강지형
QAC Korea 팀장

TUTORIAL

Pablo Rio Tutorial ❷

Mocha Tracker를 이용한 색보정 및 이펙트 작업

+ **강지형** QAC Korea 팀장

❶ 파블로 리오로 색보정 따라하기
❷ **Mocha Tracker를 이용한 색보정 및 이펙트 작업**
❸ 파블로 리오로 스테레오 3D 작업 따라하기
❹ Pablo Rio의 Softmount와 Conform 기능 / DCP 메뉴 소개

지난 호에서는 Pablo Rio의 직관적인 색보정 툴인 MLT FX를 이용하여 1차, 2차 색보정 작업 방법에 대해 알아보았다. 이번 호에서는 Pablo Rio의 트랙커(Mocha Tracker, Point Tracker)를 이용한 색보정 및 이펙트 작업에 대해 배워보는 시간을 갖겠다.

기존 콴텔 제품이 지닌 트랙커는 포인트 개념의 기능이었다. 따라서 사용자는 오브젝트의 정확한 포인트를 잡아야 효과적인 트랙킹을 할 수 있었다. 물론 포인트 개념으로도 다양한 합성작업과 색보정을 할 수 있지만 포인트가 정확하지 않으면 제대로 트랙킹이 되지 않는 어려움이 있다. 하지만 Pablo Rio는 기존 포인트 기반 트래커와 함께 Mocha 트래커를 툴셋에 통합했다. 따라서 사용자가 다양하고 정확한 방법으로 트랙킹할 수 있도록 돕는다. Mocha Tracker에 대한 개념은 다음과 같다. 기존의 포인트 기반 트랙커가 트랙킹하고자 하는 영역을 1포인트, 혹은 그 이상의 포인트로 지정하는 방식이었다면 Mocha Tracker는 트랙킹하고자 하는 영역을 쉐입으로 그려 영역 전체를 트랙킹한다. 즉 쉐입으로 영역을 지정하기 때문에 기존 포인트 트랙커에서 포인트가 영상 밖으로 나갈 경우 모든 트랙킹이 엉망이 되는 한계점을 해결할 수 있게 됐다. 또한 Mocha Tracker는 지난 호에서 설명한 MLT FX의 Graphics, Color Shaped 뿐만 아니라 다양한 프로세스와 상호작용하 기 때문에 작업자는 훨씬 유연하게 컬러와 이펙트 작업을 진행할 수 있다. Mocha Tracker에 대한 자세한 내용을 예제를 통해 살펴보겠다.

Mocha Tracker를 이용한 색보정

우측의 영상은 1차적으로 색보정이 완료된 영상이다. 하지만 광고영상이기 때문에 모델 얼굴의 색보정이 조금 더 필요한 상황이다. 이렇게 움직임이 있는 영상의 부분 색보정은 기본적으로 트랙킹 작업이 필요하다.

우선 부분 색보정을 위해서 지난 시간에 설명한 Color의 shaped 메뉴를 이용해서 얼굴부분만 커브 마스크로 선택한다.

영역 선택이 끝나면 그림에 표시된 tracker를 클릭한다. 색보정이나 모션작업에서 tracker의 사용이 많은 편이라 Pablo Rio에서는 tracker의 메뉴가 그림과 같이 메뉴의 오른쪽에 고정되어 있다. tracker를 클릭하면 커브마스크 값이 그대로 로드되는 것을 확인할 수 있다. 로드된 포인트들은 수정 가능하다. 포인트가 제대로 된 것이 확인되면 track 버튼을 눌러 트랙킹하고 나면 타임라인에 트랙킹 포인트가 생성된 것을 확인할 수 있다.

강지형
QAC Korea 팀장

이렇게 생성된 트랙킹 포인트 값은 기존 커브마스크로 그대로 로드될 수 있다. 그림과 같이 tracker → apply 버튼을 누르면 그림과 같이 모션트랙킹 포인트가 그대로 로드되고 이를 기반으로 컬러작업을 하면 그 값은 마스크 트랙킹되어 영상 전체에 적용된다.

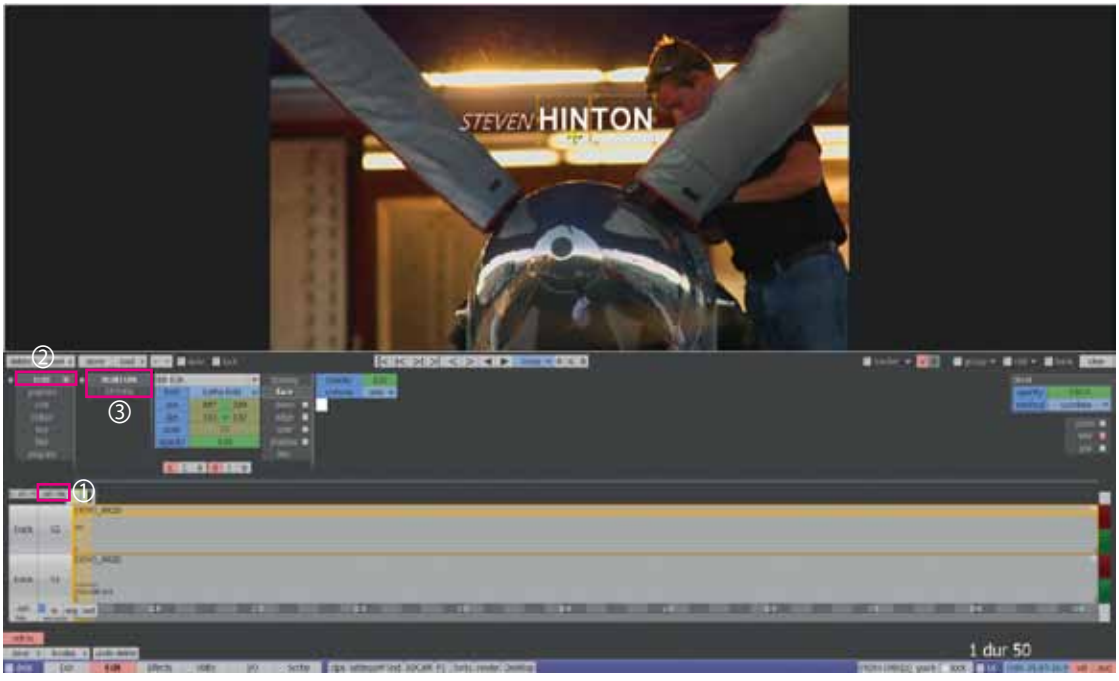
1차 시에 설명한 색보정 메뉴들로 마스크로 선택된 얼굴부분만 좀 더 밝고 깨끗하게 보정하였다. 이렇게 마스크 트랙킹인 Mocha Tracker를 이용하면 색보정도 디테일하게 작업할 수 있다.

Point Tracker를 이용한 텍스트 모션 작업

앞서 Mocah Tracker에 대한 내용을 살펴보았다. 다음은 영상의 트랙포인트 하나만 선택하여 다른 작업에 적용하는 Point Tracker에 대해 살펴보겠다. 우선 Point Trcker를 가지고 그림과 같이 영상을 트랙킹하여 텍스트 모션작업을 해보겠다. 카메라의 흔들림에 따라 자막이 움직여 마치 자막 또한 촬영된 느낌을 주는 방법으로 요즘 들어 영상에서 많이 보는 기법이다.

텍스트 작업을 위해 그림의 1번처럼 add video를 선택해 레이어 하나를 추가한다. 그리고 2번 텍스트 메뉴를 선택해 그림과 같이 원하는 자막을 넣는다. 텍스트 메뉴에서는 사이즈, 컬러, 그림자, 투명도 등 텍스트 작업에 필요한 메뉴들이 다양하게 있어 작업자가 원하는 대로 디자인하여 작업할 수 있다.

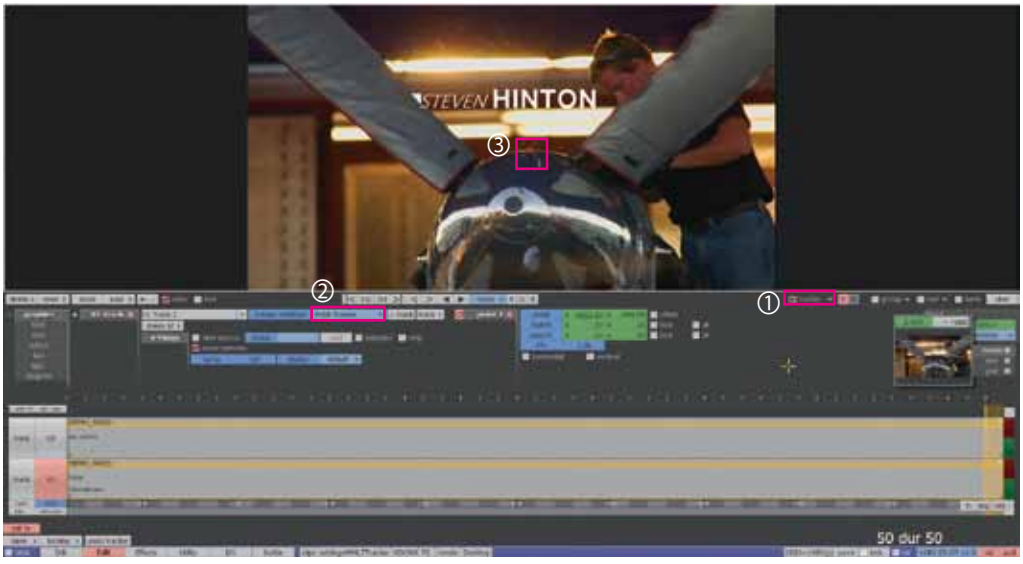
또한 3번처럼 텍스트 메뉴 안에서도 레이어들을 추가할 수 있어 다양한 텍스트 작업을 쉽게 처리할 수 있다.



강지형
QAC Korea 팀장

텍스트 작업을 끝내고 텍스트 디자인 효과를 위하여 그래픽 작업을 간단하게 추가하였다. 표시된 graphics 메뉴를 선택하면 원하는 도형을 쉽게 추가할 수 있다. 자막과 마찬가지로 위치 및 크기 투명도를 자유롭게 조절할 수 있다. 이 모든 작업이 MLT FX 안에서 모두 가능하기 때문에 작업자가 효과적으로 많은 작업을 간단하게 처리할 수 있다.

작업이 완성되면 영상과 텍스트가 같이 움직이는 효과를 주기 위해서 앞서 설명한 내용처럼 포인트 트랙킹 작업을 하겠다. 앞서 작업한 것처럼 1번의 tracker를 활성화하고 이번에는 카메라 무빙만 트랙킹 할 예정이기 때문에 2번과 같이 point tracker로 설정한다. 그리고 3번처럼 영상의 한 포인트를 설정하여 트랙킹하면 그림과 같이 키프레임들이 자동 생성된다.



그리고 해당 키프레임을 텍스트의 dve 메뉴에서 로드하여 적용하면 텍스트가 그림의 움직임에 따라 그대로 트랙킹되어 움직이는 것을 확인할 수 있다.

여기에 한 가지 작업을 추가해보겠다. 자막이 프로펠러 뒤쪽으로 위치하는 느낌을 주기 위해서 프로펠러를 커브키로 선택하여 레이어드 해보겠다. 그림과 같이 영상 레이어를 3번 레이어에 복사하였다. 그리고 key메뉴에서 garbage메뉴를 선택해 그림과 같이 프로펠러를 키로 선택하여 텍스트가 프로펠러로 가려지는 효과를 주었다.

기존의 평범한 영상에 트랙킹이 적용된 텍스트 작업을 하니 타이포 모션을 준 것 같은 느낌을 준다.
이처럼 트랙킹 작업은 응용 가능한 부분이 많기 때문에 작업자가 여러 가지 방법으로 응용하여 작업할 수 있다.

지금까지 Pablo Rio에서 트랙킹 작업이 어떻게 이루어 지는지 살펴보았다. Pablo Rio는 지금까지 설명한 대로 마스크 트랙킹인 Mocha Tracker와 포인트 트랙킹인 Point Tracker를 제공하고 있다. 또한 이 트랙커들은 작업내용 어디에서든 로드되고 또 수정되기 때문에 작업자는 컬러 작업뿐만 아니라 모션 작업에도 다양하게 응용하여 적용할 수 있어 Pablo Rio 만으로도 마스터 작업하는데 큰 무리가 없을 것이다. 다음 시간에는 Pablo Rio에서 입체 3D 영상이 어떻게 작업되고 보정되는지 소개하겠다.