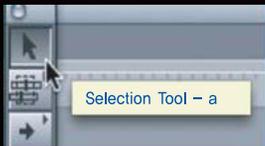




+ 신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사

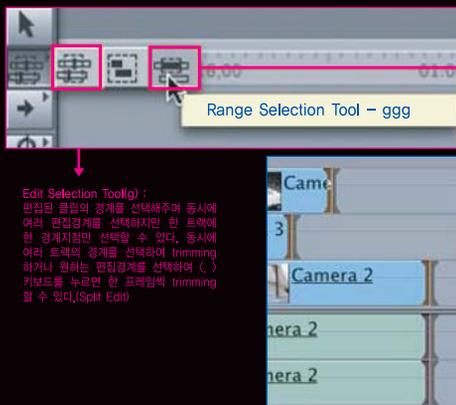
# Tool Palette 활용하기

## Selection Tool(a) : 기본 선택 툴

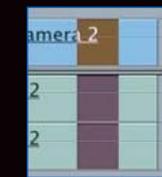


단축키 "a"이며, FCP 사용시 기본 툴이다. 클립 등을 클릭 또는 드래그로 선택할 수 있다. [Shift], [Command] 키를 활용하여 다중 선택하는 것도 가능하며, 클립과 클립사이클 핸들링하거나 필드 적용시 사용되는 툴이다. 또한, 트림기능을 사용할 경우 클립의 '경계' 면을 클릭하여 선택한 후 트림기능을 수행 할 수 있다.

## Edit Selection Tool(g)



**Edit Selection Tool(g) :**  
편집된 클립의 경계를 선택해줌과 동시에 여러 편집경계를 선택하지만 한 트랙에만 경계지점만 선택할 수 있다. 동시에 여러 트랙의 경계를 선택하여 trimming 하거나 원하는 편집경계를 선택하여 (<) 키보드를 누르면 한 프레임의 trimming 할 수 있다.(Split Edit)

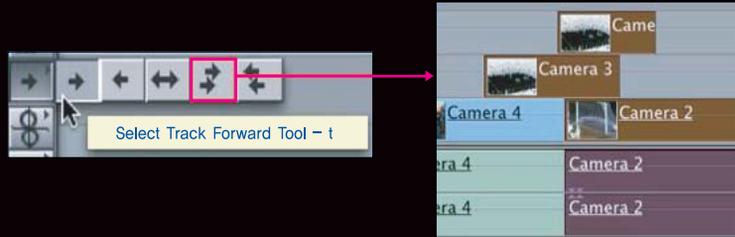


**Range Selection Tool(ggg) :**  
타입라인에 편집된 클립 중, 부분만 드래그하여 선택할 수 있으며, 선택된 부분만 필터를 적용할 수 있다. 또한 선택한 부분을 이동하거나 삭제할 수 있는 툴이다.

\* Extend Edit 기능 사용시 유용한 툴이며, 여러 개의 클립 길이를 한꺼번에 일정하게 설정할 수 있다. 경계선택 후 플레이헤드를 원하는 지점으로 이동한 후 "e" 키를 누르면 동시에 클립 경계가 플레이헤드 지점으로 자동으로 이동한다.

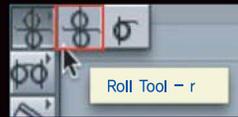
\* 여러 트랙의 클립 경계들을 동시에 다중 선택한 다음 "e" 키를 눌러 한번에 Extend를 실행할 수도 있다.

### Select Track(t) : 트랙 선택 툴



클릭한 지점을 기준으로 왼쪽 방향에 편집된 모든 클립이나 오른쪽 방향의 클립들을 선택해서 원하는 방향으로 움직일 수 있는 툴이다. 다중 트랙 툴을 선택하여 여러 개의 트랙을 한 번에 선택할 수도 있다.

### Roll Tool(r) : 기본 편집 후 정밀 편집을 하기위한 편집 툴



롤(Roll) 편집은 두 클립의 편집된 경계를 동시에 트리밍을 한다. 즉, 앞 클립의 Out과 다음 클립의 In 점을 동시에 선택하여 한쪽 방향으로 움직여주면 움직인 만큼 편집 경계면도 이동된다. 마우스를 움직여 편집 점을 편집하거나 키보드의 “+” 버튼을 누르면 원하는 지점으로 이동시킬 수 있다.



툴 팔레트에서 'Roll' 툴을 선택하거나, '선택 툴' 상태에서 클립의 경계를 선택한 다음, [Shift+L], [Shift+] 키를 사용하여 Multi-Frame으로 'Roll' 트리밍을 할 수 있다. 이 때 Multi-Trimming의 수치는 User Preferences의 'Multi-Frame Trim Size'의 설정에 따라 달라진다. 또 다른 방법은 툴 팔레트에서 'Roll' 툴을 선택하거나, '선택 툴' 상태에서 클립의 경계를 선택한 다음, 타임코드를 입력하면 'Roll' 트리밍을 실행할 수 있다. 타임코드를 활용하므로 빠르고 정확한 'Roll' 트리밍을 진행할 수 있다.

이때 편집된 두 클립의 길이는 변동이 되지만 전체 길이의 변화는 없다. 편집 점을 더블클릭하였을 경우 다음과 같이 Trim 화면이 나오며 이때 Roll 툴을 이용하여 Trim 할 수 있다.



Tutorials

신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사  
+ Tool Palette 활용하기

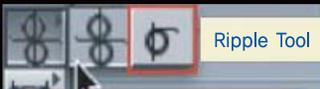
Roll Tool 사용 예



그림은 Roll 툴을 이용하여 편집 점을 이동시킨 결과이다. 편집 점을 오른쪽으로 이동시켰을 경우 그림처럼 Camera4 클립의 듀레이션이 늘어난다. 단, 전체 길이의 변화는 없다.

Ripple Tool(rr) 툴 :

기본 편집 후 정밀 편집을 하기위한 편집 툴



리플(Ripple) 편집은 두 클립의 편집된 경계 중 한 쪽의 경계를 트리밍 한다. 즉, 앞 클립의 Out과 다음 클립의 In 점 중 한쪽을 선택하여 한쪽 방향으로 움직여주면 움직인 만큼 편집 경계면도 이동된다. 편집된 두 클립의 길이가 변동되고 전체 편집된 시간도 바뀐다.

Ripple Tool 사용

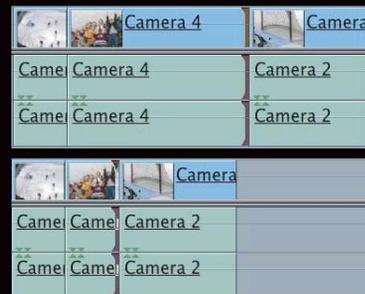


툴 팔레트에서 'Ripple' 툴을 선택하거나, '선택 툴' 상태에서 클립의 경계 중 'Ripple' 트리밍을 실행할 클립 쪽을 클릭하여 선택 후, [Shift+J], [Shift+] 키를 사용하여 Multi-Frame임으로 'Ripple' 트리밍을 작업할 수 있다.

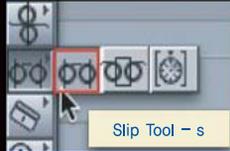
툴 팔레트에서 'Ripple' 툴을 선택하거나, '선택 툴' 상태에서 클립의 경계를 선택한 다음, 타임코드를 입력하면 'Ripple' 트리밍을 실행할 수 있다. 타임코드를 활용하므로 빠르고 정확한 'Ripple' 트리밍을 진행할 수 있다. 그리고 클립의 경계 선택 후, [U], [Shift+R] 키를 누르면 Roll/Ripple 트리밍 상태가 번갈아 선택된다.

Ripple Tool 사용 예

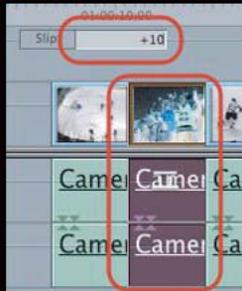
그림은 Ripple 툴을 이용하여 편집 점을 이동시킨 결과이다. 편집 점을 왼쪽으로 이동시켰을 경우, Camera4 클립의 듀레이션은 줄어든다. 단, 전체 길이는 Camera4 클립이 줄어든 만큼 줄어든다.



## Slip Tool(s)

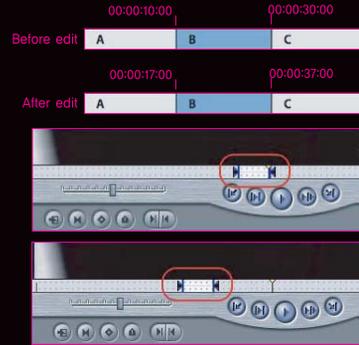


슬립(Slip)은 편집된 클립의 길이는 변하지 않으면서 클립 안 마크인 점과 마크아웃 점이 이동되는 툴이다. 슬립 툴을 사용하여 타임라인에 있는 클립을 선택하여 움직이면 Duration은 그대로이면서 내용만 달라진다. 즉, In/Out 지점이 움직이는 것이다.



Slip Tool을 선택한 후 “+”, “-”를 누르면 이처럼 +방향(오른쪽)이나, -방향(왼쪽)으로 In/아웃 점이 이동되면서 슬립편집이 이뤄진다. “<”와 “>” 키를 누르면 한 프레임씩 슬립되기도 한다.

## Slip Tool 사용 예

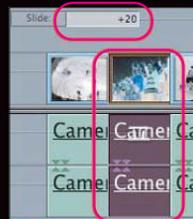


그림은 Slip 툴을 이용하여 선택된 클립의 IN, OUT 점을 변경시킨 결과이다. 편집 점을 왼쪽으로 이동시켰을 경우, 그림처럼 처음 선택된 그림이 아닌 소스의 다른 영상이 보여 진다. 이때 전체 길이는 변화되지 않는다.

## Slide Tool(ss)



슬라이드(Slide) 편집이란 타임라인 상에서 클립과 클립 사이에 있는 클립을 어느 한쪽 방향으로 이동하면 반대쪽에 놓인 클립의 길이가 변동되면서 갭(Gap) 없이 편집하는 툴이다.



가운데 클립을 선택해서 슬라이드 편집을 할 경우, 슬라이드 툴을 선택하고 “+”, “-”를 누르면 상단에 정확한 수치로 슬라이드 편집이 가능하다. “<”, “>” 버튼을 이용하면 한 프레임씩 슬라이드 된다.



그림은 2번 클립을 잡고 왼쪽으로 슬라이드 시키면 1번 클립의 길이가 변화하고, 클립 Out 점이 이동된다. 또, 3번 클립의 길이도 변하면서 In 점이 이동된다. 전체 편집된 시간은 바뀌지 않는다.

## Tutorials

신광식 · 미디어빌리지테크, Apple Final Cut Pro 국제공인강사  
+ Tool Palette 활용하기

### Razor Tool(b)



Razor Blade Tool : 타임라인에서 편집된 클립을 자를 때 사용하며, 다중트랙을 한 번에 자를 수도 있다.



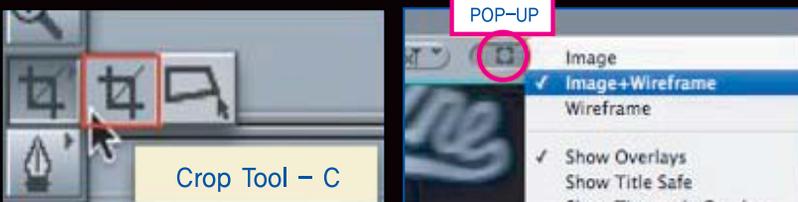
이 툴을 이용하면 하나의 클립이 여러 개의 클립으로 나뉘진다. 이와 같은 표시는 같은 클립에서 잘렸을 때 나타는 표시이며, 편집 점을 선택하고 delete 버튼을 누르면 다시 나뉘었던 부분이 하나로 합쳐진다. 편집 점을 선택하고 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 Join Through Edit 명령이 나타난다.

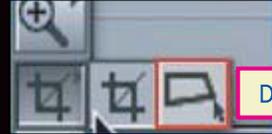
\* Add Edit는 'Razor' 툴과 유사하나, 'Razor' 툴은 플레이헤드가 재생 중인 경우에는 활용할 수 없다. 반면, 'Add Edit' 기능은 플레이헤드가 재생 중인 경우에도 활용이 가능하다는 장점이 있다. 메뉴는 Menu > Sequence > Add Edit를 선택하면 현재 플레이헤드가 위치한 시점에서 모든 트랙의 클립을 잘라준다. 단축키를 활용하는 방법은 [Ctrl+V] 키를 활용하여 'Add Edit'를 실행할 수 있다.

\* Locking 된 클립과 'Auto Select'가 비활성화 된 트랙은 'Add Edit'의 영향을 받지 않는다.

### Crop Tool(c)

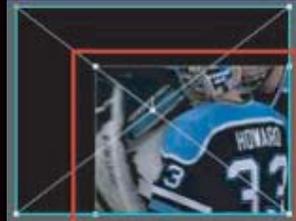
이 툴은 뷰어나 캔버스 화면에서 화면을 Crop하는 툴이다. 이 툴을 사용하기 전에 윈도우 POP-UP을 눌러 Image+Wireframe으로 놓아서 화면을 대각선 와이이어가 나타나도록 한다.



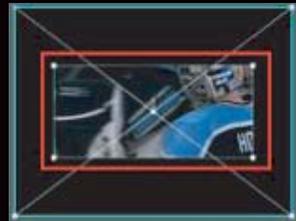


Distort Tool

### Crop 툴 사용 방법



자르기 툴 상태에서 마우스를 네 모서리 중 하나 위로 가져가면 포인터가 자르기 툴 모양으로 바뀐다. 모서리를 클릭하고 드래그하기 시작하면, 클릭한 모서리의 방향에서 화면을 자르는 결과를 얻게 된다.



이때 모서리를 Crop 할 때 [Command]를 누르면 현재 변경하는 모서리의 반대편 모서리도 대칭으로 함께 Crop되는 것을 볼 수 있다. 그리고, 꼭지점에서 드래그하면 두면을 동시에 Crop 하는 결과와 같다.



꼭지점을 Crop 할 때 [Shift] 키를 누르면 가로세로 비율이 맞게 Crop 된다. [Command] 키를 누르고 꼭지점을 Crop하면 모서리가 대칭되면서 Crop 된다. 동시에 [Shift]와 [Command]를 누르고 드래그하면, 비율과 모든 면을 동시에 조절할 수 있다.

### Distort Tool(cc)

이 툴은 뷰어나 캔버스 화면에서 화면을 변형하는 툴이다. 이 툴을 사용하기 전에 윈도우 POP-UP을 눌러 Image+Wireframe으로 놓아서 화면을 대각선 와이어가 나타나도록 한다.

### Distort Tool 사용 방법



마우스를 꼭지점에 가져가면 마우스 포인터가 Distort 툴로 변하고 드래그하면 부분이 왜곡된다.



[Shift] 키를 눌러서 드래그하면 수평이나 수직방향으로 왜곡된다.



와이어 중심에 있는 숫자는 선택한 클립의 트랙번호를 보여 주는 것이다.



## Tool Palette 활용하기

