



+ 신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사

Final Cut Pro Basic Setting & Editing



Final Cut Pro Basic Setting

편집을 할 경우 어떤 S/W를 사용할 것인지 결정하는 것도 중요하지만, 소스가 어떤 것인지 최종 출력되어야 하는 포맷이 무엇인지에 따라 S/W를 결정한다. 그다음 편집 S/W의 프로젝트 세팅을 사전에 결정해야 한다. 이 부분이 가장 중요한데, 편집자들이 가장 많이 실수를 하는 부분이기도 하다. 카메라 촬영 소스가 무엇인지 확인 후 프로젝트 세팅을 결정한다.

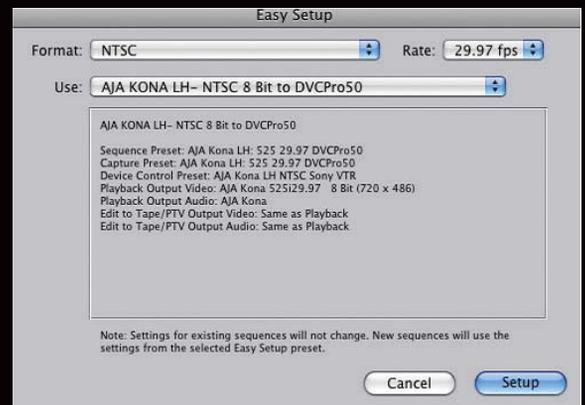
프로젝트 세팅 후 FCP가 실행되면 다음 순서를 기억하고 FCP를 처음 사용하는 분이라면 반드시 순서대로 진행하는 것이 바람직하다.

1. Final Cut Pro > Easy Setup

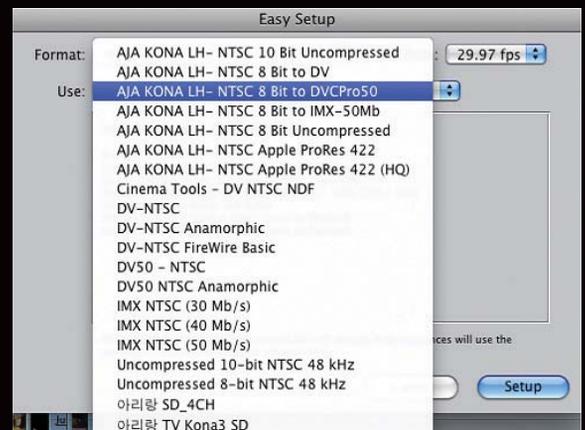
- Easy Setup : Audio/Video Settings를 쉽게 할 수 있도록 사전에 정해진 프로젝트 리스트를 제공해주는 설정이다.
일반적으로 다른 S/W에서는 Project Setting이라는 개념과 동일하다.



- Format : NTSC/HD/PAL 등의 방송규격의 모든 포맷을 설정한다.
- Rate : 29.97fps, 25fps, 24fps, 23.98fps 등의 Frame Rate를 정할 수 있다.
- Use : 사용할 Codec을 설정한다.



ex) 사용자가 AJA Board를 이용하여 Dvcpro 50을 사용하고자 한다면 그림과 같이 Format : NTSC, Rate : 29.97fps, Use : AJA KONA- NTSC 8bit to DVCpro 50으로 설정한다.





2. Final Cut Pro > System Settings

System Settings는 사용자가 캡처한 소스를 사용자 디스크의 어느 경로에 저장할 것인지 결정하는 메뉴이다. 캡처된 소스나 렌더링 소스, 그리고 그 외의 자동으로 만들어지는 소스들의 경로를 지정해 주는 곳이다. 입력되는 소스에 따라 대역폭이 달라지므로 신중하게 경로를 선택해야 된다.

2-1. System Settings



- ◆ Scratch Disks : Capture 영상 경로지정 및 사용할 Disk 세부세팅
- ◆ Waveform cache : 오디오의 파형이 저장되는 장소
- ◆ Thumbnail cache : 비디오클립의 앞부분 또는 Flipstrip 형태로 보여지는 영상이 저장되는 장소
- ◆ Autosave Vault : Project File이 자동으로 저장되는 장소

3. File > User Preferences에서 환경설정

User Preferences는 편집시 다양한 옵션을 설정할 수 있는 셋업이다. 편집시 사용자마다 필요한 옵션을 확인할 수 있는 곳으로 General TAP에서의 Autosave, Auto Render 또는 Audio Outputs TAP에서의 Audio Output 등의 설정을 할 수 있다.

Final Cut Pro	File	Edit	View
About Final Cut Pro			
User Preferences...			⌘Q
System Settings...			⇧Q
Easy Setup...			^Q
Audio/Video Settings...			⌘⌘Q
Provide Feedback			
Services ▶			
Hide Final Cut Pro			⌘H
Hide Others			⌘⇧H
Show All			
Quit Final Cut Pro			⌘Q

3-1. User Preferences(General) 설정

The screenshot shows the 'User Preferences' dialog box with the 'General' tab selected. The settings are as follows:

- Undo and Redo:** Levels of Undo: 90 actions; List Recent Clips: 10 entries.
- Real-time Audio Mixing:** 14 tracks; Audio Playback Quality: Low (faster); Limit real-time video to: 20 MB/s.
- Project Settings:** Show Tooltips (checked); Bring all windows to the front on activation (checked); Open last project on application launch (unchecked); Autosave Vault (checked); Save a copy every: 30 minutes; Keep at most: 40 copies per project; Maximum of: 25 projects.
- Timeline Options:** Prompt for settings on New Project (unchecked); Prompt for settings on New Sequence (unchecked); Sync audio capture to video source if present (checked); Report dropped frames during playback (unchecked); Abort ETT/PTV on dropped frames (checked); Abort capture on dropped frames (checked); On timecode break: Make New Clip; Warn when importing non-optimized media (checked); Browser Text Size: Large.
- Render Control:** Auto Render (unchecked); Start Render after: 45 minutes; Render: Open Sequences; Render RT Segments (checked).

Annotations (red diamonds) provide additional context:

- ◆ Undo와 Redo 값 입력 (points to Undo levels)
- ◆ 최근 사용한 클립의 리스트 수량 입력 (points to List Recent Clips)
- ◆ FCP 실행시 Tool 팔레트 보이기 위한 옵션 (points to Show Tooltips)
- ◆ Project의 자동저장 설정 (points to Autosave Vault)
- ◆ Tape에 레코딩 시 Drop 프레임 발생시 방지된다. (points to Abort ETT/PTV on dropped frames)
- ◆ 작업시 FCP를 정해진 시간 만큼 사용하지 않을 경우 자동으로 렌더링됨 (points to Auto Render)
- ◆ Capture시 Timecode가 Break되었을 경우 캡처 중단하되 옵션 : 새로운 클립을 생성할 것인지 등 3가지 옵션이 있음 (points to On timecode break)

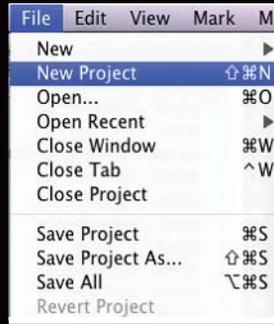
Tutorials

신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사
+ Final Cut Pro Basic Setting & Editing

4. File > New Project

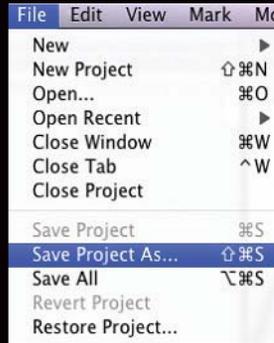
기본 셋업을 한 후 새롭게 프로젝트를 시작한다. 프로젝트 안에 자동적으로 만들어지는 시퀀스는 Easy Setup에서 지정한 포맷으로 만들어 진다.

한 프로젝트 안에는 다양한 포맷의 시퀀스를 만들 수 있다. 다른 포맷의 시퀀스를 만들려면 Easy Setup을 수정한 후 New Sequence를 해야 한다.



5. File > Save Project As를 선택하여 저장

캡처 전에 반드시 프로젝트를 저장하는 것이 좋다. 캡처시 프로젝트 이름 아래의 경로로 영상파일이 저장되므로, 사전에 프로젝트 이름을 지정하여 저장하는 것이 좋다.



1. Final Cut Pro > Easy Setup을 실행(AJA Board 사용시)

- 사용자가 작업할 포맷 지정

SD : AJA KONA LH to DVCPRO 50, Prores 422 HQ, Uncompressed 8bit, Uncompressed 10bit

HD : AJA KONA LH to DVCPRO HD, Prores 422 HQ, Uncompressed 8bit, Uncompressed 10bit

2. Final Cut Pro > System Settings

- Scrch Disk를 지정

3. File > User Preferences

- 사용자가 필요한 Option 선택

Auto Save, Auto Render, Drop Frame 등 설정

4. File > New Project

- 처음 열린 Project는 닫는다

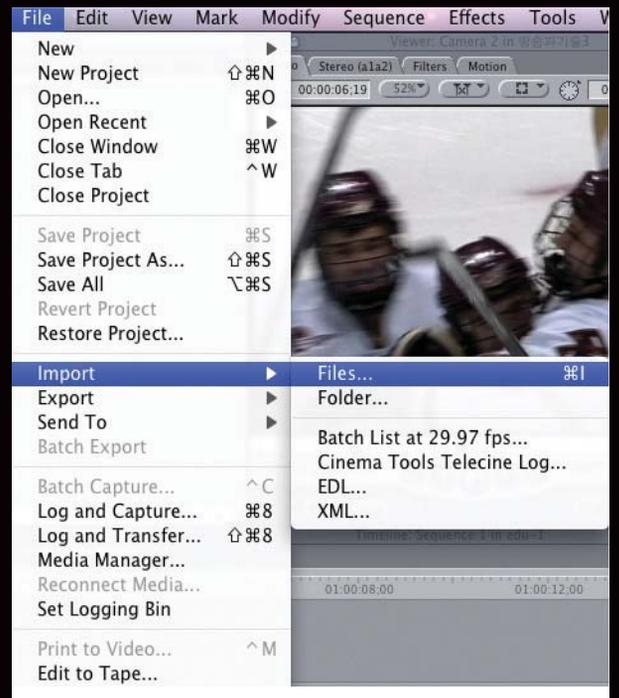
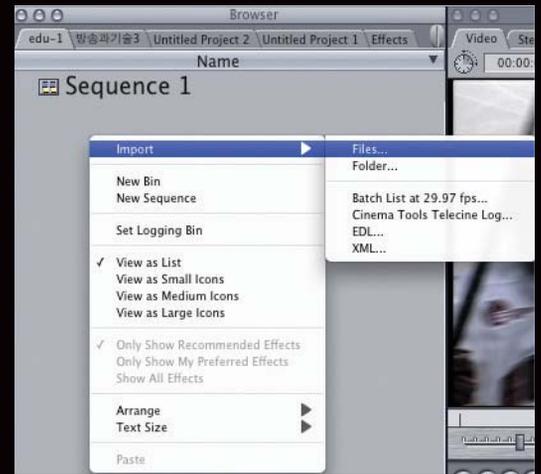
5. File > Save Project As를 선택하여 저장

앞의 절차는 FCP를 처음 실행시 반드시 확인해야 할 순서이며, 처음 Project를 만든 후 다시 FCP를 사용할 경우 System Settings에서 Scrch Disk를 지정한 경로만 확인하면 된다.

Final Cut Pro Basic Editing

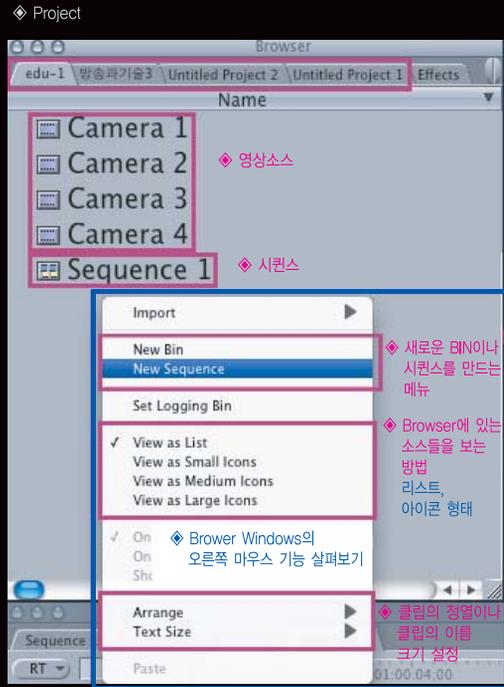
Browser Windows에 스토리지가 저장된 소스들을 Import 명령을 이용하여 불러온다

Browser Windows에서 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하여 Import 명령을 실행 후 File 또는 Folder를 선택



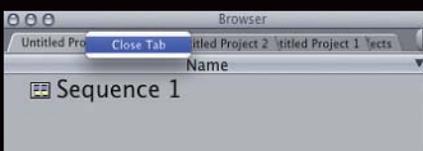
File > Import를 선택하여 File 또는 Folder를 선택

Browser Windows 알아보기



프로젝트 닫기 :

오픈된 프로젝트 위에 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하면 "Close Tab" 창이 나온다. 마우스로 "Close Tab"을 클릭하면 해당되는 프로젝트가 닫힌다.



FCP의 편집 방법(대부분의 NLE들이 동일한 방법을 제공하고 있음)

[1] Browser Windows에 있는 소스를 Timeline에 직접 Drag&Drop하여 편집하기

Viewer의 클립을 클릭하면 작은 미리보기 그림이 나타나며, 이 때 Timeline으로 드래그하여 Timeline으로 가져갈 수 있다. Timeline에 배치되는 구간은 In point에서 Out point까지의 Duration 이다.

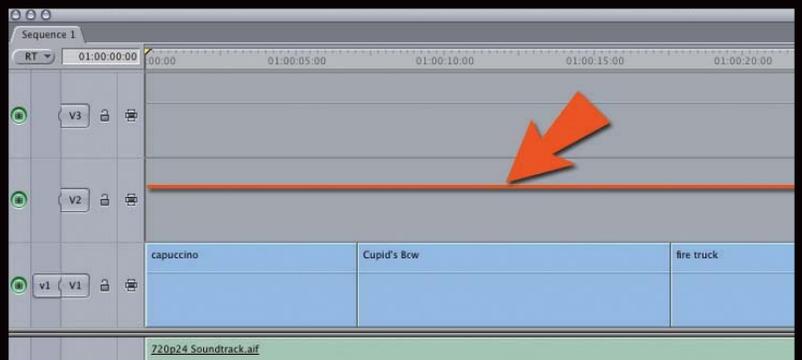
이렇게 하여 불필요한 부분들을 제거해 나가는 편집 방법을 말한다. 일반적으로 가장 많이 사용하는 편집 방법일 것이다. 단, Wireframe이 켜져 있는 상태에서는 Timeline으로 드래그하여 편집할 수 없다.

- Insert, Overwrite 편집

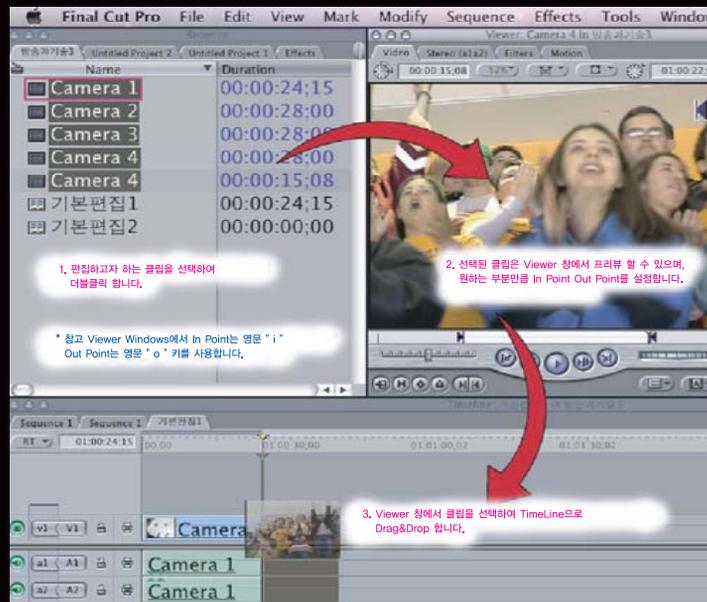
클립을 Viewer 또는 Browser에서 Timeline의 트랙으로 드래그하여 편집할 때, 트랙의 2/3지점의 라인 위에서 클립을 놓으면 "insert" 편집이 실행되며, 분리선 아래쪽에서 클립을 놓으면 "Overwrite" 편집이 실행된다.

인서트(Insert) 편집은 새롭게 배치되는 클립이, Timeline에 놓여 지는 지점 이후로 이미 배치된 클립들을 뒤로 밀어내면서 편집이 실행되는 것이다.

오버라이트(Overwrite) 편집은 새롭게 배치되는 클립이, Timeline에 이미 배치된 클립들을 덮어 쓰면서 배치되어 편집이 실행되는 것이다.



[2] Browser Windows에서 클립선택 후 더블클릭하여 Viewer Windows에서 In point와 Out Point를 설정하여 Timeline에 Drag&Drop하여 편집하기



- In point/Out point 삭제

- 캔버스의 Mark in, Mark out 버튼과 [Option]을 누른 채 클릭한다.
- 단축키 [Option + I], [Option + O] 키를 누른다.
- Menu> Mark> Clear In/ Clear Out을 선택한다.
- 스크러버바를 [Control+Click] 한 다음 'Clear In/ Clear Out'을 선택한다.

- In point/Out point 수정

- Mark in/out 모든 방법으로 수정이 가능하다.
- 스크러버바에 나타난 In/Out point 파란 트라이앵글을 직접 드래그할 수도 있다.

- Timeline의 클립을 Viewer에서 열기 : Timeline에 배치된 클립도 수정 및 효과 작업을 위해 Viewer Windows에서 볼 수 있다.

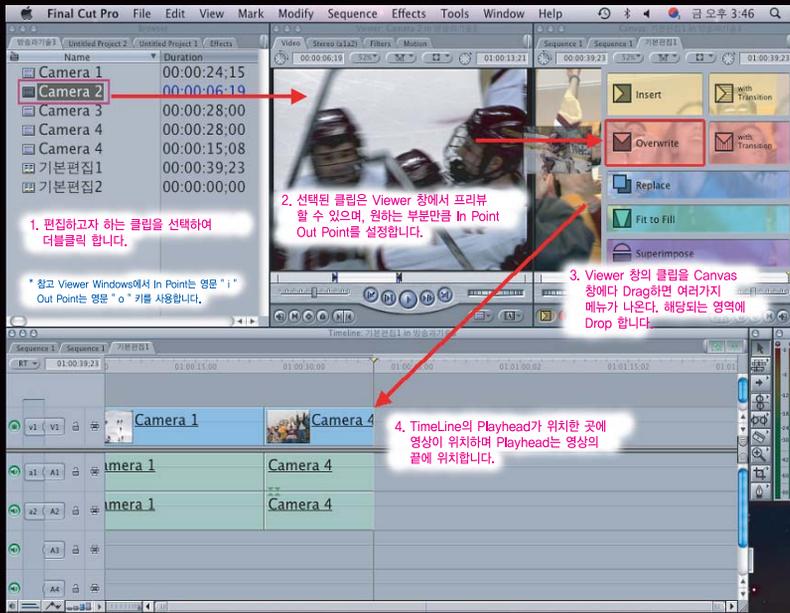
- Timeline의 배치된 클립을 더블클릭한다.
- Timeline의 배치된 클립을 Viewer로 드래그한다.
- Timeline의 배치된 클립을 선택한 후 [Return] 키를 누른다.

Tutorials

신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사
+ Final Cut Pro Basic Setting & Editing

[3] Browser 또는 Viewer Windows에서 클립을 Canvas Windows로 드래그하면 편집오버레이 메뉴가 나타난다. 클립을 원하는 위치에 놓으면 Timeline 타깃트랙에 편집된다. 이러한 방법으로 편집하는 것을 Three Point Editing이라 말한다.

Canvas Windows로 드래그하여 빈 공간에 놓으면 Overwrite 된다. 즉, 기본 편집 방식은 "Overwrite" 이다.



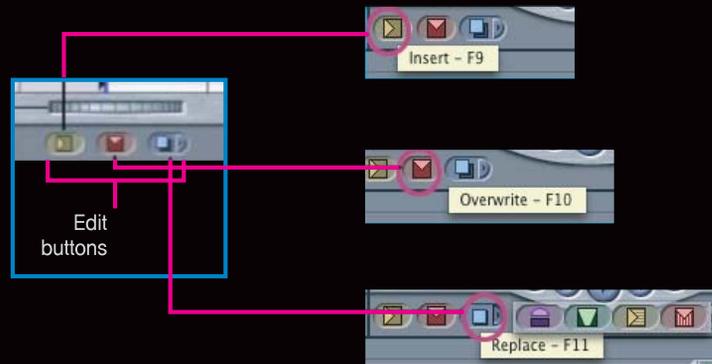
[4] 단축키를 이용하여 편집하기

- Insert : [F9]
- Overwrite : [F10]
- Replace : [F11]
- Superimpose : [F12]
- Insert with Transition : Shift + [F9]
- Overwrite with Transition : Shift + [F10]

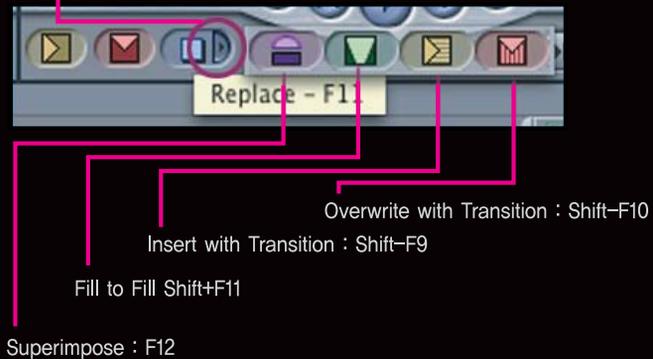
위와 같이 단축키가 이루어져 있으며 MacOS X 상의 "Expose" 단축키와 중복된다. 단축키를 사용하면 MacOS 단축키를 변경하거나 FCP의 단축키를 변경해야 한다.

편집 오버레이에 관련된 Edit Buttons 알아보기

1. Viewer 창에서 프리뷰하고 난 후 원하는 만큼 In Point/Out Point를 설정합니다.
2. Canvas Windows에서 Edit Buttons을 마우스로 클릭하여 편집기능을 실행합니다.



해당 버튼을 클릭하면 확장된 편집아이콘이 나타남



Three Point Editing의 개념과 원리

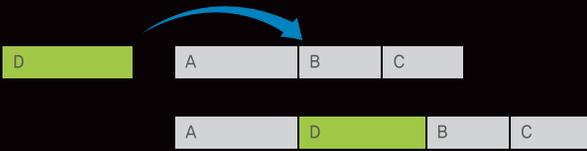
소스클립의 In point, Out point 그리고 타깃이 되는 Timeline의 In point, Out point 4개의 Mark point 중에서 3개만 정해놓으면 Timeline에 정확한 위치와 길이를 지정할 수 있는 것이 Three point editing의 원리이다.

소스클립의 In point, Out point가 설정되지 않았으면 Media start/end가 클립의 In point, Out point를 대신하며, Timeline의 In point, Out point가 설정되지 않았으면 플레이헤드가 In point를 대신한다.

[1] Three Point Editing 상세 설명

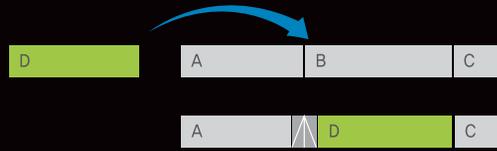
- Insert 편집

Viewer 창에서 Mark In Point와 Out Point를 설정한 후 Canvas 창에서 Inset 항목에 넣을 경우 아래와 같이 기준점이 되는 시점부터 다음 클립들 전체가 뒤로 이동되는 편집 방법을 말한다.



- Overwrite with Transition

Canvas 창에서 Overwrite 명령을 실행할 때 미리 지정된 장면전환 효과와 Overwrite 명령을 같이 실행할 수 있다.



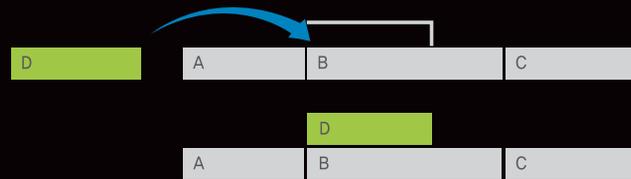
- Overwrite

Viewer 창에서 Mark In Point와 Out Point를 설정한 후 Canvas 창에서 Overwrite 항목에 넣을 경우 아래와 같이 기준점이 되는 시점부터 소스의 길이만큼 덮어쓰게 된다.



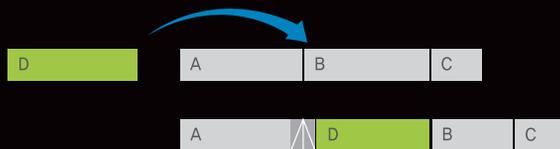
- Superimpose

Viewer 창에서 Mark In Point와 Out Point를 설정한 후 Canvas 창에서 Superimpose 항목을 실행할 경우 미리 지정된 타깃트랙의 바로 위에 클립이 배열된다.



- Insert with Transition

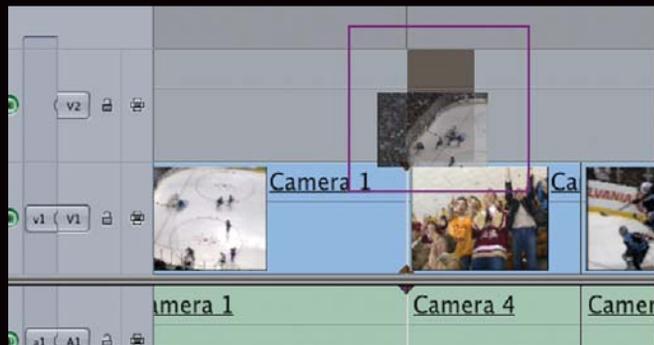
Canvas 창에서 Inset 명령을 실행할 때 미리 지정된 장면전환 효과와 Inset 명령을 같이 실행할 수 있다.



[2] Timeline 트랙추가 및 삭제하기

소스를 Timeline에 드래그하면 자동으로 트랙이 생성되면서 소스가 놓여진다.

Timeline 트랙에 마우스 오른쪽 버튼을 누른다.



- 단축키를 활용한 타깃트랙 끄기
- 비디오 타깃트랙 끄기 : [Shift+ F6]
- 오디오1 타깃트랙 끄기 : [Shift+ F7]
- 오디오2 타깃트랙 끄기 : [Shift+ F8]

Sequence > Insert Track에서 트랙 추가 및 삭제를 할 수 있다.
Timeline 앞쪽 부분에 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 트랙 추가 삭제 버튼이 나타난다.



[3] 타깃트랙 설정하기

각 트랙패널 앞부분의 왼쪽 버튼(Source)을 드래그하여 타깃트랙을 설정할 수 있다.



- 타깃트랙 설정법

- 각 트랙패널 앞부분의 왼쪽 버튼(Source)을 드래그하여 타깃트랙으로 설정하고자 하는 트랙으로 옮겨 붙인다.
- 타깃트랙으로 설정하고자 트랙의 패널 앞부분의 오른쪽 버튼(Destination)을 클릭하면, 왼쪽 버튼(Source)이 자동으로 클릭한 트랙으로 옮겨 이동한다.
- 단축키를 활용하여 타깃트랙을 설정한다. 단축키를 누른 채로 타깃트랙으로 설정할 트랙 번호를 눌러준다. 그러면 번호를 누른 트랙으로 타깃트랙이 설정된다.([F6] : 비디오 타깃트랙 설정, [F7] : 오디오1 타깃트랙 설정, [F8] : 오디오2 타깃트랙 설정)

타깃설정을 통한 여러 가지 형태의 편집 방법

Source의 Video를 V3트랙에 놓고 오디오는 기본 세팅으로 놓으면 Insert 되거나 Overwrite 된다.



Source의 Video 마우스를 눌러서 타깃트랙을 꺼놓은 후 오디오는 기본 세팅으로 놓으면 오디오트랙에만 Insert 되거나 Overwrite 된다.



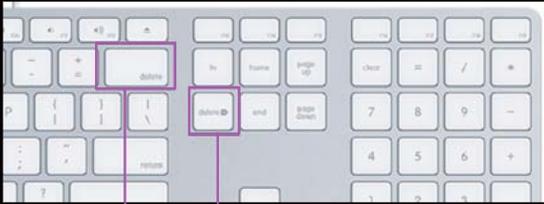
Source의 Video 타깃트랙을 V1으로 놓은 후 첫 번째 오디오 트랙만 타깃설정을 꺼놓았을 경우 V1 비디오트랙과 2번 오디오트랙에만 Insert 되거나 Overwrite 된다.



Tutorials ①

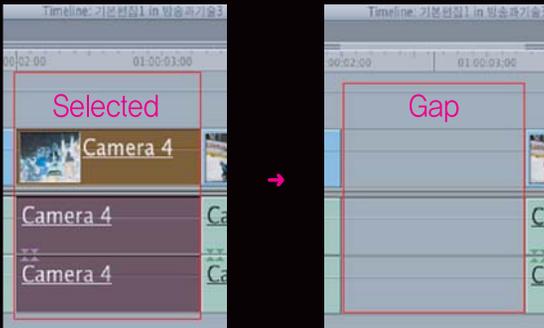
신광식 · 미디어빌리테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사
+ Final Cut Pro Basic Setting & Editing

[4] Timeline 트랙에서 클립 삭제하기



- Lift delete(delete)

클립을 선택하고 delete(상단) 버튼을 누르면 클립은 삭제되고 갭(Gap)으로 남는 이 방법은 Lift Delete이라고 한다. 이 갭을 없애려면 다시 한 번 갭을 선택한 후 delete 버튼을 누르면 갭이 삭제된다.



- Ripple delete(Forward delete)

Selected clip클립을 선택하고 이 버튼을 누르면 클립이 삭제되면서 뒤에 있는 클립은 갭을 만들지 않고 붙이는 방법은 Ripple delete라고 한다.



- Auto toggle을 이용한 Delete 방법

Toggle 키를 마우스로 클릭하면 비활성화 된다. 그리고 Delete 명령을 실행하면 활성화된 부분만 Delete 명령이 실행된다.

