

EDIUS 8

EDIT ANYTHING

EDIUS 8 (Workgroup & Pro) 한글 설명서

주의

- 본 매뉴얼의 일부 또는 전부를 무단으로 복제하는 것을 금지합니다.
- 본 매뉴얼의 내용 및 사양은 예고 없이 변경 될 수 있습니다
- 본 매뉴얼은 원문 내용에 대한 최선의 번역을 하였습니다만, 만일 이상한 점이나 오류, 누락 등 수정을 필요로 하는 경우 삼아GVC㈜로 연락주십시오.
- 운용한 결과에 대해서는 설명된 매뉴얼 전체에 관계없이 책임을 지지 않으므로 양해 바랍니다.
- 사용상의 과실의 유무를 불문하고 본 매뉴얼의 운용에서 발생한 이익 손실을 포함한 특별한, 부수적 또는 결과적 손해에 대한 어떠한 요구가 있을 경우에도 당사는 책임을 지지 않습니다.
- 매뉴얼과 함께 제공된 소프트웨어, 하드웨어, 매뉴얼, 기타 부속물을 포함한 모든 관련 매뉴얼에 대해 분석, 리버스 엔지니어링, 디 컴파일 디스 어셈블리를 금합니다.
- Grass Valley, GV STRATUS, K2, Aurora, Summit, Infinity, EDIUS, 에디우스 및 로고는 그라스밸리 주식회사의 등록 상표입니다.
- Microsoft, Windows는 미국 마이크로소프트 코퍼레이션의 등록 상표입니다.
- Intel, Xeon, Core Duo는 미국 및 기타 국가에서 Intel Corporation 또는 그 자회사의 상표 또는 등록 상표입니다.
- QuickTime 및 QuickTime 로고는 라이선스에 따라 사용되는 상표입니다. QuickTime은 미국 및 기타 국가에서 등록 된 상표입니다.
- Final Cut Pro, Macintosh Apple ProRes는 미국 및 다른 국가에 등록된 Apple, Inc의 상표입니다.
- Adobe, Adobe 로고, Adobe Reader, Photoshop Adobe PDF 및 Adobe PDF 로고, After Effects, Flash 및 Flash 로고, Adobe Flash Player는 Adobe Systems Incorporated (어도비)의 상표입니다.
- Avid, Avid DNxHD, Pro Tools는 미국 또는 기타 국가에서 Avid Technology, Inc. 및 그 자회사의 등록 상표 또는 상표입니다.
- Dolby Laboratories의 허가를 받아 작성되었습니다. Dolby 및 DD 기호는 Dolby Laboratories의 상표입니다. 미공개 작품. 저작권 2003-2012 Dolby Laboratories, Inc. 및 Dolby Laboratories 회사 라이선스의 모든 권리 보유.
- HDV는 소니 주식회사와 주식회사 JVC 켄우드의 상표입니다.
- XDCAM, XDCAM EX, XAVC, XAVC S, SxS는 Sony Corporation의 상표입니다
- GF는 주식회사 도시바의 상표입니다.
- HDMI, HDMI 로고 및 High-Definition Multimedia Interface은 HDMI Licensing, LLC의 상표 또는 등록 상표입니다.
- P2, AVCCAM, AVC-Intra, AVC-Ultra는 파나소닉 주식회사의 상표입니다
- AVCHD는 파나소닉과 소니 주식회사의 상표입니다
- EOS는 캐논 주식회사의 상표입니다
- Blu-ray는 Blu-ray Disc Association의 상표입니다.
- SD 카드는 SD Association의 상표입니다
- YouTube와 YouTube 로고는 Google, Inc의 상표 또는 등록 상표입니다
- Vimeo는 Vimeo, LLC의 상표 또는 등록 상표입니다.
- RED의 상표, 서비스 마크, 상품명 로고, 매뉴얼 명은 미국 및 기타 국가에 있는 Red.com, Inc의 상표 또는 등록 상표입니다.
- ProTools, Media Composer, Avid DNxHD는 미국의 Avid Technology, Inc 또는 그 자회사의 상표 또는 등록 상표입니다
- AMD는 Advanced Micro Devices, Inc의 상표입니다
- 기타 상품명이나 관련 브랜드 이름은 해당 회사의 상표 또는 등록 상표입니다.

설명

- 문서에서 설명과 실제 운용 방법에 차이가 있는 경우에는 실제 운용 방법을 우선하여 적용합니다.
- 설명서에서 사용하고 있는 영상/이미지는 개발 중의 것으로, 실제 매뉴얼과 다를 수 있습니다.
- 설명서는 PC의 기본 조작을 할 수 있는 분을 대상으로 작성되었습니다. 특히 장치가 없는 작업 내용은 일반적인 PC의 조작과 동일하게 수행하십시오.
- 설명서에서는 EDIUS Workgroup, EDIUS Pro와 EDIUS 시리즈를 “EDIUS “ 로 표기합니다.
- 문서에서는 Microsoft® Windows® 7 operating system을 Windows 7 (Ultimate, Professional, Home Premium, Home Basic의 총칭), Microsoft® Windows® 8 operating system을 Windows 8 (Enterprise, Pro, Core Edition의 총칭)로 표기합니다.

저작권에 대해

TV 방송이나 비디오 등 타인이 만든 영상/음성을 캡처한 데이터는 비디오, 이미지에 관계없이 개인적으로 즐기는 것 이외는 저작권법상 권리자의 허가 없이는 무단으로 사용할 수 없습니다. 또한 개인적으로 즐기는 목적도 복제가 제한되는 경우가 있습니다. 캡처 데이터의 이용에 대한 책임을 지지 않으므로 주의하시기 바랍니다.

목차

주의	2
설명	2
저작권에 대해	2

1 장 EDIUS

EDIUS	25
EDIUS Workgroup / .Pro 8	25
최소 구성	26
최소의 시스템 요구사항	26
OS	26
CPU	26
Memory	26
그래픽카드	26
하드디스크	27
광학 드라이브	27
사운드 카드	27
네트워크	27
서비스 및 지원	27
EDIUS 8 제품별 기능 비교표	28
Grass Valley HQX Codec	29
화면 구성	30
EDIUS의 화면 구성	30
듀얼 모니터 레이아웃	30
단일 모니터 레이아웃	31
프리뷰 윈도우	31
듀얼 모드	31
싱글 모드	32
메뉴 바	32
플레이어	33
레코더	34
타임라인 윈도우	35
타임 스케일 설정/트랙 헤더	36
트랙 유형	36
빈 윈도우	37
소스 브라우저 윈도우	38
팔레트 윈도우	39
[정보] 팔레트	39
[효과] 팔레트	39
[마커] 팔레트	40
수치 입력	42
키보드와 마우스를 사용한 수치 입력	42
수치를 직접 입력	42
오프셋 입력	42
방향키로 설정	42
마우스 휠로 입력하기	42

2 장 설치

설치/인증	44
설치 전에	44
EDIUS 설치하기	44
라이선스 인증하기	44
EDIUS ID	45
EDIUS ID 만들기	45
EDIUS ID 웹	46
로그인	46
로그아웃	47
사용자 등록	47
사용자 등록	47
설치 제거	48

3 장 시작/프로젝트

시작	50
시작 방법	50
[프로젝트 시작] 대화상자	50
처음 시작	50
종료	52
프로젝트 종료	52
EDIUS 종료	52
프로젝트 만들기	53
새로운 프로젝트 만들기	53
처음 시작할 때 새로운 프로젝트 만들기	53
새로운 프로젝트 만들기(단순 설정)	53
[프로젝트 설정](단순 설정) 대화상자	54
새로운 프로젝트 만들기(상세 설정)	54
[프로젝트 설정](상세 설정) 대화상자	54
코덱 상세 설정	56
오디오 채널 맵 설정	57
오디오 채널 맵 프리셋 만들기	58
오디오 채널 맵 프리셋 전환하기	58
오디오 채널 맵 프리셋 삭제하기	59
오디오 채널 맵 프리셋 가져오기(Import)	59
오디오 채널 맵 프리셋 내보내기(Export)	59
시작 후에 새로운 프로젝트 만들기	59
프로젝트 설정 변경하기	61
프로젝트 설정 변경하기(단순 설정)	61
프로젝트 설정 변경하기(상세 설정)	61
시퀀스 설정	62
[시퀀스 설정] 대화상자	62
프로젝트 프리셋	63
프로젝트 프리셋 만들기	63
[프로젝트 프리셋] 화면	63
[프로젝트 설정] 대화상자 (새로운 프로젝트 프리셋 만들기에 대해)	63
간단한 프로젝트 프리셋 만들기	63
프로젝트 프리셋 삭제하기	64
프로젝트 프리셋 복제하기	64
프로젝트 프리셋 변경하기	65
프로젝트 프리셋 가져오기(Import)	65

프로젝트 프리셋 내보내기(Export).....	65
프로젝트 저장하기.....	66
저장하기	66
다른 이름으로 저장하기	66
자동 저장/백업	66
프로젝트 가져오기/내보내기	68
프로젝트 재시작(시작시에)	68
프로젝트 재시작(시작후에)	68
시퀀스 가져오기(Sequence Import)	68
[시퀀스 가져오기] 대화상자	69
프로젝트 통합하기(Consolidate Project)	69
[프로젝트 통합] 대화상자	70
빈에서 프로젝트에 사용하지 않는 클립을 삭제하기.....	70
AAF 파일 내보내기(AAF Export)	71
[프로젝트 내보내기(AAF)] 대화상자.....	72
[AAF 내보내기 상세 설정] 대화상자	72
EDL 파일 내보내기(EDL Export)	73
출력되는 항목들	74
[EDL 내보내기 상세 설정] 대화상자	74
분할된 클립을 개별로 취급	75
AAF 파일 가져오기(AAF Import)	76
EDL 파일 가져오기(EDL Import)	76
[EDL 가져오기 상세 설정] 대화상자	77
Final Cut Pro XML 가져오기(FCP XML Import)	78
P2 플레이리스트 가져오기(P2 PLAYLIST Import).....	78
XDCAM 파일 가져오기(XDCAM Import)	79
프로젝트 필드 편집	80
프로젝트 체크아웃하기(Check-out).....	80
[[체크 아웃] 대화상자	80
체크아웃 대상에서 편집	80
체크아웃한 프로젝트 되돌리기(Check-in)	81
[체크 인] 대화상자	81
체크아웃 취소하기	82
오프라인 클립 복원하기	83
소스의 링크 복원하기	83
오프라인 클립 복원하기	83
재연결 및 복원	84
캡처 및 복원	85
릴 번호로 파일을 검색하고 복원	86
클립을 구성하는 부분을 참조할 수 없는 클립 복원	86
부분 오프라인 클립 복원하기	87
임시 편집 클립 복원	89

4 장 설정

설정 종류 목록	91
프로젝트 설정/시퀀스 설정/기기 프리셋 관계	91
[시스템 설정]	92
[응용프로그램].....	92
[오디오 모니터링 모드]	92
[재생]	92
[캡처]	93
[렌더]	93

[프로파일]	94
[프로젝트 프리셋]	94
[라우드니스 미터]	94
[소스 브라우저]	95
[파일 내보내기]	95
[SNFS QoS]	95
[하드웨어]	96
[가져오기/내보내기]	96
[AVCHD]	96
[오디오 CD/DVD]	96
정지 이미지]	97
[GF]	97
[GXF]	98
[RED]	98
[Infinity]	99
[K2 (FTP)]	99
[MPEG]	100
[MXF]	100
[P2]	101
[이동식 미디어]	101
[XDCAM EX]	102
[XDCAM]	102
[XF]	104
[Datacam]	104
[Dolby Digital]	104
[K2 (SAN)]	105
[효과]	105
[애프터 이펙트 플러그인 브릿지]	105
[GPUfx]	106
[VST 플러그인 브릿지]	106
[입력 컨트롤러]	107
[페이더]/[조그 장치]	107
[사용자 설정]	108
[응용프로그램]	108
[타임라인]	108
[매치 프레임]	109
[백그라운드 잡]	109
[프록시 모드]	109
[프로젝트 파일]	110
[기타]	110
[프리뷰]	111
[재생]	111
[모니터]	112
[화면상에 표시]	113
[프리롤 편집]	113
[오버레이]	113
[소스]	114
[지속시간]	114
[자동 보정]	115
[오프라인 클립 복원]	115
[부분 전송]	116
[입력 컨트롤러]	116

페이더/조그 컨트롤러.....	116
편집 환경 관리	118
프로파일로 편집 환경 전환하기	118
프로파일 등록하기	118
프로파일 변경하기.....	119
프로파일 복제하기	119
프로파일 삭제하기.....	119
프로파일 전환하기.....	120
프로파일 가져오기(Import).....	120
프로파일 내보내기(Export).....	120
서버상에 편집 환경 관리하기	120
공유 프로파일 만들기	120
로컬 단말상에 공유 프로파일 사용하기	122
외부 기기 설정	123
장치 사용	123
카메라 또는 VTR을 사용한 캡처 및 레코딩	123
하드웨어를 사용한 캡처와 모니터 출력	123
지원되는 하드웨어	123
장치 프리셋 등록	123
[장치 프리셋] 화면	125
장치 프리셋의 상세 설정	129
GV 제품을 사용하여 입출력을 하는 경우의 장치 프리셋 등록하기	140
장치 프리셋 변경하기	141
장치 프리셋 삭제하기	141
장치 프리셋 복제하기	141
장치 프리셋 가져오기(Import)	142
장치 프리셋 내보내기(Export)	142
입력 프리셋에 장치 프리셋 할당하기	142
프리뷰로 사용할 외부 기기 설정	142
프리뷰 장치 설정	142
프리뷰 기기의 상세 설정	143
배치 - 사용자 지정	146
화면 레이아웃 변경하기	146
레이아웃 등록하기	146
레이아웃 이름 변경하기.....	146
레이아웃 적용하기.....	146
레이아웃 삭제하기.....	146
빈 윈도우/소스 브라우저 윈도우와 팔레트 결합	146
화면 - 사용자 지정	148
동작 버튼의 표시 변경하기	148
동작 버튼 설정	148
프리뷰 윈도우의 표시 변경하기	149
싱글 모드/듀얼 모드 전환하기	150
프리뷰 윈도우의 전체화면 보기	150
프리뷰 윈도우의 표시 회전	150
프리뷰 윈도우 표시/숨김	151
상태 영역 표시/숨김	151
제어 영역 설정	153
재생을 멈출 때 화면 표시 전환하기	153
알파 채널 표시/숨김	153
입체영상 편집 모드에서 프리뷰 윈도우 표시하기	154
빈 윈도우의 표시 변경하기	154

폴더 보기 표시/숨김	154
폴더보기/클립 보기/메타데이터 보기/ 크기 조정.....	154
클립 보기 표시	155
빈 상세 표시 항목 설정	156
소스 브라우저 윈도우의 표시 변경하기	156
폴더 보기 표시/숨김	156
폴더 보기/클립 보기/메타데이터 보기 크기 조정.....	156
클립 보기 표시	157
운영 화면의 색상 변경하기	158
바로가기 키	159
바로가기 키	159
바로가기 키에 대해	159
바로가기 키보드 할당 변경하기	159

5 장 소스 가져오기

캡처하기	162
소스 캡처하기 전에 점검할 사항들	162
장치 프리셋과 연계되는 외부 기기 등록하기	162
캡처 작업 설정	162
외부 기기 연결하기	162
소스 캡처 및 가져오기	162
캡처 범위를 지정하는 방법	164
입체영상 소스의 캡처(L/R 분리 캡처)	165
데크 제어를 할 수 없는 장치로부터 가져오기	166
소스를 일괄 캡처하기	167
소스 일괄로 가져오기(배치 캡처)	167
배치 캡처 목록 저장하기	169
배치 캡처 목록 가져오기	169
파일 가져오기	171
파일 가져오기.....	171
등록 가능한 파일 형식	171
클립으로 빈에 파일 등록하기	172
연번의 스틸 이미지 등록하기	173
폴더 등록하기	173
소스 브라우저	174
소스 브라우저에 대응하는 형식	174
소스 브라우저 윈도우 표시/숨김	175
소스 브라우저 클립 표시	176
클립 선택하기	176
클립 정렬하기.....	176
폴더 표시 전환하기	176
클립 속성 확인하기	176
단순 검색바로 검색하기	177
복사하여 소스 브라우저 파일 가져오기	177
소스를 가져오기 전에 점검할 사항들	177
CD/DVD에서 가져오기	178
XDCAM 기기에서 소스 가정보.....	178
GF 소스 가져오기	179
Infinity 소스 가져오기.....	180
서버에서 K2 소스 가져오기.....	180
PC로 K2 소스 변환하고 가져오기	181
.....	181

P2 소스 가져오기	182
XDCAM 기기에서 가져오기	182
서버에서 XDCAM 소스 가져오기	183
XDCAM 소스를 다운로드하고 동시에 타임라인에 배치하기	184
XF 소스 가져오기	184
입체영상 소스 가져오기	185
백그라운드 작업 진행 상황 확인하기	185
소스 브라우저로 파일 바로 가져오기	187
각종 기기에서 빈에 소스 바로 등록하기	187
각종 기기에서 타임라인에 소스 바로 배치하기	187
필요한 부분만 전송하기	188
타임라인에 추가할 때/빈에 등록할 때 - 자동으로 부분 전송	188
필요한 부분만 전송하기	189
자동으로 클립 등록하기[EDIUS 감시 도구]	189
감시 폴더 지정하기	189
감시 설정	190
빈에 등록 금지	191
소스 재생하기	193
소스 재생하고 확인하기	193
플레이어 운영 버튼으로 재생하기	193
셔틀/슬라이더로 재생하기	194
마우스로 재생하기(마우스 동작)	194
플레이어에 클립 표시하기	195
소스의 시작과 끝 점 설정하기	195
시작과 끝 점 설정하기	195
비디오/오디오 시작/끝 점 설정하기	196
시작과 끝 점 사이 재생(반복 재생)	197
시작과 끝점으로 이동하기	198
시작과 끝 점 삭제하기	198
플레이어에 표시된 클립을 빈에 등록하기	198
클레이어 상의 클립을 빈에 등록하기	198
시작과 끝 점 사이를 별도의 클립으로 빈에 등록하기(서브클립)	199

6 장 소스 관리하기

빈	201
빈 윈도우 표시/숨김	201
등록 가능한 클립 유형	201
클립	201
클립 표시	201
클립 설정	203
여러 비디오 클립을 하나의 클립으로 결합하기	203
여러 클립 결합하기(시퀀스로 설정)	203
시퀀스 설정 취소하기	203
칼라 바/칼라 매트/타이틀 클립 만들기	203
칼라 바 클립	203
칼라 매트 클립	204
타이틀 클립	205
입체영상 클립 만들기	206
입체 클립으로 설정하는 쌍으로 사용되는 파일을 선택하기	206
빈에서 별도의 L/R 클립을 입체 영상으로 설정하기	206
입체 영상 클립 취소하기	207
시퀀스로 입체영상 클립 설정/시퀀스 취소하기	207

입체영상 클립에서 서브클립 만들기	207
비입체영상 클립을 입체영상 클립처럼 조작하기	207
클립 정보와 내용 변경하기	207
속성 수정하기	207
클립 이름 일괄 변경하기	208
여러 클립 속성 수정하기	208
설정 대화상자 수정하기	209
파일 변환하기	210
MPEG 파일 미디어 설정	210
H.264 미디어 설정	210
클립 저장 위치 확인하기	211
소프트웨어로 파일 열기	211
클립 관리하기	212
클립 보기에서 작업	212
클립 선택하기	212
클립 복사하기.....	212
클립 잘라내기.....	212
클립 붙여넣기.....	212
타임라인에서 등록하기	213
클립 등록 해제하기.....	213
클립 정렬하기.....	213
클립 색상-코딩	214
프로젝트 폴더로 전송하기.....	214
고해상도 데이터 전송하기.....	214
폴더 보기에서 작업	215
폴더 만들기	215
폴더 이동하기	215
폴더 복제하기	215
폴더 삭제하기	215
폴더 표시 전환하기	216
빈 정보 내보내기/가져오기	216
빈 내보내기(Export)	216
빈 가져오기(Import)	216
등록 정보 내보내기(HTML Export)	217
빈에 등록된 클립 검색하기	217
빈에서 검색하기	217
단순 검색 표시줄에서 검색하기	218
사용하지 않는 클립 검색하기.....	218
검색 결과 삭제하기	218

7 장 편집 작업

타임라인 설정	221
트랙	221
트랙 표시	221
트랙 헤더	221
트랙 유형	222
트랙 표시 사용자화하기	222
트랙 헤더의 너비 변경하기	223
트랙 높이 변경하기	223
트랙 이름 변경하기.....	223
트랙 작업	224
트랙 설정 방법	224

트랙 선택하기	224
트랙 잠그기	224
트랙 추가하기	225
트랙 복제하기	225
트랙 이동하기	225
트랙 삭제하기	225
타임라인 표시	226
타임 스케일 표시	226
타임 스케일 설정	226
표시 범위 이동하기	227
원하는 범위에 맞추기	227
타임라인 상의 클립 색상-코딩	228
편집 모드 전환하기	229
클립을 배치/이동할 때 모드 전환하기	229
삽입/덮어쓰기 모드	229
동기 잠금(동기화)	229
리플 모드	230
그룹/링크 모드	231
이벤트 스냅 모드	231
확장/고정 모드	231
확장/고정 모드 설정하기	232
확장 모드 설정하기	232
고정모드 설정하기	233
클립 배치하기	234
채널 맵핑 설정하기	234
소스 채널 연결/연결 해제	234
소스 채널의 연결 대상 변경하기	235
타임라인 상에 시작과 끝 점 설정하기	236
타임라인 상에 시작과 끝 점 설정하기	236
클립의 양 끝에 시작과 끝 점 설정하기	236
타임라인 상에 시작과 끝 점 삭제하기	237
클립 배치하기	237
클립 배치하기	237
시작/끝 점을 설정하고 클립 배치하기	239
타임라인 상에 시작과 끝 점 사이에 클립 배치하기(3점 편집)	239
클립의 시작과 끝 점을 타임라인의 시작과 끝 점 사이에 배치하기(4점 편집)	240
컷 전환 점 미리보기(프리롤 편집(프리뷰))	241
컷 전환 점을 확인하며 클립 배치하기(프리롤 편집(Rec))	241
타임라인 상에 특정한 클립 배치하기	242
타임라인을 재생하면서 클립 배치하기	243
[타이틀 삽입 패널] 대화상자 클	244
립 이동하기	244
여러 클립 선택하기	244
클립 이동하기	244
선택한 클립과 그 이후의 클립 이동하기	246
빈에서 타임라인 상에 클립 검색하기	246
클립 작업	248
클립의 비디오 부분 또는 오디오 부분만을 별도로 처리하기	248
클립 링크 해제하기	248
링크 설정	248
여러 클립을 하나의 클립으로 처리하기	248
그룹 설정	248

그룹 해제	249
클립 복사하기/붙여넣기.....	249
복사하기.....	249
잘라내기.....	249
붙여넣기.....	249
클립의 시작과 끝 점에 붙여넣기	250
대체하기.....	250
부분 대체하기.....	251
클립 분할하기.....	251
타임라인 커서 위치에서 클립 분할하기	251
시작과 끝 점에서 클립 분할하기	252
분할된 클립 결합하기	252
클립 활성화/비활성화.....	253
클립 삭제하기.....	253
클립/리플 삭제하기	253
타임라인 상의 시작과 끝 점 사이를 리플 삭제하기/삭제하기	254
비디오/오디오 클립만 리플 삭제하기/삭제하기	255
빈 공간(빈 부분) 삭제하기.....	255
재생 속도 조정	256
전체 클립의 속도 변경하기	256
부분적인 재생 속도 변경하기(타임 리맵)	257
시간 재생을 한 프레임으로(정지 화면)	260
필드 옵션	261
비디오 레이아웃.....	262
비디오 변형하기/회전하기	262
레이아웃 수정하기.....	262
프리셋으로 편집 정보 저장하기	267
적용된 프리셋으로 레이아웃 수정하기.....	267
시간 축을 따라 레이아웃 변경하기	268
키 프레임 설정하기	268
클립 트리밍	271
트림 모드에 대해	271
트림 모드로 전환하기	271
About th트림 윈도우에 대해.....	272
트리밍 유형	273
시작 점 트림/끝 점 트림	273
리플 트림	274
분할 트림.....	274
슬라이드 트림.....	275
슬립 트림.....	275
롤링 트림	276
트랜지션/크로스페이드 트리밍	276
트리밍 작업 도구	277
타임라인 상에 트리밍	277
프리뷰 윈도우 상에 트리밍	278
타임코드 입력으로 트리밍	279
바로가기 키로 트리밍	280
마커	282
소스에 마커 설정하기	282
[클립 마커] 목록 표시하기	282
캡처시에 클립 마커 설정	283
클립 마커 설정	284

범위로 클립 마커 설정하기	284
클립 마커 삭제하기	285
클립 마커 표시/숨김	286
마커 사용	286
클립 마커에 주석 입력하기	286
클립 마커 위치로 이동하기	287
클립 마커 목록 가져오기(Import)	287
클립 마커 목록 내보내기(Export)	287
타임라인에 마커 설정하기	288
[시퀀스 마커] 목록 표시하기	288
시퀀스 마커 설정하기	289
시퀀스 마커의 동기 잠금 설정	290
시퀀스 마커유형	290
범위로 시퀀스 마커 설정하기	290
시퀀스 마커 삭제하기	291
시퀀스 마커 사용	291
시퀀스 마커에 주석 입력하기	291
시퀀스 마커 위치로 이동하기	292
시퀀스 마커 목록 가져오기(Import)	292
시퀀스 마커 목록 내보내기(Export)	292
타임라인 재생하기	293
타임라인 재생하기	293
스크러빙으로 재생하기	293
레코더 운영 버튼으로 재생하기	293
셔틀/슬라이더로 재생하기	294
마우스로 재생하기(마우스 동작)	295
타임라인 상의 시작과 끝 점 사이를 재생하기(반복 재생)	295
타임라인 커서 주변 영역 재생하기	296
원하는 장면을 빠르게 표시하기	296
타임라인 상의 시작과 끝 점으로 이동하기	296
점프할 타임코드 입력하기	296
매치 프레임	297
플레이어에서 타임라인으로 점프하기	297
타임라인에서 소스 클립으로 점프하기	297
플레이어와 타임라인 동기화하기 (깡 모드)	298
부드러운 재생	299
타임 스케일의 색상 코딩	299
전체 시퀀스의 과부하 영역 렌더링	300
전체 프로젝트에서 과부하 영역 렌더링	300
과부하/부하 영역만 렌더링	300
시작과 끝 점 사이의 과부하 영역 렌더링	300
타임라인 커서 위치 주변 렌더링	301
클립/트랜지션 렌더링	301
타임라인에서 비디오 클립 내보내기	302
타임라인에서 정지 이미지 클립 내보내기	302
임시 파일을 수동으로 삭제하기	303
시퀀스	304
새로운 시퀀스 만들기	304
시퀀스란?	304
새로운 시퀀스 만들기	304
시퀀스 수정하기	305
편집할 시퀀스 열기	305

시퀀스 닫기	305
네스트 시퀀스 기능을 사용하여 효과적으로 클립 수정하기	306
타임라인상의 클립을 시퀀스로 빈에 등록하기	306
트랙상에 빈 타임라인 시퀀스 클립 만들기	306
시퀀스 복제하기	306
다른 시퀀스 내에 시퀀스 배치하기 (네스트 시퀀스)	306
멀티캠 모드	308
편집을 위해 동시에 여러 클립 표시하기	308
멀티캠 모드로 전환하기	308
스크린 갯수 변경하기	308
클립을 배치할 동기 지점 설정하기	309
할당된 카메라 변경하기	309
멀티캠 표시 설정하기	310
카메라 전환 점 설정하기 및 카메라 선택하기	310
카메라 전환 점 설정하기	310
재생 중에 카메라 전환점 설정하기	311
카메라 전환점 이동하기	311
카메라 전환점 삭제하기	312
선택한 카메라 전환하기	312
단축키로 멀티캠 수정하기	313
카메라 전환점 주위 재생하기	314
트랙에 선택한 클립만 복사하기	315
프록시 편집	316
프록시 파일을 사용하여 편집하기	316
프록시 모드로 전환하기	316
프록시 파일 생성하기	316
카메라 프록시 파일을 사용하여 편집하기	317
카메라 프록시 파일 편집 워크플로우	317
3D 편집	318
입체영상 편집 모드에 대해	318
입체영상 편집의 주의 사항	318
입체영상 편집의 워크플로우	318
실행 취소 작업 / 재실행 실행 취소 작업	320
실행 취소 작업 (Undo)	320
재실행 실행 취소 작업 (Redo)	320
색상 확인하기	321
색상 데이터의 확인하기	321
[벡터스코프/웨이브폼]	321
8 장 효과	
[효과] 팔레트	325
효과	325
[효과] 팔레트 표시/숨김	325
효과 유형	326
효과의 속성	327
효과 적용 방법	327
효과 조정 방법	328
효과 설정	330
색상/밝기 조정하기 (컬러 콜렉션)	330
3-Way 컬러 콜렉션 조정하기	330
YUV 커브 조정하기	332
컬러 밸런스 조정하기	334

컬러 휠 조정하기	335
모노톤 조정하기	336
비디오 필터.....	337
오디오 필터.....	337
카메라 흔들림 보정	337
[스태빌라이저].....	337
입체영상 조정	338
[입체영상 조정]	338
범위-제한 효과 / 다중 필터	339
마스크 필터.....	339
트랜지션	341
클립의 마진	341
클립 트랜지션.....	342
트랙 트랜지션	342
오디오 크로스 페이드.....	343
기본 효과 적용하기	344
기본 효과 변경하기	344
효과 지속시간 변경하기	344
효과 지속시간 변경하기	344
블렌딩	344
블렌드.....	345
키	345
키 설정	346
투명도	349
[페이드 인]/[페이드 아웃]	350
알파 채널	352
[트랙 매트]	353
타이틀 효과.....	355
타이틀 믹서.....	355
효과에 대한 작업	356
효과 확인하기/조정하기	356
[정보] 팔레트 표시하기/숨기기	356
효과 확인하기/조정하기	357
효과 활성화하기/비활성화하기.....	358
L 또는 R 측에만 비디오 필터 적용하기	358
효과 삭제하기	359
다른 클립에 조정한 효과 적용하기	360
효과 복사하기	360
효과 대체하기	361
프리셋	362
프리셋 등록하기	362
[Effect] 팔레트에 효과 등록하기	362
[Effect] 팔레트에서 효과 삭제하기	362
[Effect] 팔레트 사용자화	363
[Effect] 팔레트에서 폴더 만들기	363
효과 이름 변경하기.....	363
[Effect] 팔레트의 폴더 구조	363
폴더 구조 고정하기	363
폴더 구조 변경하기	363
폴더 바로가기	364
효과 보기로 설정하기	364
폴더 바로가기 삭제하기	364

[Effect] 팔레트 초기화하기.....	364
가져오기/내보내기.....	365
효과 내보내기 (Export)	365
효과 가져오기 (Import)	365

9 장 타이틀

퀵 타이틀러	367
퀵 타이틀러 시작 및 종료	367
새로운 타이틀 만들기.....	367
퀵타이틀러 종료하기.....	368
퀵타이틀러 화면 구성에 대해	368
화면에 대해	368
바 표시하기/숨기기	369
바 이동하기	369
타이틀 클립 만들기/저장하기.....	370
새로운 타이틀 클립 만들기.....	370
타이틀 클립 열기	370
스틸 이미지 내보내기	371
덮어쓰기로 저장하기.....	371
다른 이름으로 저장하기	371
다른 이름으로 자동 저장하기	371
텍스트 객체 만들기	372
텍스트 입력하기.....	372
포맷 설정하기	372
이미지 만들기	373
그래픽(도형) 만들기.....	374
선 만들기	374
외부 파일 가져오기	375
텍스트 객체 작업	376
복사하기.....	376
잘라내기.....	376
붙여넣기.....	376
삭제하기.....	377
텍스트 객체 크기 변경하기.....	377
텍스트 객체 회전하기	377
실행 취소 작업/재실행 작업	378
텍스트 객체의 위치 조정하기	378
텍스트 객체 이동하기.....	378
텍스트 객체 정렬하기.....	379
레이아웃 설정	380
텍스트와 객체의 순서 전환하기	381
격자 및 안전 영역 표시하기/숨기기.....	381
백그라운드 표시하기	382
텍스트 오브젝트에 효과 적용하기.....	382
색상 설정	382
투명도 설정	383
텍스처 붙여 넣기.....	383
테두리 (보더) 설정	384
그림자 설정	385
엠보스 설정	385
블러 설정	386
롤/크롤 설정	386

수정한 효과 등록하기	386
스타일 적용하기.....	386
스타일 등록하기	387
스타일 이름 변경하기	387
스타일 삭제하기.....	388
효과 설정하기	389
타이틀 믹서 적용하기.....	389
상세한 타이틀 설정	389
[타이틀 상세 설정] 대화상자	389
타이틀 위치 조정	391
레이아웃 설정	391
[레이아웃터] 대화상자.....	391

10 장 오디오

볼륨/팬 조정	393
클립의 볼륨/팬 조정하기	393
러버 밴드 포인트 추가하기	393
러버 밴드의 조정하기	393
수치 입력으로 조정하기	395
가운데로 팬 러버밴드 설정하기	395
러버밴드 포인트 초기화하기/삭제하기	395
오디오 믹서.....	396
오디오 믹서로 조정하기	396
볼륨 차이를 유지하며 조정하기	399
지정 트랙만 재생하기/음소거하기	400
노멀라이즈	400
여러 클립의 오디오 레벨 노멀라이즈 (Normalization)	400
클립의 게인 값 확인하고 변경하기	400
부분적으로 볼륨 조정하기.....	401
파형 표시하기	401
순간 노이즈 제거하기 (V-소거 기능)	401
오디오 측정	402
시퀀스의 음량 측정하기	402
타임라인의 시작과 끝 점 사이의 라우드니스 측정하기	404
클립의 음량 측정하기	405
오디오 추가하고 편집하기	406
내레이션 및 사운드 효과 추가하기	406
보이스 오버로 대사 추가	406
변경한 오디오 재생	407
오디오의 오프셋.....	407
오디오 모니터링	408

11 장 내보내기

파일 형식으로 내보내기	410
파일 내보내기 전에 점검할 사항들	410
마커 설정	410
출력 형식	410
출력 설정 등록하기	412
내보내기로 출력하기	413
[파일로 출력] 대화상자	413
[Windows Media Video] 대화상자.....	415

프로젝트 설정과 다른 형식의 파일로 내보내기	415
AVI 형식	418
오디오 형식	418
돌비 디지털 프로페셔널 또는 돌비 디지털 플러스 형식	418
퀵타임 형식	420
BD 형식	420
MP4 형식	421
MPEG-2 형식	422
스틸 이미지 형식	423
플래쉬 비디오 (F4V) 형식	424
플래쉬 비디오 (FLV) 형식	424
AVCHD 형식	424
3DA1 형식으로 내보내기	425
XDCAM EX 형식	426
GF 형식	427
Infinity 형식	427
P2 형식	428
XDCAM 형식	428
XAVC S 형식	429
XAVC 형식	430
K2 (CMF) 또는 K2 (GXF) 형식	430
MXF 형식	432
입체영상 프로젝트 내보내기	433
프리셋으로 내보내기 설정 등록하기	434
내보내기 프리셋 만들기	434
내보내기 프리셋 삭제하기	435
내보내기 프리셋 가져오기(Import)	435
내보내기 프리셋 내보내기(Export)	435
여러 시퀀스/범위를 함께 내보내기	435
일괄 목록에 출력 범위를 등록하기	436
여러 범위를 함께 내보내기 (Batch Export)	436
일괄 목록에서 등록한 범위 삭제하기	438
디스크로 내보내기	439
DVD/BD로 내보내기	439
디스크로 내보내기	439
디스크로 디스크 이미지 파일을 쓰기	443
테이프로 내보내기	444
HDV 기기 (Generic HDV)로 내보내기	444
HDV 내보내기로 파일 내보내기	444
테이프로 출력한 파일 내보내기	444
DV 장치 (Generic OHCI)로 내보내기	446
테이프로 입체영상 프로젝트 내보내기	447
L/R을 결합하고 테이프로 내보내기	447
별도의 테이프로 L/R 내보내기	447
데크로 제어할 수 없는 기기로 내보내기	447

12 장 GV STRATUS와의 연계

GV STRATUS와의 연계 기능	450
플레이스홀더와 EDIUS 프로젝트에 할당 목록 연결하기	450
EDIUS 프로젝트에 플레이스홀더 연결하기	450
K2 클립 파일 가져오기 및 내보내기 설정	451
K2 서버 (SAN) 설정	451

브라우저 설정	452
K2 프로젝트 가져오기 설정	452
GV STRATUS 내보내기 설정	453
K2 자산 등록 설정	453
K2 미디어 서버에 의해 관리되는 K2 클립 가져오기	454
GV STRATUS에서 K2 Clip 파일 가져오기	454
소스 브라우저에서 K2 Clip 파일 가져오기	455
K2 Clip 형식으로 소스 캡처하기	456
K2 Clip 형식으로 캡처 시 코덱 상세 설정	456
K2 Clip 형식으로 캡처하기	457
K2 Clip 형식으로 일괄 캡처하기	458
K2 Media 서버에 클립 전송하기	459
빈에서 K2 Media 서버로 클립 내보내기	459
소스 브라우저에서 K2 Media 서버로 클립 내보내기	460
K2 클립 형식으로 파일 내보내기.....	460

13 장 부록

라이선스 관리	465
시리얼 넘버 관리	465
GV 라이선스 관리자 시작하기	465
온라인 환경에서 라이선스 이동하기	466
온라인 환경에서 라이선스 전송하기	466
온라인 환경에서 라이선스 복구하기	468
오프라인 환경에서 라이선스 복구하기	468
EDIUS 시스템 보고서	469
편집 워크플로우 및 각종 설정	470
편집 워크플로우	470
편집 환경 설정 (제한 사용자는 설정할 수 없습니다)	471
프로젝트 프리셋 새로 만들기 → 시작 대화상자 또는 시스템 설정	471
장치 프리셋 만들기 → 시스템 설정	471
기타 편집 환경 설정 → 시스템 설정	471
새로운 프로파일 만들기 → 시스템 설정.....	471
새로운 프로젝트 만들기.....	471
새로운 프로젝트 만들기 → 프로젝트 설정.....	471
소스 가져오기	471
카메라 또는 데스크에서 소스 캡처하기	471
파일 기반의 소스 복사하기	471
타임라인 편집하기.....	472
TC 프리셋과 채널 맵 구성 → 시퀀스 설정 또는 프로젝트 설정	472
편집 환경 사용자화 → 사용자 설정	472
비디오 레이아웃 수정하기.....	472
효과 수정하기	472
내보내기.....	472
파일로 출력하기 → 내보내기.....	472
기기로 내보내기	472
프로젝트 형식	473
VARICAM 기기에서 입력시 참고 사항	474
프로젝트 설정에 관한 참고 사항.....	474
장치 프리셋 등록	474
캡처 및 편집에 관한 참고 사항	474
VARICAM의 특징을 활용하여 비디오 촬영	474
"언더 크랭크 촬영" 과 "오버 크랭크 촬영"	474

퀵 모션으로 언더 크랭크 촬영을 사용할 경우의 참고 사항	475
슬로우 모션으로 오버 크랭크 촬영을 사용할 경우의 참고 사항	475
슬로우 모션/퀵 모션 촬영이 필요하지 않을 경우	475
키보드 바로가기	476
[편집]	476
[보기]	476
[타임라인]	476
[프리뷰]	477
[프리뷰 - 플레이어]	478
[프리뷰 - 레코더]	478
[트림]	478
[클립]	479
[클립 - 삭제]	479
[클립 - 선택]	480
[트랙]	480
[마커]	481
[모드]	481
[모드 - 멀티캠]	481
[캡처]	482
[렌더]	482
효과 목록	483
[비디오 필터]	483
[Color Correction]	483
[Anti Flicker]	483
[Emboss]	483
[Old Movie/Film]	483
[Chrominance]	483
[Sharpness]	483
[Stabilizer]	483
[Strobe/Freeze]	483
[Soft Focus]	483
[Select channel]	483
[Tunnel Vision]	483
[Video Noise]	484
[Blur]	484
[Blend Filters]	484
[Mask]	484
[Matrix]	484
[Mirror]	484
[Median]	484
[Mosaic]	484
[Motion Blur]	484
[Raster Wipe]	484
[Loop Slide]	484
[Block Color]	484
[Pencil Sketch]	484
[Stereoscopic Adjuster]	484
[Smooth Blur]	485
[Combine Filters]	485
[Gaussian Blur]	485
[Transform]	485
[오디오 필터]	485

[Graphic Equalizer]	485
[Delay]	485
[Tone Controller]	485
[High-pass Filter]	485
[Parametric Equalizer]	485
[Panpot Balance]	485
[Pitch Shifter]	485
[Low-pass Filter]	485
[트랜지션]	486
[2D]	486
[3D]	487
[GPU]	487
[SMPTE]	490
[Alpha]	491
[오디오 크로스페이드]	491
[Cut out/in]	491
[Cut out/Spline in]	491
[Cut out/Linear in]	491
[Spline out/Cut in]	491
[Spline out/in]	491
[Linear out/Cut in]	491
[Linear out/in]	492
[타이틀 믹서]	492
[Slide A]	492
[Slide B]	492
[Soft Slide]	492
[Soft Wipe]	492
[Fade Slide A]	492
[Fade Slide B]	492
[Laser]	492
[Wipe]	492
[Wipe Vertical]	492
[Wipe Horizontal]	492
[Fade]	492
[Blur]	493
[키어]	493
[Blend]	493
[Chromakey]	497
[Track Matte]	497
[Luminancekey]	497
VARICAM 기기로 내보내기	498
GV 브라우저	499
개요	499
GV 브라우저	499
EDIUS 플러그-인	499
GV 브라우저 구조	499
지원하는 형식	500
동작 환경	500
시작하기	500
시작방법	500
처음 시작할 때	500
화면 구성	501

주 대화상자 화면	501
소스 가져오기/소스 등록하기	504
기기에서 가져오기	504
폴더에서 가져오기	504
가져온 이력 검색하기	505
소스 관리하기	505
[즐거찾기]에 등록하기	505
클립 그룹화	505
정제된 검색	506
검색 조건에 맞는 클립을 그룹화	506
동영상 공유 사이트 또는 서버에 업로드하기	506
EDIUS와의 연계	507
소스 브라우저와의 연계	507
XML 파일로 연계	507
GV 브라우저에 대한 키보드 바로가기.....	508
메뉴 바	508
썸네일	508
도구 바	508
표시 바	508
프리뷰	509
전체 화면	509
[설정]	509
Grass Valley 제품 문의 및 기술지원.....	510

1 장

EDIUS

이 장에서는 EDIUS의 개요와 제품별 기능, 화면 구성 등을 설명합니다.

EDIUS

EDIUS Workgroup 8

EDIUS Workgroup 8은 빠른 실시간 편집과 쾌적한 조작성을 제공하고, 다양한 다른 시스템과의 상호 작용 워크플로우를 실현하는 방송을 위한 비선형 비디오 편집 소프트웨어입니다. 촬영한 소스를 변환하지 않고 원본 데이터를 그대로 취급할 수 있으므로 즉시성이 요구되는 뉴스와 라이브 이벤트의 현장에서 생산성이 비약적으로 향상됩니다. 이외에도 멀티 포맷 혼합 편집, 멀티캠 편집, 프록시 편집, 합성 및 효과, 타이틀 등 비선형 비디오 편집 소프트웨어의 기본 기능도 충실하고 편집기의 이미지를 자유롭게 표현할 수 있습니다. 또한 GV STRATUS와 K2와 원활한 연계를 통해 대규모 방송 시스템 구축도 가능합니다.

EDIUS Pro 8

EDIUS Pro 8은 빠른 실시간 편집과 쾌적한 조작성을 갖춘 다양한 카메라 포맷을 기본적으로 처리할 수 있는 비선형 비디오 편집 소프트웨어입니다. XAVC 및 AVC-Ultra 등 4K, 60/50p, 10-bit에 대응한 최신 포맷을 변환하지 않고 기본적으로 처리할 수 있으며, 방송과 영화, CM, 다큐멘터리, 프로모션 영상, 독립 제작 등 다양한 용도로 활용할 수 있습니다. 멀티 포맷의 혼합 편집, 멀티캠 편집, 프록시 편집, 합성, 효과, 타이틀, 소스 관리, Blu-ray/DVD 제작 등 고품질 영상 제작에 필요한 다양한 기능을 탑재하고 편집기로 창의력을 자유롭게 표현할 수 있는 마무리 도구입니다.

최소 구성

최소의 시스템 요구사항

운영체제

- Windows 7 64-bit (서비스팩 1 또는 그 이상)
- Windows 8/Windows 8.1 64-bit



- 각각의 OS의 물리적 메모리 한계는 "Memory"를 참조합니다.
"Memory" (▶ page 26)

CPU

- Intel Core 2, Intel Core iX CPU, 또는 그 이상
- 3GHz 이상의 속도를 가진 Intel 또는 AMD 싱글 코어 (다중 CPU 또는 멀티 코어 CPU를 권장)
- SSE3 (Supplementary SSE3) 지원

메모리

- 1 GB RAM (4 GB 이상 권장)
RAM의 최소 시스템 요구사항은 프로젝트에 따라 다릅니다.

프로젝트		RAM		비디오 메모리	
해상도	깊이	최소	권장사항	최소	권장사항
SD 및 그 이하	8-bit	1 GB	2 GB	256 MB	512 MB
	10-bit	2 GB	4 GB	512 MB	1 GB
HD	8-bit	2 GB	4 GB	512 MB	1 GB
	10-bit	4 GB	4 GB	1 GB	2 GB
HD 이상 (4K 포함)	8-bit	8 GB	12 GB (4K: 16 GB 이상)	2 GB	2 GB 이상
	10-bit	8 GB	12 GB (4K: 16 GB 이상)	2 GB	2 GB 이상

주의

- RAM의 최대 용량은 각각의 OS에 따라 다릅니다.
 - Windows 8 Enterprise/Windows 8 Pro/Windows 8.1 Enterprise/Windows 8.1 Pro, 64-bit: 512 GB
 - Windows 8/Windows 8.1, 64-bit: 128 GB
 - Windows 7 Ultimate/Windows 7 Enterprise/Windows 7 Professional, 64-bit: 192 GB
 - Windows 7 Home Premium, 64-bit: 16 GB (복잡한 4K 프로젝트는 비추천)
 - Windows 7 Home Basic, 64-bit: 8 GB (HD 이상의 프로젝트는 비추천)

그래픽 카드

- 1024x768 32-bit 이상을 지원
- Direct3D 9.0c 이상 및 PixelShader3.0 이후에 대응



- GPUfx 사용시의 비디오 메모리 최소 구성은 프로젝트에 따라 다릅니다.
- 각 프로젝트의 비디오 메모리의 최소 및 권장 구성은 "메모리"를 참조하십시오.
"Memory" (▶ page 26)

하드 디스크

- 설치에 6 GB 이상의 여유 공간이 필요
- 영상에 ATA100 / 7200 RPM 이상이 필요
 - 편집할 파일의 2 배의 공간이 필요
 - HD 이상의 프로젝트의 경우 RAID-0 이상 권장

광학 드라이브

- 블루레이 작성은 블루레이 드라이브가 필요
- DVD 작성은 DVD-R / RW 드라이브 또는 DVD + R / RW 드라이브가 필요

사운드 카드

- WDM 호환 사운드 장치

네트워크

- 정품 인증에 인터넷 환경이 필요

서비스 및 지원

- 90 일

주의

- VCR 또는 카메라 등 연결에는 FireWire 단자 (IEEE1394) 또는 USB 2.0 단자가 필요합니다.

EDIUS 8 제품별 기능 비교표

✓: 지원

—: 지원 안 함

	기능	EDIUS Workgroup 8	EDIUS Pro 8
지원하는 형식	Camera format (XAVC, XDCAM, XDCAM EX, P2, XF, AVCHD, RED, DSLR, etc.)	✓	✓
	CMF	옵션	—
	DNxHD	✓	옵션
	Dolby Digital Professional	옵션	—
캡처	AVI/MPEG-2 capture	✓	✓
	MXF capture	✓	✓
	CMF capture	옵션	—
	Edit while recording capture	✓	—
입력/출력	FTP upload/download	✓	—
	AAF	✓	✓ ^{*1}
	BD/DVD output (authoring)	✓	✓
	Output using the Quick sync Video	✓	✓
	Automatic registration of clip with EDIUS Watch Tool	✓	—
사양	64-bit native operation	✓	✓
	Support of multithread CPU	✓ ^{*2}	✓ ^{*3}
	Automatic update check of the software	—	✓
	Internet connection required for activation	✓	✓
	Using in online environment	✓	✓
	Using in offline environment	✓	—
	EDIUS ID	✓ ^{*4}	✓
설정	Pass-through of the audio bitstream	✓	—
	Pass-through of the ancillary data	✓	—
	Audio monitoring mode	✓	—
편집	Color correction	✓	✓
	Multicam editing	✓	✓
	Proxy editing	✓	✓
	Preroll editing	✓	—
	Title Insertion Mode	✓	—
	Vector scope, waveform	✓	✓
	Loudness meter	✓	—
	Voice over	✓	✓
	Effect	✓	✓
	Title	✓	✓
소스 관리	GV Browser	✓	✓
시스템	STORM 3G Elite/STORM 3G/STORM Pro/STORM MOBILE/HDSPARK Pro/HDSPARK	✓	✓
	Input/output hardware of another company ^{*5}	✓	✓
	Plug-in of another company ^{*6}	✓	✓
	Interaction with GV STRATUS	옵션	—
	K2 connection (SAN)	옵션	—
	K2 connection (FTP)	옵션	—
	Interaction with EDIUS XRE	✓	—

*1 DNxHD 사용을 위해 옵션 라이선스가 필요

*2 듀얼 CPU에 최적화

*3 싱글 CPU에 최적화

*4 EDIUS ID 등록은 옵션

*5 지원하는 하드웨어에 대해, GV 웹사이트 방문

“Our Website” (▶ page 510)

*6 지원하는 플러그인에 대해, GV 웹사이트 방문

“Our Website” (▶ page 510)

Grass Valley HQX 코덱

EDIUS는 4K 영상이나 60p 영상 등을 원본 포맷으로 불러들여 프레임 단위로 편집할 수 있습니다. 다만 그런 정보량이 많은 영상 편집은 PC에 큰 부하를 주게 되고 PC의 사양에 따라 쾌적한 환경에서 편집할 수 없을뿐만 아니라 만족스러운 재생이 되지 않을 수도 있습니다. 그런 경우는 편집에 최적의 매개 코덱으로 변환 작업의 효율화를 도모합니다.

Grass Valley HQX Codec은 EDIUS의 편집 성능을 극대화하는 매개 코덱입니다. 최대 8K / 60p / 10-bit까지 대응하고 모든 소스를 원본 포맷을 유지한 채 변환할 수 있습니다. 또한 Windows / Macintosh에 관계없이 사용할 수 있는 알파를 지원하는 무료 코덱을 제공하므로 컬러 그레이딩 및 컴포지션 작업에도 유연하게 대응할 수 있습니다.

GV HQX Codec은 단순한 편집 작업에 머무르지 않는 모든 워크플로우를 연결하는 매개 코덱로서의 가능성을 내포하고 있습니다.

■ 지원하는 형식

프레임 크기	24x24 에서 8192x4320 (픽셀)
프레임 레이트	최대 60 fps
깊이	8-bit/10-bit
알파 채널	지원
래퍼	QuickTime/AVI/MXF
운영체제	윈도우/맥킨토시

일반적으로 매개 코덱은 변환 마스터 화질의 열화를 생각해서 퀄리티에 중점을 두는 현장에서는 외면 당하기 쉽지만, GrassValley HQX Codec은 열화를 최소화하고 마스터 화질의 뛰어난 품질을 유지할 수 있습니다. 4:2:2 색공간, 프레임의 화면에 맞게 압축 비율을 변경하여 품질과 용량의 고급 균형을 유지하는 VBR, 변환을 반복하더라도 열화가 적은 높은 세대의 내성 등, 이벤트와 방송 등의 운영 환경에도 견딜 수 있는 높은 퀄리티를 가지고 있습니다.

■ 사양

색 공간	4:2:2
비트레이트	VBR (최대 7680 MB/s)
프레임 압축	인트라-프레임 압축

주의

- Grass Valley HQX Codec은 이미지에 따른 변동 비트레이트인 VBR을 사용하고, 변환하는 영상에 따라 용량이 늘어날 수 있으므로 가능한 한 고속, 대용량의 하드 드라이브를 사용하십시오.

화면 구성

EDIUS의 전체 화면 구성과 각 윈도우 및 팔레트에 대해서 설명합니다.

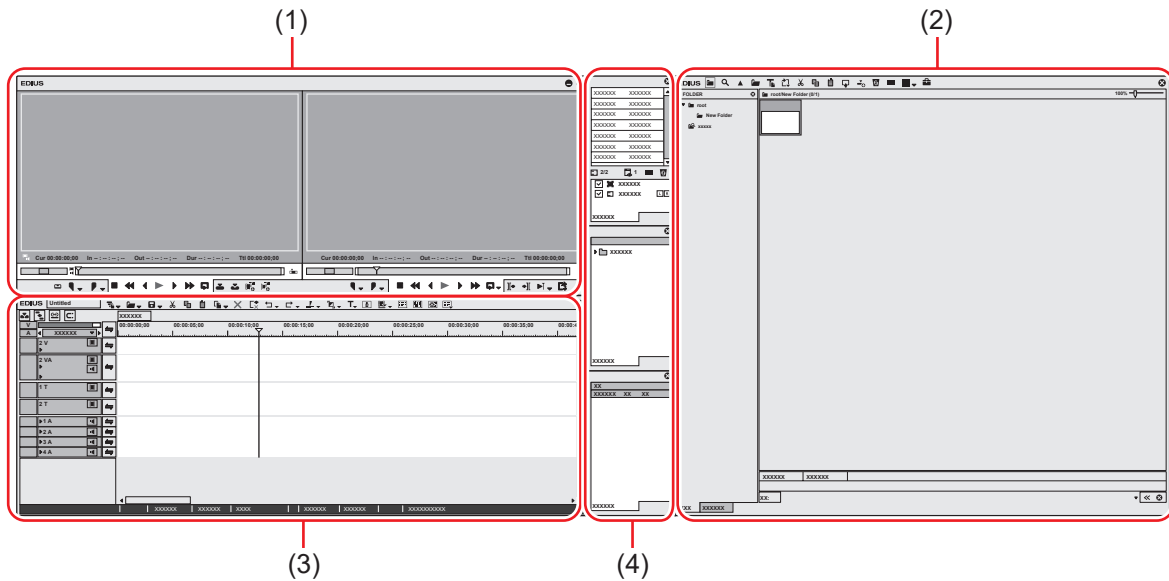
EDIUS의 화면 구성

EDIUS에는 다양한 윈도우가 표시되지만 총 7 개의 윈도우를 사용하여 작업하는 것이 기본입니다.

듀얼 모니터 환경에서 각 윈도우를 겹치지 않고 배치할 수 있기 때문에 편안하게 편집할 수 있습니다.

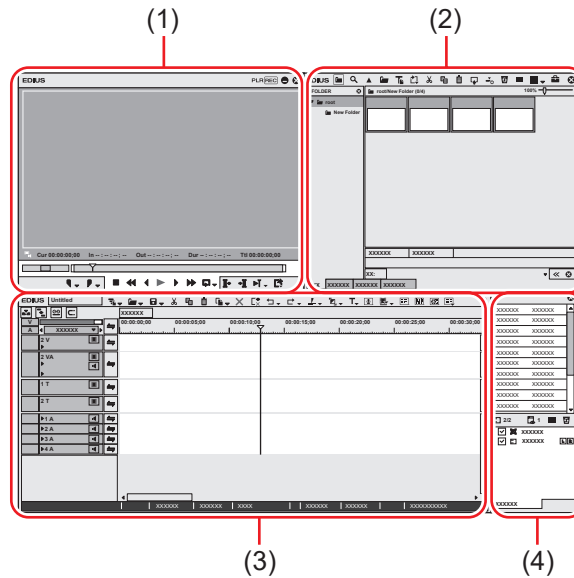
각 윈도우는 가장자리 또는 모서리를 드래그하여 크기 조절이 가능합니다. 또한 각 윈도우는 각각 스냅하기 때문에 쉽게 가장자리 또는 모서리에 맞출 수 있습니다. 원하는 윈도우 레이아웃을 저장할 수 있습니다.

듀얼 모니터 레이아웃



(1)	프리뷰 윈도우	영상을 확인하는 윈도우입니다. 왼쪽에 플레이어, 오른쪽에 레코더가 표시됩니다.
(2)	빈 윈도우/소스 브라우저 윈도우	빈 윈도우와 소스 브라우저 윈도우 탭을 클릭하여 전환합니다. 빈 윈도우 EDIUS로 가져온 클립을 관리하는 윈도우입니다. 소스 브라우저 윈도우 CD / DVD, AVCHD 카메라 등의 파일 기반 영상이나 음성이 녹화되어 있는 외부 기기의 소스 파일을 확인하는 윈도우입니다.
(3)	타임라인 윈도우	트랙에 클립을 배치하고, 효과를 적용하는 윈도우입니다.
(4)	팔레트 윈도우	[정보] 팔레트, [효과] 팔레트, [마커] 팔레트의 3 개의 팔레트가 있습니다.

단일 모니터 레이아웃



(1)	프리뷰 윈도우
(2)	빈 윈도우/[효과]팔레트/[마커]팔레트/소스 브라우저 윈도우
(3)	타임라인 윈도우
(4)	[정보]팔레트



- 여러 개의 윈도우를 맞춤 경우 그 하나의 크기를 조정하면 스냅하고 있는 모든 윈도우가 연동하여 크기가 조정될 수 있습니다. 키보드의 Shift 키를 누른 채 크기를 조정하면 선택한 윈도우만 크기를 조정합니다. 그러나 Windows 설정에 따라 이 기능이 동작하지 않을 수도 있습니다.

프리뷰 윈도우

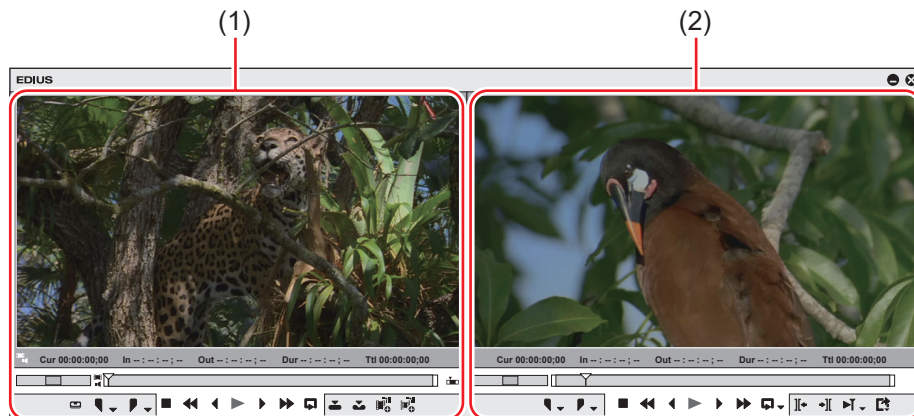
프리뷰 윈도우를 싱글 모드와 듀얼 모드로 전환할 수 있습니다.

메뉴 모음에서 [View]를 클릭하고, 싱글 모드와 듀얼 모드 간에 프리뷰 윈도우를 전환하려면 [Single Mode] 또는 [Dual Mode] 듀얼 모드를 클릭합니다.

“Menu Bar” (▶ page 32)

듀얼 모드

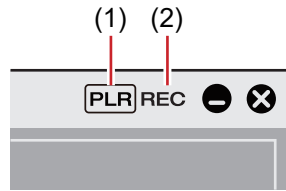
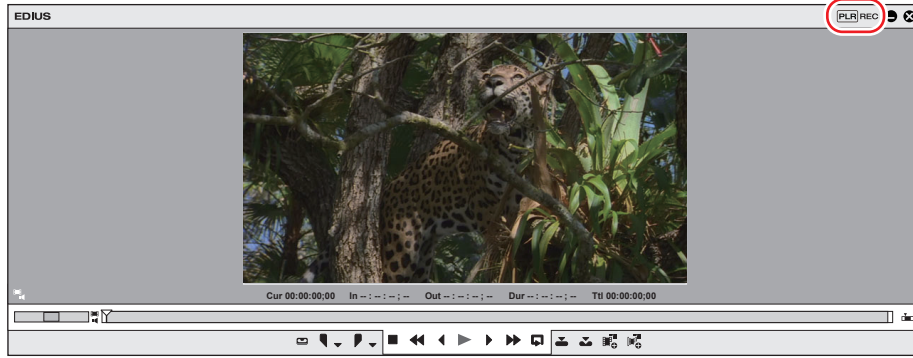
듀얼 모드에서 왼쪽은 플레이어, 오른쪽은 레코더가 표시됩니다.



(1)	플레이어	클립을 확인하는 데 사용하는 윈도우입니다. 빈 윈도우에 클립을 볼 수 있고 소스를 캡처하고 시작과 끝 점을 설정할 수 있습니다.
(2)	레코더	타임라인을 확인하는 데 사용하는 윈도우입니다. 효과를 적용한 영상과 합성한 영상도 실시간으로 확인할 수 있습니다.

싱글 모드

프리뷰 윈도우상에 플레이어와 레코더 중 하나를 표시하고 전환하면서 사용합니다.



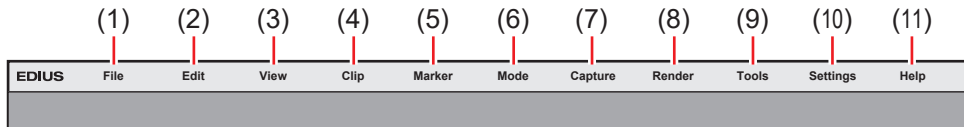
(1)	플레이어로 변경	플레이어를 표시합니다.
(2)	레코더로 변경	레코더를 표시합니다.

다른방법

- 플레이어/레코더로 전환: [Tab]

메뉴 바

작업의 대부분은 메뉴 바에서 할 수 있습니다. 클릭하여 항목을 선택합니다.



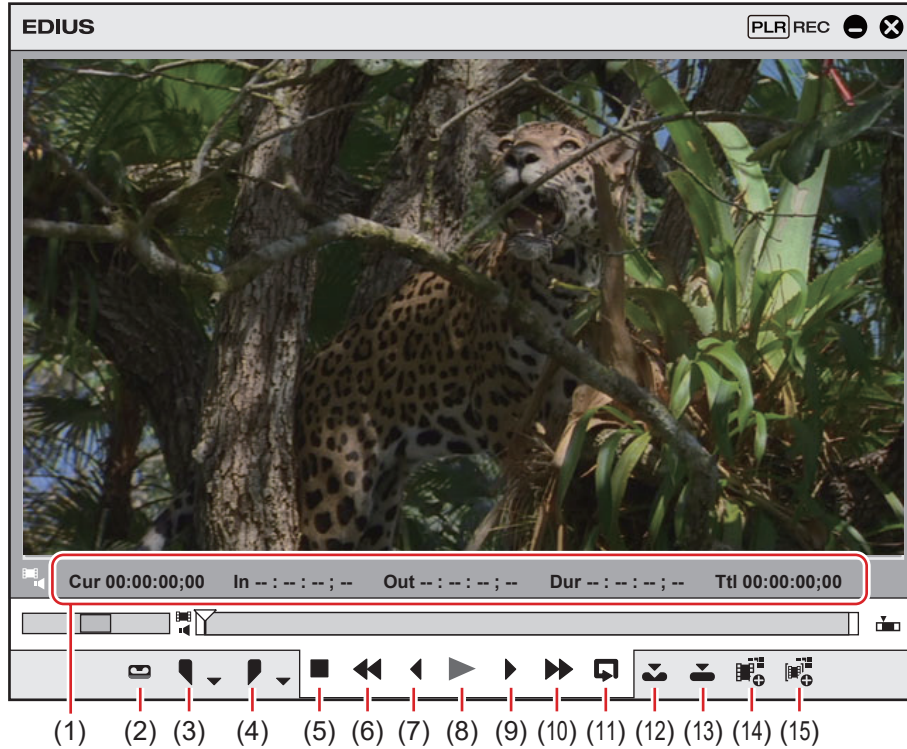
(1)	[파일]	프로젝트 만들기 또는 저장, 프로젝트와 클립의 관리, 편집한 영상의 출력, EDIUS 종료 등이 있습니다.
(2)	[편집]	컷 포인트 추가, 클립 삭제, 실행 취소, 재실행 등의 편집 기능을 수행할 수 있습니다.
(3)	[보기]	윈도우, 팔레트, 기능의 표시/숨김, 윈도우 레이아웃 관리, 듀얼 모드/싱글 모드의 전환, 전체 화면 미리보기 등 표시에 대한 설정을 할 수 있습니다.
(4)	[클립]	새로운 클립 생성, 클립 링크 또는 숨김 설정, 레이 아우터의 시작, [Time Effect] 설정 구성 등을 수행 할 수 있습니다.
(5)	[마커]	마커 추가/제거 또는 마커 목록 가져오기/내보내기 등 마커를 설정할 수 있습니다.
(6)	[모드]	트림 모드와 멀티 캠 모드 등 편집 모드를 설정할 수 있습니다.
(7)	[캡처]	[Capture] 대화상자 또는 [Voice Over] 대화상자 시작, 기기 선택 등을 할 수 있습니다.
(8)	[렌더]	다양한 방법으로 편집중인 클립의 렌더링을 할 수 있습니다.
(9)	[도구]	Disc Burner, MPEG TS Writer 등의 도구를 시작할 수 있습니다.
(10)	[설정]	프로젝트 프리셋이나 하드웨어 장치 프리셋을 설정할 수 있는 시스템 설정, 타임코드 표시 등을 설정할 수 있는 화면 디스플레이와 키보드 단축키 등을 설정할 수 있는 사용자 설정과 같은 다양한 설정 메뉴가 있습니다.
(11)	[도움말]	온라인 설명서를 보거나 사용자 등록 등을 할 수 있습니다.



- 설치 후 사용자 등록을 하려면 메뉴 바에서 [Help]를 클릭한 다음, [User Registration]을 클릭합니다.
- 시리얼 번호를 추가 등록하려면 메뉴 바에서 [Help]를 클릭한 다음, [Serial number registration]을 클릭합니다.
시리얼 번호 등록 후 기능을 활성화하려면, EDIUS를 다시 시작해야 합니다.
- 다음 조작으로, 사용 방법 등을 도움말에서 볼 수 있습니다.
 - 메뉴 모음에서 [Help]를 클릭한 다음, [Help]를 클릭합니다.
 - 도움말 : [F1]
- 버전 정보를 표시하려면 메뉴 바에서 [Help]를 클릭한 다음, [Version Info]를 클릭합니다.

플레이어

이 윈도우는 소스 클립 재생이나 클립의 편집 시에 사용합니다.



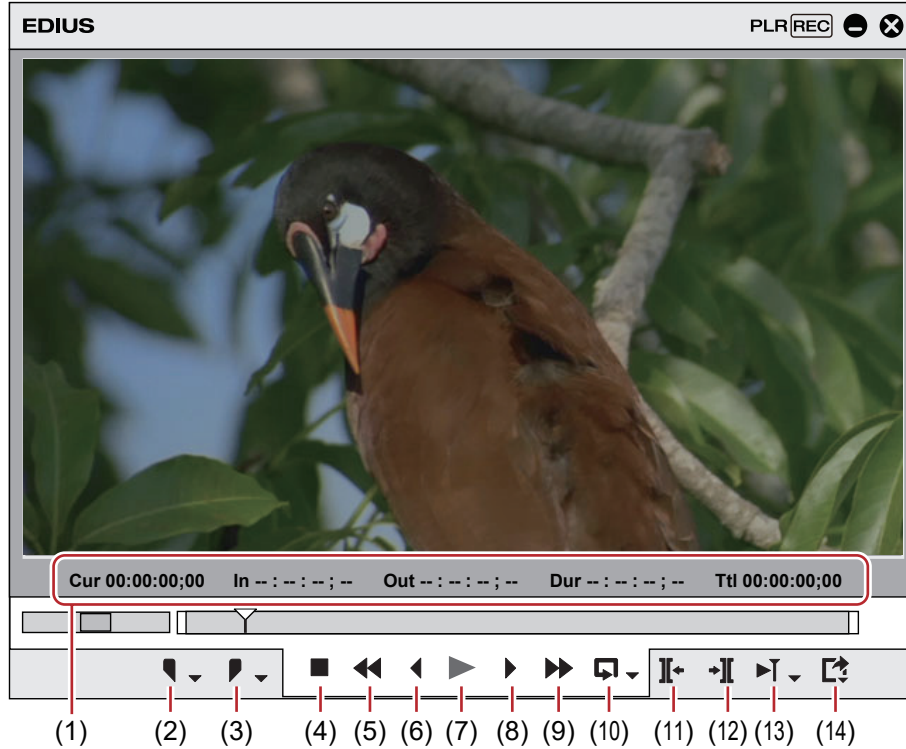
(1)	타임코드 영역	현재 재생 위치, 시작 점, 끝 점, 지속 시간, 원본의 길이를 표시합니다. 끝 점이 시작 점 전에 설정 되어 있으면 타임코드가 빨간색으로 표시 됩니다. 타임코드를 클릭하면 값을 변경할 수 있습니다. 또한 타임코드를 마우스 오른쪽을 클릭하면 복사하거나 붙여넣기를 할 수도 있습니다.
(2)	[입력 프리셋 1] - [입력 프리셋 8]	장치 프리셋을 입력 프리셋으로 할당하면, 클릭으로 간단하게 장치 프리셋을 표시할 수 있습니다.
(3)	[시작점 설정]	소스의 시작점을 설정합니다. [I]
(4)	[끝점 설정]	소스의 끝점을 설정합니다. [O]
(5)	[정지]	재생을 멈춥니다. [K], [Shift] + [↓]
(6)	[리뷰]	재생을 빠르게 되감습니다. 클릭할 때마다 4배속에서 12배속 사이를 반대방향으로 재생 속도를 전환합니다. [J]
(7)	[이전 프레임]	클릭할 때 마다 뒤로 1 프레임씩 되돌립니다. 클릭한 상태를 유지하면 반대 방향으로 등속 재생합니다. 데크 작업의 경우, 되감기합니다. [←]
(8)	[재생]	소스를 순방향으로 재생합니다. 재생 중에 클릭하면 일시정지하고, 클릭하면 다시 재생됩니다. [Enter], [Space]
(9)	[다음 프레임]	클릭할 때마다 정방향으로 1 프레임 씩 진행됩니다. 클릭한 상태를 유지하면 정방향으로 등속 재생합니다. 데크 작업의 경우, 프레임 재생을 합니다. [→]
(10)	[빨리 감기]	빨리 감기합니다. 클릭할 때마다 4 배속에서 12 배속 사이를 순방향으로 재생속도를 전환합니다. [L]
(11)	[반복]	시작과 끝 점 사이를 반복해서 재생합니다. [Ctrl] + [Space]
(12)	[타임라인에 삽입]	타임라인 커서의 위치에서 클립을 삽입하여 배치합니다. [] "Insert/Overwrite Mode" (▶ page 229)
(13)	[타임라인에 덮어쓰기]	타임라인 커서의 위치에서 클립을 덮어쓰기로 배치합니다. [] "Insert/Overwrite Mode" (▶ page 229)

1 장 EDIUS - 화면 구성

(14)	[플레이어의 클립을 빈에 추가]	플레이어에 표시된 클립을 빈에 등록합니다. [Shift] + [Ctrl] + [B]
(15)	[서브클립을 빈에 추가]	클립으로 설정한 시작점과 끝점의 범위를 서브클립으로 복사하고 빈에 등록합니다. 서브 클립은 원본 클립 (마스터 클립)와 같은 소스를 참조합니다.

레코더

이 윈도우는 타임라인의 재생이나 클립의 편집 시에 사용합니다.



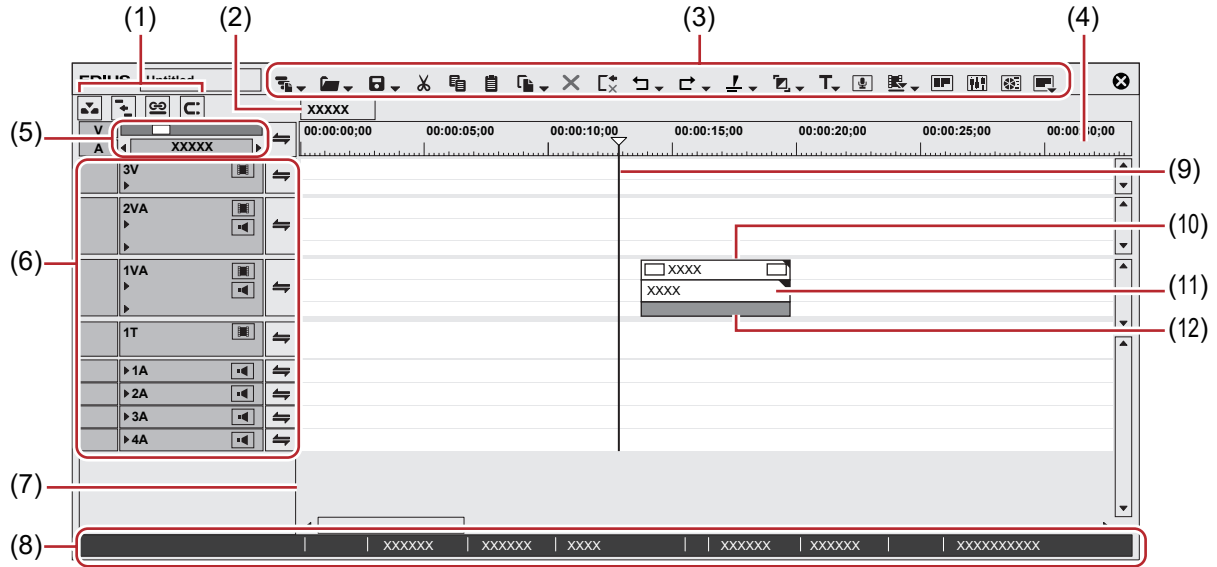
(1)	타임코드 영역	현재 재생 위치, 시작 점, 끝 점, 지속 시간, 원본의 길이를 표시합니다. 끝 점이 시작 점 전에 설정 되어 있으면 타임코드가 빨간색으로 표시 됩니다. 타임코드를 클릭하면 값을 변경할 수 있습니다. 또한 타임코드를 마우스 오른쪽을 클릭하면 복사하거나 붙여넣기를 할 수도 있습니다.
(2)	[시작점 설정]	타임라인 상의 특정 위치에 시작점을 설정합니다. [I]
(3)	[끝점 설정]	타임라인 상의 특정 위치에 끝점을 설정합니다. [O]
(4)	[정지]	타임라인의 재생을 멈춥니다. [K], [Shift] + [↓]
(5)	[리뷰]	타임라인을 빠르게 되감습니다. 클릭할 때마다 4배속에서 12배속 사이를 반대방향으로 재생 속도를 전환합니다. [J]
(6)	[이전 프레임]	클릭할 때마다 뒤로 1 프레임씩 되돌립니다. 클릭한 상태를 유지하면 반대 방향으로 등속 재생 합니다. 데크 작업의 경우, 되감기합니다. [←]
(7)	[재생]	소스를 순방향으로 타임라인을 재생합니다. 재생 중에 클릭하면 일시정지하고, 클릭하면 다시 재생 됩니다. [Enter], [Space]
(8)	[다음 프레임]	클릭할 때마다 타임라인을 정방향으로 1 프레임 씩 진행됩니다. 클릭한 상태를 유지하면 정방향으로 등속 재생합니다. 데크 작업의 경우, 프레임 재생을 합니다. [→]
(9)	[빨기 감기]	타임라인을 빨리 감기합니다. 클릭할 때마다 4 배속에서 12 배속 사이를 순방향으로 재생속도를 전환합니다. [L]
(10)	[반복]	타임라인의 시작과 끝 점 사이를 반복해서 재생합니다. 타임라인 전체를 반복 재생할 수도 있습니다. [Ctrl] + [Space]

(11)	[이전 편집점으로 이동]	타임라인 커서 위치의 왼쪽에 있는 편집점 (클립의 경계, 타임라인의 시작 점, 끝 점 등)에 타임라인 커서를 이동합니다. [A], [Ctrl] + [←]
(12)	[다음 편집점으로]	타임라인 커서 위치의 오른쪽에 있는 편집점에 타임라인 커서를 이동합니다. [S], [Ctrl] + [→]
(13)	[현재 영역 재생]	타임라인 커서 주위를 재생합니다.
(14)	[내보내기]	출력(내보내기) 관련 메뉴를 표시합니다.

타임라인 윈도우

트랙에 클립을 배치하거나 효과를 적용하는 윈도우입니다.

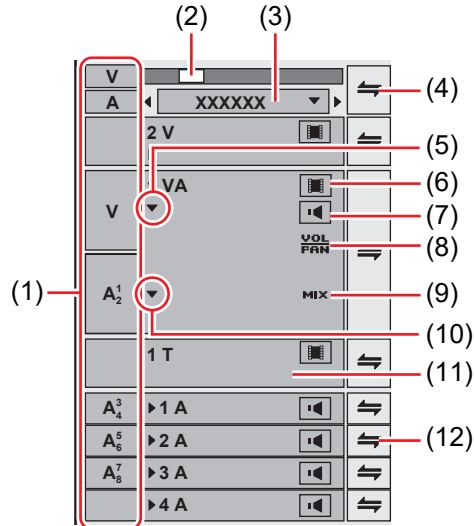
클립은 타임라인의 왼쪽에서 오른쪽으로 시계열에 배치합니다.



(1)	모드 바	편집 모드 전환 버튼이 배치되어 있습니다. 버튼 형식이나 정렬은 사용자화 할 수 있습니다. “Switching the Editing Mode” (▶ page 229) “Operation Button Settings” (▶ page 148)
(2)	시퀀스 탭	타임라인에 클립을 하나의 단위로 취급하기 위한 탭입니다.
(3)	운영 버튼들	편집 작업을 수행하는 버튼이 배치되어 있습니다. 배치하는 버튼의 종류와 정렬 순서는 사용자화 할 수 있습니다. “Operation Button Settings” (▶ page 148)
(4)	타임 스케일	타임라인의 시간의 척도를 나타냅니다.
(5)	타임 스케일 설정	시간 단위의 표시 단위를 변경할 수 있습니다. “Time Scale Settings” (▶ page 226)
(6)	트랙 헤더	각 트랙의 음소거, 잠금, 채널 배분, 트랙 사이의 동기 설정 등 다양한 설정이 있습니다. 트랙을 추가하거나 삭제할 수 있습니다. “Track Header” (▶ page 221)
(7)	타임라인	클립을 배치하는 영역입니다. 트랙의 추가 또는 삭제 등이 가능합니다. “Placing Clips” (▶ page 234) “Track Operations” (▶ page 224)
(8)	상태 표시 줄	프로젝트를 열 때 로드된 파일 수 / 총 파일 수, 오프라인 클립의 개수, 클립 재생 상황, 편집 모드, 백그라운드 작업의 처리 상황 등을 표시하는 부분입니다. 모드 바와 타임라인의 운영 버튼에 마우스 커서를 가져다 놓으면, 버튼의 명칭이 왼쪽 아래에 표시됩니다.
(9)	타임라인 커서	타임라인의 재생 위치 및 편집 위치를 나타냅니다.
(10)	비디오 영역	클립에 영상이 있다는 것을 보여줍니다.
(11)	오디오 영역	클립에 오디오가 있다는 것을 보여줍니다. 확장하면 러버 밴드가 표시되고 볼륨 및 팬을 조정할 수 있습니다. “Adjusting the Volume and Pan of a Clip” (▶ page 393)
(12)	믹서 영역	키잉 등의 설정을 하는 부분입니다.

타임 스케일 설정/트랙 헤더

타임라인의 타임 스케일 설정과 트랙 설정을 이 영역에서 수행합니다.

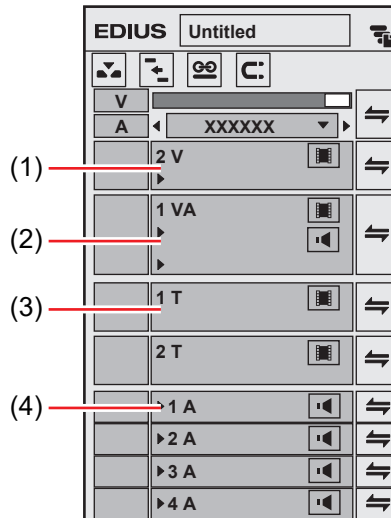


(1)	[트랙 패치]	클립을 플레이어에 표시하거나 빈에서 클립을 선택하면 해당 클립이 가지는 채널 (소스 채널) 이 트랙 패치에 표시됩니다. “Connecting/Disconnecting the Source Channel” (▶ page 234)
(2)	[타임 스케일 컨트롤러]	슬라이더를 드래그하여 표시 단위를 변경할 수 있습니다. 왼쪽으로 슬라이더를 이동하면 표시 단위가 작고, 오른쪽으로 이동하면 커집니다.
(3)	[타임 스케일 설정]	타임 스케일의 표시 단위를 변경합니다. 중앙부를 클릭 할 때마다 설정한 표시 단위와 [Fit]로 전환할 수 있습니다. • [Fit]으로 설정하면 표시 단위를 자동 조정하여 타임라인에 있는 모든 클립을 볼 수 있습니다.
(4)	[일괄 잠금 패널]	모든 트랙에 싱크 잠금을 ON/OFF로 설정하려면 클릭합니다. “Sync-lock (Synchronization)” (▶ page 229)
(5)	[오디오 확장 버튼]	오디오의 러버밴드를 표시하려면 클릭합니다. [Alt] + [S] “Adjusting the Volume and Pan of a Clip” (▶ page 393)
(6)	[비디오 소거]	소거 설정을 하면 그 트랙의 비디오 부분은 재생되지 않습니다. 소거된 트랙에 있는 클립의 비디오와 믹서 부분은 회색으로 표시됩니다. [Shift] + [W]
(7)	[오디오 소거]	소거 설정하면 그 트랙의 오디오 부분을 음소거합니다. 소거된 트랙에 있는 클립의 오디오 부분과 볼륨/팬 부분은 회색으로 표시됩니다. [Shift] + [S]
(8)	[볼륨/팬]	볼륨 조절 모드와 팬 조정 모드를 전환합니다. “Adjusting the Volume and Pan of a Clip” (▶ page 393)
(9)	[믹서]	투명도 조정 모드 on/off를 전환합니다. “Transparency” (▶ page 349)
(10)	[믹서 확장 버튼]	투명도의 러버밴드를 표시하려면 클릭합니다. “Transparency” (▶ page 349)
(11)	[트랙 패널]	트랙 선택/선택 해제를 전환하려면 클릭합니다.
(12)	[잠금 패널]	지정한 트랙의 동기 잠금 on/off를 설정하려면 클릭합니다. “Sync-lock (Synchronization)” (▶ page 229) 잠금 패널을 오른 클릭하고, 트랙을 잠그려면 [Track Lock]를 클릭합니다.

트랙 유형

트랙 추가, 삭제, 이동에 대한 상세 내용은 "Tracks"를 참조.

“Tracks” (▶ page 221)



(1)	V 트랙	영상 전용 트랙에서 비디오, 정지 이미지, 타이틀 클립을 배치합니다. 오디오가 있는 비디오 클립을 배치한 경우에는 오디오 부분이 절단됩니다.
(2)	VA 트랙	영상과 음성을 모두 유지합니다. 비디오, 오디오, 정지 이미지, 타이틀 클립을 배치할 수 있습니다.
(3)	T 트랙	제목 클립의 트랙입니다. 비디오, 정지 이미지, 타이틀 클립을 배치할 수 있습니다. 비디오에 타이틀을 오버레이하려면 이 트랙에 타이틀 클립을 만들과 배치합니다 “Title” (▶ page 366)
(4)	A 트랙	오디오 전용 트랙으로 오디오 클립을 배치합니다. 오디오가 있는 비디오 클립을 배치한 경우 비디오 부분이 절단됩니다. “Audio” (▶ page 392)

빈 윈도우

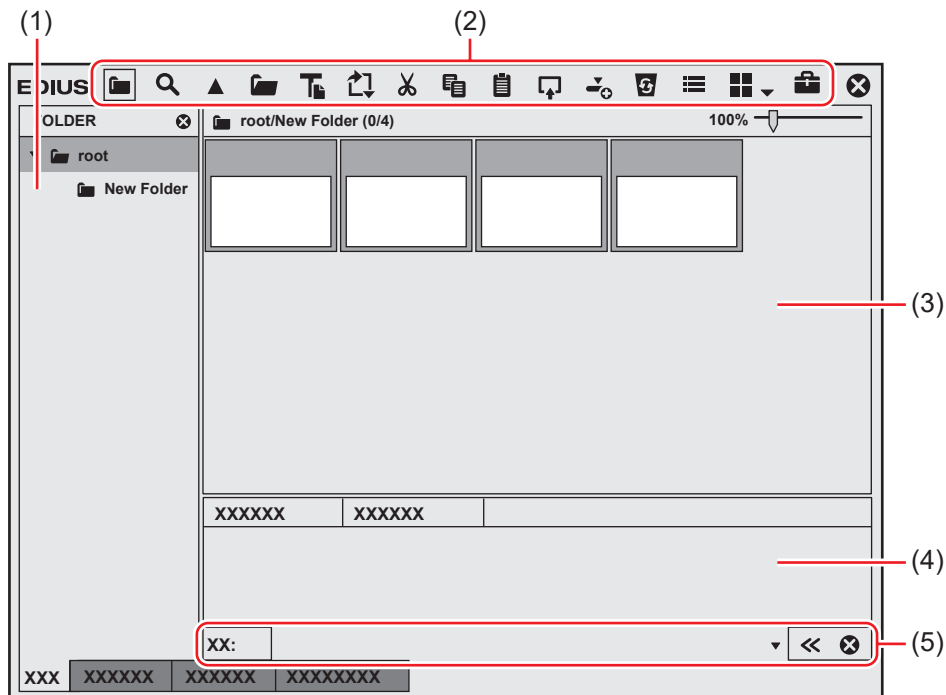
EDIUS에 가져온 클립을 관리하는 윈도우입니다.

폴더보기 표시/숨김으로 전환할 수 있습니다. 클립보기는 썸네일과 정보 등으로 표시 방법을 전환할 수 있습니다.

캡처한 클립을 검색하고, 목록을 표시하고, 관리할 수 있습니다.

클립 정보 (화면비 및 프레임 레이트, 포스터 프레임 등)의 확인이나 수정을 할 수 있습니다.

“Managing Clips” (▶ page 212)

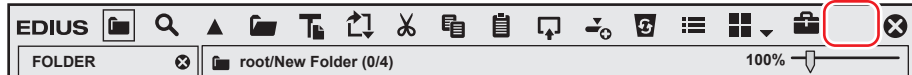


1 장 EDIUS - 화면 구성

(1)	폴더 보기	폴더를 계층화하고 클립을 정리할 수 있습니다. 폴더는 [root] 폴더에서 계층 구조로 만들 수 있으며, 소스를 포함하고있는 PC의 폴더마다 빈에 등록할 수 있습니다. “Operations in the Folder View” (▶ page 215)
(2)	운영 버튼	소스 등록하기 또는 복사하기와 클립 만들기 등 빈 윈도우에서 작업을 수행합니다.
(3)	클립 보기	폴더에 포함된 클립 목록을 표시합니다. “Operations in the Clip View” (▶ page 212)
(4)	메타데이터 보기	클립의 메타 데이터를 표시합니다.
(5)	검색 바	키보드의 [F3]을 누르면 표시됩니다. 폴더의 클립을 검색합니다.

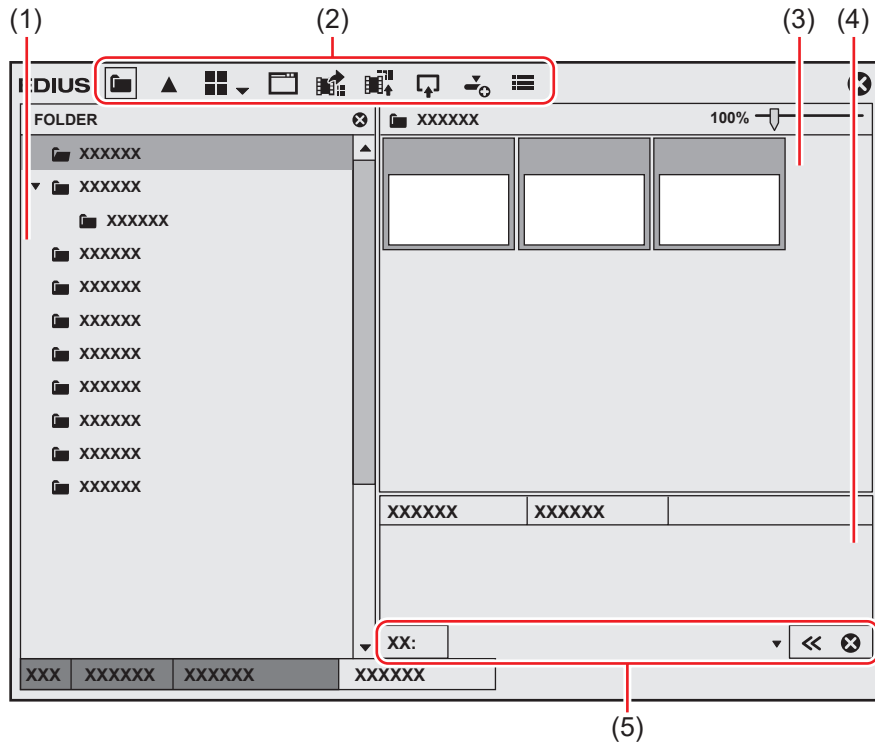


- 빈 윈도우의 버튼 표시 줄 (버튼이 없는 부분)을 더블 클릭하면, 빈 윈도우를 확장할 수 있습니다.



소스 브라우저 윈도우

CD/DVD 및 AVCHD 카메라와 같은 파일 기반의 영상이나 음성이 기록된 외부 기기의 미디어 파일을 확인하는 윈도우입니다. 폴더보기 표시/숨김으로 전환할 수 있습니다. 클립보기는 썸네일과 정보 등으로 표시 방법을 전환할 수 있습니다. 외부 기기의 소스를 검색하거나, 목록을 표시하거나, 빈으로 소스를 전송할 수 있습니다.



(1)	폴더 보기	PC와 연결되어 있는 장치나 드라이브가 트리에 표시됩니다. 장치 및 드라이브에 미디어를 삽입하면 트리에 미디어 이름이 표시되고 미디어 이름을 클릭하면 저장되는 파일이 클립 보기에 표시됩니다. 로컬 디스크를 참조하면 폴더보기에 표시할 대상을 시스템 설정에서 미리 등록해 둘 수 있습니다. “[Importer/Exporter]” (▶ page 96)
(2)	운영 버튼	다양한 작업을 수행합니다. 버튼의 종류나 운영은 장치에 따라 다릅니다. “Source Browser” (▶ page 174)
(3)	클립 보기	외부기기에 포함된 소스 파일 목록을 표시합니다.
(4)	메타 데이터 보기	소스 파일의 메타 데이터를 표시합니다.
(5)	검색 바	키보드의 [F3]를 누르면 표시됩니다. 외부 기기의 소스 파일을 검색합니다.



- 소스 브라우저 윈도우의 버튼 표시 줄 (버튼이 없는 부분)을 더블 클릭하면 윈도우를 확장할 수 있습니다.



팔레트 윈도우

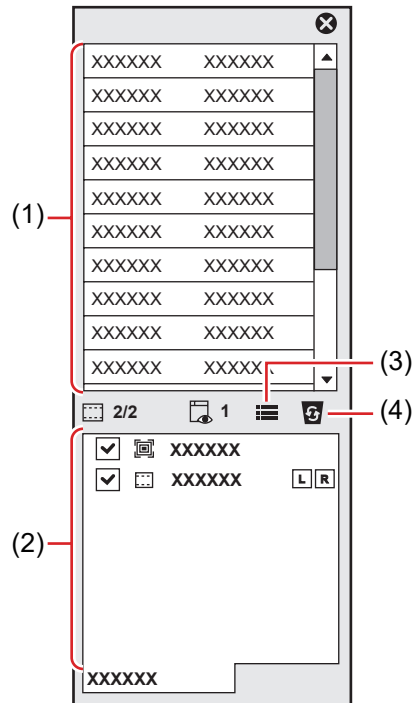
3 종류의 팔레트가 있습니다: 정보 팔레트, 효과 팔레트, 마커 팔레트

[정보] 팔레트

타임라인상에 배치된 클립의 정보를 보거나 적용한 효과를 조정할 수 있습니다.

- 타임라인에 배치한 클립 정보를 표시합니다.
- 설정한 효과 정보 표시, 효과 적용 여부, 순서를 설정합니다.
- 설정한 효과를 조정합니다.
- 클립에 비디오 부분이 있는 경우, 비디오 레이아웃을 설정합니다.

“Showing/Hiding [Information] Palette” (▶ page 356)



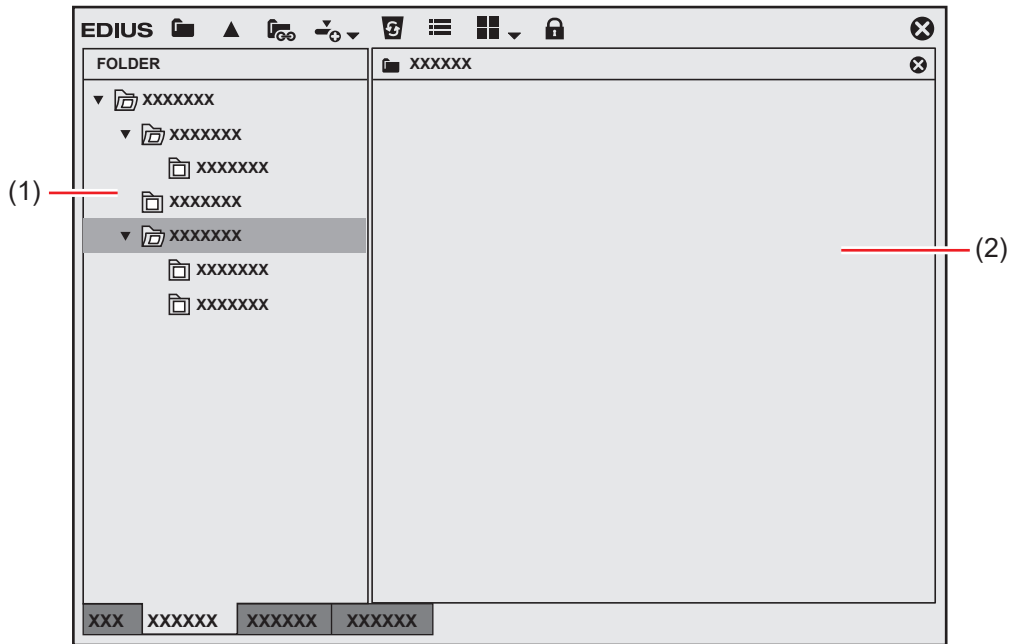
(1)	[정보 영역]	파일 이름과 지속시간 등의 정보가 표시됩니다. 표시되는 내용은 타임라인에서 선택한 대상에 따라 다릅니다.
(2)	[효과 목록]	목록에서 적용한 효과를 표시합니다. 설정한 효과를 프리셋으로 등록할 수 있습니다. “Registering Effects to [Effect] Palette” (▶ page 362) • 비디오 부분이 있는 클립의 경우 항상 [Layouter]가 표시됩니다.
(3)	[설정 대화상자 열기]	각 효과를 조정하는 설정 대화상자 또는 [Layouter] 대화상자를 표시합니다.
(4)	[삭제]	효과를 삭제합니다. [Layouter] 항목은 삭제할 수 없습니다.

[효과] 팔레트

효과는 영상의 밝기와 이미지의 색상 조정, 특수 효과와 비디오 합성을 하는데 사용합니다.

- 클립에 추가할 수 있는 비디오 효과 또는 오디오 효과 등이 등록되어 있습니다.
- 사용자 지정 효과를 등록하거나 삭제합니다.

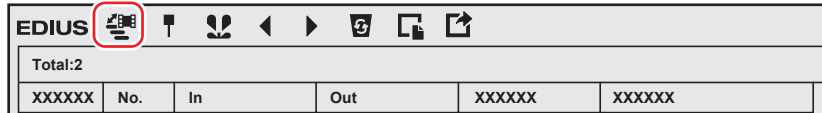
“Showing/Hiding [Effect] Palette” (▶ page 325)



(1)	[폴더 보기]	트리 구조에서 효과 폴더를 표시합니다.
(2)	[효과 보기]	선택한 폴더에서 효과의 내용을 표시합니다. 애니메이션이 있는 효과를 선택한 경우, 애니메이션이 표시됩니다.

[마커] 팔레트

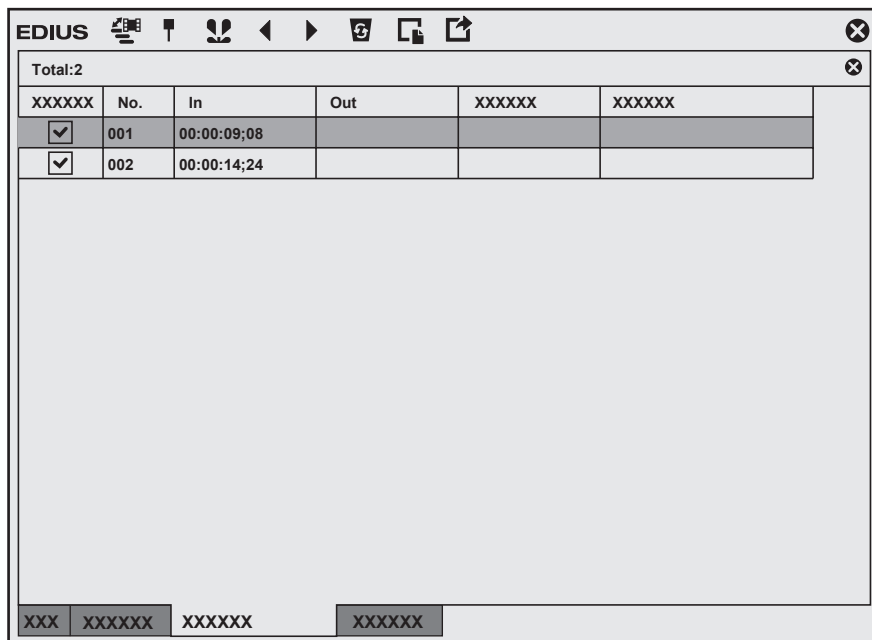
타임라인에 추가할 시퀀스 마커와 클립에 추가할 클립 마커를 관리합니다. [Sequence Marker]와 [Clip Marker] 목록 버튼을 클릭하면 전환됩니다.



■ [시퀀스 마커] 목록

- 시퀀스 마커를 설정하거나 삭제합니다.
- 원하는 시퀀스 마커로 이동하거나 주석을 추가합니다.
- 시퀀스 마커 목록 가져오기 및 내보내기를 수행합니다.

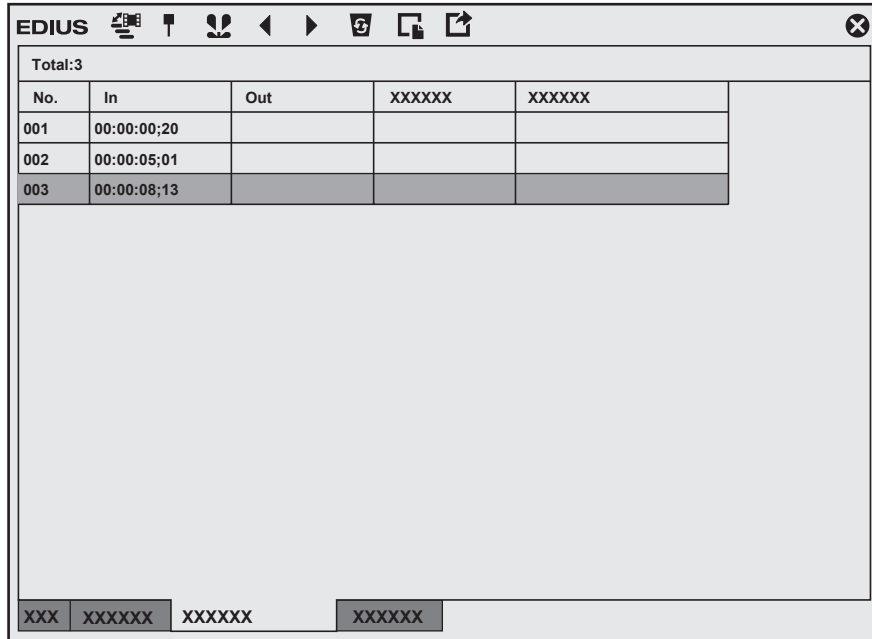
“Displaying the [Sequence Marker] List” (▶ page 288)



■ [클립 마커] 목록

- 클립 마커를 설정하거나 삭제합니다.
- 원하는 클립 마커로 이동하거나 주석을 추가합니다.
- 클립 마커 목록 가져오기 및 내보내기를 수행합니다.

“Displaying the [Clip Marker] List” (▶ page 282)



- 다음 단계로 3 개의 팔레트를 함께 표시/숨김을 할 수 있습니다.
 - 메뉴 모음에서 보기를 클릭한 다음, [Palette] → [Show All] (Hide All)를 클릭합니다.
 - 모두 표시 : [H]
- 3 개의 팔레트를 결합하고 통합할 수 있습니다. 또한 빈 윈도우나 소스 브라우저 윈도우에 각 팔레트를 구성할 수 있습니다.

“Combining Bin Window/Source Browser Window with a Palette” (▶ page 146)
- 팔레트의 버튼 표시 줄을 더블 클릭하면 팔레트를 확장할 수 있습니다.



수치 입력

키보드와 마우스로 수치 입력하기

설정 대화상자에서 수치 설정 작업에 대해 설명합니다.

수치를 직접 입력

키보드 [0] ~ [9]로 직접 숫자를 입력할 수 있습니다.

1) 설정 입력란을 선택하고 키보드에서 숫자를 입력합니다.

- HHMMSSFF (H: 시간, M: 분, S: 초, F: 프레임) 형식으로 입력할 수 있습니다. 예를 들어, 43초 21프레임을 입력할 경우, "43S21F"나 숫자로 "4321"을 입력합니다. 10분을 입력하면 "10M"또는 "100000"을 입력합니다. "3H2M1S0F"를 입력 한 경우에도 "03:02:01:00"입니다.

2) 키보드의 [Enter]를 누릅니다.

오프셋 입력

입력란에 대비 값을 입력할 수 있습니다.

1) 설정 입력란을 선택하고 현재 설정 값에서 대비 값을 입력합니다.

2) 키보드의 [Enter]를 누릅니다.

- 숫자 앞에 '-'를 입력하면 설정 값이 감소합니다.
- 숫자 앞에 "+"를 입력하면 설정 값이 증가합니다.



- 오프셋 입력은 타임코드 입력 시에만 사용할 수 있습니다.

방향 키로 설정

키보드의 키를 사용하여 숫자를 입력할 수 있습니다.

1) 설정 입력란을 선택하고 키보드의 방향키 (↑, ↓, ←, →)를 사용하여 설정 값을 변경합니다.

2) 키보드의 [Enter]를 누릅니다.

마우스 휠로 입력

설정 값을 마우스 휠로 변경할 수 있습니다. 마우스 휠은 마우스 중앙에 있는 버튼입니다.

1) 설정 입력란에 마우스 커서를 가져다 놓습니다.

- 마우스 커서 모양이 바뀝니다.

2) 숫자를 클릭하고 마우스 휠을 회전합니다.

다른 방법

설정 입력란에 마우스 오른쪽 버튼을 누른 상태에서 위쪽으로 드래그하면 수치가 증가합니다. 드래그를 하고 있는 동안은 계속 증가합니다. 드래그한 위치에서 마우스를 멀리할수록 수치가 커집니다.

- 마찬가지로 마우스 오른쪽 버튼을 누른 채 아래로 드래그하면 수치가 감소합니다.
- 마우스 왼쪽 버튼을 누른 상태에서 위쪽으로 드래그하면 마우스의 이동량 만큼 증가합니다. 마찬가지로 아래로 드래그하면 감소합니다. 이 경우 마우스를 움직이지 않으면 수치는 변하지 않습니다.

2 장 설치

이장에서는 EDIUS 설치 방법에 대해서 설명합니다.

설치/인증

설치 전에

이 섹션은 EDIUS를 설치하기 전에 주의 사항 및 준비에 대해 설명합니다.

주의

- 설치를 시작하기 전에 상주 소프트웨어를 포함한 다른 모든 응용 프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
- Administrator 권한 (PC의 관리자 등)을 가진 계정에서 설치 작업을 수행합니다.
- 설치되는 응용 프로그램 및 설치에 필요한 설치 파일은 모델에 따라 다를 수 있습니다.
- 설치 전에, 이전의 EDIUS 버전을 제거해야 합니다. 설치하기 전에, 키보드 단축키 등의 사용자 정의된 설정 파일을 백업하고 설치된 EDIUS를 제거합니다.
- EDIUS의 동작은 QuickTime이 필요합니다. 다운로드 버전을 구입 한 경우, 사전에 Apple사의 홈페이지에서 QuickTime을 다운로드 하고 설치한 후에 EDIUS를 설치해야 합니다.

EDIUS 설치하기

주의

- 본 제품을 사용하기 위해서는 설치 시 표시되는 사용권 계약에 동의해야 합니다. 사용권 계약에 동의하지 않을 경우 [Cancel]을 클릭하여 설치를 중지하고 서면으로 저희 고객 센터로 연락 주시기 바랍니다.
 - 사용권 계약은 내용을 스크롤하여 반드시 모든 내용을 숙지하시기 바랍니다.
 - 설치가 성공적으로 완료되지 않을 경우 사용자의 안티 바이러스 소프트웨어 (보안 소프트웨어)의 제조사 홈페이지나 당사 홈페이지에서 최신 정보를 확인해 주시기 바랍니다.
- “Our Website” (▶ page 510)

1) PC에 이전의 EDIUS 버전이 설치되어 있는 경우, 이전 버전의 EDIUS를 제거합니다.

- 설치 제거 화면에서 [Perform the deactivation later.]를 선택하고 설치 제거를 계속하고, PC를 리부팅합니다.

2) 설치 파일(.exe)을 더블 클릭합니다.

- EDIUS를 설치하려면 화면의 지시를 따릅니다.

라이선스 인증하기

EDIUS를 사용하려면 시리얼 번호의 인증이 필요합니다. 시리얼 번호가 인증되어 있지 않으면 EDIUS를 시작할 수 없습니다.



- EDIUS ID 기능을 사용할 수 있습니다. EDIUS ID 인증 또는 등록은 온라인 환경이 필요합니다.

주의

- 시리얼 번호의 인증은 온라인 또는 오프라인에서의 인증이 필요합니다.

1) 바탕화면에서 [EDIUS] 아이콘을 더블 클릭합니다.

- EDIUS를 처음 시작할 때만 시리얼 번호 입력 화면이 표시됩니다.

2) 시리얼 번호를 인증합니다.

- 화면 지시에 따라 시리얼 번호를 인증합니다.

- 시리얼 번호가 올바르게 인증되면 EDIUS ID의 입력 화면이 표시됩니다.



- 시리얼 번호는 왼쪽 박스에 6 자리, 오른쪽 란에 16 자리의 문자열을 입력합니다.
- 일련 번호는 재발급되지 않으므로 분실하지 않도록 잘 보관하십시오.
- 다음 작업에서도 시리얼 번호를 등록할 수 있습니다.
 - EDIUS의 [Help] → [Serial number registration]을 클릭합니다.
 - LicenseManager를 시작하고 [Online activation]을 클릭합니다.

“Starting up GV LicenseManager” (▶ page 465)

주의

- 업그레이드 버전을 설치하려면 이전 버전의 EDIUS의 일련 번호를 입력하라는 메시지가 표시 될 수 있습니다. 필요에 따라, 갖고 있는 계신 EDIUS의 시리얼 번호를 입력합니다.

3) EDIUS ID.를 인증합니다.(옵션)

- 화면에 따라 EDIUS ID 인증합니다.
EDIUS ID가 올바르게 작동되면 갖고 있는 시리얼 번호와 EDIUS ID가 연계되고, EDIUS가 시작됩니다.
- EDIUS ID를 등록하지 않은 경우, EDIUS ID를 등록하기 위해 [Create EDIUS ID]를 클릭합니다.
- EDIUS ID가 활성화되지 않은 경우, [Skip]을 클릭합니다. EDIUS가 시작됩니다.



- '이메일 주소'란에는 EDIUS ID 등록시 입력한 이메일 주소를 입력합니다.
- [Password] 입력란에는 EDIUS ID 등록시 입력한 비밀번호를 입력합니다.
- EDIUS ID에 대한 상세한 내용은 "EDIUS ID"를 참조합니다.
- “EDIUS ID” (▶ page 45)
- PC에 등록된 EDIUS ID 대상 제품의 모든 시리얼 번호 정보가 EDIUS ID와 연계됩니다.

EDIUS ID

EDIUS ID는 소유하고 있는 EDIUS 라이선스를 사용자와 연결하는 온라인 ID 기능입니다. 시리얼 번호의 첫 인증시 시리얼 번호와 EDIUS ID를 연계하여, 라이선스의 보안을 더욱 철저히 하고 라이선스의 고유성을 보장합니다. 또한 EDIUS ID에 의해 로그인 할 회원 Web 사이트인 「EDIUS ID Web」은 보유하고 있는 시리얼 번호 정보를 언제든지 볼 수 있습니다.

EDIUS ID 만들기

주의

- EDIUS ID 사용은 본 설명서 및 Web상의 주의 사항을 충분히 이해한 상태에서 실시하십시오.
- EDIUS ID Web의 권장 환경은 다음과 같습니다.
 - 브라우저 : 인터넷 익스플로러 9, 인터넷 익스플로러 10, 파이어폭스, 크롬
 - 운영체제 : 윈도우 7, 윈도우 8

1) EDIUS ID 웹 로그인 페이지가 표시됩니다.

- 다음 URL로 액세스합니다.
<http://wwwapps.grassvalley.com/edius8register>

2) [EDIUS ID registration]을 클릭합니다.

- 정보 등록 화면이 표시됩니다.

3) 필요한 항목을 입력하고 등록합니다.

- 예비 등록 접수 화면이 표시됩니다. 영구적으로 등록하는 절차를 설명하는 사전 등록 완료 전자 메일이 등록된 이메일 주소로 전달됩니다.

주의

- 등록 이메일 주소 및 비밀번호는 반드시 다른 ID 서비스와 다른 것을 사용하십시오. 여러 서비스에서 사용하는 이메일 주소와 암호는 무단 액세스의 위험이 높아집니다.
- 등록한 이메일 주소 및 비밀번호는 중요한 정보가 되기 때문에 절대 다른 사람에게 알려주지 마십시오. 만일 메일 주소 및 암호가 유출된 경우 즉시 변경하십시오. 본 시스템과 관련되지 않은 이메일 주소 및 비밀번호의 유출에 대해서는 보장할 수 없습니다.
- 예비 등록 완료 메일의 유효 기간은 48시간입니다. 48시간 이내에 본 등록 절차를 완료하십시오. 유효 기간 내에 완료하지 못한 경우 임시 등록에서 등록한 정보는 삭제됩니다.
- 이전에 등록된 적이 있는 이메일 주소는 사용할 수 없습니다.

4) 이메일에 기재된 영구 등록 URL을 클릭합니다.

- 영구 등록이 완료되고, 영구 등록 완료 화면이 표시됩니다. EDIUS ID 등록이 완료됩니다.

EDIUS ID 웹

EDIUS ID Web에 로그인하면 시리얼 번호의 확인과 시험판 버전을 얻는 등 다양한 멤버십 기능을 사용할 수 있습니다.

로그인

1) EDIUS ID 웹 로그인 페이지를 표시합니다.

2) [E-mail]과 [Password]를 입력하고, [Login]을 클릭합니다.

- [E-mail] 란에는 EDIUS ID 등록시 입력한 이메일 주소를 입력합니다.
- [Password] 입력란에는 EDIUS ID 등록시 입력한 비밀번호를 입력합니다.
- 로그인을 한 후 내 페이지가 표시되고, 다양한 멤버십 사이트 기능을 사용할 수 있습니다.



- 이메일 주소 또는 비밀번호를 잊어 버린 경우, [Forgot your email address or password?]를 클릭하고 화면의 지시에 따라 다시 설정합니다.

내 페이지

내 페이지는 로그인 후에 표시되는 페이지입니다. EDIUS ID에 연계되는 시리얼 번호 정보를 확인할 수 있습니다.

[제품명]	제품명 표시
[시리얼 번호]	시리얼 넘버 표시
[버전]	버전 정보 표시
[초기 인증 날짜]	인증을 처음 실행한 날짜 표시
[만료]	유효 일자 표시
[텍스트 입력 란]	자유 기입란



- EDIUS ID와 연계되는 제품은 다음과 같습니다.
 - EDIUS 8 (EDIUS Workgroup 8, EDIUS Pro 8)
 - EDIUS 7 (EDIUS Elite 7, EDIUS Pro 7)
 - EDIUS 6.5 (EDIUS Elite, EDIUS Pro 6.5)
 - EDIUS Neo 3.5
 - EDIUS Express
 - 위의 제품에 대한 옵션 라이선스
- EDIUS Pro 8 시험판 버전도 EDIUS ID와 연계됩니다.

주의

- 각 제품과 연결된 시리얼 번호의 정보는 고유의 라이선스로 잠겨 있습니다.

내 계정

EDIUS ID에서 등록한 다양한 정보를 수정할 수 있습니다.

주의

- 등록 정보를 변경한 경우, EDIUS 시작할 때 EDIUS ID 재인증이 필요할 수 있습니다.

시험판 버전

시험판 버전을 다운로드 할 수 있습니다. 얻고자 하는 시험판 버전을 선택하고 [Send]를 클릭합니다. 등록된 메일 주소로 시험판 정보를 기재한 이메일이 전달됩니다.

주의

- 시험판 버전 받기는 한 개 제품에 대해 한 번입니다.

로그아웃

1) 화면의 상단에 [Log Out]을 클릭합니다.

- EDIUS ID 웹에서 로그아웃합니다.

사용자 등록

설치 중 또는 설치 후 사용자 등록을 할 수 있습니다. 사용자 등록은 온라인 환경이 필요합니다.

사용자 등록

1) EDIUS를 시작합니다.

2) 메뉴바에서 [Help]를 클릭하고, [User Registration]를 클릭합니다.

- 웹 브라우저가 시작되고 사용자 등록 페이지가 표시됩니다. 화면상의 지시에 따라 사용자를 등록합니다.

설치 제거

주의

- 제거하기 전에 상주 소프트웨어를 포함한 다른 모든 응용 프로그램 소프트웨어를 종료합니다.
- Administrator 권한 (PC의 관리자 등)이 있는 계정으로 제거 작업을 수행합니다.
- 여기에서는 Windows 7에서의 제거 방법을 설명합니다.

- 1) 시작 메뉴 표시를 위해 [Start]를 클릭하고, [Control Panel]을 클릭합니다.
- 2) [Uninstall a program]을 클릭합니다.
- 3) [EDIUS]를 선택하고, [Uninstall]을 클릭하고, 화면상의 지시에 따라 설치 제거합니다.

3 장

시작/프로젝트

이장에서는 EDIUS의 시작 방법과 프로젝트 생성에 대해서 설명합니다.

시작하기

여기서는 EDIUS 시작 방법, 처음 시작할 때 작업 및 응용프로그램 종료 방법에 대해 설명합니다.

시작 방법

다음은 EDIUS를 시작하는 방법을 설명합니다.

1) 바탕화면에서 EDIUS 아이콘을 더블 클릭합니다.

- [Start Project] 대화상자가 표시됩니다.
“[Start Project] Dialog Box” (▶ page 50)

다른 방법

- Windows 7의 경우, 시작 메뉴를 표시하고 [Start]를 클릭하고 [All Programs] → [Grass Valley] → [EDIUS]를 클릭합니다.
- Windows 8의 경우, 시작 화면을 표시하고, 타일이 없는 위치에서 오른 클릭을 하고, 설치된 모든 프로그램을 표시하고 [All apps]을 클릭하고,, [Grass Valley] → [EDIUS]를 클릭합니다.
- Windows 8.1의 경우, 시작 화면의 왼쪽 아래에 있는 아래쪽 화살표를 클릭하고 모든 앱을 표시하고, [EDIUS]를 클릭합니다.

[Start Project] 대화상자

[프로파일 목록]	윈도우 레이아웃 및 시스템 설정, 사용자 설정 등을 프로파일마다 관리하고 전환할 수 있습니다. “Editing Environment Management” (▶ page 118)
[새로운 프로젝트]	EDIUS를 처음 시작할 때 클릭하면 [Create Project Presets] 마법사가 시작됩니다. 새 프로젝트 사전 설정을 만든 후 새 프로젝트 파일을 만들 수 있습니다. “Creating New Project Presets at Initial Start-up” (▶ page 53) 기존 프로젝트 프리셋이 등록되어 있는 경우, 클릭하면 [Project Setting] (단순 구성) 대화상자가 표시되고 새 프로젝트 파일을 만들 수 있습니다. “Creating a New Project (Simple Settings)” (▶ page 53)
[프로젝트 열기]	클릭하면 파일 [Open] 대화상자가 표시되고 기존 프로젝트 파일을 열 수 있습니다.
[최근 작업한 프로젝트]	최근에 사용한 프로젝트 작업한 프로젝트 파일이 최신에서 표시됩니다. 파일을 더블 클릭하면 프로젝트 파일이 열립니다. 항목 이름을 클릭할 때마다 오름차순, 내림차순으로 전환됩니다. 또한 항목 이름을 오른 클릭하여 표시할 항목을 클릭하면 표시/숨김으로 전환할 수 있습니다. 프로젝트의 기록을 삭제하려면 파일을 선택, 오른 클릭을 하고 작업 이력 지우기 또는 모든 기록 지우기를 클릭합니다. 프로젝트 파일이 없는 경우에는 표시되지 않습니다.
[열기]	프로젝트 파일을 엽니다.
[종료]	EDIUS를 종료합니다.

처음 시작

설치 후 처음 시작했을 때는, 시리얼 번호를 등록하고, EDIUS의 편집 작업에 사용되는 프로젝트 파일을 저장할 위치를 지정하고, 다른 항목을 설정합니다.

1) “라이선스 인증하기”에서 1에서 3단계를 수행합니다..

- “Activating the License” (▶ page 44)
- 인증이 완료되면, [Folder Settings] 대화상자가 표시됩니다.

2) 프로젝트 파일이 저장될 폴더를 지정하기 위해 [Browse]를 클릭하고, [OK]를 클릭합니다.

- 프로젝트 파일을 저장할 대상을 설정합니다. 다음에는 프로젝트를 만들 때, 지정한 폴더에 저장됩니다.



- 프로젝트 파일의 저장 위치는 OS 등의 시스템이 설치되어 있는 드라이브 이외로 설정하는 것을 권장합니다.

3) [OK]를 클릭합니다.

- [Start Project] 대화상자가 표시됩니다.

- 처음 시작했을 때는, 계속해서 프로젝트 프리셋 (프로젝트 형식)을 만듭니다. “Creating New Project Presets at Initial Start-up”을 진행합니다.
“**Creating New Project Presets at Initial Start-up**” (▶ page 53)



- [User Settings]의 [Application] → [Project File]에서 프로젝트 폴더의 저장 위치를 변경할 수 있습니다.
“**[Project file]**” (▶ page 110)

종료

프로젝트 종료하기

편집 중인 프로젝트 파일을 닫고 [Start Project] 대화상자로 돌아갑니다.

1) 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Exit Project]를 클릭합니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

- 프로젝트를 저장하지 않으려면 [No]를 클릭합니다. 작업을 취소하려면 [Cancel]을 클릭합니다.

EDIUS 종료하기

EDIUS의 종료 방법을 설명합니다.

1) 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Exit]를 클릭합니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

- 프로젝트를 저장하지 않으려면 [No]를 클릭합니다. 작업을 취소하려면 [Cancel]을 클릭합니다.

다른 방법

- 프리뷰 윈도우에서 [x]를 클릭합니다.
- EDIUS 종료: [Alt] + [F4]

프로젝트 만들기

새로운 프로젝트 만들기

EDIUS를 시작하거나 시작한 후 새 프로젝트를 만드는 방법에 대해 설명합니다.
 프로젝트를 만들려면 먼저 대상 포맷에 맞게 프로젝트 형식을 설정하고 프로젝트 프리셋으로 등록합니다.
 EDIUS 응용프로그램에 따라 프로젝트 프리셋이 미리 등록되어 있습니다. 대상 포맷에 맞게 프로젝트 프리셋을 선택합니다.

처음 시작할 때 새로운 프로젝트 프리셋 만들기

EDIUS를 설치한 후 처음 시작할 때 만들 프로젝트 형식을 설정하고 프리셋으로 등록해 두고 있습니다.

1) [Start Project] 대화상자에서 [New Project]를 클릭합니다.

- [Create Project Presets] 마법사가 시작됩니다.

2) [Size], [Frame Rate], [Bit]의 순서대로 각 항목에 1 개 이상 체크하고 [Next]를 클릭합니다.

- EDIUS에서 만들려는 프로젝트의 형식에 맞게 비디오 크기 및 프레임 레이트, 비디오 양자화를 설정합니다.
 다중의 체크 박스에서 각 항목을 선택할 수 있습니다.



- 비디오 양자화 비트 수를 10 bit로 설정하면 10 bit 정밀도를 보유하고 편집할 수 있습니다. 그러나 사용하는 효과에 따라 8 bit가 되는 경우도 있습니다. 10bit 지원 포맷에 대한 각 포맷의 사양을 참조하시기 바랍니다.

3) 내용 확인

- 2 단계에서 설정한 내용에 해당하는 형식이 표시됩니다.
 체크가 들어간 형식의 프리셋이 작성되므로 필요에 따라 사용하지 않는 형식을 체크하고 해제합니다.



- [Back]을 클릭하여 설정을 다시 할 수 있습니다.

4) [Completed]를 클릭합니다.

[Project Settings](쉬운 구성) 대화상자가 표시되고 사용 가능한 프리셋 설정으로 만든 프로젝트 프리셋이 아이콘으로 표시됩니다.

“[Project Settings] (Simple Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

주의

- 만든 프로젝트 프리셋 설정을 변경하려면 [System Setting]의 [Application] → [Project Preset]에서 합니다.
 프로젝트 프리셋 추가도 시스템 설정에서 합니다. 4 단계에서 사전 설정을 [Customize]에 체크를 넣어 설정을 변경하더라도 변경은 사전에 반영되지 않으므로 주의해 주십시오.

“[Project Preset]” (▶ page 94)

새로운 프로젝트 만들기 (단순 설정)

EDIUS를 시작할 때 기존 프로젝트 프리셋을 선택하고 프로젝트를 만듭니다.

1) [Start Project] 대화상자에서 [New Project]를 클릭합니다.

- [Project Setting] (단순 설정) 대화상자가 표시됩니다.
 “[Project Settings] (Simple Settings) Dialog Box” (▶ page 54)



- 처음 시작할 때 [Create Project Presets] 마법사가 시작됩니다.
 “Creating New Project Presets at Initial Start-up” (▶ page 53)

2) [Project File]의 [Project Name]에서 프로젝트 이름을 입력합니다.

3) 프로젝트 프리셋을 선택하고 [OK]를 클릭합니다.



- [Cancel]을 클릭하면 [Start Project] 대화상자로 돌아갑니다.

[프로젝트 설정] (단순 설정) 대화상자

[프로젝트 파일]	[프로젝트 이름] 입력란을 클릭하고 프로젝트 이름을 입력합니다. [폴더] 프로젝트의 위치를 설정합니다. 변경하려면 [...]를 클릭하고 폴더를 선택합니다. [Create folder with project name] 에 체크를 넣으면 대상 폴더에 프로젝트 이름의 폴더를 만듭니다.
[프리셋 목록]	등록된 프로젝트 프리셋 설정이 표시합니다. 아이콘을 더블 클릭하면 선택한 프로젝트 프리셋으로 새로운 프로젝트 파일을 엽니다.
[사용자 정의]	체크하면 기존 프로젝트 프리셋 (렌더링 포맷과 트랙 수 등)을 변경하여 새로운 프로젝트 파일을 만들 수 있습니다. 기존 프로젝트 프리셋 설정 내용은 변경되지 않습니다. “Creating a New Project (Detailed Settings)” (▶ page 54) 제한된 사용자에게 프로필을 사용하는 경우 프로젝트 프리셋의 고급 설정을 변경할 수 없습니다.
[설명]	[Presets List]에서 선택된 프로젝트 프리셋 설정을 표시합니다.

새로운 프로젝트 만들기 (상세 설정)

EDIUS를 시작할 때 기존 프로젝트 프리셋 설정 (렌더링 포맷과 트랙 수 등)을 일시적으로 변경하여 새로운 프로젝트를 만들 수 있습니다.

주의

- 여기에서 설명하는 작업은 설정 변경이 원래 프로젝트 프리셋에 반영되지 않습니다.
 처음 시작 시 이후에 프로젝트 프리셋을 새로 만들거나 프로젝트 프리셋 설정 내용을 변경하려면 [System Setting]의 [Application] → [Project Preset]에서 합니다.
“[Project Preset]” (▶ page 94)

1) [Project Setting] (쉬운 설정) 대화상자에서 [Project File]의 [Project Name]에 프로젝트 파일 이름을 입력합니다.

- “[Project Settings] (Simple Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

2) 프로젝트 프리셋을 선택합니다.

3) [Customize]를 체크한 다음, [OK]를 클릭합니다.

- [Project Setting] (상세 설정) 대화상자가 표시됩니다.
“[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

4) 프로젝트를 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

[프로젝트 설정] (고급 설정) 대화상자

[비디오 프리셋]	일반적으로 사용되는 비디오 포맷의 목록입니다. 목록에서 출력시 환경에 맞는 비디오 포맷을 선택합니다.
[오디오 프리셋]	일반적으로 사용되는 오디오 포맷의 목록입니다. 목록에서 출력시 환경에 맞는 오디오 포맷을 선택합니다.
■ (확장 버튼)	클릭하면 세부 설정을 할 수 있습니다.

[고급 설정]	확장 버튼을 클릭하면 [Video Preset]과 [Audio Preset]에서 선택한 포맷을 바탕으로 고급 설정을 지정할 수 있습니다. 회색으로 표시된 항목은 설정을 변경할 수 없습니다 [프레임 크기] 목록에서 프레임 크기를 선택합니다. 사용자 지정을 선택하면 픽셀 단위로 숫자를 입력하여 설정할 수 있습니다. (가로 폭 4의 배수를 지정해야 합니다. 최대 픽셀 값은 4096 × 2160 입니다.) [화면비율] 목록에서 화면 비율을 선택합니다. [프레임 레이트] 목록에서 프레임 속도를 선택합니다. [필드 순서] 인터레이스의 경우 필드 순서를 선택할 수 있습니다. [비디오 채널] 목록에서 출력 채널 (색상/알파 채널)을 선택합니다. [YCbCr]를 선택하면 색상 채널만 출력합니다. [YCbCr + Alpha]를 선택하면 색상 채널과 알파 채널을 출력합니다. [비디오 양자화 비트레이트] 목록에서 비디오 양자화 비트 수를 선택합니다. [풀다운 형식] 프레임 속도가 24p 또는 23.98p 경우에만 설정할 수 있습니다. 23.98p의 영상을 59.94i 또는 59.94p 영상 신호로 변환할 때 변환 방법을 선택합니다. [Pulldown (2-3-2-3)]은 매끄럽게 재생할 수 있지만, 재편집에는 적합하지 않기 때문에 최종 출력을 목적으로 하는 경우에 선택합니다. [Advanced pulldown (2-3-3-2)]은 매끄러운 떨어지지 만 편집 도중의 임시 파일을 만들 때 선택합니다. [입체 영상 편집] 3D 편집을 할 경우 사용을 선택합니다. 입체영상 편집 모드로 설정됩니다. “Stereoscopic Edit Work low” (▶ page 318) [샘플링 레이트] 목록에서 오디오 샘플링 레이트를 선택합니다. [오디오 채널] 목록에서 오디오 채널 수를 선택합니다. [오디오 양자화 비트레이트] 목록에서 오디오 양자화 비트 수를 선택합니다.
[셋업]	[렌더 포맷] 편집 작업의 렌더링 및 파일 출력에 사용되는 기본 코덱을 선택합니다. RGB, UYVY, YUY2, RGBA, v210는 비압축 AVI입니다. 코덱은 [Detail]을 클릭하여 렌더링 품질을 설정할 수 있습니다. “Detailed Settings for Codec” (▶ page 56) [오버스캔 크기] 오버스캔을 사용하려면 비율을 입력합니다. 입력 범위는 "0"~"20" 입니다. 오버스캔을 사용하지 않을 때는 "0"을 입력합니다. [오디오 참조 레벨] 음성 기준 레벨을 설정합니다. [Audio Mixer] 대화상자를 VU미터로 전환하여 표시하면 설정한 음성 기준 레벨이 "0"으로 눈금이 표시됩니다. [Resampling method] 레이아웃으로 영상을 변형할 때 리샘플링 방법을 선택합니다. “Video Layout” (▶ page 262)
[시퀀스 셋업 (기본 값)]	시퀀스를 새로 만들 때의 기본 설정입니다. [TC 프리셋] 타임라인의 시작 타임코드를 입력합니다. [TC 모드] 프로젝트 설정이 NTSC 포맷인 경우 타임코드를 드롭 프레임으로 표시할지 논드롭 프레임으로 표시할지 여부를 선택합니다. [전체 길이] 완성 시의 전체 길이를 고정하여 설정할 경우에 수치 입력으로 설정합니다. 설정해 두면 설정한 길이를 초과하는 부분의 타임라인의 색이 바뀝니다.
[트랙 (기본 값)]	프로젝트 또는 시퀀스를 생성할 때 기본 트랙 수, 채널 맵입니다. [V 트랙]/[VA 트랙]/[T 트랙]/[A 트랙] 클립을 넣을 트랙 수를 설정합니다. 트랙은 프로젝트를 연 후에도 임의로 추가 또는 삭제할 수 있습니다. [채널 맵] [Audio Channel Map] 대화상자에서 각 트랙의 오디오 출력 채널을 설정할 수 있습니다. “Configuring Audio Channel Map” (▶ page 57)

“Entry of Values” (▶ page 42)



- [Video Channel]을 [YCbCr + Alpha]로 설정한 경우 알파 채널을 갖고 출력할 수 있는 포맷은 Grass Valley HQ AVI, Grass Valley HQ QuickTime, Grass Valley HQX AVI, Grass Valley HQX QuickTime, 무압축 (RGBA) AVI입니다.
- 4K 및 비디오 포맷 이외의 해상도 (정사각형 모양 해상도 등) 등의 형식으로 프로젝트를 만들려면, [Setup]의 [Render format]에서 다음 코덱을 선택합니다.
 - [Grass Valley HQX SuperFine]

- [Grass Valley HQX Fine]
- [Grass Valley HQX Standard]
- [Grass Valley HQX Offline]

주의

- 프로젝트 설정에 대한 올바른 렌더링 형식을 선택하지 않은 경우 렌더 포맷 항목이 빨간색으로 표시되고 설정을 완료할 수 없습니다.

코덱 상세 설정

[Project Setting] (고급 설정) 대화상자에서 각 코덱의 렌더링 품질을 설정할 수 있습니다.

“[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

Grass Valley HQ AVI/Grass Valley HQX AVI/HQ MXF/HQX MXF

항목의 상세한 내용은 [System Setting]의 [Hardware] → [Device Preset]에서 프리셋 마법사의 [Setting - Grass Valley HQ] / [Setting - Grass Valley HQX] 대화상자를 참조하십시오. 기본값으로 저장을 클릭하면 현재 설정을 기본값으로 저장합니다.

“[Settings - Grass Valley HQ]/[Settings - Grass Valley HQX] Dialog Box” (▶ page 127)

MPEG2 Program Stream

■ [기본 설정] 탭

[세그먼트 인코딩]	체크하면, 소스를 편집하지 않은 부분은 재인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다.
[크기]	화질을 선택합니다.
[품질/속도]	품질을 목록에서 선택합니다. 품질이 높을수록 인코딩 시간이 걸립니다.
[비트 레이트]	비트 레이트 형식을 선택합니다. [CBR]은 고정된 전송 속도로 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average (bps)]에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력해서 할 수도 있습니다. [VBR]는 가변 전송률이며, 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수를 변화 시킵니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 효율적으로, 품질의 균일화를 꾀할 수 있습니다. [Average(bps)]와 [Maximum (bps)] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력할 수 있습니다.

■ [확장 설정] 탭

[필드 순서]	인터레이스의 경우 필드 순서를 선택할 수 있습니다.
[크로마 포맷]	YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다.
[프로파일 및 레벨]	프로파일 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]과 [4:2:2]의 경우 프로파일은 Main Profile과 422 Profile이 됩니다. SD 화질 시 레벨은 Main Level, HD 화질 시 레벨은 High Level이 됩니다. 프로파일 및 레벨은 [Chroma Format]에서 선택한 포맷에 따라 변경됩니다.
[GOP 구조]	MPEG는 일정한 프레임 수를 1그룹으로 압축 / 신장, 컷 편집 등은 GOP 단위로 이루어집니다. GOP는 독립적으로 이미지를 재현할 수 있는 "I 프레임", 이전 이미지 간의 차이만을 기록하고 재현하는 "P 프레임", 앞뒤의 이미지의 차이에서 재현하는 "B 프레임"이 있습니다. GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]를 선택합니다. [I-Frame Only]는 I 이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉬워지지만 데이터 양은 커집니다.
[이미지 수]	한그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다.
[Closed GOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완성됩니다. 데이터의 양은 증가하지만 GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로 체크를 해제하십시오.

MPEG2 - GF I frame only (100 Mbps)/MPEG2 - GF Long GOP (50 Mbps)/MPEG2 - XDCAM HD422/ MPEG2 - XDCAM HD LP/MPEG2 - XDCAM HD SP/MPEG2 - XDCAM HD HQ

설정할 수 있는 항목은 [MPEG2 Program stream]와 동일합니다.

“MPEG2 Program Stream” (▶ page 56)

MPEG2 MXF

[세그먼트 인코딩]	체크하면, 소스를 편집하지 않은 부분은 재인코딩 하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다.
[비트레이트]	비트레이트 형식을 선택합니다. [CBR]은 고정된 전송 속도로 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average (bps)]에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력해서 할 수도 있습니다. [VBR]는 가변 전송률이며, 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수를 변화시킵니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 효율적으로, 품질의 균일화를 꾀할 수 있습니다. [Average(bps)]와 [Max] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력할 수 있습니다.
[품질/속도]	품질을 목록에서 선택합니다. 품질이 높을수록 인코딩 시간이 걸립니다.
[필드 순서]	인터레이스의 경우 필드 순서를 선택할 수 있습니다.
[GOP 구조]	MPEG는 일정한 프레임 수를 1 그룹으로 압축/신장, 컷 편집 등은 GOP 단위로 이루어집니다. GOP는 독립적으로 이미지를 재현할 수 있는 "I 프레임", 이전 이미지 간의 차이만을 기록하고 재현하는 "P 프레임", 앞뒤의 이미지의 차이에서 재현하는 "B 프레임"이 있습니다. GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]를 선택합니다. [I-Frame Only]는 I 이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉬워지지만 데이터 양은 커집니다.
[이미지 수]	한 그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다.
[Closed GOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완성 됩니다. 데이터의 양은 증가하지만 GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로 체크를 해제합니다.
[크로마 포맷]	YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다.
[프로파일 및 레벨]	프로파일 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]과 [4:2:2]의 경우 프로파일은 Main Profile과 422 Profile이 됩니다. SD 화질 시 레벨은 Main Level, HD 화질 시 레벨은 High Level이 됩니다. 프로파일 및 레벨은 [Chroma Format]에서 선택한 포맷에 따라 변경됩니다.

JPEG2000 MXF

[비트레이트]	비트레이트 형식을 선택합니다.

HDV

[세그먼트 인코딩]	체크하면, 소스를 편집하지 않은 부분은 재인코딩 하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다. 출력 형식의 프레임 레이트가 23.98p의 경우 세그먼트 인코딩을 할 수 없습니다. [Quality/Speed] 품질을 목록에서 선택합니다. 품질이 높을수록 인코딩 시간이 걸립니다.

DV AVI

[Use MSDV codec]에 체크를 넣으면, MSDV 코덱 AVI로 내보냅니다.

오디오 채널 맵 설정

트랙의 출력에 대해 최종 출력 채널을 설정합니다.

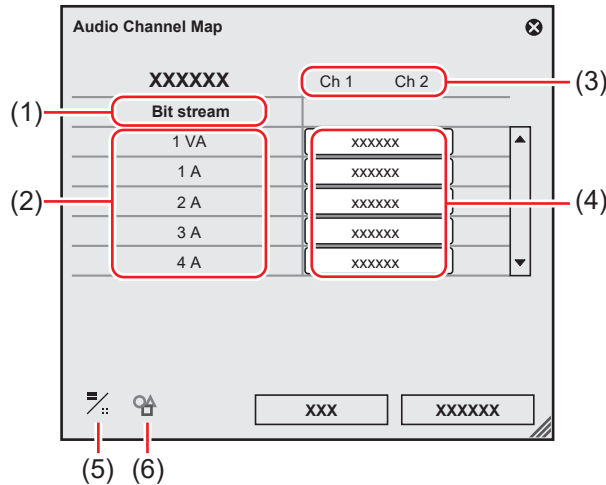
1) [Project Settings] (상세 설정) 대화상자에서 [Channel map]을 클릭합니다.

- “[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)
- [Audio Channel Map] 대화상자가 표시됩니다.
“[Audio Channel Map] Dialog Box” (▶ page 58)

2) 트랙 및 출력 채널의 교차 부분을 클릭하여 오디오 채널 매핑을 설정합니다.

- 클릭할 때마다 [Stereo] [Mono], [No Output folder]로 바뀝니다.
- 스테레오로 출력하려면 홀수 채널 + 짝수 조합에서 Stereo로 설정합니다. 모노로 출력하려면 [Mono], 출력하지 않으려면 [No Output folder]로 설정합니다. 또한 설정이 잘못된 경우에는 "-"로 표시됩니다.

[오디오 채널 맵] 대화상자



(1)	[Bit stream]	오디오 pass-through를 설정합니다.
(2)	트랙	표시되는 트랙 수와 종류는 프로젝트 설정의 [Track (기본값)] 설정에 따라 다릅니다.
(3)	[출력 채널]	표시되는 채널 수는 프로젝트 설정에서 [Audio Preset]이나 [Audio Channel] 설정에 따라 다릅니다.
(4)	[오디오 채널 맵 설정]	트랙의 출력을 어떤 채널로 출력할 것인지 설정합니다. 클릭할 때마다 [Stereo] [Mono], [No Output folder]로 바꿉니다.
(5)	[표시 형식 변경]	[오디오 채널 맵] 대화 상자의 표시 보기를 전환하려면 이 항목을 클릭합니다.
(6)	[프리셋]	설정한 내용을 프리셋으로 등록할 수 있습니다. “Creating Audio Channel Map Preset” (▶ page 58)



- 소스 클립의 오디오 채널을 원하는 트랙에 배치하려면 트랙 헤더를 사용하십시오.
“Connecting/Disconnecting the Source Channel” (▶ page 234)

주의

- 8ch 오디오를 가진 프로젝트를 Dolby Digital (AC-3)로 출력하는 경우 5.1 채널용 포맷을 선택할 수 있습니다. 이렇게 출력시 여러 채널 형식을 선택하면 미리 오디오 채널 맵에서 각 트랙의 출력을 설정하여야 합니다. 대상이 지정되지 않은 경우 무음이 됩니다. 또한 5.1 채널 서라운드로 재생 시키려면, 환경을 고려하여 오디오 제작이 필요합니다. 오디오 채널 맵을 설정하고 출력 형식에서 5.1 채널로 설정해도 자동으로 서라운드 효과를 얻을 수 없으므로 주의해 주십시오.

오디오 채널 맵 프리셋 만들기

자주 사용하는 오디오 채널 맵 설정을 프리셋으로 등록할 수 있습니다.

1) [Audio Channel Map] 대화상자에서 오디오 채널 맵을 설정합니다.

- “[Audio Channel Map] Dialog Box” (▶ page 58)

2) [Preset]을 클릭하고 [Save]를 클릭합니다.

3) 프리셋 이름을 입력하고, [OK]를 클릭합니다.



- 기존 오디오 채널 맵 프리셋에서 현재의 설정을 무시할 수 있습니다. 2 단계에서 [Preset]을 클릭하고 [Update] → [Preset Name]을 클릭합니다. 프리셋 이름을 확인한 후 [OK]를 클릭합니다.
- 오디오 채널 맵 프리셋 목록을 확인하려면 [Audio Channel Map] 대화상자에서 [Preset]을 클릭한 다음, [Properties]를 클릭합니다.

오디오 채널 맵 프리셋 전환하기

사용할 오디오 채널 맵 프리셋을 전환합니다.

1) [Audio Channel Map] 대화상자에서 [Preset]을 클릭한 다음, [Load]를 클릭합니다.

- “[Audio Channel Map] Dialog Box” (▶ page 58)
- 오디오 채널 맵 프리셋 목록이 표시됩니다.

2) 프리셋을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.**오디오 채널 맵 프리셋 삭제하기**

만든 오디오 채널 맵 프리셋을 삭제할 수 있습니다.

1) [Audio Channel Map] 대화상자에서 [Preset]을 클릭한 다음, [Properties]를 클릭합니다.

- “[Audio Channel Map] Dialog Box” (▶ page 58)
- 오디오 채널 맵 프리셋 목록이 표시됩니다.

2) 프리셋을 선택하고, [Delete]를 클릭합니다.**3) [Yes]를 클릭합니다.****오디오 채널 맵 프리셋 가져오기(Import)**

오디오 채널 맵 프리셋을 로드합니다.

1) [Audio Channel Map] 대화상자에서 [Preset]을 클릭한 다음, [Properties]를 클릭합니다.

- “[Audio Channel Map] Dialog Box” (▶ page 58)
- 오디오 채널 맵 프리셋 목록이 표시됩니다.

2) [Import]를 클릭합니다.**3) 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.****오디오 채널 맵 프리셋 내보내기(Export)**

만든 오디오 채널 맵 프리셋을 내보냅니다.

1) [Audio Channel Map] 대화상자에서 [Preset]을 클릭한 다음, [Properties]를 클릭합니다.

- “[Audio Channel Map] Dialog Box” (▶ page 58)
- 오디오 채널 맵 프리셋 목록이 표시됩니다.

2) 프리셋을 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- [Save As] 대화상자가 표시됩니다.

3) 파일 이름과 저장 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.**시작 후에 새로운 프로젝트 만들기**

EDIUS를 시작한 후에 새로운 프로젝트를 만들 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Create New Sequence] 목록 버튼을 클릭합니다.**2) [New Project]를 클릭합니다.**

- 편집 작업 중에 새로운 프로젝트를 만들 경우, 현재 프로젝트 파일을 저장할지를 묻는 확인 대화상자가 표시됩니다.

- [Project Settings] (단순 설정) 대화상자가 표시됩니다.
“[Project Settings] (Simple Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

다른방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [New] → [Project]를 클릭합니다.
- 시작 후에 새로운 프로젝트 만들기: [Ctrl] + [N]



- 새로운 프로젝트를 만들 경우, 빈에서 클립은 초기화됩니다. (모두 삭제됨)

3) [Project file]의 [Project name]에서 프로젝트 이름을 입력합니다.

4) 프로젝트 프리셋을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.



- 상세한 프로젝트 프리셋 설정(렌더링 형식이나 트랙 수 등등)을 변경하기 위해 [Customize]를 체크하고 새로운 프로젝트를 만듭니다.
“[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

프로젝트 설정 변경

편집할 때 프로젝트 설정을 변경하는 방법을 설명합니다.

프로젝트 설정 변경 (간단 설정)

편집 중인 프로젝트 설정 프로젝트 프리셋을 전환하여 변경합니다.



- 새로운 프로젝트 프리셋 만들기 또는 기존 프로젝트 프리셋 설정 변경은 [System Setting]의 [Application] → [Project Preset]에서 합니다.
“Project Preset” (▶ page 63)

1) 타임라인에서 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Project Setting]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [Project Settings]를 클릭합니다.

3) 프로젝트 프리셋을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

프로젝트 설정 변경 (상세 설정)

기존 프로젝트 프리셋의 상세 설정을 변경하여 프로젝트 설정을 변경합니다.



주의

- 편집 중인 프로젝트의 설정을 변경해도 원래 프리셋 설정은 변경되지 않습니다.
새로운 프로젝트 프리셋 만들기 또는 기존 프로젝트 프리셋 설정 변경은 [System Setting]의 [Application] → [Project Preset]에서 합니다.
“Project Preset” (▶ page 63)
- 프로젝트를 편집할 때 프로젝트 설정에서 [TC Preset], [TC Mode], [Total Length], [Channel map] 등의 설정을 변경해도 이미 만들어진 순서에는 내용이 반영되지 않습니다.
생성된 시퀀스 설정은 각 시퀀스의 [Sequence setting] 대화상자에서 변경할 수 있습니다.
“Sequence Settings” (▶ page 62)

1) 타임라인에서 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Project Settings]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [Project Settings]을 클릭합니다.

3) 프로젝트 프리셋을 선택하고, [Change current setting]을 클릭합니다.

- [Project Settings] (쉬운 구성) 대화상자가 표시됩니다.
“[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

4) 설정을 변경하고, [OK]를 클릭합니다.

시퀀스 설정

[Sequence settings] 대화상자에서 시퀀스 설정의 설정값을 변경할 수 있습니다.

1) 타임라인에서 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Sequence settings]을 클릭합니다.

- [Sequence settings] 대화상자가 표시됩니다.
“[Sequence settings] Dialog Box” (▶ page 62)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [Sequence settings]을 클릭합니다.
- 시퀀스 탭을 오른 클릭하고, [Sequence Settings]을 클릭합니다.
- 빈에서 시퀀스 클립을 오른 클릭하고, [Sequence Settings]을 클릭합니다.

3) 설정을 변경하고, [OK]를 클릭합니다.

[시퀀스 설정] 대화상자

[시퀀스 이름]	시퀀스 이름을 입력합니다.
[TC 프리셋]	타임라인의 시작 타임코드를 입력합니다.
[TC 모드]	프로젝트 설정이 NTSC 포맷인 경우 타임코드를 드롭 프레임으로 표시할지 논드롭 프레임으로 표시할 지 여부를 선택합니다.
[전체 길이]	완성 시의 전체 길이를 고정하여 설정할 경우에 수치 입력으로 설정합니다. 설정해 두면 설정한 길이를 초과하는 부분의 타임라인의 색이 바뀝니다.
Ancillary data 유지]	Ancillary data를 유지하려면 시퀀스 설정에서 이 항목을 체크합니다.
[채널 맵]	각 트랙의 오디오 출력 채널을 설정합니다. “Configuring Audio Channel Map” (▶ page 57)

“Entry of Values” (▶ page 42)

프로젝트 프리셋

프로젝트 프리셋 만들기

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project Preset]을 클릭합니다.

- [Project Preset] 화면이 표시됩니다.
“[Project Preset] Screen” (▶ page 63)

3) [New Preset]을 클릭합니다.

- [Project Settings] 대화상자(새로운 프로젝트 프리셋을 만드는)가 표시됩니다.
“[Project Settings] Dialog Box (for creating new project presets)” (▶ page 63)

주의

- 기본 아이콘 폴더가 표시된 경우에는 [Select Icon] 대화상자의 [Default Icon Folder] 확인란을 클릭하여 기본 아이콘 폴더 표시를 선택 해제할 수 없습니다. 다른 폴더가 표시된 경우에 이 항목을 체크한 경우에는 [...]를 클릭하면 기본 아이콘 폴더 표시로 돌아갈 수 있습니다.

4) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

- [Presets List]에 새롭게 생성한 프리셋이 아이콘으로 표시됩니다.

[프로젝트 프리셋] 화면

[프리셋 목록]	목록에 등록된 프로젝트 프리셋을 표시합니다. 아이콘을 드래그하여 순서를 변경할 수 있습니다.
[설명]	[Presets List]에서 선택된 프로젝트 프리셋 설정을 표시합니다.
[프리셋 마법사]	[Create Project Presets] 마법사가 시작되고 간단한 조작으로 프로젝트 프리셋을 새로 만들 수 있습니다. “Simple Creation of Project Presets” (▶ page 63)
[새로운 프리셋]	프로젝트 프리셋을 새로 만들 수 있습니다.
[복사]	선택한 프로젝트 프리셋 설정을 복사합니다.
[수정]	선택한 프로젝트 프리셋의 설정을 변경할 수 있습니다. 클릭하면 [Project Settings] (프로젝트 프리셋 생성) 대화상자가 표시됩니다. “[Project Settings] Dialog Box (for creating new project presets)” (▶ page 63)
[삭제]	선택한 프로젝트 프리셋을 삭제합니다.

[프로젝트 설정] 대화상자 (새로운 프로젝트 프리셋 생성)

[이름]	프로젝트 프리셋의 이름을 입력합니다.
[아이콘 선택]	[Select Icon] 대화상자가 표시되고 프리셋 아이콘을 선택할 수 있습니다. 원하는 이미지를 사용하려면 [Select Icon] 대화상자에서 [...]를 클릭하고 파일을 선택합니다.
[프리셋]	클릭하면 기존 프로젝트 프리셋을 호출할 수 있습니다.

상기 이외의 항목은 프로젝트 프리셋 설정(상세 설정)과 같습니다.

“[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

간단한 프로젝트 프리셋 만들기

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project Preset]을 클릭합니다.

3) [Preset Wizard]를 클릭합니다.**4) [Size], [Frame Rate], [Bit] (순서대로)의 각 항목 1 개 이상을 체크하고, [Next]를 클릭합니다.**

- EDIUS에서 만들려는 프로젝트 포맷에 맞게 비디오 크기 및 프레임 레이트, 비디오 양자화를 설정합니다. 각 항목에서 다중으로 체크할 수도 있습니다.



- 비디오 양자화 비트 수를 10 bit로 설정하면 10 bit 정밀도를 보유하고 편집할 수 있습니다. 그러나 사용하는 효과에 따라 8 bit가 되는 경우도 있습니다. 불러들일 수 있는 10 bit 형식은 Grass Valley HQX AVI, 무압축 AVI, AVC-Intra, QuickTime, Grass Valley HQX MOV와 XAVC입니다. 또한 10 bit로 출력할 수 있는 형식은 Grass Valley HQX AVI, AVC-Intra, 무압축 (v210) AVI입니다.

5) 내용을 확인합니다.

- 4 단계에서 설정한 내용에 해당하는 포맷이 목록에 표시됩니다.
- 체크가 들어가 있는 포맷의 프리셋이 생성되면, 필요에 따라 사용하지 않는 포맷을 선택 해제합니다.



- [Back]을 클릭하여 설정을 다시 할 수 있습니다.

6) [Done]을 클릭합니다.

- [Presets List]에 새롭게 생성한 프리셋이 아이콘으로 표시됩니다.

프로젝트 프리셋 삭제하기

생성한 프로젝트 프리셋을 삭제합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project Preset]을 클릭합니다.****3) [Presets List]에서 삭제하고자 할 프리셋을 선택하고, [Remove]를 클릭합니다.****다른 방법**

- 프로젝트 프리셋 목록에서 프리셋을 오른 클릭하고, [Remove]를 클릭합니다.

4) [Yes]를 클릭합니다.**주의**

- 기본적으로 등록된 프로젝트 프리셋은 삭제할 수 없습니다.

프로젝트 프리셋 복제하기

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project Preset]을 클릭합니다.****3) [Presets List]에서 복사하고자 할 프리셋을 선택하고, [Copy]를 클릭합니다.****다른 방법**

- [Presets List]에서 프리셋을 오른 클릭을 하고, [Copy]를 클릭합니다.

프로젝트 프리셋 변경하기

프로젝트 프리셋 설정을 변경합니다.

- 1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.
- 2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project Preset]을 클릭합니다.
- 3) [Presets List]에서 변경하고자 할 프리셋을 선택하고, [Change]를 클릭합니다.
 - [Project Settings] 대화상자(새로운 프로젝트 프리셋을 만드는)가 표시됩니다.
 “[Project Settings] Dialog Box (for creating new project presets)” (▶ page 63)

다른 방법

- [Presets List]에서 프리셋을 오른 클릭하고, [Change]를 클릭합니다.

주의

- 기본적으로 등록된 프로젝트 프리셋은 삭제할 수 없습니다.

- 4) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.



- 편집 중인 프로젝트에 사용하는 프로젝트 프리셋을 변경해도 편집 중인 프로젝트의 설정은 변경되지 않습니다.
 변경한 내용을 적용하려면 변경한 프로젝트 프리셋으로 전환합니다.
 “Changing the Project Setting (Simple Settings)” (▶ page 61)

프로젝트 프리셋 가져오기 (Import)

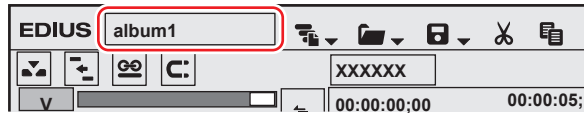
- 1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.
- 2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project Preset]을 클릭합니다.
- 3) [Presets List]을 오른 클릭하고, [Import]를 클릭합니다.
- 4) 프로젝트 프리셋을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

프리셋 프리셋 내보내기 (Export)

- 1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.
- 2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project Preset]을 클릭합니다.
- 3) [Presets List]에서 프리셋을 선택하고 오른 클릭한 다음, [Export] → [All] 또는 [Selected preset]을 클릭합니다.
- 4) 저장할 위치를 지정하고 [Save]를 클릭합니다.

프로젝트 저장하기

프로젝트 파일은 ezip 파일로 저장됩니다. 편집 중인 프로젝트의 파일 이름은 타임라인의 작업 영역에 표시되어 있습니다.



여기에서는 프로젝트 파일의 저장 방법과 자동 저장/백업에 대해서 설명합니다.

주의

- 프로젝트 파일을 저장한 후에는 프로젝트에서 참조하는 소스를 이동하거나 삭제하지 마십시오. 그러나 소스가 프로젝트 파일을 만든 폴더 안에 있는 경우 해당 폴더마다 이동할 수 있습니다.

저장

새 프로젝트를 생성할 때 설정한 프로젝트 이름으로 저장할 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Save Project]를 클릭합니다.



다른 방법

- [Save Project] 목록 버튼을 클릭하고, [Save Project]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Save Project]를 클릭합니다.
- 프로젝트 저장: [Ctrl] + [S]

다른 이름으로 저장

현재의 프로젝트 파일(편집 중인)을 다른 이름으로 저장할 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Save As]를 클릭합니다.

3) [Save As] 대화상자에서, 파일 이름 및 저장할 위치를 지정하고, [Save]를 클릭합니다.

다른 방법

- 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 [Save Project]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Save As]를 클릭합니다.
- 다른 이름으로 프로젝트 저장: [Shift] + [Ctrl] + [S]

자동 저장/백업

자동 저장 파일은 자동 저장을 설정하는 경우에 지정된 간격으로 자동으로 생성됩니다.
백업 파일은 백업을 설정하는 경우에 프로젝트 파일을 저장한 시점에서 생성됩니다.
이 파일은 프로젝트 파일의 손상 또는 편집 중에 시스템이 다운된 경우 등에 사용 됩니다.
자동 저장/백업 설정은 [User Setting]의 [Application] → [Project File]에서 합니다.

“[Project file]” ▶ page 110)

초기 설정은 자동 저장/백업 파일은 "프로젝트 이름 - 날짜 - 시 분 초. ezip"파일 이름에서 프로젝트 파일이 저장되어 있는 프로젝트 폴더에 자동으로 만들어집니다.

- 자동 저장 파일 경로 → "Project folder"/"Project"/"AutoSave"
- 백업 파일 경로 → "Project folder"/"Project"/"Backup"

주의

- 자동 저장/백업 파일을 이용하여 프로젝트를 복구할 경우 먼저 프로젝트 파일이 있던 폴더에 자동 저장/백업 파일을 복사(이동) 한 후 파일을 로드합니다.
- 자동 저장/백업 파일이 "읽기 전용" 속성의 파일이므로 저장을 할 수 없습니다.
미리 Windows 탐색기에서 파일 속성을 변경하거나 다른 이름으로 저장하십시오.

“Restarting a Project (After Startup)” (▶ page 68) “Saving in Another Name” (▶ page 66)

프로젝트 가져오기/내보내기

EDIUS에서 편집한 프로젝트 파일을 로드하거나 프로젝트의 재구성, AAF 파일이나 EDL 파일로 내보내기에 대해 설명합니다.

프로젝트 재시작(시작 시)

EDIUS를 시작할 때 가져올 프로젝트를 선택합니다.

1) [Start Project] 대화상자의 [Recent Project]에서 프로젝트 파일을 더블 클릭합니다.

- [Recent Project]에는 최근 것부터 프로젝트 파일이 표시됩니다.

다른 방법

- [Open Project]를 클릭하고, 파일을 지정하고 [Open]을 클릭합니다.
- [Recent Project] 목록에서 프로젝트 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.



- 편집 중인 프로젝트 파일을 다른 PC에서 열면 해당 프로젝트 파일은 읽기 전용입니다.
- 대량의 클립을 가진 프로젝트를 열면 상태 표시 줄에 "로드된 파일 수/모든 파일 수"가 표시됩니다.

프로젝트 재시작(시작 후)

EDIUS를 시작한 후 새 프로젝트 파일을 열 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Open Project]를 클릭합니다.



- 현재 편집 중인 프로젝트 파일을 저장할지 묻는 대화상자가 표시됩니다.

2) [Open Project] 대화상자에서 가져올 프로젝트 파일을 선택하고 [Open]을 클릭합니다.

다른 방법

- [Open Project] 목록 버튼을 클릭하여 최근에 사용한 파일에서 선택합니다.
- 메뉴 바에서 [File]을 클릭한 다음 [Recent Project] → 최근에 사용한 파일에서 선택합니다.
- 메뉴 바에서 [File]을 클릭한 다음 [Open Project]를 클릭하여 프로젝트를 선택합니다.
- 시작 후 프로젝트 파일 열기: [Ctrl] + [O]



- 네트워크에서 여러 대의 PC에서 프로젝트 파일을 편집할 경우, 어느 PC에서 프로젝트 파일을 편집하는 동안 다른 PC에서 동일한 프로젝트 파일을 읽기 전용으로 열 수 있습니다.

시퀀스 가져오기 (Sequence Import)

다른 프로젝트에서 생성한 시퀀스를 가져올 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Import Sequence]를 클릭합니다.

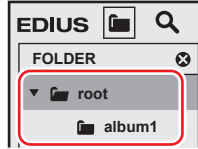
- [Import Sequence] 대화상자가 표시됩니다.
“[Import Sequence] Dialog Box” (▶ page 69)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Import Sequence]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

[시퀀스 가져오기] 대화상자

[프로젝트 가져오기]	목록에서 최근 파일을 선택합니다. [Browse]를 클릭하면 [Open] 대화상자에서 파일을 선택할 수 있습니다. 프로젝트 파일을 선택하면, 프로젝트 이름과 날짜 등의 정보가 표시됩니다. 프레임 크기와 화면비가 다른 경우에는 빨간색으로 표시됩니다.
[빈 가져오기]	체크하면, 빈의 내용을 통합할 수 있습니다. [Folder Name]에는 불러들인 빈 클립을 관리하는 폴더 이름을 입력합니다. 폴더는 빈에서 [root] 폴더 아래에 만들어집니다. 폴더 이름에 "album1"를 입력하여 가져온 경우 다음과 같이 표시됩니다.  체크를 해제하면 시퀀스만 로드됩니다.
[파일 복사]	[프로젝트 폴더에 클립 복사] 소스 프로젝트에 파일을 복사합니다. [렌더된 파일 복사] 렌더된 파일을 복사합니다. [폴더 이름] 복사된 파일을 관리할 폴더 이름을 입력합니다. 폴더는 프로젝트 폴더 아래에 생성됩니다.

⚠ 주의

- 프로젝트 폴더가 소스와 같은 폴더일 경우는 복사할 수 없습니다.
- 프레임 레이트가 다르면 통합할 수 없습니다.
- 프로젝트 설정이 다른 경우, 프레임 크기, 화면 비율, 오버 스캔 크기의 차이에 의해 원래 프로젝트와 영상이 바뀌는 경우가 있습니다. 또한, 렌더된 파일을 복사할 수 없습니다.

프로젝트 통합하기 (Consolidate Project)

프로젝트 폴더에서 불필요한 클립을 삭제하고 사용하는 부분을 추출할 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Consolidate Project]를 클릭합니다.

- [Consolidate Project] 대화상자가 표시됩니다.
“[Consolidate Project] Dialog Box” (▶ page 70)

⚙ 다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Consolidate Project]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- 불필요한 파일을 삭제하는 경우, 확인 메시지가 표시되므로 [Yes]를 클릭합니다.



- 통합 시에 필요한 공간이 부족하다라고 메시지가 표시되는 경우 저장 위치를 변경합니다.

[프로젝트 통합] 대화상자

[프로젝트 파일 위치]	[통합 프로젝트 위치] 현재 프로젝트에 우선적으로 저장합니다. [폴더에 프로젝트 저장] 저장 위치를 지정할 수 있습니다. [드라이브 공간]/[필요 공간] 선택한 드라이브 공간과 콘솔리데이트 의해 생성 (복사)되는 파일의 전체 크기를 표시합니다. 필요한 공간이 부족한 경우 적색으로 표시됩니다.
[설정]	콘솔리데이트 실행할 때 수행하는 작업을 수행 옵션 목록에서 선택하고 필요에 따라 [Trim margin] 또는 옵션을 설정합니다. 실행 옵션은 다음에서 선택합니다. [삭제(Cleanup)] 프로젝트에서 불필요한 파일을 제거하려면 선택합니다. 빈에 등록되어 있지만 타임라인에서 사용하지 않는 클립을 빈에서 등록 해제하고 하드 디스크에서 삭제합니다. [백업(Backup)] 프로젝트에서 사용하고 있는 부분을 백업할 경우 선택합니다. 트림 여유분을 지정하여야 합니다. 타임라인에서 사용하는 클립의 사용 범위만 다른 파일로 저장한 후, 프로젝트에서 사용하는 모든 클립을 프로젝트 폴더에 복사합니다. 그러나 타임라인에서 사용하는 클립이 빈에 등록되어 있으면 전체 파일이 복사됩니다. [백업(트림 없음)-Backup(no trimming)] 전체 프로젝트를 백업할 경우에 선택합니다. 프로젝트에서 사용하는 모든 클립을 프로젝트 폴더에 복사합니다. [백업 및 삭제(Backup & Cleanup)] [Backup] 및 [Cleanup] 모두를 수행합니다. 트림 여유분을 지정하여야 합니다. [백업 및 삭제(트림 없음)-Backup Cleanup(no trimming)] [Backup] 및 Cleanup(트림 없음) 모두를 수행합니다. [사용자 지정] 수동으로 콘솔리데이트를 설정합니다. • [타임라인에서 사용하지 않은 클립 제거] 타임라인에서 사용하지 않는 클립을 빈에서 등록 해제합니다. • [타임라인 사용된 영역만 저장] 타임라인에서 사용된 클립 영역을 다른 파일로 저장하고 타임라인의 파일을 새로운 파일로 전환합니다. 트림 여유분을 지정하여야 합니다. 새로 생성된 파일은 프로젝트 폴더에 생성된 폴더에 저장됩니다. • [프로젝트 폴더에 사용되는 파일을 복사] 프로젝트에서 사용하는 모든 클립을 프로젝트 폴더 안에 복사합니다. • [프로젝트에서 필요 없는 파일을 삭제] 콘솔리데이트 실행 시에 불필요한 파일을 제거합니다. 옵션 항목 중 하나가 체크가 되어 있는 경우에만 설정이 가능합니다.
[프록시 클립]	프록시 클립이 사용되는 경우 콘솔리데이트 대상 목록에서 선택합니다.
[로그 출력]	체크하면, 콘솔리데이트 결과가 작성된 로그 파일을 출력할 수 있습니다. [Browse]를 클릭하여 대상 및 파일 이름을 설정합니다.



- 백업 옵션을 선택하고 복사할 수 없는 클립이 있을 경우, 콘솔리데이트 전에 프로세스를 계속 할지에 대한 확인 메시지가 표시됩니다.
- 삭제 옵션을 선택하고 복사할 수 없는 클립이 있을 경우, 콘솔리데이트 전에 프로세스를 계속 할지에 대한 확인 메시지가 표시됩니다.

주의

- 불필요한 파일을 삭제하는 옵션을 선택하였더라도, 폴더 및 파일 권한 등의 문제로 파일이 삭제되지 않을 수 있습니다. 그 때, 메시지는 표시되지 않습니다. 로그인 할 때 사용자의 권한을 확인하십시오.
- 불필요한 파일을 삭제하는 옵션을 선택한 경우, 콘솔리데이트를 실행한 후 삭제된 파일은 복원할 수 없습니다.
- 복사된 파일의 이름은 변경됩니다.

빈에서 프로젝트에 사용하지 않은 클립을 삭제하기

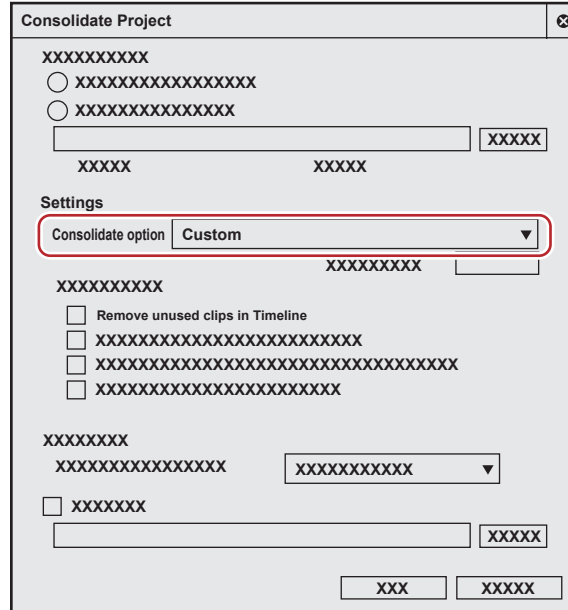
- 1) 타임라인 상의 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Consolidate Project]를 클릭합니다.

- [Consolidate Project] 대화상자가 표시됩니다.

3) [Settings]의 [Consolidate Project] 목록에서 [Custom]을 선택합니다.



4) [Remove unused clips in Timeline]를 체크합니다.

5) [OK]를 클릭합니다.

- 불필요한 파일을 삭제하는 옵션을 선택한 경우, 확인 메시지가 표시되고, [Yes]를 클릭합니다.



- "통합 실행에 디스크 공간이 부족합니다"라고 알리는 메시지가 표시될 경우, 저장 위치를 변경합니다.

AAF 파일로 내보내기 (AAF Export)

EDIUS에서 편집 중인 프로젝트 파일을 AAF 파일로 내보낼 수 있습니다.

주의

- 활성화되어 있는 시퀀스만 내보내집니다.
- 다음의 정보는 출력되지 않습니다.
 - 클립이 하나도 없는 트랙
 - 채널 맵이 설정되지 않은 오디오 트랙
 - 타이틀 트랙
 - 음소거가 설정 되어 있는 트랙
 - 모든 효과(팬과 볼륨이 설정되었을 경우, 설정 값은 소스 파일에 반영되어 출력 됩니다.)
- 트랜지션/크로스 페이드 부분은 클립으로 출력됩니다.
- 타임라인의 맨 위에 있는 클립에, 시작 점 측의 마진은 취할 수 없습니다.
- 출력 경로를 네트워크 드라이브로 지정할 수 없습니다. 그러나 네트워크 드라이브를 마운트하여 출력 경로로 사용할 수 있습니다.
- 타임코드 내보내기를 지원하지 않는 출력을 선택한 경우, 파일을 제대로 내보낼 수 없습니다.
- 그룹화된 클립, 클립 이름이 동일한 클립, 동일한 소스를 참조하는 클립은 그룹화된 한 클립으로 출력됩니다.

1) 타임라인 상의 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Export Project] → [AAF]를 클릭합니다.

- [AAF Export Detail Settings] 대화상자가 표시됩니다.
 "[Project Exporter (AAF)] Dialog Box" (▶ page 72)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Export Project] → [AAF]을 클릭합니다.

3) [Project Exporter (AAF)] 대화상자에서, 파일 이름 및 저장 위치를 지정합니다.

4) 프리셋을 선택하고, [Save]를 클릭합니다.

- AAF 파일로 출력이 시작됩니다.
- 프리셋 설정을 확인하거나 내보내기 설정을 변경하려면, [Detail]을 클릭합니다.

[AAF Export Detail Settings] 대화상자가 표시됩니다.

“[AAF Export Detail Settings] Dialog Box” (▶ page 72)

[AAF로 프로젝트 내보내기] 대화상자

[프리셋]	[유형 : 1] Pro Tools 프리셋^{*1} 비디오와 오디오 클립의 정보가 AAF 파일에 기록됩니다. 비디오 클립이 참조하고 있는 소스는 하나의 클립으로 NTSC 형식의 QuickTime (H.264)로 내보냅니다. 오디오 클립이 참조하고 있는 소스는 AIFF 파일로 내보냅니다. AAF 파일을 오디오 편집 소프트웨어로 가져올 경우 유형 1을 선택합니다. [유형 : 2] After Effects 프리셋^{*1} 비디오 클립의 정보는 AAF 파일에 기록되고, 비디오 클립이 참조하고 있는 소스는 복사 또는 내보내기가 되질 않습니다. 오디오 정보는 AAF가 내보낼 범위의 오디오를 AIFF 파일로 내보내고 하나의 클립으로 AAF 파일에 기록합니다. AAF 파일을 합성 소프트웨어에서 가져오는 경우 유형 2를 선택합니다. [유형 : 3] 그 외 NLE 프리셋 비디오와 오디오 클립의 정보를 프레임 단위로 AAF 파일에 기록됩니다. 클립이 참조하고 있는 소스는 복사 또는 내보내기가 되질 않습니다. [유형 : 4] DaVinci Resolve 프리셋^{*1} 비디오와 오디오 클립의 정보가 AAF 파일에 기록됩니다. 클립이 참조하고 있는 소스는 QuickTime (Grass Valley HQX) 형식으로 내보내집니다. [유형 : 5] Media Composer 프리셋^{*1*2} 비디오와 오디오 클립의 정보가 AAF 파일에 기록됩니다. 클립이 참조하고 있는 소스는 MXF (DNxHD, 1080p / i 또는 720p) 형식으로 내보내집니다.
[시작과 끝 점 구간만 출력]	타임라인의 시작과 끝 점 사이만을 내보내려면 이 항목을 체크합니다.
[상세 설정]	[AAF Export Detail Settings] 대화상자가 표시됩니다. “[AAF Export Detail Settings] Dialog Box” (▶ page 72)

*1 지원하는 형식에 대한 최신의 정보는 당사 웹사이트를 방문하십시오.

*2 EDIUS Workgroup 또는 DNxHD 옵션 라이선스가 필요합니다.

Note

- [Preset]에서 [유형 1]로 내보낼 경우, 프로툴 버전에 따라 비디오는 수동으로 가져와야 합니다.
 - [Preset]에서 [유형 1]로 내보낸 파일을 ProTools 7.3 또는 이하 버전에서 가져올 경우 [AAF Export Detail Setting] 대화상자에서 [File path]를 [RFC1738]로 변경해야 합니다.
- “[AAF Export Detail Settings] Dialog Box” (▶ page 72)

[AAF 출력 상세 설정] 대화상자

[레거시]	Pro Tools 또는 After Effects 등에 대응한 기술 방식으로 출력하려면 이 항목을 체크합니다. DaVinci Resolve 등에 대응한 기술 방식으로 출력하려면 이 항목을 체크 해제합니다.
[비디오와 오디오 분리]	오디오와 비디오를 분리하여 내보내기를 하려면 이 항목을 체크합니다. 오디오를 포함한 비디오 소스로 출력하려면 이 항목을 체크 해제합니다.
[파일 경로]	클립이 참조하는 소스 파일의 경로를 작성하는 방법을 [RFC1738], [RFC2396] 또는 [Unicode] 중 에 선택합니다.

3 장 시작/프로젝트 - 프로젝트 가져오기/내보내기

[비디오 클립]	비디오 클립을 어떻게 처리할지 결정합니다. [AAF에 출력] 체크하면 비디오 클립 정보를 AAF 파일에 작성합니다. [클립] • [클립 복사] 클립에서 사용하는 소스를 복사 (또는 출력)하고 복사한 것을 참조 하도록 합니다. • [압축 및 클립 복사] 타임라인의 비디오를 하나의 클립으로 취급합니다. 출력되는 클립명/파일명은 가장 작은 트랙 번호 앞에 시작 클립의 클립/파일 이름입니다 • [원본 클립을 참조] 복사하지 않고 원래의 소스를 직접 참조합니다.
[오디오 클립]	오디오 클립을 어떻게 처리할지 결정합니다. [AAF에 출력] 체크하면 비디오 클립 정보를 AAF 파일에 작성합니다. [클립] • [클립 복사] 클립에서 사용하는 소스를 복사 (또는 출력)하고 복사한 것을 참조 하도록 합니다. • [압축 및 클립 복사] 타임라인의 오디오를 하나의 클립으로 취급합니다. 출력되는 클립명/파일명은 가장 작은 트랙 번호 앞에 첫 클립의 클립/파일 이름입니다. VA, A 트랙 모두 오디오가 있다면, A 트랙의 시작 클립/파일 이름입니다 • [원본 클립을 참조] 복사하지 않고 원래의 소스를 직접 참조합니다. • [Pan 설정 활성화] 체크하면, 스테레오 트랙 1 채널마다 모노로 출력됩니다. 체크를 해제하면 다운 믹스된 모노 클립으로 출력됩니다. 채널 맵은 트랙 번호가 홀수인 경우 트랙 1ch (L 측), 짝수이면 트랙 2ch (R 측)이 사용됩니다. 클립 이름은 홀수 트랙의 경우 "클립 이름 +. L", "짝수 트랙의 경우 "클립 이름 +. R"입니다.
[복사 옵션]	[Video Clip] / [Audio Clip]에서 [Copy Clips]를 선택한 경우 복사 방법을 지정합니다. [사용하는 클립 복사] 타임라인 상의 사용 중인 클립의 소스 파일을 복사합니다. [사용 중인 영역을 파일로 출력] 타임라인에서 사용 중인 클립의 영역만 출력합니다. 이 경우 [Margin] 설정이 활성화되고 시작/끝 점에 여유분 시간을 지정하고 파일에 추가하여 출력 합니다. [Audio clip]에서 [Copy clips]를 선택한 경우, 다운 믹스된 모노 클립으로 출력됩니다. [출력 폴더] 소스 파일의 출력 경로를 선택합니다. [Create a folder]를 선택하면 AAF 파일의 저장 경로에 AAF 파일과 같은 이름의 폴더가 생성되고 그 폴더에 소스 파일이 출력됩니다. [Same folder]를 선택하면, AAF 파일의 저장 경로에 소스 파일이 출력됩니다. [내보내기] • [비디오] 비디오 파일로 출력할 내보내기를 선택합니다. • [타임코드 표시] 체크하면 타임라인의 타임코드가 출력한 영상에 표시됩니다. 오디오 파일로 출력할 내보내기를 선택합니다. • [16bit로 출력] 체크하면, 프로젝트 설정에 관계없이 16 bit 포맷 오디오로 변환하여 출력됩니다.
[프리셋 저장]	현재 설정을 새로운 프리셋으로 등록합니다. 프리셋 이름을 입력하고, [OK]를 클릭합니다.
[삭제]	현재 선택된 프리셋을 삭제합니다. [유형 1], [유형 2] 와 [유형 3]은 삭제할 수 없습니다.
[OK]	클릭하면 선택된 AAF 내보내기 프리셋을 일시적으로 변경합니다. 변경된 내용은 저장되지 않으므로 변경된 설정을 저장하려면 [Save preset]을 클릭하고 프리셋을 등록하십시오.
[취소]	설정을 취소하고 [Project Exporter (AAF)] 대화상자로 돌아갑니다.

EDL 파일로 내보내기 (EDL Export)

EDIUS에서 편집 중인 프로젝트 파일을 EDL 파일로 내보낼 수 있습니다.

출력되는 항목들

■ 트랙

다음의 트랙을 출력합니다. 다른 트랙에 클립을 배치해도 출력되지 않습니다.

- 1 ~ 2VA (1 ~ 2V) 트랙
- 1 ~ 4A 트랙
- T 트랙 (모든 트랙)

■ 오디오

1~2VA 트랙의 오디오 클립은 출력되지 않습니다. 1~4A 트랙에서도 EDL 형식으로 출력되는 채널 범위가 다릅니다.

EDL 형식	트랙
BVE5000	1 - 2A
BVE9100	1 - 4A
CMX340	1 - 2A
CMX3600	1 - 4A

1) 타임라인 상의 [Save Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Export Project] → [EDL]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Export Project] → [EDL]을 클릭합니다.

3) [Project Exporter (EDL)] 대화상자에서, 파일 이름 및 저장 경로를 지정합니다.

4) [Detailed Settings]을 클릭합니다.

- [EDL Exporter Detailed Settings] 대화상자가 표시됩니다.
“[EDL Exporter Detailed Settings] Dialog Box” (▶ page 74)

5) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

6) [Save]를 클릭합니다.

[EDL 내보내기 상세 설정] 대화상자

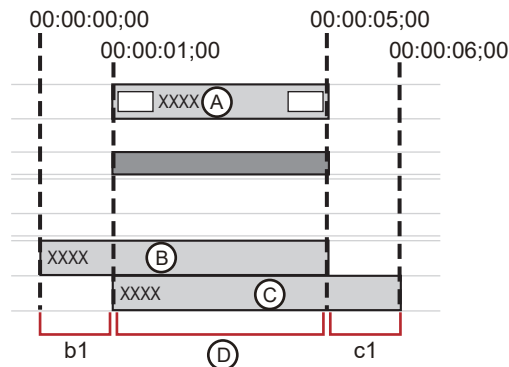
[EDL 형식]	출력할 EDL 형식을 선택합니다.
[출력 포맷]	[Mode1] 주석이 추가되지 않습니다. [Mode2] 주석 행이 추가됩니다. 타사 제품에서 EDL 파일을 올바르게 불러들일 수 없는 경우에 선택합니다.
[빈 클립을 블랙 클립으로 처리]	타임라인에 공백이 존재하는 경우 공백을 블랙 클립으로 취급합니다. [Use longest clip as reference]에 체크하면 타임라인 끝에 있는 클립 끝점을 타임라인의 끝으로 취급하고 그 사이에 있는 트랙의 공백을 검정 클립으로 취급합니다.
[연속되는 타임코드로 클립 연결]	늘어선 여러 클립의 타임코드가 연속된 경우, 하나의 클립으로 취급합니다. 그러나 클립 사이에 장면 전환이 설정되어 있으면 연결되지 않습니다.
[트랙별로 EDL 출력]	프로젝트 파일을 트랙별로 출력합니다. 각 파일의 이름 끝에 다음 문자가 추가됩니다. • 1VA (1V) 트랙 비디오: “_V” • A 트랙: “_A” • 2VA (2V) 트랙 비디오: “_INSERT” • T 트랙: “_T” “파일 이름 _A.edl”파일에는 1VA 및 2VA 트랙의 오디오 및 A 트랙의 오디오가 함께 출력됩니다. 2VA (2V) 트랙에 장면전환이 있는 경우 장면 전환 부분을 센터 컷으로 바꿉니다.
[장면 전환 부분을 센터 컷으로 바꾸기]	장면 전환 및 오디오 크로스페이드가 설정되어 있는 부분 모두를 센터 컷으로 바꿉니다.

3 장 시작/프로젝트 - 프로젝트 가져오기/내보내기

[스플릿 정보 없음]	비디오 및 오디오 그룹을 해제하고 비디오 클립과 오디오 클립을 개별적으로 취급합니다. 타사 제품에서 EDL 파일을 올바르게 불러들일 수 없는 경우에는 체크를 넣습니다. 체크한 경우, [Handle split clips separately]를 설정할 수 없습니다. “Splitting Clips to Handle Separately” (▶ page 75)
[분할된 클립을 개별적으로 취급]	분할된 클립의 분할 구간을 분할하고 분할이 없는 상태로 합니다. 그러나 클립의 속도를 변경하는 경우, 분할 부분은 개별화 되지 않습니다. [No split information]에 체크한 경우 설정할 수 없습니다. “Splitting Clips to Handle Separately” (▶ page 75)
[역재생 시 플레이어의 시작/끝 점을 반전]	역 재생의 표시가 끝 점에서 시작 점 방향으로 표시합니다. 역 재생의 표시는 일반적으로 시작 점에서 끝 점 방향으로 표시합니다. EDL 유형을 CMX 형식으로 설정한 경우에 선택할 수 있습니다.
[역재생 시 클립 시작 방향으로 1 프레임 이동]	역 재생 시 플레이어의 시작 점에 1 프레임을 추가합니다. 출력한 EDL 파일을 타사 제품에 올바르게 불러들일 수 없는 경우에는 체크를 넣어 주십시오. 원래 타임코드가 전체적으로 1 프레임 뒤로 늦어지는 것을 방지합니다. 일반적으로 역재생 시 플레이어 끝 점에 1 프레임을 추가합니다.
[트랙 삽입하고 결합]	체크하면, VA2 (또는 V2) 트랙의 영상을 VA1 (또는 V1) 트랙에 덮어 쓰고 VA1 (또는 V1) 트랙에 정리해서 출력합니다.
[릴 목록 생성]	릴 번호 목록을 생성합니다.
[주석에 클립명으로 릴 번호 추가]	[Export Format]에서 [Mode2] (주석 행을 추가하는 출력 형식)를 선택한 경우에만 설정을 변경할 수 있습니다. 체크하면, 주석 행에 출력되는 클립 이름, 릴 이름이 추가됩니다.
[마스터 릴 번호]	BVE9100에서 사용되는 마스터 릴 번호를 설정할 수 있습니다. 설정 범위는 "0"~ "9999"입니다.
[블록 번호]	BVE5000 및 BVE9100에서 사용되는 블록 번호를 설정할 수 있습니다. 설정범위는 "0"~ "999"입니다.
[조정된 데이터 설정]	[마스터 릴 번호] A/A 롤 (릴 번호가 같은 클립끼리 전환 할)이 존재하는 경우 대체된 파일에서 해당 위치를 사용하는 릴 번호입니다. 기존 클립에 동일한 릴 번호가 존재하면, 번호의 중복을 피하기 위해 그 번호들이 하나씩 번호를 줄입니다. [블록 번호] BVE5000 및 BVE9100에서 사용되는 블록 번호를 설정할 수 있습니다. 설정범위는 "0"~ "999"입니다. [프리롤 영역] 클립의 시작/끝 점에 추가될 여유분을 설정합니다. [오프셋 타임코드] 시작 타임코드를 입력합니다.(옵션). [Regenerate setting] 시작 타임코드를 첫 번째 클립의 시작 점으로 설정합니다. [Jam sync setting] 클립의 시작/끝 점을 타임라인의 시작/끝 점으로 설정합니다.

분할된 클립을 개별로 취급

다른 트랙 사이에 배치된 클립이 그룹으로 설정되어 있고 클립 사이에 3 초 이내의 차이가 있는 경우 EDL 파일로 내보낼 때 분할됩니다. 클립에 분할 정보가 있는 경우 [EDL Exporter Detailed Settings] 대화상자에서 설정에 따라 EDL 파일 내보내기 결과가 다릅니다. 여기에서는 3 개의 트랙에 배치된 클립 그룹이 설정되어 있는 경우를 예로 설명합니다.



■ [No split information]이 체크된 경우:

클립의 그룹을 해제하고 독립된 클립으로 취급합니다. 그림의 범위 A, B, C 세개의 시간으로 구분됩니다.

- 1 A 정보 (00:00:01:00 - 00:00:05:00)
- 2 B 정보 (00:00:00:00 - 00:00:05:00)
- 3 C 정보 (00:00:01:00 - 00:00:06:00)

■ [No split information]이 체크 해제된 경우:

클립 사이의 차이가 분할됩니다. 그림 b1과 c1 부분이 분할되어 범위 D로 하나의 시간으로 구분됩니다.

- 1 D 정보 (00:00:01:00 - 00:00:05:00) (b1과 c1의 분할 정보 포함)

■ [Handle split clips separately]이 체크된 경우:

트랙 사이의 차이는 분할이 없는 상태로 합니다. 그림의 범위 b1, c1, D의 3개의 시간으로 구분됩니다.

- 1 b1 정보 (00:00:00:00 - 00:00:01:00)
- 2 c1 정보 (00:00:05:00 - 00:00:06:00)
- 3 D 정보 (00:00:01:00 - 00:00:05:00)

⚠ 주의

- 속도가 변경된 클립은 그룹이 해제된 상태가 되기 때문에 분할 또는 개별적으로 취급되지 않습니다.

AAF 파일 가져오기 (AAF Import)

AAF 파일을 불러들이고 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.

⚠ 주의

- EDIUS에서 AAF 파일을 가져 오려면 다음 조건을 충족해야 합니다:
 - 프레임 단위로 출력된 AAF 파일
 - 미디어 파일과 AAF 파일이 분리되어야 합니다.(embedded 된 AAF 파일은 지원되지 않습니다)

- 1) 타임라인 상의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



- 2) [Import Project] → [AAF]를 클릭합니다.

⚠ 다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Import Project] → [AAF]를 클릭합니다.

- 3) [Project Importer (AAF)] 대화상자에서 불러들일 AAF 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.



- [New sequence]에 체크하면, 시퀀스를 새로 생성하여 AAF 파일을 로드합니다.
체크를 해제하면 새로 트랙이 만들어지고 AAF 파일이 로드됩니다.
- 모노 설정의 오디오 클립은 다음과 같이 오디오 채널이 설정되어 모노 설정을 그대로 가져옵니다.
 - A1: 채널 1
 - A2: 채널 2
 - A3: 채널 3
 - A4: 채널 4
 또한 오디오 클립이 모노 설정의 경우, 클립이 배치된 트랙이 짝수일 때는 L, 홀수일 때는 R에 배분됩니다.

EDL 파일 가져오기 (EDL Import)

EDL 파일 (편집 목록)을 로드하고 온라인 편집할 수 있습니다.

- 1) 타임라인 상의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



- 2) [Import Project] → [EDL]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Import Project] → [EDL]을 클릭합니다.

3) [Project Importer (EDL)] 대화상자에서 불러들일 EDL 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

4) [Detailed Settings]을 클릭합니다.

- [EDL Importer Detailed Settings] 대화상자가 표시됩니다.
“[EDL Importer Detailed Settings] Dialog Box” (▶ page 77)



- [New Sequence]에 체크하면 시퀀스를 만든 다음 EDL 파일을 로드합니다.

5) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

6) [Open]을 클릭합니다.

- EDL 파일이 로드된 후 [Restore and transfer clip] 대화상자가 표시됩니다. 오프라인 클립을 복원해야 합니다.
“Restoring Offline Clips” (▶ page 83)



- 모노 설정의 오디오 클립은 다음과 같이 오디오 채널이 설정되어 모노 설정을 그대로 가져옵니다.
 - A1: 채널 1
 - A2: 채널 2
 - A3: 채널 3
 - A4: 채널 4
 또한 오디오 클립이 모노 설정의 경우, 클립이 배치된 트랙이 짝수일 때는 L, 홀수일 때는 R에 배분됩니다.

주의

- BVE5000/BVE9100에서 가져올 수 없는 정보는 다음과 같습니다.
 - EditMode Filed : ASMBL, ASSY1
 - EditType Filed : C, W, D 이외
 - GPI 데이터 행
 - Learn 데이터 행
- CMX340/CMX3600에서 가져올 수 없는 정보는 다음과 같습니다.
 - EditType Filed : C, W, D 이외

[EDL 가져오기 상세 설정] 대화상자

[EDL 유형]	입력할 EDL 형식을 선택합니다.
[가져오기 포맷]	[EDL Type]에서 CMX 시스템을 선택한 경우 설정 가능합니다. 속도가 지정된 소스의 끝 점 산출 방법을 선택합니다. [Mode1] 소스의 지속 시간에 속도를 곱한 다음 그 값을 플레이어의 시작 점 타임코드를 더하기 (빠기)하고 끝 점의 타임코드를 계산합니다. 플레이어의 시작 점의 타임코드를 기준으로, + 방향이면 가산, - 방향이라면 감산합니다. [Mode2] 플레이어의 시작 점과 끝 점이 소스의 시작 점과 끝 점의 타임코드인 경우, 끝 점을 계산하지 않고 플레이어의 끝 점의 타임코드를 사용합니다.
[블랙 클립을 빈 클립으로 취급]	릴 이름 (테이프마다 지정 번호)이 BL/BLK/ BLACK 일 경우, 블랙 클립으로 취급하고, 블랙 클립을 빈 클립으로 취급합니다.
[비디오 트랙에서 겹친 클립은 덮어쓰기]/[오디오 트랙에서 겹친 클립은 덮어쓰기]	[Open] 대화상자에서 [New Sequence]에 체크를 하지 않고 가져올 경우, 1VA (1V, 1A) 트랙의 타임라인에서 클립이 겹쳤을 경우 현재 클립을 덮어씁니다. 체크를 해제하면 덮어쓰지 않고 중복 클립을 2VA, 3VA (2V, 3V 2A, 3A) 트랙에 클립을 배치합니다. 2VA, 3VA (2V, 3V 2A, 3A) 트랙이 없을 경우 새로운 트랙을 만듭니다.
[장면전환의 From/To 측의 채널이 다른 경우 채널 매치]	From 측과 To 측에서 비디오 및 오디오의 수가 다르다고 판단되는 경우, To 측의 비디오 및 오디오의 전체 정보를 From 측에 복사하고 정렬합니다. [EDL Type]에서 CMX 시스템을 선택한 경우 설정 가능합니다.
[Force reel name as clip name]	가져올 때 클립 이름으로 릴 이름을 사용합니다.
[오류 로그 출력]	가져올 때 오류가 발생한 경우 그 내용을 파일로 출력합니다. [Export File Format]과 [Export Type]을 설정할 수 있습니다. 출력 형식에서 전체를 선택한 경우 가져온 내용과 오류 부분을 표시합니다.

Final Cut Pro XML 파일 가져오기 (FCP XML Import)

Final Cut Pro에서 출력한 XML 파일을 읽고 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.



- Final Cut Pro 7 프로젝트 파일의 빈 정보 불러들이기도 지원합니다.
그러나 빈 정보를 로드하는 경우, 클립과 시퀀스 클립에 제한됩니다.
"컬러바 및 톤" 폴더와 "매트" 폴더에 클립과 "거무스름한" 클립은 로드할 수 없습니다.
- 파이널 컷 프로 7에서, "디지털 컬러 바 (100/0/100/0)" 또는 "컬러 바 신호 세부 사항"의 "디지털 컬러 바 (100/0/75 /)"의 클립은 EDIUS 컬러 바의 [100/x/100/x 컬러 바]나 [100/x/75/x 컬러 바] 클립으로 대체됩니다. 그 외 컬러바는 EDIUS의 [SMPTE 컬러 바]로 대체됩니다.
- Final Cut Pro 7의 컬러 바 톤 레벨을 지원합니다.
- 파이널 컷 프로 7의 "컬러 매트"와 "Plain"에 의해 지정된 색상의 클립을 사용하는 경우, 클립들은 EDIUS의 컬러 매트 클립으로 대체됩니다. 그러나 "컬러 매트"의 알파와 파이널 컷 프로 7의 "Plain"은 지원되지 않습니다.

주의

- Final Cut Pro 멀티 클립의 경우, 멀티 클립에서 선택된 것이 EDIUS의 타임라인에 배치됩니다.
 - 다음은 EDIUS에서 복원할 수 없습니다.
 - 타이틀 (텍스트) 클립
 - 클립과 공백에 적용되는 장면 전환
 - 디졸브 이외의 모든 장면전환 (모든 장면전환은 디졸브로 대체합니다.)
 - 키 프레임
 - 비디오 필터
- 또한 동일한 시퀀스 클립도 다른 시퀀스 클립으로 가져올 수 있습니다.
동일한 시퀀스 클립으로 가져오는 것은 시퀀스 ID 만 있고 내부 태그가 비어 있는 경우에만 가능합니다.

1) 타임라인 상의 [Export File Format] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Import Project] → [FCP XML]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴바에서 [File]을 클릭하고, [Import Project] → [FCP XML]를 클릭합니다.

3) [Project Importer (FCP XML)] 대화상자에서 XML 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- XML 파일이 로드되고 [Restore and transfer clip] 대화상자가 표시됩니다. 오프라인 클립을 복원해야 합니다.
"Restoring Offline Clips" (▶ page 83)

P2 플레이리스트 가져오기 (P2 PLAYLIST Import)

P2 모바일 레코더(AJ-HPM100/AJ-HPM110/AJ-HPM200)에서 편집한 재생 목록을 읽고 편집할 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Import Project] → [P2 PLAYLIST]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Import Project] → [P2 PLAYLIST]를 클릭합니다.

3) [Project Importer (P2 PLAYLIST)] 대화상자에서, "EDITLIST" 폴더에서 XML 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- 클립이 타임라인에 배치됩니다.



- [New Sequence]에 체크하면 시퀀스를 만든 다음 XML 파일을 로드합니다. 시작 타임코드는 로드된 재생 목록을 우선으로 설정합니다. 선택을 취소하면 현재 선택된 시퀀스에 XML 파일이 로드됩니다. 시작 타임코드는 선택된 시퀀스를 우선으로 설정합니다.
- [File Copy]에 체크하면, [Browse]를 클릭하여 지정한 폴더에 미디어 파일을 복사하고, 복사한 미디어 파일을 참조합니다. 체크를 해제하면 원래의 소스를 참조합니다.
- 오디오 클립은 A 트랙에 배치됩니다.

XDCAM 파일 가져오기 (XDCAM Import)

XDCAM HD 테크나 XDCAM 부속 소프트웨어 등으로 만든 편집 목록을 읽고 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Import Project] → [XDCAM]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴바에서 [File]을 클릭하고, [Import Project] → [XDCAM]을 클릭합니다.

3) [Project Importer (XDCAM)] 대화상자에서 SMI 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- XDCAM 디스크의 경우 "Edit" 폴더에 SMI 파일을 선택합니다.
- PDZ-1의 확장 클립 목록의 경우 "General" 폴더에 SMI 파일을 선택합니다.
- PDZ-1의 확장 클립 목록 (한 장의 디스크로 구성되어 있는 것)을 디스크에 쓰고 저장했을 때의 경우는 "General"→ "ExtClipList" 폴더에 SMI 파일을 선택합니다.
- PDW-U1 (SAM 형식)의 경우 "EDTR"→ "EDITLIST 이름" 폴더에 SMI 파일을 선택합니다.
- PDW-U1 (SAM 형식) 확장 클립 목록의 경우 "General"→ "ExtClipList" 폴더에 SMI 파일을 선택합니다.



- [New Sequence]에 체크하면 시퀀스를 만든 다음 SMI 파일을 로드합니다. 선택을 취소하면 현재 선택된 시퀀스에 SMI 파일이 로드됩니다. 시작 타임코드는 SMI 파일과 같은 폴더에 있는 XML 파일에 포함된 타임코드가 됩니다.
- [File Copy]에 체크하면, [Browse]를 클릭하여 지정한 폴더에 미디어 파일을 복사하고 복사한 미디어 파일을 참조합니다. 체크를 해제하면 원래의 소스를 참조합니다.
- 오디오 클립은 A 트랙에 배치됩니다.
- XDCAM 파일 로드 시의 설정은 [System Settings]의 [Importer/Exporter] → [XDCAM]에서 변경할 수 있습니다.
"XDCAM Importer Settings" (▶ page 103)

주의

- 선택한 SMI 파일과 같은 폴더에 한 쌍이 되는 XML 파일이 존재하지 않으면 제대로 읽을 수 없습니다.
이 XML 파일에는 타임라인의 시작 타임코드와 TC 모드 설정 (드롭/논드롭)이 포함되어 있습니다.

프로젝트 필드 편집

데스크톱 PC에서 편집한 프로젝트를 노트북 PC에서 불러 즉시 편집하는 등의 경우 "field editing function"으로 프로젝트 이동을 원활하게 할 수 있습니다. 필드 편집에서 체크 아웃 된 프로젝트를 열면 메시지가 표시되고 편집의 중복을 방지할 수 있습니다.

프로젝트 체크 아웃 (Check-out)

프로젝트와 프로젝트에서 참조하고 있는 소스 클립을 USB 기록 장치 등의 지정된 폴더에 수집합니다. 원본 소스 파일 대신, 빠른 편집용 프록시 파일로 체크 아웃 할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Field Editing] → [Check out]을 클릭합니다.

- [Check Out] 대화상자가 표시됩니다.
“[Check Out] Dialog Box” (▶ page 80)

2) [Browse]를 클릭하고 체크 아웃 경로를 지정합니다.

3) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

4) [Yes]를 클릭합니다.

- 체크 아웃이 완료되면, 프로젝트가 닫히고 [Start Project] 대화상자가 표시됩니다. 체크 아웃한 프로젝트의 [Status]에 [Check out]이 표시됩니다.



- 다음 작업에서 프로젝트 체크 아웃으로 전송된 클립에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다. 타임라인 또는 빈 클립을 마우스 오른쪽을 클릭한 다음 속성을 클릭합니다. [Check Out info] 탭을 클릭하여 체크 아웃 원본 파일의 위치와 체크 아웃 시 클립 유형(프록시/고해상도)을 확인할 수 있습니다.

[체크 아웃] 대화상자

[체크 아웃 대상]	[Browse]를 클릭하여 프로젝트 또는 소스 클립의 수집 대상 (USB 기록 장치 등)을 지정합니다. [Create folder with project name]에 체크를 하면 대상에 프로젝트 이름의 폴더를 만듭니다. [Comments] 란에 댓글을 입력할 수 있습니다. [Drive Space] 및 [Required Space]에서 체크 아웃 대상 공간 및 필드 편집 프로젝트의 데이터 용량을 확인할 수 있습니다. [Required Space] 수치는 [Check Out Source Files]와 [Check Out Target]의 설정에 따라 다릅니다.
[소스 파일 체크 아웃]	[프록시] 체크하면 체크 아웃 경로에 우선 프록시가 수집됩니다. 체크 아웃한 프로젝트에서는 프록시를 참조합니다. 프록시가 없으면 자동으로 생성됩니다. [고해상도] 체크하면 체크 아웃 경로에 우선 기존의 미디어 파일이 수집됩니다. 타임라인에서 사용된 부분만 복사하는 경우 마진을 설정합니다.
[입체 영상의 L 클립만 복사]	입체 편집 모드에서만 표시됩니다. 체크하면 체크 아웃 경로에 우선 입체 클립 L 측만이 수집됩니다. 한 파일에 L 측과 R 측 모두 포함되어 있는 경우는 그대로 복사됩니다.
[체크 아웃 대상]	체크 아웃 경로에 우선 수집한 클립을 선택합니다. [Only time-line(Opened Sequence)]을 선택하면, 현재 열려있는 시퀀스의 타임라인에서 사용되는 클립에만 적용됩니다. [All]을 선택하면, 타임라인에서 사용되는 클립뿐만 아니라 빈에 등록되어 있는 클립도 대상이 됩니다.

체크 아웃 대상에서 편집

1) EDIUS를 시작하고 체크 아웃한 프로젝트를 엽니다.

- 체크 아웃된 프로젝트는 [Start Project] 대화상자의 [Status]에 [Checked out]으로 표시됩니다.

2) 편집하고 프로젝트를 저장합니다.



- 체크 아웃 대상에서 편집에 추가된 클립이 자동으로 프로젝트 폴더에 전송되도록, 부분 전송의 자동 실행을 설정하는 것이 좋습니다. 부분 전송의 자동 실행은 [User Setting]의 [Source] → [Partial transfer]에서 설정할 수 있습니다. [Target Clip]에서 [From Removable Media and Hard Drive]를 선택하고 [Auto Transfer]의 2 항목에 체크를 넣어둡니다. 부분 전송을 자동 실행하려면 클립을 플레이어에 표시시켜 In/Out 점을 설정한 후 버튼으로 타임라인이나 빈에 불러놓기를 해야 합니다.

“Transferring Only Necessary Part” (▶ page 188)

- 프록시 전용 또는 프록시를 포함하여 자료를 체크 아웃하면 프로젝트가 자동으로 프록시 모드에서 열립니다.
“Switching to the Proxy Mode” (▶ page 316)
- 체크 아웃한 프로젝트에서도 프로젝트 설정 변경이 가능합니다.
- 체크 아웃 중에 추가로 체크 아웃 할 수 없습니다.
- 프록시만을 체크 아웃했다가 프로젝트의 프록시 모드를 해제하면 타임라인의 클립에 사선이 들어간 부분 오프라인 클립으로 표시됩니다.

주의

- 프록시만을 꺼내 편집할 때 트리밍의 프레임 표시나 타이틀 클립 편집시에 배경은 바둑판 형태입니다.

체크 아웃한 프로젝트 되돌리기 (Check-in)

1) EDIUS를 시작하고 체크아웃 소스 프로젝트를 엽니다.

- 체크 아웃 된 프로젝트는 [Start Project] 대화상자의 [Status]에 [Check out]으로 표시됩니다.
- [Check Out Status] 대화상자가 표시됩니다.

2) [Check in]을 클릭합니다.

- [Check In] 대화상자가 표시됩니다.
“[Check In] Dialog Box” (▶ page 81)

다른 방법

- 체크 아웃한 소스 프로젝트 파일을 열고 꺼내 [Check Out Status] 대화상자에서 [Open as read-only]를 클릭합니다.
메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Field Editing] → [Check in]을 클릭합니다.

3) [OK]를 클릭합니다.

4) [Yes]를 클릭합니다.

- 편집이 반영된 프로젝트가 열립니다.



- 파일 이름이 다른 프로젝트 파일을 체크 인 한 경우에도 체크 아웃한 원래 프로젝트의 파일 이름은 변경되지 않습니다.
- 체크 인 시, 체크 아웃 대상에서 사용 된 프록시는 복사되지 않습니다.

5) 프로젝트를 저장합니다.

[체크 인] 대화상자

[프로젝트 파일]	체크 인 프로젝트 파일이 표시됩니다. 기본적으로, 체크 아웃 시 프로젝트 [Check Out] 대화상자에서 설정 한 체크 아웃 대상 프로젝트 이름이 표시됩니다. [Browse]를 클릭하여 모든 프로젝트 파일을 선택할 수 있습니다.
[추가/업데이트 파일]	체크 아웃 소스 목록에서 체크 아웃 이후부터 체크 아웃 대상에 파일이 추가 또는 업데이트된 파일에서 업데이트 된 모든 파일이 표시됩니다. 추가/업데이트된 파일을 어떻게 처리할 것인지 목록에서 선택합니다. [Processing] 목록에서 [Use Original]을 선택하면, 체크 아웃 소스에 원래 미디어 파일이 링크됩니다. [Copy to Project Folder]를 선택하면, 체크 아웃할 미디어 파일을 체크 아웃 원래 프로젝트 폴더에 복사하고 연결합니다.  을 클릭하면 파일의 속성을 확인할 수 있습니다.

체크아웃 취소하기

체크 아웃 정보를 파기할 수 있습니다.

1) EDIUS를 시작하고 체크 아웃 소스 프로젝트를 엽니다.

- 체크 아웃 소스 프로젝트는 [Start Project] 대화상자의 [Status]에 [Check out]으로 표시됩니다.
- [Check Out Status] 대화상자가 표시됩니다.

2) [Undo check out]을 클릭합니다.

다른 방법

- 체크 아웃 소스 프로젝트 파일을 열고 꺼내 [Check Out Status] 대화상자에서 [Open as read-only]를 클릭합니다. 메뉴 바에서 [File]을 클릭한 다음 [Field Editing] → [Undo check out]을 클릭합니다.



- 체크 아웃 소스 파일을 다른 이름으로 저장하면 체크 아웃을 취소한 파일로 저장됩니다.

3) 프로젝트를 저장합니다.

주의

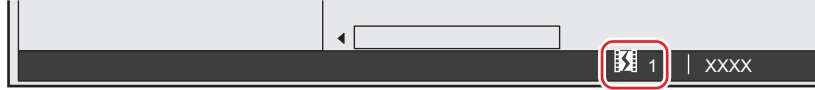
- 체크 아웃 취소 후 체크 아웃 소스 프로젝트를 저장하지 않으면, 취소는 무효가 되며, 체크 아웃은 유지됩니다.

오프라인 클립 복원

소스의 링크 복원

EDIUS에서 사용하는 소스를 이동/삭제한 경우, EDIUS와 소스의 링크가 끊어져 클립에서 소스를 참조할 수 없게 됩니다. 소스를 참조할 수 없는 클립은 영상이나 음성 등이 표시되지 않는 오프라인 클립이 되어 버립니다. 여기에서는 오프라인 클립 복원을 지원하는 방법을 설명합니다.

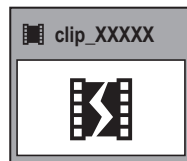
타임라인에 오프라인 클립이 있는 경우 타임라인의 상태 표시 줄에 오프라인 클립이 있음을 나타내는 아이콘과 클립의 수가 표시됩니다.



빈과 타임라인의 오프라인 클립은 다음과 같이 표시되며 재생시 비디오와 오디오 모두 소거됩니다.

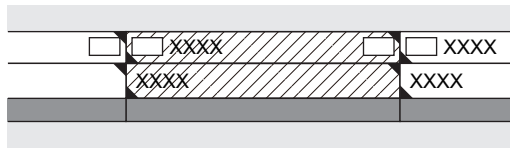
예시:

빈에서의 오프라인 클립



예시:

타임라인에서의 오프라인 클립



오프라인 클립 복원

오프라인 클립의 복원 방법을 선택합니다.

1) 타임라인의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Restore and Transfer Clips]을 클릭합니다.

- 선택한 [Restore and transfer clip] 대화상자가 표시됩니다.
“[Restore and transfer clip] Selected Dialog Box” (▶ page 84)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Restore and Transfer Clips]을 클릭합니다.

주의

- 참조 AVI 파일을 클립으로 등록하는 경우, 소스를 이동하면 오프라인 클립입니다. 이 경우 오프라인 클립을 복원할 수 없습니다. 참조 AVI는 오디오 데이터의 실체와 비디오 데이터의 저장 위치 정보만 저장한 파일로 Grass Valley가 규격 범위 내에서 자신의 확장자를 갖도록 개발한 것입니다. 일반 AVI 파일과는 다릅니다.
- 파일을 캡처하거나 다음 조건에 일치하는 경우에만 복원할 수 있습니다 :
 - 비디오 정보가 존재하는 경우
 - 릴 이름이 설정된 경우
 - 소스 파일 확장자가 *.avi, *.m2t, *.mov, 또는 *.mxf. 인 경우

[클립 복원 및 전송] 선택 대화상자

[전체 클립 캡처]	[Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다. 소스 전체를 캡처합니다. “Capturing and Restoring” (▶ page 85)
[타임라인에 사용 중인 영역만 캡처]	[Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다. 타임라인에서 사용하는 부분만 캡처합니다. 다중의 오프라인 클립이 있는 경우 각 오프라인 클립을 캡처한 소스로 바꿉니다. “Capturing and Restoring” (▶ page 85)
[캡처된 파일에서 찾기]	캡처된 파일 중에서, 릴 번호(Ubit)와 타임코드(In-Out 점 사이)에 해당 소스를 찾습니다. “Searching File by Reel Number to Restore” (▶ page 86)
[클립 복원 대화상자 열기]	[Restore and transfer clip] 대화상자가 표시됩니다. 링크가 끊어진 소스를 다시 링크 또는 클립의 일부분을 볼 수 없는 소스를 재전송하여 복원합니다. “Re-link and Restoration” (▶ page 84)
[닫기]	[Close]를 클릭하고, [Yes]를 클릭하면 오프라인 복원없이 운영 화면을 표시 합니다.

재연결 및 복원

하드 디스크에서 소스를 검색하여 다시 연결할 수 있습니다.

1) [Restore and transfer clip] 선택 대화상자에서 [Open the clip restoration dialog]을 클릭합니다.

- [Restore and Transfer Clips] 대화상자가 표시됩니다.
“[Restore and Transfer Clips] Dialog Box” (▶ page 85)

다른 방법

- 타임라인 상에서 클립을 복원하려면, 상태 표시줄에서 오프라인 클립 아이콘을 더블 클릭합니다.
이 경우, [Restore and Transfer Clips] 대화상자의 클립 목록에는 타임라인에서 오프라인된 클립만 표시됩니다.

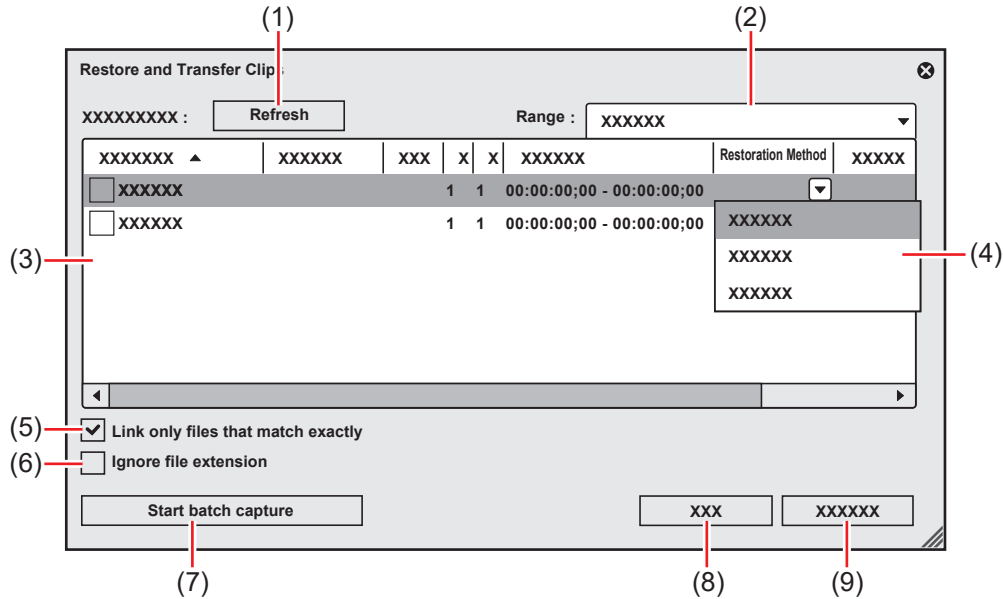
2) [Range] 목록에서 클립의 대상 범위를 선택합니다.**3) [Clip list]에서 클립(또는 클립들)을 선택하고, [Restoration Method] 목록에서 [Relink (select file)] 나 [Relink (select folder)] 중 하나를 선택합니다.****4) [Open] 대화상자에서 소스를 선택하고, [Open]을 클릭합니다.**

- 단계 3에서 [Relink (select folder)]를 클릭하였다면, [Browse For Folder] 대화상자에서 폴더를 선택하고 [OK]를 클릭합니다.

5) [OK]를 클릭합니다.**6) [Restore and transfer clip] 선택 대화상자에서 [Close]를 클릭합니다.****다른 방법**

- 타임라인 또는 빈 윈도우에서 오프라인 클립을 더블 클릭하고, 3단계 이후를 수행합니다.

[클립 복원 및 전송] 대화상자



(1)	[새로고침]	클립 목록에서 새로 고칠려면 버튼을 클릭합니다.
(2)	[범위]	목록에서 복원할 클립의 범위를 선택합니다.
(3)	[클립 목록]	: 오프라인 클립 미디어 파일에 대한 링크가 끊어져 있는 클립입니다. : 링크가 복원된 클립 미디어 파일에 대한 링크가 복원된 클립입니다.
(4)	[복원 도구]	[재연결 (파일 선택)] [Open] 대화상자가 표시됩니다. 소스를 선택하고 재연결합니다. [재연결 (폴더 선택)] [Browse For Folder] 대화상자가 표시됩니다. 지정한 폴더에 존재하는 같은 이름의 소스를 검색하고 재연결합니다. [전송 취소] 프로젝트 폴더로 전송하기 전에 원래의 소스와 재연결합니다. [전체 캡처] [Batch Capture] 대화상자가 표시되고, [Start batch capture]를 클릭하면 소스 전체의 정보를 등록할 수 있습니다. “Importing Sources All Together (Batch Capture)” (▶ page 167) [타임라인에서 사용 중인 영역만 캡처] [Batch Capture] 대화상자가 표시되고 [Start batch capture] 클릭하면, 타임라인에서 사용되는 부분의 클립 정보를 등록할 수 있습니다. [아무것도 하지 않음] 오프라인 클립을 재연결하거나 캡처하지 않습니다.
(5)	[정보가 정확히 일치하는 파일만 다시 링크]	체크하면 원본 파일이 있는 정보와 완전히 일치하는 파일만 재연결 대상으로 합니다.
(6)	[파일 확장명을 무시]	체크하면 확장자가 다른 파일을 포함하여 재연결 대상으로 합니다.
(7)	[배치 캡처 시작]	Restoration Method] 목록에서 [Capture all] 또는 [Capture only areas used in timeline]을 선택하는 경우에 적용됩니다. 클릭하면 [Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다.
(8)	[OK]	설정한 내용으로 오프라인 클립을 복원합니다.
(9)	[취소]	오프라인 클립을 복원하지 않고 대화상자를 닫습니다.



- [Restoration Method]의 기본 설정 값을 바꿀 수 있습니다.
“[Restore Offline Clip]” (▶ page 115)

캡처 및 복원

오프라인 클립의 소스가 하드 디스크에 존재하지 않으면 원래의 소스(촬영한 테이프)에서 다시 캡처할 클립을 복원할 수 있습니다.

1) [Restore and transfer clip] 선택 대화상자에서, [Capture entire clip] 또는 [Capture only the area used in timeline]을 클릭합니다.

- [Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다.
 “Importing Sources All Together (Batch Capture)” (▶ page 167)

다른 방법

- [Restore and Transfer Clips] 대화상자에서, [Restoration Method] 목록에서 [Capture all] 또는 [Capture only areas used in timeline] 중 하나를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

2) 배치 캡처를 실행합니다

릴 번호로 파일을 검색하고 복원

캡처된 파일 중에서, 릴 번호(Ubit)와 타임코드(In-Out 점 사이)로 해당 소스를 찾습니다

1) [Restore and transfer clip] 선택 대화상자에서 [Find from captured files]를 클릭합니다.

- [Restore Offline Clip] 대화상자가 표시됩니다.
- 프로젝트가 저장되어있는 폴더에서 파일을 검색합니다. 파일을 찾을 수 없는 경우 [Select Folder]를 클릭하고 캡처된 파일이 저장되어 있는 폴더를 선택한 다음, [OK]를 클릭합니다.

2) [Restore All]을 클릭합니다.

- 선택한 파일만 복원하려면, [Find clip list]에서 클립을 선택하고, [Restore]를 클릭합니다.

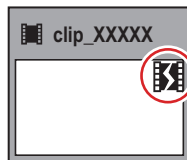
클립을 구성하는 부분을 참조할 수 없는 클립 복원

클립은 다음과 같은 조건에서 부분 오프라인 클립이 됩니다: 프록시를 포함한 클립을 구성하는 부분을 찾을 수 없거나 EDIUS에서 만든 프록시를 사용할 수 없는 경우, 부분 전송된 클립의 일부분을 볼 수 없는 경우, 두 파일에서 L 측과 R 측의 스트림을 가지는 입체 영상 클립의 L 측과 R 측 중 하나를 참조할 수 없는 경우를 "부분 오프라인 클립"이라 합니다..

EDIUS에서, 편집 시에 프록시 소스를 사용하는 "Proxy originated editing"을 할 경우, 출력 전에 고해상도 소스로 교체됩니다. "Proxy originated editing"에서 사용하는 프록시 클립 (고해상도에 참조 정보를 가진 프록시 클립)은 "temporary editing clip"입니다. 임시 편집 클립은 쉽게 소스 브라우저를 사용하여 고해상도 클립으로 대체할 수 있습니다.

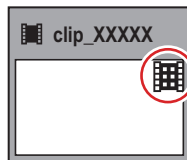
예시:

빈에서의 부분 오프라인 클립



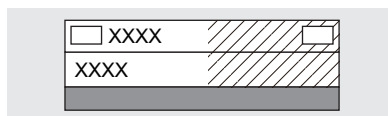
예시:

빈에서의 임시 편집 클립



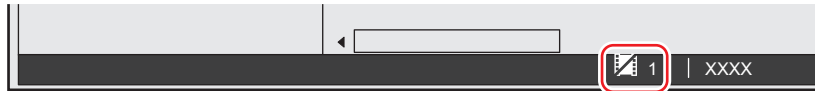
예시:

타임라인에서의 부분 오프라인 클립



타임라인에 부분 오프라인 클립이 있는 경우 타임라인의 상태 표시 줄에 아이콘과 오프라인 클립 및 부분 오프라인 클립의 총 개수가 표시됩니다.

P2의 경우, 소스 파일이 소스 브라우저에서 불러들인 프록시(XML)만 있을 경우, 전송 되지 않은 클립으로 인식합니다.



주의

- 파일이나 테이프를 출력할 때, 프로젝트의 콘솔리데이트나 프로젝트를 출력할 때, 타임라인에 오프라인 클립,부분 오프라인 클립 및 임시 편집 클립이 있는 경우, 메시지가 표시됩니다. 오프라인 클립, 부분 오프라인 클립,또는 임시 편집 클립들을 복원하여야 합니다. 복원하지 않은 경우 오프라인 클립 그대로 출력됩니다.

부분 오프라인 클립 복원

분실된 소스를 다시 전송하거나 프록시를 다시 만들거나하여 부분 오프라인 클립을 복원합니다. 필요한 경우 원본 미디어 파일이 저장되는 장치에 연결해야 합니다.

입체 영상 클립 L 측 또는 R 측 중 하나를 볼 수 없는 경우는 일반 오프라인 클립의 복원 작업과 비슷합니다.

“Restoring an Offline Clip” (▶ page 83)

1) 타임라인 상의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Restore and Transfer Clips]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Restore and Transfer Clips]을 클릭합니다.

3) [Restore and transfer clip] 선택 대화상자에서 [Open the clip restoration dialog]를 클릭합니다.

- [Restore and Transfer Clips] 대화상자가 표시됩니다.

“[Restore and Transfer Clips] Dialog Box” (▶ page 88)

다른 방법

- 타임라인 상의 클립만을 복원하려면, 상태표시줄의 오프라인 아이콘을 더블 클릭합니다.

4) [Range] 목록에서 클립의 대상 범위를 선택합니다.

5) [Clip list]에서 클립(또는 클립들)을 선택하고, [Restoration Method]에서 복원 방법을 선택합니다.

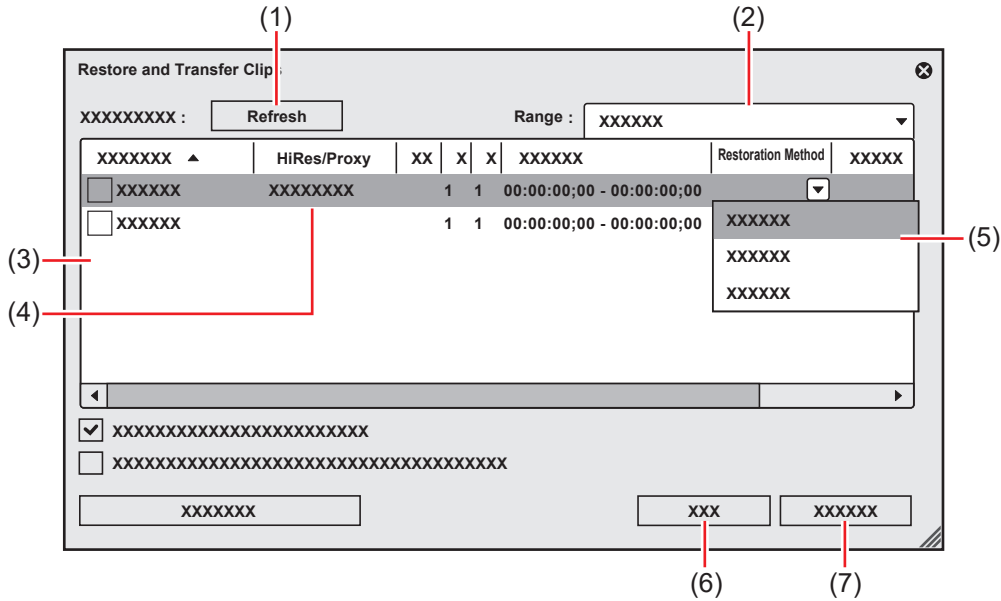
6) [OK]를 클릭합니다.

- [Restoration Method]에서 선택한 복원 방법으로 프로세스가 실행됩니다.

7) [Restore and transfer clip] 선택 대화상자에서 [Close]를 클릭합니다.

[클립 복원 및 전송] 대화상자

* 화면은 일례입니다. 오프라인 클립의 종류에 따라 표시되는 복원 방법은 다릅니다.



(1)	[새로 고침]	클립 목록에서 새로 고칠려면 버튼을 클릭합니다. 복원 방법을 설정한 클립이 복원됩니다.
(2)	[범위]	목록에서 복원할 클립의 범위를 선택합니다.
(3)	[클립 목록]	[오프라인 클립/부분 오프라인 클립] 미디어 파일에 대한 링크가 끊어져 있는 클립입니다. [임시 편집 클립] 고해상도 클립으로 대체되지 않은 카메라 프록시 클립입니다. [전송되지 않은 클립] 카메라(또는 카드)에 있는 고해상도/프록시 스트림으로, 로컬 터미널로 전송되지 않은 클립입니다. [링크가 복원된 클립] 미디어 파일에 대한 링크가 복원된 클립입니다.
(4)	[고해상도/프록시]	오프라인 클립, 부분 오프라인 클립 및 임시 편집 클립의 유형(고해상도 또는 프록시)이 표시됩니다.
(5)	[복원 도구]	[분실 영역 전송] 부분 전송을 저장하기 전에 원래의 소스가 있는 장치에서 분실된 영역을 재전송합니다. [전송 취소] 부분 전송하기 전에 원래의 소스와 재연결합니다. [프록시 생성] 고해상도로부터 프록시를 생성합니다. [프록시 삭제] 클립의 프록시 정보를 삭제합니다. [재연결 (파일 선택)] [Open] 대화상자가 표시됩니다. 소스를 선택하고 재연결합니다. [재연결 (폴더 선택)] [Browse For Folder] 대화상자가 표시됩니다. 지정한 폴더에 존재하는 같은 이름의 소스를 검색하고 재연결합니다. [모두 전송] 타임라인 상에 사용되는 범위와 관계 없이 모든 고해상도 클립을 전송합니다. [사용 중인 영역만 전송] 타임라인 상의 사용되는 범위의 전송되지 않은 클립만을 전송합니다. [전체 캡처] 배치 캡처 기능으로 클립을 복원합니다. "Importing Sources All Together (Batch Capture)" (▶ page 167) [타임라인에서 사용 중인 영역만 캡처] 배치 캡처 기능을 사용하여 사용 중인 소스 영역만 복원합니다. "Importing Sources All Together (Batch Capture)" (▶ page 167) [아무것도 하지 않음] 오프라인 클립, 부분 오프라인 클립 및 임시 편집 클립을 복원하지 않습니다.
(6)	[OK]	설정된 내용으로 부분 오프라인 클립 또는 임시 편집 클립을 복원합니다.
(7)	[취소]	부분 오프라인 클립 또는 임시 편집 클립을 복원하지 않고 대화상자를 닫습니다.



- 복원 방법에서 [Transfer the Missing Area], [Create Proxy], [Transfer All], 또는 [Transfer Only Used Area] 를 선택하면 처리 내용이 백그라운드 작업으로 등록됩니다. 작업 완료까지는 대상 클립은 부분 오프라인 클립 또는 임시 편집 클립을 유지합니다.
- 타임라인의 상태 표시 줄의 아이콘을 더블 클릭하여 [Restore and Transfer Clips]를 표시하면, [Clip List] 에는 타임라인 부분 오프라인 클립, 부분 오프라인 클립 및 임시 편집 클립 또는 전송되지 않은 클립만 표시됩니다.
- 복원할 클립은 포맷과 릴 이름을 클립에 설정하고 캡처를 활성화한 클립의 경우에만 [Capture all] 및 [Capture only areas used in timeline]을 사용할 수 있습니다.
- [Restoration Method]의 기본 설정 값을 바꿀 수 있습니다.

“[Restore Offline Clip]” (▶ page 115)

임시 편집 클립 복원

소스 브라우저를 사용하여 임시 편집 클립을 간단히 고해상도 클립으로 대체할 수 있습니다.

1) 소스 브라우저에서 고해상도 클립으로 녹화된 미디어를 가져옵니다.

- “Source Browser” (▶ page 174)

2) [Hi-res clips that match the proxy-only clips were found. Do you wish to replace them?]이 표시된 다음 [Yes]를 클릭합니다.

- 자동으로 임시 편집 클립이 고해상도 클립으로 대체 됩니다.

다른 방법

- 타임라인 상의 클립만을 복원하려면, 상태표시줄의 오프라인 아이콘을 더블 클릭합니다.
“[Restore and Transfer Clips] Dialog Box” (▶ page 88)

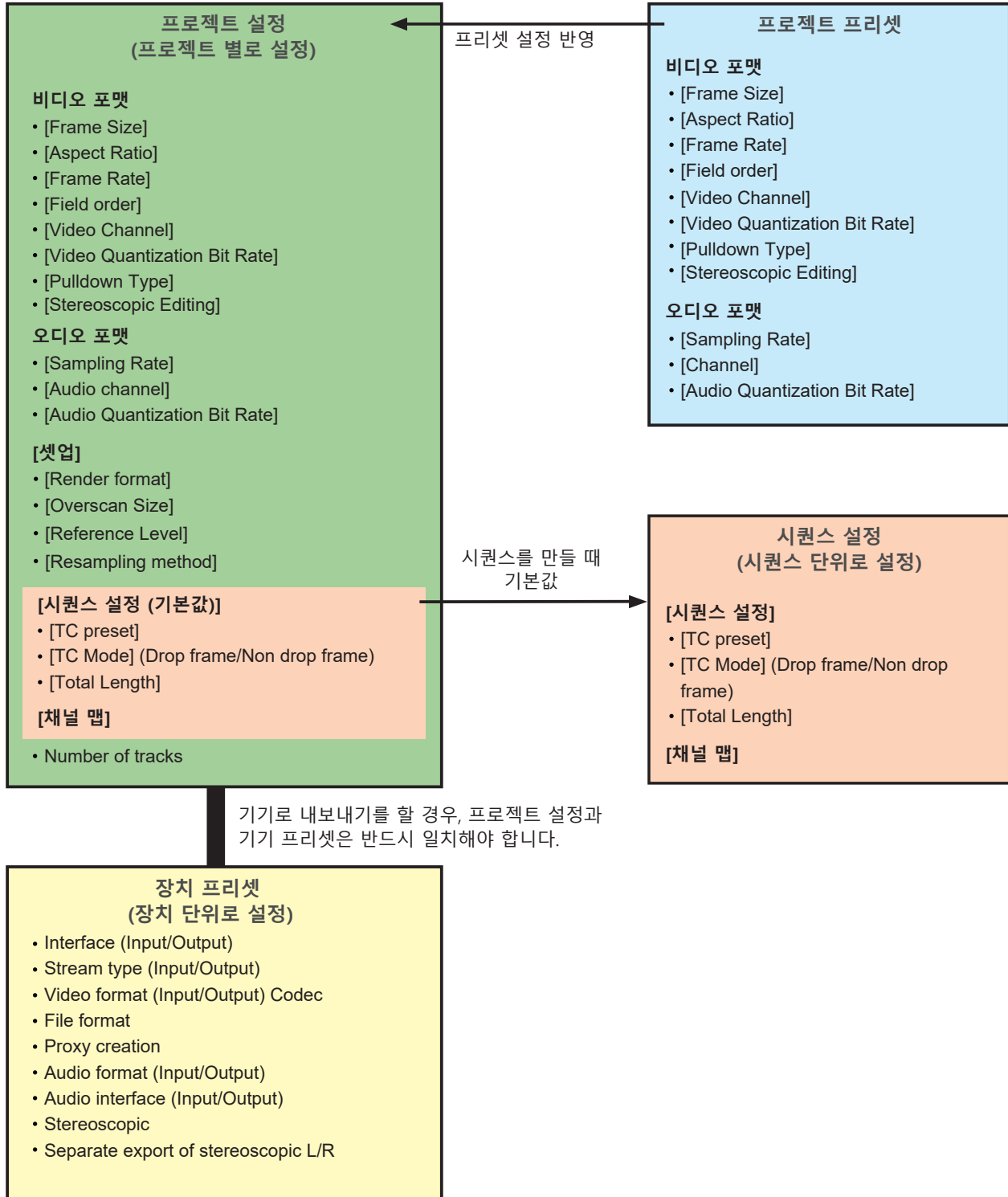
4 장 설정

이 장에서는 편집 시의 운영이나 화면 표시 설정 및 편집 환경의 등록, 캡처 및 테이프 출력에 사용하는 외부 기기의 등록 등에 대해서 설명하고 있습니다.

설정 종류 목록

프로젝트 설정 / 시퀀스 설정 / 장치 프리셋 관계

각 설정에서 설정할 수 있는 내용과 관계는 아래 그림과 같습니다.:



[시스템 설정]

시스템 설정에서 프로젝트 프리셋과 프로파일, 입출력 하드웨어 설정, 소스 입력 및 프로젝트 파일의 입출력과 그 외 운영 등을 관리할 수 있습니다.

제한된 사용자에게 대한 프로필을 사용하는 경우 시스템 설정을 변경할 수 없습니다.

“Restricted user profile” (▶ page 121)

다음은 시스템 설정에서 설정할 수 있는 항목들을 설명합니다

주요 설정은 다음과 같습니다:

[응용 프로그램]

EDIUS 작업을 설정합니다.

[오디오 모니터링 모드]

플레이어 또는 레코더의 모니터링에 대한 오디오 출력의 기본값을 설정합니다.

“Audio Monitoring” (▶ page 408)

- 1) 메뉴 바에서 [Settings]를 클릭하고, [System Settings]를 클릭합니다.
- 2) [Application] 트리를 클릭하고, [Audio Monitoring Mode]를 클릭합니다.
- 3) 각 항목을 설정합니다.

[플레이어]	[기본값] 프로젝트 시작 시 플레이어의 오디오 모니터링 모드 기본값을 설정합니다. [Off]를 선택한 경우, 오디오 모니터링 모드를 설정하지 않은 상태에서 프로젝트를 시작합니다. [채널 맵 - 모노] 오디오 모니터링 모드에서 사용자 지정을 선택하고 모노 클립을 재생하는 경우 기본값 채널 맵에서 지정합니다. 플레이어에서 재생할 클립을 스테레오로 변경하려면 소스 채널의 트랙 패치를 오른 클릭하고 [Audio Source Channel(Stereo)]* 를 클릭합니다. [채널 맵 - 스테레오] 오디오 모니터링 모드에서 사용자 지정을 선택하고 스테레오 클립을 재생하는 경우 기본값 채널 맵에서 지정합니다. 플레이어에서 재생할 클립을 모노로 변경하려면 소스 채널의 트랙 패치를 오른 클릭하고 [Audio Source Channel (Stereo)]* 를 클릭합니다.
[레코더]	[기본값] 프로젝트 시작시에 레코더의 오디오 모니터링 모드 기본값을 설정합니다. [Off]를 선택한 경우, 오디오 모니터링 모드를 설정하지 않은 상태에서 프로젝트를 시작합니다. [채널 맵] 오디오 모니터링 모드에서 사용자 지정을 선택한 경우 기본값 채널 맵에서 지정합니다.

* [Audio Source Channel (Stereo)]로 설정되어 있는 경우, 메뉴에서 버튼 아이콘 주위로 테두리가 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[재생]

재생 작업을 설정합니다.

- 1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.
- 2) [Application] 트리를 클릭하고, [Playback]을 클릭합니다.
- 3) 각 항목을 설정합니다.

[재생이 늦을 경우 중지]	재생 속도가 늦을 경우 재생을 중지합니다.
[재생 버퍼 크기]	실시간으로 재생할 때 사용하는 버퍼의 크기를 MB (메가바이트) 단위로 지정합니다.

4 장 설정 - [시스템 설정]

[재생 시작 시 버퍼링 프레임 수]	재생 시작시 버퍼링하는 프레임 수를 설정합니다. 재생 시작 직후 재생이 늦어 종료하는 경우, 프레임 수를 늘리면 상황이 개선되는 경우가 있습니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[캡처]

EDIUS에서의 캡처 작업, 이벤트 자동 검출 시 처리 등을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Capture]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[마진]	캡처 시 시작 점, 끝 점에 여유분을 갖게 하는 경우, 그 길이를 설정합니다.
[장치 프리셋을 설정한 후 릴 이름 설정 확인]	캡처 시 [Select Input Device] 대화상자에서 장치 프리셋을 선택한 후에, 릴 이름 설정 대화상자가 표시됩니다.
[캡처 시 파일 이름 확인]	캡처 시 파일 이름을 확인하고 설정할 수 있습니다. [Before Capture]를 선택하면 캡처를 실행하기 전에 저장 위치와 파일 이름을 설정할 수 있습니다. [After Capture]를 선택하면 캡처 후 파일 이름만 설정할 수 있습니다.
[캡처 후에 플레이어로 로드하기]	캡처 후 생성된 파일을 자동으로 재생할 수 있습니다.
[오디오 오류 자동 보정]	캡처 시 오디오의 오류를 자동으로 조정합니다.
[파일 캡처 시 파일명 설정]	입체 영상 소스 캡처에서 스트림으로 L측(좌안)과 R측(우안)의 두 개의 파일을 생성할 경우, L측 R측의 파일명에 대한 접미사를 설정합니다.
[이벤트 자동 감지]	캡처 시, 파일에 자동으로 구분 표시 사용 조건을 선택합니다. 구분이 들어가는 조건은 다음과 같습니다. • [타임코드 중단 또는 깨진 경우] • [화면 비율이 바뀐 경우] • [샘플링 레이트가 바뀐 경우] • [녹화 시간, 날짜가 바뀐 경우] [이벤트가 검출됐을 경우] 나누기를 어떻게 처리할 것인지를 선택합니다. [Divide Files]을 선택하면 나누기로 파일을 분할합니다. [Group Divided Files as Sequence]에 체크하면 분할하여 여러 파일을 하나의 시퀀스 클립으로 빈에 등록합니다. [Add Marker]를 선택하면 나누는 위치에 클립 마커가 설정됩니다.
[캡처 후에 데크 제어]	캡처 후 데크의 상태를 목록에서 선택합니다.



- [Capture] 아래 [Margin]에서 보이스 오버 마진을 설정합니다

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[렌더]

렌더링 옵션의 기준 및 렌더링 파일을 삭제하는 시기 등을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Render]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[렌더 옵션]	렌더링 할 대상을 설정합니다. 예를 들어 타임라인의 클립에 필터를 적용할 때 [Filters]를 체크하고 렌더링 옵션 설정을 하면 해당 클립의 범위는 노란색입니다. [Filters]의 체크를 해제하면 노란색으로 바뀌지는 않습니다. 기본적으로 모든 항목에 체크가 되어 있습니다. “Color Coding of Time Scale” (▶ page 299) [필터] 비디오 필터를 렌더링 대상으로 합니다. [트랜지션/크로스페이드] 트랜지션/크로스페이드 및 타이틀 믹서를 렌더링 대상으로 합니다. [키/투명도] 키 효과 및 투명도(기본값에서 변경이 있을 경우)를 렌더링 대상으로 합니다. [속도 변경] 클립 속도가 기본 수치 (100 %)에서 조정된 경우에 렌더링 대상으로 합니다. [프로젝트 포맷과 다른 콘텐츠일 경우] 클립 형식이 다음 중 하나에 해당하는 경우를 렌더링 대상으로 합니다. • 프레임 크기가 프로젝트와 다른 경우 • 화면 비율이 프로젝트와 다른 경우 • 프레임 레이트가 프로젝트와 다른 경우 • 필드 순서가 프로젝트와 다른 경우 • 압축 형식이 프로젝트 설정에서 지정된 코덱과 다른 경우 • 알파 정보를 가진 경우
[렌더링 결정]	재생 시 [Buffer Left: Fewer than]에서 설정한 버퍼 수치 값 이하가 되면, 렌더링을 수행합니다. [버퍼 잔량] 렌더링 결정을 기준하는 버퍼 수치를 설정합니다.
[유효하지 않는 렌더링 파일 삭제]	렌더링 파일을 삭제하는 시기를 선택합니다.

- “Rendering Overload Areas of the Entire Sequence” (▶ page 300)
- “Rendering Overload Areas between In and Out Points” (▶ page 300)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[프로파일]

프로파일로 편집 환경을 등록하고 이 프로파일을 관리할 수 있습니다.

“Editing Environment Management” (▶ page 118)

[프로젝트 프리셋]

새로운 프로젝트 프리셋을 만들고 프로젝트 프리셋을 관리할 수 있습니다.

“Project Preset” (▶ page 63)

[라우드니스 미터]

음의 크기 측정에 사용하는 기준을 프리셋으로 등록할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [system Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Loudness Meter]를 클릭합니다.

3) [Add]를 클릭합니다.

4) 각 항목을 설정합니다.

[프리셋 이름]	프리셋의 이름을 입력합니다.
[Momentary Gating]	Momentary 수치의 측정 시간을 입력합니다.
[Short-term Gating 블록 크기]	short-term 수치의 측정 시간을 입력합니다.
[오버랩]	오버랩 수치를 입력합니다.
[Relative Gating threshold]	상대 게이팅 블록 레벨을 입력합니다.
[대상 레벨]	대상 레벨을 입력합니다.
[미터 범위]	미터 범위를 설정합니다.

4 장 설정 - [시스템 설정]

[그룹 1]/[그룹 2]	L/R/C/LS/RS 채널을 어떤 출력 채널에 할당할지를 설정합니다. [Group 1] 및 [Group 2]를 모두 설정하여 동시에 2 그룹을 측정할 수 있습니다. [다운믹스] 목록에서 다운 믹스 처리의 산출식을 선택합니다.
[추가]	프리셋을 추가합니다.
[삭제]	프리셋을 삭제합니다.
[등록]	설정된 프리셋을 등록합니다.
[가져오기/내보내기]	라우트리스 미터의 설정 파일을 가져오기/내보내기 합니다.

- “Audio Measurement” (▶ page 402)

5) [Register]를 클릭합니다.

6) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[소스 브라우저]

소스 브라우저에서 파일을 가져올 때의 대상을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Source Browser]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[파일 전송 폴더]	파일의 전송 경로를 설정합니다. [Custom folder]를 선택한 경우 [Browse]를 클릭하고 전송 경로를 지정합니다.
[날짜 폴더 만들기]	체크하면 [File Transfer folder]에서 설정한 폴더에 날짜 폴더를 만듭니다.
[파일 전송 폴더 경로]	전송 경로가 표시됩니다. "% MediaType %"는 소스 브라우저에서 전송하는 소스 미디어의 이름입니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[파일 출력]

프레임 수가 짝수가 될 수 있도록 720/60P 또는 50P로 파일을 내보낼 때 마지막 프레임은 삭제하려면 설정을 확인합니다. 이 설정은 출력이 나 일괄 출력 작업에서 적용됩니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [File export]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[60p/50p 출력 시 짝수 프레임으로 다듬기]	클릭하면 720/60P 또는 50P로 파일을 내보낼 때 프레임 수가 짝수가 될 수 있도록 마지막 프레임을 삭제합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[SNFS QoS]

K2 미디어 서버에서 파일을 로드할 때 SNFS 대역폭을 제한할 수 있습니다. 이 기능은 다른 작업에 영향을 주지 않고 파일을 쉽게 로드할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [SNFS QoS]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[QoS 활성화]	체크하면 SNFS 대역폭을 제한합니다.
[드라이브 목록]	SNFS 드라이브 목록이 표시됩니다.
[추가]	클릭하면 [Qos] 대화상자가 표시되고, SNFS 드라이브를 추가합니다. “[QoS] Dialog Box” (▶ page 96)
[삭제]	드라이브 목록에서 SNFS 드라이브를 삭제합니다.
[수정]	SNFS 드라이브 설정을 변경합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[QoS] 대화상자

[드라이브]	대역폭을 제한할 드라이브를 선택합니다.
[비트레이트]	대역폭의 상한을 설정합니다.

[하드웨어]

캡처 및 테이프 출력에 사용하는 외부 기기를 등록하거나 편집 시에 사용하는 프리뷰용 외부 기기를 설정합니다.

“Setting an External Device” (▶ page 123)

[가져오기/내보내기]

가져오기, 내보내기에 관한 설정을 합니다.

[AVCHD]

AVCHD 파일의 검색을 빠르게 하는 프로세스를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [AVCHD]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[탐색 속도]	AVCHD 파일 탐색 속도를 처리합니다. 빠르게 하려면, 먼저 이 항목에 체크하고 아래 항목에 필요에 따라 체크합니다 [백그라운드에서 탐색 정보 만들기] 유휴 상태일 때 AVCHD 파일의 타임 스탬프 정보를 수집하고 탐색을 가속화합니다. [탐색 정보를 파일에 저장] 검색 정보를 재사용 파일로 저장합니다.
[Picture Timing SEI에서 타임코드 가져 오기]	체크하면, Picture Timing SEI에서 타임코드 정보를 가져옵니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[Audio CD/DVD]

CD/DVD 디스크에서 영상이나 음성을 가져올 때 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [Audio CD/DVD]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[파일 설정]	Audio CD 또는 DVD (DVD-Video, DVD-VR)에서 캡처 파일을 저장할 이름을 설정합니다. [자동으로 파일 이름 설정] 현재 날짜와 트랙 번호를 함께 자동으로 파일 이름을 생성합니다. [기본 파일 이름 및 트랙 이름에서 파일명 설정] 기본 파일 이름 및 트랙 번호를 결합하여 자동으로 파일 이름을 생성합니다. 이 항목에 체크하면 [Base Name]을 입력할 수 있습니다.
[오디오 CD 설정]	원래 볼륨에 대해 캡처 시의 오디오 레벨을 dB 단위로 낮출 수 있습니다.
[DVD 비디오 설정]	캡처 시의 분할 방법을 지정합니다. 일반적으로 [At each Program]을 선택합니다.
[DVD-VR 설정]	캡처 시의 분할 방법을 지정합니다. 일반적으로 [At each Program]을 선택합니다. [At each Cell]을 선택하면 파일을 여러 조각으로 나눌 수 있지만 스트림에 따라 가져왔을 때 재생할 수 없는 MPEG 파일 (MPEG 표준에 미달하는 파일)이 생성될 수 있습니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[스틸 이미지]

스틸 이미지 내보내기 설정을 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [Still Image]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[캡처 필드]	가장 고화질의 이미지는 [Frame]입니다만, 움직임이 격렬한 영상은 빗 모양으로 흔들리는 경우가 있습니다. 이 경우 [Upper Field] 또는 [Lower Field]를 선택합니다. 정지 필드에서 설정된 표시 방법으로 출력하려면, [Follow pause field setting]을 선택합니다. “Switching the Screen Display when Stopping Playback” (▶ page 153)
[필터링]	[Caputre Field]에서 [Upper Field] 또는 [Lower Field]를 선택한 경우, 화질의 열화를 보상하는 기능입니다. 부분이 흔들리는 경우에는 [Motion Only], 전체적으로 흔들릴 경우에는 [Full Screen] 보간이 적합합니다.
[화면 비율 보정]	편집에서 다루는 동영상과 PC에서 다루는 정지 화면은 가로 세로 비율이 달라집니다. 체크하면, PC 모니터에 표시할 때 화면 비율이 조정됩니다.
[파일 형식]	스틸 이미지로 저장할 파일의 형식을 설정합니다.

- “Exporting Still Image Clips from the Timeline” (▶ page 302)
- “Still Image Format” (▶ page 423)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[GF]

소스 브라우저 윈도우의 GF 장치에서 불러들이는 소스 파일의 참조 폴더를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [GF]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

4 장 설정 - [시스템 설정]

[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 하드 디스크에 복사하면 소스 브라우저에서 GF 소스를 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add] 를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정한 참조된 폴더를 삭제하려면 폴더를 선택한 다음 [Remove] 를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[GXF]

GXF 포맷으로 출력할 때 FTP 서버의 연결을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [GXF]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[서버 목록]	대상이 되는 FTP 서버의 주소 목록을 표시합니다.
[추가]	클릭하면 [FTP 설정] 대화상자가 표시되고 연결된 서버를 추가할 수 있습니다. “[FTP setting] Dialog Box” (▶ page 98)
[삭제]	[Server List]에서 서버를 제거합니다.
[수정]	서버 설정을 변경합니다.
[위로 이동]/[아래로 이동]	서버를 정렬합니다. [Server List]에서 서버를 선택하고 [Move Up] 또는 [Move Down]을 클릭할 때마다 선택한 서버가 하나 위나 아래로 이동합니다.
[설정]	[Server List]에서 선택한 대상의 설정 내용이 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[FTP 설정] 대화상자

[이름]	서버의 설정 이름을 입력합니다.
[주소]	FTP 서버의 IP 주소 또는 서버 이름을 입력합니다.
[포트 번호]	포트 번호를 입력합니다. 기본 설정 값은 21입니다.
[디렉토리]	대상 디렉토리 이름을 입력합니다.
[사용자이름]/[패스워드]	연결할 때 필요한 사용자 이름과 암호를 입력합니다.
[연결 테스트]	클릭하면 입력된 사용자 이름과 암호로 FTP 연결을 테스트합니다.

[RED]

RED 포맷의 소스를 재생할 때의 화질을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

- [System Settings] 대화상자가 표시됩니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [RED]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[프리뷰 품질]	재생 시의 화질을 설정합니다. [1/1]은 소스의 해상도를 유지합니다. [1/2], [1/4], [1/8] 또는 [1/16]을 선택하면 소스 수평 해상도의 1/2, 1/4, 1/8 또는 1/16로 화질이 감소됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[Infinity]

소스 브라우저 윈도우에서 Infinity 장치에서 미디어 파일을 가져올 때의 참조 폴더를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [Infinity]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 하드 디스크에 복사하면 소스 브라우저에서 Infinity 소스를 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add]를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정한 참조된 폴더를 삭제하려면 폴더를 선택한 다음 [Remove]를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[K2 (FTP)]

K2(FTP) FTP 서버 설정

K2 Media 서버에 있는 소스를 가져오기 전에, FTP 서버의 연결 설정을 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [K2 (FTP)] → [FTP Server]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[서버 목록]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 K2 미디어 서버의 목록입니다.
[추가]	클릭하면 [FTP 설정] 대화상자가 표시되고 연결된 서버를 추가할 수 있습니다. “[FTP setting] Dialog Box” (▶ page 99)
[삭제]	[Server List]에서 서버를 제거합니다.
[수정]	서버 설정을 변경합니다.
[위로 이동]/[아래로 이동]	서버를 정렬합니다. [Server List]에서 서버를 선택하고 [Move Up] 또는 [Move Down]을 클릭할 때마다 선택한 서버가 하나 위나 아래로 이동합니다.
[설정]	[Server List]에서 선택한 대상의 설정 내용이 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[FTP 설정] 대화상자

[이름]	폴더보기에 표시할 서버의 이름을 입력합니다.
[주소]	서버의 주소를 입력합니다.
[폴더]	빈 주소가 입력되어 있습니다. 일반적으로 변경할 필요가 없습니다.
[사용자이름]/[패스워드]	연결할 때 필요한 사용자 이름과 암호를 입력합니다.
[연결 테스트]	클릭하면 입력된 사용자 이름과 암호로 FTP 연결을 테스트합니다.

K2(FTP) 브라우저 설정

K2 미디어 서버에 연결할 때 허용할 항목을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [K2 (FTP)] → [Browser]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[다중 연결]/[다중 변환]	[동시 연결의 최대 값] K2 미디어 서버에서 동시에 최대 몇 개까지 클립을 다운로드할지 여부를 설정합니다. [Allow Multiple Connections to the Same Server.]에 체크하면 동일한 서버에 동시에 연결할 수 있습니다. [동시 변환의 최대 값] 동시에 최대 몇 개까지 클립을 변환할지 여부를 설정합니다.
[클립의 이름 변경 및 삭제 허용]	체크하면 서버에 있는 클립의 이름 변경 및 삭제를 허용합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[MPEG]

MPEG 파일의 빠른 탐색 등에 대해 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [MPEG]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[탐색 속도]	MPEG 파일 탐색 속도를 처리합니다. 빠르게 하려면, 먼저 이 항목에 체크하고 아래 항목에 필요에 따라 체크합니다 [백그라운드에서 탐색 정보 만들기] 유휴 상태일 때 AVCHD 파일의 타임 스탬프 정보를 수집하고 탐색을 가속화합니다. [탐색 정보를 파일에 저장] 검색 정보를 재사용 파일로 저장합니다.
[A/V 동기화 PTS 사용]	오디오 및 비디오 동기화 PTS (타임 스탬프)를 사용하는 경우에 체크합니다.
[GOP 헤더에서 타임코드 가져 오기]	MPEG 파일의 경우 헤더 부분에 타임코드 정보를 가지고 있는 것이 있습니다. 타임코드 정보를 사용할 때 체크합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[MXF]**MXF FTP 서버 설정**

MXF 형식으로 출력할 때 FTP 서버의 연결을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [MXF] → [FTP Server]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

- MXF에서 [FTP Server] 설정 항목은 GXF와 동일합니다.
“[GXF]” (▶ page 98)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

MXF 디코더 설정

JPEG2000 포맷의 MXF 파일을 가져올 때 디코딩 레이어 및 다운 샘플링 계수를 설정할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [MXF] → [Decoder]를 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

[품질]	디코딩 할 레이어를 지정합니다. [높음] 모든 레이어를 디코딩합니다. [중간] 절반 레이어를 디코딩합니다. [낮음] 1 레이어를 디코딩합니다.
[다운샘플링 계수]	디코딩 시의 다운 샘플링 (스케일링) 계수를 지정합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[P2]**P2 브라우저 설정**

소스 브라우저 윈도우에서 P2 장치에서 미디어 파일을 가져올 때의 참조 폴더를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [P2] → [Browser]를 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 하드 디스크에 복사하면 소스 브라우저에서 P2 소스를 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add]를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정된 참조된 폴더를 삭제하려면, 폴더를 선택한 다음 [Remove]를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[이동식 미디어]

소스 브라우저 윈도우에서 이동식 미디어의 소스 파일을 가져올 때의 참조 폴더를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [Removable Media]를 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

4 장 설정 - [시스템 설정]

[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 로컬 디스크(하드 디스크)에 복사하면 소스 브라우저에서 소스 파일을 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add]를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정된 참조된 폴더를 삭제하려면, 폴더를 선택한 다음 [Delete]를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[XDCAM EX]

소스 브라우저 윈도우에서 XDCAM EX 장치에서 미디어 파일을 가져올 때의 참조 폴더를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [XDCAM EX]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 로컬 디스크(하드 디스크)에 복사하면 소스 브라우저에서 소스 파일을 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add]를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정된 참조된 폴더를 삭제하려면, 폴더를 선택한 다음 [Delete]를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[XDCAM]

XDCAM 연결 설정

서버에서 XDCAM 소스를 다운로드거나 가져오기 전에 FTP 서버의 연결을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [XDCAM] → [FTP Server]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[서버 목록]	소스 브라우저의 폴더보기에서 표시되는 XDCAM 서버의 목록입니다.
[추가]	클릭하면 [FTP 설정] 대화상자가 표시되고 연결된 서버를 추가할 수 있습니다. “[FTP setting] Dialog Box” (▶ page 102)
[삭제]	[Server List]에서 서버를 제거합니다.
[수정]	서버 설정을 변경합니다.
[위로 이동]/[아래로 이동]	서버를 정렬합니다. [Server List]에서 서버를 선택하고 [Move Up] 또는 [Move Down]을 클릭할 때마다 선택한 서버가 하나 위나 아래로 이동합니다.
[설정]	[Server List]에서 선택한 대상의 설정 내용이 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

■ [FTP 설정] 대화상자

[이름]	폴더보기에 표시할 서버의 이름을 입력합니다.
[주소]	FTP 서버의 IP 주소 또는 서버 이름을 입력합니다.

4 장 설정 - [시스템 설정]

[사용자이름/패스워드]	연결할 때 서버의 사용자 이름과 암호를 입력합니다.
[디렉토리]	대상 디렉토리 이름을 입력합니다.
[연결 테스트]	클릭하면 입력된 사용자 이름과 암호로 FTP 연결을 테스트합니다.



- 연결 테스트로 연결에 실패한 경우 FTP 서버의 연결 설정을 완료한 후 XDCAM 장치와 PC를 다시 연결하여 테스트 하시기 바랍니다.

XDCAM 가져오기 설정

프록시 편집할 때 고해상도 오디오를 사용할지 여부를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [XDCAM] → [Importer]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[프록시 편집 시 고해상도 오디오를 사용 (VFAM 드라이브 전용)]	VFAM 드라이브 데이터의 경우 프록시 편집할 때 고해상도 오디오를 사용합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

XDCAM 브라우저 설정

XDCAM 소스를 가져오기 전에 클립 유형, 클립 이름 등을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [XDCAM] → [Browser]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[다운로드]	소스 브라우저에서 다운로드 하는 데이터 (프록시/고해상도)를 선택합니다. “Importing from XDCAM Devices” (▶ page 182) “Importing XDCAM Sources from a Server” (▶ page 183) “Downloading XDCAM Sources and Simultaneously Placing Them on the Timeline” (▶ page 184) [빈에 전송 시에] 빈에 전송 시 다운로드 하는 데이터를 선택합니다. [All]을 선택하면 고해상도 및 프록시 모두 다운로드 합니다. [타임라인에 배치 시에] 타임라인에 배치 시 다운로드 하는 데이터를 선택합니다. [All]을 선택하면 고해상도 및 프록시 모두 다운로드 합니다.
[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 로컬 디스크(하드 디스크)에 복사하면 소스 브라우저에서 XDCAM 소스를 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add]를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정된 참조된 폴더를 삭제하려면, 폴더를 선택한 다음 [Delete]를 클릭합니다.
[썸네일]	소스 브라우저의 클립 목록에서 썸네일을 표시할 지 여부를 설정합니다. [FTP 연결시 썸네일 보기] FTP 서버에 접속했을 때 썸네일을 표시합니다. [XDCAM 드라이브 연결시 썸네일 보기] XDCAM 장치에 연결했을 때 썸네일을 표시합니다.
[등록 이름]	빈에 등록할 이름을 [Clip Title] 또는 [Clip Name]에서 선택합니다.



- [Thumbnail]의 체크를 해제하더라도 한 번이라도 썸네일 표시를 한 적이 있는 클립은 썸네일이 표시될 수 있습니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[XF]

소스 브라우저 윈도우에서 XF 장치에서 미디어 파일을 가져올 때의 참조 폴더를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [XF]를 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 로컬 디스크(하드 디스크)에 복사하면 소스 브라우저에서 XF 소스를 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add]를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정된 참조된 폴더를 삭제하려면, 폴더를 선택한 다음 [Remove]를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[Datacam]

소스 브라우저 윈도우에서 Datacam 장치에서 미디어 파일을 가져올 때의 참조 폴더를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [Datacam]을 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

[소스 폴더]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 참조의 목록입니다. 장치의 폴더 구조를 유지한 채로 로컬 디스크(하드 디스크)에 복사하면 소스 브라우저에서 XF 소스를 클립으로 처리할 수 있습니다. [Add]를 클릭하여 참조 대상 폴더를 설정합니다. 설정된 참조된 폴더를 삭제하려면, 폴더를 선택한 다음 [Remove]를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[Dolby Digital]

돌비 디지털 내보내기에 대한 설정을 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [Dolby Digital]을 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

[동적 범위 제어]	돌비 디지털 프로세서널과 돌비 디지털 플러스를 가져올 때 동적 범위의 동작 모드를 설정합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[K2 (SAN)]**K2(SAN) 프로젝트 가져오기 설정**

“K2 Project Importer Settings” (▶ page 452)

K2(SAN) 서버 설정

“K2 Server (SAN) Settings” (▶ page 451)

K2(SAN) 브라우저 설정

“Browser Settings” (▶ page 452)

[효과]

효과 플러그인에 대한 설정을 합니다.

[애프터 이펙트 플러그인 브릿지]

EDIUS에 대응하는 타사 플러그인 외에도 After Effects 플러그인 브릿지 기능을 사용하여 After Effects 용 플러그인을 추가할 수 있습니다.

주의

- 모든 After Effects 플러그인의 동작을 보증하는 것은 아닙니다.
- 64-bit After Effects 플러그인만 지원합니다. EDIUS를 이전 버전에서 업그레이드 한 경우에, 64 bit After Effects 플러그인을 추가합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.**2) [Effects] 트리를 클릭하고, [After Effects Plug-in Bridge]를 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

[추가]	After Effects 플러그인이 있는 폴더를 지정하고 [After Effects Plug-in Search Folder]에 추가합니다. 등록 후에는 EDIUS를 다시 시작합니다.
[삭제]	[After Effects Plug-in Search Folder]에서 폴더를 삭제합니다.
[미지원 플러그인 목록]	[After Effects Plug-in Search Folder]에서 가져올 수 없었던 플러그인과 오류 내용을 나열합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

애프터 이펙트 플러그인 등록

PC의 특정 폴더에 애프터 이펙트 플러그인을 저장합니다.

1) [After Effects Plug-in Bridge]에서 [Add]를 클릭합니다.**2) [Browse For Folder] 대화상자에서, 애프터 이펙트 플러그인이 들어있는 폴더를 선택하고 [OK]를 클릭합니다.**

- 폴더가 등록되고, [After Effects Plug-in Search Folder]에서 표시됩니다.

3) [OK]를 클릭하고, EDIUS를 재시작합니다.

- 애프터 이펙트 폴더가 [Effect]팔레트에서 [Video Filter]에 등록됩니다.
애프터 이펙트 폴더에서 애프터 이펙트 플러그인을 선택할 수 있습니다.
- 2 단계)에서 등록한 폴더에 새로운 After Effects 플러그인 파일을 추가하면 폴더 등록을 다시 할 필요가 없습니다.

- 등록한 폴더를 삭제하려면, 1 단계)에서 삭제할 폴더를 선택하고, [Delete]를 클릭합니다.

[GPUfx]

GPUfx에 대한 설정을 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Effects] 트리를 클릭하고, [GPUfx]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[멀티샘플]	GPUfx를 적용했을 때의 앤티 앨리어싱 (계단 현상을 눈에 띄지 않게 처리)에 대해 설정합니다. [멀티샘플 유형] 사용할 수 있는 멀티샘플 유형을 선택합니다. [퀄리티 레벨] [Multisample Type]에서 선택한 유형의 퀄리티 레벨을 설정합니다. GPU의 종류에 따라 선택할 수 있는 항목이 다릅니다.
[렌더 품질]	GPUfx를 적용한 부분의 편집 시 화질을 설정합니다. [Full Quality]를 선택하면 GPU를 최대한 사용하여 표시됩니다. [Draft Quality]를 선택하면 편집 시의 부하를 줄일 수 있지만 화질이 떨어지게 됩니다.
[GPU 성능]	PC의 GPU에 대해 표시됩니다. “GPUfx Transition Operating Environment” (▶ page 106)

주의

- PC의 비디오 메모리가 256 MB보다 작은 경우, GPUfx는 사용할 수 없습니다. [Effect] 팔레트에 GPU 폴더도 표시되지 않습니다.
- SD 사이즈에서만 사용할 수 있는 환경에서 HD 사이즈로 편집할 수 있습니다.
이때, GPUfx 트랜지션은 오프라인으로 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

GPUfx 트랜지션 동작 환경

GPUfx 트랜지션을 사용하려면, 다음의 조건들이 필요합니다.

- 1024 × 768pixel 32bit 이상의 디스플레이
- Direct3D 9.0c 이상
- PixelShader3.0 이상
- 비디오 메모리는 아래 표를 참조하십시오.

프로젝트 설정		비디오 메모리	
프레임 크기	양자화 비트레이트	최소	권장
SD 해상도	8-bit	256 MB	512 MB
	10-bit	512 MB	1 GB
HD 해상도	8-bit	512 MB	1 GB
	10-bit	1 GB	2 GB
HD 해상도 초과	8-bit/10-bit	2 GB	2 GB

[VST 플러그인 브릿지]

EDIUS에서 VST 플러그인 브릿지 기능을 사용하기 위한 설정을 합니다.

주의

- 모든 VST 플러그인 작동이 보장 되는 것은 아닙니다.
- 64 비트 VST 플러그인만 지원됩니다. EDIUS 는 이전 버전에서 업그레이드 된 경우, 64 비트 VST 플러그인을 추가합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Effects] 트리를 클릭하고, [VST Plug-in Bridge]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[추가]	VST 플러그인이 있는 폴더를 지정하고 [Add VST Plug-ins]에 추가합니다. 등록 후에는 EDIUS를 다시 시작합니다.
[삭제]	[Add VST Plug-ins]에서 폴더를 삭제합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

VST 플러그인 등록

VST 플러그인 (VST의 DLL 파일)을 사용자의 PC의 폴더에 저장합니다.

1) [VST Plug-in Bridge]에서 [Add]를 클릭합니다.

2) [Browser For Folder] 대화상자에서 VST 플러그인이 있는 폴더를 선택하고 [OK]를 클릭합니다.

- 등록된 폴더가 [Add VST Plug-ins]에서 표시됩니다.

3) [OK]를 클릭하고, EDIUS를 재시작합니다.

- [Effect] 팔레트의 [Audio Filter]에 VST 폴더가 등록됩니다.
VST 폴더에서 VST 플러그인을 선택할 수 있습니다.
- 2 단계에서 등록된 폴더에 VST의 DLL 파일을 추가할 경우에는, 폴더의 등록을 다시 할 필요가 없습니다.
- 등록된 폴더를 삭제하려면, 1)단계에서 추가한 폴더를 선택하고, [Delete]를 클릭합니다.

☞ 다른 방법

- EDIUS를 설치한 하드디스크의 "EDIUS 7" → "PlugIn" → "VST" 폴더에 직접 VST의 DLL 파일을 복사합니다.
일반적으로 "EDIUS 8" 폴더는 "C Drive" → "Program Files" → "Grass Valley"에 있습니다.

[입력 컨트롤러]

[페이더]/[조그 장치]

옵션 페이더 컨트롤러 및 조그 컨트롤러를 사용하는 경우 포트 할당합니다.

다음 제품은 옵션 제품 외에도 추가로 지원됩니다:

- Behringer 페이더 컨트롤러 "BCF2000"
- HDWS / REXCEED 시리즈 옵션 "MKB-88 for EDIUS"



- 사용자 설정에서 컨트롤러 버튼에 키를 할당합니다.
“[Input Controller]” (▶ page 116)

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Input Controller] 트리를 클릭하고, [Fader] 또는 [Jog Device]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[장치]	사용할 컨트롤러를 선택합니다.
[포트]	컨트롤러에 할당할 포트를 선택합니다. 포트를 선택한 후, [Reconnect]를 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[사용자 설정]

사용자 설정은 타임라인에서 클립의 취급 방법이나 화면이나 버튼의 커스터마이징 등 사용자가 편집 환경을 취향에 맞게 변경할 수 있습니다.

제한된 사용자/관리자의 구별 없이 모든 사용자 프로필에서 설정을 변경하여 프로파일에 저장할 수 있습니다.

여기에서는 사용자 설정에서 설정할 수 있는 항목에 대해 설명합니다.

설정은 편집 작업 중에도 변경할 수 있습니다.

[응용프로그램]

EDIUS 작업에 대한 설정을 합니다.

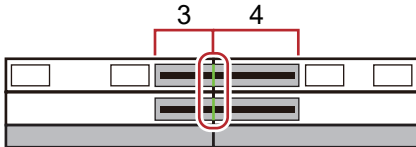
[타임라인]

타임라인 상의 동작이나 표시를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Timeline]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[트랜지션/크로스페이드 적용 시에 클립을 확장]	클립 트랜지션/오디오 크로스페이드를 타임라인의 클립에 설정한 경우, 좌우의 클립이 각각 확장되고 겹칩니다. 전체 길이는 변경되지 않습니다. “Extend/Fix mode” (▶ page 231)
[트랜지션에 동시에 기본으로 설정된 크로스페이드 적용]	VA 트랙에서 비디오 클립에 트랜지션을 설정한 경우, 동일한 위치에 오디오 클립도 같은 길이의 기본 오디오 크로스페이드가 동시에 추가됩니다. “Changing Default Effects” (▶ page 344)
[크로스페이드에 동시에 기본으로 설정된 트랜지션 적용]	VA 트랙에서 오디오 클립에 크로스페이드를 설정한 경우, 같은 위치의 비디오 클립에 동일한 길이의 기본 트랜지션이 동시에 추가됩니다. “Changing Default Effects” (▶ page 344)
[트랜지션/크로스페이드의 컷 지점을 앞쪽에 설정]	클립 트랜지션 및 오디오 크로스페이드 컷 포인트를 앞에 설정합니다. 예를 들어 7 프레임의 트랜지션을 설정한 경우 3 프레임 4 프레임 사이에 컷 포인트가 설정됩니다. 
[클립 트리밍 시에 다음 클립을 고정(리플 트림은 예외)]	리플 모드 해제 시의 트리밍 작업에서 좌우의 클립의 경계를 넘어 클립을 늘릴 수 없도록 합니다.
[트림 중에 톨팁 표시]	클립의 컷 포인트를 드래그하여 트리밍하는 동안 타임코드 정보를 톨팁으로 표시합니다.
[오디오 클립을 다른 트랙으로 이동시켰을 때, 팬 설정 리셋]	오디오 클립을 다른 트랙으로 이동하거나 복사하는 경우 팬 설정이 대상 트랙에 맞게 다시 설정됩니다. 예를 들어, A1 트랙에서 클립을 A2 트랙으로 이동하는 경우, A1 트랙에 설정되어 있던 팬이 A2 트랙에서 L 측과 R 측이 반전된 상태로 다시 설정됩니다.
[클립을 컷할 경우 왼쪽이 클립을 선택]	클립을 컷한 경우 컷 지점 이전의 클립과 다음의 클립 중 하나를 선택할 설정을 합니다.
[스냅 이벤트]	스냅 기능을 활성화합니다. 스냅 대상 이벤트를 체크합니다. [Snap to Events Inside the Selected Area]에 체크하면 선택 영역의 클립 편집 점 모두에 스냅합니다.
[기본값]	프로젝트 파일을 새로 만들 때 편집 모드의 기본값을 변경할 수 있습니다. “Switching Mode when Placing/Moving Clips” (▶ page 229)
[웨이브폼]	타임라인의 파형의 표시 방법을 [Log (dB) 또는 Linear (%)] 중 하나를 설정합니다.
[클립의 타임코드 표시]	체크한 타임코드를 클립에 표시합니다.
[클립의 썸네일 표시]	타임라인에 있는 클립의 끝에 시작 점, 끝 점의 썸네일을 표시합니다. [All]을 선택하면 썸네일을 연속해서 표시합니다. 표시하지 않으려면 체크를 해제합니다. [Alt] + [H]

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[매치 프레임]

검색 방향 또는 트랙을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Match Frame]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[검색 방향]	[Match Frame (Player to Recorder)]를 클릭하여 클립을 검색할 방향을 선택합니다. 끝까지 검색하면 처음부터 다시 검색합니다.
[대상 트랙]	검색할 트랙을 지정합니다. [Choose Tracks] 또는 [Selected Tracks]을 선택하면 각 트랙을 지정할 수 있습니다.
[트랜지션]	트랜지션이 설정되어 있는 부분에 매치 프레임을 실행하면 정면 또는 후면의 두 클립을 사용할지의 여부를 설정합니다.

- “Match Frame” (▶ page 297)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[백그라운드 잡]

재생시의 백그라운드 프로세스를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Background Job]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[백그라운드 잡 기본 설정]	[재생 중 백그라운드 작업 일시 중지] 체크하면 백그라운드 작업을 실행하는 동안 플레이어와 타임라인을 재생하면 백그라운드 작업 실행을 일시 중지합니다.

주의

- 드라이브가 여러 연결되어 있고, 재생하는 드라이브와 복사하는 드라이브가 다른 경우에도 설정에 따라 복사가 일시 중지됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[프록시 모드]

프록시 모드에서 작업 설정을 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Proxy Mode]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[프록시 모드]	[프록시가 없으면, 대신에 고해상도를 사용] 체크하면 클립에 프록시가 없는 경우 고해상도를 사용합니다. [프록시를 자동으로 생성] 체크하면 프록시 모드로 할 때 프록시가 없는 경우는 자동으로 백그라운드에서 프록시를 생성합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

주의

- When there is No Proxy, Use HiRes]와 [Automatically Generate Proxy]를 모두 체크 해제하면, 다음과 같이 동작이 됩니다.:
 - 프록시 모드로 설정하면 프록시가 없는 클립은 오프라인 클립입니다.
 - 프로젝트 출력 기능으로 프록시만을 내보냈을 경우, 프로젝트 파일을 EDIUS Elite나 EDIUS Pro 라이선스가 없는 PC에서 열면 모든 클립은 오프라인 클립이 됩니다.

[프로젝트 파일]

프로젝트 파일의 저장 위치 및 백업/자동 저장 등을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Project File]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[프로젝트 파일]	[프로젝트 파일 폴더] 프로젝트 파일의 저장 위치로 선택된 폴더를 변경합니다. [Browse]를 클릭하여 표시되는 [Browse For Folder] 대화상자에서 폴더를 선택합니다. [파일명] 새로 만들 때의 기본 프로젝트 파일 이름을 변경합니다. 변경하려면 텍스트 상자에 새 파일 이름을 입력합니다.
[최근 프로젝트]	[MRU 목록 표시] [Start Project] 대화상자에서 [Recent Project] 목록에서 [Open Project] 목록 버튼을 클릭하거나 메뉴 바의 [파일]을 클릭 → [Recent Project]에서 이력 파일의 목록을 표시합니다. [Number of Files]로 이력 파일 수를 설정합니다.
[백업]	[저장위치 경로] 백업 파일을 자동으로 생성하는 경우에 체크합니다. 프로젝트 폴더에 체크 하면 프로젝트 폴더의 "Project"→ "Backup"에 백업 파일이 저장됩니다. [Select a Folder]에 체크하고 [Browse]를 클릭하여 다른 위치를 지정할 수도 있습니다. 이 경우 "지정된 대상"→ "프로젝트 이름"→ "Backup"에 저장됩니다. [파일 수] 만들 백업 파일의 최대 개수를 설정합니다.
[자동 저장]	[저장 위치 경로] 프로젝트 파일을 자동 저장하는 경우에 체크합니다. [Project Folder]에 체크를 하면 프로젝트 폴더의 "Project"→ "AutoSave"에 자동 저장 파일이 저장됩니다. [Select a Folder]에 체크하고 [Browse]를 클릭하여 다른 위치를 지정할 수도 있습니다. 이 경우 "지정된 대상"→ "프로젝트 이름"→ "AutoSave"에 저장됩니다. [파일 수] 만들 자동 저장 파일의 최대 개수를 설정합니다. [간격] 자동 저장을 실행하는 간격을 지정합니다. [프로젝트 저장 후 모든 자동 저장 파일 삭제] 체크를 하면 프로젝트 파일을 저장한 후 자동 저장 파일이 삭제됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[기타]

이력 파일의 표시 방법 및 타이틀러 등의 설정을 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Other]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[최근의 클립]	[최근 사용한 목록 보기] 메뉴 바에서 [File]을 클릭 → [Recent Clip]에서 이력 클립 목록을 표시합니다. 표시할 이력 클립 수는 [Number of Files]에서 설정합니다. [MRU 목록에서 썸네일 표시] 메뉴 바에서 [File]을 클릭 → [Recent Clip] 항목에 썸네일을 표시합니다. 표시하려면 [Large] 또는 [Small]에서 크기를 선택합니다.
[윈도우 위치 저장]	다음에 시작할 때 종료 시 윈도우와 팔레트의 위치가 재현됩니다.
[툴팁 표시]	효과 이름 위에 마우스 커서를 이동하면 툴팁이 표시됩니다.
[클립을 등록할 때, 웹브폼 캐시 생성하기]	체크하면 클립 등록 시 웹브폼 캐시 (오디오 파형 표시)를 생성합니다.
[이동식 및 네트워크 드라이브에 있는 클립의 파형 캐시를 프로젝트 폴더 아래에 생성기]	체크하면 이동식 드라이브나 네트워크 드라이브에 있는 웹브폼 캐시(오디오 파형 표시)를 프로젝트 폴더에 복사합니다.
[새로운 시퀀스 마커를 추가 할 때 앵커 설정을 ON으로 설정]	시퀀스 마커를 추가할 때 앵커 설정을 활성화하려면 이 항목을 체크합니다. “Sync-Lock Setting of Sequence Marker” (▶ page 290)
[플레이어 포맷]	파일 재생에 사용할 플레이어 포맷 ([소스 포맷]/ [타임라인 포맷])을 선택합니다. HD용 비디오 모니터에서는 SD의 신호를 표시할 수 없는 경우가 있습니다.
[기본 타이틀러]	빈 또는 타임라인에서 [Create Title]을 클릭할 때, 시작되는 타이틀러(타이틀 제작 소프트웨어)를 선택합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[프리뷰]

프리뷰 윈도우의 표시 설정을 합니다.

[재생]

재생 또는 재생 동작시 예비 동작 시간을 설정합니다.

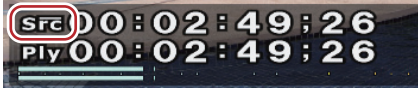
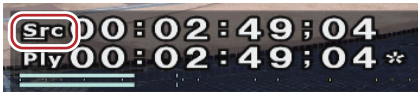
1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Preview] 트리를 클릭하고, [Playback]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[프리뷰]	타임라인 커서 주변을 재생할 때나, 보이스 레코더로 녹음을 시작할 때 등 예비 동작 시간 (프리뷰)을 설정합니다. “Playing Back the Area around the Timeline Cursor” (▶ page 296) “Addition of Speech with Voice Over” (▶ page 406)
[편집 작업 시 계속 재생]/[플레이어 재생을 계속하면서 타임라인에 배치]/[트리밍 작업시 계속 재생]	타임라인 재생 시 각 편집 작업을 수행할 경우에도 재생을 계속합니다.
[스크러빙 시에 정확한 프레임 표시]	스크러빙 (마우스로 타임라인 커서를 드래그)하는 때에도 항상 지정된 프레임의 그림을 표시합니다. 체크를 해제하면 프레임의 그림을 숨겨 표시합니다. 이 설정은 MPEG 파일이나 Windows Media Video 파일 스크러빙시 유효합니다.
[필터 레이어 및 트랙 레이어 (효과 설정에 대해)를 결합]	체크하면, 효과 설정 대화상자에서 미리보기를 할 때 효과를 적용하는 클립을 합성하여 표시합니다. 예를 들어, V1과 V2 트랙에 클립을 배치하고 V1 트랙에 적용한 비디오 필터 설정 대화상자를 열 때, 체크하면 V1과 V2의 영상이 합성된 이미지가 표시됩니다. 체크를 해제하면 V1의 이미지만 표시됩니다. “Setting Effects” (▶ page 330)
[출력 타임코드]	파일 출력 및 테이프 출력 시 출력되는 타임코드를 선택합니다.

4 장 설정 - [사용자 설정]

[소스 타임코드의 우선순위]	소스 타임코드를 출력하거나 표시할 때 타임코드 정보를 가진 클립을 배치한 트랙 (T 트랙 포함) 중에서, 타임코드를 표시하는 트랙을 설정합니다. [상위 트랙]  [하위 트랙] 
[소스 오디오 pass through 및 ancillary 데이터 우선순위]	오디오 비트 스트림과 ancillary 데이터 (폐쇄 자막(C.C) 포함)를 출력하는 경우에 이러한 정보를 가진 클립을 배치한 트랙 (T 트랙 포함) 중에서, 출력할 트랙을 설정합니다. * ancillary 데이터의 재생은 STORM 3G ELITE 또는 STORM 3G 사용 시에만 해당합니다.

주의

- [Source Timecode Priority]에서 [Lower Track]을 선택하더라도, 상위 트랙의 투명도가 설정되어 있지 않은 경우 (투명도 100 %)에는 하위 트랙의 소스 타임코드가 표시되지 않습니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[모니터]

모니터 또는 입체 편집 모드에서 전체 화면 보기에서의 콘텐츠 표시를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Preview] 트리를 클릭하고, [Monitor]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

- 각 모니터의 표시 내용 설정은 한 번 하면 다음에 다시 설정할 필요가 없습니다.

[번호]	모니터 번호를 표시합니다. "2"이후는 외부 모니터입니다.
콘텐츠 전체 화면 프리뷰	[전체화면 프리뷰 내용] 전체 화면 했을 때의 내용이 표시됩니다. 목록을 클릭하면 메뉴가 표시되고 각 모니터의 표시 내용을 변경할 수 있습니다 [전체 화면 표시 안 함] 전체 화면 표시를 하지 않습니다. [플레이어/멀티캠 소스] 플레이어의 화면을 전체 화면 표시합니다. 멀티캠 모드에서는 카메라가 할당된 각 트랙의 영상을 전체 화면 보기로 표시합니다. [레코더/선택된 카메라] 레코더의 화면을 전체 화면 표시합니다. 멀티캠 모드에서는 선택된 카메라의 영상을 전체 화면 보기로 표시합니다. [자동] 비디오 출력과 같은 화면을 전체 화면 보기로 표시합니다.
[S3D 좌우 대칭]	체크하면, L 쪽 (좌안)과 R 측 (우안)의 영상이 바뀐 상태로 표시됩니다.
[NVIDIA 3D VISION/Intel InTru 3D 사용]	사용 중인 시스템이 NVIDIA 3D VISION 또는 Intel InTru 3D에 해당하는 경우, 체크하면 주 모니터에서 NVIDIA 3D VISION 또는 Intel InTru 3D를 사용한 입체 보기 (L/R 듀얼 스트림)가 가능합니다.
[모니터 확인]	클릭하면 모니터 번호가 각 모니터에 표시됩니다.

주의

- NVIDIA 3D VISION 또는 Intel InTru 3D는 D3D 전체 화면 모드에서만 사용할 수 있습니다.
모니터에 입체 영상이 표시되려면 시간이 걸립니다.
- 3D VISION은 주 모니터에만 적용됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[화면상의 표시]

상태 영역의 타임코드 및 레벨 미터의 표시 내용을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Preview] 트리를 클릭하고, [On Screen Display]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[일반 편집할 때 보기/트림 시에 보기/내보내거시에 보기]	각 작업 시 표시할 타임코드 또는 정보를 체크합니다.
[보기]	[위치] 상태바를 모니터의 표시 위치를 클릭하여 선택합니다. [크기] 상태 바의 폰트 크기를 선택합니다. [백그라운드] 체크하면 상태 바 표시 부분에 배경을 표시합니다.
[소스 정보 선택]	캡처한 클립의 경우 녹화 날짜 등의 정보를 표시할 수 있습니다. 목록에서 표시할 정보를 선택합니다.
[레벨 미터 표시]	레벨 미터의 표시/숨김을 전환합니다. [Default]를 클릭하면 초기 설정으로 돌아갑니다. [배색과 임계 값] 레벨 미터의 배색과 임계 값을 설정합니다. 색상 견본을 클릭하면 [Color Select] 대화상자가 표시됩니다. [픽크 레벨 미터 반전] 픽크 레벨 미터를 반전을 할지 여부를 선택합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.



- 음소거하고 있는 트랙의 소스 타임코드는 표시되지 않습니다.

[프리롤 편집]

프리롤 편집 시의 프리롤 및 포스트롤을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

- [User Settings] 대화상자가 표시됩니다.

2) [Preview] 트리를 클릭하고, [Pre-Roll Editing]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[프리롤 시간]	프리롤 편집 시 예비 동작 시간 (프리롤)을 설정합니다.
[포스트롤]	프리롤 편집 시 예비 동작 시간 (포스트롤)을 설정합니다.

- “Previewing Cut Switch Points (Preroll Edit (Preview))” (▶ page 241)
- “Placing Clips while Checking Cut Switch Points (Preroll Edit (Rec))” (▶ page 241)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[오버레이]

화면 업데이트 간격이나 제브라 프리뷰 (밝기 레벨 경고 표시), 안전 영역 표시에 대해 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Preview] 트리를 클릭하고, [Overlay]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[업데이트 주기]	비디오 미리보기 화면의 새로 고침 간격을 설정합니다. 인터레이스 이미지를 표시하는 경우, 필드 간격 (프레임 레이트 배속)에서 화면 업데이트를 실시하는 것으로, 피사체의 움직임을 부드럽게 하고, 필드 반전 등의 사고를 육안으로 확인할 수 있게 됩니다. (프로그레시브 이미지를 볼 때 어떤 설정을 해도 크게 다르지 않습니다.) [필드] 예를 들어, 프레임 속도가 29.97 fps의 경우 초당 59.94 회, 화면을 업데이트합니다. [프레임] 예를 들어, 프레임 속도가 29.97 fps의 경우 초당 29.97 회, 화면을 업데이트합니다.
[제브라 프리뷰]	여기에서 설정한 밝기 레벨을 초과하는 경우 해당 부분에 줄무늬를 표시합니다. [Over] 밝기 레벨의 상한을 설정합니다. 밝기 레벨 제한을 초과할 때 표시하는 줄무늬의 [Color]를 선택합니다. [Under] 밝기 레벨의 하한을 설정합니다. 밝기 레벨의 하한을 초과할 경우 및 휘도가 0 IRE 이하 때 표시되는 줄무늬의 [Color]를 선택합니다.
[안전 영역 표시]	플레이어와 레코더 상의 보호 영역을 표시합니다. [Action Safe], [Title Safe]의 표시/숨김을 전환합니다. 작업 보호 영역은 임의로 설정할 수 있습니다. [16:9 화면용 가이드 라인] 영상의 프레임 중형비가 16:9 인 경우 표시할 가이드 라인을 선택합니다. [Darken the Outside]에 체크하면, 가이드 라인의 바깥 쪽이 어둡게 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[소스]

소스를 캡처할 때의 작업 설정을 합니다.

[지속시간]

정지 화면 클립이나 타이틀 클립 등을 배치했을 때의 지속 시간을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Source] 트리를 클릭하고, [Duration]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[스틸 이미지]	정지 화면 클립 배치 시 기본 지속 시간을 설정합니다. [In/Out 지점 사이에 추가] 체크하면, 포커스 트랙 (타이틀 트랙 제외)에 대해 타임라인의 시작과 끝점 사이에 컬러바, 컬러 매트, 타이틀 클립을 배치합니다. 그러나 끌어놓기로 배치한 경우에는 적용되지 않습니다
[타이틀]	타이틀 클립 배치 시 기본 지속 시간을 설정합니다. [자동으로 타이틀 믹서 추가] 체크하면 타이틀을 트랙에 배치할 때 기본 타이틀 믹서가 자동으로 적용됩니다. [In/Out 지점 사이에 추가] 체크하면, 포커스 트랙 (타이틀 트랙만)에 대해 타임라인의 시작과 끝 점 사이에 컬러바, 컬러 매트, 타이틀 클립을 배치합니다. 그러나 끌어놓기로 배치한 경우에는 적용되지 않습니다
[V-소거]	V-소거의 기본 지속 시간을 설정합니다. V-소거는 프레임 단위로 음성을 삭제하는 기능으로, 작은 음성 노이즈를 제거하는 데 이상적입니다.
[러버 밴드 포인트]	2 점의 러버 밴드 포인트 사이를 키보드의 [Alt] 키를 누른 상태에서 드래그 할 때 추가되는 러버 밴드 포인트의 위치가 원래 2 점의 러버 밴드 포인트에서 안쪽으로 얼마나 많은 프레임을 추가할 것인지를 설정합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[자동 보정]

소스를 가져올 때 프레임 속도를 보정하거나 등의 설정을 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Source] 트리를 클릭하고, [Automatic Correction]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[클립 로딩 시 프레임 레이트 조정]	클립을 빈 (또는 타임라인)에 로드할 때 자동으로 클립의 프레임 레이트를 보정합니다. 재생 시 프레임 레이트 변환을 할 필요가 없기 때문에 재생이 가벼워집니다. 프레임 레이트의 보정은 프로젝트 설정과 클립이 다음 조합인 경우에만 이루어집니다.: • 29.97 : 30.00 • 59.94 : 60.00 • 23.976 : 24.00
[RGB 클립의 색상 범위] / [YCbCr 클립의 색상 범위]	RGB 컬러 영역의 소스, YCbCr 칼라 스페이스의 소스가 각각 어떤 색 표현 범위를 상정하고 있는지를 선택합니다. [Super White]를 선택하면 RGB 값 (16, 16, 16)이 0 IRE의 검정, RGB 값(235, 235, 235)가 100 IRE 화이트에 대응한 소스로 처리합니다. [White]를 선택하면 RGB 값 (0, 0, 0)을 0 IRE의 검정, RGB 값 (255, 255, 255)를 100 IRE 화이트에 대응한 소스로 처리합니다.
[노멀라이즈]	노멀라이징 수치 계산에 사용할 샘플링 시간을 설정합니다.
[서브클립]	서브클립을 생성할 때 추가할 마진을 설정합니다.



- 클립의 프레임 레이트는 클립 메뉴의 [Clip Properties] 대화상자에서 변경할 수 있습니다.
“Correcting Properties” (▶ page 207)
- 소스에 따라서는, [Color Range for RGB Clip] 또는 [Color Range for YCbCr Clip] 에서 설정한 기본 색상 표현 범위를 변경할 수 있습니다.
“Correcting Properties” (▶ page 207)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[오프라인 클립 복원]

오프라인 클립의 복원을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Source] 트리를 클릭하고, [Restore Offline Clip]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[일괄 캡처로 복원할 경우의 마진]	필요한 범위 (타임라인에서 사용되는 부분) 만 캡처하는 경우 최적화 (캡처 범위의 결합)에 사용되는 마진을 설정합니다. 다중의 오프라인 클립을 결합(docking) 마진 시간보다 더 가까운 위치에 배치되어 있는 경우 하나의 클립으로 결합 (최적화)됩니다.
[복원 기본값]	프로젝트 파일 열기 및 EDL 가져오기 시의 [Restore and Transfer Clips] 대화 상자에서 [Restoration Method]에 기본적으로 표시되는 복원하는 방법을 설정합니다. [전송할 수 있음(Can be Transferred):] [Transfer All], [Transfer Only Used Area], 또는 [Do nothing]에서 선택합니다. [파일 정보 없음(No file information):] [Capture all], [Capture only areas used in timeline], 또는 [Do nothing]에서 선택합니다. [캡처할 수 있음(Can be Captured):] [Capture all], [Capture only areas used in timeline], 또는 [Do nothing]에서 선택합니다. “Restoring Offline Clips” (▶ page 83)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[부분 전송]

부분 전송을 설정합니다.

“Automatic Partial Transfer at Addition to the Timeline/Registration to the Bin” (▶ page 188)

[입력 컨트롤러]**페이더/조그 컨트롤러**

오픈 페이더 컨트롤러 및 조그 컨트롤러를 사용하는 경우, 컨트롤러의 버튼에 키를 할당합니다.

주의

- 처음 Behringer BCF2000을 설정할 때 미리 설치해야 한다는 메시지가 표시됩니다. [Preset No.] 목록에서 설치하려는 프리셋 No.를 선택하고 [Next]를 클릭합니다. [Start]를 클릭하여 설치를 시작합니다.
이 작업은 처음 한 번 할 뿐, 다음부터는 필요하지 않습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.**2) [Input Controller] 트리를 클릭하고, 사용하고자 할 페이더 컨트롤러나 조그 컨트롤러를 클릭합니다.****3) 각 항목을 설정합니다.**

예시:

[EDIUS 용 MKB-88]의 경우

컨트롤러 표시	[컨트롤]탭 컨트롤러의 개요가 표시됩니다. 동작이 할당된 버튼은 노란색으로 표시됩니다. 동작할 할당 버튼을 클릭하면 [Select Operation] 대화상자가 표시됩니다. [목록]탭 버튼, 할당된 운영, 반복 활성/비활성화를 표시합니다. 목록을 클릭한 다음, [Assign]을 클릭하면 [Select Operation] 대화상자가 표시됩니다. [Not Assign]을 클릭하면 작업 할당을 해제합니다. “[Select Operation] Dialog Box” (▶ page 116)
[가져오기]/[내보내기]	컨트롤러 설정을 가져오기/내보내기 할 수 있습니다.
[기본값]	초기 설정으로 되돌립니다.

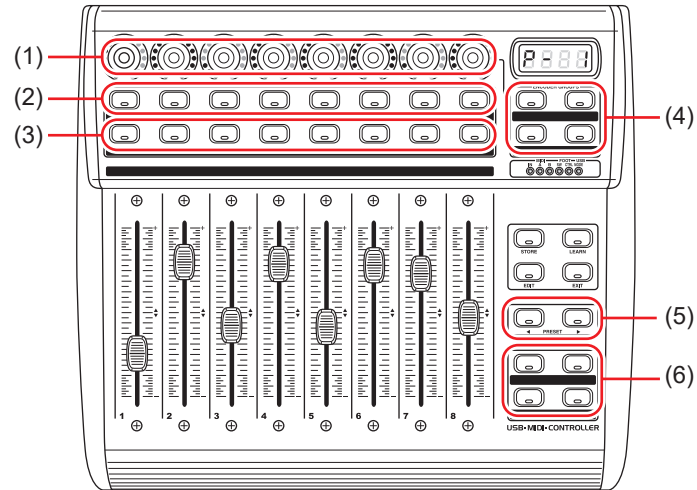
4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

[작업 선택] 대화상자

[카테고리]	동작의 카테고리 목록에서 선택 항목을 필터링 할 수 있습니다.
[필터]	키워드를 입력하여 항목을 필터링 할 수 있습니다.
[동작 목록]	할당 동작이 표시됩니다. 동작을 끌어서 [Control] 탭의 버튼 또는 [List] 탭의 목록에 드롭하여 할당할 수도 있습니다.
[반복 키 사용]	체크를 하면 키를 누르고 있을 때 동작을 반복합니다.
[바로가기 검색]	클릭하여 키보드를 누르면 그 키에 할당된 바로 가기 동작을 선택할 수 있습니다.

Behringer BCF2000 사용법



(1)	엔코더 노브	인코더 노브를 버튼으로 사용할 수 있습니다. 버튼을 눌렀을 때의 동작은 인코딩 선택 버튼으로 선택합니다. 인코더 노브의 회전 방향의 기능은 할당하지 않습니다.
(2)	상위 버튼	학습 모드 선택에 대한 SELECT 버튼 역할을 합니다.
(3)	하위 버튼	터치 에뮬레이트 버튼입니다. 페이더의 터치 센서 부분을 에뮬레이트 합니다. 버튼을 누르면 브레이크 상태, 놓으면 릴리스 상태입니다.
(4)	엔코딩 선택 버튼	좌상: SELECT 우상: AUX 좌하: SOLO 우하: MUTE
(5)	프리셋 선택 버튼	프리셋 번호를 선택합니다. EDIUS에서 사용하려면 미리 설치해야 합니다.
(6)	기능 버튼	키 할당 사용자 정의가 가능한 버튼입니다.

편집 환경 관리

프로파일로 편집 환경을 전환하기

윈도우 레이아웃 및 시스템 설정, 사용자 설정 등의 편집 환경을 프로파일로 등록하고 바꾸어 사용할 수 있습니다.

프로파일 등록하기

프로파일을 등록해 두면 프로필에 대해 다음 설정을 바꾸어 사용할 수 있습니다:

- 윈도우 레이아웃
- S3D 편집 모드에서 프리뷰 윈도우 표시
- 사용자 설정*
- 빈에 클립 가져오기 시에 나타나는 [Open] 대화상자에서 [Transfer to Project folder] 확인란 상태
- 트랜지션, 오디오 크로스 페이드, 타이틀 믹서의 기본 효과와 기본 지속 시간 설정
- [Import Sequence] 대화상자에서 [Import Bin]/[Copy clips in project folder]/[Copy rendered files] 확인란 상태
- 타이틀 클립의 위치 조정에 사용되는 [Layouter] 대화상자에서의 설정
- [Effect] 팔레트의 사용자 정의

* [Project file] 메뉴에서 [Recent Project]의 [Number of Files]에서 설정한 내용은 프로파일에 포함할 수 없습니다.

주의, 그러나 다음의 설정 정보는 프로파일에 포함되지 않습니다.

- 프로젝트 프리셋
- 프리셋 내보내기

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

주의

- 제한된 사용자에게 대한 프로파일을 사용하는 경우, 시스템 설정의 내용을 변경할 수 없습니다.

“Restricted user profile” (▶ page 121)

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Profile]을 클릭합니다.

- [Profile] 화면이 표시됩니다.
- “[Profile] Screen” (▶ page 118)

3) [New Profile]을 클릭합니다.

- [Profile] 대화상자가 표시됩니다.
- “[Profile] Dialog Box” (▶ page 119)



- 시작 대화에서도 프로파일을 읽기 전용 또는 제한된 사용자에게 맞게 구성할 수 있습니다. 그렇게 하기 위해, [Start Project] 대화상자에서 프로파일을 오픈 클릭을 하고, [Read only] 또는 [Restricted User]를 클릭합니다

“[Start Project] Dialog Box” (▶ page 50)

주의

- [Select Icon] 대화상자에서 [Default Icon Folder] 확인란을 클릭하여 기본 아이콘 폴더 표시를 선택 해제할 수 없습니다. [...]를 클릭하고 다른 폴더를 보는 동안 체크하면 기본 아이콘 폴더 표시로 돌아갑니다.

4) 각 항목을 설정합니다.

5) [OK]를 클릭합니다.

- 생성된 프로파일이 [Profile] 화면에 표시됩니다.

[프로파일] 화면

[프로필 목록]	등록된 프로필 목록을 표시합니다. 아이콘을 드래그하여 순서를 변경할 수 있습니다.
[새로운 프로필]	새로운 프로필을 등록합니다.

4 장 설정 - 편집 환경 관리

[복사]	선택한 프로파일을 복제합니다. “ Duplicating Profiles ” (▶ page 119)
[수정]	선택한 프로파일의 이름이나 아이콘 변경 등이 가능합니다. “ Changing Profiles ” (▶ page 119)
[삭제]	선택한 프로파일을 삭제합니다. “ Deleting Profiles ” (▶ page 119)
[프로파일]	프로파일 목록에 표시할 프로필을 선택합니다.
[공유 서버]	네트워크 프로필이 저장되어 있는 폴더를 선택합니다. “ Using Shared Profiles on Local Terminals ” (▶ page 122)

[프로파일] 대화상자

[이름]	프로파일의 이름을 입력합니다.
[아이콘 변경]	클릭하면 [Select Icon] 대화상자가 표시되고 프로파일 아이콘을 선택할 수 있습니다. 원하는 이미지를 사용하려면 [Select Icon] 대화상자에서 [...]를 클릭하여 파일을 선택합니다.
[읽기 전용]	읽기 전용 프로파일입니다. 사용 중에 변경한 프로파일 설정은 덮어 쓰지 않습니다. 또한 읽기 전용 프로파일의 이름, 아이콘 변경, 삭제 등은 할 수 없습니다. 읽기 전용 프로파일은 왼쪽에  아이콘이 표시됩니다. “ Profile Types ” (▶ page 121)
[제한된 사용자]	제한된 사용자에 대한 프로파일입니다. 제한된 사용자에 대한 프로파일을 사용하는 동안 시스템 설정을 변경할 수 없습니다. 제한된 사용자에 대한 프로파일 오른쪽 상단에  아이콘이 표시됩니다. “ Profile Types ” (▶ page 121)

프로파일 변경하기

등록된 프로파일의 이름이나 아이콘 변경 등이 가능합니다.

1) 프로파일 목록에서 프로파일을 선택하고 [Modify]를 클릭합니다.

- “[Profile] Screen” (▶ page 118)

다른 방법

- 프로파일 목록에서 프로파일을 오른쪽 클릭을 하고, [Modify]를 클릭합니다.

2) 설정을 변경하고, [OK]를 클릭합니다.

프로파일 복제하기 등

등록된 프로파일을 복제합니다.

1) 프로파일 목록에서 프로파일을 선택하고 [Copy]를 클릭합니다.

- “[Profile] Screen” (▶ page 118)
- 프로파일 목록에 복제된 프로파일이 표시됩니다.

다른 방법

- 프로파일 목록에서 프로파일을 오른쪽 클릭을 한 다음 [Copy]를 클릭합니다.

프로파일 삭제하기

등록된 프로파일을 삭제합니다.

1) 프로파일 목록에서 프로파일을 선택하고 [Delete]를 클릭합니다.

- “[Profile] Screen” (▶ page 118)

다른 방법

- 프로파일 목록에서 프로파일을 오른쪽 클릭을 한 다음 [Delete]를 클릭합니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

주의

- 사용 중인 프로파일 (현재 설정)은 삭제할 수 없습니다.

프로파일 전환하기

프로젝트 편집 중에 프로파일을 전환하고, 그대로 편집을 계속할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭한 다음, [Change Profile]을 클릭합니다.

- [Change Profile]대화상자가 표시됩니다.

2) 프로파일을 선택하고 [OK]를 클릭합니다.



- [Current profile]에는 현재 사용 중인 프로필이 표시됩니다.

주의

- [Change Profile] 대화상자에서 프로파일의 등록 및 변경 등의 조작은 할 수 없습니다.

프로파일 가져오기 (Import)

프로파일을 가져오기 합니다.

주의

- 이전 버전의 EDIUS에서 만든 프로파일을 가져올 때 일부 설정은 반영되지 않습니다.

1) 프로파일 목록에서 프로파일을 오른 클릭을 하고, [Import]를 클릭합니다.

- “[Profile] Screen” (▶ page 118)

2) 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- 프로파일 목록에 가져온 프로파일이 표시됩니다.

프로파일 내보내기 (Export)

프로파일을 내보내기 합니다.

1) 프로파일 목록에서 프로파일을 오른 클릭을 하고, [Export] → [Selected profile]을 클릭합니다.

- “[Profile] Screen” (▶ page 118)
- 모든 등록된 프로파일을 내보내려면 [All]을 클릭합니다.

2) 저장할 위치를 선택하고 [OK]를 클릭합니다.

서버에서 편집 환경 관리

여러 단말기에서 EDIUS를 사용하는 경우 프로파일을 서버에서 관리할 수 있습니다. 서버에서 관리하는 프로파일(네트워크 프로파일)은 각각의 단말기에서 공유하고 사용할 수 있습니다.

공유 프로파일 생성하기

프로필을 여러 기기에서 공유하려면 관리 서버 또는 PC에 EDIUS를 설치하고 프로파일 관리 도구에서 공유 프로파일을 만듭니다.

주의

- 먼저, 관리 대상 서버 또는 PC에 EDIUS를 설치해야 합니다.
- 프로파일 관리 도구를 사용하고 있는 동안은 프로파일 관리 대상을 참조하는 모든 단말기의 EDIUS를 종료해야 합니다.

1) EDIUS를 설치한 하드 디스크의 EDIUS 8 폴더의 ConfigProfile.exe를 더블 클릭합니다.

- 일반적으로 "EDIUS 8" 폴더는 "C 드라이브" → "Program Files" → "Grass Valley"에 있습니다.
- 프로파일 관리 도구를 시작합니다.

2) [...]을 클릭하여 공유 프로파일을 저장할 위치를 지정하고, [OK]를 클릭합니다.

3) [Config]를 클릭하고, [OK]를 클릭합니다.

- [Change Profile] 대화상자가 표시됩니다.
 - 시스템 설정과 마찬가지로 프로파일 등록, 변경, 삭제, 복사, 가져오기, 내보내기 작업이 가능합니다.
- “Switching an Editing Environment with Profile” (▶ page 118)

4) 공유 프로파일을 만들고, [Close]를 클릭합니다.

5) [Close]를 클릭합니다.

- 각 단말기에서 공유 프로파일을 사용하려면 각 단말의 시스템 설정에서 공유 프로파일을 참조 등을 설정합니다.

“Using Shared Profiles on Local Terminals” (▶ page 122)

프로파일 유형

■ 로컬 프로파일



로컬 터미널에서 만든 프로파일입니다. 사용 중에 변경한 프로파일 설정은 덮어쓰게 됩니다.

■ 읽기 전용 프로파일



읽기 전용 프로파일입니다. 사용 중에 변경한 프로파일 설정은 덮어쓰지 않습니다.

또한 읽기 전용 프로파일의 이름, 아이콘 변경, 삭제 등을 할 수 없습니다.

■ 제한된 사용자 프로파일



제한된 사용자에 대한 프로파일입니다. 제한된 사용자에 대한 프로파일을 사용하는 동안 시스템 설정을 변경할 수 없습니다.

■ 공유 프로파일



프로파일 관리 도구를 사용하여 만든 프로파일입니다.

읽기 전용으로 설정되어 있지 않으면 사용 중에 변경한 프로파일 설정은 덮어쓰게 됩니다.

또한 로컬 터미널에서 네트워크 프로파일의 이름, 아이콘 변경, 삭제 등을 할 수 없습니다.

■ 오프라인 상태에서 공유 프로파일



오프라인 상태의 네트워크 프로파일입니다. 네트워크 프로파일을 사용하고 로컬 터미널에서 관리 대상 서버와의 연결을 할 수 없을 때 표시됩니다.



- 공유 프로파일을 사용하는 경우 중간에 관리 대상 서버와의 연결이 끊어졌을 때와 동일한 공유 프로필에 다른 단말기가 저장 작업을 수행할 때 프로파일 설정 내용을 서버에 저장할 수 없습니다. 다음에 EDIUS를 시작할 때 서버와의 연결이 복구되고, 서버에 같은 이름의 공유 프로파일이 있는 경우, 이전에 저장하지 못했던 프로필 설정을 서버에 다시 저장할지의 여부를 묻는 메시지가 표시됩니다.

로컬 단말에서 공유 프로파일 사용하기

각 단말기에서 공유 프로파일의 사용을 활성화합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

⚠ 주의

- 제한된 사용자에게 대한 프로필을 사용하는 경우 시스템 설정의 내용을 변경할 수 없습니다. 시스템 설정을 변경하려면 프로필을 전환해야 합니다.

“Switching Profiles” (▶ page 120)

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Profile]을 클릭합니다.

3) [Profile]에서 [Shared Server] 또는 [Local and Shared Server] 를 선택합니다.

- [Shared Server]를 선택하면, 공유 프로파일만 사용할 수 있습니다. 로컬 터미널에서 프로파일 등록, 변경, 삭제, 복사, 가져오기 등은 할 수 없습니다.
- [Local and Shared Server]를 선택하면 로컬 프로파일과 공유 프로파일 모두 사용할 수 있습니다.
- [Local]을 선택하면 로컬 프로파일만 사용할 수 있습니다.

4) [Shared Server Folder]에서 [...]을 클릭하고 공유 프로파일을 참조할 위치를 지정하고 [OK]를 클릭합니다.

- 프로파일 관리 도구에서 설정한 공유 프로파일을 저장할 위치를 지정합니다.

5) [Sync]를 클릭하고, [OK]를 클릭합니다.

- 공유 프로파일은 네트워크 참조의 프로파일과 동기화되고 [Profile] 화면상에 표시됩니다.

외부 기기 설정

장치 사용

비디오 카메라에서 캡처하거나 입출력 하드웨어를 사용하여 출력하는 등, EDIUS와 다른 장치를 연계시키는 경우에 편집을 시작하기 전에 편집 환경을 구축해야 합니다.



- 타사 하드웨어에도 대응하고 있습니다. 동작이 확인된 카메라 및 하드웨어에 대해서는 홈페이지를 참조하기 바랍니다.
“Our Website” (▶ page 510)

카메라 또는 VTR을 사용한 캡처와 녹화

카메라에서 캡처하거나 테이프에서 내보내기 등 EDIUS와 다른 장치를 연계하는 환경을 설정하는 경우에는 EDIUS에서 사용하는 장치를 등록해야만 합니다.

하드웨어를 사용한 캡처와 모니터 출력

Grass Valley나 타사의 비디오 입출력 하드웨어 장치를 사용하여 캡처하고 모니터 출력을 할 수 있습니다. EDIUS는 편집 중인 영상을 전체 프레임과 전체 해상도로 실시간으로 모니터 출력할 수 있어서 편안하게 프리뷰하며 색이나 컷의 타이밍을 조정해 나갈 수 있습니다. 하드웨어 설치 방법 또는 모니터에 연결하는 방법은 제품과 함께 제공되는 설명서를 참조하시기 바랍니다. 또한, 일부 하드웨어는 EDIUS로 설정할 수도 있고 EDIUS로 제품과 함께 제공되는 응용 프로그램의 설정이 필요할 수도 있습니다. 자세한 내용은 웹페이지 또는 제품에 동봉된 사용 설명서 등을 참조하시기 바랍니다.

“Our Website” (▶ page 510)

지원되는 하드웨어

- STORM 3G Elite
- STORM 3G
- STORM Pro
- HDSPARK
- HDSPARK Pro
- STORM MOBILE
- 타사 하드웨어(동작 확인된 하드웨어에 관해서는 웹사이트 방문, 참조)
“Our Website” (▶ page 510)

주의

- 지원하는 하드웨어나 사용 가능한 기능은 사용하는 EDIUS에 따라 다릅니다. 상세한 내용은 웹사이트를 참조

장치 프리셋 등록

캡처 또는 출력에 사용하는 외부 기기 (카메라, 데스크, 웹카메라, 마이크, 입출력 하드웨어)에 대한 연결 정보는 장치 프리셋의 프리셋으로 등록하고 관리됩니다. 캡처 및 출력 작업은 등록된 기기 프리셋을 로딩하여 원활하게 할 수 있습니다.

등록 전에 입출력에 사용되는 카메라 등의 외부 기기를 PC에 연결하고 전원을 넣어 두십시오.

“Connecting to External Devices” (▶ page 162)



- 파일 기반 영상이나 음성이 기록된 외부 기기류 (CD/DVD 또는 AVCHD 카메라, SD 메모리 카드와 같은 이동식 미디어, XDCAM EX 기기 등) 등은 장치 프리셋으로 등록할 필요가 없습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

주의

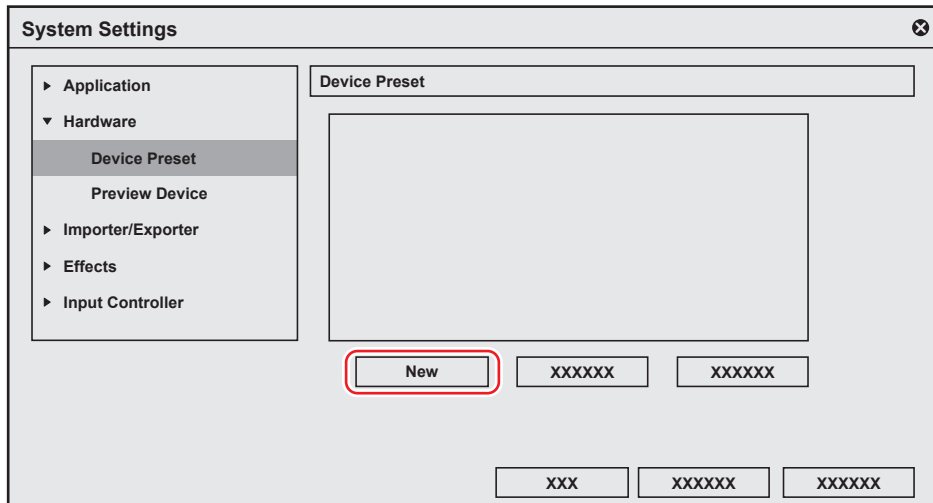
- 제한된 사용자에게 대한 프로필을 사용하는 경우, 시스템 설정을 변경할 수 없습니다.
“Restricted user profile” (▶ page 121)

2) [Hardware] 트리를 클릭하고, [Device Preset]을 클릭합니다.



- [Device Preset] 화면이 표시됩니다.
“[Device Preset] Screen” (▶ page 125)

3) [New]를 클릭합니다.

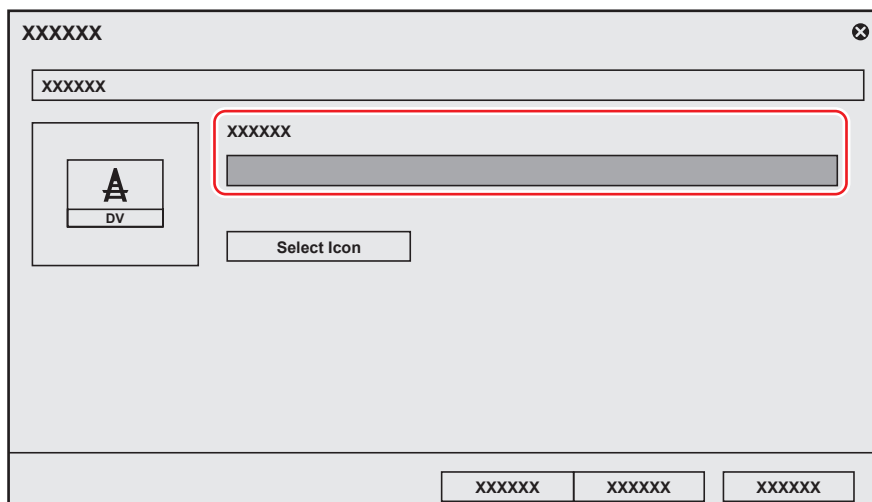


- [Preset Wizard]가 시작됩니다.

다른 방법

- 장치 프리셋 목록의 빈 부분을 오른 클릭을 하고, [New]를 클릭합니다.

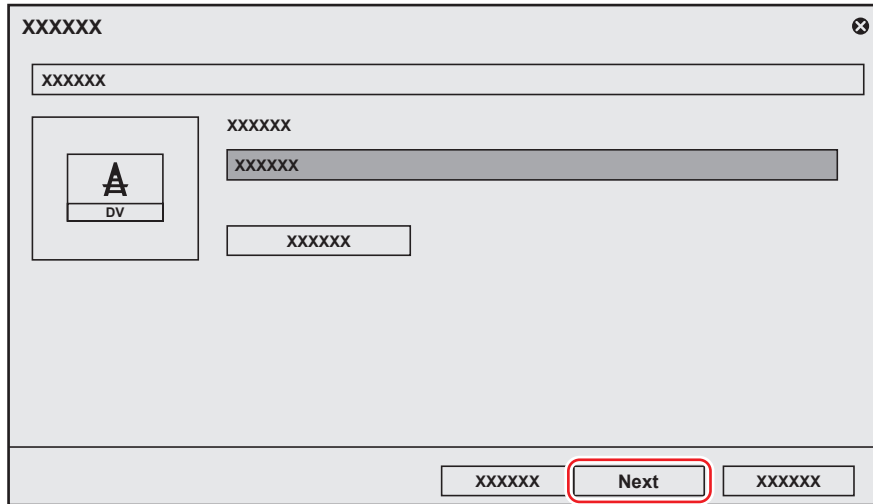
4) 장치 프리셋의 이름을 입력합니다.



5) [Select Icon]을 클릭하고, 아이콘 이미지를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

- 원하는 이미지를 사용하려면 [...]를 클릭하고 파일을 선택합니다.

6) [Next]를 클릭합니다.



- [Input H/W, Format Settings] 화면이 표시됩니다.
“[Input H/W, Format Settings] Screen” (▶ page 125)

7) 각 항목을 설정하고 [Next]를 클릭합니다.

- [Output H/W, Format Settings] 화면이 표시됩니다.
“[Output H/W, Format Settings] Screen” (▶ page 128)



- 장치 프리셋의 [Out H/W, Format Settings]에서 EDIUS가 컨트롤 할 수 있는 출력 대상 기기(테이프 데크와 같은)를 설정합니다.
데크 제어를 할 수 없는 출력 단자에서 출력하는 경우는 항상 프로젝트 설정에 따라 영상이 출력됩니다.
데크 제어를 할 수 없는 출력 단자의 출력은 [Preview Device]에서 설정을 구성합니다.

“Setting Preview Devices” (▶ page 142)

8) 각 항목을 설정하고 [Next]를 클릭합니다.

9) 상세 내용을 확인하고, [Done]을 클릭합니다.

- 장치 프리셋 목록에 새롭게 만든 프리셋 아이콘이 표시됩니다.

[장치 프리셋] 화면

[장치 프리셋] 목록	장치 프리셋 목록이 표시됩니다. 아이콘을 드래그하여 순서를 변경할 수 있습니다. 장치 프리셋이 등록되어 있지 않은 경우는 표시되지 않습니다.
[새로 생성]	새로운 장치 프리셋을 생성합니다.
[수정]	선택한 장치 프리셋의 설정을 변경합니다. “Changing Device Presets” (▶ page 141)
[삭제]	선택한 장치 프리셋을 삭제합니다. “Deleting Device Presets” (▶ page 141)

[입력 하드웨어, 포맷 설정] 화면

여기서는 PC에 장착된 IEEE1394 단자를 사용하여 입력하는 경우와 DirectShow 캡처 장치에서 입력하여 설정하는 것에 대해 설명합니다.
Grass Valley 제품을 사용하는 입력 설정은 제품과 함께 제공되는 설명서를 참조하시기 바랍니다.

4 장 설정 - 외부 기기 설정

[인터페이스]	클릭하여 입력에 사용할 인터페이스를 선택합니다. HDV 기기를 PC에 장착된 IEEE1394 단자에 연결하고 입력할 때 [Generic HDV]를 선택합니다. DV 기기를 PC에 장착된 IEEE1394 단자에 연결하고 입력할 때 [Generic OHCI]를 선택합니다. DirectShow 기반의 비디오 캡처 장치, 오디오 캡처 장치에서 입력하는 경우, [DirectShow Capture]를 선택합니다. 목록에서 입력에 사용할 인터페이스를 선택하면 [Stream] 등의 각 항목은 선택한 인터페이스에 해당하는 내용으로 바뀝니다. 입력을 위한 인터페이스를 사용하지 않으려면 [Not Select]를 선택합니다.
[스트림]	[Interface]에서 [Generic HDV] 또는 [Generic OHCI]를 선택한 경우, [Input]으로 고정됩니다. [Settings]을 클릭하면 입력 설정이 가능합니다. “[Settings - Input Settings] Dialog Box (Generic OHCI/Generic HDV)” (▶ page 126) [Interface]에서 DirectShow Capture를 선택한 경우 해당 장치를 선택합니다. 표시된 장치 이름은 사용 중인 제품에 따라 다릅니다. [Settings]을 클릭하면 장치 설정이 가능합니다. 비디오 캡처 장치를 사용하는 경우, 연결 오디오 캡처 장비를 설치해야 합니다. “[Settings - Device Setting] Dialog Box (DirectShow Capture)” (▶ page 126)
[비디오 포맷]	캡처할 소스의 비디오 포맷을 선택합니다.
[코덱]	비디오 포맷에 따라 캡처할 때 사용할 코덱을 선택할 수 있습니다. [Settings]을 클릭하여 코덱 설정이 가능합니다. “[Settings - Grass Valley HQ]/[Settings - Grass Valley HQX] Dialog Box” (▶ page 127) “[Settings - MPEG2 Custom] Dialog Box” (▶ page 127) “[Settings - XDCAM HD422 Compatible] Dialog Box” (▶ page 127) “[Settings - XDCAM EX Compatible] / [Settings - XDCAM HD Compatible] Dialog Box” (▶ page 128) “[Settings - MPEG IMX] Dialog Box” (▶ page 128)
[파일 포맷]	비디오 포맷에 따라 캡처한 클립의 파일 포맷을 선택할 수 있습니다.
[프로시 파일]	캡처 시에 생성하는 파일 (고해상도만/고해상도 및 프로시)를 선택합니다.
[오디오 포맷]	비디오 포맷에 따라 캡처 소스의 오디오 포맷을 선택합니다.
[오디오 입력]	비디오 포맷에 따라 오디오 입력 인터페이스를 선택합니다.
[16Bit/2ch로 변환]	비디오 포맷에 따라 음성을 16 bit/2ch로 변환할지 여부를 선택합니다.
[입체 영상]	[Separate L/R Clips]을 선택하면 일괄 캡처 기능을 사용하여 입력 영상의 L측, R측을 별도로 캡처합니다. 기록된 L측과 R측의 파일은 입체 영상 클립으로 빈에 등록됩니다. ([Separate L/R Clips] 설정은 일괄 캡처 시에만 유효합니다.)

* 설정 내용에 따라 선택할 수 있는 항목이 다릅니다.

■ [설정-입력 설정] 대화상자 (Generic OHCI/Generic HDV)

[입력 프리뷰]	EDIUS가 입력 기기를 인식하는 경우, 입력 장치의 영상이 표시됩니다.
[셋업 레벨]	셋업 레벨 (블랙 레벨)을 설정합니다. 일본에서는 0 IRE, 북미에서는 7.5 IRE가 사용됩니다.
[DV 데크가 큐업 명령을 지원할 경우 사용]	CueUp 기능이 있는 데크의 경우, CueUp 동작이 빨라지는 경우가 있습니다.
[캡처 프리롤 시간]	캡처 위치에서 예비 동작 시간 (프리 롤)을 설정합니다.
[기본값]	* 가 붙어있는 항목을 초기 설정 값으로 되돌립니다.

■ [설정 - 기기 설정] 대화상자 (DirectShow 캡처)

[비디오 장치]	시스템에 연결된 비디오 캡처 장치가 표시됩니다. 비디오 캡처 장치에 따라 [Video Setting]을 클릭하면 상세 설정이 표시됩니다. 설정 내용은 해당 장치의 설명서를 참조하시기 바랍니다.
[오디오 장치]	시스템에 연결된 오디오 캡처 장치가 표시됩니다. 목록에서 비디오 캡처 장치에 해당하는 오디오 캡처 장치를 선택합니다. 설정을 해제할 때는, [Not assigned]를 선택합니다.
[오디오 샘플링 레이트를 기준으로 비디오 프레임 레이트 설정]	체크하면, 오디오 샘플 수와 시간에서 프레임 레이트를 계산합니다. 체크를 해제하면 비디오 캡처 장치가 제공하는 프레임 레이트에서 산출하고 오디오는 프레임 레이트에 맞게 샘플링 레이트가 변환됩니다.

■ [설정 - Grass Valley HQ]/[설정 - Grass Valley HQX] 대화상자

[코덱 설정]	[온라인 (최고 화질)] Grass Valley HQX 코덱의 경우 선택할 수 있습니다. 가장 고화질의 설정이지만 파일 크기가 커집니다. 고화질로 불러오기가 필요한 경우에 선택합니다. Grass Valley HQ 코덱의 경우는 선택할 수 없습니다. [온라인 (고화질)] 고화질의 설정이지만 파일 크기가 커집니다. 고화질로 불러오기가 필요한 경우에 선택합니다. [온라인 (표준)] 일반적으로 이 설정으로 충분한 화질을 얻을 수 있습니다. [오프라인] 비트 레이트를 낮춰 인코딩 할 때 선택합니다. [사용자 지정] [Q]와 [Max size]를 조정할 수 있습니다. [Q]는 화질을 조정합니다. 4에서 19 (Grass Valley HQX의 경우 0-18) 사에서 설정합니다. 설정 값이 작을수록 고화질됩니다. [Max size]는 최대 비트 레이트를 설정합니다. 비디오에서 지나친 노이즈의 결과로 사이즈가 부주의하게 커지는 경우가 있습니다만, 이를 제한하도록 설정할 수 있습니다. 설정 값 "100%"는 코덱 압축 전과 동일한 비트 전송률을 나타냅니다. 예를 들어, 1440×1080 59.94에서 100 %는 약 750 Mbps입니다. 이 값을 최대 200 Mbps로 제한하려면 "27%"로 설정합니다.

 주의

- [설정-Grass Valley HQ]/[설정-Grass Valley HQX] 대화상자는 Grass Valley HQ/HQX로 캡처하여 영상을 가져오기 할 경우의 설정을 표시합니다. 이는 Grass Valley HQ/HQX 파일 내보내기 또는 렌더링을 위한 프로젝트 설정에서의 Grass Valley HQ/HQX를 선택하는 설정은 아니므로 주의하시기 바랍니다.
“Capturing and Importing Sources” (▶ page 162)

■ [설정 - MPEG2 사용자 지정] 대화상자

[비트 레이트]	비트 레이트 유형을 선택합니다. [CBR]은 고정 전송 속도가 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력할 수도 있습니다. [VBR]은 가변 전송률이며, 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수를 변화시킵니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 보다 효율적으로 사용하므로, 전반적인 품질의 균일화를 도모할 수 있습니다. [Average] 및 [Max] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력할 수도 있습니다.
[품질/속도]	목록에서 품질을 선택합니다.
[GOP 구조]	MPEG는 일정한 프레임 수를 1 그룹으로 압축/신장을, 컷 편집 등은 GOP 단위로 이루어집니다. GOP는 독립적으로 이미지를 재현할 수 있는 "I 프레임", 이전 이미지 간의 차이만을 기록하고 재현하는 "P 프레임", 앞뒤의 이미지의 차이에서 재현하는 "B 프레임"이 있습니다. GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]를 선택합니다. [I-Frame Only]은 I-이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉽게 되지만 데이터 양이 커집니다.
[이미지 수]	1 그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다.
[Closed GOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완결합니다. 데이터의 양은 증가하지만 GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로 선택을 취소합니다.
[크로마 포맷]	YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다.
[프로필/레벨]	프로필 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]의 경우 프로파일은 Main Profile, [4:2:2]의 경우 422 Profile이 됩니다. SD 화질 시의 수준은 Main Level, HD 화질 시의 수준은 High Level이 됩니다. 프로필 및 레벨은 [Chroma Format]에서 선택한 포맷에 맞게 변경됩니다.
[VBV 버퍼 크기]	VBV 버퍼의 상한 값 설정 방법을 선택합니다. [Default]을 선택하면 현재 설정한 VBV 버퍼 상한 값으로 설정됩니다.

■ [설정 - XDCAM HD422 호환] 대화상자

[품질/속도]	목록에서 품질을 선택합니다.
[Closed GOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완결합니다. 데이터의 양은 증가하지만 GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로 선택을 취소합니다.

■ [설정 - XDCAM EX 호환]/[설정 - XDCAM HD 호환] 대화상자

[비트 레이트]	목록에서 비트 전송율을 선택합니다.
[품질/속도]	목록에서 품질을 선택합니다.
[Closed GOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완결합니다. 데이터의 양은 증가하지만 GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로 선택을 취소합니다.

■ [설정 - MPEG IMX] 대화상자

[비트 레이트]	목록에서 비트 전송율을 선택합니다.

[출력 하드웨어, 포맷 설정] 화면

여기에서는 PC에 장착된 IEEE1394 단자를 사용하여 출력하는 경우와 DirectShow 캡처 장치에서 출력하여 설정하는 것에 대해 설명합니다.
Grass Valley 제품을 사용하는 출력 설정은 제품과 함께 제공되는 설명서를 참조하시기 바랍니다.

[인터페이스]	클릭하여 출력에 사용할 인터페이스를 선택합니다. PC에 장착된 IEEE1394 단자를 이용하여 DV 기기 등에 테이프 출력하는 경우, [Generic OHCI]를 선택합니다. 목록에서 출력에 사용하는 인터페이스를 선택하면 [Stream] 등의 각 항목은 선택한 인터페이스에 해당하는 내용으로 바뀝니다. 출력 인터페이스를 사용하지 않거나 HDV 기기로 출력하는 경우, 데크 제어를 할 수 없는 기기에 테이프 출력하려면, [Not Select]을 선택합니다.
[스트림]	[Interface]에서 [Generic OHCI]를 선택한 경우, [Output]으로 고정됩니다. [Settings]을 클릭하면 출력 설정이 가능합니다. “[Settings - DV Device Setting] Dialog Box (Generic OHCI)” (▶ page 128)
[비디오 포맷]	목록에서 출력 비디오 포맷을 선택합니다.
[오디오 포맷]	비디오 포맷에 따라 목록에서 출력 오디오 포맷을 선택합니다.
[오디오 출력]	비디오 포맷에 따라 오디오 출력 인터페이스를 선택합니다.
[입체 영상 L/R 클립 분리]	입체 편집 모드에서 만든 프로젝트에서 L 측 (좌 안)과 R 측 (우 안)의 영상을 따로 출력하려면 [Yes]을 선택합니다. L 측과 R 측의 영상을 일원화하여 출력하는 경우 [No]를 선택합니다. [Stream] 오른쪽에있는 [Setting]을 클릭한 다음 [Settings - Stereoscopic Setting] 대화상자에서 입체화 처리 포맷을 선택합니다. “[Settings - Stereoscopic Setting] Dialog Box (Generic OHCI)” (▶ page 128)

* 설정 내용에 따라 선택할 수 있는 항목이 다릅니다.

■ [설정 - DV 장치 설정] 대화상자 (Generic OHCI)

[출력 프리뷰]	컬러바가 표시됩니다. 출력 비디오 포맷이 제대로 설정되어 있는 경우 출력 기기에도 컬러바가 표시됩니다.
[DV 포맷]	하드웨어 DVCODE 인코딩 포맷 (DV)/[DVCAM]을 선택합니다. [실시간 DV 출력 활성화] DV Encode 작업을 수행할지 여부를 설정합니다. 체크하면 EDIUS는 항상 DV Encode 프로세싱을 수행합니다. 처리하는 동안 오디오를 음소거 하려면 [Mute DV Audio Output]에 체크합니다.
[SyncRec 시작 타이밍 보정]	PC 쪽 재생 시작 타이밍 보정을 프레임 단위로 설정합니다.
[SyncRec 종료 타이밍 보정]	데크 쪽 녹화 중지 타이밍 보정을 프레임 단위로 설정합니다.
[녹화 시작 위치 보정]	녹화 시작 위치 보정 단계를 숫자로 설정합니다.
[셋업 레벨]	셋업 레벨(블랙 레벨)을 설정합니다. 일본에서는 0 IRE, 북미에서는 7.5 IRE가 사용됩니다.
[DV 데크가 큐업 명령을 지원할 경우 사용]	큐업 기능이 있는 데크의 경우, cueup 동작이 빨라지는 경우가 있습니다.
[기본값]	*가 붙어 있는 항목을 초기 설정 값으로 되돌립니다.

■ [설정 - 입체영상 설정] 대화상자 (Generic OHCI)

[입체영상 모드]	입체 편집 모드에서 만든 프로젝트의 L 측과 R 측의 영상을 출력하는 경우의 입체화 처리 포맷을 선택합니다. [L Only]/[R Only] 이 선택된 경우에는, L 측만 또는 R 측만의 영상을 출력합니다. [Side by Side]/[Top and Bottom]/[Line Interleave]/[Blend]/[Anaglyph]/[Difference]/[Split Grid]가 선택된 경우에는 L 측과 R 측의 영상을 합성하여 출력합니다. “Stereoscopic Processing Type” (▶ page 154)

4 장 설정 - 외부 기기 설정

[입체영상 프리뷰 모드에 따름]	입체 영상 편집 모드에서 프리뷰 윈도우 표시와 같은 형식으로 출력됩니다. “Displaying Preview Window in Stereoscopic Edit Mode” (▶ page 154)
[L/R 교체]	체크하면, L 측(좌 안)과 R 측(우 안)의 영상이 교체되어 출력됩니다.

장치 프리셋의 상세 설정

[재생 설정] 대화상자 (Generic OHCI)

[출력 프리뷰]	칼라바를 표시합니다. 칼라바는 프리뷰 기기 모니터 상에 동일하게 표시됩니다.
[DV 포맷]	하드웨어 DVCODE 인코딩 포맷 (DV)/[DVCAM])을 선택합니다. [실시간 DV 출력 활성화] DV Encode 작업을 수행할지 여부를 설정합니다. 체크하면 EDIUS는 항상 DV Encode 프로세싱을 수행합니다. 처리하는 동안 오디오를 음소거하려면 [Mute DV Audio Output]에 체크합니다.
[셋업 레벨]	셋업 레벨(블랙 레벨)을 설정합니다. 일본에서는 0 IRE, 북미에서는 7.5 IRE가 사용됩니다.
[기본값]	*가 붙어 있는 항목을 초기 설정 값으로 되돌립니다.

[동기 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

캡처 시 사용하는 모니터 출력 기기와 Grass Valley 하드웨어 또는 테이프 출력 시에 사용하는 출력 장치와 Grass Valley 하드웨어와의 동기화 설정입니다.

The image shows a 'Sync Settings' dialog box with the following elements:

- Sync Mode:** A dropdown menu currently showing 'XXXXXXX'.
- Below the dropdown are two buttons labeled 'XXXXXX'.
- Three checkboxes, each followed by a text field containing '200':
 - ☐ XXXXXXXXXXXXXXXXXX 200
 - ☐ XXXXXXXXXXXXXXXXXX 200
 - ☐ XXXXXXXXXXXXXXXXXX 200
- REF Signal Output:** A dropdown menu currently showing 'XXXXXXX'.
- Below the dropdown is a button labeled 'Default'.
- At the bottom are three buttons labeled 'XXX', 'XXXXXX', and 'XXXXXX'.

[동기 모드]	[REF Input Sync]와 [Input Sync]에서 동기화 신호를 선택합니다. [NO SIGNAL]/[SIGNAL OK]는 현재 출력 중인 비디오 포맷과 동기화 할 수 있는 레퍼런스 신호가 입력되고 있는지를 보여줍니다. 레퍼런스 신호의 입력이 없는 경우 (NO SIGNAL)의 경우는 자동으로 내부 동기화 시스템으로 전환합니다. [REF 입력 동기화]를 선택하는 경우, 출력 포맷이 HD의 경우, [Tri-Level] (tri-level 싱크) 및 BB (Black Burst)의 두 신호에 동기화 할 수 있습니다. 어느 신호가 입력되면 [Tri-Level] 또는 [BB] 중 해당하는 신호 옆의 상자가 녹색으로 켜집니다. 출력 형식이 SD인 경우 [BB]의 신호에 대해서만 동기화 할 수 있습니다. [Tri-Level HD H-shift] HD 포맷 출력 시 tri-level 싱크 신호에 대한 수평 위상 조정 값을 입력합니다. [BB HD H-shift] HD 포맷 출력 시 BB 신호에 대한 수평 위상 조정 값을 입력합니다. [SD H-shift] SD 포맷 출력 시 BB 신호에 대한 수평 위상 조정 값을 입력합니다.

4 장 설정 - 외부 기기 설정

[REF 신호 출력]	[BB NTSC, BB PAL], [Tri-Level 1080/59.94i], [Tri-Level 1080/50i], [Tri-Level 1080/23.98PsF], [Tri-Level 1080/24PsF] 중에서 REF 신호를 송출하는 형식을 선택합니다. STORM 3G Elite는 [BB NTSC] 또는 [BB PAL]을 선택하면 STORM 3G Elite MIP 전면의 [Ref Out SD] 표시등이 켜지고, [Tri-Level 1080/50i], [Tri-Level 1080/23.98PsF], [Tri-Level 1080/24PsF]를 선택하면 STORM 3G Elite MIP 전면에서 [Ref Out HD] 표시등이 켜집니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[동기 설정] (STORM MOBILE/STORM Pro)

캡처 시 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

The image shows a 'System Settings' menu with the following sections:

- Audio Monitor:** A dropdown menu showing 'XXXXXXX'.
- HDMI Audio Output Setting:** Two radio buttons, 'XXX' (selected) and 'XXXXXXXX'.
- Analog Output Settings:** Two dropdown menus, both showing 'XXX'.
- Component Output Setting:** Three radio buttons, 'XXXXXXXX' (selected), 'XXXXXXXX', and 'XXXXXXX'.
- HDMI Input:** A checkbox labeled 'XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX'.
- Buttons:** 'Default', 'XXX', 'XXXXXX', and 'XXXXXX'.

[오디오 모니터]/[아날로그 오디오 모니터링]	모니터 오디오 채널을 선택합니다.
[HDMI 오디오 출력 설정]	HDMI 단자에서 출력을 설정합니다. 8ch로 출력하거나 아날로그 2ch에 지정된 채널에서 출력하는 방법을 선택합니다.
[아날로그 출력 설정]	[셋업 레벨] NTSC의 셋업 레벨 (블랙 레벨)을 [0IRE] 또는 [7.5IRE]에서 설정합니다. 일본에서는 0 IRE를 북미에서는 7.5 IRE가 사용됩니다 [컴포넌트 레벨] [SMPTE] 또는 [BETACAM]에서 컴포넌트 레벨을 선택합니다.
[컴포넌트 출력 설정]	[멀티 포맷] 입력 형식에 따라 자동으로 HD/SD로 전환합니다. [SD 만 - YPbPr] 다운컨버팅 된 비디오 (컴포넌트 YPbPr)가 출력됩니다. [SD 만 - Y/C] 다운컨버팅 된 비디오 (S-Video)가 출력됩니다
[HDMI 입력]	[RGB/YUV444를 YUV422로 변환 할 때 FIR 필터를 사용 안 함] 디지털 TV로 사용하는 색공간인 YUV422로 변환할 경우에 FIR 필터를 사용하지 않으려면 이 옵션을 체크합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[비디오 출력 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

캡처 시 사용하는 모니터 출력 기기 또는 테이프 출력 시에 사용하는 출력 장치에 대한 설정입니다.

The image shows a 'Video Output Settings' menu. It is divided into several sections:

- Analog Output Settings:** Includes three dropdown menus for selecting output levels and a slider for brightness/contrast.
- SDI Output Setting:** Shows '1080 59.94p/50p' selected. There are radio buttons for different output modes.
- VITC Output:** Includes checkboxes for 'Line 1' and 'Line 2' with corresponding line number inputs (16, 19, 18, 21).
- OUT-B:** Includes radio buttons for different output modes.
- Component Output Setting:** Includes radio buttons for different output modes.
- Append Ancillary Data:** A checkbox option.
- Buttons:** A 'Default' button and three buttons at the bottom labeled 'XXX', 'XXXXXX', and 'XXXXXX'.

[아날로그 출력 설정]	[셋업 레벨] NTSC의 셋업 레벨 (블랙 레벨)을 [0IRE] 또는 [7.5IRE]에서 설정합니다. 일본에서는 0 IRE를 북미에서는 7.5 IRE가 사용됩니다 [컴포넌트 레벨] [SMPTE] 또는 [BETACAM]에서 컴포넌트 레벨을 선택합니다. [컴포넌트 게인] SD 콤포넌트의 출력 게인을 조정합니다.
[SDI 출력 설정: [1080 59.94p/50p]	STORM 3G Elite의 SDI OUT 단자에서 1080 59.94p 또는 1080 50p의 신호를 출력할 경우의 설정입니다 [1x 3G-SDI] SDI OUT (A) 단자와 SDI OUT (B) 단자에서 각각 3G-SDI로 출력됩니다. [2x HD-SDI] SDI OUT (A) 단자와 SDI OUT (B) 단자를 사용하여 HD-SDI×2로 출력됩니다.
[SDI 출력 설정: [OUT-B]	STORM 3G Elite의 SDI OUT (B) 단자의 출력 설정입니다. [멀티 포맷] 출력 형식에 따라 자동으로 HD/SD로 전환합니다. [1080p의 경우 1080i로] 출력 형식이 1080p인 경우 1080i 형식으로 비디오가 출력됩니다. [SD 만] 다운컨버팅 된 비디오가 출력됩니다
[VITC 출력]	[Line 1]/[Line 2] 채택하고 있는 비디오 규격 (NTSC/PAL)의 입력 란에 VITC 출력할 라인 수를 설정합니다.
[컴포넌트 출력 설정]	[멀티 포맷] 출력 형식에 따라 자동으로 HD/SD로 전환합니다. [SD 만 - YPbPr] 다운컨버팅 된 비디오 (컴포넌트 YPbPr)가 출력됩니다. [SD 만 - Y/C] 다운컨버팅 된 비디오 (S-Video)가 출력됩니다
[보조 데이터 (자막) 첨부]	자막 등의 보조 데이터를 부가하여 출력하려면 이 옵션을 체크합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[오디오 출력 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

캡처 시 사용하는 모니터 출력 기기 또는 테이프 출력 시에 사용하는 출력 장치에 대한 설정입니다.

Audio Output Settings

Audio Monitor
XXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXX

XXXXXX

HDMI Audio Output Setting
☒ XXXX
☐ XXXXXX

Balanced Audio Output Settings

XXXXXXXX

XXX

XXX

XXX

XXX

XXXXXXXX

XXX

XXX

XXX

XXX

Audio Bitstream Settings

XXX

XXX

XXX

XXX

XXX

XXX

XXX

XXX

Default

XXX

XXXXXX

XXXXXX

[오디오 모니터]	모니터 오디오 채널을 선택합니다.
[HDMI 오디오 출력 설정]	HDMI 단자에서 출력을 설정합니다. 8ch 출력하거나 아날로그 2ch에 지정된 채널에서 출력하는 방법을 선택합니다.
[밸런스 오디오 출력 설정]	[출력 헤드 룸 [dB]] 기준 출력 레벨에서의 헤드 룸을 [20] [18] [16] 또는 [12]에서 설정합니다 [출력 레벨 [dBm]] 기준 출력 레벨을 [+ 4], [0], [- 3], [- 6], 또는 [- 20]에서 설정합니다.
[오디오 비트스트림 설정]	SDI 임베디드 오디오 출력의 디지털 오디오 신호 처리를 설정합니다. [Auto]를 선택하면 재생하는 데이터에 오디오 비트스트림이 있으면 그것을, 없으면 리니어 PCM 데이터를 출력합니다. [LPCM]을 선택하면 리니어 PCM 데이터를 출력합니다. [AC-3]을 선택하면 AC-3 오디오 비트스트림을 출력합니다. [Dolby-E]를 선택하면 Dolby-E 오디오 스트림을 출력합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[다운컨버트 설정] (STORM 3G Elite)

캡처 시 사용하는 모니터 출력 기기 또는 테이프 출력 시에 사용하는 출력 장치에 대한 설정입니다.

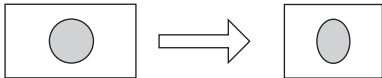
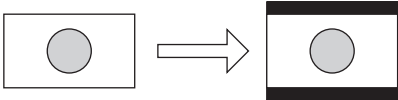
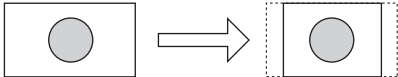
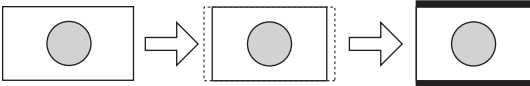
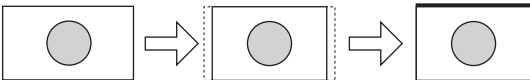
Downconvert Settings

Downconvert Setting

☐ XXXXXXX
☐ XXXXXXX
☒ XXXXXXX
☐ XXXXXXX
☐ XXXXXXX

H-Filter
 V-Filter

Default

[다운컨버트 설정]	HD에서 SD로 다운 컨버트 형식을 선택합니다. 초기 값은 [Side Cut]입니다. [스퀴즈] 16 : 9 영상을 좌우 방향으로 축소하여 4 : 3 영상으로서 출력합니다.  [레터 박스] 4 : 3 화면의 상하를 마스크하고, 화면 중앙에 16 : 9 영상으로 출력합니다.  [사이드 컷] 16 : 9 영상의 양 끝단을 컷하고, 4 : 3 영상으로 출력합니다.  [14 : 9] 16 : 9 영상의 양 끝단을 절단하여 14 : 9 영상으로 출력합니다.  [13 : 9] 16 : 9 영상의 양 끝단을 절단하여 13 : 9 영상으로 출력합니다. 
[H-필터]	수평 이미지의 윤곽과 음영의 변화를 강조합니다. -32 ~ 32 사이에서 설정합니다.
[V-필터]	수직 이미지의 윤곽과 음영의 변화를 강조합니다. -32 ~ 32 사이에서 설정합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[입력 제어 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

캡처 시에 사용하는 입력 장치에 대한 설정입니다.

Input Control Settings

Control Port
XXXXXXXX

Control Channel
XXXXXXXX

☐ XXXXXXXX

■

◀

▶

▶▶

Capture Preroll Time
5
XXX

Default

XXX
XXXXXX
XXXXXX

[컨트롤 포트]	사용할 수 없습니다.
[컨트롤 채널]	RS-422 원격 제어를 사용할지 여부를 선택합니다. STORM 3G Elite는, [RS-422 REMOTE A] 또는 [RS-422 REMOTE B]를 선택할 경우, STORM 3G Elite 전면의 [Remote A] 또는 [Remote B] 표시등이 켜집니다. REMOTE 단자에 연결한 데크는 재생 버튼 등으로 제어 상태를 확인할 수 있습니다. [TC 입력 단자 사용] TC (타임 코드) 정보 취득에 TC 단자를 우선합니다.
[캡처 프리롤 타임]	캡처의 시작에서 예비 동작 시간 (프리롤)을 설정합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[비디오 입력 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

캡처 시 사용하는 입력 신호 조정에 대한 설정입니다. 컴포넌트, S-VIDEO, 컴포지트 입력시에만 설정할 수 있습니다

Video Input Settings

Brightness
Contrast
Hue
Saturation

0

0

0

0

Setup Level
XXXXXXXX

Component
XXXXXXXX

Gain Control
XXXXXXXX

0

☐ Preserve Ancillary Data

Default

XXX
XXXXXX
XXXXXX

[밝기]	영상의 밝기를 조정합니다. 값이 작을수록 어두워지고 클수록 밝아집니다.
[명암]	이미지의 대비를 조정합니다. 값이 작을수록 명암 약해지고 클수록 강해집니다.

4 장 설정 - 외부 기기 설정

[색상]	영상의 색조를 조정합니다. 값이 작을수록 적색이 강해지고 값이 클수록 녹색이 강해집니다. • 컴포넌트 입력시는 설정할 수 없습니다.
[채도]	색 농도를 조정합니다. 값이 작을수록 색상이 밝아지고 클수록 어두워집니다. 0(최소 값)으로 설정하면 이미지가 그레이 스케일이 됩니다
[셋업 레벨]	NTSC의 셋업 레벨(블랙 레벨)을 설정합니다.
[컴포넌트 레벨]	NTSC의 컴포넌트 레벨을 선택합니다.
[게인 컨트롤]	비디오 밝기를 설정합니다. [Manual]은 밝기를 수동으로 설정합니다. [Automatic]의 경우, 자동으로 밝기를 최적으로 조정합니다
[보조 데이터 유지]	캡처 중에 자막 등의 보조 데이터를 첨부하려면 이 항목을 체크합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

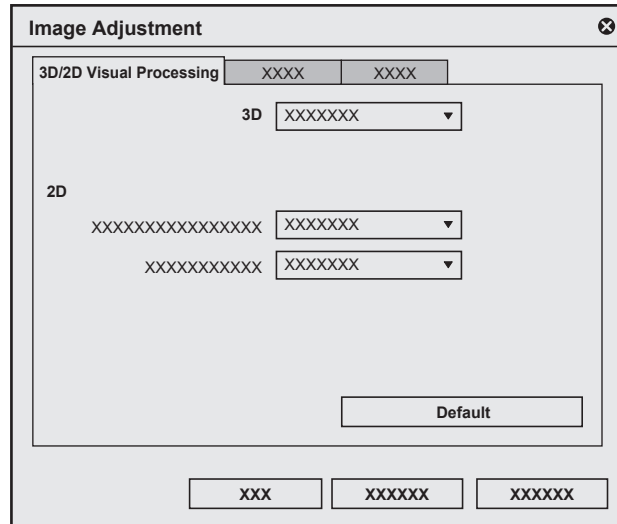
[아날로그 입력 설정] (STORM MOBILE/STORM Pro)

캡처 시 사용하는 입력 신호 조정에 대한 설정입니다. 컴포넌트, S-VIDEO, 컴포지트 입력시에만 설정할 수 있습니다.

The image shows a screenshot of the 'Analog Input Settings' menu. It contains several sliders and dropdown menus for adjusting video input settings. The sliders are for Brightness (set to 512), Contrast (set to 128), Hue (set to 128), Saturation (set to 128), and Sharpness (set to 128). Below these is an 'Image Adjustment' section with three dropdown menus: Setup Level (XXXXXXX), Component Level (XXXXXXX), and Gain Control (XXXXXXX). The Gain Control slider is set to 50. At the bottom, there is a 'Default' button and three buttons labeled XXX, XXXXXX, and XXXXXX.

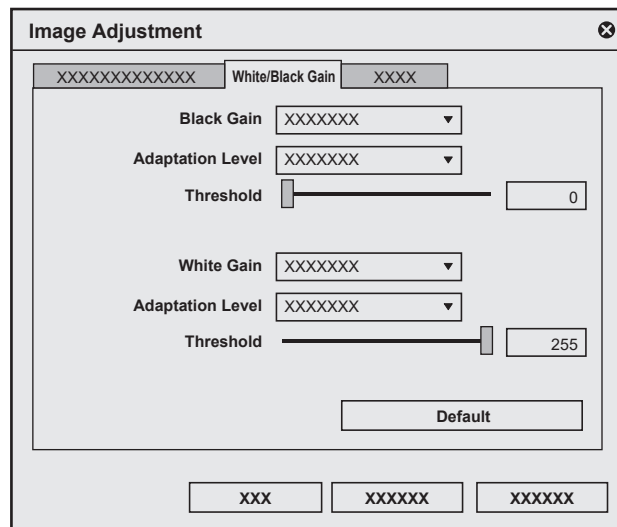
[밝기]	영상의 밝기를 조정합니다. 값이 작을수록 어두워지고 클수록 밝아집니다.
[명암]	이미지의 대비를 조정합니다. 값이 작을수록 명암 약해지고 클수록 강해집니다.
[색상]	영상의 색조를 조정합니다. 노란색을 기준으로 한 경우, 값이 작을수록 적색이 강해지고 값이 클수록 녹색이 강해집니다. • 컴포넌트 입력시는 설정할 수 없습니다.
[채도]	색 농도를 조정합니다. 값이 작을수록 색상이 밝아지고 클수록 어두워집니다. 0(최소 값)으로 설정하면 이미지가 그레이 스케일이 됩니다
[선명도]	영상에 윤곽의 선예도를 조정합니다. 값이 작을수록 영상의 윤곽이 희미하고 클수록 윤곽이 강조됩니다.
[이미지 조정]	[Image Adjustment Settings] 대화상자를 표시합니다. “[3D/2D Visual Processing] tab” (▶ page 136) “[White/Black Gain] tab” (▶ page 136) “[Outline Enhancement] tab” (▶ page 137)
[셋업 레벨]	NTSC의 셋업 레벨(블랙 레벨)을 설정합니다.
[컴포넌트 레벨]	NTSC의 컴포넌트 레벨을 선택합니다.
[게인 컨트롤]	비디오 밝기를 설정합니다. [Manual]은 밝기를 수동으로 설정합니다. [Automatic]의 경우, 자동으로 밝기를 최적으로 조정합니다
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

■ [3D/2D 영상 처리] 탭



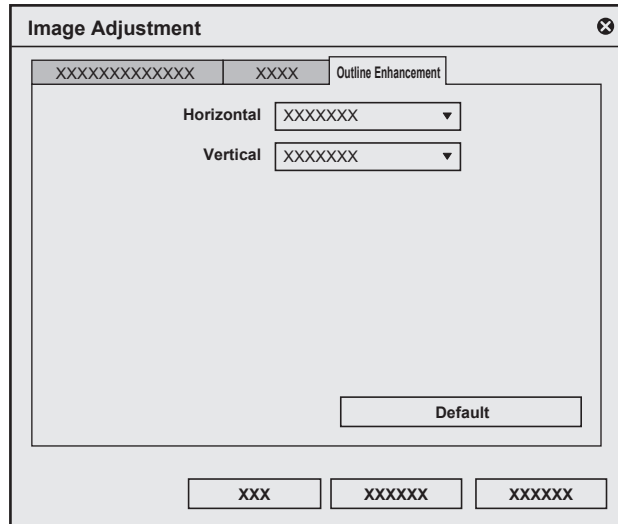
[3D]	3 차원 노이즈 감소 및 3 차원 영상 처리 (컴포지트 입력의 경우에만)의 효과를 설정합니다.
[2D]	비선형 노이즈 제로 필터로 노이즈를 제거합니다. 3 차원 처리와는 별도로 설정할 수 있습니다. [밝기 성분 노이즈 제거] 휘도 성분 (Y)의 노이즈 제거 효과를 설정합니다. [색 성분 노이즈 제거] 색상 성분 (C)의 노이즈 제거 효과를 설정합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

■ [화이트/블랙 게인] 탭



[블랙 게인]	휘도 신호에 대해 낮은 휘도 부분의 이득을 강화합니다. 설정을 강하게 할수록 검은 색이 강조됩니다. [None]으로 설정한 경우, [적응 수준]과 [임계 값] 항목은 비활성화 됩니다.
[적응 레벨]	블랙 확장 보정 레벨을 설정합니다. 보정 레벨이 강할수록 검은 색이 강조됩니다.
[임계값]	블랙을 강조할 휘도(밝기) 레벨을 설정합니다. 커서를 오른쪽으로 이동할수록 밝은 수준으로 설정됩니다.
[화이트 게인]	휘도 신호에 대해 고휘도 부분의 이득을 약하게 합니다. 휘도가 높고, 하얗게 부서져 버린 것 같은 부분의 계조 재현성을 향상시킵니다. [None]으로 설정한 경우, [적응 수준]과 [임계 값] 항목은 비활성화 됩니다.
[적응 레벨]	흰색 게인 제한 보정 레벨을 설정합니다. 제한 레벨이 강할수록 흰색 게인이 낮게 보정 됩니다.
[임계 값]	화이트 레벨 이하를보정할 휘도(밝기)의 레벨을 설정합니다. 커서를 왼쪽으로 이동할수록 어두운 레벨로 설정됩니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

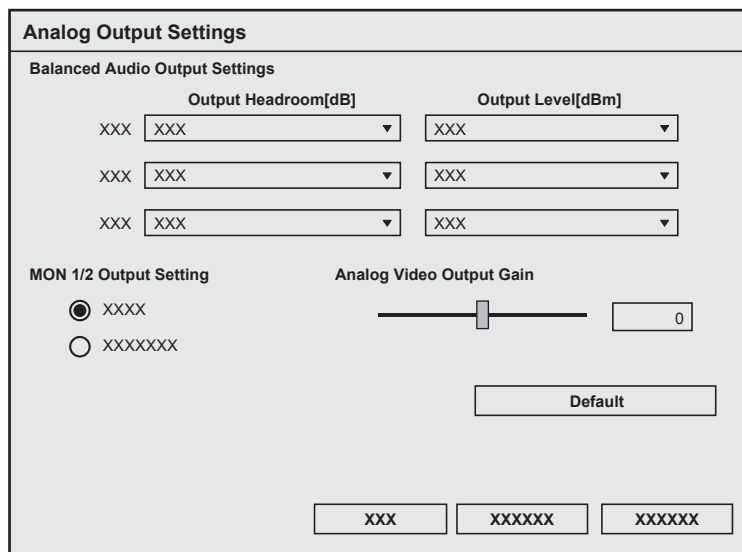
■ [윤곽 강조] 탭



[수평]	수평 (가로의 가장자리)의 윤곽 보정을 설정합니다.
[수직]	수직 (세로의 가장자리)의 윤곽 보정을 설정합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[아날로그 출력 설정] (STORM Pro)

캡처 시에 사용하는 모니터 출력 장치에 대한 설정입니다.



[밸런스 오디오 출력 설정]	[출력 헤드 룸 [dB]] 기준 출력 레벨에서의 헤드 룸을 [20] [18] [16] 또는 [12]에서 설정합니다. [출력 레벨 [dBm]] 기준 출력 레벨을 [+ 4],[0], [- 3],[- 6], 또는 [- 20]에서 설정합니다.
[출력 헤드 룸 [dB]]	기준 출력 레벨에서의 헤드 룸을 [20] [18] [16] 또는 [12]에서 설정합니다.
[출력 레벨 [dBm]]	기준 출력 레벨을 [+ 4],[0], [- 3],[- 6], 또는 [- 20]에서 설정합니다.
[MON 1/2 출력 설정]	MON 1 단자와 MON 2 단자에서 출력을 설정합니다. [System Settings]의 [Audio Monitor]에서 설정한 오디오 모니터 2ch에서 출력하거나, 밸런스 오디오 Ch5, Ch6으로 출력하는 방법을 선택합니다.
[아날로그 비디오 출력 게인]	아날로그 비디오 출력 단자의 출력 게인을 설정합니다. - 64에서 64 사이에서 설정할 수 있습니다.

[오디오 입력 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G/STORM Pro)

캡처에 사용하는 입력 장치나 테이프 출력에 사용하는 출력 장치에 대한 설정입니다.

Audio Input Settings

Balanced Audio Input Settings

XXXXXX XXX XXX XXX

XXX XXX XXX XXX

XXX XXX XXX XXX

XXX XXX XXX XXX

Audio Bitstream Settings

XXX XXX XXX XXX

XXX XXX XXX XXX

XXX XXX XXX XXX

XXX XXX XXX XXX

Default

XXX XXXXX XXXXX

[밸런스 오디오 입력 설정]	[출력 헤드 룸 [dB]] 기준 입력 레벨에서의 헤드 룸을 [20] [18] [16] 또는 [12]에서 설정합니다. [출력 레벨 [dBm]] 기준 입력 레벨을 [+ 4], [0], [- 3], [- 6], 또는 [- 20]에서 설정합니다. [600 Ω 중단] 밸런스 오디오 입력 단자의 600 Ω 터미네이션 레지스터를 사용하려면 이 옵션을 체크합니다. 채널마다 독립적으로 설정할 수 있습니다.
[오디오 비트스트림 설정]	SDI 임베디드 오디오 입력 시의 디지털 오디오 신호 처리를 설정합니다. [LPCM]을 선택한 경우 리니어 PCM 데이터로 저장하고 편집할 때 일반 음성 신호로 처리됩니다. [AC-3]을 선택하면 AC-3 오디오 비트 스트림으로 저장합니다. [Dolby-E]를 선택하면 Dolby-E 오디오 스트림으로 저장합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[입체영상 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

캡처에 사용하는 입력 장치나 테이프 출력에 사용하는 출력 장치에 대한 설정입니다.

Stereoscopic Settings

Stereoscopic Mode XXXXXX

☐ Follow stereoscopic preview mode

☐ Swap L/R

SDI Output Setting

XX XX

XX XX

XX XX

XX XX

XX XX

Default

XXX XXXXX XXXXX

4 장 설정 - 외부 기기 설정

[입체영상 모드]	입체영상 편집 모드에서 만든 프로젝트에서 L 측과 R 측의 영상을 출력할 때 입체영상 처리의 형식을 선택합니다. [L / R 듀얼 스트림]을 선택하면 L 측과 R 측의 영상을 2 스트림으로 출력합니다. [L Only] / [R Only]은 L 측만 또는 R 측만의 영상을 출력합니다. [Side by Side]/[Top and Bottom]/[Line Interleave]/[Blend]/[Anaglyph]/[Difference]/[Split Grid]는 L 측과 R 측의 영상을 합성하여 출력합니다.
[입체영상 프리뷰 모드에 따름]	입체 편집 모드에서 프리뷰 윈도우 표시와 같은 형식으로 출력됩니다.
[L/R 반전]	체크를 넣으면 L 측과 R 측의 영상이 바뀐 상태로 출력됩니다.
[SDI 출력 설정]	STORM 3G Elite에서 L / R 듀얼 스트림을 선택하는 경우 두 스트림을 어떻게 SDI OUT 단자에서 출력 할 것인지를 설정합니다. [OUT-A]: [L], [OUT-B]: [R] SDI OUT (A) 단자에서 L 측의 영상을 SDI OUT (B) 단자에서 R 측의 영상을 출력합니다. [OUT-A]: [3G], [OUT-B]: [3G] SDI OUT (A) 단자에서 L + R (3G-SDI)의 영상을 SDI OUT (B) 단자에서 L + R (3G-SDI)의 영상을 출력합니다. [OUT-A]: [3G], [OUT-B]: [L] SDI OUT (A) 단자에서 L + R (3G-SDI)의 영상을 SDI OUT (B) 단자에서 L 측의 영상을 출력합니다. [OUT-A]: [3G], [OUT-B]: [L(SD)] SDI OUT (A) 단자에서 L + R (3G-SDI)의 영상을 SDI OUT (B) 단자에서 L 측의 영상을 SD로 다운 컨버팅하여 출력합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[출력 제어 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

테이프 출력으로 사용하는 출력 장치에 대한 설정입니다.

The image shows a screenshot of the 'Output Control Settings' dialog box. It contains several sections with input fields and buttons:

- Control Port:** A dropdown menu showing 'XXXXXXX'.
- Control Channel:** A dropdown menu showing 'XXXXXXX'.
- Buttons:** A row of buttons including a square, a double left arrow, a single left arrow, a single right arrow, and a double right arrow.
- VCR Constants:**
 - Two 'XXXXXXX' fields with '0000' and 'XXXXXXX' values.
 - A 'XXX' field with a dropdown arrow.
 - Three 'XXXXXXX' fields with '00' values.
 - A 'XXXXXXX' field with a dropdown arrow.
- Edit Settings:**
 - Three rows of settings, each with a 'XXXXXXX' field, a numeric input field (5, 5, 30), and an 'XXX' label.
 - A 'Default' button.
 - Three 'XXX' buttons at the bottom.

[컨트롤 포트]	사용할 수 없습니다.
[컨트롤 채널]	목록에서 기기를 제어하는 단자를 선택합니다. STORM 3G Elite는, [RS-422 REMOTE A] 또는 [RS-422 REMOTE B]를 선택할 경우, STORM 3G Elite 전면의 [Remote A] 또는 [Remote B] 표시등이 켜집니다. [데크 제어 확인] RS-422 원격 제어를 사용하는 경우 REMOTE 단자에 연결한 데크를 EDIUS에서 제어할 수 있는지 확인합니다.

[VCR 상수]	[VCR ID] VTR Constant 1 byte1, byte2가 표시됩니다. SONY 제품 VTR에서는 deck ID (model / mode 포함)가 표시됩니다. [Deck ID 확인] 연결된 VTR에서 VTR ID (deck ID)를 가져오려면 클릭합니다. [VCR] VTR ID에 해당하는 VTR 이름을 표시합니다. (미리 설정되어 있는 ID와 VTR 이름만) 동일한 ID의 VTR이 복수 등록되어 있는 경우 모두 표시합니다. [편집 지연] VTR Constant 1 Byte 6이 표시됩니다. 프리셋에 없는 VTR의 경우 수동으로 입력합니다. [E-E 지연] VTR Constant 1 Byte 5가 표시됩니다. 프리셋에 없는 VTR의 경우 수동으로 입력합니다. [시작 지연] VTR Constant 2 Byte 2 (VTR 따라 Data 10)가 표시됩니다. 프리셋에 없는 VTR의 경우 수동으로 입력합니다. [기본값 프리셋 로드] 프리셋 값으로 에디트 지연, E-E 지연, 시작 지연을 초기화합니다.
[편집 설정]	[프리롤 타임] 예비 동작 시간 (프리롤)을 설정합니다. [포스트롤 타임] 예비 동작 시간 (포스트롤)을 설정합니다. [FirstEdit Pre-Rec 타임] FirstEdit (테이프의 시작 부분에 편집을 위한 기준이 되는 제어 신호를 자동으로 기록) 때의 드래프트(마진)의 길이를 설정합니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

Grass Valley 제품을 사용하여 입출력을 하는 경우의 장치 프리셋 등록하기

Grass Valley 제품을 사용하여 입출력을 할 경우 장치 프리셋 등록 방법에 대해 설명합니다.
여기에서 Grass Valley 제품인 STORM 3G를 장착하고 SDI 입출력하는 경우를 예로 들어 설명합니다. 다른 회사 제품을 사용하는 경우도 기본적인 운영 절차는 동일합니다.
상세 설정 항목은 제품마다 다르므로 자세한 내용은 제품 설명서를 참조하시기 바랍니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

주의

- 제한된 사용자에게 대한 프로필을 사용하는 경우, 시스템 설정을 변경할 수 없습니다.
“Restricted user profile” (▶ page 121)

2) [Hardware] 트리를 클릭하고, [Device Preset]을 클릭합니다.

- “Using a Device” (▶ page 123)

3) [New]를 클릭합니다.

- [Preset Wizard]가 시작됩니다.

다른 방법

- [Device Preset] 목록의 빈 부분을 오른 클릭 하고, [New]를 클릭합니다.

4) 장치 프리셋의 이름을 입력합니다.

5) [Select Icon]을 클릭하고, 아이콘 이미지를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

- 원하는 이미지를 사용하려면 [...]를 클릭하고 파일을 선택합니다.

6) [Next]를 클릭합니다.

7) [Interface]에서 목록을 클릭하고, [STORM 3G]를 선택합니다.

- [Interface] 목록에 장착된 제품 이름이 인터페이스에 표시됩니다. 입력에 사용할 인터페이스를 선택합니다.
- [Stream]의 오른쪽에서 [Setting]을 클릭하면 입력 설정이 가능합니다. 자세한 내용은 제품 설명서를 참조하시기 바랍니다.

8) [Video Format]에서 목록을 클릭하고, 캡처할 소스의 비디오 포맷을 선택합니다.

9) [Codec]에서 목록을 클릭하고, 캡처에 사용할 코덱을 선택합니다.

- 선택한 코덱에 따라, [Settings]을 클릭하여 코덱의 세부 사항을 설정할 수 있습니다.
- “[Settings - Grass Valley HQ]/[Settings - Grass Valley HQX] Dialog Box” (▶ page 127)
- “[Settings - MPEG2 Custom] Dialog Box” (▶ page 127)
- “[Settings - XDCAM HD422 Compatible] Dialog Box” (▶ page 127)
- “[Settings - XDCAM EX Compatible] / [Settings - XDCAM HD Compatible] Dialog Box” (▶ page 128)
- “[Settings - MPEG IMX] Dialog Box” (▶ page 128)

10) 필요하다면, 다른 항목을 설정하고 [Next]를 클릭합니다.

11) [Interface]에서 목록을 클릭하고, [STORM 3G]를 선택합니다.

- [Interface] 목록에 장착된 제품 이름이 인터페이스에 표시됩니다. 출력에 사용할 인터페이스를 선택합니다.
- 출력 하드웨어 제품을 사용하지 않으려면, [Not Select]를 선택하고 13 단계로 이동합니다.
- [Stream]의 오른쪽에서 [Setting]을 클릭하면 출력 설정이 가능합니다. 자세한 내용은 제품 설명서를 참조하시기 바랍니다.

12) [Video Format]에서 목록을 클릭하고, 캡처할 소스의 비디오 포맷을 선택합니다.

13) 필요하다면, 다른 항목을 설정하고 [Next]를 클릭합니다.

14) 상세 내용을 확인하고, [Done]을 클릭합니다.

- 장치 프리셋 목록에 새롭게 만든 프리셋 아이콘이 표시됩니다.

장치 프리셋 변경하기

등록된 장치 프리셋 설정을 변경합니다.

1) 장치 프리셋 목록에서 프리셋을 선택하고, [Modify]를 클릭합니다.

- “[Device Preset] Screen” (▶ page 125)
- [Preset Wizard]가 시작됩니다. 이후의 작업은 "장치 프리셋 등록"의 4 단계 이상과 같습니다.
“Registering Device Presets” (▶ page 123)

다른 방법

- 장치 프리셋 목록에서 프리셋을 오른 클릭을 하고, [Modify]를 클릭합니다.

장치 프리셋 삭제하기

등록된 장치 프리셋을 삭제합니다.

1) 장치 프리셋 목록에서 프리셋을 선택하고, [Delete]를 클릭합니다.

- “[Device Preset] Screen” (▶ page 125)

다른 방법

- 장치 프리셋 목록에서 프리셋을 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭합니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

장치 프리셋 복제하기

등록된 장치 프리셋을 복사합니다.

1) 장치 프리셋 목록에서 프리셋을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Copy]를 클릭합니다.

- “[Device Preset] Screen” (▶ page 125)

장치 프리셋 가져오기 (Import)

장치 프리셋을 가져옵니다.

1) 장치 프리셋 목록에서 빈 부분을 오른 클릭을 하고, [Import]를 클릭합니다.

- “[Device Preset] Screen” (▶ page 125)

2) 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- 장치 프리셋 목록에 가져온 프리셋이 표시됩니다.

장치 프리셋 내보내기 (Export)

장치 프리셋을 내보냅니다.

1) 장치 프리셋 목록에서 프리셋을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Export]를 클릭합니다.

- “[Device Preset] Screen” (▶ page 125)

2) 저장할 경로를 선택하고 [Save]를 클릭합니다.

장치 프리셋을 입력 프리셋에 할당

장치 프리셋을 입력 프리셋으로 할당하면, 캡처 시 쉽게 장치 프리셋을 호출 할 수 있습니다.

1) 장치 프리셋 목록에서 프리셋을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Assign Input Preset] → [Input Preset 1] ~ [Input Preset 8]을 클릭합니다.

- “[Device Preset] Screen” (▶ page 125)
- 선택한 장치 프리셋이 입력 프리셋으로 할당되면, 메뉴 바의 [Capture] 를 클릭하면 입력 프리셋으로 표시됩니다.



- 입력 프리셋의 할당을 취소하려면, [Device Preset] 목록의 빈 부분을 오른 클릭을 하고, [Delete assignment] → [프리셋 이름]을 클릭합니다.

프리뷰에 사용할 외부 기기 설정

PC 에 연결된 외부 모니터를 보면서 편집을 할 경우 하드웨어를 프리뷰 장치로 등록하고 관리합니다.



- 타사 하드웨어에 EDIUS 이외의 설정이 요구될 수 있습니다. 상세한 내용은 웹사이트를 참조하십시오.
“Our Website” (▶ page 510)

프리뷰 장치 설정

설정하기 전에 미리 사용하는 외부 모니터 등의 외부 기기를 PC에 연결하고 전원을 켜 둡니다.

Grass Valley 제품을 프리뷰 장치로 사용하는 경우 설정 내용은 제품과 함께 제공되는 설명서를 참조하시기 바랍니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

주의

- 제한된 사용자에게 대한 프로필을 사용하는 경우 시스템 설정을 변경할 수 없습니다.
“Restricted user profile” (▶ page 121)

2) [Hardware] 트리를 클릭하고, [Preview Device]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[프리뷰 장치 목록]	프리뷰 장치 목록이 표시됩니다. 사용하는 프리뷰 장치를 클릭하면 장치 이름 옆에 체크가 붙습니다. PC에 장착된 IEEE1394 단자를 이용하여 DV 기기에 편집 중인 영상을 출력하는 경우, [Generic OHCI - Output]을 선택합니다. [Settings]을 클릭하여 각 장치의 세부 사항을 설정할 수 있습니다. Grass Valley 제품을 사용하는 경우, 자세한 설정은 제품과 함께 제공되는 설명서를 참조하시기 바랍니다. “[Playback Setting] Dialog Box (Generic OHCI)” (▶ page 129) “[Settings - Stereoscopic Setting] Dialog Box (Generic OHCI)” (▶ page 128)
[사용 가능할 경우 풀다운 포맷 사용]	체크하면 현재 프로젝트 설정에서 [Pull-down Type] 설정에 관계없이 풀다운 (2-3-2-3)에서 작동합니다. 23.98p/29.97p/25p 표시에 대응하지 않는 모니터를 사용하는 경우, 이 설정을 시도해 보시기 바랍니다.
[선택한 장치가 현재 형식을 지원하지 않을 경우 경고 메시지를 표시]	프리뷰 장치가 현재 프로젝트 설정 비디오 형식과 호환되지 않는 경우, 경고 메시지가 표시됩니다. 체크를 해제하면 경고 메시지를 표시하지 않도록 설정할 수 있습니다.

주의

- 프리뷰 장치가 현재 프로젝트 설정 비디오 형식과 호환되지 않는 경우 경고, 메시지가 표시되고 자세한 설정을 변경할 수 없습니다. 프로젝트 설정을 프리뷰 장치에 맞게 다시 설정하시기 바랍니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

주의

- 오디오는 작은 모니터 번호부터 차례로 왼쪽에서부터 가득 채워서 출력됩니다. 출력 채널의 수가 모니터의 수신 가능한 채널 수를 초과하는 경우, 그 초과한 채널의 오디오는 출력되지 않습니다.

프리뷰 장치의 상세 설정

[동기 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기와 Grass Valley 하드웨어와의 동기화 설정입니다.

“[Sync Settings] (STORM 3G Elite/STORM 3G)” (▶ page 129)

[비디오 출력 설정](STORM 3G Elite/STORM 3G)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

“[Video Output Settings] (STORM 3G Elite/STORM 3G)” (▶ page 131)

[아날로그 출력 설정] (STORM Pro)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

“[Analog Output Settings] (STORM Pro)” (▶ page 137)

[오디오 출력 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

“[Audio Output Settings] (STORM 3G Elite/STORM 3G)” (▶ page 132)

[오디오 출력 설정] (HDSPARK Pro/HDSPARK)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

[오디오 모니터]	모니터 오디오 채널을 선택합니다.
[HDMI 오디오 출력 설정]	HDMI 단자에서 출력을 설정합니다. 8ch을 출력하거나 아날로그 2ch에 지정된 채널에서 출력하는 방법을 선택합니다.
[밸런스 오디오 출력 설정]	HDSPARK Pro/HDSPARK에서는 사용할 수 없습니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

[시스템 설정] (STORM MOBILE/STORM Pro)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

“[System Settings] (STORM MOBILE/STORM Pro)” (▶ page 130)

[다운컨버팅 설정] (STORM 3G Elite)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

“[Downconvert Settings] (STORM 3G Elite)” (▶ page 133)

[입체영상 설정] (STORM 3G Elite/STORM 3G)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

“[Stereoscopic Settings] (STORM 3G Elite/STORM 3G)” (▶ page 138)

[입체 영상 설정] (STORM MOBILE/STORM Pro/HDSPARK/HDSPARK Pro)

편집 시에 사용하는 모니터 출력 기기에 대한 설정입니다.

Stereoscopic Settings

Stereoscopic Mode XXXXXXXX ▼

☐ Follow stereoscopic preview mode

☐ Swap L/R

Default

XXX
XXXXXX
XXXXXX

[입체영상 모드]	입체영상 편집 모드에서 만든 프로젝트에서 L 측과 R 측의 영상을 출력할 때 입체영상 처리의 형식을 선택합니다. [L / R 듀얼 스트림]을 선택하면 L 측과 R 측의 영상을 2 스트림으로 출력합니다. [L Only] / [R Only]은 L 측만 또는 R 측만의 영상을 출력합니다. [Side by Side]/[Top and Bottom]/[Line Interleave]/[Blend]/[Anaglyph]/[Difference]/[Split Grid]는 L 측과 R 측의 영상을 합성하여 출력합니다.
[입체영상 프리뷰 모드에 따름]	입체 편집 모드에서 프리뷰 윈도우 표시와 같은 형식으로 출력됩니다.
[L/R 반전]	체크를 넣으면 L 측과 R 측의 영상이 바뀐 상태로 출력됩니다.
[기본값]	기본 설정으로 복원합니다.

배치: 사용자 지정

화면 레이아웃 변경하기

EDIUS 표준 레이아웃을 보다 잘 사용할 수 있도록 사용자화 할 수 있습니다. 또한 프리뷰 윈도우, 또는 빈 윈도우, 또는 팔레트의 크기를 변경하거나, 조합할 수 있습니다. 사용자 정의 레이아웃으로 등록하는 것도 가능합니다.

레이아웃 등록하기

배치나 크기, 설정한 작업 화면의 레이아웃을 등록할 수 있습니다.

작업에 들어가기 전에, 윈도우 및 팔레트를 등록할 레이아웃에 배치합니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Window Layout] → [Save current layout] → [New]를 클릭합니다.

2) 이름을 입력하고 [OK]를 클릭합니다.



- 10개의 레이아웃을 저장할 수 있습니다. 이미 10개의 레이아웃이 등록된 상태에서 새로 등록하는 경우, 2 단계에서 등록된 레이아웃 사이를 덮어쓰기로 레이아웃을 등록합니다.

레이아웃 이름 변경하기

등록된 레이아웃의 이름을 변경할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Window Layout] → [Change Layout Name] → 이름을 변경할 레이아웃을 클릭합니다.

2) 이름을 입력하고 [OK]를 클릭합니다.

레이아웃 적용하기

등록된 레이아웃을 적용하고 원하는 레이아웃으로 변경할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Window Layout] → [Apply Layout] → 적용할 레이아웃을 클릭합니다.



- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Window Layout] → [Normal]을 클릭하면 기본 레이아웃으로 돌아갑니다.
- 레이아웃 기본값 복원: [Shift] + [Alt] + [L]

레이아웃 삭제하기

등록된 레이아웃을 삭제할 수 있습니다.

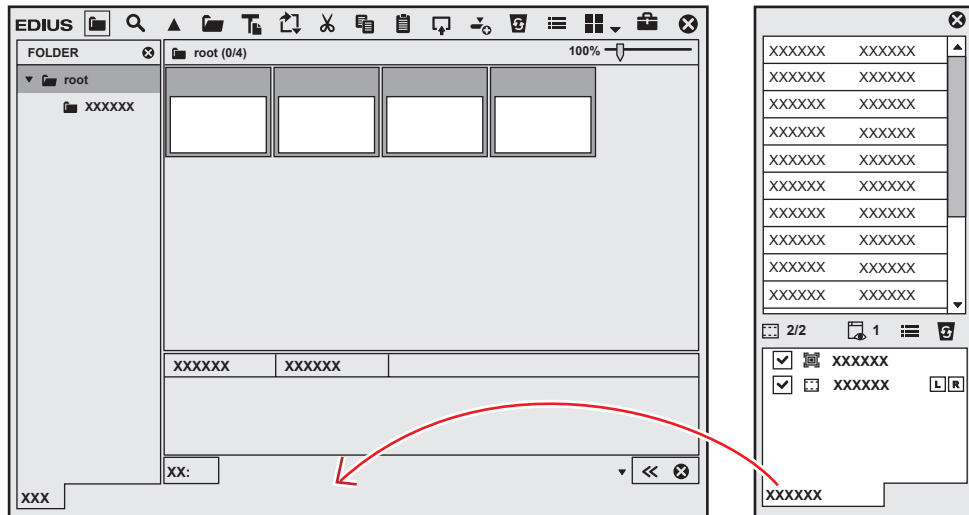
1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Window Layout] → [Delete Layout] → 삭제할 레이아웃을 클릭합니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

빈 윈도우/소스 브라우저 윈도우와 팔레트 결합

빈 윈도우, 소스 브라우저 윈도우, [Effect], [Marker], [Information] 팔레트는 취향대로 결합하여 모니터의 표시 공간을 효율적으로 활용할 수 있습니다.

1) 팔레트의 탭을 빈 윈도우 또는 소스 브라우저 윈도우의 탭 위로 드래그합니다.



- 빈 윈도우나 소스 브라우저 윈도우 및 팔레트가 결합된 탭이 추가됩니다. 탭을 클릭하면 표시 윈도우로 전환됩니다.



- 빈 윈도우, 소스 브라우저 윈도우 또는 각 팔레트의 편성은 자유입니다. 3 개의 팔레트를 하나의 팔레트에 결합하고, 빈 윈도우 및 소스 브라우저 윈도우와 3 개의 팔레트를 하나의 윈도우에 결합할 수 있습니다.

“[Marker] Palette” (▶ page 40)

“[Effect] Palette” (▶ page 39)

“[Information] Palette” (▶ page 39)

- 결합된 윈도우를 해제하려면 탭을 프레임 밖으로 드래그합니다.
- 각 윈도우의 크기는 윈도우의 가장자리에 마우스 커서를 이동시키고, 마우스 커서의 모양이 바뀌면 드래그하여 자유롭게 변경할 수 있습니다.

화면: 사용자 지정

동작 버튼의 표시 변경하기

화면에 표시되는 동작 버튼을 추가/삭제하거나 배치 순서를 바꾸거나 할 수 있습니다.

동작 버튼 설정

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [User Interface] 트리를 클릭하고, [Button]을 클릭합니다.

- [Button] 화면이 표시됩니다.
“[Button] Screen” (▶ page 149)

3) 목록에서 커스터마이즈할 영역을 선택합니다.

4) [Current Buttons] 목록에서, 삽입 위치의 바로 아래의 버튼을 선택합니다.

5) [Available Buttons] 목록에서 추가할 버튼을 선택하고, [>>]를 클릭합니다.

- [Current Buttons] 목록에 선택한 버튼이 추가됩니다. [Space]를 추가하면 버튼과 버튼 사이에 공간이 생깁니다.
- 버튼을 제거하려면, [Current Buttons] 목록에서 삭제 버튼을 선택하고, [<<]을 클릭합니다. [Space]을 삭제한 경우, 버튼과 버튼 사이의 공간이 제거됩니다.
- 버튼의 위치를 변경하려면 [Current Buttons] 목록에서 이동할 버튼을 선택하고 [Up] 또는 [Down]을 클릭합니다. 클릭할 때마다 선택한 버튼이 하나 위 또는 아래로 이동합니다.

6) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

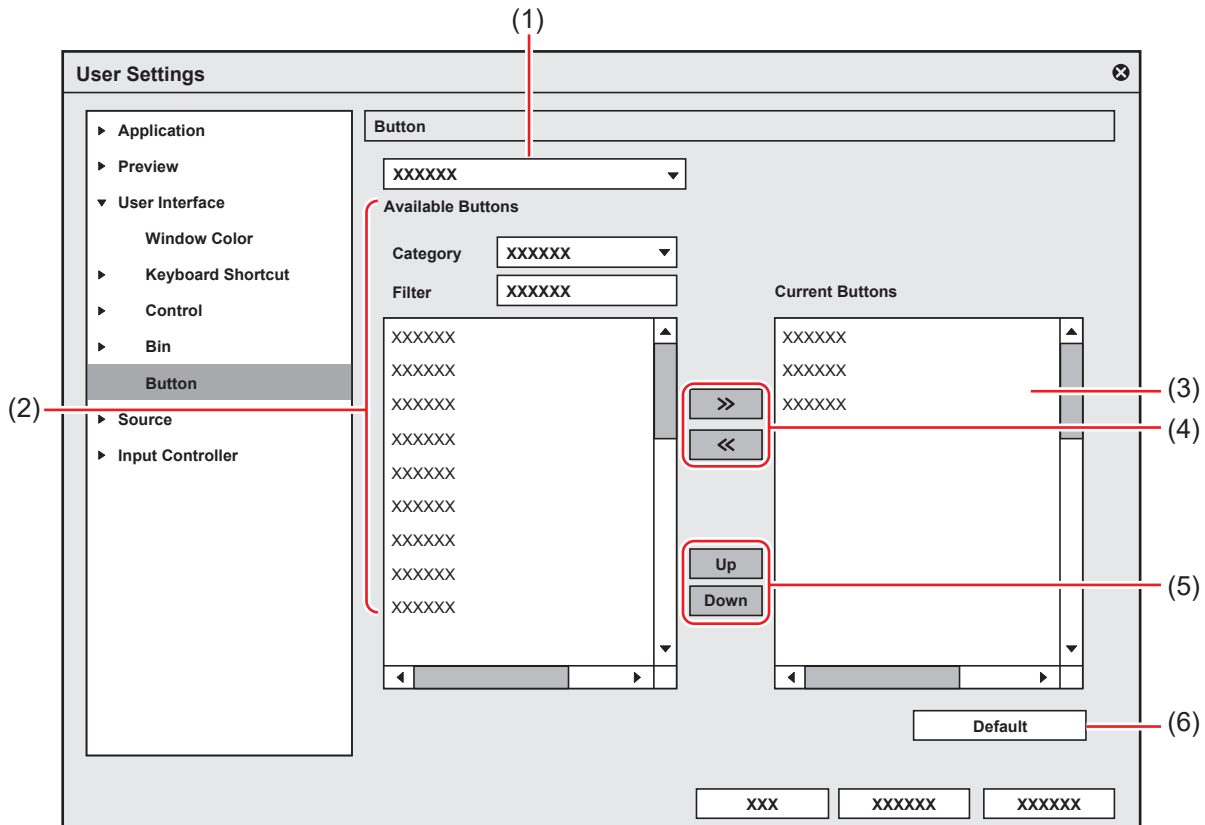
다른 방법

- 버튼을 추가하려면, [Current Buttons] 목록에서 삽입 위치의 바로 아래의 버튼을 선택한 후 [Available Buttons] 목록에서 추가 버튼을 더블 클릭합니다.
- 버튼을 추가하려면, [Available Buttons] 목록에서 추가 버튼을 [Current Buttons] 목록에 끌어놓기를 합니다.
- 버튼을 삭제하려면, [Current Buttons] 목록에서 삭제 버튼을 더블 클릭합니다.
- 버튼을 삭제하려면, [Current Buttons] 목록에서 제거 버튼을 [Available Buttons] 목록에서 끌어놓기를 합니다.
- 버튼의 위치를 변경하려면 [Current Buttons] 목록에서 버튼을 끌어놓기를 합니다.

주의

- 너무 많은 버튼을 플레이어나 레코더의 가운데 영역에 추가하는 경우, 영역 내에서 표시할 수 있습니다만 목록의 상단에 표시되게 됩니다.

[버튼] 화면



(1)	[영역]	A: [Player - File (Left)] B: [Player - File (Center - Left)] C: [Player - File (Center - Right)] D: [Player - File (Right)] - 파일 운영 시, [Player-File(Area)], 데크 운영 중에는 [Player-Deck(Area)]로 각각의 경우에 대해 사용자 지정을 할 수 있습니다. - A ~ D 영역은 레코더도 마찬가지입니다. [Bin]: 빈 윈도우 운영 버튼 [Timeline]: 타임라인 윈도우 운영 버튼 [Effect]: 효과 팔레트 운영 버튼 [Source Browser]: 소스 브라우저 운영 버튼 [Mode Bar]: 모드 바 운영 버튼 [Marker]: 마커 팔레트 운영 버튼
(2)	[사용 가능한 버튼]	[카테고리] [Available Buttons]을 좁히려면 카테고리를 선택합니다. [필터] [Available Buttons]을 좁히려면 키워드를 입력합니다.
(3)	[현재의 버튼]	표시한 버튼이 표시됩니다.
(4)	[>>]/[<<]	표시된 버튼을 추가/삭제
(5)	[위로]/[아래로]	버튼 위치 변경
(6)	[기본 값]	버튼 설정을 초기 값으로 되돌립니다.

프리뷰 윈도우의 표시 변경하기

프리뷰 윈도우의 표시를 수정하는 작업에 대해서 설명합니다.

싱글 모드/듀얼 모드 간의 전환

프리뷰 윈도우를 싱글 모드와 듀얼 모드로 전환할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Single Mode] 또는 [Dual Mode]를 클릭합니다.

- 프리뷰 윈도우의 표시가 싱글 모드 또는 듀얼 모드로 전환됩니다.
“Preview Window” (▶ page 31)



- 싱글 모드에서 플레이어와 레코더를 전환하려면, [Change to Player] 또는 [Change to Recorder]를 클릭합니다.



- 다음의 바로 가기 단축키로 플레이어 또는 레코더를 전환할 수 있습니다.
 - 플레이어로 전환 : [Ctrl] + [Alt] + [P]
 - 레코더로 전환 : [Ctrl] + [Alt] + [R]
 - 플레이어/레코더로 전환 : [Tab]

프리뷰 윈도우의 전체 화면 보기

프리뷰 윈도우에 표시되는 영상을 전체 화면으로 볼 수 있습니다.

미리 PC에 연결된 각 모니터에 플레이어나 레코더의 영상, 멀티캠 모드 선택 카메라의 영상 등 모든 영상을 전체 화면으로 표시할지 여부를 지정해야 합니다.

“[Monitor]” (▶ page 112)

주의

- 인터페이스 영상을 전체 화면에서 프리뷰하면 수직 빗살 무늬가 발생하는 것은 정상입니다.
PC에서 프리뷰 시, 하드웨어 프리뷰 출력에 상응하는 화질을 보장하기 힘듭니다.
PC 모니터 업데이트 주파수와 EDIUS 내부 프레임 업데이트 주파수와는 차이가 있기 때문에, 프리뷰 윈도우에서 같은 필드가 여러 번 나타날 수 있으며 표시될 필드가 표시되지 않을 수 있습니다.
또한 CPU와 GPU의 성능에 따라서는 균일한 표시 주파수를 유지하지 못하고 비슷한 현상이 발생할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Full Screen Preview] → 모니터 번호를 클릭합니다.

- [All]을 클릭하면, [User Settings]에 [Preview] → [Monitor]에서 전체 화면보기로 설정한 모니터 모두를 전체 화면으로 설정할 수 있습니다.
“[Monitor]” (▶ page 112)

다른 방법

- 프리뷰 윈도우를 더블 클릭합니다.



- 전체 화면을 해제하려면 다음과 같이 실행합니다.
 - 메뉴 바에서 [view]를 클릭하고 [Full Screen Preview] → 모니터 번호를 클릭합니다.
 - 전체 화면을 표시하는 모니터를 더블 클릭합니다.

프리뷰 윈도우의 표시 회전

프리뷰 윈도우를 90도로 회전하여 표시할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Rotate Preview] → [Right 90 Degrees] 또는 [Left 90 Degrees]를 클릭합니다.

- [All]을 클릭하면, [User Settings]에 [Preview] → [Monitor]에서 전체 화면보기로 설정한 모니터 모두를 전체 화면으로 설정할 수 있습니다.



- 메뉴 바에서 [view]를 클릭하고 [Rotate Preview] → [Standard]를 클릭하면 원래대로 돌아옵니다.
- 각 시퀀스마다 프리뷰 회전을 설정할 수 있습니다. 다음 프로젝트를 열어도 프리뷰 회전을 유지하려면 시퀀스마다 프리뷰 회전을 설정을 한 후 프로젝트를 저장합니다.
- 새로운 프로젝트 또는 시퀀스를 생성하면, 프리뷰 윈도우는 표준(회전 없음)입니다.

프리뷰 윈도우 표시/숨김

보호 영역, 센터, 제브라 표시 등의 표시/숨김을 전환합니다.

정보 표시에 대한 설정은 [User Setting]에 [Preview] → [Overlay]에서 변경할 수 있습니다.

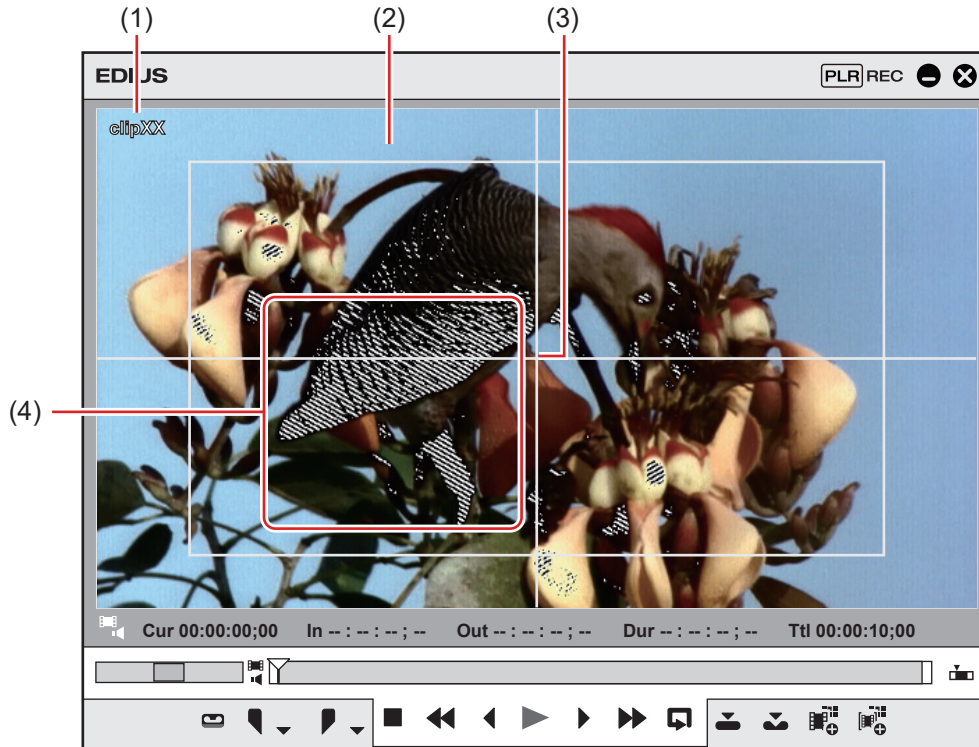
“[Overlay]” (▶ page 113)

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Overlay] → 표시할 항목을 클릭합니다.

- 선택한 정보가 프리뷰 윈도우에서 표시됩니다.

예시:

플레이어



(1)	클립/장치 이름 (캡처 중)/릴 이름 (캡처 중)
(2)	보호 영역
(3)	센터
(4)	제브라 프리뷰

다른 방법

- 보호 영역 표시/숨김 : [Ctrl] + [H]
- 센터의 표시/숨김 : [Shift] + [H]



- 표시되는 항목에 [Marker]를 선택하면, 플레이어 상의 슬라이더가 클립 마커 바로 위에 있는 경우에만 클립 마커 주석이 표시됩니다. 또한 레코더에서는 타임라인 커서가 시퀀스 마커 바로 위에 있을 때만 시퀀스 마커 주석이 표시됩니다. 그러나 재생 중에는 마커의 주석은 표시되지 않습니다.

상태 영역 표시/숨김

상태 영역의 표시/숨김을 전환합니다.

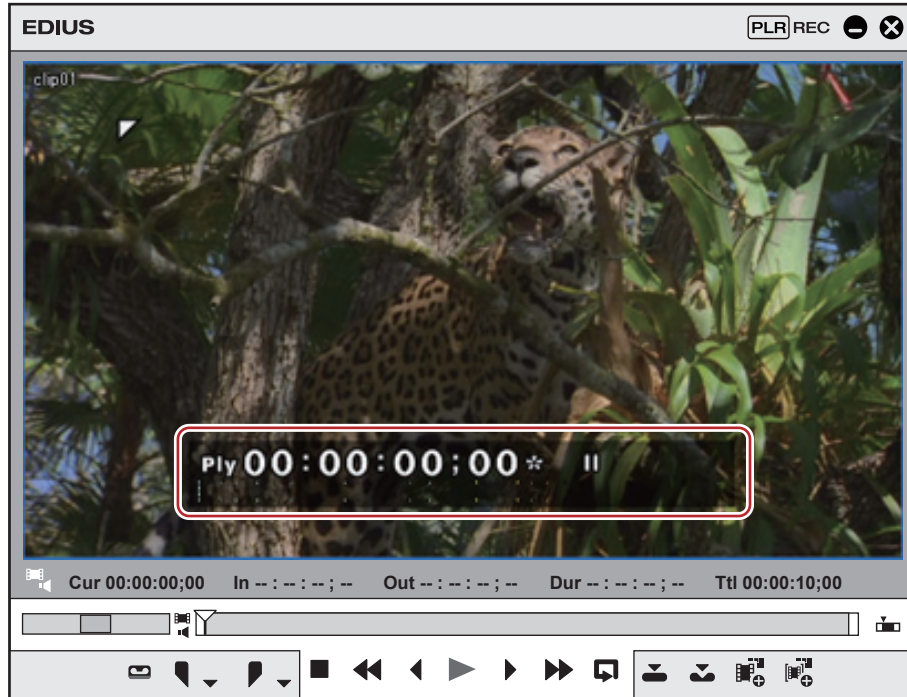
상태 영역에 표시되는 항목에 대한 설정은 [User Setting]에 [Preview] → [On Screen Display]에서 변경할 수 있습니다.

“[On Screen Display]” (▶ page 113)

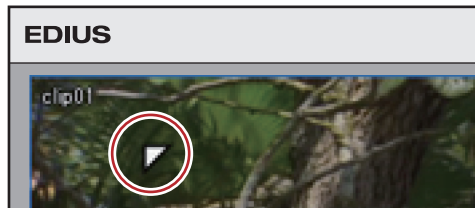
1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [On Screen Display] → [Status]를 클릭합니다.

- PC 화면 뿐만 아니라 외부 모니터에 표시할지 여부를 선택할 수 있습니다. [PC Monitor/External Output] 또는 [PC Monitor]를 클릭합니다.

예시:
플레이어



- 상태바를 표시할 경우, 보호 영역의 왼쪽이나 오른쪽 상단에 시작 프레임과 마지막 프레임을 나타내는 흰색 삼각형이 표시됩니다.

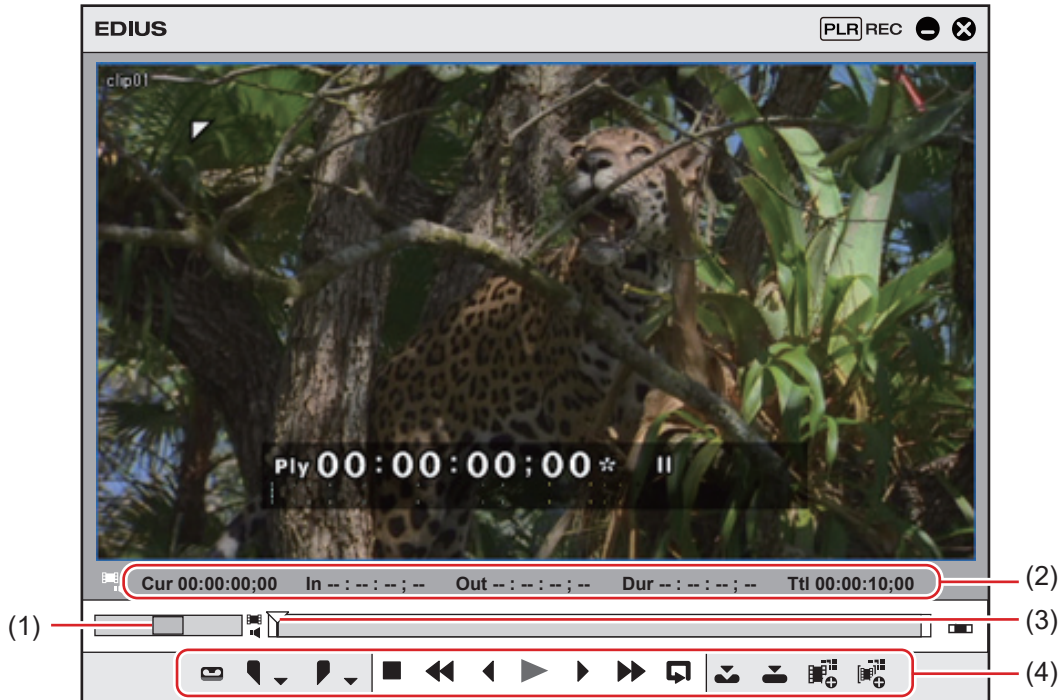


다른 방법

- 상태 영역 표시/숨김의 단축키: [Ctrl] + [G]

컨트롤 영역 설정

타임코드/셔틀/슬라이더/버튼의 표시 항목이나 크기를 설정할 수 있습니다.



(1)	셔틀
(2)	타임코드
(3)	슬라이더
(4)	버튼

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

- [User Settings] 대화상자가 표시됩니다.

2) [User Interface] 트리를 클릭하고, [Control]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[타임코드 표시]	프리뷰 윈도우에 표시하는 타임코드 항목에 체크를 넣어 크기를 설정합니다.
[셔틀/슬라이더]	프리뷰 윈도우에서 셔틀과 슬라이더의 표시/숨김을 설정합니다.
[버튼]	프리뷰 윈도우 운영 버튼의 표시/숨김 및 크기를 설정합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

재생을 중지했을 때의 화면 표시 전환

재생을 중지 했을 경우 각 필드별로 프리뷰 윈도우 표시를 전환할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Pause Field] → 표시방법을 클릭합니다.

알파 채널 표시/숨김

알파 채널과 영상을 그레이 스케일화하여 프리뷰 윈도우에 표시합니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Show Alpha Channel]을 클릭합니다.

입체 영상 편집 모드에서 프리뷰 윈도우 표시하기

입체영상 편집 모드에서 프리뷰 윈도우 표시를 전환할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Stereoscopic Mode] → 표시 방법을 클릭합니다.

- “Stereoscopic Processing Type” (▶ page 154)

입체 영상 처리 형식

입체 영상을 한 프레임에서 표시할 수 있는 입체 영상 처리 형식에는 다음과 같은 종류가 있습니다.

[L Only]	L 측 (좌 안) 영상만 표시합니다.
[R Only]	R 측 (우 안) 영상만 표시합니다.
[Difference]	L 측과 R 측의 영상의 차이를 절대 값으로 환산한 색상을 표시합니다.
[Blend]	L 측과 R 측의 영상을 1:1의 비율로 혼합한 영상을 표시합니다.
[Top and Bottom]	프레임의 상단에 L 측, 아래쪽에 R 측의 영상을 표시합니다.
[Anaglyph]	L 측의 영상을 빨간색, R 측의 영상을 파란색으로 표시합니다.
[Line Interleave]	L 측의 영상을 주사선의 상위 라인에 R 측의 영상을 주사선의 하위 라인에 표시합니다. 편광 방식의 3D 모니터에 표시할 때 사용합니다.
[Side by Side]	프레임의 왼쪽 절반에 L 측, 오른쪽 절반에 R 측의 영상을 표시합니다.
[L/R Dual Stream]	NVIDIA 3D VISION 또는 Intel InTru 3D를 사용하여 입체화한 영상을 표시합니다. 사용 중인 시스템이 NVIDIA 3D VISION 또는 Intel InTru 3D에 해당하는 경우에 사용할 수 있습니다. [User Settings]의 [Preview] → [Monitor]에서 [Using NVIDIA 3D VISION/Intel InTru 3D]에 체크. “[Monitor]” (▶ page 112)
[Split Grid]	바둑판 위의 흑백 부분에 각각 L 측, R 측의 영상을 표시합니다. DLP 기반의 3D 모니터에 표시할 때 사용합니다.

빈 윈도우의 표시 변경하기

빈 윈도우는 클립을 포함하는 폴더 보기, 클립이 표시되는 클립 보기, 클립 메타 데이터를 표시하는 메타 데이터 보기로 구성되어 있습니다.

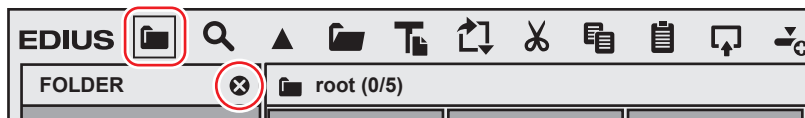
“Bin Window” (▶ page 37)

폴더 보기 표시/숨김

폴더보기 표시/숨김을 전환할 수 있습니다.

1) 빈에서 [Folder]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 폴더보기 표시/숨김을 전환합니다.
또한 [x]를 클릭해도 숨길 수 있습니다.



다른 방법

- 폴더보기 표시/숨김: [Ctrl] + [R]

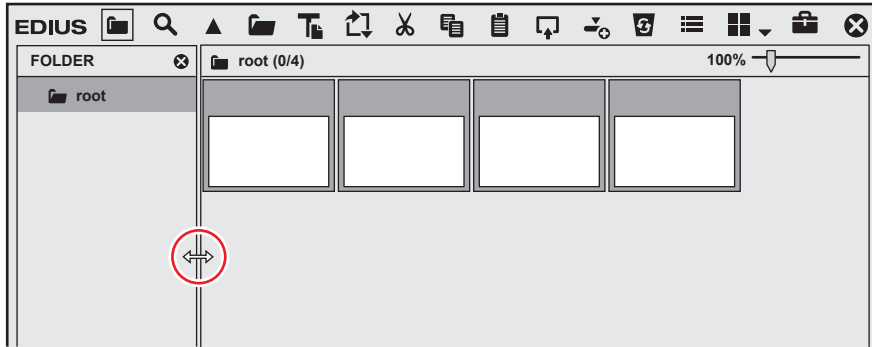
폴더 보기/클립 보기/메타데이터 보기의 크기 변경하기

폴더 보기/클립 보기/메타데이터 보기의 크기를 바꿀 수 있습니다.

1) 빈 윈도우의 폴더보기와 클립 보기의 경계 또는 클립 보기와 메타데이터 보기의 경계를 드래그합니다.

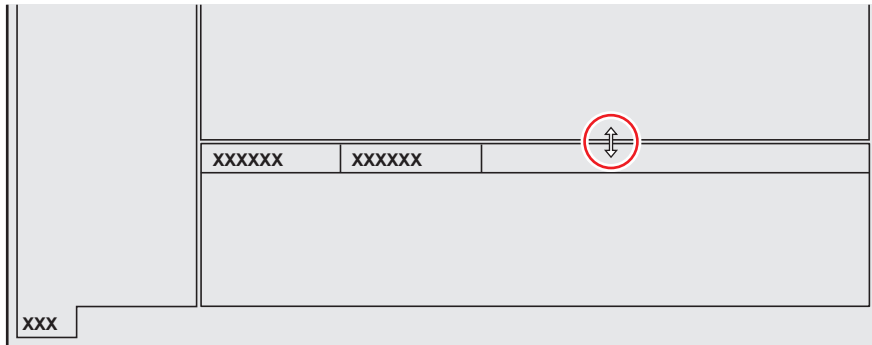
예시:

폴더 보기와 클립 보기 사이의 경계



예시:

클립 보기와 메타데이터 보기의 경계



- 메타데이터 보기는 다음과 같은 실행으로 표시/숨김을 전환할 수 있습니다.
 - 메타데이터 보기를 숨기려면, 클립 보기와 메타데이터 보기의 경계를 빈 윈도우 아래쪽까지 끌어 숨길 수 있습니다. 메타데이터 보기를 표시하려면, 클립 보기의 맨 아래에서 위 방향으로 드래그합니다.



- 메타데이터 보기의 표시/숨김 단축키: [Ctrl] + [M]

클립 보기 표시

클립보기에서 클립의 표시를 전환할 수 있습니다.

1) 빈에서 [View]를 클릭합니다.



- 클릭할 때마다 표시 방법이 변경됩니다.
 - [썸네일]
 - [타일]
 - [상세]
 - [아이콘]

다른 방법

- [View] 목록 버튼을 클릭하여 표시 방법을 선택합니다.
- 클립 보기의 빈 부분을 오른 클릭 하고 [View] → 표시 방법을 선택합니다..



- 키보드의 [F3]을 누르면 메타 데이터보기의 하단에 간이 검색 바가 표시됩니다.
 “Searching by the Simple Search Bar” (▶ page 218)

빈 상세 정보 표시 항목 설정

클립 보기에서 항목을 설정할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [User Interface] 트리를 클릭하고, [Bin]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[보기]	클립 보기의 표시에 대해 정보 표시 항목을 설정할 수 있습니다. [큰 썸네일(툴팁)]/[작은 썸네일(툴팁)] 클립 보기의 표시를 [Thumbnail (Large)]/[Thumbnail (Small)]로 설정하는 경우, 빈에서 클립에 마우스 커서를 올려 놓았을 때 표시되는 항목을 설정합니다. [상세] 클립 보기의 표시를 [Detail Text (Large)]/[Detail Text (Small)]/[Detail (Icon)]으로 설정하는 경우, 빈 클립 보기에 표시되는 항목을 설정합니다.
[폴더 형식]	[Normal Folder] 및 [Find Folder] (검색 결과 폴더)에서 별도로 보기 항목을 설정할 수 있습니다.
[컬럼]	표시할 항목을 체크합니다.
[위로]/[아래로]	항목을 정렬합니다. 항목을 선택하고 [Up] 또는 [Down]을 클릭할 때마다 선택한 항목이 하나 위 또는 아래로 이동합니다.
[열 너비]	항목을 선택하고 수치를 입력합니다. [View]가 [Detail]로 설정 되었을 경우에만 설정 가능합니다.
[기본값]	초기 설정으로 돌아갑니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

다른 방법

- 클립 보기의 표시를 [Detail]로 설정하는 경우, 다음을 수행할 수 있습니다.
 - 항목을 드래그하여 정렬합니다.
 - 열 경계를 끌어 열의 너비를 변경합니다.
 - 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 표시되는 항목을 변경합니다.

소스 브라우저 윈도우 표시 변경하기

소스 브라우저 윈도우는 각 외부 기기가 표시되는 폴더보기, 클립이 표시되는 클립보기, 클립 메타 데이터를 표시하는 메타 데이터 보기로 구성되어 있습니다.

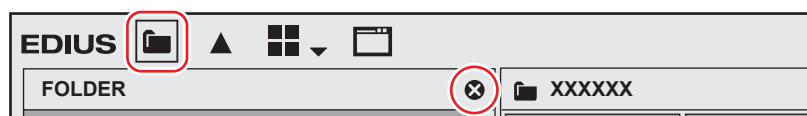
“Source Browser Window” (▶ page 38)

폴더 보기 표시/숨김

폴더보기의 표시/숨김 설정을 전환할 수 있습니다.

1) 소스 브라우저에서 [Folder]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 폴더보기 표시/숨김을 전환합니다.
또한 [x]를 클릭해도 숨길 수 있습니다.



다른 방법

- 폴더보기 표시/숨김: [Ctrl] + [R]

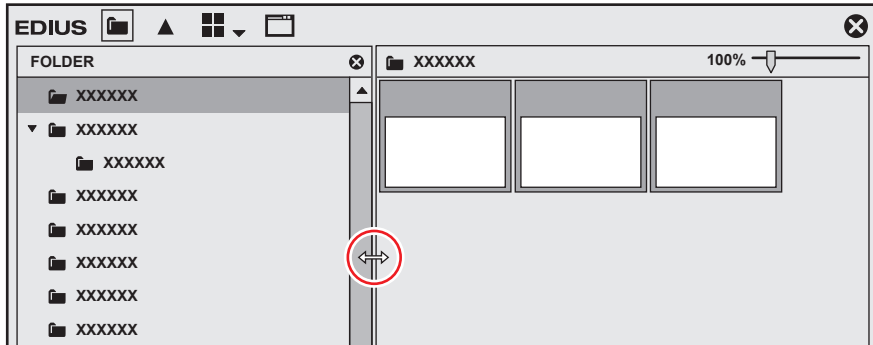
폴더 보기/클립 보기/메타데이터 보기의 크기 변경

폴더 보기/클립 보기/메타 데이터 보기의 크기를 바꿀 수 있습니다.

1) 소스 브라우저 윈도우의 폴더 보기와 클립 보기의 경계 또는 클립 보기와 메타데이터 보기의 경계를 드래그합니다.

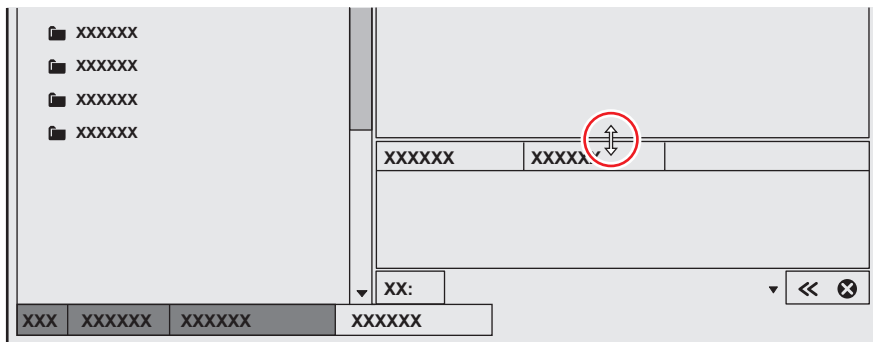
예시:

폴더 보기와 클립 보기 사이의 경계

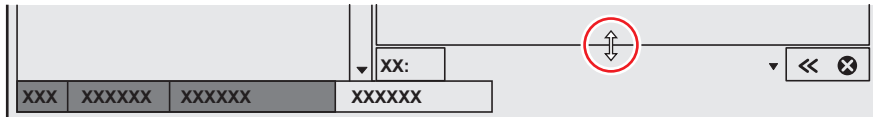


예시:

클립 보기와 메타데이터 보기 사이의 경계



- 메타데이터 보기는 다음과 같은 실행으로 표시/숨김을 전환할 수 있습니다.
 - 메타데이터 보기를 숨기려면, 클립 보기와 메타데이터 보기의 경계를 소스 브라우저 윈도우 아래쪽까지 끌어 숨길 수 있습니다. 메타 데이터 보기를 표시하려면, 클립 보기의 맨 아래에서 위 방향으로 드래그합니다.



- 메타데이터 보기의 표시/숨김 단축키: [Ctrl] + [M]

클립 보기 표시

클립보기에서 클립의 표시를 전환할 수 있습니다.

1) 소스 브라우저에서 [View]를 클릭합니다.



- 클릭 할 때마다 표시 방법이 변경됩니다.
 - : [썸네일]
 - : [타일]
 - : [[상세]
 - : [아이콘]

다른 방법

- [View] 목록 버튼을 클릭하여 표시 방법을 선택합니다.
- 클립 보기의 빈 부분을 오른 클릭 하고 [View] → 표시 방법을 선택합니다.



- 키보드의 [F3]을 누르면 메타 데이터보기의 하단에 간이 검색 바가 표시됩니다.
 “Searching by the Simple Search Bar” (▶ page 177)
- 클립 보기의 표시를 [Detail]로 설정하는 경우, 다음을 수행할 수 있습니다.

- 항목을 드래그하여 정렬합니다.
- 열 경계를 끌어 열의 너비를 변경합니다.
- 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 표시되는 항목을 변경합니다.

작업 화면 색상 변경하기

윈도우나 팔레트 등의 작업 화면을 원하는 색상으로 바꿀 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [User Interface] 트리를 클릭하고, [Window Color]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[윈도우 색상]	RGB 값을 지정하여 원하는 색상을 사용자 정의합니다. 칼라 샘플에 지정된 색상이 표시됩니다.
[기본값]	초기 설정으로 돌아갑니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.

바로가기 키

바로가기 키

단축키를 사용하여 작업하는 방법과 키보드 단축키 할당을 변경하는 방법을 설명합니다.

바로가기 키에 대해

키보드의 키를 조합하거나 (바로 가기) 마우스 조작과 키보드의 키를 조합하거나 (마우스 바로 가기)하는 것으로, 효율적으로 작업할 수 있습니다.

바로가기 키

예시:

재생 및 중지

프리뷰 윈도우 또는 타임라인이 활성 상태에서 키보드의 [Enter]를 누릅니다. 영상이 재생 (또는 정지)됩니다.

예시:

빈 영역 삭제 (클립 사이의 공백을 제거)

타임라인 상의 빈 영역의 직후 클립을 클릭하고, 키보드의 [Backspace]를 누릅니다.

마우스 단축

예시:

연결 이동

키보드의 [Shift]와 [Alt]를 누른 상태에서 마우스로 클립을 드래그합니다.

예시:

다른 이름 아래에 프로젝트 저장

키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 마우스로 [Save Project]를 클릭합니다.

바로가기 키보드 할당 변경하기

키보드에 할당된 단축키를 변경합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

- [User Settings] 대화상자가 표시됩니다.

2) [User Interface] 트리를 클릭하고, [Keyboard Shortcut]을 클릭합니다.

3) 변경할 [Motion] 항목을 선택합니다.

[카테고리]	카테고리를 선택하여 단축키 동작을 좁힐 수 있습니다.
[필터]	키워드를 입력하여 단축키 동작을 좁힐 수 있습니다.
[동작 목록]	카테고리를 좁혀 검색된 운영 목록에 표시됩니다.
[가져오기]	키 할당된 단축키의 내용을 가져올 수 있습니다.
[내보내기]	키 할당된 단축키의 내용을 내보낼 수 있습니다.
[할당]	키 할당 설정이 가능하도록 키보드가 표시됩니다.
[할당하지 않음]	할당된 단축키를 [Not Assign]으로 변경합니다.
[복제]	할당된 단축키를 복제할 수 있습니다. [Assign]은 [Not Assign]이 됩니다.
[삭제]	[Duplicate]로 단축키를 복제한 경우, 중복된 단축키의 하나가 삭제될 수 있습니다.
[기본값]	키 할당을 기본 설정으로 되돌립니다.

4) [Assign]을 클릭합니다.

- [Key Assign] 대화상자가 표시됩니다.
- [Motion] 항목을 더블 클릭하여도 [Key Assign] 대화상자가 표시됩니다.

5) 키보드에 할당할 키를 누른 다음, [Close]를 클릭합니다.

- 흰색 키는 현재 단축키 할당이 없습니다. 다른 동작이 할당된 키를 누르면 변경을 확인하는 대화상자가 표시됩니다.
- [Assign] 항목에 입력한 단축키가 표시됩니다.

6) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하면 계속 다른 항목을 설정할 수 있습니다.



- 몇몇 키 조합은 할당되지 않을 수 있습니다.
- 사용자 정의 단축키를 내보내기 하고 EDIUS를 설치한 다른 환경으로 가져오기를 할 수 있습니다.
- 내보낸 파일의 확장자는 *. eap가 됩니다. 가져 오기는 *. dat와 *. eap 파일을 가져올 수 있습니다.

5 장

소스 가져오기

이 장에서는 EDIUS에 소스를 가져오는 방법에 대해서 설명합니다.

소스를 가져오는 방법은 주로 3 가지이며, 어디에서 그 소스를 가져오느냐에 따라 방법이 다릅니다.

테이프 기반 영상이 기록되어 있는 외부 기기나 Web 카메라 등의 DirectShow 장치에서 캡처한 소스를 가져오는 방법, PC에 저장되어 있는 파일을 소스로 가져오는 방법, 파일 기반 영상이 기록되는 외부 기기에서 소스 브라우저를 이용하여 자료를 가져오는 방법이 있습니다.

캡처하기

소스를 캡처하기 전에 점검할 사항들

소스를 캡처하기 전에 점검할 사항이나 외부 기기와의 연결 주의 사항을 설명하고 있습니다.

장치 프리셋과 연계되는 외부 기기 등록하기

캡처에 사용하는 카메라나 데크 등의 외부 기기와 Grass Valley 제품에 연결 정보 및 캡처하는 비디오 포맷 등을 장치 프리셋으로 등록해야 합니다.

“Registering Device Presets” (▶ page 123)

캡처 작업 설정

설정 전에, 외부 기기를 연결하고 입력 신호를 동기화 상태로 합니다. 입력 기기의 특성 및 테이프 기록 상태에 따라 다음과 같은 현상이 발생할 수 있습니다:

- 일괄 캡처를 정상적으로 할 수 없습니다.
- 자동 분할 시에 불필요한 파일이 생성됩니다.
- 캡처 시작 시에 불필요한 파일이 생성됩니다.

캡처 시의 설정은 [System Settings]에서 [Application] → [Capture]에서 확인하고 변경할 수 있습니다.

“[Capture]” (▶ page 93)

외부 기기 연결하기

캡처 전에, 소스를 캡처하고 불러들일 카메라 등의 외부 기기를 PC에 연결합니다.

HDV 장치와의 연결하기

HDV 규격의 소스를 캡처하려면, HDV 기기를 DV 케이블로 PC의 IEEE1394 단자에 연결합니다.

HDV 기기를 HDV 모드로 설정할 수 있는 경우에는 HDV 모드로 설정합니다. 설정 방법은 HDV 기기의 사용 설명서를 참조하시기 바랍니다.

DV 장치와의 연결하기

DV 규격의 소스를 캡처하려면, DV 기기를 DV 케이블로 PC의 IEEE1394 단자에 연결합니다.

DirectShow 기반의 Web 카메라나 마이크와 같은 장치, 아날로그 기기, 기타 입력 장치 및 외부 모니터 연결에 대한 자세한 내용은 각 제품에 포함된 설명서를 참조하시기 바랍니다.

소스 캡처 및 가져오기

DV 테이프나 DirectShow 기반의 Web 카메라에서 캡처하고 불러오는 방법과 아날로그 소스를 캡처하는 방법을 설명합니다.

간단한 조작으로 HDV 또는 DV 형식의 소스를 가져올 수 있습니다.

카메라와 PC를 연결하여 DV 테이프에 기록된 HDV, DV 규격의 소스를 장치 프리셋 등록 시에 설정한 코덱을 사용하여 캡처합니다.

주의

- 사전에, 소스를 가져오기 위해 사용하는 카메라나 데크 등의 외부 기기와 Grass Valley 제품에 연결 정보 및 캡처하는 비디오 포맷 등을 장치 프리셋으로 등록해야 합니다.

“Registering Device Presets” (▶ page 123)

1) 메뉴 바에서 [Capture]를 클릭하고, [Select Input Device]을 클릭합니다.

- [Select Input Device] 대화상자가 표시되고, 시스템 설정에 등록된 장치 프리셋 목록이 표시됩니다.

2) 장치 프리셋을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

3) 필요할 경우, 릴 이름을 설정합니다.

- 릴 이름을 설정하는 경우, [UserBit is used as a Reel No.]의 체크를 해제하고 릴 이름을 입력합니다. 목록에서 과거에 입력한 릴 이름을 선택할 수도 있습니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- 플레이어의 운영 버튼으로 카메라를 조작할 수 있습니다.
“Playback with Player Operation Buttons” (▶ page 193)



- 플레이어 상의 [Cur]에서 타임코드를 클릭하면, [TC Jump] 대화상자가 표시됩니다. [Destination]에 타임코드를 입력한 다음 [Jump]를 클릭하면 지정된 타임코드 프레임에 볼 수 있습니다.

주의

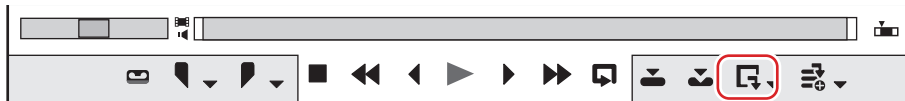
- HDV 카메라를 인식하지 못하는 경우 장치 관리자에서 사운드, 비디오 및 게임 컨트롤러 항목을 확인하시기 바랍니다. Windows에서는 장치 이름이 표시되어 있으면 제대로 인식되고 있습니다. 인식되지 않은 경우에는 Windows 업데이트 및 HDV 카메라가 HDV 고정 모드 (HDV-DV 변환: 끄)로 되어 있는지 확인하시기 바랍니다.
- MPEG TS 형식으로 캡처하면 설정한 릴 이름 정보는 캡처한 미디어 파일에 기록되지 않고 프로젝트 파일에 기록됩니다. EDIUS를 다시 시작한 후 다른 프로젝트 파일에서 해당 미디어 파일을 열면 캡처 시에 설정한 릴 이름 정보는 반영되지 않기 때문에 주의하시기 바랍니다.

5) 캡처할 소스를 재생하고, 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points” (▶ page 195)
- 캡처 범위를 지정하는 방법은 여러 가지가 있습니다.
“How to Specify the Capture Range” (▶ page 164)



- 비디오 부분만 캡처할 경우, 플레이어의 [Set In Point] 목록 버튼을 클릭한 다음 [Set Video In]을 클릭하여 시작 점을 설정합니다. 끝 점은 플레이어의 [Set Out Point] 목록 버튼을 클릭한 다음 [Set Video Out]을 클릭합니다.
- 오디오 부분만 캡처할 경우, 플레이어의 [Set In Point] 목록 버튼을 클릭한 다음 [Set Audio In]을 클릭하여 시작 점을 설정합니다. 끝 점은 플레이어의 [Set Out Point] 목록 버튼을 클릭한 다음 [Set Audio Out]을 클릭합니다.

6) 플레이어 상의 [Capture]를 클릭합니다.

- 캡처가 시작됩니다. [Capture] 대화상자가 표시되고, 끝 점에서 자동으로 캡처가 종료됩니다.
- 캡처를 중간에 멈추려면, [Stop]을 클릭합니다.
- 클립이 빈에 등록됩니다.

다른 방법

- 1)에서 2) 단계의 동일 작업은 다음과 같은 방법을 이용하여 사용할 수 있습니다.
 - 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고 [Device Preset Name]을 클릭하여 장치 프리셋을 표시합니다.
 - 장치 프리셋 이름 ([Input Preset 1] ~ [Input Preset 8])을 클릭하여 장치 프리셋을 표시합니다. (기본적으로 [Input Preset 2] ~ [Input Preset 8]은 표시되지 않습니다. 작업 전에 프리뷰 윈도우에서 버튼을 표시되도록 설정합니다.)
“Operation Button Settings” (▶ page 148)
 - 입력 프리셋 1에 할당된 장치 프리셋 표시 : [F2]
 - 입력 프리셋 2에 할당된 장치 프리셋 표시 : [F3]
 - 입력 프리셋 3에 할당된 장치 프리셋 표시 : [F4]
- 6) 단계와 동일 작업은 다음과 같은 방법을 이용하여 사용할 수 있습니다.
 - 5단계 후에 키보드 상의 [F9]를 누릅니다.
 - 플레이어 상의 [Capture] 목록 버튼을 클릭하고, [Video and Audio]를 클릭합니다.
 - 플레이어 상의 [Capture] 목록 버튼을 클릭하고, [Video Only] 또는 [Audio Only]를 선택한 경우 비디오 부분 또는 오디오 부분만 캡처합니다.
 - 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고, [Capture]를 클릭합니다.
 - 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고, [Video Capture] 또는 [Audio Capture]를 클릭합니다.



- 캡처 시 파일을 자동으로 나눌 수 있습니다.
“[Capture]” (▶ page 93)
- 캡처하는 동안, 소스 클립에 주석을 포함하는 마커를 넣을 수 있습니다.
“Setting Clip Markers at Capture” (▶ page 283)
- 일괄 캡처 기능은 타임코드를 검색할 수 있는 기종에만 대응하고 있습니다. 모델에 따라 타임코드에 대응하고 있지 않는 것이 있습니다.
- 테이프를 교체하는 등, 릴 이름을 도중에 변경하고 싶을 때는 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고 [Reel No. Settings]을 클릭합니다.

- EDIUS Elite의 경우, AVI 또는 MXF 형식의 소스를 캡처하는 동안 동일한 네트워크에 있는 다른 EDIUS 클라이언트에서 캡처된 데이터를 불러들여 시차 편집을 할 수 있습니다.

주의

- MPEG TS 형식으로 캡처 시 클립 마커를 설정하면 설정한 클립 마커의 정보는 캡처한 미디어 파일에 기록되지 않고 프로젝트 파일에 기록됩니다. EDIUS를 다시 시작한 후 다른 프로젝트 파일에서 해당 미디어 파일을 열면 캡처 시에 설정한 클립 마커 정보는 반영되지 않기 때문에 주의하시기 바랍니다.

“Setting Clip Markers at Capture” (▶ page 283)

캡처 범위를 지정하는 방법

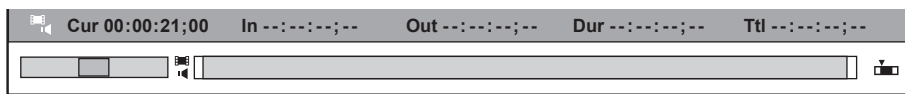
5-6 단계에서 캡처 범위 (시작-끝 점 사이)를 지정 방법은 다음의 6 가지가 있습니다.

플레이어 상의 [In], [Out], [Dur] 타임코드 중에 캡처 시에 우선되는 타임코드에 밑줄이 그어집니다.

■ Open end capture

시작 점, 끝 점을 지정하지 않고 [Capture]를 클릭한 시점에서 캡처를 시작, [Stop]를 클릭한 시점에서 종료합니다.

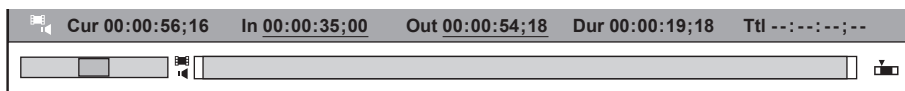
플레이어 상의 타임코드 표시 :



■ In/Out capture

시작/끝 점을 지정합니다.

플레이어 상의 타임코드 표시 :

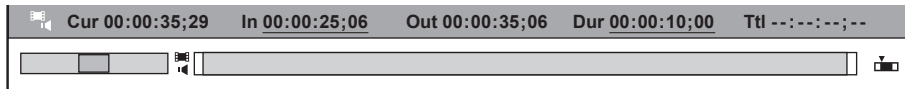


■ In/Dur capture

시작점을 지정 후 플레이어 상의 [Dur] 타임코드를 클릭하여, 지속 시간을 입력하고, 키보드의 [Enter] 키를 누릅니다.

* 타임코드가 연속하지 않는 프리런 기록 테이프에서 캡처할 때 등에 사용합니다.

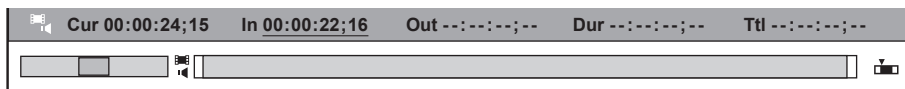
플레이어 상의 타임코드 표시 :



■ In capture

시작 점만 지정하고 [Stop]을 클릭한 시점에서 종료합니다.

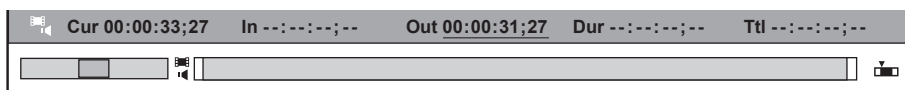
플레이어 상의 타임코드 표시 :



■ Out capture

끝 점만 지정하고 캡처 시작 위치로 되감아서 [Capture]를 클릭합니다.

플레이어 상의 타임코드 표시 :



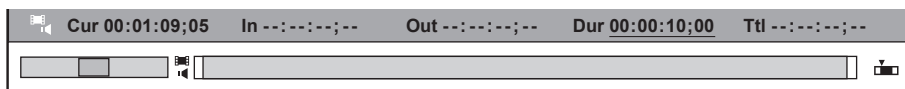
■ Dur capture

시작 점, 끝 점을 지정하지 않고 플레이어 상의 [Dur] 타임코드를 클릭하여, 지속 시간을 입력하고, 키보드의 [Enter] 키를 누릅니다.

[Capture]를 클릭하여 캡처를 시작합니다.

* 지정된 시간의 지속시간으로 캡처를 할 때 등에 사용합니다.

플레이어 상의 타임코드 표시 :





- In/Out 캡처 또는 In/Dur 캡처의 경우 플레이어에서 [Out] 또는 [Dur] 문자를 클릭하여 기본 타임코드를 지속시간 또는 Out 점으로 변경할 수 있습니다.
- [Dur] 타임코드를 마우스 오른쪽 버튼을 클릭한 다음 [Clear]를 클릭하면 설정한 모든 타임코드를 제거할 수 있습니다.

입체 영상 소스 캡처 (L/R 분리 캡처)

L 측과 R 측이 개별적으로 기록되는 입체 소스를 일괄 캡처 기능을 사용하여 캡처합니다.

입체 소스를 캡처하려면, 미리 해당 장치 프리셋을 등록해 둡니다. 장치 프리셋의 [Input H/W, Format Settings] 화면에서 [Stereoscopic] 목록에서 [Separate L/R Clips]를 선택해야 합니다.

“Registering Device Presets” (▶ page 123)

1) "모든 소스 같이 가져오기 [일괄 캡처]"의 1 ~ 10 단계를 수행합니다.

- “Importing Sources All Together (Batch Capture)” (▶ page 167)
- 또는 10단계 후에, [Individual L/R capture] 대화상자가 배치 캡처 목록의 각 항목에 표시됩니다.

2) R 측 소스에 대한 캡처 방법을 설정합니다.

- “[Individual L/R capture] Dialog Box” (▶ page 165)

3) [OK]를 클릭합니다.

- L 측 소스, R 측 소스의 순서대로 캡처가 시작되고 [Batch Capture] 대화상자의 [Status]에 진행률이 표시됩니다. 캡처가 완료되면 빈에 입체영상 클립이 등록됩니다.



- 입체 영상 소스의 오디오 부분만을 일괄 캡처하면 WAV 파일이 생성됩니다.

[개별 L/R 캡처] 대화상자

[R 클립 캡처 방법]	R 측의 소스를 L 측의 소스와 동일한 테이프에서 캡처하거나 다른 테이프에서 캡처를 선택합니다. 동일한 테이프에서 캡처하는 경우, [IN Offset]에 타임코드를 입력합니다.
[파일 명]	캡처 후 생성되는 L 측과 R 측의 파일 명에 추가하는 접미사를 설정합니다.

■ STORM 3G Elite/STORM 3G 사용하여 입체영상 소스 캡처하기

STORM 3G Elite/STORM 3G를 사용하여 입체영상 비디오 포맷으로 캡처할 경우, 다음에서 캡처 방법을 선택합니다.

[Dual Stream]	입력 영상의 L 측과 R 측 2 스트림을 단일 파일로 녹화합니다.
[L Only]	입력 영상의 L 측만 캡처합니다.
[R Only]	입력 영상의 R 측만 캡처합니다.
[Side by Side]	입력 영상의 L 측과 R 측을 프레임의 왼쪽 절반이 L, 오른쪽 절반이 R이 되도록 합성하여 단일 파일로 녹화합니다. 녹화된 파일은 입체 클립으로 빈에 등록됩니다.
[Top and Bottom]	입력 영상의 L 측과 R 측을 프레임의 위쪽 절반이 L, 아랫 부분이 R이 되도록 합성하여 단일 파일로 녹화합니다. 녹화된 파일은 입체 클립으로 빈에 등록됩니다.
[Line Interleave]	입력 영상의 L 측과 R 측을 L을 주사선의 상위 라인에, R을 주사선의 하위 라인에 되도록 합성하여 단일 파일로 녹화합니다. 녹화된 파일은 입체 클립으로 빈에 등록됩니다.
[L/R 2파일 출력]	입력 영상의 L 측과 R 측 2 스트림을 동시에 2 파일로 녹화합니다. 녹화된 L 측과 R 측의 파일은 입체 클립으로 빈에 등록됩니다
[L/R 2 파일 출력 - 순서대로 캡처]	일괄 캡처 기능을 사용하여 입력 영상의 L 측과 R 측을 따로 캡처합니다. 녹화된 L 측과 R 측의 파일은 입체 클립으로 빈에 등록됩니다. (L/R 2 파일 출력 - 순서대로 캡처 설정은 일괄 캡처 시에만 가능합니다. 일반적으로 캡처 작업을 한 경우는 L 측만이 캡처됩니다.)

[Dual Stream], [L Only], [R Only], [Side by Side], [Top and Bottom], [Line Interleave], 및 [L/R 2 file output]의 설정으로 캡처하는 작업은 일반 캡처 작업과 동일합니다.

[L/R 2 파일 출력 - 순서대로 캡처]의 설정으로 캡처하는 작업은 보통 일괄 캡처 작업과 동일합니다.



- L 측의 정보(릴 이름, 사용자 비트, 기록 시간, 타임 코드 등)는 유지합니다.
- 캡처 시 파일을 자동으로 분할하도록 설정하는 경우, 입체 영상을 비디오 포맷으로 캡처하면 L 측의 비디오 데이터와 오디오 데이터에 따라 분할됩니다.

데크 제어를 할 수 없는 장치로부터 가져오기

Grass Valley 제품 및 Bay, A/D 컨버터를 통해 비디오 테이프 등에 녹화된 아날로그 소스를 가져올 수 있습니다. 또한, DirectShow 기반의 웹 캡, 마이크론 등 소스를 가져올 수도 있습니다.

주의

- 아날로그 기기와 HDMI 단자로 연결된 기기에서 캡처하려면 EDIUS에서 기기를 제어할 수 없습니다.
- 사전에, 소스를 가져오기 위해 사용하는 카메라나 데크 등의 외부 기기와 Grass Valley 제품에 연결 정보 및 캡처하는 비디오 포맷 등을 장치 프리셋으로 등록해야 합니다.
“Registering Device Presets” (▶ page 123)

1) 외부 입력 장치에 캡처 부분의 시작 점을 찾습니다.

- 이 작업은 웹 캡이나 마이크론과 같은 기기에서 캡처할 경우에는 필요치 않습니다.

2) 메뉴 바에서 [Capture]를 클릭하고, [Select Input Device]를 클릭합니다.

- [Select Input Device] 대화상자가 표시되고, 시스템 설정에 등록된 장치 프리셋 목록이 표시됩니다.

3) 장치 프리셋을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

4) 필요할 경우, 릴 이름을 설정합니다.

- 릴 이름을 설정하는 경우, [UserBit is used as a Reel No.]의 체크를 해제하고 릴 이름을 입력합니다. 목록에서 과거에 입력한 릴 이름을 선택할 수도 있습니다.

5) [OK]를 클릭합니다.

6) 플레이어 상의 [Capture]를 클릭합니다.



- 캡처가 시작됩니다.
- 웹 캡이나 마이크론과 같은 기기에서 캡처할 경우 단계 8)로 진행합니다.

7) 외부 입력 장치를 재생합니다.

8) 필요한 부분의 캡처가 끝나면, [Capture] 대화상자에서 [Stop]을 클릭합니다.

- 캡처를 중지할 경우, 캡처된 클립은 빈에 등록됩니다.

9) 외부 입력 장치의 재생을 멈춥니다.

다른 방법

- 단계 2)에서 단계 3)과 같은 작업은 다음의 방법을 이용하여 사용할 수 있습니다.
 - 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고 [Device Preset Name]을 클릭하여 장치 프리셋을 표시합니다.
 - 장치 프리셋 이름 ([Input Preset 1] ~ [Input Preset 8])을 클릭하여 장치 프리셋을 표시합니다. (기본적으로 [Input Preset 2] ~ [Input Preset 8]은 표시되지 않습니다. 작업 전에 프리뷰 윈도우에서 버튼을 표시되도록 설정합니다.)
“Operation Button Settings” (▶ page 148)
 - 입력 프리셋 1에 할당된 장치 프리셋 표시: [F2]
 - 입력 프리셋 2에 할당된 장치 프리셋 표시: [F3]
 - 입력 프리셋 3에 할당된 장치 프리셋 표시: [F4]
- 단계 6)과 같은 작업은 다음의 방법을 이용하여 사용할 수 있습니다.
 - 5단계 후에 키보드 상의 [F9]를 누릅니다.

주의

- 비트레이트 또는 프레임 크기와 같은 소스 설정은 사용 중인 장치에 따라 다릅니다.

소스 일괄 캡처하기

소스 일괄로 가져오기 (배치 캡처)

캡처할 디렉토리를 미리 정해 두고, 소스를 모두 같이 가져오는 방법에 대해 설명합니다.

1) 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Batch Capture]를 클릭합니다.

- [Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다.
“[Batch Capture] Dialog Box” (▶ page 168)

다른 방법

- 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고 [Batch Capture]를 클릭합니다.
- [Batch Capture] 대화상자 표시: [F10]

3) [Input Settings]에 목록에서 장치 프리셋을 선택합니다.

4) 필요할 경우, 릴 이름을 설정합니다.

- 릴 이름을 설정하려면, [UserBit is used as a Reel No.]의 체크를 해제하고 릴 이름을 입력합니다. 목록에서 과거에 입력한 릴 이름을 선택할 수도 있습니다.

주의

- MPEG TS 형식으로 캡처하면 설정한 릴 이름 정보는 캡처한 미디어 파일에 기록되지 않고 프로젝트 파일에 기록됩니다. EDIUS를 다시 시작한 후 다른 프로젝트 파일에서 해당 미디어 파일을 열면 캡처 시에 설정한 릴 이름 정보는 반영되지 않기 때문에 주의하시기 바랍니다.

5) 캡처할 소스를 재생하고, 시작과 끝 점을 설정합니다.

- 끝 점이 시작 점 앞쪽에 설정된 경우 해당 열의 글자 색은 빨간색으로 표시합니다. 이 범위는 캡처되지 않습니다.
“Setting the In and Out Points” (▶ page 195)



- 캡처 범위를 시작점과 지속시간으로 지정할 수 있습니다. 시작점을 지정한 다음, 플레이어 상의 [Dur] 타임코드를 클릭하여, 지속 시간을 입력하고, 키보드의 [Enter] 키를 누릅니다.

6) [Batch Capture] 대화상자에서 [Add to Batch Capture List]를 클릭합니다.

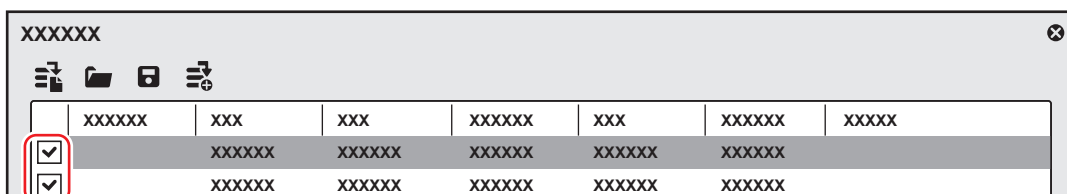
다른 방법

- 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List] 목록 버튼을 클릭하고, [Video and Audio]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List] 목록 버튼을 클릭하고, [Video Only] 또는 [Audio Only]를 선택하면 비디오 부분이나 오디오 부분만 캡처합니다.
- 일괄 캡처 목록에 추가: [Ctrl] + [B]

7) 3~6 단계를 반복합니다.

8) [Batch Capture] 대화상자의 목록에서 캡처할 소스의 체크 버튼을 켭니다.

- 체크 버튼은 소스가 목록에 추가된 직후 바로 켜집니다.



9) [Batch Capture] 대화상자에서 [Capture]를 클릭합니다.

- 4 단계에서 릴 이름을 설정하지 않은 경우, 캡처가 시작되고 [Batch Capture] 대화상자의 [Status]에 진행률이 표시 됩니다. 캡처된 클립이 빈에 등록됩니다.
- 4 단계에서 릴 이름을 설정한 경우, 10 단계로 이동합니다.

주의

- HDV를 "MPEG TS"의 형식으로 일괄 캡처하면 [Status]의 결과가 100 %가 아닌 "101 %"와 "102 %"로 끝나는 수가 있습니다. 이것은 GOP 단위의 MPEG 캡처 사양에 의한 것으로, 정상적인 동작입니다.

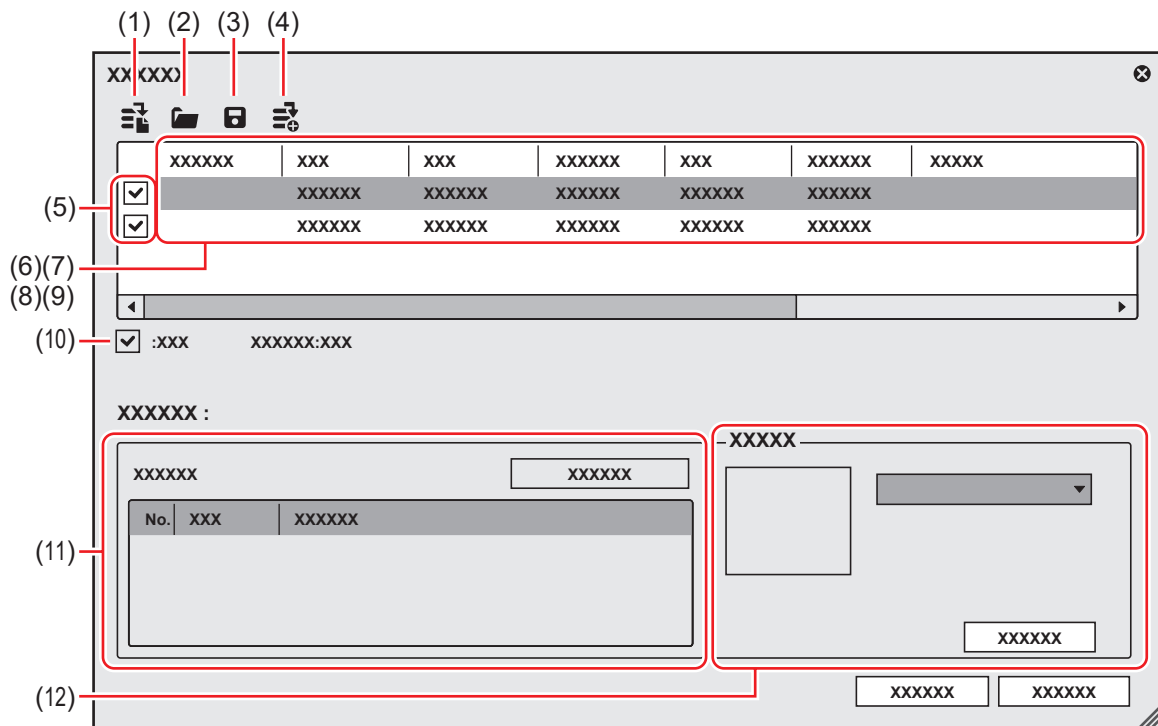
10) 카메라에 테이프를 삽입하고 [Please insert the tape, and select the reel name.] 목록에서 대응되는 릴 이름을 선택합니다.

- 릴 이름 옆에 캡처에 필요한 시간이 표시됩니다.

11) [OK]를 클릭합니다.

- 선택한 릴 이름에 해당하는 미디어 캡처가 시작되고 [Batch Capture] 대화상자의 [Status]에 진행률이 표시됩니다. 캡처한 클립은 빈에 등록됩니다.
- 릴 이름을 다중으로 설정한 경우는 10 ~ 11 단계를 반복합니다.

[일괄 캡처] 대화상자



(1)	[새로운 캡처 목록 생성]	새로운 배치 캡처 목록을 만듭니다.
(2)	[캡처 목록 가져오기]	저장된 일괄 캡처 목록 (ECL, CSV, RNL, ALE, 또는 FCL 파일)을 가져옵니다.
(3)	[캡처 목록 저장]	일괄 캡처 목록의 내용을 CSV 파일로 저장합니다.
(4)	[일괄 캡처 목록에 추가]	일괄 캡처 목록에 추가합니다.
(5)	캡처 소스	목록에서 캡처할 소스에 체크합니다.
(6)	[릴 번호]	클릭하고 릴 이름을 편집합니다. 릴 이름이 설정되어 있는 일괄 캡처 목록이 하나도 없는 경우, [Reel No.] 항목은 대화상자에 표시되지 않습니다.
(7)	[시작]/[끝]/[지속시간]	소스의 시작 점, 끝 점, 지속 시간을 표시합니다. 캡처 시에 우선하는 타임코드에 밑줄이 그어집니다. 우선 타임코드를 변경하려면 소스를 선택하고 오른 클릭을 하고 [Change to In/Out capture] 또는 [Change to In/Duration capture]를 클릭합니다. [In]/[Out]/[Duration] 타임코드를 클릭하여 수치 값을 변경할 수 있습니다.
(8)	[유형]	클릭하여 캡처할 내용(비디오 및 오디오/비디오만/오디오만)을 선택합니다.

5 장 소스 가져오기 - 캡처하기

(9)	[파일 명]	클릭하면 캡처 소스의 파일명과 위치를 지정할 수 있습니다. 폴더 아이콘을 클릭하면 캡처 소스의 저장 위치를 지정할 수 있습니다. 여러 소스를 선택하고 저장할 위치를 지정할 수 있습니다.
(10)	[소스의 수와 지속시간]	체크가 된 소스 수 / 목록의 총 소스 수와 각 지속 시간을 표시합니다. 캡처하는 동안 캡처 가능 시간, 디스크 공간 사용량, 파일 분할 수도 나타납니다.
(11)	[클립 마커]	캡처하는 동안, 소스 클립에 주석을 포함하는 마커를 넣을 수 있습니다. 클립 마커의 타임코드와 주석이 나열됩니다. 클립 마커는 여러 개를 넣을 수 있습니다. MPEG TS 형식으로 캡처하면 설정한 클립 마커의 정보는 캡처한 소스 파일에 기록되지 않고 프로젝트 파일에 기록됩니다. EDIUS를 다시 시작한 후 다른 프로젝트 파일에서 해당 미디어 파일을 열면 캡처 시에 설정한 클립 마커 정보는 반영되지 않기 때문에 주의하시기 바랍니다. “Setting Clip Markers at Capture” (▶ page 283)
(12)	[입력 설정]	목록을 클릭하여 캡처하는데 사용할 장치 프리셋을 선택합니다. [캡처 설정] [System Settings] 대화상자가 표시됩니다. 확인하고 [Capture]를 변경할 수 있습니다.



- 일괄 캡처 목록에서 캡처 소스를 삭제하려면, 소스를 선택하고 오른 클릭을 하고 [Delete]를 클릭합니다.
- 일괄 캡처 목록의 모든 소스를 선택하는 경우, 소스를 선택하고 오른 클릭을 하고, [Select All]을 클릭합니다.

일괄 캡처 목록 저장하기

일괄 캡처된 소스를 목록으로 저장할 수 있습니다.

1) 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Batch Capture]를 클릭합니다.

- [Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다.
“[Batch Capture] Dialog Box” (▶ page 168)

다른 방법

- 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고 [Batch Capture]를 클릭합니다.
- [Batch Capture] 대화상자를 표시: [F10]

3) [Save capture list]를 클릭합니다.

4) 파일명 및 저장 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.



- 저장 포맷으로 "Mode1"을 선택할 경우, 시/분/초/프레임이 1 열에 묘사됩니다. "Mode2"를 선택하면, 시/분/초/프레임이 각각의 컬럼에 설명되어 있습니다.

일괄 캡처 목록 가져오기

저장된 일괄 캡처 목록을 로드합니다.

불러들일 수 있는 일괄 캡처 목록의 파일 형식은 다음과 같습니다.

- 일괄 캡처 목록 (*. ecl) : 일괄 캡처 목록의 이진 파일
- CSV 파일 (*. csv) : 데이터를 쉼표로 구분된 텍스트 파일
- RNL 파일 (*. rnl) : Grass Valley 제품의 StormNavi, RexNavi, RaptorNavi, EzNavi에서 생성되는 파일
- ALE 파일 (*. ale) : Avid Log Exchange 일괄 캡처 목록에 해당하는 파일
- FCL 파일 (*. fcl) : Final Cut Pro의 배치 캡처 목록에 해당하는 파일

주의

- EDIUS에서 만든 CSV 형식 이외의 일괄 캡처 목록을 가져온 경우, 캡처는 In / Out 캡처가 되고, 비디오와 오디오 부분이 캡처 됩니다.
- EDIUS에서 FCL 파일을 로드하려면 다음 조건을 충족해야 합니다.
 - "이름", "릴", "미디어의 시작", "미디어 종료" 컬럼이 나열된 파일
 - "*.fcl" 확장자를 가진 파일
 - Final Cut Pro 6 이상에서 내보낸 파일
- ALE 파일을 가져오는 경우에는 "Name", "Start", "End" 또는 "Duration" 열이 ALE 파일에 기술되어 있어야 합니다.

1) 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List] 목록 버튼을 클릭합니다.**2) [Batch Capture]를 클릭합니다.**

- [Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다.
 “[Batch Capture] Dialog Box” (▶ page 168)

다른 방법

- 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고 [Batch Capture]를 클릭합니다.
- [Batch Capture] 대화상자를 표시: [F10]

3) [Load capture list]를 클릭합니다.**4) [File of type]에서 불러들일 파일의 확장자를 선택하고, 파일을 선택하고 [Open]을 클릭합니다.**

파일 가져오기

파일 가져오기

PC에 저장된 파일을 EDIUS에서 불러오려면, 파일을 클립으로 빈에 등록해야만 합니다. 여기에서는 EDIUS로 불러들일 수 있는 파일 형식 및 파일을 빈에 등록하는 방법을 설명합니다.

등록 가능한 파일 형식

다음은 EDIUS로 불러들일 수 있는 파일 형식에 대한 목록입니다.:

■ 비디오

주의

- 일부 코덱은 부분 전송이 지원되지 않습니다.
- 일부 비디오 포맷은 부분 전송/트리밍이 지원되지 않습니다.

포맷	파일 확장자
3GPP	*.3gp, *.3g2, *.amc
AVCHD	*.m2ts, *.mts
AVI ^{*1}	*.avi
DIF stream	*.dif, *.dv
Flash Video	*.f4v
GF	*.xml, *.mxf
Infinity	*.xml
K2 (GXF) ^{*3}	*.gxf
K2 (CMF) ^{*3}	*.cmf
MPEG HDD MOVIE	*.mod, *.tod
MPEG Program Stream ^{*2}	*.mpg, *.mpeg, *.m2p, *.mp2, *.vob, *.vro
MPEG Transport Stream	*.m2t
MPEG Video Stream	*.mpv, *.m2v
MP4	*.mp4, *.m4v
MXF ^{*1}	*.mxf
AVC-Intra (AVC-Intra 4K 444/AVC-Intra 4K 422/AVC-Intra 4K-LT/AVC-Intra200/AVC-Intra100/AVC-Intra50)	*.xml, *.mxf
AVC-LongG	*.xml, *.mxf
DVCPRO (DVCPRO HD/DVCPRO50/DVCPRO25)	*.xml, *.mxf
QuickTime Movie ^{*1}	*.mov
RED	*.R3D
SONY HVR-DR60/HVR-MRC1 Meta file	*.idx
Transport Stream (MPEG-2, H.264)	*.ts
Windows Media ^{*1}	*.wmv, *.asf
XAVC (XAVC Intra/XAVC Long GOP)	*.xml, *.mxf
XAVC S	*.xml, *.mp4
XDCAM EX	*.mp4, *.avi, *.smi, *.xml
XDCAM (MPEG HD422, MPEG HD, MPEG IMX, DVCAM)	*.xml, *.mxf
XF	*.cif, *.mxf
XF-AVC	*.mxf

*1 코덱은 비디오 포맷에 따라 지원되지 않을 수 있습니다.

*2 VOB 파일을 가져올 수 없을 경우 파일을 가져오기 위해 소스 브라우저를 사용합니다.

*3 옵션을 사용하여 지원됩니다.

■ 오디오

포맷	파일 확장자
AAC	*.aac, *.m4a
AIFF ^{*1}	*.aiff, *.aif

5 장 소스 가져오기 - 파일 가져오기

포맷	파일 확장자
Dolby Digital (AC-3)	*.ac3
Dolby Digital Professional (AC-3)* ³	*.ac3
Dolby Digital Plus (E-AC-3)* ³	*.ec3
MPEG Audio Layer-3* ²	*.mp3
MPEG Audio Stream	*.mpa, *.m2a
Ogg Vorbis file	*.ogg
Wave	*.wav
Windows Media Audio	*.wma

*1 AIFF/AIFC 파일은 PCM뿐입니다.

*2 VBR은 지원되지 않습니다.

*3 옵션을 사용하여 지원됩니다.

■ 스틸 이미지

일련번호를 갖는 스틸 이미지 가져오기가 지원됩니다.

포맷	파일 확장자
GIF (CompuServeGIF)	*.gif
DPX (SMPTE 268M-2003)	*.dpx
Flash Pix	*.fpx
ICO	*.ico, *.icon
JPEG	*.jpg, *.jpeg
JPEG File Interchange Format	*.jif
Mac Pict	*.pic, *.pct, *.pict
Maya IFF*	*.iff
Multi-PictureFormat	*.mpo
PNG (Portable Network Graphics)	*.png
Photoshop	*.psd
QuickTime Image	*.qtif, *.qti, *.qif
Quick Titler	*.etl
SGI	*.sgi, *.rgb
Targa	*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst
TIFF	*.tif, *.tiff
Windows Bitmap	*.bmp, *.dib, *.rle
Windows Meta files	*.wmf, *.emf
WMPhoto	*.wdp

* Z-depth는 지원되지 않습니다.



- 필요한 경우, WIC 코덱을 설치하면, WIC 코덱이 지원하는 형식의 스틸 이미지 파일 (카메라의 RAW 형식 등)도 가져올 수 있습니다.
- EDIUS를 실행하는 동안에 WIC 코덱을 설치한 경우, EDIUS를 다시 시작해야 합니다.
- Electronic Arts IFF 파일 (*.iff)은 EDIUS에서 지원되지 않습니다.

클립으로 빈에 파일 등록하기

소스를 선택하고 빈에 등록합니다.

1) 빈에서 [Add Clip]을 클릭합니다.



- [Open] 대화상자가 표시됩니다.

2) 파일을 선택하고 필요한 경우 다음 항목을 설정합니다.

[포스터 프레임]	타임코드를 입력하거나 슬라이더를 좌우로 움직여 클립의 포스터 프레임을 설정할 수 있습니다.
[속성 표시]	체크하면, [Clip Properties] 대화상자가 표시되고 클립의 속성을 확인할 수 있습니다. “[Clip Properties] Dialog Box” (▶ page 208)
프로젝트 폴더로 전송]	클립을 프로젝트 폴더에 전송합니다.

[시퀀스 클립]	연번의 스틸 이미지 클립을 한 번에 읽고, 빈에 등록할 수 있습니다. “Registering Consecutive Still Images” (▶ page 173)
[이름]	빈에서 등록된 클립 이름을 변경하려면, 클립의 새로운 이름을 입력합니다.
[주석]	주석을 입력합니다.
[클립 색상]	클립의 표시 색상입니다.

3) [Open]을 클릭합니다.

다른 방법

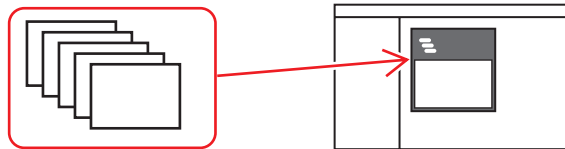
- 메뉴 바에서 [File]을 클릭한 다음, [Add Clip]을 클릭합니다. [Add Clip] 대화상자에서 소스를 선택하고, [Open]을 클릭하면 플레이어에 소스 클립이 표시됩니다. 플레이어에서 [Add Clip on Player to Bin]을 클릭합니다.
- 클립 보기의 빈 영역을 더블 클릭하고, [Open] 대화상자에서 소재를 선택하고, [Open]을 클릭합니다.
- 클립 보기의 빈 영역을 오른 클릭을 하고, [Add File]을 클릭합니다. [Open] 대화상자에서 소스를 선택하고, [Open]을 클릭합니다.
- 탐색기에서 소스가 있는 폴더를 열고, 등록할 소스를 클립보기 또는 폴더보기 폴더로 끌어놓기를 합니다.
“Registering Folders” (▶ page 173)
- 키보드의 [Ctrl] + [O]를 눌러, [Open] 대화상자에서 소스를 선택하고, [Open]을 클릭합니다.



- 플레이어에서 표시된 소스를 끌어놓기로 빈에 등록할 수 있습니다.
“Registering Clips Displayed on the Player to the Bin” (▶ page 198)

연번의 스틸 이미지 등록하기

연번의 스틸 이미지 클립을 한 번에 읽고 빈에 등록합니다.



1) 빈에서 [Add Clip]을 클릭합니다.



- [Open] 대화상자가 표시됩니다..

다른 방법

- 클립 추가: [Ctrl] + [O]

2) 연번 파일의 첫 파일을 선택하고, [Sequence clip]을 체크하고, [Open]을 클릭합니다.

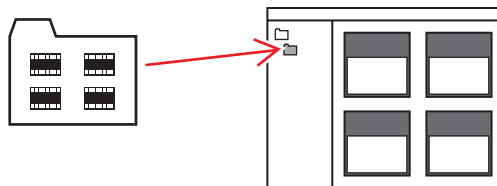
- 동일한 폴더에 있는 일련 번호의 스틸 이미지 파일이 하나의 시퀀스 클립으로 빈에 등록됩니다.
- 연번 파일을 하나의 시퀀스 클립으로 취급하기 때문에 파일 번호가 중단되면 이후의 파일은 로드하지 않습니다.



- 빈에 등록된 시퀀스 클립을 각각 1 장의 정지 화면 클립으로 분할하거나 다시 시퀀스 클립으로 돌릴 수 있습니다.
“Canceling a Set Sequence” (▶ page 203)
“Joining Multiple Clips (Set as Sequence)” (▶ page 203)

폴더 등록하기

등록 가능한 소스가 들어 있는 폴더를 폴더 계층 구조를 유지한 채로 등록합니다.



1) 빈의 폴더보기에서, 등록할 폴더를 오른 클릭을 하고, [Open Folder]를 클릭합니다.

- [Browse For Folder] 대화상자가 표시됩니다.

2) 폴더를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

다른 방법

- 탐색기에서 폴더를 표시하고 등록할 폴더를 클립보기 또는 폴더보기에 표시되는 폴더에 끌어놓기를 합니다.

소스 브라우저

파일 기반의 비디오나 오디오가 녹화되어 있는 외부 기기 (CD/DVD 또는 AVCHD 카메라, SD 메모리 카드와 같은 이동식 미디어, XDCAM EX 장치 등)에 저장되어 있는 파일을 EDIUS로 가져오려면 소스 브라우저로 작업을 수행합니다.

소스 브라우저에서는 미디어의 폴더 구조를 자동으로 인식하여 기록되어 있는 파일을 빠르게 볼 수 있습니다.

표시된 클립을 빈에 등록하거나 파일을 PC에 전송 할 수 있습니다.

기기의 파일을 폴더 구조를 그대로 유지하면서 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우에도 마찬가지로 가져올 수 있습니다.

주의

- 복사 방지 디스크에서 소스를 가져올 수 없습니다.
- BD는 BDMV 형식만 지원합니다.

소스 브라우저에 대응하는 형식

소스 브라우저에서 확인할 수 있는 포맷은 다음과 같습니다.

지원하는 형식, 코덱과 확장자는 가져올 수 있는 파일에 준합니다.

기기	형식/컨테이너	코덱	소스 브라우저 트리
Audio CD*1	Wave	—	[Audio CD/DVD]
AVCCAM	AVCHD	—	[Removable Media]
AVCHD Camera	AVCHD	—	[Removable Media]
Blu-ray*1	BDMV	—	[Removable Media]
Cine Alta	MXF	XAVC	[XDCAM]
		MPEG HD422	
CINEMA EOS	QuickTime	Motion JPEG	[Removable Media]
	AVCHD	—	
DSLR	QuickTime	H.264/AVC	[Removable Media]
	MP4	H.264/AVC	
	AVCHD	—	
DVD*1	DVD-Video	—	[Audio CD/DVD]
	DVD-VR	—	
GFCAM	MXF	MPEG	[GF]
		MPEG IMX	
		DVCAM	
GoPro	MP4	H.264/AVC	[Removable Media]
Infinity	MXF	DV	[Infinity]
		JPEG2000	
		D10	
		MPEG	

5 장 소스 가져오기 - 파일 가져오기

기기	형식/컨테이너	코덱	소스 브라우저 트리
K2	CMF*2	AVC-Intra	[K2 (SAN)]
		AVC-Ultra	
		D10	
		DNxHD	
		DV	
		DVCPRO HD	
		AVCHD	
		MPEG-2	
	GXF*2	DNxHD	[K2 (FTP)]
		AVC-Intra	
		AVC-Ultra	
		D10	
		DV	
		DVCPRO25	
		DVCPRO50	
		DVCPRO HD	
		JPEG2000	
		MPEG-2	
Mobile	SD-Video	—	[Removable Media]
NXCAM	AVCHD	—	[Removable Media]
P2	MXF	DVCPRO25	[P2]
		DVCPRO50	
		DVCPRO HD	
		AVC-Intra50	
		AVC-Intra100	
		AVC-Intra200	
		AVC-LongG	
VARICAM	MXF	AVC-Intra 4K 444	[P2]
		AVC-Intra 4K 422	
		AVC-Intra 4K-LT	
		AVC-LongG	
XDCAM	MXF	DVCAM	[XDCAM]
		MPEG IMX	
		MPEG HD	
		MPEG HD422	
XDCAM EX	MP4	XDCAM EX	[XDCAM EX]
X Series	MXF	XF-AVC	[XF]
		MPEG-2	
XAVC	MXF	XAVC Intra	[XDCAM]
		XAVC Long GOP	
	MP4	XAVC S	[XDCAM]

*1 복사 방지된 파일은 가져올 수 없습니다.

*2 옵션을 사용하면 대응 가능합니다.

소스 브라우저 윈도우 표시/숨김

소스 브라우저 윈도우 표시/숨김 설정을 전환합니다.

1) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Source Browser]를 클릭합니다.

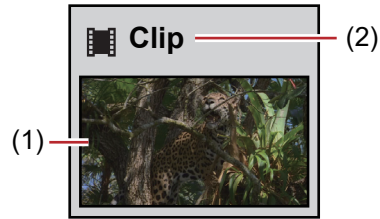


- 소스 브라우저 윈도우 표시/숨김을 전환하면, 소스 브라우저 윈도우에 결합하고 있는 빈 윈도우 및 팔레트 탭도 함께 표시/숨김으로 전환합니다. 별도로 표시/숨김으로 전환하려면 빈 윈도우나 팔레트의 결합을 해제하시기 바랍니다.

“Combining Bin Window/Source Browser Window with a Palette” (▶ page 146)

소스 브라우저의 클립 표시

소스 브라우저에서, 미디어 파일을 클립으로 표시합니다. 표시되는 클립의 유형은 비디오, 오디오, 스틸 이미지 클립으로 3 종류입니다.



(1)	포스터 프레임/썸네일 표시	클립이나 썸네일의 대표 이미지를 표시합니다.
(2)	클립명	클립 이름을 표시합니다.

클립 선택하기

빈에서와 같은 방법으로 소스 브라우저에서 클립을 선택합니다.

“Selecting Clips” (▶ page 212)

클립 정렬하기

빈에서와 같은 방법으로 소스 브라우저에서 클립을 정렬합니다.

“Sorting Clips” (▶ page 213)

주의

- CD/DVD의 클립은 상세 클립 보기에서만 정렬할 수 있습니다..

폴더 표시 전환하기

표시된 폴더는 빈에서와 동일하게 소스 브라우저에서 전환됩니다.

“Switching the Display Folder” (▶ page 216)

클립 속성 확인하기

클립의 프레임 레이트와 시작 타임코드 등 클립의 세부 사항을 확인할 수 있습니다.



- CD/DVD의 클립 속성은 확인할 수 없습니다.
- 지속시간, 파일 크기 및 그 외 클립 속성은 클립 보기를 상세 클립 보기를 전환하여 확인할 수 있습니다.

“Clip View Display” (▶ page 157)

1) 클립 보기에서 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Properties]를 클릭합니다.



- [Clip Properties] 대화상자가 표시됩니다.

“[Clip Properties] Dialog Box” (▶ page 176)

다른 방법

- 클립을 오른 클릭을 하고 [Properties]를 클릭합니다.
- 속성 확인: [Alt] + [Enter]

2) 상세 내용을 확인하고, [OK]를 클릭합니다.

[클립 속성] 대화상자

클립의 유형에 따라 표시되는 탭은 다릅니다.

[파일 정보] 탭	형식, 데이터 크기 및 기타 파일의 상세 내용을 확인합니다.

[비디오 정보] 탭	시작 타임코드와 종료 타임코드, 또는 이미지 크기, 포스터 프레임, 화면 비율, 색상의 대응 범위, 필드 순서, 코덱, 프레임 레이트 등을 확인할 수 있습니다.
[입체영상 정보] 탭	클립이 입체 영상 클립이 아닌 경우, 하나의 클립을 분리하여 입체 클립으로 처리하도록 설정할 수 있습니다. “Handling Non-Stereoscopic Clips as Stereoscopic Clips” (▶ page 207)
[오디오 정보] 탭	시작 TC나 종료 TC의 확인, 웨이브 정보 (오디오 파형 디스플레이)의 새로 고침, 재생 설정을 확인할 수 있습니다.
[스틸 이미지 정보] 탭	포맷이나 이미지 크기, 지속 시간, 화면 비율, 색상의 대응 범위를 확인할 수 있습니다.

간이 검색 표시줄에서 검색하기

클립을 빈에서와 동일하게 소스 브라우저의 간이 검색 표시줄에서 검색합니다.

“Searching by the Simple Search Bar” (▶ page 218)

복사하여 소스 브라우저 파일 가져 오기

파일 기반의 영상이나 음성이 기록된 외부 기기 (CD/DVD 또는 AVCHD 카메라, SD 메모리 카드와 같은 이동식 미디어, XDCAM EX 장치)에 저장되어 있는 파일을 EDIUS로 가져올 경우 소스 브라우저에서 합니다.

소스 브라우저에서 가져온 소스는 PC의 하드 디스크로 전송될 때, 빈의 현재 폴더에 등록됩니다.



- [System Settings]의 [Application] → [Source Browser]에서 파일을 가져올 때 전송할 위치를 설정할 수 있습니다.
“[Source Browser]” (▶ page 95)

소스를 가져오기 전에 점검할 사항

CD/DVD/AVCHD 카메라/이동식 미디어/XDCAM EX/GF/Infinity/P2/XDCAM/XF의 각 장치로 부터 소스 브라우저에서 간단하게 미디어 파일을 가져올 수 있습니다. 장치나 드라이브를 PC에 연결하고 미디어를 삽입하면 바로 파일의 확인하고 백그라운드로 전송할 수 있습니다.

- “Importing from CD/DVD” (▶ page 178)
- “Importing from Digital Camera” (▶ page 178)
- “Importing Sources from XDCAM EX Devices” (▶ page 179)
- “Importing GF Sources” (▶ page 180)
- “Importing Infinity Sources” (▶ page 180)
- “Importing P2 Sources” (▶ page 182)
- “Importing from XDCAM Devices” (▶ page 182)
- “XDCAM Importer Settings” (▶ page 103)
- “XDCAM Browser Settings” (▶ page 103)
- “Importing XF Sources” (▶ page 184)
- “Importing Stereoscopic Sources” (▶ page 185)

FTP 서버를 통해 XDCAM 소스나 K2 소스를 가져올 경우, 미리 시스템 설정에서 FTP 서버 연결 설정 등을 해두면, 소스 브라우저에서 쉽게 소스를 가져올 수 있습니다.

- “K2 (FTP) FTP Server Settings” (▶ page 99)
 - “K2 (FTP) Browser Settings” (▶ page 100)
 - “Importing K2 Sources from a Server” (▶ page 181)
 - “XDCAM Connection Settings” (▶ page 102)
 - “Importing XDCAM Sources from a Server” (▶ page 183)
 - “Downloading XDCAM Sources and Simultaneously Placing Them on the Timeline” (▶ page 184)
- PC의 하드디스크에 복사한 K2 소스를 소스 브라우저를 사용하여 MXF 파일로 변환할 수 있습니다.

- “Converting and Importing K2 Sources on the PC” (▶ page 181)

각 소스를 폴더 구조를 유지한 채로 하드 디스크에 복사하는 경우, 미리 시스템 설정에서 참조 폴더를 설정해두면 소스 브라우저에서 쉽게 소스를 가져올 수 있습니다.

- “[Audio CD/DVD]” (▶ page 96)
- “[Removable Media]” (▶ page 101)
- “[XDCAM EX]” (▶ page 102)
- “[GF]” (▶ page 97)
- “[Infinity]” (▶ page 99)
- “[P2]” (▶ page 101)
- “XDCAM Browser Settings” (▶ page 103)
- “[XF]” (▶ page 104)

CD/DVD에서 가져오기

CD/DVD 디스크의 영상이나 음성을 가져올 수 있습니다. 캡처 시의 설정은 [System Settings]의 [Importer/Exporter] → [Audio CD/DVD]에서 확인하고 변경할 수 있습니다.

“[Audio CD/DVD]” (▶ page 96)

가져올 수 있는 파일 형식은 다음과 같습니다.

- 오디오 CD: WAV 파일
- DVD-Video: MPEG-2 파일
- DVD-VR: MPEG-2 파일



- DVD-RW 및 DVD-RAM의 DVD-VR 형식을 지원합니다.

주의

- 복사 방지된 디스크는 소스를 가져올 수 없습니다.

여기에서는 Audio CD를 가져올 경우의 과정에 대해 설명합니다. DVD-Video, DVD-VR의 파일 가져오기 과정도 동일합니다.

예시 :

오디오 CD 가져오기

1) 드라이브에 디스크를 넣습니다.

2) 소스 브라우저의 폴더보기에서 [Audio CD/DVD] 트리를 클릭하고, 드라이브를 클릭합니다.

- 디스크의 정보가 클립 보기에 표시됩니다. 삽입된 디스크에 의해 표시 내용이 다릅니다.
- Audio CD의 경우, 트랙을 선택하고 더블 클릭하거나, 트랙을 선택하고 오른 클릭 한 다음, [Play]를 클릭하면 재생할 수 있습니다.



- CD Extra를 넣을 경우에는, 오디오 트랙만 표시됩니다.

3) 가져올 트랙을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- 여러 트랙을 선택할 수도 있습니다.
- 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다. 전송 진행 상황을 확인할 수 있습니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 가져오기가 끝나면, 클립이 빈에 등록됩니다.

다른 방법

- 가져올 트랙을 오른 클릭 하고, [Add and Transfer to Bin]을 클릭합니다.



- 드라이브의 읽기 속도를 조절하려면, 트랙을 선택하고 오른 버튼을 클릭하여 속도를 선택합니다. (드라이브가 지원하는 범위만)
캡처 시 노이즈가 발생하면, 속도를 떨어 뜨리면 개선될 수 있습니다.

디지털 카메라에서 가져오기

AVCHD 카메라나 SD 메모리 카드, 메모리 스틱, BD와 같은 이동식 미디어에서 소스를 가져올 수 있습니다.

소스를 PC로 전송할 때 빈으로 등록합니다. AVCHD 카메라 및 이동식 미디어를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다. 연결 방법은 사용하시는 기기의 사용 설명서를 참조하시기 바랍니다.

기기의 파일을 폴더 구조를 그대로 유지하면서 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우에도 마찬가지로 가져올 수 있습니다.



- 대응 포맷은 AVCHD, BD, SD-Video, Memory Stick Video, DCF (디지털 카메라 파일 포맷으로 저장된 정지 화면)입니다.
BD는 BDMV 포맷만 지원합니다.

주의

- 복사 방지된 디스크는 소스를 가져올 수 없습니다.

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서 [Removable Media] 트리를 클릭합니다.

- PC와 연결되어 있는 드라이브가 인식되고, 폴더 보기 트리에서 표시됩니다.

2) 드라이브에 저장 미디어를 넣습니다.

3) 미디어 이름을 클릭합니다.

- 미디어의 정보가 클립 보기에 표시됩니다.
- 연결된 기기에 따라 드라이브의 하위 계층에서 종류별로 폴더가 분리되는 경우가 있습니다.



- AVCHD 카메라 및 이동식 미디어의 파일을 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우 [Removable Media]를 오른 클릭을 한 다음, [Open Folder]를 클릭하고 참조를 지정하시기 바랍니다.
소스 브라우저의 트리 보기에서 참조를 추가한 경우에만 폴더를 오른 클릭을 하고 [Delete]를 클릭하여 트리 보기에서 참조를 삭제할 수 있습니다. 실제 폴더는 삭제되지 않습니다.
- 미디어의 정보를 업데이트하려면, [Removable Media]를 오른 버튼을 클릭하고 [Refresh]를 클릭합니다.

4) 가져올 파일을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)

다른 방법

- 가져올 파일을 오른 클릭을 하고, [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.

XDCAM EX 장치에서 소스 가져오기

SxS 메모리 카드에서 소스를 PC로 전송과 동시에 빈으로 등록합니다.

XDCAM EX 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.

SxS 메모리 카드에 있는 파일을 폴더 구조를 그대로 유지하면서 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우에도 마찬가지로 가져올 수 있습니다.



- XDCAM EX 3D 포맷의 소스도 가져올 수 있습니다.
- 시퀀스 클립으로 여러 개의 SxS 메모리 카드를 통해 녹화된 소스의 경우, 모든 소스를 PC에 연결하거나 첫번째 SxS 메모리 카드부터 순서대로 SxS 메모리 카드의 내용이 소스 브라우저로 복사되는 폴더로 가져 오고 빈에 등록합니다. 각 클립은 연결되어 있고 빈에 시퀀스 클립으로 등록됩니다.

1) 소스 브라우저의 폴더 보기에서 [XDCAM EX] 트리를 클릭합니다.

2) 드라이브를 클릭합니다.

- SxS 메모리 카드에 있는 정보가 클립 보기에 표시됩니다.



- SxS 메모리 카드의 파일을 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우 [XDCAM EX]를 오른 클릭 한 다음, [Open Folder]를 클릭하여 참조를 지정하시기 바랍니다.
소스 브라우저의 트리보기에서 참조를 추가한 경우에만 폴더를 오른 클릭을 하고 [Delete]를 클릭하여 트리 보기에서 참조를 삭제할 수 있습니다. 실제 폴더는 삭제되지 않습니다.
- 장치 정보를 업데이트하려면, [XDCAM EX]를 오른 클릭을 하고 [Refresh]를 클릭합니다.

3) 가져올 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)

다른 방법

- 가져올 클립을 오른 클릭을 하고, [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- 클립은 시퀀스 클립으로, 빈의 현재 폴더에 등록됩니다.

GF 소스 가져오기

GF 장치의 소스를 PC로 전송과 동시에 빈으로 등록합니다.

GF 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.

GF 장치에 있는 파일을 폴더 구조를 그대로 유지하면서 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우에도 마찬가지로 가져올 수 있습니다.

주의

- 미리 GF 장치와 함께 제공된 드라이버를 설치해야 합니다.

1) 소스 브라우저의 폴더 보기에서, [GF] 트리를 클릭하고, 드라이브 또는 참조 폴더 트리를 클릭합니다.

2) [My Bin XXX] 또는 [PlayList]를 클릭합니다.

- 클립 보기에서 GF 소스가 표시됩니다.



- 소스 브라우저의 폴더보기에서 일시적으로 참조 폴더를 추가할 수 있습니다. [GF]를 오른 클릭을 하고 [Open Folder]를 클릭합니다.
- 소스 브라우저에서 일시적으로 참조를 추가한 경우 폴더를 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭하여 참조를 삭제할 수 있습니다. 실제 폴더는 삭제되지 않습니다.
- 참조된 정보를 업데이트하려면, [GF]를 오른 클릭을 하고 [Refresh]를 클릭합니다.

3) 가져올 클립 또는 재생 목록을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- 클립 또는 재생 목록이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
"Checking the Progress of Background Jobs" (▶ page 185)

다른 방법

- 가져올 클립 또는 재생 목록을 오른 클릭을 하고, [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- 재생 목록은 시퀀스 클립으로 빈의 현재 폴더에 등록됩니다.
- GF 장치의 파일에 시작점과 끝점을 설정하고 필요한 부분만 하드디스크에 "부분 전송" 할 수 있습니다.
"Transferring Only Necessary Part" (▶ page 188)

Infinity 소스 가져오기

Infinity 장치의 소스를 PC로 전송과 동시에 빈으로 등록합니다.

Infinity 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.

Infinity 장치에 있는 파일을 폴더 구조를 그대로 유지하면서 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우에도 마찬가지로 가져올 수 있습니다.

주의

- 미리 Infinity 장치와 함께 제공된 드라이버를 설치해야 합니다.

1) 소스 브라우저의 폴더 보기에서, [Infinity] 트리를 클릭하고, 드라이브 또는 참조 폴더 트리를 클릭합니다.

2) [Clip] 또는 [PlayList]를 클릭합니다.

- Infinity 소스가 클립 보기에 표시됩니다.



- 소스 브라우저의 폴더보기에서 일시적으로 참조 폴더를 추가할 수 있습니다. [Infinity]를 오른 클릭을 하고 [Open Folder]를 클릭합니다.
- 소스 브라우저에서 일시적으로 참조를 추가한 경우 폴더를 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭하여 참조를 삭제할 수 있습니다. 실제 폴더는 삭제되지 않습니다.
- 참조된 정보를 업데이트하려면, [Infinity]를 오른 클릭을 하고 [Refresh]를 클릭합니다.

3) 가져올 클립 또는 재생목록을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- 클립 또는 재생목록이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)

다른 방법

- 가져올 클립 또는 재생 목록을 오른 클릭을 하고, [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.



- JPEG2000 형식의 클립을 가져올 때 디코딩 레이어 및 다운 샘플링을 설정할 수 있습니다.
“MXF Decoder Settings” (▶ page 101)
- 재생 목록은 시퀀스 클립으로 빈의 현재 폴더에 등록됩니다.
- Infinity 장치의 파일에 시작점과 끝점을 설정하고 필요한 부분만 하드디스크에 "부분 전송" 할 수 있습니다.
“Transferring Only Necessary Part” (▶ page 188)

서버에서 K2 소스 가져오기

FTP를 통해 K2 Media 서버에 GXF 파일을 다운로드하여 MXF 파일로 변환하여 가져오고 빈에 등록합니다.

주의

- 미리 FTP 서버에 연결하거나 K2 Media 서버에 연결할 때 허용할 항목을 설정해야 합니다.
“K2 (FTP) FTP Server Settings” (▶ page 99)
“K2 (FTP) Browser Settings” (▶ page 100)

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [K2(FTP)] 트리를 클릭하고, 연결 대상을 클릭합니다.

- 서버상의 정보가 클립 보기에 표시됩니다.



- 서버 정보를 업데이트하려면, 연결 대상을 오른 클릭을 하고, [Refresh]를 클릭합니다.

2) 가져올 클립 선택하고 오른 클릭을 하고, [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.

- 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 하드 디스크로 데이터 전송 및 변환이 시작됩니다.
- 클립 전송 및 변환 중에, 빈에서 클립 아이콘상에 [H]의 문자가 표시됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 클립 전송 및 변환 중에도 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.



K2 브라우저 설정에서 [Allows Users to Rename/Delete Clips.]을 체크하는 경우는 소스 브라우저의 클립보기에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 클립 이름을 클릭하고 클립 이름을 변경할 수 있습니다.
- 클립을 오른 클릭 한 다음 [Delete]를 클릭하여 클립을 삭제할 수 있습니다.

주의

- 클립보기에서 클립을 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭하여 클립을 삭제하면, 서버에 있는 파일도 삭제됩니다.

PC상의 K2 소스를 변환하고 가져오기

PC상의 하드디스크로 복사된 K2 소스를 MXF 파일로 변환하고, 빈에 등록할 수 있습니다.

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [K2(FTP)] 트리를 클릭합니다.

2) 소스 브라우저에서 [Convert file(s)]를 클릭합니다.



다른 방법

- 소스 브라우저의 폴더보기에서, [K2(FTP)]를 오른 클릭 하고, [Convert file(s)]를 클릭합니다.

3) GXF 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- 여러 GXF 파일을 선택할 수 있습니다.
- 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 MXF 파일로 변환이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 클립 변환 중에도 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.

P2 소스 가져오기

P2 소스를 PC로 전송과 동시에 빈으로 등록합니다.

P2 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.

P2 장치에 있는 파일을 폴더 구조를 그대로 유지하면서 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우에도 마찬가지로 가져올 수 있습니다.



- 3D P2 포맷의 소스를 가져올 수도 있습니다. P2 카드 2 개를 슬롯에 삽입합니다.
“Importing Stereoscopic Sources” (▶ page 185)

Note

- 미리 P2 장치와 함께 제공된 드라이버를 설치해야 합니다.

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [P2] 트리를 클릭합니다.**2) 드라이브 또는 참조 폴더를 클릭합니다.**

- P2 소스가 클립 보기에 표시됩니다.



- 소스 브라우저의 폴더보기에서 일시적으로 참조 폴더를 추가할 수 있습니다. [P2]를 오른 클릭을 하고 [Open Folder]를 클릭합니다.
- 소스 브라우저에서 일시적으로 참조를 추가한 경우 폴더를 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭하여 참조를 삭제할 수 있습니다.
 실제 폴더는 삭제되지 않습니다.
- 참조된 정보를 업데이트하려면, [P2]를 오른 클릭을 하고 [Refresh]를 클릭합니다.

3) 가져올 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.

- 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)

다른 방법

- 가져올 클립을 오른 클릭하고, [Add and Transfer to Bin]을 클릭합니다.



- 빈에 등록되는 클립 이름은 P2 클립에 사용자 클립 이름이 설정되어있는 경우 "User clip name", 설정되어 있지 않은 경우에는 "clip name"입니다.
- EDIUS에서 편집할 경우, P2 클립은 AVI 클립처럼 사용할 수 있습니다. 하드 디스크에서 편집 가능한 경우에는 실시간 성능은 동일한 형식의 AVI 파일과 동일합니다. P2 드라이브에서 직접 편집하려면 DV의 경우 2 스트림을 실시간으로, DVCPRO50의 경우 1 스트림을 실시간으로 편집할 수 있습니다. (성능 측정은 당사에서 하였으며, CPU의 성능은 사용자의 시스템에 따라 달라집니다.)
- P2 장치의 파일에 시작점과 끝점을 설정하고 필요한 부분만 하드디스크에 "부분 전송" 할 수 있습니다.
“Transferring Only Necessary Part” (▶ page 188)

XDCAM 장치에서 가져오기

XDCAM 소스를 PC로 전송과 동시에 빈으로 등록합니다.

XDCAM 장치에서 소스를 가져오려면, 장치를 PC의 IEEE1394를 통해 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.

PC의 하드디스크에 복사한 XDCAM 소스와 USB 메모리에 기록된 프록시 클립도 마찬가지로 가져올 수 있습니다.

소스를 PC의 하드 디스크에 복사할 때는 장치의 폴더 구조를 그대로 유지하면서 복사하시기 바랍니다.

가져오기 설정은 [System Settings]의 [Importer/Exporter] → [XDCAM] → [Browser]에서 확인하고 변경할 수 있습니다.

“XDCAM Browser Settings” (▶ page 103)



- IEEE1394 연결하는 방법은 XDCAM 함께 제공되는 설명서를 참조하시기 바랍니다.
- SAM 모드를 지원합니다.

주의

- 미리 XDCAM 장치와 함께 제공된 드라이버를 설치해야 합니다.

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [XDCAM] 트리를 클릭합니다.**2) 드라이브 또는 참조 폴더를 클릭합니다.**

- XDCAM 소스가 클립 보기에 표시됩니다.



- 소스 브라우저의 폴더보기에서 일시적으로 참조 폴더를 추가할 수 있습니다. [XDCAM]을 오른 클릭하고 [Open Folder]를 클릭합니다.
- 소스 브라우저에서 일시적으로 참조를 추가한 경우 폴더를 오른 클릭하고, [Delete]를 클릭하여 참조를 삭제할 수 있습니다.
실제 폴더는 삭제되지 않습니다.
- 참조된 정보를 업데이트하려면, [XDCAM]을 오른 클릭하고 [Refresh]를 클릭합니다. 클립의 썸네일 표시에 시간이 걸리는 경우 키보드의 [Esc]를 눌러 목록의 업데이트를 중지할 수 있습니다.

3) 가져올 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]를 클릭합니다.

- 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 클립 전송 중에도 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.

다른 방법

- 가져올 클립을 오른 클릭하고, [Add and Transfer to Bin] → 클립 유형을 클릭합니다.



- XDCAM 장치의 파일에 시작점과 끝점을 설정하고 필요한 부분만 하드디스크에 "부분 전송" 할 수 있습니다. XDCAM 클립을 부분 전송을 할 때 고해상도 데이터의 저장 위치와 연결되지 않으면 메시지가 표시됩니다. 디스크를 삽입하고 [OK]를 클릭합니다.
“Transferring Only Necessary Part” (▶ page 188)

서버에서 XDCAM 소스 가져오기

FTP를 통해 XDCAM 소스를 가져오고, 빈에 등록합니다.

가져오기는 [System Settings]의 [Importer/Exporter]→[XDCAM] → [Browser]에서 확인하고 변경할 수 있습니다.

“XDCAM Browser Settings” (▶ page 103)

주의

- 미리 FTP 서버에 연결을 설정해야 합니다.
“XDCAM Connection Settings” (▶ page 102)

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [XDCAM] 트리를 클릭합니다.**2) 서버를 클릭합니다.**

- 서버 정보가 클립 보기에 표시됩니다.



- 서버 정보를 업데이트하려면, 연결 대상을 오른 클릭을 하고, [Refresh]를 클릭합니다.

3) 가져올 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]을 클릭합니다.

- 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 클립 전송 중에도 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.

다른 방법

- 가져올 클립을 오른 클릭을 하고, [Add and Transfer to Bin] → 클립 유형을 클릭합니다.



- XDCAM 장치의 파일에 시작점과 끝점을 설정하고 필요한 부분만 하드디스크에 "부분 전송" 할 수 있습니다. XDCAM 클립을 부분 전송을 할 때 고해상도 데이터의 저장 위치와 연결되지 않으면 메시지가 표시됩니다. FTP 연결을 설정하고, [OK]를 클릭합니다. "Transferring Only Necessary Part" (▶ page 188)

XDCAM 소스를 다운로드하고 동시에 타임라인에 배치하기

FTP 서버의 XDCAM 클립 및 XDCAM 장치의 클립을 빈에 등록하지 않고 바로 타임라인에 배치함과 동시에 PC의 하드디스크에 데이터 전송이 시작됩니다. 이 때 전송되는 데이터 (프록시/고해상도)는 [System Settings]의 [Importer/Exporter] → [XDCAM] → [Browser]의 [Download]에서 확인하고 변경할 수 있습니다.

"XDCAM Browser Settings" (▶ page 103)

주의

- XDCAM 소스를 타임라인에 배치와 동시에 다운로드 하려면 소스 브라우저에서 버튼 조작 또는 클립의 오른 클릭 메뉴를 통해서만 조작할 수 있습니다. 또한 클립을 타임라인에 끌어놓기 조작으로 배치한 경우에는 PC의 하드 디스크에 전송되지 않고, XDCAM 장치의 프록시를 직접 참조합니다.

1) 클립을 배치할 트랙의 채널 매핑을 설정합니다.

- "Setting Channel Mapping" (▶ page 234)

2) 클립을 배치할 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.**3) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [XDCAM] 트리를 클릭합니다.****4) 드라이브 또는 연결 대상을 클릭합니다.****5) 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add to Timeline]을 클릭합니다.****다른 방법**

- 가져올 클립을 오른 클릭을 하고, [Add to Timeline] → 항목을 클릭합니다.

XF 소스 가져오기

XF 소스를 PC로 전송과 동시에 빈으로 등록합니다.

XF 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.

XF 소스를 PC의 하드 디스크에 복사하는 경우에도 마찬가지로 가져올 수 있습니다. 소스를 PC의 하드 디스크에 복사할 때는 장치의 폴더 구조를 그대로 유지하면서 복사하시기 바랍니다.

주의

- 미리 XF 장치와 함께 제공된 드라이버를 설치해야 합니다.

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [XF] 트리를 클릭합니다.**2) 드라이브 또는 참조 폴더를 클릭합니다.**

- XF 소스가 클립 보기에 표시됩니다.



- 소스 브라우저의 폴더보기에서 일시적으로 참조 폴더를 추가할 수 있습니다. [XF]을 오른 클릭을 하고 [Open Folder]를 클릭합니다.
- 소스 브라우저에서 일시적으로 참조를 추가한 경우 폴더를 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭하여 참조를 삭제할 수 있습니다. 실제 폴더는 삭제되지 않습니다.
- 참조된 정보를 업데이트하려면, [XF]를 오른 클릭을 하고 [Refresh]를 클릭합니다.

3) 가져올 클립 또는 재생목록을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]을 클릭합니다.

- 클립 또는 재생목록이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)

다른 방법

- 가져올 클립 또는 재생 목록을 오른 클릭을 하고, [Add and Transfer to Bin]을 클릭합니다.



- 여러 미디어를 통해 녹화된 클립은 시퀀스 클립으로 빈의 현재 폴더에 등록됩니다.
- XF 장치의 파일에 시작점과 끝점을 설정하고 필요한 부분만 하드디스크에 "부분 전송" 할 수 있습니다.
“Transferring Only Necessary Part” (▶ page 188)

입체 영상 소스 가져오기

파일 기반으로 기록된 입체 소스를 PC로 전송하는 것과 동시에 빈으로 등록합니다.

예시:

P2 3D 포맷의 소스를 가져올 경우

1) 2장의 P2 카드를 슬롯에 넣습니다.**2) 소스 브라우저의 폴더보기에서, [P2] 트리를 클릭합니다.****3) [Stereoscopic]으로 표시된 드라이브를 클릭합니다.**

- 입체 소스가 클립보기에 표시됩니다. 입체 소스는 'S' 아이콘이 표시되어 있습니다.

4) [L] 또는 [R] 폴더에서 가져올 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add and Transfer to Bin]을 클릭합니다.

- 입체 영상 클립이 빈에 등록되는 것과 동시에 백그라운드에서 PC로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)



- [Stereoscopic]으로 표시되지 않은 드라이브에서 소스를 가져온 경우 L 측 또는 R 측의 소스를 따로 가져옵니다.

백그라운드 작업 진행 상황 확인하기

파일 전송 등의 백그라운드에서 실행되는 프로세스 (백그라운드 작업) 진행 상황을 확인하거나 처리를 일시 중지/재시작하는 방법에 대해서 설명합니다.

백그라운드 작업의 진행 상황은 타임라인 윈도우의 상태 표시줄이나 클립의 표시로 확인할 수 있습니다.

타임라인 윈도우에서 상태 표시줄 표시

상태 표시줄에 백그라운드 작업의 현재 상태를 나타내는 아이콘과 작업 수가 표시됩니다.

■ 실행 중

백그라운드 작업이 실행 중일 때 표시됩니다. 검색 정보 작성 및 오디오 파형 생성 등 EDIUS가 자동으로 할 작업이 실행되는 동안 아이콘이 표시됩니다.



■ 대기/중지

백그라운드 작업이 없을 때 / 백그라운드 작업을 중단할 때 표시됩니다.



■ 일시 중지

백그라운드 작업을 일시 중지하는 동안 표시됩니다.

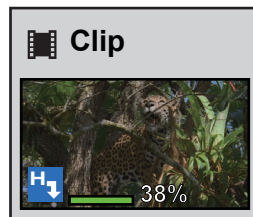


빈 클립 표시

백그라운드 작업 실행 중임을 나타내는 아이콘이 표시되고 진행 상황이 진행률 표시 줄과 백분율로 표시됩니다.

예시 :

빈에 등록된 클립을 프로젝트 폴더로 전송 중



전송 상태 상세 표시

메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Background Job] 대화상자에서, 전송 상태 정보를 확인하고, 백그라운드 작업의 일시 중지 및 삭제 등의 작업이 가능합니다. 예로

1) 소스 브라우저에서 [Show Background Job]를 클릭합니다.



- [Background Job] 대화상자가 표시됩니다.
“[Background Job] Dialog Box” (▶ page 186)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Background Job]을 클릭합니다.

주의

- 실행이 완료되지 않은 백그라운드 작업이 존재하는 상태에서 시퀀스 가져오기 및 콘솔리데이트, 프로젝트 파일 닫기 등의 작업을 수행할 경우 백그라운드 작업에 대한 처리를 묻는 메시지가 표시됩니다.
[Show Unfinished Job Info]를 클릭하면 [Background Job] 대화상자가 표시됩니다. [Quit Unfinished Jobs]을 클릭하면 모든 작업이 삭제됩니다.
- Audio CD/DVD에서 데이터를 전송하는 경우 백그라운드 작업의 실행을 중지하면 중지과 동시에 작업 목록에서 작업이 삭제됩니다.

[백그라운드 작업] 대화상자

[작업 목록]	실행 중/대기 중인 작업이 나열됩니다. 작업 실행을 중지하려면 작업을 선택하고 오른쪽 클릭을 한 다음 [Stop] 또는 [All Stop]을 클릭합니다. 작업을 삭제하려면 작업을 선택하고, 오른쪽 클릭을 하고 [Delete]를 클릭합니다. 작업 실행을 일시 중지하거나 다시 시작하려면 작업을 선택하고, 오른쪽 클릭을 한 다음 [Pause] 또는 [Restart]를 클릭합니다.
[재생 중 백그라운드 작업 처리를 일시 중지]	체크하면, 플레이어 및 타임라인을 재생하는 동안 작업 실행을 일시 중지 합니다.
[일시중지]/[재시작]	작업을 선택하고 클릭하면 모든 작업의 실행을 일시 중지/재시작합니다.
[닫기]	[Background Job] 대화상자를 닫습니다. 대화상자를 닫아도 백그라운드 작업의 실행 상태에 미치는 영향은 없습니다.

소스 브라우저로 파일 바로 가져오기

소스 브라우저와 상호 작용하는 외부 기기의 소스를 PC로 전송하지 않고 바로 빈에 등록하거나 타임라인에 배치하는 방법에 대해서 설명합니다.

각종 장치에서 빈에 소스를 바로 등록하기

각종 장치의 클립을 PC의 하드디스크에 전송하지 않고 바로 빈에 등록합니다.

주의

- CD/DVD의 소스는 바로 참조하거나 로드할 수 없습니다.
- FTP 서버의 XDCAM 소스를 바로 빈에 등록할 수 없습니다.

1) 소스 브라우저에서 클립을 선택하고, [Add to Bin]을 클릭합니다.

- 소스 브라우저에서 각 장치를 참조하려면 “Importing Source Browser File by Copying” 에서 각 장치에서 가져오기 절차를 참조하시기 바랍니다.

“Importing from Digital Camera” (▶ page 178)

“Importing Sources from XDCAM EX Devices” (▶ page 179)

“Importing GF Sources” (▶ page 180)

“Importing Infinity Sources” (▶ page 180)

“Importing P2 Sources” (▶ page 182)

“Importing from XDCAM Devices” (▶ page 182)

“Importing XF Sources” (▶ page 184)



다른 방법

- 가져올 클립을 오른 클릭을 하고, [Add to Bin]을 클릭합니다.
- 가져올 클립을 빈에 끌어놓기를 합니다.



- XDCAM EX Clip Browser에서 XDCAM EX 클립을 직접 빈에 등록할 수 있습니다. XDCAM EX Clip Browser 탐색기 윈도우에서 빈 윈도우에 클립을 끌어놓기를 합니다.

주의

- 장치와의 연결이 해제된 경우 오프라인 클립입니다.
“Restoring Offline Clips” (▶ page 83)

각종 장치에서 타임라인에 소스를 바로 배치하기

각종 장치의 클립을 PC의 하드디스크에 전송하지 않고 바로 타임라인에 배치합니다.



- FTP 서버의 XDCAM 소스를 바로 타임라인에 배치함과 동시에 다운로드 할 수 있습니다.
“Downloading XDCAM Sources and Simultaneously Placing Them on the Timeline” (▶ page 184)

주의

- CD/DVD의 소스는 바로 참조하거나 로드할 수 없습니다.

1) 클립을 배치할 트랙의 채널 맵핑을 설정합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

2) 클립을 놓을 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.

3) 소스 브라우저에서 클립을 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.

- 소스 브라우저에서 각 장치를 참조하려면 “Importing Source Browser File by Copying” 에서 각 장치에서 가져오기 절차를 참조하시기 바랍니다.

“Importing from Digital Camera” (▶ page 178)

“Importing Sources from XDCAM EX Devices” (▶ page 179)

“Importing GF Sources” (▶ page 180)

“Importing Infinity Sources” (▶ page 180)

“Importing P2 Sources” (▶ page 182)

“Importing from XDCAM Devices” (▶ page 182)

“Importing XF Sources” (▶ page 184)



다른 방법

- 가져올 클립을 오른 클릭을 하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 가져올 클립을 타임라인에 끌어놓기를 합니다.

주의

- 장치와의 연결이 해제된 경우 오프라인 클립입니다.
“Restoring Offline Clips” (▶ page 83)

필요한 부분만을 전송하기

Grass Valley HQ와 DV 코덱 AVI 파일 등을 PC의 하드디스크에 가지고 올 때 필요한 부분만 복사할 수 있습니다.

주의

- CD/DVD의 소스의 부분만을 복사하여 가져올 수 없습니다.
- AVCHD 카메라와 디지털 카메라 등의 이동식 미디어, XDCAM EX의 소스를 부분만을 복사하여 가지고 올 수 없습니다.

타임라인에 추가할 때/빈에 등록할 때 - 자동으로 부분 전송

장치의 파일을 플레이어에 표시하고 시작과 끝점을 설정한 후 타임라인이나 빈에 가져올 때, 시작과 끝점 사이의 데이터를 자동으로 하드 디스크에 복사하도록 설정할 수 있습니다.

“Registering Clips on the Player to the Bin” (▶ page 198)

“Registering between In and Out Points to the Bin As a Separate Clip (Subclip)” (▶ page 199)

“Setting In/Out Points and Placing Clips” (▶ page 239)

주의

- 부분 전송을 지원하지 않는 소스의 경우 이 작업으로는 전송되지 않고, 직접 빈/타임라인에 추가해야 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Source] 트리를 클릭하고, [Partial Transfer]를 클릭합니다.

3) [Target Clip]을 선택하고, [Auto Transfer]에서 원하는 항목을 체크합니다.

[대상 클립]	부분 전송되는 소스를 선택합니다. [Only from Removable Media]를 선택하면 장치에 있는 파일을 직접 참조한 클립만을 부분 전송 대상으로 합니다. [From Removable Media and Hard Drive] 를 선택하면 장치의 파일을 직접 참조하는 클립 이외에 하드 디스크의 파일을 참조하고 있는 클립도 부분 전송 대상으로 합니다. [Exclude Project Folder Drive]의 체크를 해제하면 프로젝트 폴더 아래에 있는 클립도 부분 전송 대상으로합니다.
[자동 전송]	[플레이어에서 타임라인에 추가할 때] 체크하면 플레이어에 표시되는 클립을 타임라인에 배치할 때 부분 전송합니다. [플레이어에서 빈에 추가할 때] 체크하면 플레이어에 표시되는 클립을 빈에 추가할 때 부분 전송합니다.
[마진]	추가할 마진을 설정합니다

4) [OK]를 클릭합니다.

5) 장치의 파일을 플레이어에 표시하고, 시작점과 끝점을 설정합니다.

6) 클립을 버튼 조작으로 타임라인/빈에 추가합니다.



- 설정에 따라 자동으로 부분 전송됩니다.
- 부분 전송된 파일은 프로젝트 폴더 아래의 "Transferred" 폴더에 저장됩니다.

Note

- 플레이어에서 끌어놓기로 타임라인 또는 빈에 추가하면 자동으로 부분 전송되지 않습니다.
- BD의 소스를 타임라인 또는 빈에 추가할 경우, 플레이어 상의 시작점과 끝점을 설정하지 않아도 챕터의 In/Out 점으로 자동으로 부분 전송될 수 있습니다.

필요한 부분만을 전송하기

각 장치에 있는 파일을 직접 참조하는 클립이 있는 경우, 사용하는 부분만을 하드디스크에 일괄로 복사할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Partial Transfer] → 항목을 클릭합니다.

- 백그라운드에서 부분 전송이 시작되고 전송된 파일이 프로젝트 폴더 아래에 저장됩니다.
- 전송을 중지하려면 [Background Job] 대화상자에서 작업을 선택하고 오른쪽 클릭을 한 다음, [Stop] 또는 [All Stop]을 클릭합니다.

“[Background Job] Dialog Box” (▶ page 186)



- 부분 전송을 지원하지 않는 소스의 경우, 메시지가 표시되고 소스 전체를 전송할지 여부를 선택할 수 있습니다.
- 부분 전송 후 클립이 오프라인 클립이 된 경우, [Restore and Transfer Clips] 대화상자의 [Restoration Method] 목록에서 [Transfer the Missing Area] 또는 [Undo transfer]를 선택할 수 있습니다.
- EDIUS 5에서 부분 전송된 클립을 사용하는 경우 원본 클립을 취소할 수 있습니다. 부분 전송된 클립을 오른쪽 클릭을 하고, [Replace Partially Downloaded Clip with Original Clip]을 클릭합니다.
장치에 있는 파일을 직접 참조하고 클립 부분을 전송하는 경우, 링크 대상은 파일 전송 후에 장치의 파일로 돌아갑니다.

자동으로 클립 등록하기 [EDIUS 감시 도구]

제공된 "EDIUS Watch Tool"에서 감시 폴더를 지정할 수 있습니다. "EDIUS Watch Tool"을 시작하고, 지정된 폴더에 파일이 추가되면, 다음에 EDIUS를 시작할 때, 자동으로 빈에서 [Watch folder]에 클립이 추가됩니다.

감시 폴더 지정하기

감시 폴더에 파일을 저장하면 빈에 자동으로 등록할 수 있습니다.

1) 빈에서 [Tool]을 클릭합니다.



2) [EDIUS Watch]를 클릭합니다.

- 프로그램이 시작됩니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Tool]을 클릭하고, [EDIUS Watch]를 클릭합니다.

3) [Configure]를 클릭합니다.

- “Watch Settings” (▶ page 190)

4) [Watch Settings] 대화상자에서 [Add]를 클릭합니다.

5) [Watch Settings] 대화상자에서 [Add]를 클릭합니다.

- 지정된 폴더의 폴더를 모니터링하는 경우 [Watch sub folders]를 체크합니다.
- 감시 폴더를 여러 개 지정하려면, 4 ~ 5 단계를 반복합니다.



- 네트워크 편집 시스템에서, 공유하는 모든 단말기에서 [Use file change notifications from network] 하도록 체크를 합니다.
[Watch Settings] 대화상자의 [Network]에서 [Broadcast file change notification] 옵션을 설정하고 있는 단말기는 감시 폴더에 있는 파일에 변경이 있을 경우 다른 터미널로 변경 내용을 알립니다. 변경 내용을 수신한 단말은 [Watch Settings]의 설정 내용에 따라 처리합니다.
[Use file change notifications from network]의 체크를 해제하면 변경 사항 알림 및 수신을 하지 않습니다.
“[Watch Settings] Dialog Box” (▶ page 190)

6) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

7) [OK]를 클릭합니다.

- 화면 오른쪽 하단의 알림 영역에 EDIUS Watch 아이콘이 표시됩니다.
- 일반적으로 노란색 아이콘으로 표시되어 있지만, 감시 폴더의 상태에 따라 다음과 같이 색이 변합니다.
 - 하늘색 : 폴더 감시 중
 - 빨간색 : 감시 폴더에 새 파일을 추가



- “EDIUS Watch Tool”은 감시 폴더에서 작업을 다음과 같이 반영합니다.
 - 파일 추가 : 빈에서 [Watch folder]에 파일을 추가합니다. 같은 이름의 파일이 존재하는 경우는 추가하지 않습니다.
 - 파일 삭제 : 빈에서 [Watch folder]에 있는 같은 이름의 파일을 모두 삭제합니다.
 - 파일 이름 바꾸기 : 빈에 있는 같은 이름의 파일을 모든 새 파일 이름으로 대체합니다.
그러나 빈에 등록하지 않은파일 이름을 변경한 경우 파일을 새로 추가합니다.

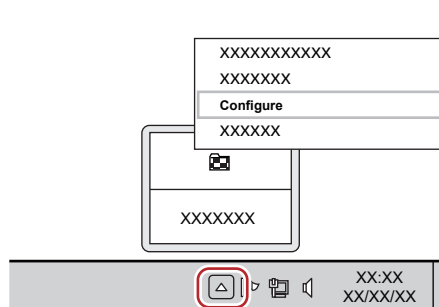
주의

- 감시 폴더에서 폴더를 이동하면, 해당 폴더의 파일은 오프라인 클립으로 처리됩니다.
- 본 프로그램 시작 시에만 폴더를 모니터링합니다. 시작하지 않은 상태에서 파일 추가/삭제는 검출되지 않습니다.
Windows 시작 시 “EDIUS Watch Tool”을 자동으로 시작하도록 설정할 수 있습니다.
“Watch Settings” (▶ page 190)

감시 설정

감시 기능 항목을 설정합니다.

1) 작업 표시줄에 있는 감시 폴더의 아이콘을 오른 클릭을 하고, [Configure]를 클릭합니다.



- [Watch Settings] 대화상자가 표시됩니다.
“[Watch Settings] Dialog Box” (▶ page 190)



- 네트워크 폴더를 감시하는 경우, 사용자 이름과 암호를 해제해야 합니다.

[감시 설정] 대화상자

[감시 폴더]	감시 대상 폴더를 표시합니다. 감시 폴더를 추가/삭제/편집 할 경우 각 버튼을 클릭합니다. 감시 폴더는 최대 10 개까지 설정할 수 있습니다.
[확장자]	감시할 파일의 확장자를 입력합니다. 여러 확장자를 지정하려면 “;”로 구분하여 입력합니다. 와일드 카드 (* 또는?)를 사용할 수 없습니다.

[감시 조건]	폴더를 감시할 조건을 설정합니다. [EDIUS를 실행할 때] EDIUS가 실행되는 동안 감시 폴더에 파일이 추가된 경우 자동으로 빈에 등록됩니다. EDIUS가 실행되지 않을 때 파일이 추가된 경우에는 등록되지 않습니다. [EDIUS가 실행되지 않을 때] EDIUS가 실행되지 않은 상태에서 파일이 추가된 경우에만 자동으로 빈에 등록합니다. EDIUS가 실행되는 동안 파일이 추가된 경우에는 등록되지 않습니다. [항상] 감시 폴더에 파일이 추가된 경우에는 반드시 자동으로 빈에 등록합니다. [감시 만] 본 항목이 활성화되고, 감시 확장자에 MPEG 파일을 지정한 경우, 네트워크 편집 시스템에서 시차 편집을 할 경우에만 사용할 수 있습니다. 항상 감시 폴더를 모니터링하고 파일이 추가된 경우 [Detected Files] 에 추가하지만, 빈에는 등록되지 않습니다. 네트워크 편집 시스템 환경에서 시차 편집을 할 경우 캡처용 단말기에서 이 항목을 선택하시기 바랍니다. “[Detected Files] Dialog Box” (▶ page 192)
[감지된 파일의 결과를 저장하기 위해 임시 파일을 사용]	체크하면, 검색 결과를 임시 파일에 저장하고 시작할 때 이전 상태로 복원할 수 있습니다. 이전의 상태를 반영시키고 싶지 않거나 환경이 크게 바뀐 경우는 체크를 해제하시기 바랍니다.
[시작 시 바로가기 추가]	Windows 시작 시 "EDIUS Watch Tool"도 동시에 시작합니다.
[MPEG 검색 정보]	이 항목을 활성화 시키고, [Extensions]에 MPEG 파일의 확장자 (*. m2t 또는 *. mpg)를 입력하면 사용할 수 있습니다. 클릭하면 [MPEG Seek Information] 대화상자가 표시됩니다. “[MPEG Seek Information] dialog box” (▶ page 191)
[녹화 모드 중에 편집 - 시차 편집]	체크하면 캡처 도중의 파일도 감시 조건에 따라 빈에 등록되어 이미 캡처가 완료 부분을 EDIUS에서 편집할 수 있습니다.
[네트워크]	클릭하면 [Network] 대화상자가 표시됩니다. “[Network] dialog box” (▶ page 191)

■ [MPEG 검색 정보] 대화상자

[백그라운드에서 검색 정보 파일 생성]	체크하면, 감시 폴더에 MPEG 파일이 추가될 때, 자동으로 백그라운드에서 탐색 정보 결과 파일을 만듭니다. 이 파일을 만들어 두면 추가된 MPEG 파일을 EDIUS에서 열 때 탐색이 빨라지게 됩니다. [소스 파일의 이름 변경/삭제 될 때 검색 정보 파일의 이름도 변경/제거] 체크하면, 감시 폴더에 MPEG 파일의 이름을 변경하거나 파일이 삭제된 경우, MPEG 검색 결과 정보 파일도 파일 이름을 변경하거나 파일을 제거합니다. [PTS를 우선하여 사용] 이 항목은 변경할 수 없습니다. EDIUS는 탐색 기준 시간은 PTS (타임 스탬프 정보)를 우선합니다.

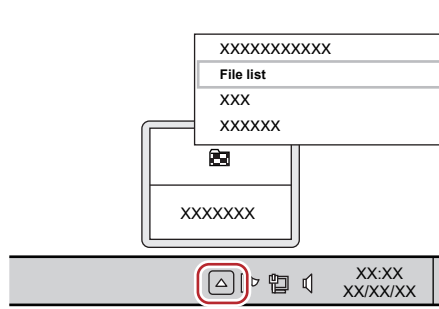
■ [네트워크] 대화상자

[방송 파일 변경 알림]	일부 파일 시스템은 공유 폴더의 변경 (파일 추가, 삭제 또는 파일 이름 변경 등)을 실행해도 다른 단말기에 변경 내용이 반영되지 않을 수 있습니다. 공유 폴더를 감시 폴더로 지정하는 경우, 체크를 넣으면 폴더를 변경했을 때 EDIUS Watch Tool이 네트워크상의 다른 기기에서 작동하는 EDIUS Watch Tool에 대해서도 변경 사항을 반영 합니다. 직접 파일을 공유 폴더로 내보낼 캡처용 단말기에만 설정합니다. [방송 주소] 변경 내용 알림에 사용할 방송 주소를 설정합니다. 전체 주소 (255.255.255.255)보다, 서브넷 방송 주소를 설정하는 것이 좋습니다. 서브넷 방송 주소는 예를 들어, "192.168.0.x"의 주소에 대해서는 "192.168.0.255", "10.0.x.x"의 주소에 대해서는 "10.0.x.x"와 같이 설정합니다. 공유하는 모든 단말기에서 동일한 주소를 설정해야 합니다.

빈에 등록 금지

검색한 파일은 다음 EDIUS를 시작한 시점에서 자동으로 빈에 등록됩니다. 파일을 빈에 등록하지 않으려면, EDIUS를 시작하기 전에 목록에서 제거해야 합니다.

1) 작업 표시줄의 감시 폴더의 아이콘을 오른 클릭을 하고, [File List]를 클릭합니다.



- [Detected Files] 대화상자가 표시됩니다.
“[Detected Files] Dialog Box” (▶ page 192)

2) 목록에서 빈으로 등록하지 않는 파일을 선택하고 오른 클릭을 하고, [Delete from List]를 선택합니다.

- 파일이 목록에서 제거됩니다.

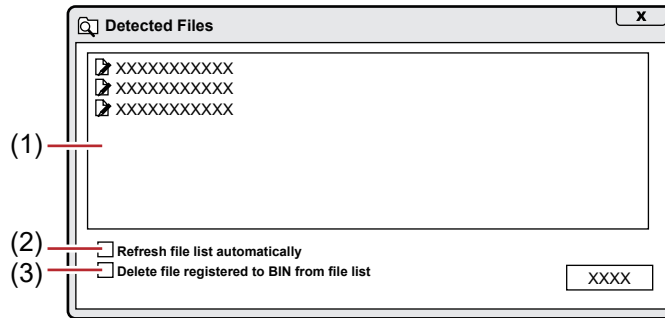


- 작업 표시줄의 아이콘에 마우스 커서를 이동시키면 빈에 등록되지 않은 파일 수가 표시됩니다. 이미 빈에 등록된 파일은 표시된 파일의 수에 포함되지 않습니다.

⚠ 주의

- 목록에서 파일 이름을 삭제하더라도, 감시 폴더에 있는 파일은 삭제되지 않습니다.

[탐지된 파일] 대화상자



(1)	[목록]	목록에는 검색된 파일이나 빈에 등록된 파일 등이 표시됩니다. 각 파일의 상태를 다음의 아이콘으로 보여줍니다: : 미등록 파일 : 파일 이름의 변경이 감지된 파일 : 삭제가 검출된 파일 : 빈에 등록된 파일 : 현재는 존재하지 않는 파일
(2)	[자동으로 파일 목록 새로고침]	새로운 파일이 추가될 때 목록을 자동으로 업데이트합니다.
(3)	[파일 목록에서 빈에 등록된 파일을 삭제]	체크하면, 빈에 등록된 파일이 목록에서 제거됩니다. 이 변경은 재시작 후에 적용됩니다.

소스 재생하기

소스 재생하고 확인하기

플레이어 동작 버튼으로 재생하기

플레이어의 조작 버튼을 사용하여 소스의 재생이나 프레임 단위로 이동할 수 있습니다.

“Playing Back with Recorder Operation Buttons” (▶ page 293)

“Operation Button Settings” (▶ page 148)

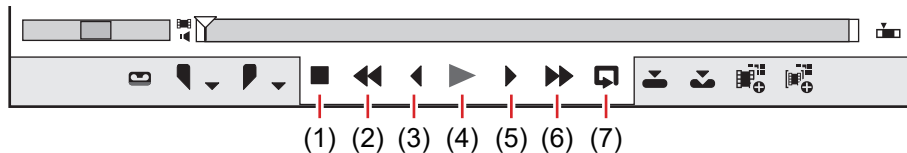
1) 플레이어 상의 [Play]를 클릭합니다.

- 플레이어에서 재생이 시작됩니다.

2) 플레이어 상의 [Stop]을 클릭합니다.

- 재생이 중지됩니다.

플레이어 동작 버튼



(1)	[정지]	재생이 중지됩니다. [K], [Shift] + [↓]
(2)	[되감기]	되감기 합니다. 클릭할 때마다 역방향으로 4 배속, 12 배속을 전환하여 재생합니다. [J]*1
(3)	[이전 프레임]	클릭할 때마다 뒤로 1 프레임씩 되감기를 합니다. 클릭한 채로 유지하면 반대 방향으로 등속 재생을 합니다. 데크 작업의 경우 되감기를 합니다. [←]
(4)	[재생]	정방향으로 재생합니다. 재생 중에 클릭하면 일시 중지합니다. 다시 클릭하면 재생합니다. [Enter], [Space]
(5)	[다음 프레임]	클릭할 때마다 순방향으로 한 프레임 씩 앞으로 이동합니다. 클릭한 채로 유지하면 순방향으로 등속 재생합니다. 데크 작업의 경우 한 프레임씩 정방향으로 이동합니다. [→]
(6)	[빠르게 감기]	빨리 감기를 합니다. 클릭할 때마다 4 배속, 12 배속을 전환하여 재생합니다. [L]*2
(7)	[반복재생]*3	In-Out 지점 사이를 반복 재생합니다. In 점을 설정하지 않은 경우 처음부터 또는 Out 점을 설정하지 않은 경우는 끝까지 반복합니다. 오디오 시작점과 끝점을 설정한 경우 비디오의 시작점과 끝점을 맞춘 맨앞에서 부터 마지막 끝까지 재생합니다. [Ctrl] + [Space]

*1 키보드 [J]를 누를 때마다 2 ~ 32 배속의 6 단계로 전환되고 되감습니다. [L]을 누르면 감속합니다. 정지 중에 누르면 반대 방향으로 등속 재생합니다.

*키보드의 [L]을 누를 때마다 2 ~ 32 배속의 6 단계로 전환하여 빨리 감기합니다. [J]를 누르면 감속합니다. 정지 중에 누르면 정방향으로 등속 재생합니다

*외부 소스는 반복 재생을 할 수 없습니다. [Loop]는 [Pause]로 바뀝니다.

주의

- 데크 작업의 경우, 데크는 빨리 감기, 되감기 등의 조작이 제한됩니다. 또한 [Loop]는 일시 정지로 작동합니다.

셔틀/슬라이더로 재생하기

플레이어상의 셔틀이나 슬라이더를 드래그하여 재생할 수 있습니다.

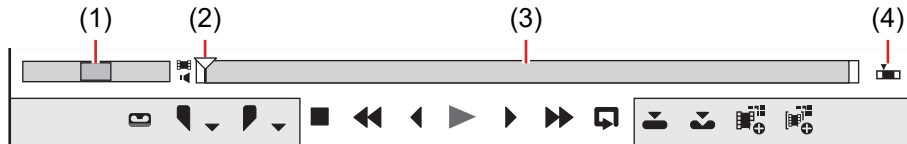
주의

- 캡처되지 않는 소스는 슬라이더로 재생 조작을 할 수 없습니다.

1) 셔틀/슬라이더를 드래그합니다.

- 플레이어상의 슬라이더 위치에 프레임이 표시됩니다.

셔틀/슬라이더



(1)	셔틀	셔틀을 오른쪽으로 드래그하면 순방향으로 왼쪽으로 드래그하면 역방향으로 재생합니다. 드래그를 해제하면 셔틀이 중앙으로 돌아오고 일시 중지합니다. 재생 속도는 정방향, 역방향 모두 1/20 ~ 16 배속의 21 단계입니다.
(2)	슬라이더	포지션 바의 아무 곳이나 클릭하면 슬라이더가 이동하여 해당 프레임을 표시합니다. 슬라이더를 드래그 할 수 있습니다.
(3)	포지션 바	플레이어에서 표시하고 있는 소스의 타임라인을 보여줍니다.
(4)	범위 표시 전환	플레이어 상의 표시 범위를 시작과 끝 점 사이에만 또는 소스 전체로 전환합니다.

다른 방법

- 셔틀 (빨리 감기) : [Ctrl] + [L]**
키보드의 [Ctrl] + [L]를 누를 때마다 1/16 ~ 32 배속의 12 단계로 전환하고 빨리 감기를 합니다. 키보드의 [Ctrl] + [J]를 누르면 감속합니다..
- 셔틀 (되감기) : [Ctrl] + [J]**
키보드의 [Ctrl] + [J]를 누를 때마다 1/16 ~ 32 배속의 12 단계로 전환하고 되감기를 합니다. 키보드의 [Ctrl] + [L]을 누르면 감속합니다

마우스로 재생하기 (마우스 동작)

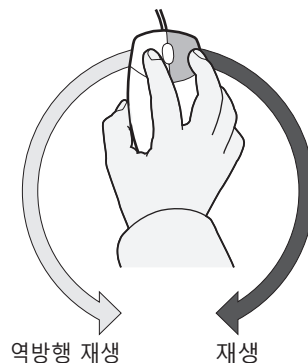
플레이어 상에서 마우스를 움직여 재생할 수 있습니다.

주의

- 데크 모드에서 표시된 소스는 마우스로 재생 조작을 할 수 없습니다.

1) 플레이어 상에 마우스 커서를 놓고 마우스 오른쪽을 클릭한 채로 원을 그리듯이 마우스를 움직입니다.

- 시계 방향으로 원을 그리하면 정방향으로 재생을, 시계 반대 방향으로 원을 그리하면 역방향으로 재생합니다. 재생 속도는 마우스 조작에 비례하여 변화합니다.



다른 방법

- 플레이어 상에 마우스 커서를 놓고 마우스 휠을 회전시킵니다.

플레이어에 클립 표시하기

빈에 등록된 클립 또는 소스 브라우저에서 표시된 클립을 플레이어에 표시합니다.

주의

- 소스 브라우저에서 표시된 클립의 경우 외부 기기와 클립의 상태에 따라 클립이 플레이어에 표시되지 않을 수 있습니다.

1) 클립보기에서 클립을 선택하고, 빈 또는 소스 브라우저에서 [Show in Player]를 클릭합니다.

예시 :

빈



예시 :

소스 브라우저



2) 플레이어 상의 [Play]를 클릭합니다.



- “Playback with Player Operation Buttons” (▶ page 193)

다른 방법

- 클립을 드래그하고, 플레이어 화면에 드롭합니다.
- 클립을 오른 클릭을 하고 [Show in Player]를 클릭합니다.
- 클립을 더블 클릭합니다.
- 클립을 선택하고, [Enter]를 누릅니다.

소스의 시작 점과 끝 점 설정

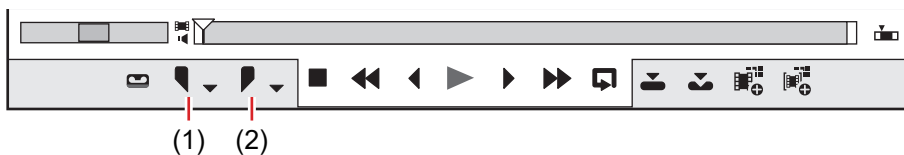
소스의 시작 점과 끝 점을 설정하는 방법에 대해서 설명합니다.

주의

- 캡처를 하지 않은 소스는 시작 점과 끝 점 설정/삭제 이외에는 다른 조작을 할 수 없습니다

시작과 끝 점 설정하기

소스의 In (시작) 점, Out (종료) 점을 지정합니다. 미리 In(시작) 점, Out(끝) 점을 지정하여 두면, 그 부분만 캡처하거나 타임라인에 배치할 수 있습니다.



(1)	시작 점 설정
(2)	끝 점 설정

1) 소스를 재생하고, 시작 점으로 설정할 프레임에서 플레이어 상의 [Set In Point]를 클릭합니다.

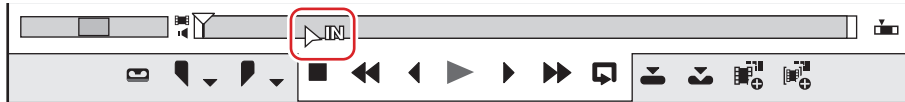
2) 소스를 계속 재생하고, 끝점으로 설정할 프레임에서 플레이어 상의 [Set Out point]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Set In Point] 또는 [Set Out Point]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 슬라이더에서 오른 클릭을 하고, [Set In Point] 또는 [Set Out Point]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 [In] 또는 [Out]의 타임코드를 클릭하고, 원하는 수치를 입력합니다.
- 클립 마커의 위치에 시작점 및 끝점을 설정하려면, 플레이어 상의 슬라이더에 클립 마커를 오른 클릭을 한 다음, [Set In Point] 또는 [Set Out Point]를 클릭합니다.
- 시작 점 설정: [I]
- 끝 점 설정: [O]



- 빈에 등록되어 있는 클립과 소스 브라우저에서 플레이어에 표시하는 클립의 경우 In 슬라이더, Out 슬라이더를 드래그하여 시작 점, 끝 점의 위치를 변경할 수 있습니다.



- 끝점을 시작점 이전에 설정한 경우, 시작/끝 점 사이의 포지션 줄이 빨간색으로 변하고 플레이어의 타임코드의 일부가 빨간색으로 표시됩니다.
- 설정한 시작 점 또는 끝 점을 기준으로 지속 시간을 변경할 수 있습니다. 플레이어 상에 [Dur]의 타임코드를 클릭하고 수치를 입력합니다.
- 빈에 등록되어 있는 클립의 시작 점 또는 끝 점을 추가, 변경 또는 삭제하면 자동으로 빈 클립에 반영됩니다. 편집하기 전에 정보를 보관하려면, 사전에 다른 클립으로 빈에 해당 클립을 등록합니다.

“Registering between In and Out Points to the Bin As a Separate Clip (Subclip)” (▶ page 199)

비디오/오디오 시작/끝 점 설정

오디오와 비디오 클립의 비디오 부분이나 오디오 부분의 시작 점, 끝 점을 별도로 설정할 수 있습니다.

주의

- 캡처를 하지 않은 소스의 비디오 및 오디오는 별도로 시작 점과 끝 점을 설정할 수 없습니다.

1) 타임코드 상의 비디오/오디오 표시를 클릭합니다.



f 비디오/오디오 마크의 표시는 클릭할 때마다 ON/OFF가 전환됩니다. 시작 점과 끝 점을 설정하고 싶은 부분의 마크를 표시합니다.

예시 :

비디오의 시작점 , 끝 점을 설정하는 경우



- 플레이어의 [Set In Point] ([Set Out Point])가 [Set Video In] ([Set Audio In Point]) 또는 Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point])으로 바뀝니다.
 - [Set Video In] ([Set Audio In Point]): 비디오(오디오)의 시작 점 설정
 - [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point]): 비디오 (오디오)의 끝 점 설정

- 2) 클립을 재생하고, 시작 점으로 설정할 프레임에서 플레이어 상의 [Set Video In] ([Set Audio In Point])를 클릭합니다.



- 포지션 바가 상하 2 단으로 분할됩니다. 상단은 비디오 부분, 하단은 오디오 부분을 보여줍니다.

- 3) 계속 재생하고, 끝 점으로 설정할 프레임에서 플레이어 상의 [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point])를 클릭합니다.

다른 방법

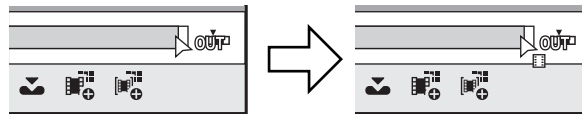
- 시작 점으로 설정할 프레임에서 플레이어 상의 [Set In Point] ([Set Out Point]) 목록 버튼을 클릭한 다음, [Set Video In] ([Set Audio In Point])를 클릭합니다. 끝점으로 설정할 프레임에서 [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point])를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Set Audio In Point] 또는 [Set Audio Out Point]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 슬라이더에서 오른쪽 클릭을 하고, [Set Video In] ([Set Audio In Point]) 또는 [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point])를 클릭합니다.
- 오디오의 시작/끝 점을 설정하는 단축키: [U]/[P]
- 클립 마커의 위치에 시작 점 및 끝 점을 설정하려면, 플레이어 상의 슬라이더에 클립 마커를 오른쪽 클릭을 한 다음, [Set Video In] ([Set Audio In Point]) 또는 [Set Video Out Point] ([Set Audio Out Point])를 클릭합니다.



- 비디오 (오디오) 부분의 In 슬라이더, Out 슬라이더를 드래그하여 비디오 (오디오)의 In 점, Out 점을 조정할 수 있습니다. 비디오 부분의 슬라이더를 드래그하면 다음과 같이 표시됩니다.



- 포지션 바의 왼쪽 또는 오른쪽 가장자리에 마우스 커서를 올려 놓으면 마우스 커서 모양이 바뀝니다. 그 위치에서 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 채 클릭하면 포지션 바가 상하 2 단으로 분할됩니다. 비디오 부분의 슬라이더를 드래그하면 다음과 같이 표시됩니다.



- 비디오 부분 또는 오디오 부분만의 시작 점, 끝 점을 설정한 경우, 비디오 (오디오) 부분만 트랙에 배치할 수 있습니다. 비디오와 오디오에 시작 점, 끝 점을 각각 설정했을 경우, 두 클립을 하나의 클립으로 타임라인에 배치할 수 있습니다.
- 빈에 등록되어 있는 클립의 시작 점 또는 끝 점을 추가, 변경 또는 삭제하면 자동으로 빈 클립에 반영됩니다. 편집하기 전에 정보를 보관하려면, 사전에 다른 클립으로 빈에 해당 클립을 등록합니다.

“Registering between In and Out Points to the Bin As a Separate Clip (Subclip)” (▶ page 199)

주의

- 비디오 (오디오) 부분에 시작 점과 끝 점을 설정하면, 오디오 (비디오) 부분의 정보가 인식되지 않습니다.

시작과 끝 점 구간 재생 (반복 재생)

클립의 시작 점과 끝 점 사이를 반복 재생합니다. 재생은 슬라이더의 현재 위치로부터 시작됩니다.

“Playing Back with Shuttle/Slider” (▶ page 194)

주의

- 데크 모드에서 표시된 소스는 반복 재생을 할 수 없습니다.

- 1) 플레이어 상의 [Loop]를 클릭합니다.



- 재생은 슬라이더의 현재 위치로부터 시작됩니다.

다른 방법

- 시작과 끝 점 구간 반복 재생 단축키: [Ctrl] + [Space]

시작과 끝 점으로 이동

포지션 바의 슬라이더를 In (Out) 점으로 이동합니다.

“Playing Back with Shuttle/Slider” (▶ page 194)

1) 플레이어 상의 [Set In Point] ([Set Out Point]) 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Go to In Point] ([Go to Out Point])를 클릭합니다.

- 비디오, 오디오 In (Out) 지점으로 이동하려면, [Go to Video In Point] ([Go to Video Out Point]) 또는 [Go to Audio In Point] ([Go to Audio Out Point])를 클릭합니다.

다른 방법

- 키보드의 Shift 키를 누른 상태에서 [Set In Point] ([Set Out Point])를 클릭합니다. [Go to Audio In Point] ([Set Video Out Point]) 또는 [Set Audio In Point] ([Set Audio Out Point])의 경우에도 마찬가지입니다.
- 플레이어 슬라이더를 오른 클릭을 하고, [Go to In Point] ([Go to Out Point])를 클릭합니다. 비디오, 오디오 In (Out) 지점으로 이동하려면 [Go to Video In Point] ([Go to Video Out Point]) 또는 [Go to Audio In Point] ([Go to Audio Out Point])를 클릭합니다.
- 오디오 시작 점으로 이동: [Q]/[Shift] + [I]
- 오디오 끝 점으로 이동: [W]/[Shift] + [O]
- 오디오 부분의 시작 점으로 이동: [Shift] + [U]
- 오디오 부분의 끝 점으로 이동: [Shift] + [P]

시작과 끝 점 삭제하기

In (Out) 점을 삭제합니다.

1) 플레이어 상의 [Set In Point] ([Set Out Point]) 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Clear In Point] ([Clear Out Point])를 클릭합니다.

다른 방법

- 파일 모드에서 표시된 캡처 소스의 경우, 슬라이더를 In (Out) 지점으로 이동하고, 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 [Set In Point] ([Set Out Point])를 클릭합니다. [Set Video In] ([Set Video Out Point]) 또는 [Set Audio In Point] ([Set Audio Out Point])의 경우에도 마찬가지입니다.
- 플레이어 상의 슬라이더를 오른 클릭을 하고, Clear In Point] ([Clear Out Point])를 클릭합니다. 비디오, 오디오 In (Out) 점을 제거하려면, Clear Video In Point] ([Clear Video Out Point]) 또는 [Clear Audio In Point] ([Clear Audio Out Point])를 클릭합니다.
- 시작 점 삭제: [Alt] + [I]
- 끝 점 삭제: [Alt] + [O]

플레이어에 표시된 클립을 빈에 등록하기

플레이어 상의 클립을 빈에 등록하기

플레이어 상에 표시한 클립을 빈에 등록합니다.

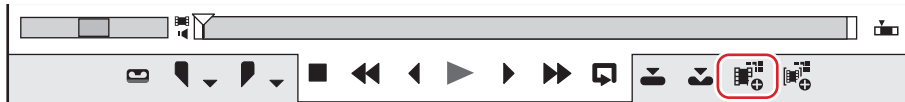
주의

- 데스크 모드에서 플레이어 상에 표시하고 있는 소스를 직접 빈에 등록할 수 없습니다.
 - 소스 브라우저에서 플레이어에 표시한 클립을 빈에 등록할 때 등록된 클립은 장치의 소스를 직접 참조합니다. 빈에 등록과 동시에 PC에 자료를 전송하는 경우 소스 브라우저에서 빈으로 등록 및 전송을 하거나 부분 전송을 해야 합니다.
- “Importing Source Browser File by Copying” (▶ page 177)
 “Automatic Partial Transfer at Addition to the Timeline/Registration to the Bin” (▶ page 188)

1) 플레이어 상에 클립을 표시합니다.

- “Displaying Clips on the Player” (▶ page 195)
- 필요할 경우, 시작 점과 끝 점을 설정합니다.

2) 플레이어 상에 [Add Clip on Player to Bin]을 클릭합니다.



다른 방법

- 플레이어 상의 클립을 빈에 오른쪽 버튼으로 끌어놓기를 하고, [Add clip(s)]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 클립을 빈에 추가하는 단축키: [Shift] + [Ctrl] + [B]

시작과 끝 점을 별도의 클립으로 빈에 등록하기 (서브클립)

클립에 설정한 시작 점, 끝 점의 범위를 서브클립으로 복사하여 빈에 등록할 수 있습니다.
 서브클립은 원본 클립 (마스터 클립)과 같은 소스를 참조합니다.

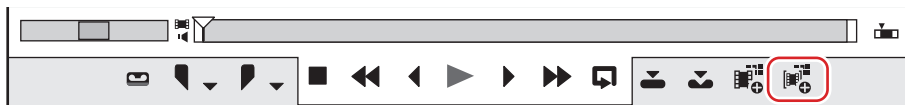
주의

- 데스크 모드에서 표시된 소스로부터 서브클립을 만들 수 없습니다.
- 오디오와 비디오 클립의 비디오 부분이나 오디오 부분의 시작 점, 끝 점을 별도로 설정한 클립에서는 서브클립을 만들 수 없습니다.

1) 플레이어 상의 클립을 표시하고, 시작 점과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points” (▶ page 195)

2) 플레이어 상의 [Add Subclip to Bin]을 클릭합니다.



- "원래 클립 이름-sub 4자리 연번" 의 이름으로 서브클립이 만들어지고, 빈에 등록됩니다.

다른 방법

- 플레이어 상의 클립을 빈에 오른쪽 버튼으로 끌어놓기를 하고, [Add subclip(s)]를 클릭합니다.



- 소스 브라우저에서 클립을 빈에 등록하지 않고 직접 플레이어에 표시하여 서브클립을 만든 경우, 마스터 클립도 빈에 등록됩니다.
 - 서브클립을 만들 때 마진 추가 설정은 [User Settings]의 [Source] → [Automatic Correction]에서 변경할 수 있습니다
- “[Automatic Correction]” (▶ page 115)
- 서브클립을 해제하고 마스터 클립을 복원하려면, 빈에 등록된 서브클립을 오른 클릭한 다음, [Change to Master Clip]을 클릭합니다.

6 장

소스 관리하기

이 장에서는 빈에서 가져온 소스를 관리하는 동작에 대해서 설명합니다.

저장소(빈)

클립은 빈에 등록하여 관리합니다.

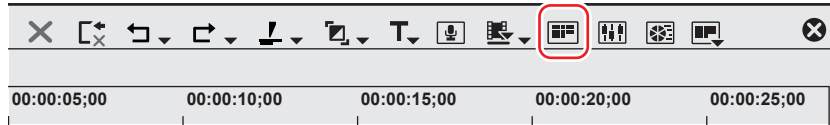
빈 윈도우 표시 방법이나 등록할 클립 유형에 대해 설명합니다.

빈 윈도우 표시/숨김

빈 윈도우의 표시/숨김 설정을 전환합니다.

1) 타임라인 상의 [Toggle Bin Window Display]를 클릭합니다.

- [Toggle Bin Window Display]를 클릭할 때마다 표시/숨김 설정으로 전환합니다.



다른 방법

- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Bin]을 클릭합니다.
- 빈 윈도우 표시/숨김 단축키: [B]



- 빈 윈도우 표시/숨김으로 전환하면 빈 윈도우와 결합되어 있는 소스 브라우저 윈도우 및 팔레트 탭도 함께 표시/숨김 설정으로 전환합니다. 별도로 표시 /숨김 설정으로 전환하려면 윈도우나 팔레트의 결합을 해제하시기 바랍니다.

“Combining Bin Window/Source Browser Window with a Palette” (▶ page 146)

등록 가능한 클립 형식

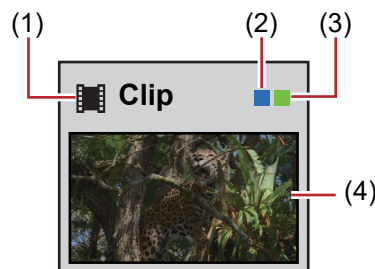
다음은 빈에 등록할 수 있는 클립을 표시합니다.

클립

다음은 빈에 등록할 수 있는 클립 형식입니다.

- 비디오 클립
- 비디오 서브클립
- 스틸 이미지 클립
- 오디오 클립
- 오디오 서브클립
- 컬러바 클립
- 컬러 매트 클립
- 타이틀 클립 (타이틀 제작 소프트웨어에서 만든 클립)
- 타임라인 시퀀스 클립
- 시퀀스 클립

클립 표시



6 장 소스 관리하기 - 저장소(빈)

(1)	클립 형식	 : 비디오 클립  : 비디오 서브클립  : 스틸 이미지 클립  : 오디오 클립  : 오디오 서브클립  : 칼라바 클립, 칼라 매트 클립  : 타이틀 클립  : 타임라인 시퀀스 클립  : 시퀀스 클립
(2)	프로젝트 폴더내에 있을 경우 표시	클립이 참조하는 소스 파일이 프로젝트 폴더에 있는 경우에 표시됩니다.
(3)	타임라인 상에 클립이 놓인 경우의 표시	클립이 타임라인에 배치되어 있는 경우에 표시됩니다.
(4)	포스터 프레임/썸네일 표시	클립이나 썸네일의 대표 이미지를 표시합니다.



- 클립 보기를 클립으로 표시할 때 나타나는 포스터 프레임은, 마우스 조작으로 쉽게 변경할 수 있습니다. 썸네일에 마우스 휠을 누른 채로 마우스를 좌우로 이동합니다. 마우스 휠을 놓으면 설정 변경이 완료 됩니다.
- 이미 생성된 타이틀 파일이 있는 경우, 빈에서 [Add Clip]을 클릭하여 [Open] 대화상자를 표시하고 파일을 엽니다. 타이틀 파일이 포함되어 있지 않은 경우는 [Add Title]를 클릭하고 타이틀 제작 소프트웨어를 시작하고 타이틀 파일을 만듭니다.
- 다음의 작업으로 클립 이름을 변경할 수 있습니다.
 - 클립을 선택하고, 클립 이름을 클릭합니다.
 - 클립을 오른 클릭한 다음, [Rename Clip]을 클릭합니다.
 - 빈 윈도우에서 클립을 선택한 후 이름 변경: [F2]

클립 설정

여러 비디오 클립을 하나의 클립으로 결합하기

여러 비디오 클립을 하나의 시퀀스 클립에 결합하고, 해제하는 방법에 대해서 설명합니다.

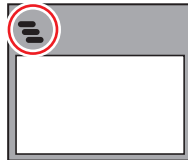
여러 클립 결합하기 (시퀀스로 설정)

여러 비디오 클립을 하나의 시퀀스 클립으로 결합합니다.



1) 빈에서 여러 클립을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Set as Sequence]를 클릭합니다.

- 시퀀스 클립으로 빈에 등록됩니다.
- 시퀀스화된 클립은 결합된 첫 클립의 이름이 클립 이름입니다.



- “Registering Consecutive Still Images” (▶ page 173)



- 클립은 빈의 순서에 따라 결합됩니다.
- 원본 클립이 있는 영상 부분의 시작 점, 끝 점 설정을 유지하면서 결합됩니다.

주의

- 시퀀스로 설정하는 조건은 다음과 같습니다.
 - 모든 클립의 클립 유형, 이미지 크기, 화면 비율이 일치해야 합니다.
 - 비디오의 경우 모든 클립의 필드 순서, 프레임 레이트가 일치해야 합니다.
 - 오디오의 경우 모든 클립의 샘플링 레이트, 양자화 비트 수, 채널 수가 일치해야 합니다.

시퀀스 설정 취소하기

시퀀스 클립의 결합을 해제합니다..



1) 빈에서 시퀀스 클립을 오른 클릭한 다음, [Cancel Sequence]를 클릭합니다.

- 시퀀스 해제 후에는, 결합되기 전의 클립 이름으로 돌아갑니다.



- 결합되기 전의 클립에 있던 시작 점과 끝 점의 설정을 복원합니다.

컬러 바/컬러 매트/타이틀 클립 만들기

컬러 바 클립, 컬러 매트 클립, 타이틀 클립을 만드는 방법에 대해서 설명합니다.

컬러 바 클립

컬러 바 클립을 만듭니다.

1) 빈에서 [New Clip]을 클릭합니다.



2) [Color Bars]를 클릭합니다.

- [Color Bars] 대화상자가 표시됩니다.

3) 컬러 바를 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

다른 방법

- 클립 보기의 빈 영역을 오른 클릭하고, [New Clip] → [Color Bars]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Create Clip] → [Color Bars]를 클릭합니다. 컬러 바 클립이 빈에 등록됩니다.



- 다음 작업에서 [Color Bars] 대화상자에서 설정을 변경할 수 있습니다.
 - 빈에서 컬러 바를 오른 클릭한 다음, [Edit]를 클릭합니다.
 - 빈에서 컬러 바 클립을 더블 클릭합니다.
- 빈에 등록하지 않고 컬러 바 클립을 타임라인에 배치할 수 있습니다.
 “Placing Special Clips on the Timeline” (▶ page 242)

컬러 매트 클립

컬러 매트 클립을 만듭니다.

1) 빈에서 [New Clip]을 클릭합니다.

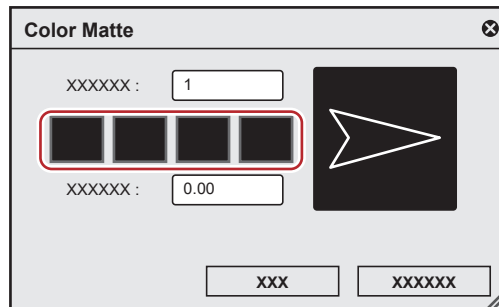


2) [Color Matte]를 클릭합니다.

- [Color Matte] 대화상자가 표시됩니다.

3) 컬러 팔레트를 클릭합니다.

- 왼쪽부터 컬러 팔레트 설정을 합니다.



- [Color Select] 대화상자가 표시됩니다.
 “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205)

4) 색상을 설정합니다.

5) [OK]를 클릭합니다.

- [Color Matte] 대화상자로 돌아갑니다. 그라데이션을 설정하려면 [Color Matte] 대화상자에서 색상 수에 2 이상의 숫자를 입력하고 3-5 단계를 반복합니다.

6) 그라데이션의 방향을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- 수치 (단위 :도) 입력, 마우스 휠 지정, 마우스 드래그 지정 등의 방법으로 설정할 수 있습니다.

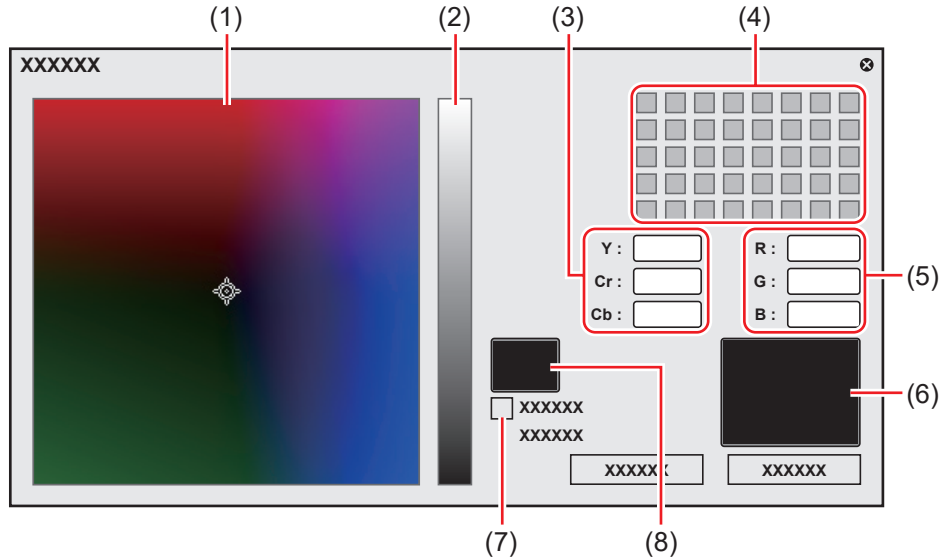
다른 방법

- 클립 보기의 빈 영역을 클릭하고, [New Clip] → [Color Matte]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Create Clip] → [Color Matte]를 클릭합니다. 컬러 매트 클립이 빈에 등록됩니다.



- 다음 작업에서 [Color Matte] 대화상자의 설정을 변경할 수 있습니다.
 - 빈에서 컬러 매트 클립을 오른 클릭하고 [Edit]를 클릭합니다.
 - 빈에서 컬러 매트 클립을 더블 클릭 합니다.
- 빈에 등록하지 않고 컬러 매트 클립을 타임라인에 배치할 수 있습니다.
 “Placing Special Clips on the Timeline” (▶ page 242)

[색상 선택] 대화상자



(1)	색상 스펙트럼	커서를 드래그하여 색차 (Cr, Cb)를 설정합니다.
(2)	휘도 슬라이더	슬라이더를 드래그하여 휘도 (Y)를 설정합니다.
(3)	YCrCb 값 입력필드	밝기와 색상 차이의 수치를 입력하여 색상을 설정합니다.
(4)	컬러 팔레트	표준 색상표에서 색을 선택합니다.
(5)	RGB 값 입력필드	빨강 (R), 녹색 (G), 파랑 (B)의 값을 입력하여 색상을 설정합니다.
(6)	색상 선택기	플레이어/레코더의 표시 화면에서 색상을 선택합니다. [ColorPicker]를 클릭하고 현재 플레이어/레코더에 표시된 영상에서 원하는 색상을 클릭합니다.
(7)	IRE 경고 영역 표시	체크하면 색상 스펙트럼과 밝기 슬라이더를 0 ~ 100 IRE의 범위로 제한하여 표시합니다. 확인란 아래에 선택하고 있는 색 IRE 값이 표시됩니다.
(8)	프리뷰 상자	프리셋 칼라를 표시합니다.

타이틀 클립

타이틀 클립을 생성합니다.



- 기존 타이틀러는 [User Settings]의 [Application] → [Other]에서 변경할 수 있습니다.
 “[Other]” (▶ page 110)

1) 빈에서 [Add Title]을 클릭합니다.



- 퀵 타이틀러가 시작됩니다.

2) 타이틀 클립을 생성합니다.

- “Quick Titler” (▶ page 367)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Create Clip] → [QuickTitler]를 클릭합니다.
- 클립 보기에서 빈 영역을 오른 클릭한 다음, [Add Title]을 클릭합니다.
- 클립 보기에서 빈 영역을 오른 클릭한 다음, [New Clip] → [QuickTitler]를 클릭합니다.
- 타이틀 클립 생성 단축키: [Ctrl] + [T]

입체 영상 클립 만들기

입체 클립으로 설정하는 쌍으로 사용되는 파일을 선택하기

빈에 L측(좌안)의 클립 또는 R측(우안)의 클립 중 하나가 있다면, 대응되는 파일을 선택하고 입체화하여 하나의 입체영상 클립을 만듭니다.

1) 빈에서 입체 영상으로 설정할 클립을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Set as Stereoscopic]을 클릭합니다.

- [Stereoscopic Setting] 대화상자가 표시됩니다.
- 1 단계에서 선택한 클립과 동일한 폴더에 확장자가 같고, 입체영상 설정이 가능한 파일이 자동으로 검색됩니다. 검색 결과 목록의 [Select pair files]에 표시됩니다.



- 프로젝트 폴더에 전송된 클립을 선택하면 전송 전에 저장되어 있는 폴더를 찾습니다.

2) [Select pair files] 목록에서 파일을 선택합니다.

- [Similarity] 와 같은 정보를 참고하여 대응되는 파일을 선택합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[쌍 파일 선택]	검색된 파일의 정보가 표시됩니다. 대응되는 파일이 존재하지 않으면, [Browse folder]를 클릭하여 검색할 폴더를 변경할 수 있습니다. [Sync]에서 클릭하면 L 측과 R 측 클립의 동기화 위치를 선택할 수 있습니다. [Preview] 표시에도 반영됩니다. 항목 이름을 클릭할 때마다 오름차순, 내림차순으로 전환됩니다.
[프리뷰]	왼쪽에 L 측 클립, 오른쪽에 R 측의 클립이 표시됩니다. 슬라이더를 이동하거나 [Cur]에서 타임코드를 입력하여 영상을 확인할 수 있습니다. [Monitor preview]를 클릭하면 프리뷰 윈도우에서 현재 위치의 입체 영상을 볼 수 있습니다. 을 클릭하면 L 측과 R 측의 영상이 바뀝니다.

4) [OK]를 클릭합니다.



- 입체영상 설정 후에 L 측과 R 측의 클립을 가진 클립 마커는 통합됩니다.
- L 측과 R 측의 클립으로 동기화 한 후에, L 측과 R 측 클립 모두 프레임이 존재하는 부분이 클립의 길이가 됩니다.
- 캡처 마진은 L 측과 R 측의 클립으로 동기화 한 후, L 측과 R 측이 가지는 캡처 마진 중 긴 것으로 설정됩니다.
- 클립의 길이와 L 측 클립의 캡처 마진 이외의 다른 클립 정보는 그대로 유지됩니다.
- 입체영상으로 설정된 후에 L 측과 R 측 클립의 시작 점과 끝 점의 정보는 삭제됩니다.

빈에서 별도의 L/R 클립을 입체 영상으로 설정

L 측(좌안)과 R측 (우안) 클립 모두가 빈에 있을 경우, 하나의 입체 영상 클립으로 설정할 수 있습니다.

1) 빈에서 입체영상으로 설정한 L 측의 클립과 R 측의 클립(또는 클립들)을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Set as Stereoscopic]를 클릭합니다.

- [Stereoscopic setting] 대화상자가 표시됩니다.

2) 각 항목을 설정합니다.

[입체 영상 클립]	입체화되는 클립의 정보가 표시됩니다. [Clip Name]에 입체영상으로 생성된 클립 이름이 표시됩니다. 입체화 되는 클립의 정보가 표시됩니다. [Clip Name]에 입체영상으로 생성된 클립 이름이 표시됩니다. [Sync]에서 를 클릭하여 L 측과 R 측 클립의 동기화 위치를 선택합니다. [Preview] 표시에도 반영됩니다. L 측과 R 측의 클립을 여러 선택하고, [Auto pairing]을 클릭하면 유사도가 높은 클립끼리 짝이 되도록 자동으로 정렬됩니다.
[프리뷰]	왼쪽에 L 측 클립, 오른쪽에 R 측의 클립이 표시됩니다. 슬라이더를 이동하거나 [Cur]에서 타임코드를 입력하여 영상을 확인할 수 있습니다. [Monitor preview]를 클릭하면 프리뷰 윈도우에서 현재 위치의 입체 영상을 볼 수 있습니다. 을 클릭하면 L 측과 R 측의 영상이 바뀝니다.

3) [OK]를 클릭합니다.



- 입체영상 설정 후에 L 측과 R 측의 클립을 가진 클립 마커는 통합됩니다.
- L 측과 R 측의 클립으로 동기화 한 후에, L 측과 R 측 클립 모두 프레임이 존재하는 부분이 클립의 길이가 됩니다.
- 캡처 마진은 L 측과 R 측의 클립으로 동기화 한 후, L 측과 R 측이 가지는 캡처 마진 중 긴 것으로 설정됩니다.
- 클립의 길이와 L 측 클립의 캡처 마진 이외의 다른 클립 정보는 그대로 유지됩니다.
- 입체영상으로 설정된 후에 L 측과 R 측 클립의 시작 점과 끝 점의 정보는 삭제됩니다.

입체영상 클립 취소하기

입체영상 클립을 해제하여 2 개의 클립으로 되돌립니다.

1) 빈에서 입체영상 클립 (복수 가능)을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Cancel Stereoscopic]을 클릭합니다.



- 클립 마커는 입체영상 해제 후에도 유지됩니다.
- 입체영상 해제 후 시작 점과 끝 점의 정보는 삭제됩니다.

시퀀스로 입체영상 클립 설정/시퀀스 취소하기

같은 형식의 입체영상 클립을 하나의 시퀀스 클립으로 설정하거나, 시퀀스 클립의 결합을 해제할 수 있습니다.

절차는 일반적으로 시퀀스 설정/해제와 비슷합니다.

“Joining Multiple Video Clips All Together as a Single Clip” (▶ page 203)

입체영상 클립에서 서브클립 만들기

입체 영상 클립에서 서브클립을 만들 수 있습니다.

절차는 일반적으로 서브클립을 생성하는 과정과 유사합니다.

“Registering between In and Out Points to the Bin As a Separate Clip (Subclip)” (▶ page 199)

비입체영상 클립을 입체영상 클립처럼 조작하기

side-by-side 또는 tom-and-bottom 등으로 영상이 분할된 비입체영상 클립을 입체영상 클립으로 처리할 수 있습니다.

1) 빈 또는 소스 브라우저에서 클립을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Properties]를 클릭합니다.

- [Clip Properties] 대화상자가 표시됩니다.

2) [Stereoscopic info] 탭을 클릭합니다.

3) [Use as Stereoscopic clip]에 체크하고, [Divide setting] 목록에서 항목을 선택합니다.



- [Swap L/R]에 체크를 하면, L 측과 R 측의 영상이 바뀝니다.
- [Preview]의 왼쪽에 L 측의 그림, 오른쪽에 R 측의 영상이 표시됩니다. 슬라이더를 이동하거나 [Cur]에 타임코드를 입력하여 영상을 확인할 수 있습니다.
- [Monitor preview]를 클릭하면 프리뷰 윈도우에서 현재 위치의 입체화한 영상을 확인할 수 있습니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

클립 정보와 내용 변경하기

클립의 정보를 확인하거나 설정을 변경할 작업에 대해서 설명합니다.

속성 수정하기

클립의 프레임 레이트 변경 또는 시작 타임코드 지정은 [Clip Properties] 대화상자에서 수행합니다.

1) 클립 보기에서 클립을 선택하고, [Properties]를 클릭합니다.



- [Clip Properties] 대화상자가 표시됩니다.
“[Clip Properties] Dialog Box” (▶ page 208)

다른 방법

- 클립을 오른 클릭을 하고 [Properties] 를 클릭합니다.
- 속성 확인/수정: [Alt] + [Enter]

2) 설정을 수정하고, [OK]를 클릭합니다.



- 수정 항목에 따라 여러 클립의 속성을 한 번에 수정할 수 있습니다.
“Correcting Multiple Clip Properties” (▶ page 208)

[클립 속성] 대화상자

클립의 종류에 따라 표시되는 탭은 다릅니다.

[파일 정보] 탭	파일 형식 및 데이터 크기 등을 확인할 수 있습니다. 또한 클립 이름 바꾸기, 릴 이름 변경, 주석 입력, 클립 색상을 변경할 수 있습니다.
[비디오 정보] 탭	시작 TC (타임코드), 종료 TC 및 이미지 크기를 확인할 수 있습니다. 또한 시작 TC, 포스터 프레임, 화면 비율, 색상의 대응 범위, 필드 순서, 프레임 레이트를 변경할 수 있습니다. 설정을 캡처된 상태로 되돌리려면, [Back to Default Settings]을 클릭합니다.
[입체영상 정보] 탭	클립이 입체영상 클립이 아닌 경우 하나의 클립을 분리하여 입체 클립으로 처리하도록 설정할 수 있습니다 “Handling Non-Stereoscopic Clips as Stereoscopic Clips” (▶ page 207)
[오디오 정보] 탭	시작 TC 나 종료 TC 의 확인, 또는 웨이브 정보 (오디오 파형 디스플레이)의 회복, 재생 설정이 가능합니다.
[스틸 이미지 정보] 탭	포맷이나 이미지 크기를 확인할 수 있습니다. 또한 지속 시간, 화면 비율, 색상의 대응 범위의 변경이 가능합니다.

클립 이름 일괄 변경하기

빈 또는 타임라인에서 동일한 참조 소스로 클립의 이름을 한 번에 변경할 수 있습니다.

1) 빈에서 이름을 바꿀 클립을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Rename related clips]를 클릭합니다.

- [Rename related clips] 대화상자가 표시됩니다.
“[Rename related clips] Dialog Box” (▶ page 208)

2) 설정을 수정하고, [OK]를 클릭합니다.

[관련 클립의 이름 변경] 대화상자

[이름]	새로운 클립 이름을 입력하고 이름 바꾸기 대상을 선택합니다. [참조 원본과 이름이 같은 클립] 선택한 클립으로 참조 소스와 이름이 동일한 클립만 이름을 변경합니다. [참조자가 같은 모든 클립] 선택한 클립으로 참조 소스가 같은 모든 클립의 이름을 변경합니다.

여러 클립 속성 수정하기

빈 클립보기를 자세히 보기로 하면, 여러 클립을 선택하고 클립 이름과 클립 색상 등의 설정을 한 번에 변경할 수 있습니다. 한 번에 수정 가능한 항목은 다음과 같습니다.

- 클립 이름
- 릴 이름
- 주석
- 클립 표시 색상
- 프레임 레이트
- 화 면 비 율
- 필드 오더

- 색상 대응 범위



- 수정하려는 항목이 표시되지 않은 경우, [User Settings]의 [User Interface] → [Bin]에서 표시 항목을 설정합니다.
“Bin Detailed Display Item Settings” (▶ page 156)

주의

- 선택한 클립에 설정이 잘못된 클립이 포함된 경우, 설정 변경을 계속할 것인지의 경고 메시지가 표시됩니다. 그대로 설정을 변경한 경우 해당 클립에 변경 내용이 반영되지 않습니다.

클립 이름/릴 이름/주석 수정하기

1) 빈을 상세 클립보기로 설정합니다.

- “Clip View Display” (▶ page 155)

2) 속성을 변경하려면 여러 클립을 선택하고 오른 클릭을 하고, [Rename Clip]을 클릭합니다.

다른 방법

- 속성을 변경하려면 여러 클립을 선택하고,  을 클릭합니다.
- 속성을 변경하려면 여러 클립을 선택하고, 키보드의 [F2]를 누릅니다.

3) 키보드의 [Tab] 키를 누르고, 수정할 항목을 선택합니다.

4) 새로운 내용을 입력합니다.

- 클립 이름을 수정한 경우, 입력한 클립 이름을 바탕으로 위에서 아래로 지번이 추가됩니다.
- 릴 이름과 설명을 수정한 경우, 입력한 내용이 선택한 모든 클립에 반영됩니다.

표시 색상/프레임 레이트/화면 비율/필드 오더/색상의 대응 범위 수정하기

1) 빈을 상세 클립보기로 설정합니다.

- “Clip View Display” (▶ page 155)

2) 속성을 변경하려면 여러 클립을 선택합니다.

3) 을 클릭하고, 수정할 항목을 선택합니다.



-  을 클릭하여 표시되는 항목의 오른쪽에 있는 '*'는 기본 설정임을 보여줍니다.
- 여러 클립의 프레임 속도, 종횡비, 필드 순서를 각 클립의 기본 설정으로 되돌리려면,  을 클릭한 다음 [Back to default]을 선택합니다.].

설정 대화상자 수정하기

설정 대화상자에서 칼라바, 칼라 매트 또는 타이틀 클립에 대한 설정을 변경합니다.

1) 빈에서 컬러 바 클립, 칼라 매트 클립이나 타이틀 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Edit]를 클릭합니다.

- 컬러 바 클립 또는 칼라 매트 클립의 설정 대화상자가 표시됩니다.
“Color Bar Clips” (▶ page 203)
“Color Matte Clips” (▶ page 204)
- 타이틀 클립의 경우에는, 타이틀 제작 소프트웨어가 시작됩니다.
“Quick Titler” (▶ page 367)

다른 방법

- 빈에서 클립을 더블클릭합니다.
- 빈에서 클립을 선택하고, 키보드의 [Ctrl] + [Enter]를 누릅니다.

파일 변환하기

AVCHD 나 HDV 규격의 기본 파일을 GV HQ 코덱 등 AVI로 변환하고 SD 화질로 다운컨버팅이 가능합니다.

1) 빈에서 클립을 오른 클릭을 하고, [Convert] → [File]을 클릭합니다.

- 여러 클립을 선택하고 [Convert] → [File(batch)]를 클릭하면 한 번에 여러 파일을 변환 할 수 있습니다.

2) [Save as type] 목록에서 코덱과 화질을 선택하고, [Save]를 클릭합니다.



- 입체영상 클립을 변환하는 경우 2 스트림 AVI (1 파일)로 변환됩니다.

MPEG 파일 미디어 설정

MPEG 포맷 클립의 경우, 파일의 빠른 검색을 할 수 있도록 각각의 클립을 변경할 수 있습니다.

주의

- 대상 파일이 MPEG이 아닐 경우 [MPEG Media Setting]은 표시되지 않습니다.

1) 빈에서 클립을 오른 클릭하고, [MPEG Media Settings]을 클릭합니다.

- [MPEG Media Settings] 대화상자가 표시됩니다.
“[MPEG Media Settings] Dialog Box” (▶ page 210)

2) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

다른 방법

- 타임라인 상에 놓인 클립을 오른 클릭하고, [MPEG Media Settings]을 클릭합니다.



- EDIUS에서 불러들인 모든 MPEG 파일에 대해 위의 설정을 변경할 수 있습니다.
“[MPEG]” (▶ page 100)

[MPEG 미디어 설정] 대화상자

[탐색.가속 사용]	MPEG 파일 탐색 속도를 처리합니다. 빠르게 하려면, 먼저 이 항목에 체크하고 아래 항목에 필요에 따라 체크합니다 [백그라운드에서 탐색 정보 만들기] 유휴 상태일 때 AVCHD 파일의 타임 스탬프 정보를 수집하고 탐색을 가속화합니다. [탐색 정보를 파일에 저장] 검색 정보를 재사용 파일로 저장합니다.
[PTS 를 사용하여 A / V 동기화]	MPEG 파일에 따라 유효한 PTS (타임 스탬프)를 가지고 있지 않은 것이 있습니다. PTS를 포함하지 않는 파일을 디코딩하는 경우에 체크합니다. 오디오 및 비디오 동기화 PTS (타임 스탬프)를 사용하는 경우에 체크합니다.
[GOP 헤더에서 타임코드 가져오기]	MPEG 파일의 경우 헤더 부분에 타임코드 정보를 가지고 있는 것이 있습니다. 타임코드 정보를 사용할 때 체크합니다.
[돌비 디지털]	[Dynamic Range Control] Dolby Digital Professional 및 Dolby Digital Plus의 다이내믹 레인지의 동작 모드를 설정합니다. 시스템 설정에서 설정 값을 사용하려면 [System Setting]을 선택합니다.

H.264 미디어 설정

H.264 코덱 클립은 클립마다 Picture Timing SEI에서 타임코드 정보를 검색할지 여부를 설정할 수 있습니다.

주의

- 대상이 H.264 코덱의 파일이 아닌 경우, [H.264 Media Settings]은 표시되지 않습니다.

1) 빈에서 클립을 오른 클릭을 한 다음, [H.264 Media Settings]을 클릭합니다.

- [H.264 Media Settings] 대화상자가 표시됩니다.

2) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

[Picture Timing SEI에서 타임코드 가져 오기]	체크하면, Picture Timing SEI에서 타임코드 정보를 가져옵니다.
[돌비 디지털]	[Dynamic Range Control] Dolby Digital Professional 및 Dolby Digital Plus의 다이내믹 레인지의 동작 모드를 설정합니다. 시스템 설정에서 설정 값을 사용하려면 [System Setting]을 선택합니다.

다른 방법

- 타임라인 상에 놓인 클립을 오른 클릭을 하고, **[H.264 Media Settings]**을 클릭합니다.



- EDIUS에서 불러들인 모든 H.264 파일에 대해 위의 설정을 변경할 수 있습니다.
“[AVCHD]” (▶ page 96)

클립의 저장 위치 확인하기

클립의 저장 폴더를 표시합니다.

1) 빈에서 클립을 오른 클릭을 하고, [Explorer]를 클릭합니다.

- 탐색기가 시작되고 클립의 저장 폴더가 표시됩니다.

소프트웨어로 파일 열기

*. psd 파일을 Photoshop에서 여는 등, 파일에 연결되는 응용 프로그램 소프트웨어에서 파일을 엽니다.

1) 빈에서 클립을 오른 클릭하고, [Open]을 클릭합니다.

- 파일에 연결된 응용 프로그램 소프트웨어를 사용하여 파일을 엽니다.



- 다음 작업에서 타임라인에 클립을 연결하는 응용 프로그램 소프트웨어에서 열 수 있습니다.
 - 타임라인 상의 놓인 클립을 오른 클릭하고, [Open]을 클릭합니다.
 - 타임라인 상의 놓인 클립을 클릭하고 메뉴 바의 [Clip] → [Open]을 클릭합니다.
 - 타임라인 상의 놓인 클립 열기 단축키 : [Shift] + [Ctrl] + [P]

클립 관리

클립보기에서 작업

선택한 클립을 복사하고 붙여넣기 하는 등, 클립보기에서 클립 관리 방법에 대해서 설명합니다.

“Clip View Display” (▶ page 155)

클립 선택하기

클립보기에서 클립을 선택합니다. 선택한 클립은 색상이 바뀝니다.

1) 클립보기에서 클립을 클릭합니다.

- 여러 클립을 선택하려면, 마우스를 드래그하여 묶습니다.

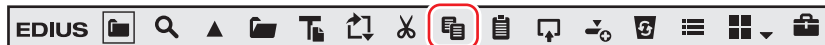


- 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 클립을 클릭하면, 선택하고 있는 클립을 하나씩 추가 또는 해제할 수 있습니다. 키보드의 [Shift] 키를 누른 채 선택 범위의 상단 클립과 하단 클립을 클릭하면, 해당 범위의 클립을 한 번에 선택할 수 있습니다.
- 모든 클립을 오른 클릭하면 메뉴가 표시되고 다양한 작업이 가능합니다. 오른쪽 드래그로 여러 클립을 묶으면 마찬가지로 메뉴가 표시되고 선택한 클립에 대해 일괄적으로 수행할 수 있습니다.

클립 복사하기

클립을 복사합니다.

1) 클립을 선택하고, 빈에서 [Copy]를 클릭합니다.



- 그런 다음 붙여 넣을 수 있습니다.

다른 방법

- 클립을 오른 클릭을 하고 [Copy]를 클릭합니다.
- 클립을 대상 폴더에 오른 클릭을 하여 끌어 놓기를 하고, [Copy clips]을 클릭합니다.
- 클립 복사 단축키 : [Ctrl] + [Insert]

클립 잘라내기

클립을 잘라냅니다. 잘라낸 클립은 빈에서 삭제됩니다.

1) 클립을 선택하고, 빈에서 [Cut]을 클릭합니다.



- 그런 다음 붙여넣기를 할 수 있습니다.

다른 방법

- 클립을 오른 클릭하고 [Cut]를 클릭합니다.
- 클립 잘라내기: [Ctrl] + [X]/[Shift] + [Delete]

클립 붙여넣기

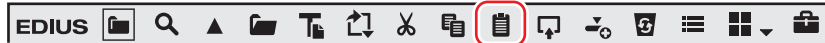
복사 또는, 잘라내기한 클립을 붙여 넣습니다.

1) 클립을 선택하고 빈에서 [Copy]를 클릭합니다.

- [Cut]을 클릭해서 붙여넣기를 할 수도 있습니다.
 - “Copying Clips” (▶ page 212)
 - “Cutting Clips” (▶ page 212)

2) 빈에서 [Paste]를 클릭합니다.

- 다른 폴더에 붙여넣기를 하려면, 폴더를 선택하고 [Paste]를 클릭합니다.

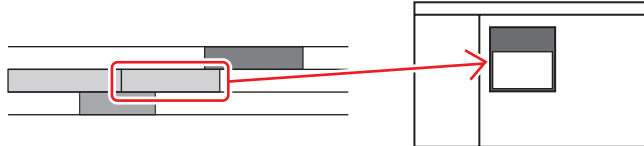


다른 방법

- 클립을 오른 클릭을 하고 [Paste]를 클릭합니다.
- 클립 보기에서 빈 영역을 오른 클릭을 하고, [Paste]를 클릭합니다.
- 클립 붙여넣기: [Ctrl] + [V]

타임라인에서 등록하기

트랙에 배치된 클립을 빈에 등록할 수 있습니다.



1) 타임라인 상에서 등록할 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Add to Bin]을 클릭합니다.

- “Exporting Video Clips from Timeline” (▶ page 302)
- 클립이 빈에 추가됩니다.
- 비디오와 오디오 클립이 V 트랙 및 A 트랙에 따로 배치되어 있는 경우 오른 클릭을 한 클립에 링크된 모든 클립이 다른 클립으로 빈에 추가됩니다. 오른 클릭을 한 클립만 빈에 추가하려면 링크를 해제한 후 작업하시기 바랍니다.

“Group/Link Mode” (▶ page 231)

“Handling Only the Video Part or Audio Part of Clips Separately” (▶ page 248)

다른 방법

- 클립을 빈에 끌어 놓기를 합니다.
- 클립을 빈에 오른 클릭으로 끌어 놓기를 하고, [Add Clip(s)]을 클릭합니다. [Add subclip(s)]을 클릭하면 서브클립으로 빈에 추가됩니다.
- 클립을 선택하고 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Add to bin]을 클릭합니다.
- 클립을 더블 클릭하여 플레이어에 표시하고 플레이어에서 빈으로 끌어 놓기를 합니다.
- 클립을 더블 클릭하여 플레이어에 표시하고 플레이어 상의 [Add Clip on Player to Bin]을 클릭합니다.
- 타임라인의 클립을 빈에 추가하는 단축키: [Shift] + [B]

클립 등록 취소하기

1) 클립을 선택하고, 빈에서 [Delete]를 클릭합니다.



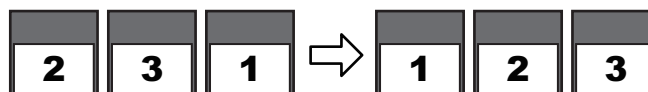
다른 방법

- 클립을 오른 클릭하고 [Delete]를 클릭합니다.
- 클립 등록 취소: [Delete]

주의

- 클립의 등록을 취소하면, 복원할 수 없습니다.(등록 취소에 대한 실행 취소 안 됨)
- 빈에서 클립의 등록을 취소해도 원본 파일은 삭제되지 않습니다.

클립 정렬하기



“Bin Detailed Display Item Settings” (▶ page 156)

1) 클립 보기의 빈 영역을 오른 클릭하고, [Sort]를 클릭합니다.

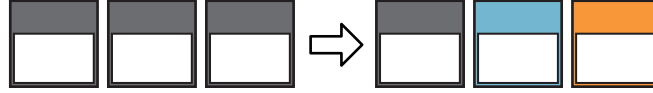
2) 정렬할 항목 이름을 클릭합니다.

다른 방법

- 상세 클립 보기로 표시하였을 경우, 그 항목의 이름을 클릭할 때마다 오름차순, 내림차순으로 전환합니다.

클립 색상-코딩

클립들을 분류하려면 빈에서 표시된 클립에 색을 코딩합니다.



1) 클립을 오른 클릭을 하고, [Clip Color]를 클릭합니다.

2) 표시 색상을 클릭합니다.

다른 방법

- [Clip Properties] 대화상자에서 [File info]를 클릭합니다. [Clip color] 목록에서 표시 색을 선택합니다.
“[Clip Properties] Dialog Box” (▶ page 208)



- 한 번에 여러 클립의 색상을 변경할 수 있습니다.
“Correcting Multiple Clip Properties” (▶ page 208)

프로젝트 폴더로 전송하기

빈에서 클립이 참조하는 파일을 프로젝트 폴더로 전송하는 방법에 대해서 설명합니다.

주의

- 다음 클립은 프로젝트 폴더로 전송할 수 없습니다.
 - 컬러 바 클립, 컬러 매트 클립과 같은 파일 기반이 아닌 클립
 - 파일 전송을 지원하지 않는 가져오기로 가져온 클립
 - 이미 프로젝트 폴더에 전송된 클립

1) 클립을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Transfer to Project Folder]를 클릭합니다.

- 여러 클립을 선택할 수도 있습니다.
- 백그라운드에서 프로젝트 폴더로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 빈에서 클립은 프로젝트 폴더에 전송된 파일을 참조하게 됩니다.

고해상도 데이터 전송하기

프록시 데이터 밖에 없는 클립의 고해상도 데이터를 프로젝트 폴더로 전송할 수 있습니다.

주의

- 다음의 클립은 고해상도 데이터를 전송할 수 없습니다.
 - 비디오 클립이 아닌 클립
 - 이미 고해상도 데이터가 있는 클립

1) 클립을 선택하고 오른 클릭을 하고, [Transfer HiRes]를 클릭합니다.

- 여러 클립을 선택할 수도 있습니다.
- 백그라운드에서 프로젝트 폴더로 데이터 전송이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 빈에서 클립은 프로젝트 폴더에 전송된 파일을 참조하게 됩니다.

폴더보기에서 작업

폴더마다 클립을 등록하고 분류할 수 있습니다. 폴더는 [root] 폴더에서 계층 구조로 만들 수 있습니다.

“Showing/Hiding Folder View” (▶ page 154)



- [root] 폴더는 이동하거나 복사할 수 없습니다.
- [root] 폴더에서 별도의 폴더를 만들 수 없습니다.

폴더 만들기

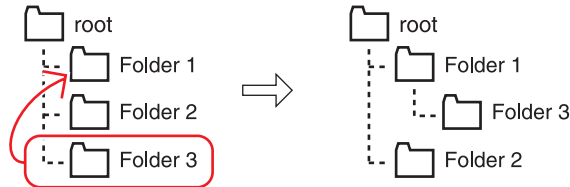


1) 폴더보기에서 폴더를 오픈 클릭을 한 다음, [New Folder]를 클릭합니다.

- 선택한 폴더의 하위 계층에 새 폴더가 생성됩니다.

2) 폴더 이름을 입력합니다.

폴더 이동하기



1) 폴더를 끌어서, 대상 폴더 위로 놓기를 합니다.

다른 방법

- 이동할 폴더를 대상 폴더에 오픈 클릭으로 끌어 놓기를 하고, [Move folder]를 클릭합니다.



- [root]폴더는 이동할 수 없습니다.

폴더 복제하기

폴더를 복제합니다.

1) 폴더 보기에서 폴더를 드래그하고, 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 대상 폴더 위로 드롭합니다.

- 등록된 클립도 복제됩니다.

다른 방법

- 복제 폴더를 대상 폴더에 오픈 클릭으로 끌어 놓기를 하고, [Copy folder]를 클릭합니다.



- [root]폴더는 복사할 수 없습니다.

폴더 삭제하기

폴더를 삭제합니다.

1) 폴더 보기에서 삭제할 폴더를 선택하고, [Delete]를 클릭합니다.



- 삭제 확인 대화상자가 표시됩니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

다른 방법

- 폴더를 선택하고, 키보드의 [Delete]를 누르고, [Yes]를 클릭합니다.
- 폴더를 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭한 다음, [Yes]를 클릭합니다.



- [root] 폴더를 오른 클릭을 하고 [Delete All]을 클릭하면, [root] 폴더 내의 모든 클립 및 폴더의 등록이 해제됩니다.

주의

- 폴더를 삭제하면 복원(삭제 작업에 대한 실행 취소 안 됨) 할 수 없습니다.
- 폴더를 삭제하면 폴더의 모든 클립과 서브 폴더도 모두 등록 해제됩니다.

폴더 표시 전환하기

표시된 폴더를 전환합니다.

1) 폴더보기에서 표시할 폴더를 클릭합니다

- 폴더보기가 닫힌 경우, 클립 보기의 빈 영역을 오른 클릭을 하고 [Move]를 클릭하고, 이동할 대상 대상 이름 또는 [Up one Folder]를 클릭합니다.

다른 방법

- 빈에서의 [Move Up]을 클릭하여 폴더를 전환합니다.



- 하나의 폴더로 이동: [Backspace]

빈 정보 내보내기/가져오기

빈 정보를 내보내거나 가져오고, 빈에 등록된 정보를 HTML로 출력하는 방법에 대해서 설명합니다.

빈 내보내기 (Export)

빈 정보를 내보냅니다.

1) 폴더보기에서 내보낼 폴더를 오른 클릭을 한 다음, [Export]를 클릭합니다.

- [Save As] 대화상자가 표시됩니다.

2) 파일 이름 및 내보낼 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.

주의

- 빈 정보는 폴더 구조를 유지 한 채로 *. ezb 파일로 내보낼 수 있습니다.
- 대상에 같은 이름의 *. ezb 파일이 있으면 덮어 씁니다.

빈 정보 가져오기 (Import)

EDIUS에서 내보낸 빈 정보를 가져옵니다. 다른 프로젝트 파일에서 빈 정보를 가져올 수도 있습니다.

1) 폴더보기에서 폴더를 오른 클릭을 한 다음, [Import]를 클릭합니다.

- [Open] 대화상자가 표시됩니다.

2) 가져올 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

주의

- 프레임 레이트가 다른 프로젝트 파일에서 빈 정보를 읽을 수 없습니다.
- 프로젝트 설정이 다른 프로젝트 파일에서 빈 정보를 가져오면 제대로 읽을 수 없는 경우가 있습니다.

등록 정보 내보내기 (HTML Export) 빈

에 등록된 클립의 정보를 HTML 파일로 출력합니다.

1) 폴더보기에서 출력할 폴더를 오른 클릭을 한 다음, [Export Html]을 클릭합니다.

- [Save As] 대화상자가 표시됩니다.

2) 파일 이름 및 대상 등의 설정을 하고 [Save]를 클릭합니다.

- 스타일 시트를 사용할 수도 있습니다.

빈에 등록된 클립 검색하기

조건을 설정하고 빈에 등록된 클립을 검색할 수 있습니다. 검색 결과는 폴더보기에 [Search results] 폴더로 등록되어 참조할 수 있습니다.

빈에서 검색하기

빈에 등록된 클립을 검색합니다. 검색을 한 후에 [Search results] 폴더가 생성됩니다.

1) 폴더보기에서 검색할 폴더를 클릭합니다.

2) 빈에서 [Search]를 클릭합니다.



- [Bin Search] 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 폴더보기에서 검색할 폴더를 오른 클릭을 한 다음, [Search]를 클릭합니다.
- 빈에서 검색: [Ctrl] + [F]

3) [Search by]의 [category]에서 검색 조건을 선택합니다.

- 선택한 항목에 해당하는 검색에 표시가 바뀝니다.

4) 검색 조건을 설정하고, [Add]를 클릭합니다.

- 여러 검색 조건을 추가할 수 있습니다.
- [List]에 지정된 조건이 표시됩니다. 동시에, 검색 조건에 일치하는 클립이 [Search results] 폴더에 표시됩니다.

5) [Search Bin] 대화상자에서 [Close]를 클릭합니다.



- 다음 작업에서 [Search results] 폴더의 클립에 대해 자세한 검색이 가능합니다.
 - [Search results] 폴더를 오른 클릭을 하고, [Search In]을 클릭합니다.
 - [Search results] 폴더를 선택한 후, "빈에서 검색"의 2 ~ 5 단계를 수행합니다.
- 검색 조건을 삭제하려면 [List]에서 조건을 선택한 다음 [Remove]를 클릭합니다.
- 검색 조건을 변경하려면, [Search results]폴더를 오른 클릭을 하고 [Change Search Settings]을 클릭합니다.
- [Search only current folder]에 체크를 하면, 현재 선택된 폴더만을 검색합니다. 하위 폴더는 검색 대상에 포함되지 않습니다.
- [And] 또는 [Or] 하나를 클릭하여, 모든 조건을 충족하는 검색 조건 또는 추가 검색 조건 중 하나를 충족하는 검색을 할지 여부를 선택할 수 있습니다.
- [Search by]의 [Category]에서 [Folder selection]을 선택하고 검색할 폴더를 선택하면, 선택한 폴더와 그 하위 폴더에 포함된 클립이 표시됩니다. 더 자세하게 검색을 하면 폴더 계층 구조가 복잡하더라도 쉽게 원하는 클립을 찾을 수 있습니다.

주의

- [Search results] 폴더는 이동할 수 없습니다.

단순 검색 표시줄에서 검색하기

간이 검색 표시줄에서 클립을 검색합니다. 검색하면 폴더에서 클립에 검색 문자열 부분이 일치하는 클립만 클립 보기에 표시됩니다.

1) 폴더보기에서 검색할 폴더를 클릭합니다.

2) 키보드의 [F3] 키를 누릅니다.

- 단순 검색 표시줄이 표시됩니다.

[찾기]	검색 문자열을 입력합니다. 목록에서 과거에 검색한 검색 문자열을 선택할 수도 있습니다.
[조건]	목록에서 검색 조건을 선택합니다.
[검색 조건 표시]	검색 조건의 표시/숨김 설정을 전환합니다.
[검색 표시줄 닫기]	단순 검색 표시줄을 닫고 폴더 내의 모든 클립을 표시합니다.

3) 검색 조건을 설정하고, 키보드의 [Enter] 키를 누릅니다.

- 폴더에서 클립에 검색 문자열 부분이 일치하는 클립만 클립 보기에 표시됩니다.



- 단순 검색 표시줄에서 검색을 실행할 때 대/소문자를 구분하지 않습니다.
- 입력한 검색 문자열의 이력은 프로필당 최대 20 개까지 저장됩니다.

사용하지 않는 클립 검색하기

타임라인에서 사용되지 않은 클립을 검색합니다.

1) 폴더보기에서 검색할 폴더를 클릭합니다.

2) [Search]를 클릭합니다.



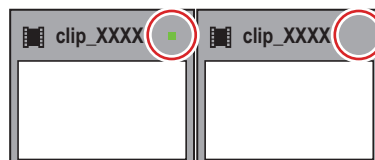
- [Bin Search] 대화상자가 표시됩니다.

3) [Search by]의 [Category]에서 [Timeline reference]를 선택합니다.

4) [Not used]를 선택하고, [Add]를 클릭합니다.



- 타임라인에서 사용되지 않은 클립의 소스 파일을 삭제하려면, 클립을 오른 클릭한 다음 [Delete File]을 클릭합니다. 프로젝트 폴더 아래에 소스 파일이 있는 경우에만 삭제할 수 있습니다.
- 타임라인에서 사용되지 않은 클립의 등록을 취소하려면, 클립을 선택하고 [Delete]를 클릭합니다.
- 타임라인에서 사용하는 클립은 클립 표시의 왼쪽에 녹색 마크가 표시됩니다. 타임라인에서 사용하지 않는 클립에는 마크가 표시되지 않습니다.



검색 결과 삭제하기

더 이상 필요없는 [Search results] 폴더를 삭제합니다.

1) [Search results] 폴더를 선택하고, [Delete]를 클릭합니다.



- 삭제 확인을 하기 위한 대화상자가 표시됩니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

다른 방법

- [Search results] 폴더를 오른 클릭한 다음, [Clear]를 클릭한 다음, [Yes]를 클릭합니다.
- [Search results] 폴더를 선택하고, 키보드의 [Delete]를 누르고, [Yes]를 클릭합니다.



- 한 번 삭제된 [Search results] 폴더는 복원할 수 없습니다.

Note

- [Search results] 내에서 클립을 개별적으로 등록을 취소하면, 그에 따라 [root] 및 그 하위 폴더에 있는 클립도 등록 해제됩니다. 되돌릴 수 없습니다. (등록 해제에 대한 실행 취소 안 됨)

7 장

편집 작업

이 장에서는 편집 모드와 트랙 설정, 그리고 타임라인 상의 편집에 대해서 설명합니다

타임라인 설정

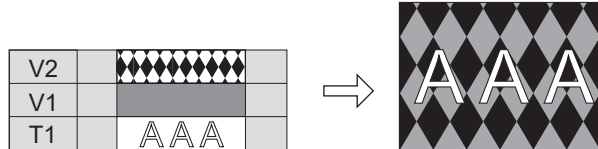
트랙

트랙을 추가, 삭제 또는 이동을 할 수 있습니다. 또한 트랙을 개별적으로 소거하거나 잠글 수도 있습니다. 트랙에는 종류가 있으며, 트랙에 따라 각각 배치할 클립의 종류가 다릅니다.

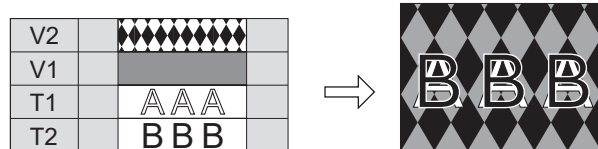
“Track Type” (▶ page 222)



- 트랙의 상/하 위치 또는 종류에 따라 우선적으로 표시되는 순서가 결정됩니다.
영상 트랙 (V/VA 트랙)에서는 위에 있는 트랙이 아래 트랙보다 우선하여 표시됩니다. T 트랙은 영상 트랙 (V/VA 트랙)보다 우선하여 표시됩니다.



여러 T 트랙이 상하로 배치되어 있는 경우, 아래의 T 트랙이 우선합니다.



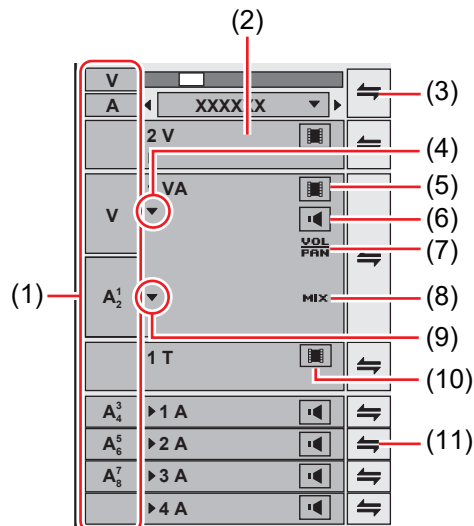
트랙 표시

트랙 헤더의 내용과 트랙의 종류에 대해서 설명하고 있습니다.

트랙 헤더

배치한 클립을 움직이지 않도록 트랙을 잠그거나 오디오만 재생하도록 하는 등 개별 트랙에 대해 트랙 헤더에서 간단하게 설정할 수 있습니다.

트랙 헤더에서 다음의 설정이 가능합니다.



(1)	[트랙 패치]	클립이 플레이어에 표시되거나 빈에서 클립을 선택하면 해당 클립이 가지는 채널(소스 채널)이 트랙 패치에 표시됩니다. 소스 브라우저의 클립을 선택한 경우 프로젝트 설정 채널 맵에 따라 소스 채널이 트랙 패치에 표시됩니다. 또한, 트랙 패치의 위치는 클립을 단축키나 버튼으로 타임라인에 배치할 때 소스 채널이 어떤 트랙에 맵핑되는지를 나타냅니다. 각 트랙의 소스 채널 맵핑은 변경할 수 있습니다. “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)
(2)	[트랙 패널]	클릭하면 트랙 선택/해제로 전환됩니다.

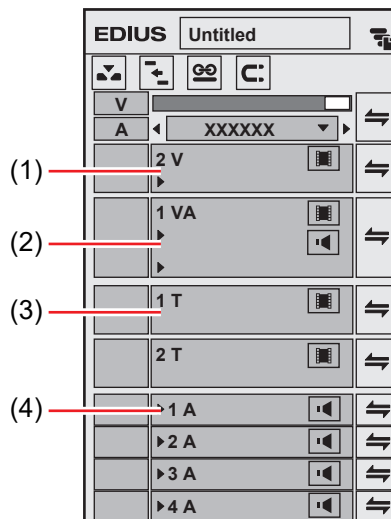
7 장 편집 작업 - 타임라인 설정

(3)	[일괄 잠금 패널]	클릭하면 모든 트랙에 싱크 잠금을 켜/끔으로 설정할 수 있습니다. “Sync-lock (Synchronization)” (▶ page 229) 오른 클릭을 하면 선택한 트랙을 잠금 설정할 수 있습니다. “Locking Tracks” (▶ page 224)
(4)	[오디오 확장 버튼]	클릭하면 오디오의 러버밴드가 표시됩니다. [Alt] + [S]
(5)	[비디오 소거]	소거 설정하면 해당 트랙의 비디오 부분은 재생되지 않습니다. 소거된 트랙에 있는 클립의 비디오 부분과 믹서 부분은 회색으로 표시됩니다. [Shift] + [W]
(6)	[오디오 소거]	소거 설정하면 해당 트랙의 오디오 부분을 음소거합니다. 소거된 트랙에 있는 클립의 오디오 부분과 볼륨/팬 부분은 회색으로 표시됩니다. [Shift] + [S]
(7)	[볼륨/팬]	볼륨 조정 모드와 팬 조정 모드를 전환합니다. “Adjusting the Volume and Pan of a Clip” (▶ page 393)
(8)	[믹서]	투명도 조정 모드를 켜기/끄기로 전환합니다. “Transparency” (▶ page 349)
(9)	[믹서 확장 버튼]	클릭하면 투명도의 러버밴드가 표시됩니다. [Alt] + [W]
(10)	[타이틀]	T 트랙만 표시됩니다. 타이틀 표시/숨기기로 전환합니다. 숨김 설정을 할 경우, 타이틀은 재생되지 않습니다. [Shift] + [W]
(11)	[잠금 패널]	클릭하면 모든 트랙에 싱크 잠금을 켜/끔으로 설정할 수 있습니다. “Sync-lock (Synchronization)” (▶ page 229) 오른 클릭을 하면 선택한 트랙을 잠금 설정할 수 있습니다. “Locking Tracks” (▶ page 224)



- 단축키는 선택한 트랙에서 사용할 수 있습니다.

트랙 유형



(1)	[V 트랙]	동영상, 정지 화상, 타이틀, 컬러 바, 컬러 매트 클립을 배치합니다. 오디오가 있는 비디오 클립을 배치하면 오디오 부분이 비활성화된 채로 비디오 클립이 배치됩니다.
(2)	[VA 트랙]	비디오, 오디오, 스틸 이미지, 타이틀, 컬러 바, 컬러 매트 클립을 배치합니다.
(3)	[T 트랙]	동영상, 정지 화상, 타이틀, 컬러 바, 컬러 매트 클립을 배치합니다. T 트랙에 배치된 클립은 V/VA 트랙보다 우선하여 표시됩니다. 오디오와 비디오 클립을 배치하면 오디오 부분이 비활성화된 채로 비디오 클립이 배치됩니다.
(4)	[A 트랙]	오디오 클립을 배치합니다. 오디오가 있는 비디오 클립을 배치하면, 비디오 부분이 비활성화된 채로 오디오 클립이 배치됩니다.

트랙 표시 사용자 지정

트랙의 폭과 높이, 트랙 이름 등을 지정할 수 있습니다.

트랙 헤더의 너비 변경하기

트랙 헤더의 폭을 변경할 수 있습니다.

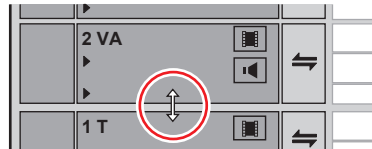
- 1) 트랙 헤더의 오른쪽에 마우스 커서를 놓고 모양이 바뀌면 드래그합니다.



트랙 높이 변경하기

트랙의 높이를 변경할 수 있습니다. 높을수록 클립의 프레임의 나타내는 썸네일이 크게 나타날 수 있습니다.

- 1) 트랙 패널의 상단 또는 하단에 마우스 커서를 놓고 모양이 바뀌면 드래그합니다.



다른 방법

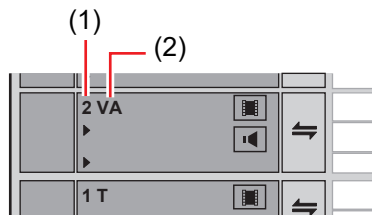
- 변경할 트랙 패널을 오른 클릭을 하고, 높이 변경 [Height] → 원하는 높이를 클릭합니다.



- 여러 트랙의 높이를 한 번에 변경할 수 있습니다. 여러 트랙 패널을 선택하고 오른 클릭하여, 높이 변경 Height (Selected Tracks) → 원하는 높이를 클릭합니다.
- 모든 트랙의 높이를 한 번에 변경할 수 있습니다.
시퀀스 탭을 오른 클릭을 하고, [Track Height]를 선택하고 원하는 높이를 클릭합니다.
새롭게 추가된 트랙은 이 설정으로 지정한 높이가 됩니다.

트랙 이름 변경하기

트랙 이름을 변경할 수 있습니다.



(1)	트랙 번호
(2)	트랙 이름

- 1) 변경할 트랙 패널을 오른 클릭을 한 다음, [Rename]을 클릭하고 새로운 이름을 입력합니다.



- 트랙의 정렬 순서는 항상 트랙 번호로 표시됩니다.
- 트랙 이름은 30 자까지 입력할 수 있으며 중복 트랙 이름도 사용할 수 있습니다. 표시 범위를 초과하는 트랙 이름은 툴팁에서 확인할 수 있습니다.
- 트랙을 복사할 때 트랙 이름도 복사됩니다.
- 트랙 이름의 초기 설정은 다음과 같습니다.

- 비디오 트랙 : V
- 비디오/오디오 트랙 : VA
- 오디오 트랙 : A
- 타이틀 트랙 : T

트랙 작업

트랙 설정과 선택 방법, 수를 변경하는 작업과 트랙을 이동하는 작업에 대해서 설명합니다.

트랙 설정 방법

다음의 내용은 [Project Settings] (상세 설정) 대화상자에서 설정할 수 있습니다.

또한 각 시퀀스의 트랙 설정 내용은 시퀀스 설정 대화상자에서 설정할 수 있습니다.

- TC 프리셋
- TC 모드
- 타임라인의 전체 길이
- 트랙의 수 *
- 오디오 채널 맵

* 트랙의 수는 시퀀스 설정에서 설정할 수 없습니다.

새로운 프로젝트 생성 시에 설정하려면 “Changing Project Settings Temporarily to Create a New Project” 참조하고, 편집하는 동안 트랙 설정을 변경하려면 “Changing Project Settings”을 참조하시기 바랍니다.

“Creating a New Project (Detailed Settings)” (▶ page 54)

“Changing the Project Setting (Detailed Settings)” (▶ page 61)

각 시퀀스의 설정을 변경하려면, “Sequence Settings”을 참조하시기 바랍니다.

“Sequence Settings” (▶ page 62)

트랙 선택하기

편집하는 트랙을 선택합니다.

1) 트랙 패널을 클릭합니다.

- 선택한 트랙은 색상이 바뀝니다.
- 여러 트랙을 선택할 경우, 키보드의 [Ctrl]를 누르고 트랙 패널을 클릭하면 선택된 트랙을 하나씩 추가 또는 해제할 수 있습니다.
- 키보드의 [Shift] 키를 누른 채 선택 범위의 상단 트랙 패널과 하단의 트랙 패널을 클릭하면 해당 범위의 트랙을 한 번에 선택할 수 있습니다.
- 트랙 패널을 더블 클릭하면 모든 트랙을 선택할 수 있습니다.

Alternative

- 트랙 (1 ~ 8A) 선택/해제: [Shift] + [1] ~ [8]
- 트랙 (1 ~ 8VA/V)의 선택/해제: [Shift] + [Ctrl] + [1] ~ [8]
- 트랙 (모든 비디오 트랙) 선택/해제: [Shift] + [9]
- 트랙 (모든 비디오 트랙) 선택/해제: [Shift] + [Ctrl] + [9]
- 트랙 (모든 트랙) 선택/해제: [Shift] + [0], [Shift] + [Ctrl] + [0]

트랙 잠그기

트랙을 잠그면 트랙 편집하거나, 이동 등을 할 수 없습니다.

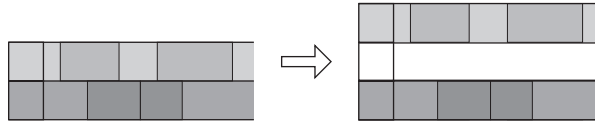
1) 잠금 패널을 오른 클릭한 다음 [Track Lock]을 클릭합니다.

- “Track Header” (▶ page 221)
- 잠긴 트랙에는 대각선의 사선이 표시되고 클립 편집 및 트랙 이동, 삭제 등을 할 수 없습니다. 또한 리플 모드와 싱크 잠금도 비활성화됩니다.
- 잠금을 해제하려면 잠금 패널을 오른 클릭하고, [Track Unlock]을 클릭합니다.



- 여러 트랙을 한 번에 잠글 수 있습니다. 트랙을 선택 일괄 잠금 패널을 오른 클릭한 다음 [Lock Selected Tracks]을 클릭합니다.

트랙 추가하기



1) 트랙 패널을 오른 클릭을 하고, [Add] → 항목을 클릭합니다.

- “Track Header” (▶ page 221)

2) 추가할 트랙의 수를 입력합니다.

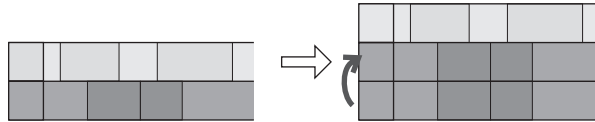
- VA/A 트랙을 추가할 경우, [Channel map]을 클릭하고, 추가 트랙의 오디오 출력 채널을 설정할 수 있습니다.
“Configuring Audio Channel Map” (▶ page 57)

3) [OK]를 클릭합니다.

다른 방법

- 트랙 헤더의 빈 영역을 오른 클릭을 하고, 추가할 트랙을 선택합니다.

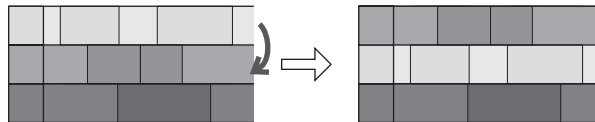
트랙 복제하기



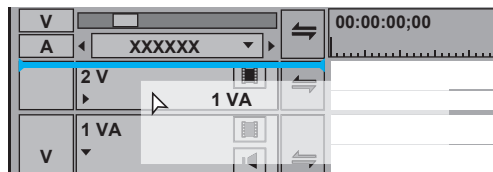
1) 복제할 트랙 패널을 오른 클릭을 하고, [Duplicate]를 클릭합니다.

- “Track Header” (▶ page 221)
- 오른 클릭을 한 트랙의 상단에 트랙이 복제됩니다.

트랙 이동하기



1) 트랙 패널을 클릭하고, 이동하고자 할 위치로 끌어 놓기를 합니다.



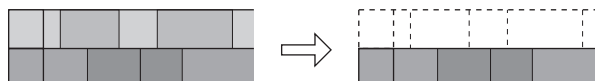
다른 방법

- 이동하고자 할 트랙 패널을 오른 클릭을 하고, [Move] → [Move Front] 또는 [Move Back]을 클릭합니다.



- 동일한 종류의 트랙 (비디오, 오디오, 타이틀 트랙) 사이에서만 이동할 수 있습니다.
- 여러 트랙을 선택하여 이동시킬 수는 없습니다.

트랙 삭제하기



1) 삭제할 트랙 패널을 오른 클릭을 하고, [Delete]를 클릭합니다.

- “Track Header” (▶ page 221)
- 클립을 배치하지 않은 트랙이 이때에 삭제됩니다.

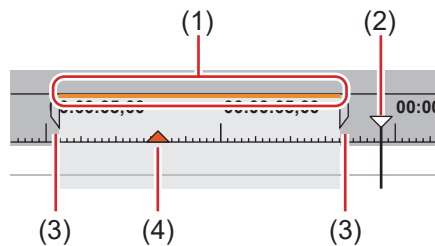
2) [OK]를 클릭합니다.

- 여러 트랙을 한 번에 제거할 수 있습니다. 트랙을 선택하고 오른 클릭을 한 다음, [Delete(Selected Tracks)]를 클릭합니다.

타임라인 표시

타임 스케일 표시

타임 스케일에서 작업 범위를 설정하기 위한 시작 점, 끝 점이나 이동 등의 기준이 되는 시퀀스 마커를 넣을 수 있습니다.

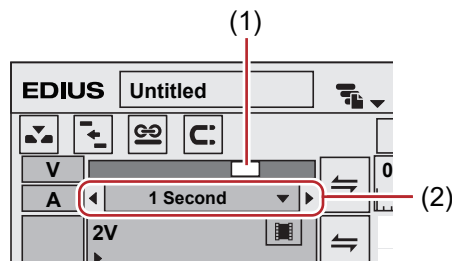


(1)	[렌더링 옵션]	타임라인을 재생하기 위한 렌더링의 요구 수준을 레벨별 색상으로 표시합니다. “Color Coding of Time Scale” (▶ page 299)
(2)	[타임라인 커서]	좌우로 드래그하여 타임라인 커서를 이동시킬 수 있습니다.
(3)	[시작/끝 점]	타임라인의 시작 점과 끝 점을 보여줍니다. 작업의 범위를 시작과 끝 점으로 제한 할 수 있습니다. “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)
(4)	[시퀀스 마커]	타임라인 상에 설정하는 표시입니다. DVD 등에 출력할 때 캡터로 활용됩니다. 마우스 커서를 시퀀스 마커에 맞추면 시퀀스 마커의 색이 노란색으로 바뀌고 시퀀스 마커 위치의 타임코드와 코멘트 (설정된 경우)가 표시됩니다. “Setting Sequence Markers” (▶ page 289) “Sequence Marker Types” (▶ page 290)

타임 스케일 설정

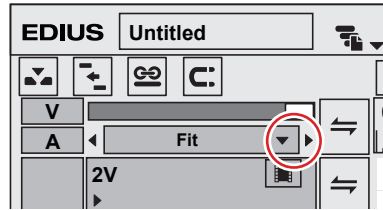
타임 스케일의 표시 단위를 변경할 수 있습니다. 타임 스케일은 다음의 단위로 볼 수 있습니다:

- 프레임, 초, 분
- 맞춤 (타임라인 윈도우의 표시 범위에 맞게 표시 단위를 자동 조정)



(1)	타임 스케일 컨트롤러
(2)	타임 스케일 설정

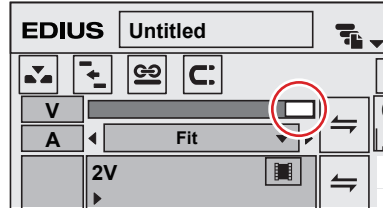
1) 타임 스케일의 목록 버튼을 클릭하고, 표시 단위를 클릭합니다.



- [Fit]를 클릭하면 타임라인에 있는 모든 클립이 표시되도록 타임 스케일이 조정됩니다. [Undo]를 클릭하면 이전에 설정한 표시 단위로 돌아갑니다.

다른 방법

- 타임 스케일 설정의 중간을 클릭하면, 설정한 표시 단위를 [Fit]로 전환할 수 있습니다.
- 타임 스케일 컨트롤러를 드래그합니다. 왼쪽으로 이동하면 표시 단위가 작고, 오른쪽으로 이동하면 커집니다. 오른쪽 끝이 [Fit] 됩니다.



-  XXXXX  을 클릭합니다. 왼쪽을 클릭하면 표시 단위가 작아지고, 오른쪽을 클릭하면 커집니다.

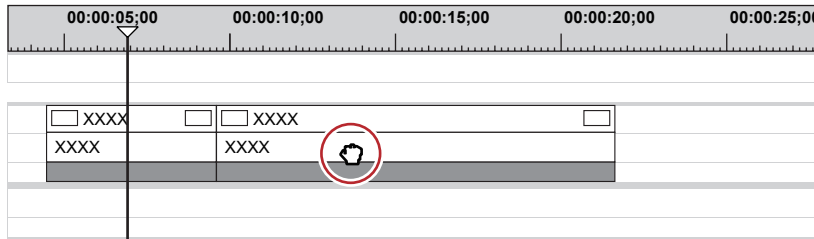


- 타임라인에 클립이 있는 경우, 타임 스케일 컨트롤러를 드래그하면 타임 스케일 설정을 [1 frame]에서 [Fit] 범위에서 조정할 수 있습니다. 미세 조정 중에는 스케일이 "----"로 표시됩니다.

표시 범위 이동하기

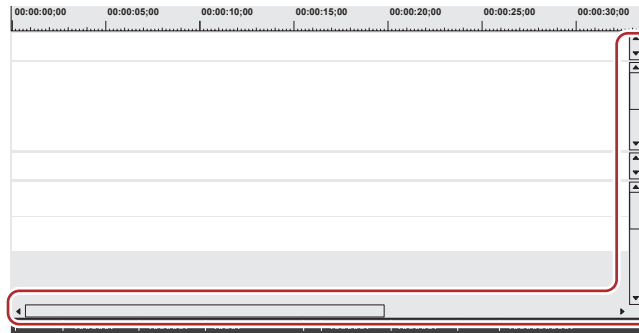
타임라인 윈도우에 표시되는 범위를 이동할 수 있습니다.

1) 키보드의 [Alt]를 누른 상태에서 오른쪽 드래그를 합니다.



다른 방법

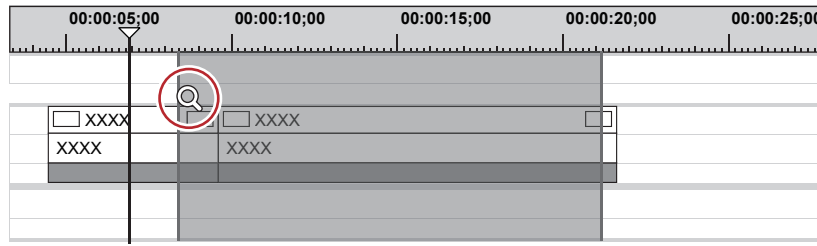
- 타임라인 윈도우 하단의 슬라이더 또는 트랙 오른쪽 부분의 슬라이더를 이동합니다.



원하는 범위에 맞추기

타임라인에서 보고 싶은 범위를 지정하여 맞출 수 있습니다.

1) 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 피트시키는 범위를 오른쪽으로 드래그하여 둘러쌉니다.



타임라인 상의 클립 색상-코딩

타임라인에 배치한 클립에 색상을 표시하고 분류할 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Properties]를 클릭합니다.

- [Clip Properties] 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 클립을 선택합니다. 메뉴 바에서 [clip]을 클릭하고, [Properties]를 클릭합니다.
- 속성 단축키: [Alt] + [Enter]

2) [File Info] 탭을 클릭하고, [Clip color] 목록에서 원하는 색상을 선택합니다.

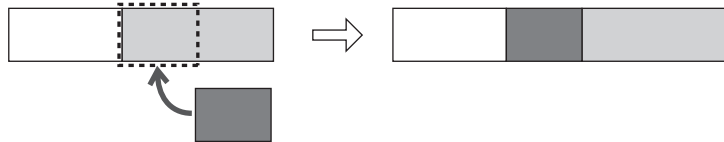
편집 모드 전환하기

클립을 배치/이동할 때 모드 전환하기

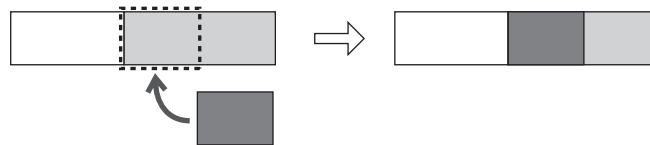
타임라인에 클립을 배치할 때 클립의 동작 또는 트랙의 클립과 연동하는 동작 등을 편집 모드로 전환할 수 있습니다.

삽입/덮어쓰기 모드

삽입 모드는, 클립을 추가할 위치에 다른 클립이 있는 경우, 새로운 클립은 기존 클립 뒤로 이동하고 사이의 위치에 삽입됩니다.



덮어쓰기 모드는 클립을 추가할 위치에 다른 클립이 있는 경우, 기존 클립 부분을 새로운 클립으로 덮어씁니다.



1) 모드 바 상의 [Toggle Insert/Overwrite Mode]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 삽입 모드와 덮어쓰기 모드로 전환합니다



- 삽입 모드
- 덮어쓰기 모드
- 타임라인의 상태 표시줄에 현재 모드 (삽입 모드/덮어쓰기 모드)가 표시됩니다.

다른 방법

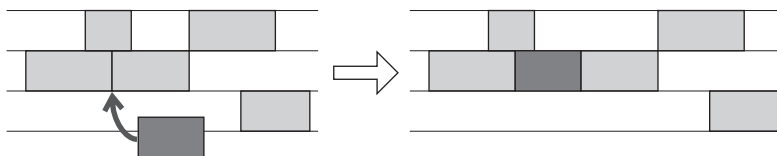
- 덮어쓰기/삽입 모드 전환 단축키: [Insert]

동기 잠금(동기화)

동기 잠금을 설정한 트랙 사이에서 클립 삽입 및 이동 등의 편집을 한 트랙의 결과가 다른 트랙에도 영향을 줍니다.

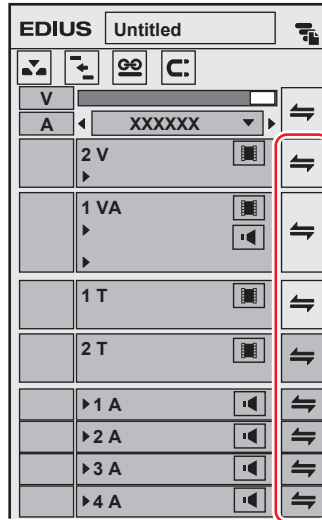
예시:

트랙 모두가 동기 잠금이 설정되어 있는 경우이고 삽입 모드에서 클립을 추가된 경우입니다.

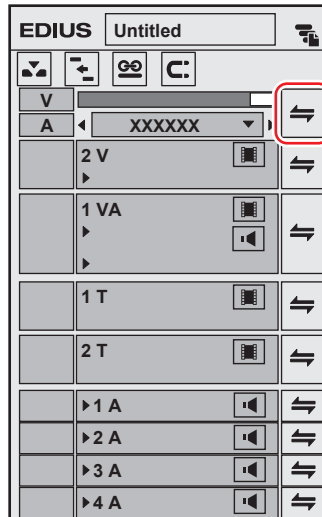


1) 동기-잠금을 설정하는 트랙의 잠금 패널을 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 ON/OFF로 전환됩니다.



- 모든 트랙에 동기 잠금을 설정하려면, 일괄 잠금 패널을 클릭합니다.



다른 방법

- 동기 잠금을 설정하는 트랙의 잠금 패널을 오른 클릭을 한 다음, [Track Sync Lock]을 클릭합니다. 해제하려면 [Track Sync Unlock]을 클릭합니다.
- 동기 잠금을 설정하는 트랙을 선택하고, 일괄 트랙 패널을 오른 클릭을 하고, [Sync Lock Selected Tracks]을 선택합니다.

리플 모드

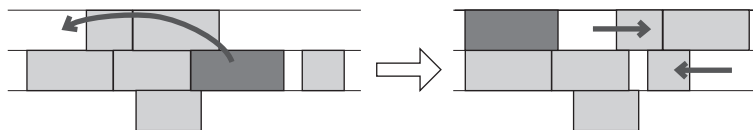
리플 모드에서, 클립 삭제 또는 자르기를 하면, 타임라인에 공간이 비지 않도록 뒤에 클립으로 채우는 모드입니다. 클립 삽입 시 삽입 위치에 있는 공간을 유지하면서 뒤쪽의 클립을 이동시킬 수 있습니다.



- 동기 잠금을 ON으로 설정한 트랙 사이에서 편집되는 클립 뒤에 있는 모든 클립이 연동됩니다.

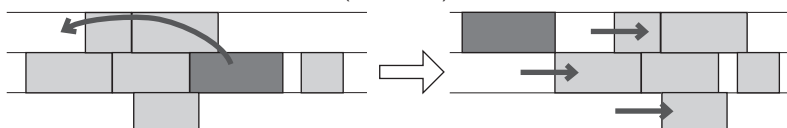
예시 :

3 트랙 모두가 동기 잠금 오프에서 리플 모드가 켜져 있는 상태(삽입 모드)에서 클립을 삽입한 경우



예시 :

3 트랙 모두가 동기 잠금이 켜져 있고 리플 모드 켜져 있는 상태 (삽입 모드)에서 클립을 삽입한 경우



1) 모드 바 상의 [Set Ripple Mode]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 모드가 켜짐/꺼짐으로 전환됩니다.



- 타임라인의 상태 표시줄에 현재 모드 (리플 켜짐/리플 꺼짐)가 표시됩니다.

다른 방법

- 리플 모드 전환 단축키: [R]



- 리플 모드가 켜져 있을 때, 시퀀스 마커를 타임라인 편집에 연결할 수 있습니다.
“Sync-Lock Setting of Sequence Marker” (▶ page 290)

그룹/링크 모드

링크 또는 그룹이 설정되어 있는 클립에 대해서 일시적으로 링크 및 그룹을 비활성화할 수 있습니다.

주의

- 그룹/링크 모드 설정을 해제하더라도, VA 트랙에 있는 VA 클립의 링크가 해제되지 않습니다. 그룹/링크 모드의 전환은, V 트랙 / A 트랙에 별도로 배치된 클립의 링크를 대상으로 합니다. VA 클립의 연결을 해제하려면 개별적으로 연결 해제해야 합니다.
“Unlinking Clips” (▶ page 248)

1) 모드 바 상의 [Set Group/Link Mode]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 모드가 켜짐/꺼짐으로 전환됩니다.

**다른 방법**

- 그룹/링크 모드 전환 단축키: [Shift] + [L]

이벤트 스냅 모드

스냅 기능의 활성/비활성화 설정을 전환합니다.



- [User Settings]의 [Application] → [Timeline]에서 스냅 대상 이벤트를 설정할 수 있습니다.
“[Timeline]” (▶ page 108)

1) 모드 바 상의 [Snap to Event]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 모드가 켜짐/꺼짐으로 전환됩니다.

**확장/고정 모드**

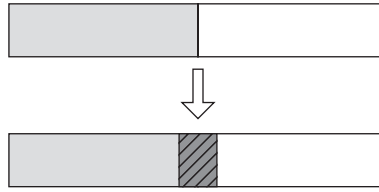
클립 사이에 트랜지션과 오디오 크로스플레이드를 추가할 때 전체 클립의 길이를 바꾸지 않고 추가 (확장 모드) 또는 개별 클립의 길이를 바꾸지 않고 추가 (고정 모드)를 설정합니다.

“Clip Transition” (▶ page 342)

“Audio Cross Fade” (▶ page 343)

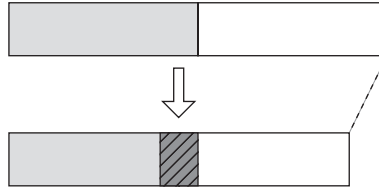
■ 확장 모드

클립 사이에 트랜지션과 오디오 크로스페이드를 추가/삭제해도 타임라인에서 클립의 전체 길이는 변경되지 않습니다.



■ 고정 모드

클립 사이에 트랜지션과 오디오 크로스페이드를 추가/삭제하면 타임라인에서 클립의 전체 길이가 트랜지션/오디오 크로스페이드를 적용한 만큼 짧아집니다.



확장/고정 모드 설정하기



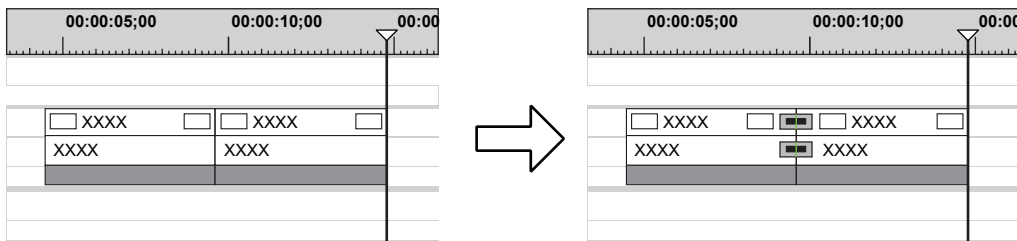
- 미리 [Toggle Extend Clips when Applying Transition/Cross Fade]을 조작 버튼으로 타임라인에 추가해 두면, 버튼 클릭만으로 확장/고정 모드로 전환할 수 있습니다.
“Operation Button Settings” (▶ page 148)

확장 모드 설정하기

- 1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고,[User Settings]을 클릭합니다.
- 2) [Application] 트리를 클릭하고, [Timeline]을 클릭합니다.
- 3) [Extend Clips when Applying Transition/Cross Fade]에 체크합니다.

■ 트랜지션/오디오 크로스페이드를 설정하면 ...

트랜지션 설정 또는 길이를 변경한 경우, 좌우 클립의 시작/끝 점이 연장되기 때문에, 타임라인의 전체 클립의 길이는 변하지 않습니다.

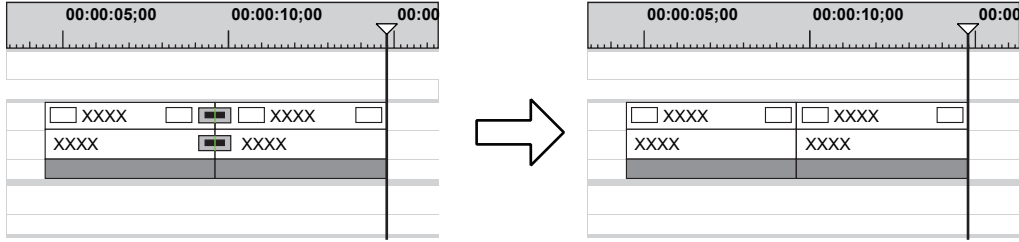


주의

- 클립에 마진이 없는 경우에는 트랜지션/오디오 크로스페이드를 설정할 수 없습니다 (믹서 영역 제외). 또한 트랜지션의 길이를 늘릴 경우, 클립의 마진만큼 늘릴 수 있습니다.
“Margin of Clip” (▶ page 341)

■ 트랜지션/오디오 크로스페이드를 삭제하면 ...

설정으로 인해 확장된 양 때문에 타임라인의 전체 클립의 길이는 변하지 않습니다.



- 트랜지션이 설정되어 있는 클립의 한쪽을 제거하면 동시에 트랜지션도 삭제됩니다. 남은 클립의 길이는, 트랜지션 (트랜지션 설정 시 확장된 양을 포함한 길이)의 중심까지 확장되어 변경됩니다.

고정 모드 설정하기

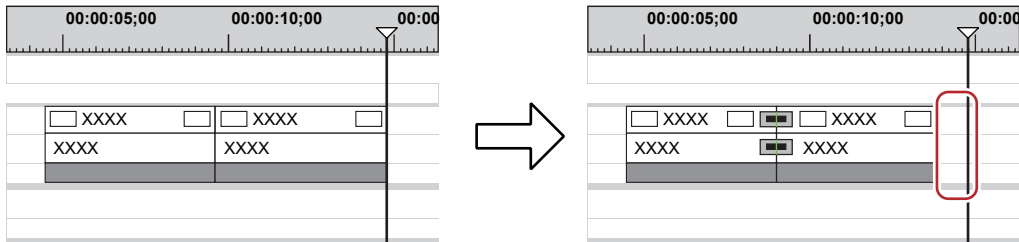
1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Application] 트리를 클릭하고, [Timeline]을 클릭합니다.

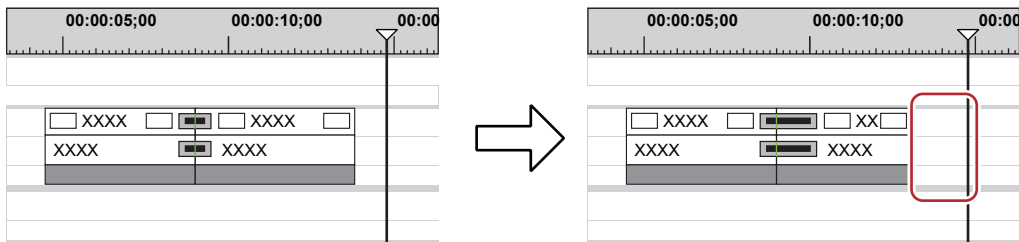
3) [Extend Clips when Applying Transition/Cross Fade]에 체크를 해제합니다.

■ 트랜지션/오디오 크로스페이드를 설정하면 ...

트랜지션이 설정된 만큼 좌우의 클립이 겹칩니다. 따라서 타임라인의 전체 클립의 길이가 짧아집니다.

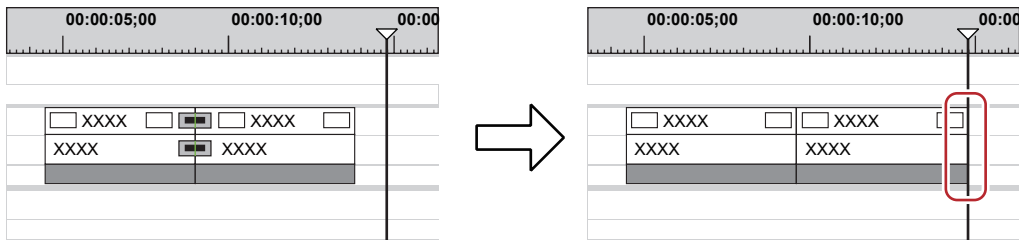


트랜지션의 길이를 변경하면, 클립이 왼쪽으로 이동하고, 타임라인의 전체 클립의 길이는 트랜지션의 길이에 따라 달라집니다.



■ 트랜지션/오디오 크로스페이드를 삭제하면 ...

타임라인의 전체 클립의 길이는 트랜지션으로 설정된 길이 만큼만 길어집니다.



- 다른 트랙의 클립도 연동해서 이동시키고 싶은 경우에는, 트랜지션/오디오 크로스페이드를 추가한 클립이 있는 트랙과 연동시키고 싶은 트랙의 싱크 잠금을 겁니다.

“Sync-lock (Synchronization)” (▶ page 229)

클립 배치하기

채널 맵핑 설정

클립을 타임라인에 배치할 때, 소스 클립을 가진 채널 (소스 채널)을 어떤 트랙에 배분할지 여부를 설정합니다. 단축키로 클립 배치 및 붙여넣기 등의 편집 작업을 할 경우, 채널 맵핑 설정에 따라 클립이 트랙상에 배치됩니다.

소스 채널 연결/연결 해제

소스 클립을 가진 채널 (소스 채널)을 연결하거나 연결을 해제합니다. 연결을 해제한 채널은 타임라인에 배치되지 않습니다.

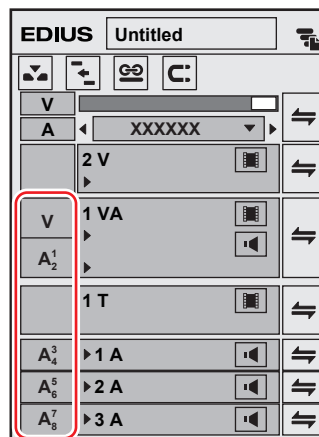
1) 빈에서 타임라인 상에 배치할 클립을 선택하고 클릭합니다.

- 소스 채널이 트랙 패치에 표시됩니다.
- 플레이어에 클립을 표시한 경우에도 동일하게 트랙 패치에 표시됩니다.
- 소스 브라우저에서 클립을 선택한 경우, 소스 채널은 프로젝트 설정의 채널 맵에 따라 트랙 패치에 표시됩니다.

예시:

선택한 클립이 비디오와 오디오 8ch를 가지고 있는 경우.

맵핑은 1VA 트랙에 비디오와 오디오 1/2ch이 배치되고, 1A 트랙에 오디오 3/4ch, 2A 트랙에 오디오 5/6ch, 3A 트랙에 오디오 7/8ch이 배치되도록 지정되어 있습니다.



2) 불필요한 소스 채널의 트랙 패치를 클릭하여 연결을 해제합니다.

- 클릭을 할 때마다 연결/연결 해제로 전환됩니다.



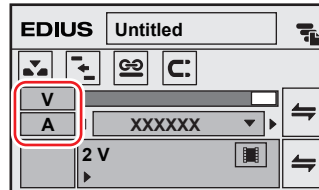
- 소스 채널의 연결 대상을 변경하려면, 새로운 위치의 트랙 패치에 변경할 소스 채널의 트랙 패치를 끌어놓기 합니다.
- 오디오 소스 채널을 모노 채널 또는 스테레오 채널로 배치하는 경우, 오디오 트랙 패치를 오른 클릭하고 [Audio Source Channel (Stereo)]를 클릭합니다. 클릭 할 때마다 스테레오 채널 모드와 모노 채널 모드가 전환됩니다.

다른 방법

- 소스 채널의 트랙 패치를 오른 클릭을 하고, [Connect Source Channel (Video) (Toggle)]([Connect Source Channel (Audio) (Toggle)])을 클릭합니다.
- 비디오 소스 채널 연결/연결 해제: [7]
- 오디오 소스 채널 연결/연결 해제: [8]



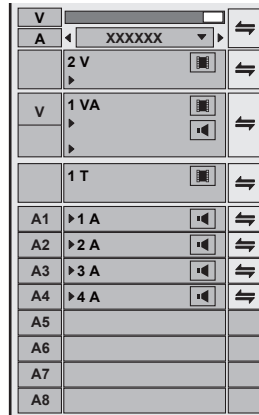
- 여러 소스 채널을 서로 연결/해제 할 수 있습니다. [Connect Source Channel (Video) -Toggle] 또는 [Connect Source Channel (Audio) - Toggle]을 클릭합니다.



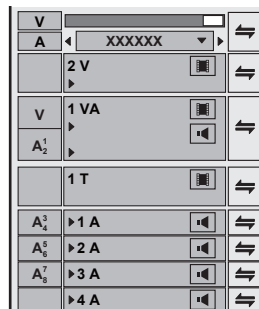
- 기본 설정으로, 각 트랙의 첫 번째 오디오 채널을 출력 대상의 첫 번째 채널에 할당하고 두 번째 오디오 채널은 출력할 대상의 두 번째 채널에 할당합니다.

“[Audio Channel Map] Dialog Box” (▶ page 58)

- 오디오 소스 채널을 모노 채널 또는 스테레오 채널로 배치하려면, [Connect Source Channel (Audio) (Toggle)] 를 오른 클릭을 하고, [Audio Source Channel (Stereo)]를 클릭합니다. 클릭할 때마다, 스테레오 채널 모드와 모노 채널 모드로 전환됩니다. 모노 채널 모드로 설정한 경우



스테레오 채널 모드로 설정한 경우



- 미리, 모드 바에 [Audio Source Channel Mode (Stereo/Monoral)]을 조작 버튼으로 추가해 두면, 버튼을 클릭하는 것 만으로도 모드를 전환할 수 있습니다.

“Operation Button Settings” (▶ page 148)

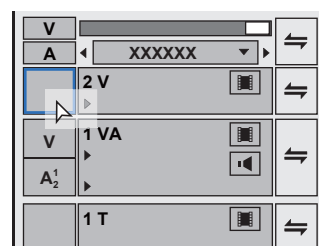
- 플레이어에서 클립을 재생하는 경우에도 트랙 패치에서 설정한 채널 모드로 클립을 재생합니다.

소스 채널의 연결 대상 변경하기

1) 배치할 소스 클립을 선택합니다.

- 소스 채널이 트랙 패치에 표시됩니다.

2) 원하는 소스 채널의 트랙 패치를 연결 대상의 트랙 패치에 끌어 놓기를 합니다.



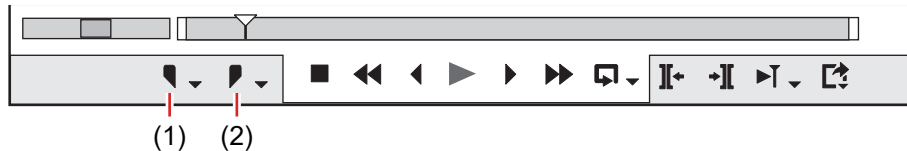


- 오디오 소스 채널이 연결되어 있는 트랙 패치에 원하는 소스 채널을 끌어 놓기를 하면 채널이 바뀝니다.
- 소스 채널의 매핑을 초기화하려면, 소스 채널의 트랙 패치를 오른 클릭을 하고 [Reset Source Channel Mapping]을 클릭합니다.

타임라인상에 시작과 끝 점 설정하기

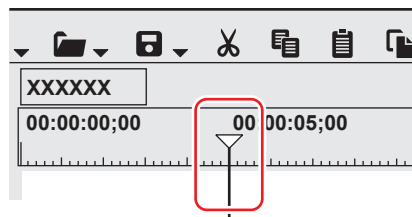
타임라인상에 시작과 끝 점 설정하기

타임라인에 시작 점, 끝 점을 설정하면, 작업의 범위를 시작과 끝 점으로 제한하거나 시작 점, 끝 점을 기준으로 하여 클립을 배치할 수 있습니다



(1)	시작 점 설정
(2)	끝 점 설정

1) 시작 점을 설정할 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.



2) 레코더 상의 [Set In]을 클릭합니다.

3) 끝 점을 설정할 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.

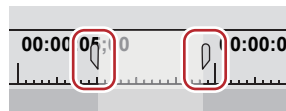
4) 레코더 상의 [Set Out]을 클릭합니다.

다른 방법

- 시작 점과 끝 점을 설정할 위치에 타임라인 커서를 이동시키고, 타임 스케일을 오른 클릭을 합니다. [Set In Point] 또는 [Set Out Point]를 클릭합니다.
- 시작 점과 끝 점을 설정할 위치에 타임라인 커서를 이동시키고, 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭합니다. [Set In Point] 또는 [Set Out Point]를 클릭합니다.
- 시작 점과 끝 점을 설정할 위치에 레코더의 슬라이더를 이동시키고, 슬라이더를 오른 클릭을 합니다. [Set In Point] 또는 [Set Out Point]를 클릭합니다.
- 타임라인 상에 시작 점과 끝 점 설정 단축키: [I] / [O]



- 타임 스케일의 시작 점 슬라이더, 끝 점 슬라이더를 드래그하여 시작 점, 끝 점의 위치를 변경할 수 있습니다.



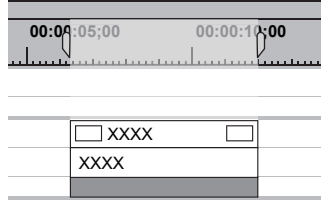
- 끝 점을 시작 점 이전에 설정한 경우 시작 점과 끝 점 사이의 타임 스케일이 빨간색으로 변하고 레코더의 타임코드의 일부가 빨간색으로 표시됩니다.
- 시작 점 (또는 끝 점)을 설정한 후 프리뷰 윈도우에 레코더 상의 [Dur]에 지속시간을 입력하면 지속시간에 따라 끝 점 (또는 시작 지점)이 설정됩니다.

클립의 양 끝에 시작과 끝 점 설정하기

선택한 클립의 양쪽 끝에 타임라인의 시작 점과 끝 점을 설정합니다.

1) 클립을 선택하고, 메뉴 바의 [Marker]를 클릭하고, [Set In/Out Point to Selected Clip]을 클릭합니다.

- 클립의 양 끝에 시작 점과 끝 점이 설정됩니다.



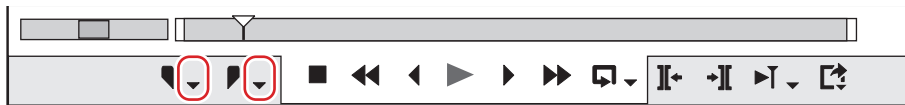
다른 방법

- 선택한 클립의 양 끝에 시작 점과 끝 점 설정하기 단축키: [Z]

타임라인상의 시작과 끝 점 삭제하기

타임라인의 시작 점과 끝 점을 삭제할 수 있습니다.

1) 레코더 상의 [Set In] ([Set Out]) 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Clear In Point] ([Clear Out Point])를 클릭합니다.

다른 방법

- 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Clear In Point] ([Clear Out Point])를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Clear In Point] ([Clear Out Point])를 클릭합니다.
- 레코더의 슬라이더를 오른 클릭하고, [Clear In Point] ([Clear Out Point])를 클릭합니다.
- 타임라인 상의 시작 점과 끝 점 삭제: [Alt] + [I]/[Alt] + [O]



- 다음의 작업에서 시작 점과 끝 점을 한 번에 삭제할 수 있습니다.:
 - 타임 스케일을 오른 클릭한 다음, [Clear In/Out Point]를 클릭합니다.
 - 메뉴 바의 [Marker]를 클릭하고, [Clear In/Out Point]를 클릭합니다.
 - In/Out 점 삭제: [X]

클립 배치하기

클립 배치하기

소스 클립을 타임 라인에 배치할 수 있습니다.

배치할 때 클립의 동작이나 배치 결과는 편집 모드에 따라 달라집니다.

“Switching the Editing Mode” (▶ page 229)

1) 소스 채널 맵핑을 설정합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

2) 클립을 배치할 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.

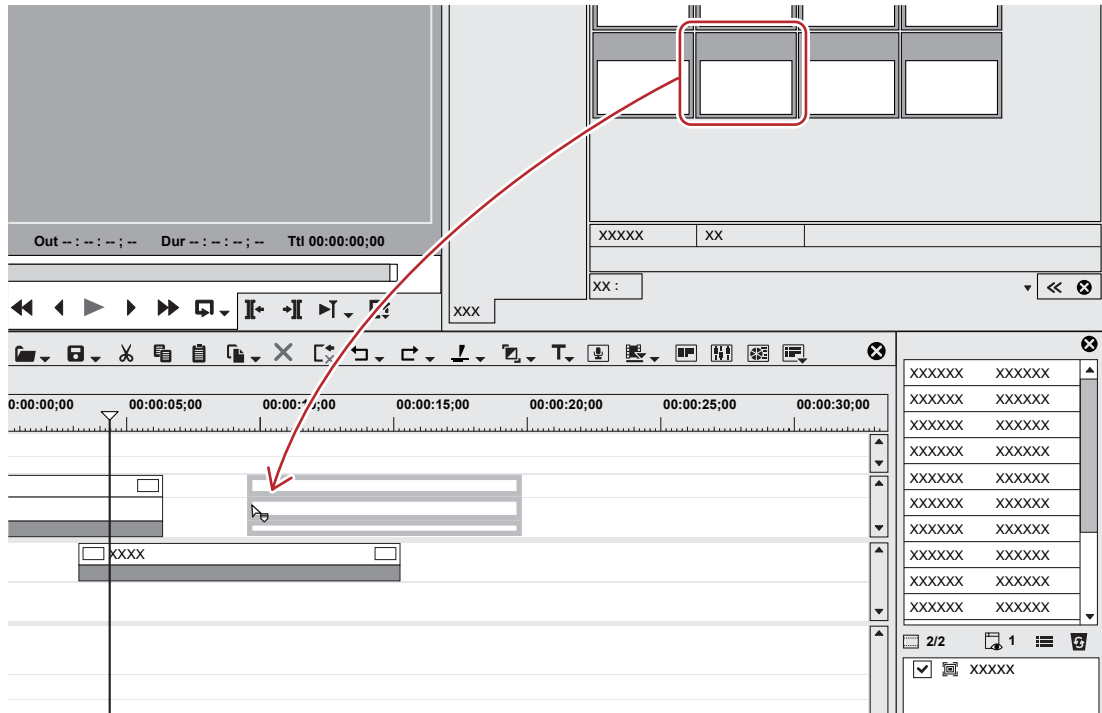
3) 빈에서 클립을 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.



- 클립은 타임라인 커서의 위치를 시작 점으로 트랙에 배치됩니다.

다른 방법

- 빈에서 클립을 끌어 놓기로 타임라인에 배치합니다. 채널은 원하는 트랙에 맵핑할 수 있으며 트랙 패치 설정과 관계없이 드롭의 위치에 따라 클립을 놓을 수 있습니다.



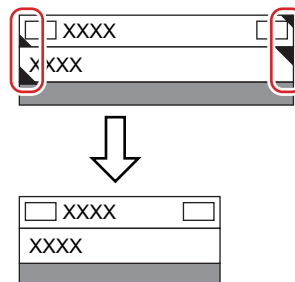
- 빈에서 클립을 오른 클릭을 하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 플레이어에서 클립을 재생하고, 플레이어에서 끌어 놓기로 타임라인에 배치합니다. 채널은 원하는 트랙에 맵핑할 수 있으며 트랙 패치 설정과 관계없이 드롭의 위치에 따라 클립을 놓을 수 있습니다.
- 플레이어에서 클립을 재생하고, [Insert to Timeline] 또는 [Overwrite to Timeline]을 클릭합니다.
- 플레이어에서 표시하고 있는 클립을 타임라인에 배치 단축키: [E]
- 소스 채널 맵핑을 설정하고, 클립을 추가할 위치에 타임라인 커서를 이동시킨 후, 클립을 레코더에 끌어 놓기를 합니다.
- 타임라인에 클립 배치: [Shift] + [Enter]



- 빈에 등록하지 않고 소스를 타임라인에 배치할 수 있습니다. 클립을 추가할 위치에 타임라인 커서를 이동시키고 트랙을 오른 클릭을 하고, [Add Clip]을 클릭합니다. [Open] 대화상자에서 소스를 선택하고, [Open]를 클릭합니다.

배치된 클립

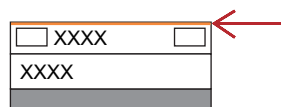
트랙에 배치된 클립보기에서 필터 또는 트랜지션 등이 설정되어 있는지 확인할 수 있습니다. 클립의 양쪽 끝에 있는 삼각형 표시는 클립의 시작과 끝을 보여줍니다. 클립에 여백이 없는 경우에는 삼각형이 표시되지 않습니다.



렌더링을 했을 경우 클립의 상단에 녹색 선이 표시됩니다. 필터, 타임 효과, 레이아웃터, 노멀라이즈 등을 설정했을 때는 오렌지 선이 표시됩니다.

예시 :

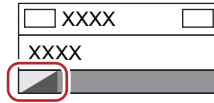
효과를 설정한 경우



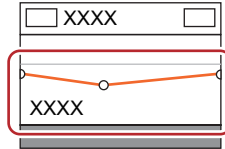
클립 사이에 트랜지션과 오디오크로스 페이드를 설정하면 아래 그림과 같이 테두리가 표시됩니다.



클립의 시작 위치에 트랙 트랜지션을 설정하면 믹서 영역에 아래 그림과 같은 삼각형이 표시됩니다.



오디오 확장 버튼을 클릭하면 볼륨 러버밴드와 웨이브 폼이, 믹서의 확장 버튼을 클릭하면 투명도의 러버밴드가 표시됩니다.



“Adjusting the Volume and Pan of a Clip” (▶ page 393)

“Transparency” (▶ page 349)

시작/끝 점을 설정하고 클립 배치하기

클립 시작 점, 끝 점을 설정하고, 필요한 부분만을 트랙에 배치할 수 있습니다.

1) 빈에서 클립을 선택하고, [Show in Player]를 클릭합니다.



• 동일한 작업은 소스 브라우저에서도 수행될 수 있습니다.

2) 클립의 시작과 끝 점을 설정합니다.

• “Setting the In and Out Points” (▶ page 195)

3) 소스 채널 매핑을 설정합니다.

• “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

4) 클립을 추가할 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.

5) 플레이어 상의 [Insert to Timeline]를 클릭합니다.



- 클립은 타임라인 커서의 위치를 시작 지점으로 트랙에 배치됩니다.
- [Overwrite to Timeline]를 클릭하면, 클립은 덮어쓰기 모드로 놓이게 됩니다.

다른 방법

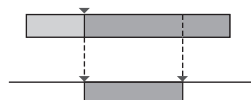
- 클립 시작 점, 끝 점을 설정한 후, 플레이어에서 끌어 놓기로 타임라인에 배치합니다.
- 플레이어에 표시된 클립을 타임라인에 배치: [E]



- 분할하여 놓인 비디오 클립과 오디오 클립은 그룹으로 설정되어 있습니다.
“Ungrouping” (▶ page 249)

타임라인상의 시작과 끝 점 사이에 클립 배치하기 (3 점 편집)

클립을 타임라인의 시작과 끝 점 사이에 위치합니다. 클립은 타임라인의 시작과 끝 점 사이의 길이만큼 배치 됩니다.



1) 빈에서 클립을 선택하고, [Show in Player]를 클릭합니다.



- 동일한 작업은 소스 브라우저에서도 수행될 수 있습니다.
- 플레이어로 영상을 확인하고 필요한 경우 시작 점을 설정합니다.
“Setting the In and Out Points” (▶ page 195)

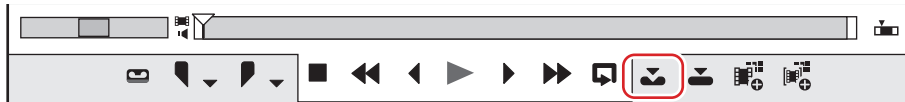
2) 소스 채널 맵핑을 설정합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

3) 타임라인에서 시작 점과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

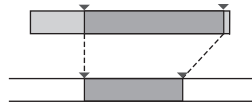
4) 플레이어 상의 [Insert to Timeline]을 클릭합니다.



- 클립을 타임라인의 시작과 끝 점 사이의 길이로 트리밍되어 배치됩니다. 시작 점을 설정하는 경우는, 시작 점을 기준으로 배치됩니다.
- 배치된 클립의 재생 속도는 변경되지 않습니다.
- [Overwrite to Timeline]을 클릭하면 클립은 덮어쓰기 모드로 놓이게 됩니다.

클립의 시작과 끝 점을 타임라인의 시작과 끝 점 사이에 배치하기 (4점 편집)

클립의 시작과 끝 점을 설정하고, 타임라인의 시작과 끝 점 사이에 놓습니다. 타임라인의 시작과 끝 점 사이의 길이에 따라 클립의 시작과 끝 점 사이의 속도가 자동으로 조정됩니다.



1) 빈에서 클립을 선택하고, [Show in Player]를 클릭합니다.



- 동일한 작업은 소스 브라우저에서도 수행될 수 있습니다.

2) 클립의 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points” (▶ page 195)

주의

- 소스에 마진이 할당되어 있지 않는 경우, 소스의 처음과 끝을 시작 점과 끝 점으로 설정하시기 바랍니다. 시작 점과 끝 점을 설정하지 않으면 3 점 편집 모드가 됩니다.

3) 소스 채널 맵핑을 설정합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

4) 타임라인에서 시작 점과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

5) 플레이어 상에 [Insert to Timeline]을 클릭합니다.



- 클립의 시작과 끝 점 사이가 타임라인의 시작과 끝점 사이에 배치됩니다.
- [Overwrite to Timeline]을 클릭하면 클립은 덮어쓰기 모드로 놓이게 됩니다.

주의

- 클립의 시작과 끝 점 사이 및 타임라인의 시작과 끝 점 사이의 지속 시간이 다른 경우, 클립은 시작과 끝 점 사이의 범위를 유지하면서, 타임라인의 시작과 끝 점 사이에 맞게 재생 속도가 자동으로 조정됩니다.

컷 전환 점 프리뷰하기 (프리롤 편집(프리뷰))

클립을 배치하기 전에 컷의 전환을 미리 볼 수 있습니다.

작업 전에, 미리 덮어쓰기 모드로 설정해야 합니다.

“Insert/Overwrite Mode” (▶ page 229)



- 프리롤 편집을 하기 전에 갱(그룹) 모드를 사용하면, 클립을 타임라인에 배치할 위치를 결정하는데 매우 유용합니다
“Synchronizing the Player and the Timeline (Gang Mode)” (▶ page 298)

1) 빈에서 클립을 선택하고, [Show in Player]를 클릭합니다.



- 동일한 작업은 소스 브라우저에서도 수행될 수 있습니다.
- 플레이어로 영상을 확인하고, 필요한 경우 시작 점 (끝 점)을 설정합니다.
“Setting the In and Out Points” (▶ page 195)
- 시작 점이 설정되어 있지 않은 경우, 플레이어의 슬라이더 커서 위치가 시작 점입니다.

2) 소스 채널 매핑을 설정합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

3) 타임라인에서 컷 전환의 시작 위치에 시작 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)
- 시작 점이 설정되어 있지 않으면, 현재 타임라인 커서 위치가 시작 점입니다.
- 필요한 경우, 끝 점을 설정합니다.

4) 플레이어 상의 [Pre-roll Edit (Preview)]를 클릭합니다.



- [Pre-roll Edit (Preview)] 대화상자가 표시되고, 타임라인의 시작 점 주변에서 재생이 시작됩니다.

5) 레코더 상에 컷의 전환을 확인하고, [Retry] 또는 [All Stop]을 클릭합니다.

- 컷의 전환을 다시 프리뷰하려면, [Retry]를 클릭합니다.
- 프리뷰를 종료하려면, [All Stop]을 클릭합니다.



- 기본적으로, [Pre-roll Edit (Preview)]는 표시되지 않습니다. 작업 전에, 미리 플레이어 상에 버튼을 표시해야 합니다.
“Operation Button Settings” (▶ page 148)
- 예비 동작 시간 (프리롤/포스트롤)은 [User Setting]의 [Preview] → [Pre-Roll Editing]에서 설정할 수 있습니다.
“[Pre-Roll Editing]” (▶ page 113)

컷 전환 점을 확인하며 클립 배치하기 (프리롤 편집 (Rec))

컷의 전환을 확인하면서 클립을 타임라인에 배치할 수 있습니다.

작업 전에, 미리 덮어쓰기 모드로 설정해야 합니다.

“Insert/Overwrite Mode” (▶ page 229)

1) 빈에서 클립을 선택하고, [Show in Player]를 클릭합니다.



- 동일한 작업은 소스 브라우저에서도 수행될 수 있습니다.

- 플레이어로 영상을 확인하고, 필요한 경우 시작 점 (끝 점)을 설정합니다.
“Setting the In and Out Points” (▶ page 195)
- 시작 점이 설정되어 있지 않은 경우, 플레이어의 슬라이더 커서 위치가 시작 점입니다.

2) 소스 채널 맵핑을 설정합니다.

- **“Setting Channel Mapping” (▶ page 234)**

3) 타임라인에서 컷 전환의 시작 위치에 시작 점을 설정합니다.

- **“Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)**
- 시작 점이 설정되어 있지 않으면, 현재 타임라인 커서 위치가 시작 점입니다.
- 필요한 경우, 끝 점을 설정합니다.

4) 플레이어 상에 [Pre-roll Edit (Rec)]을 클릭합니다.



- [Pre-roll Edit (Rec)] 대화상자가 표시되고, 타임라인의 시작 점 주변에서 재생이 시작됩니다.

5) 레코더상의 컷의 전환을 확인하고, 컷의 전환의 끝에서 [Rec Out] 또는 [All Stop]을 클릭합니다.

- [Rec Out] 또는 [All Stop]을 클릭한 시점을 끝 지점으로, 클립을 타임라인에 덮어쓰기로 배치됩니다.
- [Rec Out]을 클릭하면, 1 ~ 3 단계에서 설정한 시작 점이, Rec Out을 클릭한 위치로 업데이트됩니다.
- [All Stop]을 클릭하면, 1 ~ 3 단계에서 설정한 시작 점 (끝 점)의 정보가 그대로 남아 있습니다.

6) 필요에 따라 플레이어 상에 시작 점 위치를 조정하고, 4 단계 이후의 작업을 반복합니다.

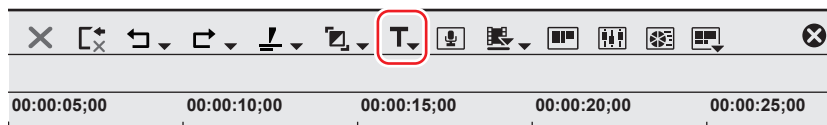


- 기본적으로 [Pre-roll Edit (Rec)] 이 표시되지 않습니다. 작업 전에, 미리 플레이어 상에 버튼을 표시해야 합니다.
“Operation Button Settings” (▶ page 148)
- 예비 동작 시간 (프리롤/포스트롤)은 [User Setting]의 [Preview] → [Pre-Roll Editing]에서 설정할 수 있습니다.
“[Pre-Roll Editing]” (▶ page 113)

타임라인상에 특정한 클립 배치하기

타임라인에 컬러 바 클립, 컬러 매트 클립, 타이틀 클립을 만들 수 있습니다.

1) 타임라인 상의 [Create Title]을 클릭합니다.



2) 만들 클립을 클릭합니다.

- 타임라인에 시작 점, 끝 점이 설정되어 있지 않은 경우, 타임라인 커서 위치에 클립이 생성됩니다.
 생성된 클립의 지속 시간은 [User Setting]의 [Source] → [Duration]에서 설정할 수 있습니다.
- 타임라인에 시작 점, 끝 점이 설정되어 있는 경우, 시작 점과 끝 지점 사이에 클립이 생성됩니다. [User Setting]의 [Source] → [Duration]에서 시작 점과 끝 점 사이 또는 커서 위치에 생성할 것인지에 대한 설정을 할 수 있습니다.
“[Duration]” (▶ page 114)

주의

- 소스 채널이 모두 제거 (트랙 패치가 모두 해제)되어있는 경우, 컬러 바 클립, 컬러 매트 클립, 타이틀 클립을 만들 수 없습니다.
 또한 비디오 소스 채널이 해제된 경우, 타이틀 클립을 만들 수 없습니다.
“Connecting/Disconnecting the Source Channel” (▶ page 234)

3) 클립을 편집합니다.

- **“Color Bar Clips” (▶ page 203)**
- **“Color Matte Clips” (▶ page 204)**

- “Quick Titler” (▶ page 367)

☞ 다른 방법

- 클립을 만들 트랙을 오른 클릭한 다음, [New Clip] → 만들 클립을 클릭합니다. 클립은 채널 맵핑 설정에 관계없이 오른 클릭을 한 트랙에 배치됩니다.
- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [New Clip] → 만들 클립을 클릭합니다.



- 다음의 방법으로 타임라인에 배치한 컬러 매트 바, 컬러 매트, 타이틀 클립을 편집할 수 있습니다.
 - 편집할 클립을 선택하고, 메뉴 바의 [Clip] → [Edit]를 클릭합니다.
 - 편집할 클립을 더블 클릭합니다.
 - 선택한 클립 편집: [Shift] + [Ctrl] + [E]

타임라인을 재생하면서 클립 배치하기

선형 편집에서와 마찬가지로 타임라인을 재생하는 동안 순서대로 지정한 클립을 배치할 수 있습니다.

1) 메뉴 바의 [Mode]를 클릭하고, [Title Insertion Mode]를 클릭합니다.

- [Title Insertion Panel] 대화상자가 표시됩니다.
“[Title Insertion Panel] Dialog Box” (▶ page 244)

2) 클립을 배치할 트랙의 채널 맵핑을 설정합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

3) 클립을 배치할 위치로 타임라인 커서를 이동합니다.

4) 빈에서 클립을 선택합니다.

- 우선 배치할 클립을 선택합니다.

5) [Title Insertion Panel]에서 [ON]을 클릭하고 클립이 배치될 곳에 시작점을 지정합니다.

- 클립이 배치된 타임라인의 시작점이 확정됩니다. [ON]이 파란색으로 바뀝니다.
- 빈에서 처음 배치하는 클립 다음 클립에 포커스를 이동합니다.

6) [Title Insertion Panel] 대화상자에서 [Play]를 클릭합니다.

- 타임라인의 재생에 따라, 클립이 타임라인에 배치되기 시작합니다.
- 다른방법으로, 타임라인을 재생하려면 레코더에서 [Play]를 클릭합니다.

7) 끝점에 [ON]을 클릭하고 클립을 배치합니다.

- 클립의 끝점이 확정되고, 클립이 배치됩니다.
- 배치한 클립의 끝점과 다음 클립의 시작점을 연속시키고 싶은 경우에 [Change]를 클릭합니다.

8) 필요에 따라 7 단계를 반복합니다.

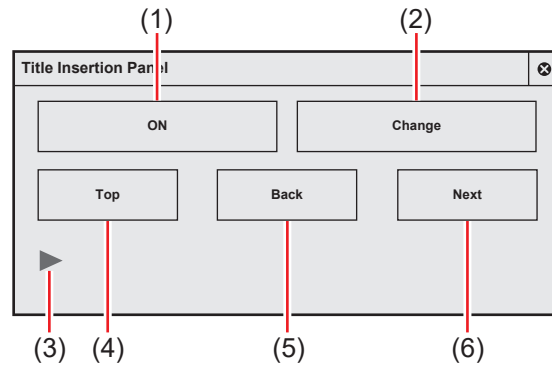
9) [Title Insertion Panel] 대화상자에서 [Play]를 클릭합니다.

- 타임라인 재생을 멈춥니다.
- 다른방법으로, 타임라인의 재생을 멈추려면 레코더의 [Play]를 클릭합니다.



- 조작 버튼으로 빈 윈도우에서 [Title Insertion Mode] 추가하면, 버튼을 클릭하여 간단하게 모드를 전환할 수 있습니다.
“Operation Button Settings” (▶ page 148)

[타이틀 삽입 패널] 대화상자



(1)	[ON]	배치하는 클립의 시작과 끝점을 지정합니다.
(2)	[Change]	다음 클립의 위치로 전환하려면 클립 배치 중에 클릭합니다.
(3)	[Play]	타임라인을 재생합니다. 재생 중에 클릭하면 재생이 멈춥니다.
(4)	[Top]	빈의 첫 번째 클립에 포커스가 이동합니다.
(5)	[Back]	빈에서 선택된 클립의 이전 클립으로 포커스가 이동합니다.
(6)	[Next]	빈에서 선택된 클립의 다음 클립에 포커스가 이동합니다.

클립 이동하기

타임라인에 클립을 드래그하여 원하는 위치에 놓습니다. 클립을 다른 트랙을 포함한 원하는 위치로 옮길 수 있습니다.

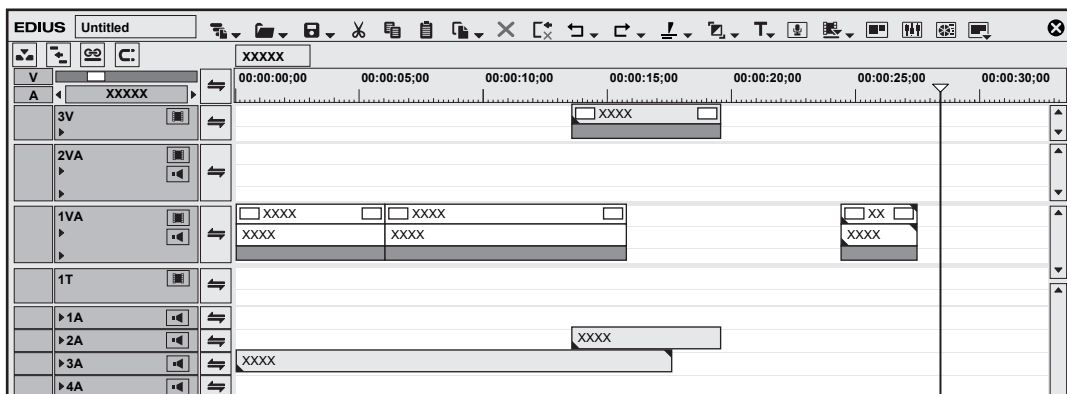
다중 클립 선택하기

동일 트랙에서의 모든 클립을 선택할 수 있습니다. 타임라인상의 모든 클립을 선택할 수도 있습니다.

1) 트랙을 선택하기 위해 트랙 패널을 클릭합니다.

2) 타임라인을 오른 클릭을 하고, [Select] → [Selected Tracks]을 클릭합니다.

- 선택한 트랙에 있는 모든 클립이 선택됩니다.



- [All Tracks]을 클릭하면, 타임라인에 모든 클립이 선택됩니다.

다른 방법

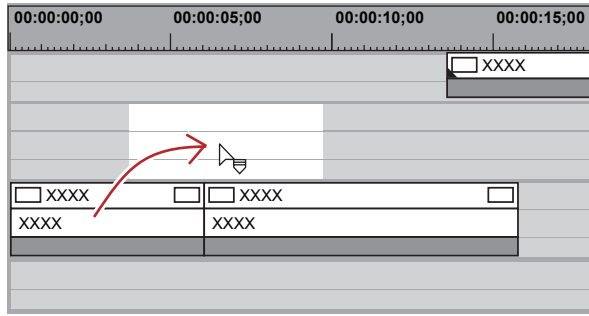
- 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 클립을 클릭하고 클립을 하나씩 추가 또는 해제합니다.
- 타임라인상의 시작점에서 끝 점을 드래그하여 클립을 포함하는 범위를 지정합니다.
- 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭한 다음, [Select] → [Selected Track] 또는 [All Tracks]을 클릭합니다.
- 선택한 트랙의 모든 클립을 선택: [Ctrl] + [A]
- 타임라인의 모든 클립을 선택: [Shift] + [A]

클립 이동하기

끌어놓기로 클립을 이동할 수 있습니다. 여러 클립을 동시에 이동할 수도 있습니다.

“Selecting Multiple Clips” (▶ page 244)

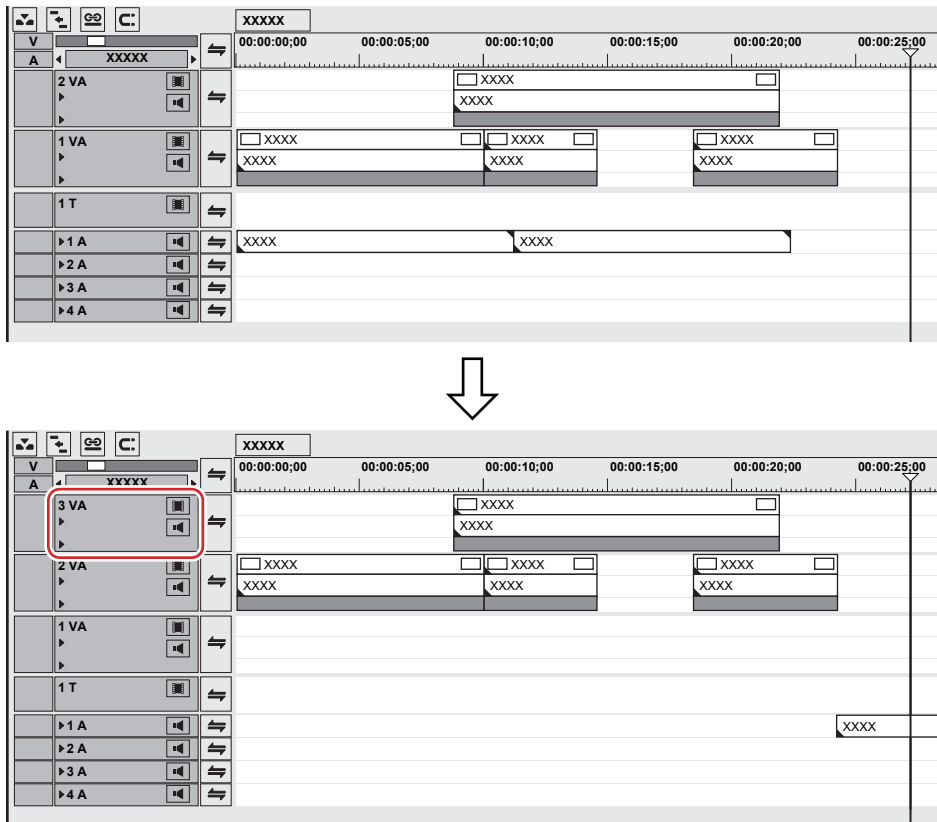
1) 클립을 선택하고, 이동할 위치에 끌어 놓기를 합니다.



- 이동 시 클립의 동작이나 이동 결과는 편집 모드에 따라 달라집니다.
“Switching the Editing Mode” (▶ page 229)
- 여러 트랙 사이의 클립을 선택하고 해당 유형의 트랙이 없는 곳으로 클립을 이동하면 자동으로 트랙이 추가됩니다.

예시:

1VA 트랙과 2VA 트랙 상의 여러 클립을 선택했을 경우, 그리고 트랙 위로 끌어서 놓기를 한 경우

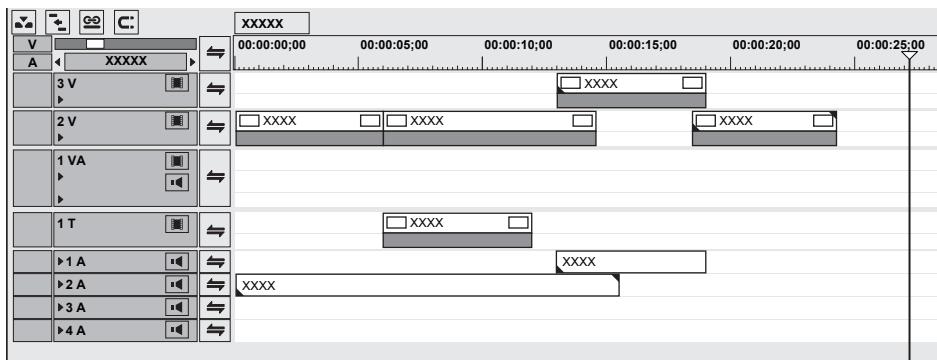
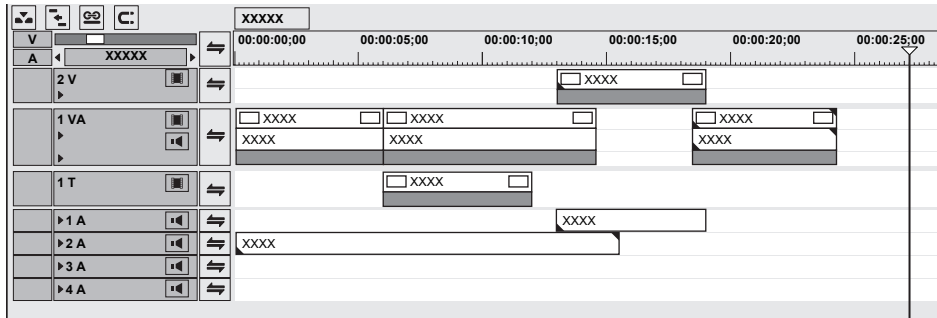


다른 방법

- 클립을 대상으로 오른쪽 드래그를 하고, [Overwrite] 또는 [Insert]를 클릭합니다. 편집 모드에 관계없이 덮어쓰기 또는 삽입 모드로 이동할 수 있습니다.

주의

- 다른 종류의 트랙에 배치된 여러 클립을 선택하고 트랙 사이에 드래그하면, 같은 종류의 트랙 사이에 배치된 클립만 이동합니다. 1VA 트랙과 1T 트랙, 1A 트랙의 여러 클립을 선택하고 트랙 위에 끌어 놓기를 한 경우, 다음 그림과 같습니다.



- 클립 트랜지션 및 오디오 크로스페이드를 설정하고 있는 2 개의 클립 중 한쪽만 이동 하는 경우, 선택한 클립만 이동하고 트랜지션은 해제됩니다

선택한 클립과 그 이후의 클립 이동하기

선택한 클립 이후의 클립을 각각의 위치 관계를 유지하면서 동일한 트랙에서 이동합니다.

1) 이동하고자 할 클립들의 시작 클립을 선택하고, 키보드의 [Shift]와 [Alt]를 누른 상태에서 시작 클립을 드래그합니다.

- 마우스 커서 모양이 바뀌고 선택한 클립과 함께 뒤에 클립들이 동시에 이동합니다.
- 동기-잠금을 설정하는 트랙의 클립도 연동합니다.

“Sync-lock (Synchronization)” (▶ page 229)

빈에서 타임라인 상에 클립 검색하기

타임라인에 배치된 클립을 지정된 조건에 따라 빈에서 검색할 수 있습니다. 빈의 폴더보기에는 검색 결과 폴더가 생성됩니다.

1) 타임라인에서 검색할 클립을 선택합니다.

2) 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭한 다음, [Search Bin] → 검색 조건을 클릭합니다.

- 빈의 폴더보기에 검색 결과 폴더가 생성되고 검색 조건과 일치하는 클립이 표시됩니다.

다른 방법

- 클립을 오른 클릭하고, [Search Bin] → 검색 조건을 클릭합니다.



- 일단 조건을 지정하여 생성된 결과 폴더를 열어 확인할 때마다 조건에 일치하는 클립을 검색합니다. 새로 빈에 등록된 클립도 검색할 수 있습니다.

- 검색 결과 폴더에서 클립에 대해 빈에서 검색 또는 검색 조건을 구체화하는 설정을 변경할 수 있습니다.
 “Searching in the Bin” (▶ page 217)
 “Deleting Search Results” (▶ page 218)
- 검색 조건에서 [Including Cursor (Recorder)]를 클릭하면, 검색 결과 폴더의 이름이 소스 타임코드로 표시됩니다.

클립 작업

클립의 비디오 부분 또는 오디오 부분만을 별도로 처리하기



- 링크 설정 조건은 다음과 같습니다.
 - 클립이 동일한 트랙에 배치되어 있는 경우.
 - 클립 부분이 겹쳐져 있는 경우.
 - 같은 소스를 참조하고 있는 경우.
- 그룹/링크 모드로 전환하면, 일시적으로 시퀀스의 모든 클립의 비디오 부분과 오디오 부분을 별도로 처리할 수 있습니다.
“Group/Link Mode” (▶ page 231)
- 링크가 설정되어 있는 비디오 및 오디오 클립의 시작 위치가 어긋나 있는 경우는, 클립 머리에 어긋나 있는 프레임 수가 표시됩니다



클립 링크 해제하기

VA 트랙에 있는 비디오 클립의 비디오와 오디오 부분을 분리합니다. 링크를 해제하면 각각 별도의 클립으로 취급할 수 있게 됩니다.

- 1) 타임라인에서, 링크를 해제할 클립을 오른 클릭하고, [Link/Group] → [Unlink]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [clip]을 클릭 하고, [Link/Group] → [Unlink]를 클릭합니다.
- 링크 해제 단축키: [Alt] + [Y]

링크 설정

링크를 해제한 비디오 클립과 오디오 클립을 다시 연결합니다.

- 1) 타임라인에서 연결하는 비디오 클립과 오디오 클립을 각각 선택합니다.

- 2) 클립을 오른 클릭을 하고, [Link/Group] → [Link]을 클릭합니다.

- 링크가 설정되어 하나의 클립으로 취급할 수 있게 됩니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Link/Group] → [Link]을 클릭합니다.
- 링크 설정: [Y]

여러 클립을 하나의 클립으로 처리하기



- 그룹/링크 모드로 전환하면, 일시적으로 시퀀스 내의 모든 그룹이 해제되고 클립의 비디오와 오디오 부분을 별도로 처리할 수 있습니다.
“Group/Link Mode” (▶ page 231)

그룹 설정

여러 클립을 하나의 그룹으로 취급합니다. 다른 트랙 사이에 클립을 그룹화할 수 있습니다.

- 1) 타임라인상에 그룹화할 여러 클립을 선택합니다.
- 2) 클립을 오른 클릭하고, [Link/Group] → [Set Group]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [clip]을 클릭하고, [Link/Group] → [Set Group]을 클릭합니다.
- 그룹 설정: [G]

그룹 해제

그룹화된 클립을 원래 상태로 되돌립니다.

1) 그룹의 클립을 오른 클릭을 하고, [Link/Group] → [Ungroup]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [clip]을 클릭하고, [Link/Group] → [Ungroup]을 클릭합니다.
- 그룹 해제: [Alt] + [G]

클립 복사하기/붙여넣기

복사하기

1) 클립을 선택하고, 타임라인 상의 [Copy]를 클릭합니다.



- 클립을 붙여넣고 대체를 계속할 수 있습니다.

Alternative

- 클립을 오른 클릭하고 [Copy]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Copy]를 클릭합니다.
- 복사 단축키: [Ctrl] + [C], [Ctrl] + [Insert]

잘라내기

클립을 잘라냅니다. 잘라낸 클립은 그 자리에서 제거됩니다.

1) 클립을 선택하고 타임라인 상의 [Cut (Follow Mode)]를 클릭합니다.



- 잘라내기 편집 결과는 편집 모드에 따라 달라집니다.

“Ripple Mode” (▶ page 230)

“Sync-lock (Synchronization)” (▶ page 229)

- 클립을 붙여넣고 대체를 계속 할 수 있습니다.

다른 방법

- 클립을 오른 클릭하고, [Cut] 또는 [Ripple Cut]을 클릭합니다.
- 클립을 선택하고, 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Cut] 또는 [Ripple Cut]을 클릭합니다.
- 잘라내기(모드 의존): [Ctrl] + [X]
- 잘라내기: [Shift] + [Delete]
- 리플 잘라내기: [Alt] + [X]

붙여넣기

복사 및 잘라내기를 한 클립을 타임라인에 배치할 수 있습니다.

1) 클립을 선택하고, 복사 또는 잘라내기를 합니다.

- “Copying” (▶ page 249)
- “Cutting” (▶ page 249)

2) 트랙을 선택하고, 클립을 붙여넣을 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.

3) 타임라인의 [Paste to Current Location]을 클릭합니다.



- 클립은 타임라인 상의 커서 위치에서 시작점으로 설정되어 놓이게 됩니다.

다른 방법

- 붙여넣을 트랙을 오른 클릭을 하고, [Paste]를 클릭합니다. 이 경우 현재 선택한 트랙에 관계없이 오른 클릭한 트랙에 클립을 붙여 넣습니다.
- 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭한 다음, [Paste] → [Cursor]를 클릭합니다.
- 붙여 넣을 트랙의 모든 클립을 오른 클릭한 다음, [Paste] → [Cursor]를 클릭합니다. 이 경우 현재 선택한 트랙에 관계없이 오른 클릭을 한 클립이 있는 트랙의 타임라인 커서 위치에 붙여 넣습니다.
- 붙여 넣기 단축키: [Ctrl] + [V]



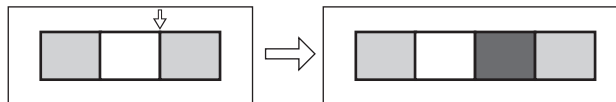
- 클립을 버튼이나, 단축키 또는 메뉴 바의 메뉴로 붙여넣기를 하면, 복사/잘라내기 소스와 같은 트랙에 배치됩니다. 붙여넣을 트랙이 없으면 자동으로 트랙이 추가됩니다
- 붙여넣을 위치에 클립이 배치되어 있는 경우, 타임라인 커서의 위치에서 분할되고 붙여넣은 클립은 덮어쓰거나 삽입됩니다.

클립의 시작과 끝 점에 붙여넣기

특정 클립의 시작 점 (또는 앞에) 또는 끝 점 (또는 뒤에)에 다른 클립을 삽입할 수 있습니다.

예시 :

흰색 클립의 끝 점에 다른 클립을 붙여넣을 경우



1) 클립을 선택하고, 복사하거나 잘라내기를 합니다.

- “Copying” (▶ page 249)
- “Cutting” (▶ page 249)

2) 붙여넣기에 대한 참조로 사용할 클립을 클릭합니다.

3) 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Paste] → [Clip In] 또는 [Clip Out]을 클릭합니다.

[클립의 시작]	선택한 클립의 시작 점 (또는 앞에)에 삽입합니다.
[클립의 끝]	선택한 클립의 끝 점 (또는 뒤에)에 삽입합니다.

다른 방법

- 붙여넣기에 대한 참조로 사용할 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Paste] → [Clip In] 또는 [Clip Out]을 클릭합니다.

대체

복사, 잘라내기 및 리플 잘라내기 클립을 대체할 수 있습니다.

1) 클립을 선택하고, 복사하거나 잘라내기를 합니다.

- “Copying” (▶ page 249)
- “Cutting” (▶ page 249)

2) 대체할 클립을 선택하고, 타임라인 상의 [Replace Clip (All)]을 클릭합니다.



- 클립에 적용하는 모든 믹서나 필터 등도 대체할 수 있습니다.

다른 방법

- 대체될 원하는 클립에 오른 드래그를 하고, [Replace]를 클릭합니다.
- [Replace Clip (All)] 목록 버튼을 클릭하고, [All]을 클릭합니다.
- 대체될 클립을 오른 클릭을 하고, [Replace] → [All]을 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭을 하고, [Replace] → [All]을 클릭합니다.

- 모두 대체하기: [Ctrl] + [R]

주의

- 복사하거나 잘라낸 클립이 대체되는 클립과 지속 시간이 다른 경우, 복사 또는 잘라내기를 한 클립의 시작 점을 기준으로 하여 자동으로 트리밍됩니다. 재생 속도는 변경되지 않습니다.

부분 대체

필터 또는 믹서만 부분적으로 대체할 수 있습니다.

1) 클립을 선택하고, 복사하거나 잘라내기를 합니다.

- “Copying” (▶ page 249)
- “Cutting” (▶ page 249)

2) 대체할 클립을 선택합니다.

3) 타임라인 상의 [Replace Clip (All)] 목록 버튼을 클릭합니다.



4) 대체 항목을 클릭합니다.

다른 방법

- 대체되길 원하는 클립을 오른 드래그를 하고, [Replace parts] → 대체 항목을 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Replace parts] → 대체 항목을 클릭합니다.
- 대체 대상 클립을 오른 클릭을 하고, [Replace parts] → 대체 항목을 클릭합니다.
- 필터 대체 단축키: [Alt] + [R]
- 믹서 대체 단축키: [Shift] + [Ctrl] + [R]
- 클립 대체 단축키: [Shift] + [R]
- 클립과 필터 대체 단축키: [Shift] + [Alt] + [R]

클립 분할하기

타임라인 커서 위치에서 클립 분할하기

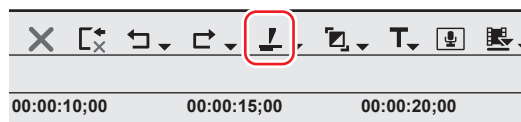
타임라인 커서 위치에서 클립을 나눌 수 있습니다. 분할한 후 각각 별도의 클립으로 취급할 수 있습니다.

1) 분할하려는 클립을 선택합니다.

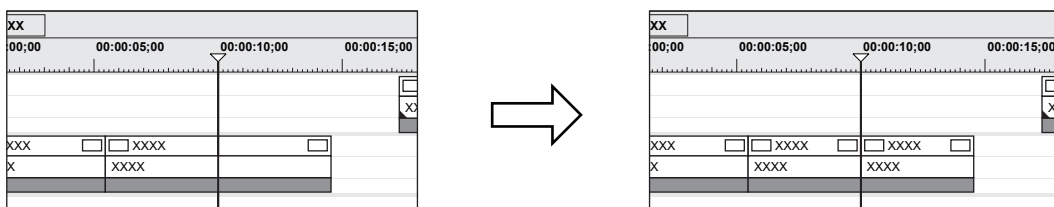
- 여러 클립을 선택할 수도 있습니다.

2) 클립을 분할하고자 하는 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.

3) 타임라인의 [Add Cut Point (Selected Tracks)]를 클릭합니다.



- 타임라인 커서 위치에서 클립이 분할됩니다.



다른 방법

- [Add Cut Point] 목록 버튼을 클릭하고, [Selected Tracks]을 클릭합니다.
- 컷 포인트를 추가할 클립을 오른 클릭한 다음, [Add Cut Point] → [Selected Tracks]을 클릭합니다. 이 작업은 현재 선택된 트랙에 관계없이 오른 클릭을 한 클립이 타임라인 위치에서 분할됩니다.
- 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭한 다음, [Add Cut Point] → [Selected Tracks]을 클릭합니다.
- 현재 위치에 컷 포인트를 추가 (선택 트랙): [C]



- 타임라인 커서 위치에 선택되어 있는 클립이 있다면, 선택할 트랙에 관계없이 클립이 분할됩니다.
- 다음의 방법으로, 타임라인 커서 위치에 있는 모든 트랙의 클립을 한번에 나눌 수 있습니다.
 - [Add Cut Point] 목록 버튼을 클릭하고, All Tracks]을 클릭합니다.
 - 모든 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Add Cut Point] → [All Tracks]을 클릭합니다.
 - 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Add Cut Point] → [All Tracks]을 클릭합니다.
 - 컷 지점 추가 (모든 트랙): [Shift] + [C]

시작과 끝 점에서 클립 분할하기

타임라인에 시작과 끝 점을 설정하고 그 위치에서 클립을 분할할 수 있습니다.

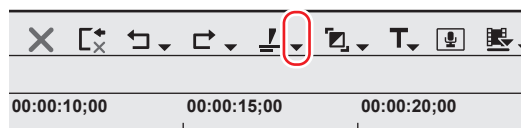
1) 분할될 클립이 배치된 트랙을 선택합니다.

- 여러 트랙을 선택할 수도 있습니다.

“Selecting Tracks” (▶ page 224)

2) 타임라인에 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

3) 타임라인상의 [Add Cut Point (Selected Tracks)] 목록버튼을 클릭합니다.**4) [In/Out (Selected Tracks)]을 클릭합니다.****다른 방법**

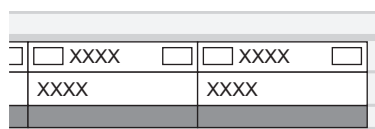
- 컷 포인트를 추가할 트랙의 원하는 클립을 오른 클릭한 다음, [Add Cut Point] → [In/Out (Selected Tracks)]를 클릭합니다.
- 분할될 클립이 배치되어 있는 트랙을 선택하고, 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Add Cut Point] → [In/Out (Selected Tracks)]를 클릭합니다.
- In/Out 점에 컷 포인트 추가하기 (선택 트랙): [Alt] + [C]



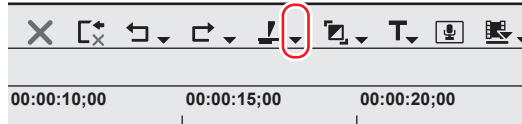
- 시작 점 또는 끝 점의 위치에 선택되어 있는 클립이 있다면, 선택한 트랙에 관계없이 클립이 분할됩니다.
- 다음의 방법으로, 모든 트랙의 클립을 타임 라인의 시작과 끝 점에서 클립을 한 번에 나눌 수 있습니다.
 - [Add Cut Point] 목록 버튼을 클릭한 다음, [In/Out (All Tracks)]을 클릭합니다.
 - 모든 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Add Cut Point] → [In/Out (All Tracks)]을 클릭합니다.
 - 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Add Cut Point] → [In/Out (All Tracks)]을 클릭합니다.
 - In/Out 점에 컷 포인트 추가 (모든 트랙): [Shift] + [Alt] + [C]

분할된 클립 결합하기

분할된 클립을 결합할 수 있습니다.

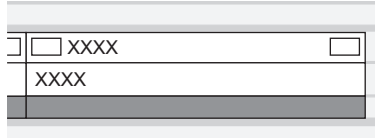
1) 결합하려는 두 개의 클립을 선택합니다.

2) 타임라인상의 [Add Cut Point (Selected Tracks)] 목록 버튼을 클릭합니다.



3) [Remove cut points]를 클릭합니다.

- 2 개의 클립이 결합되고, 하나의 클립으로 취급 됩니다.



다른 방법

- 클립을 오른 클릭을 하고, [Remove cut points]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Remove cut points]를 클릭합니다.
- 컷 포인트 삭제하기: [Ctrl] + [Delete]



- 같은 방법으로 3 개 이상의 클립을 결합할 수 있습니다.

주의

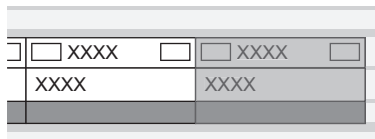
- [Remove cut points]는 서로 클립이 같은 소스를 참조하는 경우에만 가능합니다.
- 클립의 결합 시, 결합 이전 클립으로 별도의 효과 (비디오 필터 등) 및 레이아웃이 적용되어 있는 경우, 타임라인의 왼쪽에 배치된 클립의 효과가 결합 후 클립에 적용되며 다른 이펙트는 삭제됩니다.
- 결합 이전에 2 개의 클립에서 재생 속도가 다른 경우는 결합할 수 없습니다. 또한 시간 리패핑이 설정되어 있는 경우 왼쪽에서 2 번째 이후에 클립의 설정이 삭제됩니다.
- 클립의 결합 시, 결합 이전의 러버 밴드의 설정은 유지됩니다. 그러나 결합 부분의 러버 밴드 포인트의 위치가 어긋나 있는 경우, 뒤에 클립의 설정이 우선됩니다.

클립의 활성화/비활성

타임라인 상의 클립을 비활성화할 수 있습니다. 비활성화된 클립은 재생되지 않습니다.

1) 비활성화할 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Enable/Disable]을 클릭합니다.

- 비활성화된 클립은 클립 유형에 관계없이 회색으로 표시됩니다.



다른 방법

- 비활성화할 클립을 선택하고, 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭한 다음, [Enable/Disable]을 클릭합니다.
- 클립의 활성화/비활성: [0]



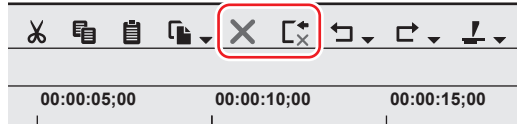
- 동일한 작업으로 비활성화된 클립을 활성화로 전환할 수 있습니다.
- 비활성화된 클립도 활성화된 클립과 같은 방법으로 편집할 수 있습니다.

클립 삭제하기

클립/리플 삭제하기

타임라인상에 놓인 클립을 삭제합니다.

1) 클립을 선택하고, 타임라인 상의 [Delete] 또는 [Ripple delete]를 클릭합니다.



- 선택한 클립이 삭제됩니다.
- 리플 모드 켜/끔과 관계없이, [Delete]를 클릭하면, 선택한 클립이 제거되고, [Ripple delete]를 클릭하면, 삭제된 클립 뒤의 모든 클립이 연동하여 앞으로 이동합니다.

다른 방법

- 클립을 선택하고, 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭한 다음, [Delete] 또는 [Ripple delete]를 클릭합니다.
- 삭제할 클립을 오른 클릭한 다음, [Delete] 또는 [Ripple delete]를 클릭합니다.
- 클립 삭제 (모드 의존): [Delete]
- 클립 리플 삭제: [Alt] + [Delete]

타임라인 상의 시작과 끝 점 사이를 리플 삭제하기/삭제하기

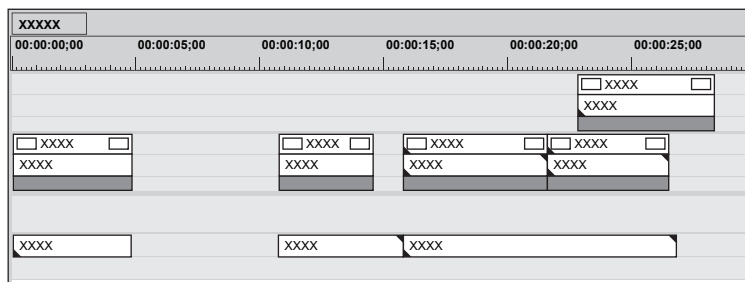
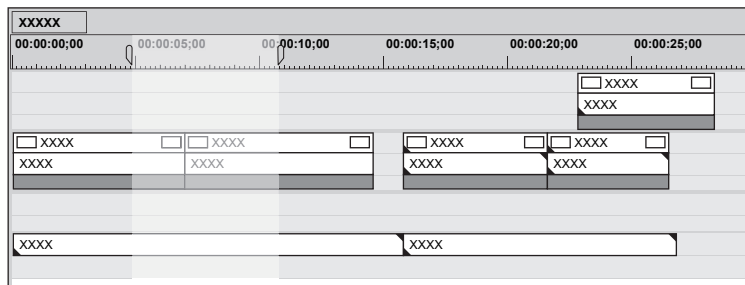
타임라인 상의 시작과 끝 점 사이에 클립의 범위를 삭제합니다.

1) 타임라인에 시작과 끝 점을 설정합니다.

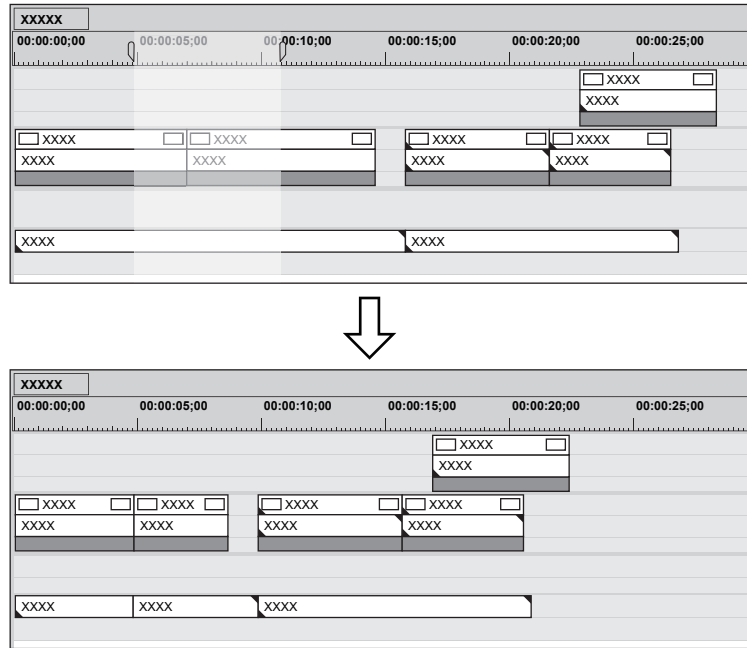
- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

2) 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Delete In/Out] or [Ripple Delete In/Out]을 클릭합니다.

- [Delete In/Out]을 클릭하면, 시작과 끝 점 사이의 모든 클립이 삭제됩니다.



- [Ripple Delete In/Out]을 클릭하면, 시작과 끝 점 사이의 모든 클립이 삭제되고 뒤에 클립이 연동하여 앞으로 이동합니다.



다른 방법

- 타임 스케일을 오른 클릭을 하고, [Delete In/Out] 또는 [Ripple Delete In/Out]을 클릭합니다.
- 트랙을 오른 클릭을 하고, [Delete In/Out] 또는 [Ripple Delete In/Out]을 클릭합니다.
- 타임라인 상의 시작과 끝 점 사이를 삭제 (모드-의존): [D]
- 타임라인 상의 시작과 끝 점 사이를 리플 삭제: [Alt] + [D]



- 시작 점만 설정한 경우, 시작 점 이후의 클립 범위를 삭제하고, 끝 점만 설정한 경우, 타임라인의 처음부터 끝 점까지를 삭제합니다.

비디오/오디오 클립만 리플 삭제하기/삭제하기

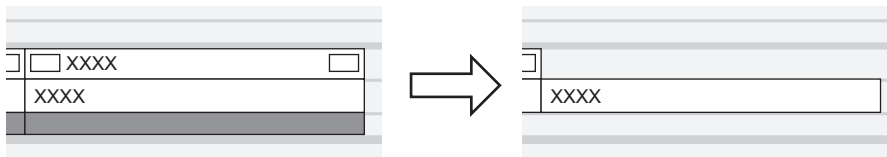
오디오가 있는 비디오 클립의 비디오 부분이나 오디오 부분만을 삭제합니다.

1) 클립을 선택합니다.

2) 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭한 다음, [Delete Parts] → 항목을 클릭합니다.

예시 :

비디오 클립을 삭제한 경우



다른 방법

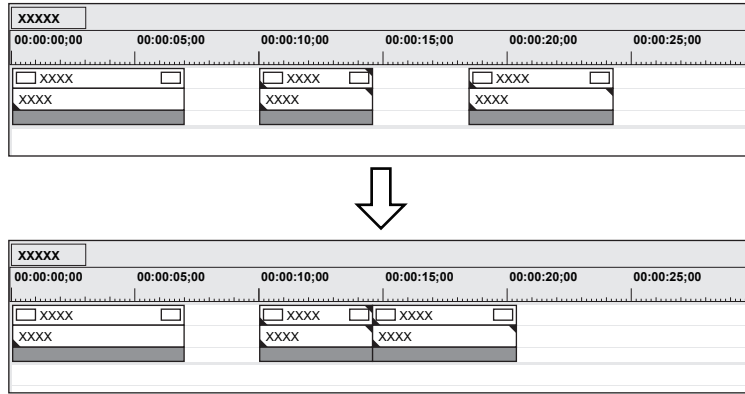
- 클립을 오른 클릭을 하고 [Delete Parts] → 항목을 클릭합니다.
- 클립을 드래그하고 A 트랙 (V 트랙)에 배치하면, 비디오 부분 (오디오 부분)이 비활성화됩니다.
- “Unlinking Clips” (▶ page 248)
- “Deleting Clips/Ripples” (▶ page 253)
- 클립의 링크를 해제하고, 비디오 또는 오디오 클립만 선택하고 삭제/리플 삭제합니다.
- 비디오 클립만 제거 (모드 의존): [Alt] + [V]
- 오디오 클립만 제거 (모드 의존): [Alt] + [A]

빈 공간(빈 부분) 삭제하기

클립 사이의 공간을 제거하고 뒤에 클립을 채웁니다.

1) 삭제할 갭을 오른 클릭을 하고, [Delete Gap]을 클릭합니다.

- 빈 공간이 삭제되고, 뒤에 클립이 이전 클립과 연결됩니다

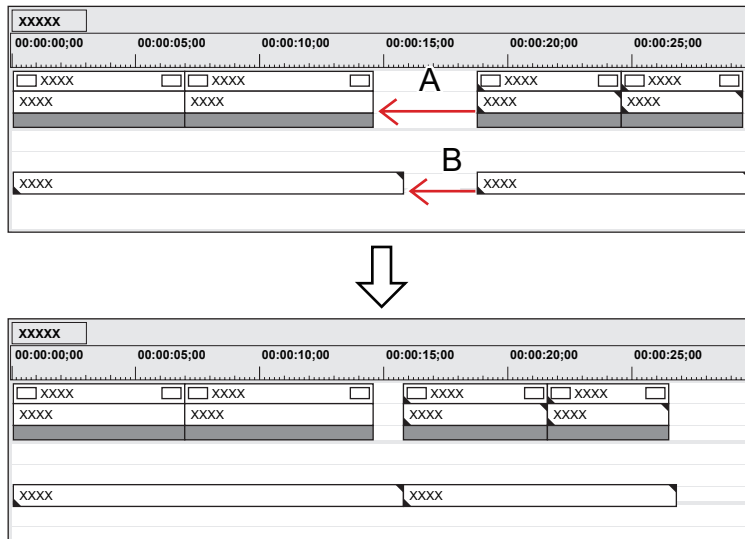


다른 방법

- 삭제할 갭의 뒤에 놓인 클립을 선택하고, 키보드의 [Shift] + [Alt] + [S] 또는 [Backspace]를 누릅니다.
- 삭제할 갭의 뒤에 놓인 클립을 선택하고, 메뉴 바에서 [Edit] → [Delete Gap] → [Selected Clip]을 클릭합니다.
- 삭제할 갭의 위치에 타임라인 커서를 이동하여 트랙을 선택하고, 메뉴 바에서 [Edit] → [Delete Gap] → [Cursor]를 클릭합니다.
- 삭제할 갭의 뒤에 놓인 클립을 모두 선택한 후 위의 방법을 수행하면 여러 갭을 한 번에 삭제할 수 있습니다.



- 동기 잠금을 켜서 설정한 경우, 갭 삭제의 결과로 앞으로 이동하게 되어 링크된 트랙을 포함하는 클립의 길이는 최소가 됩니다. 다른 트랙에 갭이 전혀 없으면 리플 삭제되지 않습니다. 동기 잠금을 켜서 설정한 상태에서 A의 갭을 제거하면, 다음의 그림처럼 표시됩니다.



A 갭의 삭제는 B의 갭 길이로 제한됩니다.

재생 속도 조정



- [Speed] 또는 [Time Remap]을 설정하면, 각각을 설정하는 경우에 표시되는 메뉴 항목에 체크가 붙습니다.

주의

- 클립의 재생 속도를 변경하면, ancillary 데이터는 삭제됩니다.

전체 클립의 속도 변경하기

클립의 재생 속도를 변경할 수 있습니다.

1) 클립을 오른 클릭을 한 다음, [Time Effect] → [Speed]를 클릭합니다.

- [Speed] 대화상자가 표시됩니다.
“[Speed] Dialog Box” (▶ page 257)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Time Effect] → [Speed]를 클릭합니다.
- 전체 클립의 속도 변경하기: [Alt] + [E]

2) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

- 속도를 변경한 클립은 주황색 선이 표시됩니다.



- 다른 트랙에 배치된 여러 클립을 선택하고 속도를 한 번에 변경할 수 있습니다. 속도의 변경은 클립의 조합에 따라 속도 변경을 설정할 수 없는 경우 메시지가 표시됩니다.

주의

- VA 트랙 상에 분할 트림된 클립은 재생 속도를 변경할 수 없습니다. 속도를 변경하려면, 클립을 링크 해제합니다.
“Split Trim” (▶ page 274)
“Unlinking Clips” (▶ page 248)

[속도] 대화상자

[속도]	[재생 방향] 클립의 재생 방향을 선택합니다. [비율] 원래 속도를 100 % 로, 비율을 입력합니다. 속도는 시작 점을 기준으로 하여 변경되므로, [Change the Clip Duration on Timeline]의 체크를 해제하면, 소스 클립 끝 점 측의 여백에 의해 입력할 비율 제한이 바뀝니다. 끝 점 측에 여백 이 없는 경우 100 %보다 큰 비율은 입력할 수 없습니다.
[타임라인 상의 클립 지속시간 변경]	체크하면, 클립의 속도 (Rate 값)에 따라 타임라인 상의 클립의 지속 시간이 변경됩니다. [Duration]에 클립의 지속시간을 입력하여 속도를 변경할 수 있습니다. 체크를 해제하면 타임라인에서 클립의 지속시간을 변경하지 않고 속도를 변경할 수 있습니다
[필드 옵션]	[Field Option] 대화상자가 표시됩니다. “[Field Option] Dialog Box” (▶ page 261)

부분적인 재생 속도 변경하기 (타임 리맵)

클립의 특정 부분의 속도를 변화시킬 수 있습니다. 클립의 특정 프레임을 타임라인의 다른 지점으로 재배포합니다. 나머지 프레임이 자동으로 보간되어 결과적으로 그 프레임 전후의 속도가 변경됩니다. 클립의 시작 점, 끝 점 프레임 전체 길이는 변경되지 않습니다.

1) 클립을 오른 클릭을 하고, [Time Effect] → [Time Remap]을 클릭합니다.

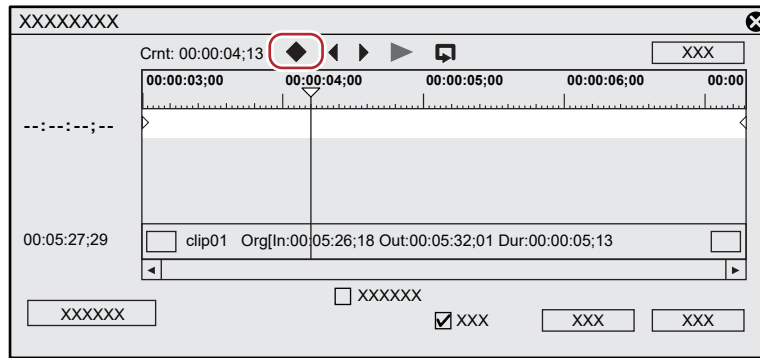
- [Time Remap] 대화상자가 표시됩니다.
“[Time Remap] Dialog Box” (▶ page 259)

다른 방법

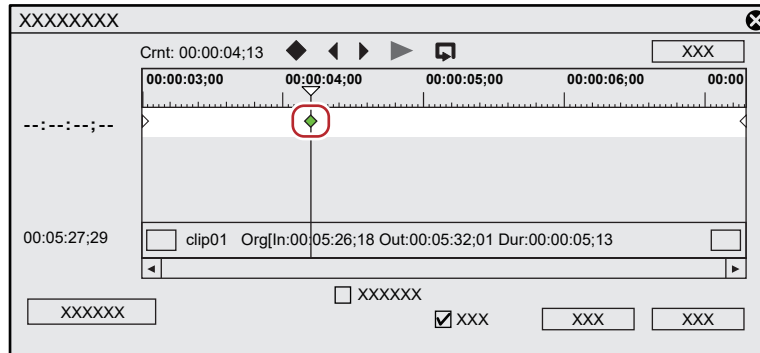
- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Time Effect] → [Time Remap]을 클릭합니다.
- 부분적인 재생 속도 변경하기: [Shift] + [Alt] + [E]

2) 타임라인 커서를 드래그합니다.

3) 키를 추가할 위치에서 [Add Key/Delete]를 클릭합니다.



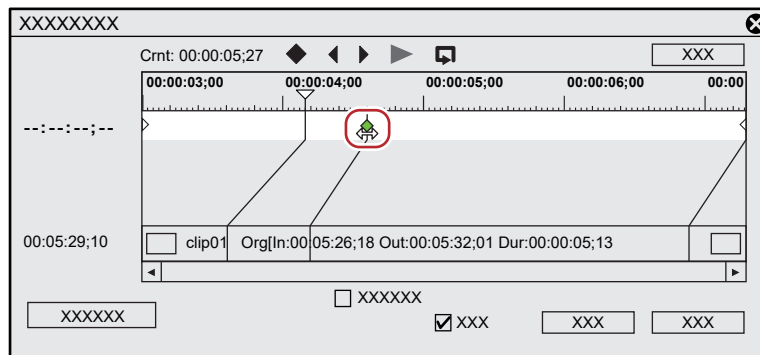
- 키 설정 영역에 키가 추가됩니다.



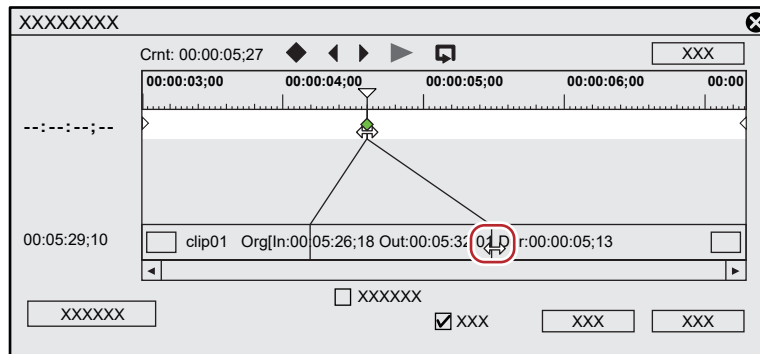
다른 방법

- [Time Remap] 대화상자를 오픈 클릭을 하고 타임라인 커서의 위치에 키를 추가하려면 [Add Key]를 클릭합니다.
- [Time Remap] 대화상자를 오픈 클릭을 하고 타임라인 커서의 위치에서 키를 삭제하려면 [Delete Key]를 클릭합니다.

4) 키 위에서 마우스 커서를 이동하고, 좌우로 드래그를 합니다.



- 클립의 프레임도 좌우로 드래그를 할 수 있습니다.

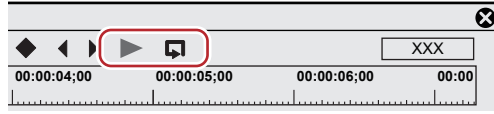


다른 방법

- 타임라인 커서를 클립 첫 번째 프레임으로 이동: [Home]
- 타임라인 커서를 클립 끝 프레임으로 이동: [End]
- 타임라인 커서를 이전 프레임으로 이동: [←]
- 타임라인 커서를 다음 프레임으로 이동: [→]
- 키/프레임을 1 프레임 앞으로 이동: [J] (키 설정 영역 또는 클립에 초점을 둔 경우, 키 또는 프레임에 타임라인 커서를 맞춘 경우에)

- 키/프레임을 1 프레임 뒤로 이동: [.] (키 설정 영역 또는 클립에 초점을 둔 경우, 키 또는 프레임에 타임라인 커서를 맞춘 경우에)
- 키 설정 영역에 초점: [↑]
- 클립에 포커스: [↓]

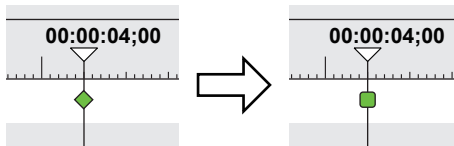
5) 영상을 확인하려면 [Playback] 또는 [Loop Playback]을 클릭합니다.



- 레코더에 영상이 표시됩니다.

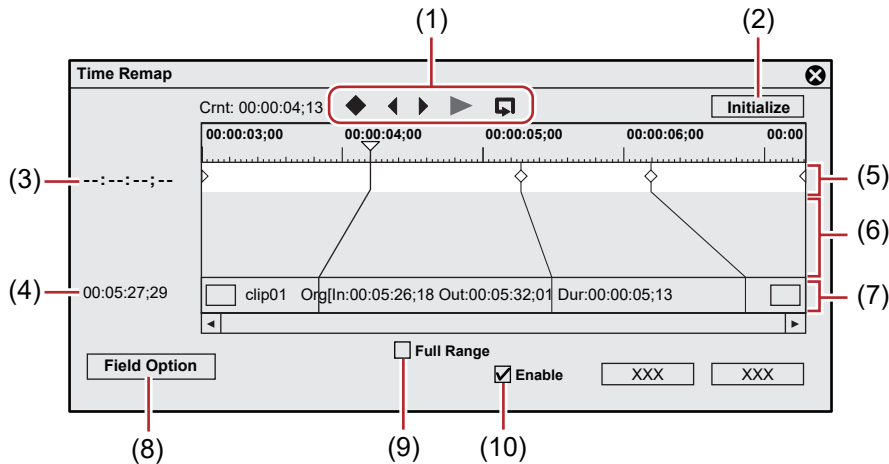


- [Time Remap] 대화상자를 오픈 클릭한 다음, [Information]를 클릭하여 체크를 해제하면, 클립의 시작과 끝에 표시되는 썸네일 및 타임코드를 숨기기로 전환할 수 있습니다.
- [Time Remap] 대화상자를 오픈 클릭한 다음, [Timeline Time]을 클릭하여 선택 해제하면, 클립의 첫 번째 프레임 "00:00:00;00"으로 변경할 수 있습니다.
- [Time Remap] 대화상자를 오픈 클릭한 다음, [Original Source Time]를 클릭하여 확인을 해제하면, 클립의 시작 점을 "00:00:00;00"으로 한 타임코드가 표시됩니다.
- 클립에 키를 추가하지 않더라도 시작과 끝에 키가 하나씩 설정되어 있습니다.
- 타임 리맵의 초기 설정으로, 설정 키 이후의 속도는 원활하게 변경됩니다. 어떤 범위에서 고정된 재생 속도를 유지하려면, 해당 범위에서 키를 설정하고, 시작 점 측의 키를 오픈 클릭을 하고 [Linear]를 클릭 합니다. 키의 모양이 마름모에서 사각형으로 변경됩니다.



[Linear]로 설정한 키를 오픈 클릭을 하고 [Speed]를 클릭하면, 재생 속도를 입력하는 대화상자가 표시됩니다.

[타임 리맵] 대화상자



(1)	[키프레임 편집 버튼]	◆: 타임라인 커서 위치에 키를 추가합니다. 키가 타임라인 커서의 위치에 놓여있다면, 키가 삭제됩니다. 추가: [Insert], [V] 삭제: [Delete] ◀: 타임라인 커서를 이전 키로 이동합니다. [Page up], [A], [Ctrl] + [←] ▶: 타임라인 커서를 다음 키로 이동합니다. [Page down], [S], [Ctrl] + [→] ▶: 타임라인 커서 위치에서 클립의 끝에 까지 재생합니다. 재생 중에 클릭하면 일시 중지합니다. ◻: 클립을 반복해서 재생합니다. 재생 중에 이 버튼을 클릭한 경우, 일시 중지합니다.
(2)	[초기화]	[Initialize] 를 클릭하고 [Yes]를 클릭하면, 추가된 모든 키를 제거하고 원래 상태로 되돌립니다.
(3)	[타임코드(타임라인)]	타임라인 커서 위치에 있는 키를 타임라인의 타임코드 어느 위치에 배치하더라도 수치 입력으로 지정할 수 있습니다. 키에 타임라인 커서를 올려 놓으면 타임코드가 표시됩니다.
(4)	[타임코드(클립)]	타임라인 커서 위치에 있는 키를 클립의 타임코드의 어떤 위치에 배치하더라도 수치 입력으로 지정할 수 있습니다.

(5)	[키 설정 영역]	키를 설정하는 공간입니다. 속도가 변경되지 않은 부분에는 녹색 라인이 표시됩니다.
(6)	[시차 표시 영역]	키를 추가한 경우 생기는 시차를 선으로 연결하여 표시하는 공간입니다.
(7)	[클립]	키와 클립의 위치에서 해당 프레임을 연결하는 선을 표시합니다.
(8)	[필드 옵션]	[Field Option] 대화상자가 표시됩니다. “[Field Option] Dialog Box” (▶ page 261)
(9)	[전체 범위]	클립의 여백 부분도 모두 표시합니다. 타임 리맵 설정 후 트리밍 또는 컷 등을 실시했을 경우에 체크를 넣으면 잘린 부분의 키도 볼 수 있습니다.
(10)	[활성화]	타임 리맵 설정을 활성/비활성화합니다. 체크를 해제하면 설정을 해제할 수 있습니다.

시간 재생을 한 프레임으로 (정지 화면)

클립의 시작 점 또는 끝 점을 정지시켜 재생합니다.

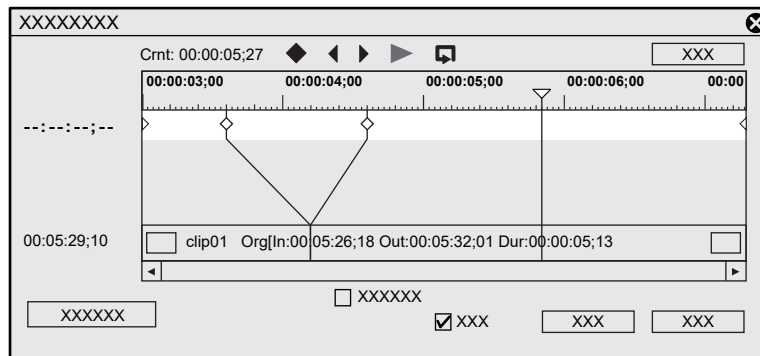
클립의 길이만큼 정지시킬 뿐만 아니라 원하는 프레임에서 프레임 전반 또는 후반을 정지시킬 수 있습니다.

주의

- 정지 화면은 타임라인 상의 비디오 클립에 설정할 수 있습니다.
- 정지 화면을 설정한 클립을 타임라인에서 빈에 추가하면 정지 화면 설정은 삭제됩니다.



- 클립의 원하는 범위를 타임 리맵으로 중지할 수 있습니다. 고정 하는 범위를 결정하는 키를 추가하고, 클립 측에 2 개의 키 프레임을 정지 위치로 이동하는 키를 추가합니다.



1) 클립을 오른 클릭을 하고, [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Setup]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭을 하고, [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Setup]을 클릭합니다.

2) [Freeze Frame] 대화상자에서 [Enable freeze frame]에 체크 합니다.

3) 수정 위치를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

- 시작 점을 선택하면 시작 점의 프레임이, 끝 점을 선택하면 끝 점 프레임이 클립의 길이로 중지 재생됩니다.



- 프리즈 프레임을 활성화된 클립을 트리밍하면, 고정 위치에 따라 다음과 같이 변경될 수 있습니다.
 - 시작 점을 고정한 클립의 시작 점 측을 트리밍하면, 표시되는 프레임도 트리밍에 맞추어 이동합니다.
 - 끝 점 측을 트리밍 한 경우에는 영향을 주지 않습니다.
 - 끝 점을 고정한 클립의 끝 점 측을 트리밍하면, 표시되는 프레임도 트리밍에 맞게 이동합니다.
 - 시작 점 측을 트리밍 한 경우에는 영향을 주지 않습니다.

원하는 프레임에서 앞 또는 뒤를 정지 화면

1) 정지할 화면으로 타임라인 커서를 이동시킵니다.

2) 클립을 오른 클릭한 다음, [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Before Cursor] 또는 [After Cursor]를 클릭합니다.

- 선택한 클립을 타임라인 커서 위치에서 자르고, 커서 이후 또는 커서 이전 클립으로 정지할 프레임을 설정합니다. 커서 이후로 설정한 경우 고정 위치가 시작 점이고, 커서 이전으로 설정한 경우 고정 위치가 끝 점입니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Time Effect] → [Freeze Frame] → [Before Cursor] 또는 [After Cursor]를 클릭합니다.

주의

- 타임라인 커서가 클립 사이의 트랜지션에 있는 경우는 정지 화면을 설정할 수 없습니다.

필드 옵션

슬로우 모션을 설정할 때, 플리커 등을 줄일 수 있는 처리 옵션을 설정할 수 있습니다

1) 클립을 선택합니다.

- 여러 클립을 선택하고 일괄적으로 설정할 수 있습니다.

2) 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭한 다음, [Time Effect] → [Field Option]을 클릭합니다.

- [Field Option] 대화상자가 표시됩니다.
“[Field Option] Dialog Box” (▶ page 261)

다른 방법

- 클립을 오른 클릭한 다음, [Time Effect] → [Field Option]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

[필드 옵션] 대화상자

[처리 옵션]	슬로우 모션 시 플리커를 줄이기 위한 설정을 할 수 있습니다. 속도를 감속한 경우 주사선의 관계로 영상이 깜빡이거나하는 경우 [Deinter-lace when speed is below 100%]를 선택합니다.
[최단 입점법 보간 사용]	체크하면 연속적으로 동일한 프레임을 표시하는 것으로 클립의 길이를 보간합니다.

Ծ թ Թ / Պ ղ Օ ↦ Չ ⁴ ։ Յ Լ † Ճ Չ , ₅ Մ Լ Ի Ն Չ , † Գ ♣ Ա u օ ■ Դ e , h ∈ ‘ ։ Յ Է Տ ’ . Խ Լ Ճ : Ճ օ ■ Ա ψ o .



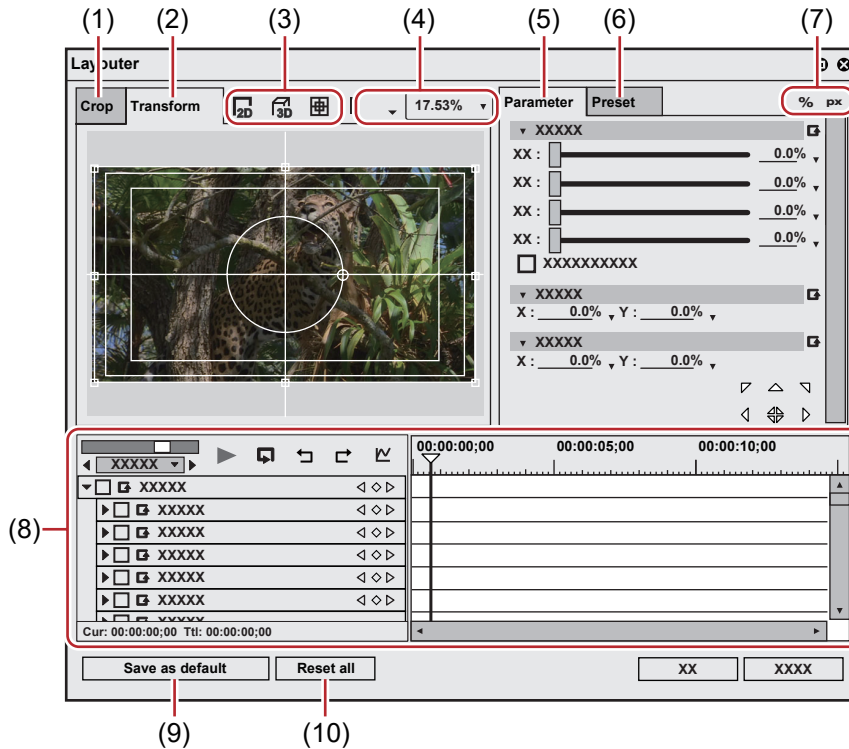
- В $\perp$ ω Π "YJ $\mathfrak{J}_x$

- 주의

- 

- 262

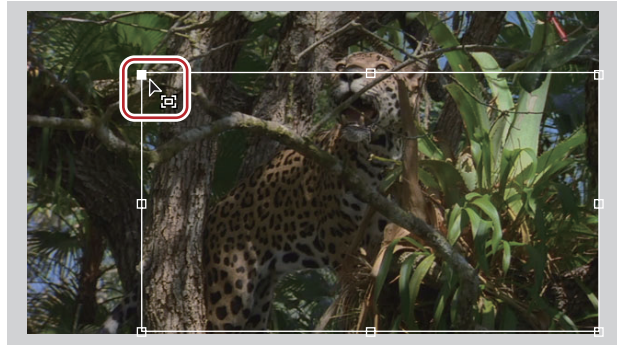
[레이아웃터] 대화상자



(1)	[자르기] 탭	크롭 프리뷰를 표시합니다. 프리뷰 내에서 마우스 조작으로 직관적으로 편집할 수 있습니다.
(2)	[변형] 탭	레이아웃 프리뷰를 표시합니다. 미리보기 내에서 마우스 조작으로 직관적 편집할 수 있습니다.
(3)	[모드 버튼]	2D: 2D 모드로 전환합니다. 평면적인 이동 및 회전이 가능합니다. 3D: 3D 모드로 전환합니다. 입체적인 이동 및 회전이 가능합니다. 중심선 및 보호 영역 등의 가이드를 표시/숨김으로 전환합니다
(4)	[툴 버튼]	마우스를 드래그하여 화면 이동 및 핸들 조작이 가능합니다. 마우스를 드래그하여 화면 확대/축소가 가능합니다. 드래그 시작점을 중심으로 오른쪽으로 드래그하면 확대, 왼쪽으로 드래그하면 화면을 축소할 수 있습니다. 마우스를 드래그하여 표시 영역을 이동할 수 있습니다 작업을 실행 취소합니다. [Ctrl] + [Z] 실행 취소한 작업을 재실행합니다. [Ctrl] + [Y] 팬 툴로 이동시킨 표시 범위를 가운데로 합니다. 프리뷰 화면의 표시 범위에 확대/축소 표시를 고정합니다. 17.53% : 수치를 입력하거나 목록에서 표시 비율을 설정합니다.
(5)	[매개변수] 탭	자르기 및 변형을 수정합니다.
(6)	[프리셋] 탭	편집된 레이아웃을 저장하고 다른 클립에 적용할 수 있습니다. "Saving Editing Details as Presets" (▶ page 267)
(7)	[표시 전환]	%: 매개변수를 % 표시로 전환합니다 (% 표시에 대응하는 항목만). px: 매개변수를 픽셀표시로 전환합니다. (픽셀표시에 대응하는 항목 만).
(8)	[타임라인 키 프레임]	키프레임을 설정하고 자르거나 변형을 변경하여 적용합니다. 타임라인의 길이는 편집 중인 클립의 지속시간입니다. "Setting Key Frames" (▶ page 268)
(9)	[기본값으로 저장]	클릭하면 현재 설정을 기본값으로 저장합니다. 클립을 타임라인에 배치할 때 항상 기본 레이아웃이 적용됩니다.
(10)	[전체 리셋]	클릭하면 레이아웃터 설정을 기본값으로 저장되어 있는 레이아웃으로 되돌립니다. 레이아웃을 변경하지 않은 상태로 돌아가려면, 프리셋에서 [Default]를 적용합니다.

■ [자르기] 탭

모서리와 변의 중앙에 있는 조작 핸들에 커서를 놓고 드래그하면 표시 범위를 지정할 수 있습니다.



■ [변형] 탭

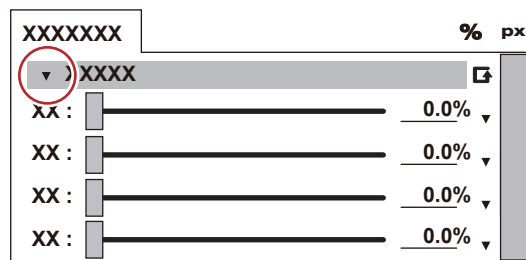
프리뷰에서 수정된 매개변수 상세 설정을 반영합니다. 또한 프리뷰 내에서 핸들을 드래그하여도 수정할 수 있습니다.



(1)	[확대/축소 핸들]	모서리와 변의 중앙에 있는 조작 핸들에 커서를 놓고 끌면 확대/축소가 가능합니다.
(2)	[가이드]	언더 스캔, 오버 스캔, 타이틀 세이프, 수평/수직 중심선을 보여줍니다. [Guide]를 클릭하면 표시/숨김으로 전환합니다.
(3)	[회전 핸들]	조작 핸들에 커서를 놓고 드래그하면 회전이 가능합니다. 3D 모드에서는 녹색이 Y 축을 중심으로 회전, 빨간색은 X 축을 중심으로 회전, 파란색은 Z축을 중심으로 회전합니다. 프리뷰 화면에서 회전에 대해, X/Y/Z 축은 비디오에 대한 값이며, 매개변수에 수치를 직접 입력한 회전에 대해, X/Y/Z 축은 표시에 대한 값입니다.
(4)	[프리뷰]	매개 변수의 편집 결과를 표시합니다. 프리뷰를 드래그하면 표시 위치를 변경할 수 있습니다. 3D 모드에서는 화살표를 드래그하면 X 축, Y 축, Z축 각각의 축 방향에서 입체적으로 이동할 수 있습니다.
(5)	[앵커]	영상의 기준점을 보여줍니다. 회전 중심과 스트레칭의 기준점이 됩니다. 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 드래그하면 위치를 변경할 수 있습니다.

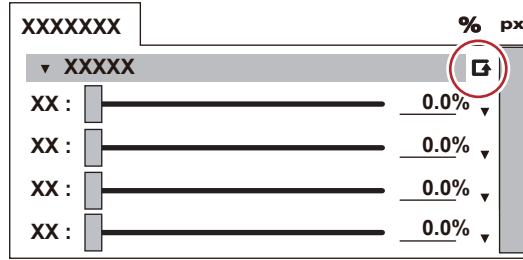
■ [매개변수] 탭

수치를 입력하거나 슬라이더와 컨트롤을 사용하여 편집합니다. 각 편집 메뉴 상의 확장 버튼을 클릭하여 슬라이더와 컨트롤을 표시/숨김으로 전환할 수 있습니다

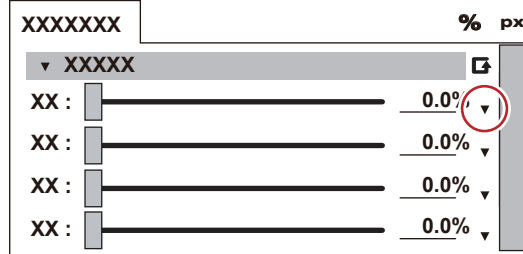


7 장 편집 작업 - 비디오 레이아웃

[Set default parameters]를 클릭하면, 편집 메뉴에서 설정을 기본값으로 저장하는 레이아웃으로 설정할 수 있습니다.



또한 각 숫자 입력란에 파란색 삼각형이 표시되어 있는 경우 클릭하여 표시 단위를 전환할 수 있습니다.



프리뷰 화면에서 편집하면, 매개 변수에서 편집한 상세 설정이 반영됩니다

[소스 자르기]	자르기 영역을 지정합니다. % 표시에서, 원래 클립의 폭과 높이를 100%로 상하 좌우 각 부분에 자르기 비율을 입력합니다. 픽셀 표시에서, 클립의 픽셀 수를 입력합니다. 슬라이더를 좌우로 드래그하여 편집할 수 있습니다 [앵커 자동 보정] 체크하면, 자르기 양에 따라 앵커 위치도 변경됩니다. 체크를 해제하면 크롭값을 변경해도 앵커는 움직이지 않습니다.
[앵커]	영상의 기준 위치를 설정합니다. 크롭하기 전에 소스 영상의 중앙을 원점으로 하고 앵커 위치를 X, Y (3D 모드에서는 X, Y, Z)에 입력하여 설정합니다.
[위치]	크롭 후 비디오의 레이아웃 위치를 수치 입력 또는 보호 영역으로 이동하여 설정할 수 있습니다. X, Y / X, Y, Z 프레임의 중앙을 원점으로 앵커를 어디에 배치 할지를 X, Y (3D 모드에서는 X, Y, Z)에 입력하여 설정합니다. 영역 선택 목록에서 위치 맞춤 버튼으로 맞추기 영역을 선택합니다. 위치 맞춤 버튼 앵커를 잘라낸 표시 범위의 왼쪽, 위쪽, 오른쪽, 아래쪽, 중앙, 좌상단, 우상단, 좌하단, 우하단으로 이동하여 영역 선택에서 선택한 가이드의 각 위치에 맞게 배치합니다. 3D 모드에서 편집할 때, 위치 설정에서 Z 값을 변경하는 경우는, 비디오는 깊이에 따라 가이드의 위치에 배치됩니다.
[확대/축소]	크롭 후 비디오의 스케일을 수치 입력 또는 피트 버튼을 클릭하여 설정할 수 있습니다. X, Y 크롭 후 비디오의 크기를 100 %로 스케일을 입력합니다. 확대/축소 피트 버튼 크롭 후 비디오를 화면의 수직 또는 수평에 맞게 확대/축소 합니다. []를 클릭하면, 비디오는 비디오 이미지가 표시할 수 있는 전체 크기인 최대 크기가 됩니다. [프레임 화면 유지] 체크하면 원래 이미지의 화면비를 유지하면서 확대/축소 합니다. [픽셀 화면을 무시] 픽셀 화면과 관계없이 실제 크기로 픽셀 매핑을 수행합니다. [리샘플링 방법] 편집 중인 클립에 영상을 변형할 때 리샘플링 방법을 선택합니다. "[Resampling method] in the [Parameter] Tab" (▶ page 266)
[회전]	크롭 후의 영상을 회전합니다. 각도를 입력하거나 컨트롤에 커서를 놓고, 모양이 바뀌면 드래그하여 회전할 수 있습니다.
[원근감]	숫자를 입력하거나 슬라이더를 좌우로 드래그하여 원근감을 설정할 수 있습니다. 2D 모드에서 [Perspective]는 표시되지 않습니다.
[입체 영상]	입체 편집 모드에서만 표시됩니다. [렌즈 간 거리] L 측과 R 측의 카메라 사이의 거리를 설정합니다. 거리는 프레임의 높이를 100 %로 했을 때의 상대 값입니다. [제로 시차 거리] 가까운 평면에서 시차로부터 벗어난 평면까지의 거리를 설정합니다.

7 장 편집 작업 - 비디오 레이아웃

[투명도 및 색상]	소스와 배경에 대해 각각 불투명도를 입력합니다. 0 %이면 투명, 100 %이면 불투명합니다. 슬라이더를 좌우로 드래그하여 편집할 수 있습니다. [백그라운드 색상] 배경 색상을 설정할 수 있습니다. 색상 상자를 클릭하면 [Color Select] 대화상자가 표시됩니다. “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205)
[테두리]	크롭 후 비디오에 테두리를 덧붙입니다. [색상] 체크하면 컬러 테두리를 사용합니다. 가장자리의 폭을 픽셀 단위로 입력합니다. 슬라이더를 좌우로 드래그하여 편집할 수 있습니다. 색상 상자를 클릭하여 가장자리 색상을 설정합니다. “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205) [소프트] 체크하면 테두리에 흐림(블러)이 들어갑니다. 흐림의 폭을 픽셀 단위로 입력합니다. 슬라이더를 좌우로 드래그하여 편집할 수 있습니다. [둥근 모서리] 체크하면 가장자리 모서리가 둥글게 됩니다. [사이드] [Color]/[Soft]를 가장자리 바깥 쪽/안쪽/양쪽에서 선택하고 적용할 수 있습니다.
[그림자]	[Enable drop shadow]에 체크를 넣으면, 자르기 후 비디오에 그림자를 덧붙일 수 있습니다. [Distance] 또는 [Opacity] 및 [Soften]을 숫자를 입력하여 설정합니다. 슬라이더를 좌우로 드래그해서 편집할 수 있습니다. 방향으로 각도를 입력하거나 컨트롤에 커서를 놓고, 모양이 바뀐 후 드래그하여 그림자의 방향을 설정할 수 있습니다. 색상 상자를 클릭하여 그림자의 색상을 설정합니다. “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205)

■ [매개 변수] 탭에서 [리샘플링 방법]

다음 옵션에서 [리샘플링 방법]을 선택할 수 있습니다.

(1)	[현재 프로젝트 설정]
(2)	[이중 선형법 (고속 부드러운)]
(3)	[면적 평균법 (고속 샤프)]
(4)	[바이 큐빅 법]
(5)	[Lanczos 2 (인터레이스 이미지에 최적)]
(6)	[Lanczos 3 (고화질)]
(7)	[Lanczos 3 - 부드러운 (모션그래픽에 적합)]
(8)	[Lanczos 3 - 샤프 (프로그레시브 이미지에 최적)]

(2) ~ (8)의 리샘플링 방법에 대해서는 다음 표를 참조하십시오. 별표의 개 수는 해당 현상에 대한 처리 능력을 보여줍니다.

• 확대의 경우

	Defocus	Alias	Overshoot	Calculation speed
(2)	★★	★★	★★★★★	★★★★★
(3)	★★★★★	★	★★★★★	★★★★★
(4)	★★★★★	★★★	★★	★★★★
(5)	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
(6)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
(7)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★
(8)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★★

• 축소의 경우

	Defocus	Alias	Overshoot	Calculation speed
(2)	★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
(3)	★★★★	★★	★★★★★	★★★★★
(4)	★★★★★	★★★	★★★	★★★★
(5)	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★
(6)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(7)	★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(8)	★★★★★	★★★	★★★	★★★

프리셋으로 편집 정보 저장하기

1) 클립을 선택하고, 레이아웃터를 시작하고, 레이아웃을 편집합니다.

2) [Preset] 탭을 클릭합니다.

• “[Preset] Tab” (▶ page 267)

3) [New]를 클릭하고, [Yes]를 클릭합니다.

4) 프리셋 이름 및 주석을 입력하고, [OK]를 클릭합니다.

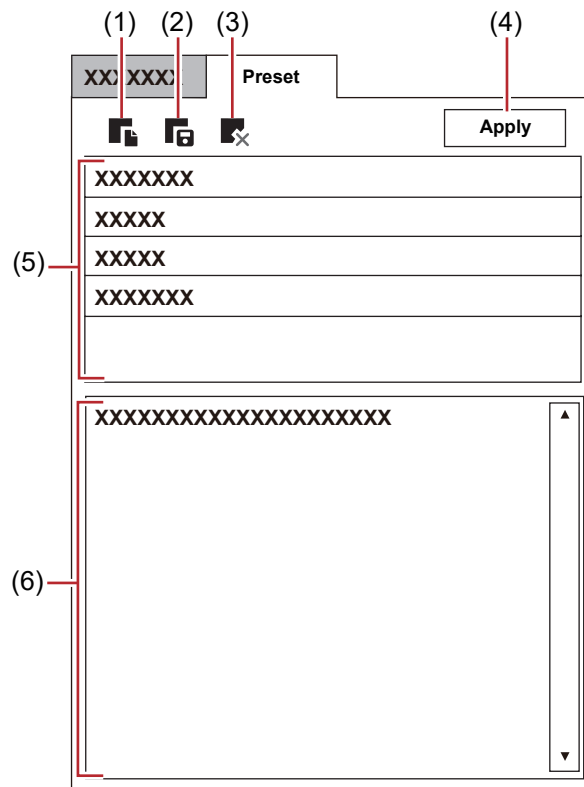


• 편집한 레이아웃터 설정을 원래 효과 (사용자 프리셋 효과)로 [Effect] 팔레트에 등록할 수 있습니다. 등록된 효과를 내보내고 다른 PC의 EDIUS에서 가져올 수도 있습니다.

“Registering Effects to [Effect] Palette” (▶ page 362)

• 프리셋 목록에서 프리셋을 선택하고 [Save]를 클릭하면, 주석을 편집하거나 편집 내용을 저장하거나, 새로운 프리셋으로 저장할지 선택할 수 있습니다. 저장하려면 프리셋 이름을 바꾸지 않고 [OK]를 클릭하고 [Yes]를 클릭합니다.

[프리셋] 탭



(1)	[새로 만들기]	현재 편집 정보를 새로운 프리셋으로 저장합니다.
(2)	[저장]	현재 편집 정보를 저장합니다.
(3)	[삭제]	현재 선택한 프리셋을 삭제합니다.
(4)	[적용]	프리셋을 선택하고 적용합니다.
(5)	[프리셋 목록]	목록에서 현재 저장된 프리셋을 표시합니다.
(6)	[주석]	현재 선택한 프리셋의 주석을 표시합니다.

적용된 프리셋으로 레이아웃 수정하기

1) 클립을 선택하고, 레이아웃터를 시작합니다.

2) [Preset] 탭을 클릭합니다.

- “[Preset] Tab” (▶ page 267)

3) 프리셋을 선택하고, [Apply]를 클릭합니다.

다른 방법

- 프리셋 목록에서, 적용할 프리셋을 더블 클릭합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- 레이아웃터를 설정한 클립은 오렌지색이 표시됩니다.

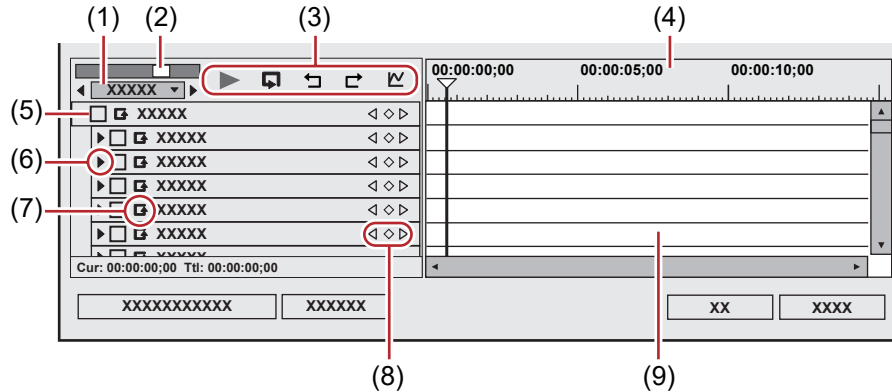
시간 축을 따라 레이아웃 변경하기

키 프레임 설정하기

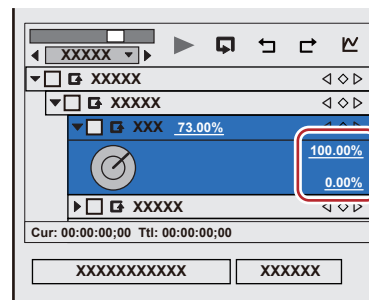
키 프레임을 설정하면, 타임라인을 따라 레이아웃을 변경할 수 있습니다.

1) 클립을 선택하고, 레이아웃터를 시작합니다.

- 레이아웃터에서 타임라인 상의 키 프레임을 설정합니다.



(1)	타임라인 컨트롤러	좌우로 드래그하여 타임 스케일 표시 단위를 조정합니다. 왼쪽으로 이동하면 표시 단위가 작아지고, 오른쪽으로 이동하면 커집니다. 오른쪽 끝은 [Fit]입니다.
(2)	타임 스케일 설정	클릭하면 설정한 표시 단위와 [Fit]으로 전환할 수 있습니다. 왼쪽 화살표를 클릭하면 표시 단위가 작아지고, 오른쪽 화살표를 클릭하면 커집니다.
(3)	재생/도구 버튼	▶: 레코더상의 타임라인을 재생합니다. ⏮: 편집 중인 클립을 반복으로 재생합니다. ⏪: 실행취소. [Ctrl] + [Z] ⏩: 재실행. [Ctrl] + [Y] 📊: 각 매개변수의 변화를 차트 보기로 전환합니다. 차트 보기에서, 타임라인은 선택된 키의 차트 표시에 표시됩니다. 키를 상하로 이동하여 매개 변수를 편집할 수 있습니다. 숫자를 입력하여 Y 축의 숫자와 눈금을 변경할 수 있습니다.



(4)	키 프레임의 타임 스케일	타임라인 상의 타임 스케일 설정에서 선택한 단위로 스케일을 표시합니다. 타임 스케일을 오른 클릭하고 [Timeline Timecode]를 클릭하여 타임라인의 타임코드를 표시하거나 [Zero base Timecode]를 클릭하여 클립의 시작 부분을 0으로 타임 코드를 표시합니다. 또한 클립이 배치되는 위치에 시퀀스 마커가 설정되어 있다면 타임 스케일을 오른 클릭한 다음, [Go to Previous Sequence Marker] 또는 [Go To Next Sequence marker]를 클릭하여 이전 또는 이후의 시퀀스 마커에 타임라인 커서를 이동할 수 있습니다
(5)	활성/비활성	체크하지 않은 항목은 매개변수의 설정이 해제됩니다. 키 프레임을 설정하려면, [Layouter]를 체크합니다.
(6)	확장 버튼	이 버튼을 클릭하면 각 항목의 세부 사항을 설정할 수 있습니다. 수치 입력 또는 컨트롤에 커서를 놓고 마우스 커서가 바뀌면 드래그하여 레이아웃을 편집할 수 있습니다.
(7)	[기본값 키 추가]	클릭하면 타임라인 커서 위치에 프리셋에서 [Default]로 설정되어 있는 레이아웃 (레이아웃을 변경하지 않은 상태) 에서 각 매개 변수 항목의 키 프레임이 설정됩니다.
(8)	[키 프레임 설정]	중앙에  을 클릭하면 타임라인 커서 위치에 키 프레임을 설정합니다. 타임라인 커서가 키 프레임에 있는 경우 키 프레임이 삭제됩니다. 좌우의 화살표를 클릭 하면 전후의 키 프레임으로 이동합니다.
(9)	[키 프레임의 타임라인]	타임라인 커서 위치에서 레이아웃을 편집하면 자동으로 키 프레임이 추가됩니다. 또한 각 매개변수의 항목을 확장한 경우, 키 프레임을 위아래로 드래그하여 매개변수를 편집할 수 있습니다.

2) [Layouter] 항목을 체크합니다.

- 키 프레임 설정이 활성화됩니다.

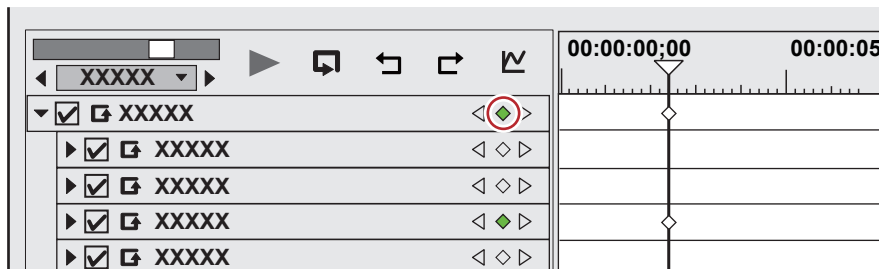


3) 키 프레임용 타임라인 상의, 첫 번째 키 프레임을 설정할 위치에 타임라인 커서를 이동시킵니다.

- 타임 스케일을 클릭하면 타임라인 커서가 표시됩니다.

4) 레이아웃을 수정합니다.

- 자동으로 키 프레임이 추가됩니다. 추가되지 않는 경우는, 키 프레임 설정에서 [Add Key / Delete]를 클릭합니다.



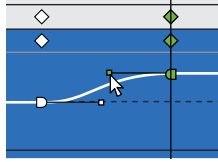
5) 다음 키 프레임을 추가할 위치에 타임라인 커서를 이동하고, 레이아웃을 편집합니다.

- 자동으로 키 프레임이 추가됩니다. 필요한 경우 5 단계를 반복합니다.



- 타임라인 커서를 이동하지 않고도 키를 설정하고 싶은 위치에서 오른 클릭을 하고, [Add]를 클릭하면 키 프레임을 설정할 수 있습니다.
- 타임라인에서 오른 클릭을 하고 [Default]를 클릭하면, 오른 클릭 한 위치에 프리셋에서 [Default]로 설정되어 있는 레이아웃 [(레이아웃을 변경하지 않은 상태)에 키 프레임이 설정되어 있습니다.
- 키 프레임을 삭제하려면, 키 프레임을 오른 클릭하고 [Delete]를 클릭합니다.
- 매개변수 항목 이름을 오른 클릭하고 [Clear parameter of (item)]을 클릭하면, 해당 항목의 키 프레임이 모두 삭제됩니다.
- 각 매개변수의 항목을 확장하고, 키 프레임을 오른 클릭하고 복사 및 붙여넣기 등의 작업이 가능합니다.
- 각 매개변수의 항목을 확장하고, 키 프레임을 오른 클릭하여 보간 방법을 변경할 수 있습니다. [Hold] (다음 키 프레임까지 레이아웃을 고정), [Line] (직선적으로 변화시키는), [Bezier] (매끄럽게 변화시키는)에서 선택합니다. 보간 방법을 변경하면 키 모양이 바뀝니다.

- 각 매개변수의 항목을 확장하고, 차트로 표시하면 키 프레임의 매개변수를 편집할 수 있습니다. 또한 보간 방법이 [Bezier]인 경우 핸들을 드래그하여 보간 곡선을 편집할 수 있습니다.



- 타임라인을 오른 클릭한 다음, [Select All]을 클릭하면 설정된 모든 키를 선택할 수 있습니다.
- 프리뷰를 더블 클릭하여 타임라인 커서 위치에 키 프레임을 추가할 수 있습니다.
- 키보드의 [Shift] + [V]를 누르면, 타임라인 커서 위치에서 키 프레임 설정이 유효한 모든 매개변수에 키 프레임이 추가됩니다.
- 키보드의 [V]를 누르면, 타임라인 커서 위치에서 선택한 매개변수에 키 프레임을 추가 됩니다.

6) [OK]를 클릭합니다.

- 레이아웃터를 설정한 클립에 오렌지색 선이 표시됩니다.

클립 트리밍

트리밍은 타임라인에 배치된 클립의 시작과 끝 점을 윈도우에서 영상을 확인하면서 조정할 수 있는 기능입니다. 또한 클립의 경계와 비디오/오디오 시작과 끝 점을 개별적으로 이동시킬 수 있습니다.

트리밍 작업은 컷 점으로 수행합니다. 클립의 시작과 끝 점을 클릭하면 노란색 또는 녹색 선이 표시됩니다. 노란색은 현재 선택한 지점, 녹색은 트리밍에 의해 변경되는 지점을 나타냅니다.

트리밍은 세 가지 주요한 방법이 있습니다. 표준 모드로 컷 점을 드래그하는 방법, 트림 모드로 전환하고 전용 윈도우를 표시하고 조작하는 방법, 바로가기 키를 사용하는 방법이 있습니다.

트림 모드에 대해

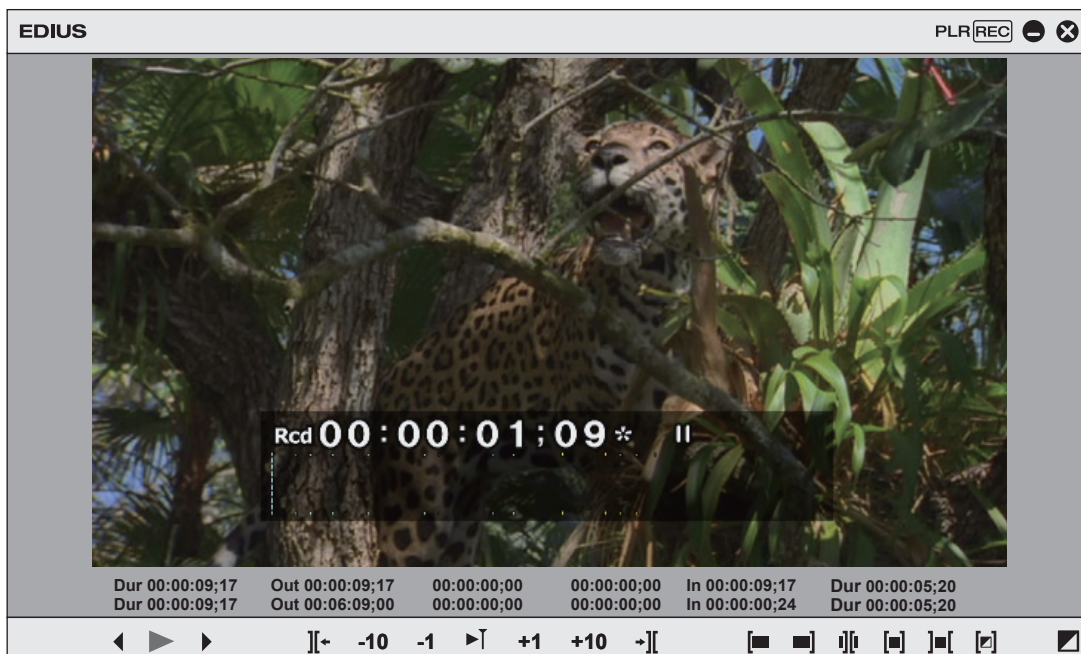
버튼 조작으로 1 프레임 단위 또는 10 프레임 단위로 미세 조정하여 편집할 수 있는 트림 모드로 전환할 수 있습니다.

표준 모드에서 마우스를 드래그하여 트리밍 할 수 있습니다

트림 모드로 전환하기

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [Trimming Mode]를 클릭합니다.

- 프리뷰 윈도우가 표준 모드에서 트림 모드로 전환됩니다.



- 타임라인 윈도우의 상태표시줄에 현재 트리밍 유형이 표시됩니다.

다른 방법

- 클립의 시작 점 또는 끝 점을 더블 클릭합니다.
- 트림 모드로 전환하기: [F6]

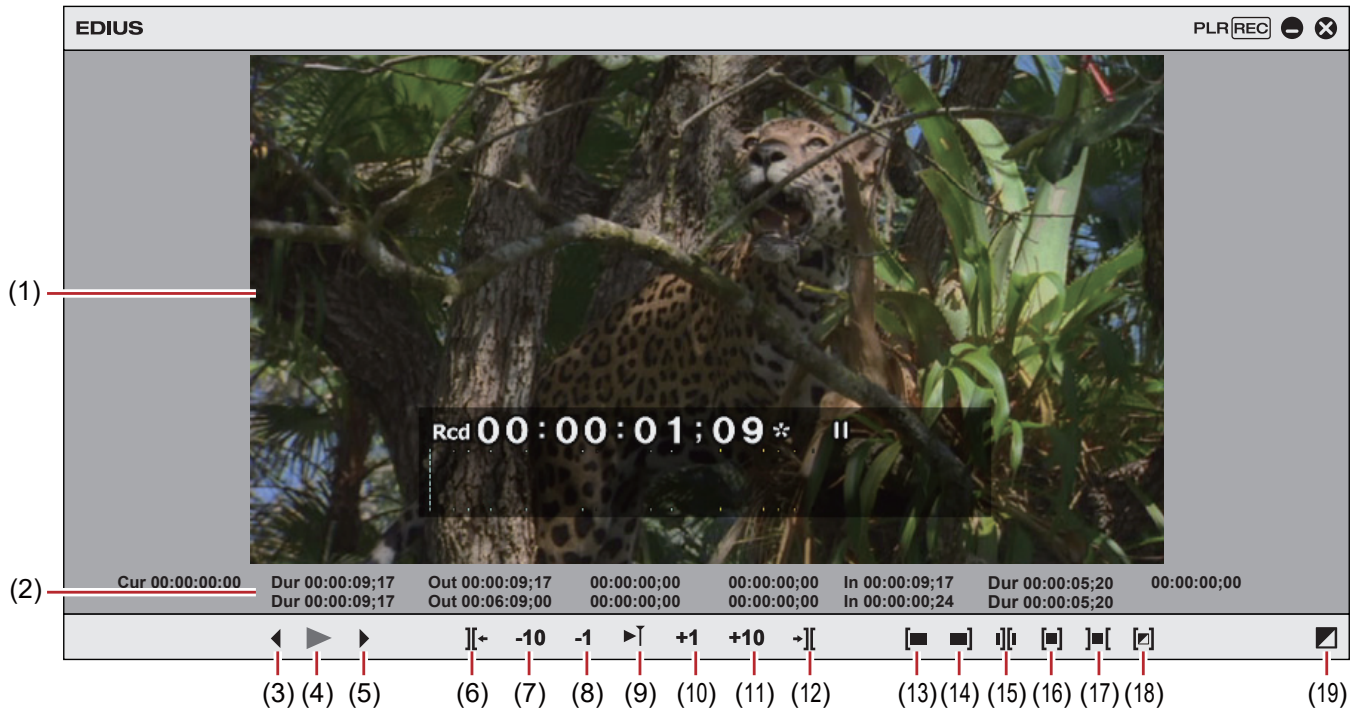


- 다음의 방법으로 트림 모드에서 일반 모드로 전환할 수 있습니다.

- 메뉴 바의 [Mode]를 클릭하고, [Normal Mode]를 클릭합니다.
- 트림 모드 화면 오른쪽 아래에 있는 [x]을 클릭합니다.
- 다시 키보드의 [F6]을 누릅니다.
- 표준 모드로 전환: [F5]

트림 윈도우에 대해

이 윈도우에는 트리밍 전용 버튼과 프리뷰가 표시됩니다. 트림 모드 버튼을 클릭하면 트림 모드에 따라 컷 지점이 자동으로 선택됩니다. 또한 트리밍의 타임코드에 수치를 입력하여 보다 정확한 트리밍을 실행할 수 있습니다.



(1)	[프리뷰 윈도우]	트리밍 작업에 따라 1/2/4 화면으로 표시되며 전환됩니다.
(2)	[타임코드]	편집할 클립의 시작 점 또는 끝 점 등의 타임코드를 표시합니다. 수치값을 입력하여 트리밍 위치를 변경할 수도 있습니다.
(3)	[1프레임 뒤로]	이전 프레임으로 이동합니다. [←]
(4)	[재생]	타임라인을 정방향으로 재생합니다. 재생 중에 클릭하면, 일시 중지됩니다. [Enter]
(5)	[다음 프레임으로]	다음 프레임으로 이동합니다. [→]
(6)	[이전 편집점(트림)으로 이동]	현재 컷 포인트 위치의 왼쪽에 있는 편집 점 (컷 지점)에 포커스 및 타임라인 커서가 이동합니다. 컷 점이 선택되지 않은 경우, 타임라인 커서 위치의 왼쪽에 있는 선택한 트랙의 편집 점에 포커스 및 타임라인 커서가 이동합니다. [Page up]
(7)	[트림(-10 프레임)]	-10 프레임 단위로 트리밍 위치를 조정할 수 있습니다. [Shift] + [J]
(8)	[트림(-1 프레임)]	-1 프레임 단위로 트리밍 위치를 조정할 수 있습니다. [J]
(9)	[이벤트 영역 재생]	포커스 된 컷 포인트 주위를 반복적으로 재생합니다. 다시 클릭하면 정지합니다. [I]
(10)	[트림(1 프레임)]	1 프레임 단위로 트리밍 위치를 조정할 수 있습니다. [.]
(11)	[트림(10 프레임)]	10 프레임 단위로 트리밍 위치를 조정할 수 있습니다. [Shift] + [.]
(12)	[다음 편집 점(트림)으로 이동]	현재 컷 지점 위치의 오른쪽에 있는 편집 점 (컷 지점)에 포커스 및 타임라인 커서가 이동합니다. 컷 점이 선택되지 않은 경우, 타임라인 커서 위치의 오른쪽에 있는 선택된 트랙의 편집 점에 포커스 및 타임라인 커서가 이동합니다. [Page down]
(13)	[트림 모드(시작 점)]	트림 모드 (시작 점)로 전환합니다. 시작 점 선택만 가능합니다.
(14)	[트림 모드(끝 점)]	트림 모드 (끝 점)로 전환합니다. 끝 점 선택만 가능합니다.
(15)	[트림 모드(슬라이드)]	트림 모드 (슬라이드)로 전환합니다. 슬라이드 트림의 컷 점 선택만 가능합니다.
(16)	[트림 모드(슬립)]	트림 모드 (슬립)로 전환합니다. 슬립 트림의 컷 점 선택만 가능합니다.
(17)	[트림 모드(롤)]	트림 모드 (롤)로 전환합니다. 롤링 트림의 컷 점 선택만 가능합니다.
(18)	[트림 모드(트랜지션)]	트림 모드 (트랜지션)로 전환합니다. 트랜지션 (클립 트랜지션, 트랙 트랜지션)/오디오 크로스 페이드 선택만 가능합니다.

(19)	[일반 모드로 전환]	트림 모드를 표준 모드로 전환합니다. [F5]

* 종종 선택한 트랙으로 이동될 수 있는 컷 점이 없거나, 컷 점은 운영 버튼에 따라 비활성화됩니다.

“Entry of Values” (▶ page 42)

트리밍 유형

각 트리밍 유형의 특징에 대해서 설명합니다. 자세한 내용은 관련 페이지를 참조하시기 바랍니다.

“Trimming on the Timeline” (▶ page 277)

“Trimming on the Preview Window” (▶ page 278)

“Trimming by Entering the Timecode” (▶ page 279)

“Trimming by Shortcut Keys” (▶ page 280)

시작 점 트림/끝 점 트림

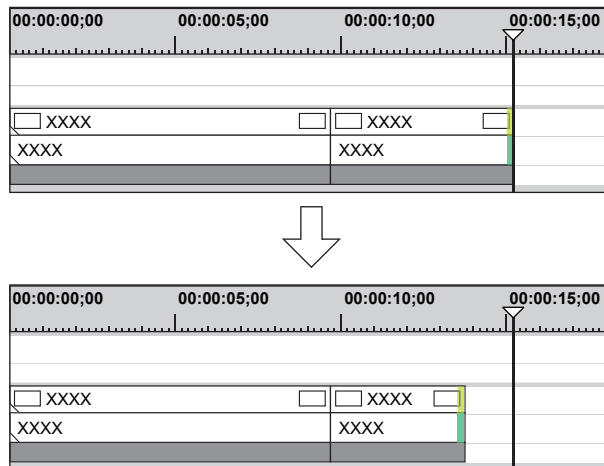
타임라인에 놓인 클립의 시작과 끝 점을 변경합니다.

편집 결과는 편집 모드에 따라 달라집니다.

“Switching the Editing Mode” (▶ page 229)

예시 :

클립의 끝 점 측을 단축키로 트리밍 한 경우 (리플 모드 해제)



덮어쓰기 모드에서

클립을 늘리면, 이후의 클립은 짧아집니다. 뒤의 클립보다 더 길게 클립을 확장하면, 이후의 모든 클립은 덮어 쓰게 됩니다.

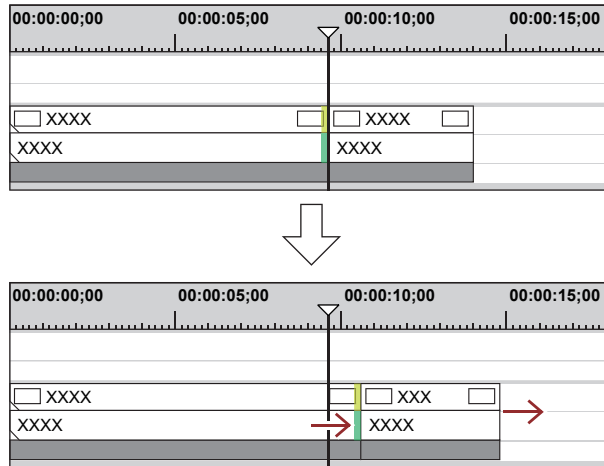


- 리플 모드 해제하거나 덮어쓰기 모드로 설정되어 있더라도, 트리밍 시에 뒤의 클립을 실수로 덮어쓰여지지 않게 옆에 클립을 고정할 수 있습니다.

“[Timeline]” (▶ page 108)

삽입 모드에서

클립을 늘리면, 뒤의 클립이 그대로 뒤로 이동합니다.



- 뒤에 모든 클립과 함께 클립을 이동할 수 있습니다.
“Moving a Selected Clip and Subsequent Clips” (▶ page 246)
- 다음의 방법으로 클립의 끝 점 측을 트리밍 할 수 있습니다.
 - 클립을 선택하고 오른 클릭을 하고, [Duration]을 클릭합니다. [Duration] 대화상자에서, 시작 점에서 재생 시간을 입력합니다.
 - 클립을 선택하고 키보드의 [Alt] + [U]를 누릅니다. [Duration] 대화상자에서, 시작 점에서 재생 시간을 입력합니다.

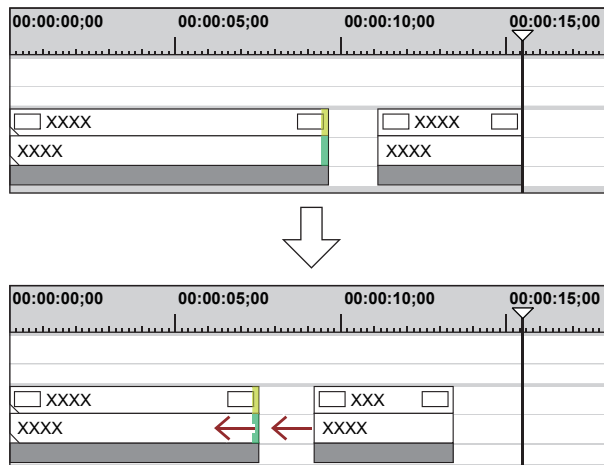
리플 트리밍

다른 클립의 위치 관계를 유지한 채로 시작과 끝 점을 변경합니다. 리플 모드를 켜 상태에서 트리밍을 수행합니다. 리플 모드가 꺼진 상태에서도 단축키와 키보드의 조합으로 리플 트리밍이 가능합니다.

“Ripple Mode” (▶ page 230)

예시 :

클립의 끝 점 측을 트리밍하는 경우



분할 트리밍

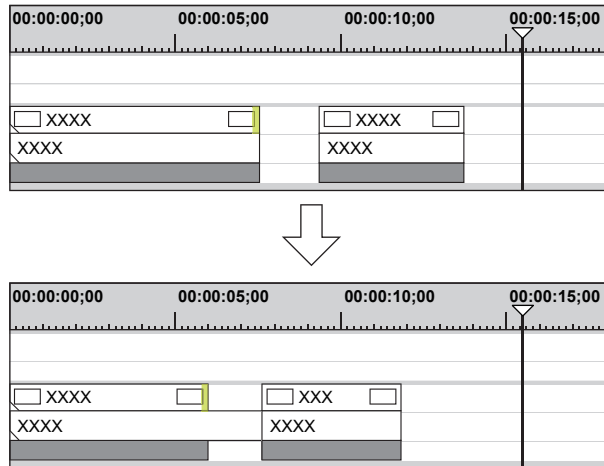
오디오가 있는 비디오 클립의 비디오 부분이나 오디오 부분을 자를 수 있습니다.



- 리플 모드를 선택하면, 트리밍 클립과 뒤에 놓인 클립과 겹이 없을 경우 트리밍을 수행할 수 없습니다. 또한 겹이 트리밍 클립의 길이보다 짧은 경우 그 차이만큼 트리밍 할 수 있습니다.

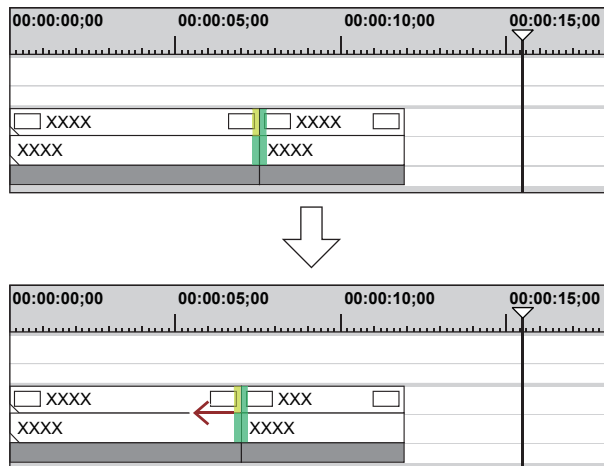
예시 :

오디오와 비디오 클립의 끝 점 측을 트리밍 할 경우 (비디오 부분)



슬라이드 트림

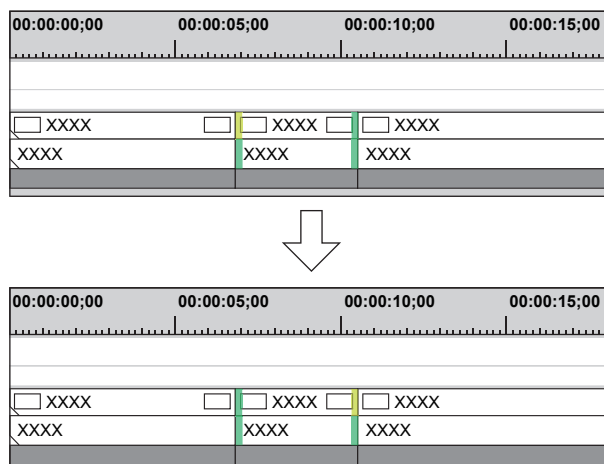
앞뒤로 인접한 클립의 시작과 끝 점을 이동합니다. 이전 및 다음 클립의 총 길이는 변경되지 않습니다.



- 트리밍 클립과 인접한 클립에 여백이 없으면 자를 수 없습니다. 또한 마진이 있는 트리밍 클립의 경우, 클립의 여백만큼 트리밍 할 수 있습니다.

슬립 트림

클립의 길이와 위치를 바꾸지 않고 사용하는 부분을 변경할 수 있습니다. 이전 및 다음 클립의 길이 및 위치는 변경되지 않습니다.

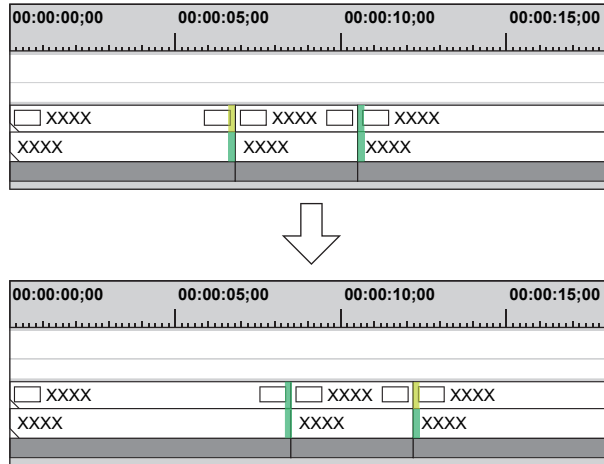




- 트리밍 클립에 마진이 없으면 자를 수 없습니다. 또한 트리밍하면 클립의 마진의 길이만큼 트리밍을 할 수 있습니다.

롤링 트리밍

특정 클립의 길이를 바꾸지 않고, 전후에 있는 클립의 시작 위치와 종료 위치를 이동합니다.



프리뷰 윈도우에 표시된 영상을 확인하면서 사용 범위를 조정합니다.



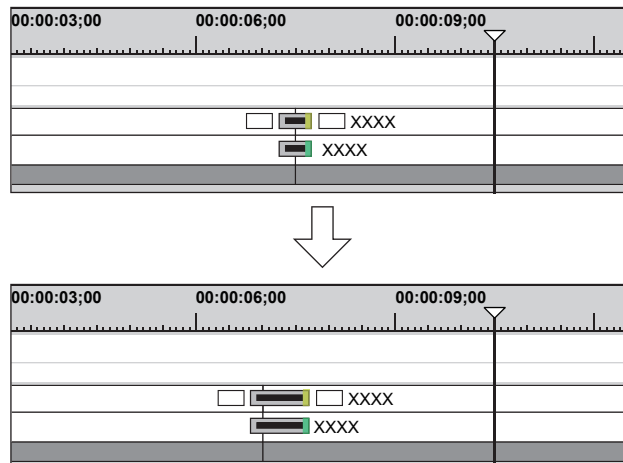
- 인접한 클립에 마진이 없으면 자를 수 없습니다. 또한 마진이 있는 트리밍 클립의 경우, 클립의 여백만큼 트리밍 할 수 있습니다.

트랜지션/크로스페이드 트리밍

클립과 동일한 방법으로 트랜지션 (클립 트랜지션, 트랙 트랜지션)/오디오 크로스페이드의 길이도 트리밍 할 수 있습니다.

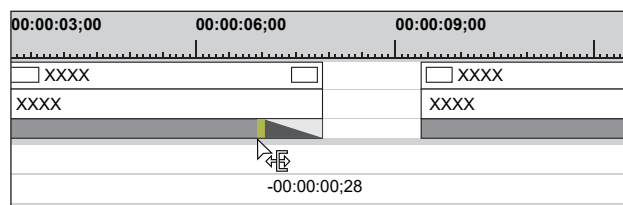
예시 :

클립 트랜지션의 끝 점을 트리밍하는 경우:

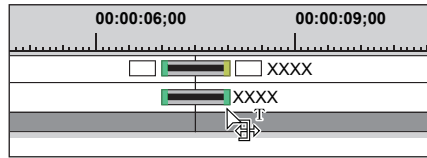


예시 :

트랙 트랜지션



트랜지션/오디오 크로스페이드의 양쪽을 동시에 트리밍 할 수도 있습니다.



- 타이틀 믹서의 길이도 마찬가지로 드래그하여 변경할 수 있습니다.
- 클립 트랜지션/오디오 크로스페이드는 클립의 여백만큼 늘릴 수 있습니다.
- 지속 시간의 기본값을 변경할 수 있습니다.

“Changing Duration of Effect” (▶ page 344)

트리밍 작업 방법

타임라인상의 트리밍

표준 모드 상태에서도 컷 점을 선택하고 드래그하여 트리밍 할 수 있습니다. 트리밍의 편집 결과는 편집 모드에 따라 달라집니다.

“Switching the Editing Mode” (▶ page 229)

시작과 끝 점을 선택하고 키보드의 조합 방법에 따라 트리밍의 유형이 변경됩니다.

각각의 트리밍에 대해서는 관련 페이지를 참조하시기 바랍니다.

“In point trim/Out point trim” (▶ page 273)

“Ripple Trim” (▶ page 274)

“Split Trim” (▶ page 274)

“Slide Trim” (▶ page 275)

“Slip Trim” (▶ page 275)

“Rolling Trim” (▶ page 276)

1) 트리밍 클립의 컷 점을 선택합니다.

- 각 트리밍 유형의 컷 점은 다음과 같이 선택됩니다:

시작 점 트림	클립의 시작 점을 클릭합니다.
끝 점 트림	클립의 끝 점을 클릭합니다.
리플 트림	[Shift] + 시작 점 또는 끝 점을 클릭합니다.
리플 트림(분할)	[Alt] + [Shift] + 시작 점 또는 끝 점을 클릭합니다.
슬라이드 트림	[Ctrl] + [Shift] + 시작 점 또는 끝 점을 클릭합니다.
슬라이드 트림(분할)	[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + 시작 점 또는 끝 점을 클릭합니다.
분할 트림	[Alt] + 시작 점 또는 끝 점을 클릭합니다.
슬립 트림	[Ctrl] + [Alt] + 클립의 중앙을 클릭합니다.
롤링 트림	[Ctrl] + [Shift] + 클립의 중앙을 클릭합니다.
트랜지션 트림	트랜지션 (클립 트랜지션, 트랙 트랜지션)/오디오 크로스페이드의 시작 또는 끝 점을 클릭합니다.
트랜지션 트림(양 끝)	[Shift] + 클립 트랜지션/오디오 크로스 페이드를 클릭합니다.



- 리플 모드가 꺼진 상태에서도 리플 트리밍을 할 수 있습니다.

2) 컷 점 또는 클립에 마우스 커서를 이동하고, 마우스 커서 모양이 바뀌면 좌우로 드래그합니다.

- 프리뷰 윈도우에 표시된 영상을 확인하면서 사용 범위를 조정합니다.
- 트림 모드에 따라 마우스 커서의 모양이 바뀝니다.

시작 점 트림/끝 점 트림	

리플 트림	
리플 트림(분할)	
슬라이드 트림	
슬라이드 트림(분할)	
분할 트림	
슬립 트림	
롤링 트림	
트랜지션 트림 트랜지션 트림(양 끝)	

프리뷰 윈도우상의 트리밍

트림 모드에서 프리뷰 윈도우 상에서 마우스를 드래그하여 트리밍 할 수 있습니다.

주의

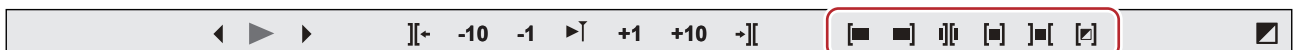
- 트림 모드 (트랜지션)는 프리뷰 윈도우에서 사용할 수 없습니다.

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭한 다음, [Trimming Mode]를 클릭합니다.

- 프리뷰 윈도우는 표준 모드에서 트림 모드로 전환됩니다.

2) 트리밍 클립을 선택합니다.

3) 트림 윈도우에서 [Trimming Mode]의 각각의 버튼을 클릭하고, 컷 점을 선택합니다.



- 컷 점이 녹색 또는 노란색으로 바뀌고, 트리밍 가능한 상태가 됩니다.

“In point trim/Out point trim” (▶ page 273)

“Ripple Trim” (▶ page 274)

“Split Trim” (▶ page 274)

“Slide Trim” (▶ page 275)

“Slip Trim” (▶ page 275)

“Rolling Trim” (▶ page 276)

4) 프리뷰 윈도우에 마우스 커서를 이동하고, 커서 모양이 바뀌면 좌우로 드래그합니다.

- 프리뷰 윈도우상에 표시된 영상을 확인하면서 사용 범위를 조정합니다.
- 트림 모드에 따라 마우스 커서의 모양이 바뀝니다.

시작 점 트림: 

끝 점 트림: 

슬라이드 트림: 

슬립 트림: 

롤링 트림: 

타임코드 입력으로 트리밍

트림 모드에서, 프리뷰 윈도우에 시퀀스 타임코드와 소스 타임코드가 표시되고, 수치 값을 입력하여 트리밍을 할 수도 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭한 다음, [Trimming Mode]를 클릭합니다.

- 프리뷰 윈도우는 표준 모드에서 트림 모드로 전환됩니다.

2) 트리밍 클립을 선택합니다.

3) 트림 윈도우에서 [Trimming Mode]의 각각의 버튼을 클릭하고, 컷 점을 선택합니다.



- 컷 점이 녹색 또는 노란색으로 바뀌고, 트리밍 가능한 상태가 됩니다.

“In point trim/Out point trim” (▶ page 273)

“Ripple Trim” (▶ page 274)

“Split Trim” (▶ page 274)

“Slide Trim” (▶ page 275)

“Slip Trim” (▶ page 275)

“Rolling Trim” (▶ page 276)

4) 타임코드를 입력합니다.

- 트림 윈도우 하단의 타임코드에 마우스 커서를 올려 놓으면, 마우스 커서 모양이 바뀝니다. 그 상태에서 클릭을 하면, 타임코드 아래에 파란색 선이 표시되고 수치 값을 입력할 수 있습니다.

“Entry of Values” (▶ page 42)

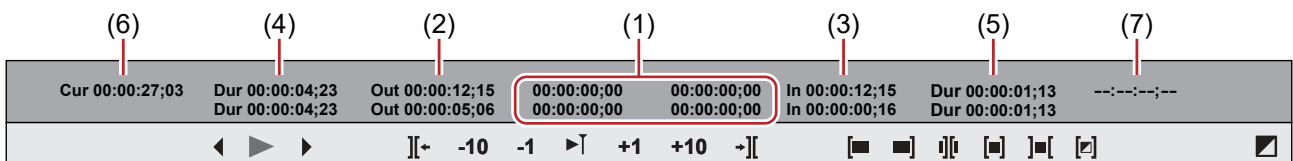


- “Timecode of Trim Window” (▶ page 279)

5) 키보드의 [Enter] 키를 누릅니다.

- 프리뷰 윈도우 상에 표시되는 영상을 확인하면서 사용 범위를 조정합니다.

트림 윈도우의 타임코드



상단이 시퀀스의 타임코드이며, 하단이 소스의 타임코드입니다. 어디에든 수치 값 입력으로 트리밍 할 수 있습니다.

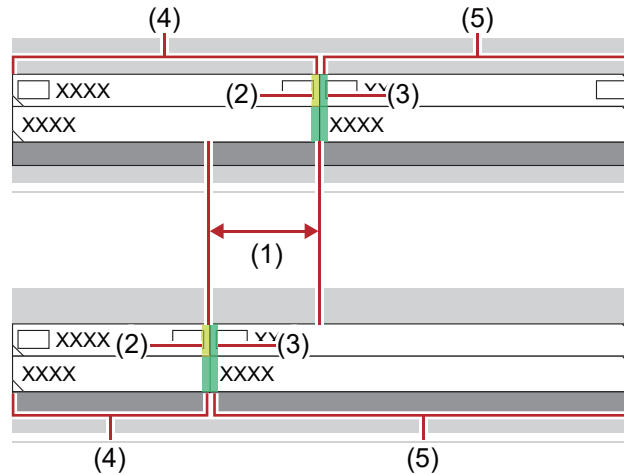
(1)	포커스된 컷 점에서 이동한 프레임 수
(2)	포커스된 컷 점 (클립 끝 점)의 타임코드
(3)	포커스된 컷 점 (클립의 시작 점)의 타임코드

(4)	트리밍 할 클립의 길이 (끝 점 측 클립)
(5)	트리밍 할 클립의 길이 (시작 점 측 클립)
(6)	타임라인 커서의 타임코드
(7)	트리밍 할 트랜지션/오디오 크로스페이드 길이

* 프리뷰 윈도우의 크기에 따라 표시되는 항목이 다른 경우가 있습니다.

예시 :

슬라이드 트리밍

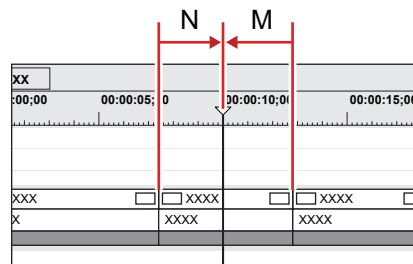


바로가기 키로 트리밍

타임라인 커서의 시작과 끝 점 측을 단축키로 자를 수 있습니다.

키보드의 [N]으로 시작 점에서 타임라인 커서까지, [M]으로 타임라인 커서에서 끝 점까지 트리밍을 할 수 있습니다.

키보드 조합에 따라 트리밍 유형이 바뀝니다



1) 트림할 클립을 선택합니다.

- 트랜지션 (클립 트랜지션, 트랙 트랜지션), 오디오 크로스페이드를 선택하고 트리밍을 할 수도 있습니다. 트랙 트랜지션을 트리밍하려면 믹서를 선택합니다.

2) 트리밍 위치로 타임라인 커서를 이동합니다.

3) 트리밍을 수행하기 위해 키보드상의 키를 누릅니다.

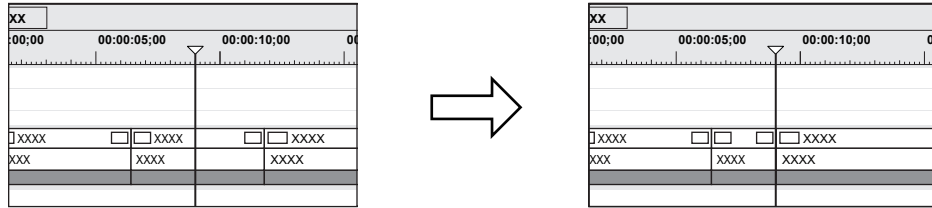
시작 점 트림	[N]
끝 점 트림	[M]
리플 트림 (시작 점 측)	[Alt] + [N]
리플 트림 (끝 점 측)	[Alt] + [M]
슬라이드 트림 (시작 점 측)	[Ctrl] + [Alt] + [N]
슬라이드 트림 (끝 점 측)	[Ctrl] + [Alt] + [M]
분할 트림 (시작 점 측)	[Shift] + [N]
분할 트림 (끝 점 측)	[Shift] + [M]



- 리플 모드가 꺼진 상태에서도 리플 트리밍을 할 수 있습니다.

예시 :

클립의 끝 점 측을 슬라이드 트림 ([Ctrl] + [Alt] + [M])으로 트리밍 한 경우



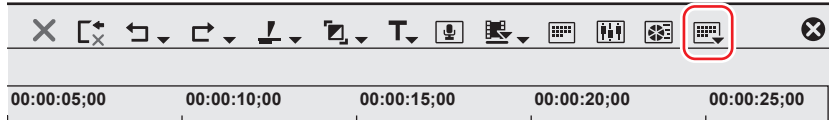
마커

소스에 마커 설정하기

[클립 마커] 목록 표시하기

[Marker] 팔레트에서 [Clip Marker] 목록을 표시합니다.

1) 타임라인의 [Toggle Palette Display]를 클릭합니다.



2) [Marker]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Palette] → [Marker]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고 [Show All] 또는 [Hide All]을 클릭하여, [Effect], [Information] 및 [Marker] 팔레트를 모두 표시/숨김을 할 수 있습니다.
- 팔레트 표시/숨김: [H]
 “Showing/Hiding [Effect] Palette” (▶ page 325)
 “Showing/Hiding [Information] Palette” (▶ page 356)



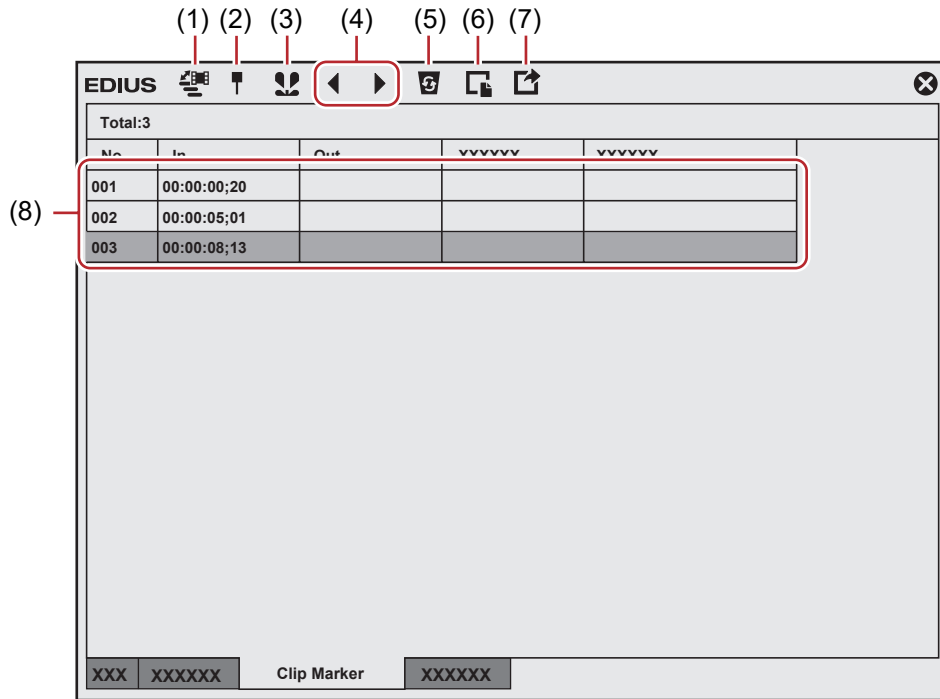
- [Marker] 팔레트를 표시/숨김으로 전환하면, [Marker] 팔레트와 결합하고 있는, 빈 윈도우, 소스 브라우저 윈도우 및 팔레트 탭도 함께 표시/숨김으로 전환됩니다. 별도의 표시/숨김으로 전환하려면, 윈도우와 팔레트의 결합을 해제하시기 바랍니다.
 “Combining Bin Window/Source Browser Window with a Palette” (▶ page 146)

3) [Marker] 팔레트에서 [Toggle Sequence Marker/Clip Marker]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 [Clip Marker] 목록과 [Sequence Marker] 목록으로 전환됩니다.
 “Displaying the [Sequence Marker] List” (▶ page 288)



[클립 마커] 목록



(1)	[시퀀스 마커/클립 마커 토글]	[Clip Marker] 목록과 [Sequence Marker] 목록으로 전환됩니다.
(2)	[마커 설정]	플레이어 상의 슬라이더 위치에 클립 마커를 추가합니다.
(3)	[마크 인/아웃 설정]	현재 플레이어 상에 표시된 클립의 시작과 끝 점 사이에 범위를 클립 마커에 추가합니다.
(4)	[이전 마커로 이동/다음 마커로 이동]	이전/다음 클립 마커로 이동합니다.
(5)	[마커 제거]	클립 마커 목록에서 클립 마커를 선택하고 제거합니다.
(6)	[마커 목록 가져오기]	클립 마커 목록을 가져옵니다.
(7)	[마커 목록 내보내기]	클립 마커 목록을 CSV 파일로 내보냅니다.
(8)	[클립 마커 목록]	설정된 클립 마커의 타임코드나 코멘트 등을 표시합니다.

주의

- [Clip Marker] 목록에는 플레이어 상에 포커스가 있을 때는 플레이어 상에 현재 표시된 클립의 클립 마커 정보를 표시하고 포커스가 레코더에 있을 때는 타임라인 상에 현재 표시된 클립의 클립 마커 정보를 표시합니다.

캡처 시에 클립 마커 설정하기

캡처를 하면서 소스 클립에 마커를 설정할 수 있습니다.

1) 소스 캡처를 시작합니다.

- “Capturing and Importing Sources” (▶ page 162)
- “Importing Sources All Together (Batch Capture)” (▶ page 167)

2) 클립 마커를 설정하는 상황에, [Capture] 대화상자에서 [Add Mark]를 클릭합니다.

- 설정한 마커 목록이 표시됩니다. 필요한 경우, 주석을 입력합니다.



- 다음의 방법으로 여러 클립 마커를 단축키로 추가할 수 있습니다. 클립 마커를 추가할 장면에서, 키보드의 [V]를 누르고 필요한 경우 주석을 입력합니다. 계속 클립 마커를 장면에서 추가하려면, 키보드의 [Ctrl] + [M]를 누르고, 필요한 경우 주석을 입력합니다.

클립 마커 설정하기

빈에 등록된 소스 클립과 플레이어 상에 현재 표시된 소스에 클립 마커를 설정할 수 있습니다.

1) 플레이어 상에 소스를 표시합니다.

- “Displaying Clips on the Player” (▶ page 195)

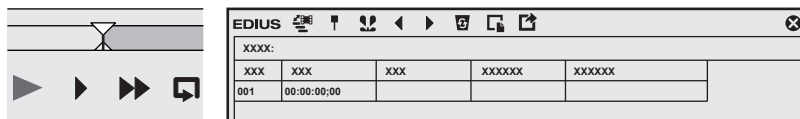
2) 클립 마커를 설정할 위치에 플레이어의 슬라이더를 이동합니다.

- “Playing Back with Shuttle/Slider” (▶ page 194)



3) [Clip Marker] 목록에서 [Set Marker]를 클릭합니다.

- “[Clip Marker] List” (▶ page 283)
- 플레이어 상의 슬라이더에 클립 마커가 설정되고, [Clip Marker] 목록에서 클립 마커의 타임코드가 표시됩니다.

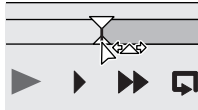


다른 방법

- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Add Mark]를 클릭합니다.
- 클립 마커 목록을 오픈 클릭하고, [Set Mark]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 슬라이더를 오픈 클릭을 하고, Set clip marker/Clear clip marker (Toggle)]을 클릭합니다.
- 클립 마커 설정 단축키: [V]



- 다음의 방법으로 마커 위치를 이동시킬 수 있습니다.
 - [Clip Marker] 목록에서 [In] 타임코드를 클릭하고 수치 값을 입력합니다.
 - 슬라이더 상의 클립 마커를 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 드래그합니다.



- 클립 마커 설정과 동시에 코멘트를 입력할 수 있습니다.
메뉴 바의 [Marker]를 클릭하고, [Edit Mark]를 클릭하여 코멘트를 입력합니다.
“Entering Comments to Clip Markers” (▶ page 286)

주의

- 레코더에 포커스가 있을 때는, 클립 마커를 설정할 수 없습니다.
- 클립 마커를 추가, 삭제, 편집하면 자동으로 빈 클립에 반영됩니다. 편집하기 전에 정보를 남기고 싶은 경우, 편집하기 전에 다른 클립으로 빈에 등록하시기 바랍니다.
“Registering between In and Out Points to the Bin As a Separate Clip (Subclip)” (▶ page 199)
타임라인에 클립을 플레이어에 표시하고 클립 마커를 추가, 삭제, 편집한 경우, 필요에 따라 다른 클립으로 빈에 등록합니다.
“Registering Clips on the Player to the Bin” (▶ page 198)

[Sequence Marker] 목록에서 클립 마커를 설정할 수 없습니다.

범위로 클립 마커 설정하기

빈에 등록된 소스 클립과 플레이어 상에 현재 표시된 소스에 범위가 있는 클립 마커를 설정할 수 있습니다.

1) 플레이어 상에 소스를 표시합니다.

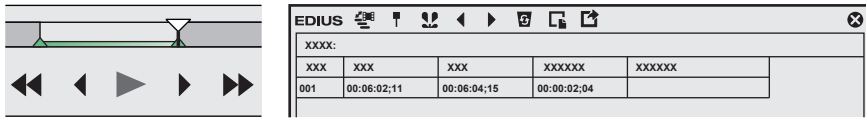
- “Displaying Clips on the Player” (▶ page 195)

2) 소스 클립에 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points” (▶ page 195)

3) [Clip Marker] 목록에서 [Set Mark In/Out]을 클릭합니다.

- “[Clip Marker] List” (▶ page 283)
- 플레이어 상의 슬라이더에 범위가 있는 클립 마커가 설정되고, [Clip Marker] 목록에 클립 마커의 시작과 끝 점의 타임코드와 지속시간이 표시됩니다.



다른 방법

- 클립 마커 목록을 오른 클릭을 하고, [Set Mark In/Out]을 클릭합니다.
- 플레이어 상의 슬라이더를 오른 클릭하고, [Set Clip Mark In/Out]을 클릭합니다.
- 메뉴 바의 [Marker]를 클릭을 하고, [Add Mark to In/Out point]를 클릭합니다.



- 1 단계에서, 시작 점을 설정하지 않은 경우, 클립의 시작을 시작 점으로, 끝 점을 설정하지 않은 경우, 클립 끝을 끝 점으로 하는 범위가 있는 클립 마커가 설정됩니다.
- [Clip Marker] 목록에서 [In], [Out] 또는 [Duration]에서 타임코드를 클릭하여 수치 값을 입력하고 클립 마커의 범위를 변경할 수 있습니다.
- “Entry of Values” (▶ page 42)
- 슬라이더 상의 범위가 있는 클립 마커를 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 드래그하면 마커 위치를 이동시킬 수 있습니다.



- 범위가 있는 클립 마커는 클립 마커가 포커스되지 않을 때는 시작 점 클립 마커만 표시됩니다.

주의

- 비디오 및 오디오의 시작 점의 위치 또는 비디오 및 오디오의 끝 점의 위치가 다른 경우는 범위를 포함하는 클립 마커를 설정할 수 없습니다.
- 레코더에 포커스가 있을 때는 클립 마커를 설정할 수 없습니다.
- 클립 마커를 추가, 삭제, 편집하면 자동으로 빈 클립에 반영됩니다. 편집하기 전에 정보를 남기고 싶은 경우 편집하기 전에 다른 클립으로 빈에 등록하시기 바랍니다.
- “Registering between In and Out Points to the Bin As a Separate Clip (Subclip)” (▶ page 199)
타임라인에 클립을 플레이어에 표시하고 클립 마커를 추가, 삭제, 편집한 경우, 필요에 따라 다른 클립으로 빈에 등록합니다.
- “Registering Clips on the Player to the Bin” (▶ page 198)
- [Sequence Marker] 목록에서 클립 마커를 설정할 수 없습니다.

클립 마커 삭제하기

설정한 클립 마커를 제거할 수 있습니다.

1) 플레이어 상에 클립 마커를 설정한 클립을 표시합니다.

- “Displaying Clips on the Player” (▶ page 195)

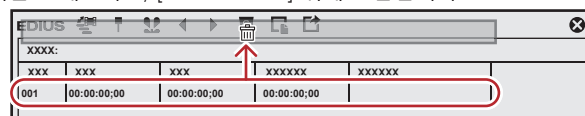
2) [Clip Marker] 목록에서 삭제할 클립 마커를 선택합니다.

3) [Clip Marker] 목록에서 [Clear Marker]를 클릭합니다.

- “[Clip Marker] List” (▶ page 283)

다른 방법

- 클립 마커 목록에서 삭제할 클립 마커를 드래그하고, [Clip Marker] 목록 밖으로 클립 마커를 드롭합니다.
- 클립 마커 목록에서 삭제할 클립 마커를 드래그하고, [Clear Marker] 위에 드롭합니다.



- 클립 마커 목록에서 삭제할 클립 마커를 오른 클릭한 다음, [Clear marker]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 슬라이더에 클립 마커를 오른 클릭한 다음, [Clear marker]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 슬라이더를 삭제할 클립 마커에 맞추어 슬라이더를 오른 클릭을 하고, [Set clip marker/Clear clip marker (Toggle)]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 슬라이더를 삭제할 클립 마커로 이동하고, 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Clear Mark] → [Cursor]를 클릭합니다.

- 클립 마커의 [Marker Comments] 대화상자에서 [Delete]를 클릭합니다.
“Entering Comments to Clip Markers” (▶ page 286)
- 클립 마커 삭제 단축키: [Delete]



- 다음의 방법으로 클립 마커 목록의 모든 클립 마커를 한 번에 제거할 수 있습니다.
 - 메뉴 바의 [Marker]를 클릭하고, [Clear Mark] → [All]을 클릭합니다.
 - 모든 마커 삭제: [Shift] + [Alt] + [V]

주의

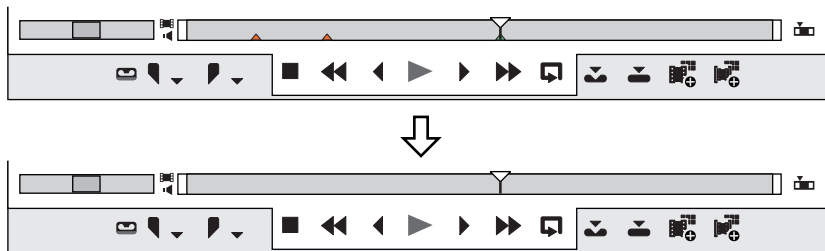
- 포커스가 레코더 상일 경우, 클립 마커를 삭제할 수 없습니다.

클립 마커 표시하기/숨기기

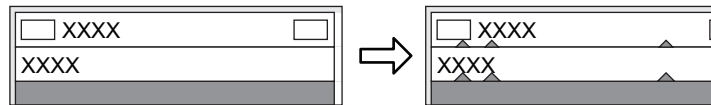
플레이어와 타임라인 모두에 표시된 클립 마커의 표시/숨김 설정으로 전환할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Show Clip Markers] → [Player] 또는 [Timeline]을 클릭합니다.

- 항목에 체크가 되어있을 때는, 클립 마커 또는 주석이 표시됩니다. 체크를 해제하면 더 이상 표시되지 않습니다.



또한 [Timeline]을 클릭하여 체크하면, 타임라인 상의 클립에 클립 마커가 표시됩니다. 체크를 해제하면 표시되지 않습니다.



- 클립 마커의 주석만 숨길 수도 있습니다. [Overlay]에서 [Marker]를 체크 해제합니다.
“Showing/Hiding Preview Window” (▶ page 151)
- 범위가 있는 클립 마커는 클립 마커가 포커스되지 않을 때는 시작 점 클립 마커만 표시됩니다.

마커 사용하기

클립 마커에 주석 입력하기

설정된 클립 마커에 주석을 추가할 수 있습니다.

1) 플레이어상에 클립 마커를 설정한 클립을 표시합니다.

- **“Displaying Clips on the Player” (▶ page 195)**

2) 슬라이더 상의 클립 마커를 오른 클릭한 다음, [Edit clip marker]를 클릭합니다.

3) [Marker Comments] 대화상자에서, 주석을 입력하고 [OK]를 클릭합니다.

- 입력한 코멘트는 클립 마커에 슬라이더를 맞추면 플레이어 상에 표시됩니다. 범위가 있는 클립 마커를 설정한 경우, 플레이어 상의 슬라이더가 클립 마커의 시작과 끝 점의 범위 내에 있는 동안 코멘트가 표시됩니다.

다른 방법

- 플레이어 상의 슬라이더를 클립 마커로 이동하고, 메뉴 바의 [Marker]를 클릭하고, [Edit Mark]를 클릭합니다.
- [Clip Marker] 목록에서 [Comments] 필드를 클릭합니다.
- 클립 마커 목록을 오른 클릭한 다음, [Edit marker]를 클릭합니다.
- 주석 캐리지 리턴: [Ctrl] + [Enter]



- 같은 방법으로 입력된 코멘트를 편집할 수 있습니다.
- 클립 마커를 추가, 삭제, 편집하면 자동으로 빈 클립에 반영됩니다. 편집하기 전에 정보를 남기고 싶은 경우 편집하기 전에 다른 클립으로 빈에 등록하시기 바랍니다.
- “**Registering between In and Out Points to the Bin As a Separate Clip (Subclip)**” (▶ page 199)
타임라인에 클립을 플레이어에 표시하고 클립 마커를 추가, 삭제, 편집한 경우, 필요에 따라 다른 클립으로 빈에 등록합니다.
- “**Registering Clips on the Player to the Bin**” (▶ page 198)
- 클립 마커를 설정한 클립을 타임라인에 배치하면, 타임라인 커서의 위치를 클립 마커에 맞추면 레코더에 코멘트가 표시됩니다.
범위가 있는 클립 마커를 설정한 경우, 타임라인 커서가 클립 마커의 시작과 끝 점 사이에 있는 동안 레코더상에 코멘트가 표시됩니다.

주의

- 포커스가 레코더 상일 경우, 클립 마커에 주석을 입력할 수 없습니다.

클립 마커 위치로 이동하기

설정한 클립 마커 위치로 이동할 수 있습니다.

1) [Clip Marker] 목록에서 [Go to Previous Marker] 또는 [Go to Next Marker]를 클릭합니다.

- “[Clip Marker] List” (▶ page 283)
- 클립 마커가 앞뒤로 이동합니다.
- 플레이어가 포커스된 때에는 그 클립에 설정되어 있는 클립 마커의 위치에 슬라이더가 이동합니다.
- 레코더에 포커스가 있을 때는 타임라인에서 선택된 클립의 클립 마커의 위치에 타임라인 커서가 차례로 이동합니다.

다른 방법

- 클립 마커 목록에서, 이동하려는 위치의 클립 마커를 더블 클릭합니다.
- 클립 마커 목록을 오른 클릭한 다음, [Go to Previous Marker] 또는 [Go to Next Marker]를 클릭합니다.
- 이전/다음 클립 마커 위치로 이동 단축키 : [Ctrl] + [←] / [Ctrl] + [→]

클립 마커 목록 가져오기 (Import)

클립 마커 목록을 가져올 수 있습니다.

1) 플레이어상에 가져올 위치에 클립을 표시합니다.

- “Displaying Clips on the Player” (▶ page 195)

2) [Clip Marker] 목록에서 [Import Marker List]을 클릭합니다.

- “[Clip Marker] List” (▶ page 283)

3) [Open] 대화상자에서, CSV 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.**다른 방법**

- 클립 마커 목록을 오른 클릭하고, [Import Marker List]를 클릭합니다.

주의

- 포커스가 레코더상일 경우, 클립 마커 목록을 가져올 수 없습니다.

클립 마커 목록 내보내기 (Export)

[Clip Marker] 목록의 클립 마커 목록을 CSV 파일로 내보낼 수 있습니다.

1) 플레이어상에 클립 마커 목록을 내보낼 클립을 표시합니다.

- “Displaying Clips on the Player” (▶ page 195)

2) [Clip Marker] 목록에서 [Export Marker List]를 클릭합니다.

- “[Clip Marker] List” (▶ page 283)

3) [Save As] 대화상자에서, 파일명과 저장 위치를 지정합니다.

4) 출력 포맷을 선택하고, [Save]를 클릭합니다.

다른 방법

- 클립 마커 목록을 오른 클릭을 하고, [Export Marker List]를 클릭합니다.

주의

- 포커스가 레코더상일 경우, 클립 마커 목록을 내보낼 수 없습니다.

타임라인에 마커 설정하기

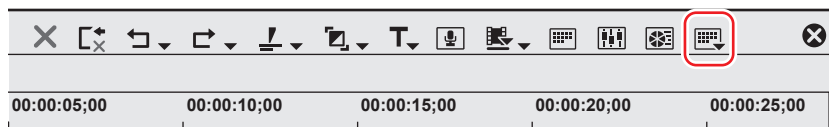


- DVD/BD로 출력 시에, 시퀀스 마커는 챕터가 되고 주석은 챕터 제목이 됩니다. 챕터 제목은 출력 시 편집할 수 있습니다.

[시퀀스 마커] 목록 표시하기

[Marker] 팔레트에서 [equence Marker] 목록을 표시합니다.

1) 타임라인의 [Toggle Palette Display]를 클릭합니다.



2) [Marker]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [View]를 클릭한 다음, [Palette] → [Marker]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고 [Show All] 또는 [Hide All]을 클릭하여 [Effect], [Information] 및 [Marker] 팔레트를 모두 표시/숨김을 할 수 있습니다.
- 팔레트 표시/숨김: [H]
 “Showing/Hiding [Effect] Palette” (▶ page 325)
 “Showing/Hiding [Information] Palette” (▶ page 356)



- [Marker] 팔레트를 표시/숨김으로 전환하면, [Marker] 팔레트와 결합하고 있는, 빈 윈도우, 소스 브라우저 윈도우 및 팔레트 탭도 함께 표시/숨김으로 전환됩니다. 별도의 표시/숨김으로 전환하려면, 윈도우와 팔레트의 결합을 해제하시기 바랍니다.
 “Combining Bin Window/Source Browser Window with a Palette” (▶ page 146)

3) [Marker] 팔레트에서 [Toggle Sequence Marker/Clip Marker]를 클릭합니다.

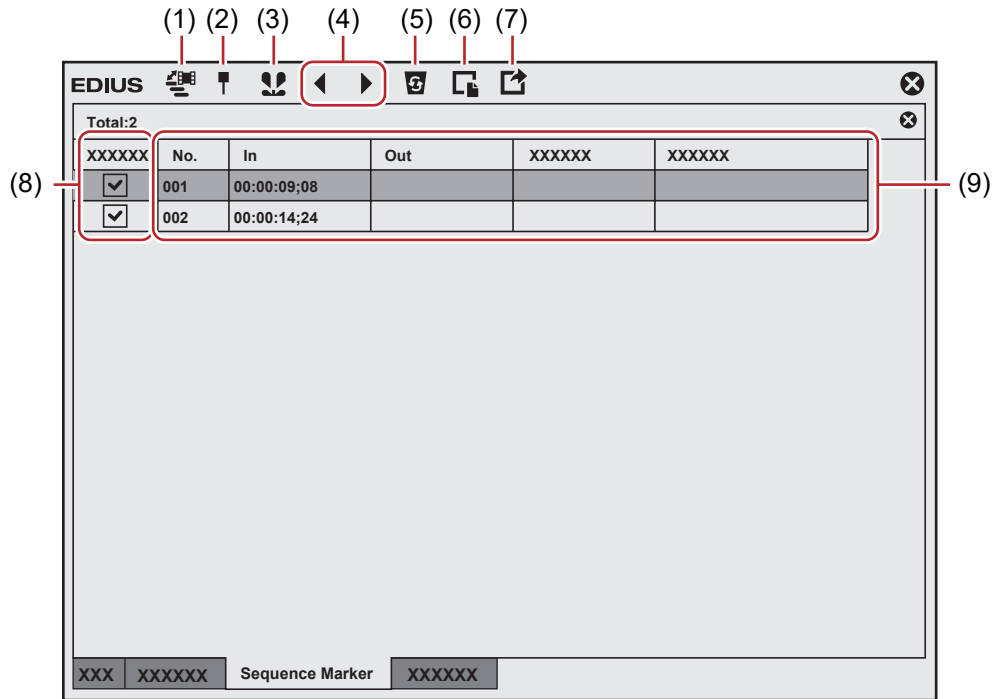
- 클릭할 때마다 [Sequence Marker] 목록과 [Clip Marker] 목록이 바뀝니다.
 “Displaying the [Clip Marker] List” (▶ page 282)



주의

- 프리뷰 윈도우에서 포커스가 플레이어상일 경우, 목록은 [Sequence Marker] 목록으로 전환할 수 없습니다. 레코더를 선택한 후에 목록으로 전환합니다

[시퀀스 마커] 목록



(1)	[시퀀스 마커/클립 마커 토글]	[Clip Marker] 목록과 [Sequence Marker] 목록으로 전환됩니다.
(2)	[마커 설정]	타임라인 커서 위치에 시퀀스 마커를 추가합니다.
(3)	[마크 인/아웃 설정]	타임라인의 시작과 끝 점 사이에 범위가 있는 시퀀스 마커를 추가합니다.
(4)	[이전 마커로 이동/다음 마커로 이동]	이전/다음 시퀀스 마커로 이동합니다.
(5)	[마커 제거]	시퀀스 마커 목록에서 시퀀스 마커를 선택하고 제거합니다.
(6)	[마커 목록 가져오기]	시퀀스 마커 목록을 가져옵니다.
(7)	[마커 목록 내보내기]	시퀀스 마커 목록을 CSV 파일로 내 냅니다.
(8)	[앵커]	동기-잠금 모드에서도 타임라인 편집에 시퀀스 마커의 연결을 취소하려면 앵커를 체크합니다.
(9)	[시퀀스 마커 목록]	설정한 시퀀스 마커의 타임코드나 주석 등을 표시합니다.

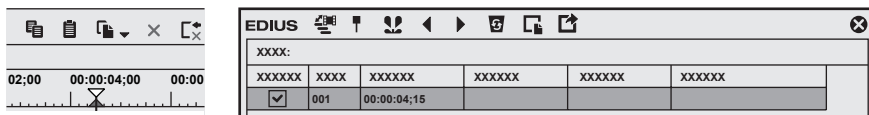
시퀀스 마커 설정하기

타임라인 상에 시퀀스 마커를 설정하고, 마커 위치로 이동하거나 코멘트를 추가할 수 있습니다.

1) 시퀀스 마커를 설정하는 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

2) [Sequence Marker] 목록에서 [Set Marker]를 클릭합니다.

- “[Sequence Marker] List” (▶ page 289)
- 타임 스케일에 시퀀스 마커가 설정되고, [Sequence Marker] 목록에 시퀀스 마커의 타임코드가 표시됩니다.



다른 방법

- 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Set Sequence marker/Clear Sequence marker (Toggle)]을 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Add Mark]를 클릭합니다.
- 시퀀스 마커 목록을 오른 클릭하고, [Set Mark]를 클릭합니다.
- 시퀀스 마커 설정: [V]



- 다음 방법으로 마커 위치를 이동시킬 수 있습니다.
 - [Sequence Marker] 목록에서 [In] 타임코드를 클릭하고, 수치 값을 입력합니다.

- 타임 스케일의 시퀀스 마커를 드래그합니다.
- 시퀀스 마커 설정과 동시에 코멘트를 입력할 수 있습니다.
메뉴 바의 [Marker]를 클릭하고 [Edit Mark]를 클릭하여 코멘트를 입력합니다.
“Entering Comments to Sequence Markers” (▶ page 291)

주의

- [Clip Marker] 목록에서 시퀀스 마커를 설정할 수 없습니다.

시퀀스 마커의 동기-잠금 설정하기

타임라인의 리플 모드가 켜져있는 경우, 시퀀스 마커를 타임라인 편집의 연동 시킬 수 있습니다.

“Ripple Mode” (▶ page 230)

1) [Sequence Marker] 목록에서 [Anchor]를 체크해제합니다.

- 앵커 설정은 off로 설정됩니다.
- “[Sequence Marker] List” (▶ page 289)

2) 메뉴바 상의 [Marker]를 클릭하고, [Sync-Lock Sequence Marker - Toggle]를 클릭합니다.

- 모드를 'ON'으로 선정하는 경우, 메뉴 버튼 아이콘에 테두리가 표시합니다.



- [Sync-Lock Sequence Marker - Toggle]을 동작 버튼으로 모드 모음에 추가하면, 버튼이 클릭만으로 시퀀스 마커 싱크 잠금 설정을 전환할 수 있습니다.

“Operation Button Settings” (▶ page 148)

시퀀스 마커 유형

시퀀스 마커는 앵커 설정 등에 따라 모양이 다음과 같이 변경 됩니다.

“Sync-Lock Setting of Sequence Marker” (▶ page 290)

유형	상태
	앵커 설정 켜짐(오렌지)
	앵커 설정 꺼짐(오렌지)

범위로 시퀀스 마커 설정하기

타임라인의 시작과 끝 점 사이에 범위가 있는 시퀀스 마커를 설정할 수 있습니다.

주의

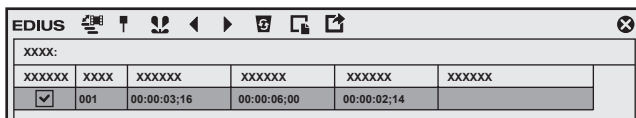
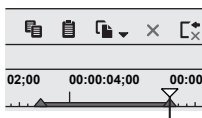
- 범위가 있는 시퀀스 마커는 DVD/BD로 출력 시 챕터가 됩니다.

1) 타임라인에 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

2) [Sequence Marker] 목록에서 [Set Mark In/Out]을 클릭합니다.

- “[Sequence Marker] List” (▶ page 289)
- 타임 스케일에 범위가 있는 시퀀스 마커가 설정되고, [Sequence Marker] 목록에 시퀀스 마커의 시작 점과 끝 점의 타임코드, 지속 시간이 표시됩니다.



다른 방법

- 시퀀스 마커 목록을 오른 클릭하고, [Set Mark In/Out]을 클릭합니다.
- 메뉴 바 상에 [Marker]를 클릭하고, [Set Mark In/Out]을 클릭합니다.



- 1 단계에서, 시작 점을 설정하지 않은 경우, 타임라인의 시작을 시작 점으로, 끝 점을 설정하지 않은 경우, 타임라인의 끝을 끝 점으로 하는 범위가 있는 시퀀스 마커가 설정됩니다.
- [Sequence Marker] 목록에서 [In], [Out] 또는 [Duration]에서 타임코드를 클릭하여 수치 값을 입력하고 시퀀스 마커의 범위를 변경할 수 있습니다.
- “Entry of Values” (▶ page 42)
- 타임라인 상에 범위가 있는 시퀀스 마커의 시작과 끝 점을 드래그하여 시퀀스 마커의 지속시간을 변경할 수 있습니다.



또한 시작과 끝 점 사이의 라인 부분을 드래그하여 시퀀스 마커를 이동시킬 수 있습니다.



- 범위가 있는 시퀀스 마커는 시퀀스 마커가 포커스되지 않을 때는 시작 점의 시퀀스 마커만 표시됩니다.

주의

- [Clip Marker] 목록에서 시퀀스 마커를 설정할 수 없습니다.

시퀀스 마커 삭제하기

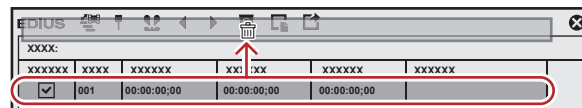
1) [Sequence Marker] 목록에서 삭제할 시퀀스 마커를 선택합니다.

2) [Sequence Marker] 목록에서 [Clear Marker]를 클릭합니다.

- “[Sequence Marker] List” (▶ page 289)

다른 방법

- 시퀀스 마커 목록에서 삭제할 시퀀스 마커를 드래그하고, [Sequence Marker] 목록 밖으로 드롭합니다.
- 시퀀스 마커 목록에서 삭제할 시퀀스 마커를 드래그하고, [Clear Marker] 위로 드롭합니다.



- 시퀀스 마커 목록에서 마커를 오른 클릭하고, [Clear marker]를 클릭합니다.
- 타임 스케일의 시퀀스 마커를 오른 클릭하고, [Clear Sequence Mark] → [Current Sequence Marker]를 클릭합니다.
- 타임 스케일의 시퀀스 마커에 타임라인 커서를 놓고, 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Clear Mark] → [Cursor]를 클릭합니다.
- 타임 스케일의 시퀀스 마커에 타임라인 커서를 놓고, 오른 클릭을 하고 [Set Sequence marker/Clear Sequence marker (Toggle)]를 클릭합니다.
- 시퀀스 마커의 [Marker Comments] 대화상자에서 [Delete]를 클릭합니다.
- “Entering Comments to Sequence Markers” (▶ page 291)
- 시퀀스 마커 삭제 : [Delete]



- 다음 방법으로 모든 시퀀스 마커를 한 번에 제거할 수 있습니다.
 - 타임 스케일의 시퀀스 마커를 오른 클릭을 하고, [Clear Sequence Mark] → [All]을 클릭합니다.
 - 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Clear Mark] → [All]을 클릭합니다.
 - 모든 마커 삭제 : [Shift] + [Alt] + [V]

시퀀스 마커 사용하기

시퀀스 마커에 주석 입력하기

설정한 시퀀스 마커에 주석을 추가할 수 있습니다.



- DVD/BD로 출력 시에, 시퀀스 마커는 챕터가 되고 주석은 챕터 제목이 됩니다. 챕터 제목은 출력 시 편집할 수 있습니다.

1) 타임 스케일의 시퀀스 마커를 오른 클릭을 하고, [Edit Sequence marker]를 클릭합니다.

2) [Marker Comments] 대화상자에서, 주석을 입력하고 [OK]를 클릭합니다.

다른 방법

- [Sequence Marker] 목록에서 [Comment] 필드를 클릭합니다.
- 시퀀스 마커 목록을 오른 클릭하고, [Edit marker]를 클릭합니다.
- 타임 스케일의 시퀀스 마커에 타임라인 커서를 놓고 메뉴 바의 [Marker]를 클릭하고, [Edit Mark]를 클릭합니다.
- 코멘트 캐리지 리턴 : [Ctrl] + [Enter]



- 동일한 작업으로 입력된 코멘트를 편집할 수 있습니다.

시퀀스 마커 위치로 이동하기

설정된 시퀀스 마커 위치로 이동할 수 있습니다.

1) [Sequence Marker] 목록에서 [Go to Previous Marker] 또는 [Go to Next Marker]를 클릭합니다.

- “[Sequence Marker] List” (▶ page 289)
- 타임라인 커서가 전후의 시퀀스 마커로 이동합니다.

다른 방법

- 시퀀스 마커 목록에서, 이동하려는 위치의 시퀀스 마커를 더블 클릭합니다.
- 시퀀스 마커 목록을 오른 클릭하고, [Go to Previous Marker] 또는 [Go to Next marker]를 클릭합니다.
- 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Go to Previous Marker] 또는 [Go to Next marker]를 클릭합니다.
타임라인 커서가 이전 또는 다음 시퀀스 마커로 이동합니다.
- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Go to Previous Sequence Marker] 또는 [Go to Next Sequence Marker]를 클릭합니다.
- 타임 스케일의 시퀀스 마커를 더블 클릭합니다.
- 시퀀스 마커 위치로 이동: [Shift] + [Page up]/[Shift] + [Page down]

시퀀스 마커 목록 가져오기 (Import)

시퀀스 마커 목록을 가져올 수 있습니다.

1) [Sequence Marker] 목록에서 [Import Marker List]를 클릭합니다.

- “[Sequence Marker] List” (▶ page 289)

2) [Open] 대화상자에서, CSV 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Import Marker List]를 클릭합니다.
- 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Import Sequence Marker List]를 클릭합니다.
- 시퀀스 마커 목록을 오른 클릭하고, [Import Marker List]를 클릭합니다.

시퀀스 마커 목록 내보내기 (Export)

[Sequence Marker] 목록에서 시퀀스 마커 목록을 CSV 파일로 내보낼 수 있습니다.

1) [Sequence Marker] 목록에서 [Export Marker List]를 클릭합니다.

- “[Sequence Marker] List” (▶ page 289)

2) [Save As] 대화상자에서, 파일 이름과 저장 위치를 지정합니다.

3) 출력 포맷을 선택하고, [Save]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Export Marker List]를 클릭합니다.
- 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Export Sequence Marker List]를 클릭합니다.
- 시퀀스 마커 목록을 오른 클릭하고, [Export Marker List]를 클릭합니다.

타임라인 재생

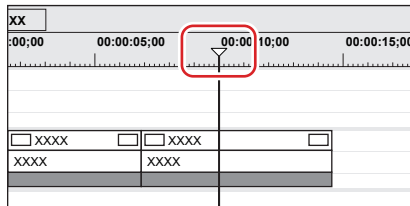
타임라인 재생하기

스크러빙으로 재생하기

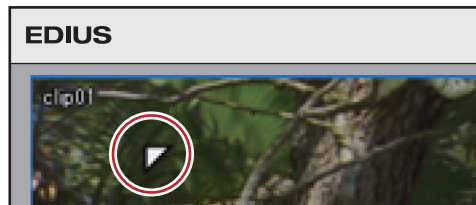
타임라인 커서를 앞뒤로 드래그하고 타임라인 상의 확인하고 싶은 위치로 이동할 수 있습니다.

1) 타임라인 커서를 앞뒤로 드래그합니다.

- 타임라인 커서가 이동하고 레코더 상에 그 프레임이 표시됩니다.



- 듀얼 모드인 경우 레코더에 대한 작업을 수행하는 경우, 레코더의 주위에 파란색 선이 표시됩니다.
- 타임라인의 시작 프레임을 표시하는 경우, 왼쪽 상단 모서리에 흰색 삼각형이 표시됩니다.



레코더 운영 버튼으로 재생하기

레코더의 작업 버튼을 사용하여 재생 또는 프레임 단위로 이동이 가능합니다.

“Playback with Player Operation Buttons” (▶ page 193)

“Operation Button Settings” (▶ page 148)

1) 레코더 상의 [Play]를 클릭합니다.

- 레코더에서 재생이 시작됩니다.

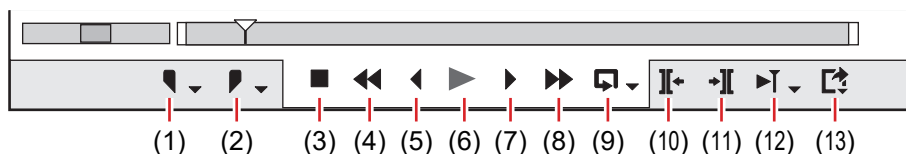
2) 레코더 상의 [Stop]을 클릭합니다.

- 재생이 중지됩니다.

다른 방법

- 레코더 재생하기: [Enter]

레코더 작업 버튼



(1)	[시작 점 설정]	타임라인의 원하는 위치에 시작 점을 설정합니다. [I] “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)
(2)	[끝 점 설정]	타임라인의 원하는 위치에 끝 점을 설정합니다. [O] “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

7 장 편집 작업 - 타임라인 재생

(3)	[정지]	타임라인의 재생을 중지합니다. [K], [Shift] + [↓]
(4)	[되감기]	타임라인을 되감습니다. 클릭할 때마다 역방향으로 4 배속, 12 배 속도로 전환하여 재생합니다. [J]*1
(5)	[이전 프레임]	클릭할 때마다 타임라인을 뒤로 한 프레임씩 되돌립니다. 클릭되어 있는 상태를 유지하면 반대 방향으로 등속 재생합니다. [←]
(6)	[재생]	타임라인을 정방향으로 재생합니다. 재생 중에 클릭하면 일시 중지합니다. 다시 클릭하면 재생합니다. [Enter], [Space]
(7)	[다음 프레임]	클릭할 때마다 타임 라인을 정방향으로 한 프레임씩 앞으로 이동합니다. 클릭되어 있는 상태를 유지하면 정방향으로 등속 재생합니다. [→]
(8)	[빨리 감기]	타임라인을 빨리 감습니다. 클릭할 때마다 정방향으로 4 배속, 12 배 속도로 전환하여 재생합니다. [L]*2
(9)	[반복 재생]	타임라인의 시작과 끝 점 사이를 반복합니다. 시작 점을 설정하지 않은 경우, 타임라인의 처음부터, 또한 끝 점을 설정하지 않은 경우에는 타임라인의 마지막까지를 반복합니다. 타임라인 전체를 반복 재생할 수도 있습니다. [Ctrl] + [Space]
(10)	[이전 편집 점으로 이동]	타임라인 커서 위치의 왼쪽에 있는 편집 점 (클립의 경계, 타임라인의 시작 점, 끝 점)으로 타임라인 커서를 이동합니다. [A], [Ctrl] + [←]
(11)	[다음 편집 점으로 이동]	타임라인 커서 위치의 오른쪽에 있는 편집 점으로 타임라인 커서를 이동합니다. [S], [Ctrl] + [→]
(12)	[현재 위치의 주변 재생]	타임라인 커서 주위를 재생합니다.
(13)	[내보내기]	출력 (내보내기) 관련 메뉴를 표시합니다.

*1 키보드의 [J]를 누를 때마다 2 ~ 32 배속의 6 단계로 전환되며 되감습니다. [L]을 누르면 감속합니다. 정지 중에 누르면 반대 방향으로 등속 재생합니다.

*2 키보드의 [L]을 누를 때마다 2 ~ 32 배속의 6 단계로 전환되며 빨리 감기합니다. [J]를 누르면 감속합니다. 정지 중에 누르면 정방향으로 등속 재생합니다.



- 재생이 느릴 경우, 다음 방법을 시도해보십시오.
 - 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 [Play]를 클릭합니다. (일시적으로 재생 버퍼를 모은 후 재생합니다. 재생 버퍼는 [System Settings]의 [Application] → [Playback]에서 변경할 수 있습니다.)
 - 타임 라인의 일부나 클립을 렌더링합니다.

“[Playback]” (▶ page 92)

“Rendering only Overload/Load Areas” (▶ page 300)

“Rendering Clips/Transitions” (▶ page 301)

- 타임라인의 시작이나 끝으로 타임라인 커서를 이동하려면, 키보드의 [Home]이나 [End]를 각각 누릅니다.
- 10 프레임 이전으로 이동: [Shift] + [←]
- 10 프레임 다음으로 이동: [Shift] + [→]

셔틀/슬라이더로 재생하기

레코더 상의 셔틀이나 슬라이더를 드래그하여 클립을 재생할 수 있습니다.

“Control Area Settings” (▶ page 153)

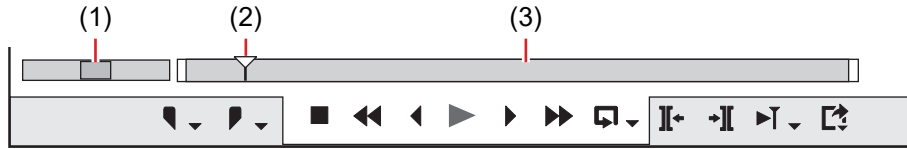
1) 셔틀/슬라이더를 드래그합니다.

- 슬라이더 위치에 프레임이 레코더 상에 표시됩니다.

다른 방법

- 셔틀 (빨리 감기): [Ctrl] + [L]
키보드의 [Ctrl] + [L]을 누를 때마다 1/16 ~ 32 배속의 12 단계로 전환되며 빨리 감기합니다.
키보드의 [Ctrl] + [J]를 누르면 감속합니다.
- 셔틀 (되감기): [Ctrl] + [J]
키보드의 [Ctrl] + [J]를 누를 때마다 1/16 ~ 32 배속의 12 단계로 전환되며 되감기 합니다.
키보드의 [Ctrl] + [L]을 누르면 감속합니다.

셔틀/슬라이더



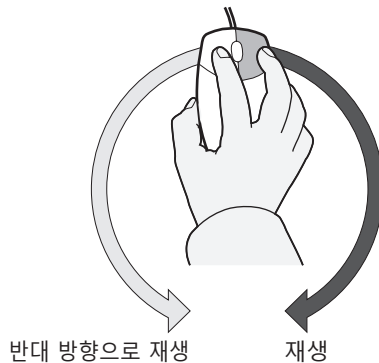
(1)	셔틀	셔틀을 오른쪽으로 드래그하면 정방향으로 재생, 왼쪽으로 드래그하면 역방향으로 재생합니다. 드래그를 해제하면 셔틀이 중앙으로 돌아오고 일시 중지합니다. 재생 속도는 정방향, 역방향 모두 1/20 ~ 16 배속의 21 단계입니다.
(2)	슬라이더	포지션 바의 아무 곳이나 클릭하면 슬라이더가 이동하고 해당 프레임을 표시합니다. 슬라이더를 드래그할 수도 있습니다
(3)	포지션 바	레코더 상의 타임라인을 보여줍니다.

마우스로 재생하기 (마우스 동작)

레코더 위에서 마우스를 움직여 재생할 수 있습니다.

1) 레코더 상에 마우스 커서를 놓고, 마우스 오른 클릭을 한 채로 원을 그리듯이 마우스를 움직입니다.

- 시계 방향으로 원을 그리면 정방향으로 재생, 시계 반대 방향으로 원을 그리면 역방향으로 재생합니다. 재생 속도는 마우스 조작에 비례하여 변경됩니다.



다른 방법

- 레코더상에 마우스 커서를 놓고, 마우스 휠을 회전시킵니다.

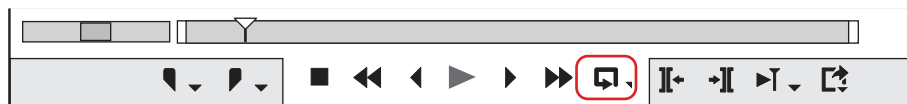
타임라인상의 시작과 끝 점을 재생하기 (반복 재생)

타임라인의 시작과 끝 점을 반복 재생합니다.

1) 타임라인에 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

2) 레코더 상의 [Loop]를 클릭합니다.



- 타임라인의 시작과 끝점 사이의 재생을 반복합니다.
- 재생은 타임라인 커서의 현재 위치에서 시작합니다.

다른 방법

- 반복 재생: [Ctrl] + [Space]

3) 레코더 상의 [Stop]을 클릭합니다.

- 재생이 중지됩니다.

타임라인 커서 주변 영역 재생하기

타임라인 커서 주변을 재생할 수 있습니다.

- 1) 재생할 시작하려는 지점으로 타임라인 커서를 이동합니다.
- 2) 레코더 상의 [Play the Current Area]를 클릭합니다.



- 타임라인 커서 주변 영역을 반복으로 재생합니다.

- 3) 레코더 상의 [Stop]을 클릭합니다.

- 재생이 중지됩니다.



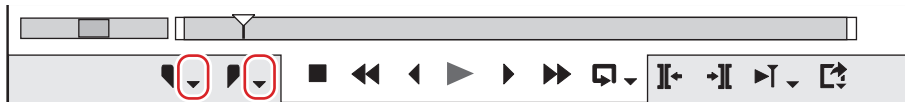
- 타임라인 커서 앞에 있고 가장 가까운 컷 포인트 주변을 지정한 길이로 재생할 수 있습니다. [Play the Current Area] 목록 버튼을 클릭한 다음, [Play around Cut Point (1 Sec)], [Play around Cut Point (2 Sec)] 또는 [Play around Cut Point (3 Sec)]를 클릭합니다.
- 예비 동작 시간 (프리롤)은 [User Settings]의 [Preview] → [Playback]에서 설정할 수 있습니다.
“[Playback]” (▶ page 111)

원하는 장면을 빠르게 표시하기

타임라인상의 시작과 끝 점으로 이동

타임라인의 시작과 끝 점으로 이동할 수 있습니다.

- 1) 레코더상의 [Set In] ([Set Out]) 목록 버튼을 클릭합니다.



- 2) [Go to In Point] ([Go to Out Point])를 클릭합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Marker]를 클릭하고, [Go to In Point] ([Go to Out Point])를 클릭합니다.
- 레코더 슬라이더를 오른 클릭하고, [Go to In Point] ([Go to Out Point])를 클릭합니다.
- 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Go to In Point] ([Go to Out Point])를 클릭합니다.
- 타임 커서를 오른 클릭하고, [Go to In Point] ([Go to Out Point])를 클릭합니다.
- 타임라인의 시작 점, 끝 점으로 이동: [Q]/[W]

점프할 타임코드 입력하기

타임라인의 타임코드를 숫자로 입력하여 해당 위치로 이동할 수 있습니다.

- 1) 레코더상을 클릭합니다.
- 2) 키보드상의 숫자 키패드에서 타임코드를 입력합니다.

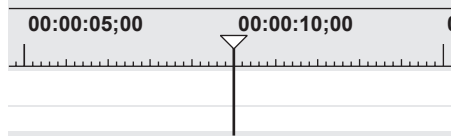
예시 :

"1000"을 입력한 경우



3) 키보드의 [Enter] 키를 누릅니다.

- 타임라인 커서가 이동합니다.



- 숫자 키패드에서 숫자를 입력하기 전에 "+" 또는 "-"를 입력하면, 입력한 숫자로 타임라인 커서가 전후로 이동합니다.
"Entry of Values" (▶ page 42)

매치 프레임

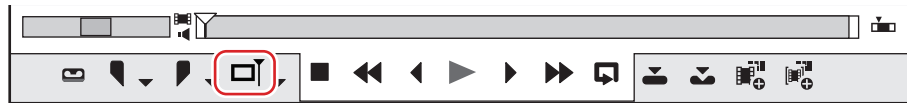
플레이어 (또는 레코더)에 표시한 프레임의 타임코드를 가져옵니다. 타임라인 (또는 플레이어) 타임코드와 일치하는 위치로 이동시키는 기능입니다. 예를 들어, 2 대의 카메라로 인터뷰를 다른 방향에서 촬영한 영상을 전환하는 경우 등에 매치 프레임을 사용하면 모션이나 음성의 중단없이 부드럽게 이미지를 컷 할 수 있습니다.
데크 제어할 수 있는 기기에서 영상의 경우에도 매치 프레임은 가능합니다

플레이어에서 타임라인으로 점프하기

플레이어에 표시되는 클립의 타임코드를 취득한 뒤, 타임라인 클립의 해당 섹션으로 이동하고 레코더에 표시합니다.
지정된 소스의 타임코드와 일치하는 타임라인 위치에 타임라인 커서가 이동합니다.

1) 플레이어상에서 클립을 재생하고, 점프할 프레임을 표시합니다.

2) 플레이어상의 [Match Frame (Player to Recorder)]를 클릭합니다.



- 타임라인 커서가 이동하고, 레코더에 해당하는 프레임이 표시됩니다.

다른 방법

- 플레이어에서 타임라인으로 이동: [Ctrl] + [F]



- 기본적으로 [Match Frame (Player to Recorder)]는 표시되지 않습니다. 작업 전에 플레이어에 버튼을 표시해야 합니다.
"Operation Button Settings" (▶ page 148)
- 다음의 방법으로, 플레이어에 표시되는 프레임의 타임코드가 포함된 클립을 빈에서 찾을 수 있습니다.
 - 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Search Bin] → [Including Cursor (Player)]를 클릭합니다.
 - 빈 검색 (플레이어 TC): [Shift] + [Ctrl] + [F]

타임라인에서 소스 클립으로 점프하기

타임라인 커서 위치에 소스 클립의 해당 프레임을 플레이어에 표시합니다.

소스가 데크에 있을 경우에도 매치 프레임이 가능하고, 소스가 파일일 경우에도 매치 프레임이 가능합니다.

1) 레코더상에 점프할 프레임을 표시하기 위해 타임라인 커서를 이동합니다.

2) 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Match Frame] → [Display Source Clip]을 클릭합니다.

- 일치된 프레임이 플레이어상에 표시됩니다.

다른 방법

- 소스 클립 표시: [Alt] + [F]



- 현재 플레이어에 표시되는 소스가 파일일 경우, [Match Frame (Recorder to Player)]는 해당 파일의 매치 프레임을 합니다.
소스가 데크인 경우, 데크 상에 매치 프레임을 합니다.
- 현재 플레이어에 표시되는 소스가 파일일 경우, Match Frame (Recorder to Source)는 타임라인의 매치 프레임을 선택하고 있는 클립을 표시하고, 매치 프레임을 합니다. 소스가 데크인 경우, 데크에 매치 프레임을 합니다.

- 다음의 방법으로 타임라인 클립의 타임코드를 포함한 클립을 빈에서 찾을 수 있습니다. 빈의 폴더 보기에 검색 결과 폴더가 생성됩니다.
 - 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Search Bin] → [Including Cursor (Recorder)]를 클릭합니다.
 - 타임라인 커서 위치의 클립을 빈에서 검색: **[Shift] + [F]**
- **“Searching for Clips on the Timeline in the Bin”** (▶ page 246)
- 타임라인에서 클립을 클릭하여 선택하고 다음 작업을 수행하면 클립을 플레이어에서 볼 수 있습니다.
 - 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Show in Player]를 클릭합니다.
 - 플레이어 상에 선택된 클립 보기: **[Shift] + [Y]**
- 장면전환이 설정되어 있는 장면에서는 동일한 트랙에서 2 개의 클립이 겹쳐 있습니다. 겹치고자 하는 클립에 매치 프레임하면, 클립 전후에서 타임코드를 취득하는 클립을 설정할 수 있습니다.
 - **“[Match Frame]”** (▶ page 109)

플레이어와 타임라인 동기화하기 (갱 모드)

갱 모드로 전환하면 플레이어 및 타임라인의 커서 위치 또는 시작과 끝 점을 동기화 할 수 있습니다. 프리롤 편집을 하기 전에 클립을 타임라인에 배치할 위치를 결정하는데 유용합니다.

“Previewing Cut Switch Points (Preroll Edit (Preview))” (▶ page 241)

“Placing Clips while Checking Cut Switch Points (Preroll Edit (Rec))” (▶ page 241)

주의

- 데크 모드에서 표시된 소스는 동기화 할 수 없습니다.

갱 모드로 전환하기

1) 플레이어 상의 [Set Gang Mode]를 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 모드는 켜/꺼짐으로 전환됩니다.



- 기본적으로, [Set Gang Mode]는 표시되지 않습니다. 작업 전에, 미리 플레이어에 버튼을 표시해야 합니다. **“Operation Button Settings”** (▶ page 148)

커서 위치 동기화하기

1) 동기화 할 위치에 플레이어 상의 슬라이더를 이동합니다.

2) 동기화 할 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

3) 플레이어 상의 [Set Gang Mode] 목록 버튼을 클릭합니다.



4) [Cursor]에 체크가 되어 있는지 확인합니다.

5) 갱 모드로 전환합니다.

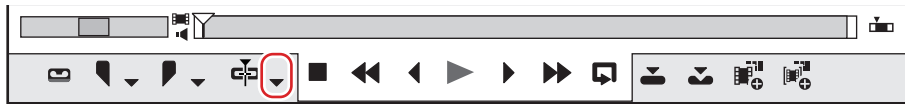
- **“Switching to the Gang Mode”** (▶ page 298)
- 현재 커서 위치를 기준으로, 플레이어 및 타임 라인 커서를 동기화합니다. 다음 작업에서 동기화 할 커서 위치를 변경할 수 있습니다. [Cursor]를 선택 해제하여, 플레이어와 타임라인의 커서를 이동시킨 후, 다시 [Cursor]의 체크를 넣습니다.

시작과 끝 점 동기화하기

1) 동기화 할 위치에 플레이어 상의 시작 (끝) 점을 설정합니다.

2) 동기화 할 위치에 타임라인 상의 시작 (끝) 점을 설정합니다.

3) 플레이어 상의 [Set Gang Mode] 목록 버튼을 클릭합니다.



4) 항목을 확인하기 위해 [In]([Out])을 클릭합니다.

5) 갱 모드로 전환합니다.

- “Switching to the Gang Mode” (▶ page 298)
- 현재 시작 (끝) 점 위치를 기준으로, 플레이어 및 타임라인의 시작 (끝) 점이 동기화합니다. 다음 작업에서 동기화 시작 (끝) 점 위치를 변경할 수 있습니다. [In]([Out])을 선택 해제하여 플레이어와 타임라인의 시작 (끝) 점을 변경한 후, 다시 [In]([Out])의 체크를 넣습니다.

유연한 재생

여러 효과나 타이틀 등을 추가한 경우, 타임 라인을 재생할 때 실시간 처리가 원활하지 않을 수 있습니다.

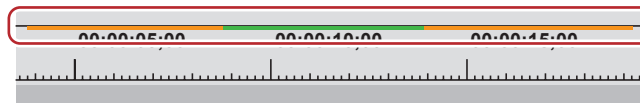
재생 작업에서 무거운 데이터의 로드로 인해 실시간 처리는 지연되게 됩니다. 재생을 하고, 렌더링을 할 필요가 있는 영역의 라인은 적색 (과부하 부분)과 주황색 (부하 부분) 등으로 표시됩니다.

렌더링을 하면, 보다 원활하게 재생할 수 있습니다.

타임 스케일의 색상 코딩

타임라인을 재생할 때 실시간 처리가 늦는 경우가 있습니다. 재생하고 렌더링이 필요하다고 판단되는 부분의 라인 색상이 변합니다.

라인의 색상은 각각 다음 상태를 보여줍니다.



라인 색상	타임라인 상태
라인 없음	클립이 없는 상태입니다.
파란색	프로젝트 설정과 일치하는 클립이 배치되어 있습니다.
하늘색	재생이 유지됩니다. (렌더링은 때때로 필요합니다.)
주황색	렌더링 옵션 (로드 영역)
빨간색	렌더링이 필요합니다. (과부하 영역)
녹색	렌더링이 된 영역입니다.



- 렌더링의 결정은 [System Settings]에서 [Application] → [Render]에서 설정한 잔여 버퍼를 기준으로 행해지며, 버퍼 잔량이 설정 값보다 낮아지면 과부하 부분으로 빨간색 선이 표시됩니다.
- “[Render]” (▶ page 93)
- CG 애니메이션 등을 1 프레임 씩, 연번의 정지 화면으로 타임라인에 배치한 경우, 그 영역을 렌더링하여도 재생 처리가 가법지는 않습니다. 이 경우 [Render and Add to Timeline (Between In/Out)]를 사용하여 내보낸 클립을 대신 배치합니다.
- “Exporting Video Clips from Timeline” (▶ page 302)
- 리플 삭제 등으로 클립이 어긋난 경우라도, 렌더링이 가능합니다.

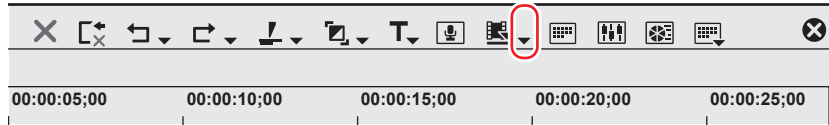
주의

- 비디오 부분이 소거로 설정되어 있는 트랙은 렌더링할 수 없습니다.
- 렌더링 된 클립이 필요한 경우 "Print ot file"을 하여 파일로 내보낼 것을 권장합니다.
- “Exporting in File Formats” (▶ page 410)
- 렌더링 시에, 생성된 임시 파일은 "rendered" 폴더에 생성됩니다. 렌더링하기 전에 작업 드라이브의 잔량이 충분한지 확인하시기 바랍니다.
- “Manually Deleting Temporary Files” (▶ page 303)

전체 시퀀스의 과부하 영역 렌더링

전체 시퀀스에서 과부하 부분 (빨간색)으로 판단되는 부분을 모두 렌더링합니다.

1) 타임라인 상의 [Render In/Out (Render Overload Area)] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Render Sequence] → [Render Overload Area]를 클릭합니다.

- 렌더링을 취소하려면, [Render] 대화상자에서 [Cancel]을 클릭합니다.
- 렌더링된 영역의 타임 스케일 라인은 녹색으로 바뀝니다.

다른 방법

- 메뉴 바의 [Render]를 클릭하고, [Render Sequence] → [Render Red Area]를 클릭합니다.
- 시퀀스 전체에서 과부하 부분 렌더링: **[Shift] + [Ctrl] + [Q]**



- 다음의 방법으로 전체 시퀀스의 과부하 부분 (빨간색)과 부하 부분 (주황색)을 한 번에 렌더링 할 수 있습니다.
 - [Render In/Out (Render Overload Area)] 목록 버튼을 클릭하고, [Render All] → [Render Loaded Area]를 클릭합니다.
 - 메뉴 바의 [Render]를 클릭하고, [Render Sequence] → [Render Orange Area]를 클릭합니다.
 - 전체 시퀀스 렌더링 (부하 부분): **[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]**
- 타임라인에 시작과 끝 점을 설정하는 경우에는, 시작과 끝 점 사이만 렌더링합니다.
“Rendering Overload Areas between In and Out Points” (▶ page 300)

전체 프로젝트에서 과부하 영역 렌더링

여러 시퀀스로 구성되는 전체 프로젝트에서 과부하 부분 (빨간색)으로 판단되는 부분을 모두 렌더링 합니다.

1) 메뉴 바에서 [Render]를 클릭하고, [Render Entire Project] → [Render Red Area]를 클릭합니다

- 렌더링을 취소하려면, [Render] 대화상자에서 [Cancel]을 클릭합니다.
- 렌더링된 영역의 타임 스케일 라인은 녹색으로 바뀝니다.



- 전체 프로젝트의 과부하 부분 (빨간색)과 부하 부분 (노란색)을 한 번에 렌더링할 수 있습니다. 메뉴 바의 [Render]를 클릭한 다음, [Render Entire Project] → [Render Orange Area]를 클릭합니다.

과부하/부하 영역만 렌더링

과부하 부분 (빨간색) 또는 부하 부분 (노란색)으로 판단되는 부분만 렌더링합니다.

1) 타임 스케일의 과부하 부분 (빨간색) 또는 부하 부분 (주황색) 라인을 오른 클릭을 하고, [Render]를 클릭합니다.

- 렌더링을 취소하려면, [Render] 대화상자에서 [Cancel]을 클릭합니다.
- 렌더링된 영역의 타임 스케일 라인은 녹색으로 바뀝니다.

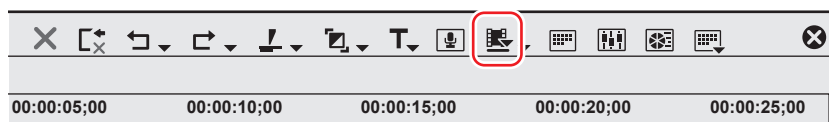
시작과 끝 점 사이의 과부하 영역 렌더링

타임라인의 시작과 끝 점 사이에서 과부하 부분 (빨간색)으로 판단되는 부분을 렌더링합니다.

1) 타임라인에 시작과 끝 점을 설정합니다.

- **“Setting In/Out Points and Placing Clips” (▶ page 239)**

2) 타임라인 상의 [Render In/Out (Render Overload Area)]를 클릭합니다.



- 렌더링을 취소하려면, [Render] 대화상자에서 [Cancel]을 클릭합니다.
- 렌더링된 영역의 타임 스케일 라인은 녹색으로 바뀝니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Render]를 클릭하고, [Render Between In/Out] → [Render Red Area]를 클릭합니다.
- [Render In/Out (Render Overload Area)] 목록 버튼을 클릭하고, [Render In/Out] → [Render Overload Area]를 클릭합니다.
- 타임 스케일을 오른 클릭을 하고, [Render In/Out Point] → [Render Overload Area]를 클릭합니다.
- 시작과 끝 점 사이의 과부하 부분을 렌더링: **[Ctrl] + [Q]**



- 다음의 방법으로 시작과 끝 점 사이의 빨간색, 노란색, 하늘색으로 판정된 모든 부분을 렌더링할 수 있습니다.
 - 메뉴 바의 [Render]를 클릭하고, [Render In/Out] → [All]을 클릭합니다.
 - [Render In/Out] 목록 버튼을 클릭하고, [Render In/Out] → [All]을 클릭합니다.
 - 타임 스케일을 오른 클릭을 하고, [Render In/Out Point] → [All]을 클릭합니다.
 - 시작과 끝 점 사이의 렌더링 (전체): **[Shift] + [Alt] + [Q]**
- 다음의 방법으로, 시작과 끝 점 사이의 과부하 부분 (빨간색)과 부하 부분 (노란색)을 한 번에 렌더링할 수 있습니다
 - 메뉴 바의 [Render]를 클릭하고, [Render Between In/Out] → [Render Orange Area]를 클릭합니다.
 - [Render In/Out (Render Overload Area)] 목록 버튼을 클릭하고, [Render In/Out] → Render Loaded Area]를 클릭합니다.
 - 타임 스케일을 오른 클릭을 하고, [Render In/Out Point] → [Render Loaded Area]를 클릭합니다.
 - 시작과 끝 점 사이의 렌더링 (부하 부분): **[Ctrl] + [Alt] + [Q]**

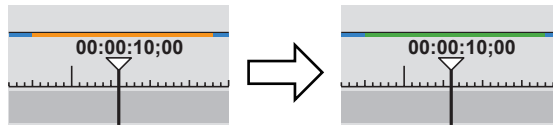
타임라인 커서 위치 주변 렌더링

타임라인 커서 위치 주변의 과부하 부분 (빨간색) 또는 부하 부분 (노란색) 만 렌더링합니다.

1) 렌더링 할 영역에 타임라인 커서를 이동합니다.

2) 메뉴 바의 [Render]를 클릭하고, [Render Cursor Area]를 클릭합니다.

- 렌더링을 취소하려면, [Render] 대화상자에서 [Cancel]을 클릭합니다.
- 타임라인 커서 위치의 주변에서 타임 스케일 상의 동일 라인 색상의 영역이 렌더링 됩니다. 동일 색상 라인에 트랜지션이 있을 경우, 렌더링된 영역은 트랜지션의 시작과 끝 점까지의 영역입니다.
- 렌더링된 영역의 타임 스케일 라인은 녹색으로 바뀝니다.



클립/트랜지션 렌더링

개별 클립 또는 트랜지션 단위로 렌더링을 수행합니다.

주의

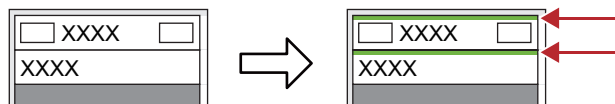
- 알파 효과가 있는 클립에 대해 클립 렌더링하면 알파 정보가 적용되지 않습니다.
- 키, 투명도, 트랙 간 트랜지션 (믹서 영역에 설정한 효과)를 렌더링할 수 없습니다. 이러한 경우 타임라인의 일부를 렌더링하는 방식으로 대체할 수 있습니다.

1) 렌더링할 클립을 오른 클릭을 하고, [Render]를 클릭합니다.

- 트랜지션을 렌더링 하려면, 트랜지션을 오른 클릭을 하고, [Render]를 클릭합니다.
- 렌더링을 취소하려면, [Render] 대화상자에서 [Cancel]을 클릭합니다.
- 렌더링이 완료되면 클립 상에 녹색 선이 표시됩니다.

예시 :

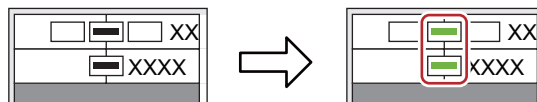
클립을 렌더링한 경우



트랜지션을 렌더링하는 경우, 트랜지션의 중심에 라인이 녹색으로 바뀝니다.

예시 :

클립 트랜지션을 렌더링한 경우



다른 방법

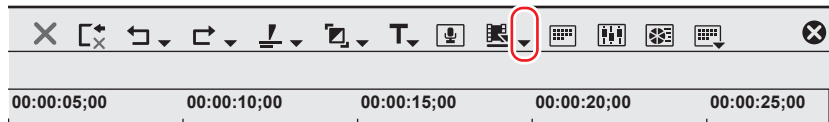
- 메뉴 바의 [Render]를 클릭하고, [Render selected clip/transitions]을 클릭합니다.
- 클립/트랜지션 렌더링: [Shift] + [G]

타임라인에서 비디오 클립 내보내기

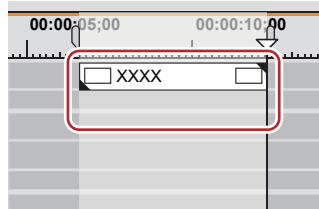
타임라인의 시작과 끝 점 사이를 렌더링하고, 비디오 클립만 AVI 파일 포맷으로 내보냅니다. 내보낸 클립은 V/VA 트랙에 배치됩니다.

1) 타임라인에서 클립으로 내보낼 범위를 시작과 끝 점으로 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

2) 타임라인 상의 [Render In/Out (Render Overload Area)] 목록 버튼을 클릭합니다.**3) [Render and Add to Timeline (Between In/Out)]을 클릭합니다.**

- 출력을 취소하려면, [Render] 대화상자에서 [Cancel]을 클릭합니다.
- 렌더링이 완료되면, 타임 라인상의 V/VA 트랙에 내보낸 비디오 클립이 배치됩니다.



- 트랙에 배치할 공간이 없으면, 새로운 V 트랙이 추가됩니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Render]를 클릭하고, [Render and Add to Timeline (Between In/Out)]을 클릭합니다.
- 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Render and Add to Timeline (Between In/Out)]을 클릭합니다.
- 타임라인에서 비디오 클립 내보내기: [Shift] + [Q]



- 내보낸 클립은 프로젝트 폴더의 "rendered" 폴더에 저장됩니다.

주의

- 타이틀 트랙 클립과 소거로 설정된 트랙 부분은 블랙 클립으로 출력됩니다.
- 내보낸 클립은 프로젝트에서 사용되지 않는 상태에서 프로젝트를 종료하면 자동으로 삭제됩니다. 계속해서 필요한 경우, 타임라인에 배치하거나 빈에 등록된 상태에서 프로젝트를 저장합니다.
- T내보낸 클립을 다른 프로젝트에서 사용하려면, 파일을 다른 폴더로 복사합니다.

타임라인에서 스틸 이미지 클립 내보내기**1) 레코더상에, 스틸 이미지로 저장할 프레임을 표시합니다.****2) 메뉴 바에서 [Clip]을 클릭하고, [Create a Still Image]를 클릭합니다.**

- 스틸 이미지가 프로젝트와 같은 폴더에 저장되고, 빈에 스틸 이미지 클립이 등록됩니다.

다른 방법

- 타임라인에서 스틸 이미지 클립 내보내기: [Ctrl] + [T]



- 선택한 프리뷰 윈도우(플레이어/레코더)의 비디오 이미지가 스틸 이미지 클립으로 내보내집니다.
- 입체 편집 모드에서 스틸 이미지는 side-by-side로 저장됩니다.
- 데스크에서의 영상도 스틸 이미지로 저장할 수 있습니다.

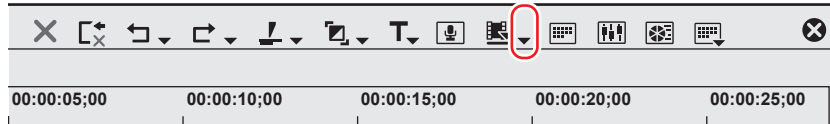
- 프레임 크기에 따라 스틸 이미지의 가로 세로 비율이 원본 이미지와 달리 출력될 수 있습니다. 올바르게 출력하려면 화면 비율을 보정하도록 설정합니다. 스틸 이미지의 설정은 [System Settings]의 [Importer/Exporter] → [Still Image]에서 변경할 수 있습니다.
“[Still Image]” (▶ page 97)

임시 파일을 수동으로 삭제하기

렌더링할 때 생성되는 임시 파일을 수동으로 삭제합니다.

렌더링을 위한 임시 파일은 프로젝트 폴더에 생성된 "rendered" 폴더에 임시로 저장됩니다. 임시 파일은 프로젝트에서 참조되지 않은 상태의 경우, 프로젝트를 종료하면 자동으로 삭제됩니다. 하지만 "rendered" 폴더의 용량이 커진 경우 등은 수동으로 제거해야 합니다.

1) 타임라인 상의 [Render In/Out (Render Overload Area)] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Delete Render Files]을 선택하고, [Files that are not Used] or [All Files]을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [Render]를 클릭하고, [Delete Temporary Render Files] → [Files Not Used] or [All Files]을 클릭합니다.
- 사용하지 않는 파일을 삭제: [Alt] + [Q]

3) [Yes]를 클릭합니다.



- 잘못된 (프로젝트에서 참조되지 않은) 렌더링 파일을 자동 삭제하려면, [System Settings]의 [Application] → [Render]에서 설정합니다.

“[Render]” (▶ page 93)

- 임시 파일이 생성되는 것은 다음의 경우입니다.
 - 타임라인에서 클립을 내보낸 경우
 - 타임라인에서 클립을 내보낸 경우
 - 클립을 렌더링하는 경우

주의

- "rendered" 폴더에 생성된 임시 파일은 자유롭게 수정 (이름 바꾸기, 삭제, 복사 등) 할 수 있습니다. 그러나, [Render In/Out] 등으로 생성된 프로젝트에서 참조하는 임시 파일은 조작할 수 없습니다. [Render and Add to Timeline (Between In/Out)]으로 타임라인에 클립을 배치하는 경우에, 원래 임시 파일을 수정하면 클립은 오프라인 클립이 됩니다
“Restoring the Source Link” (▶ page 83)

시퀀스

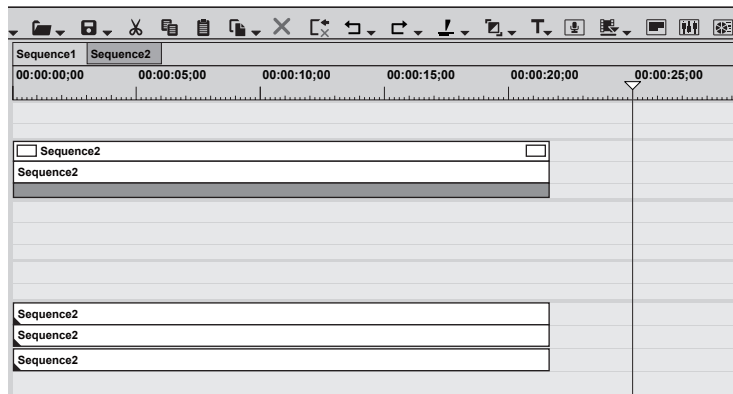
새로운 시퀀스 만들기

시퀀스란?

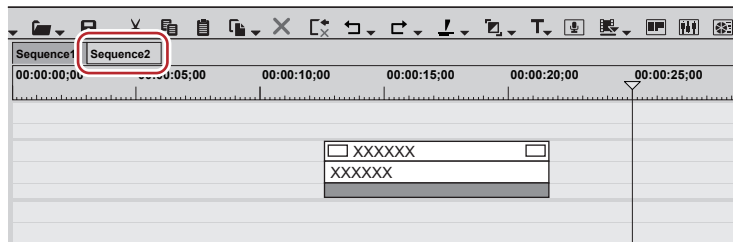
타임라인에 정렬된 클립의 집합을 "시퀀스"라고 합니다. 시퀀스는 타임라인에서 열고 편집할 수 있습니다. 하나의 프로젝트는 여러 시퀀스로 구성될 수 있고, 편집할 시퀀스는 시퀀스 탭을 클릭하여 선택할 수 있습니다. 시퀀스는 빈에서 "TL (타임라인) 시퀀스 클립"으로 등록되어 있습니다. 시퀀스를 하나의 클립처럼 다른 시퀀스에 배치하고 편집할 수 있는 기능을 "Nest Sequence" 라고 합니다.

예시 :

"시퀀스 2"를 시퀀스 1의 1VA 트랙에 배치하는 경우



시퀀스 1에 놓여 있는 클립을, 타임라인 윈도우에서, "시퀀스 2"에서 열고 편집할 수 있습니다.



- 시퀀스 탭을 오른 클릭하면 시퀀스 설정 변경 또는 시퀀스 종료 등의 메뉴가 표시됩니다. 설정하려는 시퀀스의 시퀀스 탭을 오른 클릭합니다.

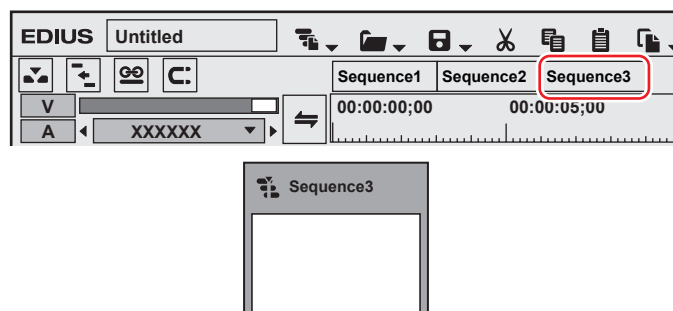
새로운 시퀀스 만들기

새로운 시퀀스를 만듭니다.

1) 타임라인의 [Create New Sequence]를 클릭합니다.



- 타임라인 윈도우에 빈 시퀀스가 생성되고, 동시에 빈에도 타임라인 시퀀스 클립이 등록됩니다.



- 시퀀스를 선택하려면, 시퀀스 탭을 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [New] → [Sequence]를 클릭합니다.
- 빈의 클립 보기에서 빈 영역을 오른 클릭하고, [New Sequence]를 클릭합니다. 이 경우 빈 타임라인 시퀀스 클립이 빈에 등록되지만 타임라인 윈도우에는 표시되지 않습니다.
- “Opening the Sequence to Edit” (▶ page 305)
- 새로운 시퀀스 만들기: [Shift] + [Ctrl] + [N]



- 시퀀스의 설정을 변경할 수 있습니다.
- “Sequence Settings” (▶ page 62)
- 시퀀스 탭을 끌어 놓기로 하여 시퀀스 탭의 순서를 변경할 수 있습니다.
- 시퀀스 탭을 오른 더블 클릭하여 시퀀스 이름을 변경할 수 있습니다.

시퀀스 수정하기

편집할 시퀀스 열기

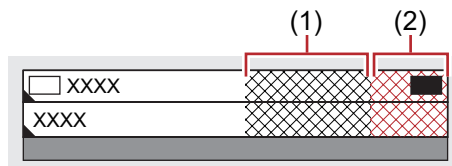
타임라인 윈도우에서 타임라인 시퀀스 클립을 열고 편집합니다.

1) 빈 또는 타임라인 상에서 타임라인 시퀀스 클립을 더블 클릭합니다.

- 시퀀스 탭은 타임라인 윈도우에서 표시됩니다. 시퀀스 탭을 클릭하고 편집할 시퀀스를 선택합니다.



- 타임라인 시퀀스 클립을 편집하면 배포된 타임라인 시퀀스에도 편집 내용이 반영됩니다. 그러나 배포된 타임라인 시퀀스의 길이는 변하지 않습니다. 편집 후 클립의 길이가 모자란 경우에는 다음과 같이 표시됩니다.



- (1)은 시퀀스의 전체 길이에서 클립이 없는 부분 (화색)입니다.
- (2)는 시퀀스의 전체 길이를 초과하는 클립이 존재하지 않는 부분 (빨간색)입니다.
- 전체 길이는 시퀀스 설정에서 변경할 수 있습니다.
- “Sequence Settings” (▶ page 62)
- 다른 프로젝트에서 만든 타임라인 시퀀스를 가져올 수 있습니다.
- “Importing Sequence (Sequence Import)” (▶ page 68)

다른 방법

- 빈에서 타임라인 시퀀스 클립을 오른 클릭을 하고, [Open Sequence]를 클릭합니다.

시퀀스 닫기

1) 시퀀스 탭을 오른 클릭을 하고, [Close This Sequence]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Close Sequence] → [Active Sequence]를 클릭합니다.



- 다음의 방법으로 표시되는 시퀀스 중 하나를 제외하고 모두 닫을 수 있습니다.
 - 남기고 싶은 시퀀스 탭을 오른 클릭을 하고, [Close All Other Sequences]를 클릭합니다.
 - 남기고 싶은 시퀀스 탭을 클릭하고, 메뉴 바에서 [View] → [Close Sequence] → [All Sequences except Active Sequence]를 클릭합니다.
- 타임라인 윈도우에 표시된 시퀀스를 모두 닫을 수는 없습니다.

네스트 시퀀스 기능을 사용하여 효과적으로 클립 수정하기

타임라인상의 클립을 시퀀스로 빈에 등록하기

타임라인에 배치된 클립의 시작과 끝 점 사이를 빈에 등록할 수 있습니다. 클립을 선택하고 타임라인 시퀀스 클립으로 빈에 등록할 수도 있습니다.

1) 타임라인에 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)
- 타임라인 상의 클립을 타임라인 시퀀스 클립으로 빈에 등록하려면 클립을 선택합니다.

2) 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Add Sequence to Bin] → [In/Out] 또는 [Selected Clip]을 클릭합니다.

- [In/Out]을 클릭했을 때는, 시작과 끝 점의 범위가 타임라인 시퀀스 클립으로 빈에 등록되고, [Selected Clip]을 클릭했을 경우에는, 선택된 클립이 등록됩니다.



- 타임라인의 시작과 끝 점 사이의 비디오 클립을 시퀀스로 변환하고 트랙에 배치할 수 있습니다. 타임라인에 시작과 끝 점을 설정한 후, 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Set Between In/Out as Sequence]를 클릭합니다. 시작과 끝 점 사이의 클립을 시퀀스로 트랙에 배치되고, 동시에 빈에도 타임라인 시퀀스 클립이 등록됩니다. 트랙에 배치할 공간이 없으면 새로운 V 트랙이 추가 됩니다.
- 다음의 방법으로, 타임라인 윈도우에서 활성화 되어 있는 시퀀스를 타임라인 시퀀스로 빈에 등록할 수 있습니다.
 - 시퀀스 탭을 오른 클릭하고, [Add to Bin]을 클릭합니다.
 - 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Add Sequence to Bin] → [All]을 클릭합니다.

트랙상에 빈 타임라인 시퀀스 클립 만들기

시퀀스를 넣고 싶은 위치에 빈 타임라인 시퀀스 클립을 미리 배치해 둘 수 있습니다.

1) 타임라인 시퀀스 클립을 만들 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

2) 시퀀스를 만들 트랙을 오른 클릭을 하고, [New Sequence]를 클릭합니다

- 빈 타임라인 시퀀스 클립이 타임라인 커서의 위치를 시작 점으로 하는 트랙에 배치됩니다. 동시에 빈에도 등록됩니다.

시퀀스 복제하기

빈에 타임라인 시퀀스 클립을 복제할 수 있습니다. 동일한 내용을 갖지만 다른 이름을 사용하여 시퀀스를 만들 수 있습니다.

1) 빈에서 타임라인 시퀀스를 오른 클릭을 하고, [Duplicate Sequence]를 클릭합니다.

- 복제된 클립의 이름은 원본 클립 이름을 기반으로 하고 일련 번호가 붙습니다.

다른 시퀀스 내에 시퀀스 배치하기 (네스트 시퀀스)

타임라인 시퀀스 클립을 다른 타임라인 시퀀스에 배치할 수 있습니다.

1) 소스 채널 맵핑을 설정합니다.

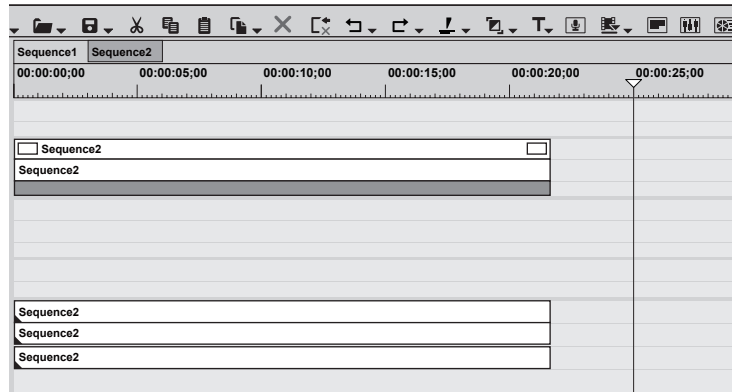
- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)

2) 클립을 배치할 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

3) 빈에서 타임라인 시퀀스 클립을 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.



- 빈의 타임라인 시퀀스 클립 (회색)이 다른 시퀀스에 배치됩니다.



다른 방법

- 빈에서 타임라인 시퀀스 클립을 끌어 놓기로 타임라인에 배치합니다.
- 빈에서 타임라인 시퀀스 클립을 오른 클릭을 하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인 시퀀스 클립을 플레이어에서 재생하고, [Insert to Timeline] 또는 [Overwrite to Timeline]을 클릭합니다.

멀티캠 모드

편집을 위해 동시에 여러 클립 표시하기

멀티캠 모드로 전환하기

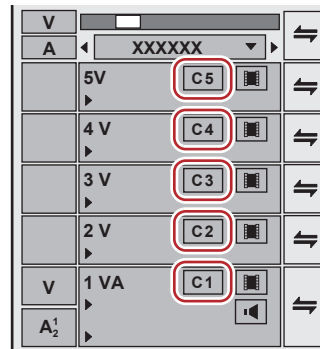
멀티캠 모드는 여러대의 카메라로 녹화된 화면을 동시에 표시하고 사용하는 장면을 전환하여 단일 주제의 비디오 장면으로 가능케 하는 기능입니다. 멀티캠 모드에서는 최대 16개의 화면까지 여러 클립 영상을 동시에 재생하고 편집할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [Multicam Mode]를 클릭합니다.

- 프리뷰 윈도우는 표준 모드에서 멀티 캠 모드로 전환됩니다.
- 프리뷰 윈도우를 듀얼 모드로 표시하는 경우는 왼쪽이 카메라 수에 따라 분할 화면이, 오른쪽이 마스터 (선택 카메라)입니다.
- 프리뷰 윈도우를 싱글 모드로 표시하는 경우는 카메라 수에 상응하는 분할 화면입니다. 화면은 마스터만 표시하도록 설정할 수 있습니다.

“Setting the Multicam Display” (▶ page 310)

- 타임라인 윈도우의 트랙 패널에 [Camera mapping]이 표시됩니다.



다른 방법

- 멀티캠 모드로 전환: [F8]



- 타임라인에 클립을 배치하고 있는 상태에서 멀티캠 모드로 전환하면, 각 클립의 시작 점, 끝 점에 자동으로 카메라 전환 포인트가 설정됩니다. 카메라 전환 포인트를 변경하면, 전환 포인트를 덮어씹습니다.

“Setting the Camera Switch Point during Playback” (▶ page 311)

- 프리뷰 윈도우를 단일 모드에서 표시하고 있는 경우 선택한 카메라만 보기와 화면 분할 사이를 전환하여 표시할 수 있습니다. 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [View Multicam] → [Show Only the Selected Camera in Single Monitor Mode]를 클릭합니다.
- 다음의 방법으로 멀티캠 모드에서 일반 모드로 전환할 수 있습니다.
 - 메뉴 바의 [Mode]를 클릭하고, [Normal Mode] 또는 [Multicam Mode]를 클릭합니다.
 - 다시 키보드의 [F8]을 누릅니다.
 - 표준 모드로 전환: [F5]
- 멀티캠 모드의 클립 또는 트랙에 대한 작업은 표준 모드와 비슷하지만, 단축키는 표준 모드와는 다릅니다.

주의

- 멀티캠 모드로 편집하는 동안 다음 작업을 수행하면 멀티캠 모드가 종료되고 표준 모드로 변경됩니다.
 - 싱글 모드에서 편집하는 동안 플레이어로 전환.
 - 듀얼 모드에서 편집하는 동안 플레이어에 클립을 표시하는 경우
 - 효과 또는 레이아웃 설정 대화상자를 열기를 하는 경우

스크린 갯수 변경하기

레코더 상의 멀티카메라 화면의 수를 전환할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [Number of Cameras] → 항목을 클릭합니다.

클립을 배치할 동기 지점 설정하기

멀티캠 모드에서 여러 클립을 배치할 때 기준이 되는 동기화 지점을 선택하고 클립을 배치합니다.

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [Sync Point] → 설정하고 싶은 동기 지점을 클릭합니다.

[비동기]	빈의 정렬 순서로 연결되어 있는 클립들은 비디오 소스 채널이 맵핑된 트랙의 타임라인 커서 위치에서 배치됩니다.
[타임코드]	각 클립의 시작 타임 코드를 기준으로 별도의 트랙에 배치합니다. 클립 시작 타임코드가 존재하지 않는 경우에는, 시작 타임 코드를 "00:00:00; 00"으로 합니다.
[녹화 시간]	각 클립의 녹화 시간을 기준으로 별도의 트랙에 배치합니다. 클립 시작 시간이 없는 경우 녹화 시간을 "00:00:00"으로 합니다. (녹화일에 관계없이 녹화 시간을 기준으로 합니다.)
[클립 시작 점]	클립의 시작 점 타임코드를 기준으로 별도의 트랙에 배치합니다. 클립에 출발 시작 점 타임코드가 존재하지 않는 경우, 클립의 시작을 기준으로 합니다.
[클립 끝 점]	클립의 끝 점 타임코드를 기준으로 별도의 트랙에 배치합니다. 클립에 출발 끝 점 타임코드가 존재하지 않는 경우, 클립의 끝을 기준으로 합니다.

2) V/VA 트랙에 비디오 소스 채널을 맵핑합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)
- 클립을 넣을 트랙에 비디오 소스 채널을 맵핑합니다. 1단계에서 [Asynchronous]를 선택한 경우, 비디오 소스 채널을 배분한 트랙에 클립이 배치되지만, 다른 동기화 포인트를 선택한 경우, 비디오 소스 채널을 배분한 트랙 위에 클립이 배치됩니다.
트랙에 배치할 공간이 없는 경우 자동으로 V 트랙이 추가됩니다

3) 빈에서 여러 클립을 선택하고, 빈에서 [Add to Timeline]을 클릭합니다.



- 1단계에서 선택한 동기화 포인트에 따라 클립이 배치됩니다.
- 각 클립의 시작과 끝 점에 자동으로 카메라 전환 포인트가 설정됩니다. 변경할 경우 카메라 전환 포인트를 덮어씁니다.
“Setting the Camera Switch Point during Playback” (▶ page 311)
- 타임라인에 배치한 클립이 멀티캠 화면에서 레코더에 표시됩니다.

다른 방법

- 빈에서 클립을 끌어 놓기로 타임라인에 배치합니다.

주의

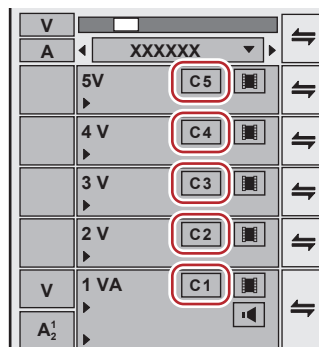
- 클립을 추가할 때 트랙이 부족하면 트랙이 자동으로 추가됩니다. 이 때 V 트랙만 자동으로 추가됩니다.
VA 트랙은 필요한 경우 미리 트랙을 추가해야 합니다.

할당된 카메라 변경하기

각 트랙에 할당된 카메라를 변경할 수 있습니다.

멀티캠 모드에서 처음으로 클립을 타임라인에 배치한 경우에는, 클립이 있는 V/VA 트랙 번호순으로 카메라가 할당되어 있습니다.

1) V/VA 트랙의 트랙 패널상의 [Camera mapping]을 클릭합니다.



2) 선택한 트랙에 할당할 카메라를 클릭합니다.

- [Unmap]을 클릭하면 선택한 트랙으로 설정하고 할당을 해제합니다.

- [Default]를 클릭하면 트랙에 설정된 모든 카메라 할당을 초기화합니다. V/VA 트랙의 트랙 번호 순으로 카메라가 다시 할당됩니다.



- [Camera mapping]은 멀티캠 모드에서만 표시됩니다.
- 카메라가 할당되지 않은 트랙은 멀티캠 모드에서 표시되지 않습니다.
- 카메라의 할당은 편집 중에도 변경할 수 있습니다.
- 멀티캠 모드의 각 화면의 왼쪽에 있는 트랙 이름을 표시/숨김으로 전환할 수 있습니다. 메뉴 바의 [Mode]를 클릭하고, [View Multicam] → [Display Track Name]를 클릭하여 항목을 체크 해제합니다.

멀티캠 표시 설정하기

멀티캠 모드에서 편집 중인 프리뷰 표시를 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [View Multicam] → 항목을 클릭합니다.

- 항목에 체크됩니다.

[프레임 건너뛰]	재생 중에 시스템의 부하를 줄이기 위해 생략할 프레임의 수를 늘립니다.
[비디오 필터 적용]	클립에 적용된 비디오 필터의 활성화(On)/해제(off)를 배치 전환합니다. 일시적으로 비디오 필터를 비활성화하면 재생 중에 시스템 부하를 줄일 수 있습니다
[트랙 이름 표시]	분할 화면에 할당된 트랙 이름을 표시/숨김으로 전환합니다.
[전체 화면 프리뷰 (자동)상에 선택한 카메라만 표시]	항목을 켜는 경우, 전체 화면 미리보기 설정이 [Auto]로 되어 있으면 디스플레이에 선택한 카메라 (마스터)의 영상만 표시됩니다. 해제하였을 경우에는, 분할 화면이 표시됩니다 “[Monitor]” (▶ page 112)
[외부 모니터로 선택한 카메라 출력]	항목을 켜는 경우, 외부 모니터상에 선택한 카메라 (마스터)의 영상만 표시됩니다. 해제하였을 경우에는, 분할 화면이 표시됩니다
[싱글 모니터 모드에서 선택한 카메라만 표시]	프리뷰 윈도우가 싱글 모드일 경우에 항목이 활성화됩니다. 이 항목을 켜는 경우, 선택한 카메라 (마스터)의 영상만 표시됩니다.

카메라 전환 점 설정하기 및 카메라 선택하기

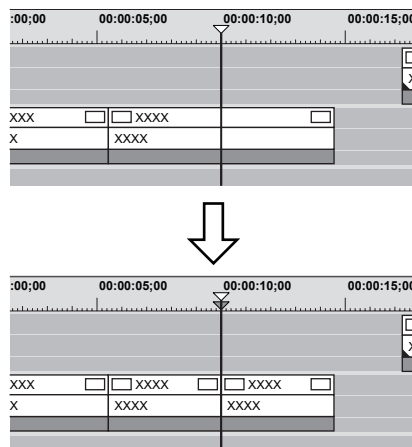
카메라 전환 점 설정하기

카메라를 전환할 트리거로 카메라 전환 점을 설정합니다.

1) 카메라 전환 점을 설정할 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

2) 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Add Cut Point/Clear Cut Point (Toggle)]을 클릭합니다.

- 타임라인 커서 위치에 카메라 전환 점이 설정되고, 전환 점의 클립에 컷 점이 추가됩니다.



- 1, 2단계를 반복하여, 카메라 전환 포인트를 설정합니다. 사용하는 클립의 활성화/비활성 설정을 선택한 카메라를 전환하여 설정할 수 있습니다.

“Switching the Selected Camera” (▶ page 312)

“Clip Enable/Disable” (▶ page 253)

다른 방법

- 카메라 전환 포인트를 설정하는 위치에서 타임 스케일을 더블 클릭합니다.
- 각 트랙의 카메라 영상을 더블 클릭합니다.
- 카메라 전환점 설정: [0]



- 동일한 작업은 재생 중에도 수행할 수 있습니다.

재생 중에 카메라 전환점 설정하기

재생 중에 카메라 전환 점을 설정할 수 있습니다. 재생 작업은 표준 모드와 동일합니다.

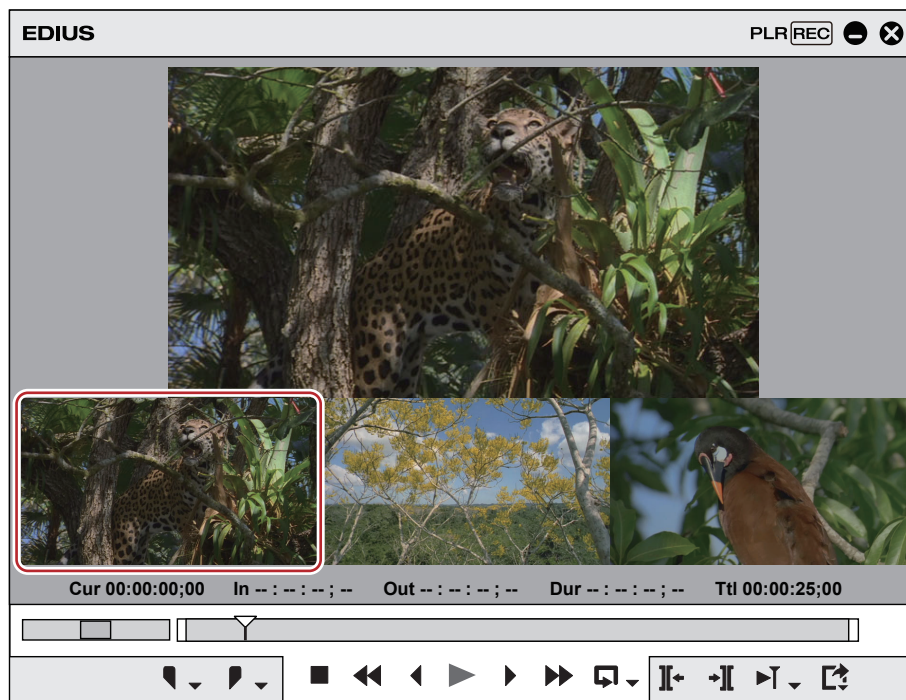
여기에서는 멀티캠 분할 화면에서의 조작에 대해 설명합니다.

싱글 모드에서 선택한 카메라만 보기로 설정하고 있는 경우에는, 키보드의 숫자 키패드로 조작합니다

“Multicam Editing by Shortcut Keys” (▶ page 313)

1) 재생을 시작할 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

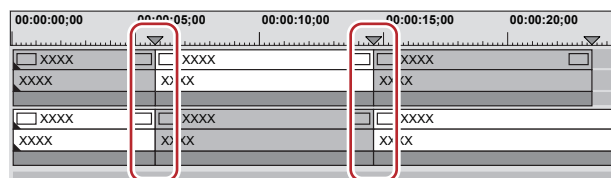
2) 먼저 활성화할 클립의 카메라 영상을 클릭합니다.



3) 레코더상에 [Play]를 클릭합니다.

4) 영상을 전환할 위치에서 활성화할 클립의 카메라 영상을 클릭합니다.

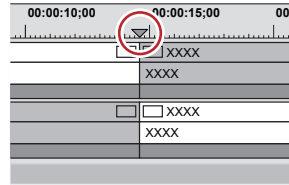
- 타임라인 커서 위치에 카메라 전환 점이 설정됩니다. 재생이 멈추면, 카메라 전환점상의 클립에 컷 점이 추가됩니다



- 재생 정지 시점까지의 사이에 배치된 특정 카메라 전환점이 삭제됩니다.
- 재생 중에 카메라 전환점을 설정할 때, 통과한 카메라 전환점을 삭제하지 않도록 설정할 수 있습니다. 메뉴 바의 [Mode]를 클릭하고, [Overwrite Cut Point]를 클릭하여 항목에 체크를 해제합니다.

카메라 전환점 이동하기

카메라 전환점을 이동할 수 있습니다.

1) 카메라 전환점을 드래그합니다.

- 드래그 중에, 카메라 전환 포인트의 전후에 프레임의 이미지가 레코더에서 각 트랙의 카메라에 표시됩니다.

다른 방법

- 클립의 경계를 클릭하고, 슬라이드 트림을 합니다.
“Trimming Operation Methods” (▶ page 277)
- 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 레코더에 마우스 커서를 놓고 마우스 휠을 회전시킵니다. 카메라 전환점의 위치에서 마스터는 이동되고 각 트랙의 영상이 레코더상에 표시됩니다. 비디오를 확인하고, 이동할 대상에 포인트를 배치하기 위해 카메라 전환점을 배치할 위치에서 [Shift] 키를 놓습니다.



- 다른 카메라 전환점을 지나서 이동한 경우, 사이에 있는 카메라 전환점은 삭제됩니다.
- 클립을 트림할 클립의 끝점에 카메라 전환점을 이동하고 설정합니다.

카메라 전환점 삭제하기

카메라 전환점을 삭제할 수 있습니다.

1) 삭제할 카메라 전환점에 타임라인 커서를 이동합니다.**2) 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Add Cut Point/Clear Cut Point (Toggle)]을 클릭합니다.**

- 카메라 전환점이 삭제되고, 클립이 결합됩니다. 카메라 전환점을 삭제할 경우, 클립의 활성/비활성 설정은 이전 클립에 의존합니다.
카메라 전환점이 마진이 없는 클립의 시작과 끝 점으로 설정되는 경우 카메라 전환점은 삭제될 수 없습니다

다른 방법

- 삭제할 카메라 전환점을 오른 클릭하고, [Add Cut Point/Clear Cut Point (Toggle)]을 클릭합니다.
- 카메라 전환점을 더블 클릭합니다.



- 타임 스케일의 모든 카메라 전환점을 삭제하려면, 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Delete All Cut Points]를 클릭합니다.
- 타임라인상의 시작과 끝 점 사이에 있는 카메라 전환점을 삭제하려면, 타임 스케일을 오른 클릭하고, [Delete Cut Points between In/Out]을 클릭합니다.

선택한 카메라 전환하기

카메라 전환점 설정 후 취득할 클립을 변경할 수 있습니다.

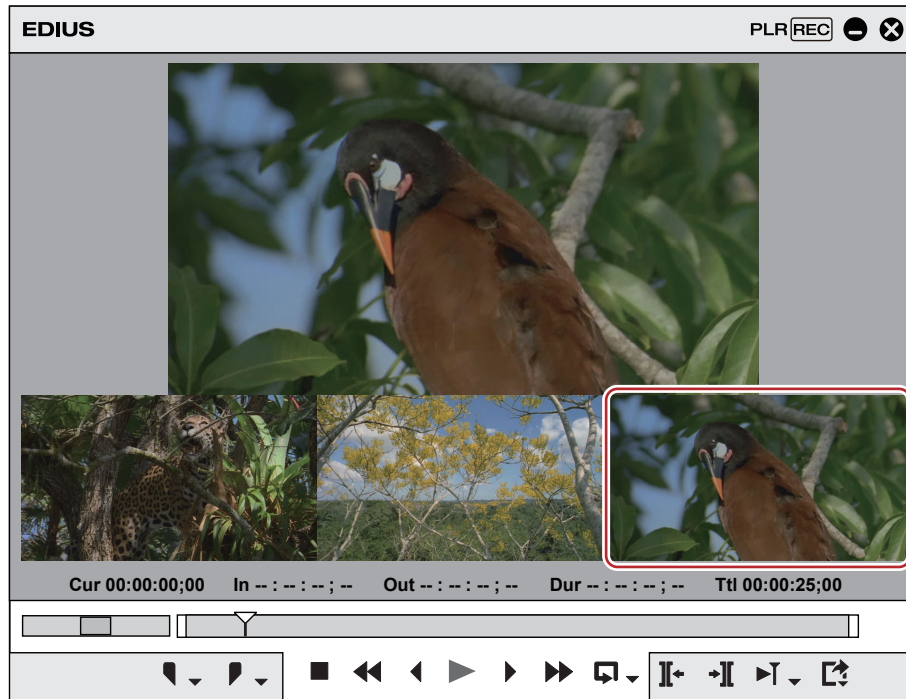
여기에서는 멀티캠 분할 화면에서의 조작에 대해 설명합니다.

싱글 모드에서 선택한 카메라만 보기로 설정하고 있는 경우에는 숫자 키패드로 조작합니다.

“Multicam Editing by Shortcut Keys” (▶ page 313)

1) 타임라인 정지 중에 선택한 카메라를 전환할 클립상에 타임라인 커서를 이동합니다.

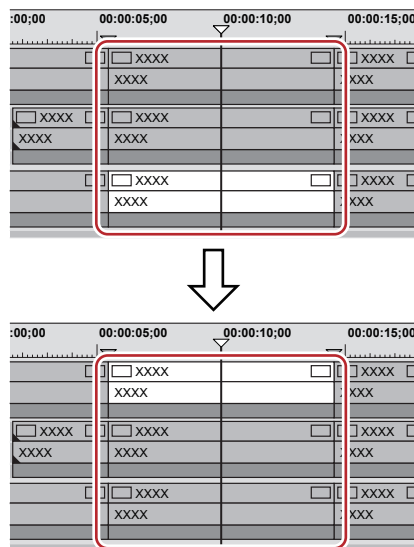
2) 각 트랙의 카메라 영상 중에서 선택한 카메라로 설정할 카메라 영상을 클릭합니다.



- 선택한 카메라의 클립이 활성화되고, 그의 클립은 비활성화됩니다.

예시 :

타임라인 커서 위치에서 클립의 선택한 카메라를 [C1]에서 [C3]으로 전환하는 경우



- 선택한 카메라를 전환할 클립에 타임라인 커서를 이동하고, 레코더에 표시되는 각 트랙의 카메라 영상을 더블 클릭하면 카메라 전환점의 설정과 선택한 카메라의 전환을 동시 수행할 수 있습니다.

단축키로 멀티캠 수정하기

숫자 키패드를 사용하여 카메라 전환점과 선택한 카메라를 설정할 수 있습니다. 싱글 모드에서 선택한 카메라만 표시될 경우, 단축키로 멀티캠 편집을 수행합니다. 다음은 키작업과 각각의 키에 할당된 카메라 번호를 보여줍니다.

카메라 번호	작업 대응 숫자 키패드
1	[1]
2	[2]
3	[3]
4	[4]
5	[5]
6	[6]

카메라 번호	작업 대응 숫자 키패드
7	[7]
8	[8]
9	[9]
10	[Alt] + [0]
11	[Alt] + [1]
12	[Alt] + [2]
13	[Alt] + [3]
14	[Alt] + [4]
15	[Alt] + [5]
16	[Alt] + [6]

카메라 전환점의 설정과 동시에 선택한 카메라 전환하기

- 1) 카메라를 전환할 지점에 타임라인 커서를 이동합니다.
- 2) 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 전환할 카메라에 해당하는 숫자 키를 누릅니다.

재생 중에 카메라 전환점의 설정과 동시에 선택한 카메라 전환하기

- 1) 타임라인을 재생하고, 전환할 시점에서 선택한 카메라에 해당하는 숫자 키를 누릅니다.

- 타임 커서에 카메라 전환점이 설정되고, 카메라 영상이 전환됩니다

선택한 카메라 전환하기

- 1) 선택한 카메라를 전환할 클립 위에 타임라인 커서를 이동합니다.
- 2) 전환할 카메라에 해당하는 숫자 키를 누릅니다.

카메라 전환점 주위 재생하기

카메라 전환점 주변을 재생하여 영상을 확인할 수 있습니다. 일반 재생 작업에서도 마찬가지로 영상을 확인할 수 있습니다

- 1) 레코더상의 [Play the Current Area] 목록 버튼을 클릭합니다.



- 2) 재생 방법을 클릭합니다

[컷 포인트 주변 재생]	타임라인 커서 앞에 있고 가장 가까운 위치의 카메라 전환 포인트 주변을 재생합니다
[컷 포인트 주변 재생 (1초)]	지정된 길이로 주변을 재생합니다.
[컷 포인트 주변 재생 (2초)]	
[컷 포인트 주변 재생 (3초)]	
[컷 포인트 주변 재생 - 선택한 카메라만 표시]	선택한 카메라의 영상만을 표시합니다. 타임라인 커서 이전에 있고 가장 가까운 위치의 카메라 전환 포인트 주변을 재생합니다.

[컷 포인트 주변 재생 (1초) - 선택한 카메라만 표시]	선택 카메라의 영상만을 표시합니다. 지정된 길이로 주변을 재생합니다.
[컷 포인트 주변 재생 (2초) - 선택한 카메라만 표시]	
[컷 포인트 주변 재생 (3초) - 선택한 카메라만 표시]	

- 카메라 전환점 주변을 반복 재생할 수 있습니다.



- 예비 동작 시간 (프리롤)은 [User Settings]의 [Preview] → [Playback]에서 설정할 수 있습니다.
“[Playback]” (▶ page 111)
- 주변 재생 중에 카메라 전환점을 설정할 수 없습니다. 일반 재생 작업으로 카메라 전환점을 설정합니다.
“Setting the Camera Switch Point during Playback” (▶ page 311)

트랙에 선택한 클립만 복사하기

선택한 카메라의 클립을 통합하고 하나의 트랙에 복사합니다.

카메라가 할당된 트랙에서 활성화된 클립을 추출하고, 지정된 트랙에 복사합니다.

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [Compress to a Single Track]을 클릭합니다.

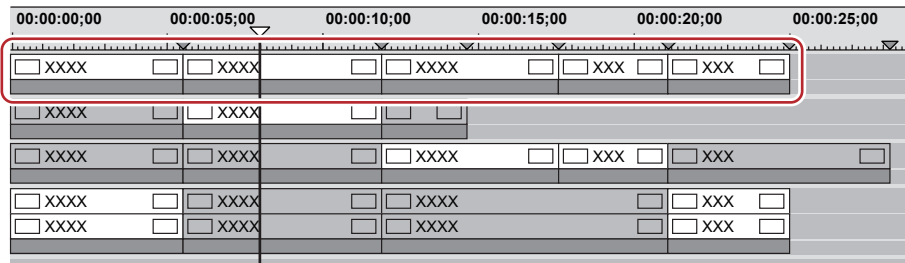
- [Compress selected clips] 대화상자가 표시됩니다.

2) [Select output track] 목록에서 선택한 클립을 복사할 트랙을 선택합니다.

- [Apply between In/Out]에 체크하면 타임라인의 시작과 끝 점 사이에 선택한 클립을 복사합니다.

3) [OK]를 클릭합니다.

- 지정된 트랙에 선택한 클립이 복사됩니다. 지정된 부분에 이미 다른 클립이 배치된 경우, 덮어쓸지 여부를 선택합니다.



- 카메라 전환점 간에 다중의 활성화된 클립이 있다면, 우선순위는 큰 번호의 카메라 지점이 됩니다.

프록시 편집

프록시 파일을 사용하여 편집하기

원본 고해상도 데이터에서 화질을 떨어뜨리는 등, 편집에 최적화된 프록시 데이터를 사용하는 모드입니다.

편집 중에 CPU의 부하를 줄일 수 있으므로 보다 효율적인 편집을 할 수 있습니다.

필드 편집에서 프록시 전용 또는 프록시를 포함하여 자료를 체크아웃하면, 프로젝트가 자동으로 프록시 모드에서 열립니다.

“Field Editing a Project” (▶ page 80)

프록시 모드로 전환하기

1) 메뉴 바에서 [Mode]를 클릭하고, [Proxy Mode]를 클릭합니다.

- On으로 설정하는 경우, 메뉴에서 버튼 아이콘에 테두리가 표시되고, 타임라인의 상태 표시줄에 "프록시 모드"가 표시됩니다. OFF의 경우, 메뉴에서 버튼 아이콘에 사선이 들어갑니다.
- 기본적으로 프록시 모드로 전환하면 현재 프로젝트에 사용된 모든 클립에 대해 백그라운드에서 프록시가 생성됩니다. 프록시는 "확장명을 포함하는 클립 이름.proxy"입니다, 소스 파일과 같은 위치에 저장됩니다.
- 자동으로 프록시를 생성하지 않도록, [User Settings]의 [Application] → [Proxy Mode]에서 변경할 수 있습니다.
“[Proxy Mode]” (▶ page 109)
- 프록시 모드에서, 클립은 프록시를 참조합니다. 프록시를 다른 디렉토리로 이동한 경우, 클립은 오프라인 클립이 됩니다.



- 프록시 모드의 초기 설정은 꺼져 있습니다.
- 프록시 생성 시 미디어 파일과 같은 위치에 프록시를 저장할 수 없는 경우, 프로젝트 폴더 아래의 "Transferred" 폴더에 저장됩니다.
- 프록시 모드로 전환 시, 이미 프록시가 있는 클립은 프록시를 사용하고 새로운 프록시는 생성되지 않습니다.
- 타임라인 또는 모드 바에 [Proxy Mode] 전환 작업 버튼을 표시하면 쉽게 프록시 모드의 전환이 가능합니다.
“Operation Button Settings” (▶ page 148)

프록시 파일 만들기

빈이나 타임라인상에 클립(고해상도)으로부터 프록시를 만듭니다.

주의

- 다음의 클립은 프록시를 만들 수 없습니다.:
 - 비디오 클립이 아닌 클립
 - 스틸 이미지 클립
 - 타이틀 클립
 - 이미 프록시가 있는 클립
 - 비트 레이트가 프록시보다 작은 클립
 - 알파 채널이 있는 클립
 - 프레임 레이트가 23.98 fps/24 fps/25 fps/29.97 fps/30 fps/50 fps/59.94 fps/60 fps 이외의 클립
 - 오디오 샘플링 레이트가 48000 Hz, 44,100 Hz, 32,000 Hz 이외의 클립
 - 부분 전송된 클립



- 캡처할 때 프록시 파일을 자동으로 생성하도록 설정할 수 있습니다. 캡처 시에 사용하는 장치 프리셋에서 [Input H/W, Format Settings]에 [Proxy File] 생성을 [Hires and Proxy files]로 설정합니다.
“[Input H/W, Format Settings] Screen” (▶ page 125)

1) 메뉴 바에서 [File]을 클릭하고, [Create Proxy] → 항목을 클릭합니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

- 백그라운드에서 프록시 생성이 시작됩니다.
“Checking the Progress of Background Jobs” (▶ page 185)
- 프록시는 "확장명을 포함하는 클립 이름.proxy"이고, 소스 파일과 같은 위치에 저장됩니다. 클립은 프록시를 참조하게 됩니다.



- 빈에 등록된 모든 클립의 프록시를 생성할 수 있습니다. 빈 윈도우에서 클립을 오른 클릭하고, [Create Proxy]를 클릭합니다. 클립의 썸네일에 프록시 생성 과정이 표시됩니다.
- 프록시 생성 시 미디어 파일과 같은 위치에 프록시를 저장할 수 없는 경우, 프로젝트 폴더 아래의 "Transferred"폴더에 저장됩니다.

카메라 프록시 파일을 사용하여 편집하기

EDIUS에서, P2 또는 XDCAM 카메라에 녹화된 원래의 프록시 파일을 사용할 수 있습니다. "Proxy originated editing"이 이들 제품에 갖춰져 있고, 이 기능을 사용하면, 프록시 파일만으로 편집을 하고 내보낼 때 고해상도 클립으로 대체할 수 있습니다.

카메라 프록시 파일 편집 워크플로우

1) 소스 브라우저에서 P2 또는 XDCAM의 프록시 파일 소스를 가져옵니다.

- 소스가 고해상도와 프록시 속성을 갖고 있기 때문에, 고해상도/프록시는 빈의 고해상도/프록시의 영역에서 표시됩니다.
 "Importing P2 Sources" (▶ page 182)
 "Importing XDCAM Sources from a Server" (▶ page 183)

2) 프록시 모드로 전환하고 편집합니다.

- "Switching to the Proxy Mode" (▶ page 316)

3) 프록시 소스를 고해상도 클립으로 대체하고 편집한 클립을 내보내기를 합니다.

3D 편집

입체영상 편집 모드에 대해

입체영상 편집 모드에서는, 입체된 영상을 모니터에 출력하거나, 입체 영상 클립을 편집하거나, 입체 편집 내보내기로 파일을 출력할 수 있습니다.



- EDIUS에서 편집 가능한 입체 영상 클립은 다음과 같습니다.
 - 3DA1(Panasonic)
 - MVC(Sony, Panasonic, JVC)
 - 3D P2 (Panasonic)
 - 3D 컨버전 렌즈로 촬영한 3D 클립

입체영상 편집의 주의 사항

부적당한 3D 영상은 시청자의 건강에 악영향을 줄 우려가 있기 때문에, 출력 결과에 주의하십시오.

3D 컨소시엄 "3DC Safety Guidelines"에 따르면 디스플레이의 시차가 동공 거리 (아이까지 생각하면 50 mm)를 초과하는 시차는 피하도록 권장되고 있습니다.

또한 최근 할리우드 3D 영화는 화면 폭의 약 2 % 정도 이하를 쾌적한 시차 범위로 하고 있습니다.

안전하고 쾌적한 3D 콘텐츠 제작에 대한 자세한 내용은 3D 컨소시엄 "3DC Safety Guidelines"(영어: <http://www.3dc.gr.jp/english/index.html>)을 참조하시기 바랍니다.

또한 업무에 이용 시, 당사로 기술 문의하여 관련 기준을 문의하시기 바랍니다.

입체영상 편집의 워크플로우

입체영상 편집 워크플로우에 대해서 설명합니다

1) [Project Settings] (상세 설정) 대화상자에서 [Stereoscopic Editing]을 [ON]으로 설정합니다.

- "Creating a New Project (Detailed Settings)" (▶ page 54)
- "Creating a New Project after Start-up" (▶ page 59)
- "Changing the Project Setting (Detailed Settings)" (▶ page 61)
- [Stereoscopic Editing]이 상태표시줄에 표시됩니다. 입체영상 편집 모드가 설정됩니다.

2) 프리뷰 윈도우 또는 프리뷰 장치를 설정합니다.

- "Setting External Device Used for Preview" (▶ page 142)
- "Displaying Preview Window in Stereoscopic Edit Mode" (▶ page 154)

3) 입체영상 소스를 가져옵니다.

- "Capture of Stereoscopic Sources (L/R Separate Capture)" (▶ page 165)
- "Importing Stereoscopic Sources" (▶ page 185)

4) 필요한 경우, 입체영상처럼 L측 (좌안)과 R측 (우안)의 분리된 클립으로 설정합니다.

- "Creating Stereoscopic Clip" (▶ page 206)

5) 입체 영상 클립에서 영상의 차이를 조정합니다.

- "Stereoscopic Adjustment" (▶ page 338)
- "Applying Video Filters to L or R Side Only" (▶ page 358)

6) 프로젝트를 내보냅니다.

- "Exporting Stereoscopic Project" (▶ page 433)
- "Exporting Stereoscopic Projects to Tape" (▶ page 447)
- "Exporting to Disc" (▶ page 439)



- 입체영상 편집 모드에서 일반 모드로 전환하면, 입체 영상 클립은 L 측의 영상만 모니터에 출력됩니다.

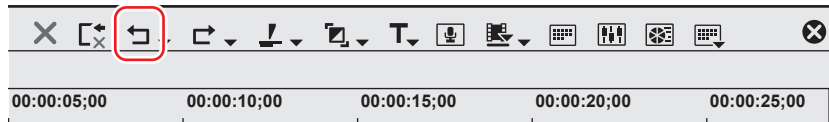
- 입체영상 편집 모드에서 일반 모드로 전환하면 입체 영상 클립에 적용된 효과는 L 측에만 적용됩니다. R 측에만 적용된 효과는 무효가 됩니다.

실행 취소 작업 / 재실행 실행 취소 작업

실행 취소 작업 (Undo)

한 번 실행한 작업을 취소하거나, 이전 상태로 되돌릴 수 있습니다.

1) 타임라인의 [Undo]를 클릭합니다.



- 수행한 작업이나, 타임라인 커서 위치, 시작과 끝 점의 위치가 원래의 위치대로 돌아갑니다.

다른 방법

- 실행 취소 작업: [Ctrl] + [Z]



- [Undo] 목록 버튼을 클릭하면 수행한 작업 내역이 표시되고, 실행 취소 작업을 선택할 수 있습니다. 이력은 시퀀스별로 저장되어 있습니다.
- 실행 취소의 횟수는 기본적으로 무제한이지만, 메모리 용량이 부족한 경우에는 오래된 기록부터 삭제됩니다.

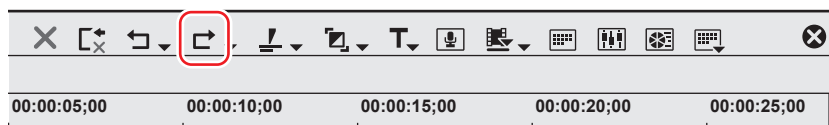
주의

- 빈 윈도우에서 작업이나 설정은 실행 취소할 수 없습니다.

재실행 실행 취소 작업 (Redo)

작업 취소로 실행하였던 작업을 실행 취소하고 재실행할 수 있습니다.

1) 타임라인의 [Redo]를 클릭합니다.



- 취소한 조작이나 타임라인 커서 위치, 시작과 끝 점의 위치가 다시 실행됩니다.

다른 방법

- 재실행 취소 작업: [Ctrl] + [Y], [Shift] + [Ctrl] + [Z]



- [Redo] 목록 버튼을 클릭하면 복원 작업의 이력이 표시되고, 다시 작업을 선택할 수 있습니다. 이력은 시퀀스별로 저장되어 있습니다.

색상 확인하기

색상 데이터 확인하기

비록 PC 모니터에서 문제없이 표시되는 영상을 실제로 TV 모니터에서 볼 경우 노출 과다 및 노출 부족 등의 상태가 발생 할 수 있습니다.. 최종 영상을 보면서 또는 상영 규정을 확인하면서 비디오투를 편집하는 것이 최상의 해결책이지만, 많은 경우에, 그러한 환경이나 규정이 없는 상황에서 편집을 진행해야 하는 경우도 있습니다.

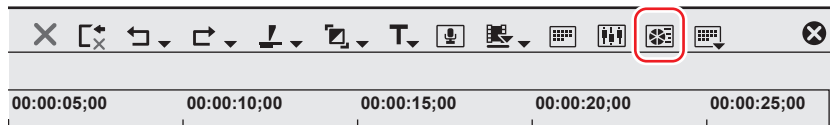
이런 경우, 벡터 스코프와 웨이브폼 등으로 밝기와 색상을 확인하면서 편집을 진행합니다.

[벡터스코프/웨이브폼]

벡터스코프와 웨이브폼은 육안으로는 확인할 수 없는 부분의 미세한 조정이 가능한, 밝기와 색상을 모니터링하는 데 사용할 수 있습니다.

1) 레코더 상의 색상 데이터를 확인하기 위한 이미지를 표시하기 위해 타임라인 커서를 이동합니다.

2) 타임라인의 [Toggle Vector Scope/Waveform Display]를 클릭합니다.



- [Vector Scope/Waveform] 대화상자가 표시됩니다.
“[Vector Scope/Waveform] Dialog Box” (▶ page 321)

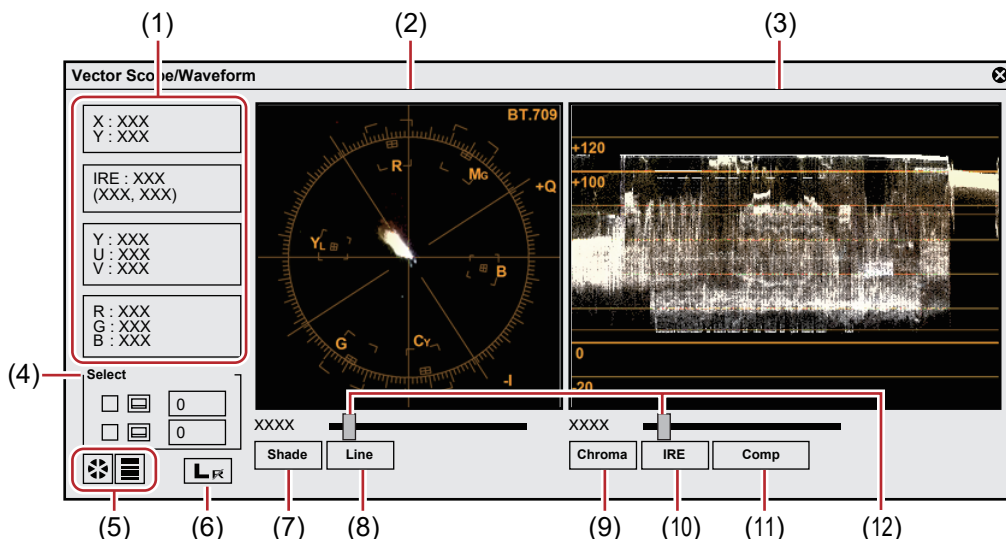
다른 방법

- 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, [Vector Scope/Waveform]을 클릭합니다.

Note

- 벡터스코프/웨이브폼을 표시하면 CPU 부하가 증가합니다. 필요한 경우에만 표시합니다.

[벡터스코프/웨이브폼] 대화상자



(1)	[정보 영역]	스크린상의 좌표 (X, Y)와 YUV, IRE 및 RGB 값이 표시됩니다.
(2)	[벡터스코프]	레코더에 표시되는 이미지의 컬러 분포를 표시합니다. 원은 색상 원을 나타내며, 중심으로부터의 거리는 채도를 나타냅니다. 벡터 스코프에서 클릭하면 확대되고, 확대된 상태에서 오른 클릭을 하면 줄일 수 있습니다.
(3)	[웨이브폼]	레코더에 표시되는 이미지의 채도 및 밝기 레벨을 표시합니다. 웨이브폼을 클릭하면 확대되고, 확대된 상태에서 오른 클릭을 하면 줄일 수 있습니다.

7 장 편집 작업 - 색상 확인하기

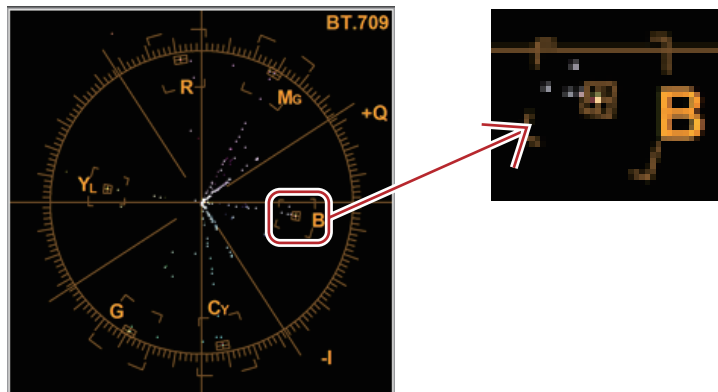
(4)	[선택]	모든 Y 축 (수직) 위치 정보를 표시합니다. 체크 박스에 체크하고,  를 클릭하고 레코더 화면의 아무 곳이나 클릭합니다. 스캔 라인을 직접 입력할 수도 있습니다. 상자에 위치의 Y 좌표를 표시하고, 벡터 스코프/웨이브 폼의 표시가 해당 위치의 색상 데이터에 고정됩니다. 선택을 취소해도 다시 체크하면 직전에 표시한 벡터 스코프/웨이브폼의 표시가 재현됩니다.
(5)	[표시/숨김]	벡터 스코프/웨이브폼을 표시/숨김으로 전환합니다.
(6)	[L/R 전환]	입체 편집 모드에서 프리뷰 윈도우에서 L 측과 R 측 모두의 영상을 나타내는 경우에 표시됩니다. L 측만 또는 R 측만이 벡터 스코프/웨이브폼에 표시됩니다
(7)	[음영]	벡터 스코프의 색상 분포를 도트로 표시합니다.
(8)	[라인]	벡터 스코프의 색상 분포를 점 사이를 연결한 선으로 표시합니다.
(9)	[크로마]	색감 성분만을 파형의 0 IRE 중심으로 표시합니다.
(10)	[IRE]	웨이브폼에서 밝기 성분만을 표시합니다.
(11)	[Comp]	웨이브폼에서 색감 성분 (Chroma)과 휘도 성분 (IRE)을 합성한 복합 신호를 표시합니다.
(12)	[밝기 슬라이더]	슬라이더를 사용하여 모니터의 밝기를 조정합니다.

예시 :

벡터스코프를 사용하여 컬러 발란스를 측정합니다.

[Vector Scope/Waveform] 대화상자를 사용하여 소스 클립에 녹화된 컬러 바를 측정합니다.

색상 분포를 나타내는 표시등이 벡터 스코프의 십자선 중심에서 크게 어긋나 있는 경우 조정이 필요합니다.



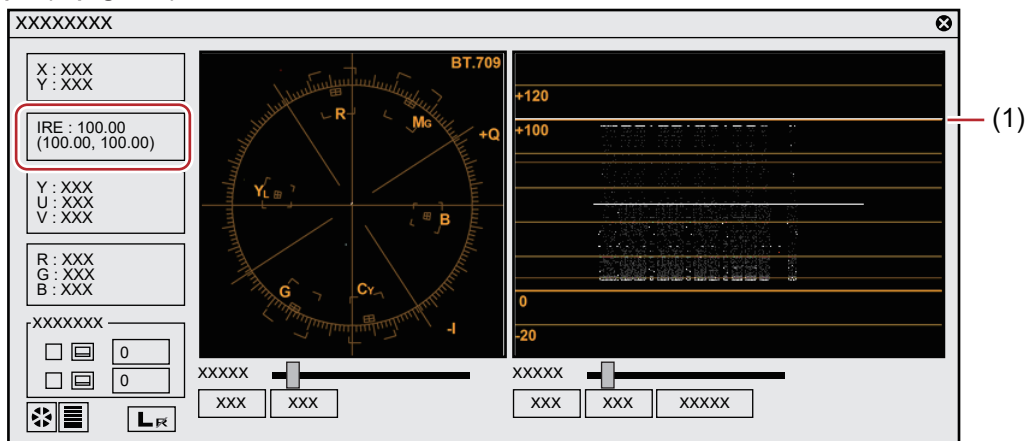
예시 :

밝기가 적절한 범위가 있는지 여부를 웨이브폼에서 측정합니다.

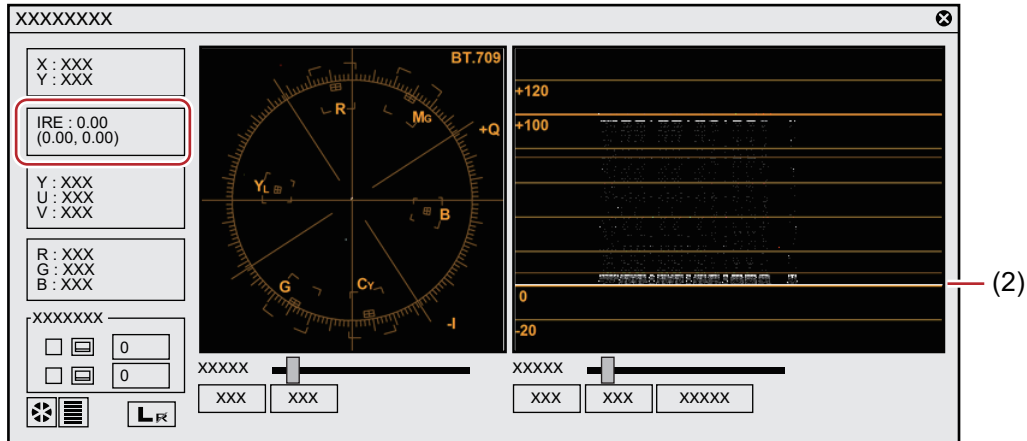
타임라인에 적합한 색상 범위에서 만든 흰색 칼라 매트 클립을 배치하고 [Vector Scope/Waveform] 대화상자에서 측정합니다.

IRE100 이 표시됩니다. ((1) 위치)

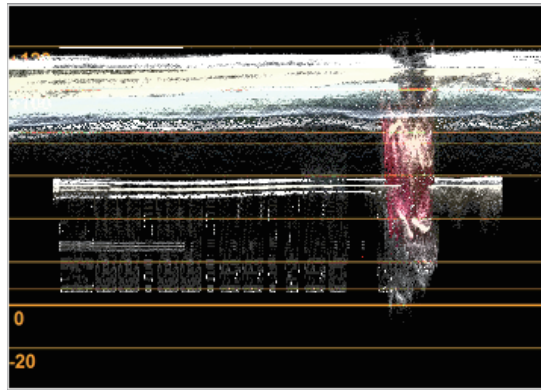
“Color Matte Clips” (▶ page 204)



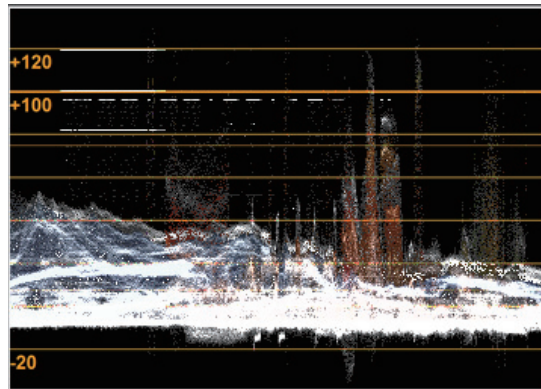
안전 색상의 범위에서 만든 검은 색 칼라 매트 클립의 경우, IRE0 이 표시됩니다. ((2) 위치) IRE가 마이너스가 되는 경우, 조정이 필요합니다.



휘도가 높은 경우에는, 다음과 같이 표시됩니다.



휘도가 낮은 경우에는, 다음과 같이 표시됩니다.



이 경우 IRE를 0 ~ 100의 범위로 조정해야 합니다. 쉽게 조정하려면 클립에 비디오 필터의 컬러 밸런스를 적용합니다. 컬러 밸런스 설정 대화상자를 열고, [Safe Color] 옵션을 선택하면 클립의 IRE를 0 ~ 100 범위로 자동 조정합니다.

“Adjusting Color Balance” (▶ page 334)



- 안정 색상 클립이 휘도 16-235, 크로마 16-240의 범위이고, 크로마는 자동으로 안전영역에 포함되지 않지만 IRE 0-100내에서 휘도/크로마를 포함하여 계산합니다.

8 장 효과

이 장에서는 필터 및 트랜지션 등 다양한 효과를 적용하는 방법에 대해서 설명합니다.

[효과] 팔레트

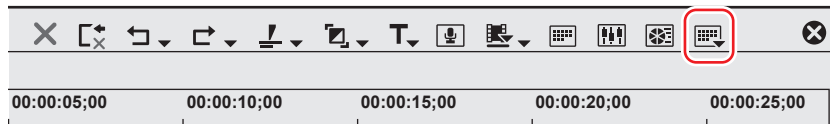
효과

[효과]팔레트는 사용할 수 있는 효과들의 목록입니다.

[효과] 팔레트 표시/숨김

[효과]팔레트를 표시하거나 숨길 수 있습니다.

1) 타임라인의 [Toggle Palette Display]를 클릭합니다.



2) [Effect]를 클릭합니다.

- [효과]팔레트가 표시됩니다.
“[Effect] Palette” (▶ page 325)

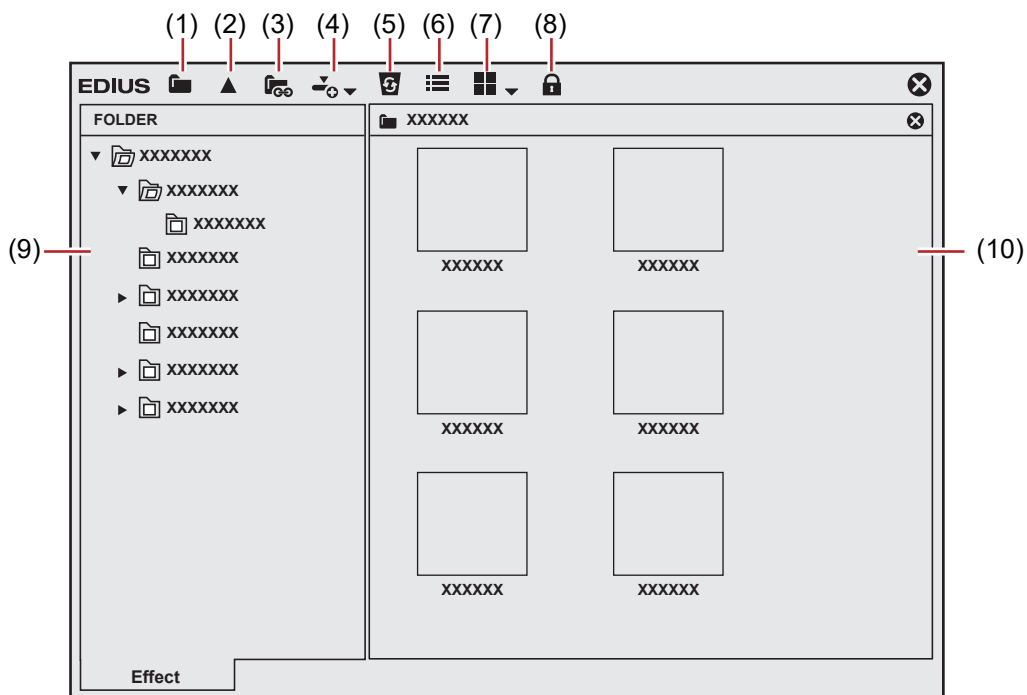
다른 방법

- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Palette] → [Effect]를 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Palette] → [Show All] 또는 [Hide All]을 클릭하면, [Effect], [Information] 및 [Marker] 팔레트를 동시에 표시/숨김을 할 수 있습니다.
- 팔레트 표시/숨김: [H]
“Showing/Hiding [Effect] Palette” (▶ page 325)
“Displaying the [Clip Marker] List” (▶ page 282)
“Displaying the [Sequence Marker] List” (▶ page 288)



- [효과] 팔레트의 표시/숨김을 전환하면, [Effect] 팔레트와 결합해 있는 빈 윈도우 및 소스 브라우저 윈도우, 팔레트의 탭도 함께 표시/숨김으로 전환합니다. 별도로 표시/숨김으로 전환하려면, 윈도우나 팔레트의 결합을 해제합니다.
“Combining Bin Window/Source Browser Window with a Palette” (▶ page 146)

[효과] 팔레트



8 장 효과 - [효과] 팔레트

(1)	[효과 보기 숨김]	클릭하면 폴더보기만 표시됩니다.
(2)	[위의 폴더로 이동]	폴더보기에서 선택된 폴더보다 상위 계층의 폴더를 표시합니다
(3)	[폴더 링크]	자주 사용하는 효과 폴더를 설정해 두면 빠르게 폴더를 열 수 있습니다. “Folder Shortcuts” (▶ page 364)
(4)	[타임라인에 추가]	선택한 효과를 타임 라인의 클립에 추가합니다. [Add to Timeline] 목록 버튼을 클릭하고 추가할 위치를 선택할 수도 있습니다.
(5)	[삭제]	사용자 프리셋 효과를 제거합니다. “Deleting Effects from [Effect] Palette” (▶ page 362)
(6)	[속성]	선택한 효과의 내용이 표시됩니다. “Properties of Effects” (▶ page 327)
(7)	[보기]	클릭할 때마다 표시 방법이 변경됩니다. [View] 목록 버튼을 클릭하여 표시방법을 선택할 수 있습니다.
(8)	[잠금]	효과의 폴더 구성이 변경되지 않도록 잠글 수 있습니다. “Folder Structure of [Effect] Palette” (▶ page 363)
(9)	[폴더 보기]	트리 구조에서 효과 폴더가 표시됩니다.
(10)	[효과 보기]	선택한 폴더에서 효과의 내용이 표시됩니다. 애니메이션이 있는 효과를 선택하면 애니메이션이 표시됩니다.

효과 보기 표시/숨김

효과 보기를 표시하거나 숨길 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트에서 [Hide Effect View]를 클릭합니다.

- 효과 보기가 숨겨집니다.

효과 유형

사용 가능한 효과는 4가지가 있습니다.

플러그인 기반 효과

초기 등록되는 기본 효과는 [Effect] 팔레트에서 제거할 수 없습니다.

비디오 필터, 오디오 필터, 전환, 오디오 크로스 페이드, 타이틀 믹서, 및 키는 플러그인 기반의 효과입니다

시스템 프리셋 효과

처음부터 저장된 효과로, 플러그인 기반의 사용자화 된 효과입니다. [Effect] 팔레트에서 제거할 수 없습니다.

아이콘에는 "S"의 문자가 붙습니다.



사용자 프리셋 효과

사용자가 등록한 효과입니다. 효과를 사용자 정의 (매개 변수 조정, 여러 효과를 조합하고 이름 변경) 한 내용을 저장할 수 있습니다.

아이콘에는 "U"의 문자가 붙습니다.

“Registering Effects to [Effect] Palette” (▶ page 362)



기본 효과

기본적으로 사용되는 효과입니다. 트랜지션, 오디오 크로스페이드, 타이틀 믹서에만 설정할 수 있습니다.

“Changing Default Effects” (▶ page 344)



효과의 속성

애니메이션으로 효과를 확인할 수 있습니다. 사용자 프리셋 효과의 속성을 변경할 수도 있습니다.

1) 효과를 선택하고 [Effect] 팔레트에서 [Property]를 클릭합니다.



- [Property] 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 효과를 오른 클릭을 하고 [Property]를 클릭합니다.



- 트랜지션은 효과 보기에서 효과를 선택하면 애니메이션으로 확인할 수 있습니다.
- 사용자 프리셋 효과는 속성을 편집할 수 있습니다. 편집할 수 있는 것은 사용자 프리셋 효과뿐입니다.
(L 측 또는 R 측에 효과 적용을 변경할 수 없습니다.)

효과 적용 방법

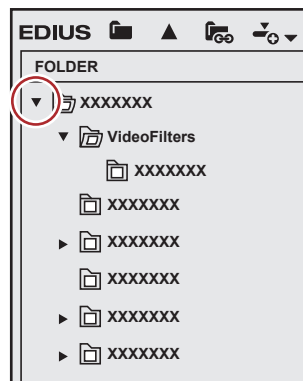
타임라인의 클립에 [Effect] 팔레트의 효과를 끌어놓기하여 쉽게 효과를 적용할 수 있습니다. 여기서는 비디오 필터 적용을 예로 설명합니다. 트랜지션 및 키 등도 동일하게 적용할 수 있습니다

예시:

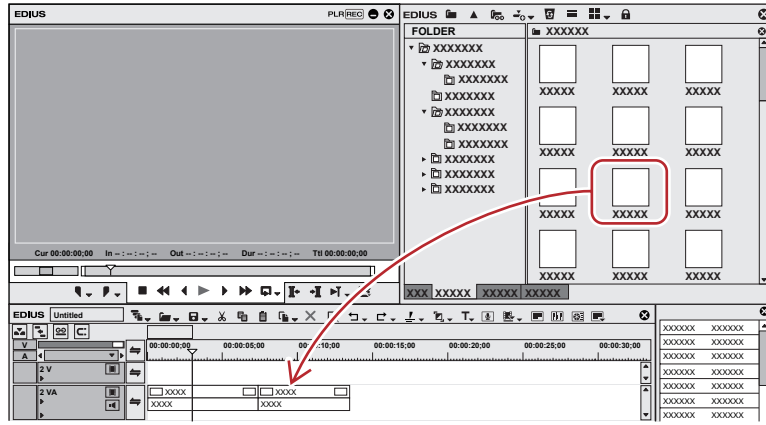
[Video Filter]에서 선택하려면

1) [Effect]탭을 클릭하고 [Effect]팔레트를 표시합니다.

2) [Effect]팔레트의 폴더 보기에서, [Effect]트리를 클릭하고, [Video Filters]를 클릭합니다.



3) 타임라인상의 클립(비디오 부분)에 적용하려면 효과를 끌어놓기 합니다.



비디오 필터가 적용된 클립에는 오렌지색 라인이 표시됩니다.

주의

- 비디오 필터는 V/VA 트랙에 있는 클립의 비디오 부분에, 트랜지션은 두 클립의 전환 위치의 비디오 부분 또는 클립의 시작/끝 점 믹서 부분에 끌어 놓기하여 적용합니다.
- 오디오 필터는 A/VA 트랙에 있는 클립의 오디오 부분에, 오디오 크로스 페이드는 두 클립의 전환 위치의 오디오 부분에 끌어 놓기하여 적용합니다.
- 타이틀 믹서는 T 트랙에 있는 클립의 시작/끝 점 믹서 부분에 끌어 놓기하여 적용합니다.
- 키어는 V/VA 트랙에 있는 클립의 믹서 부분에 끌어 놓기하여 적용합니다.

다른방법

- [Effect] 팔레트에서 효과를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 효과 보기 표시 중에 타임라인에서 클립 또는 믹서 부분을 선택하고, [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다. 일부 효과의 경우 [In], [Out], 및 [Both]를 지정하기 위해 [Add to Timeline] 목록 버튼을 클릭할 수 있습니다.
- 타임라인 상의 클립 또는 믹서영역을 선택하고, [Effect] 팔레트에서 효과를 끌어서 [Information] 팔레트로 놓습니다. 몇몇 효과는 적용할 수 없는 경우도 있습니다.



- 클립 트랜지션 또는 오디오 크로스페이드를 적용할 경우, 각 효과에 [In], [Out] 및 [Both] 뿐만 아니라 [From], [Center] 및 [To] 등 적용할 위치를 설정할 수 있습니다.
- 효과 보기의 표시 방법을 선택하려면 [Effect] 팔레트에서 [View]의 목록 버튼을 클릭합니다.



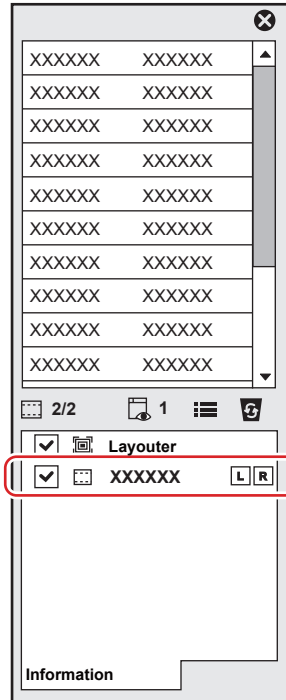
효과 보기에서 각 효과에 마우스 커서를 올려 놓으면 효과의 간단한 설명 표시를 볼 수 있습니다.

효과 조정 방법

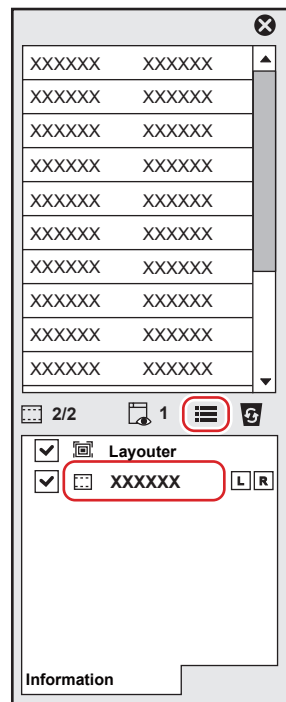
[Information] 팔레트에서 타임라인 상의 클립에 적용한 효과를 조정합니다.

1) 타임라인상에 효과를 적용한 클립의 영역을 클릭합니다.

- 적용한 효과는 [Information]팔레트상의 효과 목록에서 표시됩니다.



2) [Information]팔레트 상의 조정할 효과의 이름을 클릭하고, [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.



- 효과 상세 설정에 대한 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- [Information]팔레트에서 효과명을 더블 클릭합니다.



- 효과 이름의 왼쪽에 있는 체크 박스를 해제하면 적용되는 효과를 일시적으로 해제할 수 있습니다.

3) 각 항목을 조정하거나 설정합니다.

효과 설정

색상/밝기 조정하기 (컬러 콜렉션)

전후의 영상의 색감을 맞추거나 색조를 보정하는 등의 색 보정이나, 노출 과다 및 노출 부족의 보정 등의 밝기를 조정할 수 있습니다. 컬러 콜렉션에 대해 다음의 필터가 있습니다.

■ [3-Way 컬러 콜렉션]

그림자 (블랙), 중간부 (그레이), 하이라이트 (화이트) 색상을 보정합니다.

“Adjusting 3-Way Color Collection” (▶ page 330)

■ [YUV 커브]

휘도 (Y), 파랑 색차 (U), 빨강 색차 (V)를 그래프로 조정합니다. 그림자와 하이라이트의 밸런스를 보면서 미세 조정이 가능합니다. YUV 곡선은 키 추가는 가능하지만 키 사이의 보간 애니메이션은 사용할 수 없습니다.

“Adjusting the YUV Curve” (▶ page 332)

■ [컬러 밸런스]

채도, 밝기, 명암, 색감을 슬라이더로 조정합니다.

“Adjusting Color Balance” (▶ page 334)

■ [컬러 휠]

포인트를 이동시켜 색의 진함을, 휠을 회전시켜 색조를 조정합니다.

“Adjusting Color Wheel” (▶ page 335)

■ [모노톤]

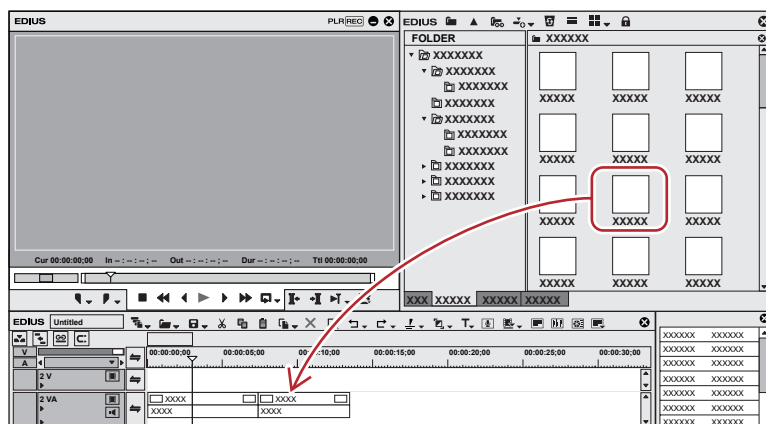
영상을 모노톤으로 만듭니다.

“Adjusting Monotone” (▶ page 336)

1) [Effect] 팔레트의 폴더보기에서, [Video Filters] 트리를 클릭합니다.

2) 필터를 표시할 [Color Correction] 트리를 클릭합니다.

3) 타임라인상의 클립에 사용할 필터를 끌어놓기 합니다.



❗ 다른 방법

- 타임라인에서 클립을 선택하고, [Effect] 팔레트에서 필터를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 효과를 오른 드래그하고 클립에 드롭하고, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다.

3-Way 컬러 콜렉션 조정하기

1) [Information] 팔레트를 표시하고, [3-Way Color Correction]을 더블 클릭합니다.

• “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)

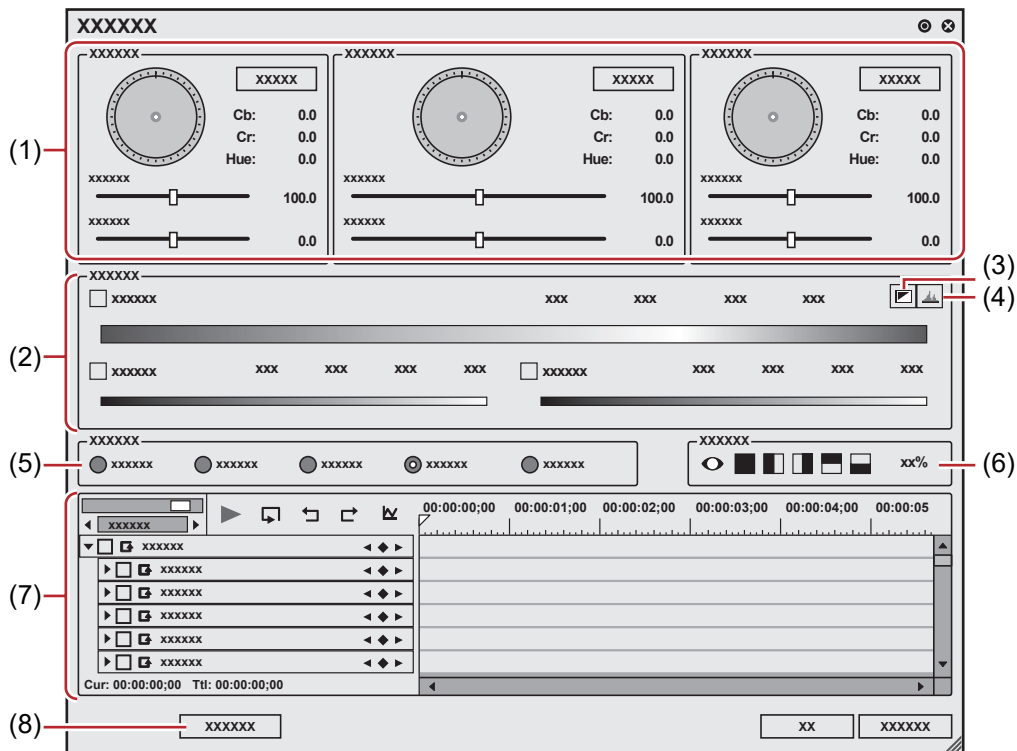
- [3-Way Color Correction] 대화상자가 표시됩니다
“[3-Way Color Correction] Dialog Box” (▶ page 331)

2) 각 색상 밸런스를 조정하고 [OK]를 클릭합니다.

주의

- 모니터에 따라 색상은 다르게 표시됩니다. 정확한 색상 조정이 필요할 경우, 영상을 표시하는 모니터로 출력하고 조정합니다.
- 완성된 영상을 TV에서 방송하는 경우에는, 규정에 따른 범위에서 색상을 조정합니다.
- 컬러 컬렉션의 [Color Balance] 또는 [Color Wheel]에서 [Safe Color]에 체크를 하면, 밝기와 색상의 상한 또는 하한을 어느 정도의 범위에 포함할 수 있습니다.

[3-Way 컬러 컬렉션] 대화상자



(1)	[블랙 밸런스/ 그레이 밸런스/ 화이트 밸런스]	그림자 (블랙), 중간부 (그레이), 하이라이트 (화이트)의 각각에 포인트를 드래그하여 보정합니다. 컬러 휠 포인트를 드래그하여 Hue (색조)를 조정하거나, 슬라이더를 이동시켜 채도와 콘트라스트를 조정할 수 있습니다
(2)	[효과 범위 제한]	지정된 범위에서 색상을 보정합니다. [Hue], [Saturation], 및 [Luminance]에 대해 체크를 하면 조정 범위를 지정할 수 있습니다. 각 필드에 값을 직접 입력하거나, 삼각형 슬라이더나 격자 사선 부분을 드래그하여 효과 범위를 설정합니다. The diagram shows a horizontal bar with a grid pattern. Three red brackets are used to indicate different ranges: 'A' covers the entire bar, 'B' covers the left portion, and 'C' covers the right portion. A: 100 % 조정을 적용할 범위 B: 보정량을 서서히 올려가는 범위 C: 보정량을 서서히 내려가는 범위
(3)	[키 표시]	[Limit]을 설정하여 효과를 적용하는 범위를 볼 수 있습니다. 효과가 100 %의 영역은 흰색, 0 %의 영역은 검은 색으로 표시됩니다.
(4)	[히스토그램 표시]	계산한 Hue, 채도, 밝기, 각각의 히스토그램을 표시합니다.
(5)	[색상 선택]	플레이어 및 레코더 상의 표시된 이미지에서 색상을 선택합니다.
(6)	[프리뷰 설정]	“Preview setting” (▶ page 333)
(7)	[키 프레임 설정]	“Key frame setting” (▶ page 334)

(8)	[기본값]	각 밸런스 프레임에서 [Default]를 클릭하면 밸런스와 관련된 매개변수만이 초기값으로 돌아갑니다. 윈도우 하단의 [Default]를 클릭하면 모든 키가 삭제되고 매개 변수가 초기값으로 돌아갑니다.

전체적으로 색상 조정하기

1) [Information] 팔레트를 표시하고, [3-Way Color Correction]을 더블 클릭합니다.

- [3-Way Color Correction] 대화상자가 표시됩니다.
“[3-Way Color Correction] Dialog Box” (▶ page 331)

2) 색상 선택기에서 보정할 색을 클릭합니다.

- [블랙]을 클릭한 경우에는 색상 선택기에서 얻은 색이 검은색이 되도록 조정합니다. 마찬가지로 [Gray]에서는 회색이, [White]는 백색이 되도록 조정합니다.
- [Auto]의 경우에는 취득한 색상의 밝기를 토대로 자동으로 결정합니다. 예를 들어 밝은 색상을 얻을 때 흰색이 조정됩니다.

3) 레코더에서 보정할 부분을 클릭합니다.

- 자동으로 색상이 보정됩니다. 컬러 휠의 포인트, 또는 채도, 명암 슬라이더로 색상을 조정할 수 도 있습니다.

예시 ;

컬러-캐스트 흰색 테이블을 보정하고 싶은 경우

색상 선택기에서 [화이트]를 클릭하고, 이미지에서 테이블 상의 포인트를 클릭합니다.

일 부분만 보정하기

피부의 색감을 조정할 경우, 보정 적용 범위를 제한하여 조정할 수 있습니다.

1) [Information] 팔레트를 표시하고, [3-Way Color Correction]을 더블 클릭합니다.

- [3-Way Color Correction] 대화상자가 표시됩니다.
“[3-Way Color Correction] Dialog Box” (▶ page 331)

2) 색상 선택기에서 [Color range]를 클릭합니다.

3) 레코더에서 보정할 부분을 클릭합니다.

- 키보드의 [Shift] 키를 누른 채로 여러 부분을 클릭하면 현재 지정한 범위에 지점의 색을 포함합니다.

4) 색을 보정합니다.

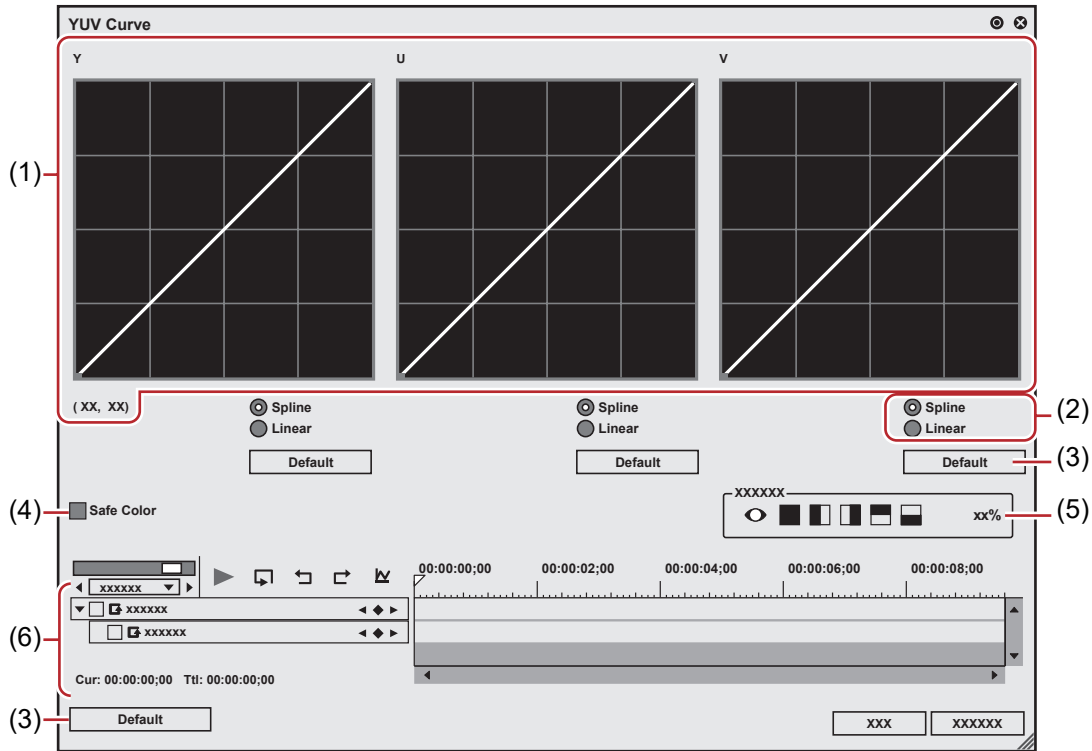
YUV 커브 조정하기

1) [Information] 팔레트를 표시하고, [YUV Curve]를 더블 클릭합니다.

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)
- [YUV Curve] 대화상자가 표시됩니다.
“[YUV Curve] Dialog Box” (▶ page 333)

2) YUV Curve를 조정하고 [OK]를 클릭합니다.

[YUV 커브] 대화상자



(1)	[YUV 커브]	Y, U, V 각각에 대해 그래프의 라인을 드래그하여 조정합니다. Y 커브의 왼쪽 하단의 값은 입력 및 출력 값을 보여줍니다.
(2)	[곡선 보간/직선 보간]	그래프 선을 곡선 또는 직선으로 할지 선택합니다.
(3)	[기본값]	각 차트에서 [Default]를 클릭하면, Y, U, V 각각이 초기 값으로 돌아온 값이 키로 추가됩니다. 윈도우 하단의 [Default]를 클릭하면 모든 키가 삭제되고 매개 변수가 초기값으로 돌아갑니다.
(4)	[안전 색상]	YUV 색 공간 내에서 비디오 신호를 유지하기 위해 자동으로 조정하려면 이 항목을 선택합니다.
(5)	[프리뷰 설정]	“Preview setting” (▶ page 333)
(6)	[키 프레임 설정]	키 프레임마다 YUV 곡선 그래프를 조정할 수 있습니다. 키 보간 설정을 [Hold]로 하면, 시간 축 변경은 없습니다. 키 프레임의 설정 방법은 “Key frame setting”을 참조합니다. “Key frame setting” (▶ page 334)

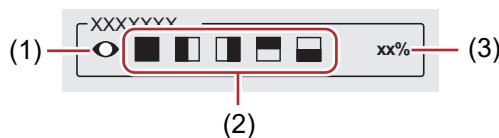


- 안전 색상 클립이 휘도 16-235, 크로마 16-240의 범위이고, 크로마는 자동으로 안전영역에 포함되지 않지만 IRE 0-100내에서 휘도/크로마를 포함하여 계산합니다.

컬러 콜렉션에서 일반 설정

■ 프리뷰 설정

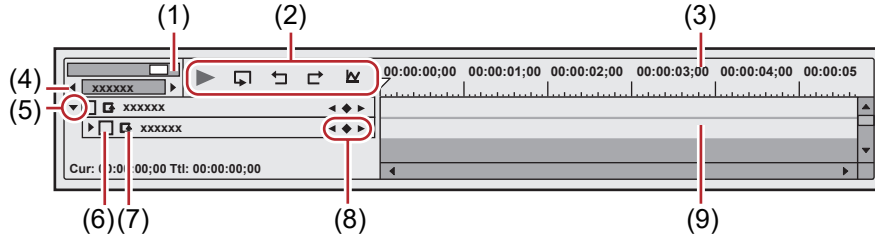
색상 보정을 적용한 이미지와 원본 이미지를 나란히 비교할 수 있습니다.



(1)	[현재 화면을 사용하여 필터 효과 표시]	필터의 효과를 비교할 때, 타임라인 커서 위치의 화면에서 고정합니다.
(2)	[필터 효과 확인]	필터의 결과를 확인할 때 화면을 어떻게 나눌 것인지를 설정할 수 있습니다
(3)	[필터 적용 화면비율]	필터의 결과를 비교할 때 필터를 적용한 영상을 표시할 화면 비율을 설정합니다.

■ 키 프레임 설정

컬러 컬렉션의 매개변수를 시간 축을 따라 변경하고, 재생하여 확인할 수 있습니다.



(1)	타임라인 컨트롤러	좌우로 드래그하여 타임 스케일의 표시 단위를 조정합니다. 왼쪽으로 이동하면 표시 단위가 작고, 오른쪽으로 이동하면 커집니다. 오른쪽 마지막은 [Fit]입니다
(2)	재생/도구 버튼	▶: 타임라인을 레코더에서 재생합니다. ⏮: 편집 중인 클립을 반복합니다. ⏪: 실행 취소 [Ctrl] + [Z] ⏩: 재실행 실행 취소 작업 [Ctrl] + [Y] ⏭: 각 매개변수의 변화 모습을 그래프로 전환합니다. 그래프 보기에서, 타임라인은 선택하는 키의 그래프입니다. 키를 상하로 이동시켜 매개 변수를 편집할 수 있습니다. 수치 값을 입력하여 Y 축의 수치 값과 눈금을 변경할 수 있습니다
(3)	키 프레임의 타임 스케일	타임 스케일 설정에서 선택한 단위로 타임라인에 눈금을 표시합니다. 타임스케일을 오른 클릭하고, [Timeline Timecode]를 클릭하면 타임라인을 타임코드로, [Zero base Timecode]를 클릭하면 클립의 시작 지점에 0으로 타임코드를 표시합니다. 또한 클립이 배치되는 위치에 시퀀스 마커가 설정되어 있다면 타임 스케일을 오른 클릭하고 [Go to Previous Sequence Marker] 또는 [Go To Next Sequence marker]를 클릭하여 전후의 시퀀스 마커에 타임라인 커서를 이동할 수 있습니다.
(4)	타임 스케일 설정	클릭하면 설정한 표시 단위와 [Fit]를 토글할 수 있습니다. 왼쪽 화살표를 클릭하면 표시 단위가 작아지고, 오른쪽 화살표를 클릭하면 커집니다.
(5)	확장 버튼	클릭하면 각 항목의 세부 사항을 설정할 수 있습니다. 수치 입력 또는 컨트롤에 커서를 놓고 마우스 커서가 바뀌면 드래그하여 매개 변수를 편집할 수 있습니다
(6)	활성/비활성	체크하지 않은 항목은 매개 변수의 설정이 해제됩니다. 키 프레임을 설정하려면, 효과 이름을 체크합니다.
(7)	기본값 키 추가	클릭하면 타임라인 커서 위치에 각 매개변수 항목의 키 프레임이 초기값으로 설정됩니다.
(8)	키 프레임 설정	가운데 을 클릭하면, 타임라인 커서 위치에 키 프레임을 설정합니다. 타임라인 커서가 키 프레임에 있는 경우 키는 삭제됩니다. 좌우의 화살표를 클릭하면 전후의 키 프레임으로 이동합니다.
(9)	키 프레임 타임라인	타임라인 커서 위치에서 효과를 편집하면 자동으로 키 프레임이 추가됩니다. 또한 각 매개 변수의 항목을 확장하면, 키를 위아래로 드래그하여 매개 변수를 편집할 수 있습니다.



- 키 및 키 프레임의 타임라인을 오른 클릭하면 키를 추가/삭제하거나 키 프레임 사이의 보간 방법을 전환할 수 있는 메뉴가 표시됩니다. 키 프레임 보간 방법은 [Hold], [Line] 및 [Bezier]에서 선택할 수 있습니다.
- 매개변수 항목 이름을 오른 클릭을 하고 [Clear parameter of (item)]를 클릭하면, 해당 항목의 키 프레임이 모두 삭제됩니다.
- 키보드의 [Shift] + [V]를 누르면, 타임라인 커서 위치에서 키 프레임 설정이 유효한 모든 매개변수에 키 프레임이 추가됩니다.
- 키보드의 [V]를 누르면, 타임라인 커서 위치에서 선택한 매개변수에 키 프레임이 추가됩니다.

컬러 밸런스 조정하기

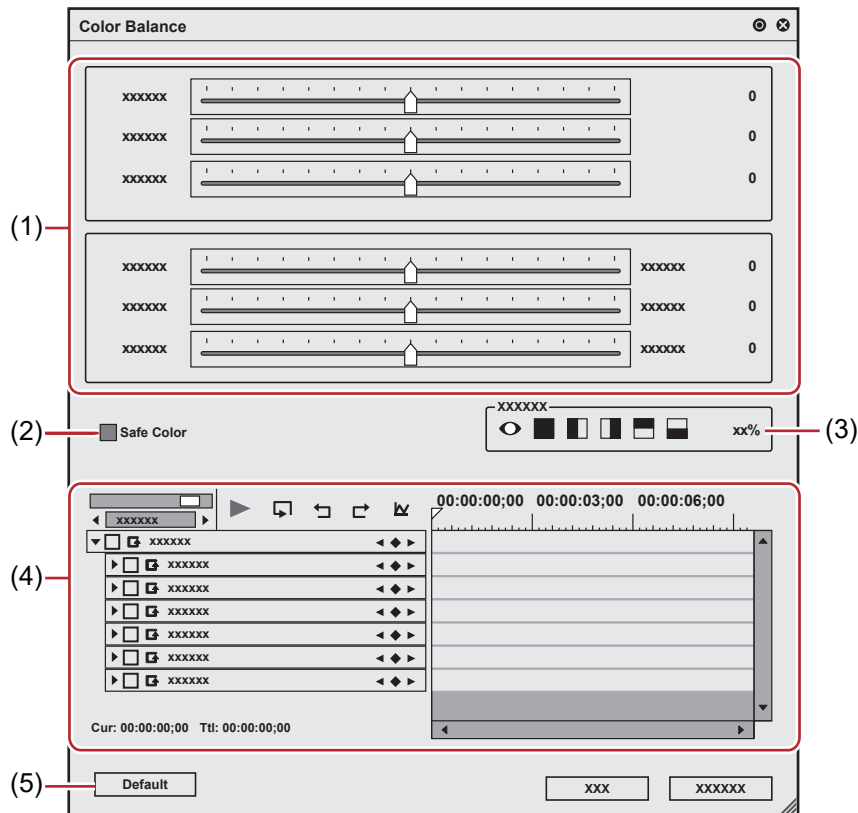
1) [Information] 팔레트를 표시하고, [Color Balance]를 더블 클릭합니다.

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)

- [Color Balance] 대화상자가 표시됩니다.
“[Color Balance] Dialog Box” (▶ page 335)

2) 컬러 밸런스를 조정하고 [OK]를 클릭합니다.

[컬러 밸런스] 대화상자



(1)	슬라이더	각 항목을 조정하려면 슬라이더를 이동합니다.
(2)	안전 색상	YUV 색 공간 내에서 비디오 신호를 유지하기 위해 자동으로 조정하려면 이 항목을 선택합니다.
(3)	프리뷰 설정	“Preview setting” (▶ page 333)
(4)	키 프레임 설정	“Key frame setting” (▶ page 334)
(5)	[기본값]	클릭하면 모든 키가 삭제되고 슬라이더가 기본값으로 돌아갑니다.



- 안정 색상 클립이 휘도 16-235, 크로마 16-240의 범위이고, 크로마는 자동으로 안전영역에 포함되지 않지만, IRE 0-100내에서 휘도/크로마를 포함하여 계산합니다.

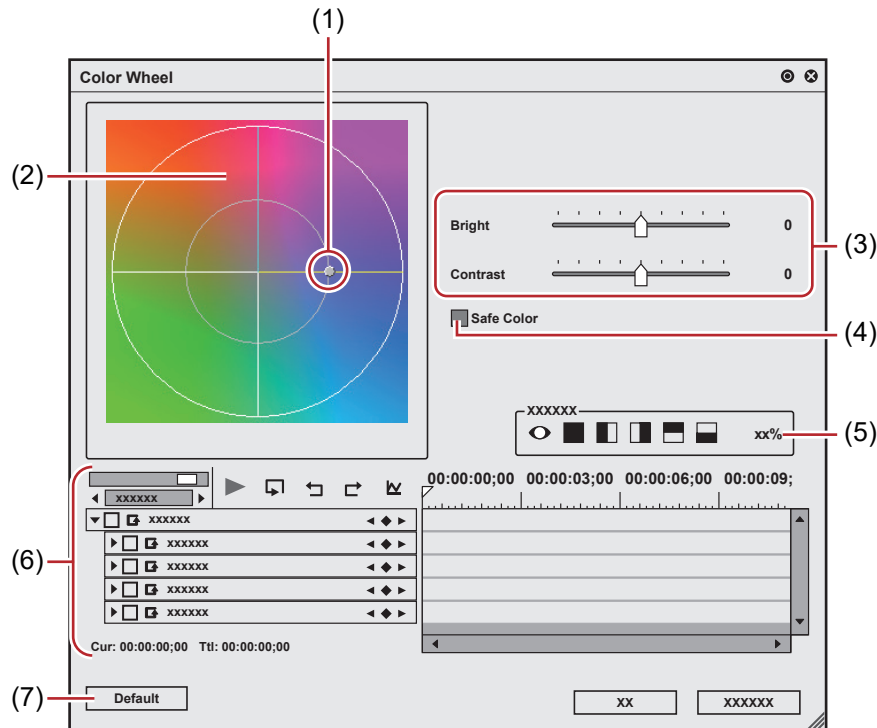
컬러 휠 조정하기

1) [Information] 팔레트를 표시하고, [Color Wheel]을 더블 클릭합니다.

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)
- [Color Wheel] 대화상자가 표시됩니다.
“[Color Wheel] Dialog Box” (▶ page 336)

2) 컬러 휠을 조정하고 [OK]를 클릭합니다.

[컬러 휠] 대화상자



(1)	[컬러 휠 포인트]	포인트를 밀어서 채도를 조정합니다. 원의 바깥쪽에 가까울수록 채도가 증가합니다.
(2)	[휠]	드래그하고 회전하여 색조를 조정합니다.
(3)	[밝기]/[명암]	슬라이더를 이동하여 휘도와 명암을 조정합니다.
(4)	[안전 색상]	YUV 색 공간 내에서 비디오 신호를 유지하기 위해 자동으로 조정하려면 이 항목을 선택합니다.
(5)	[프리뷰 설정]	“Preview setting” (▶ page 333)
(6)	[키 프레임 설정]	“Key frame setting” (▶ page 334)
(7)	[기본값]	클릭하면 모든 키가 삭제되고 휠과 컬러 휠 포인트가 기본값으로 돌아갑니다.



- 안정 색상 클립이 휘도 16-235, 크로마 16-240의 범위이고, 크로마는 자동으로 안전영역에 포함되지 않지만, IRE 0-100내에서 휘도/크로마를 포함하여 계산합니다.

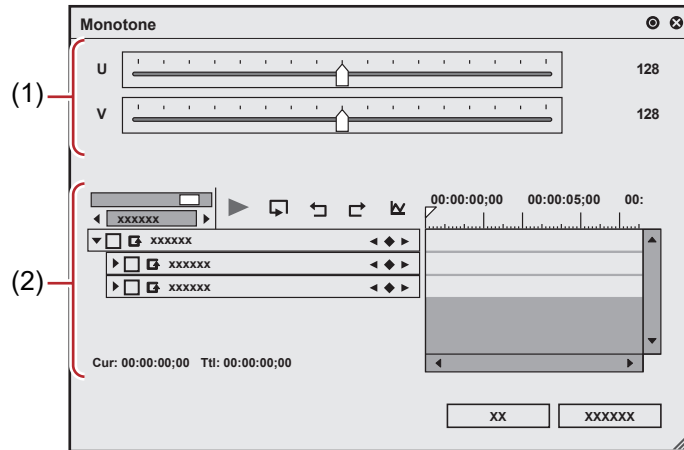
모노톤 조정하기

1) [Information] 팔레트를 표시하고, [Monotone]을 더블 클릭합니다.

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)
- [Monotone] 대화상자가 표시됩니다.
“[Monotone] Dialog Box” (▶ page 337)

2) 모노톤을 조정하고 [OK]를 클릭합니다.

[모노톤] 대화상자



(1)	슬라이더	슬라이더를 이동하여 색상 톤을 조합합니다.
(2)	키 프레임 설정	“Key frame setting” (▶ page 334)

비디오 필터

플리커 감소나 전체 영상에 석판화와 같은 입체감을 주는 등의 효과를 추가할 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트의 폴더 보기에서, [Video Filters] 트리를 클릭하고 필터를 표시합니다.

- 필터의 상세 내용은 속성에서 설명이나, 실제로 필터를 적용하여 확인합니다.

2) 타임라인상의 클립에 사용할 필터를 끌어놓기 합니다.

다른 방법

- 타임라인상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, 타임라인 상의 클립에 오른 드래그를 하고, [Add]나 [Replace]를 클릭합니다.

오디오 필터

잡음을 제거하거나 사람의 목소리를 두드러지게 하는 등의 오디오 부분 조정이 가능합니다.

1) [Effect] 팔레트의 폴더 보기에서, [Audio Filters] 트리를 클릭하고 필터를 표시합니다.

- 필터의 상세 내용은 속성에서 설명이나, 실제로 필터를 적용하여 확인합니다.

2) 타임라인상의 클립에 사용할 필터를 끌어놓기 합니다.

다른 방법

- 타임라인상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, 타임라인 상의 클립에 오른 드래그를 하고, [Add]나 [Replace]를 클릭합니다.

카메라 흔들림 보정

[스태빌라이저]

이미지 프로세싱으로 카메라의 흔들림을 보정합니다.

1) [Effect] 팔레트의 폴더 보기에서, [Video Filter] 트리를 클릭하고 필터를 표시합니다.

2) 타임라인 상의 클립에 [Stabilizer]를 끌어 놓기 합니다.

- 백그라운드에서 클립의 영상 움직임을 분석하는 작업이 시작됩니다.

“[Background Job]” (▶ page 109)

다른 방법

- 타임라인상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 [Stabilizer]를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 [Stabilizer]를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 [Stabilizer]를 선택하고, 타임라인 상의 클립에 오른 드래그를 하고, [Add]나 [Replace]를 클릭합니다.

3) 영상을 확인하기 위해 클립을 재생합니다.

- 분석이 완료된 부분은, 재생 시 실시간으로 카메라 흔들림 보정 작업이 수행됩니다. 필요한 경우 4단계 이후부터 카메라 흔들림 보정 처리의 설정을 변경합니다.

4) [Information] 팔레트를 표시하고, [Stabilizer]를 더블 클릭합니다.

- [Video Stabilizer] 대화상자가 표시됩니다.

“[Video Stabilizer] Dialog Box” (▶ page 338)

5) 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

[비디오 스테빌라이저] 대화상자

[보정량]	영상의 움직임을 얼마나 매끄럽게 할지를 슬라이더를 이동하여 조정합니다. [Off] 설정한 항목은 수정되지 않습니다. [변형] 상하 좌우의 흔들림에 대한 보정 값을 조정합니다. [확대/축소] 확대 축소의 흔들림에 대한 보정 값을 조정합니다. [2D 회전] 회전의 흔들림에 대한 보정 값을 조정합니다. [3D 회전] 원근감의 흔들림에 대한 보정 값을 조정합니다. [롤링 셔터] 롤링 셔터 왜곡에 대한 보정 값을 조정합니다.
[자동 트리밍]	체크하면 영상을 보정한 후 영상의 가장자리에 틈이 생기지 않도록 자동으로 영상이 확대됩니다. 확대 비율을 수치 입력하여 설정할 수도 있습니다.
[프리뷰]	손떨림 보정 후의 영상을 전체화면/왼쪽/오른쪽/위쪽/아래쪽에 표시하고 원래 그림과 비교할 수 있습니다. 버튼을 클릭하여 어느 부분에 표시할지 여부를 선택합니다. 화면 전체에 대해 손떨림 보정 후의 영상을 표시하는 비율 값을 입력할 수 있습니다.

입체영상 조정

[입체영상 조정]

입체 영상 클립 L 측과 R 측의 영상의 차이를 조정합니다.

L 측과 R 측의 영상이 수평 방향으로만 어긋나 있는 상태로 조정합니다. 가능한 한 수직 및 회전 방향 등에 차이가 없도록 조정합니다.

작업 전에 "입체영상 편집의 주의 사항" 을 참조합니다.

“Notes on Stereoscopic Editing” (▶ page 318)

1) [Effect] 팔레트의 폴더 보기에서, [Video Filter] 트리를 클릭하고 필터를 표시합니다.

2) 타임라인의 클립에 [Stereoscopic Adjuster]를 끌어 놓기 합니다.

다른 방법

- 타임라인 상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 [Stereoscopic Adjuster]를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인 상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 [Stereoscopic Adjuster]를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.

- [Effect] 팔레트에서 [Stereoscopic Adjuster]를 선택하고, 타임라인 상의 클립에 오른 드래그를 하고, [Add]나 [Replace]를 클릭합니다.

3) [Information] 팔레트를 표시하고, [Stereoscopic Adjuster]를 더블 클릭합니다.

- [Stereoscopic Adjuster] 대화상자가 표시됩니다.
“[Stereoscopic Adjuster]” (▶ page 339)

4) 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

- 상하 좌우의 차이가 큰 경우, [Rectify + FIT] 및 [Horizontal] 설정을 조합하여 조정합니다.
- 입체 조정을 적용한 클립은 오렌지색 선이 표시됩니다.

[입체영상 조정]

[자동 교정]	좌안과 우안 영상의 차이를 자동으로 조정합니다. 목록에서 자동 조정을 기준으로 하는 것을 선택합니다. [Rectify]를 선택하면 [Rectify left] 와 [Rectify right]의 가운데로 설정됩니다.
[프레임 피트]	영상을 조정했을 때 나온 검은 색 테두리가 사라지는 트리밍 위치를 자동으로 설정합니다.
[수평 읍셋]	좌안과 우안의 영상의 수평 위치를 조정합니다. 키보드의 [Delete]를 클릭하면 슬라이더가 기본 설정으로 돌아갑니다.
[마스크 L]/[마스크 R]	그림의 왼쪽 (마스크 L), 오른쪽 (마스크 R)을 검은 색으로 마스크 합니다. 키보드의 [Delete]를 클릭하면 슬라이더가 기본 설정으로 돌아갑니다.
[자동 트리밍]	체크하면 영상을 조정했을 때 나온 검은 색 테두리가 사라지게 자동으로 배율을 조정합니다. [Trimming] 및 [Fit Frame] 설정은 비활성화됩니다.
[트리밍]	영상 트리밍 위치를 조정합니다. 키보드의 [Delete]를 클릭하면 슬라이더가 기본 설정으로 돌아갑니다.
[폴립(좌안)]/[폴립(우안)]	[Horizontal]에 체크하면 영상이 좌우 방향으로 반전됩니다. [Vertical]에 체크하면 영상이 상하 방향으로 반전됩니다.
키 프레임 타임라인	시간 축을 따라 영상 조정을 하기 위해 키 프레임을 설정할 수 있습니다. “Key frame setting” (▶ page 334)
[초기화]	클릭하면 모든 키가 삭제되고 매개변수가 기본값으로 돌아갑니다.

범위-제한 효과 / 다중 필터

1 개의 클립에 여러 개의 비디오 필터를 조합하여 설정할 수 있습니다.

사용자 프리셋 효과와 시스템 프리셋 이펙트도 사용할 수 있습니다.

- [마스크]
- [크로미넌스]
- [콤바인 필터]
- [블렌드 필터]

여기에서는 마스크 필터 설정 방법을 설명합니다. 다른 필터의 경우, 상세 내용은 속성에서 설명을 확인하거나, 실제로 필터를 적용하여 확인합니다.

마스크 필터

모든 범위의 내부와 외부에 각각 비디오 필터를 적용할 수 있습니다. 키 프레임에서 마스크 위치를 영상에 맞춰 움직일 수도 있습니다.

1) [Effect] 팔레트의 폴더 보기에서, [Video Filter] 트리를 클릭하고 필터를 표시합니다.

2) 타임라인 상의 클립에 [Mask]를 끌어 놓기 합니다.

다른 방법

- 타임라인 상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 [Mask]를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인 상의 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 [Mask]를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 [Mask]를 선택하고, 타임라인 상의 클립에 오른 드래그를 하고, [Add]나 [Replace]를 클릭합니다.

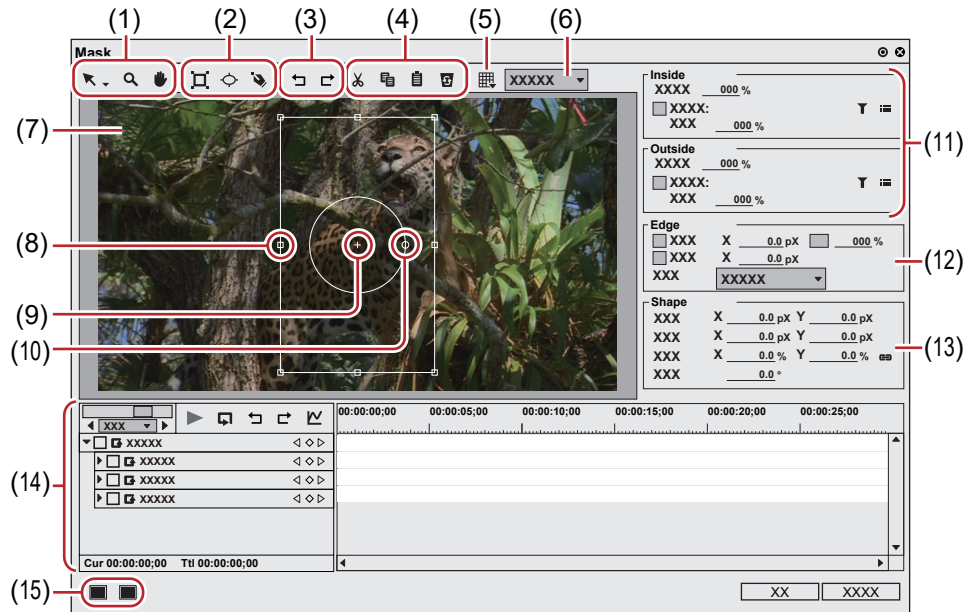
3) [Information] 팔레트를 표시하고, [Mask]를 더블 클릭합니다.

- [Mask] 대화상자가 표시됩니다.
“[Mask] Dialog Box” (▶ page 340)

4) 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

- 마스크가 적용된 클립에는 오렌지색 라인이 표시됩니다.

[마스크] 대화상자



(1)	[도구 버튼]	☛: 버튼을 클릭하고 선택 도구를 선택하면 경로 선택 및 이동, 핸들을 드래그하여 확대/축소 및 회전 등이 가능합니다. 목록 버튼을 클릭하고 모양 편집 도구를 선택하면 경로의 정점이나 핸들을 드래그하여 경로를 편집할 수 있습니다 🔍: 마우스를 드래그하여 화면 확대/축소가 가능합니다. 드래그 시작점을 중심으로 오른쪽으로 드래그하면 확대되고, 왼쪽으로 드래그하면 축소됩니다. 🖱️: 마우스를 드래그하여 표시 범위를 이동합니다.
(2)	[그리기 버튼]	📐: 마우스를 드래그하여 사각형을 그립니다. 키보드의 [Shift] 키를 누르면서 드래그하면 정사각형입니다. 🔗: 마우스를 드래그하여 타원을 그립니다. 키보드의 [Shift] 키를 누르면서 드래그하면 원입니다. 🖋️: 베지어 곡선으로 자유롭게 모양을 그릴 수 있습니다.
(3)	[실행취소]/[재실행]	↶: 실행 취소 작업. ↷: 재실행 실행 취소 작업.
(4)	[수정 버튼]	선택한 경로의 잘라내기, 복사, 붙여넣기, 삭제가 가능합니다.
(5)	기능 메뉴	[마스크 적용] 일시적으로 마스크의 활성/비활성화로 전환합니다. [백그라운드] 마스크의 내부/외부에 투명도를 설정하는 경우, 투명도 격자 설정을 표시/숨김으로 전환합니다. [모션 경로] 키 프레임 위치를 변화시켜 설정을 사용하는 경우, 그 궤적을 표시/숨김으로 전환합니다. [그리드 표시] 그리드를 표시/숨김으로 전환합니다. [가이드] 언더 스캔, 오버 스캔, 타이틀 세이프, 수평/수직 중심선을 표시/숨김으로 전환합니다. [입체] 입체 편집 모드에서만 표시됩니다. 표시를 L 측만, R 측만 또는 L 측과 R 측 혼합으로 전환합니다.
(6)	[확대율]	배율을 입력하거나 목록에서 선택 배율을 변경할 수 있습니다.
(7)	[프리뷰]	편집 중인 이미지의 프리뷰를 표시합니다. 경로 선택 및 변형에 대한 핸들과 앵커가 표시됩니다.
(8)	[스트레칭 핸들]	모서리와 변의 중앙에 있는 조작 핸들에 커서를 놓고 끌면, 확대/축소가 가능합니다.
(9)	[앵커]	경로의 기준점을 보여줍니다. 회전 중심과 스트레칭의 기준점이 됩니다. 키보드의 [Ctrl]키를 누른 상태에서 드래그하면 위치를 변경할 수 있습니다.
(10)	[회전 핸들]	조작 핸들에 커서를 놓고 드래그하면 회전이 가능합니다.

(11)	[내부]/[외부]	경로의 안쪽과 바깥쪽 각각에 비디오 필터를 설정할 수 있습니다. [불투명도] 내부/외부 영상의 투명도를 설정합니다. [필터] 내부/외부 경로에 비디오 필터를 설정할 수 있도록 하려면 이 항목을 체크합니다.  : 클릭하여 비디오 필터를 선택합니다.  : 클릭하여 내부/외부의 비디오 필터 설정을 지정합니다. [강도] 비디오 필터 효과의 강도를 설정할 수 있습니다.
(12)	[테두리]	경로에 색과 블러를 설정합니다. 여러 경로가 있을 경우 테두리 설정은 모든 경로에 적용됩니다. 개별적으로 설정할 수 없습니다. [색상] 체크하면 컬러 에지를 사용합니다. [Width]의 픽셀에서 테두리 폭을 입력합니다. 색상 상자를 클릭하여 가장자리 색상을 설정합니다. “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205) 가장자리의 투명도를 % 단위로 입력합니다. [소프트] 체크하면, 테두리를 흐리게 합니다. [Width]에 픽셀에서 블러 폭을 입력합니다. [사이드] 색상이나 소프트의 너비를 경로의 외부/내부/모두에 적용할 수 있습니다.
(13)	[모양]	선택한 경로에 대해, 수치 입력으로 위치 등을 변경할 수 있습니다. 여러 경로를 선택하고 일괄 변경할 수 있습니다. 다중 선택을 할 때 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 경로를 클릭하거나 마우스를 드래그하여 선택하려는 경로를 묶습니다. [앵커] 경로의 기준 위치를 설정합니다. 경로의 중앙을 원점으로 앵커 위치를 X, Y에 입력하여 설정합니다. [위치] 경로의 위치를 설정합니다. 프레임의 중앙을 원점으로 앵커를 어디에 배치하는지를 X, Y에 입력하여 설정합니다. [배율] 확대 비율을 입력하여 확대/축소합니다.  을 클릭하면 고정된 가로 세로 비율로 활성화/비활성 합니다. [회전] 각도를 입력하고 회전할 수 있습니다.
(14)	[키 프레임 설정]	마우스 위치에 움직임을 적용하려면 키 프레임을 설정합니다. “Key frame setting” (▶ page 334)
(15)	[윈도우 레이아웃]	윈도우 레이아웃을 [Normal], [Preview] 및 [Multi]로 전환합니다. [Preview]를 선택하면 매개변수 및 키 프레임용 타임라인을 숨기고, 프리뷰를 크게 표시합니다. [Multi]를 선택하면 멀티 모니터 보기로 전환됩니다. * [Multi]는 단일 모니터의 경우에는 표시되지 않습니다.



- [Mask] 대화상자는 대화상자의 끝이나 모서리에 커서를 놓고, 모양이 바뀌면 드래그하여 윈도우 크기를 조정할 수 있습니다. 또한 [Maximize]를 클릭하여 윈도우를 최대화 할 수 있습니다.
- 프리뷰 윈도우의 하단에 커서를 놓고, 모양이 바뀌면 드래그하여 표시 영역을 조정할 수 있습니다.
- 프리뷰를 오른쪽 클릭하면 메뉴가 표시되고 도구를 선택하고, 확대 비율을 변경할 수 있습니다. 오른쪽 클릭을 하고 [Zoom] → [Fit] 클릭하면 프리뷰 윈도우의 프레임이 자동으로 피트됩니다. 또한 팬 도구로 프레임을 이동하는 동안 오른쪽 클릭하고 [Centering]을 클릭하면 프레임 중앙에 배치할 수 있습니다
- 선택한 경로 및 앵커에 대해 키보드의 [Shift] 키를 누른 채로 드래그하면 X 축 또는 Y 축 방향으로 제한하여 이동할 수 있습니다.
- 프리뷰를 더블 클릭하여 타임라인 커서 위치에 키 프레임 설정을 사용하는 매개 변수를 키 프레임으로 추가할 수 있습니다.

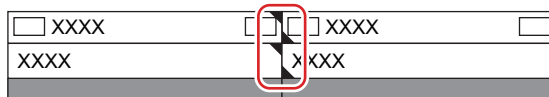
트랜지션

클립 간의 트랜지션 및 오디오 크로스 페이드에 대해서 설명합니다.

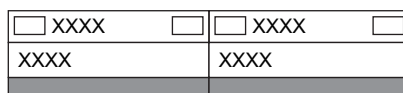
클립의 마진

시작과 끝 점 사이에 포함되지 않은 영상이 클립의 마진이 됩니다. 클립 끝의 검은 색 삼각형은 각 클립의 시작 (끝)임을 보여줍니다

두 클립에 마진이 없는 상태



이전 클립의 끝과 뒤에 클립의 시작 부분에 마진이 있는 경우



확장 모드에서는, 2 개의 클립 사이에 트랜지션/오디오 크로스 페이드를 적용하려면, 두 클립에 마진이 필요합니다. 마진이 없는 경우 고정 모드로 하거나 트리밍하는 등 마진을 만듭니다.

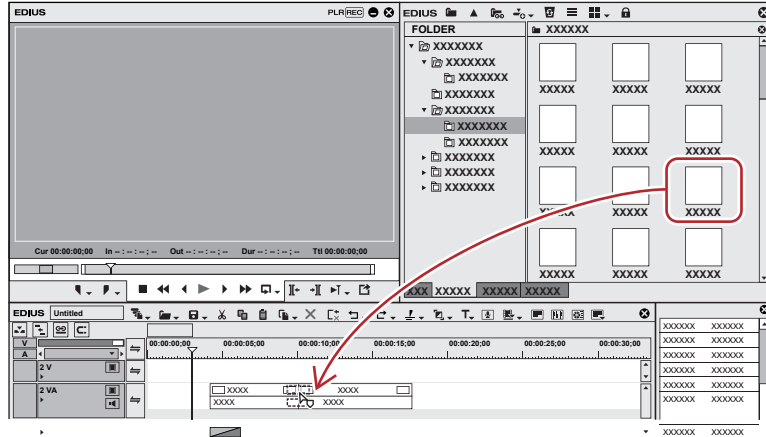
“Extend/Fix mode” (▶ page 231)

“Trimming Clips” (▶ page 271)

클립 트랜지션

클립과 클립 사이에 트랜지션을 추가할 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트에서 트랜지션을 선택하고, 클립 사이에 끌어 놓기를 합니다.



- 타임라인의 표시가 다음과 같이 변경됩니다. 기본 오디오 크로스 페이드가 동시에 추가됩니다.

“Changing Default Effects” (▶ page 344)



다른 방법

- 타임라인에서 클립을 선택하고 [Effect] 팔레트에서 트랜지션을 선택합니다. [Add to Timeline] 목록 버튼을 클릭하고 항목을 클릭합니다. 목록 버튼 대신에 [Add to Timeline]을 클릭하면, 트랜지션은 선택한 클립 시작과 끝 점 모두에 적용됩니다.
- 타임라인에서 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서, 트랜지션을 오른 클릭하고, [Add to Timeline] → 항목을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 트랜지션을 선택하고, 타임라인의 클립에 오른 드래그를 한 다음, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다. [Custom]을 클릭하면 트랜지션 및 적용 위치를 설정할 수 있습니다.



- 트랜지션 적용 시에 기본 오디오 크로스 페이드를 적용하지 않도록 [User Settings]의 [Application] → [Timeline]에서 설정할 수 있습니다.

“[Timeline]” (▶ page 108)

- 확장 모드에서, 트랜지션 설정 후 클립의 경계선은 녹색 라인 (컷 포인트)로 표시됩니다.

“Setting Extend Mode” (▶ page 232)

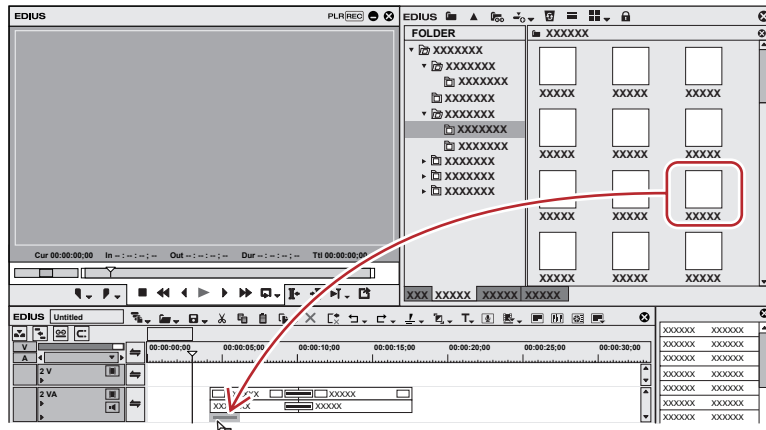
- 타임라인에서 클립 트랜지션은 끌어 놓기로 다른 클립의 사이에도 적용할 수 있습니다.
- 사용자 PC의 GPU를 사용하여 보다 고품질과 복잡한 GPUfx 트랜지션을 적용할 수 있습니다. [GPU]의 풀더가 표시되지 않는 경우에는, [System Settings]의 [Effect] → [GPUfx]에서 오류 정보를 확인할 수 있습니다.

“[GPUfx]” (▶ page 106)

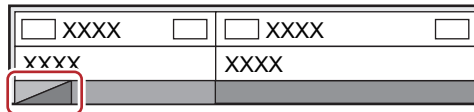
트랙 트랜지션

다른 트랙 상의 다른 클립으로 이동하는 부분에서 비디오에 트랜지션을 적용할 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트에서 트랜지션을 선택하고, 클립의 믹서 영역에 끌어 놓기를 합니다.



- 클립의 시작 부분 (또는 마지막)에 효과가 적용됩니다.



다른 방법

- 타임라인에서 클립 믹서를 선택하고, [Effect] 팔레트에서 트랜지션을 선택합니다. [Add to Timeline] 목록 버튼을 클릭하고 항목을 클릭합니다. 목록 버튼 대신으로 [Add to Timeline]을 클릭하면, 트랜지션은 선택한 클립의 시작과 끝 점 모두에 적용됩니다.
- 타임라인에서 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서, 트랜지션을 오른 클릭하고, [Add to Timeline] → 항목을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 트랜지션을 선택하고 타임라인에 클립 믹서에 오른쪽 드래그를 하고, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다. [Custom]을 클릭하면 트랜지션의 지속시간이나 적용할 위치를 설정할 수 있습니다.

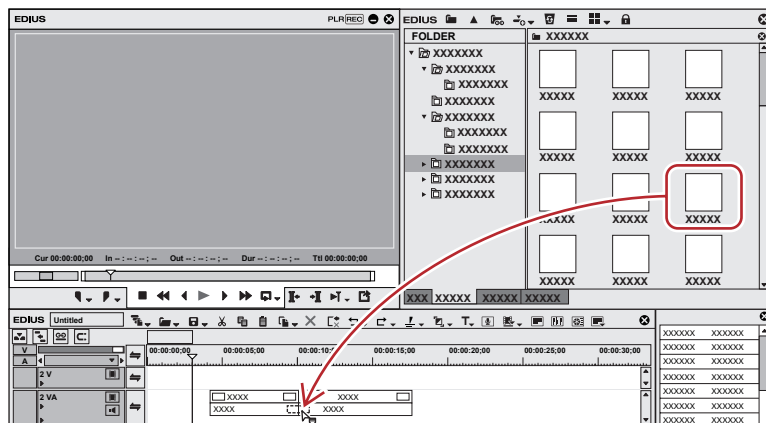


- 타임라인의 트랙 트랜지션은 믹서 부분을 끌어 놓기로 하여 다른 믹서 영역에도 적용할 수 있습니다.

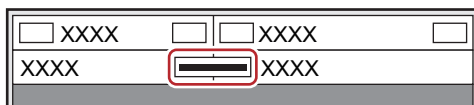
오디오 크로스 페이드

클립과 클립 사이에 오디오 크로스 페이드를 추가할 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트에서 오디오 크로스 페이드를 선택하고, 클립 사이에 끌어 놓기를 합니다.



- 아래와 같이 타임라인 표시가 변경됩니다.



다른 방법

- 타임라인에서 클립을 선택하고, [Effect] 팔레트에서 오디오 크로스 페이드를 선택합니다. [Add to Timeline] 목록 버튼을 클릭하고 항목을 클릭합니다. 목록 버튼 대신으로 [Add to Timeline]을 클릭하면, 오디오 크로스 페이드는 선택한 클립의 시작과 끝 점 모두에 적용됩니다.
- 타임라인에서 클립을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서, 오디오 크로스 페이드를 오른 클릭하고, [Add to Timeline] → 항목을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 오디오 크로스 페이드를 선택하고 타임라인상의 클립에 오른쪽 드래그를 하고, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다. [Custom]을 클릭하면 오디오 크로스 페이드의 지속시간이나 적용할 위치를 설정할 수 있습니다.



- 오디오 크로스 페이드 적용 시 기본 트랜지션을 적용하도록 설정할 수 있습니다.
“[Timeline]” (▶ page 108)
- 확장모드에서는, 오디오 크로스 페이드 설정 후 클립의 경계선이 녹색 라인 (컷 포인트)으로 표시됩니다.
“Setting Extend Mode” (▶ page 232)
- 타임라인 상의 오디오 크로스 페이드를 끌어 놓기로 하여 다른 클립 사이에 적용할 수 있습니다.

기본 효과 적용하기

타임라인 상의 클립을 선택한 후 버튼을 클릭하여 쉽게 효과를 적용할 수 있습니다. 이때 기본으로 설정되어 있는 효과가 적용됩니다.

기본 효과는 다음과 같이 설정되어 있습니다.

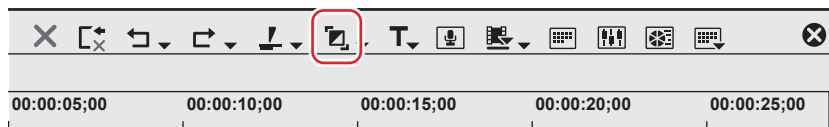
트랜지션 : Dissolve

오디오 크로스 페이드 : Linear Out/in

타이틀 믹서 : Fade

1) 효과를 적용할 지점에 타임라인 커서를 이동합니다.

2) 타임라인의 [Set Default Transition]을 클릭합니다.



- 타임라인 커서 위치에 효과가 적용됩니다.
- 클립을 선택하고 [Set Default Transition] 목록 버튼을 클릭하면 효과를 적용할 위치를 선택할 수 있습니다.

다른 방법

- 기본 효과 설정: [Ctrl] + [P]

기본 효과 변경하기

기본값으로 적용할 트랜지션, 오디오 크로스 페이드, 타이틀 믹서를 변경할 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트에서 기본값으로 설정할 효과를 오른 클릭을 하고, [Set as Default Effect]를 클릭합니다.

- 기본값으로 설정한 효과 아이콘에는 "D"의 문자가 표시됩니다.

효과 지속시간 변경하기

효과의 길이 (지속 시간)를 변경할 수 있습니다.

타임라인의 트랜지션 및 오디오 크로스 페이드의 길이는 트리밍으로 변경할 수 있습니다.

“Trimming Clips” (▶ page 271)

효과 지속시간 변경하기

트랜지션 및 오디오 크로스 페이드 등을 적용했을 때의 지속 시간 기본값을 설정합니다.

1) [Effect] 팔레트에서 오른 클릭을 하고, [Duration]을 선택하고 효과를 클릭합니다.

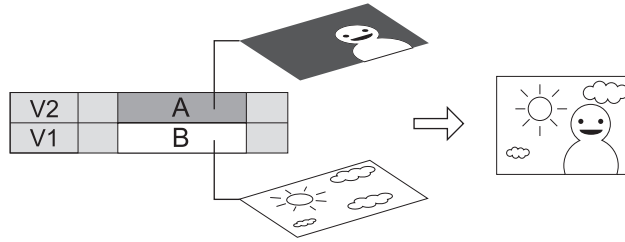
2) 지속시간을 입력하고 [OK]를 클릭합니다.

블렌딩

오버레이로 여러 영상을 합성할 수 있습니다.



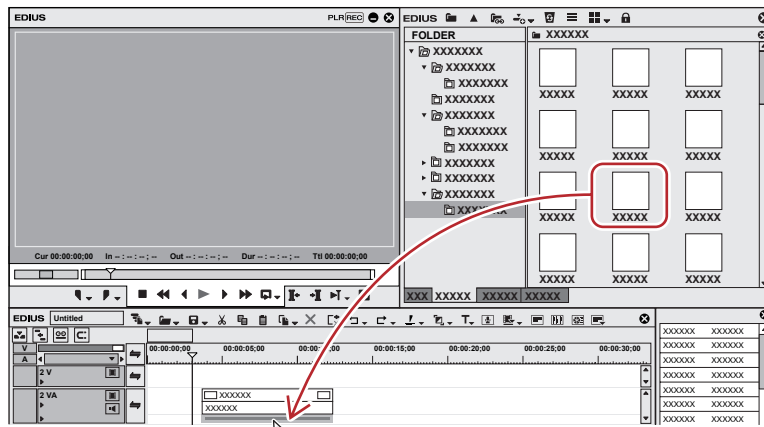
- 영상을 합성할 경우, 영상은 트랙상의 정렬 순서로 표시됩니다. 트랙상의 합성(A)을 적용할 영상의 트랙을 백그라운드(B) 영상의 트랙에 오버레이 합니다.



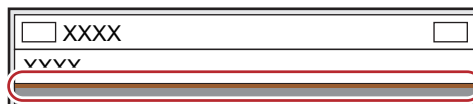
블렌드

2 개의 영상을 합성할 수 있습니다.

- [Effect] 팔레트의 폴더보기에서, [Keys] 트리를 클릭합니다.
- [Blend] 트리를 클릭하고, 클립의 믹서 영역 상에 적용할 합성을 끌어 놓기 합니다.



- 속성의 내용에서, 또는 효과를 적용하여 합성 정보를 확인합니다.
- 키 효과를 적용한 클립에 오렌지색 선이 표시됩니다.



다른 방법

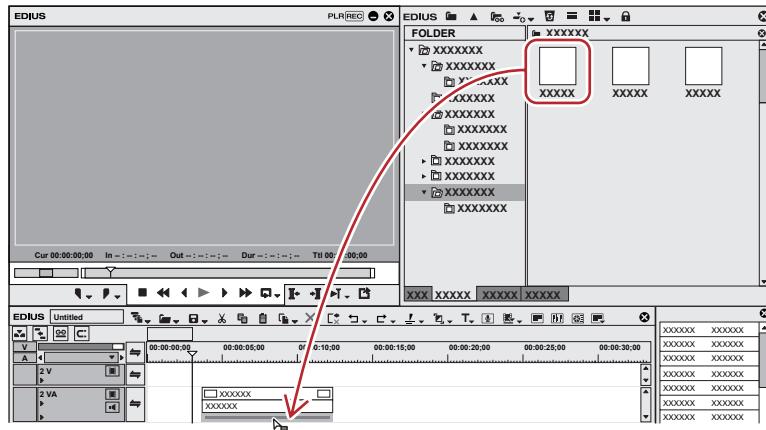
- 타임라인상에 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인상에 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 오른쪽 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고 타임라인에 클립의 믹서 영역에 오른쪽 드래그를 하고, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다.

키

2 개의 영상을 오버레이하고, 영상의 일부를 투과시켜 아래 영상을 표시합니다. 특정 색을 투과시키는 [Chromakey]와 특정 밝기를 투과시키는 [Luminancekey]가 있습니다.

- [Effect] 팔레트의 폴더보기에서, [Keyer] 트리를 클릭합니다.

2) 클립의 믹서 영역에 Chromakey] ([Luminancekey])를 끌어 놓기 합니다.



- 키 효과를 적용한 클립에 오렌지색 선이 표시됩니다.

다른 방법

- 타임라인상에 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인에서 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 오른 클릭을 하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고 타임라인에 클립의 믹서 영역에 오른쪽 드래그를 하고, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다.

키 설정하기

1) 키를 적용하는 클립의 믹서 영역을 클릭하고, [Information] 팔레트를 표시합니다.

- “Showing/Hiding [Information] Palette” (▶ page 356)

2) [Chromakey] ([Luminancekey])를 클릭하고, [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.

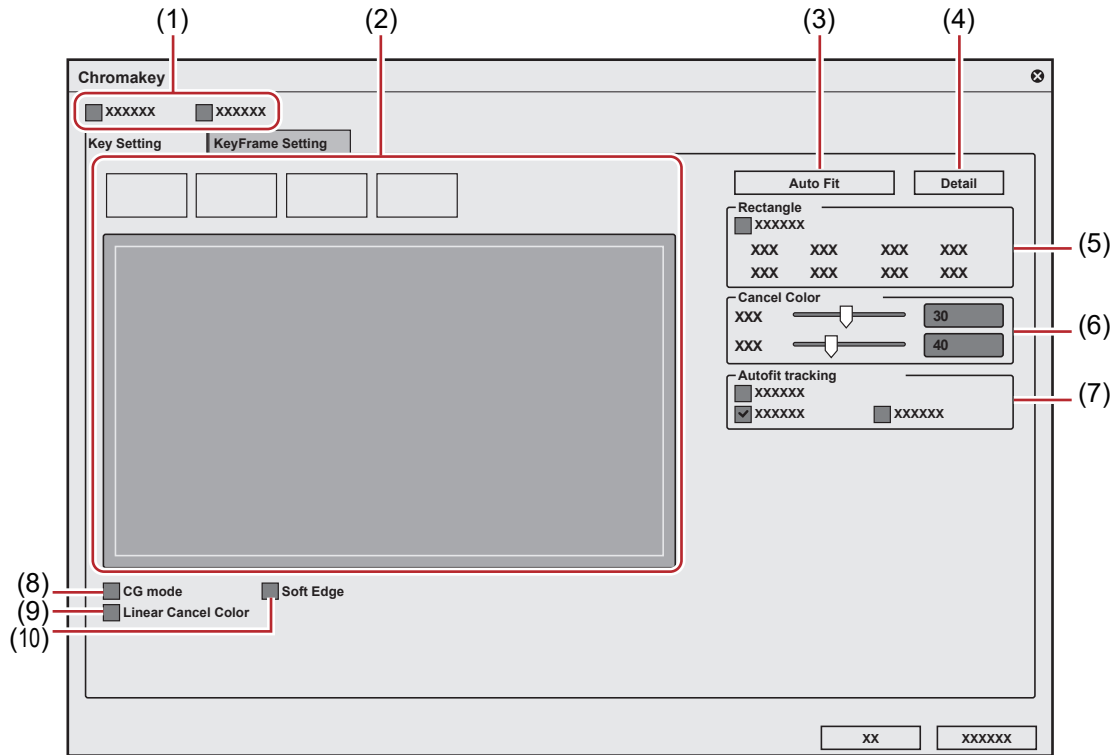
- [Chromakey] ([Luminancekey]) 대화상자가 표시됩니다.
 “[Chromakey] Dialog Box” (▶ page 347)
 “[Luminancekey] Dialog Box” (▶ page 348)

다른 방법

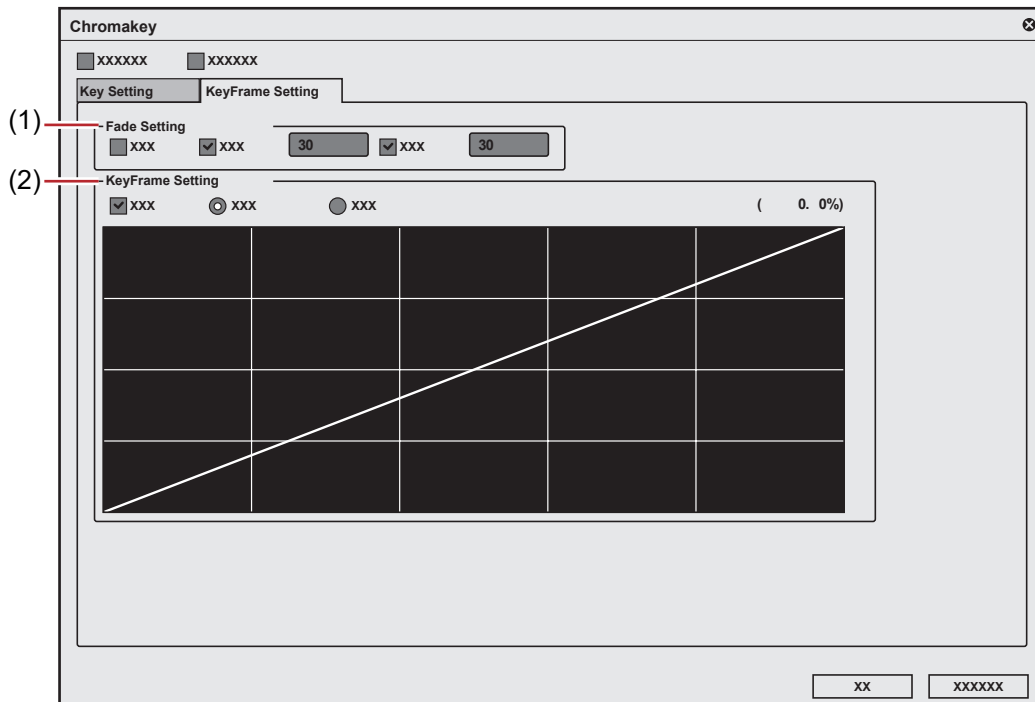
- [Information] 팔레트에서 [Chromakey] ([Luminancekey])를 더블 클릭합니다.
- [Information] 팔레트에서 [Open Setup Dialog]로 [Chromakey] ([Luminancekey])를 끌어 놓기 합니다.
- [Information] 팔레트에서 [Chromakey] ([Luminancekey])를 오른 클릭하고, [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.

3) 설정을 하고 [OK]를 클릭합니다.

[크로마키] 대화상자

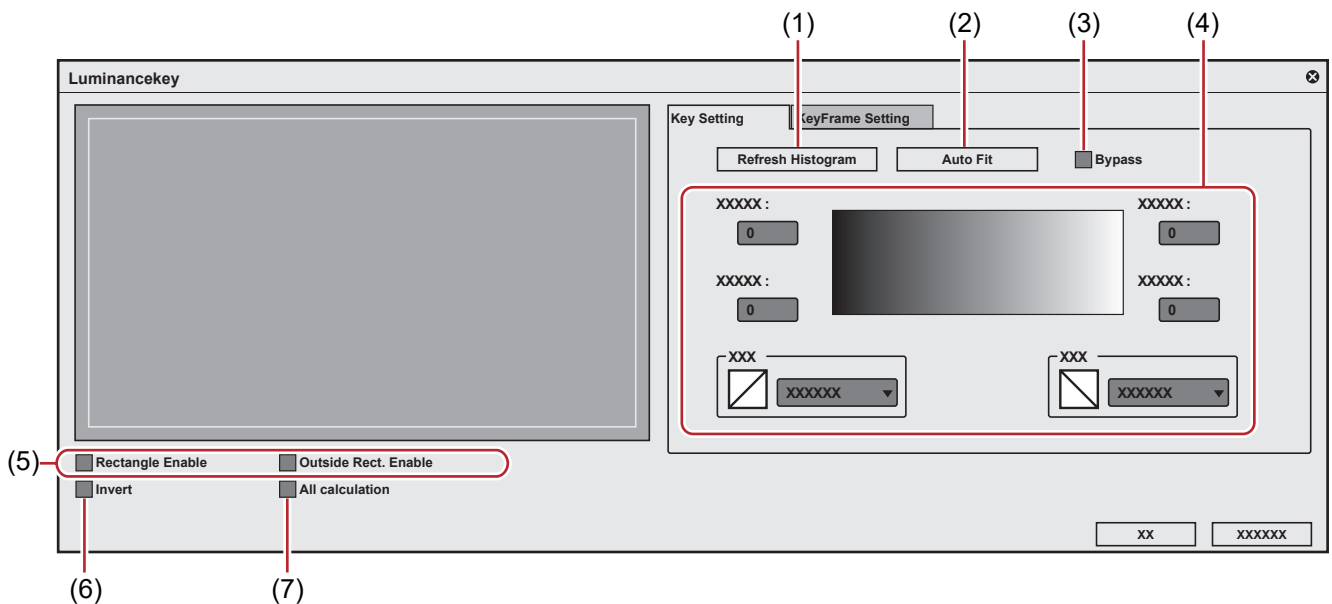


(1)	[표시 전환]	[Key display]에 체크하면 빠지는 부분이 검은 색으로 표시됩니다. [Histogram display]에 체크하면 히스토그램이 표시됩니다.
(2)	[색상 선택]	윈도우에서 투과시키는 색상을 선택합니다. 4 가지 선택 방법에서 투과시키는 색 (키 컬러)를 선택할 수 있습니다.
(3)	[자동 맞춤]	클릭하면 선택한 키 칼라에 최적인 키 설정을 자동으로 수행합니다.
(4)	[상세 설정]	키 설정에 대한 자세한 설정을 할 수 있습니다.
(5)	[직사각형]	특정 범위에만 크로마 키를 적용할 수 있습니다.
(6)	[취소 색상]	키 색상과 다른 색상이 접하는 부분에 키 칼라와 반대 색상을 넣을 수 있고, 합성 이미지를 보다 자연스럽게 합니다.
(7)	[자동맞춤 추적 설정]	[Enable]에 체크하면 키 색상의 변화를 자동으로 보정합니다.
(8)	[CG 모드]	체크하면 CG의 매개 변수로 설정됩니다.
(9)	[선형 취소 색상]	체크하면 블루 스크린이나 그린 스크린 또는 반사에 의한 탈색 등이 개선될 수 있습니다.
(10)	[부드러운 테두리]	체크하면, 배경 이미지와 겹쳐지는 이미지의 경계를 흐리게 합니다.



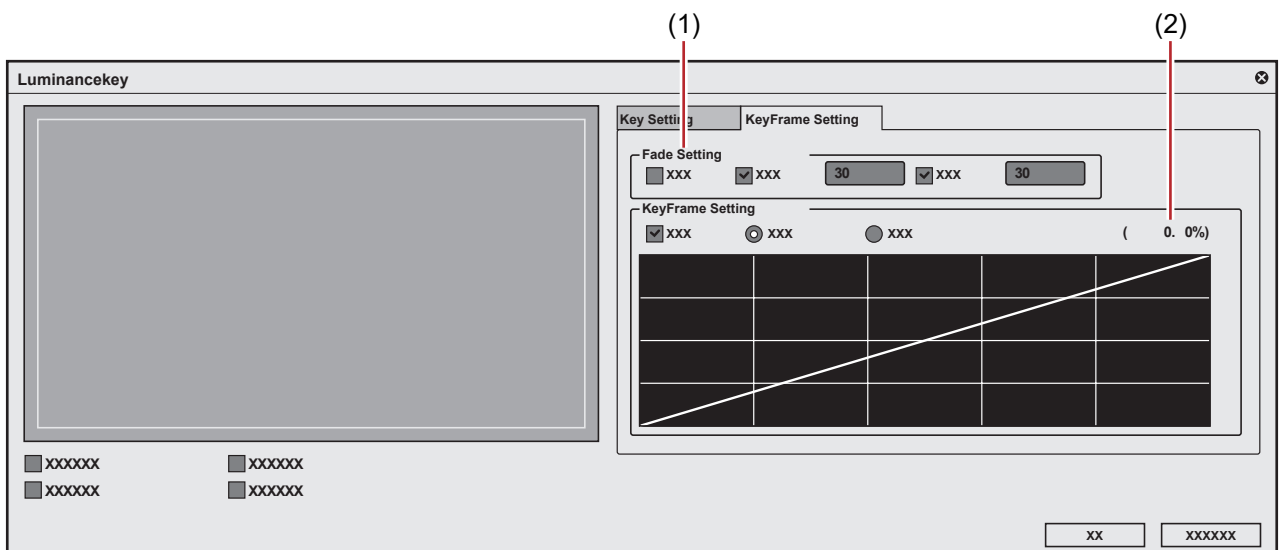
(1)	[페이드 설정]	[Enable]에 체크하면, 크로마키가 적용된 영역의 시작과 끝에 페이드 효과를 줄 수 있습니다. 시작과 끝의 각각에 지속 시간을 설정할 수 있습니다.
(2)	[키 프레임 설정]	[Enable]을 체크하면, 크로마키 효과를 강하게 하거나 약하게 하거나 할 수 있습니다. 클릭하면 키 프레임이 추가되고, 포인트를 드래그하여 설정할 수 있습니다. 보간 설정은 직선 보간과 곡선 보간에서 설정할 수 있습니다.

[루미넌스키] 대화상자



(1)	[히스토그램 새로고침]	클릭하면 히스토그램 표시를 업데이트합니다.
(2)	[자동 맞춤]	클릭하면 선택한 키 칼라에 최적인 키 설정을 자동으로 수행합니다.
(3)	[우회]	루미넌스키를 적용한 이미지와 원본 이미지를 전환합니다.

(4)	[적용 범위 설정]	각 필드에 값을 직접 입력하거나, 삼각형 슬라이더와 격자 사선 부분을 드래그하여 범위를 설정합니다. A : 100 % 적용 범위 B : 루미넌스키의 효과가 서서히 올라가는 범위 C : 루미넌스키의 효과가 서서히 내려가는 범위 B, C의 범위 (슬로프)에서 효과의 증가 또는 감소 표시에서 선택합니다.
(5)	[직사각형 활성화]	루마 적용 범위를 설정할 수 있습니다. 범위 밖은 모두 투명 부분이고 아래 트랙에 영상이 표시됩니다. [Outside Rect. Enable]을 선택하면 범위 내에서만 루미넌스키를 적용할 수 있습니다.
(6)	[반전]	루미넌스키를 적용하고 있는 부분을 반전시킵니다.
(7)	[전체 계산]	체크하면, [Rectangle Enable] 설정에서 지정한 범위를 포함한 모든 영역을 계산합니다.

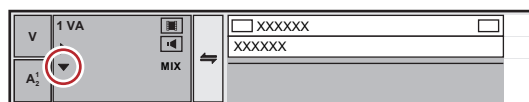


(1)	[페이드 설정]	[Enable]에 체크하면, 루미넌스키가 적용된 영역의 시작과 끝에 페이드 효과를 줄 수 있습니다. 시작과 끝의 각각에 지속 시간을 설정할 수 있습니다.
(2)	[키 프레임 설정]	[Enable]을 체크하면, 루미넌스키 효과를 강하게 하거나 약하게 하거나 할 수 있습니다. 클릭하면 키 프레임이 추가되고, 포인트를 드래그하여 설정할 수 있습니다. 보간 설정은 직선 보간과 곡선 보간에서 설정할 수 있습니다.

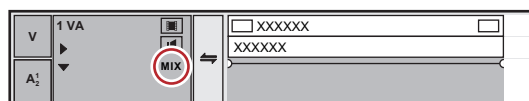
투명도

2 개의 영상에서 하나의 영상의 투명도를 변경하여 아래의 영상과 위의 영상을 오버레이를 할 수 있습니다.

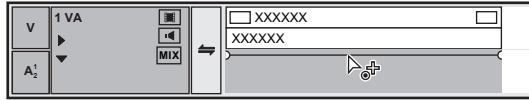
1) 투명도를 변경할 클립이 놓인 트랙 패널의 믹서의 확장 버튼을 클릭합니다.



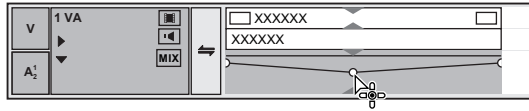
2) [Mixer]를 클릭합니다.



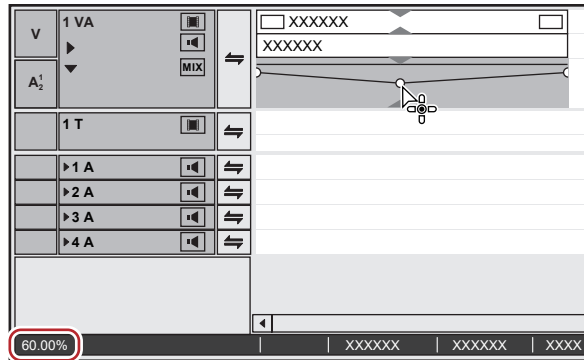
3) 키 프레임을 설정할 러버밴드를 클릭합니다.



4) 투명도를 조정하기 위해 위나 아래로 드래그 합니다.



- 타임라인의 왼쪽 하단에 투명도가 표시됩니다. 투명도가 0 %가 되면 그림은 완전히 투명해집니다.



- 투명도를 변경한 클립에 오렌지색 선이 표시됩니다.



- 러버밴드를 조정하려면 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 드래그합니다.
- 러버밴드를 전체적으로 변경하려면 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 선을 드래그합니다.
- 키 프레임을 수치 입력으로 조정하거나 제거하는 방법은 오디오 러버밴드에서와 방법이 같습니다.

“Adjusting by Entering Values” (▶ page 395)

“Initializing/Deleting Rubber Band Points” (▶ page 395)

[페이드 인]/[페이드 아웃]

영상을 서서히 나타나도록 [Fade In] 또는 서서히 사라지도록 [Fade Out]을 설정할 수 있습니다.

1) 페이드 인/아웃을 설정할 클립을 선택합니다.

- 별도의 트랙상에 여러 클립을 선택할 수 있습니다.

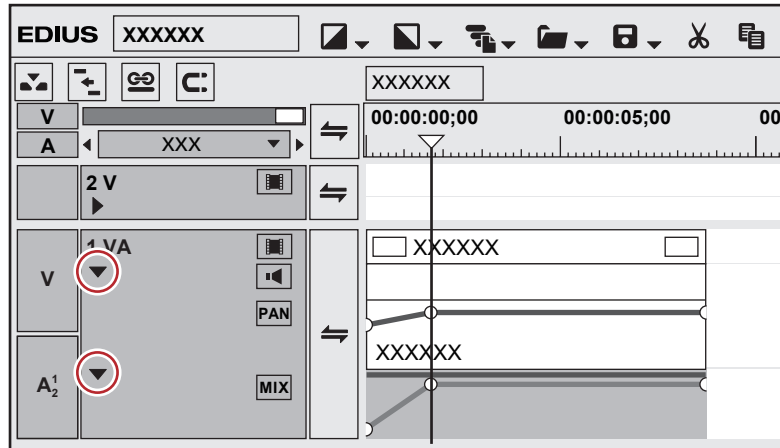
2) 페이드 인 효과의 끝(또는 페이드 아웃 효과의 시작 위치)에 타임라인 커서를 이동합니다.

3) 타임라인 상의 [Fade In] 또는 [Fade Out]을 클릭합니다.



- [Fade In] 또는 [Fade Out]이 적용된 믹서 영역에는 오렌지색 선이 표시됩니다.

- 트랙 패널의 [Audio] 및 [Mixer] 를 클릭하면 오디오와 비디오 부분의 설정을 확인할 수 있습니다. [Fade In] 또는 [Fade Out] 설정에 키 프레임이 추가되어 있습니다.



- [Fade In] 또는 [Fade Out]을 삭제하려면, 오디오나 비디오 부분 모두를 삭제합니다.
 - 비디오 부분을 삭제하려면, 클립을 선택하고 오른 클릭하고, [Delete Parts] → [Mixer] → [Transparency]를 클릭합니다.
 - 오디오 부분을 삭제하려면, 클립을 선택하고 오른 클릭하고, [Delete Parts] → [Audio Rubber Band] → [Volume]을 클릭합니다.

주의

- 상세설정에서 [Fade In] 또는 [Fade Out]은 표시되지 않습니다. 미리 타임라인상에 버튼을 표시할 설정을 합니다.
“Operation Button Settings” (▶ page 148)

개별적으로 비디오나 오디오 부분에 페이드 인/아웃 설정하기

개별적으로 비디오나 오디오 부분에 페이드 인/아웃 효과를 설정할 수 있습니다.

1) 페이드 인/아웃을 설정할 클립을 선택합니다.

- 별도의 트랙상에 여러 클립을 선택할 수 있습니다.

2) 페이드 인 효과의 끝(또는 페이드 아웃 효과의 시작 위치)에 타임라인 커서를 이동합니다.

3) 타임라인에서 [Fade In] 또는 [Fade Out] 목록 버튼을 클릭합니다.



4) [Video clip only] 또는 [Audio clip only]을 클릭합니다.

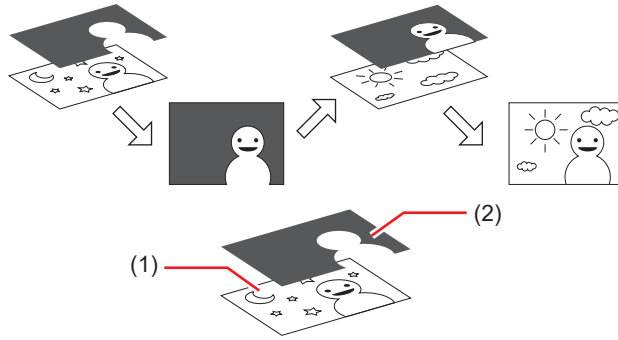
다른 방법

- 링크 모드를 해제하고 페이드 인/아웃을 설정합니다.
“Group/Link Mode” (▶ page 231)

알파 채널

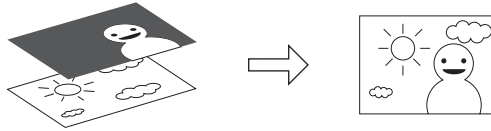
투명도 정보를 가진 클립을 다른 클립의 알파 채널 (투명도 정보를 가진 데이터 영역)로 추가합니다.

이미지에 마스크를 걸친 것 같은 효과를 얻을 수 있기 때문에 배경이 되는 이미지에 오버레이를 할 수 있습니다.



(1)	알파 채널을 추가하고자 하는 이미지입니다. "Fill"이라고 합니다.
(2)	알파 채널로 "Fill"에 추가할 이미지입니다. "Key"라고 합니다.

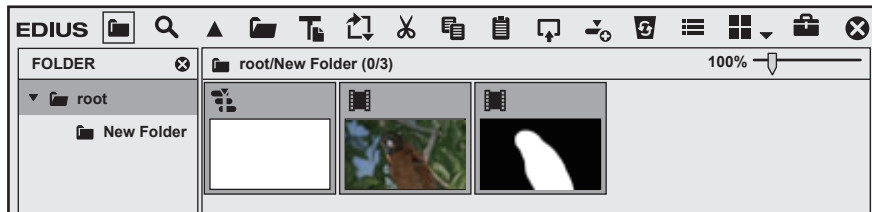
"Key"가 될 클립을 마스크처럼 사용하여 "Fill"의 알파 채널로 적용합니다. 만든 클립 이미지를 배경 이미지에 겹쳐 합성할 수 있습니다.



주의

- "Fill" 과 "Key"는 다음 항목과 같이 차이가 있는 경우에는 작동하지 않습니다. (화면 비율과 필드 순서는 [Information] 팔레트에서 확인할 수 있습니다.)
 - 이미지 크기
 - 프레임 레이트
 - 화면 비율
 - 필드 순서 (단, 상위 필드 우선/프로그레시브와 하위 필드 우선/프로그레시브 조합은 예외. 상위 필드 우선/하위 필드 우선의 조합은 대응하지 않음)
 - 지속 시간이 정해져 있지 않은 클립

1) 빈에 "Fill" 또는 "Key"가 될 클립을 등록합니다.



2) 빈에서 2개의 클립을 선택합니다.

3) 2개의 클립을 오른 클릭하고, [Convert] → [Alpha matte]를 클릭합니다.

- [Save As] 대화상자가 표시됩니다.

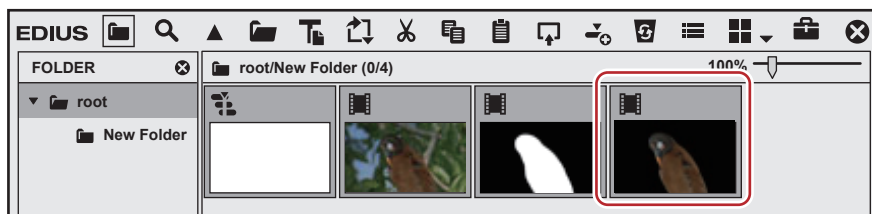
4) 파일 형식, 변환 포맷, 또는 "Fill" 이나 "Key"의 할당 등을 설정합니다.

[저장할 형식]	코덱을 지정합니다. 지정할 수 있는 파일 형식은 사양 (HD/SD) 등에 따라 다릅니다.
[필/키] 지정	2개의 이미지를 "Fill"(또는 "Key")로 할지의 여부를 선택합니다.

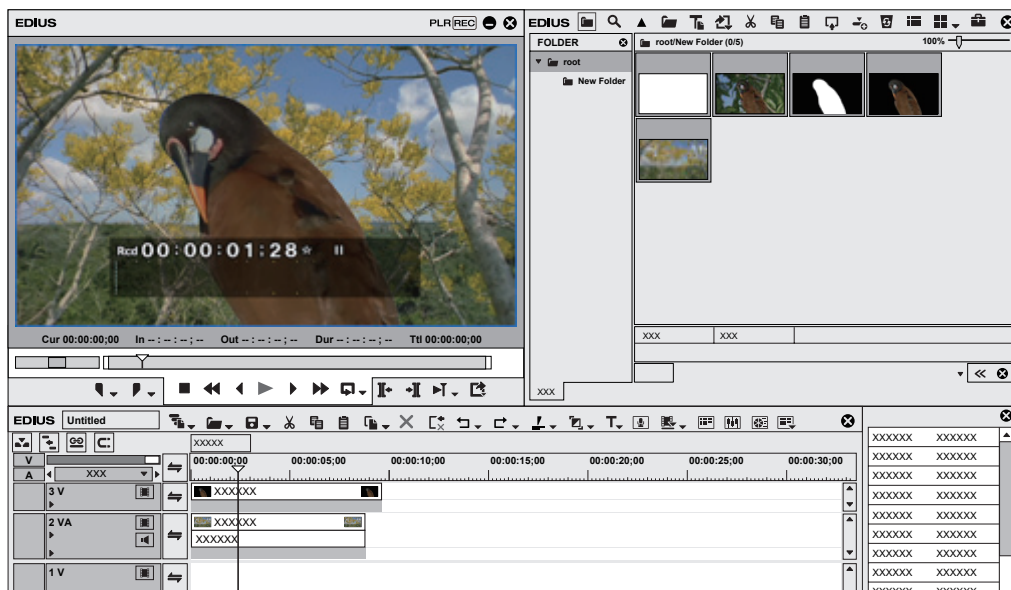
[변환 포맷]	"Key"로 선택한 클립의 모든 요소를 알파 채널로 적용할지 여부를 설정할 수 있습니다. [알파 매트] "Key"로 선택한 클립에 알파 채널이, 그 알파채널을 "Fill"의 알파 채널로 적용할 경우에 선택합니다. [알파 매트(반전)] "Key"로 선택한 클립에 알파 채널이, 그 알파채널을 반전한 상태를 "Fill"의 알파 채널로 적용할 경우에 선택합니다. [루미넌스 매트] "Key"로 선택한 클립의 루미넌스 레벨 (0 ~ 100 %)을 "Fill"의 알파 채널로 적용하는 경우에 선택합니다. 루미넌스 레벨 100 %가 투명도 100 %입니다. [루미넌스 매트(반전)] "Key"로 선택한 클립의 루미넌스 레벨 (0 ~ 100 %)을 "Fill"의 알파 채널로 적용하는 경우에 선택합니다. 루미넌스 레벨 0 %가 투명도 100 %입니다.
[마지막 프레임 반복]	체크하면, 지속시간이 "Fill"클립보다 "Key"클립 쪽이 짧은 경우, "Key"클립의 마지막 프레임의 이미지 (또는 알파 채널)를 반복하는 것으로 보충합니다.

5) [Save]를 클릭합니다.

- 저장 과정을 취소하려면 [Cancel]를 클릭 합니다.
- 저장이 끝나면 자동으로 생성된 클립을 빈 윈도우에 등록합니다.



6) 타임라인상의 클립들이 쌓여 합성됩니다.

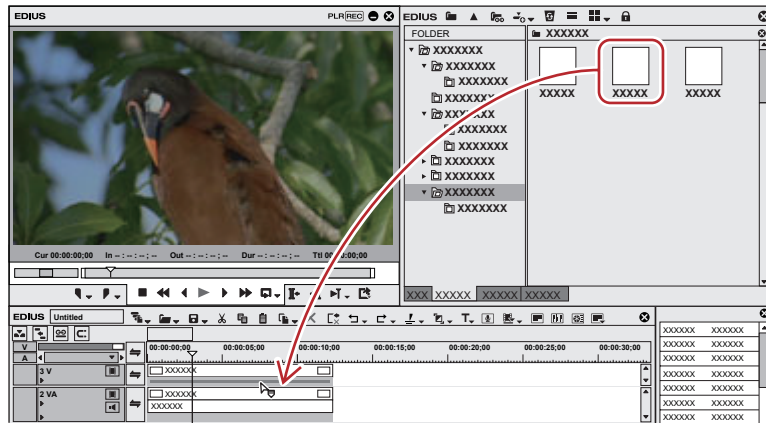


[트랙 매트]

매트 클립으로 타임라인에 배치한 클립에서 알파 (투명도 정보)를 생성하고, 소스 클립으로 배치한 클립의 알파에 곱합니다. 또한 배경이 되는 이미지와 겹쳐 배치할 수 있습니다.

- 1) 트랙상에 매트 클립으로 사용할 클립을 놓습니다.
- 2) 매트 클립의 트랙상에 소스 클립으로 사용할 클립을 놓습니다.
- 3) [Effect] 팔레트의 폴더 보기에서, [Keyers] 트리를 클릭합니다.

4) 클립의 믹서 영역에 [Track Matte]를 끌어 놓기 합니다.



- 키 효과를 적용한 클립에 오렌지색 선이 표시됩니다.

다른 방법

- 타임라인 상에 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인 상에 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고 타임라인에 클립의 믹서 영역에 오른쪽 드래그를 하고, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다.

5) [Information] 팔레트를 표시합니다.

- “Showing/Hiding [Information] Palette” (▶ page 356)

6) [Track Matte]를 클릭하고, [Information] 팔레트에서 [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.

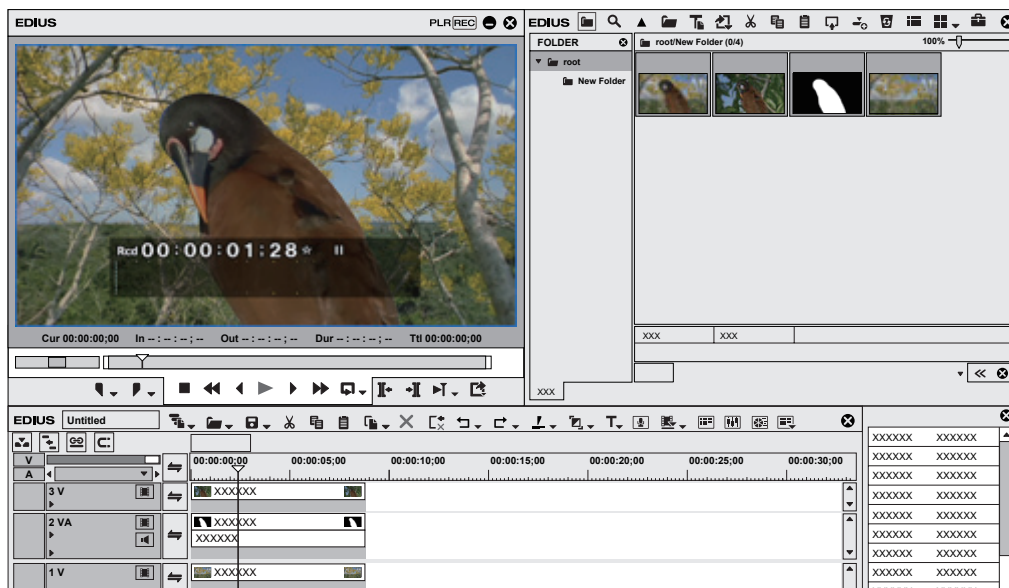
- [Track Matte] 대화상자가 표시됩니다.
“[Track Matte] Dialog Box” (▶ page 355)

다른 방법

- [Information] 팔레트에서 [Track Matte]를 더블 클릭합니다.
- [Information] 팔레트에서 [Open Setup Dialog]로 [Track Matte]를 끌어 놓기를 합니다.
- [Information] 팔레트에서 [Track Matte]를 오른 클릭하고 [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.

7) 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

8) 매트 클립 아래 트랙상에 백그라운드 클립을 배치하고 합성합니다.



주의

- 소스 클립 아래 매트 클립이 될 클립이 없을 경우, 트랙 매트 설정은 적용되지 않습니다.

[트랙 매트] 대화상자

[매트]	[루미넌스] 매트 클립의 루미넌스 (16 ~ 235)를 알파 (0 ~ 100 %)로 소스 클립의 알파에 곱합니다. [알파] 매트 클립의 알파 소스 클립의 알파에 곱합니다.
[반전]	매트 클립에서 생성한 알파를 반전하여 곱합니다.

타이틀 효과

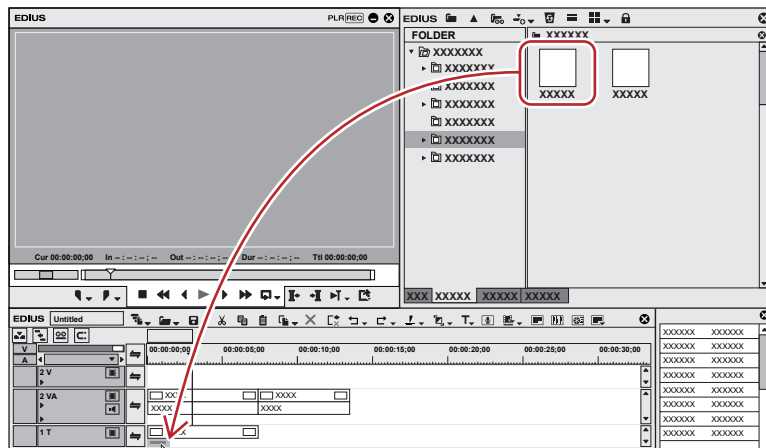
마찬가지로 타이틀에 효과를 적용할 수 있습니다.

타이틀 믹서

타이틀 클립의 시작과 끝에 효과를 적용할 수 있습니다.

1) **Effect]** 팔레트의 폴더 보기에서, **[TitleMixers]** 트리를 클릭합니다.

2) 클립의 믹서 영역으로 타이틀 믹서를 끌어 놓기 합니다.



- 시작과 끝 점에 개별적으로 타이틀 믹서를 설정할 수 있습니다.
- 아래에서 처럼 타임라인 표시가 변경됩니다.



- 속성의 내용에서 또는 효과를 적용하여 타이틀 믹서의 정보를 확인합니다.

“**Properties of Effects**” (▶ **page 327**)

다른 방법

- 타임라인 상에 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- 타임라인 상에 클립의 믹서를 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 효과를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.
- [Effect] 팔레트에서 효과를 선택하고 타임라인에 클립의 믹서 영역에 오른 드래그를 하고, [Add] 또는 [Replace]를 클릭합니다.



- 타이틀 클립 배치 시, [User Settings]의 [Source] → [Duration]에서 설정하여 자동으로 기본 타이틀 믹서를 추가할 수 있습니다.

“**[Duration]**” (▶ **page 114**)

- - 타임라인상에 배치한 후 길이를 변경할 수 있습니다.

“**Trimming Clips**” (▶ **page 271**)

효과에 대한 작업

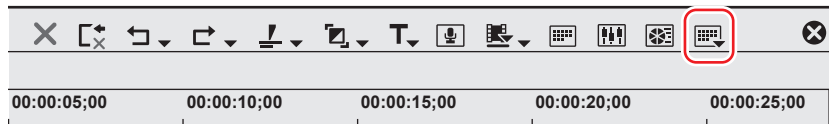
효과 확인하기/조정하기

클립에 적용할 효과를 확인하고, 조정하고, 또는 삭제합니다.

[정보] 팔레트 표시하기/숨기기

선택한 클립과 효과가 [Information] 팔레트에서 표시됩니다.

1) 타임라인의 [Toggle Palette Display]를 클릭합니다.



2) [Information]을 클릭합니다.

- [Information] 팔레트가 표시됩니다.
“[Information] Palette” (▶ page 356)

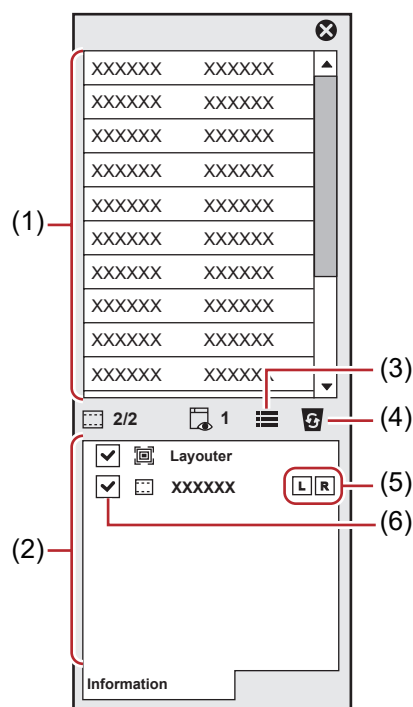
다른 방법

- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Palette] → [Information]을 클릭합니다.
- 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Palette] → [Show All] 또는 [Hide All]을 클릭하면, [Effect], [Information] 및 [Marker] 팔레트를 동시에 표시/숨김을 할 수 있습니다.
- 팔레트 표시/숨김: [H]
“Showing/Hiding [Effect] Palette” (▶ page 325)
“Displaying the [Clip Marker] List” (▶ page 282)
“Displaying the [Sequence Marker] List” (▶ page 288)



- [Effect] 팔레트의 표시/숨김을 전환하면, [Effect] 팔레트와 결합해 있는 빈 윈도우 및 소스 브라우저 윈도우, 팔레트의 탭도 함께 표시/숨김으로 전환합니다. 별도로 표시/숨김으로 전환하려면, 윈도우나 팔레트의 결합을 해제합니다.
“Combining Bin Window/Source Browser Window with a Palette” (▶ page 146)

[정보] 팔레트



8 장 효과 - 효과에 대한 작업

(1)	정보 영역	파일 이름 및 지속 시간 등의 정보가 표시됩니다. 표시되는 내용은 타임라인에서 선택된 대상에 따라 다릅니다.
(2)	효과 목록	적용된 효과를 나열합니다. 비디오 부분이 있는 클립의 경우 [Layouter]가 표시됩니다. 항목을 더블 클릭하면 [Layouter] 대화상자가 표시됩니다. 자르기나 변형이 가능합니다. [Layouter] 항목은 항상 표시됩니다. “Video Layout” (▶ page 262) 목록의 왼쪽 상단의 숫자는 사용한 효과 수/적용된 효과의 번호 순서를 표시합니다. “Enabling and Disabling Effects” (▶ page 358)
(3)	설정 대화상자 열기	각 효과를 조정하는 설정 대화상자 또는 [Layouter] 대화상자가 표시됩니다.
(4)	삭제	효과를 제거합니다. [Layouter] 항목은 삭제할 수 없습니다.
(5)	L/R 전환	입체 편집 모드에서만 표시됩니다. 효과를 L 측에만, R 측에만 또는 L/R 모두에 적용할 수 있습니다. “Applying Video Filters to L or R Side Only” (▶ page 358)
(6)	활성/비활성	레이 아웃터나 효과의 설정을 일시적으로 해제할 수 있습니다. 설정을 해제하려면 체크를 해제합니다.

효과 확인하기/조정하기

[Information] 팔레트에서 적용한 효과를 확인하거나 조정할 수 있습니다.

1) 타임라인상에 적용한 효과 영역을 클릭합니다.

- “Parts Where Effects Are Applied” (▶ page 357)
- 적용한 효과의 목록이 [Information] 팔레트에서 표시됩니다.

2) [Information] 팔레트에서 효과 목록의 효과 이름을 클릭하고, [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.

- 각 효과를 조정하는 설정 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 팔레트의 효과 이름을 더블 클릭합니다.
- 팔레트에서 [Open Setup Dialog]로 효과명을 끌어 놓기 합니다.
- 팔레트에서 효과 이름을 오른 클릭하고, [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.

3) 효과를 조정합니다.

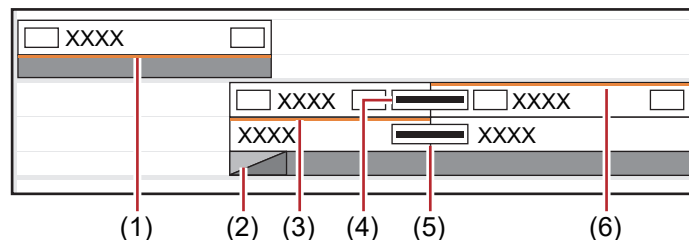
- 효과 조정에 대해, 각 효과를 적용하는 절차를 참조합니다.



- 이름을 지정하고 [Effect] 팔레트에서 조정한 매개변수를 저장할 수 있습니다.
“Registering Effects to [Effect] Palette” (▶ page 362)

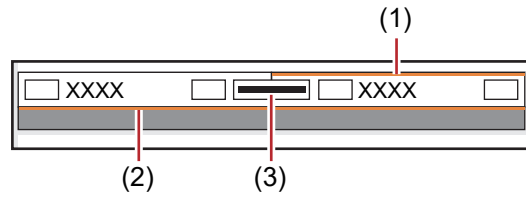
효과가 적용되는 부분

■ VA 트랙



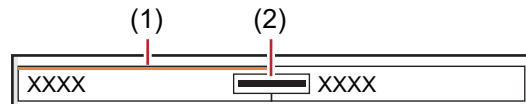
(1)	키
(2)	트랙 트랜지션
(3)	오디오 필터
(4)	클립 트랜지션
(5)	오디오 크로스 페이드
(6)	비디오 필터, 레이아웃터

■ V 트랙



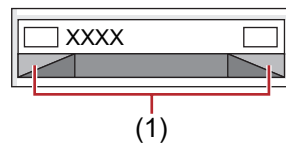
(1)	비디오 필터, 레이아웃터
(2)	키
(3)	클립 트랜지션

■ A 트랙



(1)	오디오 필터
(2)	오디오 크로스 페이드

■ T 트랙



(1)	타이틀 믹서

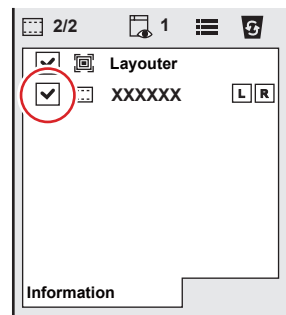
효과 활성화하기/비활성화하기

레이아웃터나 효과를 일시적으로 비활성화할 수 있습니다.

1) 타임라인상에 적용한 효과 영역을 클릭합니다.

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)

2) [Information] 팔레트의 효과 목록에 항목을 체크 해제합니다.



- 효과를 활성화하려면 항목을 체크하고, 효과를 비활성화하려면 체크를 해제합니다.

☞ 다른 방법

- 팔레트에서 효과 이름을 오른 클릭하고, [Enable/Disable]을 클릭합니다.
- 팔레트에서 효과 이름을 선택하고, Ctrl] + [F 키를 누릅니다.

L 또는 R 측에만 비디오 필터 적용하기

입체영상 편집 모드에서, 비디오 필터를 L 또는 R 측에만 적용할 수 있습니다.

1) 타임라인상에 적용한 비디오 필터 영역을 클릭합니다.

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)

2) [Information] 팔레트상의 L/R 스위치에 L 또는 R을 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 활성/비활성으로 전환합니다.

다른 방법

- 팔레트에서 효과 이름을 오른 클릭하고, [Stereoscopic] → [Left only], [R only] 또는 [L-R]을 클릭합니다.



- 표준 모드에서, L 또는 R 측에만 적용되는 비디오 필터가 있는 경우, [Information] 팔레트에 "!" 아이콘이 표시됩니다.

효과 삭제하기

적용한 효과를 삭제할 수 있습니다

타임라인을 사용하여 효과 삭제하기

예시 :

필터를 삭제하려면

1) 효과를 적용한 클립을 선택합니다.**2) 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Delete Parts] → [Filter] → 항목을 클릭합니다.****다른 방법**

- 클립을 오른 클릭하고, [Delete Parts] → [Filter] → 항목을 클릭합니다.
- 적용한 효과의 믹서 영역을 오른 클릭하고, [Delete]를 클릭합니다.
- 클립 트랜지션: [Shift] + [Alt] + [T]
- 오디오 크로스 페이드: [Ctrl] + [Alt] + [T]
- 키: [Ctrl] + [Alt] + [G]
- 투명도: [Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]
- 비디오 필터: [Shift] + [Alt] + [F]
- 오디오 필터: [Ctrl] + [Alt] + [F]
- 모든 트랜지션 삭제: [Alt] + [T]
- 모든 트랜지션 삭제: [Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]

[Information] 팔레트를 사용하여 효과 삭제하기**1) 타임라인상에 적용한 효과 영역을 클릭합니다.**

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)

2) [Information] 팔레트의 효과 목록에 효과 이름을 클릭하고, [Delete]를 클릭합니다.

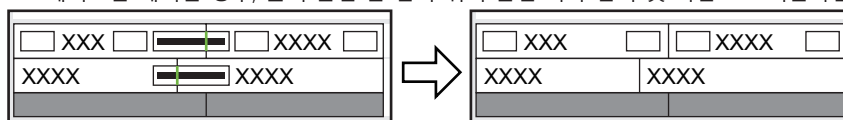
- “[Information] Palette” (▶ page 356)

다른 방법

- 팔레트 밖으로 효과 이름을 드래그합니다.
- 팔레트에서 [Delete]로 효과 이름을 끌어 놓기 합니다.
- 효과 이름을 오른 클릭하고 [Delete]를 클릭합니다.
- 삭제할 효과를 선택하고 키보드에 [Delete] 키를 누릅니다.



- 트랜지션 및 오디오 크로스 페이드를 설정하면 녹색 라인 (컷 포인트)이 표시됩니다. 이것은 트랜지션 설정 이전의 경계를 보여줍니다. 트랜지션 및 오디오 크로스 페이드를 제거할 경우, 앞의 클립 끝 점과 뒤의 클립 시작 점이 컷 지점으로 되돌아갑니다.



다른 클립에 조정한 효과 적용하기

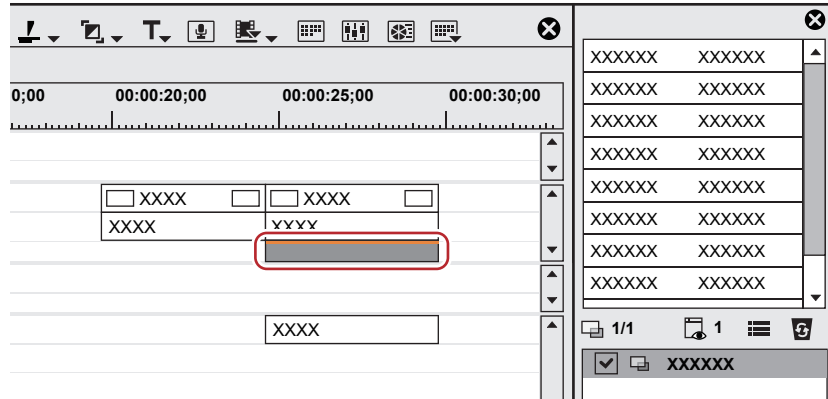
특정 클립에 적용한 효과를 복사하거나 다른 클립에서 다른 효과로 대체할 수 있습니다.

효과 복사하기

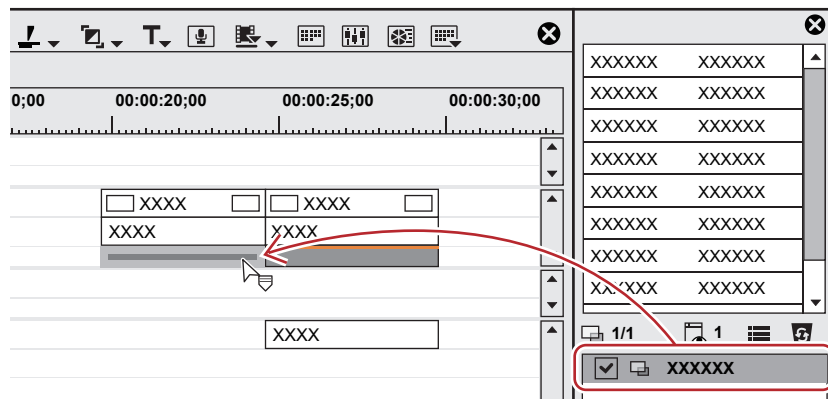
클립에 적용한 조정된 효과를 복사하고, 설정 그대로 다른 클립에 적용할 수 있습니다.

1) 타임라인 상에 적용한 효과 영역을 클릭합니다.

- “Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)



2) 복사 대상에 [Information] 팔레트의 효과 목록에서 효과를 끌어 놓기 합니다.



트랜지션 복사하기

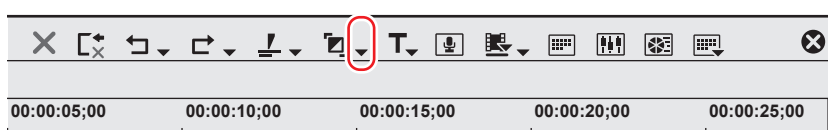
1) 타임라인에서 설정된 트랜지션을 클릭하고, 타임라인의 [Copy]를 클릭합니다.



2) 트랜지션을 붙여넣기할 클립을 선택합니다.

- 타임라인 커서 위치에 트랜지션을 붙여넣을 경우에는, 클립이 놓인 트랙을 클릭하고 타임라인 커서를 트랜지션을 붙여넣을 위치로 이동합니다.

3) [Set Default Transition] 목록 버튼을 클릭합니다.



4) 클립 붙여넣기 방법을 클릭합니다.

다른 방법

- 다른 클립에 타임라인의 클립으로 적용한 효과를 끌어 놓기 합니다.

효과 대체하기

클립에 적용한 조정된 필터 또는 믹서를 복사하고, 다른 클립에 필터나 믹서를 대체할 수 있습니다.

- 1) 필터나 믹서를 적용한 클립을 클릭하고, [Copy]를 클릭합니다.



- 2) 붙여넣을 대상의 클립을 클릭합니다.

- 3) 타임라인상의 [Replace Clip (All)] 목록 버튼을 클릭합니다.



- 4) [Filter] 또는 [Mixer]를 클릭합니다.

다른 방법

- 붙여넣을 클립을 선택하고, 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Replace] → [Filter] 또는 [Mixer]를 클릭합니다.
- 필터나 믹서가 적용된 클립을 붙여넣을 클립에 오른 드래그를 하고, [Replace parts] → [Filter] 또는 [Mixer]를 클릭합니다.
- 복사할 효과가 설정된 믹서를 드래그하고 붙여넣기할 믹서로 드롭합니다.

프리셋

프리셋 등록하기

[Effect]에 사용자 지정 효과를 등록할 수 있습니다

[Effect] 팔레트에 효과 등록하기

원래 효과 (사용자 사전 설정 효과)를 만들고 [Effect] 팔레트에 등록하고 기존 효과를 조정할 수 있습니다. 또한 여러 효과를 하나의 효과로 등록할 수도 있습니다.

1) 등록할 적용한 효과 영역을 클릭합니다.

2) [Effect] 팔레트에서 효과를 등록할 폴더를 클릭합니다.

- 새로운 폴더를 만들고 선택할 수도 있습니다.
“Creating Folder in [Effect] Palette” (▶ page 363)

3) [Information] 팔레트에서 등록할 효과 이름을 오른 클릭하고, [Save as Current User Preset]을 클릭합니다.

- [Effect] 팔레트의 폴더에 효과가 등록됩니다. 등록된 효과 아이콘에는 "U" 문자가 표시됩니다.
“User Preset Effect” (▶ page 326)

4) 이름을 입력합니다.

다른 방법

- [Information] 팔레트의 효과 목록에서, [Effect] 팔레트에서 폴더로 효과 이름을 끌어 놓기 합니다.



- 여러 효과를 한 번에 등록할 수 있습니다. 여러 효과를 선택하고 오른 클릭을 합니다. 선택한 여러 효과를 하나의 효과로 등록할 경우 [Save as Current User Preset]를 클릭하거나, 별도의 효과로 등록할 경우 [Save as Separate User Preset]을 클릭합니다.

[Effect] 팔레트에서 효과 삭제하기

사용자 프리셋 효과를 삭제합니다.

1) [Effect] 팔레트에서 삭제할 사용자 프리셋 효과를 선택하고, [Delete]를 클릭합니다.

- 이펙트를 포함한 폴더를 삭제하려면, 폴더를 선택하고 [Delete]를 클릭합니다.



다른 방법

- Effect 팔레트에서 삭제할 사용자 프리셋 효과를 오른 클릭하고, [Delete]를 클릭합니다.
- 삭제할 사용자 프리셋 효과를 선택하고 키보드의 [Delete] 키를 누릅니다.

주의

- 플러그인 기반 효과와 시스템 프리셋 효과는 제거할 수 없습니다.
- 선택한 폴더에 사용자 프리셋 효과 이외의 효과가 포함된 경우 사용자 프리셋 효과만 제거됩니다.
- 선택한 폴더에 폴더 바로가기로 등록된 폴더가 포함된 경우, 확인 대화상자가 표시됩니다. [OK]를 클릭하면 폴더가 삭제됩니다.

[Effect] 팔레트 사용자화

효과나 폴더의 이름을 변경하거나, 폴더 구조를 변경할 수 있습니다.

[Effect] 팔레트에서 폴더 만들기

[Effect] 팔레트에서 새로운 폴더를 만들 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트에서 폴더를 오른 클릭하고 [Create New Folder]를 클릭합니다.

- 선택한 폴더 아래에 새로운 폴더가 생성됩니다.

2) 이름을 입력합니다.

효과 이름 변경하기

효과나 폴더의 이름을 변경할 수 있습니다.

1) 효과 또는 폴더를 오른 클릭하고 [Change Name]을 클릭합니다.

다른 방법

- 효과 또는 폴더의 이름을 클릭합니다.
- 효과를 오른 클릭하고 [Properties]을 클릭합니다. [Properties] 대화상자에서 이름을 변경하고 [OK]를 클릭합니다.

2) 이름을 입력합니다.



- 플러그인 기반 효과와 시스템 프리셋 효과는 이름을 바꿀 수 없습니다.

[Effect] 팔레트의 폴더 구조

효과 및 폴더 정렬하거나, 폴더 구조를 변경할 수 있습니다. 또한 실수로 이동하지 않도록 잠글 수 있습니다.

폴더 구조 고정하기

1) [Effect] 팔레트에서 [Lock]을 클릭합니다.



- [Lock]을 클릭할 때마다 잠금은 켜짐/꺼짐으로 전환됩니다.

주의

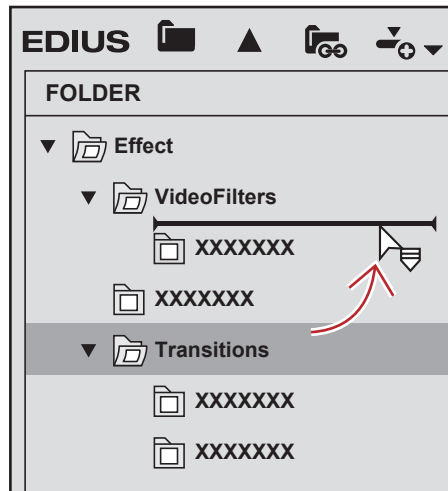
- [Return to Default]을 선택한 경우, [Lock]이 활성화되어 있어도 초기 상태로 돌아갑니다.
“Initializing [Effect] Palette” (▶ page 364)

폴더 구조 변경하기



- 구조 변경 작업 전에, 잠금을 비활성화하기 위해 [Lock]을 클릭합니다.

1) 대상에 효과 또는 폴더를 끌어 놓기 합니다.



폴더 바로가기

폴더 바로가기를 위해 폴더를 할당하여 자주 사용하는 폴더를 빠르게 열 수 있습니다.

효과 보기로 설정하기

1) 바로가기로 설정할 폴더를 선택합니다.

2) [Effect] 팔레트에서 [Folder Link]를 클릭합니다.



3) [Add Link]를 클릭합니다.

- 선택한 폴더가 목록에 추가됩니다.



- 폴더 바로가기로 8 개까지 할당할 수 있습니다.

폴더 바로가기 삭제하기

1) [Effect] 팔레트에서 [Folder Link]를 클릭합니다.



2) [Arrange]를 클릭합니다.

- [Arrange] 대화상자가 표시됩니다.

3) 삭제할 바로가기를 선택하고 [Delete]를 클릭합니다.

- 작업을 종료하려면 [Close]를 클릭합니다.

[Effect] 팔레트 초기화하기

기본값으로 [Effect] 팔레트를 재설정할 수 있습니다.

1) [Effect] 팔레트를 오픈 클릭하고 [Return to Default]를 클릭합니다.

2) [OK]를 클릭합니다.

 주의

- [Return to Default]를 선택한 경우, [Lock]이 활성화 되어 있어도 초기 상태로 돌아갑니다.

가져오기/내보내기

만든 효과를 내보내고 다른 EDIUS에서 가져오거나, 다른 EDIUS에서 만든 효과를 가져올 수 있습니다.

효과 내보내기 (Export)

사용자 프리셋 효과를 내보내고 저장할 수 있습니다. 저장된 파일의 확장자는 "*. tpd"입니다.

1) [Effect] 팔레트에서 내보낼 효과 또는 폴더를 오른 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

- [Save As] 대화상자가 표시됩니다.

2) 파일 이름과 저장 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.

효과 가져오기 (Import)

확장자 "*. tpd"효과 파일을 사용자 프리셋 효과로 가져옵니다.

1) [Effect] 팔레트에서 사용자 프리셋 효과를 가져올 폴더를 오른 클릭하고, [Import]를 클릭합니다.

2) 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- 새로운 폴더가 선택한 폴더에서 생성되고, 불러들인 효과가 폴더에 등록됩니다.



- 오디오 효과는 VST 플러그인을 등록하여 가져올 수도 있습니다.
“VST Plug-in Registration” (▶ page 107)

9 장 타이틀

이 장에서는 타이틀을 만들고 EDIUS로 타이틀 클립을 다루기 위한 쿼타이틀러 소프트웨어를 사용하는 방법에 대해서 설명합니다.

퀵 타이틀러

퀵 타이틀러 시작 및 종료

새로운 타이틀 만들기

Quick Titler는 EDIUS에서 타이틀 클립을 만들 때 자동으로 시작됩니다. 타임라인에서 시작할 경우, 타이틀은 그대로 타임라인에 배치되고, 빈에서 시작하면 빈에 등록됩니다.

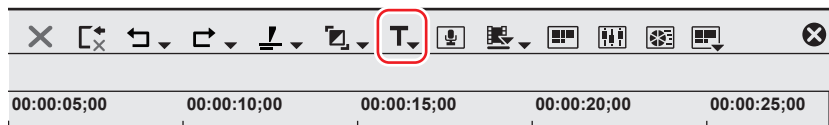


- 기존 타이틀러는 [User Settings]의 [Application] → [Other]에서 변경할 수 있습니다.
“[Other]” (▶ page 110)
- Quick Titler.exe를 더블 클릭하여 Quick Titler를 단독으로 실행할 수도 있습니다. 그러나 EDIUS의 라이선스가 없는 PC에서는 시작할 수 없습니다.
- Quick Titler 버전 정보를 확인하려면 [Version Info]를 클릭하거나 Quick Titler 메뉴바의 [Help] → [Quick Titler Version Information]을 클릭합니다.

타임라인 상에서 타이틀 클립 만들기

1) 타이틀 클립을 만들 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

2) 타임라인의 [Create Title]을 클릭합니다.



3) 타이틀을 만들 트랙을 선택합니다.

- 퀵 타이틀러가 시작됩니다.
- 만든 타이틀 클립은 타임라인에 배치되고 동시에 빈에도 등록됩니다.
- 타임라인에 시작과 끝 점을 설정하지 않은 경우, 타이틀을 만들고 저장하면 타이틀 클립은 선택한 트랙의 타임라인 커서 위치에 배치됩니다. 기본 지속 시간은 EDIUS에서 [User Settings]의 [Source] → [Duration]에서 설정할 수 있습니다.
“[Duration]” (▶ page 114)
- 타임라인에 시작과 끝 점을 설정하는 경우, 타이틀을 만들고 저장하면 타이틀 클립은 선택한 트랙의 시작과 끝 점 사이에 배치됩니다. 시작과 끝 점을 설정하고 있더라도 기본 지속 시간으로 배치하기 위해서 설정을 구성할 수도 있습니다.
“[Duration]” (▶ page 114)

다른 방법

- 타이틀 클립을 놓을 트랙을 오른 클릭한 다음, [New Clip] → [QuickTitler]를 클릭합니다.
- 퀵 타이틀러 시작하기: [T]

주의

- 비디오 소스 채널이 해제된 경우, [Create Title in Video Channel Track]를 선택할 수 없습니다.
“Connecting/Disconnecting the Source Channel” (▶ page 234)

타임라인상에 배치하지 않고 빈에서 타이틀 클립 등록하기

1) 빈에서 [Add Title]을 클릭합니다.



- 퀵 타이틀러가 시작됩니다.

다른 방법

- 메뉴 바의 [Clip]을 클릭하고, [Create Clip] → [QuickTitler]를 클릭합니다.

- 빈 윈도우의 빈 영역을 오른 클릭하고, [Add Title]을 클릭합니다.
- 빈 윈도우의 빈 영역을 오른 클릭하고, [New Clip] → [QuickTitrer]를 클릭합니다.

퀵 타이틀러 종료하기

퀵 타이틀러의 종료 방법을 설명합니다.



- 편집 중인 타이틀 클립을 저장하면 퀵 타이틀러는 종료됩니다.

1) Quick Titrer 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Close]를 클릭합니다.

다른 방법

- 퀵 타이틀러 윈도우에서 [x]를 클릭합니다.

2) [Yes]를 클릭합니다.

- 타이틀 클립을 저장하지 않으려면 [No]를 클릭합니다. 취소하려면 [Cancel]를 클릭합니다.

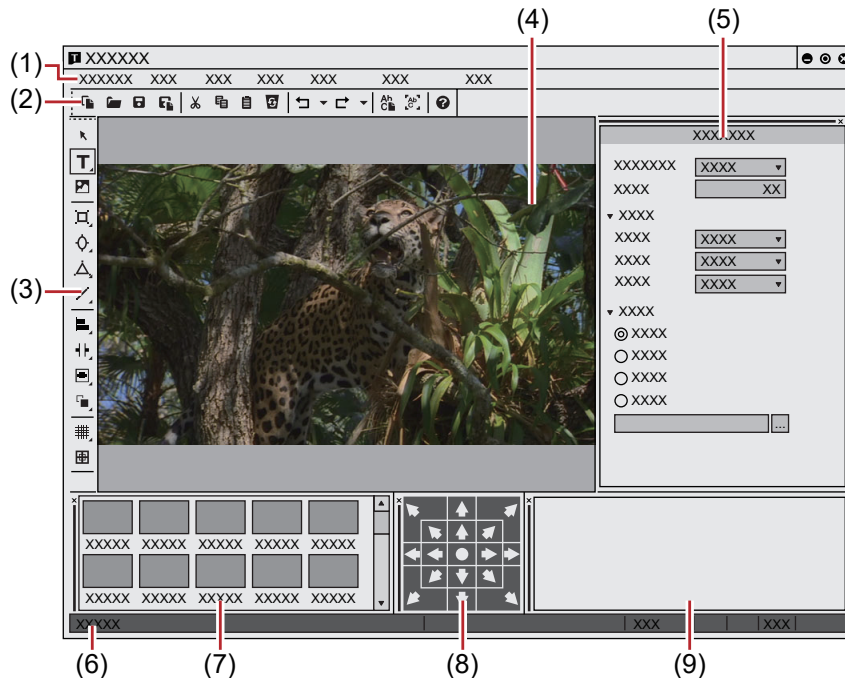
퀵 타이틀러 화면 구성에 대해

화면에 대해

퀵 타이틀러 화면에 대해서 설명합니다.

퀵 타이틀러 화면에서는 주로 개체를 생성/편집, 색상 및 효과를 설정하는 속성 패널, 프리셋 스타일을 표시하고 있는 스타일 목록으로 구성되어 있습니다.

퀵 타이틀러 화면



(1)	퀵 타이틀러 메뉴 바	퀵 타이틀러 전반에 관한 작업을 수행합니다.
(2)	파일 도구 바	파일 새로 만들기/저장, 복사/삭제, 스타일 등록 및 프리뷰 등의 운영 버튼입니다.
(3)	객체 도구 바	선택, 텍스트 입력, 개체 만들기 및 정렬 등의 운영 버튼입니다.
(4)	객체 생성 화면	타이틀을 편집합니다.
(5)	타이틀 객체 속성 바	선택한 텍스트 객체의 속성을 설정합니다. [Background Properties], [Text Properties], [Image Properties], [Object Properties]가 각각 표시됩니다.
(6)	상태 바	조작 버튼이나 메뉴의 간단한 설명, 키보드 상태 및 텍스트 오브젝트 위치 등을 표시합니다.
(7)	타이틀 객체 스타일 바	현재 선택하고 있는 텍스트 객체에 적용되는 스타일의 목록이 표시됩니다.

(8)	레이아웃 바	텍스트 개체를 가운데/타이틀 안전영역/오버스캔 영역에 정렬시킵니다. 처음 시작할 때 표시되지 않습니다. “Showing/Hiding Bars” (▶ page 369)
(9)	텍스트 입력 바	텍스트를 입력합니다. 처음 시작할 때는 표시되지 않습니다. 텍스트는 개체 생성 화면에서 직접 입력할 수도 있습니다. “Showing/Hiding Bars” (▶ page 369)



- [Preview Mode (Ctrl + Shift + F3)]를 클릭하거나 키보드의 [Ctrl] + [Shift] + [F3]을 누르면 프리뷰의 고해상도와 저해상도 사이를 전환할 수 있습니다.



- 키보드의 [F5] 키를 누르면 개체 생성 화면, 타이틀 개체 속성 표시 줄, 타이틀 개체 스타일 바의 포커스를 전환할 수 있습니다.
- 쿼 타이틀러를 독립적으로 시작한 경우, [Background Properties]에서 [Video settings]을 사용할 수 있습니다. 만들 타이틀의 비디오 포맷, 프레임 크기, 화면 비율을 설정합니다.

바 표시하기/숨기기

타이틀 개체 속성 표시 줄과 타이틀 개체 스타일 바 등을 표시/숨김으로 전환할 수 있습니다.

1) 쿼 타이틀러 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, 표시/숨김 바를 클릭합니다.

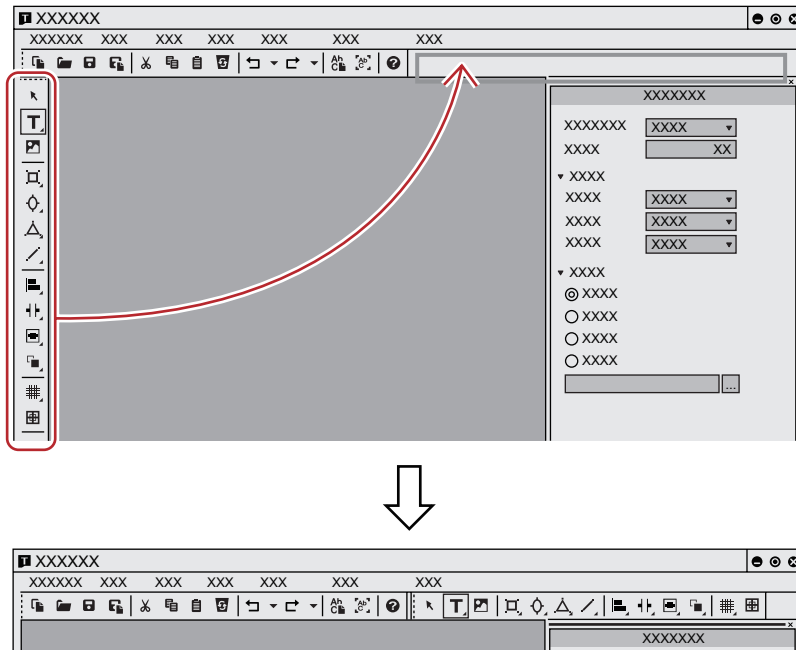
- 체크하게 되면 표시되고, 체크를 해제하게 되면 숨길 수 있습니다.

바 이동하기

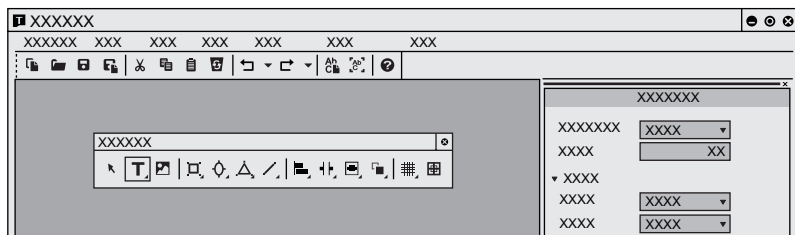
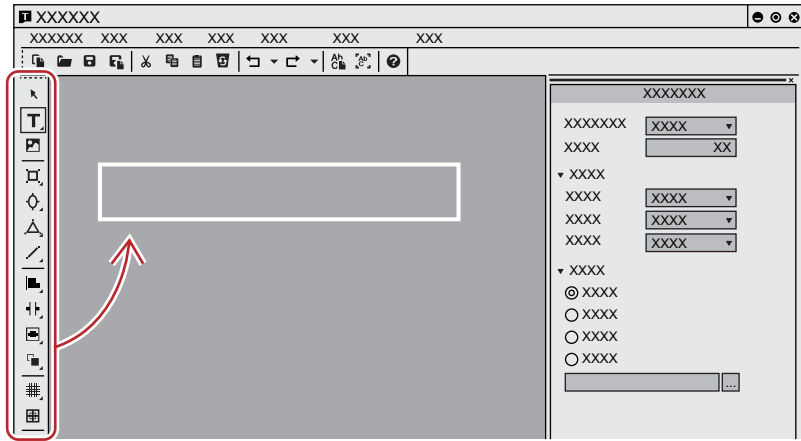
타이틀 개체 속성 표시 줄과 타이틀 개체 스타일 바 등을 취향에 맞게 배치할 수 있습니다.

1) 이동할 바를 끌어서 이동할 위치로 놓습니다.

- 드래그 시에 나타나는 흰색 프레임으로 표시 위치가 이동합니다.



- 굵은 흰색 프레임으로 표시되는 위치에 놓으면, 바는 새 창으로 뜹니다.



타이틀 클립 만들기/저장하기

새로운 타이틀 클립 만들기

EDIUS의 타임라인에서 퀵 타이틀러를 시작하면, 새로운 타이틀 클립이 자동으로 생성됩니다. 여기에서는 퀵 타이틀러 편집 또는 시작한 후에 새로운 타이틀 클립을 만드는 방법을 설명합니다.

1) 파일 도구 바의 [File]을 클릭합니다.



다른 방법

- 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [New]를 클릭합니다.
- 새로운 타이틀 클립 만들기: [Ctrl] + [N]

타이틀 클립 열기

기존 타이틀 클립을 열고 편집할 수 있습니다.

1) 파일 도구 바의 [Open]을 클릭합니다.



2) 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

다른 방법

- 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Open]을 클릭합니다.
- 타이틀 클립 열기: [Ctrl] + [O]



- 퀵 타이틀러 메뉴 바에서 [File]을 클릭하면, 최근에 편집한 타이틀 클립이 4 개까지 표시됩니다. 파일 이름을 클릭하면 파일이 열립니다.
- EDIUS 타임라인 또는 빈의 타이틀 클립을 더블 클릭하면, 타이틀러가 실행되고 파일이 열립니다.

스틸 이미지 내보내기

생성한 타이틀을 배경을 포함하여 스틸 이미지로 내보낼 수 있습니다.

1) 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

- [Save As] 대화상자가 표시됩니다.

2) 저장할 위치를 선택하고, 파일 이름과 파일 포맷을 지정하고, [Save]를 클릭합니다.

덮어쓰기로 저장하기

편집 중인 타이틀 클립을 저장하여 덮어쓰기로 저장할 수 있습니다.

주의

- 동일한 타이틀 클립을 타임라인에서 다중으로 사용하는 경우에는 그 중 하나의 제목 클립을 편집하면 모든 타이틀 클립의 내용이 업데이트 됩니다. 사용하고 있는 타이틀 클립 중 어떤 하나 편집하려면 다른 이름으로 저장합니다.

1) 파일 도구 바의 [Save]를 클릭합니다.



- 타이틀 클립을 저장하고 퀵 타이틀러를 종료합니다.

다른 방법

- 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Save]를 클릭합니다.
- 덮어쓰기로 저장: [Ctrl] + [S]



- [Save]를 클릭하면 파일은 프로젝트 파일을 저장하는 폴더의 "title"폴더에 저장됩니다. 파일 이름은 "저장된 년,월,일 -4 자리 연번. etl"이 됩니다.
- 퀵 타이틀러를 독립적으로 시작하고 타이틀을 편집하고 [Save]를 클릭하면, 다른 이름으로 저장됩니다.

다른 이름으로 저장하기

편집 중인 타이틀 클립을 다른 이름으로 저장할 수 있습니다.

1) 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Save As]를 클릭합니다.

- [Save As] 대화상자가 표시됩니다.

2) 파일 이름을 입력하고 [Save]를 클릭합니다.

- 타이틀 클립을 저장하고 퀵 타이틀러를 종료합니다.



- 타임라인에서 타이틀 클립을 더블 클릭하여 퀵 타이틀러를 시작하고 다른 이름으로 저장하면, 더블 클릭하여 열기를 한 타이틀 클립만 업데이트되고, 빈에 새로운 타이틀 클립이 등록됩니다.

다른 이름으로 자동 저장하기

편집 중인 타이틀 클립을 자동으로 다른 이름으로 저장합니다.

주의

- 퀵 타이틀러를 독립적으로 시작하는 경우, 자동으로 다른 이름으로 저장할 수 없습니다.

1) 파일 도구 바의 [Auto save as]를 클릭합니다.

- 제목 클립은 "저장된 년,월,일 -4 자리 연번. etl"파일 이름으로 저장됩니다.

다른 방법

- 쿼 타이틀러 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Auto Save As]를 클릭합니다.
- 자동으로 다른 이름으로 저장: [Ctrl] + [Shift] + [S]

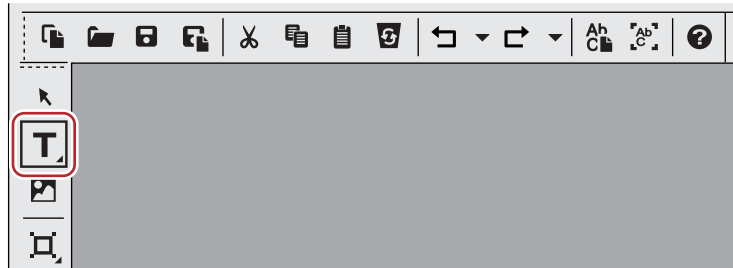


- 타임라인에서 타이틀 클립을 더블 클릭하여 쿼타이틀러를 시작하고 다른 이름으로 저장하면, 더블 클릭하여 열기를 한 타이틀 클립만 업데이트 되고, 빈에 새로운 타이틀 클립이 등록됩니다.

텍스트 객체 만들기

텍스트 입력하기

텍스트 입력 방법에 대해서 설명합니다.

1) 객체 도구 바의 [Horizontal Text]를 클릭합니다.

- [Horizontal Text]를 클릭하고 누르고 있으면, [Vertical Text]를 선택할 수 있습니다.

2) 객체 생성 화면을 클릭합니다.

- 텍스트 커서가 객체 생성 화면상에 표시됩니다.

3) 키보드로 텍스트를 입력합니다.

- 텍스트 입력 바를 표시하고 텍스트를 편집할 수도 있습니다.
"Showing/Hiding Bars" (▶ page 369)

다른 방법

- 쿼 타이틀러 메뉴 바에서 [Insert]를 클릭하고, [Text] → [Horizontal] 또는 [Vertical]을 클릭합니다.
- 아무것도 선택하지 않은 상태에서 오른 클릭을 하고, [Insert] → [Text] → [Horizontal] 또는 [Vertical]을 클릭합니다.
- 텍스트 상자를 오른 클릭하고 [Edit text]를 클릭합니다.



- 텍스트 파일을 가져와 입력할 수 있습니다.
"Importing External Files" (▶ page 375)

포맷 설정하기

글꼴이나 글자 크기 변경 등이 가능합니다.

글꼴을 변경하거나 문자의 자격 등의 설정은 텍스트 속성 바의 [Font]에서 합니다. 문자 단위 또는 행 단위로 텍스트 포맷 설정을 할 수 있습니다.

1) 포맷 지정 문자열 또는 텍스트 상자를 선택합니다.



- 문자 간격, 글꼴, 기본값 크기, 굵게, 기울임꼴 및 밑줄 등에 대해서 문자 단위로 설정을 변경할 수 있습니다. 글자 단위로 설정하는 경우, 설정하는 문자열을 드래그하여 선택합니다. 문자열을 선택하지 않으면, 포맷 설정을 선택한 텍스트 사장 전체에 적용할 수 있습니다. 또한 줄 간격을 줄 단위로 설정을 변경할 수 있습니다. 행 단위로 설정하려면 모든 줄에 커서를 넣습니다. 전체 텍스트 줄 간격을 설정하려면 텍스트 상자를 선택합니다.

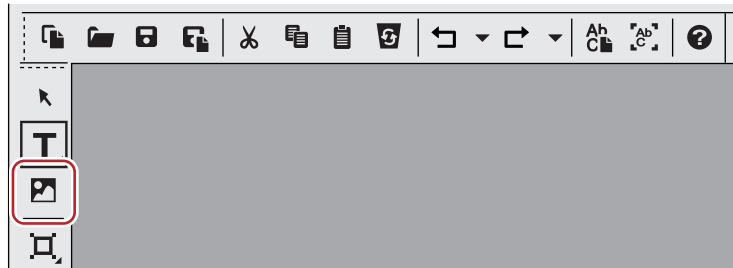
2) 텍스트 속성을 사용하여 텍스트 포맷을 설정합니다.

[X], [Y]	텍스트 상자의 위치를 설정합니다.
[너비]/[높이]	텍스트 상자의 크기를 설정합니다. 텍스트 상자에 맞게 글자 크기도 확대/축소됩니다. 가로 세로 비율을 고정하려면 [Fix aspect ratio]에 체크합니다.
[문자 간격]	수치를 입력합니다. -300 ~ 300 %까지의 범위에서 설정할 수 있습니다.
[줄 간격]	수치를 입력합니다. "0"일 때의 줄 간격을 100 %로 -300 ~ 300 %까지의 범위에서 설정할 수 있습니다.
[글꼴]	글꼴을 선택합니다.
[크기]	문자의 크기를 선택합니다.
[가로], [세로]	가로, 세로를 선택합니다.
[굵게]/[이탤릭체]/[밑줄]	문자열에 적용할 굵게, 기울임꼴 또는 밑줄 효과 버튼을 클릭합니다.
[왼쪽]/[가운데]/[오른쪽]	텍스트 문자열의 정렬을 지정합니다. 세로의 경우에, [Top], [Center] 또는 [Bottom]을 선택할 수 있습니다.

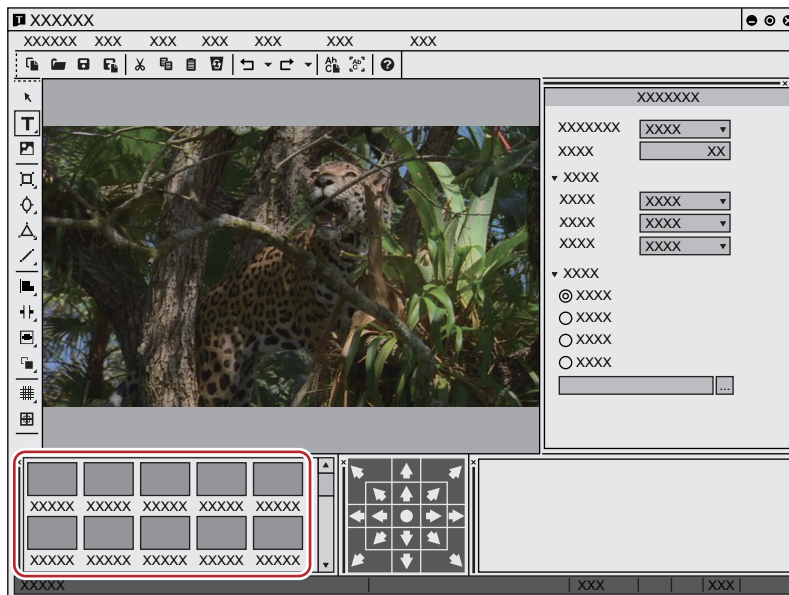
이미지 만들기

타이틀 객체 스타일 바에서 제공된 이미지에서 원하는 것을 선택하고 넣을 수 있습니다.

1) 객체 도구 바의 [Image]를 클릭합니다.



- 타이틀 객체 스타일 바에 스타일 칩이 표시됩니다.



2) 만들려는 스타일 칩을 클릭합니다.

3) 객체 생성 화면을 클릭하거나 드래그합니다.

- 선택한 스타일의 이미지가 배치됩니다.
- 드래그하면 드래그한 크기의 이미지가 배치됩니다.

다른 방법

- 쿼 타이틀러 메뉴 바의 [Insert]를 클릭하고, [Image]를 클릭합니다.
- 아무것도 선택하지 않은 상태에서 오른 클릭을 하고, [Insert] → [Image]를 클릭합니다.



- 특정 스타일 이미지를 배치하는 경우, 3단계 후, 이미지 속성 바의 [파일] 트리의 [...]을 클릭하고 파일을 선택합니다.

그래픽(도형) 만들기

원하는 그래픽(도형)을 만들 수 있습니다.

1) 객체 도구 바의 [Rectangle], [Ellipse] 또는 [IsoscelesTriangle]을 클릭합니다.

- 각 도형의 버튼을 클릭하고 유지하면, 둥근 사각형이나 원형, 직각 삼각형을 선택할 수 있습니다.



2) 객체 생성 화면을 클릭하거나 드래그합니다.

- 도형이 배치됩니다.
- 드래그하면 드래그한 크기의 도형이 배치됩니다.

다른 방법

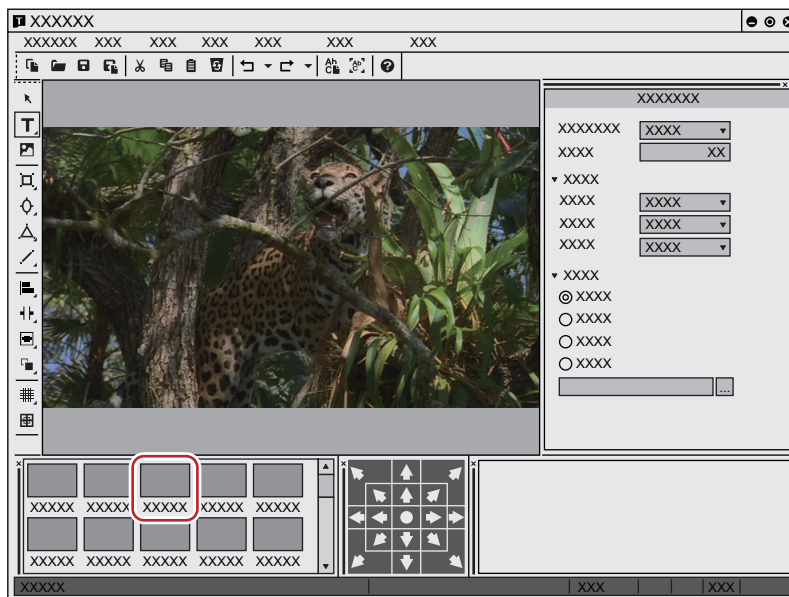
- 쿼 타이틀러 메뉴 바에서 [Insert]를 클릭하고, 생성할 도형의 종류를 클릭합니다.
- 아무것도 선택하지 않은 상태에서 오른 클릭을 하고, [Insert] → 도형 종류를 클릭합니다.

3) 스타일을 설정합니다.

- 색상 또는 보더와 같은 스타일을 설정하려면 객체 속성 바를 사용합니다.

“Applying Effects to Text Object” (▶ page 382)

- 타이틀 객체 스타일 바에서, 적용할 스타일 칩을 더블 클릭합니다.



선 만들기

직선 또는 다각형 선을 만들 수 있습니다.

1) 객체 도구 바의 [Line]을 클릭합니다.

- [Line]을 클릭한 채로 있으면, [Continuous line]을 선택할 수 있습니다.



2) 객체 생성 화면을 클릭하거나 드래그합니다.

- 선이 배치됩니다.
- 드래그하면 드래그 한 길이의 선이 배치됩니다.
- [Continuous line]을 선택한 경우, 시작 점을 클릭 → 모서리 점을 클릭 → 종점에서 더블 클릭합니다.

다른 방법

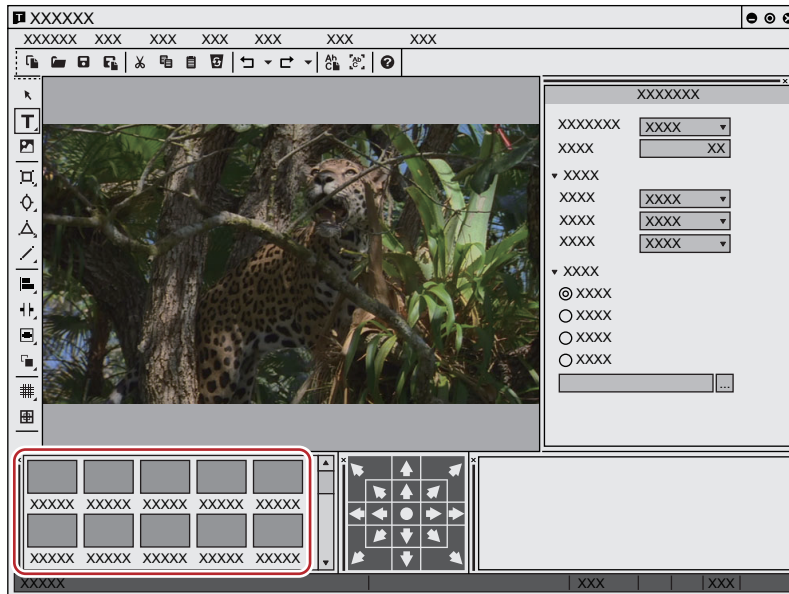
- 쿼 타이틀러 메뉴 바의 [Insert]를 클릭하고, [Line] → [Line] 또는 [Continuous line]을 클릭합니다.

3) 스타일을 설정합니다.

- 객체 속성 바의 [Style] 트리를 클릭하고, 선 종류와 시작/끝 모양을 목록에서 선택합니다.
- 색이나 테두리 등의 설정도 가능합니다.

“Applying Effects to Text Object” (▶ page 382)

- 타이틀 객체 스타일 바에서, 적용할 스타일 칩을 더블 클릭합니다.



외부 파일 가져오기

텍스트 파일 및 이미지 파일을 객체 생성 화면에 드롭하여 가져올 수 있습니다.



- 다음의 파일 포맷을 가져올 수 있습니다.
 - 텍스트 파일 : TXT
 - 이미지 파일 : BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF, TARGA, PSD, EMF

1) 데스크탑이나 폴더에서 가져올 파일을 객체 생성 화면으로 끌어 놓기를 합니다.

- 이미지 파일의 경우, 이미지 속성 바의 [Transform]에서 [Original size]를 클릭하면 원래의 크기가 됩니다.

다른 방법

- 이미지의 경우, 이미지를 만들고, 속성 바의 [File] 트리의 [...]을 클릭하여 이미지 파일을 선택합니다.
- 텍스트의 경우, 텍스트 상자에 커서를 놓고, 킷타이틀러 메뉴 바의 [Insert]를 클릭하고, [Text] → [File]을 클릭합니다. [Open] 대화상자에서 텍스트 파일을 선택합니다.

텍스트 객체 작업

복사하기

텍스트 객체를 복사할 수 있습니다.

1) 텍스트 객체를 선택하고, 파일 도구 바의 [Copy]를 클릭합니다.

- 그런 다음 붙여 넣을 수 있습니다.

다른 방법

- 텍스트 객체를 오른 클릭하고, [Copy]를 클릭합니다.
- 킷 타이틀러 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Copy]를 클릭합니다.
- 복사하기: [Ctrl] + [C]

잘라내기

텍스트 객체를 잘라낼 수 있습니다.

1) 텍스트 객체를 선택하고, 파일 도구 바의 [Cut]를 클릭합니다.

- 그런 다음 붙여 넣을 수 있습니다.

다른 방법

- 텍스트 객체를 오른 클릭하고 [Cut]을 클릭합니다.
- 킷 타이틀러 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Cut]을 클릭합니다.
- 잘라내기: [Ctrl] + [X]

붙여넣기

복사 또는 잘라내기 한 텍스트 객체를 붙여넣기 할 수 있습니다.

1) 텍스트 객체를 복사하거나 잘라내기를 합니다.

- “Copying” (▶ page 376)
- “Cutting” (▶ page 376)

2) 파일 도구 바의 [Paste]를 클릭합니다.

- 복사, 잘라내기 한 원본 텍스트 객체와 같은 위치에 붙여넣기가 됩니다.

다른 방법

- 텍스트 또는 객체를 오른 클릭하고 [Paste]를 클릭합니다.
- 킷타이틀러 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Paste]를 클릭합니다.
- 붙여 넣기: [Ctrl] + [V]



- 복사 또는 잘라내기 텍스트 객체는 다른 타이틀 클립에 붙여넣을 수 있습니다.
- 텍스트를 드래그하여 복사하거나 잘라내기를 하면 텍스트 편집 모드에서 커서의 위치에 붙여넣을 수 있습니다. 텍스트 편집 모드에서만 붙여넣을 수 없습니다.
- 텍스트 상자를 선택하고 복사 또는 잘라내기를 한 텍스트는 텍스트 편집 모드에서 붙여넣을 수 없습니다.

삭제하기

텍스트 객체를 삭제할 수 있습니다.

1) 텍스트 객체를 선택하고, 파일 도구 바의 [Delete]를 클릭합니다.



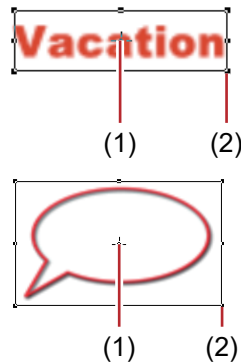
다른 방법

- 텍스트 객체를 오른 클릭하고 [Delete]를 클릭합니다.
- 쿼타이틀러 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Delete]를 클릭합니다.
- 삭제하기: [Delete]

텍스트 객체 크기 변경하기

텍스트 개체의 크기를 변경할 수 있습니다.

텍스트 객체의 크기를 변경하려면, 개체 들의 가장자리를 드래그합니다.



(1)	중심점 핸들
(2)	조작 핸들

1) 마우스 커서를 조작 핸들 위에 놓습니다.

2) 마우스 커서의 모양이 바뀌면, 드래그 합니다.



수치 입력으로 변경하기

크기를 지정하려면 속성 바의 [Transform] 트리에서 할 수 있습니다.

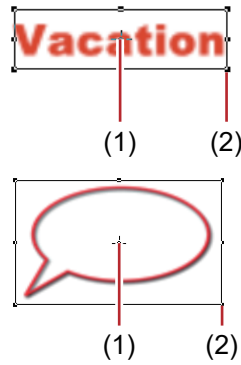
1) 텍스트 객체를 선택하고 [너비]와 [높이]에 수치를 입력합니다.

- 가로 세로 비율을 고정하려면 [Fix aspect ratio]를 체크합니다.
- 이미지의 경우, [Original size]를 클릭하면 원래 크기로 돌아갑니다.

텍스트 객체 회전하기

텍스트 개체를 회전할 수 있습니다.

텍스트 객체를 회전하려면, 객체 틀의 모서리를 드래그합니다.



(1)	중심점 핸들
(2)	조작 핸들

1) 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서, 마우스 커서를 조작 핸들 위에 놓습니다.

- 마우스 커서를 중심점 핸들로 이동하면, 마우스 커서의 모양이 바뀌고, 드래그하여 회전 축을 이동할 수 있습니다. 회전축을 중심점으로 돌아가려면 배경을 클릭하여 선택한 텍스트 객체를 해제하면 원래로 돌아옵니다.

2) 마우스 커서의 모양이 바뀌면, 드래그 합니다.



- 키보드의 [Shift] 키를 누른 채로 회전하면 15도 회전합니다. [Alt]를 누른 상태에서 회전하면 대각선의 중심이 됩니다.

실행 취소 작업/재실행 작업

작업을 취소하거나, 취소한 작업을 반복할 수 있습니다. 각각의 작업은 10 번까지 기록 저장됩니다. 기록된 작업 목록에서 실행 취소/재실행을 선택할 수 있습니다.

1) 파일 도구 바의 [Undo] 또는 [Redo]를 클릭합니다.



다른 방법

- 실행 취소: [Ctrl] + [Z]
- 재실행: [Ctrl] + [Y]



- [Undo] 또는 [Redo] 목록 버튼을 클릭하면, 수행한 10 개까지의 작업 기록이 표시됩니다. 작업을 실행 취소/재실행 여부를 선택할 수 있습니다.

텍스트 객체의 위치 조정하기



- EDIUS에서 타이틀 클립의 레이아웃을 설정할 수 있습니다.
"Layout Settings" (▶ page 391)

텍스트 객체 이동하기

텍스트 객체를 이동할 수 있습니다.

- 1) 텍스트 객체를 클릭하고, 마우스 커서의 모양이 바뀌면, 드래그합니다.



수치 입력으로 변경하기

위치 지정은 속성 바의 [Transform]에서 할 수 있습니다.

- 1) 텍스트 객체를 선택하고, [X] 좌표, [Y] 좌표에 수치를 입력합니다.

텍스트 객체 정렬하기

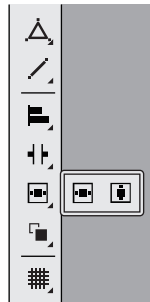
텍스트 객체를 정렬할 수 있습니다.

수직/수평 중앙에 정렬

- 1) 정렬 할 텍스트 오브젝트를 선택합니다.

- 선택 도구에서 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 채 클릭하면 여러 텍스트 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

- 2) 객체 도구 모음에서 [Center (vertically)] 또는 [Center (horizontally)]를 클릭합니다.



다른 방법

- 쿼 타이틀러 메뉴 바의 [Layout]을 클릭하고, [Center in screen] → [Vertical] 또는 [Horizontal]을 클릭합니다.
- 텍스트 객체를 오른 클릭하고, [Layout] → [Center in screen] → [Vertical] 또는 [Horizontal]을 클릭합니다.

참조 텍스트 객체 정렬

- 1) 정렬할 텍스트 오브젝트를 선택합니다.

- 선택 도구에서 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 채 클릭하면 여러 텍스트 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

- 2) 텍스트 객체를 오른 클릭을 하고, [Next Object]를 클릭한 다음, 정렬 기준으로 사용할 텍스트 오브젝트를 선택합니다.

- 텍스트 객체 틀에 작업 핸들이 표시되는 텍스트 객체가 선택된 상태 (활성 오브젝트)입니다.
- [Next Object]를 클릭할 때마다 활성 개체가 전환됩니다.

3) 객체 도구 모음의 [Left Tab]을 클릭합니다.

- [Left Tab]을 클릭한 채로 누르면, [Right Tab], [Top], [Bottom], [Center (vertically)] 및 [Center (horizontally)] 사이에 선택할 수 있습니다.



다른 방법

- 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [Layout]을 클릭하고, [Align] → 항목을 클릭합니다.
- 텍스트 객체를 오른 클릭을 하고, [Layout] → [Align] → 항목을 클릭합니다.



- 여러 텍스트 개체를 선택한 경우, 왼쪽 정렬, 오른쪽 정렬, 상단 정렬, 하단 정렬, 상하 가운데 정렬 및 좌우 가운데 정렬을 적용할 수 있습니다.

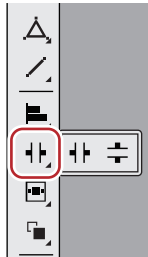
균일한 수평/수직 정렬

1) 정렬할 텍스트 오브젝트를 선택합니다.

- 선택 도구에서 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 채 클릭하면 여러 텍스트 오브젝트를 선택할 수 있습니다.

2) 객체 도구 모음의 [Align at top and bottom]을 클릭합니다.

- [Align at top and bottom]을 클릭한 채 누르면, [Align at right and left]를 선택할 수 있습니다.



다른 방법

- 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [Layout]을 클릭하고, [Same space] → 항목을 클릭합니다.
- 텍스트 객체를 오른 클릭하고, [Layout] → [Same space] → 항목을 클릭합니다.



- 위아래로 정렬, 좌우에 정렬은 3 개 이상의 텍스트 개체를 선택한 경우에 사용할 수 있습니다.

레이아웃 설정

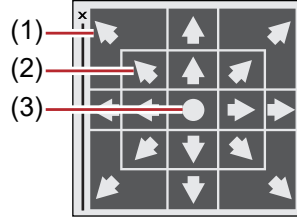
텍스트와 오브젝트를 가운데 맞춤, 타이틀 안전 영역 또는 오버 스캔 위치에 맞게 정렬할 수 있습니다.

1) 레이아웃 바를 표시합니다.

- “Showing/Hiding Bars” (▶ page 369)

2) 텍스트 객체를 선택하고 레이아웃 바에서 레이아웃 위치를 클릭합니다.

- 선택 도구에서 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 채 클릭하면 여러 텍스트 오브젝트를 선택할 수 있습니다.



(1)	오버 스캔
(2)	타이틀 보호 영역
(3)	중앙

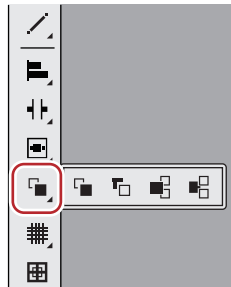
텍스트와 객체의 순서 전환하기

텍스트와 객체의 순서를 전환할 수 있습니다.

1) 순서를 변경하고자 하는 텍스트와 객체를 선택합니다.

2) 객체 도구 바의 [Front]를 클릭합니다.

- [Front]를 클릭한 채 누르면, [Back], [Move to Top] 또는 [Move to Bottom]을 선택할 수 있습니다.



다른 방법

- 쿼 타이틀러 메뉴 바의 [Layout]을 클릭하고, [Order] → 항목을 클릭합니다.
- 텍스트 객체를 오른 클릭하고, [Layout] → [Order] → 항목을 클릭합니다.

격자 및 안전 영역 표시하기/숨기기

텍스트 오브젝트를 이동할 때 객체 작성 화면의 가이드로 사용할 격자 및 안전 영역을 표시할 수 있습니다.

1) 객체 도구 바의 [Line Grid] 또는 [Title Safe Area]를 클릭합니다.

- [Line Grid]를 클릭한 채 누르면, [Dot Grid]를 선택할 수 있습니다.



다른 방법

- 쿼 타이틀러 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, [Grid] → [Dot Grid] 또는 [Line Grid]를 클릭합니다.
- 쿼 타이틀러 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, [[Title Safe Area]를 클릭합니다.



- EDIUS에서 쿼 타이틀러를 시작한 경우, [User Settings]의 [Preview] → [Overlay]에서 16:9 화면 가이드라인에 [4:3]을 표시하는 설정이 되어 있는 경우에는 4:3 타이틀 보호 영역도 표시됩니다.

“[Overlay]” (▶ page 113)

백그라운드 표시하기

객체 생성 화면의 백그라운드에 텍스트 오브젝트를 위치할 때 가이드로 사용할 EDIUS 레코더 이미지나 스틸 이미지를 가져올 수 있습니다.

백그라운드를 클릭하면 속성이 표시됩니다.

1) 백그라운드 속성 바의 [Background] 트리를 클릭하고, 백그라운드로 표시할 항목을 선택합니다.



- [Still Image]를 선택한 경우 [...]를 클릭하고 [Select Background File] 대화상자에서 스틸 이미지를 선택합니다.
- 백그라운드를 퀵 타이틀러의 백그라운드 속성에서 배경으로 설정하였더라도, 타이틀 클립에는 반영되지 않습니다. 백그라운드 속성에서 설정한 백그라운드는 편집 화면의 백그라운드로 사용할 수 있습니다. 백그라운드를 포함한 타이틀의 편집 결과를 출력하려면, 스틸 이미지로 내보내기를 합니다.

“Exporting a Still Image” (▶ page 371)

텍스트 오브젝트에 효과 적용하기



- EDIUS에서 페이드 인/페이드 아웃 등의 효과를 적용할 수 있습니다.
- “Applying a Title Mixer” (▶ page 389)
- 속성 바를 사용하여 효과를 적용할 수 있습니다. 선택하고 있는 텍스트, 이미지, 도형에 따라 각각의 등록 정보가 속성 바에 표시됩니다. 여기에는 텍스트 속성 바의 화면을 기본으로 설명하고 있기 때문에, 선택한 화면과 다를 수 있습니다.

색상 설정

텍스트와 도형의 색상을 설정할 수 있습니다. 그라데이션 효과를 적용할 수도 있습니다.

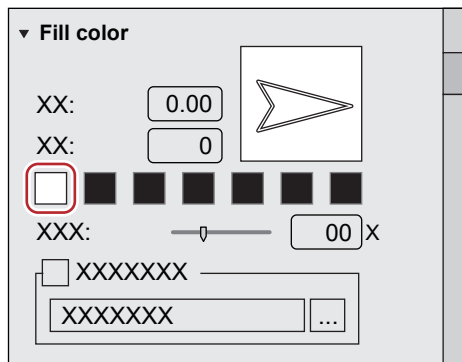
주의

- 이미지 색상을 변경할 수 없습니다.

1) 색상을 변경할 텍스트나 도형을 선택합니다.

2) 속성 바의 [Fill Color] 트리를 클릭합니다.

3) 색상 팔레트를 클릭합니다.



- [Color Select] 대화상자가 표시됩니다.
- “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205)

4) 색상을 지정합니다.

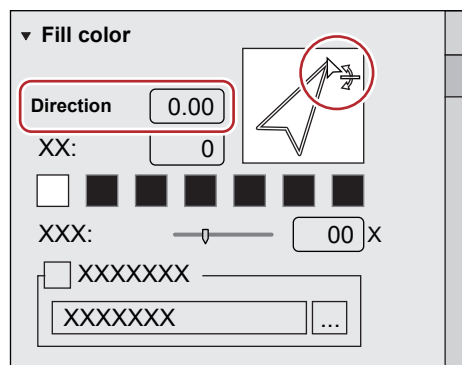
주의

- [Texture File]에 체크가 되어 있는 경우, 색상 변경은 텍스트나 도형에는 적용되지 않습니다.

그라데이션 설정

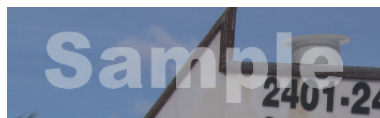


- 1) 그라데이션을 설정할 텍스트나 도형을 선택합니다.
- 2) 속성 바의 [Fill color] 트리를 클릭합니다.
- 3) [Color]에서 그라데이션에 사용할 색상 수를 입력합니다.
 - 7 개까지 사용이 가능합니다.
- 4) 컬러 팔레트를 클릭합니다.
 - [Color Select] 대화상자가 표시됩니다.
 - “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205)
- 5) 색상을 지정합니다.
- 6) 지정된 색상 수에 대해 4~5 단계를 반복합니다.
- 7) [Direction]에서 숫자를 입력하거나 화살표를 드래그하여 그라데이션을 조정합니다.



투명도 설정

텍스트 오브젝트를 투과시켜 백그라운드가 비쳐 보이도록 할 수 있습니다.



- 1) 투명도를 조정하는 텍스트 객체를 선택합니다.
- 2) 속성 바의 [Fill color] 트리를 클릭합니다.
- 3) 투명도를 조정하려면 [Transparency] 슬라이더를 이동합니다.

텍스처 붙여 넣기

텍스트 객체에 텍스처 파일을 붙여넣을 수 있습니다



1) 텍스처를 붙여 넣을 텍스트 객체를 선택합니다.

2) 속성 바의 [Fill color]를 클릭합니다.

- 에지 (테두리)에 텍스처를 붙여 넣으려면, [Edge] (오브젝트의 경우, [Border / Line Shape]) 트리를 클릭합니다.

3) [Texture File]에 체크하고 [...]을 클릭합니다.

4) 붙여넣을 이미지 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.



- 붙여넣기 할 수 있는 텍스처 파일 포맷은 다음과 같습니다.
 - Windows 비트맵 (*.bmp, *.dib, *.rle)
 - GIF 형식 (*.gif)
 - JPEG형식 (*.jpeg, *.jpg)
 - PNG 형식 (*.png)
 - TIFF 형식 (*.tiff)
 - Windows 확장 메타 파일 (*.emf, *.wmf)
 - Photoshop f형식 (*.psd)
 - Targa 형식 (*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst)

테두리 (보더) 설정

텍스트 오브젝트의 테두리에 색상을 설정하거나 텍스처를 붙여넣을 수 있습니다.

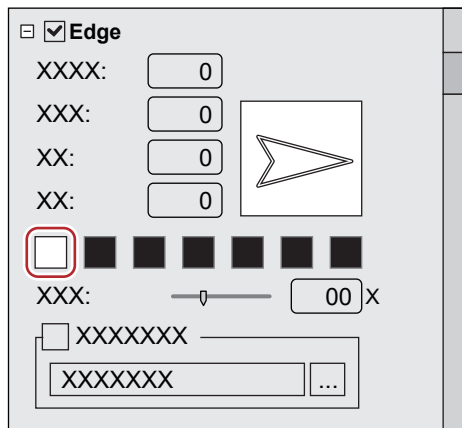


1) 테두리 (보더)를 적용할 텍스트 오브젝트를 선택합니다.

2) 속성 바의 [Edge] 트리를 클릭하고, 체크합니다.

- 이미지 속성 바에서 [Borders]가 표시되고, [Border / Line Shape]가 오브젝트 속성 바에 표시됩니다.

3) 색상 팔레트를 클릭합니다.



- [Color Select] 대화상자가 표시됩니다.
“[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205)

4) 색상을 지정합니다.

5) [Hard width]에 수치를 입력하고 테두리(보더) 너비를 지정합니다.

6) [Soft width]에 수치를 입력하고 테두리(보더) 블러를 지정합니다.



- 그라데이션을 설정할 수도 있고, 텍스처를 붙여넣기 하거나 투명도를 조정할 수도 있습니다.
“Gradation Settings” (▶ page 383)

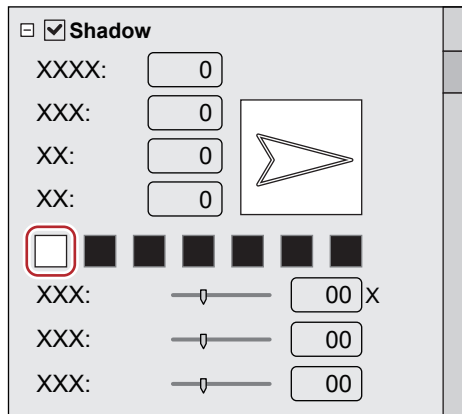
“Pasting Texture” (▶ page 383)
 “Transparency Settings” (▶ page 383)

그림자 설정

텍스트 객체에 그림자를 적용할 수 있습니다.



- 1) 그림자를 적용하는 텍스트 객체를 선택합니다.
- 2) 속성 바의 [Shadow] 트리를 클릭하고, 체크합니다.
- 3) 색상 팔레트를 클릭합니다.



- [Color Select] 대화상자가 표시됩니다.
 “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205)

- 4) 색상을 지정합니다.
- 5) 그림자의 너비를 지정하기 위해 [Hard width]에 수치를 입력합니다.
- 6) 그림자의 블러를 지정하기 위해 [Soft width]에 수치를 입력합니다.
- 7) 그림자 위치를 조정하기 위해 [Horizontal] 및 [Vertical] 슬라이더를 이동합니다.
- 8) 그림자 투명도를 조정하기 위해 [Transparency] 슬라이더를 이동합니다.



- 그라데이션 효과를 그림자에 적용할 수 있습니다.
 “Gradation Settings” (▶ page 383)

엠보스 설정

텍스트 객체에 엠보싱 효과를 적용할 수 있습니다.

주의

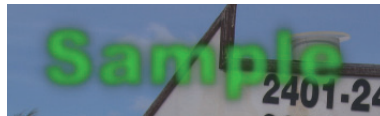
- 이미지에 엠보싱을 적용할 수 없습니다.



- 1) 엠보싱을 적용할 텍스트나 도형을 선택합니다.
- 2) 속성 바의 [Emboss] 트리를 클릭하고, 체크합니다.
- 3) [Inside] 또는 [Outside]를 클릭합니다.
 - 도형의 경우, [Inside] 또는 [Outside]가 표시됩니다.
- 4) 엠보싱의 각도를 지정하기 위해 [Angle]과 [Edge Height]에 수치를 입력합니다.
- 5) 광원의 위치를 설정합니다.

블러 설정

텍스트 객체의 경계에 블러를 적용할 수 있습니다.



- 1) 블러를 적용하는 텍스트 객체를 선택합니다.
- 2) 속성 바의 [Blur] 트리를 클릭하고, 체크합니다.
- 3) 블러를 적용하기 위해 슬라이더를 이동합니다.
 - 문자열과 가장자리에 블러를 적용하고자 할 경우에는 [Text/Edge], 가장자리에만 블러 효과를 적용할 경우에는 [Edge], 그림자에만 블러 효과를 적용할 경우에는 [Shadow]의 슬라이더를 이동하거나 값을 입력하여 설정합니다.
 - 이미지 속성 바에 [Image/Border], [Border] 및 [Shadow]가 표시됩니다.
 - 도형 속성 바에 [Shape/Border], [Border] 및 [Shadow]가 표시됩니다.

롤/크롤 설정

텍스트 오브젝트를 수직/수평으로 이동하여 움직임을 설정할 수 있습니다.

백그라운드를 클릭하면 속성이 표시됩니다.

- 1) 백그라운드 속성 바가 표시되면, [Title type] 목록에서 액션을 선택합니다.

[타이틀 유형]	텍스트의 움직임을 선택합니다. 롤은 수직으로 크롤은 수평으로 이동합니다.
[페이지 수]	가로질러 이동하는 페이지의 수를 표시하고, 텍스트 객체는 1 페이지를 표시 영역의 범위로 나타냅니다. 2 페이지 이상이 되는 경우 스크롤 막대가 표시됩니다. 흰색 점은 페이지 나누기 위치를 보여주고 실제 그림에는 표시되지 않습니다.



- 롤/크롤의 시작과 끝 위치 등의 설정은 EDIUS의 타임라인에서 합니다.
- “Detailed Title Settings” (▶ page 389)
- 롤/크롤 속도는 페이지 수와 타이틀 클립의 길이에 따라 다릅니다. 짧은 롤/크롤을 하고 싶은 경우 타이틀 클립의 길이를 짧게 하고 느린 롤/크롤을 하려면 타이틀 클립의 길이를 길게 합니다. 타이틀 클립의 길이는 EDIUS의 타임 라인에서 설정합니다.

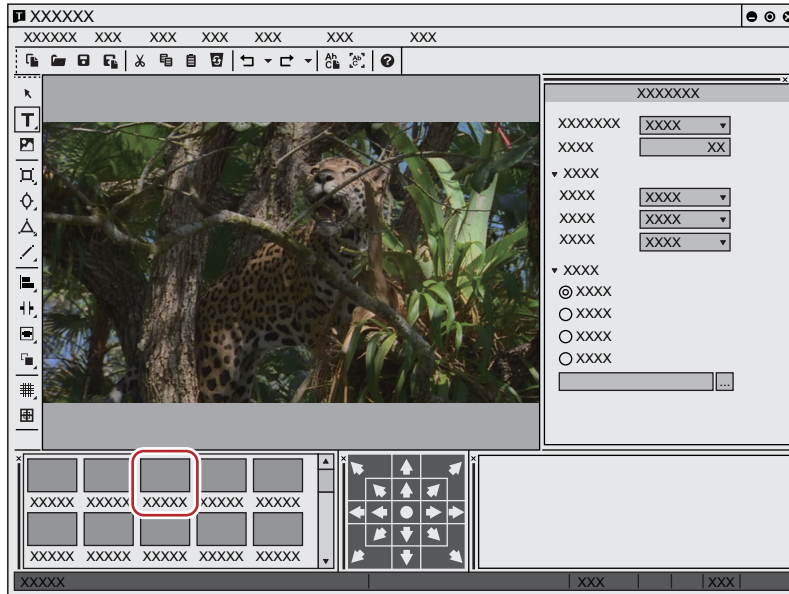
수정한 효과 등록하기

스타일 적용하기

등록된 스타일 칩을 적용하면 쉽게 효과를 설정할 수 있습니다.

- 1) 스타일을 적용하는 텍스트 객체를 선택합니다.

2) 적용하고자 할 타이틀 객체 스타일 바 상에서 스타일 칩을 더블 클릭합니다.



다른 방법

- 적용할 스타일 칩을 선택하고, 킷 타이틀러 메뉴 바의 [Style]을 클릭하고, [Apply Style]을 클릭합니다.
- 적용할 스타일 칩을 선택하고, 텍스트 오브젝트를 오른 클릭하고, [Style] → [Apply Style]을 클릭합니다.

스타일 등록하기

텍스트 오브젝트에 적용한 효과를 스타일 칩으로 등록할 수 있습니다.

1) 효과를 적용하는 텍스트 객체를 선택합니다.

2) 파일 도구 바의 [New Style]를 클릭합니다.



다른 방법

- 킷 타이틀러 메뉴 바의 [Style]을 클릭하고, [Save As New Style]을 클릭합니다.
- 효과를 적용하는 텍스트 객체를 오른 클릭하고, [Style] → [Save As New Style]을 클릭합니다.
- 타이틀 오브젝트 바를 오른 클릭을 하고 [Save As New Style]을 클릭합니다.

3) 파일 이름을 입력하고 [OK]를 클릭합니다.



- 입력한 스타일 이름이 이미 있을 경우에는 등록할 수 없습니다. 다른 이름으로 등록합니다.

스타일 이름 변경하기

만든 스타일 칩의 이름을 변경할 수 있습니다.

1) 이름을 바꾸고자 할 스타일 칩을 선택합니다.

2) 킷 타이틀러 메뉴 바의 [Style]을 클릭하고, [Change Style Name]을 클릭합니다.

다른 방법

- 등록한 스타일 칩을 오른 클릭하고, [Change Style Name]을 클릭합니다.

3) 새로운 이름을 입력합니다.



- 등록된 스타일 칩의 이름만 변경할 수 있습니다.

스타일 삭제하기

만들어진 스타일 칩을 삭제할 수 있습니다.

1) 삭제할 스타일 칩을 선택합니다.

2) 퀵 타이틀러 메뉴 바의 [Style]을 클릭하고, [Delete Style]을 클릭합니다.



다른 방법

- 등록된 스타일 칩을 오른 클릭하고, [Delete Style]을 클릭합니다.



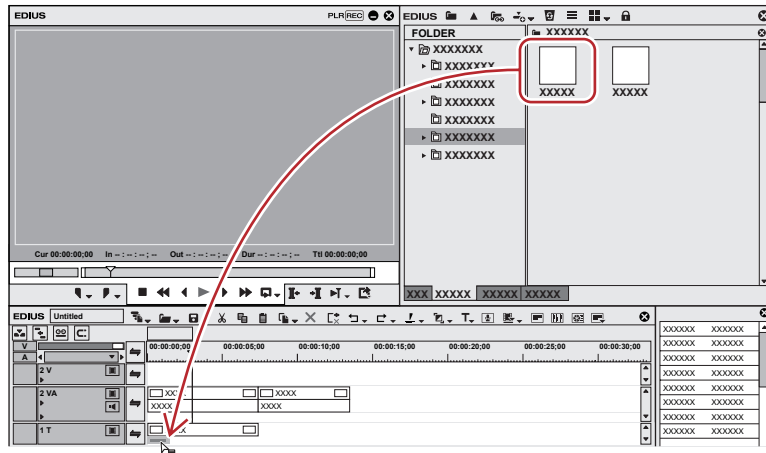
- 등록된 스타일 칩만 삭제할 수 있습니다.

효과 설정하기

타이틀 믹서 적용하기

타이틀을 표시하거나 사라지는 감추는 등의 다양한 효과를 적용할 수 있습니다.
타이틀 클립에 적용할 수 있는 효과는 [Effect] 팔레트의 타이틀 믹서에 포함되어 있습니다.

- 1) [Effect] 팔레트의 타이틀 믹서에서 특정 효과를 선택합니다.
- 2) 타임라인에 배치된 타이틀 클립 아래의 믹서 영역에 효과를 드래그합니다.



- 적용한 효과를 확인하기 위해 타이틀 클립 위로 타임라인 커서를 이동합니다.

다른 방법

- 타이틀 클립 믹서 영역을 선택합니다. [Effect] 팔레트에서 원하는 타이틀 믹서를 오른 클릭하고, [Add to Timeline]을 클릭하여 추가할 위치를 [In], [Out]이나 [Both]에서 클릭합니다
- 타이틀 클립 믹서 영역을 선택하고, [Effect] 팔레트에서 원하는 믹서를 [Information] 팔레트의 효과 목록 위로 끌어 놓기를 합니다.



- 타이틀 클립 배치 시, 기본 타이틀 믹서가 자동으로 설정됩니다. 타이틀 믹서의 자동 설정은 [User Settings]의 [Source] → [Duration]에서 변경할 수 있습니다.
“Changing Default Effects” (▶ page 344)
“[Duration]” (▶ page 114)

상세한 타이틀 설정

타이틀 클립을 프로젝트의 프레임 크기에 맞게 크기를 조정할지 여부를 설정할 수 있습니다. 또한 타이틀 클립에 롤/크롤의 움직임을 설정하는 경우, 화면 밖에서 시작하거나 화면 내에서 시작하는 등의 설정을 할 수 있습니다.

- 1) 타이틀 클립을 오른 클릭하고, [Title detail setting]을 클릭합니다.

- [Title detail setting] 대화상자가 표시됩니다.

[타이틀 상세 설정] 대화상자

[타이틀 크기 조정]	타이틀 클립을 화면에 맞게 크기를 조정할지 여부를 선택합니다. [자동] 프로젝트 설정의 프레임 크기와 같은 크기로 표시합니다. 타임라인 상의 타이틀 클립을 배치 후 프로젝트 설정 프레임 크기를 변경해도 타이틀 클립은 맞추어 조정됩니다. [조정하지 않음(타이틀 크기)] 타이틀 생성 시의 프레임 크기와 같은 크기로 표시합니다. 타임라인 상의 타이틀 클립을 배치 후 프로젝트 설정 프레임 크기를 변경해도 타이틀 클립의 크기는 맞추어 조정되지 않습니다.

[롤/크롤 설정]	[시작] 텍스트 및 오브젝트의 움직임을 어디서부터 시작할지를 목록에서 선택합니다. [Outside]는 텍스트 오브젝트가 화면 밖에서 흐르기 시작합니다. [Inside]는 텍스트 오브젝트의 첫 페이지가 화면에 있는 상태에서 흐르기 시작합니다. [Position]은 오른쪽 입력란에 롤/크롤을 시작하는 위치를 입력합니다. [끝] 텍스트 및 오브젝트의 움직임을 어디에서 끝낼지를 목록에서 선택합니다. [Outside]는 모든 텍스트 오브젝트가 화면 밖으로 나가버릴 때까지 롤/크롤을 계속합니다. [Inside]는 화면에 표시되는 시점에서 텍스트 오브젝트의 마지막 페이지가 롤/크롤의 끝입니다. [Position]은 오른쪽 입력란에 텍스트 오브젝트의 마지막 페이지로 롤/크롤을 종료할 위치를 입력합니다. [시작] 텍스트 객체가 움직이기 시작할 때까지 멈춰있는 프레임 수를 입력합니다. [끝] 롤/크롤 후에 텍스트 객체가 멈춰있는 프레임 수를 입력합니다.



- 롤/크롤 설정은 타이틀 클립 텍스트에 롤/크롤이 설정되어 있는 경우에만 설정할 수 있습니다. 타이틀 형식이 [Still Image]의 경우에는 설정을 할 수 없습니다. 제목 형식의 상세 내용은 "롤/크롤 설정"을 참조바랍니다.
“Roll/Crawl Settings” (▶ page 386)

타이틀 위치 조정

레이아웃 설정하기

타임라인에 배치한 타이틀 클립에서 화면상에 표시되는 타이틀 위치를 조정할 수 있습니다.

1) 타이틀 클립을 오른 클릭을 하고, [Layouter]를 클릭합니다.

- [Layouter] 대화상자가 표시됩니다.
“[Layouter] Dialog Box” (▶ page 391)

2) 타이틀의 레이아웃을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- 레이아웃이 저장됩니다.

[레이아웃터] 대화상자



(1)	[레이아웃 프리뷰]	프리뷰 설정을 표시합니다.
(2)	[수평 가이드 / 수직 가이드]	수평, 수직, 중심을 나타냅니다.
(3)	[타이틀 프레임]	생성된 타이틀의 가장자리를 나타냅니다.
(4)	[타이틀 안전 영역]	체크하면 타이틀 보호 영역을 표시합니다.
(5)	[위치 고정]	중앙 또는 [Basic Area] 선택에서 선택한 영역의 코너에 타이틀 틀을 맞춥니다.
(6)	[기본 영역]	목록에서 위치 맞춤 버튼으로 맞추기 영역을 선택합니다.
(7)	[위치 입력 영역]	x, y의 값을 입력하고 위치를 지정합니다.
(8)	[수평 고정]	타이틀을 수평 중앙에 맞춥니다.
(9)	[수직 고정]	타이틀을 수직 중앙에 맞춥니다.
(10)	[오버스캔]	체크하면 오버 스캔 영역을 표시합니다.

10 장 오디오

이 장에서는 클립/트랙 상의 볼륨 조정 방법과 내레이션 추가 방법 등의 내용에 대해 설명합니다.

볼륨/팬 조정

BGM이나 효과음을 추가하거나, 일부 오디오 볼륨을 조정할 수 있습니다.

A 트랙에 배치되어 있는 오디오 클립 외에, VA 트랙에 배치된 클립의 오디오 부분의 음량도 조절할 수 있습니다.

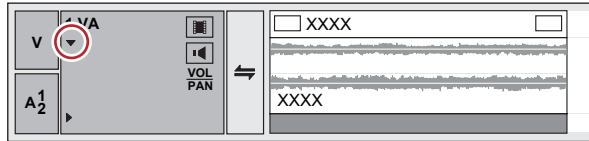
클립의 볼륨과 팬 조정하기

러버 밴드 포인트 추가하기

타임라인에 배치한 오디오 클립에는 볼륨을 조정하는 볼륨의 러버 밴드 (오렌지색 선)와 스테레오 L/R의 발란스를 변경할 팬 러버 밴드 (파란색 선)가 표시됩니다. 러버 밴드의 모양을 조정하고 러버 밴드 포인트를 추가할 수 있습니다.

1) 트랙 패널상의 오디오 확장 버튼을 클릭합니다.

- 트랙이 확장되고 러버 밴드와 파형이 표시됩니다. 스테레오 오디오의 경우 각 채널의 파형이 표시됩니다.



다른 방법

- 오디오 확장 표시: [Alt] + [S]

2) [Volume/Pan]을 클릭합니다.

- 클릭할 때마다 볼륨/팬/잠금으로 전환됩니다.
"Volume/Pan Rubber Band" (▶ page 393)

3) 변경하고자 할 위치에서 러버 밴드를 클릭합니다.

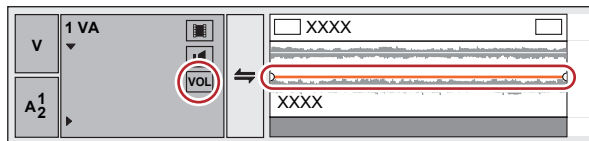
- 볼륨이나 팬을 조정하는 포인트가 추가됩니다.

다른 방법

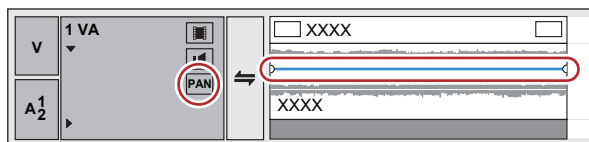
- 포인트를 추가할 위치에 러버 밴드를 오른 클릭하고, [Add/Delete]를 클릭합니다.

볼륨/팬 러버 밴드

■ 볼륨 러버 밴드 (오렌지색 선)



■ 팬 러버 밴드 (파란색 선)



러버 밴드 조정하기

클립의 볼륨, 팬을 조정할 수 있습니다. 또한 러버 밴드의 모양을 조정하여 시간 축에 따라 볼륨과 팬을 조정할 수 있습니다

포인트를 사용하여 조정하기

1) 볼륨 또는 팬 러버 밴드를 표시하고, 러버 밴드 포인트를 추가합니다.

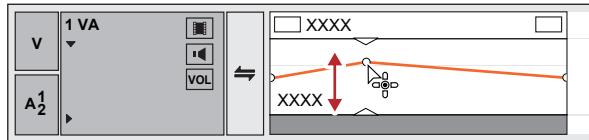
- “Adding a Rubber Band Point” (▶ page 393)

2) 포인트를 수직으로 또는 수평으로 드래그합니다.

- 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 포인트를 드래그하면 조정할 수 있습니다.
- 키보드의 [Alt]를 누른 상태에서 포인트를 드래그하면 러버 밴드 전체를 조정할 수 있습니다.

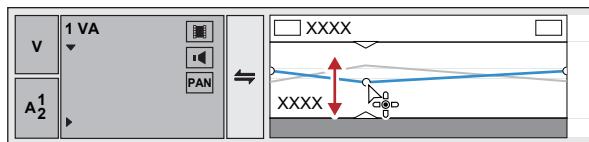
■ 볼륨 포인트의 경우

포인트를 위로 드래그하면 볼륨을 업, 아래로 드래그하면 볼륨을 다운합니다.



■ 팬 포인트의 경우

상하로 스테레오 L/R (좌우)의 밸런스를 조정합니다. 포인트를 위로 드래그하면 L 측에, 아래로 드래그하면 R 측에 음성을 배분합니다.



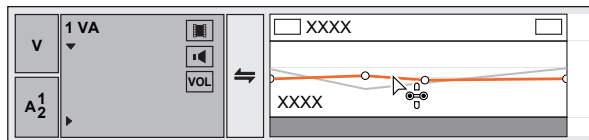
2 점 사이를 조정하기

1) 볼륨 또는 팬 러버 밴드를 표시하고, 러버 밴드 포인트를 추가합니다.

- “Adding a Rubber Band Point” (▶ page 393)

2) 키보드의 [Shift] 키를 누른 상태에서 2개의 포인트 사이의 러버 밴드를 위아래로 드래그합니다.

- 포인트가 바뀌고 2 점 사이의 러버 밴드를 평행 이동하여 조정할 수 있습니다.
- 키보드의 [Shift] + [Ctrl]을 누른 상태에서 드래그하면 조정할 수 있습니다.



또한 키보드의 [Alt] 키를 누른 상태에서 드래그하면 2 점 사이의 안쪽에 새로운 포인트가 자동으로 추가되고 평행하게 이동할 수 있습니다. 자동으로 추가되는 포인트의 양 끝 2개의 포인트 내에 얼마나 많은 프레임을 설정할 것인가는, [User Settings]의 [Source] → [Duration]에서 설정할 수 있습니다.

“[Duration]” (▶ page 114)

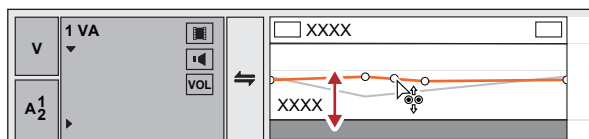
러버밴드 전체를 조정하기

1) 볼륨 또는 팬 러버 밴드를 표시합니다.

- “Adding a Rubber Band Point” (▶ page 393)

2) 키보드의 [Shift] + [Alt]를 누른 상태에서 러버 밴드 또는 러버밴드 포인트를 위/아래로 드래그합니다.

- 포인트가 바뀌고 러버밴드 전체를 조정할 수 있습니다.
- 선택한 러버 밴드 또는 포인트의 증감에 따른 비율로 모든 포인트가 이동합니다.
- 키보드의 [Ctrl] 키를 누른 상태에서 드래그하면 조정할 수 있습니다.



수치 입력으로 조정하기

수치 입력으로 러버밴드를 조정할 수 있습니다.

1) 볼륨 또는 팬 러버밴드를 표시합니다.

- “Adding a Rubber Band Point” (▶ page 393)

2) 러버 밴드의 포인트를 오른 클릭하고, 조정할 방법을 클릭합니다.

[이동]	선택한 포인트의 볼륨이나 타임코드를 조정합니다.
[두 정렬 포인트를 이동]	선택한 포인트의 증감에 따른 비율로 선택한 점과 오른쪽 옆의 포인트 사이의 러버 밴드가 수평으로 이동합니다. “Adjusting the Rubber Band” (▶ page 393)
[포인트 추가하고 이동]	선택한 지점과 바로 옆의 점 사이에 새로운 포인트를 2 포인트를 추가하고 추가된 포인트의 증감에 따른 비율로 추가한 점 사이에 러버 밴드 대부분이 수평으로 이동합니다. “Adjusting the Rubber Band” (▶ page 393)
[전체 이동]	선택한 포인트의 증감에 따른 비율로 다른 포인트도 이동합니다.
[스케일 전체 이동]	모든 포인트의 볼륨을 같은 비율로 조정합니다. [Shift] + [Alt] + [Y]

- 수치 입력 대화상자가 표시됩니다.

3) 수치 값을 입력합니다.

- “Entry of Values” (▶ page 42)

4) [OK]를 클릭합니다.

가운데로 팬 러버밴드 설정하기

L/R이 같도록 사운드레벨을 조정할 수 있습니다.

1) 팬 러버밴드를 표시합니다.

- “Adding a Rubber Band Point” (▶ page 393)

2) 팬 러버밴드를 오른 클릭하고, [Center]를 클릭합니다.

- 모든 러버밴드 포인트가 제거되고 러버 밴드는 가운데 놓입니다.
- [L] 또는 [R]을 클릭하면 모든 러버 밴드 포인트가 제거되고 러버밴드가 L 또는 R 측으로 조정됩니다.

러버밴드 포인트 초기화하기/삭제하기

설정한 러버밴드 포인트를 삭제하거나 초기화 할 수 있습니다.

클립에서 모든 러버밴드 삭제하기

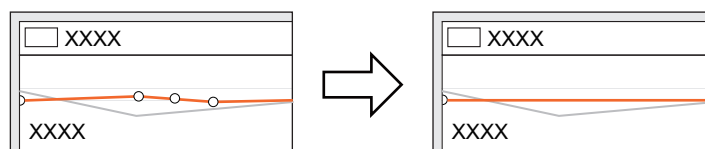
1) 볼륨 또는 팬 러버밴드를 표시합니다.

2) 러버 밴드를 오른 클릭하고, [Delete All]을 클릭합니다.

- 포인트가 모두 제거되고 러버 밴드 전체가 초기화됩니다.

예시 :

[볼륨]의 경우



다른 방법

- 클립을 오른 클릭하고, [Delete Parts] → [Audio Rubber Band] → [Volume] 또는 [Pan]을 클릭합니다.
- 클립을 선택하고, 메뉴 바의 [Edit]를 클릭하고, [Delete Parts] → [Audio Rubber Band] → [Volume] 또는 [Pan]을 클릭합니다.
- 볼륨 러버 밴드 삭제하기: **[Shift] + [Alt] + [H]**
- 팬 러버 밴드 삭제하기: **[Ctrl] + [Alt] + [H]**



- 다음 과정으로 러버 밴드 포인트를 남겨두고 위치만 초기화 할 수 있습니다.
 - 러버 밴드를 오른 클릭하고, [Initialize All]을 클릭합니다.
 - 러버 밴드 초기화하기: **[Shift] + [Ctrl] + [U]** (원하는 러버 밴드를 선택한 후에 조작합니다.)

선택한 러버 밴드 포인트 삭제하기**1) 볼륨 또는 팬 러버 밴드를 표시합니다.**

- “Adding a Rubber Band Point” (▶ page 393)

2) 러버 밴드 포인트를 오른 클릭하고, [Add/Delete]를 클릭합니다.**다른 방법**

- 러버 밴드 포인트를 선택하고 키보드의 [Delete]를 누릅니다.

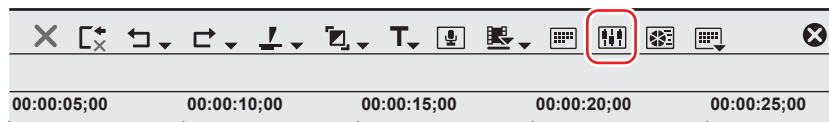
오디오 믹서**오디오 믹서로 조정하기**

오디오 믹서를 사용하면 타임라인을 재생하면서 클립의 볼륨, 각 트랙 또는 모든 트랙의 볼륨을 조정할 수 있습니다.

레벨 미터는 피크 미터와 VU 미터로 전환할 수 있습니다.

페이더를 학습으로 조작하면, 러버 밴드에 포인트가 추가되고 나중에 포인트를 편집할 수 있습니다.

“Adjusting the Rubber Band” (▶ page 393)

볼륨 조정**1) 타임라인의 [Toggle Audio Mixer Display]를 클릭합니다.**

- [Audio Mixer] 대화상자가 표시됩니다. 표시된 미터 (피크 미터 또는 VU 미터)는 마지막에 [Audio Mixer] 대화상자에서 사용하고 종료한 미터입니다.

“[Audio Mixer] Dialog Box” (▶ page 397)

다른 방법

- 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, [Audio Mixer]를 클릭합니다.

2) [Settings]을 클릭하고, [Peak meter] 또는 [VU meter]를 클릭합니다.

- 순간적인 소리나 사람의 귀에는 들리지 않는 소리 등을 조정하는 경우 피크 미터, 인간의 청각에 맞추어 조정 가능한 경우는 VU 미터를 표시합니다.

3) 볼륨을 조정하는 트랙의 작업 설정을 클릭하고, 항목을 선택합니다.

- 전체 트랙의 볼륨을 조정하려면 마스터 동작 설정을 클릭하고 [Master]를 클릭합니다.
- 각 트랙의 볼륨을 조정하려면 각 트랙의 동작 설정을 클릭하고 조정 대상 ([TrackNo] 또는 [Clip])을 선택합니다.
- 학습 기능을 사용하여 조정하는 경우, [Latch], [Touch] 및 [Write]에서 학습 모드를 선택합니다.

4) 재생을 시작할 위치에 타임라인 커서를 이동하고, [Audio Mixer] 대화상자의 [Play]를 클릭합니다.

5) 볼륨을 조정하기 위해 페이더를 드래그합니다.

- 학습 모드에서 작업 중에 클립의 러버 밴드에 포인트가 추가됩니다. 조정을 다시 시작하려면 [Write] 모드에서 덮어 쓰거나 전체 러버 밴드 포인트를 삭제합니다.

“Deleting All Rubber Band Points in a Clip” (▶ page 395)

다른 방법

- 볼륨 조정 (1 dB 단위): [↑] / [↓]
- 볼륨 조정 (0.1 dB 단위): [Shift] + [↑] / [Shift] + [↓]

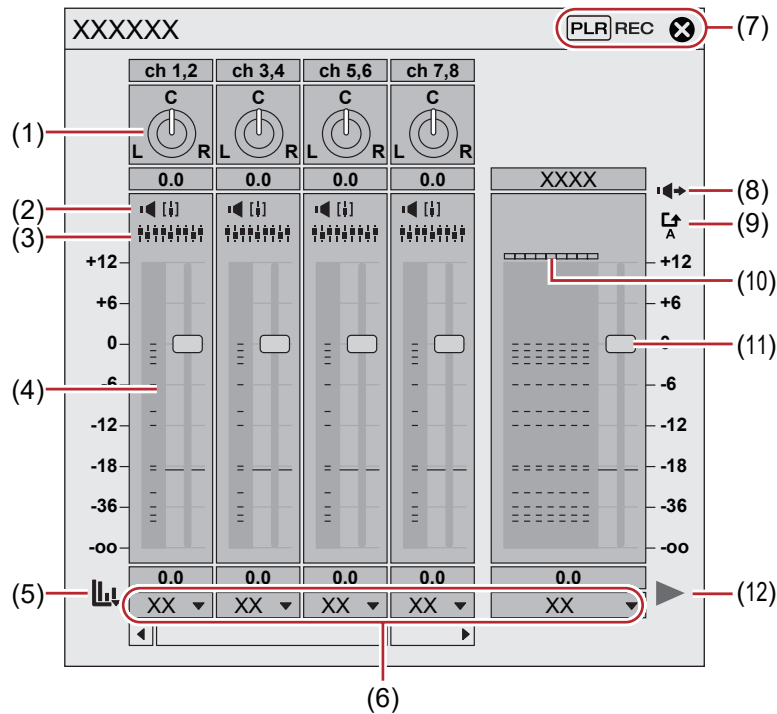


- 옵션 페이더 컨트롤러를 사용하여 페이더를 조작할 수 있습니다. 사용 방법은 제품과 함께 제공되는 설명서를 참조하시기 바랍니다.

■ [오디오 믹서] 대화상자

예시:

플레이어의 [Audio Mixer] 대화상자



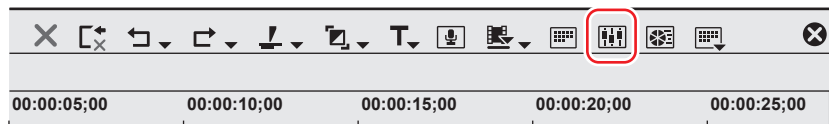
(1)	[팬 컨트롤]	팬을 조절합니다.
(2)	[소거]/[솔로]	트랙 음소거를 토글합니다. “Playing/Muting a Specific Track Only” (▶ page 400)
(3)	[꺾기(그룹)]	페이더를 연결합니다. “Adjusting while Maintaining Volume Difference” (▶ page 399)
(4)	[레벨 미터]	레벨 미터를 표시합니다.
(5)	[설정]	[피크 미터] 오디오 신호의 순간적인 음량 변화를 시각적으로 확인할 수 있습니다. 눈금은 풀 스케일로 표시됩니다. [VU 미터] 오디오 신호의 평균 볼륨을 표시합니다. 오디오 신호는 인간의 청각과 가까운 것을 보여주는 표시에서 오디오 신호를 확인할 수 있습니다. 눈금은 오디오 기준 스케일로 표시됩니다 [동작 설정 유지] 학습 중에 재생을 중지하여도, 학습 모드 (동작 설정)를 유지하고, 동작 설정이 "OFF"로 돌아오지 않게 됩니다. [Audio Mixer] 대화상자를 닫으면, [Keep operation setting] 설정은 해제로 돌아갑니다.

(6)	[작업 설정]	목록에서 볼륨/팬 조정 대상 또는 볼륨 조절 학습 모드 (동작 설정)를 전환합니다. [Latch], [Touch] 또는 [Write] 중 하나를 설정하는 경우, 학습 모드로 설정되고 러버 밴드에 포인트가 추가됩니다. 팬은 학습 모드에서 조정할 수 없습니다. 마스터 동작 설정은 [Master] 또는 [Off]만 가능합니다. [마스터] 전체 트랙의 볼륨을 조정합니다. [트랙] 팬 컨트롤, 페이더 조작이 각 트랙을 대상으로 반영됩니다. 학습은 하지 않습니다. [클립] 팬 컨트롤, 페이더 조작이 타임라인 커서 위치의 클립을 대상으로 반영됩니다. 작업은 러버 밴드에 반영됩니다. 러버 밴드 포인트가 설정되어 있다면, 팬은 "Move All"로 볼륨은 "Move All On Scale"로 업데이트됩니다. 그러나 작업이 시작되면 값이 - ∞의 경우 ""Move All"으로 갱신됩니다. 학습은 하지 않습니다. [꺼짐] 팬 컨트롤, 페이더가 잠겨 있습니다. [래치] 페이더를 드래그하기 시작하는 시점부터 재생 정지까지의 학습을 실행합니다. [터치] 페이더를 드래그하여 드래그를 해제 할 때까지의 학습을 실행합니다. 드래그를 해제하면 페이더는 자동으로 원래 볼륨으로 돌아갑니다. [Write] 재생 시작에서 종료까지 학습합니다. [Latch] 또는 [Touch]와 달리 페이더를 드래그하거나 놓아 버리놓는 것과 관계없이 이전의 볼륨 값을 덮어씁니다.
(7)	[플레이어로 변경]/ [레코더로 변경]	조정하는 오디오가 배치된 소스의 윈도우를 지정합니다.
(8)	[오디오 모니터링 모드]	플레이어 또는 레코더 상의 모니터링을 위한 오디오 출력을 설정합니다. "Audio Monitoring" (▶ page 408)
(9)	[오디오 레벨 재설정]	조정한 오디오 레벨을 리셋합니다.
(10)	[레벨 오버 인디케이터]	레벨이 기준 이상을 넘기면 불이 켜집니다. 클릭하면 꺼집니다.
(11)	[페이더]	상하로 드래그하여 볼륨을 조정합니다.
(12)	[재생]	타임라인 커서 위치에서 타임라인을 재생합니다.

* 플레이어상의 [오디오 믹서] 대화 상자에서만 표시됩니다.

팬 조정

1) 타임라인의 [Toggle Audio Mixer Display]를 클릭합니다.



- [Audio Mixer] 대화상자가 표시됩니다.
"Audio Mixer Dialog Box" (▶ page 397)

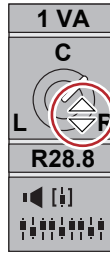
다른 방법

- 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, [Audio Mixer]를 클릭합니다.

2) 팬을 조정할 트랙의 작업 설정을 클릭하고, [Track] 또는 [Clip]을 선택합니다.

- [Track]을 클릭하면 각 트랙의 팬 조정을, [Clip]을 클릭하면 타임라인 커서 위치에 각 클립의 팬이 조정됩니다.

3) 팬 컨트롤에 마우스 커서를 이동하고 모양이 바뀌면 드래그합니다.



- 위쪽이나 오른쪽으로 드래그하면 R 쪽, 아래쪽이나 왼쪽으로 드래그하면 L 측에 조정됩니다.

다른 방법

- 팬의 조정 (1 dB 단위): [←] / [→]
- 팬의 조정 (0.1 dB 단위): [Shift] + [←] / [Shift] + [→]



- [Audio Mixer] 대화상자의 각 트랙을 오른 클릭하고 [Reset]을 클릭하면, 트랙 볼륨 및 팬 설정, 연결 설정 음소거/솔로 설정, 동작 모드가 재설정됩니다. 모든 트랙 설정을 재설정하려면 [Audio Mixer] 대화상자를 오른 클릭하고 [Reset All]을 클릭합니다.
- [Reset] 또는 [Reset All]을 수행해도 클립의 볼륨/팬 설정은 재설정되지 않습니다.
- [Audio Mixer] 대화상자의 크기를 조정할 수 있습니다. [Audio Mixer] 대화상자의 좌우 측면에 커서를 이동하고 모양이 바뀌면 드래그하여 크기를 조정합니다. 한번 조정한 후에, [Audio Mixer]를 시작했을 때도 같은 크기로 표시됩니다.

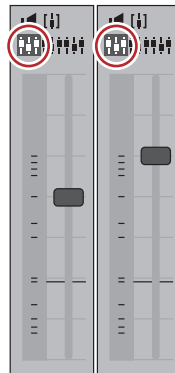
볼륨 차이를 유지하며 조정하기

페이더와 팬 조정 컨트롤러는 여러 트랙을 통해 연결할 수 있습니다.

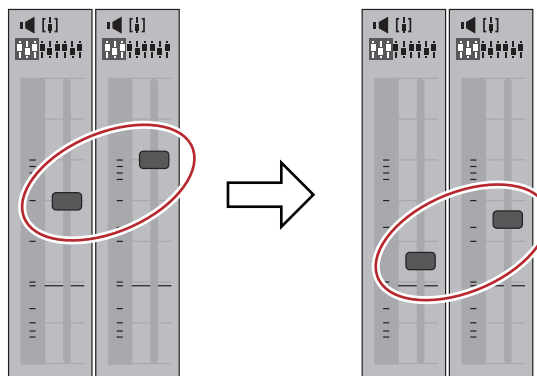
[Gang1] (노란색), [Gang2] (적색), [Gang3] (청색)의 3 가지 패턴을 설정할 수 있습니다.

1) [Audio Mixer] 대화상자에서 동시에 조정하는 각 트랙에 [Gang]을 클릭합니다.

- 각 [Gang]의 색상에 따라 페이더의 색상이 바뀝니다



2) 연결된 페이더 (컨트롤러) 중 하나의 페이더 (컨트롤러)를 조정합니다.



- 각 볼륨 사이의 차이를 유지하면서 같은 색상의 페이더 트랙이 조정됩니다.



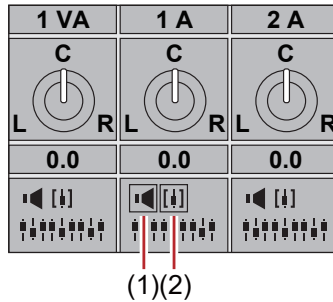
- 링크된 트랙들 중에 페이더(컨트롤러)를 사용하기 전에, [Off] 이외로 연결하길 원하는 트랙을 [Operation] 설정합니다.

지정 트랙만 재생하기/음소거하기

재생되는 소리를 지정된 트랙에만 제한할 수 있습니다. 소거 트랙을 지정할 수 있습니다.

1) [Audio Mixer] 대화상자에서 재생할 트랙 (복수 가능)의 [Mute] 또는 [Solo]를 클릭합니다.

- [Mute]를 클릭하면 선택한 트랙을 음소거합니다. [Solo]를 클릭하면 선택한 트랙만 재생할 수 있습니다



(1)	음소거
(2)	솔로

노멀라이즈

여러 클립의 오디오 레벨 노멀라이즈 (Normalization)

원하는 여러 클립에 대해 참조 오디오 레벨을 설정하고 오디오 레벨을 조정할 수 있습니다. 여러 클립에 노멀라이즈를 적용할 경우, 적절한 오디오 레벨로 각 클립을 조정하면 게인 값이 조정됩니다.

“Checking and Changing the Gain Value of Clips” (▶ page 400)



- 다음 클립에는 노멀라이즈를 적용할 수 없습니다.
 - 타임라인 시퀀스 클립
 - 시차 편집 중인 클립
 - 프록시 클립
- 노멀라이징을 처리할 때, 얼마나 많은 시간을 샘플링하여 값을 계산할지에 대한 방법을 설정할 수 있습니다. [User Settings]의 [Source]→ [Automatic Correction]에서 변경할 수 있습니다. “[Automatic Correction]” (▶ page 115)

1) 노멀라이즈를 할 클립을 선택합니다.

2) 메뉴 바의 [Clip]을 클릭하고, [Normalize]를 클릭합니다.

- [Normalize] 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 클립을 오른 클릭하고 [Normalize]를 클릭합니다.

3) 참조로 사용할 오디오 레벨을 입력하고, [OK]를 클릭합니다.

- 초기 레벨 설정은 프로젝트 설정에서 [Audio reference level]입니다.
- 노멀라이즈를 적용하면 클립의 오디오 부분의 하단에 오렌지색 선이 표시됩니다.

클립의 게인 값 확인하고 변경하기

클립의 게인 값을 확인하고 수정할 수 있습니다.

1) 게인 값을 확인하거나 변경하는 클립을 선택합니다.

2) 메뉴 바의 [Clip]을 클릭하고, [Properties]를 클릭합니다.

- [Properties] 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 클립을 오른 클릭하고 [Properties]를 클릭합니다.

3) [Audio info] 탭을 클릭합니다.

- 클립의 게인 값은 [GAIN] 옆에 표시됩니다.

4) 게인 값을 입력하고, [OK]를 클릭합니다.



- 노멀라이즈 게인 값은 빈의 상세 표시와 [Information] 팔레트에서 확인할 수 있습니다.
- 타임라인에서 게인 값을 변경한 클립을 빈에 등록하면 게인 값이 유지됩니다.
- 예를 들어, 다음에서처럼 타임라인에서 각 클립의 게인 값을 변경한 후 플레이어에 표시하고 플레이어에서 타임라인으로 재배포하는 경우 게인의 변경은 반영되지 않습니다.
 - (1) 비디오 1ch, 오디오 2ch의 클립을 1VA 트랙에 V 채널과 A1 채널, 1A 트랙에 A2 채널을 배분하고 배치합니다.
 - (2) 1VA 트랙의 클립의 게인을 5 dB, 1A 트랙의 클립의 게인을 10 dB로 변경합니다.
 - (3) 1VA 트랙의 클립을 더블 클릭하여 플레이어에 표시합니다.
 - (4) 플레이어에 클립을 동일한 배분 설정 (1VA 트랙에 V 채널과 A1 채널, 1A 트랙에 A2 채널)으로 타임라인에 재배포합니다.
 이때, 1VA 트랙에 배치된 클립의 게인 값은 5 dB이지만, 1A 트랙에 배치된 클립의 게인 값은 변경이 반영되지 않고, 0 dB입니다.

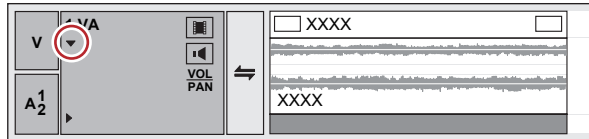
부분적으로 볼륨 조정하기

파형 표시하기

노이즈 등을 제거하려면 파형을 보면서 조작합니다.

1) 트랙 패널상의 [Audio]를 클릭합니다.

- 트랙이 확장되고 오디오 러버 밴드와 파형이 표시됩니다. 스테레오 오디오의 경우 각 채널의 파형이 표시됩니다. 파형의 진폭과 실제로 재생되는 사운드를 검토하여 노이즈 등을 찾을 수 있습니다.



- 웨이브폼 표시는 [User Settings]의 [Application] → [Timeline]에서 변경할 수 있습니다.
“[Timeline]” (▶ page 108)

순간 노이즈 제거하기 (V-소거 기능)

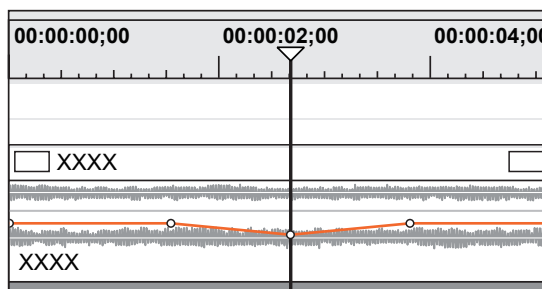
한 점을 중심으로 전후를 페이드 아웃/페이드 인 하고, 노이즈 등을 눈에 띄지 않게 할 수 있습니다.

1) 볼륨이 0인 위치로 타임라인 커서를 이동합니다.

- 파형의 모양을 확인하고 타임라인 커서의 위치를 조정합니다.

2) V-소거를 적용할 클립을 오른 클릭하고,[V-Mute]를 클릭합니다.

- 타임라인 커서 위치의 볼륨이 0이 되고, 볼륨의 러버 밴드에 타임라인 커서를 중심으로 4개의 포인트가 추가됩니다.



다른 방법

- V-소거 설정: [Shift] + [V]



- V-소거 설정 후 음소거 지속 시간을 조정하려면 볼륨 고무 밴드의 포인트를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.
“Adjusting the Rubber Band” (▶ page 393)
- V-소거 지속 시간의 기본값은 [User Settings] 의 [Source] → [Duration]에서 변경할 수 있습니다.
“[Duration]” (▶ page 114)

오디오 측정

디지털 방송에서, 프로그램과 방송국 간의 음량의 격차를 억제하는 목적으로 "음량(loudness)" 기준에 의한 음량 조정이 요구되고 있습니다. 음량(Loudness)은 인간이 느끼는 소리의 크기를 수치화 한 것입니다. EDIUS에서는 음의 크기 규격인 ITU-R BS.1770-2와 EBU R128에 따른 소리의 크기를 측정할 수 있습니다.

시퀀스의 음량 측정하기

현재 시퀀스의 음량을 측정합니다.

1) 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, [Loudness Meter]를 클릭합니다.

- [Loudness Meter] 대화상자가 표시됩니다.
“[Loudness Meter] Dialog Box” (▶ page 403)

2) 음량 표준 목록에서 [ITU-R BS.1770-2] 또는 [EBU R128]를 선택하고, [Settings]을 클릭합니다.

- [Loudness Meter Settings] 대화상자가 표시됩니다.
“[Loudness Meter Settings] dialog box” (▶ page 404)



- 등록된 프리셋을 선택할 수도 있습니다.
“[Loudness Meter]” (▶ page 94)

3) [측정 그룹 1] (필요에 따라 [측정 그룹 2]에서 L/R/C/LS/RS 채널을 어떤 출력 채널에 할당할지를 설정하고, [Settings]을 클릭합니다.

4) 재생을 시작할 위치로 타임라인 커서를 이동합니다.

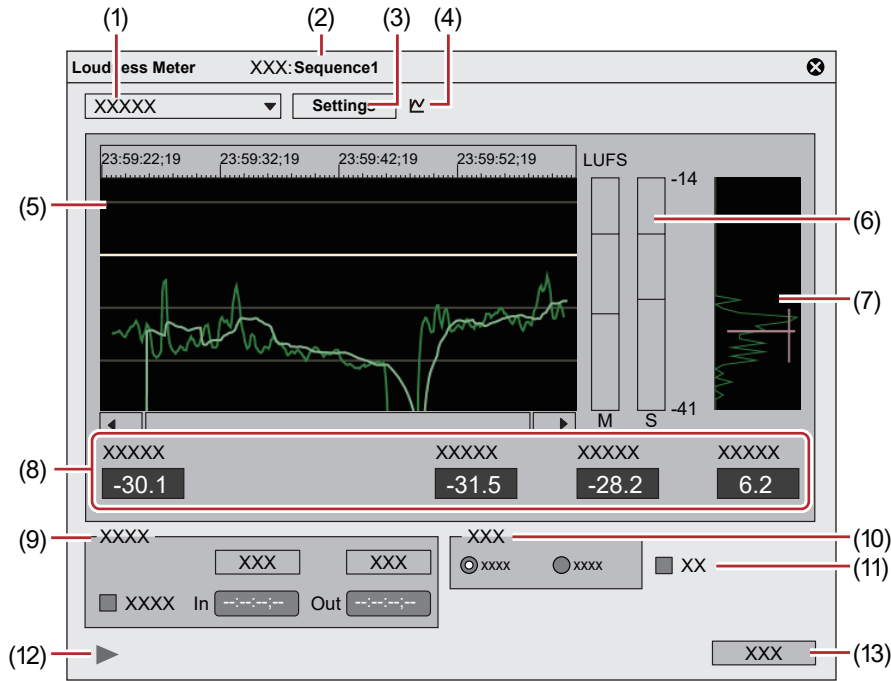
5) [Loudness Meter] 대화상자의 [Play]를 클릭하고, 측정을 시작할 때 [START]를 클릭합니다.

- 음량의 측정 값이 그래프 또는 수치로 표시됩니다.
- 재생 중에 측정을 중지하려면, [Pause]를 클릭합니다. [Continue]를 클릭하면 측정을 재개할 수 있습니다. 측정을 재설정하려면 [RESET]을 클릭합니다.



- 측정 중에, 대상 레벨을 초과하는 부분의 볼륨을 오디오 믹서로 조정할 수 있습니다.
“Audio Mixer” (▶ page 396)

[라우드니스 미터] 대화상자



(1)	라우드니스 규격	목록에서 음의 크기 측정에 사용하는 표준이나 사전 설정을 선택합니다.
(2)	측정 대상	측정 대상의 시퀀스 이름과 측정 그룹이 표시됩니다.
(3)	설정	라우드니스 규격 설정의 확인과 L/R/C/LS/RS 채널의 출력 채널 설정이 가능합니다. “ [Loudness Meter Settings] dialog box ” (▶ page 404)
(4)	측정 그룹 전환	측정 그룹을 2 개 설정하는 경우에 아이콘이 표시됩니다. 클릭하여 측정그룹을 전환합니다.
(5)	이력 표시	측정 결과를 그래프로 표시합니다. 모멘터리 값은 녹색, 쇼트 텀 값은 하늘색으로 표시됩니다. 타임 스케일의 아무 곳이나 클릭하면 클릭한 타임라인 위치로 이동할 수 있습니다. 시간대별로 아무 곳에서 키보드 [I] 또는 [O]를 누르면 시작 또는 끝 점을 설정할 수 있습니다.
(6)	레벨 미터	모멘터리 (M)와 쇼트 텀 (S)의 수준을 표시합니다.
(7)	음량 범위	EBU R128에서 측정하는 경우에 표시됩니다. 이력 표시의 음량 측정 값을 기준으로 한 분포도를 표시합니다. 측정 종료시, 음량 범위와 평균 수준이 분포도상에 표시됩니다.
(8)	측정 값	[Integrated] 측정한 시간의 평균 음량 값이 실시간으로 표시됩니다. 타겟 수준을 초과하면 값이 빨간색으로 표시됩니다. [Momentary] 400 ms 동안의 평균 음량 값이 실시간으로 표시됩니다. [Short-term] 3000 ms 사이의 평균 음량 값이 실시간으로 표시됩니다. [Loudness Range] EBU R128에서 측정하는 경우에 표시됩니다. 라우드니스 측정 값의 폭을 나타냅니다.
(9)	트리거	[시작/일시 정지/다시 시작] 측정을 시작/일시 정지/다시 시작 합니다. [재설정] 측정 결과를 재설정합니다. [In / Out] 체크하면, 재생 시에 시작과 끝 점 사이를 자동으로 측정합니다. 타임코드를 입력하여 시작/끝 점을 변경할 수 있습니다.
(10)	스케일	EBU R128에서 측정하는 경우, 이력 표시의 Y 축 배율을 변경할 수 있습니다.
(11)	LU	체크하면, 표시 단위가 LU로 전환됩니다. 체크를 해제하면 표시 단위가 LUFS/LKFS로 전환됩니다.
(12)	재생	타임라인을 재생합니다. 재생 중에 누르면 정지합니다.
(13)	[OK]	대화상자를 닫습니다.

[라우드니스 미터 설정] 대화상자

[모드]	목록에서 설정을 확인하려면 음의 크기 규격을 선택합니다. [Block Scale Momentary] 모멘터리 값의 측정 시간을 표시합니다. [Block Scale Short-term] 숏 텀 값의 측정 시간을 표시합니다. [Overlap] 중복 값을 표시합니다. [Gating threshold] 상대 게이팅 블록 레벨을 표시합니다. [Target] 대상 레벨을 표시합니다.
[측정 그룹 1] / [측정 그룹2]	L/R/C/LS/RS 채널을 어떤 출력 채널에 할당 여부를 설정합니다. [측정 그룹 1] 및 [측정 그룹 2]를 모두 설정하여 동시에 2 계통을 측정할 수 있습니다. [Downmix] 목록에서 다운 믹스 처리의 산출식을 선택합니다.
[기본값]	초기 설정으로 돌아갑니다.



- [측정 그룹 1] 및 [측정 그룹 2]를 모두 설정하여 다음과 같은 측정이 가능합니다.
 - 2ch 출력과 5.1ch 출력 음량 값을 한 번에 측정할 수 있습니다. (예를 들어, 측정 그룹 1에 L-ch1, Rch1, [Downmix] - No를, [측정 그룹 2]에 L-ch3, R-ch4, C-ch5, LS-ch7, RS-ch8, [Downmix]- No를 설정합니다.)
 - 5.1ch 출력과 다운 믹스 처리 결과를 한 번에 측정할 수 있습니다. (예를 들어, [측정 그룹 1]에 L-ch1, R-ch2, C-ch3, LS-ch5, RS-ch6, [Downmix]- [No.]를, [측정 그룹 2]에 L-ch1, R-ch2, C-ch3, LS-ch5, RSch6, [Downmix]-[Equation -2]를 설정합니다.)
 - 모노 측정에서는 L / R에 동일한 출력 채널을 할당합니다.

타임라인의 시작과 끝 점 사이의 라우드니스 측정하기

타임라인의 시작과 끝 점 사이의 라우드니스를 측정합니다.

1) 타임라인에 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

2) 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, [Loudness Meter]를 클릭합니다.

- [Loudness Meter] 대화상자가 표시됩니다.
- “[Loudness Meter] Dialog Box” (▶ page 403)

3) 음량 규격 목록에서 [ITU-R BS.1770-2] 또는 [EBU R128]을 선택하고, [Settings]을 클릭합니다.

- [Loudness Meter Settings] 대화상자가 표시됩니다.
- “[Loudness Meter Settings] dialog box” (▶ page 404)



- 등록된 프리셋을 선택할 수도 있습니다.
- “[Loudness Meter]” (▶ page 94)

4) [측정 그룹 1] (필요에 따라 [측정 그룹 2])에서 L/R/C/LS/RS 채널을 어떤 출력 채널에 할당할지를 설정하고, [Settings]을 클릭합니다.

5) [Loudness Meter] 대화상자에서 [In/Out]을 체크합니다.

- 시작/끝 점을 변경하기 위해 [In] 또는 [Out]에 타임코드를 입력합니다.

6) [Loudness Meter] 대화상자에서 [Start]를 클릭하고, [Play]를 클릭합니다.

- 타임라인의 시작 점 3 초 전부터 재생이 시작되고 음량 측정 값이 그래프와 수치로 표시됩니다.



- 측정 중에, 대상 레벨을 초과하는 부분의 볼륨을 오디오 믹서로 조정할 수 있습니다.
- “Audio Mixer” (▶ page 396)

클립의 음량 측정하기

빈에서 클립의 음량을 측정할 수 있습니다.

1) 빈에서 클립을 오른 클릭하고, [Loudness Measurement]를 클릭합니다.

- [Loudness Measurement] 대화상자가 표시됩니다.

2) 음량 규격 목록에서 [ITU-R BS.1770-2] 또는 [EBU R128]을 선택하고, [Settings]을 클릭합니다.

- [Loudness Meter Settings] 대화상자가 표시됩니다.
“[Loudness Meter Settings] dialog box” (▶ page 404)



- 등록된 프리셋을 선택할 수도 있습니다.
“[Loudness Meter]” (▶ page 94)

3) [측정 그룹 1] (필요에 따라 [측정 그룹 2])에서 L/R/C/LS/RS 채널을 어떤 출력 채널에 할당할지를 설정하고, [Settings]을 클릭합니다.

4) 재생을 시작할 위치에 타임라인 커서를 이동합니다.

5) [Trigger]에서 [In/Out] 또는 [Entire File]을 클릭하고, [OK]를 클릭합니다

- 음량 측정이 시작됩니다.
- 측정이 완료되면, [Loudness Meter] 대화상자가 표시됩니다. 음의 측정 값이 그래프와 수치로 표시됩니다.
“[Loudness Meter] Dialog Box” (▶ page 403)



- 측정 중에, 대상 레벨을 초과하는 부분의 볼륨을 오디오 믹서로 조정할 수 있습니다.
“Audio Mixer” (▶ page 396)

오디오 추가하고 편집하기

내레이션 및 사운드 효과 추가하기

보이스 오버로 대사 추가

보이스 오버는 타임라인 클립을 프리뷰하며 내레이션과 음향 효과를 추가하는 기능입니다. 영상을 보면서 오디오 (효과음)를 추가할 수 있습니다..

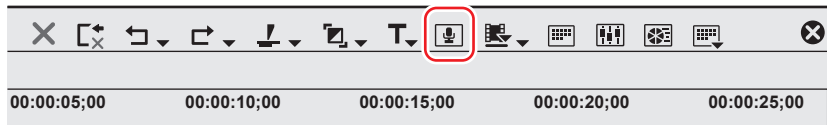
주의

- 마이크 등의 오디오 입력 기기를 사전에 장치 프리셋으로 설정해야 합니다.
“Registering Device Presets” (▶ page 123)

1) 오디오 채널을 배분하고 오디오를 배치하는 위치에 시작 점을 설정합니다.

- “Setting Channel Mapping” (▶ page 234)
- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

2) 타임라인의 [Toggle Voice Over Display]를 클릭합니다.



- [Voice Over] 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고, [Voice Over]를 클릭합니다.

3) [Device Preset] 목록에서 프리셋을 선택합니다.

- 장치 프리셋은 사전에 설정해야 합니다. 프리셋이 하나 밖에 등록되어 있지 않은 경우에는 선택할 수 없습니다.
“Registering Device Presets” (▶ page 123)

4) [Volume] 슬라이더로 소스 데이터의 볼륨을 조정합니다.

- 볼륨이 0 dB를 초과하지 않도록 레벨 미터를 보면서 조정합니다.

5) [Output] 목록에서 [Track]을 선택합니다.

[빈]	빈에만 오디오 클립을 추가합니다.
[트랙]	1단계에서 지정한 A 트랙과 빈에 오디오 클립을 추가합니다.

6) 파일 이름을 입력하고, [...]을 클릭하여 저장 위치를 지정합니다.

7) [Start]를 클릭합니다.

- 레코더의 왼쪽에 흰색 원이 깜박이고 카운트 다운이 시작됩니다. 녹음이 시작되면 백색의 원형이 빨간색으로 바뀝니다. 대상 트랙에 오디오 클립이 있는 경우, 녹음 시작과 동시에 그 트랙의 오디오가 음소거 됩니다.



- Start를 클릭하고 녹음이 시작될 때까지의 시간은 [System Settings]의 [Application] → [Capture]의 [Margin]과 [User Settings]의 [Preview] → [Playback]의 [Preroll Time]의 설정 시간에 따라서 바뀝니다.

8) [End]를 클릭합니다.

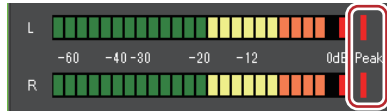
- 클립의 재생 및 오디오 데이터의 작성을 중지하고 만든 파일을 등록할지 여부를 묻는 대화상자가 표시됩니다.

9) [Yes]를 클릭합니다.

- 오디오 클립이 배치되고 데이터가 저장됩니다.



- 볼륨이 0 dB를 초과하는 경우는 레벨 미터 오른쪽 흰색 선이 빨간색으로 변합니다. 클릭하면 원래로 돌아갑니다.



- 타임라인의 재생이 시간 내에 정지하지 않는 경우, 녹음도 중지됩니다.

변경한 오디오 재생

오디오의 오프셋

비디오 및 오디오 재생 시간을 샘플 단위로 조정할 수 있습니다.

1) 클립을 선택하고, 메뉴 바의 [Clip] → [Audio Offset]을 클릭합니다.

- 여러 클립을 선택할 수도 있습니다.
- [Audio Offset] 대화상자가 표시됩니다.
“[Audio Offset] Dialog Box” (▶ page 407)

다른 방법

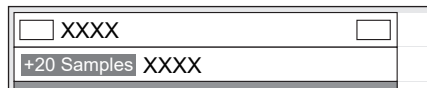
- 클립을 오른쪽 클릭하고 [Audio Offset]을 클릭합니다.

주의

- 샘플링 속도가 다른 클립을 여러 선택한 경우, 오디오 오프셋을 적용할 수 없습니다.

2) 이동 방향을 선택하고 오프셋을 입력합니다.**3) [OK]를 클릭합니다.**

- 오프셋이 설정되어 있는 클립에는 클립의 시작에 파란색의 오프셋 값이 표시됩니다.



- 웨이브폼도 오디오 오프셋 설정을 반영하여 표시됩니다.



- 비디오 및 오디오 링크가 어긋나 있는 경우에는 어긋나 있는 프레임 수가 우선적으로 표시됩니다.
“Unlinking Clips” (▶ page 248)

[오디오 오프셋] 대화상자

[방향]	비디오에 비해 오디오를 지연할지 또는 비디오에 비해 오디오를 선행할지 여부를 선택합니다.
[오프셋]	지연 또는 선행하는 숫자를 입력합니다. 샘플 단위 또는 초 단위로 입력할 수 있습니다.

오디오 모니터링

[Audio Monitoring Mode] 를 설정하면 [Project Setting] 또는 [Sequence Settings]의 채널 맵에서 설정한 오디오 출력과는 다른 설정으로 레코더의 클립을 재생할 수 있습니다.

또한 [Audio Monitoring Mode] 에서는 플레이어에서 재생할 클립의 오디오 출력을 설정할 수 있습니다.

주의

- 시퀀스의 클립을 파일로 출력할 경우, [Audio Monitoring Mode]에서의 모드에 관계없이 [Sequence Settings]의 [Channel map]의 설정으로 출력합니다.
- [Audio Monitoring Mode] 설정 시 출력 하드웨어 제품 등으로 출력하는 채널을 선택하려면, [Audio Monitoring Mode]에서 설정한 출력 채널을 따릅니다.
- 플레이어에서 재생할 클립의 오디오 소스는 트랙 패치에서 설정한 채널 모드로 재생합니다.

1) 설정할 윈도우로 표시를 전환하려면 [Change to Player]/[Change to Recorder]를 클릭합니다.

2) 메뉴 바에서 [View]를 클릭하고, [Audio Monitoring Mode] → 설정할 모드를 클릭합니다.

[Off]	플레이어상에 소스의 원본 채널을 출력합니다. 레코더상에서 [Sequence settings]의 [Channel map] 설정에 따른 오디오를 출력합니다. “Sequence Settings” (▶ page 62)
[모노]	오디오를 모노로 출력합니다. L (Ch1), R (Ch2)에 같은 오디오로 다운믹스합니다.
[스테레오]	오디오를 스테레오로 출력합니다. L (Ch1), R (Ch2)에 배분해 3 dB 낮춰 다운믹스합니다.
[사용자화]	[Custom setting]에서 설정한 모드로 재생합니다.
[사용자화 설정]	[Audio Monitoring Mode]를 사용자화 합니다. 사용자 지정 설정은 프리셋으로 저장하고 로드할 수 있습니다.

다른 방법

- [Audio Mixer] 대화상자의 [Audio Monitoring Mode]에서 기능을 설정합니다.
“[Audio Mixer] Dialog Box” (▶ page 397)



- 기본 값은 [System Settings]의 [Audio Monitoring Mode] 설정으로 변경할 수 있습니다. 변경된 기본 값은 프로젝트를 시작하면 적용됩니다.
“[Audio Monitoring Mode]” (▶ page 92)

11 장 내 보내기

이 장에서는 편집이 완료된 프로젝트를 출력하는 방법에 대해서 설명합니다.

다양한 파일 형식으로 출력하거나 DVD 나 BD 등의 디스크로 출력하고, HDV 나 DV 기기와 같은 테이프 미디어로 출력할 수 있습니다.

파일 형식으로 내보내기

파일 내보내기 전에 점검할 사항들

출력하기 전에 확인해 둘 설정, 내보내기 파일 출력할 때 알아야 할 것에 대해서 설명합니다.

마커 설정

편집한 영상의 일부만 출력하는 경우 레코더의 [Set In] 과 [Set Out]을 사용하여 출력 범위를 지정해야 합니다. 캡터를 넣으려면, 미리 원하는 위치에 시퀀스 마커를 설정해야 합니다.

“Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

“Setting Sequence Markers” (▶ page 289)

출력 형식

내보내기로 파일을 출력하는 경우, 프로젝트 설정과 동일한 설정으로 출력하는 방법과 프로젝트 설정과 다른 형식으로 출력하는 방법이 있습니다.

“Exporting with Exporter” (▶ page 413)

“Exporting in a Format that Differs from the Project Settings” (▶ page 415)

다음의 파일 포맷을 출력으로 사용할 수 있습니다.

■ 비디오

주의

- 일부 형식은 코덱을 지원하지 않을 수 있습니다.
- 기기의 사양 및 호환성에 따라, 장치에서 재생과 출력을 지원하지 않을 수 있습니다.

포맷/컨테이너	코덱	파일 확장자	내보내기	페이지
AVCHD	—	*.m2ts	[AVCHD] [AVCHD Writer]	424
AVCHD 3D	—	*.m2ts	[AVCHD 3D] [AVCHD 3D Writer]	
AVI	Grass Valley HQ	*.avi	[Grass Valley HQ AVI]	418
	Grass Valley HQ with alpha		[Grass Valley HQ (Alpha)]	
	Grass Valley HQX		[Grass Valley HQX AVI]	
	Grass Valley HQX with alpha		[Grass Valley HQX (Alpha)]	
	Grass Valley Lossless		[Grass Valley Lossless]	
	DV		[DV AVI]	
	DVCPRO50		[DVCPRO50 AVI]	
	DVCPRO HD		[DVCPRO HD AVI]	
	Uncompressed (RGB)		[Uncompressed RGB AVI]	
	Uncompressed (RGBA)		[Uncompressed RGBA AVI]	
	Uncompressed (UYVY)		[Uncompressed UYVY AVI]	
	Uncompressed (YUY2)		[Uncompressed YUY2 AVI]	
	Uncompressed (v210)		[Uncompressed v210 AVI]	
Blu-ray	H.264/AVC	*.m2ts	[Blu-ray]* ¹	420, 439
Blu-ray 3D	H.264/AVC	*.m2ts	[Blu-ray 3D]* ¹	
DVD* ¹	MPEG-2	—	—	439
Flash Video	H.264/AVC	*.f4v	[F4V]	424
GF	MPEG-2 I-frame only	*.xml + *.mxf	[GF clip]	427
	MPEG-2 Long GOP			
	DV		[GF clip(DV)]	
	DVCPRO25		[GF clip(DVCPRO25)]	
	DVCPRO50		[GF clip(DVCPRO50)]	
	SD		[GF clip(SD)]	
H.264/AVC	H.264/AVC	*.mp4	[H.264/AVC]	421
HDV	MPEG-2 Transport Stream	*.m2t	[HDV]	444

11 장 내보내기 - 파일 형식으로 내보내기

포맷/컨테이너	코덱	파일 확장자	내보내기	페이지
Infinity	DV	*.xml + *.mxf	[Infinity DV]	427
	JPEG2000		[Infinity JPEG2000]	
	D10		[Infinity D10]	
	MPEG		[Infinity MPEG]	
iPod	H.264/AVC	*.mp4	[iPod]	421
K2 (CMF)*4	AVC-Intra50	*.xml	[K2 AVCIntra Clip]	430
	AVC-Intra100			
	AVC-LongG		[K2 AVCUltra Clip]	
	AVCHD		[K2 AVCHD Clip]	
	D10		[K2 D10 Clip]	
	DNxHD		[K2 DNxHD Clip]	
	DV		[K2 DV Clip]	
	DVCPRO HD		[K2 DVCPRO HD Clip]	
	MPEG-2		[K2 MPEG2 Clip]	
K2 (GXF)*4	AVC-Intra50	*.gxf	[AVCIntra GXF]	
	AVC-Intra100			
	AVC-LongG		[AVCUltra GXF]	
	D10		[D10 GXF]	
	DNxHD		[DNxHD GXF]	
	DV		[DV GXF]	
	DVCPRO25		[DVCPRO25 GXF]	
	DVCPRO50		[DVCPRO50 GXF]	
	DVCPRO HD		[DVCPROHD GXF]	
	JPEG2000		[JPEG2000 GXF]	
	MPEG-2		[MPEG2 GXF]	
MPEG-2 Video Elementary Stream	MPEG-2	*.m2v	[MPEG2 Elementary Stream]	422
MPEG-2 Program Stream	MPEG-2	*.mpg, *.m2p	[MPEG2 Program Stream]	
MP4	H.264/AVC	*.mp4	[H.264/AVC]	421
MXF	AVC-Intra50	*.mxf	[AVCIntra MXF]	432
	AVC-Intra100			
	AVC-Intra200			
	AVC-LongG		[AVCUltra MXF]	
	D10		[D10 MXF]	
	DNxHD		[DNxHD MXF]	
	DV		[DV MXF]	
	DVCPRO25		[DVCPRO25 MXF]	
	DVCPRO50		[DVCPRO50 MXF]	
	DVCPRO HD		[DVCPROHD MXF]	
	Grass Valley HQ		[HQ MXF]	
	Grass Valley HQX		[HQX MXF]	
	JPEG2000		[JPEG2000 MXF]	
	MPEG-2		[MPEG2 MXF]	
P2	AVC-Intra50	*.xml + *.mxf	[HD P2 Clip]	428
	AVC-Intra100			
	AVC-Intra200			
	AVC-LongG		[AVCUltra P2 Clip]	
	AVC-Intra 4K 422			
	DV		[P2 Clip]	
	DVCPRO25			
	DVCPRO50			
	DVCPRO HD		[HD P2 Clip]	
P2 3D	AVC-Intra50	*.xml + *.mxf	[HD P2 3D Clip]	428
	AVC-Intra100			
AG-3DA1	AVCHD	*.m2ts	[AVCHD (Dual Card 3D) Writer]	425
PlayStation Portable	H.264/AVC	*.mp4	[PlayStation Portable]	421

11 장 내보내기 - 파일 형식으로 내보내기

포맷/컨테이너	코덱	파일 확장자	내보내기	페이지
QuickTime	Grass Valley HQ	*.mov	[QuickTime]	420
	Grass Valley HQX			
	Codecs other than the above ²	—		
WindowsMedia	—	*.wmv	[WindowsMediaVideo]	413
XAVC	XAVC Intra	*.xml + *.mxf	[XAVC]	430
	XAVC Long GOP			
	XAVC S ³	*.xml + *.mp4	[XAVC S]	429
XDCAM	DVCAM	*.xml + *.mxf	[XDCAM DV]	428
	MPEG IMX		[XDCAM MPEG IMX]	
	MPEG HD		[XDCAM HD]	
	MPEG HD422		[XDCAM HD 422]	
XDCAM EX	DVCAM	*.xml + *.mp4	[XDCAM EX DV]	426
	MPEG HD		[XDCAM EX]	
XDCAM EX 3D	MPEG HD	*.xml + *.mp4	[XDCAM EX 3D]	

*1 디스크에 출력하려면, 레코더에서 [Export]에서 [Burn to disc]를 선택합니다.

*2 QuickTime의 경우, 사용 환경에 따라, 사용할 수 있는 코덱이 다릅니다.

*3 출력한 미디어를 카메라에서 가져오는 경우, 카메라에서 [Restore Media]를 수행합니다. 카메라의 썸네일은 표시되지 않습니다.

*4 옵션을 사용하면 대응 가능합니다

■ 오디오

포맷/컨테이너	파일 확장자	내보내기	페이지
Dolby Digital (AC-3) ^{*1}	*.ac3	[Dolby Digital (AC-3)]	418
Dolby Digital Professional (AC-3) ^{*2}	*.ac3	[Dolby Digital Professional (AC-3)]	
AIFF	*.aif, *.aiff	[PCM AIFF]	
Wave	*.wav	[PCM WAVE]	
Sony/Sonicfoundry Wave64	*.w64	[Sony/Sonicfoundry Wave64]	
Windows Media Audio	*.wma	[WindowsMediaAudio]	
MPEG-1 Audio Elementary Stream	*.mpa	[MPEG2 Elementary Stream]	
Dolby Digital Plus (E-AC-3) ^{*2}	*.ec3	[Dolby Digital Plus (E-AC-3)]	

*1 옵션을 사용하면 비활성화 됩니다.

*2 옵션을 사용하면 대응 가능합니다.

■ 스틸 이미지

포맷/컨테이너	파일 확장자	내보내기	페이지
JPEG File Interchange Format	*.jiff	[Still Image]	423
JPEG	*.jpg, *.jpeg		
Mac Pict	*.pic, *.pct, *.pict		
PNG (Portable Network Graphics)	*.png		
Photoshop	*.psd		
QuickTime Image	*.qtif, *.qti, *.qif		
SGI	*.sgi, *.rgb		
Targa	*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst		
TIFF	*.tif, *.tiff		
Windows Bitmap	*.bmp, *.dib, *.rle		

출력 설정 등록하기

내보내기 설정을 프리셋으로 등록할 수 있습니다. 또한 내보내기 설정 및 프로젝트 설정과 다른 형식으로 출력하는 경우의 변환 설정을 함께 등록할 수 있습니다. 한 번 등록한 프리셋 내보내기는 쉽게 불러올 수 있습니다.

“Creating Preset Exporters” (▶ page 434)

내보내기로 출력하기

파일 형식을 선택하고 다양한 형식의 파일로 출력할 수 있습니다.

예시 :

Windows Media Video 형식으로 출력하는 경우

1) 레코더상의 [Export]를 클릭합니다.



2) [Print to File]을 클릭합니다.

- [Print to File] 대화상자가 표시됩니다.
“[Print to File] Dialog Box” (▶ page 413)

다른 방법

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고 [Export] → [Print to File]을 클릭합니다.
- 파일로 출력: [F11]

3) 카테고리 트리에서 [Windows Media]를 클릭합니다.

- Windows Media]의 내보내기 목록이 표시됩니다.

4) [Windows Media Video]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

- [Windows Media Video] 대화상자가 표시됩니다.
“[WindowsMediaVideo] Dialog Box” (▶ page 415)

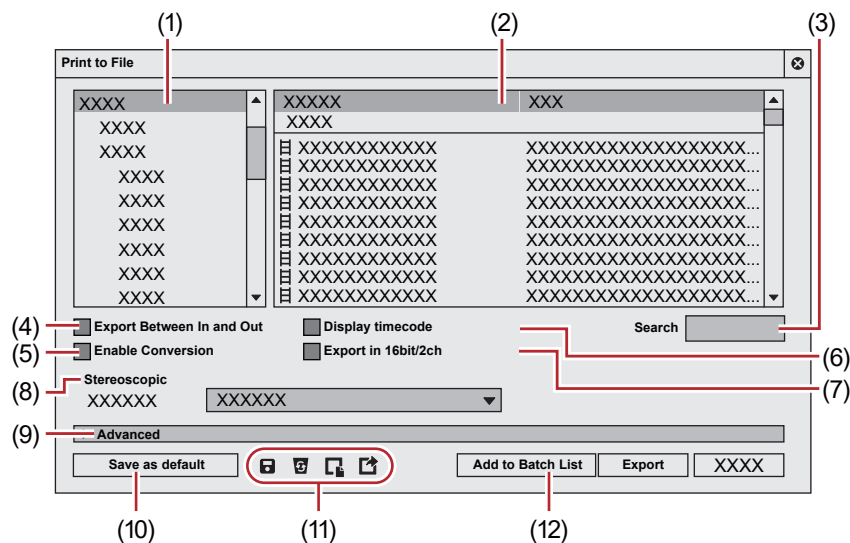
5) 내보내기 설정을 구성합니다.

6) 파일 이름을 입력하고, 저장 위치를 선택하고 [Save]를 클릭합니다.



- 3단계 후에, 선택한 내보내기에 따라 절차가 다릅니다. 표시되는 화면에 따라 조작합니다.

[파일로 출력] 대화상자



11 장 내보내기 - 파일 형식으로 내보내기

(1)	[카테고리 트리]	내보내기 옵션 범위를 좁힐 카테고리를 선택합니다. [기본 내보내기] 기본 내보내기를 표시합니다. [최근에 사용한 내보내기] 최근에 사용된 순서대로 내보내기를 표시합니다. [사용자 프리셋] 사용자가 등록한 프리셋 내보내기를 표시합니다. [모든] 모든 내보내기를 표시합니다. 포맷별 카테고리를 선택하면 내보내기 옵션 범위를 좁힐 수 있습니다.
(2)	[내보내기/프리셋 목록]	선택한 카테고리의 내보내기 목록이 표시됩니다. [프리셋] 초기 등록되어 있는 프리셋 내보내기 및 사용자 등록 프리셋이 표시됩니다. “Creating Preset Exporters” (▶ page 434) “Deleting Preset Exporters” (▶ page 435) “Exporting Preset Exporters (Export)” (▶ page 435)  : 비디오 내보내기 비디오 부분을 포함하는 파일을 출력하는 내보내기를 나타냅니다.  : 오디오 내보내기 오디오 부분을 출력하는 내보내기를 나타냅니다.  : 변환 처리되는 프리셋 [Enable Conversion]에 체크를 하면, 프로젝트 설정과 다른 형식의 프리셋 내보내기도 모두 표시됩니다.. “Exporting in a Format that Differs from the Project Settings” (▶ page 415) “Creating Preset Exporters” (▶ page 434)
(3)	[검색]	내보내기를 검색할 수 있습니다.
(4)	[시작과 끝 점 구간 출력]	타임라인에 시작과 끝 점 사이만을 내보내기 할 경우 이 항목을 선택합니다.
(5)	[변환 활성화]	체크하면, 프로젝트 설정과 다른 형식으로 출력하는 경우 변환 처리가 활성화 됩니다. “Exporting in a Format that Differs from the Project Settings” (▶ page 415)
(6)	[타임코드 표시]	체크하면, 화면에 타임코드를 표시한 상태로 출력합니다.
(7)	[16bit/2ch로 출력]	체크하면, 프로젝트 설정 또는 선택한 프리셋 내보내기의 오디오 포맷에 관계없이 16bit/2ch로 출력합니다. 다 채널의 프로젝트를 출력하고 타사 소프트웨어에서 사용하는 경우에 체크를 넣어두면 편리합니다.
(8)	[입체]	입체 편집 모드에서만 표시됩니다. 목록에서 입체화 처리 형식을 선택합니다. 선택한 내보내기에 따라 선택할 수 있는 항목이 다릅니다. [L/R Dual Stream]은 L 측과 R 측의 영상을 듀얼 스트림 호환 파일로 출력합니다. [Left only]/[Right only]는 L 측만 또는 R 측만의 영상을 단일 파일로 출력합니다. [Side by Side]/[Top and Bottom]/[Line Interleave]/[Blend]/[Anaglyph]/[Difference]/[Split Grid]는 L 측과 R 측의 영상을 합성하여 하나의 파일에 출력합니다. “Stereoscopic Processing Type” (▶ page 154) [Separate L/R Clips]은 L 측과 R 측의 영상을 따로 따로 2 파일에 출력합니다.
(9)	[고급]	확장 버튼을 클릭하면 프로젝트 설정과 다른 형식으로 출력하는 경우 변환 처리에 대해 구성할 수 있습니다. “[Print to File] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 416)
(10)	[기본값으로 저장]	내보내기/프리셋 목록에서 내보내기를 선택하고 [Save as default]를 클릭하면, [Current default]에서 설정 내용이 저장됩니다. 레코더의 [Export]에서 [Default Exporter(Print to file)]를 선택하면 쉽게 저장된 기본 내보내기를 선택할 수 있습니다.
(11)	[프리셋 작업 버튼]	 : [프리셋 저장] 내보내기/프리셋 목록에서 선택한 내보내기 및 고급 설정에서 설정한 변환을 조합하여 프리셋 내보내기로 등록합니다. “Creating Preset Exporters” (▶ page 434)  : [프리셋 삭제] 내보내기/프리셋 목록에서 선택한 프리셋 내보내기를 삭제합니다. “Deleting Preset Exporters” (▶ page 435)  : [프리셋 가져오기] 프리셋 내보내기를 가져오기 합니다. “Importing Preset Exporters (Import)” (▶ page 435)  : [[프리셋 내보내기] 내보내기/프리셋 목록에서 선택한 프리셋을 내보내기 합니다. “Exporting Preset Exporters (Export)” (▶ page 435)
(12)	[일괄 목록에 추가]	지정한 범위를 일괄 목록에 추가합니다. “Registering Ranges to Be Exported in a Batch List” (▶ page 436)



- 다중 채널의 프로젝트를 출력하고, 타사 소프트웨어와 함께 사용할 경우, [Export in 16bit/2ch]에 체크를 하거나 오디오 포맷을 16 bit/2ch의 내보내기로 선택합니다.

[Windows Media Video] 대화상자

[비디오 설정]	[모드] [CBR]는 고정 전송 모드입니다. 움직임과 이미지의 복잡성에 관계없이 일정한 비트 전송률을 입력합니다. [Bitrate]에 수치를 입력합니다. [CBR (2-pass)]는 움직임과 이미지의 복잡성 분석을 수행하고 전송을 수행합니다. [VBR (품질 기반)]은 직접 변환 가변 전송 모드입니다. 움직임과 이미지의 복잡성에 따라 비트레이트 할당을 변화시킵니다. [Quality]에 수치를 입력합니다. [VBR (2-pass)]는 가변 전송 모드입니다. 움직임과 이미지의 복잡성 분석을 수행한 다음 비트레이트 할당을 변화시킵니다. [Bitrate]에 평균 비트레이트, [Max]에 최대 비트레이트를 입력합니다. [프레임 레이트] 체크하면 프레임 레이트를 변경할 수 있습니다 (1 ~ 60 fps). 29.97 fps로 설정하려면, "2997"을 입력합니다. [이미지 사이즈] 이미지 크기 목록에서 선택하고 설정할 수 있습니다. 화면 비율을 [Square pixel]에 체크하면 이미지의 가로 세로 비율이 1:1입니다. 재생 기기에 따라 라고 수직 또는 수평 등이 되는 경우에 체크합니다. [품질 설정] 슬라이더를 움직여 [frame rate (0)] (움직임의 매끄러움 중시)이나 [image quality (100)]의 상대적인 중요성에 따라 설정합니다.
[오디오 설정]	[모드] [CBR]는 고정 전송 모드입니다. 소리의 복잡성에 관계없이 일정한 비트레이트로 인코딩합니다. [Bitrate] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. [CBR (2-pass)] 소리의 복잡성 분석을 수행하고 전송합니다. [VBR (품질 기반)]는 가변 전송 모드입니다. 소리의 복잡성에 따라 비트 레이트 할당을 변화시킵니다. [Quality]에서 평균 비트 레이트를 선택합니다.

프로젝트 설정과 다른 형식의 파일로 내보내기

프로젝트 설정과 다른 형식으로 파일을 출력하기 위해 내보내기를 사용할 수 있습니다.

1) 레코더 상의 [Export]를 클릭합니다**2) [Print to File]을 클릭합니다.**

- [Print to File] 대화상자가 표시됩니다.
 “[Print to File] Dialog Box” (▶ page 413)

다른 방법

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Export] → [Print to File]을 클릭합니다.
- 파일로 내보내기: [F11]

3) 카테고리 트리에서 카테고리를 클릭하고, [Enable Conversion]에 체크합니다.

- 프로젝트 설정의 출력 포맷과 설정이 다른 모든 내보내기와 프리셋 내보내기가 표시됩니다. 변환 처리 되는 프리셋 내보내기는 아이콘에 "→" 기호가 붙어 있습니다.

4) 내보내기를 선택하고, [Advanced]의 확장 버튼을 클릭합니다.

- 기본값으로 저장되어 있는 프리셋 내보내기를 선택할 수도 있습니다.
- [Print to File] (상세 설정) 대화상자가 표시됩니다.
 “[Print to File] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 416)

5) 출력하는 형식의 상세 내용을 설정합니다.

- [Save as default]를 클릭하면, 현재 설정이 저장되고 레코더의 [Export]에서 [Default Exporter(Print to file)]를 선택하기 쉽게 내보내기를 선택할 수 있습니다.
 “[Print to File] Dialog Box” (▶ page 413)
- 현재 설정을 프리셋으로 저장할 수 있습니다.
 “Creating Preset Exporters” (▶ page 434)

6) [Export]을 클릭하고, 표시되는 화면에 따라 구성합니다.

7) 파일 이름을 입력하고, 저장 위치를 선택하고 [Save]를 클릭합니다.



- 6단계 이후에는, 선택한 내보내기에 따라 절차가 다릅니다. 표시되는 화면에 따라 조작합니다.

[파일로 출력](고급 설정) 대화상자

4 단계에서 프리셋 내보내기를 선택하고 있는 경우, 해당 프리셋 내보내기의 출력 포맷 설정으로 전환됩니다.

■ 설정 [비디오 포맷 변경]

[Change Video Format]에 체크하면 아래 항목에서 설정한 비디오 형식으로 변환하여 출력할 수 있습니다. 설정의 오른쪽 옆의 "*"는 프로젝트 설정과 일치하는 설정임을 보여줍니다.

(1)	[비디오 프로필 목록]	일반적으로 사용되는 비디오 형식 목록입니다. 목록에서 비디오 포맷을 선택하면, [Frame Size] 등의 각 항목은 선택한 비디오 포맷 설정으로 전환됩니다.
(2)	[프레임 크기]	목록에서 프레임 크기를 선택합니다. [Custom]을 선택하면 픽셀 단위 수치를 입력하여 설정할 수 있습니다
(3)	[화면비율]	목록에서 화면 비율을 선택합니다. [Custom Display Aspect] 또는 [Custom Pixel Aspect Ratio]를 선택하면 수치 입력하여 설정할 수 있습니다. 화면 비율을 사용자 정의한 경우, 화면 비율 변환 설정에서 변환 방법을 선택합니다
(4)	[화면비율 변환 설정]	[Aspect Ratio]에서 설정한 비율이 프로젝트 설정과 다를 경우, 목록에서 화면 비율을 변환하는데 사용할 방법을 선택합니다. "Setting the Aspect Ratio Conversion" (▶ page 417)
(5)	[오버스캔 영역 크롭]	체크하면, 오버스캔 크기로 잘라내기한 후 화면 비율 변환 작업을 수행합니다. 오버스캔 크기는 프로젝트 설정에 따라 다릅니다.
(6)	[프레임 레이트]	목록에서 프레임 레이트를 선택합니다. 프레임 레이트를 사용자 지정으로 설정한 경우, 프레임 레이트 변환 설정에서 변환 방법을 선택합니다
(7)	[프레임 레이트 변환 설정]	[Frame Rate]에서 설정한 프레임 레이트가 프로젝트 설정과 다를 경우, 어떻게 변환할지를 목록에서 선택합니다. [Frame blending]을 선택하면 보완 프레임에 전후 2개의 프레임을 합성한 프레임을 사용합니다. [Nearest frame]을 선택하면, 보충 프레임에 가장 근접한 프레임을 사용합니다
(8)	[필드 순서]	목록에서 필드 순서를 선택합니다. [Auto]를 선택하면 최적이라고 생각되는 필드 순서를 자동으로 선택 설정합니다.
(9)	[기본 TC 모드]	출력되는 비디오의 타임코드를 기본적으로 드롭 프레임 표시 또는 논-드롭 프레임 표시할지 여부를 선택합니다
(10)	[채널]	알파 채널을 보유하고 출력할 수 있는 내보내기를 선택하는 경우에 설정할 수 있습니다. 색상 채널만 출력하거나 색상 채널과 알파 채널을 출력하는 방법을 선택합니다.

■ 설정 [오디오 포맷 변경]

[Change Audio Format]에 체크하면 아래 항목에서 설정한 오디오 포맷으로 변환하여 출력합니다. 그러나 [Export in 16bit/2ch]에 체크하는 경우 [Channels] 및 [Sample Format] 설정은 고정됩니다. 설정의 오른쪽 옆의 "*"는 프로젝트 설정과 일치하는 설정임을 보여줍니다.

[채널]	목록에서 채널을 선택합니다. 선택한 채널 수가 프로젝트 설정보다 적은 경우는 1ch부터 순서대로 출력됩니다. 다중 채널 프로젝트를 출력하고 타사 소프트웨어에서 사용하는 경우 [2ch]를 선택합니다.
[샘플링 레이트]	목록에서 샘플링 레이트를 선택합니다.

11 장 내보내기 - 파일 형식으로 내보내기

[샘플 포맷]	목록에서 양자화 비트 수를 선택합니다. 다중 채널의 프로젝트에서 출력하고 타사 소프트웨어에서 사용하는 경우 [16bit]를 선택합니다.
[오디오 내보내기]	체크하면, 오디오 부분을 출력합니다.
[웨이브폼 캐시 생성]	체크하면, 웨이브폼 캐시 (오디오 파형 표시)를 생성합니다

■ [Ancillary 데이터 유지]

해당 내보내기를 선택하는 경우에 설정할 수 있습니다. 체크하면, 보조 데이터 (자막 포함)를 유지하고 출력합니다.

⚠ 주의

- 프레임 레이트와 화면 비율을 보정 후의 프레임 크기가 프로젝트 설정과 다른 경우, 보조 데이터는 삭제됩니다.

■ [오디오 비트스트림 유지]

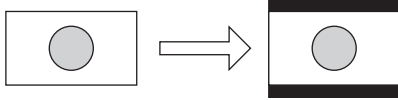
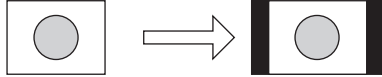
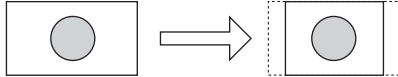
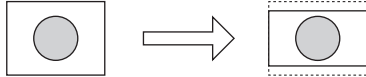
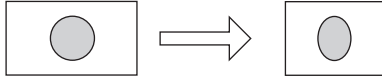
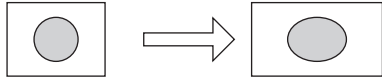
해당 내보내기를 선택하는 경우에 설정할 수 있습니다. 체크하면, 오디오 비트스트림을 유지하고 출력합니다.

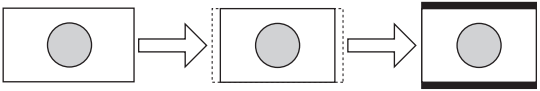
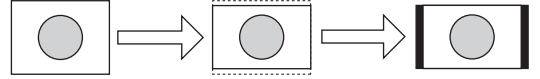
⚠ 주의

- 프레임 레이트와 화면 비율을 보정 후의 프레임 크기가 프로젝트 설정과 다른 경우, 오디오 비트스트림은 삭제됩니다.

화면 비율 변환 설정

[Print to File] (고급 설정) 대화상자에서 설정하는 화면 비율 변환 설정 목록의 항목에 대해 16:9 화면을 4:3 화면으로 변환하고 4:3 화면을 16:9 화면으로 변환하는 경우를 예로 설명합니다.

항목	원본 화면 → 변환 화면	설명
레터 박스/사이드 패널	16:9 → 4:3	16:9 화면을 4:3 화면의 중앙에 표시하고, 상하 레터 박스를 추가합니다. 
	4:3 → 16:9	4:3 화면을 16:9 화면의 중앙에 표시하고, 양쪽에 사이드 패널을 추가합니다. 
사이드 컷 / 상하 자르기	16:9 → 4:3	16:9 화면을 4:3 화면 크기에 맞추는 형태로 좌우를 잘라냅니다. 
	4:3 → 16:9	4:3 화면을 16:9 화면 크기에 맞추는 형태로 상하를 잘라냅니다. 
아나모픽	16:9 → 4:3	16:9 화면의 좌우를 압축하여 4:3 화면 크기에 맞춥니다. 프레임 화면 비율은 유지되지 않습니다. 
	4:3 → 16:9	4:3 화면의 좌우를 연장하여 16:9 화면 크기에 맞춥니다. 프레임 화면 비율은 유지되지 않습니다. 

항목	원본 화면 → 변환 화면	설명
세미 레터 박스 (14:9/13:9)	16:9 → 4:3	16:9 화면을 14:9 또는 13:9로 컷 한 후, 4:3 화면의 중앙에 표시하고 상하에 레터 박스를 추가합니다. 
	4:3 → 16:9	4:3 화면을 14:9 또는 13:9로 컷 한 후 16:9 화면의 중앙에 표시하고 좌우 사이드 패널을 추가합니다. 

AVI 형식

AVI 파일로 프로젝트를 내보내기 위해 압축 포맷을 선택할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [AVI] 코덱을 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.



- Grass Valley HQ AVI 및 Grass Valley HQX AVI 코덱 설정 항목 내용은 [System Settings]에서 [Settings -Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] 대화상자의 설명을 참조합니다.
“[Settings - Grass Valley HQ]/[Settings - Grass Valley HQX] Dialog Box” (▶ page 127)
- [DV AVI] 내보내기를 선택한 경우, [Use MSDV codec]에 체크하면 MSDV 코덱의 AVI로 출력됩니다.

3) 파일 이름과 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.

오디오 형식

프로젝트의 오디오만 내보낼 수 있습니다.

- [Dolby Digital Professional (AC-3)] 내보내기/[Dolby Digital Plus (E-AC-3)] 내보내기를 선택한 경우,
“Dolby Digital Professional or Dolby Digital Plus Format”를 참조하시기 바랍니다.
“Dolby Digital Professional or Dolby Digital Plus Format” (▶ page 418)

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [Audio]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)
- Windows Media Audio를 출력하려면, 카테고리 트리에서 [Windows Media]를 클릭합니다.

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

3) 파일 이름과 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.



- [Dolby Digital (AC-3)] 내보내기를 선택하였다면, [Format] 목록에서 비트레이트를 선택합니다.
- [WindowsMediaAudio] 내보내기를 선택한 경우 전송 모드를 선택합니다. [CBR] (고정 전송 모드)를 선택한 경우 [Bitrate] 목록에서 비트레이트를 선택합니다. [VBR (품질 기준)] (가변 전송 모드)을 선택한 경우 [Quality] 목록에서 비트레이트를 선택합니다.

돌비 디지털 프로페셔널 또는 돌비 디지털 플러스 형식

프로젝트를 Dolby Digital Professional 또는 Dolby Digital Plus 형식의 파일로 내보낼 수 있습니다.

- EDIUS Workgroup 8에서 사용하려면 옵션 라이선스가 필요합니다.
- 옵션 라이선스가 추가된 EDIUS에서, [Dolby Digital (AC-3)] 내보내기 대신에 [Dolby Digital Professional (AC-3)] 내보내기를 사용할 수 있습니다. Dolby Digital Professional (AC-3)와 Dolby Digital (AC-3)은 호환이 되므로, 저장된 프리셋은 그대로 사용할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [Audio]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Dolby Digital Professional (AC-3)] 또는 [Dolby Digital Plus (E-AC-3)]를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

[형식]	비트 수를 선택합니다.
[설정]	상세한 비트스트림을 설정합니다. “[Dolby Setting] Dialog Box” (▶ page 419)

3) 파일 이름과 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.

■ 출력 채널 할당하기

출력 채널은 가장 낮은 채널 번호부터 순서대로 전면 왼쪽 (L), 프론트 라이트 (R), 프론트 센터 (C), LFE, 후면 왼쪽 (Ls), 리어 라이트 (Rs)에 할당됩니다. (사용하지 않는 채널은 무시합니다.) 단일 리어 (S)를 사용하는 경우에는 후면 왼쪽 (Ls)가 할당됩니다.

출력 채널은 프로젝트 설정 또는 시퀀스 설정 채널 맵으로 설정할 수 있습니다.

예시:

[Dolby Setting] 대화 상자의 [Audio Coding Mode]에서 [2/0]로 설정한 경우
시퀀스 설정에서 Ch1로 설정되어 있는 오디오는 L, Ch2에 설정되어 있는 오디오는 R로 인코딩합니다.

“[Dolby Setting] Dialog Box” (▶ page 419)

[오디오 코딩 모드]	[LFE Channel]*	할당 스트림						
		L	R	C	LFE	Ls	Rs	S
[1/0]	—	—	—	Ch1	—	—	—	—
[2/0]	—	Ch1	Ch2	—	—	—	—	—
[2/1]	—	Ch1	Ch2	—	—	—	—	Ch3
	○	Ch1	Ch2	—	Ch3	—	—	Ch4
[2/2]	—	Ch1	Ch2	—	—	Ch3	Ch4	—
	○	Ch1	Ch2	—	Ch3	Ch4	Ch5	—
[3/0]	—	Ch1	Ch2	Ch3	—	—	—	—
	○	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	—	—	—
[3/1]	—	Ch1	Ch2	Ch3	—	—	—	Ch4
	○	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	—	—	Ch5
[3/2]	—	Ch1	Ch2	Ch3	—	Ch4	Ch5	—
	○	Ch1	Ch2	Ch3	Ch4	Ch5	Ch6	—

* ○ 는 [Dolby Setting] 대화 상자에서 [LFE Channel]을 체크한 것을 보여줍니다.

[돌비 설정] 대화상자

[오디오 코딩 모드]	오디오 채널 (프론트 레프트 (L) 전면 센터 (C), 프론트 라이트 (R) 단일 리어 (S), 후면 왼쪽 (Ls), 리어 라이트 (Rs))를 지정합니다. [1/0] (C에만 모노), 2/0 (L / R 스테레오), 2/1 (L / R / S), 2/2 (L / R / Ls / Rs), 3/0 (L / C / R), 3/1 (L / C / R / S), 3/2 (L / C / R / Ls / Rs)에서 선택할 수 있습니다. 프로젝트 설정의 오디오 채널보다 채널이 많은 항목은 선택할 수 없습니다.
[LFE 채널]	체크를 하면, LFE 채널을 포함 출력합니다. [Audio Coding Mode]가 [1/0] 또는 [2/0]의 경우는 선택할 수 없습니다.
[돌비 서라운드 모드]/ [돌비 서라운드 모드 EX]*	돌비 서라운드 또는 돌비 디지털 서라운드 EX를 설정합니다. [Audio Coding Mode]가 [1/0] 또는 [2/1]의 경우는 선택할 수 없습니다.
[스테레오 다운믹스 설정]	[오디오 코딩 모드]가 [3/0], [3/1] 또는 [3/2] 인 경우에 설정할 수 있습니다. [Not indicated] Dolby 서라운드 모드를 지정하지 않습니다. [Lt, Rt] Dolby 서라운드와 호환되는 오디오로 다운 믹스합니다. [Lo, Ro] 스테레오 또는 모노 재생과 호환되는 오디오로 다운 믹스합니다. [Pro Logic II] Dolby Digital Pro Logic II 형식으로 다운 믹스합니다. Dolby Digital Professional의 경우에는 설정할 수 없습니다.
[센터 믹스 레벨]	[오디오 코딩 모드]가 [3/0], [3/1] 또는 [3/2] 인 경우에 설정할 수 있습니다. 재생 기기에서 센터 채널 없이 스테레오를 재생하는 경우, 센터 채널 다운 믹스 값을 선택합니다. [-INF dB]를 선택하면 센터 채널이 삭제됩니다.
[서라운드 믹스 레벨]	[오디오 코딩 모드]가 [2/1], [2/2], [3/1] 또는 [3/2] 인 경우에 설정할 수 있습니다. 재생 기기에서 서라운드 채널이 아닌 스테레오를 재생하는 경우 서라운드 채널 다운 믹스 값을 선택합니다. [-INF dB]를 선택하면 서라운드 채널이 삭제됩니다.

11 장 내보내기 - 파일 형식으로 내보내기

[픽크 믹싱 레벨]	최종 믹싱을 실시한 환경 (스튜디오 및 더빙 스테이지)에서의 픽크 음압 레벨 (SPL)을 지정합니다. [111 dB] ~ [80 dB]까지 선택할 수 있습니다.
[Dialog Normalization]	비트 스트림의 평균 오디오 레벨을 지정합니다. 이 값을 지정하여 재생 기기에서 다중 오디오의 레벨을 맞추고 재생할 수 있습니다. [-31 dB] ~ [-1 dB]까지 선택할 수 있습니다. 선택한 값과 31 dB의 차이가 재생 장치에서 재생할 때의 감쇠입니다. 편집한 파일에서 오디오 레벨 [-31 dB]를 선택합니다. 예시 : 평균 - 6 dB 오디오의 경우 [-6 dB]로 설정합니다. 감쇠는 31 dB - 6 dB = 25 dB입니다. 예시 : 평균 -12 dB 오디오의 경우 [-12 dB]로 설정합니다. 감쇠는 31 dB - 12 dB = 19 dB입니다.
[비트스트림 모드]	비트스트림에 포함된 오디오 서비스를 설정합니다.
[룸 타입]	최종 믹싱을 실시한 환경 (스튜디오 및 더빙 스테이지)에 대한 정보를 지정합니다.
[다이나믹 레인지 제어 프로파일]	다이나믹 레인지 압축 설정을 지정합니다. [Dynamic range control profile]을 사용하는 경우, [Dialog Normalization]를 올바르게 구성합니다.
[A/D 변환 형식]	디지털 변환 프로세스를 지정합니다.
[LFE 로우패스 필터]	체크하면 LFE 채널의 로우 패스 필터를 사용하여 120 Hz 이상의 음성을 필터링합니다.
[90도 위상 변이]	체크를 하면, 멀티 채널 오디오를 2 채널 디코더에서 다운믹스 재생하는 경우, Dolby 서라운드로 호환 출력 수 있습니다.
[3 db 감쇠]	체크하면 멀티 채널 지원 홈 시어터에서 사용하는 경우, 서라운드 채널을 3 dB 감쇠시킵니다.
[저작권]	체크하면 출력 파일에 저작권이 포함되도록 지정합니다.
[원본 표시]	체크하면 출력 파일이 복사되지 않고 원본 파일임을 지정합니다.

* [오디오 코딩 모드]가 [2/0]의 경우, [Dolby Surround Mode]로, [2/2], [3/0], [3/1] 또는 [3/2]의 경우 [Dolby Surround Mode EX]로 설정됩니다.

퀵타임 형식

QuickTime 동영상의 재생을 위한 MPEG4 형식이나, 휴대폰에서 재생할 수 있는 3GP 형식으로 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [QuickTime]을 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [QuickTime]을 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

3) [Save as type] 목록에서 파일 포맷을 선택하고, [Settings]을 클릭합니다.

- 파일 형식에 따라 [Settings]을 사용할 수 없는 경우도 있습니다.

4) 출력 설정을 구성하고, 파일 이름을 입력하고 [Save]를 클릭합니다.



- Grass Valley HQ AVI 및 Grass Valley HQX AVI 코덱 설정 항목 내용은 [System Settings]에서 [Settings -Grass Valley HQ] / [Settings - Grass Valley HQX] 대화상자의 설명을 참조합니다.
“[Settings - Grass Valley HQ]/[Settings - Grass Valley HQX] Dialog Box” (▶ page 127)
- 각 파일 출력에 대한 자세한 설정에 관한 상세한 내용은 QuickTime 플레이어 도움말을 참조하시기 바랍니다.
- [QuickTime] 내보내기로 출력한 DV 스트림은 Apple DV codec을, [DV 스트림] 내보내기에서 출력한 DV 스트림은 Grass Valley DV codec을 사용하여 인코딩됩니다. Grass Valley DV codec에서 인코딩된 DV 스트림은 스마트 렌더링에 대응하고 있습니다.

BD 형식

BD 용 MPEG 2 포맷 파일 (*. m2ts)으로 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [H.264/AVC]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Blu-ray]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

- [Blu-ray] 대화상자가 표시됩니다.
“[Blu-ray] Dialog Box” (▶ page 421)

3) 출력 상세 설정을 한 후, 파일 이름과 위치를 지정하고 [Save]를 클릭합니다.

[블루-레이] 대화상자

■ [기본 설정] 탭

[비디오 설정]	[프로필] 프로필을 설정합니다. 출력 프레임 크기에 따라 선택할 수 있는 프로파일이 다릅니다. [비트 레이트 유형] [CBR]은 일정한 비트 수를 할당합니다. 노이즈 등이 발생하는 경우가 있습니다만, 인코딩 과정은 빨라집니다. [VBR]는 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수를 변경합니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 효율적으로 사용하고, 전반적인 화면 품질의 균일화를 도모할 수 있습니다. [평균 비트 전송률] 비트레이트 타입에서 [CBR] 또는 [VBR]을 선택한 경우에 설정합니다. 목록에서 선택하거나 직접 입력할 수 있습니다. [최대 비트 전송률] 비트레이트 타입에서 [VBR]을 선택한 경우에 설정합니다. 목록에서 선택하거나 직접 입력할 수 있습니다. [화질] 비트레이트 타입에서 [Quality]를 선택한 경우에 설정합니다. 목록에서 이미지 화질을 선택합니다.
[오디오 설정]	[형식] 오디오 압축 형식을 목록에서 선택합니다. [Dolby Digital (AC-3)]의 경우 프로젝트 설정 오디오 채널 수가 6ch 이상인 경우는 7ch/8ch이 잘리고 1ch: L, 2ch: R, 3ch: C, 4ch: LFE, 5ch: Ls, 6ch: Rs의 5.1ch로 출력됩니다. 프로젝트 설정 오디오 채널 수가 5ch 이하의 경우는 1/2ch 이외 잘린 2ch로 출력됩니다. [Linear PCM]의 경우 프로젝트 설정 오디오 채널 수가 8ch의 경우 8ch, 6ch/7ch의 경우 6ch, 4ch/5ch의 경우 4ch, 3ch의 경우 2ch로 출력됩니다. [비트 레이트] 목록에서 비트 레이트를 선택합니다.

■ [확장 설정] 탭

[IDR 간격]	IDR 프레임 간격을 입력하고, GOP 길이를 설정합니다.
[B 프레임]	GOP에 포함된 B 프레임의 수를 설정합니다.
[참조 프레임 수]	움직임 예측 시 어떤 프레임까지 고려하여 움직임 예측을 할 것인지를 설정합니다.
[멀티 슬라이스]	체크하면, 1 프레임을 4 분할합니다. 디코더가 멀티 슬라이싱에 대응하는 경우는 디코딩이 빨리 되는 경우가 있습니다.
[엔트로피 부호화 모드]	H.264의 부호화 모드를 선택합니다.
[움직임 예측 정확도]	움직임 예측 블록의 분할 단위를 목록에서 선택합니다.
[움직임 예측 최소 블록 크기]	움직임 예측시의 블록 크기를 인트라-프레임/인터-프레임 사이에 설정합니다.

MP4 형식

프로젝트를 MP4 형식의 파일(*. mp4)로 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [H.264/AVC]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 내보내기로 [H.264/AVC], [PlayStation Portable]이나 [iPod] 중 하나를 선택합니다.

3) 출력 내용을 설정하고, 파일 이름과 위치를 지정하고 [Save]를 클릭합니다.

- 설정 항목의 경우, “BD 형식”에서 [Basic Settings] 탭 / [Extended Settings] 탭에 대한 설명을 참조하기 바랍니다.
“BD Format” (▶ page 420)

MPEG-2 형식

프로젝트를 MPEG-2 형식의 파일로 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [MPEG]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [MPEG2 Elementary Stream] 또는 [MPEG2 Program Stream]을 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

- [MPEG2 Elementary Stream] 대화상자나 [MPEG2 Program Stream] 대화상자가 표시됩니다.
“[MPEG2 Elementary Stream] / [MPEG2 Program Stream] Dialog Box” (▶ page 422)

3) 비디오와 오디오 설정을 구성하고, 파일 이름과 위치를 지정하고 [Save]를 클릭합니다.

- [MPEG2 Elementary Stream]을 선택한 경우, [Select]를 클릭하고 비디오 및 오디오 출력 대상을 각각 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

[MPEG2 Elementary Stream]/[MPEG2 Program Stream] 대화상자

■ [기본 설정] 탭

내보내기에 따라 일부 표시되는 설정 항목이 다릅니다.

[비디오 설정]	[세그먼트 인코딩] 체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다. [사이즈] 화질을 선택합니다. [품질/속도] 품질을 목록에서 선택합니다. 품질이 높을수록 인코딩 시간이 더 많이 소요됩니다. [비트레이트] 비트레이트 타입을 선택합니다. [CBR]는 고정 전송률입니다. 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average(bps)] 목록에서 비트 레이트를 선택합니다. 직접 입력해야 할 수도 있습니다. [VBR]는 가변 전송률입니다. 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트수가 변경됩니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 효율적으로 사용하여 품질의 균일화를 도모할 수 있습니다. [Average(bps)]와 [Maximum(bps)] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력할 수 있습니다.
[오디오 설정]	[형식] 오디오 압축 형식을 목록에서 선택합니다. [채널] [Stereo], [Dual Channel] 또는 [Joint Stereo]에서 선택할 수 있습니다. [Stereo]는 좌우를 별도로 기록하는 일반 스테레오입니다. 좌우의 음성이 크게 다른 경우 음량이 큰 쪽을 중시하고 저장하는 스테레오에 비해 [Dual Channel]은 음질이 한쪽으로 치우치지 않게 완전히 독립시켜 기록합니다. 2개 국어로 설명을 넣는 등의 경우에 선택합니다. [Joint Stereo]는 좌우를 별도로 기록하는 경우와 좌우의 동일한 음성을 결합하는 1 채널, 좌우로 다른 음성을 다른 채널로 하는 경우를 자동으로 구분하여 음질과 압축률을 항상 시킵니다. [비트레이트] 목록에서 비트레이트를 선택합니다.

■ [확장 설정] 탭

[비디오 설정]	[필드 순서] 인터레이스의 경우, 필드 순서를 선택할 수 있습니다. [크로마 포맷] YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다. [프로파일 & 레벨] 프로파일 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]의 경우 프로파일이 Main Profile, [4:2:2]의 경우 422Profile이 됩니다. SD 화질 시 레벨은 Main Level, HD 화질 시 레벨은 High Level이 됩니다. 프로파일 및 레벨은 [Chroma Format]에서 선택한 포맷에 맞게 변경됩니다. [GOP 구조] MPEG는 일정한 프레임 수를 1 그룹으로 압축/신장하고, 컷 편집은 GOP 단위로 이루어집니다. GOP는 독립적으로 이미지를 재현할 수 있는 "I 프레임", 이전 이미지 간의 차이만을 기록하고 재현하는 "P 프레임", 이전과 뒤에 이미지의 차이에서 재현하는 "B 프레임"이 있습니다. GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]을 선택합니다. [I-Frame Only]은 I 이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉽게 되지만 데이터 양이 커집니다. [이미지 매수] 1 그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다. [Closed GOP] 체크하면, GOP에서 정보가 완성됩니다 데이터의 양은 증가하지만, GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로, 체크를 해제합니다.
[오디오 설정]	[엠펙시스] 고역을 강조하고 저장하는 고역 보정을 목록에서 선택합니다. [None]은 고역 보정없이, [50/15 us]는 일부 오디오 CD 등에서 채용되는 엠펙시스 설정입니다. [CCITT J.17]는 CCITT가 권고하고 있는 통신 표준입니다. [프로텍션] 오류 검출 및 정정을 가능케 하기 위해, 시청각 비트 흐름에 중복 추가가 있는지 여부를 나타내는 "protection_bit"에 체크를 하면 중복 부가하고 있음을 나타내는 "1"이 됩니다. 체크를 해제하면 중복을 첨부하지 않는 것을 나타내는 "0"입니다. [원본 표시] 체크하면, "original_copy"비트가 원본을 나타내는 "1" 상태가 됩니다. 체크를 해제하면 복제를 나타내는 "0"입니다. [저작권] 체크하면, "copyright" 비트가 저작권이 보호되고 있는지를 나타내는 "1"이 됩니다. 선택 해제하면, 저작권은 존재하지 않음을 나타내는 "0"이 됩니다.

스틸 이미지 형식

스틸 이미지 파일로 타임라인 상의 시작과 끝 점 사이의 모든 프레임을 출력합니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [Other]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Still Image]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

3) 파일 이름과 대상을 지정하고, 출력 형식을 선택합니다.

- 입력한 파일 이름을 바탕으로 일련의 번호가 추가됩니다.

[고급]	화면 비율 보정 및 출력 필드 등의 설정을 변경할 수 있습니다. [System Settings]에서의 [Still Image] 설정이 기본값입니다. “[Still Image]” (▶ page 97)
[시작/끝 사이를 연번 파일로 저장]	타임라인의 시작과 끝 점 사이의 모든 프레임을 스틸 이미지 파일로 출력합니다.



- 예로, 파일 이름으로 "Still1"를 입력한 경우 "Still1"/ "Still2"/ "Still3"... "Still5"를 입력한 경우 "Still5"/ "Still6"/ "Still7"...입니다.
끝에 숫자를 붙이지 않으면 자동으로 8 자리 일련 번호가 추가됩니다.

4) [Save between In/Out in sequential files]를 클릭합니다.

- 비디오가 스틸 이미지로 출력됩니다.

플래쉬 비디오 (F4V) 형식

프로젝트를 Flash 용 F4V 형식으로 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [H.264/AVC]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [F4V]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

- [F4V] 대화상자가 표시됩니다.
“[F4V] Dialog Box” (▶ page 424)

3) 출력 내용을 설정하고, 파일 이름과 위치를 지정하고 [Save]를 클릭합니다.**[F4V] 대화상자****■ [기본 설정] 탭 / [고급 설정] 탭**

설정 항목의 경우, “BD 형식”에서 [Basic Settings] 탭 / [Extended Settings] 탭에 대한 설명을 참조하기 바랍니다.

“BD Format” (▶ page 420)

■ [메타데이터] 탭

[Cue Point로 시퀀스 마커 출력]	체크하면 시퀀스 마커를 Flash 큐 포인트로 출력할 수 있습니다. 큐 포인트 유형의 이름을 선택합니다.
[메타데이터]	메타 데이터를 추가하여 출력할 수 있습니다. [Name] 목록에서 항목을 선택하고, [Value]에 메타 데이터를 입력합니다.
[가져오기]	XMP 형식 (*. xmp)의 메타 데이터를 로드합니다. [Metadata] 설정에 반영됩니다.
[내보내기]	[Metadata]에서 설정한 내용을 XMP 형식으로 내보냅니다.

플래쉬 비디오 (FLV) 형식

“Adobe Flash CS3 Professional”이 PC에 설치되어 있으면, Flash Video를 출력할 수 있습니다.

주의

- Flash Video를 출력하려면, 미리 “Adobe Flash CS3 Professional”이 PC에 설치되어 있어야 하며, Adobe Systems의 Flash Video를 사용할 수 있는 환경이어야 합니다.
“Adobe Flash CS3 Professional”, “Flash Video”에 대해서는, Adobe Systems 사의 설명서 등을 확인하기 바랍니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [Quicktime]을 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Quicktime]을 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.**3) [Save as type]에서 [FlashVideo (FLV)]을 선택합니다.**

- [Settings]을 클릭하면, 인코딩 설정 및 비디오 크기 변경 등을 할 수 있습니다.

4) 파일 이름을 입력하고, 저장 위치를 선택하고 [Save]를 클릭합니다.**AVCHD 형식**

AVCHD 스트림을 쉽게 SD 메모리 카드나 메모리 스틱에 기록할 수 있습니다. 또한 모든 대상 파일로 출력할 수 있습니다.

이동식 미디어에 쓸 경우에는 출력 전에 SD 메모리 카드 또는 메모리 스틱을 PC에 연결합니다.



- DVD 또는 BD로 프로젝트를 작성하기 위해 Disc Burner를 사용합니다.
“Exporting to Disc” (▶ page 439)

주의

- AVCHD 카메라의 내장 하드디스크나 내장 메모리, 이동식 디스크에 출력하여 AVCHD 카메라에서 재생할 경우, 카메라에 따라 출력이나 재생을 할 수 없는 것이 있습니다.
- AVCHD 스트림을 EDIUS에서 바로 DVD-R이나 BD에 쓸 수 없습니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [AVCHD]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 이동식 미디어에 작성하려면, [AVCHD Writer] 또는 [AVCHD 3D Writer]를 클릭하고, 3단계를 진행합니다.
- 이동식 미디어에 AVCHD 포맷 파일로 쓰지 않고 내보내려면, [AVCHD] 또는 [AVCHD 3D]를 클릭하고, 5단계를 진행합니다.

주의

- 저장 위치의 형식에 따라 데이터를 인식하지 못한다라는 경고 메시지가 표시됩니다. 필요할 경우, 내보내기 전에 백업을 하기 바랍니다.

3) [Destination]에서 [Drive]를 선택합니다.

- PC에 연결한 SD 메모리 카드 또는 메모리 스틱은 외장 드라이브로 인식됩니다.



- [Folder]를 선택하고 [Select]를 클릭하여 PC의 지정된 위치에 AVCHD 스트림을 출력할 수 있습니다.

4) [Format]에서 [SD Memory Card] 또는 [Memory Stick/HDD Camera]를 선택합니다.

- 사용하는 미디어에 맞게 선택합니다.

5) [Basic Settings] 탭과 [Extended Settings] 탭에서 각 항목을 설정합니다.

- 설정 항목의 경우, “BD 형식” 에서 [Basic Settings] 탭 / [Extended Settings] 탭에 대한 설명을 참조하기 바랍니다.
“BD Format” (▶ page 420)

6) [OK]를 클릭합니다.

- [AVCHD] 또는 [AVCHD 3D]의 경우, 파일 이름과 위치를 설정하고, [Save]를 클릭합니다.



- 스트림의 파일 크기가 2 GB (기가 바이트)를 초과할 경우 분할하여 출력됩니다.

3DA1 형식으로 내보내기

SD/SDHC 메모리 카드에 3DA1 형식으로 쓸 수 있습니다. 또한 어떤 대상에 파일을 출력할 수 있습니다.

SD/SDHC 메모리 카드에 쓸 경우에는, 출력 전에 메모리 카드가 PC에 연결되어 있어야 합니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [AVCHD]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [AVCHD (Dual Card 3D) Writer]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.**3) [Destination 1] 및 [Destination 2]에서 L 측과 R 측의 각각의 대상을 설정합니다.**

- 카메라에 출력하려면, [Drive]를 선택하고 목록에서 대상을 설정합니다.
- PC의 하드디스크에 내보내려면, [Folder]를 선택하고, [Select]를 클릭하여 대상을 설정합니다.

4) [Basic Settings] 탭과 [Extended Settings] 탭에서 각 항목을 설정합니다.

- 설정 항목의 경우, " BD 형식" 에서 [Basic Settings] 탭 / [Extended Settings] 탭에 대한 설명을 참조하기 바랍니다.
"BD Format" (▶ page 420)

5) [OK]를 클릭합니다.

XDCAM EX 형식

프로젝트를 SxS 메모리 카드 또는 SDHC 메모리 카드에 XDCAM EX 포맷으로 출력할 수 있습니다.
장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.
PC의 하드디스크에 파일을 출력할 수도 있습니다.
XDCAM EX 3D 포맷으로 출력할 수도 있습니다.

주의

- 사전에 XDCAM EX 3D를 지원하는 기기이거나 XDCAM EX 기기의 SxS 메모리 카드 포맷인지를 확인합니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [XDCAM]을 클릭합니다.

- "Exporting with Exporter" (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 내보내기로 [XDCAM EX], [XDCAM EX DV] 또는 [XDCAM EX 3D] 중 하나를 선택합니다.

3) 대상, 품질, 메타데이터 등을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- 내보내기에 따라 설정 항목이 다릅니다.

예시 :

[XDCAM EX]를 선택한 경우

[대상]	SxS 메모리 카드에 출력하거나, SDHC 메모리 카드에 출력하거나 로컬 폴더에 저장할지를 선택합니다. [Sony - SxS Memory Card] 또는 [JVC - SDHC Memory Card]를 선택했을 경우 목록에서 카드를 선택합니다. [[Automatically select the next card when card is full]에 체크를 하고 대상으로 꼽으면, SxS 메모리 카드의 공간이 부족하면 자동으로 빈에 있는 SxS 메모리 카드를 선택하고 출력합니다. 선택 해제하였다면, 출력 대상 선택 대화상자가 표시됩니다. [Folder]를 선택한 경우, [...]을 클릭하고 저장 위치를 지정합니다
[세그먼트 엔코딩]	체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다.
[ClosedGOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완성 됩니다 데이터의 양은 증가하지만, GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로, 체크를 해제합니다.
[오디오/스테레오]	체크하면 오디오를 스테레오 트랙으로 출력합니다. 오디오 채널이 2 채널의 경우에만 표시 됩니다.
[모드]	화질 모드 (SP 또는 HQ)를 선택합니다.
[품질/속도]	품질을 목록에서 선택합니다. 품질이 높을수록 더 많은 인코딩 시간이 소요됩니다.
[메타데이터]	출력 클립에 타이틀이나 주석 등의 메타데이터를 입력할 수 있습니다.



- [XDCAM EX 3D]를 내보내기로 선택하였을 경우, 다음과 같은 작업에 제한이 있습니다.
 - [Destination]을 [Sony - SxS Memory Card]로 선택하였을 경우, L 측의 두 개의 슬롯에 메모리 카드만 소니 메모리 캠코더의 사양으로 인해 PC에서 인식할 수 있습니다
L 측의 슬롯에 메모리 카드를 삽입합니다. 내보내기를 한 후, R 측의 슬롯에 카드를 삽입합니다.
 - 내보내기 과정에서 대상 드라이브의 여유 공간이 없을 경우, [Select Memory Card Drive] 대화상자가 표시됩니다.
그러나 [Destination]이 [Folder]이거나 일괄 출력을 했을 경우에는, 이 대화상자가 표시되지 않습니다.
 - [Destination]으로 [Folder]를 선택하였을 경우, L 측과 R 측의 출력 대상을 동일한 위치에 설정할 수 없습니다.
- 여러 SxS 메모리 카드에 분할해 출력하는 경우 출력 부분이 시퀀스 클립으로 빈에 등록됩니다. 그러나 등록할 때 하나의 SxS 메모리 카드가 장착되어 있지 않은 경우는 빈에 등록되지 않습니다.
"[Select Memory Card Drive] Dialog Box" (▶ page 426)

[메모리 카드 드라이브 선택] 대화상자

[메모리 카드]:[L]/[R]	다음 메모리 카드 드라이브를 선택합니다.

[OK] 드라이브를 선택하거나 다른 메모리 카드를 교체한 후 이 항목을 클릭합니다.

GF 형식

GF 장치에 프로젝트를 출력할 수 있습니다.
GF 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.
PC의 하드디스크에 파일 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [GF]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 내보내기로 [GF clip], [GF clip(DV)], [GF clip(SD)], [GF clip(DVCPRO25)] 또는 [GF clip(DVCPRO50)] 중 하나를 선택합니다.
- 프로젝트 설정에 해당하지 않는 내보내기는 표시되지 않습니다.

3) 대상 및 출력할 BIN, 클립 이름 등을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.

- 내보내기에 따라 설정할 수 있는 항목이 다릅니다.

예시 :

[GF 클립]을 선택한 경우

[대상]	GF 드라이브에 출력하거나 PC의 임의 폴더에 저장할지를 선택합니다. [GF Drive]를 선택한 경우, 목록에서 Drive를 선택합니다. [Folder]를 선택한 경우, [Select]를 클릭하고 위치를 지정합니다. [Bin] 출력 클립을 등록할 BIN을 설정합니다. 목록에서 선택하거나 [Append]를 클릭하여 BIN 타이틀을 입력하고 새롭게 목록에 등록합니다.
[클립 타이틀]	출력 클립의 이름을 입력합니다.
[세그먼트 엔코딩]	체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다.
[GOP 유형]	GOP 유형을 [I-Frame Only (100 Mbps)] 또는 [Long GOP (50Mbps)]를 선택합니다.
[품질/속도]	품질을 선택합니다.
[오디오 채널]	오디오 채널 수를 선택합니다.
[오디오 양자화 비트 레이트]	오디오 양자화 비트 레이트를 선택합니다.



- 클립을 구성하는 파일 크기가 4 GB를 초과할 경우, 클립을 분할해서 출력됩니다.

Infinity 형식

Infinity 장치에 프로젝트를 출력할 수 있습니다.
Infinity 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.
PC의 하드디스크에 파일 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [Infinity]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 내보내기로 [Infinity DV], [Infinity JPEG2000], [Infinity D10] 또는 [Infinity MPEG] 중 하나를 선택합니다. 프로젝트 설정에 해당하지 않는 내보내기는 표시되지 않습니다.

3) 대상 및 클립 이름, 재생목록 이름 등을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- 내보내기에 따라 설정할 수 있는 항목이 다릅니다.

예시 :

[Infinity MPEG]를 선택한 경우

[대상]	Infinity 드라이브에 출력하거나 PC의 임의 폴더에 저장할지를 선택합니다. [Infinity Drive]를 선택한 경우, 목록에서 Drive를 선택합니다. [Folder]를 선택한 경우, [Select]를 클릭하고 위치를 지정합니다.
[클립 이름]	출력 클립의 이름을 입력합니다.

[재생목록]	재생 목록의 이름을 클립 이름과 일치하는지 여부를 선택합니다. [Specified the playlist]을 선택하였을 경우, 재생 목록의 이름을 입력합니다.
[세그먼트 인코딩]	체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다
[비트레이트]	목록에서 비트레이트를 선택합니다.
[품질/속도]	품질을 선택합니다.
[오디오 포맷]	오디오 양자화 비트 레이트 및 오디오 채널을 선택합니다.

P2 형식

P2 카드에 프로젝트를 출력할 수 있습니다.
P2 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.
PC의 하드디스크에 파일 출력할 수 있습니다.

주의

- 미리 P2 장치의 드라이버가 설치되어 있어야 합니다.
- 프로젝트 프리셋이 24 bit 형식의 오디오로 설정되어 있는 경우에도 16 bit 형식 오디오로 출력됩니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [P2]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 내보내기로 [P2 Clip], [HD P2 Clip], [HD P2 3D Clip] 또는 [AVCUltra P2 Clip]에서 선택합니다. 프로젝트 설정에 해당하지 않는 내보내기는 표시되지 않습니다.
- P2 카드가 PC에 연결되어 있지 않으면, [Browse For Folder] 대화상자가 표시됩니다. 파일 출력 대상을 지정하고 [OK]를 클릭합니다.

3) 대상 및 사용자 클립 이름, 코덱 등을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- 내보내기에 따라 설정 내용이 다릅니다.



- 제작자와 촬영 정보 등의 메타데이터를 다른 P2 클립에서 캡처할 수 있습니다. [Load Metadata]를 클릭하고 가져올 XML 파일을 선택합니다.
- 대상에 공간이 부족하거나 클립을 구성하는 파일 크기가 4 GB를 초과하게 되면 클립을 분할해서 출력됩니다.
[Automatically select the next card when card is full]에 체크하면, 클립 분할 시 자동으로 여유있는 P2 카드 드라이브를 선택하고 출력합니다. 체크를 해제하면 클립 분할 시 대상을 선택하는 대화상자가 표시됩니다.
- 720p 출력의 경우, 출력 프레임은 짝수 프레임이어야만 합니다. 확인 메시지가 표시되는 경우, 처리 방법을 선택합니다.
- DVCPRO HD 출력 형식과 EDIUS 프로젝트 프리셋 설정이 다르면 프레임 레이트와 필드 순서가 일치하는 출력 형식으로 스트레칭하여 출력합니다.

XDCAM 형식

프로젝트를 XDCAM 내보내기에서 MXF 파일로 출력하고 XDCAM 장치 및 FTP 서버에 업로드할 수 있습니다.
PC의 하드디스크에 MXF 파일을 출력할 수도 있습니다.



- 파일을 XDCAM 메모리 드라이브(SxS 메모리 카드)로도 출력할 수 있습니다.
- FTP 서버에 출력하는 경우에는 미리 시스템 설정에서 연결 설정을 해 둡니다.
“XDCAM Connection Settings” (▶ page 102)

주의

- 사전에 XDCAM 장치로 SXS 메모리 카드를 포맷합니다.
- 파일은 XDCAM EX의 형식으로 포맷된 SXS 메모리 카드로 내보낼 수 없습니다.
- 프로록시 파일은 내보낼 수 없습니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [XDCAM]을 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 프로젝트 이미지 크기에 따라 [XDCAM DV], [XDCAM HD], [XDCAM HD 422], [XDCAM HD 720P] 또는 [XDCAM MPEG IMX]에서 선택합니다.
- 프로젝트 설정에 해당하지 않는 내보내기는 표시되지 않습니다.

3) 대상 및 클립 이름 등을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- 내보내기에 따라 설정 내용이 다릅니다.

예시 :

[XDCAM HD]를 선택한 경우

[대상]	XDCAM 드라이브에 출력하거나, FTP 서버에 출력하거나 PC의 모든 폴더에 출력할지 여부를 선택합니다. [XDCAM Drive]를 선택한 경우, 목록에서 드라이브를 선택합니다. [FTP]를 선택한 경우, 출력 서버에 체크하고 필요에 따라 아래 항목에 체크합니다. [Folder]를 선택한 경우, [Select]를 클릭하고 위치를 지정합니다. [임시 파일로 출력한 후 FTP에 업로드] 체크하면 먼저 임시 파일을 프로젝트 폴더에 출력 후 실제 데이터를 FTP 서버로 업로드합니다. 임시 파일을 출력 후 FTP 서버에 전송 시점에서 오류가 발생한 경우 또는 업로드를 중단하면 임시 파일이 삭제되지는 않습니다.
[클립 이름]	출력되는 파일 이름을 설정합니다. 대상에 [XDCAM Drive] 또는 [FTP]를 선택하는 경우, [Auto (C ****)]이 활성화됩니다. 체크하면 자동으로 파일 이름이 설정됩니다. 모든 파일 이름을 설정하려면, [Auto (C ****)]의 선택을 취소하고 [Clip Name]에 이름을 입력합니다. (XDCAM 드라이브 측에서 "Clip Naming"을 'Free'로 설정해야 합니다.) 대상에 [Folder]를 선택하는 경우, 클립 이름을 입력합니다
[세그먼트 인코딩]	체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다.
[비트레이트]	목록에서 비트레이트를 선택합니다.
[품질/속도]	품질을 선택합니다.
[ClosedGOP]	체크하면, GOP의 경계에서 B 그림이 GOP를 넘어서 참조하지 않도록 합니다. GOP에서 정보가 완결되는 것이기 때문에, 데이터의 양은 증가하지만, GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집해야 하는 수 있습니다.
[오디오 포맷]	출력 오디오 형식을 선택합니다.



- 고해상도 및 프록시 데이터 가져 오기를 하지 않은 클립의 출력을 실시했을 경우, 출력 전에 프로세싱 설정 대화상자가 표시됩니다. 처리 방법을 선택하고 [OK]를 클릭합니다.
- [XDCAM MPEG IMX] 내보내기를 선택하면 720×480의 영상은 상하에 3 선 (검정)를 추가하여 Even (타입 필드 우선)으로 출력합니다. 또한 720×576 (Odd)의 영상은 1 라인을 밀고 Even (타입 필드 우선)으로 출력합니다.
- 일단 PC의 폴더에 출력한 MXF 파일을 FTP 서버로 업로드할 경우 소스 브라우저를 사용합니다. 소스 브라우저에서 XDCAM 트리를 클릭하고, FTP 연결 대상을 오른 클릭하고 [Upload]를 클릭합니다. MXF 파일을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

XAVC S 형식

- 프로젝트를 XAVC S 형식에 XQD 메모리 카드에 내보내기를 할 수 있습니다.
- 장치를 PC에 연결하고 전원이 켜져 있는지 확인합니다.
- PC의 하드 디스크에 파일 출력할 수 있습니다.

주의

- 사전에 XAVC S 장치로 XQD 메모리 카드를 포맷합니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [XAVC]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [XAVC S]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

3) 대상 및 클립 이름 등을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

[대상]	XAVC S 장치에 출력하거나 PC에 있는 폴더에 출력하는 방법을 선택합니다. [Memory Card]를 선택한 경우, 목록에서 장치를 선택합니다. [Folder]를 선택한 경우, [Select]를 클릭하고 저장할 위치를 지정합니다

[비디오 설정]	[비트레이트] 목록에서 비트 레이트를 선택합니다. [화질] 화질을 선택합니다. [하드웨어 인코더 사용] 퀵 싱크 비디오 등의 하드웨어 인코딩을 사용하여 출력하려면 이 항목을 클릭합니다. 하드웨어 인코딩을 사용할 수 없는 경우 표시되지 않습니다.
[오디오 설정]	출력하는 비디오의 오디오 포맷을 선택합니다.
[메타데이터]	출력하는 클립에 타이틀이나 주석 등의 메타데이터를 추가합니다.

XAVC 형식

XAVC 내보내기로, 프로젝트를 내보낼 수 있고, XDCAM 기기나 FTP 서버로 업로드할 수 있습니다.

PC의 하드 디스크에 파일 출력할 수 있습니다.



- 파일은 XDCAM 메모리 드라이브(XDCAM 장치로 포맷한 SxS 메모리 카드)로 내보내기를 할 수도 있습니다.
- FTP 서버로 내보내려면, 시스템 설정에서 미리 연결 대상 설정을 구성합니다.

“XDCAM Connection Settings” (▶ page 102)

주의

- 사전에 XDCAM 기기로 SxS 메모리 카드를 포맷합니다.
- XDCAM EX 형식으로 포맷한 SxS 메모리 카드에는 파일을 내보낼 수 없습니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [XAVC]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [XAVC]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

3) 대상 및 클립 이름 등을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

[대상]	XDCAM 드라이브에 출력하거나, FTP 서버에 출력하거나, PC에 있는 폴더에 출력하는 방법을 선택합니다. [XDCAM Drive]를 선택한 경우, 목록에서 드라이브를 선택합니다. [FTP]를 선택한 경우, 출력 서버에 체크하고 필요에 따라 다음 항목을 체크합니다. [Folder]를 선택한 경우, [Select]를 클릭하고 저장할 위치를 지정합니다. [파일 출력 후에 FTP로 업로드] 프로젝트 폴더로 임시 파일을 내보내기 한 후에 실제 데이터를 FTP 서버에 업로드할 경우 이 항목을 체크합니다. 임시 파일을 출력한 후, FTP 서버로 전송 중에 오류가 발생한 경우 또는 업로드를 중단한 경우, 임시 파일은 삭제되지 않습니다.
[클립 이름]	출력하는 파일 이름을 설정합니다. [자동 (C ****)] 체크를 하면, 자동으로 파일 이름이 설정됩니다. 임의의 파일 이름을 설정하려면, [자동 (C ****)]의 체크를 해제하고 클립 이름을 입력합니다. (XDCAM 드라이브 상에서 "Clip Naming"을 "Free"로 설정해야 합니다.)
[GOP 유형]	내보낼 형식을 선택합니다.
[품질/속도]	품질과 속도를 선택합니다.
[오디오 채널]	오디오 채널 수를 선택합니다.

K2 (CMF) 또는 K2 (GXF) 형식

K2에서 고용되는 CMF 또는 GXF 형식으로 프로젝트를 내보낼 수 있습니다.



- FTP 서버에 출력하는 경우에는 미리 시스템 설정에서 연결 설정을 해 둡니다.

“[GXF]” (▶ page 98)

주의

- 프로젝트 프리셋이 24 비트 형식의 오디오로 설정되어 있는 경우에도 16 비트 형식 오디오로 출력됩니다.

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [K2]를 클릭합니다

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 출력 설정 대화상자가 표시됩니다. 내보내기에 따라 설정 항목이 다릅니다.

예시 :

[MPEG2 GXF]를 선택한 경우

[클립 이름]	출력 클립 (파일)의 이름을 입력합니다.
[대상]	PC에있는 모든 폴더에 출력하거나 FTP 서버에 출력할지 여부를 선택합니다. [Folder]를 선택한 경우, [Select]를 클릭하여 위치를 지정합니다. [FTP]를 선택한 경우, 출력 서버에 체크하고 필요에 따라, 아래 항목에 체크합니다. [파일이 존재하면 덮어쓰기] 체크하면, 대상 FTP 서버에 동일한 이름의 파일이 있을 경우 덮어씁니다. [임시 파일로 출력한 후 FTP에 업로드] 체크하면 먼저 임시 파일을 프로젝트 폴더에 출력 후 실제 데이터를 FTP 서버로 업로드합니다. 임시 파일을 출력 후 FTP 서버에 전송 시점에서 오류가 발생한 경우 또는 업로드를 중단하면 임시 파일이 삭제되지 않고 남아 있습니다. [FTP로 출력 시에 확장자를 붙이지 않음] 체크하면, [Clip Name]에 입력한 이름에 확장자를 추가하지 않고 출력합니다. (클립 이름에 확장자를 포함하는 경우 확장자를 제거한 클립 파일 이름으로 출력합니다.) 체크를 해제하면 [Clip Name]에 입력한 이름에 확장자가 포함되고 없는 경우 "*. gxf"를 추가하여 출력합니다.
[중단할 시에 생성된 파일을 보관]	[Upload to FTP after exporting file]의 체크를 해제한 경우에 적용됩니다. 체크하면, 출력이 중단되고, 중단된 시점까지 생성된 파일은 유지됩니다.
[엔코딩 설정]	[세그먼트 인코딩] 체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다. [비트레이트] 비트레이트 타입을 선택합니다. [CBR]는 고정 전송률입니다. 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average(bps)] 목록에서 비트레이트를 입력합니다. [VBR]는 가변 전송률입니다. 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트수가 변경됩니다. [Average(bps)] 와 [Maximum(bps)] 목록에서 비트 전송률을 입력합니다. [품질/속도] 품질을 목록에서 선택합니다. [필드 순서] SD 포맷의 경우 필드 순서를 선택할 수 있습니다. [GOP 구조] GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]을 선택합니다. [I-Frame Only]은 I 이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉽게되지만 데이터 양이 커집니다. [이미지 매수] 1 그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다. [ClosedGOP] 체크하면, GOP에서 정보가 완성됩니다 데이터의 양은 증가하지만, GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로, 체크를 해제합니다. [크로마 포맷] YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다. [프로필 & 레벨] 프로파일 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]의 경우 프로파일이 Main Profile, [4:2:2]의 경우 422Profile이 됩니다. SD 화질 시 레벨은 Main Level, HD 화질 시 레벨은 High Level이 됩니다. 프로파일 및 레벨은 [Chroma Format]에서 선택한 포맷에 맞게 변경됩니다.
[비트 레이트]	목록에서 비트 레이트를 선택합니다.
[오디오 설정]	[채널] 목록에서 출력하는 오디오 채널 수를 선택합니다. [Current setting]은 프로젝트 설정에서 설정되어 있는 채널입니다. 내보내기에서 [Enable Conversion]이 체크되고 오디오 형식의 채널 수를 프로젝트 설정에서 변경한 경우, 채널 수는 여기서 설정한 수가 됩니다. [양자화 비트 레이트] 샘플에 사용되는 비트 수를 목록에서 선택합니다. [Current setting]은 프로젝트 설정에서 설정되는 비트 수입니다

3) 출력 설정을 하고 [OK]를 클릭합니다.

MXF 형식

서버 전송 등에 사용되는 업무용 영상 파일 형식인, MXF로 출력할 수 있습니다.



- FTP 서버에 출력하는 경우에는 미리 시스템 설정에서 연결 설정을 해 둡니다.
“MXF FTP Server Settings” (▶ page 100)

1) [Print to File] 대화상자 카테고리 트리에서 [MXF]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- 출력 설정 대화상자가 표시됩니다. 내보내기에 따라 설정 항목이 다릅니다.

예시 :

[MPEG2 GXF]를 선택한 경우

[클립 이름]	출력 클립 (파일)의 이름을 입력합니다.
[대상]	PC에 있는 모든 폴더에 출력하거나 FTP 서버에 출력할지 여부를 선택합니다. [Folder]를 선택한 경우, [Select]를 클릭하여 위치를 지정합니다. [FTP]를 선택한 경우, 출력 서버에 체크하고 필요에 따라, 아래 항목에 체크합니다. [파일이 존재하면 덮어쓰기] 체크하면, 대상 FTP 서버에 동일한 이름의 파일이 있을 경우 덮어 씁니다. [임시 파일로 출력한 후 FTP에 업로드] 체크하면 먼저 임시 파일을 프로젝트 폴더에 출력 후 실제 데이터를 FTP 서버로 업로드합니다. 임시 파일을 출력 후 FTP 서버에 전송 시점에서 오류가 발생한 경우 또는 업로드를 중단하면 임시 파일이 삭제되지 않고 남아 있습니다. [FTP로 출력 시에 확장자를 붙이지 않음] 체크하면, [Clip Name]에 입력한 이름에 확장자를 추가하지 않고 출력합니다. ([클립 이름에 확장자를 포함하는 경우 확장자를 제거한 클립 파일 이름으로 출력합니다.) 체크를 해제하면 [Clip Name]에 입력한 이름에 확장자가 포함되고 없는 경우 "*. mxf"를 추가하여 출력합니다.
[중단할 시에 생성된 파일을 보관]	[Upload to FTP after exporting file]의 체크를 해제한 경우에 적용됩니다. 체크하면, 출력이 중단되고, 중단된 시점까지 생성된 파일은 유지됩니다.

[인코딩 설정]	[세그먼트 인코딩] 체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다. [비트레이트] 비트레이트 타입을 선택합니다. [CBR]는 고정 전송률입니다. 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average(bps)] 목록에서 비트레이트를 입력합니다. [VBR]는 가변 전송률입니다. 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수가 변경됩니다. [Average(bps)] 와 [Maximum(bps)] 목록에서 비트 전송률을 입력합니다. [품질/속도] 품질을 목록에서 선택합니다. [필드 순서] SD 포맷의 경우 필드 순서를 선택할 수 있습니다. [GOP 구조] GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]을 선택합니다. [I-Frame Only]은 I 이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉽게 되지만 데이터 양이 커집니다. [이미지 매수] 1 그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다. [ClosedGOP] 체크하면, GOP에서 정보가 완성 됩니다 데이터의 양은 증가하지만, GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로, 체크를 해제합니다. [크로마 포맷] YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다. [프로파일 & 레벨] 프로파일 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]의 경우 프로파일이 Main Profile, [4:2:2]의 경우 422Profile이 됩니다. SD 화질 시 레벨은 Main Level, HD 화질 시 레벨은 High Level이 됩니다. 프로파일 및 레벨은 [Chroma Format]에서 선택한 포맷에 맞게 변경됩니다.
[비트 레이트]	목록에서 비트 레이트를 선택합니다.
[오디오 설정]	[채널] 목록에서 출력하는 오디오 채널 수를 선택합니다. [Current setting]은 프로젝트 설정에서 설정되어 있는 채널입니다. 내보내기에서 [Enable Conversion]이 체크되고 오디오 형식의 채널 수를 프로젝트 설정에서 변경한 경우, 채널 수는 여기서 설정한 수가 됩니다. [양자화 비트 레이트] 샘플에 사용되는 비트 수를 목록에서 선택합니다. [Current setting]은 프로젝트 설정에서 설정되는 비트 수입니다. [트랙 당 채널] MXF의 1 오디오 트랙에 포함된 채널 수를 지정합니다. [형식] 출력 오디오 형식을 선택합니다.
[시스템 형식]	시스템 항목의 형식을 선택합니다.
[KAG 크기]	KAG (KLV Alignment Grid) 크기를 선택합니다.

3) 출력 설정을 하고 [OK]를 클릭합니다.

입체영상 프로젝트 내보내기

입체 편집 모드에서 만든 프로젝트를 파일로 출력할 수 있습니다.

파일로 L/R 내보내기

파일로 프로젝트의 L 측과 R 측의 데이터를 내보냅니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 내보내기를 선택합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Stereoscopic] 목록에서 [L/R Dual Stream], [Left only], [Right only], [Side by Side], [Top and Bottom] [Line Interleave], [Blend], [Anaglyph] 또는 [Difference] 중에 하나를 선택합니다.

- [L/R Dual Stream]은 L 측과 R 측의 영상을 단일 듀얼 스트림 호환 파일로 출력합니다.
- [Left only]/[Right only]는 L 측만 또는 R 측만의 영상을 단일 파일로 출력합니다.
- [Side by Side]/[Top and Bottom]/[Line Interleave]/[Blend]/[Anaglyph]/[Difference]는 L 측과 R 측의 영상을 합성하여 하나의 파일로 출력합니다.

“Stereoscopic Processing Type” (▶ page 154)

3) [Export]를 클릭합니다.**4) 출력 내용을 설정하고, [Save] 또는 [OK]를 클릭합니다.**

- 출력 내용 설정은 선택한 내보내기에 따라 다릅니다. 각 내보내기의 설명을 참조하십시오.

분리된 파일로 L/R 내보내기

프로젝트 L 측과 R 측의 영상을 별도의 두 파일로 출력할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 내보내기를 선택합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Stereoscopic] 목록에서 [Separate Left and Right]를 선택합니다.**3) [Export]를 클릭합니다.**

- 출력 설정 대화상자가 표시됩니다.

4) 파일 이름과 L측과 R측을 내보낼 대상을 설정합니다.

- “L/R file name common settings” (▶ page 434)
- “L/R Export Destination Common Settings” (▶ page 434)

5) 4단계의 대화상자에서 상세 출력을 설정합니다.

- 출력 내용 설정은 선택한 내보내기에 따라 다릅니다. 각 내보내기의 설명을 참조하십시오.

6) [Save] 또는 [OK]를 클릭합니다.**■ L/R 파일 이름 일반 설정**

[L 파일 이름]/[R 파일 이름]	[Browse]를 클릭하여 위치를 지정합니다. L 측과 R 측의 파일은 동일 폴더에 저장됩니다.
[접미사]	L 측과 R 측의 파일 이름 접미사를 설정합니다.

■ L/R 출력 일반 설정

[L 대상]/[R 대상]	[Browse]를 클릭하고, L 측과 R 측 파일의 각각의 대상을 지정합니다.

프리셋으로 내보내기 설정 등록하기

자주 사용하는 내보내기 설정을 프리셋으로 등록할 수 있습니다. 또한 내보내기 설정 및 프로젝트 설정에서 다른 포맷으로 출력하는 경우의 변환 설정을 함께 등록할 수 있습니다.

내보내기 프리셋 만들기

내보내기 설정을 내보내기 프리셋으로 등록할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자에서 내보내기를 선택합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)
- 프로젝트 설정과 다른 형식으로 출력하는 경우의 변환 설정을 프리셋으로 등록하려면 변환 설정을 구성하여야 합니다.

“Exporting in a Format that Differs from the Project Settings” (▶ page 415)

2) [Print to File] 대화상자에서 [Save preset]를 클릭합니다.

- [Preset Dialog]가 표시됩니다.

3) [Preset name]에서 프리셋 내보내기 이름을 입력하고, 출력 내용을 설정합니다.

- 출력 내용 설정은 내보내기에 따라 다릅니다.



- [Description]에 어떤 내용을 입력할 수 있습니다. 내용은 [Print to File] 대화상자에서 내보내기/프리셋 목록에 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- 내보내기/프리셋 목록에서 생성된 프리셋이 등록됩니다.



- 카테고리 트리에서 [My presets]을 클릭하면, 내보내기/프리셋 목록에서 사용자가 등록한 모든 프리셋 내보내기가 표시됩니다.
- 생성된 프리셋 내보내기 설정을 변경하려면, 변경할 프리셋 내보내기를 선택하고, [Save preset]을 클릭하고 설정을 변경합니다.

내보내기 프리셋 삭제하기

생성한 내보내기 프리셋을 삭제할 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자에서 삭제할 내보내기를 선택합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Print to File] 대화상자에서 [Delete preset]을 클릭합니다.

3) [Yes]를 클릭합니다.



- 삭제할 수 있는 내보내기 프리셋은 사용자가 등록한 내보내기 프리셋뿐입니다.

내보내기 프리셋 가져오기(Import)

내보내기 프리셋을 가져올 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자에서 [Import preset]을 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.



- 카테고리 트리에서 [My presets]을 클릭하면, 내보내기/프리셋 목록에서 사용자가 등록한 모든 프리셋 내보내기가 표시됩니다.

내보내기 프리셋 내보내기(Export)

생성한 내보내기 프리셋을 내보낼 수 있습니다.

1) [Print to File] 대화상자에서 내보내기 프리셋을 선택합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [Print to File] 대화상자에서 [Export preset]을 클릭합니다.

3) 파일 이름을 입력하고, 저장 위치를 선택하고 [Save]를 클릭합니다.



- 내보낼 수 있는 프리셋은 사용자가 등록한 내보내기 프리셋, 내보내기 기본값, 최근에 사용한 내보내기입니다.

여러 시퀀스/범위를 함께 내보내기

출력 범위와 내보내기를 출력할 일괄 목록으로 등록하고, 일괄 목록으로 등록한 여러 범위를 내보내기를 할 수 있습니다.

일괄 목록에 출력 범위 등록하기

출력 범위와 내보내기를 사용하여 일괄 처리 목록에 등록합니다.

1) 출력할 범위의 시작과 끝 점을 설정합니다.

- “Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)

2) [Print to File] 대화상자에서 내보내기를 선택하고, [Add to Batch List]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

주의

- 일괄 출력에 대응하지 않는 내보내기를 선택하는 경우, [Add to Batch List]가 비활성화되고 일괄 목록에 추가할 수 없습니다.

다른 방법

- 출력할 범위의 시작과 끝 점을 설정한 후, 타임 스케일을 오른 클릭하고 [Add to Batch Export]를 클릭합니다.
- 출력할 범위의 시작과 끝 점을 설정한 후, 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, 타임 스케일을 오른 클릭하고 [Export] → [Add to Batch Export]를 클릭합니다.
- 출력할 범위의 시작과 끝 점을 설정한 후, [Batch Export] 대화상자의 출력 목록에서 오른 클릭을 하고 [New]를 클릭합니다.
“[Batch Export] Dialog Box” (▶ page 437)

3) 출력 내용을 설정하고, 파일 이름과 대상을 지정하고 [Save] 또는 [OK]를 클릭합니다.

- [Save] 또는 [OK]를 클릭하면, 일괄 목록에 등록됩니다.
- 출력 내용 설정은 내보내기에 따라 다릅니다.
- 프로젝트의 여러 영역을 일괄 목록에 추가하려면, 시작과 끝 점을 설정하고 일괄 목록에 추가할 작업을 반복합니다.

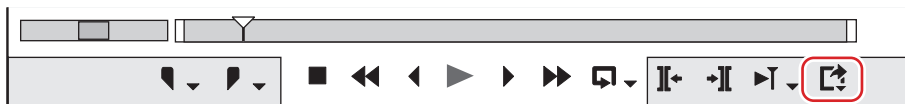


- 출력할 범위에 시작과 끝 점을 설정한 후, 타임 스케일을 오른 클릭하고 [Add to Batch Export (Default Exporter)]를 선택할 수 있습니다. 이 때 파일 이름과 위치는 자동으로 다음과 같이 설정됩니다. (기본 내보내기가 설정되어 있지 않은 경우나 [Export]가 유효하지 않는 경우 [Add to Batch Export (Default Exporter)]는 선택할 수 없습니다.)
- 파일 이름 : Exp 월.일_000 (3 자리 일련 번호) + 확장자
- 대상 : 프로젝트 폴더
“[Print to File] Dialog Box” (▶ page 413)
- 출력할 범위에 시작과 끝 점을 설정한 후, 타임 스케일을 오른 클릭하고 [Add to Batch Export (Project Exporter)]를 선택하면, [Project Settings] (Detailed Settings) 대화상자의 [Render format]에서 지정한 포맷으로 일괄 목록에 추가됩니다.
[Export]가 비활성화되면 [Add to Batch Export (Project format)]는 선택할 수 없습니다.
- 파일 이름 : Exp 월.일_000 (3 자리 일련 번호) + 확장자
- 대상 : 프로젝트 폴더
“[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)
- 일괄 목록의 내용은 [Batch Export] 대화상자에서 변경할 수 있습니다.

여러 범위를 함께 내보내기 (Batch Export)

일괄 목록에 등록된 여러 영역을 함께 출력할 수 있습니다.

1) 레코더상의 [Export]를 클릭합니다.



2) [Batch Export]를 클릭합니다.

- [Batch Export] 대화상자가 표시됩니다.
“[Batch Export] Dialog Box” (▶ page 437)

다른 방법

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Export] → [Batch Export]를 클릭합니다.

3) 내보낼 항목에 체크하고, [Export]를 클릭합니다.

- 출력이 시작되고, [Status]에서 진행 상태가 표시됩니다.
- 출력된 파일은 빈에 등록됩니다.

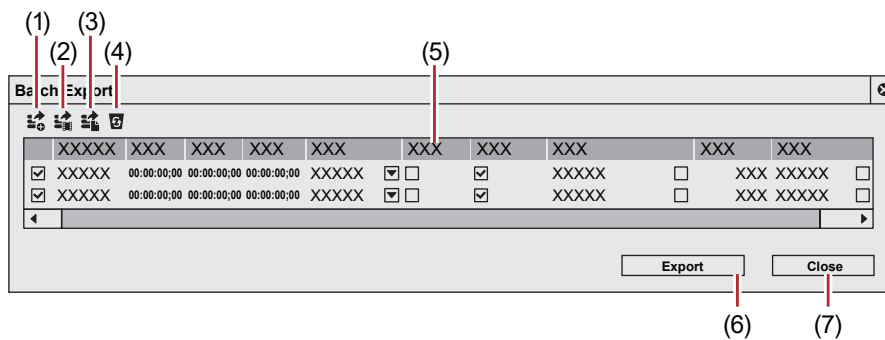


- 출력할 범위의 시작과 끝 점을 설정한 후, 내보내기 목록에서 오른 클릭을 하고 새로운 범위를 등록하거나 [New]를 클릭할 수 있습니다.
- 출력 목록에서 오른 클릭을 하고 [Select All]을 클릭하면, 등록되어 있는 출력 범위의 모든 항목을 선택할 수 있습니다. 여러 항목을 선택하고 있는 상태 중 하나에 체크를 하면, 선택 항목 모두 확인하실 수 있습니다.
- 출력 목록의 항목에 오른 클릭을 하고 [Change Exporter]를 클릭하면, 내보내기를 변경할 수 있습니다. 여러 항목을 선택하고 내보내기를 변경할 수도 있습니다. 그러나 선택한 항목 중에, P2 내보내기 등의 파일 이름을 설정할 수 없는 내보내기가 포함된 경우, 내보내기 이외의 내보내기에 변경 내용이 적용됩니다.

주의

- 일괄 목록에 등록된 시퀀스를 타임라인과 빈 모두에서 삭제한 경우, 일괄 목록은 무효가 되고 빨간색으로 표시됩니다.
- 일괄 목록에 등록된 시퀀스의 시퀀스 설정 및 프로젝트 설정을 변경하면 설정 변경은 일괄 목록에 적용됩니다. 변경은 설정되어 있는 내보내기를 더 이상 사용할 수 없게 된 경우, 내보내기는 일괄 목록에서 빨간색으로 표시되고, 내보내기를 수행할 수 없습니다.

[일괄 출력] 대화상자



(1)	[일괄 내보내기에 추가]	내보내기 범위를 선택하고 클릭하면, [Print to File] 대화상자가 표시됩니다. 출력 설정하면 일괄 처리 목록에 항목이 추가됩니다.
(2)	[일괄 내보내기에 추가(기본 내보내기)]	내보내기 범위를 선택하고 클릭하면, 기본 내보내기로 출력 설정되어 일괄 목록에 항목이 추가됩니다.
(3)	[일괄 내보내기에 추가(프로젝트 포맷)]	내보내기 범위를 선택하고 클릭하면, 프로젝트 설정의 [Render format]으로 설정하는 형식으로 출력 설정되어 일괄 목록에 항목이 추가됩니다.
(4)	[일괄 출력 항목 삭제]	목록에서 항목을 선택하고 클릭하면, 일괄 목록에서 항목이 삭제됩니다.
(5)	[출력 목록]	추가된 일괄 목록이 표시되고, 출력 내용 확인 및 변경이 가능합니다. 출력할 항목에 체크를 합니다. [시퀀스] 시퀀스 이름이 표시됩니다. [시작]/[끝]/[지속시간] 클릭하고 수치를 편집할 수 있습니다. 끝 점이 시작 점 이전에 설정되어 있는 경우나 시작 점이 클립의 범위를 초과하는 경우 빨간색으로 표시되고 출력을 할 수 없습니다. [입체 프로세싱] ☒ 를 클릭하여 입체 프로세싱의 형식을 변경할 수 있습니다. 선택한 내보내기에 따라 항목이 다를 수 있습니다. [TC 표시] 체크하면 타임코드를 표시한 상태로 시퀀스를 내보냅니다. [웹이브폼 캐시] 체크하면, 웹이브폼 캐시 (오디오 파형 표시)를 생성합니다. 선택한 내보내기에 따라 설정할 수 없는 경우가 있습니다. [내보내기] 내보내기 이름 옆에 있는 아이콘을 클릭하면 [Print to File] 대화상자가 표시됩니다. “[Print to File] Dialog Box” (▶ page 413) [파일 크기] 파일 크기가 표시됩니다. 내보낼 파일의 총 용량이 대상 공간을 초과할 경우, 경고 대화상자가 표시되고 출력되지 않을 수 있습니다. 표시되는 파일 사이즈는 어디까지나 기준입니다. 선택된 내보내기와 영상의 내용에 따라 출력되는 파일 크기가 바뀌는 경우가 있습니다. [파일 이름] 파일 이름 옆에 있는 아이콘을 클릭하면 파일 이름과 대상 출력에서 내용을 변경할 수 있습니다. [상태] 출력 상태가 표시됩니다.

(6)	[내보내기]/[취소]	내보내기를 시작합니다. 출력 중에 [Cancel]하고 변경할 수 있고, 출력을 취소하려면 클릭합니다.
(7)	[종료]	[Batch Export] 대화상자를 종료합니다.

일괄 목록에서 등록한 범위 삭제하기

일괄 목록에서 등록된 범위를 삭제할 수 있습니다.

1) 레코더상의 [Export]를 클릭합니다.



2) [Batch Export]를 클릭합니다.

- [Batch Export] 대화상자가 표시됩니다.
“[Batch Export] Dialog Box” (▶ page 437)

3) 삭제할 항목을 선택하고 [Delete Batch Export item]을 클릭합니다.



- [Batch Export] 대화상자에서 출력할 범위 항목에서 체크를 해제하면, 등록을 삭제하지 않고 내보내기의 대상에서 제외할 수 있습니다.

디스크로 내보내기

DVD/BD로 내보내기

프로젝트를 DVD/BD에 쓰기 위한 이미지 파일로 내보낼 수 있습니다.

디스크로 내보내기

프로젝트를 DVD나 BD에 기록합니다. 타이틀 메뉴 및 챕터 메뉴 만들기, 메뉴 화면의 배경 및 화면 버튼 설정 등을 할 수 있습니다.



- 편집한 영상의 일부만 출력하는 경우 레코더의 [Set In]과 [Set Out]으로 출력 범위를 지정해 둡니다.
“Setting the In and Out Points on the Timeline” (▶ page 236)
- 챕터를 넣으려면, 미리 원하는 위치에 시퀀스 마커를 설정해야 합니다.
“Setting Sequence Markers” (▶ page 289)

주의

- 디스크에 출력 시에는, 충분한 HDD 여유 공간이 필요합니다.
- DVD나 BD에 기록하려면 각 디스크에 해당 드라이브가 필요합니다.
- PC에 타사 오소링 소프트웨어가 설치/실행되고 있는 경우, EDIUS에서 DVD/BD로 출력할 수 없습니다.

1) 레코더상의 [Export]를 클릭합니다.



2) [Burn to disc]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Export] → [Burn to disc]를 클릭합니다.
- DVD/BD로 출력:: **[Shift] + [F11]**



- [Return]을 클릭하면 설정을 종료하고, EDIUS로 돌아옵니다. EDIUS로 돌아가고 프로젝트를 저장한 경우에는, "디스크로 출력"의 설정도 저장됩니다.

3) [Basic] 탭을 클릭하고, 디스크의 종류와 코덱을 설정합니다.

- **“[Basic] Tab” (▶ page 440)**

4) [Movie] 탭을 클릭하고, 디스크에 출력할 동영상을 설정합니다.

- **“[Movie] Tab” (▶ page 440)**

5) [Style] 탭을 클릭하고, 메뉴 화면의 스타일을 설정합니다.

- **“[Style] Tab” (▶ page 440)**

6) [Edit] 탭을 클릭하고, 메뉴를 편집합니다.

- **“[Edit] Tab” (▶ page 441)**

7) [Write] 탭을 클릭하고, 출력 설정을 설정합니다.

- **“[Write] Tab” (▶ page 442)**

8) [Create Disc]를 클릭합니다.

- 디스크로 쓰기를 시작합니다.

[기본] 탭

[출력]	출력할 디스크 유형을 목록에서 선택합니다.
[코덱]	BD에 출력하는 경우 코덱을 선택할 수 있습니다.
[메뉴]	체크하면 메뉴가 있는 디스크를 만들 수 있습니다.

[무비] 탭

[디스크 정보]	추가 타이틀의 수, 용량, 디스크의 남은 용량이 표시됩니다.
[미디어]	출력할 디스크 유형을 목록에서 선택합니다.
[동영상]	추가된 타이틀이 표시됩니다. [설정] 비트 레이트 등을 변경할 설정 대화상자를 표시합니다. “[Title setting] dialog box” (▶ page 440) [삭제] 목록에서 타이틀을 삭제합니다. 원래 파일은 삭제되지 않습니다. [위로]/[아래로] 타이틀 순서를 변경합니다.
[파일 추가]	클릭하면 [Add Title] 대화상자가 표시됩니다. 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.
시퀀스 추가]	클릭하면 [Select Sequence] 대화상자가 표시됩니다. 추가할 시퀀스를 체크하고 [OK]를 클릭합니다.

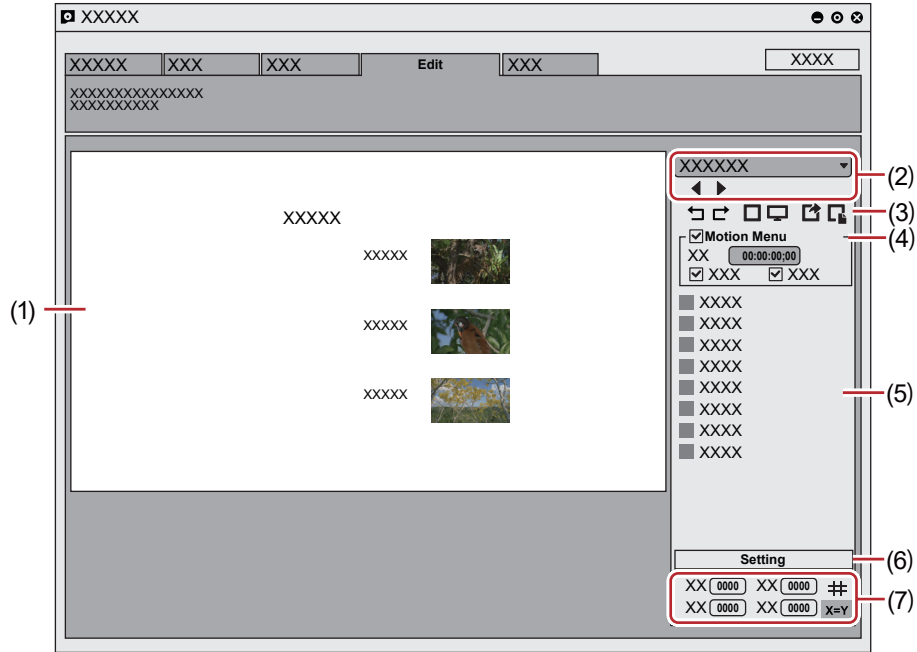
■ [타이틀 설정] 대화상자

[자동]	체크 해제하면, 비디오/오디오의 형식과 비트 전송률을 설정할 수 있습니다.
[재생 중 조작 금지]	타이틀을 재생하는 동안 사용자가 챕터 이동이나 빨리 감기 등의 조작을 할 수 없도록 설정합니다.
[타임코드 표시]	타이틀이 시퀀스의 경우 영상에 타임코드를 추가할 수 있습니다. 타임코드 유형은 [User Settings]의 [Application] → [Timeline]에서 설정할 수 있습니다. “[Timeline]” (▶ page 108)
[입체]	타이틀이 EDIUS 시퀀스에서 입체 편집 모드이고, MPEG2 형식으로 출력하는 경우에만 입체로 할 수 있습니다. 목록에서 입체화 처리의 형식을 선택합니다. “Stereoscopic Processing Type” (▶ page 154)

[스타일] 탭

[레이아웃 자동]	버튼의 배치를 설정합니다. [Auto]를 해제하면 [Row], [Horizontal] 목록에서 배치하는 번호를 선택할 수 있습니다.
[화면 비율]	메뉴 화면의 크기를 선택합니다. [Output]에서 [BD]를 선택한 경우 [4:3]은 선택할 수 없습니다.
[프레임 레이트]	[Output]에서 [BD]를 선택한 경우 메뉴의 프레임 속도를 변경할 수 있습니다. 일반적으로 변경할 필요는 없습니다.
[챕터 버튼 사용하지 않음]	체크하면, 썸네일을 챕터 버튼으로 사용합니다.
[챕터 메뉴 없음(한 챕터만)]	챕터가 하나만 있는 경우, 타이틀 메뉴만 생성됩니다.
[타이틀 메뉴 없음(타이틀 하나만)]	제목이 1 개 밖에 없는 경우 타이틀 메뉴를 생성하지 않고, 챕터 메뉴만 생성합니다. 제목이 여러 개인 경우 표시되지 않습니다.
[커서 모양]	메뉴 화면에 표시되는 선택 커서 모양을 선택합니다.
[스타일 목록]	메뉴 디자인을 목록에서 선택합니다. 스타일 유형별로 탭으로 분류되어 있습니다.

[편집] 탭



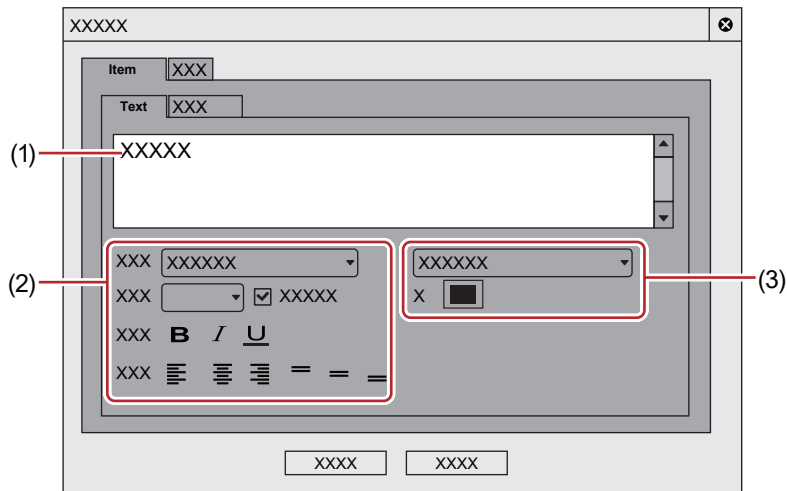
(1)	[편집 화면]	메뉴의 미리보기가 표시됩니다. 타이틀을 클릭하여 문자를 입력하거나 사진을 이동하거나 크기를 변경하거나 항목을 직접 편집할 수 있습니다. 아이템이나 그림을 두 번 클릭하거나 오른 클릭을 하여 항목의 [Setting]을 클릭하면, [Menu Item Settings] 대화상자가 표시됩니다. “[Menu Item Settings] Dialog Box” (▶ page 442)
(2)	[페이지 선택]	목록에서 편집할 메뉴 페이지를 선택합니다. 버튼을 클릭하면 이전 페이지나 다음 페이지를 표시합니다.
(3)	[편집 버튼]	↩: 실행 취소 ↶: 재실행 □: 가이드 라인 표시 □: 프리뷰 표시 ☑: 현재 페이지의 레이아웃 (배경 그림, 페이지 라벨 위치, 타이틀 버튼 위치, 페이지 버튼 위치)를 저장합니다. ☑: 저장된 페이지의 레이아웃을 현재 페이지로 로드합니다.
(4)	[모션 메뉴]	체크하면 메뉴 배경에 모션을 설정할 수 있습니다. 사용할 비디오포 [Menu Item Settings] 대화상자의 [Picture] 탭에서 설정합니다. “[Menu Item Settings] Dialog Box” (▶ page 442) [길이] 모션 메뉴 길이를 입력합니다. 최대 길이는 1 분입니다. [페이드 인/페이드 아웃] 체크하면, 모션 메뉴에 인/아웃 효과를 붙여 있습니다.
(5)	[항목 목록]	편집 화면에 표시되는 항목을 목록으로 표시합니다. 클릭하면 선택한 항목이 편집 화면에 빨간색 테두리가 있습니다. 항목을 두 번 클릭하거나 항목이나 그림을 오른 클릭을 하고 [Setting]을 클릭하면, [Menu Item Settings] 대화상자가 표시됩니다. “[Menu Item Settings] Dialog Box” (▶ page 442)
(6)	[설정]	항목을 선택하고 클릭하면 [Menu Item Settings] 대화상자가 표시됩니다. “[Menu Item Settings] Dialog Box” (▶ page 442)
(7)	[항목 위치/크기]	항목의 위치나 크기를 수치 입력으로 변경할 수 있습니다. #: 선택하는 항목을 기준으로 기준이 되는 선을 표시합니다. X=Y: 선택 항목의 화면 비율을 고정합니다.



- 키보드의 [Shift] 키를 누른 채로 항목을 클릭하면 여러 항목을 선택할 수 있습니다. 이 상태에서 오른 클릭을 한 다음 [Placement]을 선택하여 위쪽 맞춤과 왼쪽 맞춤이 가능합니다.
- 항목 목록을 오른 클릭하여 아이템이나 이미지를 추가할 수 있습니다. 추가된 항목이나 이미지는 오른 클릭을 하고 [Remove Item]을 클릭하면 삭제할 수 있습니다.

[메뉴 항목 설정] 대화상자

■ [항목] → [텍스트] 탭



(1)	[텍스트 필드]	표시할 텍스트를 입력합니다.
(2)	[텍스트 설정]	글꼴, 글자 크기, 장식 항목 표시 및 범위 내에서 문자 위치를 설정합니다
(3)	[색상 설정]	[Solid Color], [Gradation Color] 또는 [Texture File]에서 선택합니다. [Color]를 클릭하면 [Color Select] 대화상자가 표시됩니다. “[Color Select] Dialog Box” (▶ page 205) 텍스처 파일을 선택할 경우, [...]를 클릭하고 파일을 선택합니다.

■ [항목] → [이미지] 탭

[프리뷰]	현재 설정을 미리 볼 수 있습니다.
[변경]	클릭하면 썸네일에 사용할 이미지를 변경할 수 있습니다. EDIUS에서 타임라인 커서를 이동하고 [Set]을 클릭합니다.
[이미지 파일 설정]	이미지 파일이나 시퀀스를 썸네일로 가져올 수 있습니다. 체크하고 [Select image file]을 클릭하여 파일을 선택, 또는 [Select Sequence]을 클릭하여 시퀀스를 선택합니다.
[확대/축소]	위치 바를 이동하거나 수치를 입력하여 이미지의 배율을 변경합니다.

■ [효과] → [프레임] 탭

[효과 추가]	체크하면 썸네일에 프레임 및 그림자 등의 효과가 적용됩니다. [Picture Frame]을 선택한 경우, [...]를 클릭하고 프레임으로 사용할 파일을 선택합니다.

[쓰기] 탭

■ [출력] 탭

[설정]	디스크 볼륨 라벨과 쓰기 매수를 설정합니다.
[드라이브 정보]	드라이브 선택 및 쓰기 속도를 설정할 수 있습니다.
[상세 설정 사용]	체크하면, 설정 항목이 추가됩니다. [폴더 설정] 디스크를 만들기를 위해 만드는 MPEG 파일이나 이미지 파일을 저장할 폴더를 지정합니다. [폴더에 디스크 이미지 생성] 체크하면, 디스크 미디어에 기록하지 않고, 디스크 이미지 파일만을 만듭니다. [디스크를 만들고 이미지 파일로도 출력] 체크하면 디스크에 기록 후 생성된 이미지 파일을 삭제하지 않습니다. 하드디스크에 이미지를 저장하려면 체크합니다. [레코딩 후 확인] 체크하면, 미디어에 레코딩 후 데이터가 올바르게 읽을 수 있는지를 확인할 수 있습니다. [레코딩 드라이브 수] 지정한 여러 드라이브에 동시에 씩니다. 드라이브 정보는 각 드라이브 설정 탭에 표시됩니다.



- 같은 내용의 디스크를 여러 개 만들 경우에는, 1 번째를 만든 후 미디어를 교체하고 계속해서 디스크를 만듭니다.
- [Create Disc and Also Export as Image File]에 체크를 하면 저장된 이미지 파일은 다른 무비 출력 시에 덮어 쓰게 됩니다. 디스크 이미지 파일이 필요한 경우, 폴더 설정을 변경하거나 대상에서 파일을 이동합니다.

■ [옵션] 탭

[첫 번째 재생 명령]	생성된 디스크를 디스크 플레이어에 삽입했을 때의 동작을 선택합니다.
[첫 타이틀 재생 후 명령]	첫 타이틀을 재생한 후 동작을 선택합니다.
[마지막 동영상 타이틀 재생 후 동작]	모든 타이틀의 재생 후 수행 작업을 선택합니다.

디스크로 디스크 이미지 파일을 쓰기

디스크로 디스크 이미지 파일을 기록할 수 있습니다.

저장된 이미지 파일을 디스크에 기록할 수 있습니다. 미리 이미지 파일을 임의의 폴더에 저장해야 합니다.

1) 메뉴 바의 [Tool]을 클릭하고, [Disc Burner]를 클릭합니다.

☞ 다른 방법

- 빈 윈도우에서 [Tool]을 클릭하고, [Disc Burner]를 클릭합니다.

2) 이미지 파일을 저장한 폴더를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

3) 출력 설정을 구성합니다.

[미디어]	출력할 미디어 유형을 목록에서 선택합니다.
[설정]	디스크 볼륨 라벨 쓰기 매수를 설정합니다.
[드라이브 정보]	드라이브 선택 및 쓰기 속도를 설정할 수 있습니다.
[이미지 폴더]	이미지 폴더가 저장된 폴더를 선택합니다. DVD로 출력하는 경우 "VIDEO_TS" 폴더와 "AUDIO_TS" 폴더가 있는 폴더를 지정합니다. BD에 출력하려면 "BDMV" 폴더와 "CERTIFICATE" 폴더가 있는 폴더를 지정합니다.
[레코딩 후 확인]	체크하면, 미디어에 레코딩 후 데이터가 올바르게 읽을 수 있는지를 확인할 수 있습니다.
[레코딩 드라이브 수]	지정한 여러 드라이브에 동시에 씁니다. 드라이브 정보는 각 드라이브 설정 탭에 표시됩니다.



- 같은 내용의 디스크를 여러 개 만들 경우에는, 1 번째를 만든 후 미디어를 교체하고 계속해서 디스크를 만듭니다.

4) [Create Disc]를 클릭합니다.

- 디스크 쓰기를 시작합니다.

테이프로 내보내기

HDV 기기 (Generic HDV)로 내보내기

편집된 결과를 HDV 기기로 출력하는 형식 (MPEG-TS 형식)으로 변환하고, 변환된 파일을 HDV 기기로 출력합니다.

주의

- 출력 전에 반드시 프로젝트를 저장해야 합니다.

HDV 내보내기로 파일 내보내기

1) [Print to File] 대화상자의 카테고리 트리에서 [HDV]를 클릭합니다.

- “Exporting with Exporter” (▶ page 413)

2) [HDV]를 클릭하고, [Export]를 클릭합니다.

- [HDV] 대화상자가 표시됩니다.

[세그먼트 인코딩]	[세그먼트 인코딩] 체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라 집니다. 출력 형식의 프레임 레이트가 23.98p의 경우, 세그먼트 인코딩을 사용할 수 없습니다. [품질/속도] 목록에서 재인코딩하는 부분의 품질을 선택합니다. 품질이 높을수록 인코딩 시간이 더 많이 소요됩니다
[GOP 형식]	출력 형식의 프레임 레이트가 23.98p의 경우에만 표시됩니다. [HDV24p Record (Canon XL-H1, Sony HVR-Z7 etc.) 또는 [HDV24p Scan (Sony HVR-V1, HDV1080i devices)]에서 포맷을 선택합니다.
[내보내기 후 MPEG TS Writer 시작]	체크하면 파일로 출력 후 MPEG TS Writer가 자동으로 시작됩니다. “Exporting an Exported File to Tape” (▶ page 444)
[출력 후에 테이프 출력]	[Launch MPEG TS Writer after export]에 체크를 넣으면 활성화됩니다. 체크하면, 생성된 파일의 데이터를 MPEG TS Writer로 테이프에 출력합니다. “Exporting an Exported File to Tape” (▶ page 444)

3) 파일 이름을 입력하고, 저장 위치를 선택하고 [Save]를 클릭합니다.

- 파일이 생성되고 빈에 등록됩니다.

테이프에 출력한 파일 내보내기

1) DV 케이블로 PC의 IEEE1394 단자와 HDV 기기를 연결합니다.

- HDV 장치는 비디오 모드 (PLAY/EDIT 등)로 설정합니다.



- HDV 장치가 HDV 모드로 설정할 수 경우에는 HDV 모드로 설정합니다. 설정 방법은 HDV 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.

2) 메뉴 바의 [Tool]을 클릭하고, [MPEG TS Writer]를 클릭합니다.

다른 방법

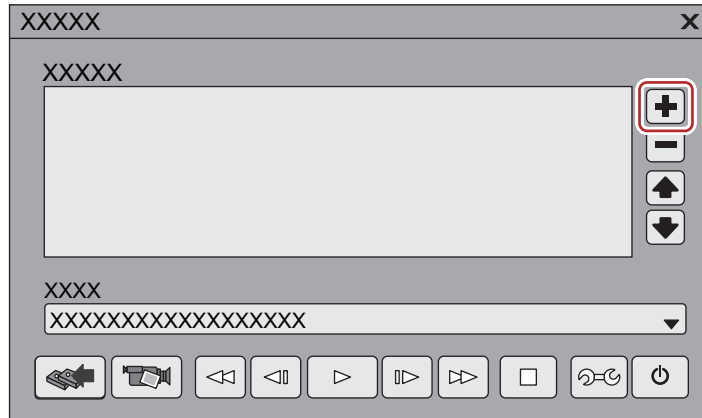
- 빈에서 [Tool]을 클릭하고, [MPEG TS Writer]를 클릭합니다.

3) [Device] 목록에서 [Microsoft AV/C Tape Subunit Device]를 선택합니다.

주의

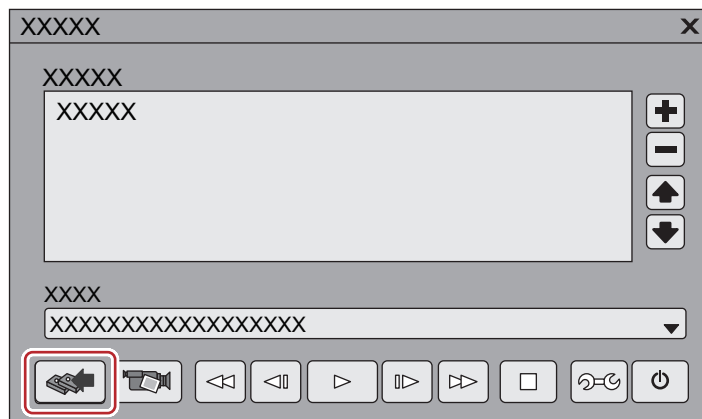
- HDV 카메라를 인식하지 못하는 경우 장치 관리자에서 [Sound, video and game controller] 항목을 확인합니다. Windows에서는 장치 이름이 표시되어 있으면 제대로 인식되고 있습니다. 인식하지 않는 경우에는 Windows의 업데이트 및 HDV 카메라가 HDV 고정 모드 (HDV-DV 변환 해제)로 설정되어 있는지를 확인합니다.

4) [Add File to List]를 클릭합니다.



5) 출력한 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

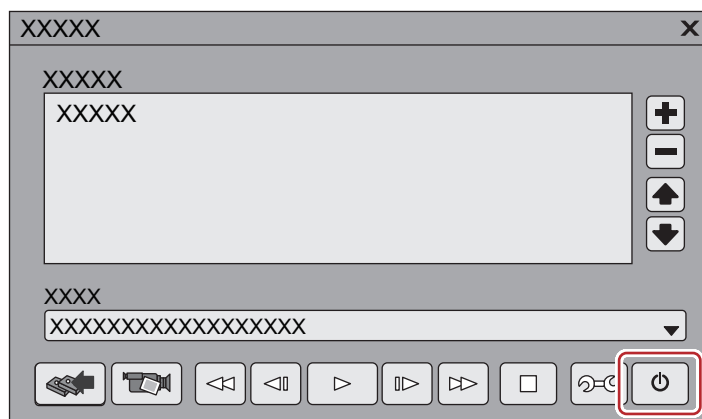
6) [Write]를 클릭합니다.



- 쓰기 시작합니다.

7) [OK]를 클릭합니다.

8) [Exit]를 클릭합니다.





- 장치에 기록하지 않고 [Preview]를 클릭하면, HDV 카메라의 컴포넌트 출력에서 영상이 출력됩니다. (테이프에는 기록되지 않습니다.)



DV 장치 (Generic OHCI)로 내보내기

DV 장치에 데이터를 출력할 수 있습니다.

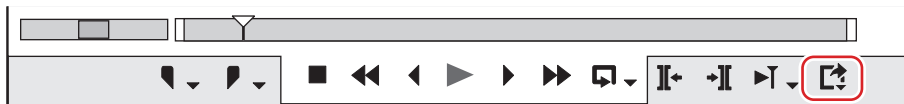
주의

- 사전에 출력할 대상의 DV 장치를 장치 프리셋으로 등록해야 합니다.
“Registering Device Presets” (▶ page 123)
- DV 장치로 등록된 장치 프리셋 출력 형식과 현재 프로젝트 설정의 형식이 다를 경우에는, 출력을 할 수 없습니다.

1) DV 케이블로 PC의 IEEE1394 단자와 DV 장치를 연결합니다.

- Set the DV device to video mode (PLAY/EDIT, etc.).

2) 레코더 상의 [Export]를 클릭합니다.



3) [Print to Tape] 또는 [Print to Tape (Display Timecode)]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Export] → [Print to Tape] 또는 [Print to Tape (Display Timecode)]를 클릭합니다.
- 테이프 출력: [F12]



- [There is no output preset to match the project settings.]라는 메시지가 표시되는 경우, 프로젝트 설정과 장치 프리셋 형식을 재구성합니다.

4) 장치 프리셋을 선택하고, [Next]를 클릭합니다.

- 현재 프로젝트 설정에서 출력 가능한 장치 프리셋이 표시됩니다.

5) 테이프를 쓰기 시작할 위치로 큐업합니다.



- 테이프를 쓰기 시작할 위치를 지정하는 경우, [Rec In]을 체크하고 타임코드를 입력합니다. [Cue Up]을 클릭하면, 입력한 타임코드 위치로 테이프가 큐업됩니다.

6) [Next]를 클릭합니다.

7) 상세 내용을 확인하고, [Export]를 클릭합니다.

- 타임라인의 재생 및 출력을 시작합니다.
- 출력이 끝나면 [Print To Tape] 대화상자가 닫힙니다.



- 출력을 중단하려면 [Cancel]를 클릭합니다.
- 타임라인에 시작과 끝 점을 설정하는 경우에는, 설정 범위가 출력됩니다.

테이프로 입체영상 프로젝트 내보내기

입체 편집 모드에서 만든 프로젝트를 테이프로 출력하려면 미리 해당 장치 프리셋으로 등록해 둡니다. 장치 프리셋 [Output H/W, Format Settings] 화면에서 출력 방법을 설정합니다.

“Registration of Device Presets” (▶ page 474)

L/R을 결합하고 테이프로 내보내기

프로젝트 L 측과 R 측의 영상을 일원화하여 테이프 출력합니다.

장치 프리셋의 [Settings - Stereoscopic Setting] 화면에서 다음 항목을 선택합니다.

- [L Only]
- [R Only]
- [Side by Side]
- [Top and Bottom]
- [Line Interleave]
- [Blend]
- [Anaglyph]
- [Difference]
- [Split Grid]

작업 과정은 일반적으로 테이프 출력과 같습니다.

“Exporting to a DV Device (Generic OHCI)” (▶ page 446)

별도의 테이프 L/R 내보내기

프로젝트 L 측과 R 측의 영상을 따로 테이프 출력합니다.

장치 프리셋의 [Stereoscopic Separate L/R Clips]에서 [Yes]를 선택합니다.

1) “DV 장치(Generic OHCI)로 출력”에서 1~7단계를 수행합니다.

- “Exporting to a DV Device (Generic OHCI)” (▶ page 446)
- 7단계 후에 [Insert L tape] 메시지가 표시됩니다.

2) L 측의 테이프를 카메라에 삽입하고, [OK]를 클릭합니다.

- L 측 데이터의 출력이 시작됩니다.
- 출력이 끝나면, [Insert R tape] 메시지가 표시됩니다.

3) R의 테이프를 카메라에 삽입하고, [OK]를 클릭합니다.

- R 측 데이터의 출력이 시작됩니다.
- 출력이 완료되면, [Print to Tape] 대화상자가 닫힙니다.



- 출력을 중단하려면 [Cancel]를 클릭합니다.
- 타임라인에 시작과 끝 점을 설정하는 경우에는, 설정 범위가 출력됩니다.

데크로 제어할 수 없는 기기로 내보내기

아날로그 기기 등에 데이터를 출력할 수 있습니다.

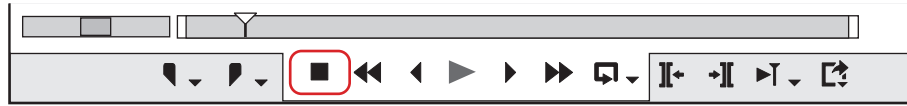
1) 녹화를 위한 외부 입력으로 아날로그 기기 설정을 전환합니다.

2) 레코더 상의 [Play]를 클릭합니다.



- 데이터 출력을 시작합니다.

3) 출력을 중지하려면 레코더상의 [Stop]을 클릭합니다.



- 데이터의 출력이 정지합니다.

4) 아날로그 장치의 녹화가 중지됩니다.

12 장

STRATUS와의 연계

이 장에서는 EDIUS와 STRATUS와의 연계 기능에 대해서 설명합니다.

GV STRATUS와의 연계 기능

플레이스홀더와 EDIUS 프로젝트에 할당 목록 연결하기

EDIUS 프로젝트에 플레이스홀더 연결하기

EDIUS 프로젝트를 할당 목록의 Placeholder에 연결하여 프로젝트 생성에서 송출까지의 작업을 유연하게 할 수 있습니다.

프로젝트가 Placeholder에 연결되면 Placeholder의 TC 프리셋과 길이가 프로젝트 설정에 반영됩니다.

Placeholder의 연결은 프로젝트의 편집 전, 편집, 편집 후 어느 시점에서도 가능합니다.

편집하기 전에 프로젝트를 Placeholder에 연결하려면 1 단계에서 진행합니다.

편집 중인 프로젝트를 Placeholder에 연결할 경우 5단계에서 진행합니다.

편집한 후 프로젝트를 Placeholder에 연결할 경우 6단계에서 진행합니다.

주의

- 시퀀스를 내보내기하여 만든 K2 Clip이 Placeholder에 연결됩니다.
- FAT 시퀀스는 대응하지 않습니다.
- 미리 STRATUS Control Panel에서 Placeholder의 대상과 자산의 이름을 설정해야 합니다. 자세한 정보는 STRATUS 설치 및 서비스 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.
- 미리 STRATUS에서 Assignment List를 표시해야 합니다. STRATUS의 자세한 내용은 STRATUS 응용프로그램 사용자 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.

1) EDIUS를 시작합니다.

2) [Start Project] 대화상자에서 [New Project]를 클릭합니다.

- [Project Settings] (단순 설정) 대화상자가 표시됩니다.



- EDIUS를 처음 시작하고, [New Project]를 클릭하면, [Create Project Presets] 마법사가 시작됩니다. 만들려는 프로젝트 형식에 따라 새로운 프로젝트 프리셋을 만듭니다.

3) 연결할 Placeholder를 STRATUS에서 EDIUS의 [Project Settings] 대화상자의 [Drag and drop] 영역에 끌어 놓기를 합니다.

- Placeholder와 같은 이름의 폴더에, Placeholder와 같은 이름의 프로젝트 파일이 생성됩니다.

4) EDIUS의 [Project Settings] 대화상자에서 프리셋을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

- 프로젝트가 Placeholder에 연결되면, STRATUS는 Placeholder의 [Inspector] 대화상자의 다음 항목에 업데이트됩니다.
 - Being Edited가 체크됩니다.
 - [Creator]에 "프로젝트를 연결한 사용자 이름@호스트 이름"이 표시됩니다.



- 다른 STRATUS 클라이언트가 Placeholder를 편집하는 경우 ([Inspector] 대화상자의 [Being Edited]가 체크되고 다른 사용자 이름이 [Creator]에서 표시됨), 계속할지 여부를 묻는 메시지가 표시됩니다.
- Placeholder의 상태가 [READY]로 설정되어 있는 경우, 계속할지 여부를 묻는 메시지가 표시됩니다.
- 프로젝트의 프레임 레이트 설정이 STRATUS에서 설정되는 프레임 레이트 설정과 다르면, 계속할지 여부를 묻는 메시지가 표시됩니다.

5) EDIUS로 프로젝트를 편집합니다.

- 연결된 Placeholder의 예상 길이와 TC 프리셋이 타임라인의 표시에 반영됩니다.



- 편집 중에도 프로젝트를 Placeholder에 연결하거나 연결한 Placeholder을 변경할 수 있습니다. 메뉴 바에서 [Settings]를 클릭하고 [Project Settings]를 클릭합니다. 연결하는 Placeholder를 STRATUS에서 EDIUS의 [Project Settings] 대화상자의 [Drag and drop] 영역으로 끌어 놓기를 합니다. (편집과 연결된 Placeholder의 예상 길이와 TC 프리셋은 프로젝트 설정에 반영하지만, 타임라인 표시에는 반영되지 않습니다. 타임라인 표시에 반영시키려면 새로운 시퀀스를 만듭니다.)

6) 출력 시에 사용할 내보내기 설정을 확인합니다.

- “GV STRATUS Exporter Settings” (▶ page 453)

7) EDIUS에서 키보드의 [F11]을 누릅니다.

- [Print to File] 대화상자가 표시됩니다.

다른 방법

- 레코더상의 [Export]를 클릭하고, [Print to File]을 클릭합니다.



- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Export] → [Print to File]을 클릭합니다.

8) 카테고리 트리상의 [STRATUS]를 클릭합니다.

9) [STRATUS Exporter]를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- [STRATUS Exporter for Assignment List] 대화상자가 표시됩니다. Placeholder 연결을 변경할 필요가 없을 경우, 11단계를 진행합니다.

10) 연결된 Placeholder를 STRATUS에서 EDIUS의 [STRATUS Exporter for Assignment List] 대화상자에서 [Drag and drop] 영역으로 끌어 놓기를 합니다.

11) [Properties]에서 Placeholder 상세 내용과 [Destination]에서 출력 대상을 확인합니다.

- 출력된 클립의 이름은 "Placeholder 이름 _ 연번"입니다.



- [STRATUS Exporter for Assignment List] 대화상자에서 [Show Setting]을 클릭하고 ALP Exporter Encoder Information] 대화상자가 표시되고, 출력 설정을 확인할 수 있습니다. 설정을 변경하려면, 시스템 설정에서 재구성합니다.

“GV STRATUS Exporter Settings” (▶ page 453)

- 다른 STRATUS 클라이언트가 Placeholder를 편집하는 경우 ([Inspector] 대화상자의 [Being Edited]가 체크되고 다른 사용자 이름이 [Creator]에서 표시됨), 계속할지 여부를 묻는 메시지가 표시됩니다.
- Placeholder의 상태가 [READY]로 설정되어 있는 경우, 계속할지 여부를 묻는 메시지가 표시됩니다.

12) EDIUS의 [STRATUS Exporter for Assignment List] 대화상자에서 [OK]를 클릭합니다.

- 출력이 시작됩니다.
- 파일 전송이 완료되면 Placeholder의 상태가 STRATUS 상에 [READY]로 바뀌고 송출 가능한 상태가 됩니다. 또한 Placeholder의 [Inspector] 대화상자에서 체크된 [Being Edited] 마크가 제거됩니다.



- 프로젝트를 출력하지 않고 저장하고 닫으면, 연결된 Placeholder 정보도 저장됩니다.
- 프로젝트를 출력하지 않고 저장하고 닫으면, 프로젝트와 당시의 Placeholder 상태에 따라 [Being Edited]의 상태가 바뀝니다.
 - [NOT READY]의 경우: 프로젝트를 닫아도 [Being Edited]는 켜져 있습니다.
 - [READY]의 경우: 프로젝트를 닫으면 [Being Edited]도 꺼집니다. 다시 프로젝트를 열면, 켜집니다.

K2 클립 파일 가져오기 및 내보내기 설정

K2 서버 (SAN) 설정

K2 Media 서버와 연계하여 편집 작업을 하기 전에 K2 Media 서버에 연결을 설정해야 합니다.

연결을 설정하면, K2 Media 서버에서 관리하는 스토리지 드라이브의 K2 Clip 형식의 클립을 소스 브라우저에서 볼 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [K2 (SAN)] → [Server]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[서버]	소스 브라우저의 폴더보기에 표시되는 서버 (K2 미디어 서버)의 목록입니다.
[추가]	클릭하면 [Server settings] 대화상자가 표시되고 연결된 서버를 추가할 수 있습니다. “[Server settings] Dialog Box” (▶ page 452)
[삭제]	[Server] 목록에서 서버를 제거합니다.
[변경]	서버의 설정을 변경할 수 있습니다.
[위로 이동]/[아래로 이동]	목록을 정렬합니다. [Server] 목록에서 서버를 선택하고 위로 또는 아래로 이동을 클릭할 때마다 선택한 서버가 위나 아래로 이동합니다.
[설정]	[Server] 목록에서 선택한 대상의 설정 내용이 표시됩니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하여 다른 항목 설정을 계속할 수 있습니다.

[서버 설정] 대화상자

[이름]	폴더보기에 표시할 서버의 이름을 입력합니다.
[주소]	서버의 IP 주소 또는 서버 이름을 입력합니다.
[사용자 이름]/[암호]	연결할 때 필요한 사용자 이름과 암호를 입력합니다.
[도메인]	서버의 도메인을 입력합니다.
[스토리지 드라이브]	서버의 V : 드라이브에서 클라이언트 PC 측에 할당된 드라이브를 선택합니다.
[SNFS 드라이브 만 표시]	일반적으로, 이 항목을 체크합니다.
[연결 테스트]	클릭하면 [Server settings] 대화상자에서 입력된 내용으로, 서버에 대한 연결을 테스트합니다.



- K2 Summit과 독립형으로 사용하는 경우 K2 Summit의 C : 드라이브를 클라이언트 PC의 네트워크 드라이브로 사용할 수 있도록 설정해야 합니다. [Server settings] 대화상자의 [Show only SNFS drivers]에 체크하고 [Storage Drive] 목록에서 할당된 드라이브를 선택합니다.

브라우저 설정

K2 Media 서버에 연결할 때 허용할 항목을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [K2 (SAN)] → [Browser]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[클립과 빈의 이름 변경/삭제 허용]	체크하면, 서버가 관리하는 클립이나 Bin의 이름을 바꾸고 삭제를 허용합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하여 다른 항목 설정을 계속할 수 있습니다.

K2 프로젝트 가져오기 설정

K2 Media 서버에서 관리하는 Program/ List 형식의 편집 목록을 시퀀스로 EDIUS에 가져올 때의 동작을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [K2 (SAN)] → [K2 Project Importer]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[시작 타임코드]	가져온 시퀀스의 시작 타임코드를 설정합니다. [머리 클립의 소스 시작 타임코드 사용] 첫 번째 클립의 시작 타임코드를 사용합니다. [시작 타임코드 입력] 시작 타임코드를 입력합니다.(옵션)

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]을 클릭하여 다른 항목 설정을 계속할 수 있습니다.

GV STRATUS 내보내기 설정

Assignment List의 Placeholder에 관련 프로젝트를 출력할 때 사용하는 내보내기에 대해 설정합니다.



- 다음 내보내기는 스마트 렌더링에 대응하고 있습니다.
 - [K2 DV Clip]
 - [K2 DVCPRO HD Clip]
 - [K2 AVCIntra Clip]
 - [K2 D10 Clip]
- [K2 MPEG2 Clip] 내보내기는 세그먼트 인코딩에 대응하고 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [System Settings]을 클릭합니다.

2) [Importer/Exporter] 트리를 클릭하고, [STRATUS] → [STRATUS Exporter]를 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[사용할 비디오 인코더]	출력 시에 사용하는 K2 Clip 내보내기를 목록에서 선택합니다.
[비디오 설정]	[Video Encoder to be used]에서 선택한 내보내기에 따라 [Video Settings]이 표시됩니다. • [K2 DV Clip] 내보내기 “Video settings - DV” (▶ page 462) • [K2 AVCIntra Clip] 내보내기 “Video settings - AVCIntra” (▶ page 462) • [K2 D10 Clip] 내보내기 “Video settings - D10” (▶ page 462) • [K2 MPEG2 Clip] 내보내기 “Video settings - MPEG2” (▶ page 462) • [K2 DNxHD Clip] 내보내기 “Video settings—DNxHD” (▶ page 462) • [K2 AVCHD Clip] 내보내기 “Video settings—AVCHD” (▶ page 462)
[오디오 설정]	[채널] 목록에서 출력할 오디오 채널 수를 선택합니다. [양자화 비트 레이트] 목록에서 오디오 양자화 비트레이트 수를 선택합니다. [채널 1 & 2] [채널 15 & 16] 오디오 비트 스트림을 유지하고 출력할 경우, 비트 스트림을 출력할 채널을 선택합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]을 클릭하여 다른 항목 설정을 계속할 수 있습니다.

K2 자산 등록 설정

EDIUS에서 K2 Media 서버에 클립을 전송할 때의 기본 K2 Media 서버 및 전송 시의 동작을 설정합니다.

1) 메뉴 바에서 [Settings]을 클릭하고, [User Settings]을 클릭합니다.

2) [Source] 트리를 클릭하고, [Register K2 Asset]을 클릭합니다.

3) 각 항목을 설정합니다.

[등록 대상 서버]	목록을 클릭하면 연결된 K2 Media 서버 목록이 표시됩니다. “K2 Server (SAN) Settings” (▶ page 451) 목록에서 K2 Media 서버에 클립을 전송할 때의 기본 K2 Media 서버를 선택합니다.
[등록처 빈]	[등록 대상 경로] 출력 대상 경로가 표시됩니다. [Base Bin]과 [Create Bin]에서 설정한 내용이 반영됩니다. [Base Bin] 목록에서 대상 기본 빈을 선택합니다. [Create Bin] 체크하면 기존 빈에서 선택한 위치에 빈을 추가합니다. 빈 이름은 [Template] 목록에서 {사용자 이름}/{날짜}/{프로젝트 이름}/{사용자}의 조합 중 하나를 선택합니다. [{사용자}]를 선택한 경우 [Custom]에 문자를 입력합니다.
[클립 이름의 접두사]	클립 이름에 추가할 접두어에 대해 설정합니다. 접두어는 [Template] 목록에서 {사용자 이름}/{날짜}/{프로젝트 이름}/{사용자}의 조합 중 하나를 선택합니다. [{사용자}]를 선택한 경우 [Custom]에 문자를 입력합니다. 접두어를 추가하지 않을 경우, [{사용자}]를 선택하고 [Custom]을 공백으로 남겨둡니다.
[여러 클립을 K2 프로그램으로 등록]	체크하면, 여러 클립을 선택하고 출력하는 경우, 동일한 포맷의 클립을 하나의 K2 Program 형식의 클립으로 K2 Media 서버에서 빈으로 등록합니다. (모든 클립의 프레임 속도, 필드 순서가 일치하는 경우에만 유효합니다.)
[빈에서 K2 자산으로 자산을 등록할 경우 빈에 K2 자산을 등록]	체크하면, 빈에서 K2 Media 서버로 전송이 완료된 K2 Clip 형식의 클립을 EDIUS 빈에 등록합니다.
[소스 브라우저에서 K2 자산으로 자산을 등록할 경우 빈에 K2 자산을 등록]	체크하면, 소스 브라우저에서 K2 Media 서버로 전송이 완료된 K2 Clip 형식의 클립을 EDIUS 빈에 등록합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

- [Apply]를 클릭하여 다른 항목 설정을 계속할 수 있습니다.

K2 미디어 서버에 의해 관리되는 K2 클립 가져오기



- 동일한 네트워크에 있는 다른 EDIUS 클라이언트가 K2 Clip 형식으로 소스를 캡처하는 동안, 캡처된 데이터를 읽어 들여 시차 편집을 할 수 있습니다.
- Program/ List 형식의 편집 목록은 시퀀스 클립으로 로드됩니다.

주의

- 다음과 같은 경우 Program/ List 형식의 편집 목록을 가져오기할 수 없습니다.
 - EDIUS 프로젝트 파일과 프레임 레이트가 다른 경우
 - Program/ List에 유효한 클립이 없는 경우
 - Program/ List 데이터가 잘못된 비디오 포맷인 경우
 - 클립을 가져올 때 비디오 트랙과 오디오 트랙의 생성, 채널 맵 설정에 실패한 경우
 - Program 데이터가 기록 중인 경우
- Program/ List 데이터에 다음의 정보를 포함하는 경우 EDIUS에서 재생할 수 없습니다.
 - List 및 List의 섹션이 있는 반복 설정
 - List, List의 Section 및 Section의 이벤트가 있는 중지 설정
- Program/ List 형식에서 편집 목록을 가져오는 경우, 프로젝트 설정에서 채널 수를 초과하는 오디오 트랙은 로드되지 않습니다.

GV STRATUS에서 K2 Clip 파일 가져오기

빈에 K2 Clip 파일 등록하기

1) STRATUS에서 클립을 선택하고, EDIUS의 빈에 끌어 놓기를 합니다.

- 여러 클립을 선택할 수 있습니다.
- 빈의 현재 폴더에 클립이 등록됩니다.

- Program/ List 포맷 클립의 경우, 로딩 중임을 알리는 대화상자가 표시됩니다. 클립 로딩이 완료되면 시퀀스 클립으로 빈에 등록됩니다.



- Program/ List 포맷 클립을 로드하는 동안 표시되는 대화상자에서 [Cancel]을 클릭하면, 이전에 로드된 클립들 모두가 무효화됩니다.

타임라인상에 K2 Clip 파일 배치하기

1) STRATUS에서 클립을 선택하고, EDIUS의 타임라인에 끌어 놓기를 합니다.

- 여러 클립을 선택할 수 있습니다.
- Program/ List 포맷 클립의 경우, 로딩 중임을 알리는 대화상자가 표시됩니다. 클립 로딩이 완료되면 시퀀스 클립으로 타임라인에 배치됩니다.



- Program/ List 포맷 클립을 로드하는 동안 표시되는 대화상자에서 [Cancel]을 클릭하면, 이전에 로드된 클립들 모두가 무효화됩니다.

소스 브라우저에서 K2 Clip 파일 가져오기

소스 브라우저를 사용하여 K2 Media 서버에서 관리하는 K2 Clip 형식의 클립을 가져올 수 있습니다.

미리 K2 Media 서버에 연결하거나 Program/ List 형식의 편집 목록을 가져올 때의 동작을 설정하여 보관해야 합니다.

“K2 Server (SAN) Settings” (▶ page 451)

“K2 Project Importer Settings” (▶ page 452)

빈에 K2 Clip 파일 등록하기

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서 [K2 (SAN)] 트리를 클릭하고, 연결 대상을 클릭합니다.

- K2 Media 서버의 정보가 클립 보기에 표시됩니다.
- Program/ List 포맷 클립 아이콘 이 표시됩니다.
- 다른 EDIUS 클라이언트로 캡처하는 클립에 파일 생성 중임을 나타내는 아이콘 이 표시됩니다.



- 서버 정보를 업데이트하려면, 연결 대상을 오른 클릭하고, [Refresh]를 클릭합니다.

2) 클립을 빈에 끌어 놓기를 합니다.

- 빈의 현재 폴더에 클립이 등록됩니다.
- Program/ List 포맷 클립의 경우, 로딩 중임을 알리는 대화상자가 표시됩니다. 클립 로딩이 완료되면 시퀀스 클립으로 빈에 등록됩니다.

다른 방법

- 클립을 선택하고, 소스 브라우저에서 [Add to Bin]을 클릭합니다.



- 클립을 선택하고 오른 클릭을 하고, [Add to Bin]을 클릭합니다.



- Program/ List 포맷 클립을 로드하는 동안 표시되는 대화상자에서 [Cancel]을 클릭하면, 이전에 로드된 클립들 모두가 무효화됩니다.
- 브라우저 설정에서 [Allows Users to Rename/Delete Clips and Bins.]을 체크하는 경우, 소스 브라우저의 클립 보기에 다음을 수행할 수 있습니다.

“Browser Settings” (▶ page 452)

- 클립 이름을 클릭하고 이름을 변경할 수 있습니다.
- 클립을 선택하고 키보드의 [F2]를 눌러 이름을 변경할 수 있습니다.
- 클립을 오른 클릭하고 [Delete]를 클릭하여 삭제할 수 있습니다.

타임라인상에 K2 Clip 파일 배치하기

1) 소스 브라우저의 폴더보기에서 [K2 (SAN)] 트리를 클릭하고, 연결 대상을 클릭합니다.

- K2 Media 서버의 정보가 클립 보기에 표시됩니다.

- Program/ List 포맷 클립 아이콘  이 표시됩니다.
- 다른 EDIUS 클라이언트로 캡처하는 클립에 파일 생성 중임을 나타내는 아이콘  이 표시됩니다.



- 서버 정보를 업데이트하려면, 연결 대상을 오른 클릭을 하고, [Refresh]를 클릭합니다.

2) 클립을 타임라인에 끌어 놓기를 합니다.

- Program/ List 포맷 클립의 경우, 로딩 중임을 알리는 대화상자가 표시됩니다. 클립 로딩이 완료되면 시퀀스 클립으로 타임라인에 배치됩니다.

다른 방법

- 소스 채널의 맵핑을 설정하고 클립을 추가할 위치에 타임라인 커서를 이동합니다. 소스 브라우저에서 배치할 클립을 선택하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.



- 소스 채널의 맵핑을 설정하고 클립을 추가할 위치에 타임라인 커서를 이동합니다. 소스 브라우저에서 클립을 선택하고 오른 클릭을 하고, [Add to Timeline]을 클릭합니다.



- Program/ List 포맷 클립을 로드하는 동안 표시되는 대화상자에서 [Cancel]을 클릭하면, 이전에 로드된 클립들 모두가 무효화됩니다.
- 브라우저 설정에서 [Allows Users to Rename/Delete Clips and Bins]을 체크하는 경우, 소스 브라우저의 클립 보기에서 다음을 수행할 수 있습니다.

“Browser Settings” (▶ page 452)

- 클립 이름을 클릭하고 이름을 변경할 수 있습니다.
- 클립을 선택하고 키보드의 [F2]를 눌러 이름을 변경할 수 있습니다.
- 클립을 오른 클릭하고 [Delete]를 클릭하여 삭제할 수 있습니다.

K2 Clip 형식으로 소스 캡처하기

K2 Clip 형식으로 캡처 시 코덱 상세 설정

K2 Clip 형식으로 캡처를 지원하는 코덱의 설정은 다음과 같습니다.

“[Settings - MPEG2 for K2 Clip] Dialog Box” (▶ page 456)

“[Settings - XDCAM HD422 Compatible] Dialog Box” (▶ page 127)

“[Settings - XDCAM EX Compatible] / [Settings - XDCAM HD Compatible] Dialog Box” (▶ page 128)

“[Settings - MPEG IMX] Dialog Box” (▶ page 128)

[설정 - K2 Clip의 MPEG2] 대화상자

[비트레이트]	비트레이트 형식을 선택합니다. [CBR]은 고정된 전송 속도로 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average (bps)]에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력해서 할 수도 있습니다. [VBR]는 가변 전송률이며, 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수를 변화시킵니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 효율적으로, 품질의 균일화를 꾀할 수 있습니다. [Average(bps)]와 [Maximum (bps)] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력할 수 있습니다.
[품질/속도]	목록에서 품질을 선택합니다.
[GOP 구조]	MPEG는 일정한 프레임 수를 1 그룹으로 압축 / 신장, 컷 편집 등은 GOP 단위로 이루어집니다. GOP는 독립적으로 이미지를 재현할 수 있는 "I 프레임", 이전 이미지 간의 차이만을 기록하고 재현하는 "P 프레임", 앞뒤의 이미지의 차이에서 재현하는 "B 프레임"이 있습니다. GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]를 선택합니다. [I-Frame Only]은 I 이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉬워지지만 데이터 양은 커집니다.
[이미지 매수]	한그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다.
[Closed GOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완성됩니다. 데이터의 양은 증가하지만 GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로 체크를 해제합니다.
[크로마 포맷]	YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다.

[프로필/레벨]	프로파일 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]과 [4:2:2]의 경우 프로파일은 Main Profile과 422 Profile이 됩니다. SD 화질 시 레벨은 Main Level, HD 화질 시 레벨은 High Level이 됩니다. 프로파일 및 레벨은 [chroma Format]에서 선택한 포맷에 따라 변경됩니다.

K2 Clip 형식으로 캡처하기

K2 Clip 형식으로 소스를 캡처합니다.

주의

- 아날로그 기기와 HDMI 단자로 연결된 기기는 EDIUS에서 제어할 수 없습니다. EDIUS에서 데크 제어할 수 없는 기기로 캡처하려면 미리 캡처할 부분에 규업을 해 둘 필요가 있습니다.

1) 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고, [Select Input Device]를 클릭합니다.

- [Select Input Device] 대화상자가 표시되고, 시스템 설정에 등록된 장치 프리셋 목록이 표시됩니다.

2) K2 Clip 형식으로 캡처를 지원하는 장치 프리셋을 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

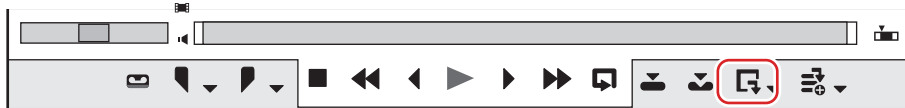
- [K2 Ingest Setting] 대화상자가 표시됩니다.
- “[K2 Ingest Setting] Dialog Box” (▶ page 458)

3) 캡처한 소스의 대상 및 릴 이름을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

- EDIUS에서 데크 제어할 수 있는 기기에서 캡처하는 경우 플레이어의 조작 버튼으로 카메라를 조작할 수 있습니다.
- EDIUS에서 데크 제어할 수 없는 장치에서 캡처하는 경우 5단계를 실행합니다.

4) 캡처할 소스를 재생하고, 시작과 끝 점을 설정합니다.

5) 플레이어 상의 [Capture]를 클릭합니다.



- [K2 Ingest Setting] 대화상자가 표시됩니다.

6) 필요한 경우 클립 이름을 변경합니다.

- 캡처를 시작합니다. [Capture] 대화상자가 표시됩니다.
- EDIUS에서 데크를 제어할 수 있는 기기의 경우 끝 점으로 캡처가 자동으로 종료됩니다. 캡처를 중지하려면, [Capture] 대화상자에서 [Stop]을 클릭합니다. 계속 캡처하려면 4 ~ 6 단계를 반복합니다.
- EDIUS에서 데크를 제어할 수 없는 기기의 경우, [Capture] 대화상자에서 [Stop]을 클릭하여 캡처를 종료하고 기기의 재생을 중지합니다. 계속 캡처하려면 캡처할 부분에 규업을 한 후 5 ~ 6 단계를 반복합니다.
- 소스 브라우저에서는 파일이 생성 중임을 나타내는 아이콘  이 캡처되는 클립에 표시됩니다.
- 캡처된 클립이 빈에 등록됩니다.

다른 방법

- 1)에서 2)단계와 같은 동일한 작업은 다음 방법을 사용하여 이용할 수 있습니다.
 - 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고, [Device Preset Name]을 클릭하고 장치 프리셋을 표시합니다.
 - 장치 프리셋 이름 ([입력 프리셋 1] ~ [입력 프리셋 8])을 클릭하여 장치 프리셋을 표시합니다. (기본적으로, [입력 프리셋 2] ~ [입력 프리셋 8]은 표시되지 않습니다. 작업 전에 미리 프리뷰 윈도우에서 버튼을 표시해야 합니다.)
 - “Operation Button Settings” (▶ page 148)
 - 입력 프리셋 1에 할당된 장치 프리셋 표시: [F2]
 - 입력 프리셋 2에 할당된 장치 프리셋 표시: [F3]
 - 입력 프리셋 3에 할당된 장치 프리셋 표시: [F4]
- 5)단계와 같은 동일한 작업은 다음 방법을 사용하여 이용할 수 있습니다.
 - 4단계 후 키보드의 [F9]를 누릅니다.



- 캡처하는 동안, 소스 클립에 주석을 포함하는 마커를 넣을 수 있습니다.
- 캡처하는 동안, 동일한 네트워크에 있는 다른 EDIUS 클라이언트는 캡처된 데이터를 로드하고 시차 편집을 할 수 있습니다.
- “Loading K2 Clips to Be Managed by K2 Media Server” (▶ page 454)

- 테이프를 교체하는 등, 대상 및 릴 이름을 도중에 변경하고 싶을 때는 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고, [K2 Ingest Setting]을 클릭합니다.

주의

- 오디오 부분만 캡처하는 경우, 소스 브라우저 윈도우에는 클립으로 표시되지 않습니다. 프로젝트 폴더에 WAV 파일이 저장됩니다.

[K2 인제스트 설정] 대화상자

[서버]	목록에서 K2 Clip 형식으로 캡처한 소스를 저장할 위치를 선택합니다. “K2 Server (SAN) Settings” (▶ page 451)
[빈]	[Server]에서 선택한 저장 위치에 있는 Bin의 목록이 표시됩니다. 캡처된 클립을 등록할 Bin을 선택합니다.
릴 이름]	릴 이름을 설정하는 경우, [Use User Bit as a Reel Name]의 체크를 해제하고 릴 이름을 입력합니다. 목록에서 과거에 입력한 릴 이름을 선택할 수도 있습니다.

K2 Clip 형식으로 일괄 캡처하기

K2 Clip 형식으로 소스를 일괄 캡처하는 방법에 대해서 설명합니다.

1) 플레이어상의 [Add to Batch Capture List] 목록 버튼을 클릭합니다.



2) [Batch Capture]를 클릭합니다.

- [Batch Capture] 대화상자가 표시됩니다.
“[Batch Capture] Dialog Box” (▶ page 168)

다른 방법

- 메뉴 바의 [Capture]를 클릭하고, [Batch Capture]를 클릭합니다.
- [Batch Capture] 대화상자 표시: [F10]

3) [Input Settings] 목록에서, K2 Clip 형식으로 캡처를 지원하는 장치 프리셋을 선택합니다.

- [K2 Ingest Setting] 대화상자가 표시됩니다.
“[K2 Ingest Setting] Dialog Box” (▶ page 458)

4) 캡처한 소스의 대상 및 릴 이름을 설정하고, [OK]를 클릭합니다.

5) 캡처할 소스를 재생하고, 시작과 끝을 설정합니다.

- 끝 점이 시작 점 이전에 설정된 경우 해당 열의 글자 색을 빨간색으로 표시합니다. 이 범위는 캡처되지 않습니다.



- 캡처 범위는 시작 점과 지속 시간을 지정할 수 있습니다. 시작 점을 설정한 후 플레이어의 [Dur] 타임코드를 클릭하여 지속 시간을 입력하고 키보드의 [Enter] 키를 누릅니다.

6) [Batch Capture] 대화상자의 [Add to Batch Capture List]를 클릭합니다.

다른 방법

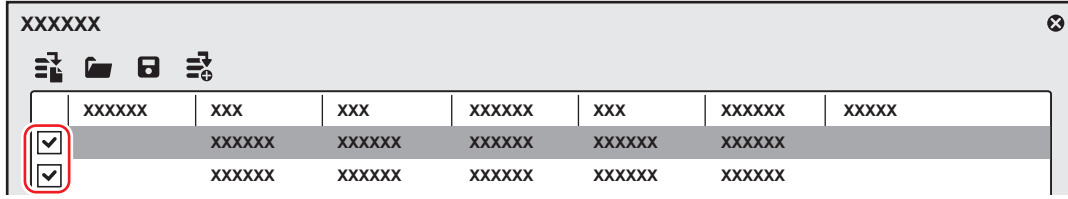
- 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List]를 클릭합니다.
- 플레이어 상의 [Add to Batch Capture List] 목록 버튼을 클릭하고, [Video and Audio]를 클릭합니다.
- 일괄 캡처 목록에 추가: [Ctrl] + [B]

7) 5 ~ 6 단계를 반복합니다.

- 장치 프리셋을 변경하고 싶은 경우나, 캡처한 소스의 대상 또는 릴 이름을 변경하려는 경우, 3 ~ 6 단계를 반복합니다.

8) [Batch Capture] 대화상자의 목록에서 캡처할 소스의 체크 버튼에 체크합니다.

- 목록에 추가 직후에는 체크가 되어 있습니다.



- [Batch Capture] 대화상자에서 [File Name]은 캡처된 클립의 대상 주소가 표시됩니다. 파일 이름을 변경하려면, 클릭하여 문자를 입력합니다. 을 클릭하면 [K2 Ingest Setting] 대화상자가 표시됩니다. 여러 소스를 선택하고 을 클릭하면 한꺼번에 저장할 위치를 변경할 수 있습니다.

“[K2 Ingest Setting] Dialog Box” (▶ page 458)

9) [Capture]를 클릭합니다.

- 4 단계에서 릴 이름을 설정하지 않은 경우, 캡처가 시작되고 [Batch Capture] 대화상자의 [Status]에 진행률이 표시됩니다.
- 소스 브라우저에서는 파일 생성 중임을 나타내는 아이콘 이 캡처의 클립으로 표시됩니다.
- 캡처가 완료된 클립은 빈에 등록됩니다.
- 4 단계에서 릴 이름을 설정한 경우 10 단계로 이동합니다.

10) 카메라에 테이프를 삽입하고 [Please insert the tape, and select the reel name] 목록에서 관련 릴 이름을 선택합니다.

- 릴 이름 옆에 캡처에 필요한 시간이 표시됩니다.

11) [OK]를 클릭합니다.

- 선택한 릴 이름에 해당하는 미디어가 캡처가 시작되고 [Batch Capture] 대화상자의 [Status]에 진행률이 표시됩니다. 소스 브라우저에서는 파일 생성 중임을 나타내는 아이콘 이 캡처의 클립으로 표시됩니다.
- 캡처가 완료된 클립은 빈에 등록됩니다.
- 릴 이름을 여러 설정한 경우 10 ~ 11 단계를 반복합니다.

주의

- 오디오만 캡처하는 경우, 소스 브라우저 윈도우에서 클립으로 표시되지 않습니다. 프로젝트 폴더에 WAV 파일이 저장됩니다.

K2 Media 서버에 클립 전송하기

빈 클립이나 소스 브라우저에서 표시하고 있는 클립을 K2 Media 서버에 전송할 수 있습니다. 전송 시, 클립은 K2 Clip 형식으로 자동 변환됩니다.

미리, 대상이 되는 K2 Media 서버에 연결을 설정해야 합니다.

“K2 Server (SAN) Settings” (▶ page 451)

또한 사용자 설정 대상이 되는 K2 Media 서버의 기본값을 설정하여두면 전송 시 작업을 원활하게 수행할 수 있습니다.

“K2 Asset Registration Settings” (▶ page 453)



- 클립 마커는 K2 Media 서버에 클립을 전송 후에도 유지됩니다.

주의

- 720p 형식에서 시작 점, 끝 점, 지속 시간 중 하나가 홀수 프레임인 경우, 클립을 전송할 수 없습니다.

빈에서 K2 Media 서버로 클립 내보내기

1) 빈에서 클립을 선택합니다.

- 여러 클립을 선택할 수도 있습니다.

2) 빈에서 [Register K2 Asset]을 클릭합니다.



3) [Register with default setting] 또는 [Register by changing the setting]을 클릭합니다.

- [Register by changing the setting]을 클릭할 경우, [Register K2 Asset] 대화상자가 표시됩니다. 출력 대상을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.
“K2 Asset Registration Settings” (▶ page 453)
- 클립이 백그라운드 작업으로 K2 Media 서버로 전송됩니다.
- 단일 클립의 경우 K2 Clip 형식으로 변환되고, 시퀀스 클립의 경우 K2 Program 형식으로 변환됩니다.

다른 방법

- 빈에서 클립을 오른 클릭하고, [Register K2 Asset]→[Register with default setting] 또는 [Register by changing the setting]을 클릭합니다.



- 캡처하는 동안, 동일한 네트워크에 있는 다른 EDIUS 클라이언트는 캡처된 데이터를 로드하고 시차 편집을 할 수 있습니다.

소스 브라우저에서 K2 Media 서버로 클립 내보내기

K2 미디어 서버에 XDCAM/XDCAM EX/P2/GF/XF의 각 장치의 소스를 내보내기 위해 소스 브라우저를 사용할 수 있습니다.



- K2 Media 서버에 클립을 전송하면 포맷 관련 정보는 손실됩니다.

1) PC 장치나 드라이브를 연결하고 미디어를 삽입합니다.

2) 소스 브라우저의 폴더보기에서 장치의 트리를 클릭하고, 클립을 선택합니다.

- 여러 클립을 선택할 수도 있습니다.

3) 소스 브라우저에서 [Register K2 Asset]을 클릭합니다.



4) [Register with default setting] 또는 [Register by changing the setting]을 클릭합니다.

- [Register by changing the setting]을 클릭할 경우, [Register K2 Asset] 대화상자가 표시됩니다. 출력 대상을 설정하고 [OK]를 클릭합니다.
“K2 Asset Registration Settings” (▶ page 453)
- 클립이 백그라운드 작업으로 K2 Media 서버로 전송됩니다.
- 단일 클립의 경우 K2 Clip 형식으로 변환되고, 재생 목록 등의 편집 목록의 경우 K2 Program 형식으로 변환됩니다.

다른 방법

- 소스 브라우저에서 클립을 오른 클릭하고, [Register K2 Asset] → [Register with default setting] 또는 [Register by changing the setting]을 클릭합니다.



- 클립 변환 중에, 변환된 데이터를 로드하여 기록하는 동안, 동일한 네트워크에 있는 다른 EDIUS 클라이언트는 편집을 할 수 있습니다.

K2 클립 형식으로 파일 내보내기

EDIUS에서 편집한 프로젝트 파일을 K2 클립 형식의 파일로 내보낼 수 있습니다.

미리, 출력 대상으로 사용할 K2 Media 서버 연결을 설정합니다.

“K2 Server (SAN) Settings” (▶ page 451)



- 일반 파일 출력뿐만 아니라 다음 기능을 지원합니다.
 - 웨이브 정보 (오디오 파형 디스플레이)의 생성
 - 내보내기 프리셋 만들기
 - 일괄 출력
- 다음 내보내기는 스마트 렌더링에 대응하고 있습니다
 - [K2 DV Clip]
 - [K2 DVCPRO HD Clip]
 - [K2 AVCIntra Clip]

- [K2 D10 Clip]
- [K2 MPEG2 Clip] 내보내기는 세그먼트 인코딩에 대응하고 있습니다.

주의

- 1280 x 720 50/59.94P 포맷의 파일은 프레임 수가 홀수인 경우에는 출력할 수 없습니다.

1) 레코더상의 [Export]를 클릭합니다.



2) [Print to File]을 클릭합니다.

- [Print to File] 대화상자가 표시됩니다.
“[Print to File] Dialog Box” (▶ page 413)

다른 방법

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고,[Export] → [Print to File]을 클릭합니다.
- 파일로 출력: [F11]

3) 카테고리 트리에서 [K2]를 클릭합니다.

4) 내보내기를 선택하고, [Export]를 클릭합니다.

- [K2 DV Clip], [K2 DVCPRO HD Clip], [K2 AVCIntra Clip], [K2 D10 Clip], [K2 MPEG2 Clip], [K2 AVCHD Clip], [K2 DNxHD Clip], [DV GXF], [DVCPROHD GXF], [AVCIntra GXF], [D10 GXF], [MPEG2 GXF], 또는 [JPEG2000 GXF]에서 선택합니다. 프로젝트 설정에 해당하지 않는 내보내기는 표시되지 않습니다.

5) 클립 이름과 대상 등을 설정합니다.

- “K2 Clip Exporter Settings” (▶ page 461)

6) [OK]를 클릭합니다.

- 소스 브라우저에서는 파일 생성 중임을 나타내는 아이콘  이 출력의 클립으로 표시됩니다.

K2 Clip 내보내기 설정

■ 일반 설정

[클립 이름]	출력 파일의 클립 이름을 입력합니다.
[대상]	[서버] 목록에서 파일의 출력 대상을 선택합니다. “K2 Server (SAN) Settings” (▶ page 451) [빈] [Server]에서 선택한 저장 위치에 있는 Bin의 목록이 표시됩니다. 캡처된 클립을 등록할 Bin을 선택합니다. [파일이 있을 경우 덮어쓰기] 체크하면, 출력 대상의 Bin에 같은 클립 이름의 파일이 등록되어 있는 경우 파일을 덮어 씁니다.
[시퀀스 설정]	[시퀀스를 프로그램으로 출력] 체크하면 시퀀스를 프로그램으로 출력합니다.
[오디오 설정]	[채널] 목록에서 출력하는 오디오 채널 수를 선택합니다. [양자화 비트레이트] 목록에서 오디오 양자화 비트레이트를 선택합니다. [채널 1&2]-[채널 15&16] 오디오 비트 스트림을 유지하고 출력할 경우 비트 스트림을 출력하는 채널을 선택합니다.

■ 비디오 설정

내보내기 따라 [Video Setting]이 표시됩니다. 각 내보내기 설정 내용은 다음 참조 페이지를 참조하십시오.

■ 비디오 설정 - DV

[형식]	목록에서 내보낼 형식을 선택합니다.

■ 비디오 설정 - D10

[비트레이트]	목록에서 비트레이트를 선택합니다.

■ 비디오 설정 - AVCIntra

[형식]	목록에서 내보낼 형식을 선택합니다.

■ 비디오 설정 - MPEG2

[형식]	목록에서 내보낼 형식을 선택합니다.
[세그먼트 인코딩]	체크하면, 소스의 가공을 하지 않은 클립을 다시 인코딩하지 않고 출력합니다. 출력 속도는 빨라집니다.
[품질/속도]	목록에서 품질을 선택합니다.
[비트레이트]	비트레이트 타입을 선택합니다. [CBR]는 고정 전송률입니다. 인코딩 시 일정 비트 수를 할당합니다. [Average(bps)] 목록에서 비트레이트를 선택합니다. 직접 입력해야 할 수도 있습니다. [VBR]는 가변 전송률입니다. 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수가 변경됩니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 효율적으로 사용하여 품질의 균일화를 도모할 수 있습니다. [Average(bps)]와 [Maximum(bps)] 목록에서 비트 전송률을 선택합니다. 직접 입력할 수 있습니다.
[GOP 구조]	MPEG는 일정한 프레임 수를 1 그룹으로 압축/신장하고, 컷 편집은 GOP 단위로 이루어집니다. GOP는 독립적으로 이미지를 재현할 수 있는 "I 프레임", 이전 이미지 간의 차이만을 기록하고 재현하는 "P 프레임", 이전과 뒤에 이미지의 차이에서 재현하는 "B 프레임"이 있습니다. GOP의 I, P, B 프레임의 패턴을 목록에서 선택합니다. 일반적으로 [IBBP]를 선택합니다. [I-Frame Only]는 I 이미지만으로 구성합니다. 편집은 쉽게 되지만 데이터 양이 커집니다.
[이미지 매수]	1 그룹에 포함된 프레임 수를 설정합니다.
[Closed GOP]	체크하면, GOP에서 정보가 완성 됩니다 데이터의 양은 증가하지만, GOP 단위로 편집할 수 있는 소프트웨어 등으로 다시 편집할 수 있습니다. 일반적으로, 체크를 해제합니다.
[크로마 포맷]	YUV 픽셀 형식을 목록에서 선택합니다.
[프로파일 & 레벨]	프로파일 및 레벨을 선택합니다. [Chroma Format]이 [4:2:0]의 경우 프로파일이 Main Profile, [4:2:2]의 경우 422Profile이 됩니다. SD 화질 시 레벨은 Main Level, HD 화질 시 레벨은 High Level이 됩니다. 프로파일 및 레벨은 [Chroma Format]에서 선택한 포맷에 맞게 변경됩니다.

■ 비디오 설정 - DNxHD

[비트레이트]	목록에서 비트레이트를 선택합니다.

■ 비디오 설정 - AVCHD

[프로파일]	프로파일을 설정합니다. 출력 프레임 크기에 따라 선택할 수 있는 프로파일이 다릅니다.
[비트 레이트 유형]	[CBR]은 일정한 비트 수를 할당합니다. 노이즈 등이 발생하는 경우가 있습니다만, 인코딩 과정은 빨라집니다. [VBR]은 움직임이나 화질의 복잡성에 따라 할당 비트 수를 변경합니다. [CBR]에 비해 미디어의 용량을 효율적으로 사용하고, 전반적인 화면 품질의 균일화를 도모할 수 있습니다.
[평균 비트 전송률]	비트레이트 타입에서 [CBR] 또는 [VBR]을 선택한 경우에 설정합니다. 목록에서 선택하거나 직접 입력할 수 있습니다.
[최대 비트 전송률]	비트레이트 타입에서 [VBR]을 선택한 경우에 설정합니다. 목록에서 선택하거나 직접 입력할 수 있습니다.
[화질]	비트레이트 타입에서 [Quality]를 선택한 경우에 설정합니다. 목록에서 이미지 화질을 선택합니다.
[IDR 간격]	IDR 프레임 간격을 입력하고, GOP 길이를 설정합니다.
[B 프레임]	GOP에 포함된 B 프레임의 수를 설정합니다.

12 장 STRATUS와의 연계 - GV STRATUS와의 연계 기능

[멀티 슬라이스]	체크하면, 1 프레임을 4 분할합니다. 디코더가 멀티 슬라이싱에 대응하는 경우는 디코딩이 빨리 되는 경우가 있습니다.
[엔트로피 부호화 모드]	H.264의 부호화 모드를 선택합니다.
[참조 프레임 수]	움직임 예측 시 어떤 프레임까지 고려하여 움직임 예측을 할 것인지를 설정합니다.
[움직임 예측 정확도]	움직임 예측 블록의 분할 단위를 목록에서 선택합니다.
[움직임 예측 최소 블록 크기]	움직임 예측 시의 블록 크기를 인트라-프레임/인터-프레임 사이에 설정합니다.

13 장 부록

이 장에서는 효과 및 키보드 단축키의 목록을 포함하여 라이선스를 관리하는 방법에 대해서 설명합니다.

라이선스 관리

시리얼 번호 관리

GV 라이선스 관리자 시작하기

주의

- GV LicenseManager를 사용하려면 먼저 EDIUS가 설치되어 있는 환경에서 실행해야 합니다. 다음의 설명은 윈도우 7에 대한 예입니다.

1) [Start]를 클릭하여 시작 메뉴를 표시하고, [All Programs] → [Grass Valley] → [GV LicenseManager]를 클릭합니다.

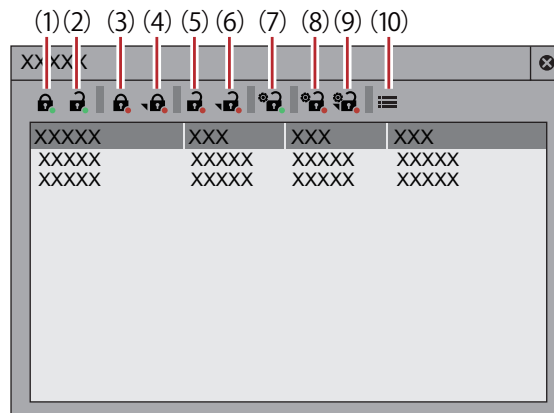
- [GV LicenseManager]가 시작됩니다.

다른 방법

- 윈도우 8의 경우, 시작화면을 표시하고, 타일이 없는 위치에서 오른 클릭을 하고, [All apps]를 클릭하여 설치된 모든 프로그램을 표시하고 [Grass Valley] → [GV LicenseManager]를 클릭합니다.
- 작업 표시줄의 GV LicenseManager 아이콘을 오른 클릭하고 [License List]를 클릭합니다.
 - 작업 표시줄의 GV LicenseManager 아이콘을 더블 클릭합니다.



[라이선스 목록] 대화상자



(1)	[온라인 인증]	시리얼 넘버를 등록합니다. “Activating the License” (▶ page 44)
(2)	[온라인 인증 해제]	온라인 환경의 EDIUS 터미널에서 라이선스를 인증 서버로 되돌립니다. “Moving License in Online Environment” (▶ page 466)
(3)	[오프라인 인증 ID 파일 생성]	오프라인 환경 EDIUS 터미널에서 정품 인증을 위한 ID 파일을 생성합니다. “Registering License (Off ine Activation)” (▶ page 467)
(4)	[오프라인 인증 인증 파일 등록]	인증 서버에서 가져온 정품 인증에 대한 인증 파일을 오프라인 환경에서 EDIUS 단말기에 등록합니다. “Registering License (Off ine Activation)” (▶ page 467)
(5)	[오프라인 인증 해제 ID 파일 생성]	오프라인 환경 EDIUS 터미널에서 정품 인증을 해제하는 ID 파일을 생성합니다. “Unregistering License (Off ine Activation)” (▶ page 466)
(6)	[오프라인 인증 해제 인증 파일 등록]	인증 서버에서 가져온 정품 인증 해제에 대한 인증 파일을 오프라인 환경에서 EDIUS 단말기에 등록합니다. “Unregistering License (Off ine Activation)” (▶ page 466)
(7)	[온라인 라이선스 복구]	온라인 환경의 EDIUS 터미널에서 라이선스를 복구합니다. “Repairing License in Online Environment” (▶ page 468)
(8)	[오프라인 라이선스 복구 ID 파일의 생성]	오프라인 환경 EDIUS 터미널에서 라이선스를 복구하기 위해 ID 파일을 생성합니다. “Repairing License in Off ine Environment” (▶ page 468)

(9)	[오프라인 라이선스 복구 인증 파일 등록]	인증 서버에서 취득한 라이선스 복구에 대한 인증 파일을 오프라인 환경에서 EDIUS 단말기에 등록합니다. “Repairing License in Off ine Environment” (▶ page 468)
(10)	[설정]	클릭하면 각종 설정이 가능합니다. “[Settings] Dialog Box” (▶ page 466)

[설정] 대화상자

[라이선스 만료 경고]	라이선스 기간을 알리는 경고 메시지를 언제부터 표시할지를 설정할 수 있습니다.
[관리자 암호]	정품 인증/인증 해제 작업을 관리자로 제한할 수 있습니다. 체크하여 관리자 암호를 입력합니다.

온라인 환경에서 라이선스 이동하기

온라인 환경의 EDIUS 단말기간에 라이선스를 이동하는 방법을 설명합니다.

1) 원본 EDIUS 터미널에서 GV LicenseManager를 시작합니다.

- “Starting up GV LicenseManager” (▶ page 465)

2) [License List] 대화상자에서 라이선스를 인증 해제할 제품을 선택합니다.

3) [Online deactivation]을 클릭하고, [Yes]를 클릭합니다.

- 인증 서버에 자동으로 접속하여 정품 인증을 해제합니다.

4) 대상 EDIUS 터미널에서 EDIUS를 시작합니다.

5) 일련 번호를 입력하고 [Register]를 클릭합니다.

- 정품 인증을 수행합니다.

6) 메시지가 표시되고, [OK]를 클릭합니다.

- 다음번에도, 같은 EDIUS 단말기 간에 라이선스를 이동하려면 1 ~ 3 단계의 조작으로 이동할 수 있습니다.

주의

- EDIUS ID 인증은 시리얼 넘버가 등록되지 않은 경우에는 필요치 않습니다.

온라인 환경에서 라이선스 전송하기

온라인 환경에서 다른 PC를 통해 오프라인 EDIUS 단말 간에 라이선스를 이동합니다.

주의

- EDIUS를 사용할 새로운 PC에 시리얼 넘버를 등록하려면, EDIUS ID의 온라인 인증이 필요합니다.

라이선스 등록 해제하기 (오프라인 인증)

1) EDIUS가 설치된 PC에서 USB 메모리 장치를 연결합니다.

2) [Start]를 클릭하여 시작 메뉴를 표시하고, [All Programs] → [Grass Valley] → [GV LicenseManager]를 클릭합니다.

3) [Offline Deactivation Create ID File]을 클릭합니다.

4) [Browse For Folder] 대화상자에서 출력 대상으로 할 USB 메모리 장치를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

- 5) 확인 메시지가 표시되면, [OK]를 클릭합니다.
- 6) 인터넷에 연결된 PC에 USB 메모리 장치를 연결합니다.
- 7) 탐색기에서 USB 메모리를 열고 EDIUSActivation.exe를 더블 클릭합니다.
- 8) [Do you wish to deactivate the license?] 라는 메시지가 표시되면, [Yes]를 클릭합니다.
- 9) 확인 메시지가 표시되면, [OK]를 클릭합니다.
 - USB 메모리 장치를 분리합니다.
- 10) EDIUS가 실행 중인 PC에 USB 메모리 장치를 연결하고, GV LicenseManager를 시작합니다.
- 11) [Offline Deactivation Register Activation File]을 클릭합니다.
- 12) USB 메모리 장치를 열고, "response.xml"을 지정하고, [Open]를 클릭합니다.
- 13) 확인 메시지가 표시되면, [OK]를 클릭합니다.
- 14) EDIUS가 [License List] 대화상자의 라이선스 목록에서 제거되었는지 확인하고, GV LicenseManager를 종료합니다.

주의

- EDIUS ID 인증은 시리얼 넘버가 등록되지 않은 경우에는 필요치 않습니다.

라이선스 등록하기 (오프라인 인증)

- 1) EDIUS가 설치된 PC에서 USB 메모리 장치를 연결합니다.
- 2) [Start]를 클릭, 시작 메뉴를 표시, [All Programs] → [Grass Valley] → [GV LicenseManager]를 클릭합니다.
 - [GV LicenseManager]가 시작되고 [License List] 대화상자가 표시됩니다.
- 3) [Offline Activation Create ID File]을 클릭합니다.
- 4) EDIUS 시리얼 번호를 입력하고, [OK]를 클릭합니다.
- 5) [Browse For Folder] 대화상자에서 정품 인증 ID 파일을 저장할 위치를 지정하고, [OK]를 클릭합니다.
 - USB 메모리 장치에 정품 인증 ID 파일이 저장됩니다.
- 6) 확인 메시지가 표시되면, [OK]를 클릭합니다.
- 7) 인터넷에 연결된 PC에 USB 메모리 장치를 연결합니다.
- 8) PC에서 USB 메모리 장치를 분리하고 GVActivation.exe를 더블 클릭합니다.
- 9) [Do you wish to activate the license?] 라는 메시지가 표시되면, [Yes]를 클릭합니다.

10) 확인 메시지가 표시되면, [OK]를 클릭합니다.

- USB 메모리 장치를 분리합니다.

11) EDIUS가 실행 중인 PC에 USB 메모리 장치를 연결하고, GV LicenseManager를 시작합니다.

12) [Offline Deactivation Register Activation File]을 클릭합니다.

13) USB 메모리 장치를 열고, "response.xml"을 지정하고, [Open]을 클릭합니다.

14) 확인 메시지가 표시되면, [OK]를 클릭합니다.

15) EDIUS가 [License List] 대화상자의 라이선스 목록에서 제거되었는지 확인하고, GV LicenseManager를 종료합니다.

온라인 환경에서 라이선스 복구하기

정품 인증된 EDIUS 터미널에서 EDIUS를 시작할 수 없는 경우 라이선스 정보가 손상되었을 수 있습니다. 라이선스 복구를 시도합니다.

1) EDIUS 터미널에서 GV LicenseManager를 시작합니다.

- "Starting up GV LicenseManager" (▶ page 465)

2) [License List] 대화상자에서 라이선스를 복구할 제품을 선택합니다.

3) [Online Repair]를 클릭하고, [Yes]를 클릭합니다.

- 인증 서버에 자동으로 접근하고 라이선스가 복구됩니다.

오프라인 환경에서 라이선스 복구하기

정품 인증된 EDIUS 터미널에서 EDIUS를 시작할 수 없는 경우 라이선스 정보가 손상되었을 수 있습니다. 라이선스 복구를 시도합니다.

오프라인 환경 EDIUS 단말기는 온라인 환경의 다른 PC를 통해 라이선스를 복구합니다.

1) EDIUS 터미널에서 GV LicenseManager를 시작합니다.

- "Starting up GV LicenseManager" (▶ page 465)

2) [License List] 대화상자에서 라이선스를 복구할 제품을 선택합니다.

3) [Offline Activation Create ID File]을 클릭합니다.

4) [Browse For Folder] 대화상자에서 ID 파일을 저장할 위치를 지정하고, [OK]를 클릭합니다.

- USB 메모리 장치에 ID 파일이 저장됩니다.

5) 확인 메시지가 표시되면, [OK]를 클릭합니다.

6) 온라인 PC 상에서 인증 서버의 로그인 화면에 액세스합니다.

- 인증 서버의 로그인 화면에 액세스하려면, ID 파일과 같은 위치에 생성된 URL 바로가기 파일(GV 인증서버)을 더블 클릭합니다.

7) 로그인 화면에 시리얼 넘버를 입력하고, [Submit]를 클릭합니다.

8) [Manage Licenses]를 클릭합니다.

9) [Manual Repair]를 클릭합니다.

10) [Select file]을 클릭합니다.

11) 4단계에서 저장한 ID파일(ID.Key)를 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

12) [Submit]을 클릭합니다.

- 인증 파일이 만들어집니다.

13) [Save To File]를 클릭합니다.

14) [Save]의 목록 버튼을 클릭하고, [Save As]를 클릭하고, 인증 파일(XML 파일)의 저장 위치를 지정합니다.

- USB 저장 미디어 등에 인증 파일이 저장됩니다.

15) EDIUS 단말의 [License List] 대화상자에서 [Offline Repair Register Repair File]을 클릭합니다.

16) 14단계에서 취득한 인증 파일을 지정하고, [Open]을 클릭합니다.

- 원본 PC에 라이선스가 복구됩니다.

EDIUS 시스템 보고서

EDIUS 시스템 보고서에 대해서

EDIUS에서 문제를 감지 시에 필요한 정보를 수집합니다.

EDIUS가 비정상적으로 종료되거나 응답하지 않을 때, EDIUS 시스템 리포터가 표시됩니다.

■ [EDIUS 시스템 보고서] 대화상자

[시스템 보고서 생성]	클릭하면 파일을 저장할 대화상자가 표시되고, 시스템 보고서를 만들고 저장할 위치를 설정합니다.



- 윈도우 시작 메뉴의 [All Programs] → [Grass Valley] → [EDIUS System Reporter]를 클릭하여 시스템 보고서를 만들 수도 있습니다

편집 워크플로우 및 각종 설정

EDIUS에서 영상 편집을 할 때 워크플로우 및 각종 설정에 대해 요약되어 있습니다. 각 설정에 대한 대략적인 개요와 관련 그림은 설정 목록을 참조하십시오.

“List of Setting Descriptions” (▶ page 91)

일반 사용자 프로필을 사용하는 경우 편집 환경 설정은 언제든지 할 수 있습니다.



- EDIUS는 시스템 관리자 및 편집 사용자를 상정하여 시스템 설정을 할 수 없는 - 제한된 액세스 - 제한 사용자 프로필이 설치되어 있습니다. 액세스 제한을 필요로 하지 않으면, 일반 사용자 프로파일을 사용하십시오.

편집 워크플로우

비디오 편집 워크플로우는 다음과 같습니다. 소스 가져오기와 내보내기에 대한 설정/작업은 사용하는 기기나 미디어에 따라 다릅니다.

1. 편집 준비

촬영한 비디오, 이미지, 배경 음악과 같은 소스를 준비하고, 작업 및 최종 출력 포맷의 구조를 확인합니다.



2. EDIUS 시작하기

EDIUS를 시작합니다. 처음 시작 후에, 프로젝트(편집한 비디오 파일들)를 저장할 폴더를 지정합니다.

“Installation/Activation” (▶ page 44)

“Startup” (▶ page 50)



3. 프로젝트 만들기

EDIUS로 작업할 때, 가장 큰 작업 단위는 프로젝트 파일입니다. 촬영한 비디오 형식 및 최종 출력 형식에 따른 프로젝트를 구성합니다. 프로젝트 파일은 편집 이력 및 비디오 형식을 포함한 정보가 들어 있습니다.

“Creating a Project” (▶ page 53)



4. 소스 가져오기

PC에 저장된 무비 파일이나 PC로 카메라와 같은 기기로 녹화된 비디오 파일을 가져옵니다.

“Importing Sources” (▶ page 161)



5. 비디오 편집

시간 축을 따라 타임라인에 소스를 배치합니다. 티커 등과 같은 스크린을 텍스트(타이틀)을 추가하고, 비디오 효과를 적용하여 소스를 편집합니다.

- 타임라인 상에서 편집

“Editing Operations” (▶ page 220)

- 오디오 편집

“Audio” (▶ page 392)

- 효과 적용하기

“Effect” (▶ page 324)

- 효과 적용하기

“Title” (▶ page 366)



6. 비디오 내보내기

목적에 맞는 형식으로 프로젝트를 내보냅니다.

“Export” (▶ page 409)

편집 환경 설정 (제한된 사용자는 설정할 수 없습니다)

프로젝트 프리셋 새로 만들기 → 시작 대화상자 또는 시스템 설정

프로젝트 프리셋을 만들고 등록합니다.

“Creating New Project Presets at Initial Start-up” (▶ page 53)

“Project Preset” (▶ page 63)

* 제한된 사용자는 프리셋의 내용을 변경하여 사용할 수 있지만, 새로운 프리셋을 새로 만들 수 없습니다. 제한된 사용자 프로파일로 편집을 시작하기 전에 반드시 새로운 프리셋을 만드십시오

장치 프리셋 만들기 → 시스템 설정

카메라와 데크, Grass Valley 하드웨어 제품 등을 사용하여 소스의 가져오기/프로젝트 출력을 하려면, 기기 프리셋을 만들고 등록해야 합니다. 장치 프리셋은 사용하기는 기기, 입출력 시의 형식 및 파일 포맷별로 설정이 필요합니다.

“Using a Device” (▶ page 123)

* 제한된 사용자는 장치 프리셋을 만들거나 수정할 수 없습니다. 제한된 사용자 프로파일로 편집을 시작하기 전에 장치, 입출력 스트림 형식 및 포맷 등을 설정한 프리셋을 만드십시오.

기타 편집 환경 설정 → 시스템 설정

- 프리뷰 모니터나, 페이더 등의 입력 컨트롤러 등을 사용하는 경우, 연결 및 상세 설정을 합니다.
- 플러그인 효과를 등록합니다.
- 캡처 및 렌더링 등의 작업에 대해 설정합니다.

“[System Settings]” (▶ page 92)

새로운 프로파일 만들기 → 시스템 설정

프로젝트마다 편집 환경을 전환하려는 경우 또는 제한된 사용자 프로파일을 사용하여 편집하려면 위에서 설정한 장치 프리셋 및 기타 편집 환경 설정 등을 프로파일로 등록할 수 있습니다. 제한된 사용자 프로파일을 사용하는 경우 제한된 사용자가 사용하는 PC마다 제한된 사용자 프로파일이 등록되어 있어야 합니다.

프로파일은 네트워크에서 관리할 수 있습니다.

“Editing Environment Management” (▶ page 118)

새로운 프로젝트 만들기

새로운 프로젝트 만들기 → 프로젝트 설정

프로젝트 프리셋을 선택하고 프로젝트를 엽니다. 프리셋의 내용은 프로젝트 설정에서 변경할 수 있습니다.

“Creating a New Project (Simple Settings)” (▶ page 53)

“Creating a New Project (Detailed Settings)” (▶ page 54)

소스 가져오기

카메라 또는 데크에서 소스 캡처하기

장치 프리셋을 선택하고 소스를 캡처합니다. 장치 프리셋은 캡처하기 전에 시스템 설정에서 생성해 두어야 합니다.

“Capturing” (▶ page 162)

파일 기반의 소스 복사하기

CD 나 DVD, BD, AVCHD 카메라, P2 및 XDCAM과 같은 장치로 소스 브라우저에서 간단하게 미디어 파일을 복사할 수 있습니다. 장치 및 드라이브와 PC를 연결하고 미디어를 삽입하면 바로 파일을 참조 할 수 있습니다.

“Source Browser” (▶ page 174)

* 먼저 하드 디스크에 복사한 파일을 참조하려면 시스템 설정에서 대상 드라이브/폴더를 등록합니다.

“[Importer/Exporter]” (▶ page 96)

타임라인 편집하기

TC 프리셋과 채널 맵 구성 → 시퀀스 설정 또는 프로젝트 설정

시퀀스마다 TC 프리셋이나 채널 맵을 설정할 수 있습니다. 시퀀스를 새로 만들 때의 기본값은 프로젝트 설정에서 변경할 수 있습니다.

“Sequence Settings” (▶ page 62)

“Changing the Project Setting (Detailed Settings)” (▶ page 61)

편집 환경 사용자화 → 사용자 설정

프로젝트 파일의 저장 위치나 타임라인 설정, 미리보기에 표시되는 정보 등을 설정하고 버튼이나 윈도우 등을 설정 합니다.

키보드 단축키나 입력 컨트롤러의 설정은 가져오기/내보내기를 할 수 있습니다.

또한 이러한 설정은 사용 중인 사용자 프로파일에 기록된 설정을 변경해도 수시로 반영됩니다.

“[User Settings]” (▶ page 108)

“Screen Customization” (▶ page 148)

“Registering Profiles” (▶ page 118)

비디오 레이아웃 수정하기

레이아웃터로 비디오 레이아웃을 편집할 수 있습니다. 수정된 내용은 프리셋으로 레이아웃터에 저장하거나 사용자 프리셋 효과로 효과 팔레트에 등록하고 내보내기 할 수 있습니다.

“Video Layout” (▶ page 262)

“Preset” (▶ page 362)

효과 수정하기

기존 효과를 편집하고 사용자 프리셋 효과로 효과 팔레트에 등록하고 내보내기를 할 수 있습니다.

“Preset” (▶ page 362)

내보내기

파일로 출력하기 → 내보내기

내보내기를 선택하고 다양한 형식으로 파일을 출력할 수 있습니다. 내보내기 설정을 프리셋으로 등록하고 프리셋으로 내보내기를 할 수 있습니다.

“Exporting in File Formats” (▶ page 410)

“Creating Preset Exporters” (▶ page 434)

기기로 내보내기

Grass Valley 하드웨어 제품을 사용하거나 DV 기기 등으로 출력하는 경우 장치 프리셋 설정이 필요합니다.

“Using a Device” (▶ page 123)

프로젝트 형식

사용되는 소스들의 형식과 최종 내보내기 형식에 따른 프로젝트 형식을 설정합니다. EDIUS에서, 프로젝트 프리셋으로 자주 사용하는 형식을 등록하고 빠르게 프로젝트를 시작할 수 있습니다.

프로젝트 프리셋 등록은 간단하게 비디오 및 오디오의 프리셋 형식을 선택해서 쉽게 수행할 수 있습니다.

“Creating New Project Presets at Initial Start-up” (▶ page 53)

“Creating a New Project (Simple Settings)” (▶ page 53)

또한 프로젝트 프리셋으로 등록되지 않은 형식으로 프로젝트를 만들 수 있습니다.

“Creating a New Project (Detailed Settings)” (▶ page 54)

해상도	프레임레이트	일반적인 사용
4086x2160 (DCI 4K)	24p etc.	디지털 시네마, 이벤트용 영상, 등등
3840x2160 (4K UHD TV, QFHD)	60p etc.	
2432x1366 (2.5K)	30p etc.	
2048x1080 (2K)	60p etc.	
1920x1080 (Full HD)	60p, 59.94i, etc.	
1600x1200 (UXGA)	30p etc.	블루레이, HDCAM-SR, 등등
1440x1080 (HD)	59.94i etc.	PC 모니터, 등등
1280x1080 (HD)	59.94i etc.	지상파 디지털 방송, HDV, 등등
1280x720 (HD)	30p etc.	DVC PRO HD, 등등
1024x768 (XGA)	30p etc.	HDV, 등등
800x600 (SVGA)	30p etc.	PC 모니터, 등등
720x576 (PAL, SECAM, SD)	50p etc.	PC 모니터, 등등
720x480 (NTSC, SD)	59.94i etc.	DVD, 아날로그 방송, DV, DVC PRO, 등등
640x480 (VGA)	30p etc.	DVD, 아날로그 방송, DV, DVC PRO, 등등
		PC 모니터, 등등

VARICAM 기기에서 입력 시 참고 사항

VARICAM 장비로 촬영한 영상을 EDIUS로 가져와 편집할 수 있습니다.

여기에서는 VARICAM 장비를 사용하여 영상의 입출력을 실시하는 경우, 참고 사항에 대해 설명합니다.

프로젝트 설정에 관한 참고 사항

프로젝트 설정에서 [TC preset]이 "00" 이외로 설정되어 있는 경우, 스트림 출력시 TC와 활성 프레임 정보의 순서가 일치하지 않을 수 있습니다.

“[Project Settings] (Detailed Settings) Dialog Box” (▶ page 54)

프로젝트의 프레임 레이트와 소스의 프레임 레이트가 일치하지 않으면, 재생 시간에 맞게 음성의 속도도 변경되기 때문에 피치 (음정)가 변화합니다. 필요한 경우 웨이브폼(파형) 편집 소프트웨어 및 오디오 필터의 피치 시프터로 조정하시기 바랍니다.

장치 프리셋 등록

VARICAM 장비를 사용하여 영상의 입출력을 하기 전에 미리 IEEE1394를 통해 PC에 연결된 VARICAM 기기를 장치 프리셋으로 등록해 두고 있어야 합니다.

AJ-HD1200A를 IEEE1394로 연결하려면 옵션 보드를 장착해야 합니다.

여기에서는 VARICAM 기기 장치 프리셋 등록시의 포인트에 대해 설명합니다.

장치 프리셋 등록에 대한 절차 및 자세한 내용은 "장치 프리셋 등록"을 참조하시기 바랍니다.

“Registering Device Presets” (▶ page 123)

프리셋 마법사의 [Input H/W, Format Settings] 에서 [Video Format]을 설정할 때, 다음 각 형식의 설명을 참고하시기 바랍니다:

1280x1080 59.94i 1440x1080 50i	DVCPRO HD의 규격에 준거한 기기에서 불러들일 경우, 각각 촬영 시 프레임 주파수 설정과 일치하는 포맷을 선택합니다.
960x720 59.94p	VARICAM로 촬영한 소스를 활성 프레임 정보를 참조하지 않고 캡처할 경우나, AJ-HDX900 등으로 촬영한 720/59.94p, 720/29.97p, 720/23.98p를 캡처할 경우에 사용합니다.
960x720 Constant Rate Shooting over 60p 960x720 Constant Rate Shooting over 59.94p	각각 촬영 시 VARICAM 프레임 주파수 설정과 일치하는 포맷을 선택합니다. 활성 프레임 정보의 설정된 프레임만 캡처합니다.
960x720 50p	AJ-HDX900 등으로 촬영한 720/50p, 720/25p를 캡처할 경우에 사용합니다.

캡처 및 편집에 관한 참고 사항

캡처 및 편집 시 참고 및 주의 사항에 대해 설명합니다.

캡처 작업은 IEEE1394와 연결된 다른 장치와 동일합니다.

“Capturing and Importing Sources” (▶ page 162)

VARICAM의 특징을 활용하여 비디오 촬영

VARICAM의 특징을 살려 예쁘게 슬로우 모션이나 퀵 모션으로 촬영하려면 편집 결과로 필요한 속도를 미리 계산 해놓고 촬영해야 합니다. 재생 속도는 다음 식과 같이 됩니다.

재생 속도 (%) = 타임라인의 프레임 레이트 ÷ 촬영시 프레임 레이트 × 100

"언더 크랭크 촬영'과 '오버 크랭크 촬영"

■ 언더 크랭크 촬영

저속 촬영의 뜻으로, 워프 효과와 스트로브 효과, 고스트 효과 등의 연출 효과를 얻을 수 있습니다.

■ 오버 크랭크 촬영

고속 촬영의 뜻으로, 밀도가 높은 프레임 영상에 부드럽고 고화질의 슬로우 모션을 사용한 연출 효과를 얻을 수 있습니다.

퀵 모션으로 언더 크랭크 촬영을 사용할 경우의 참고 사항

- 촬영 프레임 레이트를 재생 프레임 레이트보다 낮추어 촬영합니다.

예시:

15p로 촬영하고 30p 타임라인을 만들면 2 배속의 퀵 모션이 됩니다.

- 촬영 시 VARICAM 프레임 주파수 설정과 일치한 캡처 포맷 (960 × 720 Constant Rate Shooting 59.94p 또는 960 × 720 Constant Rate Shooting 60p)을 선택합니다. 이 모드에서 캡처하면 활성 프레임만 캡처되고 가변 프레임 레이트로 편집되는 파일입니다.

슬로우 모션으로 오버 크랭크 촬영을 사용할 경우의 참고 사항

- 촬영 프레임 레이트를 재생 프레임 레이트보다 높여서 촬영합니다.

예시:

45p로 촬영하고 30p 타임라인을 만들면 2/3 배속의 슬로우 모션이 됩니다.

- 촬영 시 VARICAM 프레임 주파수 설정과 일치한 캡처 포맷 (960 × 720 Constant Rate Shooting 59.94p 또는 960 × 720 Constant Rate Shooting 60p)을 선택합니다. 이 모드에서 캡처하면 활성 프레임만 캡처되고 가변 프레임 레이트로 편집되는 파일입니다.

슬로우 모션/퀵 모션 촬영이 필요하지 않을 경우

60p (59.94p) 캡처 형식을 선택합니다.

이 모드에서 캡처하면 촬영 시의 순간을 유지하도록 조정됩니다. 기존의 스피드 설정도 반영되므로 슬로우 모션도 퀵 모션에도 대응할 수 있지만 VARICAM 본래의 성능을 활용한 방법은 없습니다.

주의

- IEEE1394의 입출력을 실시하기 위해, 프레임 주파수가 60.00 Hz로 촬영한 소스의 경우에도 편집할 때 테크의 프레임 주파수 설정을 59.94 Hz로 변경하여야 합니다.
- [960 × 720 Constant Rate Shooting 59.94p 또는 960 × 720 Constant Rate Shooting 60p]의 형식으로 캡처한 파일은 다음 기능이 제대로 동작하지 않습니다:
 - 매치 프레임 점프
 - EDL 가져오기/내보내기
 - 오프라인 클립의 복원
 또한, 프로젝트 설정이나 장치 프리셋에 [Output H/W, Format Settings]에서 다음과 같은 형식을 선택하는 경우, EDL 가져오기/내보내기 기능이 제대로 작동하지 않습니다.
 - 960x720 59.94p
 - 960x720 23.98p over 59.94p
 - 960x720 29.97p over 59.94p
 - 960x720 24p over 60p
 - 960x720 25p over 60p
 - 960x720 50p over 60p
 - 960x720 50p
 - 960x720 25p over 50p
- 편집 중에는 영상은 출력되지 않습니다.

자세한 내용은 VARICAM 설명서 및 파나소닉 주식회사 홈페이지를 참조하시기 바랍니다.

키보드 바로가기

키보드 바로가기가 작업 카테고리별로 열거되어 있습니다.

[편집]

동작	바로가기 키
[Copy]	[Ctrl] + [Insert] [Ctrl] + [C]
[Cut (Follow Mode)]	[Shift] + [Delete] [Ctrl] + [X]
[Paste Transition (In Point)]	[Shift] + [Alt] + [K]
[Paste Transition (Out Point)]	[Alt] + [K]
[Paste Transition]	[Ctrl] + [Alt] + [K]
[Paste to Current Location]	[Ctrl] + [V] [Shift] + [Insert]
[Ripple Cut]	[Alt] + [X]
[Redo]	[Ctrl] + [Y] [Shift] + [Ctrl] + [Z]
[Undo]	[Ctrl] + [Z]
[Insert Copied Clip to Timeline]	[Shift] + []
[Insert to Timeline]	[]
[Overwrite Copied Clip to Timeline]	[Shift] + []
[Overwrite to Timeline]	[]

[보기]

동작	바로가기 키
[Scroll Up]	[Shift] + [Ctrl] + [Page up]
[Scroll Down]	[Shift] + [Ctrl] + [Page down]
[Scroll Right]	[Ctrl] + [Page down]
[Scroll Left]	[Ctrl] + [Page up]
[Toggle Bin Window Display]	[B]
[Toggle Status]	[Ctrl] + [G]
[Display Thumbnail]	[Alt] + [H]
[Toggle Center (Line Display)]	[Shift] + [H]
[Display safe area]	[Ctrl] + [H]
[Toggle Palette Display]	[H]
[Layout Normal]	[Shift] + [Alt] + [L]
[Focus Menu]	[Shift] + [F1]
[Toggle Batch Capture List On/Off]	[F10]
[Help]*	[F1]

* "Help" 키보드 바로가기는 사용자화 할 수 없습니다.

[타임라인]

동작	바로가기 키
[Delete Gap]	[Backspace] [Shift] + [Alt] + [S]
[Switch to Previous Sequence]	[Shift] + [Ctrl] + [Tab]
[Switch to Next Sequence]	[Ctrl] + [Tab]
[Move Cursor to End of Timeline]	[End]
[Move to Start]	[Home]

동작	바로가기 키
[Move to Previous Edit Point]	[Ctrl] + [←] [A]
[Next Edit Point]	[Ctrl] + [→] [S]
[Change Time Scale (Fit)]	[Ctrl] + [0]
[Change Time Scale (1 frame)]	[Ctrl] + [1]
[Change Time Scale (5 frame)]	[Ctrl] + [2]
[Change Time Scale (1 sec)]	[Ctrl] + [3]
[Change Time Scale (5 sec)]	[Ctrl] + [4]
[Change Time Scale (15 sec)]	[Ctrl] + [5]
[Change Time Scale (1 min)]	[Ctrl] + [6]
[Change Time Scale (5 min)]	[Ctrl] + [7]
[Change Time Scale (15 min)]	[Ctrl] + [8]
[Change Time Scale (1 hour)]	[Ctrl] + [9]
[Ripple Delete (Between In/Out)]	[Alt] + [D]
[Delete (Between In/Out) - Follow Mode]	[D]
[Display Source Clip]	[Alt] + [F]
[Search Bin for Clips that Contains Current Source Timecode]	[Shift] + [Ctrl] + [F]
[Search Bin for Clips that Contain Current Source Timecode from Timeline Clip]	[Shift] + [F]
[Match Frame (Recorder to Source)]	[F]
[Create New Sequence]	[Shift] + [Ctrl] + [N]
[New Project]	[Ctrl] + [N]
[Open Project (Monitor/Timeline)]	[Ctrl] + [O]
[Save Project]	[Ctrl] + [S]
[Save As]	[Shift] + [Ctrl] + [S]
[Create a Still Image]	[Ctrl] + [T]
[Change Time Scale (Undo)]	[Ctrl] + [U]
[Edit Transition (In)]	[Shift] + [Alt] + [U]
[Edit Transition (Out)]	[Ctrl] + [Alt] + [U]
[Initialize Rubber Band Setting]	[Shift] + [Ctrl] + [U]
[Move All Rubber Band Points on Scale]	[Shift] + [Alt] + [Y]
[Zoom In Time Scale]	[Ctrl] + [Num +]
[Zoom Out Time Scale]	[Ctrl] + [Num -]
[Nudge (-10 frames)]	[Shift] + [Ctrl] + [,]
[Nudge (-1 frame)]	[Ctrl] + [,]
[Nudge (+10 frames)]	[Shift] + [Ctrl] + [.]
[Nudge (+1 frame)]	[Ctrl] + [.]
[Play the Event Area]	[I]

[프리뷰]

동작	바로가기 키
[Toggle Player/Recorder]	[Tab]
[Playback (With Buffer)]	[Shift] + [Space] [Shift] + [Enter]
[Play/Stop]	[Space] [Enter]
[Loop Playback]	[Ctrl] + [Space]
[Previous Frame]	[←]
[Back (10 frames)]	[Shift] + [←]
[1 Frame Forward]	[→]
[Forward (10 frames)]	[Shift] + [→]
[Pause]	[Shift] + [↓] [Ctrl] + [K] [K]
[Add Clip to Timeline]	[E]
[Jog (Rewind)]	[Ctrl] + [J]

동작	바로가기 키
[Review]	[J]
[Jog (Forward)]	[Ctrl] + [L]
[Cue]	[L]
[Change to Player]	[Ctrl] + [Alt] + [P]
[Change to Recorder]	[Ctrl] + [Alt] + [R]
[TC Jump (+)]	[Num +]
[TC Jump (-)]	[Num -]
[Play the Cursor Area]	[Ctrl] + [/]

[프리뷰 - 플레이어]

동작	바로가기 키
[Add Clip on Player to Bin]	[Shift] + [Ctrl] + [B]
[Match Frame (Player to Recorder)]	[Ctrl] + [F]

[프리뷰 - 레코더]

동작	바로가기 키
[Add Clip to Timeline]	[Shift] + [Ctrl] + [O]
[Print to DVD/BD]	[Shift] + [F11]
[Print to File]	[F11]
[Print to Tape]	[F12]

[트림]

동작	바로가기 키
[Move to Previous Edit Point (Trim)]	[Page up]
[Move to Next Edit Point (Trim)]	[Page down]
[Split Slide Trim (In Point)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [N]
[Split Slide Trim (Out Point)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [M]
[Split Trim (In Point)]	[Shift] + [N]
[Split Trim (Out Point)]	[Shift] + [M]
[Split Ripple Trim (In Point)]	[Shift] + [Alt] + [N]
[Split Ripple Trim (Out Point)]	[Shift] + [Alt] + [M]
[Slide Trim (In Point)]	[Ctrl] + [Alt] + [N]
[Slide Trim (Out Point)]	[Ctrl] + [Alt] + [M]
[Trim (In Point)]	[N]
[Trim (Out Point)]	[M]
[Ripple Trim (In Point)]	[Alt] + [N]
[Ripple Trim (Out Point)]	[Alt] + [M]
[Trim (-1 frame)]	[.]
[Trim (-10 frames)]	[Shift] + [.]
[Trim (1 frame)]	[,]
[Trim (10 frames)]	[Shift] + [,]

[클립]

동작	바로가기 키
[Clip Properties]	[Alt] + [Enter]
[Enable/Disable Clip]	[0]
[Remove cut points]	[Ctrl] + [Delete]
[Set Transition (1 sec)]	[Alt] + [1]
[Set Transition (2 sec)]	[Alt] + [2]
[Set Transition (3 sec)]	[Alt] + [3]
[Set Transition (4 sec)]	[Alt] + [4]
[Set Transition (5 sec)]	[Alt] + [5]
[Add to Bin]	[Shift] + [B]
[Add Cut Point (In/Out) - All Tracks]	[Shift] + [Alt] + [C]
[Add Cut Point (In/Out) - Selected Tracks]	[Alt] + [C]
[Add Cut Point (All Tracks)]	[Shift] + [C]
[Add Cut Point (Selected Tracks)]	[C]
[Time Remap]	[Shift] + [Alt] + [E]
[Speed]	[Alt] + [E]
[Edit of Clip]	[Shift] + [Ctrl] + [E]
[Ungroup]	[Alt] + [G]
[Set Group]	[G]
[Initialize Volume Settings on Audio Rubber Band]	[Shift] + [Alt] + [H]
[Open the Original File of a Clip]	[Shift] + [Ctrl] + [P]
[Set Transition (In Point)]	[Shift] + [Alt] + [P]
[Set Transition (Out Point)]	[Alt] + [P]
[Set Default Transition]	[Ctrl] + [P]
[Replace Clip (All)]	[Ctrl] + [R]
[Replace Clip Only]	[Shift] + [R]
[Replace Clip and Filter]	[Shift] + [Alt] + [R]
[Replace Filter on Selected Clip]	[Alt] + [R]
[Replace Mixer on Selected Clip]	[Shift] + [Ctrl] + [R]
[Create Title in Video Channel Track]	[T]
[Duration]	[Alt] + [U]
[V Mute]	[Shift] + [V]
[Unlink Clip]	[Alt] + [Y]
[Link]	[Y]
[Display in Player]	[Shift] + [Y]
[Layouter]	[F7]

[클립 - 삭제]

동작	바로가기 키
[Ripple delete]	[Alt] + [Delete]
[Delete (Follow Mode)]	[Delete]
[Delete Audio of Selected Clip (Follow Mode)]	[Alt] + [A]
[Delete Video of Selected Clip (Follow Mode)]	[Alt] + [V]
[Delete All Filters on Selected Clip]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [F]
[Delete Audio Filter on Selected Clip]	[Ctrl] + [Alt] + [F]
[Delete Video Filter on Selected Clip]	[Shift] + [Alt] + [F]
[Delete Key on Selected Mixer Track]	[Ctrl] + [Alt] + [G]
[Delete Transparency on Selected Mixer Track]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [G]
[Delete Pan Settings on Audio Rubber Band]	[Ctrl] + [Alt] + [H]
[Delete Transitions for All Selected Clips]	[Alt] + [T]
[Delete Clip Crossfade]	[Ctrl] + [Alt] + [T]
[Delete Clip Transition]	[Shift] + [Alt] + [T]

[클립 - 선택]

동작	바로가기 키
[Clear Focus]	[Shift] + [Esc]
[Add Focus]	[Alt] + [Space]
[Toggle Focus]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Space]
[Select a Clip to Forward]	[Alt] + [Page up]
[Select a Clip to Back]	[Alt] + [Page down]
[Select From the Timeline Cursor to End (All Tracks)]	[Shift] + [End]
[Select From the Timeline Cursor to End (Selected Tracks)]	[Ctrl] + [End]
[Select Timeline Start to the Cursor (All Tracks)]	[Shift] + [Home]
[Select From Timeline Start to the Cursor (Selected Tracks)]	[Ctrl] + [Home]
[Toggle Focus to Left]	[Ctrl] + [Alt] + [←]
[Move Focus to Left]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [←]
[Add Focus to Left]	[Shift] + [Alt] + [←]
[Move Focus to Left]	[Alt] + [←]
[Toggle Focus to Up]	[Ctrl] + [Alt] + [↑]
[Move Focus to Up]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↑]
[Add Focus to Up]	[Shift] + [Alt] + [↑]
[Move Focus to Up]	[Alt] + [↑]
[Toggle Focus to Right]	[Ctrl] + [Alt] + [→]
[Move Focus to Right]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [→]
[Add Focus to Right]	[Shift] + [Alt] + [→]
[Move Focus to Right]	[Alt] + [→]
[Toggle Focus to Down]	[Ctrl] + [Alt] + [↓]
[Move Focus to Down]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [↓]
[Add Focus to Down]	[Shift] + [Alt] + [↓]
[Move Focus to Down]	[Alt] + [↓]
[Select All Clips (All Tracks)]	[Shift] + [A]
[Select All Clips (Selected Tracks)]	[Ctrl] + [A]

[트랙]

동작	바로가기 키
[Track Height (High)]	[Ctrl] + [↑]
[Track Height (Low)]	[Ctrl] + [↓]
[Move Track Patch (Up)]	[↑]
[Move Track Patch (Down)]	[↓]
[Connect Source Channel (All) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Delete]
[Sync-Lock Track (All) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [0] [Shift] + [Alt] + [0]
[Select Track (All Audio Tracks) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [0] [Shift] + [0]
[Sync-Lock Track (1A) - Toggle] - [Sync-Lock Track (8A) - Toggle]	[Shift] + [Alt] + [1] - [8]
[Sync-Lock Track (1VA/V) - Toggle] - [Sync-Lock Track (8VA/V) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [1] - [8]
[Connect Source Channel (A1) - Toggle] - [Connect Source Channel (A8) - Toggle]	[1] - [4]
[Connect Source Channel (A12) - Toggle]	[5]
[Connect Source Channel (A34) - Toggle]	[6]
[Select Track (1A) - Toggle] - [Select Track (8A) - Toggle]	[Shift] + [1] - [8]
[Select Track (8VA/V) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [1] - [8]
[Sync-Lock Track (Audio) - Toggle]	[Shift] + [Alt] + [9]
[Sync-Lock Track (Video) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [9]
[Connect Source Channel (Audio) - Toggle]	[Shift] + [K] [8]
[Select Track (All Audio Tracks) - Toggle]	[Shift] + [9]
[Select Track (All VA/V Tracks) - Toggle]	[Shift] + [Ctrl] + [9]

동작	바로가기 키
[Connect Source Channel (Video) - Toggle]	[Shift] + [J] [7]
[Toggle Lock (Selected Tracks)]	[Alt] + [L]
[Audio Mute]	[Shift] + [S]
[Video Mute]	[Shift] + [W]
[Extend Audio Track Display]	[Alt] + [S]
[Extend Mixer Track Display]	[Alt] + [W]
[Toggle Waveform]	[Ctrl] + [W]

[마커]

동작	바로가기 키
[Move Cursor to Previous Sequence Marker]	[Shift] + [Page up]
[Move Cursor to Next Sequence Marker]	[Shift] + [Page down]
[Clear In Point]	[Alt] + [I]
[Set In Point]	[I]
[Go to In Point]	[Shift] + [I] [Q]
[Clear Out Point]	[Alt] + [O]
[Set Out Point]	[O]
[Go to Out Point]	[Shift] + [O] [W]
[Set Audio Out Point]	[P]
[Go to Audio Out Point]	[Shift] + [P]
[Set Audio In Point]	[U]
[Go to Audio In Point]	[Shift] + [U]
[Shift Cut Point to Cursor (Transition)]	[Shift] + [Ctrl] + [T]
[Clear All Markers]	[Shift] + [Alt] + [V]
[Set Marker]	[V]
[Clear In/Out Point]	[X]
[Set In/Out Point on Current Clip]	[Shift] + [Z]
[Set In/Out Point to Focused Area]	[Z]

[모드]

동작	바로가기 키
[Toggle Insert/Overwrite Mode]	[Insert]
[Set Group/Link Mode]	[Shift] + [L]
[Set Ripple Mode]	[R]
[Switch to Normal Mode]	[F5]
[Switch to Trim Mode]	[F6]

[모드 - 멀티캠]

동작	바로가기 키
[Multicam]	[F8]

[캡처]

동작	바로가기 키
[Capture]	[F9]
[Add to Batch Capture List]	[Ctrl] + [B]
[Input Preset 1]	[F2]
[Input preset 2]	[F3]
[Input Preset 3]	[F4]

[렌더]

동작	바로가기 키
[Render]	[Shift] + [G]
[Render In/Out (Render Loaded Area)]	[Ctrl] + [Alt] + [Q]
[Render In/Out (All)]	[Shift] + [Alt] + [Q]
[Render In/Out (Render Overload Area)]	[Ctrl] + [Q]
[Render and Add to Timeline (Between In/Out)]	[Shift] + [Q]
[Delete Temp Files]	[Alt] + [Q]
[Render All (Render Loaded Area)]	[Shift] + [Ctrl] + [Alt] + [Q]
[Render All (Render Overload Area)]	[Shift] + [Ctrl] + [Q]

효과 목록



- [효과] 팔레트의 효과에 마우스 커서를 올려 놓으면 효과에 대한 간단한 설명이 나타납니다.

[비디오 필터]

아래의 효과 이외에도, 블러, 올드 무비 영상 필터 등 자주 사용하는 효과가 시스템 프리셋으로 등록되어 있습니다.

[Color Correction]

3-Way 컬러 컬렉션과 YUV 커브 등 색상 조절을 위한 비디오 필터가 있습니다.

“Adjusting Color/Brightness (Color Correction)” (▶ page 330)

[Anti Flicker]

화면의 깜빡임을 억제합니다. 움직임이 적은 이미지에 효과적입니다.

[Emboss]

석판을 새긴 것 같은 입체적인 모노톤 이미지입니다. 그림자의 방향과 깊이를 설정할 수 있습니다.

[Old Movie/Film]

오래된 필름 같은 효과를 만듭니다.

[Chrominance]

특정 색을 키 컬러로 지정하고 색상을 중심으로 경계, 내부, 외부 이미지에 별도의 필터를 설정합니다.

[Sharpness]

윤곽을 두드러지게 하고 해상도가 오른 것 같은 효과를 냅니다.

[Stabilizer]

촬영 시 손떨림을 이미지 프로세싱으로 보정합니다.

[Strobe/Freeze]

화면이 깜박이는 효과를 냅니다.

[Soft Focus]

안개가 낀 것 같은 효과로 영상을 부드럽게 합니다.

[Select channel]

알파 채널과 클립 키나 필 출력으로 전환합니다.

“Alpha Channel” (▶ page 352)

[Tunnel Vision]

터널 속에 있는 듯한 효과를 냅니다. [Loop Slide]와 함께 사용하면 효과적입니다.

[Video Noise]

노이즈를 추가합니다..

[Blur]

초점이 맞지 않는 효과를 냅니다.

[Blend Filters]

2 종류의 비디오 필터 효과를 임의의 비율로 혼합합니다. 혼합 비율은 키 프레임을 설정하는 것에 의해 시간 축을 따라 변화시킬 수 있습니다.

[Mask]

모든 범위의 안쪽, 외측에 비디오 필터를 적용할 수 있습니다. 패스를 사용하여 사각형, 원형의 적용 범위 뿐만 아니라 원하는 도형에 적용할 수 있습니다.

[Matrix]

영상의 각 픽셀에 대해 임의로 설정한 매트릭스를 적용하고 화면을 흐리게 하거나 선명하게 하거나 합니다. 움직임이 많이 가진 MPEG 형식으로 출력하는 경우에 효과가 있습니다.

[Mirror]

이미지를 반전시킵니다.

[Median]

이미지를 부드럽게 평균화하여 노이즈 성분을 감소시킵니다. 임계 값을 늘리면 붓으로 그린 듯한 효과를 냅니다.

[Mosaic]

모자이크를 적용합니다. [마스킹]와 함께 부분적으로 사용하면 효과적입니다.

[Motion Blur]

움직이는 물체에 대해서만 [Blur] (흐림) 효과를 적용합니다. 팬이나 틸트 등 전체 화면이 움직이는 경우에 적용할 수 있습니다.

[Raster Wipe]

이미지를 물결 모양으로 변형시킵니다.

[Loop Slide]

이미지를 상하 좌우가 연결되어 있는 것처럼 만듭니다.

[Block Color]

단색 화면으로 표시합니다. [Mask]와 함께 부분적으로 사용하면 효과적입니다.

[Pencil Sketch]

윤곽을 연필로 덧칠한 것 같은 이미지를 만듭니다.

[Stereoscopic Adjuster]

입체 이미지 조정을 합니다.

[Smooth Blur]

변색을 억제하면서 핀트가 맞지 않는 효과를 냅니다.

[Combine Filters]

필터를 5 개까지 동시에 설정할 수 있습니다. [Combine Filters]를 사용하지 않고 여러 필터를 설정할 수 있지만, [Combine Filters]를 사용하지 않으면 여러 필터의 시너지 효과가 나타나지 않는 경우가 있습니다. (예를 들어, [Mask] 및 [Chrominance] 필터를 사용하여 지정된 위치에 여러 필터를 적용할 경우).

[Gaussian Blur]

[Blur]나 [Smooth Blur]보다 높은 품질의 흐림 효과를 냅니다.

[Transform]

이미지의 자르기, 확대/축소, 이동, 회전 등을 설정합니다.

[오디오 필터]

아래의 효과 이외에도 고음/저음 강화, 에코 오디오 필터 등 자주 사용하는 효과가 시스템 프리셋으로 등록되어 있습니다.

[Graphic Equalizer]

마스터 페이더 또는 주파수 대역마다의 페이더를 조정하여 주파수 특성을 설정합니다.

[Delay]

서로 다른 레벨에서 같은 소리를 반복하거나 시간 차이 에코 같은 효과를 만듭니다.

[Tone Controller]

저음과 고음의 강도를 설정합니다.

[High-pass Filter]

설정된 주파수 아래 대역의 소리를 차단합니다.

[Parametric Equalizer]

특정 주파수를 강조하거나 억제합니다.

[Panpot Balance]

좌우 채널에서 입력된 오디오 신호를 왼쪽, 오른쪽, 중앙에 배분합니다. 또한 좌우 채널의 입력 레벨과 출력 밸런스를 설정할 수 있습니다.

[Pitch Shifter]

음성의 피치를 조절합니다.

[Low-pass Filter]

설정된 주파수보다 높은 대역의 소리를 차단합니다.

[트랜지션]



- [효과] 팔레트의 트랜지션을 클릭하고 선택하면 애니메이션이 표시되어 움직임을 확인할 수 있습니다.

[2D]

평면적인 움직임의 트랜지션입니다. 각 트랜지션 설정 대화상자에서 프리셋을 호출하여 적용할 수 있습니다.

[Clock]

시계 바늘의 움직임으로 영상을 전환합니다.

[Circle]

원이 퍼지며 영상을 전환합니다.

[Stripes]

줄무늬로 영상을 전환합니다.

[Stretch]

비디오 B를 확대하면서 전환합니다.

[Slide]

비디오 B가 지정한 방향에서 삽입되며 전환됩니다.

[Dissolve]

비디오 A에서 비디오 B로 점진적으로 전환됩니다. 기본적으로 기본 트랜지션으로 설정되어 있습니다.

[Blind Slide]

줄무늬 모양으로 분할된 영상 B가 좌우 (상하)에서 삽입되며 전환됩니다.

[Blind Wipe]

줄무늬 모양으로 분할된 영상 B가 좌우 (상하)에서 나타납니다.

[Block]

블록 모양으로 분할된 영상 B가 지정한 움직임으로 나타납니다.

[Blind Push]

줄무늬 모양으로 분할된 영상 B 및 비디오 A가 바뀝니다.

[PushStretch]

비디오 B가 비디오 A를 밀고 떨어트리며 나타나는 방식으로 전환됩니다.

[Box]

사각형이 퍼지며 영상을 전환합니다.

[Border Wipe]

지정된 방향에서 영상 B로 전환합니다.

[3D]

입체적인 움직임의 전환입니다. 각 트랜지션 설정 대화상자에서 프리셋을 호출하여 적용할 수 있습니다.

[3D Dissolve]

일반 디졸브 이외에, 빛과 그림자, 움직임 등을 설정할 수 있습니다.

[Cube Spin]

비디오 A 및 비디오 B가 1 개의 양상에 비친 입방체가 회전하여 영상을 전환합니다.

[Single Door]

문을 여는 움직임으로 영상을 전환합니다.

[Sphere]

비디오 A가 구형이 되어 날아가며 전환합니다.

[Double Door]

2 개의 문을 열도록 영상을 전환합니다.

[Two Pages]

비디오 A를 2 방향으로 넘겨 비디오 B로 전환합니다.

[Peel Away]

비디오 A를 넘기도록 하고 제거합니다.

[Peel Over]

비디오 A를 넘기도록 해서 기울이고 영상 B로 전환합니다.

[Four Pages]

비디오 A를 4 방향으로 넘겨 비디오 B로 전환합니다.

[Fly Away]

비디오 A가 날아가 비디오 B로 전환됩니다.

[Flip Over]

그림을 뒤집어 전환합니다.

[Blinds]

줄무늬 모양으로 분리된 비디오 A를 뒤집으면서 영상 B로 전환합니다.

[Page Peel]

영상을 넘기듯하여 전환합니다.

[GPU]

GPU (Graphics Processing Unit)를 사용하여 고품질의 복잡한 전환을 설정할 수 있습니다. [GPU] 효과 폴더에는 다수의 프리셋이 준비되어 있습니다. 매개 변수를 설정하여 새로 생성하려면 [Advanced] 폴더에서 적용하고 설정합니다.

각 트랜지션 설정 대화상자에는 운동 방향이나 빛의 입사 각도 등을 조정하는 [Design]의 설정 및 키 프레임을 지정하여 시간 축을 따라 움직임을 변화시키는 [Time]의 설정이 있습니다. 이러한 설정은 복잡한 움직임이나 효과를 붙일 수 있습니다.

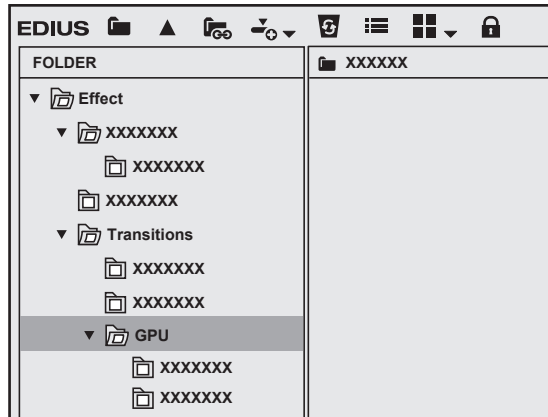
[System Settings]의 [효과] → [GPUfx]에서 GPUfx를 적용했을 때의 앤티 앨리어싱이나 화질에 대한 설정을 할 수 있습니다.

[Effect] 팔레트 [GPU]가 표시되지 않는 경우, 또는 작동하지 않는 경우 [System Settings]의 [Effect] → [GPUfx]에서 오류 및 동작 환경을 확인합니다.

“[GPUfx]” (▶ page 106)

“Clip Transition” (▶ page 342)

GPUfx 트랜지션을 표시하려면 [효과]팔레트의 폴더 보기에서 [트랜지션] 트리를 클릭하고, [GPU] 트리를 클릭합니다.



주의

- 사용자 PC의 비디오 메모리가 256MB보다 작은 경우, GPUfx는 사용할 수 없습니다. [효과] 팔레트에 [GPU] 폴더도 표시되지 않습니다.
- GPUfx 트랜지션을 사용하기 위해 특정 조건을 충족하는 동작 환경이 필요합니다. 시스템 요구 사항은 Grass Valley 홈페이지를 참조하십시오.

“Our Website” (▶ page 510)



- [Advanced] 폴더에서 효과를 적용한 경우, 기본 설정으로 효과의 결과를 확인하지 못 할 수 있습니다. 적용한 효과를 조정하거나 프리셋을 적용합니다.

“Checking/Adjusting Effects” (▶ page 357)

■ GPUfx 트랜지션 조정하기

다음의 과정은 [Advanced] 폴더에서 [Explosion]을 조정하는 방법을 예로 설명합니다. GPUfx 트랜지션 적용 방법에 대해서는, “트랜지션”을 참조.

“Transition” (▶ page 341)

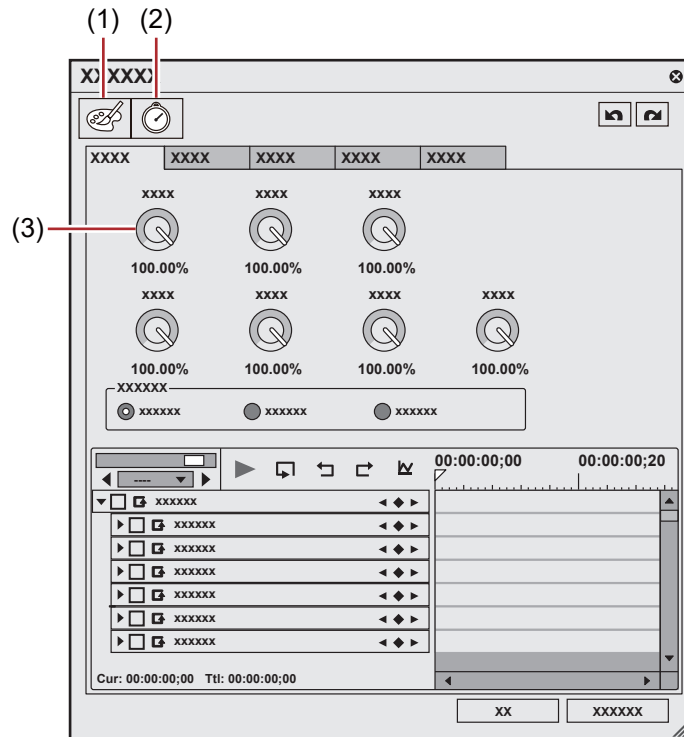
1) 적용할 GPUfx 트랜지션을 클릭합니다.

- “How to Adjust Effects” (▶ page 328)

2) [Information] 팔레트에서 [Explosion]를 선택하고, [Open Setup Dialog]를 클릭합니다.

- [Explosion] 대화상자가 표시됩니다.

3) 각 항목을 설정합니다.



(1)	[디자인]	모션이나 라이팅을 조정하는 설정 화면을 표시합니다. 조각 크기를 변경하려면 [Divide]를 사용하고, 조각의 확산을 변경하려면 [Spread]를 사용하고, 다른 작업을 수행합니다. 키 프레임을 설정하고 시간 축에 따라 변화를 줄 수 있습니다.
(2)	[타임]	키 프레임을 설정하고 시간 축에 따라 움직임을 변경하고 적용하는 설정 화면을 표시합니다.
(3)	[컨트롤러]	상하로 드래그하여 조정합니다.

4) [OK]를 클릭합니다.

[Accordion]

영상을 아코디언처럼 접으면서 전환합니다.

[Album]

앨범을 넘기듯 영상을 전환합니다.

[Extend]

영상을 늘리면서 전환합니다.

[Explosion]

영상을 폭발시킨 것 같은 효과를 적용하며 전환합니다.

[Cube Tube]

큐브를 회전시키면서 영상을 전환합니다.

기본 설정으로 확인할 수 없습니다.효과를 적용한 후 매개 변수를 변경해야 합니다.

[Clapper Board]

클래퍼 보드 같은 움직임으로 영상을 전환합니다.

[Sphere]

영상을 공 모양으로 말면서 전환합니다.

[Tube]

영상을 파이프 모양으로 말면서 전환합니다.

[Twist]

영상을 비틀면서 전환합니다.

[Two Pages]

영상을 2 방향으로 넘겨 전환합니다.

[Transform]

영상을 자유 자재로 변형시키면서 전환합니다.

효과는 기본 설정으로 확인할 수 없습니다. 효과를 적용한 후 매개 변수를 변경해야 합니다.

[Door]

문을 여는 움직임으로 영상을 전환합니다.

[Peel]

영상을 넘기거나 말면서 전환합니다.

[Folder]

영상을 폴더로 전환합니다.

[Four Pages]

영상을 4 방향으로 넘겨 전환합니다.

[FlyingAway]

영상이 날아가며 바뀝니다.

[FlyingIn]

영상이 날아 들어오고 바뀝니다.

[Flip Over]

그림을 뒤집어 전환합니다.

[Blind Wave]

그림을 타일/줄무늬 모양으로 분할하고 뒤집으면서 전환합니다.

[Ripple]

파도 같은 움직임을 적용하면서 영상을 전환합니다.

[Rotation]

그림을 회전시키면서 전환합니다.

[Advanced]

기본 움직임을 적용하고 취향대로 설정할 수 있습니다.

[SMPTE]

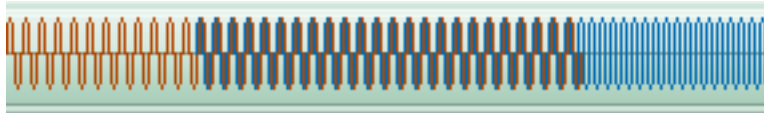
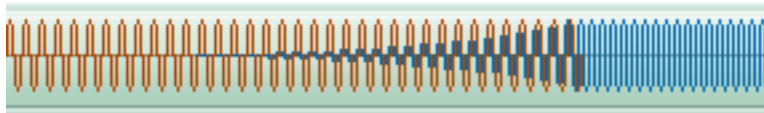
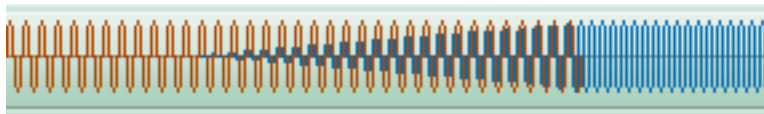
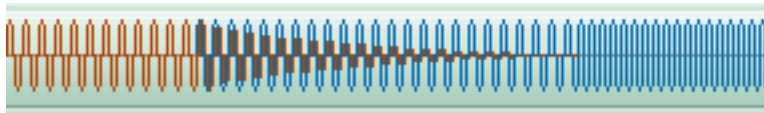
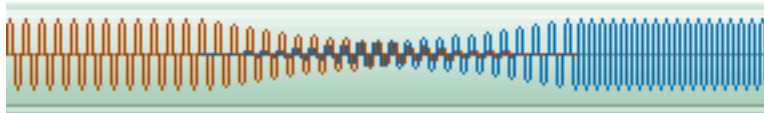
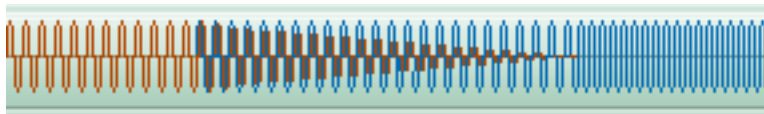
SMPTE 표준 트랜지션을 적용합니다.

[Alpha]**[Alpha Custom Map]**

디졸브와 같은 전환이지만, 디졸브의 방법에 얼룩짐을 켜고, 방향 및 회전 속도 등을 변화시킬 수 있습니다.

[오디오 크로스페이드]

그림은 오디오 크로스 페이드를 적용한 부분의 볼륨 변화의 이미지입니다.

[Cut out/in]**[Cut out/Spline in]****[Cut out/Linear in]****[Spline out/Cut in]****[Spline out/in]****[Linear out/Cut in]**

[Linear out/in]

기본적으로 기본 오디오 크로스 페이드로 설정되어 있습니다.

**[타이틀믹서]**

제목이 나타나거나 사라지는 방식에 변경 사항을 적용합니다. 인 측과 아웃 측에서 다른 효과를 적용할 수 있습니다.

[Soft Slide]와 [Soft Wipe]에만 매개 변수를 변경할 수 있습니다.

[Slide A]

선택한 방향에 타이틀이 화면으로 들어가고, 화면 밖으로 나옵니다.

[Slide B]

선택한 방향으로 타이틀을 사각형 내로 밀니다. 사각형은 타이틀을 만들 때 텍스트 프레임 및 기타 오브젝트 등을 모두 포함하는 범위입니다.

[Soft Slide]

선택한 방향에서 타이틀이 화면으로 들어가 구형 범위까지 밀니다. 인 및 아웃 시 경계가 흐려집니다.

[Soft Wipe]

선택한 방향으로 닦으면서 타이틀을 표시합니다. 와이프 경계가 흐려집니다.

[Fade Slide A]

슬라이드 A는 디졸브하면서 움직임을 합니다.

[Fade Slide B]

슬라이드 B는 디졸브하면서 움직임을 합니다.

[Laser]

레이저로 비추어지는 것처럼 타이틀이 표시됩니다. 반대 이동은 아웃하는 동안 실행됩니다.

[Wipe]

선택한 방향으로 닦으면서 타이틀을 표시합니다.

[Wipe Vertical]

수직 방향으로 닦으면서 타이틀을 표시합니다.

[Wipe Horizontal]

수평 방향으로 닦으면서 타이틀을 표시합니다.

[Fade]

디졸브와 같은 효과입니다. 기본적으로 기본 타이틀 믹서로 설정되어 있습니다.

[Blur]

타이틀을 흐리게 하면서 디졸브합니다.

[키어]

키는 여러 영상을 겹쳐서 합성시키기 위한 효과입니다.

[Blend]

2 개의 영상을 겹쳐서 합니다. 이미지는 1VA의 영상을 비디오 A, 2VA 비디오를 B로 영상 B를 비디오 A에 합성시킨 이미지입니다.

왼쪽의 이미지는 파란색 그라데이션 비디오 A (배경), 빨간 그라데이션 비디오 B (전경)로 합성하는 방법입니다.

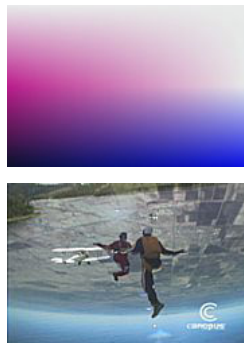
오른쪽의 이미지는 스카이 다이빙 영상을 비디오 A (배경), 호수 위를 비행하는 비행기의 영상을 비디오 B (전경)으로 합성하는 예입니다.

■ 원본 이미지

비디오 B (전경) 키 적용 측	 
비디오 A (배경)	 

[Overlay]

배경이 어두운 부분의 합성은 곱셈의 효과로 더 어둡게, 밝은 부분의 합성은 스크린 효과로 더 밝아집니다.



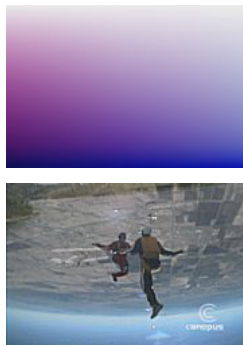
[Screen]

반전 색끼리 곱한 결과를 반전하기 위해 밝아집니다.



[Soft Light]

곱셈과 스크린 효과를 적용하여, 전경이 어두운 부분에서 배경은 더 어두워지고 전경이 밝은 부분에서 배경은 더 밝아집니다.



[Hard Light]

전경이 어두운 부분의 합성은 곱셈의 효과로 더 어둡게, 밝은 부분의 합성은 스크린 효과로 더 밝아집니다.



[Vivid Light]

전경이 밝은 부분의 합성은 콘트라스트는 떨어져서 밝고 어두운 부분의 합성은 콘트라스트를 올려 어두워집니다.



[Pin Light]

전경이 밝은 부분은 더 어두운 부분을 대체하고 어두운 부분은 더 밝은 부분을 대체합니다.



[Linear Light]

전경이 밝은 부분은 밝기를 올리고, 어두운 부분은 밝기를 떨어 뜨립니다.



[Multiply]

색상을 곱하고 어두워집니다.



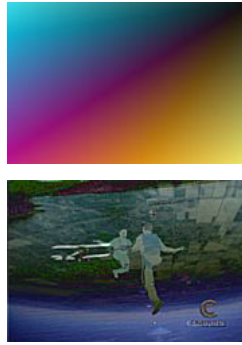
[Addition]

색상을 추가하고 밝아집니다.



[Difference]

배경과 전경의 차이를 절대 값으로 환산한 색상으로 표시합니다.



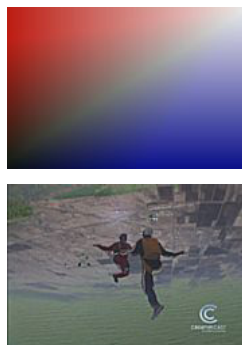
[Lighter]

배경과 전경을 비교하여 밝은 색상이 표시됩니다.



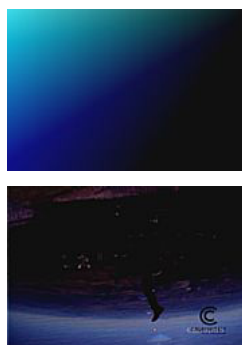
[Darker]

배경과 전경을 비교하여 어두운 색이 표시됩니다.



[Subtract]

배경에서 전경을 빼기 위해 전경에서 밝은 부분이 어두워집니다.



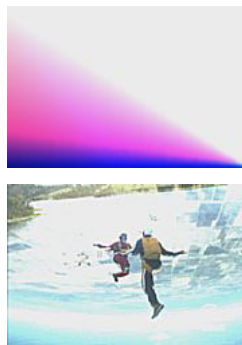
[Color Burn]

배경 색상은 유지하고 거대한 부분은 어두워집니다.



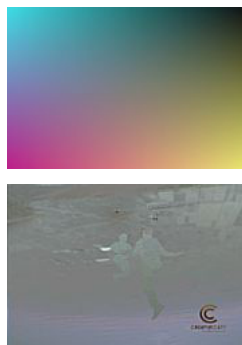
[Color Dodge]

배경 색상은 유지하고 거대한 부분은 밝아집니다.



[Exclusion]

배경과 전경의 배타적 논리합으로 환산한 색상을 표시합니다.



[Chromakey]

특정 색을 투과시켜 아래 그림을 표시합니다.

“Key” (▶ page 345)

[Track Matte]

아래 그림의 휘도에서 알파를 생성하고 트랙 매트를 적용하여 클립의 알파에 곱합니다.

“[Track Matte]” (▶ page 353)

[Luminancekey]

특정 밝기를 투과시켜 아래 그림을 표시합니다.

“Key” (▶ page 345)

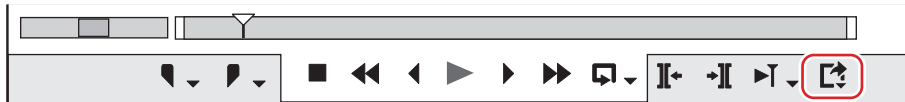
VARICAM 기기로 내보내기

EDIUS에서 편집한 클립을 IEEE1394를 통해 PC에 연결된 AJ-HD1400 또는 AJ-HD1200A에 출력할 수 있습니다.

주의

- 사전에 출력할 대상의 VARICAM 장치를 기기 프리셋으로 등록해야 합니다.
“Registration of Device Presets” (▶ page 474)
- VARICAM 기기로 등록된 장치 프리셋 출력 형식과 현재 프로젝트 설정의 형식이 다른 경우에는 출력을 할 수 없습니다.
- 프레임 주파수가 59.94 Hz와 60.00 Hz의 경우에는 오디오 샘플링 레이트가 다릅니다.
- 1 샷에서 프레임 레이트를 변화시킨 경우는 립싱크가 어긋나 있습니다. 필요한 경우, 웨이브폼 편집 소프트웨어에서 싱크를 맞추어 출력합니다.

1) 레코더상의 [Export]를 클릭합니다.



2) [Print to Tape] 또는 [Print to Tape (Display Timecode)]를 클릭합니다.

다른 방법

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Export] → [Print to Tape] 또는 [Print to Tape (Display Timecode)]를 클릭합니다.
- 테이프 출력: **[F12]**



- [There is no output preset to match the project settings]라는 메시지가 표시되는 경우, 프로젝트 설정과 장치 프리셋 형식을 재구성합니다.

3) 장치 프리셋을 선택하고, [Next]를 클릭합니다.

- 현재 프로젝트 설정에서 출력 가능한 장치 프리셋이 표시됩니다.

4) [Next]를 클릭합니다.



- 테이프를 쓰기 시작할 위치를 지정하는 경우, [Rec In]을 체크하고 타임코드를 입력합니다. [Read TC from VCR]을 클릭하면, 테이프에서 현재 타임코드를 읽을 수 있습니다.

5) 상세 내용을 확인하고, [Export]를 클릭합니다.

- 타임라인의 재생 및 출력을 시작합니다.
- 출력이 끝나면 [Print To Tape] 대화상자가 닫힙니다.



- 출력을 중단하려면 [Cancel]을 클릭합니다.
- 타임라인에 시작과 끝 점을 설정하는 경우에는, 설정 범위가 출력됩니다.

GV 브라우저

개요

GV 브라우저

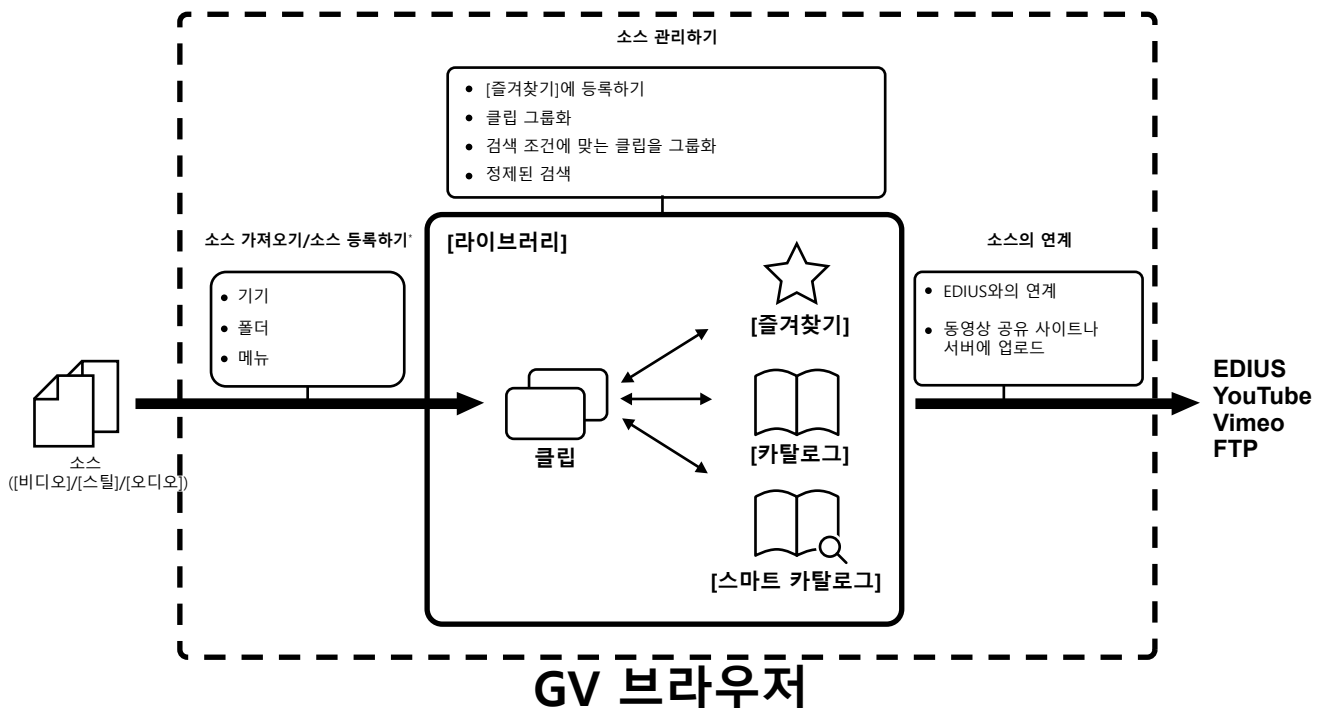
GV Browser는 EDIUS의 보조 도구로 사용할 수 있는 소스 관리 도구입니다. EDIUS에서 할 수 없는 소스의 관리를 할 수 있습니다. GV Browser의 주요 특징은 다음과 같습니다.

- 다양한 표시의 보기 ([썸네일]보기, [달력]보기, [타임라인]보기)
- 비디오 소스 미리보기 (전체 화면 미리보기도 가능)
- 기기에 저장되어 있는 소스의 자동 인식
- 날짜나 촬영 기기 등 메타 데이터의 자동 생성
- YouTube, Vimeo와 기타 서버에 업로드
- [카탈로그] 기능에 의한 소스의 그룹핑
- EDIUS와의 연계 (소스 브라우저상에 표시 / 빈으로 가져오기)
- 터치 패널 대응
- 2 in 1 대응

EDIUS 플러그-인

EDIUS를 설치하면, GV Browser가 자동으로 설치됩니다. 설치 후에, EDIUS 소스 브라우저에 GV Browser 항목이 표시되고 GV Browser에서 관리되는 소스를 EDIUS에 가져올 수 있습니다. 데스크톱 등에서 GV Browser 만 켤 수 있습니다.

GV 브라우저 구조



* 가져온 파일은 클립으로 GV Browser의 [라이브러리]에 추가됩니다. 가져오거나 저장한 소스의 저장 위치와 이름 등을 변경하면, GV Browser에 클립과 연결이 끊어져 오프라인 클립이 됩니다.

지원하는 형식

확장자	*.3g2, *.3gp, *.amc, *.asf, *.avi, *.bmp, *.dib, *.dif, *.dpx, *.dv, *.emf, *.f4v, *.fpx, *.gif, *.icb, *.idx, *.iff, *.jif, *.jpeg, *.jpg, *.m2p, *.m2t, *.m2ts, *.m2v, *.m4v, *.mod, *.mov, *.mp4, *.mpeg, *.mpg, *.mpo, *.mpv, *.mts, *.pct, *.pic, *.pict, *.png, *.psd, *.qif, *.qti, *.qtif, *.rgb, *.rle, *.sgi, *.targa, *.tga, *.tif, *.tiff, *.tod, *.ts, *.vda, *.vob, *.vro, *.vst, *.wmf, *.wmv, *.ac3, *.wma, *.mp3, *.wav, *.w64, *.m4a, *.mpa, *.ogg, *.aif, *.aiff
비디오 코덱	H.264/AVC, MPEG-2, Grass Valley HQ, Grass Valley HQX, Grass Valley Lossless, DV, DVCPRO, DVCPRO HD, Motion JPEG, Apple ProRes, uncompressed YUV, uncompressed UYVY, uncompressed v210, uncompressed RGB, Windows Media Video
오디오 코덱	PCM, Dolby Digital (AC-3), MPEG-4 AAC, MP3, Ogg Audio, Windows Media Audio
프로페셔널 미디어	P2, XDCAM, XDCAM EX, XAVC, XAVC S, XF, AVCHD

주의

- RAW 파일의 썸네일 보기 및 미리보기는 없습니다. 그러나 WIC에 부합하는 코덱이 설치되어 있는 경우는 제외합니다.

동작 환경

GV Browser를 사용하려면, 다음의 라이선스 및 동작 환경이 필요합니다.

- EDIUS Workgroup 8, EDIUS Pro 8 중 하나의 라이선스
 - 사전에 EDIUS의 시리얼 번호를 등록합니다.
- 지원하는 OS : Windows 7 64-bit, Windows 8 64-bit, Windows 8.1 64-bit
- 지원하는 언어 : 일본어, 영어, 프랑스어, 독일어, 이탈리아어, 스페인어, 중국어 (번체, 간체)
- QuickTime 및 NET Framework 4.5이 설치되어 있는 환경
- 인터넷 접속 환경



- EDIUS를 설치하면, GV Browser가 자동으로 설치됩니다.

시작하기

시작하는 방법

1) 바탕화면에 GV 브라우저를 더블 클릭합니다.

- 시작 후 처음에 [News] 페이지가 표시됩니다. 여기에서 버전 업데이트에 의한 추가 및 수정된 기능 등을 알려드립니다. 공지 사항을 확인 후 창을 닫습니다.

처음 시작할 때

처음 시작할 때만, [라이브러리]에 소재를 등록하기 위해 폴더를 지정할 수 있습니다. 두 번째 이후에는, GV Browser를 시작한 후에 소스를 가져옵니다.

“Importing Sources/Registering Sources” (▶ page 504)

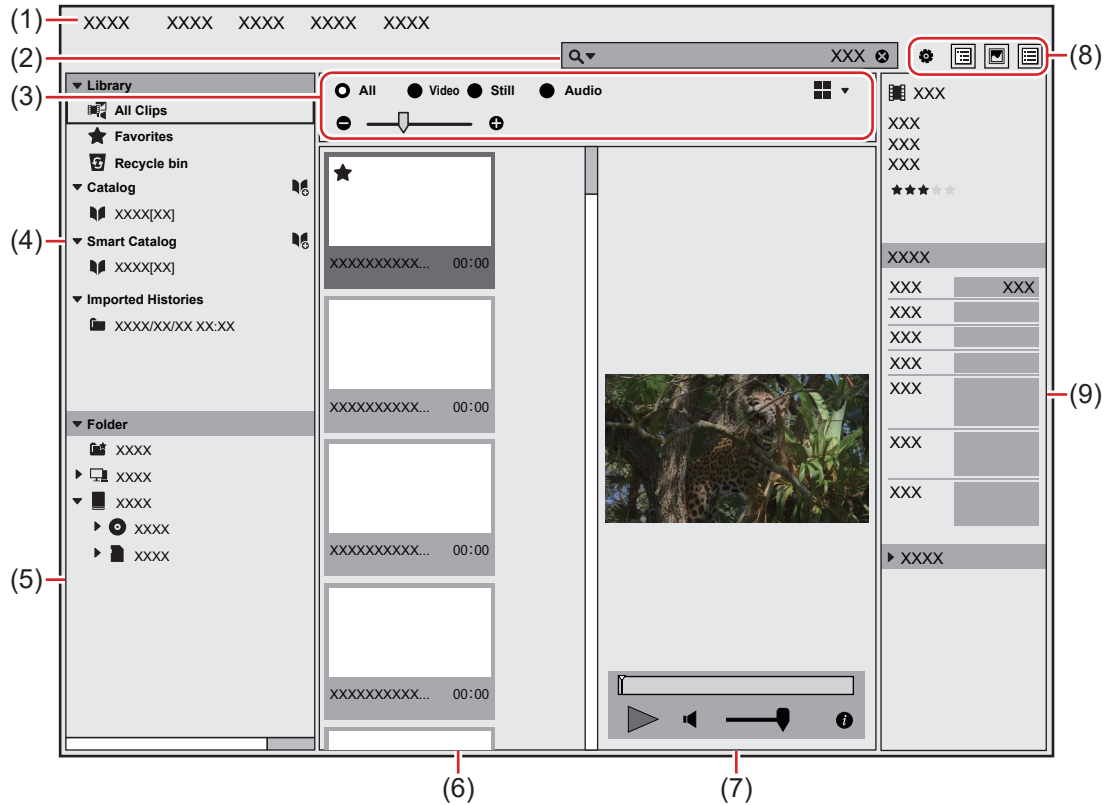
1) GV 브라우저를 시작합니다.

2) 등록할 폴더를 선택하고, [OK]를 클릭합니다.

- 지정한 폴더가 [라이브러리]에 등록됩니다.
- 라이브러리에 지정하려는 폴더가 목록에 없는 경우,  를 클릭하고 폴더를 선택합니다.

화면 구성

주 대화상자 화면



(1)	메뉴 바	다양한 작업을 수행합니다. “Menu Bar” (▶ page 502)
(2)	검색 바	저장된 클립을 검색합니다. “Search Bar” (▶ page 502)
(3)	표시 바	썸네일 창의 표시를 전환합니다. “Display Bar” (▶ page 503)
(4)	사이드바([라이브러리])	클립을 정렬할 카테고리를 설정합니다. “Sidebar ([Library]/[Folder])” (▶ page 503)
(5)	사이드바([폴더])	PC에 등록된 파일이나 기기에 연결된 파일을 표시합니다. “Sidebar ([Library]/[Folder])” (▶ page 503)
(6)	썸네일 창	등록한 클립을 표시합니다. [타임라인], [캘린더], 또는 [썸네일] 등으로 표시 보기를 전환합니다. “Thumbnail Pane” (▶ page 503)
(7)	미리보기 창	썸네일 창에서 선택한 소스를 미리보기합니다. 메뉴 바의 [View]를 클릭하고, 표시할 [Preview]를 클릭합니다.
(8)	도구 바	윈도우 레이아웃을 변경하고 [Settings] 대화상자를 엽니다. “Tool Bar” (▶ page 502)
(9)	속성 창	썸네일 창에서 선택한 클립의 속성을 표시합니다. “Properties” (▶ page 504)

메뉴 바

[파일]	[라이브러리에 등록]		소스 파일을 등록합니다.	
	[라이브러리에 폴더 등록]		폴더를 지정하고 폴더에서 모든 소스 파일을 등록합니다.	
	[업로드]		선택한 비디오 클립을 비디오 공유 사이트나 서버에 업로드합니다. 필요에 따라 계정을 등록합니다.	
	[폴더에 복사]		원하는 폴더에 연결되어 있는 선택한 클립의 소스를 복사합니다.	
	[탐색기로 열기]		탐색기 화면에서 선택한 클립이 연결된 소스를 포함하는 폴더를 엽니다.	
	[휴지통]	[모든 파일 삭제]	[휴지통]에서 모든 파일을 삭제합니다.	
		[파일 삭제]	[휴지통]에서 선택한 파일을 삭제합니다.	
[종료]			프로그램을 종료합니다.	
[보기]	[정렬]*		클립을 정렬합니다.	
	[숨긴 클립]	[숨긴 클립 표시]	숨긴 클립에 대한 표시/숨김 설정을 전환합니다.	
		[숨긴 클립만 표시]	숨긴 클립만 표시합니다.	
	[사이드바]/[미리보기]/[속성]		창에 대한 표시/숨김 설정을 전환합니다.	
[편집]	[클립]	[즐거찾기 추가/제거] [카탈로그에서 제거]	[즐거찾기]에서 또는 [즐거찾기]로 선택한 클립을 추가/삭제합니다.	
			카탈로그에서 선택한 클립을 삭제합니다.	
		[숨김/복원]	선택한 클립을 숨기거나 다시 숨긴 클립을 표시합니다.	
		[휴지통으로 이동]	[휴지통]으로 선택한 클립을 이동합니다. 이동한 클립은 [라이브러리]의 [휴지통]에서 표시할 수 있습니다. [휴지통]에서 클립을 오른 클릭하고 [라이브러리]에서 클립을 삭제하려면 [Remove from library]를 선택합니다.	
		[회전]	선택한 클립을 오른쪽으로 90도 회전합니다.	
	[카탈로그]	["카탈로그에 추가" 실행취소]	카탈로그에 추가하였던 작업을 실행 취소합니다.	
		["카탈로그에 추가" 재실행]	카탈로그에 추가하였던 작업의 실행 취소를 재실행합니다.	
		[새로운 카탈로그 생성]	새로운 카탈로그를 만듭니다.	
		[선택한 카탈로그 삭제]	선택한 카탈로그를 삭제합니다.	
	[휴지통]	[복원]	클립의 원래 위치로 [휴지통]에서 선택한 클립을 복원합니다.	
	[검색]		검색바로 이동합니다.	
	[오프라인 클립 검색]		오프라인 클립을 검색합니다.	
	[가져오기 이력 검색]		가져온 이력에 대한 검색 바를 표시합니다. USB 메모리 기기나 카메라에서 가져온 이력에 대해 검색합니다.	
	[설정]			[설정]대화상자를 엽니다. "[Settings] Dialog Box" (▶ page 504)
	[도움말]	[도움말]		온라인 매뉴얼을 표시합니다. 인터넷 연결이 필요합니다.
[EDIUSWORLD.COM]		EDIUSWORLD.com을 표시합니다. 인터넷 연결이 필요합니다.		
[뉴스]		제품 정보 페이지를 표시합니다. 인터넷 연결이 필요합니다.		
[버전 정보]		버전 정보를 표시합니다.		

* 썸네일 창 표시가 [썸네일] 또는 [상세]일 때만 사용 가능합니다.

검색 바

검색 바에 클립을 다양한 조건으로 검색하여 썸네일 창에 표시할 수 있습니다. 검색 바 왼쪽에 있는 돋보기 아이콘을 클릭하면 상세 검색을 할 수 있습니다. 고급 검색에서 설정한 검색 조건은 스마트 카탈로그로 등록할 수 있습니다.

“Grouping Clips That Meet the Search Conditions” (▶ page 506)

도구 바

화면 표시를 전환하거나 도구 바를 사용하여 [설정] 대화상자를 쉽게 표시할 수 있습니다.

	[설정] [설정] 대화상자를 엽니다.
	[사이드바] 사이드바의 표시/숨김 설정을 전환합니다.
	[미리보기] 미리보기 창의 표시/숨김 설정을 전환합니다.

	[속성] 속성 창의 표시/숨김 설정을 전환합니다.

사이드바([라이브러리]/[폴더])

썸네일 창에서 표시하는 클립을 전환합니다.



- 항목을 클릭하면 항목의 오른쪽에  표시되는 경우가 있습니다. 이 경우 항목을 오른 클릭을 하거나  을 클릭하면 해당 항목에 대해 사용할 수 있는 메뉴가 표시됩니다.

[모든 클립]	[라이브러리]에서 등록한 모든 클립을 표시합니다.
[즐거찾기]	[즐거찾기]에서 등록한 클립을 표시합니다. “Registering to [Favorites]” (▶ page 505)
[휴지통]	[휴지통]으로 이동한 클립을 표시합니다.
[오프라인 클립]	소스의 저장 위치 또는 이름을 변경하여 링크가 끊어진 클립 (오프라인 클립)을 검색하고, 표시할 수 있습니다. 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, 표시하려면 [Search offline clips]을 클릭합니다.
[카탈로그]	사용자가 만든 카탈로그를 표시합니다. 카탈로그에 원하는 클립을 끌어놓기하여 등록하고, 그룹화 할 수 있습니다. 만든 카탈로그는 EDIUS의 소스 브라우저에 표시됩니다. “Grouping Clips” (▶ page 505)
[스마트 카탈로그]	고급 검색 조건으로 지정한 조건의 카탈로그를 만들려면 [Smart Catalog]를 사용합니다. 여러 검색 조건을 결합할 수 있습니다. “Grouping Clips That Meet the Search Conditions” (▶ page 506)
[가져온 이력]	가져오기 이력을 표시합니다.
[폴더]	파일 시스템의 폴더 트리가 표시됩니다. PC에 연결되어 있는 카메라, USB 메모리, 또는 DVD 등의 기기에서 저장된 소스를 자동으로 표시합니다. 한번에 또는 선택적으로 기기에서 저장된 소스를 가져올 수 있고, 가져온 소스에 태그를 지정할 수 있습니다. “Importing from Devices” (▶ page 504)

표시 바

표시 바를 사용하여 썸네일 창의 표시를 전환할 수 있습니다.

[전체]	모든 클립을 표시합니다.
[비디오]	비디오 클립을 표시합니다.
[스틸]	스틸 이미지 클립을 표시합니다.
[오디오]	오디오 클립을 표시합니다.
[표시]	 : [썸네일] 썸네일에서 클립을 표시합니다.  : [상세] 클립의 상세를 표시합니다. 표시한 항목을 추가/삭제하려면 컬럼을 오른 클릭합니다.  : [타임라인] 촬영한 날짜로 클립을 정렬합니다.  : [캘린더] 촬영한 날짜로 캘린더상에 클립을 표시합니다.
[확대/축소]	썸네일의 크기 설정을 위해 슬라이더를 좌우로 드래그합니다.

썸네일 창

사이드 바에서 선택한 항목에 따라 클립을 표시합니다. 표시바를 사용하여 썸네일 창의 표시를 전환할 수 있습니다.

다음의 기능을 사용하려면 썸네일 창에서 표시한 클립의 썸네일을 오른 클릭합니다. 메뉴 바에서 같은 작업을 수행할 수 있습니다.

- 조작은 썸네일 창의 표시 방법에 따라 다를 수 있습니다.

[즐거찾기 추가/제거]	[즐거찾기]에서 또는 [즐거찾기]로 클립을 추가/삭제합니다.
[숨김/복원]	클립을 숨기거나 숨긴 클립을 다시 표시합니다.
[회전]	클립을 오른쪽으로 90도 회전합니다.
[미리보기]	전체화면 보기에서 클립을 프리뷰합니다. 더블 클릭으로 클립을 미리보기할 수 있습니다.
[업로드]	유튜브나 비메오로 클립을 업로드합니다. 유튜브나 비메오로 비디오를 업로드하려면, 계정 등록이 필요합니다. 스틸 이미지는 유튜브나 비메오로 업로드를 할 수 없습니다.
[폴더로 복사]	원하는 폴더에 연결되어 있는 클립의 소스를 복사합니다.

[탐색기로 열기]	탐색기 화면에서 선택한 클립이 연결된 소스를 포함하는 폴더를 엽니다.
[휴지통으로 이동]	[휴지통]으로 클립을 이동합니다. 이동한 클립은 [휴지통]에서 표시할 수 있습니다.
[~로 열기]	연관된 프로그램으로 클립을 엽니다.

속성

속성은 선택한 클립의 형식과 GPS 정보 등 다양한 정보를 표시합니다. 태그나 코멘트 작성도 할 수 있습니다.

- 다음과 같이 속성에 대한 표시/숨김 설정을 전환할 수 있습니다.
 - 메뉴 바에서 [View]를 클릭 하고, [Properties]를 클릭합니다.
 - 도구 바의 [Properties]를 클릭합니다.

[설정] 대화상자

[일반]	[썸네일]	숨김 클립 표시/숨김
	[언어]	언어 표시를 설정합니다.
[View]		썸네일 창에서 표시할 클립의 갯수를 설정하거나 TC 모드를 설정합니다.
[가져오기]	[전송 대상 폴더]	장치에서 가져온 소스를 복사할 폴더를 설정합니다.
	[카드 복사시에 가져온 항목 확인]	복사한 소스와 가져온 소스가 같은지를 확인합니다.
[메타데이터]		태그 또는 카메라 이름과 같은 메타데이터를 삭제합니다.
[공유]		유튜브 또는 비메오 계정 추가/삭제

소스 가져오기/소스 등록하기

기기에서 가져오기

1) PC에 기기를 연결합니다.

- 연결된 기기는 사이드바의 [Folder]에서 표시됩니다.

2) 사이드바의 기기명을 클릭합니다.

- 연결된 장치에 저장되어 있는 소스가 썸네일 창에 표시됩니다. 썸네일 창의 상단에 가져오기 항목 설정이 표시됩니다.
- 가져오기 대상 폴더의 위치와 폴더의 여유 공간이 표시됩니다.
- [마커], [카메라 모델], [촬영자], [태그] 및 [즐거찾기]와 같은 가져오기를 위한 메타데이터를 설정할 수 있습니다.
- 기본 설정에서, 가져오기 할 수 있는 소스에 체크 마크가 표시됩니다. 이미지 가져온 소스는 체크 마크가 표시되지 않습니다.

3) 가져올 소스를 확인하고, [Import]를 클릭합니다.

- 소스의 가져오기를 시작합니다.
소스 파일은 가져오기 대상 폴더에 복사되고 [라이브러리]에서 클립으로 등록됩니다.
- 소스 상태의 체크 유무에 관계없이 장치에서 모든 데이터를 가져오려면 [Card Copy]를 클릭합니다.
- 가져온 소스의 썸네일이 왼쪽 하단에 체크가 표시됩니다.



- USB 기기를 연결할 때 표시되는 자동 실행 대화상자에서도 GV Browser를 시작할 수 있습니다.
- 메뉴 바의 [설정]을 클릭하고, 가져오기 상세 설정을 구성하려면 [Import]를 클릭합니다.
- 여러 분할 파일로 있는 AVCHD 소스는 하나의 클립으로 등록됩니다
- 장치를 제거하려면 사이드 바의 장치 이름의 오른쪽에 있는 아이콘을 클릭합니다.

폴더에서 가져오기

1) 사이드바 상의 [Folder]에서 가져오려는 소스가 저장되어 있는 폴더를 클릭합니다.

- 선택한 폴더에서 소스가 표시됩니다.

2) 가져올 소스를 확인하고, [Import]를 클릭합니다.

- 소스 파일은 가져오기 대상 폴더에 복사되고 [라이브러리]에서 클립으로 등록됩니다.

다른 방법

- 메뉴바의 [File]을 클릭하고, [Register to library]를 클릭합니다. 소스를 선택하고 [Library]로 클립을 등록하려면 [Open]을 클릭합니다.
- 메뉴바의 [File]을 클릭하고, [Register a folder to library]를 클릭합니다. 폴더를 선택하고 [Library]로 선택한 폴더에서 모든 소스 파일을 등록하려면 [Browse folder]를 클릭합니다.

가져온 이력 검색하기

GV Browser상에서 USB 메모리나 카메라에서 가져온 파일은 가져온 날짜 또는 이름으로 검색할 수 있습니다.

1) 메뉴 바에서 [Edit]를 클릭하고, [Search Import History]를 클릭합니다.

- 가져온 이력 검색 바가 표시됩니다.

2) 검색 조건을 지정합니다.

- 검색 결과가 목록에서 표시됩니다.
- 보고 싶은 이력을 클릭하면, 가져온 클립의 목록이 썸네일 창에 표시됩니다. 클립의 이동과 삭제에 관계없이, 가져온 시점의 모든 클립이 표시됩니다.

소스 관리하기

[즐거찾기]에 등록하기

1) 썸네일 창에서 썸네일의 왼쪽 상단에 별표를 클릭합니다.

- 클립이 [즐거찾기]에 등록됩니다.
[즐거찾기]에서 등록해제하려면 별표를 다시 클릭합니다.

다른 방법

- 사이드바의 [즐거찾기]로 썸네일 창에서 클립을 끌어놓기합니다.



- 별표의 개수는 속성에서 별표를 클릭하여 변경할 수 있습니다. 별표는 최대 5 개까지 설정할 수 있으며, 별의 개수로 클립을 찾을 수 있습니다.

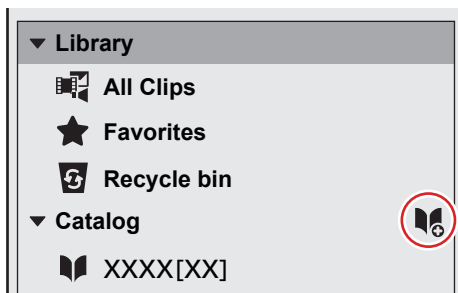
클립 그룹화

등록한 클립으로 그룹을 하기 위해 [카탈로그] 기능을 사용할 수 있습니다.

소스 브라우저 상에서도 [카탈로그] 기능을 사용하여 그룹화할 수 있습니다.

새로운 카탈로그 만들기

1) 사이드바의 [Catalog]의 오른쪽 끝에 아이콘을 클릭합니다.



- 새로운 카탈로그가 만들어집니다.
- 카탈로그를 삭제하려면, 삭제할 카탈로그를 클릭하거나 카탈로그의 오른쪽 끝에 를 클릭하고 [Delete]를 클릭합니다.
- 카탈로그 이름을 변경하려면, 카탈로그 이름을 더블 클릭합니다.

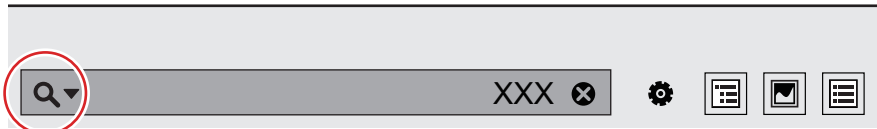
카탈로그에 등록하기

1) 카탈로그에 썸네일 창에서 클립을 끌어놓기합니다.

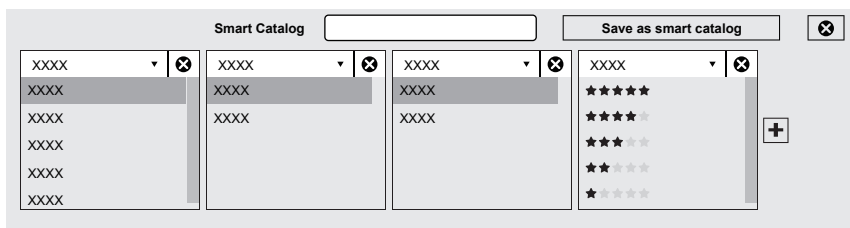
정제된 검색

보다 상세한 조건으로 검색하기 위해 정제된 검색을 사용할 수 있습니다.

1) 검색 바의 왼쪽에 돋보기 아이콘을 클릭합니다.



- 고급 검색 상자가 표시됩니다. 검색 조건을 설정한 후에, 검색 조건에 해당하는 클립이 자동으로 수집됩니다.
- [Save as smart catalog]를 클릭하여 [Smart Catalog]에 등록할 수 있습니다.

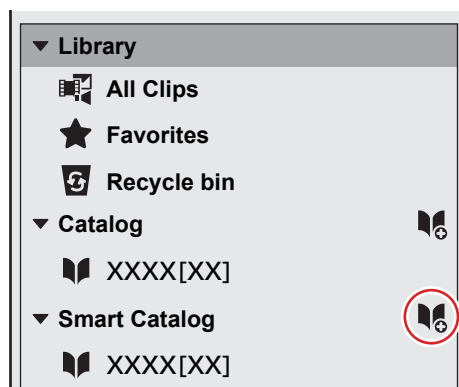


검색 조건에 맞는 클립을 그룹화

[Smart Catalog]는 정제된 검색 조건에 의해 검색된 클립을 그룹화 할 수 있는 기능입니다. 여러 검색 조건을 결합할 수 있고, 지정된 그룹화도 가능합니다. [Library]에서 등록한 모든 클립이 상시 검색 대상으로, 설정한 검색 조건에 맞는 새로운 클립이 등록되면 자동으로 [Smart Catalog]에 등록합니다.
소스 브라우저 상에서도 [카탈로그] 기능을 사용하여 그룹화할 수 있습니다.

새로운 스마트 카탈로그 만들기

1) 사이드바의 [Smart Catalog]의 오른쪽 끝에 아이콘을 클릭합니다.



- 새로운 스마트 카탈로그가 만들어집니다. 검색 조건을 설정할 경우, 검색 조건에 맞는 클립이 자동으로 수집됩니다.
- 검색 조건을 편집하거나 스마트 카탈로그를 삭제하기 위해 스마트 카탈로그 이름을 오른쪽 끝에 있는 아이콘을 클릭합니다.
- 스마트 카탈로그 이름을 변경하려면, 스마트 카탈로그 이름을 더블 클릭합니다.

동영상 공유 사이트 또는 서버에 업로드하기

유튜브, 비메오 등과 같은 비디오 공유 사이트에 파일을 업로드할 수 있습니다. 서버에 파일을 업로드할 FTP 설정을 등록할 수도 있습니다.

예시:

유튜브에 파일 업로드하기

1) 도구 바의 [Settings]을 클릭하고, [Share]를 클릭합니다.

- [Share] 대화상자가 표시됩니다.

2) 를 클릭하고, [YouTube Uploader]를 클릭합니다.

- 설정을 구성하려면 화면의 지시에 따릅니다. 설정이 완료되면, [Share] 대화 상자의 [Account]에서 [YouTube Uploader]가 표시됩니다.

3) 업로드할 비디오 클립을 오른 클릭하고, [Upload]를 클릭합니다.

- 유튜브 업로더를 시작합니다.
- 여러 유튜브 계정을 설정한 경우, 업로드로 사용할 유튜브 계정을 선택합니다.

** 다른 방법**

- 업로드할 비디오 클립을 선택하고, 메뉴바에서 [File]을 클릭하고, [Upload]를 클릭합니다.

4) 타이틀과 같은 항목을 설정하고, [Upload]를 클릭합니다.

- 업로드 진행 표시로 작업 표시줄 부근에 업로드 진행 대화상자가 표시됩니다.
- 업로드에 성공한 클립의 속성에서 유튜브 아이콘이 표시됩니다. 브라우저상에 비디오의 URL을 표시하려면 유튜브 아이콘을 클릭합니다.

EDIUS와의 연계

소스 브라우저와의 연계

GV Browser에 등록된 클립은 EDIUS 소스 브라우저에도 표시됩니다. 또한 소스 브라우저에서 GV Browser에 등록된 클립을 오른 클릭하고 [Show in GV Browser]를 클릭하면, GV Browser에 표시할 수 있습니다. GV Browser와 EDIUS의 연계 기능을 사용하여, 소스를 관리할 수 있고 매끄러운 연결로 편집할 수 있습니다.

XML 파일로 연계

GV Browser에서 만든 카탈로그를 XML 형식으로 내보내고 EDIUS로 가져올 수 있으며, GV Browser에 등록된 클립을 EDIUS의 빈 윈도우에서 표시할 수 있습니다.

1) 카탈로그를 만들고 만든 카탈로그에 EDIUS로 이동할 클립을 등록합니다.

- “Grouping Clips” (▶ page 505)

2) 카탈로그를 오른 클릭하고, [Export to EDIUS] → [Export XML] 또는 [Export XML and media files]를 클릭합니다.**3) XML 파일과 소스의 저장 위치를 선택하고, [Save]를 클릭합니다.**

- [Export XML]을 선택한 경우, 지정한 위치에 XML 파일이 생성됩니다.
- [Export XM and media files]를 선택한 경우, XML 파일이 생성되고 지정한 위치에 소스가 복사됩니다. 재 파일이 복사됩니다.

4) EDIUS를 시작하고 프로젝트를 만듭니다.

- “Creating a New Project” (▶ page 53)

5) 타임라인상의 [Open Project] 목록 버튼을 클릭합니다.**6) [Import Project] → [FCP XML]을 클릭합니다.**** 다른방법**

- 메뉴 바의 [File]을 클릭하고, [Import Project] → [FCP XML]을 클릭합니다.

7) [Project Importer (FCP XML)] 대화상자에서, XML 파일을 선택하고, [Open]을 클릭합니다.

- XML 파일이 로드됩니다. 빈 윈도우의 폴더 보기에서 [GV Browser Catalog]가 생성되고, 그 아래 폴더에 가져온 카탈로그 이름의 폴더가 생성됩니다. 폴더를 클릭하면 클립 보기에서 소스가 표시됩니다.
- [Restore and transfer clip] 선택 대화상자가 표시될 경우, 오프라인 클립을 복원합니다.
“Restoring Offline Clips” (▶ page 83)

GV 브라우저에 대한 키보드 바로가기**[메뉴 바]**

동작	바로가기 키
[Register to library]	[Ctrl] + [O]
[Upload]	[Ctrl] + [U]
[Copy To Folder]	[Ctrl] + [T]
[Open with Explorer]	[Ctrl] + [E]
[Delete File]	[Delete]
[Exit]	[Alt] + [F4]
[Sidebar]	[Alt] + [B]
[Preview]	[Alt] + [P]
[Properties]	[Alt] + [R] [Alt] + [Enter]
[Add/Remove favorites]	[Ctrl] + [S]
[Hidden/Restore]	[Ctrl] + [H]
[Move to recycle bin]	[Delete]
[Rotation]	[Ctrl] + [R]
[Create new catalog]	[Ctrl] + [N]
[Search]	[Ctrl] + [F] [F3]
[Help]	[F1]

[썸네일]

동작	바로가기 키
[Preview]	[Enter]
[Open with]	[Ctrl] + [Enter]
Thumbnail menu display	[Alt] + [I]

[도구 바]

동작	바로가기 키
[Settings]	[Alt] + [G]

[표시 바]

동작	바로가기 키
[Timeline]	[Alt] + [1]
[Calendar]	[Alt] + [2]
[Thumbnail]	[Alt] + [3]
[Details]	[Alt] + [4]
[All]	[Ctrl] + [Alt] + [1]
[Still]	[Ctrl] + [Alt] + [2]
[Video]	[Ctrl] + [Alt] + [3]
[Audio]	[Ctrl] + [Alt] + [4]

동작	바로가기 키
Zoom in	[Ctrl] + [+]
Zoom out	[Ctrl] + [-]

[프리뷰]

동작	바로가기 키
Playback/stop	[Space] [Play/Pause]
Move one frame forward	[Ctrl] + [→]
Move one frame back	[Ctrl] + [←]
Move 10 frames forward	[Shift] + [Ctrl] + [→]
Move 10 frames back	[Shift] + [Ctrl] + [←]
Mute	[Ctrl] + [M]
Increase volume	[Shift] + [+]
Decrease volume	[Shift] + [-]
Move to top	[Shift] + [Home]

[전체화면]

동작	바로가기 키
Back	[Esc]
Move focus to the next clip	[→]
Move focus to the previous clip	[←]
Move focus to the first clip	[Home]
Move focus to the last clip	[End]

[설정]

동작	바로가기 키
[Display audio level meter on preview screen]	[Ctrl] + [G]

Grass Valley 제품 문의 및 기술 지원

제품 문의, 기술 지원, 트러블슈팅 등에 관해서는 삼아지브이씨 주식회사로 문의하시기 바랍니다.

T: 02)2636-1300 / F: 02)2636-0040

Web Site: www.grassvalley.com / www.ediusworld.com / www.edius.kr



EDIUS Workgroup/Pro 8 한글 사용자 설명서. Copyright © 2015 SAMAGVC, INC