

# DaVinci Resolve Micro Color Panel



# Guía de inicio rápido

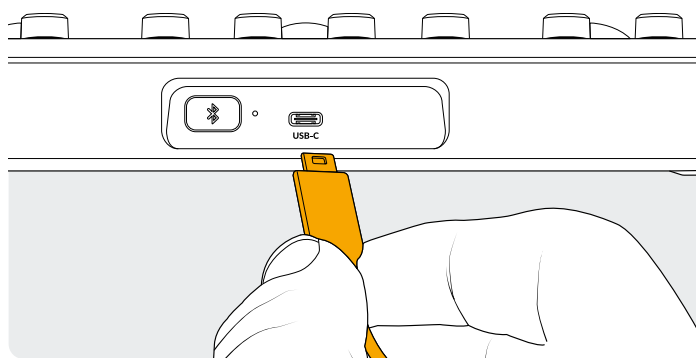
## DaVinci Resolve Micro Color Panel

Este panel incluye una fila de mandos giratorios en la parte superior y tres esferas con círculos para llevar a cabo el etalonaje, así como botones de uso habitual y controles de reproducción a la izquierda y la derecha que permiten agilizar la dinámica de trabajo. Arriba de dichas esferas, la unidad cuenta con botones adicionales que brindan la posibilidad de restablecer ajustes y seleccionar diversas funciones. Además, la ranura a lo largo del borde superior ha sido diseñada para sostener dispositivos iPad en los que se ha instalado DaVinci Resolve. Esto proporciona un sistema excepcionalmente compacto que facilita la corrección cromática.

## Preparación del dispositivo

### Carga del panel

Al conectar el panel a equipos informáticos portátiles o dispositivos iPad, se carga la batería interna. Esto permite utilizar la unidad de manera inalámbrica mediante una conexión Bluetooth. El nivel de carga de la batería puede comprobarse accediendo a la sección de los paneles de control en las preferencias del sistema.



Conexión USB-C en la parte trasera del panel

### Conexión a equipos informáticos mediante el puerto USB-C

El puerto USB-C brinda una manera simple y confiable de conectar el panel a equipos Mac o Windows mediante un solo cable. No es necesario realizar ajustes adicionales, ya que el dispositivo será detectado automáticamente

por DaVinci Resolve. Aparecerá junto a las aplicaciones de configuración de paneles y podrá utilizarse de inmediato.

### Conexión a equipos informáticos mediante Bluetooth

Asimismo, es posible conectar el panel de forma inalámbrica mediante Bluetooth para lograr una mayor flexibilidad.

#### Para conectar el panel a equipos Mac mediante Bluetooth:

- 1 En primer lugar, conecte el panel mediante el puerto USB-C de la manera descrita anteriormente para cargar la batería y asegurarse de que esté lista.
- 2 Presione el botón con el símbolo de Bluetooth en la parte trasera de la unidad. Una luz azul parpadeará indicando que el dispositivo está listo para vincularse.
- 3 Abra el panel de preferencias para conexiones Bluetooth en los ajustes del sistema. Busque el dispositivo y haga clic en el botón **Conectar**.
- 4 Si aparece un mensaje para confirmar la vinculación del dispositivo, haga clic en el botón **Conectar**.
- 5 Una vez conectado el panel, ejecute DaVinci Resolve. Los botones del dispositivo se iluminarán para confirmar que se ha conectado correctamente.

#### Para conectar el panel a equipos Windows mediante Bluetooth:

- 1 Conecte el panel mediante el puerto USB-C de la manera descrita anteriormente para cargar la batería y asegurarse de que esté lista.
- 2 En la configuración del sistema, seleccione la opción **Dispositivos** y luego **Bluetooth y dispositivos**. Compruebe que el interruptor correspondiente esté activado.
- 3 Haga clic en **Agregar dispositivo** y seleccione la opción **Bluetooth** en la ventana respectiva.
- 4 Seleccione el panel en la lista de dispositivos y haga clic en el botón **Aceptar** una vez conectado.
- 5 Si aparece un mensaje para confirmar la vinculación del dispositivo, haga clic en el botón **Permitir**.
- 6 Después de conectar el panel, ejecute DaVinci Resolve. Los botones del dispositivo se iluminarán para confirmar que se ha conectado correctamente.

## Para conectar el panel a dispositivos iPad mediante Bluetooth:

- 1 Conecte el panel mediante el puerto USB-C a un equipo informático, un dispositivo iPad o un cargador USB-C para suministrar corriente a la batería y asegurarse de que esté lista. Cabe destacar que no es posible conectar el panel directamente a un iPad mediante dicho puerto, ya que este solamente permite cargar la batería interna. La única forma de hacerlo es a través de la conexión Bluetooth.
- 2 Presione el botón con el símbolo de Bluetooth en la parte trasera de la unidad. Una luz azul parpadeará indicando que el dispositivo está listo para vincularse.
- 3 Abra el panel de preferencias para conexiones Bluetooth en los ajustes del sistema. Busque el panel y pulse el nombre del dispositivo.
- 4 Si aparece un mensaje para confirmar la vinculación del dispositivo, pulse el botón **Enlazar**.
- 5 Una vez conectado el panel, abra DaVinci Resolve. Los botones del dispositivo se iluminarán para confirmar que se ha conectado correctamente.

## Uso de los botones

Cada botón del panel corresponde a una función individual de DaVinci Resolve. Esta guía solamente describe el uso del dispositivo. Consulte el manual de este modelo a fin de obtener más información al respecto.

Para aprovechar al máximo la utilidad de todos los botones en este panel compacto, existen tres modos de modificar su funcionamiento:

**Botón solo:** Presione el botón ligeramente y suéltelo.



### Botón con triángulo superior izquierdo:

Mantenga presionado el botón con el triángulo en la esquina superior izquierda. Este se encenderá de color verde para indicar que está activo. A continuación, presione otro botón.



### Botón con triángulo inferior derecho:

Mantenga presionado el botón con el triángulo en la esquina inferior derecha. Este se encenderá de color verde para indicar que está activo. A continuación, presione otro botón.

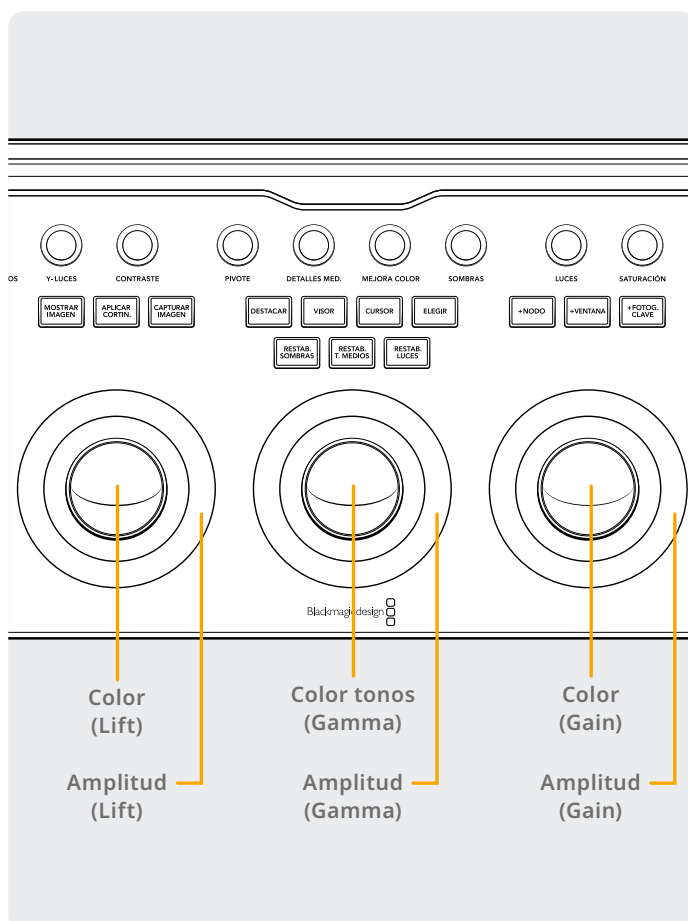
## Esferas

Es posible configurar las esferas y los anillos que las rodean para que reflejen los controles correspondientes en el panel de círculos cromáticos de la interfaz. Esto permite modificar dichos parámetros de manera intuitiva.

## Modo de correcciones primarias:

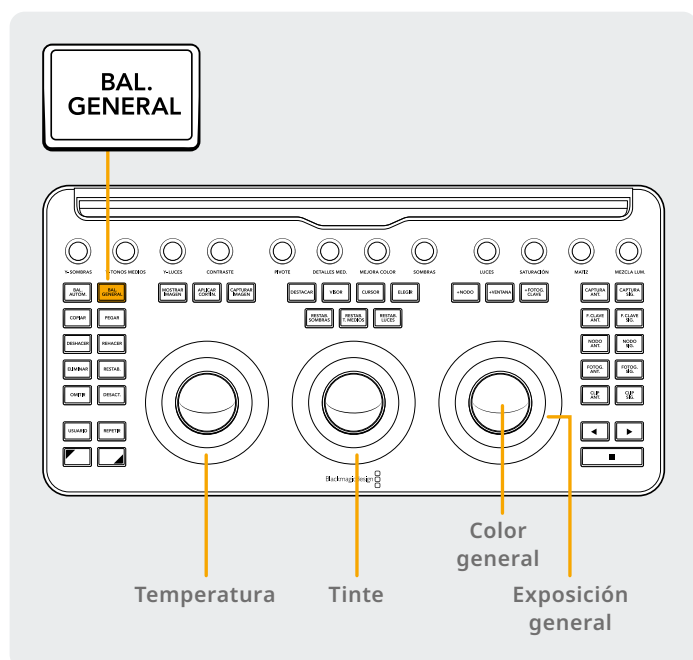
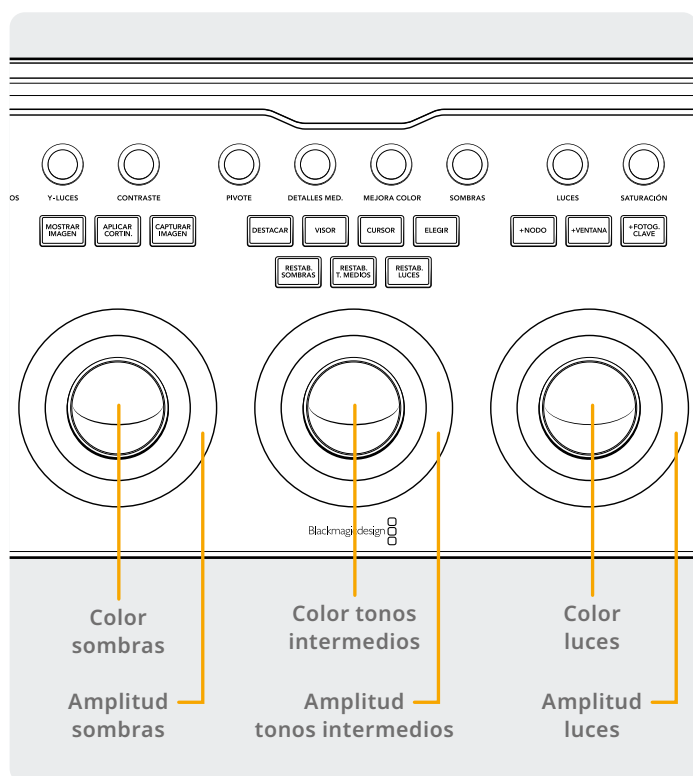
Este es el modo de funcionamiento predeterminado. Las tres esferas de izquierda a derecha representan los círculos tradicionales de correcciones primarias en DaVinci Resolve. Al rotar la esfera, se lleva cabo un ajuste cromático del rango específico modificando los parámetros de los canales rojo, verde y azul. Los colores se determinan moviendo la esfera en la dirección correspondiente según los círculos en la interfaz del programa. Al girar el anillo que rodea cada esfera, es posible modificar el control general a fin de cambiar el contraste mediante los ajustes para la luminancia y los canales mencionados (YRGB).

Cuando los botones **BAL. GENERAL**, **VISOR**, **APLICAR CORTIN.** o **CURSOR** están encendidos, las esferas y los anillos permiten controlar diferentes funciones que se describen más adelante.



## Modo de círculos logarítmicos:

Es posible acceder a este modo manteniendo presionados el botón con el triángulo en la esquina superior izquierda y el botón **BAL. GENERAL** en el panel. En este caso, las esferas permiten ajustar las sombras, los tonos intermedios y las luces, respectivamente. Al rotar una esfera, se lleva cabo un ajuste cromático del rango específico modificando los parámetros de los canales rojo, verde y azul. Los colores se determinan moviendo la esfera en la dirección correspondiente según los círculos en la interfaz del programa. Al girar el anillo que rodea cada esfera, es posible modificar el control general a fin de cambiar el contraste mediante los ajustes para los canales mencionados (RGB).



## Modo de balance general:

Al presionar el botón **BAL. GENERAL** en uno de los modos anteriores, esta se encenderá de color verde para indicar que se ha activado el modo adicional. En este caso, los anillos que rodean las esferas izquierda, central y derecha controlan la temperatura, el tinte, y el balance general de la imagen o la exposición general, respectivamente.

## Funciones adicionales

Al presionar los botones con los triángulos, es posible utilizar las esferas para realizar ajustes relativos a ventanas y parámetros de dimensionamiento.

### Botón con triángulo superior izquierdo: Controles de ventanas

Cuando el panel **Power Windows** de la interfaz está activo, al mantener presionado el botón con el triángulo superior izquierdo, es posible utilizar las esferas para las siguientes funciones:

**Esfera derecha:** Ajusta el eje X/Y de la ventana.

**Anillo derecho:** Ajusta el tamaño de la ventana.

**Esfera central:** Ajusta la relación de aspecto de la ventana.

**Anillo central:** Ajusta la rotación de la ventana.

**Esfera izquierda:** Sin función.

**Anillo izquierdo:** Ajusta la atenuación de la ventana.

### Botón con triángulo inferior derecho: Controles de dimensionamiento

Cuando el panel **Ajuste de tamaño** de la interfaz está activo, al mantener presionado el botón con el triángulo inferior derecho, es posible utilizar las esferas para las siguientes funciones:

**Esfera derecha:** Ajusta los valores de los ejes X e Y de la fuente en dicho panel.

**Anillo derecho:** Ajusta el valor de ampliación de la fuente en dicho panel.

**Esfera central:** Ajusta los valores de ancho y altura de la fuente en dicho panel.

**Anillo central:** Ajusta el valor de rotación de la fuente en dicho panel.

**Esfera izquierda:** Sin función.

**Anillo izquierdo:** Sin función.

## Botones de reajuste

Los tres botones situados arriba de las esferas permiten restablecer los ajustes cromáticos.



**Restablecer sombras:** Este botón restablece los cambios en los niveles y los canales rojo, verde y azul realizados mediante la esfera o el círculo izquierdo.

**Botón solo:** Al presionar este botón se restablecen todos los cambios.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Al presionar estos dos botones, solo se restablecen los cambios realizados en los canales rojo, verde y azul, sin afectar los niveles.

**Botón con triángulo inferior derecho:** Al presionar estos dos botones, solo se restablecen los cambios realizados en los niveles, sin afectar los canales rojo, verde y azul.

**Restablecer tonos medios:** Este botón restablece los cambios en los niveles y los canales rojo, verde y azul realizados mediante la esfera o el círculo central.

**Botón solo:** Al presionar este botón se restablecen todos los cambios.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Al presionar estos dos botones, solo se restablecen los cambios realizados en los canales rojo, verde y azul, sin afectar los niveles.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Al presionar estos dos botones, solo se restablecen los cambios realizados en los niveles, sin afectar los canales rojo, verde y azul.

**Restablecer luces:** Este botón restablece los cambios en los niveles y los canales rojo, verde y azul realizados mediante la esfera o el anillo derecho.

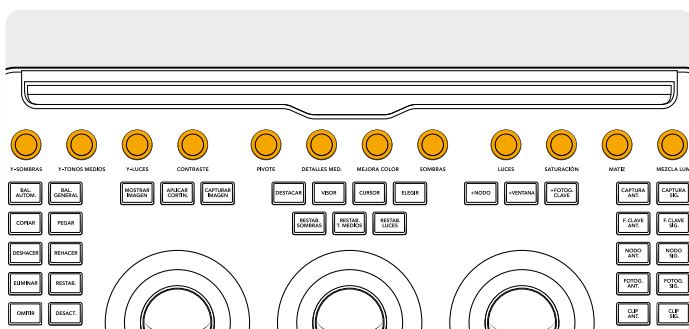
**Botón solo:** Al presionar este botón se restablecen todos los cambios.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Al presionar estos dos botones, solo se restablecen los cambios realizados en los canales rojo, verde y azul, sin afectar los niveles.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Al presionar estos dos botones, solo se restablecen los cambios realizados en los niveles, sin afectar los canales rojo, verde y azul.

# Mandos giratorios

La parte superior del panel incluye doce mandos giratorios de rotación ilimitada con codificadores ópticos y trinquetes de reajuste. Estos se agrupan de a cuatro para facilitar el uso del panel en ambientes oscuros. De izquierda a derecha, estos mandos controlan los siguientes parámetros:



**Y-SOMBRAS:** Este mando permite ajustar el contraste en las zonas más oscuras de la imagen. Nótese que las tonalidades intermedias y, en menor medida, las partes más claras también se verán afectadas.

**Y-TONOS MEDIOS:** Este mando permite ajustar el contraste de los tonos intermedios afectando parcialmente las zonas más claras y oscuras de la imagen.

**Y-LUCES:** Este mando afecta las zonas más brillantes de la imagen en mayor medida, en comparación con los tonos intermedios y las partes más oscuras.

**CONTRASTE:** Este parámetro permite aumentar o disminuir el rango de valores entre las zonas más claras y oscuras de la imagen para incrementar o reducir el contraste. El efecto es similar al que se obtiene realizando ajustes opuestos simultáneos mediante los controles generales situados debajo de las opciones **Lift** y **Gain** en la interfaz.

**PIVOTE:** Cambia el centro de la tonalidad en torno al cual las partes oscuras y claras de la imagen se amplían o estrechan durante el ajuste del contraste.

**TONOS MEDIOS:** Al acrecentar este parámetro, el contraste en las zonas de la imagen con un gran nivel de detalles en los bordes se incrementa para aumentar la percepción de nitidez, lo cual se conoce a menudo como definición. Al disminuirlo hasta un valor negativo, las regiones de la imagen con una menor cantidad de detalles se atenúan sin afectar las zonas más detalladas.

**MEJORA COLOR:** Esta opción permite aumentar de manera natural la saturación (o intensidad) del color en aquellas zonas donde este valor es bajo. También puede emplearse para disminuir dicho parámetro.

**SOMBRAS:** Este mando permite oscurecer o aclarar de manera selectiva los detalles en las sombras. Al aumentar este parámetro, se recuperan los detalles registrados por debajo de 0 % sin afectar los tonos intermedios.

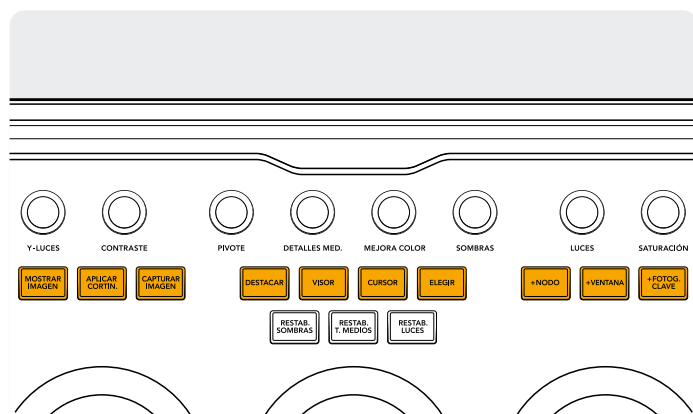
**LUCES:** Al disminuir este parámetro, es posible recuperar detalles de las zonas más luminosas en imágenes con un rango dinámico amplio. Asimismo, permite obtener un resultado más natural entre las regiones claras recuperadas y los tonos intermedios que no fueron ajustados.

**SATURACIÓN:** Aumenta o disminuye la saturación general de la imagen. Cuanto mayor sea este parámetro, más intensos serán los colores. Al disminuirlo, su intensidad se reduce hasta que, al alcanzar el valor 0, no habrá color alguno y se obtendrá una imagen en escala de grises.

**MATIZ:** Este control permite modificar los matices de la imagen recorriendo el perímetro del círculo cromático. El valor predeterminado de 50 muestra la distribución original de este parámetro.

## Botones de control

En torno a las esferas, hay tres grupos de botones de control.



### Grupo superior:

**MOSTRAR IMAGEN:** Al presionar este botón, DaVinci Resolve muestra automáticamente en el visor una cortinilla entre la escena y la imagen actual. El botón se encenderá de color verde cuando este modo se encuentra activado. Al oprimirlo por segunda vez, esta función se desactivará.

**Botón con triángulo superior izquierdo:** Activa o desactiva el modo de pantalla dividida.

**Botón con triángulo inferior derecho:** Muestra u oculta la galería.

**APLICAR CORTIN.:** Controla la posición y el modo de la cortinilla. Este botón solo funciona de las siguientes maneras.

**Botón solo presionado:** Permite ajustar la posición de la cortinilla mediante el círculo izquierdo.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Muestra las diferentes opciones para la cortinilla comenzando nuevamente por la primera al llegar a la última.

**CAPTURAR IMAGEN:** Al presionar este botón en cualquier momento durante el etalonaje, se captura un fotograma en resolución completa de la línea de tiempo y se adjuntan

**MEZCLA LUM.:** Permite controlar el balance entre los ajustes de contraste en la luminancia (Y) y los canales rojo, verde y azul (RGB) —realizados mediante los controles generales o curvas personalizadas vinculadas— y aquellos que solo afectan la luminancia —efectuados con los círculos de correcciones primarias o la curva de luminancia.

Es posible obtener más información en el capítulo referente al módulo Color del manual de DaVinci Resolve (disponible en inglés), y cada uno de estos cambios pueden apreciarse en el panel de correcciones primarias de la interfaz del programa.

los metadatos de la estructura nodal para su posterior uso y visualización.

**DESTACAR:** Activa o desactiva el modo de destaque. Este botón se encenderá de color verde cuando dicho modo se encuentre activado.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Muestra los diferentes modos de destaque comenzando nuevamente por el primero al llegar al último.

**VISOR:** Al presionar este botón, es posible activar o desactivar el visor.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Activa o desactiva la visualización de clips, o bien alterna entre los clips y la línea de tiempo en dispositivos iPad.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Muestra u oculta la ventana de miniaturas.

**CURSOR:** Muestra un cursor en el visor que puede desplazarse mediante la esfera derecha. Al activar este modo, el botón se encenderá de color verde.

**ELEGIR:** Permite elegir el color determinado por el cursor en curvas y correcciones secundarias.

**+ NODO:** Añade un nodo en serie antes del seleccionado.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Añade un nodo paralelo antes del seleccionado.

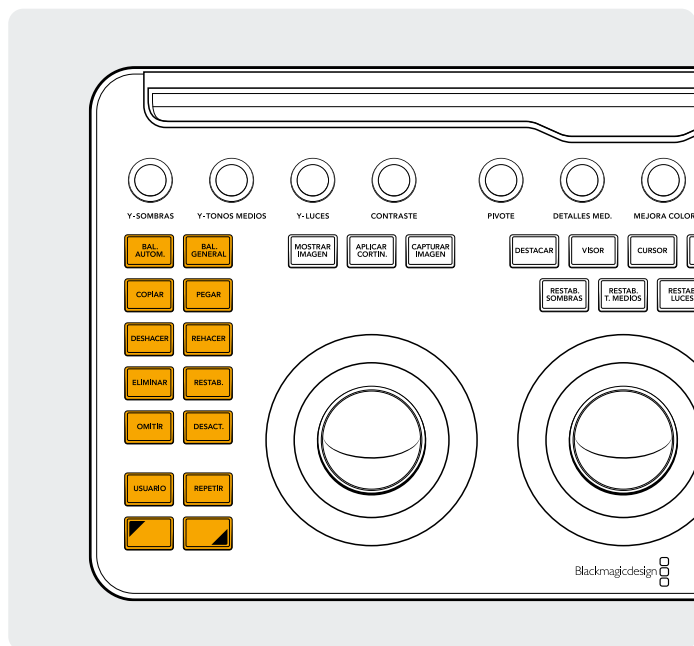
**Botón + triángulo inferior derecho:** Añade un nodo de capa antes del seleccionado.

**+ VENTANA:** Añade una ventana circular al nodo seleccionado.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Añade una ventana lineal al nodo seleccionado.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Realiza un seguimiento de la ventana activa en ambas direcciones.

**+ FOTOG. CLAVE:** Añade un fotograma clave dinámico en la posición de la línea de tiempo en la ventana respectiva.



## Grupo izquierdo

**BAL. AUTOM.:** Permite realizar un etalonaje automático del clip o los clips seleccionados en la línea de tiempo.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Aplica al clip seleccionado los ajustes efectuados en los dos clips previos de la línea de tiempo.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Aplica al clip seleccionado los ajustes efectuados en el clip previo de la línea de tiempo.

**BAL. GENERAL:** Permite ajustar el brillo en todos los rangos tonales de la imagen con la esfera derecha, la temperatura del color con el anillo izquierdo, y el tinte con el del medio. El botón se enciende de color verde cuando esta función se encuentra activada.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Activa el modo logarítmico.

**COPIAR:** Copia los ajustes cromáticos del clip en la memoria intermedia.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Copia los ajustes cromáticos del nodo en la memoria intermedia.

**PEGAR:** Aplica los ajustes cromáticos guardados en la memoria intermedia al clip seleccionado.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Aplica los ajustes cromáticos de la imagen seleccionada en la galería.

**DESHACER:** Este es uno de los botones de mayor utilidad para los coloristas. Permite revertir todos los ajustes que se llevaron a cabo si el usuario no está conforme con el resultado, y posible utilizarlo en una amplia gama de funciones.

**REHACER:** Cuando se han revertido más cambios de los necesarios, este botón permite restituir dichos ajustes. También es posible utilizarlo en una amplia gama de funciones.

**ELIMINAR:** Elimina el nodo seleccionado de la estructura nodal.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Elimina la ventana seleccionada del nodo.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Elimina la imagen seleccionada de la galería.

**RESTAB.:** Permite restablecer los ajustes cromáticos del nodo seleccionado.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Restablece los ajustes del panel seleccionado. Por ejemplo, es posible restituir solamente un color específico sin afectar las correcciones primarias.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Restablece todos los ajustes cromáticos y nodos del clip.

**OMITIR:** Permite omitir o ignorar los ajustes cromáticos realizados. Este botón se encenderá de color rojo cuando se encuentre activado.

**DESACT.:** Permite activar o desactivar el nodo seleccionado. Este botón se encenderá de color rojo cuando se encuentre activado.

**USUARIO:** El usuario puede asignar a este botón la función utilizada con mayor frecuencia. Esta herramienta aún no está disponible a la fecha de publicación del presente documento.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Permite asignar una función a este botón.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Permite asignar una función a este botón.

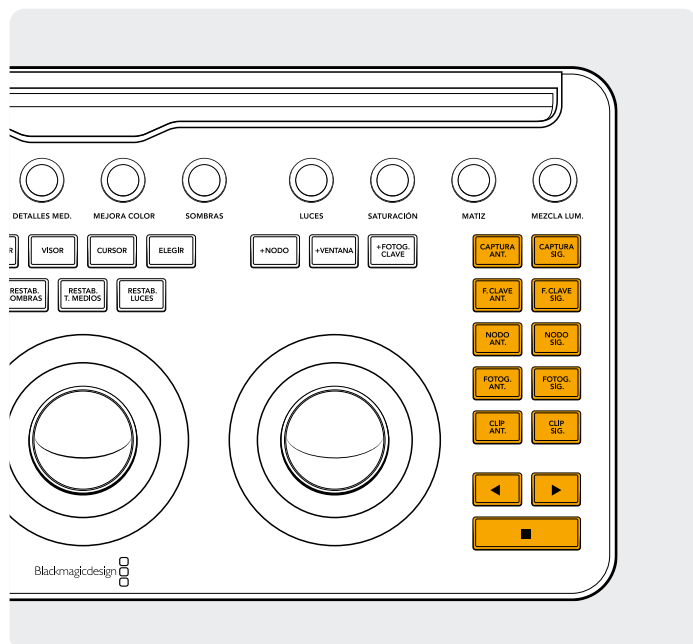
**REPETIR:** Permite activar o desactivar la reproducción continua de un clip.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Permite activar la información superpuesta en ventanas.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Permite silenciar o activar el sonido.

**Botón con triángulo superior izquierdo:** Mantenga este botón presionado para modificar la función del siguiente que se oprima. El botón se encenderá de color verde para indicar que se encuentra activado. Asimismo, este botón brinda la posibilidad de realizar funciones adicionales con las esferas y los anillos de la forma descrita anteriormente en esta guía.

**Botón con triángulo inferior derecho:** Mantenga este botón presionado para modificar la función del siguiente que se oprima. El botón se encenderá de color verde para indicar que se encuentra activado. Asimismo, este botón brinda la posibilidad de realizar funciones adicionales con las esferas y los anillos de la forma descrita anteriormente en esta guía.



## Grupo derecho:

**CAPTURA ANT.:** Permite elegir la imagen anterior a la seleccionada.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Permite elegir el álbum de imágenes previo.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Añade un señalador al clip seleccionado.

**CAPTURA SIG.:** Permite elegir la imagen siguiente a la seleccionada.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Permite elegir el álbum de imágenes siguiente.

**FOTOG. CLAVE ANT.:** Retrocede un fotograma clave en el clip o la pista de la línea de tiempo.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Retrocede el cabezal hasta el marcador previo.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Añade un señalador en la posición del cabezal.

**FOTOG. CLAVE SIG.:** Adelanta un fotograma clave en el clip o la pista de la línea de tiempo.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Avanza el cabezal hasta el marcador siguiente.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Selecciona el señalador y muestra la ventana emergente respectiva.

**NODO ANT.:** En el editor de nodos del módulo Color, es posible que haya varios de ellos. Estos se numeran según el orden en el que se agregan. La estructura nodal de DaVinci Resolve es completamente modificable, lo cual permite añadir nodos en cualquier lugar y sin una secuencia específica. Este botón permite seleccionar el nodo anterior según su numeración.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Selecciona el primer nodo de la estructura nodal.

**NODO SIG.:** De manera similar al botón anterior, permite elegir el nodo adyacente al seleccionado según su numeración.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Selecciona el último nodo de la estructura nodal.

**FOTOG. ANT.:** Permite retroceder la imagen que se muestra en el visor un fotograma en la línea de tiempo.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Retrocede el cabezal hasta el primer fotograma del clip.

**FOTOG. SIG.:** Cada vez que se presiona este botón, es posible adelantar un fotograma.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Avanza el cabezal hasta el último fotograma del clip.

**CLIP ANT.:** Selecciona el primer fotograma del clip anterior.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Selecciona la versión previa del etalonaje.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Permite ir al comienzo de la línea de tiempo.

**CLIP SIG.:** Selecciona el primer fotograma del clip siguiente.

**Botón + triángulo superior izquierdo:** Selecciona la siguiente versión del etalonaje.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Permite ir al final de la línea de tiempo.

**Flecha izquierda:** Este botón permite reproducir el clip o la línea de tiempo en sentido inverso. Presiónelo varias veces para aumentar la velocidad de reproducción.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Permite realizar el seguimiento de una ventana en sentido inverso.

**Flecha derecha:** Este botón permite reproducir el clip o la línea de tiempo. Presiónelo varias veces para aumentar la velocidad de reproducción.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Permite realizar el seguimiento de una ventana.

**Detener:** Este botón permite detener la reproducción. Presiónelo una vez más para comenzarla nuevamente.

**Botón + triángulo inferior derecho:** Permite detener el seguimiento.

### Información adicional

Para obtener información más detallada sobre este dispositivo, descargue el manual completo disponible en nuestro sitio web.

Además, el manual de referencia de DaVinci Resolve —también disponible en el mismo sitio— explica detalladamente las funciones vinculadas a cada uno de los botones.

**Más información:** [blackmagicdesign.com/es](https://blackmagicdesign.com/es)