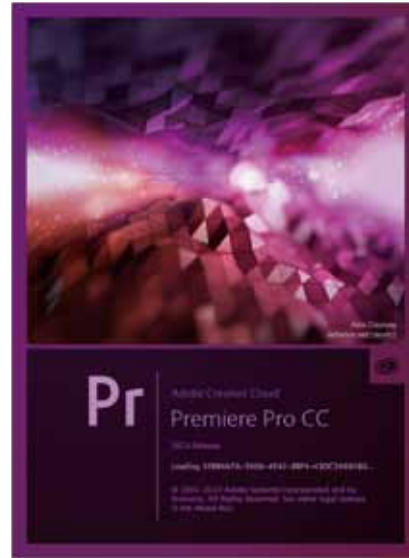


Adobe Premiere CC 2014 tutorial - 3

목정수 (주)두고이엔씨 과장



“타임라인 편집과 효과”

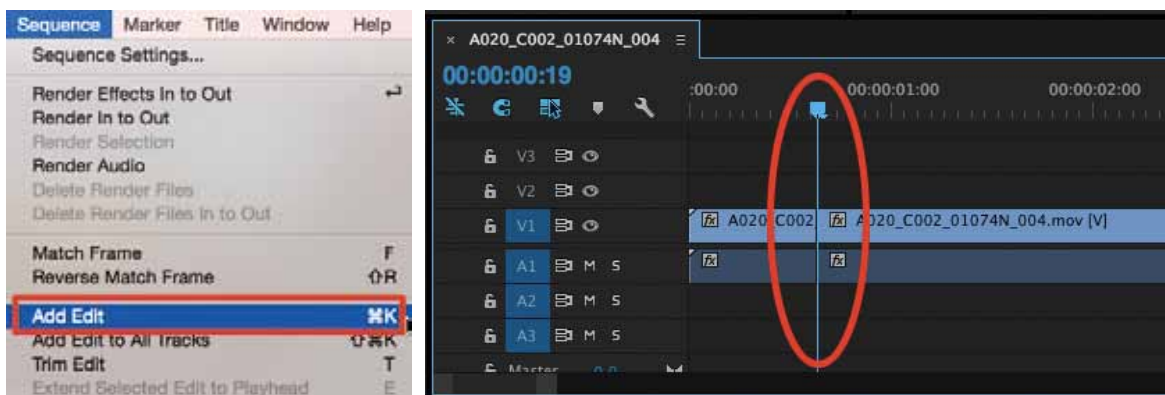
이번 연재에는 Premiere CC 2014 타임라인에서 편집하는 방식과 클립의 모션 적용과 함께 화면전환 적용하기, 필터 적용 등 효과 작업에 대해 알아보겠습니다. 가편집 작업이 끝나게 되면 화면 효과와 화면전환 작업을 통해 종편 작업을 하게 되는 과정이라 할 수 있습니다.

타임라인 편집

타임라인에서 편집작업을 하면 클립을 자르고 삭제하고 이동하는 작업을 많이 하게 됩니다. 이 과정을 빠르게 하기 위해선 클립을 다루는 방식을 알아야 합니다.

클립 자르기

타임라인에서 클립을 자르려면 톨 메뉴의 면도날 아이콘을 선택 후에 자를 수 있지만 빠른 편집을 위해서 즉시 자를 수 있는 메뉴가 있습니다. 타임라인에서 플레이 헤드를 편집점에 위치시킨후 상단 Sequence 메뉴의 'Add Edit' 메뉴를 통해 바로 클립을 자를 수 있으며, 단축키는 윈도우(Ctrl+K), 맥킨토시(Cmd+K)를 이용해 빠르게 자를 수 있습니다.

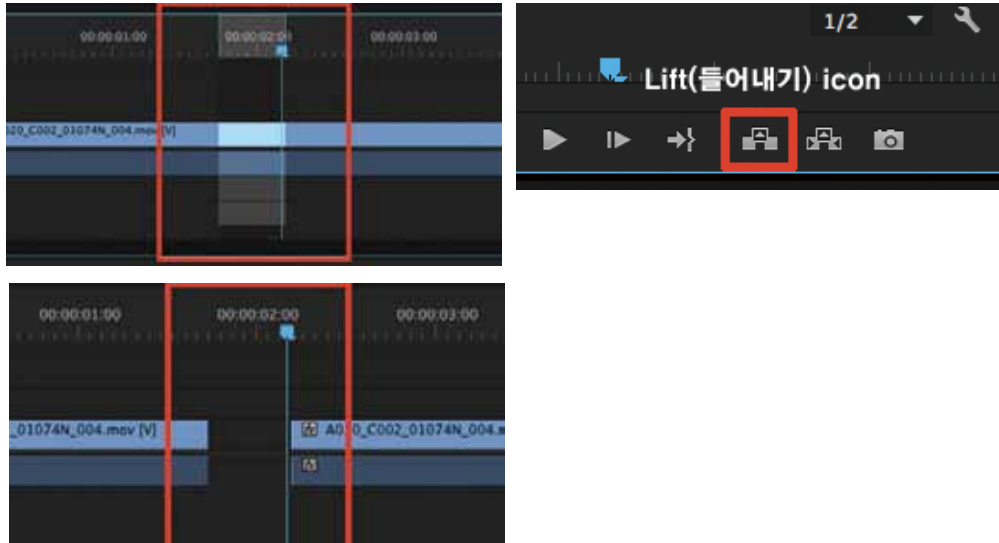


구간 클립 삭제 방식

타임라인에서 구간클립을 삭제하는 방식에는 공간을 남기는 들어내기(Lift)와 공간없이 삭제하는(Extract) 방식이 있습니다.

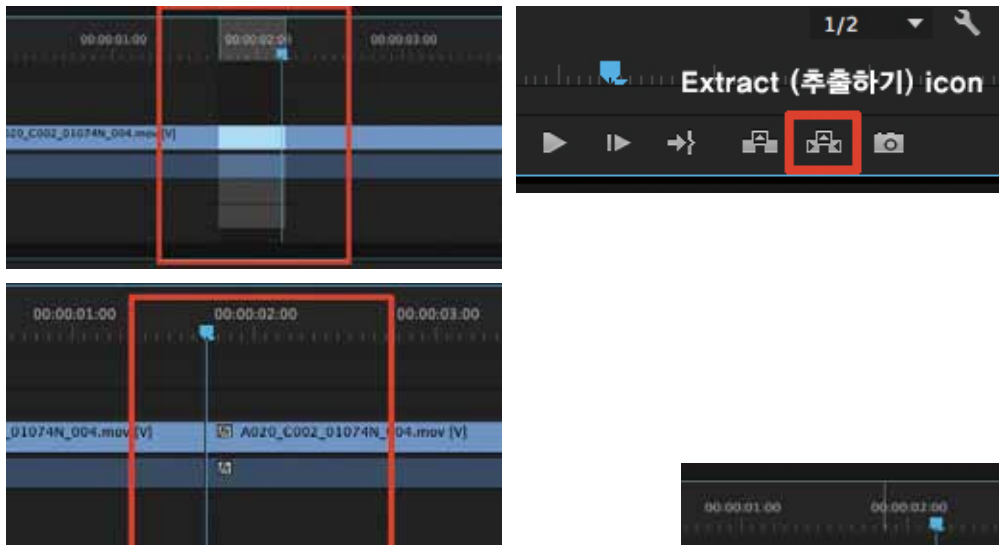
- 들어내기(Lift)

타임라인에서 클립의 삭제 구간의 인점(단축키 i)과 아웃점(단축키 o)을 설정 후에 프로그램 모니터 하단에 Lift 아이콘(단축키 ;)을 선택하면 설정한 구간의 클립이 삭제되고 공간은 남아 있게 됩니다.

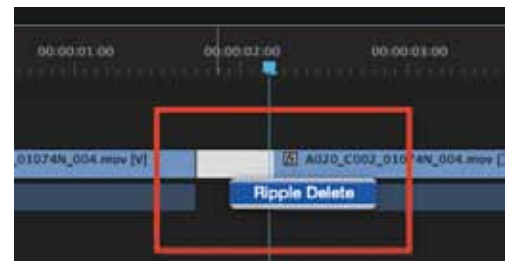


- 추출하기 (Extract)

타임라인에서 클립의 삭제 구간의 인점(단축키 i)과 아웃점(단축키 o)을 설정 후에 프로그램 모니터 하단에 Extract 아이콘(단축키 ')을 선택하면 설정한 구간의 클립이 공간없이 삭제됩니다.

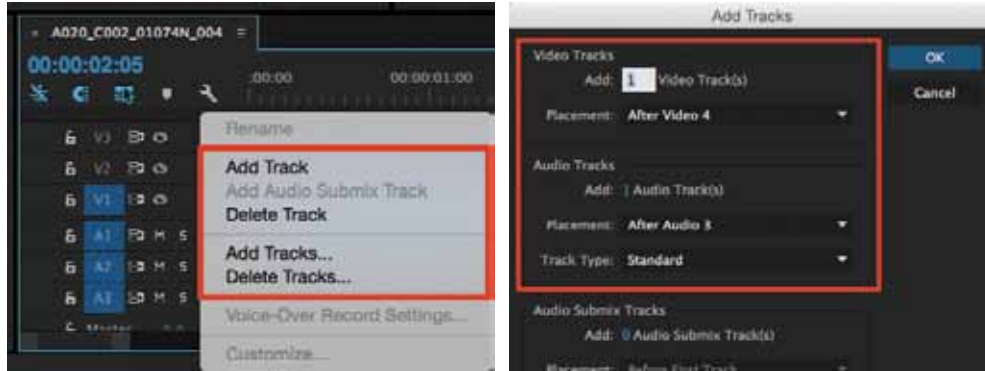


클립 사이의 공간을 붙이려면 공간을 선택하고 우클릭하면 'Ripple Delete' 을 선택할 수 있습니다. 실행하게 되면 공간이 없어지고 뒤에 있는 클립이 앞으로 붙게 됩니다.



트랙 추가 삭제

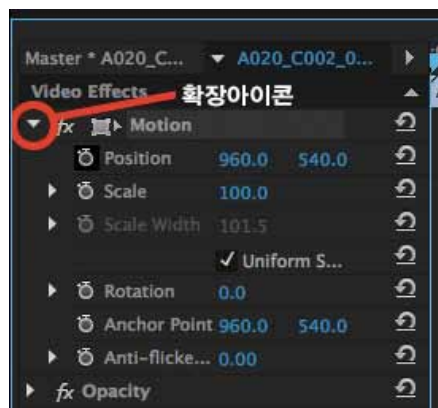
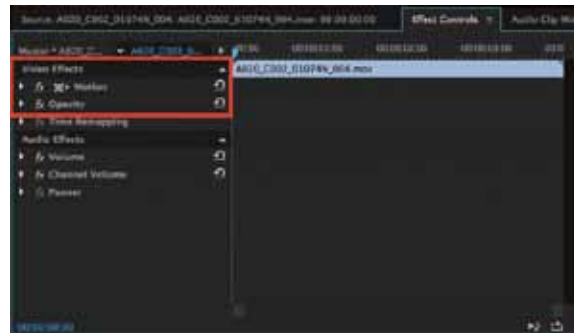
타임라인에서 트랙을 추가하려면 트랙헤더 위치에서 우클릭하여 'Add Tracks' 항목을 선택합니다. 새로운 창에서 추가 트랙 수를 설정하고 OK를 누르면 추가됩니다.



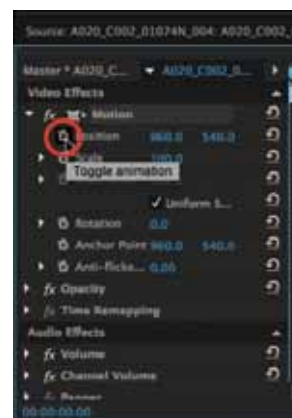
트랙을 삭제하려면 트랙헤더 위치에서 우클릭하여 'Delete Tracks' 항목을 선택하고 Delete Tracks 창에서 삭제하기 원하는 트랙을 선택하고 OK를 누르면 삭제됩니다.

클립 모션 적용

클립에 모션(위치, 크기, 회전, 투명도)을 적용하는 방식은 'Effect Controls' 패널에서 설정할 수 있습니다. 모션 수치를 고정으로 변경 하거나 키프레임을 적용하면 애니메이션 효과를 볼 수 있습니다.

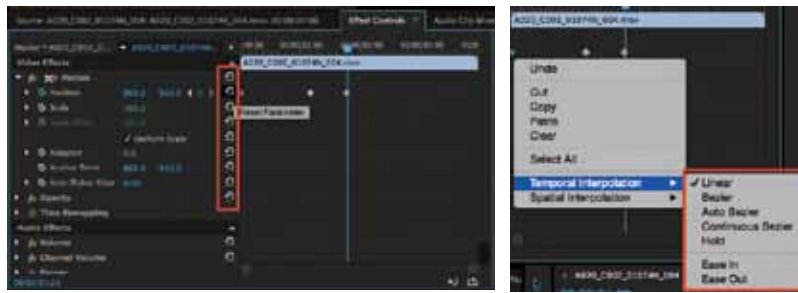
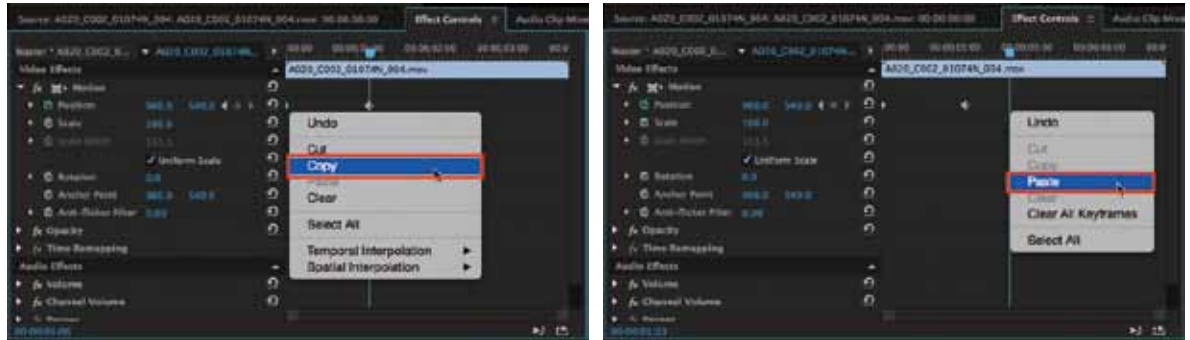


모션 항목의 확장 아이콘을 누르면 각 조정 항목을 볼 수 있고, 모션 항목 앞의 와이어프레임 아이콘을 누르면 프로그램 모니터에 클립의 핸들 포인터가 보이고 직접 크기나 위치를 변경 가능합니다. 수치로 변경하는 경우에는 Effect Controls 창에서 수치를 입력하여 모션을 변경할 수 있습니다.



키프레임을 적용할 경우에는 'Toggle Animation' 버튼을 선택하여 키프레임을 생성합니다. 변경이 완료될 지점에서 'Add Keyframe' 버튼을 눌러 키프레임을 생성하고 설정값을 조정하면 모션(위치, 크기, 회전, 투명도)에 애니메이션을 적용할 수 있습니다.

키프레임은 복사하고 붙이기 할 수 있으므로 다른 지점에 미리 설정한 키프레임을 붙여 넣을 수 있습니다. 앞의 키프레임을 선택하여 우클릭하고 'Copy'하고, 원하는 위치에 우클릭하여 'Paste'를 선택합니다.



키프레임 리셋버튼을 누르면 설정한 키프레임이 초기화됩니다.

키프레임 적용되는 방식이 여러가지가 있습니다. 키프레임 선택 후 우클릭 하면 'Temporal Interpolation' 항목에서 적용 할 수 있습니다.

Linear : 일정한 속도로 움직임이 적용되는 방식입니다.

Bezier : 속도가 곡선 형태로 자연스럽게 변경되어 적용되는 방식입니다.

Auto Bezier : 키프레임 사이의 속도가 자연스럽게 움직이게 자동으로 조절되는 방식입니다.

Continuous Bezier : 핸들 양쪽을 모두 조절해 키프레임 속도를 부드럽게 조절할 수 있습니다.

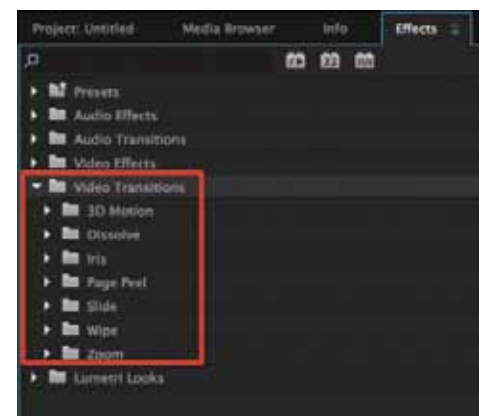
Hold 방식 : 다음 지점의 키프레임 직전까지 가만히 있다가 키프레임에 도달하면 그 때 값이 형태의 방식입니다.

Ease In : 키프레임에 가까워지면 속도를 줄이는 방식입니다.

Ease Out : 키프레임에서 멀어지면 속도가 빨라지는 방식입니다.

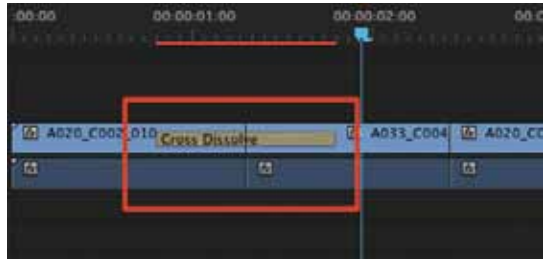
화면 전환 (Transition)

타임라인의 클립과 클립 사이에 화면전환 효과를 적용하려면 Effects 탭에서 할 수 있습니다. 'Video Transition' 폴더를 열면 다양한 화면 전환 필터를 볼 수 있는데, 기본값으로 정해진 트랜지션은 노란색 테두리로 표시됩니다. 기본 트랜지션을 적용하는 단축키는 윈도우 (Ctrl+D), 맥킨토시 (Cmd+D)를 사용합니다.

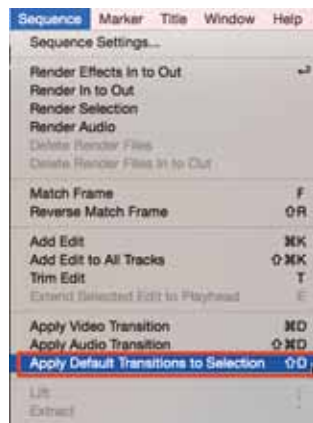
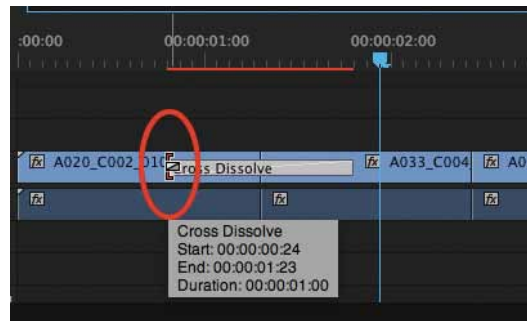




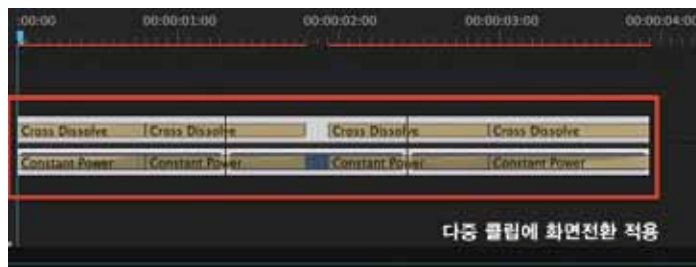
화면전환을 적용하는
방식은 먼저 Effects 탭
에 트랜지션을 선택하
고 드래그 앤 드롭으로
할 수 있습니다.



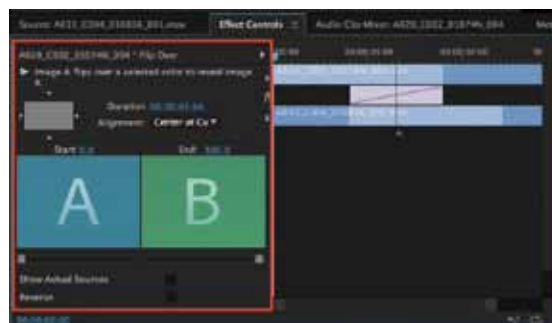
화면전환 길이를 조절하려면 타임라인에서 경계지점을 잡고 드래그
하여 길이를 늘이거나 줄일 수 있습니다.



선택한 다중 클립에 디폴트로 설정한 트랜지션을 한번에 적용할 때는 다중 클립 선택 후, 상
단 'Sequence' 메뉴에 'Apply Default Transitions to Selection' 항목을 선택하면 다중 클립
에 적용됩니다.

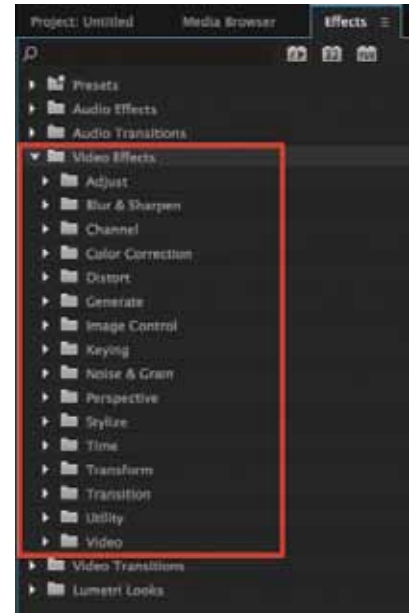


트랜지션 옵션 조절을 하려면 적용한 트랜지션을 클릭합니다. 소
스모니터창에 Effect Controls 탭에서 길이와 트랜지션에 따라
설정값을 변경할 수 있습니다.

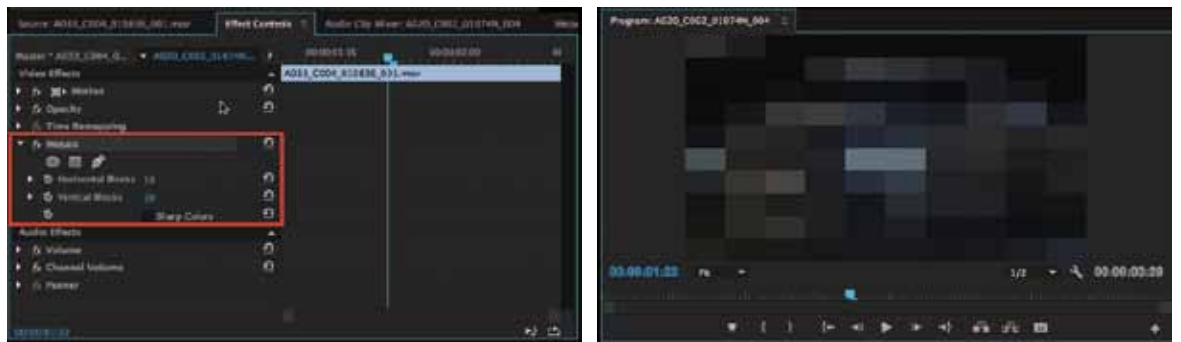


비디오 효과

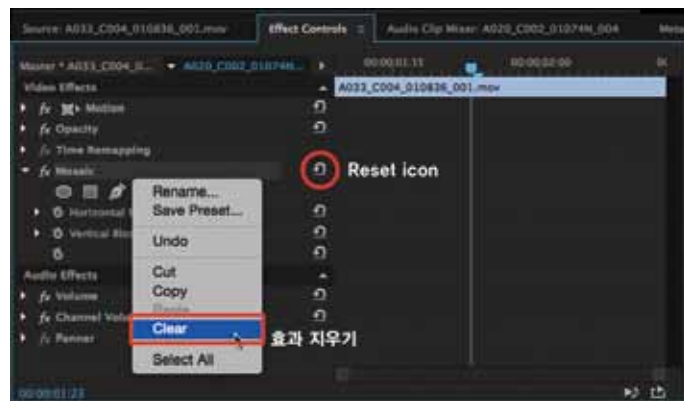
타임라인 클립에 비디오 효과를 적용하려면 Effects 탭의 Video Effects 항목의 필터를 사용합니다. 다양한 필터 항목을 볼 수 있고 원하는 필터항목을 선택해 드래그 앤 드롭 방식으로 적용할 수 있습니다. 또는 클립 선택 후 비디오 필터를 더블 클릭하면 바로 적용됩니다.



효과가 적용된 클립의 세부적인 조절은 클립을 더블클릭 한 후에 Effect Control 탭에서 효과 옵션 값을 변경할 수 있습니다.

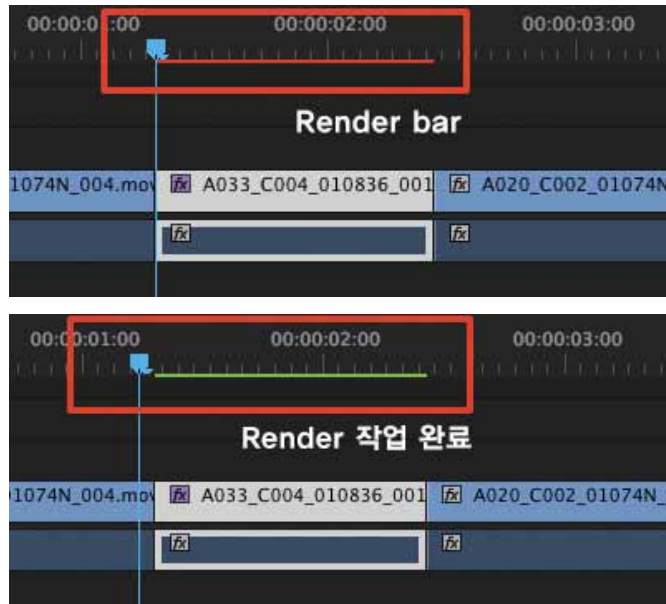


옵션값 설정하고 초기값으로 되돌리려면 리셋버튼을 누르면 돌아가고 효과를 지우려면 선택 후 Delete 키를 누르거나 'Clear'를 선택해 삭제할 수 있습니다.

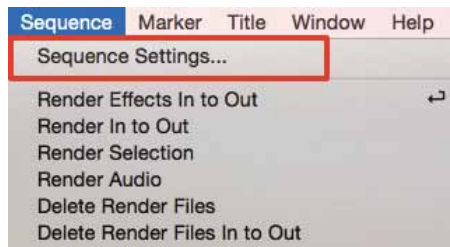


렌더링

클립에 트랜지션이나 효과를 적용하게 되면 타임라인 상단 렌더링바에 다른 색으로 표시됩니다. 이 경우 효과를 실시간으로 보기 위해 렌더링을 합니다. 클립을 선택하고 엔터를 누르면 렌더링이 진행이 되고 마치면 렌더바가 녹색으로 변경되어 프리뷰를 볼 수 있습니다.



상단 Sequence 메뉴에서 렌더관련 항목을 볼 수 있습니다. 렌더를 실행하면 시퀀스 설정에서 프리뷰 파일 포맷에 맞게 렌더링을 작업을 하게 됩니다. 상단 Sequence 메뉴에서 시퀀스 세팅을 선택하면 작업 시퀀스의 프리뷰 파일 포맷을 설정할 수 있습니다.

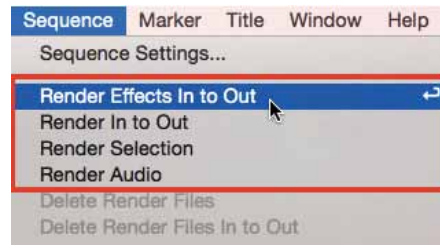


Render Effects In to Out : 이펙트를 적용한 인점과 아웃점 부분 렌더링을 실행 (단축키 : 엔터)

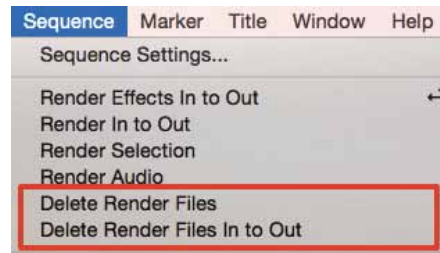
Render In to Out : 인점과 아웃점 부분 렌더링을 실행

Render Selection : 클립 선택 영역에 렌더링을 실행

Render Audio : 오디오 부분의 렌더링을 실행



작업을 완료하고 출력(Export)을 하게 되면 프리뷰로 사용했던 렌더링 파일들은 필요 없으므로 삭제해서 용량을 관리하는 것이 좋습니다.



Delete Render Files : 작업 시퀀스의 프리뷰 렌더 파일을 삭제

Delete Render Files In to Out : 작업 시퀀스의 인, 아웃점 영역까지의 프리뷰 렌더 파일 삭제

타임라인의 렌더 파일을 삭제해도 프리뷰 파일만 삭제되므로 원본 파일에는 영향을 주지 않습니다.

이번 연재에서는 타임라인 편집 방식과 모션, 화면전환, 효과 작업에 대해 알아보았습니다. 모션이나 효과 작업이 다소 어려울수도 있지만 직접 하나씩 하다 보면 쉽게 이해할 수 있습니다. 이제까지 프리미어의 기본 설정부터 효과 작업까지 알아보았고 다음은 마지막으로 자막과 색보정, 출력에 관해 알아보도록 하겠습니다. 📺