Tutorials 장정화 · 콴텔코리아 application specialist, 콴텔 국제 공인강사 + 콴텔 eQ 이펙트 개요/DVE

+ 강정화· 콴텔코리아 application specialist, 콴텔 국제 공인강사



이번 호부터는 각종 효과 및 색보정을 실행하는 주요한 어플리케이션인 이펙트에 대해 알아본다. 이펙트 어플리케이션은 Paint, tracking, DVE, stretch, text, key, color, blur, graphics, plugin의 10개의 메뉴로 이루어져 있으며, 이번 호에서는 이펙트의 전반적인 개요와 DVE에 대해 알아보도록 하겠다.

## 1. 이펙트 개요

이펙트 메뉴 개요





## 이펙트 타임라인



## 이펙트 타임라인



- Qedit에서 가져온 클립이 여러 개의 세그먼트(컷)로 이루어진 클립일 경우, 이 중 하나의 세그먼트만 선택하여 이펙트를 주고 싶을 때는 ▼화살표를 누르면 선택가능하다.



- ▲회살표를 누르면 디스플레이되면서 한 세그먼트만 선택된다.



- 그 세그먼트만 이펙트 타임라인에 채워서 보고 싶을 경우, W 버튼을 누른다.
- \* PIP 등 한 비디오 레이어 위에 다른 레이어를 올릴 때는 이 모드로 해야 한다.

분홍색으로 표시된 것이 켜진 상태.

현재 선택된 레이어의 비디오와 키를 따로 디스플레이 할 수 있다.

curved : 키프레임이 가까울수록 속도가 느려지고 키프레임에서 멀어질수록 빨라짐

→lin, hold→ : 속도가 키프레임 앞에서 일정하고 다음 키프레임까지 멈춤

→cve, hold→ : 속도가 키프레임 가까이 갈수록 느려지고 다음 키프레임까지 멈춤 user set : 키프레임 전후의 속도를 탄젠트 곡선과 커브의 노드로 조절가능

- stopped : 키프레임이 가까이 가면 변화가 멈춤

- default : 가장 근접한 키프레임의 값으로 커브를 만듦

linear→ : 속도가 키프레임 이후에 일정 →linear→ : 속도가 키프레임 앞뒤로 일정 →linear : 속도가 키프레임 앞에서 일정

비디오/키 디스플레이

video + key

Show Video Show Both Show Key

Layer Solo

- 이펙트 타임라인

Key Disable

#### 레이어 조절 버튼



비디오 레이어 조절하기



레이어 추가 : 원하는 클립을 라이브러리 에서 이펙트 창으로 드래그&드롭 한다. 이때, 선택되어 있는 레이어 바로 위로 추가된다. 레이어 Copy : · 세팅 값까지 Copy할 경우 - 레이어 선택 후 Layer 버튼을 누른다. · 비디오만 Copy할 경우 - Layer 버튼을 누르고 왼쪽으로 드래그 레이어 삭제 : delete를 누르고 원하는 레이어 클릭

레이어 순서 바꾸기 : 교체하고자 하는 레이어 선택한 후 위아래로 드래그

레이어 교체 : 라이브러리나 데스크에서 교체클립을 들고 와서 원하는 레이어의 타임라인에 드래그&드롭

트리밍과 슬립핑 클립메뉴



Layer 박스 아래 슬라이드 메뉴를 켜면, 클립의 시작점과 듀레이션 등을 조절할 수 있는 메뉴가 뜬다. Start : 선택한 레이어의 시작점을 조절. 타임코드에 숫자로 입력가능 Duration : 클립 길이를 조절 Sip : 클립의 위치를 옮겨줌. 이때, 시작점은 변하지 않음 Key Sip : 키의 위치를 옮겨줌. Tutorials 🧿 강정화·콴텔코리아 application specialist, 콴텔 국제 공인강사 + 콴텔 eQ 이펙트 개요/DVE

## 키프레임을 만들고 지워 보기



키프레임을 전부 지우려면, 2번 delete 버튼(show 버튼이 keframe 이라는 버튼으로 바뀜) → keframe 버튼(reset 버튼이 all 버튼으로 바뀜), → all

1번 reset 버튼(show 버튼이 al 이라는 버튼으로 바뀜), → all

모든 키프레임을 지우고 모든 값은 reset하려면,

\* reset-all, delete-keyframe all

현재 저장된 키프레임을 전부 리셋하려면,

# 백그라운드란?



꾹 누르면 : 백그라운드 색 삭제

## 줌 인/줌 아웃



- 작업 창의 크기를 줌 인/아웃 할 수 있다. • zoom을 누르면 1번과 같은 창이 뜨는데 +를 누르면 줌 인, 를 누르면 줌 아웃이 된다. • 2번 버튼을 누르면 줌 버튼을 끈 상태로 원래 클립의 크기 상태로 돌아간다. • 줌인 된 상태에서 다른 클립 쪽으로 이동하려면 3번의 화면을 선택한 상태로 이동해 준다.

# 뷰 메뉴



overview : 기본은 100, 100보다 작은 숫자를 입력하면 기본 창보다 작게 디스플레이를 한 뒤 작업한다. (혹은 크게)





마스크 레이어



1. make 버튼을 누른다. 그러면 가장 상위에 마스크 레이어가 만들어 진다. 2. graphicol나 text를 이용해 mask 레이어 위에 작업한다. 3. use 버튼을 눌러야 결과를 알 수 있다. 4. 키를 반대로 적용시키기 위해서는 rev 버튼을 누른다.

-X



2번 레이어 위에 마스크 레이어를 만들고, 이 마스크 레이어에 graphic과 text matte를 그리면 2번 레이어에 키로 적용되어 보인다. Tutorials 🧿 강정화·콴텔코리아 application specialist, 콴텔 국제 공인강사 + 콴텔 eQ 이펙트 개요/DVE

#### 프로세스 사용



Key, Colour, Blur, Graphics, Text, Paint ,DVE, Plugin 같은 효과들을 모두 프로세스라고 할 수 있다. \* Clip일 경우 : render 로 프로세스를 적용시킴 Still일 경우 : stick 메뉴로 commit

• 이펙트 메뉴를 사용하여 한 번씩 효과를 줄 때마다 해당되는 박스가 하나씩 생성된다.



# 2. DVE

	11 <b>(123) (123)</b> (123) (123)	275 C.2001000 - 335 - 337 - 3377 - 337 - 337 - 337 - 337 - 337 - 337 - 337 - 337 - 3
223 0 2* Normal Research (1772): 10(177) (23) (23) Normal Research (1772): 10(177) (23)	10:50:	13:09 dur 00:00:10:19

Video/Matte: DVE 이펙트를 비디오/매트에 따로 줄 때에 사용

· pic axis, axis 1, axis 2 : Axis only 메뉴로 축의 위치를 조절할 수 있는 세 개의 축 · Pins : 코너를 왜곡해서 이미지에 변형을 주는 메뉴 · scene : 카메라 조절, 글로벌 축으로 여러 레이어 한 번에 제어할 때 사용

· lights : 새로운 라이트 효과를 만들거나 앰비언트 라이트 등을 조절할 수 있는 메뉴

## **DVE – Presize**

각기 다른 해상도의 클립을 DVE에서 사용할 때, Presize를 선택하면 선택한 비디오의 스케일

## 조정/크롭 할 수 있다.

Anad gid 10:50:13:09 dur 00:00:10:19 SD presize

이 때 2번 presize 버튼을 누르면 HD 사이즈가 자연스럽게 SD 사이즈와 동일해진다. 반대로 HD가 1번 레이어에 있는 경우 2번 레이어 이상으로 SD 사이즈를 올리면 사이즈가 작다. 이 때 presize 버튼을 눌러주면 HD 사이즈에 맞게 키워진다.

## DVE - Pos, Spin, Size



1. Pos, Spin, Size 등을 이용한 작업을 할 수 있으며, 각각의 메뉴에서 직접 숫자를 입력할 수 있다. 클릭한 상태에서 펜을 돌려주면 값이 변한다.

## Pos의 X/Y 값 그래프



## More 메뉴

more	crop	L	0	R	0	T	0	Т	0	rel
styles	shear	Х	0.00	Y	0.00					
scene	flip	Н	V	ront	back	1				
lights	motio	n b	lur dr	oth	0	boost		0	asym	0

· Crop – 위, 아래, 오른쪽, 왼쪽 화면 모서리 자르기 · Shear –위, 이래, 오른쪽, 왼쪽 모서리는 평행유지, 화면 비틀기 Flip - 좌우상하 뒤집기

· Motion blur : Asym(asymmetry) - 블러의 방향결정 + 값 : 레이어의 움직이는 방향 뒤로 블러 - 값 : 레이어의 움직이는 방향 앞쪽으로 블러

# 카메라 스페이스

	eset sho	w stor	re I< >	I field	l	render		vide	io + key	inv
1	pic axis	lock	track	dolly	tumble	tilt	more	tree	camera	1
	axis 1	pos	X0.00	Y0.00	-27.00	pan	styles			
	axis 2	aim	X0.00	Y0.00	-27.00		scene	intersecting		
Ĩ	-	focal length 3		35.00	35 mm		lights			
	pins		35mm t	v projectio	on					

· camera off : 오브젝트 화면은 TV 스크린의 중심에 고정됨 · camera off : 오브젝트 화면은 TV 스크린의 중심에 고정되거나 pan and titt, dolly, 3D motion control effect 등에 따라 키프레임을 줄 수 있음 · lock on : 카메라 포지션과 aim의 관계를 조절할 수 있는 메뉴 . 포지션과 aim이 묶여 있을 경우, 카메라가 움직이면 aim도 따라 움직이게 된다. (씬 주위의 카메라 돌리 움직임과 마찬가지) 녹색 X, Y와 Z 박스는 space에서 카메라의 위치를 조절할 수 있는 박스 · lock off : 카메라 aim의 움직임을 녹색 숫자박스에서 따로 조절할 수 있음 · lock off : 카메라 위치와 상관없이 aim의 값을 따로 줄 수 있음(pan, tilt, 중 조절과 동일)

카메라 움직임 조절

Y에다 움직임 조실 여러 가지 카메라 위치 조절과 움직임이 다음 메뉴들로 조절이 가능하며, 메뉴를 선택한 후 화면에 펜으로 드래그 해준다. · track (단축키\/Ctrl) : 수평, 수직으로 움직임 – 한번 한쪽으로 움직이면 방향이 잠김 · Dolly (Ctrl) + shift : 커서의 방향에 따라 카메라가 dve 오브젝트 쪽으로 다가가거나 멀어지는 움직임 조절 · Tumble 〈Alt〉 + shift : 카메라 우지를 위아래로 – 수직 움직임 조절 · pan 〈Alt〉 + shift : 카메라 위치를 위아래로 – 수직 움직임 조절 · pan 〈Alt〉 + shift : 카메라 위치를 왼쪽이나 오른쪽으로 – 수평 움직임 조절

#### Scene-tree\_axis 추가



#### Axis 복사 및 삭제



- · 여러 개의 레이어를 하나의 축으로 묶는 작업은 scene 메뉴에서 할 수 있다. · scene 메뉴 tree를 누르면 옆과 같이 트리구조가 디스플레이 된다. 이 상태 에서 5개의 레이어를 모두 묶는 축을 생성하려면 이래+axis 버튼을 누른다. 누
- 를 때마다 차례로 axis가 생긴다. 5개 레이어를 축에 연결하는 방법은 1번 위치에서 tab, 드래그해서 2번 위치에
- 서 tab한다.
- 가 접하는다. · 펜을 뗀 뒤 3번 위치에 펜을 대면 노란색 화살표가 나온다. 그것을 마지막으로 tab해서 선택하고, axis 의 노란색 부분에 펜을 대면 역시 화살표가 나온다. 그 부분을 tab을 해서 이어준다.

## Scene-camera





·camera 메뉴를 사용하기 유해서는 scene 메뉴의 camera를 이용한다. · pos, aim 값을 줄 수 있고 focal length로 렌즈 크기를 Tocal length도 텐스 크가를 조정할 수 있다. · aim 값은 lock 버튼이 꺼졌 을 경우에 사용할 수 있다. · axis와는 별개로 camera는 마지막 총 레이어의 화면에 적용된다.