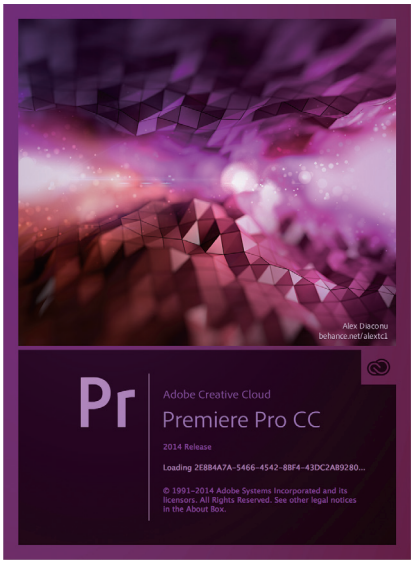
목정수
(주)두고이엔씨 과장

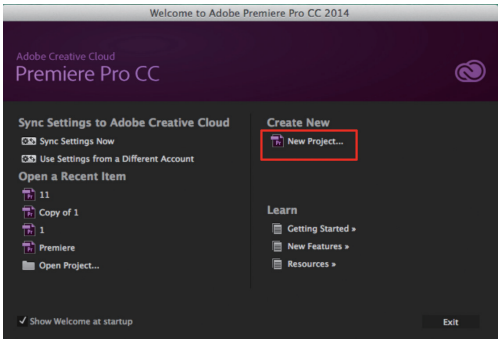
Adobe Premiere CC 2014 tutorial - 2

목정수 (주)두고이엔씨 과장



"작업 설정과 기본편집"

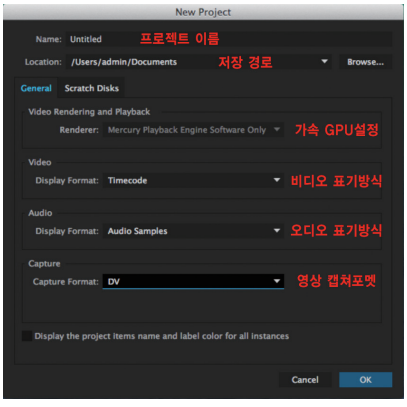
이번에는 Premiere CC 2014를 시작하여 작업에 맞는 설정과 프로젝트를 생성하여 기본 편집에 대해 알아보겠습니다. 시작이 반이란 말처럼 처음 보는 작업환경과 설정이 생소해 보일 수 있지만 작업의 시작인 설정을 알게 되면 다음엔 더 친숙하게 프로그램을 사용할 수 있을 것으로 생각합니다.

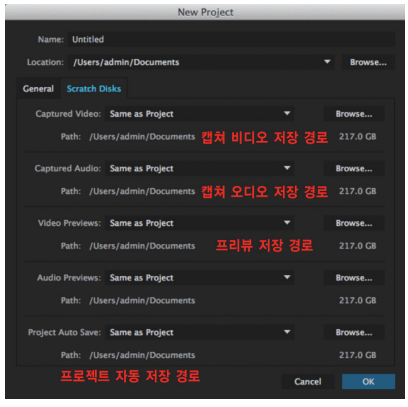


프로젝트 생성하기

처음 프로그램을 실행하게 되면 안내화면과 함께 기존의 프로젝트와 새로 프로젝트를 생성할지를 선택하는 화면이 나옵니다. 오른쪽 상단에 New Project를 선택하면 다음화면으로 넘어갑니다.

새로운 창에 작업할 프로젝트의 이름과 파일 저장경로, 스크래치 경로를 설정합니다.





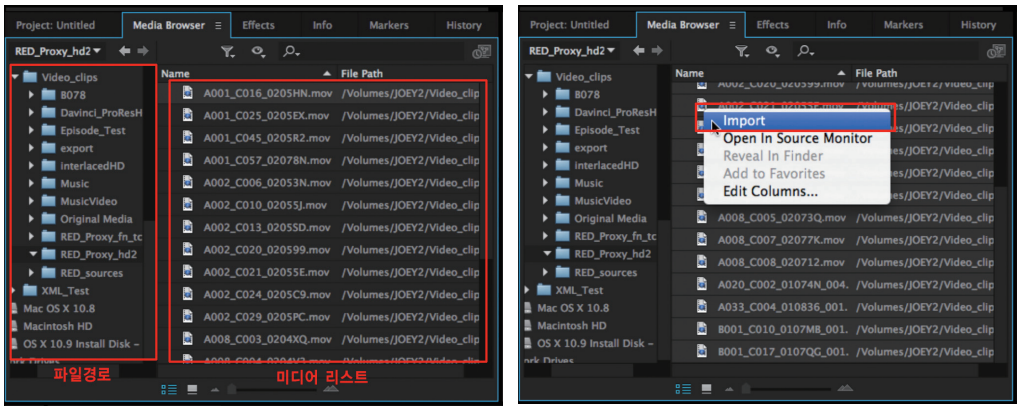
프로젝트는 작업에 대한 모든 내용이 들어있으므로 저장경로와 파일관리가 중요합니다. 또한 스크래치(캡쳐파일, 프리뷰 파일, 프로젝트 자동저장) 경로는 초기값이 시스템 디스크로 설정되므로 성능과 관련해 별도의 경로를 설정하여 관리하는 것이 필요합니다.

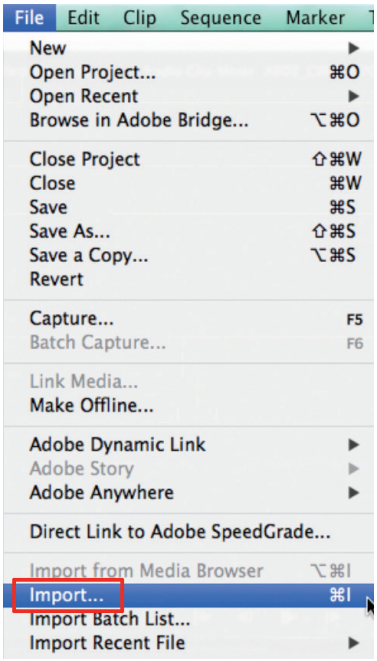
소스파일 가져오기(Import)

프로젝트 설정을 마치면 새로 만든 프로젝트가 열립니다. 작업을 하기 위해 소스(영상, 이미지, 오디오) 파일을 가져옵니다. 가져오는 방법은 크게 세가지 정도가 있어 사용자가 편한 방식으로 선택할 수 있습니다.

Media Browser 탭에서 가져오는 방식

프로젝트 탭 옆 Media Browser 탭은 왼쪽에 파일 경로와 오른쪽에 미디어의 리스트 또는 썸네일 보기로 소스를 볼 수 있습니다. 소스를 더블 클릭하여 소스모니터에서 프리뷰를 하며 가져올 수 있습니다. 또한 전체 선택하여 우클릭 후 메뉴에서 Import(가져오기) 할 수 있습니다.



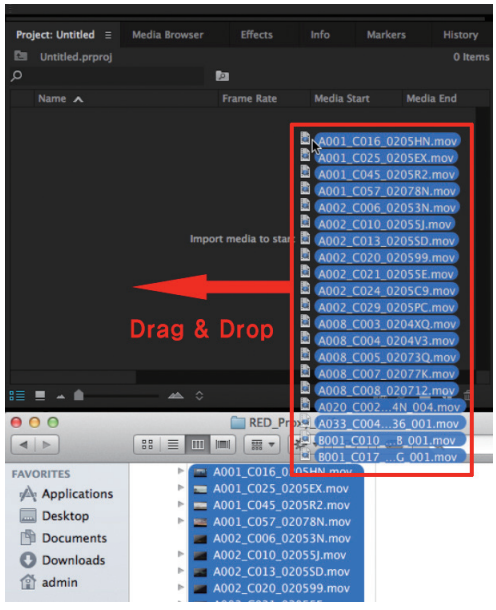


상단 File 메뉴에서 가져오는 방식

상단 File 메뉴에서 Import 항목을 선택하여 직접 경로를 정하여 가져오는 방식입니다. 대부분의 NLE에서 보편적으로 사용하는 방식입니다.

드래그 앤 드롭(Drag & Drop) 방식

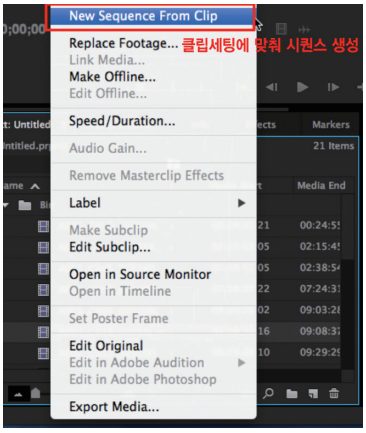
윈도우 탐색기(윈도우OS) 또는 파인더(맥OS)에서 직접 프로젝트 패널로 소스를 드래그하여 가져오는 직관적인 방식입니다.



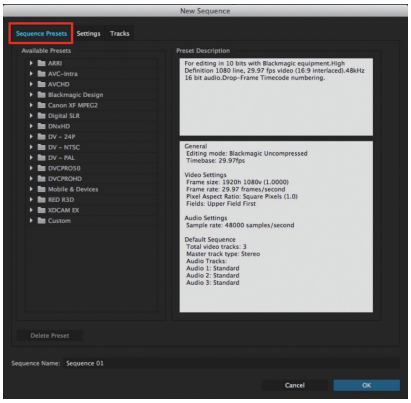
목정수
(주)두고이엔씨 과장

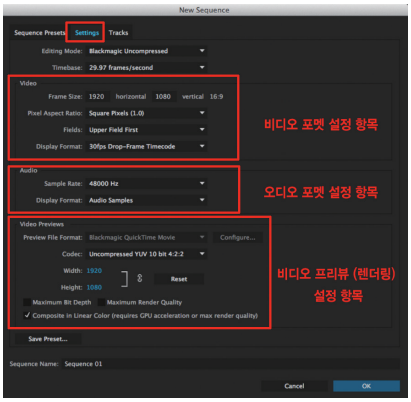
시퀀스(타임라인) 생성하기

이제 시퀀스를 만듭니다. 프로젝트 패널 우측 하단에 New item을 선택하여 시퀀스를 만들 수 있습니다. 또는 클립을 선택 후 우 클릭하면 'New Sequence From Clip'을 선택하면 클립세팅에 맞는 시퀀스를 자동으로 만들 수 있어 실수 없이 소스에 맞는 시퀀스를 만들 수 있습니다.



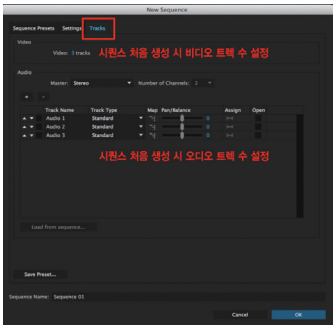
New Sequence를 선택하면 시퀀스 설정 창을 볼 수 있습니다. 세개의 탭(Sequece Presets, Settings, Tracks)으로 되어 있고 프리셋을 이용하거나 세부설정을 선택할 수 있습니다. 또한 세부 설정한 내용을 프리셋으로 만들면 이후에 쉽게 사용자 프리셋을 선택하여 작업환경을 저장할 수 있습니다.

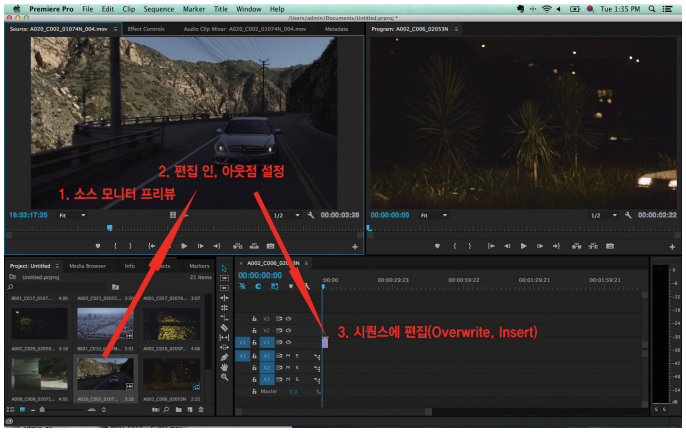




먼저 Sequence Presets 탭에서 하나의 프리셋을 선택하면 Settings 탭에서 세부 설정을 변경할 수 있습니다. Video Previews 항목의 포맷과 코덱은 시퀀스의 렌더링 파일 포멧과 관련되어 있으므로 용량과 화질에 대한 부분을 고려하여 설정해야 합니다.

Tracks 탭에서는 최초 시퀀스에 만들어지는 비디오와 오디오의 트렉의 수를 정하는 항목입니다.

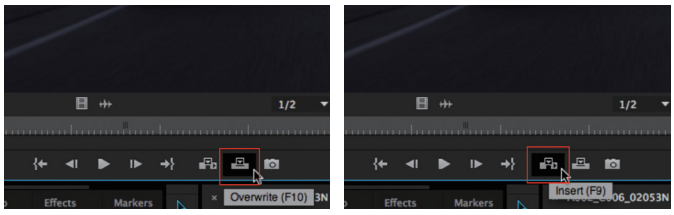


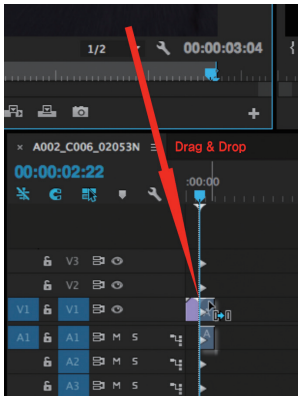


기본 편집

시퀀스(타임라인)를 만들면 이제 소스 클립을 가지고 편집을 시작합니다. 기본 편집의 순서를 보면 브라우저에 있는 소스를 소스모니터에 올리고 인점, 아웃점을 정하여 시퀀스(타임라인)에 올려놓는 과정이라 할 수 있습니다.

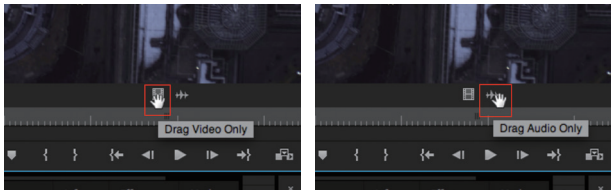
시퀀스에 올리는 방법에는 오버라이트(Overwrite)와 인서트(Insert) 방식으로 넣을 수 있습니다. 오버라이트 방식은 덮어쓰기로 클립의 길이만큼 기존의 클립을 덮는 방식을 사용하여 대부분의 편집을 오버라이트 방식으로 합니다. 인서트 방식은 편집점을 기준으로 사이에 끼워 넣는 방식을 말합니다.





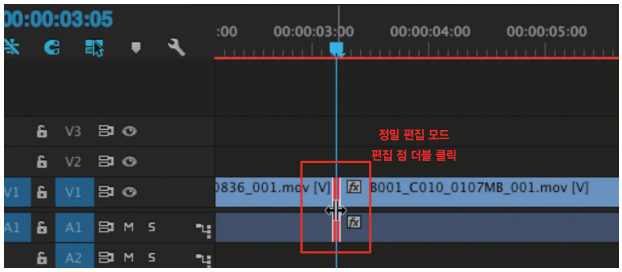
소스모니터 우측 하단에 단축 아이콘을 통해서 편집할 수 있고, 단축키 Overwrite(F10), Insert(F9) 키를 통해서 시퀀스로 편집할 수 있습니다. 또는 직관적으로 드래그 앤 드롭으로 타임라인의 원하는 위치에 넣을 수 있습니다. 이때 Option(Alt) 키를 누른 상태로 드래그 앤 드롭하면 인서트로 편집됩니다.

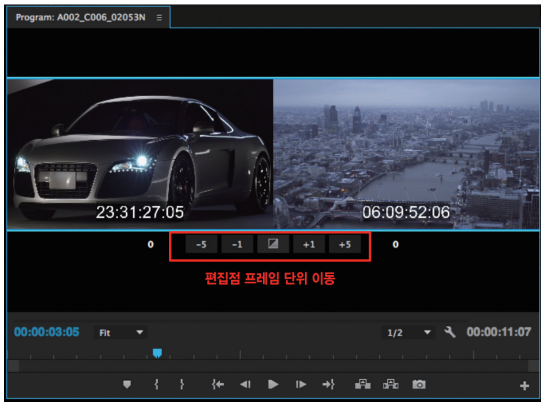
드래그 앤 드롭으로 편집을 할 경우 소스의 비디오 또는 오디오만을 편집에 쓰기 위해서는 소스모니터 하단에 비디오 또는 오디오 아이콘을 드래그하여 사용합니다.



정밀 편집

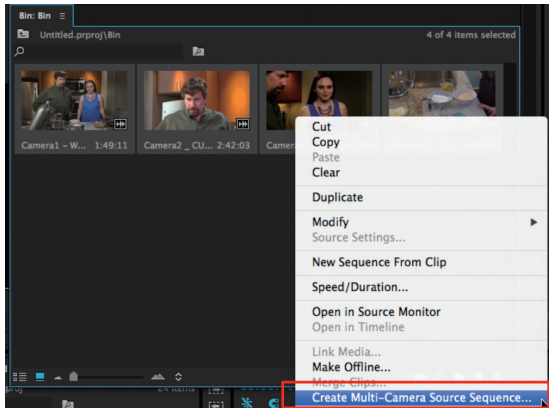
타임라인에서 편집점 사이를 더블 클릭하면 트림모드(정밀편집)으로 프로그램 모니터가 변경됩니다. 정밀편집모드에서 ripple이나 Rolling 모드로 편집점을 1, 5프레임씩 조정할 수 있습니다.





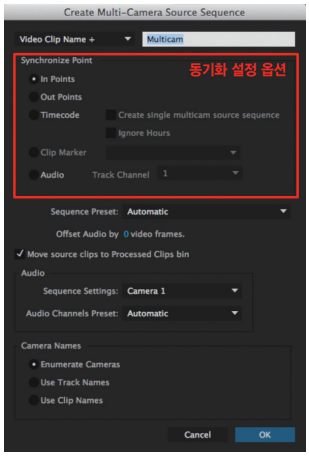
멀티카메라 편집

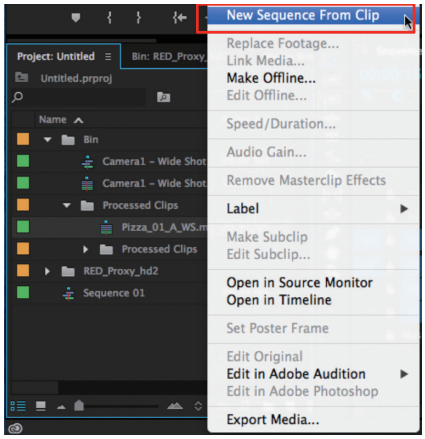
여러 카메라 소스의 클립을 사용하여 멀티 카메라 소스 시퀀스를 만들 수 있습니다. 먼저 멀티카메라 소스를 선택하고 우클릭하여 하나의 멀티카메라 소스 시퀀스(멀티클립)를 생성합니다.



목정수
(주)두고이엔씨 과장

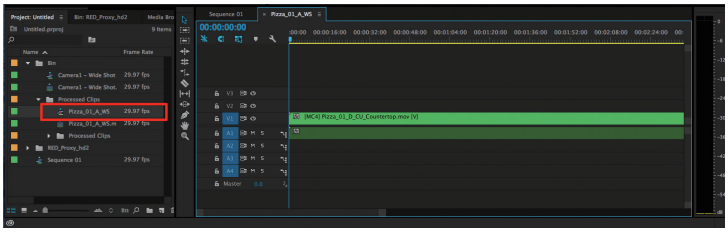
그러면 동기화 설정에 관한 새 창이 나옵니다. 인점, 아웃점, 타임코드나 마커를 수동으로 설정하여 멀티클립을 동기화 할 수 있습니다.



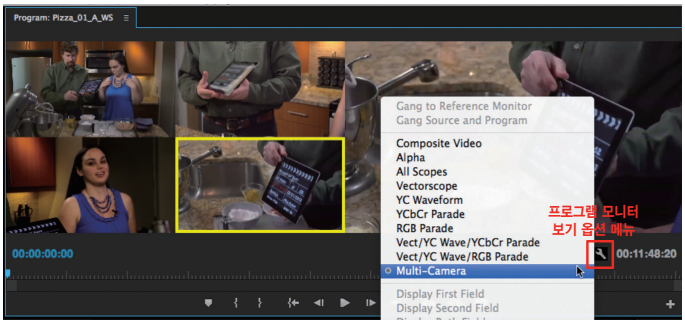


멀티카메라 소스 시퀀스를 만든 다음 소스 시퀀스를 우클릭하여 'New Sequence From Clip'을 선택하여 멀티카메라 시퀀스를 생성합니다.

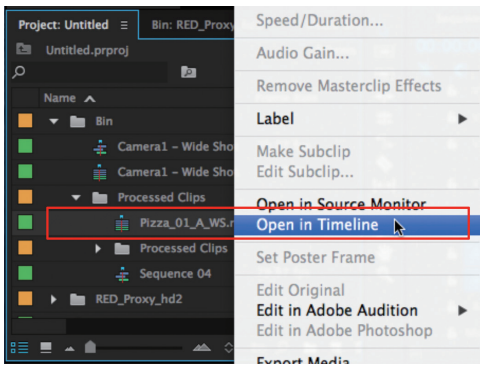
새로 생성한 시퀀스를 더블클릭하면 멀티카메라 시퀀스가 열립니다.

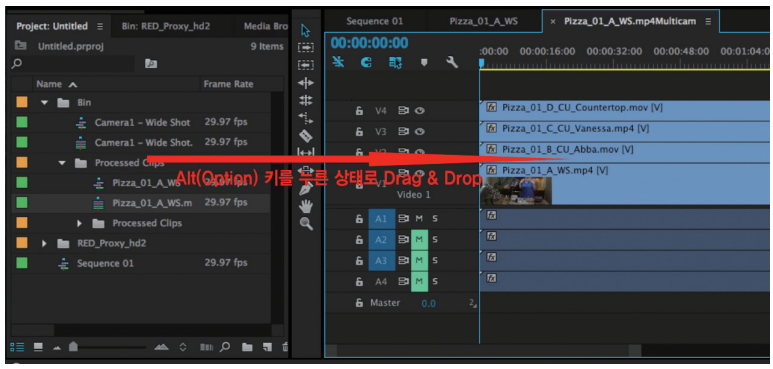


프로그램모니터 우측 하단에 렌치 모양의 아이콘을 선택하여 Multi-camera 보기로 설정을 변경합니다.

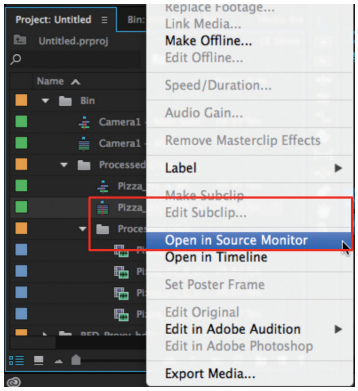


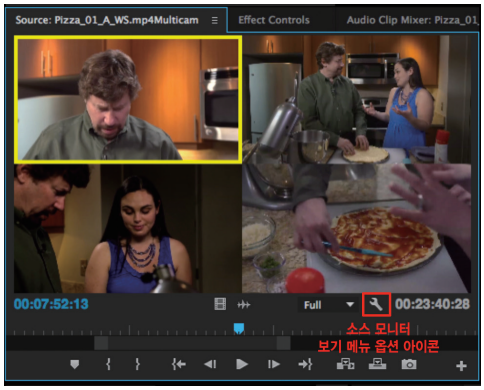
타임라인에서 플레이백을 하며 숫자키를 사용하여 멀티카메라 편집을 진행합니다. 멀티 카메라 소스 시퀀스의 클립을 수정하기 위해서는 프로젝트 패널에서 소스 시퀀스를 우클릭한 후 'Open Timeline'을 선택하여 타임라인창에 열 수 있습니다.

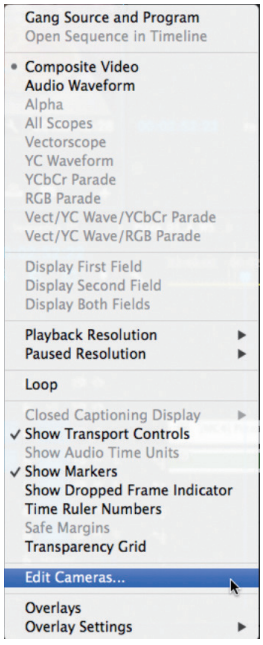


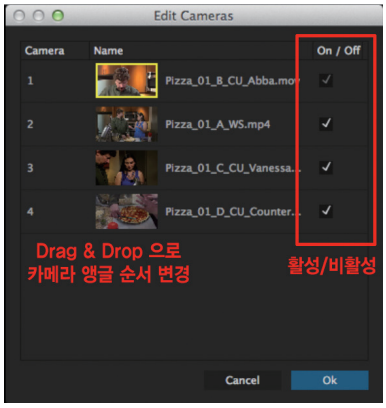


한 트렉을 다른 클립으로 교체하고자 한다면 프로젝트 패널에서 교체할 클립 선택 후 Alt(Option) 키를 누른 상태로 교체할 트렉으로 클립을 드래그 앤 드롭하면 클립이 교체됩니다. 카메라 편집메뉴에 들어가 멀티 카메라의 앵글 순서를 변경하거나 선택 해제할 수 있습니다.



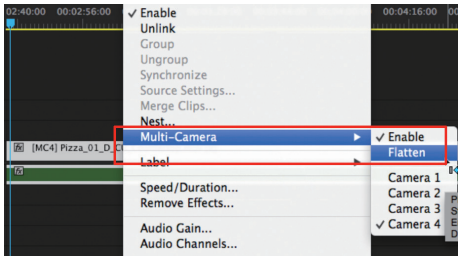






프로젝트 패널에서 멀티 카메라 소스 시퀀스를 우클릭한 후, 'Open in Source Monitor'를 선택하여 소스 모니터에 올립니다.

소스 모니터 우측 하단에 렌치 아이콘을 선택하여 'Edit Cameras'를 선택하면 카메라 편집을 위한 새 창이 보입니다.



Edit Cameras 창에서 카메라 앵글의 순서를 드래그 앤 드롭으로 변경할 수 있으며, 활성/비활성시킬 수 있습니다.

멀티 카메라 편집을 마치고 다시 싱글 클립으로 클립을 변경하려면 타임라인에서 클립을 선택하고 우클릭하여 'Multi-Cameras' 항목에서 'Flatten'을 선택하면 편집된 멀티 앵글의 싱글클립으로 모든 클립을 변경할 수 있습니다.

이제까지 처음 작업의 시작에 필요한 설정과 기본 편집을 위한 과정, 멀티클립 편집작업에 대해 알아보았습니다. 편집의 시작에서 올바른 설정과 시퀀스 생성은 시간의 단축뿐만 아니라 화질에도 영향을 주므로 중요하다고 할 수 있습니다. 작업 환경 설정과 편집 방식을 익혀 쉽고 편리한 작업에 도움이 되셨길 바라겠습니다.