

APPLE Final Cut Pro X Tutorial ①

TUTORIAL

+ 목정수 (주) 두고이엔씨 과장



Final Cut Pro X 소개

Final Cut Pro 7에 이어 Final Cut Pro X는 편집작업에 있어서도 단순한 편집기능을 넘어 미디어 관리기능과 다양한 효과, 쉽고 강력한 색보정 작업, 4K 편집작업에 적합한 미디어 지원과 프리뷰 출력까지 많은 면에서 새로운 편집툴로서 모습을 갖추었습니다. 초기버전(FCP X 10.0)에서 보여줬던 새로운 인터페이스와 현업에서의 불편한 기능들이 지속적인 피드백과 업데이트를 통해 현재 10.1.3 버전으로 개선되면서 라이브러리 관리, 멀티캠, 비디오 외부 프리뷰 출력, 4K 미디어 지원, 미디어 파일 관리에 이르기까지 전문성과 협업작업에 맞춘 업데이트가 있었습니다. Final Cut Pro X는 작업의 안정성과 더불어 작업을 빠르게 구현하기 위한 많은 기능을 통합하여 컷 편집과 종합편집에 이르는 기능을 지원합니다.



FCP 7와 FCP X 비교

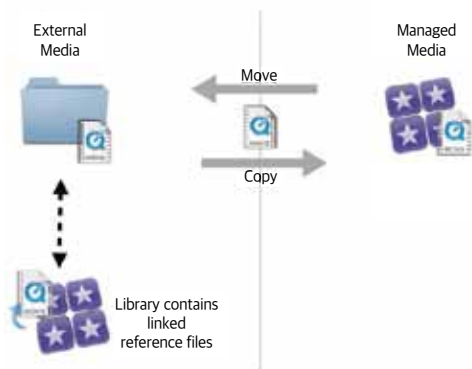
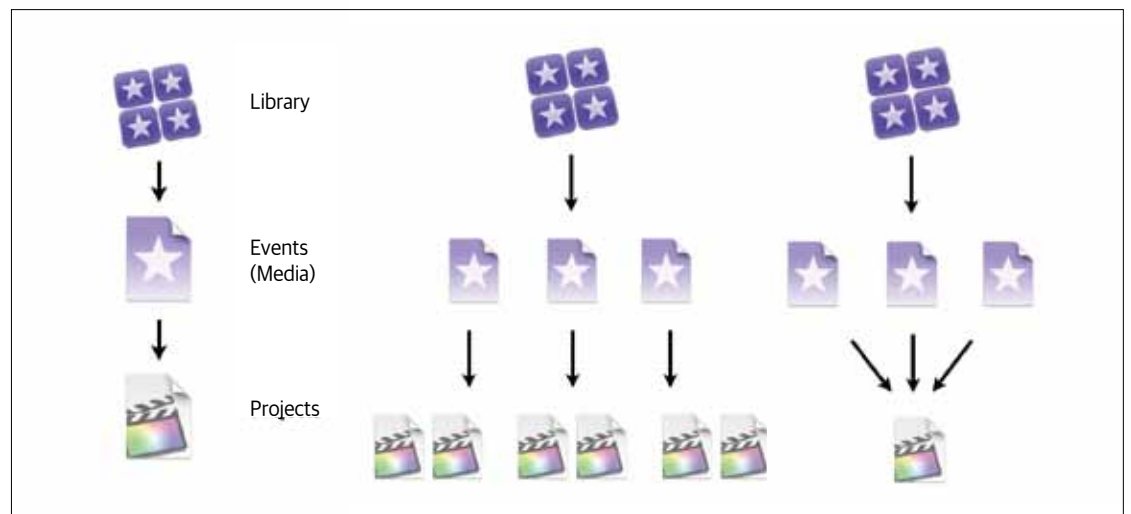
Final Cut Pro 7	Final Cut Pro X
• Mac OS X 10.5.6 이상 • SD, HD, 2K 해상도의 영상까지 편집 지원 • 제한적인 네이티브 편집 • 32bit 기반 프로그램(메모리 4GB 사용제한) • 작업프로젝트 수동 저장	• Mac OS X 10.9(Mavericks) 이상 버전 필요 • SD, HD, 2K, 4K, 5K 해상도의 영상까지 편집 가능 • 네이티브 편집 지원(일부 플러그인 편집 필요) • 64bit 기반 프로그램(그래픽, 메모리 모든 자원 사용) • 작업 프로젝트 자동 저장 • 렌더링, 파일출력, 트랜스코딩 백그라운드에서 작업

라이브러리, 이벤트, 프로젝트

1) 라이브러리



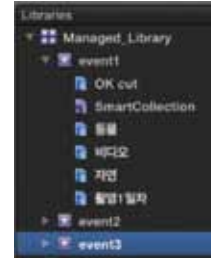
FCP X에서 라이브러리는 FCP 7에서의 프로젝트 개념과 소스 미디어 관리 기능이 함께 추가된 기능이다. FCP X 10.1로 업데이트되면서 가장 크게 변화된 부분이 라이브러리이며, 하나의 라이브러리 안에 다수의 이벤트(미디어)와 프로젝트를 담아 관리할 수 있다.



미디어 파일을 임포트할 때 라이브러리 파일 안에 원본 미디어를 함께 보관하거나(Managed Media), 원본 미디어의 경로 변화 없이 가상 링크 파일(레퍼런스) 형태로 미디어(External Media)를 임포트할 수 있다. 그러므로 공유 스토리지에 있는 소스를 라이브러리 안으로 복사하지 않고 여러 NLE에서 공유하여 협업작업이 가능하게 되었다. (FCP X 10.1 업데이트 이후)

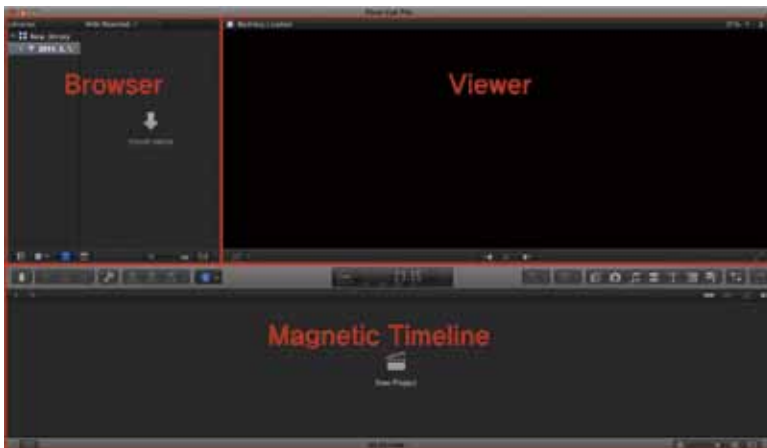
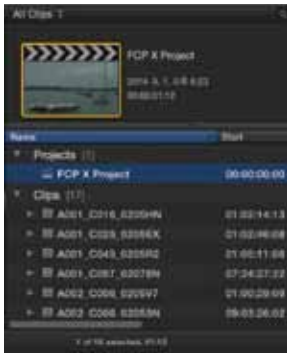
2) 이벤트

FCP X에서 이벤트는 소스 클립(영상, 이미지, 오디오)을 임포트하고 관리하는 기능을 한다. 특히 소스 클립 관리에 최적화된 기능을 가지고 있다. 스마트 컬렉션, 키워드 컬렉션 기능을 사용하여 소스를 분류하고 메타데이터 작성, 카탈로그, 검색 등을 쉽게 할 수 있다.



3) 프로젝트

FCP X에서 프로젝트는 FCP 7에서 사용한 프로젝트와는 개념이 다르다. 하나의 타임라인(스토리라인)을 프로젝트라고 정의한다. Magnetic Timeline에서 클립을 자르고 붙이는 작업공간이다. 이벤트 안에 다수의 프로젝트를 생성할 수 있다.



인터페이스

FCP X의 인터페이스는 FCP 7과는 많은 변화가 있다. 보다 직관적이고 편집작업에 사용하는 툴을 쉽게 아이콘화 하여 보여준다. 또한 라이브러리의 파일관리에 있어서 혁신적인 파일 관리 기능을 제공한다.

1) 브라우저(Browser)

브라우저는 왼쪽의 Libraries 창과 오른쪽의 Event Viewer 창으로 나뉜다. 왼쪽의 Libraries 창은 현재 작업 중인 라이브러리와 이벤트를 트리구조로 보여주며, 하단의 토글 아이콘으로 숨길 수 있다. 오른쪽의 Event Viewer 창에서는 이벤트 안에 있는 소스 클립과 프로젝트를 볼 수 있다. 소스클립은 보기옵션에 따라 필름스트립, 리스트 형태로 선택할 수 있으며 크기나 길이를 조정할 수 있다. 임포트한 클립들은 Keyword Collection, Smart Collection을 생성하여 정리, 관리할 수 있다.



2) 뷰어(Viewer)

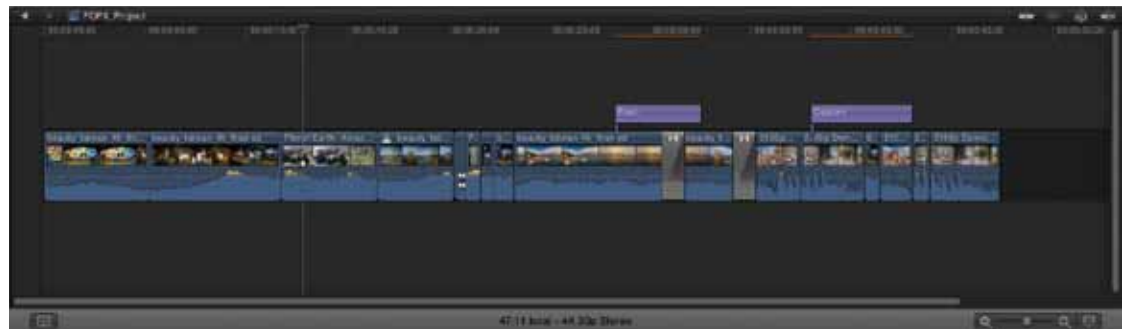
뷰어는 Event Viewer 창 안에 있는 클립을 미리보기 할 수 있고, 타임라인에서 편집하는 영상을 보는 창이다. 이전 버전인 FCP 7에서 뷰어와 캔버스를 나누어 사용하던 방식에서 하나의 뷰어가 두 가지 모니터링을 할 수 있게 바뀌었다.



- 뷰어 보기 메뉴 : 우측 상단의 토클키를 선택하면 보기메뉴를 볼 수 있다. 보기메뉴에는 Video Scopes, playback quality, Title safe 등을 선택하여 볼 수 있다.
- 전체화면 보기 : 우측 하단에 play full screen 키를 선택하면 전체 화면으로 작업영상을 볼 수 있다.
- 트랜스폼 버튼 : 좌측 하단에 클립의 Transform, Trim, Crop, Distort 효과를 뷰어에서 바로 적용할 수 있는 메뉴가 들어 있다.



3) Magnetic Timeline



FCP X의 타임라인은 Storyline이라는 새로운 용어를 사용한다. 이전의 타임라인과 트랙의 구분이 Primary Storyline, Secondary Storyline으로 바뀌었다. 스토리라인의 사이에는 Connect하여 스토리라인 사이를 연결한다.

타임라인창 우측 하단에 클립 보기 메뉴에서 Filmstrip, 오디오 웨이브폼 보기 등 다양한 형태로 타임라인의 클립을 볼 수 있다. 또한 줌 레벨(Zoom Level)을 조정하는 슬라이드 바가 있다.



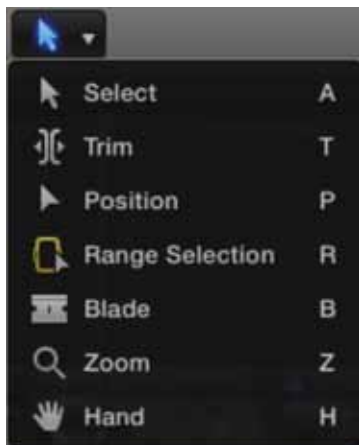
타임라인창 왼쪽 하단에 Timeline Index를 클릭하면 현재 타임라인에서 사용 중인 클립의 리스트를 볼 수 있다. 리스트에 있는 클립을 선택하여 클립의 위치로 찾아갈 수 있으며, 노트, 마커를 선택하여 쉽게 선택한 부분으로 위치할 수 있다.

타임라인 우측 상단에 스키머(Skimmer) On Off 버튼이 있다. 클립에 마우스를 위치시키면 바로 프리뷰로 보여주는 기능이 스키머이며, 이 벤트 창의 미디어에도 스키머 기능이 적용된다. 그 옆으로 Solo 버튼은 한 트랙의 오디오를 들을 때 사용하며, 그 옆의 자석 버튼은 클립과 클립 사이에서 자동으로 붙게 하는 Snapping 버튼이 있다.



4) 편집툴(Tool)

편집툴 버튼은 편집 작업에 자주 사용하는 기능들을 모아놓은 도구 모음이다. 단축키를 사용하게 되면 작업시간이 빨라진다.



Select (A) : 클립을 선택하거나 이동할 때 사용(마그네틱 타임라인 적용)

Trim (T) : 클립 사이에 트림 편집을 할 때 사용

Position (P) : 클립을 원하는 곳으로 드래그해 배치하면 그 위치에 그대로 있다. 그 자리를 유지하기 위해 갭 클립(Gap clip)이라는 검정색 클립이 자동으로 삽입된다. (마그네틱 타임라인 적용 안 됨)

Range Selection (R) : 클립의 범위를 정할 때 사용

Blade (B) : 클립을 자를 때 사용

Zoom (Z) : 클립을 확대할 때 또는 축소할 때(Opt+Zoom) 사용

Hand (H) : 클립 사이를 이동하여 볼 때 사용

5) 대시보드(Dash Board)

대시보드는 Background Tasks와 Time Display로 이루어져 있다. 왼쪽에 % 이미지를 클릭하면 현재 작업 중인 백그라운드 작업(Transcoding, Import Media, Media Management, Rendering, Sharing) 진행사항을 볼 수 있다. 중앙에 Time Display에서는 현재 타임라인의 타임코드를 볼 수 있다. Time Display를 선택하고 원하는 타임코드를 선택하면 그 위치에 플레이 헤드를 위치시킬 수 있으며, 타임라인에 있는 클립 선택 후 Time Display를 더블 클릭하여 선택한 클립의 길이를 수치를 입력하여 줄이거나 늘릴 수 있다. 타임라인에 오디오미터를 타임라인에 보여주는 기능은 대시보드(Dash Board) 오른쪽 끝 부분에 있다.



6) 타임라인 메뉴

타임라인 메뉴에는 많이 사용하는 기능들을 쉽게 선택하여 클립에 적용할 수 있다. 색 조절, 속도조절 메뉴와 효과, 음악, 사진, 트랜지션 효과, 타이틀, 모션 타이틀 브라우저 창을 선택하여 설정창을 열거나 닫을 수 있다. 비디오 이펙트, Looks, 타이틀, 모션 타이틀 안에는 사용 가능한 많은 프리셋이 있어 편리하게 사용할 수 있다.

모든 효과와 트랜스폼 세부 설정은 인스펙터 창을 열고 설정 수치를 조정하여 적용한다.

이제까지 Final Cut Pro X의 대한 소개와 인터페이스에 대하여 알아보았다. 이전 Final Cut Pro 7에 비해 기능과 인터페이스에서 많



은 부분이 변경되었지만 그와 동시에 성능과 안정성에 큰 장점을 갖게 되었다. 64비트 기반으로 실시간 성능이 크게 향상되었고, 백그라운드 트랜스코딩, 렌더링과 출력으로 작업의 대기시간이 현저히 줄어들었다. 또한 공유스토리지 기반의 협업 작업이 가능하도록 라이브러리 파일 관리 기능이 소스의 경로를 그대로 두고 임포트하도록 10.1 업데이트 이후로 크게 향상되었다.

다음 시간에는 Final Cut Pro X에서 라이브러리를 생성하고 미디어 임포트하여 이벤트 내에서 미디어의 분류, 정리하는 기능을 알아보겠습니다. 📺

