

+ 장재현 차장/장호준 팀장 · 삼아지브이씨(주)

삼아지브이씨

Grass Valley EDIUS V.6

Grass Valley사는 전 세계의 NLE 솔루션의 절대 강자로 떠 오른 EDIUS의 새로운 버전인 V.6을 9월 네덜란드 암스테르담에서 열릴 'IBC2010'에서 처음으로 공개 할 예정이다. 이에 맞추어 국내 총판인 삼아지브이씨(주)에서는 본 지를 통해 국내 최초로 EDIUS V.6에 대한 기능을 먼저 둘러볼 수 있도록 하고 전시회 참관에 대한 호기심을 높이고자 업그레이드 내용을 미리 선보일까 한다.

새롭게 출시 할 V.6은 전 세계의 EDIUS 사용자들로부터 요청 받은 요구사항을 토대로 방송 제작환경 및 프로페셔널 제작에 대한 기능들을 새롭게 추가하고, 리얼타임 편집 능력과 속도의 향상 등 더욱 강한 심장을 가진 엔진을 탑재했다.

EDIUS는 늘 그렇듯 코덱 및 포맷에 대하여 상당히 개방적이다. 또한, 새롭게 선보이는 포맷에 대해 그 어떤 NLE 소프트웨어보다 빠르게 포맷을 지원하는 것이 EDIUS만의 특징일 것이다. 먼저, 기존 EDIUS V.5에서 V.6으로의 진화된 모습은 어떠한지 그 궁금증을 풀 것이다. 그럼 V.6에 대한 강화된 기능, 사용자 인터페이스 등 그 궁금증을 하나씩 풀어가 보자.

주요 기능 소개

1. EDIUS V.5에서는 지원되지 않았던 1080 50p/60p 프로젝트를 생성 할 수 있게 된다. 또한, 기존의 8bit 영상처리 엔진에 더해 10bit 영상처리를 지원하게 되었고, 고화질의 색 공간 대역폭을 확보 할 수 있어 후반 색 보정 작업이 좀 더 용이해졌다.
2. 네트워크 제작 기반의 편집 시에 Client 편집 시스템은 공유 스토리지와의 스트림 대역폭을 감안하지 않을 수 없게 된다. 이에 EDIUS V.6에서는 종전의 캡처(Capture) 포맷인 AVI 파일 형식을 뛰어 넘어, SDI를 통해 입력되는 신호를 테이프리스(Tapeless) 기반의 파일 포맷인 SONY XDCAM HD422 50Mbps, XDCAM EX 35Mbps, Panasonic P2HD AVC-Intra 100/50, Native MPEG-2 HD 형식으로 받아들일 수 있도록 추가로 지원된다. 그리고, 편집 시에 네트워크에 가중되는 부하를 줄일 수 있도록 프록시(Proxy) 파일을 동시에 생성하여 프록시 편집을 할 수 있는 환경을 제공한다.
3. Canon에서 새롭게 출시한 테이프리스 카메라에 대한 XF MPEG-2 포맷을 지원한다.
4. 종전의 EDIUS V.5에서 입력신호를 캡처 시에 Canopus HQ 코덱 형식의 8bit AVI 파일로 저장했다면, EDIUS V.6에는 새롭게 Canopus HQX라는 10bit 형식을 지원하는 새로운 코덱이 추가로 탑재된다.
5. 10bit 방식의 HQX, AVC-Intra50/100, uncompressed 10bit 파일을 Native로 지원하게 된다.
6. EDIUS Product Line-up 중의 하나인 EDIUS HD Thunder 입출력 보드를 부가 장치를 더하지 않고도 EDIUS V.6에서 제공하는 하드웨어 드라이버만을 업그레이드함으로써 native 10bit로 캡처 할 수 있다.

다음으로는 위에서 설명한 기능 외 변화된 사용자 화면, 그리고 EDIUS V.5에서 불편하거나 없던 기능 등 새롭게 추가되고 향상된 기능에 대한 내용을 소개하고자 한다.

아무리 기능이 좋고 다양한 포맷을 제공한다고 하여도 사용자가 펼쳐 놓을 그림 상자가 영성하다면 영상의 꽃이라고 하는 편집을 하는데 있어서 너무도 큰 스트레스로 다가올 것이다. 이에, EDIUS V.6에서는 사용자 환경을 고려한 인터페이스를 효과적으로 개선함으로써 보다 효율적인 편집 워크플로우를 제공하여 보다 편안한 편집을 할 수 있도록 개선된 인터페이스를 제공하게 된다.

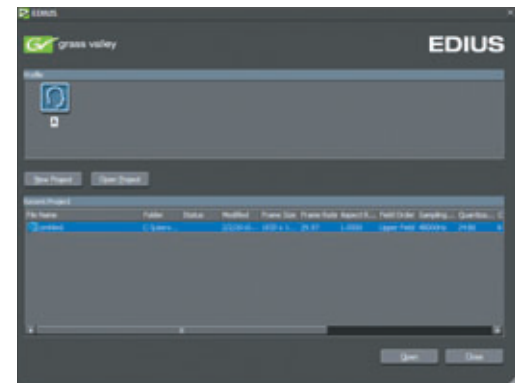


EDIUS 실행 화면 개선

이전 EDIUS V.5에서의 불필요한 설정을 없애고, 최근에 작업한 문서를 보다 상세하게 표시함으로써 사용자에게 보다 직관적으로 표시될 수 있도록 개선된다.



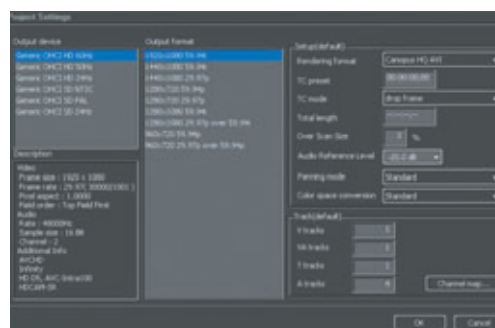
[EDIUS V.5]



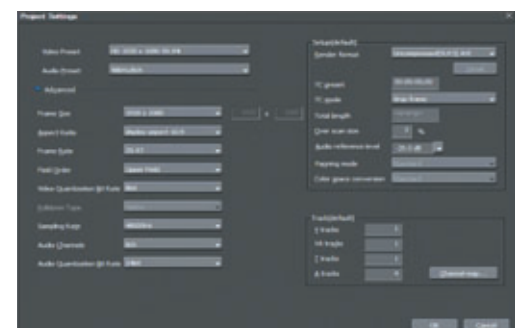
[EDIUS V.6]

프로젝트 설정 윈도우 개선

새로운 프로젝트 설정을 위한 윈도우를 프로젝트 설정 마법사를 통해 사용자가 직접 설정 값들을 선택 할 수 있게 했으며, 입출력 하드웨어를 별도로 지정하지 않아도 되도록 개선된다. 또한, 이전 EDIUS V.5에서는 볼 수 없었던 비디오 양자화 bit rate를 10bit로 지정 할 수 있으며, 오디오 채널을 무려 16개까지 지정하고, 오디오 양자화 bit rate를 32bit로 지정 할 수 있게 추가했다. Setup(default) 항목의 렌더 포맷에도 추가로 제공되는 HQX 10bit 코덱을 지정 할 수 있게 됐다.



[EDIUS V.5]



[EDIUS V.6]

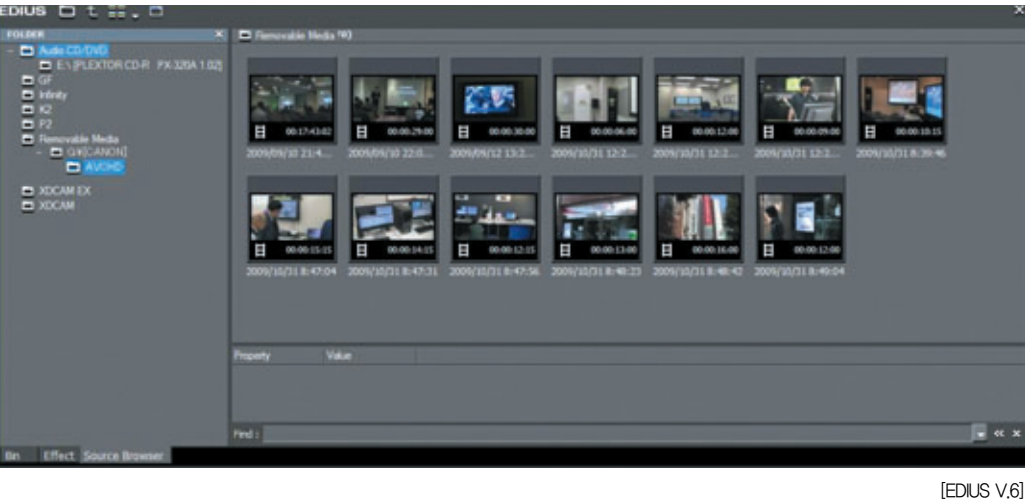
Capture 윈도우 개선

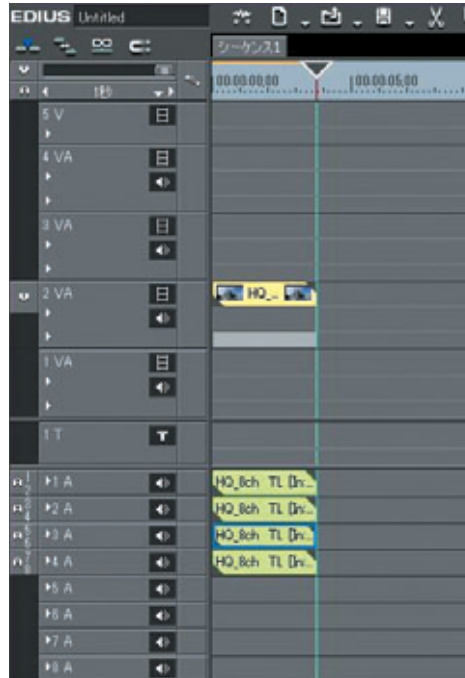
캡처 윈도우가 다소 작고, 캡처 시에 입력되는 영상에 대한 사용자의 덧붙임 말 등을 기록 할 수 없었던 단점을 개선 했다. 기존 보다 캡처 윈도우를 좀 더 크게 하고, 캡처 시에 마커를 추가하고, 거기에 추가적인 덧붙임 말을 기록 할 수 있도록 보완했다.



Source Browser 탑재

EDIUS V.5에서는 테이프리스 미디어 파일들을 각 기기 제조사의 포맷에 맞게 메뉴 바의 캡처를 누른 후, 브라우저를 선택하여 파일 불러오기를 했다. 하지만, EDIUS V.6에서는 시스템 설정 항목에서 미리 테이프리스 드라이브를 지정한 후, 소스 브라우저라는 탐색기 형식을 통해 자동으로 파일들이 인식되어 미리 보기를 할 수 있게끔 브라우저를 통합했다. 또한, 통합 브라우저 내에서 클립의 메타데이터(Metadata)를 곧 바로 볼 수 있고, 플레이어/타임라인에 곧 바로 불러들여 재생 할 수 있으며, 백그라운드로 파일들을 로컬 드라이브에 전송하는 기능을 탑재했다.





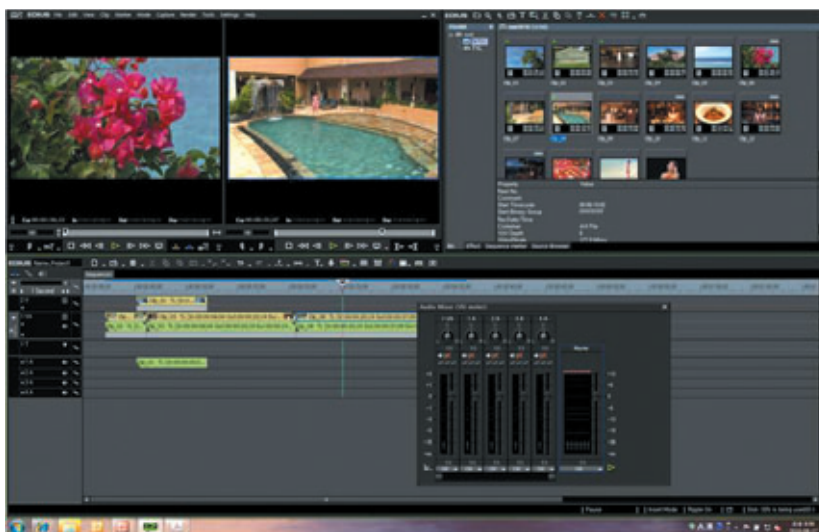
[EDIUS V.6]

트랙 구조 및 다중 트랙 선택 개선

트랙 헤더를 개선하여 종래에 비디오/오디오 채널 매핑 시에 표시 방법을 사용자에게 잘 띄도록 했으며, 마우스로 드래그 앤 드롭 형태로 채널 매핑을 할 수 있도록 했다. 또한, Sync mode를 트랙헤더로 옮겨 트랙간의 sync를 활성화 또는 비활성화를 할 수 있도록 보완했다.

아울러, EDIUS V.5에서 불편하게 생각하던 멀티트랙의 선택이나 삭제, 그룹 및 그룹 해제, 한 번에 여러 개의 트랙을 지정하여 클립을 컷 할 수 없었던 점을 하나의 단축키를 이용하여 사용 할 수 있도록 기능을 추가했다.

[EDIUS V.6]

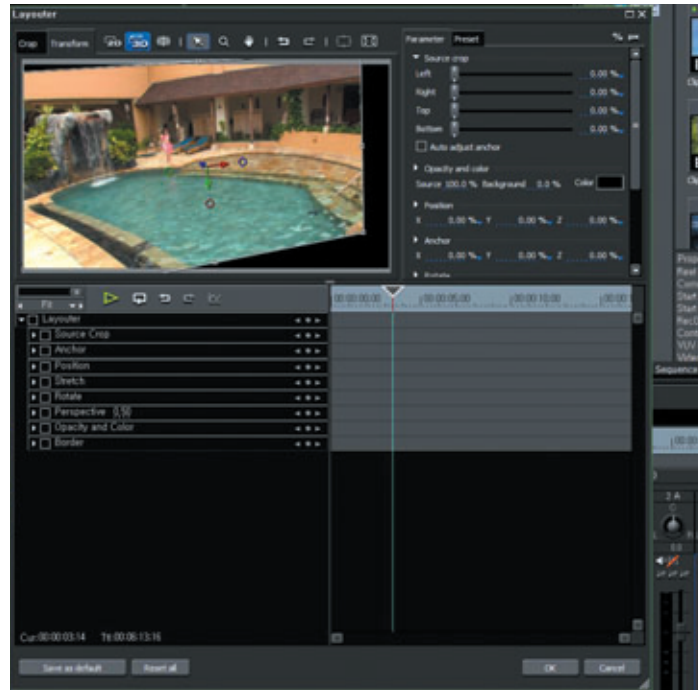


타임라인 프리뷰

랩탑과 같은 모바일 편집 시스템에서 외부 모니터로 미리 보기를 할 수 없었던 단점을 플레이어 또는 레코더에서 마우스의 더블클릭만으로 재생화면을 전체로 미리 보기를 할 수 있는 오버레이 기능을 추가했다. 그리고, 제브라 패턴으로 미리보기를 할 수 있고, 화면을 90° 회전시킬 수 있는 기능도 추가했다. 또한, EDIUS V.5에서 최대의 단점이었던 Audio Mixer를 팝업하여 편집 할 경우에 생기는 성능 저하를 V.6에서는 완전히 해결하여 재생에 대한 미리 보기나 편집에 있어서도 쾌적한 작업을 할 수 있도록 성능을 향상시켰다.

Layouter의 개선

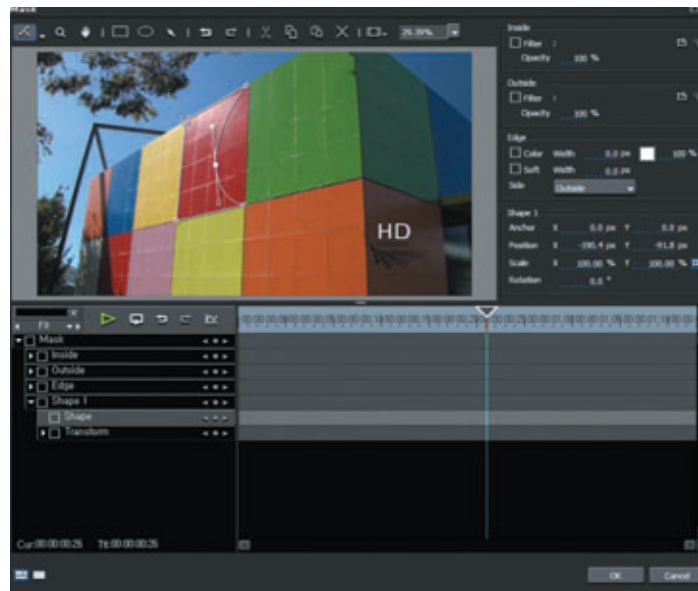
3D 형태를 지원하게 되며 crop/transform 설정을 분리하여 좀 더 세밀하게 키프레임 조절을 할 수 있도록 배려했다. 그리고, 키프레임 작업이 다소 불편한 단점을 보완하기 위해 새로운 키프레임 적용 기능을 추가했으며, undo/redo 명령 기능을 수행 할 수 있어 보다 효율적인 키프레임 작업을 할 수 있도록 개선했다. 또한, 화면 조정 시에 불편하게 느껴졌던 고정식 화면에서 벗어나 핸드 툴이나 돋보기 모드로 화면을 크게 또는 작게 하여 좀 더 세밀한 화면조정의 방법을 제공하게 된다.



[EDIUS V.6]

Free Shape Mask Filter

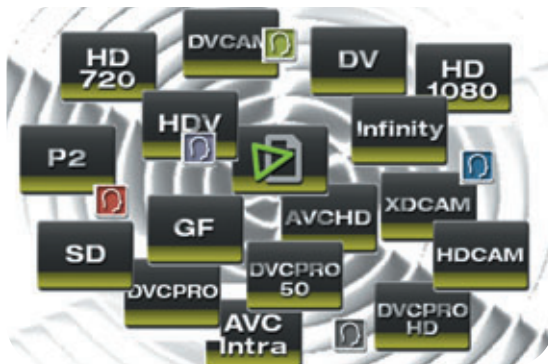
EDIUS 사용자라면 “왜 에디우스에는 없는 걸까”라고 하는 다양한 형태의 이미지 자르기 툴 효과. 즉, Mask Filter가 EDIUS V.6에서 비로소 지원하게 된다. 기존의 Region Filter를 흡수하면서 새롭게 추가된 Mask Filter는 사각형, 원형뿐만 아니라 펜 툴을 사용하여 사용자가 원하는 형태의 다각형 모양을 좀 더 편리하게 자르거나 합성 할 수 있는 효과를 제공한다. 또한, 한 개의 이미지 또는 영상에서 다종의 shape를 생성 할 수도 있으며, video layouter와 조합하여 더욱 강력한 합성 기능의 사용이 가능해진다.



[EDIUS V.6]

그 외의 추가 기능들을 살펴보면, 파일을 캡처하거나 인제스트(Ingest) 하게 되면 생성해야 하는 웨이브폼 캐쉬(Waveform Cache) 파일 생성이나 새롭게 추가된 프록시(proxy) 파일 생성, 파일 전송 등을 백그라운드로 실행 할 수 있도록 하는 기능을 추가했다. 그리고, EDIUS Keyer에서의 Track Matte가 더해져 알파 또는 루미넌스로 키를 이용하여 합성 할 수 있는 기능을 추가했으며, 멀티캠 모드에서 기존의 8개 영상만을 볼 수 있었던 것을 최대 16개까지 확대하여 방송 예능, 오락 프로그램처럼 12개 이상의 카메라 원본을 이용하는 편집을 손쉽게 할 수 있도록 기능을 확대했다.

또한, 독립영화 제작이나 사진과 유사한 느낌의 동영상 제작을 위한 DSLR 카메라에 기록되는 동영상 포맷인 AVCHD H.264/AVC 형식에 그 성능을 한층 업그레이드시켰다. 특히, Canon EOS DSLR 카메라에 대한 MOV 영상에 대해서는 이전의 EDIUS V.5보다 더욱 부드러운 영상 처리를 함으로써 별도의 파일 변환 없이 색 공간의 대역폭을 그대로 유지하며 리얼타임으로 편집 할 수 있어 시간과 비용도 절약하고, 보다 고품질의 영상을 제작 할 수 있게 됐다.



다음으로 모든 제작, 편집 작업이 마무리되면 완료된 프로젝트를 하나의 포맷 형식으로 파일을 출력하게 되는데, EDIUS가 타사의 편집 소프트웨어와 눈에 띄게 차이가 나는 부분 중의 하나가 출력 형식의 다양함과 출력에 대한 시간이라고 여겨진다. EDIUS V.6에서는 이러한 출력시간을 더욱 더 줄이려는 흔적을 엿볼 수 있다.

더욱이 테이프리스 미디어 포맷으로 출력을 하는데 있어서 이전의 방식대로 파일을 로컬 드라이브로 저장한 후 테이프리스 미디어에 저장하는 방식에 더하여 EDIUS V.6에서는 곧바로 XDCAM Drive 또는 AVCHD 저장매체로 활용되는 SDHC 카드나 메모리 하드에 바로 기록할 수 있도록 기능이 대폭 개선됐다.

또한, 클립의 세밀한 이동, 클립의 오디오 게인 값 조정, 팬 모드 실행 등을 오디오 믹서를 통해 바로 실행할 수 있도록 오디오 믹서를 개선했으며, sub frame 내의 오디오 이동, 타임 리맵 톨 개선, 오토세이브 및 백업 폴더를 별도로 지정 할 수 있어 사용자 환경을 철저하게 고려한 내용들을 EDIUS V.6에 반영했다.

이 외에도 많은 기능들이 업그레이드되어 EDIUS V.5에서 느꼈던 부족한 부분을 채움으로써 그 갈증이 많이 해소되리라 여겨지며, 이는 분명 EDIUS V.5와 비교했을 때 명확한 선을 긋고 있음을 알 수 있게 된다. 점차 확대되어 가는 HD 제작 환경, 더 나아가 네트워크 기반의 워크플로우에 있어서 전혀 손색이 없으며, 앞으로의 진화 과정이 더욱 더 기대되는 NLE로 자리 잡았다고 할 수 있겠다.

향상된 기능에 대한 업그레이드 내용은 다가 올 'IBC2010'을 통해 다시 한 번 확인 할 수 있기를 기대해 본다.