

ADOBE® PRELUDE™

도움말 및 자습서

일부 링크의 내용은 영어로만 제공될 수 있습니다.

2013년 10월



새로운 기능

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

Prelude CC의 새로운 기능



Adobe® Prelude® CC에는 몇 가지 흥미로운 기능 및 향상된 기능이 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 이러한 기능에 대한 빠른 소개 및 리소스 링크를 참조하십시오.

Prelude CC | 2013년 10월

스틸 이미지 인제스트
연결되지 않은 메타데이터 작업 과정의 향상
마커 내보내기
인제스트 후 클립 자동 일치
기타 개선 사항

Prelude CC | 2013년 6월

비디오 | **Adobe Prelude CC** 개요
Adobe Story 스크립트를 지침으로 사용하여 음성을 텍스트로 변환 분석 수행
인제스트 중 파일 이름 바꾸기
증가하는 파일 지원
마커 프리롤 시간 지정
마커 지속 시간 동안 재생
비디오 | **Prelude**에서 클립, 하위 클립 및 시퀀스 구성
인제스트 패널의 변경 내용
러프 컷과 해당 예셋 다시 연결
Adobe Media Encoder로 직접 러프 컷 내보내기
환경 설정 대화 상자의 변경 내용
사용자 인터페이스 변경 내용
새 파일 형식 지원
XMP 메타데이터 파일 업로드 및 다운로드
오디오 작업 과정
커뮤니티 | **Prelude CC**의 10가지 흥미로운 기능

[맨 위로](#)

Prelude CC | 2013년 10월

스틸 이미지 인제스트



이제 스틸 이미지를 **Prelude**로 인제스트할 수 있습니다. 다음 형식이 지원됩니다.

- Adobe Illustrator(.ai)
- Adobe Photoshop(.psd)
- Bitmap(.bmp)
- CompuServe GIF(.gif)
- JPEG
- PNG
- TIFF

- 아이콘 파일

정적 메타데이터만 **Prelude**에서 스틸 이미지와 연결됩니다. 러프 컷으로 포함하려면 **150프레임**의 기본 지속 시간에 스틸 이미지가 할당됩니다. 환경 설정에서 기본 지속 시간을 조정할 수 있습니다(환경 설정 > 일반). 모든 마커가 **Prelude**에서 스틸 이미지와 연결되지 않습니다.

이름	미디어 유형	인제스트 날짜
0000.m4a	클립	10/09/13, 15:47:59
00001.m4a	클립	10/09/13, 15:47:59
00003.m4a	클립	10/09/13, 15:47:59
00004.m4a	클립	10/09/13, 15:47:59
00054M.m4a	클립	10/09/13, 15:47:59
11	하위 클립	10/09/13, 15:47:46
33	하위 클립	10/09/13, 15:47:46
44	하위 클립	10/09/13, 15:47:46
AA0119.m4a	클립	10/09/13, 15:48:00
driving shots	저장소	
Smith Rental Agreement-1.jpg	스틸 이미지	10/09/13, 15:48:06
Smith Rental Agreement-2.jpg	스틸 이미지	10/09/13, 15:48:06
Smith Rental Agreement-3.jpg	스틸 이미지	10/09/13, 15:48:06
Smith Rental Agreement.jpg	스틸 이미지	10/09/13, 15:48:06
THAW_A14.mp4.m4a	클립	10/09/13, 15:48:00
THAW_A14_analyzed.m4a	클립	10/09/13, 15:48:00
Wildlife in HD	클립	10/09/13, 15:47:46
Wildlife in HD_01	하위 클립	10/09/13, 15:47:46
xgames	저장소	

Prelude로 인제스트된 스틸 이미지

연결되지 않은 메타데이터 작업 과정의 향상

Prelude CC의 향상된 기능

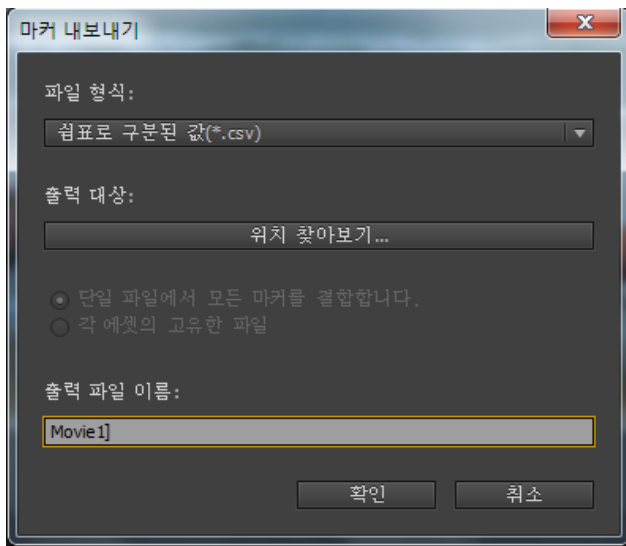
연결되지 않은 메타데이터 패널을 사용하여 **Adobe Prelude Live Logger**에서 생성된 로그 파일(XMP)을 로깅 중 생성된 미디어에 적용할 수 있습니다. 이제 컴퓨터에 저장하거나 **Creative Cloud**에서 다운로드한 여러 XMP 파일부터 하나 이상의 클립에까지 메타데이터를 적용할 수 있습니다. 연결되지 않은 메타데이터 대화 상자의 왼쪽 창에서 XMP 파일을 선택하면 해당 마커가 오른쪽 창에 나열됩니다. 필요한 마커를 선택하고 하나 이상의 선택한 클립에 적용할 수 있습니다.

참고: 현재 프로젝트 패널에서 선택한 클립에 마커를 적용하려면 먼저 마커 적용 위치 옵션이 마커 시작 시간으로 설정되어 있는지 확인하십시오. 현재 플레이어 위치 옵션은 타임라인 및 모니터 패널에서 열린 클립에만 적용할 수 있습니다.

마커 내보내기

Prelude CC의 새로운 기능

이제 선택한 에셋에서 **CSV** 텍스트 파일이나 형식이 올바른 **HTML** 페이지로 마커를 내보낼 수 있습니다(파일 > 내보내기 > 마커).



마커 내보내기

인제스트 후 클립 자동 일치

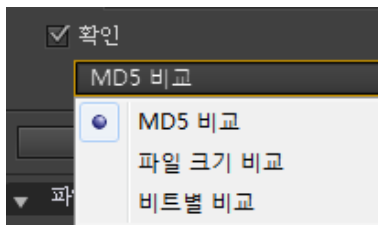
Prelude CC의 향상 기능

Prelude에서는 이제 클립을 인제스트하는 동안 오디오를 자동으로 일치시키는 기본 설정을 지정할 수 있습니다(기본 설정 > 오디오 > 자동으로 인제스트에 오디오 일치).

Prelude CS6에서는 [타임라인]/[모니터] 패널에서 클립을 열기 전까지는 일치/PEK 파일 생성이 일어나지 않습니다. Prelude CC에서는 모든 예셋이 인제스트 중에 일치됩니다. 이 개선 사항 덕분에 필요할 때 모든 오디오를 들을 수 있습니다. 이제 재생 중인 오디오를 [프로젝트] 패널의 축소판 보기에서 사용할 수 있습니다.

기타 개선 사항

-  Prelude에서는 이제 GoPro 미디어에 메타데이터를 기록하고 적용할 수 있습니다.
-  이제 MD5 확인을 이용하여 인제스트된 파일이 원본과 일치하는지 확인할 수 있습니다.



인제스트된 파일에 대한 MD5 확인

-  이제 하나 이상의 하위 클립을 지원되는 형식으로 내보낼 수 있습니다(파일 > 내보내기 > 미디어).
-  Prelude에서는 이제 마커가 추가되거나 수정될 때마다 프로젝트를 자동 저장합니다.

Adobe Story 스크립트를 지침으로 사용하여 음성을 텍스트로 변환 분석 수행

Prelude CC의 새로운 기능

Adobe Premiere Pro에서 사용할 수 있는 작업 과정과 마찬가지로 Adobe Prelude를 통해 클립을 분석하여 음성 검색이 가능한 메타데이터로 변환할 수 있습니다. Adobe Story의 스크립트를 사용하면 음성 분석 엔진에 지침을 제공하여 정확성을 높일 수 있습니다.

Prelude에 새로 추가된 Adobe Story 패널을 통해 이제 응용 프로그램 내부에서 직접 사용 가능한 스크립트 목록이 Adobe Story 계정에 표시됩니다. Prelude [프로젝트] 패널의 클립으로 장면을 간단히 드래그해서 놓으면 스크립트가 비디오 클립과 연결됩니다. 그런 다음 클립을 선택하고 분석할 수 있습니다.

인제스트 중 파일 이름 바꾸기

Prelude CC의 새로운 기능

[인제스트] 대화 상자에서 고유의 이름 지정 규칙을 만들고 이를 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. [사전 설정 가져오기] 기능을 사용하여 사전 설정을 공유할 수도 있습니다.

파일 이름이 바뀌는 방법은 인제스트 중인 미디어의 유형에 따라 달라집니다. 간단한 비디오 에셋(QuickTime, AVI 등)의 경우 전체 에셋이 단일 파일로 나타납니다. Prelude는 이름 지정 규칙과 일치하도록 디스크의 에셋 파일 이름을 바꿉니다.

복잡한 폴더 구조의 미디어(XDCAM, P2, AVCHD)를 인제스트하는 경우에는 [프로젝트] 패널에서 사용된 별칭의 이름이 바뀝니다. 새 이름은 XMP 메타데이터(더블린 코어 XMP 스키마에서 [제목] 필드)에도 기록됩니다. 이 필드는 Premiere Pro에서 프로젝트 별칭 이름을 표시할 때 사용되므로 제품 작업 과정 간에 미디어의 모양과 동작이 일관되게 유지됩니다.

증가하는 파일에 대한 지원

Prelude CC의 새로운 기능

아직 기록 중인 증가하는 파일을 인제스트하고 로깅할 수 있습니다. 환경 설정 대화 상자의 미디어 섹션에서 증가하는 파일의 새로 고침 속도를 사용자 정의할 수 있습니다.

참고: 이 기능을 사용하려면 추가 하드웨어 및 소프트웨어 요구 사항을 충족해야 합니다.

마커 프리롤 시간 지정

Prelude CC의 새로운 기능

재생 중에 마커를 추가할 경우 마커가 정확한 시간에 추가되지 않을 수 있습니다. 예를 들어 재생 중에 00:20:41:02에 마커를 추가하려는 경우, 키 누르기가 지연되면 원하는 시간보다 뒤에 있는 지점에 마커가 추가될 수 있습니다.

프리롤 설정을 사용하면 동영상 재생 모드에 있을 때 마커 추가가 지연되는 것을 조정할 수 있습니다. 환경 설정 대화 상자의 마커 섹션에서 마커 프리롤 시간을 지정할 수 있습니다.

열려 있는 클립이 재생되지 않는 동안 추가된 마커에는 프리롤 시간이 사용되지 않습니다. 이러한 마커는 현재 시간 표시기 위치에서 시작됩니다.

마커 지속 시간 동안 재생

Prelude CC의 향상 기능

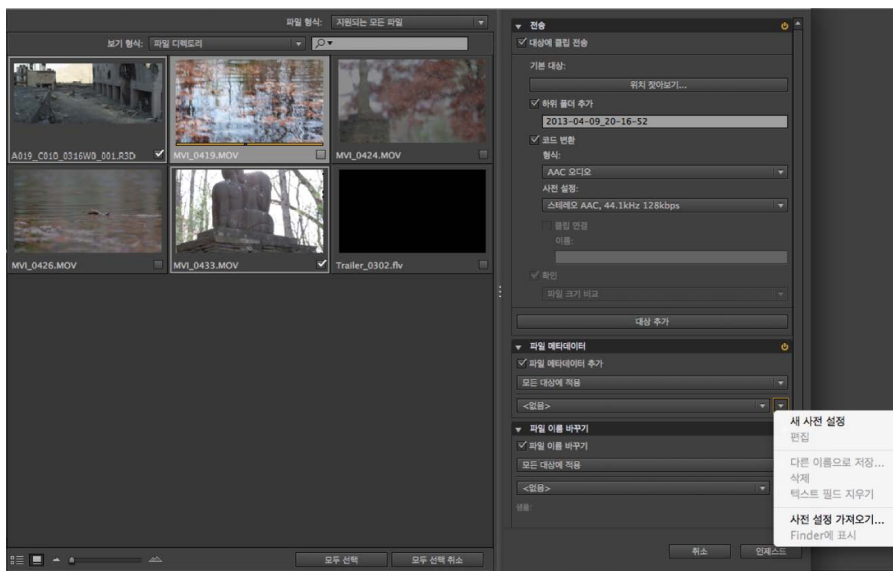
이제 동영상상을 마커 지속 시간 동안 재생할 수 있습니다. 선택한 마커에 대해 동영상상을 재생하려면 모니터 패널에서 시작-종료 재생 단추를 클릭합니다. 또는 **Ctrl+Shift+Space(Windows)**나 **Option+K(Mac OS)**를 사용합니다.



인제스트 패널의 변경 내용

Prelude CC의 향상 기능

- 선택한 클립이 더 밝게 테두리와 함께 표시됩니다.
- 파일 형식 메뉴에 지원되는 파일 형식만 나열됩니다. 목록에는 이 릴리스의 오디오 파일 지원이 반영됩니다.
- 연결 레이블이 클립 연결로 변경되었습니다.
- 확인 메뉴에서 옵션 레이블이 파일 크기 비교 및 비트별 비교로 변경되었습니다.
- 패널 헤더의 강도 단추를 사용하여 이제 패널을 열지 않고도 패널의 모든 기능을 사용하지 않도록 설정할 수 있습니다.
- 클립을 프로젝트 패널의 지정한 저장소로 인제스트하려면 인제스트를 클릭하기 전에 저장소를 선택합니다. 동영상 클립이 지정한 저장소로 인제스트됩니다.
- 파일 메타데이터와 파일 이름 바꾸기라는 두 개의 새 패널이 도입되었습니다. 이러한 패널에서 파일 메타데이터를 추가하고 인제스트 도중 및 이후에 파일의 현재 이름을 변경할 수 있습니다.



러프 컷과 해당 에셋 다시 연결

Prelude CC의 새로운 기능

에셋을 다른 위치로 이동하면 에셋과 러프 컷 간의 연결이 끊어집니다. 이제 재배치한 에셋을 연관된 러프 컷과 다시 연결할 수 있습니다.

러프 컷을 해당 에셋과 다시 연결하려면 열린 러프 컷 안에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 다시 연결을 선택합니다. 현재 위치에서 에셋을 선택합니다. 선택한 에셋 및 해당 위치에 있는 러프 컷과 연관된 기타 에셋이 다시 연결됩니다.

Adobe Media Encoder로 직접 러프 컷 내보내기

Prelude CC의 새로운 기능

프로젝트 패널에서 러프 컷을 선택한 다음 파일 > 내보내기 > 러프 컷을 선택하여 러프 컷을 직접 Adobe Media Encoder로 내보낼 수 있습니다. Adobe Media Encoder에서 인코딩 사전 설정, 출력 및 대상을 선택합니다.

이 기능을 사용하려면 Premiere Pro가 컴퓨터에 설치되어 있어야 합니다.

환경 설정 대화 상자의 변경 내용

- 시작 화면이 비활성화되면 Prelude를 열 때 이전에 열었던 프로젝트가 시작됩니다. 환경 설정 대화 상자의 시작 섹션에서 시작 화면을 다시 활성화할 수 있습니다 시작 메뉴에서 시작 화면 표시를 선택합니다.
- Creative Cloud 섹션에서, Creative Cloud에서 다운로드되는 XMP 파일이 보관되는 위치를 지정할 수 있습니다.
- 마커 섹션에서 기본 색상 설정 및 마커 지속 시간을 변경할 수 있습니다. 예를 들어 설명 마커의 기본 시간을 5초로 지정하려면 지속 시간에 해당 시간을 지정하면 됩니다.
- H 키를 누를 때 뒤로 건너뛰는 시간을 변경하려면 환경 설정 대화 상자의 재생 섹션에서 뒤로 건너뛰는 정도를 지정합니다.

사용자 인터페이스 변경 내용

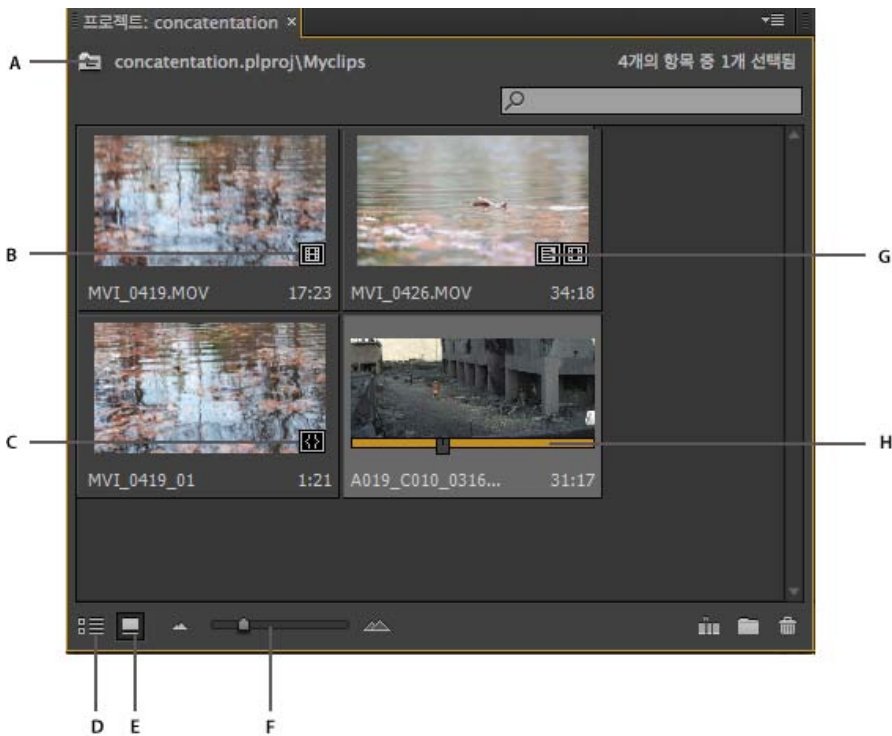
시작 화면

시작할 때 시작 화면을 표시하지 않도록 설정하려면 시작할 때 시작 화면 표시 옵션을 사용하지 않도록 설정합니다.

시작 화면을 사용하지 않도록 설정할 경우 Prelude를 다시 시작하면 마지막으로 연 프로젝트가 시작됩니다. 시작 화면을 다시 표시하도록 설정하려면 환경 설정 대화 상자를 열고 시작 시 메뉴에서 시작 화면 표시를 선택합니다.

프로젝트 패널의 동영상 클립에 대한 축소판 보기

- 목록 보기 외에 동영상 클립에 대한 축소판 보기가 추가되었습니다.
- 동영상 클립의 콘텐츠를 스크리빙하려면 축소판을 가로지르도록 커서를 이동하거나 클립을 선택하고 JKL 키를 사용하여 재생을 제어합니다.
- 마스터 클립 및 하위 클립에 대해 서로 다른 배지가 표시됩니다.
- 저장소를 탐색할 때 한 레벨 위로 단추를 사용하여 한 레벨 위로 이동할 수 있습니다.



A. 한 레벨 위로 B. 동영상 클립의 배지 C. 하위 클립의 배지 D. 목록 보기 E. 축소판 보기 F. 확대/축소 옵션 G. 연결된 Adobe Story 장면 H. 스크롤 막대

러프 컷과 열려 있는 클립 간 전환

러프 컷과 열려 있는 클립 간의 전환을 위한 사용자 인터페이스가 이제 Adobe의 다른 비디오 응용 프로그램과 함께 표준화되었습니다.

CC: 모니터 또는 타임라인 패널의 메뉴에 있는 옵션을 사용하여 러프 컷과 열려 있는 클립 간의 전환을 수행합니다.

CS6: 타임라인 또는 모니터 패널에서 러프 컷 또는 열려 있는 클립의 이름을 클릭합니다.

새 파일 형식 지원

Prelude CC의 새로운 기능

- Red R3D 파일에 대한 로깅 지원
- XDCAM HD 카메라의 Sony XMPilot 계획 메타데이터
 - 인제스트 중에 Prelude에서 XMPilot Planning 메타데이터를 정적 메타데이터로 변환합니다. 또한 에센스 마커를 설명 마커로 변환합니다.
- AIFF, MP3 및 WAV 파일
- DNxHD 에셋 가져오기 및 로깅

XMP 메타데이터 파일 업로드 및 다운로드

Prelude CC의 새로운 기능

에셋 메타데이터를 XMP 파일로 Creative Cloud에 업로드할 수 있습니다. 나중에 다른 컴퓨터나 장치에서 실행되는 Prelude로 XMP 파일을 다운로드 하고 해당 메타데이터를 에셋에 적용할 수 있습니다. 메타데이터는 [연결되지 않은 메타데이터] 패널로 다운로드됩니다.

자세한 내용은 Creative Cloud를 사용하여 에셋 메타데이터 업로드 및 다운로드를 참조하십시오.

오디오 작업 과정

Prelude CC의 향상 기능

- 다음 중 하나를 수행하여 오디오 채널을 음소거할 수 있습니다.
 - 동영상 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 오디오 채널 음소거를 선택합니다.
 - 트랙 헤더의 음소거 단추를 클릭합니다.
- 오디오 파형의 새 모양이 **Premiere Pro**의 현재 파형 모양과 일치합니다. **Premiere Pro**에서와 마찬가지로 타임라인 패널의 플라이아웃 메뉴에서 "수정된 오디오 파형"을 전환하여 오디오 파형 모양을 이전 스타일로 바꿀 수 있습니다.

커뮤니티 | Prelude CC의 10가지 흥미로운 기능



Prelude CC에서 이 흥미로운 기능을 확인하십시오... [자세한 정보](#)

<http://www.premiumbeat.com/blog/next-version-...>

The Beat

<http://www.premiumbeat.com>

전문 지식 공유하기
[Adobe Community Help](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

Adobe Media Encoder CC의 새로운 기능



Adobe® Media Encoder CC는 향상된 비디오 인코딩 환경을 위한 새로운 기능과 향상된 기능을 제공합니다. 자세한 내용은 새로운 기능에 대한 빠른 소개 및 리소스 링크를 참조하십시오.

[소스 일치 사전 설정](#)

[닫힌 캡션 데이터 내보내기](#)

[Avid DNxHD 에셋에 대한 지원](#)

[업데이트된 MPEG-2 내보내기 프로그램](#)

[돌비 디지털용 SurCode 오디오 코덱의 향상된 기능](#)

[Adobe After Effects와의 더욱 긴밀한 통합](#)

[기타 변경 내용](#)

또한 Adobe의 [Kevin Monahan](#)이 게시한 [이 블로그 게시물](#)을 읽고 이 릴리스에서 중요한 새 기능들을 살펴보십시오.

소스 일치 사전 설정

맨 위로

H.264 또는 MPEG 형식으로 비디오 파일을 내보내는 경우 Adobe Media Encoder에서 소스 일치 사전 설정을 사용하여 소스 파일의 비디오 설정과 자동으로 일치시킬 수 있습니다. [소스 일치] 사전 설정을 선택하면 [내보내기 설정] 대화 상자의 [비디오] 설정 탭에서 적절한 옵션이 자동으로 활성화됩니다.

Adobe Media Encoder에서는 H.264 및 MPEG-2 내보내기 프로그램에 대해 다음과 같은 두 가지 소스 일치 사전 설정을 제공합니다.

- 소스 일치 - 높은 비트 전송률: 고화질(HD) 비디오 소스용. 이 사전 설정은 H.264 및 MPEG-2 내보내기 프로그램 모두에 대한 기본 소스 일치 사전 설정입니다.
- 소스 일치 - 중간 비트 전송률: 일반 화질(SD) 비디오 소스용

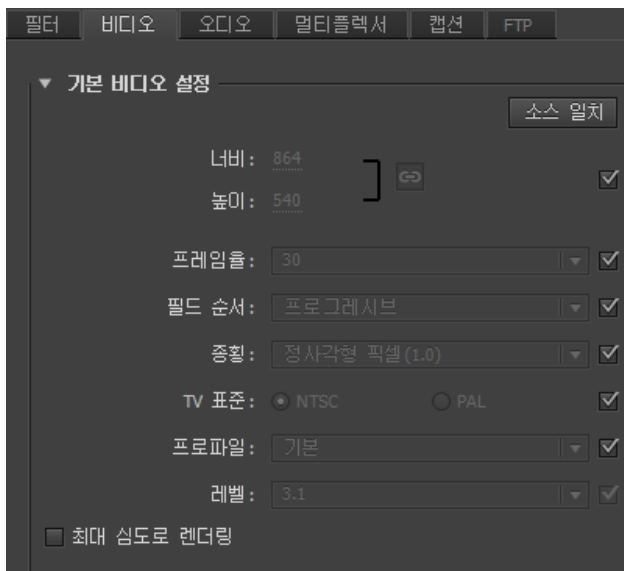
소스 일치 사전 설정은 소스의 몇 가지 비디오 특성을 그대로 전달하고 나머지 특성에 대해서는 특정 값을 선택하려는 경우 유용합니다. 소스 일치 설정을 새 사전 설정으로 저장하고 해당 설정을 [대기열] 또는 [감시 폴더] 패널의 모든 소스에 적용할 수 있습니다.

예를 들어 감시 폴더에 프레임 크기와 프레임 속도가 다양한 에셋이 포함된 경우를 생각해 보겠습니다. 감시 폴더의 모든 에셋을 24fps의 단일 형식으로 변환하려고 합니다. 이를 위해서는 프레임 속도를 제외한 모든 속성에 대해 소스 일치를 사용하도록 설정된 사전 설정을 만들고, 프레임 속도를 24fps로 설정해야 합니다.

H.264 및 MPEG-2 비디오를 내보내는 동안 소스 일치

1. Adobe Media Encoder에서 [편집] > [내보내기 설정]을 선택합니다.
2. [내보내기 설정] 대화 상자에서 [비디오] 탭을 선택합니다.
3. [소스 일치]를 클릭하여 소스 일치를 사용하도록 설정합니다. 다음과 같은 기본 비디오 설정에 대해 소스 일치를 사용하도록 설정됩니다.
 - 프레임 크기
 - 프레임 속도
 - 필드 순서
 - 종횡비
 - TV 표준
 - 프로파일
 - 레벨

각 속성 옆의 확인란을 클릭하여 개별 속성에 대해 소스 일치를 사용하거나 사용하지 않도록 설정할 수 있습니다. 소스 일치의 선택을 취소하면 각 설정에 대해 일치하는 소스 값이 표시되며, 필요에 따라 값을 편집할 수 있습니다.



소스 일치 설정

닫힌 캡션 데이터 내보내기

맨 위로

닫힌 캡션은 일반적으로 닫힌 캡션 표시를 지원하는 TV 및 기타 장치에서 비디오의 오디오 부분을 텍스트로 표시하는 데 사용됩니다.

Adobe Media Encoder에서는 Premiere 시퀀스의 닫힌 캡션 트랙을 캡션 데이터를 포함하는 별도의 \\"사이드카\\" 파일로 내보낼 수 있습니다. QuickTime 내보내기의 경우에는 별도의 사이드카 파일로 데이터를 내보내거나, 출력 파일 내에 데이터를 포함할 수 있습니다.

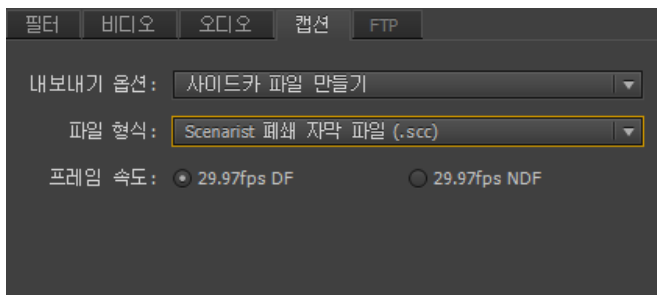
Adobe Premiere Pro에서 Adobe Media Encoder로 자막을 내보내는 방법에 대한 자세한 내용은 자막 제작 및 다음 비디오를 참조하십시오.

[내보내기 설정] 대화 상자를 사용하여 자막 데이터 내보내기

[내보내기 설정] 대화 상자의 새로운 [캡션] 탭을 사용하여 닫힌 캡션 데이터를 내보내는 동안 형식 및 프레임 속도를 지정할 수 있습니다. 프레임 속도 옵션은 내보내는 동안 선택하는 파일 형식에 따라 다릅니다.

Adobe Media Encoder에서는 다음과 같은 사이드카 형식을 제공합니다.

- Scenarist 닫힌 캡션 파일(.scc) - CC 표준: CEA-608
- MacCaption VANC 파일(.mcc) - CC 표준: CEA-608 또는 CEA-708
- SMPTE 타임드 텍스트(.xml) - CC 표준: CEA-608 또는 CEA-708
- EBU 타임드 텍스트(.xml) - CC 표준: 문자 다중 방송
- EBU N19 자막(.stl) - CC 표준: 문자 다중 방송



닫힌 캡션 내보내기 옵션

1. 닫힌 캡션 데이터가 포함된 Premiere Pro 시퀀스를 대기열에 배치하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- Premiere Pro에서 [파일] > [내보내기] > [미디어]를 선택합니다.
- 소스 모니터의 닫힌 캡션 에셋을 로드하거나 [프로젝트] 패널에서 선택합니다. 그런 다음 [파일] > [내보내기] > [미디어]를 선택합니다.

[내보내기 설정] 대화 상자에서 [대기열]을 클릭하여 시퀀스를 Adobe Media Encoder 대기열로 보냅니다.

또는 Premiere Pro의 시퀀스를 드래그하여 Adobe Media Encoder의 [대기열] 패널에 놓을 수도 있습니다.

2. Adobe Media Encoder에서 해당 파일의 컨텍스트 메뉴에서 [내보내기 설정]을 선택합니다.

3. [내보내기 설정] 대화 상자에서 [캡션] 탭을 선택합니다.
4. 다음과 같이 [내보내기 옵션]을 선택합니다.
 - 사이드카 파일 만들기 또는
 - 출력 파일에 포함(QuickTime 동영상만 해당)
 닫힌 캡션 데이터를 내보내지 않으려면 없음을 선택합니다.
5. 사이드카 파일의 파일 형식을 지정할 수 있습니다. 제공되는 프레임 속도 옵션은 선택하는 사이드카 파일 형식에 따라 다릅니다.

Avid DNxHD 에셋에 대한 지원

맨 위로

Adobe Media Encoder에서는 Avid DNxHD 에셋에 대한 지원이 향상되었습니다. Avid DNxHD는 여러 비선형 비디오 편집 시스템에서 사용되는 중간 코덱입니다. Avid DNxHD 코덱에 대한 자세한 내용은 Avid에서 제공하는 [문서](#)를 참조하십시오.

DNxHD 에셋의 간편한 가져오기 및 내보내기

Adobe Media Encoder에서는 추가 코덱을 설치할 필요 없이 Avid DNxHD 에셋을 가져오고 내보낼 수 있습니다.

DNxHD 에셋을 다음 형식으로 가져올 수 있습니다.

- MXF(MXF OP1a 및 MXF Op Atom 변형)
- QuickTime(압축되지 않은 알파 채널 포함)

모든 소스를 DNxHD MXF 형식(MXF OP1a 변형)으로 인코딩할 수도 있습니다.

새 DNxHD MXF 사전 설정

여러 DNxHD MXF 사전 설정이 Adobe Media Encoder에 추가되었습니다. 이러한 설정은 [사전 설정 브라우저]의 [브로드캐스트] 범주에서 사용할 수 있습니다.

DNxHD 사전 설정은 8비트 또는 10비트 심도로 사용할 수 있습니다. 8비트 심도 변형은 YUV 색상 공간입니다. 10비트 심도 변형은 YUV 또는 RGB 색상 공간입니다. 이름에 "X1"가 포함된 사전 설정은 10비트 심도를 나타냅니다.

자세한 내용은:

Adobe Media Encoder를 사용하여 에셋 가져오기 및 내보내기

업데이트된 MPEG-2 내보내기 프로그램

맨 위로

Adobe Media Encoder에서는 MPEG-2, MPEG-2 블루레이 및 MPEG-2-DVD 내보내기 형식이 업데이트되었습니다.

업데이트에는 성능 향상과 다음과 같은 사용자 인터페이스 변경 내용이 포함됩니다.

참고: 이러한 내보내기 프로그램의 기능은 변경되지 않았습니다.

- 전체 내보내기 프로그램의 모양을 통일하기 위해 필드의 순서가 H.264 및 기타 최신 내보내기 프로그램과 일치하도록 조정되었습니다.
- 이제 품질 슬라이더의 범위가 0-100입니다(이전 범위: 1-5). 새로운 범위의 근사치는 1=0, 2=25, 3=50, 4=75, 5=100으로 계산될 수 있습니다.

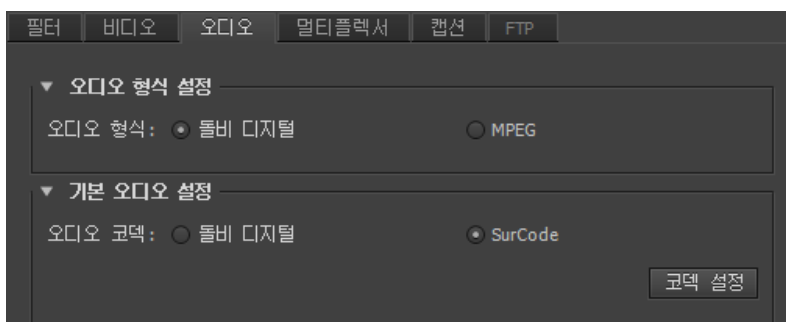
💡 CS6 버전에서 MPEG-2 사전 설정을 가져오려면 해당 사전 설정을 수동으로 다시 만들어야 합니다. 사전 설정을 직접 가져올 수는 없습니다.

돌비 디지털용 SurCode 오디오 코덱의 향상된 기능

맨 위로

이제 돌비 디지털용 SurCode 오디오 코덱을 MPEG-2, MPEG 블루레이, MPEG-2-DVD, H.264 및 H.264 블루레이 내보내기 프로그램에서 사용할 수 있습니다.

[내보내기 설정] 대화 상자에서 돌비 디지털용 SurCode 오디오 코덱을 선택할 수 있습니다.



돌비 디지털용 SurCode 오디오 코덱 설정

1. Adobe Media Encoder에서 [편집] > [내보내기 설정]을 선택합니다.
2. [내보내기 설정] 대화 상자에서 [오디오] 탭을 선택합니다.
3. [오디오 형식 설정]에서 오디오 형식을 돌비 디지털로 선택합니다.
4. [기본 오디오 설정]에서 오디오 코덱을 [돌비 디지털용 SurCode]로 선택합니다.
5. 돌비 디지털용 SurCode 인코더를 설치하는 방법 및 기타 추가 정보를 보려면 코덱 설정을 클릭하십시오.

참고: Adobe Media Encoder에서는 돌비 디지털용 SurCode 인코더의 시험판이 기본적으로 설치됩니다. 시험 사용 기간이 끝난 후 돌비 디지털용 SurCode 인코더를 계속 사용하려면 [Minnetonka Audio Software](#)에서 타사 라이선스를 구매해야 합니다.

Adobe After Effects와의 더욱 긴밀한 통합

맨 위로

이제 컴포지션을 Adobe After Effects에서 Adobe Media Encoder로 직접 보낼 수 있습니다. [프로젝트] 패널에서 선택한 현재 컴포지션을 Adobe Media Encoder 인코딩 대기열로 전송하는 데에는 두 가지 새로운 메뉴 명령과 키보드 단축키 하나를 사용할 수 있습니다.

- Adobe After Effects에서 컴포지션 > Adobe Media Encoder 대기열에 추가를 선택하거나, 파일 > 내보내기 > Adobe Media Encoder 대기열에 추가를 선택합니다.
- Ctrl+Alt+M(Windows) 및 Cmd+Option+M(Mac OS) 키보드 단축키 사용

이전 버전의 Adobe After Effects에서 사용할 수 있었던 여러 가지 내보내기 형식을 이제 Adobe Media Encoder에서 사용할 수 있습니다.

참고: 이러한 내보내기 형식은 이제 Adobe After Effects에서 기본적으로 사용하지 않도록 설정됩니다. 필요한 경우 [환경 설정] 대화 상자의 [출력] 환경 설정을 사용하여 After Effects에서 이러한 형식의 이전 버전을 다시 사용하도록 설정할 수 있습니다. 그러나 Adobe에서는 Adobe Media Encoder에서 사용할 수 있는 이러한 형식의 최신 버전을 사용할 것을 권장합니다.

- H.264
- H.264 블루레이
- MPEG-2
- MPEG-2 블루레이
- MPEG2-DVD
- MPEG4
- Windows Media(Windows에서만 사용 가능)

이러한 형식을 사용하려면 Adobe After Effects에서 Adobe Media Encoder로 컴포지션을 내보내십시오.

자세한 내용은 **After Effects CC**의 새로운 기능 및 [Adobe의 Todd Kopriva가 작성한 이 블로그 게시물](#)을 참조하십시오.



커뮤니티 리소스:

기타 변경 내용

맨 위로

추가 시스템 사전 설정

Adobe Media Encoder CC에는 다음과 같은 모바일 장치에 대한 새로운 시스템 사전 설정이 포함됩니다.

- Amazon Kindle Fire
- Barnes & Noble Nook
- Android 태블릿

Adobe Media Encoder에서는 다음과 같은 새로운 Apple 장치에 대한 1080p 사전 설정도 제공합니다.

- iPad Retina 디스플레이(3세대 및 4세대)
- iPad Mini
- iPhone 5
- Apple TV(3세대)

이제 MXF 래퍼의 XDCAM EX 및 AVC-Intra에 대한 새로운 사전 설정도 있습니다. 이러한 사전 설정의 사용 및 설치에 대한 자세한 내용은 Adobe의 Todd Kopriva가 제공하는 [블로그 게시물](#)을 참조하십시오.

MXF OP1a 및 MXF 형식에 대해 기본적으로 사용되는 스마트 렌더링

스마트 렌더링은 MXF OP1a 및 DNxHD MXF 형식에 대해 기본적으로 사용하도록 설정됩니다. 스마트 렌더링에 대한 자세한 내용은 [이 문서](#)를 참조하십시오.

새로운 형식에 대한 지원

Adobe Media Encoder는 이제 다음과 같은 새로운 가져오기 형식을 지원합니다.

- Sony 4K AVC-Intra(XAVC)
- Panasonic AVCI-200
- RED Epic Monochrome
- DNxHD.MXF
- DNxHD.MOV
- ProRes.MOV
- XDCAMHD.MOV
- XDCAMEX.MOV

여러 선택 영역에 대해 출력 폴더를 변경하는 기능

다음과 같은 단계에 따라 여러 출력에 대한 출력 디렉토리를 동시에 변경할 수 있습니다.

1. [대기열] 패널에서 둘 이상의 출력을 선택합니다. 동일한 소스 또는 서로 다른 소스에서 출력을 선택할 수 있습니다.
2. [출력 파일] 열에서 선택한 출력 중 하나의 출력 경로를 클릭합니다.
3. 대화 상자에서 폴더를 선택하고 [선택]을 클릭합니다. 선택 영역에 있는 모든 출력의 출력 경로가 새 폴더로 변경됩니다.

ARRIRAW(.ari) 카메라 파일을 가져오는 기능

이제 ARRIRAW(.ari) 카메라 파일을 Adobe Media Encoder에 직접 가져올 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

Adobe Premiere Pro CC의 새로운 기능 | 2013년 6월

 이제 **Premiere Pro CC** 2013년 10월 업데이트를 사용할 수 있습니다. 이 업데이트의 새로운 기능 및 변경된 기능에 대한 자세한 내용은 새로운 기능 문서를 참조하십시오.



Adobe® Premiere® Pro CC는 디지털 비디오 편집 환경을 향상시켜 주는 새로운 기능 및 향상 기능을 제공합니다. 자세한 내용은 새로운 기능에 대한 빠른 소개 및 리소스 링크를 참조하십시오.

 **중요:** 이 문서에 나열된 기능 외에도 **Premiere Pro CC**는 **Premiere Pro**를 사용할 때 생산성을 높이는 데 도움이 되는 여러 가지 유용한 기능을 포함하고 있습니다. 자세한 내용은 **Premiere Pro CC**의 새로운 기능 | 2013년 6월을 참조하십시오.

Premiere Pro CC 새로운 기능 개요

Adobe Creative Cloud를 사용하여 설정 동기화

Adobe Anywhere 통합

사용자 인터페이스 기능 향상

오프라인 미디어 다시 연결

중복 프레임 검색

닫힌 캡션

세부 편집 기능 향상

오디오 기능 향상

색상 관련 기능 향상

Adobe Premiere Pro 성능 확장

신규 및 변경된 키보드 단축키

기타 변경 사항

[맨 위로](#)

Adobe Creative Cloud를 사용하여 설정 동기화



사용자는 새로운 설정 동기화 기능을 사용해서 자신의 환경 설정, 사전 설정 및 설정을 **Creative Cloud**에 동기화할 수 있습니다.

여러 컴퓨터에서 **Premiere Pro**를 사용할 경우 설정 동기화 기능을 통해 여러 컴퓨터 간에 쉽게 설정을 동기화된 상태로 유지할 수 있습니다. 동기화는 **Adobe Creative Cloud** 계정을 통해 수행됩니다. 모든 설정은 **Creative Cloud** 계정에 업로드되며 다른 컴퓨터에서 쉽게 다운로드하여 적용할 수 있습니다.

자세한 내용은 **Sync Premiere Pro CC**에서 설정 동기화를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

Adobe Anywhere 통합



Adobe Anywhere를 사용하면 비디오 팀이 효과적으로 공동 작업을 수행하고 표준 네트워크를 통해 공유 미디어에 쉽게 액세스할 수 있습니다. 로컬 또는 원격 네트워크를 사용하여 원격으로 저장된 미디어에서 동시에 액세스, 스트리밍 및 작업을 수행할 수 있습니다. 대량의 파일 전송, 중복된 미디어 및 프록시 파일은 필요하지 않습니다.

Premiere Pro에서 Adobe Anywhere를 사용하려면 파일 > Adobe Anywhere > 로그인을 선택합니다. Adobe Anywhere 로그인 대화 상자에 필요한 정보를 입력합니다.

자세한 내용은 [Adobe Anywhere for Video](#)를 읽어보거나 다음 비디오를 보십시오.

맨 위로

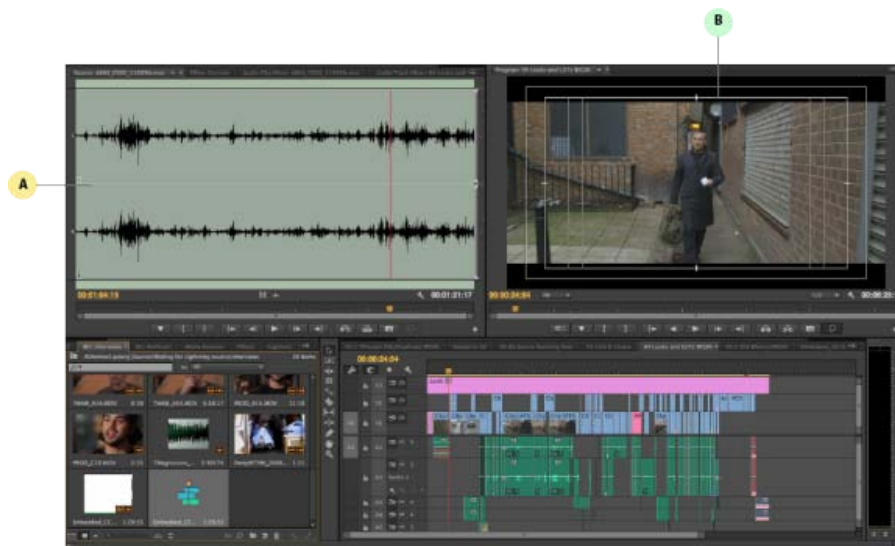
사용자 인터페이스 기능 향상

고해상도 보기 및 향상된 일반 사용자 환경

Premiere Pro에서는 이제 고해상도 사용자 인터페이스에 향상된 보기 환경을 위한 HiDPI 지원이 제공됩니다. HiDPI 디스플레이는 새로운 MacBook Pro 모델을 포함하여 Apple의 Retina Mac 컴퓨터와 같은 최신 모니터에서 사용할 수 있습니다.

사용자 인터페이스에 대한 기타 향상 기능은 다음과 같습니다.

- 향상된 제목 및 작업 보호 가이드
- 간단한 비디오-오디오 파형 전환
- 도구 설명 커기/끄기



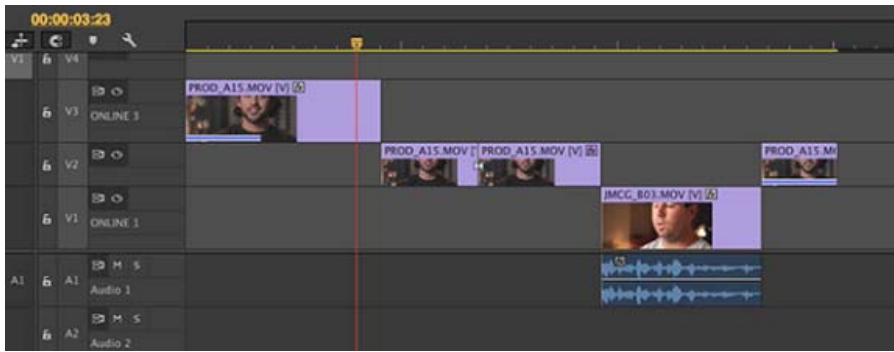
HiDPI 지원으로 보기 환경 향상

A. 원클릭 비디오 또는 오디오 보기 B. 향상된 제목 및 작업 보호 가이드

사용자 정의 가능한 트랙 헤더로 다시 디자인된 타임라인

Premiere Pro는 타임라인 패널이 사용자 정의 가능한 형태로 다시 디자인되어, 표시하려는 항목을 쉽게 선택하고 원하는 컨트롤을 즉시 사용할 수 있습니다.

이제는 볼륨, 팬, 기록 및 오디오 미터링을 위한 컨트롤을 보다 쉽고 빠르게 사용할 수 있습니다.



다시 디자인된 타임라인

이제는 타임라인 패널의 트랙 헤더를 사용자 정의하여 표시할 컨트롤을 결정할 수 있습니다. 비디오 및 오디오 트랙은 컨트롤이 서로 다르기 때문에 각 트랙 유형에 따라 별도의 단추 편집기가 제공됩니다.

비디오 또는 오디오 트랙을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 사용자 정의를 선택합니다. 그런 다음 원하는 단추를 드래그하여 놓습니다. 예를 들어 트랙 미터 컨트롤을 선택하고 이를 오디오 트랙에 드래그할 수 있습니다.

소스 시퀀스를 중첩하지 않고 다른 시퀀스로 쉽게 편집할 수 있습니다. 또한 향상된 특성 붙여넣기로 한 클립에서 다른 클립으로 효과를 복사할 수도 있습니다.

 커뮤니티 리소스:

[Josh Weiss의 비디오 자습서: 다시 디자인된 타임라인 패널](#)

[맨 위로](#)

오프라인 미디어 다시 연결

파일은 이동, 이름 바꾸기, 다른 형식으로 변환 등의 작업을 자주 수행합니다. **Premiere Pro**의 새로운 미디어 연결 대화 상자에서는 이러한 파일을 쉽게 찾아서 다시 연결할 수 있습니다.



A. 누락된 미디어를 찾습니다.

오프라인 미디어가 포함된 프로젝트를 열면 미디어 연결 대화 상자에 파일 이름, 마지막으로 알려진 경로, 메타데이터 속성과 같은 정보가 제공됩니다. **Premiere Pro**에서는 이러한 모든 정보를 사용해서 프로젝트에 사용할 미디어를 신속하게 찾고, 다시 연결하고, 프로젝트에서 사용할 수 있도록 다시 온라인으로 설정할 수 있습니다.

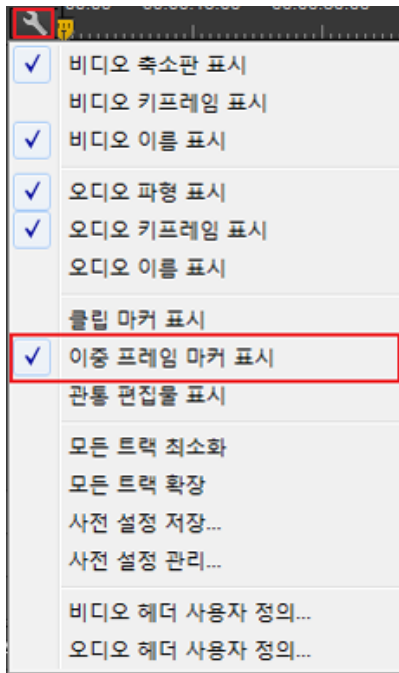
자세한 내용은 오프라인 미디어 다시 연결을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

중복 프레임 검색

Premiere Pro는 중복 프레임 마커를 표시해서 동일 시퀀스에서 두 번 이상 타임라인에 사용된 클립을 식별합니다. 색상으로 표시되는 중복 프레임 마커는 중복된 각 프레임에 대해 클립 아래에 표시됩니다.

중복 프레임 마커를 활성화하려면 타임라인 표시 설정을 클릭하고 중복 프레임 마커 표시를 선택합니다.



이중 프레임 마커 표시

Premiere Pro는 중복 클립이 포함된 각 마스터 클립에 색상을 자동으로 할당합니다. 최대 10개까지 서로 다른 색상이 할당됩니다. 색상이 10개 모두 사용된 뒤에는 10번째 색상이 다시 사용됩니다.

예를 들어 여러 카메라를 사용해서 스포츠 장면을 촬영한다고 가정해보십시오. 이 때 장면 전체에 여러 가지 관중 샷이 사용될 수 있습니다. 같은 관중 샷을 두 번 이상 사용할 경우, 이중 프레임 검색 기능은 해당 관중 샷에 색상이 지정된 줄무늬를 표시하여 이중 클립이 있음을 알립니다.

참고: 스틸 이미지 및 시간 다시 매핑의 경우에는 중복 프레임 마커를 사용할 수 없습니다.

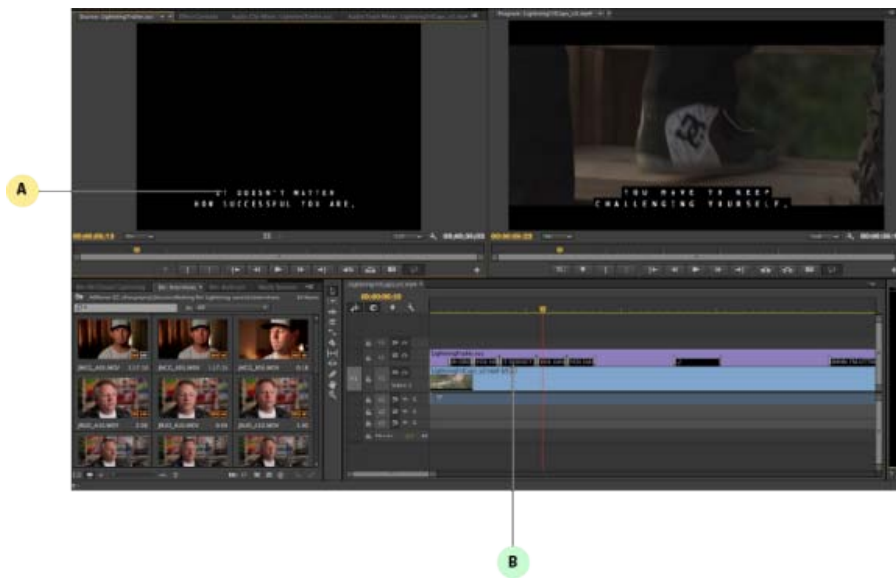
 커뮤니티 리소스:

[Josh Weiss 비디오 자습서: 중복 프레임 표시](#)

[맨 위로](#)

단힌 캡션

이제는 별도의 단힌 캡션 제작 소프트웨어를 사용하지 않고도 Premiere Pro 내에서 단힌 캡션 텍스트를 작성할 수 있습니다.



Premiere Pro의 닫힌 캡션 도구

A. 콘텐츠에 닫힌 캡션 표시 **B.** 타임라인에 캡션 표시

캡션을 가져오고, 적합한 클립에 연결하고, 텍스트를 편집하고, **Premiere Pro** 내의 타임라인에서 시간을 조정할 수 있습니다. 완료되면 닫힌 캡션이 포함된 상태로 또는 별도의 사이드카 파일을 사용해서 시퀀스를 테이프 또는 **Adobe Media Encoder**로 내보낼 수 있습니다.

*Premiere Pro*에서 닫힌 캡션 사용에 대한 자세한 내용은 닫힌 캡션을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

세부 편집 향상 기능

여러 카메라 각도 자동 동기화

새로운 멀티 카메라 모드는 프로그램 모니터 내에 멀티 카메라 편집 인터페이스를 표시합니다. 여러 카메라를 사용해서 촬영된 다양한 카메라 각도의 클립 샷으로부터 또는 특정 장면의 여러 클립으로부터 즉시 편집 가능한 시퀀스를 만들 수 있습니다.

멀티 카메라 소스 시퀀스 만들기 옵션을 사용하면 공통 입력 또는 출력 지점을 갖거나 타임코드가 겹치는 클립을 멀티 카메라 시퀀스로 결합할 수 있습니다. 클립 저장소에서 멀티 카메라 소스 시퀀스를 만들 수 있습니다. 이제 멀티 카메라 시퀀스를 만들 때 범위가 -100에서 +100프레임까지인 오디오 오프셋 기준 컨트롤이 제공됩니다.

자세한 내용은 멀티 카메라 소스 시퀀스 만들기를 참조하십시오.



멀티 카메라 소스 시퀀스 만들기 옵션을 사용하여 여러 카메라 각도 자동 일치

오디오 파형을 사용하여 클립 자동 동기화

Premiere Pro에서는 오디오 파형을 사용하여 클립을 병합할 수도 있습니다. 두 번째 소스에서 녹음된 오디오를 사용하고 오디오 파형을 사용하여 자동으로 멀티 카메라 및 병합된 클립을 동기화하고 생성할 수 있습니다.

소스 패치 및 트랙 대상 지정

더 빠르고 효과적인 편집 기능을 위해 소스 패치 및 트랙 대상 지정이 다시 디자인되었습니다. 이제 삽입 및 덮어쓰기 편집을 위해 소스를 패치하거나 복사/붙여넣기 대상 트랙을 지정하고, 프레임 일치 및 기타 편집 작업을 간단히 수행할 수 있습니다.

일반적인 패치 시나리오에 대한 사전 설정을 만들어서 단일 명령으로 타임라인을 재구성할 수 있습니다.

자세한 내용은 소스 패치 및 트랙 대상 지정을 참조하십시오.

중첩되지 않은 시퀀스를 대상 시퀀스로 편집

이제 소스 시퀀스를 다른 시퀀스로 편집하여 원래 소스 클립 및 트랙 레이아웃을 그대로 보존할 수 있습니다. 이 기능을 사용하면 복사/붙여넣기와 비슷한 방식으로 개별 소스 클립, 편집 지점, 전환 및 효과를 포함하여 다른 시퀀스의 세그먼트를 사용할 수 있습니다.

"소스 시퀀스 중첩" 전환 명령을 사용하면 중첩 동작 또는 비중첩 동작으로 전환할 수 있습니다. "소스 시퀀스 중첩" 전환 명령은 타임라인 헤더의 소스 표시 상황에 맞는 메뉴에서 사용할 수 있습니다.

자세한 내용은 소스 모니터로 로드된 시퀀스에서 편집을 참조하십시오.

관통 편집물 연결

이제는 새로운 관통 편집물 연결 기능을 사용해서 클립에서 편집물을 연결할 수 있습니다.

타임라인 패널에서 연결하려는 클립의 편집 지점을 선택합니다. 그런 다음 선택한 편집 지점을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Win) Ctrl 키를 누른 채로 클릭하고(Mac) 상황에 맞는 메뉴에서 관통 편집물 연결을 선택합니다.

관통 편집물 표시는 클립의 원래 프레임 시퀀스를 중단하지 않는 추가 편집물에 표시됩니다. 관통 편집물에 대해 관통 편집물 연결을 사용하면 Premiere Pro가 컷을 치료하고 연속된 부분으로부터 더 긴 클립을 다시 만듭니다.

자르기 도구 스냅

이제는 재생 헤드를 타임라인 위로 드래그할 때 항목에 스냅할 수 있습니다. 스냅 기능을 활성화하면 자르기 도구가 선택되고 커서가 재생 헤드를 포함한 모든 스냅 대상에 스냅됩니다.

모든 트랙에 대해 다중 자르기 도구를 사용하려면 **Shift** 키를 누릅니다. 트랙 항목을 무시하려면 **Alt** 키(**Windows**) 또는 **Option**(**Mac OS**)을 누릅니다.

새 스냅 재생 헤드 환경 설정

스냅을 사용하는 경우 타임라인에 재생 헤드 스냅은 스크리빙 시 재생 헤드 동작을 제어하는 새로운 환경 설정 옵션입니다. 이 환경 설정을 선택하면 재생 헤드가 모든 편집 지점에 스냅됩니다.

이 환경 설정 옵션은 [환경 설정] 대화 상자의 [일반] 환경 설정 범주에서 사용할 수 있습니다.

중첩된 시퀀스 이름 지정

타임라인의 중첩 명령을 사용해서 중첩된 시퀀스를 만들면 중첩된 시퀀스 이름 대화 상자가 나타납니다. 중첩 시퀀스에 대해 원하는 이름을 입력할 수 있습니다.

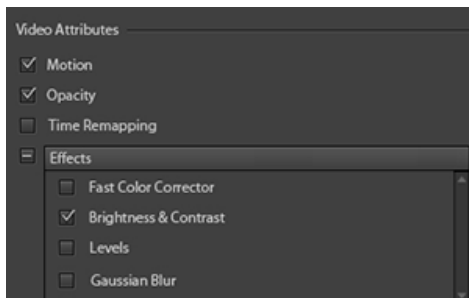
중첩 시퀀스 명령을 사용하려면 타임라인 패널에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(**Win**) **Ctrl**을 누른 채로 클릭하고(**Mac**) 상황에 맞는 메뉴에서 중첩을 선택합니다.

0 지속 시간으로 트리밍

키보드 또는 마우스를 사용하여 클립을 0 지속 시간으로 트리밍합니다. 자세한 내용은 [Josh Weiss가 제공하는 이 비디오](#)를 참조하십시오.

향상된 붙여넣기 특성

붙여넣기 특성 대화 상자에서는 여러 클립 간에 오디오 및 시각적 효과를 쉽게 추가 및 이동할 수 있습니다.



효과가 포함된 클립을 복사한 후 타임라인에서 선택한 대상 클립에 붙여넣을 효과를 이 대화 상자에서 선택할 수 있습니다.

비디오 또는 오디오 클립에 추가 사용자 적용 효과가 포함된 경우 이러한 효과도 선택할 수 있습니다. 효과 그룹 또는 특정 효과를 선택할 수 있습니다.

자세한 내용은 [이 비디오 자습서](#)를 참조하십시오.

재생 헤드는 잔물결 삭제 후 편집 지점으로 이동합니다.

타임라인 패널에서 클립 잔물결 삭제를 수행하면 재생 헤드가 해당 위치에 그대로 있지 않고 자동으로 편집 시작 지점으로 이동합니다. 먼저 재생 헤드를 재배치할 필요 없이 즉시 편집물을 바꿀 수 있습니다.

오디오 향상 기능

이름이 변경된 오디오 믹서 패널

오디오 믹서 패널은 이제 이름이 오디오 트랙 믹서로 변경되었습니다. 이러한 이름 변경으로 이제 오디오 트랙 믹서와 새로운 오디오 클립 믹서를 쉽게 구분할 수 있습니다.



오디오 트랙 믹서

오디오 트랙 믹서의 팝업 메뉴는 오디오 플러그인을 쉽게 선택할 수 있도록 범주화된 하위 폴더로 표시할 수 있게 다시 디자인되었습니다.

향상된 타임라인 트랙 헤더

이제 오디오 트랙 헤더에서 가로 오디오 미터를 사용할 수 있습니다.



오디오 미터

타임라인의 사용자 정의 가능한 트랙 헤더 영역에는 오디오 트랙의 팬 및 트랙 볼륨을 조정하기 위한 두 개의 새로운 컨트롤이 제공됩니다.

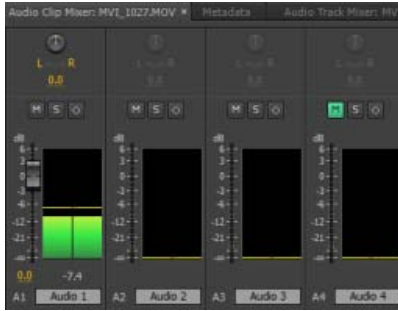
다중 채널 마스터의 트랙에 여러 스테레오 할당

이제는 다중 채널 마스터의 여러 채널 쌍에 모노 또는 표준 트랙을 할당할 수 있습니다. 패너 할당 대화 상자에서 트랙에 할당하려는 스테레오 채널 쌍을 설정합니다.

자세한 내용은 다중 채널 마스터 트랙에 대한 다중 스테레오 할당을 참조하십시오.

새 클립 믹서 패널

오디오 클립 믹서를 사용하면 타임라인 패널에 포커스가 있을 때 시퀀스에서 클립의 볼륨 및 팬을 모니터링하고 조정할 수 있습니다. 비슷한 방식으로, 소스 모니터 패널에 포커스가 있을 때 오디오 클립 믹서를 사용하면 소스 모니터에서 클립을 모니터링할 수 있습니다.



오디오 클립 믹서

오디오 클립 믹서에 액세스하려면 기본 메뉴에서 **Window > 오디오 클립 믹서**를 선택합니다.

자세한 내용은 클립 믹서를 사용하여 클립 볼륨 및 팬 모니터링을 참조하십시오.

오디오 파형 변경 사항

오디오 파형은 이제 **Adobe Audition**의 파형과 비슷하게 표시됩니다. 또한 이제 오디오 파형이 중첩 시퀀스에 나타납니다. 패널 메뉴에서 표준 오디오 파형으로 돌아갈 수 있습니다.

또한 오디오 파형에 대해 레이블 색상을 사용할 수도 있습니다. [타임라인] 패널에서 오디오 파형 사용 레이블 색상.

새 오디오 플러그인 관리자 및 오디오 플러그인

오디오 플러그인 관리자는 오디오 효과에 사용할 수 있습니다. 오디오 트랙 믹서 및 효과 패널에서 오디오 플러그인 관리자 메뉴에 액세스할 수 있습니다. [오디오 환경 설정] 대화 상자에서 [오디오 플러그인 관리자]에 액세스할 수도 있습니다.

Premiere Pro에서는 이제 타사 VST3 플러그인이 지원됩니다. Mac에서는 오디오 단위(AU) 플러그인도 사용할 수 있습니다.

다중 채널 QuickTime 내보내기

다중 채널 마스터 시퀀스를 내보낼 때 미디어 내보내기 대화 상자의 오디오 채널 설정이 팝업 메뉴로 변경됩니다. 이 메뉴에서는 내보내기에 포함할 채널을 선택할 수 있습니다.

컨트롤 표면 지원

이제 Premiere Pro에서 EUCON 및 Mackie 프로토콜을 사용하는 컨트롤 표면을 통해 대화식으로 오디오를 혼합할 수 있습니다. 또한 이러한 프로토콜을 지원하는 타사 태블릿 기반 컨트롤러도 사용할 수 있습니다.

Premiere Pro에 컨트롤러를 연결하려면 환경 설정 대화 상자에서 컨트롤 표면을 선택합니다. 장치 클래스 메뉴에서 컨트롤러 프로토콜을 선택합니다.

트랙 팬 및 밸런스와 같은 트랙 믹서 페이더 및 매개 변수를 제어하려면 이러한 장치에서 페이더, 노브 및 단추를 사용합니다. Avid MC Artist 및 Mackie XT와 같은 지원되는 장치를 연결하고 트랙 믹서를 제어할 수 있습니다.

자세한 내용은 컨트롤 표면 지원을 참조하십시오.

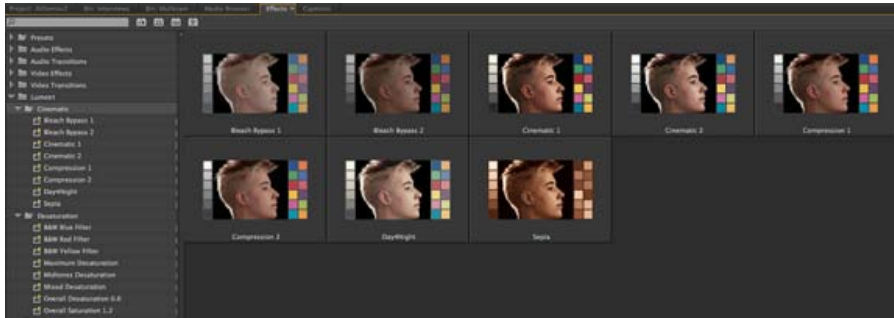
색상 관련 기능 향상

Lumetri Deep 색상 엔진 통합

Premiere Pro에는 이제 Lumetri Deep 색상 엔진이 포함됩니다. Premiere Pro 내에서 시퀀스에 SpeedGrade .look 파일과 미리 만든 검색표(LUT)를 바로 적용할 수 있습니다.

사전 설정된 색상 등급 효과를 적용하거나 SpeedGrade에서 내보낸 .looks 또는 다른 시스템에서 LUT를 찾으려면 효과에서 새로운 통합 Looks 브라우저를 사용합니다.

자세한 내용은 **Premiere Pro** 내에서 **SpeedGrade** 색상 교정 적용을 참조하십시오.



Premiere Pro에 통합된 Looks 브라우저

[맨 위로](#)

Adobe Premiere Pro의 성능 확장

Adobe Story 패널

Premiere Pro의 새로운 Adobe Story 패널을 사용하면 편집을 안내할 수 있도록 연관된 메타데이터와 함께 Adobe Story에서 만든 스크립트를 가져올 수 있습니다.

작업 중에 특정 장면, 위치, 대화 및 문자로 빠르게 이동할 수 있습니다. 음성을 텍스트로 변환 검색을 사용하면 Premiere Pro 편집 환경 내에서 필요한 클립을 찾아서 스크립트를 편집할 수 있습니다.

Adobe Exchange 패널

Premiere Pro와 통합된 Adobe Exchange 패널을 사용하면 최신 플러그인 및 확장에 대한 지원을 쉽게 찾아보고, 설치 및 검색할 수 있습니다.

Adobe Exchange 패널을 열려면 창 > 확장 > Adobe Exchange를 선택합니다. 무료 및 유료 확장을 모두 찾을 수 있습니다.

[맨 위로](#)

신규 및 변경된 키보드 단축키



Premiere Pro는 다음과 같은 여러 가지 새로운 키보드 단축키를 제공합니다.

시퀀스에서 다음 클립 및 이전 클립 선택

다음 클립 선택 및 이전 클립 선택 키보드 단축키를 사용하면 시퀀스에서 현재 선택한 클립을 기준으로 신속하게 이동해서 인접한 클립을 선택할 수 있습니다.

재생 헤드 아래 또는 입출력 범위 내에서 클립 선택

두 개의 비슷하지만 서로 약간 다른 키보드 기반 작업을 제공할 수 있도록 시퀀스에서 클립을 선택하기 위한 재생 헤드의 클립 선택 및 시작에서 종료까지 선택이라는 두 가지 새로운 키보드 단축키가 제공됩니다.

선택한 클립을 다른 트랙으로 이동

선택한 클립을 다른 트랙의 위 또는 아래로 이동하려면 선택 클립 위로 이동 및 선택 클립 아래로 이동 키보드 단축키를 사용합니다.

사용 가능한 키보드 단축키의 전체 목록을 보려면 **Premiere Pro CC**의 키보드 단축키를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

기타 변경 내용

GPU 처리 변경

이제는 최소 요구 사항(1GB RAM, 기본 셰이더 테스트)을 충족하는 모든 카드에서 OpenCL 또는 CUDA 처리를 활성화할 수 있습니다.

이제는 내보내기 성능 향상을 위해 NVIDIA Kepler 2000에 대한 CUDA 지원 및 NVIDIA 카드에 대한 4000 Dual GPU 지원이 제공됩니다.

OpenCL 처리는 Windows에서 기본 요구 사항을 충족하는 카드에서 사용할 수 있습니다.

Mezzanine 코덱, 기본 형식에 대한 지원

이제는 Premiere Pro 내에서 다음과 같은 업계 표준 Mezzanine 코덱 및 기본 비디오 형식을 사용할 수 있습니다.

- 기본 MXF 래핑된 DNxHD
- Apple ProRes(Windows에서는 디코드만 지원)
- Sony XAVC
- Panasonic AVCi200

Avid 및 Final Cut Pro 프로젝트에 대한 향상된 가져오기/내보내기 작업

Avid 또는 Final Cut Pro 프로젝트를 내보내거나 가져올 때 작업이 향상되었습니다. AAF 프로젝트를 가져올 때 더 높은 충실도를 제공하고 DNxHD를 포함하여 더 많은 비디오 형식을 지원합니다.

테이프(직렬 장치)로 내보내기

직렬 장치가 연결되어 있을 때는 편집한 시퀀스를 컴퓨터에서 비디오 테이프로 바로 내보내서 마스터 테이프 등을 만들 수 있습니다. 이렇게 하려면 파일 > 내보내기 > 테이프(직렬 장치)를 선택하십시오.

참고: [테이프(직렬 장치)로 내보내기] 기능은 타사 SDI 테이프 내보내기 솔루션을 필요로 합니다. Premiere는 기본적으로 직렬 장치 컨트롤을 사용하여 테이프에 내보낼 수 없습니다.

다른 여러 가지 새로운 기능에 대한 자세한 내용은 **Premiere Pro CC**의 새로운 기능을 참조하십시오.

자습서 시작

[비디오 | Prelude CC](#)란

비디오 자습서(2013년 5월 30일)

[비디오 | Prelude](#)에서 클립 구성

비디오 자습서(2013년 5월 30일)

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

Prelude 정보

Adobe Prelude 소개

워크플로

Prelude 확장

Adobe Prelude 소프트웨어는 파일 기반 카메라에 있는 원본 푸티지에 빠르게 태그를 지정하고 코드 변환할 수 있도록 돕는 비디오 인제스트 및 로깅 도구입니다. 또한 사용자가 원하는 대로 타사 기술 및 관리 시스템과 통합할 수 있도록 지원하는 개방형 플랫폼입니다.

Video2Brain에서 이 비디오를 체크아웃할 수도 있습니다. <http://www.video2brain.com/en/videos-13357.htm>

워크플로

맨 위로

1. 프로젝트 만들기 / 기존 프로젝트 열기

Adobe Prelude에서 만드는 각 프로젝트마다 프로젝트 파일(.plproj)이 만들어집니다. 프로젝트 파일에는 사용자의 프로젝트에 추가한 미디어에 대한 참조가 포함됩니다.

프로젝트 파일은 인제스트하는 소스 파일에 대한 참조만 저장합니다. 이러한 이유로 인해 프로젝트 파일의 크기는 매우 작습니다. 소스 파일에 대한 참조만 저장되므로 소스 파일의 이동, 이름 변경 또는 삭제를 걱정할 필요가 없습니다. 미디어 파일을 이동하거나 이름을 바꾼 경우 파일 메뉴의 다시 연결 명령을 사용하여 해당 미디어를 프로젝트에 다시 연결할 수 있습니다.

2. 원본 푸티지 인제스트

전체 동영상 클립을 인제스트하거나 클립의 일부(부분 인제스트)만 인제스트합니다. 편집 요구 사항에 가장 적합한 코덱을 선택합니다.

파일 크기 및 바이트 레벨 검사를 통해 푸티지가 성공적으로 인제스트를 완료했는지 즉시 파악할 수 있습니다.

3. 인제스트한 푸티지 구성

프로젝트 보기에서 클립을 이동하여 클립의 순서를 변경할 수 있습니다. 폴더를 사용하여 파일을 구성하는 것처럼 저장소를 사용하여 프로젝트 콘텐츠를 정리할 수 있으며, 저장소에는 클립, 하위 클립 및 러프 컷을 포함할 수 있습니다.

4. 비디오 클립의 로그 기록

인터페이스 옵션 또는 키보드 단축키를 사용하여 임시 메타데이터를 클립에 추가하고 하위 클립을 만듭니다. 마커 및 다른 임시 메타데이터를 사용하면 클립을 빠르게 구성하고 검색하는 데 도움이 됩니다. Adobe Premiere Pro와 같은 다른 소프트웨어로 내보내는 경우 메타데이터 정보를 활용할 수 있습니다.

5. 러프 컷 만들기

최종 편집을 위해 Adobe Premiere Pro와 같은 다른 소프트웨어로 러프 컷을 보내기 전에 클립 및 하위 클립에서 러프 컷을 만듭니다.

6. Adobe Premiere Pro/Final Cut Pro로 내보내기

러프 컷, 클립, 하위 클립 및 저장소를 Adobe Premiere Pro 프로젝트 또는 FCP XML 파일로 내보낼 수 있습니다. 또는 Adobe Premiere Pro로 러프 컷을 바로 보내어 편집할 수도 있습니다.

Prelude의 구성 및 메타데이터 정보는 Adobe Premiere Pro에 그대로 유지됩니다. 이러한 원활한 워크플로를 통해 최종 동영상 컷을 만들 때 사후 제작 시간과 노력을 단축할 수 있습니다.

Prelude 확장

맨 위로

Adobe 기술 파트너는 Prelude SDK를 사용하여 Prelude를 사용자 정의할 수 있습니다.

- Adobe Prelude의 XMP 기반 개방형 플랫폼 기능을 통해 타사 기술 및 예셋 관리 시스템과 통합할 수 있습니다.
- ActionScript® 패널을 통해 검색 및 사용자 정의할 수 있는 임시 마커를 만들어 프로젝트 또는 구성 정보를 수집할 수 있습니다.
- 다른 워크플로 관련 소스에서 이벤트 메타데이터를 가져올 수 있습니다. 메타데이터는 XMP 스트림 또는 파일로 가져와서 Prelude에서 푸티지에 추가합니다.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

Adobe Prelude를 사용한 작업

Adobe® Prelude™를 사용하여 클립을 인제스트하고, 푸티지를 코드 변환하며, 하위 클립 마커 및 러프 컷을 만든 다음 해당 데이터를 Adobe® Premiere® Pro로 가져올 수 있습니다.

Prelude의 클립 명령 및 메타데이터 기능을 사용하여 하위 클립을 빠르게 만들고, 러프 컷 어셈블리를 빌드하고, Premiere Pro에 시퀀스로 보내 즉각적으로 편집할 수 있습니다. 그런 다음에 러프 컷, 클립, 하위 클립 및 저장소를 Prelude에서 Adobe Premiere Pro 프로젝트로 내보내 편집할 수 있습니다.

Adobe Prelude 사용에 대한 자세한 내용은 [Adobe Prelude 도움말](#)을 참조하십시오.

Adobe Prelude에서 파일 내보내기

맨 위로

러프 컷, 클립, 하위 클립 및 저장소를 Prelude에서 Adobe Premiere Pro 프로젝트 또는 FCP XML 파일로 내보낼 수 있습니다. 또는 러프 컷 편집을 위해 직접 Adobe Premiere Pro로 보낼 수 있습니다.

Prelude의 구성 및 메타데이터 정보가 Adobe Premiere Pro로 전송됩니다. 이 원활한 작업 과정으로 최종 동영상 컷을 만들 때 제작 후 소요 시간과 작업이 줄어듭니다.

Premiere Pro 프로젝트 또는 Final Cut Pro XML 파일 내보내기

Adobe Prelude에서 클립, 하위 클립, 마커 및 러프 컷을 포함하는 Premiere Pro 프로젝트 파일을 내보내려면 다음을 수행하십시오.

1. [파일] > [내보내기]를 선택합니다.
2. [내보내기] 대화 상자가 시작됩니다.
3. 프로젝트 파일의 대상을 선택합니다.
4. 프로젝트 파일의 이름을 지정하고 [사용] 확인란을 클릭합니다.
5. [형식] 메뉴에서 Premiere Pro 또는 Final Cut Pro 7 XML 파일 형식을 선택합니다.
6. 선택 사항: [사용] 확인란을 클릭하고 폴더 이름을 만들어 연결된 미디어를 내보냅니다.
7. [확인]을 클릭합니다

파일이 내보내집니다. 이제 Adobe Premiere Pro에서 프로젝트 파일을 가져오거나 열 수 있습니다.

리소스

- [Adobe Prelude 도움말](#)
- 비디오 자습서: [Adobe Prelude란 무엇인가?](#)
- 비디오 자습서: [인터페이스의 개요](#)
- 비디오 자습서: [향상된 마커 및 Prelude에서 가져오기](#)
- 비디오 자습서: [Adobe Premiere Pro와 직접 클립 및 러프 컷 공유](#)
- 비디오 자습서: [주석 추가](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

작업 영역 및 작업 과정

디지털 비디오의 네트워크 및 이동식 미디어
문제 해결(2012년 10월 19일)

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

Prelude 작업 영역

비디오 자습서
시작 화면
인제스트, 로깅, 목록 및 러프 컷 작업 영역
사용자 정의 작업 영역 만들기
Prelude의 패널

비디오 자습서

[맨 위로](#)

비디오를 전체 화면 모드로 보려면  을 클릭합니다.

시작 화면

[맨 위로](#)

Prelude를 열면 시작 화면이 나타납니다. 시작 화면을 사용하여 프로젝트를 만들고, 기존 프로젝트를 열고, **Prelude**에 대한 도움말에 액세스할 수 있습니다.

시작할 때 시작 화면을 표시하지 않도록 설정하려면 시작 화면에서 시작할 때 시작 화면 표시 옵션을 사용하지 않도록 설정합니다.

시작 화면을 사용하지 않도록 설정할 경우 **Prelude**를 다시 시작하면 마지막으로 연 프로젝트가 시작됩니다. 시작 화면을 다시 표시하도록 설정하려면 환경 설정 대화 상자를 열고 시작 시 메뉴에서 시작 화면 표시를 선택합니다.

인제스트, 로깅, 목록 및 러프 컷 작업 영역

[맨 위로](#)

Prelude에서 사용할 수 있는 기본 작업 영역은 러프 컷 기록 또는 러프 컷 작업과 같은 작업에 맞게 패널을 정렬하도록 설계되었습니다.

인제스트 대화 상자

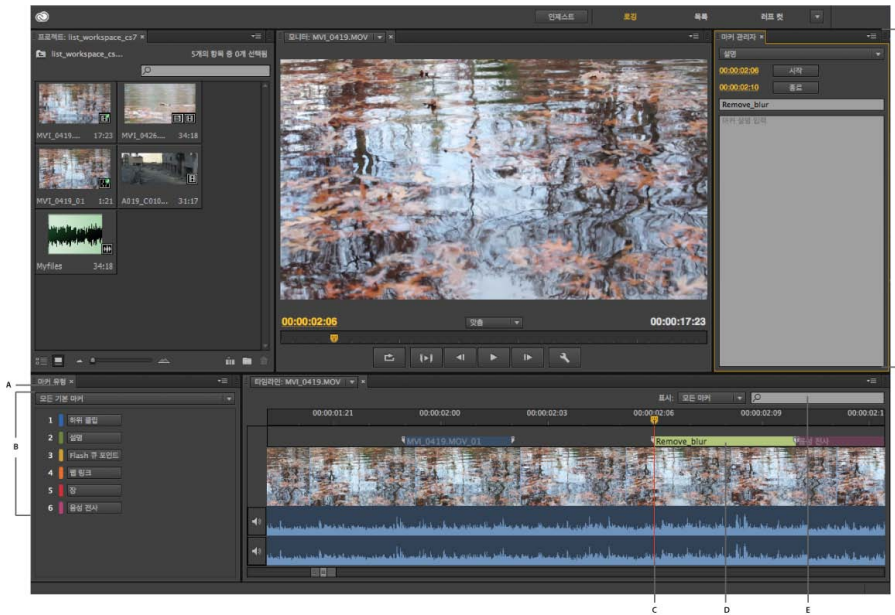
인제스트 대화 상자를 사용하여 동영상 클립을 선택하고 인제스트할 수 있습니다. 또한 폴더 및 러프 컷을 선택할 수도 있습니다. 폴더를 선택하면 폴더 내에 연결된 모든 동영상 클립이 인제스트됩니다.

인제스트는 외부 하드 디스크, 비디오 카메라, 카메라 카드 등의 연결된 장치, 컴퓨터 또는 기타 소프트웨어에 있는 클립으로 작업할 수 있습니다. 클립 축소판에서 시작 및 종료 지점을 설정하고 대상에 클립 전송 섹션에서 코드 변환을 활성화하여 클립의 일부를 인제스트(부분 인제스트)할 수 있습니다. 편집 요구 사항에 가장 적합한 코드 변환 옵션을 선택할 수도 있습니다.

Prelude에서는 클립을 인제스트하기 전에 메타데이터를 추가하고 파일 이름을 바꿀 수 있습니다.

컴퓨터에서 클립의 위치를 보려면 목록에 있는 클립이나 축소판 보기를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다. 탐색기에 표시(Windows) 또는 Finder에 표시(Mac OS)를 선택합니다.

로깅 작업 영역

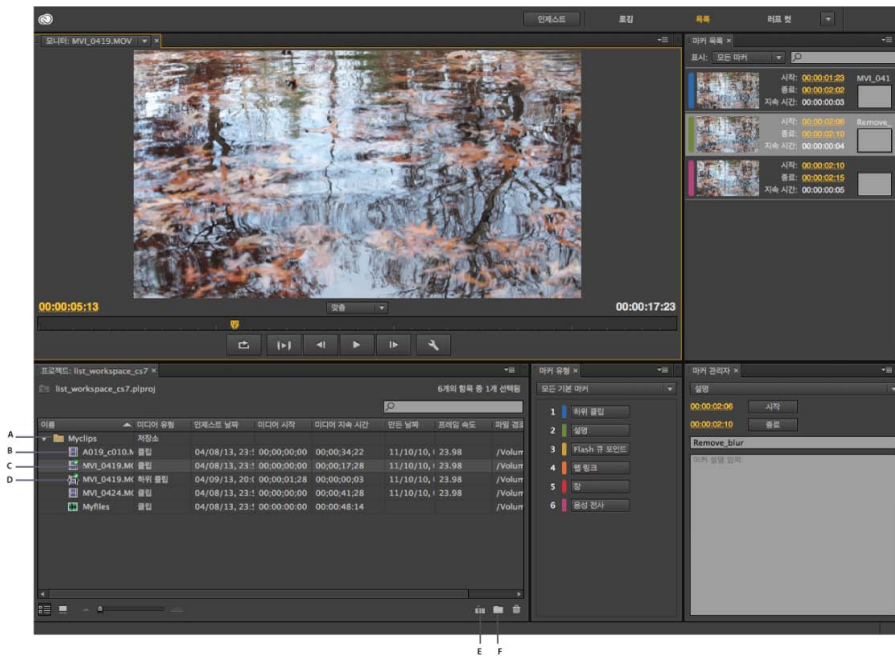


마커 유형 패널

A. 메타데이터 마커 패널 **B.** 마커 단추 **C.** 현재 시간 표시기(재생 헤드) **D.** 동영상 클립에 적용된 메타데이터 마커 **E.** 마커 검색 옵션 **F.** 메타데이터 정보 편집용 패널

로깅 작업 영역은 빠르게 메타데이터를 추가하고 하위 클립을 만들 수 있도록 최적화되어 있습니다. 또한 마커와 다른 메타데이터를 추가하여 빠르게 클립을 구성하고 검색할 수도 있습니다. 메타데이터는 Adobe Premiere Pro 또는 다른 응용 프로그램으로 내보내는 경우에 활용합니다.

목록 작업 영역



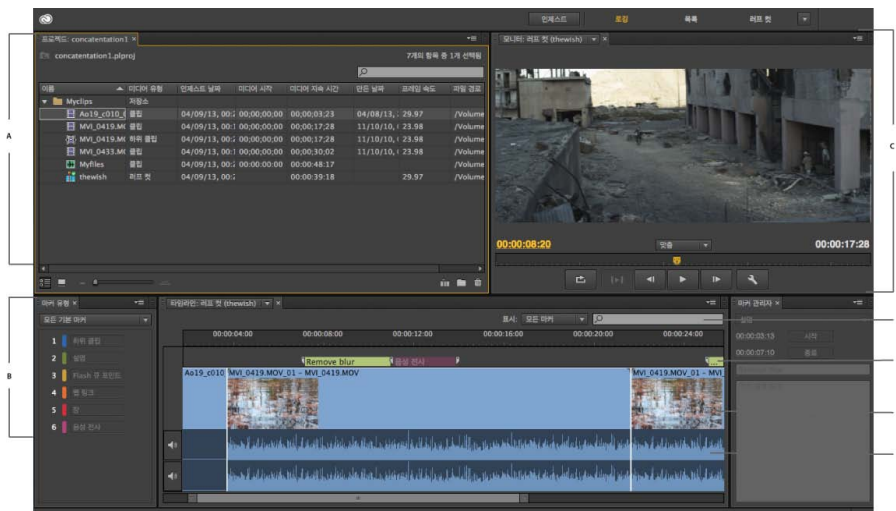
목록 작업 영역

A. 저장소 **B.** 동영상 클립 **C.** 타임라인에서 동영상 클립 열기 **D.** 타임라인에서 하위 클립 열기 **E.** 러프 컷 만들기 **F.** 저장소 만들기

폴더를 사용하여 파일을 구성하는 것처럼 프로젝트 패널에서 저장소를 사용하여 프로젝트 콘텐츠를 정리할 수 있습니다. 저장소에는 클립, 하위 클립 및 러프 컷을 포함할 수 있습니다. 또한 프로젝트 패널을 사용하여 러프 컷을 만들고 하위 클립을 러프 컷에 추가할 수 있습니다.

프로젝트 패널에서 콘텐츠를 새 위치로 드래그하여 순서를 변경합니다.

러프 컷 작업 영역



러프 컷 작업 영역

A. 클립 및 러프 컷이 포함된 프로젝트 패널 **B.** 러프 컷을 위한 하위 폴더가 포함된 타임라인 **C.** 모니터 패널 **D.** 마커용 검색 옵션 **E.** 메타데이터 및 하위 클립 정보를 포함한 트랙 **F.** 비디오 트랙 **G.** 오디오 트랙

만든 러프 컷을 열고 타임라인에 클립 및 하위 클립을 추가합니다. Adobe Premiere Pro 또는 다른 응용 프로그램으로 러프 컷을 내보내는 경우 클립의 모든 구조 및 메타데이터 정보는 유지됩니다.

💡 표시 메뉴의 옵션을 사용하여 타임라인에 마커를 선택적으로 표시합니다.

사용자 정의 작업 영역 만들기

맨 위로

Prelude에서 패널에 액세스하려면 창 메뉴를 사용합니다. Adobe 응용 프로그램과 마찬가지로 패널 및 프레임을 고정하거나 고정 해제할 수 있고, 사용자 정의 작업 영역을 만들 수도 있습니다. 사용자 정의 작업 영역에 액세스하려면 창 > 작업 영역을 클릭한 후 옵션에서 선택합니다.

자주 사용하는 작업 영역을 사용자 정의한 경우 창 > 작업 영역 > 새 작업 영역을 사용하여 사용자 정의 작업 영역을 만들 수 있습니다. 사용자 정의 작업 영역은 창 > 작업 영역 메뉴에 추가됩니다. 기본 작업 영역으로 돌아가려면 창 > 작업 영역 > 현재 작업 영역 다시 설정을 선택합니다.

참고: 프레임은 여러 패널이 그룹화된 집합입니다.

패널 안에서 또는 패널 간에 콘텐츠를 새 위치로 드래그하여 순서를 변경할 수 있습니다.

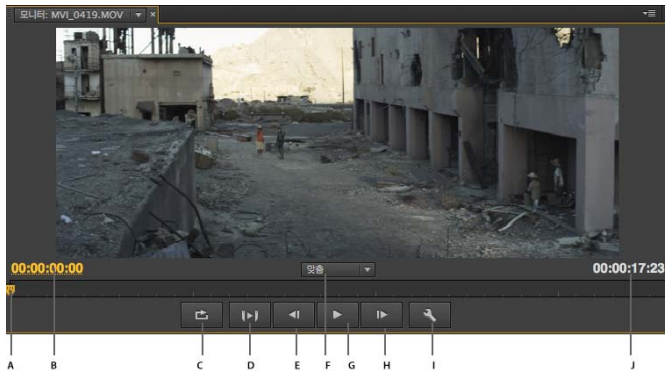
Prelude의 패널

맨 위로

Prelude의 패널 목록의 일부입니다.

패널	설명
확장	Prelude의 기능을 확장하는 확장 프로그램 또는 플러그인이 포함되어 있습니다. 사용할 수 있는 확장 프로그램이나 플러그인이 없는 경우 이 옵션은 비활성화되어 있습니다.
이벤트	타임라인에서 재생 중인 동영상의 오디오 레벨을 표시합니다. 문제를 식별하여 해결할 수 있도록 경고, 오류 메시지, 기타 정보가 나열됩니다.
작업 내역	작업 내역 패널을 사용하여 현재 작업 세션 중에 만든 프로젝트의 어떤 상태로든 이동할 수 있습니다. 프로젝트의 특정 부분에 변경 내용을 적용할 때마다 해당 프로젝트의 새 상태가 패널에 추가됩니다. 따라서 선택한 상태의 프로젝트를 수정할 수 있습니다. 작업 내역 패널에서 상태 하나를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 사용할 수 있는 옵션을 봅니다. 열린 클립과 러프 컷 간에 전환하면 작업 내역 패널의 내용이 지워집니다. 또한 열린 클립이나 러프 컷을 저장하는 경우에도 지워집니다.
마커 목록	현재 열린 동영상의 모든 마커를 표시합니다. 또한 이 패널에서 시작 및 종료 지점의 시간 코드를 변경하거나 마커 설명을 편집할 수

모니터 패널



모니터 작업 영역

A. 현재 시간 표시기(재생 헤드) **B.** 시간 코드 **C.** 비디오 반복 **D.** 시작-종료 재생 **E.** 이전 단계 **F.** 확대 옵션 **G.** 재생/일시 정지 **H.** 다음 단계 **I.** 출력 설정 **J.** 클립 지속 시간

프로젝트 패널의 동영상 클립을 두 번 클릭하면 모니터 패널에서 열려 재생됩니다. [모니터] 패널에서 표준 재생 및 탐색 옵션에 액세스할 수 있고 시간 코드, 재생 단추 또는 재생 헤드를 사용하여 동영상을 탐색할 수 있습니다.

시작-종료 재생 옵션을 사용하면 선택한 마커의 지속 시간 동안 동영상을 재생할 수 있습니다.

J. K 및 L 키보드 단축키를 사용하여 동영상 클립을 미리 봅니다. 더 세밀하게 제어하려면 J와 K 키를 조합하여 뒤로 느리게 이동하고 K와 L 키를 조합하여 앞으로 느리게 이동합니다.

디스플레이 품질 설정

일부 형식은 압축률이 높거나 데이터 속도가 빨라 풀 모션으로 재생하기 어렵습니다. 해상도가 낮으면 더 빠른 모션 재생이 가능하지만 디스플레이 이미지가 품질이 떨어지게 됩니다. 이 차이는 AVCHD 및 기타 H.264 코덱 기반 미디어를 볼 때 극명하게 나타납니다. 이러한 형식은 전체 해상도 이하에서는 오류 보정이 꺼지고 재생 중에 허상이 자주 나타납니다. 하지만 이러한 허상은 내보낸 미디어에는 나타나지 않습니다.

재생 해상도와 일시 정지 해상도를 별도로 사용하면 모니터링 환경을 더 세밀하게 제어할 수 있습니다. 고해상도 푸티지에서는 부드러운 재생을 위해 낮은 재생 해상도(예: 1/4)를 설정하고, 일시 정지 해상도는 전체로 설정합니다. 이렇게 설정하면 재생이 일시 정지되었을 때 초점이나 가장자리 세부 묘사의 품질을 확인할 수 있습니다. 스크리빙은 모니터를 재생 해상도가 아니라 일시 정지 해상도로 만듭니다.

1. 출력 단추를 클릭합니다.
2. 재생 해상도와 일시 정지 해상도에 대한 옵션을 선택합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

Prelude에서 동영상 클립을 사용하여 Adobe Story 스크립트 연결

클립에서 스크립트 메타데이터 지우기

Prelude의 동영상 클립을 Adobe Story 스크립트에 연결한 후 음성-텍스트 변환 정확도를 위해 클립을 분석할 수 있습니다. Prelude는 포함된 스크립트의 안내에 따라 Adobe Media Encoder를 사용해서 분석을 수행합니다.

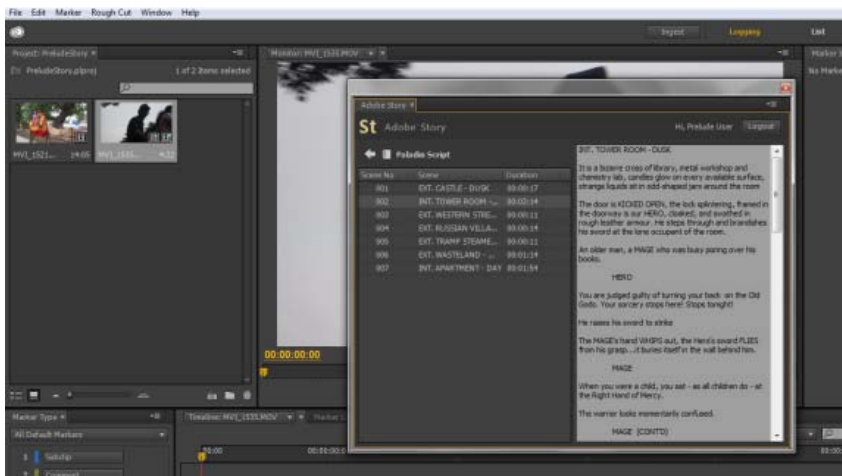
분석 중 포함된 스크립트와 일치하는 항목이 충분히 발견되면 분석된 음성 텍스트가 포함된 스크립트 텍스트로 바뀝니다. 텍스트를 바꾸는 중에는 참조 스크립트에서 올바른 맞춤법, 고유 이름 및 구두점 검사가 수행되어 표준 음성 분석 기능으로는 제공되지 않는 이점을 제공합니다.

분석 후에는 음성 자막 마커가 클립에 표시됩니다. 프로젝트 패널에서 개별 단어를 검색하여 메타데이터가 포함된 클립을 필터링할 수 있습니다. 타임라인 또는 마커 목록 패널의 검색 상자를 사용하여 열려 있는 클립을 검색할 수도 있습니다.

Adobe Premiere Pro로 내보낸 후에는 Premiere Pro에서 메타데이터 패널의 분석 텍스트 섹션에 음성을 텍스트로 변환 마커가 표시됩니다.

참고: 이 작업 과정은 Story의 TV 및 영화 스크립트에서만 사용할 수 있습니다. 다른 유형의 스크립트는 Prelude에 표시되지 않습니다.

1. 창 > Adobe Story를 선택합니다.
2. Adobe ID 자격 증명을 사용하여 Adobe Story에 로그인합니다.
3. Prelude의 동영상 클립과 연결하려는 장면이 포함된 스크립트를 엽니다.
4. 스크립트에서 장면을 선택한 다음 Prelude의 동영상 클립으로 드래그합니다. 스크립트를 연결하면 연결된 스크립트의 배지가 클립에 나타납니다.



5. 동영상 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 콘텐츠 분석을 선택합니다. 분석을 위해 Adobe Media Encoder로 동영상 클립이 전송됩니다. 분석이 완료될 때까지 기다립니다.
6. 분석이 끝나면 음성을 텍스트로 변환 마커가 타임라인에 나타납니다.

창 > 메타데이터를 사용하여 메타데이터 패널을 엽니다. 가져온 장면의 메타데이터가 패널의 스크립트 섹션에 표시됩니다.

💡 필요한 경우 Prelude의 여러 클립을 Adobe Story 스크립트의 한 장면과 연결할 수 있습니다.

클립에서 스크립트 메타데이터 지우기

- 동영상 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 스크립트 데이터 지우기를 선택합니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인정보 보호정책

미디어 가져오기

디지털 비디오의 네트워크 및 이동식 미디어
문제 해결(2012년 10월 19일)

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

미디어 클립 인제스트

비디오 | **Prelude**에서 클립, 하위 클립 및 시퀀스 구성
인제스트에 지원되는 파일 형식
프로젝트 만들기 / 기존 프로젝트 열기
동영상 클립 인제스트
인제스트 중 파일 이름 바꾸기
인제스트할 파일에 메타데이터 추가
다른 위치로 이동한 파일 다시 연결

파일 기반 캠코더의 비디오 및 오디오는 디지털 파일에 포함되어 있습니다. 인제스트란 기록된 미디어에서 데이터를 전송하거나, 선택적으로 다른 형식으로 코드 변환하는 프로세스를 말합니다.

동영상 클립을 **Adobe Prelude**로 인제스트하기 전에 프로젝트를 만듭니다. 만드는 각 프로젝트마다 프로젝트 파일(.plproj)이 만들어집니다. 프로젝트 파일은 인제스트하는 소스 파일에 대한 참조만 저장합니다. 이러한 이유로 인해 프로젝트 파일의 크기는 매우 작습니다.

[맨 위로](#)

인제스트에 지원되는 파일 형식

비디오, 오디오 전용(AIFF, MP3 및 WAV) 및 스틸 파일(Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, 비트맵, GIF, JPEG, PNG, TIFF 및 아이콘 파일)을 **Prelude**로 인제스트할 수 있습니다.

참고: 정적 메타데이터만 **Prelude**에서 스틸 이미지와 연결됩니다. 러프 컷으로 포함하려면 150프레임의 기본 지속 시간에 스틸 이미지가 할당됩니다. 환경 설정에서 기본 지속 시간을 조정할 수 있습니다(환경 설정 > 일반). 모든 마커가 **Prelude**에서 스틸 이미지와 연결되지 않습니다.

Panasonic P2 형식 **Prelude**는 DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD 또는 AVC-I 형식의 비디오와 함께 MXF의 Panasonic Op-Atom 변형을 지원합니다.

P2 파일 구조의 루트는 CONTENTS 폴더입니다. 각각의 에센스 항목(비디오 또는 오디오 항목)은 MXF 래퍼 파일에 포함됩니다. 비디오 MXF 파일은 VIDEO 하위 폴더에, 오디오 MXF 파일은 AUDIO 하위 폴더에 저장됩니다. CLIP 하위 폴더의 XML 파일에는 에센스 파일 및 관련 메타데이터 사이에 연관된 항목이 포함됩니다.

컴퓨터에서 **P2** 카드를 읽을 수 있으려면 **Panasonic** 웹 사이트에서 다운로드할 수 있는 적절한 드라이버를 설치해야 합니다. 또한 **Panasonic**은 **P2** 카드에 저장된 미디어를 찾아보고 재생할 수 있도록 해 주는 **P2 Viewer** 응용 프로그램을 제공합니다.

참고: **P2** 파일에서 특정 기능을 사용하려면 먼저 읽기 전용인 파일 속성을 변경하여 읽고 쓸 수 있도록 해야 합니다. 예를 들어 [시간 코드] 대화 상자에서 클립의 시간 코드 메타데이터를 변경하려면 먼저 파일 속성을 읽기 및 쓰기로 변경해야 합니다. 파일 속성을 변경하려면 운영 체제의 파일 탐색기를 사용하십시오.

XDCAM 및 **AVCHD** 형식 MXF 형식으로 기록된 **XDCAM HD** 캠코더의 비디오 파일은 CLIP 폴더에서 찾을 수 있습니다. **XDCAM EX** 캠코더는 MP4 파일을 BPAV라는 폴더에 기록합니다.

XMPilot은 일부 Sony **XDCAM HD** 카메라용으로 Sony에서 제공하는 선택적 추가 기능입니다. **Prelude**는 **XMPilot**의 계획 메타데이터를 정적 메타데이터로 변환합니다. 에센스 마커는 설명 마커로 변환됩니다. 프로덕션 중에 **XMPilot** 시스템에 추가되고 수집된 메타데이터가 이제 프로덕션 후에도 유지됩니다.

AVCHD 파일을 사용하는 경우 폴더 구조를 유지해야 합니다. 원시 MTS 파일은 **Prelude**에 로딩할 수 없습니다.

[맨 위로](#)

프로젝트 만들기 / 기존 프로젝트 열기

시작 화면의 옵션을 사용하여 프로젝트를 만들거나 기존 프로젝트를 엽니다.

Prelude에 이미 프로젝트가 열려 있으면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- 프로젝트를 만들려면 파일 > 새 프로젝트를 선택합니다. 또는 **Ctrl+Alt+N**(Windows) 또는 **Cmd+Opt+N**(Mac OS)를 누릅니다. 프로젝트 파일

의 이름과 위치를 지정합니다.

- 기존 프로젝트를 열려면 파일 > 프로젝트 열기를 선택합니다. 또는 **Ctrl+Shift+O**(Windows) 또는 **Cmd+Shift+O**(Mac OS)를 누릅니다. 프로젝트 파일의 위치로 이동한 다음 프로젝트를 엽니다.

동영상 클립 인제스트

전체 동영상 클립을 인제스트하거나 동영상 클립의 선택한 부분만 인제스트(부분 인제스트)할 수 있습니다. 또한 둘 이상의 인코딩 옵션을 사용하여 선택한 동영상 클립을 코드 변환할 수도 있습니다.

1. 파일 > 인제스트를 선택합니다. 또는 **Ctrl+I**(Win) 또는 **Cmd+I**(Mac OS)를 누릅니다.

 지정한 저장소로 파일을 인제스트하려면 인제스트를 클릭하기 전에 프로젝트 패널에서 저장소를 선택합니다.

2. 미디어가 포함된 폴더로 이동하고 해당 폴더를 클릭합니다. 폴더의 콘텐츠가 중앙 패널에 표시됩니다.

 팁: 이전에 콘텐츠를 인제스트했던 폴더에 액세스하려면 패널 위의 메뉴를 사용합니다.

3. 필요에 따라 다음을 수행합니다.

- 콘텐츠를 축소판으로 보려면 아이콘 보기  단추를 클릭합니다.
- 콘텐츠를 목록으로 보려면 목록 보기  단추를 클릭합니다.
- 동영상 클립의 콘텐츠를 빠르게 미리 보려면 축소판을 가로질러 커서를 드래그합니다. 또한 축소판을 클릭하고 재생 헤드를 사용하여 동영상 스크리빙할 수 있습니다. 또는 **JKL** 키를 사용하여, 선택한 축소판의 재생을 제어할 수 있습니다.
- 패널에 있는 동영상 클립의 축소판 크기를 변경하려면 확대/축소  슬라이드 막대를 사용합니다.
- 특정 파일 형식의 파일을 보려면 파일 형식 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 절차를 반복하여 둘 이상의 옵션을 선택합니다. 기본적으로 **Prelude**에서 지원되는 모든 파일 형식이 표시됩니다.
- 특정 소스의 파일을 보려면 보기 형식 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 장치에서 인제스트하는 경우 장치가 컴퓨터에 연결되어 있는지 확인하십시오.
- 인제스트할 클립을 선택하려면 해당 확인란을 클릭합니다. 인제스트할 모든 클립을 선택하려면 모두 선택을 클릭합니다.

4. 클립의 특정 부분을 인제스트(부분 인제스트)하려면 해당 축소판을 클릭합니다. **JKL** 키보드 단축키를 사용하거나 재생 헤드를 드래그하여 클립 전체에서 재생 헤드를 이동합니다. 원하는 위치에서 **I** 키와 **O** 키를 눌러 시작 및 종료 지점을 설정합니다.

이 기능을 사용하는 경우 코드 변환 옵션이 활성화된 상태여야 합니다. 부분 인제스트에는 코드 변환이 필요합니다.

5. 인제스트된 파일의 위치를 지정하려면 대상에 클립 전송을 선택하고 다음을 수행합니다.

- a. 전송된 파일을 위한 폴더를 변경하려면 기본 대상 메뉴의 위치 찾아보기를 선택하고 대상 폴더를 선택합니다.
- b. (선택 사항) 선택한 폴더에 하위 폴더를 만들어 전송된 파일을 저장하려면 하위 폴더 추가를 클릭합니다. 하위 폴더의 이름을 지정합니다. 하위 폴더를 만들면 동일한 이름의 파일을 덮어쓰는 실수를 방지할 수 있습니다.

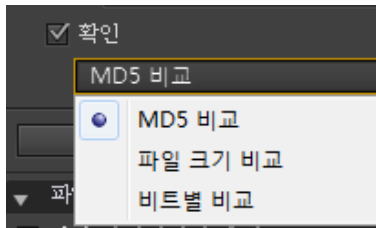
6. 코드 변환 없이 미디어 파일을 전송하려면 코드 변환 옵션을 선택 해제한 상태로 둡니다.

복사한 파일이 원본과 일치하는지 확인하려면 확인을 선택합니다. 이 옵션은 코드 변환이 비활성화된 상태에서 기본 대상에만 사용할 수 있습니다.

MD5 비교: MD5 검사를 수행하고 소스 파일이 인제스트된 파일과 동일한지 확인합니다.

파일 크기 비교: 인제스트된 파일 크기가 원본 동영상 클립과 동일한지 확인합니다.

비트별 비교: CRC 검사를 수행하고 원본 파일의 체크섬이 인제스트된 파일과 동일한지 확인합니다. 파일이 다르면 체크섬이 일치하지 않고 테스트에 실패합니다.



인제스트된 파일에 대한 MD5 확인

- 인제스트한 파일의 코드 변환 설정을 지정하려면 코드 변환을 선택합니다. 하위 메뉴를 사용하여 파일 코드 변환에 대한 사전 설정을 지정합니다. 추가 사전 설정을 지정하려면 **Adobe Media Encoder**에서 사전 설정을 추가합니다. 사전 설정이 **Prelude**에 반영됩니다.

컴퓨터에 **Adobe Premiere Pro**가 설치된 경우 클립을 서로 연결을 선택하여 선택한 여러 클립을 단일 동영상 클립으로 결합할 수 있습니다. 동영상 클립의 이름을 지정합니다. 새로 연결된 클립은 인제스트 후 프로젝트 패널에 표시됩니다.

- 선택한 파일을 둘 이상의 형식으로 코드 변환하거나 여러 위치로 전송하려면 대상 추가를 클릭합니다. 절차를 반복합니다.

참고: 인제스트가 완료되면 기본 대상으로 전송된 파일만 **Prelude** 프로젝트 패널에 나타납니다.

- 인제스트를 클릭합니다.

Adobe Media Encoder를 사용하여 파일의 코드가 변환됩니다. 코드 변환 프로세스가 완료되면 코드 변환된 파일이 대상 폴더에 표시됩니다.

코드 변환을 일시 중지하거나 취소하려면 진행률 표시줄에서 해당 단추를 사용합니다.

[맨 위로](#)

인제스트 중 파일 이름 바꾸기

파일 이름을 바꾸기 전에 **Prelude**에서 제공하는 다양한 매개 변수를 사용하여 사전 설정을 만듭니다. 그런 다음 인제스트 중 사전 설정을 사용하여 선택한 파일의 이름을 바꿉니다.

대상에 클립 전송이 사용하도록 설정된 상태에서는 **QuickTime**과 같이 간단한 파일의 경우 디스크의 파일 이름 바꾸기가 의도한 대로 작동합니다.

P2와 같은 복잡한 폴더 구조에 속한 파일은 이름이 바뀌지 않습니다. 이러한 경우 **Prelude** 프로젝트에 새 이름이 나타나는데, 새 이름이 메타데이터에 저장되고(터블린 코어 > 제목) 클립 이름으로 표시되기 때문입니다.

- [인제스트] 대화 상자의 파일 이름 바꾸기 패널에서 파일 이름 바꾸기를 선택합니다.
- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 기본 대상에 복사된 동영상 클립 및 추가 대상에 있는 복사본에 새 이름 바꾸기 사전 설정을 적용하려면 모든 대상에 적용을 선택합니다.
 - 기본 대상에 인제스트된 클립에만 새 이름 바꾸기 설정을 적용하려면 기본 대상에만 적용을 선택합니다.
- 파일 이름 지정을 위한 사전 설정을 만들려면 다음을 수행합니다.
 - 이름 바꾸기 사전 설정 목록 옆에 있는 아래쪽 화살표 아이콘을 클릭하고 새 사전 설정을 선택합니다.
 - "+"를 클릭하여 사용자 정의 이름 지정 사전 설정에 요소를 추가합니다. 다음 중 하나를 선택합니다.
 - 자동 증분: 파일에 이름을 지정하면 이름과 연결된 숫자가 증가합니다. 파일 이름의 숫자를 **1, 01, 001, 0001** 등으로 증가시킬 수 있습니다.
 - 사용자 정의 텍스트: 원하는 대로 텍스트를 입력합니다. 예를 들어 프로젝트 이름을 입력하거나 두 요소 사이의 구분 기호를 입력할 수 있습니다.
 - 날짜에는 이름을 지정할 파일과 연결된 타임스탬프가 사용됩니다.
 - 파일 이름에는 원본 파일 이름(확장명 없이)이 새 이름의 요소로 사용됩니다.
 - 저장을 클릭하여 사전 설정을 저장합니다. 사전 설정의 이름을 입력합니다. 이름에 공백이 들어 있지 않은지 확인합니다.
 - 추가 요소를 추가하려면 "+" 단추를 다시 클릭합니다.

4. 변경 내용을 저장하지 않고 파일 이름 바꾸기 패널로 돌아가려면 "x"를 클릭합니다. 사전 설정을 삭제하려면 휴지통 아이콘을 클릭합니다.

파일 이름 지정 사전 설정 편집

1. 메뉴에서 사전 설정을 선택합니다.
2. 메뉴 옆의 아래쪽 아이콘을 클릭하고 편집을 선택합니다.
3. 필요에 맞게 값을 편집하고 저장을 클릭합니다.
4. 다른 이름으로 사전 설정을 저장하려면 다른 이름으로 저장을 선택합니다. 사전 설정의 새 이름을 입력합니다.

 파일 메타데이터 사전 설정을 시스템 전체 위치에서 저장하여 다른 사용자가 사전 설정을 수정하지 못하도록 할 수 있습니다. 공유 위치는 `/Users/Shared/Adobe/kr/prelude/2.0/Presets/Metadata(Mac)` 및 `C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata(Windows)`입니다.

파일 이름 지정 사전 설정 공유

공동 협업 작업 과정에서는 이름 지정 규칙이 일관되면 매우 유용합니다. 지정된 위치에 사전 설정을 만든 후 여러 사용자와 공유할 수 있습니다. 사전 설정을 함께 공유하는 다른 사람은 **Prelude**로 사전 설정을 가져올 수 있습니다. **Prelude**로 사전 설정을 가져오면 컴퓨터의 적절한 위치에 사전 설정이 복사됩니다.

사전 설정을 가져오려면 사전 설정 메뉴 옆의 아래쪽 화살표를 클릭하고 사전 설정 가져오기를 선택합니다. 가져오려는 사전 설정을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

모든 사전 설정이 컴퓨터의 특정 위치에 저장됩니다. 컴퓨터에서 사전 설정을 찾으려면 사전 설정 메뉴 옆의 아래쪽 화살표 아이콘을 클릭하고 탐색기에 표시 또는 **Finder**에 표시를 선택합니다.

맨 위로

인제스트할 파일에 메타데이터 추가

동영상 클립을 **Prelude**에 인제스트하기 전에 메타데이터를 추가할 수 있습니다. 메타데이터는 메타데이터 패널에 반영됩니다.

인제스트 중 파일 이름을 바꾸는 것과 마찬가지로 인제스트한 각 클립에 **XMP** 메타데이터로 적용할 사용자 정의 형식 또는 스키마를 만듭니다. 메타데이터 사전 설정을 공유하고 가져올 수 있습니다. 메타데이터를 공유하면 팀이 에셋 및 콘텐츠를 구성할 때 사용할 수 있는 일관된 메타데이터 집합을 손쉽게 만들 수 있습니다.

1. [인제스트] 대화 상자의 파일 메타데이터 패널에서 파일 메타데이터 추가를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 기본 대상에 복사된 동영상 클립 및 추가 대상에 저장된 복사본에 새 사전 설정을 적용하려면 모든 대상에 적용을 선택합니다.
 - 기본 대상에 인제스트된 클립에만 새 사전 설정을 적용하려면 기본 대상에만 적용을 선택합니다.
3. 사전 설정을 만들려면 다음을 수행합니다.
 - a. 메타데이터 사전 설정 목록 옆에 있는 아래쪽 화살표 아이콘을 클릭하고 "새 사전 설정"을 선택합니다.
 - b. "+"를 클릭하여 메타데이터 필드를 추가합니다.
 - c. 메타데이터 필드의 이름을 입력합니다. 이름에 공백이 들어 있지 않은지 확인합니다.
 - d. 필수 필드에서 별표(*) 옆의 확인란을 클릭합니다.
 - e. 필요한 경우 메타데이터 값 입력에 사전 설정의 값을 입력합니다.
 - f. 저장을 클릭하여 사전 설정을 저장합니다.
 - g. 추가 필드를 추가하려면 "+" 단추를 다시 클릭합니다.

참고: 메타데이터 이름과 메타데이터 값을 합하여 메타데이터 쌍 또는 키-값 쌍이라고 합니다. 이름에 기본값을 제공하거나 인제스트 중 동적으로 값을 추가할 수 있습니다.

4. 사전 설정을 편집하려면 다음을 수행합니다.

- 메뉴에서 사전 설정을 선택합니다.
- 메뉴 옆의 아래쪽 아이콘을 클릭하고 편집을 선택합니다.
- 필요에 맞게 값을 편집하고 저장을 클릭합니다.
- 다른 이름으로 사전 설정을 저장하려면 다른 이름으로 저장을 선택합니다. 사전 설정의 새 이름을 입력합니다.

5. 사전 설정을 가져오려면 사전 설정 메뉴 옆의 아래쪽 화살표를 클릭하고 사전 설정 가져오기를 선택합니다. 가져오려는 사전 설정을 선택하고 열기를 클릭합니다.

모든 사전 설정이 컴퓨터의 특정 위치에 저장됩니다. 컴퓨터에서 사전 설정을 찾으려면 사전 설정 메뉴 옆의 아래쪽 화살표 아이콘을 클릭하고 탐색기에 표시 또는 Finder에 표시를 선택합니다.

 공동으로 작업하는 경우 다른 편집자와 사전 설정을 공유할 수 있습니다.

6. 변경 내용을 저장하지 않고 메타데이터 패널로 돌아가려면 "x"를 클릭합니다. 사전 설정을 삭제하려면 휴지통 아이콘을 클릭합니다.

 파일 메타데이터 사전 설정을 시스템 전체 위치에서 저장하여 다른 사용자가 사전 설정을 수정하지 못하도록 할 수 있습니다. 공유 위치는 `/Users/Shared/Adobe/kr/prelude/2.0/Presets/Metadata(Mac)` 및 `C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\2.0\Presets\Metadata(Windows)`입니다.

[맨 위로](#)

다른 위치로 이동한 파일 다시 연결

프로젝트 파일에는 인제스트된 파일의 위치에 대한 참조가 포함됩니다. 이러한 파일을 컴퓨터의 다른 위치로 이동하면 프로젝트에서 해당 파일을 사용할 수 없게 됩니다. 이동한 파일이 프로젝트에 계속 사용될 수 있도록 하려면 **Prelude**의 옵션을 사용하여 다시 연결해야 합니다.

프로젝트를 마지막으로 연 이후 이동한 파일이 있는 경우 해당 파일이 있는 프로젝트를 열면 이동한 파일 목록이 표시됩니다. 예를 클릭하여 해당 파일의 현재 위치를 지정하여 파일을 다시 연결합니다. 파일을 다시 연결하지 않도록 선택하면 나중에 파일을 수동으로 다시 연결해야 합니다.

- 프로젝트 패널에서 오프라인 아이콘  이 있는 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후 다시 연결을 선택합니다. 동일한 위치에 있는 파일을 여러 개 선택하려면 **Ctrl** 키/**Cmd** 키 또는 **Shift** 키를 사용하여 선택합니다.
- 파일이 있는 폴더로 이동하고 파일을 선택합니다. 선택한 다른 모든 파일을 다시 연결하는 데 이 위치가 자동으로 사용됩니다.
- 열기를 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

동영상 클립 로깅

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

동영상 클립 로깅

비디오 자습서
마커 유형
타임라인 사용
동영상 클립 로깅(키보드를 사용한 작업 과정)
동영상 클립 로깅(메뉴를 사용한 워크플로)
마커 템플릿 만들기
동영상 클립에 메타데이터 추가
메타데이터 정보 가져오기/내보내기
[Creative Cloud를 사용하여 에셋 메타데이터 업로드 및 다운로드](#)

Adobe Prelude에서 로깅 기능을 사용하여 하위 클립을 만들고 임시 마커를 추가합니다. 임시 마커에는 동영상 클립의 특정 부분에 대한 데이터가 포함되어 있습니다. 예를 들어 음성 전사와 같은 임시 마커를 사용하여 Adobe Media Encoder와 같은 소프트웨어에서 음성을 텍스트로 변환하여 생성된 텍스트를 편집할 수 있습니다.

클립에 정적 메타데이터를 추가하려면 메타데이터 패널을 사용합니다.

로깅 정보 및 추가된 메타데이터는 XMP 파일에 수집됩니다. QuickTime(.mov)과 같은 일부 형식의 경우 XMP 정보가 미디어 파일에 기록됩니다. MXF와 같이 미디어 파일에 기록하는 것이 지원되지 않는 형식의 경우 XMP 파일이 사이드카 파일에 기록됩니다. 사이드카 파일은 미디어 파일과 동일한 위치에 저장됩니다.

[맨 위로](#)

비디오 자습서

비디오를 전체 화면 모드로 보려면 비디오에서 을 클릭합니다.

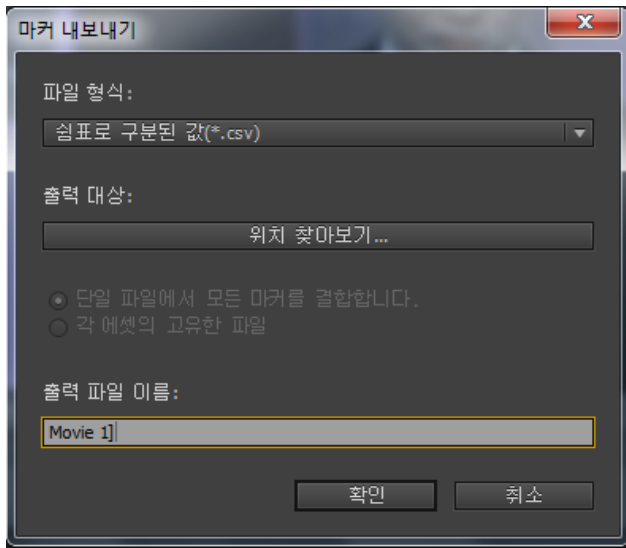
[맨 위로](#)

마커 유형

마커 유형	설명
하위 클립	하위 클립의 시작 및 종료 지점을 만드는 데 사용됩니다. 프로젝트를 저장하면 하위 클립은 프로젝트 보기에 나타납니다.
설명	선택한 동영상 클립 부분에 대한 설명이나 메모입니다.
Flash 큐 포인트	그래픽 동기화, 탐색 옵션 제공, 다른 비디오 파일 로드 등 외부 이벤트를 실행합니다.
웹 링크	선택한 동영상 클립 부분에 대한 자세한 정보를 제공하는 URL을 추가합니다.
장	Encore 및 Adobe Premiere Pro와 같은 소프트웨어로 장 마커를 가져오면 이들은 장 지점을 만드는 데 사용됩니다.
음성 전사	Adobe Media Encoder와 같은 소프트웨어에서 음성을 텍스트로 변환하여 생성된 콘텐츠를 편집하거나 해당 콘텐츠를 수동으로 추가할 수 있습니다.

마커 내보내기

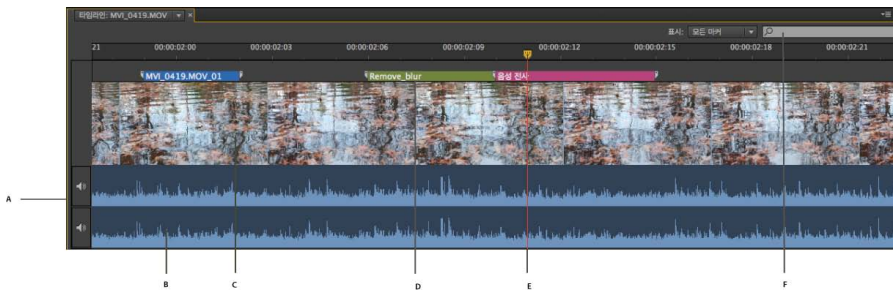
선택한 에셋에서 CSV 텍스트 파일이나 형식이 올바른 HTML 페이지로 마커를 내보낼 수 있습니다(파일 > 내보내기 > 마커).



마커 내보내기

[맨 위로](#)

타임라인 사용



타임라인 패널

A. 오디오 음소거 옵션 **B.** 오디오 트랙 **C.** 비디오 트랙 **D.** 마커 **E.** 현재 시간 표시기(CTI) **F.** 마커 찾기 옵션

동영상 클립의 마커는 타임라인 위의 트랙에 나타납니다. 동영상 클립 위로 마우스 커서를 가져가면 클립에 대한 정보가 표시됩니다.

- 동영상 클립을 스크리빙하거나 동영상 클립의 특정 지점으로 빠르게 이동하려면 현재 시간 표시기 / 재생 헤드 를 사용합니다.
- 동영상 클립에 추가된 특정 마커를 보려면 표시 메뉴에 있는 옵션을 사용합니다.
- 검색 필드의 마커 정보를 입력하여 마커를 검색합니다.
- 타임라인 보기에서 트랙을 확대하거나 축소하려면 확대/축소 옵션 을 사용합니다.
- 키보드 단축키 I 및 O를 사용하여 마커의 시작 및 종료 지점을 설정할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

동영상 클립 로그(키보드를 사용한 워크플로)

1. 기본 로깅 작업 영역을 빠르게 열려면 **Alt+Shift+2(Windows)** 또는 **Opt+Shift+2(Mac OS)**를 누릅니다.
2. 프로젝트 패널에서 타임라인으로 동영상 클립을 드래그하거나 프로젝트 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다. 동영상 클립이 열려 있음을 나타내는 확인 표시가 동영상 클립에 나타납니다.

3. 동영상상을 재생합니다. 프레임 간을 이동하려면 **JKL** 키보드 단축키를 사용합니다.

4. 기본 키보드에서 다음 키를 눌러 해당 마커를 추가합니다.

- 하위 클립 마커를 추가하려면 **1** 키를 누릅니다.
- 설명 마커를 추가하려면 **2** 키를 누릅니다.
- Flash 큐 포인트 마커를 추가하려면 **3** 키를 누릅니다.
- 웹 링크 마커를 추가하려면 **4** 키를 누릅니다.
- 장 마커를 추가하려면 **5** 키를 누릅니다.
- 음성 전사 마커를 추가하려면 **6** 키를 누릅니다.

참고: 마커 또는 마커 템플릿 목록을 사용자 정의한 경우 마커 유형 패널에서 각 마커 단추 옆에 해당 키보드 숫자가 표시됩니다.

5. 마커 관리자 패널에 정보를 입력합니다.

예를 들어 하위 클립에 할당된 기본 이름을 변경할 수 있습니다. 또한 마커의 이름과 설명은 타임라인 위에 표시되는 HUD(Heads Up Display)라는 텍스트 필드에서 편집할 수도 있습니다.

참고: HUD가 활성화된 상태에서 마커 시작 및 종료 지점을 설정하려면 **Alt+I** / **Alt+0**(Windows) 또는 **Opt+I** / **Opt+0**(Mac OS)를 사용합니다.

 재생을 제어하려면 **JKL** 키와 함께 **Alt/Opt** 키를 사용하거나, 환경 설정에 설정된 초를 뒤로 이동하려면 **H** 키를 함께 사용합니다. HUD에 입력을 시작하려면 누르고 있던 **Alt/Opt** 키를 놓습니다. HUD를 닫으려면 **Enter/Return** 키를 누릅니다.

하위 클립에 대한 마커를 추가한 경우 클립을 저장한 후 프로젝트 패널에 하위 클립이 나타납니다.

재생하는 동안 오디오 채널을 음소거하려면 타임라인에서 오디오 채널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 **Control+**클릭(Mac OS)한 후 오디오 채널 음소거를 선택합니다. 또는 오디오 채널 왼쪽에 있는 음소거 단추를 클릭합니다.

마커의 기본 설정 변경

맨 위로

동영상 클립 로그(메뉴를 사용한 워크플로)

1. 창 > 작업 영역 > 로깅을 선택합니다.

2. 프로젝트 패널에서 타임라인으로 동영상 클립을 드래그하거나 프로젝트 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다. 동영상 클립이 열려 있음을 나타내는 확인 표시가 동영상 클립에 나타납니다.

마커 유형 패널에서 추가하려는 마커를 클릭합니다. 마커가 동영상 클립 위의 트랙에 나타납니다. 위치는 마커 지속 시간에 대해 설정된 환경 설정에 따라 다릅니다.

3. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시작 지점 설정 및 종료 지점 설정 단추를 사용하여 추가한 마커의 시간 프레임을 설정합니다.
- 마커 관리자 패널의 시간 코드를 사용하여 마커의 시작 및 종료 지점을 설정합니다. 값을 변경할 시간 코드 위로 커서를 드래그하거나, 클릭하여 값을 입력합니다.
- 시작 또는 종료 마커로 설정할 위치로 현재 시간 표시기 / 재생 헤드를 이동합니다. **I** 키를 눌러 시작 지점을 설정하고, **O** 키를 눌러 종료 지점을 설정합니다.

4. 마커 관리자 패널에 정보를 입력합니다. 예를 들어 하위 클립에 할당된 기본 이름을 변경할 수 있습니다. 또한 마커의 이름과 설명은 타임라인 위에 표시되는 HUD(Heads Up Display)에서 편집할 수도 있습니다.

 타임라인에 추가한 마커를 드래그하여 이동합니다. 마커를 선택하고 마커 간을 이동하려면 마커 메뉴의 옵션을 사용합니다.

하위 클립에 대한 마커를 추가한 경우 클립을 저장한 후 프로젝트 패널에 하위 클립이 나타납니다.

마커의 일반 설정 변경

[맨 위로](#)

마커 템플릿 만들기

마커 템플릿은 마커 유형에 대한 사전 설정과 같은 것이며, 새로운 사용자 정의 마커 유형은 아닙니다.

예를 들어 동영상 클립에서 사용 가능한 부분을 식별하기 위해 좋은 영상이라는 레이블의 설명 마커를 자주 사용하는 경우가 있을 수 있습니다. 이때 해당 설명 마커를 템플릿으로 저장하면 마커 유형 패널에 단추가 만들어집니다. 이 단추를 클릭하면 좋은 영상이라는 레이블의 설명 마커가 동영상 클립에 추가됩니다.

새 마커의 키보드 단축키는 [마커 유형] 패널에 있는 순서에 따라 달라집니다. 6번째 순서에 배치된 단추의 경우 키보드 단축키로 **6**을 사용합니다.

1. 템플릿으로 저장하려는 마커를 타임라인 패널에서 선택합니다.
2. 마커 > 템플릿으로 마커 저장을 선택합니다.
3. 마커 템플릿의 이름을 입력합니다. 이 이름은 단추의 레이블로 사용됩니다.

[맨 위로](#)

동영상 클립에 메타데이터 추가

1. 메타데이터에 추가하려는 클립을 선택합니다.
2. 창 > 메타데이터를 선택합니다.
3. 선택한 동영상 클립에 필요한 정보를 메타데이터 패널에서 입력합니다.

참고: 메타데이터 패널에는 저장 단추가 없습니다. 추가한 모든 정보는 자동으로 저장됩니다.

[맨 위로](#)

메타데이터 정보 가져오기/내보내기

내보낸 **XMP** 파일에는 로깅 정보를 포함하여 열린 동영상 클립의 모든 메타데이터가 포함됩니다. **XMP** 파일의 메타데이터와 시간 코드를 가져와 **Prelude**에 열린 동영상 클립에 적용할 수 있습니다.

메타데이터 가져오기

1. 창 > 연결되지 않은 메타데이터를 선택합니다.
2. 가져오기를 클릭하고 **XMP** 파일을 엽니다. **XMP** 파일을 하나 이상 열 수도 있습니다. 파일의 마커가 표시됩니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - **XMP** 파일에서 가져온 마커를 현재 시간 표시기 위치에 삽입하려면 현재 플레이어 위치를 선택합니다.
 - 할당된 시작 시간에 기반하여 마커의 위치를 지정하려면 마커 시작 시간을 선택합니다.

메타데이터 내보내기

메타데이터 정보를 파일에 저장하려면 파일 > 다른 이름으로 **XMP** 저장을 선택합니다. 컴퓨터의 한 위치에 **XMP** 파일을 저장합니다.

[맨 위로](#)

Creative Cloud를 사용하여 에셋 메타데이터 업로드 및 다운로드

에셋 메타데이터를 XMP 파일로 Creative Cloud에 업로드할 수 있습니다. 나중에 다른 컴퓨터나 장치에서 실행되는 Prelude로 XMP 파일을 다운로드 하고 해당 메타데이터를 에셋에 적용할 수 있습니다. 메타데이터는 [연결되지 않은 메타데이터] 패널로 다운로드됩니다.

- Creative Cloud로 업로드하려는 메타데이터가 포함된 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [Creative Cloud로 메타데이터 업로드]를 선택합니다.
- Cloud에서 XMP 메타데이터를 다운로드하려면 Prelude에서 [연결되지 않은 메타데이터] 패널을 엽니다. 연결되지 않은 메타데이터 패널의 메뉴 단추에서 [Creative Cloud에서 다운로드]를 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

러프 컷

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

러프 컷

러프 컷 만들기

러프 컷에 마커 추가

비디오 자습서

다른 응용 프로그램에서 러프 컷 열기

클립과 하위 클립을 취합한 후 이들을 러프 컷에 추가하여 동영상 러프 컷을 만듭니다.

러프 컷 만들기

맨 위로

1. 파일 > 러프 컷 만들기를 선택합니다.
2. 러프 컷(.arcut) 파일 이름을 입력하고 저장을 클릭합니다.
3. 타임라인 및 모니터 패널에서 열려면 프로젝트 패널에서 러프 컷을 두 번 클릭합니다.
4. 러프 컷에 추가할 동영상 클립 또는 하위 클립을 선택합니다.
5. 파일 > 러프 컷에 추가를 선택합니다. 동영상 클립이 선택한 순서대로 타임라인에 추가됩니다. 또는 동영상 클립을 타임라인으로 드래그합니다.
6. 러프 컷 메뉴에 있는 옵션을 사용하여 러프 컷에서 동영상 클립을 선택하거나 순서를 변경합니다.
7. 프로젝트를 저장하여 변경 내용을 러프 컷 파일에 저장합니다.

💡 러프 컷의 사본을 만들려면 파일 > 다른 이름으로 러프 컷 저장을 선택하고 다른 이름을 사용하여 러프 컷 파일을 저장합니다.

러프 컷에 마커 추가

맨 위로

1. 마커가 포함된 클립을 타임라인에서 엽니다. 러프 컷을 배경에서 엽니다.
2. 러프 컷에 추가하려는 마커를 선택합니다.
3. 러프 컷 > 선택한 마커 추가를 선택합니다.

타임라인에 현재 열린 러프 컷에 마커가 추가됩니다.

💡 하위 클립 마커가 포함된 클립과 러프 컷이 타임라인 패널에서 열리면 클립에 있는 하위 클립 마커를 선택하고 러프 컷에 추가할 수 있습니다.

비디오 자습서

맨 위로

비디오를 전체 화면 모드로 보려면 비디오에서 을 클릭합니다.

다른 응용 프로그램에서 러프 컷 열기

맨 위로

Adobe Premiere Pro가 Prelude와 동일한 컴퓨터에 설치되어 있으면 러프 컷을 Premiere Pro에 직접 보낼 수 있습니다.

다른 컴퓨터에서 실행되고 있는 Premiere Pro 또는 Final Cut Pro와 같은 응용 프로그램에서 사용할 수 있도록 파일을 만들려면 내보내기 옵션을 사용합니다.

1. 프로젝트 패널에서 Adobe Premiere Pro로 보내려는 러프 컷, 기타 클립 또는 저장소를 선택합니다.
2. 파일 > Premiere Pro로 보내기를 선택합니다.

Adobe Premiere Pro가 시작되고 새 프로젝트를 저장할 것인지 묻는 메시지가 표시됩니다. 컴퓨터에 Adobe Premiere Pro가 이미 열린 경우 Prelude의 항목이 열린 프로젝트에 나타납니다.

3. 프로젝트 패널에 러프 컷이 표시됩니다. 프로젝트 패널에서 러프 컷을 두 번 클릭합니다.

Prelude에 추가한 모든 마커를 Premiere Pro에서 사용할 수 있습니다. Prelude에서 추가한 마커를 Premiere Pro에서 편집할 수 있습니다.

다른 응용 프로그램으로 내보내기

1. 프로젝트 패널에서 내보내려는 러프 컷, 기타 클립 또는 저장소를 선택합니다.
2. 파일 > 내보내기 > 프로젝트를 선택합니다.
3. 대상 메뉴에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 내보낸 프로젝트를 컴퓨터에 저장할 수 있도록 로컬 디스크를 선택합니다.
 - 내보낸 파일을 FTP 서버에 업로드하려면 FTP 서버를 선택합니다.
4. 내보낸 프로젝트의 이름을 입력합니다.
5. 유형 메뉴에서 최종 편집용으로 **Premiere Pro** 또는 **Final Cut Pro XML**을 선택합니다.
6. 연결된 미디어와 함께 프로젝트 파일을 내보내려면 미디어를 선택합니다. **Prelude**는 지정한 위치의 하위 폴더에 미디어 파일을 내보냅니다. 하위 폴더에 할당된 기본 이름은 편집할 수 있습니다.
7. 확인을 클릭합니다. 이전 단계에서 로컬 디스크 또는 FTP 서버 중 어느 저장 위치를 선택했는지에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 내보낸 파일을 저장할 컴퓨터 위치를 선택합니다.
 - 내보낸 파일을 호스팅할 FTP 서버의 세부 정보를 입력합니다.

프로젝트를 내보낸 폴더 또는 디렉터리로 이동합니다. **Adobe Premiere Pro** 프로젝트 또는 **Final Cut Pro XML** 파일을 엽니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

환경 설정 지정

디지털 비디오의 네트워크 및 이동식 미디어
문제 해결(2012년 10월 19일)

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

Prelude 환경 설정 지정

- 일반 설정 변경
- 모양 설정 변경
- 오디오 설정 변경
- 오디오 하드웨어 설정 변경
- 오디오 출력 매핑 설정 변경
- 미디어 캐시 환경 설정 지정
- 메모리 환경 설정 지정
- 재생 환경 설정 지정
- 마커 환경 설정 지정

Prelude의 기본 설정을 변경하려면 환경 설정 대화 상자(편집 > 환경 설정)의 옵션을 사용합니다.

[맨 위로](#)

일반 설정 변경

옵션	설명
모드 시작	기본 옵션은 네이티브 모드 시작입니다. [라이브러리 패널]에서 미디어 관리 시스템의 클립을 볼 수 있습니다. 시작할 때 표시되는 Prelude API 를 사용하여 [라이브러리] 패널을 만든 경우 라이브러리 모드 시작을 선택합니다.
시작 시	- 시작 화면 표시: 시작할 때 [시작] 화면을 표시합니다. - 최신 항목 불러오기: Prelude를 닫기 전에 작업 중이었던 프로젝트를 불러옵니다.
타임라인 재생 자동 스크롤	- 스크롤 안 함: 현재 시간 표시기가 화면 밖으로 이동하는 경우 타임라인의 포커스가 변경되지 않습니다. - 페이지 스크롤: 현재 시간 표시기가 화면 밖으로 이동하면 타임라인의 새 보기가 표시됩니다. - 부드럽게 스크롤: 클립과 시간 눈금자가 이동하는 동안 현재 시간 표시기는 화면의 가운데에 남아 있습니다.
클립 또는 러프 컷을 두 번 클릭하면 타임라인(또는 마커 목록) 및 모니터 패널이 열림	작업 영역에서 해당 패널이 닫힌 경우 타임라인/모니터 패널 열기를 설정/해제합니다. 사용자 정의 패널을 사용하는 경우 클립이나 러프 컷을 열 때 타임라인 및 모니터 패널이 표시되지 않도록 하려면 이 설정을 사용하지 않도록 설정합니다.
캐시 불러오기 프로젝트	캐시 파일을 사용하면 Prelude에서 파일을 여는 시간을 단축할 수 있습니다. 프로젝트 캐시를 활성화한 후 옵션을 사용하여 캐시 파일의 환경 설정을 지정할 수 있습니다. 옵션을 사용하여 프로젝트 캐시 파일이 저장되는 폴더 및 캐시 파일에 제한을 지정할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

모양 설정 변경

모양 설정을 사용하여 Prelude 응용 프로그램의 전반적인 모양을 변경할 수 있습니다.

옵션	설명
명도	슬라이더를 드래그하여 명도를 설정합니다.

[맨 위로](#)

오디오 설정 변경

옵션	설명
스크러빙 시 오디오 재생	타임라인에서 동영상을 스크러빙할 때 오디오를 사용하지 않으려면 이 옵션을 선택 해제합니다.
자동으로 인제스트에 오디오 일치	인제스트 중 자동으로 오디오가 일치되도록 이 환경 설정을 지정합니다. 이 개선 사항 덕분에 필요할 때 모든 오디오를 들을 수 있습니다. 이제 재생 중인 오디오를 [프로젝트] 패널의 축소판 보기에서 사용할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

오디오 하드웨어 설정 변경

이 옵션을 사용하여 기본 오디오 출력 장치를 지정합니다. [ASIO 설정]을 클릭하면 오디오 하드웨어 설정 대화 상자가 표시됩니다.

옵션	설명
장치 사용 (Windows)	Prelude 로 라우팅되는 연결된 오디오 장치를 결정합니다. ASIO 장치인 경우 해당 장치의 ASIO 드라이버를 선택합니다. 사운드 카드의 제조업체에서 ASIO 드라이버를 제공하지 않는 경우 SoundMAX Integrated Digital HD Audio 를 선택합니다. 장치를 사용하려면 해당 장치의 최신 드라이버를 설치하십시오(Windows). 둘 이상의 스테레오 채널을 입력하거나 5.1 서라운드 오디오를 모니터링하려면 ASIO (오디오 스트림 입출력) 사양에 맞는 장치 드라이버가 필요합니다. 드라이버가 이 사양에 맞지 않으면 연결된 하드웨어 입력 및 출력 수에 관계없이 스테레오 입력 및 출력만 사용할 수 있습니다.
기본 장치(Mac OS)	기본 장치 메뉴에서 입력 및 출력 장치를 선택합니다.
버퍼 크기	Prelude 에서 오디오 재생에 사용하는 버퍼의 크기(KB)를 지정합니다.
장치 32비트 재생(Windows에만 해당)	입력 탭에서 장치 32비트 재생을 선택하여 32비트 재생을 사용하도록 설정합니다.

[맨 위로](#)

오디오 출력 매핑 설정 변경

컴퓨터에서 사용할 수 있는 오디오 출력 장치는 출력 매핑 대상 메뉴에 나타납니다. 컴퓨터에 있는 다른 장치에 매핑하려면 메뉴에서 해당 옵션을 선택합니다.

[맨 위로](#)

미디어 캐시 환경 설정 지정

Prelude에서 특정 형식의 비디오 및 오디오를 인제스트하는 경우 **Prelude**는 미리 보기를 생성할 때 해당 항목에 신속하게 액세스할 수 있도록 이러한 항목의 여러 버전을 처리하고 캐시합니다.

옵션	설명
가능한 경우 원본 옆에 미디어 캐시 파일 저장	미디어 캐시 폴더에 저장하기보다는 소스 파일과 함께 캐시 파일을 저장하려면 가능한 경우 원본 옆에 미디어 캐시 파일 저장을 선택합니다. 파일의 위치를 지정하려면 찾아보기를 클릭합니다.
미디어 캐시 데이터베이스	데이터베이스에는 캐시된 각 미디어 파일에 대한 링크가 보존됩니다. 이 미디어 캐시 데이터베이스는 다른 응용 프로그램과 공유됩니다. 이들 응용 프로그램 각각은 캐시된 미디어 파일의 동일한 집합에서 읽기/쓰기 작업을 수행할 수 있습니다. 이들 응용 프로그램 중 하나에서 데이터베이스의 위치를 변경하면 다른 응용 프로그램의 데이터베이스 위치도 자동으로 업데이트됩니다. 각 응용 프로그램마다 고유 캐시 폴더를 사용할 수 있지만 이를 추적하는 데이터베이스는 동일합니다.
시간 코드	원본 클립의 시간 코드를 재설정하려면 00:00:00:00에 시작을 선택하고, 클립의 원래 시간 코드를 유지하려면 미디어 소스를 선택합니다.
프레임 카운트	0에 시작: 첫 번째 프레임 번호를 0으로 하여 모든 프레임의 번호를 연속하여 순차적으로 매깁니다. 1에 시작: 첫 번째 프레임 번호를 1로 하여 모든 프레임의 번호를 연속하여 순차적으로 매깁니다. - 시간 코드 변환: 소스 시간 코드 숫자에 상응하는 프레임 번호를 생성합니다.
가져올 때 파일에 XMP ID 쓰기	ID 번호는 에셋과 연결된 고유 값입니다. 이를 통해 파일 이름이 변경되어도 응용 프로그램에서 해당 파일을 인식할 수 있습니다. 각 응용 프로그램은 이 정보를 사용하여 캐시된 미리 보기 및 맞춘 오디오 파일을 관리하므로 렌더링 및 맞춤 작업이 다시 수행되지 않도록 방지됩니다. 이 옵션을 선택한 경우 Prelude로 가져올 때 XMP ID 값이 소스 파일에 기록됩니다. 파일에 XMP ID가 이미 있는 경우 Prelude에서 새 ID를 기록하지 않으므로, 변경되는 사항이 없습니다. 최신 버전의 Adobe 응용 프로그램에서 가져온 파일에는 대개 XMP ID가 이미 있습니다. 중요: 가져올 때 파일에 XMP ID 쓰기 환경 설정은 파일을 가져올 때 고유 ID 값을 파일에 자동으로 기록할지 여부만 제어하며, 메타데이터 패널에서 메타데이터를 편집하는 경우 등의 상황에서 XMP 메타데이터를 파일에 기록할지 여부는 제어하지 않습니다.
증가하는 파일	이 컨텍스트에서 증가하는 파일이란 기록되는 동안 편집된 파일을 말합니다. 증가하는 파일 새로 고침 옵션을 사용하여 증가하는 파일의 새로 고침 속도를 지정할 수 있습니다.

[맨 위로](#)

메모리 환경 설정 지정

환경 설정 대화 상자의 메모리 창에서 다른 응용 프로그램과 **Prelude**용으로 예약되는 RAM 크기를 지정할 수 있습니다. 예를 들어 다른 응용 프로그램에 예약되는 RAM 크기를 줄이면 **Prelude**에서 사용할 수 있는 RAM 크기가 늘어납니다.

사용 가능한 메모리를 최대화하려면 다음에 대해 재생 최적화 환경 설정을 성능에서 메모리로 변경하면 됩니다. **Prelude**의 프로세스에서 메모리 최적화가 더 이상 필요하지 않은 경우 이 환경 설정을 성능으로 다시 변경합니다.

재생 환경 설정 지정

옵션	설명
기본 플레이어	Prelude 에서는 모니터의 클립 및 시퀀스 미디어를 재생하는 데 플레이어가 사용됩니다.
오디오 장치	재생에 사용되는 기본 오디오 장치입니다.
비디오 장치	컴퓨터 모니터 이외의 비디오 모니터(예: 방송 모니터)입니다.
배경에서 비디오 출력을 사용하지 않습니다.	컴퓨터에서 Prelude 가 활성 응용 프로그램이 아닌 경우 비디오를 사용하지 않도록 설정합니다.
뒤로 건너뛰는 정도	H 키를 누를 때 뒤로 건너뛰는 시간을 변경하려면 환경 설정 대화 상자의 재생 섹션에서 뒤로 건너뛰는 정도를 지정합니다.

마커 환경 설정 지정

옵션	설명
프리롤	재생 중에 마커를 추가할 경우 마커가 정확한 시간에 추가되지 않을 수 있습니다. 예를 들어 재생 중에 00:20:41:02에 마커를 추가하려는 경우, 키 누르기가 지연되면 원하는 시간보다 뒤에 있는 지점에 마커가 추가될 수 있습니다.
마커를 추가하면 선택한 마커 닫기	기본적으로 Prelude 에서 새 마커의 종료 지점은 클립의 끝으로 설정됩니다. 이 옵션은 이전에 추가된 마커의 종료 지점을 새 마커의 시작 지점 바로 앞 프레임으로 설정하려는 경우에 사용됩니다. 이 옵션을 사용하지 않으면 타임라인에서 현재 레이어 위의 레이어에 새 마커가 추가됩니다.
새 마커가 추가되면 재생 중지	마커를 추가하면 모니터 패널에서 동영상 재생을 중지합니다.
마커를 두 번 클릭하면 마커 관리자 패널로 전환	마커를 두 번 클릭하면 마커 패널로 포커스가 전환됩니다.
마커 유형	마커 섹션에서 다양한 종류의 마커에 대해 기본 색상을 변경하고 마커 시간 간격을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 설명 마커의 기본 시간을 5초로 지정하려면 지속 시간에 해당 시간을 지정하면 됩니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

키보드 단축키

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

키보드 단축키

응용 프로그램 단축키
패널 단축키
키보드 단축키 사용자 정의

응용 프로그램 단축키

맨 위로

새 프로젝트	Ctrl+Alt+N(Win), Opt+Cmd+N(Mac OS)
프로젝트 열기	Ctrl+Shift+O(Win), Shift+Cmd+O(Mac OS)
프로젝트 닫기	Ctrl+Shift+W(Win), Shift+Cmd+W(Mac OS)
닫기	Ctrl+W(Win), Cmd+W(Mac OS)
저장	Ctrl+S(Win), Cmd+S(Mac OS)
인제스트	Ctrl+I(Win), Cmd+I(Mac OS)
내보내기 프로젝트	Ctrl+M(Win), Cmd+M(Mac OS)
러프 컷 만들기	Ctrl+N(Win), Cmd+N(Mac OS)
종료	Ctrl+Q(Win), Cmd+Q(Mac OS)
실행 취소	Ctrl+Z(Win), Cmd+Z(Mac OS)
다시 실행	Ctrl+Shift+Z(Win), Shift+Cmd+Z(Mac OS)
잘라내기	Ctrl+X(Win), Cmd+X(Mac OS)
복사	Ctrl+C(Win), Cmd+C(Mac OS)
붙여넣기	Ctrl+V(Win), Cmd+V(Mac OS)
지우기	Delete(Win), Forward Delete(Mac OS)
모두 선택	Ctrl+A(Win), Cmd+A(Mac OS)
모두 선택 해제	Ctrl+Shift+A(Win), Shift+Cmd+A(Mac OS)
마커 시작 지점 설정	I(재생하는 동안 HUD가 활성화된 경우 Alt+I 또는 Opt+I 사용)
마커 종료 지점 설정	O(재생하는 동안 HUD가 활성화된 경우 Alt+O 또는 Opt+O 사용)
이전 마커 선택	Ctrl+왼쪽 화살표(Win), Cmd+왼쪽 화살표(Mac OS)
다음 마커 선택	Ctrl+오른쪽 화살표(Win), Cmd+오른쪽 화살표(Mac OS)
이전 클립 선택	Alt+왼쪽 화살표(Win), Opt+왼쪽 화살표(Mac OS)
다음 클립 선택	Alt+오른쪽 화살표(Win), Opt+오른쪽 화살표(Mac OS)
클립 왼쪽으로 이동	, (덱표)
클립 오른쪽으로 이동	. (마침표)
선택한 마커 추가	Shift+=
하위 클립 마커 추가	1(기본 키보드)
설명 마커 추가	2(기본 키보드)
Flash 큐 포인트 추가	3(기본 키보드)
웹 링크 추가	4(기본 키보드)
장 추가	5(기본 키보드)
음성 전사 마커 추가	6(기본 키보드)
마커 관리자	Shift+5
마커 목록	Shift+6
마커 유형	Shift+4
메타데이터	Shift+7
모니터	Shift+2

프로젝트	Shift+1
타임라인	Shift+3
Adobe Prelude 도움말	F1
선택한 끝 클립으로 이동	Shift+End
선택한 시작 클립으로 이동	Shift+Home
시간 보기 끝으로 이동	End
시간 보기 시작으로 이동	Home
프레임 최대화 또는 복원	' (물결표 아래 악센트)
시작-종료 재생	Ctrl+Shift+스페이스바
재생/정지 켜기/끄기	스페이스바
찾기 상자 선택	Shift+F
다음 패널 선택	Ctrl+Shift+. (마침표)
이전 패널 선택	Ctrl+Shift+, (컴표)
왼쪽으로 셔틀	J
오른쪽으로 셔틀	L
느리게 왼쪽으로 셔틀	Shift+J
느리게 오른쪽으로 셔틀	Shift+L
셔틀 정지	K
재생 도중 뒤로 건너뛰기	H
이전 단계	왼쪽 화살표
다섯 프레임 이전 단계 - 단위	Shift+왼쪽 화살표
다음 단계	오른쪽 화살표
다섯 프레임 다음 단계 - 단위	Shift+오른쪽 화살표
작업 영역 1	Alt+Shift+1(Win), Opt+Shift+1(Mac OS)
작업 영역 2	Alt+Shift+2(Win), Opt+Shift+2(Mac OS)
작업 영역 3	Alt+Shift+3(Win), Opt+Shift+3(Mac OS)
작업 영역 4	Alt+Shift+4(Win), Opt+Shift+4(Mac OS)
작업 영역 5	Alt+Shift+5(Win), Opt+Shift+5(Mac OS)
작업 영역 6	Alt+Shift+6(Win), Opt+Shift+6(Mac OS)
작업 영역 7	Alt+Shift+7(Win), Opt+Shift+7(Mac OS)
작업 영역 8	Alt+Shift+8(Win), Opt+Shift+8(Mac OS)
작업 영역 9	Alt+Shift+9(Win), Opt+Shift+9(Mac OS)
확대	=
축소	- (하이픈)
클립으로 확대	\

패널 단축키

맨 위로

프로젝트	
새 저장소 (Prelude CC)	Ctrl+B(Windows), Cmd+B(Mac)
작업 내역 패널 메뉴	
이전 단계	왼쪽 화살표
다음 단계	오른쪽 화살표
인제스트 대화 상자	
모두 선택	Shift+V
모두 선택 취소	Ctrl+Shift+V

선택한 항목의 확인란 선택	V
시작/종료 지점 지우기	C
디렉토리 목록 선택	Ctrl+왼쪽 화살표(Win), Cmd+왼쪽 화살표(Mac OS)
미디어 목록 선택	Ctrl+오른쪽 화살표(Win), Cmd+오른쪽 화살표(Mac OS)
시작 지점 설정	I
종료 지점 설정	O
타임라인 패널 메뉴	
잔물결 삭제	Alt+백스페이스(Win), Opt+Delete(Mac OS)
다음 화면 표시	아래쪽 화살표
이전 화면 표시	위로

키보드 단축키 사용자 정의

[맨 위로](#)

처음으로 키보드 단축키 패널을 열면 설정 메뉴에 유일하게 **Adobe Prelude** 기본값 옵션만 있습니다.

키보드 단축키를 편집하고 새 설정을 저장할 수 있습니다. 새로운 설정을 저장하면 해당 내용이 설정 메뉴에 나타납니다.

1. 편집 > 키보드 단축키(Windows) 또는 Prelude > 키보드 단축키(Mac OS)를 선택하여 키보드 단축키 패널을 엽니다.
2. 키보드 단축키 패널에서 키보드 단축키를 만들거나 업데이트할 옵션을 선택합니다.
3. 키보드 단축키로 사용할 키를 누릅니다.
4. 다른 이름으로 저장을 클릭하여 업데이트된 키보드 단축키를 저장합니다.
5. 새로운 설정의 이름을 입력하고 저장을 클릭합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

시스템 요구 사항

이 페이지에서 연결되는 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.