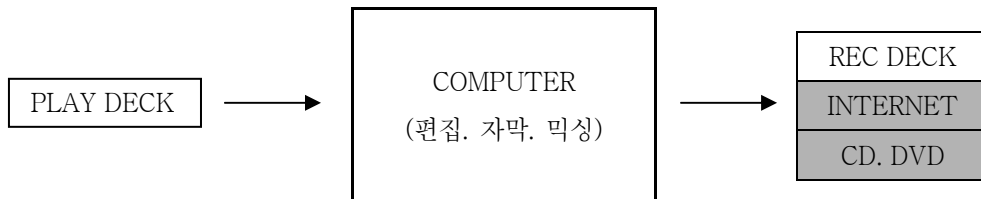


비선형 편집 I / 비선형편집의 개괄과 아도비 프리미어의 기초

비선형 편집이란??



- '비선형 편집'이란 녹화된 내용을 디스크에 기록.. 편집, 자막, 믹싱등의 후반작업을 수행하고 이를 비디오 테이프나 웹, CD, DVD등 여타의 기록 매체로 출력하는 편집 형태를 말합니다.
- 이에 반해 '선형 편집'이란 릴에 감겨진 마그네틱 테이프에 녹화된 순서에 따라 내용을 재생, 검색, 편집하는 방법을 말합니다.
- '선형 편집'과 '비선형 편집'의 가장 큰 차이는 카세트와 음악CD의 원하는 음악 찾아가기의 차이로 보시면 됩니다. 즉 내용에 대한 접근이 선형적이냐 비선형적이냐의 차이입니다.
- 내용에 대한 비선형적인 접근(Random Access)은 물리적인 편집시간을 줄일 수 있다는 장점 외에 수정을 쉽게 할 수 있다는 점도 있습니다.
- 디스크 내에 디지털로 처리된 신호로 편집함으로써 수 없이 많은 반복 편집(디스크 내에서의!!)에도 화질의 열화나 음질의 열화가 없습니다.
- '비선형 편집'은 '선형 편집'의 수많은 기계들을 컴퓨터 한대로 통합시켰습니다.(자막, 이펙트, 믹싱..)

비선형 편집 시스템 _ 캡처 보드와 편집 소프트웨어

- 캡처보드란 '인터페이스 카드'라고 보시면 됩니다. 비디오 신호를 받고 다시 주는 역할을 하는..
- 3만원짜리 1394보드와 케이블을 사셔서 좀 좋은 사양의 컴퓨터에 꽂고 사용하시면 됩니다.
- 컴퓨터 사양은 좋으면 좋을수록 좋습니다. 최소사양으로는.. RAM 256 이상, 시스템 하드와 따로 7200rpm 40G 정도(DV는 10분당 2G), UDMA100 지원 메인보드
- 하이엔드급의 캡처보드는 신호를 주고 받는 단순한 역할 이외에 자체 코덱의 사용과 전용 하드웨어 칩의 사용 등으로 높은 완성도의 화면과 안정적인 작업환경을 만들 수 있습니다.
- 편집소프트웨어는 adobe Premiere가 가장 많이 대중화되어 있으며 이외에 avid Xpress DV(V_3.5), sonicfoundry Vegas® Video(V_3.0c), apple Final Cut Pro(V_3.0)등이 있습니다.
- 지금은 편집소프트웨어의 대중화 시대이기 때문에 변화의 폭이 빠르고 깊지만 Premiere의 기본적인 작동환경만 이해하신다면 다른 프로그램이나 업그레이드에 충분히 적응하고 응용하실 수 있습니다.

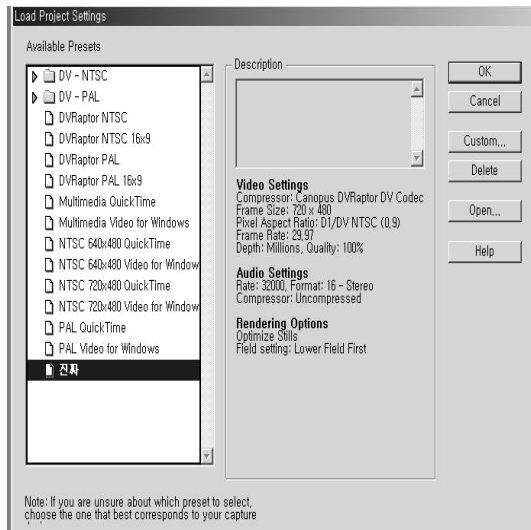
프리미어 6.5 _ 시작하기와 윈도우의 이해

Adobe Premiere 6.5



바로 얼마전 6.5로 업데이트되었습니다. Real-Time Preview, Mpeg Encoder, Audio Plug-in, After Effects Plug-in, WMV 임포트 등의 기능이 추가되었고 타이틀 윈도우의 기능이 업그레이드 되었습니다. 번들 소프트웨어도 다양해 졌군요..

프리미어 시작하기



- 프리미어를 시작하면 제일 처음 뜨는 창 입니다.

- 앞으로 작업하시는 작업물의 성격과 환경을 설정하는 창입니다.

- 캡처보드의 모델에 따라 드라이버와 프로그램을 설치하면 이 창에 따로 항목이 추가됩니다. 예를 들어.. DVRaptor NTSC, DV500 NTSC...

- 6.0부터는 자체적으로 DV 드라이버를 지원합니다. OHCI DV 카드가 달려 있으면 윈도우에서 잡아주고 셋팅 되어진 값을 그대로 적용해 작업하시면 됩니다.(DV-NTSC standard 32K)

- 위의 과정을 거치면 세 개의 윈도우와 작은 윈도우들이 뜹니다. 그 후...

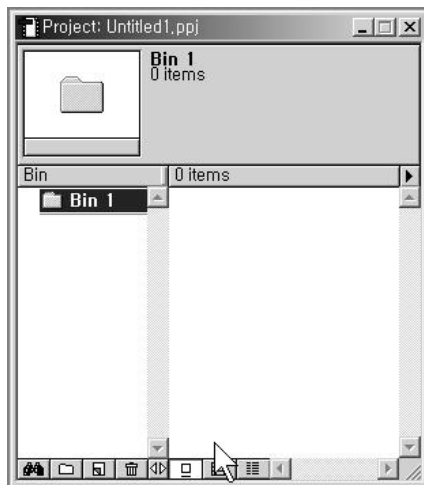
- EDIT/PREFERENCES/ 에 SCRATCH DISK and DEVICE CONTROL에 몇 가지 맞추어 주어야 할 것이 있습니다.

- ① SCRATCH DISK는 캡처한 파일이나 프리뷰시 생긴 파일들을 저장할 폴더를 지정해 주는 곳입니다. 자신의 폴더를 만드시고 캡처, 비디오 프리뷰, 오디오 프리뷰를 지정해 주십시오.
- ② DEVICE CONTROL은 제공되는 디바이스 드라이버를 지정해 주는 곳 입니다. 가령 DVRaptor는 DVRaptor Device Control로... RT2000은 전용 콘트롤로 맞추어 주시면 됩니다. OHCI DV 카드이면 DV Device Control로 맞추어 주시면 됩니다.

||||| 프리미어 윈도우의 이해

** 프리미어에는 크게 세 가지의 윈도우가 있습니다. 프로젝트 윈도우, 모니터 윈도우, 타임라인 윈도우.. 이 세가지 윈도우에서 모든 작업이 이루어진다고 해도 과언은 아닙니다.

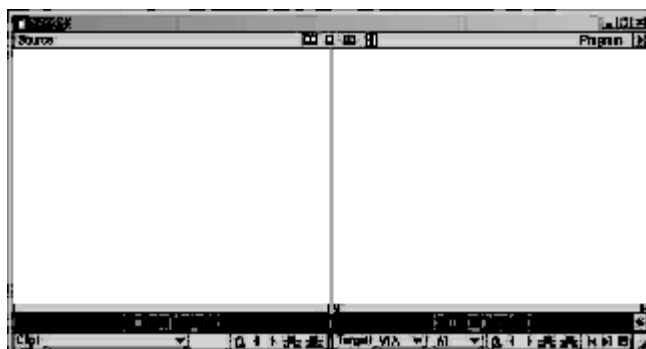
::: 프로젝트 윈도우



- 작업이 제일 처음 시작되는 곳입니다.
- 작업할 소스 클립들을 모아두는 바구니라고 생각하시면 됩니다.
- 소스클립의 종류는 영상, 음성, 그림...이 있습니다.
영상 : AVI, MOV, MPEG, WMV...
음성 : WAV, AIFF, MP3...
그림 : JPG, PSD, GIF, TIFF...
- *.ppj(프리미어 프로젝트 파일)이라는 파일명으로 저장할 수 있습니다. 나중에 저장된 프로젝트 파일만 불러들이면 작업을 재개할 수 있습니다.

** open은 기존의 프로젝트 파일을 불러 오거나 하나의 클립을 단순히 열어 보는데 사용되며 import는 프로젝트 윈도우에 원하는 클립을 불러 오는데 사용된다.

::: 모니터 윈도우



- 말 그대로 편집 작업 중에 클립들의 상태나 그 결과물들을 볼 수 있는 곳 (MONITER) 입니다.
- 두 개의 모니터로 되어 있습니다. 왼쪽은 소스 뷰(Source View), 오른쪽은 프로그램 뷰(Program View) 라고 합니다.

- 소스 뷰(Source View) : 이 모니터는 개별적인 클립들을 보여주는 곳입니다. 프로젝트 윈도우나 오픈해서 불러들인 클립들입니다.

- 프로그램 뷰(Program View) : 타임라인 윈도우에서 편집되어진 결과물들을 보는 모니터입니다. 단순한 컷팅의 상태나 트랜지션 같은 효과를 준 부분을 보는 곳입니다.

::: 타임라인 윈도우



- 실질적인 작업이 이루어지는 곳입니다. 시간순서대로 늘어선 트랙위에 클립들을 붙이면서 작업을 하는 곳이죠.
- 기본으로 두 개의 비디오 트랙과 세개의 오디오 트랙이 생깁니다. 트랙의 수는 비디오, 오디오 각각 97개까지 만들 수 있습니다.

- 왼쪽 위에 모여있는 8개의 아이콘은 도구박스라고 합니다. 영역을 선택하거나 클립을 나누거나 믹싱, 그리고 타임라인 윈도우상에서 트림(수정) 작업을 할 때 쓰이는 아이콘들입니다.

** 비디오 1은 1A와 1B로 나뉘어져 있는데 트랙 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭 하면 방향이 아래로 향하면서 1A 트랙과 1B 트랙으로 확장 된다. 그리고 그 사이에는 트랜지션이라는 트랙이 있는데 이 트랙은 오버랩나 와이프 같은 장면 전환 효과를 올려놓는 곳이다. 실질적인 영상편집이 이루어지는 트랙. 이에 반해 비디오 2 트랙은(3, 4번 트랙도 마찬가지..) 슈퍼임포즈 트랙이라고 하는데.. 예를 들어 자막이나, 픽쳐 인 픽쳐(PIP) 같은 효과를 낼 때 사용하는 트랙이다.

||||| 간단한 컷팅 편집

** 프리미어를 실행 하기 전!! 라인 연결은 제대로 되었는지 전원은 켜져 있는지 자신의 폴더는 만들어 놔는지!!

** 'Edit/Preferences/Scratch Disks and Device Control' 매사 확인!!

** 프리미어 6.0부터 타임라인 윈도우의 편집모드가 두 가지로 나뉘짐. **Single-Track**

Editing과 **A/B Editing**. 이 강의는 A/B Editing 편집 모드를 중심으로 설명. 이 두 모드의 전환은 타임라인 윈도우 오른쪽 위에 있는 세모를 클릭해서 그 안에 있는 메뉴 선택으로 바꿀 수 있다.

** 정해진 편집 순서는 없다. 각각의 윈도우의 기능과 적용에 따라 자신이 편한걸 선택하면 된다.

i) 캡처

- File/Capture/Movie Capture. 연결되어진 데크의 제어 확인.
- 캡처 받을 위치 보다 약간 뒤(RW)에서 플레이 → 빨간 녹화버튼 클릭. 캡처 시작 → 끝나는 지점을 약간 지나치고, 모니터 위에서 클릭. 캡처 끝.

ii) импорт

- 캡처한 파일은 바로 프로젝트 윈도우에 위치 되어짐.
- 기존의 파일을 불러 오려면 File/Import/File, 또는 프로젝트 윈도우 넓은 면을 더블 클릭.

iii) 소스모니터에서 IN점과 OUT점 잡기(or 스토리보드 사용하기)

- 프로젝트 윈도우에 있는 클립을 드래그 앤 드롭. 소스모니터로 옮긴다.
- 소스모니터에서 클립의 시작점에 일시정지를 잡고 { 를 클릭(mark in). 그리고 클립의 끝나는 지점에 } 를 클릭(mark out) 한다.
- IN점과 OUT점을 클릭하면 소스모니터 밑에 녹색 영역이 보여진다.

or

- File/New/Storyboard를 선택한다.
- 스토리보드창 빈 곳을 더블클릭. 원하는 클립을 импорт. 슬라이드 사진처럼 첫 화면이 보임.
- 각각의 클립들을 더블클릭. 위와 같이 IN점과 OUT점을 잡는다.
- 각각의 클립을 드래그 앤 드롭. 원하는 대로 순서를 바꾼다.
- 윈도우 오른쪽 밑에 있는 Automate to Timeline 버튼을 클릭. 설정을 마치고 OK.
- 따로 스토리보드 파일을 저장. 나중에 불러와 사용할 수 있다.

iv) 타임라인 윈도우로 클릭, 드래그 앤 드롭 하기

- 소스모니터상에 있는 클립을 클릭, 타임라인 윈도우로 드래그 앤 드롭 한다.
- 타임라인 윈도우 Video 1 트랙의 제일 처음부분에 위치시킨다.
- Video 2, 3은 슈퍼임포즈 트랙입니다. 여기다 올려 놓지 마세요.

v) 반복해서 뒤에다 이어 붙히기

- 위에 과정을 반복하셔서 순서대로 다음 클립들을 타임라인 윈도우의 뒷부분에 붙인다.