

ADOBE® ENCORE® CS5

사용

Last updated 2011 년 4 월 29 일

법적 고지 사항

법적 고지 사항은 http://help.adobe.com/ko_KR/legalnotices/index.html을 참조하십시오.

목차

1장: 새로운 기능

블루레이 디스크의 자막 프레임 간격 자동 수정(Encore CS5.1)	1
미디어 캐시 위치 변경 옵션(Encore CS5.1)	1
블루레이 디스크에 대한 다중 페이지 메뉴	1
Flash DVD에서 향상된 점	1
DDP 이미지를 하드 디스크에 내보내기	1
에셋의 프레임 속도 및 크기와 타임라인 동기화	2
플랫폼에 영향을 받지 않고 프로젝트 열기 및 편집	2
블루레이 프로젝트에 대한 24p 프레임 속도 설정	2
프로세스 외부(out-of-process) 코드 변환	2
Red 4K 가져오기	2
AVCHD 패스쓰루	2

2장: 워크플로 및 작업 영역

워크플로	3
작업 영역 기본 사항	4
작업 영역 관리	11

3장: 프로젝트 계획

콘텐츠 계획	13
파일 크기 및 품질 균형 조정	14
비트 버짓	16

4장: 프로젝트 만들기 및 에셋 가져오기

프로젝트를 사용한 작업	20
종횡비	24
가져오기	26
Adobe Dynamic Link	32
프로젝트 패널에서 작업	37
프로젝트 패널 관리	38
XMP 메타데이터 보기 및 편집	40
Flash 출력의 내역 메타데이터	42
Encore에서 코드 변환	43
사전 설정 코드 변환	45

5장: 메뉴

메뉴 기본 사항	50
메뉴 만들기	58
블루레이 디스크에 대한 다중 페이지 메뉴	61
Photoshop을 사용하여 메뉴 만들기	63

편집 메뉴	67
메뉴 개체 스타일 지정 및 변형	72
스타일 적용 및 변형	72
메뉴에 텍스트 추가	75
텍스트 추가 및 서식 지정	80
단추 하위 사진	82
메뉴 색상 세트	86
단추 경로 지정	89
메뉴 요소 스타일 만들기	91
메뉴의 비디오 및 오디오	93
메뉴 시간 및 반복	97
메뉴 템플릿	99
장 색인	102
After Effects를 사용하여 메뉴 향상	104
 6장: 타임라인 및 슬라이드 쇼	
타임라인 기본 사항	107
타임라인 만들기 및 관리	111
타임라인의 에셋 편집	114
슬라이드 쇼 기본 사항	119
슬라이드 쇼 편집	121
장 지정	124
 7장: 오디오 및 자막	
오디오 클립	126
자막 기본 사항	128
자막 스크립트	132
자막 색상	138
오디오 및 자막 트랙용 탐색	141
숨겨진 캡션 기본 사항	143
 8장: 링크 만들기 및 관리	
탐색	144
탐색 및 속성 설정	146
재생 목록 및 장 재생 목록	150
순서도 작업	152
사용자 조작	158
 9장: 최종 제품 테스트 및 제작	
Encore 프로젝트 테스트	160
보안 및 추가 콘텐츠	164
완료된 프로젝트 제작	166
Flash 형식으로 프로젝트 내보내기	170

10장: 키보드 단축키

키보드 단축키177

1장: 새로운 기능

블루레이 디스크의 자막 프레임 간격 자동 수정(Encore CS5.1)

간격 양쪽에 있는 자막 클립 중 하나나 둘 모두의 크기를 자동으로 조정하여 둘 사이의 간격이 다섯 프레임이 되도록 합니다. 이 자동 조정 기능을 사용하면 자막 클립 간 간격이 불충분하여 블루레이 디스크를 굽지 못하는 오류를 없앨 수 있습니다.

프레임 크기가 720x480인 타임라인은 제외하고 블루레이 디스크의 모든 타임라인에 자막 프레임 간격을 자동으로 수정하는 기능을 사용하십시오. 자세한 내용은 130페이지의 “[블루레이 디스크의 자막 프레임 간격 자동 수정](#)”을 참조하십시오.

미디어 캐시 위치 변경 옵션(Encore CS5.1)

(특정 형식의) 미디어 파일을 가져올 때 Adobe® Encore® CS5.1 내에서 미디어 캐시 위치를 변경하면 미리 보기 성능을 높일 수 있습니다. 이 기능은 별도의 컴퓨터에 미디어 캐시 위치를 구성하여 운영 컴퓨터의 메모리 오버헤드를 줄여주는 유연성을 발휘합니다.

미디어 캐시 데이터베이스는 캐시된 미디어 파일에 대한 링크를 유지하고, 데이터베이스는 이러한 링크를 Adobe Media Encoder, After Effects, Adobe Premiere Pro 및 Soundbooth와 공유하여 모든 응용 프로그램이 동일한 미디어 파일을 사용할 수 있도록 합니다. 또한 동일한 캐시 파일을 공유함으로써 응용 프로그램 간의 데이터베이스 일관성도 유지됩니다. 자세한 내용은 10페이지의 “[미디어 환경 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

블루레이 디스크에 대한 다중 페이지 메뉴

다중 페이지 메뉴는 포함된 여러 페이지가 서로 연결된 단일 PDS 파일입니다. PSD 파일에서 페이지는 단추를 포함하는 레이아웃 그룹입니다. 단추는 메뉴의 특정 항목에 연결되거나 타임라인의 장 지점에 연결됩니다. 다중 페이지 메뉴는 Encore에서 생성하거나 Photoshop에서 가져올 수 있습니다. 자세한 내용은 61페이지의 “[블루레이 디스크에 대한 다중 페이지 메뉴](#)”를 참조하십시오.

Flash DVD에서 향상된 점

Flash DVD에서 텍스트 자막을 검색할 수 있습니다. 새 Flash DVD 플레이어에는 사용자 정의할 수 있는 재생 컨트롤이 들어 있으므로 동영상에서 내용을 쉽게 탐색하고 검색할 수 있습니다. 성능 개선에 따라 낮은 대역폭에서도 부드럽게 재생되며 스트리밍 동안 장 마커에서의 오류가 줄어듭니다. 자세한 내용은 172페이지의 “[Flash DVD 출력 파일 재생](#)”을 참조하십시오.

DDP 이미지를 하드 디스크에 내보내기

DDP 이미지를 컴퓨터의 하드 디스크에 직접 내보낸 다음 FTP를 사용하여 복제 시설에 전달합니다. 전자 미디어를 통한 전달은 속도가 빠르고 DLT와 관련된 추가 하드웨어가 필요하지 않습니다. 자세한 내용은 166페이지의 “[DVD 또는 블루레이 디스크 제작](#)”을 참조하십시오.

에셋의 프레임 속도 및 크기와 타임라인 동기화

Encore에서는 여러 타임라인에서 프레임 속도 또는 크기가 다를 수 있는 동일 에셋을 사용할 수도 있습니다. 이러한 경우 Encore는 에셋이 배치된 타임라인의 프레임 속도 및 크기에 따라 각 타임라인에 대해 에셋을 코드 변환합니다.

프레임 속도 및 크기가 다른 에셋의 경우 Encore는 에셋의 속성과 동기화된 타임라인을 만듭니다. 동기화를 하면 실시간 재생이 가능하며 자막 위치도 보다 정확해 집니다.

플랫폼에 영향을 받지 않고 프로젝트 열기 및 편집

Mac에서 만든 Encore 프로젝트를 Windows 시스템에서 열고 그 반대로도 할 수 있습니다. 또한 Encore CS4 및 이전 버전에서 만든 프로젝트를 열고 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 21페이지의 “[플랫폼에 영향을 받지 않고 프로젝트 열기 및 편집](#)”을 참조하십시오.

블루레이 프로젝트에 대한 24p 프레임 속도 설정

Encore는 사용자가 [지금 코드 변환] 옵션을 사용하여 에셋을 코드 변환할 때 적절한 24fps 코드 변환 사전 설정을 자동으로 선택합니다. 적법하지 않은 블루레이 에셋의 경우에는 코드 변환 시 기본값이 사용됩니다.

프로세스 외부(out-of-process) 코드 변환

프로세스 외부 코드 변환을 사용하여 [지금 코드 변환] 워크플로에서 Adobe Media Encoder 응용 프로그램의 에셋을 코드 변환할 수 있습니다. 프로세스 외부 코드 변환을 설정하면 AME(Adobe Media Encoder)가 개별 프로세스로 실행됩니다. 자세한 내용은 44페이지의 “[프로세스 외부\(out-of-process\) 코드 변환](#)”을 참조하십시오.

Red 4K 가져오기

Red 카메라를 사용하여 촬영한 동영상 프레임은 Premiere Pro에서 Encore로 Dynamic Link를 사용하여 전체 해상도(4K)로 가져올 수 있습니다. Encore는 이러한 고해상도 파일에 대한 향상된 재생 품질을 제공합니다.

AVCHD 패스쓰루

Encore에서 블루레이를 제작하는 경우 (BD 사양에 따라) 블루레이에 적합한 AVCHD 파일(MTS, M2TS)은 코드 변환되지 않습니다. 자세한 내용은 168페이지의 “[AVCHD 패스쓰루](#)”를 참조하십시오.

2장: 워크플로 및 작업 영역

Adobe® Encore® 는 사용자의 작업 스타일에 맞게 신속하게 최적화할 수 있는 유연한 작업 영역을 제공합니다.

워크플로

워크플로 및 작업 영역 기본 사항

Encore를 사용하면 DVD, 블루레이 디스크 또는 대화형 Adobe Flash® 파일용으로 다양한 종류의 프로젝트를 만들 수 있습니다. 콘텐츠가 영화이든, 결혼식 촬영 비디오이든, 교육 과정이든 그림 모음이든 관계없이 프로젝트를 만드는 기본적인 단계는 모두 동일합니다.

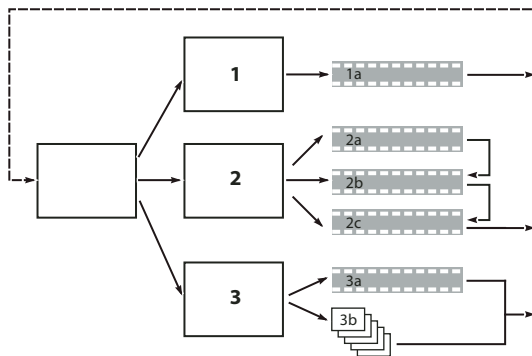
참고: Encore에서 프로젝트를 만드는 방법에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/vid0239_kr을 참조하십시오.

Encore 개요를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4226_enc_kr을 참조하십시오.

작업 순서는 프로젝트마다 다를 수 있지만 Encore를 사용하여 프로젝트를 제작할 때는 다음과 같은 기본 작업을 수행하게 됩니다.

프로젝트 계획

프로젝트가 얼마나 복잡한지에 관계없이 프로젝트의 콘텐츠와 흐름을 계획하는 것이 좋습니다. 각 요소를 스케치할 때나 순서도를 만들 때 또는 스프레드시트를 사용하여 전체 콘텐츠의 경로를 매핑하는 등의 경우에 탐색 시나리오를 대략적으로 작성해 보면 개념을 명확하게 정리할 수 있고 작업을 시작하기 전에 문제를 미리 예상할 수 있습니다. 자세한 내용은 13페이지의 “[계획](#)”을 참조하십시오.



원하는 탐색 구성을 간단하게 스케치

에셋 가져오기

프로젝트의 소스 자료(에셋)를 준비하여 Encore로 가져옵니다. 에셋에는 프로젝트의 비디오, 스틸 이미지, 오디오 및 자막이 포함됩니다. Adobe Dynamic Link를 통해 Adobe Premiere® Pro 시퀀스를 렌더링하지 않고 가져올 수 있습니다. 자세한 내용은 29페이지의 “[에셋 및 메뉴 가져오기](#)”를 참조하십시오.

프로젝트 요소 만들기 및 에셋 추가

Encore 프로젝트에는 타임라인과 슬라이드 쇼 같은 요소 유형이 포함됩니다. 이러한 요소에 에셋을 추가하여 프로젝트에 에셋을 포함합니다. 에셋은 유형에 따라 타임라인, 슬라이드 쇼, 메뉴, 재생 목록, 장 재생 목록 등에 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 107페이지의 “[타임라인](#)”, 119페이지의 “[슬라이드 쇼](#)”, 150페이지의 “[재생 목록](#)” 및 151페이지의 “[장 재생 목록](#)”을 참조하십시오.

메뉴 만들기

사용자는 메뉴를 통해 콘텐츠에 액세스할 수 있습니다. Encore에서 직접 메뉴를 만들거나, 소프트웨어에 포함된 미리 디자인된 메뉴를 사용자 정의하거나, Adobe Photoshop®에서 메뉴를 만들고 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 50페이지의 “[메뉴](#)”를 참조하십시오.

탐색 지정

사용자는 기본적으로 메뉴를 사용하여 콘텐츠를 탐색할 수 있습니다. 사용자가 메뉴뿐 아니라 종료 동작과 재정의 같은 다른 유형의 탐색 설정을 사용하여 콘텐츠 내를 이동하도록 할 수도 있습니다. Encore에서는 탐색 설정을 위한 다양한 방법을 제공합니다. 즉, [메뉴 뷰어]에서 요소와 단추 간을 드래그하거나, [속성] 패널을 사용하거나, 순서도의 탐색을 사용하여 작업할 수 있습니다. 일반적인 프로젝트의 경우에는 이러한 방법을 모두 사용하여 탐색을 설정합니다. 상황에 따라 가장 편리한 방법을 선택하면 됩니다. 자세한 내용은 144페이지의 “[프로젝트 탐색 및 링크](#)”를 참조하십시오.

비디오 및 오디오가 호환되도록 지정(코드 변환)

DVD 또는 블루레이 디스크와 호환되지 않는 비디오 및 오디오 파일을 가져온 경우에는 디스크를 굽기 전에 해당 파일이 코드 변환됩니다. 코드 변환에 가장 적합한 설정이 자동으로 선택되도록 할 수도 있고, 프로젝트에 가장 적합한 옵션을 직접 선택할 수도 있습니다. 자세한 내용은 43페이지의 “[코드 변환](#)”을 참조하십시오.

프로젝트 미리 보기

전체 제작 과정에 걸쳐, 특히 디스크를 굽기 전에는 반드시 프로젝트를 미리 보고 확인해야 합니다. 프로젝트를 미리 보면 리모콘을 사용하여 프로젝트 전체를 이동함으로써 사용자의 관점에서 프로젝트를 확인할 수 있습니다. [프로젝트 확인] 기능은 기술적인 정보를 확인하여 연결이 끊긴 링크나 잘못된 종료 동작 등의 문제가 있으면 알려 줍니다. 자세한 내용은 161페이지의 “[프로젝트 미리 보기](#)” 및 163페이지의 “[프로젝트 확인](#)”을 참조하십시오.

디스크 굽기

Encore에서 직접 DVD 또는 블루레이 디스크를 제작하여 구울 수 있습니다. 또는 복제 업체를 이용하려는 경우에는 DLT 드라이브에 기록하거나, 폴더를 준비하거나, DVD 또는 블루레이 이미지를 만들어 복제 업체에 전달할 수 있습니다. 자세한 내용은 166페이지의 “[DVD 또는 블루레이 디스크 제작](#)”을 참조하십시오.

Flash 형식으로 내보내기

최종 프로젝트를 웹에서 대화형으로 표시할 수 있는 Flash 형식으로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 170페이지의 “[Flash 형식으로 프로젝트 내보내기](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

[Encore 프로젝트 비디오 만들기](#)

작업 영역 기본 사항

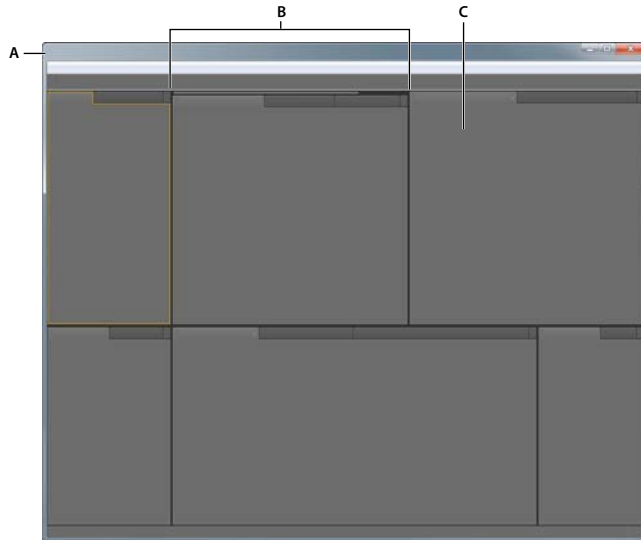
작업 영역 정보

Adobe 비디오 및 오디오 응용 프로그램에서는 사용자 정의할 수 있는 일관된 작업 영역을 제공합니다. 각 응용 프로그램에는 고유 패널 세트(프로젝트, 메타데이터, 타임라인 등)가 있지만 여러 제품에서 동일한 방식으로 패널을 이동하고 그룹화할 수 있습니다.

프로그램의 기본 창은 응용 프로그램 창입니다. 패널은 이 창에서 작업 영역이라는 배열로 구성되어 있습니다. 기본 작업 영역에는 독립적인 패널뿐만 아니라 패널 그룹도 포함되어 있습니다.

작업 스타일에 가장 적합한 레이아웃으로 패널을 배열하여 작업 영역을 사용자 정의할 수 있습니다. 패널을 다시 배열하면 다른 패널의 크기가 창에 맞게 자동으로 조정됩니다. 여러 작업에 대한 몇 가지 사용자 정의 작업 영역을 만들고 저장할 수 있습니다. 예를 들어, 편집 작업과 미리 보기 작업에 대한 사용자 정의 작업 영역을 하나씩 만들고 저장할 수 있습니다.

💡 창 고정 해제를 사용하여 이전 버전의 Adobe 응용 프로그램에서 사용되는 작업 영역과 유사한 작업 영역을 만들거나 여러 모니터에 패널을 배치할 수 있습니다.



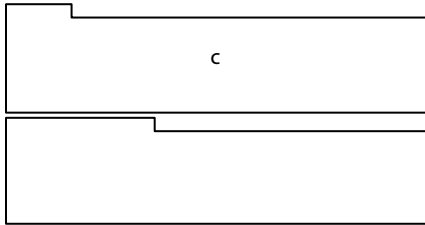
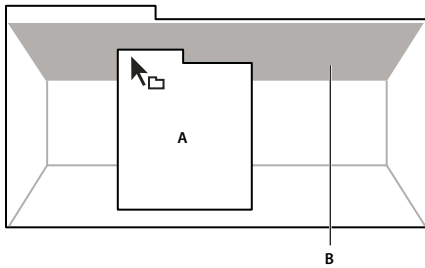
작업 영역 예
A. 응용 프로그램 창 B. 그룹화된 패널 C. 개별 패널

패널 고정, 그룹화 또는 고정 해제

여러 패널을 서로 고정하고, 패널을 그룹 안이나 밖으로 이동하고, 응용 프로그램 창 위에 부동 패널로 표시되도록 패널을 고정 해제할 수 있습니다. 패널을 드래그하면 패널을 이동할 수 있는 놓기 영역이 밝아집니다. 선택하는 놓기 영역에 따라 패널이 삽입되는 위치와 패널이 고정될지, 아니면 다른 패널과 그룹화될지가 결정됩니다.

고정 영역

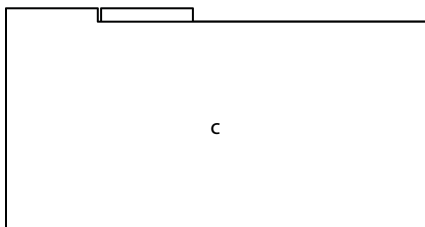
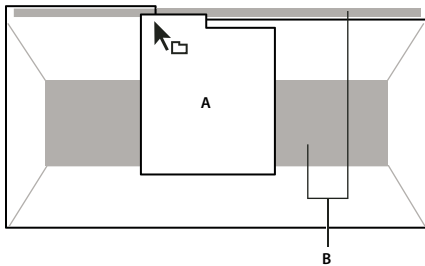
고정 영역은 패널, 그룹 또는 창의 가장자리를 따라 있습니다. 패널을 고정하면 패널이 기존 그룹에 인접하게 배치되며 새 패널을 포함할 수 있도록 모든 그룹의 크기가 조정됩니다.



패널(A)을 고정 영역(B)으로 드래그하여 패널 고정(C)

그룹화 영역

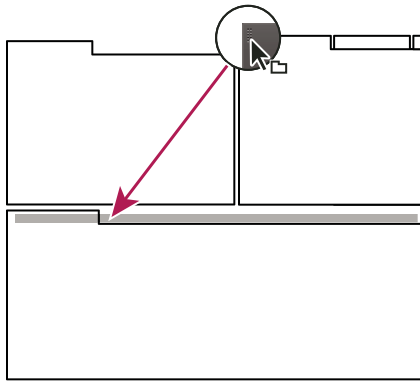
그룹화 영역은 패널의 탭 영역을 따라 패널이나 그룹의 가운데에 있습니다. 패널을 그룹화 영역에 놓으면 패널이 다른 패널과 함께 스택으로 표시됩니다.



패널(A)을 그룹화 영역(B)으로 드래그하여 기존 패널과 그룹화(C)

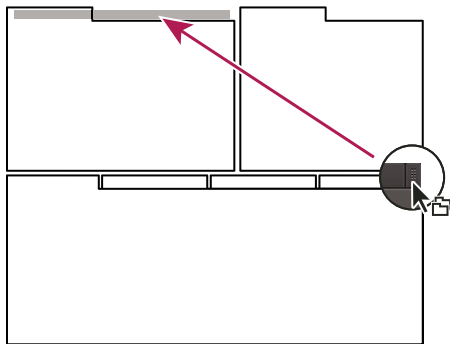
패널 고정 또는 그룹화

- 1 고정하거나 그룹화할 패널이 보이지 않으면 [창] 메뉴에서 패널을 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 개별 패널을 이동하려면 패널 탭의 왼쪽 위에 있는 그리퍼 영역을 원하는 놓기 영역으로 드래그합니다.



패널 그리퍼를 드래그하여 한 패널 이동

- 전체 그룹을 이동하려면 오른쪽 위에 있는 그룹 그리퍼를 원하는 놓기 영역으로 드래그합니다.



그룹 그리퍼를 드래그하여 전체 그룹 이동

응용 프로그램에서는 놓기 영역의 유형에 따라 패널을 고정하거나 그룹화합니다.

부동 창에서 패널 고정 해제

부동 창에서 패널을 고정 해제하는 경우 응용 프로그램 창에서와 마찬가지로 패널을 창에 추가하고 수정할 수 있습니다. 부동 창을 사용하면 보조 모니터를 이용하거나 이전 버전의 Adobe 응용 프로그램에서 사용되는 작업 영역과 유사한 작업 영역을 만들 수 있습니다.



- ❖ 고정 해제할 패널을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다. 원하는 패널이 보이지 않으면 [창] 메뉴에서 패널을 선택합니다.
 - 패널 메뉴에서 [패널 분리] 또는 [프레임 분리]를 선택합니다. [프레임 분리]를 선택하면 패널 그룹이 고정 해제됩니다.
 - Ctrl 키(Windows®) 또는 Command 키(Mac OS®)를 누른 채 패널이나 그룹을 현재 위치에서 드래그합니다. 마우스 단추를 놓으면 패널이나 그룹이 새 부동 창에 나타납니다.
 - 패널이나 그룹을 응용 프로그램 창 밖으로 드래그합니다. 응용 프로그램 창이 최대화되어 있으면 패널을 Windows 작업 표시줄로 드래그합니다.

패널 그룹 크기 조정

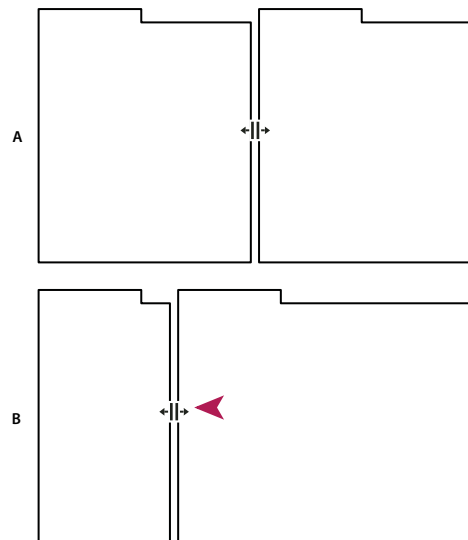
패널 그룹 사이의 구분선 위에 포인터를 놓으면 크기 조정 아이콘이 나타납니다. 이러한 아이콘을 드래그하면 구분선을 공유하는 모든 그룹의 크기가 조정됩니다. 예를 들어, 작업 영역에 세로로 쌓여 있는 세 개의 패널 그룹이 포함되어 있는 경우 아래 두 그룹 사이의 구분선을 드래그하면 아래 두 그룹의 크기가 조정되지만 맨 위의 그룹은 변경되지 않습니다.

💡 포인터 아래의 패널을 빠르게 최대화하려면 물결표(~) 키를 누릅니다. Shift 키를 누르면 안 됩니다. 패널을 원래 크기로 되돌리려면 물결표 키를 다시 누릅니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 가로 또는 세로로 크기를 조정하려면 두 패널 그룹 사이에 포인터를 놓습니다. 그러면 포인터가 이중 화살표 가 됩니다.
- 동시에 두 방향으로 크기를 조정하려면 셋 이상의 패널 그룹이 교차하는 부분에 포인터를 놓습니다. 그러면 포인터가 십자형 화살표 가 됩니다.


2 마우스 단추를 누른 채 드래그하여 패널 그룹의 크기를 조정합니다.

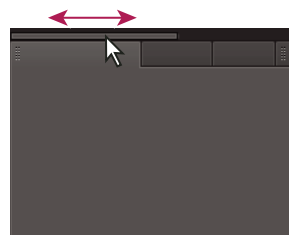


패널 그룹 사이의 구분선을 드래그하여 가로로 크기 조정
A. 크기 조정 아이콘이 있는 원래 그룹 B. 크기 조정된 그룹

패널 열기, 닫기 및 스크롤

응용 프로그램 창에서 패널 그룹을 닫으면 사용 가능해진 새 공간을 사용할 수 있도록 다른 그룹의 크기가 조정됩니다. 부동 창을 닫으면 부동 창 안의 패널도 닫힙니다.

- 패널을 열거나 닫으려면 [창] 메뉴에서 패널을 선택합니다.
- 패널이나 창을 닫으려면 [닫기] 단추 를 클릭합니다.
- 좁은 패널 그룹에서 모든 패널 탭을 보려면 가로 스크롤 막대를 드래그합니다.
- 패널 그룹 앞으로 특정 패널을 가져오려면 다음과 같이 하십시오.
- 앞으로 오게 할 패널의 탭을 클릭합니다.
- 탭 영역 위를 커서로 가리키고 마우스 스크롤 휠을 돌립니다. 스크롤하면 각 패널을 하나씩 앞으로 가져오게 됩니다.
- 좁은 패널 그룹에 숨겨진 패널을 나타내려면 패널 그룹 위에서 스크롤 막대를 드래그합니다.



좁은 그룹에서 가로 스크롤 막대를 드래그하여 모든 패널 표시

여러 모니터를 사용한 작업

사용 가능한 화면 공간을 늘리려면 여러 모니터를 사용합니다. 여러 모니터를 사용할 경우 응용 프로그램 창이 기본 모니터에 나타나며 보조 모니터에는 부동 창을 배치할 수 있습니다. 모니터 구성은 작업 영역에 저장됩니다.

기타 도움말 항목

5페이지의 “[패널 고정, 그룹화 또는 고정 해제](#)”

문맥, 패널 및 뷰어 메뉴 사용

Encore에서는 화면 맨 위의 메뉴 외에도 문맥, 패널 및 뷰어 메뉴가 제공됩니다. 상황에 맞는 메뉴에는 활성 도구 또는 선택 항목과 관련된 명령이 들어 있습니다. 패널 메뉴에는 활성 패널과 관련된 명령이 들어 있습니다. 뷰어 메뉴를 사용하면 뷰어에 표시할 항목을 선택하거나 항목을 닫을 수 있습니다.

상황에 맞는 메뉴 또는 패널 메뉴 사용

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 상황에 맞는 메뉴를 사용하려면 포인터를 활성 창 또는 선택 항목 위에 놓고 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac® OS)합니다. 메뉴 항목을 선택하거나 메뉴 바깥쪽을 클릭하여 메뉴를 닫습니다.
- 패널 메뉴를 사용하려면 패널 오른쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭한 다음 메뉴 항목을 선택하거나 메뉴 바깥쪽을 클릭하여 메뉴를 닫습니다.

뷰어 메뉴 사용

Encore에서는 타임라인, 슬라이드 쇼, 메뉴 및 장 재생 목록에 사용할 수 있는 뷰어가 제공됩니다. 뷰어는 DVD 또는 블루레이 요소 유형을 편집하는 패널입니다. 예를 들어 [슬라이드 쇼 뷰어]에서는 슬라이드 쇼를 편집할 수 있습니다. 동일한 유형의 항목이 단일 뷰어에서 열리도록 할 것인지 여러 뷰어에서 열리도록 할 것인지는 **Encore** 환경 설정을 통해 지정할 수 있습니다. 뷰어에 여러 항목이 열려 있는 경우 뷰어 메뉴를 사용하여 작업할 항목을 선택합니다.

❖ [뷰어] 탭의 삼각형을 클릭하고 작업할 요소를 선택하면 됩니다. 또한 현재 항목을 닫거나 모든 항목을 한꺼번에 닫을 수 있습니다.

도구 패널 개요

[메뉴 뷰어] 및 [순서도]에서 작업할 때는 [도구] 패널을 사용합니다. [도구] 패널에는 메뉴에서 레이어나 개체를 선택하고, 텍스트를 입력하고, 확대/축소하고, 순서도에서 개체를 이동하는 데 사용하는 도구가 들어 있습니다. 또한 Photoshop에서 메뉴를 편집하고 프로젝트를 미리 보는 데 사용하는 단축키도 들어 있습니다. 자세한 내용은 75페이지의 “[메뉴의 텍스트](#)”, 128페이지의 “[DVD 프로젝트의 자막](#)” 및 63페이지의 “[Photoshop에서 메뉴 만들기](#)”를 참조하십시오.



도구 패널

A. 선택 도구 B. 직접 선택 도구 C. 이동 도구 D. 회전 도구 E. 텍스트 도구 F. 세로 텍스트 도구 G. 확대/축소 도구 H. Photoshop에서 메뉴 편집 I. 미리 보기

작업 영역의 환경 설정 지정

작업 영역의 다양한 환경 설정을 지정할 수 있습니다. 사용자 인터페이스의 명도를 조정할 수도 있고, 프로젝트를 만들 때 사용되는 기본 텔레비전 표준을 제어할 수도 있습니다.

작업 영역 모양 환경 설정 지정

모양 환경 설정에는 작업 영역에 영향을 주는 소프트웨어 전체 설정이 포함됩니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [모양](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [모양](Mac OS)을 선택합니다.

2 다음 옵션을 설정합니다.

명도 슬라이더를 사용하여 인터페이스의 명도를 설정합니다. [기본값]을 클릭하면 명도가 기본값으로 돌아옵니다.

다음에 대한 개별 뷰어 새 타임라인, 메뉴, 슬라이드 쇼 및 장 재생 목록이 열리는 방법을 지정합니다. Encore에서는 각 요소 유형을 자체 뷰어에서 편집합니다. 예를 들어 타임라인은 [타임라인 뷰어]에서 편집합니다. 특정 유형의 요소를 새 뷰어에서 열려면 해당 옵션을 선택하고, 해당 유형의 요소를 모두 하나의 뷰어에서 열려면 옵션을 선택 해제합니다. 예를 들어 모든 메뉴가 하나의 [메뉴 뷰어]에서 열리도록 하려면 [메뉴]의 선택을 해제합니다. 단일 뷰어에 여러 항목이 들어 있는 경우에는 해당 뷰어 메뉴를 사용하여 원하는 요소에 액세스합니다. 자세한 내용은 9페이지의 “[뷰어 메뉴 사용](#)”을 참조하십시오.

도구 설명 표시 포인터를 도구 및 다른 인터페이스 요소 위로 이동하면 도구 설명(간단한 레이블이나 설명)이 표시되는지 여부를 지정합니다. 이 설정은 기본적으로 활성화되어 있습니다.

렌더링 완료 시 신호음 내기 프로젝트 제작 또는 파일 코드 변환이 완료되면 신호음이 나도록 할 것인지 여부를 지정합니다. 신호음이 나도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

미디어 환경 설정 지정

미디어 환경 설정에는 Adobe 미디어 캐시 데이터베이스 파일을 지우고 Encore 라이브러리 파일의 위치를 지정하는 데 사용하는 설정이 포함됩니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [미디어](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [미디어](Mac OS)를 선택합니다.

2 다음 옵션을 설정합니다.

라이브러리 콘텐츠 미리 디자인된 메뉴 및 단추와 같은 기능적 콘텐츠를 저장할 라이브러리 폴더의 위치를 지정합니다. 이 라이브러리 폴더의 파일은 [라이브러리] 패널에 표시됩니다.

Resource Central 콘텐츠 Encore 내에서 미디어 데이터베이스의 위치를 변경할 수 있습니다. Encore에서 특정 형식의 오디오와 비디오를 가져오는 경우 이들 항목의 버전들을 자동으로 처리하고 캐시하여, 미리 보기를 생성할 때 쉽게 액세스할 수 있도록 합니다.

이러한 미디어 캐시 기능은 시스템에서 미리 보기를 생성할 때마다 오디오와 비디오 항목을 다시 처리할 필요가 없으므로 미리 보기 성능을 향상시킵니다. 미디어 캐시 데이터베이스는 캐시된 각 미디어 파일에 대한 링크를 유지하고, 데이터베이스는 Adobe Media Encoder, After Effects, Adobe Premiere Pro 및 Soundbooth와 공유됩니다.

각 응용 프로그램은 동일한 집합의 캐시된 미디어 파일에서 읽기/쓰기 작업을 수행할 수 있습니다. 이들 응용 프로그램 중 하나에서 데이터베이스의 위치를 변경하는 경우 다른 응용 프로그램에서 동시에 업데이트됩니다. 각 응용 프로그램은 자체 캐시 폴더를 사용할 수 있지만 동일한 데이터베이스를 사용하면 모든 응용 프로그램을 추적할 수 있습니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- 미디어 캐시 또는 미디어 캐시 데이터베이스를 이동하려면 해당하는 [찾아보기] 단추를 클릭합니다.
- 캐시에서 일치 파일 및 인덱스 파일을 제거하고 데이터베이스에서 해당 항목을 제거하려면 [정리]를 클릭합니다.

데이터베이스 정리 Adobe 오디오 및 비디오 응용 프로그램에서 공유하는 미디어 캐시 데이터베이스의 오래된 파일을 제거하여 디스크 공간을 추가로 확보합니다. 이 데이터베이스는 성능과 속도를 높이는 미디어 가속기 파일을 추적합니다. 예를 들어 Adobe Premiere Pro에서 일치하는 오디오 파일을 만드는 경우 해당 오디오가 포함된 미디어를 Encore로 가져오면 일치하는 파일을 새로 만드는 대신 Adobe Premiere Pro의 파일이 사용됩니다. 미디어 캐시 데이터베이스에서 Encore에 일치하는 파일 위치를 알려 줍니다.

가져올 때 파일에 XMP ID 쓰기 가져오는 각 파일에 고유한 문서 ID를 자동으로 삽입합니다. 이와 같이 ID가 삽입되면 모든 Adobe Production Premium 응용 프로그램이 동일하게 캐시된 미리 보기 및 일치하는 오디오 파일에 액세스하게 되므로 추가적인 렌더링 및 일치 작업을 수행하지 않아도 됩니다. 이 설정은 전역 설정이므로 한 Production Premium 응용 프로그램

램에서 수행한 변경 내용이 다른 응용 프로그램에도 모두 적용됩니다. 또한 이 설정을 사용하여 ID를 처음으로 삽입하면 새 파일 수정 날짜가 나타납니다.



프로젝트를 다른 컴퓨터로 전송할 때 렌더링 시간을 저장하려면 캐쉬 파일과 원본 파일을 모두 이동합니다.

일반 환경 설정 지정

일반 환경 설정에는 작업 중인 프로젝트와는 관계가 없는 소프트웨어의 기본 설정이 포함됩니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.

2 다음 옵션을 설정합니다.

기본 텔레비전 표준 새 프로젝트의 기본 TV 표준(NTSC 또는 PAL)을 지정합니다. 기본 설정은 운영 체제 언어에 따라 결정됩니다.

재생 품질 [미리 보기] 및 [모니터] 패널의 재생 품질과 축소판의 재생 품질을 지정합니다. 메뉴에서 원하는 설정을 선택합니다. 비디오를 전체 해상도로 표시하려면 [높음]을, 1/2 해상도로 표시하려면 [초안]을, 초안 품질로 재생하려면 [자동]을 선택합니다. [자동]을 선택하는 경우 재생을 일시 중지하거나 중지하면 고품질로 변경됩니다.

데스크탑 표시 모드(Windows 전용) 그래픽 디스플레이 카드를 통한 세 가지 재생 옵션 중 하나를 설정합니다.

- **호환** 비가속 방식으로 데스크탑에 비디오를 표시합니다. 이 모드는 Direct3D 9.0 가속화를 지원하지 않는 그래픽 카드를 사용하는 경우 적합합니다. 가장 성능이 낮은 표시 모드 옵션입니다.

- **표준** Direct3D 9.0 지원 그래픽 카드의 하드웨어 기능을 사용하여 데스크탑의 비디오 재생을 가속화합니다.

- **GPU 가속화 효과** 차세대 Direct3D 9.0 지원 그래픽 카드에서 제공되는 고급 하드웨어 기능을 사용하여 데스크탑에서 비디오 재생과 다양한 효과를 가속화합니다.

경고 대화 상자 다시 설정 이전에 [다시 표시 안 함]을 선택하여 비활성화했던 모든 대화 상자를 활성화합니다.

작업 영역 관리

작업 영역 선택

각 Adobe 비디오 및 오디오 응용 프로그램에는 특정 작업에 맞게 패널의 레이아웃을 최적화하는 미리 정의된 몇 가지 작업 영역이 포함되어 있습니다. 이러한 작업 영역이나 이미 저장한 사용자 정의 작업 영역 중 하나를 선택하면 현재 작업 영역이 적절하게 다시 그려집니다.

❖ 작업할 프로젝트를 열고 [창] > [작업 영역]을 선택한 다음 원하는 작업 영역을 선택합니다.

작업 영역 저장, 재설정 또는 삭제

사용자 정의 작업 영역 저장

작업 영역을 사용자 정의하면 응용 프로그램에서는 변경 내용을 추적하여 최신 레이아웃을 저장합니다. 특정 레이아웃을 더 영구적으로 저장하려면 사용자 정의 작업 영역을 저장합니다. 저장된 사용자 정의 작업 영역은 [작업 영역] 메뉴에 나타나며 이 메뉴에서 작업 영역을 다시 설정할 수 있습니다.

❖ 프레임과 패널을 원하는 대로 배열하고 [창] > [작업 영역] > [새 작업 영역]을 선택합니다. 작업 영역의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: (After Effects, Premiere Pro, Encore) 사용자 정의 작업 영역과 함께 저장된 프로젝트가 다른 시스템에서 열리는 경우 응용 프로그램에서는 일치하는 이름의 작업 영역을 찾으며, 일치하는 작업 영역을 찾을 수 없거나 모니터 구성이 일치하지 않으면 현재 로컬 작업 영역을 사용합니다.

작업 영역 재설정

패널의 저장된 원래 레이아웃으로 돌아가려면 현재 작업 영역을 다시 설정합니다.

❖ [창] > [작업 영역] > [작업 영역 이름 다시 설정]을 선택합니다.

작업 영역 삭제

- 1 [창] > [작업 영역] > [작업 영역 삭제]를 선택합니다.
- 2 삭제할 작업 영역을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 현재 활성화된 작업 영역은 삭제할 수 없습니다.

3장: 프로젝트 계획

Adobe® Encore®에서 HD(고화질) 블루레이 디스크 및 SD(표준 화질) DVD용 미디어 프로젝트를 디자인 및 제작할 수 있습니다. Encore에서는 디스크에 직접 굽거나, 디스크를 복제하기 위해 다른 유형의 출력으로 직접 구울 수 있습니다. 또한 블루레이 및 DVD 프로젝트를 Flash 형식으로 내보내 웹에서 대화형으로 표시할 수 있습니다.

콘텐츠 계획

계획

프로젝트를 제작할 때는 먼저 계획을 세워야 합니다. 템플릿을 사용하여 가족 여행 사진 및 비디오를 구성하기로 결정하는 정도의 최소한 계획을 세울 수도 있고, 프로젝트를 관리 소프트웨어를 사용하여 대화형 키오스크를 작성하는 제작 팀과 협력하는 정도의 탄탄한 계획을 세울 수도 있습니다.

계획의 범위와 관계없이 프로젝트에 포함할 내용과 프로젝트 표시 방식을 이해해야 합니다. 계획 단계가 끝날 때는 다음과 같은 요인을 명확히 이해하고 있어야 합니다.

탐색 구성

제대로 제작된 프로젝트라면 사용자가 콘텐츠에 쉽고 간편하게 액세스할 수 있도록 탐색 계층이 전체적으로 적용되어 있어야 합니다. 프로젝트에 포함할 클립을 결정한 후에는 사용자가 해당 클립에 어떻게 액세스하도록 할지 결정해야 합니다. 스프레드시트를 사용하든, 연필 스케치를 사용하든 프로젝트를 시작하기 전에 탐색 구성을 대략적으로 작성해 보는 것이 좋습니다.

원하는 재생 환경

프로젝트가 TV 상영용인지, 키오스크의 무인 상영용인지, 컴퓨터에서 교육용으로 사용할 것인지 등의 재생 환경에 따라 탐색 방식과 메뉴 및 콘텐츠 디자인이 달라집니다. 프로젝트를 컴퓨터, 즉 데스크탑 또는 웹 브라우저에서만 사용하려는 경우에는 텔레비전 DVD 또는 블루레이 플레이어에서는 액세스할 수 없는 ROM 콘텐츠를 포함할 수 있습니다. 예를 들어 컴퓨터에서 사용할 교육용 DVD에 연습 내용이 담긴 PDF를 포함할 수 있습니다. 프로젝트를 Flash 형식으로 내보내려는 경우에는 다른 웹 사이트 영역에 프로젝트를 연결하는 웹 링크를 포함할 수 있습니다.

포함할 콘텐츠의 유형 및 양

디스크 크기 및 비디오 데이터 전송률 등과 같은 특정 내용을 결정할 때는 디스크에 포함할 콘텐츠의 양과 콘텐츠 유형(예: SD 또는 HD 비디오)을 알고 있어야 합니다. 주로 오디오를 포함하는 소규모 프로젝트의 경우에는 단일 레이어 DVD에 담을 수 있는 반면, 영화 한 편 길이의 동영상과 많은 부가 자료를 포함하는 프로젝트의 경우에는 이중 레이어 또는 양면 DVD나 블루레이 디스크를 사용해야 할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

172페이지의 “[Flash 프로젝트에 웹 링크 포함](#)”

171페이지의 “[Flash 프로젝트 만들기 팁](#)”

16페이지의 “[비트 버짓](#)”

순서도를 사용한 계획

순서도 기능은 프로젝트를 만들 때 손쉽게 계획 및 관리할 수 있도록 하는 시각적 인터페이스를 제공합니다. 탐색을 결정하고 에셋 구성을 시작하는 프로젝트 초기 단계부터 순서도를 사용합니다.

참고: 이러한 유형의 프로젝트를 처음 제작해 보는 경우에는 종이에 탐색 구성 계획을 세운 다음, 다양한 요소 유형과 해당 속성에 익숙해진 후 순서도 사용을 시작하십시오.

순서도에는 프로젝트의 콘텐츠가 트리 구조를 사용하여 그래픽으로 표시되며, 다양한 요소 간 탐색 관계가 자세히 나와 있습니다. 콘텐츠가 시각적으로 표현되므로 탐색 관계가 복잡하여 수정하려는 영역을 손쉽게 확인할 수 있습니다. 이와 같이 순서도는 프로젝트를 시각적으로 표시할 뿐 아니라, 프로젝트 탐색 설정 등의 다양한 제작 작업을 수행할 수 있도록 합니다.

프로젝트에 여러 계층 개체가 포함되어 있는 경우 순서도 패널에서 확대/축소 컨트롤을 사용하여 순서도의 관련 부분을 볼 수 있습니다. 또한 해당 부분으로 마우스를 가져가면 도구 설명에 에셋 이름이 표시됩니다.

순서도를 사용한 프로젝트 계획에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/vid0240_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

152페이지의 “[순서도 개요](#)”

[순서도 계획 비디오](#)

파일 크기 및 품질 균형 조정

파일 크기 및 품질

DVD 또는 블루레이 프로젝트를 제작할 때는 상충하는 두 속성, 즉 파일 크기와 비디오 품질 간의 균형을 적절하게 조정해야 합니다. 비디오의 품질을 높이면 파일 크기가 커집니다. 콘텐츠 품질은 최대한 높이는 동시에 모든 콘텐츠를 디스크에 담을 수 있도록 파일 크기를 작게 유지해야 합니다. 이와 같은 품질과 크기 간의 균형은 비디오 콘텐츠의 데이터 전송률을 자동으로(Encore에서 데이터 전송률을 설정하도록 함) 또는 사용자가 직접(코드 변환 설정 지정 또는 타사 응용 프로그램 사용) 조작하는 방식으로 얻을 수 있습니다.

최적 데이터 전송률은 비트 버짓 과정을 통해 결정합니다. 비트 버짓을 이해하려면 먼저 디스크 크기, 에셋 유형 및 양(오디오, 비디오 및 동적 메뉴), 그리고 데이터 전송률과 코드 변환 등의 관련 가변 요소를 이해해야 합니다. 이러한 가변 요소를 파악한 후에 할당된 디스크 공간 내에 포함할 수 있는 고품질 프로젝트 제작을 위한 비트 버짓을 만들 수 있습니다.

기타 도움말 항목

43페이지의 “[코드 변환](#)”

디스크 크기 결정

비트 버짓을 준비하려면 먼저 프로젝트를 배포할 디스크의 크기를 확인해야 합니다. Encore에서는 25GB 블루레이 디스크 및 다양한 DVD 디스크 크기에 맞는 프로젝트를 만들 수 있습니다. 선택할 디스크 크기는 비디오의 양과 복제 방법에 따라 달라집니다.

일반적으로 블루레이 디스크에는 MPEG-2를 사용한 135분 분량의 HD 비디오와 2시간 분량의 SD 부가 자료, 또는 총 10시간 분량의 SD 콘텐츠를 포함할 수 있습니다. 또한 Encore에서는 블루레이 프로젝트용 H.264 인코딩을 지원합니다. 이 인코딩을 사용하는 경우 MPEG-2에 비해 비트 전송률이 낮아 품질이 높아지므로 비디오 시간이 길어집니다. 데스크탑 DVD 버너는 기록 가능한 DVD-5 디스크(DVD+/-R)를 사용합니다. 이 디스크의 용량은 4.7GB이며 약 2시간 분량의 고품질 SD 비디오를 포함할 수 있습니다.

Encore에서는 또한 DLT(디지털 선행 테이프)와 이중 레이어 DVD 및 양면 DVD도 지원합니다. DLT를 사용하려면 DLT 드라이브가 컴퓨터에 연결되어 있어야 합니다. 사용 중인 DVD 레코더에서 양면 또는 이중 레이어 디스크를 만들 수 있는지 여부를 확인하려면 해당 레코더 설명서를 참조하십시오. 디스크 레코더에서 이러한 디스크를 제작할 수 없는 경우에도 Encore에서는 프로젝트 파일을 만들 수 있지만, 복제 장비에서 디스크를 복제해야 합니다.

이중 레이어 또는 양면 DVD용으로 프로젝트를 준비할 때는 다음과 같은 사항에 유의하십시오.

이중 레이어 디스크 Encore에서는 DVD-R DL 및 DVD+R DL 디스크를 지원합니다. 사용 중인 레코더에 필요한 DVD 유형 (+R 또는 -R)을 확인하려면 해당 레코더 설명서를 참조하십시오. 복제 장비에서 이중 레이어 DVD를 복제하려면 먼저 [DVD 마스터] 출력 옵션을 사용하여 프로젝트를 별도의 두 DLT(디스크의 각 레이어에 대해 테이프 하나씩)에 기록해야 합니다. 자세한 내용은 166페이지의 “[DVD 또는 블루레이 디스크 제작](#)” 및 169페이지의 “[이중 레이어 DVD에 레이어 나누기 지정](#)”을 참조하십시오.

참고: +R 디스크는 일부 DVD 플레이어에서 호환되지 않을 수 있습니다. 대량의 디스크를 복제할 때는 복제 전에 디스크 견본을 만들어 여러 DVD 플레이어에서 테스트해 보는 것이 좋습니다. 주로 디스크 복제용으로 사용되는 복제 장비에서는 가능한 최대한의 호환성을 갖춘 디스크를 만듭니다.

양면 디스크 양면 DVD의 경우에는 두 개의 프로젝트를 별도로 만들어야 합니다. 외부 장비에서 DVD를 복제하는 경우에는 [DVD 마스터] 출력 옵션을 사용하여 각 프로젝트를 개별 DLT에 기록합니다. 자세한 내용은 166페이지의 “[DVD 또는 블루레이 디스크 제작](#)” 및 169페이지의 “[디스크 복제](#)”를 참조하십시오.

양면, 이중 레이어 디스크 이 경우에는 두 개의 프로젝트를 제작해야 하며, 각 프로젝트로 두 개의 테이프를 제작합니다. 처음 두 개의 테이프는 첫 프로젝트(1면)의 두 레이어를 나타냅니다. 그리고 나머지 두 개의 테이프는 두 번째 프로젝트(2면)의 두 레이어를 나타냅니다.

DVD 프로젝트의 디스크 크기 설정

제작 과정을 시작할 때 DVD 프로젝트의 디스크 크기를 설정하면 Encore에서 사용자가 프로젝트에 추가하는 각 에셋에 대해 사용되는 공간과 사용 가능한 공간의 양을 계산할 수 있습니다.

- 1 [창] > [제작]을 선택합니다.
- 2 [제작] 패널의 [형식] 메뉴에서 [DVD]를 선택하고 아래쪽의 [디스크 정보] 섹션으로 스크롤합니다.
- 3 [크기] 메뉴에서 크기를 선택합니다. 사용자 정의 디스크 크기를 입력하려면 [사용자 정의]를 선택하고 텍스트 상자에 크기를 입력합니다.
- 4 양면 디스크를 만들려면 해당 프로젝트를 기록할 면을 지정합니다.
- 5 [제작] 패널을 닫고 프로젝트를 저장합니다.

기타 도움말 항목

15페이지의 “[디스크에 남은 공간 확인](#)”

디스크에 남은 공간 확인

[제작] 패널에는 제작 과정에 지정된 디스크 크기에 대해 사용 가능한 공간과 사용된 공간이 표시됩니다. 여기에는 크기 정보만 표시되며 품질 관련 정보는 표시되지 않습니다. Encore에서는 코드 변환 데이터 전송률을 사용하여 사용 가능한 공간을 계산합니다. 코드 변환 데이터 전송률이 자동으로 설정되었는지 수동으로 설정되었는지는 관계가 없습니다. 그런 다음 계산을 통해 얻은 예상 비트 전송률을 코드 변환된 클립의 실제 비트 전송률과 결합하여 디스크 크기를 기준으로 디스크에 남은 공간이 계산됩니다.

에셋의 코드를 변환할 때는 프로젝트의 비디오 양에 대해 가능한 한 최고의 품질(최고의 데이터 전송률)이 유지됩니다. 프로젝트에 비디오를 계속 추가하면 해당 콘텐츠를 추가로 포함하기 위해 비디오 데이터 전송률이 자동으로 낮아집니다. 품질이 특정 레벨 이하로 떨어지면 프로젝트를 제작하거나 [프로젝트 확인]을 실행할 때 경고가 표시됩니다. 자세한 내용은 43페이지의 “[코드 변환](#)”을 참조하십시오.

❖ [창] > [제작]을 선택하여 [제작] 패널을 표시하고 아래쪽의 [디스크 정보] 섹션으로 스크롤합니다. Encore에서는 사용된 비디오 공간, 사용 가능한 공간 및 ROM 콘텐츠용으로 사용된 공간의 양을 표시합니다. 그리고 "온도계" 그래픽에서는 이 세 가지 양을 표시하기 위해 각각 파랑, 흰색 및 녹색을 사용합니다.

에셋 유형 및 양

모든 콘텐츠 유형 중에서 비디오 부분이 가장 많은 디스크 공간을 차지합니다. 데이터 전송률에 따라 DVD 프로젝트용 SD 비디오의 1분 분량은 73.5MB의 공간(전송률: 9.8Mbps)을 차지할 수 있습니다. 블루레이 프로젝트용 HD 비디오의 1분 분량은 각각 36Mbps와 54Mbps의 전송률을 사용하는 경우 270-405MB의 공간을 차지할 수 있습니다. 반면 1분에 해당하는 압축된 오디오는 공간을 11.5MB밖에 차지하지 않습니다. 스틸 메뉴는 크기 면에서 볼 때 무시해도 됩니다. 자세한 내용은 17페이지의 “[평균 에셋 크기](#)”를 참조하십시오.

프로젝트의 비디오 양은 최적 데이터 전송률에 직접 영향을 줍니다. 비트 버짓을 산출하고 디스크 크기를 결정하려면 프로젝트의 비디오 양을 정확하게 계산해야 합니다. 예를 들어 프로젝트에 1시간 분량의 비디오가 포함되어 있는 경우 이 프로젝트를 2배의 데이터 전송률로 코드 변환하여 2시간 분량의 비디오 콘텐츠를 포함하는 프로젝트로 만들 수 있습니다. 이 경우 각 프로젝트의 비디오 콘텐츠는 동일한 양의 디스크 공간을 차지하지만, 1시간 길이의 비디오 품질이 더 우수합니다(정확히 품질이 2배 우수한 것은 아님).

기타 도움말 항목

43페이지의 “[코드 변환](#)”

데이터 전송률

데이터 전송률은 보통 Mbps(초당 메가비트 또는 초당 1,000,000비트)로 표시하며, 에셋 스트림에 포함되는 데이터 양을 지정하고 비디오 품질에 직접 영향을 줍니다. 데이터 전송률은 코드 변환 중에 에셋을 압축하는 데 사용됩니다. 비디오 에셋에 대한 Encore 코드 변환 사전 설정은 블루레이 프로젝트의 경우 15-40Mbps, 그리고 DVD 프로젝트의 경우 4-9Mbps의 데이터 전송률을 사용합니다. 사전 설정의 데이터 전송률을 편집할 수는 있지만, 블루레이 프로젝트의 경우 40Mbps, DVD 프로젝트의 경우 9.0Mbps를 초과하도록 지정하거나 Encore의 최소 데이터 전송률인 2.0Mbps 미만으로 지정할 수는 없습니다. 일반적인 비디오 데이터 전송률은 4-6Mbps입니다. 비트 버짓 목표 데이터 전송률이 6Mbps 미만인 경우에는 VBR(가변 비트 전송률) 인코딩을 사용하는 것이 좋습니다. VBR에 대한 자세한 내용은 17페이지의 “[비트 버짓 계산](#)”을, 코드 변환에 대한 자세한 내용은 43페이지의 “[코드 변환](#)”을 참조하십시오.

데이터 전송률이 일반적인 품질을 나타내는 요소이기는 하지만 데이터 전송률과 품질을 균등하게 맞출 수 있는 빠르고 확실한 계산 규칙은 없습니다. 즉, 4Mbps의 데이터 전송률을 사용한다고 해서 반드시 고품질 에셋이 제작되는 것은 아닙니다. 품질은 이 이미지 데이터와 사용하는 압축 유형 및 데이터 전송률에 따라 달라집니다. 예를 들어 단색 배경 앞에 앉아 있는 사람을 찍은 비디오의 경우 화면이 계속 변하는 빠른 속도의 자동차 추적전 비디오보다 낮은 데이터 전송률로 압축해도 눈에 띄는 품질의 차이는 없습니다.

비트 버짓

비트 버짓

비트 버짓은 프로젝트가 차지할 공간 양을 추정하는 작업으로, 계획 과정에서 중요한 역할을 합니다. 또한 콘텐츠의 양과 품질 간에 균형을 유지하고 최적의 비디오 데이터 전송률을 결정하는 데에도 유용합니다. 프로젝트에 최소한의 콘텐츠만 포함되어 있는 경우에는 콘텐츠를 높은 데이터 전송률로 인코딩하여 품질을 높임으로써 사용 가능한 공간을 모두 활용할 수 있습니다. 반대로 프로젝트에 많은 양의 콘텐츠가 포함되어 있는 경우에는 모든 콘텐츠를 디스크에 포함할 수 있도록 낮은 데이터 전송률을 사용하여 품질을 낮춰야 합니다.


Encore에서는 제작 과정 중에 비트 버짓을 자동으로 추적합니다. 제한적인 콘텐츠를 포함하는 소규모 프로젝트의 경우에는 제작 과정에서 [제작] 패널을 통해 사용 가능한 공간의 양을 확인하는 것만으로도 공간 사용량을 추적할 수 있습니다. 그러나 복잡한 대규모 프로젝트의 경우에는 비트 버짓을 통해 실제 데이터 전송률을 확인할 수 있기 때문에 제작 과정에서 비트 버짓이 차지하는 비중이 매우 커집니다.



일반적으로 2시간 미만의 비디오를 포함하는 프로젝트의 경우에는 비트 버짓을 건너뛰고 데이터 전송률이 자동으로 설정되도록 해도 됩니다.

비트 버짓 계산

비트 버짓을 수행하면 프로젝트의 목표 비디오 데이터 전송률을 계산할 수 있습니다. 연필과 용지를 사용하여 비트 버짓을 직접 빠르게 산출할 수도 있고, 스프레드시트를 만들어 자동으로 계산을 수행하도록 할 수도 있습니다.

 **4.7GB DVD에 배포할 단일 압축 오디오 스트림을 포함하는 프로젝트에 대해 비트 버짓을 수행하는 경우에는 간단한 $560/x$ = 비트 전송률(Mbps) 수식을 사용할 수 있습니다. 여기서 "x"는 비디오의 길이(분)를 나타냅니다.**

- 1 전체 프로젝트에 사용 가능한 총 디스크 공간을 계산합니다.
- 2 비디오에 사용 가능한 디스크 공간을 계산합니다. 이 작업은 오디오, 슬라이드 쇼, 자막 및 동적 메뉴에 필요한 공간을 계산한 다음 이 값을 총 디스크 공간에서 빼는 방식으로 수행합니다. 다른 유형의 콘텐츠는 비트 버짓에서 무시해도 됩니다. 자세한 내용은 17페이지의 “[평균 에셋 크기](#)”를 참조하십시오.

참고: ROM 콘텐츠를 포함하는 경우에는 해당 콘텐츠의 양도 공간 계산에 포함하십시오. 자세한 내용은 166페이지의 “[디스크에 ROM 콘텐츠 추가](#)”를 참조하십시오.

- 3 비디오의 목표 데이터 전송률을 계산합니다. 이 속도는 비디오에 사용 가능한 공간의 양을 프로젝트의 비디오 양으로 나누어 계산합니다.
- 4 데이터 전송률 제한에서 오디오와 자막 속도를 합한 값을 빼서 최대 비디오 비트 전송률을 계산합니다. 예를 들어 오디오와 자막을 합한 속도가 3.0Mbps인 경우 이 값을 DVD의 데이터 전송률 제한인 9.8Mbps에서 빼면 비디오 속도는 6.8Mbps가 됩니다. 이 계산의 목표는 디스크 데이터 전송률 제한 내에서 가장 높은 목표 비디오 데이터 전송률을 구하는 것입니다. 목표 데이터 전송률이 6Mbps 미만인 경우에는 VBR(가변 비트 전송률) 인코딩을 사용하는 것이 좋습니다. VBR 인코딩을 사용하는 경우에는 최대 비디오 데이터 전송률을 지정해야 합니다. 평균 데이터 전송률이 목표이지만 최대 전송률을 사용하면 인코딩을 좀 더 유연하게 수행할 수 있습니다.

참고: 비트 버짓을 수행할 때는 계산을 단순하게 하기 위해 MB(메가바이트)가 아닌 Mbit(메가비트) 단위를 사용하여 작업하십시오. Mbps는 초당 메가비트를 나타냅니다. 또한 하드 디스크 용량은 보통 2의 배수($1KB = 2^{10} \text{바이트} = 1,024 \text{바이트}$)로 계산되는 반면 광 디스크(DVD) 용량은 10의 배수($1KB = 10^3 \text{바이트} = 1,000 \text{바이트}$)로 표시됩니다. 비트 버짓을 수행할 때는 10의 배수를 사용하십시오. $1GB = 10^9 \text{바이트} = 1,000,000,000 \text{바이트} = 8,000,000,000 \text{비트}$ ($1,000,000 \text{비트} = 1 \text{Mbit}$)와 같은 변환 인수를 계산에 사용하면 편리합니다.

평균 에셋 크기

비트 버짓에는 다음과 같은 평균을 사용합니다.

오디오 Dolby® Digital Stereo 표준을 사용하여 압축하는 경우 오디오의 속도는 보통 초당 192,000비트(0.192Mbps)입니다. 0.192Mbps를 사용하거나, 사용하려는 오디오 인코더의 설정을 참조하십시오.

하위 사진 자막을 포함하는 경우가 아니면 비트 버짓 시 중요하지 않습니다. 자막을 포함하는 경우에는 계산 시 하위 사진 스트림당 0.010Mbps를 사용하십시오.

동적 메뉴 일반적으로 코드 변환된 SD 비디오의 경우에는 데이터 전송률이 8Mbps이고 HD의 경우에는 40Mbps입니다. 오디오 데이터 전송률이 이 값을 추가하십시오. 비디오가 이미 DVD 또는 블루레이와 호환되는 상태인 경우에는 코드 변환할 필요가 없으므로 비디오 파일의 데이터 전송률을 사용해야 합니다.

스틸 메뉴 일반적으로 비트 버짓 시 중요하지 않으며 계산에서 제외해도 됩니다. 스틸 메뉴의 크기는 평균 230KB입니다.

슬라이드 쇼 슬라이드 쇼의 에셋 크기는 전환 또는 [임의의 팬 및 확대/축소] 효과를 포함하는지 여부에 따라 달라집니다.

- 슬라이드 쇼에 전환 또는 효과가 없으면 슬라이드는 MPEG 스틸로 디스크에 기록되므로 최소한의 공간만 있으면 됩니다. 스틸의 크기는 평균 230KB이며 보통 비트 버짓에서는 무시해도 됩니다. 그러나 이미지 수가 많은 경우에는 계산에 포함해야 합니다.
- 슬라이드 쇼에 전환이 포함된 경우에는 전환용으로 코드 변환된 MPEG 비디오 파일이 스틸 이미지와 함께 기록됩니다. 예를 들어 처음과 끝에 각각 2초씩의 전환이 적용된 상태로 지정된 이미지가 10초간 표시되는 경우 스틸 이미지가 디스크에 기록되고(재생 시 6초간 표시), 전환 프레임이 포함된 2초 길이의 MPEG 비디오 파일 2개도 기록됩니다.

- 슬라이드 쇼에 팬 및 확대/축소 효과가 포함된 경우에는 스틸이 MPEG 비디오 파일로 코드 변환됩니다. 팬 및 확대/축소 효과가 있는 슬라이드 쇼는 기본적으로 비디오 콘텐츠가 되며, 비디오 파일과 동일한 공간을 필요로 합니다. 예를 들어 전체 재생 시간 동안 계속 팬 및 확대/축소 효과를 사용하는 5분 길이의 슬라이드 쇼는 비트 버짓 시 5분 길이의 비디오 콘텐츠로 계산됩니다.

비트 예산 #1

2시간 13분 분량의 SD 비디오를 포함하며 오디오는 포함하지 않는 간단한 DVD 프로젝트를 4.7GB 디스크에 배포하기 위한 비트 예산 작업은 다음과 같이 진행됩니다.

- 1 사용 가능한 총 디스크 공간을 비트 단위로 계산합니다. 4.7GB 디스크에는 4,700,000,000바이트가 포함되며 각 바이트는 8비트를 포함합니다. 그러므로 총 비트 공간은 $4,700,000,000 \times 8 = 37,600,000,000$ 비트입니다.
 - 2 비디오에 사용 가능한 디스크 공간을 계산합니다. 오디오, 자막 및 동적 메뉴의 크기와 디스크 용량의 4%(오버헤드를 대비해 확보해 두는 공간)를 합한 값을 1단계에서 계산한 사용 가능한 총 공간에서 뺍니다. 이 예제의 경우에는 오디오, 자막 또는 동적 메뉴가 없으므로 오버헤드 대비용 공간인 4%(1,504,000,000비트)만 빼면 됩니다. 그러면 결과 값은 36,096,000,000비트가 됩니다.
 - 3 비디오의 데이터 전송률을 계산합니다. 2단계에서 계산한 비디오에 사용 가능한 디스크 공간을 프로젝트에 포함된 비디오의 양(초 단위)으로 나눕니다. 즉, 이 예제의 경우 비디오의 데이터 전송률은 $36,096,000,000\text{비트} / (133\text{분} \times \text{분당 } 60\text{초}) = 4,523,308.27\text{bps}$ 가 됩니다. 이 bps양을 1백만 비트로 나누어 비디오 데이터 전송률을 Mbps 단위로 변환합니다. 즉, $4,523,308.27 / 1,000,000 = 4.5\text{Mbps}$ 가 됩니다.
 - 4 최대 비디오 데이터 전송률을 계산합니다. 최대 DVD 비디오 데이터 전송률인 9.8Mbps에서 오디오, 자막 및 동적 메뉴의 데이터 전송률을 합한 값(이 예제에서는 0)을 뺍니다. 즉, $9.8\text{Mbps} - 0 = 9.8\text{Mbps}$ 가 됩니다. 이 값은 DVD의 최대 속도에 매우 가까우므로 안전을 기하기 위해 속도를 9.0Mbps로 낮출 수 있습니다.
- 비디오는 4.5Mbps의 데이터 전송률을 사용하여 디스크에 기록됩니다. 이 데이터 속도(4.5Mbps)는 6Mbps보다 낮으므로 VBR 인코딩을 사용해야 합니다. VBR 인코딩의 최대 비디오 데이터 전송률은 9Mbps입니다.

비트 예산 #2

오디오 트랙 3개, 자막 트랙 2개, 동작 트랙 2개, 1분 분량의 동영상 미리 보기를 포함하는 120분 길이의 SD 비디오를 8.54GB DVD에 굽기 위해 비트 예산을 수행하려면 다음 작업을 수행하십시오.

- 1 사용 가능한 총 디스크 공간을 비트 단위로 계산합니다. 8.54GB 디스크에는 8,540,000,000바이트가 포함되며 각 바이트는 8비트를 포함합니다. 그러므로 총 비트 공간은 $8,540,000,000 \times 8 = 68,320,000,000$ 비트 = 68,320Mbit입니다.
- 2 비디오에 사용 가능한 디스크 공간을 계산합니다. 오디오, 자막, 동적 메뉴, 동영상 미리 보기의 크기와 디스크 용량의 4%(오버헤드를 대비해 확보해 두는 공간)를 합한 값을 1단계에서 계산한 사용 가능한 총 공간에서 뺍니다.
 - 120분 오디오 스트림이 3개가 있는 경우 두 개의 데이터 전송률은 0.192Mbps이고 하나의 데이터 전송률은 0.448Mbps이면 $2 \times (120\text{분} \times 60\text{초} \times 0.192\text{Mbps}) + (120\text{분} \times 60\text{초} \times 0.448\text{Mbps}) = 5,990.4\text{Mbits}$ 입니다.
 - 데이터 전송률이 0.010Mbps인 자막이 2개가 있으므로 $2 \times (120\text{분} \times \text{분당 } 60\text{초}) \times 0.010\text{Mbps} = 144\text{Mbit}$ 가 됩니다.
 - 예상 데이터 전송률이 8Mbps인 24초 길이의 동적 메뉴가 2개 있으므로 $2 \times (24\text{초} \times 8\text{Mbps}) = 384\text{Mbit}$ 가 됩니다.
 - 데이터 전송률이 4.5Mbps인 1분 길이의 동영상 미리 보기가 있으므로 $60\text{초} \times 4.5\text{Mbps} = 270\text{Mbit}$ 가 됩니다.
 - 오버헤드 대비용으로 4%의 공간을 확보해 두므로 $0.04 \times 68,320,000,000\text{비트} = 2,732,800,000\text{비트} = 2,732.8\text{Mbit}$ 가 됩니다.
 - 오디오, 자막, 동적 메뉴, 미리 보기 및 오버헤드 크기를 모두 합한 값은 $5,990.4\text{Mbit} + 144\text{Mbit} + 384\text{Mbit} + 270\text{Mbit} + 2,732.8\text{Mbit} = 9,521.2\text{Mbit}$ 입니다.
 - 비디오에 사용 가능한 디스크 공간은 $68,320\text{Mbit} - 9,521\text{Mbit} = 58,799\text{Mbit}$ 입니다.

3 비디오의 데이터 전송률을 계산합니다. 2단계에서 계산한 비디오에 사용 가능한 디스크 공간을 프로젝트에 포함된 비디오의 양(초 단위)으로 나눕니다. 이 예제의 경우에는 $58,799\text{Mbit}/(120\text{분} \times \text{분당 } 60\text{초}) = 8.16\text{Mbps}$ 가 됩니다.

4 최대 비디오 데이터 전송률을 계산합니다. 오디오 및 자막 데이터 전송률을 합한 값을 최대 DVD 비디오 데이터 전송률인 9.8Mbps에서 뺍니다. 즉, $9.8\text{Mbps} - (0.192 + 0.192 + 0.448 + 0.010 + 0.010) = 8.95\text{Mbps}$ 가 됩니다.

비디오는 최대 비디오 데이터 전송률인 8.95Mbps보다 낮은 8.16Mbps의 데이터 전송률을 사용하여 디스크에 기록됩니다. 또한 목표 비디오 데이터 전송률인 8.16Mbps는 6Mbps보다 높기 때문에 VBR을 사용할 필요가 없습니다.

버짓 견본 #3

다음은 2시간 7분 길이의 HD 비디오 및 오디오, 30초의 오디오를 포함하는 30초 길이의 HD 동적 메뉴 1개, 그리고 50개의 슬라이드와 8분의 오디오(전체 슬라이드 쇼 지속 시간이 8분임)를 포함하는 HD 팬 및 확대/축소 슬라이드 쇼 1개가 포함된 블루레이 디스크 프로젝트를 25GB 디스크에 배포하기 위한 비트 버짓을 계산하는 예제입니다.

1 사용 가능한 총 디스크 공간은 25GB 디스크 용량에서 최소한의 오버헤드 대비용 공간 0.5GB(2%)를 뺀 값인 24.5GB입니다.

2 오디오, 동적 메뉴 및 슬라이드 쇼에 필요한 공간은 다음과 같습니다.

- 데이터 전송률이 0.192Mbps인 127분의 오디오 스트림 = $127\text{분} \times 60\text{초} \times 0.192 = 1,463.04\text{Mbit}$. 이 값을 8비트로 나누면 182.88MB이며, 이는 183MB로 반올림됩니다.
- 30초 길이의 메뉴 오디오 스트림 = $30\text{초} \times 0.192\text{Mbps} = 5.76\text{Mbit}$. 이 값을 8비트로 나누면 0.72MB이며, 이는 1MB로 반올림됩니다.
- 8분 길이의 슬라이드 쇼 오디오 스트림 = $8\text{분} \times 60\text{초} \times 0.192\text{Mbps} = 92.16\text{Mbit}$. 이 값을 8비트로 나누면 11.52MB이며, 이는 12MB로 반올림됩니다.
- 전송률이 40Mbps인 30초 길이의 동적 메뉴 = 1,200Mbit. 이 값을 8비트로 나누면 150MB가 됩니다.
- 전송률이 20Mbps인 8분 길이의 슬라이드 쇼 비디오(전체 지속 시간에 팬 및 확대/축소 효과 적용) = $8\text{분} \times 60\text{초} \times 20\text{Mbps} = 9,600\text{Mbit}$. 이 값을 8비트로 나누면 1,200MB(1.2GB)가 됩니다.
- 필요한 총 디스크 공간은 $183\text{MB} + 1\text{MB} + 12\text{MB} + 150\text{MB} + 1,200\text{MB} = 1,546\text{MB}(1.546\text{GB})$ 입니다.

3 1단계에서 계산한 사용 가능한 총 디스크 공간에서, 2단계에서 계산한 총 필요 디스크 공간을 빼서 비디오에 사용 가능한 디스크 공간의 양을 계산합니다.

- 사용 가능한 공간 $24.5\text{GB} - \text{필요한 공간 } 1.546\text{GB} = 22.954\text{GB}$ 의 공간을 비디오에 사용할 수 있습니다.

4 3단계에서 계산한 비디오에 사용 가능한 디스크 공간을 프로젝트에 포함된 비디오의 양(초 단위)으로 나누어 비디오의 데이터 전송률을 계산합니다.

- 사용 가능한 공간인 183,632Mbit($22.954\text{GB} \times 1,000\text{MB/GB} \times \text{바이트당 } 8\text{비트}$)를 비디오의 양인 7,620초($127\text{분} \times \text{분당 } 60\text{초}$)로 나누면 비디오의 데이터 전송률은 24.10Mbps가 됩니다.
- 비디오 데이터 전송률이 24.10Mbps이고 시간이 127분이므로 필요한 공간은 아래 식에 따라 22.96GB입니다.

$$127 \times 24.10 \times 60\text{초} = 183,642\text{Mbit. 이 값을 } 8\text{로 나누면 } 22,955.25\text{MB. 다시 이 값을 } 1,000\text{으로 나누면 } 22.96\text{GB}$$

5 디스크의 최대 비디오 데이터 전송률인 40Mbps에서 오디오 데이터 전송률을 합한 값을 빼서 이 프로젝트의 최대 비디오 데이터 전송률을 계산합니다.

- $40\text{Mbps} - 0.576\text{Mbps}(0.192 + 0.192 + 0.192) = 39.424\text{Mbps}$

즉, 비디오는 최대 비디오 데이터 전송률인 39.424Mbps보다 낮은 24.10Mbps의 비디오 데이터 전송률을 사용하여 디스크에 기록됩니다.

4장: 프로젝트 만들기 및 에셋 가져오기

프로젝트 탐색을 계획하고 콘텐츠를 준비한 후에는 본격적으로 프로젝트를 만들 수 있습니다. 먼저 Adobe® Encore® 프로젝트를 만든 다음 에셋을 가져옵니다.

프로젝트를 사용한 작업

프로젝트

Encore 파일은 프로젝트라고 합니다. 프로젝트에는 포함하려는 모든 콘텐츠로 연결되는 링크를 비롯하여 비디오 또는 스틸, 오디오, 자막을 결합하는 타임라인 및 메뉴로 연결되는 링크가 저장됩니다. Encore에서는 프로젝트 파일과 같은 위치에 프로젝트 폴더가 만들어집니다.

SD(표준 화질) DVD 및 HD(고화질) 블루레이 디스크에서 재생할 수 있는 프로젝트를 만들 수 있습니다. 블루레이용 프로젝트를 제작한 후에 동일한 프로젝트의 SD 버전을 DVD로 출력하거나, SD 프로젝트를 제작한 후 블루레이용 버전을 출력할 수 있습니다. [프로젝트 설정] 대화 상자를 활용하면 제작 모드를 손쉽게 전환할 수 있습니다. 제작이 완료되면 디스크나 폴더에 또는 이미지로 최종 출력용 프로젝트를 제작할 수 있습니다. 또한 웹에서 대화형으로 표시할 수 있는 Flash 형식으로 프로젝트를 내보낼 수도 있습니다. 블루레이 디스크용 제작에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4079_enc_kr을 참조하십시오.

프로젝트는 두 가지 TV 표준, 즉 NTSC(National Television Standards Committee) 또는 PAL(Phase Alternating Line) 중 하나를 따라야 합니다. TV 표준은 특정 국가나 지역에서 방영하기 위해 제작된 비디오가 따라야 하는 사양입니다. 이러한 사양에는 비디오의 특정 프레임율과 프레임 크기 요구 사항이 포함됩니다. Encore에서 만드는 프로젝트의 최종 출력은 이러한 표준 중 하나를 따르게 됩니다.

TV 표준	블루레이 디스크 프레임율	블루레이 디스크 프레임 크기	종횡비	지역
NTSC	23.976p	720x480픽셀	4:3 또는 16:9	북미, 일본
	24p	1280x720픽셀		
	29.97i	1440x1080픽셀		
	59.94p	1920x1080픽셀		
PAL	25i	720x576픽셀	4:3 또는 16:9	유럽
	50p	1280x720픽셀		
		1440x1080픽셀		
		1920x1080픽셀		

TV 표준	DVD 프레임율	DVD 프레임 크기	종횡비	지역
NTSC	29.97fps	720x480픽셀	4:3 또는 16:9	북미, 일본
PAL	25fps	720x576픽셀	4:3 또는 16:9	유럽

참고: 위의 표에는 출력 요구 사항이 명시되어 있습니다. 가져온 에셋의 요구 사항은 에셋에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 26페이지의 “[가져올 수 있는 파일 형식](#)”을 참조하십시오.

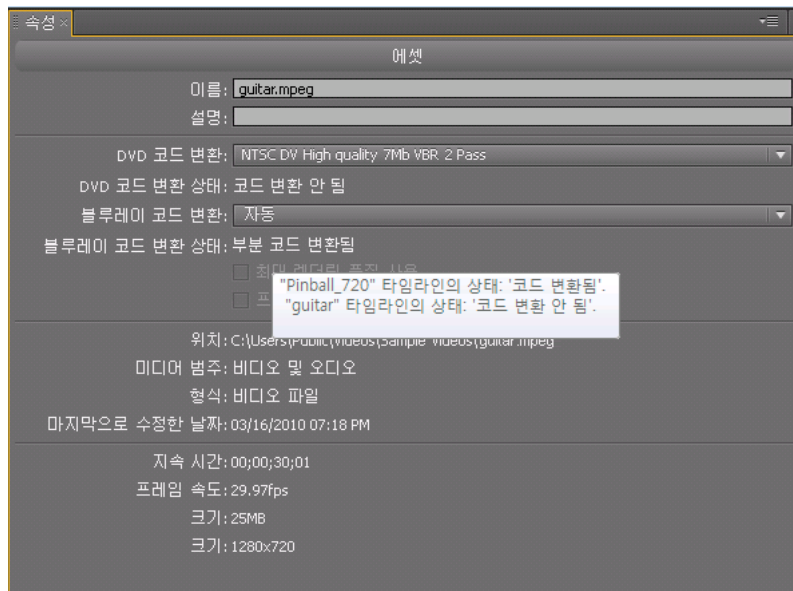
블루레이 프로젝트에 대한 24p 프레임 속도 설정

Encore는 사용자가 [지금 코드 변환] 옵션을 사용하여 에셋을 코드 변환할 때 적절한 24fps 코드 변환 사전 설정을 자동으로 선택합니다. 적법하지 않은 블루레이 에셋의 경우에는 코드 변환 시 기본값이 사용됩니다.

블루레이 NTSC 호환 가능 프로젝트를 만들 때는 기본 코드 변환 설정에서 프레임 속도를 24로 변경할 수 있습니다. 전체 프로젝트에 대한 프레임 속도는 프로젝트를 만들 때 [새 프로젝트] 대화 상자에서 구성할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시작 화면에서 [새 프로젝트]를 클릭합니다.
- [파일] > [새로 만들기] > [프로젝트]를 선택합니다.



2 [새 프로젝트] 대화 상자의 [프로젝트 설정] 아래에서 다음을 선택합니다.

- 제작 모드: 블루레이
- 텔레비전 표준: NTSC

3 기본 코드 변환 설정을 클릭합니다.

4 [비디오 코드 변환] 그룹에서 [프레임 속도] 팝업 메뉴에서 24를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

전체 프로젝트에 대한 기본 코드 변환 설정을 지정하는 것 외에 각 NTSC 비디오 에셋에 대해 24p 프레임 속도를 지정할 수도 있습니다.

❖ NTSC 비디오 에셋에 대해 프레임 속도를 24로 설정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 프로젝트에서 NTSC 비디오 에셋을 선택하고 [파일] > [코드 변환 설정]을 선택합니다.
- [프로젝트] 패널에서 비디오 에셋을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 [코드 변환 설정]을 선택합니다.

플랫폼에 영향을 받지 않고 프로젝트 열기 및 편집

Mac에서 만든 Encore 프로젝트를 Windows 시스템에서 열고 그 반대로도 할 수 있습니다. 또한 Encore CS4 및 이전 버전에서 만든 프로젝트를 열고 편집할 수 있습니다. 복사할 때는 프로젝트 파일과 프로젝트 폴더 사이의 상대 경로를 유지해야 합니다.

다음과 같은 경우 플랫폼 범용 프로젝트에 대해 에셋을 다시 코드 변환해야 할 수 있습니다.

- 공동 서버를 사용하여 Windows와 Mac 시스템 간에 파일을 전송하는 경우

- CS4 및 이전 버전에서 만든 블루레이 에셋을 포함하는 프로젝트를 여는 경우
- FTP를 사용하여 에셋을 전송할 때와 같이 코드 변환된 에셋의 타임스탬프 변경 사항이 있는 경우

Resource Central을 사용한 작업

Resource Central 패널은 Adobe 웹 사이트의 동적으로 업데이트된 최신 콘텐츠로 연결해 줍니다. Resource Central을 통해 Adobe Encore®에서 Resource Central 패널을 사용하는 방법에 대한 자습서와 제품 관련 뉴스를 확인할 수 있습니다. 프로젝트로 직접 다운로드할 수 있는 방대한 템플릿 라이브러리와 기타 에셋을 찾아볼 수 있습니다. 또한 이벤트 및 제품 업데이트와 관련하여 업데이트된 최신 정보도 얻을 수 있습니다.

Resource Central에서 검색

- 1 [창] > [Resource Central 뷰어]를 선택하여 Resource Central 패널을 표시합니다.
- 2 검색 텍스트를 입력하고 Enter 키를 누릅니다.
- 3 검색 결과를 살펴본 후 표시하려는 페이지를 클릭하여 선택합니다.

Resource Central에서 에셋 다운로드

Resource Central에서 동적으로 업데이트된 다양한 범주의 에셋을 검색하고 원하는 항목을 다운로드할 수 있습니다. HD 및 표준 화질 메뉴와 같은 에셋을 다운로드할 수 있습니다.

- 1 [창] > [Resource Central 뷰어]를 선택하여 Resource Central 패널을 표시합니다.
- 2 에셋을 검색하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 검색 상자에서 검색할 에셋 유형을 입력하고 Enter 키를 누릅니다.
 - Resource Central 패널에서 에셋 유형을 선택합니다.
- 3 다운로드하고 싶은 에셋을 검색해서 선택합니다.
- 4 아래쪽 화살표 단추를 클릭하여 프로젝트로 에셋을 다운로드합니다.

프로젝트 만들기 및 열기

에셋을 가져오려면 먼저 프로젝트를 만들거나 열어야 합니다. 프로젝트는 한 번에 하나씩만 열 수 있습니다. Encore에서 프로젝트를 만드는 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4227_enc_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

- 43페이지의 “코드 변환”
- 43페이지의 “코드 변환 설정”
- 47페이지의 “오디오용 사전 설정 옵션”

새 프로젝트 만들기

프로젝트를 만들 때는 제작 모드(DVD 또는 블루레이)와 기본 TV 표준을 선택하라는 메시지가 표시됩니다. 또한 최대 오디오/비디오 비트 전송률과 오디오 코드 변환 구성을 지정하기 위해 자동 코드 변환 설정을 할당할 수도 있습니다. 이 설정은 나중에 [파일] > [프로젝트 설정]을 선택하여 변경할 수 있습니다.

- 1 [파일] > [새로 만들기] > [프로젝트]를 선택합니다.
- 2 [새 프로젝트] 대화 상자의 [기본] 탭에 프로젝트 이름을 입력하고 프로젝트 위치를 지정합니다. 입력하는 파일 이름 끝에는 ".ncor" 확장자가 자동으로 할당됩니다.

- 3 제작 모드로 [DVD] 또는 [블루레이]를 선택하고 TV 표준으로 [NTSC] 또는 [PAL]을 선택합니다.
- 4 블루레이 프로젝트의 경우에는 프레임율, 크기 및 코덱을 선택합니다.
- 5 [고급] 탭에서 다음을 수행할 수도 있습니다(선택 사항).
 - [최대 오디오/비디오 비트 전송률] 값과 [오디오 코드 변환 구성]을 선택합니다. 데이터 전송률 값은 DVD 프로젝트와 블루레이 프로젝트에서 서로 다릅니다.
 - 비디오 캡처 및 재생용으로 타사 카드를 설치한 경우에는 해당 플레이어를 선택합니다. 이 설정은 나중에 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 160페이지의 “타사 하드웨어 및 플레이어 사용”을 참조하십시오
- 6 [확인]을 클릭하여 프로젝트 파일 및 폴더를 만듭니다.

기본 TV 표준 환경 설정 지정

일반적으로 동일한 TV 표준을 사용하여 프로젝트를 만드는 경우에는 [환경 설정] 대화 상자에서 기본 표준(새 프로젝트에 사용되는 표준)을 설정할 수 있습니다. 각 프로젝트는 하나의 TV 표준만을 따를 수 있습니다.

❖ 새 프로젝트의 TV 표준 환경 설정을 지정하려면 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다. 원하는 TV 표준을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

기존 프로젝트 열기

- 기존 프로젝트를 열려면 [파일] > [프로젝트 열기]를 선택합니다. 열려는 프로젝트를 탐색하여 [열기]를 클릭합니다.
- 최근에 저장한 프로젝트를 열려면 [파일] > [파일 이름](Windows) 또는 [파일] > [최근 프로젝트 열기] > [파일 이름](Mac OS)을 선택합니다. 그러면 마지막으로 저장한 5개의 프로젝트(Mac OS의 경우 4개 프로젝트)가 저장한 순서대로 나열됩니다.

프로젝트 이동 또는 이름 바꾸기

각 프로젝트에는 프로젝트의 다양한 에셋과 연결되는 링크와 에셋 사용을 위한 지침을 포함하는 프로젝트 파일(파일 이름 확장자 .ncor)이 필요합니다. 또한 미리 보기, 코드 변환된 에셋 및 프로젝트에 사용되는 기타 파일이 저장되는 프로젝트 폴더도 필요합니다. 프로젝트 폴더는 프로젝트와 동일한 이름으로 지정되며 프로젝트 파일과 같은 폴더 레벨에 있습니다. 상대 위치를 동일하게 유지한다면 프로젝트 파일 및 해당 폴더를 이동할 수 있습니다. 프로젝트 이름을 바꿔야 하는 경우에는 새 프로젝트 파일 이름과 새 프로젝트 폴더 이름이 일치하도록 지정해야 합니다.

프로젝트 이동

❖ 프로젝트를 이동하려면 폴더 및 파일을 새 위치로 드래그하거나, 복사하여 새 위치로 붙여넣습니다. 이때 폴더 및 파일의 상대 위치가 동일하게 유지되어야 합니다. 즉, 폴더와 파일이 같은 부모 폴더에 있어야 합니다.

참고: 이동한 프로젝트 파일을 열 때 응용 프로그램에서 특정 에셋을 찾지 못하면 대화 상자가 표시될 수 있습니다. 이 경우 해당 대화 상자에서 에셋을 다시 연결하거나, [오프라인]을 선택하여 에셋 없이 프로젝트를 열거나, [건너뛰기] 또는 [모두 건너뛰기]를 선택하여 에셋을 일시적으로 오프라인으로 설정할 수 있습니다. 세 번째 방법을 선택하는 경우 다음 번에 프로젝트를 열면 에셋을 찾으라는 메시지가 다시 표시됩니다. 오프라인 에셋을 사용하여 작업할 때는 프로젝트를 제작하거나 미리 보기 전에 [에셋 찾기] 명령을 사용하여 에셋을 다시 연결하십시오.

프로젝트 이름 바꾸기

❖ 프로젝트의 이름을 바꾸려면 Microsoft® Windows® 탐색기나 Mac OS Finder에서 파일 및 폴더를 선택하고 일치하는 이름을 입력합니다. 프로젝트 파일 이름의 .ncor 확장자는 지우면 안 됩니다.

종횡비

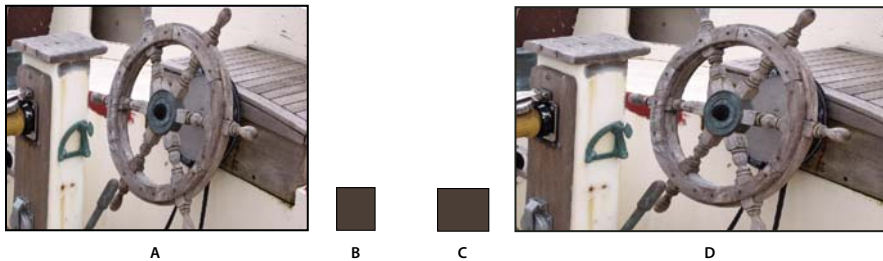
픽셀 및 화면 종횡비

디지털 비디오는 픽셀 종횡비와 화면 종횡비라는 두 가지 유형의 종횡비를 사용합니다. 화면 종횡비는 프레임 종횡비라고도 합니다. 이 두 유형의 종횡비는 서로 연관되어 있기는 하지만 나타내는 속성은 서로 다릅니다. 픽셀 종횡비는 화면 내의 픽셀 크기를 설명하는 반면, 화면 종횡비는 화면의 크기 관계를 설명합니다.

픽셀 종횡비

픽셀 종횡비는 비디오 또는 스틸 이미지 파일을 구성하는 픽셀의 폭에 대한 높이의 비율을 설명합니다. 픽셀은 정사각형일 수도 있고 일반 직사각형일 수도 있습니다. 정사각형 픽셀의 종횡비는 1:1입니다. 그러나 영화 및 비디오 업계에서는 **1** 부분은 생략하고 숫자 하나로 종횡비를 표시합니다. 다음 표에는 두 가지 TV 표준에 사용되는 SD 비디오의 일반 직사각형 픽셀 종횡비가 정리되어 있습니다.

TV 표준	전체 화면 픽셀 종횡비	와이드스크린 픽셀 종횡비
NTSC	0.9	1.22
PAL	1.066	1.422



720x480픽셀 이미지의 화면 종횡비는
A. 4:3 또는 D. 16:9일 수 있으며, 이는 픽셀 종횡비가 B. 0.9인지 C. 1.22인지에 따라 다릅니다.

이미지의 픽셀 유형과 해당 크기에 따라 화면 종횡비가 결정됩니다. 예를 들어 NTSC 720x480 픽셀 비디오는 종횡비가 1.22인 일반 직사각형 픽셀을 포함하는 경우에는 와이드스크린으로 표시되고, 종횡비가 0.9인 일반 직사각형 픽셀을 포함하는 경우에는 일반 4:3 화면으로 표시됩니다. Encore에서는 가져온 에셋의 픽셀 종횡비를 지정할 수 있습니다.

HD 비디오 및 스틸 이미지의 경우에는 정사각형 1:1 픽셀 종횡비 또는 1.333 아나모픽 픽셀 종횡비가 적용됩니다. HD 비디오 및 스틸 이미지는 세 가지 크기(정사각형 종횡비의 경우 1280x720 또는 1920x1080, 아나모픽 종횡비의 경우 1440x1080)로 제공되며 16:9 화면 종횡비에 맞게 표시됩니다.

화면 종횡비

프레임 종횡비라고도 하는 화면 종횡비는 이미지나 장치의 폭 대 높이 비율을 설명합니다. 표준 텔레비전의 종횡비는 4:3(전체 화면)이며, 와이드스크린 텔레비전의 종횡비는 16:9입니다. 이러한 종횡비는 전체 화면의 경우 1.33(4/3=1.33), 와이드스크린의 경우 1.78이라고도 합니다. 주로 와이드스크린 콘텐츠를 포함한 영화에는 실제로 1.66 ~ 1.85의 화면 종횡비를 사용하고, 스크립 푸티지에는 2.35의 종횡비를 사용하기도 합니다. 그러나 모두 제형식 내에서 올바르게 작동하며 와이드스크린으로 간주되기도 합니다.

화면 종횡비는 두 가지 요인, 즉 이미지 해상도와 이미지 내의 픽셀 크기(픽셀 종횡비)에 따라 결정됩니다. 지정된 에셋의 해상도는 720 x 480 등으로 일정하므로 화면 종횡비는 에셋의 픽셀 종횡비를 기준으로 설정됩니다.


참고: DVD 프로젝트에서 타임라인을 공유하는 에셋의 종횡비는 모두 동일해야 합니다. 단, 블루레이 프로젝트에는 이러한 제한 사항이 해당되지 않습니다.

스틸 이미지 픽셀

대부분의 디지털 스틸 카메라 및 그래픽 응용 프로그램은 정사각형 픽셀을 사용합니다. 스틸 이미지 에셋이 올바르게 표시되도록 하려면 에셋의 픽셀 종횡비를 정사각형으로 설정해야 합니다. 단, Adobe Photoshop® CS3 및 Adobe Photoshop CS2에서 만드는 파일은 예외입니다. Photoshop에서는 DVD 및 비디오용 이미지를 만들 때 일반 직사각형 픽셀을 사용할 수 있습니다. 프로젝트와 일치하는 Photoshop 사전 설정을 사용하십시오. 예를 들어 720x480의 NTSC DV 푸티지를 사용하여 작업하는 경우에는 [NTSC DV 720x480(안내선 포함)] 사전 설정을 사용합니다.

에셋의 픽셀 종횡비 지정

동일한 프로젝트에서 픽셀 종횡비가 서로 다른 여러 에셋을 사용할 수 있습니다. 각 에셋의 픽셀 종횡비는 가져올 때 해석됩니다. 때로 에셋에 잘못된 정보가 포함되어 있어 제대로 확인되지 못하는 경우도 있습니다. 에셋의 픽셀 종횡비를 변경해야 하는 경우에는 [푸티지 해석] 명령을 사용하여 종횡비를 지정합니다.

 타임라인에서 사용되는 비디오 에셋의 픽셀 종횡비를 변경하면 해당 타임라인의 화면 종횡비도 변경됩니다. 스틸 타임라인의 화면 종횡비를 변경하려면 25페이지의 “[화면 종횡비 지정](#)”을 참조하십시오.

- 1 [프로젝트] 패널에서 파일을 선택합니다.
- 2 [파일] > [푸티지 해석]을 선택합니다.
- 3 [푸티지 해석] 대화 상자에서 [다음에 맞춤:]을 선택한 다음 적절한 픽셀 종횡비를 선택합니다.
 - 정사각형 픽셀을 사용하여 만든 SD 또는 HD 파일의 경우 [정사각형 픽셀(1.0)]을 선택합니다.
 - 종횡비가 0.9091(NTSC) 또는 1.0940(PAL)인 일반 직사각형 픽셀을 사용하여 만든 SD 파일의 경우 [SD NTSC(0.9091)] 또는 [SD PAL(1.0940)]을 선택합니다.
 - 종횡비가 1.2121(NTSC) 또는 1.4587(PAL)인 일반 직사각형 픽셀을 사용하여 만든 SD 파일의 경우 [SD NTSC 와이드스크린(1.2121)] 또는 [SD PAL 와이드스크린(1.4587)]을 선택합니다.
 - 종횡비가 1.333인 일반 직사각형 픽셀을 사용하여 만든 HD 파일의 경우 [HD 아나모픽(1.333)]을 선택합니다.
- 4 [확인]을 클릭합니다.

화면 종횡비 지정

Encore에서는 화면 종횡비가 자동으로 결정됩니다. 그러나 필요한 경우에는 화면 종횡비를 변경할 수 있습니다. 화면 종횡비 지정 방법은 에셋 유형에 따라 결정됩니다. 스틸 이미지는 있지만 비디오는 없는 타임라인 및 메뉴의 경우에는 [속성] 패널에서 화면 종횡비를 지정합니다. 비디오가 있는 타임라인의 경우에는 비디오 에셋의 픽셀 종횡비를 설정하여 화면 종횡비를 지정합니다. 단, DVD 프로젝트에서는 타임라인을 공유하는 에셋의 종횡비가 모두 동일해야 합니다. 비디오 타임라인의 종횡비 설정에 대한 자세한 내용은 25페이지의 “[에셋의 픽셀 종횡비 지정](#)”을 참조하십시오.

- 1 [프로젝트] 패널에서 메뉴 또는 스틸 타임라인을 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 원하는 화면 종횡비(4:3 또는 16:9)를 클릭합니다.

참고: [속성] 패널에서 종횡비를 변경하면 실제로 에셋의 픽셀 종횡비도 변경되므로 화면 종횡비도 영향을 받습니다.

전체 화면 TV의 와이드스크린 콘텐츠

다양한 방법을 통해 와이드스크린 콘텐츠를 4:3 형식으로 변환하여 표시할 수 있습니다. 그 중에는 와이드스크린 형식을 전체 화면 형식으로 변환하여 변환된 전체 화면 비디오를 디스크에 저장하는 방법도 있습니다. 그러나 원본 와이드스크린 비디오를 디스크에 저장한 다음 플레이어에서 전체 화면 장치로 재생하는 동안 필요할 때 콘텐츠를 변환하도록 하는 것이 좋습니다. Encore에서는 원본 와이드스크린 푸티지를 디스크에 저장하며, 플레이어 설정에 관계없이 해당 푸티지를 4:3 TV로 재생할 때 레터박스 처리하도록 플레이어에 지시합니다.

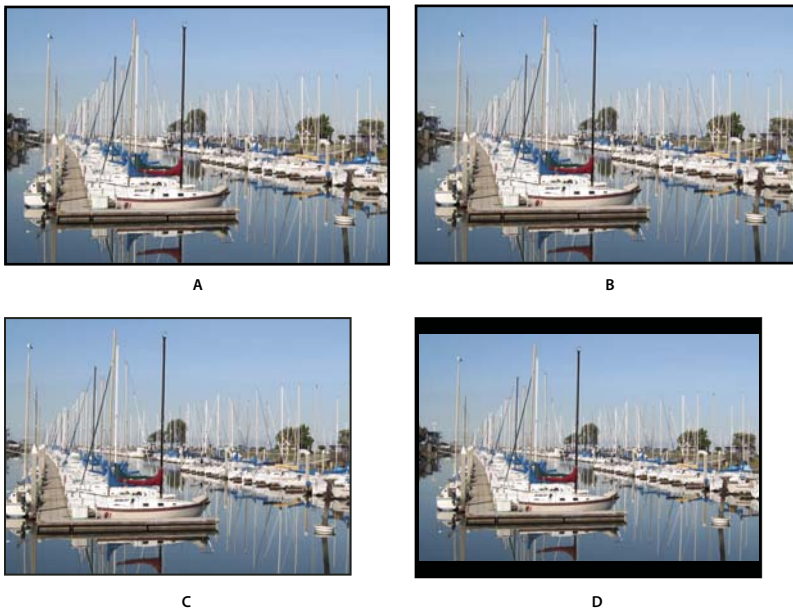
💡 와이드스크린 푸티지를 사용하여 작업하는 경우에는 보통 와이드스크린 형식 콘텐츠에 대한 작업 후 저장하고 플레이어가 재생 중에 콘텐츠를 변환하도록 합니다.

DVD 플레이어에서는 다음과 같은 방법으로 와이드스크린 비디오를 4:3 장치에서 표시할 수 있도록 변환합니다.

팬 및 검색 전체 화면 프레임에 맞도록 와이드스크린 비디오를 자릅니다. 팬 및 검색을 수행하면 4:3 프레임을 벗어난 시각적 데이터는 손실됩니다. 일반적으로 영화 필름에서 TV 형식으로 변환하는 경우에는 편집자나 전문가가 팬 및 검색 과정을 안내합니다. DVD 플레이어에는 자동 팬 및 검색이 사용됩니다. 자동 팬 및 검색(전체 사진 높이를 가로로 추적하는 작업으로 제한)은 와이드스크린 형식으로 DVD에 저장된 이미지를 잘라 4:3 장치에 표시합니다.

참고: 셋톱 DVD 플레이어가 자동 팬 및 검색을 수행하도록 설정되어 있는 경우 Encore에서는 플레이어를 무시하고 푸티지를 레터박스 형식으로 표시합니다.

레터박스 이미지를 가로로 축소하여 4:3 형식에 맞게 조정하며 프레임 위쪽과 아래쪽의 빈 공간에는 검정 막대를 표시합니다. 이렇게 하면 이미지 해상도는 낮아지지만 자르기는 수행하지 않으므로 전체 이미지가 그대로 유지됩니다. DVD 플레이어에서는 자동 레터박스를 사용하여 와이드스크린으로 저장된 푸티지를 4:3 장치에 표시합니다.



16:9 NTSC 푸티지

A. 원본 B. 와이드스크린 TV의 원래 와이드스크린 형식을 사용하여 DVD 플레이어에서 표시합니다. C. 자동 팬 및 검색을 사용하여 4:3 TV에서 이미지 자르기 D. 자동 레터박스를 사용하여 해상도를 줄이고 전체 이미지를 4:3 TV에 표시

가져오기

가져올 수 있는 파일 형식

가져온 파일은 코드 변환해야 할 수 있습니다. 일반적으로 DVD 또는 블루레이 디스크 호환 에셋의 경우에는 코드 변환이 필요하지 않지만, 호환되지 않는 에셋의 경우에는 코드 변환을 수행해야 합니다.

지원되는 비디오 파일 형식

다음과 같은 유형의 비디오 파일을 가져올 수 있습니다.

- AVI(Windows)
- DV-AVI(Mac OS)

- H.264
- MPEG-2(MPG, MPV 및 M2V 포함)
- Apple QuickTime®(MOV, Reference Movie 포함) - Windows 시스템에 QuickTime이 설치되어 있어야 함
- WMV(Windows Media 파일)

비디오는 프로젝트에 사용하려는 TV 표준에 따라 다음 프레임율 및 프레임 크기 중 하나를 따라야 합니다.

SD 비디오 형식의 프레임율 및 크기는 다음과 같습니다.

표준	NTSC	PAL
프레임율(초당 프레임 수)	29.97 23.976* 23.978* 24*	25
프레임 크기(픽셀)	720 x 480 720 x 486 704 x 480	720 x 576 704 x 576

HD 비디오 형식의 프레임율 및 크기는 다음과 같습니다.

표준	NTSC	PAL
프레임율(초당 프레임 수)	23.976p 29.97i 59.94p	25i 50p
프레임 크기(픽셀)	720 x 480 1280 x 720 1440 x 1080 1920 x 1080	720 x 576 1280 x 720 1440 x 1080 1920 x 1080

참고: 가져온 고해상도 비디오 에셋이 H.264로 인코딩된 경우 에셋의 프레임율이 24fps이면 해당 에셋을 23.976으로 코드 변환 하십시오. Encore에서는 H.264 에셋이 24fps로 설정된 블루레이 프로젝트는 구울 수 없습니다.

지원되는 스틸 이미지 형식

다음과 같은 유형의 스틸 이미지 파일을 가져올 수 있습니다.

- Adobe Photoshop(PSD), RGB 색상 공간
- 비트맵(BMP)
- GIF
- JPEG
- PICT
- PNG(Portable Network Graphics)
- Targa(TGA)
- TIFF

참고: PDS 파일은 이미지 에셋으로 가져올 때는 8비트여야 하며, 메뉴로 가져올 때는 8비트 또는 16비트일 수 있습니다. TIFF 파일은 메뉴로 가져올 수 없습니다.

지원되는 오디오 파일 형식

다음과 같은 유형의 오디오 파일을 가져올 수 있습니다.

- AC3(Dolby® 디지털)
- AIF, AIFF 등의 오디오 교환 파일 형식(AIFF-C는 제외)
- DTS(Digital Theater Sound)
- mp3
- MPG 또는 M2P(MPEG-1, MPA, Layer II 포함)
- QuickTime(MOV)
- WAV(32비트 부동 소수점 파일은 코드 변환되며 96kHz 16/24비트 파일은 코드 변환되지 않음)
- WMA

참고: DTS 오디오 파일은 구문 디스크에서는 재생되지만 Encore에서 미리 보는 동안에는 재생되지 않습니다.

가져오기 전후의 코드 변환 작업 이점

DVD 또는 블루레이 디스크 플레이어는 특정 표준을 따르는 비디오만 재생할 수 있습니다. 그러나 원래 블루레이 디스크 또는 DVD와 호환되는 비디오를 가져올 필요는 없습니다. 단, 해당 비디오의 프레임율과 프레임 크기는 일치해야 합니다. Encore에는 DVD 또는 블루레이 디스크 재생용으로 파일을 압축하거나 코드 변환할 수 있는 코드 변환 엔진이 포함되어 있습니다. 비디오는 가져오기 전에 비디오 편집 응용 프로그램에서 코드 변환할 수도 있고, 가져올 때 또는 최종 프로젝트 제작 준비가 되었을 때 코드 변환할 수도 있습니다.

작업 상황에 따라 가져오기 전이나 가져온 후에 코드 변환을 수행할 수 있습니다. 코드 변환된 파일이든 코드 변환되지 않은 파일이든 모두 Encore에서 제대로 처리됩니다.

가져오기 전에 코드 변환

코드 변환된 DVD 또는 블루레이 디스크 호환 콘텐츠를 가져오면 디스크에 표시되는 정확한 에셋을 사용하여 작업할 수 있습니다. 또한 콘텐츠가 이미 호환 가능한 상태이므로 프로젝트 제작 시간을 줄일 수 있습니다.

참고: 그러나 DVD 또는 블루레이 디스크 호환 파일 역시 코드 변환해야 하는 경우도 있습니다. 예를 들어 DVD 호환 파일의 데이터 전송률이 콘텐츠 양에 비해 너무 높으면 프로그램에서 데이터 전송률을 낮추기 위해 파일을 코드 변환합니다.

가져온 후에 코드 변환

Encore에서 콘텐츠를 코드 변환하도록 설정하면 장 지점(비디오 타임라인 내의 마커)을 배치하고, 자막을 삽입하고, 파일을 다듬어 자르는 등의 작업을 더욱 유연하게 수행할 수 있습니다. 코드 변환에 사용되는 MPEG-2 압축 구성은 푸티지를 GOP(사진 그룹)라는 청크로 분할합니다. 코드 변환이 끝나면 장 지점을 배치할 수 있으며, 그룹 내의 특정 프레임이 아니라 각 GOP의 헤더만 다듬어 자를 수 있습니다. 파일을 코드 변환하지 않은 경우에는 GOP 헤더만이 아니라 원하는 프레임을 다듬어 자를 수 있습니다. 또한 Encore에서는 파일을 코드 변환할 때 사용자가 설정하는 모든 장 지점에 GOP 헤더를 만듭니다. 자세한 내용은 124페이지의 “[장 지점 추가](#)”를 참조하십시오.

코드 변환되지 않은 파일 역시 유연하게 제작할 수 있습니다. 대규모 프로젝트의 경우에는 DVD에 비디오와 오디오 에셋을 모두 포함할 수 있도록 비디오 데이터 전송률을 조정해야 하는 경우가 많습니다. 파일이 이미 코드 변환된 경우에는 더 낮은 데이터 전송률로 다시 코드 변환하거나, 다른 콘텐츠의 데이터 전송률을 낮춰 파일 크기를 줄일 수 있습니다.

기타 도움말 항목

43페이지의 “[Encore에서 코드 변환](#)”

에셋 및 메뉴 가져오기

에셋에는 지원되는 콘텐츠 유형의 모든 조합이 포함될 수 있습니다. 비디오 및 오디오 파일을 프로그램 콘텐츠로 사용할 수도 있고 메뉴의 동작 및 사운드로 사용할 수도 있습니다. 스틸 이미지는 메뉴와 프로그램 콘텐츠로 사용할 수 있습니다. 로컬 드라이브 또는 네트워크 드라이브에 저장된 파일을 가져올 수도 있습니다.

콘텐츠를 타임라인, 슬라이드 쇼 또는 메뉴로 직접 가져오면 수행해야 하는 단계를 줄일 수 있습니다. 이때 가져오는 콘텐츠는 이러한 직접 가져오기를 사용하는 데 적합한 유형이어야 합니다. 지원되는 모든 파일 형식을 타임라인으로 가져올 수 있는 반면, 슬라이드 쇼로는 스틸 이미지만을, 메뉴로는 PSD 파일만을 가져올 수 있습니다.

지원되는 파일 형식 목록은 26페이지의 “[가져올 수 있는 파일 형식](#)”을 참조하십시오.

에셋으로 가져오기

1 [프로젝트] 패널이 활성 상태인지 확인하고 [파일] > [가져오기] > [에셋]을 선택합니다.

2 가져올 파일을 탐색해 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.



에셋을 Microsoft Windows 탐색기 또는 Mac OS Finder에서 [프로젝트] 패널로 드래그해도 됩니다.

타임라인으로 가져오기

에셋을 타임라인으로 가져올 때는 에셋과 해당 타임라인이 모두 [프로젝트] 패널에 배치됩니다. 타임라인은 [타임라인] 패널에도 나타납니다. 자세한 내용은 107페이지의 “[타임라인](#)”을 참조하십시오.

1 [파일] > [가져오기] > [타임라인]을 선택합니다.

2 가져올 파일을 탐색해 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

스틸 이미지를 슬라이드 쇼로 가져오기

이미지 파일을 슬라이드 쇼로 가져오면 이미지와 슬라이드 쇼가 모두 [프로젝트] 패널에 배치됩니다. 슬라이드 쇼는 [슬라이드 쇼] 패널에도 나타나며, 이 패널에서 다양한 슬라이드 쇼 제작 작업을 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 119페이지의 “[슬라이드 쇼](#)”를 참조하십시오.

Encore에서는 슬라이드 쇼를 단일 FLV 파일로 만들어 슬라이드 변환 중 오류나 일시 정지가 발생하지 않고 매끄럽게 재생되도록 합니다.

1 [파일] > [가져오기] > [슬라이드 쇼]를 선택합니다.

2 가져올 이미지 파일을 탐색해 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 파일을 클릭하여 연속하지 않는 여러 파일을 선택할 수 있습니다.


PSD 파일을 메뉴로 가져오기

사용자는 메뉴를 통해 디스크에 포함된 콘텐츠에 액세스하므로, 메뉴는 프로젝트 콘텐츠의 필수적인 요소입니다. Encore에 포함된 템플릿을 사용자 정의하거나, 가져온 에셋을 사용하여 프로그램 내에 메뉴를 제작하거나, Photoshop에서 메뉴를 취합한 다음 Encore로 가져올 수 있습니다.

Encore와 Photoshop은 서로 긴밀하게 연동됩니다. Photoshop에서 만든 메뉴에 대해 특정 레이어 이름 지정 규칙을 따르는 경우 Encore에서는 이러한 레이어를 단추와 하위 사진 등의 특정 메뉴 요소로 인식합니다. 자세한 내용은 65페이지의 “[메뉴의 레이어 이름 접두어](#)”를 참조하십시오. 또한 Encore에서는 모든 메뉴가 PSD(Photoshop) 파일로 만들어지므로 Photoshop의 메뉴를 Encore에서 직접 업데이트할 수 있습니다. 메뉴로 가져온 Photoshop 파일은 [프로젝트] 패널 및 [메뉴] 패널에 모두 나타나며, 가져올 때 [메뉴 편집기]에서 자동으로 열립니다.

1 [파일] > [가져오기] > [메뉴]를 선택합니다.

2 가져올 PSD 파일로 이동하여 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

 파일을 Windows 탐색기 또는 Mac OS Finder에서 [프로젝트] 탭으로 드래그하면 PSD 파일을 메뉴로 가져올 수 있습니다. 그러나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 파일을 드래그하면 PSD 파일을 메뉴가 아닌 스틸 이미지로 가져오게 됩니다.

PSD 파일을 팝업 메뉴로 가져오기

PSD 파일을 가져와 블루레이 팝업 메뉴로 설정할 수 있습니다. 팝업 메뉴의 경우 PSD 파일의 이미지 배경은 무시됩니다. 자세한 내용은 93페이지의 “**블루레이 팝업 메뉴**”를 참조하십시오.

- 1 Windows인 경우, [파일] > [가져오기] > [팝업 메뉴]를 선택합니다. Mac OS인 경우, [프로젝트] 패널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [가져오기] > [팝업 메뉴]를 선택합니다.
- 2 가져올 PSD 파일로 이동하여 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

Adobe Premiere Pro에서 가져오기

Adobe Dynamic Link를 사용하면 Adobe Premiere® Pro의 동영상 파일을 렌더링 없이 Encore로 가져올 수 있습니다. Adobe Dynamic Link를 사용하여 Adobe Premiere Pro에서 가져오는 경우 Encore에서 원본 파일을 열고 편집할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro에서 빈 시퀀스를 가져올 수는 있지만 빈 시퀀스를 바탕으로 타임라인을 만들 수는 없습니다. 따라서 가져온 시퀀스를, 사용자가 만든 메뉴의 동적 배경으로 연결할 수 없습니다. 자세한 내용은 117페이지의 “**Adobe Premiere Pro 및 Adobe After Effects에서 클립 편집**”을 참조하십시오.

Red 카메라를 사용하여 촬영한 동영상 프레임은 Premiere Pro에서 Encore로 Dynamic Link를 사용하여 전체 해상도(4K)로 가져올 수 있습니다. Encore는 이러한 고해상도 파일에 대한 향상된 재생 품질을 제공합니다.

Adobe Premiere Pro의 **Encore** 장 마커(이전의 **DVD** 마커)를 사용하여 Encore에서 해당하는 장 지점을 만듭니다. 마커의 [이름] 필드에 텍스트가 포함되어 있지 않으면 "1장", "2장" 등의 장 지점 이름이 자동으로 생성됩니다.

참고: 이전 버전의 Adobe Premiere Pro에서 내보낸 파일의 DVD 마커는 Encore에서 인식되지 않지만, [장] 필드의 텍스트에 번호가 지정된 마커가 들어 있는 파일은 Encore 장 마커로 인식됩니다. Adobe Premiere Pro에서는 Encore 장 마커 대신 번호가 지정된 마커를 사용하지 않는 것이 좋습니다.

Adobe Premiere Pro 비디오 파일을 사용하여 DVD 만들기에 대한 소개 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0257_kr을 참조하십시오.

Encore와 Adobe Premiere Pro 간에 Adobe Dynamic Link를 사용하는 방법에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0250_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

[Adobe Premiere Pro 파일로 DVD 만들기에 대한 비디오](#)

[Dynamic Link 비디오](#)

Adobe After Effects에서 가져오기

Adobe After Effects®의 파일을 개별 동영상 파일로 가져오거나 Adobe Dynamic Link로 가져올 수 있습니다. Adobe Dynamic Link 옵션을 사용하면 워크플로에 가장 적합한 파일을 가져올 수 있습니다. 즉, After Effects 컴포지션을 렌더링하지 않고 가져올 수 있습니다. Adobe Dynamic Link를 사용하면 필요할 때 Encore와 After Effects 간에 전환하여 프로젝트를 제작할 때까지 파일을 업데이트할 수 있습니다.

참고: Adobe Dynamic Link는 Adobe Creative Suite Production Premium이 설치되어 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

After Effects에서 개별 동영상을 가져오려면 [컴포지션] > [동영상 만들기] 명령을 사용하여 AVI, MPEG, H.264 또는 MOV 파일을 내보내십시오. [렌더링 대기열] 패널이 열리면 [출력 모듈] 머리글 옆에 있는 텍스트를 클릭하고 [포함 항목] 메뉴에서 [프로젝트 링크]를 선택합니다. 동영상 파일 내보내기에 대한 자세한 내용은 **After Effects** 도움말을 참조하십시오.

참고: Encore로 파일을 가져오면 레이어 시간 마커에서 장 지점을 만들 수 있습니다. Encore로 마커를 가져오려면 마커의 [장] 필드에 텍스트가 포함되어 있어야 합니다. 이 텍스트를 사용하여 각 장 지점의 이름이 지정됩니다. 레이어 시간 마커에 대한 자세한 내용은 Adobe After Effects 도움말에서 마커를 참조하십시오.

Encore와 Adobe After Effects 간에 Adobe Dynamic Link를 사용하는 방법에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0250_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

[Adobe Dynamic Link 비디오](#)

라이브러리에 항목 또는 항목 세트 추가

[라이브러리] 패널에는 메뉴 및 단추, 이미지, 모양 등의 기타 디자인 요소에 사용할 수 있는 미리 디자인된 템플릿이 들어 있습니다. 자주 사용하는 스틸 이미지, 로고, 단추, 메뉴 등을 [라이브러리]에 저장해 두면 모든 프로젝트에서 빠르게 액세스할 수 있습니다. 이러한 항목을 체계적으로 구성하려면 세트로 그룹화하면 됩니다. [라이브러리]에서는 레이어가 지정된 Photoshop 파일은 물론 BMP, JPEG, PNG 및 TIFF 파일도 가져옵니다.


또한 추가한 항목을 해당 콘텐츠에 따라 범주화합니다. 메뉴 및 단추의 경우에는 특수한 레이어 이름 접두어가 필요합니다. 자세한 내용은 50페이지의 “메뉴”를 참조하십시오.


범주	파일 형식	파일에 포함되어야 하는 항목
메뉴	PSD, EM	최소한 하나 이상의 단추 레이어 세트 및 메뉴 배경으로 사용되는 최소한 하나 이상의 추가 레이어. 레이어 세트의 이름은 (+) 접두어로 시작해야 합니다. 또한 메타데이터에 "menu"라는 키워드가 들어 있는 PSD 파일은 메뉴로 범주화됩니다.
단추	PSD	레이어 이름 앞에 (+) 접두어가 있는 단일 레이어 세트. 레이어 세트에는 하위 사진 레이어와 비디오 축소판 레이어가 포함될 수 있지만 배경 레이어는 포함되지 않습니다.
이미지	PSD, BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF	이미지 파일 또는 메뉴나 단추로 가져오지 않은 PSD 파일
대체 레이어	PSD	이름에 (!)가 있는 단일 레이어 PSD 파일 또는 단일 레이어 세트를 포함하는 파일(레이어 이름은 (!)이고 단추 플래그는 없음)
배경	PSD	배경 레이어만 포함
레이어 세트	PSD	단추 레이어 이름 접두어가 없는 단일 레이어 세트. 배경 레이어는 포함되지 않습니다.
텍스트	PSD	단일 텍스트 레이어. 배경 레이어는 포함되지 않습니다.
벡터 모양	PSD	단일 벡터 모양 레이어. 배경 레이어는 포함되지 않습니다.

라이브러리에 항목 추가

다음 방법을 사용하여 [라이브러리]에 항목 및 항목 세트를 추가합니다.

- [메뉴 뷰어] 또는 [프로젝트] 패널에서 추가할 단추, 레이어 또는 레이어 세트를 선택한 다음 [라이브러리]의 항목 목록으로 드래그합니다.

- [프로젝트] 패널에서 스틸 이미지 또는 메뉴를 선택한 다음 [라이브러리]의 항목 목록으로 드래그합니다.
- Windows 탐색기 또는 Mac OS Finder에서 항목을 [라이브러리]로 드래그합니다.
- [라이브러리]에서 [새 항목] 단추 를 클릭하고 추가할 파일을 탐색한 다음 [열기]를 클릭합니다.

 Encore에서는 블루레이 프로젝트용으로 쉽게 찾을 수 있도록 미리 디자인된 HD 에셋의 파일 이름에 "HD"라는 문자를 사용합니다.

새 라이브러리 세트 만들기

- ❖ [라이브러리] 패널 메뉴에서 [새 세트]를 선택합니다. 새 세트의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

Adobe Dynamic Link

Dynamic Link 정보(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)

이전에는 사후 제작 응용 프로그램 간에 미디어 에셋을 공유하려면 한 응용 프로그램에서 작업을 렌더링하고 내보낸 후에 다른 응용 프로그램에서 가져와야 했습니다. 이 작업 과정은 시간이 많이 소모되고 비효율적이었습니다. 원래 에셋을 변경하기 위해 해당 에셋을 다시 렌더링하고 내보냈습니다. 이로 인해 하나의 에셋에 대한 렌더링 및 내보내기 버전이 여러 개 생성되므로 디스크 공간이 많이 소모될 뿐 아니라 파일 관리에 어려움이 있었습니다.

Adobe Creative Suite Production Premium 및 Master Collection의 Dynamic Link 기능은 이 작업 과정에 새로운 대안을 제공합니다. After Effects, Adobe Premiere Pro 및 Encore 간에 동적 링크를 만들 수 있습니다. 동적 링크를 만들려면 다른 유형의 에셋을 가져오기만 하면 됩니다. 동적으로 연결된 에셋은 식별하기 쉽도록 고유의 아이콘과 레이블 색상으로 표시됩니다. 동적 링크는 관련 응용 프로그램에서 생성된 프로젝트에 저장됩니다.

After Effects에서 동적으로 연결된 컴포지션을 변경하면 Adobe Premiere Pro 또는 Encore의 연결된 클립에 변경 내용이 즉시 나타납니다. Adobe Premiere Pro에서 동적으로 연결된 시퀀스를 변경하면 After Effects 및 Encore에 변경 내용이 즉시 나타납니다. 따라서 변경 내용을 먼저 렌더링하거나 저장할 필요가 없습니다.

Dynamic Link에 관한 온라인 리소스

Dynamic Link 소개에 대한 비디오 자습서는 [Adobe 웹 사이트](#)를 참조하십시오.

John Dickinson은 [Motionworks 웹 사이트](#)를 통해 After Effects와 Premiere Pro 간에, 그리고 After Effects와 Encore 간에 Dynamic Link를 사용하는 방법을 보여주는 비디오 자습서를 제공합니다.

Tim Kolb는 [Adobe 웹 사이트](#)를 통해 Premiere Pro, Encore 및 Dynamic Link를 사용하여 대화형 DVD 메뉴를 만드는 방법을 설명하는 비디오 자습서를 제공합니다.

Adobe Premiere Pro 연결

Adobe Premiere Pro에서 선택한 클립을 컴포지션 또는 중첩된 컴포지션으로 After Effects에 보내 Adobe Premiere Pro의 클립을 동적으로 연결된 컴포지션으로 바꿀 수 있습니다.

또한 Dynamic Link를 사용하면 Adobe Premiere Pro의 시퀀스를 Encore에 보내 DVD, 블루레이 디스크 또는 SWF 파일로 제작할 수 있습니다.

Dynamic Link를 사용할 수 있을 뿐 아니라 다음과 같은 방법으로 응용 프로그램 간에 콘텐츠를 공유할 수도 있습니다.

- After Effects와 Adobe Premiere Pro 간의 복사 및 붙여넣기
- Adobe Premiere Pro로 After Effects 프로젝트 내보내기
- After Effects에서 [Adobe Premiere Pro에서 캡처] 명령 사용
- After Effects로 Adobe Premiere Pro 프로젝트 가져오기

After Effects 연결

Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 After Effects 컴포지션에 동적으로 연결하면 호스트 응용 프로그램의 [프로젝트] 패널에 해당 컴포지션이 나타납니다. 동적으로 연결된 컴포지션은 다른 모든 에셋과 동일하게 사용할 수 있습니다. 연결된 컴포지션을 호스트 응용 프로그램 타임라인에 삽입하면 연결된 클립이 [타임라인] 패널에 나타납니다. 연결된 클립은 단순히 [프로젝트] 패널의 연결된 컴포지션에 대한 참조로 사용됩니다. After Effects에서는 연결된 컴포지션을 호스트 응용 프로그램에서 재생하는 동안 프레임별로 렌더링합니다.

After Effects와 Adobe Premiere Pro 간에 동적으로 연결된 클립을 사용할 때는 두 가지 제한 사항이 있습니다. 이 두 제한 사항은 모두 반대의 경우, 즉 컴포지션과 시퀀스를 전환할 때도 적용됩니다.

- 시퀀스에 컴포지션이 들어 있는 경우 해당 시퀀스나 해당 시퀀스가 중첩되어 있는 모든 시퀀스는 포함된 컴포지션의 프로젝트에서 동적 링크에 포함되지 않습니다.
- 시퀀스에 컴포지션이 들어 있는 경우 해당 컴포지션이나 해당 컴포지션에 중첩되어 있는 모든 컴포지션에는 시퀀스로 다시 연결되는 링크가 포함되지 않습니다.

Adobe Premiere Pro에서는 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션에 대해 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 소스 모니터에서 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션 미리 보기
- 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션에 대한 시작 지점 및 종료 지점 설정
- 시퀀스에 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션 추가
- Adobe Premiere Pro 도구를 사용하여 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션 편집

비디오와 오디오를 모두 포함하는 연결된 컴포지션을 시퀀스에 추가하면 Adobe Premiere Pro에서는 연결된 비디오 및 오디오 클립을 타임라인에 삽입합니다. 비디오와 오디오의 연결을 해제하여 클립을 별도로 편집할 수 있습니다.

Encore에서는 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션에 대해 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션을 사용하여 동작 메뉴 만들기
- 타임라인에 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션 삽입
- Encore 도구를 사용하여 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션 편집

비디오와 오디오를 모두 포함하는 연결된 After Effects 컴포지션을 Encore 타임라인에 추가할 수 있습니다. Encore에서는 별도의 비디오 및 오디오 클립을 타임라인에 삽입합니다.



Dynamic Link를 사용하지 않고도 Encore 메뉴에서 After Effects 컴포지션을 만들 수 있습니다.

Encore 연결


Encore에서는 동적으로 연결된 클립에 대해 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- Adobe Premiere Pro에서 [원본 편집] 명령을 사용하여 시퀀스 편집
- [원본 편집] 명령을 사용하여 After Effects 컴포지션 편집
- Adobe Premiere Pro의 시퀀스에 있는 Encore 장 마커와 일치하도록 Encore의 마커 업데이트

색상 및 Dynamic Link

After Effects에서는 RGB(빨강, 녹색, 파랑) 색상 모델을 사용하지만 Adobe Premiere Pro에서는 YUV 색상 모델을 사용합니다. 사용자가 동적으로 연결된 컴포지션을 사용할 때 Adobe Premiere Pro에서는 출력 형식에 따라 해당 컴포지션을 YUV로 변환하거나 RGB 색상을 그대로 유지합니다.

동적으로 연결된 컴포지션은 After Effects 프로젝트의 색상 심도(프로젝트 설정에 따라 8bpc, 16bpc 또는 32bpc)로 렌더링됩니다. HDR(High Dynamic Range) 에셋을 사용할 경우에는 After Effects 프로젝트 색상 심도를 32bpc로 설정합니다.

 Adobe Premiere Pro에서 시퀀스를 선택한 다음 [시퀀스] > [시퀀스 설정]을 선택합니다. Adobe Premiere Pro의 처리 품질을 최대화하려면 [비디오 미리 보기] 창에서 [최대 비트 심도] 및 [최대 렌더링 품질]을 선택합니다. 그러나 이 옵션을 사용하면 처리 속도는 느려집니다.

저장 및 Dynamic Link

Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 해당 응용 프로그램 내의 컴포지션에 대한 동적 링크를 만들려면 먼저 After Effects 프로젝트를 한 번 이상 저장해야 합니다. 그러면 Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 연결된 컴포지션의 변경 내용을 확인하기 위해 After Effects 프로젝트에 대한 변경 내용을 저장할 필요가 없습니다.

[다른 이름으로 저장] 명령을 사용하여 After Effects 프로젝트의 복사본을 만들 경우 원래 프로젝트에서 만든 동적 링크는 변경되지 않습니다. Adobe Premiere Pro 및 Encore 프로젝트에서는 복사본이 아닌 원래 프로젝트를 연결된 컴포지션의 소스로 계속 사용합니다. 그러나 언제든지 복사본의 컴포지션에 동적으로 연결된 클립을 다시 연결할 수 있습니다.

참고: After Effects에서 [파일] > [중분 및 저장]을 선택할 수 있습니다. 새로 저장된 열려 있는 프로젝트에서는 열려 있는 After Effects 프로젝트의 동적으로 연결된 컴포지션을 포함한 모든 클라이언트 프로젝트에 계속해서 프레임을 제공합니다.

저장 및 Adobe Dynamic Link(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)

Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 컴포지션에 동적 링크를 생성하기 위해서는 먼저 After Effects 프로젝트를 최소 한 번은 저장해야 합니다. 그러나 연결된 컴포지션의 변경 내용을 Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 확인하기 위해 After Effects 프로젝트에서 변경한 내용을 다시 저장할 필요는 없습니다.

Adobe Dynamic Link가 참조하는 컴포지션이 들어 있는 After Effects 프로젝트를 복사하기 위해 [다른 이름으로 저장] 명령을 사용하는 경우, Adobe Premiere Pro 또는 Encore는 연결된 컴포지션의 소스로 새 복사본이 아닌 원본 컴포지션을 사용합니다. 컴포지션은 언제든지 새 복사본에 다시 연결할 수 있습니다.

Dynamic Link 성능(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)

연결된 클립이 복잡한 소스 컴포지션을 참조할 수 있습니다. 복잡한 소스 컴포지션에 대한 작업을 수행할 때는 추가 처리 시간이 필요합니다. 이러한 시간은 After Effects에서 해당 작업을 적용하고 Adobe Premiere Pro 또는 Encore에 최종 데이터를 제공하는 데 필요합니다. 일부 경우에는 이러한 추가 처리 시간으로 인해 미리 보기 또는 재생이 지연될 수 있습니다.

재생 지연을 줄이려면 다음 작업 중 하나를 수행합니다.

- 연결된 컴포지션을 오프라인으로 전환
- 연결된 클립을 비활성화하여 컴포지션 참조를 임시로 중단
- 컴포지션을 렌더링한 후 동적으로 연결된 컴포지션을 렌더링된 파일로 바꾸기

복잡한 소스 컴포지션을 자주 사용하는 경우에는 RAM을 추가하거나 더 빠른 프로세서를 사용해 보십시오.

색상 및 Adobe Dynamic Link(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)

Adobe After Effects는 RGB(빨강, 녹색, 파랑) 색상 공간에서 작업하지만 Adobe Premiere Pro는 YUV 색상 공간에서 작업합니다. 사용자가 동적으로 연결된 컴포지션을 사용할 때 Adobe Premiere Pro는 출력 형식에 따라 YUV로 변환하거나 RGB 색상 공간을 그대로 유지합니다.

동적으로 연결된 컴포지션은 After Effects 프로젝트의 색상 농도에서 렌더링됩니다(프로젝트 설정에 따라 8비트/채널, 16비트/채널, 또는 32비트/채널). HDR(high dynamic range) 에셋을 작업할 때는 After Effects 프로젝트 색상 농도를 32비트/채널로 설정하십시오.

💡 Adobe Premiere Pro가 최고의 품질로 처리하도록 하려면 Adobe Premiere Pro에서 [프로젝트] > [프로젝트 설정] > [비디오 렌더링]을 차례로 선택한 다음 [최대 비트 심도]를 선택합니다. 그러나 이 옵션으로 인해 처리 작업이 느려질 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 동적으로 연결된 컴포지션 만들기

Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 동적으로 연결된 컴포지션을 새로 만들면 After Effects가 실행됩니다. 그런 다음 After Effects에서 원래 프로젝트의 크기, 픽셀 중횡비, 프레임 속도 및 오디오 샘플 속도를 사용하여 프로젝트와 컴포지션을 만듭니다. After Effects가 이미 실행 중인 경우에는 현재 프로젝트에 컴포지션이 만들어집니다. 새 컴포지션의 이름은 Adobe Premiere Pro 또는 Encore 프로젝트 이름을 따라 지정되며 뒤에 연결 컴포지션 [x]가 붙습니다.

- 1 Adobe Premiere Pro 또는 Adobe Encore에서 [파일] > [Adobe Dynamic Link] > [새 After Effects 컴포지션]을 선택합니다.
- 2 After Effects의 [다른 이름으로 저장] 대화 상자가 나타나면 After Effects 프로젝트의 이름과 위치를 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

💡 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션을 만들 때 컴포지션 지속 시간은 30초로 설정됩니다. 이 지속 시간을 변경하려면 After Effects에서 해당 컴포지션을 선택한 후 [컴포지션] > [컴포지션 설정]을 선택합니다. 그런 다음 [기본] 탭을 클릭하고 [지속 시간]에 새 값을 지정합니다.

기존 컴포지션에 연결

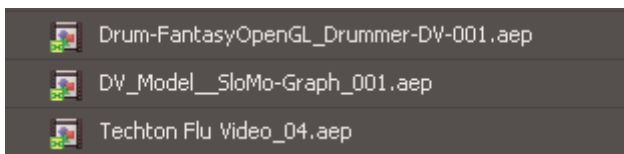
최상의 결과를 얻으려면 크기, 픽셀 중횡비, 프레임 속도 등의 컴포지션 설정을 Adobe Premiere Pro 또는 Encore 프로젝트의 설정과 동일하게 합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 [파일] > [Adobe Dynamic Link] > [After Effects 컴포지션 가져오기]를 선택합니다. 그리고 After Effects 프로젝트 파일(.aep)을 선택한 다음 한 개 이상의 컴포지션을 선택합니다.
- Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 After Effects 프로젝트 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다. 그런 다음 표시된 대화 상자에서 컴포지션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- After Effects [프로젝트] 패널에서 한 개 이상의 컴포지션을 Adobe Premiere Pro 또는 Encore의 [프로젝트] 패널로 드래그합니다.
- After Effects 프로젝트 파일을 Adobe Premiere Pro [프로젝트] 패널로 드래그합니다. After Effects 프로젝트 파일에 여러 개의 컴포지션이 들어 있으면 [컴포지션 가져오기] 대화 상자가 열립니다.

참고: 단일 Adobe Premiere Pro 프로젝트에서 한 개의 After Effects 컴포지션에 여러 번 연결할 수 있습니다. 그러나 Adobe Encore 프로젝트에서는 After Effects 컴포지션에 한 번만 연결할 수 있습니다.

Encore에서 동적으로 연결된 컴포지션을 만드는 경우 After Effects에서 하위 사진 밝은 영역 레이어를 해제하여 Encore에 해당 레이어를 표시할지 여부를 제어할 수 있습니다.



동적으로 연결된 After Effects 컴포지션

동적으로 연결된 컴포지션 또는 클립 삭제(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)

프로젝트에서 연결된 컴포지션이 사용되지 않는 경우 Encore 프로젝트에서 해당 컴포지션을 삭제할 수 있습니다. 프로젝트에서 연결된 컴포지션이 사용되는 경우라도 언제든지 Adobe Premiere Pro 프로젝트에서 해당 컴포지션을 삭제할 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro 시퀀스의 타임라인 또는 Encore 메뉴나 타임라인에서 언제든지 연결된 클립을 삭제할 수 있습니다.

❖ Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 연결된 컴포지션 또는 클립을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.

After Effects에서 동적으로 연결된 컴포지션 수정(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)

Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 [원본 편집] 명령을 사용하여 연결된 After Effects 컴포지션을 수정할 수 있습니다. 컴포지션을 After Effects에서 연 후에는 [원본 편집] 명령을 다시 사용하지 않고도 컴포지션을 변경할 수 있습니다.

- 1 Adobe Premiere Pro 또는 Encore의 [프로젝트] 패널에서 After Effects 컴포지션을 선택하거나 타임라인에서 연결된 클립을 선택한 다음 [편집] > [원본 편집]을 선택합니다.
- 2 After Effects에서 컴포지션을 변경합니다. 그런 다음 다시 Adobe Premiere Pro 또는 Encore로 전환하여 변경 내용을 확인합니다.


After Effects에서 변경한 내용이 Adobe Premiere Pro에 나타납니다. Adobe Premiere Pro에서는 변경 이전에 해당 클립에 대해 렌더링된 미리 보기 파일이 더 이상 사용되지 않습니다.

참고: Adobe Premiere Pro에서 동적 링크를 만든 후 After Effects에서 해당 컴포지션의 이름을 변경할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro는 [프로젝트] 패널의 연결된 컴포지션 이름을 업데이트하지 않습니다. Adobe Premiere Pro는 동적 링크를 유지합니다.

오프라인 컴포지션 및 Dynamic Link(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)


Adobe Premiere Pro와 Encore에서는 다음과 같은 경우에 동적으로 연결된 컴포지션을 오프라인으로 표시합니다.

- 컴포지션이 포함된 After Effects 프로젝트를 이동 또는 삭제했거나 이름을 바꾼 경우
- 컴포지션을 일부러 오프라인 상태로 전환한 경우
- Production Premium 또는 Master Collection이 설치되지 않은 시스템에서 컴포지션이 포함된 프로젝트를 연 경우
- Adobe Premiere Pro 프로젝트 관리자로 트리밍한 프로젝트를 작업하는 경우. 프로젝트 관리자는 After Effects 소스 컴포지션을 트리밍된 프로젝트 폴더로 이동하지 않으므로 컴포지션을 수동으로 이동해야 합니다.

오프라인 컴포지션은 Adobe Premiere Pro [프로젝트] 패널에서 오프라인 아이콘 과 함께 나타납니다. Encore에서는 [프로젝트] 패널에서 오프라인 에셋을 선택한 경우 축소판 미리 보기에 오프라인 아이콘이 표시됩니다. 오프라인 컴포지션을 사용하여 작업하는 경우, 이를 원본 After Effects 컴포지션에 다시 연결할 수 있습니다. 또한 연결된 컴포지션을 다른 소스 컴포지션에 다시 연결하도록 선택할 수도 있습니다.

동적으로 연결된 컴포지션을 오프라인으로 전환

재생이 자연스럽지 않을 경우 동적으로 연결된 컴포지션을 오프라인으로 전환할 수 있습니다. 또한 Production Premium 또는 Master Collection이 설치되어 있는 시스템에서 이 프로젝트를 열지 않고도 공유할 수 있습니다. 동적으로 연결된 컴포지션을 오프라인 상태로 전환할 수 있습니다. 컴포지션을 오프라인으로 전환하면 After Effects와의 동적 링크가 끊어지고 [프로젝트] 패널에서 연결된 컴포지션이 오프라인 컴포지션으로 대체됩니다.

 클립을 선택하고 [클립] > [활성화]를 선택하여 Adobe Premiere Pro에서 연결된 클립을 임시로 무시할 수 있습니다. 클립을 다시 연결하려면 [클립] > [활성화]를 다시 선택하면 됩니다. 이 명령 옆에 확인 표시가 있으면 해당 클립이 활성화되었음을 나타냅니다.

- 1 Premiere Pro의 [프로젝트] 패널에서 컴포지션을 선택합니다.
- 2 [프로젝트] > [오프라인 상태로 만들기]를 선택합니다.

동적으로 연결된 컴포지션 다시 연결

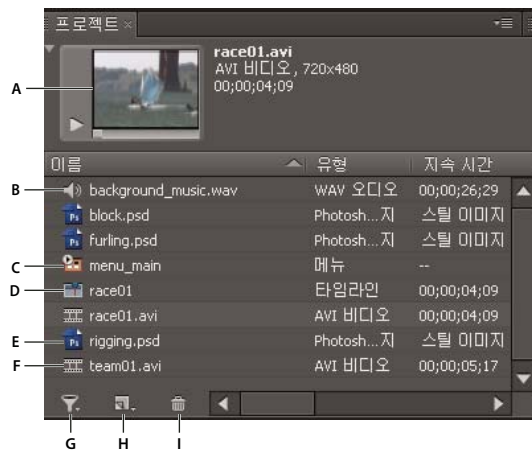
❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Adobe Premiere Pro에서 컴포지션을 선택하고 [프로젝트] > [미디어 연결]을 선택합니다. 표시된 대화 상자에서 After Effects 프로젝트를 선택합니다. 그러면 컴포지션이 자동으로 다시 연결됩니다.
- Encore에서 컴포지션을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [에셋 찾기]를 선택합니다. [에셋 찾기] 대화 상자에서 연결하려는 컴포지션을 찾은 다음 [선택](Windows) 또는 [열기](Mac OS)를 클릭합니다.

프로젝트 패널에서 작업

프로젝트 패널

[프로젝트] 패널에는 프로젝트에 사용할 수 있는 모든 오디오, 비디오 및 스틸 이미지 에셋이 포함되어 있습니다. 또한 이 패널에는 프로젝트용으로 만든 타임라인, 메뉴, 슬라이드 쇼, 재생 목록 및 장 재생 목록이 나열됩니다. Encore로 가져오는 각 에셋은 에셋 목록에서 대표 아이콘으로 표시됩니다. 에셋 목록을 사용자 정의하여 에셋을 다양한 범주와 사용자가 만든 폴더로 그룹화할 수 있습니다.



프로젝트 패널

A. 미리 보기 B. 오디오 C. 메뉴 D. 타임라인 E. 스틸 이미지 F. 비디오 G. 다른 항목 유형 표시 켜기/끄기 H. 새 항목 만들기. 프로젝트 패널에서 항목을 선택하지 않으면 [라이브러리] 패널의 기본 에셋이 사용됩니다. I. 삭제

에셋을 선택하면 [프로젝트] 패널의 왼쪽 위 모퉁이에 축소판 미리 보기가 나타납니다. 에셋에 비디오나 오디오가 들어 있는 경우 에셋을 미리 볼 수 있도록 에셋 아래에 재생 컨트롤러가 나타납니다. 축소판 옆에는 표시된 에셋에 대한 정보가 나타납니다. 여러 에셋을 선택하면 축소판 옆의 텍스트에 선택한 에셋의 수가 표시됩니다.

참고: 자막 스크립트 파일은 [프로젝트] 패널이 아닌 해당 파일이 속한 타임라인으로 직접 가져옵니다. 자세한 내용은 128페이지의 “DVD 프로젝트의 자막”을 참조하십시오.

프로젝트 패널의 열

[프로젝트] 패널에는 가져온 에셋과 관련된 정보를 제공하는 다음과 같은 열이 들어 있습니다. 이들 열을 표시하거나 숨기려면 열 헤더를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 상황에 맞는 메뉴에서 열 이름을 선택합니다.

이름 에셋 또는 요소의 이름을 표시합니다. 요소 이름은 바꿀 수 있습니다.

유형 에셋 유형 또는 요소 유형을 표시합니다.

지속 시간 해당하는 경우 에셋 또는 요소의 지속 시간을 시간; 분; 초; 프레임 형식으로 표시합니다.

크기 이미지의 크기를 픽셀 단위로 표시합니다. 이 필드는 프로젝트의 브로드캐스트 표준에 맞는 크기가 아닌 스틸 이미지 에셋을 확인하는 데 유용합니다.

DVD 코드 변환 상태 에셋의 DVD 코드 변환 상태(코드 변환됨/코드 변환되지 않음)를 표시합니다.

DVD 코드 변환 설정 에셋을 인코딩하는 데 사용되는 DVD 설정이 표시됩니다. 자세한 내용은 43페이지의 “[코드 변환](#)”을 참조하십시오.

블루레이 코드 변환 상태 에셋의 블루레이 코드 변환 상태(코드 변환됨/코드 변환되지 않음)를 표시합니다.

블루레이 코드 변환 설정 에셋을 인코딩하는 데 사용되는 블루레이 설정이 표시됩니다. 자세한 내용은 43페이지의 “[코드 변환](#)”을 참조하십시오.

크기 에셋의 파일 크기가 표시됩니다.

비트 전송률 선택한 에셋의 비트 전송률을 표시합니다. 코드 변환되지 않은 에셋의 경우 이 비트 전송률은 예상치입니다.

미디어 범주 에셋 유형을 표시합니다. 이 범주는 에셋 상태에 따라 에셋을 오디오 파일, 비디오 파일 또는 오디오/비디오 파일로 정렬하는 데 유용합니다.

설명 현재 행에 추가하는 주석을 표시합니다. [속성] 패널에는 설명을 최대 254자까지 입력할 수 있습니다.

마지막으로 수정한 날짜 파일을 마지막으로 수정한 날짜 및 시간을 표시합니다.

파일 경로 에셋의 시스템 위치를 표시합니다. 에셋을 찾을 수 없는 경우 이 열은 비어 있습니다. 자세한 내용은 40페이지의 “[누락된 에셋 찾기](#)”를 참조하십시오.

프로젝트 패널 관리

프로젝트 패널 사용자 정의

작업 스타일 및 요구 사항에 가장 적합하게 [프로젝트] 패널의 열을 사용자 정의할 수 있습니다.

항목 정렬


❖ 항목 정렬 기준으로 사용할 범주를 나타내는 열 이름을 클릭합니다. 열 이름을 클릭할 때마다 열이 오름차순 또는 내림차순으로 정렬됩니다.

열 숨기기 또는 표시


❖ 열 머리글에서 아무 곳이나 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)한 다음 숨기거나 표시할 열을 선택합니다. 또는 열 이름을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭한 다음 [이 항목 숨기기]를 선택해도 됩니다.

참고: 열 이름 옆에 확인 표시가 있으면 해당 열이 표시되어 있는 것입니다.

항목 유형 숨기기 또는 표시

❖ [프로젝트] 패널 아래쪽의 [다른 항목 유형 표시 켜기/끄기] 메뉴 에서 항목 유형을 선택합니다.

열 크기 조정

❖ 크기를 조정할 열의 오른쪽 가장자리 위에 커서를 놓은 다음 커서가 크기 조정 커서 로 바뀌면 가장자리를 드래그합니다. 크기를 조정할 열의 오른쪽 가장자리를 두 번 클릭해도 됩니다. 이렇게 하면 패널의 크기가 해당 열에서 가장 긴 텍스트 줄 길이로 조정됩니다.

열 다시 배열

❖ 열 헤더를 따라 열 이름을 다른 위치로 드래그합니다.

프로젝트 패널에서 항목 구성

[프로젝트] 패널에 나열되는 프로젝트의 다양한 요소를 손쉽게 구성하기 위해 에셋, 메뉴 및 타임라인을 폴더로 그룹화할 수 있습니다. 또한 폴더를 다른 폴더 내에 중첩할 수도 있습니다.

폴더 만들기

- [프로젝트] 패널의 루트 레벨에 폴더를 만들려면 아무 항목도 선택하지 않은 상태로 [파일] > [새로 만들기] > [폴더]를 선택합니다.
- 계층의 특정 레벨에 폴더를 만들려면 현재 해당 레벨에 있는 항목을 선택한 상태로 [파일] > [새로 만들기] > [폴더]를 선택합니다.
- [프로젝트] 패널 아래쪽의 [새 항목 만들기] 단추를 클릭하고 해당 메뉴에서 [폴더]를 선택하여 폴더를 만들 수도 있습니다. 폴더 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

폴더 이름 바꾸기

- 1 [프로젝트] 패널에서 폴더를 선택하고 [편집] > [이름 바꾸기]를 선택합니다.
- 2 새 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

폴더의 콘텐츠 표시 또는 숨기기

❖ 폴더 아이콘 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

프로젝트 패널에서 에셋 미리 보기

[프로젝트] 패널 왼쪽 위 모퉁이에 있는 [에셋 미리 보기] 축소판을 통해 에셋을 미리 볼 수 있습니다. 축소판 옆에 있는 텍스트는 선택한 에셋의 파일 이름과 파일 형식을 표시합니다. 또한 해당하는 경우에는 선택한 에셋의 지속 시간, 이미지 크기 및 프레임율도 표시됩니다. 비디오 푸티지를 미리 보는 경우에는 특정 프레임을 표시하거나 진행 과정에서 임의의 지점부터 재생되도록 푸티지를 설정할 수 있습니다.

참고: TIFF 파일 등의 스틸 이미지가 프로젝트 종횡비와 일치하지 않는 경우에는 프로젝트의 프레임 크기에 맞도록 이미지가 잘리거나 매트가 적용됩니다. [스틸 클립 속성] 패널을 사용하면 타임라인에 이미지가 배치되는 방식, 즉 이미지 배율이 조정되고 잘리는지 또는 이미지에 검정 매트가 적용되는지 여부 등을 제어할 수 있습니다. 자세한 내용은 118페이지의 “[스틸 이미지 비율 조정 및 자르기](#)”를 참조하십시오.

비디오 또는 오디오 에셋 미리 보기

- 1 비디오 또는 오디오 에셋을 미리 보려면 표시할 에셋을 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 에셋 재생을 시작하려면 [재생] 단추 ▶를 클릭합니다.
 - 재생을 일시 정지하려면 [일시 정지] 단추 ||를 클릭합니다.
 - 특정 위치에서부터 재생하려면 에셋이 현재 재생 중이든 일시 정지되어 있든 관계없이 재생을 시작하려는 위치까지 현재 시간 표시기를 드래그합니다. 미리 보기가 일시 정지된 상태에서 드래그를 시작한 경우에는 [재생] 단추를 클릭하고, 미리 보기를 재생 중일 때 드래그를 시작한 경우에는 드래그를 멈추면 재생이 다시 시작됩니다.

스틸 에셋 미리 보기

❖ 표시할 에셋을 선택합니다.

미리 보기 축소판 표시 또는 숨기기

❖ [프로젝트] 패널 왼쪽 위 모퉁이에 있는 삼각형을 클릭합니다.

누락된 에셋 찾기

프로젝트를 열 때 에셋을 찾을 수 없으면 [에셋 찾기] 대화 상자가 표시됩니다. 이 대화 상자에서 누락된 에셋을 선택하거나, 해당 파일을 건너뛰거나, 오프라인으로 작업하도록 선택할 수 있습니다. 누락되었거나 오프라인 상태의 에셋 이름은 [프로젝트] 패널에서 기울임꼴로 표시됩니다.

- 1 [프로젝트] 패널을 클릭하고 누락된 에셋을 선택합니다.
- 2 [파일] > [에셋 찾기]를 선택합니다.
- 3 누락된 에셋 위치를 탐색하여 에셋을 선택한 다음 [선택]을 클릭합니다.

에셋 바꾸기

[프로젝트] 패널에서 오프라인 에셋을 사용하여 작업할 수 있습니다. 오프라인 에셋에 대해 자리 표시자를 사용할 수 있으며, 실제 오프라인 에셋을 사용하여 작업할 준비가 되면 자리 표시자를 에셋으로 바꾸면 됩니다.

- 1 [프로젝트] 패널에서 자리 표시자 에셋을 선택합니다.
- 2 [파일] > [에셋 바꾸기]를 선택합니다.
- 3 대체 항목으로 사용할 에셋 위치를 탐색하여 에셋을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

XMP 메타데이터 보기 및 편집

메타데이터 패널 및 XMP 정보

XMP 메타데이터를 사용하여 워크플로의 효율을 높이고 파일을 구성할 수 있습니다. 메타데이터는 파일에 대한 일련의 설명 정보입니다. 비디오 및 오디오 파일에는 날짜, 재생 시간 및 파일 유형과 같은 기본 메타데이터 속성이 자동으로 포함됩니다. 속성과 함께 위치, 작성자, 저작권 등의 세부 사항을 추가할 수 있습니다.


메타데이터 패널을 사용하여 Adobe 비디오 및 오디오 응용 프로그램 전체에서 이러한 에셋 정보를 공유할 수 있습니다. 한 응용 프로그램의 프로젝트 또는 파일 패널로만 제한되는 일반 클립 속성과 달리 메타데이터 속성은 소스 파일에 포함되므로 데이터는 다른 응용 프로그램에서 자동으로 표시됩니다. 이러한 메타데이터 공유 방식으로 제작 작업 과정 내내 비디오 에셋을 손쉽게 추적하고 관리할 수 있습니다.

참고: 메타데이터 패널의 속성은 Adobe Bridge에도 표시되어 추가 세부 사항을 제공하므로 에셋을 신속하게 찾아보는 데 도움이 됩니다.

메타데이터 패널에 대한 비디오를 보려면 [Adobe 웹 사이트](#)를 참조하십시오.

스키마 및 속성 정보

메타데이터 스키마는 지정된 작업 과정과 관련된 속성의 모음입니다. 예를 들어 Dynamic Media 스키마에는 디지털 비디오 프로젝트에 이상적인 장면 및 샷 위치와 같은 속성이 포함됩니다. 이와 달리 EXIF 스키마에는 [노출 시간] 및 [애퍼처 값]과 같은 디지털 사진과 관련된 속성이 포함됩니다. 날짜 및 제목과 같이 보다 일반적인 속성은 Dublin Core 스키마에 나타납니다. 다른 속성을 표시하려면 41페이지의 “[XMP 메타데이터 표시 또는 숨기기](#)”를 참조하십시오.


 특정 스키마 및 속성에 대한 자세한 내용을 보려면 메타데이터 패널에서 스키마 또는 속성 위에 포인터를 놓습니다. 대부분의 항목에 대한 도구 설명이 자세하게 표시됩니다.

XMP 표준 정보

Adobe 응용 프로그램에서는 XMP(Extensible Metadata Platform)를 사용하여 메타데이터를 저장합니다. XMP는 XML에서 기본으로 제공되며 다양한 응용 프로그램 및 게시 작업 과정에서 메타데이터를 쉽게 교환할 수 있습니다. 대부분의 다른 형식의 메타데이터(예: EXIF, GPS 및 TIFF)는 자동으로 XMP로 전송되어 보다 손쉽게 확인하고 관리할 수 있습니다.


대부분의 경우 XMP 메타데이터는 소스 파일에 직접 저장됩니다. 그러나 특정 파일 형식이 XMP를 지원하지 않는 경우에는 메타데이터는 별도의 사이드카 파일에 저장됩니다.

해당 파일이 없는 프로젝트 에셋은 XMP를 지원하지 않습니다. Adobe Premiere Pro의 예로는 막대 및 톤, 유니버설 카운팅 리더, 색상 매트, 제목, 검정 비디오 및 투명 비디오가 있습니다.

 메타데이터의 작성 및 교환을 사용자 정의하려면 XMP Software Development Kit를 사용합니다. XMP에 대한 자세한 내용은 [Extensible Metadata Platform](#)을 참조하십시오.


XMP 메타데이터 표시 또는 숨기기

[메타데이터] 패널을 작업 과정에 맞게 최적화하려면 전체 스키마 또는 개별 속성을 표시하거나 숨겨 필요한 항목만 표시합니다.

- 1 [메타데이터] 패널의 옵션 메뉴 에서 [메타데이터 표시]를 선택합니다.
- 2 스키마 또는 속성을 표시하거나 숨기려면 목록에서 선택 또는 선택 해제합니다.


메타데이터 세트 저장, 전환 또는 삭제

각각 다른 설정의 메타데이터를 표시해야 하는 여러 작업 과정을 사용하는 경우 설정을 저장하고 설정 간에 전환할 수 있습니다.

- 1 [메타데이터] 패널의 옵션 메뉴 에서 [메타데이터 표시]를 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 표시된 메타데이터의 사용자 정의된 설정을 저장하려면 [설정 저장]을 클릭합니다. 그런 다음 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
 - 이전에 저장한 메타데이터 설정을 표시하려면 메뉴에서 해당 설정을 선택합니다.
 - 이전에 저장한 메타데이터 설정을 삭제하려면 메뉴에서 해당 설정을 선택하고 [설정 삭제]를 클릭합니다.

스키마 및 속성 만들기

기본 메타데이터 옵션에서 해결되지 않는 고유한 사용자 정의 작업 과정이 있으면 사용자 고유의 스키마 및 속성을 만듭니다.

- 1 [메타데이터] 패널의 옵션 메뉴 에서 [메타데이터 표시]를 선택합니다.
- 2 [새 스키마]를 클릭하고 이름을 입력합니다.
- 3 목록에서 스키마 이름의 오른쪽에 있는 [속성 추가]를 클릭합니다.
- 4 속성 이름을 입력하고 [유형]에서 다음 중 하나를 선택합니다.

정수 드래그하거나 클릭하여 바꿀 정수를 표시합니다.

실수 드래그하거나 클릭하여 바꿀 분수를 표시합니다.

텍스트 [위치]와 비슷한 속성의 텍스트 상자를 표시합니다.

부울 [검] 또는 [끔] 속성의 확인란을 표시합니다.



XMP 메타데이터 편집

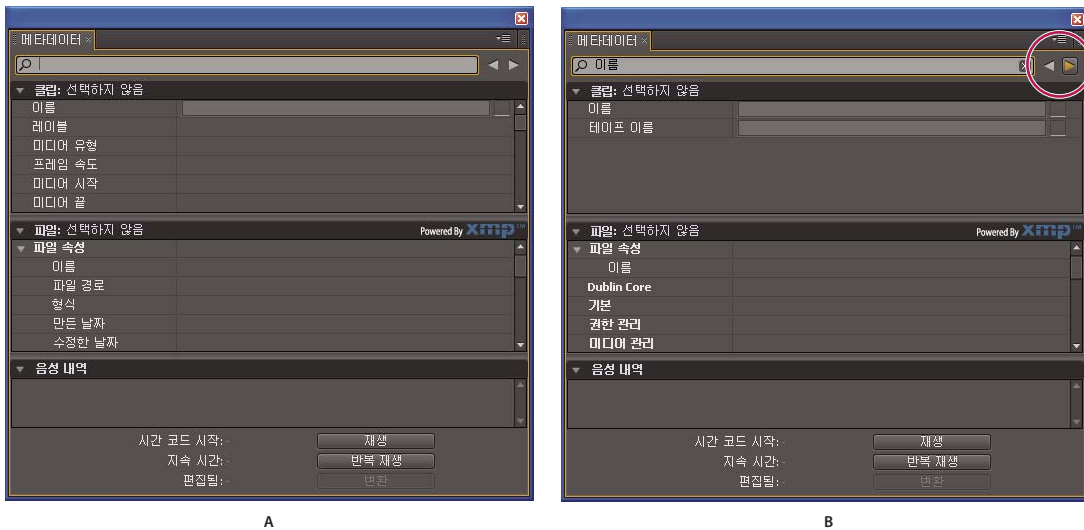
Adobe 비디오 응용 프로그램에는 이름이 비슷한 속성들이 메타데이터 및 프로젝트 패널에 연결되어 있습니다. 그러나 메타데이터 패널에서 더 많은 속성을 제공하고 여러 파일의 속성을 동시에 편집할 수 있습니다.

참고: Soundbooth는 [프로젝트] 패널 대신 [파일] 패널을 사용합니다.

- 1 원하는 파일 또는 클립을 선택합니다.
- 2 [메타데이터] 패널에서 필요에 따라 텍스트를 편집하거나 값을 조정합니다.
여러 항목을 선택한 경우 패널은 다음과 같이 속성을 표시합니다.
 - 모든 항목에 대해 속성이 일치하는 경우 일치 항목이 표시됩니다.
 - 속성이 다른 경우 <여러 값>이 표시됩니다. 일치하는 값을 적용하려면 텍스트 상자를 클릭하고 입력합니다.

XMP 메타데이터 검색

- 1 검색할 파일 또는 클립을 선택합니다.
- 2 [메타데이터] 패널 맨 위에 있는 검색 상자에 찾으려는 텍스트를 입력합니다.
메타데이터의 목록은 축소되어 검색 문자열을 포함하는 속성만 표시됩니다.
- 3 (Adobe Premiere Pro만 해당) 검색 결과에서 이동하려면 검색 상자 오른쪽에 있는 [이전] 및 [다음] 단추 를 클릭하거나 Tab 키를 누릅니다.
- 4 검색 모드를 종료하고 메타데이터의 전체 목록으로 돌아가려면 검색 상자 오른쪽에 있는 [닫기] 단추 를 클릭합니다.



메타데이터 패널

A. 검색하기 전 모든 속성 표시 **B.** 검색 후 검색 문자열을 포함한 속성만 표시. Adobe Premiere Pro의 경우 [이전] 및 [다음] 단추를 사용하여 검색 결과 내에서 이동합니다.

Flash 출력의 내역 메타데이터

Adobe Premiere Pro 및 Soundbooth를 사용하면 음성을 텍스트 내역으로 변환할 수 있으므로 다른 메타데이터 속성처럼 편집하고 검색할 수 있습니다. 이 강력한 기술을 사용하면 특정 단어를 말한 시간 위치를 찾을 수 있으므로 편집 내용, 광고 및 자막을 정렬하는 데 많은 도움이 됩니다.

Premiere Pro에서 에셋을 가져오면 해당 에셋에 대해 만든 음성 내역을 포함하는 메타데이터도 가져오게 됩니다. 내역 메타데이터는 프로젝트를 Flash로 내보낼 때 Flash 출력에 장 방식으로 포함됩니다. Flash 파일에서 특정 단어를 검색하거나 음성이 발생한 장면을 찾을 수 있습니다.

또한 Adobe® Bridge®를 사용하여 프로젝트 파일을 검색 및 액세스하고 설정을 미리 보거나 적용하며 일괄 프로세스를 실행하고 Encore의 XMP 메타데이터 패널을 통해 에셋에 태그를 지정할 수도 있습니다.

웹 사이트에 업로드한 비디오에 검색 가능한 메타데이터가 포함되어 있으므로 Google과 같은 검색 엔진을 이용해서 지정한 검색어가 들어 있는 비디오를 찾아 표시할 수 있습니다.

Encore에서 코드 변환

코드 변환

코드 변환은 Encore에서 DVD나 블루레이 디스크와 호환되지 않는 원본 비디오 및 오디오 에셋 파일을 디스크에 구울 수 있는 호환 요소로 변환하는 과정입니다. DVD나 블루레이 디스크와 이미 호환되는 상태인 파일은 코드 변환할 필요가 없습니다.

Encore에서는 다양한 사용자가 사용할 수 있도록 유연성 있는 코드 변환 기능을 제공합니다. 코드 변환에 대해 잘 모르는 초보 사용자라면 응용 프로그램에서 전체 프로세스를 자동으로 관리하도록 설정할 수 있고, 숙련된 사용자라면 프로세스를 직접 정확하게 제어할 수 있습니다. 직접 코드 변환을 관리하기로 선택하면 서로 다른 여러 품질 및 저장소 요구 사항에 맞게 사용자 정의된 DVD 및 블루레이 디스크 호환 코드 변환 사전 설정이 제공됩니다. 사용자 정의 코드 변환 사전 설정을 직접 만들 수도 있습니다.

전체 제작 프로세스에서 코드 변환되지 않은 원본 파일을 사용하여 작업할 수 있습니다. 최종 프로젝트를 제작할 때 필요한 코드 변환 작업이 일괄 수행됩니다. 그러나 코드 변환 작업을 더욱 세부적으로 제어하려는 경우에는 항목별로 원하는 시기에 코드 변환을 수행하도록 선택할 수 있습니다. 파일의 코드 변환된 버전을 사용할 수 있는 경우에는 작성, 미리 보기 및 제작에 해당 버전이 사용됩니다. 코드 변환된 버전을 사용할 수 없는 경우에는 원본 파일을 사용하여 작성 및 미리 보기를 수행한 후에 제작 시 필요할 때 파일을 코드 변환합니다.

기타 도움말 항목

44페이지의 “프로젝트 패널에서 에셋 코드 변환”

코드 변환 설정

[프로젝트] 패널의 [DVD 코드 변환 설정] 또는 [블루레이 코드 변환 설정] 열에서 사전 설정을 사용하여 항목의 코드 변환 설정을 지정할 수 있습니다. [DVD 코드 변환 상태] 열과 [블루레이 코드 변환 상태] 열에는 항목의 현재 상태를 보여주는 [코드 변환됨] 또는 [코드 변환 안 됨]이 표시됩니다. 사전 설정을 지정하면 비트 버킷에서 계산한 데이터 전송률이 아닌 해당 사전 설정의 데이터 전송률이 사용됩니다.

[DVD 코드 변환 설정] 및 [블루레이 코드 변환 설정] 열에서 에셋은 다음과 같이 지정됩니다.

자동 모든 DVD 비호환 또는 블루레이 디스크 비호환 에셋에 대해 기본적으로 표시됩니다.

[자동]으로 지정된 에셋의 경우 최적의 코드 변환 설정이 자동으로 결정됩니다. 이러한 설정은 에셋의 수, 길이 및 크기와 사용 가능한 디스크 공간을 기준으로 결정됩니다. 자세한 내용은 16페이지의 “비트 버킷”을 참조하십시오. [프로젝트 설정] 대화 상자의 [고급] 탭에서 [최대 오디오/비디오 비트 전송률]을 지정하면 [자동] 데이터 전송률 설정을 재정의할 수 있습니다. 이러한 에셋에 코드 변환 사전 설정을 지정해도 됩니다.

중요: 블루레이 프로젝트의 H.264 비디오 에셋인 경우 인코딩 프로파일을 [기본]으로 설정하십시오. 인코딩 프로파일을 [높음]으로 설정한 경우 블루레이 디스크를 구울 수 없습니다. 자세한 내용은 46페이지의 “비디오용 사전 설정 옵션”을 참조하십시오.

[코드 변환 사전 설정 이름] [프로젝트 코드 변환 사전 설정]을 지정한 모든 DVD 비호환 또는 블루레이 디스크 비호환 에셋에 대해 표시됩니다.

코드 변환 안 함 이미 DVD 호환 또는 블루레이 디스크 호환 상태인 에셋에 대해 표시됩니다. 원하는 경우에는 이러한 설정을 재정의하고 [자동] 또는 코드 변환 사전 설정을 지정할 수 있습니다.

참고: DVD/블루레이 디스크와 호환되지만 오디오 인코딩 환경 설정이 일치하지 않는 오디오 전용 파일의 경우에는 예외입니다. 이러한 오디오 파일은 [자동]으로 할당됩니다. 이 설정을 재정의하고 [코드 변환 안 함]을 지정하거나 특정 코드 변환 사전 설정을 지정할 수 있습니다. 품질을 유지하기 위해 Dolby® 디지털 5.1 AC3 파일에는 [코드 변환 안 함] 지정 내용이 유지되지 않습니다. 그러나 이 지정 내용 역시 재정의하여 Dolby® 스테레오 형식으로 코드 변환할 수 있습니다.

해당 없음 코드 변환이 필요하지 않은 메뉴 및 타임라인 등의 항목에 대해 표시됩니다.

프로젝트 패널에서 에셋 코드 변환

[프로젝트] 패널에서 직접 코드 변환 설정을 할당하고 개별 에셋을 코드 변환할 수 있습니다. 파일의 코드를 변환하면 프로젝트 링크가 코드 변환된 파일을 가리키도록 즉시 업데이트됩니다. 그러므로 원본 파일을 삭제하는 경우가 아니면 코드 변환된 에셋을 원래 버전으로 되돌릴 수 있습니다. 코드 변환 작업은 백그라운드에서 수행되므로 코드 변환 중에도 다른 작업을 계속할 수 있습니다.

참고: 에셋이 백그라운드에서 코드 변환될 때는 해당 에셋과 연결된 타임라인을 삭제하거나 다른 사전 설정을 할당할 수 없습니다.

Encore에서 결정하는 [자동] 코드 변환 설정에 사용하기 위해 계산되는 데이터 전송률은 [프로젝트] 패널의 [비트 전송률] 열에 나타납니다. [프로젝트 설정] 대화 상자의 [고급] 탭을 사용하여 최대 자동 데이터 전송률을 지정할 수 있습니다.

에셋에 코드 변환 설정 할당

- 1 [프로젝트] 패널에서 코드 변환할 에셋을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [코드 변환 설정]을 선택합니다.
- 2 [코드 변환 설정] 대화 상자에서 [DVD 코드 변환] 또는 [블루레이 코드 변환]용 [품질 사전 설정] 메뉴 중 하나에 있는 코드 변환 사전 설정을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다. 사전 설정 편집에 대한 자세한 내용은 45페이지의 “[프로젝트 코드 변환 사전 설정](#)”을 참조하십시오.

자동 데이터 전송률 설정 재정의

❖ Encore에서 자동으로 사용하는 최대 오디오/비디오 코드 변환 비트 전송률을 지정하려면 [파일] > [프로젝트 설정]을 선택하고 [고급] 탭을 클릭한 다음 [최대 오디오/비디오 비트 전송률] 메뉴에서 비트 전송률 제한을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

에셋 코드 변환

- 1 [프로젝트] 패널에서 코드 변환할 에셋을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)합니다.
- 2 [지금 코드 변환]을 선택합니다. 에셋이 코드 변환되고 [코드 변환 상태] 열에 [코드 변환됨]이 표시됩니다. 이제 코드 변환된 에셋을 사용하여 작성, 미리 보기 및 제작을 수행할 수 있습니다.

코드 변환된 에셋을 원본 에셋으로 되돌리기

- 1 [프로젝트] 패널에서 바꿀 에셋을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)합니다.
- 2 [원본으로 되돌리기]를 선택합니다.

프로세스 외부(out-of-process) 코드 변환

프로세스 외부 코드 변환을 사용하여 [지금 코드 변환] 워크플로에서 Adobe Media Encoder 응용 프로그램의 에셋을 코드 변환할 수 있습니다. 프로세스 외부 코드 변환을 설정하면 AME(Adobe Media Encoder)가 개별 프로세스로 실행됩니다.

프로세스 외부 코드 변환은 Encore 프로세스와는 별개로 실행됩니다. 코드 변환 중 Encore 프로세스의 메모리는 소비되지 않습니다.

참고: 프로세스 외부 코드 변환 옵션은 [지금 코드 변환] 워크플로에서만 사용되며 [제작] 워크플로에서는 사용되지 않습니다.

프로세스 외부 코드 변환은 기본적으로 사용하지 않도록 설정되어 있습니다. 프로세스 외부 코드 변환을 사용하도록 설정하려면 다음 단계를 수행하십시오.

- 1 [편집] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.
- 2 [Adobe Media Encoder 응용 프로그램을 사용한 에셋 코드 변환]을 선택합니다.

사전 설정 코드 변환

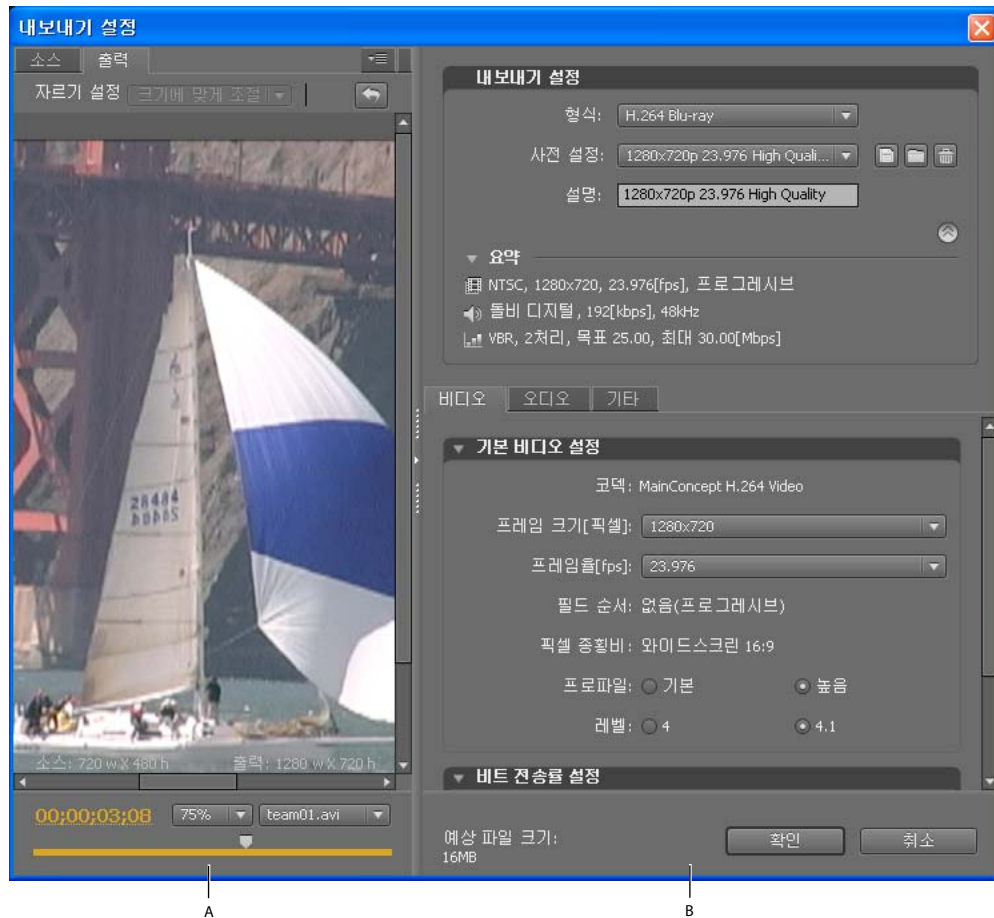
프로젝트 코드 변환 사전 설정

[내보내기 설정] 대화 상자에서 사전 설정을 사용하여 작업합니다. 이 대화 상자를 열려면 [파일] > [품질 사전 설정 편집]을 선택합니다. 대화 상자 왼쪽에는 소스 또는 출력이 표시되고 오른쪽에는 사용 가능한 여러 설정이 나열됩니다. 원본을 보려면 [소스] 탭을, 선택한 항목의 효과를 미리 보려면 [출력] 탭을 사용합니다.

[프로젝트 코드 변환 사전 설정] 대화 상자의 기본 매개 변수는 다양한 프로젝트 유형의 품질을 최적으로 유지하도록 설계되어 있습니다. 사전 설정은 저장하거나 가져오고 내보내거나 삭제할 수 있습니다.

MPEG-2 또는 H.264 인코딩에 익숙한 경우에는 사용자 정의 사전 설정을 만들어 특정 재생 상황에 맞게 프로젝트를 세부 조정할 수 있습니다. 사용자 정의 사전 설정은 기존 사전 설정의 비디오 및 오디오 매개 변수를 조정하여 만듭니다. 이 사용자 정의 사전 설정은 저장해 두었다가 나중에 다른 프로젝트에 사용하거나 다른 사용자와 공유할 수 있습니다.

참고: 사용 가능한 모든 코드 변환 사전 설정은 프로젝트 설정을 기준으로 합니다. 예를 들어 PAL 프로젝트 설정을 선택하면 PAL 호환 사전 설정만 사용할 수 있습니다.



프로젝트 코드 변환 사전 설정 대화 상자
A. 소스 또는 출력 이미지 B. 사전 설정 지정

기타 도움말 항목

43페이지의 “코드 변환”

비디오용 사전 설정 옵션

선택한 사전 설정에 따라 [프로젝트 코드 변환 사전 설정] 대화 상자의 [비디오] 탭에는 다음과 같은 옵션이 일부 또는 모두 포함됩니다.

코덱 지정한 내보내기 형식을 기반으로 코덱을 표시합니다.

프레임 크기[픽셀] 비디오의 프레임 크기를 지정합니다.

프레임율[fps] 프레임율을 초당 프레임 수로 지정합니다.

품질 인코딩 품질을 지정합니다. [품질] 값은 1에서 5 사이이며 값이 높을수록 품질도 높아지고 렌더링 시간도 길어집니다.

참고: H.264의 경우에는 [품질], M 프레임 또는 N 프레임 설정이 없습니다.

필드 순서 첫 번째로 실행될 프레임 필드를 지정합니다. 소스와 동일한 설정을 사용합니다. [프로그램 시퀀스] 옵션으로 [인터레이스]를 선택하는 경우에만 표시됩니다.

픽셀 종횡비 픽셀 종횡비를 지정합니다. 자세한 내용은 25페이지의 “에셋의 픽셀 종횡비 지정”을 참조하십시오.

프로파일 비디오 스트림을 생성하는 데 사용할 인코딩 프로파일을 지정합니다. H.264 인코딩에만 해당됩니다.

참고: 블루레이 프로젝트의 경우 인코딩 형식으로 H.264를 선택하려면 인코딩 프로파일이 [기본]이어야 합니다. H.264 비디오 에셋의 인코딩 프로파일이 [높음]으로 설정된 경우 블루레이 디스크를 구울 수 없습니다.

비트 전송률 인코딩 사용할 압축 기술을 지정합니다. CBR(상수 비트 전송률)을 선택하는 경우 데이터가 일정 속도로 압축됩니다. CBR은 지정된 데이터 전송률에 따라 필요한 대로 압축 양과 품질을 다양하게 조정함으로써 전송률을 일정하게 유지합니다. VBR(가변 비트 전송률)을 선택하면 데이터가 고정된 최소 전송률과 최대 전송률 사이의 값으로 압축됩니다. VBR을 사용하면 다양한 비트 전송률로 압축할 수 있으므로 CBR보다 품질이 우수합니다.

비트 전송률[Mbps] 인코딩된 파일의 Mbps 수를 지정합니다. [비트 전송률 인코딩] 옵션으로 [CBR]을 선택하는 경우에만 나타납니다.

다음 옵션은 [비트 전송률 인코딩] 옵션으로 [VBR]을 선택하는 경우에만 나타납니다.

인코딩 처리 인코더에서 인코딩 전에 클립을 분석할 횟수를 지정합니다. VBR에서만 활성화됩니다.

목표 비트 전송률[Mbps] 인코딩된 파일의 Mbps 수를 지정합니다. VBR의 경우 목표 비트 전송률은 평균 비트 전송률입니다. 자세한 내용은 17페이지의 “**비트 버짓 계산**”을 참조하십시오.

최대 비트 전송률[Mbps] VBR에만 사용되며, 인코더에서 허용할 최대 Mbps 수를 지정합니다. 허용 가능한 최대 전송률은 블루레이 디스크 에셋의 경우 40.0Mbps, DVD 에셋의 경우에는 9.0Mbps이므로 충분한 여유를 두고 값을 선택할 수 있습니다.

최소 비트 전송률[Mbps] VBR에만 사용되며, 인코더에서 허용할 최소 Mbps 수를 지정합니다. 최소 비트 전송률은 블루레이 디스크 에셋의 경우 최소 0.192Mbps 이상, 그리고 DVD 에셋의 경우 최소 1.5Mbps 이상이어야 합니다.

M 프레임 연속하는 I 프레임과 P 프레임 사이의 B 프레임 수를 지정합니다.

N 프레임 I 프레임 사이의 프레임 개수를 지정합니다. 이 값은 M 프레임 값의 배수여야 합니다.

오디오용 사전 설정 옵션

[내보내기 설정] 대화 상자의 [오디오] 탭에는 선택한 코덱에 따라 다음과 같은 옵션이 포함됩니다.

오디오 형식 인코더에서 오디오 압축에 사용하는 코덱을 지정합니다.

참고: NTSC 디스크는 PCM 오디오 또는 Dolby® 디지털을 포함해야 하며 MPEG 오디오만 포함해서는 안 됩니다. PAL 디스크에는 이 제한이 적용되지 않습니다.

- Dolby® 디지털은 다중 채널 디지털 사운드용으로 개발된 고품질 인코딩 형식으로, DVD 비디오에 가장 일반적으로 사용되는 인코더입니다. Encore에서는 Dolby® 디지털 2.0(스테레오) 오디오 파일을 인코딩합니다.
- MainConcept MPEG 오디오는 MPEG-1 Layer II 오디오(스테레오)를 사용합니다.
- PCM(Pulse-Code Modulation) 오디오는 Encore에서 48kHz로 샘플링된 무손실 오디오 형식입니다. 이 형식의 파일은 크기가 커서 기타 인코더 형식에 비해 디스크 공간을 많이 차지합니다.

참고: 블루레이 MPEG-2 또는 H.264에서는 MPEG 오디오를 사용할 수 없습니다.

코덱 클립의 오디오를 인코딩할 때 사용할 코덱을 지정합니다.

오디오 레이어 인코딩할 때 사용할 오디오 레이어를 지정합니다.

주파수 오디오 샘플 속도를 kHz 단위로 지정합니다.

비트 전송률[Kbps] 오디오의 비트 전송률을 지정합니다. 이 옵션은 Dolby® 디지털 및 MainConcept MPEG 오디오 코덱에 대해서만 사용할 수 있습니다.


사전 설정 매개 변수 보기

1 [파일] > [품질 사전 설정 편집]을 선택합니다.

2 [내보내기 설정] 섹션의 [사전 설정] 메뉴에서 사전 설정을 선택하고 [요약] 아래에 나열된 속성을 확인합니다. [확인]을 클릭하여 대화 상자를 닫습니다.

참고: 초당 예상 파일 크기가 대화 상자 아래쪽에 표시됩니다. 목표 비트 전송률 등 파일 크기에 영향을 주는 사전 설정 매개 변수를 변경하면 변경 내용이 반영되도록 예상 값이 업데이트됩니다.


사용자 정의 사전 설정 만들기

- 1 [파일] > [품질 사전 설정 편집]을 선택합니다.
- 2 [내보내기 설정] 섹션의 [형식] 메뉴에서 [MPEG2 블루레이], [MPEG2 DVD] 또는 [H.264 블루레이]를 선택하고 [사전 설정] 메뉴에서 편집할 사전 설정을 선택합니다.
- 3 해당하는 경우 [주석] 상자에 설명을 입력합니다.
- 4 [오디오] 또는 [비디오] 탭을 클릭하고 원하는 옵션을 조정합니다. 자세한 내용은 46페이지의 “비디오용 사전 설정 옵션” 및 47페이지의 “오디오용 사전 설정 옵션”을 참조하십시오.
- 5 옵션 조정이 끝나면 [사전 설정 저장] 단추 를 클릭합니다.
- 6 사전 설정의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
[내보내기 설정] 대화 상자의 [사전 설정] 메뉴에 새 사전 설정이 나타납니다.
- 7 [확인]을 클릭하여 [프로젝트 코드 변환 사전 설정] 대화 상자를 닫습니다.


사전 설정 가져오기 및 내보내기

프로젝트의 사전 설정을 세부 조정 한 후에는 다른 프로젝트에서 사용하도록 내보낼 수 있습니다.


사전 설정 내보내기

- 1 [파일] > [품질 사전 설정 편집]을 선택합니다.
- 2 [내보내기 설정] 섹션의 [사전 설정] 메뉴에서 내보낼 사전 설정을 선택합니다.
- 3 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [사전 설정 저장] 단추 를 클릭하여 [내보내기 사전 설정] 대화 상자를 표시합니다.
- 4 사전 설정을 저장할 위치를 선택하고 이름을 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.

사전 설정 가져오기

- 1 [파일] > [품질 사전 설정 편집]을 선택합니다.
- 2 [내보내기 설정] 섹션에서 [가져오기 사전 설정] 단추 를 클릭하여 [가져오기 사전 설정] 대화 상자를 엽니다.
- 3 사전 설정 위치를 탐색하여 사전 설정을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
- 4 가져온 사전 설정의 이름을 입력한 다음 [열기]를 클릭합니다.

사용자 정의 사전 설정 삭제

- 1 [파일] > [품질 사전 설정 편집]을 선택합니다.
- 2 [내보내기 설정] 섹션에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사전 설정 하나를 삭제하려면 [사전 설정] 메뉴에서 삭제할 사전 설정을 선택하고 [사전 설정 삭제] 단추 를 클릭합니다. [확인]을 클릭하여 삭제를 확인합니다.
 - 사용자 정의 사전 설정을 모두 삭제하려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누른 상태로 [사전 설정 삭제] 단추를 클릭합니다. [예]를 클릭하여 삭제를 확인합니다.

인코딩 전 또는 후 작업 지정

코드 변환 사전 설정에는 인코딩 전 및 인코딩 후 작업이 포함되어 있습니다. 이러한 작업을 사용하여 에셋을 코드 변환하기 전이나 코드 변환한 후에 원하는 대로 변경할 수 있습니다. 오류, 경고 및 설정의 텍스트 로그가 코드 변환된 파일과 함께 저장되도록 지정할 수 있습니다. 사전 설정에 인코딩 작업을 추가하면 사용자 정의 사전 설정이 생성됩니다.

- 1 [파일] > [품질 사전 설정 편집]을 선택합니다.
- 2 작업을 추가할 코드 변환 사전 설정을 선택합니다.
- 3 로깅을 수행하는 인코딩 후 작업을 추가하려면 [기타] 탭을 클릭하고 [로그 파일 세부 정보] 확인란을 선택합니다. 그런 다음 로깅할 세부 정보를 선택합니다.
- 4 [확인]을 클릭합니다.
- 5 [이름 선택] 대화 상자에 사용자 정의 사전 설정의 이름을 입력하고 [필터 설정 저장] 및/또는 [다른 작업 저장]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

5장: 메뉴

메뉴에는 사용자가 콘텐츠에 액세스하는 데 사용할 수 있는 탐색 단추가 들어 있습니다. 메뉴 단추를 사용하여 동영상 또는 개별 장을 재생하거나, 다른 메뉴로 이동하거나, 활성 오디오 및 자막 트랙을 설정하거나, 부가 영상을 재생할 수 있습니다. 메뉴는 일반 배경 위의 단추부터 움직이는 이미지와 선택하면 모양이 바뀌는 단추가 포함된 깜박이는 화면까지 다양한 형태로 제공됩니다.

Encore에서는 다양한 방법으로 메뉴를 만들고 편집할 수 있습니다. Adobe® Encore®의 미리 디자인된 에셋을 사용하여 단순한 기본 메뉴를 만들 수도 있고, 이러한 메뉴를 Adobe Photoshop®에서 편집할 수도 있습니다. 또한 Adobe After Effects®를 사용하여 메뉴 및 고급 애니메이션에 오디오와 비디오를 추가할 수 있습니다.

Encore에서는 메뉴에 Photoshop 파일 형식을 사용하므로 Encore, Photoshop 또는 After Effects에서 메뉴를 만들고 편집할 때 사용자가 모든 것을 제어할 수 있습니다. 예를 들어 Encore의 미리 정의된 에셋을 바탕으로 기본 메뉴를 만들고 Photoshop에서 더 보기 좋게 편집할 수 있습니다. 그런 다음 After Effects로 가져와 선택한 애니메이션을 추가하고 다시 Encore로 최종 메뉴로 가져올 수 있습니다. 전체 워크플로에서 Encore는 해당 메뉴를 PSD 파일로 처리합니다. 메뉴를 사용한 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4228_enc_kr을 참조하십시오.

메뉴 기본 사항

메뉴

Adobe® Encore® 프로젝트의 기본 메뉴는 일반적으로 사용자에게 첫 번째로 표시되는 화면입니다. 콘텐츠의 복잡도에 따라 프로젝트에 메뉴가 하나만 포함될 수도 있고 여러 개 포함될 수도 있습니다. 많은 프로젝트에서 기본 메뉴의 단추는 하위 메뉴라고 하는 추가 메뉴로 연결되어야 합니다. 예를 들어 기본 메뉴에는 전체 동영상을 재생하는 단추, 장을 선택하는 단추, 오디오 및 자막 옵션을 설정하는 단추가 포함될 수 있습니다.



사용자는 기본 메뉴 및 하위 메뉴를 사용하여 콘텐츠에 액세스합니다.

기본 메뉴로 이동하기 전에 다른 유형의 메뉴나 비디오를 표시할 수도 있습니다. 예를 들어 시작 화면에는 하나의 단추로 된 시작 메뉴가 있을 수도 있고, 여러 단추로 된 언어 선택 메뉴가 있을 수도 있습니다.

메뉴의 구성 요소

메뉴는 배경, 단추 및 단추 하위 사진으로 구성됩니다. 사용자가 리모콘 또는 마우스로 단추를 선택하거나 활성화하면 단추 하위 사진을 통해 단추 모양이 변경됩니다. 자세한 내용은 51페이지의 “단추 하위 사진 상태”를 참조하십시오.



메뉴

A. 단추를 눌러 콘텐츠로 이동 B. 단추를 선택하거나 활성화하면 하위 사진을 통해 단추가 강조 표시됨 C. 배경

메뉴 유형

메뉴에는 텍스트, 스틸 이미지, 동작 푸티지, 오디오 등이 포함될 수 있습니다. 컴포지션에 따라 메뉴는 스틸 메뉴 또는 동적 메뉴로 간주됩니다.

스틸 메뉴 정적 이미지로 구성된 메뉴로, 동작 푸티지나 오디오가 없습니다.

동적 메뉴 동작 푸티지나 오디오가 포함된 메뉴입니다. 비디오는 메뉴 배경에서 재생할 수 있습니다. 메뉴 단추에는 연결된 동영상의 축소판 버전이 포함될 수 있습니다. 메뉴가 표시되는 동안 음악이나 해설 등의 오디오도 포함할 수 있습니다.



단추에 연결된 비디오의 축소판 버전 표시

블루레이 팝업 메뉴 블루레이 디스크에만 사용할 수 있는 "비디오 위에 표시되는 단추" 메뉴입니다. 블루레이 팝업 메뉴는 하나 이상의 타임라인과 연결할 수 있습니다. 자세한 내용은 93페이지의 "[블루레이 팝업 메뉴](#)"를 참조하십시오.

단추 하위 사진 상태

단추 하위 사진을 사용하면 리모콘 또는 마우스의 동작에 따라 단추 모양을 변경할 수 있습니다. 각 단추는 다음과 같은 세 가지 상태 중 하나일 수 있습니다.

표준 리모콘이나 마우스로 단추를 선택하지 않은 경우 표시됩니다.

선택됨 사용자가 리모콘이나 마우스를 사용하여 단추로 이동한 경우 트리거됩니다. 메뉴를 열면 하나의 단추가 항상 미리 선택되어 있습니다.

활성화됨 사용자가 단추로 이동한 다음 리모콘에서 Enter 키를 누르거나, 마우스로 해당 단추를 클릭하는 경우 트리거됩니다. 사용자가 사용 중인 플레이어에 따라 활성화된 상태의 표시 시간이 매우 짧을 수 있으므로, 디자이너는 선택된 상태와 활성화 상태가 동시에 표시되도록 만드는 경우가 많습니다.


Adobe의 미리 디자인된 메뉴 및 단추에는 하위 사진이 포함되어 있습니다. [하위 사진 만들기] 명령이나 [단추로 변환] 명령을 사용하여 하위 사진이 자동으로 만들어지도록 설정할 수 있습니다. 또한 Adobe Photoshop에서 하위 사진을 직접 디자인할 수 있습니다. 자세한 내용은 63페이지의 “[Photoshop에서 메뉴 만들기](#)”를 참조하십시오.

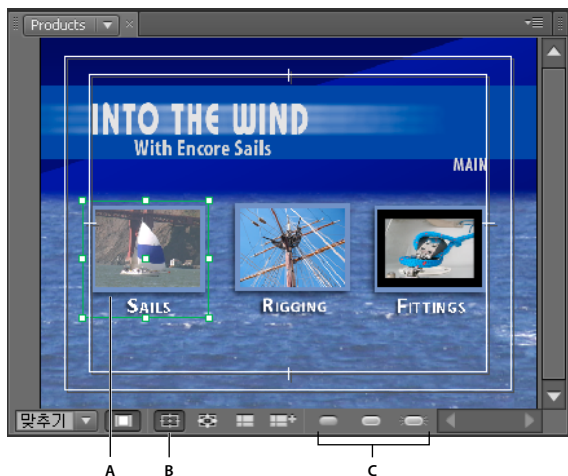
기타 도움말 항목

82페이지의 “[단추 하위 사진](#)”

메뉴 뷰어 개요

[메뉴 뷰어]에는 메뉴를 만들고 수정할 수 있는 캔버스가 있습니다. 단추를 배치, 이동, 회전, 삭제하거나 뒤집거나 크기를 조정할 수 있으며 텍스트를 추가할 수 있습니다. [메뉴 뷰어]에서 메뉴를 만들고 편집할 때는 주로 다른 패널을 사용하는 경우가 많습니다. 예를 들어 [프로젝트] 패널을 사용하여 비디오 클립, 오디오 클립 및 이미지를 드래그하여 메뉴에 놓을 수 있습니다. 또한 [라이브러리] 패널을 사용하면 미리 디자인된 템플릿과 단추를 비롯한 콘텐츠를 메뉴에 추가할 수 있습니다. [레이어] 패널을 사용하면 메뉴의 레이어 구조를 보고 이동하고 편집할 수 있습니다. [속성] 패널에서는 메뉴 또는 메뉴 단추의 동작 및 탐색 옵션을 변경할 수 있습니다.

 연결된 DV 장치(IEEE 1394)에서 [메뉴 뷰어]를 표시할 수 있습니다. [환경 설정] 대화 상자의 [오디오/비디오 출력] 패널에서 [DV 하드웨어에 메뉴 편집기 표시] 옵션을 선택합니다.



메뉴 뷰어


A. 선택된 개체 B. 보호 영역 표시 C. 하위 사진 표시 단추


[메뉴 뷰어]에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다.


확대/축소 레벨 메뉴 확대를 제어합니다. 사전 설정된 확대/축소 레벨을 선택하거나 25%에서 1600% 사이의 값을 입력하고 Enter 키를 누릅니다. [메뉴 뷰어]의 크기를 조정하는 경우에도 전체 메뉴가 표시되도록 [맞추기]를 선택할 수도 있습니다.


참고: +(더하기) 키를 눌러 확대하고 -(빼기) 키를 눌러 축소할 수도 있습니다. 다른 키보드 단축키를 보려면 177페이지의 “[키보드 단축키](#)”를 참조하십시오.


TV 디스플레이용 올바른 메뉴 픽셀 메뉴를 텔레비전 모니터에 나타나는 대로 표시(기본 설정)하거나 메뉴의 실제 크기와 수정되지 않은 픽셀 중첩비(프로젝트 프레임 크기와 다른 경우)를 표시합니다.


보호 영역 표시  작업 보호 영역과 제목 보호 영역을 나타내는 안내선을 표시합니다. 텔레비전 모니터의 경우 푸티지와 메뉴가 표시되는 영역이 줄어듭니다. 중요한 시각적 요소는 외부 안내선 내에 표시되도록 하고 텍스트와 단추는 내부 안내선 내에 표시되도록 해야 합니다. 실제로 잘리는 영역의 양은 모니터마다 다릅니다.


단추 경로 지정 표시  메뉴에 포함된 모든 단추의 리모콘 경로 지정 및 단추 번호를 표시합니다. [자동으로 단추 경로 지정] 메뉴 속성이 해제된 경우에만 경로 지정을 사용자 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 90페이지의 “[경로 지정 순서 변경](#)”을 참조하십시오.


안내선 표시  단추 및 개체를 맞추기 위해 메뉴에 추가한 안내선을 표시합니다.

새 안내선  [새 안내선] 대화 상자를 표시합니다. 이 대화 상자에서 추가할 안내선 유형(가로 또는 세로)을 지정하고 메뉴 내의 안내선 위치를 픽셀 좌표로 지정할 수 있습니다. 안내선은 메뉴와 함께 저장되며 Photoshop에서 볼 수 있습니다.

표준 하위 사진 밝은 영역 표시  모든 단추의 선택되지 않은 표준 상태를 표시합니다.

선택한 하위 사진 밝은 영역 표시  모든 단추의 선택(강조 표시)된 상태를 표시합니다.

활성화된 하위 사진 밝은 영역 표시  모든 단추의 활성화된 상태를 표시합니다.

 성능을 향상시키려면 필요하지 않을 때는 하위 사진 표시를 해제하십시오.

Encore에는 서로 겹치는 단추를 밝은 빨강 윤곽선으로 강조 표시할 수 있는 특수한 기능이 [메뉴 뷰어]에 추가되어 있으므로 링크 문제를 손쉽게 방지할 수 있습니다.

라이브러리 패널 개요

[라이브러리] 패널에는 [교육], [회사], [결혼] 등의 다양한 시각적 스타일과 테마를 나타내는 미리 디자인된 메뉴가 포함되어 있습니다. 이와 같이 미리 디자인된 템플릿을 기반으로 메뉴를 만들 수도 있고, 단추, 이미지, 모양 등의 다른 디자인 요소를 사용하여 메뉴를 사용자 정의할 수도 있습니다. 메뉴 템플릿을 만들고 직접 만든 디자인 요소를 [라이브러리] 패널에 추가하여 자주 사용하는 메뉴와 디자인에 편리하게 액세스할 수 있습니다.

대부분의 메뉴에는, 동일한 스타일이 반영되어 있으며 다양한 수의 단추가 포함된 하위 메뉴 세트가 있습니다. 메뉴에는 단추 선택 시 강조 표시하는 데 사용되는 하위 사진과 스타일이 완전하게 지정된 텍스트용 자리 표시자가 포함된 단추가 있습니다. 일부 메뉴의 단추에는 비디오 재생을 위한 축소판 레이어도 포함되어 있습니다.











라이브러리 패널


A. 현재 표시된 세트의 이름 B. 선택된 항목의 미리 보기 C. 추가 옵션이 포함된 패널 메뉴 D. 여러 다른 유형의 항목을 표시하는 단추 E. 미리 디자인된 항목 F. 항목 배치, 바꾸기, 추가 및 제거를 수행하는 단추


[라이브러리] 패널에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다.


설정 현재 선택한 세트를 표시합니다. [라이브러리] 패널의 항목은 [교육], [회사], [결혼] 등의 테마 세트로 구성됩니다. 직접 세트를 만들거나 기존 세트에 추가할 수 있습니다.


패널 메뉴 항목이나 세트를 추가 또는 삭제하거나 기존 세트의 이름을 바꾸는 명령이 포함되어 있습니다. 또한 패널이나 패널이 포함된 프레임을 분리하거나 닫는 명령도 들어 있습니다.


범주 단추 [메뉴] , [단추] , [이미지] , [배경] , [레이어 세트] , [텍스트 항목] , [모양]  및 [대체 레이어]  같은 미리 디자인된 특정 유형 항목이 표시됩니다. Shift 키를 누른 상태로 클릭하면 범주가 추가로 표시됩니다. Alt 키 (Windows) 또는 Option 키 (Mac OS)를 누른 상태로 클릭하면 모든 범주가 함께 표시됩니다.


배치하기  선택한 항목을 현재 표시된 메뉴에 배치합니다. 단추는 이전에 배치한 단추와 겹치지 않도록 제목 보호 안내선 왼쪽 가장자리에 추가됩니다. 이미지, 모양 및 레이어 세트는 메뉴 가운데로 정렬됩니다.

바꾸기  메뉴에서 선택한 개체를 [라이브러리] 패널에서 선택한 항목으로 바꿉니다. [바꾸기] 단추를 사용하는 경우 메뉴 개체의 크기에 맞도록 [라이브러리] 패널 항목의 크기가 조정됩니다. 또한 [바꾸기] 단추를 사용하여 링크와 텍스트는 유지하면서 특정 메뉴를 다른 메뉴로 바꿀 수 있습니다. 자세한 내용은 71페이지의 “[메뉴를 다른 메뉴로 바꾸기](#)”를 참조하십시오.

배경 설정  현재 활성 상태인 메뉴의 배경 레이어를 바꿉니다. 이 옵션은 [라이브러리] 패널에서 배경을 선택한 경우에만 활성화됩니다.

새 메뉴  선택한 메뉴 또는 배경을 사용하여 새 메뉴를 만듭니다.

새 항목  파일을 선택할 수 있는 대화 상자를 엽니다. 항목을 선택한 후에 [라이브러리] 패널에 추가하고 라이브러리 세트 폴더에 복사합니다.

항목 삭제  패널에서 선택한 항목을 제거합니다. 사용자가 만든 항목만 삭제할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

99페이지의 “[메뉴 템플릿](#)”

라이브러리 패널 기본 메뉴 및 단추 설정

[라이브러리] 패널의 각 테마 세트에는 새 메뉴나 단추를 만들 때 사용되는 기본 메뉴, 배경 및 단추가 들어 있으며, 각 세트의 기본값을 지정할 수 있습니다. 또한 패널의 [새 항목] 단추를 사용하여 직접 만든 메뉴나 단추를 패널에 추가하고 기본값으로 설정할 수도 있습니다. 단추, 배경 또는 메뉴 이름 옆의 아이콘에 별표가 있으면 해당 항목이 세트의 기본값입니다.

[메뉴] > [새 메뉴] 명령을 선택하거나, [프로젝트] 패널에서 [새 항목 만들기] 단추를 클릭하고 [메뉴]를 선택하거나, [프로젝트] 패널의 에셋을 [메뉴 뷰어]의 메뉴로 직접 드래그할 때마다 현재 선택한 세트의 이러한 기본값을 사용하여 새 메뉴나 단추가 만들어집니다.

라이브러리 패널에서 기본 메뉴 설정

❖ [라이브러리] 패널에서 기본 메뉴로 설정할 메뉴 템플릿 또는 배경을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [기본 메뉴로 설정]을 선택합니다.


라이브러리 패널에서 기본 단추 설정

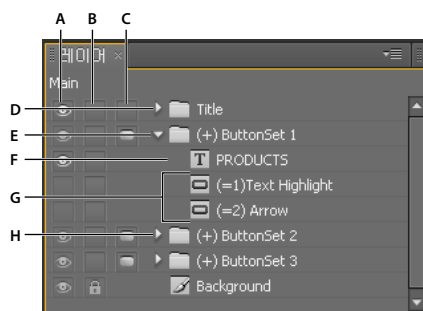
❖ [라이브러리] 패널에서 기본값으로 설정할 단추를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [기본 단추로 설정]을 선택합니다.

레이어 패널 개요

Encore에서는 Photoshop® 파일 구조를 사용하여 메뉴를 만듭니다. Encore의 [레이어] 패널에는 메뉴를 만들 때 기본으로 사용하는 Photoshop 파일의 콘텐츠가 표시됩니다. 따라서 레이어 구성을 그대로 유지하면서 Encore 또는 Photoshop에서 메뉴를 편집할 수 있습니다. [레이어] 패널은 메뉴 템플릿과 같은 다중 레이어 메뉴 작업을 할 때 특히 유용합니다.

메뉴에 추가하는 각 개체는 [레이어] 패널에서 별도의 레이어로 나타납니다. [레이어] 패널을 사용할 때는 [메뉴 뷰어]에서 개체를 선택하는 것이 더 쉬울 수도 있습니다. 개체의 스택 순서에 관계없이 [레이어] 패널에서 개체 레이어를 선택하여 빠르게 개체를 선택할 수 있습니다. 레이어나 레이어 세트를 선택하면 [메뉴 뷰어]에서 요소에 선택 핸들이 나타납니다. 요소를 격리하여 여러 요소를 함께 변경하거나 각 요소를 개별적으로 변경하고, 나머지 레이어는 숨긴 상태에서 특정 레이어만 표시하고, 레이어나 레이어 세트를 잠가 해당 요소를 수정하지 못하도록 할 수 있습니다. [레이어] 패널은 메뉴 템플릿과 같이 레이어가 많이 포함된 메뉴 작업을 할 때 특히 유용합니다.


 Photoshop에서 전체 메뉴 템플릿을 디자인해 Encore 프로젝트로 가져온 다음 [라이브러리] 패널에 저장해 나중에 다시 사용할 수 있습니다.







레이어 패널


A. 표시/숨기기 열 B. 잠금/잠금 해제 열 C. 단추/개체 열 D. 레이어 세트 E. 단추레이어 세트 F. 텍스트레이어 G. 하위 사진 레이어 H. 레이어 세트열기/닫기

레이어 옆에 있는 세 열을 사용하여 레이어와 레이어 세트의 콘텐츠를 선택적으로 숨기거나 표시하거나 잠글 수 있으며, 개체를 단추로 변환하고 단추 세트를 개별 요소로 변환할 수 있습니다. 레이어 옆에 있는 열을 클릭하면 해당 옵션이 설정되거나 해제됩니다.

표시/숨기기 열 [메뉴 뷰어]의 레이어를 숨기거나 표시합니다. 레이어 옆에 있는 [눈] 아이콘  은 해당 레이어가 표시됨을 나타냅니다. 레이어를 숨기면 해당 레이어를 격리한 상태에서 작업을 수행할 수 있으며 다른 개체 뒤에 있는 레이어를 쉽게 조정할 수 있습니다.

참고: 단추 레이어 세트는 숨길 수 없으며 세트 내의 요소만 숨길 수 있습니다. 또한 표시/숨기기 열은 하위 사진 레이어, 즉 이름이 (=1), (=2) 또는 (=3)으로 시작하는 레이어에는 사용할 수 없습니다. 하위 사진 레이어를 숨기거나 표시하려면 [메뉴 뷰어]에서 [표준 하위 사진 밝은 영역 표시] 단추 , [선택한 하위 사진 밝은 영역 표시] 단추  및 [활성화된 하위 사진 밝은 영역 표시] 단추  를 사용합니다. 자세한 내용은 51페이지의 “단추 하위 사진 상태”를 참조하십시오.

잠금/잠금 해제 열 [메뉴 뷰어]의 레이어를 잠그거나 잠금을 해제하여 선택, 이동 또는 수정할 수 없도록 합니다. 레이어 또는 레이어 세트를 잠그면 실수로 요소가 변경되는 상황을 방지할 수 있습니다. [잠금] 아이콘  이 있는 항목은 잠긴 항목입니다.

단추/개체 열 레이어를 단추로 변환하거나 다시 개체로 변환합니다. [단추] 아이콘  이 있는 레이어는 단추입니다. 개체를 단추로 변환하면 이름에 더하기 기호 접두어 (+)가 추가된 새 단추 레이어 세트가 만들어집니다. 단추 세트를 개체로 변환하면 레이어 세트 이름에서 접두어는 제거되지만 단추 요소는 레이어 세트에서 계속 그룹화된 상태로 유지됩니다.

안내선을 사용하여 메뉴 항목 배치


안내선을 사용하면 메뉴에 항목을 쉽게 배치할 수 있습니다. 안내선을 추가, 이동, 제거하거나 잠글 수 있으며 설정 또는 해제할 수 있습니다. 안내선은 [메뉴 뷰어]에만 표시되며 미리 보기나 최종 제품에는 표시되지 않습니다. 안내선에는 사용자가 드래그하는 개체가 안내선에 맞춰지도록 지정하는 선택 가능한 설정이 있습니다. 이 설정을 사용하는 경우 선택 경계 및 개체 중심점과 유형 기준선이 안내선에 맞춰집니다.

안내선은 메뉴의 픽셀 위치에 배치하며, 원점은 메뉴의 왼쪽 위 모퉁이가 됩니다.

사용자가 만드는 안내선은 해당 메뉴에만 적용됩니다. 즉, 안내선은 메뉴에 저장되며 Encore와 Photoshop 간에도 메뉴와 함께 전송됩니다. 이 두 프로그램에서 안내선을 변경하면 해당 변경 내용도 메뉴와 함께 전송됩니다.

참고: 여러 메뉴에서 개체를 맞추기 위한 안내선을 설정할 때는 안내선을 화면이 아닌 메뉴의 픽셀 위치에 배치해야 합니다. 따라서 사각형 픽셀을 사용하는 메뉴와 동일한 프로젝트에 직사각형 픽셀을 사용하여 메뉴를 만든 경우에는 각 메뉴에서 동일한 픽셀 위치에 안내선을 배치해도 화면에서는 다른 위치에 표시될 수 있습니다. 예를 들어 75픽셀에 배치된 가로 안내선이 720 x 534 픽셀 메뉴(정사각형 픽셀)와 720 x 480픽셀 메뉴(사각형 픽셀)에서 일치하도록 정렬되지 않는 경우가 있습니다.

안내선 추가

- 1 안내선을 추가할 메뉴를 엽니다.
- 2 [보기] > [새 안내선]을 선택하거나 [메뉴 뷰어] 아래쪽의 [새 안내선] 단추 를 클릭합니다.
- 3 방향으로 [가로 안내선] 또는 [세로 안내선]을 선택하고 위치를 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

안내선 이동

❖ 선택 도구를 사용하여 포인터를 안내선 위에 놓습니다. 포인터가 양쪽 화살표로 바뀌면 안내선을 이동합니다.


안내선 제거

- 안내선 하나를 삭제하려면 선택 도구를 사용하여 안내선을 [메뉴 뷰어] 바깥쪽으로 완전히 드래그합니다.
- 모든 안내선을 제거하려면 [보기] > [안내선 지우기]를 선택합니다.

안내선에 맞춤 설정 또는 안내선 잠금

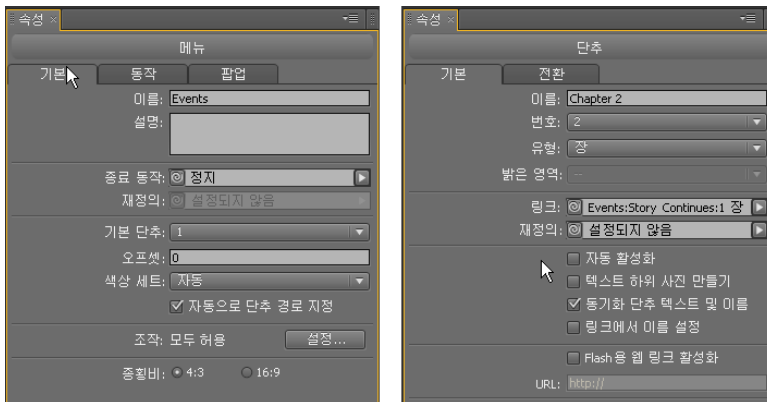
- ❖ 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 안내선에 맞춤을 설정하거나 해제하려면 [보기] > [안내선에 맞춤]을 선택합니다.
 - 안내선을 잠그려면 [보기] > [안내선 잠금]을 선택합니다.

안내선 표시 또는 숨기기

- ❖ 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [보기] > [안내선 표시]를 선택합니다.
 - [메뉴 뷰어] 아래쪽에 있는 [안내선 표시] 단추 를 클릭합니다.

메뉴 및 단추 이름 지정

메뉴와 단추를 더욱 쉽게 식별할 수 있도록 [속성] 패널에서 기본 이름을 바꿀 수 있습니다.



선택한 메뉴의 속성 패널(왼쪽), 선택한 단추의 속성 패널(오른쪽)

기타 도움말 항목

89페이지의 “[단추 번호 다시 지정](#)”

메뉴 이름 지정 및 설명

메뉴의 이름과 설명을 통해 프로젝트를 효율적으로 구성할 수 있습니다. 또한 [설명] 필드를 사용하여 특별한 참고 사항을 추가하거나 Flash 프로젝트에 웹 링크를 포함할 수 있습니다. 자세한 내용은 172페이지의 “[Flash 프로젝트에 웹 링크 포함](#)”을 참조하십시오.

- 1 [프로젝트] 패널 또는 [메뉴] 패널에서 메뉴를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 현재 이름을 선택하고 새 이름을 입력합니다.
- 3 [설명] 상자에 메뉴에 대한 참고 사항을 입력합니다.



메뉴나 단추의 이름을 바꾸려면 해당 메뉴 또는 단추를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [이름 바꾸기]를 선택해도 됩니다. 대화 상자에 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

메뉴 단추 이름 지정

기본적으로 단추 이름은 단추의 텍스트와 일치합니다. 따라서 이름이나 텍스트 중 어느 하나를 변경하면 나머지 하나도 자동으로 업데이트됩니다. 단추 텍스트에서 단추 이름의 연결을 끊고 단추의 이름을 별도로 지정할 수 있습니다. 또한 단추가 연결된 요소의 이름과 일치하도록 단추 이름을 설정할 수도 있습니다.

- 1 [메뉴 뷰어]에서 단추를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널의 [기본] 탭에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 메뉴의 단추 텍스트에는 영향을 주지 않고 단추의 이름을 바꾸려면 [동기화 단추 텍스트 및 이름]의 선택을 해제하고 [이름] 상자에 이름을 입력합니다.
 - 단추 이름이 단추가 연결된 요소의 이름과 일치하도록 하려면 [동기화 단추 텍스트 및 이름]의 선택을 해제하고 [링크에서 이름 설정]을 선택합니다.
 - 단추 이름과 단추 텍스트를 일치시키려면 [동기화 단추 텍스트 및 이름]을 선택하고 [링크에서 이름 설정]의 선택을 해제합니다.

[동기화 단추 텍스트 및 이름]은 기본적으로 선택되어 있으며, 단추 레이어 세트에서 최상위 텍스트 레이어에만 적용됩니다. [링크에서 이름 설정]은 기본적으로 선택이 해제되어 있습니다.



[편집] > [환경 설정] > [메뉴](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [메뉴](Mac OS)를 선택하여 [링크에서 이름 설정] 및 [동기화 단추 텍스트 및 이름] 옵션의 기본 설정을 변경합니다.


- Flash 출력에 웹 링크를 추가하려면 [Flash용 웹 링크 활성화]를 선택한 다음 링크의 URL을 입력합니다.

메뉴의 기본 단추 지정

메뉴가 표시될 때마다 사용자가 사용할 수 있는 하나의 단추가 강조 표시(선택된 상태)되어 나타납니다. 기본적으로 이 단추가 1번 단추입니다. 링크가 메뉴로 연결되는 경우에는 다른 단추가 강조 표시될 수도 있습니다. 이 경우 메뉴를 표시하는 그 때만 기본 단추가 해당 링크 설정으로 바뀝니다.

참고: Flash 프로젝트에서는 기본 메뉴 단추 설정이 무시됩니다.

- 1 [프로젝트] 패널 또는 [메뉴] 패널에서 메뉴를 선택합니다.
- 2 [프로젝트] 패널의 [기본 단추] 메뉴에서 기본적으로 강조 표시되는 단추로 지정할 단추의 수를 선택합니다. 메뉴의 단추에서 다른 번호를 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 89페이지의 “[단추 번호 다시 지정](#)”을 참조하십시오.

 사용자가 오디오 및 자막 트랙을 선택하는 데 사용하는 메뉴의 경우에는 사용자가 참조할 수 있도록 활성 트랙의 단추를 강조 표시할 수 있습니다. [기본 단추] 메뉴에서 [활성 오디오 트랙] 또는 [활성 자막 트랙]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

142페이지의 “[활성 오디오 또는 자막 트랙 표시](#)”

메뉴 만들기

메뉴 만들기 방법

다음 방법 중 하나를 사용하여 메뉴를 만들 수 있습니다.

미리 디자인된 메뉴 [라이브러리] 패널과 응용 프로그램 DVD에 포함된 미리 디자인된 여러 메뉴를 사용자 정의할 수 있습니다. 이러한 메뉴를 사용하면 전문적인 프로젝트를 빠르고 쉽게 만들 수 있습니다.

미리 디자인된 단추 및 배경 Encore에서는 미리 디자인된 메뉴 배경을 사용하고 [라이브러리] 패널에 포함된 미리 디자인된 단추를 사용하여 적절한 메뉴를 만들 수 있습니다.

프로젝트의 에셋 프로젝트로 가져오는 시각적 에셋을 사용하여 메뉴를 구성할 수 있습니다. 배경 또는 단추에는 스틸 이미지와 움직이는 이미지를 모두 사용할 수 있습니다.

Photoshop Photoshop에서 메뉴를 디자인하여 프로젝트에 메뉴 에셋으로 가져올 수 있습니다.

새 메뉴를 만들면 에셋의 파일 이름을 기준으로 메뉴 이름이 자동으로 할당됩니다. [속성] 패널에서 이 이름을 변경하고 설명을 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 56페이지의 “[메뉴 및 단추 이름 지정](#)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

58페이지의 “[미리 디자인된 에셋을 사용하여 메뉴 만들기](#)”

60페이지의 “[메뉴에 개체 추가](#)”

63페이지의 “[Photoshop에서 메뉴 만들기](#)”

미리 디자인된 에셋을 사용하여 메뉴 만들기

[라이브러리] 패널에 있는 미리 디자인된 메뉴, 단추, 이미지 및 모양을 기반으로 메뉴를 만들면 프로젝트를 쉽게 시작할 수 있습니다.

Encore에서는 SD(표준 화질) 외에도 다양한 HD(고화질) 메뉴 템플릿과 기타 에셋이 제공됩니다. 이러한 에셋 이름에는 "HD"가 붙어 있으므로 쉽게 구분할 수 있습니다. 이러한 에셋은 DVD, 블루레이, Flash 같은 다양한 유형의 프로젝트에 사용할 수 있으며, 프로젝트를 제작할 때 원하는 메뉴 크기에 맞게 자동으로 비율이 조정됩니다.

참고: SD 메뉴 템플릿도 블루레이 프로젝트에 사용할 수 있지만, 이렇게 하는 경우 비율이 높게 조정되는 것이 아니라 블루레이 디스크에 SD 메뉴가 따로 만들어집니다.

기타 도움말 항목

60페이지의 “[메뉴에 개체 추가](#)”



63페이지의 “[Photoshop에서 메뉴 만들기](#)”

미리 디자인된 메뉴를 기반으로 메뉴 만들기

[라이브러리] 패널의 미리 디자인된 메뉴를 사용하여 메뉴를 빠르게 만들 수 있습니다. 메뉴는 텍스트만 변경하여 그대로 사용할 수도 있고 프로젝트의 모양과 느낌을 더욱 잘 반영하는 이미지로 교체할 수도 있습니다. [라이브러리] 패널에 있는 단추를 사용하면 현재 세트의 요소를 유형(메뉴, 단추, 이미지, 배경, 레이어 세트, 텍스트, 모양 및 대체 레이어)별로 표시할 수 있습니다.

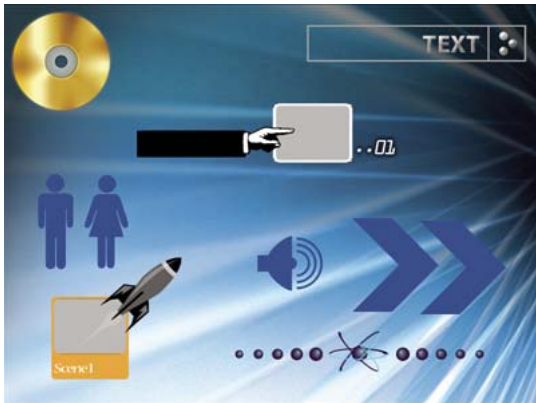
항목을 선택하면 항목의 미리 보기가 패널 위쪽에 표시됩니다. 대부분의 메뉴에는, 동일한 스타일이 반영되어 있으며 다양한 수의 단추가 포함된 하위 메뉴 세트가 있습니다. 메뉴에는 단추 선택 시 강조 표시하는 데 사용되는 하위 사진과 스타일이 완전하게 지정된 텍스트용 자리 표시자가 포함된 단추가 있습니다. 일부 메뉴의 단추에는 비디오 재생을 위한 축소판 레이어도 포함되어 있습니다.

참고: [라이브러리] 패널의 메뉴는 일반 메뉴(PSD) 또는 메뉴 템플릿(EM)으로 저장할 수 있습니다. 일반 메뉴에는 배경과 단추가 포함되지만 설정이나 링크는 저장되지 않습니다. 메뉴 템플릿에는 메뉴 설정과 배경 비디오 및 오디오 클립 같은 추가 정보가 포함됩니다. 자세한 내용은 99페이지의 “[메뉴 템플릿](#)”을 참조하십시오.

- 1 [라이브러리] 패널에서 [세트] 메뉴에 표시할 세트를 선택하고 [메뉴 표시 크기/끄기] 단추 를 클릭하여 미리 디자인된 메뉴를 표시합니다.
- 2 사용할 메뉴를 선택하고 [라이브러리] 패널 아래쪽의 [새 메뉴] 단추 를 클릭합니다. 위쪽 화살표 및 아래쪽 화살표 키를 눌러 템플릿을 찾습니다.
새 메뉴가 [메뉴 뷰어]에 나타나고 [프로젝트] 패널에 추가됩니다.
- 3 프로젝트의 요구 사항에 따라 메뉴를 편집합니다.
 - 텍스트를 편집합니다. [도구] 패널에서 적절한 텍스트 도구를 클릭합니다. 그런 후에 메뉴를 클릭하여 새 텍스트 개체를 만들거나, 기존 텍스트 레이어를 클릭하고 텍스트를 원하는 대로 편집합니다.
 - 단추를 원하는 대로 삭제하거나 복제합니다. 자세한 내용은 70페이지의 “[메뉴 개체 잘라내기, 복사 또는 복제](#)”를 참조하십시오.
 - [프로젝트] 패널로 이동하여 단추에서 다른 하위 메뉴 또는 항목으로 연결되는 링크를 설정합니다. 자세한 내용은 147페이지의 “[단추 및 탐색](#)”을 참조하십시오.

배경 및 기타 에셋을 기반으로 메뉴 만들기

미리 디자인된 메뉴 템플릿을 사용하여 메뉴를 만드는 대신, Encore에 포함되어 있는 미리 디자인된 배경을 선택한 다음 단추, 이미지, 모양 및 대체 레이어를 추가하여 메뉴를 조합할 수도 있습니다. 이러한 개체는 [라이브러리] 패널에 있습니다.



라이브러리 패널의 단추 기본 및 디자인 항목

각 단추에는 단추가 선택(강조 표시)되거나 활성화될 때 표시되는 방식을 정의하는 하위 사진이 포함되어 있습니다. 단추는 하위 사진과 함께 레이어 세트에 들어 있으므로 [레이어] 패널을 사용하여 개별 요소나 전체 단추를 쉽게 조정할 수 있습니다.

- 1 [라이브러리] 패널에서 [세트] 메뉴에 표시할 세트를 선택하고 [메뉴 표시 켜기/끄기] 단추 를 클릭합니다.
- 2 사용할 배경을 선택하고 패널 아래쪽의 [새 메뉴] 단추 를 클릭합니다.
새 메뉴가 [메뉴 뷰어]에 나타나고 [프로젝트] 패널에 추가됩니다.
- 3 단추 및 다른 디자인 요소를 원하는 대로 추가합니다.
예를 들어 미리 디자인된 단추를 추가하려면 [라이브러리] 패널에서 [단추 표시 켜기/끄기] 아이콘 을 클릭한 다음 단추를 목록에서 [메뉴 뷰어]로 드래그합니다.
- 4 필요에 따라 메뉴 항목을 편집합니다.

메뉴에 개체 추가

메뉴에 스틸 이미지, 단추 또는 기타 에셋을 추가할 수 있습니다. 개체의 소스에 따라 사용하는 기술이 달라집니다. 단추를 자동으로 만들고 해당 에셋에 연결되는 링크를 제작하려면 비디오, 메뉴, 타임라인 등의 에셋을 메뉴로 드래그하면 됩니다.

단추는 개별 탐색 링크로 작동해야 하므로 서로 겹치게 배치할 수 없습니다. 메뉴에 단추를 추가하면 겹치는 단추가 밝은 빨강 윤곽선으로 강조 표시됩니다.

[라이브러리] 패널에 포함된 미리 디자인된 HD 에셋의 이름에는 "HD"가 표시됩니다. 이러한 에셋은 DVD, 블루레이, Flash 같은 모든 유형의 프로젝트에 사용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목


101페이지의 “[대체 레이어](#)”


53페이지의 “[라이브러리 패널 개요](#)”

67페이지의 “[메뉴에서 개체 이동](#)”

라이브러리 패널의 개체를 메뉴에 추가

- 1 [라이브러리] 패널 요소를 추가할 메뉴를 엽니다.
- 2 [라이브러리] 패널에서 [세트] 메뉴에 표시할 세트를 선택하고 아이콘을 클릭하여 해당 유형의 항목을 표시합니다.
예를 들어 단추만 표시하려면 [단추 표시 켜기/끄기] 아이콘 을 클릭합니다.

 Shift 키를 누른 상태로 아이콘을 클릭하면 여러 범주가 표시됩니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 아이콘을 클릭하면 모든 범주가 표시됩니다.

- 3 [라이브러리] 패널에서 원하는 항목을 선택한 다음 [배치하기] 단추  를 클릭하거나 항목을 패널에서 [메뉴 뷰어]로 드래그합니다. 이 단계를 반복하여 필요한 항목을 모두 배치합니다.

[배치하기] 단추를 반복해서 클릭하면 단추가 제목 보호 윤곽선의 왼쪽 가장자리부터 격자에 맞춰집니다. 그러면 단추를 선택하여 그룹 단위로 함께 이동할 수 있습니다.

- 4 필요에 따라 항목을 배치하고 크기를 조정합니다.

프로젝트 패널의 에셋을 메뉴에 추가


- 1 메뉴를 만들거나 엽니다.

- 2 비디오 파일, 타임라인, 메뉴 등의 에셋을 [프로젝트] 패널에서 [메뉴 뷰어]의 메뉴로 드래그합니다.

타임라인 또는 슬라이드 쇼를 메뉴의 빈 영역으로 드래그하면 [라이브러리] 패널에서 선택한 세트의 기본 단추로 설정되는 단추가 만들어져 대상에 연결됩니다. 비디오 파일을 드래그하면 타임라인도 만들어집니다. 에셋을 기존 단추로 드래그하면 해당 콘텐츠 및 링크가 바뀝니다.

메뉴 배경에 스틸 이미지 추가

배경의 일부로 메뉴에 스틸 이미지를 포함할 수 있습니다.

- 1 기존 메뉴를 열거나 새 메뉴를 만듭니다.
- 2 [프로젝트] 패널에서 원하는 이미지를 [메뉴 뷰어]로 드래그합니다.
- 3 [직접 선택 도구]  를 사용하여 필요에 따라 이미지를 배치하고 크기를 지정합니다.

스티 이미지를 단추로 사용하려는 경우에는 이미지를 선택하고 [개체] > [단추로 변환]을 선택합니다.

참고: Adobe Bridge에서 메뉴로 직접 이미지를 드래그할 수도 있습니다.

블루레이 디스크에 대한 다중 페이지 메뉴

다중 페이지 메뉴는 포함된 여러 페이지가 서로 연결된 단일 PDS 파일입니다. PSD 파일에서 페이지는 단추를 포함하는 레이아웃 그룹입니다. 단추는 메뉴의 특정 항목에 연결되거나 타임라인의 장 지점에 연결됩니다.

참고: 다중 페이지 메뉴는 블루레이 디스크에서만 지원됩니다. DVD의 경우 다중 페이지 메뉴는 기능상의 변경 없이 단일 페이지 메뉴로 변환됩니다.

페이지 0 이외의 페이지에 있는 단추는 [속성] 패널에서 페이지 <페이지 번호>: 장면 <장면 번호>로 지정됩니다. 다중 페이지 메뉴에서 순서도는 단일 페이지 메뉴에서와 같은 방식으로 작동합니다. 단일 페이지 메뉴에서와 같이 다중 페이지 팝업 메뉴에 대해 똑딱 도구를 사용할 수 없습니다.

참고: 다중 페이지 메뉴에서는 애니메이션 단추가 지원되지 않습니다.

Encore에서 다중 페이지 메뉴 만들기

- 1 [창] > [라이브러리]를 선택합니다.
- 2 [라이브러리] 패널에서 [메뉴] 패널로 메뉴를 드래그합니다. 이 메뉴는 사용자가 만드는 새 페이지에 대한 템플릿을 제공합니다.
- 3 [메뉴] > [새 페이지 추가]를 선택합니다.
- 4 [레이어] 패널에서 페이지를 두 번 클릭합니다. [레이어 이름 바꾸기] 대화 상자에서 페이지에 대한 이름을 입력합니다.

- 5 페이지에서 새 단추를 만들거나 다른 페이지의 단추를 복사합니다.
- 6 단추를 페이지, 단추, 장 지점 또는 에셋에 연결합니다.
- 7 메뉴의 페이지를 탐색하려면 메뉴 편집기에서 [이전 페이지 표시] 및 [다음 페이지 표시] 단추를 사용합니다. 탐색을 통해 페이지를 순차적으로 검색할 수 있습니다.

다중 페이지 메뉴에 대한 장 색인 만들기

- 1 메뉴를 만들고 [속성] 패널을 사용하여 단추를 장 단추로 변환합니다.
- 2 장 마커로 타임라인을 만듭니다.
- 3 첫 번째 장 단추를 타임라인의 첫 번째 장 마커에 연결합니다.
- 4 [메뉴] > [다중 페이지 장 색인 만들기]를 선택합니다.

순서도 보기에서 단추 숨기기

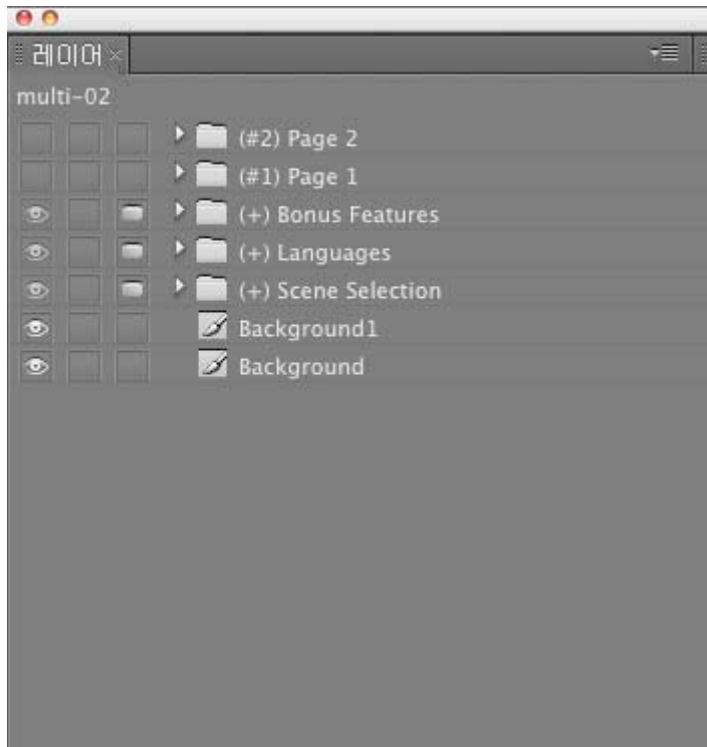
- 1 숨기려는 단추가 포함된 메뉴의 축소판을 선택합니다.
- 2 축소판을 오른쪽 단추로 클릭합니다.
- 3 [단추 표시]를 선택 취소합니다.

메뉴에서 페이지 삭제

- 1 [프로젝트] 패널에서 삭제하려는 페이지가 포함된 메뉴를 두 번 클릭합니다.
- 2 메뉴 편집기 안을 클릭합니다.
- 3 [레이어] 패널에서 삭제하려는 페이지를 선택합니다.
- 4 Delete 키를 누릅니다.

다중 페이지 메뉴 표시

검색 순서를 사용자 정의하지 않은 경우 사용자가 디스크를 열면 다중 페이지 메뉴의 첫 번째 페이지(페이지 0)가 먼저 표시됩니다. 그런 다음 페이지가 순차적으로 검색됩니다. [레이어] 패널에서 페이지의 순서(오름 차순)에 따라 페이지의 기본 탐색이 결정됩니다. 필요에 따라 단추를 사용하여 페이지를 연결하면 기본 탐색을 재정의할 수 있습니다.



다중 페이지 메뉴의 레이어 보기

참고: 페이지 0이라는 그룹은 실제로는 존재하지 않습니다. 페이지 0은 다른 페이지와는 달리 논리적 컨테이너입니다. 페이지의 레이어 그룹 외부에 있는 레이어는 페이지 0에 속합니다.

기타 도움말 항목

64페이지의 “[Photoshop에서 다중 페이지 메뉴 만들기](#)”

Photoshop을 사용하여 메뉴 만들기

Photoshop에서 메뉴 만들기

Encore는 Adobe Photoshop과 직접 연동되도록 설계되었으므로 두 제품을 함께 사용하여 메뉴 및 단추를 제작하고 편집할 수 있습니다. Photoshop에서 전체 메뉴나 단추 및 배경 같은 메뉴 요소를 만들어 Encore로 직접 가져올 수 있습니다. 또한 Photoshop에서 언제든지 Encore 메뉴를 편집하여 해당 변경 내용을 즉시 업데이트할 수도 있습니다.

Encore에서 만든 메뉴를 비롯한 메뉴도 Photoshop PSD 파일 형식을 사용합니다. Photoshop에서 만든 모든 레이어 및 레이어 세트는 프로젝트로 가져와도 그대로 유지됩니다. 레이어 이름 지정 규칙을 따르는 경우에는 단추 세트, 단추 하위 사진, 대체 레이어 및 비디오 축소판이 Encore에서 자동으로 인식됩니다. 메뉴를 가져온 후 편집 또는 수정하거나, Photoshop으로 돌아가서 Photoshop의 다양한 디자인 도구를 사용하여 미세하게 조정할 수 있습니다.



Photoshop에서 메뉴를 편집하는 작업에 대한 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트의 리소스 센터를 방문하십시오.

Photoshop에서 메뉴를 만들 때는 다음을 고려해야 합니다.

메뉴 크기 배경 이미지 및 메뉴의 크기와 픽셀 중횡비를 TV 표준의 프레임 크기와 픽셀 중횡비에 맞게 설정합니다. Photoshop에서는 디지털 비디오 프로젝트에 사용할 수 있는 사전 설정된 이미지 크기가 제공됩니다.

형식	프레임 크기(픽셀 단위)	픽셀 중횡비	정사각형 픽셀의 해당 프레임 크기
NTSC 전체 화면(SD)	720 x 480	0.9	720 x 534
NTSC 와이드스크린(SD)	720 x 480	1.2	854 x 480
PAL 전체 화면(SD)	720 x 576	1.07	768x576
PAL 와이드스크린(SD)	720 x 576	1.42	1024x576
HD 형식	1280 x 720	1.0	1280 x 720
	1440 x 1080	1.33	1920 x 1080
	1920 x 1080	1.0	1920 x 1080

단추 크기 TV에서 표시되도록 하려면 단추 크기를 최소 70x60픽셀 이상으로 만드십시오.

단추 수 단추는 전체 화면(4:3 중횡비) 메뉴에는 36개 이하, 그리고 와이드스크린(16:9) 중횡비 메뉴에는 18개 이하로 포함하십시오.


그래픽 요소 가능한 경우에는 비트맵이 아닌 벡터 도형 및 마스크를 사용하십시오. 이러한 요소의 경우에는 크기를 조정해도 품질에 영향을 주지 않습니다. 단추와 로고 등의 픽셀화된 콘텐츠를 만드는 경우에는 디스크에 필요한 최대 크기로 만들어야 합니다. 일부 요소의 크기를 조정하려면 픽셀화된 개체의 크기를 늘리기보다는 줄이는 것이 좋습니다. 이미지 크기를 늘리면 품질이 낮아지지만 크기를 줄이면 품질이 낮아지지 않기 때문입니다.

RGB 색상 RGB 색상을 사용하여 이미지를 만듭니다. CMYK 이미지의 경우에는 Encore로 가져오기 전에 RGB로 변환하십시오.

NTSC 색상 NTSC 텔레비전 디스플레이에서만 프로젝트를 재생하려면 NTSC 보호 색상만 사용하십시오. 물론 NTSC 텔레비전에서 표시할 수 없는 색상 범위의 색상을 그래픽 응용 프로그램에서 만들 수 있지만 이러한 색상을 사용하면 원치 않는 후광 효과가 발생할 수 있습니다. 0-255 사이의 RGB 값을 사용하십시오.

가로 선 선은 3픽셀 이상으로 설정하십시오. 3픽셀보다 가는 가로 선은 텔레비전 화면에 표시될 때 깜박입니다.

글꼴 크기 사용자가 제목과 단추 텍스트를 쉽게 읽을 수 있도록 하려면 글꼴 크기를 20 포인트 이상으로 지정하십시오.

 Photoshop에서 메뉴 만들기에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0241_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

[Photoshop에서 메뉴 만들기에 대한 비디오](#)

Photoshop에서 다중 페이지 메뉴 만들기

그룹을 페이지로 인식할 수 있도록 Encore에서 그룹 이름에 # 접두어를 표시합니다.

- 1 Photoshop에서 파일을 열고 [창] > [레이어]를 선택합니다.
- 2 [레이어] 패널 안을 클릭하고 [레이어] > [새로 만들기] > [그룹]을 선택합니다.
- 3 [새 그룹] 대화 상자에서 (#) <페이지 번호>를 입력합니다. 예를 들어 페이지 이름을 페이지 1로 지정하려면 (#) 페이지 1을 입력합니다.
- 4 페이지 내에서 단추 그룹을 만듭니다.
- 5 단계를 반복해서 필요한 만큼 페이지를 여러 개 만듭니다.

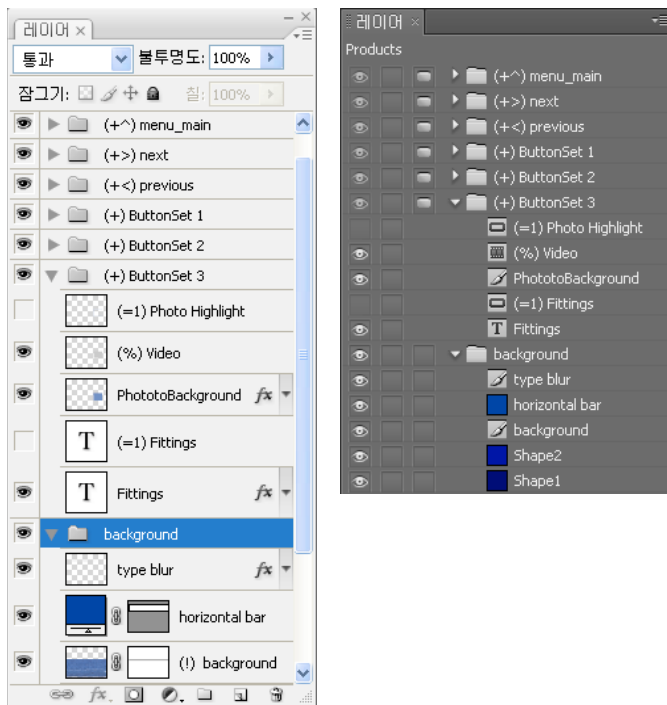
💡 페이지 레이어를 복제하고 페이지마다 모양을 고유하게 하려면 단추 이름을 바꿉니다.

- 6 메뉴를 해당 라이브러리 폴더에 PDS 파일로 저장합니다.
 - 7 Encore를 열고 [창] > [라이브러리]를 선택합니다.
 - 8 [설정] 메뉴에서 PSD 파일을 저장한 범주를 선택합니다. 예를 들어 회사 폴더에 파일을 저장한 경우 [회사]를 선택합니다.
 - 9 [라이브러리] 패널에서 PSD를 선택하고 메뉴 패널로 드래그합니다.
 - 10 단추를 페이지, 단추, 장 지점 또는 에셋에 연결합니다.
 - 11 메뉴에서 페이지를 탐색하려면 화살표 단추를 사용합니다. 탐색을 통해 페이지를 순차적으로 검색할 수 있습니다.
- 참고:** <insert image> 아이콘은 다중 페이지 메뉴를 나타내고 <insert image> 아이콘은 다중 페이지 팝업 메뉴를 나타냅니다.

메뉴의 레이어 이름 접두어

Photoshop에서 만든 메뉴의 구성 요소를 Encore에서 인식하도록 하려면 레이어 이름에 미리 정의된 접두어를 추가하십시오. 이러한 접두어를 추가하면 레이어가 단추 세트, 비디오 축소판, 대체 레이어 및 단추 하위 사진으로 자동 식별됩니다. 그러면 프로젝트에서 사용할 수 있는 완성된 메뉴를 가져올 수 있습니다. Encore 내에서 요소를 조작 및 변경할 수도 있습니다.

💡 Photoshop에서 메뉴를 새로 만들어 모든 접두어를 수동으로 추가하는 대신, 만들려는 메뉴와 비슷한 메뉴 템플릿을 열고 Photoshop 파일로 저장한 다음 내보낸 파일을 Photoshop에서 편집하면 됩니다.




Photoshop의 레이어 패널(왼쪽)과 Encore의 레이어 패널에 포함된 동일한 레이어(오른쪽) 비교

다음 레이어 이름 접두어는 메뉴 구성 요소를 식별합니다.

메뉴 항목	Photoshop 구성 요소	레이어 이름 접두어	예제
단추 이름	단추 구성 요소를 포함하는 레이어 세트	(+)	(+)페이지 단추 1
장 단추	장 색인을 만들 때 타임라인이나 슬라이드 쇼의 장으로 연결되는 레이어 세트. 자세한 내용은 102페이지의 “ 장 색인 ”을 참조하십시오.	(+#)	(+#)1장
다음 단추	장 색인을 만들 때 다음 하위 메뉴로 연결되는 레이어 세트	(+>)	(+>)다음
이전 단추	장 색인을 만들 때 이전 하위 메뉴로 연결되는 레이어 세트	(+<)	(+<)이전
기본 단추	장 색인을 만들 때 기본 메뉴로 연결되는 레이어 세트	(+^)	(+^)기본 메뉴
단추 텍스트	단추 레이어 세트 내의 텍스트 레이어		페이지 단추
단추 이미지	단추 레이어 세트 내의 이미지 레이어		페이지 이미지
단추 하위 사진(선택 사항)	단색 이미지 레이어. 각 레이어는 3색 단추 하위 사진의 각 색상을 나타냅니다. 자세한 내용은 83페이지의 “ Photoshop에서 하위 사진 만들기 ”를 참조하십시오.	(=1) (=2) (=3)	(=1)텍스트 강조 표시 (=2)페이지 윤곽선 (=3)확인 표시
비디오 축소판(선택 사항)	비디오 자리 표시자 역할을 하는 레이어 세트 내의 이미지 레이어 자세한 내용은 94페이지의 “ 비디오 축소판 단추 만들기 ”를 참조하십시오.	(%)	(%)페이지 축소판
대체 레이어	이미지의 놓기 영역 역할을 하는 레이어 자세한 내용은 101페이지의 “ 대체 레이어 ”를 참조하십시오.	(!)	(!)페이지 이미지
기타 디자인 요소 또는 텍스트(로고 또는 메뉴 제목 등)	개별 레이어	필요 없음	여름꽃

Photoshop에서 메뉴 편집

프로젝트를 진행하면서 메뉴의 요소를 변경해야 하는 경우가 있습니다. Encore는 Photoshop과 직접 연동되도록 설계되어 있으므로 이런 작업이 가능합니다. 즉, 프로젝트를 닫지 않고 Photoshop으로 이동하여 Encore에서 만든 메뉴를 포함한 모든 메뉴를 세부 조정할 수 있습니다. Photoshop에서 저장한 변경 내용은 Encore에 자동으로 표시됩니다.

- 1 [프로젝트] 패널 또는 [메뉴] 패널에서 편집할 메뉴를 선택합니다.
- 2 [편집] > [Photoshop에서 메뉴 편집]을 선택하거나 [도구] 패널에서 [Photoshop에서 메뉴 편집] 단추 를 클릭합니다.
Photoshop이 시작되고 선택한 메뉴가 표시됩니다.
- 3 필요한 변경 작업을 수행합니다.
- 4 Photoshop에서 [파일] > [저장]을 선택한 다음 [파일] > [닫기]를 선택합니다.


파일이 프로젝트 폴더에 저장됩니다. 이때 프로젝트로 가져온 원본 파일은 덮어쓰지 않습니다.


참고: 즉, Encore로 메뉴를 가져올 때는 메뉴의 사본이 만들어지는 것입니다. [Photoshop에서 메뉴 편집] 명령을 실행하면 원본 파일이 아닌 이 사본이 열립니다. Photoshop에서는 해당 사본에 변경 내용을 저장합니다. 원본도 업데이트하려는 경우에는 프로젝트에 수정된 메뉴가 포함되도록 먼저 사본을 저장하십시오. 사본을 저장한 후에는 Photoshop에서 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하거나 Encore에서 [메뉴] > [파일로 메뉴 저장]을 선택하여 변경 내용을 원본 파일에도 저장할 수 있습니다.


편집 메뉴

개체 선택

메뉴의 개체를 편집하려면 먼저 선택 도구 중 하나를 사용하여 개체를 선택해야 합니다. [도구] 패널에는 개체 편집을 위한 두 가지 선택 도구가 있습니다.

선택 도구  전체 단추 세트(단추, 해당 텍스트 및 하위 사진)를 하나의 단위로 조작할 수 있도록 선택합니다.

직접 선택 도구  개별 레이어를 별도로 조작할 수 있도록 선택합니다.

참고: [이동] 도구  로는 개체를 선택할 수 없습니다. [이동] 도구는 개체를 선택한 후에 이동할 때 사용합니다. 자세한 내용은 67페이지의 “메뉴 개체 또는 레이어 세트 이동”을 참조하십시오.



A



B



개체 선택

A. 선택된 단추 B. 선택된 레이어

개체를 선택할 때 각 개체는 별도의 레이어에 있으며 레이어는 다른 레이어 위에 겹쳐진다는 점을 기억해야 합니다. 선택 도구를 사용하는 경우 다른 개체가 겹치지 않는 지점을 클릭하면 아래쪽 레이어에 있는 개체를 선택할 수 있습니다. [레이어] 패널을 사용하면 여러 요소가 겹치는 경우에도 개체를 개별적으로 쉽게 선택할 수 있습니다.

1 수정할 메뉴를 엽니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [선택] 도구  를 사용하여 단추를 선택하거나 [직접 선택 도구]  를 사용하여 레이어를 선택해 [메뉴 뷰어]에서 개체를 직접 클릭합니다. 개체를 추가로 선택하려면 Shift 키를 누른 상태로 원하는 개체를 클릭합니다.
- [선택] 도구를 사용하여 [메뉴 뷰어]에 있는 하나 이상의 개체 주위로 상자나 선택 윤곽을 드래그합니다.
- [레이어] 패널에서 개체의 레이어 또는 레이어 세트를 클릭합니다. 레이어 또는 레이어 세트를 추가로 선택하려면 Shift 키를 누른 상태로 원하는 레이어 또는 레이어 세트를 클릭합니다.


[메뉴 뷰어]에서 선택한 모든 항목에 선택 핸들이 나타납니다. 단추를 선택하면 굵은 윤곽선이 나타납니다. 이 윤곽선은 단추 내의 모든 요소에 적용됩니다.

메뉴에서 개체 이동

메뉴에 여러 개체가 들어 있는 경우에는 이동할 개체만 선택하기가 어려운 경우가 많습니다. [레이어] 패널 또는 상황에 맞는 메뉴를 사용하면 개체를 이동하기 전에 격리할 수 있습니다.


메뉴 개체 또는 레이어 세트 이동

1 수정할 메뉴를 엽니다.

- 2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 선택 도구를 사용하여 이동할 개체나 레이어 세트를 선택합니다. 자세한 내용은 67페이지의 “개체 선택”을 참조하십시오.
- 3 [메뉴 뷰어]에서 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 적절한 선택 도구를 사용하여 메뉴의 개체 또는 단추 세트를 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 이동 방향을 가로, 세로 또는 대각선으로 제한할 수 있습니다. 사본을 만들어 새 위치로 이동하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 드래그합니다.
 - 다른 개체를 선택하지 않도록 하려면 [도구] 패널에서 [이동] 도구 를 선택한 다음 [메뉴 뷰어]의 아무 위치로나 드래그하여 선택한 개체를 이동합니다.
 - 화살표 키를 눌러 개체를 한 번에 한 픽셀씩 이동합니다. 개체를 한 번에 10픽셀씩 이동하려면 Shift 키를 누른 상태로 화살표 키를 누릅니다.

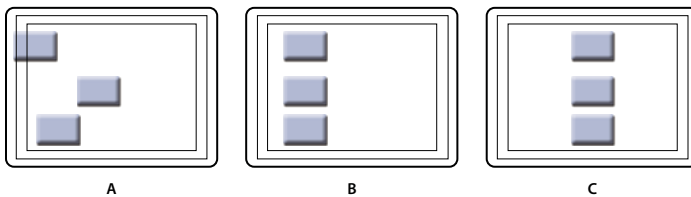
스택 내에서 개체 이동

다른 레이어가 위에 겹쳐져 있어서 원하는 레이어가 흐리게 표시되면 해당 레이어를 직접 클릭하여 선택하기가 어려울 수 있습니다. 이러한 경우에는 상황에 맞는 메뉴를 사용하여 [메뉴 뷰어]에서 스택 내의 레이어를 선택할 수 있습니다. 스택 내에서 레이어를 이동할 때 실수로 다른 레이어를 선택하지 않도록 하려면 [이동] 도구를 사용하면 됩니다.

- 1 선택 도구를 사용하여 [메뉴 뷰어]에서 겹쳐진 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)합니다.
 - 2 상황에 맞는 메뉴에서 [선택]을 선택하고 목록에서 이름이 지정된 개체를 선택합니다.
 - 3 [이동] 도구 를 클릭하고 개체를 원하는 위치로 드래그합니다. 개체 레이어의 메뉴를 보려면 Ctrl 키를 누른 상태로 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Windows)하거나 Command+Control을 누른 상태로 클릭(Mac OS)합니다.
- 레이어 패널을 사용하여 스택 내의 개체를 선택할 수도 있습니다.

메뉴 개체 맞춤

[맞춤] 명령을 사용하면 단추와 하위 사진을 서로 맞추거나 메뉴의 다른 디자인 요소에 맞추는 작업을 쉽게 수행할 수 있습니다. Encore에서는 다양한 옵션을 사용하여 개체를 맞춤 수 있습니다. 즉, 개체를 세로 축의 왼쪽, 가운데 또는 오른쪽 가장자리로 맞춤 수도 있고 가로 축의 위쪽, 중간 또는 아래쪽으로 맞춤 수도 있습니다. 개체는 서로를 기준으로 맞추거나 제목 보호 영역으로 맞춤 수 있습니다. 개체는 항상 사각형 내에서 제목 보호 영역이나 모든 개체를 포함하는 테두리 상자로 맞춰집니다. 예를 들어 [가운데 맞춤] 옵션을 선택하면 개체가 이 사각형 내에서 가운데로 맞춰집니다.



가운데 맞춤 명령에 대해 보호 영역 기준 옵션을 선택한 경우와 선택하지 않은 경우 비교
A. 원래 위치 B. 보호 영역 기준을 해제한 상태로 가운데 맞춤 C. 보호 영역 기준을 설정한 상태로 가운데 맞춤

- 1 수정할 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 맞추려는 개체를 선택합니다.
- 3 개체를 제목 보호 영역으로 맞추려는 경우 해당 옵션이 선택되어 있지 않으면 [개체] > [맞춤] > [보호 영역 기준]을 선택합니다.

참고: [보호 영역 기준] 옆에 선택 표시가 있으면 해당 옵션이 설정된 것입니다. 해당 옵션을 해제하려면 [개체] > [맞춤] > [보호 영역 기준]을 다시 선택합니다.

4 [개체] > [맞춤]을 선택하고 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

왼쪽 선택한 개체의 왼쪽 면을 제목 보호 영역이나 맨 왼쪽 개체의 왼쪽 면으로 맞춥니다.

가운데 세로 축에서 선택한 개체의 가운데를 제목 보호 영역이나 모든 개체를 포함하는 테두리 상자의 가운데로 맞춥니다.

오른쪽 선택한 개체의 오른쪽 면을 제목 보호 영역이나 맨 오른쪽 개체의 오른쪽 면으로 맞춥니다.

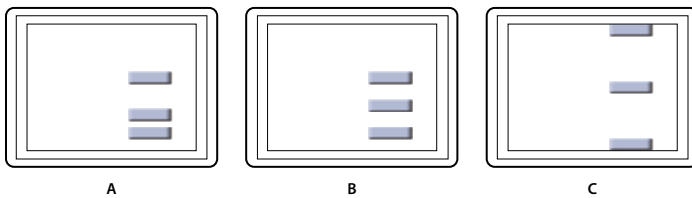
위쪽 선택한 개체의 위쪽을 제목 보호 영역이나 맨 위 개체의 위쪽으로 맞춥니다.

중간 가로 축에서 선택한 개체의 중간을 제목 보호 영역이나 모든 개체를 포함하는 테두리 상자의 가운데로 맞춥니다.

아래쪽 선택한 개체의 아래쪽을 제목 보호 영역이나 맨 아래 개체의 아래쪽으로 맞춥니다.

메뉴 개체 분포

일련의 단추나 개체 간에 균일한 간격을 적용하기 위해 해당 항목 간의 적절한 거리를 직접 계산할 필요는 없습니다. 분포 옵션을 사용하면 이들 항목 간에 가로나 세로로 균일한 간격을 자동으로 적용하여 배치할 수 있습니다. 단추나 개체를 가장 바깥쪽에 있는 두 개체 사이에 분포시킬 수도 있고 제목 보호 영역의 테두리 사이에 분포시킬 수도 있습니다.



분포된 개체

A. 원래 위치 B. 보호 영역 기준을 해제한 상태로 세로로 분포 C. 보호 영역 기준을 설정한 상태로 세로로 분포

1 수정할 메뉴를 엽니다.

2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 분포하려는 개체를 선택합니다.

3 개체를 제목 보호 영역 기준으로 분포하려는 경우 해당 옵션이 선택되어 있지 않으면 [개체] > [분포] > [보호 영역 기준]을 선택합니다.

참고: [보호 영역 기준] 옆에 선택 표시가 있으면 해당 옵션이 설정된 것입니다. 옵션을 해제하려면 다시 선택합니다.

4 [개체] > [분포]를 선택하고 목록이 나타나면 다음 중 하나를 선택합니다.

세로로 [보호 영역 기준]이 설정된 경우 개체를 제목 보호 영역의 위쪽과 아래쪽 경계 사이에 균일하게 분포하고, [보호 영역 기준]이 해제된 경우에는 맨 위 개체와 맨 아래 개체 사이에 균일하게 분포합니다.

가로로 [보호 영역 기준]이 설정된 경우 개체를 제목 보호 영역의 왼쪽과 오른쪽 경계 사이에 균일하게 분포하고, [보호 영역 기준]이 해제된 경우에는 맨 왼쪽 개체와 맨 오른쪽 개체 사이에 균일하게 분포합니다.

메뉴 개체의 스택 순서 변경

Photoshop에서와 마찬가지로 [레이어] 패널의 스택 순서에 따라 레이어 또는 레이어 세트의 콘텐츠가 메뉴에서 다른 요소 앞에 표시되는지 뒤에 표시되는지가 결정됩니다. 메뉴를 만들거나 가져올 때 배경은 항상 맨 아래 레이어입니다. 메뉴에는 배경이 하나만 있을 수 있으며 배경은 맨 아래 레이어가 되도록 유지해야 합니다.



앞쪽에 표시된 개체(왼쪽)와 정돈 명령을 사용하여 뒤쪽으로 보낸 개체(오른쪽) 비교

- 1 수정할 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴 뷰어]에서 스택 순서로 이동할 개체를 선택합니다.
- 3 [개체] > [정돈]을 선택한 후 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
 - 선택한 항목을 맨 앞으로 이동하려면 [맨 앞으로 가져오기]를 선택합니다.
 - 선택한 항목을 한 레벨 앞으로 이동하려면 [앞으로 가져오기]를 선택합니다.
 - 선택한 항목을 한 레벨 뒤로 이동하려면 [뒤로 보내기]를 선택합니다.
 - 선택한 항목을 맨 뒤로 이동하려면 [맨 뒤로 보내기]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

68페이지의 “[스택 내에서 개체 이동](#)”

메뉴 개체 잘라내기, 복사 또는 복제

- 1 수정할 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 개체를 선택합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 개체를 제거하려면 [편집] > [지우기]를 선택하거나 Delete 키를 누릅니다.
 - 개체를 복제하려면 [편집] > [복제]를 선택합니다. 개체가 복제되고 원본에서 오프셋됩니다. 레이어 세트에 있었던 개체는 동일한 레이어 세트의 최상위 레이어로 복사됩니다.
 - 개체를 복사하여 새 위치로 이동하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 개체를 드래그합니다.
 - 개체를 복사하여 같은 메뉴에 붙여넣으려면 [편집] > [복사]를 선택합니다. 그런 다음 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.
 - 개체를 복사하여 다른 메뉴에 붙여넣으려면 [편집] > [복사]를 선택합니다. 그런 다음 [메뉴 뷰어]에서 개체를 붙여넣을 다른 메뉴를 열고 아무 항목도 선택하지 않은 상태에서 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다. 개체가 원본 메뉴와 같은 위치에 붙여넣어집니다.

다른 레이어 세트로 메뉴 개체 이동 또는 복사

- 1 수정할 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 개체를 선택합니다.

다중 레이어 메뉴의 경우에는 [레이어] 패널을 사용하여 개체를 선택하는 것이 더 쉽습니다.

3 개체를 이동하려면 [편집] > [잘라내기]를 선택하고 복사하려면 [편집] > [복사]를 선택합니다.

4 [레이어] 패널에서 개체를 추가할 레이어 세트를 열고 레이어 세트의 개체를 선택합니다.

5 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.


개체가 레이어 세트의 최상위 레이어에 추가됩니다. [개체] > [정돈] 명령을 사용하여 개체 순서를 변경할 수도 있습니다.

메뉴를 다른 메뉴로 바꾸기

메뉴를 만든 후에 메뉴 디자인을 변경하려는 경우에는 [메뉴 바꾸기] 명령을 사용하면 됩니다. 메뉴를 바꿀 때 단추 링크, 단추 순서, 반복 횟수 등의 메뉴 설정은 그대로 유지됩니다.

1 [메뉴 뷰어]에서 메뉴를 엽니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 대체 메뉴를 지정합니다.

- [라이브러리] 패널에서 메뉴 템플릿을 선택하고 [바꾸기] 단추 를 클릭합니다.
- [메뉴] > [메뉴 바꾸기]를 선택하고 원하는 메뉴로 이동한 다음 [열기]를 클릭합니다.

메뉴 모양과 레이아웃이 새 메뉴의 모양과 레이아웃으로 바뀝니다. 새 대체 메뉴에 원본 메뉴보다 많은 단추가 포함되어 있는 경우 추가 단추는 대상으로 연결되지 않습니다. 대체 메뉴에 원본 메뉴보다 적은 단추가 포함되어 있는 경우 원본 메뉴의 단추는 유지되지만 대체 메뉴의 기본 단추 스타일이 적용됩니다. 원본 메뉴와 대체 메뉴에는 모두 단추가 최소한 하나 이상 있어야 합니다.

개체를 단추로 변환

개체를 단추로 변환하면 이름에 단추 세트임을 나타내는 (+) 접두어가 붙은 레이어 세트가 만들어집니다. 개체는 레이어 세트에 배치되며 단추의 하위 사진이 만들어집니다. 개체 레이어 세트를 단추로 변환하면 하위 사진 레이어(없는 경우)가 만들어집니다.

1 수정할 메뉴를 엽니다.

2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 단추로 변환할 개체를 선택합니다. 여러 개체를 동시에 모두 단추로 변환하려면 해당 개체를 모두 선택하고, 전체 레이어 세트를 단추로 변환하려면 해당 세트를 선택합니다.

3 [개체] > [단추로 변환]을 선택하거나 [레이어] 패널의 이미지 레이어 옆에 있는 [단추] 열을 클릭합니다.

참고: 단추는 개별 링크로 작동해야 하므로 다른 단추에 겹치게 배치할 수 없습니다. 겹치는 단추는 쉽게 식별할 수 있도록 빨강으로 강조 표시됩니다.

단추 또는 대체 레이어를 개체로 변환

단추를 개체로 변환하면 단추에서 연결과 탐색 기능이 제거됩니다. 대체 레이어를 개체로 변환하면 드래그하여 놓기를 통해 레이어 콘텐츠를 바꿀 수 있는 기능이 제거됩니다.

1 수정할 메뉴를 엽니다.

2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 개체로 변환할 단추나 대체 레이어를 하나 이상 선택합니다.

3 [개체] > [개체로 변환]을 선택합니다.

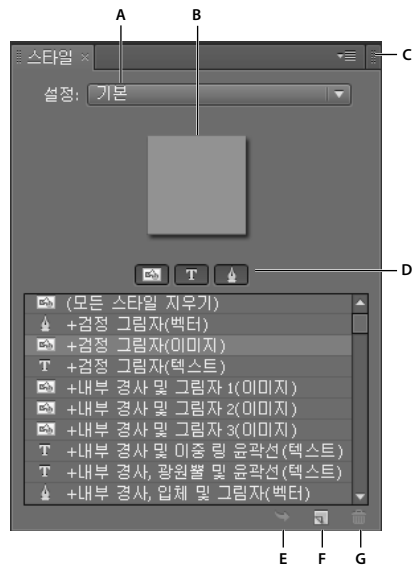
기타 도움말 항목

71페이지의 “[개체를 단추로 변환](#)”

메뉴 개체 스타일 지정 및 변형

미리 정의된 스타일

스타일을 사용하면 메뉴의 레이어나 개체 모양을 빠르게 변경할 수 있습니다. 스타일은 메뉴에서 대부분의 레이어나 개체에 적용할 수 있는 그림자, 광선, 경사, 오버레이, 획 등의 미리 디자인된 Photoshop 레이어 효과입니다. 이러한 효과는 적용하면 개체에 연결됩니다. 개체를 이동하거나 편집하면 효과가 개체와 함께 변경됩니다.



스타일 패널

A. 현재 표시된 세트의 이름 B. 선택한 스타일의 미리 보기 C. 추가 옵션이 포함된 패널 메뉴 D. 이미지, 텍스트, 모양 같은 다양한 스타일 유형을 표시하는 단추 E. 스타일 적용 F. 새 항목 G. 항목 삭제

[스타일] 패널에서는 스타일이 [이미지], [텍스트], [모양] 같은 세 개의 범주로 구분됩니다. 하위 사진 밝은 영역 레이어, 즉 (=1), (=2) 또는 (=3) 접두어가 붙어 있는 레이어를 제외한 모든 개별 레이어에 스타일을 적용할 수 있습니다. 레이어 세트 또는 단추에 적용한 스타일은 해당 스타일 범주에 따라 세트 내의 레이어에 영향을 줍니다. 스타일의 영향을 받는 레이어는 범주에 따라 다릅니다.

이미지 밝은 영역 레이어를 제외한 레이어 세트의 모든 레이어에 스타일을 적용합니다.

텍스트 레이어 세트에서 밝은 영역 레이어가 아닌 첫 번째 텍스트 레이어에 스타일을 적용합니다.


모양 스타일을 레이어 세트에서 밝은 영역 레이어가 아닌 첫 번째 모양 레이어에 적용합니다.


일반적으로는 레이어에 적용되어 있는 모든 기존 효과가 스타일로 완전히 바뀝니다. [스타일] 패널에는 레이어 스타일을 완전히 바꾸는 것이 아니라 레이어의 기존 효과에 추가할 수 있는 스타일도 몇 가지 포함되어 있습니다. 기존 효과에 추가할 수 있는 스타일의 이름 앞에는 더하기 기호(+)가 있습니다. 스타일을 직접 만들어 [스타일] 패널에 추가하거나 스타일을 세트로 그룹화할 수 있습니다. 자세한 내용은 91페이지의 “스타일 만들기”를 참조하십시오.

스타일 적용 및 변형

단추 또는 레이어 세트에 스타일 적용

1 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 단추를 선택합니다.


- 2 [스타일] 패널에서 스타일을 선택하고 [스타일 적용] 단추  를 클릭합니다.

 메뉴에 원하는 스타일이 적용된 레이어가 있는 경우에는 해당 레이어를 직접 [스타일] 패널로 드래그하여 새 스타일을 빠르게 만들 수 있습니다. 새 스타일에는 레이어에 적용된 모든 효과가 포함됩니다. 자세한 내용은 91페이지의 “스타일 만들기”를 참조하십시오.

그림자 추가

그림자를 사용하면 메뉴를 더욱 깊이 있게 표현할 수 있습니다. 그림자 효과는 텍스트, 단추, 기타 그래픽 요소 등과 같은 메뉴의 모든 개체에 적용할 수 있습니다.

그림자 모양은 원하는 대로 제어할 수 있으므로 해당 색상, 불투명도, 각도, 오프셋, 크기, 확산 등을 지정할 수 있습니다. 그림자는 개별 요소에 적용할 수도 있고 레이어 세트에 적용할 수도 있습니다. 효과는 요소에 적용되므로 요소를 이동하거나 크기를 조정하거나 텍스트를 편집하면 그림자도 그에 따라 이동 또는 크기가 조정되거나 그림자 모양이 변경됩니다. 그림자를 단추 또는 레이어 세트에 적용하는 경우에는 맨 아래 레이어에 그림자가 적용됩니다.

 [스타일] 패널에는 단추나 다른 요소의 모양을 빠르게 변경할 수 있는 그림자 등의 미리 디자인된 Photoshop 레이어 효과가 여러 개 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 72페이지의 “미리 정의된 스타일”을 참조하십시오.

- 1 수정할 단추가 포함된 메뉴를 엽니다.
- 2 [레이어] 패널에서 그림자를 추가할 요소의 레이어를 클릭합니다. 해당 요소가 레이어 세트에 있는 경우에는 레이어 세트를 먼저 열어야 할 수 있습니다.
- 3 [개체] > [그림자]를 선택하고 [그림자] 대화 상자에서 [그림자]를 선택합니다.
- 4 색상을 변경하려면 색상 견본을 클릭합니다.
- 5 [색상 피커] 대화 상자를 열고 다음 방법 중 하나를 사용하여 색상을 조정합니다. 사용자가 선택하는 색상은 색상 견본 위쪽에 표시되고, 원본 색상은 아래쪽에 계속 표시됩니다.
 - 색상 스펙트럼 막대에서 삼각형 슬라이더를 드래그하여 원하는 색상 범위를 찾은 다음 색상 필드에서 색상을 클릭합니다.
 - [색상], [채도], [명도] 또는 [빨강], [녹색], [파랑](사용자가 클릭하는 각 단추의 색상 필드 변경 내용)에 해당하는 단추를 클릭하고 색상 필드에서 새 색상을 클릭하여 선택합니다.
 - 각 숫자 값을 클릭하고 새 값을 입력하거나 양쪽 화살표 포인터를 숫자 위에서 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하여 값을 낮추거나 높이는 방법으로 숫자 값을 변경합니다.
 - [번호] 텍스트 상자에 새 16진수 색상 값을 입력합니다.
- 6 [확인]을 클릭하여 [색상 피커]를 닫습니다.
[그림자] 대화 상자에서 원본 색상이 새 색상으로 바뀝니다.
- 7 그림자의 다른 속성을 변경하려면 양쪽 화살표 포인터를 값 위에서 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하여 값을 낮추거나 높입니다. 각 속성의 효과를 적용하기 전과 후를 확인하려면 [미리 보기] 옵션을 클릭하여 설정하거나 해제할 수 있습니다.

불투명도 그림자의 불투명도를 설정합니다.


각도 그림자의 조명 각도를 지정합니다.

거리 그림자가 개체로부터 오프셋되는 거리를 지정합니다.


크기 그림자의 크기를 설정합니다.

확산 그림자의 경계를 확장합니다.
- 8 그림자를 적용하려면 [확인]을 클릭합니다.

[개체] > [그림자]를 사용하여 적용한 그림자는 미리 정의된 스타일을 적용할 때 바뀌거나 제거될 수 있습니다.

 메뉴를 편집할 때 Photoshop에서 그림자를 편집할 수 있습니다.

메뉴 개체 회전

- 1 [메뉴 뷰어]에서 하나 이상의 개체를 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 90도씩 회전하려면 [개체] > [회전] > [180도], [시계 방향으로 90도] 또는 [시계 반대 방향으로 90도]를 선택합니다.
 - 원하는 단위만큼 회전하려면 [도구] 패널에서 [회전] 도구 를 클릭하고 개체의 8개 선택 핸들 중 하나를 바깥쪽에서부터 드래그합니다. 선택 핸들에서 포인터는 곡선의 양면 화살표로 바뀝니다. 시계 반대 방향으로 회전하려면 왼쪽으로, 시계 방향으로 회전하려면 오른쪽으로 드래그합니다. Shift 키를 누르고 있으면 45도씩만 회전할 수 있습니다. 항목은 중심점을 기준으로 회전합니다.

메뉴 개체 크기 조정(비율 조정)

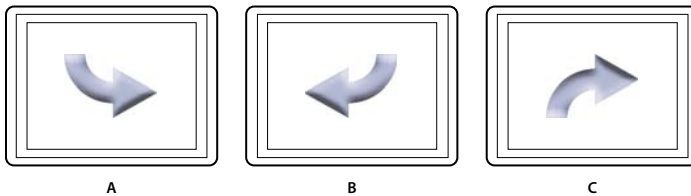
메뉴를 세부 조정할 때는 보통 요소 크기를 조정해야 합니다. 메뉴의 개체 비율은 마우스를 사용하여 수동으로 조정합니다. 여러 개체나 레이어 세트를 그룹으로 함께 비율 조정할 수 있습니다.

- 1 수정할 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 비율을 조정할 개체를 선택합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 핸들을 드래그합니다.
 - 원래 비율을 유지하면서 개체 비율을 조정하려면 Shift 키를 누른 상태로 핸들을 드래그합니다.
 - 개체 중심점에서 비율을 조정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 핸들을 드래그합니다. 중심점은 페이지에서 원래 위치에 유지됩니다.
 - 원래 비율을 유지하면서 개체 중심점에서 비율을 조정하려면 Shift+Alt(Windows) 또는 Shift+Option(Mac OS)을 누른 상태로 핸들을 드래그합니다. 중심점은 페이지에서 원래 위치에 유지됩니다.

참고: 여러 항목을 선택하는 경우 한 개체의 핸들을 드래그하면 모든 개체의 비율이 동시에 조정됩니다.

메뉴 개체 뒤집기

메뉴의 개체를 가로 또는 세로로 뒤집을 수 있습니다.



개체 가로로 뒤집기와 세로로 뒤집기 비교
A. 원래 위치의 개체 B. 가로로 뒤집은 개체 C. 세로로 뒤집은 개체

- 1 뒤집을 개체가 포함된 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴 뷰어] 또는 [레이어] 패널에서 뒤집을 개체를 선택합니다.
- 3 [개체] > [가로로 뒤집기] 또는 [개체] > [세로로 뒤집기]를 선택합니다.

메뉴에 텍스트 추가

메뉴의 텍스트

텍스트를 메뉴에 직접 입력할 수 있습니다. 텍스트는 가로 또는 세로로 입력할 수 있으며 원하는 위치에 자유롭게 입력하거나 테두리 상자 내에 입력할 수 있습니다. 또한 문자 모양에 표준 컨트롤을 적용하는 것 외에도 텍스트 블록을 개체처럼 변형할 수 있습니다. Encore 또는 Photoshop에서 메뉴에 추가할 텍스트를 편집할 수 있습니다. Photoshop에서 적용한 텍스트 변경 내용은 Encore 메뉴에도 표시됩니다.

[도구] 패널에는 서로 다른 두 텍스트 도구, 즉 [가로 텍스트] 도구 **T**와 [세로 텍스트] 도구 **T**가 있습니다. 두 도구 중 하나를 사용하여 텍스트를 자유롭게 입력하거나 테두리 상자 내에 입력할 수 있습니다.

텍스트를 자유롭게 입력하려면 텍스트를 시작할 부분을 클릭하면 됩니다. Enter 키를 사용하여 텍스트 줄 바꿈 방법을 제어합니다. 자유롭게 입력하는 텍스트에는 제한이 적용되지 않습니다. 단추 등에 한 단어만 빠르게 입력하려는 등의 경우 자유롭게 텍스트를 입력하면 편리합니다.

테두리 상자 내에 텍스트를 입력하려면 먼저 포인터를 드래그하여 텍스트 블록을 정의합니다. 입력 시 텍스트가 상자 가장자리에 도달하면 줄이 바뀝니다. 문자가 상자 맨 아래(세로 문자의 경우 상자 가장자리)에 도달해도 텍스트를 계속 입력할 수는 있지만, 상자 안에 포함된 텍스트만 표시됩니다. 테두리 상자는 메뉴의 특정 영역에서 문자를 정렬하려는 경우에 유용합니다. 테두리 상자의 크기를 조정하면 텍스트가 리플로우되어 줄 끝이 변경되며, 표시되는 텍스트 줄 수도 변경될 수 있습니다.



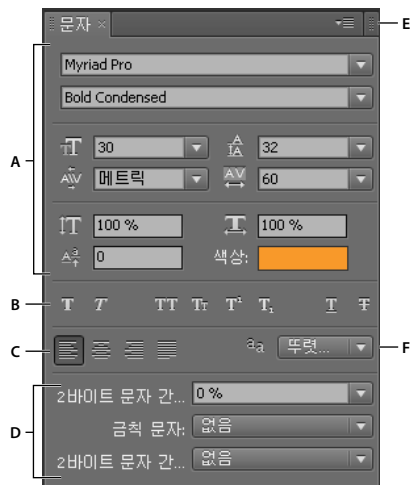
자유 텍스트 입력(왼쪽)과 테두리 상자 내에 텍스트 입력(오른쪽) 비교

참고: Encore에서는 Photoshop에서 만든 [패스의 텍스트]는 지원하지만, 경로 텍스트를 새로 만드는 데 필요한 레이아웃 도구는 제공하지 않습니다.

텍스트 모드를 종료하고 텍스트 변경 내용을 실행하려면 Esc 키를 누르면 됩니다. 다른 키보드 단축키를 확인하려면 177페이지의 “[키보드 단축키](#)”를 참조하십시오.

문자 패널 개요

Encore에서는 텍스트 문자 제어를 위한 고급 기능을 제공합니다. [문자] 패널을 사용하면 텍스트 커닝 설정, 자간 조정, 기준선 이동, 비율 조정 등의 작업을 할 수 있습니다. 문자를 입력하기 전에 문자 특성을 설정할 수도 있고 기존 텍스트의 스타일과 서식을 다시 지정할 수도 있습니다. [문자] 패널에는 아시아 언어 텍스트에 사용할 수 있는 다양한 서식 지정 옵션도 있습니다. 이 패널에 있는 대부분의 옵션을 사용하여 값을 입력하거나 사전 설정 값 메뉴에서 선택할 수 있습니다. 서식 지정 옵션을 적용하려면 81페이지의 “[텍스트 서식 지정](#)”을 참조하십시오.

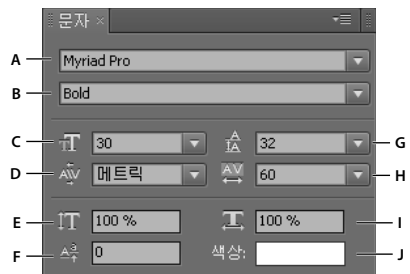


아시아 언어 텍스트 옵션이 표시된 문자 패널

A. 글꼴 및 글꼴 특성 B. 글꼴 스타일 단추 C. 맞춤 옵션 D. 아시아 언어 텍스트 옵션 E. 문자 패널 메뉴 F. 텍스트 엔터앨리어스 모드 옵션

글꼴 및 글꼴 특성

[문자] 패널에서는 글꼴, 크기, 색상, 줄 간격, 커닝, 자간 및 기준선 이동을 포함하여 개별 문자를 미세하게 제어할 수 있습니다. 또한 가로 또는 세로 비율 조정을 사용하여 문자를 늘이거나 줄이고 색상을 적용할 수 있습니다. 글꼴 특성을 적용하려면 81페이지의 “[텍스트 서식 지정](#)”을 참조하십시오.



문자 패널의 글꼴 및 글꼴 특성

A. 글꼴 B. 글꼴 스타일 C. 글꼴 크기 D. 커닝 E. 세로 비율 조정 F. 기준선 이동 G. 줄 간격 H. 문자 간격 I. 가로 비율 조정 J. 색상

글꼴 텍스트의 글꼴을 지정합니다.

글꼴 스타일 [중간], [오블리크], [굵게] 또는 [굵은 오블리크] 등의 글꼴 스타일을 결정합니다. 옵션은 선택한 글꼴에 따라 달라집니다.

글꼴 크기 글꼴의 포인트 크기를 설정합니다.


커닝 삽입점 양쪽의 문자 커닝을 설정합니다. 커닝을 설정하면 특정 문자 쌍 간의 간격이 설정됩니다. 더욱 균일한 간격을 적용하기 위해 "VA" 또는 "Te"와 같은 문자 쌍을 더 가까이 붙이면 더 보기 좋게 표시됩니다. 양수 값을 지정하면 문자 쌍 사이의 간격이 커지고, 음수 값을 지정하면 간격이 작아집니다. 대부분의 글꼴에는 특정 문자 쌍의 커닝 값이 사전 설정되어 있습니다. [메트릭]을 선택하면 글꼴의 원래 커닝 값이 사용됩니다.


참고: 선택한 여러 문자에 대해 커닝을 적용할 수는 없습니다. 커닝은 삽입점이 문자 쌍 사이에 있는 경우에만 작동합니다.

세로로 비율 조정 기준선을 기준으로 텍스트를 세로로 늘이거나 줄입니다.

기준선 이동 문자를 기준선에서 다른 위치로 이동합니다. 양수 값을 지정하면 문자가 올라가고 음수 값을 지정하면 문자가 내려갑니다.

줄 간격 줄 간격, 즉 기준선 간에 측정한 문자 행 사이의 간격을 설정합니다. [자동]을 선택하면 줄 간격이 텍스트 글꼴 크기의 120%로 설정됩니다. 특정 줄의 문자에 다른 설정이 적용되어 있는 경우 전체 줄에 대해 가장 큰 줄 간격 값이 사용됩니다.

문자 간격  자간 값을 적용하여 선택한 텍스트 전체에 간격을 균일하게 삽입하거나 텍스트에서 공간을 제거합니다. 양수 자간 값을 지정하면 문자가 서로 떨어지고 음수 자간 값을 지정하면 문자가 가깝게 붙습니다.

가로로 비율 조정  텍스트를 가로로 늘이거나 줄입니다.

색상 텍스트에 색상을 적용합니다. 색상을 클릭하면 [색상 피커] 대화 상자가 표시됩니다.


글꼴 스타일 단추


[문자] 패널의 스타일 단추를 사용하면 텍스트에 여러 문자 스타일을 적용할 수 있습니다. 글꼴 스타일을 적용하려면 81페이지의 “[텍스트 서식 지정](#)”을 참조하십시오.





문자 패널의 글꼴 스타일 단추


A. 가상 굵게 B. 가상 기울임꼴 C. 모두 대문자 D. 작은 대문자 E. 위 첨자 F. 아래 첨자 G. 밑줄 H. 취소선


가상 굵게  시뮬레이션된, 즉 가상 굵게 스타일을 선택한 텍스트에 적용합니다. 글꼴에 포함된 실제 굵게 스타일(있는 경우)을 적용하려면 해당 스타일을 [문자] 패널의 [글꼴 스타일] 팝업 메뉴에서 선택합니다.


가상 기울임꼴  시뮬레이션된, 즉 '가상' 기울임꼴 스타일을 선택한 텍스트에 적용합니다. 글꼴에 포함된 실제 기울임꼴 스타일(있는 경우)을 적용하려면 해당 스타일을 [문자] 패널의 [글꼴 스타일] 팝업 메뉴에서 선택합니다.


모두 대문자  선택한 텍스트의 모든 문자를 대문자로 표시합니다.

작은 대문자  선택한 텍스트에서 소문자로 된 문자를 모두 작은 대문자로 바꿉니다.

위 첨자  선택한 텍스트를 위 첨자로 변환합니다. 위 첨자 문자는 크기가 작아지고 문자 기준선 위쪽으로 이동됩니다.

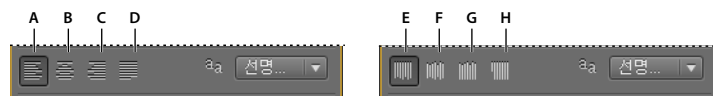
아래 첨자  선택한 텍스트를 아래 첨자로 변환합니다. 아래 첨자 문자는 크기가 작아지고 문자 기준선 아래쪽으로 이동됩니다.

밑줄  선택한 텍스트에 밑줄을 표시합니다.

취소선  선택한 텍스트에 취소선을 적용합니다.

맞춤 옵션

[문자] 패널의 맞춤 옵션은 전체 단락의 맞춤을 설정합니다. 새로 텍스트 블록에서 맞춤 옵션은 텍스트 방향과 일치하도록 변경됩니다. [왼쪽 맞춤] 및 [오른쪽 맞춤]은 각각 [위쪽 맞춤]과 [아래쪽 맞춤]이 되고, [가운데 맞춤]과 [양쪽 맞춤 (마지막 줄은 왼쪽 맞춤)]은 텍스트 블록 위쪽과 아래쪽 사이의 텍스트를 조정합니다. 맞춤 옵션을 적용하려면 81페이지의 “[텍스트 서식 지정](#)”을 참조하십시오.



문자 패널의 맞춤 옵션

A. 왼쪽 맞춤 B. 가운데 맞춤 C. 오른쪽 맞춤 D. 양쪽 맞춤 (마지막 줄은 왼쪽 맞춤) E. 위쪽 맞춤 F. 가운데 맞춤 G. 아래쪽 맞춤 H. 양쪽 맞춤 (마지막 줄은 위쪽 맞춤)

텍스트 앤티앨리어스 옵션

앤티앨리어스를 적용하면 문자의 가장자리 픽셀과 배경 픽셀 사이의 색상 전환을 부드럽게 처리하여 텍스트의 날카로운 가장자리가 매끄럽게 표시됩니다. 앤티앨리어스는 텍스트 블록의 모든 문자에 적용됩니다. 앤티앨리어스를 적용하려면 81페이지의 “[텍스트 서식 지정](#)”을 참조하십시오.

2바이트 문자 간격 규칙 구두점, 기호, 숫자 및 기타 일본어 문자 클래스 간의 간격을 결정합니다. Encore에는 미리 정의된 여러 가지 2바이트 문자 간격 규칙 세트가 있습니다.

- [없음]을 선택하면 2바이트 문자 간격 규칙이 사용되지 않습니다.
- [2바이트 문자 간격 규칙 세트 1]을 선택하면 구두점에 반자 간격을 사용합니다.
- [2바이트 문자 간격 규칙 세트 2]를 선택하면 행의 마지막 문자를 제외한 모든 문자에 대해 전자 간격을 사용합니다.
- [2바이트 문자 간격 규칙 세트 3]을 선택하면 구두점에는 반자 간격을 사용하고 행의 마지막 문자를 포함하여 다른 모든 문자에는 전자 간격을 사용합니다.
- [2바이트 문자 간격 규칙 세트 4]를 선택하면 모든 문자에 전자 간격을 사용합니다.

먼저 밀어넣기 문자를 이전 줄로 먼저 밀어올려 금지된 금칙 문자가 줄의 처음이나 끝에 오지 않도록 합니다.

먼저 밀어내기 문자를 다음 줄로 먼저 밀어내 금지된 금칙 문자가 줄의 끝이나 처음에 오지 않도록 합니다.

밀어내기만 항상 문자를 다음 줄로 밀어내 금지된 금칙 문자가 줄의 끝이나 처음에 오지 않도록 합니다.

구두점 내어쓰기 1바이트 마침표, 2바이트 마침표, 1바이트 쉼표 및 2바이트 쉼표를 단락 테두리 상자 밖으로 내보낼 수 있습니다.

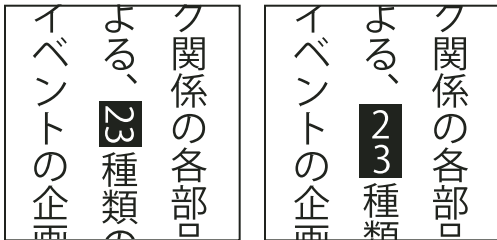
기준선 기준 줄 간격 각 기준선 간의 문자 행 사이 간격을 측정합니다. 대부분의 문자는 아래쪽이 기준선 위에 놓입니다.

문자 상단선 기준 줄 간격 한 행의 상단에서 다음 행 상단까지의 문자 행 사이 간격을 측정합니다.

세로 텍스트 옵션

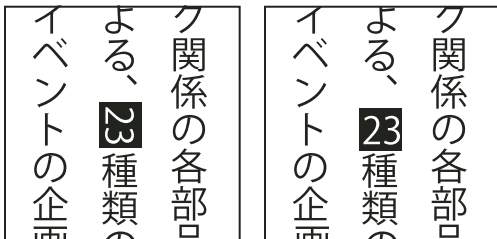
[문자] 패널 메뉴에는 세로 텍스트에 적용되는 다양한 옵션이 포함되어 있습니다. 문자를 회전하고, 줄바꿈을 제어하고, 줄 간격 계산에 사용되는 방법을 설정할 수 있습니다. 문자 옵션을 적용하려면 81페이지의 “[텍스트 서식 지정](#)”을 참조하십시오.

문자 회전 선택한 문자의 방향을 세로에서 가로로 변경합니다. 각 문자는 문자 줄 내의 자체 축에서 90도 회전하여 한 문자가 다른 문자 위에 놓이게 됩니다. 가로 텍스트나 2바이트 문자는 회전할 수 없습니다. 전자 문자는 중국어, 일본어 및 한국어 글꼴에서만 사용할 수 있습니다. 따라서 선택한 범위에서 2바이트 문자는 회전되지 않습니다.



원본 텍스트(왼쪽), 회전이 적용된 텍스트(오른쪽)

묶음 회전 텍스트 문자 회전(**kumimoji**) 및 텍스트 문자 회전(**renmoji**)이라고도 하며, 문자 방향을 세로에서 가로로 변경합니다. 문자는 그룹으로 90도 회전합니다. 회전된 텍스트는 세로 방향 문자와 같은 방법으로 선택 및 편집하고 형식을 지정할 수 있습니다. 이러한 기능은 보통 아시아 언어와 로마자를 결합하는 데 사용되며, 가로 텍스트에는 적용할 수 없습니다.



원본 텍스트(왼쪽), 묶음 회전이 적용된 텍스트(오른쪽)

텍스트 추가 및 서식 지정

메뉴에 텍스트 추가

- 1 텍스트를 추가할 메뉴를 엽니다.
- 2 [도구] 패널에서 [세로 텍스트] 또는 [가로 텍스트] 도구를 선택합니다. 포인터가 점선 상자 안의 I자 포인터로 바뀝니다. I자 포인터 아래쪽 근처에 있는 작은 수평선은 텍스트가 놓이는 기준선을 표시합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 텍스트를 배치할 위치에 I자 포인터의 기준선을 놓고 클릭하여 텍스트 입력 지점을 설정합니다. 삽입점이 나타납니다.
 - I자 포인터를 드래그하여 텍스트의 테두리 상자를 정의합니다. 마우스 단추를 놓으면 삽입점이 나타납니다. 삽입점의 위치는 [문자] 패널에서 설정한 맞춤 옵션에 따라 결정됩니다.
- 4 [문자] 패널에서 텍스트에 적용할 특성을 선택합니다. 자세한 내용은 75페이지의 “[문자 패널 개요](#)”를 참조하십시오.
[문자] 패널 메뉴에서 [문자 회전] 명령을 사용하여 세로 텍스트 방향을 변경할 수 있습니다.
- 5 원하는 텍스트를 입력합니다.

텍스트 모드를 종료하고 텍스트 변경 내용을 실행하려면 Esc 키를 누르면 됩니다. 다른 키보드 단축키를 확인하려면 177페이지의 “[키보드 단축키](#)”를 참조하십시오.

텍스트 테두리 상자 크기 조정

- 1 텍스트 블록이 포함된 메뉴를 엽니다.
- 2 [도구] 패널에서 [세로 텍스트] 또는 [가로 텍스트] 도구를 선택합니다.
- 3 텍스트의 삽입점을 클릭합니다.

텍스트 테두리 상자가 나타납니다.

참고: 테두리 상자가 표시되지 않는 경우에는 텍스트를 자유롭게 입력한 것이므로, 수동으로 줄바꿈을 변경해야 합니다.
- 4 포인터를 선택 핸들 위에 놓습니다. 포인터가 양쪽 화살표로 바뀌면 핸들을 드래그하여 테두리 상자 크기를 조정합니다. 텍스트가 상자 내에서 리플로우됩니다.



오버플로된 텍스트를 포함하는 텍스트 테두리 상자 크기 조정

중요: 텍스트 블록의 크기를 조정할 때는 텍스트 도구를 사용하십시오. 선택 도구를 사용하여 테두리 상자 핸들을 드래그하면 상자 내의 텍스트 비율이 개체처럼 조정되므로 텍스트가 리플로우되지 않습니다.

텍스트 선택

문자 서식을 지정하거나 문자를 변경하려면 먼저 문자를 선택해야 합니다. 텍스트 블록 내에 있는 문자, 단어 또는 단락의 범위를 변경하려면 [텍스트] 도구를 사용하여 텍스트를 선택합니다. 그런 다음 [직접 선택 도구] 또는 [레이어] 패널의 텍스트 레이어를 사용하여 전체 텍스트 블록을 선택합니다.

메뉴의 다른 개체를 변형할 때와 마찬가지로 텍스트 블록을 드래그, 회전, 맞춤 및 분포하고 비율을 조정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

75페이지의 “[문자 패널 개요](#)”

개별 문자, 단어 또는 단락 선택

1 편집할 메뉴를 엽니다.

2 [도구] 패널에서 텍스트 도구를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.


- 문자를 드래그하여 선택합니다. Shift 키를 누른 상태로 클릭하면 기존 선택 영역이 확장 또는 축소됩니다.
- 단어를 두 번 클릭하여 선택합니다.
- 오른쪽의 단어 하나를 선택하려면 삽입점을 클릭하고 Shift+Ctrl+오른쪽 화살표(Windows) 또는 Shift+Command+오른쪽 화살표(Mac OS)를 누릅니다.
- 왼쪽의 단어 하나를 선택하려면 삽입점을 클릭하고 Shift+Ctrl+왼쪽 화살표(Windows) 또는 Shift+Command+왼쪽 화살표(Mac OS)를 누릅니다.
- 줄만 선택하려면 단락 내의 줄을 세 번 클릭합니다.
- 전체 단락을 선택하려면 단락 내의 아무 곳이나 네 번 클릭합니다.
- 이전 단락을 선택하려면 단락 처음의 삽입점을 클릭하고 Shift+Ctrl+위쪽 화살표(Windows) 또는 Shift+Command+위쪽 화살표(Mac Os)를 누릅니다.
- 다음 단락을 선택하려면 단락 끝의 삽입점을 클릭하고 Shift+Ctrl+아래쪽 화살표(Windows) 또는 Shift+Command+아래쪽 화살표(Mac Os)를 두 번 누릅니다.

전체 텍스트 블록 등의 텍스트를 선택하는 데 사용하는 키보드 단축키를 더 보려면 179페이지의 “[메뉴 및 자막의 텍스트를 사용하여 작업할 때 사용하는 키](#)”를 참조하십시오.

텍스트 블록 변형

1 편집할 메뉴를 엽니다.

2 다음 방법 중 하나를 사용하여 텍스트 블록을 선택합니다.

- [직접 선택 도구]  를 사용하여 [메뉴 뷰어]에서 직접 텍스트를 클릭합니다.
- [레이어] 패널에서 텍스트 레이어를 클릭합니다.

3 다른 개체와 같은 방법으로 텍스트 블록을 변형합니다. 자세한 내용은 72페이지의 “[메뉴 개체 스타일 지정 및 변형](#)”을 참조하십시오.

텍스트 서식 지정

[문자] 패널을 사용하여 글꼴 및 기타 텍스트 특성을 변경할 수 있습니다.

문자, 단어 또는 단락 특성 변경

1 편집할 메뉴를 엽니다.


2 변경할 문자, 단어 또는 단락을 선택합니다.

3 [문자] 패널에서 텍스트에 적용할 문자 특성을 선택합니다. 자세한 내용은 75페이지의 “[문자 패널 개요](#)”를 참조하십시오.

텍스트 블록에 포함된 모든 텍스트의 특성 변경

1 편집할 메뉴를 엽니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 해당하는 텍스트 도구를 사용하여 텍스트 블록 내의 삽입점을 클릭하고 [편집] > [모두 선택]을 선택합니다.
- [직접 선택 도구] 를 사용하여 텍스트 블록이 포함된 단추나 텍스트 블록을 클릭합니다.
- [레이어] 패널에서 텍스트의 레이어 또는 텍스트가 포함된 레이어 세트를 클릭합니다.

3 [문자] 패널에서 텍스트에 적용할 문자 특성을 선택합니다. 자세한 내용은 75페이지의 “[문자 패널 개요](#)”를 참조하십시오.

단추 하위 사진

단추 하위 사진

DVD 또는 블루레이 디스크 플레이어에서는 단추 하위 사진을 사용하여 단추를 강조 표시합니다. 단추 하위 사진은 단추가 선택되거나, 활성화되거나, 선택되지 않은 표준 상태일 때의 모양을 정의합니다. Encore에 포함된 미리 디자인된 모든 단추에는 단추 하위 사진이 포함되어 있습니다. 또한 Encore에서 이러한 단추 하위 사진을 만들 수 있으며, 단추 텍스트를 변경할 때마다 단추 하위 사진의 텍스트가 자동으로 업데이트되도록 설정할 수 있습니다. 단추 하위 사진의 디자인을 완전히 바꾸려면 Photoshop에서 단추 하위 사진을 만들면 됩니다. 자세한 내용은 83페이지의 “[Photoshop에서 하위 사진 만들기](#)”를 참조하십시오.

[라이브러리] 패널의 미리 디자인된 단추를 사용하거나, [개체] > [하위 사진 만들기] 명령을 사용하거나, Photoshop에서 새로 디자인하여 단추 하위 사진을 만들 수 있습니다. 단추 하위 사진을 만드는 방법에 관계없이 단추 하위 사진에 사용할 색상은 [색상 세트] 대화 상자에서 설정합니다. 자세한 내용은 86페이지의 “[메뉴의 색상 세트](#)”를 참조하십시오.

자동 단추 하위 사진 만들기

단추 하위 사진을 만드는 가장 쉬운 방법은 [개체] > [하위 사진 만들기] 명령을 사용하는 것입니다. 이 명령을 사용하면 단추의 단색 이미지가 만들어집니다. 이 이미지는 단추 레이어 세트 내에서 표시되도록 설정된 텍스트 및 이미지 레이어에 대해 만든 하위 사진의 모양을 기준으로 합니다. 명령을 사용하기 전에 [레이어] 패널을 사용하여 단추 세트의 레이어를 숨길 수 있습니다. 그런 다음 단추 하위 사진을 만들 때 사용할 요소를 제어할 수 있습니다.

각 단추 상태에 표시되는 색상은 단추 자체가 아니라 색상 세트의 색상 정의에 포함된 색상입니다. 기본적으로 단추 하위 사진 레이어의 색상을 기준으로 하는 [자동] 색상 세트가 사용됩니다. Photoshop에서 더욱 복잡한 3색 단추 하위 사진을 디자인할 수 있습니다. 자세한 내용은 83페이지의 “[Photoshop에서 하위 사진 만들기](#)”를 참조하십시오.

참고: [라이브러리] 패널의 미리 정의된 메뉴 및 단추에는 단추 하위 사진이 포함됩니다.

1 메뉴를 엽니다. [메뉴 뷰어]에서 단추를 선택합니다.

2 특정 레이어만을 기준으로 단추 하위 사진을 만드는 경우에는 [레이어] 패널을 사용하여 사용하지 않을 단추 레이어를 숨깁니다.

3 [개체] > [하위 사진 만들기]를 선택합니다.

4 [속성] 패널의 [밝은 영역] 팝업 메뉴에서 색상 그룹을 선택합니다.

선택한 [색상 그룹]이 단추에 할당됩니다. 자세한 내용은 86페이지의 “[메뉴의 색상 세트](#)”를 참조하십시오.

참고: [밝은 영역] 팝업 메뉴가 흐리게 표시되면 메뉴에서 [자동] 색상 세트를 사용하는 것입니다. 자세한 내용은 88페이지의 “[자동 색상 세트를 기준으로 새 색상 세트 만들기](#)”를 참조하십시오.

이미지를 하위 사진으로 붙여넣기

[하위 사진으로 붙여넣기] 명령을 사용하면 메뉴의 레이어에서 단색 하위 사진을 빠르게 만들 수 있습니다.



단추를 선택하지 않은 레이어에서 [하위 사진으로 붙여넣기] 명령을 사용하면 표시되지 않는 단추를 만들 수 있습니다.

- 1 메뉴를 엽니다.
- 2 [레이어] 패널에서 하위 사진으로 사용할 레이어를 선택하고 [편집] > [복사]를 선택합니다.
- 3 새 하위 사진을 붙여넣을 단추 레이어 세트를 선택합니다.
- 4 [편집] > [하위 사진으로 붙여넣기]를 선택합니다.

이미지가 단추 레이어 세트로 붙여넣어지며 하위 사진 접두어 (=1)이 추가됩니다.

- 5 [속성] 패널의 [밝은 영역] 팝업 메뉴에서 원하는 색상 그룹을 선택합니다.

선택한 [색상 그룹]이 단추에 할당됩니다. 자세한 내용은 86페이지의 “[메뉴의 색상 세트](#)”를 참조하십시오.

참고: [속성] 패널에서 [밝은 영역] 옵션이 흐리게 표시되면 메뉴에서 [자동] 색상 세트를 사용하는 것입니다. 자세한 내용은 88페이지의 “[자동 색상 세트를 기준으로 새 색상 세트 만들기](#)”를 참조하십시오.

자동으로 하위 사진 텍스트 업데이트

[텍스트 하위 사진 만들기] 단추 속성을 사용하면 단추 텍스트의 하위 사진을 자동으로 생성할 수 있습니다. 텍스트를 변경할 때마다 하위 사진이 자동으로 다시 생성되므로 하위 사진 레이어를 수동으로 업데이트할 필요가 없습니다. 이 옵션은 프로젝트에서 메뉴를 개발하거나 메뉴를 만들어 다른 사람이 사용자 정의하도록 하려는 경우에 매우 유용합니다.

- 1 [메뉴] 패널에서 하위 사진 텍스트가 들어 있는 단추가 포함된 메뉴를 선택합니다.
- 2 패널 아래쪽에서 자동으로 업데이트되도록 할 단추를 모두 선택합니다.
- 3 [속성] 패널에서 [텍스트 하위 사진 만들기]를 선택합니다.

Photoshop에서 하위 사진 만들기

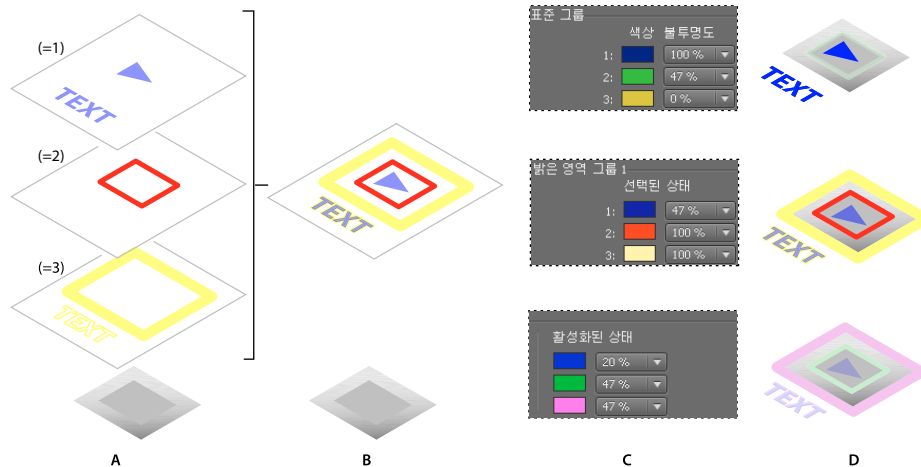
하위 사진은 이해하기 어려울 수 있으며, 웹 페이지 롤오버 만들기에 익숙한 경우에는 더욱 그러합니다. 하위 사진과 웹 페이지 롤오버는 모두 단추 상태를 나타내므로 비슷해 보이지만, DVD의 경우에는 특정 요구 사항으로 인해 하위 사진의 용도가 크게 달라집니다.

하위 사진에 대해서는 먼저 다음과 같은 개념을 파악해야 합니다.

- 하위 사진은 메뉴 위에 배치하는 투명한 오버레이와 같습니다.
- DVD 또는 블루레이 디스크 플레이어는 3가지 단추 상태에 대해 모두 동일한 오버레이를 사용합니다. 표준 상태에서도 동일한 하위 사진이 사용됩니다.
- 하위 사진에 표시되는 색상을 궁극적으로 제어하는 것은 원본 이미지의 색상이 아니라 색상 세트입니다. 기술적으로 볼 때 하위 사진 오버레이는 2비트의 색인화된 이미지입니다.
- 하위 사진은 각각 단추 세트의 레이어로 표시되는 3가지 색상으로 제한되지만, 3가지 색상은 변경할 수 있으며, 색상 세트로 각 상태를 표시할지 여부도 변경할 수 있습니다. DVD 규정으로 인해 단추 하위 사진 및 자막에는 제한적인 대역폭만을 사용할 수 있습니다.

하위 사진은 색상 1, 2 또는 3용으로 영역이 지정된 번호별 그리기 이미지로 생각할 수 있습니다. 색상 세트는 색상 1, 2 및 3에 사용되는 색상(있는 경우)을 결정하는 색상 키입니다. 또한 3가지 색상 모두 각 단추 상태에서 각각 다른 정의 및 불투명도 설정을 포함할 수 있습니다. 각 상태에서 색상 정의를 다르게 지정하면 각 영역의 색상을 변경할 수 있습니다. 아울러 각 상태에서 색상 불투명도를 다르게 지정하면 특정 상태에서 해당 영역이 표시되는지 여부를 제어할 수도 있습니다.

각 색상에 대해 별도의 레이어를 만들어 하위 사진에 사용되는 이미지를 제작합니다. 레이어 이름에는 점두어가 포함되어야 합니다. 색상 1을 사용하는 영역에는 (=1), 색상 2를 사용하는 영역에는 (=2), 색상 3을 사용하는 경우에는 (=3)이 점두어로 사용됩니다.



단추 세트 및 색상 세트 정의에 포함된 하위 사진 레이어 간의 관계

A. 각 색상(1, 2 및 3)에 사용되는 개별 레이어 B. 세 레이어를 결합하여 만든 오버레이 C. Encore 메뉴 색상 세트에서 지정된 색상 및 불투명도 D. 사용되는 오버레이는 같지만 표준(맨 위), 선택됨(가운데), 활성화됨(맨 아래)의 각 상태에서 밝은 영역 정의가 변경됨

하위 사진 만들기 지침

하위 사진 레이어를 만들 때는 다음 지침에 유의하십시오.

모든 상태에 같은 오버레이 사용 단추의 세 가지 상태(표준, 선택됨, 활성화됨)에는 같은 이미지 또는 오버레이를 사용합니다.

여러 레이어를 단일 오버레이로 병합 사용자가 만드는 하위 사진 레이어는 제작 과정에서 단일 이미지로 병합됩니다.

맨 위 레이어 우선 단추 레이어 세트의 여러 하위 사진 레이어가 겹치는 경우에는 레이어를 최종 오버레이로 병합할 때 맨 위 레이어가 우선합니다.

레이어가 단추 레이어 세트에 속함 단추의 하위 사진 레이어는 해당 단추의 레이어 세트 내에 포함되어야 합니다.

단색만 사용 가능 이러한 레이어의 요소는 단색 및 선명한 가장자리를 사용해야 합니다. 레이어당 하나의 단색을 사용합니다. 하위 사진 레이어에는 그라디언트, 페더링 또는 엔티엘리어싱을 사용해서는 안 됩니다. 또한 하위 사진에는 색상 그라디언트를 사용할 수 없습니다.

색상 정의가 단추 상태 표시 제어 각 색상에 대해 레이어를 만들기는 하지만, 사용되는 색상 값이 아닌 색상 번호(1, 2 또는 3)가 오버레이에 저장됩니다. 색상 세트는 색상 키 또는 색인으로, 색상 값을 포함합니다. 아래에서 설명하는 것처럼 색상 세트는 각 레이어의 색상을 기준으로 자동으로 생성됩니다.

색상 세트에서 레이어 표시 여부 제어 색상 세트의 불투명도 설정을 사용하여 각 상태에서 요소가 표시되는지 여부를 제어합니다. Photoshop에서는 [레이어] 패널의 [눈] 아이콘 을 사용하지 않습니다.


각 상태에 서로 다른 색상 정의 사용 색상은 Encore의 [메뉴 색상 세트] 대화 상자에서 정의합니다. 각 색상에 서로 다른 색상 및 불투명도 설정을 지정할 수 있습니다. 각 상태에서 색상 및 해당 불투명도를 다르게 지정하면 강조 표시 부분이 동일한 오버레이를 사용하더라도 매우 다르게 표시될 수 있습니다. 예를 들어 색상 1이 표준 상태에서는 투명(불투명도를 0으로 설정)하게, 선택된 상태에서는 빨강, 활성화된 상태에서는 파랑으로 표시될 수 있습니다. 이 경우 (=1) 점두어가 붙은 레이어의 모든 요소는 표준 상태에서는 표시되지 않고, 선택된 상태에서는 빨강으로, 활성화된 상태에서는 파랑으로 표시됩니다.

레이어에서 자동 색상 세트 생성 레이어에서 사용하는 색상이 실제 하위 사진 오버레이의 일부가 되지는 않지만, 이러한 값을 기준으로 색상 세트가 만들어집니다. 단추의 선택된 상태에 사용할 색상을 3개의 레이어에 적용하면 Photoshop에서 밝은 영역 색상을 디자인함으로써 Encore에서 색상 세트를 편집하는 데 소요되는 시간을 절약할 수 있습니다. 자세한 내용은 86페이지의 “[메뉴의 색상 세트](#)”를 참조하십시오.


레이어는 상태가 아닌 색상 영역을 나타냄 하위 사진 레이어는 색상 세트에 해당하는 색상 영역을 나타냅니다. 즉, 레이어가 단추의 활성화 상태를 나타내는 것은 아닙니다.

그러므로 각 상태에 동일한 하위 사진 오버레이를 사용하면서 각 상태의 불투명도 및 색상 정의를 변경하여 하위 사진에서 표시되는 요소를 각각 다르게 지정할 수 있습니다.

Photoshop에서 하위 사진 만들기

- 1 [프로젝트] 또는 [메뉴] 패널에서 하위 사진을 만들어야 하는 단추가 포함된 메뉴를 선택합니다.
- 2 [편집] > [Photoshop에서 메뉴 편집]을 선택하거나 [도구] 패널에서 [Photoshop에서 메뉴 편집] 도구 를 클릭합니다. Photoshop이 시작되고 선택한 메뉴가 표시됩니다.
- 3 [Photoshop 레이어] 패널에서 하위 사진을 만들 단추 레이어 세트를 선택합니다.
- 4 새 레이어를 만들고 이름 시작 부분에 점두어 (=1)을 추가합니다.

이 레이어에서 색상 1을 사용해 표시할 하위 사진 요소를 만듭니다. 그라디언트, 페더링, 엔티앨리어싱 등을 사용하지 않는 단색 한 가지로 구성되는 요소를 만들어야 합니다. 색상 세트에서 각 상태에 이들 요소가 표시되는지 여부를 제어할 수 있습니다. 해당 색상에 대해 텍스트 및 단추 윤곽선을 적용하려는 경우 등과 같이 필요한 경우에는 현재 색에 사용할 레이어를 여러 개 만들 수 있습니다. 현재 색의 각 레이어에는 동일한 점두어가 있어야 합니다.


 선택된 상태에 레이어를 표시할 것이므로, 레이어에 포함된 모든 요소의 색상과 불투명도를 설정합니다. 모든 항목은 같은 값을 사용해야 합니다. 메뉴를 가져오면 이 색상 정의와 불투명도 값으로 선택된 상태와 활성화된 상태에 사용되는 색상 세트가 자동으로 생성됩니다. 자세한 내용은 87페이지의 “[자동 색상 세트](#)”를 참조하십시오.

- 5 하위 사진에 여러 색상을 사용하려는 경우에는 색상 2에는 레이어 이름 점두어 (=2)를, 그리고 색상 3에는 점두어 (=3)을 사용하여 색상 2와 3에 대해 3단계 및 4단계를 반복합니다.
- 6 다른 단추에 사용할 하위 사진을 만들려면 3 - 5단계를 반복합니다.
- 7 Photoshop에서 [파일] > [저장]을 선택한 다음 [파일] > [닫기]를 선택합니다.

파일이 프로젝트 폴더에 저장됩니다. 이때 프로젝트로 가져온 원본 파일은 덮어쓰지 않습니다.


참고: 즉, Encore로 메뉴를 가져올 때는 메뉴의 사본이 만들어지는 것입니다. [Photoshop에서 편집] 명령을 실행하면 원본 파일이 아닌 이 사본이 열립니다. Photoshop에서는 해당 사본에 변경 내용을 저장합니다. 원본도 업데이트하려는 경우에는 프로젝트에 수정된 메뉴가 포함되도록 먼저 사본을 저장해야 합니다. 사본을 저장한 후에는 Photoshop의 [파일] > [다른 이름으로 저장] 명령이나 Encore의 [메뉴] > [파일로 메뉴 저장] 명령을 사용하여 원본 파일 변경 내용도 저장할 수 있습니다.


- 8 각 단추 상태에 사용되는 색상 및 불투명도 값을 정의하고 원하는 경우 각 단추에 밝은 영역 그룹을 할당합니다. 자세한 내용은 88페이지의 “[자동 색상 세트를 기준으로 새 색상 세트 만들기](#)” 및 88페이지의 “[색상 세트 및 밝은 영역 그룹 할당](#)”를 참조하십시오.


 단추 텍스트에 하위 사진이 자동으로 생성되도록 지정할 수 있습니다. 이 단추 속성을 사용하면 텍스트를 편집하는 경우 하위 사진이 자동으로 다시 생성된다는 이점이 있습니다. 자세한 내용은 83페이지의 “[자동으로 하위 사진 텍스트 업데이트](#)”를 참조하십시오.


하위 사진 보기

하위 사진은 각 단추 상태의 [메뉴 뷰어]에서 볼 수 있습니다. 이러한 보기에는 메뉴에 할당된 색상 세트와 각 단추의 [밝은 영역] 그룹을 사용하여 모든 단추의 하위 사진이 동시에 표시됩니다. 마우스 또는 시뮬레이션된 리모콘을 사용하여 하위 사진을 미리 보려면 161페이지의 “[프로젝트 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

- 1 미리 볼 메뉴를 엽니다.
- 2 특정 상태로 설정된 모든 단추의 하위 사진을 표시하려면 [메뉴 뷰어] 아래쪽에서 다음 단추 중 하나를 클릭합니다.
 -  색상 세트에서 [표준] 색상 설정을 사용하여 단추 하위 사진을 표시합니다.

 색상 세트에서 [선택됨] 색상 설정을 사용하여 단추 하위 사진을 표시합니다.

 색상 세트에서 [활성화됨] 색상 설정을 사용하여 단추 하위 사진을 표시합니다.

 메뉴 표시 성능을 높이려면 하위 사진 확인이 끝났을 때 하위 사진 보기를 끕니다.

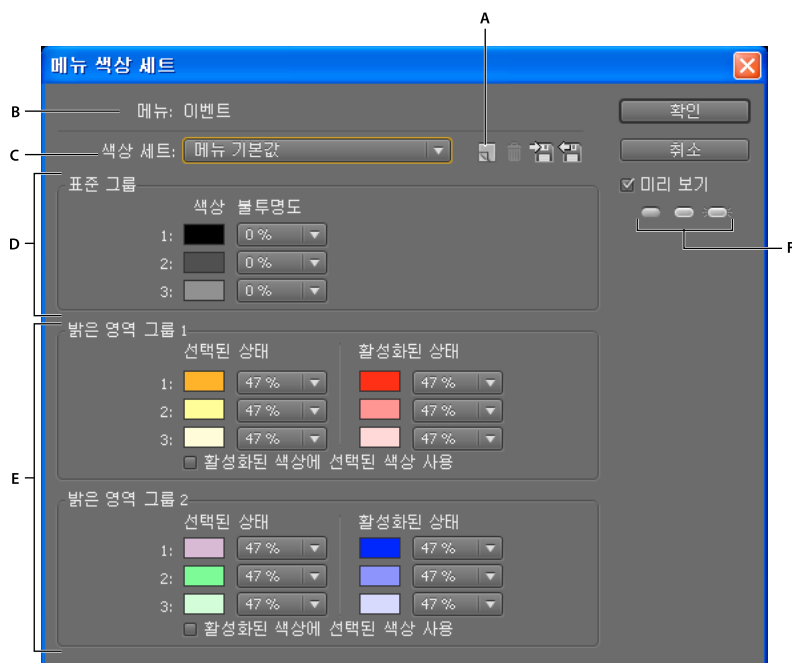
메뉴 색상 세트

메뉴의 색상 세트

색상 세트는 하위 사진에 사용되는 색상을 지정합니다. 각 메뉴는 하나의 색상 세트만을 참조할 수 있습니다. 그러나 하나의 프로젝트에 여러 색상 세트가 포함될 수는 있습니다. 프로젝트 전체적으로 일관성 있는 모양을 유지하려는 경우에는 일반적으로 프로젝트의 모든 메뉴에 동일한 색상 세트를 사용합니다. 제한된 수의 색상 세트를 사용하면 전체 프로젝트의 강조 표시 색상을 한 번에 쉽게 변경할 수 있습니다.

Encore에는 미리 정의된 색상 세트가 포함되어 있어 사용자가 메뉴를 가져오면 자동 색상 세트가 생성됩니다. 자세한 내용은 87 페이지의 “[자동 색상 세트](#)”를 참조하십시오. 기본 색상 세트를 수정하거나 직접 색상 세트를 만들 수 있습니다. 색상 세트를 정의한 후에는 저장해 두었다가 다른 프로젝트에서 사용할 수 있습니다.

색상 세트는 최대 15개의 색상으로 구성되며 각 색상에는 고유한 불투명도 설정이 지정되어 있습니다. 이들 색상은 표준 상태에 사용되는 색상 그룹 하나와 밝은 영역 그룹 두 개로 구분됩니다. 각 밝은 영역 그룹에는 최대 6개의 색상이 포함됩니다. 이 중 3개는 선택된 단추 상태에 사용되고, 나머지 3개는 활성화된 단추 상태에 사용됩니다. 모든 단추는 밝은 영역 그룹 중 하나를 참조할 수 있습니다. 밝은 영역 그룹 중 하나를 사용하여 같은 메뉴에 있는 여러 유형의 단추를 구별할 수 있습니다. 예를 들어 [밝은 영역 그룹 1]은 [동영상 재생] 같은 메뉴의 기본 탐색 단추에 할당하고, [밝은 영역 그룹 2]는 [다음] 및 [이전] 같은 일반 탐색 단추에 사용할 수 있습니다.



메뉴 색상 세트 대화 상자

A. 새 색상 세트 B. 활성 메뉴 C. 현재 적용된 색상 세트 및 색상 세트 메뉴 D. 표준 그룹 E. 밝은 영역 그룹 1 및 2 F. 미리 보기 상태 단추

[메뉴 색상 세트] 대화 상자에는 다음과 같은 옵션이 있습니다.

새 색상 세트 현재 색상 정의의 기준으로 색상 세트를 만들고 해당 세트의 이름을 [색상 세트] 팝업 메뉴에 추가합니다.

색상 세트 메뉴 현재 활성 메뉴에 표시 및 적용할 색상 세트를 선택할 수 있습니다.

색상 세트 삭제 현재 표시된 색상 세트를 삭제합니다.

색상 세트 파일로 내보내기 현재 색상 세트를 다른 프로젝트에 사용할 수 있도록 파일에 저장합니다. 색상 세트 파일의 이름에는 .cs 확장자가 추가됩니다.





색상 세트 파일에서 가져오기 사용자가 지정한 색상 세트를 가져옵니다.

표준 그룹 선택되지 않은 표준 상태의 하위 사진 색상 및 불투명도 값을 설정합니다.

밝은 영역 그룹 1 및 2 선택/활성화된 상태의 하위 사진 색상 및 불투명도 값을 설정합니다. 단추는 이 두 그룹 중 하나를 참조할 수 있습니다.

메뉴 색상 세트 정의

색상 세트를 정의하면 색상이 현재 활성 메뉴에 적용됩니다.

- 1 색상 세트를 만들 메뉴를 열고 [메뉴] > [메뉴 색상 세트 편집]을 선택합니다.
- 2 [새 색상 세트] 단추  를 클릭합니다.
- 3 새 색상 세트의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 4 [미리 보기]를 클릭하여 메뉴의 색상을 만들면서 미리 봅니다. [미리 보기] 옵션 아래에 있는 [표준] 단추 , [선택됨] 단추  또는 [활성화된] 단추  를 클릭하여 각 상태의 색상을 표시합니다.
- 5 변경할 색상의 색상 견본을 클릭합니다. [색상 피커] 대화 상자가 나타납니다.
- 6 색상을 NTSC 보호 색상 중에서만 선택하려면 0-255 사이의 RGB 색상을 선택합니다.
- 7 다음 방법 중 하나를 사용하여 색상을 조정합니다. 선택하는 색상은 색상 견본 위쪽에 표시되고, 원본 색상은 계속 아래쪽에 표시됩니다.
 - 색상 스펙트럼 막대에 있는 삼각형 슬라이더를 사용하여 원하는 색상 범위를 찾은 후 색상 필드에서 원하는 색상을 클릭합니다.
 - H(색조), S(채도), B(명도), R(빨강), G(녹색) 또는 B(파랑)의 숫자 값을 변경합니다.
- 8 [확인]을 클릭합니다. [메뉴 색상 세트] 대화 상자에서 원본 색상이 새 색상으로 바뀝니다.
- 9 색상 견본 옆에 있는 [불투명도] 팝업 메뉴에서 원하는 불투명도 레벨을 선택합니다.
- 10 [활성화된 상태] 색상을 [선택된 상태] 색상과 같은 값으로 설정하려면 [활성화된 색상에 선택된 색상 사용]을 선택합니다.
- 11 변경할 모든 색상에 대해 5 - 10단계를 반복합니다.
- 12 모든 색상을 원하는 대로 정의한 후에 [확인]을 클릭합니다.

새 색상 세트가 현재 열린 메뉴에 적용됩니다.

자동 색상 세트

메뉴를 프로젝트로 가져오면 하위 사진 레이어의 색상 및 불투명도 설정이 확인되며 이들 값을 기준으로 색상 세트가 자동으로 생성됩니다. 자동 색상 세트는 다른 색상 세트와 달리, 직접 편집할 수 없습니다. 그러나 [Photoshop에서 메뉴 편집] 명령을 사용하여 Photoshop에서 메뉴를 편집하는 경우 자동 색상 세트가 업데이트됩니다.

참고: Photoshop에서 하위 사진을 디자인하고 Encore에서 [자동] 색상 세트를 사용하는 것이 Encore에서 하위 사진을 만드는 것보다 훨씬 간편합니다.


Encore에서는 [자동] 색상 세트를 생성하기 위해 메뉴의 각 하위 사진 레이어에 있는 색상 및 불투명도 설정을 읽습니다. 이때 맨 아래 단추, 즉 [레이어] 패널에서 [배경]에 가장 가까운 단추부터 시작하여 위쪽으로 설정을 읽게 됩니다.


- [밝은 영역 그룹 1]에는 맨 아래 단추의 값이 할당됩니다. 명확히 하면 접두어 (=1)이 붙은 레이어는 색상 1의 값을 설정하고, 접두어 (=2)와 (=3)이 붙은 레이어는 색상 2 및 색상 3의 값을 설정합니다. [선택됨] 및 [활성화됨] 상태는 같은 값으로 설정됩니다.
- [밝은 영역 그룹 2]에는 맨 아래 단추와 다른 하위 사진 색상 값을 포함하는 첫 번째 단추의 색상 값이 할당됩니다. [선택됨] 및 [활성화됨] 상태는 같은 값으로 설정됩니다.
- [표준] 그룹의 경우 불투명도는 0%로 설정(완전히 투명)되지만, 기본 색상 세트의 색상 값이 사용됩니다.

가져오기를 수행할 때는 자동 색상 세트만 생성되는 것이 아니라 각 단추에 적절한 밝은 영역 그룹도 적용됩니다. 단추의 하위 사진 색상이 두 밝은 영역 그룹 중 하나와 일치하지 않는 경우에는 [밝은 영역 그룹 1]이 할당됩니다.

자동 색상 세트를 기준으로 새 색상 세트 만들기

각 메뉴의 [자동] 색상 세트는 메뉴의 하위 사진 레이어에서 자동으로 생성됩니다. [자동] 색상 세트의 사본을 별도로 만들려면 메뉴의 [자동] 색상 세트를 기준으로 색상 세트를 만들어야 합니다. 이렇게 만든 새 세트는 일반 색상 세트와 비슷하게 작동하며 다른 메뉴에 할당할 수 있습니다.

- 1 [프로젝트] 또는 [메뉴] 패널에서 복사할 [자동] 색상 세트가 포함된 메뉴를 선택합니다.
- 2 [메뉴] > [메뉴 색상 세트 편집]을 선택합니다.
- 3 [새 색상 세트] 단추  를 클릭하고 새 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 4 필요에 따라 색상과 불투명도 설정을 조정합니다. 자세한 내용은 86페이지의 “[메뉴의 색상 세트](#)”를 참조하십시오.
- 5 모든 색상을 원하는 대로 정의한 후에 [확인]을 클릭합니다. 새 색상이 메뉴에 적용됩니다.

 Photoshop에서 수행하는 변경 내용이 반영되도록 색상 세트를 동적으로 업데이트하려면 [자동] 색상 세트로 다시 전환합니다.

색상 세트 및 밝은 영역 그룹 할당

메뉴마다 한 가지 색상 세트를 적용할 수 있으며, 메뉴 내의 각 단추에는 한 가지 밝은 영역 그룹을 적용할 수 있습니다. 또한 [속성] 패널을 사용하면 메뉴의 색상 세트 또는 메뉴 단추에 할당된 밝은 영역 그룹을 변경할 수 있습니다. 메뉴나 단추를 여러 개 선택하면 몇 가지 메뉴 색상을 한 번에 변경하거나 단추의 밝은 영역 그룹을 변경할 수 있습니다.

메뉴의 색상 세트 변경

- 1 [메뉴] 패널에서 변경할 메뉴를 선택합니다. 메뉴를 추가로 선택하려면 Shift 키 또는 Ctrl/Command 키를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.

- 2 [속성] 패널 아래쪽에 있는 [색상 세트] 팝업 메뉴에서 원하는 색상 세트를 선택합니다.

선택한 색상 세트가 메뉴에 할당되어 해당 단추의 하위 사진에 사용되는 색상이 변경됩니다.

참고: [자동] 색상 세트를 선택하는 경우에는 각 개별 메뉴의 하위 사진 레이어에 사용되는 색상을 기준으로 고유한 색상 세트가 생성됩니다. 자세한 내용은 87페이지의 “[자동 색상 세트](#)”를 참조하십시오.

단추의 색상 그룹 변경

- 1 [메뉴] 패널에서 적절한 메뉴를 선택합니다. 추가 메뉴를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.


- 2 변경할 단추를 선택합니다. 추가 단추를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다.

- 3 [속성] 패널의 [밝은 영역] 팝업 메뉴에서 원하는 색상 그룹을 선택합니다. 선택한 [색상 그룹]이 단추의 하위 사진에 할당됩니다.


프로젝트 간에 색상 세트 공유

프로젝트 간에 색상 세트를 공유할 수 있습니다. 특정 프로젝트에서 사용자 정의한 색상 세트를 내보내 다른 프로젝트로 가져올 수 있습니다.

색상 세트 내보내기

- 1 내보낼 색상 세트를 사용하는 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴] > [메뉴 색상 세트 편집]을 선택합니다.
- 3 [색상 세트] 메뉴에서 색상 세트를 선택합니다.
- 4 [색상 세트 파일로 내보내기] 단추 를 클릭합니다.
- 5 색상 세트의 새 이름을 입력하고 색상 세트를 저장할 적절한 폴더를 찾은 다음 [저장]을 클릭합니다.
색상 세트가 저장되고 파일 이름에 .cs 확장자가 추가됩니다.
- 6 [확인]을 클릭합니다.

색상 세트 가져오기

- 1 가져온 색상 세트를 적용할 메뉴를 엽니다.
 - 2 [메뉴] > [메뉴 색상 세트 편집]을 선택합니다.
 - 3 [색상 세트 파일에서 가져오기] 단추 를 클릭하고 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
 - 4 [확인]을 클릭합니다.
- 색상 세트가 활성 메뉴에 적용됩니다.

단추 경로 지정

단추 번호 다시 지정

각 단추에는 번호가 할당됩니다. 사용자는 리모콘을 사용하여 단추를 선택할 수 있습니다. 메뉴 내의 단추에 번호를 다시 지정할 수 있습니다. 단추 번호는 1부터 시작해야 하며 중간에 건너뛰는 번호 없이 순서대로 지정해야 합니다.

- 1 [메뉴 뷰어]에서 메뉴를 열고 단추를 선택합니다.
 - 2 [속성] 패널의 [번호] 팝업 메뉴에서 새 번호를 선택합니다.
- 필요에 따라 다른 단추의 번호도 다시 지정됩니다.

단추 번호의 오프셋 지정

예를 들어 장면이나 장 번호 등에 일치하도록 단추 번호를 높이려면 메뉴에 오프셋을 지정할 수 있습니다. 오프셋을 지정하면 번호가 실제로 시작되는 지점이 변경됩니다.

- 1 [프로젝트] 패널 또는 [메뉴] 패널에서 메뉴를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 [오프셋]에 숫자를 입력합니다.

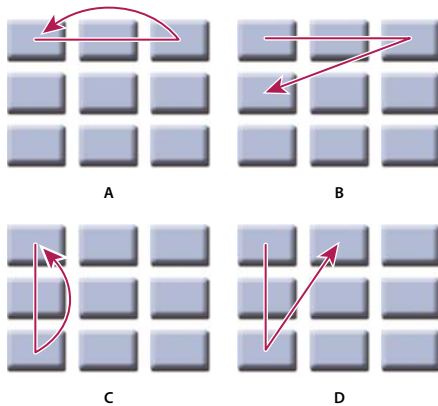
경로 지정 환경 설정 변경

경로 지정은 리모콘의 화살표 단추를 사용하여 이동하는 경우 커서가 따라가는 단추 간 경로입니다. 대부분의 프로젝트에서는 표준 경로 지정 패턴이 자동으로 결정됩니다. 프로젝트에 특수한 요구 사항이 있거나 단추가 특수하게 배열되어 있는 경우에는 경로 지정을 사용자 정의할 수 있습니다.

Encore에서는 네 가지 사전 설정된 경로 지정 패턴이 제공됩니다. 기본 경로 지정은 동일한 행이나 열에서 단추 사이를 원형으로 이동하는 것입니다. 오른쪽 또는 왼쪽 화살표를 사용하면 행에서 해당하는 방향으로 이동하여 같은 행의 시작 부분으로 돌아옵니다. 위쪽 및 아래쪽 화살표도 같은 규칙을 따르며 행이 끝날 때까지 위나 아래로 이동하여 원형으로 열 맨 위나 맨 아래로 돌아옵니다.

화살표 단추가 행이나 열의 끝에 도달하면 다음 행이나 열의 시작 부분으로 이동하도록 환경 설정에서 경로 지정을 변경할 수 있습니다. 또한 가로나 세로로만 경로를 지정할 수 있도록 변경하여, 예를 들어 위나 아래로는 이동할 수 없고 행에서만 이동할 수 있도록 제한할 수 있습니다.

- 1 [편집] > [환경 설정] > [메뉴](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [메뉴](Mac OS)를 선택합니다.
- 2 경로 지정 환경 설정을 클릭하여 선택하거나 선택을 해제합니다.
- 3 해당하는 팝업 메뉴에서 원하는 감싸기 옵션을 선택합니다.
- 4 [확인]을 클릭합니다.



리모콘 단추의 사전 설정된 경로 지정 옵션 비교

A. 왼쪽/오른쪽 감싸기, 같은 행에서 감싸기(기본값) B. 왼쪽/오른쪽 감싸기, 다음 행으로 감싸기 C. 위쪽/아래쪽 감싸기, 같은 열에서 감싸기 D. 위쪽/아래쪽 감싸기, 다음 열로 감싸기

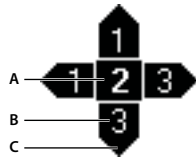
단추 경로 지정에서 이전 및 다음 단추 제외

자동 경로 지정에서 이전 및 다음 단추를 제외하면 첫 번째 장 및 마지막 장 단추의 기본 링크가 사용됩니다.

- 1 [편집] > [환경 설정] > [메뉴](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [메뉴](Mac OS)를 선택합니다.
- 2 [다음/이전 단추 제외]의 선택을 취소합니다.

경로 지정 순서 변경


자동 경로 지정을 해제하고 메뉴 단추를 통해 리모콘의 경로를 수동으로 설정할 수 있습니다. [메뉴 뷰어]에 경로 지정 아이콘을 표시합니다.



경로 지정 아이콘

A. 단추 번호 B. 리모콘 화살표로 선택한 단추 C. 리모콘의 화살표


[경로 지정] 아이콘에는 단추 번호가 표시됩니다. 화살표는 아이콘 중심에서 바깥쪽을 가리키며 단추 번호를 포함합니다. 화살표는 리모콘의 탐색 단추를 나타냅니다. 단추 번호는 리모콘의 해당 화살표가 가리키는 단추를 나타냅니다. 탐색 화살표를 특정 단추로 설정하려면 화살표를 단추로 드래그하면 됩니다.

- 1 경로 지정 순서를 변경할 단추가 포함된 메뉴를 엽니다.
- 2 [메뉴 뷰어] 아래쪽의 [단추 경로 지정 표시] 단추 를 클릭합니다.
각 단추에 경로 지정 아이콘이 표시됩니다.
- 3 [속성] 패널에서 [자동으로 단추 경로 지정]을 클릭하여 선택을 해제합니다.
- 4 [선택] 도구를 수정할 경로 지정 화살표 위에 놓습니다. [선택] 도구가 포인트에서 손 모양으로 바뀝니다. 도구를 경로 지정 순서에서 다음에 오도록 할 단추로 드래그합니다. 이 단계를 반복하여 변경하려는 모든 단추의 경로 지정을 수정합니다.

단추가 자동으로 활성화되도록 설정

일반적으로 사용자가 리모콘으로 단추를 탐색한 후 **Enter** 키를 누르면 단추가 활성화됩니다. 그러나 사용자가 단추로 이동하면 단추가 자동으로 활성화되도록 설정할 수도 있습니다. [자동 활성화] 옵션은 보통 화살표 단추에 사용되며 이스터 에그라는 숨겨진 탐색을 만들 때도 사용됩니다.

또한 사용자가 특정 단추를 선택하면 변경되는 여러 메뉴 버전을 사용하는 고급 제작 기술도 있습니다. 이 경우 단추는 하위 사진으로 강조 표시되는 대신 선택하면 자동으로 활성화되어 다른 메뉴 버전으로 연결됩니다. 이 방법을 사용하면 서로 다른 여러 이미지를 사용하여 단추 선택을 시뮬레이션할 수 있습니다. 그러나 이렇게 하면 배경의 비디오 또는 오디오 재생이 중지되는 단점이 있습니다.

- 1 [메뉴] 패널에서 원하는 메뉴를 선택하거나 두 번 클릭하여 [메뉴 뷰어]에서 엽니다.
- 2 자동으로 활성화할 단추를 선택합니다. [메뉴 뷰어]에서 [직접 선택 도구]가 아닌 [선택] 도구 를 사용하여 전체 단추 세트를 선택하십시오.
- 3 [속성] 패널에서 [자동 활성화]를 선택하여 선택한 단추에 옵션을 설정합니다.

메뉴 요소 스타일 만들기

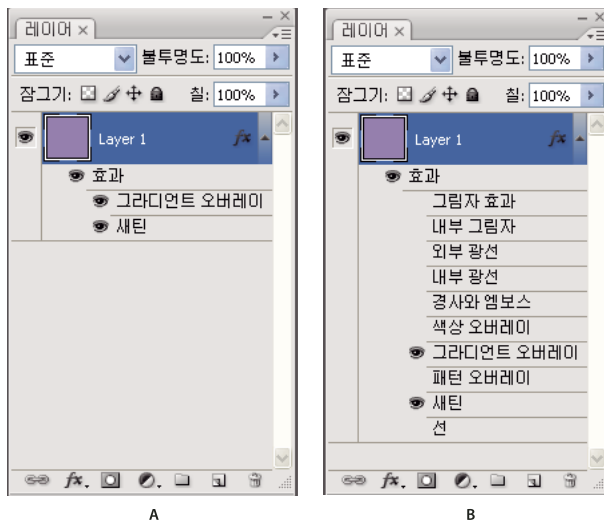
스타일 만들기

스타일을 사용하면 메뉴에서 요소 모양을 빠르게 변경할 수 있습니다. 원하는 스타일을 만들어 Encore의 [스타일] 패널에 있는 스타일 세트에 추가할 수 있습니다.

스타일은 레이어 스타일(효과)이 적용된 단일 레이어가 들어 있는 Photoshop 파일에서 만듭니다. 레이어 유형(이미지, 텍스트 또는 도형)에 따라 [스타일] 패널에서 레이어의 범주가 결정됩니다.

스타일은 레이어의 모든 효과를 바꿀 수도 있고 기존 효과에 추가할 수도 있습니다. 단순한 스타일을 제외하고는 일반적으로 스타일을 사용할 때마다 동일한 결과를 얻을 수 있도록 기존 효과를 대체하는 스타일을 원하게 됩니다. 이때 레이어에 포함된 효과 별로 스타일에 따라 레이어가 어떻게 바뀌는지 제어할 수 있습니다. 또한 Photoshop의 [레이어] 패널에서 이러한 레이어를 표시하거나 숨길 수 있습니다. 스타일을 만들 때는 다음 방법 중 하나를 사용할 수 있습니다.

- 기존 효과를 완전히 바꾸려면 원하는 효과를 Photoshop 파일의 레이어에 포함하면 됩니다.
- 기존 레이어 효과를 추가하려면 먼저 사용 가능한 모든 효과를 Photoshop 파일의 레이어에 적용합니다. 그런 다음 [레이어] 패널의 [눈] 아이콘을 사용하여 스타일 정의의 일부가 아닌 효과를 숨깁니다. 숨겨진 효과는 스타일을 적용하는 레이어에서 변경되지 않고 그대로 유지됩니다. Encore에 포함되어 있으며 레이어 스타일을 완전히 다시 지정하는 것이 아니라 효과를 추가하는 미리 정의된 스타일의 이름 앞에는 더하기 기호(+)가 붙습니다.




Photoshop 레이어 패널의 두 스타일 비교

A. Encore에서 적용하는 경우 기존 스타일을 바꿈 B. 그라디언트 오버레이 및 새틴 효과만 바꾸며 숨겨진 효과는 변경되지 않고 유지됨

Photoshop에서 스타일 만들기

- 1 Photoshop을 열고 이미지를 만듭니다. 이미지 크기를 150x150픽셀 정도로 설정하고 배경 레이어를 삭제하여 이미지를 투명하게 만듭니다.
- 2 문자를 입력하거나 채워진 픽셀 모양 또는 모양 레이어를 그립니다.
- 3 [레이어 스타일] 대화 상자를 사용하여 원하는 대로 레이어 스타일을 지정합니다. [레이어] > [레이어 스타일]을 선택하고 목록에서 스타일을 선택하면 됩니다. 기존 효과를 바꾸지 않고 새 스타일을 기존 효과에 추가하려면 대화 상자에서 모든 효과를 선택합니다.
- 4 [레이어] 패널에서 적용할 효과가 표시되어 있는지 확인합니다. 변경하지 않고 그대로 유지할 효과는 숨깁니다. 이렇게 하면 표시되는 효과는 레이어에 추가되며 모든 효과가 바뀌지는 않습니다.
- 5 [파일] > [저장]을 선택합니다. Encore의 [스타일] 패널에 표시할 파일 이름을 지정합니다. 기존 효과에 추가할 스타일을 만든 경우에는 기존에 추가한 스타일과 일치하도록 이름 앞에 더하기 기호(+)를 붙입니다.

스타일 패널에 새 스타일 추가

- 1 Encore의 [스타일] 패널에서 스타일을 추가할 세트를 선택합니다.
- 2 [새 항목] 단추  를 클릭합니다.
- 3 추가할 스타일이 포함된 PSD 파일을 찾은 다음 [열기]를 클릭합니다.

스타일이 [스타일] 패널에 추가됩니다. 스타일 이름은 파일 이름과 일치합니다.

기타 도움말 항목

72페이지의 “[단추 또는 레이어 세트에 스타일 적용](#)”

스타일 패널에서 세트 만들기

- 1 [스타일] 패널의 [스타일] 패널 메뉴에서 [새 세트]를 선택합니다.
- 2 새 세트의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

스타일 세트 삭제 또는 이름 바꾸기

- 1 [스타일] 패널의 [세트] 메뉴에서 사용자 정의 세트를 선택합니다.
- 2 [스타일] 패널 메뉴에서 [세트 삭제] 또는 [세트 이름 바꾸기]를 선택합니다.
- 3 [확인] 또는 [예]를 클릭합니다.

메뉴의 비디오 및 오디오

동적 메뉴

메뉴에는 사운드와 동작이 포함될 수 있습니다. 메뉴의 전체 배경을 비디오 파일로 바꿀 수도 있고 메뉴를 오디오 파일에 연결할 수도 있습니다. 비디오는 메뉴의 움직이는 배경 역할을 하거나, 단추 강조 표시를 제외한 메뉴의 모든 시각적 요소를 제공합니다. 예를 들어 비디오에는 움직이는 배경, 스크롤되는 제작진, 단추 이미지 등이 포함될 수 있습니다. 메뉴 자체에는 자리 표시자 배경과 비디오에서 단추 이미지에 맞춰지는 단추 레이어 세트의 단추 하위 사진만 들어 있으면 됩니다.

비디오 배경 또는 오디오가 재생되는 시간과 재생 시 반복 여부는 메뉴의 지속 시간과 반복 설정에 따라 달라집니다. 자세한 내용은 97페이지의 “[메뉴 표시 시간 및 반복](#)”을 참조하십시오.

이미지의 크기를 작게 하려면 Adobe Premiere®에서 비디오의 크기를 조정 또는 마스크하거나 메뉴에서 레이어가 있는 비디오 부분을 마스크합니다.



[라이브러리] 패널에는 비디오 배경이 포함된 EM(메뉴 템플릿) 파일이 들어 있습니다.

기타 도움말 항목

94페이지의 “[비디오 축소판 단추 만들기](#)”

99페이지의 “[메뉴 템플릿](#)”

블루레이 팝업 메뉴

블루레이 프로젝트의 경우 타임라인에 연결하여 사용자가 주로 리모콘을 사용하여 시작할 수 있는 팝업 메뉴를 만들 수 있습니다. 팝업 메뉴는 블루레이 비디오의 현재 재생 중인 클립 위에 투명하게 표시됩니다. 블루레이 팝업 메뉴에는 종료 동작, 동적 메뉴 항목과 같은 DVD 비디오 기능은 없지만 비디오 및 오디오 배경, 지속 시간, 반복 지점 및 단추 전환 등의 기능이 포함됩니다.

메뉴를 블루레이 팝업 메뉴로 설정하면 블루레이 팝업 메뉴에 적용되는 속성만 설정할 수 있습니다. 즉, 배경 투명도/불투명도와 크기 이외의 속성은 설정할 수 없습니다.

블루레이 팝업 메뉴 만들기

- 1 [메뉴] > [새 메뉴]를 선택한 다음 [프로젝트] 패널에서 새 메뉴를 선택합니다.

- 2 [속성] 패널에서 [팝업] 탭을 선택하고 [블루레이 팝업 메뉴로 설정]을 선택합니다.
- 3 팝업 메뉴와 연결할 타임라인을 선택합니다.
- 4 [속성] 패널에서 [팝업 메뉴 설정] 목록에서 만든 메뉴를 선택합니다.
- 5 [프로젝트] 탭에서 만든 메뉴를 선택합니다.
- 6 선택한 메뉴의 [속성] 패널에서 [배경 타임라인] 팝업 메뉴의 타임라인을 선택합니다.

메뉴에 비디오 배경 추가

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널에서 메뉴를 선택합니다. 그런 다음 [속성] 패널에서 [동작] 탭을 클릭하고 [비디오] 똑딱 도구를 [프로젝트] 패널의 비디오 파일로 드래그합니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [프로젝트] 패널의 비디오 파일을 [메뉴 뷰어]의 메뉴로 드래그합니다.

참고: [프로젝트] 패널에서 타임라인이 아닌 비디오 에셋을 선택하여 메뉴 배경을 비디오로 바꿉니다.

메뉴 배경이 비디오의 첫 번째 밝은 프레임(검정 제외)으로 바뀝니다. 이 프레임은 메뉴 PSD 파일에서 자리 표시자 역할을 하며, [미리 보기] 패널에서 동적 메뉴를 렌더링하지 않으면 미리 보기에 표시됩니다. 자세한 내용은 160페이지의 “[미리 보기](#)”를 참조하십시오. 프로젝트를 제작할 때 비디오는 첫 프레임부터 렌더링됩니다.

또한 메뉴 배경을 지정된 [반복 지점] 시간 코드의 프레임으로 설정할 수도 있습니다. 이는 단추 하위 사진 레이어를 비디오 배경의 단추 이미지에 맞추려는 경우에 유용합니다. 자세한 내용은 97페이지의 “[메뉴 표시 시간 및 반복](#)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

97페이지의 “[비디오 축소판 단추에 애니메이션 적용](#)”

메뉴에 오디오 추가

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널에서 메뉴를 선택합니다. 그런 다음 [속성] 패널에서 [동작] 패널을 클릭하고 [오디오] 똑딱 도구를 [프로젝트] 패널의 오디오 파일로 드래그합니다.
- 오디오 파일을 [프로젝트] 패널에서 [메뉴 뷰어]의 메뉴로 드래그합니다.

참고: 이렇게 하면 타임라인이 아닌 오디오 에셋에 직접 연결됩니다.

비디오 축소판 단추 만들기

단추에는 연결된 비디오의 축소판 이미지가 포함될 수 있습니다. 이 이미지는 스틸 이미지일 수도 있고 재생되는, 즉 애니메이션이 적용된 이미지일 수도 있습니다. [라이브러리] 패널에는 미리 디자인된 비디오 축소판 단추와 이러한 단추가 이미 배치된 메뉴가 포함되어 있습니다.

기타 도움말 항목

94페이지의 “[메뉴에 비디오 배경 추가](#)”

146페이지의 “[링크 지정](#)”

97페이지의 “[메뉴 표시 시간 및 반복](#)”

97페이지의 “[비디오 축소판 단추에 애니메이션 적용](#)”

비디오 축소판 단추 제한

비디오 축소판을 만들 때는 다음 개념 및 제한 사항을 알고 있어야 합니다.

자리 표시자로 비디오 크기 결정 비디오의 자리 표시자로는 단추 레이어 세트의 단일 레이어를 사용합니다. 자리 표시자 이미지의 크기에 따라 메뉴에 표시되는 비디오의 크기가 결정됩니다. 이미지가 사각형이 아닌 경우에는 이미지가 표시될 수 있는 가장 작은 사각형이 계산됩니다.

마스크가 적용되는 경우가 아니면 항상 사각형 비디오는 이미지 레이어의 모양에 관계없이 항상 사각형으로 표시됩니다. 그러나 비디오를 Photoshop에서 특정 레이어(비트맵) 또는 벡터 마스크에 오버레이할 수 있습니다. 마스크는 이미지의 일부를 숨겨 비디오가 재생되는 창을 형성합니다.

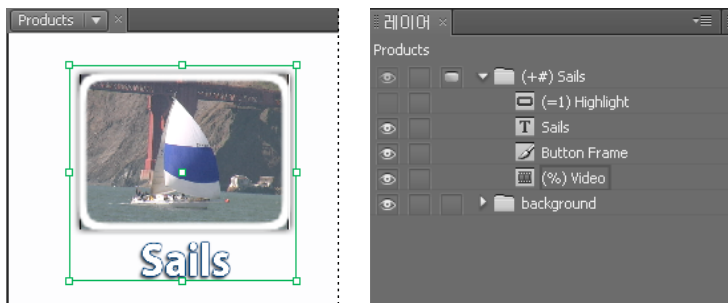
레이어 이름 접두어 (%) 자리 표시자 레이어에는 레이어 이름 접두어 (%)가 있어야 합니다. 접두어에는 (%)장비와 같이 괄호가 포함됩니다.

대상 타임라인 표시 비디오 축소판에서는 연결된 타임라인, 즉 해당 대상만 표시할 수 있습니다. 축소판에서 재생하는 타임라인과 다른 타임라인을 단추에 연결할 수는 없습니다. 또한 자리 표시자 이미지는 비디오에 단추를 연결하기 전까지만 표시되고 연결된 후에는 표시되지 않습니다.

스틸 이미지 또는 움직이는 이미지 사용 가능 축소판 비디오는 스틸 이미지이거나 움직이는 이미지일 수 있습니다. 메뉴 설정을 사용하여 비디오 축소판에 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 특정 메뉴의 모든 축소판은 스틸 이미지이거나 움직이는 이미지여야 합니다. 단추 애니메이션이라는 메뉴 속성을 사용하여 애니메이션을 설정합니다. 자세한 내용은 97페이지의 “**비디오 축소판 단추에 애니메이션 적용**”을 참조하십시오.

반복 또는 자르기 가능 비디오 축소판은 메뉴 지속 시간 설정 범위 내에서 재생됩니다. 메뉴 지속 시간이 비디오 축소판 길이를 초과하면 축소판은 대상 장이나 포스터 프레임(지정된 경우)부터 반복됩니다. 메뉴 표시 시간 및 전체 메뉴 반복은 [속성] 패널에서 설정합니다. 자세한 내용은 97페이지의 “**메뉴 표시 시간 및 반복**”을 참조하십시오.


포스터 프레임 포스터라는 장 속성을 사용하면 표시할 특정 시작점이나 프레임을 지정할 수 있습니다. 특정 시작점이나 프레임을 지정하지 않으면 축소판은 대상 장의 첫 프레임부터 시작합니다. 또는 메뉴에 대해 [단추 애니메이션]을 해제한 경우에는 장의 첫 번째 밝은 프레임(검정 제외)이 표시됩니다.




비디오 축소판 단추 및 레이어 패널의 해당 단추 레이어

미리 디자인된 비디오 축소판 단추 사용자 정의


비디오 축소판 단추를 만드는 가장 쉬운 방법은 [라이브러리] 패널의 단추를 메뉴로 드래그한 다음 편집하는 것입니다. [라이브러리] 패널에 있는 대부분의 메뉴에는 비디오 축소판 단추가 이미 포함되어 있습니다. 이렇게 미리 디자인된 단추는 크기가 적합하며 적절한 레이어 이름 접두어 (%)가 있는 자리 표시자 이미지를 포함합니다. 이 단추에는 미리 디자인된 단추 하위 사진도 포함됩니다.

- 1 비디오 축소판 단추를 추가할 메뉴를 엽니다.
- 2 [라이브러리] 패널에서 [단추 표시 크기/쓰기] 아이콘  을 클릭하여 미리 디자인된 단추를 표시합니다. 비디오 축소판 단추의 이름에는 "비디오"라는 단어가 있습니다.
- 3 원하는 비디오 축소판 단추를 [라이브러리] 패널에서 [메뉴 뷰어]로 드래그합니다. 이 단계를 반복하여 필요한 단추를 모두 배치합니다.

- 4 비디오 축소판 단추의 크기를 조정하려면 [레이어] 패널에서 단추 레이어 세트를 선택합니다. 여러 세트를 선택하려면 Shift 키를 누른 상태로 선택하면 됩니다. 그런 다음 Shift 키를 누른 상태로 [선택] 도구  를 사용하여 단추 중 하나의 모퉁이 선택 핸들을 드래그하여 원하는 크기로 조정합니다. Shift 키를 누른 상태로 핸들을 드래그하면 단추 크기가 그에 비례하여 조정되므로 중형비가 유지됩니다.
- 5 각 단추를 타임라인이나 슬라이드 쇼 등 해당하는 항목에 연결합니다. 단추의 텍스트를 변경하지 않고 단추의 이름을 바꾸려면 [속성] 패널에서 [동기화 단추 텍스트 및 이름]의 선택을 해제한 다음 [링크에서 이름 설정]을 선택합니다. 또한 [텍스트] 도구를 사용하여 단추 텍스트를 선택 및 편집할 수도 있습니다.

Photoshop에서 비디오 축소판 단추 만들기

Photoshop에서 메뉴에 비디오 축소판 단추를 추가한 다음 해당 메뉴를 다시 프로젝트에 추가할 수 있습니다. 이 경우에는 자리 표시자의 크기를 비디오에 맞게 조정하고, 자리 표시자 레이어 이름에 접두어 (%)를 추가해야 합니다.

- 1 [프로젝트] 패널에서 편집할 메뉴를 선택합니다.
- 2 [편집] > [Photoshop에서 메뉴 편집]을 선택하거나 [도구] 패널에서 [Photoshop에서 메뉴 편집] 도구  를 클릭합니다. Photoshop이 시작되고 선택한 메뉴가 표시됩니다.
- 3 레이어 그룹이라고도 하는 레이어 세트를 만들고 해당 이름 앞에 (+)를 추가합니다. + 앞뒤에 괄호를 포함해야 합니다.
- 4 해당 레이어 세트 내에 비디오 축소판의 자리 표시자를 만듭니다. 해당 자리 표시자를 드래그하거나 스틸 이미지를 배치할 수 있습니다. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [사각형] 도구와 같은 [모양] 도구를 사용하여 비디오 축소판용 마스크를 만듭니다. 레이어의 모양이 마스크가 됩니다.
 - 레이어를 만들고 [사각형 선택 윤곽] 도구로 선택 영역을 그린 다음 선택 영역을 색상으로 채우고 [레이어] 패널에서 [레이어 마스크 추가] 단추를 클릭해도 됩니다. 레이어 마스크는 비디오 축소판의 마스크가 됩니다.
- 5 [스타일] 옵션의 [중형비 고정]을 사용하여 사각형 선택 윤곽을 화면 중형비로 제한할 수 있습니다. [폭] 값을 4로, [높이] 값을 3으로 설정합니다. 와이드스크린 비디오의 경우에는 폭과 높이를 각각 16과 9로 설정합니다.
- 6 [레이어] 패널에서 자리 표시자 이미지의 레이어 이름을 두 번 클릭하고 이름 앞에 (%) (예: (%) 장비 축소판)를 추가합니다.
- 7 텍스트 등과 같이 단추에 포함할 추가 요소를 해당 레이어 세트 내에 배치합니다. 또한 Photoshop에서 축소판 레이어에 그림자, 광선, 투명도 등의 레이어 효과를 추가할 수도 있습니다.
- 8 추가로 만들 축소판 단추에 대해 3 - 6단계를 반복합니다.
- 9 Photoshop에서 [파일] > [저장]을 선택한 다음 [파일] > [닫기]를 선택합니다. Photoshop에서 변경 내용이 저장되고 Encore에서 메뉴가 업데이트됩니다.

포스터 프레임 설정 또는 변경

비디오 축소판에는 연결된 타임라인의 비디오가 재생됩니다. 메뉴의 축소판이 스틸 이미지([단추 애니메이션] 메뉴 속성의 선택이 해제됨)인 경우에는 대상 링크의 첫 번째 밝은 프레임(검정 제외)이 표시됩니다. 포스터 프레임을 지정하여 축소판으로 표시되는 스틸 이미지 또는 시작점을 변경할 수 있습니다. 포스터 프레임을 반드시 장에 배치할 필요는 없으며, 타임라인의 어떤 프레임에든 배치할 수 있습니다. 반복되는 단추는 대상 장이 아닌 포스터 프레임까지 다시 반복됩니다. 자세한 내용은 97페이지의 “[메뉴 표시 시간 및 반복](#)”을 참조하십시오. [포스터] 옵션은 장 속성입니다.


포스터 프레임 설정

- 1 비디오 축소판 단추의 대상인 타임라인을 엽니다.
- 2 [모니터] 패널이 숨겨져 있으면 [창] > [모니터]를 선택합니다.
- 3 타임라인에서 비디오 축소판 단추의 대상에 가장 가까운 장 마커를 선택합니다.
- 4 현재 시간 표시기를 움직여 축소판에 표시할 정확한 프레임을 찾습니다.

5 [타임라인] > [포스터 프레임 설정]을 선택합니다.

연결된 장 번호와 함께 포스터 프레임 마커가 타임라인에 표시됩니다. 또한 프레임에 대한 시간 코드가 [속성] 패널의 장 속성에 추가됩니다.

움직이는 비디오 축소판을 만들려면 포스터 프레임을 지정하고 단추에 애니메이션을 적용하십시오. 자세한 내용은 97페이지의 [“비디오 축소판 단추에 애니메이션 적용”](#)을 참조하십시오.

 **Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)**을 누른 상태로 타임라인의 장 마커에서 필요한 프레임으로 드래그하는 방식으로 포스터 프레임을 만들 수도 있습니다.

포스터 프레임 변경

- 1 포스터 프레임이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 타임라인의 포스터 프레임 마커를 드래그합니다. [모니터] 패널에 드래그 중인 포스터 프레임의 현재 위치가 표시됩니다. 프레임을 놓으면 [모니터] 패널에는 다시 현재 시간 표시기의 위치가 표시됩니다.

포스터 프레임 삭제

- 1 포스터 프레임이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 포스터 프레임 마커를 타임라인의 해당 장으로 드래그합니다.

비디오 축소판 단추에 애니메이션 적용

[단추 애니메이션] 메뉴 속성을 사용하면 비디오 축소판 단추를 스틸 이미지나 움직이는 이미지로 설정할 수 있습니다. 이 메뉴 속성을 선택하면 메뉴의 모든 비디오 축소판 단추가 동작 단추로 변환됩니다. 그러므로 뷰어에 메뉴가 표시될 때마다 비디오가 축소판 재생과 연결됩니다. [단추 애니메이션]의 선택을 해제하면 축소판에 비디오의 스틸 프레임이 표시됩니다.

- 1 [프로젝트] 패널에서 비디오 축소판 단추가 포함된 메뉴를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 [동작] 탭을 클릭하고 [단추 애니메이션]을 선택합니다.

[단추 애니메이션] 속성은 메뉴의 모든 비디오 축소판 단추 상태를 제어합니다. 이러한 단추의 상태는 개별적으로 설정할 수 없습니다. 비디오는 제작 과정에서 단추에 합성됩니다.

애니메이션이 적용된 단추를 미리 보려면 먼저 메뉴를 렌더링합니다. 자세한 내용은 162페이지의 [“동적 메뉴 미리 보기”](#)를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

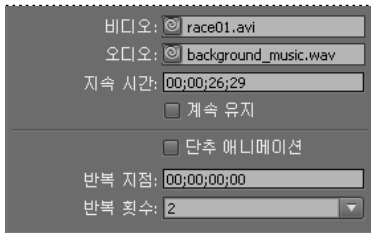
97페이지의 [“메뉴 표시 시간 및 반복”](#)

메뉴 시간 및 반복

메뉴 표시 시간 및 반복

스틸 메뉴의 기본 표시 설정은 [계속 유지]입니다. 이 설정을 적용하면 메뉴가 계속해서 표시됩니다. 메뉴가 활성화 상태일 때 사용자 동작이 없으면 메뉴 활성화 시간 및 시간 초과 동작을 제한할 수 있습니다. 정보 키오스크에서와 같이 많은 사용자가 보는 비디오의 메뉴 표시 시간을 제한합니다. 현재 사용자가 자리를 떠나면 다음 사용자가 처음부터 다시 시청할 수 있도록 비디오가 기본 메뉴로 돌아갑니다.

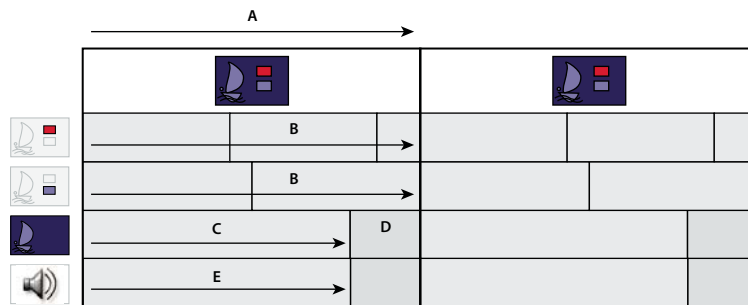
동적 메뉴의 표시 시간 및 반복은 [지속 시간], [반복 횟수] 및 [반복 지점]의 세 가지 설정을 통해 제어됩니다.



속성 패널의 메뉴 표시 시간 및 반복 옵션

반복 횟수 및 지속 시간

메뉴의 표시 시간을 지속 시간이라는 특정 기간으로 설정할 수 있습니다. 동적 메뉴의 경우 [지속 시간] 설정은 메뉴가 자체적으로 반복되거나(반복 횟수로 정의) 종료 동작을 트리거할 때까지 재생되는 시간을 결정합니다. 메뉴의 비디오 또는 오디오 콘텐츠는 [지속 시간] 범위 내에서 재생됩니다. 메뉴 지속 시간은 메뉴에 추가하는 비디오 배경 또는 오디오의 길이에 맞도록 자동으로 설정됩니다. 실행 시간이 메뉴 지속 시간을 초과하는 비디오 또는 오디오 콘텐츠는 잘립니다. 또한 실행 시간이 지속 시간보다 짧은 비디오 배경 또는 오디오 콘텐츠는 종료됩니다. 메뉴가 반복되거나 종료될 때까지 배경의 마지막 프레임이 표시됩니다. 애니메이션이 적용된 축소판 단추의 경우 비디오 축소판 단추의 실행 시간이 지속 시간보다 짧으면 메뉴가 반복되거나 종료될 때까지 비디오가 반복됩니다.



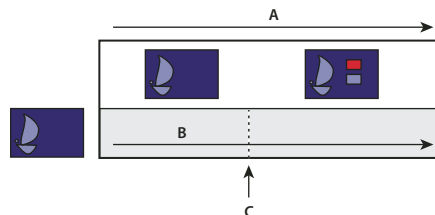
이 메뉴에서는 지속 시간이 비디오 및 오디오 콘텐츠 길이를 초과합니다. 이 경우 비디오 배경은 메뉴가 반복되기 전의 마지막 프레임으로 고정됩니다. 오디오는 종료되며 메뉴가 반복될 때 다시 시작됩니다. 축소판은 메뉴가 반복될 때까지 계속 반복됩니다.

A. 메뉴 지속 시간 B. 비디오 축소판 C. 비디오 배경 D. 마지막 프레임 E. 오디오

반복 지점

동적 메뉴가 지정된 횟수만큼 반복되거나 사용자가 단추를 활성화할 때까지 계속 반복되도록 설정할 수 있습니다. 메뉴가 반복될 때 모든 콘텐츠는 메뉴 지속 시간에 도달하면 다시 시작됩니다. 반복 지점을 지정하면 시작 지점과 다른 지점에서 반복을 시작할 수 있습니다.

반복 지점은 단추를 처음으로 비활성화하는 데 사용됩니다. 사용자는 반복 지점에 도달할 때까지 단추를 선택하거나 활성화할 수 없습니다. 메뉴는 각 반복 시 이 지점으로 돌아오므로 메뉴가 처음으로 표시될 때만 단추가 비활성화됩니다. 이후의 메뉴 반복에서는 [지속 시간]이 짧아지므로 메뉴에 있는 모든 비디오 콘텐츠의 시작점이 오프셋됩니다.



배경 비디오가 반복 지점에 도달할 때까지 단추는 비활성화됩니다. 반복되는 메뉴는 반복 지점으로 돌아오므로 메뉴 지속 시간이 짧아집니다.

A. 메뉴 지속 시간 B. 배경 비디오 C. 반복 지점

반복 지점은 보통 Adobe After Effects®에서 메뉴에 애니메이션을 적용한 경우에 사용됩니다. 예를 들어 단추 이미지가 여러 다른 지점에서 날아와 15초 후에 고정되는 비디오를 After Effects에서 만들 수 있습니다. 이 경우에는 메뉴가 아닌 배경 비디오에 단추 이미지가 포함됩니다. 첫 15초 동안 표시되는 단추 이미지를 제외하면 모든 단추 이미지는 비디오의 나머지 부분에서 고정된 상태로 유지됩니다. 그러나 다른 요소는 계속 움직일 수 있습니다. 이 애니메이션을 배경으로 사용하는 실제 메뉴는 생각보다 간단합니다. 즉, 나중에 비디오로 바꿀 자리 표시자 배경 레이어와 선택/활성화한 단추 상태에 사용할 단추 하위 사진 레이어만 포함하는 단추 레이어 세트만 있으면 됩니다. 자세한 내용은 104페이지의 “After Effects에서 메뉴 만들기”를 참조하십시오.

메뉴가 표시되는 첫 15초 동안 단추 애니메이션이 실행됩니다. 반복 지점을 15초로 설정하면 애니메이션 중에 단추가 비활성화됩니다. 즉, 메뉴가 반복 지점에 도달해야 단추가 활성화됩니다. 반복되도록 설정한 메뉴는 애니메이션의 시작이 아닌 반복 지점까지 다시 반복됩니다.

메뉴 표시 시간 및 반복 설정

[속성] 패널에는 메뉴의 표시 시간 및 반복을 제어하는 다양한 옵션이 포함되어 있습니다. 스틸 또는 동적 메뉴를 만들었는지에 따라 여기에서 선택할 수 있는 옵션이 달라집니다. 이러한 옵션은 메뉴가 표시되는 동안 비디오, 오디오 또는 축소판 단추의 재생 여부를 제어합니다.

- 1 [속성] 패널에서 원하는 동적 메뉴를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 [동작] 탭을 클릭하고 다음 중 하나 이상을 수행합니다.
 - 메뉴 표시 시간을 고정된 시간으로 설정하려면 [지속 시간]에 값을 입력합니다.
 - 메뉴가 일정 횟수만큼 반복되도록 하려면 [반복 횟수]에서 값을 입력하거나 선택합니다.
 - 사용자가 단추를 활성화할 때까지 메뉴가 반복되도록 하려면 [반복 횟수] 메뉴에서 [계속]을 선택합니다.
 - 일정 시간 동안 메뉴 단추를 비활성화하려면 [반복 횟수]에 시간 코드 값을 입력합니다.
- 3 설정된 지속 시간 또는 반복에 맞게 메뉴가 표시되도록 설정한 경우 메뉴에 종료 동작이 포함되어야 합니다. [기본] 탭을 클릭하고 [종료 동작]의 대상을 지정하여 시간이 초과되면 메뉴에 대상이 생기도록 합니다.

메뉴 되돌아가기 설정

동작 메뉴를 시작하는 지점이 아닌 반복할 지점으로 동작 메뉴의 반복 지점을 설정할 수 있습니다. 반복 지점의 설정은 동작 메뉴의 시작 지점과 종료 지점 간격이 긴 경우에 유용합니다.

- 1 [메뉴] 패널에서 메뉴를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 반복 지점을 설정합니다.
- 3 [종료 동작 옵션] 메뉴에서 [링크 지정]을 선택합니다.
- 4 목록에서 대상을 선택한 다음 [반복 지점으로 설정]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

메뉴 템플릿

메뉴 템플릿

[라이브러리] 패널에는 표준 메뉴나 메뉴 템플릿이 있을 수 있습니다. 메뉴는 배경 및 단추를 포함하는 Photoshop(PSD) 파일입니다. 메뉴 템플릿은 Photoshop 파일을 포함하는 EM 파일입니다. 이 파일에는 메뉴 이름 및 설명, 지속 시간 및 반복 설정, 배경 오디오 및 비디오 클립에 대한 참조 등도 포함됩니다.

[라이브러리] 패널에 메뉴와 메뉴 템플릿을 추가해 두면 나중에 간편하게 다시 사용할 수 있습니다.

Photoshop 및 After Effects를 사용하여 메뉴 에셋을 만들고 애니메이션을 적용하는 방법에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0241_kr 및 www.adobe.com/go/vid0258_kr를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

[Photoshop 비디오에 메뉴 만들기](#)

[After Effects 비디오에서 메뉴에 애니메이션 적용](#)

메뉴 템플릿 만들기

사용자 정의 메뉴 템플릿을 사용하면 **Encore** 프로젝트에서 계속해서 다시 사용할 수 있는 메뉴를 손쉽게 만들 수 있습니다. 메뉴 템플릿을 사용하면 동적 메뉴도 쉽게 만들 수 있습니다. 메뉴를 만들 때 사용하는 비디오 및 오디오 파일과 같은 에셋은 메뉴 템플릿 파일 내에 참조로 저장됩니다. **Encore**에서 메뉴 템플릿을 열 때는 참조되는 에셋도 모두 프로젝트로 불러옵니다. 일반 메뉴의 파일 이름 확장자는 .psd이고, 메뉴 템플릿의 파일 이름 확장자는 .em입니다.

- 1 기존 메뉴를 열거나 **Photoshop**을 사용하여 메뉴를 만든 다음 **Photoshop** 파일을 메뉴로 가져옵니다.
- 2 메뉴 템플릿에 사용할 비디오 또는 오디오를 메뉴 배경에 포함합니다.
- 3 [메뉴] > [템플릿으로 메뉴 저장]을 선택합니다.
- 4 메뉴 템플릿을 다른 컴퓨터로 손쉽게 전송하려면 [자체 포함]을 선택합니다. 자세한 내용은 100페이지의 “[여러 컴퓨터에서 메뉴 템플릿 사용](#)”을 참조하십시오.
- 5 메뉴 템플릿의 파일 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

메뉴를 템플릿으로 저장하면 **EM** 파일과 메뉴 레이어 정보가 들어 있는 **Photoshop(PSD)** 파일 등 두 개의 파일이 만들어집니다. 또한 메뉴에 동적 배경이 있는 경우에는 비디오 및 오디오 에셋도 만들어집니다. 다음 번에 **Encore**를 시작하면 해당 **EM** 파일이 [라이브러리] 패널에 자동으로 표시됩니다.

참고: 템플릿에 지정하는 파일 이름은 메뉴의 원래 파일 이름에는 영향을 주지 않습니다. 템플릿을 다시 사용할 때마다 템플릿의 파일 이름이 아니라 메뉴의 원래 이름이 [프로젝트] 패널에 표시됩니다.

여러 컴퓨터에서 메뉴 템플릿 사용

메뉴 템플릿을 만들 때는 [자체 포함] 옵션을 선택하여 메뉴 템플릿을 디스크의 폴더 구조에 저장하는 방법을 결정할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 동일한 위치에 메뉴 템플릿(**EM**) 파일과 같은 이름의 폴더가 생성됩니다. 이 폴더에는 **Photoshop** 파일(**PSD**) 및 메뉴 배경에 사용되는 모든 에셋이 들어 있으므로 메뉴 템플릿을 다른 컴퓨터로 쉽게 전송할 수 있습니다.

[자체 포함]을 선택하지 않으면 **PSD** 파일이 **EM** 파일과 같은 폴더에 저장되지만 에셋은 포함되지 않습니다. 일반 메뉴 템플릿은 동일한 컴퓨터의 다른 위치로 이동할 수 있습니다. 템플릿을 다른 컴퓨터로 이동하려면 연결된 에셋이 대상 컴퓨터의 동일한 위치에도 있어야 합니다.

라이브러리 패널에 사용자 정의 메뉴 추가

- 1 기존 메뉴를 열거나 **Photoshop**을 사용하여 메뉴를 만든 다음 **Photoshop** 파일을 메뉴로 가져옵니다.
- 2 메뉴를 [프로젝트] 패널에서 [라이브러리] 패널로 드래그합니다.
- 3 메뉴를 표준 메뉴로 추가할 것인지 메뉴 템플릿으로 추가할 것인지를 선택합니다. 메뉴 템플릿으로 추가하도록 지정하는 경우 해당 메뉴 템플릿을 다른 컴퓨터로 쉽게 전송하려면 [자체 포함]을 선택합니다.

표준 메뉴는 [라이브러리] 패널에 **PSD** 파일로 표시되고 메뉴 템플릿은 **EM** 파일로 표시됩니다.

기타 도움말 항목

53페이지의 “[라이브러리 패널 개요](#)”

31페이지의 “[라이브러리에 항목 또는 항목 세트 추가](#)”

PSD 파일로 메뉴 저장

1 메뉴를 열거나 [프로젝트] 패널에서 선택합니다.

2 [메뉴] > [파일로 메뉴 저장]을 선택합니다. 파일 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

메뉴가 Photoshop(PSD) 파일로 저장됩니다.

기타 도움말 항목

106페이지의 “[메뉴에서 After Effects 컴포지션 만들기](#)”

대체 레이어

대체 레이어는 마스크 및 레이어 효과를 유지하면서 메뉴 영역으로 이미지를 드래그할 수 있도록 하는 특수 자리 표시자 레이어입니다. 대체 레이어는 메뉴 템플릿에서 전체 메뉴 디자인을 유지하면서 사용자가 원하는 이미지로 교체하려는 경우에 특히 유용합니다. 예를 들어 결혼식 DVD를 만들려는 경우에는 신랑 신부 사진을 넣을 자리 표시자 레이어가 포함된 메뉴 템플릿을 만들 수 있습니다. 그런 다음에는 신랑 신부와 관련된 메뉴를 만들 때 [프로젝트] 패널의 이미지를 대체 레이어로 드래그하면 됩니다.

이미지를 대체 레이어에 놓으면 대체 레이어가 이미지로 채워집니다. 새 이미지의 크기는 대체 레이어 크기에 맞게 조정되며, 새 이미지의纵横비는 그대로 유지됩니다. 대체 레이어에 적용한 그림자, 광선, 투명도 등의 마스크 또는 레이어 효과도 유지됩니다.



이미지를 대체 레이어로 드래그하면 레이어 콘텐츠가 바뀌며 가져온 이미지의 크기가 높은 영역에 맞게 조정됩니다.

대체 레이어를 [라이브러리] 패널에 추가하면 자체 범주로 정렬됩니다. 자세한 내용은 31페이지의 “[라이브러리에 항목 또는 항목 세트 추가](#)”를 참조하십시오.

대체 레이어 만들기

다음 중 하나를 수행하여 대체 레이어를 만듭니다.

- 메뉴의 개체를 대체 레이어로 변환합니다.
- Photoshop에서 메뉴에 대체 레이어를 추가한 다음 해당 메뉴를 프로젝트로 다시 가져올 수 있습니다.

대체 레이어를 만들 때는 자리 표시자의 크기를 이미지 또는 비디오의 크기에 맞도록 적절하게 조정해야 합니다.

기타 도움말 항목

71페이지의 “[단추 또는 대체 레이어를 개체로 변환](#)”

개체를 대체 레이어로 변환

- 1 [메뉴 뷰어]에서 대체 레이어를 추가할 메뉴를 엽니다.
- 2 [직접 선택 도구]를 사용하여 대체 레이어로 사용할 개체를 선택합니다.
- 3 [개체] > [대체 레이어로 변환]을 선택합니다.

대체 레이어를 나타내는 (!) 접두어가 붙은 레이어 세트가 만들어집니다.


4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 대체 레이어를 디자인 요소로 사용하는 경우에는 스틸 이미지를 [프로젝트] 패널이나 [라이브러리] 패널에서 대체 레이어로 드래그합니다. 대체 레이어에 강조 테두리가 표시되면 마우스 단추를 놓습니다.
- 대체 레이어를 메뉴 템플릿의 자리 표시자로 사용하는 경우에는 메뉴 템플릿을 저장합니다. 자세한 내용은 100페이지의 “[메뉴 템플릿 만들기](#)”를 참조하십시오.



이미지가 너무 많이 잘리는 경우에는 Photoshop에서 대체 레이어나 이미지를 편집하십시오.

Photoshop에서 대체 레이어 만들기

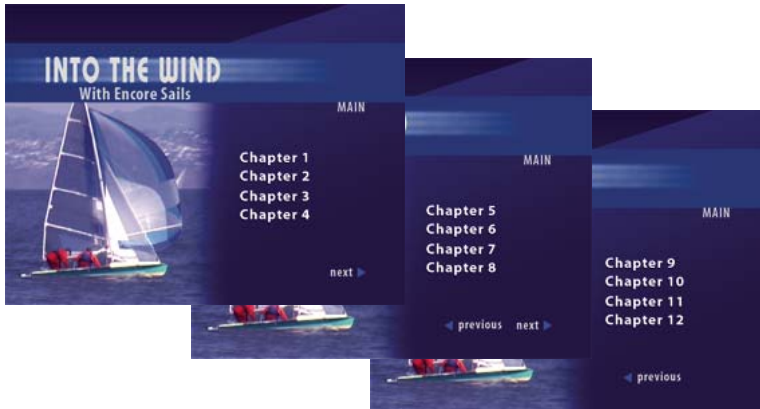
- 1 [프로젝트] 패널에서 편집할 메뉴를 선택합니다.
- 2 [편집] > [Photoshop에서 메뉴 편집]을 선택하거나 [도구] 패널에서 [Photoshop에서 메뉴 편집] 도구 를 클릭합니다. Photoshop이 시작되고 선택한 메뉴가 표시됩니다.
- 3 이미지용 레이어를 만듭니다. 도형 도구를 사용하거나 이미지를 가져올 수 있습니다. 레이어에 흰색 또는 특정 색상의 채우기를 추가하면 레이어를 Encore로 가져온 후에 대체 레이어를 쉽게 식별할 수 있습니다.
- 4 (선택 사항) 마스크를 추가하거나 다른 레이어 효과를 적용합니다.
[메뉴 뷰어]의 레이어로 이미지를 드래그할 때 대체 레이어의 마스크 또는 레이어 효과는 유지됩니다.
- 5 [레이어] 패널에서 자리 표시자 이미지의 레이어 이름을 두 번 클릭하고 이름 앞에 (!)를 추가합니다.
- 6 Photoshop에서 [파일] > [저장]을 선택한 다음 [파일] > [닫기]를 선택합니다.
Encore에서 변경 내용이 저장되고 메뉴가 업데이트됩니다.

장 색인

장 색인

장 색인은 타임라인이나 슬라이드 쇼의 모든 장에 연결되는 단추가 들어 있는 일련의 연결된 하위 메뉴입니다. 대부분의 DVD에는 장 또는 장면 목록에서 원하는 항목을 선택할 수 있는 옵션이 있습니다. 비디오에 포함된 장이 너무 많아 단일 메뉴에 포함할 수 없는 경우 모든 하위 메뉴를 함께 연결하려면 시간이 많이 걸릴 수 있습니다. 이 경우에는 [장 색인 만들기] 명령을 사용하여 장 하위 메뉴를 자동으로 생성할 수 있습니다.

예를 들어 타임라인에 장 지점이 18개 있으면 6개의 장 단추가 포함된 메뉴를 만들 수 있습니다. [장 색인 만들기]를 선택하면 해당하는 장 지점으로 연결되는 장 단추가 6개씩 포함된 3개의 하위 메뉴가 생성됩니다. [다음] 및 [이전] 같은 기타 탐색 단추도 자동으로 업데이트됩니다.



자동 생성된 하위 메뉴

💡 장 색인 만들기에 대한 자습서를 보려면 **Adobe** 웹 사이트의 리소스 센터를 방문하십시오.

장 색인 메뉴 만들기

장 색인 메뉴에는 장 단추뿐 아니라 사용자가 장 색인을 구성하는 메뉴 내에서 이동하는 데 사용할 수 있는 탐색 단추가 포함됩니다. 장 색인 메뉴를 만들 때는 단추에 적절한 단추 유형을 할당해야 합니다. 단추 유형은 색인을 만들 때 단추를 적절하게 연결할 수 있도록 단추를 식별합니다. 예를 들어 장 단추는 장 지점에 연결되지만 일반 단추는 변경되지 않습니다.

1 장 색인 메뉴로 사용할 메뉴를 만들거나 엽니다.

2 [기본 메뉴], [다음], [이전] 등 필요한 탐색 단추를 메뉴에 추가합니다.

[다음] 및 [이전] 단추는 색인 장을 생성하면 자동으로 연결됩니다. 마지막 하위 메뉴에서는 [다음] 단추가, 첫 번째 하위 메뉴에서는 [이전] 단추가 숨겨집니다. [다음] 및 [이전] 단추는 하위 메뉴가 여러 개 있는 메뉴에서 사용자가 포함하지 않아도 자동으로 만들어집니다. 나중에 이들 단추의 모양을 변경할 수 있습니다.

3 단추를 선택한 다음 [속성] 패널의 [유형] 메뉴에서 적절한 단추 설정을 선택합니다. 메뉴의 각 단추에 대해 이 단계를 반복합니다. 각 단추 유형에는 특수한 레이어 이름 접두어가 할당됩니다. 예를 들어 장 단추의 레이어 이름 앞에는 (+#)이 붙습니다. 자세한 내용은 65페이지의 “메뉴의 레이어 이름 접두어”를 참조하십시오.

장 타임라인의 장 지점으로 연결됩니다.

다음 사용자가 다음 하위 메뉴로 이동할 수 있습니다.

이전 사용자가 이전 하위 메뉴로 이동할 수 있습니다.

기본 기본 메뉴에 연결됩니다. 색인을 만들기 전에 [기본] 단추에서 프로젝트의 기본 메뉴로 연결되는 링크를 추가하십시오.

표준 (기본값) 다른 모든 단추에 사용됩니다.

4 장 단추의 순서를 올바르게 지정합니다. 필요한 경우에는 단추를 선택하고 [속성] 패널의 [번호] 메뉴를 사용하여 순서를 변경합니다.

5 추가로 생성되는 하위 메뉴에 포함되도록 [설정] 단추 등과 같은 다른 모든 단추의 링크를 추가합니다.

장 색인 만들기

1 장 색인 메뉴를 엽니다.

2 최소한 하나 이상의 장 단추가 장 지점을 포함하는 타임라인에 연결되어 있는지 확인합니다.

3 [메뉴] > [장 색인 만들기]를 선택합니다.

장 단추가 장 지점에 연결됩니다. 단추보다 장 지점의 수가 많으면 하위 메뉴가 추가로 만들어집니다.



4 [메뉴 뷰어]에서 각 하위 메뉴를 열고 링크 및 단추 이름을 확인합니다. 단추 텍스트 및 단추 속성을 필요한 대로 편집합니다.

After Effects를 사용하여 메뉴 항상

After Effects에서 메뉴 만들기

Encore와 Adobe After Effects에는 동적 메뉴를 만드는 데 사용할 수 있는 다양한 통합 메뉴가 포함되어 있습니다. After Effects를 사용하면 가령 단추 이미지가 이미지나 비디오로 날아와 배치되거나 페이드 인되도록 메뉴의 요소에 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 이런 식으로 사용자가 만드는 컴포지션을 프로젝트에 포함된 실제 메뉴의 비디오 배경으로 사용할 수 있습니다. 이와 같은 고급 기술을 사용하려면 After Effects, 비디오 배경 및 반복 지점을 사용하여 처음에 단추를 비활성화하는 작업을 제대로 이해하고 있어야 합니다.

After Effects에서는 컴포지션에서 메뉴를 만들어 Encore에 메뉴로 가져올 수도 있습니다. After Effects의 [단추 만들기] 명령을 사용하면 각 단추 세트에 단추 하위 사진 레이어와 비디오 축소판 레이어를 할당할 수 있습니다. 또한 적절한 레이어 이름 접두어가 추가됩니다. [다른 이름으로 프레임 저장] 명령을 사용하면 프레임을 Photoshop 레이어 파일로 저장할 수 있습니다. After Effects에서 단추 또는 레이어 Photoshop 파일 만들기에 대한 자세한 내용은 After Effects 도움말에서 Adobe Encore 및 After Effects를 사용한 작업을 참조하십시오.



After Effects를 사용하여 동적 메뉴 만들기에 대한 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0258_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

[After Effects에서 동적 메뉴 만들기 관련 비디오](#)

메뉴에 애니메이션 적용 개요

After Effects 7.0 이상이 설치되어 있는 경우에는 Encore에서 [After Effects 컴포지션 만들기] 명령을 사용하여 메뉴 애니메이션을 빠르게 시작할 수 있습니다. 이 명령을 실행하면 메뉴가 After Effects 컴포지션으로 변환되어 After Effects에서 열립니다.

이 명령을 사용하여 메뉴에 애니메이션을 적용하는 기본적인 단계는 다음과 같습니다.

1. 완전한 버전의 메뉴를 만듭니다.

Encore 또는 Photoshop을 사용하여 애니메이션을 적용할 요소가 포함된 메뉴를 디자인하고 텍스트와 단추 이미지의 최종 배치 위치를 지정합니다. 이 메뉴는 애니메이션과 최종 메뉴의 기본으로 사용됩니다. 각 요소에 별도로 애니메이션을 적용할 수 있도록 요소를 해당 레이어에 배치합니다. 완전한 버전의 메뉴에서 컴포지션을 만들면 단추 하위 사진이 단추 위에 올바르게 오버레이됩니다.

2. 메뉴에서 After Effects 컴포지션을 만듭니다.

Photoshop에서 메뉴를 만든 경우에는 메뉴로 가져옵니다. Encore에서 [메뉴] > [After Effects 컴포지션 만들기]를 선택하면 After Effects가 시작되고 메뉴가 레이어 컴포지션으로 자동 변환됩니다.

각 단추 세트는 마스터 메뉴 컴포지션 내의 중첩 컴포지션이 됩니다. 이 컴포지션은 실제 메뉴를 기반으로 하므로, 애니메이션을 적용할 요소와 화면에서 최종적으로 표시될 올바른 위치를 포함합니다. 단추 이미지에 애니메이션을 적용하거나 처음에 표시를 지연하려면 컴포지션의 나머지 부분에서 단추 이미지가 계속 표시되도록 해야 합니다. 동영상 파일의 메뉴 이미지는 프로젝트의 시각적 메뉴 역할을 하기 때문입니다. 즉, 단추 이미지가 포함되는 대상은 메뉴가 아닌 사용자가 만든 배경 비디오입니다. 애니메이션이 적용되고 나면 컴포지션에서 렌더링된 파일을 만듭니다.

이 경우에는 After Effects에서 애니메이션이 종료되고 메뉴 반복이 시작되도록 할 프레임에 레이어 마커를 만드는 것이 좋습니다. 이 마커의 이름을 "반복 지점"으로 지정하고 애니메이션을 적용할 각 특성에 대해 이 마커와 동일한 위치에 종료 키프레임을 설정합니다. 이렇게 하면 완성된 애니메이션을 Encore로 가져올 때 단추 강조 표시 부분이 올바르게 정렬됩니다.

3. 원본 메뉴에서 애니메이션이 적용된 레이어를 숨깁니다.

Encore에서 [레이어] 패널을 사용하여 애니메이션을 적용한 모든 레이어가 배경 비디오 위에 표시되지 않도록 숨깁니다.

4. 비디오 파일을 가져와 메뉴에 비디오 배경으로 연결합니다.

사용자가 만든 비디오 배경을 Encore 프로젝트에 에셋으로 가져옵니다. 그런 다음 [속성] 패널을 사용하여 비디오를 메뉴에 연결하면 메뉴가 메뉴 배경을 대체합니다.

5. 메뉴 반복 지점을 설정합니다.

Encore에서 [반복 지점] 메뉴 속성을 사용하여 메뉴 표시에서 단추가 나타나는 지점을 지정합니다. 사용자는 [반복 지점] 프레임에 도달할 때까지 단추를 선택하거나 활성화할 수 없습니다. 메뉴 반복이 시작되면 단추가 활성화됩니다. 반복은 반복 지점에서 시작되어 동영상 파일이 끝나면 종료됩니다. 초기 애니메이션은 메뉴가 처음 시작될 때만 재생됩니다. 자세한 내용은 97페이지의 “메뉴 표시 시간 및 반복”을 참조하십시오.



After Effects 컴포지션 만들기 명령을 사용하여 메뉴에 애니메이션 적용

A. 완전한 버전의 메뉴를 만듭니다. **B.** After Effects에서 메뉴에 애니메이션을 적용합니다. **C.** Encore에서 레이어가 배경 비디오 위에 표시되지 않도록 숨깁니다. 단추 하위 사진만 표시되도록 해야 합니다. **D.** Encore의 메뉴를 After Effects에서 가져온 애니메이션이 적용된 배경과 연결합니다.

Encore에서는 표준 크기가 아닌 메뉴를 가져와 작업할 수 있습니다. 예를 들어 정사각형 픽셀을 사용하여 만든 720x534픽셀 메뉴를 프레임 크기가 720x480픽셀인 NTSC 프로젝트로 가져올 수 있습니다. 그러나 이러한 크기로 된 메뉴에서 컴포지션을 만드는 경우에는 After Effects에서 레이어의 크기를 조정해야 합니다. 프로젝트의 메뉴를 배경 애니메이션의 픽셀 크기에 맞도록 정확하게 맞추려면 컴포지션을 만들기 전에 Photoshop에서 표준이 아닌 메뉴의 크기를 조정하는 것이 가장 좋습니다. SD의 경우에는 NTSC 메뉴의 크기를 720x480픽셀로, PAL 메뉴의 크기를 720x576픽셀로 조정합니다. HD의 경우에는 정사각형 픽셀 메뉴의 크기를 1280x720 또는 1920x1080픽셀로, 그리고 일반 직사각형 아나모픽 메뉴의 크기를 1440x1080픽셀로 조정합니다. Photoshop에서는 메뉴의 픽셀 중형비도 지정할 수 있습니다. SD NTSC 메뉴의 경우 전체 화면에는 0.9를, 와이드스크린에는 1.2를 선택합니다. SD PAL의 경우에는 전체 화면에 1.066을, 와이드스크린에는 1.42를 선택합니다. HD 정사각형 픽셀 메뉴의 경우에는 1.0 픽셀 중형비를, HD 아나모픽 메뉴의 경우에는 1.333을 선택합니다.

메뉴에서 After Effects 컴포지션 만들기

- 1 Encore의 [프로젝트] 패널에서 애니메이션을 적용할 메뉴를 선택합니다.
- 2 [메뉴] > [After Effects 컴포지션 만들기]를 선택합니다.
메뉴가 PSD 파일로 저장되고 After Effects에서 프로젝트로 열립니다. 레이어 세트 및 단추가 중첩된 컴포지션으로 변환됩니다.
- 3 After Effects에서 메뉴 요소에 원하는 대로 애니메이션을 적용합니다. 애니메이션을 시작할 시간과 정지할 시간에 위치, 크기 조정, 회전 또는 효과의 키프레임을 설정합니다. 예를 들어 3개의 단추가 각각 엇갈리는 간격으로 5초 동안 회전하도록 할 수 있습니다. 단추 하위 사진 레이어는 Encore 메뉴의 일부로 유지해야 하므로 컴포지션에 표시하지 마십시오. 원하는 경우 텍스트 레이어를 편집 가능한 텍스트로 변환합니다.
- 4 동영상을 비디오 파일로 렌더링합니다. [렌더링 대기열] 패널의 출력 모듈 설정에서 [프로젝트 링크 포함]을 선택합니다. 필요한 경우 Encore에서 After Effects로 바로 되돌아가 조정할 수 있습니다.
- 5 Encore에서 원본 메뉴를 두 번 클릭하여 엽니다.
- 6 [파일] > [가져오기] > [에셋]을 선택하고 After Effects에서 만든 비디오를 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
- 7 Encore의 [레이어] 패널에서 레이어 옆에 있는 [눈] 아이콘을 클릭하여 컴포지션에 표시된 레이어를 숨깁니다. 단추 이미지에 애니메이션을 적용한 경우에는 해당 단추 세트를 열고 표시되는 레이어를 숨깁니다.
- 8 [프로젝트] 패널에서 메뉴를 선택한 상태로 [속성] 패널에서 [동작] 탭을 클릭하고 [비디오] 톱막 도구를 [프로젝트] 패널에 있는 After Effects에서 제작한 비디오 클립으로 드래그합니다.
메뉴에는 애니메이션이 적용되어 있으므로 비디오 클립은 단추 강조 표시 등의 원래 속성을 유지하면서 Encore에서 실제 메뉴 위치에 배치됩니다.
- 9 [반복 지점] 및 [반복 횟수] 값을 지정합니다. 자세한 내용은 97페이지의 “메뉴 표시 시간 및 반복”을 참조하십시오.
After Effects 사용에 대한 자세한 내용은 After Effects 도움말을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

97페이지의 “비디오 축소판 단추에 애니메이션 적용”

6장: 타임라인 및 슬라이드 쇼

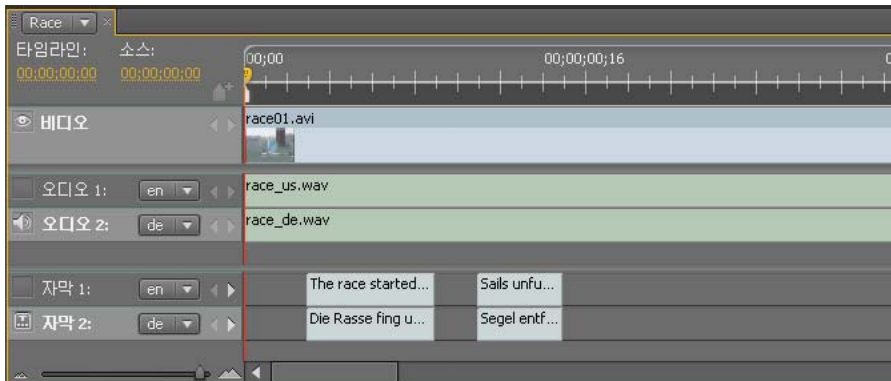
타임라인 및 슬라이드 쇼에는 Adobe® Encore® 프로젝트의 에셋이 결합되어 있습니다. 프로젝트를 계획하고 에셋을 가져오면 비디오 클립, 스틸 이미지, 오디오 클립 및 자막을 타임라인 또는 슬라이드 쇼에 결합할 수 있습니다.

타임라인 기본 사항

타임라인

프로젝트에는 동영상과 슬라이드 쇼 같은 여러 기능이 포함될 수 있습니다. 예를 들어 결혼식 DVD에는 신랑과 신부의 준비 모습, 결혼식, 피로연 하이라이트 등의 개별 비디오와 결혼 사진 슬라이드 쇼가 들어 있을 수 있습니다. 각 기능에 필요한 에셋, 즉 비디오 클립이나 스틸 이미지, 기본 비디오, 부가 오디오 및 자막 등을 시간 경과에 따른 기능의 시각적 표현인 타임라인으로 정돈합니다. 슬라이드 쇼는 타임라인에 스틸 이미지를 추가하여 만들 수도 있지만, [슬라이드 쇼 뷰어]에서 더욱 다양한 옵션을 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 119페이지의 “슬라이드 쇼”를 참조하십시오.

프로젝트는 복잡도에 따라 하나 또는 여러 개의 타임라인으로 구성될 수 있습니다. 여러 비디오 클립, 오디오 클립 및 스틸 이미지를 단일 타임라인에 배치할 수도 있고, 이들 항목을 각각 별도의 타임라인에 배치할 수도 있습니다. 각 타임라인에는 기능 에셋의 트랙이 포함됩니다. 비디오, 오디오 및 자막은 모두 별도의 트랙에 표시됩니다.



위의 타임라인에는 비디오 트랙 하나, 오디오 트랙과 자막 트랙이 각각 두 개씩 포함되어 있습니다.

메뉴를 통해 타임라인에 연결할 수 있습니다. 타임라인에는 각 에셋의 지속 시간과 다른 에셋에 상대적인 시간 배치가 표시됩니다. 장지점을 사용하여 기능의 특정 위치를 표시하고, 비디오 또는 스틸 이미지와 일치하도록 자막을 배치할 수 있습니다. 타임라인을 사용한 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4229_enc_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

111페이지의 “타임라인 만들기”

29페이지의 “에셋 및 메뉴 가져오기”

126페이지의 “오디오 및 자막”

에셋의 프레임 속도 및 크기와 타임라인 동기화

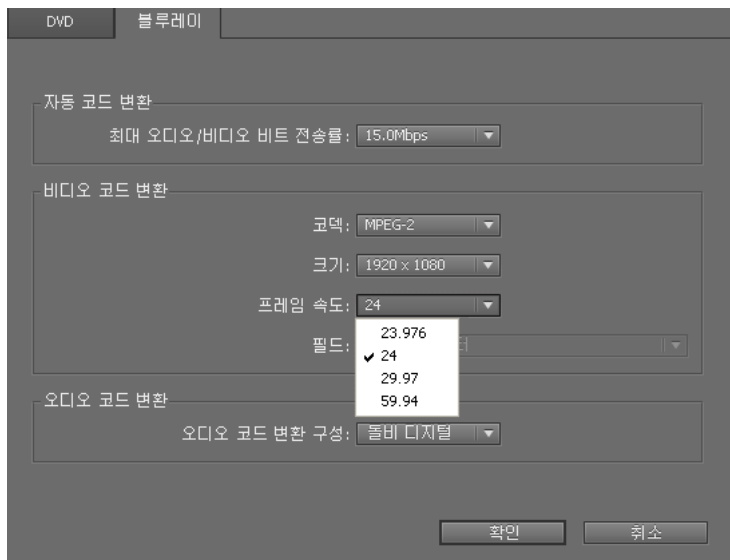
프레임 속도 및 크기가 다른 에셋을 가져올 경우 Encore는 에셋의 속성과 동기화된 타임라인을 만듭니다. 코드 변환 중 에셋의 원래 프레임 속도가 보존되므로 보다 향상된 블루레이 출력 품질을 기대할 수 있습니다.

모든 에셋이 에셋의 프레임 속도 및 크기와 동기화된 타임라인에 배치되기 때문에 재생이 실시간으로 이뤄집니다. 실시간 재생은 재생 품질을 향상시키고 보다 정확하게 자막을 배치할 수 있게 됩니다.

또한 단일 타임라인에서 프레임 속도 또는 크기가 다른 에셋을 배치할 수도 있습니다. 이러한 경우 첫 번째 에셋이 [자동 코드 변환]으로 설정된 경우 타임라인에서 첫 번째 에셋의 프레임 속도 및 크기가 사용됩니다. 반면에 수동으로 설정된 첫 번째 에셋의 코드 변환 설정은 타임라인의 모든 에셋에 적용됩니다.

예를 들어 타임라인의 모든 에셋이 자동 코드 변환 설정을 사용하는 경우 첫 번째 에셋의 코드 변환 설정이 적용됩니다. 하지만 타임라인에서 세 번째 에셋의 코드 변환 설정이 수동으로 변경된 경우 전체 타임라인은 이 에셋의 코드 변환 설정을 상속합니다.

Encore에서는 여러 타임라인에서 프레임 속도 또는 크기가 다를 수 있는 동일 에셋을 사용할 수 있습니다. 이러한 경우 Encore는 에셋이 배치된 타임라인의 프레임 속도 및 크기에 따라 각 타임라인에 대해 에셋을 코드 변환합니다. [속성] 패널에는 각 타임라인의 코드 변환 상태가 표시됩니다.

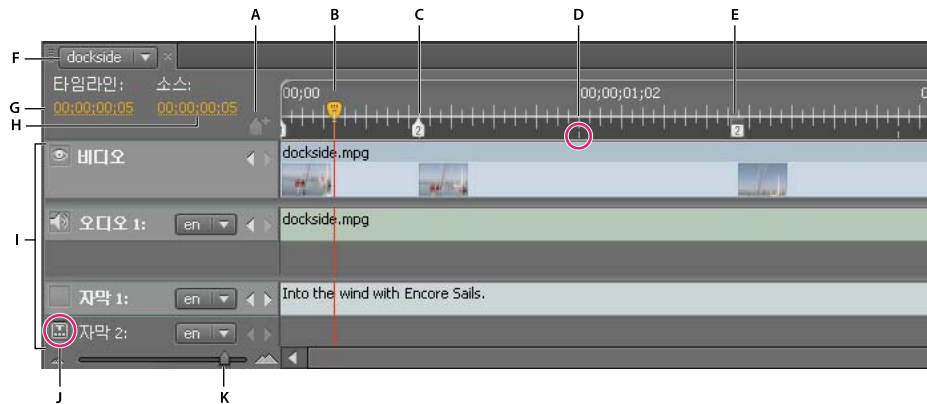


타임라인 뷰어 개요

[타임라인 뷰어]에는 타임라인의 시간 눈금자, 비디오 트랙, 오디오 및 자막 트랙(선택 사항) 등 타임라인의 모든 구성 요소가 표시됩니다. 눈금자에 사용되는 시간 비율은 프로젝트의 편집 시간 기준에 따라 달라집니다. 예를 들어 NTSC 미디어의 경우에는 29.97fps를, PAL 미디어의 경우에는 25fps를 사용합니다. 에셋과 자막은 눈금자 아래의 트랙에 배치합니다.

[모양] 환경 설정을 지정하는 방법에 따라 타임라인은 별도의 뷰어에 표시할 수 있으며 해당 탭을 클릭하여 선택할 수 있습니다. 또한 타임라인을 하나의 뷰어에 그룹화할 수 있으며 탭의 팝업 메뉴에서 선택할 수 있습니다.

참고: 프로젝트의 모든 타임라인은 연결된 항목이 없어도 디스크에 기록됩니다. 사용하지 않을 연결이 끊어진 타임라인은 삭제하십시오.



타임라인 뷰어

A. 장 추가 단추 B. 현재 시간 표시기 C. 장 지점 D. GOP 헤더 E. 포스터 프레임 F. 현재 타임라인이 표시된 타임라인 탭 G. 타임라인의 현재 시간 코드 H. 소스 클립의 현재 위치 I. 트랙 J. 트랙 선택기 K. 확대/축소 슬라이더

[타임라인 뷰어]에는 다음과 같은 요소가 포함됩니다.

장 추가 단추 현재 시간 표시기에 장 지점을 추가합니다.

현재 시간 표시기 타임라인의 현재 편집 지점을 나타냅니다. 이 위치는 [모니터] 패널에 표시되는 프레임에 반영됩니다. 현재 시간 표시기는 텍스트의 커서나 비디오 플레이어의 재생 헤드와 비슷하며, 클립의 현재 위치를 나타내고 시간 코드 표시를 결정합니다.

장 지점 비디오 내의 장 지점을 표시합니다. 장 지점은 콘텐츠 내의 특정 장면으로 이동하는 데 유용하며, 메뉴, 단추 및 기타 타임라인에서 연결할 수 있습니다. 자세한 내용은 124페이지의 “[장 지점 추가](#)”를 참조하십시오.

GOP 헤더 MPEG-2 비디오의 GOP(Group of Pictures) 헤더 위치를 나타냅니다. GOP 헤더는 눈금자 아래쪽 가장자리를 따라 회색 세로 선으로 표시되며 눈금자를 충분히 확대해야 표시됩니다. AVI 또는 MOV 파일을 추가한 경우에는 타임라인을 코드 변환해야 GOP 헤더가 표시됩니다. 자세한 내용은 124페이지의 “[장 지점](#)”을 참조하십시오.

포스터 프레임 비디오 축소판 단추에 표시할 프레임을 표시합니다. 자세한 내용은 94페이지의 “[비디오 축소판 단추 만들기](#)”를 참조하십시오.

타임라인 탭 [타임라인 뷰어]의 [사용자 인터페이스] 환경 설정에 따라 개별 탭을 클릭하거나 탭 메뉴에서 타임라인 이름을 선택하여 뷰어에 표시할 타임라인을 결정할 수 있습니다. 자세한 내용은 9페이지의 “[작업 영역의 환경 설정 지정](#)”을 참조하십시오.

타임라인 시간 코드 타임라인 내의 현재 시간 표시기 위치를 지정합니다. NTSC 프로젝트의 경우 시간 코드 형식에는 세미콜론(시간;분;초;프레임)이 사용되고, PAL 프로젝트의 경우에는 콜론(시간:분:초:프레임)이 사용됩니다. 시간 코드를 편집하여 타임라인에 현재 시간을 설정할 수 있습니다.

소스 시간 코드 비디오 클립의 시간 코드를 사용하여 비디오 클립 내의 현재 시간 표시기 위치를 지정합니다.

트랙 비디오, 오디오 및 자막 클립의 이름과 타임라인에서 해당 항목의 위치를 표시합니다. 비디오, 오디오 및 자막은 별도의 트랙에 표시됩니다.

트랙 선택기 활성 트랙, 즉 [모니터] 패널에서 타임라인을 볼 때 재생되는 트랙을 지정합니다. 오디오와 자막 트랙은 한 번에 하나씩만 활성화할 수 있습니다. 그러나 오디오 트랙은 비어 있더라도 하나를 반드시 활성화해야 하는 반면, 자막 트랙은 활성화하지 않아도 됩니다.

확대/축소 슬라이더 및 단추 타임라인을 확대 및 축소합니다.

참고: +(더하기) 키를 눌러 확대하고 -(빼기) 키를 눌러 축소할 수도 있습니다. 다른 키보드 단축키를 보려면 177페이지의 “[키보드 단축키](#)”를 참조하십시오.

이전 단추 및 다음 단추 현재 시간 표시기를 이전 ◀ 또는 다음 ▶ 비디오 클립, 오디오 클립, 스틸 이미지 또는 자막 클립으로 이동하여 타임라인에서 해당 항목을 선택합니다.

기타 도움말 항목

111페이지의 “타임라인 만들기”

110페이지의 “모니터 패널 개요”

모니터 패널 개요

[모니터] 패널을 사용하면 현재 타임라인 또는 슬라이드 쇼의 콘텐츠를 표시 및 재생하고 자막과 장 지점을 추가 및 편집할 수 있습니다. [모니터] 패널에서는 타임라인의 현재 시간 표시기로 표시되는 프레임을 나타내며, 타임라인 전체 또는 일부를 재생할 수 있습니다. 선택한 타임라인에 오디오 또는 자막 트랙이 여러 개 포함되어 있는 경우에는 트랙 선택기를 사용하여 트랙을 활성화하면 재생할 트랙을 결정할 수 있습니다.



모니터 패널

A. 확대/축소 레벨 B. 보호 영역 표시 C. 자막 컨트롤 D. 재생 컨트롤 E. 장 컨트롤

[모니터] 패널에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다.

이전 자막 이전 자막의 첫 프레임으로 돌아갑니다.

다음 자막 다음 자막의 첫 프레임으로 이동합니다.

자막 시작 지점을 여기로 다듬어 자르기 자막이 현재 프레임에서 시작되도록 다듬어 자릅니다.

자막 종료 지점을 여기로 다듬어 자르기 자막이 현재 프레임에서 끝나도록 다듬어 자릅니다.

자막 추가 이전 자막과 동일한 형식으로 자막을 추가합니다.

시간 코드 현재 표시된 프레임의 시간 코드를 표시합니다. 시간 코드를 선택하고 새 값을 입력하거나 포인터를 시간 코드 내에서 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 시간 코드를 변경할 수 있습니다.

이전 단계 한 프레임 뒤로 이동합니다. MPEG-2 비디오에서 가장 가까운 이전 GOP 헤더로 건너뛰려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 단추를 클릭합니다.

재생 및 일시 중지 단추 현재 활성 상태인 비디오, 오디오 및 자막 트랙을 재생 또는 일시 중지합니다. 활성 트랙의 트랙 이름 옆에 있는 트랙 선택기 상자에는 아이콘이 있습니다.

다음 단계 한 프레임 앞으로 이동합니다. MPEG-2 비디오에서 가장 가까운 다음 GOP 헤더로 건너뛰려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 단추를 클릭합니다.

이전 장 이전 장으로 건너웁니다.

다음 장 ➡ 다음 장으로 건너웁니다.

장 추가 ✱ 현재 표시된 프레임이나, MPEG-2 비디오의 경우 현재 표시된 프레임에서 가장 가까운 이전 GOP 헤더에 장을 추가합니다.

확대/축소 레벨 [모니터] 패널의 이미지를 지정된 백분율로 확대하거나 축소합니다. [맞추기]를 선택하는 경우 비디오 프레임 비율이 모니터 패널 경계의 크기에 일치하도록 조정됩니다.

참고: +(더하기) 키를 눌러 확대하고 -(빼기) 키를 눌러 축소할 수도 있습니다. 다른 키보드 단축키를 보려면 177페이지의 “**키보드 단축키**”를 참조하십시오.

보호 영역 표시 [작업 보호 영역과 제목 보호 영역을 표시합니다. 일부 모니터에서는 자막이 잘릴 수도 있으므로 자막은 내부 안내선 경계 내에 유지하십시오. 텔레비전 모니터의 경우 푸티지와 메뉴가 표시되는 영역이 줄어듭니다. 자막이 실제로 잘리는 정도는 모니터마다 다릅니다.

타임라인 만들기 및 관리

타임라인 만들기

빈 타임라인을 새로 만들어 에셋을 추가하거나, [프로젝트] 패널에서 선택한 에셋을 기준으로 새 타임라인을 만들 수 있습니다.

❖ 새 타임라인을 만들려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인] > [새 타임라인] 또는 [파일] > [새로 만들기] > [타임라인]을 선택합니다. 에셋을 추가할 수 있는 빈 타임라인이 만들어집니다.
- [프로젝트] 패널에서 비디오, 오디오 또는 스틸 이미지 에셋을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [새로 만들기] > [타임라인]을 선택합니다. [타임라인 뷰어]가 열리고 에셋이 이미 적절한 트랙에 배치된 상태로 새 타임라인이 만들어집니다.
- [프로젝트] 패널 아래쪽의 [새 항목 만들기] 단추를 클릭하고 팝업 메뉴에서 [타임라인]을 선택합니다.

💡 비디오와 오디오 파일을 같은 타임라인에 배치하려면 [프로젝트] 패널에서 두 파일을 모두 선택하고 [새 타임라인] 단추를 클릭합니다. 다른 유형의 에셋을 함께 선택하는 경우 각 유형에 별도의 타임라인이 만들어집니다.

기타 도움말 항목

115페이지의 “**타임라인의 비디오 및 오디오 클립 다듬어 자르기**”

107페이지의 “**타임라인**”

타임라인에 비디오 또는 스틸 이미지 추가

기존 타임라인에 추가하는 비디오 또는 스틸 이미지 에셋은 마지막 클립에 인접한 트랙의 끝에 새 클립으로 배치되며, 새 클립의 시작 부분에는 장 지점이 자동으로 추가됩니다. 필요한 경우 클립 및 해당 장 지점을 다시 배치할 수 있습니다.

참고: 여러 비디오 클립에 하나의 오디오 클립이 사용된 경우 한 비디오 클립에서 다른 비디오 클립으로 동영상상이 이동할 때 오디오에서 지연 현상이 발생할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

126페이지의 “**타임라인에 오디오 추가**”

117페이지의 “**스틸 이미지의 표시 시간 변경**”

타임라인에 비디오 클립 추가

1 [프로젝트] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- a 비디오를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [새로 만들기] > [타임라인]을 선택합니다. [타임라인 뷰어]가 열리고 비디오가 이미 비디오 트랙에 배치된 상태로 새 타임라인이 만들어집니다.
- b [타임라인] > [새 타임라인]을 선택하고 [프로젝트] 패널에서 새 타임라인의 비디오 트랙으로 비디오를 드래그합니다. 비디오 클립은 타임라인에서 마우스를 놓는 위치에 관계없이 타임라인 시작 부분에 배치됩니다.
- c 비디오를 선택하고 Ctrl+T(Windows) 또는 Command+T(Mac OS)를 누릅니다.

2 타임라인에 비디오 클립을 더 추가하려면 [프로젝트] 패널에서 비디오 트랙으로 비디오를 드래그합니다.

타임라인에 스틸 이미지 추가

하나 이상의 동영상 클립이 들어 있는 타임라인에 스틸 이미지를 추가할 수도 있고, 일련의 스틸 이미지를 타임라인에 추가하여 슬라이드 쇼 효과를 만들 수도 있습니다. 그러나 슬라이드 쇼를 만들려면 [슬라이드 쇼 뷰어]를 사용해야 합니다. 자세한 내용은 119페이지의 “[슬라이드 쇼](#)”를 참조하십시오.

1 [프로젝트] 패널에서 스틸 이미지를 선택하고 [타임라인] > [새 타임라인]을 선택합니다.

2 스틸 이미지가 더 있으면 [프로젝트] 패널에서 비디오 트랙으로 드래그합니다.

3 슬라이드 쇼의 [스틸 지속 시간 편집] 대화 상자가 열리면 스틸 이미지를 표시할 시간(초)을 입력합니다. 이 대화 상자가 다시 표시되지 않도록 하려면 [다시 표시 안 함]을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.

스틸 이미지가 비디오 트랙의 시작 부분에 배치된 새 타임라인이 만들어집니다.

타임라인 미리 보기

[모니터] 패널에서 현재 타임라인의 콘텐츠를 미리 볼 수 있습니다. 장을 추가하고, 자막을 입력하고, 자막의 [시작] 지점과 [종료] 지점을 편집할 수 있습니다. 전체 프로젝트를 미리 보고 링크를 확인하려면 [프로젝트 미리 보기] 창을 사용합니다. 자세한 내용은 161페이지의 “[프로젝트 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

중요: 프로젝트의 모든 타임라인이 디스크에 기록됩니다. 현재 프로젝트에 사용하지 않도록 선택하는 타임라인은 삭제됩니다. 일부 플레이어에서는 제목 검색 기능이 제공되므로, 사용자는 이 기능을 사용하여 메뉴에 연결되지 않은 타임라인에도 액세스할 수 있습니다. [프로젝트 확인]을 사용하여 연결이 끊어진 타임라인을 찾습니다.

1 표시할 타임라인을 열거나, 이미 열려 있으면 [타임라인] 탭에서 선택합니다.

2 [모니터] 패널이 숨겨져 있으면 [창] > [모니터]를 선택합니다.

3 재생을 시작할 위치에 현재 시간 표시기를 배치합니다.

4 트랙 이름 옆에 있는 [트랙 선택기]를 클릭하여 재생할 오디오 및 자막 트랙을 활성화합니다.

5 타임라인 재생을 시작하려면 [재생] 단추 ▶를 클릭합니다.

6 타임라인을 일시 중지하려면 [일시 중지] 단추 ||를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

160페이지의 “[미리 보기](#)”

타임라인 내에서 이동

[타임라인 뷰어]와 [모니터] 패널은 서로 연동되며 [모니터] 패널에는 프레임이 타임라인의 현재 시간 표시기 위치에 표시됩니다. 즉, [타임라인 뷰어]나 [모니터] 패널 중 한 곳에서 위치를 변경하면 다른 패널도 변경됩니다. [타임라인 뷰어]와 [모니터] 패널에는 다른 프레임으로 이동하는 데 사용할 수 있는 다양한 단축키가 있습니다. 눈금자에서 현재 시간 표시기를 드래그하는 작업 외에도 다음 자막, GOP 헤더 또는 장 지점으로 건너뛸 수도 있고 시간 코드를 사용하여 위치를 지정할 수도 있습니다.



타임라인에서 특정 위치로 이동

다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 시간 표시기를 시간 눈금자의 새 위치로 드래그합니다.
- 시간 표시기에서 새 위치를 클릭합니다.
- 오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표 키를 눌러 현재 시간 표시기를 한 프레임씩 앞뒤로 이동합니다.





다음 또는 이전 클립이나 편집 지점으로 이동

다음 중 하나를 수행합니다.

- 다음 클립으로 이동하려면 해당 트랙에서 [다음 클립] 단추 를 클릭합니다.
- 이전 클립으로 이동하려면 해당 트랙에서 [이전 클립] 단추 를 클릭합니다.
- 다음 편집 지점(클립 끝 또는 다음 장 지점)으로 이동하려면 Page Down 키를 누릅니다.
- 이전 편집 지점(클립 시작 또는 이전 장 지점)으로 이동하려면 Page Up 키를 누릅니다. Home 키 또는 End 키를 눌러 트랙 시작이나 끝으로 이동합니다.
- 트랙 시작이나 끝으로 이동하려면 Home 키 또는 End 키를 누릅니다.



다음 자막 또는 장 지점으로 이동

다음 중 하나를 수행합니다.

- 활성 자막 트랙의 다음 자막으로 이동하려면 [모니터] 패널에서 [다음 자막] 단추 를 클릭합니다.
- 활성 자막 트랙의 이전 자막으로 이동하려면 [모니터] 패널에서 [이전 자막] 단추 를 클릭합니다.
- 다음 장 지점으로 이동하려면 [모니터] 패널에서 [다음 장] 단추 를 클릭합니다.
- 이전 장 지점으로 이동하려면 [모니터] 패널에서 [이전 장] 단추 를 클릭합니다.

다음 또는 이전 GOP 헤더로 이동

다음 중 하나를 수행합니다.

- MPEG-2 비디오에서 다음 GOP 헤더로 이동하려면 [모니터] 패널에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [다음 단계] 단추 를 클릭합니다. 자세한 내용은 124페이지의 “장 지점”을 참조하십시오.
- MPEG-2 비디오에서 이전 GOP 헤더로 이동하려면 [모니터] 패널에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [이전 단계] 단추 를 클릭합니다. 자세한 내용은 124페이지의 “장 지점”을 참조하십시오.

시간 코드를 사용하여 현재 시간 표시기 이동

[타임라인 뷰어]에서 8자리 시간 코드를 편집하여 현재 시간 표시기 위치를 변경할 수 있습니다.

[타임라인 뷰어]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [선택] 도구를 시간 코드 값 위에 놓고 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. 오른쪽으로 드래그하면 시간 코드가 높아지고 왼쪽으로 드래그하면 시간 코드가 낮아집니다. 그에 따라 현재 시간 표시기가 이동하며 [모니터] 패널이 업데이트됩니다. 더 멀리 드래그할수록 시간 코드가 더 빠르게 변경됩니다.

- 시간 코드 값을 클릭하고 새 시간을 입력한 다음 **Enter** 키를 누릅니다. 아래 나열된 시간 코드 단축키 중 하나를 사용하십시오.

시간 코드 단축키

다음 단축키를 사용하여 타임라인에서 현재 시간 표시기를 이동하는 시간 코드를 입력합니다.

선행 0 생략 예를 들어 NTSC 프로젝트에서는 0;0;12;3을 입력하면 00;00;12;03이 됩니다.

NTSC에서 세미콜론(;), PAL에서 콜론(:) 생략 예를 들어 1213은 NTSC 프로젝트의 경우 00;00;12;13에 해당하고 PAL 프로젝트의 경우 00:00:12:13에 해당합니다.




더하기 기호(+) 또는 **빼기 기호(-) 포함** 지정된 숫자 앞에 더하기 기호 또는 빼기 기호를 포함하면 현재 시간 표시기가 지정된 프레임 수만큼 앞이나 뒤로 이동합니다. 예를 들어 +55를 포함하면 현재 시간 표시기가 55프레임 앞으로 이동합니다.

마침표 추가 숫자 앞에 마침표를 추가하면 해당 시간 코드 값이 아닌 정확한 프레임 번호가 지정됩니다. 예를 들어 .1213을 추가하면 현재 시간 표시기가 NTSC 프로젝트의 경우 00;00;40;13으로 이동하고 PAL 프로젝트의 경우 00:00:48:13으로 이동합니다.

타임라인 확대 및 축소

타임라인을 완전히 확대하는 경우 시간 눈금자의 틱 표시가 프레임을 나타냅니다. 타임라인을 축소하면 전체 타임라인을 볼 수 있으며 틱 표시는 더욱 커진 증분을 나타냅니다.

다음 중 하나를 수행합니다.

- [확대] 아이콘  을 클릭하거나 확대/축소 슬라이더를 오른쪽으로 드래그합니다. 타임라인이 확장되어 더욱 자세하게 표시됩니다.
- [축소] 아이콘  을 클릭하거나 확대/축소 슬라이더를 왼쪽으로 드래그합니다. 타임라인이 축소되어 더욱 개략적으로 표시됩니다.
- [도구] 패널에서 [확대/축소] 도구  를 선택하고 확장할 타임라인 영역을 클릭하거나 해당 영역 위로 드래그합니다. Alt 키 (Windows) 또는 Option 키 (Mac OS)를 누른 상태로 클릭하여 타임라인을 축소할 수도 있습니다.
- 더하기 기호(+) 또는 빼기 기호(-)를 눌러 각각 확대하거나 축소합니다.
- 백슬래시 키(\)를 누르면 전체 타임라인이 뷰어에 맞게 표시됩니다.

타임라인의 에셋 편집

클립 속성 보기

타임라인에 추가한 에셋은 클립(비디오, 오디오, 자막 또는 스틸 이미지 클립)이 되며, [속성] 패널에는 클립과 관련된 정보가 표시됩니다. 한 에셋을 프로젝트에서 여러 번 사용할 수 있습니다. 에셋 자체는 [프로젝트] 패널에 한 번만 표시되지만, 타임라인에 배치되는 각 에셋은 자체적인 속성이 지정된 고유한 클립입니다.



속성 패널의 오디오 및 비디오 속성

❖ 타임라인에서 클립을 선택합니다. [속성] 패널에 클립 속성이 표시됩니다.

참고: [인코드됨] 옵션은 클립을 코드 변환한 후의 크기 또는 아직 코드 변환하지 않은 경우 예상 크기를 표시합니다.

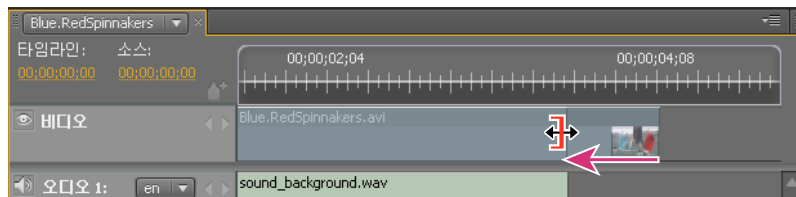
기타 도움말 항목

143페이지의 “[숨겨진 캡션](#)”

타임라인의 비디오 및 오디오 클립 다듬어 자르기

비디오 및 오디오 클립은 타임라인에서 직접 다듬어 자르거나 [속성] 패널에서 [지속 시간] 시간 코드를 편집해서 다듬어 자를 수 있습니다. 클립의 [시작] 지점 또는 [종료] 지점을 다듬어 자를 수 있지만, 클립 중간에서 섹션을 제거하거나 고급 편집 작업을 수행해야 하는 경우에는 [원본 편집] 명령을 사용하여 Adobe Premiere Pro 또는 Adobe After Effects 에서 클립을 편집하십시오.

- 1 다듬어 자를 비디오 또는 오디오 클립이 포함된 타임라인을 열거나, 타임라인이 이미 열려 있으면 [타임라인 뷰어]에서 해당 탭을 클릭합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [직접 선택 도구] 포인터를 다듬어 자를 클립 끝에 놓습니다. 포인터가 빨강 괄호로 바뀝니다. 클립 끝을 원하는 위치로 드래그하여 클립 길이를 늘이거나 줄입니다.



비디오 클립 다듬어 자르기

- [속성] 패널에서 [지속 시간] 시간 코드를 선택하고 새 시간 코드를 입력하여 클립을 줄이거나 늘립니다.

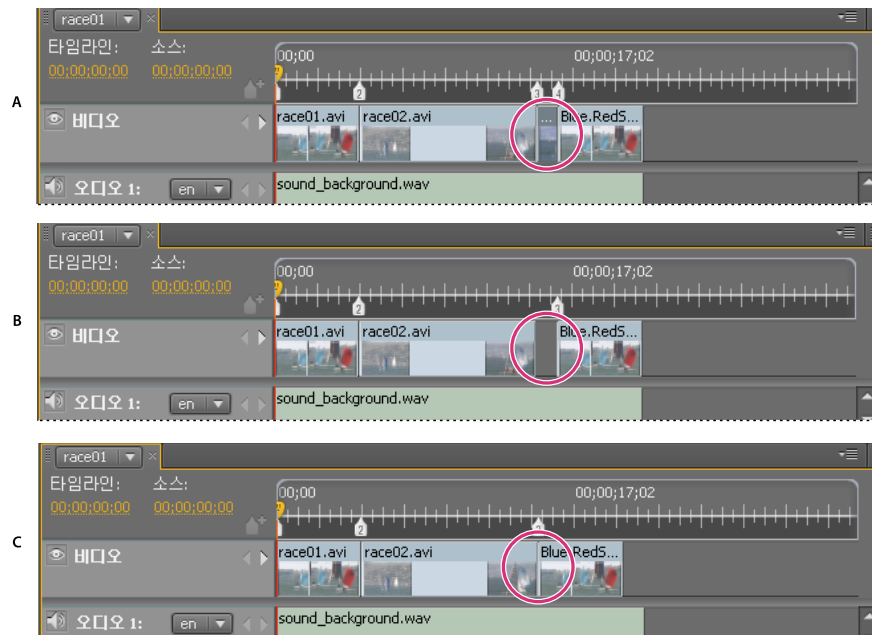
기타 도움말 항목

117페이지의 “[Adobe Premiere Pro 및 Adobe After Effects에서 클립 편집](#)”

타임라인에서 비디오 또는 오디오 클립 삭제

비디오 또는 오디오 클립을 삭제하는 데 사용하는 방법에 따라 나머지 클립이 원래 위치에 유지되는지 아니면 빈 공간을 채우기 위해 왼쪽으로 이동되는지가 결정됩니다.

- 1 삭제할 클립이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 선택 도구 중 하나를 클릭하고 삭제할 클립을 선택합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 트랙에서 클립을 지우려면 [편집] > [지우기]를 선택합니다. 트랙의 나머지 클립은 원래 위치에 유지됩니다.
 - 클립을 물결식 삭제하려면 [편집] > [물결식 삭제]를 선택합니다. 선택한 클립이 제거되고 다른 클립이 빈 공간을 채우기 위해 왼쪽으로 이동됩니다. Shift+Delete를 눌러도 됩니다.



클립 지우기와 물결식 삭제 간의 차이점

A. 가운데 클립을 선택함 B. 클립을 지움 C. 클립을 물결식 삭제함

참고: 물결식 삭제를 수행하면 오디오와 자막 클립이 비디오 클립과 동기화되지 않을 수 있습니다.

비디오 또는 오디오 클립을 삭제하면 항목이 타임라인에서는 제거되지만 [프로젝트] 패널에서는 삭제되지 않습니다. 하나의 클립이 아닌 전체 오디오 또는 자막 트랙을 제거하려면 127페이지의 “[오디오 또는 자막 트랙 제거](#)”를 참조하십시오.

💡 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 상황에 맞는 메뉴에서 옵션을 선택하여 클립을 삭제할 수도 있습니다.

타임라인에서 클립 이동

타임라인에서 클립 위치를 쉽게 변경할 수 있습니다.

타임라인에서 클립 이동

다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인 뷰어]에서 클립을 원하는 위치로 드래그합니다.
- [속성] 패널에서 [시작 지점] 시간 코드를 선택하고 새 시간 코드를 입력합니다.

클립의 비디오 부분과 별도로 오디오 이동

1 [도구] 패널에서 [선택] 도구를 선택합니다.

2 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클립의 비디오 부분이나 오디오 부분을 드래그합니다.

참고: 이제 이 키보드 단축키가 Adobe Premiere Pro에서 오디오 또는 비디오를 독립적으로 밀어넣는 데 사용하는 키보드 단축키와 일치합니다.

Adobe Premiere Pro 및 Adobe After Effects에서 클립 편집

[원본 편집] 명령을 사용하면 프로젝트를 종료하지 않고도 Adobe Premiere Pro 및 After Effects에서 비디오를 편집할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro 또는 After Effects에서 비디오를 내보내면 비디오가 포함된 모든 타임라인에서 편집 내용이 자동으로 업데이트됩니다. 이 명령은 Adobe Premiere Pro 또는 After Effects에서 만들었으며 프로젝트 링크가 포함된 예셋에만 사용할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro 도움말의 내보내기 기본 사항 또는 After Effects 도움말의 출력 모듈 및 출력 모듈 설정을 참조하십시오.

1 [프로젝트] 패널에서 편집할 비디오 파일(타임라인 아님)을 선택합니다.

2 [편집] > [원본 편집]을 선택합니다.

프로젝트 링크가 가리키는 항목에 따라 Adobe Premiere Pro 또는 After Effects가 시작되고 비디오 프로젝트가 열립니다.

참고: [원본 편집]이 흐리게 표시되는 경우에는 비디오에 프로젝트 링크가 없는 것입니다.

3 필요한 변경 작업을 수행합니다.

4 파일을 원본 파일과 동일한 이름, 파일 형식(MPEG-2, AVI 또는 MOV) 및 위치로 내보내 원본 파일을 덮어씁니다.

기타 도움말 항목

30페이지의 “[Adobe Premiere Pro에서 가져오기](#)”

104페이지의 “[After Effects에서 메뉴 만들기](#)”

스틸 이미지의 표시 시간 변경

슬라이드 쇼를 만들 때는 [슬라이드 쇼] 패널을 사용하는 것이 좋지만, 타임라인에 스틸 이미지를 추가하여 슬라이드 쇼를 만들 수도 있습니다. 스틸 이미지의 기본 타임라인 지속 시간은 6초입니다. 스틸 이미지를 배치한 후에 해당 지속 시간을 늘리거나 줄일 수도 있고, 스틸 이미지를 배치하기 전에 기본 지속 시간을 변경할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

119페이지의 “[슬라이드 쇼](#)”

스틸 이미지의 지속 시간 변경

1 변경할 스틸 이미지가 포함된 타임라인을 엽니다.

2 [선택] 도구 포인터를 조정할 스틸 이미지 끝에 놓습니다. 그러면 포인터가 양쪽 화살표가 있는 빨강 괄호로 바뀝니다.

3 클립 끝을 드래그하여 클립 길이를 늘리거나 줄입니다.

참고: 스틸 이미지의 길이를 늘리려면 이미지 옆에 빈 프레임이 있어야 합니다.

스틸 이미지의 기본 지속 시간 변경

- 1 [편집] > [환경 설정] > [타임라인](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [타임라인](Mac OS)을 선택합니다.
 - 2 [스틸 이미지 지속 시간]에 스틸 이미지를 표시할 시간(초)을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 이후 배치하는 모든 스틸 이미지의 표시 시간이 변경됩니다. 기존 스틸 이미지는 변경되지 않고 그대로 유지됩니다.

스틸 이미지 비율 조정 및 자르기

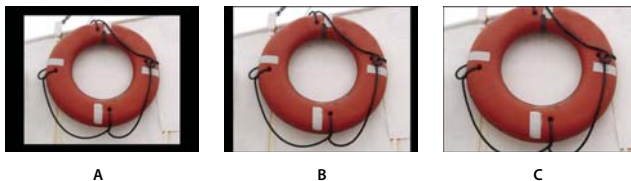
스틸 이미지를 타임라인에 배치하면 전체 이미지가 프레임에 맞도록 이미지 비율이 높아지거나 낮아지며, 채워지지 않는 영역에는 검정 매트가 적용됩니다. [프로젝트] 패널의 미리 보기 축소판에 검정 매트가 표시되는 경우에는 이미지가 프로젝트 프레임 크기와 일치하지 않는 것입니다. [속성] 패널의 [비율 조정] 옵션을 사용하여 비율 조정을 해제하거나 프레임을 칠하고 이미지를 자를 수 있습니다.

- 1 타임라인을 열고 비율을 조정할 이미지를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 [비율 조정] 옵션을 선택합니다.

수행할 작업 없음 이미지의 원래 크기를 유지합니다. 이미지는 가운데로 맞춰지고 프레임을 초과하는 이미지 부분은 잘립니다. 프레임에서 채워지지 않는 영역에는 검정 매트가 적용됩니다.

크기 조정 및 매트 적용 전체 이미지가 프레임에 맞도록 이미지 비율을 높이거나 낮추고, 필요한 경우 매트를 적용하여 프레임의 빈 영역을 칠합니다.

크기 조정 및 가장자리 자르기 이미지가 프레임에 가득 찰 때까지 비율을 높이거나 낮추고 프레임을 벗어나는 영역은 자릅니다.



세 가지 비율 조정 옵션 비교

A. 수행할 작업 없음 B. 크기 조정 및 매트 적용(기본값) C. 크기 조정 및 가장자리 자르기

참고: 이미지는 타임라인에서 클립으로 비율이 조정되거나 잘립니다. 프로젝트 또는 하드 드라이브의 원본 클립은 영향을 받지 않습니다. 타임라인의 각 이미지 인스턴스는 비율 조정 설정이 서로 다를 수 있습니다.

스틸 이미지로 프레임 저장

프레임을 스틸 이미지로 저장하면 해당 스틸 이미지는 Photoshop 파일(.psd)로 보내집니다.

- 1 [타임라인 뷰어] 또는 [모니터] 패널에서 스틸 이미지로 저장할 프레임으로 이동합니다.
 - 2 [타임라인] > [파일로 프레임 저장]을 선택합니다.
- 참고:** 이 명령을 사용하려면 [타임라인 뷰어] 또는 [모니터] 패널을 선택해야 합니다.
- 3 [파일로 프레임 저장] 대화 상자가 나타나면 파일 이름과 위치를 입력하고 [저장]을 클릭합니다.

슬라이드 쇼 기본 사항

슬라이드 쇼

슬라이드 쇼에는 사용자가 순서대로 재생할 수 있는 일련의 스틸 이미지가 포함되어 있습니다. 슬라이드 쇼를 만든 후에는 [슬라이드 쇼 뷰어]를 사용하여 스틸 이미지를 추가합니다. BMP, GIF, JPEG, PNG, PSD, PICT, TIFF 같은 파일 형식이 지원됩니다. [슬라이드 쇼 뷰어]에서는 슬라이드 순서를 변경하고, 오디오 클립을 추가하거나 순서를 변경하고, 슬라이드 지속 시간을 설정하고, 기타 설정을 변경할 수 있습니다.

각 슬라이드 쇼에는 슬라이드가 최대 99개까지 포함될 수 있습니다. 프로젝트에 이보다 많은 슬라이드가 필요한 경우에는 슬라이드 쇼를 여러 개 만드십시오. [슬라이드 쇼] 탭의 메뉴에서 작업할 슬라이드 쇼를 선택하면 됩니다.

[속성] 패널을 사용하여 전체 슬라이드 쇼 또는 선택한 개별 슬라이드의 설정을 변경합니다. 슬라이드 쇼에 슬라이드를 추가하고 해당 설정을 변경한 후에는 메뉴 단추 또는 다른 항목에서 슬라이드 쇼로 연결되는 링크를 설정합니다. 슬라이드 쇼 만들기에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4230_enc_kr을 참조하십시오.

💡 [창] > [작업 영역] > [슬라이드 쇼 디자인]을 선택하여 슬라이드 작업에 필요한 모든 패널을 정돈합니다.



슬라이드 쇼 뷰어

A. 슬라이드 영역 B. 오디오 영역 C. 슬라이드 쇼 옵션

슬라이드 쇼 만들기



1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널의 에셋으로 슬라이드 쇼를 만들려면 스틸 이미지 및 오디오 클립을 선택하고 선택 항목을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)한 다음 [새로 만들기] > [슬라이드 쇼]를 선택합니다. [슬라이드 쇼 뷰어]에서 스틸 이미지는 [슬라이드] 영역에 표시되고, 오디오 클립은 [오디오] 영역에 표시됩니다. 슬라이드 쇼의 이름은 사용자가 첫 번째로 선택한 에셋을 기준으로 지정됩니다.
- 빈 슬라이드 쇼를 만들려면 프로젝트에서 아무 항목도 선택하지 않은 상태로 [타임라인] > [새 슬라이드 쇼] 또는 [파일] > [새로 만들기] > [슬라이드 쇼]를 선택합니다. 이름이 "제목 없음 슬라이드 쇼"인 새 슬라이드 쇼가 [슬라이드 쇼 뷰어]에 나타납니다.

- 슬라이드 쇼로 여러 개의 이미지를 가져오려면 [파일] > [가져오기] > [슬라이드 쇼]를 선택하고 이미지를 선택한 다음 [열기]를 선택합니다.

2 [속성] 패널에서 슬라이드 쇼 이름과 설명을 입력합니다.

3 이미지를 [프로젝트] 패널에서 [슬라이드 쇼 뷰어]의 [슬라이드] 영역으로 드래그하여 추가합니다. 여러 이미지를 선택하여 드래그하려면 Shift 키를 누른 상태로 각 이미지를 클릭합니다.

💡 [슬라이드] 영역을 확장하려면 [슬라이드] 영역 오른쪽에 있는 [숨기기] 단추 를 클릭하여 [슬라이드 쇼 옵션]을 숨깁니다. [표시] 단추 를 클릭하면 옵션이 다시 표시됩니다.

슬라이드 쇼에 추가한 이미지는 프로젝트 크기에 맞게 자동으로 비율이 조정됩니다. [속성] 패널을 사용하여 개별 슬라이드의 비율 조정 옵션을 변경할 수 있습니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- [슬라이드] 영역에서 슬라이드를 드래그하여 순서를 변경합니다. [슬라이드 쇼 뷰어]의 왼쪽 아래 모퉁이에 있는 슬라이더를 사용하여 확대/축소합니다. +(더하기) 키를 눌러 확대하고 -(빼기) 키를 눌러 축소할 수도 있습니다. 다른 키보드 단축키를 보려면 177페이지의 “[키보드 단축키](#)”를 참조하십시오.
- 슬라이드 쇼 오디오 및 지속 시간을 설정합니다. 자세한 내용은 121페이지의 “[슬라이드 쇼에 오디오 추가](#)”를 참조하십시오.
- 슬라이드를 선택하고 Delete 키를 눌러 삭제합니다. 그러면 슬라이드가 슬라이드 쇼에서 제거되지만 이미지가 [프로젝트] 패널에서 제거되지는 않습니다.
- 슬라이드 쇼 및 개별 슬라이드의 속성을 조정합니다. 자세한 내용은 121페이지의 “[개별 슬라이드 설정 변경](#)”을 참조하십시오.

참고: [슬라이드 쇼 뷰어]를 사용하지 않고도 슬라이드 쇼를 만들 수 있습니다. 즉, 타임라인에 스틸 이미지를 추가하여 수동으로 슬라이드 쇼를 만들 수도 있습니다. 이 방법을 사용하면 슬라이드와 동영상 클립을 결합할 수 있지만, [슬라이드 쇼 뷰어]에서 사용 가능한 다른 옵션을 변경하거나 전환을 추가할 수는 없습니다. 자세한 내용은 111페이지의 “[타임라인에 비디오 또는 스틸 이미지 추가](#)”를 참조하십시오.

슬라이드 쇼 미리 보기

❖ [슬라이드 쇼 뷰어]를 선택한 상태로 [모니터] 패널에서 [재생] 단추를 클릭합니다.

현재 선택되어 있는 슬라이드부터(슬라이드를 선택하지 않은 경우에는 슬라이드 쇼의 시작부터) 슬라이드 쇼의 미리 보기가 표시됩니다. [파일] > [미리 보기]를 선택하여 전체 프로젝트를 미리 볼 수도 있습니다.

💡 슬라이드 쇼를 렌더링하면 더욱 높은 품질로 미리 볼 수 있습니다.

기타 도움말 항목

160페이지의 “[미리 보기](#)”

슬라이드 쇼 렌더링

슬라이드 쇼를 렌더링하면 더욱 높은 품질로 미리 볼 수 있습니다.

❖ [파일] > [렌더링] > [슬라이드 쇼]를 선택합니다.

슬라이드 쇼 편집

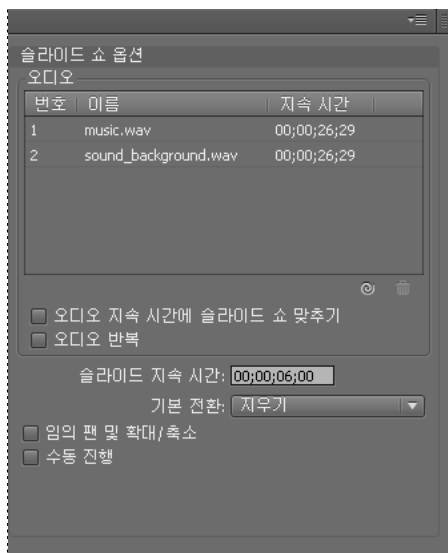
개별 슬라이드 설정 변경

개별 슬라이드를 선택한 경우가 아니면 [슬라이드 쇼 뷰어] 및 [속성] 패널에 있는 옵션이 슬라이드 쇼의 모든 슬라이드에 적용됩니다. [슬라이드 쇼 뷰어]에서 슬라이드를 하나 이상 선택하면 [슬라이드 쇼 뷰어] 또는 [속성] 패널에서 변경하는 옵션이 선택한 슬라이드에만 적용됩니다. 따라서 예를 들어 슬라이드 쇼의 모든 슬라이드에 기본 전환을 설정한 다음 특별 슬라이드에는 다른 전환을 설정하는 등 유연성을 발휘할 수 있습니다.

개별 슬라이드를 편집할 때는 [속성] 패널의 [기본] 창을 사용하여 이름 및 설명을 변경하고, 지속 시간을 지정하고, 비율 조정 옵션을 설정하고, 자막을 만듭니다. [전환] 창을 사용하면 슬라이드에 다른 전환을 지정할 수 있으며, [효과] 창을 사용하면 슬라이드의 팬 및 확대/축소 설정을 지정할 수 있습니다.

슬라이드 쇼에 오디오 추가

슬라이드 쇼 중에 사운드를 재생하려면 하나 이상의 오디오 클립을 [슬라이드 쇼 뷰어]의 [오디오] 영역에 추가하면 됩니다. [오디오] 영역에는 오디오 파일만 추가할 수 있습니다. WAV, AC3, MPEG(Layer II), AIFF 등의 오디오 파일이 지원됩니다.



오디오 파일은 슬라이드 쇼 중에 순서대로 재생됩니다.

- 1 슬라이드 쇼를 만들어 하나 이상의 오디오 클립을 [프로젝트] 패널에 에셋으로 가져옵니다.
- 2 [프로젝트] 패널에서 [슬라이드 쇼 뷰어]의 [오디오] 영역으로 오디오 에셋을 드래그합니다.
- 3 필요한 경우 오디오 파일을 목록의 다른 위치로 드래그하여 파일 재생 순서를 조정합니다.
- 4 [오디오] 영역에서 다음 중 하나를 선택합니다.

오디오 지속 시간에 슬라이드 쇼 맞추기 지정한 오디오 파일의 전체 지속 시간을 기준으로 슬라이드 쇼의 각 슬라이드 길이를 동일하게 조정함으로써 오디오와 슬라이드가 같은 시간에 끝나도록 합니다. 이 옵션은 개별 슬라이드 지속 시간 설정을 재정의합니다.

오디오 반복 슬라이드 쇼가 끝날 때까지 오디오 클립을 계속 재생합니다. 이 옵션은 슬라이드 지속 시간이 오디오 클립 지속 시간을 초과하는 경우에 특히 유용합니다.

슬라이드 전환 설정

기본 전환을 슬라이드 쇼의 모든 슬라이드나 개별 슬라이드에 적용할 수 있습니다. [속성] 패널의 [전환] 창을 사용하면 선택한 전환 유형을 대부분 사용자 정의할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전체 슬라이드 쇼에 전환을 적용하려면 모든 슬라이드의 선택을 해제하고 [슬라이드 쇼 뷰어]의 [기본 전환] 메뉴에서 [없음]을 제외한 전환을 선택합니다.
- 개별 슬라이드의 전환을 설정하려면 [슬라이드 쇼 뷰어]에서 슬라이드를 하나 이상 선택하고 [속성] 패널의 [전환] 창에서 전환을 선택합니다. 슬라이드에 슬라이드 쇼와 동일한 전환을 사용하려면 [슬라이드 쇼 일치]를 선택합니다.


2 전환의 지속 시간을 지정합니다.

3 [속성] 패널의 [전환] 창에 표시되는 추가 옵션(있는 경우)을 지정합니다. 예를 들어 [지우기] 전환을 선택하는 경우에는 지우기의 방향과 테두리 폭 및 색상을 지정할 수 있습니다.

슬라이드에 팬 및 확대/축소 효과 적용

팬 및 확대/축소 효과를 적용하면 스틸 이미지를 움직이는 것처럼 표시할 수 있습니다. 팬이란 이미지를 가로질러 이동하는 것이고, 확대/축소란 이미지 확대 레벨을 변경하는 것입니다. 팬 및 확대/축소 효과는 보통 다큐멘터리에서 사진을 더욱 동적으로 표시하는 데 사용됩니다.

- 임의의 팬 및 확대/축소 효과를 슬라이드 쇼의 모든 슬라이드에 적용하려면 [슬라이드 쇼 뷰어]에서 [임의의 팬 및 확대/축소]를 선택합니다. 그러면 각 슬라이드에 임의의 팬 및 확대/축소 설정이 할당됩니다. 이 설정을 할당된 상태로 유지하거나, [속성] 패널에서 각 슬라이드의 설정을 수정할 수 있습니다.
- 개별 슬라이드에 팬 및 확대/축소 설정을 적용하려면 [슬라이드 쇼 뷰어]에서 슬라이드를 선택하고 [속성] 패널에서 [효과] 탭을 클릭한 다음 [오른쪽에서 왼쪽으로] 및 [확대]와 같은 [팬] 및 [확대/축소] 설정을 지정합니다.

 [임의의 팬 및 확대/축소]를 선택하는 경우에는 [속성] 패널의 [효과] 창에서 슬라이드를 선택하고 팬 및 확대/축소 설정을 표시하여 개별 슬라이드의 팬 및 확대/축소 방향을 확인할 수 있습니다. 개별 슬라이드의 팬 및 확대/축소 설정을 변경할 수 있습니다.

슬라이드 비율 조정

1 [슬라이드 쇼 뷰어]의 [슬라이드] 영역에서 비율을 조정할 슬라이드를 선택합니다.

2 [속성] 패널에서 [기본] 탭을 클릭합니다.

3 [비율 조정] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

크기 조정 및 매트 적용 전체 이미지가 프레임에 맞도록 슬라이드 비율을 조정하고, 필요한 경우 매트를 적용하여 프레임의 빈 영역을 채웁니다.

크기 조정 및 가장자리 자르기 슬라이드가 프레임에 가득 찰 때까지 비율을 조정하고 프레임을 벗어나는 영역은 자릅니다.

수행할 작업 없음 이미지의 원래 크기를 유지합니다. 슬라이드는 가운데로 맞춰지고 프레임을 초과하는 슬라이드 부분은 잘립니다. 프레임에서 채워지지 않는 영역에는 검정 매트가 적용됩니다.

비율이 조정된 이미지에서 다른 부분을 강조하거나 다른 자르기 또는 매트 효과를 변경하려는 경우에는 Photoshop에서 이미지를 편집하십시오.

슬라이드 지속 시간 변경

- 슬라이드 쇼에 포함된 모든 슬라이드의 지속 시간을 지정하려면 [슬라이드 쇼 뷰어]의 [슬라이드 쇼 옵션] 영역에서 [슬라이드 지속 시간] 값을 변경합니다.

- 개별 슬라이드의 지속 시간을 변경하려면 [슬라이드 쇼 뷰어]에서 슬라이드를 하나 이상 선택하고 [속성] 패널의 [기본] 창에서 [슬라이드 쇼 일치]의 선택을 해제한 다음 [지속 시간] 값을 변경합니다.

사용자가 직접 슬라이드를 진행할 수 있도록 설정

[수동 진행]을 선택하면 사용자가 [다음] 또는 [이전]을 클릭해야 슬라이드가 진행됩니다.

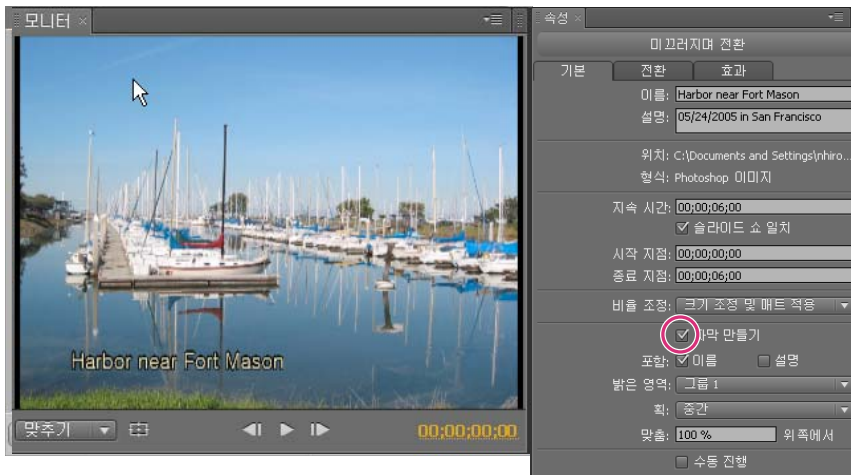
- 전체 슬라이드 쇼에 대해 [수동 진행]을 선택하려면 모든 슬라이드의 선택을 해제한 다음 [슬라이드 쇼 뷰어]에서 [수동 진행]을 선택합니다.
- 개별 슬라이드에 대해 [수동 진행]을 선택하려면 [슬라이드 쇼 뷰어]에서 슬라이드를 하나 이상 선택하고 [속성] 대화 상자의 [기본] 창에서 [수동 진행]을 선택합니다.

슬라이드 자막 만들기

슬라이드 쇼에 쉽게 자막을 추가할 수 있습니다. 각 슬라이드의 이름이나 설명을 자막으로 사용합니다. 색상 그룹, 획, 자막 위치 같은 다른 옵션도 변경할 수 있습니다. 자막의 시작 시간 및 지속 시간은 슬라이드의 시작 시간 및 지속 시간과 일치합니다.

참고: Flash 프로젝트의 경우에는 자막이 지원되지 않습니다.

- 1 [슬라이드 쇼 뷰어]의 [슬라이드] 영역에서 자막을 추가할 슬라이드를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 [기본] 탭을 클릭하고 [자막 만들기]를 선택합니다.
- 3 [이름] 또는 [설명]을 선택하여 자막의 텍스트를 결정합니다. 이름이나 설명은 패널 위쪽에 입력해야 합니다.
- 4 [밝은 영역 그룹] 메뉴에서 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 138페이지의 “자막 색상”을 참조하십시오.
- 5 자막 텍스트의 선 폭을 선택합니다.
- 6 슬라이드 내의 자막 맞춤을 지정합니다. 맞춤을 0%로 지정하면 자막이 슬라이드 맨 위에 배치되고, 100%로 지정하면 자막이 슬라이드 맨 아래에 배치됩니다.



슬라이드의 자막

💡 자막을 변경하려면 슬라이드 쇼를 만들 때 기준으로 사용한 이름이나 설명을 수정합니다.

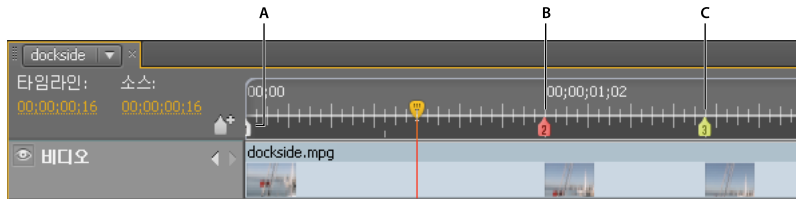
기타 도움말 항목

128페이지의 “[DVD 프로젝트의 자막](#)”

장 지점

장 지점

장 지점을 추가하여 타임라인에 포함된 비디오 클립의 특정 프레임을 표시할 수 있습니다. 장 지점은 보통 특정 장면과 시퀀스의 시작 부분을 표시합니다. 장 지점을 사용하면 사용자가 리모콘에서 [다음 장] 또는 [이전 장] 단추를 눌러 클립에서 앞뒤로 건너뛸 수도 있습니다. 장 지점에 연결하거나, 장 지점에 동작을 추가하거나, 장 지점을 사용하여 자막을 배치할 수 있습니다.



장면에 연결하거나 자막 위치를 확인하는 데 필요한 대로 장 지점을 추가합니다.

A. 1장이 자동으로 삽입됨 **B.** 현재 선택된 장 지점은 빨강임 **C.** 녹색 장 지점은 해당 지점에 종료 동작이 할당되어 있음을 나타냄

참고: 대화형 Flash 프로젝트의 경우 타임라인에 별도의 미디어가 사용되므로 DVD에서 레이어 사이의 일시 정지와 비슷한 일시 정지 현상이 장 사이에 나타납니다.

DVD 프로젝트용 MPEG-2 압축 스키마로 코드 변환하는 작업의 일환으로, 비디오 푸티지는 연속 GOP로 구분되며 각 그룹의 프레임 수는 4개에서 20개 사이입니다. GOP 내에 있는 프레임의 재생은 GOP의 시작 부분, 즉 GOP 헤더부터 시작되어야 합니다. 따라서 장 지점을 삽입하면 현재 프레임 앞에 있는 가장 가까운 GOP 헤더에 배치됩니다. 해당 GOP 헤더에 장 지점이 이미 있는 경우에는 다음 GOP 헤더에 장 지점이 배치됩니다. 시간 눈금자에는 GOP 헤더가 눈금자의 아래쪽 가장자리를 따라 회색 세로 선으로 표시됩니다. [모니터] 패널에서는 다음 GOP 헤더로 건너뛰거나 돌아갈 수 있습니다.

AVI 또는 MOV 파일을 사용하여 작업하는 경우에는 DVD 프로젝트용 클립을 코드 변환할 때까지 이러한 제한이 적용되지 않습니다. AVI 또는 MOV 파일을 코드 변환하면 사용자가 설정하는 모든 장 지점에 GOP 헤더가 자동으로 설정됩니다. 코드 변환 후에는 해당 파일이 MPEG-2 파일로 간주되며, MPEG-2 파일의 장 지점 배치에 적용되는 규칙이 해당 클립에도 적용됩니다. 장 지점 간에 허용되는 최소 거리는 NTSC의 경우 15프레임, PAL의 경우 12프레임입니다.

참고: H.264 블루레이 파일에는 이러한 제한이 적용되지 않습니다.

장 지점 추가

장 지점은 [모니터] 패널과 [타임라인 뷰어]에서 모두 추가할 수 있습니다. 장 지점에는 순차적으로 번호가 지정되며, 두 기존 장 사이에 새 지점을 삽입하면 번호가 자동으로 다시 지정됩니다. 설정된 간격으로 장 지점을 추가할 수도 있습니다.


비디오 또는 스틸 이미지를 배치하는 경우에는 클립 시작 부분에 장 지점이 자동으로 삽입됩니다. 또한 종료 동작에 연결하는 데 사용하기 위해 타임라인 끝에 표시되지 않는 장도 추가됩니다.

참고: Adobe Premiere Pro 및 After Effects에서는 AVI, MOV, MPEG-2 및 H.264 블루레이 파일의 마커를 내보낼 수 있습니다. Encore에서는 이러한 마커를 사용하여 장 지점을 만듭니다. 자세한 내용은 30페이지의 [“Adobe Premiere Pro에서 가져오기”](#) 및 30페이지의 [“Adobe After Effects에서 가져오기”](#)를 참조하십시오.

특정 위치에 장 지점 추가

- 1 장 지점을 추가할 타임라인을 엽니다.
- 2 [창] > [모니터]를 선택하여 장 지점을 추가하면서 비디오를 확인합니다.
- 3 장 지점을 배치할 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.
- 4 MPEG-2 또는 이미 DVD로 코드 변환한 기타 비디오를 사용하여 작업하는 경우에는 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [모니터] 패널의 [다음 단계] 단추 또는 [이전 단계] 단추 ◀를 클릭하면 다음 GOP 헤더가 표시됨

니다. 장 지점은 DVD 코드 변환된 비디오의 GOP 헤더에만 배치할 수 있습니다. 자세한 내용은 124페이지의 “[장 지점](#)”을 참조하십시오.

- 5 [타임라인] > [장 지점 추가]를 선택하거나 [모니터] 패널 또는 [타임라인 뷰어]에서 [장 추가] 단추 를 클릭합니다.



타임라인 재생 중에도 장 지점을 추가할 수 있습니다. 장 지점을 추가하려면 별표(*) 키를 누르십시오.

설정된 간격으로 장 지점 추가

- 1 장 지점을 추가할 타임라인을 엽니다.
- 2 [타임라인] > [일정한 간격으로 장 지점 추가]를 선택합니다.
- 3 장 지점을 추가할 간격을 지정합니다. 간격 값은 타임라인 지속 시간보다 작아야 합니다.
- 4 기존 장 지점을 제거할지 여부를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

장 지점 삭제

- 1 삭제할 장 지점이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 삭제할 장 지점을 클릭하여 선택합니다. 여러 장 지점을 선택하려면 Shift 키를 누른 상태로 각 지점을 클릭합니다.
- 3 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 백스페이스 또는 Delete 키를 누릅니다.
 - 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 상황에 맞는 메뉴에서 [장 지점 삭제]를 선택합니다.

장 지점 이동

- 1 이동할 장 지점이 포함된 타임라인을 엽니다.
 - 2 장 지점 또는 장 지점 그룹을 눈금자에서 원하는 위치로 드래그합니다.
- [모니터] 패널이 업데이트되어 장 지점의 새 위치가 표시됩니다.
- 참고:** 타임라인의 시작을 표시하는 첫 번째 장 지점은 이동할 수 없습니다.

장 지점 이름 및 설명 지정

- 1 [타임라인 뷰어] 또는 [타임라인] 패널에서 원하는 장 지점을 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 장 지점의 새 이름을 입력합니다.
- 3 [설명]에 장 지점의 설명을 입력합니다.

시간 눈금자에 장 이름 표시

- 1 원하는 타임라인을 엽니다.
- 2 [보기] > [장 이름 표시]를 선택합니다.

참고: 이 보기 설정은 현재 타임라인에만 적용됩니다.

7장: 오디오 및 자막

더욱 많은 사람들이 프로젝트를 볼 수 있도록 다양한 언어로 오디오 또는 자막을 제공할 수 있습니다. 그러나 언어 변환 이외에도 다양한 오디오 및 자막 트랙을 추가할 수 있습니다. 예를 들어 오디오 및 자막을 통해 영화 감독의 설명, 교사의 참고 사항, 학생을 위한 힌트 등을 제공할 수 있습니다.

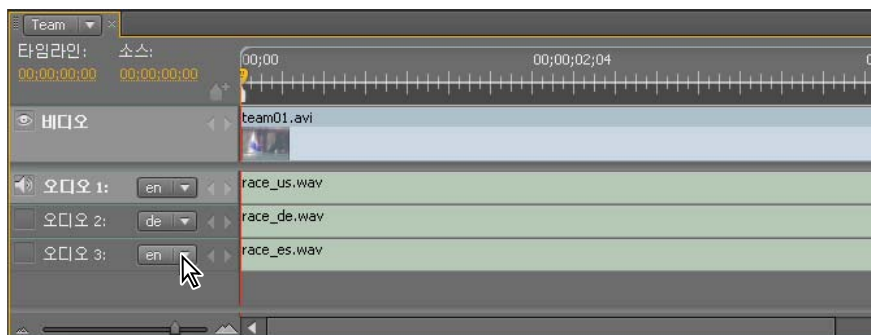
오디오 클립

다중 오디오 트랙

DVD나 블루레이 프로젝트에는 최대 8개의 오디오 트랙을 포함할 수 있습니다. 일반적으로 오디오 트랙 1은 비디오의 사운드 트랙으로 사용됩니다. 그리고 나머지 7개 트랙은 더빙된 버전의 사운드 트랙, 영화 감독의 설명, 교사의 참고 사항, 강사의 팁 등과 같은 부가 오디오에 사용됩니다.

DVD 또는 블루레이 디스크에는 8개의 오디오 트랙을 포함할 수 있지만 DVD 또는 블루레이 디스크 플레이어에서는 오디오 트랙을 한 번에 하나씩만 재생할 수 있습니다. 즉, 두 오디오 트랙을 동시에 재생할 수 없으므로 모든 오디오 트랙은 자체 내에서 완전해야 합니다. 예를 들어 더빙된 각 언어 트랙에서 동일한 배경 음악과 음향 효과가 재생되도록 하려면 이들 항목을 프로젝트로 가져오기 전에 음성 트랙에 혼합합니다. Adobe Soundbooth와 같은 오디오 편집 응용 프로그램을 사용하면 오디오 음향 효과, 음악 및 대화를 하나의 오디오 클립으로 결합할 수 있습니다.

참고: Flash에서는 다중 오디오 트랙을 지원하지 않습니다.



다중 오디오 트랙이 포함된 타임라인

메뉴가 표시되는 동안 오디오가 재생되도록 하려면 93페이지의 “[동적 메뉴](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

141페이지의 “[오디오 또는 자막 트랙을 선택하는 단추 설정](#)”

타임라인에 오디오 추가

오디오 파일은 별도의 트랙에 배치할 수도 있고 여러 오디오 파일을 동일한 트랙에 배치할 수도 있습니다. 오디오 클립은 처음에 트랙의 시작 부분에 스냅되지만 필요한 경우 나중에 클립의 위치를 다시 지정하거나 클립을 다듬어 자를 수 있습니다. 트랙 이름 왼쪽의 [트랙 선택기]를 사용하면 트랙을 활성화하여 타임라인을 재생할 때 함께 재생되도록 할 트랙을 제어할 수 있습니다.

참고: 여러 비디오 클립에 하나의 오디오 클립이 사용된 경우 한 비디오 클립에서 다른 비디오 클립으로 동영상상이 이동할 때 오디오에서 지연 현상이 발생할 수 있습니다.

- 1 [프로젝트] 패널에서 오디오 클립을 에셋으로 가져옵니다.
- 2 다음 방법 중 하나를 사용하여 오디오 클립을 타임라인에 추가합니다.
 - 오디오 클립이 포함된 새 타임라인을 만들려면 [프로젝트] 패널에서 오디오 클립을 선택하고 [타임라인] > [새 타임라인]을 선택합니다.
 - 기존 타임라인의 새 오디오 트랙에 오디오 클립을 추가하려면 해당 오디오 클립을 [프로젝트] 패널에서 비디오 트랙 또는 마지막 오디오 트랙 바로 아래에 있는 타임라인으로 드래그합니다. 빈 오디오 트랙을 추가하려면 [타임라인 뷰어]를 선택하고 [타임라인] > [오디오 트랙 추가]를 선택합니다.
 - 타임라인의 기존 트랙에 오디오 클립을 추가하려면 포인터가 "+" 모양으로 바뀔 때까지 [프로젝트] 패널에서 트랙으로 클립을 드래그한 다음 놓습니다. 그러면 해당 클립이 트랙의 마지막 클립 오른쪽에 추가됩니다.
- 3 다른 언어로 된 오디오를 추가하는 경우에는 [타임라인 뷰어]의 트랙 왼쪽에 있는 [언어] 메뉴에서 해당하는 언어 코드를 선택합니다.
- 4 오디오 트랙을 필요한 만큼, 타임라인당 최대 8개까지 추가합니다. 다중 오디오 클립을 단일 트랙에 추가할 수도 있고 개별 트랙에 추가할 수도 있습니다.

참고: 여러 타임라인에 다중 오디오 트랙을 추가하는 경우에는 비슷한 유형의 오디오를 각 타임라인에서 동일한 트랙 번호에 배치하십시오. 예를 들어 모든 타임라인에서 감독의 설명은 모두 트랙 #1에 배치하는 식입니다. 자세한 내용은 141페이지의 “[트랙 추적](#)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

112페이지의 “[타임라인 미리 보기](#)”

116페이지의 “[타임라인에서 비디오 또는 오디오 클립 삭제](#)”

오디오 또는 자막 트랙 제거

- 1 삭제할 트랙이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 선택 도구 중 하나를 클릭하고 [타임라인 뷰어]에서 삭제할 트랙을 선택합니다.
- 3 [타임라인] > [오디오 트랙 제거] 또는 [자막 트랙 제거]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

116페이지의 “[타임라인에서 비디오 또는 오디오 클립 삭제](#)”

오디오 및 자막 환경 설정 지정

타임라인을 만들 때 기본적으로 나타나는 오디오 및 자막 트랙 수를 결정할 수 있습니다. 또한 자막 클립의 기본 언어와 지속 시간도 결정할 수 있습니다.

- 1 [편집] > [환경 설정] > [타임라인](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [타임라인](Mac OS)을 선택합니다.
- 2 [타임라인 기본값] 창에서 다음 중 하나를 수행하고 [확인]을 클릭합니다.
 - 기본 오디오 트랙 수와 기본 오디오 언어를 지정합니다.
 - 기본 자막 트랙 수, 기본 자막 언어 및 기본 자막 길이를 지정합니다. (Flash 내보내기의 경우에는 자막이 지원되지 않습니다.)

자막 기본 사항

DVD 프로젝트의 자막

일반적으로 자막은 오디오 트랙을 변환할 뿐 아니라 캡션, 가사, 도움말 또는 기타 다양한 요소를 제공하여 비디오를 보완하는데 사용되기도 합니다. 또한 자막 이미지 필드를 사용해 포인터를 추가하거나 영역을 마스킹, 강조 표시 또는 오버레이하여 간단한 그래픽을 만드는 디자이너도 있습니다.

자막은 타임라인 또는 [모니터] 패널에 직접 입력할 수도 있고 스크립트를 사용하여 가져올 수도 있습니다. 자막 스크립트는 자막 텍스트를 포함하거나 이미지 파일을 참조할 수 있습니다. 다음 사항에 유의하십시오.

- [모니터] 패널에서 입력하는 자막이 포함된 각 자막 화면은 타임라인에서 별도의 클립으로 표시됩니다.
- 표준 전체 화면 비디오의 경우 타임라인당 최대 32개의 자막 트랙을, 와이드스크린 비디오의 경우 최대 16개의 자막 트랙을 포함할 수 있습니다. 그러나 DVD 또는 블루레이 플레이어에서는 자막 트랙을 한 번에 하나만 재생할 수 있습니다.
- 자막은 비디오 스트림에 통합되지 않습니다. 각 트랙은 별도의 오버레이가 되므로 동일한 비디오에 원하는 자막 트랙을 하나 표시할 수 있습니다.
- 자막은 하위 사진이며, 모든 자막에는 동일한 제한이 적용됩니다.
- 자막은 문자의 선, 채우기 및 부분 엔티앨리어싱에 매핑되는 3가지 색상으로 제한됩니다.
- 자막에 사용되는 색상은 타임라인 색상 세트에서 정의합니다.
- 비디오 크기가 1280x720 이상인 블루레이 프로젝트의 경우 자막 클립 사이에 최소 5프레임의 간격이 필요합니다.

참고: 2프레임 이상의 간격 없이 자막 클립이 배치되면 블루레이 프로젝트를 구울 수 없습니다.

기타 도움말 항목

132페이지의 “[스크립트 파일](#)”

138페이지의 “[자막 색상](#)”

141페이지의 “[오디오 또는 자막 트랙을 선택하는 단추 설정](#)”

수동으로 자막 만들기

[모니터] 패널을 사용하면 비디오에 대한 작업을 단계별로 진행하고 필요한 부분에 자막을 입력할 수 있습니다. 메뉴에 텍스트를 입력하는 것과 마찬가지로 자막 텍스트를 자유롭게 입력할 수도 있고 테두리 상자 내에 입력할 수도 있습니다. 자막에 사용할 테두리 상자를 먼저 만드는 경우 자막이 상자 가장자리에 도달하면 텍스트 줄이 자동으로 바뀝니다. 텍스트가 리플로우되도록 상자의 크기를 조정할 수 있습니다. 테두리 상자 없이 자막을 입력하는 경우에는 텍스트가 특정 범위 내로 제한되지 않으며, Enter 키를 사용하여 텍스트 줄을 구분해야 합니다.

- 1 자막을 추가할 타임라인을 엽니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 새 자막 트랙을 추가하려면 [타임라인] > [자막 트랙 추가]를 선택합니다.
 - 기존 트랙에 자막을 추가하려면 원하는 자막 트랙의 자막 트랙 이름 왼쪽에 있는 [트랙 선택기]를 클릭합니다.
- 3 [창] > [모니터]를 선택하여 [모니터] 패널을 연 다음 [보호 영역 표시] 단추를 클릭하여 보호 영역 안내선을 표시합니다.
- 4 타임라인에서 자막을 추가할 첫 프레임으로 현재 시간 표시기를 드래그합니다.
- 5 [가로 텍스트 도구] 또는 [세로 텍스트 도구]를 클릭합니다.


포인터가 점선 상자 안의 I자 포인터로 바뀝니다. I자 포인터 아래쪽에 있는 작은 가로 선은 해당 유형의 자막이 놓이는 기준선의 위치를 표시합니다.

6 [모니터] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- I자 포인터를 드래그하여 자막의 테두리 상자를 정의합니다.
- I자 포인터의 기준선을 자막이 시작되도록 할 위치에 놓고 마우스를 클릭하여 자막 입력 지점을 설정합니다. 삽입점이 나타납니다.
- [모니터] 패널 아래쪽의 [자막 추가] 단추를 클릭합니다. 그러면 파랑 모퉁이 핸들이 있는 빈 상자가 열립니다.

7 [문자] 패널에서 해당 자막에 적용할 유형 특성과 맞춤 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 75페이지의 “[문자 패널 개요](#)”를 참조하십시오. 그러나 여기서는 자막 텍스트의 색상을 설정하지 않습니다. 자막 텍스트의 색상은 [속성] 패널에서 지정하는 [밝은 영역 그룹]에 따라 결정됩니다. 이 그룹은 타임라인 색상 세트를 기준으로 합니다. 자세한 내용은 129페이지의 “[자막 속성 설정](#)”을 참조하십시오.



8 [모니터] 패널에서 텍스트 상자를 클릭하고 원하는 텍스트를 입력합니다.

 자막 텍스트의 위치를 다시 지정하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 [이동] 도구를 일시적으로 활성화한 다음 필요한 대로 텍스트를 드래그합니다. Ctrl 키 또는 Command 키를 놓으면 텍스트 도구가 다시 활성화됩니다.

9 [선택] 도구를 클릭하여 텍스트 편집 모드를 끝내고 타임라인 및 [모니터] 패널에서 자막 클립을 선택합니다.

10 선택한 클립의 자막 속성을 변경하려면 [속성] 패널에서 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 129페이지의 “[자막 속성 설정](#)”을 참조하십시오.

11 자막을 추가할 다음 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동한 다음 자막을 계속 추가합니다.

 [모니터] 패널에서 [자막 추가] 단추 를 클릭하면 새 자막이 트랙의 이전 자막과 동일한 문자 및 단락 특성이 새 자막에 적용됩니다.

텍스트 상자는 클립당 하나만 배치할 수 있습니다. 텍스트가 모두 같은 테두리 상자 내에 있는 경우가 아니면 프레임에서 서로 다른 영역에 자막을 배치할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

141페이지의 “[오디오 또는 자막 트랙을 선택하는 단추 설정](#)”

112페이지의 “[타임라인 미리 보기](#)”

자막 속성 설정

1 타임라인에서 자막 클립을 선택합니다.

참고: 변경 작업을 수행하면서 변경 내용을 미리 보려면 현재 시간 표시기가 타임라인에서 선택한 자막 클립 위에 있으며 자막 트랙이 선택되어 있는지 확인합니다.

2 [속성] 패널에서 다음 옵션을 변경합니다.

- [밝은 영역] 메뉴에서 원하는 색상 그룹을 선택합니다. 자세한 내용은 138페이지의 “[자막 색상](#)”을 참조하십시오.
- [획] 메뉴에서 원하는 폭 옵션을 설정합니다. 선은 입력한 자막의 윤곽선으로 지정되어 대비를 높이므로 자막을 더욱 뚜렷하게 표시합니다.
- 자막의 지속 시간을 변경합니다. 자세한 내용은 131페이지의 “[자막 표시 시간 변경](#)”을 참조하십시오.
- [맞춤] 상자에 0%에서 100% 사이의 값을 입력하고 Enter 키를 누릅니다. 가로 텍스트의 경우 0%를 입력하면 텍스트가 테두리 상자 위쪽에 맞춰지고, 100%를 입력하면 상자 아래쪽에 맞춰집니다. 50%를 입력하면 텍스트가 테두리 상자의 가로 가운데에 맞춰집니다.


자막 편집, 서식 다시 지정 또는 이동

Encore에서 입력했거나 텍스트 자막 스크립트에서 가져온 자막을 편집할 수 있습니다. 개별 클립, 클립 범위 또는 트랙의 모든 클립을 수정할 수 있습니다.

자막 텍스트는 테두리 상자 내에 입력하거나 원하는 위치에 자유롭게 입력할 수 있습니다. 텍스트 자막 스크립트를 사용하여 가져오는 자막은 테두리 상자 내에 배치됩니다. 텍스트를 테두리 상자 내에 입력하는 경우에는 테두리 상자의 크기를 조정하여 줄바꿈을 변경할 수 있습니다. 텍스트를 자유롭게 입력하는 경우에는 줄바꿈을 수동으로 변경해야 합니다.

참고: 이미지 기반 스크립트에서 가져온 자막은 텍스트가 아닌 렌더링된 이미지로 가져오는 것이므로 변경할 수 없습니다.


- 변경할 자막이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 편집할 트랙에 대해 [트랙 선택기]가 선택되었는지 확인한 후에 자막 클립을 선택합니다.
- [창] > [모니터]를 선택하여 [모니터] 패널을 엽니다.
- 타임라인에서 선택한 클립 위로 현재 시간 표시기를 이동합니다. 현재 시간 표시기를 클립이 표시되는 첫 번째 프레임 위에 놓을 필요는 없으며, 클립 내의 아무 위치에나 놓으면 됩니다.

 트랙의 모든 자막을 선택하여 글꼴이나 색상 그룹을 변경하는 등의 전체적인 변경 작업을 수행하려면 트랙 이름을 두 번 클릭합니다. 그런 다음 [문자] 또는 [속성] 패널에서 원하는 대로 변경합니다. 여러 자막 클립을 선택하려면 트랙에서 Shift 키를 누른 상태로 원하는 클립을 클릭하거나 클립 주위로 선택 상자를 드래그하여 선택합니다.

- 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 적절한 텍스트 도구를 사용하여 자막을 편집하려면 텍스트의 삽입점을 클릭하거나 변경할 단어를 강조 표시합니다. 그런 다음 새 텍스트나 바꿀 텍스트를 입력합니다.
 - 적절한 텍스트 도구를 사용하여 텍스트의 스타일을 다시 지정하려면 변경할 단어를 강조 표시합니다. 그런 다음 [문자] 패널에서 텍스트에 적용할 유형 특성을 선택합니다.
 - 적절한 텍스트 도구를 사용하여 자막을 리플로우하려면 텍스트의 삽입점을 클릭합니다. 그런 다음 테두리 상자 핸들 위에 커서를 놓습니다. 커서가 양쪽 화살표로 바뀌면 핸들을 드래그하여 테두리 상자의 크기를 조정합니다. 그러면 텍스트가 새 테두리 상자 크기에 맞게 필요에 따라 리플로우됩니다. 삽입점을 클릭해도 테두리 상자가 표시되지 않는 경우에는 테두리 상자 없이 텍스트를 자유롭게 입력한 것입니다. 자유 플로우 텍스트에서는 줄이 끝나는 위치를 수동으로 변경해야 합니다.

참고: 텍스트 블록의 크기를 조정할 때는 텍스트 도구를 사용하십시오. 선택 도구를 사용하여 테두리 상자 핸들을 드래그하면 상자 내의 텍스트 비율이 개체처럼 조정되므로 텍스트가 리플로우되지 않습니다.

- 자막 위치를 다시 지정하려면 선택 도구를 클릭하고 커서를 자막 텍스트 위에 놓습니다. 커서가 점정 화살표로 바뀌면 [모니터] 패널의 원하는 위치로 자막을 드래그합니다.
- 색상 그룹, 선 두께 또는 맞춤을 변경하려면 선택 도구를 클릭하고 타임라인에서 클립을 선택합니다. 그런 다음 [속성] 패널에서 해당 옵션을 변경합니다. 이러한 속성은 개별 문자가 아닌 전체 클립에 적용됩니다.
- 편집할 다음 자막으로 현재 시간 표시기를 이동하고 자막 클립을 선택한 다음 앞 단계를 반복합니다.

 현재 시간 표시기를 이동하는 동시에 자막 클립을 선택하려면 자막 트랙에서 [다음 클립] 또는 [이전 클립] 단추를 클릭하거나 [모니터] 패널에서 [이전 자막] 또는 [다음 자막] 단추를 사용하십시오.

블루레이 디스크의 자막 프레임 간격 자동 수정

타임라인에서 연이은 두 자막 클립을 분리하는 간격이 다섯 프레임 미만인 경우 다섯 프레임으로 조절합니다.

타임라인의 두 자막 클립 간 간격이 다섯 프레임 미만인 경우 Encore에 오류가 표시됩니다. 자막 프레임 간격을 자동으로 수정하는 이 기능은 간격 양쪽에 있는 클립 중 하나나 둘 모두의 크기를 자동으로 조정하여 둘 사이의 간격이 다섯 프레임이 되도록 합니다.

하지만 이 기능은 지속 시간이 12 프레임보다 짧은 자막 클립의 크기는 조정하지 않습니다. 이러한 경우 문제를 수동으로 수정해야 합니다. 프레임 크기가 720x480인 타임라인은 제외하고 블루레이 디스크의 모든 타임라인에 이 기능을 사용합니다.

자막 프레임 간격을 자동으로 수정하는 기능을 사용하려면 다음과 같이 합니다.

- 1 문제의 자막 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
- 2 상황에 맞는 메뉴에서 [간격 수정]을 선택합니다.

참고: DVD의 경우 간격 수정 작업이 필요하지 않습니다. 두 자막 클립 간 간격이 다섯 프레임 미만인 경우라도 DVD에는 Encore 프로젝트가 성공적으로 구워집니다.

자막 표시 시간 변경

타임라인으로 가져오는 자막에는 시작 시간과 종료 시간이 사전 설정되어 있습니다. Encore에서 자막을 만들면 기본 지속 시간은 2초로 초기 설정됩니다. [타임라인 뷰어]에서 자막 클립을 단축 또는 연장하거나, [모니터] 패널에서 [자막 다듬어 자르기] 단추를 사용하거나, [속성] 패널에서 [지속 시간] 값을 편집하여 표시 시간을 변경할 수 있습니다.



참고: 자막의 기본 지속 시간을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [타임라인](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [타임라인](Mac OS)을 선택하고 [자막 지속 시간]에 원하는 시간을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

타임라인 뷰어를 사용하여 자막 표시 시간 변경

- 1 변경할 자막이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 [모니터] 패널에 편집 내용을 표시하려면 변경할 자막 트랙의 트랙 이름 옆에 있는 [트랙 선택기]가 선택되어 있으며 현재 시간 표시기가 자막 클립 위에 있는지 확인합니다.
- 3 두 선택 도구 중 하나를 클릭하고 조정할 자막의 시작 또는 끝부분 위에 포인터를 놓습니다. 그러면 포인터가 양쪽 화살표가 있는 빨강 괄호로 바뀝니다.
- 4 자막 끝부분을 원하는 프레임으로 드래그하여 자막 길이를 늘리거나 줄입니다. 자막을 드래그하면 [모니터] 패널에 현재 프레임이 표시되므로 클립의 새 시작점 또는 끝점을 놓을 위치를 결정할 수 있습니다.

참고: 빈 프레임이 인접해 있지 않으면 자막 길이를 늘릴 수 없습니다.

모니터 패널을 사용하여 자막 표시 시간 변경

- 1 변경할 자막이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 변경할 자막 트랙의 트랙 이름 옆에 있는 [트랙 선택기]가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 3 변경할 클립을 선택합니다.
- 4 새 시작 지점 또는 종료 지점으로 지정할 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.
- 5 [모니터] 패널에서 [자막 시작 지점을 여기로 다듬어 자르기] 단추  또는 [자막 종료 지점을 여기로 다듬어 자르기] 단추 를 클릭합니다.

속성 패널을 사용하여 자막 표시 시간 변경

- 1 변경할 자막이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 변경할 자막 트랙의 트랙 이름 옆에 있는 [트랙 선택기]가 선택되어 있는지 확인합니다.
- 3 변경할 클립을 선택합니다.
- 4 [속성] 패널에서 다른 [지속 시간], [시작 지점] 또는 [종료 지점] 값을 지정합니다.

[지속 시간] 값을 변경하면 지속 시간을 늘렸는지 줄였는지에 따라 [종료 지점] 값이 커지거나 작아집니다. [시작 지점] 값을 변경하면 [종료 지점]도 자동으로 변경되며, [종료 지점] 값을 변경하면 [시작 지점]도 자동으로 변경됩니다.

자막의 기본 표시 시간 변경

- 1 [편집] > [환경 설정] > [타임라인](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [타임라인](Mac OS)을 선택합니다.

2 [자막 지속 시간]에 자막을 표시할 시간을 초 단위로 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

모든 새 자막의 표시 시간이 변경됩니다. 기존 자막은 변경되지 않고 그대로 유지됩니다.

전체 자막 트랙 복제

타임라인의 첫 번째 자막 세트를 만든 후에는 전체 트랙을 복제하여 만들려는 다른 언어의 템플릿처럼 사용할 수 있습니다. 트랙을 복제하기 전에 자막이 각 장면에 맞게 적절히 조정되어 있는지 확인합니다. 이렇게 하는 경우 각 자막의 콘텐츠만 변경하면 됩니다. 장면 내의 위치, 지속 시간, 글꼴, 서식 지정, 색상, 위치 등의 다른 모든 특성은 원본 세트와 일치합니다.

1 복제할 자막 트랙의 트랙 헤더를 클릭합니다.

2 [편집] > [복제]를 선택합니다.

자막 내보내기

자막 트랙을 텍스트 파일로 내보내고, 텍스트 파일을 프로젝트로 다시 가져올 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

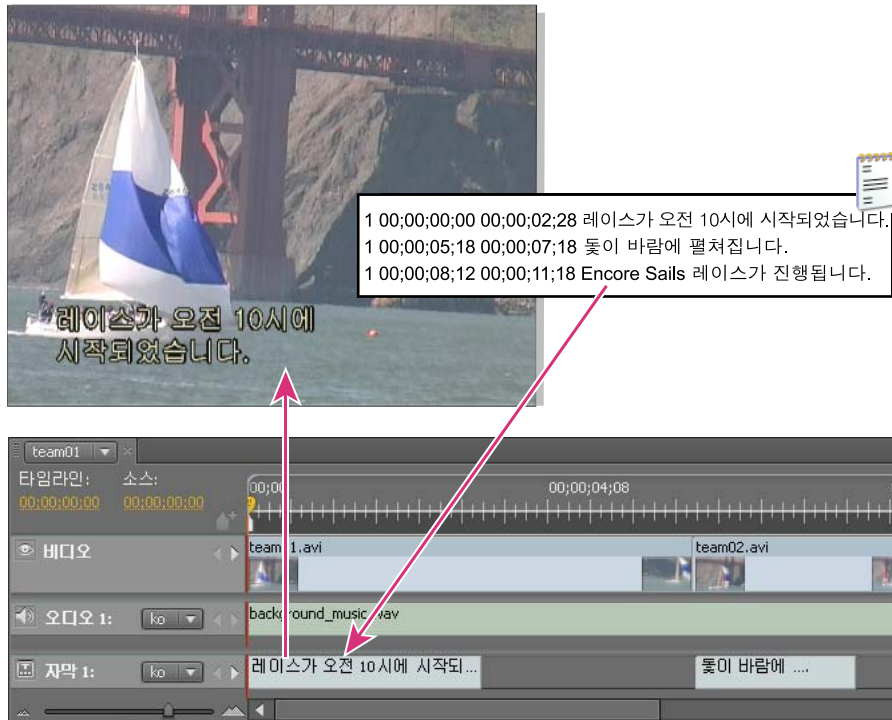
- [타임라인] > [자막 내보내기] > [텍스트 스크립트]를 선택합니다.
- 자막 트랙을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [자막 내보내기]를 선택합니다.

자막 스크립트

스크립트 파일

자막은 스크립트 파일을 사용하여 가져옵니다. Encore에서는 텍스트 스크립트, 이미지 스크립트 및 FAB 이미지 스크립트 등 세 가지 유형의 스크립트 파일을 사용할 수 있습니다. 스크립트는 자막의 시작 및 끝 시간 코드를 지정합니다. 이들 유형 간의 가장 큰 차이점은 텍스트 스크립트에는 자막 텍스트가 포함되는 반면, 두 이미지 스크립트 유형은 미리 디자인되고 형식이 지정된 이미지 파일을 참조한다는 것입니다.

이미지 기반 자막과 달리 텍스트 스크립트 파일에는 자막 텍스트와 각 자막의 시작점 및 끝점의 시간 코드가 함께 포함되어 있습니다. 그러나 화면 위치 또는 형식 지정 정보가 들어 있지 않습니다. [자막 가져오기(텍스트 스크립트)] 대화 상자를 사용하여 자막을 가져올 때 하나의 그룹으로 자막의 서식 및 위치를 지정합니다. 자막을 표시할 때 사용할 언어, 색상 세트, 그룹 그리고 자막을 배치할 트랙을 지정할 수 있습니다.



자막을 가져오는 중

기타 도움말 항목

136페이지의 “[스크립트 파일 구조](#)”

텍스트 스크립트 파일 가져오기

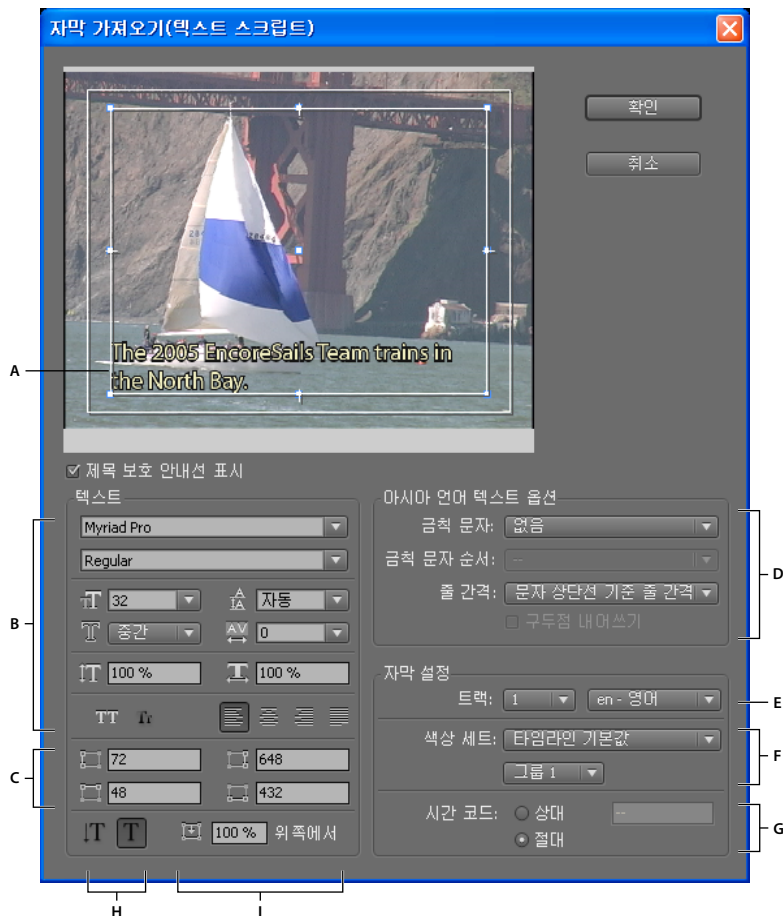
1 자막을 추가할 타임라인을 엽니다.

2 [타임라인] > [자막 가져오기] > [텍스트 스크립트]를 선택합니다.

💡 자막 트랙 헤더를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 메뉴에서 해당하는 가져오기 옵션을 선택하여 타임라인에서 자막을 직접 가져올 수 있습니다.

3 가져올 스크립트를 찾아 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

4 [자막 가져오기(텍스트 스크립트)] 대화 상자에서 텍스트 서식을 지정하고, 자막을 프레임 내에 배치하고, 트랙, 언어 및 시간 코드 오프셋을 필요에 따라 지정합니다.



[자막 가져오기(텍스트 스크립트)] 대화 상자

A. 테두리 상자 내의 자막 B. 텍스트 서식 지정 및 맞춤 옵션 C. 텍스트 테두리 상자의 좌표 D. 중국어, 일본어 및 한국어(CJK) 문자 서식 지정에 위한 옵션 E. 자막 트랙 및 언어 F. 색상 세트 옵션 G. 시간 코드 오프셋 옵션 H. 텍스트 방향 I. 테두리 상자 내의 텍스트 위치

기타 도움말 항목

130페이지의 “[자막 편집, 서식 다시 지정 또는 이동](#)”

136페이지의 “[스크립트 파일 구조](#)”

텍스트 스크립트 가져오기 옵션

[자막 가져오기(텍스트 스크립트)] 대화 상자에는 다음 옵션이 포함되어 있습니다.

텍스트 서식 지정 옵션 텍스트의 글꼴, 글꼴 스타일, 선 및 기타 특성을 설정합니다. 이러한 옵션은 [가상 굵게], [가상 기울임꼴] 및 [선 두께 설정]을 제외하면 [문자] 패널의 옵션과 동일합니다. 선(윤곽선)을 사용하면 자막과 비디오 간의 대비를 높여 자막을 더욱 뚜렷하게 표시할 수 있습니다.

테두리 상자 좌표 테두리 상자의 위치 및 크기를 조정합니다. 각 값은 가장자리의 화면 픽셀 좌표(왼쪽, 오른쪽, 위쪽 및 아래쪽)를 지정합니다. 필요한 경우에는 각 클립을 배치한 후에 클립의 테두리 상자 크기를 조정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 130페이지의 “[자막 편집, 서식 다시 지정 또는 이동](#)”을 참조하십시오.

텍스트 방향 텍스트의 방향을 가로 T 또는 세로 IT로 설정합니다.

테두리 상자 내의 텍스트 위치 테두리 상자 내의 클립 위치를 설정합니다. 값을 0%로 설정하면 가로 텍스트의 경우 자막 첫 줄이 테두리 상자 맨 위에 맞춰지고, 세로 텍스트의 경우 자막 첫 줄이 테두리 상자의 오른쪽 가장자리에 맞춰집니다. 값을 100%로 설

정하면 가로 텍스트의 경우 자막 마지막 줄이 테두리 상자 맨 아래 가장자리에 맞춰지고, 세로 텍스트의 경우 자막 첫 줄이 테두리 상자의 왼쪽 가장자리에 맞춰집니다.



A



B



C

가로 텍스트의 위치 값 비교
A. 0% B. 50% C. 100%

아시아 언어 텍스트 옵션 2바이트 문자라고도 하는 중국어, 일본어 및 한국어(CJK) 문자의 서식 지정을 위한 옵션을 지정합니다. 자세한 내용은 75페이지의 **“메뉴에 텍스트 추가”**를 참조하십시오.

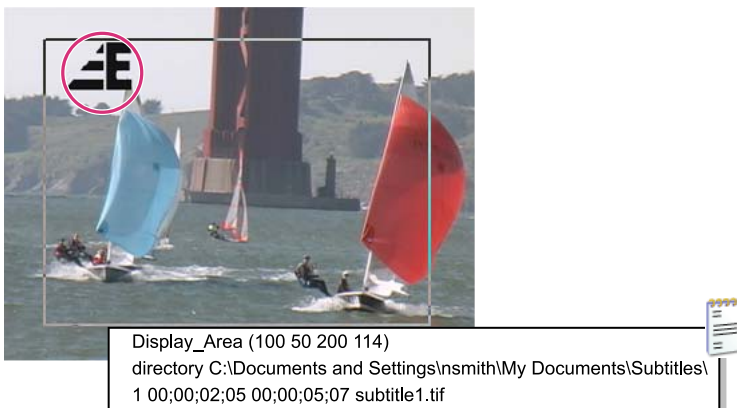
자막 트랙 및 언어 사용 가능한 자막 트랙을 나열하거나 자막의 새 트랙을 만들도록 지정할 수 있습니다. 또한 자막 언어도 지정할 수 있습니다.

색상 세트 옵션 타임라인에 색상 세트를 적용하고 스크립트의 모든 자막 클립에 색상 그룹을 적용합니다. 나중에 [속성] 패널을 사용하여 개별 클립의 색상 그룹을 변경할 수 있습니다.

시간 코드 오프셋 옵션 스크립트 시간 코드가 정확하게 해석되는지(절대) 아니면 지정된 양만큼 오프셋되는지(상대)를 결정합니다. 예를 들어 01;00;19;09에 시작되는 소스 시간 코드가 클립에 있고 해당 시간 코드를 사용하여 자막 스크립트를 클립에 기록한 경우 가져오기를 수행할 때 [상대] 값을 01;00;19;09로 설정하여 가져온 자막이 클립의 오디오와 올바르게 동기화되도록 합니다.

스크립트를 사용하여 자막 이미지 파일 가져오기

두 가지 다른 유형의 스크립트, 즉 이미지 스크립트와 FAB 이미지 스크립트를 사용하여 자막 이미지 파일을 가져올 수 있습니다. 이 두 유형은 모두 자막, 포인터나 마스크 등의 간단한 그래픽 또는 자막과 그래픽을 모두 포함하는 이미지 파일을 참조합니다. 이미지 파일은 사전에 형식이 지정되며 위치가 미리 지정되므로 Encore에서 편집할 수 없습니다.



자막 이미지 및 스크립트 견본

대부분의 전문가들은 자막 제작업체 또는 서비스를 통해 이미지 파일을 얻지만, 직접 이미지 파일을 만들 수도 있습니다. 단추를 강조 표시하기 위해 만드는 하위 사진과 마찬가지로, 이미지 파일에 3개 이내의 색상을 사용하면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다. 텍스트 및 그래픽에는 그라디언트, 페더링, 엔티앨리어싱 등의 사용을 피하고 선명한 가장자리를 사용합니다. 이미지 파일은 JPG, GIF, PNG, TIF 또는 BMP 형식일 수 있습니다. 이미지 기반 스크립트를 가져올 때는 이미지의 색상을 [타임라인 색상 세트]의 색상으로 매핑하는 방법을 지정합니다.

자세한 내용은 136페이지의 “스크립트 파일 구조”를 참조하십시오.

참고: FAB 파일을 제외한 이미지 스크립트에는 이미지 파일의 절대 경로가 포함되어 있습니다. 스크립트를 가져오기 전에 이미지 파일이 지정된 위치에 있는지 확인하십시오.

1 자막을 추가할 타임라인을 엽니다.

2 [타임라인] > [자막 가져오기] > [FAB 이미지 스크립트]를 선택하거나 [타임라인] > [자막 가져오기] > [이미지 스크립트]를 선택합니다.



자막 트랙 헤더를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 메뉴에서 해당하는 가져오기 옵션을 선택하여 타임라인에서 자막을 직접 가져올 수 있습니다.

3 가져올 파일을 찾아 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

4 FAB 스크립트 파일에 한해 이미지 파일이 들어 있는 폴더를 찾아 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

5 [색상 매핑] 대화 상자에서 스포이드를 선택하여 이미지의 적절한 영역 위에 놓은 다음 클릭하여 색상을 선택합니다. 3개의 스포이드에 대해 모두 같은 작업을 반복합니다.

참고: 각 옵션에 대해 서로 다른 색상을 설정했는지 확인하십시오. 같은 색상을 선택하면 경우에 따라 최종 출력이 예상과 다를 수 있습니다.

각 스포이드는 자막 색상 세트에 이미지의 색상을 매핑하는 작업을 다음과 같이 제어합니다.

배경 자막 오버레이의 투명한 영역으로 매핑합니다. 스포이드를 자막 이미지의 배경 위에 놓습니다.

채우기/색상 1 자막 유형의 채우기로 매핑합니다. 스포이드를 자막 유형의 본문 위에 놓거나, 텍스트가 아닌 자막의 경우에는 색상 1로 매핑할 개체 위에 놓습니다.

윤곽선/색상 2 자막 유형의 윤곽선으로 매핑합니다. 스포이드를 문자 윤곽선 위에 놓거나, 텍스트가 아닌 자막 파일의 경우에는 색상 2로 매핑할 개체 위에 놓습니다.

참고: 이미지의 추가 색상은 투명하게 됩니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

7 [자막 가져오기] 대화 상자의 [자막 설정] 영역에서 다음 옵션에 적절한 설정을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

- [트랙] 메뉴에서 해당 자막을 배치할 자막 트랙을 지정하고 자막의 언어를 지정합니다.
- [색상 세트] 메뉴에서 자막에 사용할 색상 세트 및 밝은 영역 그룹을 선택합니다. 여기서 선택하는 색상 세트는 타임라인의 모든 트랙에 포함된 모든 자막에 사용됩니다. 색상 그룹은 현재 스크립트의 모든 자막에 적용됩니다.
- 각 자막의 시간 코드를 오프셋하려면 [상대]를 선택합니다. 오프셋은 인접 상자에서 지정합니다. 스크립트의 시간 코드가 타임라인에 포함된 클립의 소스 시간 코드와 일치하는 경우 이 옵션을 선택하십시오.
- 자막을 타임라인 자체의 시간 코드(예: 0부터 시작)로 가져오려면 [절대]를 선택합니다.

스크립트 파일 구조

스크립트 파일은 텍스트 편집 응용 프로그램에서 쉽게 작성 및 편집할 수 있는 텍스트 전용 파일입니다. 대규모 프로젝트의 경우 자막 작성은 보통 자막 제작업체 또는 서비스에서 처리하며, 텍스트 또는 이미지 기반 스크립트가 작성될 수 있습니다. 스크립트를 직접 만들거나 기존 스크립트를 수정하려는 경우에는 스크립트 파일의 구조를 이해해야 합니다.

중요: 스크립트는 텍스트나 이미지 기반 등 유형에 관계없이 항상 텍스트 파일(TXT)로 저장해야 합니다. 모든 문자가 제대로 해석되도록 하려면 저장 시 유니코드 UTF-8 또는 UTF-16 인코딩을 선택하십시오. 이 인코딩 옵션은 Microsoft 메모장 또는 Mac OS용 TextEdit 등 대부분의 텍스트 편집기에서 텍스트 파일 작업을 할 때 사용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

133페이지의 “[텍스트 스크립트 파일 가져오기](#)”

135페이지의 “[스크립트를 사용하여 자막 이미지 파일 가져오기](#)”

텍스트 스크립트 파일 구조

텍스트 스크립트 파일은 자막 번호, 비디오에서 자막의 시작 시간 및 끝 시간, 그리고 자막 텍스트를 지정합니다. 클립의 각 줄은 리턴으로 구분합니다. 텍스트의 서식을 지정하고, 화면에 자막을 배치한 다음 파일을 가져올 때 색상 그룹을 선택합니다.

텍스트 자막 스크립트는 다음 형식을 따라야 합니다.

Subtitle_# Start_Timecode End_Timecode Subtitle_text

Additional_line_of_subtitle_text

Additional_line_of_subtitle_text

공백이나 탭을 사용하여 스크립트의 요소를 구분할 수 있으며, Enter 키를 눌러 스크립트 내의 줄을 구분할 수 있습니다. 자막 텍스트를 여러 줄로 분리하려면 Enter 키를 눌러 새 줄을 시작하면 됩니다.

그러나 자막을 가져오고 나면 텍스트의 점 크기와 테두리 상자의 크기로 인해 텍스트가 리플로우되어 예상치 않은 곳에서 줄이 바뀔 수 있습니다.

이 예제에서는 다음 자막 줄을 통해 2:02 지점과 5:18 지점에 각각 하나씩 두 개의 개별 클립이 만들어집니다.

1 00:00;02:02 00:00;03:15 The cat never came back.

She just walked away.

2 00:00;05:18 00:00;09:20 I hope she's all right.

She always looked out the window with a special kind of longing.

이미지 스크립트 구조

이미지 스크립트에서 첫 번째 줄은 모든 이미지 파일의 화면 위치를 픽셀 좌표로 지정합니다. 그리고 두 번째 줄에는 이미지 파일이 포함된 폴더의 경로가 들어 있습니다. 이 경로는 상대 경로가 아닌 절대 경로이므로 이미지 파일을 이동하는 경우 경로를 업데이트해야 합니다. 스크립트의 나머지 줄은 줄당 하나의 자막을 참조하여 자막 번호, 시작 시간과 끝 시간, 그리고 자막이 포함된 이미지 파일의 파일 이름을 지정합니다.

이미지 스크립트 파일의 형식은 다음과 같습니다. 기울임꼴 텍스트는 사용자가 환경에 맞게 바꿔야 하는 텍스트입니다.

Display_Area(Left Top Right Bottom)

디렉토리 경로

Subtitle#Start_timecode End_timecode Image_file_name

표시 영역에서는 좌표의 프레임 픽셀(예: NTSC의 경우 720x480픽셀, PAL의 경우 720x576픽셀)을 사용합니다. 여기서 점 0은 왼쪽 위 모퉁이입니다. 공백이나 탭을 사용하여 각 줄의 요소를 구분할 수 있습니다.

이 예제에서는 전체 화면 이미지가 전체 화면에 오버레이됩니다.

Display_Area(000 000 720 480)

디렉토리 C:\Subtitles\Image Files\Caption Inc Images\ (Windows) 또는

디렉토리 /Subtitles/Image Files/Caption Inc Images/ (Mac OS)

1 00:00;02:02 00:00;03:15 CATTALESS001.TIF

2 00:00;05:18 00:00;09:20 CATTALESS002.TIF

FAB 이미지 스크립트 구조

FAB 이미지 스크립트에는 각 이미지 파일의 개별 위치 정보가 포함되어 있습니다. FAB 이미지 스크립트를 가져올 때는 이미지 스크립트와 달리 이미지 파일을 찾을 위치를 지정합니다. 파일의 각 줄은 단일 자막 이미지 파일, 비디오에서 파일의 시작 시간과 끝 시간, 그리고 왼쪽 위 모퉁이와 오른쪽 아래 모퉁이의 픽셀 좌표를 참조합니다. FAB 자막 스크립트는 다음 형식을 사용합니다.

Image_file_name Start_Timecode End_Timecode Left Top Right Bottom

위치 값은 좌표의 프레임 픽셀(예: NTSC의 경우 720x 480픽셀, PAL의 경우 720x 576픽셀)을 사용합니다. 여기서 점 0은 왼쪽 위 모퉁이입니다. 공백이나 탭을 사용하여 줄의 요소를 구분할 수 있으며, Enter 키를 눌러 스크립트 내의 줄을 구분할 수 있습니다.

이 예제에서는 전체 화면 이미지가 전체 화면에 오버레이됩니다.

RACE001.TIF 00;00;02;02 00;00;03;15 000 000 720 480

RACE002.TIF 00;00;05;18 00;00;09;20 000 000 720 480

시간 코드 형식

스크립트 파일은 프로젝트의 시간 코드를 정확하게 지정해야 합니다. 프로젝트의 텔레비전 표준에 따라 사용하는 시간 코드가 달라집니다.

NTSC NTSC 프로젝트는 hh:mm:ss;ff(순서대로 시간;분;초;프레임)와 같이 숫자를 세미콜론으로 구분하는 드롭 프레임 시간 코드를 사용합니다.

PAL PAL 프로젝트는 hh:mm:ss:ff(순서대로 시간;분;초;프레임)와 같이 숫자를 콜론으로 구분하는 시간 코드를 사용합니다.

시간 코드를 지정할 때는 다음 개념에 유의하십시오.

- 자막이 오디오 및 비디오와 올바르게 동기화되도록 하려면 스크립트의 시간 코드가 프로젝트의 시간 코드 형식과 일치해야 합니다. Encore에서 비드롭 프레임 시간 코드를 드롭 프레임으로 변환할 수는 있지만, 프로젝트에 적절한 시간 코드를 지정하면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다.
- 시간 코드 번호 앞에는 0이 없어도 됩니다. 예를 들어 0;0;12;3은 가져올 때 00;00;12;03으로 올바르게 해석됩니다.
- 일부 자막 편집 응용 프로그램에서는 시간 코드가 아닌 시간 형식을 사용하여 자막 스크립트를 저장합니다. 시간 형식은 hh:mm:ss,zzz 형식(순서대로 시간; 분; 초, 밀리초)입니다. Encore에서는 시간 형식이 인식되지 않습니다. 시간 형식을 시간 코드로 변환하려면 밀리초(zzz)를 프레임(ff)으로 변환해야 합니다. 이 경우에는 다음 수식을 사용합니다.

NTSC: 프레임 수=(밀리초x29.97)÷1000

PAL: 프레임 수=(밀리초x25)÷1000

자막 색상

자막 색상

타임라인 색상 세트는 자막에 사용되는 색상을 지정합니다. 전체 프로젝트에 같은 색상 세트를 사용하거나 타임라인별로 색상 세트를 정의할 수 있습니다. 색상 세트는 3개의 그룹으로 구분됩니다. 각 클립에 적합한 색상 그룹을 선택하여 클립을 최대한 뚜렷하게 표시하거나 필름의 각 글자 등을 구분할 수 있습니다. 색상을 정의하기 전에 다음 개념을 이해해야 합니다.

- 타임라인 색상 세트는 최대 9가지 색상으로 구성되며, 각 색상에는 고유한 불투명도 설정이 있습니다.
- 색상은 3개의 자막 그룹으로 구분되므로 배경 또는 화자에 따라 다른 자막 색상을 지정할 수 있습니다.
- 각 자막 그룹에는 채우기, 선 및 앤티앨리어스 색상의 값이 들어 있습니다.




자막
A. 채우기 색상 B. 선 색상 C. 엔티앨리어스 색상


- 각 타임라인은 색상 세트를 하나만 참조할 수 있습니다.
- 각 자막 클립은 타임라인에 할당된 색상 세트 내의 세 그룹 중 하나를 참조할 수 있습니다.
- 기본 세트를 수정하거나 색상 세트를 직접 만들 수 있습니다.
- 색상 세트를 저장해 두었다가 다른 프로젝트에서 사용할 수 있습니다.
- 색상 세트를 편집하면 해당 색상 세트를 사용하는 모든 타임라인이 자동으로 업데이트됩니다.

참고: Flash 프로젝트의 경우에는 자막이 지원되지 않습니다.

자막용 색상 세트 정의

- 1 변경할 자막 색상이 포함된 타임라인을 엽니다.

 색상을 편집하면서 미리 보려면 현재 시간 표시기를 자막 클립으로 이동합니다. [모니터] 패널이 표시되어 있는지 확인합니다. 4단계를 수행한 후에 [타임라인 색상 세트] 대화 상자에서 [미리 보기] 단추를 클릭합니다.


- 2 [타임라인] > [타임라인 색상 세트 편집]을 선택합니다.
- 3 [타임라인 색상 세트] 대화 상자에서 색상을 변경하면서 변경 결과를 확인하려면 [미리 보기]를 선택합니다.
- 4 [타임라인 색상 세트] 대화 상자에서 [새 색상 세트] 단추 를 클릭합니다.
- 5 [새 색상 세트] 대화 상자에서 새 색상 세트의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 6 변경할 색상의 색상 견본을 클릭합니다.
- 7 다음 방법 중 하나를 사용하여 색상을 조정합니다. 선택한 색상은 색상 견본 위쪽에 나타나고, 원본 색상은 아래쪽에 그대로 표시되어 있습니다.
 - 색상 스펙트럼 막대에 있는 삼각형 슬라이더를 사용하여 원하는 색상 범위를 찾은 후 색상 필드에서 원하는 색상을 클릭합니다.
 - [색조], [채도], [명도], [빨강], [녹색] 또는 [파랑]의 숫자 값을 변경합니다.
- 8 [확인]을 클릭합니다. [타임라인 색상 세트] 대화 상자에서 원본 색상이 새 색상으로 바뀝니다.
- 9 색상 견본 옆에 있는 [불투명도] 메뉴에서 원하는 불투명도 레벨을 선택합니다.
- 10 변경할 모든 색상에 대해 5 - 9단계를 반복합니다.
- 11 자막 그룹의 경우 [채우기] 및 [획]의 값을 기준으로 엔티앨리어스 색상을 자동으로 만들려면 [채우기 및 획에서 엔티앨리어스 색상 만들기]를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 수동 엔티앨리어스 색상 설정이 비활성화됩니다.
- 12 모든 색상을 원하는 대로 정의한 후에 [확인]을 클릭합니다. 새 색상 세트가 타임라인에 할당됩니다.

직접 만든 색상 세트를 삭제할 수도 있고 다른 프로젝트에서 사용하도록 내보낼 수도 있습니다. 자세한 내용은 139페이지의 “[타임라인 색상 세트 가져오기 및 내보내기](#)”를 참조하십시오.


타임라인 색상 세트 가져오기 및 내보내기

프로젝트 간에 타임라인 색상 세트를 공유할 수 있습니다. 특정 프로젝트에서 사용자 정의한 색상 세트를 내보내 다른 프로젝트로 가져올 수 있습니다.

타임라인 색상 세트 내보내기

- 1 내보낼 색상 세트를 사용하는 타임라인을 엽니다.
- 2 [타임라인] > [타임라인 색상 세트 편집]을 선택합니다.
- 3 [색상 세트] 메뉴에서 색상 세트를 선택합니다.
- 4 [색상 세트 파일로 내보내기] 단추 를 클릭합니다.
- 5 색상 세트의 새 이름을 입력하고 색상 세트를 저장할 적절한 폴더를 찾은 다음 [저장]을 클릭합니다. 색상 세트가 저장되고 파일 이름에 .cs 확장자가 추가됩니다.
- 6 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 현재 선택된 색상 세트를 타임라인에 적용하려면 [확인]을 클릭합니다.
 - 타임라인 설정을 변경하지 않고 그대로 두려면 [취소]를 클릭합니다. 이렇게 해도 내보내는 것은 취소되지 않습니다.

타임라인 색상 세트 가져오기

- 1 가져온 색상 세트를 적용할 타임라인을 엽니다.
- 2 [타임라인] > [타임라인 색상 세트 편집]을 선택합니다.
- 3 [색상 세트 파일에서 가져오기] 단추 를 클릭하고 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
- 4 [확인]을 클릭합니다.

색상 세트가 활성 타임라인에 적용됩니다.

자막에 색상 적용

타임라인의 모든 자막에는 동일한 타임라인 색상 세트의 색상이 사용됩니다. 해당 색상 세트 내에서 서로 다른 색상 그룹을 적용하여 자막 클립의 색상을 다양하게 지정할 수 있습니다.

자막에 적용된 색상 세트 변경

- 1 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 변경할 자막 색상이 포함된 타임라인을 선택합니다.
- 2 [속성] 패널의 [색상 세트] 메뉴에서 원하는 세트를 선택합니다.
[색상 세트] 메뉴에 새 세트를 추가하려면 139페이지의 “[자막용 색상 세트 정의](#)”를 참조하십시오.

자막 클립에 적용된 색상 그룹 변경

색상 그룹을 사용하면 배경에 따라 다른 자막을 적용하거나, 화자를 확인하는 등의 용도로 각 자막을 식별하거나 구분할 수 있습니다.

- 1 변경할 자막 색상이 포함된 타임라인을 엽니다.
- 2 타임라인에서 변경할 자막 클립을 하나 이상 선택합니다. 트랙의 자막을 모두 선택하려면 트랙 이름을 두 번 클릭합니다. 여러 자막 클립을 선택하려면 트랙에서 Shift 키를 누른 상태로 원하는 클립을 클릭하거나 클립 주위로 선택 상자를 드래그하여 선택합니다.
- 3 [속성] 패널의 [밝은 영역] 메뉴에서 원하는 색상 그룹을 선택합니다.
변경 내용을 표시하려면 [타임라인 뷰어]에서 현재 시간 표시기를 자막 위로 이동하거나, [모니터] 패널에서 [이전 자막] 및 [다음 자막] 단추를 클릭합니다.

오디오 및 자막 트랙용 탐색

트랙 추적

DVD 플레이어는 선택한 오디오 및 자막 트랙을 기억합니다. 사용자가 메뉴나 리모콘을 사용하여 오디오 트랙을 지정하면 플레이어에서는 프로그램의 모든 타임라인에서 동일한 트랙을 재생합니다. 타임라인에 지정된 트랙이 포함되어 있지 않으면 플레이어에서는 후속 타임라인에 원래 지정된 트랙이 들어 있더라도 기본적으로 프로젝트의 나머지 부분에서 오디오 1 또는 자막 1 트랙을 재생합니다.

플레이어에서는 트랙을 언어 설정이 아닌 번호별로 참조합니다. 그러므로 각각 언어 더빙이나 자막과 같은 여러 오디오 또는 자막 트랙을 포함하는 타임라인이 여러 개 있는 경우에는 프로젝트 전체에서 관련 오디오 또는 자막에 동일한 트랙을 사용하십시오. 예를 들어 모든 스페인어 자막을 각 타임라인에서 동일한 번호가 지정된 자막 트랙에 배치하고, 모든 감독의 설명을 동일한 번호가 지정된 오디오 트랙에 배치하는 식입니다.

기타 도움말 항목

126페이지의 “[타임라인에 오디오 추가](#)”

128페이지의 “[DVD 프로젝트의 자막](#)”

기본 오디오 및 자막 트랙 설정

DVD 프로젝트에 오디오 트랙, 자막 트랙 또는 두 트랙이 모두 들어 있는 경우에는 디스크의 기본 트랙을 설정하고 사용자가 트랙을 선택할 수 있도록 하는 것이 중요합니다. 이렇게 하려면 기본 트랙의 [디스크] 속성을 설정합니다. DVD 플레이어에서는 사용자가 선택 내용을 변경하지 않는 한 프로그램 전체에서 이러한 트랙을 재생합니다.

1 [속성] 패널에 디스크 속성을 표시하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널에서 패널의 왼쪽 아래 가장자리와 같은 빈 영역을 클릭합니다.
- [제작] 패널의 탭을 클릭하여 탭을 활성화합니다. [제작] 패널이 활성화되면 [속성] 패널에 [디스크] 속성이 포함됩니다.

참고: [제작] 패널이 열려 있지 않으면 [창] > [제작]을 선택하여 열 수 있습니다.

2 [속성] 패널에서 다음 중 하나 또는 둘 다를 수행합니다.

- 프로젝트에 오디오 트랙이 포함된 경우 [오디오 설정] 팝업 메뉴에서 기본값으로 지정할 트랙을 선택합니다.
- 프로젝트에 자막 트랙이 포함된 경우 [자막 설정] 팝업 메뉴에서 기본값으로 지정할 트랙을 선택합니다.

[오디오 설정] 및 [자막 설정]의 기본 설정은 [변경 없음]입니다. 이 설정을 선택하면 오디오 트랙이 DVD 플레이어에서 설정된 대로 유지됩니다. 예를 들어 사용자가 DVD 플레이어를 프랑스로 설정했을 때 DVD에 프랑스로 확인되는 트랙이 있는 경우, [변경 없음]을 선택하면 DVD 플레이어에서 프랑스어 트랙이 자동으로 선택됩니다.

오디오 또는 자막 트랙을 선택하는 단추 설정

대부분의 리모콘에는 오디오 및 자막 트랙을 선택하는 단추가 있지만, 프로젝트에 적합한 옵션을 포함하는 메뉴를 만드는 것이 효율적입니다. 캡션, 가사, 힌트, 다양한 요소 등 언어와 관련이 없는 자료용으로 이러한 트랙을 사용하는 경우에는 메뉴를 통해 사용자에게 적절한 항목을 선택하는 단추를 제공할 수 있습니다. 또한 사용자는 메뉴를 통해 현재 활성 상태인 오디오 또는 자막 트랙을 확인할 수도 있습니다.



오디오 및 자막 트랙에 메뉴 항목 연결

오디오 및 자막 선택은 단추의 대상 링크와 함께 설정할 수 있는 단추 속성입니다. 사용자가 단추를 활성화하고 나면 트랙 설정은 사용자가 다시 설정하거나 [종료 동작] 또는 [재정의] 등의 링크 컨트롤에 의해 다시 설정되는 경우가 아니면 이후에 표시되는 모든 타임라인에 대해 계속 적용됩니다.

[속성] 패널의 링크 컨트롤을 사용하여 오디오 또는 자막 트랙을 설정할 수 있습니다. 예를 들어 선택한 자막 트랙을 대상 타임라인에만 적용하려는 경우에는 해당 트랙을 끄기로 설정(자막 트랙만)하거나 단추의 [재정의] 속성을 사용하여 특정 트랙으로 다시 설정할 수 있습니다. 타임라인이 끝나면 재정의 설정에 따라 트랙이 다시 설정됩니다.

- 1 [메뉴] 패널에서 원하는 메뉴를 선택하거나 두 번 클릭하여 [메뉴 뷰어]에서 엽니다.
- 2 단추를 선택하여 오디오 트랙, 자막 트랙 또는 두 트랙을 모두 설정합니다.
- 3 [속성] 패널의 [링크] 팝업 메뉴에서 [링크 지정]을 선택합니다.
- 4 링크 대상으로 사용할 원하는 메뉴 또는 타임라인을 선택합니다.
- 5 다음 중 하나를 수행하여 지정한 대상의 트랙을 설정합니다.
 - 이 단추를 사용하여 오디오 트랙 설정을 변경하려면 [오디오] 팝업 메뉴에서 트랙 번호를 선택합니다.
 - 이 단추를 사용하여 자막 트랙 설정을 변경하려면 [자막] 팝업 메뉴에서 트랙 번호를 선택합니다.
- 6 [확인]을 클릭합니다.

💡 자막 및 오디오 트랙 링크를 미리 보려면 [파일] > [미리 보기]를 선택하고 링크를 테스트합니다. 자세한 내용은 161페이지의 “[프로젝트 미리 보기](#)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

144페이지의 “[프로젝트 탐색 및 링크](#)”

활성 오디오 또는 자막 트랙 표시

메뉴가 표시될 때 사용자에게 현재 활성 상태인 오디오 또는 자막 트랙을 표시할 수 있습니다. 예를 들어 사용자가 메뉴를 사용하여 프랑스어 자막을 켜서 DVD를 시청한 다음 자막 옵션이 있는 메뉴로 돌아오면 기본적으로 아니더라도 프랑스어 자막 옵션이 선택되어 있습니다.

- 1 [프로젝트] 패널에서 오디오 또는 자막 트랙의 설정 메뉴 역할을 하는 메뉴를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널의 [기본 단추] 메뉴에서 [활성 오디오 트랙] 또는 [활성 자막 트랙]을 선택합니다.

숨겨진 캡션 기본 사항

숨겨진 캡션

숨겨진 캡션은 청력에 문제가 있는 사용자가 사용할 수 있습니다. 캡션을 작성하면 프로그램의 오디오 부분이 이미지 위에 수퍼임 포즈된 텍스트로 표시됩니다. 숨겨진 캡션에는 대화 내용은 물론 프로그램 사운드에 대한 설명도 포함됩니다. NTSC 텔레비전 표준에서만 숨겨진 캡션을 사용할 수 있으며, PAL에서는 사용할 수 없습니다.

숨겨진 캡션은 타사 캡션 작성 응용 프로그램을 사용하여 만드는데, 이 응용 프로그램에서는 캡션을 SCC(소스 보호 형식) 파일로 내보냅니다. 그러면 [비디오 클립 속성] 패널을 사용하여 해당 SCC 파일을 타임라인의 클립에 할당하는 방법으로 참조하게 됩니다. 숨겨진 캡션은 캡션에 할당되는 비디오 클립의 소스 시간 코드와 동기화됩니다.

참고: 블루레이 또는 Flash 프로젝트에서는 숨겨진 캡션이 지원되지 않습니다.

비디오에 숨겨진 캡션 추가

DVD 프로젝트에 추가하는 숨겨진 캡션은 최종 DVD에만 표시되며 Encore의 [모니터] 패널이나 [프로젝트 미리 보기] 창에는 표시되지 않습니다.

- 1 [타임라인 뷰어]에서 숨겨진 캡션을 추가할 비디오 클립을 선택합니다. 필요한 경우 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 비디오 트랙을 클릭하여 오디오 트랙과 별개로 비디오 트랙을 선택합니다.
- 2 [비디오 클립 속성] 패널에서 [필드 1]의 [찾아보기] 단추를 클릭합니다. 숨겨진 캡션이 포함된 SCC 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.

참고: SCC 파일이나 Encore 프로젝트 파일을 이동하면 숨겨진 캡션과의 연결이 끊어집니다. 링크를 다시 설정하려면 위 단계를 반복하여 비디오 클립을 선택하고, [비디오 클립 속성] 패널에서 [찾아보기]를 클릭한 다음 SCC 파일을 다시 선택합니다.

8장: 링크 만들기 및 관리


프로젝트용 에셋을 가져오고, 메뉴를 만들고, 비디오, 오디오 및 스틸 이미지용 타임라인을 준비한 후에는 이들 항목을 함께 연결해야 합니다.

탐색

프로젝트 탐색 및 링크

사용자는 기본적으로 메뉴 및 해당 단추를 사용하여 콘텐츠 사이를 이동합니다. 또한 제작자는 종료 동작, 재생의 및 기타 탐색 세부 정보를 설정하여 사용자의 이용을 안내할 수 있습니다. 예를 들어 사용자가 비디오 재생을 위한 단추를 활성화하는 경우, 해당 비디오의 재생이 끝날 때 수행되는 동작은 제작자가 설정하는 종료 동작에 따라 결정됩니다. 따라서 사용자가 프로젝트를 직관적이면서 효율적으로 탐색할 수 있도록 해야 합니다.

Adobe® Encore®를 사용하면 메뉴, 타임라인, 슬라이드 쇼, 재생 목록, 장 재생 목록 등 사실상 프로젝트의 모든 대상에 연결할 수 있습니다. 단, ROM 콘텐츠는 예외입니다. ROM 콘텐츠는 컴퓨터를 사용하여 액세스해야 합니다.

 대화형 Flash 프로젝트의 경우, 표준 단추 링크 또는 종료 동작을 설정하여 웹 링크가 포함된 메뉴에 연결할 수 있습니다. 따라서 사용자가 단추를 클릭하거나 항목 재생이 끝나면 해당 프로젝트 외부의 웹 페이지가 자동으로 표시됩니다. 자세한 내용은 172페이지의 “[Flash 프로젝트에 웹 링크 포함](#)”을 참조하십시오.

다음과 같은 유형의 링크를 설정하여 탐색을 만들 수 있습니다.

첫 번째 재생 DVD 또는 블루레이 디스크를 플레이어에 넣을 때 웹 브라우저에서 Flash SWF 파일을 열 때 재생되는 내용을 지정합니다. 미국 영화 비디오 디스크의 경우에는 보통 첫 번째 재생 링크를 통해 FBI 경고가 표시됩니다. 저작권 경고가 필요하지 않은 경우에는 첫 번째 재생에서 디스크의 기본 메뉴를 표시할 수도 있습니다. 첫 번째 재생을 지정하려면 147페이지의 “[디스크 속성 및 탐색 설정](#)”을 참조하십시오.

제목 단추 리모콘의 [제목] 단추를 누르면 수행되는 동작을 지정합니다. 일반적으로 [제목] 단추는 기본 메뉴에 연결됩니다. [제목] 단추 링크를 지정하려면 147페이지의 “[디스크 속성 및 탐색 설정](#)”을 참조하십시오. 리모콘에서 [제목] 단추를 비활성화하려면 158페이지의 “[사용자 조작 비활성화 또는 편집](#)”을 참조하십시오.

리모콘 메뉴 단추 콘텐츠를 재생 중일 때 사용자가 리모콘에서 [메뉴] 단추를 누르면 수행되는 동작을 지정합니다. [메뉴] 단추 링크는 타임라인과 슬라이드 쇼에 대해 설정합니다. 일반적으로 [메뉴] 단추를 누르면 현재 기능의 메뉴로 돌아갑니다. [메뉴] 단추 링크를 지정하려면 148페이지의 “[타임라인 탐색 설정](#)”을 참조하십시오. 리모콘에서 [메뉴] 단추를 비활성화하려면 158페이지의 “[사용자 조작 비활성화 또는 편집](#)”을 참조하십시오.

표준 링크 사용자가 메뉴에서 단추를 활성화하면 수행되는 동작을 지정합니다. 표준 링크를 지정하려면 146페이지의 “[링크 지정](#)”을 참조하십시오.

종료 동작 항목 재생이 끝날 때의 동작 또는 메뉴의 활성 지속 시간을 지정한 경우의 동작을 지정합니다. 종료 동작은 메뉴, 타임라인, 기타 요소 등의 다음 항목을 표시할 대상을 지정합니다. 사용자가 비디오 클립을 개별적으로 또는 연속해서 보도록 하려면 다음 클립으로 이동하는 데 사용될 각 클립의 종료 동작을 설정하십시오. 또한 사용자가 클립에 액세스할 때 사용한 메뉴로 돌아가도록 종료 동작을 설정할 수도 있습니다.

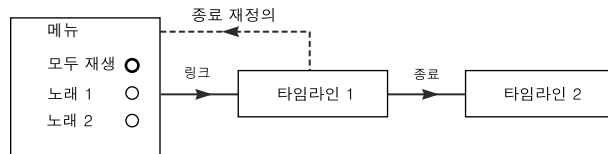
메뉴의 종료 동작을 반드시 사용할 필요는 없습니다. 즉, 사용자가 메뉴에서 단추를 활성화하지 않는 경우 표시를 제어하고자 할 때 종료 동작을 사용하면 됩니다. 메뉴 종료 동작은 공공 장소나 교육 시설에서 재생할 프로젝트에 사용하면 유용합니다. 예를 들어 사용자가 자리를 떠나는 경우 일정 대기 시간이 지나면 다음 사용자를 위해 메뉴가 기본 메뉴로 돌아가도록 할 수 있습니다.

종료 동작 재정의 선택 사항인 이 설정을 사용하여 대상의 종료 동작을 재정의할 수 있습니다. 표준 링크는 다음 대상을 설정하는 반면 재정의는 해당 대상의 종료 동작을 설정하여 기본 종료 동작을 새 동작으로 바꿉니다. 재정의의 사용하면 프로젝트 전체에서 탐색을 동적으로 제어할 수 있습니다. 사용자가 본 내용에 따라 경로를 변경할 수 있습니다.

예를 들어 음악 DVD를 만들려면 각 노래의 비디오를 자체 타임라인에 배치할 수 있습니다. 각 타임라인의 종료 동작은 다음 타임라인을 가리키므로, 사용자가 원하는 경우 전체 디스크를 재생할 수 있습니다. 메뉴를 만들 때 [모두 재생] 단추를 첫 번째 타임라인에 연결하기만 하면 각 노래의 재생이 끝날 때 자동으로 다음 노래의 재생이 시작됩니다.

사용자가 클립을 개별적으로 재생하게 하려면 한 타임라인 재생 후 플레이어가 기본 메뉴로 돌아가도록 설정할 수 있습니다. 이렇게 하려면 타임라인마다 별도의 단추를 만듭니다. 그런 다음 각 단추를 개별 타임라인에 연결하고 단추의 [속성] 패널을 사용하여 메뉴를 표시하도록 링크 재정의의 설정합니다. 사용자가 [노래 1] 단추를 누르면 첫 타임라인이 재생됩니다. 재생이 종료되면 [노래 1] 단추의 종료 동작 재정의에 따라 메뉴로 돌아갑니다. 디스크 탐색 만들기에 대한 비디오 자습서를 보려면

www.adobe.com/go/lrvid4231_enc_kr을 참조하십시오.



재정의의 사용 조건: 노래 1이 타임라인 1에 연결되고 타임라인 1의 종료 동작은 타임라인 2로 연결됩니다. 노래 1의 재정의 옵션에 따라 노래 1이 끝나면 메뉴로 돌아가도록 타임라인 1의 종료 동작이 변경됩니다.

💡 재생 목록에서는 재정의의를 사용하는 것보다 빠르게 이러한 유형의 탐색 구성을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 150페이지의 “[재생 목록](#)”을 참조하십시오.

링크 대상

Encore의 모든 링크는 메뉴, 타임라인, 재생 목록, 장 재생 목록 또는 슬라이드 쇼를 가리킵니다. 단추에는 링크 전환 특성이 포함될 수도 있습니다. 대상 링크를 설정하면 단추 강조 표시를 제어하거나 요소 내의 장을 지정할 수도 있습니다.

메뉴 및 단추 메뉴에 연결할 때는 메뉴가 나타날 때 단추가 강조 표시(선택된 상태)되도록 지정할 수 있습니다. Encore에서는 단추 1이 기본 단추로 사용됩니다. 메뉴에서 강조 표시할 단추를 선택하거나 [기본값]을 선택할 수 있습니다. [기본값]을 선택하는 경우에는 사용자가 특정 단추를 선택할 때까지 기본값이 사용됩니다. 사용자가 특정 단추를 선택하면 메뉴에 액세스할 때마다 해당 단추가 강조 표시됩니다.

이처럼 강조 표시되는 단추를 제어하면 프로젝트의 유용성을 높일 수 있습니다. 즉, 단추를 강조 표시하면 프로젝트 내에서 사용자가 있던 위치에 따라 메뉴를 제어할 수 있습니다. 일반적으로는 사용자가 마지막으로 활성화한 단추가 강조 표시되므로 마지막으로 재생된 클립을 손쉽게 추적할 수 있습니다. 예를 들어 비디오의 종료 동작이 메뉴 및 자체 단추를 다시 가리키도록 할 수 있습니다. 즉, 사용자가 비디오를 시청하고 나면 종료 동작으로 인해 다시 메뉴로 돌아가게 되며 기본 단추가 아닌 비디오 단추가 강조 표시됩니다. 물론 프로젝트 전체에서 사용자의 진행률을 예상할 수 있도록 다음 비디오의 단추를 강조 표시하도록 선택할 수도 있습니다.

타임라인 및 장 타임라인에 연결할 때는 해당 장 지점 중 하나를 함께 지정합니다. 장 지점은 타임라인 내의 시작 위치를 나타냅니다. 미국 영화 DVD에는 일반적으로 전체 영화에 단일 타임라인을 사용하며 각 장면의 장 지점이 포함된 장면 색인 메뉴가 들어 있습니다.

재생 목록 재생 목록은 순차적으로 재생되는 타임라인, 슬라이드 쇼 및 장 재생 목록 그룹입니다. 재생 목록에 연결할 때 종료 동작도 선택할 수 있습니다.

장 재생 목록 장 재생 목록은 단일 타임라인 내의 장 컬렉션입니다. 장 재생 목록에 연결할 때 종료 동작도 지정할 수 있습니다.

참고: 블루레이 디스크 플레이어는 장 재생 목록을 지원하지 않습니다.

슬라이드 쇼 슬라이드 쇼에 연결할 때도 해당 장 중 하나(개별 슬라이드)를 선택할 수 있습니다.

링크 전환 단추 링크를 지정할 때 링크 전환도 지정할 수 있습니다. 링크 전환은 연결된 에셋이 재생되기 전에 단추 링크를 호출하면 재생되는 지속 시간이 짧은 에셋입니다. 예를 들어 미국 영화 디스크의 경우 기본 메뉴의 단추를 클릭하여 하위 메뉴에 액세스하면 기본 메뉴가 하위 메뉴로 "디졸브"되는 경우가 많습니다. 이러한 디졸브 효과는 전환 프레임이 포함된 비디오 에셋을 재생하는 방법으로 표시합니다. 일반적으로 전환 프레임은 Adobe After Effects® 또는 Adobe Premiere® Pro 같은 응용 프로그램에서 만듭니다. 이러한 응용 프로그램에서 전환 프레임은 동영상 파일로 렌더링됩니다.

기타 도움말 항목

148페이지의 “[단추 탐색 설정](#)”

149페이지의 “[요소 및 링크 전역 변경](#)”

탐색 및 속성 설정

링크 지정

Encore에서는 다양한 방식으로 링크를 만들고 관리할 수 있습니다. [속성] 패널에는 링크를 완벽하게 제어할 수 있는 기능이 있으므로 메뉴나 툴바 도구를 사용하여 링크 대상을 선택할 수 있습니다. 또한 요소 뷰어 및 [순서도] 패널에서도 링크를 사용하여 작업할 수 있습니다. 일반적으로 대부분의 사용자는 [속성] 패널과 다른 패널(보통 [순서도] 패널)을 함께 사용하여 작업하며, 툴바 도구나 메뉴 선택 항목을 원하는 대로 사용합니다.



[작업 영역] 메뉴에서 [탐색 디자인]을 선택하여 탐색용으로 사용자 정의된 Adobe 디자인 작업 영역을 엽니다.

기타 도움말 항목

149페이지의 “[요소 및 링크 전역 변경](#)”

152페이지의 “[순서도 개요](#)”

링크 메뉴를 사용하여 링크 지정

- 1 링크를 설정할 요소를 선택합니다. 예를 들어 단추의 대상 링크를 설정하는 경우에는 [메뉴 뷰어] 또는 [메뉴] 패널에서 단추를 선택하면 됩니다.
- 2 [속성] 패널의 원하는 링크 메뉴([링크], [종료 동작] 또는 [재정의])에서 대상을 선택한 다음 나타나는 하위 메뉴에서 원하는 콘텐츠(예: 특정 단추, 슬라이드 또는 장)를 선택합니다. 링크 메뉴에는 메뉴, 타임라인, 슬라이드 쇼 등 가장 최근에 사용한 요소가 최대 20개까지 표시됩니다. 원하는 요소가 목록에 없으면 [링크 지정]을 선택합니다. 자세한 내용은 아래를 참조하십시오. 링크 메뉴에서는 다음과 같은 항목을 추가로 선택할 수 있습니다.

여기로 다시 연결 사용자가 동일한 대상으로 돌아갑니다.

마지막 메뉴로 돌아가기 사용자가 가장 최근에 액세스한 메뉴로 돌아갑니다.

다시 시작 사용자가 가장 최근에 본 콘텐츠(메뉴는 제외)로 돌아가며, 해당 콘텐츠가 마지막으로 본 지점부터 재생됩니다. [다시 시작] 단추는 사용자가 콘텐츠를 보는 동안 자주 액세스하는 오디오 및 자막 트랙 선택 메뉴에서도 제대로 작동합니다.

정지 재생을 정지합니다.

링크 지정 링크 메뉴에 나열되어 있지 않은 추가 대상을 선택하고 오디오 및 자막 트랙을 변경할 수 있습니다. 대화 상자가 나타나면 원하는 링크 대상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다. 기본 단추를 변경하지 않고 그대로 유지하려면 단추가 아닌 메뉴 이름을 선택하십시오.

참고: 특정 단추가 아닌 [기본값]을 선택하면 대상 메뉴에서 기본 단추가 강조 표시된 상태로 유지됩니다.

- 3 원하는 경우 링크 전환, 종료 동작 및 재정의의 링크를 지정합니다.



또한 [슬라이드 쇼 뷰어]의 슬라이드나 [타임라인 뷰어]의 장 등과 같은 대상 요소를 [메뉴 뷰어] 또는 [메뉴] 패널의 단추로 직접 드래그하여 단추의 링크를 지정할 수도 있습니다.

툴바 도구를 사용하여 링크 지정

- 1 링크를 설정할 요소를 선택합니다. 예를 들어 단추의 대상 링크를 설정하는 경우에는 [메뉴 뷰어] 또는 [메뉴] 패널에서 단추를 선택하면 됩니다.

- 2 [속성] 패널에서 똑딱 도구를 [타임라인] 또는 [메뉴 뷰어] 등의 해당 뷰어, [타임라인], [메뉴], [프로젝트] 패널 또는 [순서도]에 있는 대상 요소로 드래그합니다. 똑딱 도구를 사용할 때는 단지 표시되는 항목에 연결하면 됩니다. 즉, 요소 아이콘만 표시되는 경우에는 타임라인의 1장, 첫 번째 슬라이드 또는 메뉴의 기본 단추로 연결되는 링크를 만듭니다. 요소의 장이나 단추가 표시되는 경우에는 해당 장이나 단추로 직접 연결할 수 있습니다. 예를 들어 특정 장에 연결하려는 경우에는 똑딱 도구를 [타임라인 뷰어]에 표시되는 장 마커로 드래그합니다. 똑딱 도구를 다양한 방식으로 사용하려면 다른 패널의 동일한 요소로 똑딱 도구를 드래그하여 다른 유형의 링크를 만들어 보십시오.
- 3 원하는 경우 링크 전환, 종료 동작 및 재정의의 지정합니다.

디스크 속성 및 탐색 설정

대부분의 탐색 기능을 통해 디스크의 콘텐츠 사이를 이동할 수 있지만 몇 가지 디스크 전체 속성 설정 및 링크는 직접 설정해야 합니다.

- 1 [속성] 패널에 디스크 속성을 표시하려면 다음 중 하나를 수행합니다.
 - [프로젝트] 패널에서 패널의 왼쪽 아래 가장자리와 같은 빈 영역을 클릭합니다.
 - [창] > [제작]을 선택하여 [제작] 패널을 엽니다. [제작] 패널을 열면 [속성] 패널에 디스크 속성도 표시됩니다.
- 2 [디스크 속성] 패널의 [이름] 필드에 새 이름을 입력합니다. 기본 이름은 "제목 없음 프로젝트"입니다.
- 3 [설명]에는 클라이언트 정보, 개정 내용, 알림 사항 등 프로젝트에 대한 참고 사항을 입력합니다.
- 4 다음 옵션을 설정합니다.

첫 번째 재생 DVD 또는 블루레이 디스크를 플레이어에 넣을 때 웹 브라우저에서 Flash SWF 파일을 열 때 재생되는 내용을 지정합니다. 첫 번째 재생 내용으로는 FBI 경고 또는 기타 저작권 정보가 표시되는 경우가 많습니다. [첫 번째 재생]은 프로젝트에서 만드는 첫 번째 요소로 자동 설정됩니다.

재정의 (선택 사항) [첫 번째 재생]으로 선택한 요소의 종료 동작을 일시적으로 변경합니다.

제목 단추 사용자가 리모콘에서 [제목] 단추를 누르면 표시되는 내용을 지정합니다. 일반적으로 사용자가 [제목 단추]를 누르면 디스크의 기본 메뉴로 돌아가도록 설정합니다.

기본 타임라인 디스크의 기본 기능을 확인합니다. 기본 타임라인은 디스크에 첫 번째로 기록되는 타임라인으로, 기본 타임라인 역할을 합니다. 예를 들어 사용자가 리모콘에서 [정지]를 두 번 누른 후에 [재생]을 다시 누르면 기본 타임라인이 재생됩니다.

오디오 설정 (선택 사항) 디스크의 기본 오디오 트랙을 설정합니다. [변경 없음]을 선택하면 오디오 트랙이 플레이어에서 설정한 대로 유지됩니다.

자막 설정 (선택 사항: DVD 및 블루레이 프로젝트에만 해당) 디스크의 기본 자막 트랙을 설정합니다. [변경 없음]을 선택하면 자막 트랙이 플레이어에서 설정한 대로 유지됩니다.

기타 도움말 항목

- 166페이지의 “[DVD 또는 블루레이 디스크 제작](#)”
- 163페이지의 “[프로젝트 확인](#)”
- 14페이지의 “[디스크 크기 결정](#)”

단추 및 탐색

사용자는 기본적으로 메뉴의 단추를 사용하여 탐색을 수행합니다. 이러한 단추는 사용자가 프로젝트 내에서 이동하는 방법을 제어하는 데 사용됩니다. 메뉴의 각 단추는 다른 메뉴, 타임라인, 장, 재생 목록, 장 재생 목록 또는 슬라이드 쇼로 연결되어야 합니다. [속성] 패널의 [단추] 모드에서 단추의 탐색 링크와 해당 링크의 종료 동작 재정의(선택 사항)를 설정합니다.

참고: 다른 모든 애셋의 연결 옵션뿐 아니라 [다시 시작]의 단추 링크도 설정할 수 있습니다. 이 링크는 사용자가 메뉴에 액세스한 지점으로 돌아가도록 합니다.

재생 목록 또는 종료 작업 재정의를 사용하는 경우 단추를 통해 다음 대상뿐 아니라 후속 대상도 제어할 수 있습니다. 그러므로 계획이 적절한 경우 사용자가 보고 있던 내용에 따라 프로젝트 전체의 경로를 동적으로 변경할 수 있습니다.



또한 [슬라이드 쇼 뷰어]의 슬라이드나 [타임라인 뷰어]의 장 등과 같은 대상 요소를 [메뉴 뷰어] 또는 [메뉴] 패널의 단추로 직접 드래그하여 단추의 링크를 지정할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목


50페이지의 “[메뉴](#)”

150페이지의 “[재생 목록](#)”

94페이지의 “[비디오 축소판 단추 만들기](#)”

144페이지의 “[프로젝트 탐색 및 링크](#)”

단추 탐색 설정

- 1 [메뉴] 패널에서 메뉴를 두 번 클릭하여 [메뉴 뷰어]에서 엽니다.
- 2 링크를 설정할 단추를 선택합니다. 전체 단추 세트를 선택할 수 있도록 [직접 선택 도구]가 아닌 [선택] 도구 를 사용하십시오.
- 3 [속성] 패널에서 [링크]의 대상을 지정합니다. 새 링크는 메뉴:단추 또는 타임라인:장 형식으로 [속성] 패널에 표시됩니다. 딱딱 도구 사용에 대한 자세한 내용은 146페이지의 “[링크 지정](#)”을 참조하십시오.
- 4 3단계에서 설정한 [링크] 세트의 종료 동작을 변경하려는 경우에는 [속성] 패널에서 [재정의]의 대상을 선택합니다.

기타 도움말 항목

144페이지의 “[프로젝트 탐색 및 링크](#)”

146페이지의 “[링크 지정](#)”

58페이지의 “[메뉴의 기본 단추 지정](#)”

타임라인 탐색 설정

타임라인의 링크를 통해 타임라인이 끝났을 때 또는 사용자가 재생을 중단할 때 재생되는 내용을 지정할 수 있습니다.

- 1 [프로젝트] 패널에서 원하는 타임라인을 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 [종료 동작]의 대상을 지정합니다.
- 3 [리모콘 메뉴 단추]의 대상을 선택하여, 사용자가 리모콘의 [메뉴] 단추를 눌렀을 때 표시되는 내용을 제어합니다. 일반적으로 이 단추는 사용자가 마지막으로 액세스한 메뉴, 즉 사용자가 현재 타임라인으로 이동하는 데 사용한 메뉴로 돌아가도록 설정합니다. [속성] 패널 메뉴에서 [마지막 메뉴로 돌아가기]를 선택하면 이 작업을 손쉽게 수행할 수 있습니다.

[종료 동작] 링크 유형 또는 [리모콘 메뉴 단추]에 대한 자세한 내용은 144페이지의 “[프로젝트 탐색 및 링크](#)”를 참조하십시오.

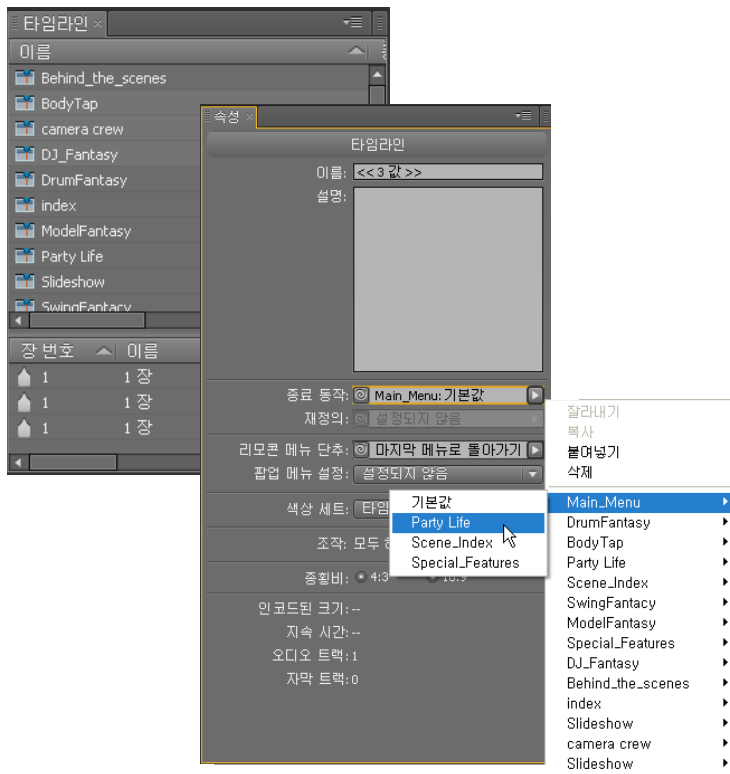
기타 도움말 항목

107페이지의 “[타임라인](#)”

요소 및 링크 전역 변경

요소 패널과 [속성] 패널을 함께 사용하여 링크를 관리하고 요소를 변경합니다. 필드를 패널에서 직접 편집할 수는 없습니다. 그러나 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널의 타임라인과 같은 요소를 선택하고 [속성] 패널에서 해당 속성을 변경할 수는 있습니다.

이러한 도구를 함께 사용하면 메뉴, 단추 또는 타임라인을 전체적으로 변경할 수 있습니다. 예를 들어 여러 타임라인의 종료 동작이 [기본] 메뉴를 가리키는 상태에서 해당 타임라인이 [이벤트] 메뉴를 가리키도록 변경하려는 경우, [타임라인] 패널에서 변경할 타임라인을 선택하고 [속성] 패널에서 종료 동작을 [이벤트]로 다시 할당하면 됩니다. 그러면 선택한 모든 타임라인의 종료 동작이 변경됩니다.



메뉴, 타임라인 또는 단추를 여러 개 선택하면 해당 속성을 전체적으로 변경할 수 있습니다.

- 1 [프로젝트], [타임라인] 또는 [메뉴] 패널을 클릭합니다. [프로젝트] 패널에는 프로젝트의 모든 요소가 표시되는 반면, [타임라인] 및 [메뉴] 패널에는 단일 요소 유형만 표시됩니다.
- 2 원하는 요소를 선택합니다. 한 번에 한 가지 유형의 요소만 선택할 수 있습니다. 타임라인과 메뉴 등의 서로 다른 여러 요소를 선택하는 경우에는 [속성] 패널에 "다른 유형의 개체가 선택되었습니다."라는 메시지가 표시됩니다. 메뉴는 한 번에 여러 개를 선택할 수 있으며, 선택한 모든 메뉴의 단추는 아래쪽 패널에 표시됩니다.
- 3 [속성] 패널에서 설정이나 링크를 필요한 대로 변경합니다. 선택한 모든 항목의 값이 다시 설정됩니다. 동일하지 않은 속성은 선택한 항목 내의 서로 다른 값 수를 나타냅니다(예: <<2개의 값>>).

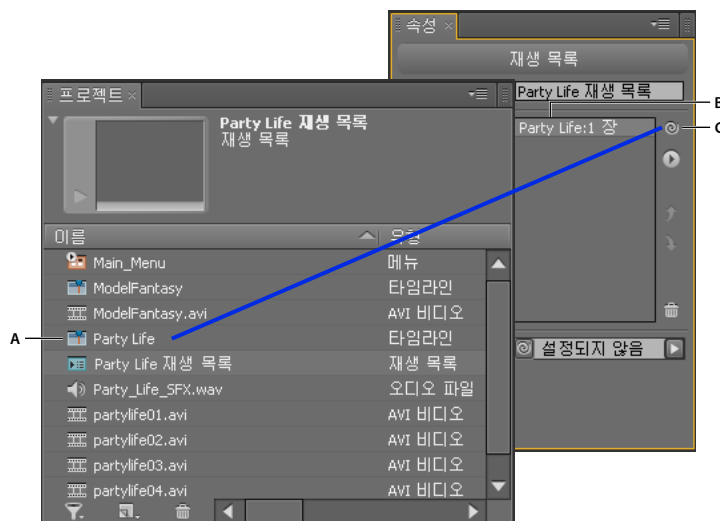
재생 목록 및 장 재생 목록

재생 목록

재생 목록은 각 항목의 지정된 장에서부터 순차적으로 재생되며, 종료 동작 하나를 포함할 수 있는 타임라인, 슬라이드 쇼 또는 장 재생 목록의 그룹입니다. 재생 목록을 사용하면 종료 동작 재정의만 사용하는 경우에 비해 더 효율적인 탐색이 가능합니다. 재생 목록을 만든 후에는 [재생 목록 속성] 패널을 사용하여 재생 목록을 채우고 편집합니다. 재생 목록에서 액세스하는 타임라인에 다른 오디오 및 자막 트랙을 지정할 수도 있습니다. 또한 재생 목록을 다른 요소의 종료 동작이나 링크로 선택할 수 있습니다. 재생 목록은 포함된 모든 요소를 재생하며, 사용자가 리모콘을 사용하여 중지하는 경우 외에는 중지할 수 없습니다. 종료 동작을 사용하여 여러 재생 목록을 함께 연결할 수도 있습니다.

참고: 재생 목록은 여러 타임라인을 제어합니다. 단일 타임라인 내의 장 순서를 지정하려면 장 재생 목록을 사용하십시오.

재생 목록을 사용하면 여러 요소의 재생 순서를 동시에 설정할 수 있으므로 제작 효율성을 높일 수 있습니다. 예를 들어 프로젝트에 단편 영화 모음과 감독 인터뷰 및 각 영화에 대한 비평가의 리뷰가 각각 개별 타임라인에 포함되어 있는 경우에는 재생 목록을 사용하여 이들 항목을 다양한 방식으로 구성할 수 있습니다. [모두 재생] 단추가 있는 메뉴를 만들어 각 단편 영화와 인터뷰, 그리고 비평가 리뷰를 순서대로 재생할 수 있습니다. [모두 재생] 단추는 첫 번째 단편 영화, 인터뷰, 리뷰, 두 번째 단편 영화, 인터뷰, 리뷰 등과 같이 순서대로 배치된 모든 타임라인을 포함하는 재생 목록에 연결됩니다. 단편 영화만 재생하려는 경우에는 단편 영화 타임라인만 포함하는 재생 목록에 연결되는 [단편 영화 재생] 단추를 만들면 됩니다. 프로젝트에 같은 감독의 영화가 여러 편 포함되어 있는 경우에는 해당 감독의 단추를 만들어 감독의 단편 영화, 감독 인터뷰 및 리뷰가 포함된 재생 목록에 연결한 다음 이들 내용이 원하는 순서로 재생되도록 할 수 있습니다.




타임라인(A)으로 똑딱 도구(C)를 드래그하여 재생 목록 속성 패널에 표시된 재생 목록(B)에 추가

기타 도움말 항목

151페이지의 “[장 재생 목록](#)”

재생 목록 만들기

- 1 재생 목록에 표시할 슬라이드 쇼와 타임라인을 선택합니다. 연속하지 않는 항목을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 항목을 클릭합니다.
- 2 [프로젝트] 패널 아래쪽에 있는 [새 항목 만들기] 메뉴에서 [재생 목록] 을 선택하거나 [파일] > [새로 만들기] > [재생 목록]을 선택합니다.
- 3 재생 목록의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 재생 목록이 만들어지고 선택한 에셋으로 채워집니다.

- 4 [프로젝트] 패널에서 재생 목록을 선택하고 [재생 목록 속성] 패널이 보이지 않으면 왼쪽에 표시합니다.
- 5 에셋 순서를 다시 배열하거나 에셋을 삭제 또는 추가하여 [재생 목록 속성] 패널의 에셋 목록을 원하는 대로 편집합니다. 자세한 내용은 다음의 151페이지의 “[재생 목록 편집](#)”을 참조하십시오.
- 6 원하는 경우에는 [종료 동작] 팝업 메뉴 또는 똑딱 도구를 사용하여 종료 동작을 설정합니다. 재생 목록의 종료 동작을 설정하지 않으면 재생 목록에 있는 마지막 에셋의 종료 동작이 활성화됩니다.

재생 목록 편집

똑딱 도구, 팝업 메뉴 및 위쪽/아래쪽 화살표 단추를 비롯해 [재생 목록 속성] 패널 오른쪽에 있는 컨트롤을 사용하여 재생 목록의 항목을 편집합니다.

- 1 [프로젝트] 패널에서 재생 목록을 선택합니다.
- 2 [재생 목록 속성] 패널을 사용하여 다음과 같이 재생 목록을 편집합니다.
 - 타임라인 및 기타 에셋의 순서를 변경하려면 항목을 한 번에 하나씩 선택하고 위쪽 및 아래쪽 화살표 단추를 사용하여 각 항목을 목록에서 새로운 위치로 이동합니다.
 - 재생 목록에 타임라인, 슬라이드 쇼, 재생 목록 또는 장 재생 목록을 추가하려면 똑딱 도구를 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널의 에셋이나 [타임라인] 또는 [슬라이드 쇼] 뷰어의 장 지점이나 슬라이드로 드래그합니다. 그러면 에셋이 재생 목록의 끝에 추가됩니다.
 - 에셋을 삭제하려면 원하는 에셋을 선택하고 [삭제] 아이콘을 클릭하거나 팝업 메뉴에서 [삭제]를 선택합니다. 연속하지 않는 여러 요소를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 각 요소를 클릭하면 됩니다.
 - 에셋에 다른 오디오 또는 자막 트랙을 지정하려면 팝업 메뉴에서 [링크 지정]을 선택합니다. [링크 지정] 대화 상자에서 에셋을 선택하고 [오디오] 및 [자막] 메뉴를 사용하여 새 트랙을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

장 재생 목록

장 재생 목록은 재생 목록과 비슷하게 작동하지만 단일 타임라인의 장을 비순차적으로 재생할 수 있도록 합니다. 또한 장 재생 목록을 사용하여 종료 동작이나 다른 타임라인 속성을 변경할 수도 있습니다. 장 재생 목록을 만든 후에는 [장 재생 목록 뷰어]를 사용하여 장 재생 목록을 채우고 편집합니다.

참고: 장 재생 목록은 단일 타임라인 내의 장을 함께 연결하는 데 사용하며, 재생 목록은 여러 타임라인을 함께 연결하는 데 사용됩니다.

예를 들어 도자기 만들기 비디오의 기본 타임라인이 소개 과정, 도구 설명(각 도구 유형에 대한 장 마커 포함), 일련의 데모(그릇, 꽃병, 주전자, 접시를 만드는 과정을 설명하는 여러 장), 유약 처리, 가마에 굽기 순서로 진행된다고 가정해 보겠습니다. 이 비디오에 장 재생 목록을 사용하면 뷰어에 따라 서로 다른 경로를 빠르게 만들 수 있습니다.

전체 비디오를 재생하거나 각 데모를 개별적으로 재생하는 단추가 포함된 기본 메뉴를 만들 수 있습니다. 전체 비디오를 재생하려면 해당 단추를 기본 타임라인에 연결하면 됩니다. 개별 데모를 재생하려면 그릇 만들기 장 재생 목록, 주전자 만들기 장 재생 목록 등과 같이 원하는 각 경로에 장 재생 목록을 만듭니다. 그러면 가령 사용자가 주전자 만들기 장 재생 목록에 연결된 주전자 만들기 데모 단추를 클릭하면 주전자 만들기 데모, 유약 처리 등이 재생되므로 관련이 있는 부분만 볼 수 있습니다. 개별 데모는 보이지 않고 전체 워크플로만 보려는 경우를 위한 장 재생 목록을 만들 수도 있습니다. 이 경우에는 워크플로 장 재생 목록을 만들어 데모 장을 제외한 모든 장에 추가합니다.

참고: 블루레이 디스크 플레이어는 장 재생 목록을 지원하지 않습니다.

장 재생 목록 만들기

장 재생 목록을 만들어 타임라인의 장을 비순차적으로 표시할 수 있습니다.

- 1 [파일] > [새로 만들기] > [장 재생 목록] 또는 [타임라인] > [새 장 재생 목록]을 선택합니다. 타임라인을 선택하면 해당 타임라인에서 장 재생 목록이 만들어지며, 타임라인을 선택하지 않으면 선택하라는 메시지가 표시됩니다.
- 2 [장 재생 목록 뷰어]의 왼쪽에서 작업할 장을 선택한 다음 [추가] 단추 ➕를 클릭하거나, 장을 두 번 클릭하거나, 뷰어 오른쪽의 [장 재생 목록]으로 드래그합니다.
- 3 장을 [장 재생 목록]에서 드래그하여 새로운 순서로 배열합니다.
- 4 뷰어 왼쪽의 [마스터 타임라인] 목록에서 장을 선택하고 [속성] 패널에서 업데이트하여 필요한 링크 및 기타 설정을 지정합니다.

장 재생 목록 편집

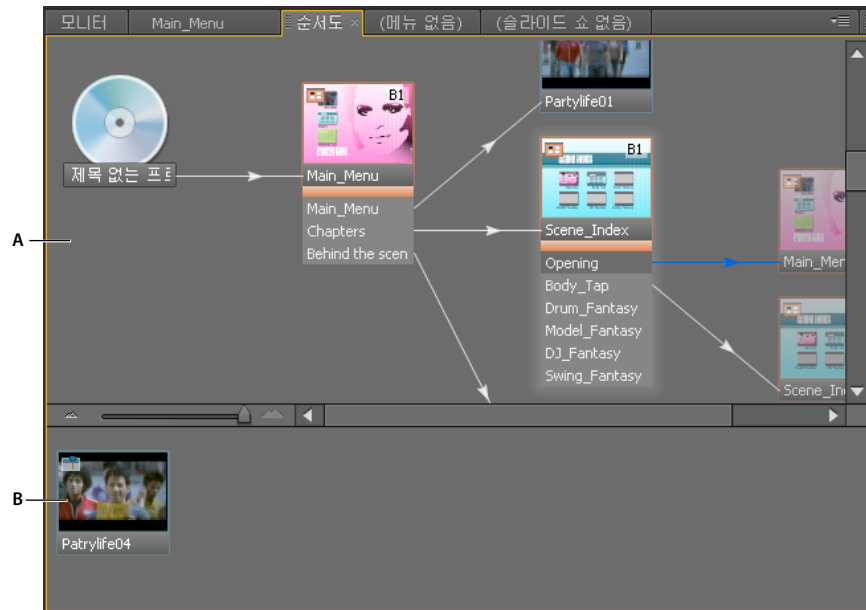
- 1 [프로젝트] 패널에서 장 재생 목록을 두 번 클릭하여 [장 재생 목록 뷰어]에서 엽니다.
- 2 [장 재생 목록 뷰어]에서 다음과 같이 재생 목록을 편집합니다.
 - 장을 추가하려면 원하는 장을 뷰어 왼쪽에서 오른쪽 목록으로 드래그하거나 두 번 클릭합니다.
 - 장의 순서를 변경하려면 뷰어 오른쪽의 목록에서 새 위치로 드래그합니다.
 - 장을 삭제하려면 오른쪽의 [장 재생 목록]에서 원하는 장을 선택하고 [삭제] 아이콘을 클릭합니다. 연속하지 않는 여러 장을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 각 장을 클릭하면 됩니다.

순서도 작업

순서도 개요

[순서도]에서는 다양한 일반 제작 작업을 완료하는 데 사용할 수 있는 그래픽 인터페이스가 제공됩니다. [순서도]는 프로젝트 전체에서 사용하며 다른 패널, 특히 [속성] 패널과 함께 사용하는 경우가 많습니다. [순서도]에서는 다음과 같은 모든 작업을 효율적으로 수행할 수 있습니다.

- 요소를 시각적으로 배열 및 연결하여 프로젝트 탐색 만들기 및 업데이트
- 요소의 속성을 빠르고 쉽게 업데이트
- 연결이 끊어진 요소 및 링크와 같은 탐색 문제를 신속하게 파악
- Windows 탐색기나 Mac OS Finder 또는 Encore의 [라이브러리] 패널에서 항목을 드래그하여 프로젝트에 요소로 자동 추가
- 요소를 뷰어 패널에서 열어 편집

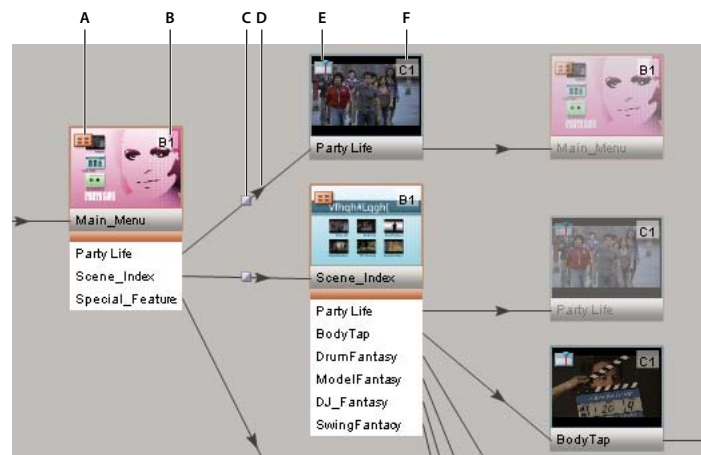


[순서도] 위쪽에 표시되는 프로젝트의 현재 구조(A), 아래쪽에 표시되는 사용되지 않는(연결이 끊어진) 요소(B)

[순서도]에는 항목과 해당 링크에 대한 시각적 힌트가 표시됩니다. 디스크 아이콘은 계층의 루트를 나타냅니다. [순서도]의 각 항목에는 요소 유형(슬라이드 쇼, 타임라인 등), 해당 단추(메뉴용), 오디오 및 자막 트랙 정보, 연결 중인 장(타임라인, 슬라이드 쇼, 재생 목록 및 장 재생 목록)을 알려 주는 축소판이 포함될 수 있습니다.

요소 축소판을 연결하는 선에도 유용한 링크 정보가 포함되어 있습니다. 선 스타일을 확인하면 일반 링크, 재정의된 링크 및 기타 유용한 링크 특성을 구분할 수 있습니다.

💡 [순서도] 사용에 대한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/vid0240_kr을 참조하십시오.



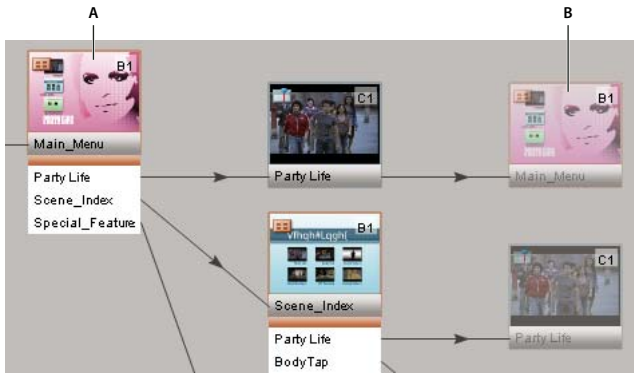
순서도 섹션에 대한 간단한 설명: [기본 메뉴]의 축소판은 항목이 메뉴임을 나타내는 해당 유형 아이콘으로 표시됩니다(A). 여기서 기본 단추는 [파티]로 설정되어 있으며, 이 내용은 해당 정보 배지를 통해 표시됩니다(B). [파티] 단추를 클릭하면 링크 전환 아이콘으로 표시된 링크 전환이 호출됩니다(C). 그런 다음 [파티]가 재생되며, 이는 화살표로 표시됩니다(D). 타임라인인 [파티]는 해당 유형 아이콘(E)으로 표시되며, 1장부터 재생됩니다. 이 내용은 정보 배지를 통해 표시됩니다(F).

기타 도움말 항목

[순서도 비디오 사용](#)

순서도 축소판

축소판에는 요소와 링크에 대한 시각적 힌트가 제공됩니다. [순서도]의 요소에는 기본적으로 축소판이 표시됩니다. 특정 요소가 해당 링크에 따라 [순서도]에서 여러 번 표시될 수 있습니다. 이 경우 첫 번째로 표시되는 요소(원본)는 완전히 불투명하게 나타납니다. 그리고 그 이후 추가로 표시되는 항목과 해당 엘리어스는 50% 불투명하게 나타납니다. 원본 메뉴에는 단추가 포함됩니다.



단추(A)는 타임라인에 연결되며 종료 동작은 다시 메뉴로 연결됩니다. 메뉴는 실제 요소(A)로 한 번, 엘리어스로 한 번(B) 해서 두 번 표시됩니다.

프로젝트에 사용되며 일부 디스크 아이콘 경로를 통해 연결된 항목은 [순서도]의 위쪽 창에 나타납니다. 사용되지 않는 항목은 [순서도]의 아래쪽 창에 나타납니다. 해당 항목으로 마우스 포인터를 가져가면 도구 설명에 에셋 이름이 표시됩니다.

축소판도 유형 아이콘 및 정보 배지를 포함하며 링크 선을 통해 연결됩니다.

확대 및 축소

순서도 보기를 확대하거나 축소하여 순서도의 관련 부분을 볼 수 있습니다. [순서도] 패널 아래쪽의 슬라이드 막대를 사용하거나 [확대/축소] 도구를 사용하십시오.

확대 다음 중 하나를 수행합니다.

- [순서도] 패널의 슬라이드 막대를 오른쪽으로 끕니다.
- [확대/축소] 도구를 선택하고 [순서도] 패널을 클릭합니다.
- [확대/축소] 도구를 선택하고 [순서도] 패널에서 클릭하여 드래그합니다.

축소 다음 중 하나를 수행합니다.






- [순서도] 패널의 슬라이드 막대를 왼쪽으로 끕니다.
- [확대/축소] 도구를 선택하고 [순서도] 패널에서 Alt 키를 누른 상태로 클릭합니다.

축소판 표시 켜기/끄기

축소판이 [순서도]에 표시되는지 여부를 지정할 수 있습니다.

❖ [순서도] 패널 메뉴에서 [모든 축소판 표시]를 선택합니다.

유형 아이콘

개체 축소판의 왼쪽 위 모퉁이에 있는 아이콘은 메뉴 , 타임라인 , 재생 목록 , 장 재생 목록  또는 슬라이드 쇼 와 같은 항목의 유형을 나타냅니다.

정보 배지

항목 축소판의 오른쪽 위 모퉁이에 있는 정보 배지는 항목 유형에 따라 특정한 특성을 상세하게 보여 줍니다. 오디오 및 자막 트랙 배지는 항목의 특성이 아니라 들어오는 링크로 지정된 트랙을 나타냅니다. 정보 배지의 레이블은 다음 특성을 나타냅니다.

없음 기본 단추가 없음으로 설정되어 있습니다.

B[n] 기본 단추가 단추 [n]으로 설정되어 있습니다.

BA 기본 단추가 활성 오디오 트랙으로 설정되어 있습니다.

BS 기본 단추가 활성 자막 트랙으로 설정되어 있습니다.

A[n] 오디오 트랙이 오디오 트랙 [n]으로 설정되어 있습니다.

S[n] 자막 트랙이 자막 트랙 [n]으로 설정되어 있습니다.

SX 자막 트랙이 꺼져 있습니다.

C[n] [n]장으로 연결합니다.

링크 선

링크 선의 모양을 통해 요소 간의 관계를 알 수 있으며 화살표를 통해 링크 방향을 확인할 수 있습니다.


검정 실선 일반 링크를 나타냅니다.

빨강 선 연결이 끊어진 링크를 나타냅니다. 연결이 끊어진 링크란 링크 대상이 링크를 지정하는 동작이 아닌 다른 동작에 의해 간접적으로 변경되어 더 이상 유효하지 않은 상태를 뜻합니다. 예를 들어 링크가 가리키는 요소를 삭제하면 링크가 끊어진 것으로 나타납니다.

파랑 선 링크가 시작되는 개체가 선택되었음을 나타냅니다. 연결이 끊어진 링크를 선택하는 경우 선은 계속 빨강으로 표시되지만 화살표는 파랑으로 표시됩니다.

점선 이전 개체에 의해 재정의된 링크를 나타냅니다. 이 위치에서는 점선 링크를 따라가지 않고 이전 개체의 종료 동작 재정의의 따라갑니다.

양쪽 화살표 원본 항목으로 돌아가는 재정의의 종료 동작을 나타냅니다.

전환 아이콘  전환이 포함된 단추 링크를 나타냅니다.

순서도 도구

선택 도구 연결 도구 또는 똑딱 도구 역할을 합니다. [순서도]의 개체에서 [순서도] 안이나 밖에 있는 다른 개체로 드래그하여 대상 항목으로 연결되는 링크를 설정합니다.




직접 선택 도구 드래그하여 놓기 도구 역할을 합니다. Windows 탐색기나 Mac OS Finder 등을 비롯하여 모든 위치의 항목을 [순서도]의 항목 위에 놓으면 대상 항목에서 놓은 항목으로 나가는 링크가 설정됩니다. 즉, Windows 탐색기나 Finder의 항목을 드래그하여 [순서도]의 항목에 놓으면 해당 에셋이 자동으로 가져와져서 Encore 프로젝트 요소로 변환됩니다.

이동 도구 [순서도]에서 수동으로 배치한 항목을 이동합니다. 엘리어스는 이동할 수 없습니다. [이동] 도구를 사용하여 자동으로 배치된 항목을 드래그함으로써 수동으로 배치한 항목으로 변환할 수도 있습니다. [이동] 도구는 어떤 유형의 링크도 설정하지 않습니다.

순서도에서 탐색 설정

소규모 프로젝트에서는 항목을 [순서도] 패널로 직접 드래그하여 수동으로 배열할 수 있습니다. 복잡한 대규모 프로젝트의 경우에는 자동 레이아웃을 사용하여 [순서도]에 항목이 자동으로 배치되도록 할 수 있습니다. 또한 자동 레이아웃과 수동 레이아웃을 함께 사용하여 작업할 수도 있습니다.

💡 링크를 만들고 관리할 때는 [탐색 디자인] 작업 영역을 사용합니다. [창] > [작업 영역] > [탐색 디자인]을 선택하여 미리 디자인된 작업 영역을 엽니다.

- 1 새 프로젝트를 만든 다음 필요한 에셋을 가져와 **Encore** 프로젝트 요소로 변환합니다. 이 예제의 프로젝트에는 기본 메뉴, 타임라인 및 슬라이드 쇼가 포함되어 있습니다.
- 2 [순서도] 패널이 표시되어 있지 않으면 [창] > [순서도]를 선택합니다. 첫 번째로 가져온 요소는 이미 디스크 아이콘에 연결되어 있습니다. 프로젝트의 [첫 번째 재생] 링크는 처음으로 가져온 요소로 자동 설정됩니다. 사용하지 않은 나머지 요소는 [순서도] 패널의 아래쪽에 표시됩니다.
- 3 원하는 첫 번째 재생 링크를 설정합니다. 이 예제에서 [첫 번째 재생] 항목은 기본 메뉴입니다. 다음 방법 중 하나를 사용하여 이 링크를 설정합니다.
 - [선택] 도구 를 클릭하고 디스크 아이콘을 선택합니다. [선택] 도구 아이콘은 [순서도]에서 [똑딱 도구] 아이콘 으로 변경됩니다. 디스크 아이콘에서 [첫 번째 재생] 링크로 설정할 요소로 드래그합니다. [순서도]의 다른 항목 또는 [프로젝트], [타임라인] 또는 [메뉴] 패널의 항목으로 드래그해도 됩니다.
 - [직접 선택 도구] 를 클릭하고 Windows 탐색기나 Mac OS Finder 등 원하는 위치에서 디스크 아이콘으로 항목을 드래그합니다.
 - 디스크 아이콘을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)한 다음 상황에 맞는 메뉴에서 [링크 지정]을 선택합니다. [링크 지정] 대화 상자에서 기본 메뉴를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- 4 3단계에서 설명한 방법 중 하나를 사용하여 기본 메뉴 아이콘 아래에 나열되어 있는 메뉴의 첫 번째 단추에서 [순서도] 패널 아래쪽에 표시되어 있는 타임라인으로 연결되는 링크를 만듭니다.

참고: [순서도]의 원본 메뉴 아이콘은 해당 아이콘이 포함하는 단추 목록을 표시하는 반면, 메뉴 엘리어스는 이러한 목록을 표시하지 않습니다.
- 5 3단계에서 설명한 방법 중 하나를 사용하여 위에서 추가한 타임라인의 종료 동작 대상을 슬라이드 쇼로 설정합니다. 링크를 설정하고 나면 타임라인의 [속성] 패널에서 종료 작업이 슬라이드 쇼에 연결됩니다. 사용자가 첫 번째 단추를 선택하면 타임라인이 재생된 다음 슬라이드 쇼가 재생됩니다.
- 6 3단계에서 설명한 방법 중 하나를 사용하여 메뉴의 두 번째 단추가 슬라이드 쇼에 직접 연결되도록 설정합니다. 그러면 사용자가 메뉴의 두 번째 단추를 클릭하여 타임라인을 건너뛰고 슬라이드 쇼로 직접 이동할 수 있습니다.
- 7 파일을 저장합니다.

기타 도움말 항목

144페이지의 “[프로젝트 탐색 및 링크](#)”

146페이지의 “[링크 지정](#)”

순서도에 요소 추가

[순서도]는 사용자가 추가할 요소를 놓는 위치에 따라 해당 요소를 연결합니다. 타임라인, 메뉴, 슬라이드 쇼 같은 요소를 빈 공간에 놓으면 링크가 만들어지지 않습니다. 요소를 메뉴 축소판 위에 놓는 경우에는 해당 요소에 연결되는 새 단추가 만들어집니다. 요소를 메뉴 단추 위에 놓는 경우에는 기존 단추에서 해당 요소로 연결되는 링크가 만들어집니다. 요소를 타임라인, 슬라이드 쇼, 재생 목록 또는 장 재생 목록 위에 놓는 경우에는 놓은 요소에 연결되는 종료 동작이 만들어집니다. 똑딱 도구를 사용하여 에셋을 연결하는 방법도 이와 동일합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 아래쪽 창에서 사용하지 않는 요소를 위쪽 창의 요소로 드래그하여 [순서도]에 추가합니다.
- [프로젝트] 패널의 요소를 [순서도]로 드래그합니다.

참고: [프로젝트] 패널에서 파일을 드래그할 수 없는 경우에는 해당 파일이 요소 유형으로 변환되었는지 확인하십시오. 예를 들어 동영상 파일을 드래그할 수는 없지만 동영상 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [새 타임라인]을 선택한 다음 생성되는 타임라인을 [순서도]로 드래그할 수는 있습니다.

- 똑딱 도구를 활성 패널의 요소에서 다른 요소로 드래그합니다. 대상 요소는 사용하지 않는 패널에 있을 수도 있고 프로젝트 패널에 있을 수도 있습니다. 요소는 [순서도]에 추가되며 적절한 링크가 지정됩니다.
- Windows 탐색기나 Mac OS Finder의 파일을 하나 또는 여러 개를 [순서도]로 드래그하거나 Encore [라이브러리] 패널의 항목을 [순서도]로 드래그합니다. 그러면 항목이 [순서도]에 자동으로 배치되며 가져온 에셋이나 라이브러리 항목으로 Encore 요소가 만들어집니다.

순서도에서 링크 및 속성 변경

[순서도]를 [속성] 패널과 함께 사용하여 요소의 링크나 기타 속성을 변경할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

144페이지의 “[프로젝트 탐색 및 링크](#)”

순서도에서 링크 편집

- 1 수정할 링크가 있는 요소를 선택합니다.
- 2 [속성] 패널에서 새 링크 대상을 나타내는 요소로 [링크] 필드의 똑딱 도구를 드래그합니다.
그러면 링크가 업데이트되고 [순서도] 패널이 그에 따라 새로 고쳐집니다.



드래그하는 방법으로 링크를 관리할 수도 있습니다. 자세한 내용은 155페이지의 “[순서도에서 탐색 설정](#)”을 참조하십시오.


순서도에서 에셋 속성 변경

❖ 항목을 선택해 [속성] 패널에서 해당 설정을 수정합니다. 개체 속성을 변경하면 [순서도]에 있는 해당 개체의 모든 엘리먼트도 변경됩니다.

순서도의 항목 다시 배열

요소를 만들어 함께 연결하면 [순서도]가 자동으로 채워집니다. 또한 드래그하는 방법으로 [순서도]에 항목을 수동으로 추가할 수도 있습니다. 수동으로 배치한 항목에는 손쉽게 식별할 수 있도록 그림자가 포함됩니다. 수동으로 배치한 항목과 자동으로 배치된 항목을 모두 이동할 수도 있고, 수동으로 배치한 항목이 자동으로 다시 배열되도록 할 수도 있습니다. 수동으로 배치한 항목과 자동으로 배치된 항목은 [순서도]에서 작업 중일 때만 구분할 수 있습니다. 개체의 레이아웃 상태(자동 또는 수동)는 링크나 다른 개체 특성에 영향을 주지 않습니다.

순서도의 항목 이동

❖ [이동] 도구 를 사용하여 개체를 선택하고 새 위치로 드래그합니다. 엘리먼트의 위치는 변경할 수 없습니다. 요소를 수동으로 이동하면 해당 요소에 연결되어 있는 자동으로 배치된 요소도 함께 이동됩니다.

자동으로 항목 다시 배열

❖ [순서도]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단일 항목을 자동으로 다시 배열하려면 해당 항목을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)한 다음 표시되는 상황에 맞는 메뉴에서 [자동 레이아웃]을 선택합니다.

- 수동으로 배치한 모든 항목을 자동으로 다시 배열하려면 [순서도] 패널 메뉴에서 [모두 자동 레이아웃]을 선택합니다.

순서도에서 다른 뷰어로 이동

[순서도]에서는 각 요소에 해당하는 뷰어에 직접 요소를 열거나, [프로젝트 미리 보기]를 시작하거나, 메뉴를 열어 Adobe Photoshop®에서 편집할 수 있습니다.

❖ [순서도]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 타임라인, 메뉴, 장 재생 목록 또는 슬라이드 쇼를 두 번 클릭하여 해당 뷰어에서 엽니다.
- 원하는 요소를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)한 다음 [여기에서 미리 보기]를 선택하여 해당 지점에서 미리 보기를 시작합니다.
- 메뉴를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태로 클릭한(Mac OS) 다음 [Photoshop에서 메뉴 편집]을 선택하여 Photoshop을 자동으로 시작하고 Photoshop 메뉴를 엽니다.

사용자 조작

사용자 조작

사용자 조작은 사용자가 리모콘을 사용하여 프로젝트에 대해 수행하는 상호 작용입니다. 사용자가 잘못된 선택을 하지 않도록 사용자 조작을 비활성화할 수 있습니다. 예를 들어 사용자가 FBI 경고를 앞으로 감을 수 없도록 사용자 조작을 비활성화할 수 있습니다.

디스크, 디스크의 타임라인 및 메뉴에 대해 사용자 조작을 비활성화할 수 있습니다. 비활성화할 수 있는 조작은 에셋에 따라 다릅니다. 예를 들어 타임라인에 대해서는 [이전 장] 및 [다음 장] 단추를 비활성화하고 메뉴에 대해서는 비활성화하지 않을 수 있습니다. 이 조작은 타임라인에만 적용되기 때문입니다.

사용자 조작 비활성화 또는 편집

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인] > [타임라인 사용자 작업 설정]을 선택합니다.
- [메뉴] > [메뉴 사용자 조작 설정]을 선택합니다.
- [파일] > [디스크 사용자 조작 설정]을 선택합니다.
- [프로젝트] 패널에서 타임라인 또는 메뉴를 선택하거나 빈 영역을 클릭하여 디스크 속성을 선택한 다음 [속성] 패널에서 [설정] 단추를 클릭합니다.

참고: 디스크 레벨에서 사용자 조작을 비활성화하면 DVD 요소에서도 해당 조작이 비활성화됩니다. 그러나 디스크 레벨에서 기능을 활성화한 다음 특정 메뉴, 타임라인 및 기타 요소에서는 기능을 비활성화할 수도 있습니다.

2 타임라인, 메뉴 또는 디스크의 [사용자 조작] 대화 상자에서 [모두], [없음] 또는 [사용자 정의]와 원하는 옵션을 선택합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

타임라인 사용자 조작을 위한 사용자 정의 옵션

시간 코드 재생 사용자가 재생 또는 검색할 시간 코드를 입력할 수 있습니다.

정지 사용자가 디스크 재생을 정지할 수 있습니다.

되감기/앞으로 감기 사용자가 디스크를 되감거나 앞으로 감을 수 있습니다.

일시 정지 사용자가 디스크를 일시 정지할 수 있습니다.

이전/다음 장 사용자가 장 사이를 이동할 수 있습니다.

장 검색 사용자가 특정 장을 검색할 수 있습니다.

리모콘의 제목 단추 사용자가 리모콘의 [제목] 단추를 사용할 수 있습니다.

리모콘 메뉴 단추 사용자가 리모콘의 [메뉴] 단추를 사용할 수 있습니다.

참고: 블루레이 디스크 플레이어 및 리모콘에서는 타임라인의 [리모콘 메뉴 단추] 설정이 지원되지 않습니다.

프레젠테이션 모드 변경 사용자가 재생 모드를 4:3 또는 16:9로 설정할 수 있습니다.

오디오 트랙 변경 사용자가 콘텐츠 재생 중에 오디오 트랙을 변경할 수 있습니다.

자막 트랙 변경 사용자가 콘텐츠 재생 중에 자막 트랙을 변경할 수 있습니다.

메뉴 사용자 조작을 위한 사용자 정의 옵션

정지 사용자가 디스크 재생을 정지할 수 있습니다.

다시 시작 사용자가 콘텐츠를 정지한 위치부터 재생을 다시 시작할 수 있습니다.

리모콘의 제목 단추 사용자가 리모콘의 [제목] 단추를 사용할 수 있습니다.

프레젠테이션 모드 변경 사용자가 재생 모드를 4:3 또는 16:9로 설정할 수 있습니다.

화살표 및 Enter 키 사용자가 리모콘의 화살표와 Enter 키를 사용할 수 있습니다.

디스크 사용자 조작을 위한 사용자 정의 옵션

타임라인 재생 사용자가 재생할 타임라인 수를 입력할 수 있습니다.

프레젠테이션 모드 변경 사용자가 재생 모드를 4:3 또는 16:9로 설정할 수 있습니다.

장 재생 사용자가 특정 장을 재생할 수 있습니다.

참고: [장 재생]을 비활성화하면 [장 검색] 조작도 비활성화됩니다.

장 검색 사용자가 특정 장을 검색할 수 있습니다.

9장: 최종 제품 테스트 및 제작

최종 프로젝트를 제작하거나 Adobe® Flash® 형식으로 내보내기 전에 프로젝트를 미리 보고 테스트해 보는 것이 중요합니다. 프로젝트를 미리 보면 탐색, 메뉴, 단추 등을 확인할 수 있습니다. 또한 Adobe Encore®에서는 프로젝트에 연결이 끊어진 링크나 메뉴, 비트 전송률 문제 또는 기타 문제가 있는지도 확인할 수 있습니다. 프로젝트에 문제가 없으면 디스크에 직접 굽는 작업을 포함해 다양한 유형의 DVD 또는 블루레이 출력용으로 제작할 수 있습니다. [제작] 패널에서 최종 프로젝트를 웹에서 표시할 수 있는 Flash 형식으로 내보낼 수도 있습니다.

Encore 프로젝트 테스트

미리 보기

프로젝트를 취합하고 링크를 설정한 후에는 최종 제작 전에 프로젝트를 미리 보고 확인해야 합니다. 미리 보기를 수행하면 청중의 관점에서 프로젝트 성능을 평가할 수 있습니다. 또한 [프로젝트 확인] 기능을 사용하면 연결이 끊어진 링크나 메뉴, 비트 전송률 문제 및 기타 디스크 관련 문제의 원인을 파악할 수 있습니다. 프로젝트 성능에 문제가 없으면 디스크에 구울 수 있는 파일로 제작합니다.

프로젝트는 컴퓨터 모니터에서 미리 볼 수 있으며, IEEE 1394(FireWire)로 연결된 DV 장치의 오디오 또는 디스플레이 메뉴도 미리 볼 수 있습니다. 프로젝트를 만들면서, 그리고 제작 전에 미리 보는 작업은 제작 과정의 필수적인 요소입니다. 미리 보기를 수행하면 탐색을 단계별로 수행해 코드 변환된 예셋의 품질을 확인할 수 있습니다. 예를 들어 올바른 링크 대상이라도 다른 링크의 문맥에서 보면 올바르지 않을 수도 있고, 코드 변환한 비디오나 오디오의 품질에 문제가 있을 수도 있습니다.

실제 미리 보기와 더불어 [프로젝트 미리 보기] 창에는 탐색 및 전송, 확대/축소, 오디오/자막 트랙 및 기타 미리 보기 기능에 사용하는 컨트롤이 표시됩니다. 탐색(메뉴 관련) 및 전송(타임라인 관련) 컨트롤은, 텔레비전 DVD 또는 블루레이 플레이어의 리모콘과 콘솔에 있는 표준 컨트롤은 물론 컴퓨터 기반 플레이어의 재생 창에 있는 컨트롤과도 모양 및 기능이 동일합니다. [재생], [일시 정지], [다음 단계] 등의 전송 컨트롤 동작은 대부분의 DVD 플레이어에서 동일한 표준 기능이지만, 단추 경로에는 제작 과정에서 지정한 설정이 반영됩니다.

기타 도움말 항목

163페이지의 “[프로젝트 확인](#)”

타사 하드웨어 및 플레이어 사용

제작 환경에서 추가 하드웨어를 사용하여 완전한 비디오 캡처, 편집 및 재생 기능을 지원하는 경우, FireWire 연결 없이도 외부 모니터에서 프로젝트를 미리 볼 수 있습니다. 이 경우 외부 모니터에서 프로젝트를 미리 보거나 출력을 재생할 수 있게 해 주는 타사 플레이어로 플레이어를 설정할 수 있습니다. 이때 타사 플레이어는 지원되는 항목이면 어떤 유형이든지 상관없습니다. 이 설정은 코드 변환을 비롯하여 다른 어떤 프로젝트 설정에도 영향을 미치지 않습니다. 지원되는 타사 카드에 대한 자세한 내용은 Adobe Premiere Pro 도움말을 참조하십시오.


Encore에서 프로젝트 설정을 통해 재생할 수 있는 타사 플레이어를 선택할 수 있습니다. 나중에 [프로젝트 설정] 대화 상자의 [비디오 재생] 옵션에서 이 설정을 변경할 수 있습니다. 타사 도구를 통해 제공되는 유틸리티를 사용하여 플레이어 설정을 사용자의 정의합니다. 선택된 플레이어나 하드웨어가 없는 다른 컴퓨터에서 이 프로젝트를 열면 Encore에서 기본 Adobe Player를 사용합니다. 이때 FireWire 연결을 통해 외부 모니터에서 프로젝트를 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 22페이지의 “[새 프로젝트 만들기](#)”를 참조하십시오.

오디오/비디오 출력 환경 설정 지정(Windows)

기본적으로 비디오는 컴퓨터 모니터에서 재생되고 오디오는 컴퓨터 스피커에서 재생됩니다. IEEE 1394(FireWire)로 연결된 DV 장치를 사용하여 오디오 또는 [메뉴 뷰어]에 표시되는 메뉴를 미리 볼 수 있습니다. 이렇게 하려면 다음과 같이 오디오/비디오 출력 환경 설정을 지정합니다.

- 1 [편집] > [환경 설정] > [오디오/비디오 출력]을 선택합니다.
- 2 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 오디오 출력 장치를 지정하려면 [오디오 출력 장치] 단추를 클릭하고 [ASIO DirectSound 전이중 설정] 대화 상자에서 원하는 항목을 선택합니다.
 - 연결된 장치에 [메뉴 뷰어]를 표시하려면 [DV 하드웨어에 메뉴 편집기 표시]를 선택하고 [장치] 메뉴에서 연결된 장치를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

프로젝트 미리 보기

- 1 [파일] > [미리 보기]를 선택하여 [프로젝트 미리 보기] 창을 열거나 [도구] 패널에서 [미리 보기] 단추 를 클릭합니다.
- 2 메뉴 단추, 전송 컨트롤 또는 탐색 단추를 클릭하여 프로젝트 탐색 및 재생을 테스트합니다.

참고: [첫 번째 재생] 동작이 없는 프로젝트의 경우에는 [재생]을 클릭해야 미리 보기가 시작됩니다. [첫 번째 재생] 동작이 없으면 경고가 표시됩니다. 자세한 내용은 147페이지의 “[디스크 속성 및 탐색 설정](#)”을 참조하십시오.




프로젝트 미리 보기 창


A. 미리 보기 디스플레이 컨트롤 B. 트랙 선택기 C. 상태 영역 D. 리모콘 단추 E. 화살표 키 F. 종료 동작 실행 G. 장으로 이동 H. 재생 컨트롤 I. 미리 보기 종료 단추


미리 보기 컨트롤



다음 컨트롤을 사용하여 프로젝트를 미리 보고 테스트합니다.


현재 동적 메뉴 또는 슬라이드 쇼 렌더링  정적 프레임이 아닌 동작을 사용하여 현재 동적 메뉴를 미리 봅니다. 기본적으로 동적 메뉴는 렌더링될 때까지 정적 메뉴로 표시됩니다. 이미 렌더링한 동적 메뉴의 설정을 변경하는 경우 해당 메뉴의 미리 보기는 기본적으로 메뉴를 렌더링할 때까지 정적으로 표시됩니다. [코드 변환 상태] 아이콘은 메뉴의 현재 상태를 표시합니다.


표시 영역 확대/축소 미리 보기의 확대를 지정합니다.



오디오 트랙  이 메뉴에는 사용 가능한 오디오 트랙과 해당 트랙의 언어 코드가 표시되며 현재 선택한 트랙이 강조 표시됩니다.


자막 표시 켜기/끄기  자막을 켜거나 끕니다. 이 메뉴에는 사용 가능한 자막 트랙과 해당 트랙의 언어 코드가 표시되며 현재 선택한 트랙이 강조 표시됩니다.


상태 영역 첫 줄에는 메뉴나 타임라인의 이름이 표시됩니다. 두 번째 줄에는 타임라인의 현재 장 지점 또는 현재 메뉴에서 강조 표시된 단추가 표시됩니다. 세 번째 줄에는 현재 미리 보고 있는 타임라인의 시간 코드나 메뉴 또는 스틸의 지속 시간이 표시됩니다. 메뉴나 스틸에 대해 지속 시간을 설정하지 않으면 이 줄은 "스틸"로 표시됩니다. 녹색 [코드 변환 상태] 아이콘  은 에셋이 코드 변환되었음을 나타내며, 빨강 [코드 변환 상태] 아이콘  은 에셋이 코드 변환되지 않았음을 나타냅니다.

리모콘 제목 단추  리모콘 제목 단추에 대해 설정한 동작을 미리 봅니다.

리모콘 메뉴 단추  리모콘 메뉴 단추에 대해 설정한 동작을 미리 봅니다.

이전 장 단추  및 **다음 장 단추**  이전 장이나 다음 장으로 이동합니다. 이 두 단추는 동영상 타임라인을 미리 볼 때만 표시됩니다. 메뉴에는 장 지점이 없으므로 메뉴를 미리 볼 때는 이들 단추를 사용할 수 없습니다.

종료 동작 실행  전체 타임라인을 재생할 필요 없이 종료 동작을 실행할 수 있습니다.

입력한 장으로 이동  [이전 장] 및 [다음 장] 단추를 사용하지 않고 특정 장으로 빠르게 이동할 수 있습니다.

여기에서 종료 미리 보기를 닫고 표시된 타임라인 또는 메뉴로 돌아갑니다.


종료 및 돌아가기 미리 보기를 닫고 프로젝트로 돌아갑니다.

동적 메뉴 미리 보기

동적 메뉴는 렌더링된 경우 동작으로 표시되고, 렌더링되지 않은 경우에는 정적으로 표시됩니다. 에셋이 렌더링되었는지 여부는 [코드 변환 상태] 아이콘을 통해 확인할 수 있습니다. 현재 동적 메뉴만 렌더링하거나 모든 동적 메뉴를 렌더링하여 움직이는 이미지에 단추가 합성되도록 할 수 있습니다. 단일 동적 메뉴는 [프로젝트 미리 보기] 창에서 렌더링하고, 모든 동적 메뉴를 렌더링하는 경우에는 [프로젝트 미리 보기] 창을 열기 전에 렌더링을 수행합니다.

참고: [첫 번째 재생] 동작이 없는 프로젝트의 경우에는 [재생]을 클릭해야 미리 보기가 시작됩니다. [첫 번째 재생] 동작이 없으면 경고가 표시됩니다. 자세한 내용은 147페이지의 “[디스크 속성 및 탐색 설정](#)”을 참조하십시오.

단일 동적 메뉴 렌더링 및 미리 보기

- 1 [파일] > [미리 보기]를 선택합니다.
- 2 원하는 메뉴로 이동한 다음 [현재 동적 메뉴 렌더링] 단추  를 클릭합니다.

모든 동적 메뉴 렌더링 및 미리 보기

- 1 [프로젝트 미리 보기] 창이 닫혀 있는지 확인한 다음 [파일] > [렌더링] > [동적 메뉴]를 선택합니다.
- 2 렌더링이 완료되면 [파일] > [미리 보기]를 선택합니다.

미리 보기 환경 설정 지정

기본적으로 [프로젝트 미리 보기] 창에는 4:3 프레임 중형비가 사용됩니다. 와이드스크린 프로젝트를 미리 볼 때는 기본 중형비를 변경할 수 있습니다. 또한 미리 보기 환경 설정에서 대상 언어와 지역 코드도 지정합니다. 이러한 설정은 DVD 또는 블루레이 디스크 플레이어의 동작을 모방하는 데 사용됩니다. [프로젝트 미리 보기] 창에는 설정이 일치하는 장치에서 디스크가 재생되는 방식이 표시됩니다.

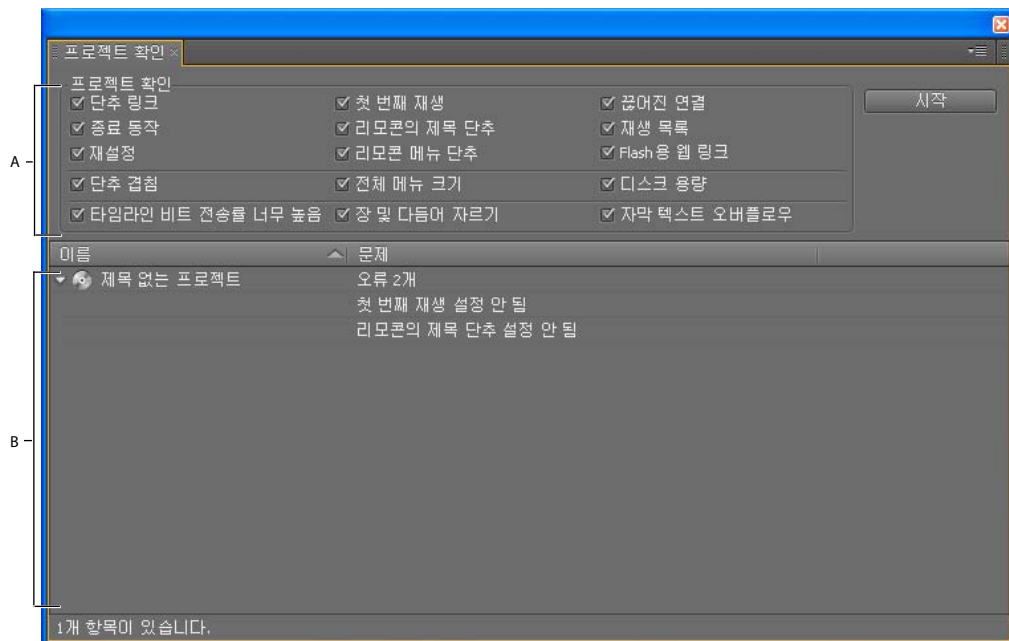


4:3 프레임 중형비 모드로 표시되는 프로젝트 미리 보기 창(왼쪽), 16:9 프레임 중형비 모드로 표시되는 프로젝트 미리 보기 창(오른쪽)

❖ [편집] > [환경 설정] > [미리 보기](Windows) 또는 [Encore] > [환경 설정] > [미리 보기](Mac OS)를 선택한 다음 옵션을 설정합니다.

프로젝트 확인

[프로젝트 확인] 기능을 사용하면 연결이 끊어진 링크, 메뉴 및 타임라인과 기타 일반적인 문제가 있는지 확인할 수 있습니다. 이 기능을 사용하여 DVD 또는 블루레이 디스크를 제작하거나 최종 프로젝트를 Flash 형식으로 내보내기 전에 문제를 확인 및 수정할 수 있습니다.



프로젝트 확인 기능

A. 식별할 문제를 확인합니다. B. 문제 항목을 두 번 클릭하여 연 다음 수정합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [프로젝트 확인]을 선택합니다.
- [창] > [제작]을 선택하여 [제작] 패널을 연 다음 [프로젝트 확인] 단추를 클릭합니다.

- [창] > [프로젝트 확인]을 선택합니다.
- 2 [프로젝트 확인] 대화 상자에서 확인하지 않은 문제의 선택을 해제합니다. 예를 들어 재정의의 설정하지 않은 경우에는 재정의의 관련 문제를 확인할 필요가 없습니다. 발생 가능한 모든 문제를 확인하는 기본 설정을 사용하는 것이 좋습니다.
 - 3 [시작]을 클릭합니다. 발견되는 모든 문제가 나열됩니다. 문제 에셋을 두 번 클릭하면 열 수 있습니다. 모든 문제 항목을 열어 수정한 후에 모든 문제가 해결되었는지 프로젝트를 다시 확인합니다.
- 참고:** 기본적으로 [이름] 및 [문제] 열이 나타납니다. [설명], [메뉴] 등의 추가 정보 열을 표시하려면 열 이름을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)한 다음 표시되는 [열] 메뉴에서 원하는 열을 선택합니다.

프로젝트 확인 옵션

[프로젝트 확인] 기능을 사용하여 다음 문제를 확인합니다.

단추 링크 누락된 메뉴, 단추 또는 타임라인을 가리키는 링크나 지정되지 않은 링크가 있는지 확인합니다.

종료 동작 잘못된 종료 동작이 있는지 확인합니다.

재설정 잘못된 재정의의 링크가 있는지 확인합니다.

첫 번째 재생 첫 번째 재생 동작이 있으며 올바른지 확인합니다.

리모콘의 제목 단추 리모콘의 제목 단추 속성이 설정되어 있으며 올바른지 확인합니다.

리모콘 메뉴 단추 모든 타임라인 리모콘 메뉴 단추 속성이 설정되어 있으며 올바른지 확인합니다.

Flash용 웹 링크 웹 링크가 포함된 모든 단추가 활성화되어 있는지, 그리고 URL이 입력되어 있는지 확인합니다. 웹 링크는 내보내기 형식이 Flash로 지정된 경우에만 사용 가능합니다.

끊어진 연결 프로젝트에서 사용되지 않는 메뉴나 타임라인을 검색합니다.

재생 목록 모든 재생 목록이 채워져 있으며 올바르게 구성되어 있는지 확인합니다.

단추 겹침 서로 겹쳐 있어 사용자가 선택하기가 어려운 단추가 있는지 확인합니다.

전체 메뉴 크기 각 메뉴 클래스의 전체 크기가 DVD의 크기 제한인 클래스당 1GB를 초과하지 않는지 확인합니다. 에셋에 사용되는 각 중형비나 다양한 오디오 형식은 각 클래스를 나타냅니다.

디스크 용량 프로젝트가 선택한 디스크 크기에 맞는지 확인합니다.

타임라인 비트 전송률 너무 높음 비디오, 오디오 및 자막의 비트 전송률을 합한 값이 DVD 또는 블루레이의 전송률 제한을 초과하는 타임라인이 있는지 확인합니다. 비트 전송률을 줄이려면 타임라인의 코드 변환 사전 설정을 편집하여 데이터 속도를 낮추거나 타임라인에서 트랙이나 클립을 제거하십시오.

장 및 다듬어 자르기 타임라인에 코드 변환 중에 조정된 장 지점 및 다듬어 자르기가 있는지 확인합니다.

자막 텍스트 오버플로우 자막 텍스트 상자에서 잘려 화면에 나타나지 않는 자막 텍스트가 있는지 확인합니다. 이러한 자막 텍스트가 있는 경우에는 지정된 텍스트를 편집하여 모두 텍스트 상자 안에 표시되도록 하거나, 텍스트 상자의 크기를 늘릴 수 있습니다.

보안 및 추가 콘텐츠

복제된 DVD의 복사 방지 설정

복사 방지 기능을 사용하면 DVD 콘텐츠의 복제를 제한하거나 금지할 수 있습니다. Encore는 업계 표준 복사 방지 구성을 제공합니다. 복사 방지가 필요한 경우 DLT(디지털 선형 테이프)를 사용하여 복제하십시오. 프로젝트에 대해 복사 방지 설정을 지정하려면 [제작] 패널을 사용합니다. 복사 방지는 전문적으로 복제한 디스크에 대해서만 작동합니다. 자세한 내용은 169페이지의 “[디스크 복제](#)”를 참조하십시오.

참고: 블루레이 디스크 또는 Flash 프로젝트에는 복사 방지 옵션을 사용할 수 없습니다.

1 [창] > [제작]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [DVD]를 선택한 다음 아래쪽에 있는 [DVD 설정]의 [복사 방지] 섹션으로 스크롤합니다.

2 복사 방지 설정을 지정한 다음 [제작] 패널을 닫고 프로젝트를 저장합니다.

CGMS 디스크를 복사하여 만들 수 있는 사본 수를 제한합니다. [사본 허용되지 않음] 또는 [사본 1개 허용]을 선택하여 CSS(Content Scrambling System) 및 Macrovision®을 사용할 수 있도록 설정합니다.

CSS 비디오 데이터를 암호화한 다음 원본 디스크에서만 읽을 수 있는 암호 해독 키를 포함합니다. 복제된 사본에는 암호 해독 키가 포함되지 않으므로 비디오가 알아볼 수 없는 상태로 유지됩니다. 이 방법을 사용하면 보호된 데이터의 디지털 사본을 재생할 수 없습니다. 암호화 키는 Encore에서 처리되는 것이 아니라 복제 레벨에서 처리됩니다.

Macrovision DVD에 기록된 내용을 VCR 등의 아날로그 비디오 장치에서 재생하지 못하도록 하는 아날로그 복사 방지 구성입니다. Macrovision 인코딩된 데이터는 전자 파동을 아날로그 장치로 보내 기록 동기화를 방해함으로써 기록된 이미지를 알아볼 수 없도록 만듭니다.

참고: Macrovision 복사 방지 기능을 사용하려면 디스크당 사용료를 지불해야 합니다. 자세한 내용은 복제 서비스 제공업체에 문의하십시오.

복제된 DVD에 지역 코드 설정

DVD를 재생할 수 있는 국가를 제어하려면 지역 코드를 사용합니다. 각 지역 코드는 특정 국가나 지역에 해당합니다. 일반적으로는 특정 지역에서 생산된 DVD 플레이어에서만 해당 지역의 코드를 인식할 수 있습니다. 즉, 다른 지역용으로 코드가 지정된 DVD는 재생되지 않습니다.

DVD를 모든 지역에서 재생하도록 설정할 수도 있고 재생 가능한 지역 수를 선택할 수도 있습니다. 지역 코드는 복제된 DVD에서만 일관성 있게 작동합니다. 일부 DVD 플레이어의 경우에는 DVD-R에 직접 기록된 프로젝트의 지역 코드를 제대로 읽지 만, 그렇지 않은 플레이어도 있습니다. 자세한 내용은 169페이지의 “디스크 복제”를 참조하십시오.

참고: 블루레이 디스크에는 [모든 지역] 설정이 사용되며, Flash 출력에는 [지역 코드] 옵션을 사용할 수 없습니다.

1 [창] > [제작]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [DVD]를 선택한 다음 아래쪽에 있는 [DVD 설정]의 [지역 코드] 섹션으로 스크롤합니다.

2 기본적으로 [모든 지역]이 선택됩니다. [사용자 정의]를 선택하여 원하는 지역 코드를 선택 해제합니다. [제작] 패널을 닫고 [파일] > [저장]을 선택하면 설정이 프로젝트와 함께 저장됩니다. 다음 표에는 사용 가능한 지역 코드가 정리되어 있습니다.

코드	지역 또는 국가
1	캐나다, 미국 및 미국령
2	일본, 유럽, 남아프리카 및 중동
3	동남 아시아, 동아시아 및 홍콩
4	오스트레일리아, 멕시코 및 중남미
5	러시아, 인도, 파키스탄, 아프리카 및 북한
6	중국
7	예약
8	국제 운송 수단(항공기, 유람선 등)

디스크에 ROM 콘텐츠 추가

일반적으로 대부분의 프로젝트에는 표시용으로 구성된 멀티미디어 콘텐츠가 포함되지만, 용량이 큰 DVD 및 블루레이 디스크를 사용하면 콘텐츠를 보관하거나 관련 PDF 파일 또는 소프트웨어 응용 프로그램 등의 부가 콘텐츠를 추가할 수 있습니다. 일반적인 비디오 디스크에 추가 콘텐츠를 포함할 수도 있고, 메뉴나 탐색 없이 보관된 콘텐츠만을 포함하는 ROM 전용 디스크를 만들 수도 있습니다.

ROM 자료는 PC에서만 사용할 수 있습니다. 즉, 데스크탑에서만 사용 가능하고 디스크의 비디오 콘텐츠에서는 사용할 수 없습니다. Encore에서 프로젝트를 제작할 때 디스크에 포함할 추가 ROM 콘텐츠 폴더를 지정할 수 있습니다.

참고: 해당 폴더 내의 파일 및 폴더만 디스크에 추가되며 ROM 콘텐츠 폴더 자체는 포함되지 않습니다.

1 프로젝트에 포함할 ROM 콘텐츠의 위치를 지정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [DVD-ROM 폴더 선택]을 선택합니다. ROM 파일이 들어 있는 폴더로 이동한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- [창] > [제작]을 선택하고 [형식] 메뉴에서 [DVD]를 선택한 다음 [DVD-ROM 콘텐츠] 섹션에서 [찾아보기]를 클릭합니다. ROM 파일이 들어 있는 폴더로 이동한 다음 [확인]을 클릭합니다. 이 설정은 블루레이 프로젝트에도 적용됩니다.

2 [파일] > [저장]을 선택하여 설정을 프로젝트와 함께 저장합니다.

중요: 저장된 설정은 [제작] 패널의 [블루레이 설정] 섹션에는 표시되지 않지만 블루레이 디스크, 폴더 또는 이미지를 제작할 때 DVD-ROM 콘텐츠가 프로젝트와 함께 출력됩니다.

완료된 프로젝트 제작

DVD 또는 블루레이 디스크 제작

프로젝트를 완성하여 미리 보고 코드 변환 옵션을 설정한 후에는 디스크에 굽거나, 굽기 또는 복제가 가능한 이미지로 제작할 수 있습니다. [새 프로젝트] 또는 [프로젝트 설정] 대화 상자에서 어떤 형식을 선택하든 관계없이 동일한 프로젝트를 DVD 및 블루레이 형식으로 제작할 수 있습니다. Encore에서 이러한 요소를 적절하게 조정하여 올바른 형식으로 코드 변환하기 때문입니다.

블루레이와 호환되는 에셋을 가져온 경우 이러한 에셋은 제작 중에 코드 변환되지 않습니다. 블루레이 이미지 출력 제작 중 문제가 발생하면 블루레이 이미지 출력을 다시 제작하기 전에 다른 사전 설정을 사용하여 에셋을 코드 변환하십시오. 자세한 내용은 26페이지의 “[가져올 수 있는 파일 형식](#)”을 참조하십시오.

참고: 하나의 트랙에 있는 클립의 프레임율은 모두 같아야 합니다. 오디오 및 비디오의 지속 시간이 블루레이 디스크 프로젝트의 모든 트랙에서 일치해야 합니다. 프로젝트의 타임라인에 비디오 트랙보다 긴 오디오 트랙이 있으면 블루레이 디스크를 구울 수 없습니다. 오디오 트랙을 다듬어 잘라 비디오 트랙보다 짧게 만드십시오.


또한 [제작] 패널을 사용하여 프로젝트를 웹에서 대화형으로 표시할 수 있는 Flash 형식으로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 170페이지의 “[Flash 형식으로 프로젝트 내보내기](#)”를 참조하십시오.

Encore에서는 디스크를 제작하기 전에 문제가 있는지 확인합니다. 프로그램에 오류가 발생하면 알림이 표시되므로 오류를 확인하거나 작업을 계속할 수 있습니다. 자세한 내용은 163페이지의 “[프로젝트 확인](#)”을 참조하십시오. DVD, 블루레이 디스크로 프로젝트를 제작하거나 Flash로 프로젝트를 내보내는 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4232_enc_kr을 참조하십시오.

1 디스크에 직접 구우려는 경우에는 해당하는 드라이브에 빈 미디어가 있는지 확인하십시오.

참고: [Mac만 해당] 드라이브에 DVD를 넣기 전에 빈 DVD 경고를 무시하도록 시스템 환경 설정을 지정하십시오. DVD를 넣기 전에, 아직 해당 환경 설정을 지정하지 않은 경우 [동작] 팝업 메뉴에서 [무시]를 선택하십시오. 빈 DVD는 마운트하지 마십시오.

2 [창] > [제작]을 선택합니다.

 [파일] > [제작]을 선택한 다음 하위 메뉴에서 [출력] 옵션을 선택해도 됩니다.

3 [제작] 패널의 [형식] 메뉴에서 [DVD] 또는 [블루레이]를 선택합니다.

4 [출력] 하위 메뉴에서 다음과 같은 옵션을 선택합니다.

DVD 디스크 또는 블루레이 디스크 셋톱 블루레이 또는 DVD 플레이어, 컴퓨터 또는 게임 콘솔에서 재생하도록 디스크를 굽습니다. 블루레이 디스크의 경우 블루레이 디스크 버너에서, 그리고 DVD의 경우에는 DVD 쓰기 가능 드라이브에서 내용을 기록할 수 있습니다.

DVD 폴더 또는 블루레이 폴더 품질을 유지하거나 컴퓨터에서 로컬로 재생하기 위해 하드 드라이브에 블루레이 또는 DVD 디렉토리 구조를 제작합니다. DVD 또는 블루레이 소프트웨어 플레이어를 사용하여 프로그램을 재생하면 이 디렉토리가 디스크와 같이 동작하며, 탐색 기능도 모두 제공됩니다.

참고: DVD 폴더 또는 블루레이 폴더를 제작한 후에 해당 폴더를 데이터 디스크에 구워서는 안 됩니다. 이러한 방식으로 구운 디스크는 제대로 작동하지 않습니다. 디스크를 구울 때는 [DVD 디스크], [DVD 이미지], [블루레이 디스크] 또는 [블루레이 이미지] 출력 옵션을 사용하십시오. 그러나 DVD 비디오 또는 BDMV용 폴더를 구울 수 있는 응용 프로그램을 사용하여 DVD 폴더나 블루레이 폴더를 굽는 경우에는 디스크가 제대로 작동합니다. 이때 DVD 폴더 경로는 Video_TS 폴더가 아니라 프로젝트 이름이어야 합니다.

DVD 이미지 또는 블루레이 이미지 하드 드라이브에 블루레이 또는 DVD 이미지를 제작합니다. 이 이미지는 보통 타사 마스터링 응용 프로그램을 사용하여 로컬에서 복제하는 데 사용됩니다.

DVD 마스터 DVD 대량 복제에 사용되는 DLT에 기록합니다. DVD 마스터를 만들려면 DLT 드라이브가 컴퓨터에 연결되어 있어야 합니다. 마스터를 제작하면 DDP(Disc Description Protocol) 보고서가 생성되는데, 이 보고서는 복제 업체에서 필요합니다.

참고: 블루레이 디스크에는 [마스터] 출력 옵션을 사용할 수 없습니다.

DDP 이미지 (DVD용) DLT에 쓰려면 추가 하드웨어가 필요합니다. DDP 이미지는 컴퓨터의 하드 디스크에 직접 내보낼 수 있으며 FTP를 사용하여 복제 시설에 전자적으로 전달할 수도 있습니다. 전자 미디어를 통한 전달은 속도가 빠르고 DLT와 관련된 추가 하드웨어가 필요하지 않습니다.

5 현재 프로젝트 등의 소스, 디스크 레코더 드라이브 등의 대상, 그리고 기타 적절한 설정을 지정합니다. 이들 설정은 선택하는 [출력] 옵션에 따라 달라집니다.

6 [제작]을 클릭합니다.

7 해당 메시지가 표시되면 프로젝트를 저장합니다.

8 프로젝트에 문제가 있는 경우에는 문제를 관리할 것인지 무시할 것인지를 묻는 메시지가 표시됩니다. 모든 문제를 해결한 후에 [제작]을 다시 클릭하는 것이 좋습니다.

9 기록이 완료되면 [확인]을 클릭합니다.

블루레이 및 DVD 제작 설정

[제작] 패널에는 [소스], [대상] 및 [디스크 정보]의 세 가지 섹션이 있는데, 이는 블루레이 형식과 DVD 형식에서 동일합니다. 또한 [DVD 설정]에는 [DVD-ROM 콘텐츠], [지역 코드], [복사 방지] 등의 섹션도 있습니다.

이러한 섹션에 포함된 옵션은 사용자가 선택하는 형식과 출력 유형에 따라 다릅니다.

소스 제작에 사용할 프로젝트를 지정합니다.

- **다음을 사용하여 만들기** 작업 프로젝트를 제작 중인 경우에는 기본적으로 현재 프로젝트가 표시됩니다. 그 밖의 옵션으로는 이미 폴더에 제작한 DVD 프로젝트를 지정하는 [DVD 볼륨], 그리고 하드 드라이브에 이미지 파일로 제작한 블루레이 또는 DVD 프로젝트를 지정하는 [디스크 이미지]가 있습니다. [찾아보기]를 클릭하여 프로젝트를 찾아 지정합니다.

대상 프로젝트를 기록할 위치를 지정합니다.

- **위치** [폴더]나 [이미지]로 출력하는 경우 제작 폴더 또는 디스크 이미지의 대상을 지정합니다. [찾아보기]를 클릭하여 위치를 지정합니다.

- **레코더** [디스크]나 [DVD 마스터]로 출력하는 경우 프로젝트를 굽기 위해 보내는 디스크 작성기 또는 DLT 드라이브를 지정합니다. 추가 레코더가 있는지 하드웨어를 검색하려면 [새로 고침]을 클릭합니다.

- **쓰기 전 테스트** 디스크를 굽기 전에 프로젝트가 아닌 레코더를 테스트합니다. 프로젝트를 테스트하려면 163페이지의 “**프로젝트 확인**”을 참조하십시오.

- **쓰기 속도** 선택한 레코더에서 디스크에 쓰는 속도를 지정합니다. Encore에는 선택한 드라이브의 최대 속도가 표시됩니다. 이보다 더 낮은 속도를 선택할 수도 있습니다.

- **매수** 구울 디스크 수를 입력합니다. 여러 사본을 구우려는 경우 필요할 때 새 디스크를 넣으라는 메시지가 표시됩니다.

- **RW 디스크 자동 지우기** 프로그램에서 새 데이터를 쓰기 전에 이미 데이터가 포함된 RW 디스크를 지웁니다. 이 옵션을 선택하면 보통 프로세스 후반에 표시되는 경고 메시지가 무시됩니다.

디스크 정보 현재 프로젝트의 사용 가능한 디스크 공간과 사용된 디스크 공간 양을 표시합니다. 자세한 내용은 15페이지의 “**디스크에 남은 공간 확인**”을 참조하십시오.

[블루레이 디스크] 이미지 출력의 경우 [디스크 정보]에는 다음과 같은 [이미지 유형] 옵션도 포함됩니다.

- **BD-R 이미지 유형** HD TV 기록 및 컴퓨터 데이터 저장소용의 기록 가능한 1회 쓰기 형식입니다.
- **BD-RE 이미지 유형** HD TV 기록 및 컴퓨터 데이터 저장소용의 다시 쓸 수 있는 형식입니다.
- **BD-ROM 이미지 유형** 컴퓨터 소프트웨어, 게임 및 동영상 배포를 위한 읽기 전용 형식입니다.

DVD 출력의 경우 [디스크 정보]에는 다음 설정도 포함됩니다.

- **이름** [디스크 속성] 패널에서 입력한 이름이 여기에 표시됩니다. 디스크 이름을 변경하려면 새 이름을 입력하십시오.

참고: [블루레이 디스크] 출력의 경우에는 사용자가 [디스크 속성] 패널에서 지정하는 이름이 사용됩니다.

- **크기** 기본적으로 마지막으로 사용한 크기가 지정됩니다. 디스크 크기를 변경하려면 팝업 메뉴에서 크기를 선택합니다. [사용자 정의]를 선택하는 경우에는 [사용자 정의] 상자에 원하는 크기를 입력해야 합니다.

- **면** 양면 DVD의 경우 [한 면] 또는 [양면]을 선택하여 사용할 면을 지정합니다. 자세한 내용은 14페이지의 “**디스크 크기 결정**”을 참조하십시오.

- **레이어 나누기** 이중 레이어 DVD의 레이어 나누기를 자동으로 설정되도록 할지 아니면 수동으로 설정할지를 지정합니다.

DVD-ROM 콘텐츠 ROM 콘텐츠가 들어 있는 폴더의 소스 위치를 지정합니다. 이 설정은 블루레이 설정에는 나열되어 있지 않지만 블루레이 디스크에도 적용됩니다. 자세한 내용은 166페이지의 “**디스크에 ROM 콘텐츠 추가**”를 참조하십시오.

지역 코드 DVD를 볼 수 있는 지역을 지정합니다. 지역 코드는 전문 복제 업체에서 적용해야 합니다. 블루레이 디스크에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다. 자세한 내용은 165페이지의 “**복제된 DVD에 지역 코드 설정**”을 참조하십시오.

복사 방지 DVD를 전문적으로 복제할 때 설정할 수 있는 다양한 복사 방지 형식 옵션을 지정합니다. 블루레이 디스크에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다. 자세한 내용은 164페이지의 “**복제된 DVD의 복사 방지 설정**”을 참조하십시오.

AVCHD 패스쓰루

Encore에서 블루레이를 제작하는 경우 (BD 사양에 따라) 블루레이에 적합한 AVCHD 파일(MTS, M2TS)은 코드 변환되지 않습니다.

프레임 크기	디스플레이纵横비	프레임 속도	스캐닝 방법	비디오 형식	
				NTSC	PAL
720 × 480	4x3	29.97	인터레이스	예	
720 × 480	16x9	29.97	인터레이스	예	
720 × 576	4x3	25	인터레이스		예
720 × 576	16x9	25	인터레이스		예

1280 × 720	16x9	23.976	점진적	예	예
1280 × 720	16x9	50	점진적		예
1280 × 720	16x9	59.94	점진적	예	
1440 × 1080	16x9	23.976	점진적	예	예
1440 × 1080	16x9	25	인터레이스		예
1440 × 1080	16x9	29.97	인터레이스	예	
1920 × 1080	16x9	29.97	인터레이스	예	
1920 × 1080	16x9	25	인터레이스		예
1920 × 1080	16x9	23.976	점진적	예	예

이중 레이어 DVD에 레이어 나누기 지정

이중 레이어 DVD에는 DVD 플레이어에서 첫 레이어에서 두 번째 레이어로 전환하는 지점인 레이어 나누기가 있어야 합니다. 원칙적으로는 타임라인이나 메뉴 간에 레이어 전환이라고도 하는 레이어 나누기가 만들어져 콘텐츠가 재생되지 않는 지점에서 레이어 간을 이동하므로, 각 레이어가 원활하게 전환됩니다. 이러한 요구 사항을 충족하는 지점이 없으면 [레이어 나누기] 설정이 활성화됩니다. [레이어 나누기] 설정이 활성화되면 나누기를 수동으로 지정하거나 소프트웨어에서 자동으로 지정되도록 설정할 수 있습니다.

참고: 블루레이 디스크에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

- 1 [파일] > [제작]을 선택하고 제작할 DVD 출력 유형에 해당하는 옵션을 선택합니다.
- 2 [DVD 설정]의 [디스크 정보] 섹션에서 디스크의 [크기]가 [8.54GB 이중 레이어]로 설정되어 있는지 확인합니다.
- 3 [레이어 나누기] 설정이 활성화되어 있으면 레이어 나누기 유형을 지정합니다.

자동 레이어 전환이 자동으로 결정됩니다. 기존 나누기를 사용하려면 [가능한 경우 기존 레이어 나누기 사용]을 선택합니다. 올바른 나누기가 없는 경우에는 허용 가능한 범위 내의 마지막 장 지점이 사용됩니다. 장 지점도 없는 경우에는 시간 코드별로 범위의 중간점이 기본 위치로 사용됩니다.

수동 [레이어 전환 설정] 대화 상자를 엽니다. 레이어 나누기를 장 지점 또는 시간 코드별로 특정 프레임에 설정합니다. 각 옵션에 대해 사용 가능한 항목이 나열됩니다. 장 지점에 레이어 나누기를 만들면 DVD 플레이어에서 레이어 간을 이동할 때 잠시 정지되는 현상이 나타날 수 있습니다.

디스크 복제

DVD 또는 블루레이 디스크의 사본을 여러 개 제작하려면 Encore에서 또는 타사 마스터링 응용 프로그램을 사용하여 사본을 직접 구우면 됩니다. 사본의 수가 제한적인 경우에는 Encore에서 제작하는 것이 가장 효율적입니다. 이 경우 적절한 하드웨어나 소프트웨어가 있어야 합니다. 그러나 디스크를 대량으로 제작하는 경우에는 대량 제작이 가능한 전문 복제 업체에 맡겨야 합니다. 대부분의 복제 업체에서는 DLT 형식 또는 복사 방식이 적용되지 않은 단일 레이어 DVD 이미지 형식의 파일을 취급합니다. 자세한 내용은 복제 업체에 문의하십시오.

참고: 현재 복사 방식 또는 지역 코드를 사용하는 DVD의 경우에는 전문 복제 업체를 통해 복제해야 합니다. 복제 업체에서는 이러한 기능에 대해 사용료를 받습니다. 이러한 유형의 DVD를 Encore에서 굽는 경우에도 최종 디스크가 작동하지는 않지만, 복사 방지 기능은 포함되지 않으며 지역 코드도 포함되지 않을 수 있습니다. 지역 코드에 대한 자세한 내용은 165페이지의 [“복제된 DVD에 지역 코드 설정”](#)을 참조하십시오. 복사 방식에 대한 자세한 내용은 164페이지의 [“복제된 DVD의 복사 방지 설정”](#)을 참조하십시오.

Flash 형식으로 프로젝트 내보내기

Flash 작업으로 내보내기

프로젝트를 데스크탑 또는 서버에 내보낼 수 있습니다.

두 경우 모두 출력이 저장될 폴더를 지정하게 됩니다. Encore에서 다음 파일과 생성된 출력이 포함된 폴더를 만듭니다.

flashdvd.swf SWF 파일을 사용하면 브라우저나 Flash 플레이어에서 서버에 업로드된 비디오 콘텐츠를 재생할 수 있습니다. flashdvd.swf 파일에 실제 비디오가 포함되는 것은 아니며 생성된 비디오 출력의 프런트 엔드가 됩니다. flashdvd.swf 파일은 AuthoredContent.xml 파일을 읽고 Flash 출력을 적절한 방식으로 재생하며 비디오가 변경되어도 그대로 유지됩니다.

AuthoredContent.xml 이 XML 파일에는 비디오와 메뉴의 연결, 탐색, 파일 이름과 같은 비디오 출력 파일에 대한 정보가 포함됩니다. 비디오 파일 또는 메뉴 구조가 변하면 이 XML 파일을 업데이트합니다. Flash 출력을 서버에 업로드하도록 선택하면 이 파일에서 비디오의 URL이 업데이트됩니다.

index.html flashdvd.swf 파일을 호스팅하는 HTML 파일입니다. 이 파일은 AuthoredContent.xml 파일에서 메뉴 구조 및 첫 번째 재생 설정에 대한 필수 정보를 가져옵니다.

소스 폴더 이 폴더에는 Flash 비디오와 메뉴 이미지 및 아이콘이 포함됩니다. Flash 비디오 파일의 형식은 FLV 또는 F4V로 선택할 수 있습니다.

서버로 비디오를 직접 게시하면 Encore가 서버에서 받은 에셋의 URL을 AuthoredContent.xml 파일에 업데이트합니다. 이 프로세스에서 소스 폴더의 각 비디오 파일은 서버에 업로드됩니다. 소스 폴더의 모든 비디오 파일(FLV 및 F4V 파일)은 서버에 업로드됩니다.

서버에 액세스할 수 없는 경우 [Flash SWF와 함께 보관] 옵션을 선택하십시오. FlashDVD 콘텐츠는 지정된 대상 폴더에 저장됩니다. 이 경우 비디오가 로컬 또는 공유 네트워크 폴더에 존재하기 때문에 AuthoredContent.xml 파일에 소스 폴더에 대한 상대 경로가 포함됩니다.

일반적으로 서버에서 비디오 파일을 호스팅하고 웹 서버에서 이미지 파일을 호스팅합니다.

15가지 내보내기 품질 사전 설정 중에서 하나를 선택할 수 있습니다. 내보내기 품질 사전 설정은 5가지 프레임 크기와 각 프레임 크기에 대한 [낮음], [중간], [높음]의 3가지 품질 사전 설정으로 구성됩니다. 5가지 프레임 크기 중 2가지는 표준 크기이고 나머지는 와이드스크린 형식입니다. Flash로 프로젝트를 내보내는 작업에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/lrvid4118_enc_kr을 참조하십시오.

현재 프로젝트를 Flash로 내보내기

- 1 [창] > [제작]을 선택합니다. 프로젝트에서 연결이 끊어진 링크를 확인하지 않았거나 [첫 번째 재생] 설정을 지정하지 않았으면 [제작] 패널에서 [프로젝트 확인]을 클릭합니다. 자세한 내용은 163페이지의 “[프로젝트 확인](#)”을 참조하십시오.
- 2 [제작] 패널의 [형식] 메뉴에서 [Flash]를 선택합니다. [출력] 및 [소스] 설정에 대해 각각 [Flash (.swf)] 및 [현재 프로젝트]가 자동으로 선택됩니다.
- 3 위치 파일 경로를 입력하거나 [찾아보기]를 클릭하고 위치를 입력하여 내보낸 Flash 비디오 파일의 대상을 지정합니다.
- 4 [설정] 아래에 프로젝트 폴더의 이름을 입력하고 [형식] 메뉴에서 파일 형식을 선택합니다.
- 5 목록에서 사전 설정을 선택합니다.

참고: 선택한 품질 사전 설정에 따라 제작 시간이 크게 차이나는지는 않습니다. Flash 출력의 용도에 맞는 사전 설정을 선택합니다. 예를 들어 전자 메일용 프로젝트에서는 가장 작은 크기의 출력을 사용하면 되므로 작은 프레임 크기 및 저해상도 사전 설정을 사용하면 되며, 광대역 데이터 전송률의 고속 네트워크나 LAN(Local Area Network)을 사용하여 콘텐츠를 전송하려면 큰 프레임 크기 및 높은 품질의 사전 설정을 사용하면 됩니다. 또한 로컬 컴퓨터나 전용 데이터 서버 또는 공유 하드 드라이브에서 재생하려면 가장 큰 프레임 크기 및 높은 품질의 사전 설정을 유지하십시오.

- 6 Encore에서 텍스트 자막을 텍스트 형식으로만 내보내도록 하려면 [텍스트 자막용으로 이미지 내보내지 않음]을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하지 않은 경우 Encore는 자막을 이미지와 텍스트로 내보냅니다.

이미지는 일반적으로 텍스트 표시용으로 사용되며 텍스트는 자막 검색 용으로 사용됩니다. 자막을 텍스트로만 내보낼 경우 자막을 표시하는 데도 텍스트가 사용됩니다.

자막을 텍스트로 내보내면 텍스트에 설정한 모든 속성이 사라집니다. 런타임에 텍스트 자막에 대한 속성을 설정하려면 Theme.xml 파일에서 Subtitle 태그를 사용자 정의하십시오.

```
<Subtitle>
  <Font name='Tahoma' size='18' color='0xFFFFFFFF' bold='false' italic='false' underline='false'
bullet='false' align='center'/> <!--If font is not available in system it will fall back to "Times New
Roman" on windows and "Times" on Mac OS X -->
</Subtitle>
```

7 HTML 템플릿을 선택합니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사용 가능한 템플릿 목록에서 템플릿을 선택합니다.
- 사용할 템플릿을 가져오려면 [템플릿 가져오기]를 클릭합니다.
- 템플릿을 삭제하려면 사용 가능한 템플릿 목록에서 템플릿을 선택한 다음 [템플릿 삭제]를 클릭합니다. 템플릿을 생성한 사용자만 해당 템플릿을 삭제할 수 있습니다.
- 템플릿을 미리 보려면 사용 가능한 템플릿 목록에서 템플릿을 선택한 다음 [템플릿 미리 보기]를 클릭합니다.

8 다음 옵션 중 하나에서 Flash 미디어 전송 형식을 선택합니다.

Flash SWF와 함께 보관 Flash 비디오 파일이 사용자의 컴퓨터로 점진적으로 다운로드되면서 동시에 재생됩니다. 다운로드된 Flash 비디오 파일은 사용자의 컴퓨터에 저장됩니다. Encore에서 내보낸 FLV 파일의 내용은 현재 재생 중인 FLV 파일의 일부를 버퍼링할 수 있습니다. 버퍼링은 대역폭이 낮은 경우 재생이 매끄럽게 진행되도록 하는 데 도움이 됩니다.

서버에 업로드 서버의 Flash 비디오 파일은 사용자의 컴퓨터에서 재생됩니다.

서버 [서버에 업로드]를 선택한 경우 파일을 업로드할 서버를 선택합니다.

9 [제작]을 클릭합니다.

제작을 실행하면 출력으로 FlashDVD 콘텐츠가 있는 폴더가 생성됩니다. 인터넷을 통해 액세스할 수 있는 웹 서버에 이 폴더를 게시하거나 브라우저에서 index.html 파일을 열어 미디어를 재생할 수 있습니다.

로그인이 성공적으로 이루어지면 Encore에서 소스 폴더의 비디오 파일(FLV 또는 F4V 파일)을 서버에 업로드합니다. AuthoredContent.xml 파일은 대상 폴더에 그대로 남아 있습니다.

참고: Adobe에서는 웹 서버에 Flash 출력을 게시하는 것을 권장합니다. 이는 보안 설정으로 인해 일부 로컬 컴퓨터에서 비디오를 재생하지 못할 수 있기 때문입니다.

기타 도움말 항목

171페이지의 “[Flash 프로젝트 만들기 팁](#)”

172페이지의 “[Flash 프로젝트에 웹 링크 포함](#)”

175페이지의 “[HTML 템플릿 사용](#)”

175페이지의 “[로컬 FMS 서버 설치](#)”

Flash 프로젝트 만들기 팁

웹에서 대화형으로 표시할 프로젝트를 계획할 때는 다음 팁을 고려하십시오.

- 1 사용자가 Flash 출력에서 단추를 클릭하거나 타임라인 또는 동적 메뉴가 끝까지 재생되면 웹 사이트의 다른 영역으로 이동되는 웹 링크를 만들 수 있습니다.
- 2 HD 및 SD(표준 화질) 에셋을 Flash 프로젝트에 사용할 수 있습니다.

3 Flash에는 다중 페이지 메뉴, 타임라인의 여러 오디오 트랙 재생 등 DVD에서 제공하는 기능 중 일부가 없습니다. Flash 출력에서는 사용자 조작성이 지원되지 않습니다.

기타 도움말 항목

172페이지의 “Flash 프로젝트에 웹 링크 포함”

170페이지의 “현재 프로젝트를 Flash로 내보내기”

Flash 프로젝트에 웹 링크 포함

메뉴 요소를 사용하여 Flash 출력에서 웹의 외부 URL로 이동하는 링크를 만들 수 있습니다. 사용자가 해당 메뉴 요소로 이동하는 단추를 클릭하면 메뉴가 표시되는 대신 지정된 URL의 웹 페이지가 표시됩니다.

참고: Flash Player에서 권한을 설정하는 경우가 아니면 이 URL은 Flash 프로젝트의 도메인과 같아야 합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 메뉴의 단추를 선택한 다음 [Flash용 웹 링크 활성화]를 선택하고 URL을 입력합니다.
 - [프로젝트] 패널이나 [메뉴] 패널에서 새 메뉴를 선택하고 [속성] 패널의 [설명] 필드에 <weblink href="http://www.adobe.com"/>(여기서 “http://www.adobe.com”은 사용자 고유의 URL) 태그를 입력합니다. 태그 설명에는 상대 URL도 사용할 수 있습니다. URL 앞뒤에는 큰따옴표(") 또는 작은따옴표(')도 입력해야 합니다.
- 또한 단추는 타임라인, 슬라이드 쇼, 다른 메뉴, 재생 목록 등의 개체로 연결될 수 있습니다. 프로젝트를 DVD나 블루레이로 내보낼 때 이러한 링크가 사용됩니다. 제작물을 디스크로 이동하거나 Flash DVD로 내보낼 때는 웹 링크가 무시됩니다.

기타 도움말 항목

58페이지의 “메뉴 만들기”

146페이지의 “탐색 및 속성 설정”

147페이지의 “디스크 속성 및 탐색 설정”

170페이지의 “현재 프로젝트를 Flash로 내보내기”

171페이지의 “Flash 프로젝트 만들기 팁”

Flash DVD 출력 파일 재생

❖ Flash 프로젝트를 제작할 때 프로젝트에 생성된 index.html 파일을 두 번 클릭합니다. 파일이 기본 웹 브라우저에서 열립니다.

Flash DVD의 슬라이드 쇼가 매끄럽게 재생됩니다.

도구 모음에는 동영상에서 여러 작업을 수행하는 데 사용할 수 있는 여러 컨트롤들이 포함됩니다.



Encore Flash DVD 플레이어의 컨트롤

A. 이전 장 B. 이전 단계 C. 재생/일시 정지 D. 다음 단계 E. 다음 장 F. 진행률 표시줄 G. 경과된 시간/전체 시간 H. 검색 I. 제목 J. 마지막 메뉴 K. 팝업 메뉴 L. 자막 M. 음소거 N. 볼륨 O. 전체 화면

이전 장/다음 장 동영상에서 다른 장으로 이동할 수 있게 해줍니다.

다음 단계 및 이전 단계 비디오에 대한 빠른 미리 보기를 가능하게 해줍니다. 클릭할 때마다 비디오를 5초 간격으로 건너뛰고 새 위치에서 재생이 계속됩니다.

재생/일시 정지 이 단추를 누르면 동영상의 재생이 중지되거나 일시 정지됩니다.

진행률 표시줄 비디오 전체 길이 중 원하는 부분을 "검색"할 수 있습니다. 진행 표시줄을 드래그하여 비디오의 프레임 간을 이동할 수 있습니다. 동영상을 검색할 때는 진행률 표시줄에서 검색어가 포함된 장면에 해당하는 지점에 빨간색 막대가 표시됩니다.

경과된 시간/전체 시간 비디오가 재생된 시간과 전체 시간이 표시됩니다.

검색 재생 중인 동영상의 내용을 검색할 수 있게 해줍니다.

제목 동영상의 제목을 표시합니다.

마지막 메뉴 이전에 사용한 메뉴를 표시합니다.

팝업 메뉴 동영상의 메뉴를 표시합니다. 단추를 다시 누르면 메뉴 표시가 중지됩니다. Flash DVD의 팝업 메뉴 만들기는 블루레이 디스크의 경우와 동일합니다. 자세한 내용은 93페이지의 “**블루레이 팝업 메뉴**”를 참조하십시오.

자막 화면에 자막을 표시합니다. [자막]을 클릭하고 메뉴에서 사용 가능한 언어를 선택합니다. 자막 표시를 중지하려면 [끄기]를 클릭합니다.

참고: 동영상을 다시 재생하면 마지막 자막 설정 옵션이 사용됩니다. 동영상을 처음 재생할 때는 첫 번째 트랙의 자막이 사용됩니다.

음소거 음소거를 켜거나 음소거를 끄려면 이 단추를 누릅니다.

볼륨 재생 중인 동영상에서 오디오 볼륨을 늘리거나 줄이려면 이 컨트롤을 사용합니다.

전체 화면 동영상을 전체 화면 모드로 표시합니다. 이 모드를 종료하려면 사용자가 Esc 키를 눌러야 합니다. 전체 화면 모드에서는 모든 컨트롤을 사용할 수 있으며, 화면을 일정 시간 동안 그대로 두면 사라집니다.

Flash DVD 플레이어 키보드 단축키

액션	단축키
재생/일시 정지	스페이스바
이전 장	P
다음 장	N
다음 단계	Ctrl+오른쪽 화살표
이전 단계	Ctrl+왼쪽 화살표
검색	Ctrl+F
제목	Home
마지막 메뉴	백스페이스
자막	Ctrl+S (Mac), Ctrl+Shift+S(Windows)
볼륨	+/-
전체 화면	F/Esc
음소거	M(켜기/끄기)

재생 컨트롤 모양 사용자 정의

Flash에서 Encore 프로젝트를 제작할 때는 빌드 위치에 Theme.XML 파일이 만들어집니다. 파일의 내용을 구성하여 Flash DVD 표시에서 재생 컨트롤의 모양을 사용자 정의할 수 있습니다. 컨트롤 사용자 정의를 위한 프로세스는 파일 자체 내에서 제공됩니다. 예를 들어 SearchBar 태그를 사용하여 검색 막대의 속성을 사용자 정의할 수 있습니다.

```
<SearchBar show='true'>
  <Color background='0xB3B3B3' />
  <NextButton show='true' />
  <PreviousButton show='true' />
</SearchBar>
```

Flash DVD에서 내용 검색

Flash DVD 플레이어에서 동영상을 재생할 때 다음 유형의 콘텐츠를 검색할 수 있습니다.

자막(타임라인 및 슬라이드 쇼) 텍스트만 포함된 자막 트랙을 검색합니다.

참고: 텍스트를 포함하는 자막만 검색됩니다. FAB 이미지 자막은 텍스트 출력을 생성하지 않으므로 검색할 수 없습니다.

음성 내역 타임라인에서 클립의 음성 내역 메타데이터에서 텍스트를 검색합니다.

참고: 음성-텍스트 메타데이터 기능을 사용하여 Premiere Pro에서 클립에 대한 음성 내역을 생성할 수 있습니다.

속성 패널에 설정된 메뉴 단추의 이름 검색을 수행하면 검색어를 포함하는 장면 및 메뉴 목록이 생성됩니다. 목록에서 장면 또는 메뉴를 클릭하면 해당 장면 또는 메뉴에서 동영상 재생이 시작됩니다.



브라우저에 있는 Flash DVD 플레이어의 검색 필드
A. 검색 결과 B. 결과가 포함된 진행률 표시줄 C. 검색 필드

동영상이 재생되면 진행률 표시줄에서 목록의 검색 결과에 해당하는 위치에 빨간색 및 파란색 선이 표시됩니다. 빨간색 선은 음성 내역의 검색 결과를 나타내고 파란색 선은 자막의 검색 결과를 나타냅니다. 진행률 표시줄에서 선을 클릭하면 해당 장면 또는 메뉴에서부터 동영상 재생이 시작됩니다.

- 1 Flash에서 Encore 프로젝트 제작 프로젝트에는 단추가 포함된 메뉴, 내역 메타데이터가 포함된 클립을 포함하는 타임라인, 자막 또는 슬라이드 쇼가 포함될 수 있습니다.
- 2 생성된 HTML 파일을 브라우저에서 엽니다.
- 3 SWF 동영상 플레이어 컨트롤에서 [검색] 단추를 클릭합니다.
- 4 [검색] 필드에 검색하려는 텍스트를 입력합니다.

5 Enter 키를 누릅니다. 검색어와 일치하는 내용이 포함된 장면 및 메뉴 목록이 표시됩니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- 목록에서 장면을 클릭합니다. 해당 장면에서부터 동영상 재생이 시작됩니다.
- 해당 장면에서부터 동영상 재생을 시작하려면 진행률 표시줄에서 빨간색 또는 파란색 선을 클릭합니다. 진행률 표시줄의 선은 동영상을 브라우저에서 재생할 때만 표시됩니다.
- 목록에서 연속된 장면을 재생하려면 [다음]을 클릭합니다. 동영상에서 이전 장면을 재생하려면 [이전]을 클릭합니다.

7 검색 목록 및 진행률 표시줄의 빨간색 선을 지우려면 검색 필드에서 [지우기](X) 단추를 클릭합니다.

참고: 열을 정렬하려면 열 제목 행을 클릭합니다.

Flash DVD 자막

Flash 형식에서 Encore 프로젝트를 제작할 때는 프로젝트의 자막도 함께 내보내집니다. Flash DVD 플레이어는 텍스트 형식으로 된 자막을 검색합니다. 이미지 자막은 검색되지 않습니다.

HTML 템플릿 사용

템플릿을 사용하여 Flash 내보내기에 배경을 추가할 수 있습니다. 예를 들어 표준 검정 배경에서 재생하는 대신 장 아이콘이나 메뉴의 특징이 반영된 배경 이미지 또는 프레임에서 프로젝트를 재생할 수 있습니다. HTML 템플릿을 만든 다음 프로젝트로 가져올 수 있습니다.

사용자 고유의 템플릿을 만들어 Encore로 가져올 수 있습니다. 템플릿은 index.html 파일과 이 파일이 참조하는 기타 콘텐츠가 포함된 하나의 폴더로 구성됩니다. index.html에는 Encore에서 지원하는 태그뿐 아니라 HTML 태그를 포함할 수 있습니다. 프로젝트를 Flash 형식으로 내보내면 이러한 태그는 SWF 콘텐츠로 바뀌고 비디오는 HTML 파일의 해당 태그 위치에 지정됩니다. Encore에서는 템플릿 index.html 파일에서 다음과 같이 지원되는 태그를 찾아 해당하는 값 또는 코드로 바꿉니다.

- <encoreswftitle>
- <encoreswfobject>
- <encoreswfwidth>
- <encoreswfheight>

참고: <encoreswfobject>는 필수 태그이고, 나머지는 선택 태그입니다.

HTML 템플릿 만들기

- 1 데스크탑이나 다른 위치에 폴더를 만듭니다. 사용자가 폴더에 지정하는 이름이 템플릿에도 사용됩니다.
- 2 SWF 파일을 포함할 HTML 페이지를 만듭니다. 이 HTML 페이지의 이름을 index.html로 지정합니다. index.html에는 <encoreswfobject> 태그가 있어야 합니다.
- 3 index.html 파일과 이 파일에서 사용하는 기타 모든 콘텐츠를 이전에 만든 폴더에 넣습니다.
- 4 Encore에서 [템플릿 가져오기]를 클릭하여 [HTML 템플릿]을 선택합니다.

로컬 FMS 서버 설치

로컬 Flash Media Server(FMS) 서버용 스크립트를 수정하거나 새 CDN을 추가하기 위한 새 스크립트를 작성하여 로컬 FMS를 설치할 수 있습니다. 로컬 FMS(Flash Media Server)를 설치할 때 FMS가 최신 버전(3.0.2 이상)인지 확인하십시오.

❖ \Adobe Encore CS5\Required\FlashExportScripts에 있는 LocalFMS.jsx 스크립트를 다음과 같이 편집합니다.

- streamingSiteURL - FMS 서버 이름을 입력합니다.
- ftpURL - FMS 서버에 연결할 때 사용하는 FTP 서버 이름을 입력합니다.

- `username` - 사용자 이름을 입력합니다.
- `password` - 비밀번호를 입력합니다.

스트리밍 서버 추가

❖ 제공된 템플릿(`template.jsx`)을 사용하여 스크립트를 작성합니다. 템플릿의 확장자를 `.jsx`로 변경합니다. 스크립트 파일의 이름을 바꿀 수도 있습니다. 이 템플릿을 사용하여 나중에 Flash Media Streaming 서버를 추가할 수 있습니다.

10장: 키보드 단축키

Adobe® Encore®에서는 다양한 키보드 단축키를 제공합니다. 대부분의 명령 및 단추에는 해당하는 키보드의 키가 할당되어 있으므로 프로젝트를 만들 때 마우스 사용을 최소화할 수 있습니다.

키보드 단축키

키보드 단축키 찾기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 도구 설명이 표시될 때까지 해당 도구나 단추 위에 포인터를 놓습니다. 도구 설명 텍스트(지원되는 경우)에 도구에 대한 설명과 키보드 단축키가 나타납니다.
- 메뉴 명령의 경우 명령의 오른쪽에 키보드 단축키가 있습니다.
- 도구 설명 또는 메뉴에 나와 있지 않은 키보드 단축키는 이 장에서 아래에 정리되어 있는 단축키 표를 참조하십시오.

프로젝트 패널에서 작업할 때 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
선택한 에셋 바꾸기	Ctrl+Alt+Shift+R	Command+Option+Shift+R
에셋 열기	두 번 클릭	두 번 클릭
선택한 에셋 열기	Enter 또는 Return	Enter 또는 Return
현재 선택 항목 위의 에셋 선택	위쪽 화살표	위쪽 화살표
현재 선택 항목 아래의 에셋 선택	아래쪽 화살표	아래쪽 화살표
선택한 에셋 복제	Ctrl+D	Command+D
모두 선택	Ctrl+A	Command+A
모두 선택 해제	Ctrl+Shift+A	Command+Shift+A
패널 맨 아래로 스크롤	End	End
패널 맨 위로 스크롤	Home	Home
새 폴더	Ctrl+Shift+N	Command+Shift+N
폴더 열기/닫기	두 번 클릭	두 번 클릭
선택한 폴더 닫기	왼쪽 화살표	왼쪽 화살표
선택한 폴더 열기	오른쪽 화살표	오른쪽 화살표

도구 패널에서 도구를 선택할 때 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
선택 도구	V - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기	V - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기
직접 선택 도구	A - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기	A - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기
이동 도구	M - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기	M - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기
회전 도구	R - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기	R - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기
텍스트 도구	T - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기	T - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기
세로 텍스트 도구	Y - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기	Y - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기
세로 텍스트 도구와 가로 텍스트 도구 간 전환	Y 또는 T	Y 또는 T
확대/축소 도구	Z - 눌렀다가 놓으면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기	Z - 클릭하면 변경, 누르고 있으면 켜기/끄기

메뉴 뷰어에서 작업할 때 사용하는 키

이 표에는 메뉴 명령이나 도구 설명에 표시되지 않는 단축키만 나열되어 있습니다.

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
비율 조정 시 종횡비 제한	Shift 키를 누른 상태로 테두리 상자 핸들 드래그	Shift 키를 누른 상태로 테두리 상자 핸들 드래그
회전을 포함한 이동을 45°로 제한	Shift 키를 누른 상태로 드래그	Shift 키를 누른 상태로 드래그
선택 항목을 1픽셀 아래로 이동	아래쪽 화살표	아래쪽 화살표
선택 항목을 1픽셀 위로 이동	위쪽 화살표	위쪽 화살표
선택 항목을 1픽셀 왼쪽으로 이동	왼쪽 화살표	왼쪽 화살표
선택 항목을 1픽셀 오른쪽으로 이동	오른쪽 화살표	오른쪽 화살표
선택 항목을 10픽셀 아래로 이동	Shift+아래쪽 화살표	Shift+아래쪽 화살표
선택 항목을 10픽셀 왼쪽으로 이동	Shift+왼쪽 화살표	Shift+왼쪽 화살표
선택 항목을 10픽셀 오른쪽으로 이동	Shift+오른쪽 화살표	Shift+오른쪽 화살표
선택 항목을 10픽셀 위로 이동	Shift+위쪽 화살표	Shift+위쪽 화살표
선택한 단추의 링크 설정	Ctrl+L	Command+L
동적 메뉴의 비디오 배경 설정	Alt 키를 누른 상태로 [프로젝트] 패널에서 비디오 파일 드래그	Option 키를 누른 상태로 [프로젝트] 패널에서 비디오 파일 드래그
선택한 항목 바꾸기	Alt 키를 누른 상태로 [라이브러리] 패널의 항목 두 번 클릭	Option 키를 누른 상태로 [라이브러리] 패널의 항목 두 번 클릭
선택한 항목 바꾸기	Alt 키를 누른 상태로 [라이브러리] 패널 또는 Windows 탐색기의 항목을 바꿀 항목으로 드래그	Option 키를 누른 상태로 [라이브러리] 패널 또는 [Mac OS Finder]의 항목을 바꿀 항목으로 드래그
비율 조정 없이 바꾸기	Ctrl 키를 누른 상태로 [라이브러리]에서 [바꾸기] 단추 클릭	Command 키를 누른 상태로 [라이브러리]에서 [바꾸기] 단추 클릭
비율 조정 없이 바꾸기	Ctrl+Alt를 누른 상태로 [라이브러리]의 항목 두 번 클릭	Command+Option을 누른 상태로 [라이브러리]의 항목 클릭

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
비율 조정 없이 바꾸기	Ctrl+Alt를 누른 상태로 [라이브러리]에서 선택한 항목으로 드래그	Command+Option을 누른 상태로 [라이브러리]에서 선택한 항목으로 드래그
선택한 항목 복제	Alt+드래그	Option+드래그
가운데에서 비율 조정	Alt 키를 누른 상태로 테두리 상자 핸들 드래그	Option 키를 누른 상태로 테두리 상자 핸들 드래그
메뉴 레이어 표시	Ctrl 키를 누른 상태로 마우스 오른쪽 단추 클릭	Command 키를 누른 상태로 컨트롤 클릭
확대	Ctrl + . (마침표)	Command+. (마침표)
확대	+(더하기)	+(더하기)
축소	Ctrl+, (쉼표)	Command+, (쉼표)
축소	-(빼기)	-(빼기)

메뉴 및 자막의 텍스트를 사용하여 작업할 때 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
텍스트 편집 모드로 전환	텍스트 개체 두 번 클릭	텍스트 개체 두 번 클릭
텍스트 편집 모드 종료	Esc	Esc
텍스트 편집 모드인 상태로 [모니터] 탭에서 자막 텍스트 이동	Ctrl 키를 누른 상태에서 드래그	Command 키를 누른 상태에서 드래그
단어 선택	두 번 클릭	두 번 클릭
줄 선택	세 번 클릭	세 번 클릭
단락 선택	4회 클릭	4회 클릭
텍스트 블록의 모든 텍스트 선택	5회 클릭	5회 클릭
텍스트 블록의 모든 텍스트 선택	Ctrl+A	Command+A
커서를 한 문자 오른쪽 또는 왼쪽으로 이동	오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표	오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표
커서를 한 줄 위 또는 아래로 이동	위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
커서를 한 단어 오른쪽 또는 왼쪽으로 이동	Ctrl+오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표	Command+오른쪽 화살표 또는 왼쪽 화살표
커서를 다음 단락으로 이동	Ctrl+아래쪽 화살표	Command+아래쪽 화살표
커서를 이전 단락으로 이동	Ctrl+위쪽 화살표	Command+위쪽 화살표
커서를 줄의 시작으로 이동	Home	Home
커서를 줄의 끝으로 이동	End	End
커서를 텍스트의 시작으로 이동	Ctrl+Home	Command+Home
커서를 텍스트의 끝으로 이동	Ctrl+End	Command+End
텍스트 선택 항목 늘림	Shift 키를 누른 상태에서 클릭	Shift 키를 누른 상태에서 클릭
단어 단위로 선택 항목 늘림	두 번 클릭한 후 드래그	두 번 클릭한 후 드래그
줄 단위로 선택 항목 늘림	3회 클릭한 후 드래그	3회 클릭한 후 드래그
단락 단위로 선택 항목 늘림	4회 클릭한 후 드래그	4회 클릭한 후 드래그

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
문자 단위로 선택 항목 늘림	Shift+왼쪽 화살표 또는 오른쪽 화살표	Shift+왼쪽 화살표 또는 오른쪽 화살표
단어 단위로 선택 항목 늘림	Ctrl+Shift+왼쪽 화살표 또는 오른쪽 화살표	Command+Shift+왼쪽 화살표 또는 오른쪽 화살표
줄 단위로 선택 항목 늘림	Ctrl+Shift+위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표	Command+Shift+위쪽 화살표 또는 아래쪽 화살표
텍스트 시작까지 선택 항목 늘림	Shift+Home	Shift+Home
텍스트 끝까지 선택 항목 늘림	Shift+End	Shift+End

슬라이드 쇼 뷰어에서 작업할 때 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
마지막 슬라이드 선택	End	End
첫 번째 슬라이드 선택	Home	Home
다음 슬라이드 선택	Page Down	Page Down
이전 슬라이드 선택	Page Up	Page Up
위 슬라이드 선택	위쪽 화살표	위쪽 화살표
아래 슬라이드 선택	아래쪽 화살표	아래쪽 화살표
오른쪽 슬라이드 선택	오른쪽 화살표	오른쪽 화살표
왼쪽 슬라이드 선택	왼쪽 화살표	왼쪽 화살표
확대	Ctrl + . (마침표)	Command+. (마침표)
확대	+(더하기)	+(더하기)
축소	Ctrl+, (쉼표)	Command+, (쉼표)
축소	-(빼기)	-(빼기)

타임라인 뷰어에서 작업할 때 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
재생/일시 정지(켜기/끄기)	스페이스바	스페이스바
물결식 삭제	Shift+백스페이스	Shift+백스페이스
독립적으로 오디오 또는 비디오 밀어넣기	Alt 키를 누른 상태로 [선택 도구]를 사용하여 클립의 오디오/비디오 부분을 드래그 또는 클릭	Option 키를 누른 상태로 [선택 도구]를 사용하여 클립의 오디오/비디오 부분을 드래그 또는 클릭
현재 시간 표시기를 타임라인의 마지막 클립 끝으로 이동	End	End
현재 시간 표시기를 타임라인 시작으로 이동	Home	Home
현재 시간 표시기를 한 프레임 왼쪽으로 이동	왼쪽 화살표	왼쪽 화살표
현재 시간 표시기를 한 프레임 오른쪽으로 이동	오른쪽 화살표	오른쪽 화살표
다음 장 지점 또는 편집 지점으로 이동	Page Down	Page Down

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
이전 장 지점 또는 편집 지점으로 이동	Page Up	Page Up
장 지점 추가	Shift+8	Shift+8
장 지점 추가	*(키패드의 별표)	*(키패드의 별표)
포스터 프레임 설정	Ctrl+Alt를 누른 상태로 장 지점에서 드래그	Command+Option을 누른 상태로 장 지점에서 드래그
포스터 프레임 설정 (사전 요구 사항: 장 지점이 선택됨)	Shift+*(키패드의 별표)	Shift+*(키패드의 별표)
포스터 프레임 설정(사전 요구 사항: 장 지점이 선택됨)	Ctrl+Shift+8	
앞쪽으로 타임라인 스크롤	스크롤 휠 아래로 돌리기	스크롤 휠 아래로 돌리기
뒤쪽으로 타임라인 스크롤	스크롤 휠 위로 돌리기	스크롤 휠 위로 돌리기
앞쪽으로 타임라인 100% 스크롤	Shift 키를 누른 상태로 스크롤 휠 아래로 돌리기	Shift 키를 누른 상태로 스크롤 휠 아래로 돌리기
뒤쪽으로 타임라인 100% 스크롤	Shift 키를 누른 상태로 스크롤 휠 위로 돌리기	Shift 키를 누른 상태로 스크롤 휠 위로 돌리기
현재 시간 표시기를 한 프레임 왼쪽으로 이동	Ctrl 키를 누른 상태로 스크롤 휠 위로 돌리기	Command 키를 누른 상태로 스크롤 휠 위로 돌리기
현재 시간 표시기를 한 프레임 오른쪽으로 이동	Ctrl 키를 누른 상태로 스크롤 휠 아래로 돌리기	Command 키를 누른 상태로 스크롤 휠 아래로 돌리기
현재 시간 표시기를 10프레임 왼쪽으로 이동	Shift+Ctrl을 누른 상태로 스크롤 휠 위로 돌리기	Command+Shift를 누른 상태로 스크롤 휠 위로 돌리기
현재 시간 표시기를 10프레임 오른쪽으로 이동	Shift+Ctrl을 누른 상태로 스크롤 휠 아래로 돌리기	Command+Shift를 누른 상태로 스크롤 휠 아래로 돌리기
확대	Ctrl + . (마침표)	Command+. (마침표)
확대	+(더하기)(숫자 키패드)	+(더하기)(숫자 키패드)
확대	확대/축소 도구를 사용해 클릭	확대/축소 도구를 사용해 클릭
축소	Alt 키를 누른 상태로 확대/축소 도구를 사용해 클릭	Option 키를 누른 상태로 확대/축소 도구를 사용해 클릭
축소	-(빼기)(숫자 키패드)	-(빼기)(숫자 키패드)
축소	Ctrl+, (쉼표)	Command+, (쉼표)

프로젝트 미리 보기 창에서 작업할 때 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
프로젝트 미리 보기 창 열기	Shift+스페이스바	Shift+스페이스바
현재 단추 활성화	Enter	Enter
특정 단추 활성화	활성화할 단추의 번호(1에서 9 사이) 누르기	활성화할 단추의 번호(1에서 9 사이) 누르기
종료 동작 단추 활성화	End	End
제목 단추 활성화	Home	Home
메뉴 단추 활성화	삼입	없음

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
재생/일시 정지	스페이스바	스페이스바
이전 장으로 이동	Ctrl+왼쪽 화살표	Command+왼쪽 화살표
다음 장으로 이동	Ctrl+오른쪽 화살표	Command+오른쪽 화살표
메뉴의 단추 탐색	화살표 키를 사용하여 위/아래/오른쪽/왼쪽 탐색	화살표 키를 사용하여 위/아래/오른쪽/왼쪽 탐색
창 및 콘텐츠 크기 늘리기	Ctrl+기본 키보드의 =(등호) 또는 숫자 키패드의 +(더하기 기호)	Command+기본 키보드의 =(등호) 또는 숫자 키패드의 +(더하기 기호)
창 및 콘텐츠 크기 줄이기	Ctrl+기본 키보드의 -(하이픈) 또는 숫자 키패드의 -(빼기 기호)	Command+기본 키보드의 -(하이픈) 또는 숫자 키패드의 -(빼기 기호)

작업 영역 전환에 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
작업 영역 메뉴의 첫 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+1	Option+Shift+1
작업 영역 메뉴의 두 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+2	Option+Shift+2
작업 영역 메뉴의 세 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+3	Option+Shift+3
작업 영역 메뉴의 네 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+4	Option+Shift+4
작업 영역 메뉴의 다섯 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+5	Option+Shift+5
작업 영역 메뉴의 여섯 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+6	Option+Shift+6
작업 영역 메뉴의 일곱 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+7	Option+Shift+7
작업 영역 메뉴의 여덟 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+8	Option+Shift+8
작업 영역 메뉴의 아홉 번째 작업 영역으로 전환	Alt+Shift+9	Option+Shift+9

응용 프로그램 기본값을 다시 설정할 때 사용하는 키

결과	Windows 단축키	Mac OS 단축키
레지스트리 파일의 키 다시 설정	Encore가 시작될 때 Ctrl+Shift 누르기	환경 설정 파일을 휴지통으로 드래그하고 Encore 다시 시작