

EDIUS 7

Quick Guide

Feb, 2014

목 차

EDIUS 인터페이스

- Preview Window
- Player
- Recorder
- Timeline
- Asset Bin
- Source Browser
- Information Palette
- Markers Palette
- Effect Palette
- Additional Palettes
 - Audio Mixer
 - VectorScope and Waveform
 - Voice Over tool
 - Titles

EDIUS 시작하기

- EDIUS 실행
- Default Project Folder 지정

장치로부터 영상 캡처하기

- Source Connections
- Capture Settings
- Hardware Settings
 - 기기 프리셋 생성

영상 또는 이미지 가져오기

- 지원하는 파일 형식

외부 기기로부터 미디어 파일 가져오기

- Source Browser
- System Setting
- User Setting

미디어 불러오기

- Importer/Exporter 설정 (1)
 - P2 설정
 - XDCAM 설정

XDCAM 드라이브로부터 미디어 파일 가져오기

- Background Job

시스템 설정(System Setting)

- 어플리케이션 설정
- 재생 설정
- 캡처 설정
- 렌더 설정
- 프로파일 운용
- 프로젝트 프리셋 설정
- 하드웨어 설정

- Importer/Exporter 설정 (2)
 - 스틸 이미지 설정

사용자 설정(User Setting)

- Asset Bin에서 폴더 생성하기
- Asset Bin에서 개별 미디어 파일 대신 폴더 불러오기
- 자산 저장소에 기존의 클립 가져오기
- 부분 다운로드(Partial Transfer)
- 자동으로 부분만을 전송(Auto Transfer)
- 클립 등록 형식

EDIUS를 사용한 편집 개요

- 클립 운용
 - 플레이어 내에 클립 표시하기
 - 클립 재생
 - 시작 및 끝 점 설정하기
 - 비디오 및 오디오에 대해 분리된 시작/끝 점 설정하기
 - 비디오 및 오디오 시작/끝 점 조정하기
 - 시작 및 끝 점 제거하기
 - 시작점 및 끝 점을 가진 클립을 타임라인에 놓기
- 스토리보드 편집
 - 스토리보드 편집하기
 - 스토리보드 편집의 특징
- 트랙 패치

타임라인 운용

- 타임라인 편집 모드 설정
 - 삽입 모드
 - 덮어쓰기 모드
 - 리플 모드
 - 그룹 모드 - 분리, 연결, 그룹, 그룹제거
 - 트랙 리플 동기
 - 모든 트랙 리플 동기
 - 특정 트랙 리플 동기
- 시퀀스에서 클립 삭제하기
- 타임라인 상에서 시작/끝 점 사이 삭제하기
- 클립의 비디오 또는 오디오 부분만 삭제하기
- 클립 리플 삭제하기
- 타임라인의 빈 영역 삭제하기
 - 타임라인 상의 트랜지션을 위한 설정 바꾸기
 - Info Palette를 사용하여 트랜지션 설정 변경하기
- 트랙 트랜지션
 - 클립 구조에 따른 효과 적용 위치 확인
 - 비디오 효과 적용하기
 - 효과 설정 접근하기
 - 효과의 순서 변경하기
 - 마스크 필터
 - 트랙 매트 효과
 - 비디오 레이아웃터 효과

오디오 작업

- 러버밴드 조절하기
- 오디오 키 프레임 삭제
- 타임라인 상에서 고급 키 프레임 조절하기
- Rubber band 를 사용하여 타임라인 상의 Pan 조절

오디오 크로스페이드 및 필터

- 오디오 크로스 페이드
 - 효과
 - Panpot & Balance 효과 적용하기

비디오와 오디오 효과 삭제

- Delete part 메뉴를 사용하여 효과 제거하기

파일로 출력하기

- 파일 출력하기

EDIUS 전용 키보드의 단축 명령 일람



EDIUS 사용자 환경 요소(Interface)

먼저 EDIUS 인터페이스 구성요소를 살펴 보겠습니다. EDIUS 인터페이스는 시스템의 핵심 기능을 위한 각각의 윈도우 또는 Palette로 구성된 모듈러 타입으로 되어있습니다. 사용자가 지속적으로 다룰 주요 구성요소들은 아래와 같습니다.

Preview Window :

이 윈도우에서는 두 가지 모드로 비디오 정보를 보여 줍니다.

듀얼 모드와 싱글 모드 : 아래에는 Preview Window는 Player 모니터와 Recorder 모니터의 듀얼 모드로 설정 되어 있습니다.



Preview Window가 싱글 모드로 구성되어 있을 경우, 화면 우측 상단 부분에 플레이 화면과 Recorder 모니터 간 전환이 가능한 추가 버튼이 생성됩니다

Player : 이 윈도우는 2가지 주요 기능을 갖습니다.

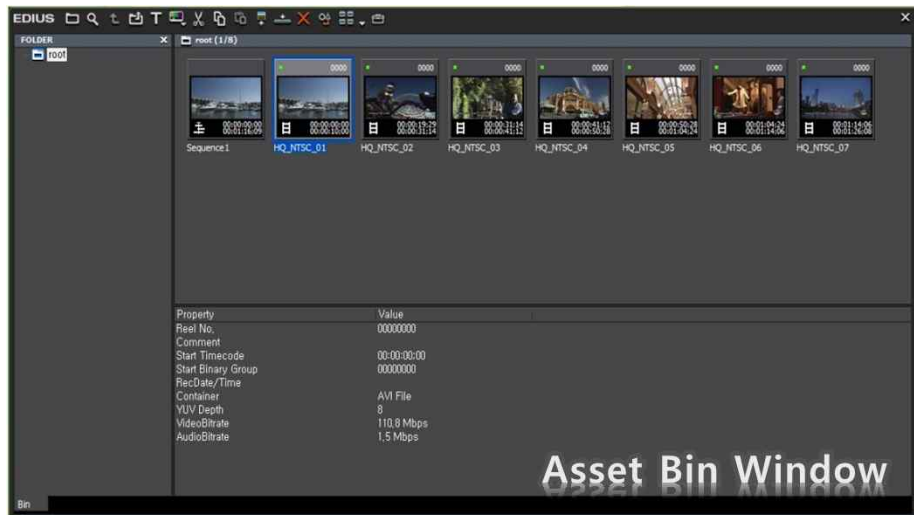
- 1) 비디오와 오디오 클립을 재생하여 미리 보기를 하거나 클립을 사용할 지 여부 결정
- 2) 클립 내 In과 Out 포인트를 표시하고, 필요한 부분만 타임라인의 시퀀스에 추가하는 기능.

Recorder : 이 윈도우는 타임라인에 놓여진 모든 시퀀스를 마치 연속적인 비디오 클립인 것처럼 보여줍니다. 몇 가지의 클립들을 타임라인에 순차적으로 한 줄로 늘어 놓는다면 이 창에서 그것들은 결합된 클립들로서 보여질 것입니다. 이것은 EDIUS로부터 나오는 마지막 출력물입니다.

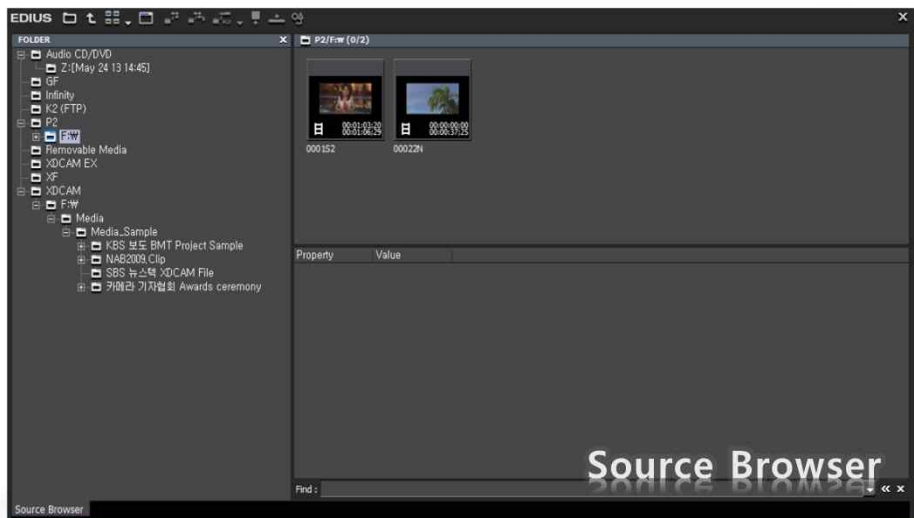
Timeline : 시퀀스를 만드는 윈도우입니다. 시퀀스는 함께 재생되는 클립들의 모음입니다. 사용자는 클립들을 차례대로 타임라인 상에 놓아 긴 화면을 만들거나, 클립들을 층으로 쌓아 레이어 효과를 줄 수 있습니다. Keying 효과도 이러한 방식으로 만들어집니다.



Asset Bin : 이 윈도우에서는 사용자 프로젝트에 관련되는 모든 미디어의 쏫 커트를 저장 합니다. 사용자가 미디어 자산을 EDIUS 프로젝트로 불러 오면, EDIUS는 미디어 파일에 관한 쏫 커트 (클립 아이콘)를 만들고 BIN 윈도우에 보여 줍니다. 이러한 방법으로 몇 시간짜리의 클립들을 하드디스크에 추가 공간을 사용하지 않고도 EDIUS 프로젝트에 사용 할 수 있습니다. 많은 클립을 가지고 있다면, 보다 쉬운 편집을 위해 자산 저장소를 잘 관리하도록 하십시오!



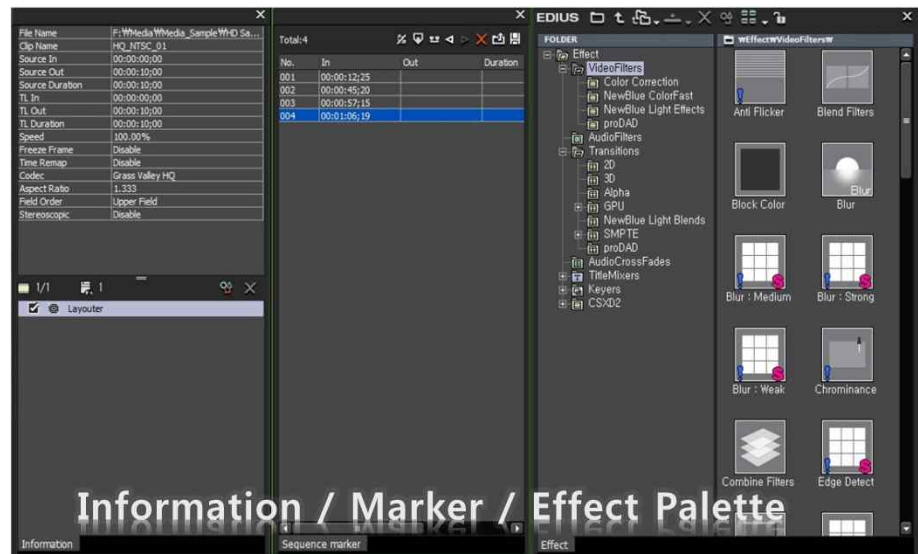
Source Browser : 소스 브라우저를 사용하여 사용자는 하드 드라이브 또는 P2와 XDCAM과 같은 저장 시스템에 있는 미디어 파일을 찾아 선택하고 프로젝트로 불러 올 수 있습니다. 소스 브라우저는 특히 사용자가 파일 기반의 카메라로 작업할 경우 유용합니다. 이러한 카메라들은 클립을 별도의 비디오, 오디오 파일로 분리하고 메타데이터 자산으로 복잡하게 만드는 파일 시스템을 사용합니다. 그러나 소스 브라우저는 이러한 분리된 비디오와 오디오를 자동으로 묶어서 하나의 클립으로 표시합니다.



Information Palette : 타임라인 상에서 사용자가 선택한 클립에 대한 정보를 보여 줍니다. 이 palette는 또한 클립에 적용된 효과들을 보여주고 각 효과에 대한 세부 설정을 할 수 있게 하며 효과 적용 순서도 조절 할 수 있습니다. 또한 효과를 추가하거나 삭제 할 수도 있습니다.

Markers Palette : 마커는 클립과 시퀀스 타임코드의 특정 지점에 작게 표시하는 것입니다. 마커는 타임코드 정보와 주석 정보를 보유합니다. 팔레트는 마커 목록과 각 마커의 주석을 보여 주고, 추가한 마커들 사이를 이동할 수 있습니다.

Effect Palette : 비디오 효과, 오디오 효과, 트랜지션 등을 포함한 EDIUS 내에서 활용 가능한 모든 특별한 효과들을 보여 줍니다. 또한 사용자가 만든 프리셋 효과를 저장하고 표시합니다.



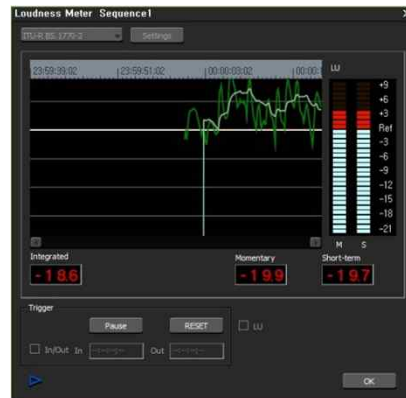
Additional Palettes

사용자가 필요할 때 열거나 닫을 수 있는 몇 가지 나머지 윈도우들이 있습니다. 그들 윈도우는 특별한 도구들을 제공합니다. 해당 버튼을 클릭하거나 메뉴로부터 선택하거나 단축키를 누름으로써 사용할 수 있습니다.

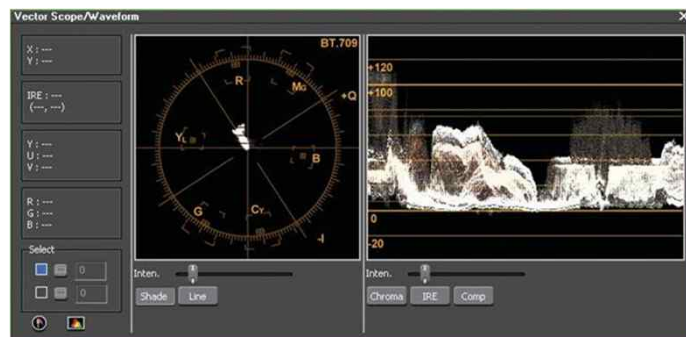


Audio Mixer : 이 툴은 사용자가 재생 도중 오디오 레벨을 조정할 때 사용합니다. 이 도구를 사용하면 오디오 레벨 설정이 저장된 타임라인 상의 클립에 키 프레임이 생성됩니다. 시퀀스 상에 오디오 트랙은 페이더 컨트롤로 표시되며, Track, Clip, Latch, Touch 와 Write 모드로 들어갈 수 있습니다.

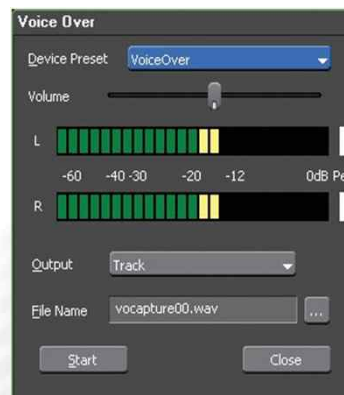
Loudness Meter : ITU-R BS.1770-02와 EBU R128 라우드니스 기준에 따라 노이즈의 크기를 측정 할 수 있는 라우드니스 미터를 제공합니다..



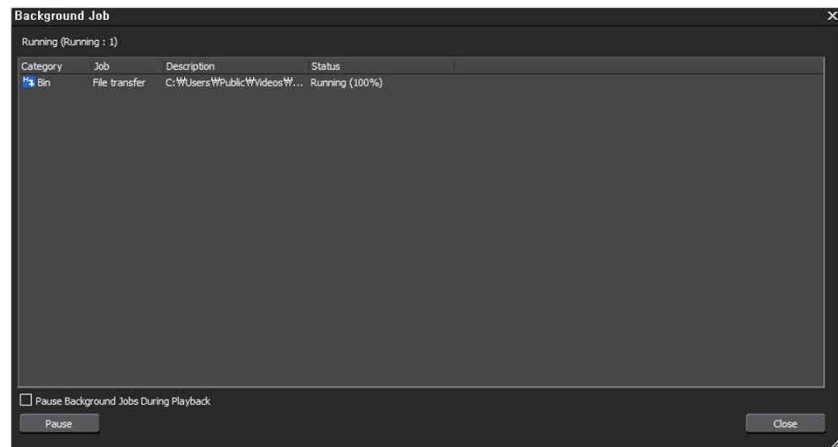
Vector Scope / Waveform : 타임라인 상에 비디오 클립을 보기 위한 특별한 도구를 제공합니다. Vector scope는 색 명도를 보여주고, waveform은 휘도 레벨(픽셀의 밝기)을 보여 줍니다.



Voice Over tool : 사용자가 타임라인 상에 오디오를 바로 녹음 할 수 있는 기능 입니다. 이 기능은 특히 타임코드가 없는 소스를 녹음하거나 화면 밖의 해설이 동반되는 녹음을 할 때 유용합니다.



Background Job : 백그라운드 잡은 에디우스 내의 다른 기능이 중단되지 않고 계속해서 백그라운드로 실행되는 프로세스입니다. 백그라운드 작업은 사용자 작업과 시스템 작업으로 분류됩니다.



Titles : EDIUS에는 이차원적인 텍스트와 계층의 기하학적 모양을 시퀀스에 추가할 수 있는 퀵 타이틀러를 포함합니다. 퀵 타이틀러는 S3D 편집에 필요한 자막을 생성할 수도 있습니다. 또한 3차원적이고 완벽한 애니메이션 타이틀을 만들기 위한 VideoStar 사의 Vistitle과 같은 3rd 파티 타이틀 도구를 사용할 수도 있습니다.

2개의 Title 도구는 Clip 메뉴를 사용하거나 Asset bin에서 새로운 클립 버튼을 클릭하거나 타임라인 상에서 'T'버튼을 눌러 동작이 가능합니다.



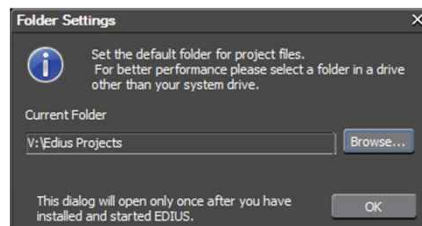


EDIUS 시작하기(처음 설치 한 후에)

EDIUS 실행.

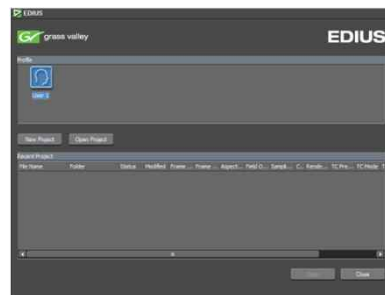
Project Folder Settings 대화상자가 표시됩니다.
이 대화상자는 EDIUS를 새롭게 설치한 후 실행하였을 때에만 표시됩니다.
이 대화상자는 업그레이드 설치 후에 EDIUS를 실행하였을 때는 나타나지 않습니다.

1. Default Project Folder 를 지정합니다.

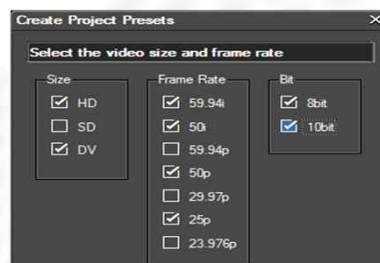


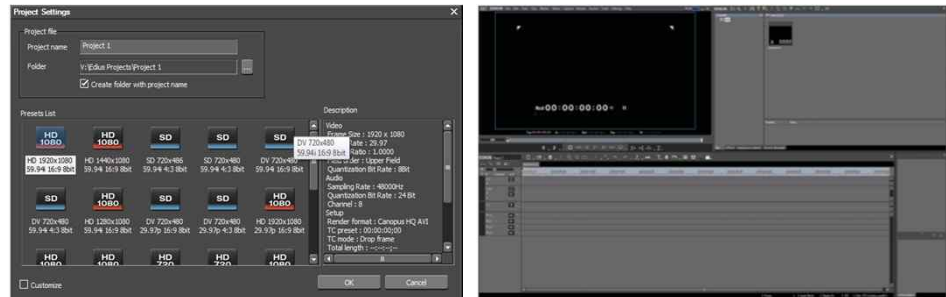
시작화면이 표시됩니다.
프로파일은 기본적으로 윈도우 사용자명으로 생성됩니다.

업그레이드 설치 시에는 사용 중이던 이전의 EDIUS에서의 프로젝트 프리셋과 프로젝트 작업 현황들이 표시되고 이전의 프로파일을 불러들일 수 있습니다.



2. 프로젝트 프리셋 마법사를 시작하기 위해 **New Project** 버튼을 클릭한다.
3. 프로젝트 프리셋을 만들기 위해 프로젝트 프리셋 마법사에서 Size, Frame Rate 및 Bit Rate 매개변수를 선택합니다
4. 프로젝트 프리셋 선택; 프로젝트 이름; 프로젝트 폴더를 지정합니다.
(기본값이 다른 경우)
선택한 프로젝트 프리셋으로 설정된 빈 프로젝트가 활성화 됩니다.





추가로 사용자의 프로파일이나 프로젝트 프리셋은 프로그램을 실행한 이후에 사용자가 원할 경우 메뉴 내의 "System Setting"에서 추가할 수 있습니다.

프로파일을 새롭게 생성 또는 수정, 삭제하기 위해서는 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Setting > System Setting > Applications > Profile**을 선택하고 사용자가 원하는 프로파일을 생성, 추가, 삭제, 수정 등을 할 수 있습니다.

프로젝트 프리셋을 새롭게 생성 또는 수정, 삭제하기 위해서는 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Setting > System Setting > Applications > Project Presets**를 선택하고 사용자 환경에 맞는 프로젝트 프리셋 설정을 할 수 있습니다.



장치로부터 영상 캡처하기

캡처하기는 비디오 테이프, 웹 카메라, DVD, CD 등의 외부자료를 가져와 EDIUS에서 사용 가능하도록 Digital화 하는 작업입니다.

자료들을 EDIUS에서 사용되도록 캡처링할 때, 캡처 목록에 명기 될 테이프 전체를 캡처 할 수도 있고 일부를 캡처 할 수도 있습니다. 자료는 즉각적인 사용을 위해 타임라인에 직접 캡처 할 수도 있습니다.

캡처를 시작하기 전에, 소스 재생 장치(Source playback device)가 전원이 켜져 있는지, 작동은 잘 되는지, EDIUS PC에 잘 연결되어 있는지 꼼꼼히 확인합니다. Analog, DV, HDV, HD/SD-SDI 등의 신호를 EDIUS PC의 입력 장치에 연결하고, Canopus HQ/HQX, DV/DVCAM, DVCPRO HD, DVCPRO 25/50, XDCAM HD, XDCAM EX, AVC Intra 50/100 과 같은 코덱 또는 포맷으로 소스를 캡처 할 수 있고 이 소스들은 엔코딩할 수도 있습니다.



소스 장치 연결

재생 기기는 아래와 같은 단자로 연결이 가능합니다:

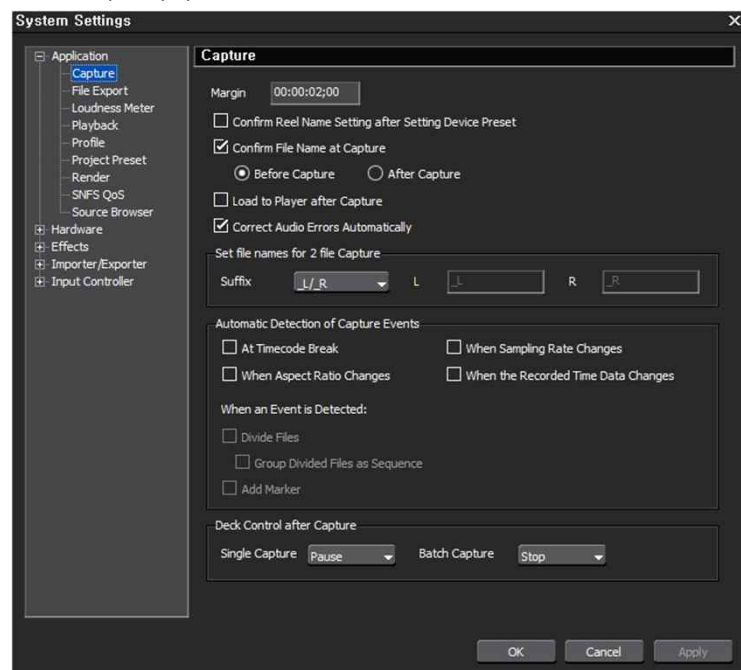
- Generic OHCI IEEE 1394 port
- 옵션인 HTX-E1, HQX-E1, SHX-E1/E2, NHX-E1/E2, Storm 3G Series Storm Mobile 등의 입력 신호 port
- Grass Valley 편집 시스템의 DV port

만약, 재생 장치가 HDV를 지원한다면, 반드시 장치를 Auto가 아닌 HDV 모드로 지정하고 재생장치를 설정합니다.

▶ 캡처 설정

(Batch) 캡처를 수행할 때, **“Automatically divide files”** [자동으로 파일을 분할] 설정인지를 확인한다. 기본 설정 값에 의해, EDIUS는 자동 분할 캡처 파일로 구성되어 날짜, 타임코드, 음성 샘플링율, 화면비율이 변경에 따라 분할되어 캡처 됩니다. 이러한 파일 분할은 배치 캡처 시에는 보통 원하지 않기 때문에 설정을 해제하면 됩니다.

캡처 설정으로 들어가려면 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>System Settings**를 선택하고 설정 대화 상자에서 좌측 **Application**의 하위 메뉴인 **Capture**를 선택합니다.



▶ 하드웨어 설정 (Generic OHCI 입출력 설정)

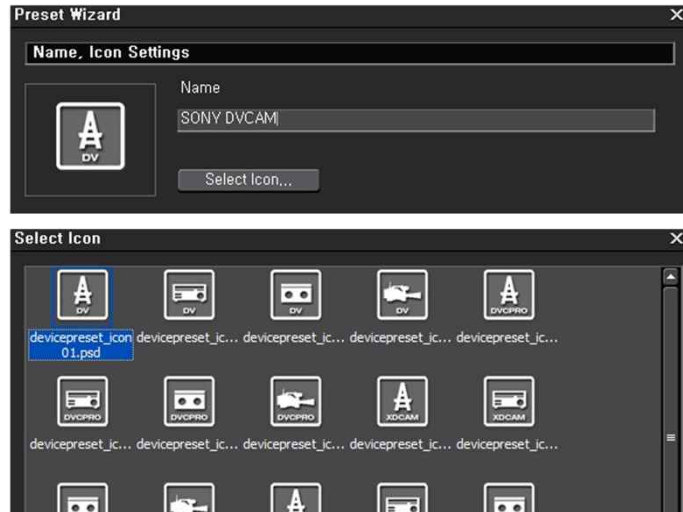
하드웨어 설정은 EDIUS 컴퓨터에 연결된 카메라, VTR, 웹캠, 마이크론 등 과 같은 외부 기기에서 소스 자료를 캡처 받거나 프리뷰 또는 녹화할 수 있도록 장치를 설정을 하는 것입니다.

장치 프리셋 생성

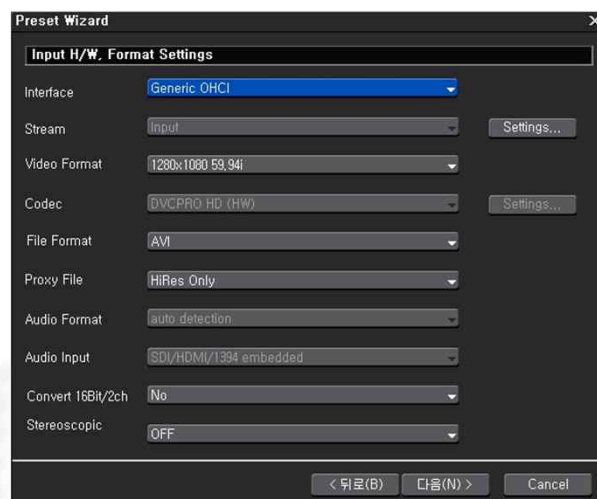
외부 기기 설정을 하기 위해 EDIUS 컴퓨터에 기기를 연결한 후에 다음과 같이 실행합니다.

1. 프리뷰 윈도우 메뉴 바에서 **Settings>System Settings>Hardware>Device Preset**을 선택한다.
2. 프리셋 설정 대화상자에서 **New...** 버튼을 클릭한다. 그림에서처럼 장치 프리셋 설정 마법사가 표시된다
3. 장치 프리셋 설정에 원하는 이름을 입력한다.

4. **Select Icon** 버튼을 클릭한다.
그림에서처럼 아이콘 선택 대화상자가 표시된다.



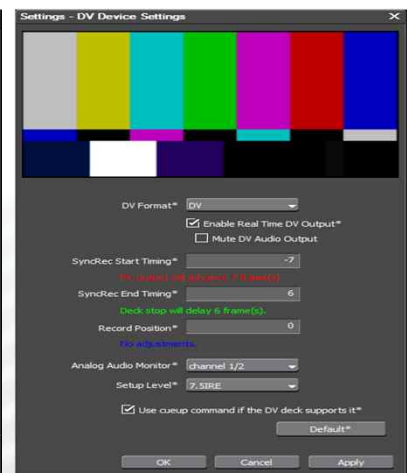
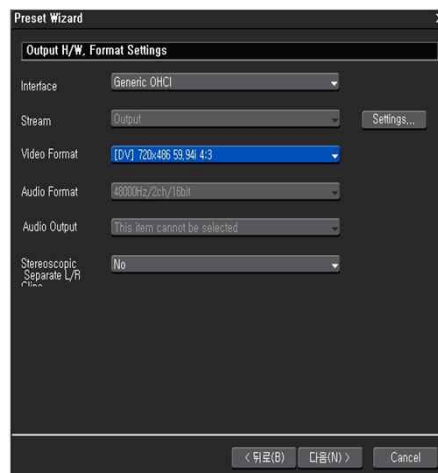
5. 기본 목록에서 원하는 기기사전 설정 아이콘을 선택하거나 기기 프리셋 설정 아이콘을 선택하기 위해 다른 위치를 탐색하고자 할 경우 ... 버튼을 클릭한다.
6. 아이콘 선택 대화상자를 닫으려면 **OK** 버튼을 클릭한다.
7. **Next** 버튼을 클릭한다.
그림에서처럼 입력 하드웨어 포맷 설정 대화상자가 표시된다.
8. 포맷 설정 대화상자에서 수용 가능한 포맷의 원하는 입력(캡처) 설정을 선택한다. 대화상자에서 다른 포맷 설정에 따라 좌우될 수도 있다.
9. 활성화 되면 입력 설정의 Stream 옆에 있는 **Settings...** 버튼을 클릭한다. 그림에서처럼 입력 설정 대화상자가 표시된다.



10. 기기에 대한 원하는 입력 설정을 선택하고 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.
 - 모니터링 될 오디오 채널을 선택한다.
 - 원하는 셋업(블랙 기준) 레벨을 선택한다.
 - 만일 DVデッキ가 큐업 기능을 지원한다면 **"Use cue up command if the DV deck supports it"** 옵션을 선택한다.
 - 캡처 시작 전에 원하는 기기의 프리롤 타임을 입력한다.



11. 입력(캡처) 하드웨어 포맷 설정 대화상자에서 **Next** 버튼을 클릭한다.
그림에서처럼 출력 하드웨어 포맷 설정 대화상자가 표시된다
12. 기기에 대한 원하는 출력 포맷을 선택한다.
13. 활성화되면 출력 스트림의 옆에 있는 **Settings...** 버튼을 클릭한다.
그림에서처럼 DV 기기 설정 대화상자가 표시된다.



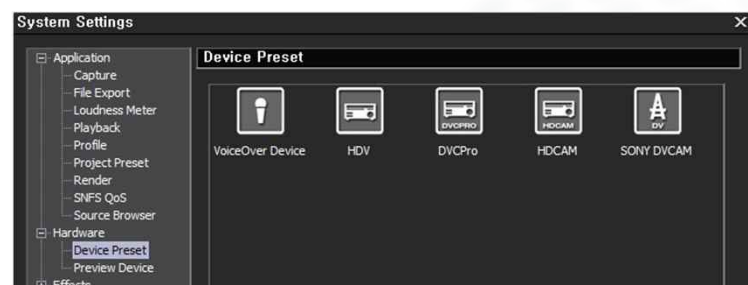
14. 원하는 기기 출력 설정을 선택한다.
15. 출력 기기 설정 대화상자를 닫으려면 **OK** 버튼을 클릭한다.
16. 출력 하드웨어 포맷 설정 대화상자에서 **Next** 버튼을 클릭한다.
그림에서처럼 요약된 정보 화면이 표시된다.



이 화면은 기기에 대한 입력과 출력 설정을 요약한 것입니다.

17. 만일 기기의 입력 및 출력 설정 부분을 변경하기 위해 되돌아 가려면 **Back** 버튼을 클릭한다.
18. 모든 입력 및 출력 설정이 정확하면, 프리셋 마법사를 닫기 위해 **Completed** 버튼을 클릭한다.

아래 그림에서처럼 장치 프리셋 설정 대화상자에 새로운 기기 설정 값이 표시된다.





영상 또는 이미지 가져오기

불러들이기는 EDIUS 컴퓨터의 로컬 디스크, 또는 기타 연결된 스토리지에 저장되어 있는 기존 클립과 정지 화상을 EDIUS 프로젝트용의 자산 저장소에서 이용할 수 있도록 만드는 과정입니다.

EDIUS 프로젝트에서 만든 시퀀스는 다른 EDIUS 프로젝트에서 불러올 수 있습니다.

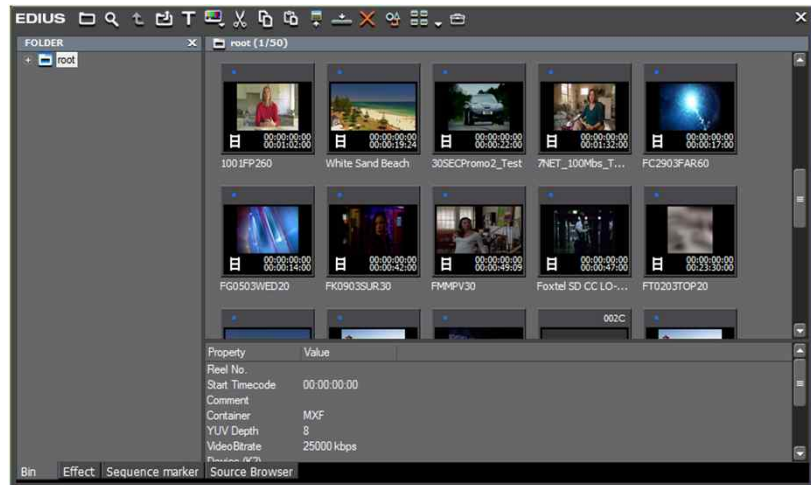
또한 다른 시스템의 편집 프로그램에서 만든 프로젝트와 재생목록을 EDIUS에서 불러올 수도 있습니다.



지원하는 파일 형식

Asset Bin은 형식이 다른 많은 파일 소스들을 불러오거나 캡처 할 수 있으며, 다음과 같은 파일 형식과 확장자를 포함합니다.

캡처 파일 포맷(Hi/Lo)	AVI	HD: Grass Valley HQX, Grass Valley HQ, DVCPRO HD SD: Grass Valley HQ, Grass Valley DV, DVCPRO50
	HDV	HDV1080i, HDV720p (MPEG TS)
	MXF	MPEG, XDCAM HD422, XDCAM EX, AVC-Intra 50/100, DVCPRO, DVCPRO HD
입력 지원 파일 포맷	Movie	4K R3D, XAVC/S, AVCUltra, RAW , Uncompressed AVI (RGB+a, RGB, YUY2, UYVY), AVCHD, F4V , DIF stream, HDV, AVI (Grass Valley Lossless, Grass Valley HQ, Grass Valley HQX, Grass Valley DV 1.0/2.0, DVCPRO HD/50, Microsoft DV), XDCAM EX, HVR- DR60/HVR-MRC1, Meta File, MXF, XDCAM/XDCAM HD/XDCAM HD422, P2 MXF, GF, XF, GXF, DivX (* DivX Codec Needed), QuickTime (* Sound: Linear PCM only), MPEG Video Stream, MPEG Program Stream, WMV, MPEG HDD MOVIE
	Sound	Wave, AIFF, AIFC, MP3, MPEG audio stream, Dolby Digital, WMA, Ogg Vorbis
	Still Images	DPX (SMPTE 268M-2003), PSD, TARGA, BMP, JPEG, JFIF, GIF, TIFF, QuickTime Image, Mac Pict, SGI Files, PNG, Flash Pix, WMF, Maya IFF, Inscrubber (*.icg,*.ips), Quick Titler (*.etl)
출력 지원 파일 포맷	Movie	AVCUltra, Uncompressed AVI (RGB+a, RGB, YUY2, UYVY), AVCHD, F4V , AVI (Grass Valley Lossless, Grass Valley HQ, Grass Valley HQX, Grass Valley DV 1.0/2.0, DVCPRO HD/50, Microsoft DV), MXF, XDCAM/XDCAM HD/ XDCAM HD422, P2 MXF, GXF, GF, XDCAM EX,XDCAM IMX, HDV, MPEG1/2, WMV, QuickTime, DVD-Video, QuickTime Exporter, H.264
	Sound	Wave, AIFF, WMA
	Still Images	PSD, TARGA, BM, JPEG, JFIF, TIFF, QuickTime Image, Mac Pict, SGI Files, PNG
프로젝트 지원 포맷	Input	EDL, AAF, FCP XML, Sony Project (SMI), P2 PLAYLIST
	Output	EDL, AAF



외부 기기로부터 미디어 파일 가져오기

소니의 XDCAM 드라이브, 파나소닉 P2 드라이브, Grass Valley의 Infinity 카메라, K2 서버, CD 및 DVD 등과 같은 많은 외부 기기로부터 클립을 **Source Browser**를 통해 불러오기 할 수 있습니다.

Importer 설정은 시스템 설정 대화상자의 **Importer/Exporter** 영역에서 환경 설정을 합니다.



Source Browser

Source Browser는 사용자에게 파일 기반 미디어를 불러오는 절차를 간소화 해주고, 클립의 비디오, 오디오 등이 편성된 파일 이름을 가진 다중 폴더들에 나뉘어진, MXF 와 같은 형식을 사용한 파일 기반 카메라 내에 만들어진 미디어를 찾아보기 쉽게 합니다.



- 자동으로 미디어의 종류를 구별하여 검출하고, 동시에 그 항목들의 썸네일을 표시하여 줍니다.
- 프로젝트 폴더에 백그라운드 프로세스로 파일 전송(지원되는 포맷에 대해)
- 다양한 업무에 사용되는 테이프리스 형식을 지원합니다.
- 편집 시에 타임라인에 미디어 매체에서 소스를 바로 드래그 할 수 있습니다.(지원되는 포맷에 대해)

이렇듯 EDIUS의 통합된 소스 브라우저는 테이프리스 기반으로 하는 미디어 관리를 크게 향상시켰을 뿐만 아니라 사용자의 편집 업무 및 워크플로우에 효율적으로 대처하게 되었습니다.

테이프리스 미디어를 가지고 EDIUS 6.5에서 편집을 하기 위한 설정과 자산 관리 윈도우에 미디어 파일을 등록하고 편집을 하기 위한 기본 과정을 알아보도록 하겠습니다.



미디어 불러오기

사용자는 일반적으로 본인 PC의 로컬 드라이브에 미디어를 복사합니다. 이 로컬 드라이브는 일반적으로 읽기 속도가 매우 빠르므로 미디어를 저장하는 데 사용됩니다. 소스 포맷에 상관없이, EDIUS는 모든 미디어 파일을 유사한 방법으로 취급합니다.

소스 브라우저를 사용하면 사용자는 여러 미디어 형식에 접근하여, EDIUS 프로젝트에서 사용할 클립을 선택하고, 이 클립들을 자산 저장소 윈도우에 끌어 놓기를 할 수 있습니다.

그러면 자산 관리 윈도우에 등록된 클립들이 사용 가능하게 됩니다.

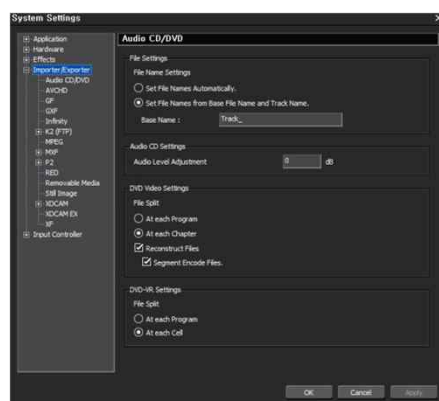
소스 브라우저에서 바로 클립을 불러들여 작업을 할 수 있으나 일반적으로 Bin에 등록하고, 로컬 저장소로 옮겨 놓고 작업하는 것이 편리합니다.

포맷 기반과 장치 기반의 테이프리스 미디어를 위한 설정을 알아보도록 하겠습니다.

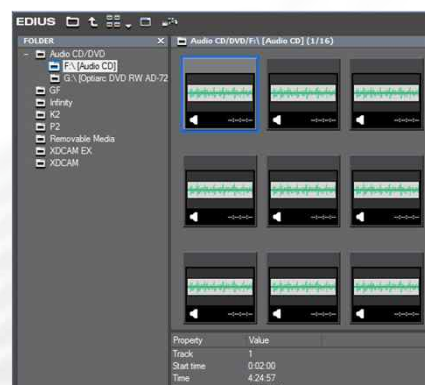


Importer/Exporter 설정 - (1)

Importer/Exporter 설정에서는 Tapeless, 이동식 미디어, 네트워크 공유 스토리지(SAN) 및 CD나 DVD와 같은 입출력을 할 수 있는 기기에서 소스 자료들을 가져오기 위한 설정을 하는 곳입니다. 일부 설정은 포맷 기반이며 그 외는 장치 기반입니다. 아래 그림은 Importer/Exporter 설정이 정의되어 있는 시스템 설정 윈도우를 표시한 것입니다.



EDIUS Source Browser



Importer/exporter 설정을 정하기 위해, 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings > System Settings > Importer/Exporter > {setting category}**를 선택합니다.

설정이 끝나게 되면 우측의 소스 브라우저에서 해당 클립을 선택하여 자산 관리 저장소에 등록할 수 있게 됩니다.

Panasonic P2 HD 와 Sony XDCAM HD의 테이프리스 미디어 포맷에 대한 설정 방법을 알아보도록 하겠습니다.



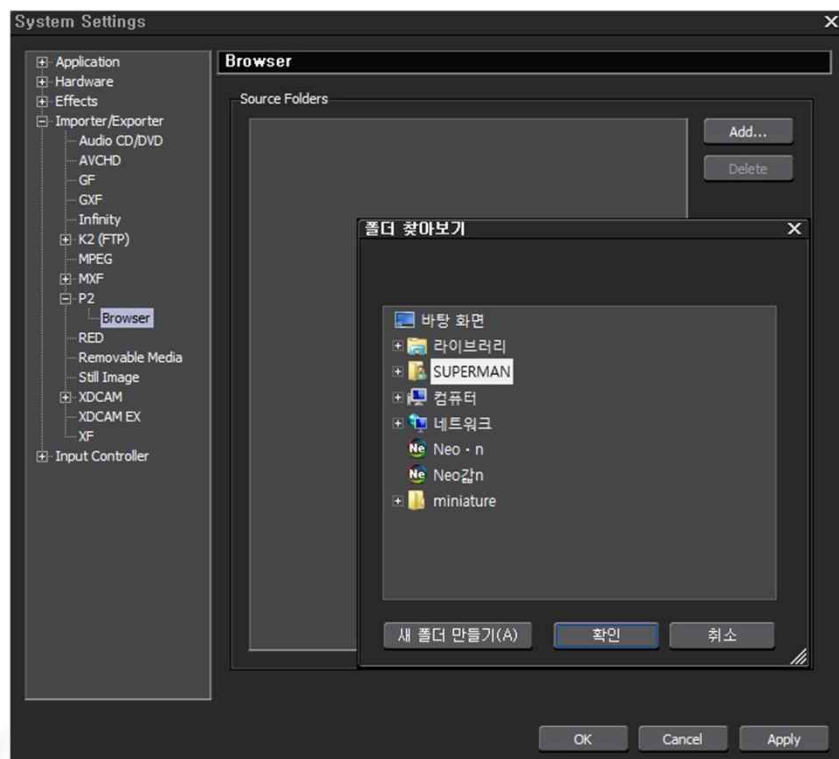
P2 설정

P2 설정은 Asset Bin에 불러올 P2 파일을 소스 브라우저에서 보기 위한 소스 폴더 목록을 정하는 설정입니다.

목록에 소스 폴더를 추가하기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. P2 트리를 확장하고 브라우저를 선택한다.
2. 검색 대화상자에서, **Add...** 버튼을 클릭하고 원하는 P2 파일의 소스 폴더를 탐색한다.
3. 폴더 검색 대화상자에서 **OK** 버튼을 클릭한다.
선택한 폴더가 P2 소스 폴더 목록에 추가 된다.

추가할 원하는 P2 소스 폴더를 위 단계로 반복하여 추가하거나 목록에서 소스 폴더를 삭제하려면 원하는 소스 폴더를 선택하고 **Delete** 버튼을 클릭한다.



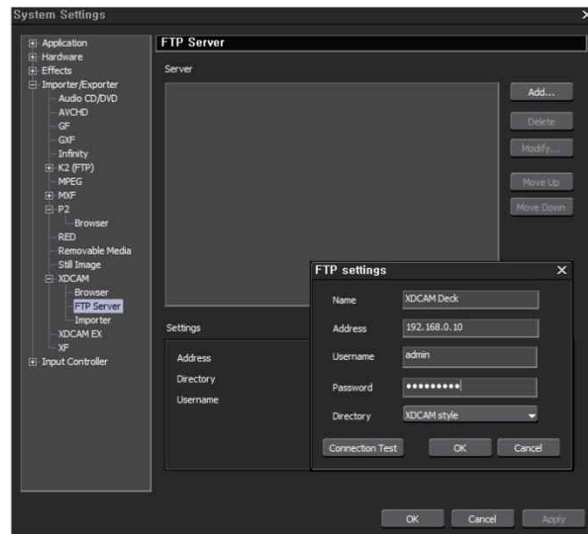
XDCAM 설정

XDCAM FTP 설정은 XDCAM 파일들을 불러오고 지정된 XDCAM 검색 설정에서 프록시 파일로 편집 시의 오디오 핸들링을 지정하기 위한 EDIUS에 연결된 FTP 서버의 목록을 등록하는 설정입니다.

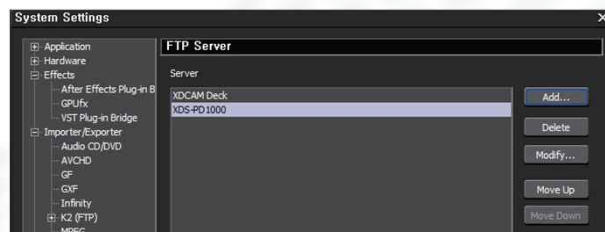
FTP 서버 (XDCAM Deck 또는 Camera)

목록에서 FTP 서버를 추가하기 위해 다음 단계와 같이 실행한다:

1. XDCAM 트리를 확장하고, FTP 서버를 선택한다.
2. FTP 서버 대화상자에서, **Add...** 버튼을 클릭한다.
아래 그림에서처럼 FTP 설정 대화상자가 표시된다.



3. 다음의 FTP 서버 정보를 입력한다:
 - FTP 서버 이름
 - FTP 서버 IP 주소
 - FTP 서버 사용자명
 - FTP 서버 비밀번호
4. 서버가 제공하는 정보가 올바른지를 확인하고 EDIUS가 FTP 서버에 연결될 수 있도록 **"Connection Test"** 버튼을 클릭한다.
5. 연결이 실패하였다는 경고가 표시되면 FTP서버 연결 정보가 올바른지를 확인한다.
6. FTP가 성공적으로 연결되었다면, 그림에서처럼 FTP 서버 목록에 FTP 서버를 추가하기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.



7. FTP 서버를 추가하려면 위의 단계를 반복한다.

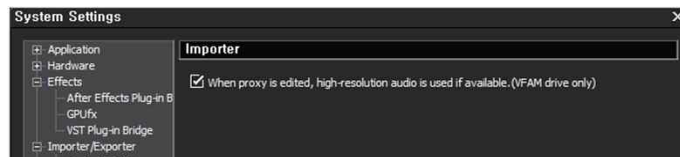
FTP 서버 삭제나 설정을 수정하려면 우측 항목에서 원하는 버튼을 선택하고 설정을 변경하고 OK버튼을 클릭한다.

목록에서 FTP 서버 재배포

목록에서 서버 순서를 바꾸려면, 원하는 서버를 선택하고, 목록에서 현재의 위치를 기준으로 원하는 순서로 하여 **Move Up** 또는 **Move Down** 버튼을 클릭한다.

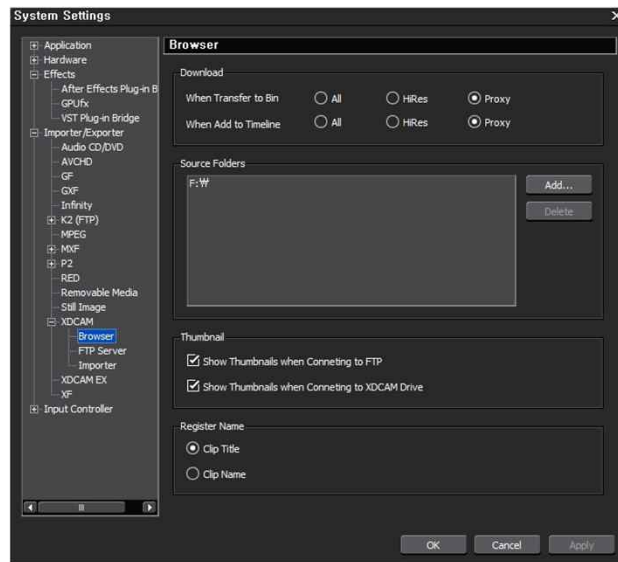
Importer 설정

XDCAM VFAM 드라이브로 프록시 파일을 편집할 경우, “**high-resolution audio...**” 옵션을 선택 할 수 있다. 기본값으로 옵션이 설정되어 있다.



브라우저 설정

XDCAM 브라우저 설정은 XDCAM 드라이브에서 불러오기를 위한 파일 선택 시에, 썸네일 표시 및 등록, 다운로드 대상 등을 조정하는 설정입니다.



다운로드

이 항목에서는, 소스 브라우저에서 Asset Bin과 타임라인에 클립을 추가할 때 다운로드 될 XDCAM 클립의 구성요소를 선택합니다.

- All – 고해상도 및 저해상도 클립 모두를 다운로드.
- HiRes – 고해상도 클립만 다운로드.
- Proxy – 저해상도 프록시 파일만 다운로드.

소스 폴더

Add... 버튼을 클릭하고 XDCAM 드라이브 상의 원하는 소스 폴더를 검색한다. 목록에서 소스 폴더를 삭제하려면 소스 폴더를 선택하고 **Delete** 버튼을 클릭한다.

썸네일

FTP 서버 또는 XDCAM 드라이브에서 XDCAM 클립을 검색할 시에 클립의 썸네일을 표시하고자 한다면, 적절한 옵션을 선택한다. 기본값은 모두 선택되어져 있다.

이름 등록

Asset Bin에 클립을 등록할 때 불러들인 클립에서 사용될 클립의 구성 요소 (Clip Title 또는 Clip Name)를 선택한다

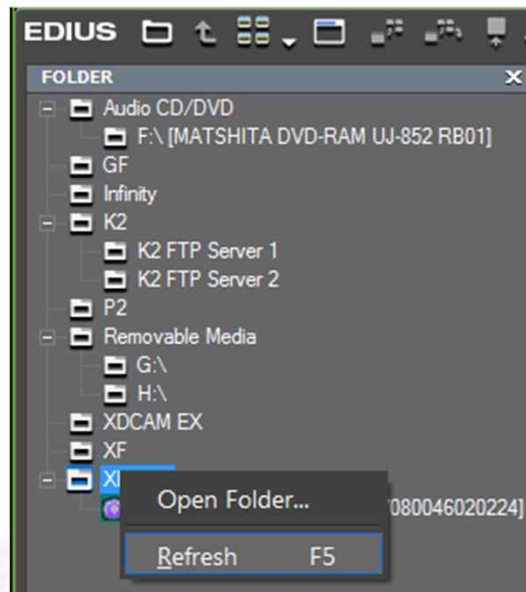
테이프리스 미디어를 가져오기 위한 설정이 끝나면 해당 미디어로부터 편집하고자 할 파일을 자산 관리 저장소에 등록하는 과정이 필요합니다. 물론 테이프리스 미디어를 연결한 체로 편집할 수 있으나 자산 저장소에 등록하여 편집하는 것이 더 편리하고 효율적입니다.



XDCAM 드라이브로부터 미디어 파일 가져오기

XDCAM 드라이브로부터 소스들을 불러오기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. XDCAM 드라이브에서 클립을 불러들이고자 할 원하는 프로젝트를 열어둔다.
2. 소스브라우저 탭을 클릭하여 소스브라우저를 표시한다.
3. 사용 가능한 XDCAM 드라이브 또는 FTP 서버의 위치 목록이 표시되도록 XDCAM 폴더를 연다.



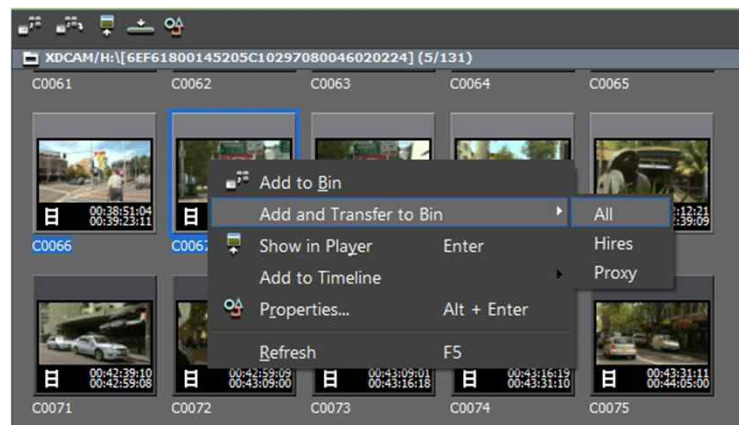
4. 원하는 XDCAM 드라이브 또는 목록에서 서버를 선택한다.
그림에서처럼 소스 콘텐츠 윈도우에 선택된 XDCAM의 위치에서 이용 가능한 클립들이 표시된다.



5. XDCAM 드라이브에서 현재의 프로젝트 폴더에 복사하고자 할 클립을 선택한다.
6. 소스 브라우저 툴 바 상에서 "Add and Transfer to Bin" 버튼을 클릭하거나 아래 그림에서처럼 메뉴에서 선택된 클립에 오른 클릭을 하고 "Add and Transfer to Bin"을 선택한다.

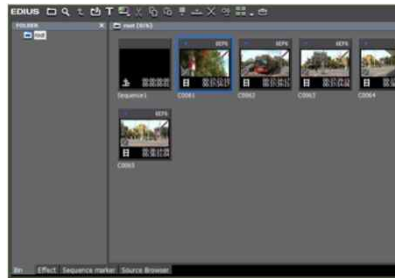
Add and Transfer to Bin에는 다음과 같은 클립 전송 옵션을 선택 할 수 있다.

- All – 고해상도 및 저해상도의 프록시 파일 모두 다운로드.
- Hires – 고해상도 클립만 다운로드.
- Proxy – 저해상도 프록시 파일만 다운로드.



7. 위의 전송 방법 중에 하나를 선택하고 자산 저장소에 XDCAM 클립을 불러오기 한다.

그림은 자산 저장소에 고해상도 클립이 전송되어 있는 것을 보여준다.



추가적인 메뉴 옵션

- **Show in Player** – 자산 저장소에 클립을 전송하지 않고 바로 플레이어에 선택한 클립을 불러들일 경우.
- **Add to Timeline** – XDCAM 다운로드 설정의 선택에 따라 타임라인에 바로 선택한 클립을 삽입할 경우.

사용자의 선택에 의해 메뉴를 지정하게 되면 지정된 형식의 파일들이 자산 관리 윈도우에 전송 또는 등록되어지는 데 이때 이러한 미디어 형식들은 EDIUS에서 백그라운드 프로세스로 미디어 파일 형식들을 가져오게 됩니다.



그럼 EDIUS의 백그라운드 잡 프로세스에 대해서 알아보도록 하겠습니다.

Background Job

백그라운드 잡은 EDIUS 기능이 중단되지 않고 계속해서 백그라운드에서 실행되는 프로세스입니다. 시스템 설정에 따라 타임라인 클립의 재생으로 백그라운드 작업 프로세스가 중단될 수도 있습니다.

백그라운드 작업은 사용자 작업 또는 시스템 작업으로 분류됩니다.

사용자 작업

사용자가 다음과 같은 작업을 시작했을 때 백그라운드 작업으로 생성되어 나타나는 결과들입니다:

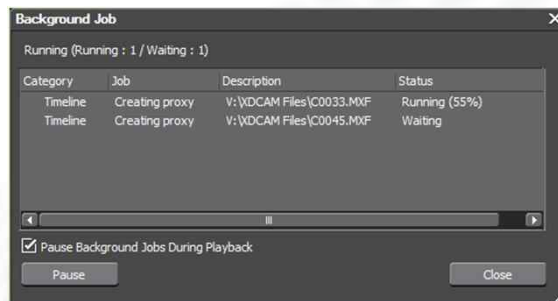
- 오디오 CD나 DVD에서 클립 가져오기
- K2서버나 XDCAM디스크 등과 같은 외부소스로부터 클립 가져오기.
- 부분 전송 수행
- 프록시 클립 생성
- 프록시 클립에서 고해상도 클립 생성

시스템 작업

시스템 작업은 다음과 같이 분류됩니다:

- 탐색 정보 파일 생성
- 오디오 웨이브폼 캐쉬 파일 생성

위의 방법 중 하나를 실행하게 되면, 그림에서처럼 백그라운드 작업 대화상자가 표시됩니다.



그럼 EDIUS에서 셋팅 및 환경설정에 대한 내용들을 좀 더 상세히 알아보도록 하겠습니다.



시스템 설정

시스템 설정은 다음과 같은 설정 범위로 구성 되어집니다.

- Application
- Hardware
- Effects
- Importer/Exporter
- Input Controller

이들 범위에는 각각 그 범주에서 일반적인 설정과 관련된 특성의 설정을 포함하고 있다. 이들 설정의 일부나 모든 설정은 환경설정이나 특정 프로젝트의 특정 요구 사항의 충족에 따라 조정 될 수 있습니다.

시스템 설정은 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>System Settings** 을 선택함으로써 접근 할 수 있습니다.

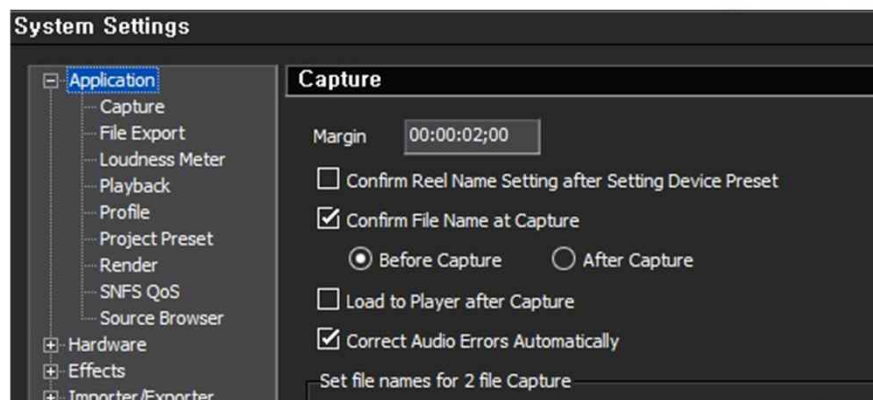


시스템 응용프로그램 설정

시스템 응용프로그램 설정은 다음의 설정과 구성 항목의 범주를 포함하고 있습니다.

- Capture
- File Export
- Loudness Meter
- Playback
- Profile
- Project Preset
- Render
- SNFS QoS
- Source Browser

응용프로그램 설정 대화상자로 들어가기 위해 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>System Settings>Application** 을 선택한다. 시스템 설정 대화상자는 그림에서처럼 응용프로그램의 트리가 확장된 상태로 표시되어 있다.





재생 설정

재생 설정은 프로젝트 재생 시의 동작을 결정합니다.
시스템 설정 대화상자로부터 응용프로그램 트리를 확장하여 재생을 선택한
다. 아래 설정들은 재생 동작에 영향을 미치는 것들이다.

프레임 드롭이 생길 경우 재생 정지

이 설정이 체크된 경우, 프로세스가 재생 속도를 따라 가치 못해 프레임이
드롭 될 경우에 재생은 멈춥니다. Default = Not Checked.

재생 버퍼 크기

재생 버퍼를 사용하기 위한 메모리 용량을 지정하는 설정으로 128MB,
256MB, 384MB 그리고 512MB, 1GB, 1.5GB, 2GB를 선택 지정 할 수 있습니
다. 큰 재생 버퍼는 재생을 보다 부드럽게 할 수 있지만 시스템 성능에 영향
을 미칩니다. 기본 설정 값 = 128 MB

재생 전의 버퍼 프레임 지정

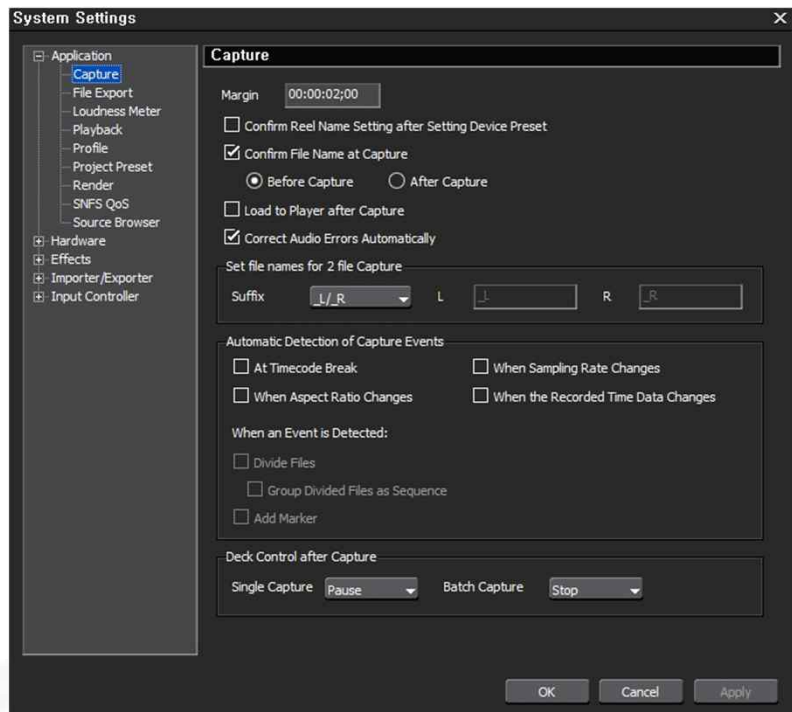
이 설정은 재생이 시작되기 전에 버퍼될 프레임 수를 지정한다. 프레임 수
를 증가시키면 프로세스가 재생속도에 맞출 가능성도 높아진다. 5, 10, 15
중에서 선택할 수 있다. 기본 설정 값 = 5.



캡처 설정

캡처 설정은 외부 기기로부터 EDIUS에서 원본 자료들을 어떻게 조작할지를
결정하는 설정이다.

시스템 설정 대화상자로부터 응용프로그램 트리를 확장하여 캡처를 선택한
다. 아래 설정들은 캡처 동작에 영향을 미치는 것들이다.



Preroll 과 Margin 필드의 포맷은 HH:MM:SS;FF (H=시, M=분, S=초, F=프레임) 입니다.

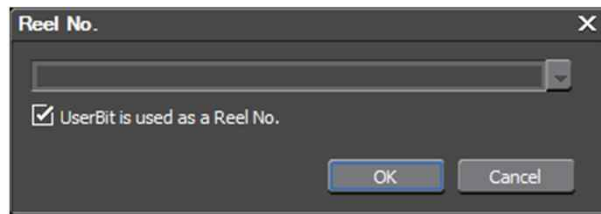
마진

캡처가 진행될 동안 시작/끝 점에 추가될 클립 마진을 입력합니다. 마진은 트랜지션과 다른 효과를 삽입하는데 사용될, 클립 전후의 "dead space" 입니다.

장치 프리셋 설정 후에 릴 명 설정 확인

이 옵션이 선택된 경우, 입력 장치가 캡처 실행을 위해 선택되었을 때, 그림에서와 같이 릴 이름 대화상자가 자동으로 나타나게 됩니다.

Default = Selected.



캡처 시에 파일 이름 정하기

캡처가 진행될 동안 AVI 파일 생성을 위한 파일명이 자동적으로 생긴다. 이 설정은 사용자가 언제 파일 명과 저장위치를 확인 또는 변경할지를 결정한다. 다음 둘 중 선택 할 수 있습니다:

- 캡처 실행 전 (캡처 될 위치 지정이 가능함)
- 캡처 실행 후 (기본 값으로 프로젝트 폴더에 저장됨)

기본 설정을 변경하려면, "Confirm File Name at Capture" 옵션을 선택하고 원하는 파일명 정하기 설정을 선택합니다.

캡처 후 플레이어로 불러들이기

이 설정이 체크된 경우, 캡처가 진행되면서 생성된 AVI 파일이 캡처가 종료되자마자 자동으로 플레이어 윈도우에 표시되고, 타임라인에 배치된다.

Default = Not Checked.

오디오 에러를 자동으로 수정

이 설정이 활성화 되면, 일괄 캡처 동안에 발생한 오디오 에러를 자동으로 수정하게 된다. 만일 이 설정이 선택 해제 되었다면, 오디오 에러가 발생할 경우 캡처가 중단 될 것이다. 기본 설정 값 = Selected

캡처 이벤트에 대한 자동 검출

아래의 이벤트를 선택하게 된다면 선택된 경우에 따라 작동하게 된다. :

- 타임코드가 깨졌을 경우
- 화면 비율이 바뀔 경우
- 오디오 샘플링율이 바뀔 경우
- 녹화 시간 데이터가 바뀔 경우

Default = All Selected

캡처 하는 동안에 위의 목록에서 선택한 이벤트가 감지되게 되면, 다음을 포함하는 이벤트로 작동될 수 있다:

- **Divide Files** – 단일(수동) 캡처 하는 동안에 선택된 이벤트가 감지되면 매번 파일들을 분리하여 캡처 파일을 생성한다.
- **Group Divided Files as a Sequence** – 캡처 하는 동안에 모든 이벤트에 의해 분리되어 캡처된 파일을 하나의 시퀀스 클립으로 그룹화한다.
- **Add Marker** - 마커를 파일에 추가한다.

캡처 후의 기기 제어

캡처가 완료되었을 때, 단일(수동) 캡처 및 일괄 캡처 시에 외부 기기의 원하는 제어 동작을 선택한다.

단일(수동) 캡처

- 아무것도 하지 않음
- 일시 정지 (default)
- 정지

일괄 캡처

- 아무것도 하지 않음
- 일시 정지
- 정지 (default)



렌더 설정

이들 옵션은 타임라인의 타임 스케일 표시 아래의 청색 / 물청색 / 녹색 / 오렌지 / 빨간색의 표시되는 부분을 제어합니다. 이들 색상 선들은 어떻게 강제로 렌더하여 렌더링을 할지를 제어합니다. (프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Render > Render Between In/Out > Render red 또는 orange Area**)

청색

실시간 재생(렌더링 불필요).

물청색

렌더링 없이 실시간 재생(렌더링 불필요)

녹색

렌더링 된 부분(임시 렌더링 파일 존재)

오렌지색

실시간 재생이 어려움("loaded" 부분이라 함).

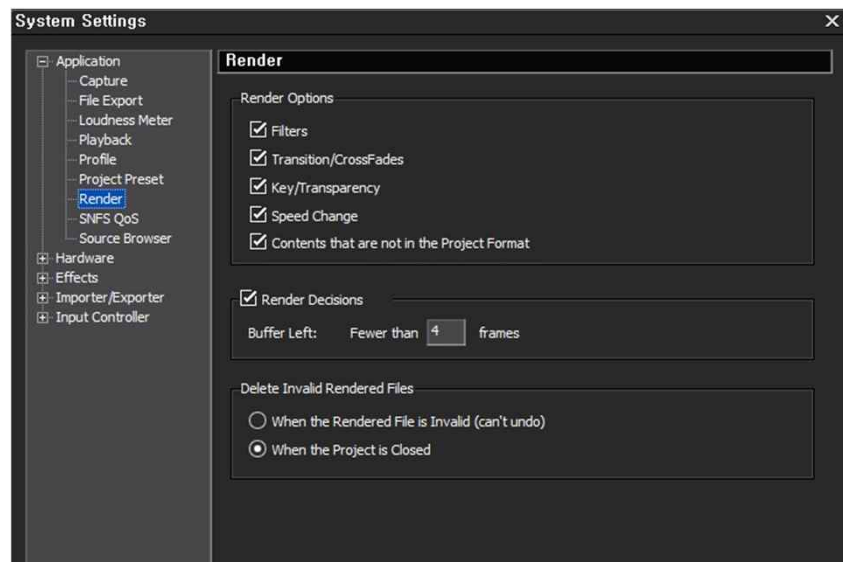
붉은색

실시간 재생이 불가 ("overload" 부분이라 함).

선택박스를 통해 어떠한 상황을 "loaded"로 규정할지를 정합니다.

설정에 상관없이 'Render overload area' 명령을 수행하면 모든 효과는 렌더링되어 임시파일로 만들어집니다.

렌더 설정은 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings > System Settings > Application > Render** 를 선택하여 접근 할 수 있고, 설정 대화상자의 응용 프로그램 설정의 트리를 확장하여 렌더를 선택합니다.



렌더링 대상에 적용될 아래의 항목을 선택하거나 해제한다: Default = All Checked. (렌더링 과정에 포함 되어진다.)

필터

렌더링 대상에 비디오 필터를 포함하려면 선택한다.

트랜지션 / 크로스 페이드

렌더링 대상에 트랜지션과 타이틀 믹서를 포함하려면 선택한다.

키/투명도

렌더링 대상에 키 효과와 투명도 (기본값에서 변경했을 경우)를 포함하려면 선택한다.

속도 변경

렌더링 대상에서 기본 설정 값인 100% 에서부터 속도 조절을 한 어떤 클립 이든 포함하려면 선택합니다.

프로젝트와 다른 포맷의 콘텐츠

프로젝트 설정과 다른 포맷의 클립을 렌더링 대상에 포함할 경우 선택합니다. 매개변수가 체크된 경우, 아래와 같은 포맷의 차이점을 가진 클립은 렌더링 대상에 포함됩니다:

- 프로젝트 설정과 다른 프레임 크기
- 프로젝트 설정과 다른 화면비
- 프로젝트 설정과 다른 프레임율
- 프로젝트 설정과 다른 필드 순서
- 프로젝트 설정과 다른 압축 코덱 형식
- 클립에 포함된 알파 채널 정보

렌더링 결정

이 옵션이 체크된 경우, 에디우스는 재생 시 Buffer Left 설정에 명기된 프레임 수 이하로 버퍼가 떨어질 경우에 렌더링 한다. Default = Checked..

Buffer Left

렌더링 결정에 기준이 될 버퍼의 프레임 수를 명기합니다. 재생하는 동안 적용한 프레임 수 이하로 버퍼가 떨어질 경우 렌더링 한다. 최대치=10 프레임.

유효하지 않은 렌더링 파일 삭제

이 선택으로 유효하지 않은 렌더링 파일을 언제 삭제할지 결정한다. 다음의 두 가지 중 선택할 수 있다:

- 렌더링 된 파일이 유효하지 않은 때
- 프로젝트가 종료 되었을 때 (default)

위 선택 사항은 상호 배타적이므로, 하나를 선택하면 다른 하나는 자동적으로 선택할 수 없게 된다

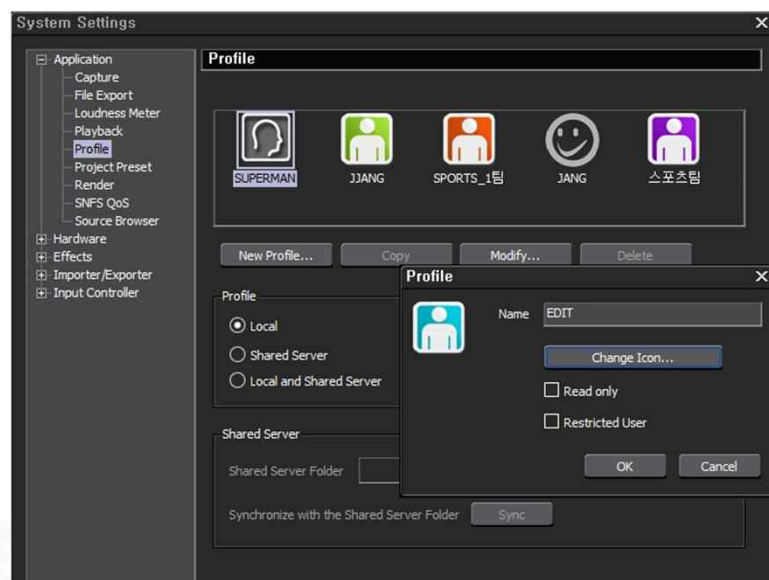
스크린 레이아웃과 시스템 설정은 프로파일과 관련된다. 에디우스 세션을 위해 프로파일이 선택될 때마다 이와 관련된 설정이 자동적으로 사용된다. 다중 프로파일도 생성 가능하다. 다만 하드웨어 설정, 효과 팔레트에 적용된 변경 사항과 preset exporters는 프로파일에서 저장되지 않는다.

사용자 프로파일은 모든 권한, 읽기모드 권한 또는 제한된 자격의 사용자 권한을 가질 수 있습니다.

프로파일 생성하기

프로파일을 생성하기 위해 다음과 같이 수행합니다:

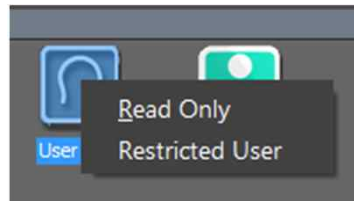
1. 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>System Settings>Application>Profile** 을 선택합니다.
2. **New Profile** 버튼을 클릭합니다.
3. 원하는 프로파일 이름을 입력합니다.



4. 사용자 아이콘을 변경하고자 하려면, "**Change Icon**" 버튼을 클릭한다.
그림에서와 같이 아이콘 선택 대화상자가 표시됩니다



5. 목록에서 원하는 프로파일 아이콘을 선택하고 **OK** 버튼을 클릭한다.
6. 새로운 프로파일에 대해 원할 경우 읽기 전용 또는 제한된 자격의 사용자 옵션을 선택한다. 동일 프로파일에 대해 둘 다 선택이 될 수도 있다.
 - **Read Only** – 시스템 및 사용자 설정을 변경 할 수 있지만 EDIUS나 프로젝트가 종료될 경우 변경한 설정 값들은 저장되지 않는다.
 - **Restricted User** – 어떠한 시스템 설정도 변경할 수 없지만 사용자 설정은 변경할 수 있다.



7. 프로파일 파일을 등록하려면 **OK** 버튼을 클릭한다.
8. 위 단계를 반복하면 추가 사용자를 등록 할 수 있다



프로젝트 프리셋 설정

프로젝트 환경 설정은 미리 지정된 설정 값으로 새로운 프로젝트를 시작 할 수 있도록 한다. 여러 프로젝트 프리셋을 만들 수도 있다. 새로운 프로젝트가 시작될 때 EDIUS에서 만들어진 새로운 프리셋이나 기존의 프리셋은 시작화면의 프로젝트 프리셋 목록에서 선택할 수 있다. 일단 사용자는 EDIUS에서 새로운 프리셋을 만들 수 있다.

편집기로부터 프로젝트 프리셋 생성

EDIUS를 처음으로 실행하여 시작 화면에서 새로운 프로젝트 프리셋을 추가 할 경우에는 어플리케이션 내에서 생성이 될 것이다.

프리셋들은 프리셋 마법사를 사용하여 기본 설정 값을 가진 것으로 만들어 지거나 특정 사용자 설정으로 하나의 프리셋만을 새로운 것으로 생성할 수도 있다..

특정 video size, frame rate 및 bit depth를 기본 설정으로 하여 다중의 프리셋을 생성하기 위해 프리셋 마법사를 사용할 수도 있다.

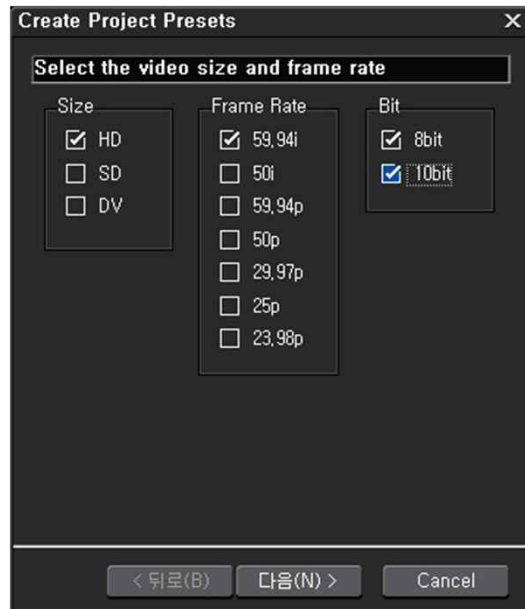
프리셋 마법사를 통한 프로젝트 프리셋 설정하기

프리셋 마법사를 통한 프로젝트 프리셋을 설정하기 위해 다음과 같이 수행 한다:

1. 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>System Settings>Application>Project Preset** 를 선택한다.
그림에서처럼 프로젝트 프리셋 대화상자가 표시된다.



2. **Preset Wizard...** 버튼을 클릭한다.
그림에서처럼 프로젝트 프리셋 생성 대화상자가 표시된다



3. 프로젝트 프리셋을 위한 원하는 video size를 선택한다.
4. 프로젝트 프리셋을 위해 원하는 video frame rate를 선택한다.
5. 프로젝트 프리셋에 대한 원하는 video bit depth를 선택한다.
6. 계속 진행하기 위해 **Next** 버튼을 클릭한다.

프로젝트 프리셋은 video size, frame rate 및 bit depth 선택을 토대로 자동으로 생성된다.

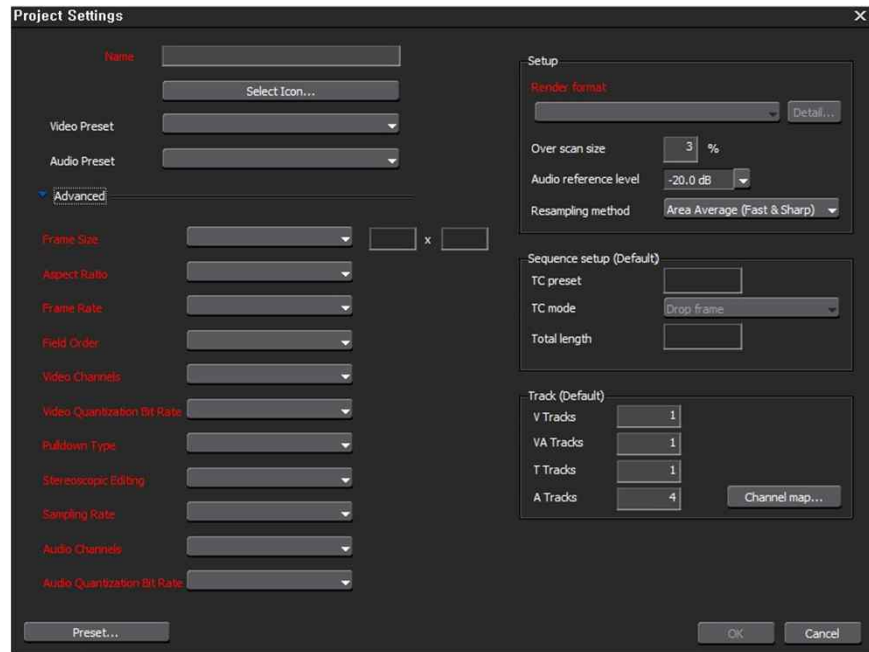
7. 이들 프리셋을 생성하고 계속하길 원하면 **Completed** 버튼을 클릭하거나, video size, frame 및 bit depth 선택 대화상자로 돌아가길 원하면 **Back** 버튼을 클릭한다.

Completed 버튼을 클릭하면 새로운 프리셋을 가진 프로젝트 설정 대화상자가 표시된다.

개별 설정의 프로젝트 프리셋 생성하기

특정 사용자 설정을 가진 단일 프로젝트 프리셋을 생성하길 원한다면 다음의 단계로 실행한다.

1. **New Preset...** 버튼을 클릭한다.
다음 그림에서처럼 프로젝트 설정 대화상자가 표시된다



이러한 방법으로 새로운 프리셋을 생성했을 경우 거의 모든 매개변수가 비어 있다.

2. 아래 설명에 따라 새로운 프리셋을 위해 원하는 매개변수들을 입력한다.

- **Preset Name** - 새로운 프리셋을 위한 설명이 포함된 이름을 입력.
- **Preset Icon** - **Select Icon...** 버튼을 클릭하고 목록에서 원하는 프리셋을 선택.

선택한 아이콘 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.

- **Video Preset** - Video Preset 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 프리셋을 선택한다.
- **Audio Preset** - Audio Preset 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 프리셋을 선택한다.
- **Frame Size** - Frame Size 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 프레임크기를 선택한다.
- **Aspect Ratio** - Aspect Ratio 목록 버튼[▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 화면비를 선택한다.
- **Frame Rate** - Frame Rate 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 프레임률을 선택한다.
- **Field Order** - Field Order 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 필드순서를 선택한다.

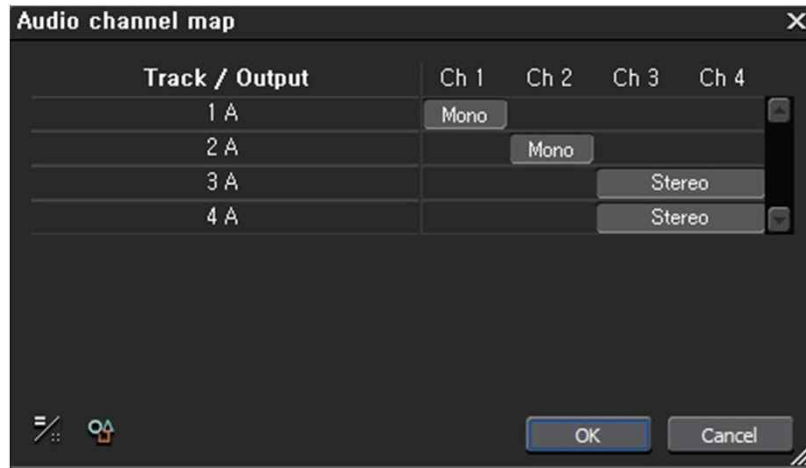
- **Video Quantization Bit Rate** - Video Quantization Bit Rate 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 video bit depth 를 선택한다.
- **Pulldown Type** - Pulldown Type 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 풀다운 형식을 선택한다.
- **Sampling Rate** - Sampling Rate 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 오디오 샘플링률을 선택한다.
- **Audio Channels** - Sampling Rate 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 오디오 채널 수를 선택한다.
- **Audio Quantization Bit Rate** - Audio Quantization Bit Rate 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 audio bit depth를 선택한다.
- **Render Format** - Render Format 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 렌더 포맷을 선택한다.
렌더링 코덱의 세부 사항을 보려면 Detail 버튼을 클릭한다.
- **TC preset** - 원하는 타임코드 프리셋을 입력한다. TC preset은 이 프로젝트 프리셋을 사용하는 모든 프로젝트의 타임라인에서 타임코드의 시작점이 될 것이다.
- **TC mode** - TC mode 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 타임코드 모드를 선택한다.
- **Total length** - 타임라인 길이를 설정하고자 할 경우, 이 필드에 값을 입력하여 원하는 길이를 설정할 수 있다. 값이 입력되면, 타임라인 길이는 이 시간으로 고정된다. 프로젝트가 이 시간을 초과하면, 타임라인 색션의 색이 바뀐다.
- **Over scan size** - Over scanning 을 원할 경우, 원하는 overscan 비율을 Over Scan Size 필드에 입력한다. 0%부터 20%까지 입력가능하며, 0을 입력하면, overscan이 되지 않는다.
- **Audio reference level** - Audio reference level 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 드롭다운 목록에서 원하는 기준레벨을 선택한다.
- **Track(default)** - 타임라인 상에 원하는 비디오, 오디오 및 타이틀 트랙의 수를 지정한다.
 - V = 비디오 트랙
 - VA = 비디오/오디오 트랙(오디오가 있지만 분리되는 비디오)
 - T = 타이틀 트랙
 - A = 오디오 트랙

오디오 채널을 배치하려면, 오디오 채널 맵 대화상자를 표시하기 위한 "Channel Map" 버튼을 클릭한다.

오디오 채널 맵 (Audio channel map)

오디오 채널 맵은 특정 트랙을 오디오 신호로 출력하기 위한 배치 과정입니다.

VA (비디오 및 오디오) 및 A (오디오) 트랙만이 오디오 정보를 담고 있으므로, 이들 트랙만 오디오 채널 맵을 표시할 수 있습니다.



3. 프로젝트 설정 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.



하드웨어 설정 (GV Storm 3G H/W 입출력 설정)

하드웨어 설정은 EDIUS 컴퓨터에 연결된 외부 하드웨어 기기로부터 소스(신호 입력)를 캡처 받거나 프리뷰 및 테이프로 프로젝트를 출력하고자 하는 설정 영역입니다.

일부 기기들은 기능이나 일반적인 포맷 형식의 사용에 모두 사용 할 수 있습니다.

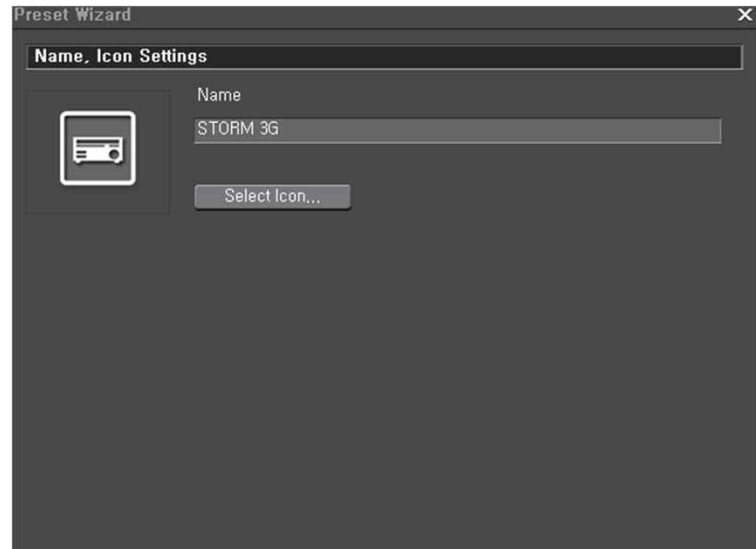
기기 프리셋

기기 사전 설정은 EDIUS 컴퓨터에 연결된 카메라, VTR, 웹캠, 마이크론 등과 같은 외부 기기에서 소스 자료를 캡처 받거나 프리뷰 또는 녹화할 수 있도록 장치를 설정을 하는 것이다.

기기 프리셋 생성

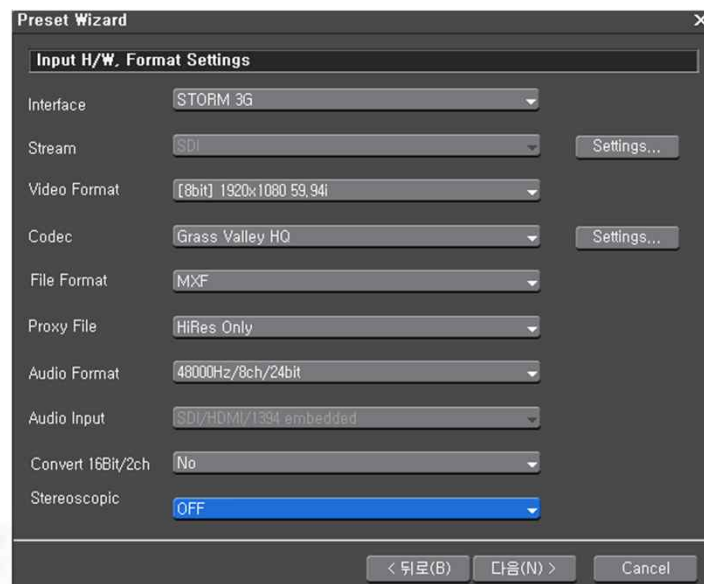
외부 기기 설정을 하기 위해 EDIUS 컴퓨터에 기기를 연결 한 후에 다음과 같이 실행한다. :

1. 프리뷰 윈도우 메뉴 바에서 **Settings>System Settings>Hardware>Device Preset** 을 선택한다.
2. 기기사전 설정 대화상자에서 **New...** 버튼을 클릭한다.
그림에서처럼 기기 설정 마법사가 표시된다.

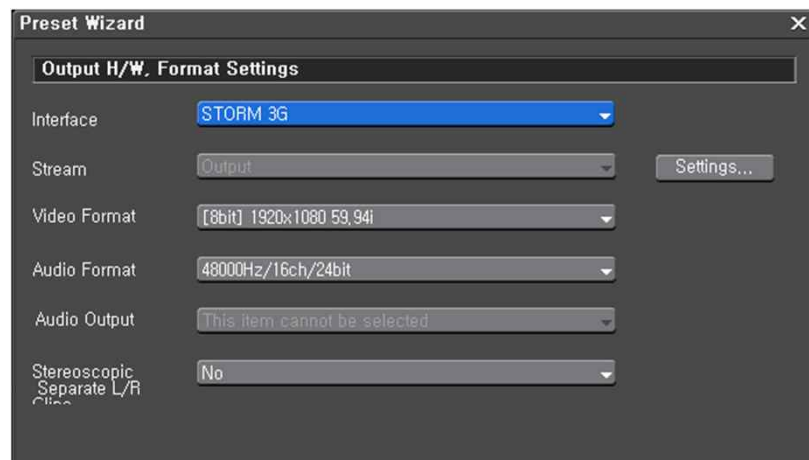


3. 장치 프리셋 설정에 원하는 이름을 입력한다.
4. **Select Icon** 버튼을 클릭한다.
5. 기본 목록에서 원하는 장치 프리셋 설정 아이콘을 선택하거나 장치 프리셋 설정 아이콘을 선택하기 위해 다른 위치를 탐색하고자 할 경우 ... 버튼을 클릭한다.
6. 아이콘 선택 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.
7. **Next** 버튼을 클릭한다.

그림에서처럼 입력 하드웨어 포맷 설정 대화상자가 표시된다.



8. 포맷 설정 대화상자에서 수용 가능한 포맷의 원하는 입력(캡처) 설정을 선택한다.
9. 활성화 되면 입력 설정의 “Stream” 옆에 있는 **Settings...** 버튼을 클릭한다
10. 기기에 대한 원하는 입력 설정을 선택하고 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.
11. 입력(캡처) 하드웨어 포맷 설정 대화상자에서 **Next** 버튼을 클릭한다. 그림에서처럼 출력 하드웨어 포맷 설정 대화상자가 표시된다.

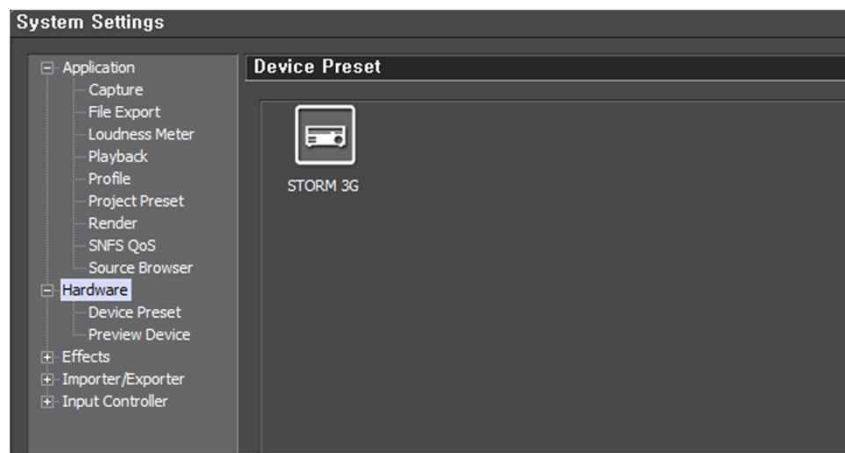


12. 기기에 대한 원하는 출력 포맷을 선택한다.
13. 활성화되면 출력 “Stream” 옆에 있는 **Settings...** 버튼을 클릭한다.
14. 원하는 기기 출력 설정을 선택한다.
15. 출력 기기 설정 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.
16. 출력 하드웨어 포맷 설정 대화상자에서 **Next** 버튼을 클릭한다. 그림에서처럼 요약된 정보 화면이 표시된다.



17. 만일 기기의 입력 및 출력 설정 부분을 변경하기 위해 되돌아가려면 **Back** 버튼을 클릭한다.
18. 모든 입력 및 출력 설정이 정확하면, 프리셋 마법사를 닫기 위해 **Completed** 버튼을 클릭한다.

그림에서처럼 장치 프리셋 설정 대화상자에 새로운 설정 값이 표시된다.



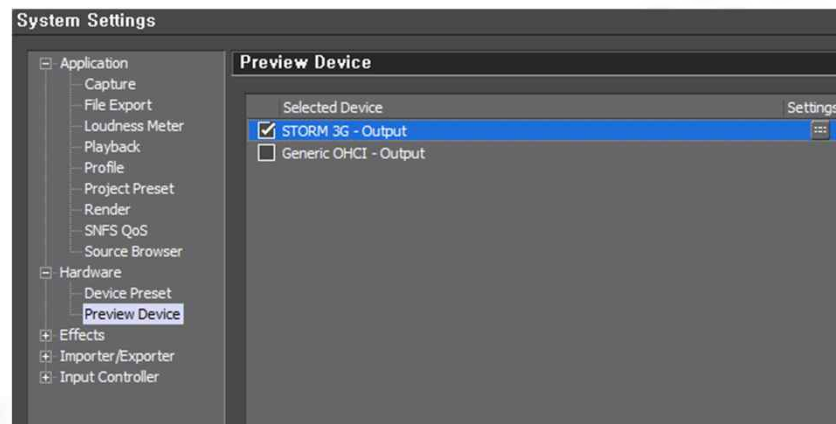
프리뷰 장치

캡처링을 위해 사용된 기기와 같은 장치를 사용하지 않더라도, 프리뷰 기기 설정을 별도로 구성하여 프리뷰 장치 설정을 할 수 있다. 입출력 설정은 소스 캡처(입력) 및 프리뷰/테잎 아웃(출력) 모두를 포함하는 기기 설정을 기기 사전설정에서 구성할 수 있습니다.

프리뷰 기기를 구성하기 위해 EDIUS 컴퓨터에 기기를 연결한 후 기기의 전원이 켜져 있는 지를 확인하고 다음의 단계로 실행한다. :

1. 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>System Settings>Hardware>Preview Device** 를 선택한다.

그림에서처럼 프리뷰 장치 설정 대화상자가 표시된다.



2. 구성하고자 할 출력 연결을 선택하고 **Settings** 버튼을 클릭한다.
3. 원하는 장치 출력 설정을 선택한다.
4. 출력 장치 설정 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.
5. 프리뷰 장치 대화상자를 닫기 위해 **OK** 버튼을 클릭한다.

이전 페이지에서 P2 및 XDCAM 항목에 대한 **Importer/Exporter** 가 설명되어 있으며 본 내용에는 **Still Image** 에 관한 내용만 다루기로 하겠습니다.



Importer/Exporter 설정 -(2)

Importer/Exporter 설정에서는 이동식 미디어나 네트워크 공유 스토리지(SAN) 및 CD나 DVD와 같은 입출력을 할 수 있는 기기에서 소스 자료들을 가져오기 위한 설정을 하는 곳이다. 일부 설정은 포맷 기반이며 그 외는 장치 기반입니다.

아래에 **Importer/Exporter** 설정이 정의 되어 있습니다.:

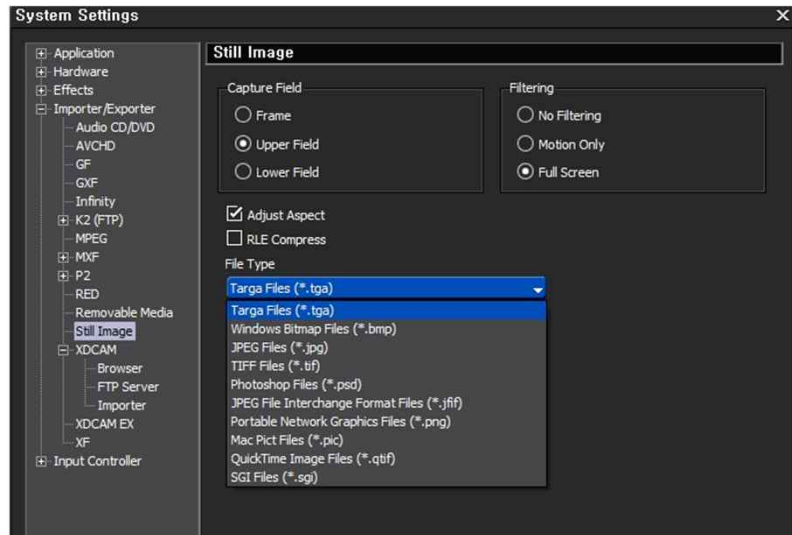
- Audio CD/DVD
- AVCHD
- GF
- GXF
- Infinity
- K2(FTP)
 - FTP Server
 - Browser
- MPEG
- MXF
 - FTP server
 - Decoder
- P2
 - Browser
- Removable Media
- XDCAM
 - FTP Server
 - Importer
 - Browser
- XDCAM EX
- XF

Importer/exporter 설정을 정하기 위해, 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>System Settings>Importer/Exporter>{setting category}** 를 선택한다



스틸 이미지 설정

이 설정은 비디오 소스로부터 정지화상을 어떻게 캡처 할 지를 정합니다.



캡처 필드

원하는 필드로 캡처 할 방법을 선택한다.:

- **Frame (default)** – 전체 프레임 이미지로 이미지를 캡처.
- **Upper Field** – NTSC 비디오에서 홀수 필드(top=upper=odd)를 캡처.
- **Lower Field** – NTSC 비디오에서 짝수 필드(bottom=lower=even)를 캡처.

필터링

NTSC 비디오의 정지화상에 대한 원하는 이미지 필터링 설정을 선택한다. 필터링 설정은 단지 홀수 필드 또는 짝수 필드로 캡처하기가 선택 되었을 때만 활성화 된다.

- **No Filtering** – 저화질 캡처 결과를 가져온다. 캡처된 이미지에 블러 현상이 있다면 다른 필터링 설정을 한 이후 캡처한다.
- **Motion Only** – 모션 장면에서의 블러 현상이 생길 경우 이 필터링 방법을 선택한다.
- **Full Screen** – 캡처된 이미지의 모든 영역에서 블러 현상이 있을 경우 이 필터링 방법을 선택한다.

화면비율 조정

화면 비율은 비디오와 PC에 대한 정지비디오가 다르다. 캡처한 이미지를 적절한 화면비율로 PC 모니터에서 보기 위해서는 '**Aspect Adjust**' 를 조정한다. Default = Not Checked.

파일 형식

파일 형식 드롭다운 목록에서 캡처 할 정지화상에 대한 원하는 포맷을 선택한다.

다음으로는 사용자 설정에 대한 설정에 대해서 알아보도록 하겠습니다 .
본 퀵 가이드에서는 사용자 인터페이스 설정 중 키보드 설정만을 다루도록 하겠습니다.
(상세한 내용은 EDIUS Pro 6/6.5/7 Reference Manual을 참조)



사용자 설정

사용자 설정은 아래의 설정 범주로 구성되어진다. :

- Application
- Preview
- User Interface
- Source
- Input Controller

이들 설정은 각기 일반적인 설정 범주에서 특정한 상황에 맞게 특정한 설정을 할 수 있는 내용을 포함합니다. 이들 설정은 EDIUS 세션에 로그인하여 사용되는 사용자 프로파일에 적용 됩니다.

이들 설정의 일부 또는 전부가 사용자 선호도에 따라 조정할 수 있습니다. 참고로 사용자 읽기전용 모드의 프로파일로 로그인 한 경우에는 사용자 설정을 변경할 수 있습니다. 하지만 이들 설정은 프로젝트나 EDIUS가 종료될 때 변경된 설정 값은 저장되지 않습니다.

사용자 설정으로 들어가려면, 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>User Settings** 을 선택합니다.

사용자 인터페이스 설정

사용자 인터페이스 설정은 툴 바 버튼, 단축키, 윈도우 색상이나 기타 인터페이스 구성요소에 대한 사용자화 할 수 있는 설정을 제공합니다.

사용자 인터페이스 설정은 아래의 설정과 환경 설정 항목 범위를 포함하고 있습니다:

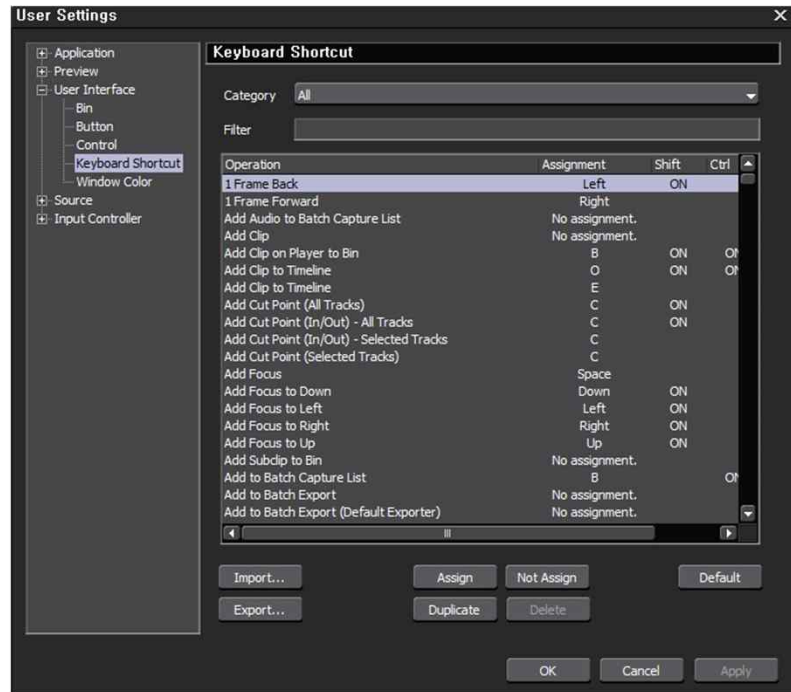
- Bin
- Control
- Keyboard Shortcut
- Button
- Window Color

사용자 인터페이스 설정에 들어가려면 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings>User Settings>User Interface** 를 선택합니다. 다음 그림에서처럼 사용자 인터페이스 트리가 확장된 사용자 설정 대화상자가 표시됩니다.

키보드 단축키 설정

키보드 단축키는 마우스와 함께 EDIUS를 이용하는 사용자들에게 훨씬 빠르고 효율적인 사용법을 알려줍니다. 키보드 단축키 설정은 EDIUS의 많은 기능을 단축키로 지정할 수 있습니다. 키보드 단축키 값들이 초기값으로 설정되어 있지만, 사용자의 필요에 따라 변경이 가능합니다.

키보드 단축키 설정은 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Setting> User Settings** 를 선택하고 **User Interface** 트리에서 **Keyboard shortcut** 을 선택한다.



범주

키보드 단축키 분류는 관련된 카테고리의 단축키 목록을 정리하여 보여주기 위함이다. 단축키 범주는 다음과 같다:

- All
- Edit
- View
- Timeline
- Preview
- Preview - Player
- Preview - Recorder
- Trim
- Clip
- Clip - Delete
- Clip - Select
- Track
- Marker
- Mode
- Mode - Multicam
- Capture
- Render
- Audio Mixer
- Settings

필터

Filter 필드에 단어를 입력하면 (예, "Delete") 그 낱말에 적합한 단축키 목록을 좁힐 수 있도록 한다

단축키 할당 버튼

여기에서 설명되는 버튼은 키보드 단축키 버튼을 할당하는 데 사용됩니다.

할당

"Assign" 버튼을 클릭하면, 그림에서와 같은 키보드 맵이 표시된다



밝은 회색의 [SHIFT], [CTRL], [ALT]와 같은 특별한 키는 다른 키와 함께 키보드 단축키로 빈번하게 사용된다. 만약 이런 키들이 한 개 혹은 그 이상의 키가 이미 선택된 단축키로 사용된다면, 이것들은 파란색으로 보여질 것이다. 노란색 키는 하나 혹은 그 이상의 단축키 기능으로 사용 중인 것을 말하며 검은색의 특수 키와 함께 사용 된다. 마우스 커서를 노란색 키에 위치하면 그 키에 할당된 현재의 단축키를 텍스트와 함께 보여준다

할당 없음

"No Assign" 버튼을 클릭하면 선택한 작업에 대한 기능을 할당 없음으로 변경한다. "No assignment" 는 키보드 단축키가 그 작업에 대해 지정되지 않음을 의미한다.

복제

"Duplicate" 버튼을 클릭하면, 선택된 키보드 작업의 이름과 키보드 기능이 두 개로 생성된다. 초기 설정은 "No assignment"로 설정된다.

삭제

단축키가 "Duplicate" 버튼으로 중복 생성되었을 때, "Delete" 버튼으로 두 개의 중복 항목 중 하나를 지울 수 있다. 선택된 기능이 복사된 것이 아니라면 "Delete" 버튼은 비활성화(회색으로 변함)로 표시 되어진다.

초기값

"Default" 버튼은 수정하여 적용한 기능들을 초기값으로 되돌리는 것을 의미한다.

가져오기

"Import" 버튼은 EDIUS에서 키보드 단축키 파일 (확장자 .eap)을 불러올 때 사용한다.

내보내기

"Export" 버튼은 현재 수정하여 적용한 단축키 기능을 다른 EDIUS 시스템에서 불러 들일 수 있도록 파일로 내보내는 역할을 한다.

키보드 단축키 할당 만들기

새로운 단축키 기능을 만들거나, 수정하고자 할 때, 아래와 같이 실행한다:

1. 카테고리 하위 목록에서 선택하거나, 단축키 기능을 필터링하여 걸러낸다.
2. 기능 목록에서 사용자가 EDIUS 운용 시 새로운 기능으로 만들고자 하는 것을 선택한다.
3. 키 할당 대화상자에서 **"Assign"** 버튼을 클릭하고, 마우스로 선택한 동작에 대한 키 할당을 위해 원하는 키를 선택한다. 선택한 키들은 파란색으로 표시될 것이다.



4. 단축키 할당을 저장하기 위해 **"Apply"** 버튼을 누른다.
5. 추가로 단축키를 할당하고자 한다면 위와 같이 실행한다.
6. 적용되지 않은 단축키 할당이나 키보드 단축키 대화상자를 닫기 위해 **"OK"** 버튼을 클릭 한다.

다음으로 사용자의 PC상에 캡처 하였거나 저장된 파일을 자산 관리윈도우에 등록하는 방법에 대해서 알아보도록 하겠습니다.

Bin 윈도우에 클립을 등록하기 위해서는 새로운 폴더를 생성하거나 이미 생성되어 저장된 폴더를 불러들이는 형식으로 자산이 저장될 폴더를 관리하는 것이 중요합니다.

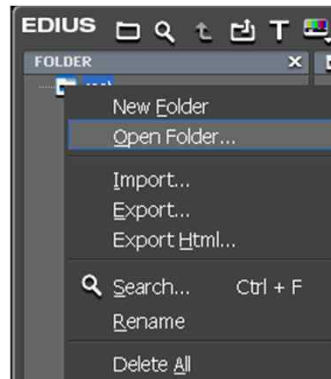


Asset Bin에서 폴더 생성하기

Asset Bin에서 폴더를 추가 하려면, 현재 폴더에서 오른 클릭을 하고 **New Folder**를 선택합니다.

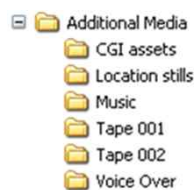
New folder 는 사용자가 선택한 폴더 안에 생성되고, 이름이 밝게 강조되고 텍스트를 넣을 수 있습니다.

폴더를 끌어놓기로 옮길 수도 있습니다. 이러한 폴더들은 하드 드라이브에 있지 않고 EDIUS 프로젝트 파일의 일부분으로 관리되어 집니다.



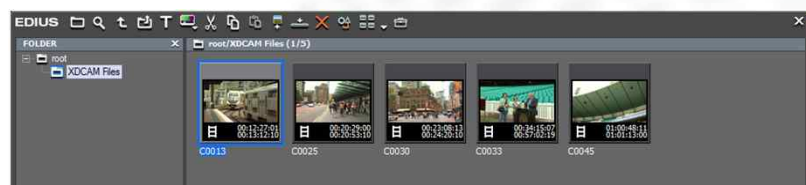
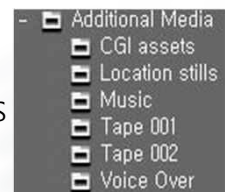
Asset Bin에서 개별 미디어 파일 대신 폴더 불러오기

개별 미디어 클립 또는 여러 클립을 불러오기 하는 것 뿐만 아니라 EDIUS 는 하드드라이브의 폴더 내 클립 전체를 한번에 불러 올 수 있습니다. 만일 그 폴더가 서브폴더를 가지고 있으면 이 역시 Asset bin으로 미러링 됩니다.



예를 들어, 저장 드라이브에 좌측과 같이 일련의 폴더를 가지고 있고...

... 해당 폴더를 불러오기 하면 EDIUS 는 우측과 같이 Asset bin 에 좌측의 폴더 구조와 동일하게 만듭니다.



이런 방식으로 폴더를 불러올 경우 몇 가지 규칙이 있습니다.
만일 폴더에 미디어 파일이 없을 경우 EDIUS 는 Asset Bin 에 동일한 폴더를 만들지 않습니다 - 미디어가 없다는 것은 폴더가 없다는 의미입니다. 불러들일 것이 없기 때문에 이것은 논리적입니다.
EDIUS 가 하드드라이브의 폴더와 동일한 일종의 포털을 생성 한 것으로 보이지만, 둘 사이는 아무런 연결이 없습니다.
예를 들어, 만일 편집자가 하드드라이브에 폴더를 옮기거나 삭제 하더라도, EDIUS는 이에 대한 업데이트 반영을 할 수 없습니다. Asset Bin 에 있는 폴더는 하드드라이브의 원본 폴더와는 완전히 분리되어 있는 구조입니다.
따라서, 사용자가 하드드라이브의 폴더를 이동 또는 이름을 바꾸면, 그 미디어 파일에 링크되어 있던 EDIUS 내 클립들은 오프라인 상태가 되며, 재연결이 필요합니다.

그럼 자산 저장소에서 폴더 생성 후 해당 폴더에 자산을 관리하기 위한 개별 미디어를 불러오는 방법을 알아보도록 하겠습니다.

개별 클립은 공유 스토리지 또는 사용자의 로컬 스토리지나 외장형 이동식 장치에 저장된 것들을 말합니다.

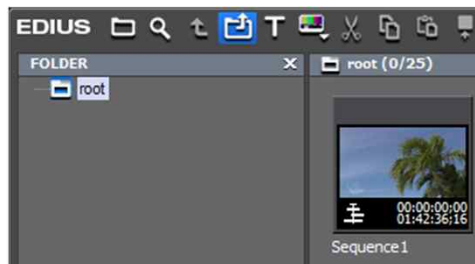


자산 저장소에 기존의 클립 가져오기

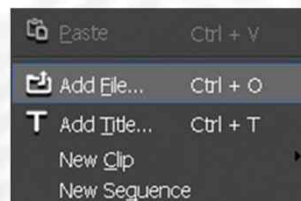
외장 소스에서 클립을 불러오는 것은 클립을 자산 저장소에 놓을 수 있는 한 가지 방법이 됩니다. 그러나 EDIUS에서 사용하기 위해 자산 저장소로 불러올 수 있는 클립이나 정지화상 파일이 EDIUS 컴퓨터의 로컬 디스크 또는 연결된 스토리지에 저장되어 있을 수 있습니다.

기존 클립을 자산저장소로 불러오기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. 자산 저장소 윈도우의 **Add Files** 버튼을 클릭한다.
Add Files 버튼은 파란색으로 밝게 표시되어 있다.



또는 자산 관리 윈도우의 오른쪽 비어 있는 영역에서 마우스 오른 클릭을 하면 메뉴가 표시되고 **"Add File"**을 클릭한다.
단축 키보드인 **[CTRL]+[O]**를 눌러 Asset Bin 에 파일을 추가할 수도 있다.



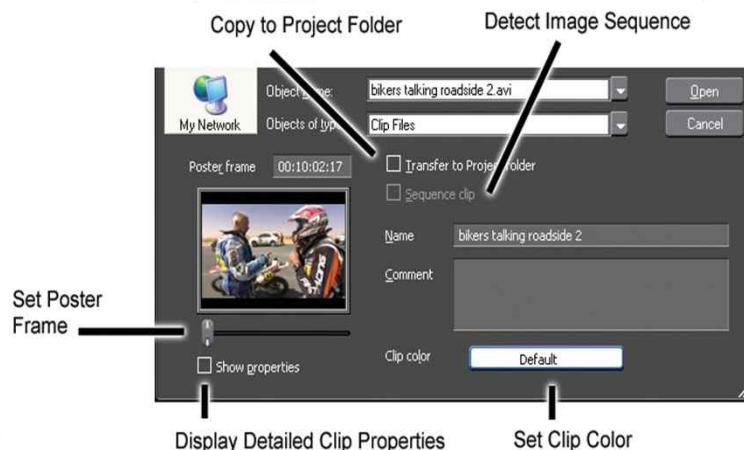
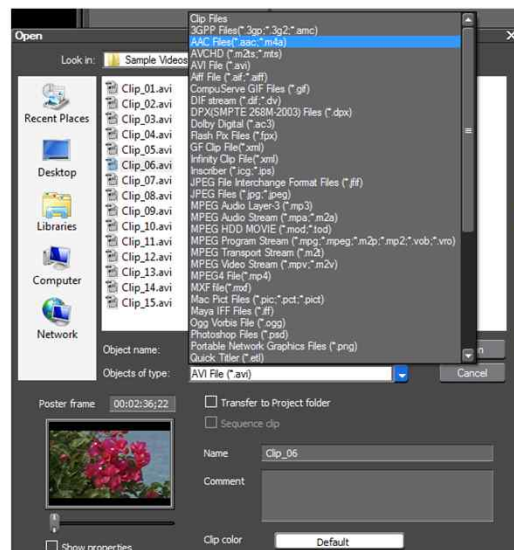
파일 열기 대화상자가 나타난다.

2. 불러온 클립 또는 정지 화상이 저장되어 있는 드라이브와 디렉토리를 검색한다.
3. 불러올 파일(들)을 선택한다.
또는 다중의 파일은 원하는 파일을 **[CTRL]** 키를 누르면서 클릭하여 선택하거나 일괄적으로 다중의 파일을 불러오려면 **[Shift]** 키를 눌러 일괄로 파일을 선택하면 된다.

그림에서처럼, 많은 다른 형식의 파일을 EDIUS 자산 저장소로 불러올 수 있다.

파일 형식 목록을 이용하여 특정 형식의 파일을 검색하거나 디렉토리에 있는 모든 파일을 표시할 수도 있다.

4. 불러오고자 하는 파일을 모두 선택하고 **Open** 버튼을 클릭한다.
선택된 파일은 자산 저장소에 놓여지고 EDIUS 프로젝트에 사용 할 수 있다.



열기 윈도우에서 자산 저장소에 있는 클립을 나타내는 썸네일을 포스터 프레임 아래에 위치한 슬라이더를 드래그하여 바꿀 수 있습니다. 클립에 시작점을 추가하면 썸네일은 해당하는 프레임으로 자동으로 업데이트 됩니다.

사용자는 또한 **'Transfer to Project folder'** 를 선택하여 미디어 원본 파일을 현재 프로젝트 폴더로 복사 할 수 있습니다.

EDIUS는 파일을 불러오기를 할 때 열기 윈도우에서 보듯이, **"Transfer to Project folder"**라는 강력한 전송/복사 기능을 제공합니다. 본 기능은 외장형 이동식 미디어 매체에서 파일을 전송 받으면서 편집 할 수 있게 해줍니다. 미디어 매체에서 로컬 스토리지로 복사하는 시간 동안에 편집 업무를 할 수 있게 되어 미디어를 복사하는 시간을 절약 할 수 있습니다. 또한 전송되는 파일은 백그라운드로 사용자가 지정하여 편집하는 드라이브의 프로젝트 폴더로 복사되고 전송 되어지게 됩니다.

또한 미디어 파일의 특정 부분만을 다운로드 하여 프로젝트 폴더에 저장할 수 있는 강력한 기능을 제공합니다.

Partial Download 및 Partial Transfer 기능을 사용하고, 추가로 다운로드 시에 자동 전송(Auto Transfer) 기능을 추가로 사용하게 되면 사용자는 편집 업무 시간을 획기적으로 줄일 수 있게 됩니다.

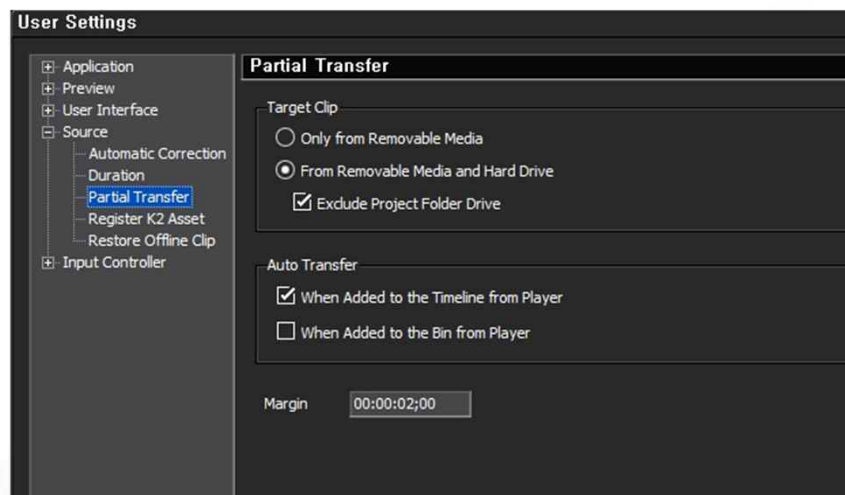


부분 다운로드(Partial Transfer)

부분 다운로드 또는 부분 전송은 백그라운드 동작으로 외부 또는 로컬 미디어로부터 클립의 일부분(플레이어의 시작과 끝 점 사이의 클립 영역)을 다운로드 하는 기능입니다.

일부분 만을 다운로드 하는 방법으로는 두 가지가 있습니다. 타임라인에 클립의 부분만을 추가하는 방법과 자산 저장소에서 클립의 부분만을 추가하는 방법이 있습니다.

부분 전송 설정은 부분전송(다운로드) 기능 내에서 정할 수 있습니다. 부분 전송 설정으로 들어가려면 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Settings > User Settings > Source**를 선택하고 사용자 설정의 소스 트리에서 **Partial Transfer**를 선택합니다.



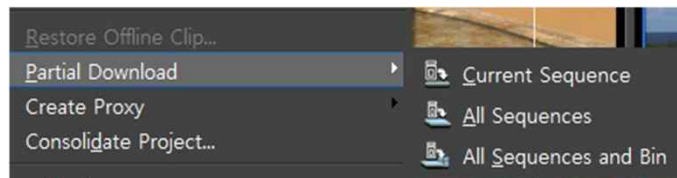
다음과 같은 클립 형식으로 파일 가져오기 부분에서 트리밍 지원을 위한 부분전송 기능을 사용할 수 있다 :

- 이동식 미디어의 클립들.
- P2 와 XDCAM 프록시 클립들.
- 프로젝트 폴더에 있지 않은 로컬 하드 드라이브의 클립들.
- 프로젝트 폴더와 동일한 드라이브에 있지 않은 로컬 하드 드라이브의 클립들.

만일 부분 다운로드가 진행 중인 경우, 타임라인 재생 도중에 원활한 재생을 확보하기 위해 중지 할 수도 있습니다.

부분 다운로드 실행을 시작하기 위해, 타임라인 또는 Asset Bin에서 시작과 끝점을 가진 클립을 가져다 놓고 실행합니다. 또한 자동 전송 설정이 모두 선택되었다면, 부분 전송은 이들 설정에서 정한대로 타임라인 또는 자산 저장소에 클립을 추가하였을 때 자동으로 시작하게 될 것입니다.

프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **File>Partial Download** 를 선택한다. 다음의 옵션들이 이 메뉴에서 가능하다:



Current Sequence : 현재의 시퀀스에서 사용중인 클립을 다운로드 한다.

All Sequence : 타임라인 시퀀스에서 사용중인 클립을 다운로드 한다.

All Sequence and Bin : 비록 타임라인 상에 사용되고 있지 않더라도, 자산 저장소와 모든 시퀀스에서 사용중인 클립을 다운로드 합니다.

부분 다운로드 기능을 수행하는 동안 전송된 클립은 **(project folder) WTransferred (Transfer folder)**에 저장되어집니다.



자동으로 부분만을 전송

클립의 일부분만을 자동 전송 항목 중에서 옵션을 선택하여 자동으로 전송 할 수 있습니다.

대상 클립

부분 전송을 개시할 대상 클립을 지정한다.

선택 방법으로는:

- **Only from Removable Media** – 이동식 미디어에 저장된 클립만을 부분 전송할 경우.
- **From Removable Media and Hard Drive** – 이동식 미디어 및 하드 드라이브에 저장된 클립을 부분 전송할 경우.

하드 드라이브 옵션이 선택되어 있을 경우, EDIUS 프로젝트 폴더가 있는 하드 드라이브를 제외하는 **"Exclude Project Folder Drive"** 옵션을 선택할 수도 있습니다.

언제 자동 전송을 할지:

플레이어에서 타임라인으로 추가: 선택된 경우, 클립을 플레이어로부터 타임라인에 추가하였을 때 부분 전송이 가능.

플레이어에서 Bin으로 추가: 선택된 경우, 클립을 플레이어에서 자산 저장소로 추가하였을 때 부분 전송이 가능.

마진

클립 양쪽에 있는 여유분은 마진 설정에 의해 지정되며 0초에서 1시간 사이의 여유분을 설정 할 수 있습니다.

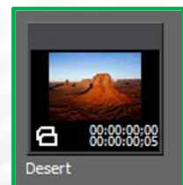
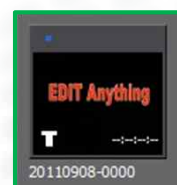
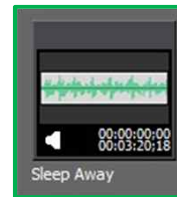
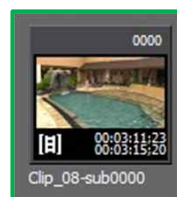
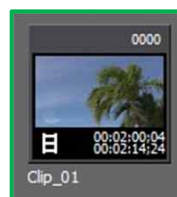
자산 관리를 할 폴더를 생성한 후 등록된 미디어 파일들은 편집 가능한 소스로 클립 형태의 미리보기 이미지로 표시되며 그 형식은 다음과 같은 형식의 아이콘으로 표시되어 집니다.



클립 등록 형식

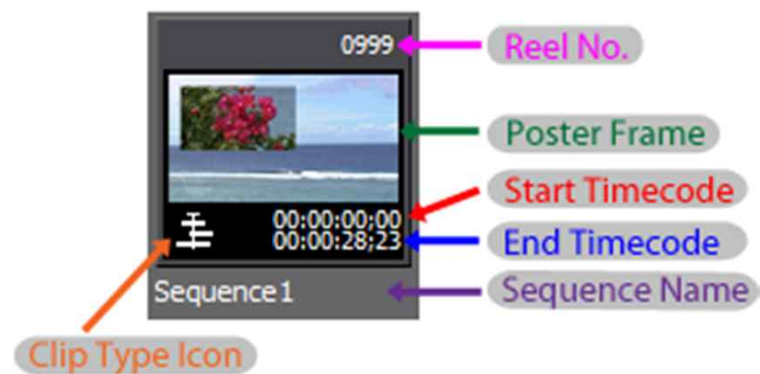
다음과 같은 클립 형식들이 Asset Bin 에 등록될 수 있습니다:

- Video clip
- Video 또는 Audio의 Subclip
- Still image clip
- Audio clip
- Color bar
- Color matte
- Title clip
- Timeline sequence clip
- Sequence clip



비디오, 오디오, 정지화상 및 시퀀스 클립은 캡처를 하거나 프로젝트에서 사용하기 위해 불러들일 수 있습니다. 컬러 바와, 컬러 매트 및 타이틀 클립은 EDIUS 내 또는 외부 어플리케이션 내에서 생성되어 집니다. 타임라인의 시퀀스 클립은 다른 클립 형식으로 프로젝트를 만든 결과로 EDIUS에서 생성됩니다.

등록된 클립은 대부분 다음과 같은 내용을 포함하고 있습니다.



- **클립 형식 아이콘** - 클립 형식을 나타내는 고유 아이콘. 클립형식별로 구별되는 아이콘이 있음.
- **릴 네임** - 사용자에게 의해 지정된 릴의 이름.
- **포스터 프레임** - 클립의 썸네일 (프리뷰) 인 클립 프레임.
- **시작 타임코드** - 클립의 시작 지점의 타임코드.
- **종료 타임코드** - 클립의 끝 지점의 타임코드.
- **클립 이름** - EDIUS로 자동 생성되거나 사용자에게 의해 입력된 클립의 이름.

이렇게 자산 관리 윈도우에 등록된 미디어 형식들은 앞으로 기본 편집 또는 여러 다양한 편집 형태로 사용하게 됩니다.

다음으로 등록된 미디어 형식의 클립을 이용하여 편집하는 과정을 알아보도록 하겠습니다.



EDIUS 를 사용한 편집 개요

본질적으로, EDIUS를 가지고 편집을 한다는 것은, Player 모니터에서 클립을 보고, 원하는 부분을 선택하고, 그것들을 타임라인상에 옮기는 것입니다.

클립이 타임라인상에 있으면, 사용자는 클립들을 배치, 정렬, 삭제 등을 하고, 레이어를 만들고, 효과를 적용하고, 타이틀과 오디오를 믹스하여 마무리 작업을 완성 합니다.

EDIUS에서의 비디오와 오디오는 같지만 다른 것처럼 보입니다. EDIUS의 시각적인 것과 청각적인 자산을 재생하는 방법을 이해하는 것이 중요합니다.

시각적인 것들은 위에서 아래로 보여 집니다.



예를 들어, 자막이 2V 트랙에 있고, 비디오 클립이 1V에 있다면, 자막이 앞에 보입니다.

3V 트랙을 추가하여 두 번째 자막을 만들면, 이것은 백그라운드 비디오와 첫 번째 자막 앞에 나타납니다.

비디오트랙은 위에 위치 할 수록, 선행하여 보입니다.

이 법칙의 예외는 자막 트랙입니다.

자막 트랙은 타임라인에서 항상 비디오 트랙 아래에 위치 합니다.

그러나, 사용자가 자막이나 그래픽을 T트랙에 올리면 이것은 비디오 트랙 수에 상관없이 우선하여 보입니다.

다만 EDIUS 에서의 모든 오디오는 음소거를 하지 않는 한 동시에 재생됩니다.



클립 운용

클립 운용은 클립의 시작과 끝점을 이용한 클립의 재생과 클립의 속성을 보거나 변경하는 것 등을 말합니다.

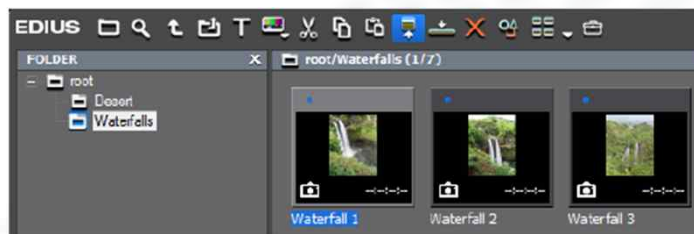
그 중에 클립을 편집하여 시퀀스에 추가하기 위해서는 플레이어 모니터에 Bin 윈도우의 클립을 표시하여야 합니다.



플레이어 내에 클립 표시하기

자산 저장소에 있는 클립을 플레이어에 표시기 위해 다음 중 하나를 실행한다:

- 자산 저장소 클립 보기에 있는 클립을 선택하고 **"Show in Player"** 버튼을 클릭한다. (아래 그림의 파란색 표시)

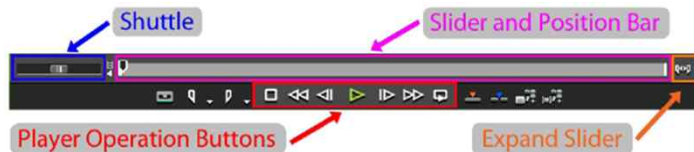


- 자산 저장소에서 클립을 끌어서, 플레이어 모니터 위로 놓는다.
- 클립을 오른 클릭하여 메뉴에서 **"Show in Player"** 를 선택.
- 클립을 더블 클릭한다.
- 클립을 선택하고 키보드에서 **[ENTER]** 키를 누른다.



클립 재생

플레이어에서의 클립 재생은 그림에서 보이는 플레이어 기능 조작 버튼들과 셔틀/슬라이더 또는 마우스로 제어됩니다.



시작 및 끝 점 설정하기

시작과 끝점을 설정하는 것은 지정된 실행이 이루어질 범주를 제한하거나, 플레이어에서 클립의 특정 구간이 표시될 수 있도록 해줍니다.

Set In : 시퀀스에서 사용할 클립의 시작 부분을 설정.

Set Out : 시퀀스에서 사용할 클립의 끝 부분을 설정.

플레이어에서 시작과 끝점을 설정하기 위해 다음의 단계로 실행한다:

1. 원하는 시작 점에 닿을 때까지 플레이어에서 클립을 재생하거나, 시작 점을 설정하고자 하는 프레임에 슬라이더를 놓는다.
2. 플레이어 운용 버튼에서 **"Set In Point"** 버튼을 클릭한다.



3. 클립 재생을 계속하거나, 끝점을 설정하고자 하는 프레임에 슬라이더를 놓는다.
4. 플레이어 제어에서 **"Set Out Point"** 버튼을 클릭한다.

다른 방법으로는:

- 타임라인 상에 클립을 놓고, 트리밍으로 시작과 끝점을 설정한다.
- 시작점 또는 끝점 위치로 변경하기 위해 **In 슬라이더**나 **Out 슬라이더**를 드래그한다.

아래 그림에서처럼 시작점에 커서가 놓여지면, 커서는 **"IN"** 으로 바뀐다. 커서 위치를 드래그하여 시작점을 바꾼다. 끝점에 커서가 놓여지면, **"OUT"** 으로 바뀌며 드래그하여 끝점으로 바꿀 수 있다.



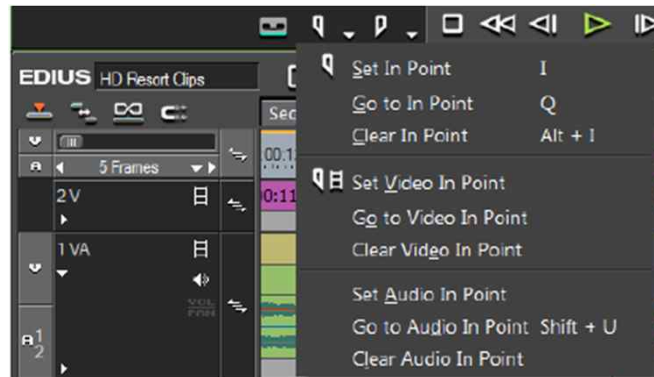
참고: 아래 그림처럼 끝점이 시작점보다 앞에 위치하면, 그 지점들 사이의 포지션 바는 빨간색으로 표시되고, 타임코드의 시작, 끝과 길이 역시 빨간색으로 나타나 유효하지 않은 시작/끝점 조건임을 나타낸다.



비디오 및 오디오에 대해 분리된 시작/끝 점 설정하기

시작점과 끝점은 비디오와 오디오를 별도로 설정할 수 있습니다. 비디오의 시작점 또는 오디오의 시작점 만을 설정하기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. “Set In Point” 버튼에서 목록 버튼 (▼) 을 클릭하면 그림에서와 같은 메뉴가 나타난다.

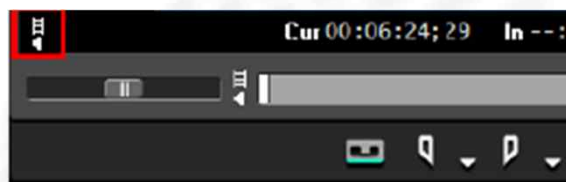


2. “Set Video In point” 또는 “Set audio In point” 를 선택, 비디오나 오디오만의 시작점을 표시한다.
3. 원하는 비디오나 오디오의 끝점을 설정한다.

선택된 모드에 따라 In 또는 Out 지점을 설정하는 버튼을 클릭하여 세가지 모드 중 한가지로 시작점과 끝점을 설정할 수 있다:



- Video Only
- Audio Only
- Video and Audio

In/Out 버튼 모드를 바꾸기 위해 플레이어 윈도우의 하단 왼쪽 모서리에 있는 “In/Out 토글” 버튼을 클릭한다.



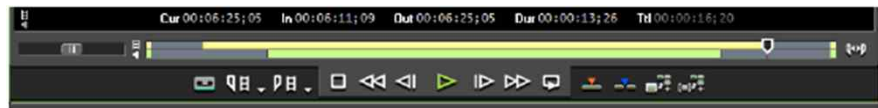
위의 그림에서는 시작점과 끝점 버튼은 버튼 위에 비디오나 오디오를 나타내는 기호가 없으므로, 비디오와 오디오 모두의 시작점과 끝점을 표시하고 있다.

토글 버튼을 클릭하여 각기 다른 모드를 선택 할 수 있으며, 다음에서와 같이 플레이어 상의 시작점과 끝점의 버튼이 변경된다:

- Set Video In  • Set Video Out 
- Set Audio In  • Set Audio Out 

다음 그림에서처럼 비디오와 오디오의 시작점과 끝점을 별도로 설정하면, 플레이어의 포지션 바는 수평으로 두 가지 섹션으로 나뉜다. 상단 (노랑색) 섹션은 비디오를 나타내며, 하단 (연두색) 섹션은 오디오를 나타낸다.

참고로 포지션 바가 나뉘어지지 않는다면, 포지션 바의 왼쪽이나 오른쪽 모서리 끝에 마우스 커서를 올려두고, [CTRL] 키를 누른 상태로 마우스 왼쪽 버튼을 클릭하면 포지션 바가 나누어 진다.



또 다른 방법으로는:





- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Marker>Set Audio In point** 또는 **Marker>Set Audio Out point** 를 선택한다.
- 키보드에서 [U] 나 [P] 를 누르면 각각 오디오의 시작점 또는 끝점이 설정 된다.

이 때 비디오나 오디오 중 한 가지에 대한 시작점과 끝점을 설정할 경우, 클립의 그 구간만이 타임라인에 놓여지게 된다. 만약 시작점과 끝점이 클립의 두 부분에 설정된다면, 두 가지 모두 별도의 비디오와 오디오에 시작점과 끝점을 가진 하나의 단일 클립으로써 타임라인 상에 놓여지게 될 것이다.



비디오 및 오디오 시작/끝 점 조정하기

비디오와 오디오에 대한 시작과 끝점을 조정하기 위해 비디오나 오디오 포지션 바에 있는 현재의 시작점 또는 끝점으로 커서를 위치시킵니다. 커서의 모양은 다음과 같이 바뀌며 어느 지점이 조정될 것인지를 보여줍니다:

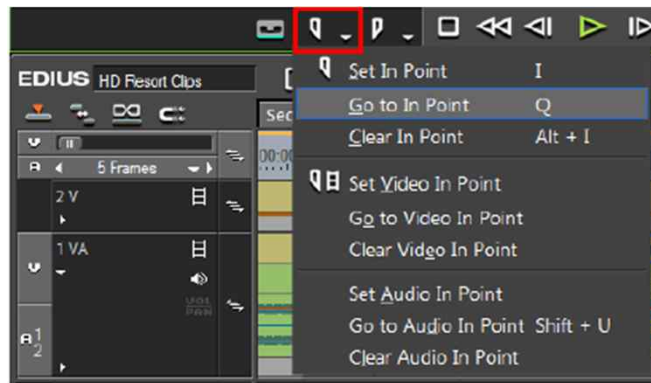
-  - Video In
-  - Video Out
-  - Audio In
-  - Audio Out

마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태에서 포지션 바 상에서 커서를 In/Out 또는 Out 지점을 수정하려는 방향으로 드래그 합니다.

시작 또는 끝 점으로 이동 플레이어에서 시작점이나 끝점으로 이동하기 위해서는 다음 중 하나를 실행한다:

시작 점

- “Set In Point” 버튼에서 목록 버튼 [▼]을 클릭하고, 그림에서처럼 메뉴에서 “Go to In” 을 선택한다



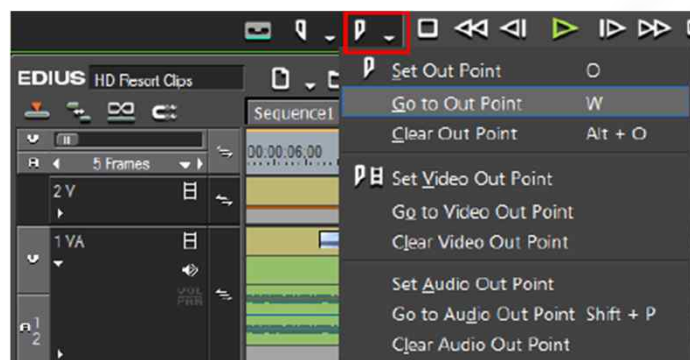
참고로 클립의 비디오 또는 오디오 부분 중 하나의 시작점으로 이동하기 위해서는 메뉴에서 “Go to Video In” 또는 “Go to Audio In” 을 선택한다.

또는

- “Set In” 버튼을 클릭하면서 [SHIFT] 키를 계속 누른다.
- 키보드에서 [Q] 키를 누른다.
- 키보드에서 [SHIFT] + [I] 를 누른다.
- [SHIFT] + [U] 를 눌러 오디오 시작점으로 이동한다.

끝 점

- “Set Out Point” 버튼에서 목록 버튼 [▼]을 클릭하고, 그림에서처럼 메뉴에서 “Go to Out” 를 선택한다.



다른 방법으로는:

클립의 비디오 부분이나 오디오 부분 중 한가지의 끝점으로 옮기기 위해 메뉴에서 **"Go to Video Out"** 또는 **"Go to Audio Out"** 을 선택한다.

또는

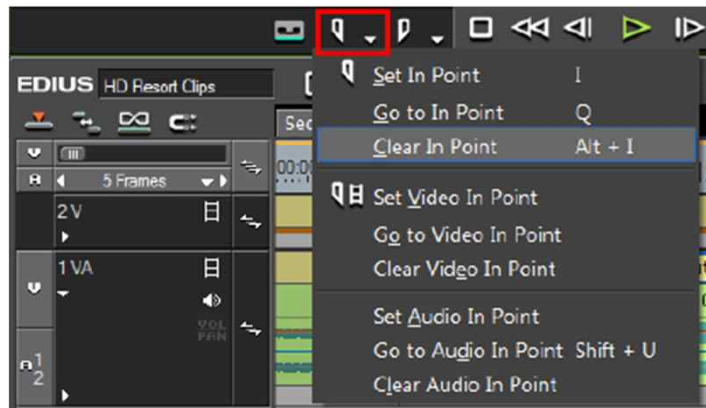
- **"Set Out Point"** 버튼을 클릭하면서 **[SHIFT]** 키를 계속 누른다.
- 키보드에서 **[W]** 키를 누른다.
- 키보드에서 **[SHIFT] + [O]** 를 누른다.
- **[SHIFT] + [P]** 를 눌러 오디오 Out 지점으로 옮긴다.



시작 및 끝 점 제거하기

플레이어에서 시작점과 끝점을 제거하기 위해 다음과 같이 실행한다:

- 플레이어의 **"Set In Point"** 또는 **"Set Out Point"** 버튼에서 목록 버튼 (▼) 을 클릭하고, 메뉴에서 **"Clear In Point"** 또는 **"Clear Out Point"** 를 선택한다.



이처럼 플레이어에서 클립을 확인하고 시작과 끝점을 지정하거나 수정하여 편집할 타임라인의 설정된 시퀀스에 클립을 내려 놓기를 하면 된다.



시작점 및 끝점을 가진 클립을 타임라인에 놓기

플레이어 운용 버튼 중 하나를 클릭하면 된다.



플레이어 내에 클립의 커서 위치에서 타임라인상으로 클립을 덮어 쓰기 합니다. 커서 위치에 있는 클립은 플레이어의 클립으로 대체 됩니다.



타임라인상의 커서 위치에 플레이어의 클립을 삽입합니다. 커서 위치 뒤의 타임라인상의 다른 클립들은 삽입된 클립의 길이만큼 뒤로 이동하게 됩니다.

EDIUS에서는 단순히 클립을 플레이어에 링크하여 필요한 구간을 설정하고 그 구간에 대한 시퀀스에서의 배열을 하며 일반적인 편집 방법으로 작업을 수행할 수도 있지만 그 중 괜찮은 방법 중 하나인 '스토리 보드 편집'이라 불리는 방법이 있습니다.



스토리보드 편집(Storyboard Editing)

이 편집 방법을 사용하면, 사용자는 시퀀스에 정렬하기를 원하는 순서대로 Asset Bin 에 클립을 정리할 수 있습니다.

클립들을 시퀀스에서 편집하면, Asset Bin 에 표시된 순서대로 시퀀스에 좌로부터 우로, 위에서부터 아래로 표시 됩니다.

스토리 보드는 프로덕션 단계의 프리 프로덕션 동안 수동으로 만들어 집니다. 이것은 스크립 섹션을 동반하는 프로덕션 단계에 계획된 촬영을 대표하는 일련의 이미지입니다. 스토리 보드는 만화책 또는 그림 소설책과 유사합니다.

스토리 보드 편집을 만들기 위해서는 클립에 대한 시작점, 끝점을 부여한 서브클립 버전을 미리 만들어 놓은 것이 좋습니다.



스토리보드 편집하기:

Asset Bin 의 클립 보기를 썸네일 보기(Large)로 해 놓는 것이 좋습니다



시퀀스에 나타나기를 원하는 순서로 Asset Bin의 클립 순서를 끌어놓기 하여 변경한다.

시퀀스에 올려놓을 파일을 모두 선택한다.

시퀀스에 파일을 올려 놓기 위해서:

하나의 그룹으로 된 시퀀스처럼 클립들을 바로 드래그한다.

또는 그 중 하나의 클립 상에서 오른 클릭을 하고, "Add to Timeline" 를 선택한다.

또는 "Shift-Enter" 를 누른다.

좌측에서 우측으로, 위에서 아래 순서로 시퀀스에 올려 집니다.





스토리보드 편집의 특징:

- 스토리보드 내에서는 여러 포맷을 섞어 사용하는 것이 가능합니다.
- 클립에 시작점 끝점을 설정하였다면 그 부분이 사용 될 것입니다.
- Insert 나 Overwrite 모드냐에 따라 출력물이 달라 집니다.

스토리보드 편집은 사용자가 개별 클립을 잘 정돈하였거나 또는 클립 내 시작점, 끝점을 이미 찍어 놓았을 경우 특히 효과가 있습니다.

EDIUS 편집에는 좋고 나쁜 편집은 없습니다. 스토리 보드 편집도 여러 편집 방법 중 하나일 뿐이고 사용자가 필요 시 사용하는 기능일 뿐 입니다.

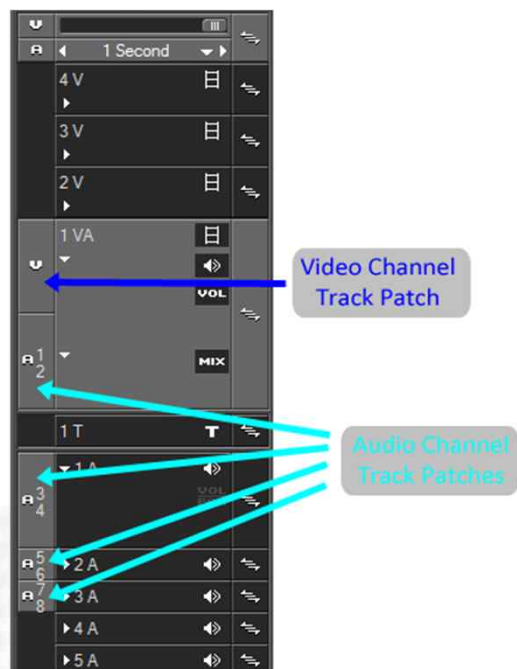


다음으로 클립을 트랙에 배열하기 위한 트랙 패치에 대해서 알아보겠습니다.

트랙 패치(Track patch)

클립을 단순히 끌어 놓기를 하여 타임라인 상에 올리는 작업도 문제는 없겠지만, 일반적으로 키보드의 단축키를 이용하여 편집하는 것이 빠를 것입니다. 단축키를 사용하여 편집할 경우 사용자는 소스 클립을 배치하기 이전에 특정 타임라인 트랙에 원하는 소스가 놓여지게끔 트랙에 대한 각각의 패치를 해야 합니다.

사용 가능한 소스 트랙 버튼을 편집할 클립이 있는 트랙 옆에 드래그하고 목록 위/아래로 움직여 위치시킵니다. 이것을 트랙 패치라고 하고 이 과정은 케이블로 여러 부류의 장비를 함께 연결하는 포스트 프로덕션 스튜디오의 패치 패널을 본 따서 디자인 한 것입니다. 예로, 사용자가 소스 비디오를 타임라인 1VA 트랙에서 편집하고 싶다면, 소스 트랙 버튼을 1VA 좌측에 위치시킵니다. 만일 사용자가 새로운 클립의 비디오 부분을 타임라인 트랙 2V에서 작업하고자 한다면 소스 트랙 버튼을 2V 좌측에 위치시킵니다. 클립에 마크를 설정하고 타임라인 상에 어느 부분에 가야 하는 지를 선택하였으면 **Insert** 나 **Overwrite** 중 하나를 선택 해야 합니다.



비디오 및 오디오 트랙 패치를 위해서는:

대상 트랙에는 소스 채널이 연결되어 있어야만 합니다. 소스 채널이 연결되어 있지 않다면, 소스의 비디오 또는 오디오에 대응하는 대상 트랙에 놓이지 않게 됩니다.



Video Source Connect / Audio Source Connect 토크 버튼

- 자산 저장소의 "Add to Timeline" 버튼을 클릭하였을 경우.
- 키보드에서 [SHIFT]+[ENTER] 키를 눌렀을 경우.
- 자산 저장소에서 선택된 클립상의 오른 클릭 후에 메뉴에서 "Add to Timeline"을 선택하였을 경우.

트랙 패치가 있는 트랙을 대상 트랙이라고 부른다.

이전 페이지의 그림은, 1VA 트랙에 비디오 트랙 패치가 있고 1VA, 1A, 2A 및 3A 트랙에 4개의 오디오 트랙 패치가 있는 예이며 대상 트랙은 모두 5개입니다



타임라인 운용에 대해

EDIUS 프로젝트를 작업함에 있어 장점 중 하나는 타임라인 작업입니다.

클립들은 트랜지션 효과와 타이틀을 편집하고 저장할 때 타임라인상에 놓여집니다. 프로젝트를 끝내면, 최종 포맷으로 보기 위해 출력을 할 수 있습니다.

편집이란 최종 작업물을 만들어 내기 위해 타임라인 상에서 클립들을 위치를 지정하고, 이동, 삭제, 복사, 수정, 다듬기, 표시하는 일련의 과정입니다. 편집이 완성된 후에, 트랜지션, 효과, 타이틀은 마지막 프로젝트가 완성물로서 내보내기 전에 추가됩니다.

그럼 일반적인 편집 방법인 2점 편집으로 트랙 패치를 한 이후의 클립이 놓일 타임라인에 대한 설정이 필요합니다

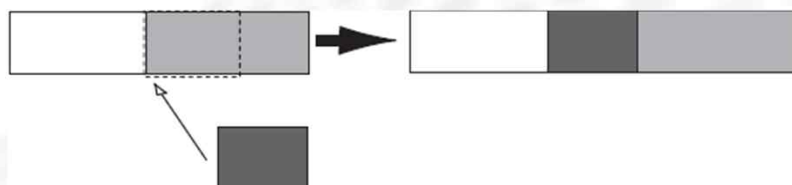
타임라인 편집 모드 설정

타임라인 상에서 작업을 수행 할 때, 타임라인 설정은 작업의 습성을 보여줍니다. 몇몇 설정에서는 상호의존적입니다. 즉, B 설정의 동작은 A 설정의 구성에 의존합니다. 다양한 타임라인 설정과 이들 사이에 존재하는 설정들의 상호 의존성을 우선 이해해야만 합니다. 이러한 설정들은 타임라인상에서 편집 작업의 동작에 영향을 미칠 것입니다.



삽입(Insert) 모드

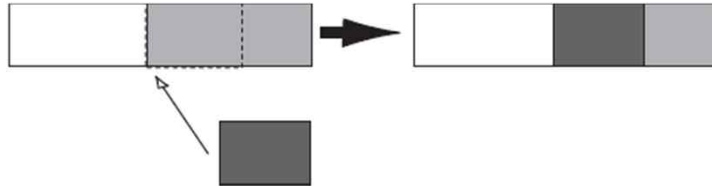
삽입 모드가 활성화 된 경우, 새로운 클립 추가 시 기존의 클립은 새로운 클립을 수용하기 위해 시간상 삽입된 지점 앞으로 이동하고, 시퀀스의 길이는 삽입된 클립의 길이만큼 늘어납니다.



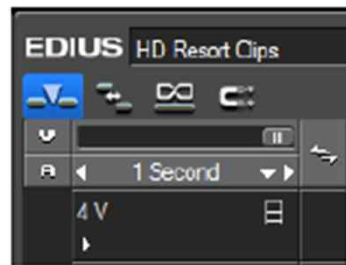


덮어쓰기(Overwrite) 모드

덮어쓰기 모드가 활성화 된 경우, 새로운 클립 추가 시 기존 클립은 삽입된 지점에 겹쳐지는 양 만큼 두 개의 클립 사이에 덮여 쓰여집니다. 만약 삽입된 클립이 덮여 쓰여지는 클립의 길이보다 짧거나 같다면 시퀀스의 길이는 늘어나지 않습니다.



삽입모드와 덮어쓰기 모드는 타임라인의 트랙헤더 위의 "삽입/덮어쓰기 모드" 버튼을 토글하여 선택할 수 있습니다.



한번 누를 때마다 모드가 변경됩니다. 키보드에서 "[INSERT]" 키를 눌러도 삽입모드와 덮어쓰기 모드가 토글 됩니다. 다만 덮어쓰기 모드가 활성화 되어 있다면, 리플 설정이 적용되지 않습니다.



= Insert Mode

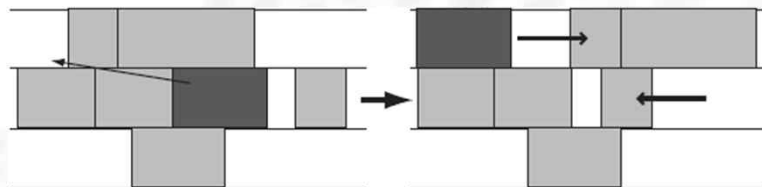


= Overwrite Mode

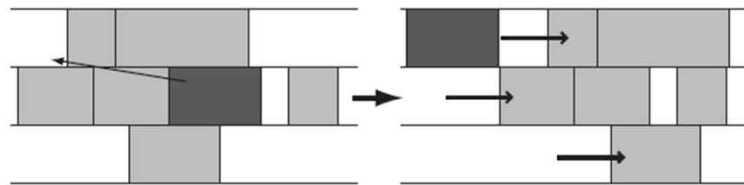


리플(Ripple) 모드

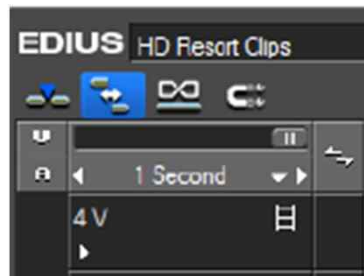
리플 모드가 활성화 된 경우 클립의 삭제 및 트리밍은 타임 라인상에서의 모든 클립에 영향을 끼칩니다. 원래 있던 공간에 정리되거나 삭제된 클립들이 그 공간으로 이동하게 됩니다. 리플모드가 켜지면, 모든 트랙에서 클립의 동작은 트랙 리플 동기모드 설정의 상태에 영향을 받는데 아래의 그림은, 리플모드로 편집 중에 트랙 리플 동기 모드 설정의 효과를 보여줍니다. 그림은 리플모드가 켜져 있고, 리플 동기가 꺼져 있으며, 삽입 모드가 가능한 설정에서, 타임라인상에서 다수의 트랙상의 클립들의 이동을 보여줍니다.



다음의 그림은 리플 모드와 트랙 리플 동기가 삽입 모드가 활성화 되어 있는 상태로 켜져 있을 때, 타임라인상의 다수의 트랙에서 클립의 이동을 보여줍니다.



리플 모드는 그림에서처럼 타임라인 트랙 헤더 위의 **"Set Ripple Mode"** 버튼을 토글하여 끄고 켤 수 있습니다.



각각의 버튼 클릭 스위치 모드들입니다
키보드에서 **"[R]"**키를 눌러 리플 모드를 토글 할 수 있습니다



그룹 모드 -(1)

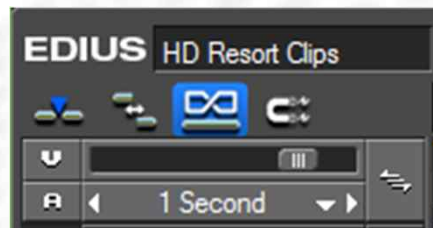
분리

VA트랙에서 클립의 비디오와 오디오 부분은 분리될 수 있고 이동, 삭제 등을 할 때 개별 클립으로 다루어진다.

모든 VA트랙의 모든 클립에 대한 group/link 상태를 바꾸려면 다음과 같이 실행한다.:

- 타임라인 스케일 컨트롤러 위의 **"Group/Link Mode 토글"** 버튼(그림에서 파란색으로 밝게 표시된)을 클릭한다.

참고로 Group/Link 상태로는 동일 VA 트랙상에서 클립을 이동하는 것에는 영향을 주지 않는다. Group/Link 모드가 비활성화되었더라도 동일 VA 트랙상의 클립의 오디오와 비디오 모든 부분은 함께 이동하게 된다. 비디오와 오디오 채널을 독립적으로 이동하기 전에 반드시 클립을 개별적으로 링크 해제를 해야만 한다.





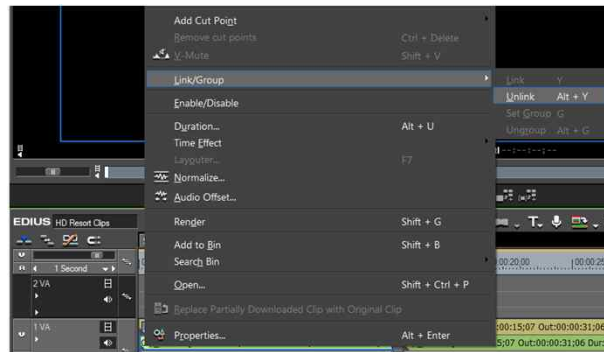
- 모든 VA 트랙에서 Group/Link 모드가 활성화 된다.



- 모든 VA 트랙에서 Group/Link 모드가 비활성화 된다.

특정 클립의 링크를 해제하기 위해, 클립을 선택한 후 다음의 방법 중 하나를 실행한다:

- 링크를 해제할 클립에 오른 클릭을 하고 메뉴에서 **Link/Group>Unlink** 를 선택한다.



프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Clip>Link/Group>Unlink** 를 선택한다

- 키보드에서 [ALT]+[Y] 를 누른다.

연결

링크가 풀려 있던 비디오와 오디오 클립들은 다시 링크될 수 있다. 분리된 비디오와 오디오 클립들을 연결하려면, 반드시 아래의 분류를 충족해야 한다:

- 클립들은 반드시 같은 트랙에 위치해야 한다
- 클립들은 트랙에서 오버랩 되어야 한다
- 클립들은 반드시 같은 소스에 포함되어야 한다.

분리된 오디오와 비디오 클립을 연결하기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. 링크될 비디오와 오디오 트랙을 선택한다.
2. 오디오나 비디오 클립 중 하나를 오른 클릭하고 메뉴에서 **Link/Group>Link** 를 선택한다.

참고로 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Clip>Group/Link>Link** 를 선택하거나 선택된 클립을 재연결 하기 위해 키보드의 [Y]를 누른다. 클립들은 재연결 되고 하나의 클립으로서 다루어진다.

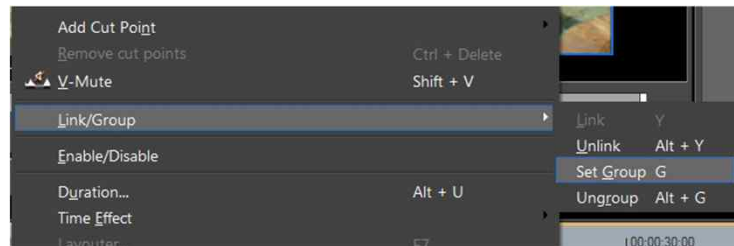
만일 재연결시, 비디오 채널과 그에 연관된 오디오 채널이 시작되는 지점 사이에 격차가 있다면, 각각의 클립의 시작지점에 프레임의 격차를 표현하는 길이가 나타내는 빨간색 사각형이 나타난다.



그룹모드

다수의 클립들은 함께 그룹화가 되기도 하고 하나의 클립으로 취급되기도 한다. 다수의 트랙 내의 클립들은 그룹화 될 것이다. 하나의 클립 그룹을 생성하기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. 그룹을 할 클립들을 선택한다.
2. 선택한 클립에서 오른 클릭을 하고, 그림에서처럼 메뉴에서 **Link/Group>Set Group** 을 선택한다.



다른 방법:

- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Clip>Link/Group>Set Group**을 선택한다.
- 키보드에서 **[G]** 를 누른다.

그룹 제거

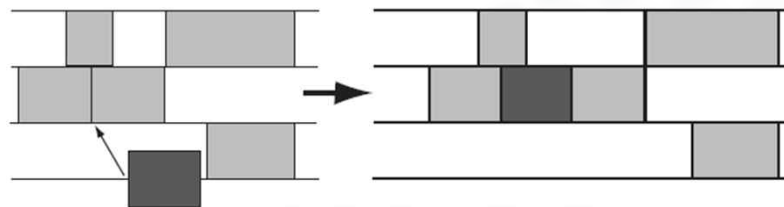
클립의 그룹을 제거하기 위해 그룹 내의 한 클립을 선택하고 다음 중 하나를 실행한다:

- 그룹화된 클립에서 오른 클릭을 하고 메뉴에서 **Link/Group>Ungroup** 을 선택한다.
- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Clip>Link/Group>Ungroup** 을 선택한다.
- 키보드에서 **[ALT]+[G]** 를 누른다.

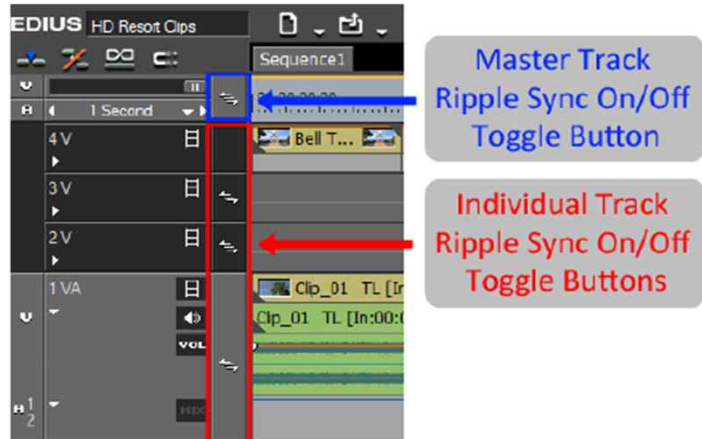


트랙 리플 동기

트랙 리플 동기는 개별 트랙 또는 모든 트랙에 설정 할 수 있습니다. 트랙 리플 동기가 활성화 되었을 경우, 한 트랙을 편집(예로 클립을 삽입하고, 지우거나 이동하는)하면 삽입 모드 상에서 리플 동기가 활성화 되어 있는 모든 트랙에 영향을 줍니다. 모든 트랙은 동기화로 유지되는, 즉 삽입한 지점에서 서로 관련된 이전의 위치를 유지하게 됩니다. 그림은 트랙 리플 동기가 모든 트랙에 활성화된 예이다.



리플 동기는 트랙간을 기반으로 하거나 모든 트랙을 토글하여 끄고 켤 수 있습니다. 그림에서처럼 동시에 모든 트랙에 리플 동기 모드를 마스터 토글 버튼으로 설정하거나 타임라인 상의 각각의 트랙과 연관하여 조정 제어할 수 있다.



위 그림에는, 4V와 1T 트랙을 제외하고 모든 트랙에 리플 동기가 활성화 되어 있다. 리플 동기가 활성화되어 있는 모든 트랙상에 리플 동기 표시기를 보여준다.

마스터 및 개별의 리플 동기 버튼들이 토글 할 수 있는 버튼들이다. 리플 동기가 해제되었다면, 버튼을 클릭하여 켤 수 있고, 리플 동기가 선택되어 있다면, 버튼을 클릭하여 끌 수 있다.

모든 트랙 리플 동기

“master track ripple sync” 버튼으로 잠겨 있지 않은 모든 트랙에 대해 리플 동기를 활성화 또는 비활성화 할 수 있다.

다음의 규칙으로 **master track ripple sync** 버튼에 적용한다:

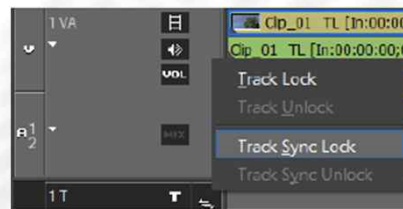
- 잠겨져 있지 않은 한 트랙에서 리플 동기 설정이 OFF 되었다면, 잠겨져 있지 않은 모든 트랙을 **master ripple sync** 버튼 클릭하여 리플 동기를 ON 할 수 있다.
- 잠겨져 있지 않은 모든 트랙에서 리플 동기 설정이 ON 되었다면, 잠겨져 있지 않은 모든 트랙을 **master ripple sync** 버튼 클릭하여 리플 동기를 OFF 할 수 있다.

특정 트랙 리플 동기

특정 트랙에 트랙 리플 동기를 ON/OFF 하는 토글을 하려면 다음 중 한 가지 방법을 사용한다.

- 원하는 트랙에서 개별적으로 “track ripple sync” 버튼을 클릭한다.
- 그림처럼 원하는 트랙 상에서 오른 클릭 메뉴를 사용한다.

트랙 리플 동기표시기가 있는 트랙 헤더 영역에서 오른 클릭하여 메뉴를 표시한다. 트랙 리플 동기가 꺼져 있다면, 켜기 위해 메뉴에서 **Track sync Lock**을 선택한다. 트랙 리플 동기가 켜져 있다면, 끄기 위해 **Track Sync Unlock** 버튼을 선택한다.



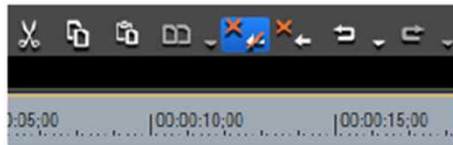


시퀀스에서 클립 삭제하기

이제 타임라인 상에 기본 시퀀스를 가지게 되었습니다, 지금부터는 필요 없는 클립을 삭제하는 방법에 대해서 알아 보도록 하겠습니다.

클립 삭제하기

타임라인에서 클립을 삭제하기 위해, 클립을 선택하고 그림에서처럼 타임라인 상의 **Delete** 버튼을 클릭합니다.



다른 방법으로는:

- 삭제할 클립을 오른 클릭하고 메뉴에서 **"Delete"** 를 선택한다.
- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Delete** 를 선택한다.
- 키보드의 **[Delete]** 키를 누른다.

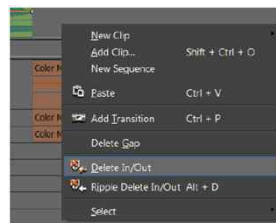


타임라인상에 시작/끝 점 사이 삭제하기

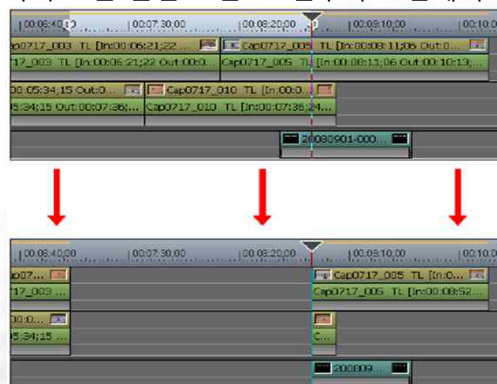
시퀀스의 일부가 타임라인 상의 시작점과 끝점 사이에서 존재할 때도 삭제할 수 있습니다. 이것은 시작점과 끝점 사이의 하나 또는 그 이상의 클립의 일부분을 포함하여야 합니다.

타임라인 상의 시작점과 끝점 사이의 클립을 삭제하기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. 설정되어 있지 않다면, 타임라인에서 시작과 끝점을 설정한다.
2. 트랙의 비어있는 영역을 오른쪽 클릭하고 그림에서처럼 메뉴에서 **"Delete In/Out"** 을 선택한다.



시작점과 끝점 사이의 모든 클립 또는 그 일부가 그림에서처럼 삭제된다.



다른 방법으로는:

- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Delete In/Out** 을 선택한다.
- 타임 스케일에서 오른 클릭하고 메뉴에서 **"Delete In/Out"** 을 선택한다.
만일 시작점만 설정되어 있다면, 클립 혹은 클립의 일부분은 시작점 이후 부분이 삭제된다. 끝점만 설정되어 있다면, 클립 혹은 클립의 일부분은 타임 라인의 시작 부분부터 끝점까지 삭제된다.

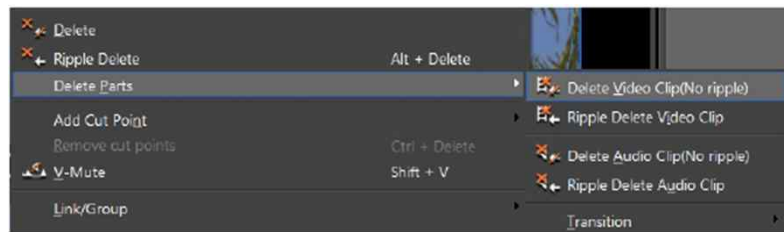


클립의 비디오 또는 오디오 부분만 삭제하기

VA트랙 상의 클립이 비디오와 오디오를 모두 가지고 있다면, 비디오 또는 오디오만을 삭제할 수 있다.

클립의 비디오 또는 오디오 부분만을 삭제하기 위해 클립 선택 후 다음 중 하나를 실행한다:

- 클립에서 오른 클릭하고 메뉴에서 **Delete Parts>Delete Video Clip (No Ripple)** 또는 **Delete Parts>Delete Audio Clip (No Ripple)** 을 선택한다.



- 메뉴에서 **Edit>Delete Parts>Delete Video Clip** 또는 **Edit>Delete Parts>Delete Audio Clip** 를 선택한다.
- 클립 링크를 해제하고, 비디오 부분 또는 오디오 부분만을 선택한 후에 타임라인상의 **"Delete"** 버튼을 클릭한다.
- 클립을 끌어당겨 V(비디오)트랙이나 A(오디오)트랙에 놓는다.
나머지 부분은 삭제된다

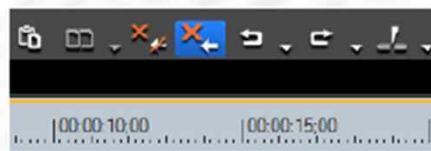


클립 리플 삭제하기

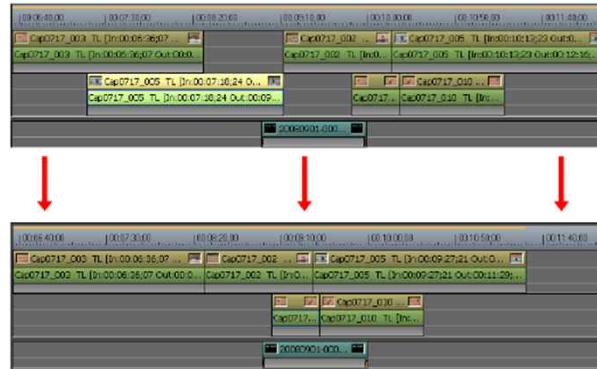
클립을 리플 삭제하면, 삭제된 클립으로 생긴 빈 공간을 채우기 위해 연결된 클립들이 이동될 것이다.

클립을 리플 삭제하기 위해 삭제할 클립을 선택 후 다음의 하나를 실행한다:

- 타임라인상의 **"Ripple Delete"** 버튼(그림에서 파란색으로 밝게 표시된)을 클릭한다



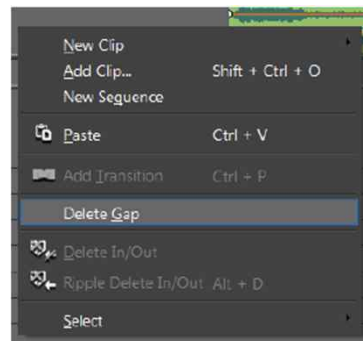
- 클립에서 오른 클릭을 하고 메뉴에서 **"Ripple Delete"** 를 선택한다.
- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Ripple Delete** 를 선택한다.
- 키보드의 **[ALT]+[DELETE]** 키를 누른다.



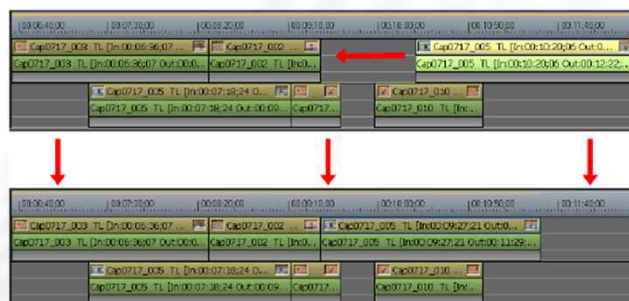
타임라인의 빈 영역 삭제하기

타임라인 트랙에서 클립들 사이의 빈 공간을 삭제하기 위해, 삭제 될 빈 공간 다음의 클립을 선택 후 다음 중 하나를 실행한다:

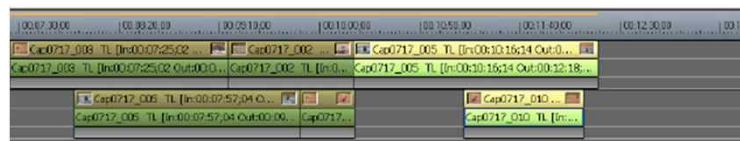
- 타임라인 상의 빈 공간에서 오른 클릭하고 그림에서와 같이 메뉴에서 **"Delete Gap"** 을 선택한다



- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Delete Gap>Selected Clip**를 선택한다.
 - 빈 영역 뒤의 클립을 선택하고 키보드에서 **[Backspace]** 키를 누른다.
- 또는 타임라인 커서의 위치에서 빈 영역은 클립의 선택 유무에 관계없이 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Delete Gap>Cursor** 를 선택하여 빈 영역을 삭제할 수 있다.
- 메뉴를 선택하면 그림에서처럼 빈 영역이 삭제된다.



다수의 빈 공간을 동시에 삭제 하기 위해, 위의 작업을 실행하기 전에, 삭제 될 모든 빈 공간 이후의 클립들을 선택한다. 그림에서처럼 Gap A는 완전히 삭제되었고, Gap B는 Gap A가 삭제된 공간만큼만 삭제된다.



추가적인 편집 작업

다음으로 EDIUS 타임라인 상에서의 기본적인 컷과 삭제를 추가로 알아보고, 편집에서의 추가적인 작업에 대해서 알아보도록 하겠습니다.



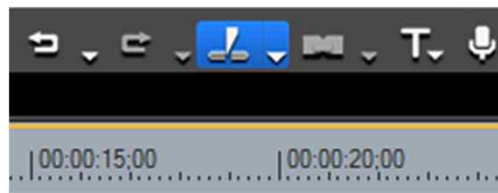
커서 위치에서 클립 분할하기

클립은 타임라인 커서 위치에서 분할할 수 있다. 이것은 분할된 클립을 생성하고 분할된 클립은 타임라인에서 따로따로 취급됩니다. 타임라인 커서 위치에서 클립을 분할하기 위해, 다음과 같이 실행한다:

1. 다음 중 하나를 실행한다. :
 - 타임라인 커서 위치에서 컷 하고자 할 클립이 있는 트랙을 선택한다.
 - 타임라인 커서 위치에서 컷(트랙 선택 유무에 관계없이)하고자 할 클립을 선택한다.

참고 : 트랙을 선택하였다면, 클립을 선택 할 필요는 없다.
클립을 선택하였다면, 트랙을 선택 할 필요도 없다.

2. 분할이 될 클립의 지점에 타임라인 커서를 위치한다.
3. 타임라인 상에 “Add Cut Point (Selected Tracks)” 버튼을 클릭한다



그림에서처럼 선택한 트랙의 커서 위치에서의 클립 또는 커서 위치에서 선택된 클립이 분할 된다.



다른 방법으로는 선택된 트랙상의 타임라인 커서 위치에서만 클립을 분할하려면 다음 중 하나를 실행한다.:

- **Add Cut Point (Selected Tracks)** 버튼에서 목록 버튼 [▼]을 클릭하고 메뉴에서 “ **Selected Track**” 을 선택한다.
- 분할할 클립에서 오른 클릭을 하고 메뉴에서 **Add Cut Point>Selected Track** 을 선택한다.
- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Add Cut Point>Selected Track** 을 선택한다.
- 키보드에서 [C] 키를 누른다.

모든 트랙의 타임라인 커서 위치에서 모든 클립을 분할하기 위해 다음 중 하나를 실행한다:

- **Add Cut Point (Selected Tracks)** 버튼에서 목록 버튼 [▼] 을 클릭하고 메뉴에서 “ **All Tracks**” 을 선택한다.
- 클립에서 오른 클릭을 하고 메뉴에서 **Add Cut Point> All Tracks**을 선택한다.
- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Add Cut Point>All Tracks** 을 선택한다.
- 키보드에서 [SHIFT]+ [C] 키를 누른다.



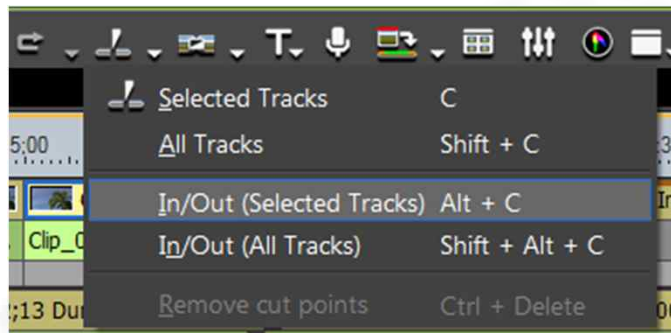
시작/끝 점에서 클립 분할하기

타임라인의 시작/끝 점에서 클립을 분할하기 위해, 다음과 같이 실행한다:

1. 다음 중 하나를 실행한다. :
 - 타임라인 상의 시작/끝 지점에서 분할하고자 할 클립이 있는 모든 트랙을 선택한다.
 - 시작/끝 지점(트랙 선택 유무에 관계없이)에서 분할하고자 할 클립을 선택한다.

참고: 트랙을 선택하였다면, 클립을 선택 할 필요는 없다.
클립을 선택하였다면, 트랙을 선택 할 필요도 없다.

2. 타임라인에서 시작/끝 점이 미리 정해지지 않았다면, 시작/끝 점을 지정한다.
3. **Add Cut Point (Selected Tracks)** 버튼에서 목록 버튼 [▼] 을 클릭하고 그림에서처럼 메뉴에서 “**In/Out (Selected Track)**” 을 선택한다.



다른 방법으로는

- 클립에서 오른 클릭하고 메뉴에서 **Add Cut Point>In/Out (Selected Tracks)**을 선택한다.
- 키보드의 **[ALT]+[C]** 키를 누른다.

타임라인의 시작/끝 점의 모든 트랙에 있는 모든 클립을 분할 하기 위해 다음 중 하나를 실행한다:

- **Add Cut Point (Selected Tracks)** 버튼에서 목록 버튼[▼]을 클릭하고 메뉴에서 **In/Out (All Tracks)** 을 선택한다.
- 클립에서 오른 클릭하고 메뉴에서 **Add Cut Point>In/Out (All Tracks)** 을 선택한다.
- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Add Cut Point>In/Out (All Tracks)** 을 선택한다.
- 키보드의 **[SHIFT]+ [ALT]+[C]** 키를 누른다.

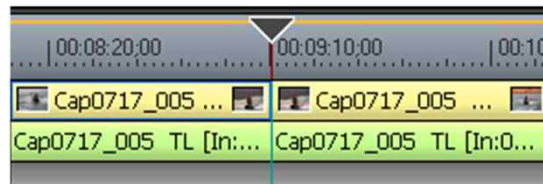


분할된 클립 결합하기

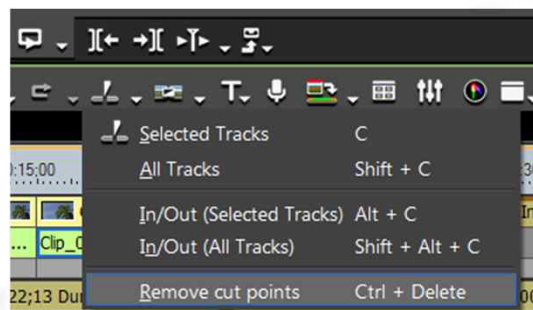
동일한 소스를 포함하는 클립의 분할된 부분을 결합시키기 위해 다음과 같이 실행한다:

1. 결합될 클립들을 선택한다.

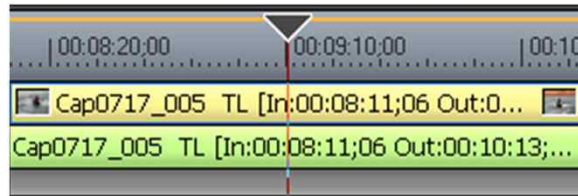
참고: 두 개 이상의 클립들은 동일한 소스를 포함하고, 동일한 트랙에 이웃해 있다면 같은 방법으로 결합시킬 수 있다. 합쳐질 클립에 있는 타임 코드는 타임코드 격차나 컷 점에서 타임 코드 중복 없이 반드시 연속되어 있어야 한다.



2. **Add Cut Point (Selected Tracks)** 버튼에서 목록 버튼[▼]을 클릭하고 아래 그림에서처럼 메뉴에서 “ **Remove Cut Points**” 를 선택한다.



클립이 결합되고 그림에서처럼 하나의 클립으로 다루어 지게 된다.
참고로 클립들이 결합될 때, 모든 효과나 rubber band 설정은 클립들의 분할 전 상태로 되돌아 간다.



다른 방법으로는

- 클립에서 오른 클릭을 하고 메뉴에서 “ **Remove Cut Points**” 를 선택한다.
- 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Edit>Remove Cut Points** 를 선택한다.
- 키보드의 [CTRL]+[DELETE] 키를 누른다.



타임라인 커서 위치에 의한 트리밍

타임라인 커서 위치에서 클립 단위로 트리밍하려면 다음과 같이 실행한다:

1. 트리밍되어 놓일 클립이 있는 트랙을 선택한다.

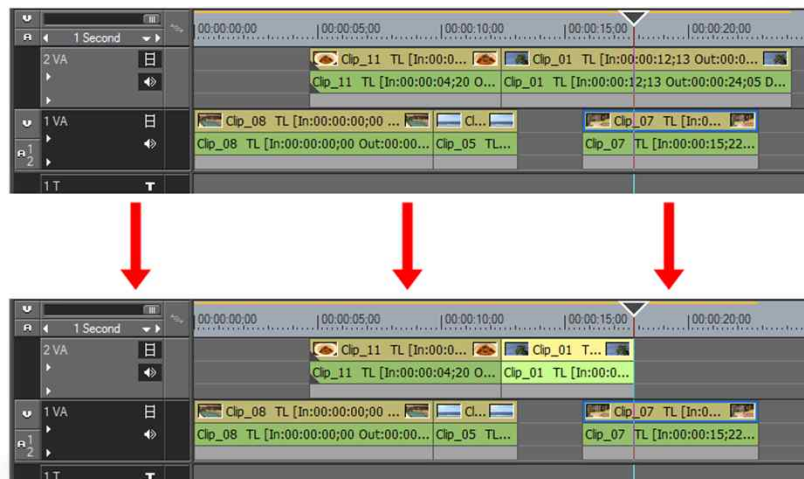
참고: 클립 선택은 트랙 선택보다 우선하게 된다. 클립을 선택하였다면, 트랙 선택 상태에 상관없이 클립들만 트리밍된다.

2. 트리밍 되어 질 클립의 지점에 타임라인 커서를 옮긴다.

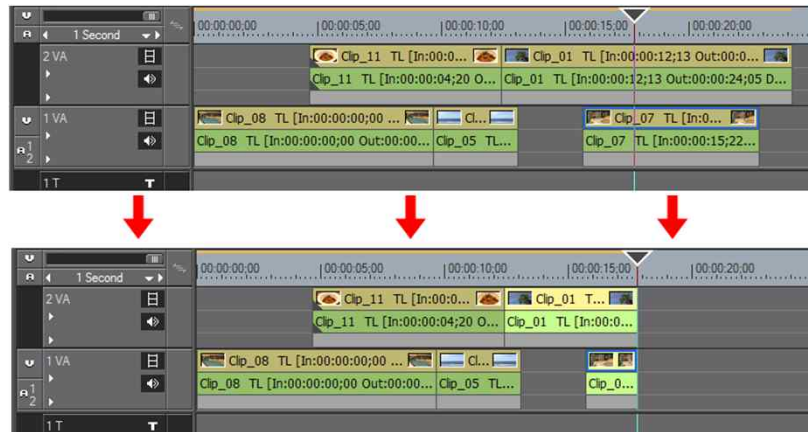
3. 클립의 시작부분에서 커서 위치로 트리밍하거나 클립의 끝부분에서 커서 위치로 트리밍할 적절한 단축키를 누른다 :

- [N] - 클립의 시작부분에서 커서 위치로 트리밍하기.
- [M] - 클립의 끝부분에서 커서 위치로 트리밍하기.

아래 그림은 선택된 2VA 트랙에만 커서부터 클립의 끝부분을 트리밍하는 예이며, 2VA 트랙상의 클립만 클립의 끝부분에서 커서위치로 트리밍된다.



아래 그림은 선택된 2VA 와 1VA 트랙에서 커서부터 클립의 끝부분까지 트림된 예이며, 커서 위치에서의 두 트랙상의 클립은 클립의 끝부분에서 커서 위치로 트림된다.



이제 EDIUS 타임라인 상에서의 기본적인 컷과 삭제를 마치고 나면 추가적인 작업으로 장면에 트랜지션 또는 효과를 주기도 하고, 오디오 관련 작업을 할 것입니다.



효과 및 필터 (Effect 및 Filter)

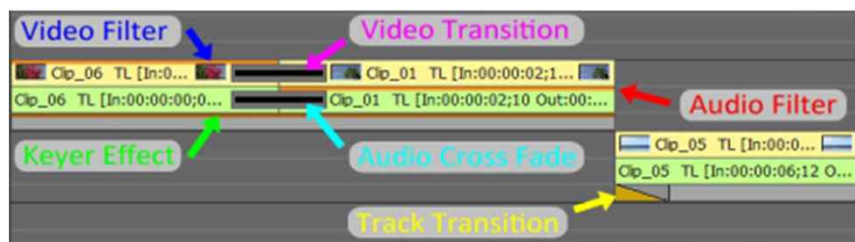
EDIUS 에는 칼라 수정과 같은 일반적인 효과와 고급 필름 효과 또는 트랙 매트 같은 특별한 도구 등 많은 비디오 효과가 있습니다. 또한 시스템에 기본으로 포함되어 있는 NewBlueFX 같은 3rd-Party 플러그인 효과도 이용 가능합니다.



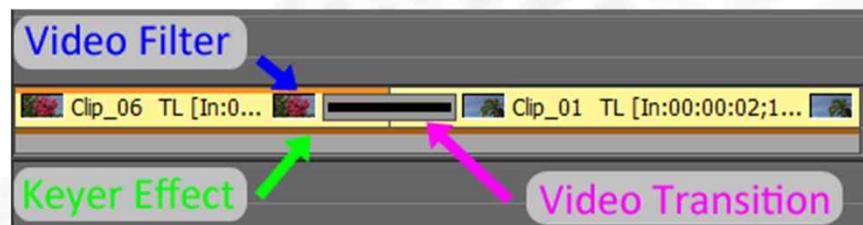
클립 구조에 따른 효과 적용 위치 확인

아래 그림은 각각의 트랙에 대한 클립의 구조 및 효과가 적용되는 위치와 그 위치에 따른 효과의 내용을 보여주고 있습니다.

VA Track



V Track



A Track



T Track



트랜지션 (Transitions)

모든 트랜지션의 기본적인 적용은 동일합니다. 주요 기술은 트랜지션의 추가, 삭제 그리고 설정에 접근 할 수 있다는 것입니다. 많은 고급 설정은 재생과 실행을 통해서 가장 잘 배울 수 있거나 또는 EDIUS 사용자 매뉴얼을 참조 하시길 바랍니다. 다른 편집 작업과 마찬가지로, EDIUS에는 트랜지션에 관한 단축키가 있습니다. 실제로, 타임라인 상의 선택된 클립에 기본 트랜지션 효과를 적용하는 단축키가 있습니다.



단축키를 사용하여 기본 트랜지션을 적용하기

1. 타임라인 상의 포지션 슬라이더를 두 개 클립 사이에 컷 포인트 가까이 위치 시킨다. 정확히 컷 포인트에 가져다 놓을 필요는 없지만 트랙은 선택 되어야 한다.
2. **Ctrl-P** 를 누른다.

기본 장면 전환 효과가 두 개 클립 사이에 적용된다. 가장 일반적인 트랜지션 효과는 (스트레이트 컷은 제외하고) 크로스 디졸브이고 기본 트랜지션을 변경하지 않으면 크로스 디졸브가 적용 될 것이다.

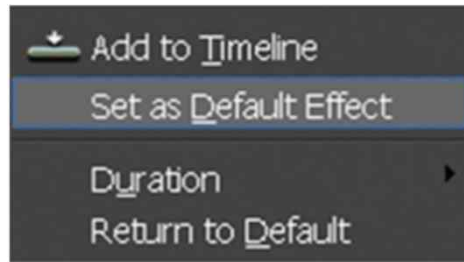
EDIUS의 기본 설정에서, 클립을 오버랩 하기 위해 Handle이 사용되고, 트랜지션을 만듭니다 (Trimming Mode에서 변경 가능합니다).

만일 변경하면 트랜지션을 적용 할 때마다 시퀀스 길이는 줄어 듭니다.



Effects palette 에서 기본 트랜지션을 설정하기

기본 장면 전환을 설정하기 위해서는, Effect palette 에서 선택한 장면 전환 효과에 오른 클릭을 하여 **"Set as Default effect"** 를 선택합니다.
위에서 마우스 오른 클릭을 하면 나오는 메뉴에서 Duration 옵션이 있는 것이 보일 것입니다 - 이 값은 트랜지션의 기본 길이를 정하는 것입니다- 타임라인 에서 매우 빠르고 쉽게 변경이 가능 합니다.



Duration 옵션을 선택하면, 3 가지 추가 옵션을 볼 수 있습니다:

Transition: 두 개의 비디오 클립 사이의 트랜지션 효과의 길이.

Cross Fade: 두 개의 오디오 클립 사이의 장면 전환 효과의 길이.

Title Mixer: 자막 또는 그래픽에 적용되는 페이드 업 또는 다운의 길이.



그 외 트랜지션 효과 적용 하기

기본 장면 전환 효과 키보드 단축키 **[Ctrl+P]**를 사용하면 항상 동일한 트랜지션 효과가 적용될 것입니다.

만일 사용자가 다른 트랜지션 효과 (다른 많은 효과가 있음)를 사용하려면, Effect palette 의 트랜지션을 위한 아이콘을 선택하여 타임라인 상의 클립 사이 부분에 드래그하면 됩니다.

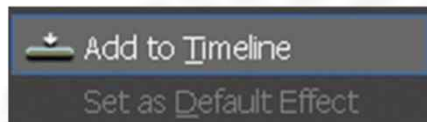
효과를 적용하려는 클립 부분이 밝아지는 것을 발견할 것입니다.



다중 클립에 트랜지션 적용하기

EDIUS 는 극적으로 시간을 줄일 수 있게 단 한번의 작업으로 타임라인 상의 다중 클립에 트랜지션 효과를 줄 수 있습니다.

1. 시퀀스에서 트랜지션 효과를 적용 할 클립 세그먼트를 선택하고 트랙이 선택 되었는지를 확인한다.
2. 효과 팔레트에서 적용하고자 하는 트랜지션 효과를 오른 클릭하고 **"Add to Timeline"** 을 선택한다.



사용자가 선택한 클립 세그먼트 사이의 각 연결 부분마다 트랜지션 효과가 기본 길이로 타임라인 상에 추가 되었습니다.



장면 전환 제거하기

트랜지션 효과를 없애는 것은 “DELETE” 키를 누르는 것처럼 쉽습니다. 없애고자 하는 트랜지션 효과를 선택하고 “DELETE” 키를 누른다.
다중 장면 전환 효과를 없애려면, 특별한 ‘Delete Parts’ 메뉴 옵션을 선택하시면 됩니다:

1. 삭제하고자 하는 트랜지션 효과를 가진 클립들을 선택한다.
2. 클립에서 오른 클릭을 하고, **Delete parts> Transition>All** 선택한다.



Edit menu에서 “Delete Parts” 를 선택하여도 동일한 메뉴를 사용 할 수 있습니다.

타임라인 상에 지우고자 하는 트랜지션을 선택할 때, 컷 포인트가 아닌 트랜지션 아이콘을 선택 한 것을 확인 하시길 바랍니다. 클립 세그먼트의 정확한 부분을 정확히 클릭 할 수 있도록 타임라인을 확대할 수도 있습니다.



타임라인 상의 트랜지션을 위한 설정 바꾸기

트리밍과 유사한 방법을 사용하여 트랜지션 효과 길이를 조절 할 수 있다.

This transition...



지속시간을 바꾸기 위해 타임라인 상의 트랜지션 아이콘의 양끝 중 하나를 클릭하여 드래그 한다.

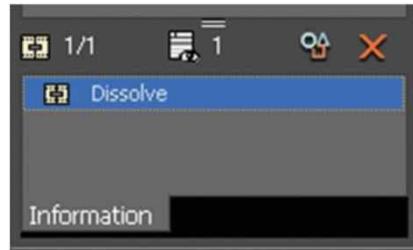
Becomes this



Information palette를 사용하여 트랜지션 설정 변경하기

좀더 고급 설정을 조절하기 위해서, 각 효과의 전용 컨트롤 패널을 사용할 필요가 있습니다. 효과 설정을 조절하기 위해서는:

1. 효과가 적용된 클립 또는 이 경우에는 트랜지션 아이콘을 선택한다.
Information palette 하단에 적용된 효과 이름이 나열되어 있습니다.



2. Information palette에서 효과의 이름을 더블 클릭하거나 또는 **"Open Setup Dialog"** 버튼을 누릅니다.

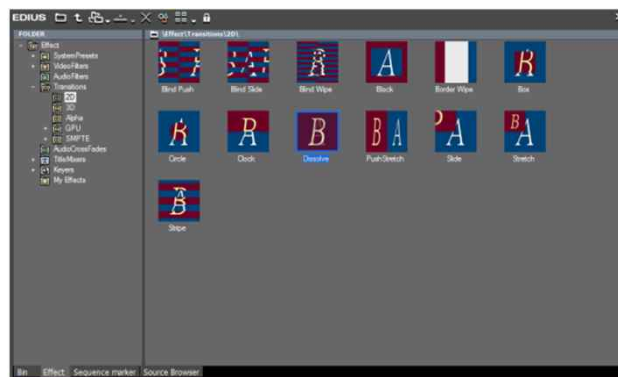
사용자는 클릭한 효과의 설정 값을 변경 할 수 있습니다.
이 과정은 트랜지션, 비디오 또는 오디오 효과 모두 동일 합니다.



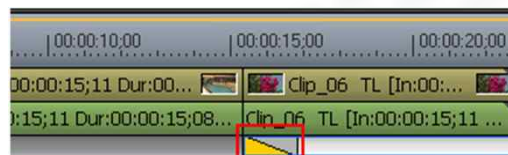
트랙 트랜지션

트랜지션 효과는 믹서 구역에 적용 할 수 있다. 트랙 트랜지션을 적용하기 위해서는 다음과 같이 실행한다:

1. 효과 팔레트의 효과 보기에서 **"Transitions"** 을 선택한다.
2. 효과 보기 또는 만일 효과 보기가 숨겨 졌다면 **Effect>Transitions** 폴더에서 필요한 트랜지션 형식을 선택한다



3. 선택한 트랜지션 효과를 타임 라인 상의 클립들이 서로 맞닿는 곳의 믹스 구역에 끌어 놓기를 한다.
그림에서처럼 믹서 구역에 트랜지션 표시기가 추가 된다.



그럼 타임라인 윈도우 상의 클립들에 어떻게 다중 비디오 효과를 주는지, 재생 중 적용된 효과의 순서를 조절하고 각 효과의 상세 설정을 변경하는 것을 알아보도록 하겠습니다.



비디오 효과 적용하기

비디오 효과를 적용하는 것은 트랜지션과 아주 동일합니다.

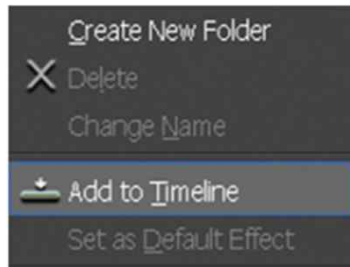
끌어 놓기 또는 오른 클릭을 하여 메뉴 선택:

효과를 적용할 클립을 타임라인 상에서 선택합니다.

Effect palette 에서 각 효과들을 살펴보고 적용할 효과를 선택 합니다. 타임라인 상의 선택된 클립 또는 Information palette 하단에 선택한 효과를 끌어 놓기를 합니다.(단 클립이 선택 되어있어야 함).

효과가 클립에 적용 되었습니다.

비디오 클립 윗부분에 갈색 라인 (또는 오디오의 하단)이 표시되어 효과가 적용 되었음을 나타냅니다. 적용된 효과들은 해당 클립의 Information palette에 표시 됩니다. 한번에 다중 클립에 비디오 효과를 적용 하려면, 트랜지션 효과를 적용하는 절차를 따라서 합니다:



1. 타임라인 상에서 다중 클립 세그먼트를 선택한다.
2. Effect palette 에서 적용할 효과에 오른 클릭을 하고 **"Add to timeline"** 을 선택 합니다.



효과 설정 접근하기

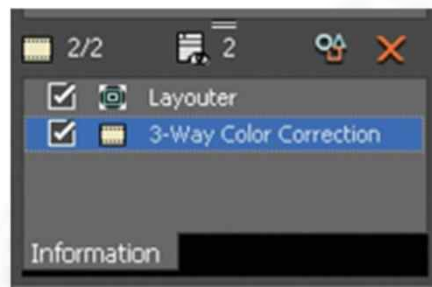
클립에 효과를 적용하면, 클립에 갈색 라인이 표시되고 하나 또는 그 이상의 효과가 해당 클립에 적용 되었음을 의미 합니다. 예로 Normalized 된 오디오 클립일 경우에도 유사한 갈색 라인이 보일 것입니다.

클립이 선택되면, 해당 클립의 Info palette 하단에도 효과는 표시 됩니다.

정보 팔레트에서 비디오와 오디오 효과는 따로 보여 줍니다. 클립에 적용된 오디오 효과를 보려면 해당 오디오 클립을 클릭 하시길 바랍니다.

효과 설정을 변경 하려면, Info palette 목록에서 해당 효과 이름을 더블 클릭하거나 **"Open Setup Dialog"** 버튼을 클릭 합니다.

Video Layouter 설정은 항상 Information palette에 있습니다.

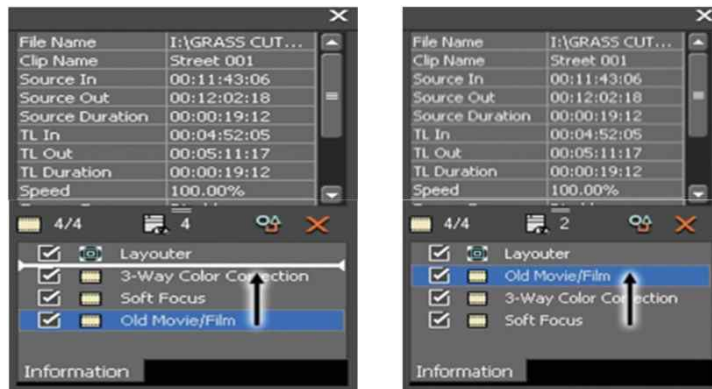




효과 순서 변경하기

효과가 적용되는 순서에 따라 최종 결과물이 달라지는 것을 발견 하실 것입니다. 특히 사용자가 마스크 필터와 Video Layouter를 직접 순서를 변경하여 보면 쉽게 그 결과를 알게 됩니다.

적용된 효과의 순서를 변경 하기 위해서는, Information palette에서 해당 효과를 드래그하여 원하는 위치에 놓습니다.



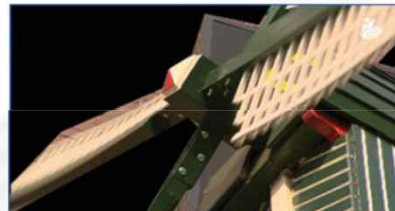
마스크 (Mask) 필터

Mask 필터는 클립 이미지의 특정 부분을 마스크 하는데 사용 하는 고급 도구 입니다. 이 효과는 하위 비디오 트랙의 클립이 이 효과를 통하여 보이게 합니다.

Mask 필터는 사용자가 복잡한 모양을 마스크 하게 제공하며, 경계 면 색깔, 마스크 내부 및 외부의 투명도 레벨 설정을 제공하며 결과물을 애니메이션 할 수 있습니다. 아래의 예에서는, 풍차의 외각 선이 선택 되었습니다.



위에 설정한 마스크 필터의 결과물은 마스크 외부가 아래와 같이 투명해 지는 것입니다:



Mask 필터는 3D 포지셔닝을 포함한 Layouter 컨트롤과 같이 사용할 수 있습니다. 이렇게 같이 사용되면, EDIUS 에서 매우 고급스러운 picture-in-picture 와 비디오 합성 효과로서 툴을 사용 할 수 있습니다.



트랙 매트 (Track Matte) 효과

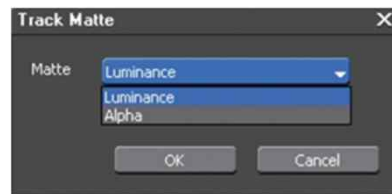
Track Matte 는 특별한 키잉 효과입니다. 이것은 타임라인 상의 클립의 픽셀들을 보이게 하거나 투명하게 하는 효과인데 그 기준은 이 클립의 바로 아래에 위치한 다른 클립의 알파 채널 또는 루미넌스(밝기)를 기반으로 하게 됩니다.

이 Track Matte 는 발전된 효과로서 사용자가 복잡한 무빙 이미지를 비디오 클립과 조합하여 훌륭한 생산물을 만들 수 있게 합니다.

Track Matte 작업은 간단합니다:

사용자가 Track Matte 를 루미넌스로 설정하면, EDIUS 는 현재 클립 바로 아래에 있는 클립의 픽셀들의 밝기를 사용하여 현재 클립의 픽셀들의 투명도를 설정합니다.

Matte 을 Alpha 로 설정하면, EDIUS 는 현재 클립 아래에 있는 클립의 알파값을 사용하여 현재 클립의 픽셀 통과도를 설정 할 것 입니다.

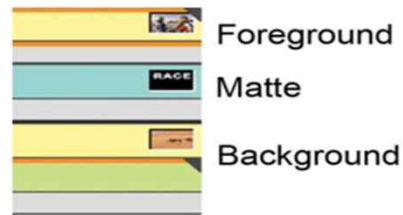


두 가지 경우 모두 다, 현재 클립 아래에 있는 클립은 바로 현재 클립의 픽셀 통과도를 설정 하는 데 사용될 것입니다.

현재 클립의 길이 동안 참조 클립은 보이지 않을 것이고, 사용자가 다음 클립 아래를 볼 수 있도록 합니다.

예로 아래 그림을 보면, foreground 비디오는 백그라운드 비디오 위의 타이틀에 의해 matte 되었습니다.

foreground 비디오는 제일 상위 레이어에 위치하고, 바로 아래 타이틀이 있고, 마지막 아래 트랙에 백그라운드 비디오가 있습니다.



비디오가 타이틀에 의해 바깥 부분이 잘려져 나가고 백그라운드 비디오가 바깥 부분을 차지하고 있습니다.





비디오 레이아웃터

만일 사용자의 소스 미디어가 프로젝트 출력 프레임과 맞지 않거나, 이미지 경계 부근에 없애고 싶은 요소가 있다면, Layouter를 사용하여 조절 할 수 있습니다.

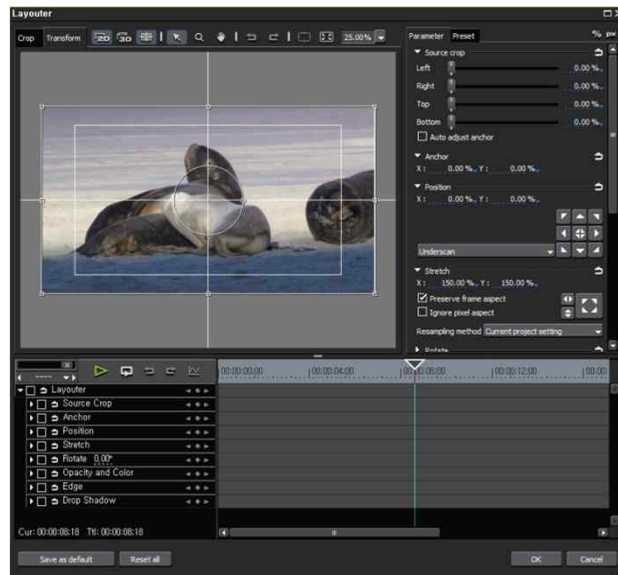
Video Layouter는, 실시간으로 클립 크기에 키 프레임 조절이 가능하게 합니다. 사용자가 16:9 와 4:3 비디오를 섞어서 사용할 경우 매우 유용합니다. 또한 고급 3D PIP 와 키 프레임밍을 제공 합니다.

시퀀스의 클립에 대한 비디오 레이아웃 도구를 사용하려면:

클립을 선택하고 Information Palette 에 있는 **Video Layouter** 항목을 더블 클릭 한다.

또는, 클립을 마우스 오른 클릭을 하고 Layouter를 선택한다.

또는, **Clip 메뉴**를 클릭하고 **Layouter - [F7]** 를 선택한다



비디오 레이아웃 도구에 적용한 설정 값은 사용자가 선택한 해당 세그먼트에만 적용 됩니다.

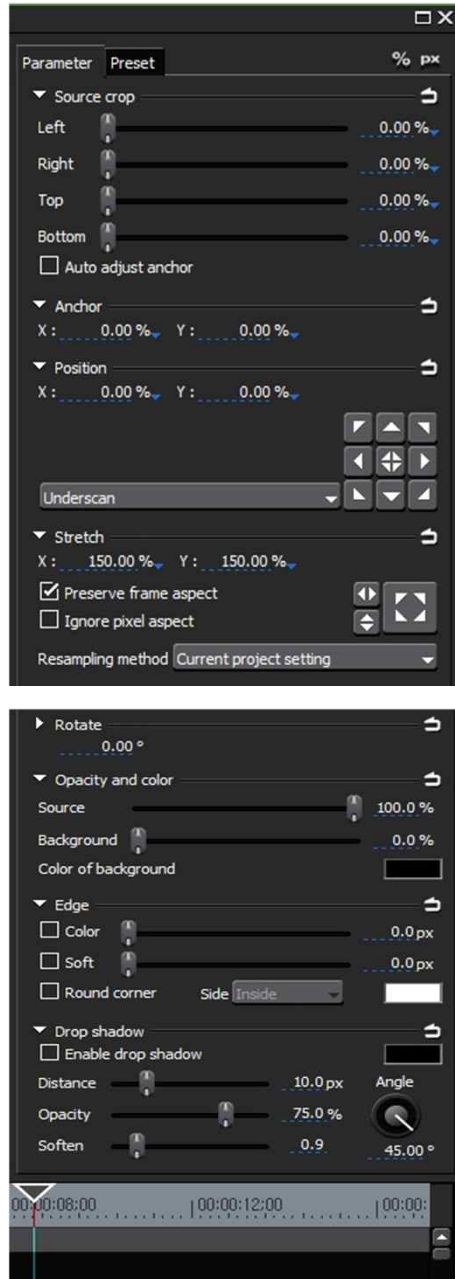
시퀀스의 다른 부분에서 동일한 클립의 다른 부분을 사용한다면, 각각 레이아웃 설정을 갖게 됩니다. 많은 면에서, Layouter는 비주얼 이펙트로 다루어질 수 있습니다.

Layouter는 클립이 표시되는 방법을 조절하는 여러 컨트롤을 가지고 있습니다.

위의 그림에서는 소스 클립은 4:3 이나 시퀀스는 16:9 입니다. Layouter 는 원본 클립을 변형 조절기와 같이 표시 합니다. 따라서 외형을 바꾸기 위해 변형 조절기를 클릭하고 드래그 할 수 있습니다.

Layouter에서 변경을 하면, 그 결과가 Recorder Monitor에 표시되어, 변경된 최종 출력물을 볼 수 있습니다.

EDIUS는 기본적으로 출력 이미지가 최종 출력에 맞추어 지도록 재-조절 (Re-Scale) 버튼을 사용 할 수 있어서, 수작업으로 조정하는 것 보다 훨씬 더 많은 시간을 절약할 수 있다.



Source Crop:

소스 비디오를 자릅니다. 이 기능은 사이즈 크기 조절은 필요하지 않지만 불필요한 부분을 화면에서 자르고 싶을 때 유용 합니다. (붐 마이크 등).

Opacity and color:

프레임 크기를 줄일 경우 볼 수 있는 클립의 투명도를 설정하고 배경색을 설정하게 합니다.

Position:

재생을 위해 스크린의 위치를 변경 시킵니다.

Underscan/ Overscan/ Titlesafe area 메뉴는 Position 설정 내의 버튼의 동작을 변경 합니다.

Anchor:

화면의 중심축을 이동 합니다.

Stretch:

클립을 수평 또는 수직으로 늘립니다. Preserve frame aspect 옵션은 클립의 가로, 세로 비율이 변하는 것을 방지합니다.

Ignore pixel aspect 옵션은 EDIUS 가 클립을 표시 할 때 Square pixel 로 할지 Non Square Pixel 로 할지 전환 (toggle) 하게 합니다. 많은 비디오 포맷은 Non-square pixel 을 사용하기 때문에 특별히 바꿀 필요는 없습니다. 만일 변경하면 전체 클립의 화면 비율은 변경 될 것 입니다.

Preset: 프리셋 비디오 레이아웃 설정 목록을 만들 수 있게 합니다. 다중 클립을 위하여 이 도구로 돌아 가는 것을 예상 할 경우 매우 유용 합니다.

Save as default: 시퀀스에 적용하는 모든 클립에 적용되는 기본 비디오 레이아웃 설정을 업데이트 합니다.

Reset all: Video Layouter를 기본 설정 값으로 되돌립니다.

추가로, 키 프레임 작업은 하단의 'Enable KeyFrame' 을 체크하고 각각의 타임코드 별로 원하는 매개변수를 적용하면 됩니다.



오디오 작업

오디오 도구는 믹스 작업을 빠르고, 쉽게 조정 할 수 있도록 도와 줍니다. 키 프레임을 이용한 오디오 레벨 설정은 사용자가 EDIUS 에서 가장 일반적으로 사용하는 오디오 조절의 방법으로 타임라인 상의 클립에 키 프레임을 추가 하는 것입니다. 타임라인에 오디오 키 프레임을 추가하는 것은 직관적이고, 쉬운 과정입니다.

우선 사용자에게 **Audio Volume Rubber Bands**가 보여야 합니다.

오디오 트랙을 웨이브폼과 Volume/Pan 키 프레임 토글을 나타내기 위해서 (확장 삼각형을 사용하여) 확장할 수 있습니다



사용자가 토글 버튼을 다시 번 클릭하면, 이 트랙의 **rubber band** 는 **VOL** 조절에서 **Pan** 조절(우측 과 좌측 스피커 사이의 소리 혼합을 조절하는 방법)로 바뀝니다.

만일 사용자가 토글을 세 번째 누르면, 기능 꺼짐 상태로 됩니다.

러버밴드에 적용된 조절은 남아 있을 것입니다.

사용자가 트랙의 rubber band 를 켜면, 트랙의 각 클립에 볼륨 레벨의 조절을 나타내는 희미한 붉은 라인이 밝아 집니다.

만일 사용자가 rubber band 를 사용하여 클립의 오디오 레벨을 조절하면, 트랙 토글 기능을 끄더라도 rubber band 는 보입니다.

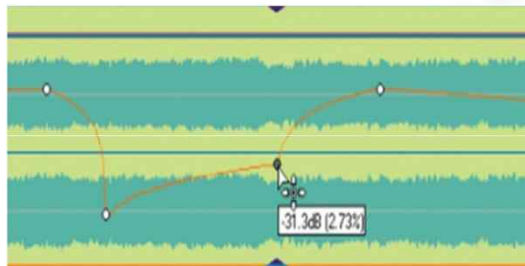
이것은 사용자가 만든 오디오 레벨 조절을 위한 지속적인 비디오 레퍼런스를 가지고 있다는 것을 의미합니다



Rubber band 조절하기:

Rubber band를 조절하기 위해서 붉은 라인 중에 어느 곳이든 클릭하고 드래그 합니다. 오디오 키 프레임이 추가되고 사용자가 옮겨 온 위치에 고정 됩니다.

사용자는 Rubber band 에서 키 프레임의 위치를 드래그 할 때, dB 설정 값과 % 설정 값이 커서 옆에 표시 되는 것을 확인 할 수 있습니다. 또한, 키 프레임을 드래그 할 때 마다, 동일한 정보가 타임라인 윈도우의 좌측 하단에 표시 됩니다.



-31.3dB (2.73%)

EDIUS 는 매우 강력한 재생 엔진을 가지고 있으며, 재생하는 동안에도 오디오 키 프레임을 조절 할 수 있습니다.
사용자가 클립 위의 Rubber band 를 이용하여 오디오 키 프레임을 생성하면, 추가로 작업 할 일은 없습니다.
OK 버튼을 클릭 하거나, 메뉴에서 확인 버튼을 누를 필요가 없습니다.
Rubber band 는 유연합니다



오디오 키 프레임 삭제

오디오 rubber band 에서 마우스 오른 클릭을 하면 키 프레임에만 해당하는 여러 옵션을 가진 메뉴를 볼 수 있습니다. 간단한 옵션과 고급 옵션이 있습니다. 이 메뉴에서 사용자는:

- 개별 키 프레임 추가나 삭제
- 클립에 있는 키 프레임 전체 삭제
- 리셋 없이 모든 키 프레임 유지 (키 프레임이 다른 이벤트에 어울리도록 시간을 맞춘다면 유용합니다.)

만일 사용자가 키 프레임들을 가진 클립을 선택할 경우, 전체클립 보다는 단일 클립의 키 프레임들을 지울 수 있는 특별한 메뉴가 타임라인 윈도우 상단에 나타납니다.

이런 방식으로 키 프레임을 삭제하려면, 클립에 오른 클릭을 하고 **Delete Parts > Audio Rubber Band > Volume**을 선택 합니다.

동일한 옵션이 **Edit** 메뉴에도 있습니다.

사용자는 또한 단일 키 프레임을 선택하기 위해서 메뉴를 클릭하고 **Delete** 키를 누를 수 있습니다



Add/Delete
Delete All
Initialize All Shift + Ctrl + U



타임라인 상에서 고급 키 프레임 조절하기

동일한 오른 클릭 메뉴에서 사용자가 선택한 키 프레임에 대한 고급 조절을 할 수 있습니다:

Move: 사용자가 dB 설정, %설정 또는 타임코드 (키 프레임을 앞으로 또는 뒤로 이동)를 조절할 수 있는 Rubber band 컨트롤 패널이 나타납니다. 매번 이런 종류의 숫자입력 박스를 볼 때마다, 사용자는 마우스를 클릭(왼쪽 혹은 오른쪽)하고 드래그하여 숫자를 늘리거나 클릭하여 숫자 입력 또는 방향키를 사용하여 숫자를 조절 할 수 있습니다.

Move two aligning points...: 같은 Rubber band 컨트롤 패널을 보여주지만, 사용자가 선택한 키프레임과 그 다음 키프레임을 동시에 조절합니다.

Add points and move...: 마지막 키 프레임과 그 다음 키 프레임 사이에 2개의 포인트를 자동으로 추가하고 Rubber Band 컨트롤 패널을 보여 줍니다. 이 패널에서는 새로 생성된 키 프레임들을 제어 합니다. 이 기능은 사용자가 소스 다이얼로그의 보이스 오버에 음악을 깔 때 유용합니다.

Move all: 선택된 클립의 모든 키 프레임을 이동할 수 있는 Rubber Band 컨트롤 패널을 보여줍니다.

Move all on scale: Move all 과 같이, Rubber Band 컨트롤 패널을 보여주고 여기서 조절하는 값은 해당 클립의 모든 키 프레임에 적용 됩니다. 이 경우에는 볼륨 조절이 Logarithmic 보다는 선형적인 상대 위치를 유지 합니다.

Rubber bands 변환 키:

Rubber Band 를 사용 하실 때 Shift, Ctrl 그리고 Alt 와 같은 변환 키를 사용하면 키 프레임을 선택 하였는지 또는 키 프레임 사이의 공간을 선택 하였는지에 따라 모두 다른 효과를 나타낼 수 있습니다.

이 키들을 가지고 실험 해 보면 여러 다른 효과들을 발견 하실 것입니다. 특히 이러한 변환 키를 사용 할 때는 아래와 같이 다른 커서들이 표시 됩니다.



Rubber band 를 사용하여 타임라인 상의 Pan 조절

타임라인 상의 Rubber band 를 사용하여 Pan 을 조절하는 방식은 오디오 레벨을 조절하는 것과 정확히 동일합니다.

조절하고자 하는 트랙의 **Keyframe enable** 설정을 사용하여 Pan 조절을 사용 가능하게 합니다.



사용자가 트랙 선택 버튼에서 **Pan Control Rubber band** 옵션 기능을 꺼놓더라도 **Audio Level Rubber band** 와 **Pan Control Rubber Band** 를 볼 수는 있습니다. (조절 할 수는 없음).

파란색 선을 위 아래로 드래그 하여 좌측 우측 출력 설정을 합니다.



사용자가 키 프레임을 드래그 할 때마다 좌측과 우측 Pan % 숫자가 커서 옆과 타임라인 하단 좌측 모서리 부분에 나타납니다.

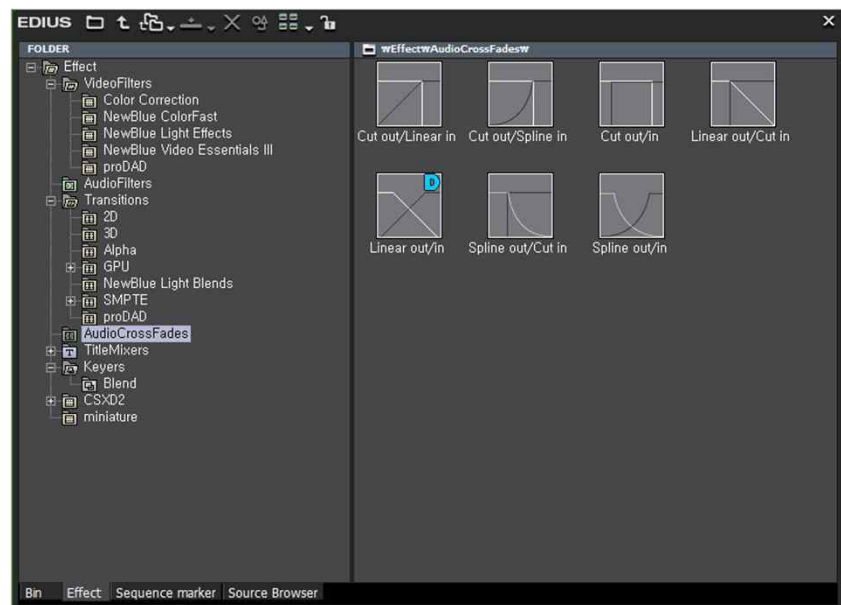
L 22.72%



오디오 크로스 페이드

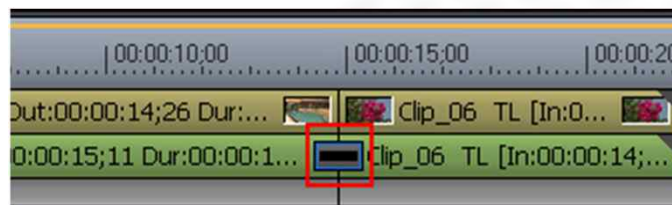
오디오 크로스 페이드는 오디오가 한 클립에서 다음 클립으로 전환 될 때 적용 될 수 있다.

1. 효과 팔레트의 효과 트리에서 **"Audio CrossFades"** 를 선택한다.
2. 효과 보기 또는 **Effect>Audio CrossFades** 폴더에서 필요한 크로스 페이드 형식을 선택한다.



3. 선택한 크로스 페이드 효과를 타임라인 상의 오디오 클립들이 붙어 있는 부분에 끌어 놓기를 한다.

참고 : 오디오 크로스페이드가 클립 사이에 적용 될 경우 기본 비디오 트랜지션은 자동 적용 되지 않게 기본 설정 되어 있다. 만일 VA트랙의 클립에 크로스페이드를 적용하였을 때 자동 비디오 트랜지션 적용을 하고 싶으면 프리뷰 윈도우의 메뉴 바에서 **Setting > User Setting** 을 눌러 **Timeline 항목에서 Insert Default Transition in Cross Fade**를 체크하면 클립 사이에 오디오 크로스 페이드 표시기가 추가 된다.





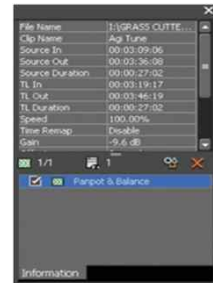
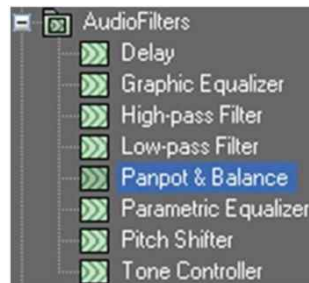
오디오 효과

VST 플러그 인으로 제공되는 고품질의 마스터링 도구를 포함한 오디오 효과가 있습니다.

플러그 인은 EDIUS와 같은 프로그램에 추가 될 수 있는 기능 또는 효과이며, 시스템 하드 드라이브의 플러그인 폴더에 파일을 드래그 인 하는 것입니다. 이러한 도구는 자체로는 사용할 수 없으며, EDIUS 와 같은 다른 프로그램에 플러그 인 되어야 합니다.

Panpot & Balance 효과 적용하기

Panpot 과 Balance 필터는 EDIUS 에 포함되는 표준 필터입니다. 필터를 적용하기 위해서는 다른 효과들처럼, effect Palette 에서 클립이나 Info Palette 에 끌어 놓기를 하면 됩니다. (클립이 선택되어 있어야 합니다) 클립에 효과를 적용하면, Information Palette 에 나타날 것입니다. 효과를 적용 하였으면 더블 클릭하여 이 효과에 대한 세부 설정을 하실 수 있습니다.



비디오와 오디오 효과 삭제

정보 팔레트를 사용하여 비디오와 오디오 효과를 없애는 방법은 두 가지 입니다.

Information palette 를 사용하여 효과를 없애기 위해서는 Information palette 내의 목록에서 없애고자 하는 효과 (다수의 효과들)를 선택하고 정보 팔레트에서 삭제 버튼 'X'를 클릭한다.

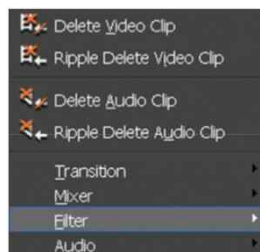
또는, 아이템을 드래그하여 목록 밖으로 꺼내면, 휴지통 아이콘이 나타나고 클릭을 해제하면 삭제 된다.

또는, 효과 위를 오른 클릭하고 **Delete** 를 선택한다.

Delete part 메뉴를 사용하여 효과 제거 하기

사용자는 **Delete part** 메뉴를 사용 할 수도 있습니다.

1. 타임라인 상에서 효과를 없애고자 하는 클립 또는 클립들을 선택한다.



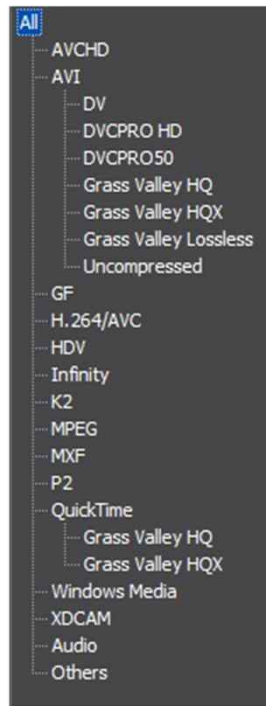
2. EDIT 메뉴 또는 타임라인 상의 Delete 버튼 메뉴를 클릭 하거나 또는 타임라인 상의 클립에서 오른 클릭을 하고 **Delete Parts** 선택한다.

3. **Filter>All** 또는 **Video** 또는 **Audio** 를 선택한다. (사용자가 지우길 원하는 효과 종류에 따라).

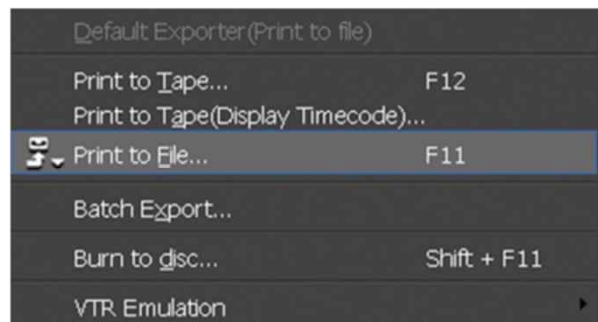
B4 이제 시퀀스 상에서의 편집 과정이 끝나면 사용할 목적에 따라 결과물을 다양한 형식의 파일로 출력할 것입니다.



파일로 출력(Print to File)



EDIUS에는 XDCAM 디스크 또는 P2 카드 같은 특별한 포맷에 되돌려 쓰는 (Write back) 기능을 포함한 넓은 범위의 출력 포맷이 있습니다. 또한 다양한 포맷을 일괄로 출력하는 **"Batch Export"** 기능이나 타임라인 상에서 바로 DVD/BD로 출력하는 **"Burn to Disc"** 기능이 포함되어 있습니다. 더욱이 현재의 방송 환경에서 각광받고 있는 MPEG2-HD로의 출력은 부분의 비디오(예를 들어 효과나 자막 등이 추가된 경우)만 재인코딩 되는 **'segment encoding'** 기능과 출력을 빠르게 하기 위한 **"Multi-threaded"** 기능을 지원하여 최대의 화질과 속도를 유지합니다.



파일 출력하기

타임라인 윈도우에서 출력하고자 하는 시퀀스를 열고 일부분만 출력하려면 In 과 Out 마크를 찍습니다.

Recorder 모니터 하단의 **Export** 버튼을 누르고 **"Print to file"** 을 선택하면 Exporter-플러그인 윈도우가 표시됩니다.

여기에는 여러 포맷들이 나열 되어 있고 여러 프리셋이 이미 구성되어 있습니다.

여기서는 각 압축 시스템에 대해서 상세히 논하지는 않겠습니다. 좋은 것은 파일 포맷은 다르더라도 과정은 기본적으로 같다는 것 입니다.

목록에서 포맷 형태를 선택하고 우측에서 프리셋을 선택합니다.

Select Exporter Plug-In 윈도우 아래 부분에는 출력하는 파일에 영향을 주는 4 가지 옵션이 있습니다.

Export Between In and Out :

타임라인 상의 In 과 Out 마크 사이만을 출력 합니다

Display Timecode :

시사회나 구성 작가를 위한 프리뷰를 목적으로 타임코드를 출력하여 화면에 보이게 합니다.

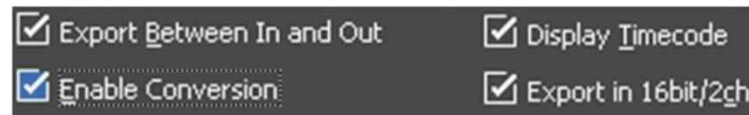
Enable Conversion :

비디오 해상도, 프레임 레이트 및 필드 순서의 변환을 가능하게 합니다. 이 옵션을 체크하지 않으면, EDIUS에서는 프로젝트에 설정된 값으로 출력합니다.

만일 사용자가 이 박스를 체크 하면, 프로젝트 설정과 맞지 않는 모든 이용 가능한 프리셋을 볼 수 있습니다.(프로젝트 설정에 따라 제한이 따를 수 있습니다)

Export in 16bit/2ch :

이 설정을 체크하면 오디오를 16 비트 2 채널로 믹스 다운합니다. 이것은 출력 표준으로 일반적으로 사용 됩니다.



4개의 옵션 중 필요한 것을 선택하고 Export 를 클릭 합니다.

EDIUS에서는 사용자가 선택한 특정 포맷을 'Save as' 하여 사용자 프리셋 출력 포맷으로 지정할 수 있습니다.

참고로 아래의 그림은 HQ AVI 포맷을 선택하였을 때 표시되는 내용입니다.



파일명을 기록하고 Save 를 누르면, 출력을 시작합니다.

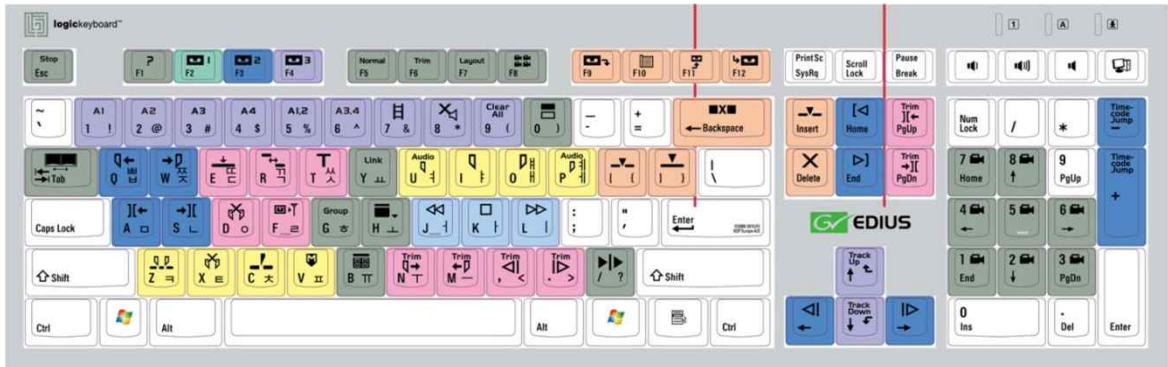
종료되면, Application 설정에 따라, Asset bin 에서 선택된 폴더에 새로운 파일과 링크된 클립이 생성 됩니다.

이제 출력한 클립을 리뷰하여 최종 결과물을 확인하시면 됩니다.

이상으로 EDIUS를 입문하기 위한 기초과정의 편집 작업, 파일 입출력 등의 편집 워크플로우에 대해서 알아보았습니다.

**** 그 외의 기능 및 사용 방법에 대한 상세한 내용은 EDIUS V.7 Reference Manual 을 참조하시길 당부 드립니다. (www.edius.kr에서 다운로드 가능)**

• EDIUS 전용 키보드 단축키 일람



Key	GV EDIUS 6.06
0	선택한 클립의 활성화/비활성화 토글
1	선택된 트랙의 모노 채널1 지정/해제 토글
2	선택된 트랙의 모노 채널2 지정/해제 토글
3	선택된 트랙의 모노 채널3 지정/해제 토글
4	선택된 트랙의 모노 채널4 지정/해제 토글
5	선택된 트랙의 스테레오 채널1.2 지정/해제 토글
6	선택된 트랙의 스테레오 채널3.4 지정/해제 토글
7	비디오 트랙의 클립 채널 설정/해제 토글 (비디오)
8	오디오 트랙의 클립 채널 설정/해제 토글 (오디오)
9	모든 트랙의 클립 채널 설정/해제 (비디오/오디오)
,	-1 프레임 트림하기 / [shift + ,] -10 프레임 트림하기
.	+1 프레임 트림하기 / [shift + .] +10 프레임 트림하기
[플레이어에서 타임라인에 클립 삽입하기
]	플레이어에서 타임라인에 클립 덮어쓰기
A	이전의 편집 점으로 이동하기
B	Bin(자산관리) 윈도우 표시/해제 토글
Backspace	클립을 선택하여 빈 영역(공간)을 지우기
C	선택된 트랙에 컷 점을 추가하기 / [ALT+C] 선택된 시작/끝 점만 컷하기
D	타임라인에서 선택된 영역(시작/끝 점 구간)만을 삭제하기
Delete	선택 항목 삭제하기
Down	트랙 패치를 아래로 이동하기
E	타임라인의 편집모드에 따라 클립을 타임라인에 추가하기(Overwrite/Insert)
End	타임라인의 끝으로 타임라인 커서 이동하기
Enter	플레이어나 레코더의 클립 또는 타임라인의 클립 재생/멈춤

Key	GV EDIUS Pro 6.54
F	타임라인 상의 선택된 트랙에 있는 클립의 프레임(타임라인의 커서 위치)을(를) 플레이어로 일치 시키기
F1	도움말
F2	입력 프리셋 1
F3	입력 프리셋 2
F4	입력 프리셋 3
F5	일반 편집 모드
F6	트리밍 모드
F7	비디오 레이아웃터
F8	멀티캠 모드
F9	입력 신호를 미디어 파일로 캡처
F10	일괄 캡처 표시/해제 토글
F11	파일로 출력하기
F12	VTR 기기로 출력하기
G	선택된 클립의 그룹
H	모든 팔레트 표시/해제 토글
Home	타임라인의 시작 부분으로 타임라인 커서 이동하기
/(슬래시)	이벤트 영역에서 재생하기
I	시작 점 설정하기 / ALT+I : 시작점 제거하기
Insert	타임라인 편집모드 설정 - Overwrite/Insert(덮어쓰기/삽입) 토글
J	되돌리기(역방향으로 재생)
K	일시 정지
L	재생(순방향으로 재생)
Left	타임라인 커서를 1 프레임 뒤로 이동하기
M	타임라인의 커서를 기준으로 클립의 끝 점을 설정하고 그 이후를 잘라내기
N	타임라인의 커서를 기준으로 클립의 시작 점을 설정하고 그 이전을 잘라내기
Num -	현재의 타임코드에서 뒤로 입력수치 만큼 건너뛰기
Num +	현재의 타임코드에서 앞으로 입력수치 만큼 건너뛰기
O	끝 점 설정하기 / ALT+O : 끝 점 제거하기
P	플레이어의 오디오 끝 점 설정하기
Page down	트림된 클립의 다음 편집 시작/끝 점으로 이동하기
Page up	트림된 클립의 이전 편집 시작/끝 점으로 이동하기
Q	설정된 시작 점으로 이동하기
R	리플 모드 설정/해제 토글
Right	타임라인 커서를 1 프레임씩 앞으로 이동하기
S	다음의 편집 점으로 이동하기
Space	플레이어 또는 레코더의 클립이나 타임라인의 클립 재생/멈춤
T	현재의 트랙에 타이틀 생성하기
Tab	플레이어나 레코더로 전환하기 / Ctrl+Tab : 시퀀스 선택/전환하기
U	플레이어의 오디오 시작 점 설정하기
Up	트랙 패치를 위로 이동하기
V	플레이어 또는 레코더의 타임커서 위치에서 마커 설정하기
W	설정된 끝 점으로 이동하기
X	설정된 시작점과 끝 점 제거하기
Y	선택된 클립들을 연결하기(VA 트랙에만 해당)
Z	선택된 클립의 시작/끝 점 설정하기

➤ EDIUS 시스템 주요 고객 리스트



➤ 제품 / 기술 지원 문의

대표전화 02-2636-1300

장재현 부장 마케팅/세일즈

장호준 팀장 세일즈/기술지원/전문 강사

차인철 실장 세일즈/마케팅

이훈광 과장 세일즈/기술지원/전문 강사

이현기 사원 기술지원

전성찬 사원 기술지원

백대경 과장 마케팅/업무지원

천제관 사원 마케팅/업무지원