

DaVinci Resolve Tutorial ④

DaVinci Resolve 19

컬러 페이지의 새로운 주요 기능



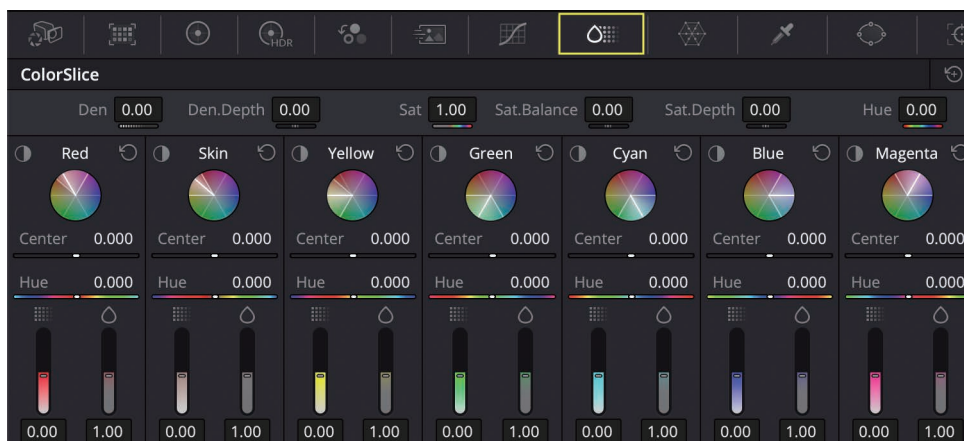
신동향 DaVinci Resolve 공인 트레이너

Blackmagic Design은 지난달 NAB 2024에서 IntelliTrack AI, Ultra NR, ColorSlice, Film Look Creator FX 등 100개 이상의 기능 업그레이드와 새로운 AI 도구를 추가하는 대규모 업데이트인 DaVinci Resolve 19를 발표했습니다. DaVinci Resolve 19 공개 베타는 현재 Blackmagic Design 웹사이트에서 무료로 다운로드할 수 있습니다. 19 버전의 새로운 기능 중에서 가장 사람들의 관심을 끈 것은 단연 Color 페이지의 새로운 색보정 기능이었습니다. 이번 튜토리얼에서는 그중 ColorSlice 외 컬러 페이지에 추가된 새로운 주요 기능에 대해 먼저 알아보겠습니다.

ColorSlice

ColorSlice는 벡터스코프(Vectorscope)의 벡터(Red, Green, Blue, Cyan, Magenta, Yellow)를 기반으로 표준 색상환을 6개 조각으로 자르는 새로운 고정 벡터 그레이딩 도구입니다. 또한 피부색(Skin)에 대한 일곱 번째 벡터가 추가되었습니다. 전체 밀도(Density), 채도(Saturation) 및 색조(Hue) 매개변수를 설정하여 사용자 정의하고 각 벡터공간 슬라이스의 밝기와 채도를 변경할 수 있습니다.

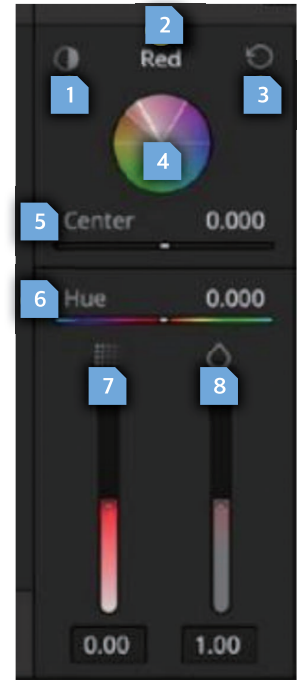
새로운 ColorSlice의 사용자 인터페이스(UI)에 대해서 살펴보겠습니다.



ColorSlice 벡터 기반 그레이딩 도구

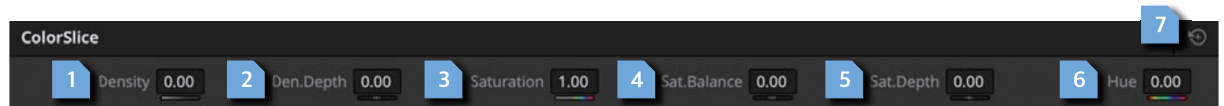
Vectorspace Slice

- 1 **하이라이트(Highlight)** : 이 아이콘을 클릭하면 컨트롤에 의해 수정될 이미지 영역을 표시하는 하이라이트 보기가 활성화됩니다. 단, 슬라이스 내의 하이라이트 아이콘은 클릭했을 때만 표시되기 때문에 계속 보고자 할 때는 뷰어 상의 하이라이트 보기(Shift+H)를 켜야 합니다.
- 2 **벡터 이름(Vector Name)** : 조절 영역의 색상을 나타내는 이름입니다.
- 3 **재설정(Reset)** : 벡터 공간 컨트롤을 기본 수준으로 다시 재설정합니다.
- 4 **컬러 휠(Color Wheel)** : 벡터공간 슬라이스를 시각적으로 표현한 것입니다. 삼각형 내의 모든 색상은 컨트롤에 의해 조정됩니다.
- 5 **조정 영역(Center)** : 조정 가능한 유일한 적격 컨트롤입니다. 이것을 앞뒤로 밀면 색상환의 삼각형이 이동하여 벡터 공간에 속하는 색상을 약간 변경할 수 있습니다. 조정하려는 특정 색상이 적합한지 확인하려면 하이라이트 보기와 함께 이 도구를 사용하십시오.
- 6 **색조(Hue)** : 벡터공간 슬라이스 내 모든 색상의 색조를 변경합니다.
- 7 **밀도(Density)** : 감산 색상 필름 프로세스를 에뮬레이션 하기 위해 채도가 더 높은 색상의 휘도를 조정하여 벡터 공간 슬라이스 내부의 색상 밀도를 조정합니다.
- 8 **채도(Saturation)** : 채도가 높은 색상이 부자연스럽게 밝아지는 것을 방지하는 감산 색상 모델을 사용하여 이 조각으로 한정된 색상의 채도를 조정합니다.



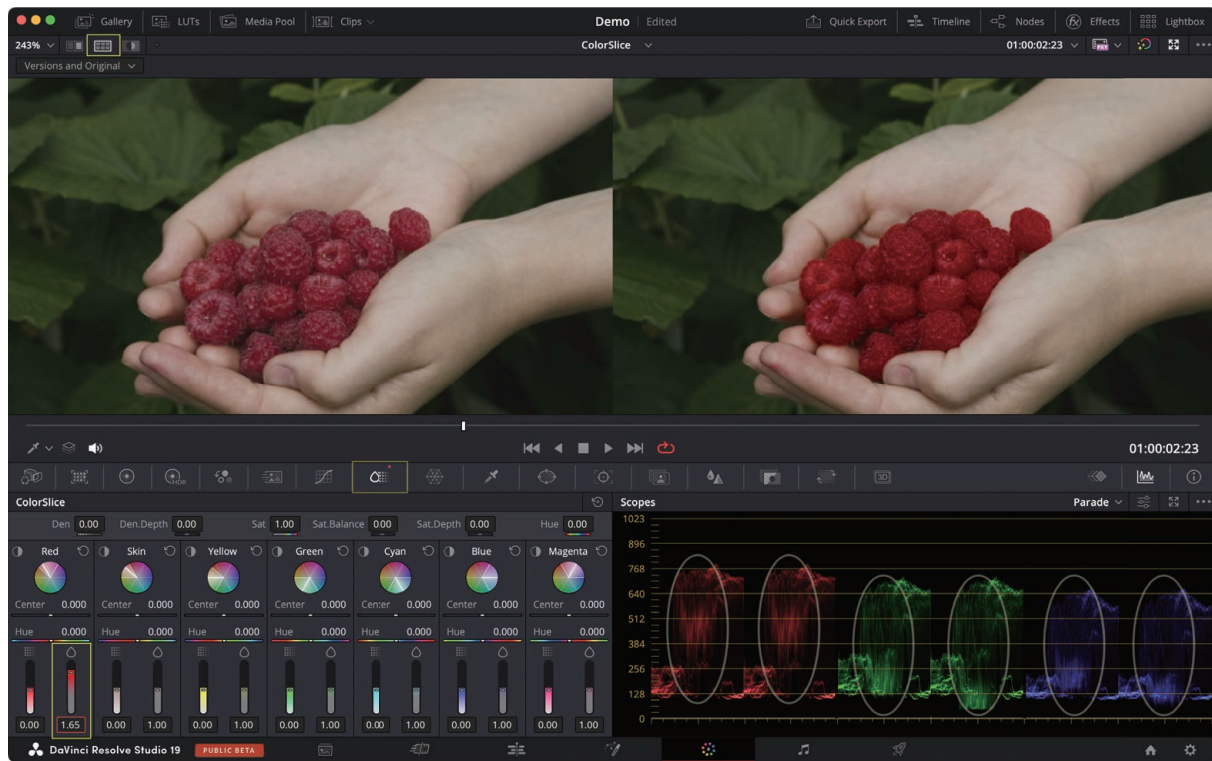
Global Controls

개별 벡터 슬라이스 도구 상단에는 글로벌 컨트롤 세트가 있습니다. 이 부분을 조정하면 전체 이미지의 값이 변경됩니다.



- 1 **밀도(Density)** : 채도가 높은 색상의 휘도를 조정하여 감산 색상 필름 프로세스를 에뮬레이트 합니다.
- 2 **밀도 깊이(Den.Depth)** : 이미지의 더 밝은 영역에 대한 밀도 조정 효과를 제어합니다.
- 3 **채도(Saturation)** : 채도가 높은 색상이 부자연스럽게 밝아지는 것을 방지하는 감산 색상 모델을 사용하여 채도를 조정합니다.
- 4 **채도 균형(Sat.Balance)** : 채도 변화가 중간 채도 수준의 색상에서 휘도 균형에 영향을 미치는 방식을 조정합니다.
- 5 **채도 깊이(Sat.Depth)** : 이미지의 더 밝은 영역에 대한 채도 조정 효과를 제어합니다.
- 6 **색조(Hue)** : 이미지 내 모든 색상의 색조를 변경합니다.
- 7 **재설정(Reset)** : 모든 ColorSlice 조정을 재설정합니다.

실제 예제를 통해 ColorSlice의 감산 채도 방식에 대해 자세히 살펴보겠습니다.



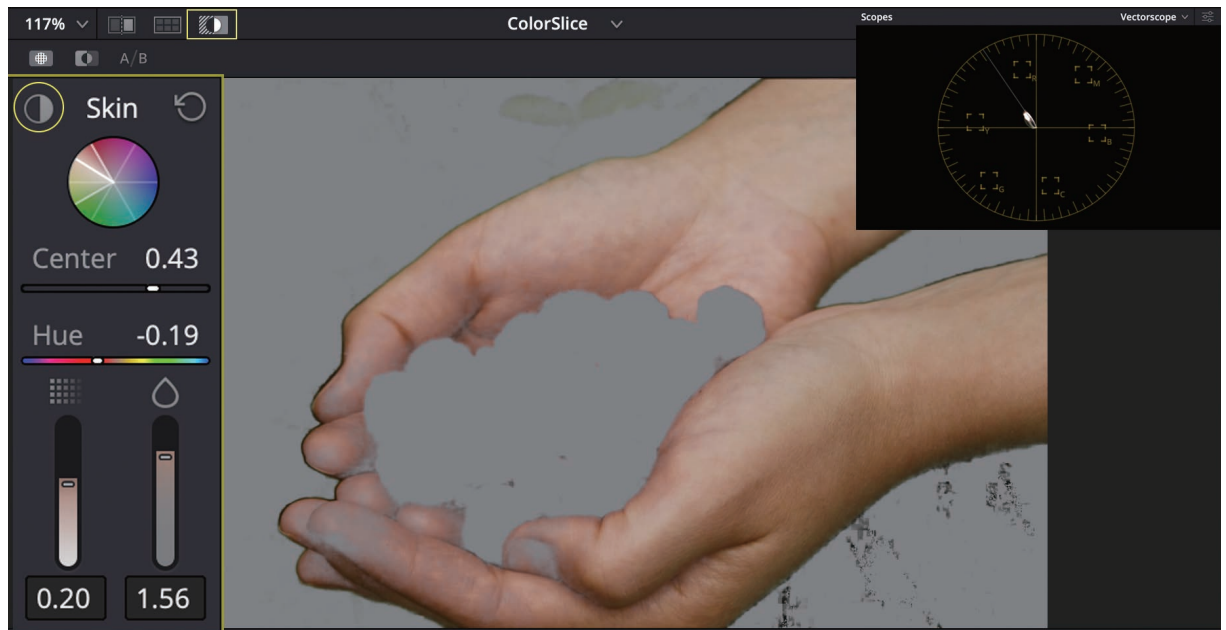
산딸기의 채도를 올려보도록 하겠습니다.

- 1 산딸기 색상에 해당하는 Red 슬라이스의 채도를 올립니다. (벡터 슬라이스가 이미지를 Six Vector, 즉 Red, Yellow, Green, Cyan, Blue, Magenta와 Skin으로 나눠 주요 색상을 각각 독립적으로 사용자화 하여 조절할 수 있기 때문에 별도의 Qualifier 작업이 필요하지 않습니다.)
- 2 원본과 수정본의 비교를 위해 Split Screen을 Versions and Original 모드로 바꾼 후, Parade 스코프(RGB)에서 좌(원본), 우(수정본) 채널의 변화를 비교해 봅니다.
- 3 원본과 비교했을 때, Green과 Blue채널의 파형이 Red 채널에 비해 상대적으로 많이 내려와 있음을 알 수 있습니다. 이것이 바로 감산 채도를 수행하고 있다는 표시입니다. 이 경우 Red 채널의 양을 늘리는 대신 Green과 Blue 채널의 양을 줄여 Red 채널의 양을 늘립니다.

감산 채도는 필름이 채도를 맞추는 방식을 모방하기 때문에 컬러 그레이딩 작업에서 많이 선호합니다. 영상을 보면 채도만 높이고 밝기를 따로 낮추지 않았음에도 산딸기의 색상이 묵직한 느낌의 밀도 있는 진한 Red 색상으로 바뀐 것을 볼 수 있습니다.

NOTE 일반적인 프라이머리 색보정 기능의 채도(Saturation) 조정 기능은 '가산 채도(Additive Saturation)' 방식이기 때문에 산딸기의 채도를 높이면 Red 채널의 밝기가 높아져 네온 컬러의 Red 색상이 됩니다. 따라서 이런 경우 자연스러운 색보정을 위해 별도의 휘도 조정이 필요하게 됩니다.

피부색(Skin) 슬라이스의 조정을 활용해서 ColorSlice의 기능에 대해 더 자세히 알아보겠습니다.



- 피부색의 조정을 위해서 선택된 영역을 보기 위해 뷰어의 하이라이트 버튼을 켜 상태로 Skin 슬라이스의 하이라이트 버튼을 누릅니다.
- 컬러 휠은 벡터 슬라이스를 시각화해서 현재 어느 부분에 효과가 적용되는지 직관적으로 보여줍니다. 각 슬라이스의 중간에서 가장 큰 효과를 가지며 가장자리에서 가장 적은 효과를 가집니다.
- 아래 조정 영역(Center) 슬라이드를 좌, 우로 밀어 선택 영역을 제어할 수 있습니다. 슬라이스를 조정하면 인접한 슬라이스의 경계도 함께 조정됩니다. 따라서 슬라이스가 겹치지 않으며 적용 범위에 틈이 생기지 않습니다.
- 선택 영역이 완성되었으면 채도와 밀도를 벡터스코프의 Show Skin Tone Indicator를 켜 상태에서 적정 수준으로 맞춥니다.
- 피부 색상을 바꾸고자 할 때는 색조(Hue) 슬라이드를 좌, 우로 밀면 선택 영역의 색상이 바뀝니다.

각 벡터 슬라이스는 도구의 효과를 해당 색상으로 제한하는 Qualifier로 생각할 수 있습니다. (단, 슬라이스의 너비는 변경할 수 없으며 완전히 사용자 정의된 색상 슬라이스를 생성할 수도 없습니다.) 각 벡터에 대해 감산 채도 및 밀도를 독립적으로 제어할 수 있습니다.



좌(원본), 우(수정본) : ColorSlice를 이용해서 밀도 있는 감산 채도 방식으로 색보정을 완성했습니다.

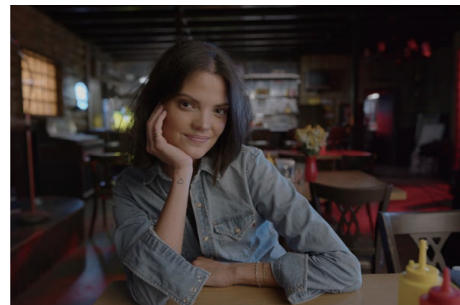


프라이머리(대비) 작업 후, 하늘과 꽃, 풀밭의 채도 조절을 위해 ColorSlice에서 한번에 세컨더리 작업을 쉽고 간편하게 완료했습니다.

이 기능의 중요한 의미는, 마침내 DaVinci Resolve에서 기본적으로 '감산 채도(Subtractive Saturation)' 방식을 지원한다는 것입니다. 다시 말해, 깊은 영화적 색상과 느낌을 구현하기 위해 채도를 조정할 때 밝기를 감산 방식으로 제어하므로 채도가 높은 색상이 부자연스럽게 밝지 않기 때문에 별도의 휘도 조정이 필요하지 않습니다. 기존에는 감산 채도를 구현하기 위해서 노드를 HSV 색공간으로 변환하여 작업하거나 외부 필름 에뮬레이션 플러그인 또는 DCTL(DaVinci Color Transform Language) 플러그인을 구입해서 사용하는 등, 필름 룩의 밀도를 따라잡기 위해 노력했습니다. 하지만 이제는 Blackmagic Design에서 감산 채도 기능을 추가하여 사용자들이 보다 쉽고 직관적으로 사용할 수 있게 되었습니다.

Film Look Creator

Film Look Creator는 새로 추가된 Open FX 플러그인입니다. 따라서 편집, 퓨전, 컬러 페이지에서 사용 가능합니다. 컬러 페이지에서 사용하기 위해서는 노드에 효과를 적용하기만 하면 됩니다. 영상에 영화 같은 느낌을 주기 위한 완벽한 도구 세트입니다. 그리고 노드 트리의 위치에 따라 단일 클립, 클립 그룹 또는 전체 타임라인에 적용할 수 있습니다. 이제는 특정 필름 스톡 대신 일반적인 영화 필름 스톡을 에뮬레이트 합니다. 하지만 이는 필름의 색상을 에뮬레이트할 뿐만 아니라 헐레이션, 그레인, 게이트위브 등 필름과 관련된 다른 인공물도 에뮬레이트 하기 때문에 상당히 정교합니다. 프리셋 제공 뿐만 아니라 개별 옵션을 사용자가 조절할 수 있는 사용자 설정도 지원하기 때문에 초보자들도 창의적인 필름 룩 작업이 가능합니다.



원본영상 출처 : Blackmagic Cinema Camera Gallery,
Copyright © John Brawley ACS



Film Look Creator Presets: Cinematic

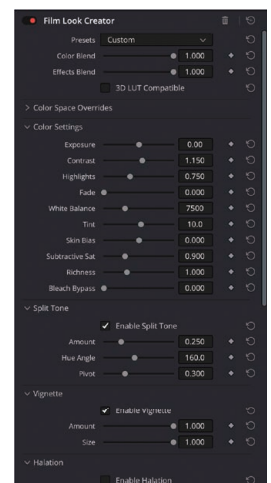


Film Look Creator Presets: Custom (Super 8mm version)

이제 사용자들은 Film Look Creator를 통해 단 몇 번의 클릭만으로 영화 같은 다양한 룩을 쉽고 빠르게 만들 수 있습니다. 이 효과를 적용하면 기본 Blackmagic 필름 룩이 자동으로 먼저 설정됩니다.

이 영화 룩은 플러그인을 활성화하고 모든 효과를 끈 상태에서 얻을 수 있는 60개 이상의 매개변수에 의해 구동됩니다. Film Look Creator는 장면 참조 워크플로를 위해 설계되었으며 모든 카메라 소스 및 출력 디스플레이에서 작동합니다. Resolve Color Management 또는 ACES를 사용하는 경우 플러그인은 기본적으로 입력 및 출력에 타임라인 색상 공간을 사용합니다. 플러그인은 참조 타임라인(예: DaVinci YRGB)을 수동으로 표시하는 데에도 작동하지만, 그런 다음 사용자는 소스 영상의 변환을 수동으로 선택하고 색상 공간 재정의 섹션의 플러그인 내에서 수행할 수 있는 디스플레이 변환을 선택해야 합니다.

NOTE Film Look Creator에는 많은 설정들이 있습니다. Color Settings 탭에서는 룩의 노출과 균형을 사용자가 미세 조정할 수 있습니다. Fade 및 Highlights를 사용하면 룩의 흑백 레벨을 제어할 수 있습니다. 다양한 스톱이 더 따뜻하거나 차갑게 렌더링 되므로 White Balance와 Tint는 필름을 에뮬레이션 할 때 중요한 도구입니다. Skin Bias는 피부 톤을 더 따뜻하고 어둡게 또는 차갑고 밝게 만든다는 것을 의미합니다. Subtractive Sat은 필름 에뮬레이션 도구이므로 감산 채도를 사용합니다. 높일수록 밀도가 높은 채도가 되고 낮출수록 컬러와 어우러져 고급스러운 회색 톤이 됩니다. Richness는 기본적으로 채도 대비입니다. 채도가 가장 높은 색상의 채도를 선택적으로 높여 채도가 가장 낮은 색상과 채도가 가장 높은 색상 간의 채도 차이를 증가시킵니다. 물론 이를 위해서도 감산 채도를 사용합니다. Split Tone을 사용하면 이미지의 그림자와 하이라이트에 각각 보색을 적용할 수 있습니다. 이 효과가 흑백에 가까워질수록 롤 오프 되므로 이미지의 흑백이 오염되지 않습니다.



이번 업데이트를 보며 느낀 점은, DaVinci Resolve가 기존의 기능을 한층 업그레이드하고 발전시켜 최신 포스트 프로덕션 환경에 맞게 완성도와 안정성을 높여가고 있다는 점입니다. 또한 사용자 층을 확대하기 위해 복잡하고 어려운 작업을 간소화하여 진입장벽을 낮춰 누구나 쉽고 편리하게 수준 높고 완성도 있는 영상물을 만들 수 있게 되었습니다.

현재는 베타 버전이므로 프로젝트 작업 중인 경우 설치를 자제해야 하며, 올 여름이 되기 전에 정식 버전이 나올 것으로 기대하고 있습니다. 다음 달에 이어서 새로운 버전에 대한 튜토리얼을 이어가도록 하겠습니다. 