

1 UCC 편집의 정의와 종류

1. UCC 편집의 정의와 필요성

편집은 촬영한 영상 중에서 잘못된 영상이나 흔들린 영상, 또는 맘에 들지 않는 영상들을 제거해내고 맘에 드는 영상들만을 연결하는 작업

· 기술적 필요성

- 후반부 샷을 미리 촬영한 경우, 재배치하는 작업이 필요
- 화면 합성, 컴퓨터 그래픽, 특수 영상 효과 삽입

· 감성적 필요성

- 영상의 허구적 시간을 비약, 압축, 재배열하여 같은 소재로도 시청자들이 다른 감정을 느끼게 할 수 있음

2. 아날로그 영상 편집 VS. 디지털 영상 편집

- **아날로그 영상 편집** : 비디오 2대의 한 쪽엔 영상이 들어있는 테이프를 넣고 한 쪽엔 빈 테이프를 넣어 원하는 부분만 복사하는 Linear방식
- **디지털 영상 편집** : 아날로그로 기록되어 있는 테이프의 영상을 디지털화시켜 컴퓨터로 작업하는 Non-Linear 방식

3. 샷(Shot)

영화구조의 기본적인 단위

1 UCC 편집의 정의와 종류

4. 편집의 기능

- **결합(Combine)** : 기획 의도에 맞게 순차적으로 연결하는 기능
- **삭제(Trim)** : 반드시 필요한 샷들만을 남겨 편집 소재의 길이를 줄이거나 시간적인 흐름을 빨리 하기 위한 기능
- **수정(Correct)** : 촬영 현장에서 연출 의도와는 다르게 실수로 촬영된 부분을 올바른로 잡아주는 기능
- **합성(Compose)** : 기본적으로 두 개 이상의 영상 소스를 이용하여 새로운 영상을 창조하는 것

5. 편집의 종류

- **연속성 편집** : 다양한 정보와 이야기가 부드럽게 진행되도록 자연스러운 전환 효과를 주는 편집
- **복합성 편집** : 특정 사건을 강화시키고 의미를 주어 사건에 대한 시청자의 집중력을 유도하는 편집

6. 편집의 실제

- **비유와 상징의 몽타주** : 메시지를 직설적으로 표현하지 않고 상징과 은유에 실어 비밀스럽게 표현하는 편집 기법
- **조형 일치의 몽타주** : 화면의 형태, 색채, 구도, 인물의 움직임과 속도 등 조형적 유사성을 통해서 샷을 연결하는 편집 기법
- **시선 일치의 몽타주** : 등장 인물의 시선 방향에 맞춘 편집 기법
- **시간의 처리 몽타주** : 시간의 생략과 비약, 확장과 축소, 시간 이동 등의 기법을 통해 시간의 여러 가지 경과 상태를 표현하는 편집 기법
- **평행 몽타주** : 두 개 이상의 사건을 교차시킬 때 시간 경과에 따라 샷을 점점 짧게 하여 극적 긴장감을 고조시키는 편집 기법

1 UCC 편집의 정의와 종류

7. 편집의 형식적 분류

- **조형적 관계** : 각 샷들의 회화적인 특성을 중심으로 편집
- **운율적 관계** : 각 샷을 고의적으로 계산된 길이로 연결하는 편집
- **공간적 관계** : 서로 다른 공간의 두 개의 샷을 연결하면 그 사이에 허구적인 공간성이 생성
- **시간적 관계** : 시간의 연속성을 생성 또는 플롯으로 제시된 사건의 본래 지속 시간을 연장

2 UCC 편집의 기초 이론

1. 촬상판

촬상판은 빛을 전기신호로 바꿔주는 카메라의 구성 부품

- **촬상판** : 진공관을 사용하는 방법 Device
- **CCD** : MOS(금속산화반도체)로 된 반도체로 빛이 닿으면 전하가 발생하는 소자

2. 영상 신호의 송신

영상 신호는 비디오 카메라에 촬상된 빛이 전기 신호로 변환된 것

- **RF 신호** : 선 하나로 영상과 음성을 전부 전송하는 시스템
- **컴포지트 비디오** : 하나의 비디오 케이블을 세 가지 색깔로 구분하여 전송하는 시스템
- **슈퍼 비디오** : 색 신호와 휘도 신호를 분리하여 전송하는 시스템
- **컴포넌트 비디오** : 색 신호를 붉은 색 신호와 파란 색 신호로 나누어 총 3가지의 색 신호를 각기 전송하는 시스템

3. TV 모니터의 색 표현 방법

- **TV 모니터** : 빛의 삼원색을 가산 혼합하여 색상 구현
- **빛의 삼원색** : 빛의 삼원색은 빨강, 초록, 파랑으로 구성, 3가지 합하면 흰색이 되는 가산혼합

2 UCC 편집의 기초 이론

4. 세계의 TV 시스템

- **NTSC** : 휘도 신호에 사람의 시각에 맞춘 색 정보를 삽입과 동시에 전송
- **PAL** : 색상 및 포화도에 관한 정보가 90도의 위상차를 갖고 변조되어 송신
- **SECAM** : 2개의 색차 신호를 순차적으로 교체하면서 색 부 반송파를 주파수 변조(FM)하여 휘도 신호에 중첩시켜 전송

3 UCC의 화면 전환

1. 화면 전환의 목적

샷(Shot)의 전환을 통해 제작자의 기획 의도를 효과적으로 전달

2. 화면 전환의 종류

- **커트** : 하나의 샷을 다른 샷으로 순간적으로 바꾸는 전환 방법
- **페이드 인 / 아웃** : 영상이 없는 화면에서 영상이 있는 화면을 서서히 나타내는 것이 페이드 인, 영상이 있는 화면을 서서히 사라지게 하는 것이 페이드 아웃
- **디졸브** : 하나의 영상은 천천히 페이드 아웃시키며 동시에 다른 영상은 천천히 페이드 인시키며 화면 전환시키는 방법
- **와이프** : 다양한 도형 패턴으로 한 화면에서 다른 화면으로 전환되는 기법