



Media Composer 7의 진보된 기능 Tutorial ②

+ 김찬석 한국아비드 미디어 스페셜리스트

- ① 최신 추가 기능의 간편한 사용
- ② 향상된 오디오 편집 및 옵션 소프트웨어와 협업 기능 소개

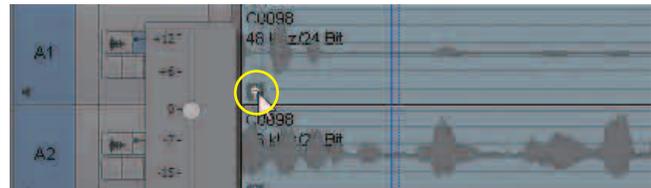
Media Composer 7의 새로운 워크플로우와 다양한 작업을 효율적으로 진행할 수 있는 기능들이 이 전 회에서 소개하였다. 이번 회에서는 정밀한 오디오 편집을 위한 사용자 인터페이스와 기타 편리해진 추가 기능 및 주요 옵션 소프트웨어의 소개, Media Composer 7에 원격 협업 환경을 지원하는 클라우드 기반의 Interplay Sphere에 대한 개념과 주요 특징을 소개하고자 한다.



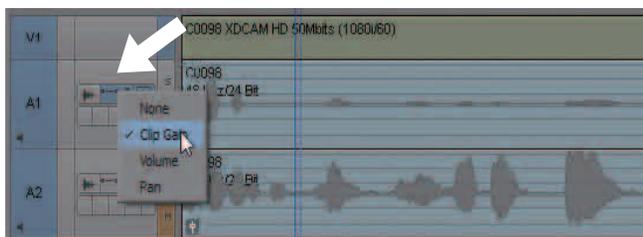
1. 오디오

1-1. 타임라인에서 직접 클립 게인 조절하기

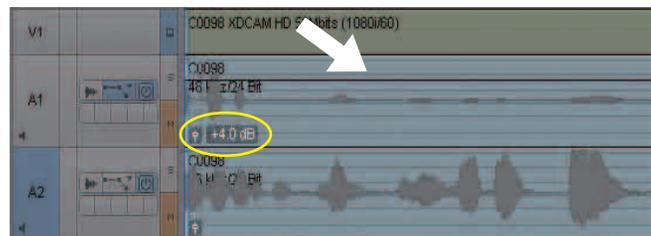
오디오 믹서에서 레벨을 조절하면 클립 전체에 대한 레벨을 변경하게 된다. 이를 '클립 게인' 조절이라고 부른다. 클립에 이와 같은 조절이 적용되었는지에 대한 여부는 타임라인 상의 'CLIP GAIN' 옵션을 켜서 확인할 수 있다. 또한 클립 게인 컨트롤이 새롭게 추가되었다.



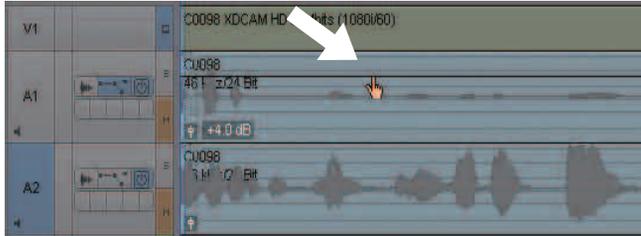
클립 게인 컨트롤을 클릭하면 드래그해 해당 클립의 오디오 레벨을 조절할 수 있는 슬라이더가 표시된다.



위와 같은 드롭 다운 메뉴로 클립 게인을 활성화할 수 있다. 이 방법을 사용하면 클립 게인을 각 트랙별로 설정할 수 있다. 선택 시 ALT / OPTION 키를 누른 상태로 유지하면 모든 트랙에 대해 활성화된다.



조절을 마친 후에는 오디오 클립이 조절되었음을 알려주는 검은색 선이 새롭게 표시된다. 조절된 양은 트랙 하단에 텍스트로 표시된다.

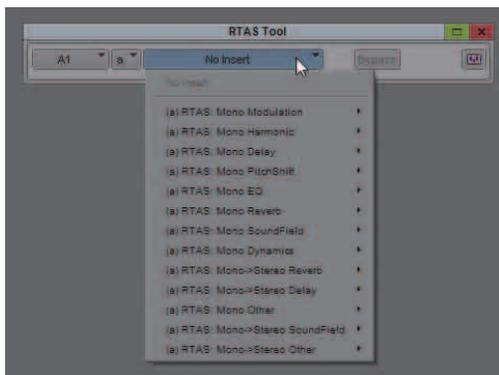


검은색 선이 표시되면 이 선을 마우스로 직접 클릭해 상하로 드래그함으로써 클립 게인 레벨을 조절할 수 있다.

- 슬라이더를 ALT/OPT 클릭하면 0으로 초기화된다.
- 하이라이트 된 상태에서는 위/아래 화살표 키를 이용해 클립 게인 슬라이더를 1dB 단위로 증감시킬 수 있다.
- 게인 슬라이더가 하이라이트 되지 않은 상태에서는 오디오 트랙이 ON 상태인 클립을 선택하고 ALT/SHIFT(PC), 또는 OPT/SHIFT(MAC) 키를 누른 상태에서 위/아래 화살표 키를 눌러 클립 게인을 1dB 단위로 증감시킬 수 있다. (마우스를 쓰지 않고도 가능!)

1-2. RTAS 윈도우

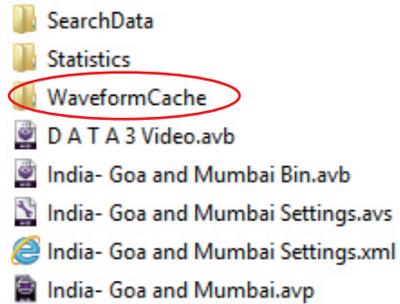
TOOLS MENU'에서 RTAS(Real Time Audio Suite) 윈도우를 곧바로 호출한 후 계층 활성화 상태로 유지해 보다 쉽게 액세스할 수 있다. 이 도구를 이용해 오디오 트랙에 지정된 모든 RTAS 플러그-인을 지정, 선택 및 변경할 수 있다.



1-3. 웨이브폼 다시 그리기

처음 웨이브폼을 그리면 프로젝트의 일부로 저장된다. 이렇게 해서 이후 디스플레이에 필요한 시간이 크게 단축된다. 프로젝트 내에는

'WaveformCache' 폴더가 새로 생성되며 이곳에 웨이브폼이 저장된다.



1-4. 새로운 마스터 페이더

오디오 믹서의 우측에 새로운 마스터 페이더가 추가되었다. 예시 그림에서는 3개의 오디오 트랙과 마스터 페이더를 볼 수 있다. 이 페이더를 이용하면 개별 트랙이 아닌 전체 믹스의 레벨이 조절된다.



1-5. 믹서에 플러그-인 적용하기

믹서의 새로운 패널을 통해 각 페이더별로 5개의 이펙트 버튼이 제공된다. 이 버튼 중 하나를 클릭하면 플러그-인을 추가하거나 기존 플러그-인 설정을 변경할 수 있다. 새로운 마스터 페이더에 플러그-인이 적용되며, 이후 개별 트랙이 아닌 전체 믹스에 해당 플러그-인이 적용된다.



1-6. 오디오 믹서 디스플레이 변경하기

경우에 따라 현재의 오디오 믹서가 화면의 너무 많은 부분을 차지할 때가 있다. 랩톱에서 필드 편집을 수행하는 경우가 좋은 예다. 그러나 이제 오디오 믹서의 디스플레이를 필요에 따라 변경해 원하는 부분만을 표시할 수 있다.

새로운 'AUDIO SETTING'을 이용하면 믹서의 7가지 각기 다른 패널을 표시하거나 숨길 수 있다. 'SETTINGS'에서 이 패널을 열거나 믹서를 우클릭하면 열 수 있다.



이 페이지의 위쪽에 보이는 것은 전체 믹서의 형태다. 오른쪽에서는 7개의 모든 패널이 숨겨진 '최소' 구성의 믹서를 볼 수 있다.

2. 기타 기능

2-1. 버튼 형태로 바뀐 빈 뷰

빈의 아래쪽에 표시되는 3개의 새로운 버튼을 통해 빈에 저장된 콘텐츠의 TEXT, THUMBNAIL, SCRIPT 뷰를 선택 전환할 수 있다



2-2. XAVC 지원

편집에 Sony XAVC HD 비디오 포맷이 지원된다. 따라서 XAVC HD 포맷을 이용해 AMA 링크, 렌더링, 콘솔리데이션, 믹스다운이 가능하다. 간혹 'XAVC

Intra 100'으로 표시되기도 한다. 임포트에는 Sony XAVC/XDCAM 플러그-인 설치が必要하며, 현재 버전에서는 최소 3.1 버전이 필요하다.

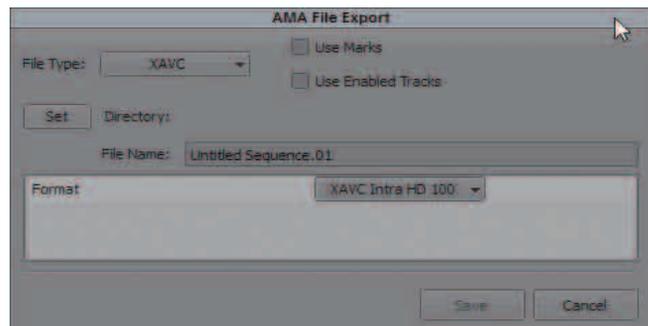


단 XAVC는 2K/4K 프레임 크기 중 하나를 취할 수 있지만 XAVC HD는 다르다. XAVC 비디오는 통상적으로 Sony F5 또는 F55 카메라(4K)의 F55(2K)로 생성되는데, Avid 시스템을 이용한 편집이 가능하기는 하지만 자동으로 HD 프레임 크기로 축소된다. 편집 성능에는 실시간 다운 샘플링 되는 2K/4K 프레임 크기 데이터 레이트가 반영된다. 효율적인 편집을 위해서는 XAVC를 Avid 코덱 중 하나로 트랜스코딩하는 것이 좋다.

2K 또는 4K 프레임 크기를 이용하려면 (Sony AMA 플러그-인이 설치된 상태에서) XAVC 영상으로 AMA 링크를 연결하여 Avid의 새로운 FrameFlex 기능을 통해 원본 대형 포맷 XAVC 이미지에 팬 및 스캔 작업을 수행할 수 있다. FrameFlex가 적용된 후에는 편집 또는 트랜스코딩을 수행한 후 영상을 편집할 수 있다.

XAVC의 익스포트

Avid 편집 시스템에서 XAVC INTRA 100(HD)를 익스포트할 수 있다. Sony AMA 플러그-인(최소 3.1 버전)을 설치한 후 시퀀스나 클립을 우클릭해 'AMA FILE EXPORT'를 선택하면 된다. 이후 표시되는 대화창에서 XAVC를 익스포트 포맷으로 선택하고 대상 위치를 지정한 후 저장을 클릭한다. 그러면 XAVC HD 포맷의 .mxf 파일이 익스포트된다.



2-3. 타임라인에서 마우스 스크롤

타임라인이 활성화되어 있을 동안에는 마우스 휠을 이용해 트랙을 상하 스크롤할 수 있다. CONTROL 키를 누른 상태로 마우스 휠을 움직이면 한 번에 1 프레임씩 전후 스크롤이 가능하다. 트랙에 라스 도구를 사용하거나 세그먼트를 드래그하는 등 다른 작업을 수행하는 동안에는 현재 표시된 화면의 맨 아래나 맨 위쪽으로 드래그할 경우 타임라인이 스크롤된다

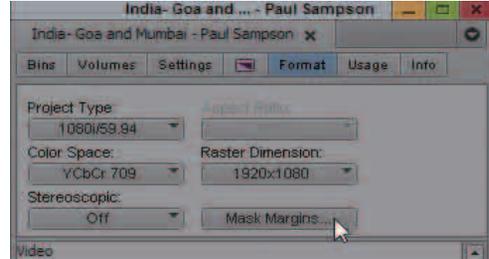
2-4. 마스크된 영역 보기

이 기능을 이용하면 출력물에 대한 마스크 오버레이를 표시하여 다른 포맷으로 출력 시 어떠한 결과가 나올지 미리 살펴볼 수 있다. 아래 그림 중 왼쪽은 16 x 9의 풀 프레임이고, 아래쪽에서는 4 x 3 크롭을 적용했을 때 프레임의 어느 부분이 표시될지를 보여주는 마스크를 볼 수 있다. 이 기능은 여러 가지 포맷의 마스터를 제작해야 하는 편집 작업 시 매우 유용하다.

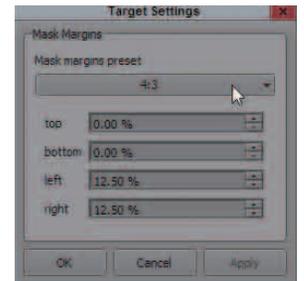


마스크 종류 선택

'PROJECT' 윈도우의 'FORMAT' 탭에서 새로운 'MASK MARGINS' 버튼을 클릭한다.

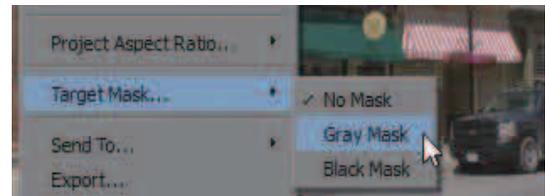


마스크 크기를 선택한다. 4:3, 1.85:1, 2:2 등 다양한 프리셋이 존재하며 마스크 크기를 사용자가 직접 지정하는 것도 가능하다.



마스크 켜기/끄기

모니터의 아무 부분이나 우클릭한 후 'TARGET MASK'를 선택하면 회색 오버레이 또는 전체 블랙 커버 중 하나로 마스크를 켜고 끌 수 있다.



2-5. 포괄형 마커

클립이나 시퀀스의 특정 프레임을 표시하는 '마커(기존의 로케이터)'는 예전부터 존재했던 기능이다. 이번 버전부터는 '포괄형 마커'를 통해 프레임 하나가 아닌 프레임 범위를 표시할 수 있다. 즉 포괄형 마커는 단일 프레임이 아니라 프로그램의 일정 부분을 나타내는 것이다.

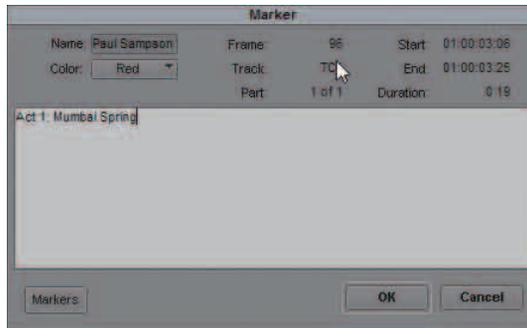
이 기능은 다양한 용도로 사용할 수 있으며, 또한 AS-11 아웃풋을 함께 지원한다. 포괄형 마커는 프로그램 내 중간 광고 사이의 경계를 구분하는 목적으로 사용할 수 있으며, 이 정보는 AS-11 익스포트 시 메타데이터의 일부로 포함된다.

스팬형 마커 추가하기

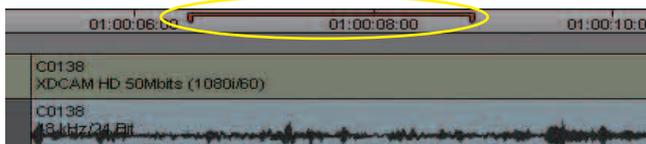
스팬형 마커를 추가하려면 'ADD MARKER' 버튼을 사용해야 한다. 해당 버튼은 키보드나 인터페이스에 기본값으로 매핑 되어 있지 않으므로 손쉽게

사용하려면 매핑을 거쳐야 한다.

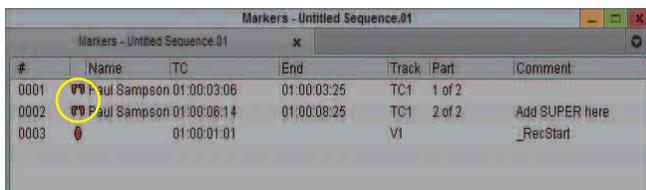
- IN과 OUT 지점을 표시한다.
- ALT(PC)/OPTION(MAC) 키를 누른 상태로 ADD MARKER 버튼을 누른다. ADD MARKER 버튼만 클릭하면 하나의 마커만 생성된다. ALT(PC)/ OPTION(MAC) 키와 함께 클릭하면 입력한 마커부터 시작하는 스펠형 마커가 생성된다.
- 'MARKER DIALOGUE' 상자가 열리고 마커 색상 변경, 마커 텍스트 입력이 가능해진다.



이후 타임라인의 위와 아래에 있는 타임코드 트랙에 포괄형 마커 표시를 볼 수 있다.

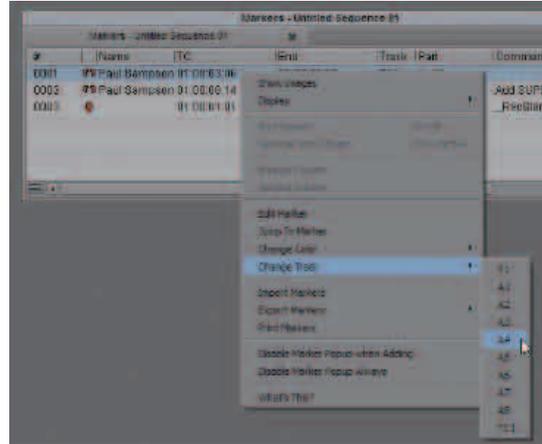


마커 도구에는 사용자의 마커 목록이 표시되며, 클립 또는 타임라인 상의 포괄형 마커에는 별도 표시가 추가된다.



2-6. 트랙간 마커 이동하기

- 도구 메뉴에서 마커 도구를 연다.
- 마커를 우클릭한 후 'CHANGE TRACK' > (트랙 번호)를 선택한다.



2-7. AS-11 지원

AMWA(Advanced Media Workflow Association)은 프로그램 전달에 대한 권고사항과 표준을 정하는 기관이다. 다수의 대규모 방송사들은 프로그램 전달에 QuickTime 파일이나 단일 MXF 파일이 아니라 AS-02 '번들' 또는 AS-11 .mxf 파일을 요구하고 있다.

AMWA 사양에 대한 자세한 설명은 이 기고에서 기술할 수 있는 범위를 넘어선다. AS-02 번들에 대한 세부 설명과 익스포트에 대한 내용은 AMWA의 웹사이트(www.amwa.tv)에서 확인할 수 있다.

이번 버전에서는 AS-11 .mxf 파일에 포괄형 마커를 이용해 프로그램 블록을 확인할 수 있다.

3. 신규 지원 되는 서드-파티 소프트웨어

Avid 소프트웨어의 이번 버전부터는 iZotope Insight와 NewBlue Titler/Effects의 2가지 새로운 서드-파티 플러그-인이 추가로 제공된다.

편집 중 두 플러그-인이 표시되지 않는다면 시스템에 설치되지 않은 경우일 수 있다. 이때는 Media Composer 7 또는 NewsCutter의 Avid 설치 패키지를 열어 다음 폴더로부터 해당 소프트웨어들을 설치하면 된다:

MC 7.0\MediaComposer\Third Party

iZotope는 이펙트 팔레트에 총 8가지 새로운 RTAS 오디오 플러그-인으로 표시된다.

NewBlue는 이펙트 팔레트에 2가지 새로운 카테고리 생성한다. NewBlue Titler Pro는 타이틀 작업 도구를 제공하며, NewBlue Starter

Pack은 화면 전환 및 세그먼트 이펙트 등을 포함한 13가지 새로운 이펙트를 제공한다.

3-1. NewBlue TITLER

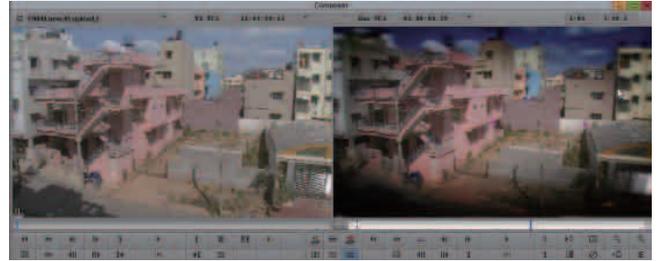
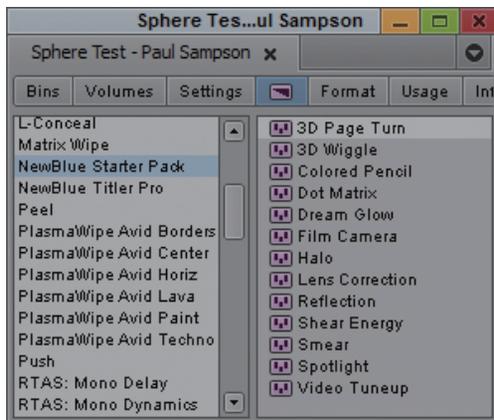


NewBlue Titler는 스크롤 가능한 타임라인, 키 프레임, 텍스처 및 폰트, 형태 모드에 대한 각종 프리셋을 지원하는 통합형 3D 타이틀 솔루션이다. 위 사진은 제공되는 프리셋 중 하나이며, 당연히 모든 요소는 편집할 수 있다.

NewBlue STARTER PACK

NewBlue STARTER PACK은 지금까지 Avid 편집 시스템에서 보아왔던 이펙트들과는 전혀 다른 13가지 새로운 비디오 이펙트를 제공하며, 다양한 화면 전환과 세그먼트 이펙트가 조합되어 있다.

모든 이펙트마다 충분한 설명이 필요하지만, 우선 그 중 3가지만을 아래에 소개한다. 단 모두 렌더링을 필요로 하는 'blue dot' 이펙트임을 참고 바란다.



SPOTLIGHT 이펙트, DARK VIGNETTE 프리셋



SHEAR ENERGY 이펙트, APPARITION 프리셋



REFLECTION 이펙트, ANGLED LEFT 프리셋

3-2. iZotope Insight

iZotope INSIGHT는 첨단 오디오 모니터링 도구로서, 제조사(iZotope)의 설명을 참고하면 다음과 같다:

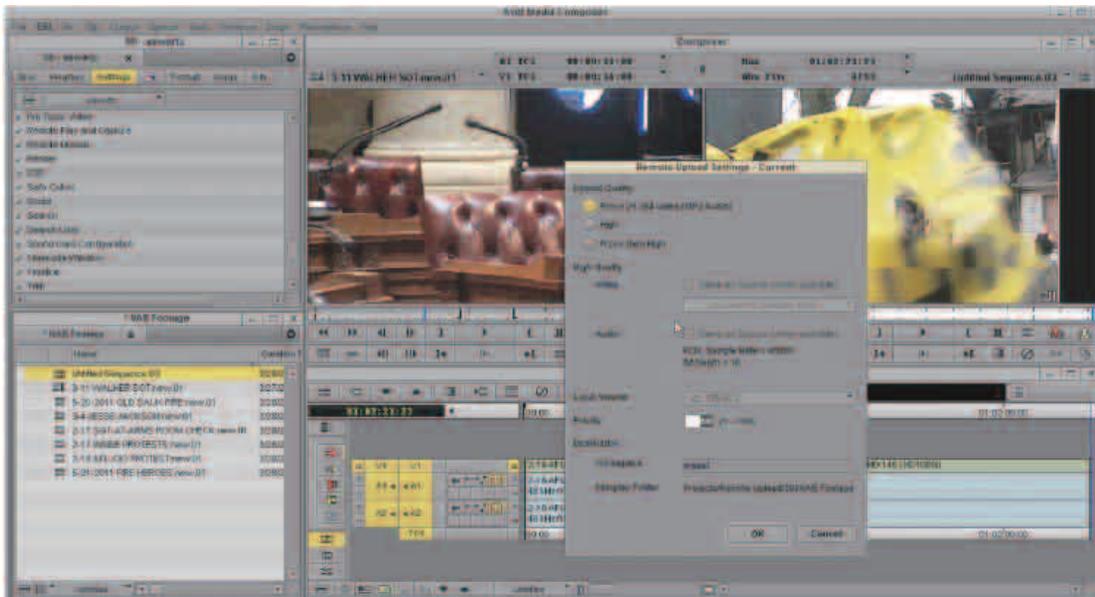
“Insight는 포스트 프로덕션 및 방송 제작을 위한 통합형 미터링 솔루션으로서 광범위한 유형의 오디오 분석 및 미터링 도구를 제공하므로 믹싱 및 마스터링 과정에서의 변경 사항 시각화, 믹스 문제 해결, 방송 음량 표준의 준수 확인 등에 완벽히 활용할 수 있다. Insight는 모노, 스테레오, 서라운드 믹스와 관련된 모든 정보를 간편한 부동형 윈도우를 통해 시각적으로 확인할 수 있으며, 자유로운 사용자 정의 기능과 확장성을 제공한다. Insight를 활용하면 눈과 귀 모두로 언제나 믹스를 모니터링할 수 있다.”

이 플러그-인은 30일 평가판이며, 타임라인에 처음 iZotope 플러그-인을 사용하기 시작하는 시점부터 평가판 이용이 시작된다. 판매가격은 미화 기준 약 500달러 전후이므로 계속 사용을 희망할 경우 참고하기 바란다.
 기타 자세한 사항은 www.iZotope.com을 참고 바란다.



4. Media Composer의 원격 편집 기능 - Interplay Sphere

Media Composer에 내장되어 있는 원격 편집 기능은 방송국이나 사무실 밖에서 기존의 미디어와 새로운 미디어 또는 촬영 콘텐츠를 혼합하여 손쉽게 편집 작업을 지원하는 Avid Interplay Sphere 솔루션과 연동 가능하다. 이러한 원격 편집 기능을 이용하면 특정 사무실에 모여서 작업하지 않더라도 유선 또는 무선 네트워크가 연결 가능한 모든 곳에서 콘텐츠 제작을 위한 협업이 가능하다. Interplay Sphere와 연동 화면 및 솔루션 구성은 다음과 같다.



Interplay Sphere
 솔루션을 통한 원격
 편집 화면



Media Composer에 추가되는 Interplay Sphere 모듈

언제 어디서나 협업 기반의 편집을 제공하는 Interplay Sphere 솔루션의 주요 기능은 다음과 같다.

· 손쉬운 양방향 액세스

편집팀, 보도팀 및 현장 제작팀 전원이 어떠한 위치에서도 보안된 환경에서 스토리 전체를 편집하고 워크플로우 내의 다른 팀과 협업할 수 있으며, 메인 스튜디오로 손쉽게 콘텐츠를 전송할 수 있다.

· 워크플로우의 간소화

트랜스코딩과 업로드 및 연결된 모든 Avid Interplay 시스템에 대한 체크인 작업이 모두 자동으로 관리되며 사용자들은 저장된 Interplay 미디어 자산에 직접 편집을 수행할 수 있다. 또한 사전 지정 출력 프로세스를 통해 편집과 프로덕션 자산 관리 시스템 체크인 자동화가 크게 간소화된다.

· 지능형 미디어 전송

스토리 편집이 진행되는 동안 업로드를 개시할 수 있으므로 현장에서 전송되는 중요한 로컬 미디어의 이동 속도를 높이고 작업 중인 각 콘텐츠에 따라 지능적으로 우선순위를 변경하여 전체 해상도(full-resolution) 파일에 앞서 프록시 파일을 선택적으로 전달할 수 있다.

· 보다 광범위한 협업

편집팀 및 외부 기고원이 제작시설 외부에서도 실시간으로 자유롭게

콘텐츠를 생성, 협업 및 공유할 수 있다.

· 향상된 유연성

통신원, 파트타임 제작팀 및 비상주 전문인력에게도 제작시설 외부에서 협업할 수 있는 환경을 제공함으로써 추가적 유연성을 확보할 수 있다.

시스템 기능

- 로컬 단위에서 획득한 영상을 Interplay Production 기반 자산과 함께 편집
- Interplay Production 내 자산의 실시간 검색, 탐색 및 혼합 활용
- 클립 및 시퀀스의 편집과 동시에 실시간 업로드 및 체크인 가능
- 와이파이 또는 4G 네트워크(초당 2Mb 이상 권장)를 통한 프록시 및 전체 해상도(full-resolution) 미디어와 시퀀스 전송
- 통상적인 환경에서 초당 2Mb 속도의 실시간 H.264 프록시 업로드보다 빠른 속도
- 자산 업로드 프로세스에 대한 강력한 컨트롤

5. 맺음말

Media Composer 7의 최신기능 Tutorial을 간략히 2회에 걸쳐 연재하였다. 새롭게 선보인 고해상도 미디어의 빠르고 효율적인 편집 및 제작과 하드웨어 활용을 극대화 하고 다양한 촬영 미디어를 간편하게 불러 들어 사용하도록 설계된 기능들이 사용자가 더 뛰어난 콘텐츠를 빠른 시간 내에 만들 수 있도록 잘 활용 되었으면 한다.