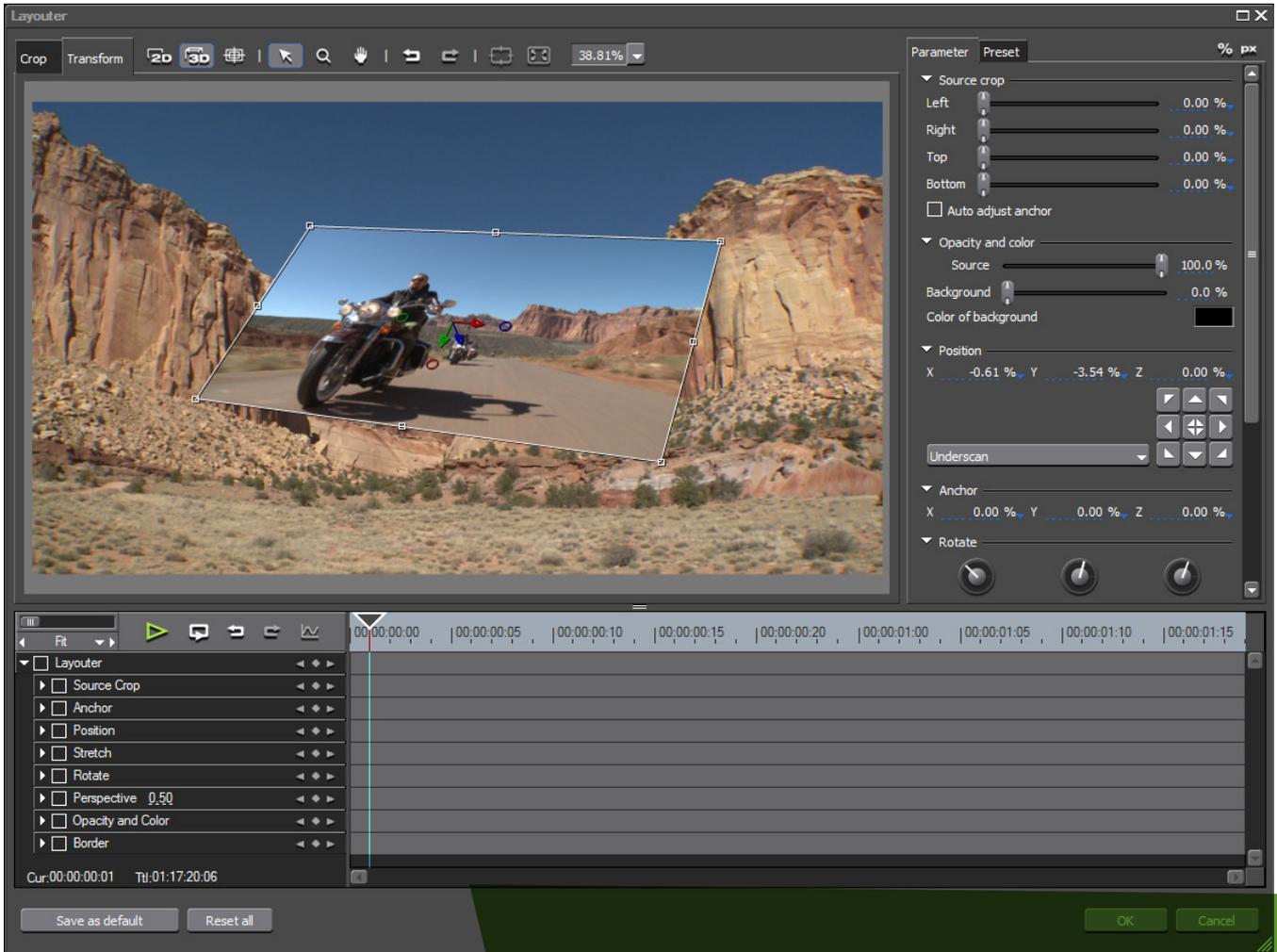


APPLICATION NOTE

FINAL CUT PRO 사용자를 위한 EDIUS 지침서



본 지침서는 Grass Valley EDIUS 7을 기반으로 하는 Final Cut Pro 7 편집자를 위해 작성되었습니다.

목차

개요	1
유사점과 차이점	2
Final Cut Pro의 가장 중요한 요소와 EDIUS의 대응	4
EDIUS 작업 영역	7
EDIUS 워크플로우 및 인터페이스와 관련한 추가사항	10
EDIUS 워크플로우	11
새로운 프로젝트 만들기	11
미디어 파일 가져오기	12
자산 관리 윈도우에서의 작업	14
시퀀스에 클립 추가하기	16
타임라인 상에서의 작업	18
트리밍	21
타이틀	22
트랜지션	24
효과	25
출력	29
중요 설정	30
요약	30
추가 정보	30

개요

이 노트는 기존 Final Cut Pro 편집 기술을 Grass Valley EDIUS 편집 기술로 전환하는데 필요로 하는 모든 것들을 제공합니다. 여러분은 Final Cut Pro가 제공하는 툴 들을 넘어서는 여러 가지 기능들을 EDIUS에서 빠르고 쉽게 배울 수 있다는 것을 알 수 있습니다.

이 문서는 EDIUS 7을 기반으로 하는 FCP 편집자를 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.

이 가이드의 완벽한 이해를 위해 <http://www.onscreentraining.com>를 방문하면 EDIUS 7 기초 및 상세 기술, OS X, 윈도우, 및 애플 아이패드용 무료 동영상 튜토리얼을 확인할 수 있습니다.

유사점과 차이점

두 시스템이 가지고 있는 것으로는:

- 기본 윈도우 구조가 비슷합니다.
- 시작점을 지정하기 위한 "I"와 끝점을 지정하기 위한 "O"와 같은 기본적인 단축키 명령
- 끌어놓기로 각종 효과를 적용하는 방법
- 일반적인 3점 및 4점 편집 방법
- 모노 또는 스테레오 오디오 트랙들
- 미디어 파일의 저장 및 관리를 위한 계층 구조의 브라우저 윈도우

EDIUS 만 가지고 있는 것으로는:

- 영상과 음성이 결합된 트랙(VA Tracks)
- 그래픽 및 정지화상을 위한 전용의 타이틀 트랙
- 거의 모든 포맷에 대해 변환 없는(native), 실시간 지원
- 파일 기반의 카메라 미디어(P2와 같은) 자동 검색을 위한 전용의 소스 브라우저
- 마커 내보내기 및 가져오기 기능을 가진 마커 팔레트
- 오디오 레벨의 모니터 오버레이 표시 기능
- 공간 낭비가 없고 직관적이며 인체공학적인 인터페이스

요약

FCP 작업 경험이 많은 사람이라도 편집 기능 및 비슷한 프로그램 구조 등의 많은 유사성을 EDIUS 7을 통해서 쉽게 찾을 수 있습니다.

파이널 컷 프로 편집 경험의 편집자는 광범위한 비디오 포맷의 실시간 편집을 하는데 있어서 특히 특정 영역에서 획기적으로 향상된 성능에서 그 진가를 알 수 있습니다.

Final Cut Pro의 중요한 요소 및 EDIUS의 대응

이 섹션에서는 FCP에서의 친숙한 몇몇 기능을 통해 EDIUS에서 대응되는 기능과 차이점 등을 설명합니다.

EDIUS 프로그램을 시작하면 아래와 같은 EDIUS 초기 화면이 표시됩니다.(실행 시 단일 모니터로만 표시됨)

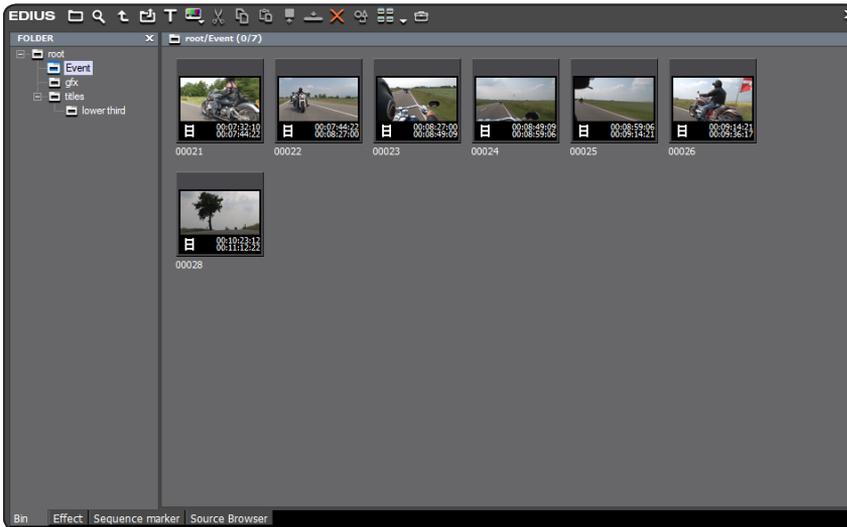


레이아웃의 유사성을 바로 확인할 수 있습니다. 두 프로그램 모두 세가지 주요 섹션으로 나누어진 인터페이스라고 할 수 있습니다.

1. 자산(클립, 비디오, 오디오, 이미지)의 저장 및 관리 영역
2. 미리보기 영역
3. 클립을 정렬, 배치하는 타임라인

Final Cut Pro의 중요한 요소 및 EDIUS의 대응(계속.)

EDIUS 자산 관리 윈도우(Asset Bin) – FCP 브라우저와 유사



EDIUS는 이 윈도우를 빈 윈도우 또는 간단히 "Bin"이라고 합니다.

EDIUS에서 오른쪽 클릭으로 비디오, 오디오, 이미지 및 기타 소스를 불러들일 수 있습니다.

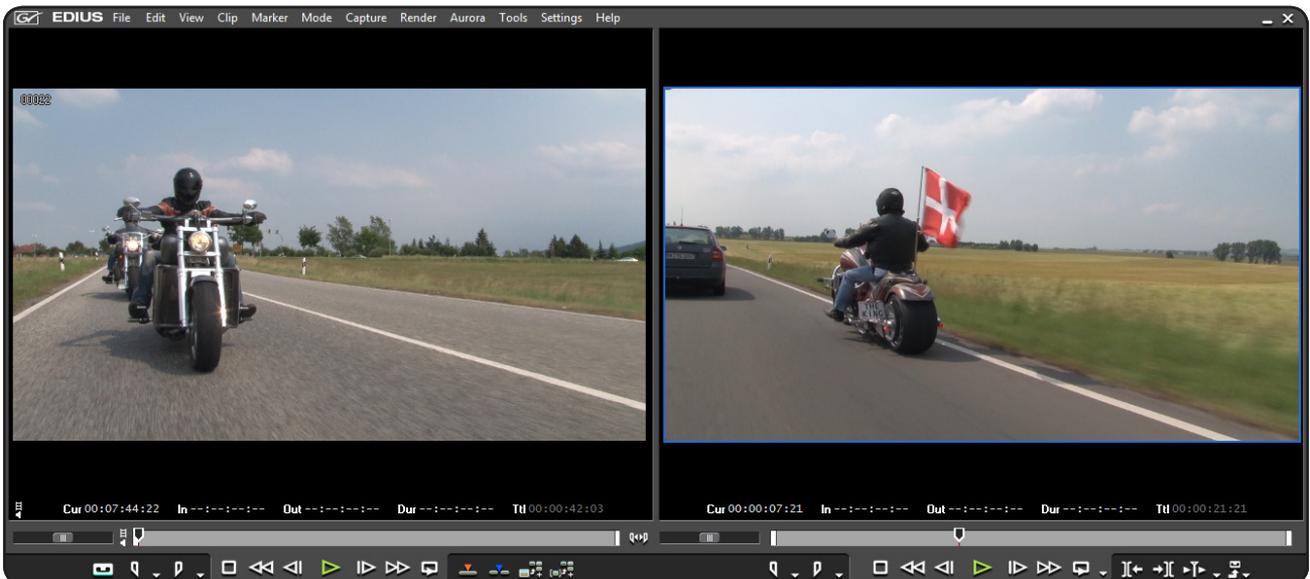
또한 자산을 보관하고 관리할 수 있도록 서브폴더를 만들 수 있습니다. FCP는 이들 폴더에 "Bin"이라고 표기되고, EDIUS에서는 간단히 "폴더"라고 칭합니다.

이 폴더들은 상호 연관되어 있습니다.

EDIUS 플레이어 및 레코더 윈도우(Player / Recorder) – Final Cut Viewer와 Canvas 유사

FCP도 두 개의 프리뷰 윈도우가 있습니다. Insert를 하기 위해 클립을 보기 위한 Viewer와 타임라인의 콘텐츠를 보기 위한 Canvas가 있습니다.

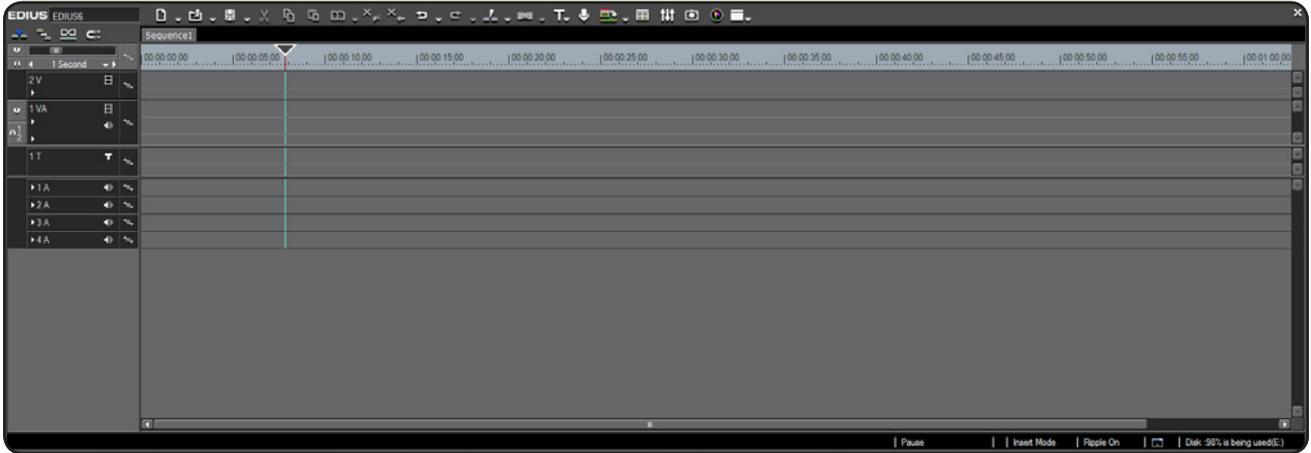
EDIUS 역시 동일한 기능을 수행할 수 있는 두 개의 미리보기 윈도우가 있습니다. 왼편에는 클립을 보기 위한 플레이어 윈도우와 오른편에는 타임라인의 콘텐츠를 볼 수 있는 레코더 윈도우가 있습니다.



참고: EDIUS 인터페이스의 메뉴에서 View>Single Mode를 눌러 단일 모드로도 설정할 수 있습니다. 단일 모드로 플레이어와 레코더 모드를 전환하여 미디어를 바로 표시할 수 있습니다. 랩탑과 같은 작은 모니터에서 작업할 경우 이상적입니다. View 메뉴에서 듀얼 모드 옵션을 선택하여 듀얼 모드로 전환할 수도 있습니다.

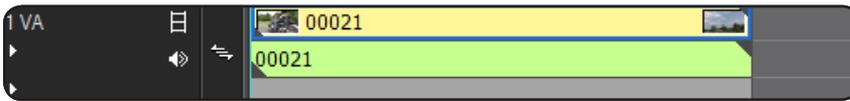
Final Cut Pro의 중요한 요소 및 EDIUS의 대응(계속.)

EDIUS 타임라인과 Final Cut Pro 타임라인

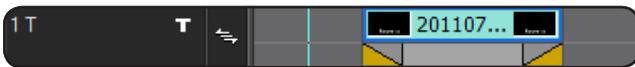


두 프로그램 모두 타임라인 상에서 클립을 정렬하고 편집할 수 있는 거의 유사한 레이아웃을 제공합니다.

그러나 FCP 타임라인과 관련하여, EDIUS 타임라인에서는 다양한 편집 상황에서 도움이 될 만한 추가의 가능성 및 기능을 제공합니다.



- 영상과 음성이 결합된 트랙(VA Tracks)은 빠른 편집을 위해 이상적입니다. 동일 트랙상에 비디오와 오디오가 놓이므로 비디오에 연결된 오디오를 옮기는 실수가 없습니다.



- 그래픽과 타이틀을 위한 특수한 트랙입니다. 타이틀 트랙의 소스는 비디오 소스 위에서 항상 겹쳐져서 보여집니다.



- **Sync Locks** : 다양한 편집 동작에서, 동기화 잠금은 트랙(예로 클립의 트리밍, 삽입, 삭제 등)의 이런 동작이 포함되는 트랙의 이동시에 결정할 수 있습니다. FCP 잠금 기능과 달리(그것도 분명 EDIUS에서 사용할 수 있음), 동기화 잠금이 비활성화 되었더라도 그들 트랙을 편집할 수 있습니다.



FCP는 우상단에 편집 작업에 영향을 주는 추가 버튼들이 있습니다. EDIUS는 타임라인 좌상단의 타임라인 모드에서 사용할 수 있는 동일한 기능이 있습니다. "타임라인에서의 작업" 챕터에서, 이들 기능 및 차이에 대해서 설명하겠습니다.

EDIUS 작업 영역

앞서 언급한 작업 영역 이외에도, EDIUS는 추가로 작업영역 및 윈도우 등을 제공합니다.

툴바(Toolbar)

Final Cut Pro 만큼, EDIUS에도 많은 툴바가 있습니다.



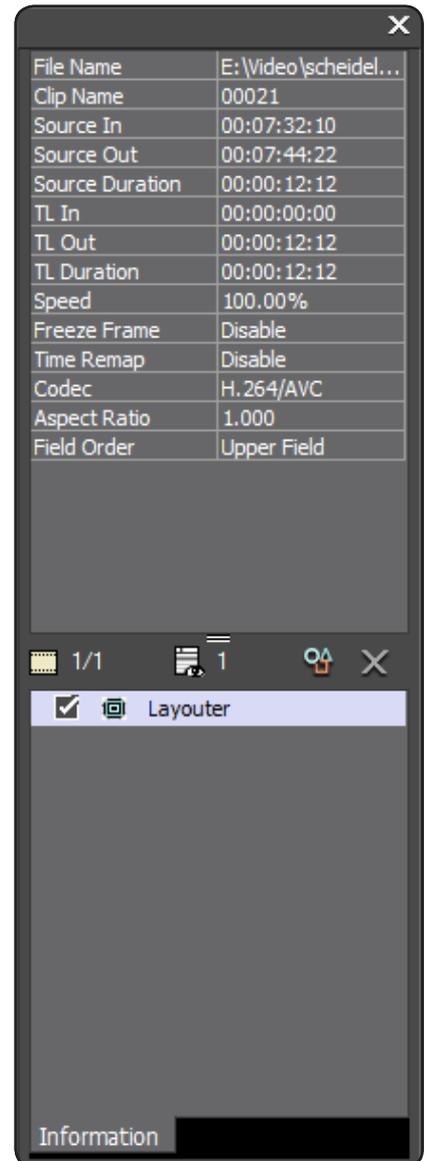
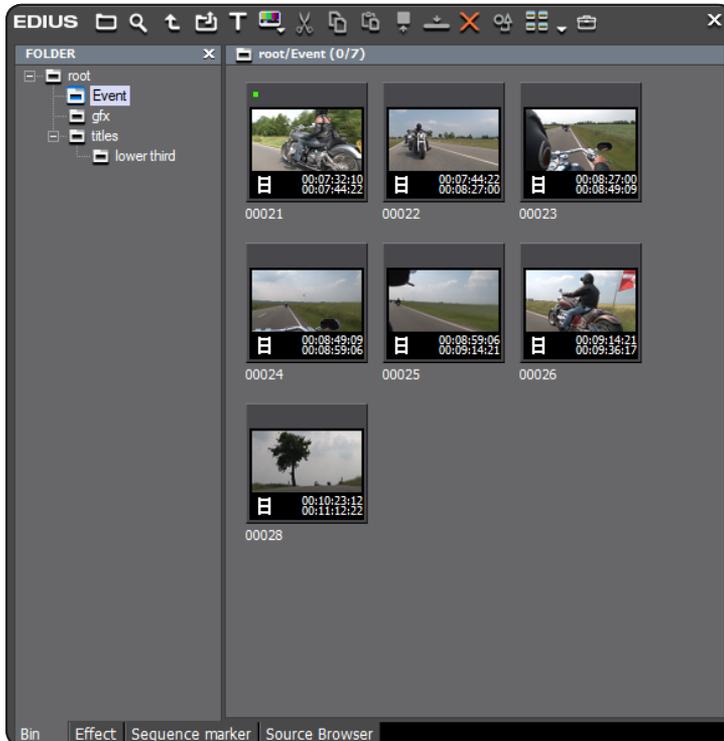
그러나 FCP의 툴바 윈도우와는 달리 EDIUS 툴바는 타임라인에 통합되어 있습니다. 뒤에서 이들 툴바의 중요성을 설명하겠습니다.

정보 팔레트

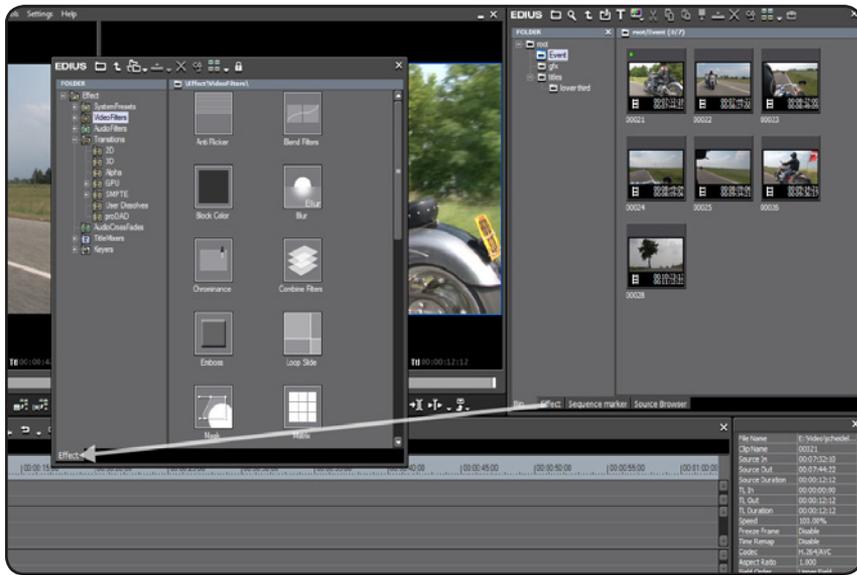
이 윈도우는 현재 선택된 객체(예로 빈이나 타임라인의 클립)의 중요한 속성을 표시합니다. 게다가, 이 정보 팔레트는 불러서 수정할 수 있는 클립에 적용된 효과를 표시합니다. 레이어 아웃(2D나 3D 모드에서 회전 및 크기 조정하는)는 비디오나 이미지 클립에 항상 활성화되어 있는 기본 효과입니다.

도킹 윈도우

FCP에서처럼, EDIUS도 탭을 클릭한 채로 다른 윈도우에 통합할 수 있는 윈도우와 인터페이스를 갖고 있습니다.

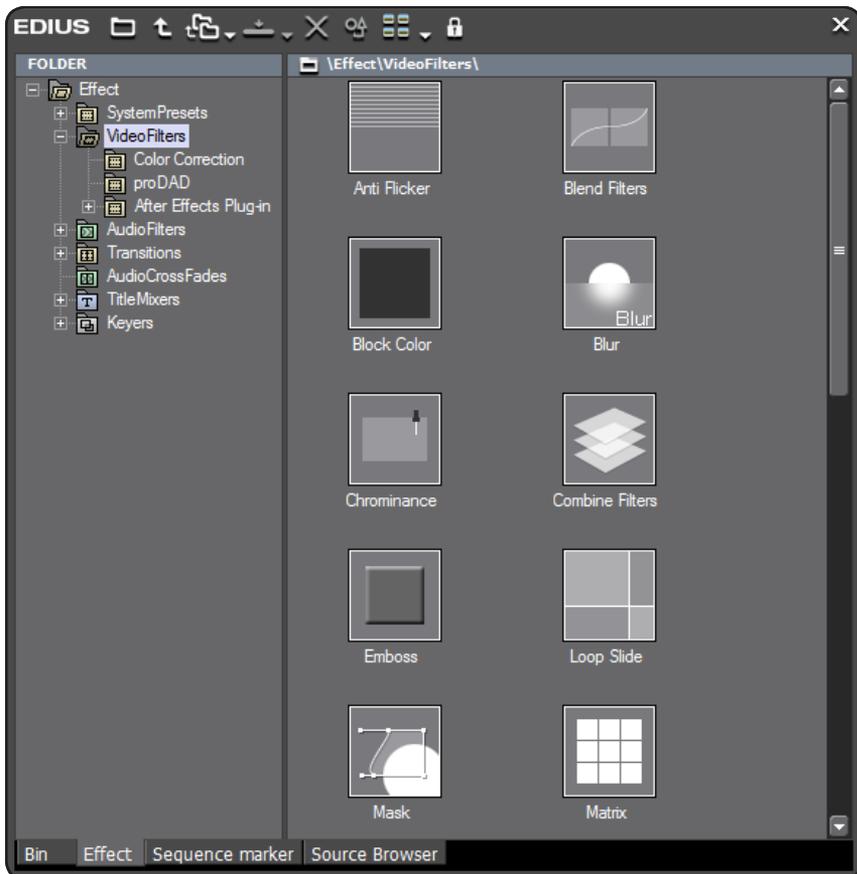


EDIUS 작업 영역(계속)



또한 FCP에서처럼, 이들 탭을 끌어놓기를 통해 자유롭게 윈도우를 위치할 수 있습니다.

기본 레이아웃에 도킹된 윈도우의 수는 EDIUS의 모니터가 하나인지 또는 두 개인지에 따라 결정됩니다. 다음은, 하나의 모니터인 모드인 경우에 도킹된 윈도우입니다:

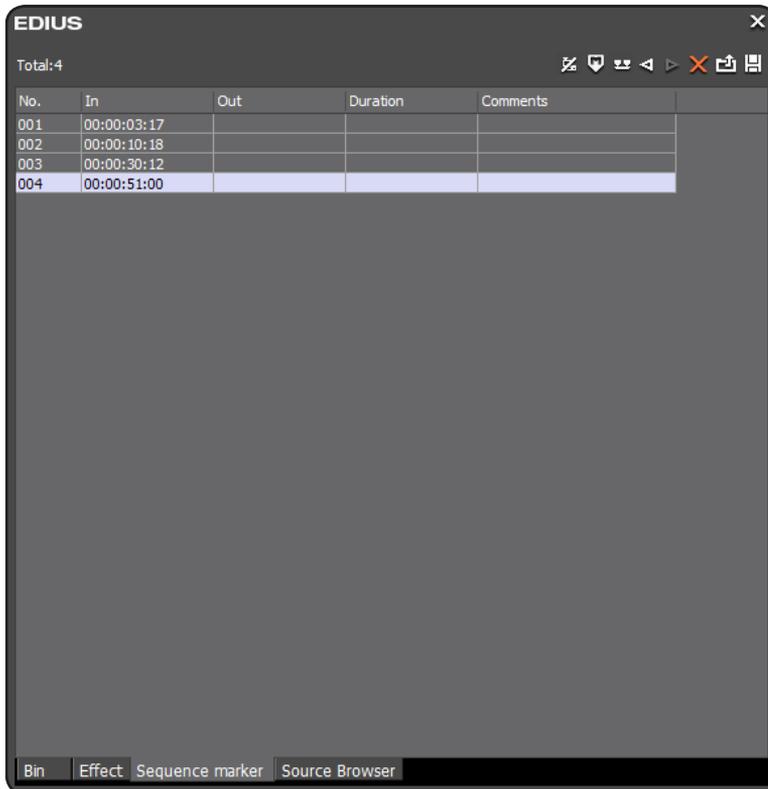


효과 팔레트

이 팔레트에서는, 트랜지션, 클립의 효과, 오디오 효과 등과 같은 다양한 범주로 나뉘어진 EDIUS에서 사용 가능한 모든 효과를 보여줍니다.

끌어놓기를 하여, 이러한 효과들은 대상 클립 또는 클립 트랜지션에 배치할 수 있습니다.

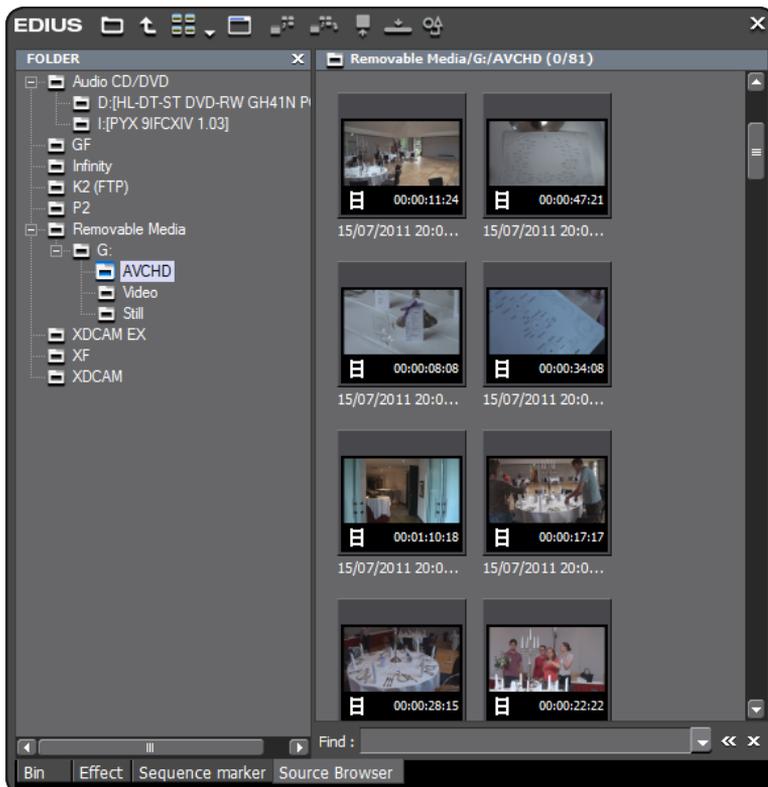
EDIUS 작업 영역(계속).

**마커 팔레트**

이 팔레트는 FCP 사용자에게는 생소한 윈도우입니다.

이 팔레트에, 사용된 모든 마커의 목록이 표시되며, 시퀀스와 클립 마커 사이를 전환할 수 있습니다.

가져오기 및 내보내기 기능을 사용하여, 이들 마커를 시퀀스와 프로젝트 또는 별도의 목록으로 오프라인에서 편집할 수 있도록 전송할 수 있습니다.

**소스 브라우저**

EDIUS 소스 브라우저는 파일 형식(XDCAM, P2, AVCHD, 등등)으로 바로 기록, 저장된 카메라와 같은 많은 소스에 쉽게 접근할 수 있습니다. 또한 오디오 CD, DVD 비디오 및 블루레이 영상 등도 소스 브라우저를 통해 불러오기를 할 수 있습니다.

Tip: 듀얼 모니터 모드에서, 이런 인터페이스의 몇몇은 이미 개별 윈도우로 표시되어 있습니다.

Tip: EDIUS의 모든 팔레트 윈도우를 키보드의 "H"를 눌러 동시에 표시하거나 숨길 수 있습니다.

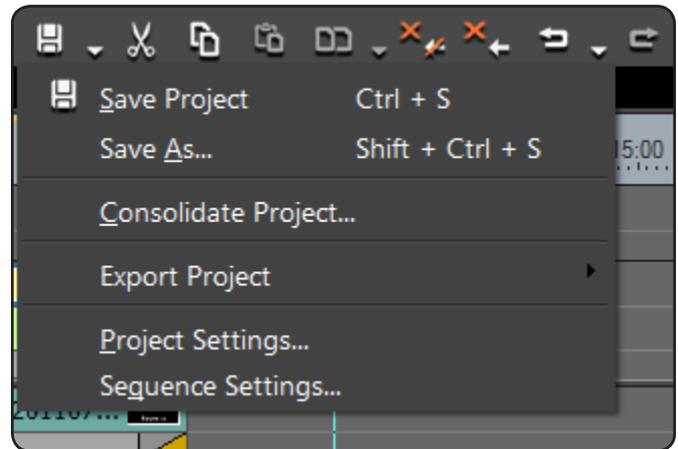
Tip: View 메뉴 안에서 Window Layout 내의 Normal을 선택하여 언제든지 EDIUS의 인터페이스를 기본 설정 상태로 설정할 수 있습니다. 이는 몇몇 윈도우가 닫혀버렸거나 이동되었거나 실수로 정렬이 흐트러진 극한 상황에서 아주 유용합니다.

EDIUS 워크플로우와 인터페이스에 관련된 추가 사항

EDIUS 버튼 메뉴

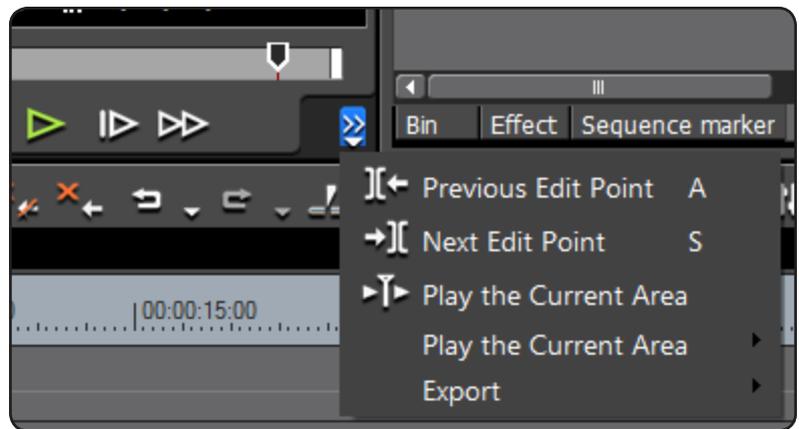
FCP에서처럼, EDIUS도 기능들을 확장할 수 있는 버튼이 있습니다. 메뉴에 표시된 작은 삼각형의 이 버튼은 하위 기능을 확장할 수 있게 됩니다.

FCP와는 달리, 이들 하부 메뉴를 통해 하위 기능들을 불러옵니다. 이 버튼 자체는 변함이 없습니다.



작은 표시의 확장 버튼들

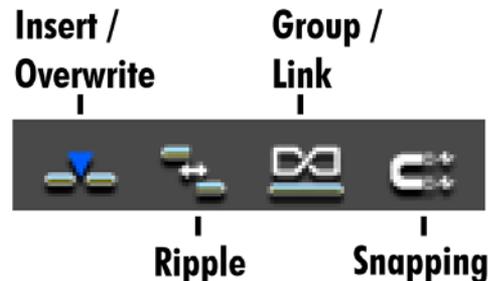
화면 해상도가 낮거나 윈도우가 작아서 버튼들이 모두 표시되지 않을 경우 EDIUS는 두 개의 화살표 기호로 표시됩니다. 이 기호를 클릭하면, 추가 버튼들이 표시됩니다. 이는 작은 표시로 되어 있더라도 모든 툴바 버튼에 접근할 수 있다는 뜻입니다. 모바일 편집에서 이상적입니다.



타임라인 모드

EDIUS는 타임라인에서 편집하고 작업에 영향을 주는 방법 등의 다양한 타임라인 모드를 제공합니다. FCP에서 도구 사용이 요구되는 특정 조작은 EDIUS의 타임라인 모드에서 수행할 수 있습니다.

사용 가능한 타임라인 모드로는



Insert/Overwrite Mode – 클립 삽입 시의 반응에 대해 결정

Ripple Mode – 클립의 삭제 및 트리밍 시에 생긴 빈 공간을 자동 삭제하여 클립을 연결

Group/Link Mode – FCP의 "Linked Selection" 옵션처럼 관련된 오디오/비디오 클립을 함께 표시
타임라인 워크플로우 챕터에서 좀 더 상세한 다양한 타임라인 모드를 설명하도록 하겠습니다.

수치 입력

예로 타임코드 입력은, FCP와 동일한 방식으로 작동하지만, EDIUS는 수치 필드를 선택할 수 있는 가능성을 제공하고 조정하려면 마우스 휠을 사용합니다.

EDIUS 워크플로우

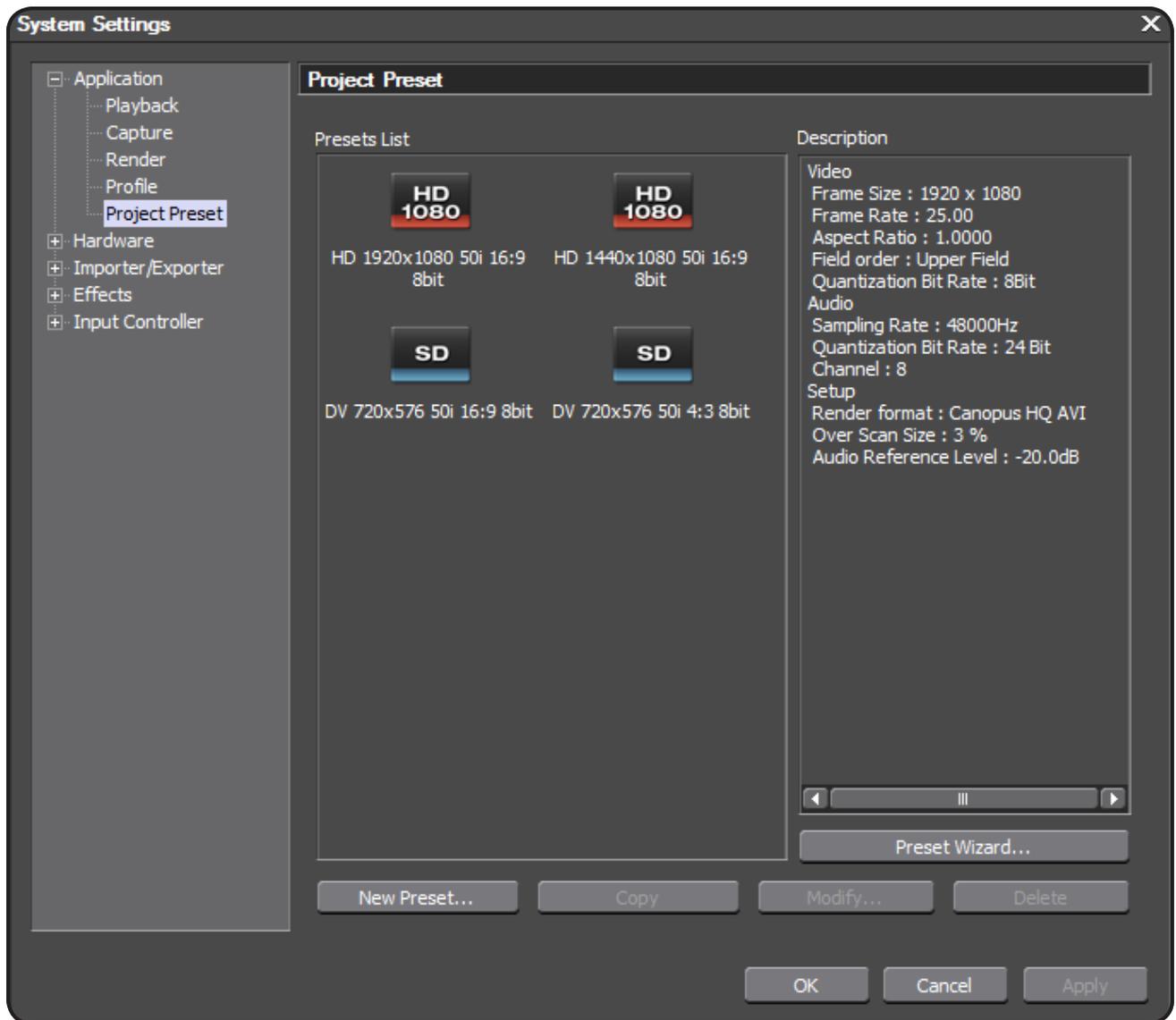
본 챕터에서는 EDIUS의 특정 작업 방법들에 대해 설명합니다.

Tip: <http://www.onscreentraining.com>를 방문하면 EDIUS 7과 상세 기술, OS X, 윈도우, 및 애플 아이패드용 무료 동영상 튜토리얼을 확인할 수 있습니다. EDIUS 7의 주요 특징 및 기능 등의 상세하고 다양한 방법을 상세하게 보여줍니다. EDIUS를 시작하는 사용자에게 이 튜토리얼을 권장합니다.

새로운 프로젝트 시작

새로운 EDIUS 프로젝트가 생성되면, EDIUS를 처음 실행하여 생성된 프로젝트 템플릿을 통해 해상도 등의 기본설정을 선택합니다. 원하는 설정을 사용할 수 없을 경우 설정을 변경하기 위해 "Customize" 옵션을 사용할 수 있습니다.

물론 템플릿을 생성하고 나중에 프리셋으로 저장할 수 있습니다. Setting 메뉴 아래의 System Setting을 선택하고 Project Presets을 통해 설정 및 저장을 할 수 있습니다.



여기에서 "New Preset"을 클릭하거나 "Project Wizard"를 눌러 추가 설정을 할 수 있습니다.

Tip: 프로젝트를 실행하고 난 후 원하는 프로젝트 설정이 아닐 경우, 언제든지 "Setting"메뉴의 "Project Setting"에서 이들 설정을 변경할 수 있습니다.

EDIUS 워크플로우(계속.)

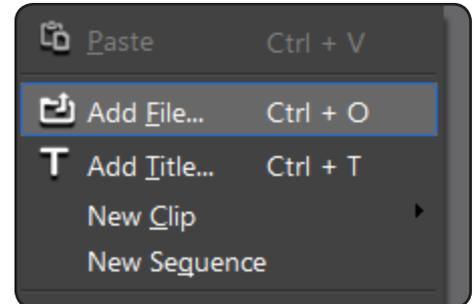
미디어 파일 가져오기

각기 다른 미디어로부터 소스를 불러오기 할 수 있는 다양한 방법이 있습니다.

미디어 파일 바로 가져오기

하드 드라이브든 연결된 저장장치든 다음의 방법들을 통해 데이터를 자산 저장소에 등록할 수 있습니다.

- 자산 저장소의 오른쪽 빈 영역에서 더블 클릭.
- 자산 저장소의 오른쪽 빈 영역에서 오른 클릭을 하여 "Add File"을 선택.



- 단축키 Ctrl+O를 눌러 가져오기
- 자산 저장소에서 "Open"버튼을 클릭하여 가져오기



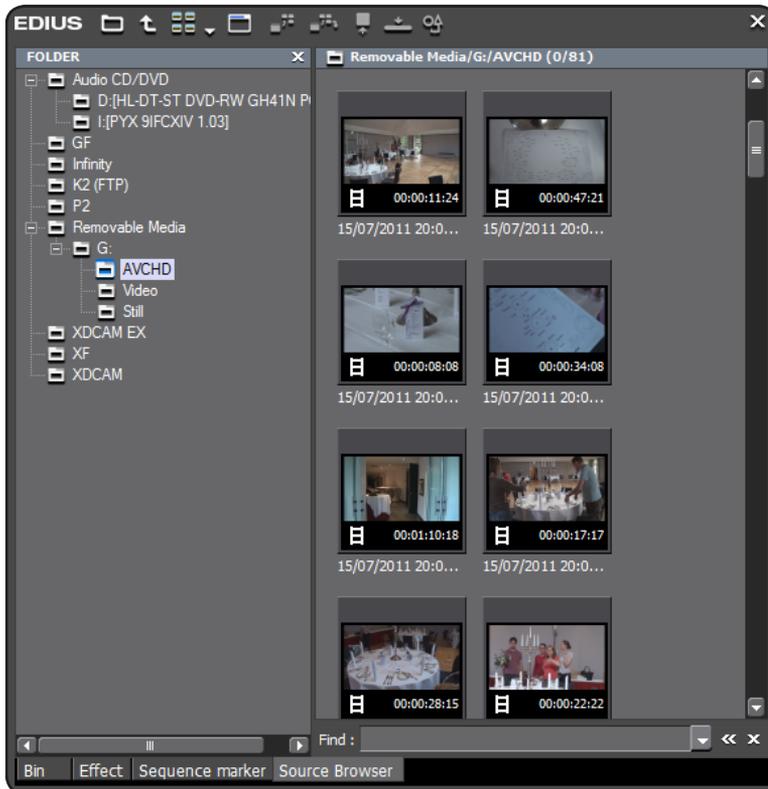
Tip: 미디어 파일 선택 시의 윈도우 키 명령

- Control(Ctrl) 키 누름 - 다중의 파일을 선택할 경우
- Shift 키 누름 - 일련의 파일을 일괄로 선택할 경우

Tip: "Add File..."로 가져오기를 할 경우, "Transfer to Project Folder"를 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 활성화시키면, 프로젝트에서 필요한 파일은 데이터를 가져오기 한 이후에 미디어를 제거하여도 사용이 가능합니다.(예로, 외장 하드 드라이브에서 파일을 가져오기 할 경우)

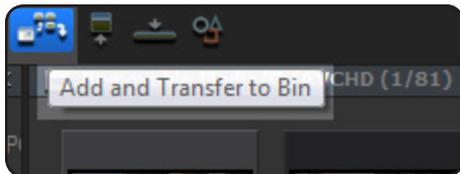


EDIUS 워크플로우(계속.)



소스 브라우저를 통한 미디어 파일 가져오기

P2, XDCAM 또는 AVCHD와 같은 파일 기반의 카메라 미디어로부터 파일을 가져오기 위해 EDIUS의 소스 브라우저를 사용합니다. 컴퓨터에 연결된 이러한 파일 기반의 미디어 콘텐츠들은 소스 브라우저에서 클립으로 표시됩니다. 로컬 스토리지에 데이터를 가져오길 하지 않아도, 소스 브라우저를 통해 보고, 재생하고, 원한다면 “Add and Transfer to Bin” 옵션을 통해 소스를 로컬 스토리지에 전송할 수도 있습니다. 옵션을 선택하여 실행하면 필요한 데이터를 프로젝트 폴더에 복사하고 불려온 미디어(카메라, 메모리 카드 등)를 제거할 수 있습니다.



“Add and Transfer to Bin” 옵션은 자산 저장소에 선택한 데이터를 클립으로 등록하고 프로젝트 폴더로 데이터를 전송하게 됩니다.

Tip: Audio CD, DVD 영상, Blu-ray 디스크도 소스 브라우저를 통해 미디어를 가져오기 할 수 있습니다.

포맷 변환에 대한 참고사항

Final Cut Pro 사용자는 Final Cut Pro에서 다양한 포맷을 사용하기 위해서는 변환이라는 과정을 필요로 합니다.

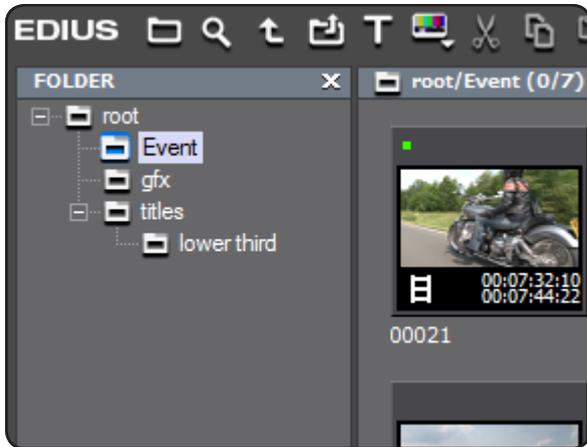
EDIUS는 포맷 변환없이, 폭넓은 다양한 포맷을 실시간으로 모든 성능을 통해 편집 작업을 수행하므로 이러한 과정이 필요치 않습니다. 비디오 및 오디오 데이터 모두가 마찬가지입니다.

만일 저사양의 편집 시스템일 경우에는, HQ(8bit) 또는 HQX(10bit) 포맷으로 클립을 변환할 수도 있습니다.

EDIUS 워크플로우(계속.)

자산 관리 윈도우에서의 작업

EDIUS의 Asset Bin 윈도우는 FCP의 Browser와 같은 방식으로 동작합니다.



프로젝트를 처음 생성하면, "root"라는 곳에서 Bin 폴더를 생성할 수 있습니다. 이것은 미디어 관리가 시작되는 곳입니다. 폴더 목록을 오른 클릭하고 "New Folder"를 선택하여 하위 폴더를 생성할 수 있습니다.

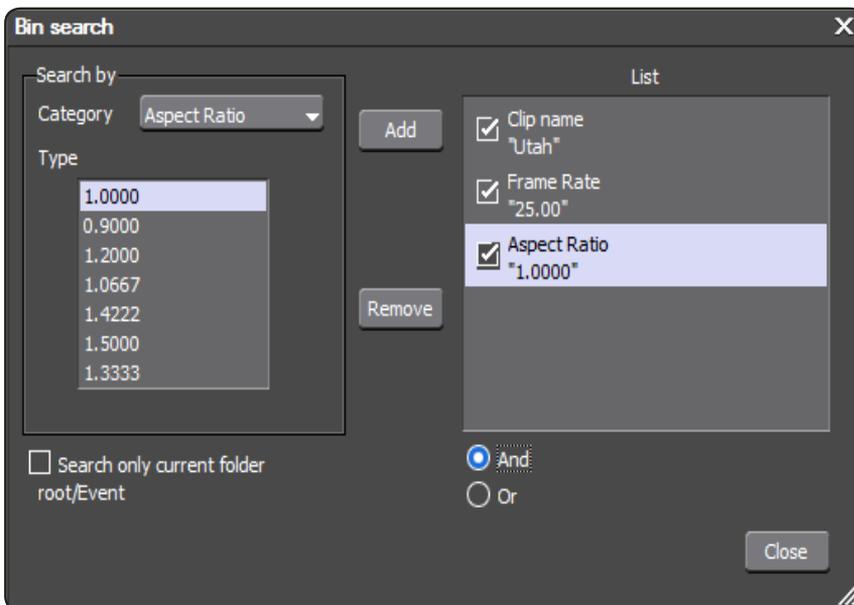
폴더를 바탕화면에서처럼 끌어놓기를 통해 주위 폴더로 옮길 수도 있습니다

FCP에서처럼, 동일한 미디어 파일을 링크하여 여러 복사본을 생성할 수도 있습니다. 보통 Ctrl+C 및 Ctrl+V의 복사 및 붙여넣기 명령을 통해 클립을 복제하게 됩니다.

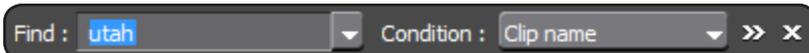
EDIUS는 동적 검색 결과 폴더를 만드는 독특한 특징이 있습니다. 이 기능을 사용하려면:



- Ctrl+F 를 누른다
- Asset Bin 윈도우의 상단에 "Search" 버튼을 클릭한다.
- 폴더 패널 상에서 오른 클릭을 하고 "Search"를 선택한다.



프로젝트에 새로운 클립을 추가하고 찾을 수 있도록 동시에 여러 검색 폴더를 갖출 수 있습니다.



현재 Bin 폴더 내에서 검색하기 위해 F3을 누른 후 빠른 검색 바를 표시할 수도 있습니다.

EDIUS 워크플로우(계속.)

추가적인 도구들



Asset Bin에는 일반 도구 메뉴와 같은 내용을 가진 도구 메뉴 버튼이 있습니다.

툴 메뉴는 다음과 같습니다:

Disc Burner: 이전에 생성한 DVD/Blu-ray 디스크 이미지 파일 또는 폴더를 디스크로 복사하는 도구입니다. 또한 EDIUS의 "Export" 메뉴에서 시퀀스를 바로 DVD/Blu-ray 디스크로 출력할 수도 있습니다.

XDCAM EX Clip Browser: 소니사의 Clip Browser가 설치되었다면 링크 되어집니다.

Edius Watch: 감시 폴더를 생성합니다. 감시 폴더에 미디어 파일이 추가되면 자동의 프로젝트 내의 자산 관리 윈도우로 불러옵니다

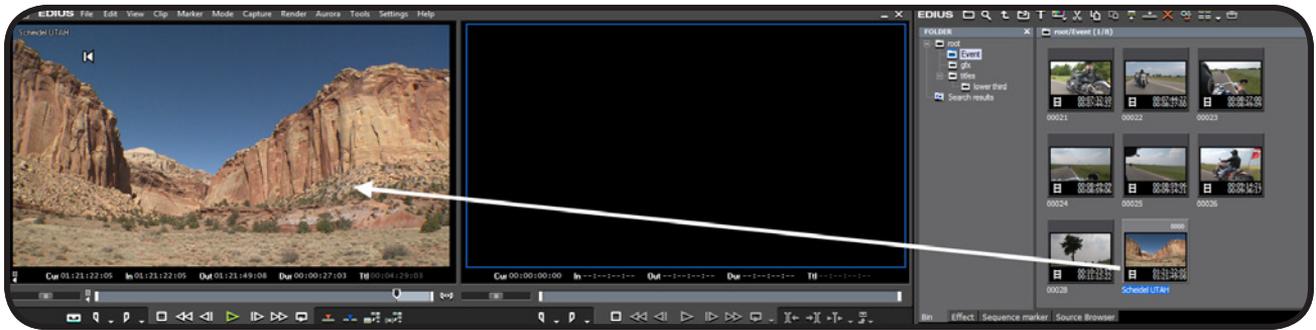
MPEG TS Writer : .m2t HDV TS 파일 포맷으로 HDV 기기로 출력하는 도구입니다

Tip: 자산 관리 윈도우의 왼쪽과 오른쪽 모두에서 추가 관련 옵션 콘텐츠를 제공하는 메뉴를 마우스 오른 클릭으로 부를 수 있습니다.

플레이어에서 미리보기하고 클립 트림하기

FCP에서처럼, Bin내에서 클립을 더블 클릭하여 프리뷰 윈도우(플레이어 윈도우)에 클립을 표시할 수 있습니다.

플레이어 윈도우에서 클립 보기 및 트리밍 등의 다양한 기능들을 사용할 수 있습니다. FCP에서처럼 relevant 버튼 또는 "I" 및 "O" 키를 누르는 것처럼 EDIUS에서도 시작 및 끝 점을 생성할 수 있습니다.



만일 플레이어 윈도우에서 긴 클립을 보고 시작과 끝 점 영역을 표시한 경우, "Expand Focus" 버튼을 클릭하여 선택한 영역만을 확대할 수 있습니다. 이 버튼은 스크러빙이나 클립을 찾는 데 상당히 유용합니다.

플레이어 윈도우의 탐색 영역에서 시작과 끝 점을 클릭하고 드래그하여 설정할 수 있어서, Final Cut Pro에서처럼 ALT modifier 키를 사용할 필요가 없습니다.

EDIUS는 아날로그 기기처럼 빠르게 돌리거나 되감기할 수 있는 셔틀 컨트롤러를 갖고 있습니다. 추가로 물리적인 셔틀 컨트롤러처럼 영상을 빠른 재생 또는 반대로 재생하기 위해 컨트롤러를 오른쪽 또는 왼쪽으로 드래그하면 됩니다.

이는 강력한 마우스-제스처 제어 시스템입니다.

플레이어 또는 레코더 윈도우의 화면보기 내에서 화면을 클릭한채로 드래그하게 되면:

- 왼쪽에서 오른쪽으로 드래그 - 시작점이 설정됨
- 오른쪽에서 왼쪽으로 드래그 - 끝점이 설정됨
- 위에서 아래로 드래그 - 타임라인으로 편집됨(트랙 패치 및 Insert/Overwrite 모드 사용)

마우스 오른 버튼을 사용할 경우, 영상을 원 형태로 드래그하면, 마우스는 조그 셔틀처럼 동작하게 되며 디지털 미디어를 정밀한 아날로그처럼 자연스러운 소리와 함께 아주 부드럽게 재생할 수도 있습니다.

Tip: 마우스 포인터를 버튼 위로 가져다 놓으면 도움말을 표시하는 툴팁이 표시됩니다.

참고: FCP와는 달리 클립의 레이아웃 또는 애니메이션 등의 조정 기능은 플레이어 윈도우에서 찾을 수 없습니다. EDIUS에는 Layouter로 기능을 활용할 수 있으며 뒤에서 설명하도록 하겠습니다.

EDIUS 워크플로우(계속.)

프리뷰 모니터 오버레이

View 메뉴에서는 플레이어 또는 레코더 윈도우에 몇몇 오버레이 정보에 대한 유형을 표시할 수 있습니다.

(메뉴에서 View>Overlay를 통해):

- Clip/Device : 현재의 클립명을 표시(캡처 중일 때는 비디오 데크 프리셋이 표시됨)
- Safe Area : Safe Action 및 Safe Title 영역 표시
- Center Cross : 레이아웃을 위해 화면을 동일하게 4분할하여 표시
- Marker : 마커에 기록된 내용을 표시
- Zebra : 카메라의 제브라 패턴과 같은 휘도의 강약을 표시



온 스크린 디스플레이

View 메뉴 내에, 화면상에 상태를 표시하는 토글 옵션 - 컴퓨터 모니터 또는 외부 출력 모니터로 상태를 표시하는 - 이 있습니다. 현재의 타임 코드, 재생 상태 및 오디오 레벨 등의 상태를 표시합니다.

시퀀스에 클립 추가하기

이어지는 섹션에서는 기본 편집에 대한 상황에 대해 다룰 것입니다. FCP 사용자는 약간은 다른 기술적인 것을 요하는 상황들을 EDIUS에서 동일한 방법으로 많은 상황들을 해결하여야 합니다.

Tip: 편집과 관련하여, <http://www.onscreentraining.com>를 방문하여 EDIUS 6과 관련한 상세 내용들을 다루는 OS X, 윈도우, 및 애플 아이패드용 무료 동영상 튜토리얼을 재차 확인하여 주시길 당부드립니다.

시퀀스에 클립 추가하기

FCP에서의 많은 동일한 방법으로 다음과 같이 시퀀스에 클립을 추가할 수 있습니다

- 1) 플레이어 윈도우에서 클립을 열기 위해 자산 관리 윈도우의 클립을 더블 클릭합니다(또는 클립을 선택하고 Enter 를 누릅니다)
- 2) "Add In Point" 또는 "Add Out Point" 버튼을 클릭하거나 키보드의 "I" 또는 "O"를 눌러 시작과 끝 점을 지정합니다.
- 3) Final Cut Pro에서 처럼 트랙 패치를 설정합니다 - 아래 참조
- 4) 타임라인 상에서 편집 위치를 설정하거나 시작 점을 지정합니다.
- 5) Insert 또는 Overwrite 버튼을 클릭합니다.

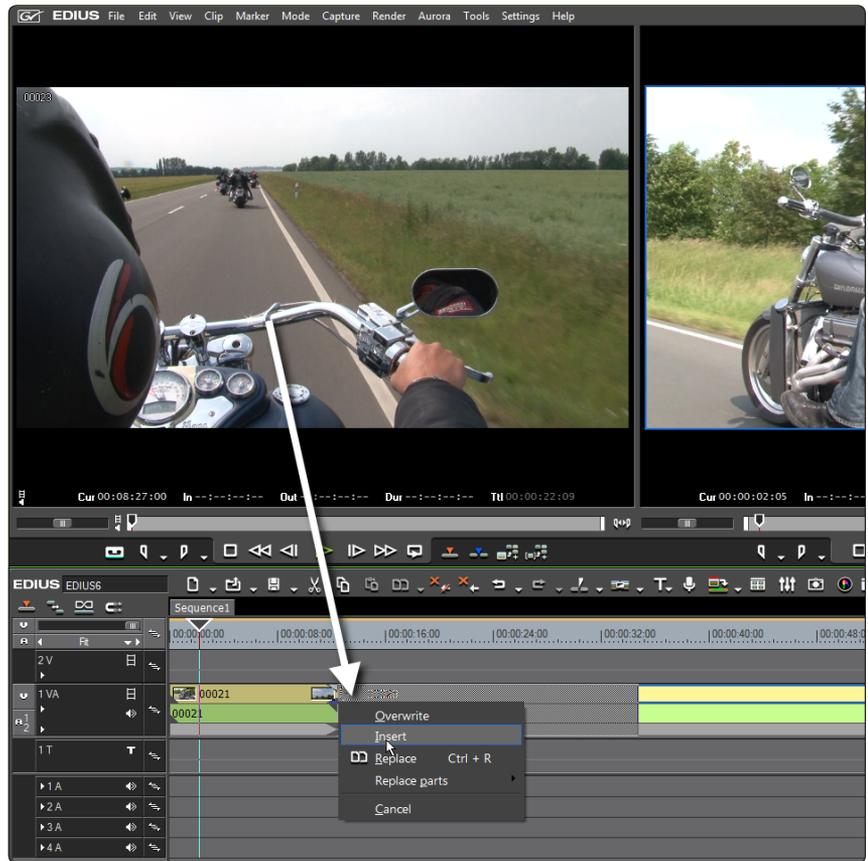
Insert   **Overwrite**

EDIUS 워크플로우(계속.)

또한 플레이어 프리뷰 윈도우나 자산 관리 윈도우에서 바로 끌어놓기를 할 수도 있습니다.

타임라인에서 클립을 트림하거나 삭제할 경우 타임라인에 놓여진 클립의 변화는 타임라인 모드 설정에 따라 다릅니다. - 뒤에서 이에 대해 설명하도록 하겠습니다.

Tip: 마우스 오른 클릭으로 끌어놓기 기능을 실행할 경우, 클릭한 마우스 버튼을 놓으면 모든 관련된 옵션이 제공되는 상황에 맞는 메뉴를 표시합니다(예로 Insert, Overwrite 및 Replace). 이는 우선 특정 타임라인 모드로 지정하지 않아도 사용자가 모든 옵션을 사용할 수 있게 됩니다.



트랙 패치 / 소스 채널 맵핑

EDIUS와 Final Cut Pro 모두 시퀀스에서 편집하기 위해 클립을 위치시키는 트랙 패치를 사용합니다. 미묘한 차이는 있을 수 있습니다:

- EDIUS는 타임라인 상에서 스테레오 및 듀얼 모노 모드 사이에서 소스 오디오를 토글 할 수 있습니다. 토글 모드에서, 소스 오디오 버튼을 오른 클릭하고 오디오 소스 채널을 선택합니다.
- EDIUS는 비디오와 오디오 트랙을 하나의 트랙에 놓을 수 있는 비디오와 오디오가 결합된 트랙 (VA Tracks)을 갖고 있습니다(언제든지 오디오를 선택하여 자신의 오디오 트랙에 놓을 수 있습니다).



EDIUS 워크플로우(계속.)

타임라인에서 작업하기

이 섹션에서는 가장 중요한 타임라인의 기초 및 편집에 대한 상황에 대해 설명하도록 하겠습니다.

Final Cut Pro과 EDIUS에서의 타임라인 편집의 차이는 EDIUS에서의 타임라인 모드에 있습니다.

Final Cut Pro에서는 relevant 도구를 선택하여 특정한 편집 조작이 요구되지만, EDIUS는 관련된 타임라인 모드를 사용하여 해결합니다. (Insert + ripple)

FCP 사용자에게는 다음에 있는 타임라인 모드가 새로운 것입니다.

Insert/Overwrite 모드 설정

덮어쓰기 모드에서는 클립 요소들을 삽입하거나 이동하게 되면 타임라인 상의 다른 클립을 덮어쓰게 됩니다.

삽입 모드에서는 클립 요소들은 다른 클립의 구조를 바꾸지 않고 위치만 바뀌게 됩니다.



Ripple 모드 설정

삽입 모드에서 타임라인 반응이 다르게 적용됩니다 - 덮어쓰기 모드에서는 옵션이 적용되지 않습니다.



다음의 타임라인 모드는 Final Cut Pro의 모드와 아주 유사합니다.

Group/Link 모드 설정

자동으로 연결된 비디오와 오디오 요소들을 그룹/링크 활성화 또는 비활성화를 위한 선택입니다. Final Cut Pro의 Link 선택과 같습니다.



Snap to Event

Final Cut Pro의 Snapping 모드와 동일합니다. Snap 모드가 활성화되었다고 Shift 키를 눌러 Snap 기능을 일시적으로 비활성화시킬 수 있습니다.



EDIUS 워크플로우(계속.)

**확대/축소 컨트롤**

타임라인 스케일을 확대/축소할 수 있는 도구로는 타임라인의 좌측상단에 영역에 확대/축소 조정 툴이 있습니다. 다음의 옵션으로도 확대/축소를 제어할

수 있습니다:

- 슬라이더를 이용한 확대/축소 설정 조정
- 왼쪽 및 오른쪽 화살표를 사용하여 줌 설정을 조정
- 드롭 다운 메뉴 옵션을 선택하여 확대/축소 선택(아래 작은 화살표 버튼)
- 전체 프로젝트를 확대/축소하는 기호를 클릭

시퀀스에서 클립 제거하기

시퀀스에서 클립의 요소들을 제거하려면:

- 클립을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.
- 타임라인 상단의 "Delete" 단축 버튼을 클릭합니다.
- 클립을 오픈 클릭하고 "Delete" 또는 "Ripple Delete"를 선택합니다.
- 타임라인에서 여러 유형의 삭제 형식이나 부분 삭제 등을 선택할 수 있는 삭제 버튼의 하부메뉴 중 하나를 사용할 수 있습니다

작업을 할 때 올바른 삽입/덮어쓰기와 활성 리플 모드를 가지는 것이 중요합니다.

- 삽입 모드 켜짐 + 리플 모드 켜짐:
다음 클립을 따라 이동(남겨진 갭 없음)
- 삽입 모드 켜짐 + 리플 모드 꺼짐:
다음 클립을 따라 이동하지 않음(갭이 생김)
- 삽입 모드 켜짐 + 아무 리플 모드 :
다음 클립을 따라 이동하지 않음(갭이 생김)

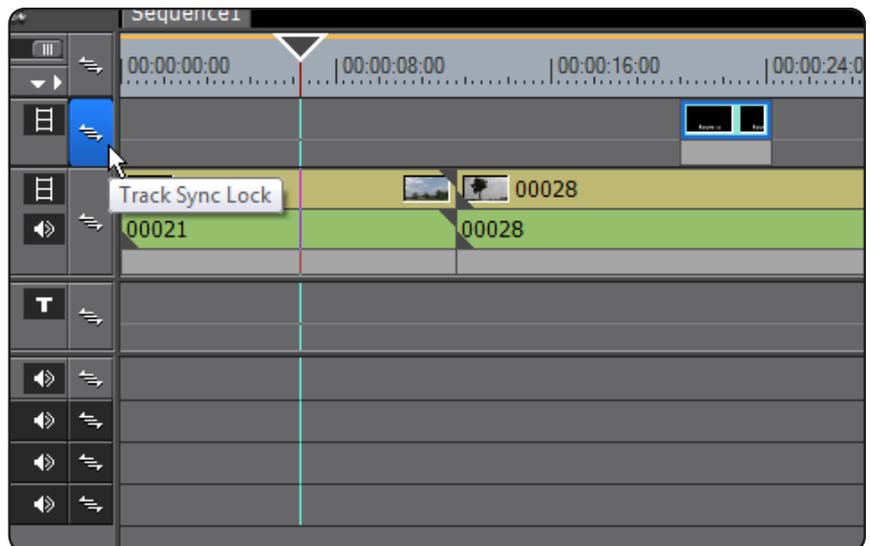
동기화 잠금

Final Cut Pro와는 달리 EDIUS는 동기화 잠금 기능을 제공합니다.

동기화 잠금으로, 섹션을 이동하거나 공간을 만들 때 트랙을 고려할 수 있는 결정을 할 수 있습니다

동기화 잠금은 기본으로 모든 트랙에 활성화 되어 있습니다.

특정 트랙의 클립을 다른 트랙에서 편집할 경우 그대로 남아 있어야 한다면, 동기화 잠금으로 간단히 원하는 트랙이나 트랙들을 비활성화 할 수 있습니다. Final Cut Pro의 "Toggle Track" 기능과는 달리, 이 도구로 사용자는 자신의 트랙이 동기화 잠금으로 비활성화된 트랙이어도 편집할 수 있습니다.



EDIUS 워크플로우(계속.)

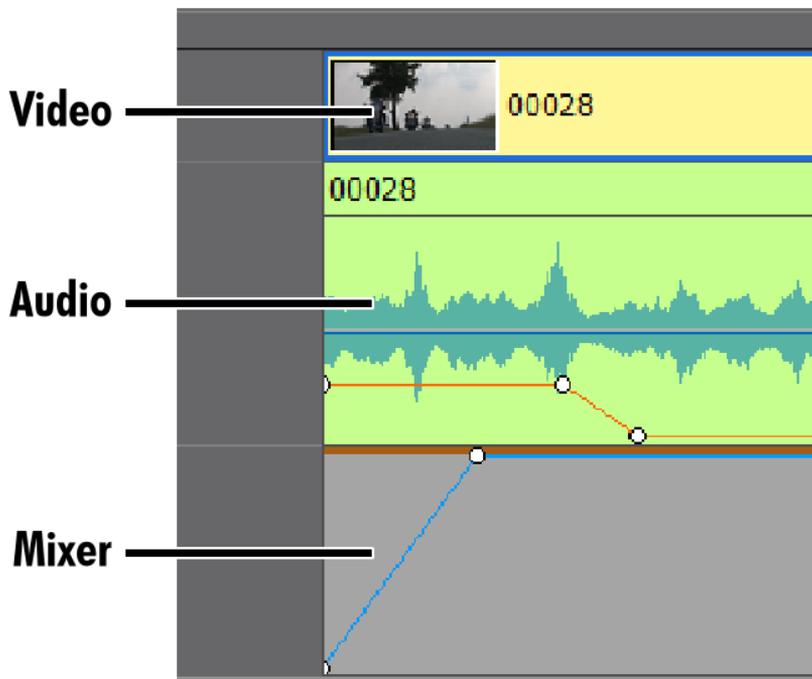
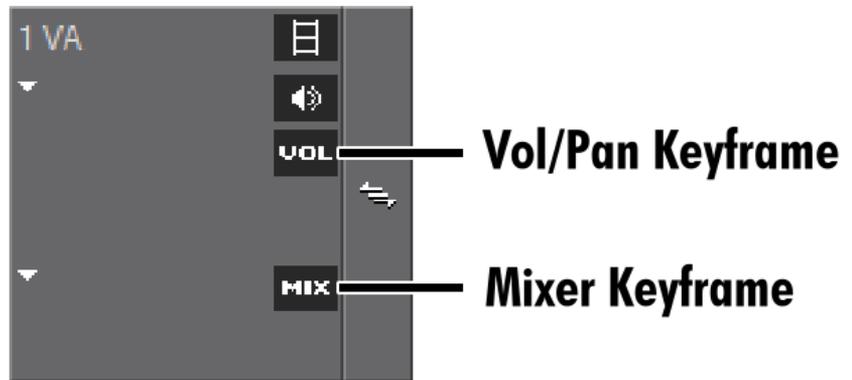
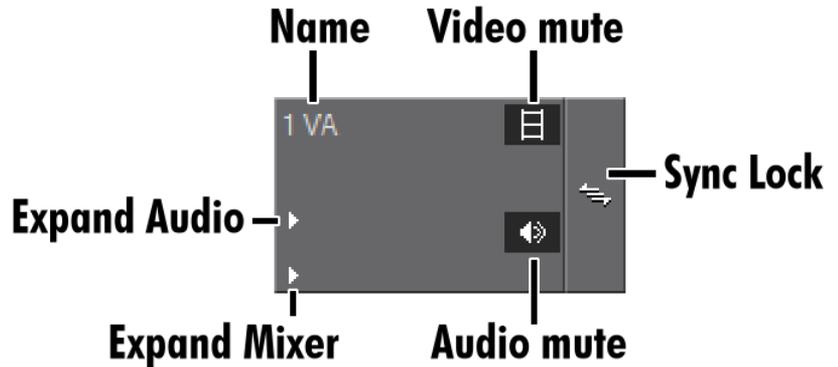
트랙 헤더(Track Header)

트랙 헤더에 대해 살펴보도록 하겠습니다.

- Name - 트랙명입니다(오른 클릭으로 메뉴에서 이름 바꾸기를 선택, 수정 가능)
- Video Mute - 비디오 트랙의 영상 소거/표시
- Expand/Shrink Audio - 오디오 웨이브 폼 및 볼륨/팬 리버밴드의 표시/숨김
- Vol/Pan Keyframe - 볼륨과 팬 리버밴드 사이를 전환
- Expand/Shrink Mixer - 믹서 영역 표시/숨김 (오버레이 효과 및 투명도 리버밴드 설정 시에)
- Mixer Keyframe - 투명도 리버밴드 토크 버튼

EDIUS는 여러 가지의 트랙을 제공하기 때문에 사용할 수 있는 옵션들이 다릅니다.

트랙 헤더 버튼 상에 마우스 오른 클릭을 하여 추가 또는 삭제를 할 수도 있습니다.



클립 세그먼트

Final Cut Pro와는 달리, EDIUS의 클립들은 다양한 영역을 포함하고 있습니다. 이 영역들은 확장 기능(트랙 헤더의 삼각형 버튼)을 이용하여 영역을 활성화 시키고 편집할 수 있습니다.

확장하면, 클립의 투명도, 볼륨이나 팬 등을 리버밴드로 특정 클립 요소 등을 편집할 수 있습니다.

결합된 비디오/오디오 트랙((VA Tracks)

EDIUS는 VA 트랙이라는 특별한 트랙상에 모든 미디어 유형이 결합될 수 있도록 합니다. 이는 비디오에 연계된 오디오가 어떤지를 명확하게 알 수 있지만, VA 트랙에 익숙치 않은 새로운 사용자에게는 혼동이 될 수 있습니다.

EDIUS 워크플로우(계속.)

트리밍

EDIUS에서의 클립 트리밍은 Final Cut Pro와는 다소 다르게, 도구를 통한 트리밍이 아닌, 키를 조합하거나 연관된 트림 핸들들을 선택하는 다양한 트림 모드를 통해 트리밍을 수행합니다.

연관된 키 조합의 마우스를 기반으로 하는 트림 옵션이 있습니다

- 클립의 가장자리에 마우스를 올려서 사각형 박스가 표시되면, 그것을 끌어놓기로 트림을 합니다.(시작/끝 점을 트리밍)
- 두 개 클립 사이의 경계에 마우스를 가져다 놓으면 양쪽의 대괄호로 표시되고 그것을 끌어놓기로 클립의 경계를 이동하여 트림을 합니다.(Slide 모드)
- Ctrl+Alt를 누른 채, 클립의 중간을 클릭하고 끌어놓기로 클립을 트림합니다.(Slip 모드)
- Ctrl+Shift를 누른 채, 클립의 중간을 클릭하고 끌어놓기로 클립을 트림합니다.(Roll 모드)

참고: 타임라인 모드와 동기화 잠금은 타임라인의 나머지가 트리밍으로 어떻게 반응하는지에 영향을 줍니다.

키보드를 이용한 빠른 트림

클립의 시작과 끝점을 트림할 수 있는 빠르고 명쾌한 방법이 있습니다:

- 1) 클립을 선택합니다.
- 2) 클립의 시작 또는 끝점을 트림하고자 할 지점으로 타임자를 위치합니다. 시작점을 트림하기 위해 "N"을 누르거나 끝점을 트림하기 위해 "M"을 누릅니다.
- 3) 추가로 강제 리플 모드로 트림을 하려면 Alt+N 또는 Alt+M을 누릅니다. 이렇게 하면, 타임라인이 삽입/리플 모드는 고려되지 않습니다.



트림 모드

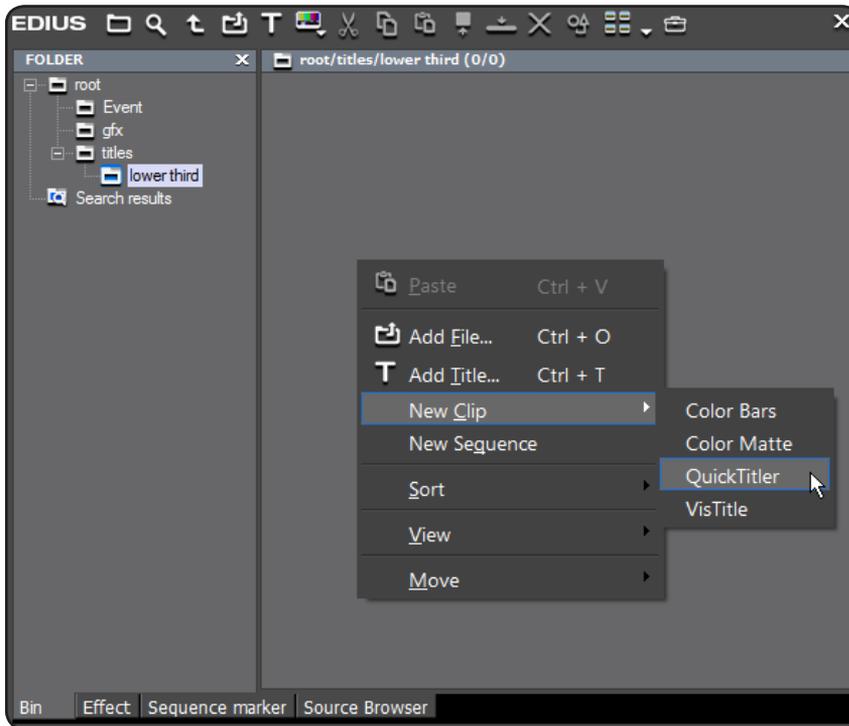
Final Cut Pro와 마찬가지로 EDIUS 역시 모든 트림 옵션을 특정 윈도우에서 수행할 수 있는 비슷한 트림 모드를 가지고 있습니다.

메뉴에서 "Mode"를 눌러 "Trimming Mode"를 선택하거나 "F6"을 누릅니다.

"F6" 키를 누르거나 트림 윈도우의 오른쪽 하단의 구석에 있는 "X"를 눌러 트림 윈도우를 닫을 수 있습니다.

참고: 메인 윈도우의 오른쪽 상단 구석에 있는 "X"는 EDIUS를 종료하는 버튼입니다.

EDIUS 워크플로우(계속.)



타이틀

EDIUS에서의 타이틀 만들기는 Final Cut Pro에서 만드는 타이틀과 비교할 때 여러 가지 차이가 있습니다.

새로운 타이틀을 만들려면, 자산 관리 윈도우의 빈 영역이나 비디오 트랙 또는 타이틀 트랙에서 오른쪽 클릭을 하고 New Clip>Quick Title을 선택합니다.

이렇게 하면, 자체 윈도우를 가진 퀵 타이틀러(타이틀 생성 프로그램)가 열리고 텍스트를 입력할 수 있습니다.



EDIUS 워크플로우(계속.)

간단한 킷타이틀러 예제:

- 1) 간단한 텍스트를 입력합니다.
- 2) 텍스트 입력을 마치려면 텍스트 상자의 바깥쪽을 클릭합니다.
- 3) 마우스로 텍스트 상자를 옮기려면, 끌어놓기 합니다.
- 4) 추가로 텍스트 입력을 하려면 활성화된 텍스트를 더블 클릭합니다.
- 5) 킷 타이틀러 메뉴에서 View>Title Object Layout Bar를 선택하면 오른쪽 하단 구석에 타이틀을 기본 레이아웃의 특정 위치로 놓을 수 있는 윈도우가 활성화됩니다.



6) 텍스트를 저장하기 위해 디스켓 기호를 클릭하고 킷타이틀러를 종료합니다.

최상의 성능을 위해 킷타이틀러에서는 미리보기는 저해상도로 보여집니다.



고해상도로 프리뷰를 하려면 미리보기 아이콘을 클릭하거나 "F3"을 누릅니다.

Tip: "Shfit+Ctrl+F3"으로 해상도를 계속해서 고해상도로 설정할 수 있습니다.

추가 옵션

물론, 킷 타이틀러는 이 가이드 내에서는 상세하게 설명하지 않았지만 많은 기능과 가능성을 제공합니다. 분명히 이들 기능들은 전체 매뉴얼이나 사용 가능한 비디오 튜토리얼에서 상세하게 설명되어 있습니다.

예로 <http://www.onscreentraining.com>을 방문하면 심도있는 킷 타이틀러의 모든 기능을 다루는 무료 동영상 튜토리얼을 볼 수 있습니다.

Tip: Vistitle이라는 타이틀 제작 프로그램 역시 EDIUS에서 사용할 수 있으며 이 프로그램은 전문적인 애니메이션을 만들 수 있는 많은 기능과 가능성을 제공합니다.

EDIUS 워크플로우(계속.)

트랜지션

Final Cut Pro와 똑같이 EDIUS 기능에서 장면전환 효과를 끌여넣기로 적용합니다.

다중의 클립에 장면전환 효과를 적용하려면 드래그로 클립을 선택하고 평소처럼 원하는 장면전환 효과를 끌여넣기로 적용합니다.

편집될 근처에 타임라인 위치 슬라이더를 두고 선택된 트랙에 기본 설정된 장면을 추가하기 위해 Ctrl+P를 누릅니다.

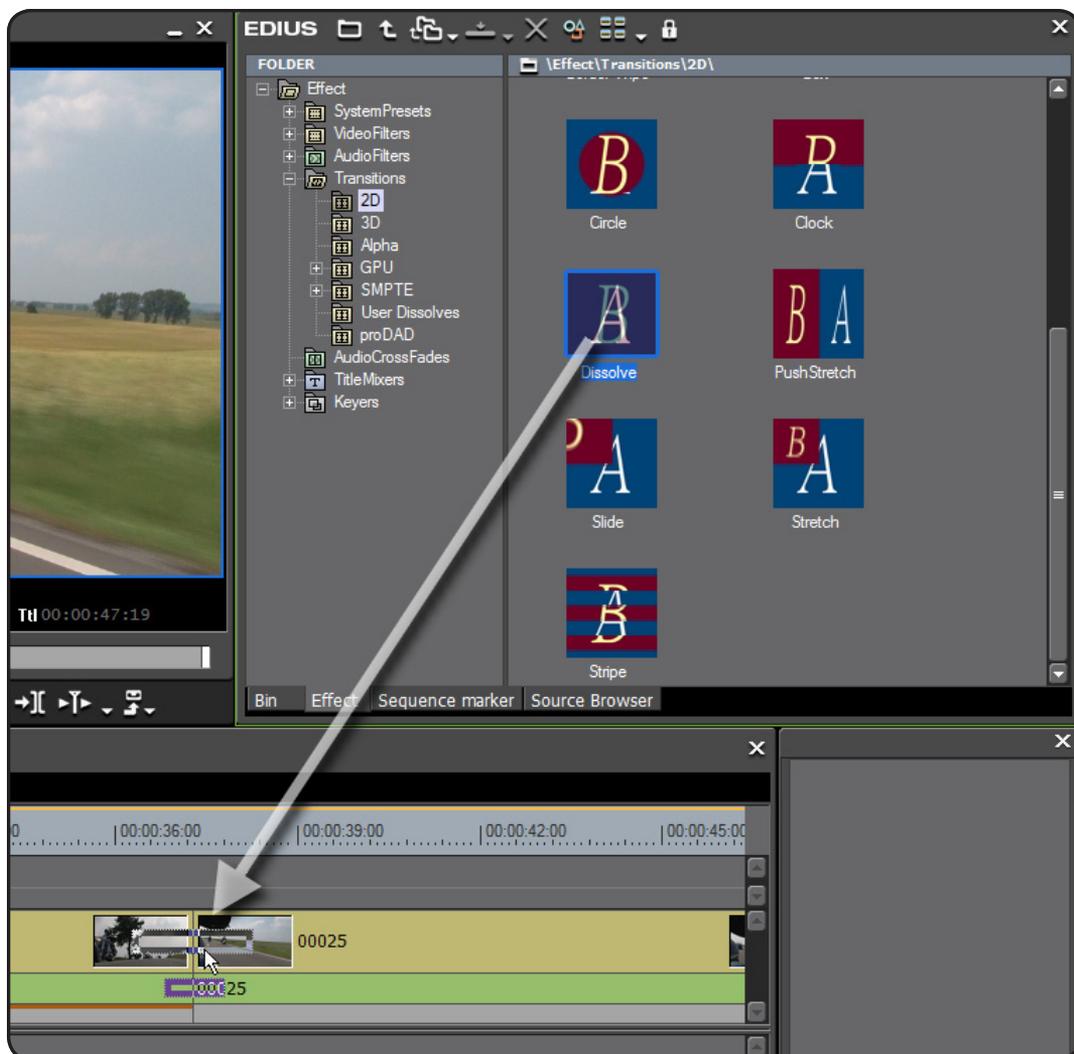
EDIUS는 트리밍으로 클립 요소의 길이를 조정하는 것처럼 트랜지션의 지속시간을 조정할 수 있습니다. 간단히 지속시간을 조정할 타임라인 상의 장면전환의 끝을 클릭하고 드래그하면 됩니다.

다른 방법으로는 장면전환을 선택하고 정확한 시간을 적용하기 위해 Alt+U를 누릅니다.

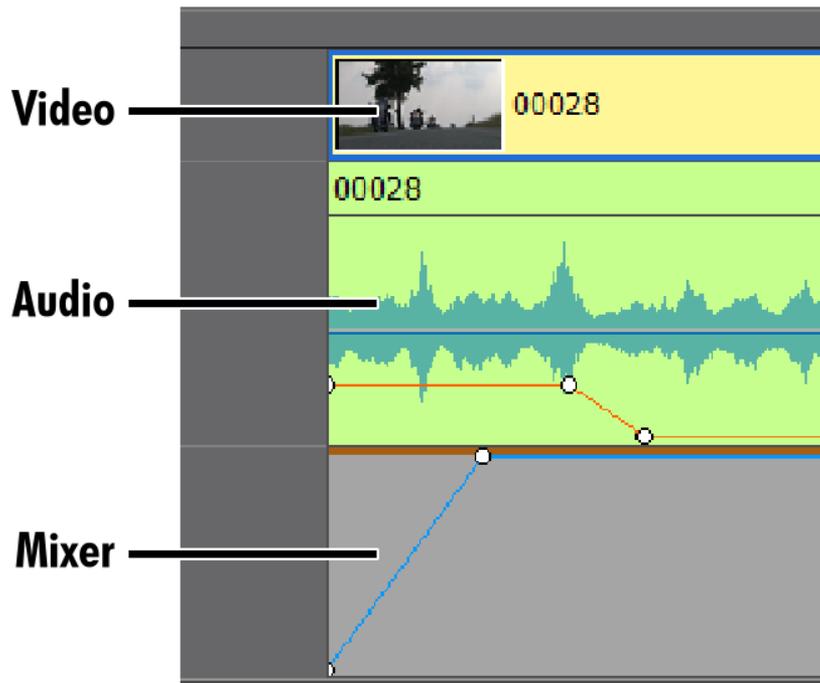
비디오 장면전환을 추가할 때 오디오 크로스페이드를 자동으로 추가할지 여부를 설정할 수 있는 EDIUS에서 표현하는 "User Setting"이라는 옵션이 있습니다.

장면전환 효과를 제거하려면 간단하게 효과를 선택하고 "Delete"를 누릅니다.

또한 원하는 장면전환 효과를 선택하고 정보 팔레트의 효과 목록이 표기된 영역에 효과를 더블 클릭하여 장면 전환에 대한 개별 설정(키프레임 설정도 가능)을 할 수 있습니다.



EDIUS 워크플로우(계속.)

**효과**

Final Cut Pro에서와 같이, EDIUS도 효과 팔레트에서 효과를 끌어놓기로 클립에 바로 적용할 수 있습니다.

클립의 요소에 끌어놓기로 효과를 적용하려면 클립의 올바른 영역에 효과를 끌어놓아야 합니다.

- 비디오 효과는 클립의 비디오 영역 부분에 적용됩니다.
- 오디오 효과는 오디오 또는 클립의 오디오 영역 부분에 적용됩니다.
- 키나 합성 효과는 클립의 믹서 영역 부분에 적용됩니다.

비디오, 오디오 및 클립의 믹서 부분의 구분은 효과 설정을 찾고자 할 때에도 적용됩니다. 정보 팔레트에는 클립의 선택된 영역에 적용된 효과가 표시됩니다.

이는 종종 하나의 트랙상에서 전체 클립처럼 동작하는 클립이 있는 VA 트랙에서 작업할 경우 새롭게 EDIUS를 시작하는 편집자에게는 혼동이 될 수 있습니다.

Tip: 클립을 선택하고 적용된 효과가 정보 팔레트 상에 보이지 않을 경우, 클립의 올바른 영역을 선택하였는지 다시 한번 확인하여야 합니다. 클립의 선택된 영역에 갈색 테두리 선이 표시되어야 합니다.

효과 결합하기

다중의 효과를 결합하기 위해서는, 마우스로 클립 위를 끌면 정보 팔레트 상에서 효과 목록을 볼 수 있습니다.

또한 정보 팔레트의 효과 설정 박스를 클릭하여 개별적으로 효과를 활성화 또는 비활성화 할 수 있습니다.

Filter 팔레트의 목록에서 마우스로 끌어놓기로 효과들을 옮기는 Final Cut Pro 처럼 EDIUS도 적용된 효과의 순서를 변경할 수도 있습니다.

색 보정

색 보정 효과도 효과 목록에서 효과를 선택하여 끌어놓기로 적용할 수 있습니다

Final Cut Pro에서 처럼 타임라인의 상단에 있는 벡터 스코프와 웨이브 폼 버튼을 클릭하거나 메뉴에서 View>Vectorscope/Waveform을 선택하여 벡터 스코프와 웨이브 폼 모니터를 언제든지 사용할 수 있습니다. EDIUS는 Final Cut Pro와는 달리 벡터 스코프와 웨이브 폼이 표시되어 있어도 성능에는 영향이 없습니다

EDIUS 워크플로우(계속.)

레이아웃터

레이아웃터는 다른 효과들과는 달리 모든 비디오, 타이틀, 이미지 클립(오디오는 제외)에 기본값으로 항상 활성화되어 있습니다. 클립을 선택하면, 정보 팔레트에 레이아웃터가 표시됩니다.



정보 팔레트에서 레이아웃터를 더블 클릭하거나 "F7"을 눌러 레이아웃터 윈도우를 엽니다.

레이아웃터는 아주 쉽게 화면 구조를 조정하고 움직임을 줄 수 있습니다. 예로:

- 자르기 및 확대/축소 하기
- 2D 및 3D 형식의 위치 이동이나 회전
- 테두리 색 추가하기

레이아웃터는 특히 트랙 매트 키어나 비디오의 선택된 영역이나 영역에 효과를 줄 수 있는 마스크와 같은 비디오 효과와 결합할 경우 아주 강력한 효과 도구가 됩니다

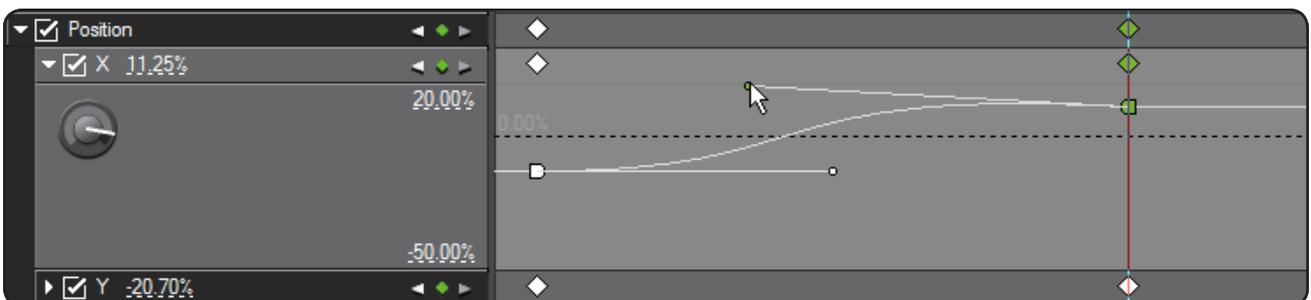
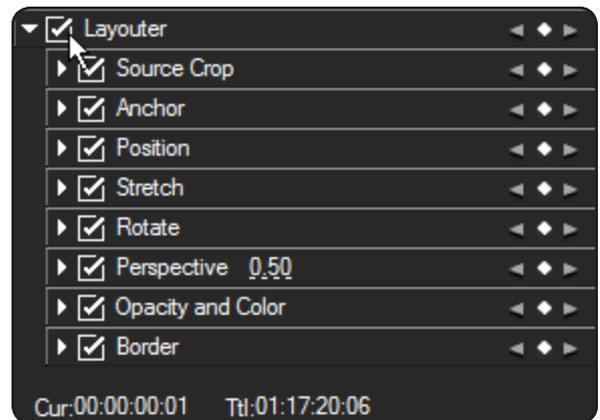
자르기, 위치, 회전 및 색상 선택 조정에 익숙하다면, 레이아웃터를 즐겨 사용할 것입니다

익숙치 않지만 몇 가지 기능이 있습니다.

키프레임을 사용하려면, 원하는 키프레임 설정을 할 수 있는 각각의 박스에 표시를 합니다.

모든 설정에 대한 키프레임을 켜려면 상단의 레이아웃터 박스에 표시를 하면 됩니다.

개별적으로 키프레임 설정을 확장하려면 Final Cut Pro "Filter" 섹션의 키프레임 영역에서도 알 수 있듯이 유사한 키프레임 조정 및 제어를 확인할 수 있습니다.

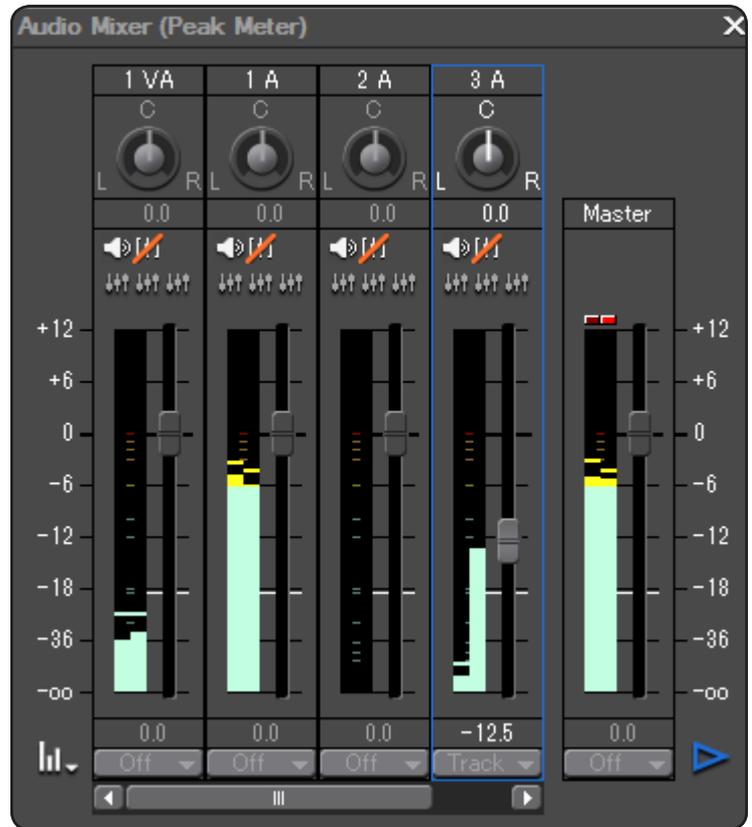


EDIUS 워크플로우(계속.)

오디오

EDIUS 6의 오디오 믹서는 전체 트랙이나 클립의 레벨이나 팬을 조정할 수 있을 뿐만 아니라 다중의 클립을 경계로 동적으로 레벨 또는 팬을 조정할 수 있습니다.

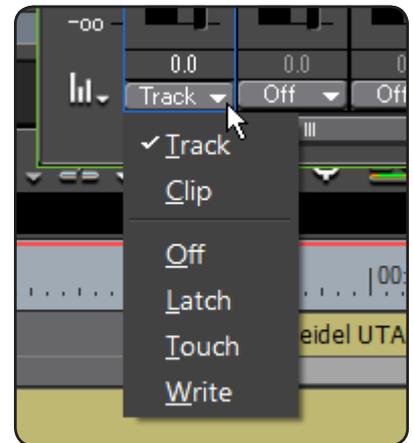
오디오 믹서는 메뉴에서 View를 누르거나 타임라인 위의 인터페이스에서 오디오 믹서 옵션 버튼을 눌러 불러올 수 있습니다.



오디오 편집 시스템을 사용하는 사용자에게는 대부분의 옵션들이 친숙할 수 있겠지만, 라이브로 오디오 러버밴드를 이용한 오디오 키프레임을 생성할 수 있는 EDIUS의 오디오 믹서에 포함되어 있는 Latch/Touch/Write에는 그리 익숙치 않을 것입니다.

오디오 믹서에 표시되는 각각의 트랙에는 다음과 같은 모드가 있습니다:

- **Track:** 전체 트랙에 대한 전반적인 레벨 조정
- **Clip:** 현재의 클립에 대한 전반적인 레벨 조정
- **Off:** 트랙의 오디오 레벨을 믹서에 표시만 하고 오디오 레벨을 변경할 수 없음
- **Latch:** Media Composer의 오디오 믹서에서 오디오 레벨 키프레임을 기록하는 방법의 모드입니다. 오디오 레벨 키프레임이 없다면 페이더를 따라 키프레임이 움직일 것입니다. 페이더를 제어하면 새로운 키프레임이 생성될 것입니다. 페이더로 레벨을 조정하기 시작하면 재생을 멈추기 전까지는 키프레임을 계속해서 덮어쓰게 되고 재생 마지막의 타임라인에까지 변경, 적용됩니다.
- **Touch:** Latch 모드처럼 오디오 키프레임을 적용할 수 있습니다. 그러나 키프레임을 조정 후에 페이더가 적용될 때까지 타임라인에 변경, 적용됩니다.
- **Write:** 전체 재생을 통해 타임라인에 변경된 내용을 적용합니다. 이 모드는 모든 이전의 설정 값을 덮어씁니다.



EDIUS 워크플로우(계속.)

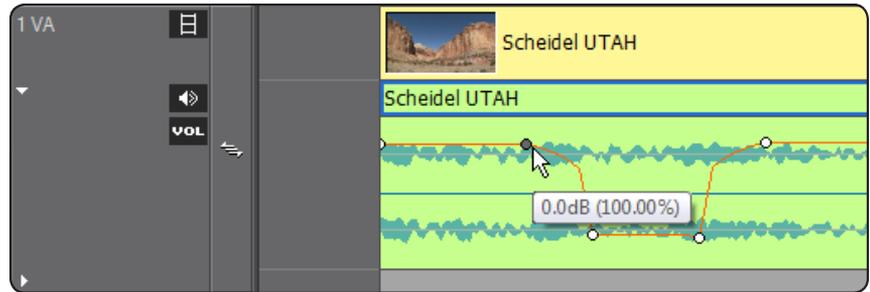
오디오 러버 밴드 조정

클립의 오디오 러버밴드로 오디오 트랙에서 바로 조정할 수 있습니다.

오디오 트랙의 웨이브 폼 섹션이 표시(트랙 헤더에서 작은 삼각형을 눌러 확장)되어 있는지 확인하고 트랙 헤더에서 VOL을 활성화시킵니다.

마우스로 러버 밴드 조정을 위한 사용 가능한 옵션으로:

- 오디오 러버밴드 상에 새로운 키프레임 생성을 위한 마우스를 클릭
- 끌어놓기로 키프레임을 이동
- 클릭하고 두 개의 키프레임 간의 오디오 러버 밴드 상에서 마우스를 유지한 채로 Shift 키를 눌러 이웃하는 키프레임 사이의 러버밴드를 조정
- 추가 옵션을 위해 키프레임 또는 오디오 러버 밴드 상에서 오른 클릭



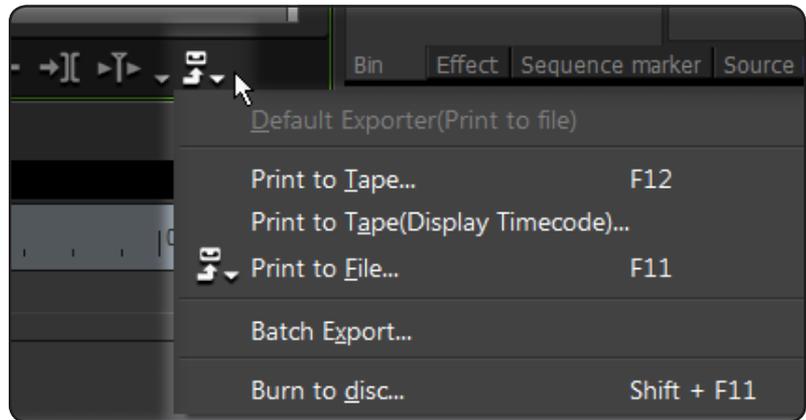
오디오 필터 추가

오디오 필터는 EDIUS의 여러 다른 효과들 처럼 적용하고 조정할 수 있습니다. - 원하는 효과를 효과 팔레트에서 찾아서 효과를 클립에 끌어놓기 하여 적용. 클립 요소의 오디오 부분 상에 효과를 놓았는지를 항상 확인여야 합니다. 그렇지 않으면 적용이 되지 않습니다.

출력

레코더 프리뷰 모니터의 오른쪽 하단에 구석에는 시퀀스를 테이프나 파일로 출력하거나, DVD, 블루레이 디스크 등으로 출력하고자 하는 모든 출력 옵션을 가진 Export 버튼 메뉴가 있습니다.

파일 메뉴에도 동일한 출력 옵션 메뉴가 있습니다.



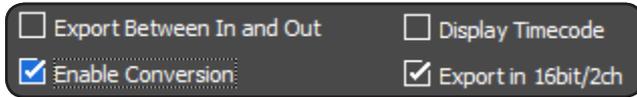
테이프로 출력하기

crash record를 하고 싶다면 EDIUS는 항상 시퀀스와 효과를 고화질로 재생하기 때문에 사용자는 비디오 데크에서 레코드를 누르고 시퀀스를 재생하기만 하면 됩니다.

"Print to Tape" 또는 타임코드를 표시해 주는 "Print to Tape" (Timecode 표시)를 선택하면 정확하게 데크를 조절하여 컷 지점에 기록하거나 인서트 편집을 할 수 있습니다.

파일로 출력하기

"Print to File.."을 클릭하면 출력할 수 있는 다양한 범위의 미디어 포맷들을 파일 출력 윈도우에 표시됩니다. 사용자는 각각의 적용할 설정을 알고 있어야 합니다.



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

"Display Timecode" 박스를 선택하면 EDIUS는 자동으로 타임코드를 표시하여 출력합니다. 검토 시에 유용합니다.

Note: 시퀀스의 시퀀스 설정에서 시작 타임코드를 바꿀 수 있습니다.

일괄 출력

"Export" 대신에 출력 메뉴 내에 있는 "Add to Batch List"를 선택하면, EDIUS의 Batch Export 윈도우에 출력할 목록이 추가됩니다.

EDIUS는 편집자가 수동으로 시작 명령을 주기 전까지는 일괄 출력을 하지 않습니다.

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

DVD/블루레이 디스크로 출력하기

EDIUS는 Export 메뉴를 클릭하거나 "Burn to Disc"를 선택하거나, DVD나 블루레이 디스크로 제작할 수 있는 "Disc Burner"를 제공합니다.

사용자는 파일 변환 후 DVD를 제작하는 별도의 프로그램 없이도 타임라인을 바로 싱글 레이어나 듀얼 레이어의 DVD나 블루레이로 작성할 수 있습니다.

현재의 시퀀스를 디스크로 작성하려면, Write 탭을 선택하고 Create Disc를 클릭합니다.

EDIUS는 시퀀스를 메뉴가 있는 DVD나 블루레이 디스크로 바로 자동 생성할 수 있습니다.

참고로 Movie 탭에는 디스크에 추가할 파일을 검색할 수 있는 "Add file" 버튼이 있습니다. "Add Sequence"는 현재 프로젝트에 있는 시퀀스를 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 선택하는 대로 EDIUS는 프로젝트 및 시퀀스 이름을 기반으로 자동으로 텍스트와 메뉴를 추가하게 됩니다.

Edit 탭에서 메뉴 디자인을 세밀하게 조정하여 적용할 수 있습니다.

Write 탭 아래 "Enable Detailed" 설정 선택 박스가 있습니다. 이는 디스크 이미지(EDIUS Tools 내에서 이미 생성된 이미지를 여러 개로 복사하기 위한 Disc Burner 툴)을 생성할 수 있는 옵션을 포함하고 있습니다.

중요 설정

기본 설정을 건너뛰고 EDIUS를 시작합니다. 영상기기에 연결하기 위한 단축키와 자동저장 및 백업하기 위한 스토리지나 폴더 등의 설정을 시스템 설정에서 하게 됩니다.

시스템 설정 내에서 사용자 프로파일 관리 옵션을 확인합니다. 다중의 사용자 프로파일을 출력하거나 입력(프로파일란에서 오른쪽 마우스 클릭으로 출력 또는 입력)할 수 있습니다. 현재 프로파일을 변경하기 위해서는 설정 메뉴에서 "Change Profile"을 선택합니다.

User Setting은 사용자가 원하는대로 정확한 EDIUS가 동작되게 조정하고 그 조정들을 상세하게 할 수 있는 많은 옵션들을 제공합니다. 참고로, 특히나 사용자 인터페이스 카테고리에는 버튼과 키보드 단축 설정 옵션을 제공합니다.

EDIUS는 서로 다른 해상도로 토글하도록 사용자 정의로 미리 생성한 프로젝트 설정으로 언제든지 전환할 수 있게 하여 줍니다. 서로 다른 프리셋이나 현재 설정을 변경하거나 하기 위해서는 프로젝트 설정을 사용합니다.

프로젝트 프리셋은 System Setting에서 생성할 수 있습니다.

요약

핵심적인 EDIUS 편집 경험은 Final Cut Pro로 편집하는 것과 매우 유사합니다.

우선 버튼 색상의 차이나 새로운 명칭을 주는 방식에 익숙해지면, 사용자는 EDIUS에서 Media Composer를 편집하는데 알고 있는 모든 것들을 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 느껴보시기 바랍니다!!!

추가 정보

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