

SGO MISTIKA

tutorial - 5

2차 색보정 메뉴 및 기능 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)

지난 호에서는 Mistika 색보정 툴의 인터페이스 소개와 1차 색보정 메뉴에 대해 소개하였다. 이번 호에서는 좀 더 세밀한 색보정을 위해 필요한 2차 색보정 툴들에 대해 소개하고자 한다. 2차 색보정 메뉴는 현재 Mistika 유저들이 사용하고 있는 Mistika ver.8.5.를 기반으로 소개하겠다. NAB에 소개된 Mistika ver.8.7.에 대한 내용은 지난 3차 시에 소개되어있으니 참고바란다.

기본적으로 색보정은 작업의 순서와 범위를 기준으로 1차 색보정 / 2차 색보정으로 구분한다. 1차 색보정은 Mistika의 Primary / Band 메뉴를 통해 Black Point / Gamma / White Point의 Luminance / Hue / Contrast의 밸런스를 맞추는 작업을 의미하며, 2차 색보정은 특정 영역의 Key / Tracking / Layer Blending / Secondary Color Correction 등의 작업을 의미한다.

우선 2차 색보정 메뉴들을 소개하기 이전에 색보정 작업을 위해 필요한 스토리보드에 대한 소개를 하겠다.

Mistika StoryBoard / SnapShot / Group

일반적으로 색보정의 목적은 다양한 Scene들을 컬러리스트가 의도하는 룩으로 밸런스를 맞추는 것이다. 그러기 위해서는 각각 Scene들을 비교하며 작업하는 과정이 필요하며, 또 색보정 된 데이터를 쉽게 다른 Scene에 적용하는 과정이 빈번하기 때문에, 색보정 과정에 있어서 스토리보드는 그 중요도가 상당히 높다.

[그림 1]과 같이 컬러 그레이딩 메뉴에서 스토리보드 탭을 활성화하면, 메뉴 창이 팝업된다. 이 메뉴를 통해 스토리보드를 컨트롤할 수 있다. 스토리보드에 하얀색으로 표시된 것이 현재 작업하고 있는 'Current' 이미지이며, 빨간색으로 표시된 것은 현재 이미지에 적용하고 싶은 색보정 데이터를 가지고 있는 'Selected' 이미지이다.

'HeadB'로 표시된 프레임이 이동되면, 색보정 데이터가 'Current' 이미지에 자동으로 적용되며, 'Snapshot'이 이미지에 표시되면, 현재 작업하고 있는 이미지와 화면을 분할하여 비교할 수 있다.

- **Current** : 현재 작업하고 있는 프레임, 키보드 'Ctrl + 방향키' 로 이동
- **Selected** : 현재 Scene에 데이터를 적용할 이미지, 원하는 프레임을 클릭하여 선택
- **HeadB** : 키보드 'Alt + 방향키' 로 이동

- **Snapshot** : 현재의 이미지와 비교될 이미지, 키보드 'Shift' 버튼을 누른채 원하는 프레임 클릭.
Tangent 또는 'Precision' 컬러패널에서는 해당 메뉴들이 단축키로 존재한다.

Storyboard

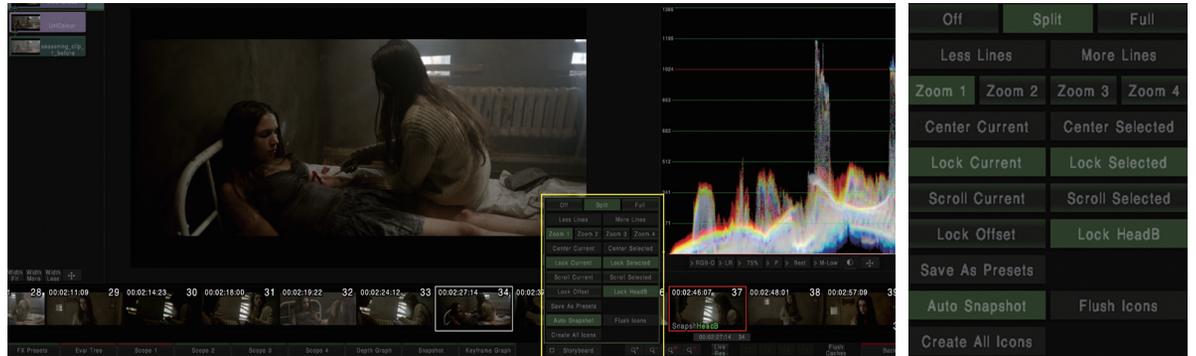


그림 1

- **Off / Split / Full** : 스토리보드 비활성화 / 활성화 / 최대화
- **Less Lines / More Lines** : 스토리보드 라인 추가 및 사이즈 설정
- **Center Current / Center Selected** : '하얀 프레임'을 'Current' / '빨간 프레임'을 'Selected'로 표시
스토리보드의 양이 많거나, 이동이 많아 쉽게 식별되지 않을 때 'Current' 'Selected' 프레임을 중앙에 위치시키는 메뉴
- **Lock Current / Scroll Current** : 'Current' 프레임 항상 중앙 위치 / 'Current' 프레임 자유 이동
- **Lock Selected / Scroll Selected** : 'Selected' 프레임 항상 중앙 위치 / 'Selected' 프레임 자유 이동
- **Auto Snapshot** : 'Selected' 이미지가 선택될 때 자동으로 Snapshot으로 설정됨
- **Flush Icons** : 스토리보드의 데이터를 '새로 고침' 할 수 있는 메뉴
- **Create All Icons** : 현재 보이는 스토리보드를 보이지 않는 내부 공간에 아이콘의 형태로 저장.
스토리보드가 무겁게 컨트롤될 때 퍼포먼스를 향상 시켜줄 수 있는 메뉴
- **Save As Presets** : 현재 작업하고 있는 모든 스토리보드를 프리셋 폴더에 일괄 저장

현재의 모든 스토리보드를 해당 메뉴로 프리셋 폴더에 일괄 저장하게 되면, [그림 2]와 같이 모든 스토리보드를 확인할 수 있으며, 프리셋 창은 그림과 같이 최대화가 가능하여 작업자의 편의성을 높였다. 프리셋 폴더에 있는 스토리보드 중 원하는 이미지를 두 번 클릭하거나, 현재 이미지에 드래그하면, 프리셋 폴더 안의 스토리보드 데이터가 현재 이미지에 적용된다.

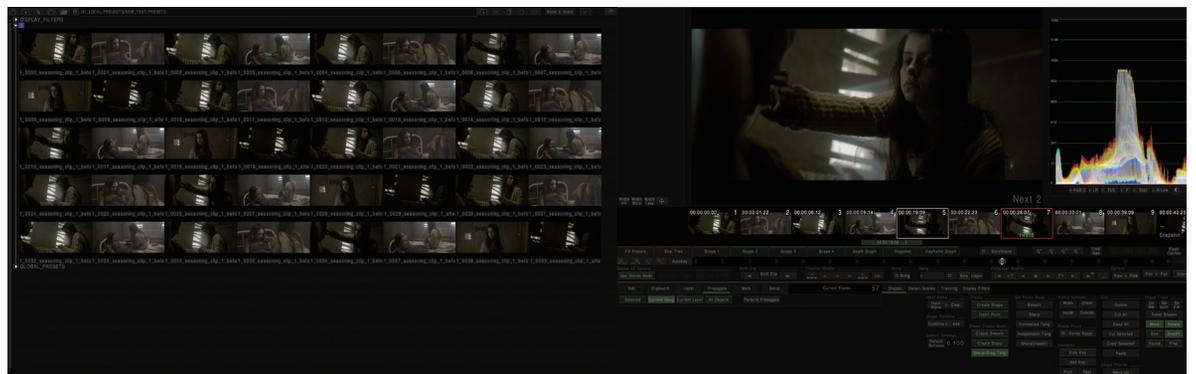


그림 2

Snapshot



그림 3

‘Snapshot’ 메뉴를 활성화하면, 해당 상세 메뉴들이 팝업되는데, 이 중 ‘Preset Split Wipe’와 ‘Preset Split SBS’ 메뉴를 통해 현재 이미지와 Snapshot 이미지의 화면 분할모드를 선택할 수 있다. 해당 이미지는 ‘Side by Side’ 모드이다.
화면 분할 모드에서 ‘Current’, ‘Snapshot’의 위치, 사이즈, Wipe 각도는 해당 메뉴들을 통해 자유롭게 설정할 수 있다.

- **Wipe Position / Angle** : ‘Wipe’ 화면 모드에서 ‘Wipe’의 위치 / 각도 설정
- **Snap Position / Zoom** : ‘Wipe’ / ‘SBS’ 모드에서 Snap Shot의 위치와 사이즈 설정
- **Live Position / Zoom** : ‘Wipe’ / ‘SBS’ 모드에서 Live Shot의 위치와 사이즈 설정

Storyboard Group

스토리보드로 각 Scene들을 작업하다 보면, 교차되는 카메라 컷들로 인해, 동일한 환경의 Scene들을 그룹으로 묶어 한번에 처리해야 할 때가 있다. 이는 작업의 편의성뿐만 아니라 동일한 원본 클립으로 편집된 Scene들의 밸런스를 맞추기 위해서도 필요한 기능이다. Mistika에서는 스토리보드 그룹을 ‘Gang’이라는 이름으로 부르고 있으며, ‘New Gang’을 선택하여, 그룹의 이름을 설정하고, 키보드 ‘Shift + Ctrl’ 버튼을 누른채 그룹으로 묶고 싶은 Scene들을 클릭하면, [그림 4]과 같이 그룹의 이름들이 표시되며 선택된다. 이렇게 설정된 그룹들은 ‘Solo’ 뷰모드를 통해 해당 그룹에 있는 Scene들만 따로 묶어 확인할 수 있다. 물론 그룹끼리 일괄 데이터 적용도 가능하다.

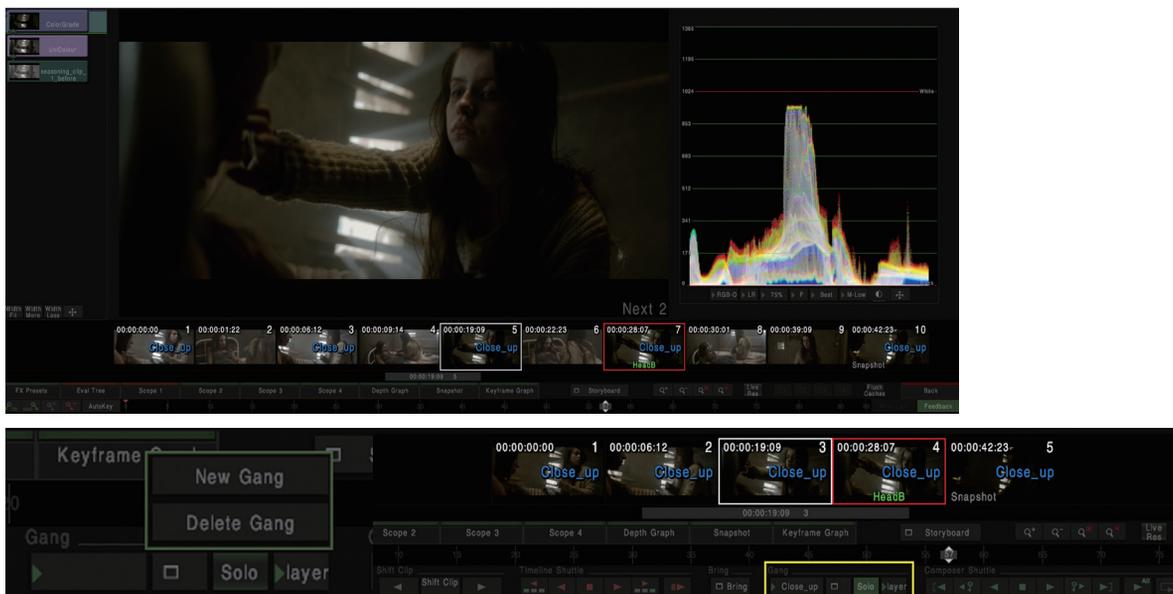


그림 4

Mistika 2차 색보정 메뉴

앞서 설명한 대로 일반적으로 1차 색보정이 완료된 후 특정 부분의 색을 보정하거나 추가적인 작업을 하기 위해서는 좀 더 세밀한 2차 색보정을 하게 된다.

Fixed 메뉴

[그림 5-1]은 기본적인 색보정이 된 이미지이다. 여기에 [그림 5-2]와 같이 바다의 색만 더 파랗고 진하게 보정하기 위해 Mistika의 Fixed를 메뉴를 사용하면, 쉽게 특정영역의 색을 보정할 수 있다.



그림 5-1

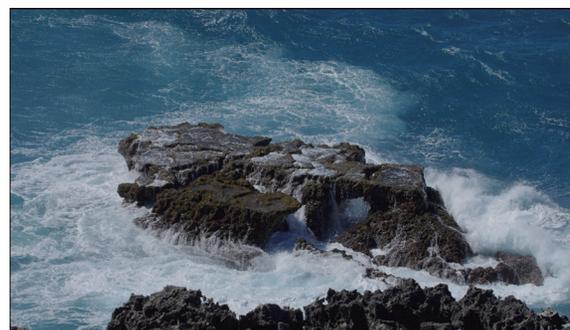


그림 5-2



Fixed 메뉴는 그림처럼 red, green, blue, cyan, magenta, yellow의 고정된 채널들이 3개의 그룹으로 나뉘어져 있다. 각 그룹은 처음부터 각 채널의 Hue / Saturation / Luminance를 컨트롤할 수 있는데, 메뉴 자체가 직관적으로 표현되어 있어, 사용방법이 너무 쉽다.

이 Fixed 메뉴를 통해 [그림 5-1]에서 강조하고 싶은 바다의 색상을 Blue 채널의 Hue / Saturation 값을 올리고 Luminance 값을 내려, 좀 더 푸르고 진한 바다로 쉽게 보정하였다.

Mistika의 Fixed는 특정 채널의 Key를 따지 않고, 전반적인 채널 값들을 컨트롤하기 때문에, 특정 채널만을 컨트롤할 때 발생할 수 있는 화면 깨짐이나, 왜곡 현상 없이 원하는 컬러를 쉽게 만들어 낼 수 있다.

Curve 메뉴

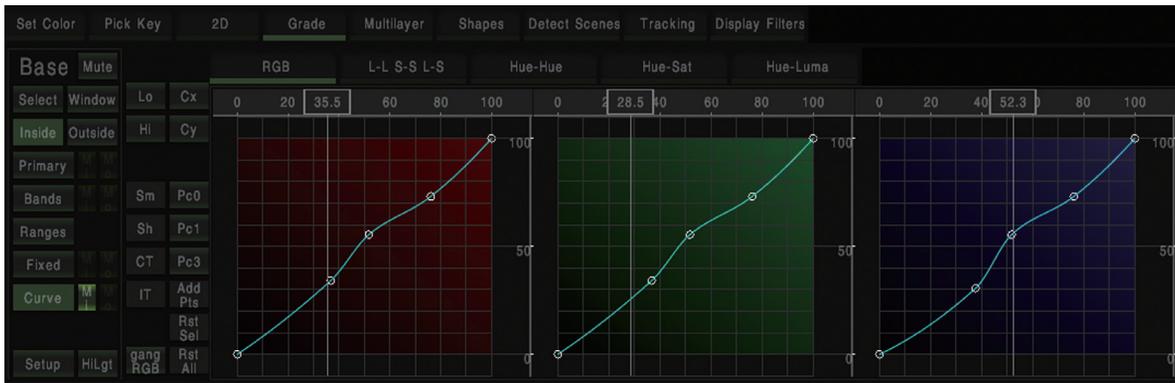
Fixed 메뉴가 각 채널의 Hue / Saturation / Luminance 값들을 직관적으로 보정할 수 있는 메뉴라면, Curve 메뉴는 각각의 RGB 채널뿐만 아니라 L-L S-S L-S, Hue-Hue, Hue-Sat, Hue-Luma 영역들을 커브의 형태로 정교하게 보정할 수 있는 메뉴이다. 또한 각각 모든 그래프들의 결과는 하나로 결합되어 이미지에 보여지며, RGB 커브의 경우 각 채널을 한 번에 컨트롤하거나 각각 컨트롤 할 수 있어, 컬러리스트에게 한계 없는 색보정을 가능하게 하는 메뉴이다.



그림 6-1



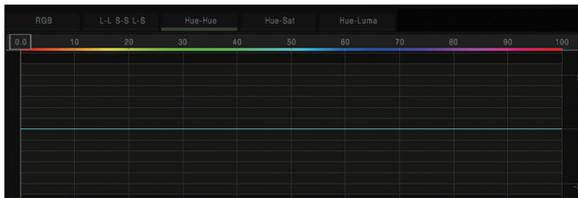
그림 6-2



RGB Curve



L-L S-S L-S Curve



Hue-Hue, Hue-Sat, Hue-Luma Curve

Curve 메뉴의 자세한 기능은 다음과 같다.

- **Lo / Hi** : 커브 그래프의 영역 중 Low 영역과 High 영역을 확대해서 볼 수 있는 메뉴
- **Cx / Cy** : 커브 포인트를 그래프 안에서 이동할 때 X / Y 좌표 각각의 Lock을 설정하는 메뉴
- **Sm / Sh / CT / IT** : 각각의 커브 포인트에 Smooth / Sharp 모드의 핸들러를 설정하는 메뉴
- **Pc0 / Pc1 / Pc3** : 그래프에 표시될 커브 포인트 개수 설정 메뉴. 만약, Pc3 버튼을 선택하고 이미지 상에 컨트롤하고 싶은 영역을 클릭하면 위의 그림과 같이 3개의 커브 포인트가 생기게 된다.
- **Add Pts / Rst Sel / Rst All** : 커브 포인트 추가 / 해당 커브그래프 리셋 / 전체 커브그래프 리셋
- **Gang RGB** : Gang RGB가 선택되면 RGB 그래프 동시 컨트롤, Gang RGB가 해제되면 RGB 그래프 각각 컨트롤

Select 메뉴

Mistika의 Select 메뉴는 Key 작업을 위한 메뉴이다. Select의 상세 메뉴들을 모두 설명하기에는 그 내용이 많아, 예제를 통해 쉽게 접근해 보도록 하겠다. 보통 Key 작업은 [그림 7-1]처럼 주인공의 인물을 좀 더 부각시킬 때 많이 이루어진다. [그림 7-1]의 주인공의 어두운 피부 톤을 좀 밝게 표현하기 위해서는 주인공의 피부만 선택하여 별도의 색보정이 필요하다.

이를 위해 [그림 7-2]와 같이 Hue Pick 버튼을 활성화하고 영상에서 주인공의 피부 컬러를 클릭하면, 그림처럼 자동으로 Key값이 생성된다. 이를 좀 더 보정하기 위해서는 하단에 자세히 설명되어 있는 Wheel과 Slider로 값을 조정할 수 있다.



그림 7-1

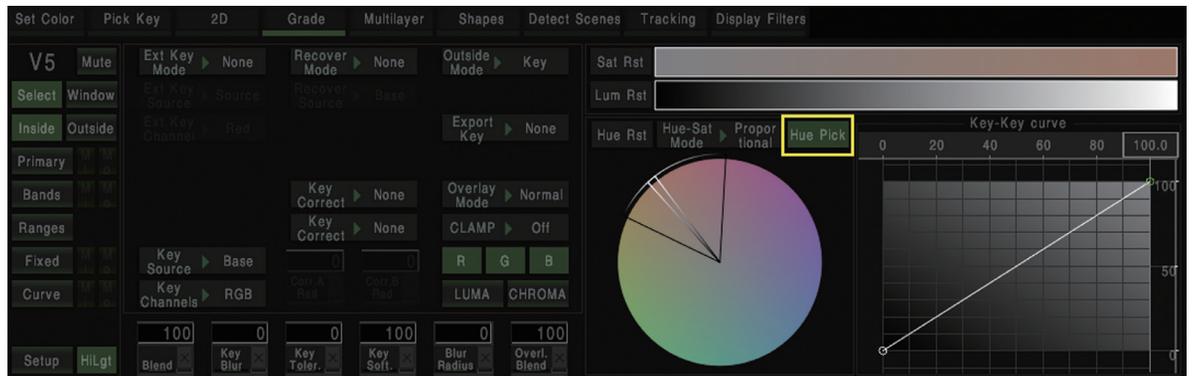
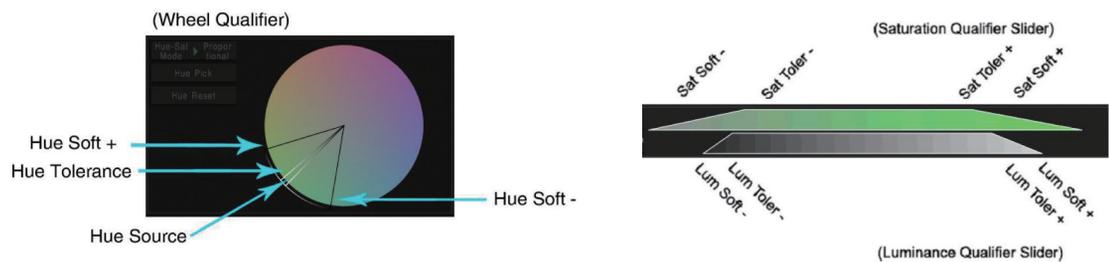


그림 7-2



또한, Misitka는 Key들의 결합이 상당히 자유로운 툴이기 때문에, 좀 더 쉽게 사람의 피부 영역을 선택할 수 있다. Select의 'Ext Key Source' 메뉴를 클릭하면, 결합하고자 하는 레이어를 선택할 수 있는 팝업 창이 뜬다. 현재 작업하고 있는 소스뿐 아니라, 다른 색보정 레이어 및 클립들이 Key 결합을 위해 사용될 수 있다. 이 메뉴를 통해 다양한 클립의 Key 값들을 결합할 수 있어, 다양한 룩을 연출할 수 있다.

예로, 그림에서 표시된 것과 같이, 현재 선택된 Key 값에서 원래 소스가 가지고 있는 RED 채널만 결합하면, 자연스러운 Key 영역을 만들어 낼 수 있다.

즉, 1차적으로 선택된 Key 영역과 RED 채널과의 교집합 개념으로 쉽게 Key 값을 쉽게 생성할 수 있다는 것을 의미한다. 이러한 기능은 주인공의 피부톤을 보정하는 작업에 쉽게 적용될 수 있다. 이러한 과정을 통해 자연스러운 Key 값으로 선택된 피부컬러 영역만 보정을 하면, 좀 더 부각된 주인공의 피부톤을 만들어 낼 수 있다.



그림 7-3



피부톤 보정 전

피부톤 보정 후

Tracking 메뉴

인물의 Key 작업을 하다 보면, 주변과의 컬러가 비슷하여, Key 작업 만으로는 한계가 있을 때가 있다. 이럴 경우에는 해당 영역을 선택하고, 트래킹하여, 보정하는 작업이 이루어진다. 물론 Mistika도 색보정 및 레이어 합성에 필요한 트래킹 툴을 가지고 있다. Mistika의 트래킹은 [그림 8-1]처럼 Shape 트래킹이지만, Shape 안에 다수의 트래킹 포인트들이 자동으로 생성되어, 좀 더 정확한 트래킹 결과를 만들어 낼 수 있다.

또한, 트래킹 포인트가 화면 밖으로 나가도 Shape 트래킹을 유지할 수 있다. 그리고 트래킹 후 생성된 Keyframe을 확인할 수 있어, 중간중간 문제 있는 포인트들을 쉽게 수정할 수 있다. Mistika의 키프레임 컨트롤은 상당히 가벼워 키프레임 수정도 상당히 쉽게 이루어질 수 있다. 트래킹을 하기 위해서는 그림에서 1번으로 표시된 'Create Shape'버튼을 눌러 원하는 영역을 만든다. 물론 기본적으로 제공하는 Line / Ellipse / Rectang 형태의 Shape도 있다. 이렇게 생성된 Shape을 2번의 Smooth 버튼을 눌러 Shape 형태를 부드럽게 처리하고, 마지막으로 3번의 Softness 메뉴로 Shape을 부드럽게 처리한다.

Shape의 모양이 완성되었으면, 4번의 'Go both' 버튼을 눌러 트래킹을 실행한다. 4번의 메뉴는 'Go back', 'Go forward', 'Go both' 로 현재의 프레임을 기준으로 트래킹의 진행 방향을 선택할 수 있는 메뉴이다.

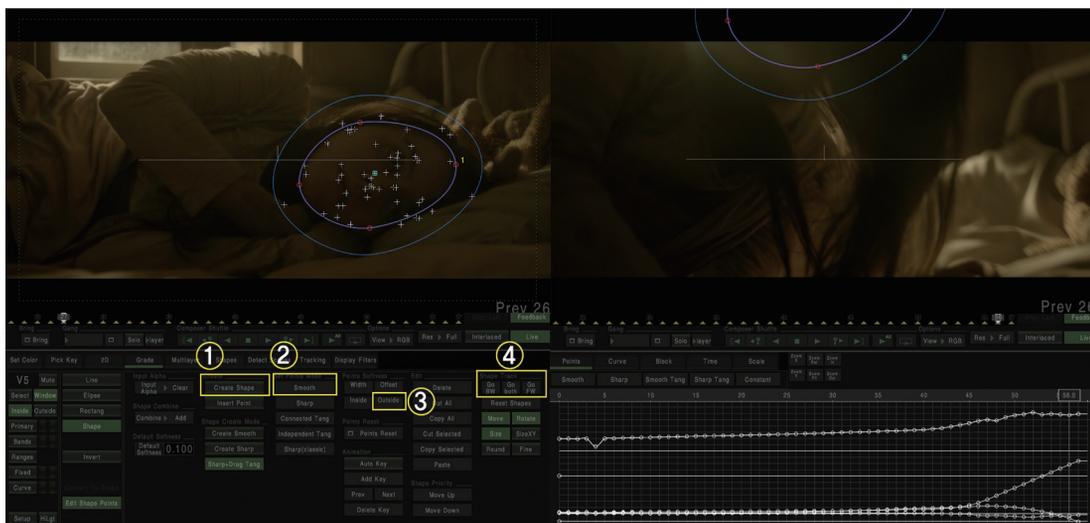


그림 8-1

이렇게 트랙킹 된 영역은 안과 밖을 따로 구분하여 색보정할 수 있다. 이미지에서 선택한 주인공의 얼굴은 색보정으로 부각시키고, 영역의 밝은 배경은 Blur 값과 레이어 블렌딩으로 좀 부드러운 느낌으로 처리하기 위해 [그림 8-2]와 같이 Select 에서 'Overlay Mode' 메뉴를 사용하였다. 배경에 'Blur Radius'를 이용하여, Blur 처리를 하고 이를 원본과 'Overlay'하면, 보정 후 이미지처럼 좀 더 부드러운 이미지를 얻을 수 있다. 블렌딩 정도는 'Overlay Blend' 값으로 조절할 수 있다.

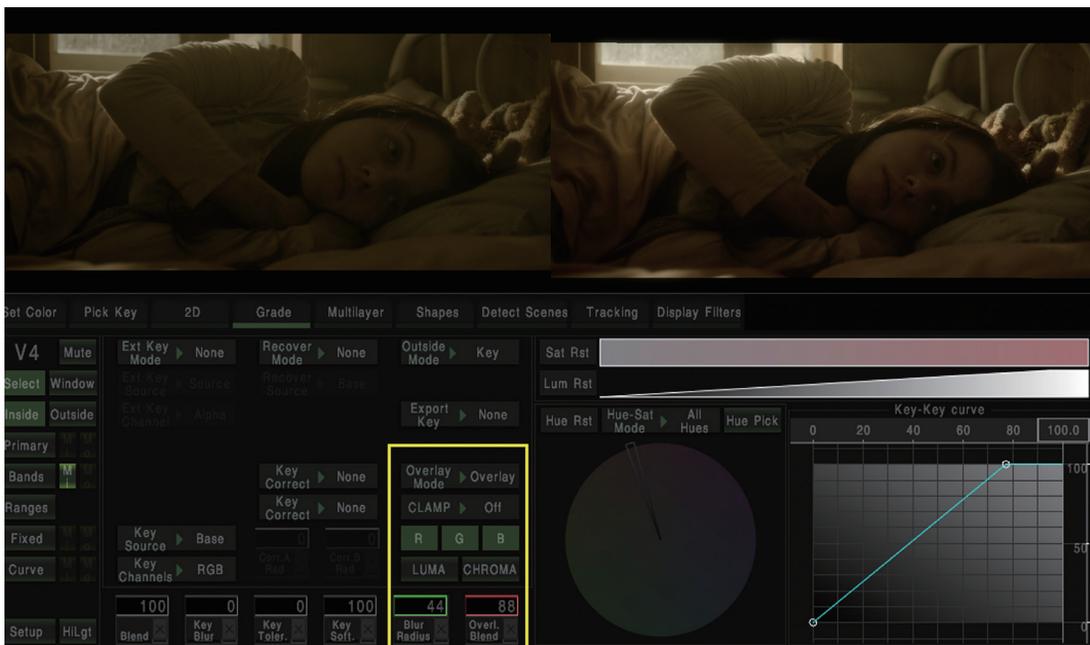


그림 8-2

이렇게 지금까지 Mistika의 2차 색보정 메뉴들에 대해 살펴 보았다. 모든 메뉴를 자세히 설명하기에는 부족했지만, Mistika의 전체적인 색보정 메뉴들의 기능을 확인 할 수 있는 시간이었다. 이번 호를 끝으로 5회에 걸친 Misitka Tutorial 연재를 마무리 하게 된다.

이번 연재를 통해 Misitka의 전반적인 특징과 기능들을 소개할 수 있었다. Mistika는 색보정 작업 이외에 모든 마스터링에 필요한 많은 툴들을 가지고 있다. 기회가 된다면, 다양한 Misitka의 툴들을 소개하는 시간을 갖도록 하겠다. 🎧