APPLICATION NOTE

AVID 사용자를 위한 EDIUS 지침서



본 지침서는 Grass Valley EDIUS 7을 기반으로 하는 Avid Media Composer 7 편집자를 위해 작성되었습니다.

www.edius.kr

SAMA GVC Inc

소개	4
 개요	4
차이점과 유사점	5
유사점	5
차이점	5
요약	5
EDIUS 인터페이스 개요	
자산 관리 윈도우	6
소스 브라우저	6
플레이어/레코더 모니터	7
타임라인	7
EDIUS 버튼 메뉴	8
타임라인 모드	8
정보 팔레트	8
효과 팔레트	8
미디어 불러오기	9
소스 브라우저	9
자산 관리 윈도우에서의 작업	10
추가적인 도구들	11
플레이어/레코더 프리뷰 모니터	12
프리뷰 모니터 오버레이	13
온-스크린 디스플레이	13
핵심적인 편집	14
시퀀스에 클립 추가	14
시퀀스에 클립 이동	14
프록시 워크플로우	14
시퀀스에서 클립 제거	14

타임라인에서의 작업	15
타임라인 모드	15
트랙 패치	15
동기화 잠금	16
트랙 헤더	16
클립 구성요소	16
트리밍	17
타이틀	17
트랜지션	18
효과	19
효과 추가	19
색 보정	19
효과 결합	19
레이아웃터	20
오디오	21
오디오 필터 추가	21
출력	22
테이프로 출력	22
일괄 출력	22
파일로 출력	22
DVD/Blue-ray 디스크로 출력	23
중요 설정	24
요약	24
추가 정보	24

3

Grass Valley의 EDIUS 7은 방송, 영화, 멀티미디어, DVD, 그리고 블루 레이 디스크를 제작하는 전세계의 수많은 편집자들이 사용하는 강력 한 비선형 편집 시스템입니다.

그럼에도 불구하고, 편집 경험이 많은 AVID 사용자들은 EDIUS가 제안 하는 빠르고, 강력하고, 사용하기 편한 편집 방식에 대하여 알고 있음 에도 EDIUS로의 이동을 망설이고 있습니다.

여러분이 알고 있는 것만으로도 함께 할 수 있는 좋은 이유가 있습니 다. 그것은 새로운 기술을 배우고 이미 사용하는 기능들을 배우는 데 드는 시간적인 소요가 필요 없다는 것입니다

개요

이 노트는 기존 Avid Media Composer 7 편집 기술을 EDIUS 편집 기 술로 전환하는데 필요로 하는 모든 것들을 제공합니다. 여러분은 Media Composer가 제공하는 툴 들을 넘어서는 여러 가지 기능들을 EDIUS에서 빠르고 쉽게 배울 수 있다는 것을 알 수 있습니다. 이 문서는 EDIUS 7을 기반으로 하는 Avid Media Composer 7 편집자 를 위해 특별히 준비된 것입니다. 다만 편집 시스템 사용자들이 이미 잘 알고 있는 기술적인 긴 설명 없이도 EDIUS를 가장 빠른 방법으로 다양한 정보를 알아갈 수 있습니다.

좋은 소식이라면 Media Composer와 EDIUS의 편집 경험이 같지 않

사실, EDIUS 7은 어느 때 보다 더 Media Composer 7로 편집하는 것

과 같은 아주 유사한 새로운 기능들이 들어 있습니다. 큰 차이점이라

면 두 시스템 간에 색상, 버튼 디자인이나 기능의 명칭만이 차이가 있

더라도 두 편집 프로그램은 거의 같다는 것이 핵심입니다.!

을 뿐입니다.

본 어플리케이션 노트를 참조할 수 있는 세 가지의 동영상을 보려면,

http://video.grassvalley.com/video/gvsnapshots/edius_for_avid_editors. 를 방문하시기 바랍니다.

사이트에서 "Overview", "Get Cutting", 그리고 "Key Tools." 영상을 확인할 수 있습니다.

(이 비디오는 EDIUS 및 Media Composer의 이전 버전으로 만들었지만, 그 안에 포함된 정보는 여전히 유효함을 참고하시기 바랍니다)



Overview



Get Cutting



Key Tools

EDIUS 7 은 Media Composer 7(MC7)에 비해 매우 다른 것처럼 보이 지만 두 시스템에는 공통점이 많습니다.

무엇이 유사한지를 먼저 보겠습니다:

- 두 시스템은 아래와 같은 유사함을 가지고 있습니다:
- Software만을 이용하거나 software/hardware를 함께 이용하는 방법
- 단일 또는 듀얼의 플레이어/프로그램 모니터로 전환
- 시작점을 지정하기 위한 "I"와 끝점을 지정하기 위한 "O"와 같은 기 본적인 단축키 명령
- 트랙 패치
- 동기화 잠금
- 드래그 앤 드롭으로 각종 효과를 적용하는 방법
- JKL 재생 방법
- 일반적인 3점 편집 방법
- 모노 또는 스테레오 오디오 트랙
- 다중의 영상 포맷에 대한 Native 형식의 지원
- 시퀀스 마커와 클립 마커 (MC 7에서는 locators로 칭함)
- 타임라인 기반에서의 클립 러버밴딩
- 동일한 표준의 편집 워크 플로우

그럼, 약간의 다른 점을 보도록 하겠습니다.

EDIUS 만이 가지고 있는 것으로는:

- 영상과 음성이 결합된 트랙 빠른 편집을 위한 뛰어난 기능임
- 그래픽 및 정지화상을 위한 전용의 타이틀 트랙
- 거의 모든 포맷에 대해 변환 없는(native), 실시간 지원
 - 클립들과 모든 원본의 미디어 파일(AMA에서는 지원되지 않는 형식 들)을 바로 연결하여 불러들임
 - 자산관리 윈도우 내의 서브폴더 생성
 - 파일 기반의 카메라 미디어(P2와 같은) 자동 검색을 위한 전용의 소 스 브라우저
 - 모든 효과들에 대한 분리된 설정 및 조정 윈도우(외부에 효과 설정 툴이 별도로 없음)
 - 내장된 멀티 쓰레드, 배치 인코딩 파일 엔코더(Sorenson 엔코더가 필요 없음)
 - 강력한, 자동화된 프록시 모드(한번의 클릭으로 저해상도/고해상도 로 변환)
- 제브라 패턴과 오디오 레벨의 모니터 오버레이 표시 기능
- EDIUS 타임라인 상에서는 필터의 표시가 존재하지 않습니다. (색상으로 적용여부 확인만 필요)
- 응용프로그램, 사용자, 프로젝트 및 시퀀스를 포함하는 분리된 설정 윈도우
- 공간 낭비가 없는 직관적이며 인체공학적인 인터페이스
- 라우드니스 미터
- 4K 편집 시의 실시간 프리뷰

요약하면

Media Composer로 편집을 하든 EDIUS로 편집을 하든 핵심적인 편 집 경험은 같습니다. 그럼에도 편집 시에, 여러분은 Media Composer 에서 기대했던 동일한 기능들이 때때로 EDIUS에서 보다 좀 더 낫다는 것을 알 수 있게 될 것입니다.

색상은 다를 수 있습니다만 EDIUS 인터페이스의 중요 구성 요소는 익히 잘 알려져 있습니다.

자산 관리 윈도우 (Asset Bin)

파일 탐색기처럼 설계되었지만 Media Composer와 방식은 같습니다. EDIUS의 빈 윈도우에서 폴더를 불러들이면 기대했던 것 이상으로 하 위 폴더에 정리가 잘 됩니다.

소스 브라우저 (Source Browser)

AMA에서는 없는 기능-EDIUS는 표준의 모든 미디어를 바로 불러들 입니다.(Auto Link). 소스 브라우저는 P2 나 XDCMA 카메라 포맷과 같은 고정된 클립들의 파일 기반 미디어를 볼 수 있습니다. 미디어들 을 시퀀스로 바로 불러와 편집하거나 자산 관리 윈도우에 우선으로 정리할 수도 있습니다.







EDIUS 인터페이스 개요

EDIUS 인터페이스 개요 (계속.)



플레이어와 레코더 모니터 (Player and Record Monitors)

Media Composer에 Source/Record Composer 모니터와 같습니다. 이들 모니터는 보기 메뉴에서 싱글 또는 듀얼 모드로 설정할 수 있습니다.

ED	IUS	EDIUS for A	vid E o	ditor	· D.d._.% 哈 哈 ·×、×, ㅋ.ㄹ.× ☜ よ.….T. ♥ ━.Ⅲ ₩ ◎ ■. ☞. ■. ★
_ <mark>v</mark> _	-	. 🗠 c	:		Module 17 Maste 17 - Choices vi Choices 12 - Choices 17 - Final Cut Whole clip segm
U A).5 Second		4	ço , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
	2∨ ▶		Ħ		00.01:37:02
v	1 VA		Η	4	ee then Mid B x00:01:28:23 🛐 🛐 🛐 TL [In:00:01:3 🖉 💭 🔤 TL [In:00:01:39:00 O
∎ ¹ 2) 		۲		
	▼ 1A		٨		HS Barbara the HS Barbara then Dee TL H HS Barbara the HS
			VOL	4	
	▶2A		۲	1	11d Barbara TL [In:00:01:2 HS Dee then Barbara TL [In:00:01:34: HS Dee th HS Dee th HS Dee th
	▶3A		۲	* =,	
	▶4 A		۲	*=,	
	Pause Insert Mode Ripple On 🛄 🛙 Disk :33% is being used(M:)				

타임라인 (Timeline)

처음 보면 Media Composer와 아주 유사합니다만 전용의 타이틀 트랙과 영상과 음성이 결합된 트랙이 추가되어 있습니다. Media Composer 편집 모드 (EDIUS에 삽입 및 덮어쓰기)에서 "노란색"과 "빨간색"을 표준 수정키(CTRL 및 ALT)로 제공합니다.

EDIUS 인터페이스 개요 (계속.)

	×
File Name	M:\EDIUS FOR A
Clip Name	HS Barbara then
Source In	00:07:39:21
Source Out	00:07:45:08
Source Duration	00:00:05:12
TL In	00:01:39:00
TL Out	00:01:44:12
TL Duration	00:00:05:12
Speed	100.00%
Freeze Frame	Disable
Time Remap	Disable
Codec	Canopus HQ
Aspect Ratio	1.333
Field Order	Progressive
= 3/3 ⁼	- & ×
 ✓ ☑ Layouta ☑ ☑ 3-Way ☑ ☑ Soft Fo 	er Color Correction cus
Information	

<< 정보 팔레트 (Information Palette)

Media Composer에서 정보 콘솔 명령과 같은 형태로, 선택된 클립에 적용된 특정 효과의 목록과 크기, 회전 및 애니메이트 되는 3D PIP 효과를 더해 놓은 레이아웃 터가 항상 표시되는 팔레트입니다.

효과 팔레트 (Effects Palette)>>

Media Composer의 이펙트 팔레트와 유 사하지만, 오디오 효과들을 함께 제공합니 다.





EDIUS 버튼 메뉴들 (EDIUS Button Menus)

EDIUS의 많은 버튼에는 드롭 다운 삼각형으로 표시되어 있고, 기능을 확장하는 서브 메뉴가 있습니다. 예로, 타임라인 상의 삭제 버튼 메뉴에는 효과나 러버밴딩을 포함하는 다중 삭제 옵션이 포 함되어 있습니다.

이들 서브 메뉴를 가진 토글이 있어서 매우 유용합니다. 필요로 하는 모든 옵션에 대해 직접 액세스를 제공합니다.



타임라인 모드 (Timeline Modes)

Media Composer에서처럼 빨간색의 Lift/Overwrite 모드와 노란색의 Extract/Splice-in모드가 EDIUS 타임라인에 설정되어 있습니다:

- Insert/Overwrite 모드 (Media Composer의 빨간색과 노란색과 같은)
- 삭제나 트리밍 시에 간격을 제거하거나 그렇지 않는 리플(ripple) 모드
- 동기화된 영상과 음성 소스의 링크 해제 또는 링크 유지를 위한 그룹/링크(Group/Link) 모드
- 스냅(Snapping) 모드 (Media Composer의 CTRL/Command 키와 같은)

미디어 불러오기

21

EDIUS에서의 미디어 파일 불러오기는 Media Composer의 일반적인 파일 불러오기 과정과 AMA(파일 기반의 원본 미디어에 바 로 접근하는) 기능의 최상의 조합과 같습니다. Media Composer 7은 프레임 크기 및 형식에 대해 지원이 확장된 새로운 기능을 포함하고 있습니다. 예로, 최대 출력 이미지 크기는 1920x1080이지만 4K 미디어를 인제스트 할 수 있는 새로운 워크플로우를 제공합니다. Media Composer 7은 자동으로 백그라운드에서 DNxHD로 미디어 파일을 변환하여 데스크탑에 미디어 폴더를 만 듭니다.

비교하여, EDIUS 7은 4K 해상도의 미디어에 대해 인제스트와 출력 모두를 지원하고, 변환은 필요치 않습니다.

보통 '모든' 미디어 파일을 불러오기 위해서 다음과 같이:

- 자산 관리 윈도우의 보기 판넬의 빈 영역에서 더블 클릭하거나
- 자산 관리 윈도우의 보기 판넬의 빈 영역에서 오른 클릭을 하고 Add-File을 선택하거나...
- CTRL+O를 누르거나
- 자산 관리 윈도우위 상단에 있는 열기 버튼을 클릭하면 파일을 불러오기 할 수 있습니다.

ĥ	<u>P</u> aste	Ctrl + V	
넌	Add <u>F</u> ile	Ctrl + O	
т	Add <u>T</u> itle New <u>C</u> lip New Seguence	Ctrl + T e	Þ
	<u>S</u> ort		۲
	⊻iew		۲
	Move		•

또한 파일 메뉴를 클릭하고 Add Clip을 선택할 수도 있으며...자산관리 윈도우에서 불러오기를 하지 않고 시퀀스에서 사용하기 위해 미디어 파일을 플레이어에서 바로 열기를 할 수도 있습니다.

	∃ ₌≞ ≞ ≐
FOLDER X	P2/M:\EDIUS FOR AV
	Clip Name
Gr Gr Gr K2 (FTP) F2	0001E1
M:\EDIUS FOR AVID Removable Media XDCAM EX	00029V
XDCAM	0003J1

소스 브라우저 (Source Browser)

P2나 XDCAM과 같은 파일 기반의 카메라 미디어를 불러오기 하려면?

Media Composer에서는 AMA로 자산 관리 윈도우에 링크하기 위해 미디어 디렉토리를 설 정하는 반면에 EDIUS에서는 전혀 그럴 필요가 없습니다.

EDIUS 소스 브라우저는 전체 클립으로 이러한 유형의 파일을 볼 수 있는 전용의 윈도우입니 다.

소스 브라우저에서 자산 관리 윈도우로 클립을 드래그하여 정리하거나 미디어를 바로 시퀀 스에 내려놓을 수도 있습니다.

선택한 미디어를 오른 클릭을 하고 Add to bin을 선택합니다. 원본 미디어 파일에 링크된 마 스터 클립을 만듭니다(변환 또는 필요한 복사 없이). 불러오기 전에 로컬 영역의 프로젝트 폴 더에 미디어 파일을 복사하기 위해 Add and Trasfer to Bin을 선택할 수도 있습니다.

	Z4 -
	0 0 0
E	00:00:00:00 00:03:49:03

이는 원본의 미디어를 제거하고 선택 복사된 미디어를 사용하여 편집할 수 있는 방법입니다. 모든 불러들여진 클립들은 AMA 클립처럼 간주됩니다.

만일 로컬 영역에 먼저 복사하지 않는 한 원본의 미디어 파일들을 제거하는 경우에는 링크된 클립은 표시되지 않습니다.

자산 관리 윈도우에서의 작업

Media Composer는 하드 드라이브에 별도의 파일로 모든 빈을 취급합니다. EDIUS 빈은 구성이 좀 더 간단하고, 하나의 EDIUS 프로젝트 파 일에서 통합되게 됩니다.

자산 관리 윈도우는 Media Composer 프로젝트 윈도우와 유사합니다 자산 관리 윈도우에는 여러 빈을 포함하고 미디어 가져오기 단 축 버튼과 컬러 매트와 같은 미디어를 생성할 수 있습니다. 자산 관리 윈도우는 윈도우 탐색기 윈도우와 유사하게 설계되 어 있습니다. 자산 관리 윈도우는 왼쪽에는 해당 폴더를 가지고 있으며 오른쪽에는 그 내용들을 표시하여 줍니다.



프로젝트를 처음으로 생성했을 때에는 빈 폴더에 "root"라고 하는 하나의 폴더만 보일 것입니다. 이 루트는 미디어 파일을 정리하기 위한 시작 폴더입니다. 하위 폴더를 만들기 위해서는 오른 클릭을 하고 폴더 목록에서 New Folder를 선택합니다.

E	🗖 IOO	t	
	Ξ.	Sequences	
		🖿 Titl	New <u>F</u> older
		Source	<u>O</u> pen Folder

사용자는 바탕화면에서 폴더를 이동하는 것처럼 끌어놓기로 폴더를 이동할 수 있습니다. Media Composer에서처럼 동일한 미디어 파일에 링크된 다중의 복사본 클립을 생성할 수도 있습니다. 사실, 사용자는 클립을 복제하기 위해 CTRL+C와 CTRL+V로 복사 및 붙 여넣기 명령을 사용할 수 있습니다.



EDIUS는 영구적인 검색 결과 폴더를 만들 수 있는 독특한 검 색 기능을 가지고 있습니다. 이 기능에 엑세스하려면:

- CTRL+F를 누르고
- 자산관리 윈도우의 상단에 Search 버튼을 클릭하고
- 폴더 판넬에서 오른 클릭을 하고 Search를 선택합니다.



자산 관리 윈도우에서의 작업 (계속.)

검색 옵션은 Media Composer의 찾기(Find) 옵션과 유사하지만 결과는 프로젝트에 무한정 유지되는 동적 가상 빈으로 표시됩니다. 이것은 문자 이름이나 위치 등을 기준으로 여러 검색을 설정하고 결과를 반영할 수 있다는 것을 의미합니다.

편집자는 또한 현재의 빈 폴더 내에서 클립을 검색하기 위해서 F3 키 를 눌러 빠른 검색 표시줄을 표시할 수 있습니다. 이는 Media Composer의 Sift 기능과 아주 유사하지만 빠르게 접근할 수 있습니 다.

Find :	dee	Condition :	All columns 🛛 🚽	»	×
			All columns		
			View columns		
			Clip name		
			Clip comment		
			Reel no.		
			File name		

추가적인 도구들 (Additional Tools)

Asset Bin은 일반 도구 메뉴와 같은 내용의 도구 메뉴 버튼이 있습니다.

이 특별한 도구는 다음과 같습니다 :

- Disc Burner : 미리 만들어 놓은 DVD나 블루레이 디스크 이미지 파일이나 폴더를 디 스크에 복사하는 툴입니다. EDIUS의 출력 메뉴를 통해 시퀀스를 DVD나 블루레이 디 스크로 바로 출력할 수도 있습니다.
- EDIUS Watch : 특별한 감시 폴더를 생성합니다. 감시 폴더에 미디어 파일이 추가되면 프로젝트에 자동으로 불러오기를 하게 됩니다.
- MPEG TS Writer : 생성한 M2T HDV 전송 스트림을 빠르게, HDV로 출력하기 위한 도구입니다.

Disc Burner CEDIUS Watch CMPEG TS Writer

플레이어/레코더 프리뷰 모니터

사용자는 플레이어와 레코더 프리뷰 모니터 윈도우에 대부분의 기본적인 버튼들이 있다는 것을 알 수 있습니다. 궁금하다면, 마우스를 버튼 근 처에 가져다 놓으면 버튼의 이름이나 키보드 단축키와 같은 말풍선 도움말을 볼 수 있습니다.

			- 54	
Cur 00:05:09:19 In:-	::- Out:: Dur::	Ttl 00:15:51:18 Cur 00:09:58	:14 In : : Out : : :	Dur: Ttl 00:15:51:18
		Q00 mm		
📼 9 . P .		, ™ = ² (=) ² = √		> ▷> ♀ ↓ [(+ →][+]+ ↓ ₽,

사용자에게 아날로그와 같은 빨리돌리기나 되감기 버튼 뿐만 아니라 재생, 다음 프레임으로 및 이전 프레임으로와 같은 익숙한 버튼들을 제 공합니다.

Media Composer에서처럼 소스 클립에 J 컷이나 L 컷과 같이 편집하기 위해 영상과 음성에 별 도로 컷점을 설정할 수 있습니다. 서브 메뉴는 Set in point 또는 Set out point 버튼의 삼각형 드롭다운 버튼을 누르면 됩니다.

시작점을 설정하기 위한 "I"와 끝점을 설정하기 위한 "O"와 같은 표준 단축키들은 Media Composer와 동일합니다.

기능은 같지만, 기본값의 EDIUS 편집 단축키는 Media Composer와는 다릅니다:



Overwrite 는 "]", Insert (splice in)는 "[" 입니다. 모든 마크(시작/끝 점) 제거는 "X" 입니다. 이들 단축키는 사용자 설정에서 쉽게 원하는 단축 키로 변경할 수 있습니다.

p	•	
P	<u>S</u> et Out Point	0
PE	Set <u>V</u> ideo Out Point	
	G <u>o</u> to Video Out Point Clear Video Out Point	
	Set <u>A</u>udio Out Point Go to Au <u>d</u> io Out Point Clear Audio Out Point	Shift + P



만일 플레이어 모니터상에서 시작점과 끝점이 설정된 상태 로 아주 긴 클립을 보고 있다면 네비게이션 바에서 Focus 버튼을 눌러 시작/끝점이 설정된 부분만 확대할 수 있습니 다. Focus 버튼은 클립을 스크러빙하거나 위치를 찾는 데 아 주 용이합니다.

Media Compsoer에서처럼 Alt 수식키를 사용하지 않더라도, 편집자는 모니터 네이게이터에서 Focus 버튼을 클릭하여 시작/끝점의 설정영역 을 드래그 할 수 있습니다.

EDIUS는 아날로그 스타일의 빨리 감기와 되감기와 같은 셔틀



컨트롤러를 내장하고 있습니다. 실제 하드웨어 셔틀 컨트롤러처럼 마우스로 오른쪽이나 왼쪽으로 드 래그하여 영상을 빠르게 재생하거 나 되돌리기를 할 수 있습니다. 마우스 동작의 강력한 조정기능도 있습니다. 플레이어나 레코더 모니티아 비기 하며 내에서 다음과 가이 클릭

플레이어나 레코더 모니터의 보기 화면 내에서 다음과 같이 클릭하고 드래그하면:

- 왼쪽에서 오른쪽으로 드래그하면 : 시작점이 설정되고
- 오른쪽에서 왼쪽으로 드래그하면 : 끝점이 설정되고
- 위에서 아래로 드래그하면 : 클립이 타임라인에 추가됩니다. (트랙 패치와 Insert/Overwrite 모드 사용)

오른쪽 마우스 버튼을 사용하여, 영상을 선택하고 원으로 드래그를 하 게 되면 디지털 미디어를 부드럽게 재생하고, 자연스러운 오디오를 들 으면서 하는 아주 정밀한 아날로그 재생의 조그 컨트롤러처럼 동작하 게 됩니다.

플레이어/레코더 프리뷰 모니터 (계속.)

프리뷰 모니터 오버레이 (Preview Monitor Overlays)

보기 메뉴에서는 플레이어와 레코더 모니터에 표시할 수 있는 몇 가지 유형의 오버레이 정보에 대한 엑세스를 제공합니다:

- Clip/Device: 현재의 클립 이름을 표시합니다. (또는 캡쳐할 영상 기기 설정이 표시될 수도 있습니다)
- Safe Area: Safe Action과 Safe Title 영역을 표시합니다.
- Center Cross: 화면을 동일하게 4분할하여 표시합니다.
- Marker: 마커에 대한 텍스트를 표시합니다. (마커는 Media Composer의 Locators와 동일합니다.)
- Zebra: 카메라에서처럼 명암 영역을 보여주는 제브라 패턴을 표시합니다.



온-스크린 디스플레이 (On-Screen Display)

보기 메뉴에서는 화면 위에 상태 표시를 자신의 컴퓨터 모니터에만 표시하거나 컴퓨터와 외부 모니터에 동시에 표시할 수 있도록 전환하는 선택 옵션 메뉴가 있습니다.

Status는 현재의 타임코드, 재생 상태와 오디오 레벨을 표시합니다.

핵심적인 편집

AVID 사용자를 위한 EDIUS 지침서

편집자는 클립을 보고, 마킹하고 시퀀스에 클립을 추가하는 데 많은 시간을 할애할 것입니다. EDIUS를 사용하는 Avid 편집자에게 좋은 소식이라면, 이름, 버튼 기능 또는 키보드 단축키 등 기능의 차이가 거의 없다는 것입니다.

시퀀스에 클립 추가하기 (Adding Clips to a Sequence)

기본 편집을 수행하려면:

- 1. Asset Bin에서 클립을 더블 클릭하고 플레이어 모니터에서 엽니다.
- 2. 키보드의 "I" 또는 "O"를 누르거나 마우스 버튼으로 In/Out점 버튼을 눌러 시작점과 끝점을 설정합니다.
- 3. Media Compser에서처럼 트랙 패치 설정을 합니다.
- 4. 타임라인 상에서 편집 위치를 설정하거나 In 마크를 사용합니다.
- 5. Insert 또는 Overwrite 버튼을 클릭하거나 키보드에서 "[" 또는 "]" 를 누릅니다.

또한 플레이어 프리뷰 모니터나 Asset Bin 윈도우에서 바로 끌어놓기를 할 수도 있습니다.

타임라인의 모드(Insert 또는 Overwrite)에 따라 시퀀스에서 클립을 삭제하였을 때는 어떤 상황이 발생하는 지에 대해서는 "Working with the Timeline"를 참조하십시오.

시퀀스에서 클립 제거하기 (Removing Clips from a Sequence) 시퀀스에서 클립을 제거하기 위해서는 클립을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.

또는 오른 클릭을 하고 Delete(Media Composet에서는 Lift)나 Ripple Delete(Media Composer에서는 Extract) 를 선택합니다.





또는 타임라인 상단에 있는 Delete 단축 버튼을 클릭합 니다. 또는 다른 삭제 유형 또는 부분 삭제를 선택하 는 타임라인 삭제 버튼 서브메뉴 옵션 중 의 하나를 사용합니다.



시퀀스에서 클립 이동하기 (Moving Clips in a Sequence)

Media Composer에서처럼 시퀀스의 일부 클립을 이동하는 것은 EDIUS에서도 동일하다는 것을 알 수 있습니다. Media Composer에서 처럼 사용자 모드를 선택하여야 합니다. (Insert 또는 Overwrite모드)

Media Composer 5버전 이후에는 자동으로 비디오 클립과 연계될 오 디오 클립을 선택하는 옵션을 제공하고 있습니다. 이 기능은 EDIUS 타임라인 기능으로 항상 존재했습니다.

두 시스템에서는, ALT 수정키를 사용하여 자동 선택이 되는 것을 방 지합니다.

프록시 워크플로우 (Proxy Workflow)

Media Composer는 성능향상을 꾀하기 위해 미디어를 압축율이 높은 포맷으로 변환하여 새로운 파일로 링크하고 출력 시에는 원본의 미디 어로 재연결하여 줍니다.

EDIUS도 동일한 기능을 제공하며, HD 해상도의 미디어를 SD 저해상 도의 미디어로 변환하는 기능 뿐만 아니라 완벽한 프록시 모드/고해 상도 모드로의 자동전환 기능도 제공하고 있습니다.

EDIUS의 자동 프록시 생성 기능을 선택하고 프록시 모드로 설정하면, 사용자의 프로젝트 미디어에 연결된 모든 Asset Bin의 클립과 시퀀스 클립에 대하여 압축율이 높은 새로운 복사본 파일을 자동으로 만들어 냅니다. 백그라운드 프로세스를 함으로 편집자는 프록시 파일로 변환하는 동 안에는 지속적인 편집을 할 수 있으며, 변환되는 과정의 프록시 클립 은 타임라인 상에 바둑판 모양을 가진 클립으로 표시됩니다.

프록시 모드로 편집을 하면 CPU의 부하를 상당히 줄일 수 있어서, 랩 탑과 같은 저사양의 컴퓨터에서 편집하는 데 유용합니다.

Mode 메뉴에서 Proxy Mode를 선택하면, 언제든지 프록시 모드와 일 반 편집 모드 사이를 바로 바로 전환(on/off) 할 수 있습니다





Media Composer에서 사용되는 핵심적인 편집 도구나 기능은, 종종 다른 명칭과 버튼의 디자인이라도 EDIUS에서 사용할 수 있습니다.

키 옵션을 살펴보면:

타임라인 모드 (Timeline Modes)

Media Composer에서 Extract/Splice-in 모드와 Lift/Overwrite 모드가 EDIUS에서는 Insert 모드와 Overwrite 모드와 동일합니다. 또한 EDIUS는 Ripple 모드와 Group/Link 모드를 제공합니다.

<u>5</u>

Set Group/Link Mode: 이 버튼을 활성화 또 는 비활성화하면 자동으로 영상에 연결된 음 성을 그룹/링크로 설정하거나 그룹/링크를 해 제합니다. 이 버튼은 Media Composer 5에서 Link Selection과 동일합니다.

t/Overwrite 모드가 Media Composer와 마찬가지로, 결과는 동기화 잠금에 의해 영향을 합니다. 받을 것입니다. 비공합니다.

EDIUS는 갭을 남깁니다.

Toggle Insert/Overwrite mode: Media

Composer와 동일합니다 - Overwrite 모드에 서, 클립 구성요소를 타임라인 상에 다른 클립 으로 덮어쓰기 합니다 : Insert 모드에서 , 클 립 구성요소는 흐트리지 않고 서로 주위를 정 렬합니다.

Set Ripple Mode: Insert 모드일 경우 서로

리플 모드가 켜져 있을 경우(삽입 모드의 경우), 트리밍을 하여 클립의 지속시간이 줄이면 다른 클립이 이동하는 원인이 됩니다. 리플 모드가

리플 모드를 켠 상태에서 클립 구성 요소를 삭제하거나 이동할 경우, 다른 클립은 갭을 채우기 위해 이동합니다. 리플 모드를 껐을 경우,

꺼져 있는 경우, EDIUS는 대신에 빈 영역을 남깁니다.

<u>~</u>

 \square

∢≽

(ه)



Snap to Event: Media Composer에서는 CTRL키를 사용하여 클립 가장자리에 스냅할 수 있습니다. EDIUS의 Snap 모드와 유사한 결 과를 가져옵니다.



2V

1 VA

Þ

13

D

▶1 A

•2A

в12

트랙 패치 (Track Patching) EDIUS와 Media Composer 모두 시퀀스

에서 클립을 편집할 트랙위치를 트랙 패 치로 설정합니다. 두 시스템 간에 약간의 차이는 있습니다.

Connect Source Channel (<u>A</u>udio) (Toggle)

- ♥ Connect Source Channel (Video) (Toggle)
- 🔐 Reset Source Channel Mapping
- Audio Source Channel (Stereo)

Media Composer는 트랙 헤더가 켜져 있 어야만 가능하며, EDIUS는 트랙 헤더가 꺼져 있는 경우라도 시퀀스에 패치 클립 을 추가할 수 있습니다. 편집자는 트랙헤 더에서 개별 소스 버튼을 끔으로서 소스 클립의 부분을 비활성화 할 수 있습니다.

EDIUS는 Asset Bin에서 클립들의 속성을 바꿀 필요없이 타임라인 상에서 소스 오 디오를 스테레오 및 듀얼 모노 모드로 전 환할 수 있습니다.

모드를 전환하려면, 소스 오디오 버튼을 오른 클릭을 하고 Audio Source Channel 을 선택합니다.



타임라인에서의 작업 (계속.)



동기화 잠금 (Sync Locks)

Media Composer의 경험을 바탕으로, 예상대로 정확하게 동작합니다. 사용자는 트랙헤더 버튼의 상단에서 토글 동기화 잠금 버튼을 클릭하여 모든 동기화 잠금을 켜거나 끄도록 토글할 수 있습니다.

트랙헤더 (Track Headers)

EDIUS는 각 트랙 별로 오디오 웨이브폼을 표시하거나 숨기는 조정 기능을 가지 고 있습니다. EDIUS는 트랙의 여러 종류를 지원하기 때문에 사용할 수 있는 옵 션은 달라질 수 있습니다.:

- 오디오
- 비디오
- 타이틀
- 오디오/비디오

사용자는 트랙 헤더 버튼의 아무데나 오른 클릭을 하여 트랙을 추가 또는 삭제할 수 있습니다.



클립 구성요소 (About Clip Seqments):

Media Composer가 다른 색상으로 비디오와 오디오 세그먼트를 표시하는 것과 같은 방식으 로, EDIUS는 비디오, 오디오, 및 별도의 시퀀스 클립 세그먼트의 믹서(투명도/알파) 부분을 유지합니다.

Media Composer는 하나의 트랙에 비디오와 오디오가 결합된 클립을 놓을 수 없기 때문에 시퀀스 내에서 미디어가 어떤 유형이 쉽게 알 수 있습니다

EDIUS는 특별한 비디오/오디오 트랙에 있는 모든 미디어 형식을 결합할 수 있습니다. 오디오가 비디오와 관련된 것은 분명하지만 비디오/오디오 트랙에 익숙치 않은 새 사용자는 당황할 수 있습니다.

비디오, 오디오, 및 클립의 믹서 부분은 모두 다른 모양을 갖습니다. 클립의 믹서 부분은 항 상 비디오가 있는 곳에 표시됩니다. 클립의 투명도를 조절할 수 있습니다. (Media Composer의 Superimpose effect와 같은)

믹서는 트랙헤더에서 삼각형을 클릭하여 확장하였을 경우에만 볼 수 있습니다.



Media Composer에서의 트리밍은 EDIUS에서의 트리밍과 유사합니다.

싱글 또는 듀얼 롤러 트림을 바로 적용하려면, 간단하게 클릭하고 드래그합니다. 다중 클립을 트림하 려면, 클립을 라쏘로 선택한 다음 클릭하고 드래그합니다.

복잡한 다중 클립 트림을 적용하려면, CTRL 키를 누른 체로 다중 트림 핸들을 적용합니다.

전용의 트리밍 윈도우를 사용하려면, Media Composer에서 트리밍 모드와 유사한 컨트롤로, 클립 핸들을 더블 클릭합니다. 먼저 핸들 선택없이도 할 수 있습니다. - 트림하려면 클립 핸들을 더블 클 릭만 하면 됩니다.

트리밍 모드 윈도우는 슬립 및 슬라이드와 같은 표준 트림 유형의 단축키를 포함하여, 표준 컨트롤 이 있습니다. 의심스럽다면, 버튼 위에 마우스 커서를 올리면 트림 유형을 툴 팁으로 알려줍니다.





트리밍 모드 윈도우는 프리뷰 모니터 상에 표시됩니다. 트리밍 모드에서의 경우에, 윈도우 상에는 두 가지의 닫기("X") 버튼이 보일 것입니다. 오른쪽 상단 모서리의 "X"는 EDIUS를 종료하는 버튼입니다. 오른쪽 하단의 큰 "X" 는 트리밍 윈도우를 종료하고 프리뷰 모니터로 전환하는 버튼입니다.

또한 F6 키를 눌러 트리밍 모드의 시작/종료를 토글할 수 있습니다.

타이틀

roxerroportios	
■ <u>I</u> ransform	
X 187 Y 102	EDIUS 타이틀 도구는 Media Composer 타이틀 도구와 유사하지만 좀 더 많은 옵션을 제공합니다.
Width 794 Height 154	Media Composer 타이틀 도구와 EDIUS Quick Titler는 모두 같은 방식으로 객체 선택을 사용합니다.
Kerning 0	"Text tool"을 사용하여 텍스트를 만들거나 "Shape tool"로 도형을 만듭니다.
Leading 0	"Select tool"을 사용하여 입력한 텍스트나 만들어진 객체를 이동합니다.
E Font	만들어진 객체를 선택하면, 해당 객체에 대한 옵션으로 객체의 속성 패널이 표시됩니다.
ab e dABCD Font Arial Black Size 72 Horizontal Vertical	타이틀 도구 하단에는 기본의 여러 타이틀 형식 있습니다. 더블 클릭으로 타이틀 형식을 적용합니다. 텍스트나 그래픽을 구성하여 원하는 새로운 스타일로 만들려면, 스타일바 내에서 오른 클릭을 하여 Save As New Style를 선택하면 됩니다.
B I U • Left Tab O Center O Right Tab	배경이나 객체가 없는(텍스트도 그래픽도 없는) 것을 선택하면, 속성패널은 타이틀 속성만을 표시합니다. 이것은 스틸, 롤이나 크롤이나 배경이미지를 추가로 설정할 수 있게 됩니다
Eill color Direction 307.69 Color 2	

EDIUS 타이틀 도구는 응답속도를 높이기 위해 저해상도로 작동합니다. 고화질로 보려면, 윈도우 상단의 Preview 버튼을 클릭하거나 F3을 누릅니다. 또한, 퀵 타이틀러 내의 보기 메뉴를 클릭하고 프리뷰 모드를 선택합니다. EDIUS는 고품질로 모든 것을 프리뷰하도 록 바로 보여줍니다.

Ab

그래픽 미디어를 정지된 비디오처럼 다루거나, 한정된 지속 시간을 가진 Media Composer에서와는 달리 EDIUS에서 그래픽 미디 어는 무한의 시간을 가질 수 있습니다. 사용자 설정에서 기본 지속 시간을 설정할 수도 있지만 원하는 길이만큼 트림 할 수도 있습 니다.

Media Composer에서처럼 정확히 EDIUS에서 트랜지션 효과 기능도 끌어놓기를 합니다. 여러 클립에 트랜지션 효과를 적용하려면, 라쏘 툴로 다중 클립을 선택하고 원하는 트랜지션 효과를 평소대로 끌어놓기를 하면 됩니다.



선택한 트랙에 기본 설정된 트랜지션을 적용하기 위해는 트랜지션을 할 클립 근처에 포지션 슬라이 더를 타임라인에 두고 CTRL+P를 누릅니다

EDIUS는 사용자가 클립 요소의 길이를 조정할 수 있듯이 트랜지션의 시간을 트리밍으로 조정할 수 있 습니다. 타임라인 상의 트랜지션의 하나의 끝 지점 을 클릭하고 드래그하면 트랜지션 시간을 쉽게 조정 할 수 있습니다.

EDIUS의 사용자 설정에서는 비디오 트랜지션을 적 용할 때 오디오 크로스페이드를 자동으로 추가할지 의 여부를 선택할 수 있는 옵션이 있습니다.

트랜지션을 제거하기 위해서는 해당 트랜지션을 선 택하고 Delete를 누릅니다.

사용자는 Information Palette에서 선택한 트랜지션 항목을 더블 클릭하고 키프레임을 포함하는 트랜지 션의 개별 설정을 할 수 있습니다.

www.edius.kr



18

EDIUS에서 효과 적용이나 수정, 제거는 본질적으로 Media Composer에서 했던 것과 동일합니다. 시스템 간에 차이점이 많으면서도, 두 시스 템은 가장 미적입니다.

효과 추가 (Adding Effects)

클립 세그먼트에 끌어놓기로 효과를 적용할 경우, 클립상의 정확한 영역에 효과를 놓아야 합니다.

- 비디오 효과는 클립의 비디오 영역에 적용합니다.
- 오디오 효과는 오디오에 적용해야 합니다.
- 키나 블렌드 효과는 클립의 믹서 영역에 적용해야 합니다.

비디오, 오디오의 분리 및 클립의 믹서 영역에도 효과 설정을 찾을 때에도 적용됩니다. Information Palette에서 클립의 선택한 영역에 적용된 효과가 표시됩니다.

특히 단일 트랙상에 클립이 전체 동작하는 비디오/오디오가 결합된 트랙에서 작업 시에는, 새로 운 EDIUS 편집자는 종종 혼동할 수 있습니다.

클립을 선택하고 적용한 효과가 Information Palette 상에 보이질 않는다면, 클립의 올바른 영역 이 지정되었는지 다시 한번 확인합니다. 클립의 선택된 영역에 파란 테두리선이 표시됩니다.



×								
File Name		M:\ED	IUS F	OR.				
Clip Name	2 bike	2 bikes at top						
Source In	00:02	:02:1	8					
Source Out		00:02	:11:0	5				
Source Durat	ion	00:00	:08:1	2				
TL In 00:01:30:04								
TL Out	6							
TL Duration	00:00							
4/4		, 1	(암	x			
🗹 🗐 Layouter								
🗹 🛄 Soft Focus								
🗹 🛄 Video Noise								
	1ask							
Information								

효과 결합 (Combining Effects)

Media Composer 처럼 EDIUS에서 네스트 효과는 필요 없습니다. 다중의 효과들을 결합하려면, 클립을 드래그하고 Information Palette 상에 목록으로 볼 수 있습니다.

사용자는 Information Palette에서 효과의 체크박스를 클릭함으로써 개별적으로 효과를 활성화하 거나 비활성화 할 수 있습니다.

Media Composer에서처럼 목록에서 효과를 위 아래로 끌어놓기 해서, 적용된 효과의 순서를 변 경할 수 있습니다.

색 보정 (Color Correction)

비슷한 도구와 기능을 제공하지만, EDIUS는 Meida Composer가 수행하는 방식에 특별한 색 보 정 모드를 사용하지 않습니다.

색 보정 효과 역시 다른 효과들 처럼 효과 목록에서 효과를 선택하고 끌어놓기로 적용합니다.

Vectorscope와 Waveform은 색보정을 하지 않을 때도, 보기 메뉴의 Vectorscope/ Waveform을 선택하거나 타임라인 상단의 Vectorscope/Waveform 버튼을 클릭하여 언제든지 사용할 수 있습니다.





레이아웃터 (The Layouter)

Media Composer는 리프레이밍이나 PIP처럼 클립에 조정을 적용하기 위해 효과의 여러 종류를 사용합니다. EDIUS는 완벽하게 키프레임 할 수 있고 클립 모양을 2D 및 3D 제어할 수 있는 전용의 레이아웃터가 있습니다. 사용자는 클립 리프레임을 하려면 레이아웃터를 사용하고 다른 클 립에서 사용하도록 쉽게 프리셋을 생성할 수 있습니다. 레이아웃터는 특히 선택적인 마스크 영역이나 영역에 효과를 적용하는 트랙매트나 마 스크 필터의 비디오 효과와 결합할 수 있는 강력한 툴입니다.

사용자가 자르기, 위치, 회전 및 색상 선택 큰트롤에 익숙하다면, 레이아웃터를 사용하여 즐길 수 있습니다. 레이아웃터에서 익숙하지 않은 기능들은 적습니다.

▼ 🖌 Layouter	۹	۲	
🕨 🗹 Source Crop	٩	٠	Þ
🕨 🗹 Anchor	٩	٠	Þ
🕨 🗹 Position	٩	٠	Þ
🕨 🗹 Stretch	٩	٠	Þ
▶ 🗹 Rotate <u>0.00</u> °	٩	٠	Þ
▶ 🗹 Opacity and Color	٩	٠	Þ
▶ 🗹 Border	٩	٠	Þ
Cur:00:00:06:21 Ttl:00:00:56:10			

키프레밍을 사용하려면, 키프레임에 원하는 각각의 설 정 박스에 체크를 합니다. 또한 모든 설정에 키프레이밍을 하려면 상단의 "Layouter" 를 체크합니다.

각각의 키프레임 설정을 확 장하면, 베지어, 리어너 및 홀드 옵션의 Media Composer에 고급 키프레임 패널에서 보았던 것과 유사 한 컨트롤을 찾을 수 있습니 다.

🗕 🗹 Position	∢ ♦ ⊳	◆◆	
▼⊠× 100.00%	∢ ♦ ⊳	$\diamond \qquad \diamond$	
	<u>100.00%</u>	0.00%	
	<u>-100.00%</u>		
▶ 🗹 Y <u>0.00</u> %	< ♦ ►		

레이아웃터는 2D와 3D 모드가 있습니다. 사용자는 윈도우 상단에 2D나 3D 버튼을 클릭하여 모드를 전환할 수 있습니다.



% рх

레이아웃터 윈도우의 우측 상단에 있는 "%" 또는 "px" 버튼을 클릭하여 퍼센티지와 픽셀로 측정단위를 전환할 수 있습니다.

사용자는 한 클립에서 다른 클립(또는 다중의 클립)으로 효과 및 효과 설정들을 적용할 수 있습니다. 이를 위해서는 Information Palette에서 클립에 적용한 효과를 다른 클립에 드래그하면 됩니다. Media Composer 7은 현재 클립의 오디오 레벨 키프레임을 적용하고, 마스터 볼륨 표시하고, 오디오 효과를 추가하기 위해 여러 가지 도구를 조합하여 사용합니다.

tit.

EDIUS 7은 보기 메뉴를 클릭하고 Audio Mixer를 선택하 거나 타임라인 상의 오디오 믹서 버튼을 클릭하여 액세스 할 수 있는 Media Composer와 매우 유사한 오디오 믹서 를 갖고 있습니다.

대부분의 옵션에 익숙함에도, 오디오 시스템을 사용하지 않는 한, 오 디오 러버 밴딩-오디오 키프레임의 라이브 제작을 포함하는 EDIUS 오 디오 믹서의 Latch/Touch/Write 모드에 익숙치 않을 수 있습니다.



오디오 믹서에서 표시되는 각각의 트랙에는 다음의 모드가 있습니다:

- Track: 전체 트랙에 대한 전반적인 레벨 조정.
- Clip: 현재의 클립에 대한 전반적인 레벨 조정.
- Off: 트랙의 오디오 레벨을 믹서에 표시만 하고, 오디오 레벨은 변경할 수 없음.
- Latch: Media Composer의 오디오 믹서에서 오디오 레벨 키프레임을 기록하는 방법의 모드입니다. 오디오 레벨 키프레임이 없다면 페이더를 따라 키프레임이 움직입니다. 페이더를 제어하면 새로운 키프레임이 생성됩니다. 페 이더로 레벨을 조정하기 시작하면 재생을 멈추기 전까지는 키프레임은 계속해서 덮어쓰게 되고 재생 마지막의 타 임라인에까지 변경, 적용됩니다.
- Touch: 다만 Latch 모드처럼 기존의 오디오 키프레임을 따릅니다. 그러나 키프레임을 조정한 후에 페이더를 놓을 때, 오히려 덮어쓰지 않고, 기존의 키 프레임 다음으로 돌아갑니다.
- Write: 기존 키프레임을 따르지 않습니다. 이 모드는 시작 전에 페이더를 설정하고 녹음을 누르면, 기존의 키 프 레임은 무시하고 덮어 쓰게 됩니다.

Media Composer 7이 새로운 마스터 오디오 페이더를 포함한 것 처럼, EDIUS는 시퀀스에 대한 마스터 출력 볼륨을 설정할 수 있습니다.

오디오 필터 추가 (Adding Audio Filters)

오디오 필터 역시 EDIU의 다른 효과들 처럼 Effect Palette에서 원하는 효과를 찾아 오디오에 끌어놓기하여 적용하고 조정할 수 있습니다. 항상 오디오 클립요소의 오디오 영역 위에 효과를 적용해야 하며 그렇지 않을 경우엔 적용할 수 없습니다.



없습니다. EDIUS는 이미 고급의 엔코딩 기능을 내장하

Display Timecode

Letter Export in 16bit/2ch

테이프로 출력 (Output to Tape)

출력

Crash record를 할 경우, EDIUS는 항시 시퀀스와 효과를 고화질로 재생하기 때문에 사용자는 비디오 데크에서 레 코드를 누르고 시퀀스를 재생하기만 하면 됩니다.

타임코드에 기록하기 위해, "Print to Tape" 또는 "Print to Tape(Timecode 표시)를 선택하면, 테이프의 컷 지점 에 표시하고 정확하게 인서트 편집을 할 수 있게 데크 제 어를 사용할 수 있습니다.



파일로 출력 (Output to File)

"Prnit to File.."을 클릭하면 출력할 수 있는 다양한 범위 의 미디어 포맷들을 파일 출력 윈도우에 표시됩니다. 사 용자는 각각의 적용할 설정을 알고 있어야 합니다.

고급설정으로, 프레임 레이트나 프레임 사이즈 등을 변경 할 수 있는 EDIUS 출력 메뉴 내의 "Enable Conversion ' 박스를 선택하게 되면, 추가적인 많은 프리셋들을 이용할 수 있습니다.

"Display Timecode" 박스를 선택하면, EDIUS는 자동으로 타임코드를 표시하여 출력합니다. 검토 시에 유용합니다. 참고 : 시퀀스의 시퀀스 설정에서 시작 타임코드를 바꿀 수 있습니다.

	일골	ነ 춬력	(Batch	Export)
--	----	------	--------	---------

"Export" 대신에 출력 메뉴 내에 있는 "Add to Batch List"를 선택하면, EDIUS의 Batch Export 윈도우에 출력 할 작업이 추가되고, 또한 출력 메뉴 아래에서 선택할 수도 있습니다.

Export Between In and Out

Enable Conversion

EDIUS는 편집자가 수동으로 시작 명령을 주기 전까지 는 일괄 출력을 하지 않습니다.

일괄 출력 윈도우에는 추가적인 작업을 위한 버튼이 있 으며 출력 형태의 목록을 빠르게 구성할 수 있습니다.

EDIUS와 Media Compsoer의 가장 큰 차이점은 3rd party나 Sorenson Squeeze와 같은 엔코딩 프로그램이 고 있기 때문입니다.

ßa	itch	Export							
	8	쀾	5	×					
		Sequ	ence	In	-	Out		Duration	Show TC
	$\mathbf{\overline{\mathbf{N}}}$	Clips	with .	00:00):00:00	00:01:48:	06	00:01:48:06	
	$\mathbf{\Sigma}$	Clips	with .	00:00):00:00	00:01:48:	06	00:01:48:06	
	$\mathbf{\Sigma}$	Clips	with .	00:00):00:00	00:01:48:	06	00:01:48:06	
		Clips	with .	00:00):00:00	00:01:48:	06	00:01:48:06	

DVD/블루레이 디스크로 출력 (Output to DVD/Blue-ray Disc)

EDIUS는 Export 메뉴를 클릭하거나 "Burn to Disc"를 선택하거나 하여 DVD나 블루레이 디스크로 제작할 수 있는 포괄적인 통합 어플리케이션 이 있습니다.

사용자는 파일 변환 후 DVD를 제작하는 별도의 프로그램 없이도 싱글레이어나 듀얼레이어로 타임라인을 바로 DVD나 블루레이로 작성할 수 있습니다.





현재의 시퀀스를 디스크로 작성하려면, Write 탭을 선택하고 Create Disc를 클릭합니다. EDIUS는 자동으로 생 성된 메뉴가 시퀀스에 링크되도록 DVD나 블루레이 디스크로 구울 수 있습니다.

참고로 Movie 탭에는 디스크에 추가할 파일을 검색할 수 있는 "Add file" 버튼이 있습니다. "Add Sequence"는 현재 프로젝트에 있는 시퀀 스를 추가하여 디스크로 생성할 수 있습니다.



Movie 탭 버튼의 "Setting"을 클릭하면 엔코딩 설정으로 들어갈 수 있습니다.

Style 탭을 선택하면 미리 설정된 수 많은 메뉴가 있습니다. 윈도우 하단에서 스타일 탭을 탐색하여 메뉴로 사용할 수 있습니다. 스타일을 선택 하는 대로 EDIUS는 프로젝트 및 시퀀스 이름을 기반으로 자동으로 텍스트와 메뉴를 추가하게 됩니다. Edit 탭에서 메뉴 디자인을 세밀하게 조정하여 적용할 수 있습니다.

Simple	Image	Рор	Cool	Modern	Travel	Business	Family	School	Wedding
--------	-------	-----	------	--------	--------	----------	--------	--------	---------

Write 탭 아래 "Enable Detailed" 설정 선택 박스가 있습니다. 이는 디스크 이미지(기존 이미지의 다중 복사를 하기 위해 EDIUS Tools 메뉴 아 래의 Disc Burner를 사용할 수 있습니다.)를 생성할 수 있는 옵션을 포함하고 있습니다. 기본 설정을 건너뛰고 EDIUS를 시작합니다. 영상기기에 연결하기 위 한 단축키와 자동저장 및 백업하기 위한 스토리지나 폴더 등의 설정 을 시스템 설정에서 하게 됩니다.

시스템 설정 내에서 사용자 프로파일 관리 옵션을 확인합니다. 다중 의 사용자 프로파일을 출력하거나 입력(프로파일란에서 오른쪽 마우 스 클릭으로 출력 또는 입력)할 수 있습니다. 현재 프로파일을 변경하 기 위해서는 설정 메뉴에서 "Change Profile"을 선택합니다. 사용자 설정은 사용자가 원하는 대로 정확한 EDIUS가 동작되게 조정 하고 그 조정들을 상세하게 할 수 있는 많은 옵션들을 제공합니다. 참고로, 특히 사용자 인터페이스 카테고리에는 버튼과 키보드 단축 설정 옵션을 제공합니다.

EDIUS는 서로 다른 해상도로 토글하도록 사용자 정의로 미리 생성한 프로젝트 설정으로 언제든지 전환할 수 있게 합니다. 서로 다른 프리 셋이나 현재 설정을 변경하거나 하기 위해서는 프로젝트 설정을 사용 합니다.

프로젝트 프리셋은 시스템 설정에서 생성할 수 있습니다.

요약

핵심적인 EDIUS 편집 경험은 Media Composer 및 Media Composer의 최신 버전이 더 밀접하게 어느 때 보다 EDIUS 편집 경험에 맞도록 기 능이 추가된 것이 매우 유사합니다.

우선 버튼 색상의 차이나 새로운 명칭을 주는 방식에 익숙해지면, 사용자는 EDIUS에서 Media Composer를 편집하는데 알고 있는 모든 것들 을 찾는데 아주 유용할 것입니다.

많은 경험 있는 Avid 편집자들은 EDIUS가 제공하는 속도와 쉬운 사용법에 빠져들게 될 것입니다.

자신감을 가질 수 있는 가장 좋은 방법은 편집을 시작하는 것입니다.

EDIUS로 편집의 즐거움을 느껴 보시기 바랍니다.!!!

추가 정보

Grass Valley의 하드웨어나 소프트웨어, 교육 등 EDIUS에 대한 자세한 내용은 삼아지브이씨(주) DES팀으로 문의 바랍니다.

제품 문의 및 기술 지원

삼아지브이씨㈜

(우) 150-836 서울시 영등포구 문래동 3가 84-2번지 동국 메뜨리앙 6층 84-2 Mullae-dong 3-ga, Youngdeungpo-gu, Seoul, 150-836, Korea www.edius.kr Tel. 02-2636-1300 Fax. 02-2636-0040