



Pablo Rio Tutorial ①

파블로 리오로 색보정 따라하기

+ 강지형 QAC Korea 팀장

① 파블로 리오로 색보정 따라하기

② Mocha트랙커를 이용한 모션이펙트 작업

③ 파블로 리오로 스테레오 3D작업 따라하기

④ Pablo Rio의 Softmount와 Conform기능 / DCP메뉴 소개

Pablo Rio는 컬러작업뿐만 아니라 편집, 효과, 스테레오 3D, DCP(플러그인 별도구매) 작업 등 마스터영상을 위한 다양한 작업을 할 수 있는 소프트웨어다. 특히 Neo 패널, Nano 패널과 함께 사용할 수 있어 작업자는 보다 직관적인 작업을 진행할 수 있으며 처리속도 역시 빠르다. Pablo Rio를 통한 후반작업 방법에 대해 다룰 이번 연재는 총 4회로 구성했다.

관텔의 Pablo Rio는 컬러작업에 필요한 다양한 툴을 지녔다. 1차 색보정 후 키, 라이트, 플러그인, 리볼버, 웨입, 샤프니스 등 2차 색보정에서 조정할 수 있는 효과를 무제한으로 추가할 수 있으며 모든 작업은 멀티레이어 타임라인 상에서 이뤄진다. 즉, 편집과 색보정 및 합성을 같은 타임라인에서 동시에 진행할 수 있기 때문에 색보정을 위한 불필요한 단계들을 많이 생략할 수 있다. Pablo Rio가 색보정 작업뿐만 아니라 마스터 영상을 위한 올인원 솔루션임을 다시 한번 확인할 수 있는 부분이다. 이번 호에서는 Pablo Rio의 멀티레이어 타임라인 이펙트(이하 MLT FX)를 통한 컬러작업에 대해 살펴보고자 한다.

1차 색보정

1차 색보정에서는 마스터 및 개별채널의 색조(Hue), 채도(Saturation), 리프트(Lift), 감마(Gamma), 게인(Gain) 등을 통해 씬의 전반적인 컬러 콘셉트를 맞춘다. 여기서 리프트는 영상의 어두운 부분인 새도우를 말하는 것이고, 감마는 중간 톤을, 게인은 하이라이트 영역을 말한다. Pablo Rio에서는 리프트, 감마, 게인의 밝기(Luminance)와 RGB / YUV 컬러값 조정이 가능해 보다 디테일하게 작업할 수 있다. 이러한 메뉴들은 앞서 설명한 Neo / Nano 패널의 롤러볼과 링으로 1:1로 매칭되어 있어 패널들을 이용해 밝기와 색상 값을 간편하게 조절할 수 있다. Neo / Nano 패널은 Pablo Rio의 포괄적인 그레이딩 툴셋으로 빠르고 손쉬운 조작을 제공하는 패널이다. 특히 Neo 패널은 Pablo Rio의 거의 모든 메뉴들과 매칭되어 있기 때문에 작업자에게 손쉬운 작업환경을 제공한다.



Neo 패널

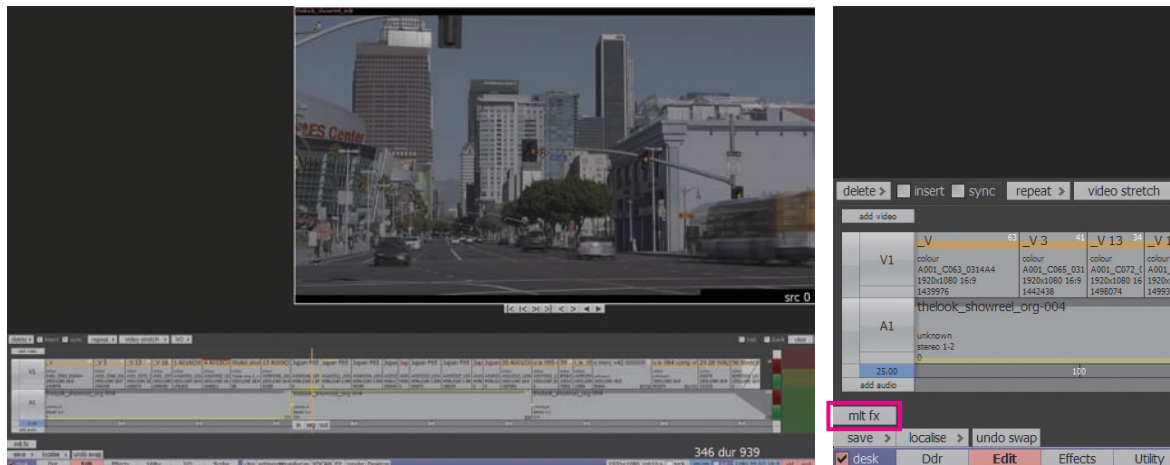


Nano 패널

그럼 직접 Pablo Rio에서 색보정 작업이 어떻게 이루어지는지 살펴보겠다. 우선 Pablo Rio의 메인 작업환경은 왼쪽 그림과 같다. Pablo Rio에서는 마스터 작업의 가장 기본적인 편집 타임라인을 기반으로 모든 작업이 이루어진다. 이 타임라인을 기본으로 색보정, 합성, 스테레오 3D 작업 등이 이루어진다.

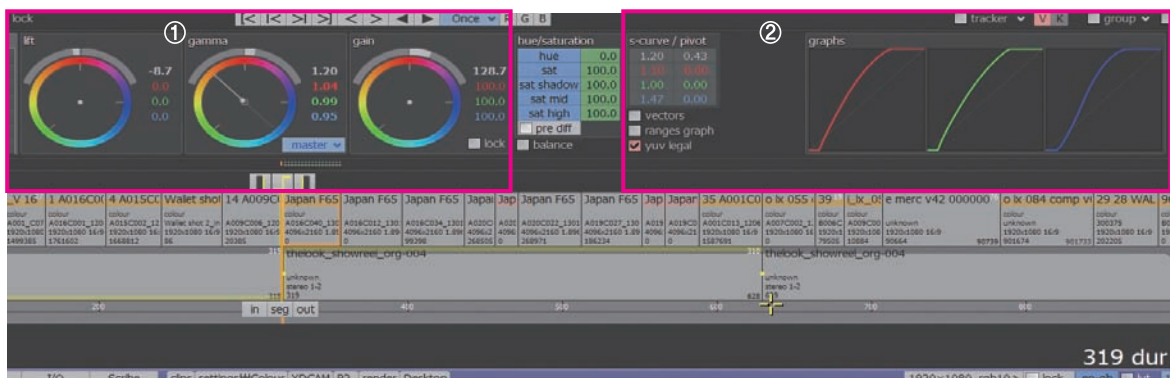
타임라인은 100개까지 추가할 수 있어, 멀티타임라인이 필요한 작업도 문제없이 처리할 수 있다. 그림과 같이 편집이 완료된 클립의 색보정 작업을 하기 위해서는 앞서 설명한 MLT FX 메뉴를 클릭해야 한다.

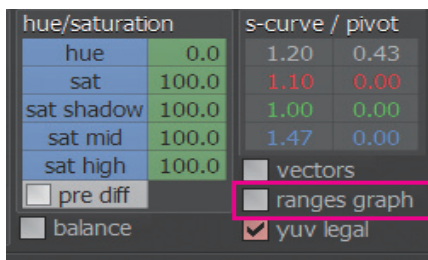
MLT FX 메뉴는 그림에서 소개한 것처럼 타임라인 왼쪽 하단에 위치하고 있다.



MLT FX 메뉴를 클릭하면 그림과 같이 색보정을 위한 모든 툴셋 메뉴가 보이게 된다. 이 툴셋으로 색보정 작업에 필요한 모든 메뉴들을 선택하여 사용할 수 있다. 우선 일차 색보정을 통해 영상의 기본적인 밝기와 색상을 보정하겠다. 작업 그림 중앙의 3가지 컬러볼로 리프트, 감마, 게인의 색상과 밝기를 조정한다.

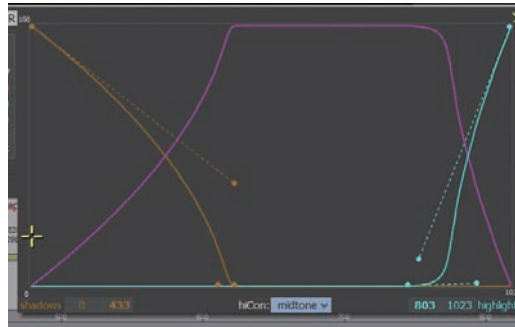
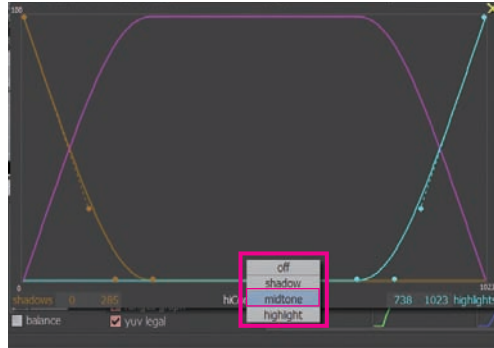
밝기와 색상 보정이 끝나면 Pablo Rio V2.0 rev 4 버전부터 새롭게 소개되는 RGB S-Curve와 Pivot 메뉴를 이용하여 원하는 색상을 1차적으로 만들어 낸다.





기존 Pablo Rio 사용자들을 위해서 새롭게 선보이는 RGB S-Curve 메뉴에 대해서 간단하게 소개하겠다.

예전에도 S-Curve 메뉴는 있었지만 기존 S-Curve 메뉴는 마스터만 컨트롤할 수 있는 커브였다. 또한 pivot(중심점) 또한 중앙으로 고정되어 있었다. 하지만 컬러리스트들은 S-Curve의 RGB 채널을 분리하여 작업하길 원했고, Quantel에서는 이러한 유저들의 요구사항을 받아들여 S-Curve의 RGB 채널을 추가, 중심점 또한 사용자가 수정할 수 있도록 제공하였다. 물론 세밀한 커브작업은 앞으로 소개될 Fettle이라는 메뉴에서 조절할 수 있지만 RGB S-Curve로 인하여 1차 색보정 작업만으로도 마스터 색보정을 손쉽게 완료할 수 있게 되었다.



또한 색영역을 디테일하게 수정할 수 있는 ranges graph 기능을 제공하고 있어 정교한 색보정 작업을 할 수 있다. Ranges graph 메뉴를 클릭하면 그림과 같이 커브 그래프가 나오는데 shadow / midtone / highlight 리스트 메뉴에서 원하는 영역을 선택하고 커브를 이용하여 영역 범위를 수정하면 그림과 같이 영역이 수정된다. 이렇게 색영역이 수정되면 보다 정교하게 색보정 작업을 할 수 있다.



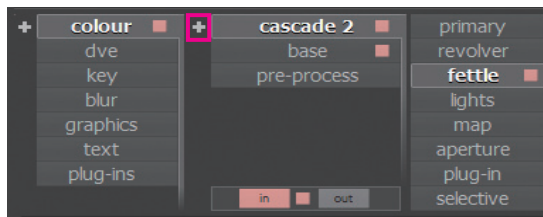
원본



1차 색보정본

2차 색보정

Pablo Rio MLT FX의 강력한 기능은 2차 색보정 작업에서 확인할 수 있다. 2차 색보정은 색보정 레이어(이하 Cascade)를 마음껏 추가하여 작업하는 방법이다. Pablo Rio의 매력적인 기능 중에 하나가 이 색보정 레이어인데, 이를 통해 2차 색보정도 별도의 메뉴로 들어가지 않고 작업할 수 있어, 작업자의 작업시간 단축과 크레이티브한 색보정 작업을 할 수 있도록 도와준다.

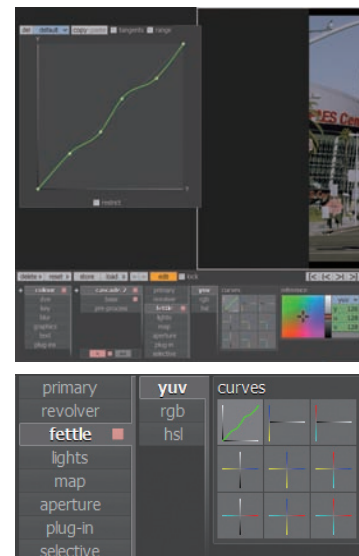


그림에서 표시되어 있는 + 버튼을 누르면 cascade 2라고 새로운 레이어가 생긴다. 이는 새로운 색보정 레이어로써 기본 base 작업 위에 새로운 작업을 할 수 있는 새로운 팔레트라고 생각하면 된다. 이렇게 추가된 색보정 레이어에서 2차 색보정 작업을 해보겠다.

Fettle

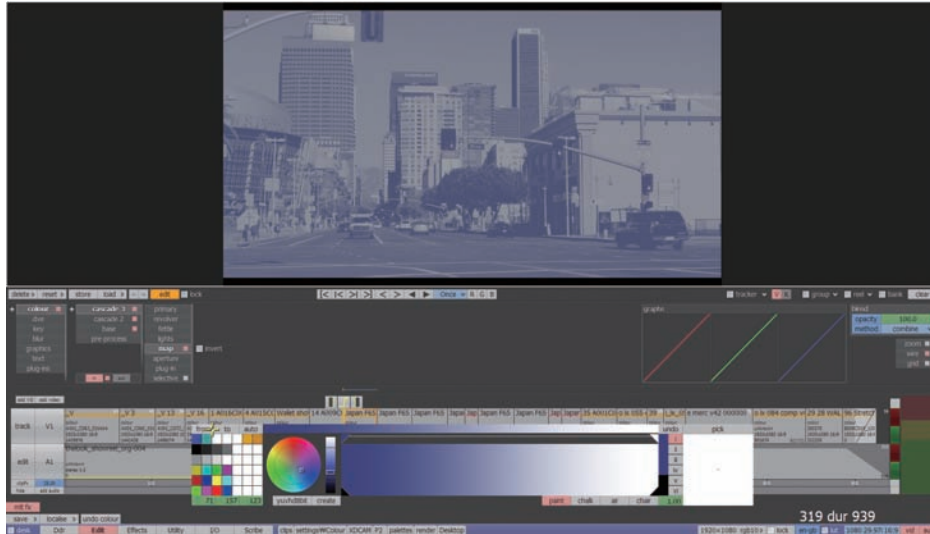
페틀은 이차 색보정 메뉴 중의 하나로, 컬러 영역을 조절하기 위한 9개의 그래프를 제공한다. 대표적인 YUV 컬러 영역을 조절하는 그래프는 Y, U, V 각각의 요소 입력과 출력 간의 관계를 나타낸다. 마찬가지로 RGB와 HSL 그래프로 해당 컬러 영역을 조절할 수 있다. 그래프 디스플레이는 기본적으로 아웃풋 컬러(가로 축)와 인풋 컬러(세로 축)로 이루어져 있다. 아홉 개의 작은 그래프 왼쪽의 파란색 스크롤 박스에서 YUV, RGB 또는 HSL 컬러 영역을 선택한다. 각각의 컬러 영역을 선택할 때마다 해당되는 9개의 그래프가 새로 나타나게 된다. 펜을 눌러 작은 그래프를 누르면, 큰 사이즈의 그래프가 이미지 왼쪽으로 뜨게 된다. 그래프는 이 상태에서 편집이 가능하다. 미세한 컬러 조절에는 HSL 컬러 영역을 선택하는 것이 조금 더 작업하기 수월할 수 있다.

이번 작업에서는 페틀 그래프 중 Luminance를 조절할 수 있는 그래프를 선택하여 작업을 하였다.

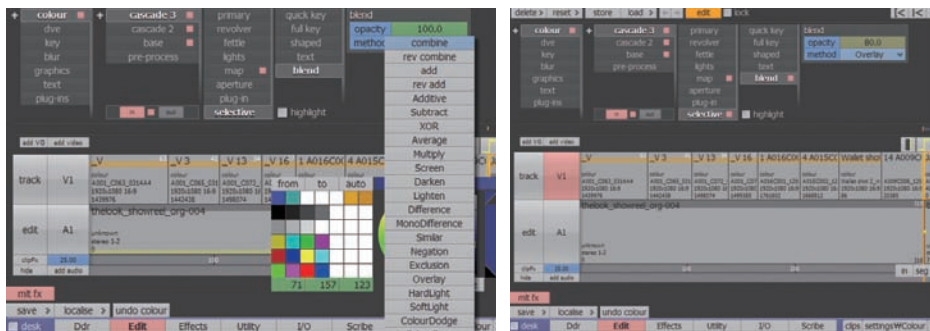


Map

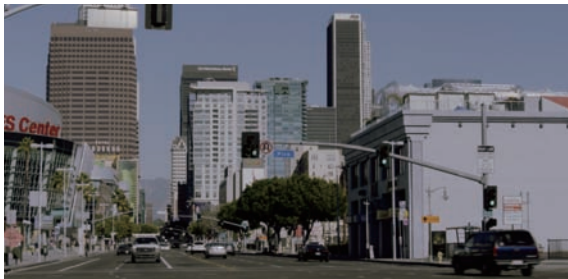
페틀 그래프로 세밀하게 Luminance를 조절한 뒤 Map을 이용하여 룩을 만들어보겠다. Map은 원하는 색상을 영상에 채색하는 메뉴이다. 이 메뉴는 그림과 같이 Pablo Rio의 컬러 팔레트와 연동하여 사용할 수 있는 메뉴이다. 기존 Quantel 장비의 우수한 Paint 기능을 색보정 작업에 적용한 메뉴라 할 수 있다. 그림의 1번처럼 Map 메뉴를



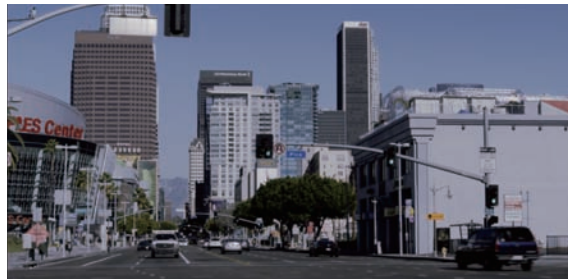
클릭하고 F2 버튼을 눌러 컬러 팔레트를 연다. 2번에 원하는 컬러를 선택하고 길게 누르면 그림과 그라데이션 색상이 만들어지는데 이렇게 만들어진 팔레트의 그라데이션 색상을 3번 from 버튼을 눌러 영상에 채색한다. 그러면 그림과 같이 어두운 부분과 밝은 부분이 팔레트의 색상으로 채색된 것을 확인할 수 있다. 이렇게 채색되어진 레이어를 다른 레이어와 blend 하여 자연스럽게 처리하겠다.



selective 메뉴에는 그림과 같이 레이어를 블렌딩할 수 있는 다양한 메뉴들을 제공하고 있다. 메뉴들 중에서 overlay 모드를 선택하고 투명도까지 조정하여 자연스러운 Look을 만들었다.

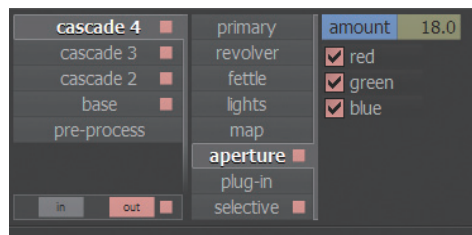
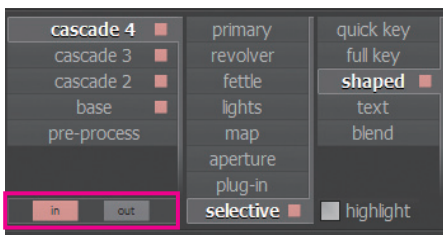
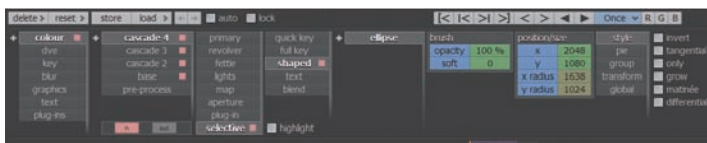


1차 색보정

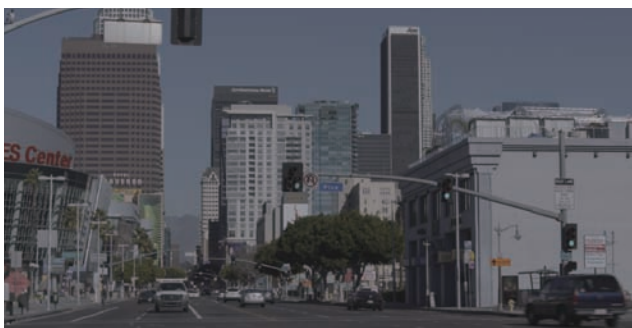


Fettle과 Map메뉴 적용

다음은 외곽을 좀 더 어렵게 처리하고 Blur 효과를 주어 영상의 입체감을 살려보겠다. 색보정 레이어를 한 개 추가하고 그림과 같이 selective - shaped - ellipse를 선택하여 영역을 그린다.



영역을 그리고 나면 그림과 같이 In/Out 모드를 선택해서 웨입의 안과 밖을 각각 컨트롤 할 수 있다. 웨입의 in/out 영역을 분리하여 작업 할 수 있기 때문에 작업자가 편리하게 웨입 색보정을 할 수 있다. 앞서 설명한 것처럼 Out 영역을 선택하고 어렵게 처리한 뒤 aperture 메뉴에서 수치를 올려 Blur 효과를 준다. + 수치를 입력하면 Blur 효과가 되고 - 수치를 입력하면 반대로 Sharpness로 처리된다.



원본



색보정 후 이미지



원본



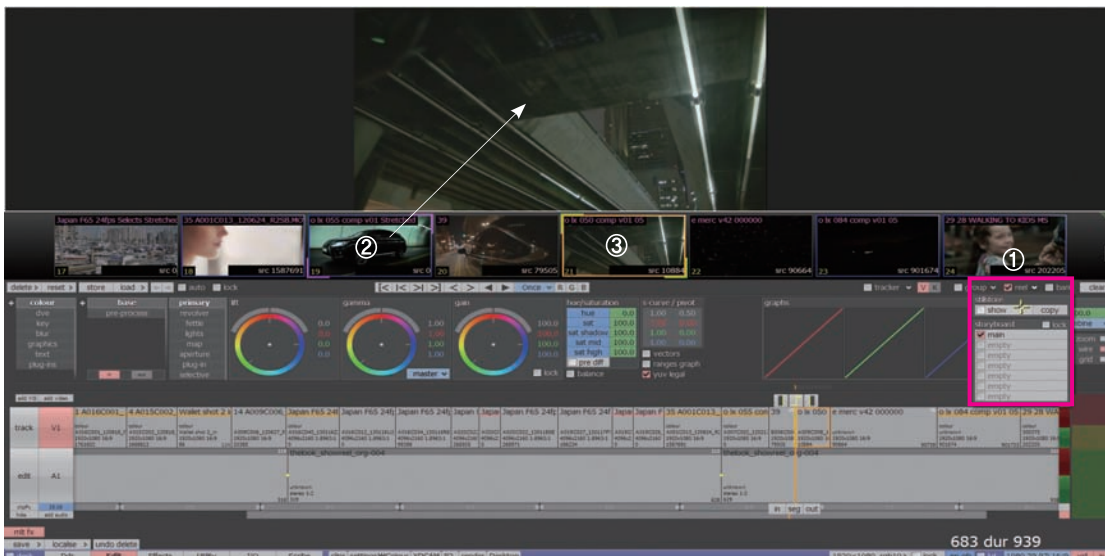
색보정 후 이미지

같은 프로세스로 다른 컷도 보정해보았다. 대부분 색보정 작업에서는 이처럼 씬별로 한 두 컷의 색보정을 한 뒤 다른 컷에 색보정 데이터를 적용하는 방식으로 작업이 진행된다.

Story Board

Pablo Rio는 컬러작업을 다른 영상에 적용시킬 수 있는 다양한 방법이 있다. 컬러작업을 마친 영상을 한 장면씩 저장해 다른 영상에 적용하는 Still store, 컬러값 자체를 세팅값으로 저장해 적용하는 컬러세팅, 작업하고 있는 전체 릴을 보면서 릴 안에 있는 씬끼리 컬러값을 적용시킬 수 있는 스토리보드 등이 바로 그것이다. 이번 호에서는 이 중 스토리보드를 이용해 컬러작업을 마친 씬의 컬러값을 다른 씬에 적용하는 방법에 대해 알아보겠다.

그림과 같이 1번으로 표시된 Reel 메뉴를 클릭하면 현재 작업하고 있는 타임라인의 영상들이 썸네일처럼 보인다. 이를 스토리보드라 부른다. 스토리보드에는 릴을 6개까지 추가할 수 있다. 스토리보드를 열면 2번과 3번처럼 핑크색 프레임과 그린색 프레임이 있는 영상이 보인다. 핑크색 프레임 안의 영상이 컬러값을 적용시킬 소스이고, 그린색 프레임 안의 영상이 컬러값을 적용받을 소스다. 핑크색 레이아웃은 스토리보드에서 선택할 수 있으며 그린색 레이아웃은 타임라인에서 세그먼트를 이동하면서 선택한다. 그림과 같이 타임라인에서 컬러값을 적용받을 세그먼트를 찾아 2번의 컬러값을 적용시켜 보겠다. 2번 화면을 메인 영상으로 드래그하면 적용시킬 수 있다. 이렇게 적용하면 기존 Cascade를 포함한 모든 컬러값이 메인씬에 적용된다. 물론 컬러값을 적용한 뒤 다시 수정하는 것도 가능하다.





색보정 데이터 적용 전

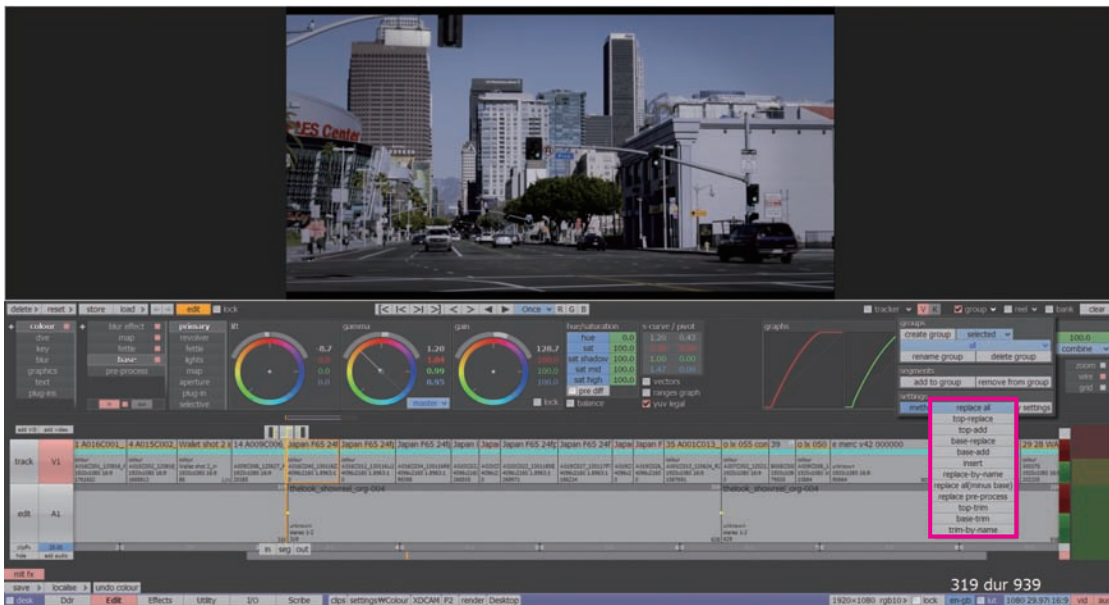
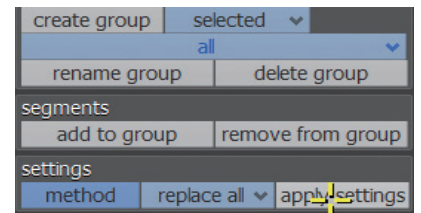


색보정 데이터 적용 후

Group

그룹으로 선택된 모든 세그먼트에 컬러값을 동시에 적용할 수도 있다. 그림 우측상단 Reel 메뉴 옆에 있는 Group을 클릭하면 그림과 같은 팝업메뉴들이 보인다.

그룹은 동일한 소스리시에서 나온 영상별로 묶거나 소스 타임코드별로 그룹화하는 등 여러 가지 메뉴 중에 선택해 하나의 그룹으로 묶을 수 있다. 또한 컬러 적용시 Cascade를 선택할 수 있어 좀 더 유연하게 작업할 수 있다. 그룹으로 선택된 세그먼트는 그림과 같이 파란색 라인으로 표시된다. 그룹을 지정했으면 Apply Settings를 클릭해 그룹으로 묶인 모든 세그먼트에 효과를 적용시킨다.



지금까지 Pablo Rio에서 색보정 작업이 어떻게 이루어지는지 살펴보았다. Pablo Rio는 마스터 작업을 위한 올인원 프로그램이지만 색보정 작업에 최적화되어 있는 만큼 직관적인 색보정 작업으로 작업시간 단축을 도와줄 수 있는 다양한 기능들을 제공하고 있다. 또한 앞서 설명한 것처럼 Neo / Nano 패널을 이용하면 더욱 빠르고 손쉽게 작업을 할 수 있다. 아마 컬러리스트들이 Pablo Rio의 직관적인 프로세스를 경험한다면, 색보정 작업이 얼마나 빠르고 정교하게 작업되는지 실감할 수 있을 것이다.

다음 호에서는 Pablo Rio에 새롭게 추가된 Mocha Tracking을 이용한 색보정 및 이펙트에 대해 소개하겠다.

※ 편집자주 : 인쇄 상태에 따라 원래의 색보정 의도가 올바르게 보이지 않을 수 있습니다.