Premiere Pro 1.5 Effect 정리

By 변자운

1. Audio Effects

Balance	좌우 볼륨을 조정. 양수면 우측 볼륨이, 음수면 좌측 볼륨이 커짐
Bandpass	Center값에서 지정한 특정 주파수대를 통과시키고 나머지는 제거 (잡음 제거라고 생각하면 쉬움)
Bass	오디오 저주파수대(~200Hz)를 증가 또는 감소시킴
Channel Volume	5.1채널은 6개, Stereo는 2개의 볼륨값(좌우)을 조절 가능
DeEsser	녹음시 불필요한 고주파수대 볼륨 제거(스스..쉬쉬.하는 바람소리)
Dehummer	50Hz-60Hz 사이 존재하는 잡음(Hum) 제거
Delay	에코(Echo)사이 딜레이를 조정
Denoiser	마게느틱 테이프를 레코더와 같은 아날로그 방식의 기기를 사용하여 녹음하였을 경우 그 특유의 테이프 노이즈가 발생. 이 테이프 노이즈를 제거하는데 사용.
Dynamics	다이나믹 계열의 이펙트인 Gate Compressor, Expander, Limiter를 하나로 모아놓은 이펙트
EQ	이퀄라이저. 여러개 특정주파수대를 세밀하게 분리 조절
Fill Left	왼쪽 채널 오디오 정보를 오른쪽 채널로 복사.
Fill Right	오른쪽 채널 오디오 정보를 왼쪽 채널로 복사.
Highpass	Cutoff값 이상의 주파수대는 통과시키고 그 이하의 주파수대는 제거
Invert	모든 채널의 Phase를 반전
Lowpass	Cutoff값 이하의 주파수대는 통과시키고 그 이하의 주파수대는 제거
Multiband Compressor	3개의 주파수대를 분리해서 사용할 수 있는 컴프레서 이펙트
Multitab Dealy	딜레이를 연속적으로 4개까지 반복하여 사용할 수 있는 이펙트
Notch	Center 값에서 지정한 특정 주파수대 제거
Parametric EQ	Center 값에서 지정한 특정 주파수대 조절
Pitch Shifter	음 높이(Pitch) 조절
Reverb	공간의 잔향(울림소리) 추가
Swap Channels	좌우 채널 정보 반전
Treble	오디오 고주파수대 조정. (4000Hz~)
Voulme	오디오 볼륨 조절
P.S) Bypass : 각 옵션 모두에 존재. 해제 시 이펙트를 적용시키고 체크시 이펙트를 무시. 전 후 비교 분석에 용이함.	

2. Audio Transition

Constant Power	두 개의 오디오가 각각 사람 귀에 들릴 때 일정한 증가와 감소로 전환. 사람에게는 이쪽이 더욱 자연스러운 변형임.
Constant Gain	수치적으로 일정한 증가와 감소로 전환.

3. Video Effects

1) Adjust

Auto Color	자동 색, 대비 변화
Auto Contrast	화면 중간톤을 조정하여 색과 대비를 자동 변화. 화면 자체의 색조는 변경시키지 않는다.
Auto Levels	화면의 하이라이트와 섀도우를 조정. 자동 색조 변화 가능.
Brightness & COntrast	화면 밝기와 대비 변화
Channer Mixer	컬러를 각 채널별로 조정.(각 색마다 4개의 파트). 흑백이미지나 세피아톤, 다른 색조로 입혀진 화면 구성 가능
Convolution Kernel	각 픽셀의 값을 변화. 블러나 엠보스 적용할 때 사용
Extract	화면의 컬러를 제거하면서 흑백으로 텍스처된 이미지 생성. 그레이 레벨의 범위를 조정하여 화면의 화이트나 블랙을 반대로 전환할 수 있음
Levels	화면의 밝기를 조정하는 이펙트. 컬러, 감마, 밝기, 대비, 화면 반전 기능이 있음.
Posterize	화면의 색과 밝기의 단계를 줄이는 이펙트
ProcAmp	화면의 색상, 채도, 밝기(HLS) 조정
Shadow / Highlight	섀도우 부분을 밝게 하고 하이라이트를 줄이는 이펙트. 화면 밝기를 전체적으로 조정하는 것 뿐아니라 섀도우와 하이라이트만 만질때도 사용. 기본 세팅은 역광 이미지 보정.

2) Blur & Sharpen

Antialias	경계 부분의 픽셀을 섞어줘서 화면을 부드럽게 전환. 어두운 부분과 밝은 부분 사이에 명암단계를 만들어 줌
Camera Blur	이미지가 흐려지는 것(초점나간 상태)같이 변화.
Channel Blur	채널별로 Blur. RGB, Alpha 별로 Blur 효과 지정. 방향 지정 가능
Directional Blur	방향에 따라 Blur 설정.
Fast Blur	이미지에 Blur 효과를 빠르게.
Gaussian Blur	Fast Blur보다 품질이 좋음.
Gaussian Sharpen	이미지를 좀더 거칠게 만드는 이펙트.
Ghosting	화면 잔상 생성
Radial Blur	원형 또는 줌의 형태로 Blur 형성
Sharpen	대비를 증가 시켜서 이미지를 좀 더 거칠게 만듦.
Sharpen Edge	이미지 경계부분 대비를 높여서 이미지 경계를 부각

3) Channel

Blend	두 이미지를 밝기와 생상값 연산으로 섞어주는 이펙트. - Cross-fade : 디졸브 트렌지션과 유사 - Color Only, Tint Only : 색상만 섞기 - Darken, Lighten : 이미지의 어두운 부분, 밝은 부분만 섞기
Invert	색상 반전. RGB, HLS, 알파 채널 별로 이미지 반전 가능.

4) Disort

Blend	화면 형태를 구불구불하게 왜곡
Corner Pin	화면의 네 귀퉁이의 위치값을 조정하여 화면 형태 변화
Lens Distortion	오목(음수), 볼록(양수) 효과 가능. Decentiering을 이용해서 초점변화도 가능.
Mirror	반사지점(Reflection Center)을 기준으로 화면 한쪽과 다른 한쪽을 동일하게 복사. 반사지점과 각도 조정 가능.
Polar Coordinates	Rect의 X,Y를 원점으로 해서 화면을 변화.(둥글둥글) 수평라인은 원형, 수직 라인은 방사형으로 변화
Ripple	화면을 물결처럼 일렁거리게 만듬.
Spherize	Center of Sphere를 통해 기준점을 설정하고 그 지점을 중심으로 원형으로 화면 왜곡
Transform	화면의 크기를 다른 비율로 조정하거나 위치 변경, 화면을 비스듬히 만들거나 셔터 앵글 조정 가능
Twirl	설정 지점 중심으로 회오리치는 모양으로 왜곡
Wave Warp	파도치는 모양으로 왜곡

5) Image Control

Black&White	흑백 화면
Color Balance (HLS)	색상(Hue), 밝기(Lightness), 채도(Saturation)을 조정
Color Balance (RGB)	이미지의 Red, Green, Blue 값을 각각 조정
Color Corrector	이미지 색 보정 툴
Color Match	다른 이미지와 색상, 채도, 밝기를 매치시킬 때 사용. HLS, RGB, Curve 등의 방법이 사용 가능
Color Offset	RGB 채널의 픽셀 위치 이동
Color Pass	스포이드로 지정한 부분 색을 제외하고 나머지는 흑백 처리
Color Replace	스포이드로 지정한 색을 다른 색으로 변경
Gamma Correction	섀도우와 하이라이트 톤을 변화시키지 않고 미드톤 밝기를 조정해서 전체적으로 밝게 하거나 어둡게 하는 효과
Tint	Black 과 White 로 지정한 색을 기준으로 화면 색상을 변화. 채도 변화

6) Keying

Alpha Adjust	알파 채널의 투명도 조정. 이미지의 알파 채널 분리 가능
Blue Screen Key	표준 블루 스크린 색상 제거
Chorma Key	스포이드로 지정한 색상 제거. Similarity로 유사 색상범위 조정가능
Difference Matte Key	소스 이미지에서 기준 이미지를 추출하여 나머지 이미지를 추출하는 방법. 즉 두 소스에서 다른 부분만 추출되어 남게되는 효과를 지님.
Eight-point Garbage Matte	이미지에 8개의 포인트를 만들어서 크롭
Four-Point Garbage Matte	이미지에 4개의 포인트를 만들어서 크롭
Green Screen Key	표준 그린 스크린 색상 제거
Image Matte Key	이미지를 매트처럼 쓰는 이펙트. 이미지의 알파 채널과 밝기값(루마 매트)를 매트로 사용 가능.
Luma Key	이미지 밝기 정보에 따라 밝을수록 보이고 어두울수록 제거되는 효과
Multiply Key	소스의 어두운 부분과 배경이미지의 어두운 부분이 합쳐져 최종적으로 어두워지는 이펙트
Non Red Key	소스 이미지에서 RED가 아닌 부분은 제거
RGB Difference Key	소스 이미지에서 지정한 색이 제거 되는 이펙트
Remove Key	키를 만들때 배경이 되었던 화이트나 블랙 경계 부분 제거
Screen Key	소스 이미지의 밝은 부분과 배경이미지의 밝은 부분이 합쳐져 최종적으로 이미지가 밝아지는 이펙트
Sixteen-Point Garbage Matte	이미지에 16개의 포인트를 만들어서 크롭
Track Matte Key	해당 트랙에 놓인 스틸이나 동영상 클립을 매트로 쓸수 있는 이펙트

7) Noise

Median	개별픽셀을 이웃하는 픽셀과 합치는 방식. 낮은 값의 노이즈를 제거하고 높은 값은 페인팅한 이미지처럼 변화

8) Perspective

Basic 3D	이미지를 3차원 공간에 놓인것처럼 만드는 이펙트. 수직, 수평 회전 가능하며 이미지의 Distance를 조정하여 멀리 떨어진 것처럼 변경가능
Bevel Alpha	이미지의 알파 채널에 베벨을 (볼록이?) 만들어주는 이펙트
Bevel Edge	이미지 경계에 베벨 넣어주기. 액자 효과 비슷
Drop Shadow	그림자 넣어주는 이펙트

9) Pixelate

Facet	비슷한 색의 픽셀을 합성하여 페인팅한 것처럼 만드는 이펙트

10) Render

Render	렌즈 플레어(렌즈에 빛이 들어와 생기는 현상. 눈부신 태양같은거)을 시뮬레이션 해주는 이펙트
Lightning	번개를 만들어주는 이펙트.
Ramp	그라데이션 이미지를 만들어 이미지에 적용. Blend With Original을 설정하여 섞이는 정도 조절.

11) Stylize

Alpha Glow	테두리에 부~옇게 글로우 넣기.
Color Emboss	이미지 본래 색을 살리면서 이미지 경계를 도드라지게 만드는 이펙트
Emboss	양각판화같이, 경계만 살리고 나머지 부분은 회백으로 변화시킨다.
Find Edge	이미지 경계만 살리고 나머지는 죽이기
Mosaic	모자이크 처리
Noise	화면에 지글지글 넣기.
Replicate	타일 모양으로 동일 화면 반복 배치. 16개까지 가능
Solarize	네거티브 이미지와 포지티브 이미지를 섞는 이펙트.
Strobe Light	플래시 이펙트. 랜덤 설정 가능.
Texturize	이미지 위에 본 이미지 또는 다른 이미지가 텍스처링(거칠게) 되게 하는 이펙트. 방향과 정도, 방식 선택 가능

12) Time

Echo	잔상 효과. 잔상 숫자, 시간, 섞이는 정도 조절 가능
Posterize Time	프레임률을 조정. 낮추면 셔터 스피드를 낮췄을때까지 턱턱 끊기는 듯한 영상이 나온다.

13) Transform

Camera view	카메라로 보는 듯한 이미지 형성
Clip	이미지를 좌우 , 상하로 잘라냄. 공백에 색 지정 가능
Crop	Clip과 유사하지만 본래 이미지 확대 가능(Zoom 체크)
Edge Feather	이미지 가장자리에 부드럽게 그라데이션을 입혀주는 기능
Horizontal Flip	화면 좌우 반전
Horizontal Hold	이미지를 좌, 우로 비틀어주는 이펙트
Roll	이미지를 좌우 또는 상하로 말린 것처럼 만들어주는 이펙트
Vertical Flip	화면 상하 반전
Vertical Hold	이미지를 훑듯이 위로 날려주는 이펙트

14) Video

BroadCast Colors	방송색으로 보정.
Field Interpolate	필드를 보강하여 누락된 부분을 채워주는 이펙트

-_-) Video Transition도 요약정리해보고 싶었습니다만, 말로 표현하기 힘든 부분이 너무 많아서 생략합니다.. 직접 해보시는게 백 배 나을 듯.

언제나 이야기하지만 이런 설명서 보시는것보다는 직접 하나씩 건드려보시는게 백 배는 좋습니다.

출처 : 영상꼼수 놀이터, 변자운

http://ferieo.blog.me