



ANT CINEKIT

사용자 가이드

*촬영감독, 카메라 어시스턴트, DIT 및 영상 제작자를 위한 종합 프로덕션 툴킷,
카메라 어시스턴트, DIT 및 영상 제작자를 위한 안내서입니다.*

문서 버전 1.00

최종 업데이트: 2026년 8월 1일

목차

Ant CineKit3에 오신 것을 환영합니다.....	
카메라	4
렌즈	8
센서 및 렌즈 커버리지	11
피사계 심도	14
화각	18
뷰파인더.....	21
데이터 계산기.....	26
데이터 전송	29
플리커 프리	31
셔터 각도.....	33
수중 포커스	35
필름 계산기	37
설정	40
피드백 및 버그 보고서	42
면책조항.....	43

Ant CineKit에 오신 것을 환영합니다.

Ant CineKit는 촬영감독, 카메라 어시스턴트, DIT, 영상 제작자 및 콘텐츠 크리에이터를 위한 올인원 촬영 지원 툴킷입니다.

지속적으로 확장되는 카메라와 렌즈 데이터베이스 탐색, 센서 및 렌즈 커버리지 확인, 태양 위치와 Golden Hour를 고려한 촬영 계획, 피사계 심도와 화각 계산, 기록 데이터와 전송 시간 산정, 플리커를 줄이는 셔터 설정, 수중 포커스 준비까지 하나의 앱에서 처리할 수 있습니다.

15년 이상 전문 디지털 이미지 테크니션(DIT)으로 일하며 쌓은 노하우를 바탕으로 이 앱을 제작했습니다. 현장에서 매일 이뤄지는 카메라, 렌즈, 데이터 및 제작 관련 계산을 더 빠르고 쉽게 처리할 수 있도록 돕는 것이 목표입니다.

중요한 제한

앱의 정보는 참고용입니다. 정확성을 위해 최선을 다했지만 사양, 계산 결과 및 데이터는 예고 없이 변경될 수 있습니다. 촬영 전에는 실제 카메라와 렌즈, 제조사의 최신 공식 문서로 중요한 정보를 반드시 확인하십시오.

주요 특징

- 시네마 카메라 및 기록 포맷 데이터베이스
- 시네마 렌즈 사양 및 비교
- 센서 및 렌즈 커버리지 시각화
- 시각적 미리보기를 통한 피사계 심도 계산
- 화각 및 필드 크기 계산
- 프레임, 태양 경로 및 Golden Hour 계획을 갖춘 라이브 뷰파인더
- 기록 시간 및 저장 공간 계산
- 데이터 전송 시간 추정
- 플리커 프리 셔터 권장 사항
- 셔터 속도 및 셔터 각도 변환
- 플랫 포트 수중 초점 계산
- 사용자 정의 단위, 언어 및 촬영 기본 설정
- 인앱 피드백 및 버그 보고

Ant CineKit는 제작계획 수립을 위한 참고정보 및 건적을 제공합니다. 결과는 실제 장비와 현재 제조업체 문서를 통해 검증되어야 합니다. 전체 법률 정보를 보려면 앱 설정에서 법률 및 개인정보 보호를 참조하세요.

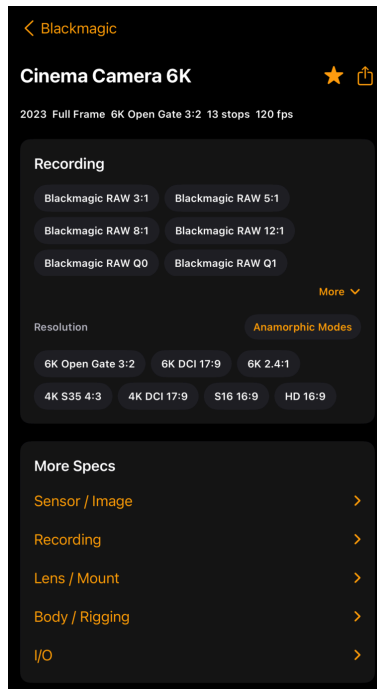


카메라

시네마 카메라, 센서 사양, 기록 포맷, 해상도, 프레임 레이트, 코덱, 데이터 레이트 및 기타 촬영 정보를 탐색하고 비교합니다.

주요 기능

- 제조업체별로 카메라 찾아보기
- 녹음 데이터 속도 추정
- 센서 크기 및 이미지 서클 요구 사항 보기
- 동적 범위, ISO, 무게 및 전력 정보 보기
- 기록 해상도 및 화면 비율 살펴보기
- 자주 사용하는 카메라 저장
- 프레임 속도 옵션 확인
- 카메라 사양 비교
- 코덱, 비트 심도 및 크로마 샘플링 검토
- 다른 계산기의 카메라 및 기록 포맷을 선택하세요.



카메라 페이지는 카메라, 고속 카메라, 하이브리드 카메라, 스마트폰 및 참조 형식에 대한 검색 가능한 데이터베이스입니다.

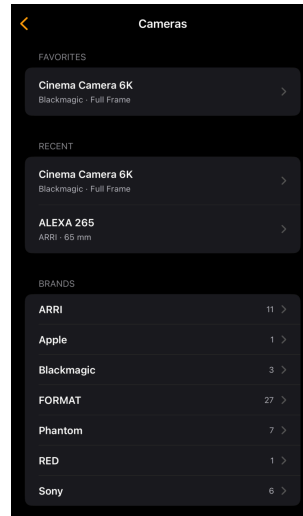
카메라 찾아보기

첫 번째 화면에는 다음이 표시됩니다.

- 좋아하는 카메라
- 최근 본 카메라

- 카메라 제조업체
- 제조사별 사용 가능한 카메라 수

카메라 모델을 보려면 제조업체를 선택하세요. 카메라는 유형별로 그룹화되어 있으며 일반적으로 최신 모델부터 정렬됩니다.



카메라 세부정보

사양을 보려면 카메라를 선택하세요. 페이지 상단에는 다음과 같은 중요한 정보가 표시됩니다.

- 출시 연도
- 센서 형식
- 최대 해상도
- 다이내믹 레인지
- 최대 프레임 속도
- 내부 ND 가용성

추가 섹션에서는 센서, 녹화 기능, 렌즈 마운트, 본체, 전원, 기록 미디어, 연결 및 권장 용도에 대한 정보를 제공합니다.

기록 포맷 및 해상도

녹화 코덱이나 모드를 선택한 다음 지원되는 해상도를 선택하세요. 페이지에는 다음을 포함한 정보가 표시됩니다.

- 기록된 픽셀 크기
- 활성 센서 영역
- 센서 대각선
- 종횡비

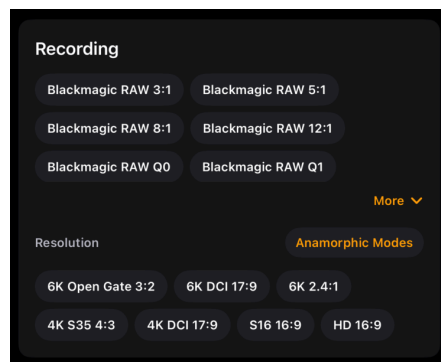
- 최대 프레임 속도
- 아나모픽 지원
- 메모 자르기 또는 녹음
- 예상 또는 고정 비트레이트 정보

아나모픽 모드 필터는 카메라가 아나모픽 기록 포맷을 지원할 때 사용할 수 있습니다.

카메라 선택

카메라 페이지를 열면 해당 모델이 다른 도구에서 사용할 활성 카메라로 자동 설정됩니다. 선택한 기록 모드와 해상도는 다음 도구에서 사용할 수 있습니다.

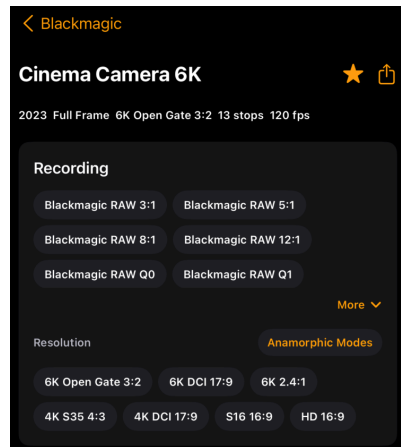
- 센서 및 렌즈 커버리지
- 피사계 심도
- 화각
- 데이터 계산기
- 뷰파인더



즐거찾기, 최근 및 비교

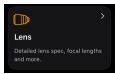
즐거찾기에 카메라를 추가하거나 제거하려면 별표 버튼을 탭하세요. 최근에 열린 카메라는 더 빠른 액세스를 위해 최근 섹션에 자동으로 표시됩니다.

비교 목록에 카메라를 추가하려면 카메라 비교를 탭하세요. 비교 페이지를 열려면 다른 카메라를 선택하세요. 최대 4개의 카메라를 포함할 수 있습니다.



공유하다

Share는 Camera Detail 내용을 동일한 색상과 섹션 순서로 이미지화하며, 선택한 기록 모드, 해상도, 코덱 및 FPS 정보를 포함해 iOS share sheet를 엽니다. 현장 스태프에게 바로 공유할 수 있습니다.

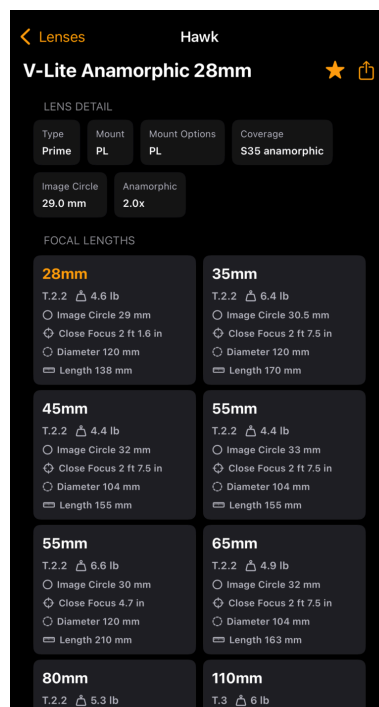


렌즈

초점 거리, 조리개, 이미지 서클, 아나모픽 포맷, 최단 촬영 거리, 크기 및 무게를 기준으로 렌즈를 탐색하고 비교합니다.

주요 기능

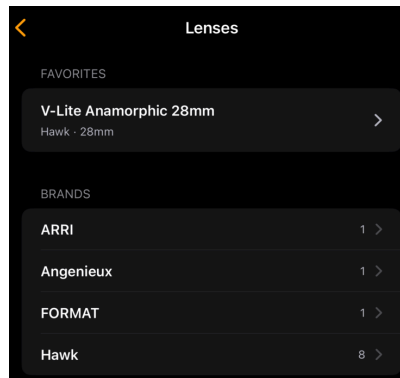
- 제조업체 및 시리즈별로 렌즈를 찾아보세요.
- 초점 거리 및 줌 범위 보기
- 최대 조리개 또는 T-stop를 확인하세요.
- 이미지 서클 커버리지 검토
- 구면 및 아나모픽 렌즈 식별
- 아나모픽 스퀴즈 배율 확인
- 최소 초점 거리 보기
- 치수, 무게, 전면 직경 검토
- 자주 사용하는 렌즈 저장
- 렌즈 사양 비교
- 피사계 심도, 화각, 센서 및 렌즈 커버리지 도구에 맞는 렌즈를 선택하세요.



렌즈 페이지는 제조업체, 시리즈, 초점 거리별로 구성된 시네마 렌즈의 데이터베이스입니다.

렌즈 찾아보기

첫 번째 화면에는 선호하는 렌즈, 렌즈 제조업체, 각 제조업체에서 사용 가능한 렌즈 시리즈 수가 표시됩니다. 사용 가능한 렌즈 시리즈를 보려면 제조업체를 선택하세요.



렌즈 시리즈 및 초점 거리

각 시리즈에는 렌즈 수, 렌즈 유형 및 사용 가능한 초점 거리 범위가 포함된 요약이 표시됩니다. 시리즈를 선택하면 세부 페이지가 열립니다. 렌즈는 초점 거리에 따라 배열됩니다.

각 초점 거리 카드는 초점 거리 또는 줌 범위, 최대 조리개, 무게, 이미지 서클 직경, 최소 초점 거리, 전면 직경 및 렌즈 길이를 표시할 수 있습니다. 초점 거리를 탭하여 활성 렌즈로 만듭니다.

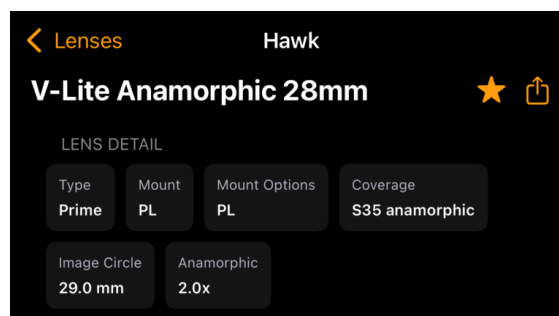
렌즈 세부정보

Lens Detail에는 단렌즈/줌렌즈 구분, 출시 연도, 렌즈 마운트와 교체형 마운트 옵션, 센서 커버리지, 이미지 서클 직경, 포커스/아이리스/줌 회전각, 조리개 날 수, 오토포커스, 손떨림 보정, 서보 줌, 매크로 기능, 아나모픽 포맷과 스쿼즈 배율 등이 표시될 수 있습니다. 특수 기능, 권장 용도, 메모 및 출처도 확인할 수 있습니다.

렌즈 선택, 즐겨찾기 및 비교

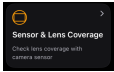
렌즈 시리즈를 열면 기본 렌즈가 자동으로 선택됩니다. 다른 초점 거리를 선택하면 센서 및 렌즈 커버리지, 피사계 심도, 화각 및 뷰파인더에 사용되는 활성 렌즈가 업데이트됩니다.

선택한 렌즈를 즐겨찾기에 추가하려면 별표 버튼을 탭하세요. 즐겨찾기는 기본 Lens 페이지 상단에 나타납니다. 렌즈 비교를 눌러 선택한 렌즈를 비교 목록에 추가합니다. 최대 4개의 렌즈를 비교할 수 있습니다.



공유하다

공유는 선택한 시리즈의 모든 초점 거리/렌즈 항목과 각 항목에 사용 가능한 모든 사양을 보냅니다.

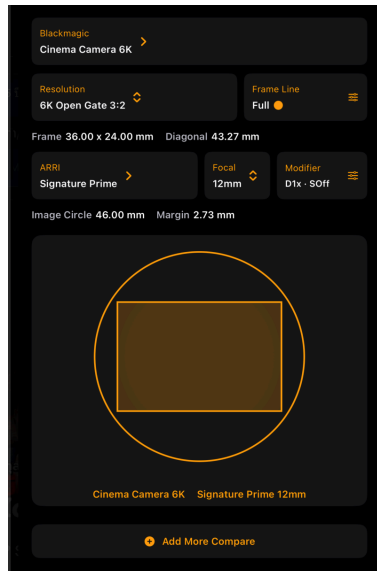


센서 및 렌즈 커버리지

카메라 센서와 기록 포맷을 비교하고, 렌즈 이미지 서클 커버리지를 미리 보고, 카메라와 렌즈 조합을 선택하기 전에 발생할 수 있는 비네팅을 식별하세요.

주요 기능

- 센서와 기록 영역 크기 비교
- 렌즈의 이미지 서클이 센서를 완전히 덮고 있는지 확인하세요.
- 가능한 비네팅 식별
- 프레임 및 종횡비 미리보기
- 카메라 형식을 시각적으로 비교
- 아나모픽 디스퀴즈 및 프레임 라인 적용
- 다양한 카메라와 렌즈 조합이 최종 이미지에 어떤 영향을 미치는지 이해



선택한 카메라와 기록 포맷의 유효 센서 영역을 렌즈 이미지 서클이 충분히 커버하는지 확인하는 도구입니다.

카메라 및 해상도 선택

카메라 필드를 탭하고 카메라 모델을 선택한 다음 기록 해상도 또는 센서 모드를 선택하세요. 다양한 녹화 모드에서는 카메라 센서의 다양한 영역을 사용할 수 있습니다. 이 도구는 활성 프레임 너비, 활성 프레임 높이 및 프레임 대각선(전체 기록 영역을 포함하는 데 일반적으로 필요한 최소 이미지 원 직경)을 표시합니다.

렌즈를 선택하세요

렌즈 필드를 탭하고 렌즈 시리즈를 선택한 다음 초점 메뉴를 사용하여 특정 프라임 렌즈 또는 줌 범위를 선택합니다. 이 도구는 선택한 렌즈의 지정된 이미지 서클 직경을 읽습니다.

커버리지 여유값

이 도구는 다음을 계산합니다.

커버리지 여유값 = 렌즈 이미지 서클 직경 – 프레임 대각선

- 양수 여백: 렌즈 이미지 원이 프레임 대각선보다 큼니다.
- 여유값 0: 렌즈 원과 프레임 대각선이 거의 같습니다.
- 음수 여백: 이미지 원이 프레임 대각선보다 작아서 비네팅이 발생하거나 모서리가 드러나지 않음을 나타냅니다.

예 — 렌즈 이미지 서클: 46.3mm · 프레임 대각선: 43.3mm · 커버리지: +3.0mm
렌즈의 추가 커버리지는 약 3mm입니다.

시각적 미리보기 및 프레임 라인

미리 보기에는 활성 카메라 프레임을 나타내는 직사각형, 렌즈 이미지 원을 나타내는 타원, 구성 프레임 라인 및 렌즈 커버리지가 불충분할 수 있는 어두운 영역이 표시됩니다.

Full sensor, 2.00:1, 2.39:1, 1.78:1, 1.33:1, 1:1 또는 사용자 정의 비율과 같은 구성 형식을 선택하고 카메라 프레임과 렌즈 서클에 대해 별도의 색상을 선택합니다. 프레임 라인은 의도한 구성을 보여주며 카메라의 실제 기록 해상도를 변경하지 않습니다.

아나모픽 렌즈 및 수정자

아나모픽 렌즈 또는 호환 가능한 녹화 모드를 선택하면 Desqueeze 옵션을 사용할 수 있습니다. 이 도구는 디스퀴즈된 프레임을 미리 보고, 호환되는 아나모픽 해상도를 필터링하고, 렌즈 또는 카메라 압착 계수를 적용하고, 필요한 카메라 디스퀴즈 배율이 렌즈 압착 계수와 일치하지 않을 때 경고할 수 있습니다.

수정자 컨트롤은 렌즈 투사에 대한 디오퍼 변경이나 강제 압착 해제 요소를 시뮬레이션할 수 있습니다. 이는 시각적 미리보기에만 영향을 미치며 실제 기록 형식에는 영향을 미치지 않습니다.

여러 설정 비교

다른 설정을 추가하려면 더 많은 비교 추가를 탭하세요. 최대 4가지 조합(A, B, C, D)을 함께 표시할 수 있으며 각 조합에는 고유한 카메라, 기록 해상도, 렌즈, 초점 선택, 프레임 라인, 디스플레이 색상 및 아나모픽 디스퀴즈 설정이 포함됩니다. 닫기 버튼을 사용하여 비교를 제거합니다.

공유하다

공유는 기본 설정, 커버리지 그래픽, 모든 추가 비교 설정, 카메라, 해상도, 렌즈, 초점 거리, 프레임 치수, 이미지 서클, 여백, 수정자, 압착 해제 설정 및 선택한 색상을 내보냅니다.

중요한 제한

결과는 제조사가 명시한 이미지 서클 직경과 유효 센서 치수를 바탕으로 한 기하학적 커버리지 추정치이며, 실제 광학 성능을 실험실에서 측정한 값이 아닙니다. 실제 비네팅은 초점 거리, 포커스 거리, 렌즈 마운트, 필터, 어댑터 및 제조 공차의 영향을 받을 수 있습니다. 촬영 전 실제 카메라와 렌즈 조합을 반드시 테스트하십시오.

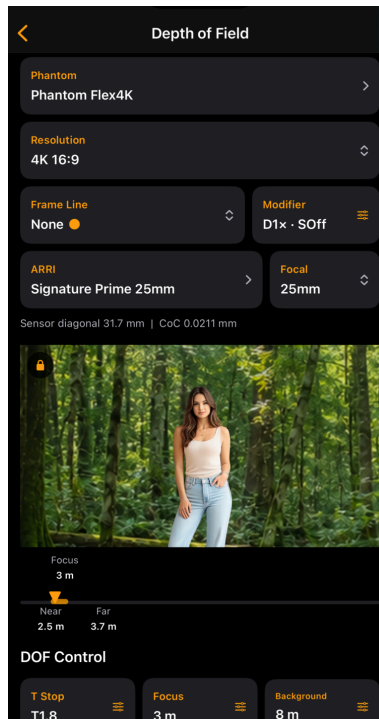


피사계 심도

선택한 카메라, 기록 포맷, 렌즈, 조리개 및 포커스 거리를 사용해 피사계 심도의 근거리 한계, 원거리 한계 및 전체 범위를 계산하고 피사체와 배경의 분리 정도를 미리 봅니다.

주요 기능

- 카메라, 기록 포맷, 렌즈를 선택하세요.
- 초점 및 배경 거리 입력
- 렌즈 조리개 또는 T-stop를 선택합니다.
- 근거리 초점, 원거리 초점 및 총 피사계 심도 계산
- 혼란의 고리를 조정하라
- 피사체와 배경 분리 미리보기
- 아나모픽 디스퀴즈 및 디오퍼 설정 확인
- 구성 참조를 위한 프레임 선 추가
- 미터 또는 피트 단위로 작업

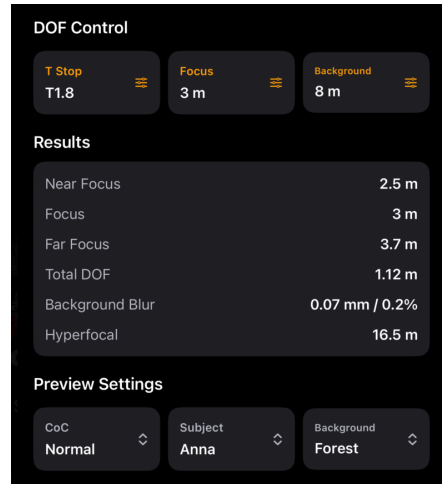


이 도구는 선택한 초점 거리 앞과 뒤의 허용 가능한 선명도 범위를 계산하고 피사체 분리 및 배경 흐림을 시각적으로 미리 보여줍니다.

카메라 및 렌즈 선택

카메라 필드를 탭하고 카메라 모델을 선택한 다음 필요한 기록 해상도를 선택하세요. 이에 따라 계산에 사용되는 활성 센서 크기와 센서 대각선이 결정됩니다. 녹화 모드가 앰모픽 캡처를 지원하는 경우 앰모픽 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

렌즈 필드를 탭하고 렌즈 시리즈를 선택하세요. 단렌즈 시리즈의 경우 초점 메뉴를 사용하여 초점 거리를 선택합니다. 줌 렌즈의 경우 초점 컨트롤을 사용하여 줌 범위 내에서 초점 거리를 설정합니다. 렌즈를 선택하면 최대 조리개 또는 T-stop, 최소 초점 거리, 초점 거리 또는 줌 범위, 이미지 서클 정보가 자동으로 로드됩니다.



제어 및 결과

주요 조절 항목은 T Stop(렌즈 조리개), Focus(카메라에서 피사체까지 거리), Background(카메라에서 배경까지 거리)입니다. 항목을 탭하면 조절 슬라이더가 열립니다. Background는 Focus보다 뒤에 있어야 하며, Focus가 렌즈의 공칭 최단 촬영 거리보다 가까우면 경고가 표시됩니다.

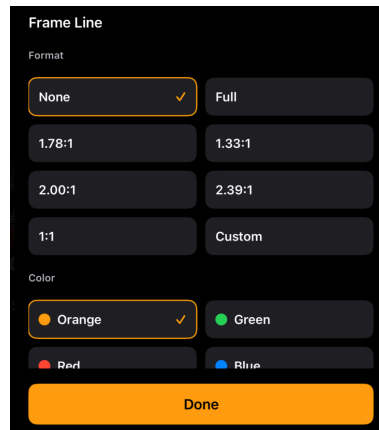
이 도구는 다음을 계산합니다.

- 근거리 초점 — 허용 가능한 정도로 선명한 것으로 간주되는 가장 가까운 거리
- 초점 - 선택한 초점 거리
- 원거리 초점 — 허용 가능한 정도로 선명한 것으로 간주되는 가장 먼 거리
- 총 피사계 심도 - 근거리 초점 한계와 원거리 초점 한계 사이의 거리
- 배경 흐림 - 추정된 흐림 원 직경 및 센서 대각선에 상대적인 크기
- 과초점 — 먼 피사계 심도 한계를 무한대로 확장하는 초점 거리

초점 거리가 과초점 영역에 도달하거나 통과하면 원거리 초점 및 총 피사계 심도에 무한대가 표시될 수 있습니다.

시각적 미리보기

미리보기에는 선택한 피사체, 배경 환경, 피사체 크기 및 프레임, 추정된 배경 흐림, 근거리/초점/원거리 마커, 선택한 녹화 화면 비율, 가능한 렌즈 커버리지 제한 및 아나모픽 디스퀴즈가 표시됩니다. 카메라, 해상도, 렌즈, 초점 거리, T-stop, 초점 거리 또는 배경 거리가 변경될 때마다 업데이트되며 실제 카메라 및 렌즈 테스트를 대체하기보다는 추정치입니다.



혼란의 원

허용 착란원(CoC)은 어느 정도의 흐림까지 선명하게 보이는 것으로 판단할지 결정합니다. 선택 가능한 모드는 다음과 같습니다.

- 엄격함 - 허용 가능한 흐림 원이 더 작고 피사계 심도가 더 좁음
- 일반 — 밸런스 기본 설정
- 부드러움 — 더 큰 허용 가능한 흐림 원과 더 넓은 피사계 심도
- 사용자 정의 - CoC 값을 밀리미터 단위로 수동으로 입력합니다.

사전 설정된 CoC 값은 선택한 센서 대각선에서 계산됩니다.

미리보기 설정, 프레임 라인 및 수정자

미리보기 설정을 사용하면 미리보기 주제로 Anna 또는 Michael를 선택하고 배경으로 도시, 숲 또는 내부를 선택할 수 있습니다. 이는 수학적 결과가 아닌 시각적 미리보기만 변경합니다. 프레임 라인 설정은 구성 가이드를 추가하며 기록 해상도나 피사계 심도 계산을 변경하지 않습니다. 수정자 컨트롤은 디오프터 미리 보기 조정, 강제 아나모픽 디스퀴즈 및 미리 보기 위치 재설정을 제공하며 모두 미리 보기에만 영향을 미칩니다.

아나모픽 호환성 및 단위

아나모픽 녹화 모드를 선택하면 도구에서 지원되는 압착 해제 요인을 적용할 수 있습니다. 아나모픽 전용 모드로 구면 렌즈를 선택한 경우 또는 렌즈 압착 계수가 선택한 카메라 압착 해제 계수와 일치하지 않는 경우 경고가 나타납니다. 초점 거리는 설정에서 선택한 기본 설정(미터 또는 피트와 인치)을 따릅니다. 작은 피사계 심도 결과는 정밀도를 위해 밀리미터, 센티미터 또는 인치 단위로 자동 표시됩니다.

공유하다

공유는 동일한 순서와 스타일로 페이지를 내보냅니다.

중요한 제한

이 도구는 표준 박막 렌즈 피사계 심도 모델을 사용합니다. 실제 결과는 렌즈 설계, 포커스 브리딩, 거리 눈금, 광학 공차, 센서 치수 해석 및 시정 조건에 따라 달라질 수 있습니다. 조리개 입력에는 렌즈 T-stop을 사용하므로 결과는 실험실 측정값이 아닌 촬영 현장용 참고값으로 사용하십시오.

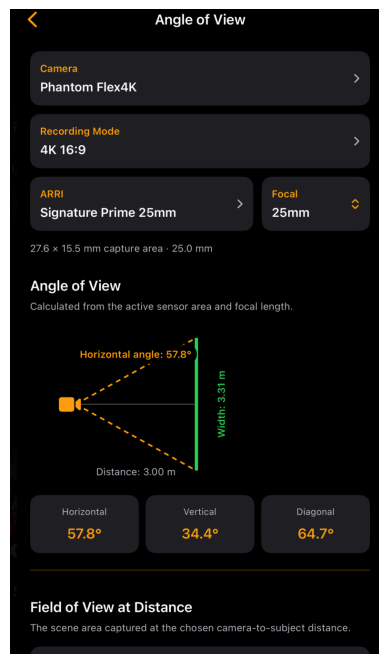


화각

수평, 수직 및 대각 화각을 계산하고, 지정 거리에서 촬영되는 영역의 폭과 높이를 확인하며, 원하는 구도에 필요한 초점 거리를 구합니다.

주요 기능

- 카메라, 기록 포맷, 렌즈를 선택하세요.
- 수평, 수직, 대각선 시야각 계산
- 선택한 거리에서 필드 너비 및 높이 미리보기
- 센서 크기가 프레임에 어떤 영향을 미치는지 확인하세요.
- 렌즈 시리즈 내 초점 거리 비교
- 원하는 구도에 필요한 초점 거리를 계산합니다.
- 아나모픽 스퀴즈에 대한 설명
- 가능한 렌즈 커버리지 또는 비네팅 문제에 대해 경고
- 미터 또는 피트 단위로 작업



이 도구는 카메라와 렌즈 조합이 캡처할 수 있는 장면의 양, 선택한 거리에서의 물리적 필드 크기, 알려진 물체를 프레임하는 데 필요한 초점 거리를 계산합니다.

카메라 및 렌즈 선택

카메라 필드를 누르고 카메라 모델과 녹화 모드를 선택합니다. 자른 녹화 모드는 전체 센서보다 더 좁은 화각을 생성하므로 선택한 녹화 모드에 따라 활성 센서 너비와 높이가 결정됩니다. 정확한 활성 영역 크기를 사용할 수 없는 경우 앱은 카메라의 가장 큰 센서 모드를 기준으로 기록 해상도를 기준으로 이를 추정합니다.

렌즈 필드를 탭하고 렌즈 시리즈를 선택하세요. 프라임 렌즈의 경우 초점 메뉴를 사용하십시오. 줌 렌즈의 경우 초점 거리 슬라이더를 사용하십시오. 초점 거리가 짧을수록 각도가 넓어지고, 초점 거리가 길수록 각도가 좁아집니다.

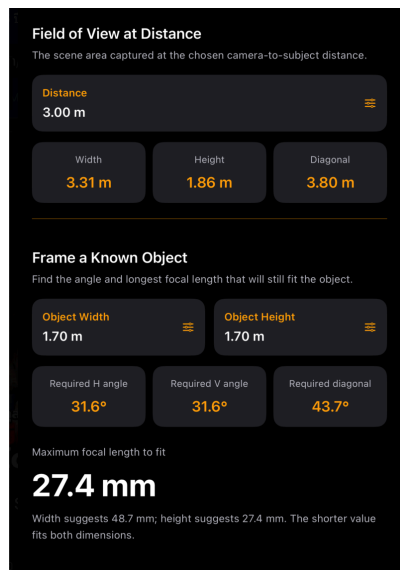
설정 요약 및 결과

페이지에는 활성 설정(센서 너비 및 높이, 선택한 초점 거리, 아나모픽 스퀴즈 배율(해당되는 경우))이 표시되고 선택한 렌즈의 명시된 이미지 서클이 활성 센서 대각선보다 작은 경우 경고하여 비네팅 가능성이 있음을 나타냅니다.

이 도구는 수평 각도(왼쪽에서 오른쪽으로), 수직 각도(위에서 아래로) 및 대각선 각도(센서 대각선을 가로지르는)를 계산합니다.

$$\text{화각} = 2 \times \arctan(\text{센서 크기} \div (2 \times \text{초점 거리}))$$

원뿔 다이어그램은 수평 시야각과 선택한 거리에서 캡처된 너비를 시각적으로 보여줍니다.



원거리 시야

카메라와 피사체 사이의 거리를 선택하려면 거리를 탭하세요. 이 도구는 해당 거리(너비, 높이, 대각선)에서 볼 수 있는 실제 장면 영역을 계산합니다. 예를 들어, 5m 거리에서 35mm 렌즈를 사용할 때 세트의 몇 미터가 수평으로 맞는지 보여줄 수 있습니다. 거리를 늘리면 더 큰 물리적 영역을 캡처할 수 있습니다. 가까이 다가가면 더 작은 영역을 포착합니다.

알려진 객체의 프레임 지정

이 섹션에서는 알려진 크기의 피사체에 적합한 초점 거리를 결정합니다. 개체 너비, 개체 높이, 카메라와 개체 사이의 거리를 입력합니다. 이 도구는 필요한 수평, 수직 및 대각선 각도, 물체 너비에 따라 제안되는 초점 거리, 물체 높이에 따라 제안되는 초점 거리 및 전체 물체에 맞는 최대 초점 거리를 계산합니다.

수평 및 수직 초점 거리 결과 중 더 짧은 값이 사용되는데, 이는 두 치수 모두에 맞는 가장 긴 초점 거리이기 때문입니다. 예를 들어 너비는 50mm 렌즈를 허용하지만 높이는 40mm 렌즈만 허용하는 경우 권장되는 최대값은 40mm입니다.

아나모픽 렌즈 및 장치

아나모픽 렌즈의 경우 앱은 유효 수평 센서 폭에 렌즈 압착 계수를 곱하여 더 넓은 수평 각도, 변하지 않은 수직 각도, 더 넓은 대각선 각도 및 압착 후 더 넓은 수평 필드 크기를 생성합니다. 정확한 결과를 얻으려면 선택한 렌즈에 올바른 아나모픽 스쿼즈 정보가 포함되어 있어야 합니다.

거리와 물체 치수는 설정에서 선택한 시야 단위(미터 또는 피트와 인치)를 따릅니다. 각도 결과는 도 단위로 표시되고 초점 거리 권장 사항은 밀리미터 단위로 표시됩니다.

공유하다

공유는 동일한 순서와 스타일로 페이지를 내보냅니다.

중요한 제한

계산기는 이상적인 기하 광학 공식을 사용합니다. 실제 프레이밍은 포커스 브리딩, 광학 왜곡, 초점 거리 제조 공차, 렌즈 설계, 센서 크롭 및 거리 측정 기준 위치에 따라 달라질 수 있습니다. 아나모픽 계산은 단순화된 수평 스쿼즈 모델을 사용하므로 중요한 프레이밍은 촬영 전 실제 장비로 확인하십시오.



뷰파인더

실시간 카메라 미리보기, 시뮬레이션된 영화 프레임밍, 사용자 정의 프레임 라인, 아나모픽 디스퀴즈, 전자 지평선, 태양 위치 추적 및 Golden Hour 타이밍을 사용하여 촬영을 계획하세요.

주요 기능

- 선택한 카메라, 기록 포맷, 렌즈를 미리 봅니다.
- 휴대폰 카메라를 사용하여 영화 프레임밍 시뮬레이션
- 사용자 정의 종횡비 프레임 라인 표시
- 아나모픽 디스퀴즈 및 렌즈 수정자 적용
- 태양의 현재 위치와 예상 궤적 보기
- 일출, 일몰 방향 확인
- 카메라 방향, 기울기 및 전자 지평선을 모니터링합니다.
- 영화 시야가 휴대폰 카메라를 초과할 때 미리보기를 조정하세요.
- 일반적으로 사용되는 카메라와 렌즈 조합 저장
- 뷰파인더 설정 공유



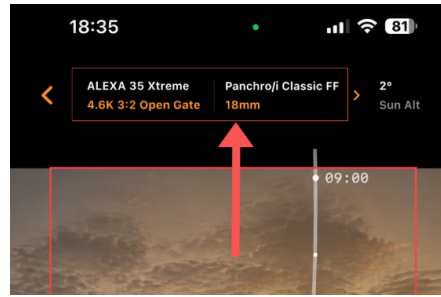
Viewfinder는 iPhone 카메라의 라이브 영상에 시네마 프레임밍, 렌즈 화각 시뮬레이션, Sun Path, Golden Hour, 방향 및 수평 확인 도구를 결합합니다.

권한

전체 작업을 위해서는 다음 항목에 대한 액세스를 허용하세요.

- 카메라 — 실시간 미리보기, 사진 및 비디오
- 위치 - 현재 위치에 대한 정확한 태양 위치 및 Golden Hour
- 사진 — 캡처한 사진과 비디오 저장

위치를 사용할 수 없는 경우 상단 정보 표시줄에 기본값이 표시되고 앱은 대체 위치를 사용합니다. 정확한 계획을 위해 GPS가 표시되는지 확인하세요.



카메라 및 렌즈 선택

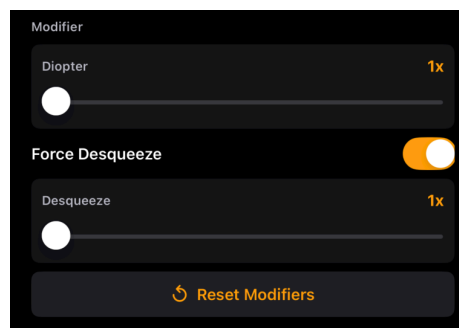
뷰파인더 상단에 있는 카메라 정보 상자를 탭하고 카메라 제조업체, 모델, 기록 해상도 또는 센서 모드를 선택하세요. 이에 따라 시뮬레이션된 프레임 치수와 화면 비율이 결정됩니다. 더 빠른 액세스를 위해 즐겨찾는 카메라를 선택 시트에서 사용할 수 있습니다.

렌즈 정보 상자를 탭하고 렌즈 제조업체, 시리즈, 주요 초점 거리 또는 줌 범위를 선택합니다. 초점 거리 사이를 이동하려면 캡처 버튼 근처의 화살표 컨트롤을 사용하십시오.

시네마 시야각 시뮬레이션

선택한 카메라의 센서 폭, 초점 거리, 아나모픽 스퀴즈 배율과 iPhone 카메라의 실제 수평 화각을 비교한 뒤 라이브 영상을 디지털로 확대·축소해 시네마 카메라 화각을 근사합니다. 표시되는 zoom 값은 미리보기 배율이며 선택한 시네마 렌즈의 광학 줌이 아닙니다.

선택한 시네마 카메라의 화각이 iPhone 카메라보다 넓으면 미리보기 영상이 축소되고 주변에 검은 영역과 “Cinema FOV wider than iPhone lens” 경고가 표시됩니다. iPhone 화각 밖의 영역은 재현할 수 없습니다.



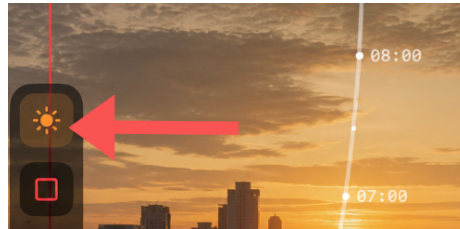
광학 수식어 및 프레임 라인

카메라 및 렌즈 설정은 디옵터 수정자(유효 초점 거리 시뮬레이션 변경), 강제 압착 해제(수동으로 선택한 아나모픽 요소 적용) 및 재설정 수정자 등 미리 보기 수정자를 제공합니다. 이러한 설정은 시뮬레이션된 미리보기에만 영향을 미칩니다.

구성 가이드를 추가하려면 프레임 버튼을 탭하세요. 사용 가능한 형식에는 없음, 전체, 1.78:1, 2.00:1, 2.39:1, 1.33:1, 1:1 및 사용자 정의 비율이 포함되며 선택 가능한 프레임 라인 색상이 있습니다. 프레임 라인은 구성 참조이며 iPhone 카메라의 기록 포맷을 변경하지 않습니다.

태양 정보 및 태양 경로

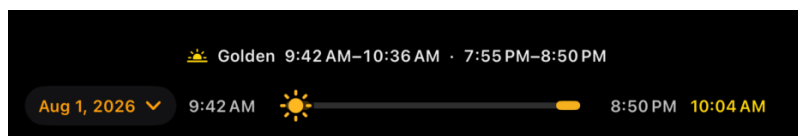
상단 정보 표시줄에는 태양 고도, 태양 방위각, 카메라를 기준으로 한 태양 방향, 카메라 방향, GPS 또는 기본 위치 상태 및 나침반 품질이 표시됩니다. 태양 방향은 휴대폰이 가리키는 위치를 기준으로 앞, 뒤, 왼쪽 또는 오른쪽으로 설명됩니다.



Sun Path를 활성화하면 선택한 날짜와 시간, GPS 좌표, 나침반 방향, 휴대폰 자세와 고도각, 계산된 태양 고도와 방위각을 기반으로 라이브 영상 위에 태양의 예상 이동 경로를 표시합니다. 곡선은 하루 동안의 경로를 나타내고, 선택적 점과 시간 라벨은 샘플 위치를 표시합니다.

경로가 잘못 정렬된 것으로 나타나면 휴대폰을 8자 모양으로 움직여 나침반을 보정하고 근처의 금속 물체, 차량, 자석 또는 전기 장비를 피하세요.

- 최상의 결과: 하늘이 잘 보이는 야외에서 사용
- 모든 자기 케이스 및 액세서리 제거
- 큰 금속 물체 및 전자 제품과 멀리 두십시오.



날짜, 시간 및 Golden Hour

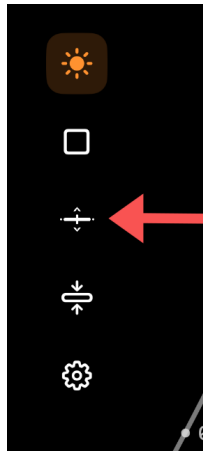
다른 촬영일을 선택하려면 표시된 날짜를 탭하세요. 시간 슬라이더를 사용하면 사용 가능한 일광 및 Golden Hour 창 전체에서 태양의 위치를 미리 볼 수 있습니다. 시작 시간, 선택한 계획 시간, 종료 시간 및 강조 표시된 Golden Hour 범위가 표시됩니다. 슬라이더를 변경하면 휴대폰의 실제 시계를 변경하지 않고 투영된 태양 위치가 이동됩니다.

뷰파인더는 선택한 날짜와 위치에 대해 아침과 저녁 Golden Hour을 계산합니다. 앱은 태양의 중심이 수평선 아래 약 4°와 위 6° 사이에 있는 시간으로 사진 Golden Hour을 정의합니다. Golden Hour는 아침 및 저녁 시간 범위로 표시되고, 시간 슬라이더에서 노란색으로 표시되고, 태양 경로의 강조 표시된 부분으로 표시되며, 레이블이 활성화되면 Golden

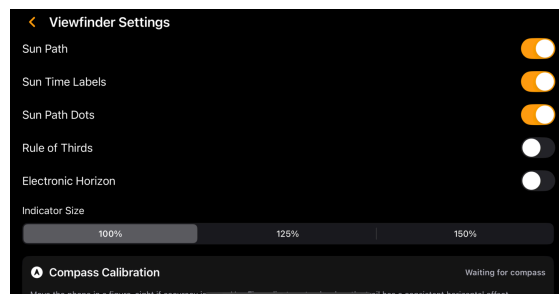
Start 및 Golden End 마커와 함께 표시됩니다. Golden Hour는 일부 지역이나 계절에 따라 이용이 불가능할 수 있습니다.

전자 지평선 및 설정

Electronic Horizon은 카메라 롤과 기울기를 모니터링하여 전화기가 수평에서 얼마나 떨어져 있는지를 나타내는 데 도움이 됩니다. 구성 지원을 위해 뷰파인더 설정에서 삼등분 법칙 그리드를 활성화할 수 있습니다.

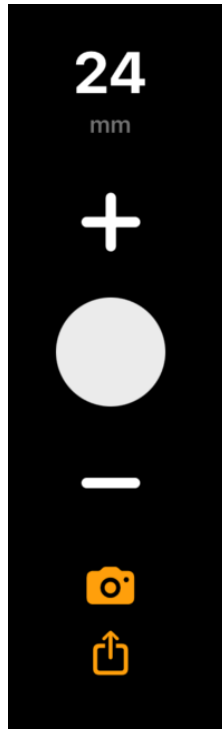


설정 버튼은 태양 경로, 태양 시간 레이블, 태양 경로 점, 삼등분 법칙, 전자 지평선 및 태양 트레일 샘플링 간격에 대한 컨트롤을 제공하고 감지된 iPhone 모델과 활성 카메라의 측정된 시야를 표시합니다.



깔끔한 보기 및 캡처

더 명확한 미리보기를 위해 인터페이스 컨트롤을 숨기려면 Clean View 버튼을 탭하세요. 컨트롤을 복원하려면 미리보기를 다시 탭하세요.



사진/동영상 버튼을 사용하여 캡처 모드를 변경하세요. 사진 모드에서 흰색 버튼은 사진을 캡처합니다. 비디오 모드에서는 빨간색 버튼이 녹화를 시작하고, 녹화 중에는 컨트롤이 정지 기호로 바뀌고 경과된 기록 시간이 표시됩니다. 권한이 부여되면 캡처된 기록 미디어가 사진 라이브러리에 저장됩니다.

공유하다

공유는 현재 카메라 이미지를 캡처하고 선택한 카메라, 해상도, 렌즈 및 초점 거리 설정이 포함된 iOS 공유 메뉴를 엽니다.

중요한 제한

시네마 뷰는 iPhone 카메라 영상을 이용한 디지털 시뮬레이션입니다. 선택한 시네마 렌즈의 왜곡, 포커스 브리딩, 피사계 심도, 보케, 주변 광량 저하 또는 광학적 특성을 정확히 재현하지는 않습니다. 태양 위치 정확도는 GPS, 나침반 보정, 휴대전화 자세, 현지 지평선 및 자기 간섭에 영향을 받습니다. 중요한 태양 위치와 프레이밍은 반드시 로케이션에서 확인하십시오.

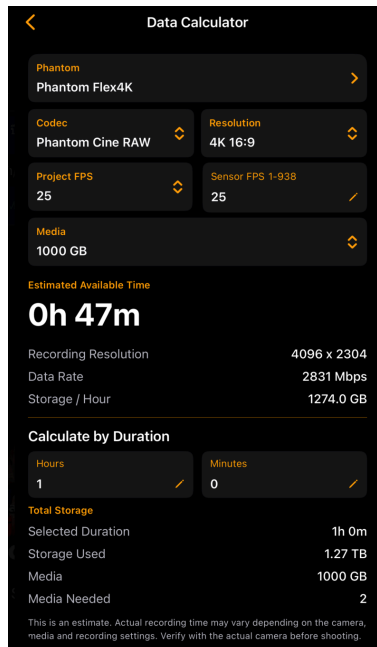


데이터 계산기

선택한 카메라, 기록 포맷, 코덱, 프레임 속도, 촬영 시간, 카메라 수를 사용하여 기록 시간, 기록 미디어 사용량, 필요한 저장 공간을 계산합니다.

주요 기능

- 카메라 및 기록 포맷 선택
- 해상도, 코덱, 프레임 속도 및 압축 설정 선택
- 초당, 분, 시간별로 생성된 데이터 계산
- 사용 가능한 저장 공간에 대한 예상 기록 시간
- 계획된 촬영 시간 동안 필요한 저장 공간 계산
- 여러 대의 카메라 계정
- 추가 저장 공간이나 안전 여유를 포함하세요
- 기록 기록 미디어 용량 옵션 비교
- 제작 및 백업 스토리지 계획



Data Calculator는 기록 가능 시간, 데이터 레이트, 저장 공간 사용량 및 촬영에 필요한 기록 미디어 수량을 산정합니다.

작업 흐름

1. 카메라 선택 — 데이터베이스에서 카메라를 선택합니다. 계산기는 호환되는 코덱과 해상도를 자동으로 선택합니다.
2. 코덱 및 해상도 선택 - 선택에 따라 데이터 속도와 저장 요구 사항이 달라집니다.
3. Project FPS 설정 — 프로젝트의 재생 프레임 속도(예: 23.976, 25 또는 29.97 fps).
4. Sensor FPS 설정 - 카메라가 캡처한 프레임 속도. 사용 가능한 범위는 카메라, 해상도, 코덱 및 기록 미디어에 따라 변경됩니다.

5. 기록 미디어 선택 — 지원되는 기록 기록 미디어를 선택하거나 사용자 정의 용량을 입력합니다. 앱에 사용 가능한 예상 녹음 시간이 표시됩니다.
6. 녹음 정보 검토 - 계산기에 다음이 표시됩니다.
 - a. 기록 해상도
 - b. 데이터 속도
 - c. 시간당 필요한 저장 공간
 - d. 사용 가능한 경우 선택한 기록 미디어에서 지원되는 최대 FPS
7. 녹화 기간 입력 — 녹화할 것으로 예상되는 총 시간과 분을 입력합니다. 앱은 다음을 계산합니다.
 - e. 사용된 총 저장용량
 - f. 선택한 기록 미디어
 - g. 필요한 기록 기록 미디어 수

Phantom 고속 카메라의 경우 사용 가능한 시간 결과는 Sensor FPS와 Project FPS 간의 관계를 기반으로 일치된 재생 시간을 보여줍니다. 카메라 추가를 사용하면 최대 4개의 개별 카메라 설정을 비교하거나 계획할 수 있습니다. 각 카메라는 독립적으로 계산됩니다.

주요 공식

카메라 데이터 속도는 Mbps(초당 메가비트)로 저장되거나 추정됩니다.

시간당 스토리지: 시간당 GB = Mbps × 3,600 ÷ 8 ÷ 1,000

(8로 나누면 비트가 바이트로 변환됩니다)

예 — 데이터 속도가 1,000인 경우 Mbps:

$1,000 \times 3,600 \div 8 \div 1,000 = 450 \text{ GB/시간}$

2시간 동안 녹음하는 경우: $450 \text{ GB} \times 2 = 900 \text{ GB}$

기록 미디어 계산

녹화 가능 시간 = 시간당 사용 가능한 기록 기록 미디어 용량 ÷ GB

1,000 GB 카드의 경우: $1,000 \div 450 \approx 2.22 \text{ 시간}$ — 약 2시간 13분.

필요한 기록 미디어 = 총 스토리지 ÷ 기록 기록 미디어 용량

기록 기록 미디어의 일부에는 여전히 또 다른 완전한 카드가 필요하므로 결과는 반올림됩니다.

프레임 속도

Project FPS는 재생 또는 타임라인 프레임 레이트이고, Sensor FPS는 카메라가 실제로 기록하는 프레임 레이트입니다. 기록 데이터 계산에는 Sensor FPS가 사용됩니다. 고정 데이터 레이트 코덱과 Sensor FPS에 따라 데이터 레이트가 증가하는 코덱이 있으며, 정확한 값이 없으면 코덱, 해상도 및 프레임 레이트를 기준으로 추정합니다.

Phantom 카메라의 경우 앱은 다음을 사용하여 캡처된 고속 영상을 더 긴 재생 시간으로 변환합니다.

$$\text{재생 시간} = \text{캡처 시간} \times \text{Sensor FPS} \div \text{Project FPS}$$

공유하다

공유는 카메라, 코덱, 해상도, FPS, 기록 미디어, 사용 가능한 시간, 데이터 속도, 기간, 총 저장 용량 및 고지 사항을 포함하여 채워진 모든 계산기 카드를 동일한 페이지 순서로 내보냅니다.

중요한 제한

모든 결과는 추정치입니다. 실제 기록 시간은 카메라 설정, 기록 미디어의 실사용 용량, 펌웨어 및 기록 조건에 따라 달라질 수 있습니다. 중요한 수치는 촬영 전 실제 카메라로 확인하십시오.

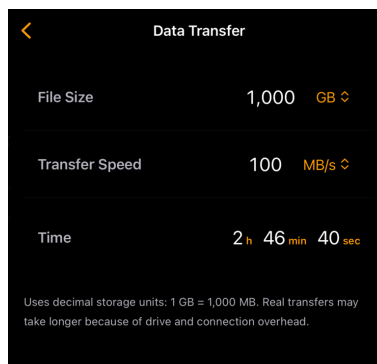


데이터 전송

전체 데이터 크기와 드라이브, 카드 리더기, 네트워크 또는 스토리지 시스템의 전송 속도를 사용하여 영상이나 제작 파일을 전송하는 데 필요한 예상 시간을 계산합니다.

주요 기능

- 전체 파일 크기를 입력하세요.
- MB, GB 또는 TB를 선택하세요.
- 전송 속도를 입력하세요
- MB/s, GB/s, Mbps 또는 Gbps를 선택합니다.
- 일, 시간, 분, 초 단위로 예상 전송 시간을 확인하세요.
- 드라이브, 카드 리더기, 네트워크, 백업 워크플로 비교
- 현장 기록 미디어 관리 시간 계획



데이터 전송 계산기는 한 저장 장치에서 다른 저장 장치로 영상을 복사하는 데 걸리는 시간을 추정합니다.

작업 흐름

- 파일 크기 입력 — 전송하려는 총 데이터 양을 입력하고 MB, GB 또는 TB를 선택합니다.
- 전송 속도 입력 - 예상 전송 속도를 입력하고 다음을 선택합니다.
 - MB/s — 초당 메가바이트
 - GB/s — 초당 기가바이트
 - Mbps — 초당 메가비트
 - Gbps — 초당 기가비트
- 예상 시간 보기 — 앱은 예상 전송 기간을 일, 시간, 분, 초 단위로 즉시 표시합니다.

예 — 100 MB/s에서 1,000 GB를 전송하는 데는 약 2시간 46분 40초가 걸립니다.

시스템에서 가장 느린 요소(카메라 기록 미디어, 카드 리더, 연결 규격 또는 대상 드라이브)의 실제 지속 전송 속도를 사용하십시오. 용량은 십진법으로 계산하며 1 GB = 1,000 MB입니다. 드라이브 성능, 연결 오버헤드, 파일 검증 및 다수의 작은 파일 때문에 실제 전송 시간이 더 길어질 수 있습니다.

공유하다

공유는 동일한 순서와 스타일로 페이지를 내보냅니다.

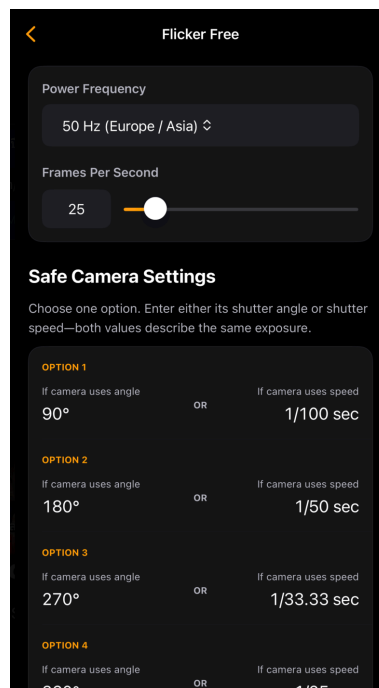


플리커 프리

50Hz 또는 60Hz 조명과 동기화되는 셔터 각도와 셔터 속도를 계산하여 상용 전원 조명 아래에서 촬영할 때 깜박임과 밴딩을 줄이는 데 도움이 됩니다.

주요 기능

- 로컬 주 주파수 선택: 50Hz 또는 60Hz
- 카메라 프레임 속도를 입력하세요.
- 호환되는 셔터 각도 찾기
- 동등한 셔터 속도 보기
- 상용 전원 조명에 대한 보다 안전한 설정 식별
- 현재 설정이 플리커 프리 값에 얼마나 가까운지 확인하세요.
- 다른 국가나 지역에서 촬영할 때 빠르게 적응



플리커는 LEDs, 디머, 디스플레이 및 고속 촬영용 조명에서도 발생할 수 있습니다. 계산값은 좋은 출발점이지만 보장값은 아닙니다. 실제 카메라와 조명으로 반드시 테스트하십시오.

작업 흐름

11. 전력 주파수 선택 - 촬영 장소에서 사용되는 전기 주파수를 선택합니다.

- l. 50Hz — 유럽과 아시아 대부분에서 일반적으로 사용됨
- m. 60Hz — 북미에서 일반적으로 사용됨

12. 초당 프레임 수 입력 - 카메라의 녹화 프레임 속도를 입력하거나 슬라이더로 조정합니다. 페이지는 처음에 설정에서 선택한 프레임 속도와 전력 주파수를 사용합니다.
13. 안전한 카메라 설정 선택 — 앱은 호환 가능한 옵션을 표시합니다. 각 옵션은 각도를 사용하는 카메라의 셔터 각도와 1초를 사용하는 카메라의 동등한 셔터 속도를 제공합니다. 동일한 옵션에서 각도 또는 셔터 속도를 사용하십시오. 이는 동일한 노출을 나타내므로 둘 다 입력하지 마십시오.
14. 원하는 모양을 선택하세요. 셔터 각도가 작을수록 더 적은 노출로 더 선명한 움직임을 만들 수 있습니다. 각도가 클수록 더 많은 모션 블러와 더 많은 노출이 제공됩니다.

촬영 국가와 현장의 실제 상용 전원 주파수를 반드시 확인하십시오. 계산은 노출 시간을 조명의 완전한 펄스 주기에 맞춥니다. FPS가 너무 높으면 플리커 프리 설정을 제공하지 못할 수 있습니다. LEDs, 네온, 디머, 디스플레이 및 고속 촬영에서는 동작이 다를 수 있으므로 촬영 전 짧은 카메라 테스트를 기록하십시오.

공유하다

공유는 동일한 순서와 스타일로 페이지를 내보냅니다.

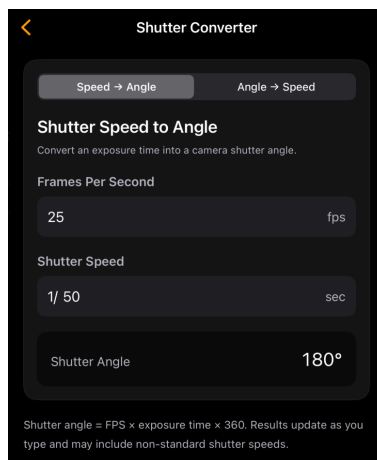


셔터 각도

선택한 프레임 속도를 사용하여 셔터 속도와 셔터 각도를 변환하여 다양한 카메라와 프레임 속도에서 일관된 노출 시간과 모션 블러를 유지하는 데 도움이 됩니다.

주요 기능

- 카메라 프레임 속도를 입력하세요.
- 셔터 속도를 셔터 각도로 변환
- 셔터 각도를 셔터 속도로 변환
- 등가 노출 설정 계산
- 다양한 카메라의 셔터 설정 일치
- 프레임 속도를 변경할 때 일관된 모션 블러 유지
- 한 프레임보다 긴 노출 시간 식별



Shutter Converter는 셔터 스피드와 셔터 앵글을 상호 변환합니다.

속도 → 각도

셔터 속도를 알고 있는 경우 다음을 사용하십시오.

15. 속도 → 각도를 선택합니다.
16. 녹화 프레임 속도를 입력하세요.
17. 셔터 속도 분모를 입력합니다. 예를 들어 1/48초의 경우 48을 입력합니다.
18. 해당 셔터 각도가 자동으로 나타납니다.

예: 1/48초에서 24 fps = 180°

초기 프레임 속도는 설정에서 선택한 비디오 표준에 따라 결정됩니다. 입력하는 동안 결과가 업데이트되며 비표준 셔터 속도가 포함될 수 있습니다.

셔터 각도가 작을수록 모션 블러와 노출이 줄어듭니다. 각도가 클수록 더 많은 모션 블러와 더 많은 노출이 제공됩니다. 노출이 360°를 초과하면 노출이 하나의 전체 프레임보다 길기 때문에 앱에서 경고를 표시합니다.

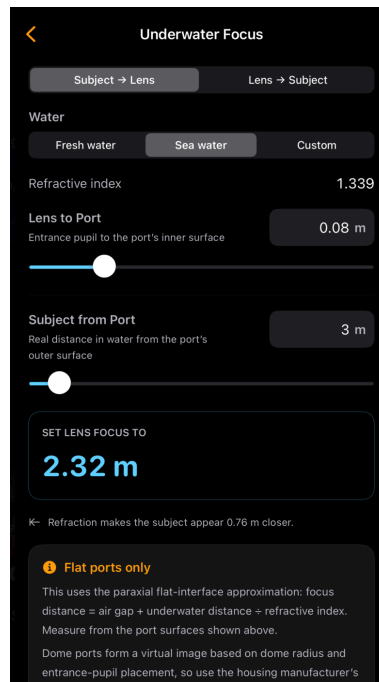


수중 포커스

플랫 포트 굴절, 물 유형, 렌즈와 하우징 포트 사이의 거리를 사용하여 실제 수중 피사체 거리와 렌즈 초점 설정 간을 변환합니다.

주요 기능

- 실제 피사체 거리를 렌즈 초점 설정으로 변환
- 렌즈 초점 표시를 실제 수중 거리로 다시 변환
- 담수, 해수 또는 맞춤형 굴절률을 선택하세요.
- 렌즈 입사동과 포트 사이의 거리를 입력하세요.
- 정확한 값이나 슬라이더를 사용하여 거리 조정
- 미터 또는 피트 단위로 작업
- 굴절로 인해 더 가까이 보이는 피사체 설명



Underwater Focus는 수중 하우징의 플랫 포트를 통해 촬영할 때 굴절로 발생하는 포커스 보정값을 계산합니다. 플랫 포트만 지원합니다. 돔 포트의 가상 이미지는 돔 반경과 입사동 위치의 영향도 받으므로 하우징 제조사 차트를 사용하거나 카메라에서 직접 포커스를 확인하십시오.

1. 물 종류를 선택하세요

- 담수 - 굴절률 1.333
- 바닷물 — 굴절률 1.339
- 사용자 정의 - 자신만의 굴절률을 입력하세요.

2. 렌즈를 포트에 입력

렌즈 입사동에서 포트 안쪽 면까지 측정합니다. 이 거리는 하우징 내부의 공기층에 해당하며, 해당 광로 구간은 물속이 아니므로 계산에 필요합니다.

Subject → Lens

피사체의 실제 위치를 알고 있는 경우 이 모드를 사용하십시오. 포트의 외부 표면에서 피사체까지 측정하고 이를 Subject from Port 아래에 입력하고 렌즈 초점 설정(Set Lens Focus To)을 읽으십시오. — 렌즈에 설정해야 하는 대략적인 거리입니다. 이 앱은 또한 굴절로 인해 피사체가 얼마나 가까이 나타나는지 보여줍니다.

예: 바닷물 속 항구에서 약 3m 떨어진 피사체의 경우 렌즈 간 거리에 따라 렌즈가 약 2.3m에 초점을 맞추는 데 필요할 수 있습니다.

Lens → Subject

렌즈의 초점 표시를 이미 알고 있는 경우 이 모드를 사용하십시오. 현재 렌즈 초점 표시를 입력하면 앱이 포트 거리에서 대략적인 실제 피사체를 계산합니다. 이는 특정 렌즈 초점 표시를 위해 피사체가 어디에 위치해야 하는지 알고 싶을 때 유용하며, 주로 렌즈가 사전 설정되어 있거나 원격으로 제어되거나 더 가까이 초점을 맞출 수 없는 경우에 유용합니다.

대부분의 카메라 어시스턴트가 일상적으로 사용하는 모드는 Subject → Lens입니다.

- 피사체 → 렌즈 — 다이버는 포트에서 3m 떨어져 있습니다. → 렌즈를 2.32m 근처에 설정합니다.
- 렌즈 → 피사체 - 렌즈는 2m로 설정 → 피사체는 포트에서 약 2.57m 떨어져 있어야 합니다.

단위는 미터 또는 피트를 사용하여 설정의 초점 단위 선택을 따릅니다.

중요한 제한

결과는 플랫폼 포트 굴절을 기반으로 한 광학적 근사치입니다. 중요한 것은 반드시 실제 카메라로 확인하십시오. 돔 포트는 돔 반경, 포트 형상 및 입사동 위치를 이용해 곡면 가상 이미지를 계산해야 하며 이 도구에서는 지원하지 않습니다.



필름 계산기

필름 길이, 프레임 수 및 러닝타임을 상호 변환합니다.

사용 방법

19. 필름 형식 선택 - 16mm, 35mm 2/3/4-perf, VistaVision, 65mm, IMAX 등을 선택합니다. 각 형식은 카메라 데이터베이스의 천공 전송 데이터를 사용합니다.
20. 프레임 속도를 입력합니다(예: 24, 25 또는 29.97 fps).
21. 다음에서 계산을 선택하세요.
 - n. 길이 - 사용 가능한 필름 스톡을 입력합니다. 프레임과 런타임을 계산합니다.
 - o. 프레임 — 프레임 수를 입력합니다. 필요한 필름과 런타임을 계산합니다.
 - p. 런타임 - 시간, 분, 초를 입력합니다. 프레임과 필요한 필름을 계산합니다.
22. 길이 단위 - 이는 앱의 전체 길이 단위 설정을 따릅니다. 미터법은 미터를 표시하고 영국식은 피트를 표시합니다.

예: 24 fps에서 35mm 4-perf의 400피트 → 피트당 16프레임, 6,400프레임, 약 4분 26초.

Film Usage에는 선택한 포맷의 필름 이송량(예: 1피트당 16프레임 · 4-perf)이 표시됩니다. 실제 촬영에서는 필름 장전, 스테딩, 슬레이트, 카메라 테스트 및 사용할 수 없는 롤 끝 여유분을 추가하십시오.

핵심 포물러

피트당 프레임 수 = 피트당 천공 수 ÷ 프레임당 천공 수

체제	계산	프레임/발
16mm 1-perf	$40 \div 1$	40
35mm 2-perf	$64 \div 2$	32
35mm 3-perf	$64 \div 3$	21.333
35mm 4-perf	$64 \div 4$	16
VistaVision 8-perf	$64 \div 8$	8
65mm 5-perf	$64 \div 5$	12.8
IMAX 15-perf	$64 \div 15$	4.267

필름 길이로 계산

피트 = 미터 × 3.280839895

프레임 = 필름 길이(피트) × 피트당 프레임 수

초 단위의 런타임 = 프레임 ÷ FPS

예: 24 fps에서 35mm 4-perf의 400피트

$400 \times 16 = 6,400$ 프레임

$6,400 \div 24 = 266.67$ 초 ≈ 4분 26초

프레임에서 계산

필름 길이(피트) = 프레임 ÷ 피트당 프레임 수

런타임 = 프레임 ÷ FPS

예: 35mm 4-perf의 9,600 프레임

$9,600 \div 16 = 600$ 피트

24에서 fps: $9,600 \div 24 = 400$ 초 = 6분 40초

런타임에서 계산

총 초 = (시간 × 3600) + (분 × 60) + 초

프레임 = 총 초 × FPS

필름 길이 = 프레임 ÷ 피트당 프레임

예: 35mm 4-perf를 사용하여 24 fps에서 10분

$10 \times 60 \times 24 = 14,400$ 프레임

$14,400 \div 16 = 900$ 피트

결과는 이론적인 카메라 필름 사용량입니다. 필름 장전, 스테딩, 슬레이트, 테스트 및 롤 끝 여유분을 추가하십시오.

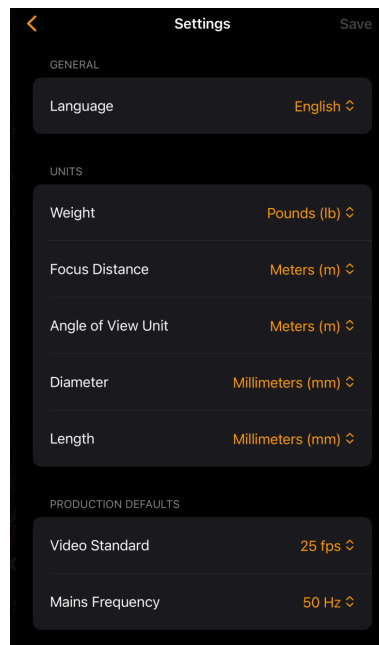


설정

지원되는 계산기와 제작 도구가 선호하는 워크플로우와 일치하도록 측정 단위, 앱 언어, 프로젝트 프레임 속도 및 로컬 주 주파수를 사용자 정의하세요.

주요 기능

- 킬로그램 또는 파운드를 선택하세요
- 미터 또는 피트 단위로 초점 거리를 선택하세요.
- 시야 거리 단위 선택
- 치수에 대해 밀리미터 또는 인치를 선택하십시오.
- 앱 언어 변경
- 기본 프로젝트 프레임 속도 설정
- 로컬 50Hz 또는 60Hz 주 주파수 선택
- 지원되는 계산기 및 도구 전반에 걸쳐 이러한 기본 설정을 적용하세요.
- 환경 설정을 기본값으로 재설정



일반적인

Language를 변경하면 앱 인터페이스와 User Manual의 언어가 함께 바뀝니다. English, Thai, Simplified Chinese 및 Japanese를 사용할 수 있습니다.

단위

측정값 표시 방법을 선택합니다.

- 무게 - 킬로그램 또는 파운드

- 초점 거리 - 미터 또는 피트/인치
- 화각 단위 - 미터 또는 피트/인치
- 직경 — 밀리미터 또는 인치
- 길이 — 밀리미터 또는 인치

이러한 선택 사항은 관련 계산기 및 데이터베이스 페이지에서 자동으로 사용됩니다. 예를 들어 초점 거리는 피사계 심도 및 수중 초점 도구에 영향을 미칩니다.

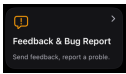
촬영 기본 설정

Video Standard는 일반적인 프로젝트 프레임 속도를 24 fps, 25 fps 또는 29.97 fps로 설정하며 데이터 계산기, Flicker Free 및 Shutter Converter와 같은 도구의 초기 프레임 속도가 됩니다.

주 주파수는 Flicker Free가 시작 주파수로 사용하는 로컬 전기 주파수(50Hz 또는 60Hz)를 설정합니다.

설정 저장

변경한 후 저장을 탭합니다. 선택 사항은 저장되어 다음에 앱을 열 때 활성 상태로 유지됩니다. 기본값으로 재설정 = 선택 항목을 앱의 표준 설정으로 되돌립니다. 나중에 저장을 탭하여 적용합니다. 법률 및 개인 정보 보호 정보도 이 화면에서 확인할 수 있습니다.



피드백 및 버그 신고

문제 진단에 도움이 되는 선택적 스크린샷, 자동 앱 및 장치 정보와 함께 전용 양식을 통해 버그 보고서, 기능 요청, 일반 피드백을 보내세요.

주요 기능

- 버그 또는 예상치 못한 동작 신고
- 새로운 기능 요청
- 일반적인 피드백 공유
- 문제를 재현하는 데 필요한 단계 설명
- 예상 결과와 실제 결과를 설명하세요.
- 스크린샷 또는 지원 파일 첨부
- 선택적으로 연락처 정보 제공
- 원하는 언어로 텍스트를 입력하세요.
- 앱 버전, 빌드 번호, iOS 버전, 기기 유형 및 익명 설치 ID를 자동으로 포함합니다.

부인 성명

전문적인 참조 전용

Ant CineKit는 전문가용 참고 및 추정 도구입니다. 계산 결과와 데이터베이스 정보는 촬영 계획과 정보 확인을 목적으로 제공됩니다.

결과는 다를 수 있음

피사계 심도, 화각, 렌즈 커버리지, 저장 공간, 전송 시간, 플리커 프리 설정, 태양 위치, Golden Hour, 셔터 앵글, Viewfinder 프레이밍 및 수중 포커스 결과는 실제와 다를 수 있습니다. 차이는 장비 공차, 포커스 브리딩, 제조사 측정 방식, 펌웨어, 기록 설정, 압축 방식, 기록 미디어 포맷, 환경, 굴절, 날씨, 지형, 기기 센서, GPS 정확도, 반올림 또는 불완전한 정보로 인해 발생할 수 있습니다.

촬영 전 확인

촬영 전에는 실제 카메라, 렌즈, 기록 미디어, 측정 장비 및 제조사의 최신 문서로 중요한 설정과 계산을 확인하고 전문적인 판단을 더하십시오. 안전, 내비게이션, 다이빙, 전기, 금전 관련 또는 제작 판단을 이 앱에만 의존하지 마십시오.

Ant CineKit를 이용해 주셔서 감사합니다.

문서 버전: 1.00 · 최종 업데이트: 2026년 8월 1일