

+ 박혜윤 · 오토데스크 미디어 & 엔터테인먼트 애플리케이션 엔지니어, 차장

오토데스크

Smoke for Mac2012 Tutorial(1)

앞으로 3개월간 진행되는 Smoke 튜토리얼은 Smoke for Mac의 필수 요소를 배울 수 있도록 구성되어 있다. 튜토리얼에 필요한 영상은 Smoke for Mac 인스톨 시에 최신 버전과 함께 자동으로 설치된다. 이 튜토리얼은 새로운 사용자를 대상으로 하고 있지만, 기존의 Smoke 아티스트들도 새로운 편집 및 합성 기술을 배우게 될 것이다. 이번 호에서는 Smoke application의 실행에서부터 기본 UI 구성과 실제 편집 작업에 대해 배워 보도록 하겠다.

앞으로 Smoke 튜토리얼을 통해서 학습하게 될 내용은 다음과 같다.

- 멀티 레이어 타임 라인 구축과 기본적인 편집 작업을 수행
- 색상 보정, 키잉, 텍스트, 추적 및 마스크를 포함한 타임라인 합성 기술과 Soft FX를 사용한 이펙트 만들기
- 액션 모듈의 3D 환경 내에서 합성 작업 등

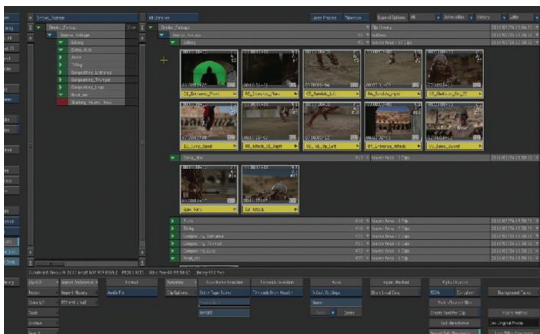
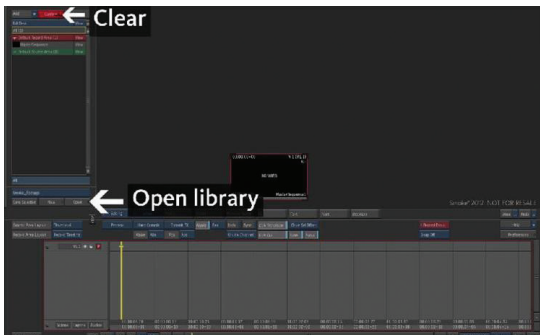
1. Smoke application 시작하기



- 1) 바탕화면에서 아이콘을 클릭하여 Smoke application을 실행한다.
- 2) start-up 화면이 나타난다.
- 3) 프로젝트를 클릭하고 "Smoke_ tutorial"을 선택한다.
- 4) Final Cut의 editing hotkey를 사용하기 위해 팝업메뉴에서 "Training_FCprofile"을 선택한다.
- 5) Start 버튼을 누른다.
- 6) Editdesk를 디스플레이 하기 위해 펜으로 스크린 위의 아무 곳이나 두드린다.

2. Editdesk로 클립 불러오기

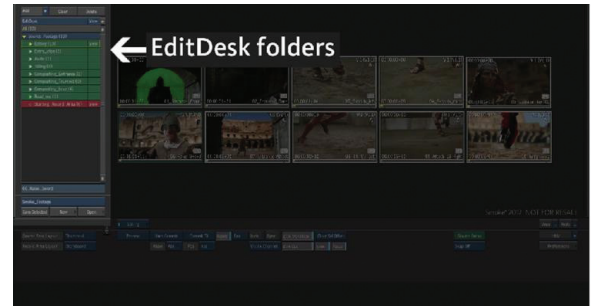
Editdesk는 Smoke를 시작하면 처음 나타나는 작업공간으로 편집을 수행하고 효과를 적용하기 위한 주요한 작업공간이다. 우선 편집과 효과를 적용하기 위해 클립라이브러리로부터 Editdesk로 클립을 로드해야 한다.



새로운 작업을 시작하기 위해 Editdesk를 Clear한다.

- 1) Editdesk folder를 모두 선택하고 좌측 상단의 Clear 버튼을 누른다.
- 2) Open 버튼을 클릭하여 프로젝트 미디어를 관리하는 Smoke 라이브러리를 연다.
- 3) 하위 디렉토리 전체를 선택하기 위해 라이브러리의 루트에 있는 "Smoke_Footage" 항목을 클릭한다. 클립정렬 방식은 Saved Position으로 선택한다.
- 4) Load to Desk를 클릭하여 선택되어진 항목들을 Editdesk로 로드한다.

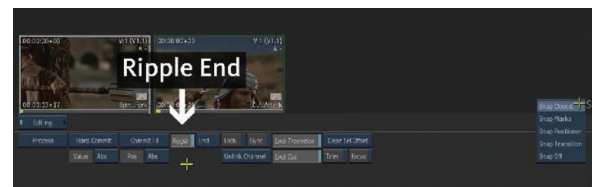
3. Editdesk에 클립 디스플레이하기



클립들이 인터페이스의 왼쪽에 있는 Editdesk folder에 불러들여진 것을 볼 수 있다.

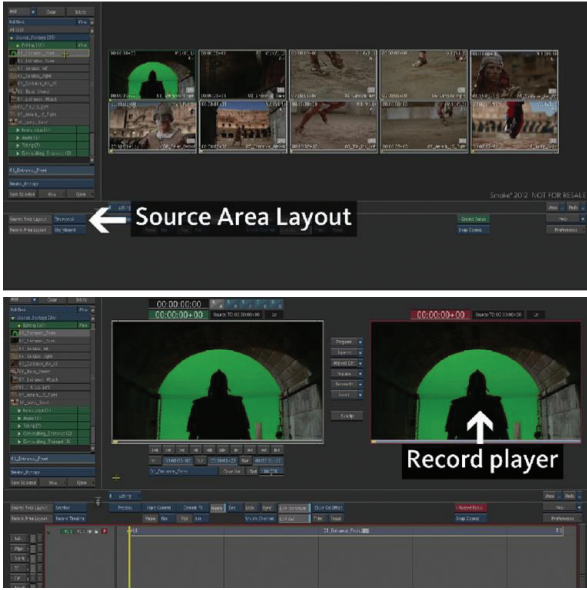
- 1) Source Area에 클립 폴더를 디스플레이 하기 위해 폴더의 오른쪽에 있는 view tab을 활성화 한다.
- 2) 클립을 플레이하기 위해 플레이하고자 하는 클립을 선택하고 Esc키를 누르면 플레이화면으로 전환된다. Ctrl + Esc키를 눌러 전체화면으로도 전환할 수 있으며, Esc키와 Ctrl + Esc키를 활용하여 원하는 인터페이스로 전환도 가능하다.

4. 타임라인에 클립 드래그앤드롭하기



타임라인에 클립을 추가하는 방법으로 드래그앤드롭 방식과 단축키를 사용하는 방법이 있다. Editing bar에서 다음과 같이 세팅을 한다.

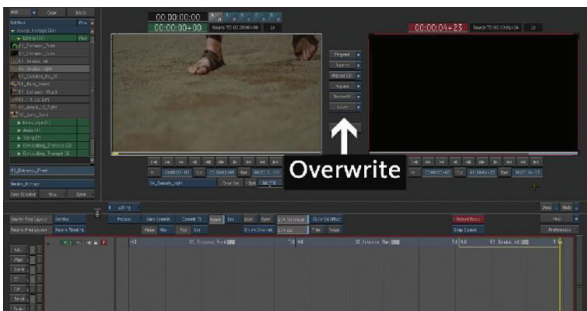
- 1) Ripple End를 활성화 한다.
- 2) Ripple mode는 클립을 삭제하였을 때 생기는 공백을 채워주고 새로운 클립을 위한 공간을 만든다.
- 3) Snap mode는 Snap Closest로 세팅한다. Snap Closest 모드는 클립을 타임라인으로 드래그앤드롭하였을 때 앞 클립의 가장자리에 스냅된다.



이제 클립들을 타임라인으로 드래그앤드롭하여 보자.

- 1) 첫 번째 클립을 선택하고 Source Area Layout 아래 Src/Rec player를 선택한다.
- 2) 클립을 복사하여(C + 클립드래그) record area로 드래그한다. 이때 in-point를 결정하는 포지셔너는 클립의 첫 번째 프레임에 있어야 한다.
- 3) Record Area Layout에서 Record Timeline을 선택한다. 새로운 Record clip은 Record player에서 뿐만 아니라 Record folder에도 나타난다. 계속하여 Timeline에 클립을 드래그하여 본다. Source folder에서 C를 누르고 두 번째 클립을 선택하고 첫 번째 샷 바로 뒤로 드래그하여 놓는다. 같은 방법으로 계속하여 클립을 추가한다.

5. Src/Rec player에서 편집



왼쪽 플레이어에서 현재 소스클립과 오른쪽 뷰에서 레코드클립을 동시에 볼 수 있는 Source/Record 뷰는 편집 작업 시 아주 유용하다. 그리고, 중앙에 있는 Editing operators로 편집 작업을 할 수 있다.

- 1) "Editing" 폴더에 저장된 "4-sandales_right" 클립을 선택한다. 이때 포지셔너는 왼쪽 소스플레이어의 첫 번째 프레임에 있어야 한다.
- 2) 오른쪽 레코드플레이어를 선택하여 포지셔너를 타임라인의 마지막 프레임에 둔다.
- 3) Overwrite 버튼을 눌러 타임라인에 클립을 추가한다.

6. Library에 타임라인 저장하기

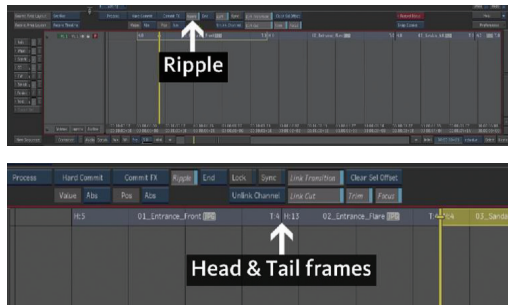


Editdesk는 스모크를 나갔을 때도 자동적으로 저장되지만, 같은 프로젝트에 참여 중인 모든 사용자에게 의해 사용되므로 손쉽게 수정되고 지워질 수가 있다. 이것을 보호하기 위해서는 항상 작업본을 Library에 저장해야 한다.

Library에는 Editdesk Library 전체, Editdesk, Source Area 또는 Record Area를 저장할 수 있다. 이번 튜토리얼에서는 Record Area를 Library에 저장해 볼 것이다.

- 1) 텍스트 박스에 레코드 클립의 이름을 바꾸어준다.
- 2) 라이브러리 박스에 Smoke_Footage 라이브러리가 선택되어 있는지 확인한다.
- 3) Record Area 폴더를 선택하고 Save Selected 버튼을 누른다.
- 4) 라이브러리에 Record Area가 저장되었는지 확인하자. 라이브러리에 새로운 record folder(빨강색)가 생성되어 있는 것을 볼 수 있다.

7. 편집의 기초: 인터랙티브 트리밍을 사용하여 불필요한 프레임 제거하기



우리는 타임라인상의 불필요한 프레임을 제거하기 위해 인터랙티브 트리밍을 사용할 것이다. 타임라인상의 샷을 편집하기 전에 편집옵션(트림 활성화, 트리밍 할 프레임을 인터랙티브하게 보기 위해 포커스 활성화, Ripple End 활성화, Lock 비활성화)을 체크한다.

- 1) 타임라인상의 클립의 가장자리에 커서를 가져가면 빨간색 커서가 나타난다.
- 2) 프레임을 제거하거나 추가하기 위해 클립의 오른쪽 또는 왼쪽 가장자리를 드래그한다. 제거되어진 프레임들은 각 클립의 heads와 tails로 남아있을 것이다. Ripple이 활성화 되어 있으면 프레임이 제거되더라도 뒤 클립들이 따라서 이동하며 틈을 채운다.
- 3) 플레이어를 모니터링하면서 클립의 head와 tail을 트림하여 다이내믹한 시퀀스를 연출해 보자.

8. 편집의 기초: 단축키를 사용하여 트림하기

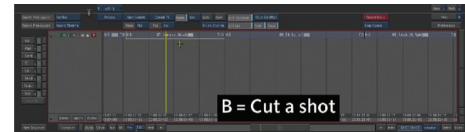


이번에는 키보드의 단축키를 사용하여 클립을 손쉽게 트림하여 보자. 포지셔너는 트림되어질 요소를 결정한다.

- 1) 타임라인의 7번째 샷에서 검투사의 창이 프레임 밖으로 나가기 직전에 멈추도록 스크롤해 보자.
- 2) 키보드에서 Shift + E + Up을 누른다. 클립의 tail로부터 12프레임 정도가 trim된다.
- 3) 다음 클립의 head로부터 7프레임 정도 트림해 보자. 글레디에이터의 왼쪽발이 땅에 닿을 때까지 포지셔너를 스크롤한다.
- 4) 키보드의 E + Down을 누르고 SPACEBAR를 누른다.

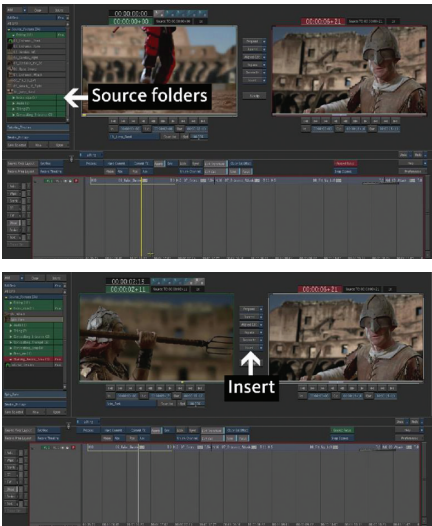
지금까지의 결과물을 보기 위해 record clip을 플레이한다. 여기서 찾기는 Final Cut Pro user profile을 근거로 한다.

9. 편집의 기초: Shot을 자르고 Dissolves 추가하기



- 1) Shot을 cut하기 위해 cut을 하고 싶은 프레임 앞에 포지셔너를 위치시킨다.
- 2) 키보드에서 B를 누른다.
클립의 head와 tail에 여유분을 주고, 클립 사이에 dissolve transition을 삽입, 편집해 보자.
- 3) 타임라인의 왼쪽에 있는 트랜지션 메뉴에서 dissolve를 선택한다(단축키: T). 타임라인에서 어떤 다른 요소가 선택되어 있으면 트랜지션 버튼이 보이지 않을 것이다. 이럴 경우 타임라인의 회색부분을 클릭하여 선택을 해지 해주도록 한다.
- 4) 두 개의 샷 사이에 트랜지션이 올라갔는지 확인한다.
- 5) dissolve 숫자판을 드래그하여 dissolve 길이를 수정할 수 있다.

10. 편집의 기초: 타임라인에 새로운 클립 삽입하기



이번에는 타임라인에 새로운 소스클립을 삽입해 보자.

- 1) 레코드 타임라인의 6번째 샷에서 칼의 그림자가 글레디에이터 몸에 올라오기 직전에 포지셔너를 둔다.
- 2) Editdesk Library에서 "Extra_Clips" 소스폴더를 열어 "Spin_Fork" 클립을 선택한다.
- 3) 왼쪽 플레이어에서 글레디에이터가 창을 고쳐 잡는 포인트까지 스크롤한다. 이 지점이 in point가 될 것이다.
- 4) 두 플레이어 사이에 있는 Insert 버튼을 누른다. 소스클립이 record timeline의 포지셔너 뒤에 삽입된다. Ripple End 옵션이 활성화 되어 있기 때문에 다음 클립은 뒤로 이동이 될 것이다.

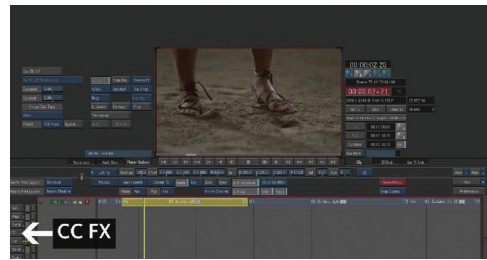
11. 편집의 기초: 라이브러리에 타임라인 저장하기



- 1) Editdesk folder에서 Record folder를 선택한다. 라이브러리 박스에 "Smoke_Footage" 라이브러리가 선택되어 있는지 확인한다.
- 2) Save 버튼을 누르고 이미 저장된 타임라인에 덮어쓰기 위해 Replace를 선택한다.

- 3) Confirm을 누른다.
- 4) Record Area가 현재 활성화 되어 있는 라이브러리에 저장되어진 것을 확인한다.

12. Soft FX Colour Correction 적용하기



이번에는 컬러 와퍼를 사용하여 클립에 기본적인 soft effect를 적용하고, 그 effect를 다른 클립에 복사해 보자. 모듈에서 효과를 생성하는 것과는 달리 soft effects는 타임라인에서 바로 보여 지고 적용된다. 그리고, 다음 단계에서 렌더할 수 있다.

- 1) Source Area Layout에서 Standard player를 선택한다.
- 2) 타임라인에서 세 번째 샷을 선택하고, 왼쪽에 CC Soft Effect 버튼을 누른다. Soft effect 버튼의 LED가 파랗게 바뀐다.
- 3) A(Autokey) 버튼은 비활성화 상태가 되도록 한다.
- 4) E 버튼을 클릭하여 CC editor로 들어가자.
- 5) CC 버튼을 클릭하여 Smoke Advanced colour corrector인 CW(Colour Warper) 메뉴로 들어간다.

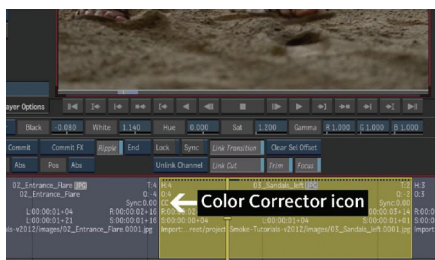
13. Soft FX Colour Correction: Colour Warper를 사용하여 이미지 조정하기



- 1) Black 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하여 디테일을 해치지 않는 범위 내에서 블랙 값을 조정한다.
- 2) White 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하여 하이라이트와 콘트라스트 값을 증가시킨다.
- 3) Saturation 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하여 이미지를 좀 더 생생하게 보이도록 조정한다.
- 4) UI의 중앙에 있는 Warp 메뉴를 Gamma로 전환한다.
- 5) Gamma curve 중앙을 조금만 올려 미세하게 조정한다. Gamma는 블랙 포인트와 화이트 포인트에 영향을 주지 않고 중간 톤의 루미넌스 값만 바꾼다.
- 6) 원하는 결과를 얻었으면 Exit 버튼을 눌러 Timeline로 돌아온다. 이것은 soft effect에서의 작업이므로 나중에 process를 할 수 있다.
- 7) CC 버튼의 파란LED를 클릭하여 샷에서 효과를 활성화, 비활성화시킬 수 있다.

14. 다른 샷에 FX 복사하기

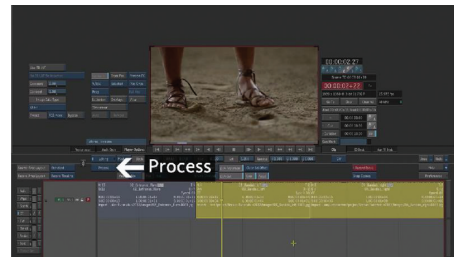
다음 샷에서도 Colour Correction이 필요하다면 새로 작업할 필요 없이 이미 작업한 데이터를 복사하여 적용시킬 수 있다.



드래그앤드롭하여 CC뿐만 아니라 어떤 Soft FX도 다른 샷으로 같은 데이터를 적용시킬 수 있다. 클립의 정보와 적용된 Soft FX 아이콘을 볼 수 있도록 트랙을 수직으로 드래그하여 넓힌다.

- 1) Ctrl을 누르고 CC 아이콘을 다음샷으로 드래그앤드롭하여 같은 효과를 적용시킨다.
- 2) 만약 필요하다면 CC Edit를 눌러 Colour correction을 수정할 수 있다.

15. Timeline을 Process하고 작업본 저장하기



리얼타임으로 플레이하기 위해서는 soft effect process가 필요할 것이다. 전체 Timeline 또는 선택된 클립을 프로세스해 보자.

- 1) Ctrl을 누르고 Process하고자 하는 샷을 클릭한다.
- 2) Process 버튼을 누른다.
- 3) Editdesk folders를 보기 위해 Source Area Layout에서 Src/Rec player를 선택한다.

지금까지 Smoke에서 멀티 레이어 타임 라인 구축과 기본적인 편집 작업에 대해 학습하였고, Soft FX를 이용하여 색상보정을 해 보았다. 다음 호에서는 텍스트, 추적 및 마스크를 포함한 타임라인 합성 기술과 Soft FX를 사용한 이펙트를 만들어 보도록 하겠다.