

과목명	뉴미디어 영상론
주차명	9주. 포스트 프로덕션(Post Production)
학습목표	1. 포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다. 2. 편집의 요소와 형태를 학습한다. 3. 평행편집의 개념과 중요성을 이해한다.

유닛1	포스트 프로덕션	슬라이드1	포스트 프로덕션
포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다.			

1. 포스트 프로덕션

: 후반제작 작업을 말함. 영상 디자인이 본격적으로 이루어지는 과정.

- 영상 촬영본을 가지고 편집 과정을 거쳐 완성을 본을 만드는 과정
- 2D와 3D 작업을 통해 촬영본에 존재하지 않던 요소들을 추가해 주는 그래픽 작업

유닛1	포스트 프로덕션	슬라이드2	포스트 프로덕션의 흐름
포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다.			

2. 포스트 프로덕션의 흐름

(1) 업무

영화, 광고 그리고 애니메이션 등 영상의 장르에 따라 구체적인 업무의 내용이 달라짐.

- 콘티나 레퍼런스에 따라 색상, 보정, 합성, 그래픽 작업을 하는 것
- 전체적인 스토리 보드에 따라 구체적인 씬(Scene)이나 등장인물(Chatacter)를 창조하는 것

유닛1	포스트 프로덕션	슬라이드3	광고 업무 흐름
포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다.			

(2) 광고의 속 포스트 프로덕션

- ① 촬영본을 편집 가능한 매체로 변경하고, 편집을 시행

② 전체적인 컬러 톤이나 3D 작업, 합성 등 전반적인 컴퓨터 그래픽 작업 수행

③ 내레이션, CM송(Commercial Music)등의 사운드 작업 수행



광고의 업무 플로우
출처: 디지털 영상 디자인 개론, 방윤경, 교학연구사, 2007

유닛1	포스트 프로덕션	슬라이드4	영상 편집의 원리
포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다.			

3. 영상 편집

: 촬영된 재료인 썸을 잘라내고 정정하고 그 이미지와 사운드를 조정해서 결합하는 작업.

“두 개의 썸을 연결하는 가장 좋은 방법은 무엇인가?”

(1) 썸의 연결 형식

: 썸을 연결하는 세 가지 방식

(관객에게 인식되지 않는 방식)

① 컷 연결법: 썸과 썸을 바로 이어 붙이는 방식

(관객에게 인식되는 방식)

② 믹스 연결법: 오버랩 등을 이용하는 믹스(Mix) 방식

③ 페이드 연결법: 이미지 광량을 조절하는 페이드(Fade) 방식

* 숏의 연결은 최대한 논리적이고 개연성 있게 진행 되어야 함.

유닛1	포스트 프로덕션	슬라이드5	숏 연결법
포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다.			

(1) 컷 연결법

: 숏의 연결방식으로 가장 많이 이용되는 컷은 순간적이고 부드러운 연결방식으로 인해 시청자들이 잘 의식하지 못함. 영상의 초차로부터 컷은 시각적으로 가장 익숙하게 받아 들여졌음.

- 용도

- ① 연기의 계속성을 이어 나갈 때
- ② 시각적 충격을 전환시킬 필요가 있을 때
- ③ 장소나 그에 따른 정보를 전환 시킬 때



컷으로 연결되는 장면

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛1	포스트 프로덕션	슬라이드6	믹스 연결법
포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다.			

(2) 믹스 연결법

: 두 개의 샷을 디졸브, 오버랩 등을 기법을 사용하여 연결하는 것.

-용도

- ① 시간의 변화가 있을 때
- ② 시간의 흐름을 천천히 이끌어 나가고자 할 때
- ③ 장소 또는 공간의 변화가 있을 때
- ④ 연결되는 앞뒤 두 샷 간에 강한 시각적 관련이 있을 때



디졸브

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛1	포스트 프로덕션	슬라이드7	페이드 연결법 (Fade In/out)
포스트 프로덕션의 흐름을 이해한다.			

(2) 페이드 연결법

: 화면 이미지가 점점 블랙화면으로 변하는 페이드 아웃과 블랙 화면에서 점점 화면 이미지로 변하는 페이드 인 두 가지 형식. (페이드 전환방법은 오늘날의 영화나 드라마 등에서 사용빈도가 많이 줄어들고 있음)

-페이드인(Fade In) 용도

- ① 영상의 시작부분
- ② 한 장면의 시작부분
- ③ (긴) 시간의 변화가 있을 때
- ④ 장소의 변화가 있을 때

-페이드아웃(Fade Out) 용도

- ① 영상의 끝 부분
- ② 한 장면의 끝 부분
- ③ (긴) 시간의 변화가 있을 때
- ④ 장소의 변화가 있을 때

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드1	편집의 6가지 요소
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

1. 편집의 6가지 요소

: 로이 톰슨(Roy Thompson)에 의하면 숏은 편집의 6요소에 의해 연결될 수 있음.



편집의 6가지 요소

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드2	동기
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

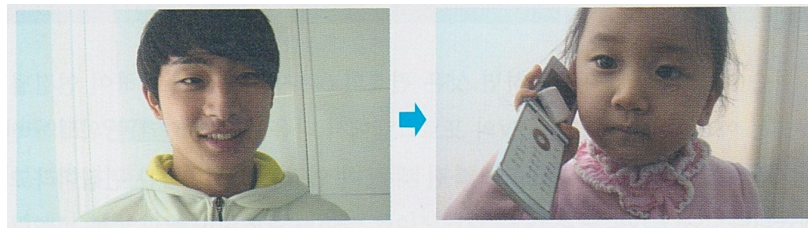
(1) 동시

: 숏의 연결전환을 위해서는 정확한 시각적, 청각적 동기가 필요,

- 화면상에 나타나는 인물의 움직임이나 미세한 얼굴 표정이 편집의 시각적 동기가 됨.

- 화면 밖에서 들려오는 소리, 노크 소리, 전화벨 소리 등이 편집의 청각적 동기가 됨

* 이러한 시각과 청각이 합쳐져서 복합적 편집의 중요한 동기가 됨.



편집의 동기

화면상 인물의 미세한 움직임이나 미소 만으로도 편집의 동기를 만들어 낼 수 있다.

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

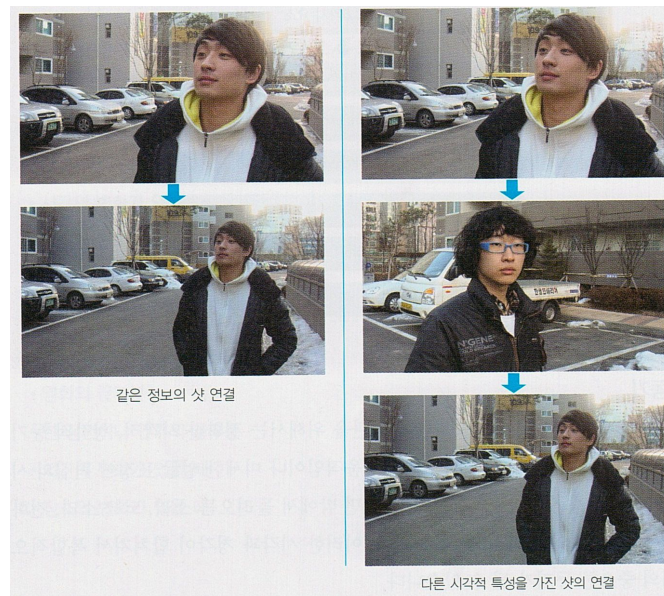
유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드2	정보
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(2) 정보

: 샷이 담고 있는 시각적 정보를 뜻함. 기존의 샷에 이어서 연결되는 샷은 새로운 시각적 정보를 담고 있어야 함.

- 촬영된 각 샷들은 시각적 특성을 가지고 있어야 하며, 이러한 시각적 특성이 차별성이 있는 새로운 정보를 제공함.

- 관객이나 시청자들이 이해하여 받아들일 수 있는 특성 있는 시각적 정보 일수록 더욱더 부드러운 편집의 흐름이 생성됨.



정보샷의 연결

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드3	화면구성
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(3) 화면구성

: 샷의 크기와 구도에 의한 샷의 연결.

- 화면구성에 의한 연결은 촬영 단계에서부터 고려되어야 하며, 잘못된 화면구성은 부주의한 촬영의 결과로 인식됨.



화면구성 연결

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드4	음향
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(4) 음향

: 편집의 중요한 요소이며 시각적인 이미지보다 더 직접적이면서 동시에 추상적 특징을 가짐

- 음향은 장면, 공간의 변화를 이끌어 편집을 가능하게 하여 관객이나 시청자를 몰입하게 가장 중요한 요소 중 하나임.

예) 시각적 이미지 샷이 계속해서 관계없는 불연속적인 컷으로 연결될 때 (몽타주 기법) 사운드의 공통점으로 인해 편집 연결이 가능해짐

- 음향은 분위기를 창조하고 긴장감 등의 다양한 감정을 고조시키기 위해 그림의 앞쪽이나 뒤쪽에 배치 될 수 있음.

*랩핑 기법(Lapping)

영상 이미지에 앞서 음향을 배치함으로써 관객들이나 시청자들의 관심을 집중 시키는 기법 (대략 4프레임 앞에 위치, 음향이 먼저 정보전달을 해줌)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드5	카메라의 위치와 각도
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(5) 카메라 위치와 각도

: 각 카메라의 위치와 각도에 따라 인물이나 피사체의 관계가 서로 다르게 표현됨.

- 컷이나 믹스 형태의 편집을 할 때 앞의 샷과 다른 카메라 위치와 각도를 갖는 샷을 연결시켜야 함.

- 카메라의 위치와 그에 따른 각도의 차이는 180도를 넘기지 않아야 함.

(180도를 넘어간 샷의 연결은 인물의 위치를 변화시켜 관객들이나 시청자들에 혼란을 줌)



180 법칙을 따르는 샷의 연결

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드6	카메라의 위치와 각도
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(6) 연속성

① 내용의 연속성

예) 앞의 샷에서 인물이 오른손에 핸드폰을 들고 있었다면 카메라의 위치와 각도가 바뀌어 샷이 이결될 때도 그 인물은 오른손에 핸드폰을 들고 있어야 함.



내용의 연속성

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

② 움직임의 연속성

예) 앞의 샷에서 보이는 인물의 진행 방향이 뒤에 연결되는 샷에서도 같은 방향으로 연속성 있게 나타나야 함.

③ 위치의 연속성

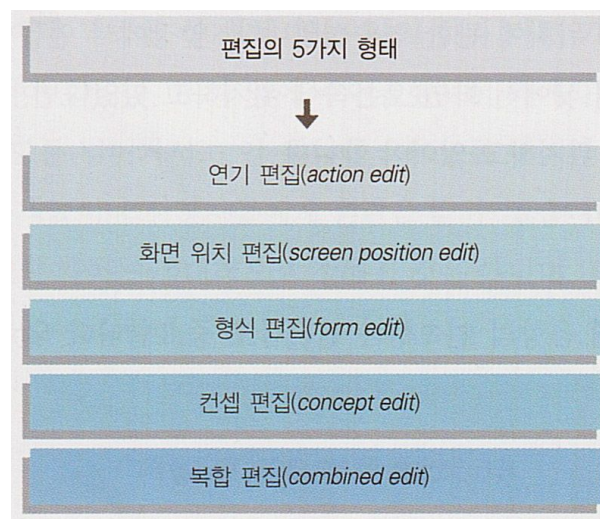
④ 음향의 연속성

같은 시간과 공간의 숏이 컷으로 연결된다면 앞과 뒤에 배치되는 각 숏의 음향(배경음)은 서로 같아야 함.

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드7	편집의 5가지 형태
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

1. 편집의 5가지 형태

편집작업에서 숏을 연결할 때에는 명확한 근거에 의해 편집이 이루어져야 함.



편집의 5가지 형태

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나눔 출판사)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드8	연기편집
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(1) 연기편집

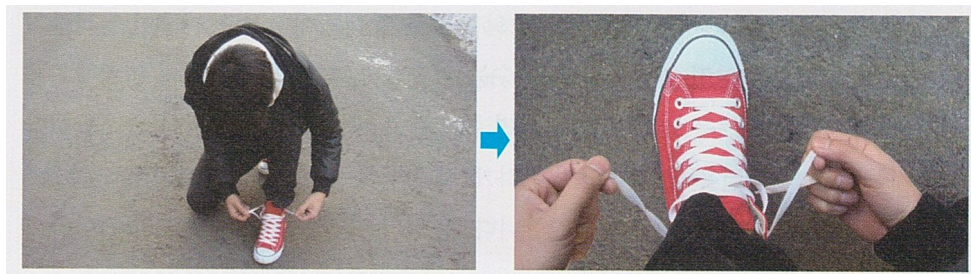
: 연기자들의 연속적인 연기 행위에 의존하여 숏을 매치 시키는 편집 방법.

- 촬영단계에서 연기자의 연기행위를 일치시키기 위해 더블액션으로 촬영하여, 편집 때 적절한 편집 포인트를 잡아 숏을 연결 (매치 컷 (Match Cut))

- 정적인 장면에서의 편집은 숏의 연결을 관객들이나 시청자들이 인식하기 때문에 아주 적절한 편집이라 보기 힘들.

- 연기자의 연기행위에 의존하여 편집 포인트를 잡아 연결시키면 매끄럽게 편집되어 관객들이 숏의 연결을 잘 인식하지 못하게 됨.

-움직임 편집 또는 컨티뉴티 편집(Continuity edit)이라고 부르기도 함.



더블액션을 이용하여 편집된 연기편집의 예

(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드9	화면위치 편집
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(2) 화면 위치 편집

: 앞 숏에서의 연기자의 행위나 움직임이 뒤에 연결되는 불연속적인 반응숏을 연결 가능하게 함.

- 연기자의 연기행위를 매치 컷으로 연결시키는 연기 편집과는 다르게 컷 어웨이나 믹스로 연결 됨.

- 시간의 흐름과 연관이 있으면 믹스, 그렇지 않으면 컷 어웨이로 편집 연결.

*컷 어웨이(Cut Away): 하나의 숏과 이어지는 다음 숏 간의 관계가 불연속적이거나 직접적 관련이 없는 연결방법. 한신의 시공간을 압축시키거나 연기행위의 연속성이 깨져 부자연스러울 때 관객의 관심을 다른 곳으로 돌리게 함으로써 장면전환을 용이하게 함

https://www.youtube.com/watch?v=cwNgcL3F_R4

Video Essay - Cutaway Shots by Justin Lee, 2014 출처: 유튜브

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드10	형식편집
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(3) 형식편집

: 하나의 숏이 가지고 있는 외적인 형태, 컬러, 크기 또는 음향 등의 일치되는 특성을 이용하여 다음 숏을 연결시키는 편집방법.

- 극영화나 TV 드라마에서도 사용되지만 주로 CF나 실험영화 등에서 자주 사용됨.
- 의도적인 편집연결로 인해 너무 자주 사용하면 식상해져 편집의 흥미가 반감됨.



외적 형태를 이용한 형식 편집의 예
(출처: 영상제작입문 / 허인경, 임석진, 김학인 공저 / 나남 출판사)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드11	컨셉편집
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(4) 컨셉편집

: 두 개의 숏을 연결 했을 때 발생하는 심리적 효과를 이용하는 편집 방법

- 심리적 차원의 편집이라고 불리며 편집의 여러 요소들에 의해 영향을 받지 않음
- 시간, 공간, 등장인물 심지어는 이야기의 흐름까지 변화시킬 수 있을 정도로 광범위하며 시각적 흐름의 단절을 갖지 않는 특징이 지님. (몽타주)

* 편집에 대한 독창적 아이디어만이 우수한 컨셉 편집을 가능하게 하며 그렇지 못할 경우는 매우 진부한 편집이 될 위험성이 있음.

<https://www.youtube.com/watch?v=FIbOsfYtO5o>

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드12	복합편집
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

(5) 복합편집

: 언급된 편집 기법들을 두가지 이상 혼합하여 사용한 편집형태.

- 사전 제작단계에서부터 미리 세밀하게 계획되어 촬영되어야 함.
- 각 샷의 기각 및 청각적 가능성을 파악하여 이를 복합편집으로 이끌 수 있어야 함.

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드13	편집의 원칙 1
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

1. 편집의 원칙

- 창의적인 편집에 대한 접근이 작품의 흥미와 완성도를 극대화시킴.
- 기본적인 편집의 원리와 문법에 대한 깊은 이해가 있을 때 이를 창의적으로 응용 가능해짐.

(1) 편집의 일반적 원칙

① 영상과 음향은 경재관계가 아니다 !

- 시각적 정보가 우선되어 영상의 편집이 앞서다 보면 음향과 충돌하면서 편집이 올바르게 못한 방향으로 흐름.
- 특별한 경우나 편집효과를 위해서가 아니라면 영상과 일치 될 수 없는 음향을 함께 배치시켜서는 안됨.
- 음향은 시각적인 것보다 상상력을 더 직접적으로 자극하므로 관객이나 시청자들에게 더 빨리 사실감을 불러일으킬 수 있음. (음향으로 관객의 귀를 자극하여 눈을 통한 인식을 더욱 효과적으로 만들어야 함)

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드14	편집의 원칙 2
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

② 새로운 숏은 새로운 정보를 담고 있어야 한다 !

- 관객은 숏이 바뀌며 연결될 때 이전의 정보와는 다른 새로움을 원하게 되는데, 이러한 것이 충족될 때 시각적 정보를 받아들이는 집중력도 높아짐.
- 작품의 완성도 또한 다양한 숏의 정보가 쌓여 컨셉과 의도가 제대로 전달될 때 가능한 것
- 새로운 정보의 연속적인 제공은 컷 연결은 물론 믹스에도 적용되며 편집의 원칙 중 가장 기본이라 할 수 있음

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드15	편집의 원칙 3
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

③ 모든 편집에는 그에 따른 특정한 이유가 있어야 한다!

- 편집의 6가지 요소 중 ‘동기’에 의한 편집과 같은 맥락임.
- 하나의 숏이 완전한 정보를 가지고 있다면 편집하지 않는 것이 올바른 방법임.
(숏을 나누어 연결할 때는 반드시 그에 따른 합당한 이유가 동반되어야 함)
- 관객이 숏에 담겨있는 시각적 정보를 충분히 받아들일 정도의 숏의 길이를 유지시켜 주어야 함. (단순히 시각적인 지루함을 피하기 위해 또는 장면의 속도감만을 더하기 위해 완전한 정보를 가지고 있는 숏을 편집해서는 안 됨.)
- 액션 시퀀스나 특정한 장면에서 빠른 흐름의 편집이 적절하게 사용될 수 있지만 작품의 전체적인 밸런스를 무시한 무조건적인 빠른 편집은 절대 바람직하지 않음.

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드16	편집의 원칙 4
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

④ 편집에 대한 적절한 형식을 선택해야 한다!

- 컷에 이용한 숏의 연결이 매끄럽게 연결되지 않는다고 믹스나 페이드를 대신 사용하는 것이 항상 적절한 것이 아님. (믹스나 페이드는 컷 연결의 대용품이 아니며 논리적으로 사용될 때 효과를 볼 수 있음)
- 부적절한 믹스나 페이드 형식의 남발은 작품의 완성도나 전체적 밸런스에 좋지 않은 영향을 미침.

유닛2	편집의 요소와 형태	슬라이드17	편집의 원칙 4
편집의 요소와 형태를 학습한다.			

⑤ 편집된 느낌을 드러나지 않게 최소화하는 것이 필요하다!

(최상의 편집은 편집의 느낌을 주지 않으면서 관객이 작품에 몰입하게 하는 것이다!)

- 편집이 잘된 작품은 매끄러운 숏 연결로 인해 관객이 편집된 숏 연결을 인식하지 못하고 연속적인 흐름으로 작품에 몰입할 수 있음.

⑥ 편집은 창조이다!

- 언급된 편집기법이나 원칙만은 절대적인 것 아님.

- 원칙들을 기본으로 상황에 적절하게 응용하고 파과 할 수 있음.

- 영상컨셉의 표현과 전달에 있어 가장 적절한 도구와 방법을 선택하여 사용하는 것.

유닛3	평행편집 중요성	슬라이드1	두가지 기본형
평행편집의 개념과 중요성을 이해한다.			

1. 평행편집

: 교차 편집이라고 불리며 영화나 TV 드라마 프로그램에서 가장 자주 사용되는 편집패턴.

(1) 두 가지 기본형

① 두 개의 다른 상황이 관객에게 교대로 보이는 것

- 두개의 이야기가 별개로 전개되지만, 두 이야기 사이에는 어떤 연관된 관계가 존재.

② 한 장소에서 두 가지 연관된 상황이 교대로 벌어지는 것

* 연관된 구개의 이야기 설정, 두 명의 인물, 두 가지 사건, 여러 개의 이야기 설정이나 인물, 사건 등의 일은 모두 평행 편집에 해당.

유닛3	평행편집 중요성	슬라이드2	평행편집의 유형
평행편집의 개념과 중요성을 이해한다.			

(2) 평행편집 사례

: 평행으로 엮어진 두 이야기의 상호관계는 그 이야기에 상호 의존성을 부여 함.

같은 장소에서 벌어지는 두 개의 상황은 상황이 합쳐지면서 연관성을 가지게 되며, 별개의 이야기가 전개되며 교대로 보이게 되는 경우는 결국은 연관된 상황으로 합쳐지게 됨.

<http://www.youtube.com/watch?v=Ts1x6uADFtM>

양들의 침묵, 1991 출처: youtube

<http://www.criticalcommons.org/Members/ogaycken/clips/godfather.mp4/view>

대부, Francis Ford Coppola, 1972

유닛3	평행편집 중요성	슬라이드3	행위와 반응
평행편집의 개념과 중요성을 이해한다.			

(3) 행위와 반응

: 영상의 내러티브(정보)를 효율적으로 전달하기 위해서는 숏에 행위와 그에 대한 반응을 포함해야 함.

* 행위와 반응 숏의 예

- 긴장감이 덜한 편집의 예

숏 1. 킬러가 뛰면서 총을 움직이며 조준하여 발사한다.

: 킬러가 뛰면서 총을 조준을 하는 것 (행위), 발사하는 것 (반응)

숏 2. 한 남자가 도망치다가 총에 맞아서 쓰러진다.

: 남자가 도망치는 것(행위) 총에 맞아 쓰러지는 것 (반응)

- 긴장감을 살린 편집의 예 (행위와 반응 숏을 나누어 교차시켜 편집)

숏 1. 킬러가 뛰면서 총을 움직이며 화면 바깥을 조준한다. (익스트림 클로즈 업 숏)

숏 2. 한 남자가 도망치고 있다. (와이드 숏)

숏 3. 킬러가 총을 발사한다.

숏 4. 도망치던 남자가 총에 맞아서 쓰러진다. (클로즈 업 숏)

유닛3	평행편집 중요성	슬라이드4	평행 편집의 응용
평행편집의 개념과 중요성을 이해한다.			

(4) 평행 편집의 응용

- 두 개의 줄거리가 상호지원을 하며, 축적된 양쪽의 전개가 교대로 전체 이야기의 구축을 도와줌.
- 한쪽 줄거리의 움직임과 의도를 동일하게 유지시킨다면, 그 계속되는 반복에 대한 다른 편의 반응에 변화를 주게 됨.
- 양쪽의 줄거리에 관계된 등장인물들이 서로 다른 쪽 인물들의 행위를 모르고 있고 관객만이 모든 사실을 알고 있으므로 서스펜스를 유발함.
- 양쪽 줄거리에 주어진 정보가 완전해서 등장인물들이 모든 사실을 알고 있는 반면, 관객에게 의도적으로 알리지 않아 관객의 흥미를 불러 일으킴.

* 연출자가 의도하는 이야기 전달의 효과를 극대화하기 위해서 위의 평행 편집의 네 가지 방법 중 하나를 작품에 선택하여 사용함.

학습정리	<p>1. 숏의 대표적인 연결형식은 ① 컷 ② 믹스 ③ 페이드</p> <p>2. 편집의 6가지 요소는 ① 동기(Motivation) ② 정보(Information) ③ 화면구성(Composition) ④ 음향(Sound) ⑤ 카메라의 위치와 각도 (Camera angle) ⑥ 연속성 (Continuity)</p> <p>3. 편집원칙에 있어서 영상과 음향의 관계는 - 경쟁관계가 아니며 서로를 보완하여 확장하는 관계임. - 새로운 숏은 새로운 정보를 담고 있어야 함</p>
-------------	--

- 모든 편집에는 그에 따른 특정한 이유가 있어야 한다.

4. 편집의 일반원칙은

절적인 것이 아니며 상황에 적절하게 응용되고 파괴 될수 있음. (편집 문법이나 원칙 그 자체가 목적은 아님)

5. 평행편집은

한사람의 관심사와 다른 사람의 관심사를 순서대로 교차하여 연결하면서 사건, 인물의 갈등을 극대화 하는 기법.

6. 평행편집의 두 가지 기본형

① 두개의 다른 상황이 관객에게 교대로 보이는 것

② 한 장소에서 두 가지 서로 연관된 상황이 교대로 벌어지는 것.

* 연관된 구개의 이야기 설정, 두 명의 인물, 두 가지 사건, 여러 개의 이야기 설정이나 인물, 사건 등의 일은 모두 평행편집에 해당됨

7. 행위와 반응을 편집 포인트로 활용하면 네러티브의 긴장감이 올라가고 관객의 집중력을 높임.