

datacolor 

Spyder Checkr Video

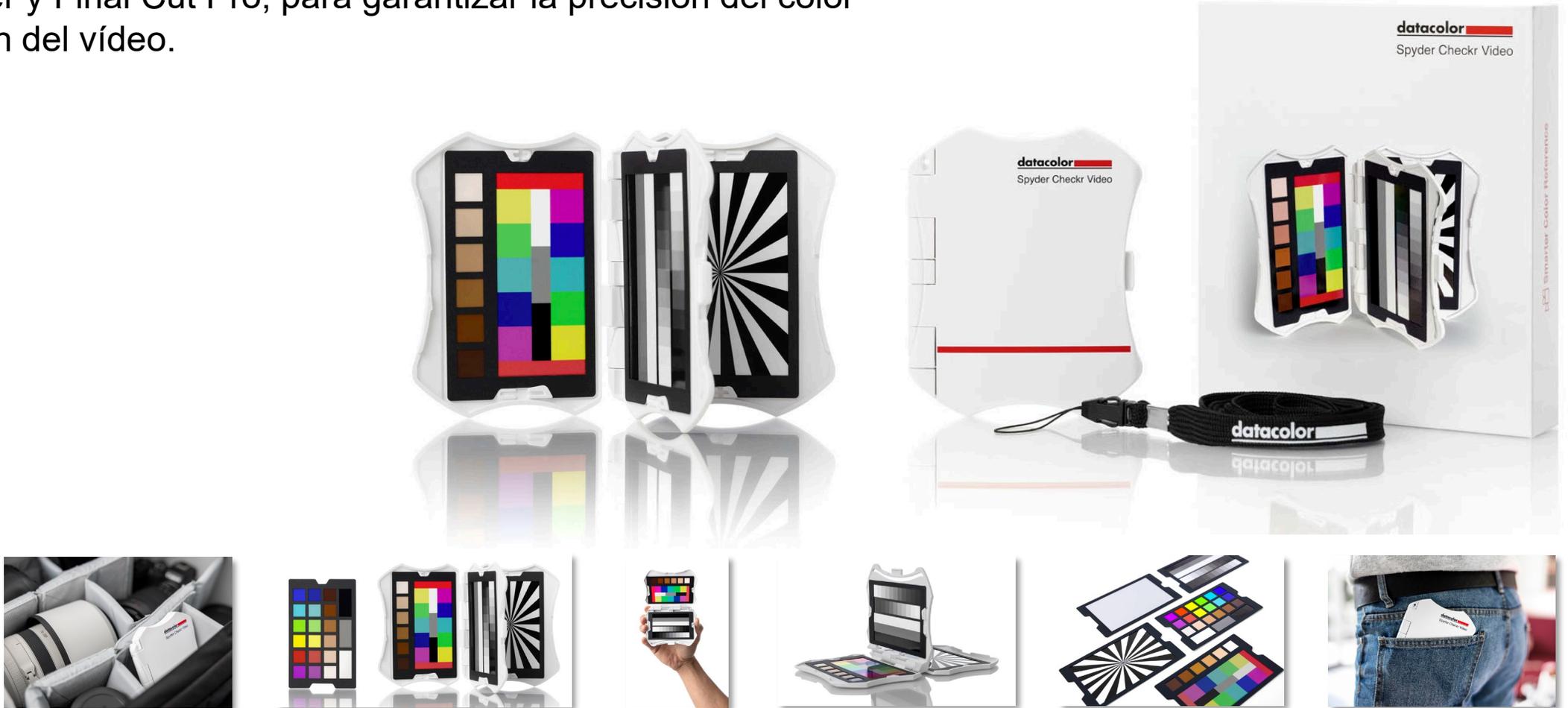
Guía de inicio rápido



Bienvenido a Spyder Checkr Video

Spyder Checkr Video es una tabla de referencia de color que funciona con vectorscopio de vídeo, monitores de forma de onda y software de edición de vídeo profesional como DaVinci Resolve, Adobe Premier y Final Cut Pro, para garantizar la precisión del color y la exposición del vídeo.

datacolor 
Get Color Right



Acerca de este producto

- Una herramienta avanzada de referencia de color para vídeo que funciona con visores vectoriales para ayudar a garantizar la precisión y coherencia del color en una gama de cámaras, objetivos y sensores desde el inicio del rodaje, simplificando y facilitando la corrección del color en postproducción.
- La tarjeta de objetivo de color pendiente de patente de Datacolor para vídeo aprovecha cómo se procesa el vídeo, proporcionando más información de color al usuario de un vistazo para una mayor y más fácil precisión de color que es intuitiva tanto para principiantes como para profesionales del vídeo.
- Incluye 5 tarjetas de objetivo de alto brillo: 2 tipos de tarjetas de color para diferentes workflows, escala de grises degradados, tarjeta de grises sólidos para el balance de blancos y una tarjeta de estrella de enfoque. Las tarjetas brillantes permiten una alta saturación del color, una mayor gama cromática, además de una identificación más fácil de los destellos.
- Las tarjetas son reemplazables e intercambiables con Spyder Checkr Photo para trabajos híbridos de foto/vídeo para una mayor eficiencia en costes y sostenibilidad.
- El diseño ergonómico del maletín se adapta de forma cómoda y segura a la mano, minimizando la fatiga y los errores de manejo.

datacolor 

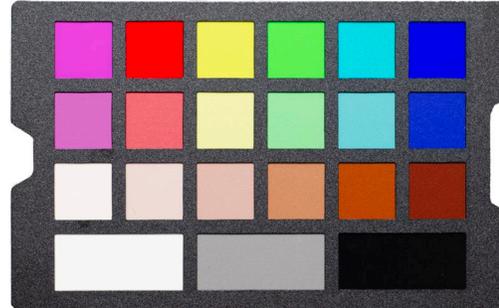
Get Color Right



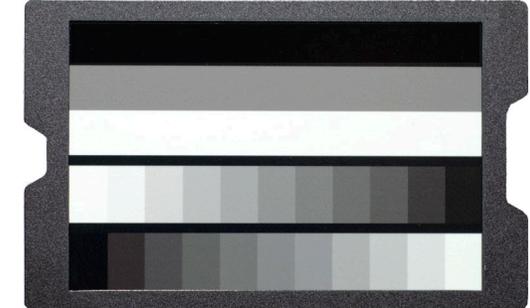
Sistema de tarjetas Spyder Checkr Video



- Tarjeta de patrón de color



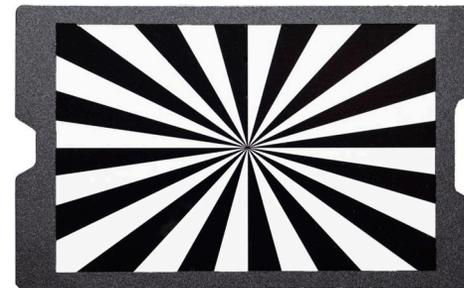
- Tarjeta parche de color



- Tarjeta de escala de grises



- Tarjeta gris neutra para el balance de blancos



- Estrella de enfoque

Buenas prácticas para la captura de imágenes

- Al grabar el Spyder Checkr Video, recomendamos sostener las tarjetas de color y gris en la siguiente orientación.
- Manteniendo las tarjetas en esta orientación se muestra la información de color, exposición y contraste en un formato fácil de leer.
- Si las tarjetas fueron capturadas en otro ángulo, pueden ser rotadas en postproducción usando su software NLE.



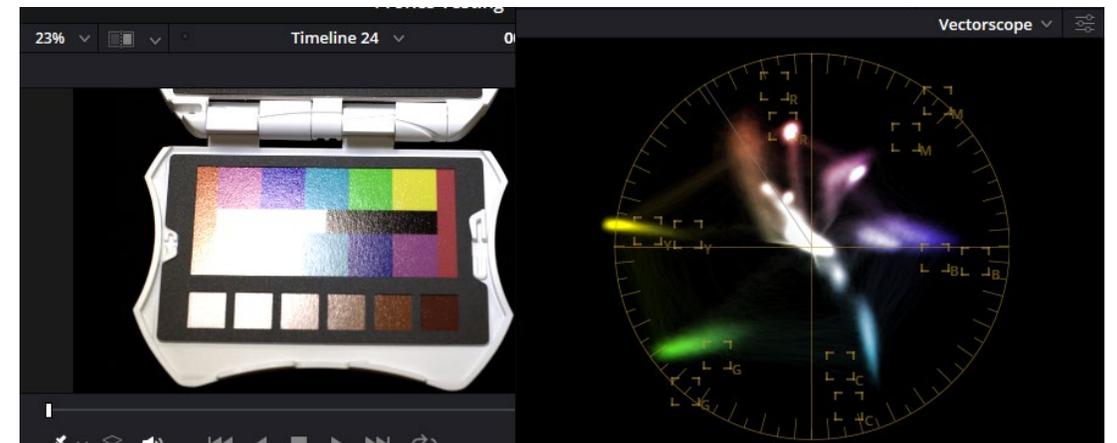
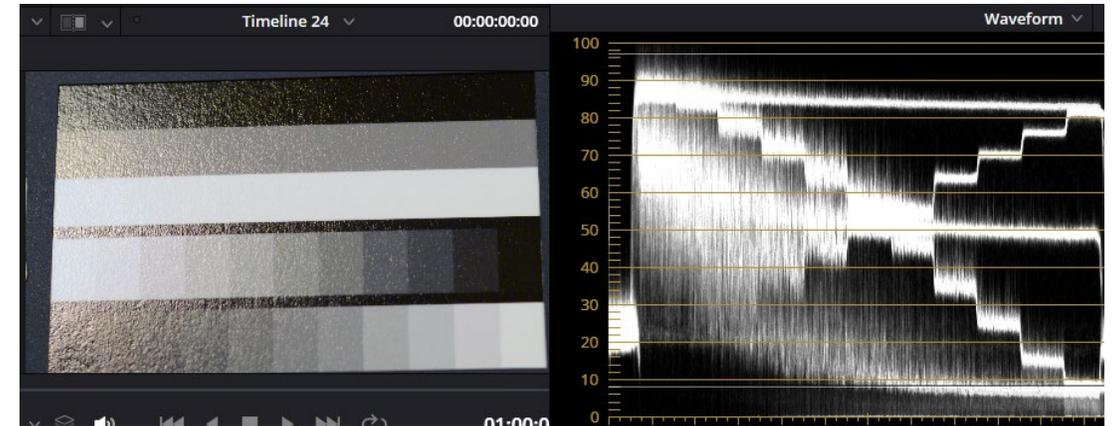
Buenas prácticas para la corrección de imágenes

- Para garantizar la calibración de color más precisa utilizando el sistema Spyder Checkr Video, sigue estos pasos:
 - Elige un encuadre con la carta enfocada y sin destellos.
 - Corregir el Balance de Blancos
 - Ajusta los niveles de exposición utilizando un monitor de forma de onda
 - Ajusta los colores utilizando un vectorscopio
 - Aplica la corrección a las secuencias restantes de esa cámara.
- Repite este proceso para cada cámara y después de cada escena o cambio de iluminación



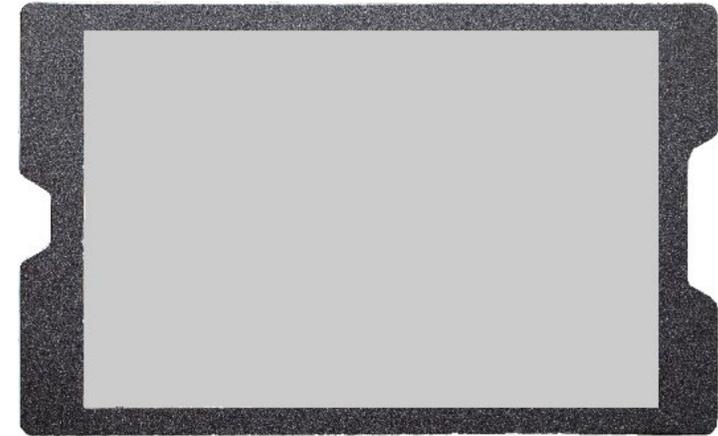
Notas Importantes - Flaring

- Las tarjetas Spyder Checkr Video tienen un acabado muy brillante, por lo que los destellos y reflejos pueden identificarse y eliminarse fácilmente.
 - Los ejemplos de la derecha muestran el efecto del ensanchamiento en las tarjetas.
- Para obtener la información de color más precisa, cambia el ángulo o la posición de las tarjetas de modo que queden expuestas a su iluminación sin mostrar ningún destello.



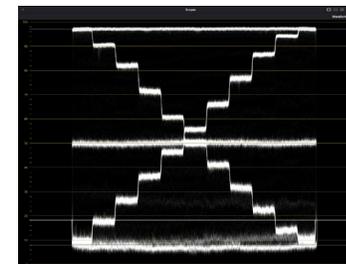
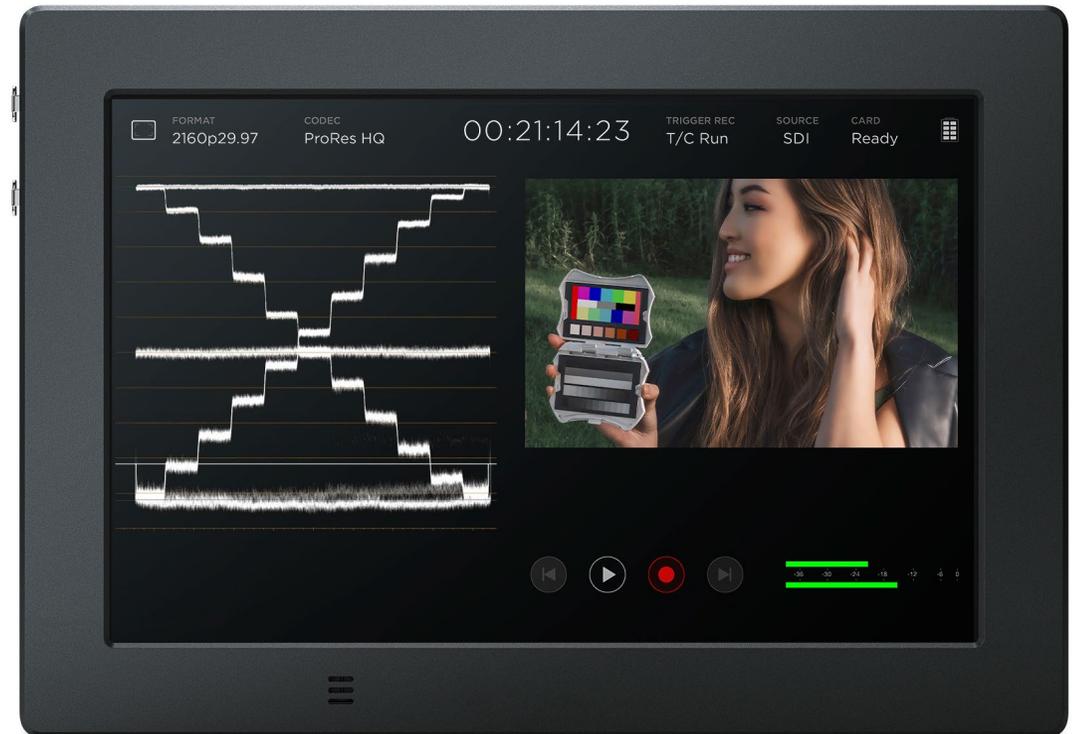
Tarjeta Gris Neutro

- La tarjeta de blanco gris neutro proporciona un blanco neutro más grande ideal para el balance de blancos.
- Cuando realice el balance de blancos de su cámara, asegúrese de que esta tarjeta llena el marco o el área de muestra.



Tarjeta de escala de grises

- Esta tarjeta está diseñada para proporcionar puntos de referencia precisos para los niveles de exposición y contraste.
- Para obtener los mejores resultados, recomendamos ajustar la imagen utilizando primero los niveles de la barra grande y, a continuación, trabajar con la escala de grises para el ajuste fino.



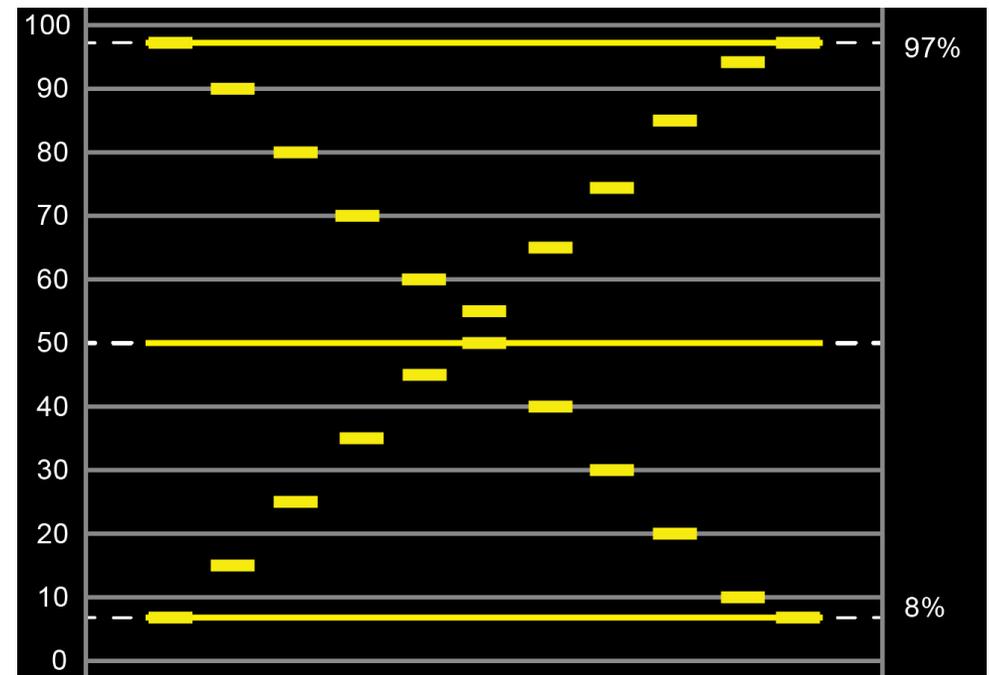
Tarjeta de escala de grises

- Tarjeta dividida en dos secciones principales
 - 3 barras grandes
 - Blanco: 95%-98%
 - 50% Gris: 50%
 - Negro: 5% - 8%
 - Escala de grises de 22 pasos
 - Cada parche es un cambio del 10%.
 - Cada barra está desplazada un 5% respecto a la otra
 - La barra nº 1 empieza por la izquierda:
 - Blanco(97%) luego 90%, 80%, etc.
 - La barra nº 2 empieza por la derecha:
 - 95%, luego 85%, 75%, etc.



Tarjeta de escala de grises

- Cuando se aísla la tarjeta de escala de grises, se genera el patrón de la derecha en el monitor de forma de onda.
- Las 3 barras grandes proporcionarán una referencia rápida para la exposición.
 - En el campo, el patrón escalonado para evitar problemas de recorte.
 - En postproducción, se recomienda usar el mismo patrón para garantizar un contraste preciso.



Notas importantes

- Todas las tarjetas de color están diseñadas para ser utilizadas en el espacio de color Rec.709.
- Cuando se utiliza un formato RAW para la captura, la compresión de gama puede ser necesaria. Diferentes sistemas de cámara pueden ofrecer resultados diferentes.



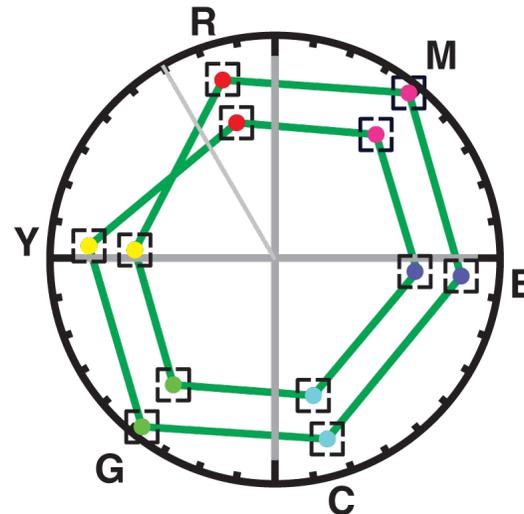
Tarjetas de color

- El Spyder Checkr Video incluye dos tarjetas de color que proporcionan toda la información que necesita para corregir el color de sus secuencias:
 - 12 parches de color (6 tonos en dos niveles de saturación)
 - *Estos niveles de saturación se corresponden con el 100% y el 75% en un vectorscopio con factor de zoom 2x.*
 - H = Saturación alta (100%)
 - L = Saturación baja(75%)
 - 6 parches de tono de piel (S1 - S6)
 - 3 parches neutros para su uso con monitores de forma de onda.
- *La única diferencia entre la tarjeta Patrón y la tarjeta Parche es el efecto que cuando se ve con un vectorscopio*



Tarjeta de patrones de color

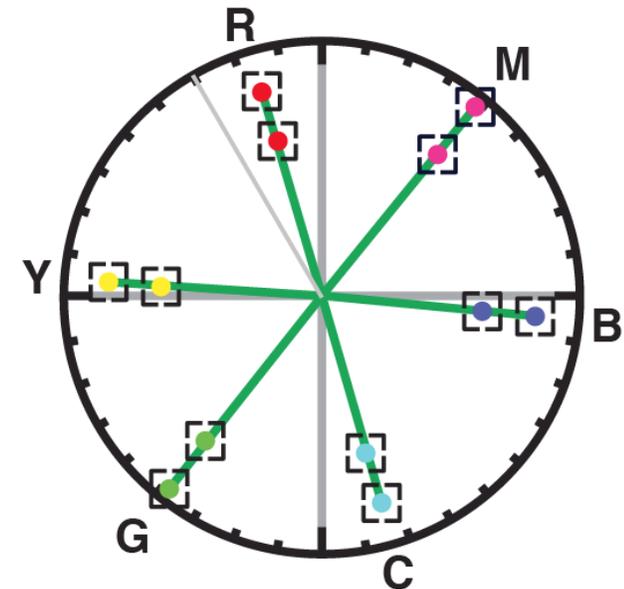
- La tarjeta de patrón de color utiliza nuestro nuevo diseño pendiente de patente para facilitar la comprensión de la corrección del color mediante vectorscopios.
 - Para generar correctamente este patrón, la tarjeta debe capturarse en la orientación que se muestra a la derecha.
- Cada color tiene dos manchas con diferentes niveles de saturación.
 - *Si no se puede hacer coincidir los dos parches de color diferentes en los cuadros de destino, es mejor corregir al nivel de saturación más bajo (75%).*
- Ajustar los niveles de tono y saturación de cada color para que coincidan con el gráfico de la derecha.



Rec.709, x2 zoom

Tarjeta de parches de color

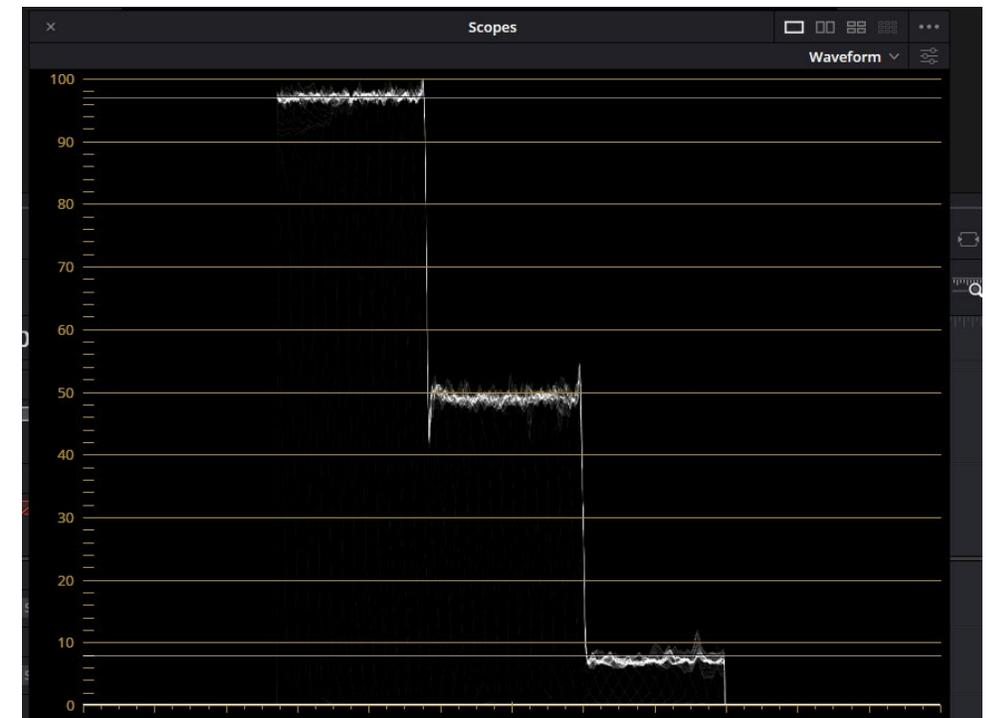
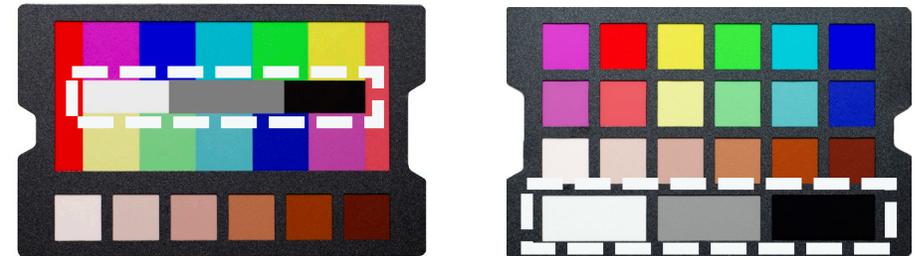
- Los parches de color de esta tarjeta tienen exactamente los mismos valores de color que la tarjeta de patrón de color.
- Esta carta utiliza la disposición tradicional de parches y creará los vectores individuales que se muestran a la derecha.
- Seguir el mismo proceso descrito en la diapositiva anterior para la corrección del color.



Rec.709, x2 zoom

Tarjeta de color

- Si sólo se usa una tarjeta de color para la corrección:
 - Ajustar los niveles de salida utilizando las tres barras neutras (perfiladas en blanco).
 - Para facilitar la visualización en el monitor de forma de onda, recortar / aislar sólo estas barras.
 - Ajustar los niveles para que coincidan con el ejemplo de la derecha.
 - Una vez que estos niveles estén ajustados correctamente, cambiar el recorte de la imagen para mostrar todos los colores de la tarjeta y continuar con el siguiente paso





datacolor 

Get Color Right

Gracias!

Si tiene alguna pregunta,
visite nuestro sitio de
soporte:

support.datacolor.com