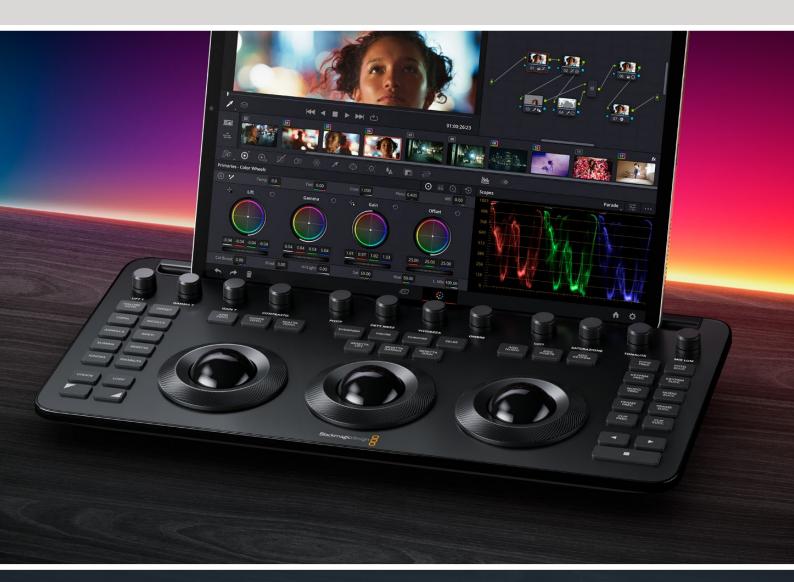


DaVinci Resolve Micro Color Panel



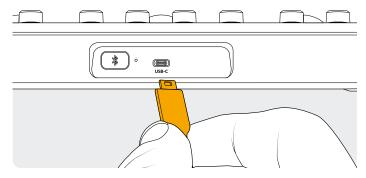
Introduzione a DaVinci Resolve Micro Color Panel

Il Micro Panel è composto da una fila di manopole di controllo diretto sulla parte superiore del pannello, tre trackball con anelli per il color grading e, da sinistra a destra, pulsanti di trasporto e di uso frequente per velocizzare la correzione del colore. Sopra le trackball si trovano i pulsanti di reset e di selezione per lavorare con i fotogrammi, le Power Window, e il selettore VISORE. Sul lato superiore dell'unità è presente un alloggiamento per tablet, progettato per inserire un iPad Apple con DaVinci Resolve e creare la più piccola e compatta stazione di correzione colore sul mercato.

Configurare DaVinci Resolve Micro Color Panel

Ricaricare DaVinci Resolve Micro Color Panel

Collega DaVinci Resolve Micro Color Panel con un cavo USB-C al tuo Mac, PC o iPad per ricaricare la batteria interna dell'unità, e poi usarlo in modalità wireless tramite Bluetooth. Puoi verificare il livello attuale della batteria di Micro Color Panel nella sezione Control Panels delle preferenze di sistema.



Porta USB-C sul retro del pannello

Collegare un computer tramite USB-C

Collegare DaVinci Resolve Micro Color Panel con un cavo USB-C è il modo più semplice e affidabile per usare questo pannello con il tuo computer Windows o Mac. Basta semplicemente connettere con un cavo USB-C DaVinci Resolve Micro Color Panel alla porta USB-C del tuo computer. Non sono necessarie altre configurazioni.

Il dispositivo Micro Color Panel comparirà automaticamente in DaVinci Resolve con le applicazioni di DaVinci Control Panels Setup e sarà pronto all'uso.

Collegare un computer tramite Bluetooth

Puoi anche collegare DaVinci Resolve Micro Color Panel in modalità wireless tramite Bluetooth per avere un'altra opzione di installazione.

Come collegare Micro Color Panel a MacOS tramite Bluetooth:

- 1 Assicurati che la batteria sia carica o si stia caricando collegando Micro Color Panel al computer tramite USB-C, come descritto precedentemente.
- 2 Premi il pulsante Bluetooth situato sul retro di Micro Color Panel. Inizierà a lampeggiare una luce blu per indicare che sta tentando di connettersi.
- **3** Apri la pagina Bluetooth nelle impostazioni di sistema di MacOS. Trova il dispositivo chiamato Micro Color Panel e premi il pulsante Connetti.
- **4** Se MacOS ti chiede se desideri connettere il dispositivo, clicca il pulsante Connetti.
- 5 Quando Micro Color Panel è connesso, apri DaVinci Resolve. Le luci LED dei pulsanti si illumineranno per indicare che Micro Color Panel è stato collegato correttamente.

Come collegare Micro Color Panel a Windows tramite Bluetooth:

- 1 Assicurati che la batteria sia carica o si stia caricando collegando Micro Color Panel al computer tramite USB-C, come descritto precedentemente.
- 2 Nelle impostazioni di Windows, seleziona Bluetooth e dispositivi e poi attiva il Bluetooth. Assicurati che lo slider del Bluetooth sia impostato su On.
- **3** Clicca Aggiungi dispositivo, poi seleziona Bluetooth nella finestra Aggiungi un dispositivo.
- 4 Seleziona Micro Color Panel nella lista dei dispositivi, poi premi OK una volta connesso.
- **5** Se Windows ti chiede se desideri collegare il dispositivo, premi il pulsante Consenti.
- 6 Quando Micro Color Panel è connesso nella finestra Bluetooth e dispositivi, apri DaVinci Resolve. Le luci LED dei pulsanti si illumineranno per indicare che Micro Color Panel è stato collegato correttamente.

Come collegare Micro Color Panel a iPadOS tramite Bluetooth:

- 1 Assicurati che la batteria sia carica o si stia caricando collegando Micro Color Panel con un cavo USB-C a un computer, iPad o caricabatterie USB-C. Non è possibile collegare direttamente Micro Color Panel all'iPad tramite USB-C perché questo tipo di collegamento supporta solo la ricarica. La connessione è consentita solo tramite Bluetooth.
- 2 Premi il pulsante Bluetooth situato sul retro di Micro Color Panel. Inizierà a lampeggiare una luce blu per indicare che sta tentando di connettersi.
- **3** Apri la pagina Bluetooth nelle impostazioni di sistema di iPadOS. Trova il dispositivo chiamato Micro Color Panel e tocca il nome.
- 4 Se iPadOS ti chiede se desideri collegare il dispositivo, tocca il pulsante Abbina.
- 5 Quando Micro Color Panel è connesso, apri l'app DaVinci Resolve. Le luci LED dei pulsanti si illumineranno per indicare che Micro Color Panel è stato collegato correttamente.

Usare i pulsanti di Micro Color Panel

Ogni pulsante di Micro Color Panel è assegnato a un comando distinto di DaVinci Resolve. Questa guida illustra soltanto il funzionamento del pannello. Se desideri maggiori informazioni riguardo ai particolari di ogni comando, consulta il manuale DaVinci Resolve Micro Color Panel.

Per sfruttare al meglio le funzionalità dei pulsanti di questo pannello compatto, puoi eseguire tre diverse azioni per modificare il comando di un pulsante:

Premi: premi e rilascia il pulsante come quando scrivi su una tastiera.



Shift su: tieni premuto il pulsante con il triangolo nell'angolo in alto a sinistra. Si illuminerà di verde per indicare che il modificatore è attivo. Poi premi un altro pulsante.



Shift giù: tieni premuto il pulsante con il triangolo nell'angolo in basso a destra. Si illuminerà di verde per indicare che il modificatore è attivo. Poi premi un altro pulsante.

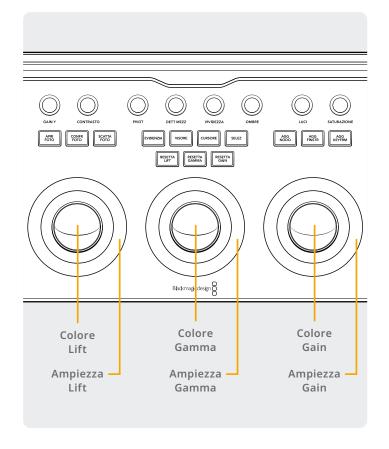
Modalità Trackball

Puoi configurare gli anelli e le trackball di DaVinci Resolve Micro Color Panel in modo che rispecchino i controlli delle Ruote di colore primarie, Log e Offset visibili sullo schermo, e lavorare con un'interfaccia sempre intuitiva con ciascuna delle modalità.

Modalità Trackball Primarie

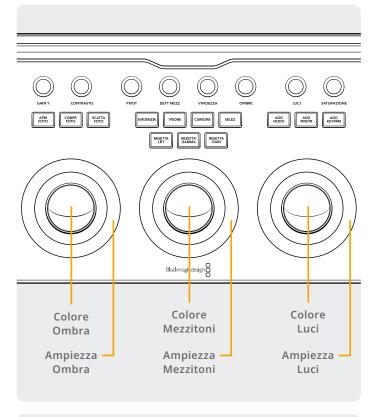
Questa è la modalità predefinita del pannello, ovvero con i pulsanti OFFSET, VISORE, CONFR FOTO e CURSORE disattivati (non illuminati). Le tre trackball, da sinistra a destra, sono posizionate nello stesso formato di Lift, Gamma e Gain di DaVinci Resolve quando è configurato per la correzione colore primaria. Ruota le trackball per bilanciare il colore dell'intervallo pertinente, modificandone i parametri RGB. I colori vengono impostati muovendo la trackball nella direzione corrispondente agli anelli delle ruote di colore primarie. Ruotando l'anello di ogni trackball, si regola la rotella master del rispettivo intervallo, permettendoti di gestire il contrasto mediante i parametri YRGB.

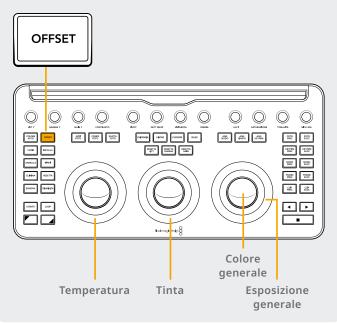
Quando uno dei pulsanti OFFSET, VISORE, CONFR FOTO o CURSORE è illuminato, alcuni (o tutti) gli anelli e le trackball svolgono funzioni diverse, descritte di seguito sotto ai rispettivi pulsanti.



Modalità Trackball Log

Attiva la modalità Trackball Log tenendo premuti i pulsanti Shift su e OFFSET del pannello. Una volta all'interno della correzione Log, le trackball gestiscono i parametri Ombre, Mezzitoni e Luci del controllo Log. Ruota le trackball per bilanciare il colore dei rispettivi intervalli, modificandone i parametri RGB. I colori vengono determinati muovendo la trackball nella direzione corrispondente agli anelli delle ruote di colore primarie Log. Ruotando l'anello di ogni trackball, si regola la rotella master del rispettivo intervallo, permettendoti di gestire il contrasto mediante i parametri RGB.





Modalità Trackball Offset

Puoi selezionare il pulsante OFFSET nelle modalità Primarie o Log. Il pulsante OFFSET si illumina di verde per indicare che questa modalità è attiva. Quando è selezionato, l'anello della trackball di sinistra controlla la temperatura del colore dell'immagine, l'anello della trackball centrale controlla la tinta, la trackball di destra controlla il bilanciamento dell'immagine mentre l'anello di destra controlla l'esposizione e il bilanciamento generali.

Modalità Trackball con Shift

Tieni premuti i pulsanti Shift su/giù per regolare le impostazioni dei menù Finestra e Dimensioni, a seconda di quella attiva, con le trackball e gli anelli.

Shift su: controlli della trackball per il menù Finestra

Quando il menù Finestra è attivo e tieni premuto il pulsante Shift su, puoi controllare le seguenti funzioni con le trackball:

Trackball Gain: regola la panoramica e l'inclinazione della finestra.

Anello Gain: regola le dimensioni della finestra. **Trackball Gamma:** regola il rapporto d'aspetto della finestra.

Anello Gamma: regola la rotazione della finestra.

Trackball Lift: nessun effetto.

Anello Lift: regola la morbidezza 1 della finestra.

Shift giù: controlli della trackball per il menù Dimensioni

Quando il menù Dimensioni è attivo e tieni premuto il pulsante Shift giù, puoi controllare le seguenti funzioni con le trackball:

Trackball Gain: regola la panoramica e l'inclinazione delle dimensioni di ingresso dell'immagine.

Anello Gain: regola lo zoom delle dimensioni di ingresso dell'immagine.

Trackball Gamma: regola la larghezza e l'altezza delle dimensioni di ingresso dell'immagine.

Anello Gamma: regola la rotazione delle dimensioni di ingresso dell'immagine.

Trackball Lift: nessun effetto. **Anello Lift:** nessun effetto.

Pulsanti di reset

Sopra le tre trackball sono presenti tre pulsanti per resettare il grading.



Resetta Lift: questo pulsante resetta ogni modifica di Livello o RGB effettuata con la trackball di sinistra e il suo anello.

Premi: resetta le modifiche di RGB e di Livello al valore base.

Shift su: resetta solo le modifiche di RGB al valore base, senza alterare le correzioni di Livello.

Shift giù: resetta solo le modifiche di Livello al valore base, senza alterare le correzioni di RGB.

Resetta Gamma: questo pulsante resetta ogni modifica di Livello o RGB effettuata con la trackball centrale e il suo anello.

Premi: resetta le modifiche di RGB e di Livello al valore base.

Shift su: resetta solo le modifiche di RGB al valore base, senza alterare le correzioni di Livello.

Shift giù: resetta solo le modifiche di Livello al valore base, senza alterare le correzioni di RGB.

Resetta Gain: questo pulsante resetta ogni modifica di Livello o RGB effettuata con la trackball di destra e il suo anello.

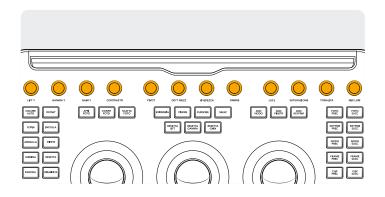
Premi: resetta le modifiche di RGB e di Livello al valore base.

Shift su: resetta solo le modifiche di RGB al valore base, senza alterare le correzioni di Livello.

Shift giù: resetta solo le modifiche di Livello al valore base, senza alterare le correzioni di RGB.

Manopole di controllo

La parte superiore del pannello ospita 12 manopole di controllo ad alta risoluzione con encoder ottico a rotazione illimitata. Le manopole, che basta premere per resettare, sono divise in gruppi da quattro per facilitare le operazioni negli ambienti bui. Sono elencate qui sotto, da sinistra a destra.



Lift Y: regola il contrasto dell'immagine nelle zone più scure. Agisce anche sui mezzitoni e, in misura minore, sulle zone più chiare dell'immagine.

Gamma Y: regola principalmente il contrasto dei mezzitoni, agendo in parte anche sulle zone più chiare e più scure.

Gain Y: regola le parti più chiare dell'immagine in misura maggiore rispetto ai mezzitoni e alle zone più scure.

Contrasto: incrementa o riduce la distanza tra valori più chiari e i valori più scuri di un'immagine, aumentando o diminuendo il contrasto. L'effetto è simile a quello ottenuto effettuando regolazioni opposte con i controlli master di Lift e Gain.

Pivot: cambia il centro della tonalità, determinando quali zone scure e chiare dell'immagine si ampliano o si restringono durante la regolazione del contrasto.

Dett Mezz: aumentando questo parametro, incrementa il contrasto delle zone dell'immagine con un elevato dettaglio dei contorni per aumentare la percezione di nitidezza, anche conosciuta come definizione. Diminuendo questo parametro, si ammorbidiscono le zone dell'immagine con una scarsa quantità di dettagli, lasciando inalterate quelle ricche di dettagli.

Vividezza: permette di aumentare in modo naturale la saturazione delle zone a bassa saturazione (Color Boost). Si può usare anche per diminuire la saturazione delle zone poco saturate.

Ombre: permette di schiarire o scurire i dettagli in ombra. Aumentando questo valore si recuperano i dettagli delle ombre registrati sotto lo 0%, lasciando inalterati i mezzitoni. Il valore base è 0.

Luci: diminuendo questo valore si recuperano i dettagli di luce sovraesposti nelle immagini ad alta gamma dinamica ma senza modificare i mezzitoni, per un look uniforme e naturale.

Saturazione: aumenta o diminuisce la saturazione complessiva dell'immagine. Un valore alto si traduce in un colore più intenso, mentre un valore basso riduce l'intensità del colore. Portando il valore a 0, si ottiene un'immagine in scala di grigi.

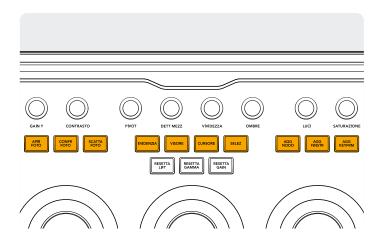
Tonalità: spazia tra le tonalità dell'immagine all'interno del perimetro della ruota di colore. Il valore di default di 50 mostra la distribuzione originale delle tonalità.

Mix Lum: permette di controllare il bilanciamento tra le regolazioni di contrasto YRGB effettuate con le rotelle master o le curve personalizzate vincolate e le regolazioni di contrasto Y effettuate con il canale Y di Lift, Gamma e Gain del menù Primarie o con la curva Luma non vincolata.

Sono disponibili ulteriori informazioni nel capitolo "Color page basics" del manuale di riferimento di DaVinci Resolve, e ciascuna di queste operazioni è visibile nel menù Primarie dell'interfaccia utente.

Pulsanti di controllo

Attorno alle trackball sono disposti tre gruppi di pulsanti di controllo.



Sezione in alto

Apri Foto: premi questo pulsante e DaVinci Resolve mostra automaticamente una tendina di confronto tra la scena e la foto di riferimento correnti. Il pulsante si illumina di verde quando questa modalità è attiva. Premilo di nuovo per disattivarla.

Shift su: apre o chiude lo schermo diviso. **Shift giù:** apre o chiude la Galleria.

Confr Foto: controlla la posizione e la modalità della tendina. Questo pulsante non ha l'opzione Premi, ma solo quelle indicate di seguito.

Tieni premuto: regola la posizione della tendina usando l'anello di destra.

Shift su: seleziona alternatamente le opzioni della tendina in modalità di visualizzazione continua.

Scatta Foto: durante il grading, premi questo pulsante per catturare automaticamente un fotogramma a piena risoluzione dalla timeline, completo dei metadati del grafico dei nodi per visualizzarli e utilizzarli come riferimento in seguito.

Evidenzia: attiva o disattiva la modalità di messa in evidenza dell'immagine. Il pulsante si illumina di verde quando questa modalità è attiva.

Shift su: seleziona alternatamente le opzioni di messa in evidenza dell'immagine in modalità di visualizzazione continua.

Visore: attiva o disattiva la schermata Cinema.

Shift su: attiva o disattiva la schermata Clip/Timeline sull'iPad.

Shift giù: attiva o disattiva la schermata Lightbox.

Cursore: attiva un cursore nel visore che risponde alla trackball di destra come con un mouse. Il pulsante si illumina di verde quando questa modalità è attiva.

Selez: seleziona il colore sotto il cursore per curve e correzioni secondarie.

Agg Nodo: aggiunge un nodo Seriale dopo il nodo attualmente selezionato.

Shift su: aggiunge un nodo Parallelo dopo il nodo selezionato.

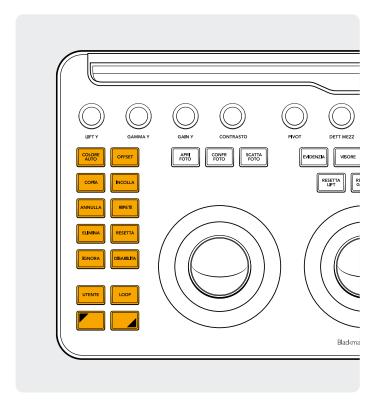
Shift giù: aggiunge un nodo Livello dopo il nodo selezionato.

Agg Finstr: aggiunge una finestra circolare sul nodo selezionato.

Shift su: aggiunge una finestra lineare sul nodo selezionato.

Shift giù: seque la finestra attiva in entrambe le direzioni.

Agg Keyfrm: aggiunge un keyframe dinamico in corrispondenza della posizione della timeline nella finestra Fotogrammi chiave.



Sezione a sinistra

Colore Auto: esegue un bilanciamento automatico del colore per una o più clip selezionate nella timeline.

Shift su: applica il grading alla clip selezionata da due clip precedenti nella timeline.

Shift giù: applica il grading alla clip selezionata dalla clip precedente nella timeline.

Offset: attiva la modalità Offset sulla trackball di destra, la temperatura del colore sull'anello di sinistra e la tinta sull'anello centrale. Il pulsante si illumina di verde quando guesta modalità è attiva.

Shift su: attiva la modalità Log.

Copia: copia il grading della clip sul buffer.

Shift su: copia il grading del nodo sul buffer.

Incolla: incolla il grading della clip dal buffer alla clip selezionata.

Shift su: applica il grading dalla foto selezionata nella Galleria.

Annulla: questo pulsante è il migliore amico dei coloristi. Testa le correzioni e, se non ti piacciono, annullale. Puoi annullare più di un'operazione nella pagina di lavoro.

Ripeti: può capitare di annullare una volta di troppo. Con questo pulsante ripristini l'ultima azione che hai annullato. Come nel caso di Annulla, puoi ripristinare più di un'operazione. Elimina: elimina il nodo selezionato dal grafico dei nodi.

Shift su: elimina la finestra selezionata dal nodo.

Shift giù: elimina il fotogramma selezionato dalla Galleria.

Resetta: resetta il grading del nodo selezionato.

Shift su: resetta il menù selezionato. Per esempio puoi resettare solo il Selettore lasciando intatta la correzione colore primaria.

Shift giù: resetta tutti i grade e i nodi sulla clip, riportandola alla versione originale (base mem).

Ignora: permette di ignorare tutte le correzioni. Il pulsante si illumina di rosso quando questa modalità è attiva, e l'immagine non risponderà alle operazioni effettuate nel nodo.

Disabilita: attiva o disattiva il nodo attuale. Il pulsante si illumina di rosso quando questa modalità è attiva, e il nodo non risponderà a nessuna operazione.

Utente: puoi assegnare a questo pulsante la scorciatoia della tastiera che utilizzi di più. Al momento della stesura di questa guida, questa funzione non è ancora disponibile.

Shift su: assegna a questo pulsante una tua scorciatoia della tastiera.

Shift giù: assegna a questo pulsante una tua scorciatoia della tastiera.

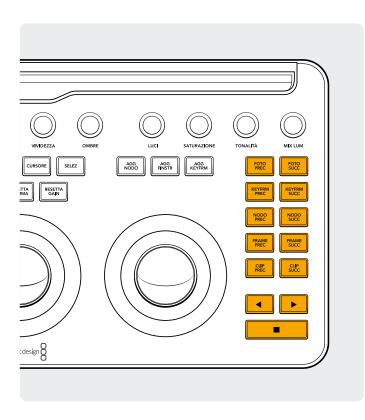
Loop: attiva o disattiva la riproduzione continua di una clip.

Shift su: attiva l'overlay della finestra.

Shift giù: attiva o disattiva l'audio.

Shift su: tieni premuto per applicare il modificatore al prossimo pulsante che premi. Il pulsante si illumina di verde quando questa modalità è attiva. Permette anche di eseguire funzioni aggiuntive con le trackball e gli anelli, come descritto nella sezione "Modalità Trackball con Shift".

Shift giù: tieni premuto per applicare il modificatore al prossimo pulsante che premi. Il pulsante si illumina di verde quando questa modalità è attiva. Permette anche di eseguire funzioni aggiuntive con le trackball e gli anelli, come descritto nella sezione "Modalità Trackball con Shift".



Sezione a destra

Foto Prec: se hai selezionato una foto, questo pulsante seleziona quella precedente.

Shift su: seleziona l'album delle foto precedente. **Shift giù:** aggiungi una bandierina alla clip attuale.

Foto Succ: se hai selezionato una foto, questo pulsante seleziona quella successiva nella Galleria.

Shift su: seleziona l'album delle foto successivo.

Keyfrm Prec: passa al fotogramma chiave precedente nella schermata Clip/Traccia della timeline.

Shift su: sposta l'indicatore di riproduzione in corrispondenza del marcatore precedente.

Shift giù: aggiunge un marcatore nella posizione attuale.

Keyfrm Succ: passa al fotogramma chiave successivo nella schermata Clip/Traccia della timeline.

Shift su: sposta l'indicatore di riproduzione in corrispondenza del marcatore successivo.

Shift giù: seleziona il marcatore e mostra la finestra di pop up dei marcatori.

Nodo Prec: all'interno dell'editor dei nodi nella pagina Color i nodi sono numerati in base all'ordine in cui sono stati aggiunti. I grafici dei nodi di DaVinci Resolve sono del tutto configurabili, per consentirti di aggiungere nodi nell'ordine e nella posizione che preferisci. Questo pulsante seleziona il nodo che precede quello attuale in ordine numerico.

Shift giù: seleziona il primo nodo nel grafico dei nodi.

Nodo Succ: questo pulsante seleziona il nodo adiacente a quello attuale, ovvero il nodo successivo in ordine numerico.

Shift giù: seleziona l'ultimo nodo nel grafico dei nodi.

Frame Prec: indietreggia di un fotogramma nel visore.

Shift giù: sposta l'indicatore di riproduzione sul primo fotogramma della clip.

Frame Succ: avanza di un fotogramma.

Shift giù: sposta l'indicatore di riproduzione sull'ultimo fotogramma della clip.

Clip Prec: seleziona il primo fotogramma della clip precedente.

Shift su: seleziona la versione precedente del grading.

Shift giù: raggiunge l'inizio della timeline.

Clip Succ: seleziona il primo frame della clip successiva.

Shift su: seleziona la versione successiva del grading.

Shift giù: raggiunge la fine della timeline.

Freccia sinistra: riproduce al contrario la clip/timeline. Premi più volte questa freccia per accelerare la riproduzione all'indietro.

Shift giù: traccia una finestra all'indietro.

Freccia destra: riproduce normalmente la clip/timeline. Premi più volte questa freccia per accelerare la riproduzione.

Shift giù: traccia una finestra in avanti.

Stop: interrompe la riproduzione. Premilo di nuovo per far ripartire la riproduzione.

Shift giù: interrompe il tracciatore.

Ulteriori informazioni

Per maggiori informazioni su DaVinci Resolve Micro Color Panel, puoi scaricare il manuale completo del prodotto dal sito web blackmagicdesign.com/it

Inoltre il manuale di riferimento di DaVinci Resolve (disponibile sullo stesso sito web) descrive dettagliatamente ogni funzione dei pulsanti.

Scopri di più su blackmagicdesign.com/it