

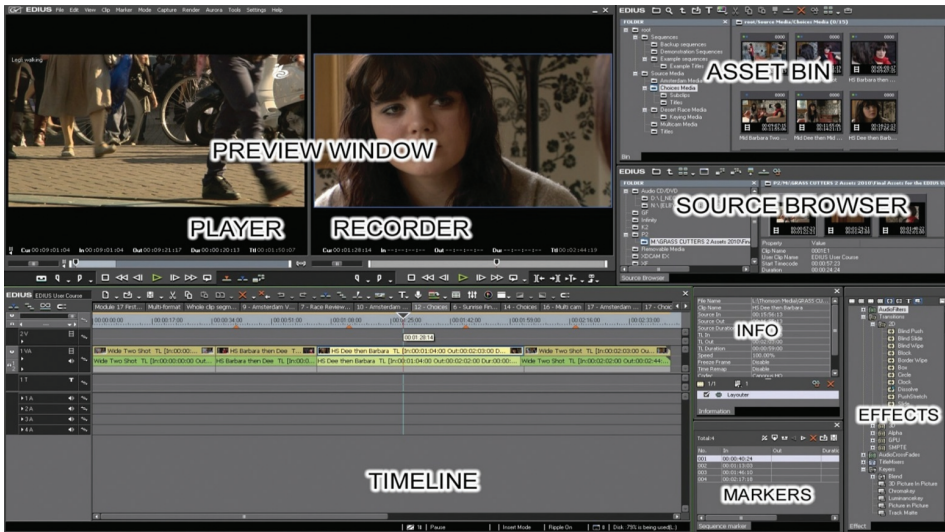
+ 장호준 팀장 · Grass Valley 공인 강사

EDIUS 넌리니어 편집 프로그램 (1)

그럼 지난 호에 이어 EDIUS 6을 사용하여 편집하는 방법에 대해서 배워보도록 하겠습니다.

EDIUS 인터페이스 소개

먼저 EDIUS 인터페이스 구성요소를 살펴보겠습니다. EDIUS 인터페이스는 시스템의 핵심 기능을 위한 각각의 윈도우 또는 Palette로 구성된 모듈러 타입으로 되어 있습니다. 사용자가 지속적으로 다룰 주요 구성요소들은 아래와 같습니다.



Preview Window: 이 윈도우에서는 두 가지 모드로 비디오 정보를 보여 줍니다

듀얼 모드 와 싱글 모드 : 위의 Preview Window는 Player 모니터와 Recorder 모니터의 듀얼 모드로 설정되어 있습니다.

Preview Window가 싱글 모드로 구성되어 있을 경우, 화면 우측 상단 부분에 플레이 화면과 Recorder 모니터 간 전환이 가능한 추가 버튼이 생성됩니다.

Player: 이 윈도우는 2가지 주요 기능을 갖습니다. 1) 비디오와 오디오 클립을 플레이하고 사용자가 클립을 평가하거나 사용할지 여부 결정 2) 클립 내 In과 Out 마크를 하여 필요한 부분만 시퀀스에 추가하는 기능입니다.

Recorder: 이 윈도우는 타임라인에 놓인 모든 시퀀스를 마치 연속적인 비디오 클립인 것처럼 보여줍니다. 몇 가지의 클립들을 타임라인에 차례대로 한 줄로 늘어놓는다면 이 창에서 그것들은 결합된 클립들로서 보일 것입니다. 이것은 EDIUS로부터 나오는 마지막 출력물입니다.

Timeline: 시퀀스를 만드는 장소입니다. 시퀀스는 함께 재생되는 클립들의 모음입니다. 사용자는 클립들을 차례대로 타임라인 상에 놓아 긴 화면을 만들거나, 클립들을 층으로 쌓아 레이어 효과를 줄 수 있습니다. Keying 효과도 이러한 방식으로 만들어집니다.

Asset Bin: 이 윈도우에서는 사용자 프로젝트에 관련되는 모든 미디어의 썸 컷를 저장합니다. 사용자가 미디어 자산을 EDIUS 프로젝트로 불러오면, EDIUS는 미디어 파일에 관한 썸 컷(클립 아이콘)을 만들고 BIN 윈도우에 보여 줍니다. 이러한 방법으로 몇 시간짜리의 클립들을 하드디스크에 추가 공간을 사용하지 않고도 EDIUS 프로젝트에 사용할 수 있습니다. 많은 클립을 가지고 있다면, 더욱 쉬운 편집을 위해 자산 저장소를 잘 관리하도록 하세요.

Source Browser: 소스 브라우저를 사용하여 사용자는 하드 드라이브 또는 P2와 XDCAM과 같은 저장 시스템에 있는 미디어 파일을 찾아 선택하고 프로젝트로 불러올 수 있습니다. 소스 브라우저는 특히 사용자가 파일 기반의 카메라로 작업할 경우 유용합니다. 이러한 카메라들은 클립을 별도의 비디오, 오디오 파일로 분리하고 메타데이터 자산으로 복잡하게 만드는 파일 시스템을 사용합니다. 그러나 소스 브라우저는 이러한 분리된 비디오와 오디오를 자동으로 묶어서 하나의 클립으로 표시합니다.

Information Palette: 타임라인 상에서 사용자가 선택한 클립에 대한 정보를 보여 줍니다. 이 palette는 또한 클립에 적용된 효과들을 보여주며 각 효과에 대한 세부 설정을 할 수 있게 하며 효과 적용 순서도 조절할 수 있습니다. 또한, 효과를 추가하거나 삭제할 수도 있습니다.

Markers Palette: 마커는 클립과 시퀀스 타임의 특정 지점에 작게 표시하는 것입니다. 마커는 타임코드 정보와 주석 정보를 보유합니다. 팔레트는 마커 목록과 각 마커의 주석을 보여 주고, 추가한 마커들 사이를 이동할 수 있습니다.

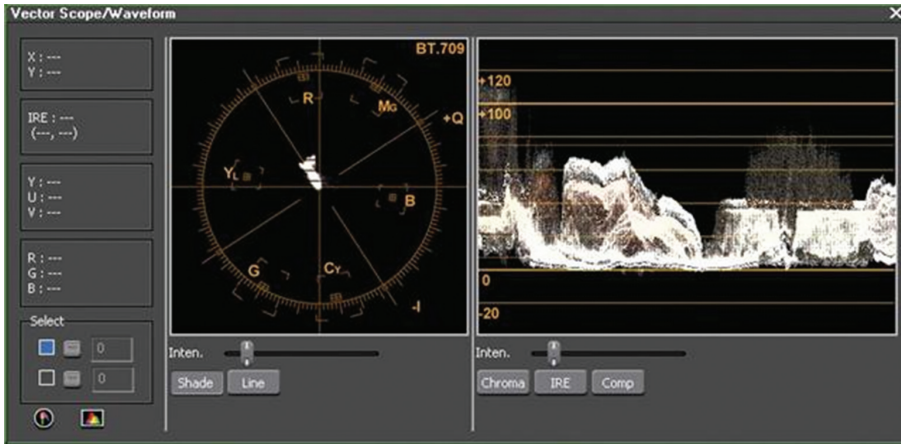
Effect Palette: 비디오 효과, 오디오 효과, 트랜지션 등을 포함한 EDIUS 내에서 활용 가능한 모든 특별한 효과들을 보여 줍니다. 또한, 사용자가 만든 프리셋 효과를 표시합니다.

Additional Palettes: 사용자가 필요할 때 열거나 닫을 수 있는 몇 가지 나머지 윈도우들이 있습니다. 그들 윈도우는 특별한 도구들을 제공합니다. 해당 버튼을 클릭하거나 메뉴로부터 선택하거나 단축키를 누름으로써 사용할 수 있습니다.

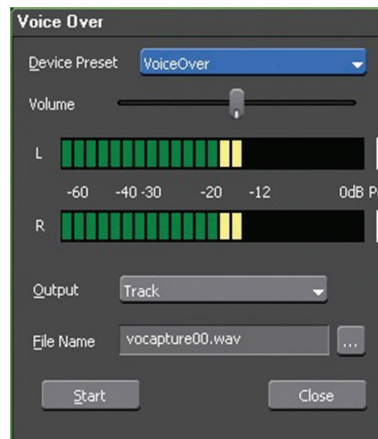
Audio Mixer: 이 툴은 사용자가 재생 도중 오디오 레벨을 조절할 때 사용합니다. 이 도구를 사용하면 오디오 레벨 설정이 저장된 타임라인 상의 클립에 키 프레임이 생성됩니다. 시퀀스 상에 오디오 트랙은 페이더 컨트롤로 표시되며 Track, Clip, Latch, Touch와 Write 모드로 들어갈 수 있습니다.



Vector Scope and Waveform: 타임라인상에 비디오 클립을 보기 위한 특별한 도구를 제공합니다. Vector scope는 색 명도를 보여주고, waveform은 휘도 레벨(픽셀의 밝기)을 보여 줍니다.



Voice Over tool: 사용자가 타임라인 상에 오디오를 바로 녹음할 수 있는 기능입니다. 이 기능은 특히 타임코드나 없는 소스를 녹음하거나 화면 밖의 해설이 동반되는 녹음을 할 때 유용합니다.



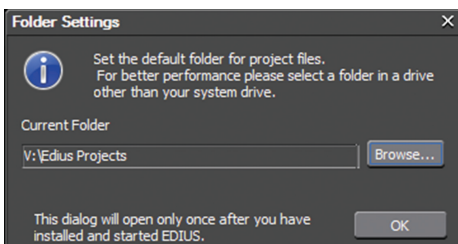
Titles: EDIUS에는 이차원적인 텍스트, 계층의 기하학적 모양을 시퀀스에 추가할 수 있는 킥타이틀러를 포함합니다. 또한, 3차원적이고 완벽한 애니메이션 타이틀을 만들기 위한 인스크라이버 사의 타이틀모션 프로와 같은 3rd 파티 타이틀 도구를 사용할 수도 있습니다.

2개의 Title 도구는 Clip 메뉴를 사용하거나 Asset bin에서 새로운 클립 버튼을 클릭하거나 타임라인 상에서 'T' 버튼을 눌러 동작이 가능합니다.

1. EDIUS 실행.

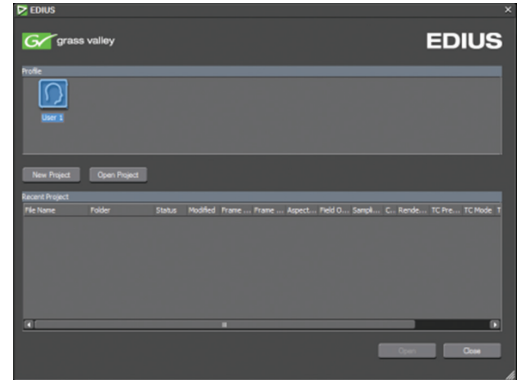
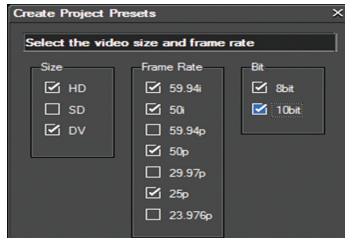
Project Folder Settings 대화상자가 표시됩니다.

이 대화상자는 EDIUS를 새롭게 설치한 후 실행하였을 때에만 표시됩니다. 이 대화상자는 업그레이드 설치 후에 EDIUS를 실행하였을 때는 나타나지 않습니다.



2. Default Project Folder 를 지정하면 시작 화면이 표시됩니다. 프로파일은 기본적으로 윈도우 사용자명으로 생성됩니다.

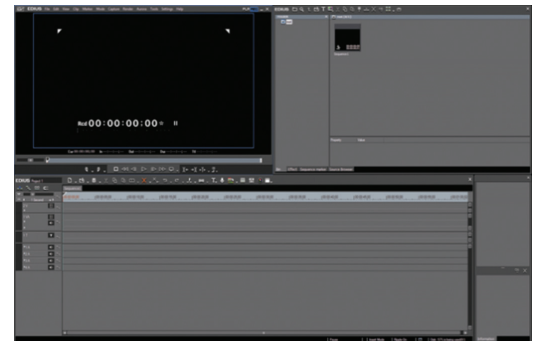
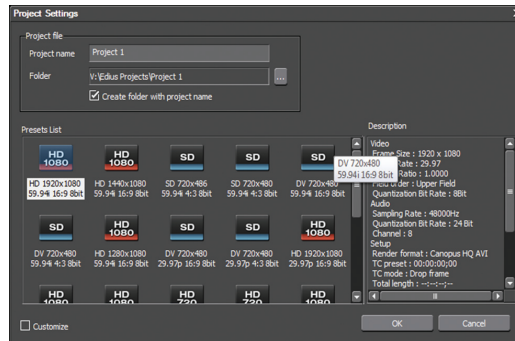
업그레이드 설치 시에는 사용 중이던 이전의 EDIUS에서의 프로젝트 프리셋과 프로젝트 작업현황들이 표시되고 이전의 프로젝트 파일을 불러들일 수 있습니다.



3. 프로젝트 프리셋 마법사를 시작하기 위해 New Project 버튼을 클릭합니다.

4. 프로젝트 프리셋을 만들기 위해 프로젝트 프리셋 마법사에서 Size, Frame Rate 및 Bit Rate 매개변수를 선택합니다.

5. 프로젝트 프리셋 선택; 프로젝트 이름; 프로젝트 폴더 지정(기본값이 다른 경우)



선택한 프로젝트 프리셋으로 설정된 빈 프로젝트가 활성화됩니다.

추가로 사용자의 프로파일이나 프로젝트 프리셋은 프로그램 실행을 한 이후에도 사용자가 원할 경우 메뉴 내의 설정에도 추가할 수 있습니다.

프로파일을 새롭게 생성 또는 수정, 삭제하기 위해서는 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 Menu > Hardware Setting > Applications > Profile을 선택하여 다중의 사용자가 사용할 경우 원하는 형식으로 생성할 수 있습니다.

프로젝트 프리셋을 새롭게 생성 또는 수정, 삭제하기 위해서는 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 Menu > Hardware Setting > Applications > Project Presets를 선택하여 사용자 환경에 맞는 프로젝트 설정을 할 수 있습니다.

이미지 가져오기 및 캡처하기

캡처하기는 비디오 테이프, 웹 카메라, DVD, CD 등의 외부자료를 가져와 에디우스에 사용 가능하도록 Digital화 하는 작업이다.

자료들을 에디우스에서 사용되도록 캡처링할 때, 캡처 목록에 명기될 테이프 전체를 캡처할 수도 있고 일부를 캡처할 수도 있다. 자료는 즉각적인 사용을 위해 타임라인에 직접 캡처할 수도 있다.

캡처를 시작하기 전에, 자료 재생 장치(Source playback device)가 전원이 켜져 있는지, 작동은 잘 되는지, 에디우스 PC에 잘 연결되어 있는지 확인한다.

에디우스 PC에 재생 장치를 연결함으로써 analog, DV, HDV Canopus HQ, DVCPRO HD, DVCPRO 50, 소스를 캡처할 수 있고 이 소스들을 엔코딩할 수도 있다.

Source Connections

재생 기기는 아래와 같은 Port [단자]로 연결이 가능합니다.

- Generic OHCI IEEE 1394 port
- 옵션인 HTX-E1, HQX-E1, SHX-E1, SHX-E2, NHX-E1, NHX-E2와 같은 편집 보드의 DV 단자
- Grass Valley 편집 시스템의 DV 단자

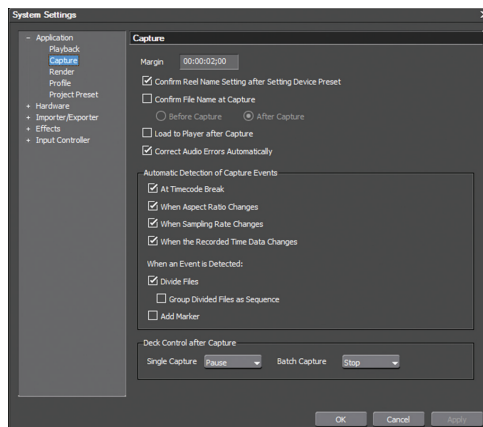
만약, 재생 장치가 HDV를 지원한다면, 장비를 HDV 모드로 설정하고 다음과 같이 재생장치를 설정한다.

Capture Settings

Batch 캡처를 수행할 때, "Automatically divide files" [자동으로 파일을 분할] 설정인지를 확인한다.

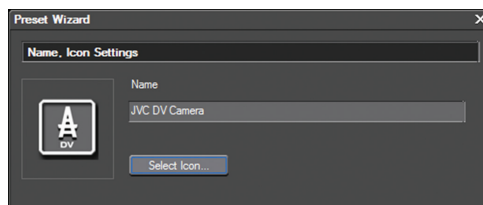
기본 설정 값에 의해, 에디우스는 자동 분할 캡처 파일로 구성되어 있고 새로운 파일들은 날짜, 타임코드, 음성 샘플링률, 화면비율이 변경된다. 이러한 변경은 배치 캡처 시에는 보통 원하지 않기 때문에 반드시 변경이 불가 되어야 한다.

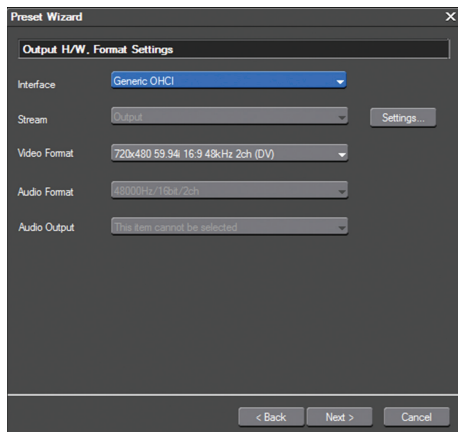
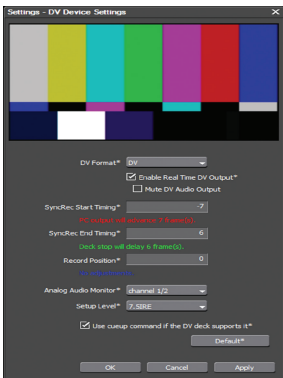
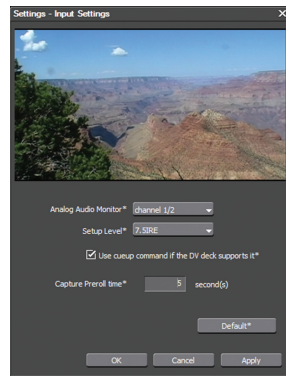
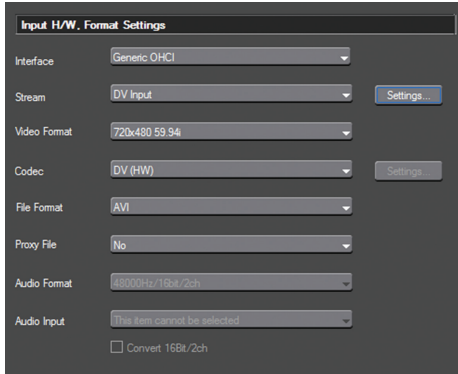
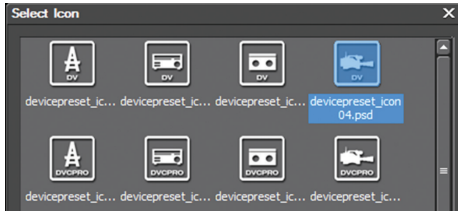
캡처 설정으로 들어가려면 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 Settings>Hardware Settings를 선택하고 설정 대화 상자에서 Application Settings의 하위 폴더인 Capture를 선택한다.



Hardware Settings

하드웨어 설정은 에디우스 컴퓨터에 연결된 카메라, VTR, 웹캠, 마이크론 등과 같은 외부 기기에서 소스 자료를 캡처 받거나 프리뷰 또는 녹화할 수 있도록 장치를 설정하는 것이다.





기기 프리셋 생성

외부 기기 설정을 하기 위해 에디우스 컴퓨터에 기기를 연결한 후에 다음과 같이 실행한다.

1. 프리뷰 윈도우 메뉴 바에서 Settings>System Settings > Hardware > Device Preset을 선택한다(접혀 있다면, "+" 를 눌러 확장한다).

2. 프리셋 설정 대화상자에서 New... 버튼을 클릭한다.

그림에서처럼 기기 설정 마법사가 표시된다.

3. 기기 사전 설정에 원하는 이름을 입력한다.

4. Select Icon 버튼을 클릭한다.

그림에서처럼 아이콘 선택 대화상자가 표시된다.

5. 기본 목록에서 원하는 기기사전 설정 아이콘을 선택하거나 기기 사전 설정 아이콘을 선택하기 위해 다른 위치를 탐색하고자 할 경우 ... 버튼을 클릭한다.

6. 아이콘 선택 대화상자를 닫기 위해 OK 버튼을 클릭한다.

7. Next 버튼을 클릭한다. 그림에서처럼 입력 하드웨어 포맷 설정 대화상자가 표시된다.

8. 포맷 설정 대화상자에서 수용 가능한 포맷의 원하는 입력(캡처) 설정을 선택한다.

대화상자에서 다른 포맷 설정에 따라 좌우될 수도 있다.

9. 활성화되면 입력 설정의 Stream 옆에 있는 Settings... 버튼을 클릭한다.

그림에서처럼 입력 설정 대화상자가 표시된다.

10. 기기에 대한 원하는 입력 설정을 선택하고 대화상자를 닫기 위해 OK 버튼을 클릭합니다.

- 모니터링 될 오디오 채널을 선택한다.

- 원하는 셋업(블랙 기준) 레벨을 선택한다.

- 만일 DV 데크가 큐업 기능을 지원한다면 "Use cueup command if DV deck supports it" 옵션을 선택한다.

- 캡처 시작 전에 원하는 기기의 프리롤 타임을 입력한다.

11. 입력(캡처) 하드웨어 포맷 설정 대화상자에서 Next 버튼을 클릭한다.

그림에서처럼 출력 하드웨어 포맷 설정 대화상자가 표시된다.

12. 기기에 대한 원하는 출력 포맷을 선택한다.

13. 활성화되면 출력 스트림의 옆에 있는 Settings... 버튼을 클릭합니다.

그림에서처럼 DV 기기 설정 대화상자가 표시된다.

14. 원하는 기기 출력 설정을 선택합니다.

15. 출력 기기 설정 대화상자를 닫기 위해 OK 버튼을 클릭합니다.

16. 출력 하드웨어 포맷 설정 대화상자에서 Next 버튼을 클릭합니다.

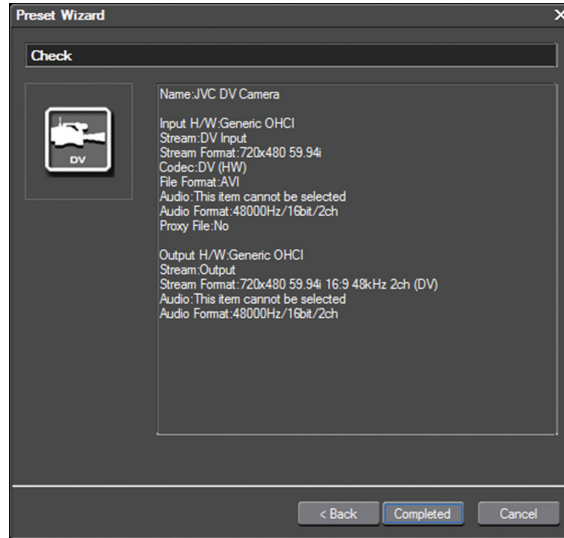
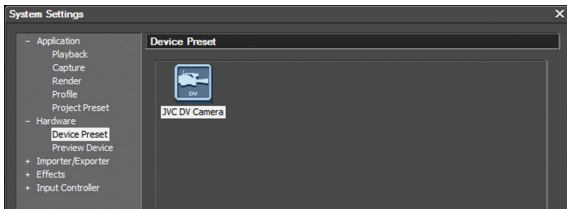
그림에서처럼 요약된 정보 화면이 표시된다.

이 화면은 기기에 대한 입력과 출력 설정을 요약한 것입니다.

17. 만일 기기의 입력 및 출력 설정 부분을 변경하기 위해 되돌아가려면 Back 버튼을 클릭합니다.

18. 모든 입력 및 출력 설정이 정확하면, 프리셋 마법사를 닫기 위해 Completed 버튼을 클릭합니다.

그림에서처럼 기기 사전 설정 대화상자에 새로운 기기 설정 값이 표시됩니다.



이미지 가져오기 및 캡처하기

불러들이기는 EDIUS 컴퓨터의 로컬 디스크, 또는 기타 연결된 스토리지에 저장되어 있는 기존 클립과 정지 화상을 EDIUS 프로젝트용의 자산 저장소에서 이용할 수 있도록 만드는 과정입니다.

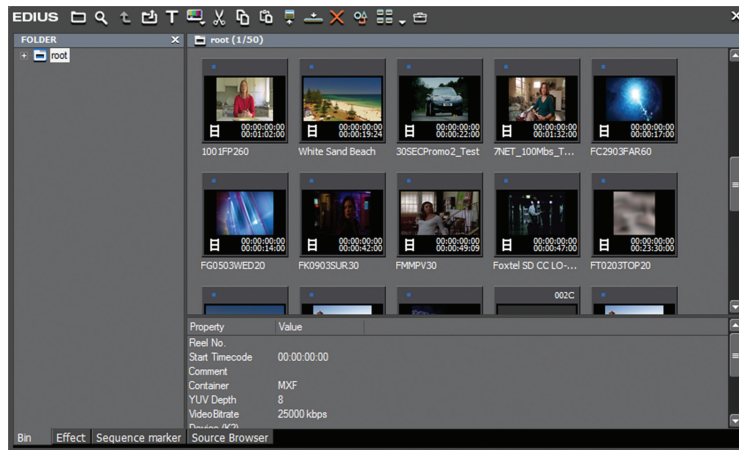
에디우스 프로젝트에서 만든 시퀀스는 다른 에디우스 프로젝트에서 불러올 수 있습니다.

다른 시스템의 편집 프로그램에서 만든 프로젝트와 플레이리스트를 에디우스에서 불러올 수도 있습니다.

지원하는 파일 형식

Asset Bin에 형식이 다른 많은 파일 소스들을 불러오거나 캡처할 수도 있다. Asset Bin은 다음과 같은 파일 형식과 확장자를 포함할 수 있다.

Captured Files	AVI	HD: Grass Valley HQX, Grass Valley HQ, DVCPRO HD SD: Grass Valley HQ, Grass Valley DV, DVCPRO50
	HDV	HDV1080i, HDV720p (MPEG TS)
	MXF	MPEG, XDCAM HD422, XDCAM EX, AVC-Intra 50/100, DVCPRO, DVCPRO HD
Supported Input Files	Movie	Uncompressed AVI (RGB+a, RGB, YUY2, UYVY), AVCHD, DIF stream, HDV, AVI (Grass Valley Lossless, Grass Valley HQ, Grass Valley HQX, Grass Valley DV 1.0/2.0, DVCPRO HD/50, Microsoft DV), XDCAM EX, HVR- DR60/HVR-MRC1, Meta File, MXF, XDCAM/XDCAM HD/XDCAM HD422, P2 MXF, GF, XF, GXF, DivX (* DivX Codec Needed), QuickTime (* Sound: Linear PCM only), MPEG Video Stream, MPEG Program Stream, WMV, MPEG HDD MOVIE
	Sound	Wave, AIFF, AIFC, MP3, MPEG audio stream, Dolby Digital, WMA, Ogg Vorbis
	Still Images	DPX (SMPTE 268M-2003), PSD, TARGA, BMP, JPEG, JFIF, GIF, TIFF, QuickTime Image, Mac Pict, SGI Files, PNG, Flash Pix, WMF, Maya IFF, Inscrber (*.icg,*.ips), Quick Titrer (*.etl)
Supported Output Files	Movie	Uncompressed AVI (RGB+a, RGB, YUY2, UYVY), AVCHD, AVI (Grass Valley Lossless, Grass Valley HQ, Grass Valley HQX, Grass Valley DV 1.0/2.0, DVCPRO HD/50, Microsoft DV), MXF, XDCAM/XDCAM HD/XDCAM HD422, P2 MXF, GXF, GF, XDCAM EX, HDV, MPEG1/2, WMV, QuickTime, DVD-Video, QuickTime Exporter, H.264
	Sound	Wave, AIFF, WMA
	Still Images	PSD, TARGA, BM, JPEG, JFIF, TIFF, QuickTime Image, Mac Pict, SGI Files, PNG
Supported Projects	Input	EDL, AAF, FCP XML, Sony Project (SMI), P2 PLAYLIST
	Output	EDL, AAF

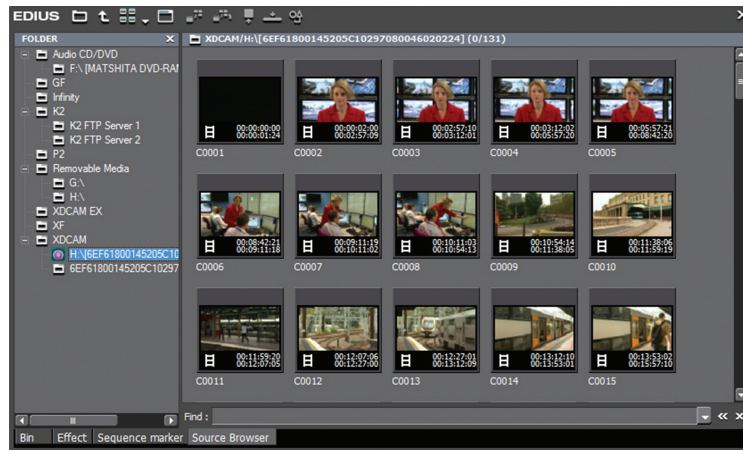


외부 소스로부터 가져오기

소니의 XDCAM 드라이브, 파나소닉 P2 드라이브, 그래스밸리의 Infinity 카메라, K2 서버, CD 및 DVD 등과 같은 많은 외부 기기로부터 클립을 불러오기 할 수 있다. The importer 설정은 시스템 설정 대화상자의 Importer/Exporter 영역에서 환경 설정을 합니다.

Source Browser

Source Browser는 사용자에게 파일 기반 미디어를 불러오는 절차를 간소화해주고, 클립의 오디오 비디오들이 편성된 파일 이름을 가진 다중 폴더 들에 나누어지는 MXF 와 같은 형식을 사용한 파일 기반 카메라 내에 만들어진 미디어를 찾아보기 쉽게 합니다.



- 자동으로 미디어의 종류를 구별하여 검출하고, 동시에 그 항목들의 썸네일을 표시하여 줍니다.
- 프로젝트 폴더에 백그라운드 프로세스로 파일 전송(지원되는 포맷에 대해).
- 다양한 업무에 사용되는 테이프리스 형식을 지원합니다.
- 편집 시에 타임라인에 미디어 매체에서 자료를 바로 드래그할 수 있습니다.(지원되는 포맷에 대해)

이렇듯 EDIUS의 통합된 소스 브라우저는 테이프리스 기반으로 하는 미디어 관리를 크게 향상시켰을 뿐만 아니라 사용자의 편집 업무 및 워크플로우에 효율적으로 대처하게 되었습니다.

다음 호에서는 이런 테이프리스 기반의 미디어를 가져오기 위한 설정과 자산 관리 윈도우에 등록된 각종 미디어 클립들을 이용한 기본 컷 편집에 대해서 알아보도록 하겠습니다.