



# DaVinci Resolve Micro Color Panel



Leading the Creative Video Revolution

# **DaVinci Resolve Micro Color Panel** を使用する前に

Micro Color Panelの上部にはコントロールノブが並んでおり、 中央にはカラーグレーディング用の3つのトラックボール(リング付 き)があります。左右にはトランスポートキーや使用頻度の高いキー が配置されており、グレーディングセッションが高速化します。トラッ クボールの上には、リセットボタンや、スチル、Power Window、 ビューアの選択ボタンがあります。ユニットの上部にはタブレッ ト用のスロットが付いており、DaVinci Resolveを起動したApple iPadを差し込むと、最もコンパクトなカラーグレーディング・ステ ーションになります。

# DaVinci Resolve Micro Color Panelの セットアップ

## DaVinci Resolve Micro Color Panelへの給電

DaVinci Resolve Micro Color PanelをUSB-CでMac、PC、iPadに 接続すると、ユニットの内蔵バッテリーが充電され、Bluetooth経 由でワイヤレスで使用できるようになります。Micro Color Panel のバッテリー残量は、システム環境設定のコントロールパネルセ クションで確認できます。



パネル背面のUSB-Cコネクター

## USB-Cでコンピューターに接続

DaVinci Resolve Micro Color PanelをUSB-Cで直接接続する のが、DaVinci Resolve Micro Color PanelをWindowsまたは Macコンピューターで使用する最も簡単かつ信頼性の高い方法 です。USB-Cケーブルを使用して、DaVinci Resolve Micro Color PanelをコンピューターのUSBタイプCポートに接続します。その 他の設定は必要ありません。DaVinci Resolveに、Micro Color PanelおよびDaVinci Control Panels Setupアプリケーション が自動的に表示され、使用できる状態になります。

## Bluetoothで コンピューターに接続

より柔軟性の高いセットアップ方法として、DaVinci Resolve Micro Color PanelをBluetooth経由でワイヤレスで接続すること もできます。

#### Micro Color PanelをBluetooth経由でMacOSに接続する:

- 前述のように、最初にUSB-Cで接続してMicro Color Panelを 充電し、使用できる状態にします。
- 2 Micro Color Panel背面のBluetoothボタンを押すと、青い ライトが点滅し、ペアリングを試みていることを示します。
- 3 MacOSのシステム設定でBluetooth設定ウィンドウを開き ます。Micro Color Panelという名前のデバイスを見つけて 「接続」キーを押します。
- 4 MacOSからデバイスをペアリングするか確認されたら、 「接続」ボタンを押します。
- 5 Micro Color Panelが接続されたら、DaVinci Resolveを起動 します。キーのLEDが点灯し、Micro Color Panelが適切に接 続されたことを示します。

#### Micro Color PanelをBluetooth経由でWindowsに接続する:

- 前述のように、最初にUSB-Cで接続してMicro Color Panelを 充電し、使用できる状態にします。
- 2 Windowsの「設定」>「Bluetoothとデバイス」を選択します。 Bluetoothのスライダーがオンになっていることを確認します。
- 3 「デバイスの追加」をクリックし、「デバイスを追加する」ウィン ドウでBluetoothを選択します。
- ダバイスリストでMicro Color Panelを選択し、接続できたら 「完了」を押します。
- 5 Windowsからデバイスをペアリングするか確認されたら、 「許可」ボタンを押します。
- 6 「Bluetoothとデバイス」ウィンドウでMicro Color Panel が接続されたら、DaVinci Resolveを起動します。キーの LEDが点灯し、Micro Color Panelが適切に接続された ことを示します。

#### Micro Color PanelをBluetooth経由でiPadOSに接続する:

- 最初にUSB-Cで他のコンピューター、iPad、あるいはUSB-C 充電器に接続してMicro Color Panelを充電し、使用できる 状態にします。Micro Color PanelをUSB-Cで直接iPadに接 続することはできません。USB-C接続は充電のみに使用し、パ ネルとの接続にはBluetoothを使用します。
- Micro Color Panel背面のBluetoothボタンを押すと、青い ライトが点滅し、ペアリングを試みていることを示します。
- **3** iPadOSの設定でBluetooth設定ウィンドウを開きます。Micro Color Panelという名前のデバイスを見つけてタップします。
- 4 iPadOSからデバイスをペアリングするか確認するメッセージ が表示されたら、「ペアリング」ボタンを押します。
- 5 Micro Color Panelが接続されたら、DaVinci Resolveアプリ を起動します。キーのLEDが点灯し、Micro Color Panelが適 切に接続されたことを示します。

## Micro Color Panelの キーを使用

Micro Color Panelの各キーは、DaVinci Resolveの個別のコマンドに対応しています。本ガイドでは、パネルの操作についてのみ説明しています。各コマンドの詳細に関しては、DaVinci Resolve Micro Color Panelマニュアルを参照してください。

この小型カラーパネルのすべてのキーの機能を最大化するため、 3つのアクションでキーのコマンドを変更できます:



キーを長押しします。 キーが緑に点灯して、修飾 キーが有効になったこと を示します。この状態で他 のキーを使用します。 石トに三角か付いた キーを長押しします。 キーが緑に点灯して、修飾 キーが有効になったこと を示します。この状態で他 のキーを使用します。

# トラックボールモード

DaVinci Resolve Micro Color Panelのリングとトラックボール が、画面上のプライマリーホイール、Log、オフセットコントロー ルをミラーリングするよう設定できます。これにより、各モードで 直感的な触覚コントロールを選択できます。

## プライマリー トラックボールモード

パネルのデフォルトモードです。オフセット、ビューア、スチルワイプ、 カーソルキーがオフ (無点灯) になっています。DaVinci Resolveの モードがプライマリーグレーディングの場合、3つのトラックボー ルは従来のDaVinciフォーマットで、左から順にリフト、ガンマ、ゲ インです。トラックボールを回すと、その領域のカラーバランス調 整が行われ、RGBパラメーターが変化します。インターフェース のプライマリーホイールのカラーリングに対応する方向にトラッ クボールを動かすことで、カラーを設定します。各トラックボール の周囲のリングを回すと、その領域のマスターホイールを調整で き、YRGB調整でコントラストをコントロールできます。

オフセット、ビューア、スチルワイプ、カーソルキーのいずれかが点 灯している場合、トラックボールとリングの一部あるいはすべてが、 異なる機能をコントロールします。これらの機能に関しては、それ ぞれのキーのセクションで後述されています。



## Logトラックボールモード

パネルのシフトアップボタンと「オフセット」ボタンを長押しするこ とで、Logトラックボールモードに切り替えられます。Logグレー ディングでは、3つのトラックボールが、Logコントロールのシャドウ、 ミッドトーン、ハイライトのパラメーターに変わります。トラックボ ールを回すと、その領域のカラーバランス調整が行われ、RGBパ ラメーターが変化します。インターフェースのプライマリーLogの カラーリングに対応する方向にトラックボールを動かすことで、 カラーを設定します。各トラックボールの周囲のリングを回すと、 その領域のマスターホイールを調整でき、YRGB調整でコントラ ストをコントロールできます。





## オフセット・トラックボールモード

プライマリー/Logモードのどちらでもオフセットボタンを選択で きます。このモードがオンになっている場合、オフセットボタンは 緑に点灯します。ボタンでモードを切り替え可能で、オフセットボ タンを選択すると、左のリングがイメージの色温度、中央のリン グがカラーティント、右のトラックボールがイメージのオフセット バランス、右のリングがマスター露出のコントロールになります。

## シフト・トラックボールモード

シフトキーを長押しすると、ウィンドウパレットとサイズ調整パレッ トのうち有効になっている方で、トラックボールおよびリングを コントロール調整に使用できます。

### シフトアップ: ウィンドウパレットの トラックボールコントロール

ウィンドウパレットが有効になっている状態でシフトアップキーを長 押しすると、トラックボールで以下の機能をコントロールできます。

ゲイントラックボール:ウィンドウ位置のパン/ティルトを調整。

ゲインリング:ウィンドウのサイズを調整。

ガンマトラックボール:ウィンドウのアスペクトレシオを調整。

ガンマリング:ウィンドウの回転を調整。

リフトトラックボール:調整機能なし。

リフトリング:ウィンドウのソフトネス1を調整。

#### シフトダウン: サイズ調整パレットの トラックボールコントロール

サイズ調整パレットが有効になっている状態でシフトダウンキーを 長押しすると、トラックボールで以下の機能をコントロールできます。

ゲイントラックボール:入力サイズ調整のパン/ティルトを調整。

ゲインリング:入力サイズ調整のズームを調整。

ガンマトラックボール:入力サイズ調整の幅/高さを調整。

ガンマリング:入力サイズ調整の回転を調整。

リフトトラックボール:調整機能なし。

リフトリング:調整機能なし。

# リセットボタン

3つのトラックボールの上には、グレードをリセットする3つ のボタンがあります:



リフトリセット: 左のトラックボールおよびリングで実行した、 あらゆるRGB/レベルの変更をリセットします。

<mark>押す:</mark>RGBとレベルの両方の変更がデフォルト値に リセットされます。

シフトアップ:RGBの変更のみがデフォルト値にリセット されます。レベルの変更はリセットされません。

シフトダウン:レベルの変更のみがデフォルト値にリセット されます。RGBの変更はリセットされません。

コントロールノブ

パネルの上部には12個のコントロールノブがあります。これらは 繊細な調整が可能な無限回転式ノブで、リセットにも対応してい ます。コントロールノブは4つずつグループ分けされており、暗い作 業室でもすばやい操作が可能です。以下は各コントロールノブの 概要です(左から):



**Yリフト:**イメージの暗い領域のコントラストを調整します。イメ ージのミッドトーンおよび明るい領域の一部にも影響します。

Yガンマ:主にミッドトーンのコントラストを変更します。暗い領域 および明るい領域にも影響します。

**Yゲイン:**イメージの明るい領域を調整します。ミッドトーンと 暗い領域にも影響します。 ガンマリセット:中央のトラックボールおよびリングで実行した、 あらゆるRGB/レベルの変更をリセットします。 <mark>押す:</mark>RGBとレベルの両方の変更がデフォルト値に

<mark>シフトアップ:</mark>RGBの変更のみがデフォルト値にリセット されます。レベルの変更はリセットされません。 シフトダウン:レベルの変更のみがデフォルト値にリセット されます。RGBの変更はリセットされません。

リセットされます。

ゲインリセット:右のトラックボールおよびリングで実行した、 あらゆるRGB/レベルの変更をリセットします。 押す:RGBとレベルの両方の変更がデフォルト値に リセットされます。

シフトアップ:RGBの変更のみがデフォルト値にリセット されます。レベルの変更はリセットされません。

シフトダウン:レベルの変更のみがデフォルト値にリセット されます。RGBの変更はリセットされません。

**コントラスト:**イメージの最も暗い値から最も明るい値までの 差を拡大/縮小させ、イメージのコントラストを増減できます。こ の効果は、リフトおよびゲインのマスターコントロールを同時に 反対方向に調整するのと似ています。

**ピボット:**コントラスト調整において、イメージの暗い部分と明 るい部分の差を拡大または縮小させる際の、トーンの中心を変 更します。

**ミッドディテール:**このパラメーターを上げると、エッジに詳細 なディテールが含まれるイメージ領域のコントラストが上がり、 イメージのシャープネス知覚(鮮明度とも呼ばれます)が上がり ます。マイナスの値にするとディテールの少ないイメージ領域が ソフトになりますが、ディテールを多く含む領域は影響を受けま せん。

**カラーブースト:**低彩度の領域の彩度を自然に上げます。バイブ ランス機能とも呼ばれます。この機能は、低彩度の領域の彩度 を下げるためにも使用できます。

シャドウ:シャドウのディテールを選択的に明るくまたは暗くできます。この値を上げることで、0%未満で記録されたシャドウのディテールを、ミッドトーンに影響を与えずに復元できます。基準値は0です。

**ハイライト:**このパラメーターを下げると、ハイダイナミックレン ジのメディアで白飛びしたハイライトのディテールを選択的に復 元できます。また、復元したハイライトと未調整のミッドトーンを スムースにブレンドすると、自然な結果が得られます。 **彩度:**イメージ全体の彩度を変更します。高い値ではカラーが強めに表示され、低い値ではカラーが弱めに表示されます。値を 0に設定するとカラーがなくなり白黒のイメージとなります。

**色相:**イメージ全体の色相をカラーホイールの全周に沿って回転させます。デフォルト設定の50では、オリジナルの色相分布が表示されます。

**輝度ミックス:**マスターホイールまたは連動させたカスタムカーブ で行ったYRGBコントラスト調整と、プライマリーパレットのリフト/ ガンマ/ゲインのYチャンネル、または連動していない輝度カーブを 使用して行ったYのみ調整とのバランスをコントロールします。

詳細は、DaVinci Resolveリファレンスマニュアルの「カラ ーページの基礎」チャプターを参照してください。これら の機能は、ユーザーインターフェースのプライマリーパレッ トに含まれています。

# コントロールボタン

トラックボールの周囲には、3グループに別れたコントロール ボタンがあります。



#### 上グループ

スチル再生:「スチル再生」を押すと、DaVinci Resolveはビュー ア上で現在のシーンとスチルの間にワイプを自動的に表示しま す。このボタンは、このモードがオンになっていると緑に点灯しま す。再度「スチル再生」を押すと、このモードがオフになります。 シフトアップ:分割スクリーン表示のオン/オフを切り替えます。 シフトダウン:ギャラリー表示のオン/オフを切り替えます。

**スチルワイプ:**ワイプの位置およびモードをコントロールします。 このキーは、単に押すだけのアクションに対応しておらず、以下 のアクションのみ可能です。

長押し:右のリングを使用してワイプの位置を調整します。
シフトアップ:「スチルワイプ」のオプションを
切り替えます。選択は一周すると最初に戻ります。

**スチル保存**:グレーディング中に「スチル保存」キーを押すと、 タイムラインからフル解像度のフレームが自動的に切り出され、 ノードグラフのメタデータと併せて保存されます。これらのスチ ルは後で自由に表示または使用できます。 ハイライト:ハイライト表示のオン/オフを切り替えます。このモードがオンになっている場合、このキーは緑に点灯します。
シフトアップ:ハイライトモードを切り替えます。
選択は一周すると最初に戻ります。

**ビューア:**このキーを押すとシネマビューアのオン/オフを切り替 えられます。

シフトアップ:クリップ表示のオン/オフ、あるいは iPadでクリップ/タイムラインを切り替えます。

シフトダウン:Lightbox表示のオン/オフを切り替えます。

カーソル:ビューアのカーソル選択を切り替えます。右のトラック ボールを使用して、マウスのように動かします。このモードがオン になっている場合、このキーは緑に点灯します。

選択:カーブおよびセカンダリー調整用に、カーソルの位置の カラーを選択します。

**ノード追加**:現在選択しているノードの後に新規のシリアルノードを追加します。

**シフトアップ**:現在選択しているノードの後に パラレルノードを追加します。

**シフトダウン**:現在選択しているノードの後に レイヤーノードを追加します。

**ウィンドウ追加:**現在選択しているノードに円形ウィンドウを 追加します。

**シフトアップ**:現在選択しているノードに 四角形ウィンドウを追加します。

**シフトダウン:**アクティブなウィンドウを 両方向にトラッキングします。

キーフレーム追加:現在のタイムラインの位置で、キーフレーム ウィンドウに動的キーフレームを追加します。



#### 左グループ

自動カラー:選択したクリップまたはタイムラインのクリップに、 自動カラー機能を適用します。 シフトアップ:選択したクリップに、タイムラインの

2つ前のクリップのグレードを適用します。 シフトダウン:選択したクリップに、タイムラインの 1つ前のクリップのグレードを適用します。

**オフセット:**右のトラックボールをオフセットモードに、左のリン グを色温度に、中央のリングをティントに切り替えます。このモー ドがオンになっている場合、このキーは緑に点灯します。 シフトアップ:Logモードを切り替えます。

**コピー:**クリップグレードをバッファにコピーします。 シフトアップ:ノードグレードをバッファにコピーします。

ペースト:バッファからのクリップグレードを選択したクリップに ペーストします。 シフトアップ:ギャラリーで選択したスチルから グレードを適用します。

**取り消し:**「取り消し」は、多くのカラリストが最も頻繁に使用するキーのひとつです。グレーディングを行い、気に入らない場合は「取り消し」を押します。ページ内で複数のステップを取り消せます。

やり直し:「取り消し」を一回多く押してしまった場合、「やり直し」 を押して、取り消した作業を再び有効にできます。「取り消し」と 同様に、複数のステップをやり直せます。 **削除:**選択したノードをノードグラフから削除します。 シフトアップ:選択したウィンドウをノードから削除します。 シフトダウン:選択したスチルをギャラリーから削除します。

**リセット:**現在のノードのグレードをリセットします。 シフトアップ:選択したパレットをリセットします。 例えば、プライマリーグレーディングはそのまま残し、 クオリファイアーだけをリセットできます。

**シフトダウン:**クリップのすべてのグレードおよび ノードをリセットします (Base Mem)。

**バイパス:**すべてのグレードをバイパスします。このモードがオン になっている場合、このボタンは赤く点灯し、作業内容がイメー ジに反映されていないことを示します。

**無効化:**現在のノードのオン/オフを切り替えます。このモードが オンになっている場合、このボタンは赤く点灯し、作業内容が ノードに反映されていないことを示します。

**ユーザー:**任意のキーボードショートカットを割り当てることで、 最も頻繁に使用するショートカットをこのボタンにマッピングでき ます。本ガイドの発行時点では、この機能はまだ使用できません。

**シフトアップ:**任意のキーボードショートカットを このキーに割り当てられます。

シフトダウン:任意のキーボードショートカットを このキーに割り当てられます。

**ループ:**クリップのループ再生のオン/オフを切り替えます。 シフトアップ:ウィンドウオーバーレイを切り替えます。 シフトダウン:ミュートのオン/オフを切り替えます。

シフトアップ:長押しすることで、次に押すキーにシフトアップ修 飾を適用します。このモードがオンになっている場合、このボタン は緑に点灯します。また、「シフト・トラックボールモード」セクショ ンに記載されているように、このキーでは、トラックボールやリン グを変更して追加機能を実行することもできます。

**シフトダウン**:長押しすることで、次に押すキーにシフトダウン修 飾を適用します。このモードがオンになっている場合、このボタン は緑に点灯します。また、「シフト・トラックボールモード」セクショ ンに記載されているように、このキーでは、トラックボールやリン グを変更して追加機能を実行することもできます。



#### 右グループ

前のスチル:スチルを選択した状態で「前のスチル」キーを押す と、1つ前のスチルが選択されます。

**シフトアップ:**1つ前のスチルアルバムが選択されます。 シフトダウン:現在のクリップにフラグを追加します。

次のスチル:スチルを選択した状態で「次のスチル」キーを押す と、ギャラリー内の次のスチルが選択されます。 シフトアップ:次のスチルアルバムが選択されます。

前のキーフレーム: クリップ/タイムライン表示で、1つ前のキーフレームが選択されます。

シフトアップ:再生ヘッドを前のマーカーに移動します。

**シフトダウン:**現在の位置にマーカーを追加します。

次のキーフレーム: クリップ/タイムライン表示で、次のキーフレームが選択されます。

 シフトアップ:再生ヘッドを次のマーカーに移動します。
シフトダウン:マーカーを選択し、マーカーの ポップアップウィンドウを表示します。

前のノード:カラーページのノードエディターには、ノードが複数含まれている場合があります。各ノードには、それらを追加した順で番号が付けられています。DaVinci Resolveのノードグラ

フはユーザーが構成するものです。ノードは任意の順番でどこに でも配置できます。「前のノード」キーを押すと、ノード番号が1つ 小さいノードが選択されます。

シフトダウン:ノードグラフの最初のノードが選択されます。

次のノード:「前のノード」キーと同様に、現在のノードの隣のノ ードを選択します。「次のノード」ではノード番号が1つ大きいノー ドが選択されます。

シフトダウン:ノードグラフの最後のノードが選択されます。

前のフレーム:ビューアの表示をタイムラインの1つ前(左)の フレームに移動します。

**シフトダウン:**クリップの最初のフレームに 再生ヘッドが移動します。

次のフレーム:キーを押す度に次のフレームに移動します。 シフトダウン:クリップの最後のフレームに 再生ヘッドが移動します。

前のクリップ:1つ前のクリップの最初のフレームを選択します。 シフトアップ:1つ前のグレードバージョンが選択されます。 シフトダウン:タイムラインの先頭に移動します。

次のクリップ:次のクリップの最初のフレームを選択します。 シフトアップ:次のグレードバージョンが選択されます。 シフトダウン:タイムラインの末尾に移動します。

**左矢印:**クリップ/タイムラインを逆再生します。複数回押すと、 逆再生の速度が上がります。

シフトダウン:ウィンドウを逆方向にトラッキングします。

**右矢印:**クリップ/タイムラインを順方向に再生します。複数回 押すと、再生の速度が上がります。

シフトダウン:ウィンドウを順方向にトラッキングします。

**停止:**再生を停止します。再び停止ボタンを押すと、再生が再開 します。

**シフトダウン:**トラッカーが停止します。

#### 詳細

DaVinci Resolve Micro Color Panelに関するより詳細な 情報は、弊社ウェブサイト(blackmagicdesign.com/jp) からダウンロードできる製品マニュアルに記載されています。

また、DaVinci Resolveリファレンスマニュアル(上記のウェ ブサイトからダウンロード可能)には、各キーに割り当てら れた機能に関するさらに詳しい情報が記載されています。