

APPLE Final Cut Pro X Tutorial ③

TUTORIAL

+ 목정수 (주)두고이엔씨 과장



이번 시간에는 FCP X의 비디오와 오디오 편집방식에 대해 소개하겠습니다. 이전 버전인 FCP 7에 비해 편집작업 방식이 많은 변화가 있음에도 불구하고 원리는 크게 다르지 않습니다. 편집 기능과 관련된 툴의 위치와 메뉴를 아는 것만으로도 편집프로그램을 접근하기가 쉬운 것 같습니다. 그럼 FCP X의 편집에 대해 알아보겠습니다.

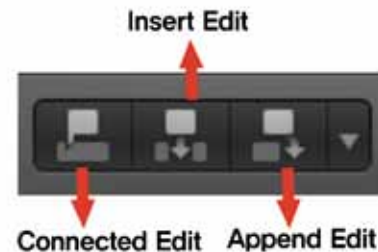
편집



FCP X에서 편집에서 먼저 할 일은 임포트한 소스를 편집에 사용할 구간에 인점, 아웃점으로 선택하고 타임라인에 넣는 것이다. 소스의 인점, 아웃점을 정하는 방법은 이벤트 브라우저에서 소스를 마우스 드래그로 Range Selection하여 정하거나 j(Reverse), k(stop), l(play) 키로 플레이를 하며 필요한 부분을 i(인점), o(아웃점)를 정하여 타임라인으로 옮기는 것이다.

1. 편집방식

편집방식은 이벤트 브라우저에서 인, 아웃점을 설정한 클립을 타임라인에 옮기는 방법에 따라 Connected Edit, Insert Edit, Endpoint Edit, Overwrite Edit의 네 가지 방식으로 나눌 수 있다. 툴바에서 편집방식에 따라 선택하여 클립을 편집할 수 있다.



1) Connected Edit

Primary Storyline에 있는 클립의 상단 트랙에 클립을 연결시키는 방식이다. 연결된 클립은 하단의 클립이 이동하면 한 클립처럼 함께 이동하게 된다. 타이틀, PIP, 합성모드 등의 영상을 만들 때 사용할 수 있다. 타임라인에서 편집할 지점에 플레이헤드를 위치하고 편집

툴바에서 Connected Edit을 선택하거나 상단메뉴 'Edit' 항목에서 'Connect to Primary Storyline'을 선택한다. (단축키 : Q)



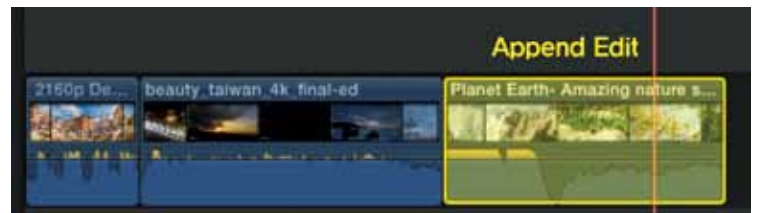
2) Insert Edit

타임라인에 있는 클립의 플레이헤드 기준으로 Primary Storyline에 클립과 클립 사이에 인서트하여 클립을 밀어 넣는 방식이다. 편집 툴바를 선택하거나 상단메뉴 'Edit' 항목에서 'Insert'를 선택한다. (단축키 : W)

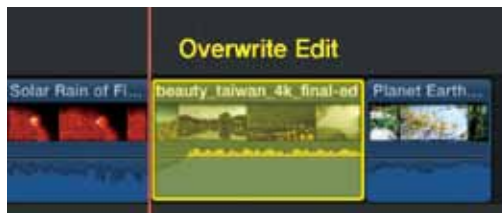


3) Append Edit

타임라인 Primary Storyline의 마지막 클립 뒤에 이어 붙여 편집하는 방식이다. 편집 툴바를 선택하거나 상단메뉴 'Edit' 항목에서 'Append to Storyline'을 선택한다. (단축키 : E)



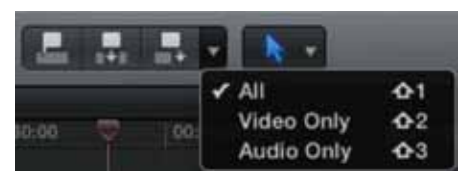
4) Over Write Edit



Primary Storyline에 플레이헤드를 기준으로 기존에 클립을 덮어쓰는 편집 방식이다. 상단메뉴 'Edit' 항목에서 'Overwrite'을 선택한다. (단축키 : D)

2. 비디오 오디오 편집하기

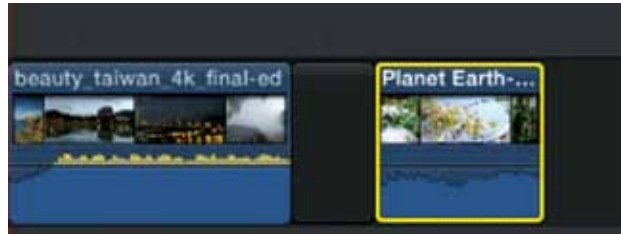
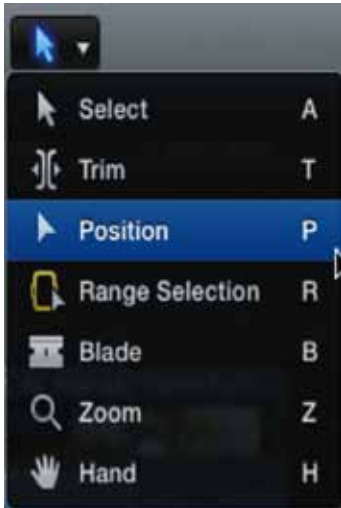
클립의 비디오나 오디오를 선택적으로 편집하기 위해서 편집버튼 우측에 팝업 메뉴를 클릭한다. 메뉴에서 All(Video+Audio), Video Only, Audio Only 모드를 선택하여 편집방식에 따라 타임라인에 넣을 수 있다.



3. 클립 이동 (Move)

클립을 이동하려면 클립 선택툴을 이용해 드래그할 수 있고, 대시보드에 이동할 시간을 입력할 수 있다. 또한 단축키를 이용해 이동할

수 있다. Primary storyline에서 끝점 뒷부분에 클립을 이동하기 위해서는 Position툴(단축키 P)을 이용하면 클립 사이에 자동으로 Gap 클립이 생기며 이동이 가능하다.



타임코드로 클립 이동방법은 클립 선택 후 (+)키와 원하는 시간을 입력하고 Enter를 누른다.
뒤로 이동하려면 (-)를 누르고 시간을 입력한다.



단축키 입력

쉼표 (,) : 1 프레임 왼쪽 이동

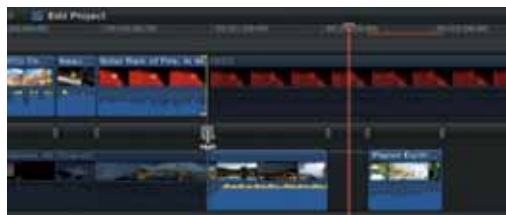
Shift + (,) : 10프레임 왼쪽 이동

마침표 (.) : 1 프레임 오른쪽 이동

Shift + (.) : 10 프레임 오른쪽 이동

4. 정밀 편집(Precision Edit)

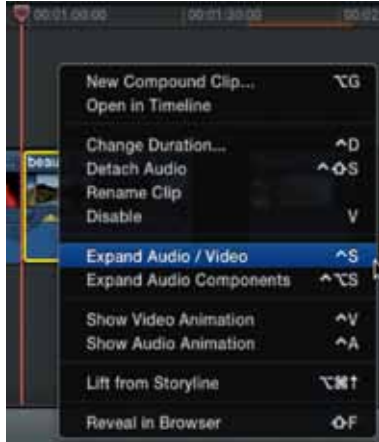
편집 포인트 사이를 더블클릭하면 정밀 편집 모드로 타임라인이 바뀐다. 여기서 한눈에 편집에 사용된 클립과 실제 있지만 사용하지 않은 숨어있는 클립의 부분을 볼 수 있다. 편집 포인트 사이의 슬라이드 바를 움직여서 편집 포인트를 정밀하게 편집할 수 있으며, 클립에 끝점을 움직이면 한쪽 클립의 트리밍 작업을 할 수 있다.



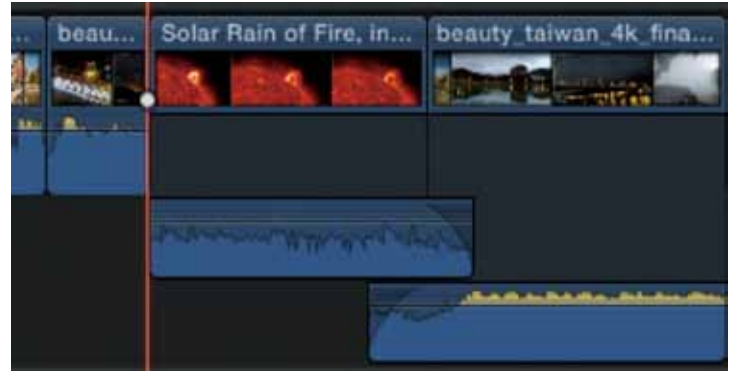
편집 후 일반 모드로 가려면 편집 포인트를 더블클릭 하거나 타임라인 우측 하단에 'Close Precision Editor'버튼을 클릭한다.

5. 분할 편집(Split Edit)

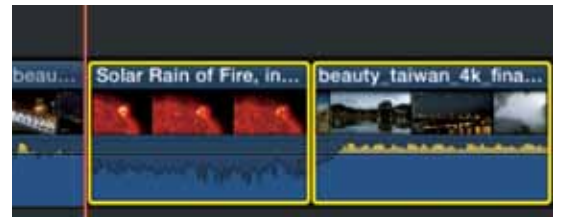
앞 클립과 뒤 클립의 오디오가 끊기지 않고 자연스럽게 하기 위해 오디오를 조금씩 교차하여 편집할 수 있다. 두 클립을 선택 후 단축키 Ctrl+s(Expand Audio/Video)를 클릭한다.



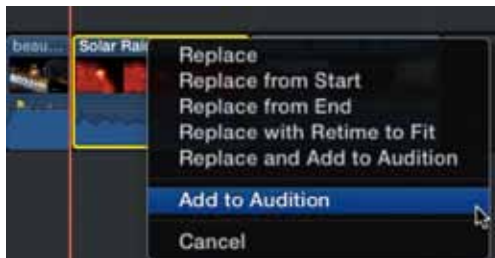
오디오 부분을 트리밍으로 길이를 조절하고 페이더를 움직여 페이더 길이를 만든다.



조정이 끝나면 다시 두 클립을 선택 후 단축키 Ctrl+s (Collapse Audio/Video)를 누른다. 이와 같이 두 클립의 오디오를 조절하여 자연스러운 영상 편집을 할 수 있다.



6. 오디션(Audition)



편집된 클립에 다른 클립을 등록시켜 비교하며 프리뷰할 때 사용하는 기능이다. 이벤트 브라우저에서 넣고자 하는 클립의 구간을 인, 아웃점으로 설정한다. 타임라인에서 등록할 클립으로 Drag&Drop할 때 나오는 메뉴에서 'Add to Audition'을 선택한다.

클립 왼쪽 상단에 아이콘을 선택하여 현재 편집 영상과 비교하고자 하는 영상을 선택하여 플레이하며 확인한다.

확인 후 'Done'을 선택하여 교체를 완료한다. 비교하기 원하는 클립에 오디션으로 클립을 등록시키면 어느 때라도 변경하여 비교하여 볼 수 있으므로 시사회사 프리뷰할 때 쉽게 특정구간의 클립을 비교하며 볼 수 있다.

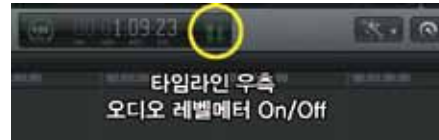


7. 오디오 조절

타임라인 클립의 오디오 파형이 보이는 곳의 선을 잡고 위 아래로 조절하여 음량을 조절할 수 있다. 클립에 오디오 선 위에 노란색으로 보이는 파형은 피크가 넘는 부분이다.



타임라인의 우측의 오디오 미터를 켜고 끄는 기능은 대시보드(Dashboard) 우측 끝부분에 있다.

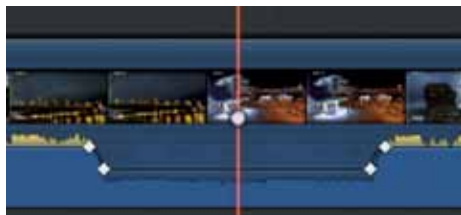


8. 오디오 편집



1) 오디오 구간 레벨조정

타임라인에서 클립의 인, 아웃점을 설정하고 그 구간의 오디오 레벨을 조정할 수 있다. 또는 Range Selection tool(R)을 이용해 클립 구간을 설정 할 수 있다. 인 아웃점을 선택하고 오디오 파형이 보이는 곳에 선을 잡고 위 아래로 조정한다.



오디오 구간 조정을 마친 화면

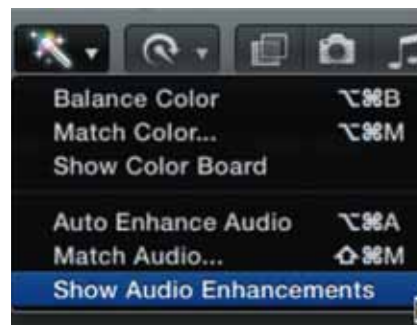


2) 오디오 페이드

클립의 오디오 핸들을 잡고 움직여 오디오 페이드 인 아웃을 조절할 수 있다.



핸들 위치에서 오른쪽 마우스 버튼을 클릭하면 페이드 모드를 바꿀 수 있다.



3) 오디오 노이즈 제거 (Audio Enhancements)

'Enhancements' 메뉴를 클릭하여 'Show Audio Enhancements'를 선택한다.



인스펙터 메뉴에서 제거하고자 하는 Noise Removal을 선택하고 조정량을 선택하면 바로 적용된다. 좌측의 파란색 아이콘이 켜져 있는 것을 보면 적용된 것을 알 수 있다.



4) 오디오와 비디오 분리

분리하기 원하는 클립 선택 후 우측 마우스로 보조메뉴에서 선택하거나 상단 Clip 메뉴에서 Detach Audio를 선택하면 비디오와 오디오를 분리하여 싱크와 상관없이 이동할 수 있다.



분리되면 클립 모양이 좌측 화면처럼 바뀐다.

분리된 비디오, 오디오 클립은 단독으로 이동할 수 있다.

5) 녹음(Record)



오디오 입출력 디바이스를 통해 FCP X에서 녹음을 할 수 있다. 상단 'Window' 메뉴 'Record Audio'를 클릭하면 'Record Audio' 창이 열린다. Input Device를 설정한 다음 왼쪽 상단에 Record 버튼을 누르면 녹음이 진행되며 다시 누르면 녹음이 마치며 녹음한 클립이 브라우저에 등록된다.

이번 시간에는 FCP X의 편집 기능과 오디오 작업에 대해 알아보았습니다. 새로운 타임라인과 편집방식의 많은 변화가 있습니다.



새로운 툴이 익히기엔 시간이 걸리겠지만 더 직관적이고 효과적으로 작업할 수 있는 방식으로 진화하였다고 생각합니다. 이번 시간을 통해 비디오편집과 오디오 편집작업에 있어 도움이 되길 바랍니다. 다음 시간에는 비디오 모션, 필터, 효과 작업에 대한 내용을 다루겠습니다.