

# DaVinci Resolve Micro Color Panel



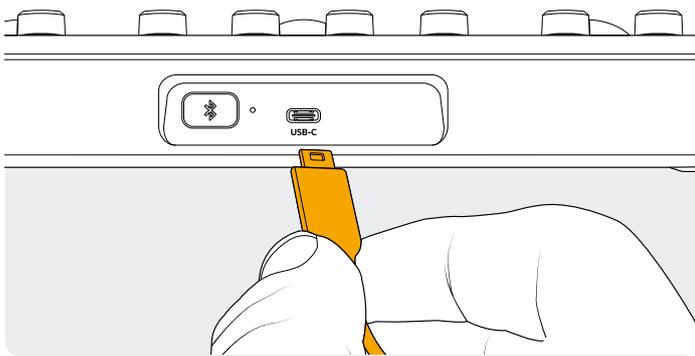
# DaVinci Resolve Micro Color Panel 시작하기

DaVinci Resolve Micro Color Panel의 상단에는 컨트롤 노브가 나열되어 있으며, 3개의 트랙볼과 각 트랙볼을 감싸고 있는 색보정 링이 그리고 패널 좌/우에는 트랜스포트 및 자주 사용하는 키로 구성되어 있어 신속하게 색보정 작업을 수행할 수 있습니다. 트랙볼 위에는 초기화 버튼과 스틸, 파워 윈도우, 뷰어 선택이 가능한 선택 버튼이 탑재되어 있습니다. 제품 맨 위쪽에는 태블릿 PC를 거치할 수 있는 슬롯이 설계되어 Apple iPad를 장착해 DaVinci Resolve를 실행하면 가장 작고 콤팩트한 색보정 스테이션을 구축할 수 있습니다.

## DaVinci Resolve Micro Color Panel 설정하기

### DaVinci Resolve Micro Color Panel 충전하기

USB-C 포트를 통해 DaVinci Resolve Micro Color Panel을 Mac, PC 또는 iPad에 연결하면 제품의 내부 배터리도 충전되어 블루투스 연결 시 무선으로 사용할 수 있습니다. Micro Color Panel의 배터리 잔량은 'System Preferences'의 'Control Panels' 섹션에서 확인할 수 있습니다.



패널 뒷면의 USB-C 연결 단자

### USB-C를 통해 컴퓨터에 연결하기

USB-C를 통해 DaVinci Resolve Micro Color Panel을 직접 컴퓨터에 연결하면 Windows 또는 Mac 컴퓨터에서 가장 간단하고 안정적으로 Micro Color Panel을 사용할 수 있습니다. USB-C 케이블을 사용해 DaVinci Resolve Micro Color Panel을 컴퓨터의 USB 타입 C 포트에 간단히 연결할 수 있습니다. 별도의 환경 설정 없이도 DaVinci Resolve에 DaVinci Control Panels Setup 애플리케이션과 함께 Micro Color Panel이 자동으로 나타나 바로 사용을 시작할 수 있습니다.

### 블루투스를 통해 컴퓨터에 연결하기

블루투스를 통해 DaVinci Resolve Micro Color Panel을 무선으로 연결할 수 있는 유연한 설치 옵션도 제공됩니다.

#### 블루투스를 통해 MacOS에 Micro Color Panel 연결하기

- 1 앞서 언급한 대로 먼저 USB-C에 연결해 Micro Color Panel 배터리를 충전하세요.
- 2 DaVinci Resolve Micro Color Panel 뒷면에 있는 블루투스 버튼을 누르면 파란 불이 깜빡이며 페어링 중임을 알려줍니다.
- 3 MacOS의 '시스템 환경설정'에서 'Bluetooth' 환경 설정 창을 여세요. 'Micro Color Panel'이라고 표시된 장치를 찾아 '연결' 버튼을 누르세요.
- 4 MacOS에서 장치 페어링 여부를 묻는 메시지가 나타나면 '연결' 버튼을 누르세요.
- 5 Micro Color Panel 연결이 완료되면 DaVinci Resolve를 실행하세요. Micro Color Panel이 제대로 연결된 경우, 버튼 LED에 불이 들어옵니다.

#### 블루투스를 통해 Windows에 Micro Color Panel 연결하기

- 1 앞서 언급한 대로 먼저 USB-C 연결을 통해 Micro Color Panel의 배터리를 충전하세요.
- 2 Windows '설정'에서 '장치' > 'Bluetooth & 장치'를 선택하세요. 블루투스 슬라이더가 '켄'으로 설정되어 있는지 확인하세요.
- 3 '장치 추가'를 클릭한 다음 '디바이스 추가' 창에서 'Bluetooth'를 선택하세요.
- 4 장치 목록 중에서 'Micro Color Panel'을 선택하고 연결이 완료되면 '완료' 버튼을 누르세요.
- 5 Windows에서 장치 페어링 여부를 묻는 메시지가 나타날 경우, 화살표 버튼을 누르세요.
- 6 'Bluetooth & 장치' 창에서 Micro Color Panel 연결이 완료되면 DaVinci Resolve를 실행하세요. Micro Color Panel이 제대로 연결된 경우, 버튼 LED에 불이 들어옵니다.

## 블루투스를 통해 iPadOS에 Micro Color Panel 연결하기

- 1 먼저 USB-C 연결을 통해 Micro Color Panel을 다른 컴퓨터, iPad 또는 USB-C 충전기에 연결해 배터리를 충전하세요. USB-C 연결 포트는 전원 공급만 지원하므로 USB-C를 통해 Micro Color Panel을 iPad에 직접 연결할 수 없습니다. 패널은 블루투스로만 연결할 수 있습니다.
- 2 DaVinci Resolve Micro Color Panel 뒷면에 있는 블루투스 버튼을 누르면 파란 불이 깜빡이며 페어링 중임을 알려줍니다.
- 3 iPadOS의 'Settings'에서 'Bluetooth' 환경 설정 창을 여세요. 'Micro Color Panel'이라고 표시된 장치를 찾아 이름을 누르세요.
- 4 iPadOS에서 장치 페어링 여부를 묻는 메시지가 나타날 경우, 'Pair' 버튼을 누르세요.
- 5 Micro Color Panel이 연결되면 DaVinci Resolve 앱을 실행하세요. Micro Color Panel이 제대로 연결된 경우, 버튼 LED에 불이 들어옵니다.

## Micro Color Panel 키 사용하기

Micro Color Panel의 각 키는 DaVinci Resolve의 개별 명령어에 매핑되어 있습니다. 이 설명서에는 패널 운영에 필요한 정보만 제공되므로 각 명령어에 관한 자세한 정보는 DaVinci Resolve Micro Color Panel Manual을 참고하세요.

축소된 크기의 컬러 패널 내 모든 키 기능을 극대화하기 위해 다음과 같은 3가지 방법을 통해 키 명령어를 변경할 수 있습니다.

**짧게 누르기:** 타이핑할 때처럼 키를 짧게 눌렀다 떼세요.



**시프트 업:** 좌측 상단에 삼각형 모양이 표시된 키를 길게 누르세요. 녹색불이 들어와 해당 모디파이어가 활성화되었음을 알려줍니다. 그런 다음 다른 키를



**시프트 다운:** 우측 하단에 삼각형 모양이 표시된 키를 길게 누르세요. 녹색불이 들어와 모디파이어가 활성화되었음을 알려줍니다. 그런 다음 다른 키를 누르세요.

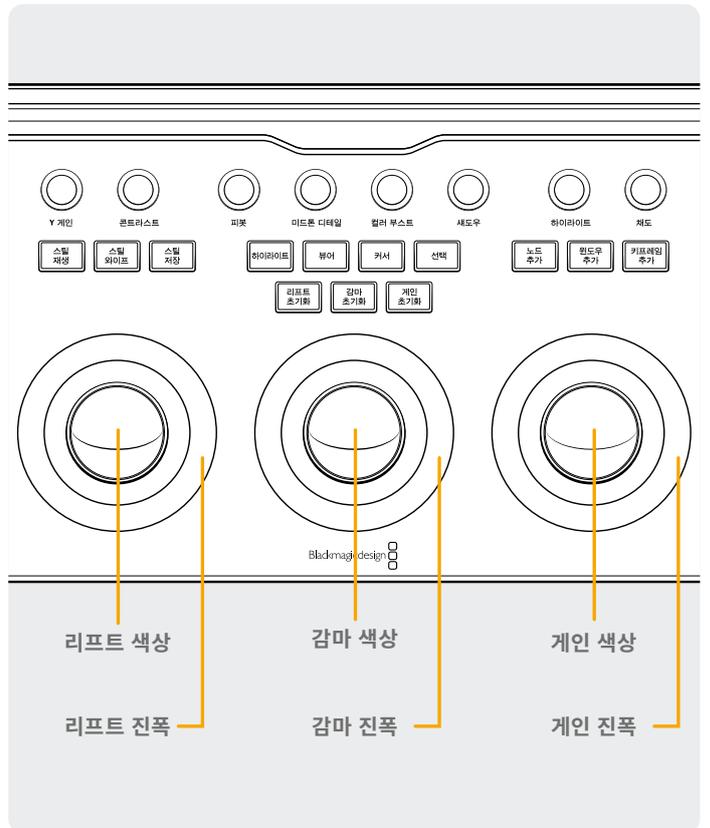
## 트랙볼 모드

DaVinci Resolve Micro Color Panel의 트랙볼과 트랙볼 주변을 감싸는 링이 온스크린 프라이머리 휠과 로그, 오프셋 컨트롤을 그대로 반영하도록 설정할 수 있습니다. 이를 통해 각 모드에서 직관적인 촉각 인터페이스를 선택할 수 있습니다.

### 프라이머리 트랙볼 모드

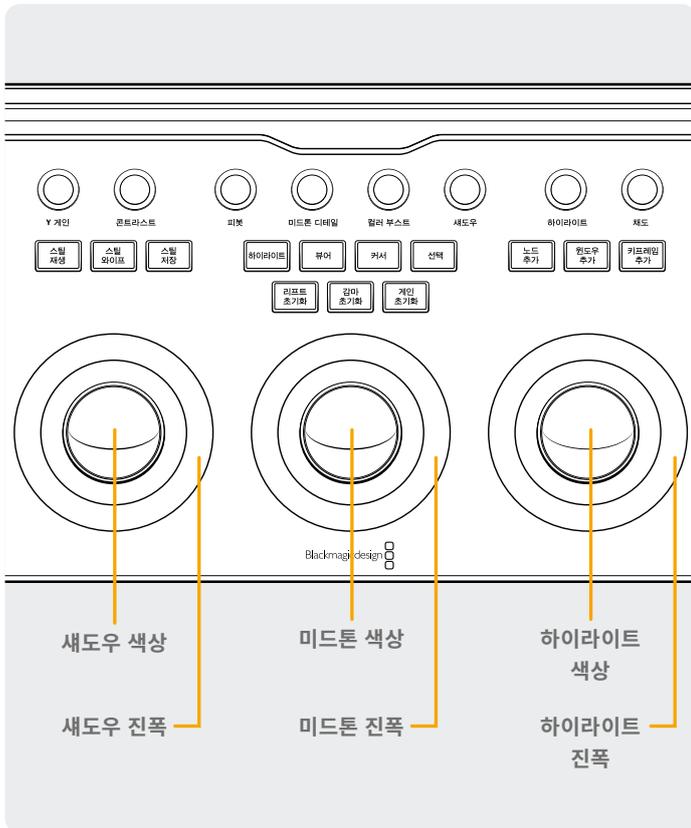
이는 오프셋, 뷰어, 와이프 스틸, 커서 키의 불이 꺼진 기본 패널 모드입니다. DaVinci Resolve를 프라이머리 그레이딩으로 설정한 전형적인 DaVinci 포맷으로, 3개의 트랙볼이 왼쪽부터 오른쪽 순으로 리프트, 감마, 게인을 제어합니다. 트랙볼을 회전해 해당 범위의 색균형을 조절하면 각 RGB 파라미터가 변경됩니다. 프라이머리 휠 인터페이스의 컬러 링과 같은 방향으로 회전하는 트랙볼에 의해 색상이 설정됩니다. 각 트랙볼 주변의 링을 회전하면 해당 범위의 마스터 휠이 조절되는데, 이 경우 YRGB 조절을 통해 콘트라스트를 제어할 수 있습니다.

오프셋, 뷰어, 와이프 스틸, 커서 키 중 하나에 불이 들어오면, 일부 혹은 전체 트랙볼과 링이 다른 기능을 제어하는 상태로 변경됩니다. 해당 기능은 각 키 기능 설명 부분에 소개되어 있습니다.



## 로그 트랙볼 모드

로그 트랙볼 모드는 패널에 있는 시프트 업 및 오프셋 버튼을 길게 눌러 활성화할 수 있습니다. 로그 색보정 시에는 트랙볼이 로그 컨트롤의 새도우, 미드톤, 하이라이트 파라미터로 변경됩니다. 트랙볼을 회전해 해당 범위의 색균형이 조절되어 각 RGB 파라미터가 변경됩니다. 프라이머리 로그 인터페이스의 컬러 링과 같은 방향으로 회전하는 트랙볼에 의해 색상이 설정됩니다. 각 트랙볼 주변의 링을 회전하면 해당 범위의 마스터 휠이 조절되는데, 이 경우 RGB 조절을 통해 콘트라스트를 제어할 수 있습니다.



## 오프셋 트랙볼 모드

프라이머리 또는 로그 모드에서도 오프셋 버튼을 선택할 수 있습니다. 오프셋 버튼에 녹색볼이 들어와 해당 모드가 활성화되었음을 알려줍니다. 이는 켜고 끌 수 있는 기능으로, 오프셋을 선택하면 트랙볼을 감싼 왼쪽 링은 이미지의 색온도를, 가운데 링은 컬러 틸트를, 그리고 오른쪽 트랙볼은 이미지 오프셋 균형을 조절하며, 그 주변의 링을 사용해 마스터 노출을 조절할 수 있습니다.

## 시프트 키가 적용된 트랙볼 모드

시프트 키를 길게 누르면 활성화된 팔레트에 따라 트랙볼과 링을 사용해 Windows 및 Sizing 팔레트를 조절할 수 있습니다.

### 시프트 업: Window 팔레트 트랙볼 컨트롤

Window 팔레트가 활성화된 상태에서 시프트 업 키를 길게 누르면, 트랙볼을 통해 다음과 같은 기능을 사용할 수 있습니다.

**게인 트랙볼:** 윈도우 위치를 위한 패닝/틸트 조절

**게인 링:** 윈도우 크기 조절

**감마 트랙볼:** 윈도우 종횡비 조절

**감마 링:** 윈도우 회전 조절

**리프트 트랙볼:** 효과 없음

**리프트 링:** 윈도우 소프트웨어 1 조절

### 시프트 다운: Sizing 팔레트 트랙볼 컨트롤

Sizing 팔레트가 활성화된 상태에서 시프트 다운 키를 길게 누르면, 트랙볼을 통해 다음과 같은 기능을 사용할 수 있습니다.

**게인 트랙볼:** 이미지 Input Sizing의 위치(패닝/틸트) 조절

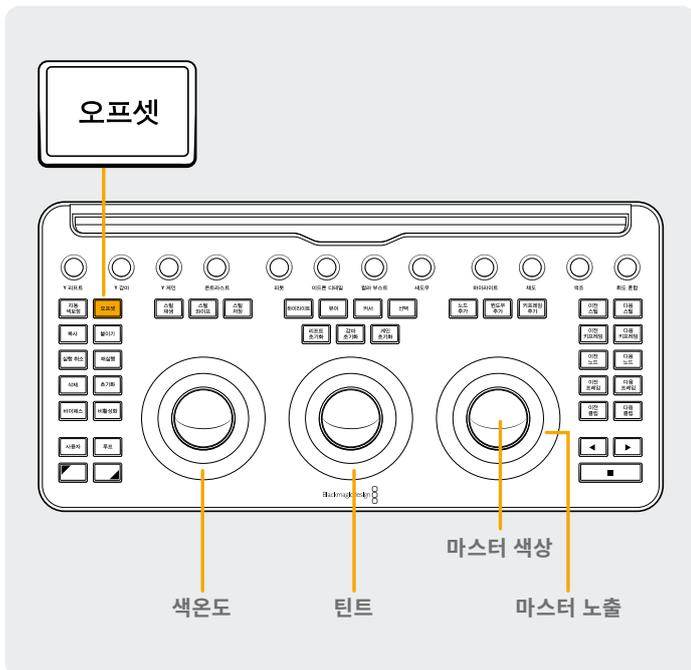
**게인 링:** 이미지 Input Sizing의 줌 조절

**감마 트랙볼:** 이미지 Input Sizing의 폭/높이 조절

**감마 링:** 이미지 Input Sizing의 회전 조절

**리프트 트랙볼:** 효과 없음

**리프트 링:** 효과 없음



# 초기화 버튼

3개의 트랙볼 위에는 색보정 초기화를 위한 버튼이 탑재되어 있습니다.



**리프트 초기화:** 이 키는 왼쪽 트랙볼 및 링을 사용해 변경한 모든 RGB 및 레벨 변경 사항을 초기화합니다.

**짧게 누르기:** RGB 및 레벨 변경 사항을 모두 초기화합니다.

**시프트 업:** RGB 변경 사항만 초기화하고 레벨 변경 사항은 그대로 둡니다.

**시프트 다운:** 레벨 변경 사항만 초기화하고 RGB 변경 사항은 그대로 둡니다.

**감마 초기화:** 이 키는 가운데 트랙볼 및 링을 사용해 변경한 모든 RGB 및 레벨 변경 사항을 초기화합니다.

**짧게 누르기:** RGB 및 레벨 변경 사항을 모두 초기화합니다.

**시프트 업:** RGB 변경 사항만 초기화하고 레벨 변경 사항은 그대로 둡니다.

**시프트 다운:** 레벨 변경 사항만 초기화하고 RGB 변경 사항은 그대로 둡니다.

**게인 초기화:** 이 키는 오른쪽 트랙볼 및 링을 사용해 변경한 모든 RGB 및 레벨 변경 사항을 초기화합니다.

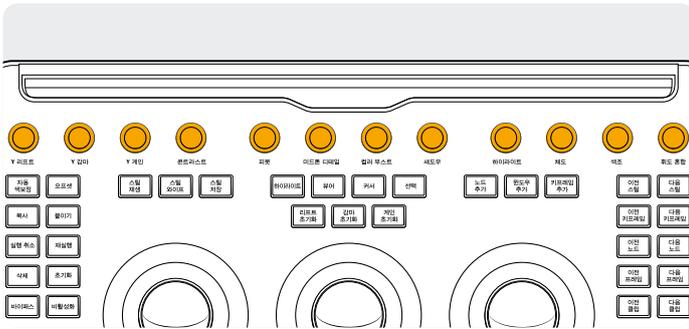
**짧게 누르기:** RGB 및 레벨 변경 사항을 모두 초기화합니다.

**시프트 업:** RGB 변경 사항만 초기화하고 레벨 변경 사항은 그대로 둡니다.

**시프트 다운:** 레벨 변경 사항만 초기화하고 RGB 변경 사항은 그대로 둡니다.

# 컨트롤 노브

패널 상단에는 버튼 기능으로도 사용 가능한 12개의 고해상도 무한 회전식 광학 엔코더 컨트롤 노브가 장착되어 있습니다. 어두운 작업실에서도 빠르게 운용할 수 있도록 4개의 노브가 3개의 그룹별로 배열되어 있습니다. 왼쪽부터 오른쪽 방향으로 다음과 같은 노브 컨트롤이 탑재되어 있습니다.



**Y 리프트:** 이 노브는 이미지의 어두운 부분에 있는 콘트라스트를 조절합니다. 미드톤도 변경될 뿐 아니라 이미지의 밝은 영역도 약간 변경됩니다.

**Y 감마:** 이 감마 노브는 주로 미드톤 콘트라스트를 변경하며, 어둡거나 밝은 부분에도 어느 정도 영향을 끼칩니다.

**Y 게인:** Y 게인 컨트롤은 미드톤 및 어두운 부분보다 이미지의 밝은 부분에 훨씬 큰 영향을 끼칩니다.

**콘트라스트:** 이 파라미터 하나로 이미지 콘트라스트를 높이거나 낮춰 이미지의 가장 밝은 어둡고 밝은 값의 간극을 늘리거나 좁힐 수 있습니다. 이 효과는 리프트와 게인 마스터 컨트롤을 사용해 동시에 반대되는 조정을 수행하는 것과 비슷한 효과를 줍니다.

**피벗:** 콘트라스트 조절 시 색조 중심을 변경하면 영상 속 밝은 부분과 어두운 부분이 늘어나거나 줄어듭니다.

**미드톤 디테일:** 이 파라미터를 높이면 디테일이 많은 이미지 영역의 콘트라스트가 증가되어 이미지의 선명도 혹은 해상도가 높아집니다. 이를 음수값으로 낮추면 디테일이 적은 이미지 영역은 부드럽게 처리되지만, 디테일이 많은 영역은 변경되지 않습니다.

**컬러 부스트:** 바이브런스 조절이라고도 불리는 이 효과는 자연스럽게 채도가 낮은 영역의 채도를 높입니다. 채도가 낮은 영역의 채도를 낮추는 데에도 사용할 수 있습니다.

**새도우:** 새도우 디테일을 선택적으로 밝게 또는 어둡게 조정합니다. 이 설정값을 높이면 0퍼센트 미만으로 기록된 새도우 디테일이 회복되지만, 미드톤 설정값은 변경되지 않습니다. 초기값은 0입니다.

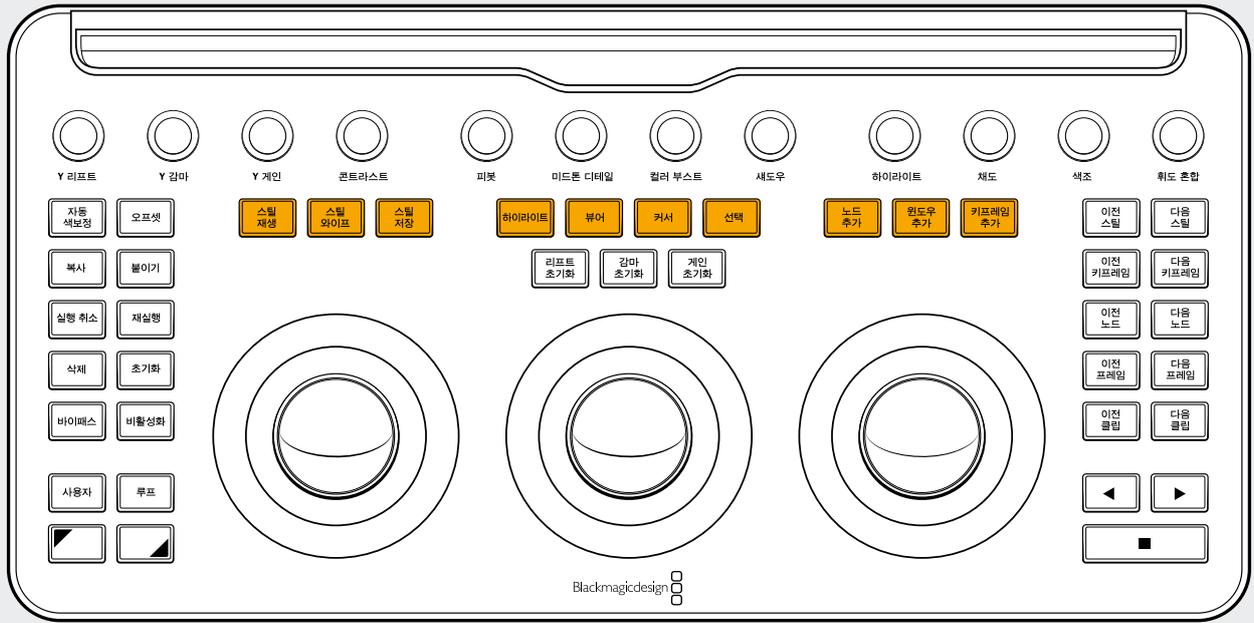
**하이라이트:** 이 파라미터를 낮춰 미디어 속 높은 다이내믹 레인지의 지나친 하이라이트 디테일을 선택적으로 간단히 되돌려 놓을 수 있으며, 복구된 하이라이트와 수정하지 않은 미드톤이 부드럽게 섞여 자연스러운 결과를 만들어냅니다.

**채도:** 전체 이미지의 채도값을 증가 또는 감소시킵니다. 채도값을 높이면 색상이 더욱 강하게 표현되는 반면 채도값을 0까지 낮추면 색상이 완전히 사라져 그레이스케일 이미지로 만들 수 있습니다.

**색조 회전:** 컬러휠 전체 둘레의 색조를 회전시킬 수 있습니다. 기본 설정값인 50은 색조의 기본 분포도를 나타냅니다.

**휘도 혼합:** 마스터 휠 또는 여러 커스텀 커브를 사용하여 YRGB 콘트라스트를 조절한 결과와, 프라이머리 팔레트의 Y 채널 리프트/감마/게인 컨트롤 또는 분리된 루마 커브를 사용하여 콘트라스트의 Y 값만 조절한 결과 간의 균형을 제어할 수 있습니다.

더 자세한 내용은 DaVinci Resolve 설명서의 Color 페이지 관련 챕터에서 확인할 수 있으며, 각각의 작동법은 사용자 인터페이스에 있는 프라이머리 팔레트에서 볼 수 있습니다.



## 제어 버튼

트랙볼 주변에는 3개의 그룹별 제어 버튼이 배열되어 있습니다.

### 상단 그룹

**스틸 재생:** 스틸 재생 버튼을 사용하면 DaVinci Resolve의 뷰어에 나타나는 현재 장면과 현재 스틸 사이에 와이프를 자동으로 디스플레이합니다. 이 모드가 켜지면 버튼에 녹색불이 들어옵니다. 스틸 재생 버튼을 다시 한번 누르면 이 모드가 꺼집니다.

**시프트 업:** Split Screen Display를 켜고 끌 수 있습니다.

**시프트 다운:** Gallery Display를 켜고 끌 수 있습니다.

**스틸 와이프:** 와이프 위치 및 모드를 제어합니다. 이 키는 단순 누르기 모드를 지원하지 않고 다음과 같은 모드만 지원합니다.

**길게 누르기:** 우측 링을 사용해 와이프 위치를 조절합니다.

**시프트 업:** 스틸 와이프 옵션을 랩 어라운드 방식으로 검색할 수 있습니다.

**스틸 저장:** 색보정 중 언제든지 스틸 저장 키를 선택하면 자동으로 풀 해상도의 타임라인 프레임이 저장되며, 다음번 디스플레이 및 사용을 위해 노드 그래프 메타데이터가 첨부됩니다.

**하이라이트:** 하이라이트 뷰를 켜고 끌 수 있습니다. 이 키에 녹색불이 들어와 해당 모드가 활성화되었음을 알려줍니다.

**시프트 업:** 각기 다른 하이라이트 모드를 랩 어라운드 방식으로 검색할 수 있습니다.

**뷰어:** 이 키를 눌러 Cinema Viewer를 켜고 끌 수 있습니다.

**시프트 업:** Clips Display를 켜고 끄거나 iPad에서 클립/타임라인을 켜고 끌 수 있습니다.

**시프트 다운:** Lightbox Display를 켜고 끌 수 있습니다.

**커서:** 우측 트랙볼을 마우스처럼 움직여 뷰어에서 선택 커서를 켜고 끌 수 있습니다. 이 모드가 활성화되면 해당 키에 녹색불이 들어옵니다.

**선택:** 커브 및 세컨더리를 위해 커서 아래 색상을 선택할 수 있습니다.

**노드 추가:** 현재 선택된 노드 다음에 일련의 새로운 노드를 추가합니다.

**시프트 업:** 현재 선택된 노드 다음에 Parallel 노드를 추가합니다.

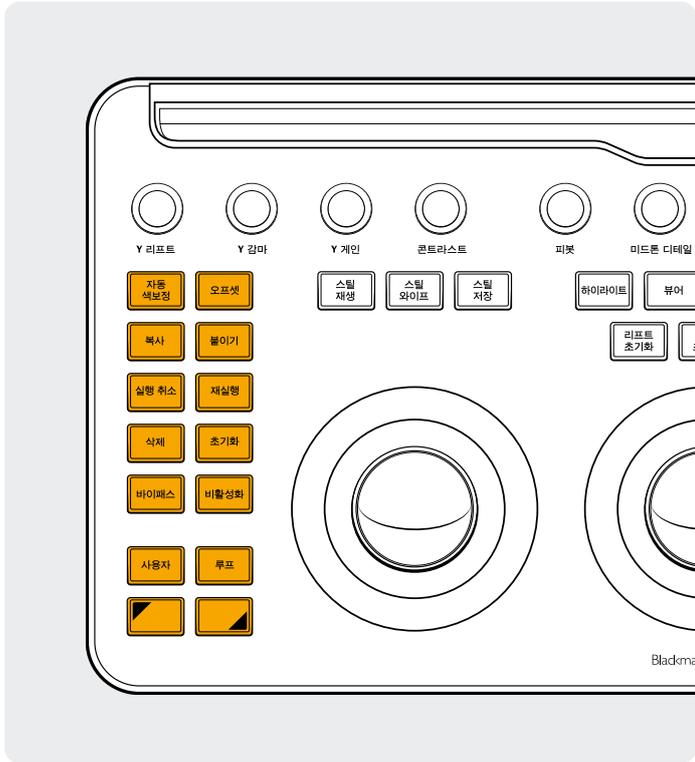
**시프트 다운:** 현재 선택된 노드 다음에 Layer 노드를 추가합니다.

**윈도우 추가:** 현재 노드에 원형 윈도우를 추가합니다.

**시프트 업:** 현재 노드에 선형 윈도우를 추가합니다.

**시프트 다운:** 시프트 업/다운 모두 활성화된 윈도우를 트래킹합니다.

**키프레임 추가:** Keyframes 윈도우의 현재 타임라인 위치에 Dynamic Keyframe을 추가합니다



## 좌측 그룹

**자동 색보정:** 이 키는 타임라인 내 선택 클립에서 Auto Color 기능을 실행합니다.

**시프트 업:** 타임라인의 선택 클립보다 2개 앞선 클립부터 색보정을 적용합니다.

**시프트 다운:** 타임라인의 선택 클립보다 1개 앞선 클립부터 색보정을 적용합니다.

**오프셋:** 우측 트랙볼의 오프셋 모드와 좌측 링의 색온도, 가운데 링의 틸트를 켜고 끌 수 있습니다. 이 키에 녹색 불이 들어와 해당 모드가 활성화되었음을 알려줍니다.

**시프트 업:** 로그 모드를 켜고 끕니다.

**복사:** 클립 색보정 사항을 버퍼에 복사합니다.

**시프트 업:** 노드 색보정 사항을 버퍼에 복사합니다.

**붙이기:** 버퍼의 클립 색보정 사항을 선택 클립에 붙여 넣습니다.

**시프트 업:** Gallery의 선택 스틸로부터 얻은 색보정 사항을 적용합니다.

**실행 취소:** 실행 취소는 컬러리스트들이 가장 좋아하는 키입니다. 다양한 색보정을 시도한 후 마음에 들지 않으면 간단히 실행 취소하면 됩니다. 해당 페이지에서 여러 단계에 걸쳐 실행 취소를 사용할 수 있습니다.

**재실행:** 가끔 실행 취소 버튼을 너무 많이 누를 때가 있습니다. 이때 재실행 버튼을 누르면 가장 최근에 실행 취소한 사항이 복원됩니다. 실행 취소와 마찬가지로 재실행도 여러 단계에 걸쳐 사용 가능합니다.

**삭제:** 노드 그래프에서 선택한 노드를 삭제합니다.

**시프트 업:** 노드에서 선택한 윈도우를 삭제합니다.

**시프트 다운:** Gallery에서 선택한 스틸을 삭제합니다.

**초기화:** 이 키는 현재 노드의 색보정 사항을 초기화합니다.

**시프트 업:** 선택한 팔레트를 초기화합니다. 예를 들어, 프라이머리 색보정은 그대로 두고 컬러파이어만 초기화할 수 있습니다.

**시프트 다운:** 클립의 모든 색보정 사항 및 노드를 초기화합니다. (Base Mem)

**바이패스:** 이 토글 버튼을 통해 모든 그레이딩을 바이패스할 수 있습니다. 이 버튼에 빨간불이 들어오면 해당 모드가 활성화되었다는 사실을 알려주며, 이미지에 작업한 모든 사항이 적용되지 않는 경우엔 그 이유를 알 수 있습니다.

**비활성화:** 이 토글 버튼은 현재 노드를 활성화 또는 비활성화합니다. 이 버튼에 빨간불이 들어오면 해당 모드가 활성화되었다는 사실을 알려주며, 이미지에 작업한 모든 사항이 적용되지 않는 경우엔 그 이유를 알 수 있습니다.

**사용자:** 자신만의 키보드 단축키를 이 키에 바인딩하는 방식으로 가장 많이 사용하는 단축키를 이 버튼에 매핑할 수 있습니다. 현재 이 기능은 사용할 수 없습니다.

**시프트 업:** 자신만의 키보드 단축키를 이 키에 바인딩할 수 있습니다.

**시프트 다운:** 자신만의 키보드 단축키를 이 키에 바인딩할 수 있습니다.

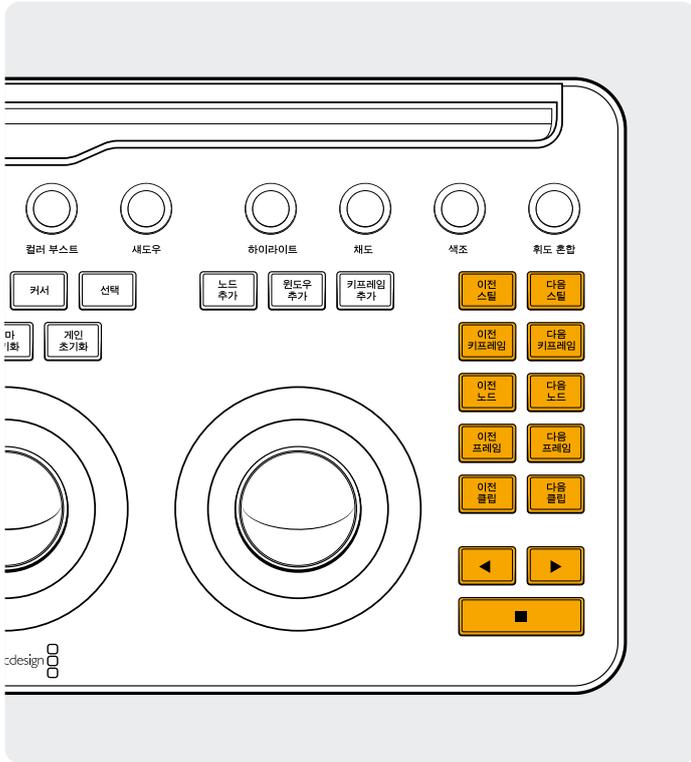
**루프:** 클립의 루프 재생 및 비루프 재생 간을 오갈 수 있습니다.

**시프트 업:** 윈도우 오버레이를 켜고 끕니다.

**시프트 다운:** 음소거 및 음소거 해제 사이를 토글할 수 있습니다.

**시프트 업:** 이 버튼을 길게 누르면 시프트 업 모디파이어가 다음번에 누르는 키에 적용됩니다. 이 버튼에 녹색불이 들어와 해당 모드가 활성화되었음을 알려줍니다. 이 버튼을 사용해 [시프트 키가 적용된 트랙볼 모드] 부분에 나온 것처럼 트랙볼과 링이 추가 기능을 수행하도록 변경할 수도 있습니다.

**시프트 다운:** 이 버튼을 길게 누르면 시프트 다운 모디파이어가 다음에 누르는 키에 적용됩니다. 이 버튼에 녹색불이 들어와 해당 모드가 활성화되었음을 알려줍니다. 이 버튼을 사용해 [시프트 키가 적용된 트랙볼 모드] 부분에 나온 것처럼 트랙볼과 링이 추가 기능을 수행하도록 변경할 수도 있습니다.



## 우측 그룹

**이전 스틸:** 스틸이 선택된 상태에서 이전 스틸 버튼을 누르면 선택된 스틸의 이전 스틸이 선택됩니다.

**시프트 업:** 이전 스틸 앨범이 선택됩니다.

**시프트 다운:** 현재 클립에 플래그가 추가됩니다.

**다음 스틸:** 스틸이 선택된 상태에서 다음 스틸 버튼을 누르면 갤러리에 있는 다음 스틸이 선택됩니다.

**시프트 업:** 다음 스틸 앨범이 선택됩니다.

**이전 키프레임:** 이 키를 누르면 Clip/Track Timeline 디스플레이에서 한 프레임 뒤로 이동합니다.

**시프트 업:** 플레이헤드를 이전 마커로 옮깁니다.

**시프트 다운:** 현재 위치에 마커가 추가됩니다.

**다음 키프레임:** 이 키를 누르면 Clip/Track Timeline 디스플레이에서 한 프레임 앞으로 이동합니다.

**시프트 업:** 플레이헤드가 다음 마커로 이동합니다.

**시프트 다운:** 마커를 선택하며 해당 마커의 팝업 윈도우를 디스플레이합니다.

**이전 노드:** 컬러 페이지의 노드 에디터에는 수많은 노드가 존재합니다. 이 노드는 추가한 순서대로 번호가 부여됩니다. 완벽하게 사용자 친화적인 DaVinci Resolve 노드 그래프에서는 원하는 곳 어디나 원하는 순서대로 노드를 추가할 수 있습니다. 따라서 이전 노드 키를 누르면 숫자가 하나 낮은 노드가 선택됩니다.

**시프트 다운:** 노드 그래프에서 첫 번째 노드가 선택됩니다.

**다음 노드:** 이전 노드 키 방식과 마찬가지로 현재 노드보다 숫자가 하나 높은 위치에 있는 노드가 선택됩니다.

**시프트 다운:** 노드 그래프에서 마지막 노드가 선택됩니다.

**이전 프레임:** 타임라인의 이전 프레임이 뷰어에 나타납니다.

**시프트 다운:** 플레이헤드가 클립의 첫 번째 프레임으로 이동합니다.

**다음 프레임:** 이 키를 누를 때마다 다음 프레임으로 한 프레임씩 이동합니다.

**시프트 다운:** 플레이헤드가 클립의 마지막 프레임으로 이동합니다.

**이전 클립:** 이전 클립의 첫 번째 프레임이 선택됩니다.

**시프트 업:** 이전 버전의 색보정이 선택됩니다.

**시프트 다운:** 타임라인의 시작점으로 이동합니다.

**다음 클립:** 다음 클립의 첫 번째 프레임이 선택됩니다.

**시프트 업:** 다음 버전의 색보정이 선택됩니다.

**시프트 다운:** 타임라인의 끝부분으로 이동합니다.

**왼쪽 화살표:** 이 키를 선택하면 클립/타임라인이 역방향으로 재생됩니다. 왼쪽 화살표 키를 여러 번 누르면 역방향 재생 속도가 더 빨라집니다.

**시프트 다운:** 윈도우를 역방향으로 트래킹합니다.

**오른쪽 화살표:** 이 키를 선택하면 클립/타임라인이 정방향으로 재생됩니다. 오른쪽 화살표 키를 여러 번 누르면 재생 속도가 더 빨라집니다.

**시프트 다운:** 윈도우를 정방향으로 트래킹합니다.

**정지:** 재생을 중단합니다. 정지 키를 다시 한번 누르면 재생이 다시 시작됩니다.

**시프트 다운:** 트래킹이 중단됩니다.

### 더 많은 정보를 원하시면

DaVinci Resolve Micro Color Panel에 관한 자세한 정보가 담긴 전체 제품 설명서는 [blackmagicdesign.com/kr](http://blackmagicdesign.com/kr) 웹사이트에서 다운로드할 수 있습니다.

또한 같은 웹사이트에서 다운로드할 수 있는

DaVinci Resolve Reference Manual에는 각 키에 설정된 기능에 대한 자세한 정보가 담겨 있습니다.

더 자세한 설명은 [blackmagicdesign.com/kr](http://blackmagicdesign.com/kr)에서 확인하세요.