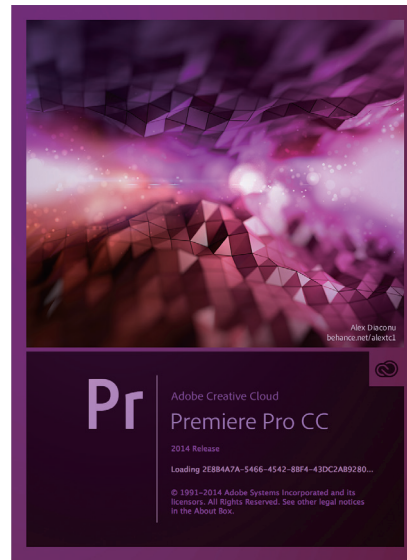


Adobe Premiere CC 2014 tutorial - 4

목정수 (주)두고이엔씨 과장



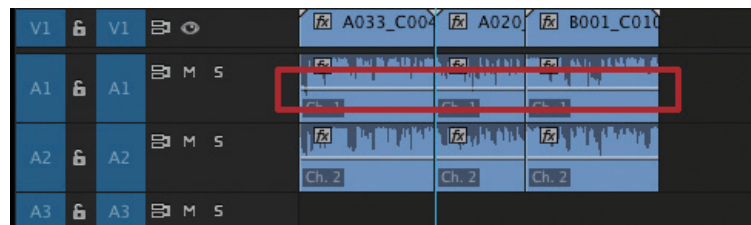
후반 작업과 최종 출력

이번 연재에는 Premiere CC 2014에서 오디오 조정 방식과 색보정, 자막 작업과 출력에 대해 알아보겠습니다. 영상 제작의 순서에 따라 효과 작업 이후 오디오, 색보정, 자막 작업의 과정으로 출력물이 나오게 됩니다. 그 순서에 맞춰 후반 작업과 출력까지 이번 시간에 알아보겠습니다.

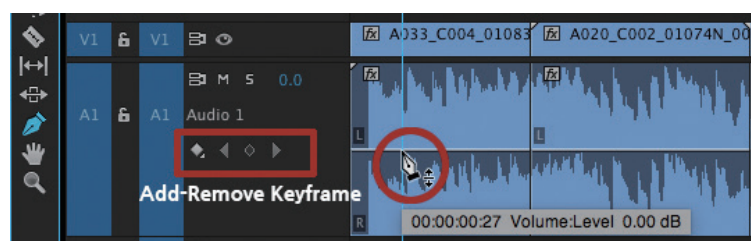
오디오

오디오 레벨 조정

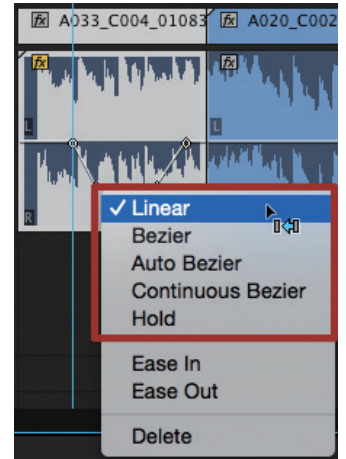
오디오 레벨을 조정하려면 트랙 헤더에서 수치로 조정할 수 있고, 트랙을 아래로 확장(드래그 또는 스크롤)하면 오디오 클립에 웨이브 폼과 함께 레벨 조정 바가 보여 레벨 조정할 수 있습니다.



키프레임을 이용하여 특정 구간의 오디오 레벨을 줄이거나 높일 수 있습니다. 오디오 트랙을 확장시킨 후, 볼륨 바에 특정 구간을 트랙 헤더의 'Add-Remove Keyframe' 아이콘을 선택해 추가하거나 펜툴로 키프레임을 생성합니다. 생성한 키프레임을 조절하여 구간의 볼륨을 조정합니다.

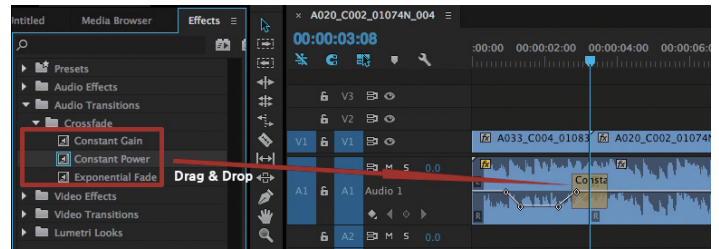


키프레임을 우클릭하면 키프레임의 속성을 변경하거나 키프레임을 삭제할 수 있습니다.



오디오 트랜지션

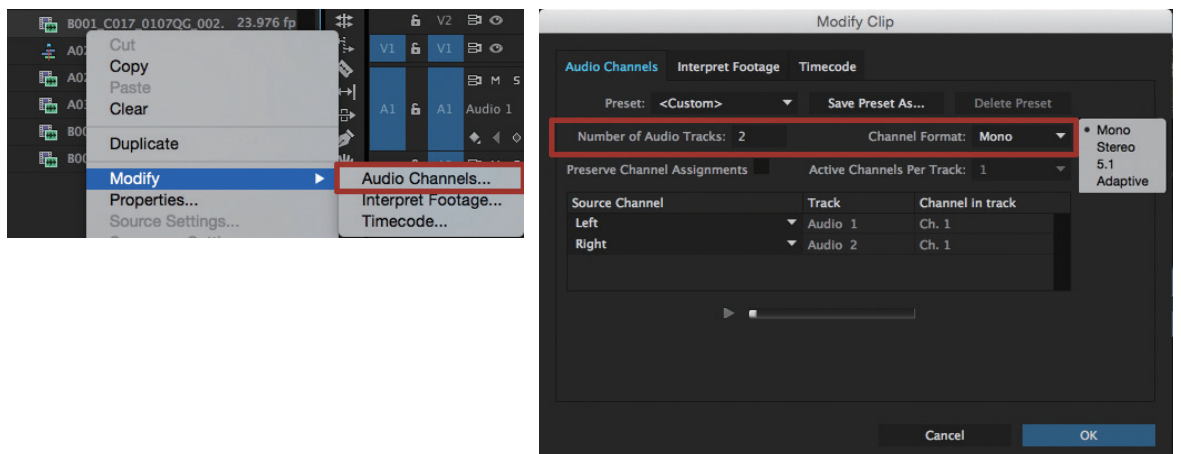
오디오 트랜지션을 적용하여 페이드 인-아웃과 크로스 페이드를 적용할 수 있습니다. 이펙트 창에서 Audio Transitions 항목의 Crossfade 안에 'Constant Power' 를 드래그하여 오디오 클립에 적용하면 페이드인-아웃이 됩니다.



Constant Gain	클립 간에 전환할 때 오디오가 일정한 속도로 시작 및 종료되면서 전환됩니다. 이 교차 페이드는 갑자기 변하는 것처럼 들릴 수 있습니다.
Constant Power	비디오 클립 간의 디졸브 전환과 유사한 부드럽고 완만한 전환이 이루어집니다.
Exponential Fade	완만한 로그 곡선에 따라 첫 번째 클립을 페이드 아웃하고 두 번째 클립 역시 완만한 로그 곡선에 따라 페이드 업합니다.

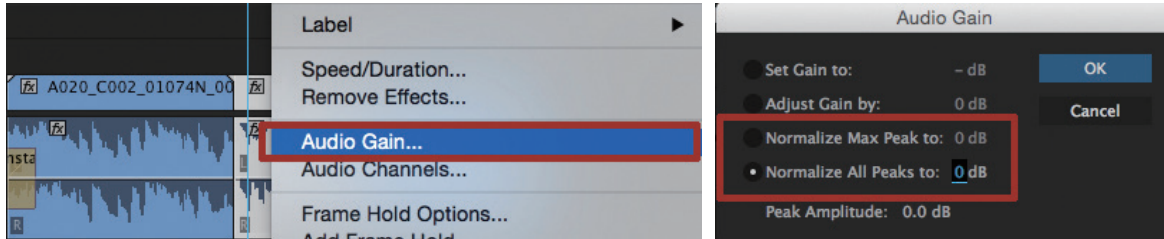
오디오 채널 분리

프로젝트 창에서 오디오 소스 우클릭하여 Modify / Audio Channels 를 선택하여 오디오 파일의 채널을 분리 할 수 있습니다. 듀얼 모노로 설정하려면 Preset 항목을 Mono로 맞추고 트랙을 2개로 선택하면 듀얼 모노로 채널을 분리할 수 있습니다.



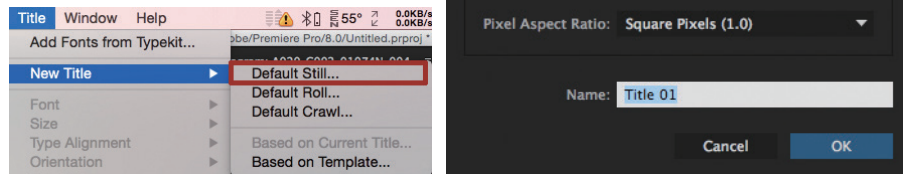
노멀라이즈

노멀라이즈는 오디오 레벨의 평균값을 조정하는 메뉴입니다. 오디오 클립 선택 후 우클릭하면 'Audio Gain' 항목에 들어가서 노멀라이즈 값을 설정하게 되면 그 값에 따라 파형이 커지거나 작아지게 됩니다. 여러 클립을 한번에 조정할 때 편리합니다.

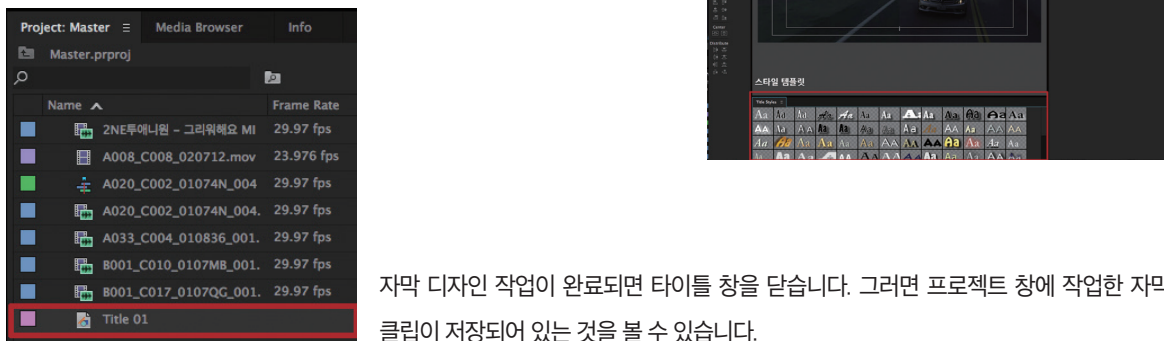


자막

자막작업을 실행하기 위해 상단 Title 메뉴의 New Title 항목에서 원하는 자막 형식을 선택할 수 있습니다. Default Still을 선택하면 해상도와 자막 이름을 넣는 창이 나옵니다. 자막 이름을 넣고 OK 버튼을 누르면 타이틀 창이 열립니다.

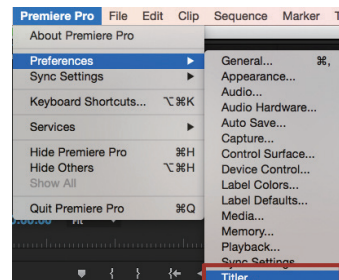


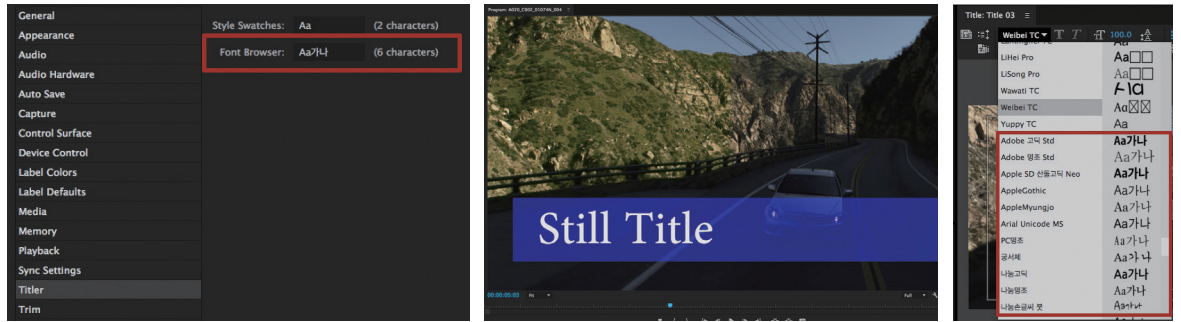
왼쪽 상단에 Type Tool 버튼을 누르고 글자를 입력합니다. 상단에는 글자 속성과 폰트를 설정하는 메뉴로 구성되어 있고, 하단에는 스타일 템플릿을 볼 수 있습니다. 우측에는 글자의 크기, 위치 등을 설정할 수 있는 속성창을 볼 수 있습니다



자막 디자인 작업이 완료되면 타이틀 창을 닫습니다. 그러면 프로젝트 창에 작업한 자막 클립이 저장되어 있는 것을 볼 수 있습니다.

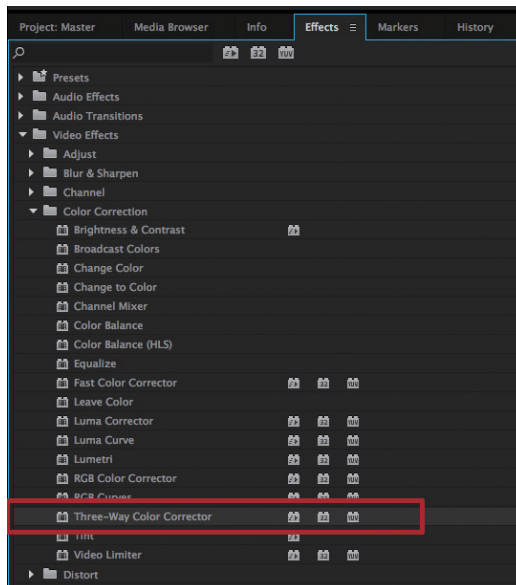
폰트 브라우저에서 한글 자막 샘플을 보려면 상단 Premiere Pro 메뉴에 Preference/Titler를 선택합니다. Font Browser 입력 창에 한글을 입력하면 Title 작업창에서 한글 폰트를 볼 수 있습니다.





색보정

CS6 버전부터 Three-way Color Corrector 필터가 적용되었습니다.
이 필터를 통해 어두운 영역, 중간 영역, 밝은 영역을 나누어 색보정 작업을 할 수 있으며, 부분 색보정 작업을 할 수 있습니다.



Shadows : 어두운 영역 색상 조정

Midtones : 중간 영역 색상 조정

Highlights : 밝은 영역 색상 조정

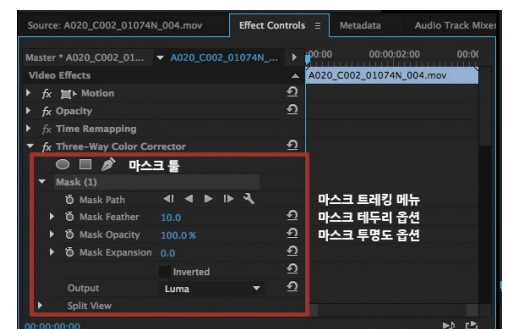
Input Levels, Output Levels : 밝기를 3개 영역 범위로 조절

Saturation : 채도 조정

타임라인에 색보정할 클립을 선택한 후, Effects 탭의 Video Effects/ Color Correction 항목에 Three-way Color Corrector를 더블 클릭, 또는 드래그 앤 드롭으로 적용합니다.

마스크 영역 지정

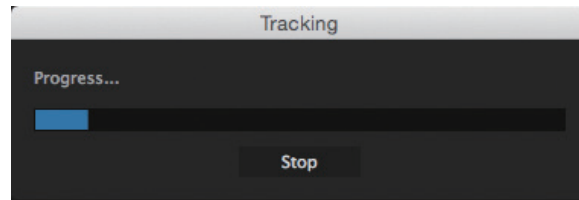
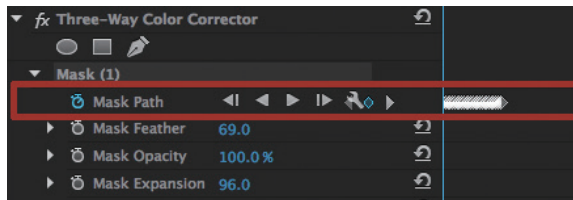
마스크 툴과 펜툴을 사용하여 화면에 특정 부분을 선택하여 색상 작업을 할 수 있습니다.



원하는 도형을 선택하여 크기와 위치를 정하고 그 부분만 보정 작업을 할 수 있습니다.

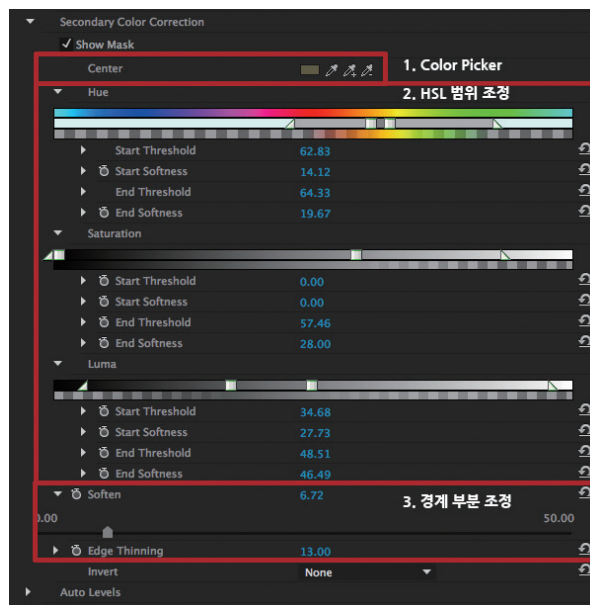
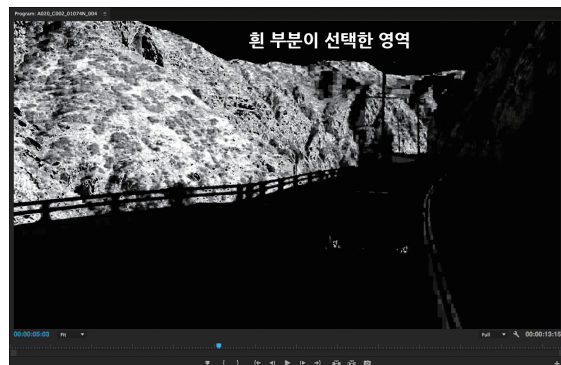


트래킹 툴을 사용하여 정해진 위치가 화면의 변화에 따라 자동 트래킹을 적용할 수 있습니다. Mask Path 항목에서 플레이 아이콘을 누르면 자동으로 트래킹 과정을 진행합니다.



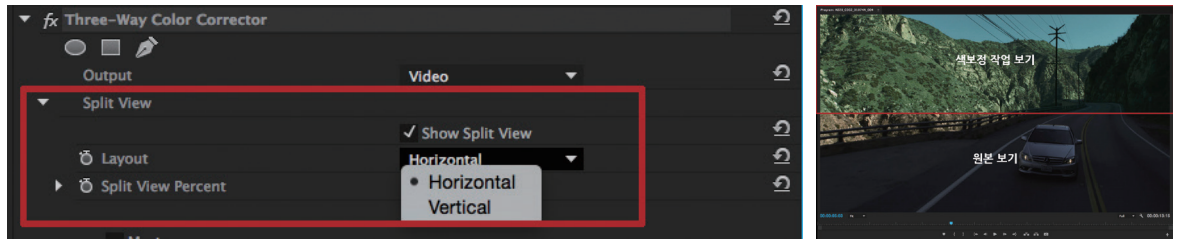
Secondary Color Collection

컬러 픽커를 사용해 색상을 변경할 지점을 선택합니다. + 컬러 픽커로 색상 영역을 확대시키거나 - 컬러 픽커로 영역을 축소할 수 있습니다.



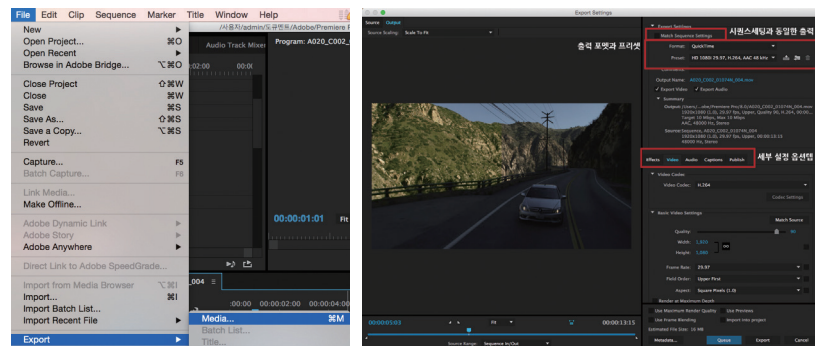
영역 선택 후 'Show Mask' 체크 박스를 선택해 선택한 영역을 확인하며 하단에 Hue, Saturation, Luma 슬라이더를 조정합니다. 흰색으로 표시된 부분이 색상을 조정할 영역입니다. Soften 슬라이더를 조정해 영역을 부드럽게 만들어 줍니다.

'Show Mask' 체크 박스를 해제한 후에 선택한 영역의 색상 조정 작업을 합니다. Split View 메뉴를 선택해 원본과 비교하여 색보정 작업을 할 수 있습니다.

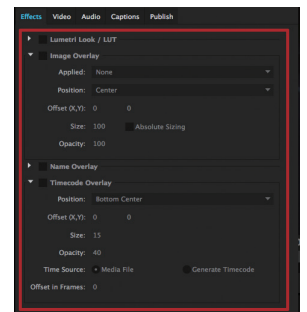


출력

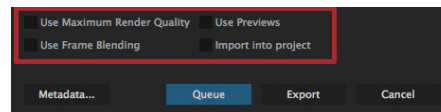
작업이 완료되면 단일 파일로 출력을 합니다. 상단 메뉴 File/ Export/ Media 항목을 선택하면 출력 설정창이 나옵니다. 왼쪽에 프리뷰 화면이 있고 오른쪽에는 세부 설정창을 볼 수 있습니다.



Match Sequenc Settings를 체크하면 작업한 시퀀스 세팅과 동일한 해상도와 코덱으로 출력을 할 수 있습니다. 먼저 포맷에서 원하는 출력 포맷을 선택한 후에 Preset에서 세부 코덱 설정을 할 수 있습니다. Effect 탭에서 LUT를 적용하거나 타임코드, 이미지, 네임 오버레이 옵션을 선택할 수 있습니다.



비디오와 오디오 탭에서 비디오 코덱의 품질 설정과 오디오 채널설정 등의 다양한 세부 설정을 할 수 있습니다.



하단에 체크 메뉴에서 고화질 렌더 옵션이나 프리뷰 출력을 체크하여 선택할 수 있습니다.

이제까지 오디오 설정과 자막, 색보정, 출력에 대해 알아보았습니다. 후반작업은 편집된 영상이 다듬어지고 점차 완성되어 가는 과정이라 할 수 있습니다. 오디오 보정 작업과 색보정, 자막 작업의 과정이 텍스트로 보는 것과 한번 연습하는 것과는 많이 다르니, 꼭 연습해 보시기 바라며 이번회를 마지막으로 프리미어 연재를 마칠것습니다. 감사합니다. 🙏