Autodesk Smoke 2010

편집에서 사용되는 툴들은 많이 있다. 필자가 지금까지 써왔던 툴 중에서 Autodesk Smoke는 작업자가 편 하게 쓸 수 있는 툴이라 하겠다.

예전의 Discreet SGI 때는 제약이 많고, 잘 알려져 있지 않아서 사용하는 사람들이 극히 드물었다. 하지만, 지금은 그 상황이 아니다. Autodesk로 합병이 되면서 System의 OS(Unix에서 Linux로)도 바뀌고, 하드웨어 도 HP의 하드웨어를 선택하여 좀 더 낳은 퍼포먼스를 내고 있다.

Huwel

Smoke는 그림과 같이 데스크탑의 UI가 타임라인의 구성을 볼 수 있다.

	Use 10 LUT No: 10 LUT for imported Express? 0.00 Granat Loo Image Cata Type Vides Presst: RC3 Micks Rypass Vides Vides Vides Art Art Art Vides Art Art Art Art Vides Art	From Pao Presiew IX VIVIV Selected Flay Dece Prog Payer Presies Latterbas Overlays Ves Tmesmear kan Bartenba kan Sa As As As as As As As As	하다철 Ратк Нуе куша		Source TC 00.02.04 00:02:04:11 P 500 x 540 @ 8-bt (1.78) Go To Cheer Video framestare Est 1 h 5000000 1 Dat 50082.01 1 Duration 20:03.261 Car Mark	k 3 1 1 a 1 P 2 B 97 fps NOP 2 B 97 fps NOP 2 B 97 5	
		Edition					200
	\$	Process Hard Commit Comm	at Ft Rock End Lork Surc Tel Treate	Car Sel Offset Save Delate		and focus	Help
		Value Ats [Post]	Abs V+ L+ A+ Resite Durred Unit Cut	This Focus Clp	KHIL_matter-R52 Snap	Postoner	forences in
	Bach IX (NELL VILL P)	HD HHL PARTER - RS	III T.4425 H1878 HHL_Hate III 1	1 3438 H 3006 +	hint_master-852	t t	0
	ALL C	H 0.00		hibit_master-AMX			¢.
i.		H 0.00		hitiL_master-AMX		10.0	9
	Ewipe 2 E Espark 2 E FCC 1 E MNUTE			99 dž (
	Record Timeline Container E Audio 1	brub W+ W- Pre 3.0 144 +				+ ++ 00.020411 House	Select Home



그 외에 그림과 같이 스토리뷰어, 클립의 히스토리를 볼 수 있는 뷰어 등 여러 가지의 뷰어로 구성되어 있어서 유저가 좀 더 편하 게 작업을 할 수 있도록 UI가 구성되어 있다.









이러한 UI 및 데스크탑을 보면 Flame이나 Flint와는 사뭇 다른 인터페이스를 가지고 있다.





Smoke가 영상에서 편집이라는 부분을 맡고 있는 장비라서 편집 쪽에 기능이 강하다고 할 수 있다. 하지만, 편집만 하는 것이 아니라 편집을 하면서 2D의 이펙트를 만들어 넣을 수 있다. 즉, Flame이나 Flint에 있는 Action이나 Batch를 사용하여 합성이나 이펙트를 영상에 가미하여 영상효과를 극대화 할 수 있다.

합성의 기능적인 면에서 Autodesk Flint와 Autodesk Smoke은 기능이 비슷하다. 하지 만, Flame과는 합성의 기능면에서 많은 차이가 있다. Smoke의 Action과 Batch는 다른 제품(Flame, Flint)들과 똑같이 사용을 할 수 있고, Flame이나 Flint에서 작업한 Action, Batch 데이터를 가져와 추가 또는 수정을 할 수 있다.



필자가 이번 호에서 다룰 영상은 립싱크와 사진을 이용한 영상제작이다. 그러므로, 사진 의 연사느낌과 인물의 합성이 핵심이 되는 Music video이다.

처음 작업이 시작되면 Smoke의 타임라인을 이용하여 편집을 시작한다. 립싱크 부분은 Panasonic의 P2로 촬영하여 데이터로 받아 Smoke에서 Import Image를 이용하여 촬 영본을 Import로 받는다. 그럼 그림과 같이 오디오와 그림의 싱크를 맞추어 립싱크 편집 을 완성시킨다. 맨 위의 레이어가 편집본이 되겠다.





연사의 사진을 이용한 그림이기 때문에 연사로 찍은 사진들을 이용하여 편집을 한다. 이때 연사의 사진 을 레이어에 올려놓게 되면 해당 레이어의 속성에 따라 그림의 크기와 속도가 자동으로 적용된다. 즉, 720×486의 그림의 크기에 1280×853의 그림을 올리게 되면, 자동으로 resize라는 기능이 작용을 해 1280×853의 그림이 720×486의 크기에 맞혀 지게 된다.



합성 될 남자인물의 편집이 끝났으면, 합성시킬 여 자인물의 알파 값을 만들어야 한다. 그것은 Autodesk Smoke의 기능 중 keyer 안에 있는 Gmask를 이용하여 알파 값을 만들어 낸다.



여자인물에 대한 알파 값이 완성이 됐으면, 타임라 인 안에서 BFX를 이용하여 컷마다 합성을 해보자. Batch는 Flame이나 Flint에서는 Batch 메뉴가 따 로 있어서 작업을 수월하게 할 수 있다. 하지만, Smoke는 타임라인 안에 BFX라는 메뉴가 있어서 그곳에서 Batch의 기능을 사용할 수 있다. Batch를 이용하여 합성을 해보자. BFX는 항시 레코드 에어리어에 그림이 있을 때 기능을 사용할 수 있다. 영 상을 레코드 에어리어에 올려놓으면 그냥 영상의 맨 첫 장만 보일 것이다. 그 후 F5를 누르면 레코드 타임라인 을 볼 수 있다.

타임라인 안을 보면 파란색으로 클립이 있다. 클립을 선 택하고, 왼쪽의 메뉴 중 맨 위에 있는 Batch FX가 보일 것이다. 그 밑에 Pre를 눌러 BFX를 실행해 보자. 그러 면 Batch의 화면으로 바뀔 것이다. Autodesk Smoke 의 Batch는 Flame와 Flint의 Batch와 똑같은 UI를 가 지며, 사용하는 기능도 똑같이 사용할 수 있다.

소스를 보면 여자인물은 종이인형의 느낌을 살려 남자인 물의 모습에 합성을 할 것이다. Action을 하나 만들어 여자인물을 종이인형 느낌이 나도록 만들어 준다. 소스 는 종이 재질의 이미지와 인물 촬영본 두 가지를 가지고 작업을 할 것이다.

Batch 노드의 구성을 보면 쉽게 이해 할 수 있다. 그리 고, Action 안에서 이미지의 종이 재질 느낌을 살려 주 기위해 디스플레이먼트를 사용하여 종이 특성의 굴곡이 나 재질의 느낌을 표현해 주었다.

그 다음 배경과 여자인물을 합성해야 하기 때문에 Action을 하나 더 만들었다. 배경에 컬러와 공간에 대한 깊이 값을 주기 위해 카메라를 만들어서 설정을 해주어 포커싱 작업을 했다.

이런 식으로 컷마다 BFX를 이용하여 작업을 했다. 그리 고 BFX가 Smoke에 적용되면서 좀 더 편하게 편집을 하고, 간단한 합성 기능을 쓸 수 있다.

한 가지 더, 히스토리의 기능이 강화되어 작업 후에도 언제든지 수정이 가능하며, 앞서 언급했듯이 Flame이나 Flint에서 만든 Batch 데이터나 Action 데이터를 그대 로 가져와 적용시켜서 작업을 할 수도 있다.

또한, Apple Final Cut Pro와의 데이터 호환이 가능하 므로 FCP(Final Cut Pro)에서 편집데이터를 Xml로 뽑 아 Autodesk Smoke에 보내면 편집데이터를 읽어 들 여 편집본 자체를 그대로 가져와서 수정 및 이펙트 효과 를 줄 수도 있다.













Smoke 2010 Advanced에서 Modular Keyer가 적용이 되어 좀 더 디테일한 Keyer 작업을 할 수가 있다. 그리고, Autodesk[®] WiretapCentral[™]에서 Import 속성 및 색관리 설정을 최적화하는 파라미터 를 제공하여, 스토리지로 직접 RED ONE R3D[™] 형 식 파일을 간단하고 효과적으로 가져올 수 있다. RED 파일을 개별 파일로 가져오거나 EDL 파일이나 Apple[®] Final Cut Pro[®] XML 파일을 사용하여 일 괄적으로 가져 올 수 있다.

또한, WiretapCentral을 사용하여 멀티채널 OpenEXR® 이미지 파일을 자동으로 가져 올 수 있 다. Apple® QuickTime® 응용프로그램 래퍼로 Avid DNxHD 코덱을 가져오고 내보냄으로써 오프 라인 편집 응용프로그램인 Avid Media Composer 를 사용하여 지원 포맷에 대한 경계가 없어지는 듯 하다.

다시 본론으로 들어가 Music Video의 엔딩타이틀 을 어떻게 할까 생각을 하다가 박혜경의 Music Video 제목 타이틀의 로고만 가지고 Action을 이용 하여 간단하게 만들어 봤다.

받을 로고를 Action의 layer로 불러들인다. 타이틀 이라는 것이 콘셉트를 잡고 그것을 토대로 3D와 이 펙트를 넣어 화려하게 보여 주는 것이 대부분이다. 하지만, 이번 Music Video에서는 정해져 있는 폰트 와 로고가 있고, 음악과 어울리는 타이틀을 만들기 위해 간단한 애니메이션으로 타이틀 작업을 했다.





가 걸어가는 모양을 만들어 제목이 나오게끔 작업을 했다.

음악의 제목이 하이힐인 만큼 음악의 처음과 끝부분에 구두 발자국 소리가 들어가기에 로고에서 하이힐의 모양을 따서 구두

이렇게 영상과 타이틀 작업이 끝난 후에 최종 마스터링을 하는데 있어서 음악과 영상이 같이 흘러가기 때문에 다시 박자와 리듬에 맞추어 재편집을 했다.

	EditDeak Litrary Vew EditDeak Litrary (203)
Smoke*2010	New Record Area New Rec Area Save Clear Delote
Editing Audio Action Keyer CC Text Paint Stabilizer Highnest_park Madown Timewarp Madown Timewarp Madown Timewarp Madown Timewarp Madown Timewarp T	Unde Redel -
Tree	Preferences
Pre Tutt VILLE VILLE VILLE D VILLE	TG H5174 T.0
	00 01 00 00

다음 호에서는 Smoke에서 BFX를 가지고, Title 제작을 해보겠다.