

**datacolor** 

Spyder Checkr Video

Guida rapida



# Benvenuti in Spyder Checkr Video

**datacolor**   
*Get Color Right*

Spyder Checkr Video è una tabella di riferimento del colore che funziona con i vettoscopi, i monitor della forma d'onda e i software di editing video professionale come DaVinci Resolve, Adobe Premier e Final Cut Pro, per garantire un colore e un'esposizione video accurati.



# Informazioni su questo articolo

- Uno strumento avanzato di riferimento del colore per il video che funziona con i vettorscopi per garantire l'accuratezza e la coerenza del colore su una gamma di telecamere, obiettivi e sensori fin dall'inizio delle riprese, semplificando e facilitando la correzione del colore in post-produzione.
- La scheda target colore (in attesa di brevetto di Datacolor) sfrutta il modo in cui il video viene elaborato, fornendo all'utente un maggior numero di informazioni cromatiche per una maggiore e più semplice precisione del colore. Il suo utilizzo è intuitivo sia per i neofiti del video che per i professionisti.
- Include 5 schede target lucide: due di queste sono pensate per diversi metodi di lavoro, una contiene la scala di grigi sfumata, una i grigi pieni per il bilanciamento del bianco e una le stelle di messa a fuoco. Le schede lucide consentono un'elevata saturazione del colore, una maggiore gamma cromatica e una più facile identificazione del flare.
- Le schede sono sostituibili e intercambiabili con Spyder Checkr Photo per il lavoro ibrido foto/video, consentendo una maggiore efficienza in termini di costi e sostenibilità.
- Il design ergonomico della custodia si adatta comodamente e saldamente alla mano, riducendo al minimo l'affaticamento e gli errori di manipolazione.

**datacolor** 

*Get Color Right*



# Sistema di schede video Spyder Checkr

---



- Scheda modello a colori



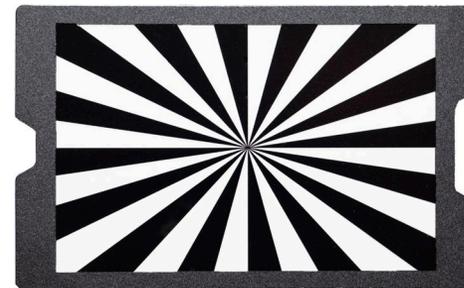
- Scheda patch a colori



- Scheda scala di grigi



- Grigio neutro/equilibrio bianco



- Stella di messa a fuoco

# Pratiche ottimali per l'acquisizione delle immagini

---

- Durante le riprese con Spyder Checkr Video, si consiglia di tenere le schede dei colori e dei grigi con il seguente orientamento per ottenere le informazioni riguardanti colore, esposizione e contrasto in formato facilmente leggibile.
- Tenendo le schede con questo orientamento, le informazioni su colore, esposizione e contrasto vengono visualizzate in un formato di facile lettura.
- Se le schede sono state catturate con un'altra angolazione, possono essere ruotate in post con il software NLE.



# Migliori pratiche per la correzione dell'immagine

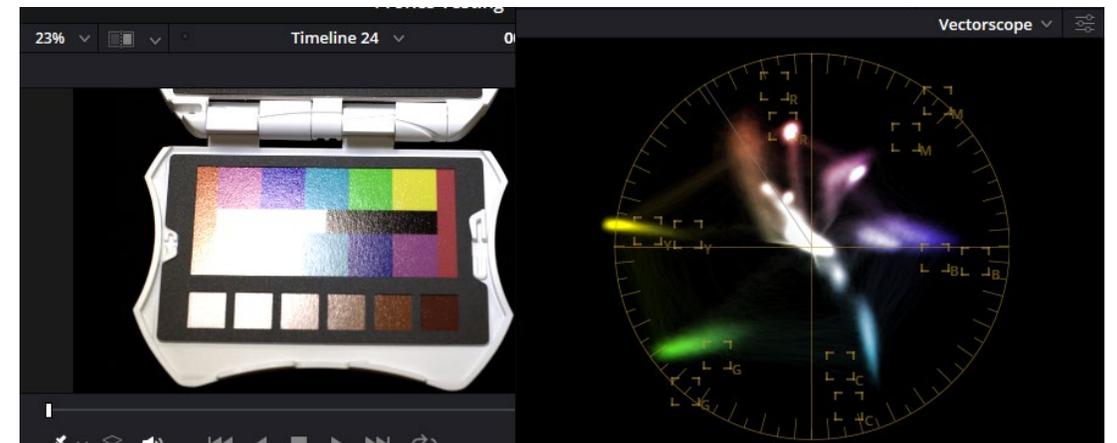
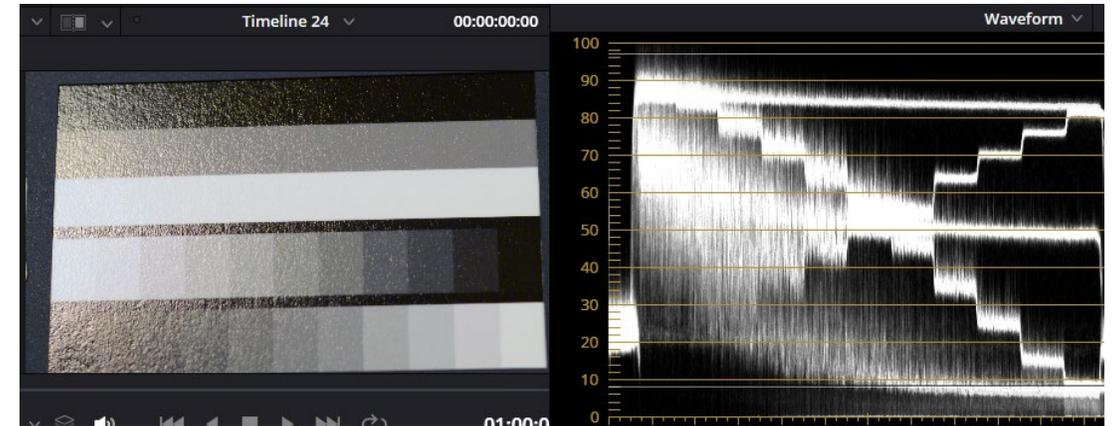
---

- Per garantire una calibrazione del colore più accurata con il sistema Spyder Checkr Video, attenersi alla seguente procedura:
  - Scegliere un'inquadratura in cui il grafico sia a fuoco e non presenti flaring.
  - Correggere il bilanciamento del bianco
  - Regolare i livelli di esposizione utilizzando un monitor a forma d'onda.
  - Regolare i colori con un vettorscopio
  - Applicare la correzione alle riprese rimanenti di quella telecamera.
- Ripetere questa procedura per ogni telecamera e dopo ogni cambio di scena o di illuminazione.



## Note importanti – Flaring

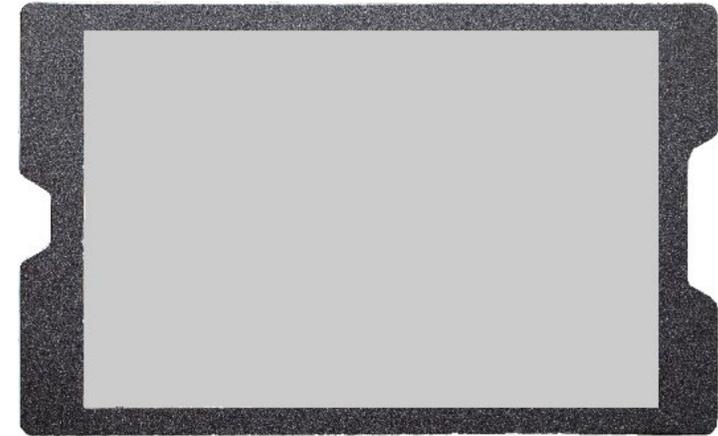
- Le schede video Spyder Checkr hanno una finitura lucida che consente di identificare e rimuovere facilmente i flare e i riflessi.
  - Gli esempi a destra mostrano l'effetto del flaring sulle schede.
- Per ottenere informazioni cromatiche più accurate, cambiare l'angolazione o riposizionare le schede in modo che siano esposte all'illuminazione senza mostrare alcun flare.



# Carta grigio neutro

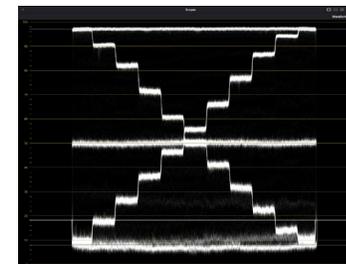
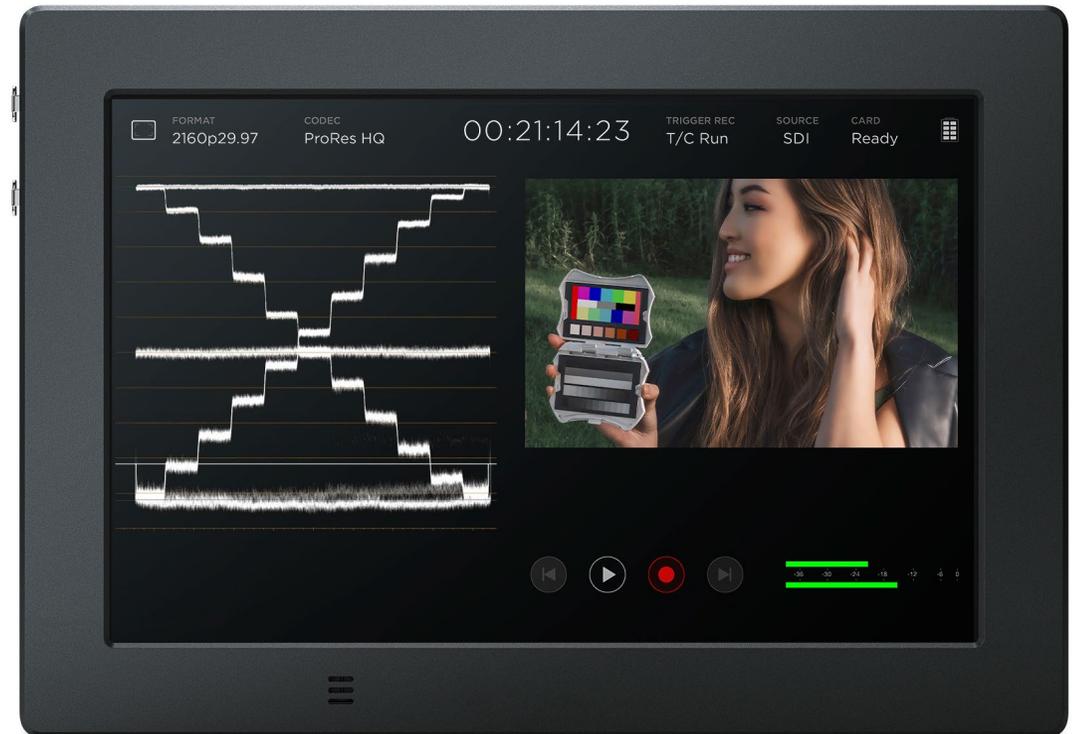
---

- La scheda target grigio neutro fornisce un target neutro più grande, ideale per il bilanciamento del bianco.
- Quando si esegue il bilanciamento del bianco, assicurarsi che questa scheda riempi l'inquadratura o l'area campione.



# Scheda scala di grigi

- Questa scheda è stata progettata per fornire punti di riferimento precisi per i livelli di esposizione e contrasto.
- Per ottenere risultati ottimali, si consiglia di regolare l'immagine utilizzando prima i livelli delle barre grandi, quindi di lavorare con la scala di grigi per la regolazione di fine.



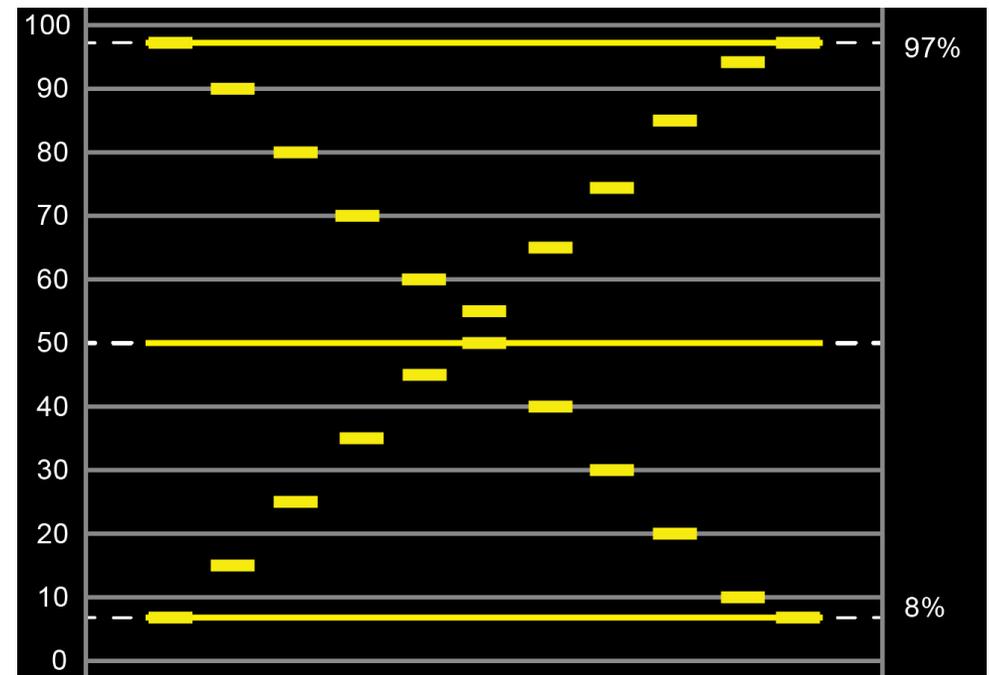
# Scheda scala di grigi

- Scheda divisa in due sezioni principali
  - Barre grandi
    - Bianco: 95%-98%
    - 50% Grigio: 50%
    - Nero: 5% - 8%
  - Scala di grigi a 22 livelli
    - Ciascuna zona rappresenta una variazione del 10%.
    - Ogni barra è sfalsata del 5% rispetto all'altra
      - La barra n. 1 inizia da sinistra:
        - Bianco (97%) poi 90%, 80%, ecc.
      - La barra n. 2 inizia da destra:
        - 95% poi 85%, 75%, etc.



# Scheda scala di grigi

- Quando la scheda della scala di grigi è isolata, sul monitor della forma d'onda viene generato lo schema a destra.
- Le 3 barre grandi forniscono un rapido riferimento per l'esposizione.
  - Sul campo, utilizzare lo schema a gradini per evitare problemi di clipping.
  - In post produzione, utilizzare lo stesso schema per garantire un contrasto accurato.



# Note importanti

---

- Tutte le schede colore sono destinate all'uso nello spazio colore Rec.709.
- Quando si utilizza un formato raw per l'acquisizione, potrebbe essere necessaria la compressione del gamut. Sistemi di telecamere diversi possono offrire risultati diversi.



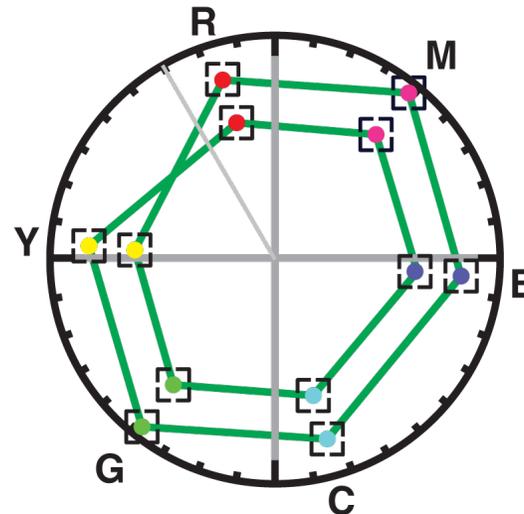
# Schede colore

- Spyder Checkr Video include due schede colore che forniscono tutte le informazioni necessarie per correggere i colori delle riprese:
  - 12 patch di colore (6 tonalità a due livelli di saturazione)
    - *Questi livelli di saturazione corrispondono al 100% e al 75% di un vettoscopio con fattore di zoom 2x.*
      - H = Saturazione alta (100%)
      - L = Bassa saturazione (75%)
  - 6 patch di tonalità della pelle (S1 – S6)
  - 3 patch neutre da utilizzare con i monitor di forma d'onda
- *L'unica differenza tra la scheda Pattern e la scheda Patch è l'effetto che si ottiene quando si guarda con un vettoscopio*



# Scheda modello colore

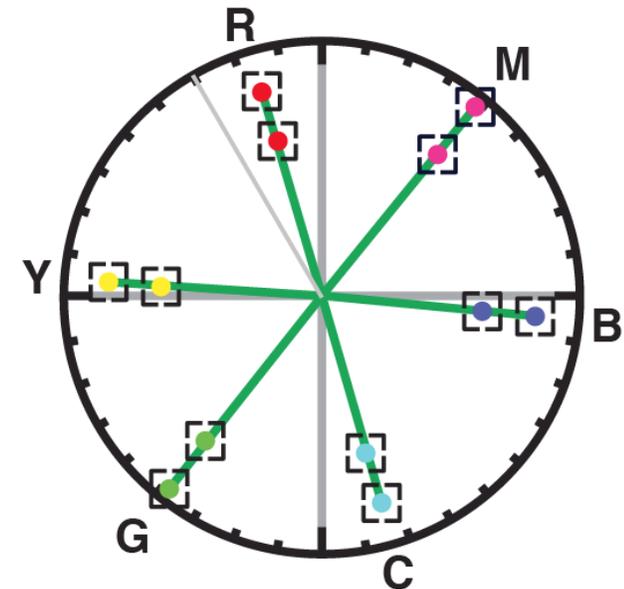
- La scheda del modello di colore utilizza il nostro nuovo design in attesa di brevetto per facilitare la comprensione della correzione del colore con i vettroscoopi.
  - Per generare correttamente questo schema, la scheda deve essere acquisita con l'orientamento mostrato a destra.
- Ogni colore presenta due macchie a diversi livelli di saturazione.
  - ***Se non si riesce a far coincidere le due patch di colori diversi nelle caselle di destinazione, correggere il livello di saturazione inferiore (75%).***
- Regolare i livelli di tinta e saturazione per ciascun colore in modo che corrispondano al grafico a destra.



*Rec.709, x2 zoom*

# Scheda patch colore

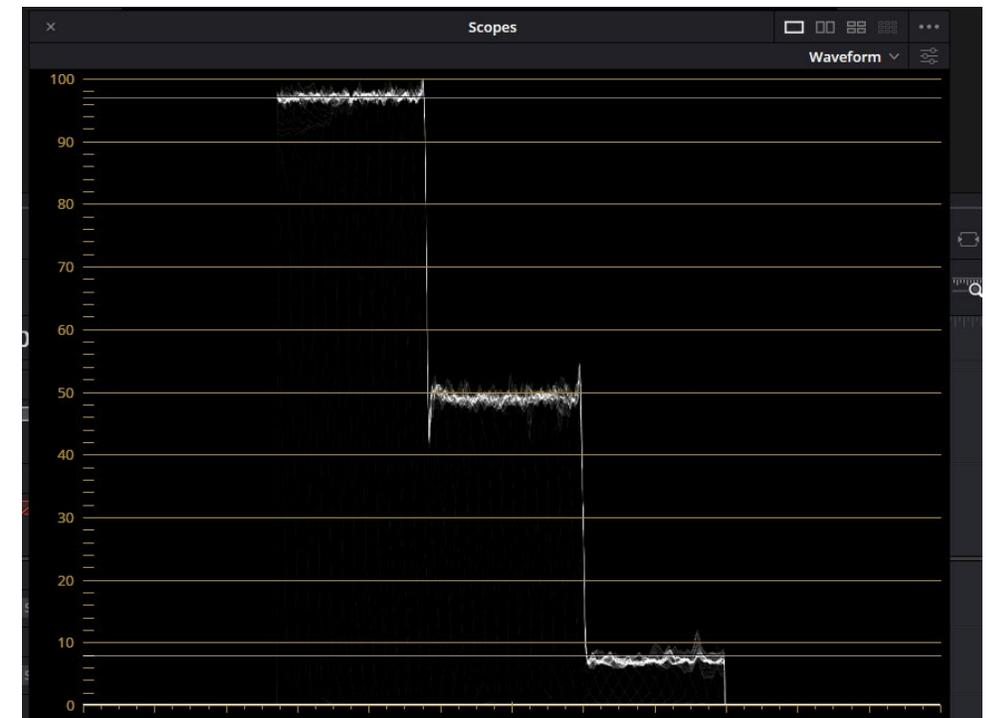
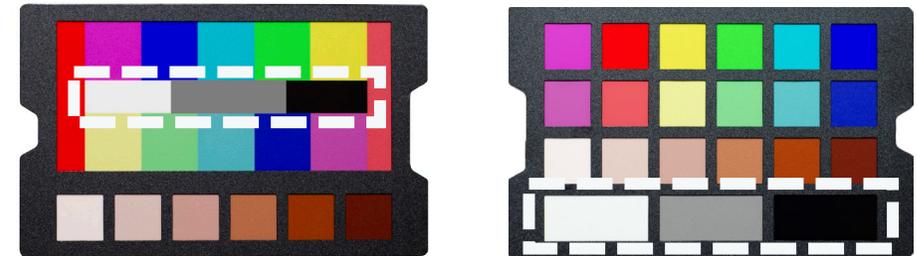
- Le toppe a colori di questa scheda presentano gli stessi valori cromatici della scheda dei motivi a colori.
- Questa scheda utilizza il layout tradizionale delle patch e crea i singoli vettori mostrati a destra.
- Seguire lo stesso processo descritto nella diapositiva precedente per la correzione del colore.



*Rec.709, x2 zoom*

# Scheda patch colore

- Se si utilizza una scheda colore solo per la correzione:
  - Regolare i livelli di uscita utilizzando le tre barre neutre (delineate in bianco).
  - Per facilitare la visualizzazione sul monitor della forma d'onda, ritagliare/isolare solo queste barre.
- Regolare i livelli in modo che corrispondano all'esempio a destra.
- Una volta impostati correttamente i livelli, modificare il ritaglio dell'immagine per mostrare tutti i colori della scheda e continuare con il passaggio successivo.





**datacolor** 

*Get Color Right*

**Grazie!**

In caso di domande,  
visitare il nostro sito di  
supporto:

[support.datacolor.com](https://support.datacolor.com)