

X-Rite의 Video ColorChecker를 구입해주셔서 감사합니다. 이문서는 제품 사용을 시작할 때 도움이 됩니다.

Video ColorChecker는 동영상/영화 제작 워크플로우를 염두에 두고 설계되었습니다.

그레이 밸런스:

타겟의 중심은 네 개의 큰 칩으로 구성되며 이는 적절한 노출을 설정하고 그레이 밸런스를 평가할 때 도움이 됩니다. 각각의 칩은 파형 모니터에서 아래의 비율 수준이어야 합니다.

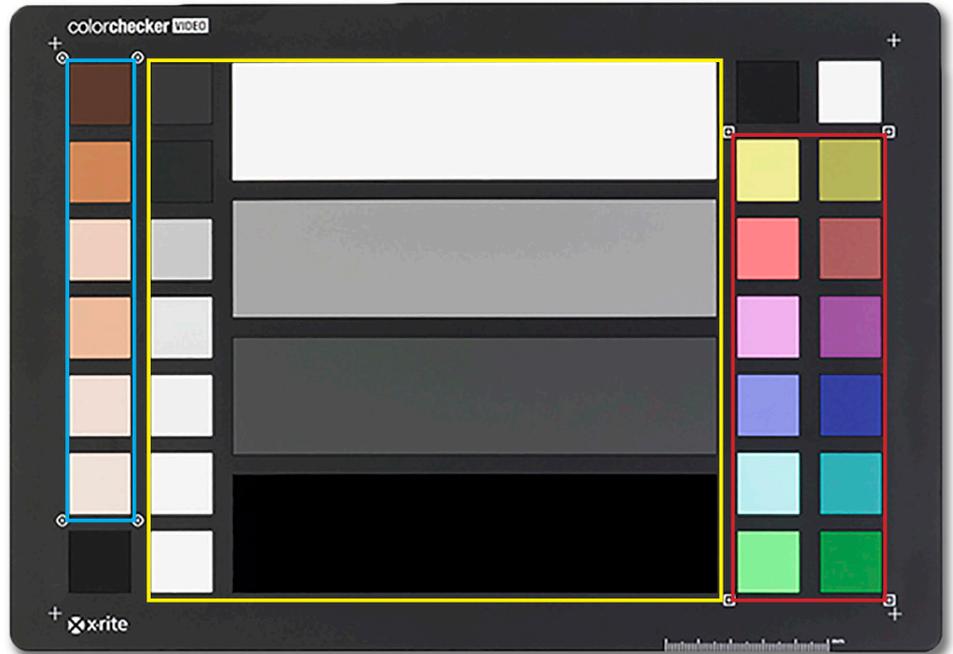
- 백색 - 90 - 100%
- 밝은 회색 - 40 - 50%
- 어두운 회색 - 20 - 30%
- 흑색 - 0 - 10%

추가적인 회색 사각형 열은 톤 스케일의 중간 부분을 통해 그레이 스케일 램프를 제공하도록 고안된 것입니다.

ColorChecker에서 그레이 밸런스를 이용하면 20 - 90% 레벨의 스케일을 작성할 수 있습니다. 회색은 모두 스펙트럼 중립적이고 화이트 밸런스에서 색 변화를 주지 않습니다.



파형 모니터: 파형 모니터는 큰 그레이 스케일 칩과 함께 사용할 수 있으며 생산 전에 노출 설정을 할 때 도움이 됩니다. 큰 그레이 스케일의 값들은 위에 언급한 값들과 일치해야 합니다.



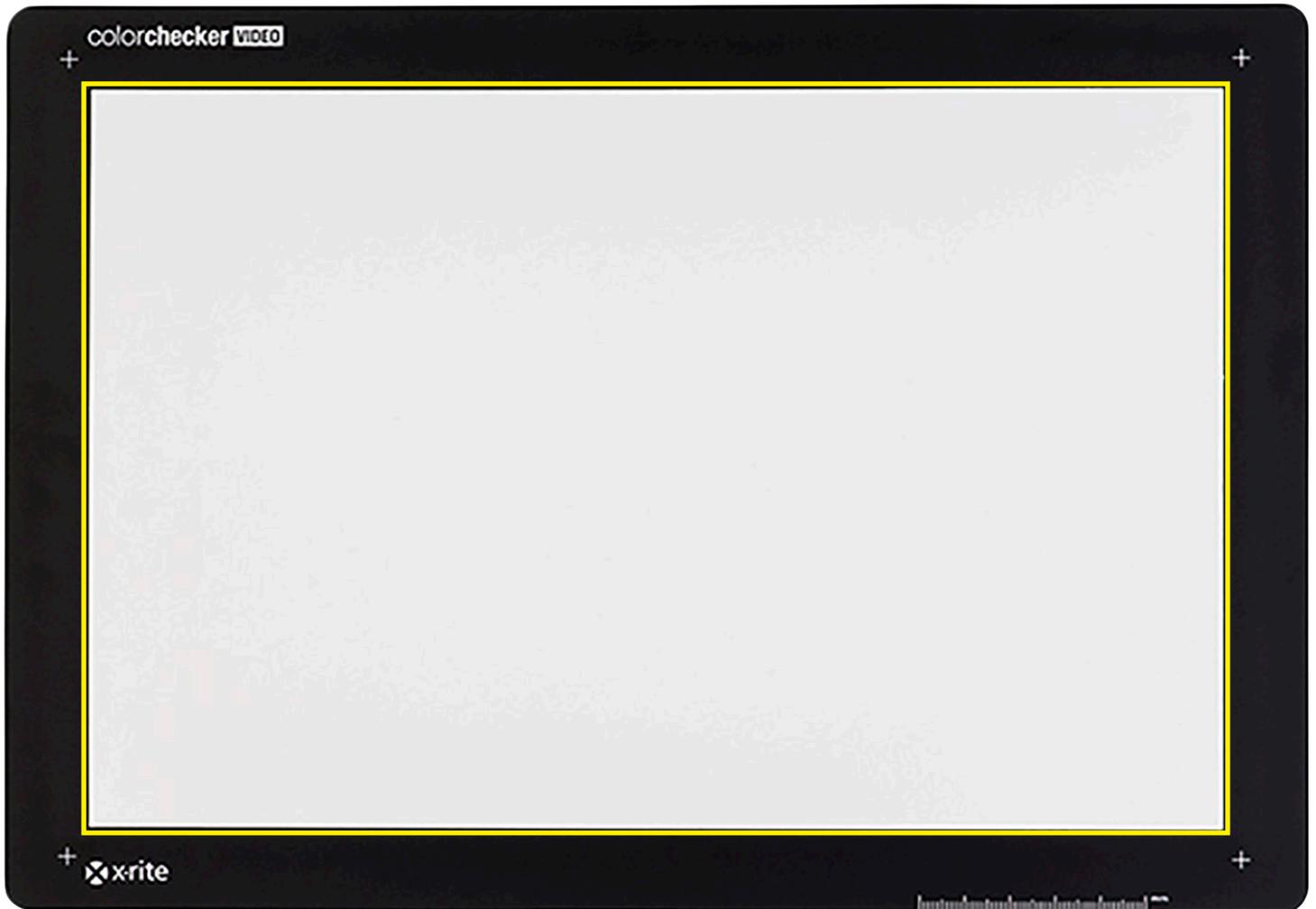
피부 톤:

타겟에는 밝은 것부터 어두운 것까지 여섯 개의 피부 톤 칩이 있는데 약간의 언더톤 차이가 있습니다. 적절한 컬러 밸런스가 이루어지면 이 색들이 벡터스코프의 스킨 톤 또는 피부 톤 축에 부합하게 됩니다. 색들이 라인에 균일하게 정렬되지는 않으며 한쪽이나 다른 쪽으로 약간 치우칩니다. 그 이유는 패치가 더 따뜻한(더 붉은), 더 차가운(더 노란) 표현을 보여주기 때문입니다.



원색:

이 두 개의 원색 행은 편집소프트웨어 패키지 내에서 쉽게 분리될 수 있도록 배치된 것입니다. 이들 색상은 동영상 및 영화 제작에 사용되는 원색과 일치하도록 배합됩니다. 그리고 제작 색상을 조정하기 위해 벡터스코프에서 사용할 수 있습니다. 적절한 컬러 밸런스유지를 위해 색상 편집 패키지에 있는 색상 및 채도 컨트롤을 사용하여 색상을 벡터스코프의 적절한 위치로 정렬합니다.



화이트 밸런스 타겟:

화이트 밸런스 타겟은 스펙트럼 중립적 타겟입니다. 즉 촬영 시에 접할 수 있는 다양한 조명 조건에서 중립적 참조점을 제공합니다. 화이트 밸런스 타겟은 전체 가시 스펙트럼에 걸쳐 밝은 흑색을 균일하게 반사하므로, 카메라에서 사용자 지정 화이트 밸런스를 수행하면 조명에 대한 적절한 보정이 가능합니다. 그러면 클립의 피사체가 보다 정확하게 표현됩니다.

비디오 튜토리얼:

워크플로우에서 사용 방법을 설명하는 Video ColorChecker 튜토리얼을 보려면 아래 링크를 사용하십시오.

Adobe Premier:

bit.ly/2bCgg78

Black Magic Design Davinci Resolve:

bit.ly/2bDXOfG

APPLE FCPX:

bit.ly/2bfVw1

|

xritephoto.com | xritevideo.com