

Grass Valley EDIUS Pro Tutorial ④

TUTORIAL

+ 장호준 삼아지브이씨(주) 솔루션사업팀장

- ① EDIUS 7 vs 6.5 비교 및 업그레이드 고려사항
RED & DAVINCI RESOLVE를 통한 4K 색보정 워크플로우
- ② EDIUS Effect(1) : 색조정 도구를 이용한 색보정 효과
- ③ Audio Loudness Meter : 사용법 및 3rd party 플러그인 활용
- ④ EDIUS Effect(2) : 활용도가 높은 효과 및 사용법 -1
- ⑤ EDIUS Effect(3) : 활용도가 높은 효과 및 사용법 - 2

이번 호의 튜토리얼 소개로 EDIUS 설정이나 기능 등의 팁 등을 소개하도록 하겠습니다.

다음에서 소개하는 설정 및 기능은 EDIUS로 일반적인 편집 작업을 하는데 무리가 없지만 좀 더 상세한 설정을 알아두면 유용한 팁입니다.

우선 EDIUS 메뉴에서 Setting > System Setting > Application을 클릭합니다.



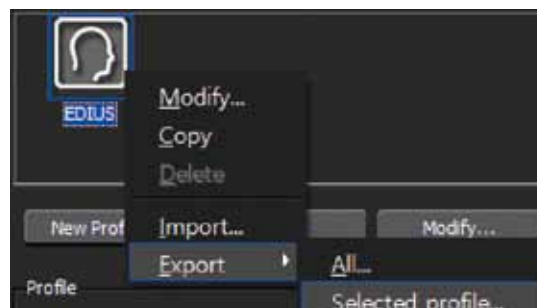
▶ Profile을 선택합니다.

우측에는 이미 생성된 Profile이 존재 합니다.

Profile은 EDIUS를 운영하는 사용자 고유의 ID로 대부분의 설정값 등을 저장하고 있습니다. 만일 다른 운영 시스템에서 동일한 설정 값을 운영하길 원할 경우 생성된 프로파일을 내보내기를 한 후 다른 운영 시스템에서 가져오기를 할 수 있습니다.

오른쪽 이미지에서처럼 아이콘을 오른 클릭한 후 Export를 눌러 저장합니다. 이후에 다른 운영 시스템에서는 빈 영역에서 오른 클릭을 한 후 Import를 눌러 불러오기를 하면 대부분의 동일한 설정값 그대로 가져오기를 할 수 있습니다.

주의 : 프로파일을 내보낼 경우 시스템 설정의 Project Preset, Device Preset과 사용자 설정의 Keyboard Shortcut은 개별적으로 내보내기를 하고 가져오기를 하여야 합니다.

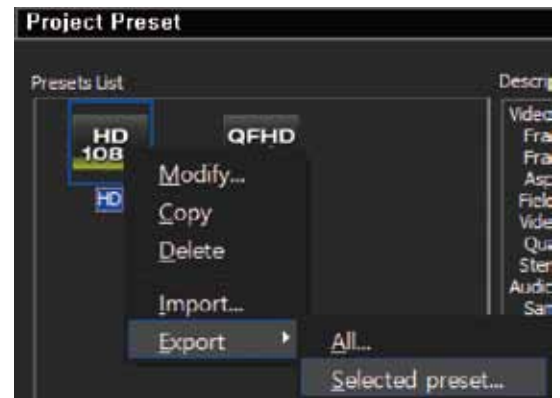


- ▶ Project Preset을 클릭합니다. 우측에는 이미 등록된 프리셋이 존재합니다.

등록된 프리셋을 다른 운영 시스템에서 사용하고자 할 경우 다음의 이미지에서처럼 아이콘을 오른 클릭한 후 Export를 눌러 저장합니다.

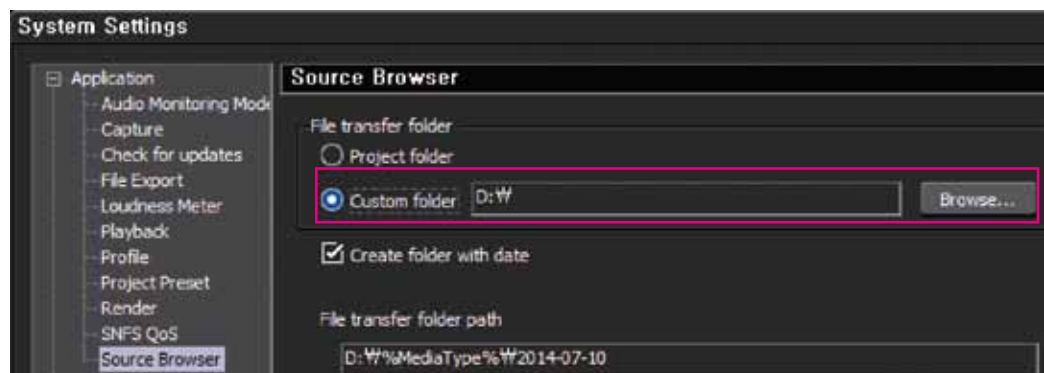


이후에 다른 운영 시스템에서는 빈 영역에서 오른 클릭을 한 후 Import를 눌러 불러오기를 하면 대부분의 동일한 설정값을 그대로 가져오기 할 수 있습니다.



- ▶ Source Browser를 선택합니다. 기본적으로 파일 기반의 미디어로부터 파일을 전송할 경우 기본적인 경로는 사용자가 지정한 프로젝트의 폴더로 전송하게 됩니다. 만일 네트워크 환경에서 다른 사용자가 파일을 공유하거나 또는 자료 보관을 목적으로 하는 경우에 경로를 수정할 수 있습니다.

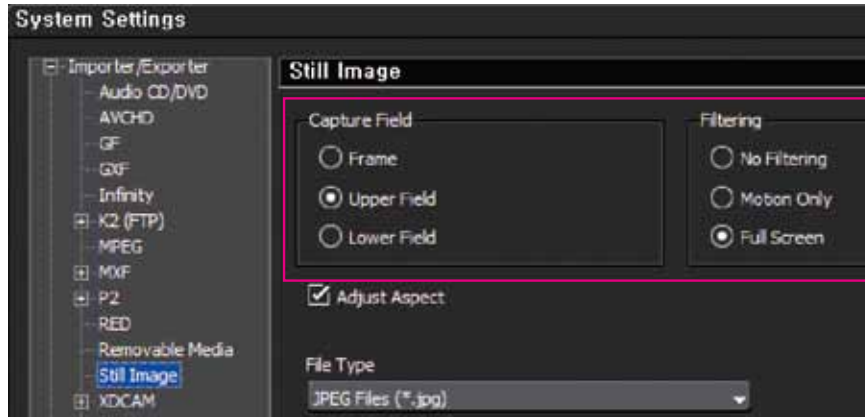
“Custom Folder”를 지정하고 바꾸고자할 경로를 설정합니다.



주의 : 파일 기반의 미디어 기본 경로는 커스텀 폴더가 됩니다. 예로 네트워크 드라이브를 지정하였지만 네트워크가 연결 해제된 채로 XDCAM Disc를 연결하게 되면 소스 브라우저에서 XDCAM Disc Icon이 표시되지 않습니다.

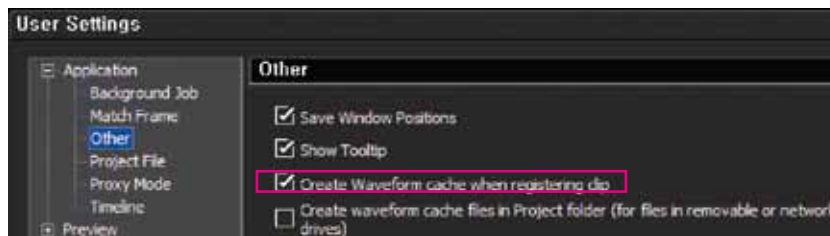
다음으로 EDIUS 메뉴에서 Setting > System Setting > Importer/Exporter를 클릭합니다.

- ▶ Still Image를 선택합니다. 정지된 이미지를 생성하고자 할 경우의 설정 방법으로 NTSC의 경우와 같이 Field order가 있는 경우에는 HD와 SD의 스캔 방식에 따라서 캡처 Field 설정을 하여야 하며, Progressive의 경우는 Frame을 선택하여야 합니다. 또한 Motion에 따라 필터링을 설정할 수 있습니다. 필터링을 설정하면 모션이 있는 영상의 디테일이 다르게 표현됩니다.



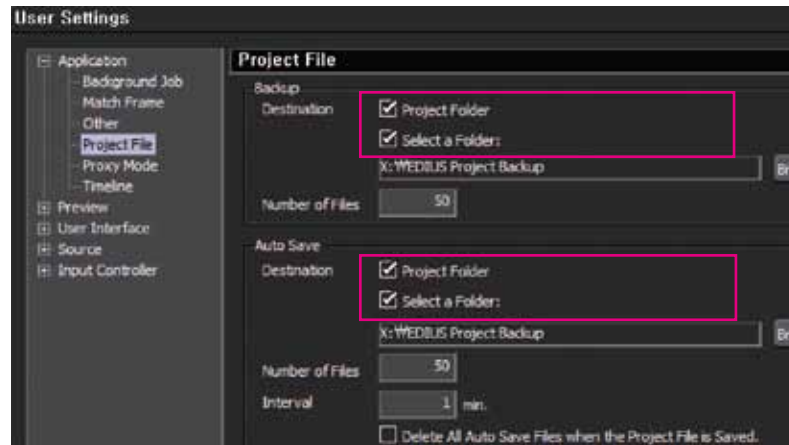
이번에는 EDIUS 메뉴에서 Setting > User Setting > Application을 클릭합니다.

- ▶ Other를 선택합니다. EDIUS는 기본적으로 Audio 파일은 Video에 “Locked” 되어 있어서 오디오 파형을 표시하고 컷 편집을 할 경우, Waveform cache 파일을 백그라운드로 생성하게 됩니다. 이때 백그라운드 작업은 다소의 시스템 리소스를 차지하므로 어느 정도는 컷 편집에 있어서 예기치 않게 방해가 될 수 있게 됩니다. 즉 파일의 수가 많고 크기가 큰 파일을 컷 편집하고자 할 경우에는, 우측의 선택 항목 중에 “Create Waveform cache when registering clip” 항목을 선택 해제합니다.



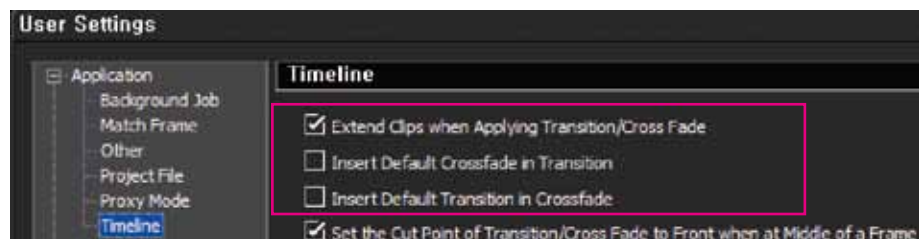
클립을 등록하였더라도 오디오 트랙의 클립을 확장하지 않는 한 백그라운드로 클립의 오디오 파형 캐시를 생성하지 않게 됩니다. 컷 편집 시에 유용하게 사용할 수 있는 기능입니다.

- ▶ Project File을 클릭합니다. EDIUS는 프로젝트 저장과 함께 Sub-Project 폴더를 두고, Auto Save와 Backup 폴더를 설정하도록 구성되어 있습니다. Auto Save는 편집 작업을 하는 과정에서 휴식 시간이 발생하면, 시스템이 자동으로 프로젝트를 저장하게 되며, Backup은 사용자가 직접 Ctrl + S를 누르면 프로젝트가 저장되어 집니다. 하지만 예기치 않게 프로젝트 파일이나 Sub-Project 폴더를 포함하는 프로젝트 폴더가 삭제되면, 편집을 지속할 수 없게 됩니다. 이때 이중으로 설정할 수 있도록 Custom Folder 지정을 할 수 있습니다.



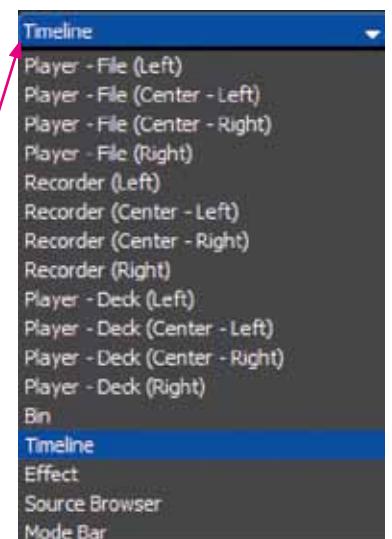
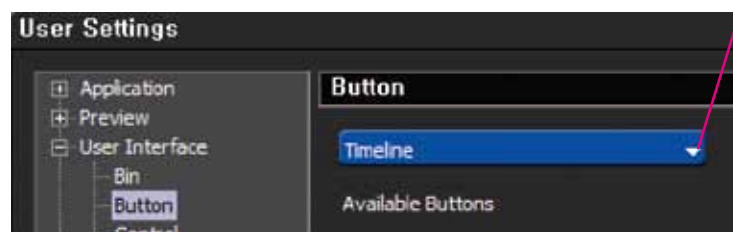
사용자는 별도의 지정된 드라이브 또는 네트워크 환경에서 언제든지 복원할 수 있도록 사용자 설정을 할 수 있습니다.

- ▶ Timeline을 클릭합니다. 비디오/오디오 편집을 하는 과정에서 사용자는 영상 또는 음성에 트랜지션/크로스페이드를 적용하게 됩니다. 이때 비디오/오디오에 트랜지션/크로스페이드를 각각 적용하고자 하는 경우에는 우측 설정에서 “Insert Default Crossfade in Transition” 과 “Insert Default Transition in Crossfade”의 설정 항목을 해제합니다.

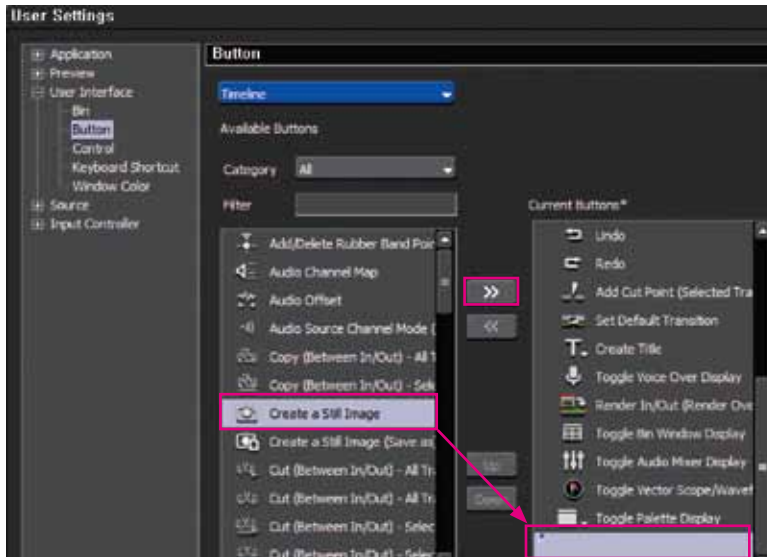


다음으로 Setting > User Setting > User Interface를 선택합니다.

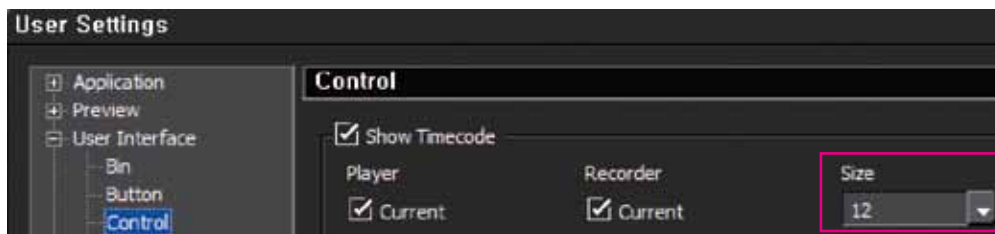
- ▶ Button을 클릭합니다. 우측에는 Player/Recorder/Bin/Timeline/Effect/Source Browser 등에 사용자가 원하는 유용한 기능 등을 버튼 아이콘으로 등록하고 편리하게 사용하도록 설정할 수 있습니다.



예로 Timeline을 지정하고 좌측에서 Create Still Image를 선택하고 버튼 위치를 지정하고 등록 버튼을 누르게 되면 그림에서처럼 새로운 위치에 사용자 정의 버튼이 설정됩니다. 자주 사용하거나 단축 명령 키 대용으로 단축 버튼을 설정하면 유용한 기능입니다.

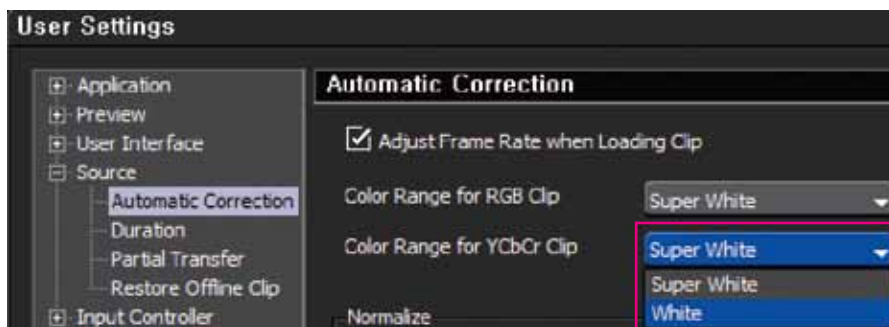


- ▶ Control을 클릭합니다. 플레이어 또는 레코더에 표시되는 타임코드의 크기는 기본값으로 설정되어 있어서 모니터 해상도가 높을 경우에는 표시된 타임코드가 작아서 불편할 수도 있습니다. 이때 타임코드 크기를 크게 하고자 하려면 Size를 선택하여 크기를 조절할 수 있습니다.



다음으로 Setting > User Setting > Source를 선택합니다.

- ▶ Automatic Correction을 클릭합니다.

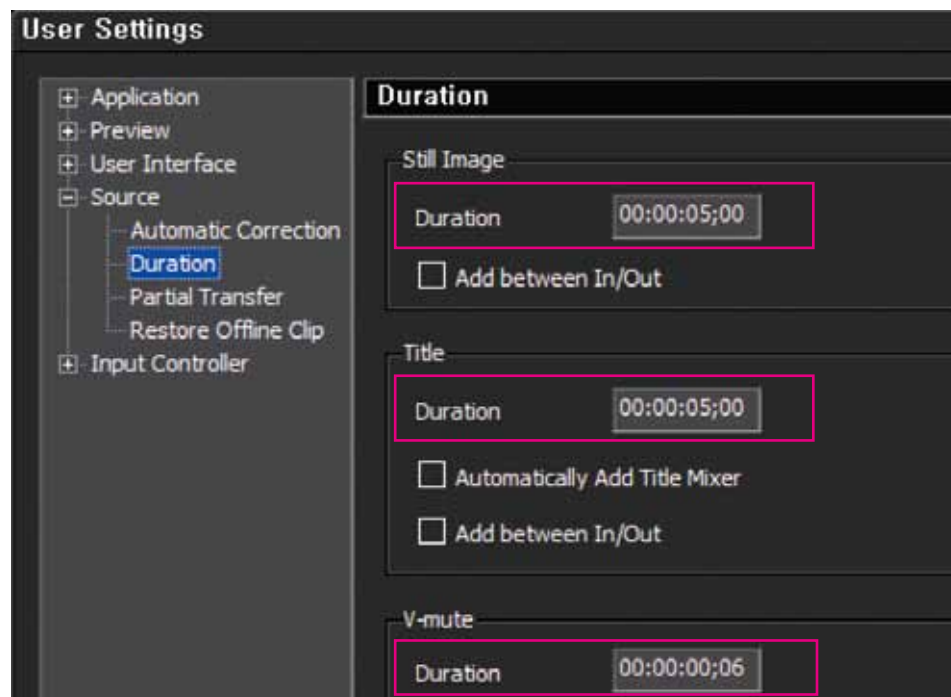


- (1) “Adjust Frame Rate when Loading Clip” [클립 로딩시 프레임 레이트 조정] 클립을 빈(또는 타임라인)에 로드할 때 자동으로 클립의 프레임 레이트를 보정합니다. 재생시 프레임 레이트 변환을 할 필요가 없기 때문에 재생이 부드러워집니다. 프레임 레이트의 보정은 프로젝트 설정과 클립이 다음 조합인 경우에만 이루어집니다.

• 29.97 : 30.00 / • 59.94 : 60.00 / • 23.976 : 24.00

- (2) [RGB 클립의 색상 범위] / [YCbCr 클립의 색상 범위]. RGB 컬러 영역의 소스, YCbCr 칼라 스페이스의 소스가 각각 어떤 색 표현 범위를 상정하고 있는지를 선택합니다. [Super White]를 선택하면 RGB 값(16, 16, 16)이 0 IRE의 검정, RGB 값(235, 235, 235)이 100 IRE 화이트에 대응한 소스로 처리합니다. [White]를 선택하면 RGB 값(0, 0, 0)을 0 IRE의 검정, RGB 값(255, 255, 255)을 100 IRE 화이트에 대응한 소스로 처리합니다.

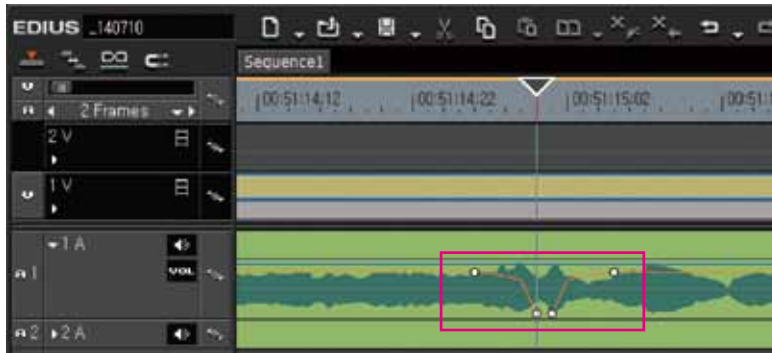
다음으로 Setting > User Setting > Source > Duration을 선택합니다.



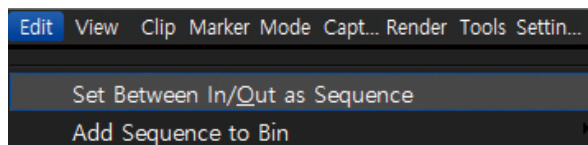
▶ Still Image와 Title의 지속시간을 설정할 수 있습니다. 사용자가 원하는 시간을 입력하고 정지된 이미지/타이틀을 빈 또는 플레이어에서 타임라인에 등록할 경우 설정한 시간만큼 놓이게 됩니다. 또는 타임라인에 시작/끝 점을 설정한 경우, 설정한 구간에만 놓이게 하고자 할 경우에는 “Add between In/Out” 항목을 체크하면 됩니다.

▶ V-mute의 Duration을 설정합니다. V-mute는 타임라인의 오디오 트랙에 놓인 오디오 클립 중 이미지와 같이 잠음 또는 음이 피크를 나타내는 경우, V 모양으로 오디오 게인을 조정하는 기능입니다.

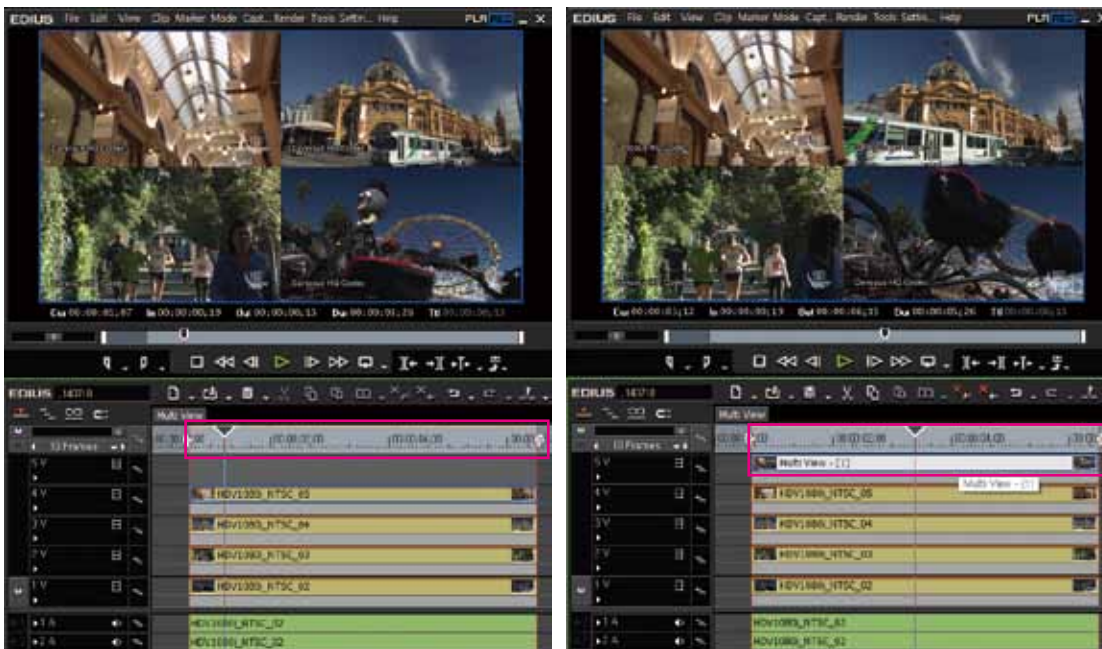
타임 커서 위치에서 Shift + V를 누르면 다음의 이미지처럼 적용됩니다.



EDIUS 메뉴에서도 활용도가 높은 기능이 있습니다. 타임라인 상에서 4개의 소스를 4분할로 표시하고, 분할된 클립들을 하나의 클립으로 처리하고 효과를 적용하고자 할 경우에 적용하는 기능을 Menu > Edit > Set Between In/Out as Sequence를 선택합니다.



적용방법으로 아래의 그림과 같이 타임라인의 트랙에서 시작과 끝 점을 지정합니다. 그런 다음, Edit > Set Between In/Out as Sequence를 누르면 오른쪽 이미지와 같이 새로운 시퀀스 클립이 생성됩니다.



아래에 놓인 4개의 트랙을 하나의 클립으로 합쳐 놓게 되고, 보통의 클립처럼 트랜지션이나 이펙트를 적용할 수 있게 됩니다.

플레이어 모니터에서도 유용한 버튼이 있습니다.



(1) 시작/끝 점 확장 표시 버튼

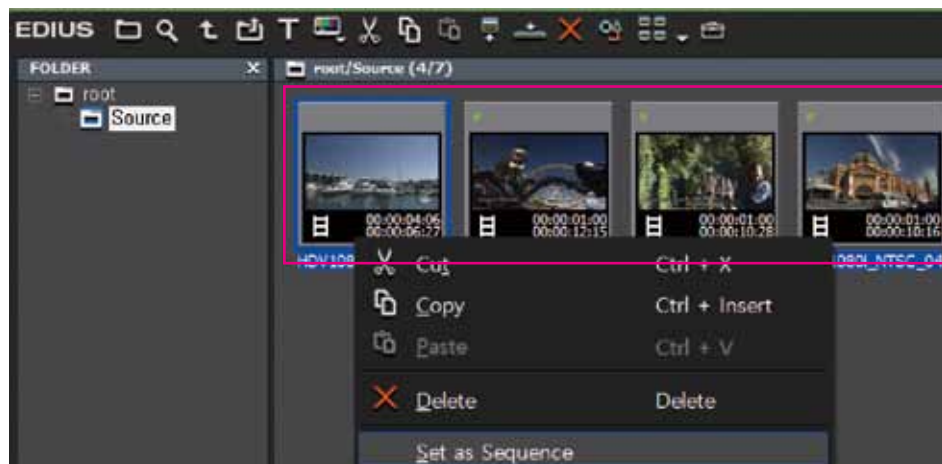
클립을 끌어 놓고 프리뷰를 한 후에 시작과 끝 점을 설정합니다. 이때 클립의 길이는 설정한 시작/끝 점에 비해 상대적으로 길게 되면 시작/끝 점의 표시가 작아서 시작/끝 점 수정이 용이하지 못하게 됩니다. 이때 시작/끝 확장 버튼을 눌러 보다 넓게 표시하고 수정을 위한 설정을 할 수 있게 됩니다.

(2) Bin 윈도우에 서브클립으로 등록하기 버튼(Add Subclip to Bin)

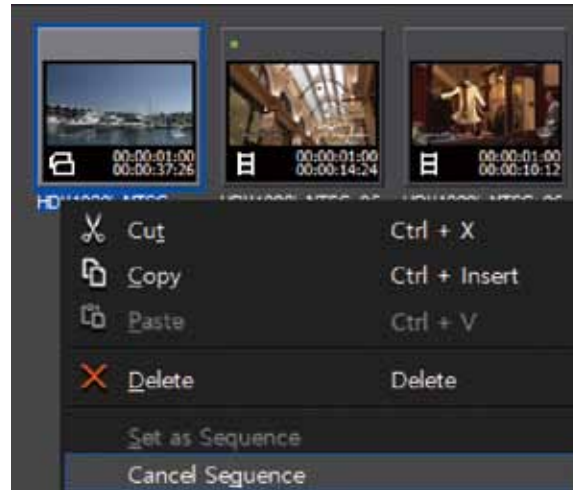
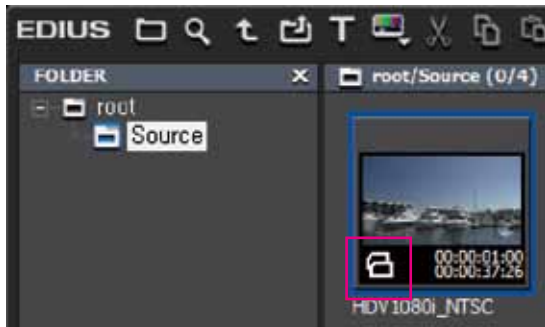
이렇게 설정한 시작/끝 점의 영역을 타임라인에 바로 등록할 수도 있지만 스토리보드 편집 방법으로 빈 윈도우에 등록하고자 할 경우에는 우측 끝에 있는 Subclip 버튼을 사용하여 빈에 등록할 수 있습니다.

빈 윈도우에 등록된 클립에 대한 유용한 기능이 있습니다.

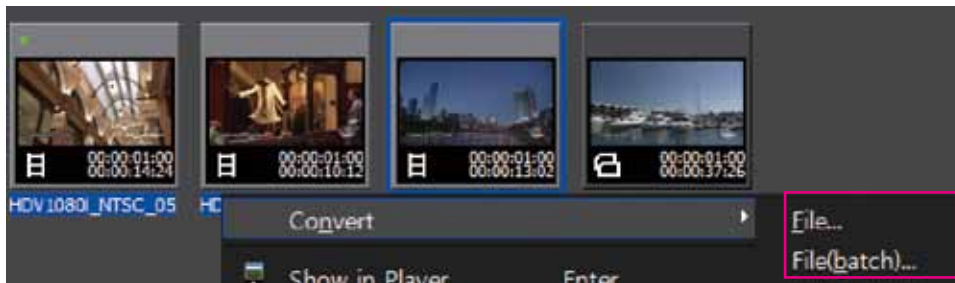
▶ 등록된 클립을 프리뷰 하고자 할 경우에는 각각의 클립을 플레이어 모니터에 끌어 놓고 재생하거나 스크리빙 합니다. 만일 촬영한 미디어 소스의 수가 많은 경우에는 하나로 합쳐진 클립으로 프리뷰가 필요하게 됩니다. 이때 빈 윈도우에 등록된 클립을 드래그하고 오른 클릭을 하면 “Set as Sequence” 활성화가 됩니다.



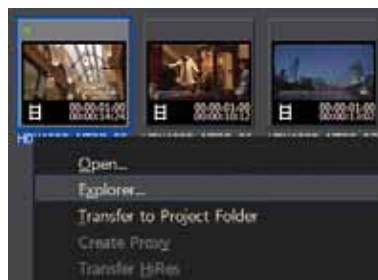
동일한 포맷, 해상도, 확장자의 경우에는 여러 클립을 하나로 묶어서 표시하고, 플레이어 모니터에서 하나의 클립으로 프리뷰를 할 수 있게 됩니다. 다시 원상태로 되돌리고자 할 경우 “Cancel Sequence”를 누르면 됩니다.



- ▶ 등록된 클립을 재생하거나 타임라인 상에서 스크리빙 하는 등의 유연성이 현저하게 떨어지게 되는 경우가 있습니다. 이럴 경우에는 등록된 하나 또는 다종의 클립을 EDIUS가 제공하는 매개코덱으로 변환한 후에 운용할 수 있도록 변환 기능을 제공합니다. 변환하고자 할 클립을 드래그하고 오른 클릭을 하면 Convert > File... 또는 File(batch)...를 클릭하면 편집 환경에 맞게 코덱을 선택하고 변환을 할 수 있습니다.



- ▶ 등록된 클립의 분류가 필요한 경우에 Clip Color를 설정합니다. 예로 시퀀스 별로 분류하거나, 해상도, 크기, 포맷 등으로 분류가 필요한 경우에 유용합니다.
- ▶ 등록된 클립의 경로를 찾고자 할 경우에 Explorer를 누르면 저장된 경로를 표시합니다.



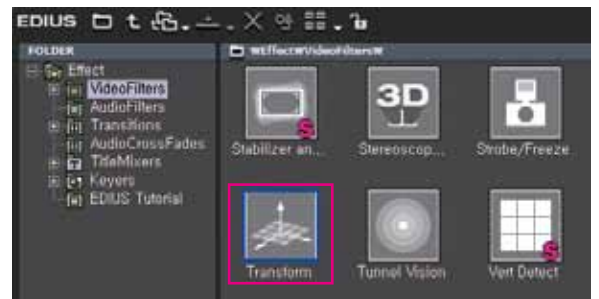
Effect Palette에서도 알아두면 좋은 기능이 있습니다.

- ▶ 먼저, Effect Palette에서 좌측의 Effect를 선택하고 마우스 오른 클릭을 하면 메뉴 중에 “Return to Default” 항목이 있게 됩니다. 이 항목은 사용자가 의도치 않게 이펙트 폴더가 배열되었을 경우, 초기 상태로 표시하거나 되돌리고자 할 경우에 선택하면 됩니다.



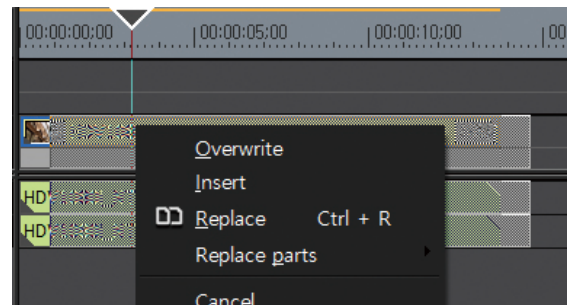
- ▶ 두 번째로 EDIUS Pro 7.3 이후에 추가된 기능입니다.

일반적으로 Video의 Crop, 2D/3D Transform의 경우 Video Layouter를 사용합니다. 하지만 한 클립에 한번만 적용되므로 추가적인 크롭이나 변형을 할 수가 없게 됩니다. EDIUS 7.3 버전 이후에 추가된 기능으로 Video Layouter와 동일한 기능을 필터로 사용할 수 있도록 다음의 그림에서처럼 VideoFilters > Transform이라는 필터를 사용하면 다중으로 적용할 수 있게 됩니다. 기능은 Video Layouter와 동일합니다.



다음으로, 타임라인 윈도우에서 유용한 기능을 살펴보면,

- ▶ Shift를 누른 채 오른쪽 마우스를 눌러 드래그하면 드래그한 영역을 타임라인 중앙으로 위치하며 전체 스케일이 확대됩니다.
- ▶ Ctrl을 누른 채 오른쪽 마우스를 눌러 드래그하면 Cut/Copy/Delete 명령이 표시되고 필요한 경우 명령을 수행합니다.
- ▶ Alt를 누른 채 오른쪽 마우스를 눌러 드래그하면 타임라인을 크롤할 수 있습니다.
- ▶ 클립을 선택하고 오른쪽 마우스 버튼으로 드래그하면 다음의 그림에서처럼 메뉴가 활성화됩니다. 추가적인 편집 작업을 할 수 있게 됩니다.
- ▶ 여러 클립이 놓여 있고 그 중 한 클립을 기준으로 모든 클립을 이동하고자 하는 경우에는 Shift + Alt를 누르고 선택한 클립을 드래그합니다.
- ▶ Shift + Ctrl : Trimming 모드의 Roll 모드
- ▶ Ctrl + Alt : Trimming 모드의 Slip 모드
- ▶ 타임라인 상에서의 비디오/오디오 Split 편집 : Alt + 마우스 좌/우 드래그(비디오 또는 오디오 클립의 앞/뒤 부분)



그 외에도, 키보드 단축 명령 등은 Setting > User Setting > User Interface > Keyboard Shortcut를 통해 설정이 가능합니다.

지금까지는 EDIUS 메뉴나 기능에 대한 팁 등을 살펴보았습니다.

다음 호에서는 3rd party 플러그 인에서 구현할 수 있는 효과를 EDIUS 자체의 플러그 인으로 만들 수 있는 과정에 대해서 소개합니다.

활용도가 높은 효과이므로 다음 호에도 많은 관심을 가져주시기 바랍니다. 