Квітень 2024 р. Короткий посібник користувача



# DaVinci Resolve Micro Color Panel



Leading the Creative Video Revolution

# Початок роботи з DaVinci Resolve Micro Color Panel

У верхній частині консолі є круглі ручки налаштувань, а нижче — три трекболи з кільцями для виконанння грейдингу. З лівого та правого боків розташовані клавіші для керування відтворенням і вибору найчастіше використовуваних команд. Над трекболами містяться клавіші скидання та вибору для роботи зі статичними кадрами, Power-зонами та вікном перегляду. У верхній частині корпуса є слот для розміщення планшета Apple iPad із системою DaVinci Resolve, що робить цю консоль найменшою та найкомпактнішою станцією для грейдингу.

## Налаштування консолі DaVinci Resolve Micro Color Panel

#### Заряджання консолі DaVinci Resolve Micro Color Panel

Підключення консолі DaVinci Resolve Micro Color Panel до Мас, ПК або iPad через порт USB-С також заряджатиме внутрішній акумулятор, що дозволить використовувати пристрій бездротовим способом через Bluetooth. Поточний рівень заряду акумулятора можна перевірити в DaVinci Resolve > Preferences > System > Control Panels.



Роз'єм USB-С на задньому боці

# Підключення до комп'ютера через USB-C

Підключення напряму через порт USB-C — це найпростіший і найнадійніший спосіб використання консолі з Mac або ПК з Windows. Для цього достатньо з'єднати DaVinci Resolve Micro Color Panel із комп'ютером через роз'єм USB-C за допомогою відповідного кабелю. Жодні додаткові налаштування не потрібні. Micro Color Panel автоматично з'явиться у додатку DaVinci Resolve, а також в утиліті DaVinci Control Panels Setup.

### Підключення до комп'ютера через Bluetooth

DaVinci Resolve Micro Color Panel також можна підключити бездротовим способом через Bluetooth.

#### Порядок підключення консолі до комп'ютера з MacOS через Bluetooth

- Переконайтеся, що акумулятор консолі заряджений і готовий до використання. Для цього її потрібно під'єднати за допомогою кабелю USB-C, як описано вище.
- 2 Натисніть кнопку з піктограмою Bluetooth на задній панелі консолі. Вона почне блимати синім, повідомляючи, що виконуються спроби встановлення з'єднання.
- 3 На комп'ютері з MacOS відкрийте «Системні параметри» > Bluetooth. Перейдіть до пристрою з іменем Micro Color Panel і натисніть «Під'єднати».
- 4 Якщо з'явиться запитання, чи ви хочете встановити з'єднання з пристроєм, натисніть кнопку «Під'єднати».
- 5 Щойно Micro Color Panel підключено, відкрийте DaVinci Resolve. Клавіші засвітяться, підтверджуючи правильне встановлення з'єднання з консоллю.

#### Порядок підключення консолі до ПК з Windows через Bluetooth

- Переконайтеся, що акумулятор консолі заряджений і готовий до використання. Для цього її потрібно під'єднати за допомогою кабелю USB-C, як описано вище.
- 2 На ПК з Windows відкрийте «Налаштування» > «Пристрої» > «Пристрої Bluetooth та інші пристрої». Переконайтеся, що повзунок Bluetooth установлено в положення «Увімкнуто».
- 3 Клацніть «Додавання пристрою Bluetooth або іншого пристрою» та виберіть Bluetooth у вікні «Додати пристрій».
- 4 Виберіть Micro Color Panel зі списку пристроїв, натисніть клавішу «Підключити», а після встановлення з'єднання — «Готово».
- 5 Якщо з'явиться запитання, чи ви хочете встановити з'єднання з пристроєм, натисніть кнопку «Дозволити».
- 6 Щойно Micro Color Panel підключено у вікні «Пристрої Bluetooth та інші пристрої», відкрийте DaVinci Resolve. Клавіші засвітяться, підтверджуючи правильне встановлення з'єднання з консоллю.

### Порядок підключення консолі до iPadOS через Bluetooth

- 1 Переконайтеся, що акумулятор консолі заряджений і готовий до використання. Для цього її потрібно під'єднати за допомогою кабелю USB-C до комп'ютера, планшета iPad або зарядного пристрою USB-C. Для роботи консоль підключають до планшета тільки через через Bluetooth, а не роз'єм USB-C, бо через нього виконується лише заряджання.
- 2 Натисніть кнопку з піктограмою Bluetooth на задній панелі консолі. Вона почне блимати синім, повідомляючи, що виконуються спроби встановлення з'єднання.
- 3 На планшеті з iPadOS відкрийте «Параметри» > Bluetooth. Перейдіть до пристрою з іменем Micro Color Panel і торкніться його.
- 4 Якщо з'явиться запитання, чи ви хочете встановити з'єднання з пристроєм, натисніть кнопку «Під'єднати».
- 5 Щойно Micro Color Panel підключено, відкрийте застосунок DaVinci Resolve. Клавіші засвітяться, підтверджуючи правильне встановлення з'єднання з консоллю.

### Використання клавіш консолі Micro Color Panel

Кожна клавіша на консолі відповідає за виконання окремих команд у DaVinci Resolve. Цей посібник описує лише керування консоллю. Докладні відомості про кожну з команд див. в посібнику з DaVinci Resolve Micro Color Panel.

Для максимального розширення функціоналу клавіш на консолі передбачено три способи їх використання.

**Натискання.** Швидко натисніть і відпустіть клавішу, ніби друкуєте.





правому кутку.

кольором. Потім

Shift униз. Торкніться

й утримуйте клавішу з

В активному режимі

вона світиться зеленим

натисніть іншу клавішу.

трикутником у нижньому

Shift yropy. Натисніть і утримуйте клавішу з трикутником у верхньому лівому кутку.

В активному режимі вона світиться зеленим кольором. Потім натисніть іншу клавішу.

# Режими трекболів

Кільця та трекболи можна налаштувати так, щоб вони виконували ті самі функції, що й кола на панелях Primaries -Color Wheels, Log Wheels і Offset. Це дозволяє створити інтуїтивно зрозумілий інтерфейс для кожного режиму.

### Режим трекболів для панелі Primaries

Це режим за замовчуванням, у якому клавіші «ЗМІЩЕННЯ», «ВІКНО», «ВИТІСН. СТАТ. КАДР» і «КУРСОР» не світяться. Три трекболи зліва направо відповідають традиційно розташованим колам Lift, Gamma та Gain на панелі Primaries додатка DaVinci Resolve. Обертання трекболів коригує колірний баланс відповідного діапазону, змінюючи параметри RGB. Установлення кольорів за допомогою трекболів виконується так само, як за допомогою колірних кіл на панелі Primaries. Обертання кільця навколо кожного трекболу коригує контраст, змінюючи параметри YRGB для кожного діапазону.

Коли світиться клавіша «ЗМІЩЕННЯ», «ВІКНО», «ВИТІСН. СТАТ. КАДР» або «КУРСОР», деякі або всі трекболи та кільця змінюють режим і керують іншими функціями. Опис відповідних клавіш і функцій наведено нижче.



### Режим трекболів для панелі Log

Цей режим можна ввімкнути натисканням і утримуванням клавіш «Shift угору» та «ЗМІЩЕННЯ». На панелі Log трекболи керуватимуть параметрами Shadow, Midtone i Highlights. Обертання трекболів коригує колірний баланс відповідного діапазону, змінюючи параметри RGB. Установлення кольорів за допомогою трекболів виконується так само, як за допомогою колірних кіл на панелі Log. Обертання кільця навколо кожного трекболу коригує контраст, змінюючи параметри RGB для кожного діапазону.





### Режим трекболів для параметра Offset

У режимах трекболів для панелей Primaries і Log можна також вибрати клавішу «ЗМІЩЕННЯ». Вона засвітиться зеленим кольором для нагадування про активований режим. Коли цю клавішу активовано, ліве кільце регулює колірну температуру зображення, центральне — відтінок, а праве — загальну експозицію. Правий трекбол коригує баланс колірного зміщення.

### Режими трекболів із застосуванням клавіш Shift

Натискаючи й утримуючи клавіші Shift, трекболи та кільця можна використовувати для налаштування параметрів панелей Window i Sizing, залежно від того, котра з них активована.

#### Shift угору. Керування параметрами на панелі Window

Коли панель Window активовано, а клавіша «Shift угору» утримується натиснутою, за допомогою трекболів можна керувати наведеними нижче функціями.

**Трекбол світла.** Змінює положення зони по горизонталі та вертикалі.

Кільце світла. Змінює розмір зони.

Трекбол гами. Змінює пропорції зони.

Кільце гами. Контролює обертання зони.

Трекбол тіней. Не вносить жодних змін.

Кільце тіней. Контролює згладжування краю зони (Soft 1).

#### Shift униз. Керування параметрами на панелі Sizing

Коли панель Sizing активовано, а клавіша «Shift униз» утримується натиснутою, за допомогою трекболів можна керувати наведеними нижче функціями.

**Трекбол світла.** Змінює положення вхідного зображення по горизонталі та вертикалі.

Кільце світла. Контролює масштабування вхідного зображення.

**Трекбол гами.** Змінює ширину та висоту вхідного зображення.

Кільце гами. Контролює обертання вхідного зображення.

Трекбол тіней. Не вносить жодних змін.

Кільце тіней. Не вносить жодних змін.

# Клавіші скидання

Над трекболами розташовані три клавіші для скидання колірних параметрів.



**СКИНУТИ ТІНІ.** Ця клавіша скидає зміни налаштувань RGB та рівня, зроблені лівим трекболом і кільцем.

Натискання. Скидає зміни налаштувань RGB та рівня.

**Shift угору.** Скидає лише зміни налаштувань RGB, а рівень залишається незмінним.

Shift униз. Скидає лише зміни налаштувань рівня, а RGB залишається незмінним. **СКИНУТИ ГАМУ.** Ця клавіша скидає зміни налаштувань RGB та рівня, зроблені центральним трекболом і кільцем.

Натискання. Скидає зміни налаштувань RGB та рівня.

**Shift угору.** Скидає лише зміни налаштувань RGB, а рівень залишається незмінним.

Shift униз. Скидає лише зміни налаштувань рівня, а RGB залишається незмінним.

**СКИНУТИ СВІТЛО.** Ця клавіша скидає зміни налаштувань RGB та рівня, зроблені правим трекболом і кільцем.

Натискання. Скидає зміни налаштувань RGB та рівня.

**Shift угору.** Скидає лише зміни налаштувань RGB, а рівень залишається незмінним.

Shift униз. Скидає лише зміни налаштувань рівня, а RGB залишається незмінним.

# Ручки керування

У верхній частині консолі є 12 ручок з оптичним датчиком, необмеженим обертанням і скиданням значення простим натисканням. Вони поділені на три групи для зручності використання. Функції ручок (зліва направо) наведено нижче.



**Y-TIHI.** Ця ручка регулює контраст у темних областях зображення. Середньотональні та в меншому ступені світлі ділянки теж змінюватимуться.

**Y-ГАМА.** Ця ручка регулює переважно контраст у середньотональних областях зображення та дещо в темних і світлих ділянках.

**Y-CBITЛО.** Ця ручка коригує переважно світлі ділянки, а також дещо середньотональні та темні.

КОНТРАСТ. Збільшує або зменшує різницю між найтемнішими та найсвітлішими точками зображення, регулюючи його контраст. Ефект такий самий, як при одночасній зміні загальних параметрів тіні та світла в протилежних напрямках.

**BICЬ.** Використовується для зміни точки відліку для обробки світлих і темних ділянок зображення під час коригування контрасту.

СЕРЕДНІ ТОНИ. При збільшенні цього параметра підвищується контраст контурів об'єктів у зображенні, а разом із ним і загальна чіткість. При зменшенні параметра до негативного значення згладжується деталізація нечітких областей, а різкі ділянки залишаються незмінними.

**ПОСИЛ. КОЛЬОРУ.** Дозволяє природним чином підвищувати або понижувати насиченість областей із низькою інтенсивністю кольорів.

**ТЕМНІ ТОНИ.** Дозволяє коригувати темні тони. Збільшення цього параметра відновлює деталізацію в темних областях, записану при нижче 0 відсотків, а середньотональні ділянки залишаються незмінними. 0 є базовим значенням.

**СВІТЛІ ТОНИ.** При зменшенні цього параметра світлі ділянки зображення стають темнішими, що дозволяє підвищити їхню деталізацію й досягти плавного переходу для природного поєднання з півтонами. **НАСИЧЕНІСТЬ.** Збільшує або зменшує загальну насиченість. При високих значеннях інтенсивність кольорів підвищуватиметься, при низьких понижуватиметься, а при нулі зображення стане чорно-білим.

**ТОН.** Дозволяє змінювати тони, пересуваючись по периметру колірного кола. За замовчуванням установлено значення 50, яке показує початковий розподіл тонів. **ЯСКР. МІКС.** Дозволяє контролювати баланс між зміною параметрів контрасту YRGB, зроблених за допомогою головних кіл або зв'язаних користувацьких кривих, і коригуванням лише яскравості (Y) за допомогою регуляторів Lift/Gamma/Gain на панелі Primaries або окремої кривої Luma.

Докладні відомості див. в розділі про сторінку Color у посібнику DaVinci Resolve Reference Manual, а всі згадані вище інструменти розташовані на панелі Primaries інтерфейсу користувача.

# Клавіші керування

Навколо трекболів є три групи клавіш керування.



#### Верхня група

**ВІДТВ. СТАТИЧ. КАДР.** При натисканні цієї клавіші поточна сцена у вікні перегляду автоматично зміниться на вибраний статичний кадр. Коли цей режим активовано, клавіша світиться зеленим. При повторному натисканні клавіші режим вимкнеться.

Shift yropy. Вмикає та вимикає показ розділеного екрана. Shift униз. Вмикає та вимикає показ галереї.

**ВИТІСН. СТАТИЧ. КАДР.** Контролює положення та режим витіснення. Для цієї клавіші передбачено лише режими, указані нижче.

Натискання з утримуванням. Дозволяє регулювати положення витіснення за допомогою правого кільця. Shift yropy. Дозволяє поступово проходити по всіх опціях витіснення статичного кадру. **ЗАХОП. СТАТИЧ. КАДР.** При натисканні цієї клавіші з часової шкали автоматично захоплюється статичний кадр у повній роздільній здатності та з метаданими вузлової структури для подальшого використання.

**ВИДІЛИТИ.** Вмикає та вимикає виділення. Коли цей режим активовано, клавіша світиться зеленим.

**Shift угору.** Дозволяє поступово проходити по всіх режимах виділення.

**BIKHO.** Вмикає та вимикає режим виведення зображення на весь екран.

Shift yropy. Вмикає та вимикає показ кліпів або перемикається між режимами Clips/Timeline на планшеті iPad.

Shift униз. Вмикає та вимикає режим Lightbox.

**КУРСОР.** Вмикає та вимикає показ курсора, який можна пересувати за допомогою правого трекболу. Коли цей режим активовано, клавіша світиться зеленим.

**ВИБРАТИ.** Вибирає колір у місці курсора для коригування за допомогою кривих і засобів вторинного грейдингу.

**ДОДАТИ ВУЗОЛ.** Додає новий послідовний вузол після вибраного вузла.

Shift yropy. Додає паралельний вузол після вибраного вузла.

Shift униз. Додає вузол шару після вибраного вузла.

ДОДАТИ ЗОНУ. Додає круглу зону на поточний вузол.

Shift yropy. Додає прямокутну зону на поточний вузол. Shift униз. Відстежує активну зону в обох напрямках.

**ДОДАТИ КЛЮЧ. КАДР.** Додає динамічний ключовий кадр у поточному положенні курсора на часовій шкалі у вікно Keyframes.



#### Ліва група

**АВТОМ. КОЛІР.** Виконує автоматичну колірну корекцію вибраних кліпів на часовій шкалі.

Shift yropy. Застосовує до вибраного кліпу колірну схему з передпопереднього кліпу.

Shift униз. Застосовує до вибраного кліпу колірну схему з попереднього кліпу.

**ЗМІЩЕННЯ.** Вмикає коригування зміщення правим трекболом, колірної температури лівим кільцем і відтінку середнім кільцем. Коли цей режим активовано, клавіша світиться зеленим.

Shift угору. Вмикає режим Log.

КОПІЮВ. Копіює колірну схему кліпу в буфер.

Shift yropy. Копіює колірну схему вузла в буфер.

**ВСТАВИТИ.** Вставляє колірну схему з буфера у вибраний кліп.

Shift yropy. Застосовує колірну схему зі статичного кадру, вибраного в галереї.

**СКАСУВ.** Одна з улюблених клавіш колористів. Дозволяє експериментувати з грейдингом і скасовувати зміни. Цю дію можна виконувати на кілька кроків назад.

**ПОВТ.** Якщо випадково скасовано забагато змін, натискання цієї клавіші відновлює останню з них. Так само, як із скасуванням, дію можна виконувати на кілька кроків уперед. **ВИДАЛ.** Видаляє вибраний вузол із вузлової структури. **Shift угору.** Видаляє вибране вікно з вузла. **Shift униз.** Видаляє вибраний статичний кадр із галереї.

СКИНУТИ. Скидає колірну схему поточного вузла.

Shift yropy. Скидає вибрані налаштування. Наприклад, можна скинути лише параметри кваліфікатора, не змінюючи значення первинного грейдингу.

Shift униз. Скидає всі колірні схеми й вузли на кліпі.

**ПРОП.** Пропускає виконання грейдингу. Коли цей режим активовано, клавіша світиться червоним кольором, що свідчить про те, що внесені зміни не застосовуються до зображення.

**ВИМКНУТИ.** Вмикає або вимикає поточний вузол. Коли цей режим активовано, клавіша світиться червоним кольором, що свідчить про те, що внесені зміни не застосовуються до вузла.

**КОРИСТ.** Цій клавіші можна призначити користувацьку команду, яка застосовується найчастіше. Наразі ця функція недоступна.

Shift yropy. Прив'язує до клавіші користувацьку команду. Shift униз. Прив'язує до клавіші користувацьку команду.

опте упло. прио лоус до клавнат користурацьку команд

**ЦИКЛ.** Дозволяє перемикатися між простим і циклічним відтворенням кліпу.

Shift yropy. Дозволяє перемикатися між вікнами. Shift униз. Вимикає та вмикає звук.

Shift yropy. Натисніть і утримуйте, щоб застосувати даний режим до клавіші, яку ви натиснете. Коли цей режим активовано, клавіша світиться зеленим. Цією клавішею також можна змінювати функціонал трекболів і кілець, як описано в розділі «Режими трекболів із застосуванням клавіш Shift».

Shift униз. Натисніть і утримуйте, щоб застосувати даний режим до клавіші, яку ви натиснете. Коли цей режим активовано, клавіша світиться зеленим. Цією клавішею також можна змінювати функціонал трекболів і кілець, як описано в розділі «Режими трекболів із застосуванням клавіш Shift».



#### Права група

**ПОПЕР. СТАТ. КАДР.** Якщо виділено статичний кадр, клавіша вибирає попередній.

Shift yropy. Вибирає попередній альбом статичних кадрів.

Shift униз. Додає позначку до поточного кліпу.

**НАСТУП. СТАТ. КАДР.** Якщо виділено статичний кадр, клавіша вибирає наступний після нього кадр у галереї.

Shift yropy. Вибирає наступний альбом статичних кадрів.

**ПОПЕР. КЛЮЧ. КАДР.** Дозволяє переходити до попереднього ключового кадру на кліпі чи доріжці.

Shift yropy. Пересуває вказівник відтворення до попереднього маркера.

Shift униз. Додає маркер до поточного місця.

**НАСТУП. КЛЮЧ. КАДР.** Дозволяє переходити до наступного ключового кадру на кліпі чи доріжці.

Shift yropy. Пересуває вказівник відтворення до наступного маркера.

Shift униз. Вибирає маркер і відкриває вікно маркерів.

ПОПЕР. ВУЗОЛ. На вкладці Nodes сторінки Color зазвичай розміщено чимало вузлів. Вони пронумеровані в порядку їх додавання. DaVinci Resolve дозволяє користувачам самим визначати конфігурацію вузлової структури, додавати вузли в довільному порядку та в будь-яке місце. Клавіша «ПОПЕР. ВУЗОЛ» вибирає попередній, тобто нижчий за номером вузол.

Shift униз. Вибирає перший вузол у вузловій структурі.

НАСТУП. ВУЗОЛ. Вибирає наступний за номером вузол.

Shift униз. Вибирає останній вузол у вузловій структурі.

**ПОПЕР. КАДР.** Виводить у вікно перегляду попередній кадр із часової шкали.

Shift униз. Переміщує вказівник відтворення на перший кадр кліпу.

**НАСТУП. КАДР.** Виводить у вікно перегляду наступний кадр.

Shift униз. Переміщує вказівник відтворення на останній кадр кліпу.

**ПОПЕР. КЛІП.** Вибирає перший кадр попереднього кліпу.

Shift угору. Вибирає попередню колірну схему. Shift униз. Переносить до початку часової шкали.

НАСТУП. КЛІП. Вибирає перший кадр наступного кліпу.

Shift угору. Вибирає наступну колірну схему. Shift униз. Переносить до кінця часової шкали.

**Стрілка вліво.** Відтворює кліп або часову шкалу у зворотньому порядку. При багаторазовому натисканні швидкість відтворення збільшується.

Shift униз. Відстежує зону у зворотному порядку.

**Стрілка вправо.** Відтворює кліп або часову шкалу. При багаторазовому натисканні швидкість відтворення збільшується.

Shift униз. Відстежує зону у звичайному порядку.

Клавіша зупинки. Зупиняє відтворення. Щоб його відновити, натисніть клавішу ще раз.

Shift униз. Зупиняє відстеження.

#### Додаткова інформація

Додаткову інформацію про DaVinci Resolve Micro Color Panel див. в посібнику, який можна завантажити на blackmagicdesign.com/ua.

Крім того, у посібнику з DaVinci Resolve, який також доступний на зазначеному вебсайті, можна знайти докладний опис усіх функцій клавіш.

Дізнайтеся більше на blackmagicdesign.com/ua