

datacolor

Spyder Checkr Video

クイックスタートガイド



Welcome to Spyder Checkr Video

datacolor

Get Color Right

Spyder Checkr Video は、ビデオ ベクトルスコープ、波形モニター、および DaVinci Resolve、Adobe Premiere、Final Cut Proなどのプロフェッショナル ビデオ編集ソフトウェアと連携して、正確なビデオの色と露出を保証するカラー リファレンス チャートです。



About this Item

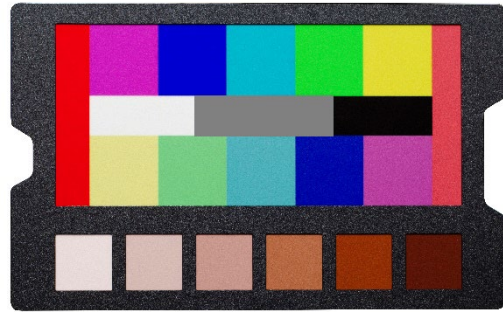
- ビデオ用の高度なカラーリファレンスツールは、ベクトルスコープや波形モニターと連携して、撮影開始時からさまざまなカメラ、レンズ、センサーにわたる色の精度と一貫性を確保し、ポストプロダクションの色補正を簡素化し、容易にします。
- Datacolor の特許出願中のカラー パターン カードは、ビデオの処理方法を活用し、より多くの色情報を一目でユーザーに提供し、ビデオの初心者でも専門家でも同様に直感的に使用できる、より簡単で優れた色の精度を実現します。
- 5 枚の高光沢ターゲット カードが含まれています - さまざまなワークフローに対応する 2 種類のカラー カード、グラデーション グレー スケール、ホワイトバランス用の単色グレー カード、およびフォーカス スター カード。光沢のあるカードにより、高い彩度、より広い色域が得られ、フレアの識別も容易になります。
- カードは交換可能で、写真とビデオのハイブリッド ワークフロー向けに Spyder Checkr Photo と互換性があります。
- 人間工学に基づいたケースデザインは手に快適かつしっかりとフィットし、疲労や取り扱いミスを最小限に抑えます。

datacolor 

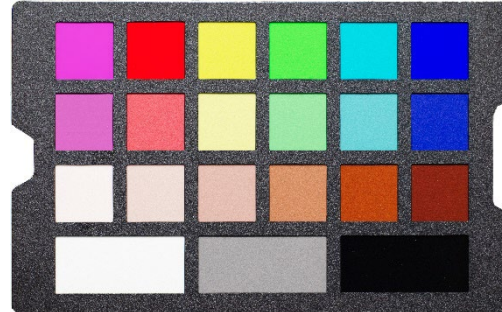
Get Color Right



Spyder Checkr Video Card System



- Color Pattern Card



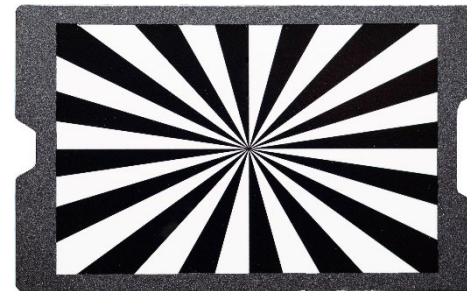
- Color Patch Card



- Greyscale Card



- Grey / White Balance



- Focus Star

Best practices for image capture

- Spyder Checkr Video を撮影するときは、カラーカードとグレーカードを次の向きで持つことをお勧めします。
- この向きでカードを保持すると、色、露出、コントラストの情報が読みやすい形式で表示されます。
- カードが別の角度で撮影された場合は、ノンリニア編集 (NLE)/ビデオ編集ソフトウェアを使用して後で回転できます。



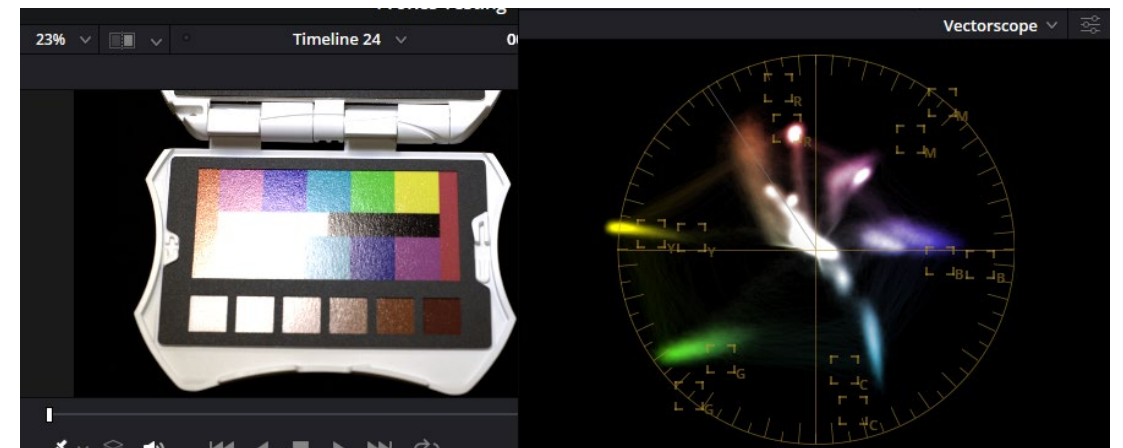
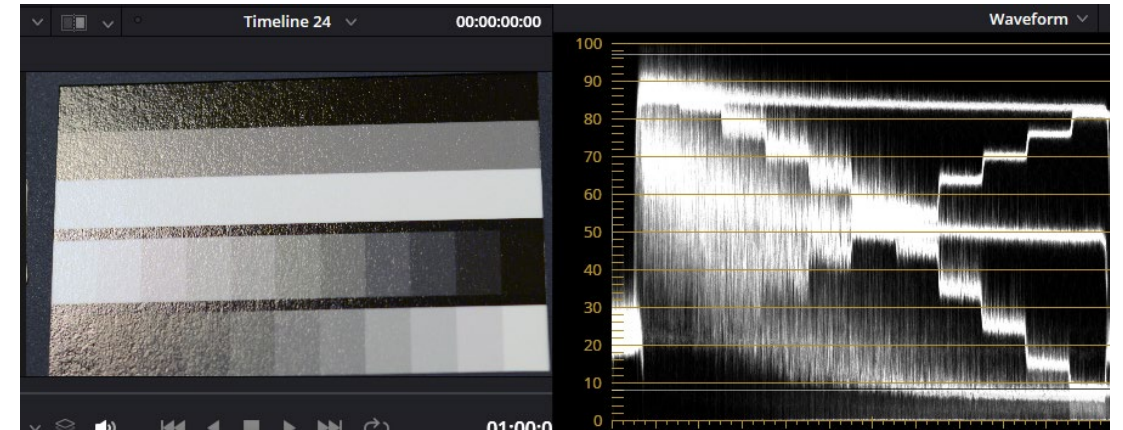
Best practices for image correction

- Spyder Checkr Video システムを使用して最も正確なカラー キャリブレーションを確実に行うには、次の手順に従ってください。
- チャートに焦点が合っていてフレアのないフレームを選択してください。
- 正しいホワイトバランス
- 波形モニターを使用して露出レベルを調整
- ベクトルスコープを使用して色を調整する
- そのカメラの残りの映像に補正を適用します。
- カメラごとに、各シーンまたは照明の変更後にこのプロセスを繰り返します。



Important Notes - Flaring

- Spyder Checkr ビデオ カードは高光沢仕上げなので、フレアや反射を簡単に識別して除去できます。
- 右の例は、カード上のフレアの効果を示しています。
- 最も正確な色情報を取得するには、カードがフレアを示さずに照明にさらされるように、カードの角度を変更するか位置を変更します。



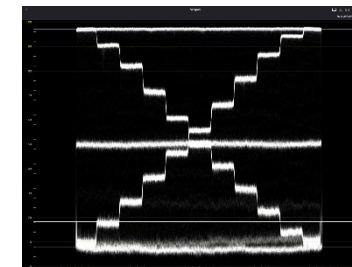
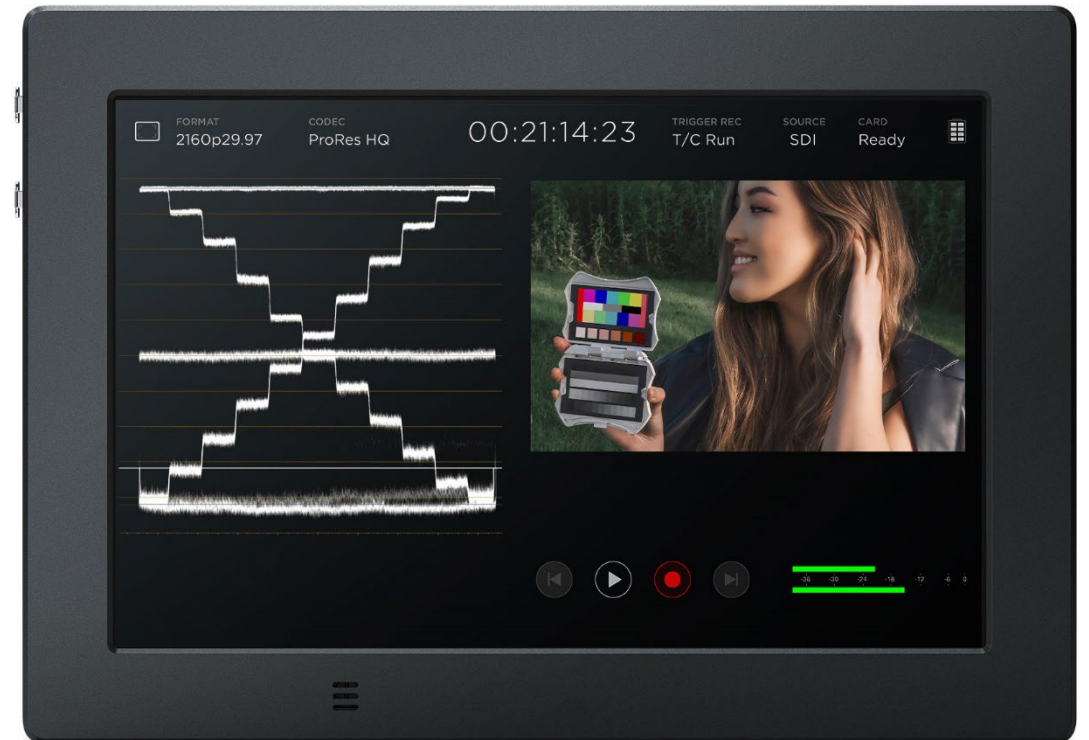
Neutral Grey Balance Card

- ニュートラル グレー バランス カードは、ホワイト バランスに最適な、より大きなニュートラル ターゲットを提供します。
- カメラのホワイトバランスを調整するときは、このカードがフレームまたはサンプル領域を満たすようにしてください。



Gray Scale Card

- このカードは、露出とコントラストの両方のレベルについて正確な基準点を提供するように設計されています。
- 最良の結果を得るには、最初に大きなバーレベルを使用して画像を調整し、次にグレースケールを使用して微調整することをお勧めします。



Gray Scale Card

- カードは メインセクションが2つのセクションに分割されています。

3つの大きなバー

- White: 95%-98%
- 50% Gray: 50%
- Black: 5% - 8%

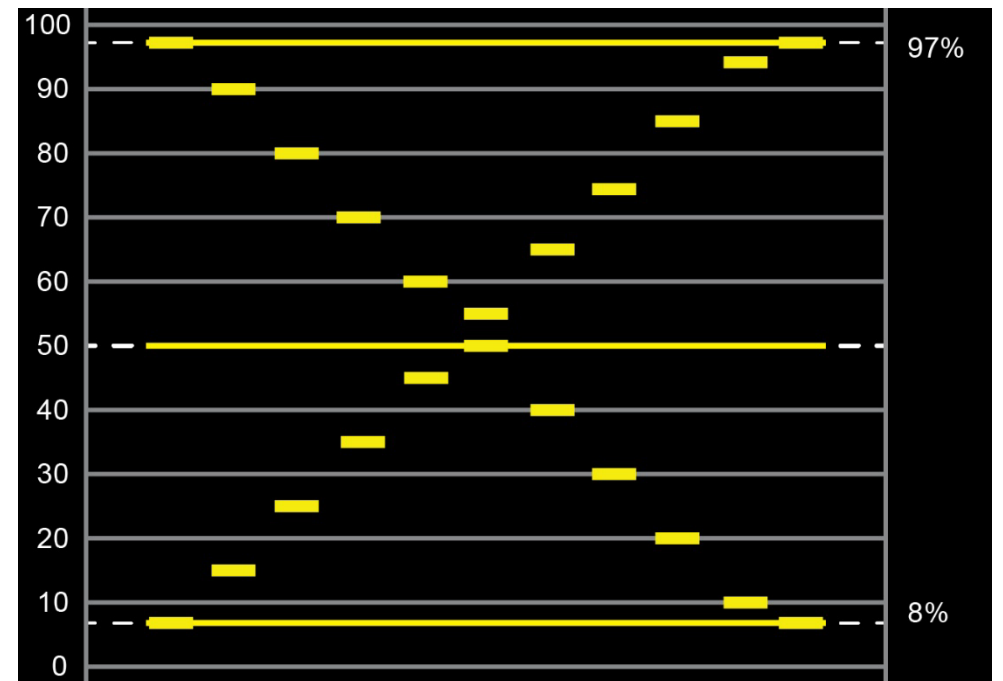
- 22-ステップグレースケール

- 各パッチは 10% の変化を表します。
- 各バーは他のバーから 5% オフセット。
 - バー #1 は左から始まります。
 - 白(97%)、次に 90%、80% など。
 - バー #2 は右から始まります。
 - 95%、次に 85%、75% など。



Gray Scale Card

- ・グレースケールカードを分離すると、波形モニタ上に右のパターンが生成されます。
- ・3つの大きなバーは、露出のクイックリファレンスを提供します。
- ・フィールドでは、クリッピングの問題を防ぐための階段状のパターン。
- ・ポストでは、正確なコントラストを確保するために同じパターンを使用します。



Important Notes

- すべてのカラー カードは、Rec.709 色空間で使用することを目的としています。
- キャプチャに RAW 形式を使用する場合、色域圧縮が必要になる場合があります。カメラ システムが異なれば、結果も異なる場合があります。



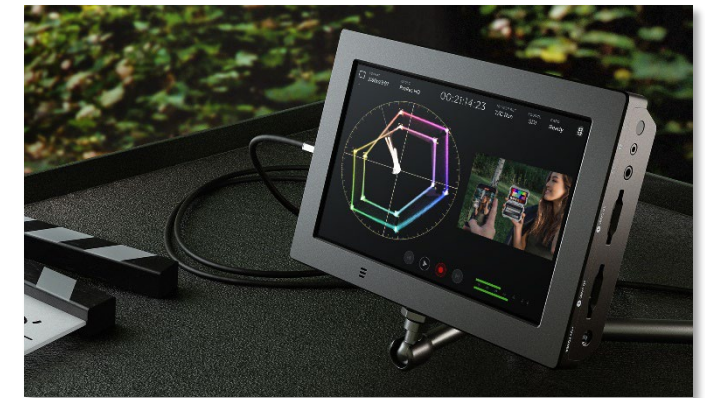
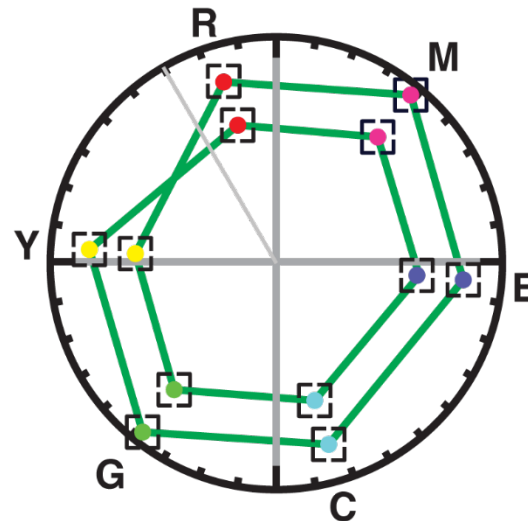
Color Cards

- Spyder Checkr ビデオには、映像の色補正に必要なすべての情報を提供する 2 つのカラー カードが含まれています。
 - 12 個のカラー パッチ (2 つの彩度レベルで 6 色相)
 - これらの飽和レベルは、2 倍ズーム係数のベクトル スコープの 100% と 75% に対応します。
 - H = 高彩度 (100%)
 - L = 低彩度 (75%)
 - 6 つのスキントーンパッチ (S1 - S6)
 - 波形モニターで使用する 3 つのニュートラル パッチ
- パターン カードとパッチ カードの唯一の違いは、ベクトル スコープで表示したときの効果です。



Color Pattern Card

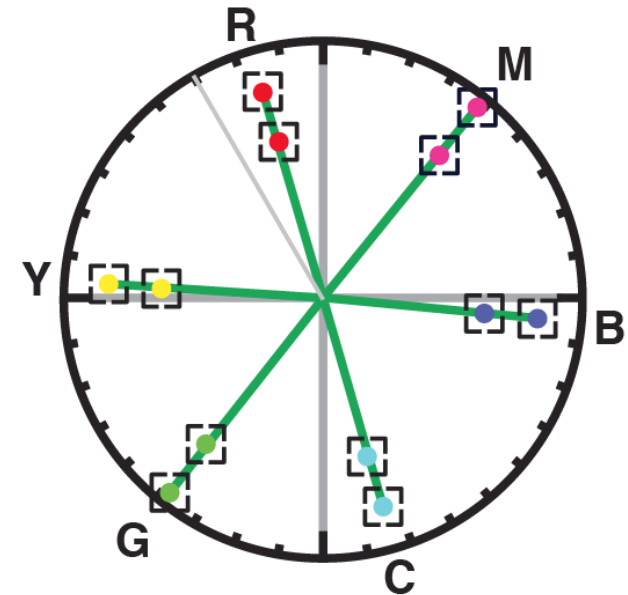
- カラーパターンカードは、ベクトルスコープを使用した色補正を理解しやすくするために、特許出願中の新しいデザインを使用しています。
 - このパターンを正しく生成するには、右に示す方向でカードをキャプチャする必要があります。
- 各色には、異なる彩度レベルの2つのパッチがあります。
 - 2つの異なるカラーパッチをターゲットボックスに一致させることができない場合は、低い(75%)彩度レベルに修正します。
- 各色の色相と彩度のレベルを調整して、右のグラフと一致するようにします



Rec.709, x2 zoom

Color Patch Card

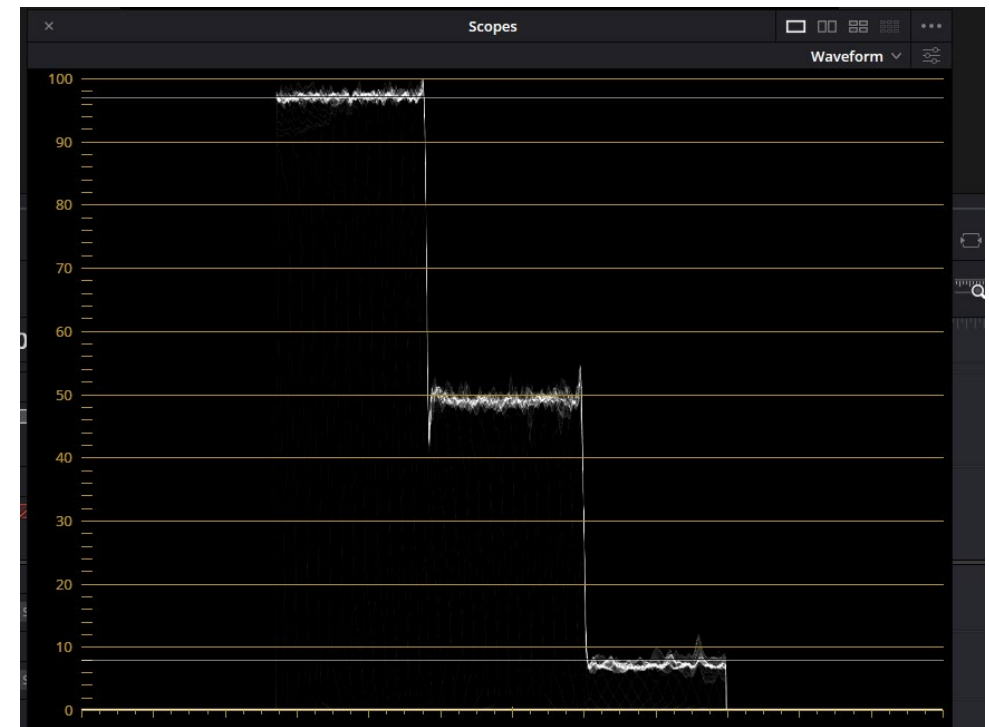
- このカードのカラーパッチは、カラーパターンカードとまったく同じ色の値です。
- このカードは従来のパッチレイアウトを使用し、右に示す個々のベクトルを作成します。
- 色補正については、前のスライドで説明したのと同じプロセスに従います。



Rec. 709, x2 zoom

Color Card

- 補正にカラーカードのみを使用している場合:
 - 3つのニュートラルバー (白で囲まれた部分) を使用して出力レベルを調整します。
 - 波形モニターで見やすくするために、これらのバーだけをトリミング/分離します。
 - 右の例に一致するようにレベルを調整します。
 - これらのレベルが正しく設定されたら、カード上のすべての色が表示されるように画像のトリミングを変更し、次のステップに進みます。





datacolor 

Get Color Right

Thank You!

For additional support, please visit:

<https://spyder-support.datacolor.com/>