PortKeys

LH5P III
사용 설명서

UI 조작 소개

1.1



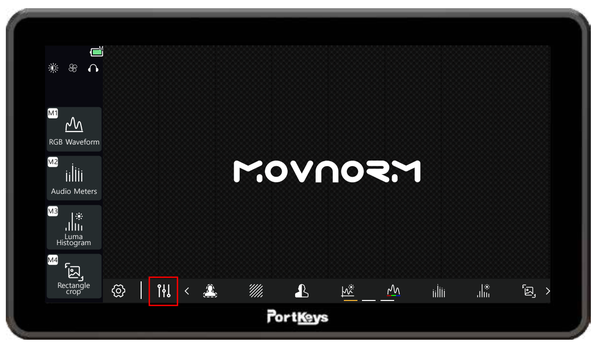
1、초기 페이지

1. 상태 표시줄2. 화면 바로가기 바3. 설정4. 기능 바



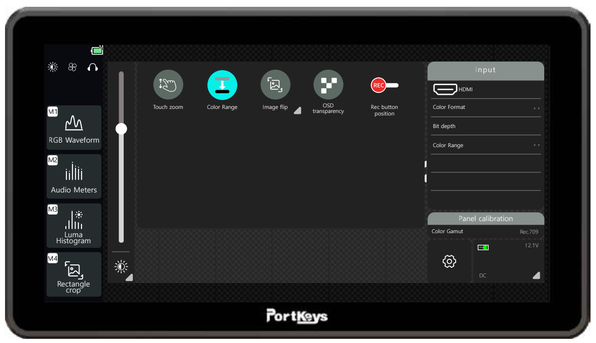
3、화면 바로가기 바

현재 설정의 바로가기 바 기능을 기록하며, 이 바에서 빠르게 탭하여 기능을 켤 수 있습니다.



5、기능 조정

각 기능의 파라미터를 조정합니다.



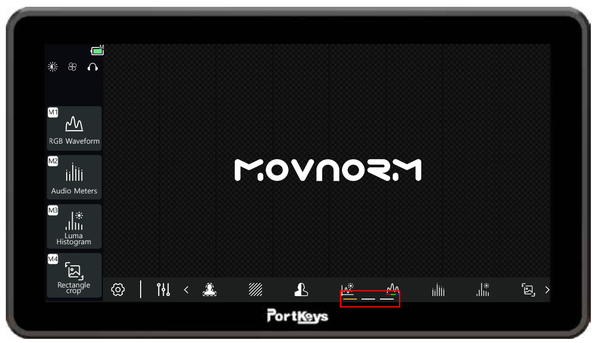
2、상태 표시줄

초기 화면에서 "상태 표시줄" 아이콘을 탭하면 이 페이지로 이동합니다. 모니터 밝기 조정, 터치 줌, HDR, 이미지 뒤집기, 메뉴 투명도 설정, 녹화 버튼 위치 변경, 입력 상태 확인 및 패널 교정을 수행할 수 있습니다.



4、설정 페이지

초기 페이지에서 "설정" 아이콘을 탭하면 이 페이지로 이동합니다. 자세한 내용은 "설정 소개"를 참조하십시오.

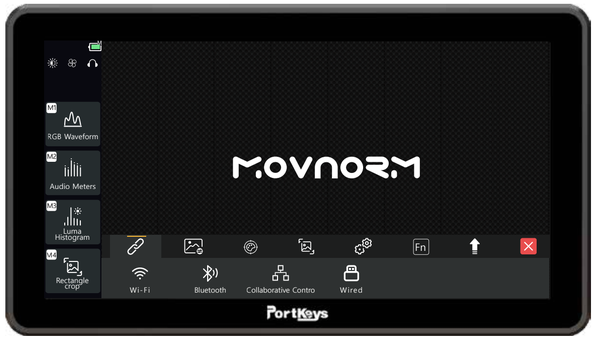


6、기능 페이지 인디케이터

화면 하단의 세 개의 작은 바로 기능 페이지가 총 세 페이지임을 나타냅니다. 노란색 바로 현재 페이지 위치를 표시합니다.

설정 소개

2.1 카메라 연결 기능



카메라 연결 기능 - 개요

Wi-Fi, 블루투스 또는 유선 연결을 통해 카메라에 연결하고 제어할 수 있습니다. 연동 제어를 위한 마스터 모드와 슬레이브 모드를 선택할 수 있으며, 유선 모드로도 카메라를 연결하여 제어할 수 있습니다. 연결 방법에 대한 자세한 내용은 YouTube 채널 "Portkeys_-Monitor"를 참조하십시오.

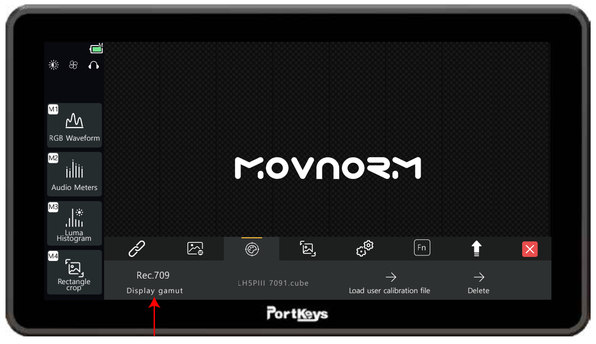
2.2 이미지 구성



이미지 구성 - 개요

이 메뉴에서 밝기, 명암비, 채도, 선명도, 색상을 조정할 수 있습니다.

2.3 패널 교정



필요한 색 영역을 선택할 수 있습니다.

패널 교정 - 개요

필요한 색 영역을 선택하여 패널 교정을 수행할 수 있습니다. 저장된 교정 파일을 불러와 패널 교정을 진행할 수도 있고, 현재 색 영역을 삭제하여 초기 패널 상태로 되돌릴 수도 있습니다.

2.4 이미지 뒤집기



이미지 뒤집기 - 개요

이미지 뒤집기에는 자동 뒤집기와 수동 뒤집기가 있습니다. 표시 반전 모드에는 수평 반전과 수직 반전이 있으며, 사용자는 상황에 맞게 뒤집기 방향을 선택할 수 있습니다.



표시 반전 - 수평 반전



표시 반전 - 수직 반전



메뉴 반전 - 수평 반전



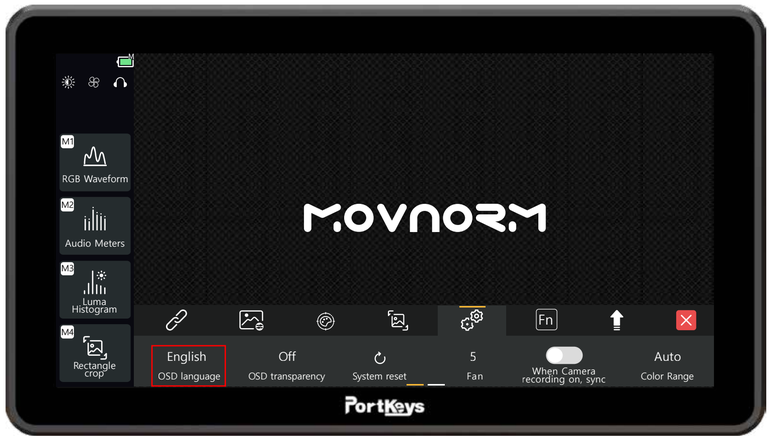
메뉴 반전 - 수직 반전

2.5 시스템 설정



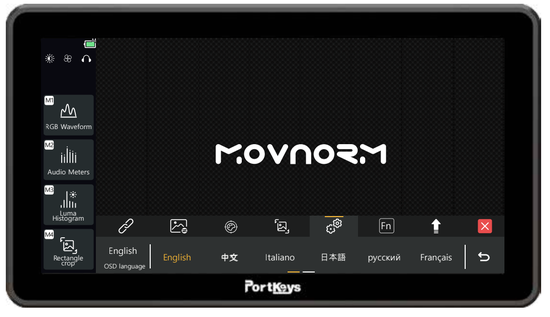
시스템 설정 - 개요

시스템 설정 개요: 시스템 설정에는 메뉴 언어, 메뉴 투명도, 시스템 리셋, 팬, 카메라 녹화 연동 시 팬 최저 속도, 다이내믹 레인지 등의 시스템 기능 설정이 포함됩니다.

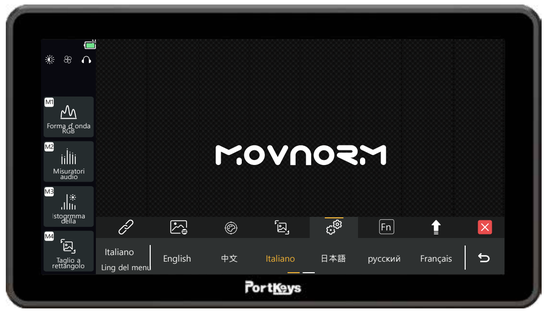


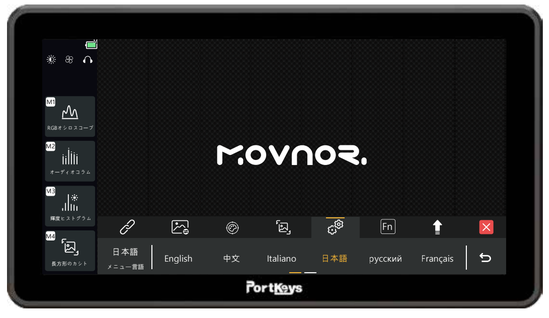
시스템 설정 - 메뉴 언어

메뉴 언어를 탭하여 언어 옵션으로 이동합니다. 사용자는 상황에 맞게 적절한 언어를 선택할 수 있습니다. 메뉴 언어에는 (영어, 간체 중국어, 이탈리아어, 일본어, 러시아어, 프랑스어, 스페인어 등)이 포함됩니다.

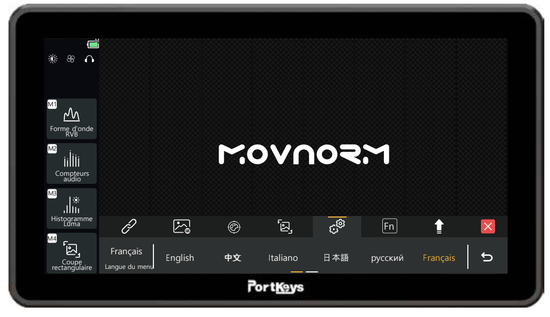


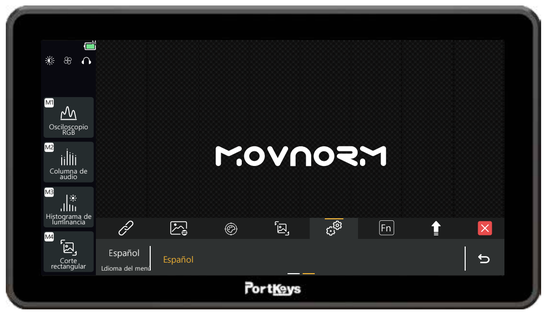








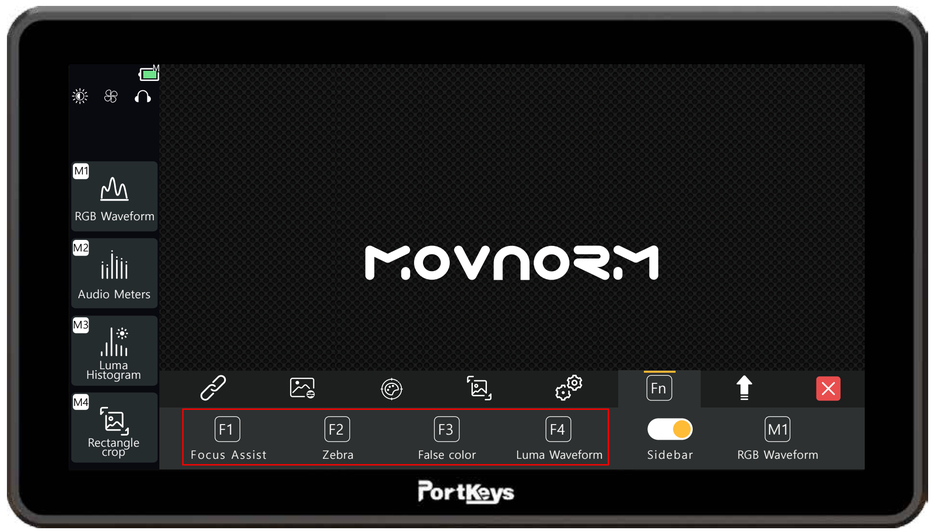




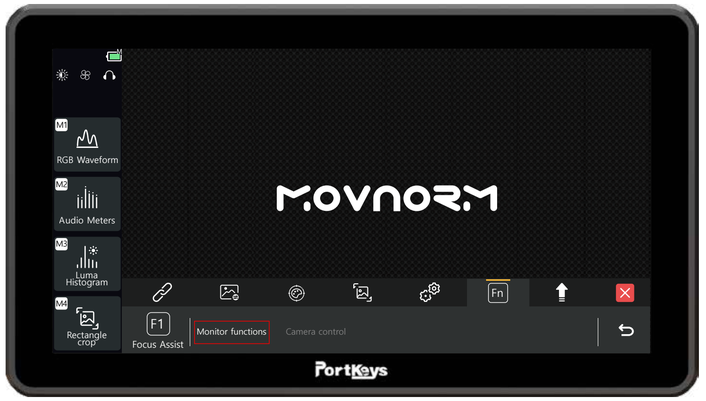
2.6 단축키



단축키 위치 - 모니터 상단 왼쪽



그림은 시스템 기본 단축키 기능입니다. 교체할 단축키 기능(이미지 구성)을 탭한 다음, 사용하려는 단축키 기능을 탭하면 단축키 기능 교체가 완료됩니다.



모니터 기능 탭

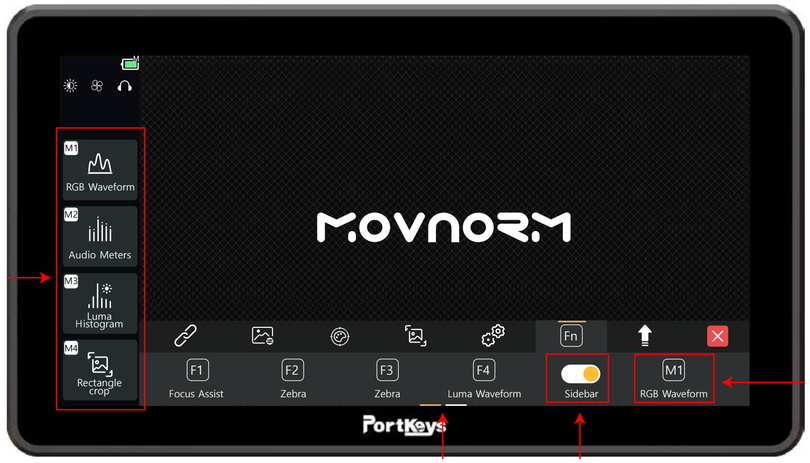


슬라이드하여 페이지 전환
교체하려는 단축키 기능을 탭

아래에 나열된 기능은 모두 단축키 기능으로 사전 설정할 수 있습니다.

- 피킹
- 제브라
- 폴스컬러
- 루마 파형
- RGB 파형
- 오디오 측정기
- 루마 히스토그램
- 직사각형 자르기
- 이미지 캡처
- 이미지 오버레이
- HDR(HLG)
- 3D LUT
- 필드 확인
- 가이드
- 크로스헤어
- 그리드
- 변형
- 화면 끄기
- 카메라 녹화

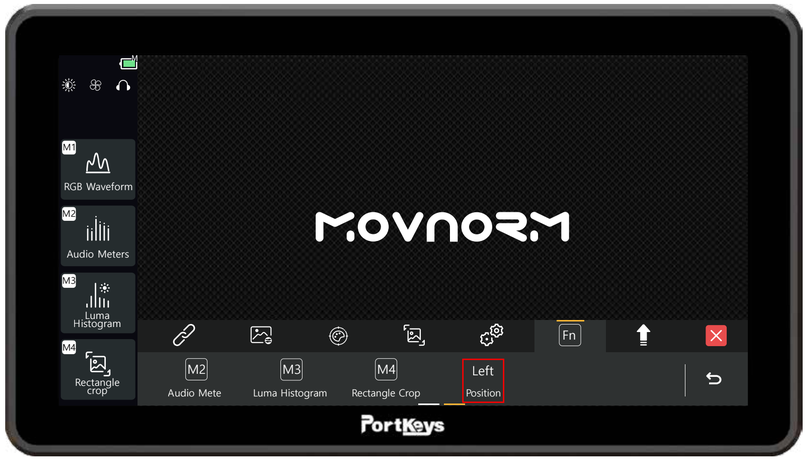
사이드바



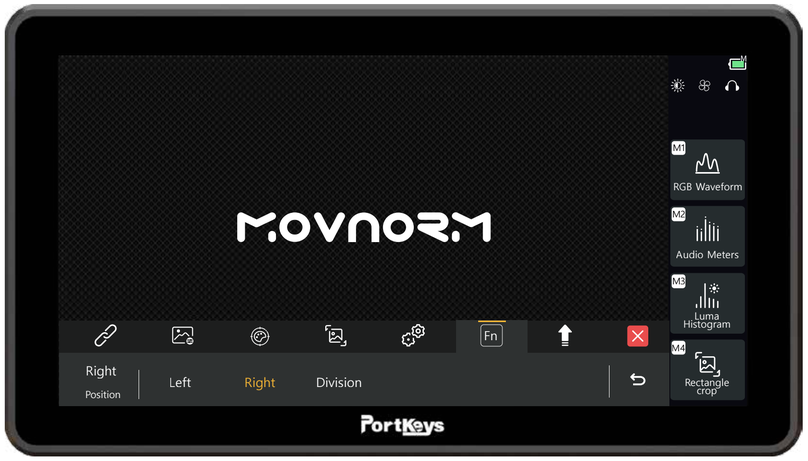
사이드바 설정에는 기능 교체, 켜기/끄기 스위치, 위치 조정이 포함되며, 필요한 모드를 자유롭게 구성할 수 있습니다.



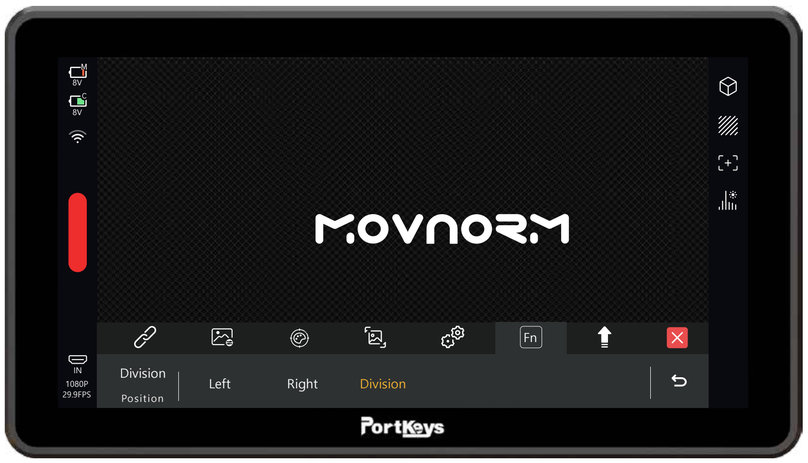
사이드바 끔 화면



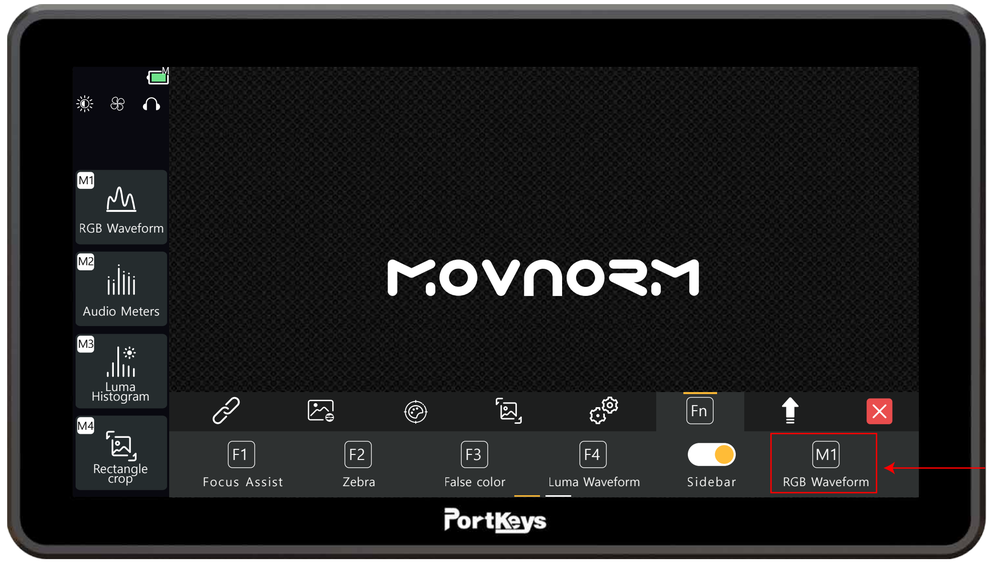
위치 옵션에서 모니터 화면 내 사이드바의 방향을 변경할 수 있습니다.
현재 방향 - 왼쪽



사이드바 - 오른쪽

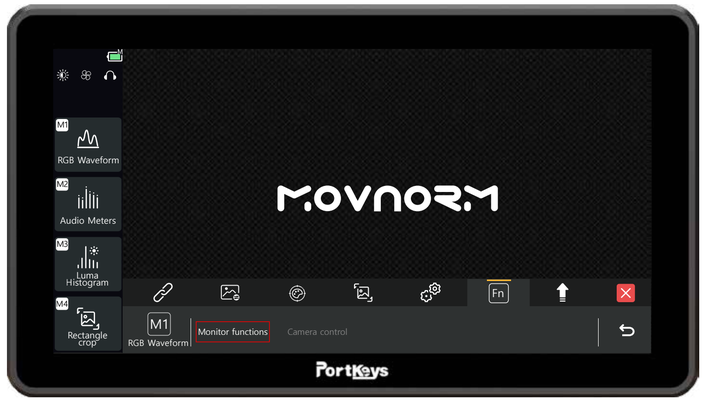


사이드바 - 양쪽



교체할 바로가기 기능(모니터 구성)을 탭한 다음, 교체하려는 기능을 탭하면 사이드바 기능 교체가 완료됩니다.

사이드바 기능 교체





슬라이드하여 페이지 전환
교체하려는 사이드바 기능을 탭

아래에 나열된 기능은 모두 단축키 기능으로 사전 설정할 수 있습니다.

- 피킹
- 제브라
- 폴스컬러
- 루마 파형
- RGB 파형
- 오디오 측정기
- 루마 히스토그램
- 직사각형 자르기
- 이미지 캡처
- 이미지 오버레이
- HDR(HLG)
- 3D LUT
- 필드 확인
- 가이드
- 크로스헤어
- 그리드
- 변형
- 화면 끄기
- 카메라 녹화

2.7 펌웨어



펌웨어-개요

모니터 펌웨어 버전 업그레이드

펌웨어 업데이트

준비 단계 :

1、펌웨어 업그레이드 파일을 USB 드라이브의 루트 디렉터리에 넣기만 하면 됩니다.

2、업그레이드 중에는 전원을 끄지 마십시오.

3、FAT, FAT32, ExFAT, NTFS 형식의 USB 드라이브 지원

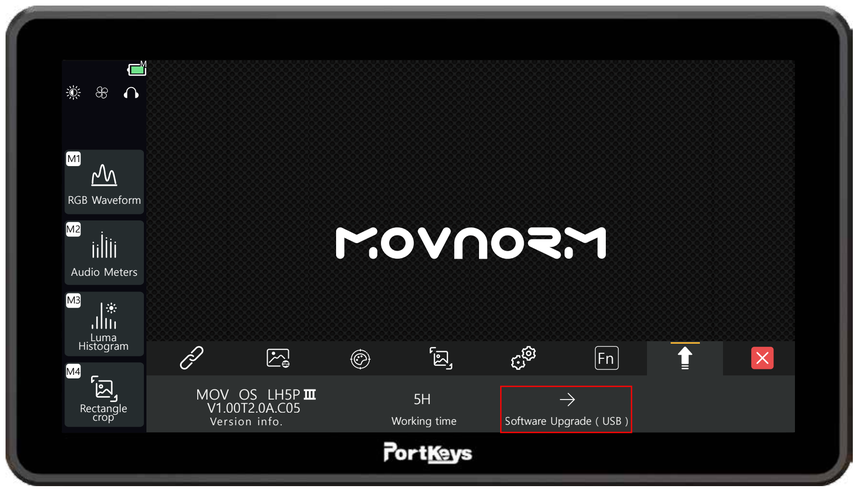
1단계: 펌웨어 업그레이드 파일의 압축을 풀고, 업그레이드 파일(LH5PIII.bin)을 USB 드라이브의 루트 디렉터리에 복사합니다.



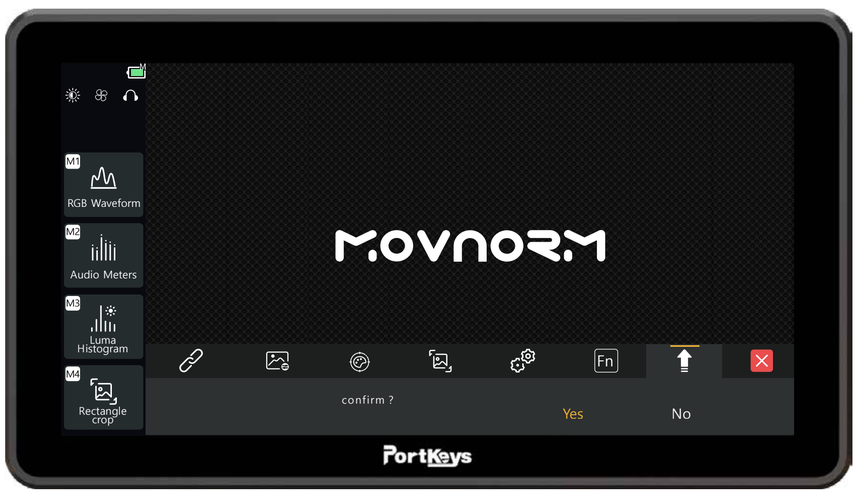
2단계: 모니터를 전원에 연결하고, 업그레이드 파일이 든 USB 드라이브를 본체의 USB-A 포트에 삽입합니다.



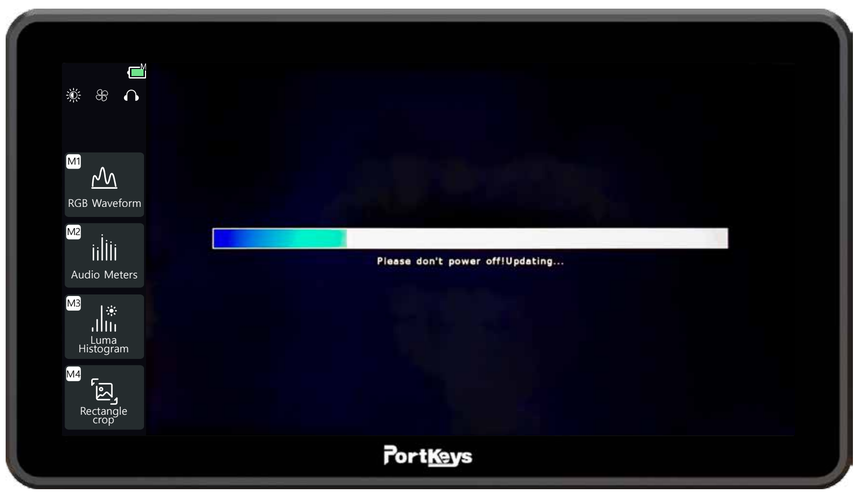
3단계: 전원을 켜고 "설정" → "펌웨어" → "소프트웨어 업그레이드(USB)"를 탭합니다.



4단계: "예"를 선택합니다.



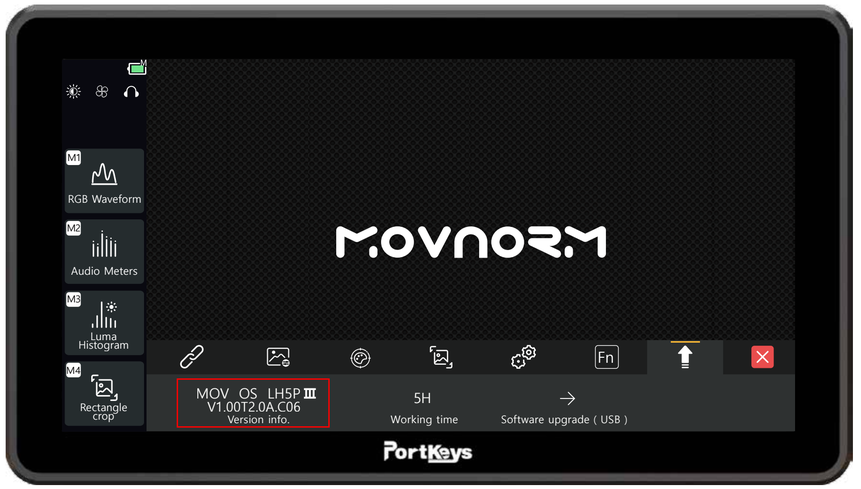
5단계: 업그레이드가 완료될 때까지 기다립니다.



6단계: 업그레이드가 완료되면 화면이 검게 변하며 시스템 구성 업그레이드가 진행됩니다. 검은 화면은 정상 현상이므로 도중에 전원을 켜거나 끄거나 전원을 차단하지 마십시오.

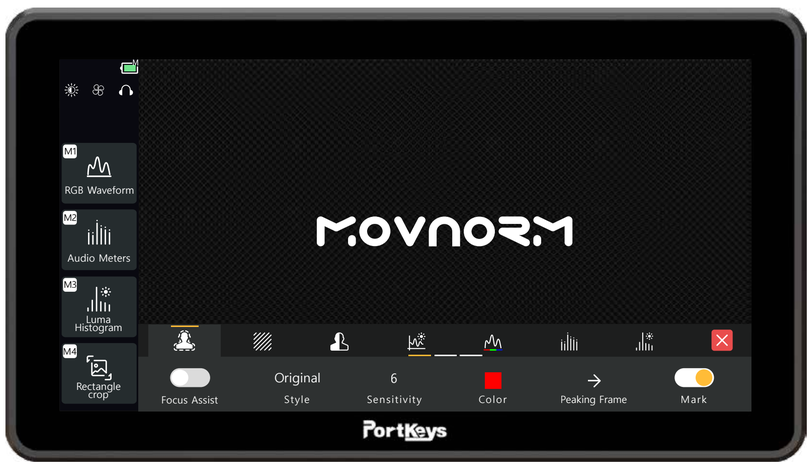


7단계: 업그레이드 완료 후 "펌웨어" 화면으로 이동하여 펌웨어가 정상적으로 업그레이드되었는지 확인합니다.



기능 소개

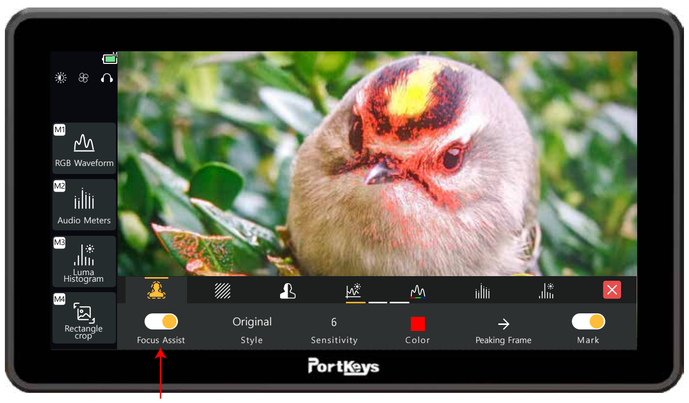
3.1피킹



피킹 - 개요

It is a technique designed to assist photographers in accurately assessing focus during shooting. By means of image processing, high-contrast areas in the frame — typically regions in sharp focus — are highlighted with dedicated colors or edge outlines, enabling photographers to quickly distinguish sharp areas from out-of-focus parts.

피킹 켜기



여기를 탭하여 피킹 활성화

초점 영역이 이미지 위에 강조 색상으로 표시됩니다.

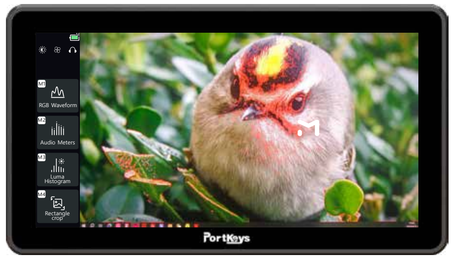
피킹 - 원본 이미지



탭하여 원본 이미지 활성화

원본 이미지는 이미지 표시 스타일을 전환할 수 있습니다. 원본, 흑백, 그레이스케일(저), 그레이스케일(중), 그레이스케일(고), 검정의 6가지 스타일이 있습니다.

원본 이미지 - 스타일 효과



원본 이미지



흑백



그레이스케일(저)



그레이스케일(중)



그레이스케일(고)



검정

피킹 - 감도

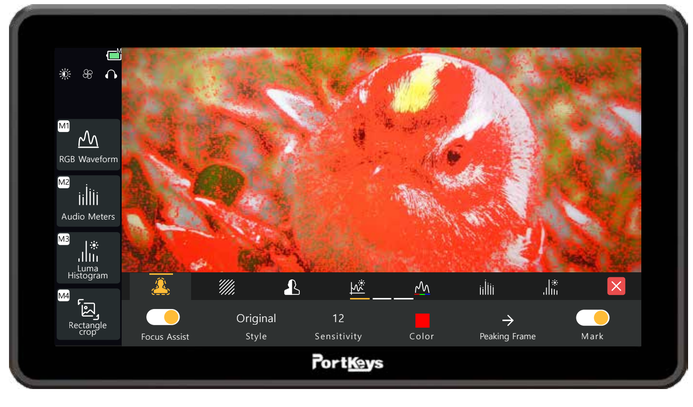


탭하여 감도 활성화

감도 슬라이더를 드래그하여 감도를 조정합니다(범위: 1~15). 감도 값이 클수록 초점 포착 범위가 넓어지고, 작을수록 좁아집니다.



감도 낮음



감도 높음



탭하여 색상 전환



필요에 따라 초점 색상을 선택할 수 있습니다(검은색, 흰색, 빨간색, 노란색, 녹색, 청색, 파란색, 보라색).

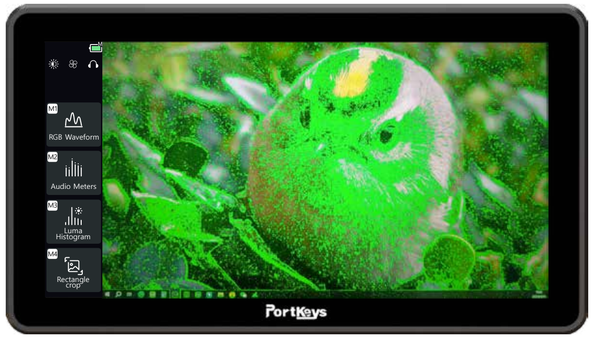
초점 색상 스타일



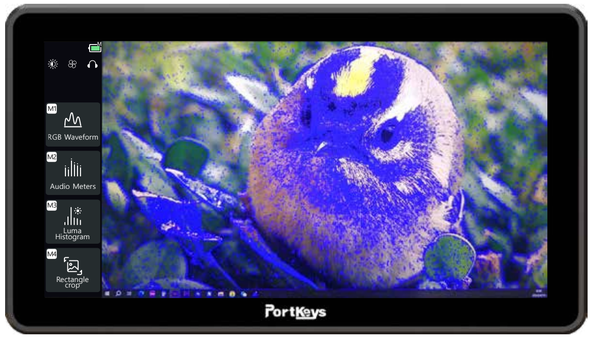
(흰색)



(빨간색)



(녹색)



(파란색)

피킹 - 피크 프레임



피크 프레임 활성화 전



피크 프레임 활성화 후

1. 피크 프레임에는 가로 시작, 세로 시작, 너비, 높이, 리셋, 뒤로 등이 포함됩니다.

2. 피크 프레임을 활성화하면 초점이 해당 프레임 내에만 표시됩니다.

3. 피크 프레임을 탭하여 다음 화면으로 이동합니다. 파라미터를 조정하여 피크 프레임의 크기와 위치를 변경하거나 설정을 리셋할 수 있습니다.

0%

가로 시작: 피크 프레임을 수평으로 이동합니다. 값 증가를 선택하면 화면을 터치하여 피크 프레임을 이동할 수 있습니다.

0%

세로 시작: 피크 프레임을 수직으로 이동합니다. 값 증가를 선택하면 화면을 터치하여 피크 프레임을 이동할 수 있습니다.

100%

너비: 너비 값을 증가시켜 피크 프레임의 너비를 확장합니다.

100%

높이: 높이 값을 증가시켜 피크 프레임의 높이를 확장합니다.

리셋: 피킹의 모든 값을 초기 파라미터로 복원합니다.

뒤로: 뒤로 버튼을 탭하여 이전 페이지로 돌아갑니다.

기능 소개

3.2 제브라



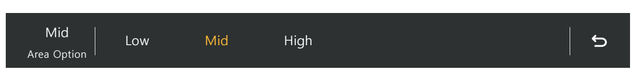
제브라 - 개요

이미지의 과다 노출 영역이나 특정 밝기 범위에 줄무늬를 표시하여, 촬영자가 실시간으로 노출 설정을 확인하고 조정하여 이미지 디테일 손실을 방지할 수 있도록 합니다.

제브라 - 영역 옵션



탭하여 영역 옵션 활성화



제브라 영역 옵션은 (저역, 중역, 고역) 세 단계로 구성됩니다.

제브라 - 활성화



활성화는 저영역, 중영역, 고영역의 표시를 제어하는 스위치 기능으로, 각 영역을 개별적으로 켜거나 끌 수 있으며 세 영역을 동시에 켤 수도 있습니다.



(저영역)

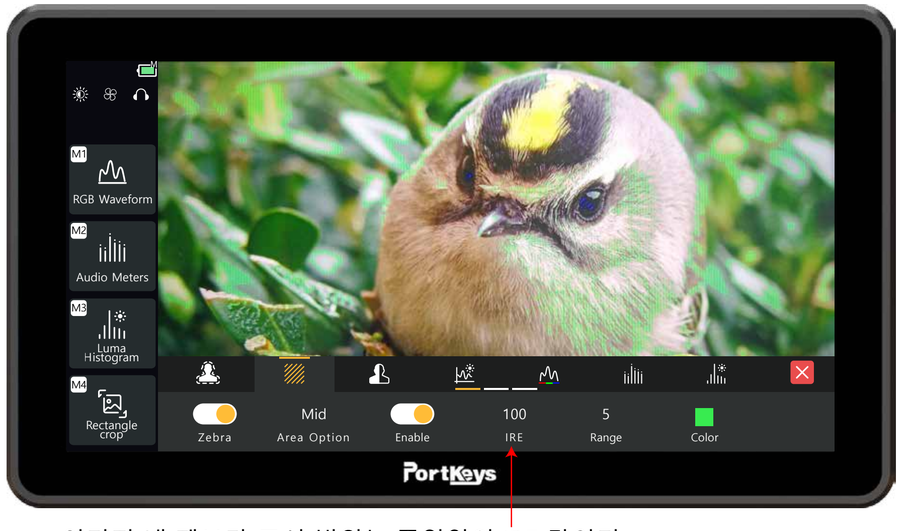


(중영역)



(고영역)

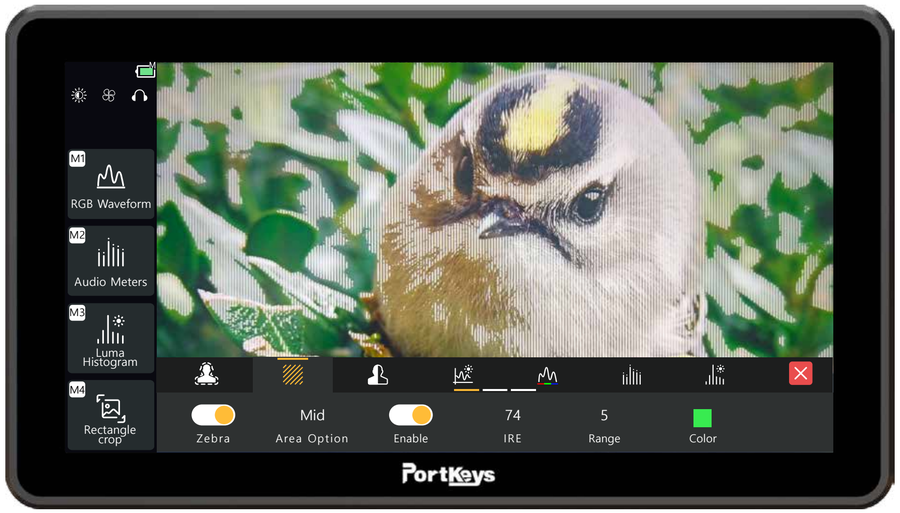
제브라 - IRE



이미지 내 제브라 표시 범위는 중영역의 IRE 값이며,
±0 to 30조정 가능한 오차 범위가 있습니다.



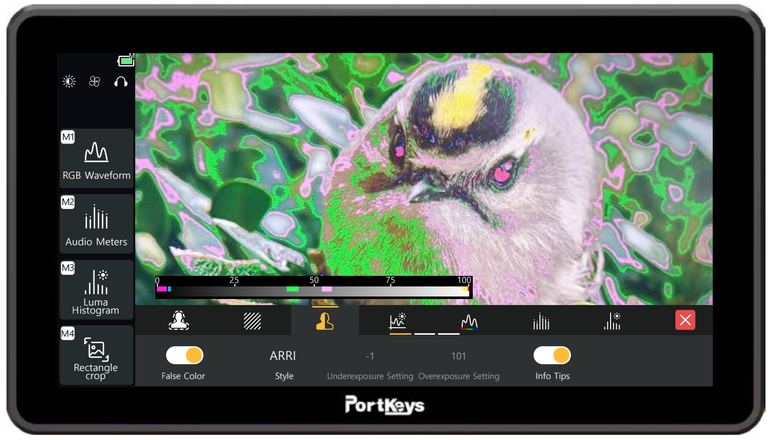
IRE 효과 기준



고 IRE 효과 기준

기능 소개

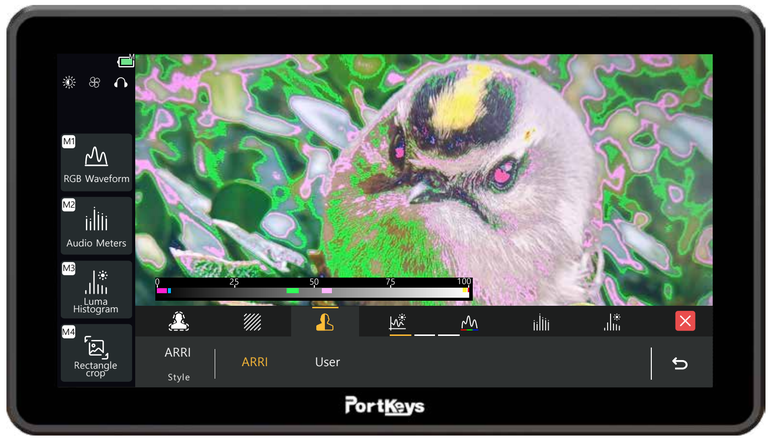
3.3 폴스컬러



폴스컬러 - 개요

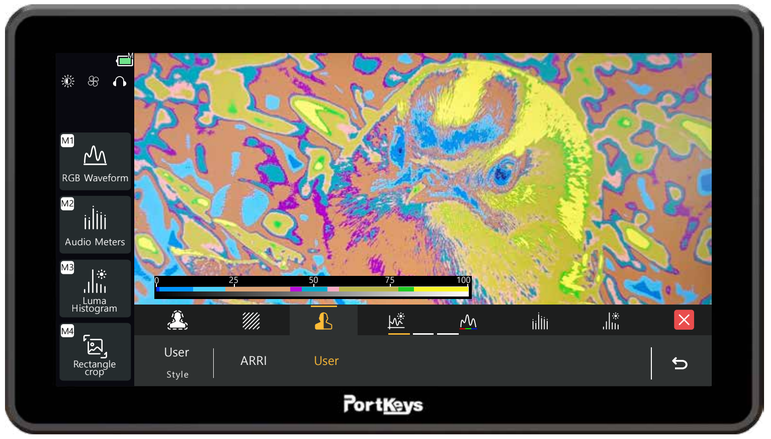
폴스컬러 기능은 이미지 내의 다양한 밝기 레벨을 여러 색상으로 매핑합니다.

폴스컬러 - ARRI



ARRI 카메라 전용으로 설계된 폴스컬러 기능으로, ARRI 카메라 및 장비의 다른 기능과 고도로 통합되어 보다 일관되고 전문적인 워크플로우를 지원합니다.

폴스컬러 - 사용자 스타일



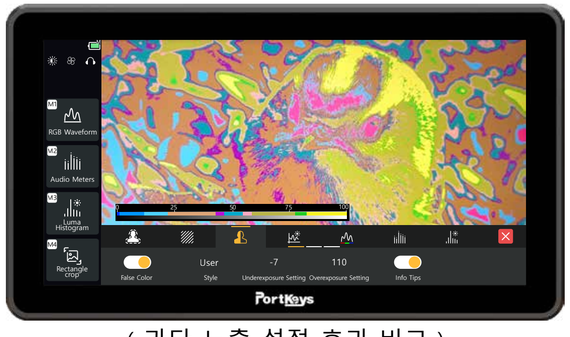
사용자 스타일은 하이라이트 영역(과다 노출 설정)과 섀도우 영역(노출 부족 설정)의 노출 분포 피크를 자유롭게 조정할 수 있습니다.



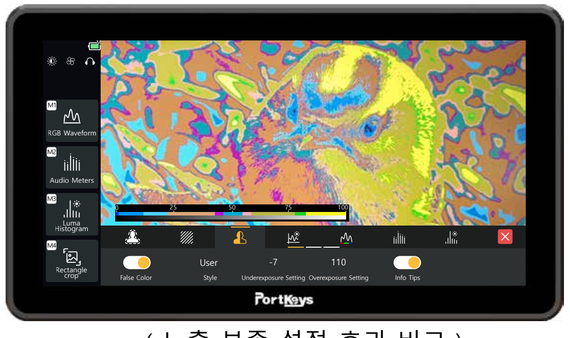
(과다 노출 설정 효과 비교)



(노출 부족 설정 효과 비교)



(과다 노출 설정 효과 비교)



(노출 부족 설정 효과 비교)

기능 소개

3.4 루마 파형



루마 파형 - 개요

그래픽 파형 디스플레이를 통해 이미지 내 밝기 분포를 표시하여 이미지의 노출 수준과 명암비를 분석할 수 있도록 돕습니다. 가로축은 이미지의 수평 위치를, 세로축은 밝기 값을 나타냅니다.



밝기 버튼을 탭하여 다음 화면으로 이동합니다. 슬라이더를 좌우로 움직여 루마 파형의 밝기를 조정할 수 있으며, 조정 범위는 1~6입니다.

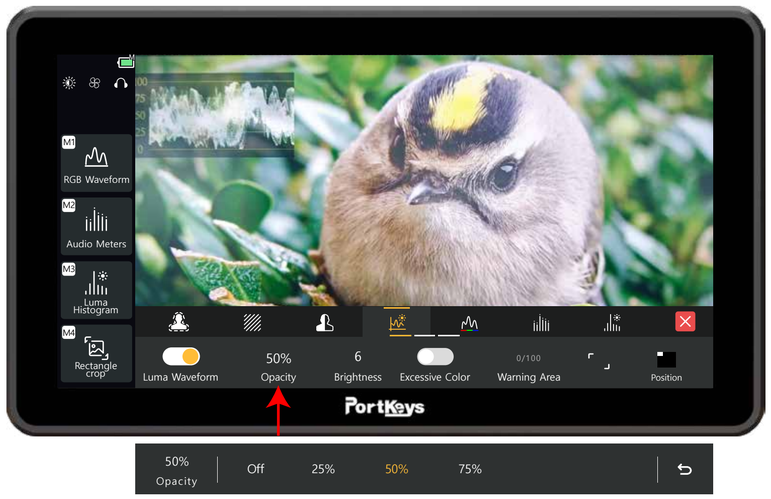


낮은 밝기

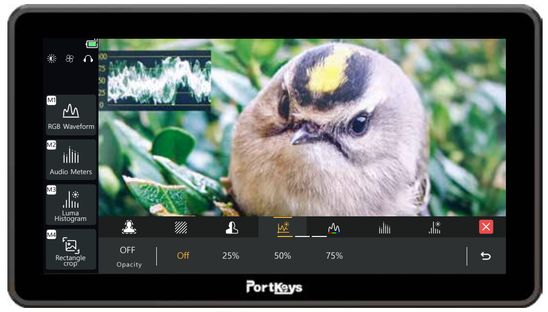


높은 밝기

루마 파형 - 투명도



루마 파형의 투명도에는 끔, 25%, 50%, 75%의 네 가지 옵션이 있습니다. 투명도 버튼을 탭하고 해당 값을 선택하여 루마 파형의 투명도를 조정합니다.



투명도 끔



투명도 25%

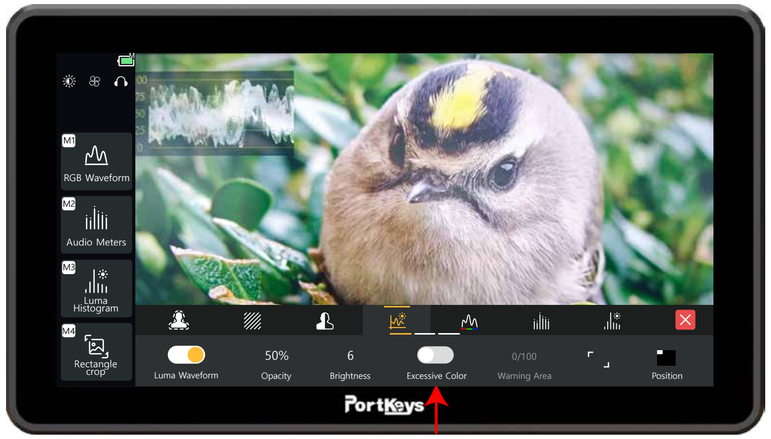


투명도 50%



투명도 75%

루마 파형 - 클립 색상



루마 파형의 과다 노출 영역과 노출 부족 영역을 사용자 정의할 수 있으며, 빨간색으로 표시됩니다.

노출 부족 영역 슬라이더를 좌우로 슬라이드하여 루마 파형의 하단 클립 피크를 조정할 수 있습니다. 조정 범위: -7-109.

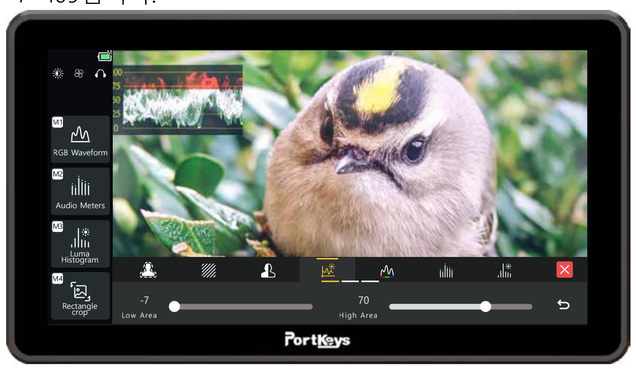


노출 부족 영역 효과 비교



과다 노출 영역 효과 비교

과다 노출 영역 슬라이더를 좌우로 이동하여 Luma Waveform 상단의 초과 피크 값을 조절할 수 있습니다. 조절 범위는 -7~109입니다.



노출 부족 영역 효과 비교



과다 노출 영역 효과 비교

RGBパレード - 拡大/縮小



확대/축소 버튼을 탭하여 루마 파형을 확대하거나 축소할 수 있습니다.



확대 후

RGB루마 파형 - 표시 위치

1. 루마 파형의 표시 위치는 (왼쪽 상단, 오른쪽 상단, 왼쪽 하단, 오른쪽 하단) 네 가지가 있습니다.

2. 위치 버튼을 탭하여 해당 위치를 선택하면 루마 파형의 위치를 지정할 수 있습니다.





(왼쪽 상단)



(오른쪽 상단)



(왼쪽 하단)



(오른쪽 하단)

기능 소개

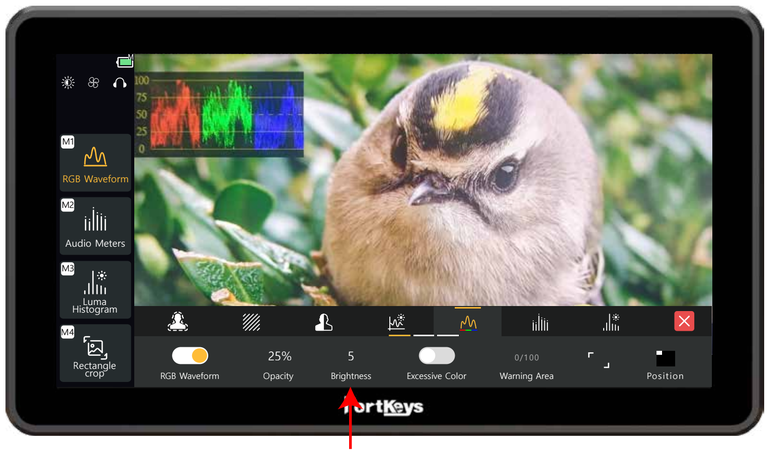
RGB 파형



RGB 파형 - 개요

이미지의 빨간색, 녹색, 파란색 채널을 각각 독립된 파형으로 표시합니다. 이 파형은 각 색상 채널의 밝기 분포를 보여주어 채널별 노출과 명암비를 확인하고 조정할 수 있습니다.

RGB 파형 - 밝기



밝기 버튼을 탭하여 다음 화면으로 이동합니다. 슬라이더를 좌우로 움직여 RGB 파형의 밝기를 조정할 수 있습니다.

(조정 범위는 : 1 ~ 6)。



낮은 밝기



높은 밝기

RGB 파형 - 투명도



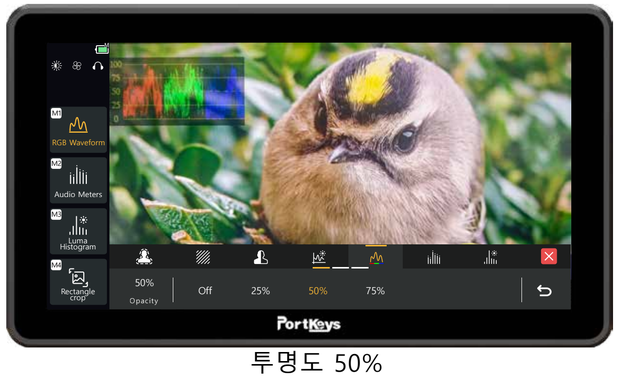
RGB 파형의 투명도에는 끔, 25%, 50%, 75%의 네 가지 옵션이 있습니다. 투명도 버튼을 탭하고 해당 값을 선택하여 RGB 파형의 투명도를 조정합니다.



투명도 끔



투명도 25%

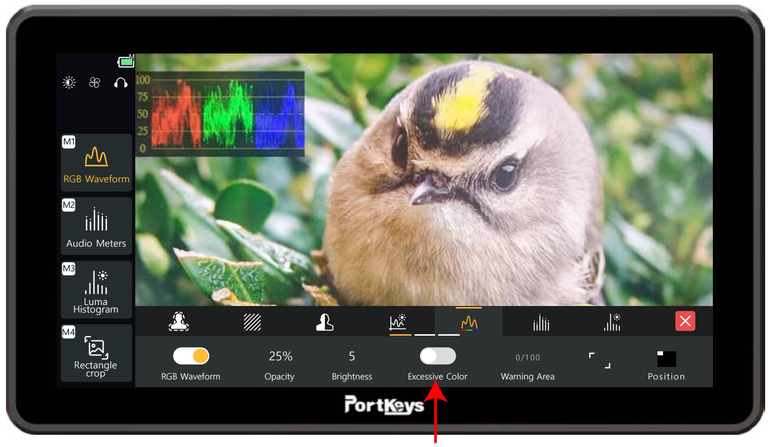


투명도 50%



투명도 75%

RGB 파형 - 클립 색상



RGB 파형의 과다 노출 영역과 노출 부족 영역을 사용자 정의할 수 있으며, 빨간색으로 표시됩니다.

Slide the low area slider left or right to adjust the bottom out-of-range peak, with a range of -7-10



노출 부족 영역 효과 비교



노출 부족 영역 효과 비교

Slide the high area slider left or right to adjust the top out-of-range peak, with a range of -7-10



과다 노출 영역 효과 비교



과다 노출 영역 효과 비교

RGB 파형 - 확대/축소



확대 전



확대 후

확대/축소 버튼을 탭하여 RGB 파형을 확대하거나 축소할 수 있습니다.

RGB 파형 - 표시 위치



1. RGB 파형의 표시 위치는 (왼쪽 상단, 오른쪽 상단, 왼쪽 하단, 오른쪽 하단) 네 가지가 있습니다.

2. 위치 버튼을 탭하여 해당 위치를 선택하면 RGB 파형의 위치를 지정할 수 있습니다.



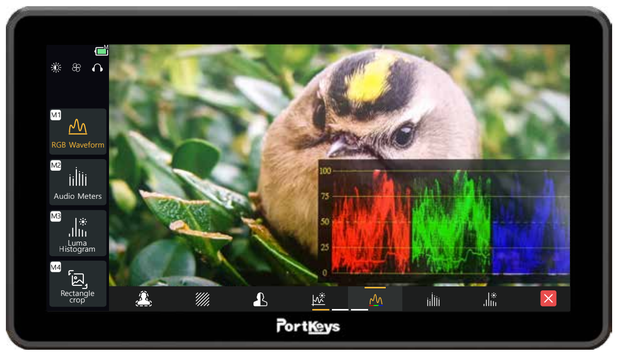
(왼쪽 상단)



(오른쪽 상단)



(왼쪽 하단)



(오른쪽 하단)

기능 소개

3.6 오디오 측정기



오디오 측정기 - 개요

입력 오디오 레벨을 실시간으로 모니터링합니다.

좌우 채널 전환: 좌우 채널 전환 버튼을 탭하여 왼쪽 또는 오른쪽 채널로 소리를 재생합니다.

오디오 측정기 - 반투명

반투명 버튼을 탭하여 활성화하면 오디오 측정기가 화면에 반투명 상태로 표시됩니다.



(반투명 끔)



(반투명 켬)

기능 소개

3.7 루마 히스토그램



루마 히스토그램 - 개요

이미지 밝기가 히스토그램 형태로 화면 상단에 표시됩니다.

루마 히스토그램 - 투명도



투명도 버튼을 탭하여 활성화하면 루마 히스토그램이 화면에 투명 상태로 표시됩니다.



투명도 끔 상태



투명도 켬 상태

루마 히스토그램 - 확대/축소

(왼쪽 상단)



확대/축소 버튼을 탭하여 루마 히스토그램을 확대하거나 축소할 수 있습니다.



확대 후

루마 히스토그램 - 표시 위치



루마 히스토그램의 표시 위치는 (왼쪽 상단, 오른쪽 상단, 왼쪽 하단, 오른쪽 하단) 네 가지가 있습니다. 위치 버튼을 탭하여 해당 위치를 선택하면 위치를 지정할 수 있습니다.



(왼쪽 상단)



(오른쪽 상단)



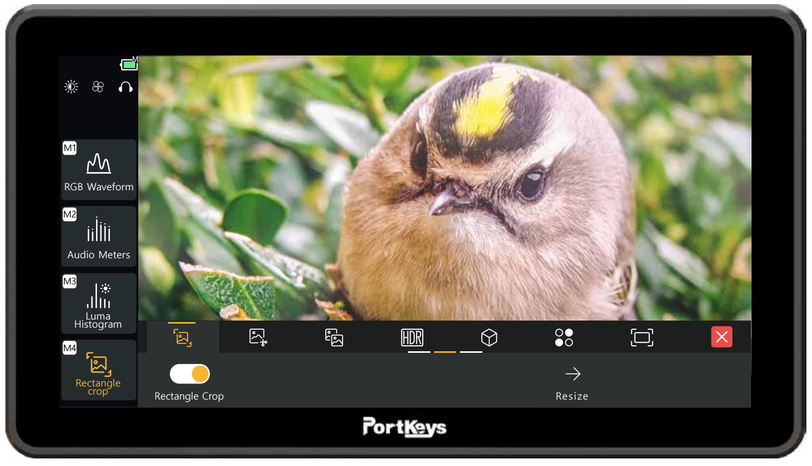
(왼쪽 하단)



(오른쪽 하단)

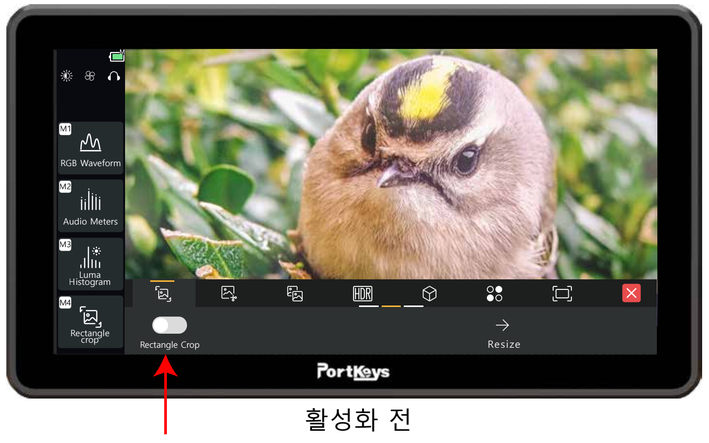
기능 소개

3.8 직사각형 자르기



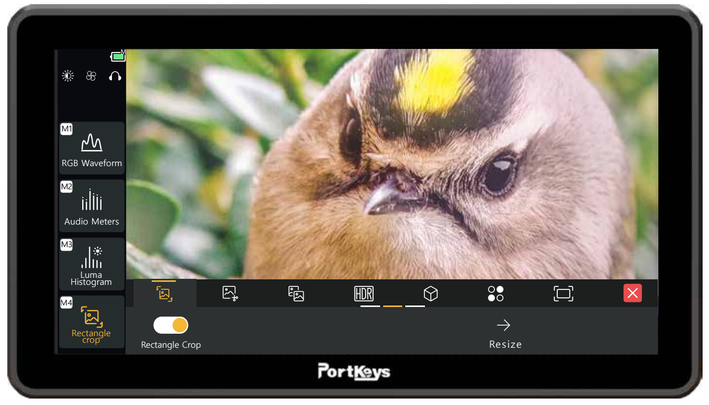
직사각형 자르기 - 개요

직사각형 자르기를 활성화한 후 크기 파라미터를 조정하여 이미지를 자릅니다.



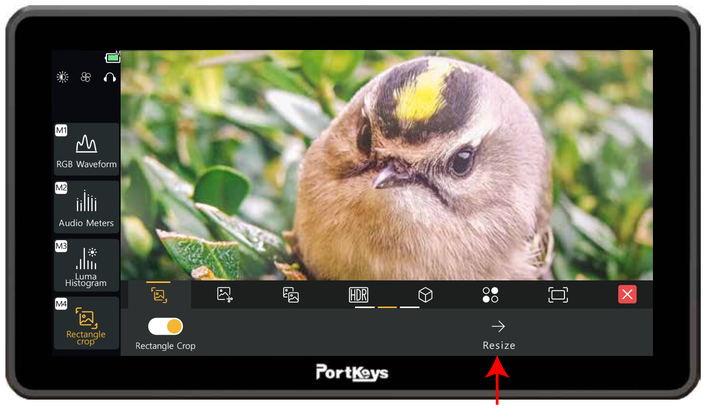
활성화 전

직사각형 자르기를 활성화한 후 크기 파라미터를 조정하여 화면을 자릅니다.



활성화 후

직사각형 자르기 - 크기 조정



사용자 스타일은 하이라이트 영역(과다 노출 설정)과 섀도우 영역(노출 부족 설정)의 노출 분포 피크를 자유롭게 조정할 수 있습니다.



0% 가로 시작: 크롭 프레임을 좌우로 수평 이동합니다. 값 증가를 선택하면 화면을 터치하여 크롭 프레임을 이동할 수 있습니다.

0% 세로 시작: 크롭 프레임을 상하로 수직 이동합니다. 값 증가를 선택하면 화면을 터치하여 크롭 프레임을 이동할 수 있습니다.

100% 너비: 너비 값을 증가시켜 크롭 프레임의 너비를 확장합니다.

100% 높이: 높이 값을 증가시켜 크롭 프레임의 높이를 확장합니다.

↺ 리셋: 직사각형 자르기의 모든 값을 초기 파라미터로 복원합니다.

← 뒤로: 뒤로 버튼을 탭하여 이전 페이지로 돌아갑니다.

기능 소개

3.9 이미지 캡처



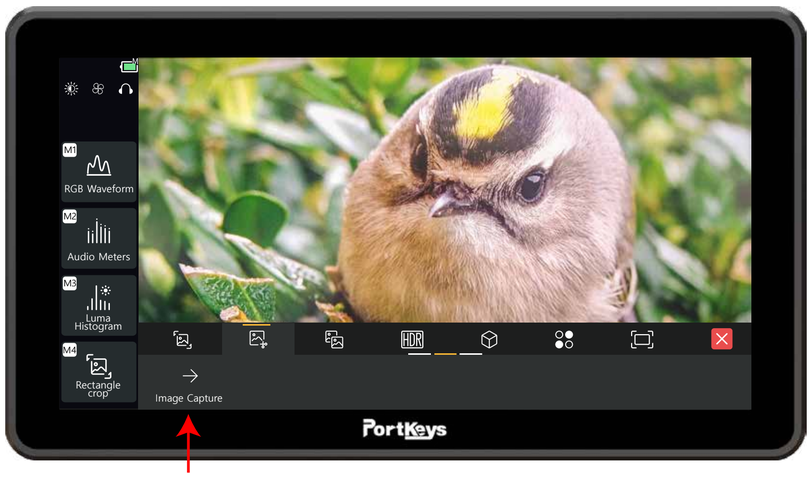
이미지 캡처 - 개요

임의의 프레임을 캡처하여 USB 드라이브에 저장합니다.

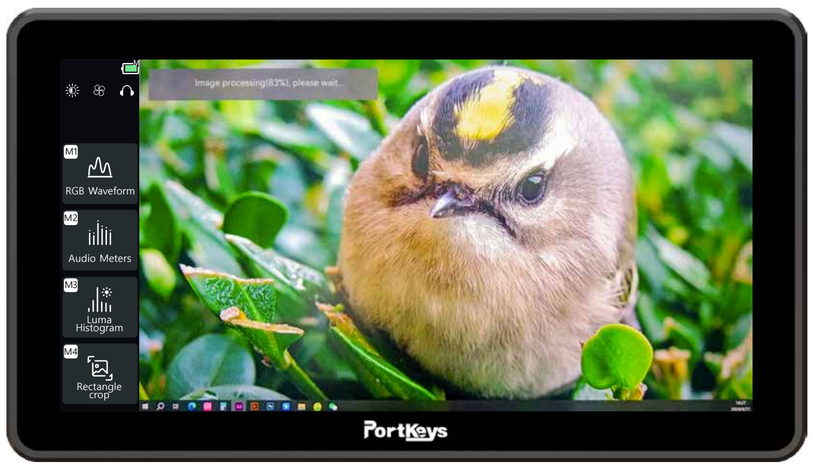


사용 방법

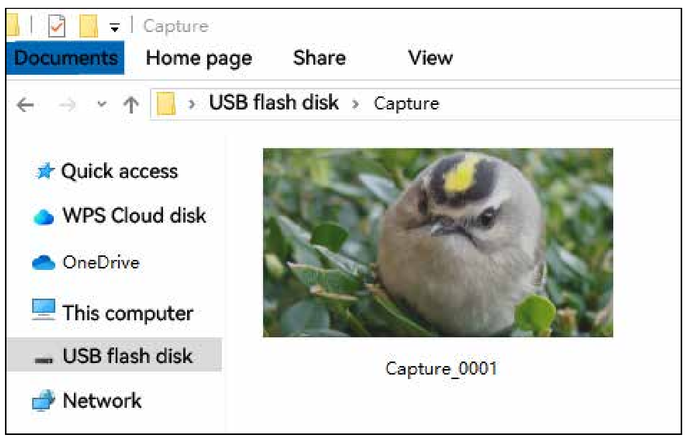
1단계: 모니터의 USB-A 포트에 USB 드라이브를 삽입합니다.



2단계: "이미지 캡처"를 탭합니다.



3단계: 이미지 캡처가 완료될 때까지 기다립니다.



4단계: 이미지 캡처가 완료되었습니다.

기능 소개

3.10 이미지 오버레이



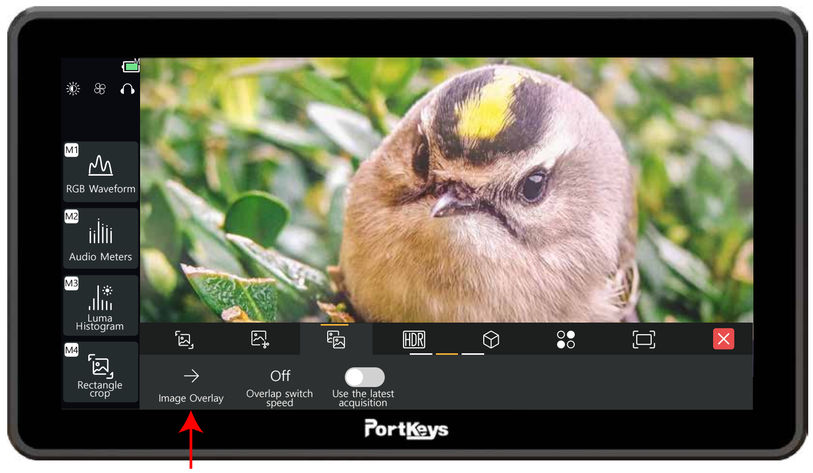
이미지 오버레이 - 개요

이미지 캡처로 얻은 이미지를 사용하여 USB 드라이브를 통해 실시간 영상과 반투명 이미지 오버레이 비교를 수행할 수 있습니다.

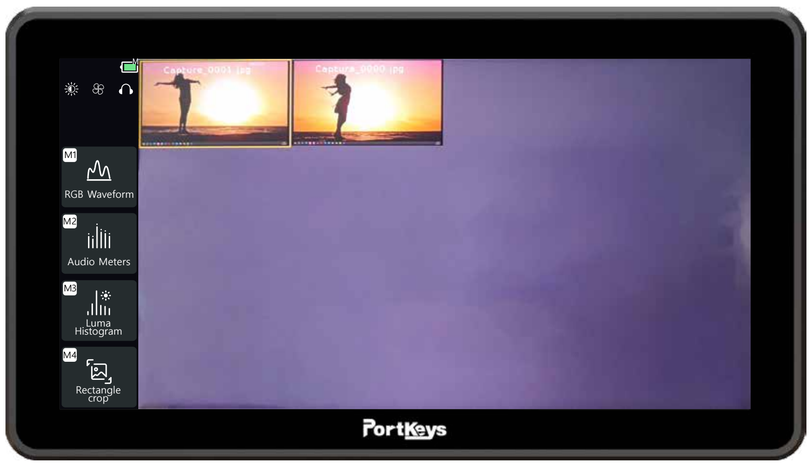


사용 방법

1단계: 모니터의 USB-A 포트에 USB 드라이브를 삽입합니다.



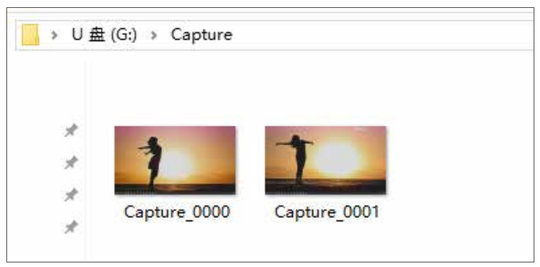
2단계: "이미지 오버레이"를 탭합니다.



3단계: 이미지 오버레이가 완료될 때까지 기다립니다.



4단계: 이미지 오버레이가 완료되었습니다.



팁: 사용자는 자신의 이미지를 추가하여 USB 드라이브에 저장해 이미지 오버레이에 사용할 수 있습니다. 이미지 요구 사항: 16:9, 1920×1080의 JPG 이미지여야 하며, JPG 이미지는 1MB를 초과할 수 없습니다. 초과하면 이미지를 오버레이할 수 없습니다.

기능 소개

3.11 HDR(HLG)

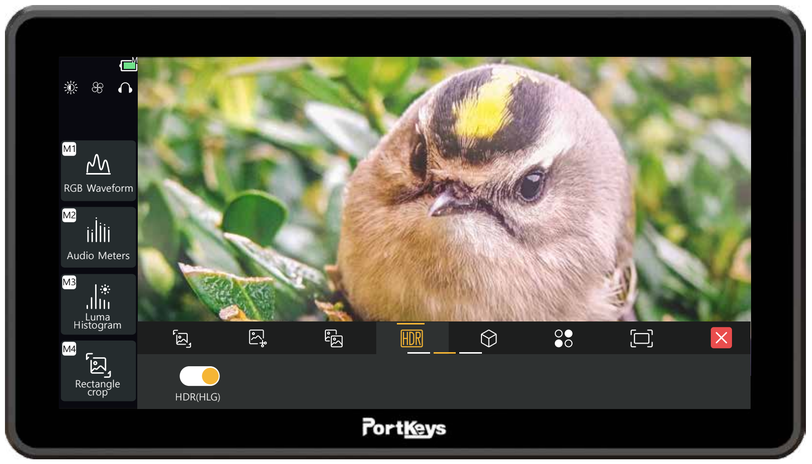


HDR(HLG)-개요

HDR(HLG) 버튼을 탭하여 활성화하면 화면 대비가 강화되고 화질이 더 선명해집니다.



활성화 전



활성화 후

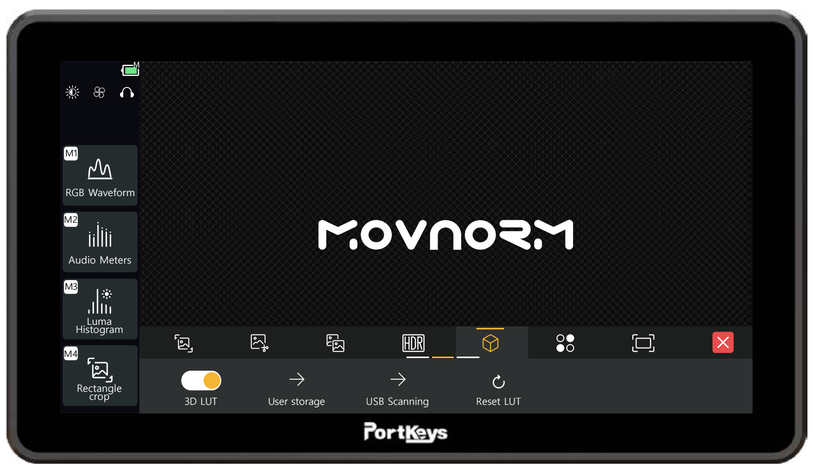
기능 소개

3.12 3D LUT



3D LUT-概要

3D LUT를 연 후 "사용자 저장공간"을 탭하고, 이어서 LUT 파일을 탭하여 화면에 적용합니다. USB 검색에서는 작성한 LUT 파일을 외부 USB 드라이브로 전송한 후, USB 드라이브를 모니터의 USB 포트에 연결하고 이동식 디스크를 선택하여 저장할 LUT 파일을 탭하면 완료됩니다(LUT 파일은 사용자 저장공간에 반복 저장할 수 있습니다).



3D LUT - 사용자 저장공간







1. 사용자 저장공간을 탭하여 3D LUT 페이지로 이동합니다. 사용자는 실제 필요에 맞는 LUT를 선택하여 이미지에 적용할 수 있습니다.



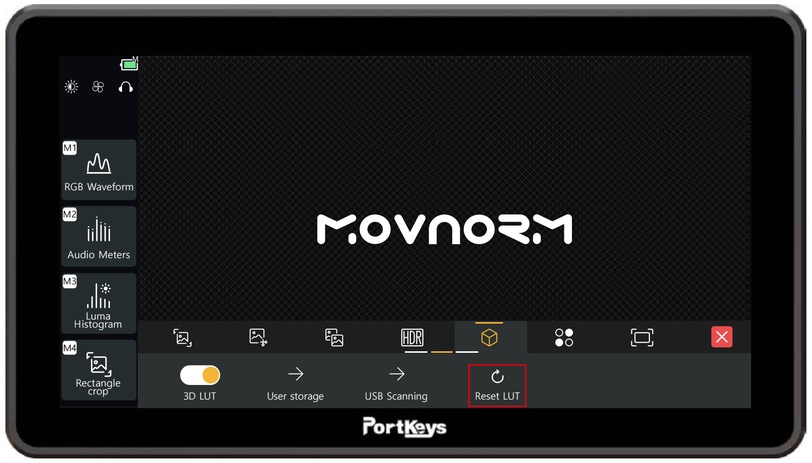


길게 누르기



2. LUT를 길게 누르면 삭제를 선택할 수 있습니다.

3D LUT - USB 검색



USB 검색에서는 작성한 LUT 파일을 외부 USB 드라이브로 전송한 후, USB 드라이브를 모니터의 USB 포트에 연결하고 이동식 디스크를 선택하여 저장할 LUT 파일을 탭하면 완료됩니다(LUT 파일은 사용자 저장공간에 반복 저장할 수 있습니다).



1



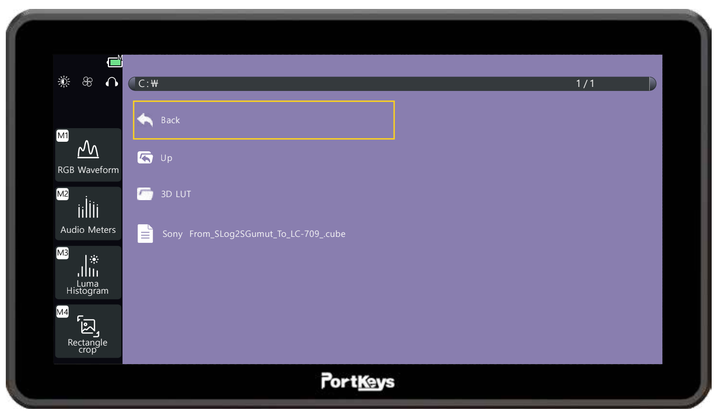
2



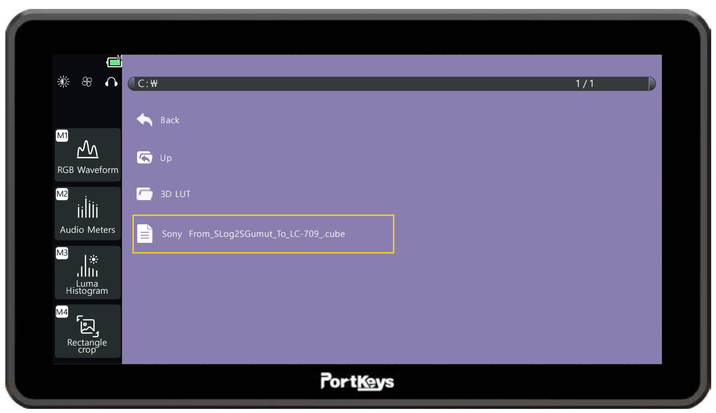
3



4



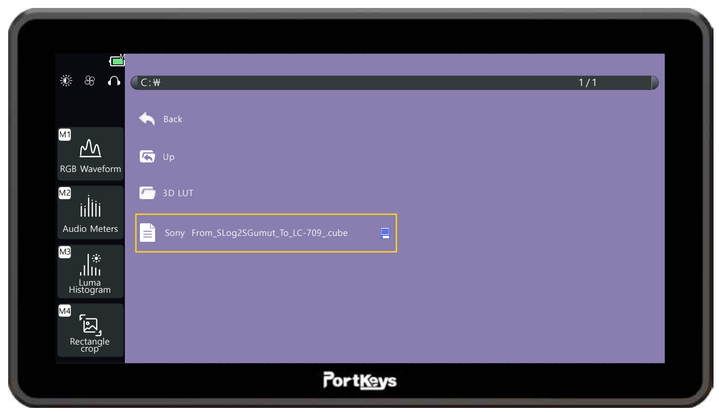
5



6



7

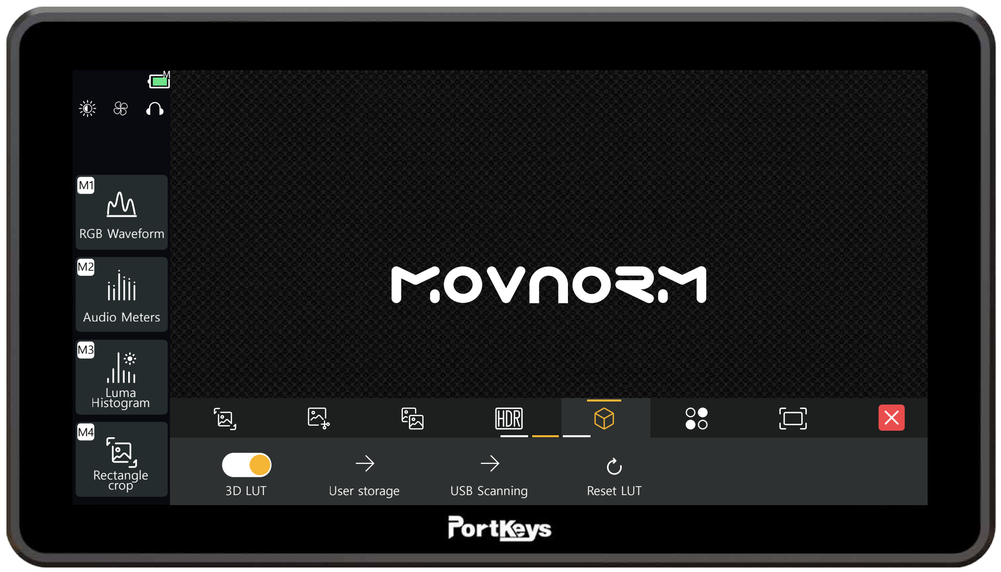


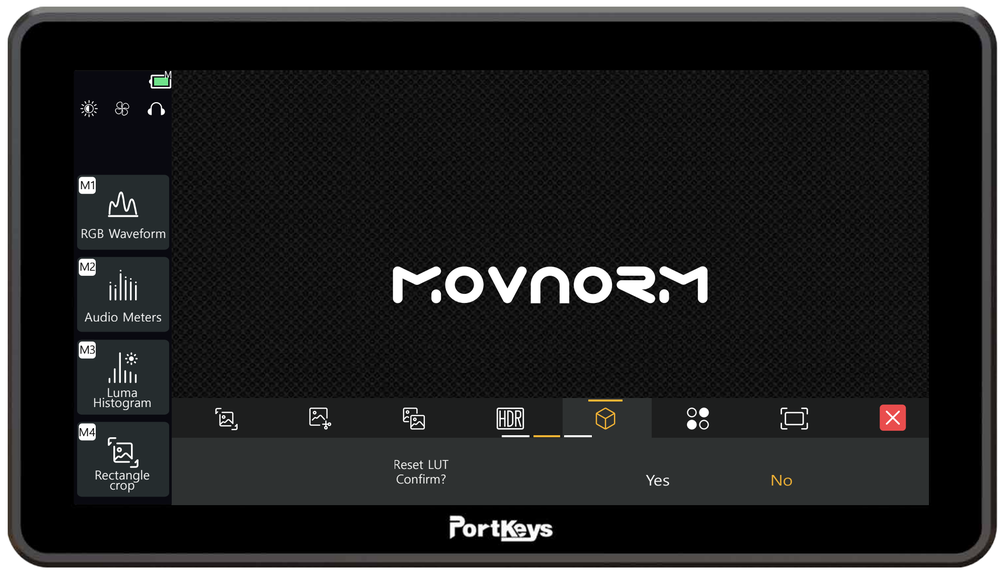
8



9

3D LUT - LUT 리셋





LUT를 초기 설정으로 되돌립니다.

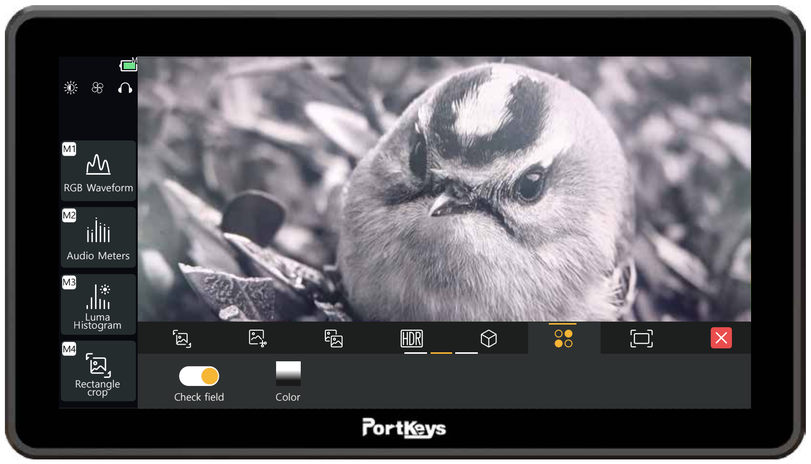
기능 소개

3.13 필드 확인



필드 확인 - 개요

다양한 색상 오버레이를 적용하여 이미지 내 특정 영역이나 문제 영역을 강조 표시할 수 있습니다.



활성화 후

필드 확인 - 색상

필드 확인에는 (흑백 그라데이션, 빨간색, 녹색, 파란색) 네 가지 색상이 있으며, 해당 색상 프레임을 선택하여 화면 색상을 조정할 수 있습니다.



(흑백 그라데이션)



(빨간색)



(녹색)



(파란색)

기능 소개

3.14 가이드



가이드 - 개요

다양한 화면 비율을 표시하여 촬영 시 최종 출력 화면 비율을 파악할 수 있으며, 화면 내 중요한 요소를 더 잘 배치할 수 있습니다.

가이드 - 옵션

1. 가이드에는 (1.85:1, 2:1, 2.35:1, 2.39:1, 사용자 정의)가 포함됩니다.

2. 해당 파라미터를 선택하여 가이드 크기를 조정할 수 있으며, 파라미터를 사용자 정의하여 가이드 크기를 조정할 수도 있습니다.



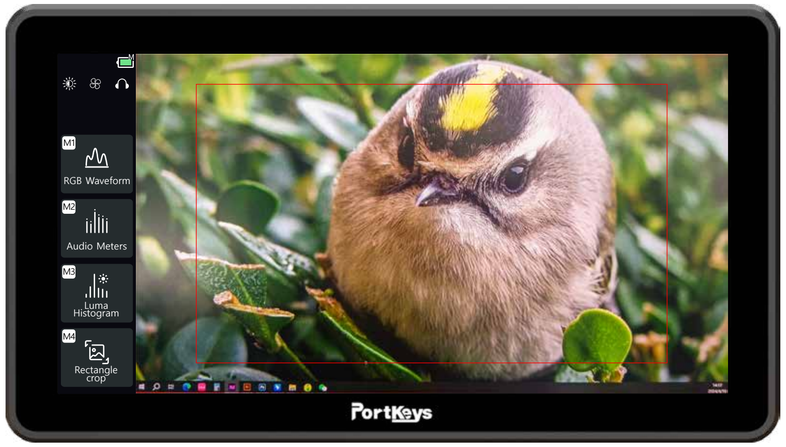
1페이지



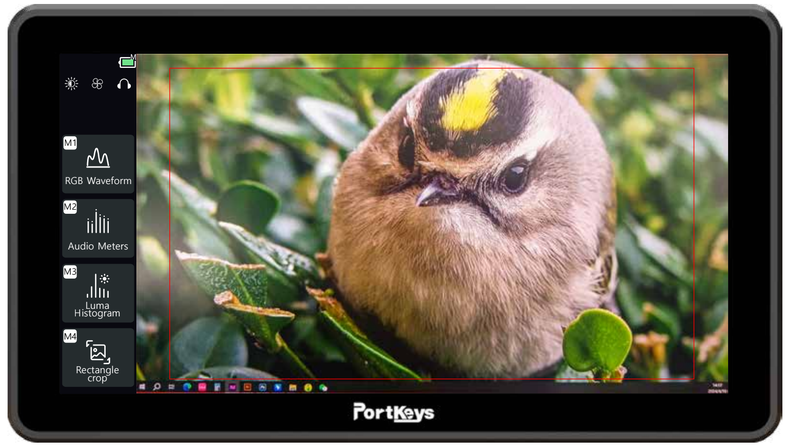
2페이지



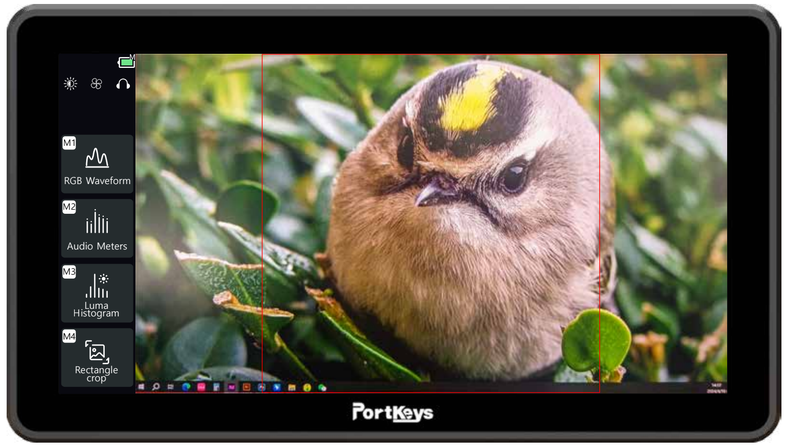
3페이지



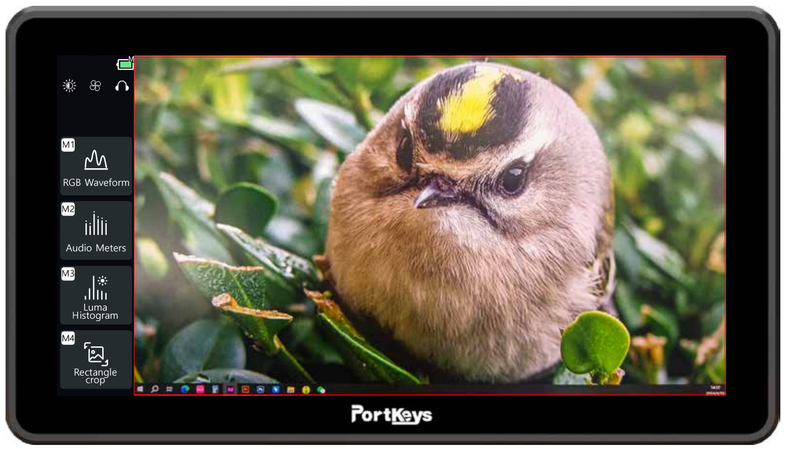
(80%)



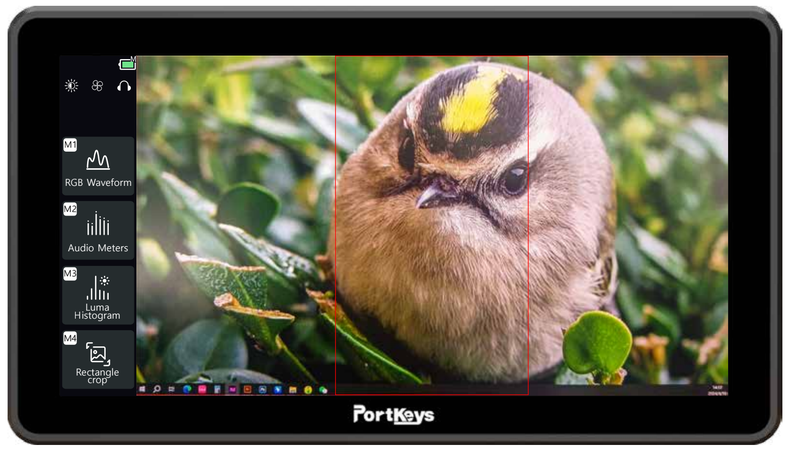
(90%)



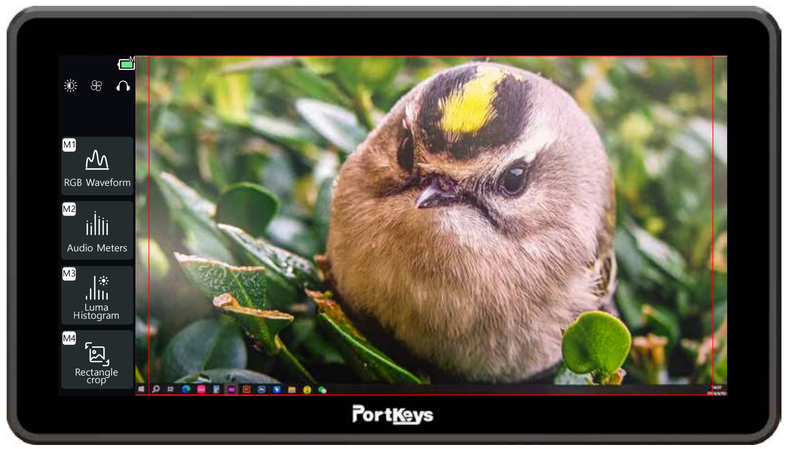
(1:1)



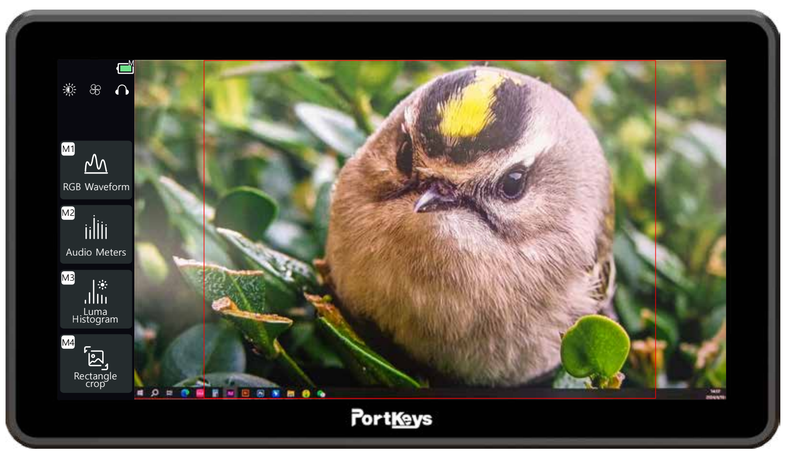
(16:9)



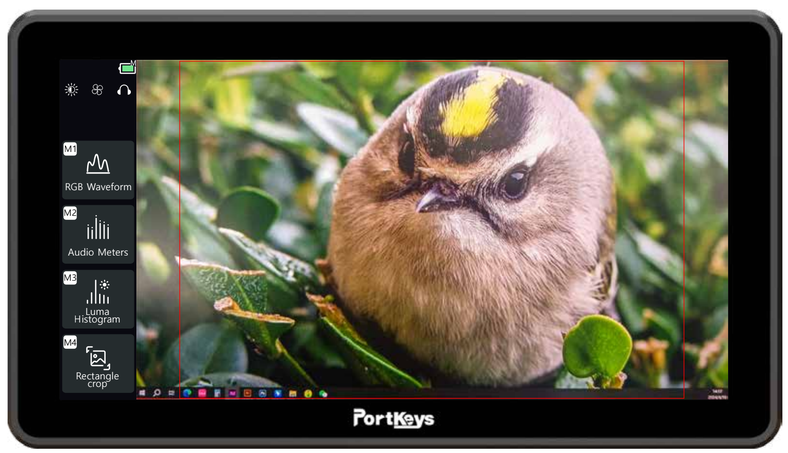
(9:16)



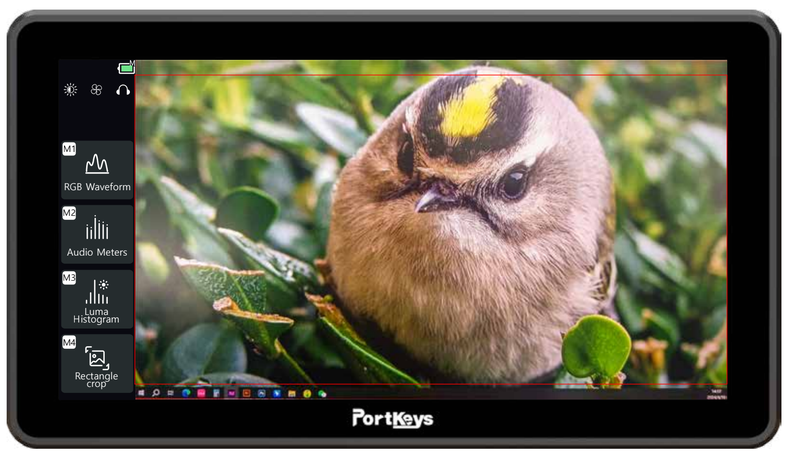
(15:9)



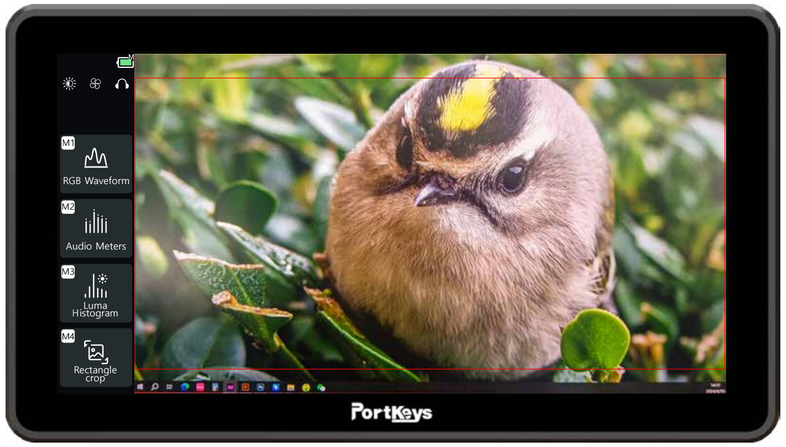
(4:3)



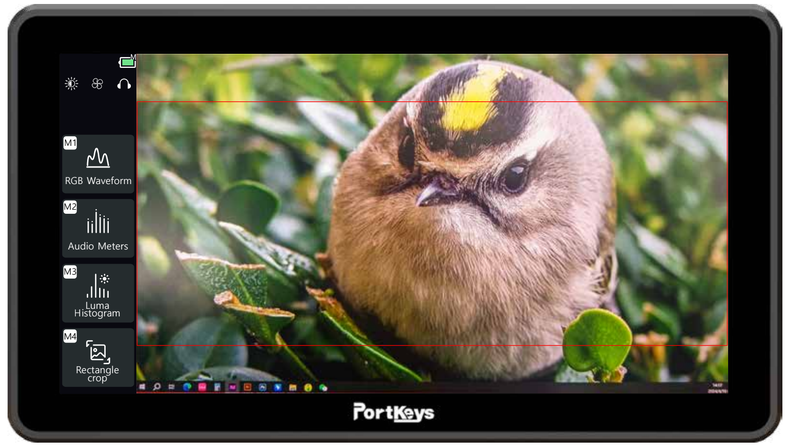
(1.5:1)



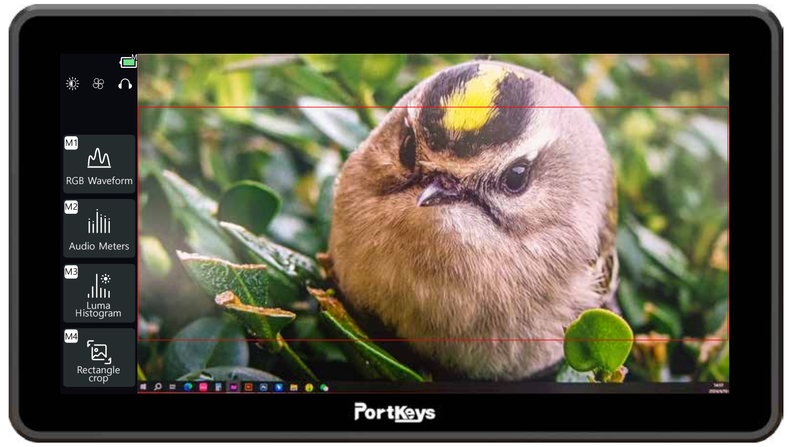
(1.85:1)



(2:1)



(2.35:1)



(2.39:1)



(사용자 정의 가로 효과)



(사용자 정의 가로 효과)



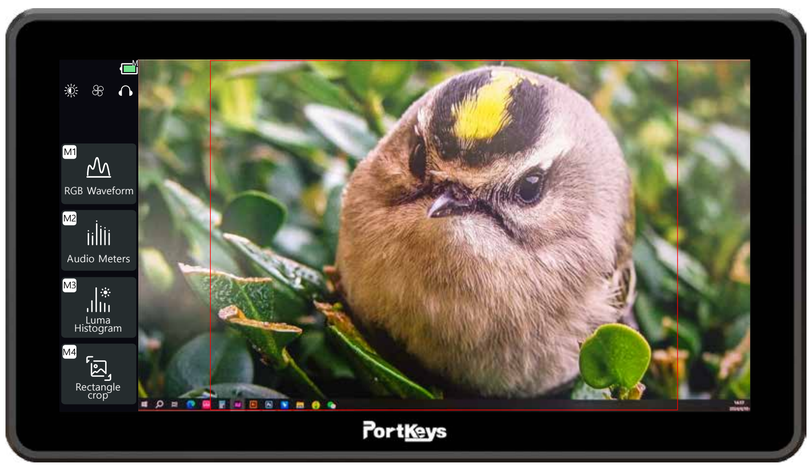
(사용자 정의 세로 효과)



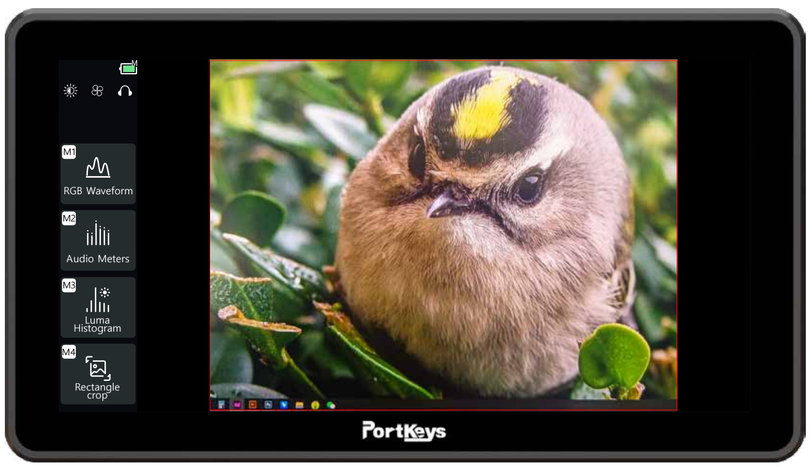
(사용자 정의 세로 효과)

가이드 - 마킹

마킹 버튼을 탭하여 활성화하면 화면에는 가이드로 둘러싸인 부분만 표시됩니다.



(마킹 전)



(마킹 후)

가이드 - 색상

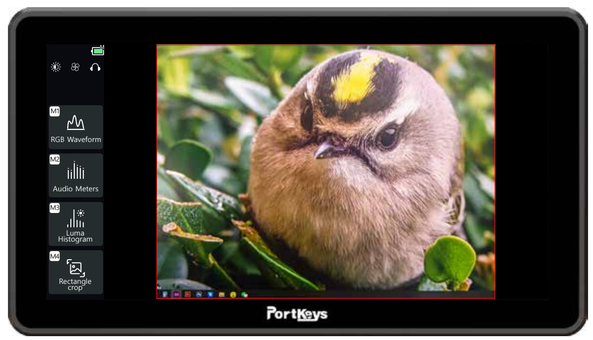
가이드 색상은 흰색, 빨간색, 녹색, 파란색이 있으며, 해당 색상 값을 선택하여 가이드 색상을 조정할 수 있습니다.







(흰색)



(빨간색)



(녹색)



(파란색)

기능 소개

3.15 크로스헤어

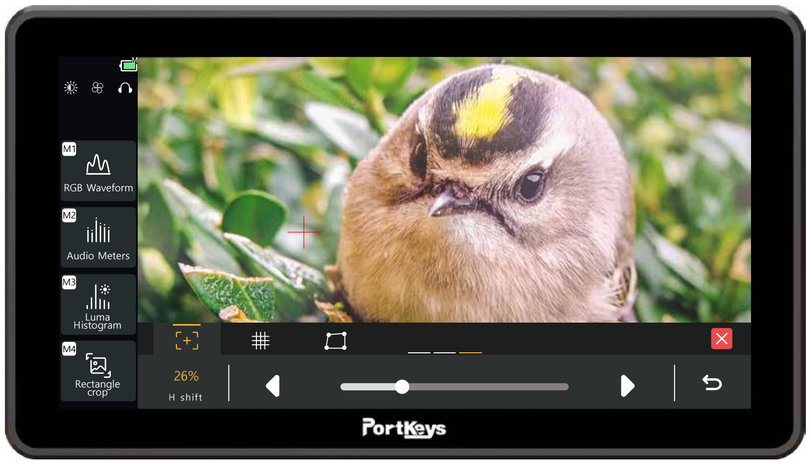


크로스헤어 - 개요

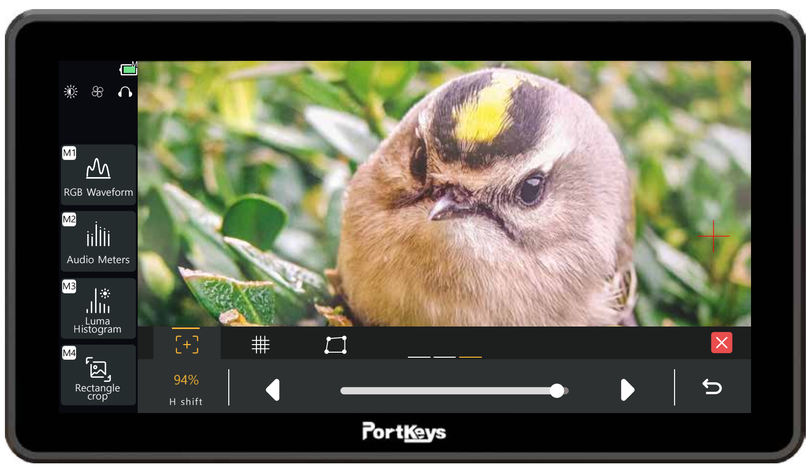
이미지에 십자 기준선을 표시하여 피사체를 정밀하게 정렬할 수 있도록 도와줍니다.

크로스헤어 - 수평 오프셋

슬라이더를 움직여 크로스헤어를 좌우로 이동할 수 있습니다.



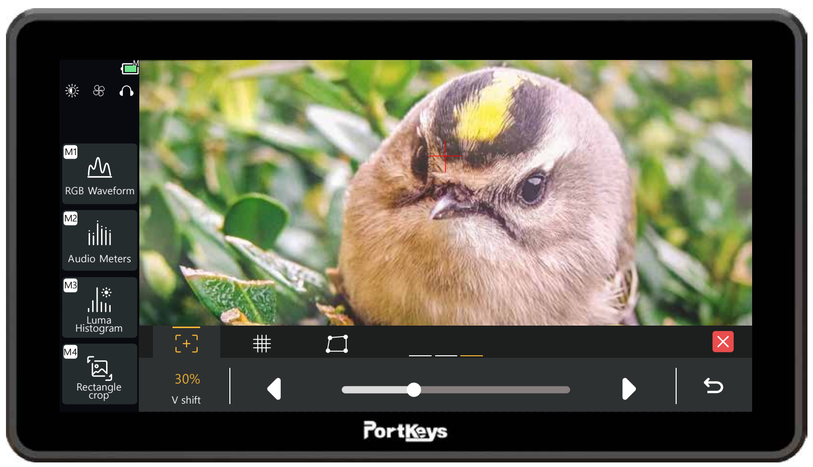
왼쪽으로 스와이프



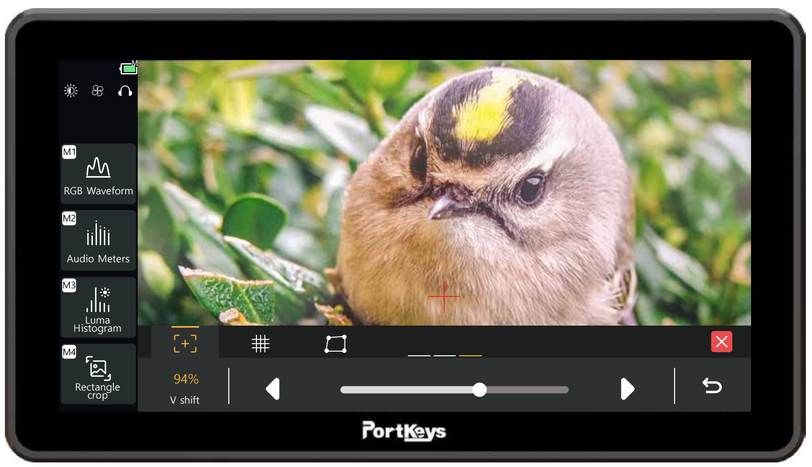
오른쪽으로 스와이프

크로스헤어 - 수직 오프셋

슬라이더를 움직여 크로스헤어를 상하로 이동할 수 있습니다.



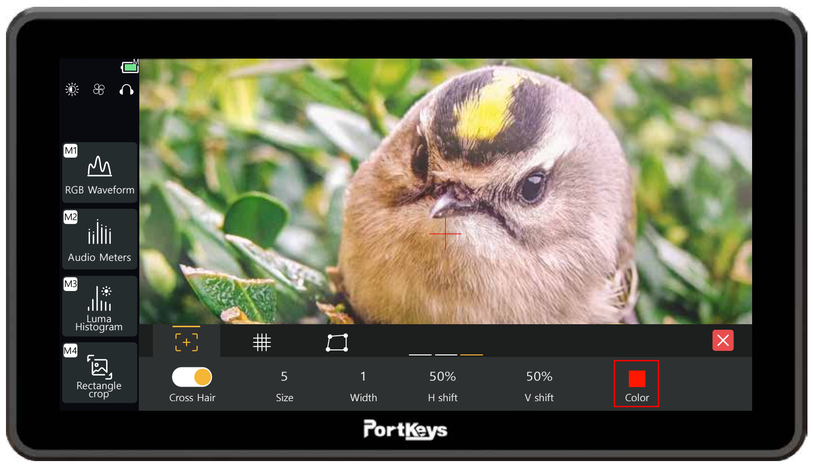
왼쪽으로 스와이프



오른쪽으로 스와이프

크로스헤어 - 색상

크로스헤어 색상은 흰색, 빨간색, 녹색, 파란색이 있으며, 해당 색상 값을 선택하여 크로스헤어 색상을 조정할 수 있습니다.







(흰색)



(빨간색)



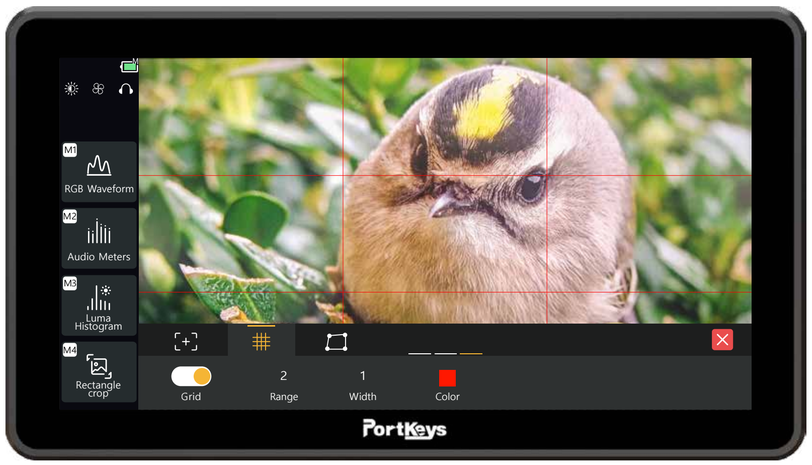
(녹색)



(파란색)

기능 소개

3.16 그리드

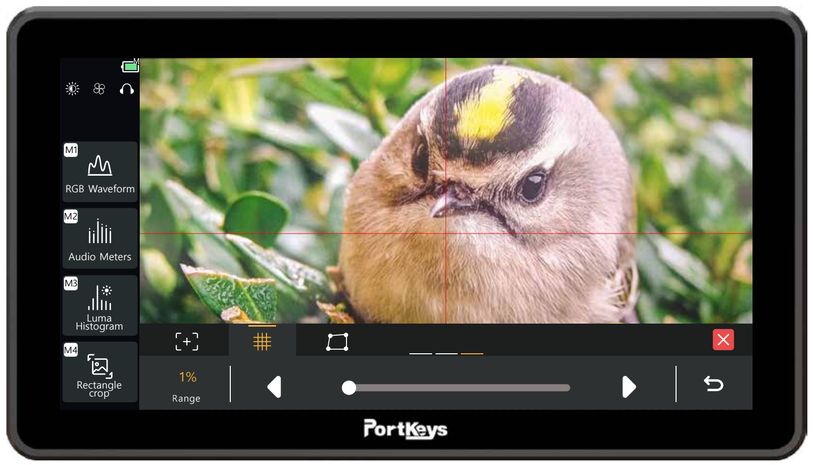


그리드 개요

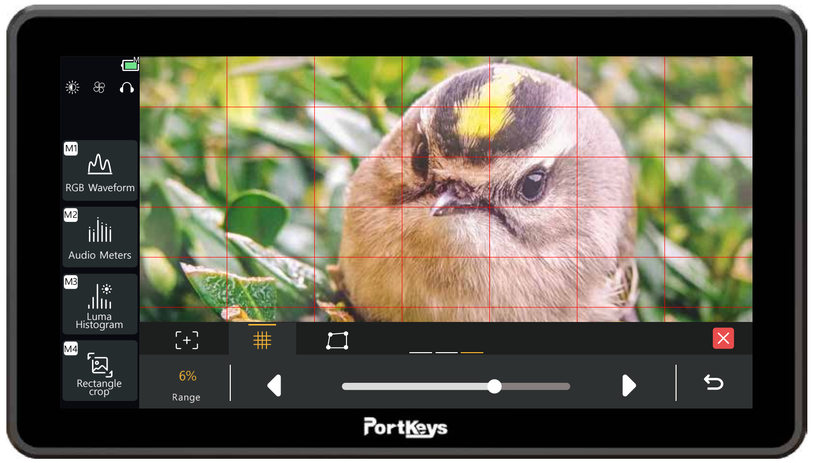
그리드를 활성화하면 화면이 균등하게 분할되어 보다 정확하고 편리하게 구도를 잡을 수 있습니다.

그리드 - 범위

그리드 범위를 탭하고 슬라이더를 조정하여 그리드 수를 늘리거나 줄일 수 있습니다.



감소



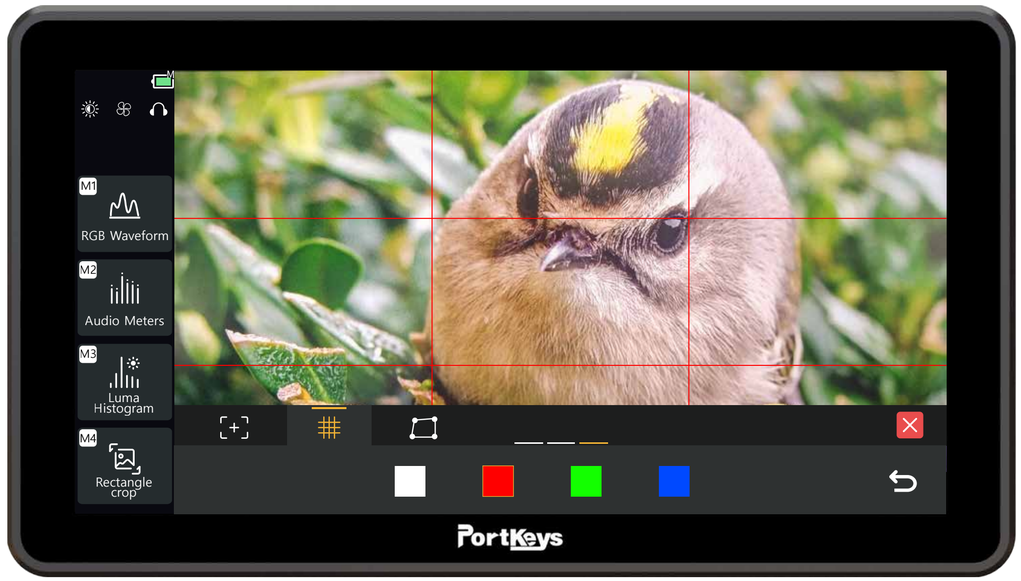
증가

그리드 - 색상

그리드 색상은 흰색, 빨간색, 녹색, 파란색이 있으며, 해당 색상 값을 선택하여 그리드 색상을 조정할 수 있습니다.



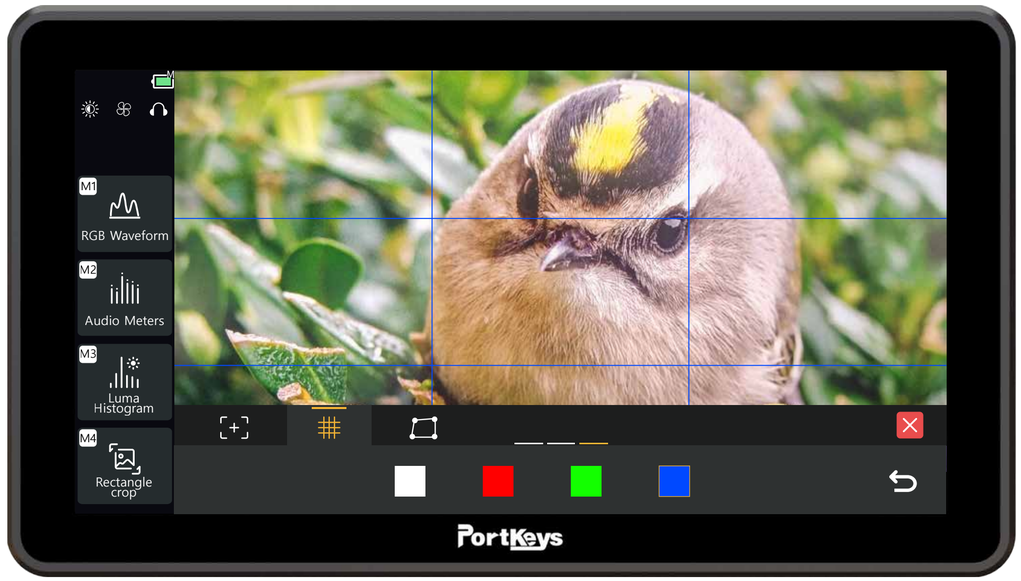
(흰색)



(빨간색)



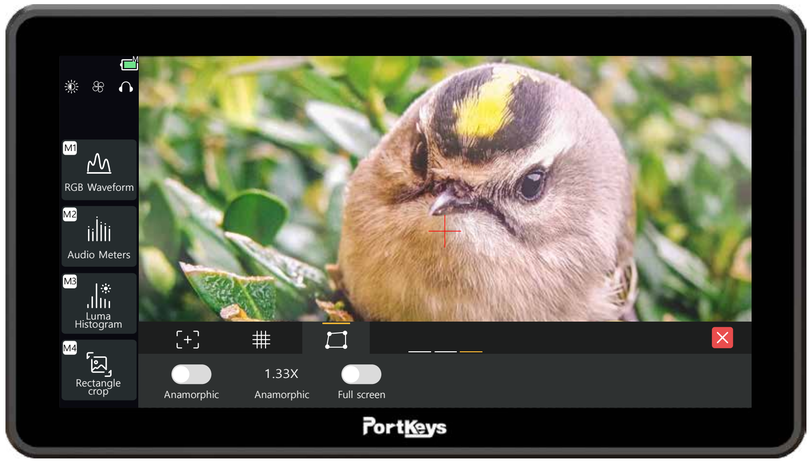
(녹색)



(파란색)

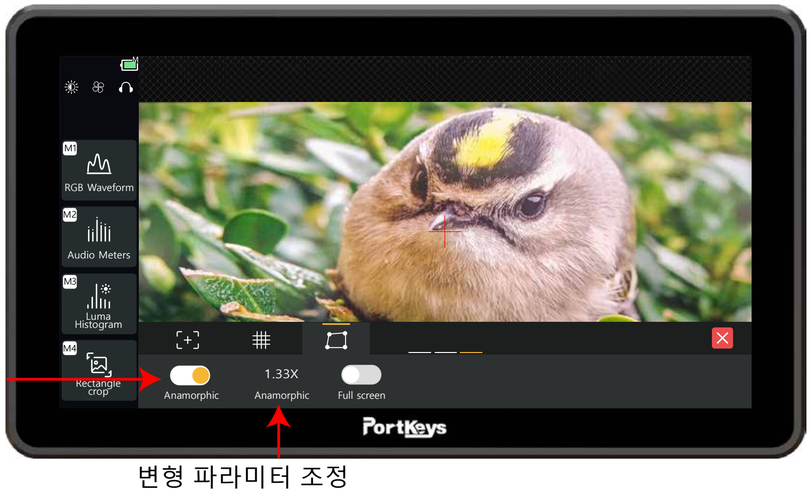
기능 소개

3.17 변형



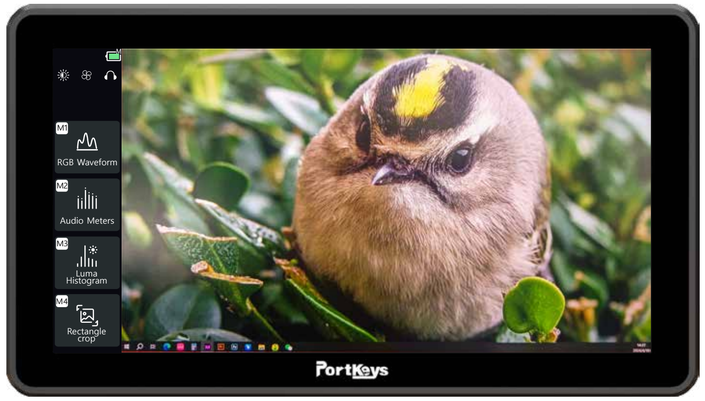
변형 - 개요

변형 파라미터를 변경하여 화면 크기와 이미지 변형을 조정할 수 있습니다. 변형 기본 파라미터로 복원합니다.



변형 파라미터 조정

변형을 활성화한 후 두 번째 변형 아이콘을 탭합니다. 변형 파라미터를 변경하여 화면 크기를 조정할 수 있습니다. 변형 기본 파라미터에는 (1.33X, 1.42X, 1.50X, 1.60X, 1.66X, 1.80X, 1.85X, 2.00X, 2.35X, 사용자 4.00X 등)이 포함됩니다.



(변형 없음)



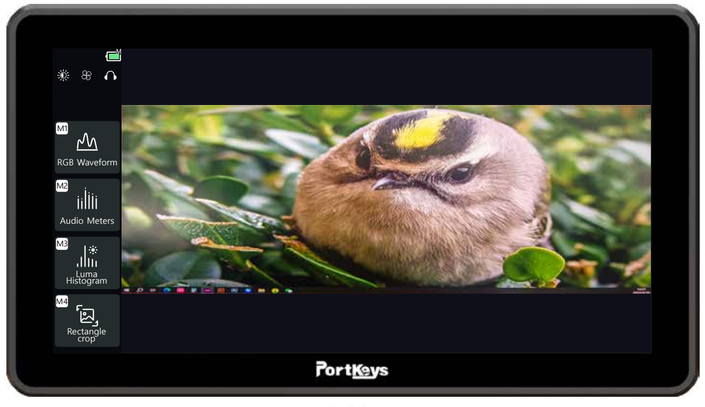
(1.33X)



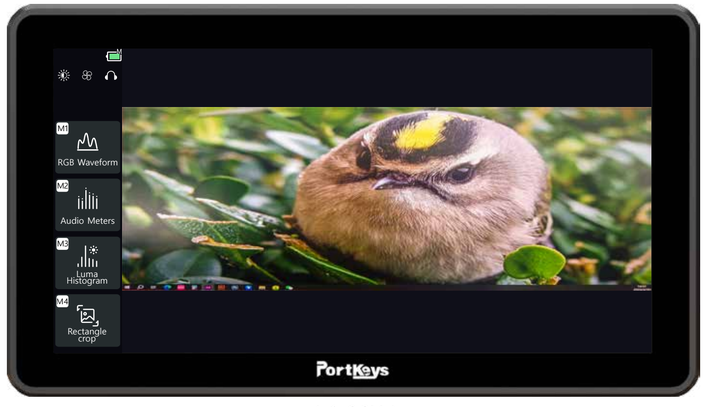
(1.42X)



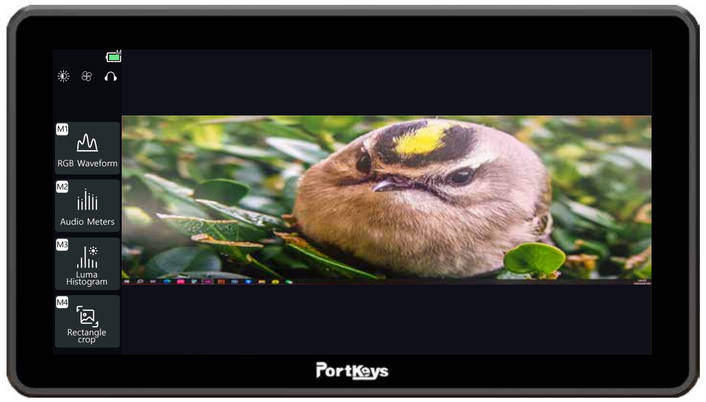
(1.50X)



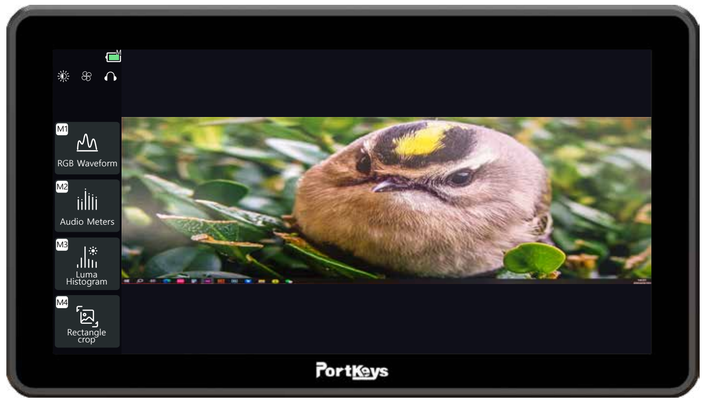
(1.60X)



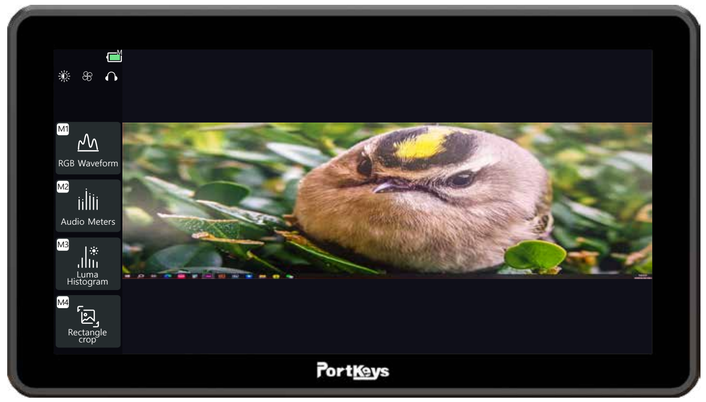
(1.66X)



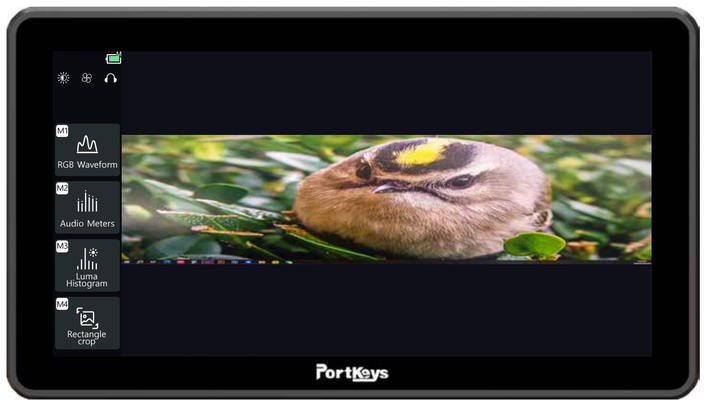
(1.80X)



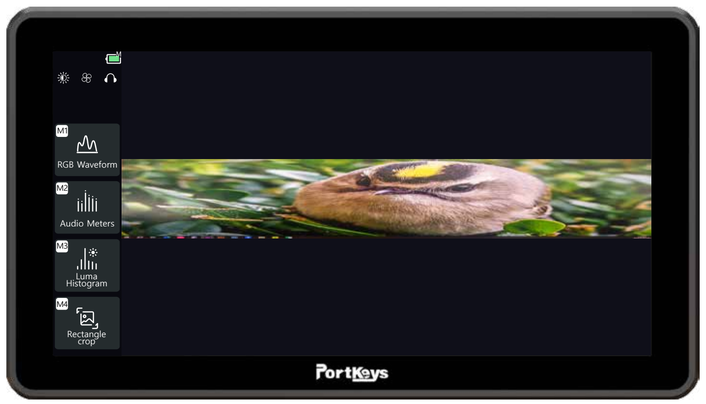
(1.85X)



(2.00X)



(2.35X)



(사용자 4.00X)