

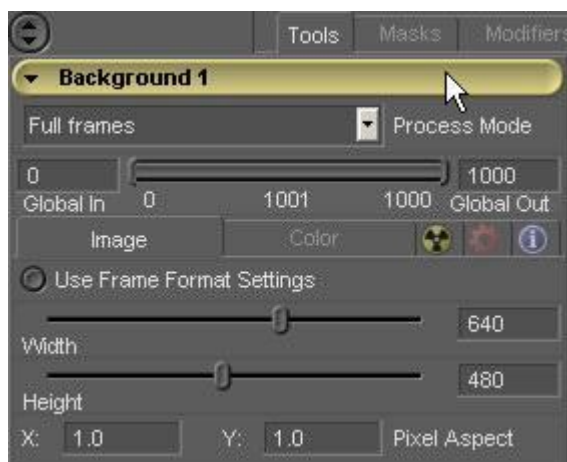
工具调节

- 1、 引言
- 2、 工具控制调节区
- 3、 通用参数控制
- 4、 典型调节方式
- 5、 动画操作

1、 引言

在 DF 中，每一个添加到工作流程中的工具都可以根据其自身的特点设置参数或进行调解。当在工作流程中添加了工具后，它的调节项会出现在屏幕右边的工具调节控制区。

每个控制窗口都有一个卷标；上面显示了工具的名称、一个可供缩小和展开这个控制窗口的按钮（小三角形标志）。



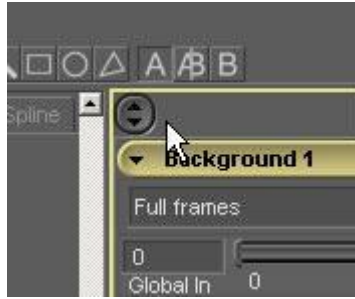
除此之外，每个工具还有两个附加控制项，遮罩控制项（Masks）和修改控制项（Modifiers）。这些附属控制项在其自身的窗口可以进行调解设置。

工具控制窗只有在相应的工具被选择的时候才会显示。

2、工具控制调节区

最大化调节控制区

在控制区的顶端的左面有两个分开的小箭头。点击这个按钮可以最大化、最小化控制区。



察看工具的参数调节窗

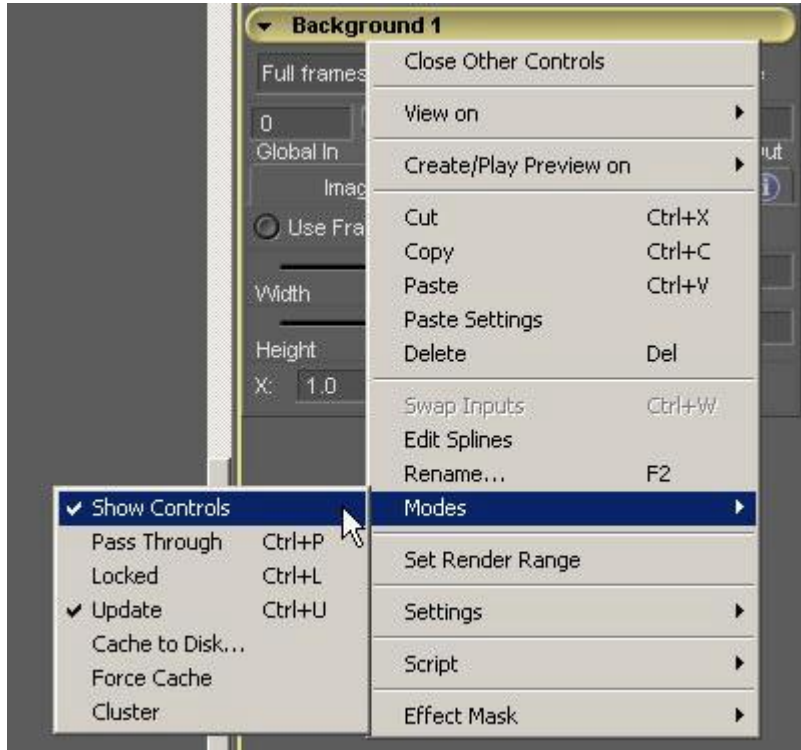
双击流程中的工具模块可以察看工具的调节控制窗，点击控制窗中的卷标也可以。



隐藏控制窗

隐藏控制窗后，即使点击工具也不会在控制窗口中显示。

方法：在工具或者卷标上点击右键，在随后出现的扩展菜单上去掉“Modes/Show Controls”选择。

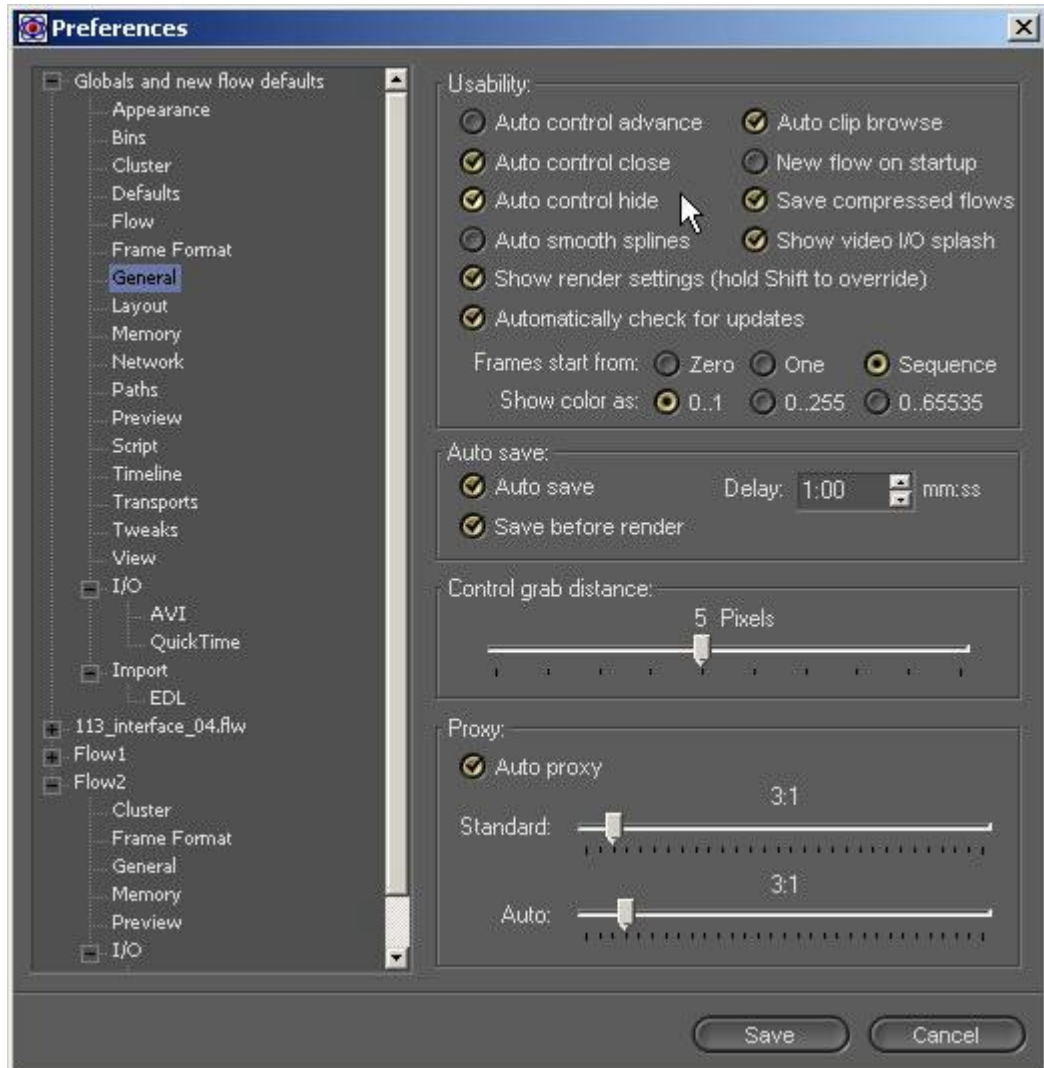


要恢复显示，在相同的位置勾选即可。

控制区显示偏好设定

默认情况下，DF 仅显示被激活工具的控制项。其他（未被激活）工具的控制项在被激活前一直被隐藏。。这种方式由两个相关设置选项控制，一个是“Auto Control Close”，另一个是“Auto Control Hide”。

选择主菜单的 File/Preferences，打开 General Preferences 可以找到以上两个选项。

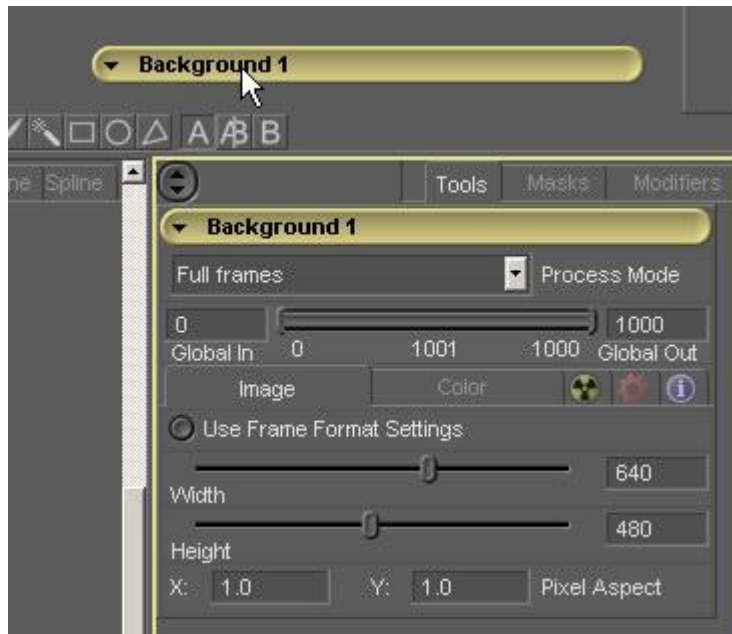


通过控制卷标选择工具

无论什么时候点击某一个工具的卷标，在流程图中对应的工具被激活、并且在调节控制区将显示每一个该工具的调节参数。这和在流程图中激活工具的结果一样。工具激活后，它的控制卷标显示为黄色。

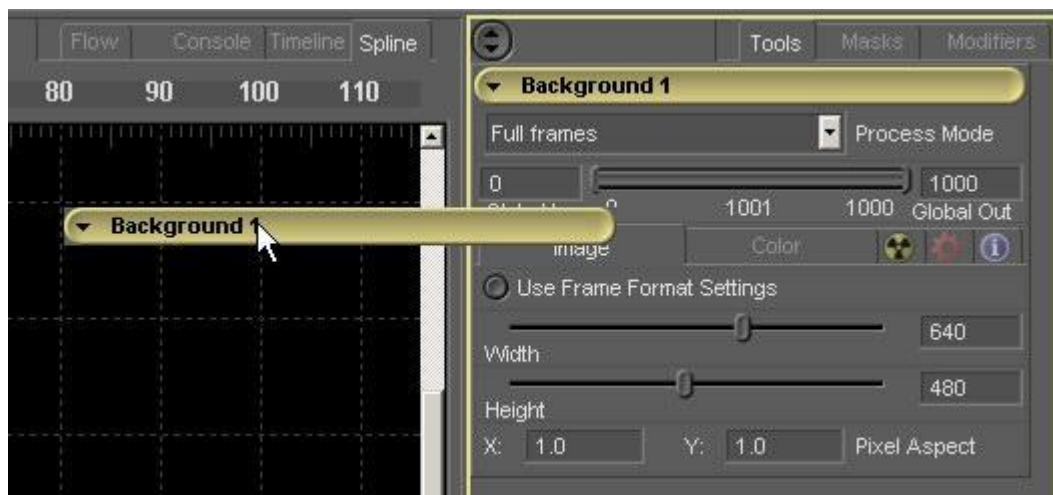
通过控制卷标实现在显示窗显示和预演

在工具卷标上点击鼠标并将其拖放到显示窗中可以显示工具效果。按住 ALT 键，将工具卷标拖放到显示窗中可以进行效果预演。



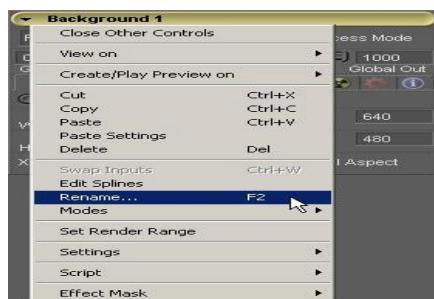
通过控制卷标查看工具的样条曲线

将控制卷标拖放到样条曲线编辑器(Spline Editor), 可以查看所有与该工具相关联的动画参数。此时该工具的样条曲线被自动选择并呈可编辑状态。



工具重命名

将鼠标指针放在卷标上, 点击鼠标右键选择扩展菜单中的 **Rename**. 也可以按功能键 **F2** 对当前处于激活状态的工具重命名。



3、 常用调节控制栏

尽管每个工具都有自己特定的参数控制调节，但实际上有些参数调节适用于任何工具。这些控制项被收集到了几乎所有的工具参数调节栏中。



包含这些通用工具的标志是一个放射性标志，当里面含有工具的时候它是被点亮。一下工具在这个项目栏中可以找到。

Blend（混合）

所有的工具都有这个控制功能（除了 loader/creator 工具外）。使用这个控制项可以对输入到这个工具的未被修改的和修改完成图像进行融合。当 blend 值为 0.0 时，从这个工具输出的图像和输入到这个工具的图像相同。

Process When Blend Is 0.0（blend 为 0.0 时处理）

即使工具输入值为 0 时仍然进行处理。

Apply Mask Inverted（反向遮罩覆盖）

这一功能选项可以使这个工具的遮罩通道反向。这里说指的遮罩通道是指应用到这个工具上的说有的通道的总和。

Multiply By Mask

使用这一选项能够使图像遮罩的 RGB 值增加，这将导致所有没有包括在这招范围的图像像素被设置成黑色。

Object And Material ID Masking（物体和材质属性遮罩）

Use object/use material(checkboxes_使用者与素材相互作用的方法)

某些 3D 软件生成的文件格式包含附加的通道。尤其是 RLA 和 RPF 文件格式支持物体和材质属性通道，这个通道能被当作遮罩一样使用以得到相应的效果。如果当前使用的是这种文件，这种方式(checkboxes)_use object/use material 决定了文件的任何通道都能被使用。这种特定的材质属性或物体属性还受到以下控制项的影响。

Pick (For Use Object/Use Material)（挑选）

这个控制选项决定使用哪一个材质或物体属性来建立遮罩。使用这个 Pick 键，就像使用拾色器(color picker)，在显示窗抓取图像的材质和物体。这些图像或序列文件必须是经过 3D 软件生成过并包含了通道的才能被使用。

Correct Edges（边缘校正）

这一按钮通常被用来处理多层图像中，物体的重叠部分。当这个控制选项被勾选，图像中重叠的通道将被用来改善工具和使用辅助通道的遮罩的边缘效果。关掉这个控制项，重叠的通道被忽略。

“Auxiliary Channels”中有更多的这方面的信息。

Motion Blur（动态模糊）

这个选项关系到工具的动态模糊功能。打开（勾选）这一选项，工具将产生与摄像机快门相类似的运动模糊效果。

Quality（质量）

这一选项决定了模糊的取样数值。设置为 2 表示 DF 在一个运动物体的任一边建立两个取样。大的数值将产生平滑的运动模糊但会耗费更长的生成时间。

Shutter Angle（快门角度）

控制摄像机快门角度产生动态模糊效果。数值越大，效果越明显但也要耗费更多的渲染时间。一个 360 度的数值相当于向整个框架打开快门。高的数值会产生有趣的效果。

Center Bias（模糊中心偏移）

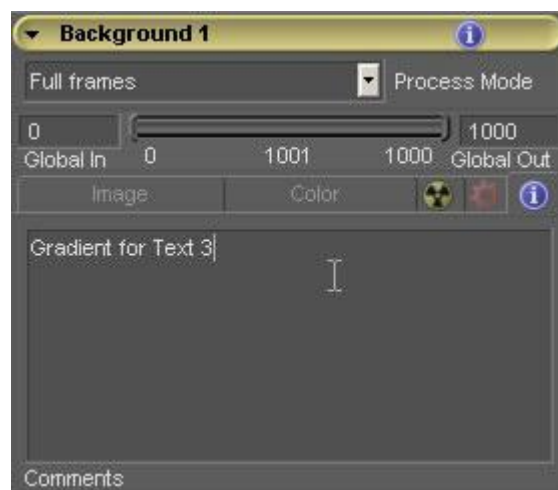
更改这一选项将使得运动模糊中心偏移。这样可以产生运动轨迹效果。

Sample Spread（扩张取样）

调解中心取样和第二取样点之间的范围。

Information Tab（信息栏）

这个功能相当实用。特别是当操作者在流程中工作的时候，你可以在这里输入文本信息进行注释。当你为一个工具进行了相关的注释说明，一个小小的蓝色标记将显示在控制栏卷标上。要察看注释，只需将鼠标放在工具模块上即可。



详见《loader and creator tools》章节

4、典型调节控制方式

尽管少数工具使用特定的界面元素，但大多数的参数还是通过以下的方式来调节。这也是 DF 中常用的、最典型的控制方式。

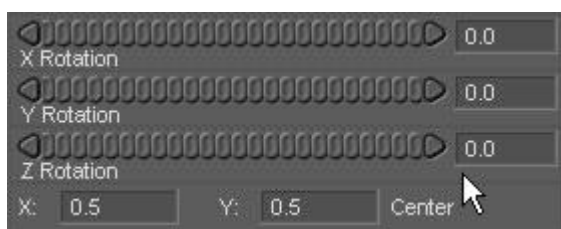
Slider Controls（滚动控制）

滚动调节通常在系统默认的范围范围内调节数值，当最大获最小默认值不能满足要求时，可以手动输入。



Thumbwheel（滑轮）

滑轮控制调节与滚动控制大致相同，但是它不存在最大值和最小值，而且它还可以通过点击滑轮两端的箭头按钮进行微调。也可以手动输入。



滑轮控制被用来调节角度参数，除此之外没有其他用处。

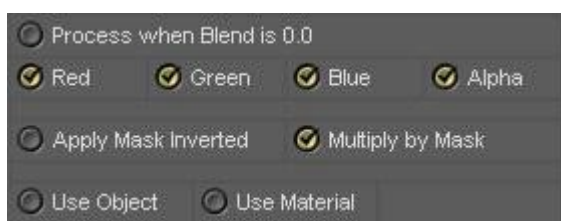
Range Controls（范围控制）

这一控制方式被用来确定数值范围。拖动控制轨两端的手柄可以设置起始值和终止值，拖动控制轨的中部可以同时调节起始值和终止值。



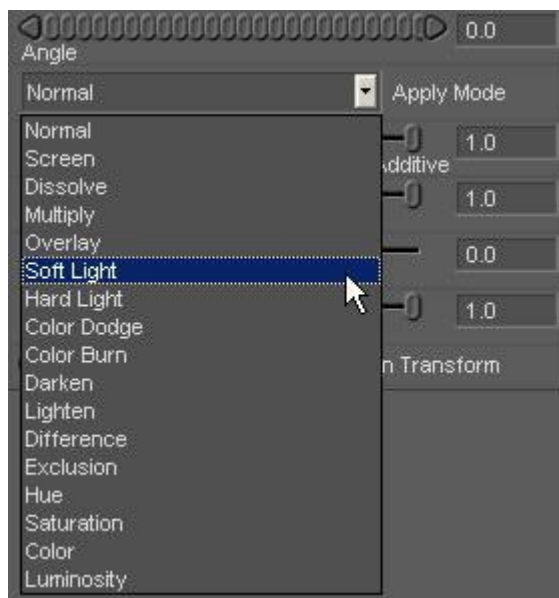
Checkboxes（互动或关联控制）

这一控制功能决定哪一个选项处于被选择调节状态，与 DF 中的其他控制动作一样，它也可以形成动画。由于它只能进行开关的动画设置，所以要使这一动画过程平滑就应该在样条曲线编辑控制器中进行调解。



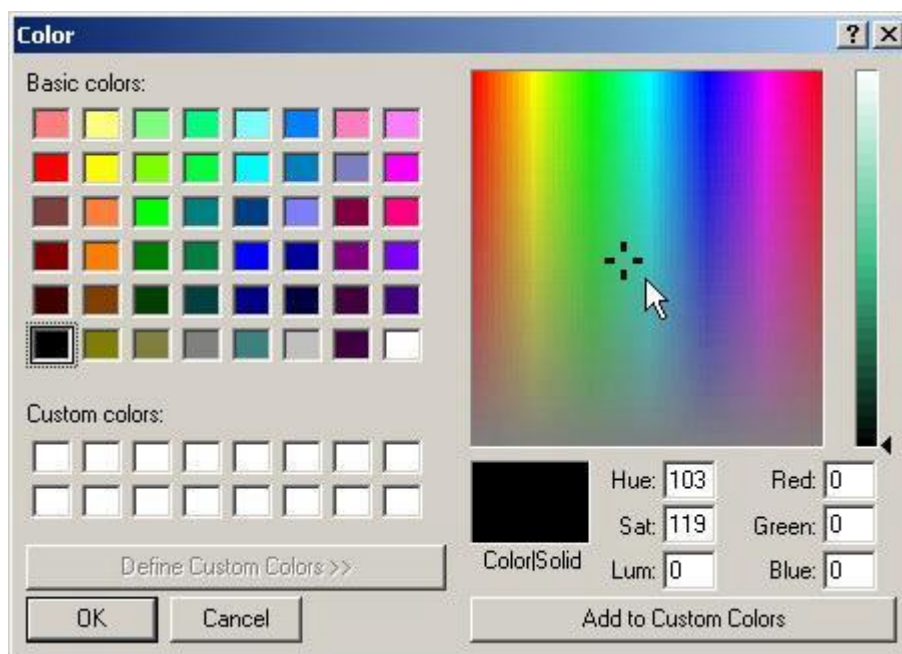
Drop-Down Lists（下拉菜单）

下拉菜单通常被用来选择一个设置选项。这一功能与关联控制（checkboxes）有很多相像的地方。菜单中的每一选项都有不同的作用。

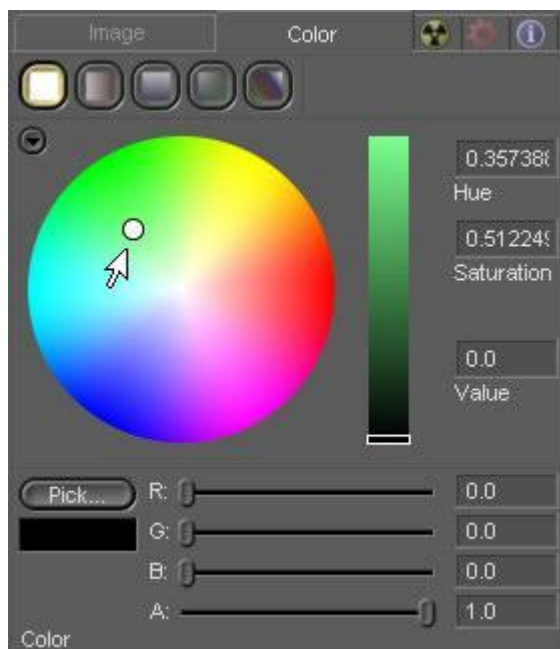


Color Wheel And Picker（色彩调节轮和拾色器）

拾色器

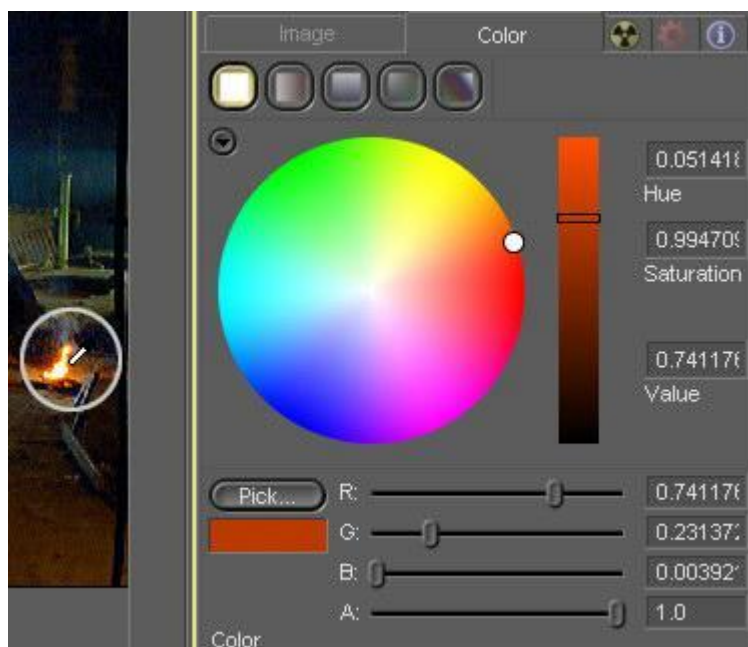


The Color Wheel（色彩调节轮）



Picking Colors From An Image (从图像中拾色)

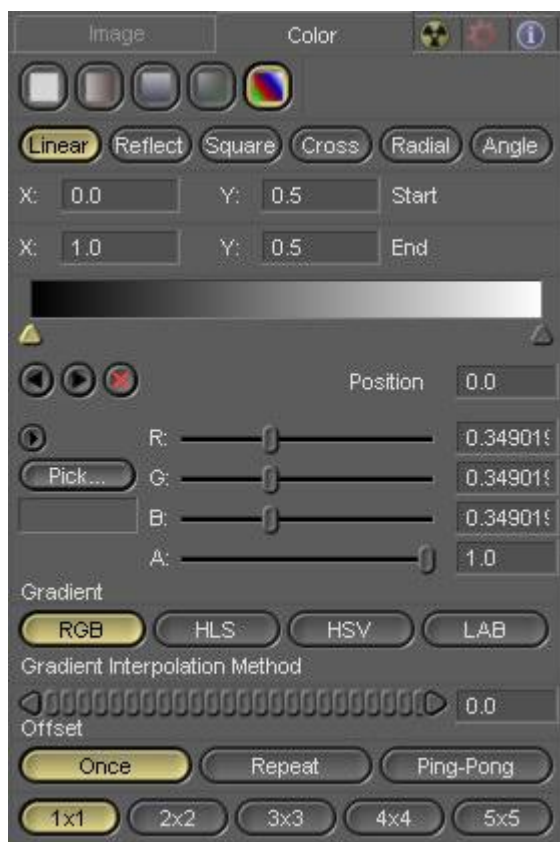
点击 Pick 钮，鼠标指针会变成吸管工具，然后移动吸管到图像中，这时取样框的颜色会随着吸管的移动而改变。当当前的颜色是你想要的时候，松开鼠标即可。



Gradients (渐变)

这一控制项用来设置颜色从起始色到结束色的颜色渐变，在渐变栏中，还可以设置关键色。

在任何一个渐变参数选项上点击右键会出现扩展菜单。菜单中的选项包括动画、与另一个渐变建立连接等等。还有一个 modifier (修改一个特定的渐变)，这一功能主要是通过从图像中取样来建立一个自定义的渐变。



典型的渐变控制方式

可以选择 Linear, Reflect, Square, Cross, Radial and Angle 进行渐变设置。

起始 (start) 和结束 (end) 选项

起始和结束控制选项分布在两行，每一行包含 x 轴和 y 轴控制。这一选项决定了从图像的什么地方开始和结束渐变效果。

渐变颜色

通过移动条状渐变栏的两个三角形控制钮，可以改变渐变的颜色。

默认情况下只有两种颜色可供选择。

在条形渐变控制栏中还可以设立多个三角形控制钮，每一个都可以定义颜色（类似于关键帧的作用），从而形成独具特色的渐变效果。要去掉这些添加的按钮，可以直接拖出渐变栏或激活要选择的键色（三角形按钮），点击渐变栏下面的 X 钮。



Gradient Interpolation Method (渐变串改方式)

这一按钮决定了两个关键色之间的色彩空间。

Offset (补偿/抵消)

这项工具将参照起始点和结束点的标记，对渐变色彩进行补偿或抵消。它绝大多数情况要和 repeat 选项以及 ping-pong 选项配合使用。

Once / Repeat / Ping-Pong

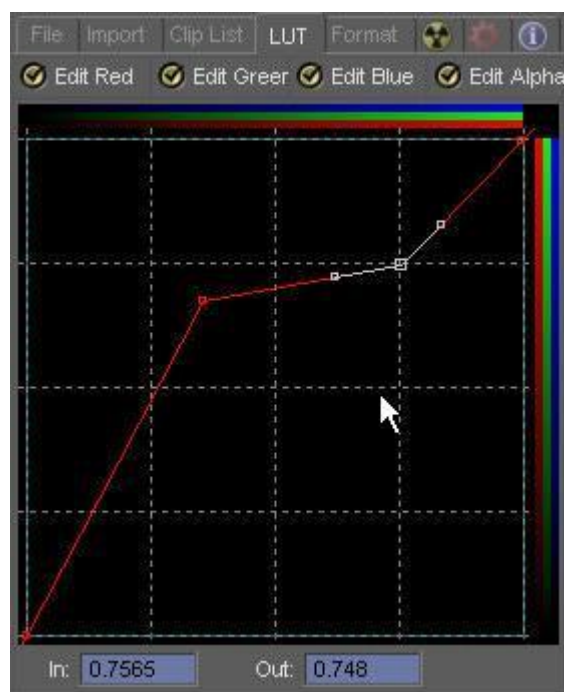
当 offset 调节滚轮在渐变起始点和结束点进行调节时，这三个选项被用来设置渐变形式。

1x1, 2x2, 3x3, 4x4, 5x5

当渐变色边缘可见或当渐变色被设置了动画时，这五个选项用来设置隐藏像素的精度。

LUT- Look Up Tables (lut 察看栏)

基于样条曲线方式进行色彩控制，它不但存在于 loader 和 saver 工具中，而且存在于色彩曲线、阴影、增益、热点和粒子工具中。样条曲线可以通过控制手柄调节成特定的形状。



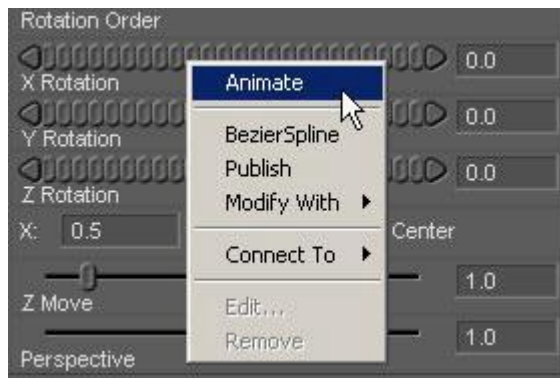
用拖拽的方法可以移动关键点。点击样条曲线的空置部位，一个新的点会被填加进样条曲线，通过调节，这些曲线可以呈平滑的曲线或直线。
详见色彩校正章节。

5、动画控制

在 DF 中，将控制操作形成动画相当简单。这些复杂的控制调节动画不但可以通过使用样条曲线控制器进行修改，而且还可以用表达式来操作。

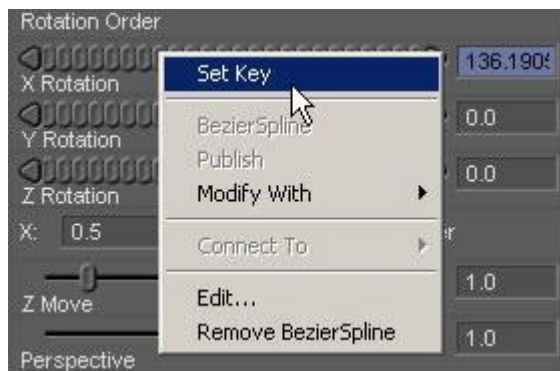
设置一个控制动画

将鼠标指针放在调节工具上，点击右键并从扩展菜单中选择 animate。



为控制动画设置关键帧

将鼠标指针放置在调节工具上，点击右键并从扩展菜单中选择 set a key.

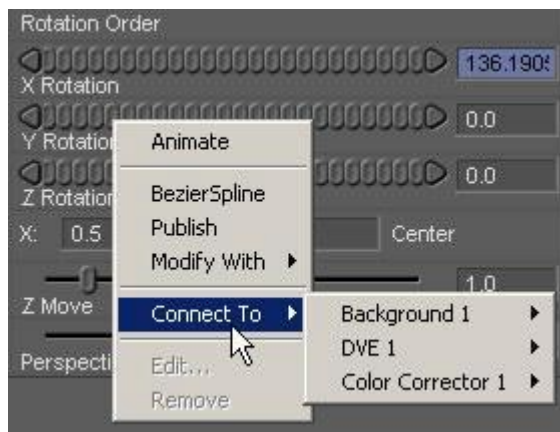


取消动画操作

在已设置了动画的调节工具上点击右键，选择 removing animation。

将一个控制连接到另一个设置了动画的控制上(connect to)

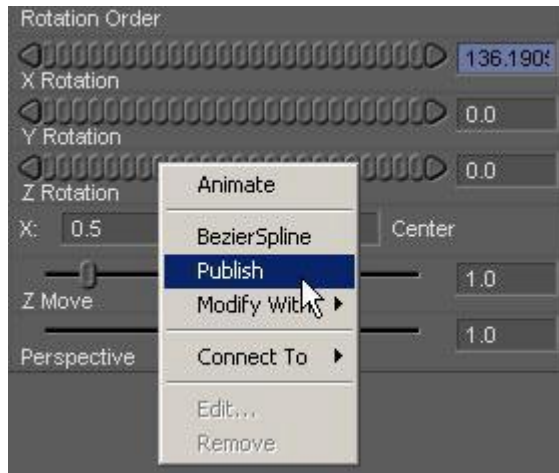
在调节项上点击右键，从扩展菜单中选择你要连接的动画控制。



将一个调节控制连接到另一个静态的控制上 (publish)

在两个工具中的任何一个没有动画设置的情况下，这种方式经常被用到。

使用方法：在一个要发布的工具上点击右键，选择 publish，然后连接到另一个要连接的控制项上。



Attaching To Modifiers (粘贴修改/附加的修改方式)

通过表达式进行调节,例如,将鼠标放在工具上,点击鼠标的右键、选择 modify with,然后修改控制参数。仅能使用列表中可用的修改。

更多的联结和修改信息,详见《connections and modifiers》。