

# Adobe Premiere CC 2014 tutorial - 1

목정수 (주)두고이엔씨 과장

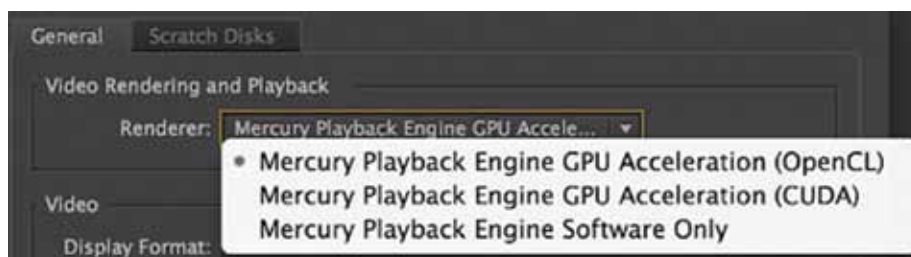
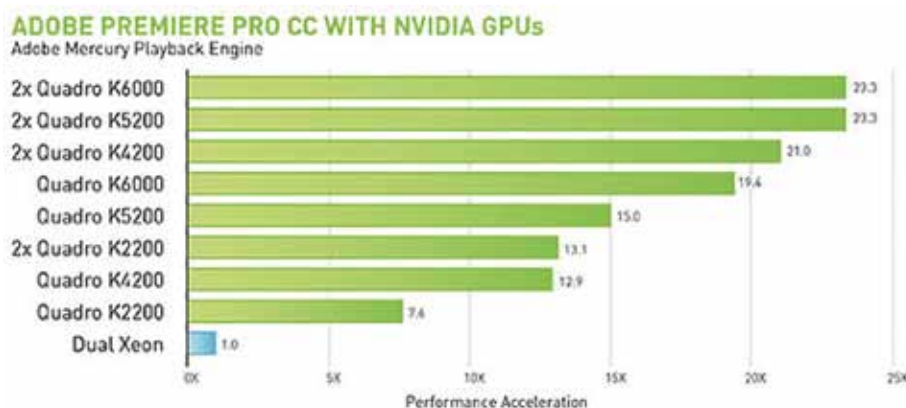
## Premiere CC 2014 소개

프리미어는 1991년 1.0버전에서 시작하여 현재 CC 2014 버전까지 20여 년간의 발전을 통해 영상시장의 변화에 따라 함께 발전해 왔습니다. 영상의 크기도 이전 DV에서 4K에 이르기까지 많은 변화가 있었습니다. 프리미어의 버전이 바뀌어 가면서 인터페이스와 함께 지원되는 기능도 크게 향상되어 현재 방송시장에서 요구하는 많은 기능이 추가되며 발전하였습니다. 주요 장점으로는 다양한 4K 촬영 코덱과 편집코덱을 네이티브로 지원하게 되었으며 인터페이스도 단순하고 직관적으로 발전하였습니다.

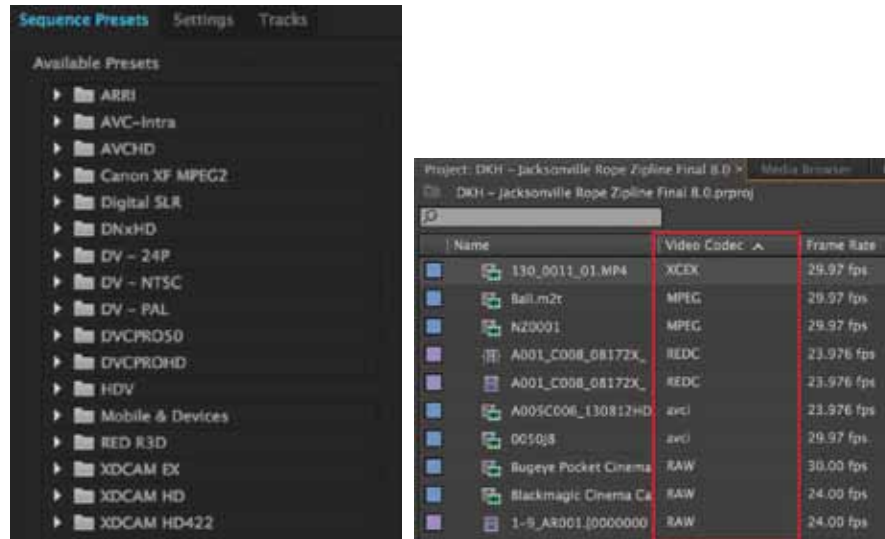


## Premiere CC 2014 주요 기능

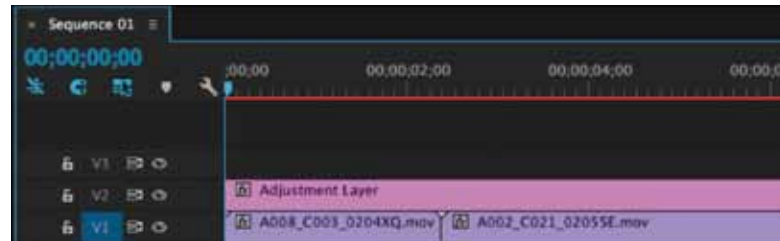
- 복수의 GPU 지원으로 비디오 및 디지털 시네마(D-Cinema) 포맷(예 : DSLR, RED 4, 5K 네이티브 풋타지) 작업에서 경쟁 CPU 대비, 최고 18배에 이르는 빠른 렌더링과 압축 지원



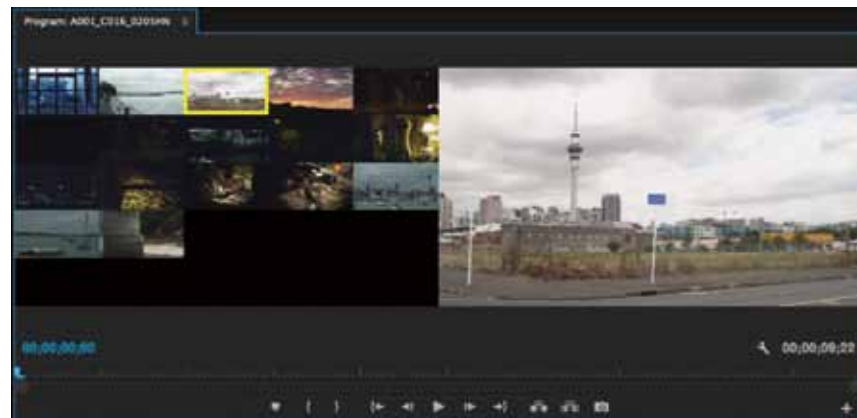
- 4K, 5K and 6K RED media, XAVC, ProRes, and DNxHD 포맷을 포함한 카메라 촬영 포맷의 Native 편집을 지원하며 P2, XDCAM EX, HD 및 HD50, JVC ProHD, AVCHD 및 AVCCAM, DPX, 캐논과 니콘의 DSLR, RED R3D, ARRI RAW, 캐논 XF 시네마 EOS C300 포맷 지원



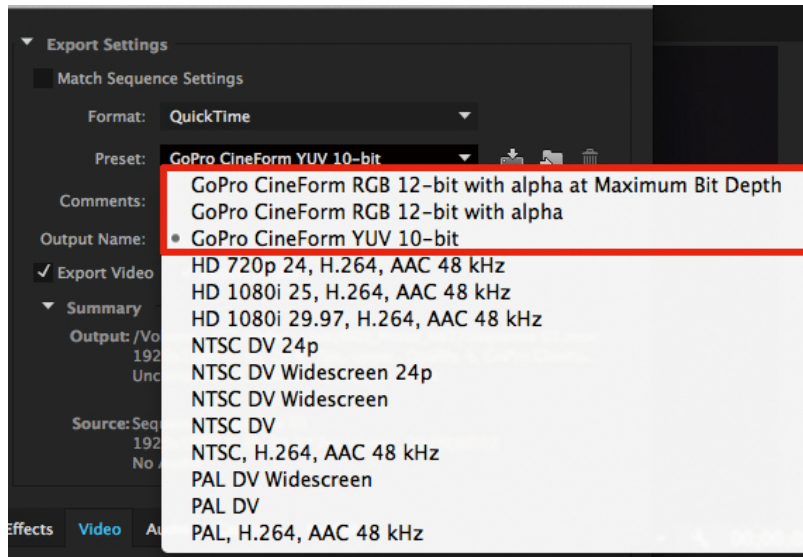
- 조정 레이어(Adjustment Layer)를 사용하여 클립에 직접 효과를 적용하지 않고, 여러 클립의 상위에 조정 레이어를 만들고 효과를 적용하여 하단의 클립들에 효과를 적용



- 멀티캠 기능이 향상되어 기존의 4개에서 사양에 따라 제한 없이 멀티캠 편집을 지원



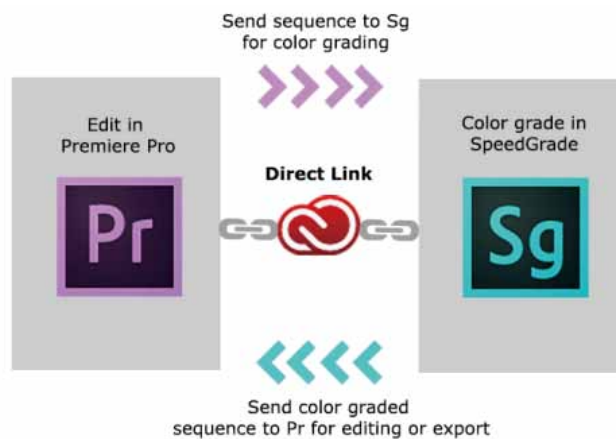
- 새로운 전달 포맷으로 GoPro CineForm 중간 코덱 지원



- Dynamic Link로 Premiere Pro와 Adobe After Effects는 더욱 긴밀하게 통합되어 워크플로우의 속도 향상



- Direct Link로 Premiere Pro 프로젝트를 SpeedGrade로 바로 가져와 색상 그레이딩 작업을 한 다음 Premiere Pro로 다시 가져와 추가로 편집 지원



- 향상된 마스크 작업과 자동 Tracking 지원

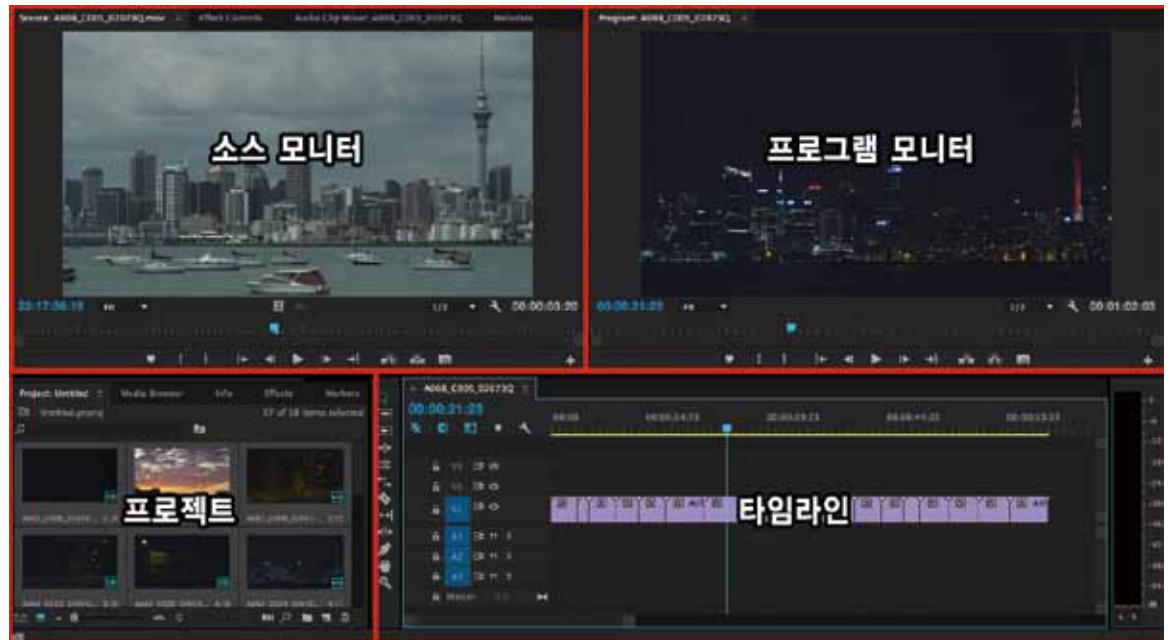


- 기본 워크플로우 향상으로 트랜스코딩이나 리렌싱 작업 없이 바로 편집 가능
- 간소화된 직관적인 유저 인터페이스를 지원 (사용자 설정 가능)
- 클립과 동일한 포맷으로 시퀀스를 설정 지원

## 인터페이스

### 전체 인터페이스 소개

Premiere CC 2014의 전체 화면 구성은 다음과 같다.

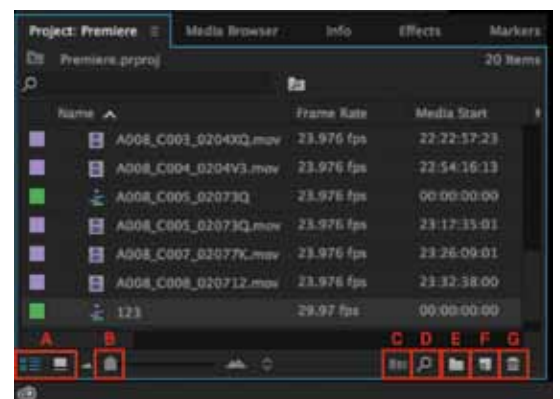


상단에 소스 모니터와 프로그램 모니터가 있고, 하단에 프로젝트와 타임라인으로 되어 있다. 이전 버전에 비해 프로젝트 패널이 하단으로 내려가 소스 모니터와 프로그램 모니터를 크게 볼 수 있는 구성이 간소화되었다. 패널간의 이동은 프로젝트(Shift + 1), 소스 모니터(Shift + 2), 타임라인(Shift + 3), 프로그램 모니터(Shift + 4) 단축키가 있으며 ~ 단축키를 사용하여 한 패널을 전체화면으로 볼 수 있다.

### 프로젝트 패널(Project panel)

프로젝트 패널에는 편집에 사용할 소스클립, 시퀀스를 보관하는 곳으로써, 보기 방식에 따라 목록이나 아이콘으로 볼 수 있으며 크기를 조절하거나 검색할 수 있는 메뉴가 하단에 있다.

- A. 목록/아이콘 보기   B. 확대/축소 슬라이더   C. 시퀀스 자동화 생성  
D. 찾기   E. 새 저장소   F. 새 항목   G. 지우기



**소스 모니터, 프로그램 모니터(Source, Program Monitor)**

소스 모니터는 프로젝트 패널에서 선택한 개별 클립을 보여줍니다. 타임라인에 넣을 클립을 프리뷰할 수 있고 인점과 아웃점을 설정하여 삽입(Insert), 덮어쓰기(Overwrite)로 타임라인에 넣을 수 있다.



A. 타임코드 B. 확대/축소 스크롤 막대 C. 비율 조정 옵션 D. 재생 헤드 E. 비디오 드래그 F. 오디오 드래그 G. 해상도 H. 설정 단추 I. 단추 편집기

프로그램 모니터는 타임라인에서 재생하는 클립을 보여준다. 시퀀스 마커를 설정하고 시퀀스의 시작점, 끝점을 지정할 수 있다.

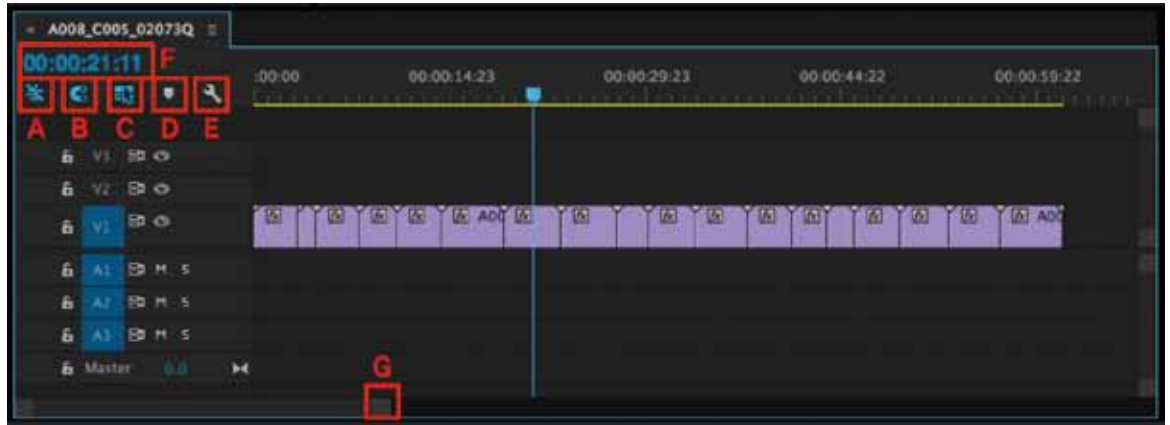


A. 타임코드 B. 재생 헤드 C. 비율 조정 옵션 D. 확대/축소 스크롤 막대 E. 해상도 F. 설정 단추 G. 단추 편집기



## 타임라인 패널(Timeline Panel)

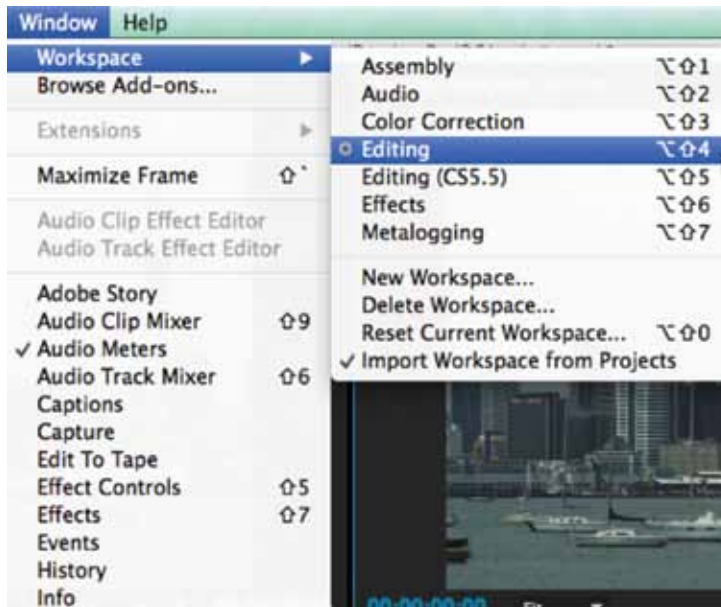
프로젝트 패널에서 새로운 시퀀스를 만들면 타임라인이 열린다. 타임라인에서 편집 작업이 이루어지며 다수의 시퀀스를 만들어 열게 되면, 상단에 탭(Tap) 형태로 시퀀스 간에 이동할 수 있다.



A. 시퀀스를 적용 시 Nest 옵션 B. Snap 활성화 C. Linked Selection 활성화 D. 마커 E. 보기 설정 단추 F. 플레이헤드 포지션 G. 확대/축소 스크롤 막대

## 워크스페이스(Workspace)

작업에 맞는 템플릿 작업공간을 선택할 수 있다. 추가로 작업자가 설정한 작업공간을 저장하여 불러 올 수 있으며 초기의 작업공간으로 되돌릴 수 있다.



지금까지 Premiere CC 2014에 추가된 주요 기능과 함께 인터페이스를 살펴 보았습니다. 이전 버전에 비해 단순하고 직관적인 인터페이스의 변화와 함께 4K 작업에 필요한 많은 기능들이 업그레이드 되었습니다. 다음 시간에는 작업의 시작인 프로젝트 설정과 편집 방식에 관한 내용을 살펴보도록 하겠습니다. 🎬