

ADOBE® PRELUDE™

도움말 및 자습서

일부 링크의 내용은 영어로만 제공될 수 있습니다.

시작

자세한 내용은 온라인에서 이러한 권장 리소스를 참조하십시오.

[Adobe Prelude 소개](#)
비디오(2012년 5월 7일)

[Prelude 시작하기](#)
비디오(2012년 5월 4일)

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

Prelude 정보

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.

참고: Adobe Prelude는 Adobe Creative Suite® Production Premium, Master Collection 및 Adobe Creative Cloud의 일부로 제공됩니다.

Prelude를 시작하는 데 도움이 되는 비디오 자습서는 http://www.adobe.com/go/CHLvid60840_pl_kr를 참조하십시오.

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 저장하므로 소스 파일을 이동하거나 이름을 바꾸거나 삭제할 염려가 없습니다. Prelude에서는 이동되거나 이름이 바뀐 파일을 자동으로 찾지 못합니다.

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

Adobe Premiere Pro 또는 Final Cut Pro와 같은 다른 소프트웨어에서 사용할 수 있도록 러프 컷을 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](#)

Prelude 작업 영역

시작 화면

인제스트, 로깅, 목록 및 러프 컷 작업 영역

사용자 정의 작업 영역 만들기

Prelude의 패널

시작 화면

맨 위로

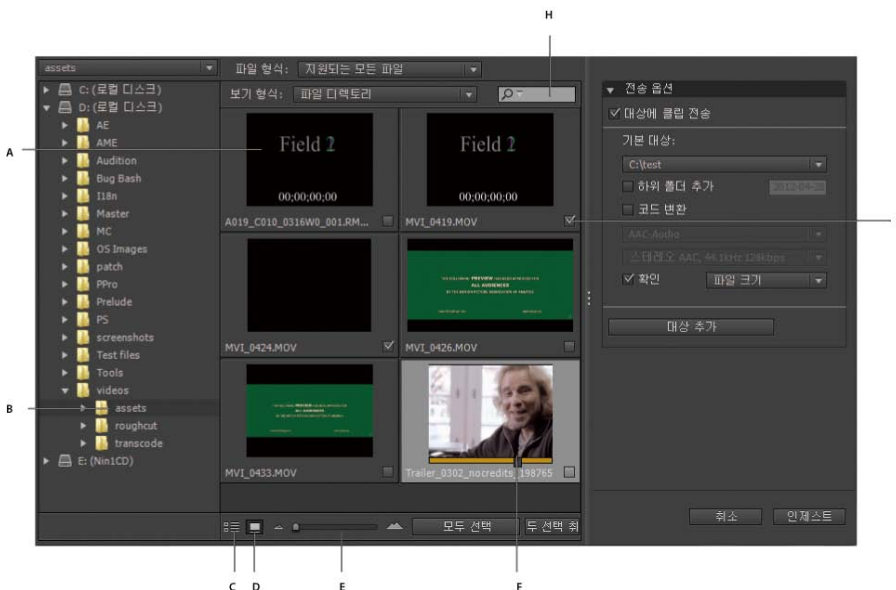
Prelude를 열면 시작 화면이 나타납니다.

시작 화면을 사용하여 프로젝트를 만들고, 기존 프로젝트를 열고, Prelude에 대한 도움말에 액세스할 수 있습니다.

인제스트, 로깅, 목록 및 러프 컷 작업 영역

맨 위로

인제스트 작업 영역



인제스트 작업 영역

A. 동영상 클립 축소판 **B.** 인제스트에 대해 선택한 클립이 포함된 폴더 **C.** 목록 보기 **D.** 아이콘 보기 **E.** 동영상 축소판 확대/축소 슬라이더 **F.** 축소판 스크립용 슬라이더 **G.** 인제스트에 대해 선택한 클립 **H.** 현재 폴더의 클립을 필터링하기 위한 검색 상자

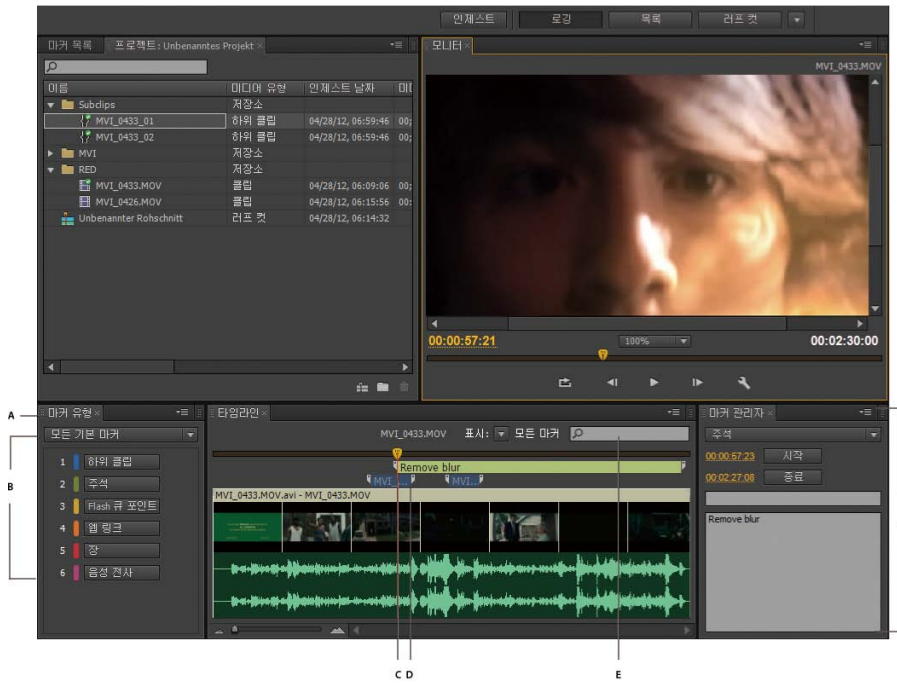
인제스트 대화 상자를 사용하여 동영상 클립을 선택하고 인제스트할 수 있습니다. 또한 폴더 및 러프 컷을 선택할 수도 있습니다. 폴더를 선택하면 폴더 내에 연결된 모든 동영상 클립이 인제스트됩니다.

인제스트는 외부 하드 디스크, 비디오 카메라, 카메라 카드 등의 연결된 장치, 컴퓨터 또는 기타 소프트웨어에 있는 클립으로 작업할 수 있습니다.

클립 축소판의 시작 및 종료 지점을 설정하여 클립의 일부를 인제스트(부분 인제스트)할 수 있습니다. 편집 요구 사항에 가장 적합한 코드 변환 옵션을 선택할 수도 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



로깅 작업 영역

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

메타데이터를 빠르게 추가하고 하위 클립을 만들려면 로깅 작업 영역을 사용합니다. 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



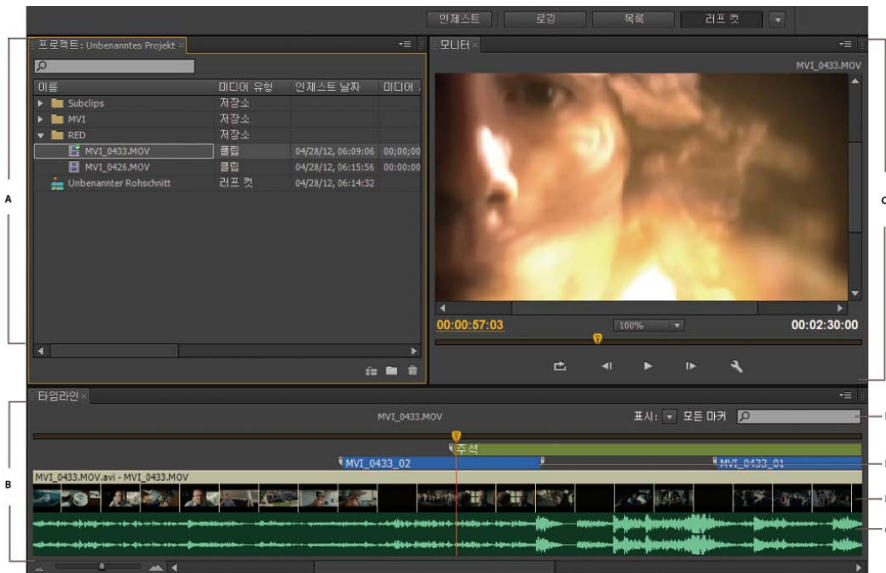
목록 작업 영역

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

폴더를 사용하여 파일을 구성하는 것처럼 프로젝트 패널에서 저장소를 사용하여 프로젝트 콘텐츠를 정리할 수 있으며, 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

목록 작업 영역에서 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.

참고: 프레임은 여러 패널이 그룹화된 집합입니다.

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

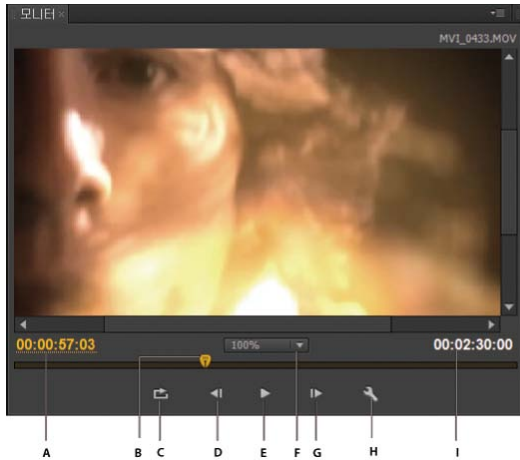
Prelude의 패널

맨 위로

패널	설명
확장	Prelude의 기능을 확장하는 확장 프로그램 또는 플러그인이 포함되어 있습니다. 사용할 수 있는 확장 프로그램이나 플러그인이 없는 경우 이 옵션은 비활성화되어 있습니다.
오디오 마스터 미터	타임라인에서 재생 중인 동영상의 오디오 레벨을 표시합니다.
이벤트	문제를 식별하여 해결할 수 있도록 경고, 오류 메시지, 기타 정보가 나열됩니다.
작업 내역	<p>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.</p> <p>작업 내역 패널에서 상태 하나를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 사용할 수 있는 옵션을 봅니다. 문서가 저장되면 작업 내역 패널의 내용이 지워집니다.</p> <p>열린 클립과 러프 컷 간에 전환하면 작업 내역 패널의 내용이 지워</p>

	집니다. 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 있습니다.

모니터 패널



모니터 작업 영역

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

💡 **J, K** 및 **L** 키보드 단축키를 사용하여 동영상 클립을 미리 봅니다. 더 세밀하게 제어하려면 **J**와 **K** 키를 조합하여 뒤로 느리게 이동하고 **K**와 **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 [전체]로 설정할 수 있습니다. 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

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	Ctrl+M(Win), Cmd+N(Mac OS)
러프 컷 만들기	Ctrl+N(Win), Cmd+N(Mac OS)
Prelude 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)
	, (임표)

클립 왼쪽으로 이동	
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
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)
재생/정지 켜기/끄기	스페이스바
찾기 상자 선택	Shift+F
다음 패널 선택	Ctrl+Shift+. (마침표)
이전 패널 선택	Ctrl+Shift+, (쉼표)
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

작업 내역 패널	
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	
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.

미디어 가져오기

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

동영상 클립 인제스트

인제스트에 지원되는 파일 형식
프로젝트 만들기 / 기존 프로젝트 열기
동영상 클립 인제스트
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 **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.

인제스트에 지원되는 파일 형식

맨 위로

Prelude에서는 비디오 파일만 지원되며, 오디오만 있는 파일이나 스틸 이미지는 지원되지 않습니다.

Prelude는 **Adobe Premiere Pro**에서 지원되는 모든 미디어를 재생할 수 있지만 **XMP**가 있는 클립만 로깅이 가능합니다. 예를 들어 **RED** 및 **ARRIRAW** 파일은 **XMP**를 지원하지 않으므로 **Prelude** 내에서 로깅되지 않습니다. 하지만 인제스트 과정에서 로깅이 지원되는 다른 형식으로 코드를 변환할 수 있습니다.

코드 변환하지 않은 상태로 **RED** 또는 **ARRIRAW** 파일을 인제스트하면 이들을 러프 컷에 추가할 수는 있습니다. 하지만 해당 미디어와 관련된 마커나 메타데이터는 저장할 수 없습니다.

Panasonic P2 형식 **Prelude**는 **DV**, **DVCPRO**, **DVCPRO 50**, **DVCPRO HD** 또는 **AVC-I** 형식의 비디오와 함께 **MXF**의 **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 **BPAV**라는 폴더에 기록합니다.

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

프로젝트 만들기 / 기존 프로젝트 열기

맨 위로

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 파일의 이름과 위치를 지정합니다.
- 기존 프로젝트를 열려면 파일 > 프로젝트를 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

맨 위로




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.

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 동영상을 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 대상]에만 사용할 수 있습니다.

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

파일 내용: **CRC** 검사를 수행하고 원본 파일의 체크섬이 인제스트된 파일과 동일한지 확인합니다. 파일이 다르면 체크섬이 일치하지 않고 테스트에 실패합니다.

7. 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 연결을 선택하여 선택한 여러 클립을 단일 동영상 클립으로 결합할 수 있습니다. 동영상 클립의 이름을 지정합니다. 연결된 클립은 인제스트 이후 프로젝트 패널에 표시됩니다.

8. 선택한 파일을 둘 이상의 형식으로 코드 변환하거나 여러 위치로 전송하려면 [대상 추가]를 클릭합니다. 절차를 반복합니다.

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

9. 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.

다른 위치로 이동한 파일 다시 연결

맨 위로

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.

1. 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.
2. 파일이 있는 폴더로 이동하고 파일을 선택합니다. 선택한 다른 모든 파일을 다시 연결하는 데 이 위치가 자동으로 사용됩니다.

3. [열기]를 클릭합니다.

참고: 러프 컷(.arcut) 파일을 다시 연결할 수도 있습니다. 하지만 러프 컷의 콘텐츠를 다시 연결하는 것은 지원되지 않습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

동영상 클립 로깅

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

동영상 클립 로깅

- 마커 유형
- 타임라인 사용
- 동영상 클립 로그(키보드를 사용한 워크플로)
- 동영상 클립 로깅(메뉴를 사용한 워크플로)
- 마커 템플릿 만들기
- 동영상 클립에 메타데이터 추가
- 메타데이터 정보 가져오기/내보내기

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 Premiere Pro와 같은 소프트웨어에서 음성-텍스트 전환으로 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.

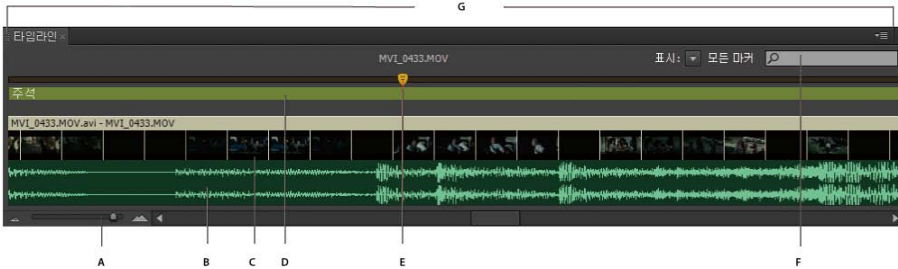
마커 유형

맨 위로

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 Premiere Pro와 같은 소프트웨어에서 만든 음성-텍스트 콘텐츠를 편집하거나 해당 콘텐츠를 수동으로 추가할 수 있습니다.

타임라인 사용



맨 위로



타임라인 패널

A. 확대/축소 슬라이더 B. 오디오 트랙 C. 비디오 트랙 D. 하위 클립 마커 E. 현재 시간 표시기(CTI) F. 마커 찾기 옵션 G. 타임라인 패널

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 **O**를 사용하여 마커의 시작 및 종료 지점을 설정할 수 있습니다.


동영상 클립 로그(키보드를 사용한 워크플로)

맨 위로

1. **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. 타임라인에 추가한 동영상 클립에 체크 표시가 나타납니다.
3. 동영상을 재생합니다. J,K,L 키보드 단축키를 사용하여 프레임 간을 이동합니다.
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.
 - 전사 마커를 추가하려면 **6** 키를 누릅니다.
5. 마커 관리자 패널에 정보를 입력합니다.

예를 들어 하위 클립에 할당된 기본 이름을 변경할 수 있습니다. 또한 마커의 이름과 설명은 타임라인 위에 표시되는 HUD라는 텍스트 필드에서 편집할 수도 있습니다.

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

 재생을 제어하려면 **JKL** 키와 함께 **Alt/Opt** 키를 사용하거나, 5초 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(Win)하거나 **Control+** 클릭(Mac OS)한 후 오디오 채널 음소거를 선택합니다.

마커의 기본 설정 변경

동영상 클립 로그(메뉴를 사용한 워크플로)

맨 위로

1. 창 > 작업 영역 > 로깅을 선택합니다.
2. 프로젝트 패널에서 타임라인으로 동영상 클립을 드래그하거나 프로젝트 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다. 타임라인에서 연 동영상 클립에 체크 표시가 나타납니다.

마커 유형 패널에서 추가하려는 마커를 클릭합니다. 마커가 동영상 클립 위의 트랙에 나타납니다. 현재 시간 표시기/재생 헤드의 현재 위치에서 시작하고 클립의 끝에서 종료합니다.
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, 두 번 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 HUD에서 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

마커 템플릿 만들기

맨 위로

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.

동영상 클립에 메타데이터 추가

맨 위로

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.

메타데이터 정보 가져오기/내보내기

맨 위로


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

메타데이터 내보내기

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

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.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

러프 컷

이 페이지에서 연결된 일부 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

러프 컷

러프 컷 만들기

러프 컷에 마커 추가


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 [저장]을 클릭합니다.
3. 타임라인 및 모니터 패널에서 열려면 [프로젝트] 패널에서 러프 컷을 두 번 클릭합니다.
4. 러프 컷에 추가할 동영상 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. 로깅 작업 영역의 타임라인에서 하위 클립 마커가 포함된 클립을 엽니다.
2. 러프 컷에 추가하려는 하위 클립 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.

다른 응용 프로그램에서 러프 컷 열기

맨 위로

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 > 내보내기를 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](#)

동영상 클립 로깅

- 마커 유형
- 타임라인 사용
- 동영상 클립 로그(키보드를 사용한 워크플로)
- 동영상 클립 로깅(메뉴를 사용한 워크플로)
- 마커 템플릿 만들기
- 동영상 클립에 메타데이터 추가
- 메타데이터 정보 가져오기/내보내기

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 Premiere Pro와 같은 소프트웨어에서 음성-텍스트 전환으로 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.

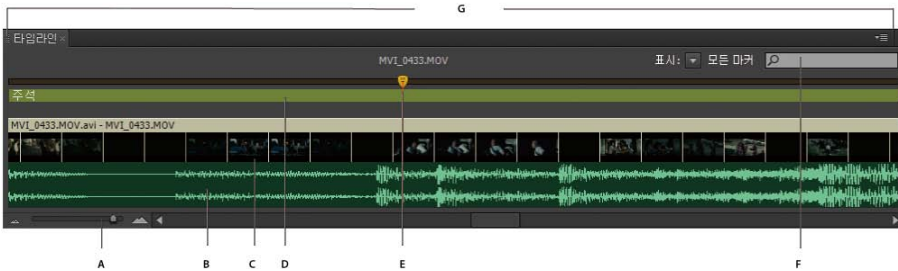
마커 유형

맨 위로

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 Premiere Pro와 같은 소프트웨어에서 만든 음성-텍스트 콘텐츠를 편집하거나 해당 콘텐츠를 수동으로 추가할 수 있습니다.



타임라인 사용

맨 위로



타임라인 패널
A. 확대/축소 슬라이더 B. 오디오 트랙 C. 비디오 트랙 D. 하위 클립 마커 E. 현재 시간 표시기(CTI) F. 마커 찾기 옵션 G. 타임라인 패널

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 **O**를 사용하여 마커의 시작 및 종료 지점을 설정할 수 있습니다.


동영상 클립 로그(키보드를 사용한 워크플로)

맨 위로

1. **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. 타임라인에 추가한 동영상 클립에 체크 표시가 나타납니다.
3. 동영상을 재생합니다. J,K,L 키보드 단축키를 사용하여 프레임 간을 이동합니다.
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.
 - 전사 마커를 추가하려면 **6** 키를 누릅니다.
5. 마커 관리자 패널에 정보를 입력합니다.

예를 들어 하위 클립에 할당된 기본 이름을 변경할 수 있습니다. 또한 마커의 이름과 설명은 타임라인 위에 표시되는 HUD라는 텍스트 필드에서 편집할 수도 있습니다.

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

 재생을 제어하려면 **JKL** 키와 함께 **Alt/Opt** 키를 사용하거나, 5초 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(Win)하거나 **Control+** 클릭(Mac OS)한 후 오디오 채널 음소거를 선택합니다.

마커의 기본 설정 변경

동영상 클립 로그(메뉴를 사용한 워크플로)

맨 위로

1. 창 > 작업 영역 > 로깅을 선택합니다.
2. 프로젝트 패널에서 타임라인으로 동영상 클립을 드래그하거나 프로젝트 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다. 타임라인에서 연 동영상 클립에 체크 표시가 나타납니다.

마커 유형 패널에서 추가하려는 마커를 클릭합니다. 마커가 동영상 클립 위의 트랙에 나타납니다. 현재 시간 표시기/재생 헤드의 현재 위치에서 시작하고 클립의 끝에서 종료합니다.
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, 두 번 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 HUD에서 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

마커 템플릿 만들기

맨 위로

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.

동영상 클립에 메타데이터 추가

맨 위로

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.

메타데이터 정보 가져오기/내보내기

맨 위로


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

메타데이터 내보내기

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

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.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인정보 보호정책](#)

환경 설정

이 페이지에서 연결된 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

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

일반 설정 변경

맨 위로

옵션	설명
마커를 추가하면 선택한 마커 닫기	기본적으로 Prelude에서 새 마커의 종료 지점은 클립의 끝으로 설정됩니다. 이 옵션은 이전에 추가된 마커의 종료 지점을 새 마커의 시작 지점 바로 앞 프레임으로 설정하려는 경우에 사용합니다. 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.
타임라인 재생 자동 스크롤	<ul style="list-style-type: none">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.
캐시 불러오기 프로젝트	캐시 파일을 사용하면 Prelude에서 파일을 여는 시간을 단축할 수 있습니다. 다양한 옵션을 사용하여 캐시 파일의 환경 설정을 지정할 수 있습니다.

모양 설정 변경

맨 위로

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

옵션	설명
명도	슬라이더를 드래그하여 명도를 설정합니다.
마커 색상	마커에 할당된 색상을 변경합니다. 예를 들어 설명의 색상을 변경하려면 메뉴에서 설명을 선택하고 색상 단추를 클릭하여 새 색상을 지정합니다.

오디오 설정 변경

맨 위로

--	--

옵션	설명
스크리빙 시 오디오 재생	타입라인에서 동영상을 스크리빙할 때 오디오를 사용하지 않으려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

오디오 하드웨어 설정 변경

맨 위로

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	입력 탭에서 장치 32비트 기록을 선택하여 오디오를 32비트 샘플로 기록합니다. 입력 탭에서 장치 32비트 재생을 선택하여 32비트 재생을 사용하도록 설정합니다.

오디오 출력 매핑 설정 변경

맨 위로

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

미디어 캐시 환경 설정 지정

맨 위로

Prelude에서 특정 형식의 비디오 및 오디오를 인코드하는 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.
캐시 불러오기 프로젝트	프로젝트 캐시는 프로젝트를 더 빠르게 저장하고 여는 데 유용합니다. 프로젝트를 만들면 해당 프로젝트 캐시 폴더가 자동으로 만들어집니다. 이 폴더는 프로젝트의 환경 설정에서 지정한 프로젝트 캐시 루트 폴더에 저장됩니다. 대화 상자에 있는 옵션을 사용하여 프로젝트 캐시에 대한 환경 설정을 구성할 수 있습니다.

시간 코드	원본 클립의 시간 코드를 재설정하려면 00:00:00:00에 시작을 선택하고, 클립의 원래 시간 코드를 유지하려면 미디어 소스를 선택합니다.
프레임 카운트	<ul style="list-style-type: none"> 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	<p>고유 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.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>

메모리 환경 설정 지정

[맨 위로](#)


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 렌더링 최적화 환경 설정을 [성능]에서 [메모리]로 변경하면 됩니다. **Prelude**의 프로세스에서 메모리 최적화가 더 이상 필요하지 않은 경우 이 환경 설정을 성능으로 다시 변경합니다.

재생 환경 설정 지정

[맨 위로](#)

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.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

키보드 단축키

이 페이지에서 연결된 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	Ctrl+M(Win), Cmd+N(Mac OS)
러프 컷 만들기	Ctrl+N(Win), Cmd+N(Mac OS)
Prelude 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)
	, (임표)

클립 왼쪽으로 이동	
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
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)
재생/정지 켜기/끄기	스페이스바
찾기 상자 선택	Shift+F
다음 패널 선택	Ctrl+Shift+. (마침표)
이전 패널 선택	Ctrl+Shift+, (쉼표)
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

작업 내역 패널	
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	
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.

