Tutorials () 신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사 + Trim & Advanced Editing

+ 신광식ㆍ미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사

## Trim & Advanced Editing





지난 호에서는 FCP의 기본적인 빠른 편집 기능 (3Point editing)을 살펴보았다. 이번 호에서는 한 프레임 단위나 지정된 프레임만큼 편집점을 빠 르게 이동하는 작업방법을 설명하도록 하겠다.

#### Trim(정밀 편집)

기본적으로 편집자들은 대략적인 편집(가편)을 해 놓은 상태에서 다시 한 번 정밀한 편집을 하게 되는데 이때 사용되는 기능이 바 로 Triming 기능이다.

Trim Edit Window 살펴보기



 Trim Edit Window를 실행하는 방법

 1) 클립과 클립 경계를 더블클릭

 2) 경계를 선택한 후 마우스 오른쪽 버튼을 클릭

 3) Menu – Sequence – Trim Edit를 선택

 4) 단축키 [Command+7] 키로 실행



#### Trim 방식을 선택하는 방법

- 1) Trim Edit Window의 왼쪽 또는 오른쪽 부분을 클릭하면 해당 클립에 대한 'Ripple' 편집 방식 이 되며, 두 이미지의 가운데 부분을 클릭하면 'Roll' 트리밍 방식이 된다.
- 2) 단축키 [U], [Shift+R] 키를 눌러 Roll/Ripple 트 리밍 방식을 전환할 수 있다.

### Trim 방식 사용시 영상을 제어하는 방법

- 1) 재생/정지 버튼 등을 활용한다.
- 2) 단축키 [J], [K], [L] 키 활용하여 다양한 속도의 재생을 컨트롤한다.
  - \*참고 : Trim Edit Window에서 [Space] 키는 일 반적인 재생기능과 다른 '미리보기' 기능을 수행 한다.

#### Trim 편집 방법

- 1) 스크롤바의 인/아웃 포인트를 직접 드래그하여 트리밍을 진행할 수 있다.
- 2) 단축키 [ | ], [ O ]로 인/아웃 포인트를 재설정 해주어 트리밍을 작업할 수 있다.
- In Shift, Out Shift 버튼을 눌러 트리밍을 작업할 수 있다.
- Trim Edit Window 하단의 트리밍 버튼을 눌러 트리밍을 작업할 수 있다.



#### Dynamic Trimming

Dynamic Trimming은 Trim Edit Window에서 실행할 수 있는 실시간 트리밍을 의미하며 재생되는 화면을 보면서 즉시 트리밍 기능을 수행한다.

#### Dynamic Trimming 상태를 설<u>정하는 방법</u>

1) Trim Edit Window에서 'Dynamic' 체크박스를 켜거나 끈다. 2) User Preferences에서 'Dynamic Trimming' 옵션의 체크박스를 켜거나 끈다.

#### Dynamic Trimming 작업하기

단축키 [J], [K], [L]을 활용한다. 즉, 재생 중에 [K] 키를 눌러 재생을 정지하면 현재 설정된 트리밍 방식에 따라 Roll, Ripple 트리밍이 재생과 동시에 실행된다. [K] 키 를 눌러 정지한 지점으로 Roll이나 Ripple 트리밍 방법이 적용된다.

#### Advanced Editing

편집의 기본은 테이프나 디스크, 메모리 등 영상이 저장되어 있는 매체에서 필요한 영상을 선택하고 선택된 영상을 타임라인을 통해 순차적으로 배열하는 것이라 생각 한다. 기본 편집을 마친 후 완성도를 높이기 위해서는 여러 가지 기능을 사용하는 데, 이때 필요한 몇 가지 중요한 기능을 기술하겠다.

#### Audio Video Link & Linked Selection

캡처 받은 영상과 오디오는 링크되어 있어서 작업시 항상 같이 움직인다. 영상과 오 디오는 분리해서 편집을 해야 하는 경우가 많이 있는데, 이때 다음의 명령어를 사용 하면 된다.

Link 클립 선택 후, 메뉴 Modify - Link 명령 실행



	1:00-16:00	01.0
	Camera	
Ca	mera 2	
Ca	mera 2	

Camera

Modify Sequence Effects To

**Remove Subclip Limits** 

Make Independent Clip Make Freeze Frame

Camera 2

Camera 2

Make Subclip

Merge Clips...

✓ Clip Enable

✓ Stereo Pair

Clip Settings...

Link

Scale to Sequence

Conform to Sequence

[링크 안 된 클립]

01-00 14-00	l et d
Camera	0
Camera 2	
Camera 2	

8

Camera

-fa

Camera 2

Camera 2

4

¥U

ΩN

^B

XL.

981

1362



링크되어 있다는 뜻이다. 링크된 소스는 하나의 클립으로 묶여 편집이 된다. 클립 단위로 링크를 해제하거나 다시 링크시킬 때는 클립을 선택 한 후, Modify > Link를 선택 하거나 단축버튼 [Command]-L을 누르면 된다.

#### Linked Selection

타임라인 오른쪽에 위치한 이 버튼은 활성화 되어 있으면 녹색으로 표시되고, 비활성화 상태에서는 회색으로 표시된 다. 이 메뉴는 활성화나 비활성화 상태에서 타임라인에 있 는 영상 전체에 영향을 미치며 링크된 오디오 트랙이나 비 디오 트랙을 따로 선택해야 할 경우 이 버튼을 클릭하여 비활성화 상태로 변경한다. 이 버튼과 상관없이 [Option] 을 누르고 클립을 선택하면 Link Selection 설정된 상태와 반대 상태로 선택된다.

#### 영상을 캡처시 오디오를 스테레오로 설정 후, 캡처 한 영 상과 오디오를 분리해도 1번과 2번 오디오는 링크되어 있 다. 이때 오디오를 분리하고자 할 때는 Modify - Stereo Pair를 실행해 주면 오디오는 분리된다.

#### Sync

편집을 하다보면 싱크(Sync)가 어긋난 상태를 경험할 수 있다. 또한, 오디오와 비디오의 싱크를 변경하여 편집해야 하는 경우가 있다. 예를 들어, 장면이 전환될 때 오디오가 먼저 나온 후 영상이 나중에 나오는 경우에 오디오와 비디 오의 싱크에 변화를 주어야 한다. 변경된 싱크 길이만큼 원하는 트랙소스를 움직여 싱크를 맞춰줄 수 있다. 원하는 트랙소스를 선택하고, '+'나 '-' 버튼을 누르면 Move 메뉴가 나타나 정확한 길이를 넣어 맞춰줄 수 있다. 그림은 오디오와 비디오가 '-' 방향과(왼쪽), '+' 방향(오 른쪽)으로 각각 비디오 클립과 오디오 클립 싱크가 각각 22프레임 변경되어 있는 상태이다.

#### [싱크 변화가 없는 클립]

	Timeline: 가용 in edu-	1
4:00	01.00.08.00	100000
Can	nera 2	
Camera 2		
Camera 2		

#### [오디오 비디오 싱크가 22프레임 변경된 클립]



#### Sync를 이용한 클립 이동 기능

클립의 앞부분에 빨간색 사각형을 마우스 오른쪽 버튼으로 클 릭하면 비디오와 오디오에 각각 메뉴가 나온다.

- · Move into Sync : 선택한 비디오 클립이 싱크를 맞추기 위해 움직이는 메뉴
- · Move Others into Sync : 선택한 클립이 아닌 다른 소스. 즉, 오디오 클립이 싱크를 맞추기 위해 움직이는 메뉴 · Slip into Sync : 타임라인 위에서 클립을 움직이지 않고, Slip을 이용하여 싱크를 맞추는 기능. 여기서는 비디오 길이 와 상관없이 인/이웃 지점이 이동하여 싱크를 맞출 수 있다.
- · Slip Others into Sync : 이 메뉴 역시 움직임 없이 Slip 기능을 이용하며, 오디오 길이는 변하지 않고 싱크를 맞춰 인/이웃 지점을 이동한다.



집된 부분이 변형된다.

편집하던 중 타임라인 상에 편집된 클립에 필터나 모션 이펙 트를 적용하여 수정하거나 컨트롤해야 될 경우는 타임라인에 올려 진 소스를 더블클릭해서 뷰어 창에서 열어야 한다. 이런 경우 뷰어 창 아래 스크롤바를 보면 회색 점선(Sprocket Holes)이 있다. 이 소스는 타임라인 상에 편집된 소스임을 나 타내며, 뷰어에서 인/아웃을 재설정하면 타임라인 상에서 편

Frame은 타임라인에서 편집된 소스 클립은 캔버스에서 보여 질 때 타임라인 위에 플레이헤드가 있는 곳의 프레임을 뷰어 에서 마스터 클립을 불러오는 명령이다.



Canvas 창 오른쪽 아래에 "Show Match Frame" 아이콘을 클릭



#### Frame - Master Clip을 선택하거나 버튼을 누르면 실행



#### Open 'Camera 2' 2 Open in Editor Reveal in Finder Duration (00:00:03;11)... Make Independent Clip Item Properties Send To mera . Cut mera Copy Remove Attributes Ripple Delete Clip Enable Composite Mode Uncollapse Multiclin(s) Reconnect Media... Media Manager... Capture ...







#### Speed (Constant Speed & Variable Speed)

#### **Constant Speed**

영상에 속도감을 조절할 때 사용하는 기능 중에는 고정스피드(Constant Speed)와 가변스피드 (Variable Speed)가 있다. 고정스피드(Constant Speed)는 하나의 클립에 스피드 변화를 위해 입력 한 퍼센트로만 일정하게 적용하는 기능을 말하며, 하나의 클립에 다양한 스피드를 적용하려면 클립을 잘라서 잘려진 클립마다 원하는 퍼센트를 입력해서 결과물을 만들어 낸다.

- · 스피드 조절 방법 : 스피드를 적용하는 방법은 원하는 클립을 선택하고 마우스의 오른쪽 버튼 을 클릭하면 그 클립에 적용할 메뉴가 나오는데 스피드를 선택할 수 있다. 단축 버튼 [Command+J]을 누르거나, Modify - Speed 를 선택할 수 있다. 또한, 스피드는 길이 (Duration)를 변경하거나 퍼센트(percent)로 조 절할 수 있다. 길이를 조절하여 원하는 값을 입 력하면 해당되는 길이만큼 속도가 조절된다. 퍼 센트는 정상적인 속도일 경우 100%이며, 100% 이상일 때는 클립의 길이는 짧아지고 속도는 빨 라진다. 100% 이하일 때는 클립의 길이는 길어 지고 속도는 느려진다.
- · 리버스(Reverse) : 클립이 거꾸로 재생되는 스 피드 값을 가진다. 이 옵션을 적용하면 타임라인 에 클립은 (-)퍼센트로 바뀐다.
- · 프레임 블렌딩(Frame Blending) : 변경한 스 피드에 따라 기본 프레임들을 중첩하여 새로운 프레임을 만들어 영상 재생시 부드러운 효과를 준다.

#### Variable Speed

과거 고급 합성장비들에 있는 기능이다. 좀 더 쉬운 작업방법과 효과적인 결과물을 얻기 위해 많은 돈을 지불했던 과거에 비해, 현재의 NLE 편집장비들은 충분히 과 거 고가의 장비들의 역할을 수행 할 수 있다는 단편을 보여주는 기능 중 하나라고 생각한다.

가변스피드(Variable Speed)는 하나의 클립에 프레임마다 다른 스피드 값을 가질 수 있는 것을 말하며(slow, fast), 적용한 값에 따라 타임라인에 놓인 클립은 길이 의 변화는 없으며 오디오도 변형되지 않는다.



#### Viewer - Motion - Time Remap을 클릭

[Time Remap 옵션을 적용하기 전, Pen 툴을 이용하여 다양한 변화를 줄 수 있음]







146 BROADCASTING & TECHNOLOGY

Freeze Frame(스틸 이미지) 편집하고 있는 영상에서 하나의 이미지 파일 을 만들어 사용하고자 할 경우 FCP에서 그 림과 같이 명령을 실행하면 원하는 이미지를 얻을 수 있다.

메뉴 Modify - Make Freeze Frame 실행





· 정지회면 사용방법 : 동영상에서 한 프레임을 선택하여 정지화면처럼 이용하려면 타임라 인 (캔버스화면)이나 뷰어 창에서 정지화면으로 사용할 위치를 찾는다. 플레이헤드가 멈춰 있는 그곳을 정지화면으로 만들 수 있다. 단축버튼[Shift + N]을 누르면 뷰어 창에 정지화 면이 만들어져 있다. 기본적으로 정지화면 길이가 10초로 되어 있다. 원하는 길이만큼 조 절한 후 타임라인에서 편집하면 된다. 또, 뷰어 창에 만들어진 정지화면은 브라우저에 등 록해 주면 하나의 독립된 소스로 남게 된다. 저장하지 않으면 시퀀스를 삭제하여 다시 만 들어서 사용해야 하는 불편함이 있을 수 있다. 우선, Viewer 창에 생성된 정지화면을 마 우스로 Browser 창에 드래그앤드롭 한다. 다음, Browser 창에 생성된 정지영상을 타임 라인의 원하는 위치에 드래그앤드롭 한다.

\* 참고 : 일반적으로 정지영상을 만들면 10초의 길이를 가진 정지영상이 만들어 지는데 이것은 FCP - User Preferences의 "Still/Freeze Duration" 설정 값이 설정되어 있기 때문이다. 또, Freeze Frame으로 생성된 클립뿐만 아 니라, Still 이미지를 임포트했을 때 기본적으로 Still 클립에 할당하는 길이 값이 되기도 한다. 임포트 한 후 얼마든지 수 정이 가능하다.



Tutorials 이 신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사 + Trim & Advanced Editing

# Trim & Advanced Editing

