

SGO MISTIKA tutorial - 4

Color Grade 인터페이스 소개 및 1차 색보정 메뉴 소개



연재목록

1. Mistika 시작하기
2. Mistika HDR Workflow
3. NAB 2016 SGO Mistika 미리보기
- 4. Mistika 색보정 기능 소개 (1)**
5. Mistika 색보정 기능 소개 (2)
6. Mistika Mastering

그동안 Mistika의 인터페이스와 다양한 기능들뿐만 아니라 이번 NAB 2016에서 소개된 새로운 기능들에 대해서도 살펴보았다. 이번 호에서는 SGO Mistika에서 색보정 작업이 어떻게 이루어지는지 살펴보기 위하여 Mistika Color Grade 메뉴에 대해 소개하겠다. Mistika Color Grade 메뉴로 기본적인 1차 색보정 작업과 2차 색보정을 위한 다양한 기능들을 소개하여 작업 과정은 쉽지만 완성도 있는 결과물을 만들 수 있는 방법들에 대해 알아보고자 한다.

Mistika Color Grading 패널

Mistika는 그림과 같이 색보정을 위한 컬러패널로 Elements 컬러패널과 Precision 컬러패널을 사용할 수 있다. 두 개의 컬러패널은 모두 Mistika의 Color Grade 메뉴와 매칭되어 있어, 색보정 작업시 작업의 편의성을 제공하고 있다.

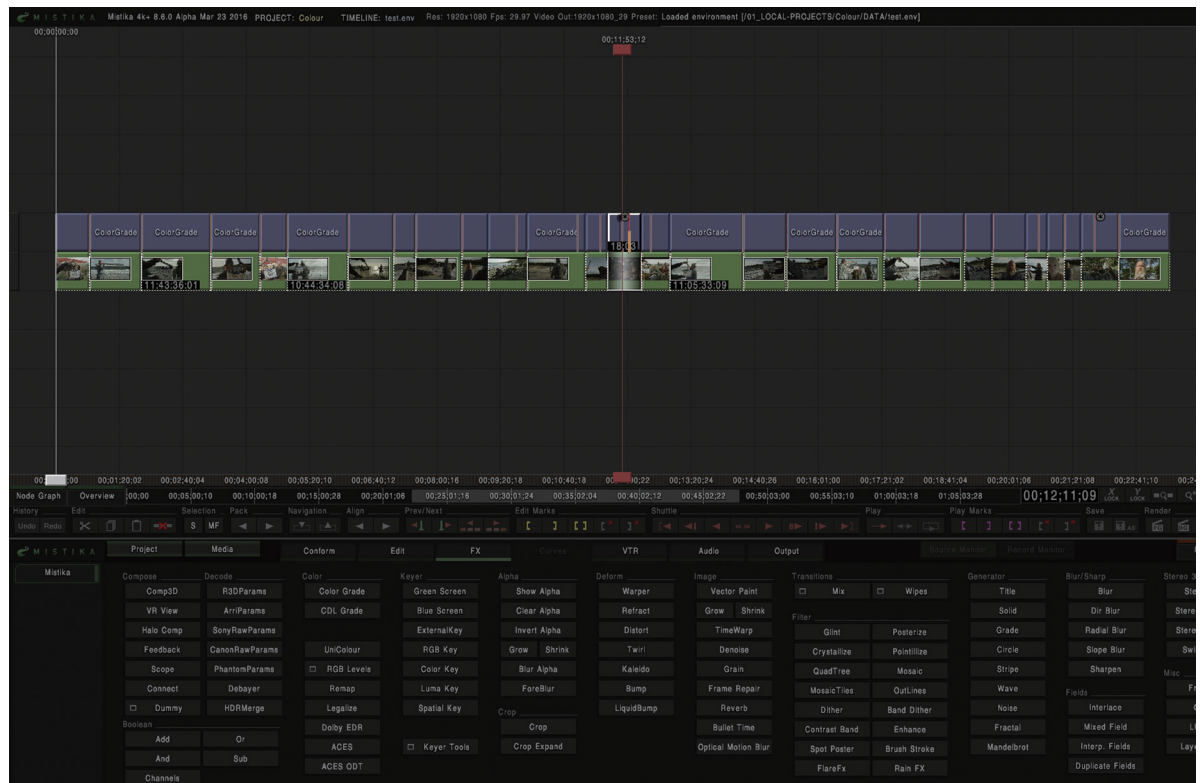
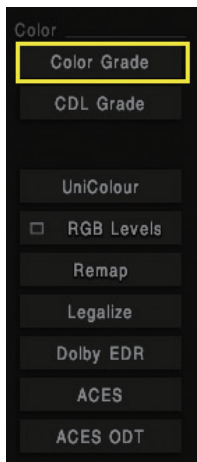


Elements Color Pane



Precision Color Panel

Color Grade 인터페이스 소개



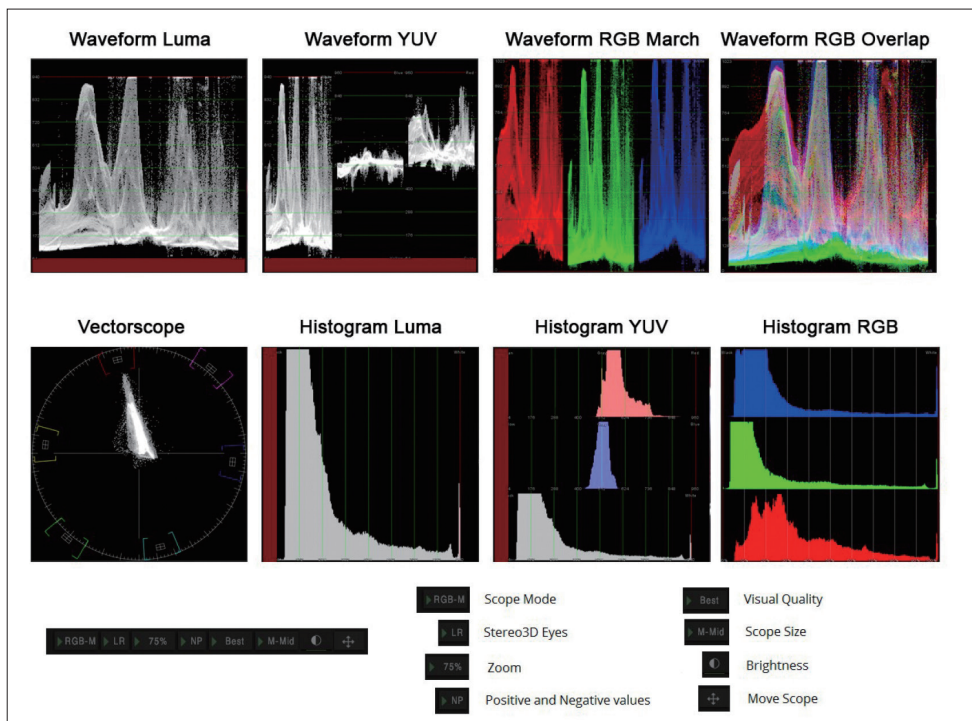
색보정 작업을 하기 위해서는 작업하기 위한 전체 클립을 선택한 뒤 지난 1차 시에서 소개한 Mistika Dashboard에서 Color Grade 메뉴를 선택해야 한다. Mistika는 작업하고자 하는 이펙트를 클립 위에 올려 그 메뉴 안에서 각각의 메뉴들을 컨트롤 할 수 있도록 구성되어 있다. 색보정 작업을 위해 그림과 같이 Color Grade 메뉴를 선택하면, Color Grade 메뉴가 클립 위로 올라가면서 색보정을 위한 창이 새롭게 나타난다.



Eval Tree : 그림에서 1번으로 표시된 Eval Tree는 현재 선택된 클립에 적용된 메뉴 목록들을 보여주는 창이다. 각 메뉴들을 클릭하게 되면, 각 메뉴들의 속성 창들이 나타난다. 그룹으로 묶인 레이어들은 그룹 안에 포함된 메뉴들과 클립들을 확인할 수 있다.

보라색(해당 레이어 두 번 클릭)으로 선택된 레이어가 현재 Preview로 보이는 레이어이며, 녹색(해당 레이어 한 번 클릭)으로 클립을 선택하면, 선택된 레이어의 속성값들이 메뉴 창에 보이게 된다.

즉, 보라색으로 표시된 최종 이미지를 확인하면서 각 메뉴들의 속성값들을 자유롭게 조정할 수 있다.



Scope : 2번으로 표시된 Scope 메뉴를 클릭하면 해당 Scope가 GUI에 생기게 된다. Mistika는 4개의 Scope를 동시에 확인할 수 있으며, 총 8종류의 데이터를 Scope를 통해 확인할 수 있다.

또한, Mistika의 Scope는 HDR을 작업을 위해 10,000Nits의 Linear 데이터를 확인할 수 있는 HDR Scope이므로, 정교한 HDR 색보정 작업을 할 수 있다.

3번으로 표시된 메뉴에서는 Mistika 색보정 레이어인 Vector를 컨트롤할 수 있는 메뉴들이 보여진다. Vector 레이어를 추가/복제/삭제 등을 할 수 있으며, 각 Vector 레이어들의 Parameter 값들도 자세하게 확인할 수 있다.

4번으로 표시된 메뉴들이 우리가 살펴볼 색보정 메뉴들이다. 실제 작업을 통하여 1, 2차 색보정이 어떻게 이루어지는지 살펴볼도록 하겠다. 색보정 메뉴를 설명하는 과정 중의 첨부되는 이미지들은 지면의 특성상 실제와 다를 수 있으므로 Scope 이미지들을 함께 첨부하였다.

Mistika Color Grading - 1차 색보정

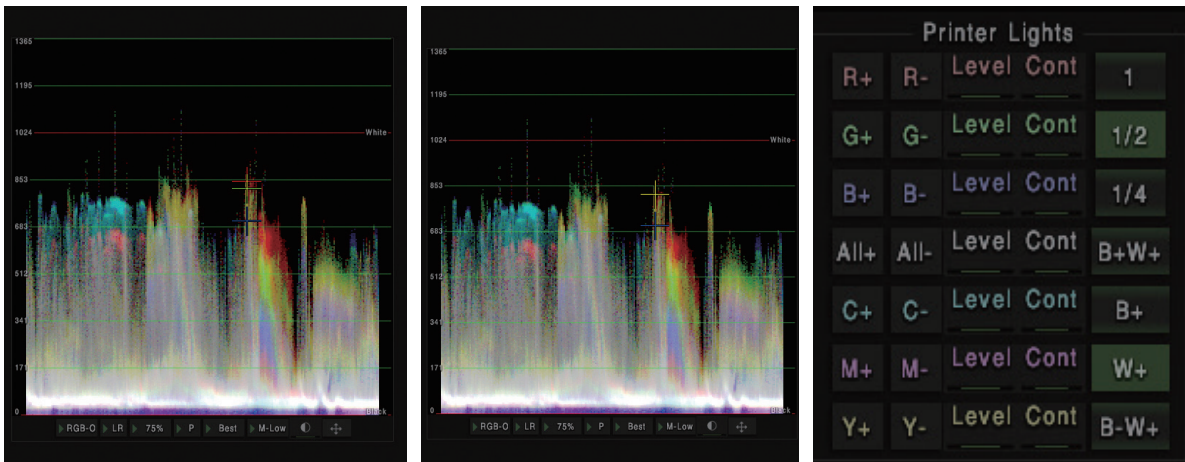
White Balance 메뉴



현색보정을 시작하기 전에 영상의 White Balance를 맞출 수 있다. Printer Lights 메뉴 하단의 'PickWbal' 메뉴를 선택하고 기준이 되는 영역을 클릭하면, 선택된 데이터를 기준으로 전체적인 컬러 밸런스를 맞출 수 있다. 위의 이미지는 남자 주인공의 코 끝을 선택하여 해당 값을 기준으로 White Balance를 맞추었으며, 그 결과 인물 쪽의 Red 값을 1차적으로 보정할 수 있었다.

PickBlack / PickWhite 메뉴는 동일한 방법으로 기준이 되는 데이터를 선택하면, 이미지의 루미넌스 밸런스를 맞출 수 있다.

Printer Lights 메뉴

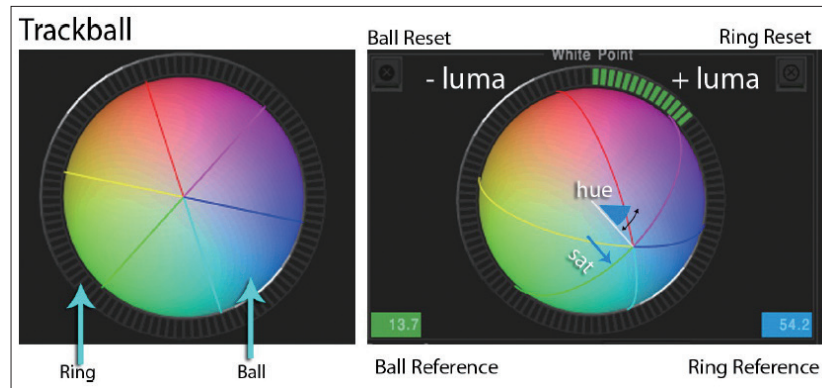
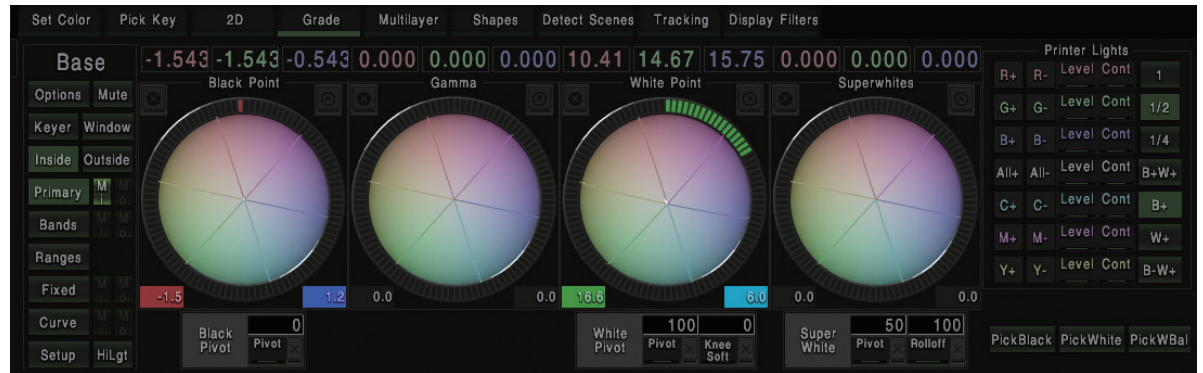


키보드 상의 Ctrl 키를 누르고 보정하고자 하는 부분을 클릭하면, 해당 이미지의 RGB 값을 8bit부터 16bit까지 수치로 자세하게 볼 수 있다. 또한 Scope 상에도 RGB 값들이 매핑되는데 이것을 기준으로 Printer Lights 메뉴들을 통해 색보정을 할 수 있다.

예를 들어 첨부된 이미지에서 추출한 RGB 값을 기준으로 Printer Lights 메뉴 중의 R+ 클릭하게 되면, Red 값만이 내려가는 것을 Scope를 통해 확인할 수 있다.

R, G, B, C, M, Y 각 채널 값과 각 채널들의 Level / Contrast를 조정할 수 있을 뿐만 아니라 전체 채널의 Level / Contrast도 한 번에 조정할 수 있다. 또한 조정값의 Step 수치를 단계별로 선택할 수 있어, 1/4로 Step 수치를 선택한다면 좀 더 세밀하게 채널들을 조정할 수 있다. 또한 Black / White 영역을 따로 또는 함께 조정할 수 있는 영역 선택 메뉴도 제공하고 있어, Printer Lights 메뉴만으로 채널들을 쉽게 컨트롤 할 수 있어, 1차 색보정을 빠르게 진행할 수 있다.

Color Ball 메뉴



Print Lights를 통해 보정된 이미지를 추가적으로 보정하기 위해서 Color Ball을 사용할 수 있다. 기본적으로 Mistika는 Black / Gamma / White Point 보정을 위한 세 개의 Color Ball과 HDR 영역의 데이터를 보정하기 위한 4th Ball까지 총 4개의 Color Ball이 있다.

Ring으로 표시되어 있는 부분이 Luminance 컨트롤러이고, Ball의 형태로 되어 있는 부분이 컬러 Hue 값을 조정할 수 있는 메뉴이다. 각각의 데이터가 수정될 때마다, Ball / Ring Reference 값이 수정되며, 수정된 포인트의 R, G, B 값들도 각 Ball 위에 표시된다.

이렇게 간단하게 Mistika의 색보정 인터페이스와 1차 색보정을 위한 기본 메뉴들에 대해서 살펴보았다. Mistika는 색보정을 위해 제공되는 Scope와 이미지의 컬러데이터들을 확인할 수 있는 기능들을 가지고 있어, 1차 색보정만으로도 이미지를 정교하게 보정할 수 있다.

다음 호에서는 2차 색보정 작업(Key, Shape, Fixed, Curve, Band Color Grading)과 스토리보드 작업에 대해 살펴보도록 하겠다. 📖