

APPLE Final Cut Pro X Tutorial 5

목정수 (주)두고이엔씨 과장



Final Cut Pro X
Everything just changed in post.

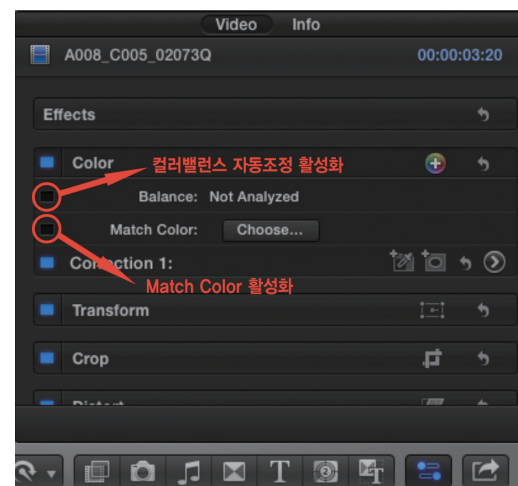
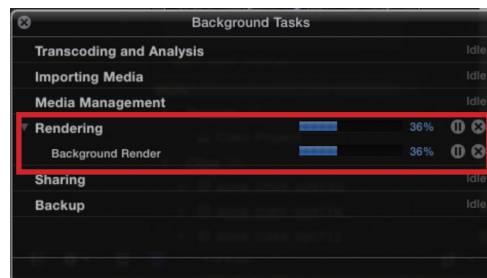


Final Cut Pro X에서 컬러 작업은 자동으로 분석하여 컬러 밸런스와 다른 클립과의 매치 컬러를 통해 기본적인 색보정 작업을 할 수 있습니다. 또한 프리셋 록과 색보정 작업을 할 수 있는 스코프와 다양한 기능으로 색보정 작업이 가능합니다.

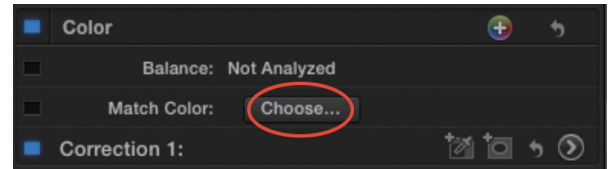
색보정을 하는 이유는 세 가지로 나누어 볼 수 있습니다. 촬영과정에서 적정 노출이 아니고 화이트밸런스가 맞지 않은 경우, 다른 날짜에 촬영한 컷들을 같은 시간과 장소의 컷으로 매치시키는 경우와 어떤 특별한 룩이나 스타일을 위해 색보정을 하는 경우입니다. 전문 색보정 작업자가 아닌 경우 컬러 밸런스나 다른 컷과 색을 맞추기 위한 매치 컬러를 하기는 쉽지 않습니다. 그래서 이번 시간에 Final Cut Pro X 색보정 작업의 기능에 대해 알아보도록 하겠습니다.

자동 컬러 밸런스 & 매치 컬러 (Color Balance & Match Color)

비디오 클립을 색보정 하기 위해 기본적인 도구인 컬러보드를 사용한다. 수정할 비디오 클립을 선택한 후 인스펙터창(Cmd+4)에서 상단에 Video 항목을 선택하면 볼 수 있다. 자동컬러 밸런스를 적용하려면 컬러보드에서 Balance 항목 좌측에 아이콘을 파란색으로 활성화하면 된다. 자동으로 비디오 클립의 색을 분석하여 자동으로 컬러 밸런스를 조정한다. 백그라운드로 동작하므로 작업은 계속 진행할 수 있다.



매치 컬러는 다른 시간과 장소에서 촬영한 컷이나 연속성을 위해 클립간의 색을 맞추는 작업이다. 매치 컬러를 하려면 타임라인에 색을 맞추기 위한 원본 클립과 수정할 클립이 있어야 한다. 먼저 수정할 클립을 선택하고 컬러보드에서 Match Color 항목에 'Choose...'를 선택하면 뷰어의 창이 듀얼 뷰로 바뀌며 왼쪽에는 원본 클립, 오른쪽에는 수정할 클립의 화면을 볼 수 있다.

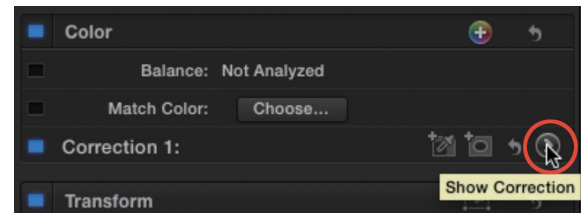


이때 이벤트 창이나 타임라인에 있는 원본 클립에 마우스를 클릭하면 뷰어에서 매치된 클립을 볼 수 있다. 뷰어 우측 하단의 'Apply Match' 아이콘이 활성화되고 선택하면 실행된다. 매치 컬러를 사용하지 않을 때에는 컬러보드 Match Color 항목에서 좌측에 파랑색 아이콘을 끄면 활성화되지 않는다.



1차 색보정 (Primary Color Correction)

컬러보드 하단에 'Correction 1' 항목에서 색보정 작업을 할 수 있다. 우측에 화살표(Show Correction)를 누르면 Color Adjustment 창으로 넘어간다. 이 안에서 Color(색상), Saturation(채도), Exposure(명도) 항목을 각각 조절할 수 있다.



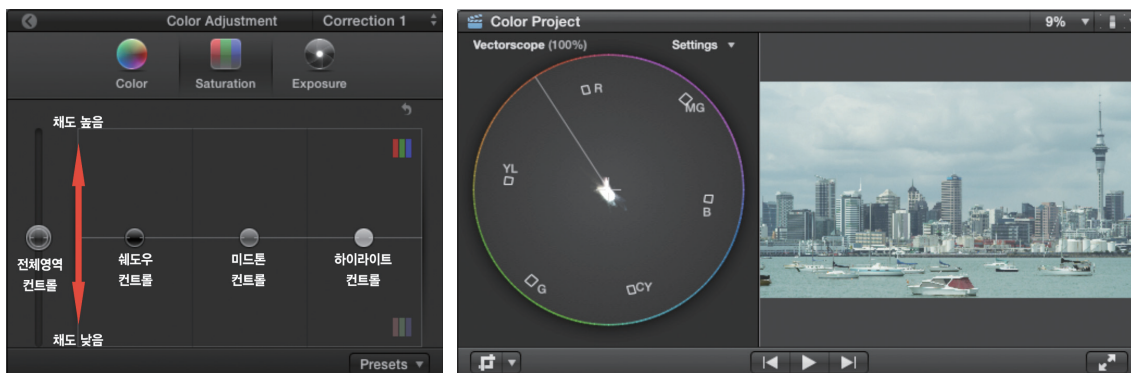
먼저 뷰어의 우측 상단 메뉴에서 'Show Video Scopes' (Cmd+7)를 선택하여 비디오 스코프를 연다. 스코프의 위치는 메뉴에서 뷰어의 왼쪽이나 하단에 위치할 수 있다.



비디오 스코프창은 현재 프레임에 대한 밝기와 컬러 정보를 스코프로 보여준다. Exposure를 수정하기 위해 스코프의 우측 메뉴에서 'Waveform, Luma' 항목을 선택하여 웨이브폼 모니터를 보며 명도를 조정한다. 컬러보드에 Exposure 항목을 보면 네 개의 원을 볼 수 있다. 영역별로 밝기 수치를 조정할 수 있기에 세부적인 작업이 가능하다. 웨이브폼 모니터를 보며 각 영역의 원을 Drag&Drop으로 위 아래로 수치를 조정할 수 있고 전체영역을 한 번에 조정하기 위해 좌측에 전체영역(Global)으로 조정한다.



Saturation(채도) 항목도 위와 마찬가지로 조정이 가능하다. Saturation과 Color를 조정할 때는 스코프 메뉴를 벡터스코프로 보며 작업을 한다.



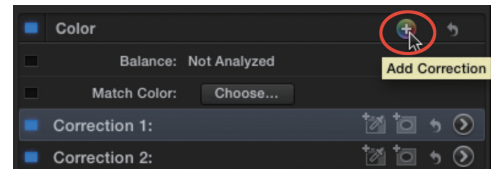
Color(색상) 항목에서도 섀도우, 미드톤, 하이라이트 영역별로 색상을 각각 조정할 수 있고 전체영역의 색상도 조정할 수 있다. 각 영역별 원을 클릭하면 하단에 수치값을 숫자로 입력할 수 있다.

우측 하단에 'Presets' 메뉴에서 기본으로 설정되어 있는 프리셋 룩을 바로 적용할 수 있으며, 현재 색보정한 정보를 프리셋에 저장하여 다른 클립에 적용시킬 수 있다.



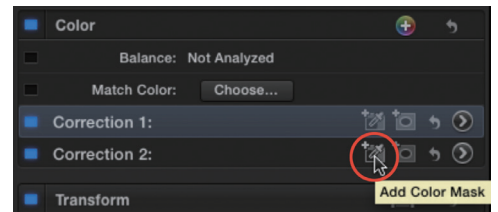
2차 색보정 (Secondary Color Correction)

전체 영상에서 부분 영역에 대해 색보정을 하는 것을 2차 색보정이라 한다. FCP X에서 부분영역을 선택하기 위해서 두 가지 방식을 사용한다. 색상을 이용한 마스크 영역과 Shape 마스크를 이용하여 부분영역을 색보정할 수 있다. 먼저 컬러 탭에서 '+' 모양을 눌러 새로운 Correction을 추가한다.

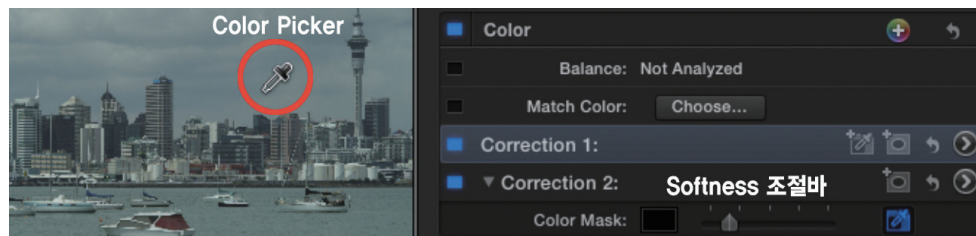


1. Color Mask를 사용하는 방법

Correction 2에서 'Add Color Mask'를 선택한다.



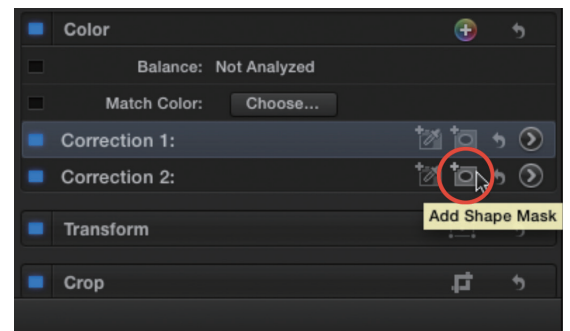
화면에서 컬러픽커 모양으로 커서가 바뀌고 원하는 색상영역을 클릭하면 선택한 색상영역 부분만 색보정 작업을 추가로 할 수 있다. Correction 2 우측에 'Show Correction' 화살표를 선택하여 1차 색보정과 같이 선택한 부분의 색보정 작업을 한다.

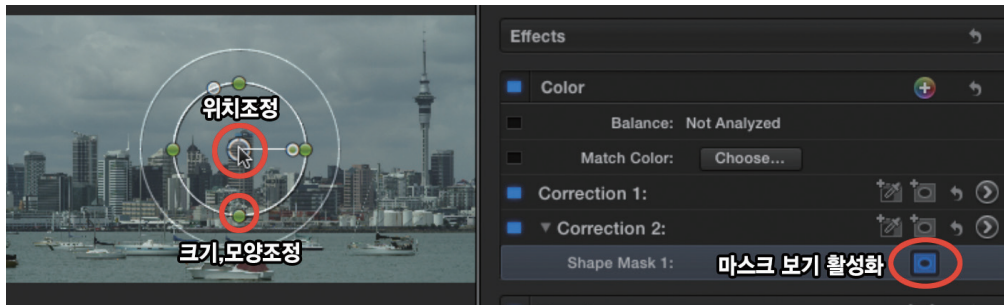


2. Shape Mask를 사용하는 방법

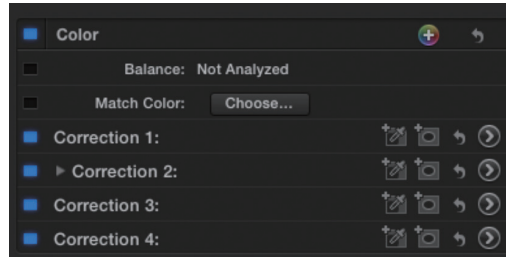
Correction2에서 'Add Shape Mask'를 선택한다.

화면에서 원형 마스크가 보여 마스크의 모양과 크기, 위치를 조절하여 원하는 영역을 만들고 선택한 영역 부분만 색보정 작업을 추가로 할 수 있다. Correction 2 우측에 'Show Correction' 화살표를 선택하여 1차 색보정과 같이 선택한 부분의 색보정 작업을 한다.



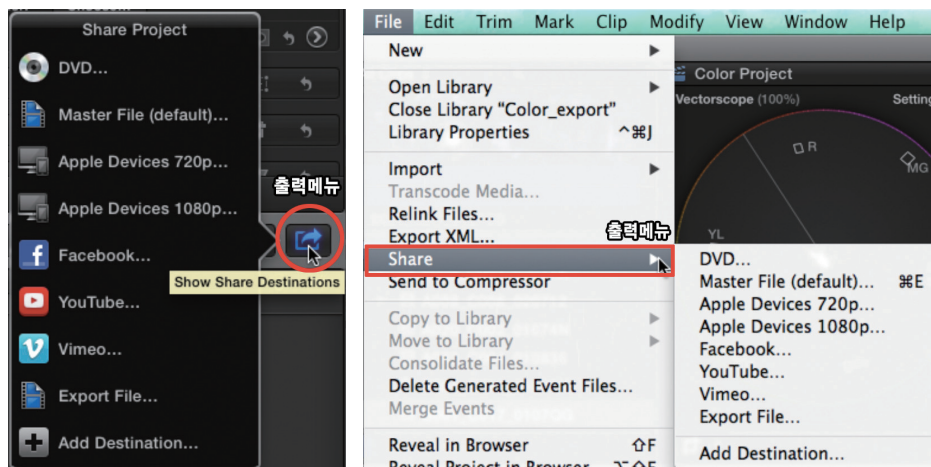


한 클립에 1차, 2차 색보정 이외에도 다종의 색보정 작업을 할 수 있으므로 잘 활용하여 부분 색보정 작업을 완성할 수 있다.

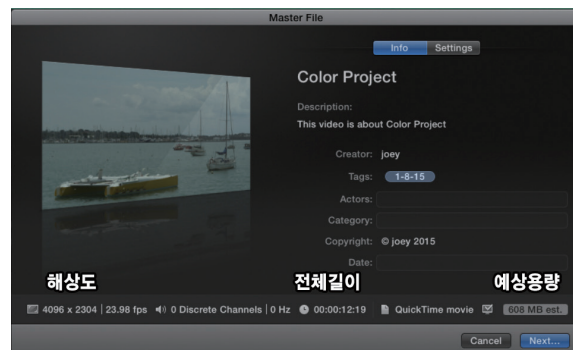


출력하기 (Export)

영상 편집작업이 완성이 되면 사용자가 원하는 비디오 포맷으로 출력을 한다. 우측 끝에 'Share' 아이콘을 선택하거나 상단 'File' 메뉴에서 'Share' 항목을 선택하여 출력옵션을 선택한다.



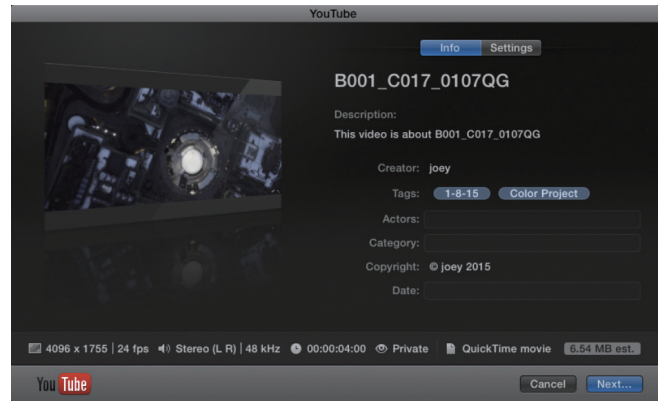
'Master File (default)' 항목은 편집에 세팅된 프로젝트와 동일한 비디오 포맷으로 출력할 때 선택하는 옵션이다. 선택하면 출력에 필요한 정보와 옵션을 보여주는 창이 나온다.



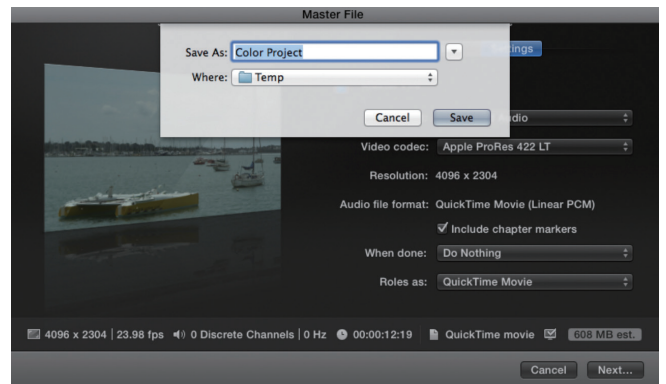
상단에 'Settings' 항목을 선택하면 포맷, 코덱 등을 설정할 수 있는 설정 메뉴가 있다. 여기서 원하는 코덱과 출력옵션을 변경할 수 있다.



또한 유튜브에 올릴 수 있는 포맷이 프리셋으로 들어있어 4k 해상도의 작업물을 바로 유튜브 포맷으로 출력할 수 있다.



우측 하단에 'Next' 메뉴를 선택하면 출력할 파일의 이름과 저장할 경로를 설정하는 창이 나온다.



FCP 10.1.4 업데이트를 통해 현재 방송에서 많이 사용하는 규격인 MXF 포맷의 네이티브 입력, 출력이 지원되었다. 이로 인해 MXF(AVC-intra, DVCPRO HD, XDCAM HD 422) 규격의 파일을 바로 임포트하여 출력할 수 있어 이전에 서드파티 플러그인으로 하였던 MXF to MOV 리랩핑 작업이 필요 없게 되어 보다 빠른 방송규격의 작업이 가능하게 되었다.

이제까지 5회에 걸쳐서 Final Cut Pro X를 소개했습니다. Final Cut Pro X에서는 전에 비해 빠른 성능과 안정성을 더하였기에 4K 해상도 이상의 작업에 적합한 기능을 가지고 있습니다. 처음 인터페이스부터 출력까지 제작 흐름에 맞추어 살펴보았습니다. Final Cut Pro 7에 비해 인터페이스의 변화로 어디서부터 시작할지 모르셨다면 이번 강좌가 도움이 되었으면 좋겠습니다. 감사합니다. 🙏