

DaVinci Resolve Micro Color Panel



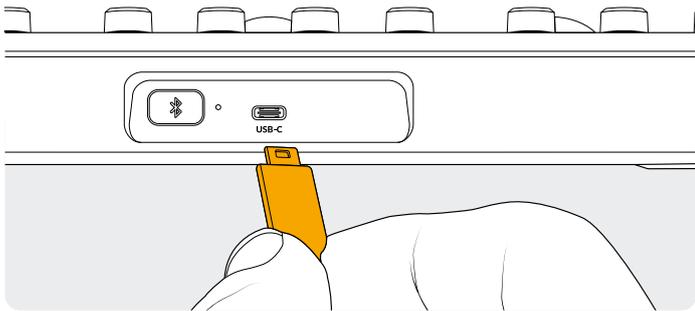
Erste Schritte mit dem DaVinci Resolve Micro Color Panel

Das Micro Color Panel verfügt über eine Reihe Bedienelemente in direkter Reichweite am oberen Rand des Panels, drei Trackballs mit Ringen für die Farbkorrektur sowie links und rechts Transport- und häufig verwendete Tasten zur Beschleunigung des Gradings. Über den Trackballs befinden sich die Reset-Tasten und Auswahl-tasten, um mit Standbildern, Power Windows und dem Viewer-Selektor zu arbeiten. An der Oberseite des Geräts befindet sich eine Halterung für einen mit DaVinci Resolve ausgestatteten Apple iPad. Damit steht Ihnen das kleinste und kompakteste Gradingpult zur Verfügung.

Einrichtung für das DaVinci Resolve Micro Color Panel

Aufladen des DaVinci Resolve Micro Color Panel

Durch das Verbinden des DaVinci Resolve Micro Color Panel über USB-C mit Ihrem Mac, PC oder iPad wird auch der interne Akku des Geräts geladen, sodass Sie es drahtlos über Bluetooth einsetzen können. Den aktuellen Akkustand des Micro Color Panel können Sie in der „Systemsteuerung“ unter „Systemeinstellungen“ prüfen.



Rückseitiger USB-C Anschluss

Anschließen an einen Computer per USB-C

Die einfachste und zuverlässigste Methode, das DaVinci Resolve Micro Color Panel an Ihren Windows oder Mac Computer anzuschließen, ist direkt via USB-C. Schließen Sie das DaVinci Resolve Micro Color Panel einfach mit einem USB-C-Kabel an den USB-Typ-C-Anschluss Ihres Computers an. Es ist keine weitere Konfiguration erforderlich. Das Micro Color Panel wird automatisch in DaVinci Resolve zusammen mit den DaVinci Control Panel Setup-Anwendungen angezeigt. Es ist sofort einsatzbereit.

Verbinden mit dem Computer über Bluetooth

Für noch flexiblere Installationsmöglichkeiten kann das DaVinci Resolve Micro Color Panel auch drahtlos über Bluetooth verbunden werden.

So verbinden Sie das Micro Color Panel über Bluetooth mit MacOS:

- 1 Um sicherzustellen, dass der Akku Ihres Micro Color Panels startbereit ist, schließen Sie ihn zunächst wie oben beschrieben über USB-C an und warten, bis er aufgeladen ist.
- 2 Um eine Verbindung herzustellen, drücken Sie die Bluetooth-Taste auf der Rückseite des Color Panels. Ein blaues Licht blinkt, um darauf hinzuweisen, dass eine Verbindung hergestellt werden soll.
- 3 Öffnen Sie den Bereich Bluetooth-Einstellungen in den MacOS-Systemeinstellungen. In der Geräteliste finden Sie das Gerät Micro Color Panel. Wählen Sie die Option „Verbinden“.
- 4 Wenn MacOS Sie auffordert, das Gerät zu koppeln, klicken Sie auf den Button „Verbinden“.
- 5 Wenn das Micro Color Panel verbunden ist, öffnen Sie die DaVinci Resolve. Die LED-Anzeige auf den Tasten leuchtet zur Bestätigung auf, dass Ihr Micro Color Panel richtig angeschlossen ist.

So verbinden Sie das Micro Color Panel über Bluetooth mit Windows:

- 1 Um sicherzustellen, dass der Akku Ihres Micro Color Panels startbereit ist, schließen Sie ihn zunächst wie oben beschrieben über USB-C an und warten, bis er aufgeladen ist.
- 2 Wählen Sie in den Windows-Einstellungen Geräte > Bluetooth und andere Geräte. Stellen Sie sicher, dass der Bluetooth-Schieberegler auf „Ein“ steht.
- 3 Klicken Sie auf „Gerät hinzufügen“, und wählen Sie im Fenster „Gerät hinzufügen“ die Option „Bluetooth“ aus.
- 4 Wählen Sie das Micro Color Panel aus der Geräteliste aus und drücken Sie die Taste „Fertig“, sobald die Verbindung hergestellt ist.
- 5 Wenn Windows Sie fragt, ob Sie das Gerät koppeln möchten, klicken Sie auf den Button „Zulassen“.
- 6 Wenn das Micro Color Panel im „Bluetooth und andere Geräte“-Fenster verbunden ist, öffnen Sie DaVinci Resolve. Die LED-Anzeige auf den Tasten leuchtet zur Bestätigung auf, dass Ihr Micro Color Panel richtig angeschlossen ist.

So verbinden Sie das Micro Color Panel über Bluetooth mit iPadOS:

- 1 Um sicherzustellen, dass der Akku Ihres Micro Color Panels startbereit ist, schließen Sie ihn zunächst wie oben beschrieben über USB-C an einen Computer, ein iPad, oder ein USB-C-Aufladegerät an und warten, bis er aufgeladen ist. Sie können das Micro Color Panel nicht direkt über USB-C mit dem iPad verbinden; der USB-C-Anschluss unterstützt nur das Aufladen. Das Panel kann nur über Bluetooth verbunden werden.
- 2 Um eine Verbindung herzustellen, drücken Sie die "Bluetooth"-Taste auf der Rückseite des Color Panels. Ein blaues Licht blinkt, um darauf hinzuweisen, dass eine Verbindung hergestellt werden soll.
- 3 Öffnen Sie den Bereich „Einstellungen“ > "Bluetooth" in den iPadOS-Systemeinstellungen. Wählen Sie das Gerät Micro Color Panel aus der Liste.
- 4 Wenn iPadOS Sie auffordert, das Gerät zu koppeln, tippen Sie auf die Bildschirmanzeige.
- 5 Wenn das Micro Color Panel gekoppelt ist, öffnen Sie die DaVinci Resolve App. Die LED-Anzeige auf den Tasten leuchtet zur Bestätigung auf, dass Ihr Micro Color Panel richtig angeschlossen ist.

Arbeiten mit den Tasten des Micro Color Panel

Jede Taste des Micro Color Panels entspricht einem individuellen DaVinci Resolve Befehl. In diesem Dokument wird nur die Bedienung des Gradingpults beschrieben. Weitere Informationen zu den Besonderheiten der einzelnen Befehle finden Sie im DaVinci Resolve Micro Color Panel Manual.

Um die Funktionsfähigkeit aller Tasten auf diesem verkleinerten Gradingpult zu maximieren, gibt es drei verschiedene Handlungen, mit denen die Befehle einer Taste geändert werden können:

Drücken: Tippen Sie kurz auf die Taste und lassen Sie sie los, als ob Sie tippen würden.



Shift-Hoch: Tippen und halten Sie die Taste mit dem Dreieck oben links gedrückt. Sie leuchtet grün auf, damit Sie wissen, dass der Modifikator aktiv ist. Drücken Sie dann eine andere Taste.



Shift-Runter: Tippen und halten Sie die Taste mit dem Dreieck unten rechts gedrückt. Sie leuchtet grün auf, damit Sie wissen, dass der Modifikator aktiv ist. Drücken Sie dann eine andere Taste.

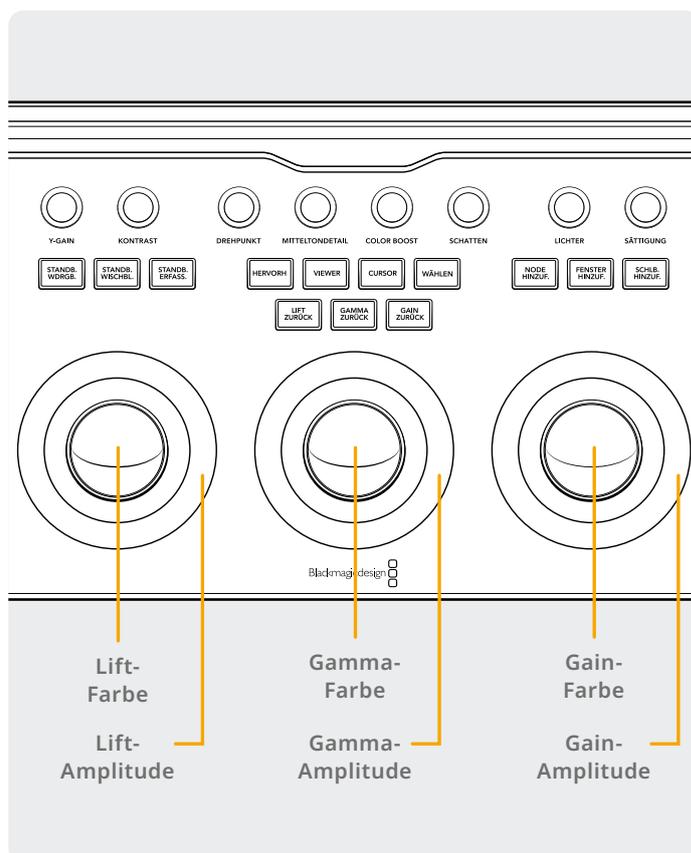
Trackball-Modi

Die physischen Ringe und Trackballs des DaVinci Resolve Micro Color Panels können so eingestellt werden, dass sie die Steuerelemente für „Primärkorrektur-Räder“, „Log“ und „Offset“ auf dem Bildschirm spiegeln. So können Sie für jeden Modus eine intuitive taktile Schnittstelle auswählen.

Primärer Trackball-Modus

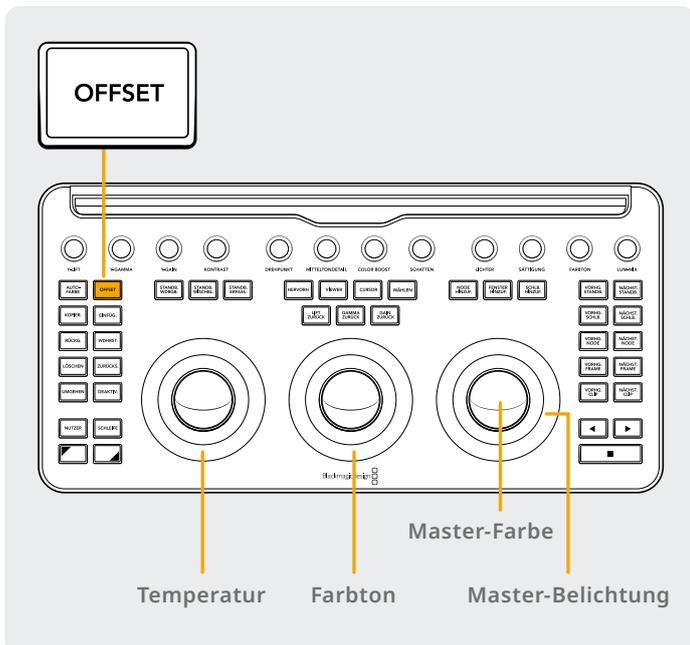
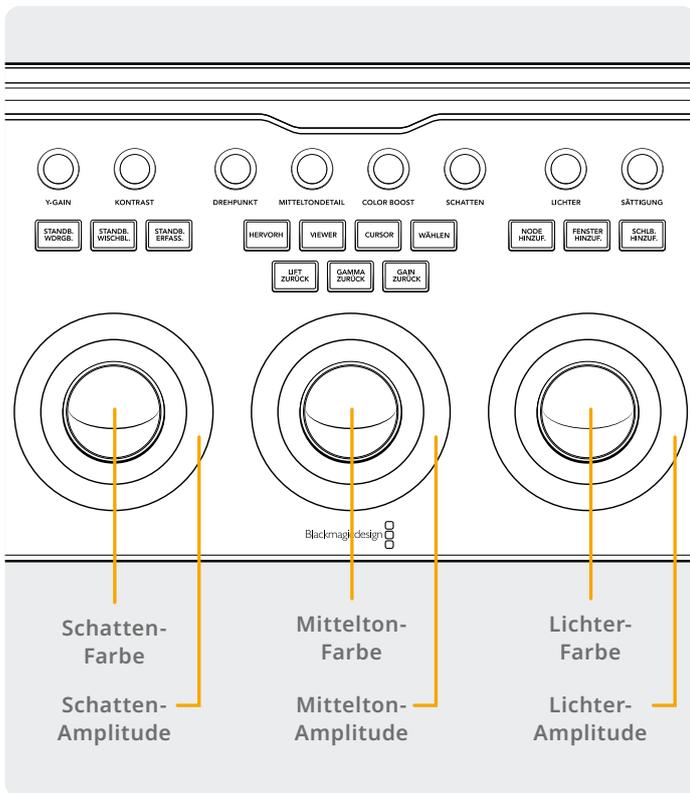
Dies ist der standardmäßige Modus für die Gradingpulte, bei denen die Tasten OFFSET, VIEWER, STANDB. WISCHBLI. und CURSOR ausgeschaltet sind und nicht leuchten. Wenn DaVinci Resolve auf die primäre Farbkorrektur eingestellt ist, haben die drei Trackballs das bewährte DaVinci Format mit Schatten, Mittelönen und Lichtern. Durch Drehen des Trackballs wird eine Farbbalance für den Bereich eingestellt, wobei die RGB-Parameter geändert werden. Die Farben werden eingestellt, indem der Trackball in die Richtung bewegt wird, die den Farbringen in der Benutzeroberfläche der primären Farbkorrektur entspricht. Durch Drehen des Rings um jeden Trackball wird das Farbrad des Bereichs eingestellt, mit dem Sie den Kontrast über YRGB-Einstellungen steuern können.

Wenn die OFFSET, VIEWER, STANDB WISCHBLI. und die Pfeiltaste aufleuchten, ändern manche oder alle Trackballs und Ringe ihren Status, um verschiedene Funktionen zu steuern. Diese Funktionen werden weiter unten in ihren jeweiligen Tastenbeschreibungen näher erläutert.



Log-Trackball-Modus

Um im Log-Trackball-Modus hin und her zu schalten, halten Sie die SHIFT-HOCH und OFFSET Buttons auf dem Pult gedrückt. Im Log-Grading werden die Trackballs auf die Parameter Schatten, Mitteltöne und Lichter der Log-Steuerung verschoben. Durch Drehen des Trackballs wird eine Farbbalance für den Bereich eingestellt, wobei die RGB-Parameter geändert werden. Die Farben werden eingestellt, indem der Trackball in die Richtung bewegt wird, die den Log-Rädern in der Benutzeroberfläche der primären Farbkorrektur entspricht. Durch Drehen des Rings um jeden Trackball wird das Farbrad des Bereichs eingestellt, mit dem Sie den Kontrast über RGB-Einstellungen steuern können.



Offset-Trackball-Modus

Sie können die OFFSET-Taste auch im Primär- oder Protokollmodus auswählen. Die OFFSET-Taste leuchtet grün, um Sie daran zu erinnern, dass dieser Modus aktiv ist. Wenn diese Funktion aktiviert ist, steuert der linke Ring, der den Trackball umgibt, die Farbtemperatur des Bildes, der mittlere Ring den Farbton und der rechte Trackball steuert mit dem Ring den Bildausgleich und die Gesamtblichtung.

Shift-Trackball-Modus

Wird die Shift-Taste gedrückt gehalten, können Sie die Trackballs und Ringe verwenden, um Anpassungen an den Paletten „Fenster“ und „Größe“ vorzunehmen, je nachdem, welche Palette aktiv ist.

Shift-Hoch: Trackball-Steurelemente für die Fenster-Palette

Wenn die Fenster-Palette aktiviert ist und die Shift-Hoch-Taste nach oben gedrückt gehalten wird, können die folgenden Funktionen mit den Trackballs gesteuert werden:

Gain-Trackball: Passt die Schwenk-/Neigefunktion für die Fensterposition an.

Gain-Ring: Passt die Fenstergröße an.

Gamma-Trackball: Passt das Seitenverhältnis des Fensters an.

Gamma-Ring: Passt die Fensterrotation an.

Lift-Trackball: Kein Effekt.

Lift-Ring: Passt Weichzeichnung im Fenster 1 an.

Shift-Runter: Trackball-Steurelemente für die Skalierungspalette

Wenn die Skalierungspalette aktiv ist und die Shift-Runter-Taste gedrückt gehalten wird, können die folgenden Funktionen mit den Trackballs gesteuert werden:

Gain-Trackball: Passt die Schwenk-/Neigeposition der Bildeingabegröße an.

Gain-Ring: Passt den Zoom für die Bildeingabe an.

Gamma-Trackball: Passt die Breite/Höhe der Bildeingabegröße an.

Gamma-Ring: Passt die Größe der Bildeingabe durch Drehen an.

Lift-Trackball: Kein Effekt.

Lift-Ring: Kein Effekt.

Reset-Tasten

Oberhalb der drei Trackballs befinden sich drei Tasten zum Zurücksetzen des Gradings.



LIFT ZURÜCK: Diese Taste setzt alle RGB- und Pegeländerungen zurück, die mit dem linken Trackball und Ring vorgenommen wurden.

Drücken: Dadurch werden sowohl die RGB- als auch die Pegeländerungen wieder auf den Standardwert zurückgesetzt.

Shift-Hoch: Dadurch werden nur die RGB-Änderungen auf den Standardwert zurückgesetzt und alle Pegelanpassungen bleiben unverändert.

Shift-Runter: Dadurch werden nur die Pegeländerungen auf den Standardwert zurückgesetzt und alle RGB-Anpassungen bleiben unverändert.

GAMMA ZURÜCK: Diese Taste setzt alle RGB- und Pegeländerungen zurück, die mit dem mittleren Trackball und Ring vorgenommen wurden.

Drücken: Diese Taste setzt sowohl die RGB- als auch die Pegeländerungen wieder auf den Standardwert zurück.

Shift-Hoch: Dadurch werden nur die RGB-Änderungen auf den Standardwert zurückgesetzt und alle Pegelanpassungen bleiben unverändert.

Shift-Runter: Dadurch werden nur die Pegeländerungen auf den Standardwert zurückgesetzt und alle RGB-Anpassungen bleiben unverändert.

GAIN ZURÜCK: Diese Taste setzt alle RGB- und Pegeländerungen zurück, die mit dem rechten Trackball und Ring vorgenommen wurden.

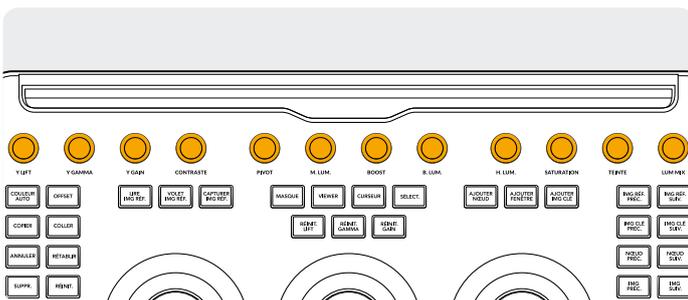
Drücken: Dadurch werden sowohl die RGB- als auch die Pegeländerungen wieder auf einen Wert zurückgesetzt.

Shift-Hoch: Dadurch werden nur die RGB-Änderungen auf den Standardwert zurückgesetzt und alle Pegelanpassungen bleiben unverändert.

Shift-Runter: Dadurch werden nur die Pegeländerungen auf den Standardwert zurückgesetzt und alle RGB-Anpassungen bleiben unverändert.

Die Steuerregler

Auf der Oberseite des Bedienfelds befinden sich 12 hochauflösende optische Steuerregler mit Rückstellfunktion. Diese sind in Vierergruppen angeordnet und ermöglichen schnelle Arbeit in dunklen Schneiderräumen. Von links nach rechts steuern die Regler:



Y-LIFT: Mit diesem Regler wird der Kontrast des Bildes in den dunklen Bereichen eingestellt. Der Mittelton und in geringerem Ausmaß, die helleren Bereiche des Bildes, werden auch geändert.

Y-GAMMA: Mit dem Gamma-Regler können Sie vor allem den Kontrast in den Mittelönen verändern, wobei die dunkleren und helleren Bereiche etwas beeinflusst werden.

Y-GAIN: Der Y-Gain-Regler beeinflusst die helleren Bereiche des Bildes stärker als die mittleren und dunkleren Bereiche.

KONTRAST: Mit diesem einen Parameter können Sie den Abstand zwischen den dunkelsten und hellsten Werten eines Bildes vergrößern oder verkleinern und so den Bildkontrast erhöhen oder verringern. Die erzielte Wirkung ähnelt dem Einsatz der Lift- und Gain-Masterräder zur Vornahme entgegengesetzter Anpassungen.

DREHPUNKT: Ändert die Mitte der Tonalität, um die dunklen und hellen Teile des Bildes bei einer Kontrasteinstellung gestreckt oder verengt werden.

MITTELTONDETAIL: Wenn dieser Parameter erhöht wird, wird der Kontrast von Bildbereichen mit hoher Kantenschärfe erhöht, um die Wahrnehmung der Bildschärfe zu verbessern, die manchmal auch als Zeichnung definiert wird. Wird der Parameter auf einen negativen Wert gesenkt, werden Bildbereiche mit geringer Detailgenauigkeit weicher gemacht, während Bereiche mit hoher Detailgenauigkeit unverändert bleiben.

COLOR BOOST: Ermöglicht es Ihnen, die Sättigung von Bildbereichen mit geringer Sättigung auf natürliche Weise zu erhöhen. Kann auch verwendet werden, um die Sättigung von Bildbereichen mit geringer Sättigung zu verringern.

SCHATTEN: Ermöglicht es Ihnen, Schattendetails selektiv aufzuhellen oder abzdunkeln. Durch Erhöhen dieses Wertes werden die unter 0 Prozent aufgezeichneten

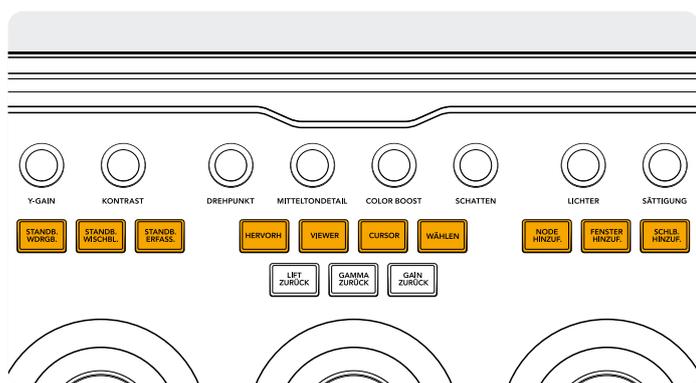
Schattendetails wiederhergestellt, während die Mitteltöne unverändert bleiben. 0 ist der Standardwert.

LICHTER: Erleichtert das selektive Wiederherstellen von verwaschenen Spitzlichtern in Medien mit hohem Dynamikbereich durch Verringern dieses Parameters. Erzielt eine sanfte Überblendung zwischen den wiederhergestellten Spitzlichtern und den nicht angepassten Mitteltönen für ein naturalistisches Ergebnis.

SÄTTIGUNG: Erhöht oder verringert die allgemeine Bildsättigung. Bei höheren Werten erscheinen die Farben intensiver, während bei niedrigeren Werten die Farbintensität abnimmt, bis bei 0 alle Farben verschwunden sind und Sie ein Graustufenbild erhalten.

Bedientasten

Über den Trackballs sind drei Steuerelement-Gruppierungen aufgereiht.



Die obere Gruppe

STANDB. WDRGB.: Mit „Standbild-Wiedergabe“ zeigt DaVinci Resolve im Viewer automatisch eine Wischblende zwischen der aktuellen Szene und dem aktuellen Standbild an. Wenn dieser Modus aktiviert ist, leuchtet der Button grün auf. Wenn Sie ein zweites Mal auf „Standbild-Wiedergabe“ drücken, wird dieser Modus wieder ausgeschaltet.

Shift-Hoch: Schaltet die geteilte Bildschirmanzeige ein und aus.

Shift-Runter: Schaltet die Galerieanzeige ein oder aus.

STANDB. WISCHBL.: Steuert die Position und den Modus der Wischblende. Diese Taste verfügt nicht über einen einfachen Press-Modus, sondern nur über die folgenden Modi.

Drücken und halten: Der Ring rechts passt die Position der Wischblende an.

Shift-Hoch: Durchläuft die Optionen der Wischblende in einer Schleife.

STANDB. ERFASS.: Wenn Sie beim Grading die Taste „Standbild erfassen“ wählen, wird automatisch ein Bild in voller Auflösung

FARBTON-Rotation: Mit dieser Einstellung lassen sich alle Farbtöne in einem Bild um den gesamten Umfang des Farbrads drehen. Die Standardeinstellung von 50 zeigt die ursprüngliche Farbtonverteilung an.

LUM-MIX: Ermöglicht die Abstimmung der YRGB-Kontrastanpassungen, die Sie mit den Master-Rädern oder den zusammengeführten benutzerdefinierten Kurven vorgenommen haben und Y-Kanal-Kontrastanpassungen, die mit den Reglern für Lift/Gamma/Gain des Y-Kanals der Primärpalette oder der nicht zusammengeführten Luma-Kurve.

Weitere Einzelheiten finden Sie im Kapitel „Color Page Basics“ im DaVinci Resolve Referenzhandbuch, und jeder dieser Vorgänge ist auf der Primärpalette der Benutzeroberfläche zu sehen.

aus der Timeline geholt und die Metadaten des Node-Baums zur späteren Anzeige und Verwendung angehängt.

HERVORH: Schaltet die Hervorheben-Anzeige ein oder aus. Diese Taste leuchtet grün, um Sie darauf hinzuweisen, dass dieser Modus aktiv ist.

Shift-Hoch: Durchläuft die verschiedenen Hervorhebungs-Modi in einer Schleife.

VIEWER: Mit dieser Taste schalten Sie den Kino-Viewer ein und aus.

Shift-Hoch: Schaltet die Clip-Anzeige oder Clips/Zeitleiste auf dem iPad ein und aus.

Shift-Runter: Schaltet die Leuchttisch-Anzeige ein oder aus.

CURSOR: Schaltet einen Auswahlcursor im Ansichtsfenster um, der mit dem rechten Trackball wie eine Maus bewegt werden kann. Diese Taste leuchtet grün, wenn der Modus aktiv ist.

WÄHLEN: Wählt die Farbe unter dem Cursor für Kurven und Sekundärfarben aus.

NODE HINZUF.: Fügt einen neuen Seriellen-Node hinter dem aktuell ausgewählten Node ein.

Shift-Hoch: Fügt einen neuen Parallel-Node hinter dem aktuell ausgewählten Node ein.

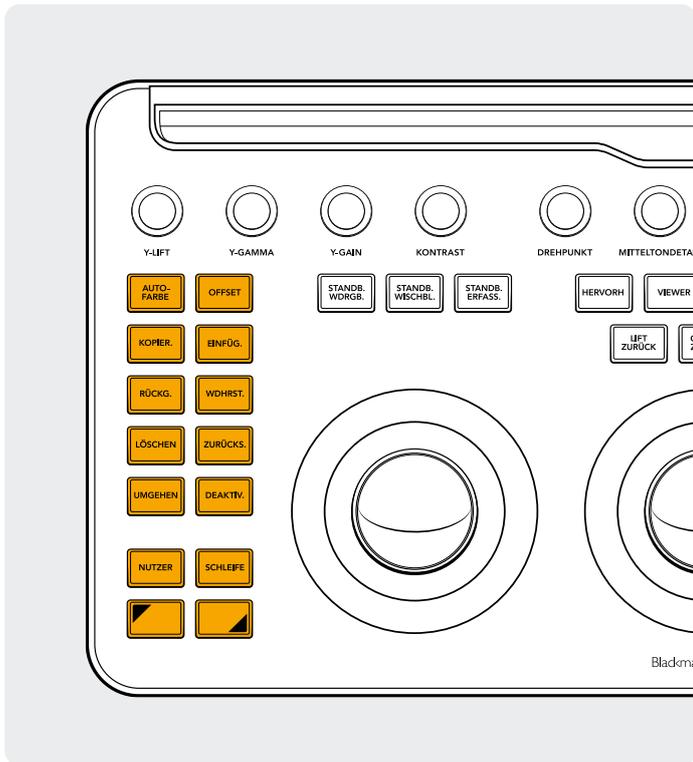
Shift-Runter: Fügt einen neuen Ebenen-Node hinter dem aktuell ausgewählten Node ein.

FENSTER HINZUF.: Fügt ein kreisförmiges Fenster auf dem aktuellen Node hinzu.

Shift-Hoch: Fügt ein lineares Fenster auf dem aktuellen ausgewählten Node hinzu.

Shift-Runter: Verfolgt das aktive Fenster in beide Richtungen.

SCHLB. HINZUF.: Fügt ein dynamisches Schlüsselbild an der aktuellen Position der Zeitachse in der Schlüsselbild-Palette hinzu.



Die linke Gruppe

AUTO. FARBE: Mit dieser Taste wird eine automatische Farbfunktion für den oder die ausgewählten Clips in der Timeline ausgeführt.

Shift-Hoch: Wendet das Grading auf den ausgewählten Clip aus zwei Clips früher in der Timeline an.

Shift-Runter: Wendet das Grading auf den ausgewählten Clip aus einem Clip früher in der Timeline an.

OFFSET: Schaltet den rechten Trackball auf den Offset-Modus, den linken Ring auf die Farbtemperatur und den mittleren Ring auf den Farbton um. Diese Taste leuchtet grün, um anzuzeigen, dass dieser Modus eingeschaltet ist.

Shift-Hoch: Schaltet Log-Modus ein oder aus.

KOPIER.: Kopiert das Clip-Grading in den Zwischenspeicher.

Shift-Hoch: Kopiert das Node-Grading in den Zwischenspeicher.

EINFÜG.: Kopiert das Clip-Grading aus dem Zwischenspeicher in den ausgewählten Clip.

Shift-Hoch: Wendet das Grading des ausgewählten Standbilds in der Galerie an.

RÜCKG.: „Rückgängig machen“ ist eine der Lieblingstasten von Coloristen. Probieren Sie ein beliebiges Grading aus, und wenn sie Ihnen nicht gefällt, machen Sie es einfach rückgängig. Auf der Seite sind mehrere Stufen der Rückgängigmachung möglich.

WDHRST.: Manchmal drückt man die Taste „Rückgängig machen“ zu oft. „Wiederherstellen“ setzt das zuletzt rückgängig gemachte Element wieder in Kraft. Wie beim

Rückgängigmachen gibt es auch beim Wiederherstellen mehrere Stufen.

LÖSCHEN: Löscht den ausgewählten Node aus dem Node-Baum.

Shift-Hoch: Löscht das ausgewählte Fenster aus dem Node.

Shift-Runter: Löscht das ausgewählte Standbild aus der Galerie.

ZURÜCKS.: Diese Taste setzt das Grading des aktuellen Nodes zurück.

Shift-Hoch: Setzt die ausgewählte Palette zurück. Sie können z. B. nur einen Qualifizierer zurücksetzen, während Sie Ihr primäres Grading beibehalten.

Shift-Runter: Setzt alle Gradings und Nodes auf dem Clip zurück (base mem).

UMGEHEN: Mit diese Taste können Sie alle Gradings umgehen. Diese Taste leuchtet rot auf, um anzuzeigen, dass dieser Modus aktiv ist und keine Änderungen am Bild vorgenommen werden können.

DEAKTIV.: Diese Taste aktiviert oder deaktiviert den aktuellen Node. Diese Taste leuchtet rot auf, um anzuzeigen, dass dieser Modus aktiv ist, und keine Änderungen am Node vorgenommen werden können.

NUTZER: Binden Sie Ihre eigene Tastenkombination an diese Taste, so dass Sie Ihre am häufigsten verwendete Tastenkombination dieser Taste zuordnen können. Zum Zeitpunkt der Erstellung ist diese Funktion ist noch nicht verfügbar.

Shift-Hoch: Legen Sie Ihre eigene Tastenkombination an dieser Taste fest.

Shift-Runter: Legen Sie Ihre eigene Tastenkombination an dieser Taste fest.

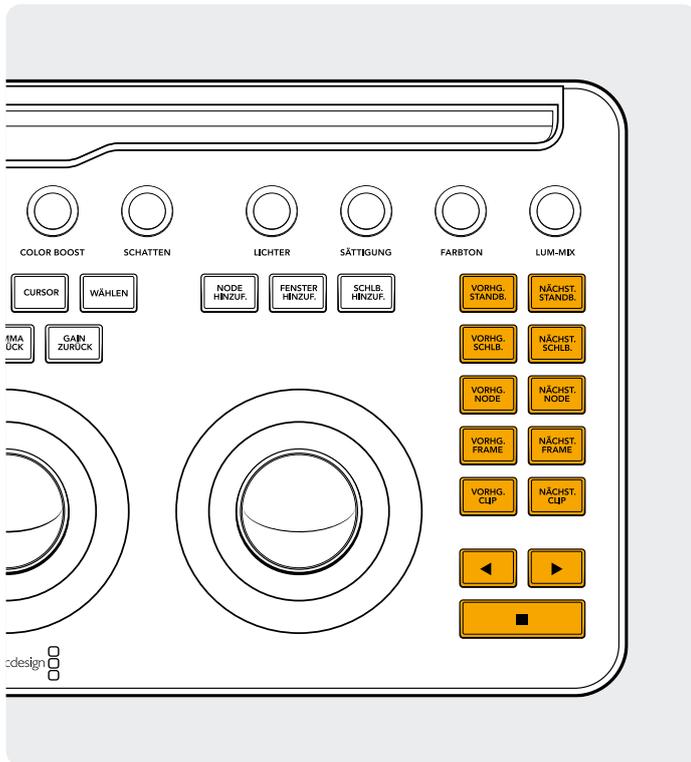
SCHLEIFE: Schaltet zwischen geloopeter und nicht geloopeter Wiedergabe eines Clips um.

Shift-Hoch: Schaltet den Fenster-Overlay um.

Shift-Runter: Schaltet den Ton ein und aus.

Shift-Hoch: Halten Sie die Taste gedrückt, um den Shift-Hoch-Modifikator auf die nächste Taste anzuwenden, die Sie drücken. Die Taste leuchtet grün, um Sie daran zu erinnern, dass dieser Modus aktiv ist. Mit dieser Taste können auch die Trackballs und Ringe geändert werden, um zusätzliche Funktionen auszuführen, wie im Abschnitt „Shifted Trackball Mode“ beschrieben.

Shift-Runter: Halten Sie die Taste gedrückt, um den Umschaltmodifikator auf die nächste Taste anzuwenden, die Sie drücken. Die Taste leuchtet grün, um Sie daran zu erinnern, dass dieser Modus aktiv ist. Mit dieser Taste können auch die Trackballs und Ringe geändert werden, um zusätzliche Funktionen auszuführen, wie im Abschnitt „Shifted Trackball Mode“ beschrieben.



Die rechte Gruppe

VORHG.STANDB.: Wenn Sie ein Standbild ausgewählt haben, wird mit der Taste „Vorheriges Standbild“ das vorhergehende ausgewählt.

Shift-Hoch: Das vorherige Standbildalbum auswählen.

Shift-Runter: Kennzeichnet den aktuellen Clip.

NÄCHST.STANDB.: Wenn Sie ein Standbild ausgewählt haben, wird das nächste Standbild in der Galerie ausgewählt.

Shift-Hoch: Das nächste Standbildalbum auswählen.

VORHG.SCHLB.: Mit dieser Taste gehen Sie in der Clip-/Spur-Timeline-Anzeige ein Schlüsselbild zurück.

Shift-Hoch: Bewegt den Abspielkopf zum vorherigen Marker.

Shift-Runter: Fügt einen Marker am aktuellen Standpunkt an.

NÄCHST.SCHLB.: Mit dieser Taste gehen Sie in der Clip-/Spur-Timeline-Anzeige ein Schlüsselbild vorwärts.

Shift-Hoch: Bewegt den Abspielkopf zum nächsten Marker.

Shift-Runter: Wählt den Marker aus und zeigt das Pop-up-Fenster mit den Markern an.

VORHG.NODE: Im Node-Editor im Farbe-Modul, werden Sie eine Reihe von Nodes haben. Diese sind in der Reihenfolge nummeriert, in der sie hinzugefügt wurden. DaVinci Resolve Node-Bäume sind vollständig vom Benutzer konfigurierbar, sodass Sie Nodes überall und in jeder beliebigen Reihenfolge hinzufügen können. Mit der

Taste „Vorheriger Node“ wird also der in der numerischen Reihenfolge nächstniedrigere Node ausgewählt.

Shift-Hoch: Wählt den ersten Node im Node-Baum aus.

NÄCHST.NODE: Ähnlich wie bei der Taste „Vorheriger Node“ wird damit der dem aktuellen Node benachbarte Node ausgewählt in diesem Fall die nächsthöhere numerische Position.

Shift-Runter: Wählt den letzten Node im Node-Baum aus.

VORHG.FRAME: Um den Viewer um ein Bild rückwärts auf der Timeline zu bewegen.

Shift-Hoch: Der Abspielkopf springt zum ersten Frame des derzeitigen Clips.

NÄCHST.FRAME: Bei jedem Tastendruck wird ein Einzelbild vorwärts geschaltet.

Shift-Runter: Der Abspielkopf springt zum letzten Frame des vorherigen Clips.

VORHG.CLIP: Wählt das erste Bild des vorherigen Clips aus.

Shift-Hoch: Wählt die vorherige Version des Grading.

Shift-Runter: Zum Anfang der Timeline gehen.

NÄCHST.CLIP: Wählt das erste Bild des nächsten Clips aus.

Shift-Hoch: Wählt die nächste Version des Grading.

Shift-Runter: Zum Ende der Timeline gehen.

Linkspfeil: Wählen Sie diese Taste, um den Clip/die Timeline rückwärts abzuspielen. Drücken Sie den Linkspfeil mehrmals, um die Rückwärtswiedergabe zu beschleunigen.

Shift-Runter: Ein Fenster rückwärts nachverfolgen.

Rechtspfeil: Der Rechtspfeil spielt den Clip oder die Timeline vorwärts ab. Drücken Sie den Rechtspfeil mehrmals, um die Wiedergabe zu beschleunigen.

Shift-Runter: Ein Fenster vorwärts verfolgen.

Stopp: Dies stoppt die Wiedergabe. Drücken Sie erneut auf Stopp, um die Wiedergabe wieder zu starten.

Shift-Runter: Den Tracker anhalten.

Für weitere Informationen

Für eine detailliertere Dokumentation über das DaVinci Resolve Micro Color Panel können Sie das vollständige Produkthandbuch auf der Website blackmagicdesign.com/de herunterladen.

Außerdem wird im DaVinci Resolve Referenzhandbuch (ebenfalls auf derselben Website verfügbar) sehr detailliert auf jede der mit den Tasten verbundenen Funktionen eingegangen.

Erfahren Sie mehr unter
blackmagicdesign.com/de