ADOBE® PREMIERE® PRO CS5 & CS5.5 사용

마지막 업데이트 2011 년 6 월 27 일

법적 고지 사항

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

목차

1장: 새로운 기능

새로운 기능(CS5.5) 1

새로운 기능(CS5) 2

2장: 사용자 인터페이스

작업 영역 4

패널 10

환경 설정 13

3장: 워크플로 및 시스템 설정

기본 워크플로 19

플랫폼 간 워크플로 25

응용 프로그램 간 워크플로 26

Adobe Dynamic Link 33

시스템 설정 38

4장: 프로젝트 설정

프로젝트 만들기 및 변경 48

보관 51

프로젝트 트리밍 또는 복사 51

5장: 가져오기, 전송, 캡처, 디지타이징

파일 전송 및 가져오기 54

테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기 61

스틸 이미지 가져오기 63

디지털 오디오 가져오기 66

시퀀스, 클립 목록, 라이브러리 및 컴포지션 가져오기 67

Final Cut Pro에서 XML 프로젝트 파일 가져오기 70

캡처 및 디지타이징 73

DV 또는 HDV 비디오 캡처 83

HD 비디오 캡처 83

온라인 편집과 오프라인 편집 84

아날로그 비디오 디지타이징 85

DVD용 콘텐트 캡처 86

일괄 캡처 및 다시 캡처 87

시간 코드 92

6장: 에셋 관리

프로젝트 패널 사용자 정의 97

프로젝트 패널에서 에셋 구성 99

메타데이터 관리 106
종횡비: 픽셀 종횡비 및 프레임 종횡비 111

7장: 에셋 모니터링

소스 모니터 및 프로그램 모니터 116
에셋 재생 120
파형 모니터 및 벡터 스코프 123
참조 모니터 126

8장: 시퀀스 및 클립 편집

시퀀스 만들기 및 변경 128
멀티 카메라 시퀀스 147
클립 만들기 및 재생 151
클립 병합(CS5.5) 154
오프라인 클립을 사용한 작업 157
푸티지 해석을 사용하여 클립 속성 수정 159
특수 클립 만들기(합성) 159
시퀀스에 클립 추가 161
클립 트리밍 171
시퀀스에서 클립을 사용한 작업 182
시퀀스에서 클립 다시 정렬 187
시퀀스 렌더링 및 미리 보기 191
실수 교정 195
이벤트 패널을 통해 경고 제거 197
마커 197

9장: 오디오 편집

오디오 및 오디오 믹서 개요 203
클립, 채널 및 트랙을 사용한 작업 208
타임라인 패널에서 오디오 편집 214
오디오 기록 217
볼륨 레벨 조정 220
오디오 믹스 기록 225
팬 및 균형 조정 227
고급 믹싱 230
Adobe Soundbooth에서 오디오 편집 234
Adobe Audition에서 오디오 편집 및 믹싱 234

10장: 제목 만들기 및 타이틀러

제목 만들기 및 편집 237
제목 텍스트 만들기 및 서식 지정 240
제목의 그리기 모양 244
제목에 이미지 추가 248
제목의 텍스트 및 개체를 사용한 작업 249

제목의 칠, 선 및 그림자 251
타이틀러 텍스트 스타일 255
롤링 및 크롤링 제목 257

11장: 효과 및 전환

효과 258
효과 적용, 제거, 찾기 및 구성 262
효과와 키프레임 보기 및 조정 265
효과 사전 설정 267
일반적인 결과 만들기 269
동작: 클립 배치, 비율 조정 및 회전 271
깜박임 제거 276
지속 시간 및 속도 276
인터레이스 및 필드 순서 285
색상 교정 및 조정 287
전환 개요: 전환 적용 304
전환 수정 및 사용자 정의 309
오디오 효과 313
오디오 교차 페이드 전환 324
효과 조정 326
흐림 및 선명 효과 329
채널 효과 331
색상 교정 효과 334
왜곡 효과 346
생성 효과 350
이미지 컨트롤 효과 357
키잉 효과 357
노이즈 및 그레인 효과 367
원근 효과 370
스타일화 효과 372
시간 효과 376
변형 효과 377
전환 효과 378
유틸리티 효과 380
비디오 효과 381
비디오 디졸브 전환 382

12장: 애니메이션 및 키프레임

키프레임 추가, 탐색 및 설정 383
키프레임 이동 및 복사 390
키프레임 보간을 사용하여 효과 변경 제어 392
키프레임 자동화 최적화 395

13장: 합성

합성, 알파 채널, 클립 불투명도 조정 396
혼합 모드 398

14장: 내보내기

내보내기 워크플로 및 개요 401
Premiere Pro에서 직접 내보낸 형식 402
Panasonic P2 형식으로 내보내기 403
Pro Tools용 OMF 파일 내보내기 404
스틸 이미지 내보내기 406
DVD 또는 블루레이 디스크 내보내기 406
다른 응용 프로그램용으로 프로젝트 내보내기 407
비디오 테이프로 내보내기 409
웹 및 모바일 장치용으로 내보내기 412

15장: 키보드 단축키

키보드 단축키 찾기 및 사용자 정의 416
기본 키보드 단축키 417

1장: 새로운 기능

새로운 기능(CS5.5)

Adobe Premiere Pro CS5.5의 새로운 기능과 변경된 기능이 나와 있는 전체 목록은 Premiere Pro Work Area 블로그의 게시물을 참조하십시오.

Adobe Premiere Pro CS5.5의 새로운 기능이 실행되는 모습을 확인하려면 Video2Brain의 비디오 자습서 시리즈를 참조하십시오.

Premiere Pro CS5.5의 새로운 기능에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

병합된 클립 Adobe Premiere Pro CS5.5에서는 "이중 시스템" 오디오와 비디오를 동기화하는 방법을 제공합니다. 이 방법을 사용하면 별도로 기록된 오디오와 비디오를 간단하게 동기화할 수 있습니다. 154페이지의 “클립 병합(CS5.5)” 및 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

Mercury 엔진 성능 게인 새로운 GPU 가속 기능에 속도 변경 사항, 푸티지 해석 옵션, 필드 순서 처리, 비디오 효과와 전환이 포함되었습니다. 또한 비디오 카드도 더 많이 지원됩니다. Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

사용 편의 향상 Adobe Premiere Pro CS5.5에는 다양한 사용 편의 향상 기능이 추가되었으며, 자세한 내용은 Video2Brain의 비디오에서 확인할 수 있습니다.

- 키보드 사용자 정의: 이제 키보드 단축키 대화 상자에 있는 검색 필드를 사용하여 훨씬 더 쉽게 키보드를 사용자 정의할 수 있습니다. 416페이지의 “키보드 단축키 찾기” 및 Video2Brain에서 제공하는 Premiere Pro CS5.5의 키보드 단축키 관련 비디오를 참조하십시오.
- 새로운 오버레이 기능은 [미디어 브라우저], [프로젝트] 패널 또는 [소스] 패널에서 [프로그램] 패널로 클립을 드래그하여 삽입 또는 덮어쓰기 편집을 수행할 수 있도록 합니다. 자세한 내용은 166페이지의 “클립을 프로그램 패널로 드래그하여 삽입 또는 덮어쓰기”를 참조하십시오.
- 먼저 키프레임을 활성화하지 않고도 펜 또는 선택 도구를 사용하여 키 프레임을 직접 타임라인에 추가할 수 있습니다. 키프레임을 설정할 때 보조키도 필요하지 않습니다. 키프레임 추가, 선택 및 삭제를 참조하십시오.
- 이제 [연결 해제] 명령을 통해 비디오 부분을 자동으로 선택 해제하면서 클립의 오디오 부분을 연결 해제할 수 있습니다. [연결 해제] 명령을 동시에 여러 클립에 사용할 수도 있습니다. 비디오 및 오디오 클립 연결/연결 해제를 참조하십시오.

Adobe Audition에서 편집 새로운 워크플로에 따라 Adobe Audition CS5.5와 클립을 교환하거나 트랙, 개별 클립, 키프레임을 포함하는 전체 시퀀스 분량의 비디오 및 오디오 데이터를 교환할 수 있습니다. 235페이지의 “Adobe Audition에서 오디오 편집” 및 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

비디오 효과 가속화 이제 더 많은 비디오 효과와 전환에 Mercury 재생 엔진 GPU 가속을 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 260페이지의 “Premiere Pro CS5에서 지원되는 GPU 가속 효과 목록”을 참조하십시오.

통합된 오디오 효과 여러 오디오 효과를 단일한 통합 효과로 결합할 수 있습니다. 313페이지의 “오디오 효과” 및 VideoBrain의 비디오를 참조하십시오.

RED Digital Cinema 워크플로에 대한 기본 지원 확장 [RED R3D 소스 설정] 대화 상자가 다시 디자인되어 RED 미디어를 사용한 작업을 직관적으로 제어할 수 있게 되었습니다. 최신 버전의 RMD를 저장 및 로드하고 사전 설정을 만들어 막대 그래프 또는 곡선의 색상을 조정할 수 있습니다. 원하는 색체 공학을 선택하고 설정을 동시에 여러 RED 클립에 적용합니다. 54페이지의 “가져올 수 있는 파일 형식” 및 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

Adobe Story를 사용한 음석 분석 향상 음성 분석 텍스트를 Adobe Story 스크립트 텍스트와 나란히 비교함으로써 더욱 쉽게 음성 분석 오류를 찾고 수정할 수 있습니다. 또한 Adobe Premiere Pro에서 직접 하나 이상의 클립에 Adobe Story 스크립트 파일을 연결할 수 있습니다. 이제 더 이상 이 단계를 위해 OnLocation을 사용하지 않아도 됩니다. 184페이지의 “Adobe Story 스크립트(CS5.5)를 사용하여 음성 분석 개선” 및 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

캡션 처리 캡션 처리 데이터 파일을 시퀀스에 연결하여 캡션을 [프로그램 모니터]에 표시하고 Firewire DV 출력을 통해 표시할 수 있습니다. 147페이지의 “캡션 처리 파일 연결(CS5.5)” 및 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

Adobe CS Review와의 통합 클라이언트 및 팀 동료가 웹 브라우저와 주석 도구를 사용하여 비디오 시퀀스 검토에 참여할 수 있습니다. 검토자들은 Adobe Premiere Pro 타임라인과 시각적으로 상관 있는 정확한 프레임의 주석을 작성할 수 있습니다.

새로운 기능(CS5)

Premiere Pro를 사용하기 위한 시스템 요구 사항은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

Adobe Premiere Pro와 호환되는 다양한 하드웨어 범주 목록은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

Adobe Mercury 재생 엔진의 네이티브 64비트 및 GPU 가속 성능 HD를 SD와 마찬가지로 쉽게 편집할 수 있습니다. Mercury 재생 엔진은 네이티브 64비트 지원, GPU 가속, 기타 성능 및 안정성 관련 향상 기능을 제공합니다. 프로젝트를 더 빨리 열 수 있고, 풍부한 효과의 HD 및 고해상도 시퀀스를 실시간으로 더 세밀하게 조정할 수 있으며, 렌더링할 필요 없이 복잡한 프로젝트를 부드럽게 스크러빙하고 재생할 수 있습니다. 다중 색상 교정, 새로운 울트라 키, 가우시안 흐림 및 혼합 모드를 적용할 경우 결과를 즉시 확인할 수 있습니다. 많은 비디오 레이어에 다양한 효과를 적용할 수 있습니다. 복잡한 타임라인과 수천 개의 클립이 있는 긴 프로젝트를 실시간으로 처리할 수 있습니다. SD, HD, 2K, 4K 또는 그 이상의 프로젝트에서 실시간 재생을 통해 렌더링 시간을 절약할 수 있습니다. 자세한 내용은 259페이지의 “GPU 가속화된 효과”를 참조하십시오.

테이프를 사용하지 않는 기본 워크플로 확장 CS5에서는 Premiere Pro가 XDCAM HD 50, AVCCAM, DPX, AVC-Intra 및 향상된 RED를 기본 지원합니다. Premiere Pro는 P2, XDCAM EX/HD 및 AVCHD를 계속 지원합니다. 따라서 더 이상 코드 변환이나 래핑 변환에 귀중한 제작 시간을 소비할 필요가 없으며 항상 원래 품질의 원본 파일에 액세스할 수 있습니다. Canon 5D Mark II, Canon 7D 같은 최신 DSLR 카메라의 비디오를 기본적으로 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 61페이지의 “테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기”를 참조하십시오.

스크립트를 화면으로 전환하는 워크플로 Adobe Story를 사용하여 스크립트를 작성할 때 주요 제작 지침을 캡처하는 방식으로 공동 작업을 수행할 수 있습니다. 그런 다음 샷을 관리하고 로깅 메모를 캡처하는 Adobe OnLocation에서 스크립트로부터 샷 목록을 자동으로 만들 수 있습니다. Premiere Pro로 프로젝트를 가져올 때 Adobe OnLocation의 메타데이터를 사용하여 초기 러프 컷을 쉽게 만들 수 있습니다. 음성 검색을 사용하여 스크립트와 푸티지를 동기화한 다음 대화 내역을 기반으로 편집할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 잘 구성된 프로젝트의 이점을 극대화할 수 있습니다. 자세한 내용은 31페이지의 “Adobe Story, Adobe OnLocation 및 Adobe Premiere Pro를 사용한 작업”을 참조하십시오.

Final Cut Pro 및 Avid Media Composer를 사용한 라운드 트립 편집 Premiere Pro의 고유한 도구를 모든 제작 워크플로에서 활용할 수 있습니다. Final Cut Pro는 Apple Final Cut Pro 및 Avid Media Composer의 완전한 라운드 트립 편집 워크플로를 내보내 공동 제작 프로세스를 실현합니다. 창조적인 Adobe 도구의 이점을 전체 프로젝트에 적용해 보십시오. After Effects, Encore 및 기타 Adobe 응용 프로그램의 새 기능을 살펴 보십시오. 음성 검색을 사용한 편집으로 대화를 더 빠르게 편집할 수 있는 검색 가능한 텍스트로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 26페이지의 “응용 프로그램 간 워크플로”를 참조하십시오.

메타데이터 기능의 편집 및 제작 효율성 혁신적인 메타데이터 기능을 사용하여 에셋에 지능적인 기능을 추가할 수 있습니다. 대화를 더욱 빠르고 정확하게 검색할 수 있는 텍스트로 변환할 수 있습니다. Adobe Story 스크립트와 콘텐트를 동기화하거나 콘텐트에 맞게 최적화된 참조 스크립트를 사용할 수 있습니다. 음성 분석 테스트에서 시작 및 종료 지점을 표시하여 더욱 빠르게 편집할 수 있습니다. 얼굴 감지 기술을 사용하여 사람 얼굴이 포함된 클립을 찾을 수 있습니다. 또한 메타데이터는 작성된 에셋과 함께 유지되므로 온라인에서 콘텐트를 훨씬 쉽게 검색할 수 있습니다. 자세한 내용은 스크립트-화면 워크플로 이해 및 182페이지의 “텍스트 XMP 메타데이터를 위해 음성 분석”을 참조하십시오.

고객 검토와 팀 검토를 간편하게 만드는 CS Review CS Review는 일일 작업과 진행 중인 작업을 검토용으로 공유할 수 있는 새로운 온라인 서비스입니다. CS Review를 사용하면 디스크를 굽거나 큰 파일을 주고 받을 필요가 없어집니다. 검토 및 공동 작업용으로 백그라운드에서 시퀀스를 인코딩하고 자동으로 업로드할 수 있습니다. 고객과 팀 동료는 웹 브라우저를 사용하여 비디오에 주석을 추가할 수 있고, 이러한 프레임 기반 주석은 Premiere Pro 시퀀스에 자동으로 나타납니다. Premiere Pro CS5로 업그레이드하면 CS Review를 1년 동안 무료로 사용할 수 있습니다. Premiere Pro의 CS Review 비디오 워크플로는 Premiere Pro CS5 패키지로 제공되지 않습니다. Premiere Pro CS5 고객은 CS5 Review 비디오 워크플로가 사용 가능해지면 이 워크플로에 액세스하는 권한을 자동으로 받게 됩니다.

일상적인 작업을 간편하게 만드는 작은 변화가 큰 차이를 만듭니다. 가장 많은 요청을 받은 향상된 편집 기능을 이용해 보십시오. 생산성이 크게 향상되고 일상적인 워크플로를 보다 원활하게 처리할 수 있습니다. 자동 장면 검색을 사용하여 HDV 테이프로부터 여러 개의 개별 클립을 만들 수 있습니다. DVD에서 에셋을 가져올 수 있습니다. 새로운 확장 편집을 사용하고 키보드 단축키 간격을 찾을 수 있습니다. 훨씬 뛰어난 정밀도로 키프레임을 제어할 수 있습니다. 간격을 찾아 제거하는 새로운 명령으로 시퀀스를 빠르게 정리할 수 있습니다. 자세한 내용은 81페이지의 "자동 장면 검색을 사용한 클립 로그", 177페이지의 "현재 시간 표시기를 사용하여 롤링 편집하기" 및 190페이지의 "시퀀스 및 트랙에서 간격 찾기"를 참조하십시오.

개선된 Adobe Media Encoder를 사용한 간편한 인코딩 이제 보다 직관적인 사용자 인터페이스를 사용하여 Adobe Media Encoder에서 거의 모든 형식의 콘텐트를 효율적으로 제공할 수 있습니다. Adobe Media Encoder를 사용하면 소스 파일과 Premiere Pro 시퀀스의 여러 버전을 일괄적으로 인코딩하여 시간을 절약할 수 있습니다. 인코딩할 여러 항목을 설정하고, 우선순위를 관리하고, 각 항목의 고급 설정을 개별적으로 제어할 수 있습니다. 시퀀스와 클립의 모든 조합을 소스로 사용할 수 있으며 광범위한 비디오 형식으로 인코딩할 수 있습니다. DPX는 FLV, F4V, Windows Media(Windows에만 해당), QuickTime, MPEG-2, MPEG-4 및 H.264 코덱을 연결합니다. 자세한 내용은 Adobe Media Encoder 도움말 문서인 Adobe Media Encoder 사용을 참조하십시오.

Adobe OnLocation CS5를 통해 거의 모든 카메라에서 푸티지 로깅 가능 테이프를 사용하지 않는 카메라로 작업할 때 Adobe OnLocation의 강력한 로깅 옵션을 사용할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 Adobe OnLocation에 현재 기록 중인 샷을 확인할 수 있으며 메모, 주석 및 추가 메타데이터를 입력할 수 있습니다. 테이프를 사용하지 않는 카메라에서 클립을 복사할 경우 Adobe OnLocation은 자동으로 정보를 병합합니다. 자세한 내용은 Adobe OnLocation 도움말인 Adobe OnLocation 사용 설명서를 참조하십시오.

문제가 있는 푸티지 처리와 빠르고 정확한 키 적용을 위한 울트라 키 Premiere Pro의 새로운 울트라 키 크로마 키 입력기를 사용하여 실시간으로 HD 푸티지에 키를 적용할 수 있습니다. 울트라 키는 일정하지 않은 조명, 주름이 있는 배경 및 곱슬한 머리카락을 포함하는 푸티지용으로 최적화되어 있습니다. 울트라 키는 어두운 영역을 보존하며 연기, 액체, 투명 개체 등에서 복합 키를 만듭니다. 자세한 내용은 359페이지의 "울트라 키 효과를 사용한 크로마 키"를 참조하십시오.

DSLR 카메라 기본 지원 최신 DSLR 카메라의 비디오를 편집할 수 있습니다. 이제 이러한 편집 기능이 기본적으로 제공되므로 더 이상 코드 변환이나 래핑 변환에 귀중한 제작 시간을 소비할 필요가 없으며 항상 원본 파일의 순수한 품질에 액세스할 수 있습니다. Premiere Pro는 다음과 같은 DSLR 카메라의 비디오 샷을 지원합니다.

- Canon EOS-1D Mark IV
- Canon EOS-5D Mark II
- Canon EOS 7D
- Nikon D90
- Nikon D300S
- Nikon D3S
- Nikon D5000
- Panasonic Lumix GH1(AVCHD 시퀀스 사전 설정 사용)

Encore CS5에서 검색 가능한 웹 DVD 만들기 시청자가 보다 쉽게 원하는 콘텐트로 이동할 수 있게 만드는 검색 가능한 인터페이스가 자동으로 제공되는 웹 DVD의 매력적인 환경을 만들어 보십시오. Premiere Pro에서 음성 분석을 사용하여 대화를 검색 가능한 텍스트로 변환할 경우 해당 정보가 Encore로 전달됩니다. Encore는 이 메타데이터와 서브타이틀 및 메뉴 단추 텍스트를 사용하여 웹 DVD를 검색 가능하게 만듭니다. 자세한 내용은 Encore 도움말인 Adobe Encore 사용 설명서를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

Premiere Pro CS5 기능 둘러보기

38페이지의 "Premiere Pro 시험판 버전"

2장: 사용자 인터페이스

작업 영역

프로젝트와 함께 작업 영역 가져오기

프로젝트에서 선택 및 사용자 정의한 작업 영역은 프로젝트 파일에 저장됩니다. 기본적으로 Premiere Pro는 현재 작업 영역에서 프로젝트를 엽니다. 그러나 해당 프로젝트에 마지막으로 사용된 작업 영역에서 프로젝트를 열 수도 있습니다. 이 옵션은 특히 각 프로젝트에 대한 작업 영역을 자주 다시 정렬하는 경우에 유용합니다.

프로젝트를 가져오려고 할 때 작업 영역이 비어 있으면 프로젝트를 닫고 [프로젝트에서 작업 영역 가져오기] 선택을 취소합니다. 그런 다음 프로젝트를 다시 가져오고 프로젝트의 기존 작업 영역을 선택합니다.

❖ 프로젝트를 열기 전에 [창] > [작업 영역] > [프로젝트에서 작업 영역 가져오기]를 선택합니다.

작업 영역 사용자 정의

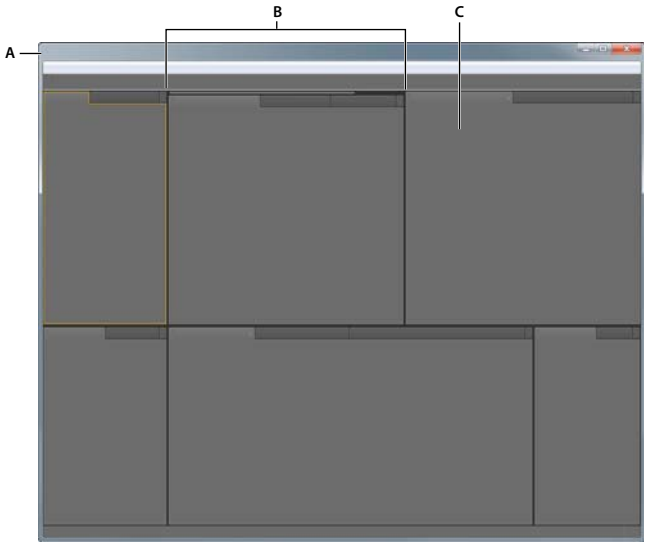
작업 영역 정보

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

프로그램의 기본 창은 **응용 프로그램 창**입니다. 패널은 이 창에서 **작업 영역**이라는 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

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.

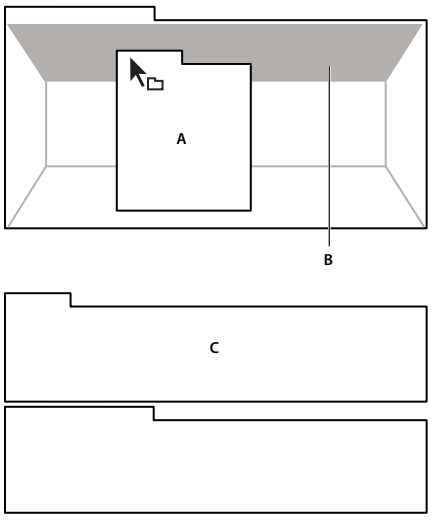
❖ 작업할 프로젝트를 열고 [창] > [작업 영역]을 선택한 다음 원하는 작업 영역을 선택합니다.

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 영역**이 밝아집니다. 선택하는 놓기 영역에 따라 패널이 삽입되는 위치와 패널이 고정될지, 아니면 다른 패널과 그룹화될지가 결정됩니다.

고정 영역

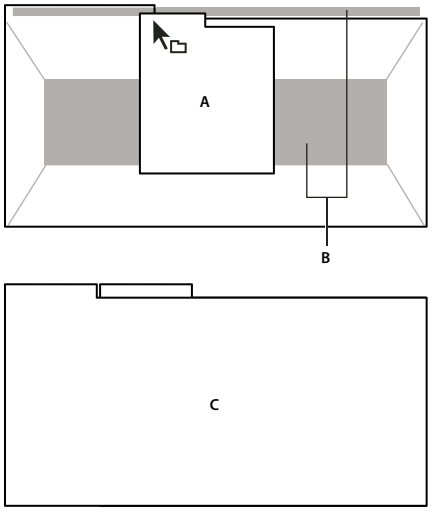
고정 영역은 패널, 그룹 또는 창의 가장자리를 따라 있습니다. 패널을 고정하면 패널이 기존 그룹에 인접하게 배치되며 새 패널을 포함할 수 있도록 모든 그룹의 크기가 조정됩니다.



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.



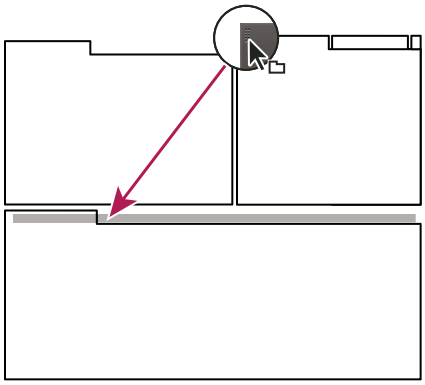
패널(A)을 그룹화 영역(B)으로 드래그하여 기존 패널과 그룹화(C)

패널 고정 또는 그룹화

1 고정하거나 그룹화할 패널이 보이지 않으면 [창] 메뉴에서 패널을 선택합니다.

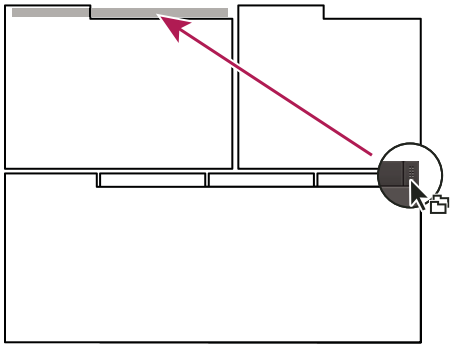
2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 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

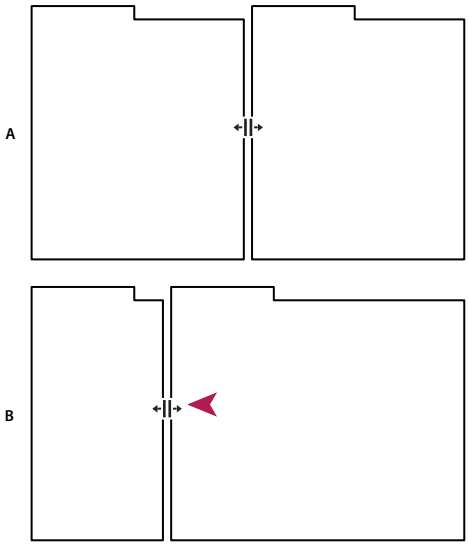
패널 그룹 사이의 구분선 위에 포인터를 놓으면 크기 조정 아이콘이 나타납니다. 이러한 아이콘을 드래그하면 구분선을 공유하는 모든 그룹의 크기가 조정됩니다. 예를 들어, 작업 영역에 세로로 쌓여 있는 세 개의 패널 그룹이 포함되어 있는 경우 아래 두 그룹 사이의 구분선을 드래그하면 아래 두 그룹의 크기가 조정되지만 맨 위의 그룹은 변경되지 않습니다.

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.

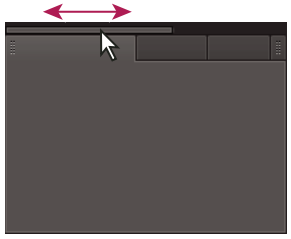


패널 그룹 사이의 구분선을 드래그하여 가로로 크기 조정
A. 크기 조정 아이콘이 있는 원래 그룹 **B.** 크기 조정된 그룹

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”

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.

인터페이스를 밝게 또는 어둡게 하기

어두운 편집 구성 요소에서 작업하거나 색상을 교정할 때 명도를 낮춰야 할 수도 있습니다. 명도를 변경하면 패널, 창 및 대화 상자에는 영향을 주지만 스크롤 막대, 제목 표시줄 및 패널 외부에 있는 메뉴에는 영향을 미치지 않습니다. 또한 Windows의 응용 프로그램 백그라운드에는 변경 내용이 적용되지 않습니다.

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

2 [사용자 인터페이스 명도] 슬라이더를 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다. 기본 밝기 수준으로 복원하려면 [기본값]을 클릭합니다.

패널

패널 탐색

키보드 단축키를 사용하여 패널을 차례대로 활성화할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 패널을 오른쪽으로 차례대로 활성화하려면 Ctrl+Shift+. (마침표)(Windows) 또는 Control+Shift+. (마침표)(Mac OS)를 누릅니다.
- 패널을 왼쪽으로 차례대로 활성화하려면 Ctrl+Shift+,(쉼표)(Windows) 또는 Control+Shift+,(쉼표)(Mac OS)를 누릅니다.

임의의 패널을 전체 화면으로 표시

어떤 패널이든지 확장해서 전체 화면 모드로 표시하거나 다시 표준 보기로 전환할 수 있습니다. 이 작업은 현재 선택한 패널이나 마우스를 가져간 패널에 대해 수행할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro CS5의 경우 다음을 수행합니다.

1 최대화할 패널 위로 마우스를 가져갑니다.

2 억음 부호 키(`)를 누릅니다. 일반적으로 이 키는 숫자 1 키 바로 왼쪽에 있습니다. 일부 경우에는 이 키를 역방향 따옴표 키 또는 물결표 키라고 부릅니다. 패널 크기를 복원하려면 억음 부호 키를 한 번 더 누릅니다.

Adobe Premiere Pro CS5.5의 경우 선택된 패널을 최대화하려면 [창] > [프레임 최대화]를 선택합니다. 패널 크기를 복원하려면 [창] > [프레임 크기 복원]을 선택합니다. Shift+억음 부호를 눌러 선택된 패널의 크기를 최대화할 수도 있습니다. 마우스로 가리키고 있는 패널의 크기를 전환하려면 억음 부호 키를 누릅니다.

참고: US 영어 이외의 키보드를 사용하는 컴퓨터에 Adobe Premiere Pro를 설치한 경우에는 [프레임 최대화 또는 복원] 명령이 역방향 따옴표 키가 아닌 다른 키에 매핑됩니다. [프레임 최대화 또는 복원]에 사용되는 키가 [키보드 사용자 정의] 대화 상자에 표시됩니다. 해당 키를 찾으려면 Adobe Premiere Pro 기본값 세트를 선택합니다. 그런 다음 메뉴에서 [응용 프로그램]을 선택합니다. [도움말]을 지나 [프레임 최대화 또는 복원]이 표시될 때까지 아래로 스크롤합니다.

기타 도움말 항목

416페이지의 “키보드 단축키 찾기”

패널 옵션 표시

❖ 패널의 오른쪽 위에 있는 패널 메뉴 아이콘 을 클릭합니다.

패널이 최소화된 상태에서도 패널 메뉴를 열 수 있습니다.

In Photoshop에서는 패널 및 도구 설명 텍스트의 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다. [인터페이스] 환경 설정의 [UI 글꼴 크기] 메뉴에서 글꼴 크기를 선택합니다.

문맥 및 패널 메뉴 표시

화면 위쪽에서 메뉴를 선택하거나, 활성 도구 또는 선택한 항목과 관련된 명령을 표시하는 **문맥 메뉴**에서 선택할 수 있습니다. **패널 메뉴**에는 활성 패널과 관련된 명령이 표시됩니다.

- 패널 메뉴를 표시하려면 패널의 오른쪽 위에 있는 단추를 클릭합니다.
- 문맥 메뉴를 표시하려면 패널을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

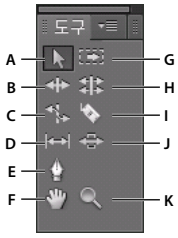
도구 패널 및 옵션 패널

[옵션] 패널을 열면 기본적으로 메뉴 막대 바로 아래에 있는 가로 방향의 도킹 영역에서 열립니다. 이 영역을 [옵션 막대]라고 합니다. 이 [옵션] 패널은 다른 패널과 마찬가지로 도킹 해제, 이동 및 다시 도킹할 수 있습니다. 기본적으로 [옵션] 패널에는 작업 영역 메뉴와 CS Services에 대한 링크가 있습니다. [도구] 패널을 [옵션] 패널에 도킹할 수도 있습니다.

도구

특정 도구를 선택하면 그에 따라 포인터의 모양이 바뀝니다. 예를 들어 [자르기] 도구를 선택하고 [타임라인] 패널의 클립 위에 포인터를 갖다 대면 아이콘이 면도칼 모양 으로 바뀝니다. 그러나 [선택] 도구 아이콘 은 현재 수행 중인 작업을 나타내도록 변경될 수 있습니다. 어떤 경우에는 Shift 키 같은 수정자 키를 눌러 사용하고 있는 도구의 기능을 변경할 수 있는데, 이때 아이콘도 그에 따라 바뀝니다. [도구] 패널에서 도구를 선택하거나 키보드 단축키를 사용합니다. [도구] 패널의 크기를 조정하고 방향을 세로 또는 가로로 지정할 수 있습니다.

참고: [선택] 도구는 기본 도구로, 전문 기능을 제외한 모든 기능에 사용됩니다. 프로그램이 예상한 대로 응답하지 않으면 [선택] 도구가 선택되어 있는지 확인하십시오.



도구 상자
A. 선택 도구 **B.** 잔물결 편집 도구 **C.** 속도 조정 도구 **D.** 밀어넣기 도구 **E.** 펜 도구 **F.** 손 도구 **G.** 트랙 선택 도구 **H.** 롤링 편집 도구 **I.** 자르기 도구 **J.** 밀기 도구 **K.** 확대/축소 도구

[타임라인] 패널에서 사용할 도구를 클릭하거나 해당 키보드 단축키를 눌러 활성화합니다. 이름 및 키보드 단축키를 보려면 도구 위에 커서를 놓으십시오.

선택 도구 클립, 메뉴 항목 및 사용자 인터페이스의 기타 개체를 선택하는 표준 도구입니다. 일반적으로 다른 전문 도구의 사용을 마치면 바로 선택 도구를 선택하는 것이 좋습니다. 선택 도구 사용에 대한 자세한 내용은 185페이지의 "여러 클립 선택"을 참조하십시오.

트랙 선택 도구 시퀀스의 커서 오른쪽에 있는 모든 클립을 선택하려면 이 도구를 선택합니다. 하나의 트랙에서 한 클립과 그 오른쪽에 있는 클립을 모두 선택하려면 클립을 선택합니다. 모든 트랙에서 한 클립과 그 오른쪽에 있는 클립을 모두 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클립을 클릭합니다. Shift 키를 누르면 트랙 선택 도구가 멀티트랙 선택 도구로 바뀝니다. 트랙 선택 도구 사용에 대한 자세한 내용은 185페이지의 "여러 클립 선택" 및 191페이지의 "한 트랙의 모든 클립 삭제"를 참조하십시오.

잔물결 편집 도구 이 도구를 선택하면 타임라인에서 클립의 시작 또는 종료 지점을 트리밍할 수 있습니다. 잔물결 편집 도구는 편집으로 인해 발생한 간격을 없애고 모든 편집 내용을 트리밍된 클립의 왼쪽 또는 오른 쪽에 보존합니다. 잔물결 편집 도구 사용에 대한 자세한 내용은 175페이지의 "롤링 및 잔물결 편집하기"을 참조하십시오.

롤링 편집 도구 타임라인에서 두 클립 간의 편집 지점을 롤링하려면 이 도구를 선택합니다. 롤링 편집 도구는 한 항목의 시작 지점과 다른 항목의 종료 지점을 트리밍하지만 두 클립의 조합된 기간은 변경되지 않은 상태로 유지합니다. 롤링 편집 도구 사용에 대한 자세한 내용은 175페이지의 "롤링 및 잔물결 편집하기"을 참조하십시오.

속도 조정 도구 이 도구를 선택하면 타임라인에서 클립의 재생 속력을 높여 길이를 줄이거나 재생 속력을 낮춰 길이를 늘릴 수 있습니다. 속도 조정 도구를 사용하면 속력과 지속 시간은 변경되지만 클립의 시작 지점과 종료 지점은 변경되지 않습니다. 속도 조정 도구 사용에 대한 자세한 내용은 277페이지의 "속도 조정 도구를 사용하여 클립 속력 및 지속 시간 변경"을 참조하십시오.

자르기 도구 이 도구를 선택하면 타임라인에서 클립을 한 번 이상 자를 수 있습니다. 클립의 한 지점을 클릭하여 정확하게 해당 위치에서 분할합니다. 모든 트랙의 해당 위치에서 클립을 분할하려면 Shift 키를 누른 상태에서 클립의 특정 지점을 클릭합니다. 자르기 도구 사용에 대한 자세한 내용은 188페이지의 "자르기 도구를 사용하여 하나 이상의 클립 분할 또는 자르기"을 참조하십시오.

밀어넣기 도구 이 도구를 선택하면 시간 범위(간격)를 일정하게 유지하면서 타임라인에서 클립의 시작 지점 및 종료 지점을 동시에 변경할 수 있습니다. 예를 들어 타임라인에서 10초 분량의 클립을 5초로 트리밍한 경우, 밀어넣기 도구를 사용하여 해당 타임라인에 표시할 클립의 5초 분량을 결정할 수 있습니다. 밀어넣기 도구 사용에 대한 자세한 내용은 179페이지의 "밀어넣기 및 밀기 편집하기"을 참조하십시오.

밀기 도구 이 도구를 선택하면 특정 클립을 둘러싼 두 클립을 트리밍하면서 해당 클립을 타임라인에서 왼쪽이나 오른쪽으로 이동할 수 있습니다. 세 클립의 결합된 지속 시간과 타임라인 내 그룹 위치는 변경되지 않고 그대로 유지됩니다. 밀기 도구 사용에 대한 자세한 내용은 179페이지의 "밀어넣기 및 밀기 편집하기"을 참조하십시오.

도구 패널의 이 도구를 선택하면 키프레임을 설정 또는 선택하거나 타임라인에서 연결 선을 조정할 수 있습니다. 조정하려면 연결 선을 세로 방향으로 드래그합니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 연결 선을 클릭하여 키프레임을 설정합니다. 인접하지 않는 키프레임은 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 선택하고, 인접한 키프레임은 선택 윤곽을 드래그하여 선택합니다. 펜 도구 사용에 대한 자세한 내용은 388페이지의 "키프레임 선택"을 참조하십시오.

손 도구 이 도구를 선택하면 타임라인의 보기 영역을 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동할 수 있습니다. 보기 영역의 아무 지점이나 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.

확대/축소 도구 이 도구를 선택하면 타임라인의 보기 영역을 확대 또는 축소할 수 있습니다. 보기 영역을 클릭하여 한 단위씩 확대하거나 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하여 한 단위씩 축소할 수 있습니다. 확대/축소 도구 사용에 대한 자세한 내용은 129페이지의 "시퀀스 탐색"을 참조하십시오.

옵션 패널 열기

- [창] > 옵션을 선택합니다.

옵션 패널에 도구 패널 고정

1 [도구] 패널에서 패널 메뉴 아이콘을 클릭합니다.

2 [옵션 패널에 고정]을 선택합니다.

옵션 패널에 도구 패널 고정 해제

❖ [옵션] 패널에서 [선택 도구] 왼쪽에 있는 점선 영역을 클릭합니다.

Premiere Pro의 [옵션] 패널에서 [도구] 패널이 제거되고 [도구] 패널이 [옵션] 패널에 도킹하기 전의 원래 위치로 돌아갑니다.

정보 패널의 클립 정보

[정보] 패널에는 선택한 항목에 대한 여러 가지 데이터와 [타임라인]의 현재 시간 표시기 아래에 있는 클립의 시간 코드 정보가 표시됩니다.

패널 위쪽에 현재 선택 항목에 대한 정보가 표시됩니다. 이러한 정보는 미디어 유형, 활성 패널 등에 따라 다를 수 있습니다. 예를 들어 [정보] 패널에 [타임라인] 패널의 빈 공간에 대한 고유 정보가 표시되거나 [프로젝트] 패널의 클립에 대한 정보가 표시될 수 있습니다.

비디오 프레임 속도, 프레임 크기 및 픽셀 종횡비를 순서대로 나타냅니다.

오디오 샘플 속도, 비트 심도 및 채널을 순서대로 나타냅니다.

테이프 테이프 이름을 나타냅니다.

시작 선택한 클립의 시작 지점 시간 코드를 나타냅니다.

종료 선택한 클립의 종료 지점 시간 코드를 나타냅니다.

지속 시간 선택한 클립의 지속 시간을 나타냅니다.

현재 선택 데이터 아래의 섹션에는 활성 시퀀스 및 해당 비디오 및 오디오 트랙 각각의 클립에 대한 시간 코드 값이 포함됩니다. 이러한 값은 간편하게 시각적으로 상관 관계를 확인할 수 있도록 [타임라인]과 일치하는 스택 순서로 표시됩니다. 비디오 트랙 시간 코드는 가장 높은 트랙 번호가 맨 위에 표시되고, 오디오 트랙은 가장 높은 트랙 번호가 맨 아래에 표시됩니다. 이 섹션은 모든 시퀀스가 닫혀 있을 때만 비어 있습니다.

현재 시퀀스에서 트랙을 추가하거나 삭제하면 시퀀스의 트랙 수를 정확히 표시하도록 [정보] 패널이 업데이트됩니다. 표시되는 트랙 수에는 제한이 없습니다. 마찬가지로 사용자가 다른 시퀀스로 전환하면 해당 시퀀스의 트랙 수를 올바르게 표시하도록 [정보] 패널이 업데이트됩니다.

[정보] 패널에는 현재 선택 항목 및 현재 시간 표시기 아래의 모든 트랙 항목에 대한 시간 코드가 표시됩니다. 재생 헤드가 타임라인에서 빈 영역을 지나갈 때는 해당 트랙에 대한 시간 코드 값이 표시되지 않지만 트랙 레이블은 흐려지지 않은 상태로 계속 표시됩니다. 따라서 시간 코드의 세로 스택 레이아웃과 시퀀스에 있는 트랙의 실제 레이아웃 간에 상관 관계를 쉽게 설정할 수 있습니다.

정보 패널
A. 선택한 클립의 이름 **B.** 선택한 클립의 데이터 **C.** 테이프 이름 **D.** 클립 시작 지점 및 종료 지점의 시퀀스 시간 코드 위치 **E.** 활성 시퀀스 이름 **F.** 현재 시간 표시기에 있는 선택한 클립의 소스 시간 코드 위치 **G.** 현재 시간 표시기의 비디오 트랙에 있는 클립의 소스 시간 코드 위치 **H.** 현재 시간 표시기의 오디오 트랙에 있는 클립의 소스 시간 코드 위치

환경 설정

환경 설정 변경

전환의 기본 길이 결정에서 사용자 인터페이스의 명도 설정에 이르기까지 Premiere Pro의 모양과 동작을 다양한 방식으로 사용자 정의할 수 있습니다. 이렇게 지정한 환경 설정은 대부분 사용자가 변경할 때까지 유지됩니다. 하지만 스크래치 디스크에 대해 설정한 환경 설정은 프로젝트에 저장됩니다. 프로젝트를 열 때마다 사용자가 프로젝트를 설정할 때 선택한 스크래치 디스크가 자동으로 기본값으로 사용됩니다.

❖ [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정](Mac OS)을 선택하고 변경할 환경 설정의 범주를 선택합니다.

일반 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [일반] 창에서 재생 프리롤 지속 시간에서 저장소 동작에 이르는 모든 항목에 대한 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

121페이지의 “프리롤 및 포스트롤 일시 정지 상태에서 시퀀스 또는 클립 재생”

308페이지의 “기본 전환 지정 및 적용”

276페이지의 “스틸 이미지의 기본 지속 시간 변경”

194페이지의 “미리 보는 동안 시퀀스 스크롤”

133페이지의 “비디오 트랙의 기본 키프레임 표시 설정”

133페이지의 “오디오 트랙의 기본 키프레임 표시 설정”

193페이지의 “비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링”

272페이지의 “에셋 비율 조정”

101페이지의 “저장소 동작 변경”

44페이지의 “비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링 여부 지정”

모양 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [모양] 창에서 사용자 인터페이스의 전체적인 명도를 설정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

9페이지의 “인터페이스를 밝게 또는 어둡게 하기”

오디오 환경 설정

자동 일치 시간 [자동 일치 시간] 환경 설정은 [오디오 믹서]에서 이전 설정으로 돌아가도록 조정된 모든 컨트롤에 대한 시간을 지정합니다. 영향을 받는 컨트롤은 오디오, 서브믹스 및 (센드 제외) 마스터 트랙의 볼륨, 팬 및 센드 매개 변수 노브입니다. [터치] 모드 및 [읽기] 모드에서 키 프레임이 있는 효과의 속성에 영향을 줍니다.

5.1 믹스다운 유형 Premiere Pro에서 소스 채널을 5.1 오디오 트랙으로 혼합하는 방식을 지정합니다.

타임라인 기록 시 입력 음소거 타임라인을 기록하는 동안 오디오 입력을 모니터링하지 않도록 하려면 이 상자를 선택합니다.

기본 트랙 형식 클립을 시퀀스에 추가할 때 클립 오디오 채널에 사용되는 트랙 유형([모노], [스테레오], [모노를 스테레오로] 또는 [5.1])을 정의합니다.

- **모노** 별개의 모노 오디오 트랙에 배치되도록 소스 오디오 채널을 매핑합니다. 예를 들어 [기본 트랙 형식] 메뉴에서 [모노]를 선택하면 캡처하거나 가져올 때 각 소스 채널이 별개의 모노 트랙에 매핑됩니다. 이 설정을 사용하여 스테레오 소스에서 캡처하면 각 소스 채널이 별개의 모노 트랙에 매핑됩니다. [모노] 트랙 형식은 클립에 포함된 오디오 채널의 수에 관계없이 적용할 수 있습니다. 5.1채널이 포함된 파일을 가져오면 해당 채널이 6개의 오디오 트랙에 매핑됩니다. 시퀀스에 클립을 추가할 때 클립이 서로 다른 모노 트랙에 들어가더라도 서로 연결된 상태가 유지됩니다.

- **스테레오** 쌍을 이룬 채널이 스테레오 오디오 트랙에 배치되도록 소스 오디오 채널을 매핑합니다. [스테레오] 트랙 형식은 클립에 포함된 오디오 채널의 수에 관계없이 적용할 수 있습니다. 클립에 포함된 채널의 수가 짝수가 아닌 경우 무음 채널이 생성됩니다. 무음 채널은 클립이 시퀀스에 추가될 때 쌍을 이루지 않은 채널과 쌍을 이룹니다.

- **모노를 스테레오로** 각 채널이 스테레오 오디오 트랙에 배치되도록 소스 오디오 채널을 매핑합니다. 각 모노 소스 채널의 오디오가 복제되어 스테레오 트랙의 왼쪽 및 오른쪽 채널에 들어갑니다. [모노를 스테레오로] 트랙 형식은 클립에 포함된 오디오 채널의 수에 관계없이 적용할 수 있습니다.

- **5.1** 하나 이상의 6채널 그룹이 별개의 5.1 서라운드 오디오 트랙에 배치되도록 소스 오디오 채널을 매핑합니다. 소스 채널의 수가 6의 배수가 아닌 경우 Premiere Pro에서 하나 이상의 채널에 소리가 나지 않는 5.1 서라운드 오디오 트랙을 만듭니다.

선형 키프레임 감소 시작 및 끝 키프레임에 대한 선형 관계가 없는 지점에만 키프레임을 만듭니다. 예를 들어 0dB에서 -12dB로의 페이드를 자동화하는 경우를 가정해봅니다. 이 경우 이 옵션을 선택하면 시작(0dB) 및 끝(-12dB) 키프레임에서 값 증가를 나

타내는 지점에만 키프레임이 만들어집니다. 반면 이 옵션을 선택하지 않으면 값이 변경되는 속도에 따라 이 두 지점 사이에 동일한 값의 증분 키프레임이 여러 개 만들어질 수 있습니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.

최소 시간 간격 감소 지정한 값보다 큰 간격에만 키프레임이 만들어집니다. 1밀리초에서 2000밀리초 사이의 값을 입력합니다.

기타 도움말 항목

226페이지의 “터치 모드 및 읽기 모드의 자동 일치 시간 설정”

227페이지의 “자동화된 키프레임 만들기 지정”

233페이지의 “더 적은 수의 채널로 다운믹싱”

220페이지의 “스크러빙 시 오디오 재생 여부 지정”

220페이지의 “기록 시 입력 음소거”

208페이지의 “소스 및 출력 오디오 채널 매핑”

227페이지의 “자동화된 키프레임 만들기 지정”

오디오 하드웨어 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [오디오 하드웨어] 창에서 Premiere Pro가 오디오 녹음에 사용할 ASIO 설정(Windows에만 해당) 또는 버퍼 크기 설정(Mac OS에만 해당)을 포함한 컴퓨터 오디오 장치 및 설정을 지정합니다.

기타 도움말 항목

218페이지의 “기록을 위한 오디오 입력 채널 준비”

43페이지의 “기본 오디오 장치 지정”

43페이지의 “ASIO 장치 설정 지정(Windows에만 해당)”

오디오 출력 매핑 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [오디오 출력 매핑] 창에서 지원되는 각 오디오 채널에 대한 컴퓨터 사운드 시스템의 대상 스피커를 지정합니다.

참고: Adobe Audition 사용자는 Audition과 같은 순서로 Ls, Rs, C 및 LFE 채널을 출력하는 5.1 클립에 [오디오 출력 매핑] 환경 설정을 사용해야 합니다.

기타 도움말 항목

209페이지의 “오디오 출력 장치 하드웨어 채널에 시퀀스 오디오 채널 매핑”

자동 저장 설정 변경

기본적으로 Premiere Pro에서는 프로젝트를 20분마다 자동으로 저장하고 프로젝트 파일의 최근 5개 버전을 하드 디스크에 저장합니다. 언제든지 이전에 저장한 버전으로 되돌릴 수 있습니다. 프로젝트 파일은 소스 비디오 파일보다 크기가 훨씬 더 작기 때문에 한 프로젝트를 여러 번 반복하여 보관하더라도 비교적 디스크 공간을 적게 차지합니다. 프로젝트 파일은 응용 프로그램과 동일한 드라이브에 저장하는 것이 가장 좋습니다. 보관된 파일은 Premiere Pro의 자동 저장 폴더에 저장됩니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [자동 저장](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [자동 저장](Mac OS)을 선택합니다.

2 다음 중 원하는 작업을 수행한 다음 [확인]을 클릭합니다.

- [프로젝트 자동 저장]을 선택하고 원하는 저장 간격(분)을 입력합니다.

- [최대 프로젝트 버전]에는 저장하려는 프로젝트 파일의 버전 수를 입력합니다. 예를 들어 10을 입력하면 Premiere Pro에서 10개의 최신 버전을 저장합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

캡처 환경 설정

Premiere Pro에서 데크 또는 카메라로부터 비디오 및 오디오를 직접 전송하는 방법을 제어합니다. 다른 프로젝트 설정 옵션은 캡처에 영향을 주지 않습니다. 이 패널의 콘텐트는 편집 모드에 따라 다릅니다. DV 푸티지를 캡처하는 경우 기본 DV 캡처 설정을 사용합니다. 캡처 형식으로 DV/IEEE 1394 캡처를 선택한 경우 옵션이 자동으로 IEEE 1394 표준으로 설정되기 때문에 사용할 수 있는 옵션이 없습니다. Premiere Pro와 호환되는 것으로 인증받은 캡처 카드에 포함된 소프트웨어와 같은 다른 소프트웨어를 설치하는 경우 추가 캡처 형식 및 옵션이 표시될 수 있습니다.

참고: P2 DVCPRO 50 및 P2 DVCPRO HD 프로젝트의 경우 에셋이 카메라에서 P2 카드로 직접 디지털 파일로 캡처 및 기록되기 때문에 [캡처 형식] 설정은 관련이 없습니다.

기타 도움말 항목

76페이지의 “장치 컨트롤에 대해 프로젝트 설정”

장치 컨트롤 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [장치 컨트롤] 창에서 VTR, 캠코더 등의 재생/기록 장치를 제어하기 위해 Premiere Pro에서 사용할 설정을 지정합니다.

기타 도움말 항목

77페이지의 “장치 컨트롤에 대해 장치 설정”

레이블 색상 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [레이블 색상]에서 기본 색상 및 색상 이름을 변경할 수 있습니다. [프로젝트] 패널에서는 이러한 색상 및 색상 이름으로 에셋 레이블을 지정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

101페이지의 “에셋 레이블 지정”

레이블 기본값 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [레이블 기본값] 창에서 저장소, 시퀀스 및 다양한 미디어 유형에 할당된 기본 색상을 변경할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

101페이지의 “에셋 레이블 지정”

미디어 환경 설정

알 수 없는 미디어 시간 기준 가져온 스틸 이미지 시퀀스의 프레임 속도를 지정합니다.

시간 코드 Premiere Pro에서 가져온 클립의 원래 시간 코드를 표시할지 가져온 클립에 새 시간 코드(00:00:00부터 시작)를 할당할지를 지정합니다.

프레임 카운트 Premiere Pro에서 가져온 클립의 첫 번째 프레임에 0 또는 1을 할당할지 시간 코드 변환에 따라 숫자를 할당할지를 지정합니다.

가져올 때 파일에 XMP ID 쓰기 XMP 메타데이터 필드에 ID 정보를 쓰려면 이 상자를 선택합니다.

클립 및 XMP 메타데이터 연결 사용 클립 메타데이터를 XMP 메타데이터에 연결하여 하나가 변경될 때 다른 하나가 영향을 받도록 하려면 이 상자를 선택합니다.

기타 도움말 항목

46페이지의 “미디어 캐시 데이터베이스 이동 또는 정리”

93페이지의 “시간 코드 표시 형식 선택”

195페이지의 “Adobe 비디오 응용 프로그램에서 동일한 캐쉬된 파일을 사용하도록 설정”

107페이지의 “Premiere Pro의 메타데이터 패널”

메모리 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [메모리] 창에서 다른 응용 프로그램과 Premiere Pro용으로 예약되는 RAM 양을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 다른 응용 프로그램에 예약되는 RAM 양을 줄이면 Premiere Pro에서 사용할 수 있는 RAM 양이 늘어납니다.

고해상도 소스 비디오 또는 스틸 이미지 등을 포함하는 일부 시퀀스의 경우 여러 프레임을 동시에 렌더링하기 위해 많은 양의 메모리를 필요로 합니다. 이러한 에셋을 사용할 경우 Premiere Pro에서 렌더링이 취소되고 메모리 부족 경고가 표시될 수 있습니다. 이러한 경우에는 [다음에 대해 렌더링 최적화] 환경 설정을 [성능]에서 [메모리]로 변경하면 사용 가능한 메모리를 최대화할 수 있습니다. 렌더링할 때 더 이상 메모리를 최적화하지 않아도 되는 경우에는 이 환경 설정을 다시 [성능]으로 변경하십시오.

기타 도움말 항목

46페이지의 “사용 가능한 메모리에 맞춰 렌더링 최적화”

플레이어 설정 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [플레이어 설정] 창에서 기본 플레이어를 선택할 수 있습니다. Premiere Pro에서 해당 플레이어를 사용하여 다음에 대한 클립 및 시퀀스의 미디어를 재생합니다.

- 소스 모니터
- 프로그램 모니터
- [프로젝트] 패널 위쪽에 있는 미리 보기 영역
- 트림 모니터
- 멀티 카메라 모니터
- [효과 컨트롤] 패널의 비디오 변환 미리 보기

컴퓨터의 기본 플레이어 또는 Premiere Pro용 타사 플러그인 플레이어를 선택할 수 있습니다. 타사 플레이어는 일부 캡처 카드와 함께 설치됩니다.

타이틀러 환경 설정

[환경 설정] 대화 상자의 [타이틀러] 창에서 Premiere Pro가 [타이틀러 스타일 견본] 패널 및 [글꼴 브라우저]에 표시할 문자를 변경할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

256페이지의 “제목 스타일 패널의 문자 지정”

242페이지의 “글꼴 브라우저에 나타나는 문자 변경”

트림 환경 설정

[트림 모니터]에는 [복수 트림 오프셋] 단추가 포함됩니다. 이러한 단추 중 하나를 클릭하면 트림 지점이 앞 또는 뒤로 이동합니다. [환경 설정] 대화 상자의 [트림] 창에서 [복수 트림 오프셋] 단추로 트림 지점을 이동할 프레임 수를 지정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

177페이지의 “트림 모니터를 사용하여 롤링 편집하기”

3장: 워크플로 및 시스템 설정

가져오기 또는 캡처에서 최종 출력에 이르는 비디오 편집의 여러 단계는 워크플로를 구성합니다. 기본 워크플로에서는 대부분의 프로젝트에서 수행하는 가장 일반적인 단계를 설명합니다. P2 워크플로, 플랫폼 간 워크플로 등 특정 유형의 워크플로에서는 각 유형별로 유의해야 할 설정, 변형 또는 문제점을 설명합니다.

프로젝트 및 첫 번째 시퀀스를 만들기 전에 작업의 전체 워크플로를 검토하면 해당 작업의 요구 사항에 맞게 Premiere Pro를 최적화하는 데 도움이 될 수 있습니다. 또한 특정 단계에서 프로덕션에 필요한 특수한 요구 사항에 대해 계획을 세우는 데도 도움이 될 수 있습니다. 예를 들어 시작하기 전에 푸티지의 매개 변수가 무엇인지 알고 있는 경우 프로덕션에 가장 적합한 시퀀스 사전 설정을 선택할 수 있습니다.

기본 워크플로

Premiere Pro를 사용하여 브로드캐스트, DVD 또는 웹용 비디오를 편집하는 경우 유사한 워크플로를 따를 수 있습니다.

다음은 Premiere Pro를 시작하는 데 도움이 되는 문서 및 자습서입니다. 이러한 자료를 읽고 이해하면 Premiere Pro와 관련된 내용을 학습하기 위한 효과적인 토대를 마련할 수 있습니다.

Premiere Pro를 시작하는 방법에 대한 비디오 자습서 및 문서를 확인하려면 블로그 게시물 Premiere Pro(CS4, CS5 및 CS5.5) 시작을 참조하십시오.

Premiere Pro 내의 기본적인 워크플로에 대한 비디오 개요를 보려면 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

Adobe Premiere Pro의 정의와 유용한 활용 사례에 대한 지침을 확인하려면 이 비디오를 참조하십시오.

Premiere Pro에서 기본적인 가져오기, 편집 및 내보내기를 수행하는 방법을 개략적으로 살펴보려면 Clay Asbury가 제공한 비디오를 참조하십시오.

Adobe Premiere Pro에서 편집을 수행하기 위한 기본 사항을 확인하려면 Learn by Video에서 제공하는 비디오를 참조하십시오.

Premiere Pro 내의 기본적 워크플로에 대한 자세한 비디오를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오. 이 비디오는 Premiere Pro CS3에 대해 만든 것이지만 최신 버전에서도 기본적인 워크플로는 동일합니다.

Adobe Premiere Pro CS5 Classroom in a Book의 샘플 장에서는 Premiere Pro를 시작하기 위한 기본 사항에 대해 설명합니다. “Premiere CS5에서 설정 선택, 환경 설정 조정 및 에셋 관리”를 참조하십시오.

다른 비선형 응용 프로그램을 사용하는 경우 이 링크를 참조하여 Premiere Pro 개요 문서와 Final Cut Pro 및 Avid Media Composer를 위한 빠른 시작 가이드를 확인하십시오.

“Art of the Guillotine” 웹 사이트에서는 비디오 편집 용어가 수록된 용어집과 비디오 편집과 관련된 그 밖의 리소스를 제공합니다.

편집을 시작하기 전에

Premiere Pro에서 편집을 시작하려면 먼저 작업에 사용할 푸티지가 있어야 합니다. 푸티지를 직접 촬영할 수도 있고 다른 사용자가 촬영한 푸티지로 작업할 수도 있습니다. 또한 그래픽, 오디오 파일 등으로 작업할 수도 있습니다.

작업하는 대부분의 프로젝트에는 스크립트가 필요하지 않습니다. 그러나 드라마 프로젝트 같은 경우에는 스크립트를 작성하기도 합니다. Adobe Story를 사용하여 스크립트를 작성하고 프로덕션 세부 사항을 구성할 수 있습니다.

촬영하는 동안 샷을 구성하고 로그 메모를 기록합니다. 또한 촬영하면서 푸티지를 조정 및 모니터링하여 드라이브에 직접 캡처할 수도 있습니다. 이렇게 하려면 Adobe OnLocation을 사용합니다.

Adobe Premiere Pro에서 편집할 때는 Adobe Story 또는 Adobe OnLocation을 사용할 필요가 없습니다. 이러한 단계는 시작하기 전에 프로젝트를 손쉽게 구성할 수 있도록 하는 선택적 단계입니다.

편집 시작

푸티지를 해제한 후에는 Premiere Pro를 사용하여 편집을 시작하는 단계를 수행하십시오.

1. 프로젝트 시작 또는 열기

기존 프로젝트를 열거나 Premiere Pro 빠른 시작 화면에서 새 프로젝트를 시작합니다. 새 프로젝트를 시작할 때 TV 표준, 비디오 형식 및 프로젝트에 대한 기타 설정을 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 48페이지의 "프로젝트 만들기 및 변경"을 참조하십시오.

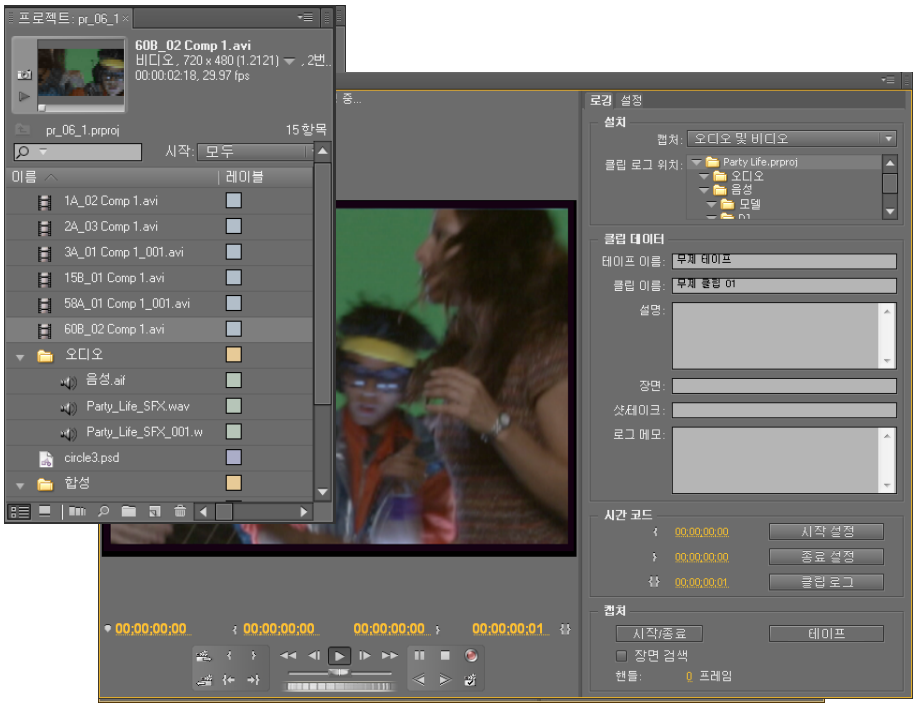
빠른 시작 화면

2. 비디오 및 오디오 캡처 및 가져오기

파일 기반 에셋의 경우 [미디어 브라우저]를 사용하면 최신 미디어 형식의 컴퓨터 장치에서 파일을 가져올 수 있습니다. 캡처 또는 가져오는 각 파일은 [프로젝트] 패널에서 클립으로 자동 변환됩니다.

또한 [캡처] 패널을 사용하여 캠코더 또는 VTR에서 직접 푸티지를 캡처할 수 있습니다. 적합한 하드웨어가 있으면 VHS에서 HDTV에 이르는 다양한 형식을 디지타이징하고 캡처할 수 있습니다.

Premiere Pro로 Adobe OnLocation 프로젝트를 가져올 때 Adobe OnLocation의 메타데이터를 사용하여 초기 러프 컷을 쉽게 만들 수 있습니다. 음성 검색을 사용하여 스크립트와 푸티지를 동기화한 다음 대화 내역을 기반으로 편집할 수 있습니다.



프로젝트 패널 및 캡처 패널

비디오, 오디오 및 스틸 이미지를 포함한 다양한 디지털 미디어도 가져올 수 있습니다. 또한 Premiere Pro에서 Adobe® Illustrator® 아트워크 또는 Photoshop® 레이어 파일을 가져오고 여러 After Effects® 프로젝트를 하나의 통합 워크플로로 변환합니다. 표준 색상 막대, 색상 배경 및 카운트다운과 같은 합성 미디어를 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 73페이지의 "캡처 및 디지타이징"을 참조하십시오.

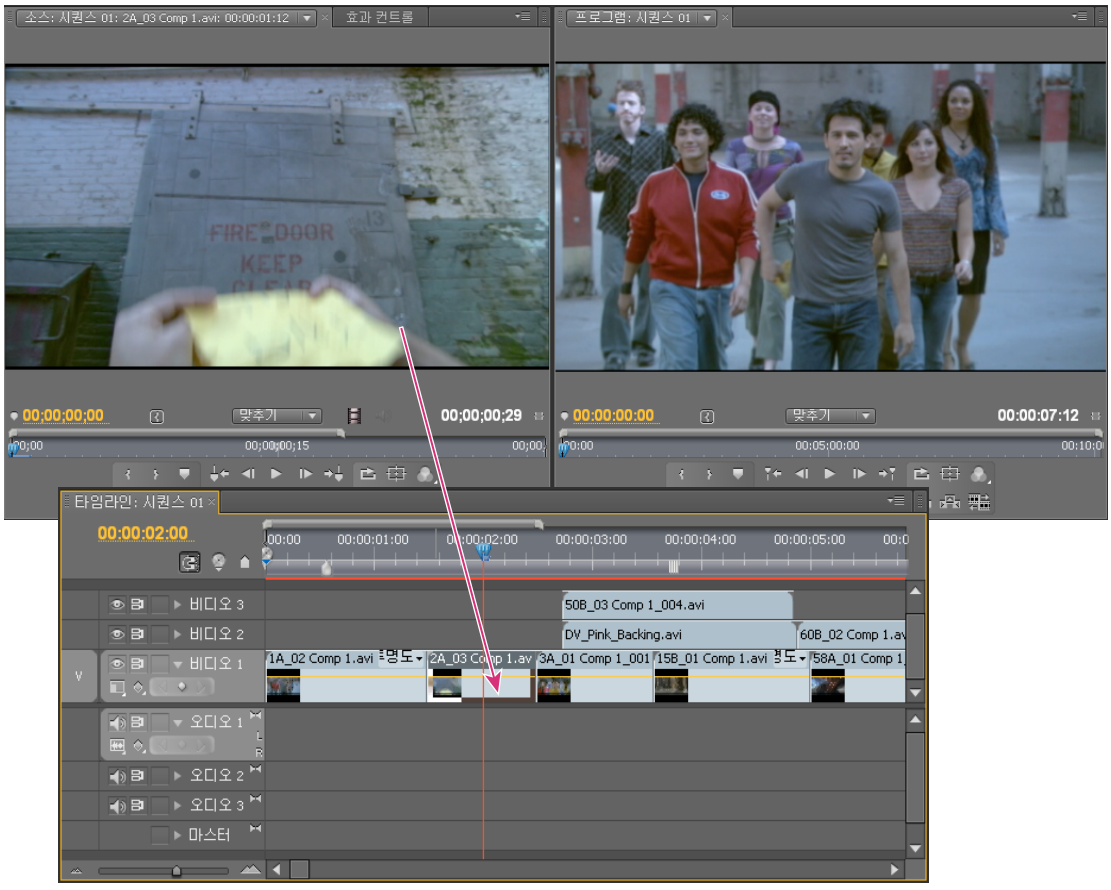
또한 Adobe® Bridge를 사용하여 미디어 파일을 구성하고 검색할 수 있습니다. 그런 다음 Adobe Bridge에서 [가져오기] 명령을 사용하여 Premiere Pro로 직접 해당 파일을 가져옵니다.

[프로젝트] 패널에서 푸티지에 레이블을 지정하고 푸티지를 분류, 저장소로 그룹화하여 복잡한 프로젝트를 정리할 수 있습니다. 여러 저장소를 각 패널에 동시에 열거나 한 저장소를 다른 저장소에 중첩할 수 있습니다. [프로젝트] 패널 [아이콘 보기]를 사용하면 스토리보드 방식으로 클립을 정렬하여 시퀀스를 시각화하거나 빠르게 취합할 수 있습니다.

참고: 오디오를 캡처하거나 가져오기 전에 [환경 설정] > [오디오] > [기본 트랙 형식]이 원하는 채널 형식에 맞게 설정되었는지 확인하십시오.

3. 시퀀스 취합 및 다듬기

소스 모니터를 사용하면 클립을 보고, 편집 지점을 설정하고, 클립을 시퀀스에 추가하기 전에 다른 중요한 프레임을 표시할 수 있습니다. 편의를 위해 마스터 클립을 각각 시작 지점과 종료 지점이 있는 여러 개의 하위 클립으로 분리할 수 있습니다. 오디오를 자세한 파형으로 보고 샘플 기반 정밀도를 사용하여 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 116페이지의 "소스 모니터 및 프로그램 모니터 개요"를 참조하십시오.



소스 모니터, 프로그램 모니터 및 타임라인 패널

[타임라인] 패널의 시퀀스에 클립을 추가하려면 드래그하거나 [소스 모니터]의 컨트롤을 사용합니다. [프로젝트] 패널의 순서에 따라 시퀀스에 자동으로 클립을 취합할 수 있습니다. [프로그램 모니터]에서 편집한 시퀀스를 보거나 연결된 TV 모니터에서 전체 화면으로 최고 품질의 비디오를 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 128페이지의 "타임라인 패널" 및 161페이지의 "시퀀스에 클립 추가"를 참조하십시오.

문맥 도구 또는 [도구] 패널의 도구로 [타임라인] 패널의 클립을 조작하여 시퀀스를 다듬을 수 있습니다. 전문 [트림 모니터]를 사용하면 클립 간 자르기 지점을 세밀하게 조정할 수 있습니다. 시퀀스를 다른 시퀀스의 클립으로 사용하는 시퀀스 중첩을 통해 독보적인 방식으로 효과를 만들 수 있습니다.

4. 제목 추가

Premiere Pro가 자랑하는 완전한 기능을 갖춘 타이틀러를 사용하면 세련된 스틸 제목, 제목 롤 또는 제목 크롤을 만들어 비디오에 간편하게 수퍼임포즈할 수 있습니다. 원하는 경우 제공되는 다양한 제목 템플릿을 수정할 수 있습니다. 다른 클립과 마찬가지로 시퀀스의 제목에 대해 편집, 페이드, 애니메이션 또는 효과 추가 작업을 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 237페이지의 "제목 만들기 및 타이틀러"를 참조하십시오.

타이틀러

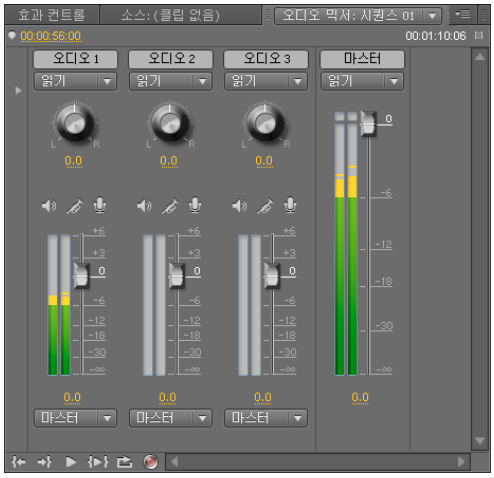
5. 전환 및 효과 추가

[효과] 패널에는 시퀀스의 클립에 적용할 수 있는 다양한 전환 및 효과 목록이 포함되어 있습니다. [효과 컨트롤] 패널을 사용하여 이러한 효과를 조정할 수 있을 뿐 아니라 클립의 동작, 불투명도 및 가변 속도를 조정할 수 있습니다. 또한 [효과 컨트롤] 패널에서 종래의 키프레임 기술을 사용하여 클립의 속성에 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 전환을 조정할 때와 마찬가지로, [효과 컨트롤] 패널에는 특히 해당 작업을 위해 설계된 컨트롤이 표시됩니다. [타임라인] 패널에서 전환 및 클립의 효과 키프레임을 보고 조정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 304페이지의 "전환 개요: 전환 적용" 및 263페이지의 "클립에 효과 적용"을 참조하십시오.

필터링된 보기의 효과 패널, 효과 컨트롤 패널 및 프로그램 모니터

6. 오디오 믹싱

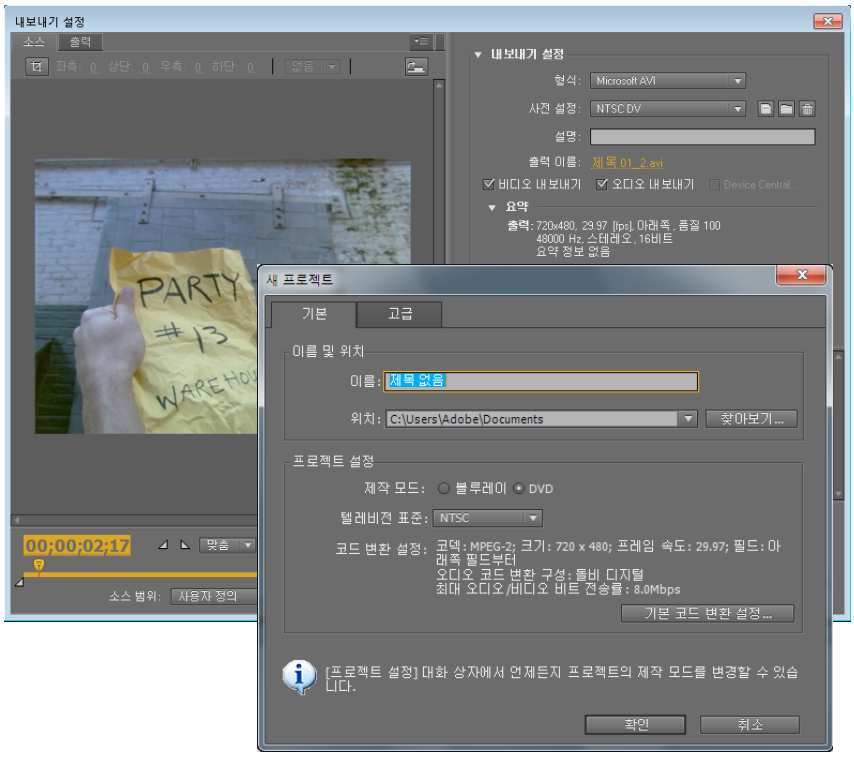
트랙 기반 오디오 조정의 경우 오디오 믹서에서 페이드 및 팬 슬라이더, 센드 및 효과를 모두 갖춘 오디오 믹싱 보드를 정확하게 에뮬레이션합니다. Premiere Pro는 조정 결과를 실시간으로 저장합니다. 지원되는 사운드 카드가 있으면 사운드 믹서를 통해 오디오를 기록하거나 5.1 서라운드 사운드용 오디오를 믹싱할 수 있습니다. 자세한 내용은 204페이지의 "오디오 트랙 및 클립 믹싱"을 참조하십시오.



오디오 믹서

7. 내보내기

테이프, DVD, 블루레이 디스크 또는 동영상 파일 중 원하는 미디어로 편집한 시퀀스를 제공합니다. Adobe Media Encoder를 사용하면 MPEG-2, MPEG-4, FLV 및 기타 코덱과 형식에 대한 설정을 시청 대상에 맞게 사용자 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 401페이지의 "내보내기 유형"을 참조하십시오.



내보내기 설정 대화 상자 및 Encore 새 프로젝트 대화 상자

기타 도움말 항목

67페이지의 "미디어 브라우저를 사용하여 Adobe OnLocation 프로젝트에서 클립 가져오기"

Premiere Pro란 무엇인가? (Adobe TV)

기본 Premiere Pro 워크플로(Adobe TV)

플랫폼 간 워크플로

프로젝트를 다양한 컴퓨터 플랫폼에서 작업할 수 있습니다. 예를 들어 Windows에서 시작하고 Mac OS에서 계속할 수 있습니다. 그러나 한 플랫폼에서 다른 플랫폼으로 프로젝트를 이동하면 몇 가지 기능이 변경됩니다.

시퀀스 설정 한 플랫폼에서 프로젝트를 만들고 다른 플랫폼으로 옮길 수 있습니다. Premiere Pro는 두 번째 플랫폼에 동일한 설정이 있는 경우 해당 설정을 지정합니다. 예를 들어 Windows에서 DV 캡처 및 장치 컨트롤 설정을 포함하는 DV 프로젝트를 만들 수 있습니다. 이 프로젝트를 Mac OS에서 열면 Premiere Pro에서 적절한 Mac DV 캡처 및 장치 컨트롤 설정을 지정합니다. 프로젝트를 저장하면 이러한 Mac OS 설정이 저장됩니다. 나중에 Windows에서 이 프로젝트를 열면 Premiere Pro에서 이러한 설정을 Windows 설정으로 변환합니다.

효과 Mac OS에서 사용할 수 있는 모든 비디오 효과는 Windows에서 사용할 수 있습니다. Mac에서 사용할 수 없는 Windows 효과는 해당 프로젝트를 Mac에서 여는 경우 오프라인 효과로 나타납니다. 이러한 효과는 Premiere Pro 도움말에 "Windows에

만 해당"으로 지정되어 있습니다. 모든 오디오 효과는 두 플랫폼에서 모두 사용할 수 있습니다. 효과 사전 설정은 두 플랫폼에서 모두 작동합니다(해당 사전 설정이 특정 플랫폼에서 사용할 수 없는 효과에 적용되는 경우 제외).

Adobe Media Encoder 사전 설정 한 플랫폼에서 만든 사전 설정은 다른 플랫폼에서 사용할 수 없습니다.

미리 보기 파일 한 플랫폼에서 만든 미리 보기 파일은 다른 플랫폼에서 사용할 수 없습니다. 프로젝트를 다른 플랫폼에서 열면 Premiere Pro에서 미리 보기 파일을 렌더링합니다. 그런 다음 이 프로젝트를 원래 플랫폼에서 열면 Premiere Pro에서 미리 보기 파일을 다시 렌더링합니다.

높은 비트 심도 파일 10비트 4:2:2 비압축 비디오(v210) 또는 8비트 4:2:2 비압축 비디오(UYVU)가 포함된 Windows AVI 파일은 Mac OS에서 지원되지 않습니다.

미리 보기 렌더링 렌더링되지 않은 비기본 파일의 재생 품질은 해당 파일을 기본 플랫폼에서 사용할 때보다 좋지 않습니다. 예를 들어 AVI 파일은 Mac OS에서 Windows만큼 뛰어난 품질로 재생되지 않습니다. Premiere Pro는 현재 플랫폼에서 비기본 파일에 대한 미리 보기 파일을 렌더링합니다. Premiere Pro는 항상 미리 보기 파일을 기본 형식으로 렌더링합니다. 타임라인의 빨강 막대는 렌더링이 필요한 파일이 포함된 섹션을 나타냅니다.

응용 프로그램 간 워크플로

다른 여러 Adobe 응용 프로그램을 사용하여 Premiere Pro 프로젝트에 사용된 에셋을 향상시키거나 수정할 수 있습니다. 또한 Premiere Pro를 사용하여 다른 응용 프로그램에서 시작된 프로젝트를 편집할 수도 있습니다.

원래 응용 프로그램에서 클립 편집

Premiere Pro에서 [원본 편집] 명령을 사용하면 클립이 해당 파일 형식과 연결된 응용 프로그램에서 열려 클립을 편집할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 파일을 바꾸지 않고 변경 내용을 현재 프로젝트에 적용합니다. 이와 비슷하게, Adobe After Effects와 같은 다른 응용 프로그램에 배치된 Premiere Pro 시퀀스는 해당 호스트 제품의 [원본 편집] 명령을 사용하여 열 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 [편집] > [원본 편집]을 선택합니다.

[원본 편집] 명령에 필요한 데이터를 포함하여 Premiere Pro에서 동영상을 내보낼 수 있습니다. [동영상 내보내기 설정] 대화 상자의 [포함 옵션] 메뉴에서 [프로젝트]를 선택합니다.

Photoshop 및 Premiere Pro를 사용한 작업

Photoshop을 사용하여 스틸 이미지를 만드는 경우 Premiere Pro를 사용하여 이미지를 이동하거나 변경할 수 있습니다. 또한 전체 이미지 또는 해당 레이어의 일부에 애니메이션을 적용할 수 있습니다.

Photoshop에서 비디오의 개별 프레임과 이미지 시퀀스 파일을 편집할 수 있습니다. Photoshop 도구를 사용하여 비디오를 편집하고 페인트할 수 있을 뿐 아니라 필터, 마스크, 변형, 레이어 스타일 및 혼합 모드를 적용할 수도 있습니다. [복제 도장], [패턴 도장], [복구 브러쉬] 또는 [스팟 복구 브러쉬]를 사용하여 페인트할 수 있습니다. 또한 [패치] 도구를 사용하여 비디오 프레임을 편집할 수도 있습니다.

Photoshop에서 [복제 도장]을 사용하면 비디오 레이어의 프레임을 샘플링하고 샘플링된 소스를 사용하여 다른 비디오 프레임에 페인트할 수 있습니다. 다른 대상 프레임으로 이동하면 처음에 샘플링한 프레임을 기준으로 소스 프레임이 변경됩니다.

편집한 후 비디오를 PSD 파일로 저장하거나 QuickTime 동영상 또는 이미지 시퀀스로 렌더링할 수 있습니다. 이러한 파일을 다시 Premiere Pro로 가져와서 추가로 편집할 수 있습니다.

Premiere Pro를 사용하여 동영상을 만드는 경우 Photoshop을 사용하여 해당 동영상의 개별 프레임을 다듬을 수 있습니다. Photoshop에서 다음을 수행합니다.

- 원치 않는 시각 요소를 제거합니다.

- 개별 프레임에서 그립니다.
- 우수한 선택 및 마스킹 도구를 사용하여 애니메이션 또는 합성용으로 프레임을 여러 요소로 분할합니다.

특정 작업에 대한 상대적 장점

Premiere Pro에는 매우 다양한 비디오 편집 기능이 있다는 장점이 있습니다. 이를 사용하여 Photoshop 파일과 비디오 클립, 오디오 클립 및 기타 에셋을 조합할 수 있습니다. 예를 들어 Photoshop 파일을 제목, 그래픽 및 마스크로 사용할 수 있습니다.

반면에 Photoshop에는 이미지의 일부를 페인트하고, 그리고, 선택할 수 있는 뛰어난 도구가 있습니다. Photoshop의 [빠른 선택] 도구 및 [자석 올가미] 도구를 사용하면 복잡한 모양에서 마스크를 쉽게 만들 수 있습니다. Premiere Pro에서 수작업으로 마스크를 그리는 대신 Photoshop에서 이 작업을 수행하는 것이 훨씬 효율적입니다. 마찬가지로, 여러 페인트 선을 수작업으로 적용하여 더스트를 없애고 있다면 Photoshop의 페인트 도구를 사용해 보십시오.

Photoshop Extended의 애니메이션 및 비디오 기능에는 간단한 키프레임 기반의 애니메이션이 포함되어 있습니다. 그러나 Premiere Pro에서는 다양한 속성에 대해 훨씬 더 강력한 키프레임 제어 기능을 제공합니다.

스틸 이미지 교환

Premiere Pro에서는 여러 형식의 스타일 이미지를 가져오고 내보낼 수 있습니다. 하지만 다양한 기능을 최대한 활용하려면 Photoshop에서 Premiere Pro로 개별 프레임 또는 스틸 이미지 시퀀스를 전송할 때 기본 Photoshop PSD 형식을 사용하는 것이 좋습니다.

PSD 파일을 Premiere Pro로 가져올 때 병합 이미지로 가져올 것인지 또는 레이어를 별도로 가져올 것인지 선택할 수 있습니다.

일반적으로 Premiere Pro로 가져오기 전에 Photoshop에서 스틸 이미지를 준비하는 것이 좋습니다. 이러한 준비 작업으로는 색상 교정, 비율 조정, 자르기 등이 있습니다. Premiere Pro에서는 각 프레임을 미리 보기 또는 최종 출력용으로 렌더링하므로 Photoshop에서 소스 이미지를 변경하는 것이 Premiere Pro에서 초당 동일한 작업을 여러 번 수행하는 것보다 나은 경우가 많습니다.

Photoshop에서는 특정 비디오 출력 유형에 대해 올바르게 설정된 PSD 문서를 만들 수 있습니다. [새 파일] 대화 상자에서 [필름 및 비디오] 사전 설정을 선택합니다. Premiere Pro에서는 컴포지션 및 시퀀스 설정과 일치하는 PSD 문서를 만들 수 있습니다. [파일] > [새로 만들기] > [Photoshop 파일]을 선택합니다.

동영상 교환

Photoshop과 Premiere Pro 간에 QuickTime 동영상 등의 비디오 파일을 교환할 수도 있습니다. Photoshop에서 동영상을 열면 소스 푸티지 파일을 참조하는 비디오 레이어가 만들어집니다. 비디오 레이어를 사용하면 동영상의 프레임을 손상시키지 않으면서 페인트할 수 있습니다. 비디오 레이어가 포함된 PDS 파일을 저장하면 Photoshop에서 사용자가 비디오 레이어에 수정한 편집 내용이 저장됩니다. 하지만 Photoshop에서는 소스 푸티지 자체에서 수정된 편집 내용은 저장하지 않습니다.

또한 Photoshop에서 직접 동영상을 렌더링할 수도 있습니다. 예를 들어 Photoshop에서 QuickTime 동영상을 만든 다음 Premiere Pro로 가져올 수 있습니다.

색상

Premiere Pro에서는 내부적으로 RGB(빨강, 녹색, 파랑) 색상 공간의 색상을 사용하여 작업합니다. Photoshop에서 만드는 비디오 클립을 Premiere Pro에서 편집하려면 클립을 RGB로 만듭니다.

최종 동영상을 브로드캐스팅하려면 Photoshop에서 이미지 색상이 브로드캐스트에 적합한 색상인지 확인하는 것이 가장 좋습니다. Photoshop의 문서에 적합한 대상 색상 공간(예: SDTV (Rec. 601))을 할당하는 것이 좋습니다.

기타 도움말 항목

Photoshop에서 3D 레이어 가져오기

Photoshop 파일 만들기 및 편집

Premiere Pro 프로젝트의 픽셀 및 프레임 종횡비 설정을 자동으로 상속하는 스틸 Photoshop 파일을 만들 수 있습니다. 또한 Photoshop에서 Premiere Pro 프로젝트의 스틸 이미지 파일을 편집할 수 있습니다.

프로젝트에 Photoshop 파일 만들기

❖ [파일] > [새로 만들기] > [Photoshop 파일]을 선택합니다.

Photoshop이 열리고 새 빈 스틸 이미지가 표시됩니다. 픽셀 치수는 프로젝트의 비디오 프레임 크기와 일치하며, 이미지 가이드에는 프로젝트의 제목 보호 및 동작 보호 영역이 표시됩니다.

Photoshop에서 스틸 이미지 파일 편집

프로젝트 내에서 Adobe Photoshop이 지원하는 대부분의 형식으로 이미지 파일을 열 수 있습니다. 하지만 Premiere Pro에서 CMYK 또는 LAB 색상 형식의 파일은 가져올 수 없습니다.

1 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 스틸 이미지 클립을 선택합니다.

2 [편집] > [Adobe Photoshop에서 편집]을 선택합니다.

파일이 Photoshop에서 열립니다. 파일을 저장하면 Premiere Pro 프로젝트에서 변경 내용을 사용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

406페이지의 “스틸 이미지 내보내기”

After Effects와 Adobe Premiere Pro 간의 복사 및 붙여넣기

After Effects와 Adobe Premiere Pro 간의 복사

- After Effects의 [타임라인] 패널에서 단색을 포함한 오디오 또는 비디오 푸티지 항목 기반의 레이어를 복사하고 Adobe Premiere Pro의 [타임라인] 패널에 붙일 수 있습니다.
- Adobe Premiere Pro의 [타임라인] 패널에서 에셋(트랙의 항목)을 복사하여 After Effects의 [타임라인] 패널에 붙일 수 있습니다.
- After Effects에서 푸티지 항목을 복사하여 Adobe Premiere Pro의 [프로젝트] 패널에 붙일 수 있으며 Adobe Premiere Pro에서도 푸티지 항목을 복사하여 After Effects의 [프로젝트] 패널에 붙일 수 있습니다.

  참고: 그러나 After Effects의 [프로젝트] 패널에서 푸티지 항목을 복사하여 Adobe Premiere의 [타임라인] 패널에 붙일 수 없습니다.

Adobe Premiere Pro 프로젝트에서 모든 클립이나 단일 시퀀스 작업을 하려면 불러오기 명령을 대신 사용하여 After Effects로 프로젝트를 불러옵니다.

After Effects의 새로운 컴포지션 또는 기존 컴포지션과 Adobe Premiere Pro의 새로운 컴포지션 또는 기존 컴포지션 간에 렌더링 없이 동적 링크를 만들려면 Adobe Dynamic Link를 사용하십시오. 자세한 내용은 33페이지의 “Dynamic Link 정보(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)”를 참조하십시오.

After Effects에서 Adobe Premiere Pro로 복사

After Effects 컴포지션에서 푸티지 항목 기반의 레이어를 복사하여 Adobe Premiere Pro 시퀀스에 붙일 수 있습니다. Adobe Premiere Pro에서는 이러한 레이어를 시퀀스의 클립으로 변환하고 소스 푸티지 항목을 [프로젝트] 패널에 복사합니다. 레이어에 Adobe Premiere Pro에서도 사용되는 효과가 포함된 경우 Adobe Premiere Pro에서는 효과와 효과의 설정 및 키프레임을 모두 변환합니다.

중첩된 컴포지션, Photoshop 레이어, 단색 레이어 및 오디오 레이어도 복사할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro에서는 중첩된 컴포지션을 중첩된 시퀀스로 변환하고 단색 레이어를 색상 매트로 변환합니다. 모양, 텍스트, 카메라, 조명 또는 조정 레이어는 Adobe Premiere Pro에 복사할 수 없습니다.

1 Adobe Premiere Pro를 시작합니다. After Effects에서 레이어를 복사하기 전에 Adobe Premiere Pro를 시작해야 합니다.

2 After Effects [타임라인] 패널에서 레이어를 선택합니다.

참고: 여러 레이어를 선택하는 경우 레이어가 After Effects에서 겹치지 않으면 Adobe Premiere Pro에서 동일한 트랙에 배치됩니다. 반면에 레이어가 After Effects에서 겹치면 레이어를 선택하는 순서에 따라 Adobe Premiere Pro에서 레이어의 트랙 배치 순서가 결정됩니다. 각 레이어가 별도의 트랙에 배치되고 마지막으로 선택한 레이어가 트랙 1에 나타납니다. 예를 들어, 위에서부터 차례로 레이어를 선택하는 경우 레이어가 Adobe Premiere Pro에서 반대 순서로 나타나고 맨 아래 레이어가 트랙 1에 나타납니다.

3 [편집] > [복사]를 선택합니다.

4 Adobe Premiere Pro의 [타임라인] 패널에서 시퀀스를 엽니다.

5 현재 시간 표시기를 원하는 위치로 이동하고 [편집] > [붙이기] 또는 [편집] > [붙이기 삽입]을 선택합니다.

Adobe Premiere Pro에 붙여넣은 결과

레이어를 Adobe Premiere Pro 시퀀스에 붙이면 복사된 레이어의 키프레임, 효과 및 기타 속성이 다음과 같이 변환됩니다.

After Effects 항목	Adobe Premiere Pro에서 변환된 결과	설명
오디오 볼륨 속성	채널 볼륨 필터	
혼합 모드	Adobe Premiere Pro에서 지원하는 혼합 모드가 변환됨	
효과 속성 및 키프레임	효과 속성 및 키프레임, 효과가 Adobe Premiere Pro에도 있는 경우	Adobe Premiere Pro에서는 지원되지 않는 효과를 [효과 컨트롤] 패널에 오프라인으로 표시합니다. After Effects의 일부 효과 이름은 Adobe Premiere Pro의 효과 이름과 동일하지만 실제로는 다른 효과이므로 변환되지 않습니다.
식	변환되지 않음	
레이어 마커	클립 마커	
마스크 및 매트	변환되지 않음	
스테레오 혼합 효과	채널 볼륨 필터	
시간 다시 매핑 속성	시간 다시 매핑 효과	
타임 스트레치 속성	속도 속성	속도는 타임 스트레치에 반비례합니다. 예를 들어, After Effects에서 200% 스트레치는 Adobe Premiere Pro에서 50% 속도로 변환됩니다.
변형 속성 값 및 키프레임	동작 또는 불투명도 값 및 키프레임	키프레임 유형(Bezier, Auto Bezier, Continuous Bezier 또는 Hold)이 유지됩니다.
R3D 소스 파일에 대한 소스 설정	R3D 소스 파일에 대한 소스 설정	

Adobe Premiere Pro에서 After Effects로 복사

Adobe Premiere Pro 시퀀스에서 비디오 또는 오디오 에셋을 복사하여 After Effects 컴포지션에 붙일 수 있습니다. After Effects에서는 에셋을 레이어로 변환하고 소스 푸티지 항목을 [프로젝트] 패널에 복사합니다. 에셋에 After Effects에서도 사용되는 효과가 포함되어 있는 경우 After Effects에서는 효과와 효과의 설정 및 키프레임을 모두 변환합니다.

색상 매트, 스틸, 중첩된 시퀀스 및 오프라인 파일도 복사할 수 있습니다. After Effects에서는 색상 매트를 단색 레이어로 변환하고 중첩된 시퀀스를 중첩된 컴포지션으로 변환합니다. Photoshop 스틸 이미지를 After Effects에 복사하는 경우 After Effects에서는 Photoshop 레이어 정보를 유지합니다. Adobe Premiere Pro 제목은 After Effects에 붙일 수 없지만 Adobe Premiere 타이틀러에서 특성이 포함된 텍스트를 After Effects에 붙일 수 있습니다.

1. Adobe Premiere Pro [타임라인] 패널에서 에셋을 선택합니다.
2. [편집] > [복사]를 선택합니다.
3. After Effects의 [타임라인] 패널에서 컴포지션을 엽니다.
4. [타임라인] 패널이 활성화된 상태에서 [편집] > [붙이기]를 선택합니다. 에셋이 [타임라인] 패널에서 맨 위 레이어로 나타납니다.

참고: 현재 시간 표시기에서 에셋을 붙여넣으려면 현재 시간 표시기를 배치하고 Ctrl+Alt+V(Windows) 또는 Command+Option+V(Mac OS)를 누릅니다.

After Effects에 붙인 결과

에셋을 After Effects 컴포지션에 붙이면 복사된 에셋의 키프레임, 효과 및 기타 속성이 다음과 같이 변환됩니다.

Adobe Premiere Pro 에셋	After Effects에서 변환된 결과	설명
오디오 트랙	오디오 레이어	5.1 서라운드이거나 16비트보다 큰 오디오 트랙은 지원되지 않습니다. 모노 및 스테레오 오디오 트랙은 한두 개의 레이어로 불러오게 됩니다.
막대 및 톤	변환되지 않음	
혼합 모드	변환됨	
클립 마커	레이어 마커	
색상 매트	단색 레이어	
자르기 필터	마스크 레이어	
프레임 고정	시간 다시 매핑 속성	
동작 또는 불투명도 값 및 키프레임	변형 속성 값 및 키프레임	키프레임 유형(Bezier, Auto Bezier, Continuous Bezier 또는 Hold)이 유지됩니다.
시퀀스 마커	새로운 단색 레이어의 마커	시퀀스 마커를 복사하려면 시퀀스 자체를 복사하거나 전체 Adobe Premiere Pro 프로젝트를 컴포지션으로 불러와야 합니다.
속도 속성	타임 스트레치 속성	속도는 타임 스트레치에 반비례합니다. 예를 들어, Adobe Premiere Pro에서 50% 속도는 After Effects에서 200% 스트레치로 변환됩니다.
시간 다시 매핑 효과	시간 다시 매핑 속성	
제목	변환되지 않음	
유니버설 카운팅 리더	변환되지 않음	

Adobe Premiere Pro 에셋	After Effects에서 변환된 결과	설명
비디오 및 오디오 변환	불투명도 키프레임(크로스 디졸브만 해당) 또는 단색 레이어	
비디오 효과 속성 및 키프레임	효과 속성 및 키프레임, 효과가 After Effects에도 있는 경우	After Effects에서는 [효과 컨트롤] 패널에 지원되지 않는 효과를 표시하지 않습니다.
볼륨 및 채널 볼륨 오디오 필터	스테레오 혼합 효과	다른 오디오 필터는 변환되지 않습니다.
R3D 소스 파일에 대한 소스 설정	R3D 소스 파일에 대한 소스 설정	

참고: Premiere Pro 프로젝트를 After Effects로 가져오면 Premiere Pro에서 After Effects로 복사할 때 기능이 변환되는 것과 동일한 방식으로 기능이 변환됩니다.

Adobe Premiere Pro 및 Adobe Flash를 사용한 작업

Adobe Premiere Pro는 비디오 편집에 사용되는 전문 도구입니다. Adobe Flash Professional을 사용하여 웹 사이트 또는 모바일 장치용 대화형 컨텐트를 디자인하는 경우 Adobe Premiere Pro를 사용하여 이러한 프로젝트의 동영상을 편집할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro는 컴퓨터 화면 및 모바일 장치에서 재생하는 데 적합하도록 비디오 파일을 최적화하는 도구를 포함하여 정확한 프레임으로 비디오를 편집할 수 있는 전문 도구를 제공합니다.

Adobe Flash Professional은 비디오 영상을 웹 및 모바일 장치용 프레젠테이션으로 통합하는 도구입니다. Adobe Flash에서는 기술적이고 창의적인 방법으로 데이터, 그래픽, 사운드 및 대화형 컨트롤을 비디오와 접목할 수 있습니다. FLV 및 F4V 형식을 사용하면 비디오를 모든 사람이 볼 수 있는 형식으로 웹 페이지에 올려 놓을 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro에서 FLV 및 F4V 파일을 내보낼 수 있습니다. Adobe Flash를 사용하여 이러한 파일을 대화형 웹 사이트 또는 모바일 장치용 응용 프로그램에 포함할 수 있습니다. Adobe Flash에서는 Adobe Premiere Pro 시퀀스에 큐 포인트로 추가한 시퀀스 마커를 가져올 수 있습니다. 이 큐 포인트를 사용하여 재생 중인 SWF 파일에서 이벤트를 트리거할 수 있습니다.

다른 표준 형식으로 비디오 파일을 내보낼 때 Adobe Flash를 사용하면 미디어가 풍부한 응용 프로그램 내에서 비디오를 인코딩할 수 있습니다. Adobe Flash에서는 작은 크기의 파일에 최고의 품질을 보장하는 최신 압축 기술을 사용합니다.

Adobe Story, Adobe OnLocation 및 Adobe Premiere Pro를 사용한 작업

Adobe Story에서 샷을 스크립팅하고 Adobe OnLocation에서 샷을 촬영한 다음 Premiere Pro에서 샷을 편집하는 방식으로, 한 단계에서 다음 단계로 메타데이터를 전달하는 시간을 절약할 수 있습니다.

또는 Adobe Story 스크립트를 클립에 직접 연결하여 음성 분석을 향상시킬 수도 있습니다. 자세한 내용은 184페이지의 “Adobe Story 스크립트(CS5.5)를 사용하여 음성 분석 개선”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

화면 워크플로 스크립트 이해

디스크에 직접 기록: Adobe OnLocation에서 Adobe Premiere Pro로

67페이지의 “미디어 브라우저를 사용하여 Adobe OnLocation 프로젝트에서 클립 가져오기”

Adobe OnLocation에서 시작 및 종료 지점을 설정하여 클립 가져오기

Adobe OnLocation에서 클립의 시작 및 종료 마커를 설정할 수 있습니다. 미디어 브라우저를 사용하여 Adobe OnLocation 프로젝트의 클립을 가져올 경우 가져온 마스터 클립에서 이러한 시작 및 종료 마커가 유지됩니다. Adobe OnLocation에서 품질이 좋은 클립 부분을 표시하고 Premiere Pro로 가져온 다음 품질이 좋은 부분을 즉시 편집할 수 있습니다.

Encore 및 Premiere Pro를 사용한 작업

Adobe Encore 및 Adobe Premiere Pro에서는 단일 시퀀스를 DVD 또는 블루레이 디스크로 구울 수 있습니다. 프로젝트의 각 시퀀스를 별개의 DVD 또는 블루레이 디스크로 구울 수 있습니다. 우선 디스크에 포함할 콘텐트를 모두 시퀀스에 추가합니다. 시퀀스를 편집한 후 다음 작업을 수행합니다.

Encore 장 마커 추가

Adobe Premiere Pro 시퀀스에 Encore 장 마커를 추가할 수 있습니다. 또한 Encore 장 마커를 시퀀스와 함께 Encore에 보낼 수 있습니다.

자동 재생 DVD를 만들 경우 Encore에서는 Encore 장 마커가 장면 마커가 됩니다. DVD를 볼 때 리모컨에서 이전 또는 다음 단추를 누르면 이러한 마커로 설정된 장면으로 뒤로 또는 앞으로 건너뜁니다. 메뉴가 있는 DVD 또는 블루레이 디스크를 만들 경우에는 메뉴의 장면 단추를 Encore 장 마커에 연결할 수 있습니다.

Encore 또는 MPEG-2 파일로 보내기

Adobe Premiere Pro에서 Encore로 전체 시퀀스 또는 시퀀스의 일부를 보낼 수 있습니다. Encore에서 시퀀스를 메뉴가 없는 DVD를 바로 굽거나, 굽기 전에 메뉴와 단추를 추가할 수 있습니다. Encore에서 프로젝트는 다음과 같은 형식으로 내보낼 수 있습니다.

- 프로젝트를 디스크로 굽습니다.
- 프로젝트를 DVD 이미지 파일로 저장합니다.
- 프로젝트를 일련의 DVD 폴더로 저장합니다.
- 프로젝트를 DLT 테이프의 DVD 마스터 파일로 저장합니다.
- 프로젝트를 웹에 게시할 수 있도록 SWF 파일로 내보냅니다.

또는 MPEG2-DVD 형식을 사용하여 Adobe Premiere Pro 에서 DVD 호환 MPEG-2 파일을 내보낼 수 있습니다. MPEG-2 파일은 대부분의 DVD 제작 응용 프로그램에서 사용할 수 있습니다.

메뉴 템플릿을 선택합니다.

Encore 템플릿은 여러 가지 스타일로 제공되는 사전 설계된 메뉴입니다. 템플릿의 단추는 시퀀스에 있는 장 마커에 자동으로 연결됩니다. Encore는 시퀀스에 모든 장 마커를 포함하는 데 필요한 추가 하위 메뉴를 만듭니다.

참고: 자동 재생 DVD에는 메뉴가 없습니다. 자동 재생 DVD에 대해서는 템플릿을 선택하지 마십시오.

메뉴 템플릿을 사용자 정의합니다.

Encore에서 제목을 편집하거나 그래픽을 변경하거나 배경 비디오를 추가합니다. 단추에서 재생할 클립 섹션을 지정하여 단추 축소판에서 비디오를 사용할 수도 있습니다.

디스크 미리 보기

[DVD 미리 보기] 창에서 DVD 또는 블루레이 디스크 메뉴의 기능과 모양을 확인합니다.

디스크 굽기

설치되거나 연결된 DVD 또는 블루레이 디스크 버너를 사용하여 콘텐트를 디스크에 구울 수 있습니다. 컴퓨터 하드 드라이브에서 재생할 수 있도록 압축 파일을 폴더에 저장할 수 있습니다. ISO 이미지를 저장하여 DVD에 배포하거나 구울 수도 있습니다.

참고: Encore는 DVD 비디오 형식에 맞는 DVD를 만들고, 데이터 또는 오디오 DVD는 만들지 않습니다.

기타 도움말 항목

54페이지의 “파일 전송 및 가져오기”

86페이지의 “DVD용 콘텐트 캡처”

61페이지의 “테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기”

406페이지의 “DVD 또는 블루레이 디스크 내보내기”

Final Cut Pro 및 Adobe Premiere Pro를 사용한 작업

Final Cut Pro XML 파일을 Premiere Pro로 가져올 수 있습니다. 자세한 내용은 70페이지의 “Final Cut Pro에서 XML 프로젝트 파일 가져오기”를 참조하십시오. Premiere Pro 프로젝트 파일을 Final Cut Pro XML 파일로 내보낼 수 있습니다.

자세한 내용은 409페이지의 “Final Cut Pro 프로젝트 XML 파일 내보내기”를 참조하십시오.

Final Cut Pro와 Premiere Pro 간에 발생 가능한 워크플로에 대한 자세한 내용은 Final Cut Pro 및 Avid 소프트웨어를 사용하여 워크플로 열기를 참조하십시오.

Joost van der Hoeven은 Adobe 웹 사이트에서 XML 프로젝트를 사용하여 Final Cut Pro와 Premiere Pro 간에 정보를 교환하는 방법을 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

Avid Media Composer 및 Premiere Pro를 사용한 작업

Premiere Pro와 Avid Media Composer 간에 발생 가능한 워크플로에 대한 자세한 내용은 Final Cut Pro 및 Avid 소프트웨어를 사용하여 워크플로 열기를 참조하십시오.

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 사이트를 참조하십시오.

John Dickinson은 Motionworks 웹 사이트를 통해 After Effects와 Premiere Pro 간에, 그리고 After Effects와 Encore 간에 Dynamic Link를 사용하는 방법을 보여주는 비디오 자습서를 제공합니다.

Tim Kolb는 Adobe 웹 사이트를 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 컨텐트를 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 **컴포지션**과 **시퀀스**를 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] > [증분 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.

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.

Dynamic Link를 사용하여 After Effects 컴포지션 만들기 및 연결(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)

Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 After Effects 컴포지션을 만들어 동적으로 연결할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro 또는 Encore의 기존 After Effects 컴포지션으로 동적으로 연결할 수도 있습니다.

Adobe Premiere Pro의 클립에서 컴포지션 만들기

Adobe Premiere Pro에서 선택한 클립을 해당 클립 기반의 동적으로 연결된 After Effects 컴포지션으로 바꿀 수 있습니다. 새 컴포지션은 Adobe Premiere Pro의 시퀀스 설정을 상속받습니다.

1 시퀀스에서 컴포지션에 사용할 클립을 선택합니다.

2 선택한 클립 중 하나를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

3 [After Effects 컴포지션으로 바꾸기]를 선택합니다.

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 종횡비, 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

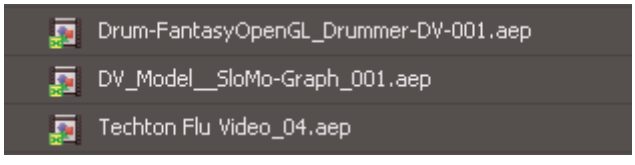
최상의 결과를 얻으려면 크기, 픽셀 종횡비, 프레임 속도 등의 컴포지션 설정을 Adobe Premiere Pro 또는 Encore 프로젝트의 설정과 동일하게 합니다.

❖ 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.

Premiere Pro의 클립에서 After Effects 컴포지션 만들기(Production Premium에만 해당)

Premiere Pro의 시퀀스에서 선택한 클립을, 해당 클립에 기반한 After Effects 컴포지션으로 바꿀 수 있습니다. 이 컴포지션에는 Premiere Pro의 시퀀스 설정이 상속되고 After Effects에 대한 동적 링크가 그대로 유지됩니다. Premiere Pro 또는 After Effects에서 컴포지션을 편집할 수 있습니다.

1 시퀀스에서 해당 컴포지션의 원하는 클립을 선택합니다.

2 선택한 클립 중 하나를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

3 [After Effects 컴포지션으로 바꾸기]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

Premiere Pro에서 After Effects로의 Dynamic Link

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.

시스템 설정

Premiere Pro를 사용하기 위한 시스템 요구 사항은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

Adobe Premiere Pro와 호환되는 다양한 하드웨어 범주 목록은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

또한 Jeff Sengstack은 Adobe 웹 사이트에서 성능을 높이도록 컴퓨터 시스템과 Premiere Pro를 최적화하는 자세한 팁을 제공합니다.

Premiere Pro 시험판 버전

시험판 Premiere Pro CS5에는 타사 소프트웨어 구성 요소를 사용하는 일부 기능이 포함되어 있지 않습니다. 이들은 정식 버전의 Premiere Pro에만 포함되어 있습니다. 시험판에서는 AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 블루레이 및 XDCAM 등과 같은 일부 형식의 가져오기 및 내보내기가 지원되지 않습니다. 시험판 Premiere Pro 소프트웨어의 제한 사항에 대한 자세한 목록은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

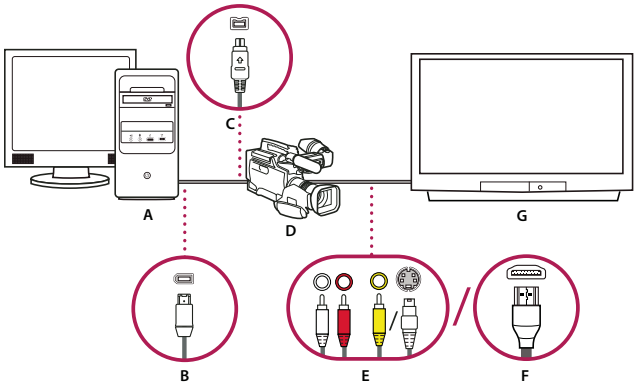
Adobe Premiere Pro CS5.5의 시험판 버전에는 Premiere Pro CS5의 시험판 버전에 있던 제한 사항이 없습니다. Premiere Pro CS5.5의 활성화된 정식 버전에서 제공하는 모든 시퀀스 사전 설정, 편집 모드, 인코더 및 디코더가 포함되어 있습니다. 하지만 Premiere Pro CS5.5의 시험판 버전을 다운로드한 경우 제목 템플릿 또는 영어 이외의 음성을 텍스트로 변환 사전(음성 분석 모드)을 얻을 수 없습니다. 이러한 항목은 소프트웨어를 구매한 이후에만 다운로드할 수 있습니다.

Video2Brain에서 제공하는 학습 내용을 통해 Adobe Premiere Pro CS5.5 무료 시험판 버전의 개선 사항에 대해 알아보십시오. 이제 시험판 버전에서 정식 버전과 동일한 형식을 가져오고 내보낼 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro CS5.5 시험판 버전에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area의 블로그 게시물을 참조하십시오.

시험판에 대한 자주 묻는 질문(FAQ)은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

DV 또는 HDV 시스템 설정



DV/HDV 설정
A. 컴퓨터 및 컴퓨터 모니터 **B.** 6핀 FireWire 포트 및 연결 선 **C.** 4핀 FireWire 포트 및 연결 선 **D.** DV/HDV 캠코더 **E.** L(흰색) 오디오, R(빨강) 오디오 및 합성 비디오(노랑)용 RCA 잭 및 플러그, S-Video(Y/C)용 잭 및 플러그 **F.** HDMI 포트 및 연결 선 **G.** 텔레비전 모니터

이 설정에서는 DV 또는 HDV 소스에서 오디오 및 비디오를 캡처할 수 있습니다. 편집하는 동안에도 TV 모니터에서 신호를 모니터링할 수 있습니다. 마지막으로 모든 시퀀스를 비디오 테이프로 다시 내보낼 수 있습니다.

1. FireWire 케이블을 사용하여 DV 또는 HDV 캠코더나 VTR을 컴퓨터에 연결합니다.
2. S-Video나 RCA 비디오 케이블 및 RCA 오디오 케이블이나 HDMI 케이블을 사용하여 캠코더 또는 VTR을 텔레비전 모니터에 연결합니다.
3. 캠코더나 VTR을 VTR 또는 재생 모드로 설정합니다.
4. (HDV 캠코더 또는 VTR에만 해당) 장치가 DV 프로젝트의 경우 DV 재생 모드로, HDV 프로젝트의 경우 HDV 재생 모드로 설정되어 있는지 확인합니다. 자세한 내용은 해당 장치 사용자 설명서를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

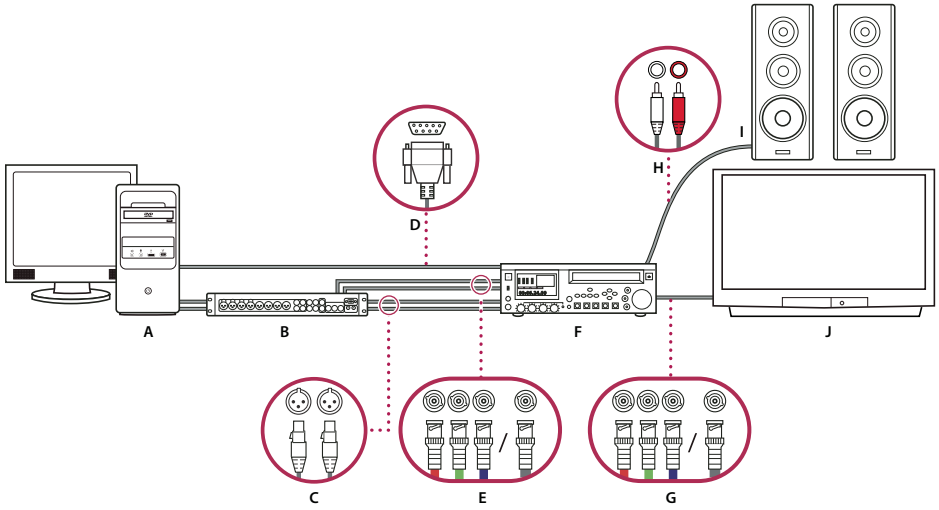
48페이지의 “프로젝트 만들기 및 변경”

138페이지의 “시퀀스 사전 설정 선택”

134페이지의 “시퀀스 만들기”

140페이지의 “HDV 또는 HD 시퀀스 만들기”

SD-SDI, HD-SDI 또는 컴포넌트 시스템 설정



브레이크아웃 박스를 사용한 SDI/컴포넌트 설정
A. 컴퓨터 및 컴퓨터 모니터 **B.** (선택 사항) A/V 브레이크아웃 박스 **C.** L 및 R 라디오용 XLR 잭 및 플러그 **D.** RS232/422 포트 및 연결 선 **E.** Y/Pb/Pr 컴포넌트 비디오용 BNC 잭 및 플러그, SDI 비디오용 BNC 잭 및 플러그 **F.** HD/SD VTR **G.** Y/Pb/Pr 컴포넌트 비디오용 BNC 잭 및 플러그, SDI 비디오용 BNC 잭 및 플러그 **H.** L(흰색) 및 R(빨강) 오디오용 RCA 잭 및 플러그 **I.** 스피커 **J.** 텔레비전 모니터

이 설정에서는 SD-SDI, HD-SDI 또는 컴포넌트 비디오 장치(캠코더 또는 VTR)에서 오디오 및 비디오를 캡처할 수 있습니다. 편집하는 동안에도 TV 모니터에서 신호를 모니터링할 수 있습니다. 마지막으로 모든 시퀀스를 캠코더 또는 VTR로 다시 내보낼 수 있습니다.

이 설정을 사용하려면 컴퓨터에 SDI 또는 컴포넌트 PCI 카드가 설치되어 있어야 합니다. 또는 FireWire를 통해 컴퓨터에 외부 SDI 또는 컴포넌트 장치가 연결되어 있어야 합니다. 내부 카드 또는 외부 장치에는 일반적으로 SDI 또는 컴포넌트 비디오 신호를 수신할 수 있는 BNC 커넥터와 같은 포트가 제공됩니다.

일부 SDI 및 컴포넌트 PCI 카드에는 SDI 또는 컴포넌트 신호를 위한 포트를 제공하는 브레이크아웃 박스가 포함됩니다. 일부 브레이크아웃 박스에서는 또한 젠록(genloc)용 포트가 제공됩니다. 또 다른 일부 SDI 및 컴포넌트 PCI 카드는 필요한 출력을 카드에 직접 제공합니다.

1 SDI 또는 컴포넌트 비디오 케이블을 사용하여 SD-SDI, HD-SDI 또는 컴포넌트 장치를 컴퓨터나 브레이크아웃 박스에 연결합니다. BNC 연결 선이 포함된 단일 케이블은 SDI 비디오를 전송하지만 BNC 연결 선이 포함된 3개의 개별 케이블은 컴포넌트 비디오 신호를 전송합니다. 컴퓨터 또는 브레이크아웃 박스의 비디오 출력에서 장치의 비디오 입력으로 비디오 케이블을 연결합니다. 그런 다음 장치의 비디오 출력에서 컴퓨터 또는 브레이크아웃 박스의 비디오 입력으로 비디오 케이블을 연결합니다.

2 XLR 오디오 케이블을 사용하여 SD-SDI, HD-SDI 또는 컴포넌트 장치를 컴퓨터나 브레이크아웃 박스에 연결합니다. 컴퓨터 또는 브레이크아웃 박스의 오디오 출력에서 장치의 오디오 입력으로 오디오 케이블을 연결합니다. 그런 다음 장치의 오디오 출력에서 컴퓨터 또는 브레이크아웃 박스의 오디오 입력으로 오디오 케이블을 연결합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 캠코더 또는 VTR에 있는 직렬 장치 컨트롤 포트(RS-422 또는 RS-232)를 컴퓨터의 직렬 포트(Windows) 또는 USB 포트(Mac OS)에 연결합니다. RS-232/422 제어 장치의 경우에는 Pipeline Digital ProVTR 케이블을 사용하십시오.
- 시스템에 직렬 장치 컨트롤 포트(RS-422 또는 RS-232)가 포함된 브레이크아웃 박스가 있는 경우 장치의 직렬 장치 컨트롤 포트를 브레이크아웃 박스의 이 포트와 연결합니다. 장치의 직렬 제어 포트를 컴퓨터에 있는 직렬 또는 USB 포트와 연결하지 마십시오. 일부 브레이크아웃 박스에는 Pipeline Digital ProVTR 케이블 대신 표준 직렬 9핀 D-Sub 케이블이 필요합니다. 자세한 내용은 브레이크아웃 박스 제조업체의 설명서를 참조하십시오.

참고: 기본 직렬 장치는 Windows에서만 제어할 수 있습니다.

4 데크 또는 캠코더의 경우 텔레비전 모니터에는 컴포넌트 비디오 케이블로 연결하고 증폭 스피커에는 RAC 오디오 케이블로 연결합니다.

5 캠코더 또는 데크를 VTR이나 재생 모드로 전환합니다.

6 Premiere Pro에서 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

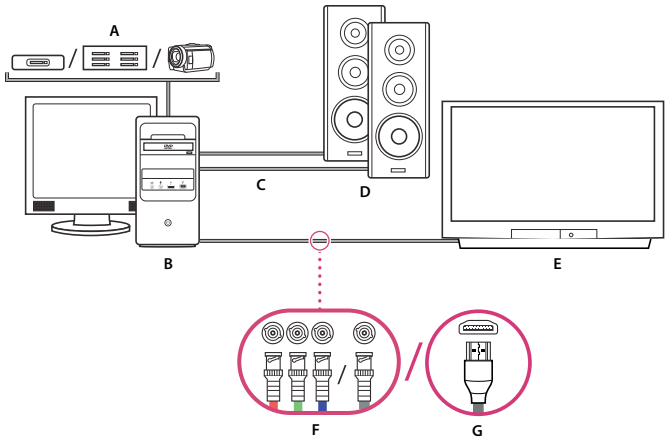
7 [새 시퀀스] 대화 상자의 [사용 가능한 사전 설정] 영역에서 소스 푸티지 형식과 일치하는 SDI 또는 구성 요소 사전 설정을 선택합니다. Premiere Pro에서는 이러한 사전 설정이 제공되지 않습니다. 이러한 사전 설정은 SDI 카드, 컴포넌트 캡처 카드 및 기타 장치의 제조 업체에서 제공합니다. 사전 설정은 이러한 카드 및 장치에 설치되어 있어야 합니다.

8 [시퀀스 이름] 상자에 이름을 입력합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

48페이지의 “프로젝트 만들기”

파일 기반 시스템 설정



파일 기반 시스템
A. P2, XDCAM HD, XDCAM EX 또는 AVCHD 미디어용 카드 리더, 드라이브 또는 캠코더 **B.** 컴퓨터 및 컴퓨터 모니터 **C.** 스피커 또는 증폭기에 연결되는 오디오 케이블 **D.** 스피커 **E.** TV 모니터 **F.** TV 모니터를 연결하는 데 사용되는 컴포넌트 또는 SDI 비디오 케이블용 BNC 연결 선("G" 대체) **G.** TV 모니터를 연결하는 데 사용되는 A/V 케이블용 HDMI 연결 선("F" 대체)

이 설정에서는 다음과 같은 디지털 비디오 파일 형식으로 기록된 오디오 및 비디오 파일을 카드 리더, 드라이브 또는 테이프를 사용하지 않는 캠코더에서 가져오거나 전송할 수 있습니다.

- Panasonic P2
- XDCAM HD
- XDCAM EX
- AVCHD
- AVC-I

또한 컴퓨터에 다음과 같은 요소가 포함된 경우 고화질 TV 모니터에서 비디오를 미리 볼 수 있습니다.

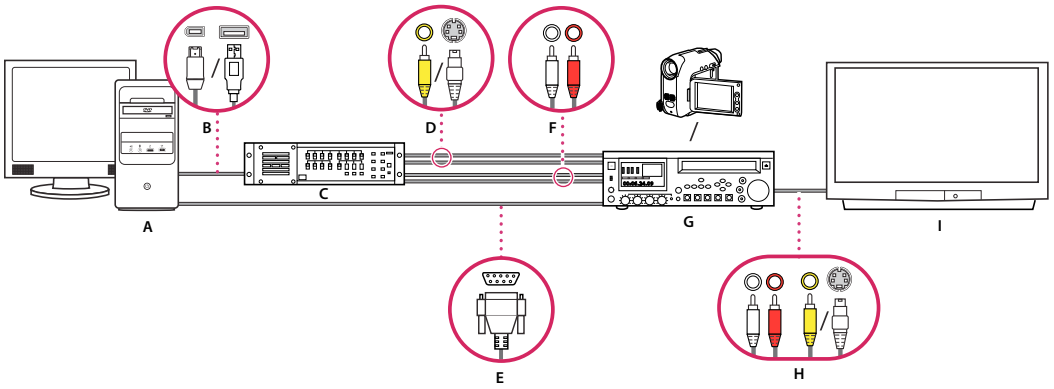
- 고화질 캡처 카드
- 컴포넌트, SDK 또는 HDMI 출력이 있는 디스플레이 카드

1 일반적으로 USB 2.0 케이블을 사용하여 카드 리더, 디스크 드라이브 또는 캠코더를 컴퓨터에 연결합니다. 자세한 내용은 해당 장치 사용자 설명서를 참조하십시오.

2 컴퓨터 사운드 카드의 출력을 컴퓨터 스피커 또는 오디오 증폭기에 연결합니다.

3 컴포넌트, SDI 또는 HDMI 케이블을 사용하여 캡처 카드, 브레이크아웃 박스 또는 디스플레이 카드에서 TV 모니터로 비디오 출력을 연결합니다.

S-Video 또는 합성 시스템 설정



S-Video/합성 시스템 설정
A. 컴퓨터 및 컴퓨터 모니터 **B.** FireWire, USB 2.0용 포트 및 연결 선 **C.** A/D 변환기 **D.** RCA 합성 비디오, S-Video(Y/C)용 잭 및 플러그 **E.** RS 232/422 포트 및 연결 선 **F.** L(흰색) 및 R(빨강) 오디오용 RCA 잭 및 플러그 **G.** 아날로그 캠코더, 아날로그 VTR **H.** L(흰색) 오디오, R(빨강) 오디오 및 합성 비디오(노랑)용 RCA 잭 및 플러그, S-Video(Y/C)용 잭 및 플러그 **I.** 텔레비전 모니터

이 설정에서는 아날로그 캠코더 또는 VTR에서 오디오 및 비디오를 캡처할 수 있습니다. 편집하는 동안 TV 모니터에서 비디오 신호를 모니터링할 수 있습니다. 마지막으로 모든 시퀀스를 캠코더 또는 VTR로 다시 내보낼 수 있습니다.

아날로그 소스 신호를 컴퓨터에서 읽을 수 있는 디지털 파일로 변환하기 위해 이 설정에서는 아날로그/디지털(A/D) 변환기 또는 디지타이저가 필요합니다. 다음 중 하나를 사용하여 비디오 신호를 디지타이징할 수 있습니다.

- 컴퓨터에 설치된 내부 디지타이저
- 컴퓨터에 연결된 외부 디지타이저
- 수신되는 아날로그 신호를 디지타이징할 수 있는 디지털 캠코더 또는 VTR

1 S-Video 또는 RCA 비디오 케이블을 사용하여 아날로그 캠코더 또는 VTR를 디지타이저에 연결합니다. 컴퓨터 또는 해당 인터페이스의 비디오 출력에서 장치의 비디오 입력으로 비디오 케이블을 연결합니다. 그런 다음 장치의 비디오 출력에서 컴퓨터 또는 해당 인터페이스의 비디오 입력으로 비디오 케이블을 연결합니다.

2 XLR 또는 RCA 오디오 케이블을 사용하여 아날로그 캠코더 또는 VTR를 디지타이저에 연결합니다. 디지타이저의 오디오 출력에서 장치의 오디오 입력으로 오디오 케이블을 연결합니다. 또한 장치의 오디오 출력에서 디지타이저의 오디오 입력으로 오디오 케이블을 연결합니다.

3 (선택 사항. RS-422 또는 RS-232 포트가 있는 아날로그 캠코더 또는 VTR. Windows에만 해당) Pipeline Digital ProVTR 케이블을 사용하여 캠코더 또는 VTR의 직렬 장치 컨트롤 포트를 컴퓨터 또는 디지타이저의 직렬 포트와 연결합니다.

참고: 기본 직렬 장치는 Windows에서만 제어할 수 있습니다.

4 S-Video 또는 RCA 비디오 케이블 및 RCA 또는 XLR 오디오 케이블을 사용하여 아날로그 캠코더나 VTR 또는 디지타이저를 TV 모니터에 연결합니다.

5 아날로그 캠코더 또는 데크를 VTR이나 재생 모드로 전환합니다.

6 Premiere Pro에서 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

7 [새 시퀀스] 대화 상자의 [사용 가능한 사전 설정] 영역에서 A/D 변환기의 형식과 일치하는 사전 설정을 선택합니다. 소스 푸티지는 사용하지 않습니다. 예를 들어 DV 캠코더 또는 A/DV 변환기를 사용하여 아날로그 신호를 변환하는 경우 DV 사전 설정을 선택하십시오.

8 [시퀀스 이름] 상자에 이름을 입력합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

기본 오디오 장치 지정

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오 하드웨어](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오 하드웨어](Mac OS)를 클릭하고 다음 옵션을 설정합니다.

- [기본 장치] 메뉴에서 출력 장치를 선택합니다.
- [버퍼 크기] 메뉴에서 버퍼 크기를 선택합니다(Mac OS).

2 [확인]을 클릭합니다.

오디오 하드웨어 설정(Windows만 해당)

[환경 설정] 대화 상자의 [오디오 하드웨어] 패널에서 [ASIO 설정]을 클릭하면 Premiere Pro에서 [입력] 탭과 [출력] 탭이 있는 [오디오 하드웨어 설정] 대화 상자가 열립니다.

장치 사용 연결된 오디오 장치 중 Premiere Pro로, 또는 Premiere Pro로부터 라우팅되는 장치를 결정합니다. ASIO 장치인 경우 해당 장치의 ASIO 드라이버를 선택합니다. 사운드 카드에 제조업체에서 제공한 ASIO 드라이버가 없는 경우 이 설정에 대해 [Premiere Pro WDM 사운드]를 선택합니다. 장치를 사용하려면 해당 장치의 최신 드라이버를 설치하십시오(Windows). 둘 이상의 스테레오 채널을 입력하거나 5.1 서라운드 오디오를 모니터링하려면 ASIO(오디오 스트림 입출력) 사양에 맞는 장치 드라이버가 필요합니다. 드라이버가 이 사양에 맞지 않으면 연결된 하드웨어 입력 및 출력 수에 관계없이 스테레오 입력 및 출력만 사용할 수 있습니다.

버퍼 크기 Premiere Pro에서 오디오 기록에 사용하는 버퍼의 크기(KB)를 지정합니다.

장치 32비트 기록/재생 [입력] 탭에서 [장치 32비트 기록]을 선택하여 오디오를 32비트 샘플로 기록합니다. [입력] 탭에서 [장치 32비트 재생]을 선택하여 32비트 재생을 설정합니다.

USB 마이크 설정(Mac OS)

1 [유틸리티]의 Audio Midi Setup 응용 프로그램에서 [Audio] > [Open Aggregate Device Editor]로 이동합니다.

2 다음 각 사항을 선택합니다.

- USB 마이크
- 추가 입력 장치(예: 라인 인)
- 출력 장치

3 Premiere Pro의 [오디오 하드웨어 환경 설정] 패널에서 이 새 집계 장치를 선택합니다.

ASIO 장치 설정 지정(Windows에만 해당)

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오 하드웨어]를 선택합니다.

2 [ASIO 설정]을 클릭합니다. 선택한 장치의 ASIO 설정을 지정합니다.

참고: 사용하는 장치 및 드라이버에 따라 Adobe Premiere Pro가 아닌 이 대화 상자의 설정이 결정됩니다. 자세한 내용은 사용하는 ASIO 장치와 드라이버의 설명서를 참조하십시오.

3 [오디오 하드웨어 설정] 대화 상자에서 [입력] 탭을 선택합니다.

4 사용하려는 모든 장치 이름 옆의 상자를 선택합니다.

5 32비트 오디오를 기록하려면 [장치 32비트 기록]을 선택합니다.

6 [샘플] 슬라이더를 드래그하여 버퍼의 크기를 설정합니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링 여부 지정

Premiere Pro에서 기본적으로 오디오 미리 보기를 렌더링할지 여부를 지정할 수 있습니다. [시퀀스] > [작업 영역의 효과 렌더링] 또는 [시퀀스] > [전체 작업 영역 렌더링]을 선택합니다. 오디오 미리 보기를 렌더링하면 재생 성능이 향상될 수 있지만 이 두 가지 명령 중 하나를 선택할 경우 추가 시간이 소요될 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 클릭합니다.

2 [비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링]을 선택 또는 선택 해제합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

프리롤 및 포스트롤 일시 정지 상태의 지속 시간 지정

[환경 설정] 대화 상자의 [일반] 창에서 클립 및 시퀀스 미리 보기의 프리롤 및 포스트롤 길이를 설정할 수 있습니다.

참고: 프리롤 및 포스트롤 필드는 [환경 설정] 대화 상자의 [장치 컨트롤] 창에 있는 프리롤 설정과 다릅니다. [장치 컨트롤] 창의 프리롤 설정은 VTR 및 캠코더와 같은 외부 장치의 제어에 영향을 줍니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 클릭합니다.

2 [프리롤] 및 [포스트롤] 필드에 프리롤과 포스트롤의 길이(초)를 각각 입력합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

121페이지의 “프리롤 및 포스트롤 일시 정지 상태에서 시퀀스 또는 클립 재생”

시스템 성능 향상을 위한 스크래치 디스크 지정

프로젝트를 편집할 때 Premiere Pro는 디스크 공간을 사용하여 프로젝트에 필요한 파일을 저장합니다. Premiere Pro는 캡처된 비디오 및 오디오, 맞춰진 오디오 및 미리 보기 파일을 저장합니다. Premiere Pro는 일치된 오디오 파일 및 미리 보기 파일을 사용하여 성능을 최적화하므로 실시간 편집을 수행할 수 있고, 32비트 부동 소수점 품질을 유지할 수 있으며, 효율적인 출력이 가능합니다.

모든 스크래치 디스크 환경 설정은 각 프로젝트와 함께 저장됩니다. 각 프로젝트에 대해 서로 다른 스크래치 디스크 위치를 선택할 수 있습니다. 예를 들어 이전 프로젝트와는 스크래치 위치가 다르게 지정된 프로젝트를 편집한 후에 이전 프로젝트를 다시 열면 해당 프로젝트에 대해 선택된 스크래치 디스크 위치에서 해당 프로젝트에 속하는 파일이 자동으로 검색됩니다.

프로젝트의 미리 보기 파일 또는 일치된 오디오 파일을 삭제하면 프로젝트를 다시 열 때 해당 파일이 자동으로 다시 만들어집니다.

스크래치 디스크 파일은 기본적으로 프로젝트 저장 위치에 저장됩니다. 시퀀스가 길어지거나 복잡해질수록 필요한 스크래치 디스크 공간도 늘어납니다. 최상의 성능을 위해서는 미디어 에셋 전용 하드 디스크를 사용하십시오. 프로젝트 파일, 운영 체제 파일 또는 응용 프로그램 파일을 보관하는 디스크와 다른 에셋 전용 디스크를 선택하십시오. 이렇게 하면 미디어 디스크가 다른 파일에 액세스할 필요 없이 최대한 빠르게 미디어 파일을 액세스 및 재생할 수 있습니다. Premiere Pro에서 미디어 파일에 대해 사용할 디스크를 지정하려면 [프로젝트] > [프로젝트 설정] > [스크래치 디스크] 명령을 사용합니다. 새 프로젝트를 설정할 때 스크래치 디스크를 선택합니다.

성능 측면에서는 각 에셋 유형에 대해 서로 다른 디스크를 전용으로 지정하는 것이 가장 좋지만, 동일한 디스크에 있는 폴더를 지정할 수도 있습니다. 다음과 같은 각 파일 형식에 대해 고유한 스크래치 디스크 위치를 지정할 수 있습니다.

캡처된 비디오 [파일] > [캡처]를 사용하여 만드는 비디오 파일입니다.

프로젝트를 만들기 전에 스크래치 디스크 폴더에 비디오 파일을 전송할 경우 캡처된 비디오에 대한 비디오 파일을 포함하는 폴더를 지정합니다.

캡처된 오디오 [파일] > [캡처]를 사용하거나 음성 삽입 내용 녹음 시 오디오 믹서를 통해 녹음하여 만드는 오디오 파일입니다.

비디오 미리 보기 [시퀀스] > [전체 작업 영역 렌더링] 명령을 사용하거나, 동영상 파일로 내보내거나, 장치로 내보낼 때 만들어지는 파일입니다. 미리 보기 영역에 효과가 포함되어 있으면 해당 효과는 미리 보기 파일에서 최고 품질로 렌더링됩니다.

오디오 미리 보기 오디오 미리 보기 파일은 다음과 같은 명령으로 만들어집니다.

- [시퀀스] > [전체 작업 영역 렌더링]
- [클립] > [오디오 옵션] > [렌더링 및 바꾸기] 명령
- 동영상 파일로 내보내기 사용
- DV 장치로 내보내기

미리 보기 영역에 효과가 포함되어 있으면 해당 효과는 미리 보기 파일에서 최고 품질로 렌더링됩니다.

스크래치 디스크 지정

스크래치 디스크는 [환경 설정] 대화 상자의 [스크래치 디스크] 창에서 설정합니다. 스크래치 디스크 설정을 변경하기 전에 선택한 볼륨에서 여유 디스크 공간을 확인할 수 있습니다. 디스크 공간은 경로 오른쪽의 상자에 표시됩니다. 경로가 너무 길어서 읽기가 어려운 경우 포인터를 경로 이름 위에 놓으면 도구 설명에 전체 경로가 표시됩니다.

1 [프로젝트] > [프로젝트 설정] > [스크래치 디스크]를 선택합니다.

2 대화 상자에서 이름이 지정된 각 파일 형식에 대해 위치를 지정합니다. 그러면 각 파일 형식(예: 캡처된 비디오)에 대해 이름이 지정된 하위 폴더가 만들어지고 해당 폴더에 연결된 파일이 저장됩니다. 메뉴에는 다음과 같은 세 가지 기본 위치가 나열됩니다.

내 문서(Windows) 또는 Documents(도큐먼트)(Mac OS) 스크래치 파일을 내 문서(Windows) 또는 Documents(도큐먼트)(Mac OS)에 저장합니다.

프로젝트와 동일 스크래치 파일을 프로젝트 파일이 저장되는 폴더에 저장합니다.

사용자 정의 원하는 위치를 지정할 수 있습니다. [사용자 정의]를 선택한 다음 [찾아보기]를 클릭하여 사용 가능한 폴더를 찾으면 됩니다.

스크래치 디스크 성능 최적화

성능을 최적화하려면 다음 지침을 따르십시오.

- 컴퓨터에 하드 디스크가 하나뿐이면 모든 스크래치 디스크 옵션을 기본 설정으로 유지하는 것이 좋습니다.
- 하나 이상의 개별 하드 디스크에 스크래치 디스크를 설정합니다. Premiere Pro에서는 각 미디어 유형별로 서로 다른 스크래치 디스크를 설정할 수 있습니다. 예를 들어 캡처된 비디오와 캡처된 오디오에 대해 서로 다른 디스크를 설정할 수 있습니다.
- Windows에서는 NTFS 파일 형식으로 포맷된 파티션만 스크래치 디스크로 지정하십시오. Mac OS에서는 Mac OS Extended 형식으로 포맷된 파티션을 사용합니다. FAT32 파티션은 비디오용으로 사용하지 않는 것이 좋습니다. FAT32 파티션은 대용량 파일을 지원하지 않기 때문입니다.

  참고: Mac OS에서 NTFS 드라이브가 작동하도록 해 주는 타사 도구를 사용할 수 있습니다. Tuxera NTFS for Mac 및 Paragon NTFS for Mac을 참조하십시오.
- Mac OS에서 최상의 성능을 유지하려면 저널링 기능을 사용하지 않도록 설정합니다.
- 푸티지 캡처 및 스크래치 파일 저장용으로는 속도가 가장 빠른 하드 디스크를 지정합니다. 오디오 미리 보기 파일 및 프로젝트 파일용으로는 속도가 느린 디스크도 사용할 수 있습니다.
- 컴퓨터에 연결된 디스크만을 지정합니다. 네트워크로 연결된 하드 디스크의 경우에는 일반적으로 속도가 느립니다. Premiere Pro는 항상 스크래치 디스크 파일에 액세스할 수 있어야 하므로 이동식 미디어는 사용하지 않도록 하십시오. 스크래치 디스크 파일은 프로젝트를 닫아도 각 프로젝트에 대해 보존됩니다. 이러한 파일은 연결된 프로젝트를 다시 열면 다시 사

용됩니다. 스크래치 디스크 파일이 이동식 미디어에 저장되어 있는 경우 드라이브에서 미디어를 분리하면 Premiere Pro가 스크래치 디스크를 사용할 수 없습니다.

- 단일 디스크를 여러 파티션으로 분할하여 각 파티션을 스크래치 디스크로 설정할 수 있습니다. 하지만 이렇게 하면 단일 드라이브 메커니즘으로 인해 병목 현상이 발생하기 때문에 성능이 향상되지 않습니다. 최상의 성능을 얻으려면 물리적으로 분리된 디스크 드라이브에 스크래치 디스크 볼륨을 설정하십시오.
- 형식 코덱에서 지원되는 경우 오디오 및 비디오를 별도의 드라이브에 캡처할 수 있습니다. Premiere Pro의 기본 DV 및 HDV 캡처에서는 비디오와 오디오에 대한 개별 캡처를 지원하지 않습니다. [편집] > [환경 설정] > [스크래치 디스크](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [스크래치 디스크](Mac OS)를 클릭하여 새 파일의 위치를 설정합니다. 기본 위치를 변경하지 않으면 Premiere Pro에서 캡처하거나 만드는 모든 파일은 프로젝트 파일 저장 폴더와 같은 폴더에 저장됩니다.

미디어 캐시 데이터베이스 이동 또는 정리

특정 형식의 비디오 및 오디오를 가져오는 경우 Premiere Pro에서는 미리 보기를 생성할 때 해당 항목에 신속하게 액세스할 수 있도록 이러한 항목의 여러 버전을 처리하고 캐시합니다. 가져온 오디오 파일은 각각 새로운 .cfa 파일로 맞춰지며 MPEG 파일은 새로운 .mpgindex 파일로 인덱스 지정됩니다. 미디어 캐시는 미리 보기를 수행할 때마다 비디오 및 오디오 항목을 다시 처리할 필요가 없기 때문에 미리 보기 성능을 크게 향상시킵니다.

참고: 파일을 처음 가져올 때는 미디어가 처리되고 캐시되는 동안 지연이 발생할 수 있습니다.

데이터베이스에는 캐시된 각 미디어 파일에 대한 링크가 보존됩니다. 이 미디어 캐시 데이터베이스는 Adobe Media Encoder, After Effects. Premiere Pro, Encore 및 Soundbooth에서 공유되므로 이러한 각 응용 프로그램은 캐시된 동일 미디어 파일 집합에 대한 읽기 및 쓰기 작업을 수행할 수 있습니다. 해당 응용 프로그램 중 하나에서 데이터베이스의 위치를 변경하면 다른 응용 프로그램의 데이터베이스 위치도 자동으로 업데이트됩니다. 각 응용 프로그램에서는 고유한 캐시 폴더를 사용할 수 있지만 동일한 데이터베이스에서 이를 모두 추적합니다.

❖ [편집] > [환경 설정] > [미디어](Windows) 또는 Premiere Pro > [환경 설정] > [미디어](Mac OS)를 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 미디어 캐시 또는 미디어 캐시 데이터베이스를 이동하려면 해당 찾아보기 단추를 클릭합니다.
- 일치 파일 및 인덱스된 파일을 캐시에서 제거한 다음 데이터베이스에서 제거하려면 [지우기]를 클릭합니다. 이 명령을 사용해야만 더 이상 소스 파일을 사용할 수 없는 푸티지 항목과 관련된 파일을 제거할 수 있습니다.

중요: [지우기] 단추를 클릭하기 전에 현재 사용된 소스 미디어를 포함하는 모든 저장소 장치가 컴퓨터에 연결되어 있는지 확인하십시오. 저장소 장치가 연결되지 않아 푸티지가 누락된 것으로 확인될 경우 미디어 캐시에 있는 연결된 파일이 제거됩니다. 이 경우 나중에 푸티지를 사용하려면 푸티지를 다시 일치시키거나 인덱스 지정해야 합니다.

[지우기] 단추로 데이터베이스 및 캐시를 정리하더라도 소스 파일을 계속 사용할 수 있는 푸티지 항목과 연결된 파일은 제거되지 않습니다. 일치 파일 및 인덱스 파일을 수동으로 제거하려면 미디어 캐시 폴더로 이동하여 해당 파일을 삭제합니다.

사용 가능한 메모리에 맞춰 렌더링 최적화

기본적으로 Premiere Pro는 사용 가능한 최대 프로세서(최대 16개)를 사용하여 비디오를 렌더링합니다. 그러나 고해상도 소스 비디오 또는 스틸 이미지 등을 포함하는 일부 시퀀스의 경우 여러 프레임을 동시에 렌더링하기 위해 많은 양의 메모리를 필요로 합니다. 이러한 시퀀스를 사용할 경우 Premiere Pro에서 렌더링이 중단되고 메모리 부족 경고가 표시될 수 있습니다. 이러한 경우에는 렌더링 최적화 환경 설정을 [성능]에서 [메모리]로 변경하면 사용 가능한 메모리를 최대화할 수 있습니다. 렌더링할 때 더 이상 메모리를 최적화하지 않아도 되는 경우에는 이 환경 설정을 다시 [성능]으로 변경하십시오.

1 [편집] > [환경 설정]을 클릭하고 [환경 설정] 대화 상자에서 [메모리]를 선택합니다.

2 [다음에 대해 렌더링 최적화] 옆에 있는 드롭다운 메뉴에서 [메모리]를 선택합니다.

3 [확인]을 클릭하고 Premiere Pro를 닫은 후에 프로젝트를 다시 열면 새 환경 설정이 적용됩니다.

기타 도움말 항목

17페이지의 “메모리 환경 설정”

193페이지의 “비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링”

4장: 프로젝트 설정

프로젝트 만들기 및 변경

프로젝트 파일에는 캡처, 전환, 오디오 믹싱에 대한 설정과 같이 시퀀스 및 에셋 관련 정보가 저장됩니다. 또한 트리밍한 클립의 시작/종료 지점과 각 효과의 매개 변수 등 편집하는 동안 결정한 내용과 관련된 모든 데이터가 프로젝트 파일에 포함됩니다. Premiere Pro에서는 새 프로젝트를 시작할 때마다 하드 디스크에 폴더를 만듭니다. 해당 프로젝트가 캡처하는 파일, 해당 프로젝트가 만드는 미리 보기와 일치된 오디오 파일, 그리고 해당 프로젝트 파일 자체 등이 기본적으로 보관되는 폴더입니다.

프로젝트를 만들 경우 항상 Premiere Pro에서 프로젝트 파일을 만듭니다. 프로젝트의 각 시퀀스에서 사용자가 선택하는 설정과 프로젝트에서 사용되는 에셋, 편집과 관련하여 결정한 내용 및 효과에 대한 중요한 데이터가 이 파일에 포함됩니다.

Premiere Pro는 비디오, 오디오 또는 스틸 이미지 파일을 프로젝트 파일에 저장하지 않고 각 파일에 대한 참조인 **클립**만 저장합니다. 클립에는 가져온 시점의 파일 이름과 위치가 적용됩니다. 나중에 소스 파일을 이동하거나 삭제하거나 이름을 바꾸면 다음에 사용자가 프로젝트를 열 때 Premiere Pro에서 파일을 자동으로 찾지 못합니다. 이 경우 [파일 찾기] 대화 상자가 표시됩니다.

기본적으로 모든 프로젝트에는 [프로젝트] 패널이 하나씩 포함되어 있으며 이 패널이 프로젝트에서 사용되는 모든 클립의 저장소 역할을 합니다. [프로젝트] 패널의 저장소를 사용하여 프로젝트의 미디어와 시퀀스를 구성할 수 있습니다.

프로젝트에 여러 시퀀스가 포함된 경우 해당 시퀀스들의 설정이 서로 다를 수 있습니다. 하나의 프로젝트 내에서 개별 세그먼트를 별도의 시퀀스로 편집한 다음 해당 세그먼트를 더 긴 시퀀스에 중첩하여 완성된 프로그램으로 결합할 수 있습니다. 마찬가지로, 시퀀스의 다양한 변형을 별도의 시퀀스로 동일한 프로젝트 안에 저장할 수 있습니다.

참고: 같은 비디오 프로그램의 각기 다른 세그먼트나 버전을 만드는 경우 프로젝트의 사본을 저장할 필요가 없으며, 한 프로젝트 파일 안에서 새 시퀀스나 중복 시퀀스를 만들기만 하면 됩니다.

기타 도움말 항목

135페이지의 “시퀀스 사전 설정 및 설정”

www.adobe.com/go/learn_dv_primer_dvbasics_kr

프로젝트 만들기

프로젝트에는 둘 이상의 시퀀스가 포함될 수 있으며 시퀀스마다 설정이 다를 수 있습니다. Premiere Pro에서는 새 프로젝트를 만들 때마다 첫 번째 시퀀스의 설정을 묻는 메시지가 표시됩니다. 그러나 시퀀스를 포함하지 않는 프로젝트를 만들려면 이 단계를 취소할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 장치에서 비디오를 캡처하려는 경우 IEEE 1394 또는 SDI 연결을 사용하여 장치를 컴퓨터에 연결합니다. 장치의 전원을 켜고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 장치가 카메라인 경우 VTR 또는 VCR이라고 표시되는 재생 모드로 설정합니다.
- 장치가 데크인 경우 출력이 올바르게 설정되었는지 확인합니다.

참고: 카메라 또는 동영상이라고 표시되는 녹화 모드로 카메라를 설정하지 마십시오.

2 Premiere Pro가 시작될 때 나타나는 시작 화면에서 [새 프로젝트]를 선택하거나 응용 프로그램이 열린 후 [파일] > [새로 만들기] > [프로젝트]를 선택합니다.

3 프로젝트 파일을 저장할 위치로 이동하여 프로젝트 이름을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 가능한 한 나중에 변경할 필요가 없는 위치와 이름을 지정합니다. 기본적으로 Premiere Pro에서는 프로젝트를 저장하는 폴더에 렌더링된 미리 보기, 일치된 오디오 파일, 캡처된 오디오 및 비디오가 저장됩니다. 나중에 프로젝트 파일을 이동할 경우 관련 파일도 함께 이동해야 할 수 있습니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 프로젝트의 첫 번째 시퀀스에 대해 사전 설정을 선택하거나 설정을 사용자 정의합니다. 자세한 내용은 134페이지의 "시퀀스 만들기"를 참조하십시오. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 시퀀스 없이 프로젝트를 만들려면 [취소]를 클릭합니다.

5 (선택 사항) Premiere Pro에서 다양한 유형의 파일이 저장되는 위치를 변경하려면 스크래치 디스크 위치를 지정합니다. 자세한 내용은 44페이지의 "시스템 성능 향상을 위한 스크래치 디스크 지정"을 참조하십시오.

참고: Premiere Pro는 표준 및 고화질 푸티지 편집에 필요한 높은 비트 심도(채널당 8비트 초과) 비디오를 지원합니다.

기타 도움말 항목

134페이지의 "시퀀스 만들기"

프로젝트 설정 검토

모든 프로젝트 설정은 전체 프로젝트에 적용되며 대부분의 프로젝트 설정은 프로젝트를 만든 후 변경할 수 없습니다.

프로젝트에서 작업을 시작한 후 프로젝트 설정을 검토할 수 있지만 적은 수의 일부 프로젝트 설정만 변경할 수 있습니다. [프로젝트 설정] 대화 상자를 통해 이 설정에 액세스할 수 있습니다.

1 [프로젝트] > [프로젝트 설정] > [일반] 또는 [프로젝트] > [프로젝트 설정] > [스크래치 디스크]를 선택합니다.

2 필요에 따라 설정을 보거나 변경합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

프로젝트 설정 대화 상자

일반

제목 보호 영역 텔레비전 수상기 오버스캔에 의해 제목이 잘려 나가지 않도록 프레임 가장자리의 얼마만큼을 제목 보호 영역으로 표시할지 지정합니다. 소스 모니터 또는 프로그램 모니터에서 [보호 여백] 단추를 클릭하면 십자선이 있는 사각형으로 제목 보호 영역이 표시됩니다. 제목에는 일반적으로 작업보다 더 넓은 보호 영역이 필요한 것으로 간주됩니다.

작업 보호 영역 텔레비전 수상기 오버스캔에 의해 작업이 잘려 나가지 않도록 프레임 가장자리의 얼마만큼을 작업 보호 영역으로 표시할지 지정합니다. 소스 모니터 또는 프로그램 모니터에서 [보호 여백] 단추를 클릭하면 사각형으로 작업 보호 영역이 표시됩니다.

표시 형식(비디오 및 오디오) 비디오 및 오디오 표시 형식에 대한 자세한 내용은 135페이지의 "시퀀스 사전 설정 및 설정"의 '일반 설정' 아래 항목을 참조하십시오.

캡처 형식 캡처 형식 설정에 대한 자세한 내용은 74페이지의 "캡처 형식, 환경 설정 및 트랙 설정"을 참조하십시오.

스크래치 디스크

스크래치 디스크 지정에 대한 자세한 내용은 44페이지의 "시스템 성능 향상을 위한 스크래치 디스크 지정"을 참조하십시오.

프로젝트 열기

Windows용 Premiere Pro에서는 이전 버전의 Premiere Pro 또는 Adobe Premiere 6.x에서 만든 프로젝트 파일을 열 수 있습니다. 한 번에 하나의 프로젝트만 열 수 있습니다. 한 프로젝트의 콘텐트를 다른 프로젝트로 전송하려면 [가져오기] 명령을 사용하십시오.

[자동 저장] 명령을 사용하면 Premiere Pro의 자동 저장 폴더에 프로젝트의 사본을 자동으로 저장할 수 있습니다.

프로젝트에서 작업하는 동안 없는 파일이 나타날 수 있습니다. 이 경우 오프라인 파일을 없는 파일의 자리 표시자로 대체하여 작업을 계속할 수 있습니다. 오프라인 파일을 사용하여 편집할 수 있지만 동영상을 렌더링하기 전에 원본 파일을 다시 온라인 상태로 가져와야 합니다.

프로젝트를 연 후 파일을 온라인 상태로 다시 가져오려면 [미디어 연결] 명령을 사용하십시오. 프로젝트를 닫은 다음 다시 열지 않고도 작업을 계속할 수 있습니다.

1 [파일] > [프로젝트 열기]를 선택합니다.

2 프로젝트 파일을 찾아 선택합니다.

3 [열기]를 선택합니다.

4 [파일 찾기] 대화 상자가 열리면 [찾는 위치] 필드를 사용하여 파일을 찾거나 [파일 찾기] 대화 상자에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

찾기 Windows 탐색기(Windows) 또는 Finder(Mac OS) 검색 기능을 실행합니다.

프로젝트 및 에셋을 다른 컴퓨터로 이동할 때 프로젝트 파일의 파일 경로를 편집하여 Premiere Pro에서 프로젝트와 연결된 파일을 자동으로 찾도록 할 수 있습니다. Dreamweaver 같은 XML 편집기 또는 텍스트 편집기에서 PRPROJ 파일을 엽니다. 프로젝트가 이전 컴퓨터에 있을 때 사용한 파일 경로를 검색합니다. 새 컴퓨터의 파일 경로로 이를 교체합니다.

무시 세션 지속 시간 동안 없는 파일을 임시 오프라인 클립으로 대체합니다. 프로젝트를 닫은 다음 다시 열면 파일을 찾을 것인지 또는 다시 무시할 것인지 묻는 대화 상자가 나타납니다.

모두 무시 [모두 무시]는 [무시]와 마찬가지로 없는 파일을 모두 임시 오프라인 파일로 대체합니다.

중요: 프로젝트에서 파일이 사용된 모든 인스턴스를 다시 작업할 것이라고 확신하는 경우에만 [무시] 또는 [모두 무시]를 선택하십시오. 프로젝트에 파일을 유지하고 싶지만 지금은 찾을 수 없는 경우에는 [오프라인]을 대신 사용하십시오.

미리 보기 무시 Premiere Pro에서 프로젝트에 이미 렌더링한 모든 미리 보기 파일의 검색을 중지합니다. 이 옵션을 선택하면 프로젝트에서 콘텐트를 더 빨리 불러올 수 있지만 재생 성능을 높이기 위해 해당 시퀀스 부분을 렌더링해야 할 수 있습니다.

오프라인 프로젝트의 모든 위치에서 없는 파일에 대한 모든 참조를 유지하는 자리 표시자인 **오프라인 클립**으로 없는 파일을 대체합니다. [오프라인]으로 생성된 파일은 [무시] 기능을 통해 만들어진 임시 오프라인 클립과 달리 세션 간에 유지되므로 프로젝트를 열 때마다 없는 파일을 찾을 필요가 없습니다.

모두 오프라인 [모두 오프라인]은 [오프라인]과 마찬가지로, 없는 파일을 모두 영구적인 오프라인 파일로 대체합니다.

참고: Premiere Pro 프로젝트의 클립으로 사용하고 있는 동안에는 장치 컨트롤에 캡처되어 다시 캡처할 계획이 없는 한 소스 파일을 삭제하지 마십시오. 최종 동영상을 전송한 후에는 소스 파일을 삭제할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

68페이지의 “이전 Premiere Pro 프로젝트 가져오기”

67페이지의 “시퀀스, 클립 목록, 라이브러리 및 컴포지션 가져오기”

프로젝트 파일 삭제

1 Windows 탐색기(Windows) 또는 Finder(Mac OS)에서 Premiere Pro 프로젝트 파일을 찾아 선택합니다. 프로젝트 파일 이름의 확장자는 .prproj입니다.

2 Delete 키를 누릅니다.

다른 컴퓨터로 프로젝트 이동

프로젝트를 다른 컴퓨터로 이동하여 편집을 계속하려면 프로젝트 파일뿐 아니라 해당 프로젝트의 모든 에셋 사본도 함께 이동해야 합니다. 이때 Premiere Pro에서 자동으로 에셋을 찾아 프로젝트의 해당 클립에 다시 연결할 수 있도록 에셋의 파일 이름과 폴더 위치를 그대로 유지해야 합니다.

또한 첫 번째 컴퓨터에서 해당 프로젝트에 사용한 것과 동일한 코덱이 두 번째 컴퓨터에도 설치되어 있는지 확인하십시오. 프로젝트와 관련 에셋을 다른 컴퓨터로 이동하는 것에 대한 자세한 내용은 51페이지의 "프로젝트 트리밍 또는 복사"를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

25페이지의 "플랫폼 간 워크플로"

51페이지의 "프로젝트 트리밍 또는 복사"

보관

Premiere Pro 프로젝트 관리자는 프로젝트의 저장 용량을 줄이고, 프로젝트와 관련된 파일을 통합하는 두 가지 기능을 수행함으로써 워크플로의 효율성을 높일 수 있습니다.

프로젝트 관리자를 사용하면 시퀀스에서 사용되는 자료만 참조하는 **트리밍한 프로젝트**라는 프로젝트 버전을 만들 수 있습니다. 또한 트리밍한 프로젝트에 포함할 시퀀스를 지정할 수 있습니다. 모든 시퀀스를 포함할 필요는 없습니다. 트리밍한 프로젝트에는 고유한 이름이 지정되어 표준 Premiere Pro 프로젝트 파일 형식(.prproj)으로 저장됩니다.

트리밍한 프로젝트에서는 프로젝트가 오프라인 클립을 비롯해 시퀀스에 사용된 푸티지 항목 부분만 참조하도록 파일 참조가 수정됩니다. 프로젝트 관리자에서 소스 미디어 파일의 관련 부분을 복사하여 트리밍한 프로젝트의 소스 파일로 사용하도록 지정하거나, 트리밍한 프로젝트 목록에서 푸티지 항목을 오프라인으로 설정하여 비디오 테이프에서 캡처할 수 있습니다. 두 번째 방법은 오프라인/온라인 편집 워크플로를 사용하는 경우 유용합니다. 이때 편집에 사용되는 낮은 품질의 푸티지를 내보내기에 사용되는 높은 품질의 푸티지로 바꿉니다. 두 가지 방법 중 어떤 것을 선택하든지 프로젝트에서 시퀀스를 만들고 내보낼 때 필요한 미디어만 사용할 수 있어 저장 용량을 줄일 수 있습니다. 이때 원본 소스 미디어는 보관하거나 삭제합니다.

또한 프로젝트 관리자에서 프로젝트를 통합하거나 **수집**할 수 있습니다. 파일을 수집하면 현재 프로젝트, 그리고 해당 프로젝트와 관련된 모든 미디어 파일이 하나의 위치로 복사됩니다. 이 기능을 사용하면 다양한 위치에 저장된 프로젝트의 소스 미디어 파일을 한데 모아 공유하거나 보관할 수 있도록 프로젝트를 준비할 수 있습니다.

트리밍한 프로젝트 및 소스 파일을 만들 때는 다음 사항에 유의하십시오. 프로젝트 관리자는 시퀀스에 사용되는 소스 푸티지 부분만 복사합니다. 그러나 새 푸티지에 포함되는 추가 프레임 또는 **핸들**의 개수를 지정할 수 있으므로 트리밍한 프로젝트를 여전히 일정 부분 편집할 수 있습니다. 새 푸티지에는 캡처된 원본 푸티지의 시간 코드와 릴 번호가 유지됩니다. 하나 이상의 하위 클립이 다른 하위 클립과 프레임을 공유하면 프로젝트 관리자는 해당 공유 프레임만 포함하는 푸티지 파일을 만듭니다. 또한 원본 프로젝트에서 사용되는 스틸 이미지 시퀀스도 복사합니다. 스틸 이미지, 제목 및 생성된 푸티지(예: 색상 막대 및 카운팅 리더)도 유지되지만 트리밍되지는 않습니다. 오프라인 클립은 트리밍됩니다.

프로젝트를 트리밍하거나 수집할 때 원본 프로젝트에서 사용되지 않은 클립을 새 프로젝트에서 유지할지 여부를 지정할 수 있습니다.

프로젝트 관리자는 멀티 카메라 시퀀스에 대해 소스 푸티지를 트리밍하지 않습니다. 중첩 시퀀스에는 모든 소스 푸티지가 포함되므로 프로젝트 관리자가 어떠한 소스 푸티지도 트리밍하지 않습니다.

프로젝트 관리자는 트리밍된 프로젝트에 모든 효과를 전달하지 않습니다. 소스 프로젝트를 삭제하기 전에 트리밍된 프로젝트를 주의 깊게 확인하십시오.

참고: 프로젝트 관리자는 트리밍한 클립의 시작/종료 지점 외부에 있는 효과 키프레임과 클립 마커를 유지합니다.

프로젝트 트리밍 또는 복사

1 [프로젝트] > [프로젝트 관리자]를 선택합니다.

2 [프로젝트 관리자] 창의 [소스] 창에서 트리밍한 프로젝트에 포함할 각 시퀀스 옆의 상자를 선택합니다. 모든 상자를 선택하려면 Shift 키를 누른 상태에서 아무 상자나 클릭하십시오.

3 다음 중 하나를 선택합니다.

트리밍한 새 프로젝트 만들기 선택한 시퀀스에서 사용한 푸티지만 참조하는 현재 프로젝트의 새로운 버전을 만듭니다.

파일 수집 후 새 위치에 복사 선택한 시퀀스에서 사용한 푸티지를 복사 및 통합합니다.

참고: 프로젝트 관리자에서는 Adobe Premiere Pro 프로젝트에 동적으로 연결되는 After Effects 컴포지션을 복사 및 수집하지 않습니다. 그러나 트리밍한 프로젝트의 Dynamic Link 클립을 오프라인 클립으로 저장합니다.

4 사용 가능한 경우 다음 옵션 중에서 선택합니다.

참고: 사용할 수 있는 옵션은 이전 단계에서 선택하는 옵션에 따라 달라집니다.

사용하지 않는 클립 제외 원본 프로젝트에서 사용하지 않은 미디어를 프로젝트 관리자에서 포함하거나 복사하지 않도록 지정합니다.

오프라인 상태로 만들기 프로젝트 관리자에서 나중에 다시 캡처할 수 있는 푸티지를 "오프라인"으로 표시하도록 지정합니다. 이 옵션을 선택하면 프로젝트 관리자에서 릴 이름과 시간 코드가 유지되어 일괄 캡처를 보다 쉽고 빠르게 수행할 수 있습니다. 이 옵션은 원본 프로젝트에서 낮은 해상도의 푸티지를 사용했거나 프로젝트를 보관하려는 경우 특히 유용합니다. 이 옵션은 [트리밍한 새 프로젝트 만들기]를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. MXF 파일의 경우, [릴 이름]이 비어 있게 되고 일괄 캡처로 다시 캡처할 수 없기 때문에 이 옵션을 선택해도 MXF 파일에는 아무 영향을 주지 않습니다.

참고: 트리밍한 프로젝트에서 오프라인 클립을 사용하여 푸티지를 다시 캡처하는 경우 현재 시퀀스 설정과 일치하지 않는 소스 클립은 현재 시퀀스 설정이 아니라 해당 클립의 원래 설정으로 다시 캡처됩니다. 이 동작을 재정의하려면 [일괄 캡처] 대화 상자에서 [클립 설정 재정의]를 클릭하고 모든 캡처된 클립에 적용할 설정을 지정합니다. 그러나 이 옵션은 DV 푸티지를 캡처할 때는 거의 필요하지 않습니다.

핸들 포함 트리밍한 각 클립의 시작 지점 이전과 종료 지점 이후에 유지할 프레임의 수를 지정합니다. 예를 들어 값을 30으로 지정하면 시작 지점 이전에 30프레임이 유지되고 종료 지점 이후에 30프레임이 유지됩니다. 핸들은 새 프로젝트에서 편집한 내용을 추가로 약간 조정할 수 있는 추가 프레임 역할을 합니다.

미리 보기 파일 포함 원본 프로젝트에서 렌더링한 효과가 새 프로젝트에서도 렌더링된 상태로 유지되도록 지정합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 새 프로젝트가 차지하는 디스크 공간이 줄어들지만 효과가 렌더링되지 않습니다. 이 옵션은 [파일 수집 후 새 위치에 복사]를 선택하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

오디오 맞추기 파일 포함 원본 프로젝트에서 맞춘 오디오가 새 프로젝트에서도 일치된 상태로 유지되도록 합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 새 프로젝트가 차지하는 디스크 공간이 줄어들지만 프로젝트를 열 때 Premiere Pro에서 오디오를 다시 맞춥니다. 이 옵션은 [파일 수집 후 새 위치에 복사]를 선택하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

클립 이름과 일치하도록 미디어 파일 이름 바꾸기 복사한 푸티지 파일의 이름을 캡처된 클립과 동일한 이름으로 바꿉니다. [프로젝트] 창 내에서 캡처된 클립의 이름을 바꾸고 복사한 푸티지 파일에 동일한 이름을 지정하려면 이 옵션을 선택합니다. 가져오는 캡처된 파일, 특히 장면 검색을 사용하여 캡처한 파일의 경우 직관적인 이름이 지정되지 않을 수 있으므로 [프로젝트] 창에서 파일 이름을 바꾸는 것이 좋습니다. 이 옵션을 사용하면 실제 캡처한 푸티지의 파일 이름이 [프로젝트] 창의 새로운 이름을 반영하도록 업데이트되므로 푸티지 파일을 매우 쉽게 정리할 수 있습니다. MXF 파일에 대해 이 옵션을 선택하면 해당 파일 XML의 [사용자 클립 이름]은 변경되지 않지만, 트리밍한 프로젝트에 복사한 클립의 파일 이름이 프로젝트 패널에 표시되는 클립 이름과 일치하도록 변경됩니다.

참고: 캡처한 클립의 이름을 바꾼 다음 [오프라인 상태로 만들기] 옵션을 선택하면 이후에 복사한 프로젝트에 새 이름이 아니라 원래 파일 이름이 유지되고 표시됩니다.

프로젝트 대상 프로젝트 관리자에서 지정된 파일을 저장할 위치를 지정합니다. 기본 위치가 아닌 다른 위치로 이동하려면 [찾아보기]를 클릭합니다. 트리밍한 프로젝트를 만들면 "Trimmed_[프로젝트 이름]" 폴더가 만들어지고 트리밍한 프로젝트와 트리밍한 푸티지 파일 등 사용자가 지정한 기타 파일이 해당 폴더에 저장됩니다. 프로젝트를 복사하면 "Copied_[프로젝트 이름]" 폴더가 만들어지고 프로젝트, 푸티지 파일 및 사용자가 지정한 기타 파일이 해당 폴더에 저장됩니다.

참고: 트리밍하는 프로젝트와 이름이 동일한 폴더가 이미 있는 경우에는 해당 이름에 번호가 추가됩니다. 예를 들어 이름이 동일한 연속적인 프로젝트에는 "_001, _002, _003, _004,...."와 같이 숫자가 추가될 수 있습니다.

디스크 공간 현재 프로젝트의 파일 크기와 트리밍 또는 복사한 파일의 예상 크기를 비교한 결과가 표시됩니다. 예상 크기를 업데이트하려면 [계산]을 클릭합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

프로젝트를 트리밍하거나 파일을 복사 및 수집하는 경우 P2 소스에서 가져온 미디어 파일에 대해 P2 호환 MXF 파일 구조가 생성되지 않습니다.

5장: 가져오기, 전송, 캡처, 디지타이징

파일 전송 및 가져오기

가져올 수 있는 파일 형식

중요: 시험판 Premiere Pro CS5에는 타사 소프트웨어 구성 요소를 사용하는 일부 기능이 포함되어 있지 않습니다. 이들은 정식 버전의 Premiere Pro에만 포함되어 있습니다. 시험판에서는 AVC-Intra, AVCHD, HDV, MPEG-2, MPEG-2 DVD, MPEG-2 블루레이 및 XDCAM 등과 같은 일부 형식의 가져오기 및 내보내기가 지원되지 않습니다. Adobe Premiere Pro CS5.5의 시험판 버전에는 Premiere Pro CS5의 시험판 버전에 있던 제한 사항이 없습니다. Premiere Pro CS5.5의 활성화된 정식 버전에서 제공하는 모든 시퀀스 사전 설정, 편집 모드 및 디코더가 포함되어 있습니다. 하지만 Premiere Pro CS5.5의 시험판 버전을 다운로드한 경우 제목 템플릿 또는 영어 이외의 음성을 텍스트로 변환 사전(음성 분석 모드)을 얻을 수 없습니다. 이러한 항목은 소프트웨어를 구매한 이후에만 다운로드할 수 있습니다. Premiere Pro 소프트웨어 시험판 버전의 제한 사항에 대한 자세한 목록은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오. Premiere Pro CS5.5의 시험판 버전에 대한 자세한 내용은 이 비디오를 참조하십시오.

Premiere Pro에서는 다양한 비디오 및 오디오 형식을 가져올 수 있습니다. 플러그인 소프트웨어 모듈이 파일 형식 지원 기능을 제공합니다. 이러한 소프트웨어 모듈은 대부분 Premiere Pro와 함께 자동으로 설치됩니다.

MOV, AVI, MXF, FLV 및 F4V와 같은 일부 파일 이름 확장자는 특정 오디오, 비디오 또는 이미지 데이터 형식을 나타내는 것이 아니라 컨테이너 파일 형식을 나타냅니다. 컨테이너 파일은 다양한 압축 및 인코딩 구성을 사용하여 인코딩한 데이터를 포함할 수 있습니다. Premiere Pro에서 이러한 컨테이너 파일을 가져올 수 있지만, 컨테이너에 포함된 데이터를 가져올 수 있는지 여부는 설치된 코덱, 특히 디코더에 따라 다릅니다.

추가 코덱을 설치하면 추가 파일 형식을 가져오도록 Premiere Pro의 기능을 확장할 수 있습니다. 대부분의 코덱의 경우 운영 체제(Windows 또는 Mac OS)에 설치해야 하며 QuickTime 또는 Windows용 비디오 형식 내에서 구성 요소로 작동합니다. 특정 장치 또는 응용 프로그램에서 만드는 파일에 사용할 수 있는 코덱에 대한 자세한 내용은 해당 하드웨어 또는 소프트웨어 제조업체에 문의하십시오.

특정 파일을 생성하는 데 사용되는 코덱이 로컬에 설치되어 있는 경우 Premiere Pro에서 아래와 같은 형식의 파일을 가져올 수 있습니다.

가져오려는 비디오 및 정지 영상 이미지는 허용되는 최대 크기보다 크지 않아야 합니다. Premiere Pro의 최대 크기에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area 블로그를 참조하십시오.

P2, RED, XDCAM, AVCCAM, DSLR 카메라 및 푸티지의 워크플로 가이드를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

Colin Brougham은 ProVideo Coalition 웹 사이트에 수록된 이 문서 및 비디오 시리즈를 통해 Premiere Pro에서 테이프를 사용하지 않는 미디어가 코드 변환 없이 기본적으로 사용되는 방법에 대해 설명합니다.

Premiere Pro CS5.5의 RED(R3D) Digital Cinema 및 Canon XF 개선 사항에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area 블로그의 게시물을 참조하십시오.

지원되는 비디오 및 애니메이션 파일 형식

- 3GP, 3G2
- ASF(Netshow, Windows에만 해당)
- AVI(DV-AVI, Microsoft AVI 유형 1 및 유형 2)
- DV(Raw DV 스트림, QuickTime 형식)
- FLV 및 F4V

참고: Premiere Pro CS5는 On2 VP6 비디오 코덱을 사용하여 인코딩된 비디오를 포함하는 FLV 파일을 가져올 수 있습니다. Sorenson Spark 비디오 코덱으로 인코딩된 비디오를 포함하는 FLV 파일은 Premiere Pro CS5가 가져올 수 없습니다. 지원되지 않는 형식의 경우 Premiere Pro가 가져올 수 있는 형식으로 파일을 코드 변환하십시오.

- GIF(애니메이션 GIF)
- M1V (MPEG-1 비디오 파일)
- M2T(Sony HDV)
- M2TS (블루레이 BDAV MPEG-2 Transport Stream, AVCHD)
- M4V(MPEG-4 비디오 파일)
- MOV(QuickTime 동영상. Windows의 경우 QuickTime 플레이어 필요)
- MP4(QuickTime 동영상, XDCAM EX)
- MPEG, MPE, MPG(MPEG-1, MPEG-2), M2V(DVD 호환 MPEG-2)
- MTS(AVCHD)
- MXF(Media eXchange Format; P2 동영상: DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra 비디오와 함께 MXF의 Panasonic Op-Atom 변형, XDCAM HD 동영상, Sony XDCAM HD 50(4:2:2), Avid MXF 동영상)및 기본 Canon XF(Premiere Pro CS5.5의 새로운 기능)

  참고: Premiere Pro CS5.5에서는 미디어 브라우저를 통해 기본 Canon XF 파일을 미리 볼 수 있으며, 메타데이터를 사용할 수 있습니다.

- R3D(RED 카메라)
  - Premiere Pro CS5에서는 RED(R3D) 파일을 위한 가져오기 도구 소프트웨어가 업데이트되었습니다. 이 업데이트는 RED 카메라 Mysterium-X 센서 및 새로운 색체 공학과 관련이 있습니다. 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area 블로그를 참조하십시오.
  - Premiere Pro CS5(5.0.2)에서는 RED(R3D) 푸티지 및 새 REDCODE 플러그인이 업데이트되었습니다. 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area 블로그를 참조하십시오.
  - Adobe Premiere Pro CS5.5에서는 새로운 색체 공학 지원(REDcolor2, REDgamma2, REDlogFilm 등)과 향상된 곡선 및 수준 UI를 포함하여 RED Digital Cinema(R3D) 파일의 소스 설정에 여러 가지 사항이 추가되고 다양한 부분이 향상되었습니다. RED(R3D) 푸티지에 대한 이러한 새로운 기능과 변경된 기능은 물론, RMD 및 Red Rocket 카드 지원을 비롯한 Premiere Pro CS5(5.0.2) 업데이트의 향상된 부분에 대한 요약 정보를 확인하려면 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.
  - Adobe에서는 다음과 같은 기능을 비롯해 RED EOIC 푸티지에 대한 지원이 추가된 미리 보기 버전의 고급 RED 가져오기 도구 소프트웨어도 릴리스했습니다.
    - R3D 메타데이터의 카메라 방향 플래그에 따라 푸티지를 회전하고 뒤집는 기능
    - RED 미리 보기를 외부 모니터로 전송할 수 있도록 R3D [소스 설정] 대화 상자에서 에코 포트 지원
    - 대형 모니터에서 RED R3D [소스 설정] 대화 상자의 크기 향상
    - HDR 트랙 선택 및 HDR 혼합 지원
- SWF

  참고: SWF 파일은 알파 채널을 통해 가져올 수 있습니다. 오디오는 유지되지 않습니다. 대화형 콘텐트 및 스크립팅된 애니메이션은 유지되지 않습니다. 기본 최상위 레벨 동영상에서 키프레임으로 정의된 애니메이션은 유지됩니다.

- VOB
- WMV(Windows Media , Windows에만 해당)

참고: 유형 1의 AVI 클립은 렌더링을 해야만 DV 장치에서 미리 볼 수 있습니다. 유형 1의 AVI 클립을 렌더링하려면 DV 프로젝트에 있는 시퀀스에 해당 클립을 추가한 다음 미리 봅니다.

지원되는 오디오 파일 형식

- AAC
- AC3(5.1 서라운드 포함)
- AIFF, AIF
- ASND(Adobe 사운드 문서)
- AVI(Windows용 비디오)
- BWF(Broadcast WAVE 형식, Premiere Pro CS5(5.0.2) 이상)
- M4A (MPEG-4 오디오)
- MP3(MP3 오디오)
- MPEG, MPG(MPEG 동영상)
- MOV(QuickTime, QuickTime 플레이어 필요)
- MXF(Media eXchange Format; P2 동영상: DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD, AVC-Intra 비디오와 함께 MXF의 Panasonic Op-Atom 변형, XDCAM HD 동영상, Sony XDCAM HD 50(4:2:2), Avid MXF 동영상)
- WMA(Windows Media Audio, Windows에만 해당)
- WAV(Windows WAVeform)

지원되는 스틸 이미지 및 스틸 이미지 시퀀스 파일 형식

Premiere Pro는 8bpc(픽셀당 4바이트) 및 16bpc(픽셀당 8바이트) 정지 영상 이미지 파일을 지원합니다.

- AI, EPS
- BMP, DIB, RLE
- DPX
- EPS
- GIF
- ICO(아이콘 파일)(Windows에만 해당)
- (JPE, JPG, JPEG, JFIF)
- PICT
- PNG
- PSD
- PSQ(Adobe Premiere 6 스토리보드)
- PTL, PRTL(Adobe Premiere 타이틀)
- TGA, ICB, VDA, VST
- TIF

지원되는 비디오 프로젝트 파일 형식

- AAF(Advanced Authoring Format)
- AEP, AEPX(After Effects 프로젝트)

- CSV, PBL, TXT, TAB(일괄 처리 목록)
- EDL(CMX3600 EDL)
- PLB(Adobe Premiere 6.x 저장소)(Windows에만 해당)
- PREL(Adobe Premiere Elements 프로젝트)(Windows에만 해당)
- PRPROJ(Premiere Pro 프로젝트)
- PSQ(Adobe Premiere 6.x 스토리보드)(Windows에만 해당)
- XML(FCP XML)

기타 도움말 항목

138페이지의 “시퀀스 사전 설정 선택”

Premiere Pro의 캡처 및 편집 옵션

파일 전송

다른 컴퓨터에서 프로젝트 전송

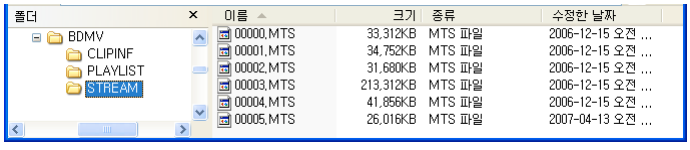
After Effects 프로젝트 파일, Premiere Pro 프로젝트 파일, Final Cut Pro 프로젝트 파일 등과 같은 프로젝트 파일을 한 컴퓨터에서 다른 컴퓨터로 전송한 후 해당 프로젝트를 Premiere Pro로 가져오려면 프로젝트 파일과 연결된 모든 에셋을 전송해야 합니다. 또한 대상 컴퓨터에서 프로젝트 파일 및 해당 파일과 연결된 에셋을 원본 컴퓨터에 있는 폴더와 이름 및 폴더 구조가 동일한 폴더에 유지해야 합니다.

파일 기반 미디어에서 에셋 전송

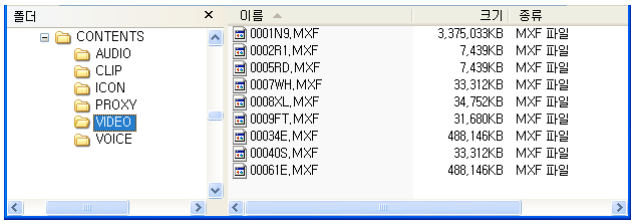
P2 카드, XDCAM 카트리지, SxS 카드, DVD 등 파일 기반 미디어에 있는 에셋을 편집할 수 있습니다. 하지만 Premiere Pro를 이용하여 에셋을 먼저 로컬 하드 디스크로 전송하면 더 빠른 작업이 가능합니다. Windows 파일 탐색기(Windows) 또는 Finder(Mac OS)를 사용하여 파일 기반 미디어의 파일을 전송합니다. 그런 다음 하드 디스크의 파일을 Premiere Pro 프로젝트로 가져오십시오.

파일 기반 미디어에서 하드 디스크로 파일을 전송할 때는 관련 파일과 하위 폴더가 모두 포함된 폴더를 전송합니다. 폴더 구조는 그대로 유지합니다. 예를 들어 AVCHD 파일 기반 미디어에서 파일을 전송할 경우 BDMV 폴더와 해당 내용을 모두 전송합니다. DVCPRO HD 미디어에서 파일을 전송할 경우 CONTENTS 폴더와 해당 내용을 모두 전송합니다. XDCAM EX 미디어에서 파일을 전송할 경우 BPAV 폴더와 해당 내용을 모두 전송합니다. DVD에서 파일을 전송할 경우 VIDEO_TS 폴더의 모든 내용과 AUDIO_TS 폴더(있는 경우)의 모든 내용을 전송합니다.

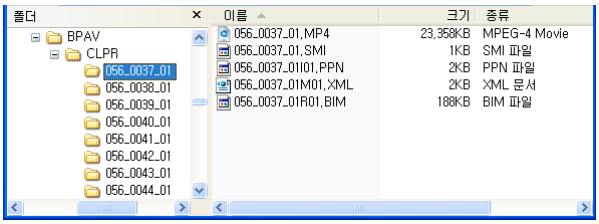
파일 기반 미디어의 파일을 프로젝트 스크래치 디스크 설정으로 캡처한 비디오에 지정된 것과 동일한 폴더로 전송합니다.



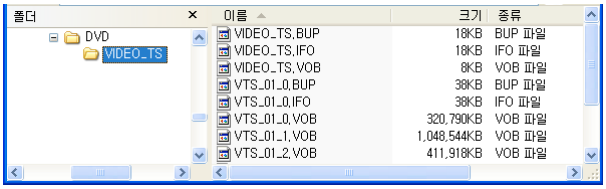
AVCHD 에셋의 폴더 구조



DVCPRO HD 에셋의 폴더 구조



XDCAM EX 에셋의 폴더 구조



DVD 비디오 에셋의 폴더 구조

기타 도움말 항목

44페이지의 “시스템 성능 향상을 위한 스크래치 디스크 지정”

59페이지의 “미디어 브라우저를 사용하여 파일 가져오기”

파일 가져오기

에셋을 Premiere Pro로 가져오는 방법에 대한 비디오 개요를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

가져오기는 **캡처하기**와 다릅니다. [가져오기] 명령을 사용하면 프로젝트에 연결된 하드 디스크 또는 기타 저장소 장치에 이미 있는 파일을 가져옵니다. 파일을 가져오면 Premiere Pro 프로젝트에서 해당 파일을 사용할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 다양한 유형의 비디오, 스틸 이미지 및 오디오를 가져올 수 있습니다. 또한 After Effects에서 Premiere Pro 프로젝트를 내보내어 Premiere Pro로 가져올 수 있습니다.

다양한 파일 형식의 비디오, 오디오 및 스틸 파일을 Premiere Pro 프로젝트로 가져올 수 있습니다. 한 파일, 여러 파일 또는 전체 폴더를 가져올 수 있습니다. 프레임 크기는 16메가픽셀을 초과할 수 없습니다.

아트를 만드는 데 사용하는 소프트웨어에서 측정 단위로 픽셀을 지정할 수 없는 경우에는 포인트를 지정해 보십시오.

Premiere Pro에서 [미디어 브라우저] 또는 가져오기 명령을 사용하여 파일을 가져올 수 있습니다. Adobe Bridge에서 Premiere Pro로 파일을 배치할 수도 있습니다.

Premiere Pro는 파일을 가져온 후 특정 파일 형식에 대해서는 인덱스를 지정하고 나머지 형식에 대해서는 코드 변환을 수행합니다. 해당 파일 형식은 이러한 프로세스가 완료되어야만 완전한 편집이 가능합니다. 클립의 파일 이름은 인덱스 지정이나 코드 변환이 완전히 끝날 때까지 [프로젝트] 패널에 기울임꼴로 표시됩니다.

Premiere Pro에서 기본적으로 지원하지 않는 파일을 가져오려면 적합한 캡처 카드 또는 타사 플러그인 소프트웨어를 설치합니다. 자세한 내용은 설치된 카드 또는 플러그인과 함께 제공된 설명서를 참조하십시오.

또한 Windows 탐색기(Windows) 또는 Finder(Mac OS)에서 파일 및 폴더를 [프로젝트] 패널로 드래그하여 가져올 수도 있습니다. Windows Vista에서 UAC(사용자 계정 컨트롤)를 사용하도록 설정되어 있는 경우 Windows 탐색기를 비롯한 모든 프로그램에서 관리자 모드로 실행 중인 프로그램으로 드래그 앤 드롭할 수 없습니다. 플러그인 활성화, 특수 디스크 액세스 및 네트워크 사용 권한을 위해서는 관리자 모드에서 Premiere Pro를 실행해야 합니다. 관리자 모드에서 Premiere Pro를 실행하는 동안 드래그 앤 드롭을 사용하려면 UAC를 사용하지 않도록 설정하십시오. 이렇게 하려면 Windows 제어판에서 [사용자 계정]을 선택하고 선택한 사용자의 UAC를 사용하지 않도록 설정하면 됩니다.

기타 도움말 항목

59페이지의 “미디어 브라우저를 사용하여 파일 가져오기”

73페이지의 “캡처 및 디지타이징”

미디어 브라우저를 사용하여 파일 가져오기

[미디어 브라우저]에서는 쉽게 파일을 찾고 파일 형식별로 검색할 수 있습니다. [가져오기] 대화 상자와 달리, [미디어 브라우저]는 다른 모든 패널과 마찬가지로 열어 두거나 고정된 상태로 유지할 수 있습니다. [미디어 브라우저]를 사용하면 편집하는 동안 모든 에셋에 빠르게 액세스할 수 있습니다. 또한 [미디어 브라우저]를 사용하여 P2 카드, SxS 카드, XDCAM 디스크 및 DVD와 같은 비디오 저장소 미디어에서 복사된 클립을 가져올 수 있습니다. 에셋을 가져올 경우 Premiere Pro에서는 해당 에셋을 현재 위치에 그대로 둔 채로 [프로젝트] 패널에 해당 에셋을 가리키는 클립을 만듭니다. 기본적으로 Premiere Pro는 미디어 파일이 있는 디렉토리에 XMP 파일을 기록하지만 [환경 설정]에서 이 동작을 끌 수 있습니다. 최고 성능을 얻으려면 먼저 파일을 해당 파일 기반 미디어에서 로컬 하드 디스크로 전송하십시오. 그런 다음 하드 디스크에서 Premiere Pro 프로젝트로 파일을 가져오십시오.

1. [창] > [미디어 브라우저]를 선택합니다.
2. 원하는 파일로 이동하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 최근에 열었던 폴더를 열려면 [최근 디렉토리] 메뉴의 삼각형을 클릭하고 해당 폴더를 선택합니다.
- [미디어 브라우저]의 하드 드라이브 및 폴더 목록에서 폴더 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 폴더를 엽니다.

3. 특정 형식의 파일만 보려면 [파일 형식] 메뉴에서 삼각형을 클릭하고 파일 형식을 선택합니다. 추가 형식을 선택하려면 메뉴를 다시 열고 다른 형식을 선택합니다. 원하는 모든 형식이 선택될 때까지 반복합니다.
4. 파일 목록에서 하나 이상의 파일을 선택합니다. 인접하지 않는 파일을 두 개 이상 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 파일 이름을 클릭합니다. 인접한 파일을 두 개 이상 클릭하려면 Shift 키를 누른 상태에서 파일 이름을 클릭합니다.
5. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [브라우저에서 가져오기]를 선택하거나 [미디어 브라우저]에서 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [가져오기]를 선택합니다. 또는 [미디어 브라우저]에서 [프로젝트] 패널로 또는 [미디어 브라우저]에서 [타임라인]으로 파일을 드래그할 수 있습니다.

그러면 [프로젝트] 패널로 파일이 가져와집니다.

- [미디어 브라우저]에서 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [소스 모니터에서 열기]를 선택합니다. 또는 [미디어 브라우저]에서 파일을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

[미디어 브라우저]가 파일을 [소스 모니터]에서 엽니다.

가져오기 명령을 사용하여 파일 가져오기

참고: 컴퓨터에 연결된 파일 기반 미디어에서 직접 클립을 가져올 수도 있지만 먼저 이러한 미디어에서 하드 디스크로 클립을 전송한 다음 하드 디스크에서 클립을 가져오는 것이 가장 좋습니다. 파일 전송에 대한 자세한 내용은 57페이지의 "파일 전송"을 참조하십시오.

- [파일] > [가져오기]를 선택합니다. 여러 파일을 선택할 수 있습니다.
- 최근에 가져온 클립을 가져오려면 [파일] > [최근 파일 가져오기] > [파일 이름]을 선택합니다. Premiere Pro 환경 설정을 다시 설정한 경우 파일 이름이 표시되지 않습니다.
- 파일 폴더를 가져오려면 [파일] > [가져오기]를 선택합니다. 폴더를 찾아 선택한 다음 [폴더 가져오기]를 클릭합니다. 폴더가 해당 콘텐트와 함께 [프로젝트] 패널의 새 저장소에 추가됩니다.
- 번호가 있는 스틸 이미지 시퀀스를 클립으로 가져오는 방법에 대한 지침은 65페이지의 "번호가 있는 스틸 이미지 시퀀스를 비디오 클립으로 가져오기"를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

60페이지의 "Adobe Bridge를 사용하여 파일 가져오기"

Adobe Bridge를 사용하여 파일 가져오기

Adobe Bridge에서 Premiere Pro로 파일을 가져올 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro에서 Adobe Bridge 시작

Adobe Bridge 사용에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0090_kr을 참조하십시오.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [Bridge에서 찾아보기]를 선택합니다.
- [프로젝트] 패널에서 파일을 선택한 다음 [파일] > [Bridge에 표시]를 선택합니다.

Adobe Bridge에서 파일 가져오기

1 Premiere Pro에서 Adobe Bridge를 시작합니다.

2 Adobe Bridge에서 클립을 두 번 클릭합니다.

Premiere Pro가 클립을 [프로젝트] 패널로 가져옵니다.

Adobe Bridge [콘텐트] 패널에서 Premiere Pro의 [프로젝트] 패널로 클립을 직접 드래그할 수도 있습니다.

채널 지원

Premiere Pro는 4채널 에셋을 지원합니다. 렌더링 파이프라인의 처리된 모든 픽셀은 4채널을 사용합니다. DV, HDV, MPEG 푸티지와 같은 3채널 에셋을 처리하는 경우에는 Premiere Pro에서 해당 에셋을 4채널 에셋으로 자동 변환합니다. Premiere Pro는 효과 또는 전환을 에셋에 추가해야 하는 경우 3채널 에셋을 변환합니다.

10비트 색상 농도도 지원하므로 표준 및 고화질 푸티지를 편집하는 데 유용합니다.

테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기

Panasonic P2 캠코더, Sony XDCAM HD 및 XDCAM EX 캠코더, Sony CF 기반 HDV 캠코더, AVCHD 캠코더 등 다양한 제조업체의 파일 기반 캠코더는 특정 파일 형식으로 비디오 및 오디오를 기록하여 특정 디렉토리 구조 내에 정리합니다.

이러한 형식으로 기록하는 캠코더는 일반적으로 비디오 테이프가 아니라 하드 디스크, 광학 미디어 또는 플래시 메모리 미디어에 데이터를 기록합니다. 따라서 이러한 캠코더 및 형식을 테이프 기반이 아니라 **파일 기반** 또는 **테이프를 사용하지 않는** 캠코더 또는 형식이라고 합니다.

파일 기반 캠코더의 비디오 및 오디오는 이미 디지털 파일에 저장된 상태이므로 Premiere Pro로 가져오기 위해 **캡처** 또는 **디지타이징** 단계가 필요하지 않습니다. 그 대신 기록 미디어에서 데이터를 읽어 프로젝트에서 사용할 수 있는 형식으로 변환하는 프로세스를 **인제스트**라고 합니다. Premiere Pro는 해당 미디어에서 이러한 파일 기반 형식으로 파일을 인제스트합니다.

P2, RED, XDCAM, AVCCAM, DSLR 카메라 및 푸티지의 워크플로 가이드를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

XDCAM 및 AVCHD 형식

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

XDCAM 형식에 대한 자세한 내용은 Sony 웹 사이트에서 이 PDF 문서를 참조하십시오.

AVCHD 비디오 파일은 STREAM 폴더에 있습니다. AVCHD 형식에 대한 자세한 내용은 AVCHD 웹 사이트를 참조하십시오.

Panasonic P2 형식

P2 카드는 AG-HVX200과 같은 Panasonic P2 비디오 카메라의 PCMCIA 슬롯에 연결되는 고정 상태 메모리 장치입니다. 비디오 카메라의 디지털 비디오 및 오디오 데이터는 **MXF(Media eXchange Format)**라고 하는 코덱 독립적인 구조화된 형식으로 카드에 기록됩니다. 특히 Premiere Pro는 DV, DVCPRO, DVCPRO 50, DVCPRO HD 또는 AVC-I 형식의 비디오와 함께 MXF의 Panasonic Op-Atom 변형을 지원합니다. 오디오 및 비디오가 Panasonic Op-Atom MXF 파일에 포함되어 있고 이러한 파일이 특정 파일 구조 내에 있을 경우 해당 클립의 형식은 **P2 형식**입니다.

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

참고: Premiere Pro는 일부 Panasonic P2 캠코더에서 P2 카드 PROXY 폴더에 기록된 프록시를 지원하지 않습니다.

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

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

Avid 캡처 형식

Avid 편집 시스템은 일반적으로 Avid 미디어 파일이라는 폴더에 MXF 파일로 푸티지를 캡처하며, 오디오는 비디오 파일과 별개의 파일로 캡처됩니다. Avid 비디오 파일을 가져올 경우 Premiere Pro에서는 연결된 오디오 파일을 자동으로 가져옵니다. 그러나 개별 Avid MXF 비디오 파일을 식별하여 가져오는 것보다는 Avid 프로젝트 파일을 AAF(Advanced Authoring Format) 형식으로 가져오는 것이 더 간편합니다.

DVD 형식

DVD 캠코더 및 DVD 기록기는 비디오 및 오디오를 MPEG 인코딩된 VOB 파일로 캡처합니다. VOB 파일은 VIDEO_TS 폴더에 기록됩니다. 필요한 경우 보조 오디오 파일을 AUDIO_TS 폴더에 기록할 수도 있습니다.

참고: Premiere Pro 및 Premiere Elements는 암호화된 DVD 파일을 가져오거나 암호를 해독하지 않습니다.

기타 도움말 항목

미디어 브라우저에서 비테이프 에셋 가져오기

www.mog-solutions.com/img_upload/PDF/MOG_SOLUTIONS_operational_patterns_NAB2007.pdf

미디어 브라우저를 사용하여 파일 기반 소스에서 에셋 가져오기

테이프를 사용하지 않는 미디어에서 Premiere Pro로 바로 에셋을 가져올 수 있습니다. 하지만 가져오기 전에 테이프를 사용하지 않는 미디어 콘텐트를 하드 디스크로 전송하는 것이 보다 효율적입니다. 또한 일반적으로 카메라나 메모리 카드 리더에서 재생할 때보다 전용 내부 하드 드라이브나 RAID에서 재생할 경우 재생 성능이 훨씬 더 좋습니다.

테이프를 사용하지 않는 미디어에서 파일을 가져오려면 [파일] > [가져오기] 대신 미디어 브라우저를 사용하십시오. 미디어 브라우저는 관련 있는 파일을 일관된 클립으로 취합합니다. 이 경우 테이프를 사용하지 않는 미디어 폴더에서 발견된 관련 없는 비미디어 파일은 가져오지 않습니다.

1 (선택 사항) 하나 이상의 P2 카드, Sony Compact Flash 카드, XDCAM 미디어, XDCAM EX SxS 카드, 하드 디스크 캠코더, DVD 또는 AVCHD 미디어의 전체 콘텐트를 하드 디스크로 전송합니다. 이러한 미디어 전송에 대한 자세한 내용은 57페이지의 “파일 전송”을 참조하십시오.

참고: XDCAM EX의 경우 한 번에 하나의 MP4 파일만 복사하는 것이 아니라 전체 BPAV 폴더 및 해당 콘텐트를 복사해야 합니다.

2 [미디어 브라우저]가 열려 있지 않으면 [창] > [미디어 브라우저]를 선택합니다.

참고: Premiere Pro의 다른 모든 패널과 마찬가지로 [미디어 브라우저]를 도킹하거나 그룹화할 수 있습니다.

3 미디어 파일이 들어 있는 폴더로 이동합니다.

형식에 따라 미디어 브라우저에 축소판 또는 아이콘이 표시되며 폴더에 있는 각 샷의 짧은 이름도 함께 표시됩니다. 미디어 브라우저에서는 이러한 형식에 대해 확장된 클립과 샷 메타데이터를 하위 폴더에서 단일 클립으로 모읍니다. [미디어 브라우저]에는 다양한 형식에 대한 여러 메타데이터 세트가 표시됩니다.

4 (선택 사항) 샷을 가져오기 전에 미리 보려면 [미디어 브라우저]에서 해당 샷을 두 번 클릭합니다.

Premiere Pro에서는 클립을 [프로젝트] 패널로 가져오지 않고 [소스 모니터]에서 재생합니다.

5 [파일] > [브라우저에서 가져오기]를 선택하거나, 미디어 브라우저에서 [프로젝트] 패널로 클립을 드래그하거나, 미디어 브라우저에서 타임라인으로 클립을 드래그합니다.

에셋이 전체 클립으로 [프로젝트] 패널에 가져와집니다.

기타 도움말 항목

140페이지의 “HDV 또는 HD 시퀀스 만들기”

208페이지의 “소스 및 출력 오디오 채널 매핑”

403페이지의 “Panasonic P2 형식으로 내보내기”

스팬 클립

기록되는 샷 또는 테이크가 미디어의 파일 크기 제한을 초과할 경우 파일 기반 캠코더는 중단 없이 다른 파일을 시작하여 해당 파일에 샷을 계속 기록합니다. 샷이 여러 파일이나 클립에 나뉘어 저장되므로 이와 같은 방식을 **클립 스패닝(clip spanning)**이라고 합니다. 마찬가지로, 캠코더에 두 개 이상의 카드 또는 디스크가 장착된 경우 파일 기반 캠코더는 하나의 샷을 서로 다른 카드 또는 디스크에 있는 여러 클립으로 스패닝하기도 합니다. 첫 번째 미디어에 남은 공간이 없을 때까지 샷을 기록한 후 사용 가능한 공간이 있는 다음 미디어에 새 파일을 시작하여 해당 미디어에 샷을 계속 기록합니다. 하나의 샷 또는 테이크가 여러 스팬 클립으로 구성된 그룹에 기록될 수 있지만 해당 샷 또는 테이크는 하나의 클립으로 간주됩니다.

P2 및 XDCAM EX의 경우 Premiere Pro에서는 하나의 샷 또는 테이크 내에 포함된 모든 스팬 클립을 단일 클립으로 가져옵니다. 스팬 클립 중에서 누락된 것이 없고 관련 XML이 있는 경우 카드에서 한 샷 내 클립 중 하나를 선택하면 해당 샷 내에 있는 모든 클립을 가져옵니다. 샷에서 하나 이상의 스팬 클립이 누락된 경우 Premiere Pro에서는 누락된 클립의 해당 샷 내 위치에 따라 하나 이상의 클립을 가져옵니다.

스팬 클립 그룹을 가져오려면 해당 클립 중 하나를 선택하여 모든 클립을 가져올 수 있습니다. 두 개 이상의 스팬 클립을 선택하는 경우 스팬 클립 그룹 전체의 복사본을 [프로젝트] 패널의 복제 클립으로 가져옵니다.

스팬 클립 그룹 자체가 두 개의 P2 또는 XDCAM EX 카드에 걸쳐 있는 경우 가져오기 전에 두 카드의 전체 디렉토리 트리를 하드 디스크의 동일 수준 폴더로 복사합니다. P2 미디어의 경우 두 개의 P2 카드가 컴퓨터에 동시에 장착되어 있는 경우 두 P2 카드에 걸쳐 있는 클립을 가져올 수도 있습니다.

스틸 이미지 가져오기

개별 스틸 이미지를 Premiere Pro로 가져올 수도 있고, 번호가 지정된 일련의 스틸 이미지를 시퀀스로 가져올 수도 있습니다. Photoshop 및 Illustrator와 같은 Adobe 응용 프로그램에서 스틸 이미지를 가져올 수 있습니다. Premiere Pro로 가져올 수 있는 스틸 이미지 형식에 대한 자세한 내용은 54페이지의 “가져올 수 있는 파일 형식”을 참조하십시오.

가져온 스틸 이미지는 [스틸 이미지] 환경 설정에 지정된 지속 시간을 사용합니다. 시퀀스의 스틸 이미지 지속 시간은 변경할 수 있습니다.

Premiere Pro에서는 10,000픽셀 이하의 스틸 이미지를 8,000개까지 지원합니다.

기타 도움말 항목

276페이지의 “하나 이상의 클립에 대한 속력 및 지속 시간 변경”

28페이지의 “Photoshop 파일 만들기 및 편집”

가져오기를 수행하기 전에 스틸 이미지 준비

렌더링 시간을 줄이 려면 스틸 이미지를 Premiere Pro로 가져오기 전에 가능한 한 완벽하게 준비해야 합니다. 일반적으로는 원래 응용 프로그램에서 파일을 준비하는 것이 더 쉽고 빠릅니다. 다음과 같은 준비를 권장합니다.

- 사용하려는 운영 체제에서 파일 형식이 지원되는지 확인합니다.
- 픽셀 치수를 Premiere Pro에서 사용할 해상도로 설정합니다. 시간에 따라 이미지 비율을 조정하려는 경우에는 프로젝트에 있는 가장 큰 이미지 크기에서 충분한 세부 정보를 제공할 수 있도록 이미지 치수를 설정하십시오.
- 최상의 결과를 얻으려면 Premiere Pro에서 이미지를 확대하지 않아도 되도록 프레임 크기가 최소한 프로젝트의 프레임 크기만큼 큰 파일을 만드십시오. 이미지를 원본 크기보다 크게 조정하면 선명도가 떨어질 수 있습니다. 이미지를 확대하려는 경우에는 해당 프레임 크기가 프로젝트의 프레임 크기보다 큰 이미지를 준비하십시오. 예를 들어 이미지를 200%로 확대하려는 경우에는 이미지를 가져오기 전에 프로젝트 프레임 크기의 두 배인 이미지를 준비하십시오.
- Premiere Pro에 표시되지 않도록 하려는 이미지 부분을 자릅니다.
- 특정 영역을 투명하게 지정하려면 알파 채널을 만들거나 Photoshop 또는 Illustrator 등의 응용 프로그램에서 투명도 도구를 사용합니다.
- 최종 출력 이미지를 일반 텔레비전 화면에 표시하는 경우에는 이미지 또는 텍스트에 1픽셀 선 등의 수평선을 사용하지 마십시오. 수평선을 사용하면 인터레이싱으로 인해 화면이 깜박일 수 있습니다. 가는 선을 사용해야 하는 경우에는 선이 두 비디오 필드에 모두 나타나도록 약한 흐림 효과를 추가하십시오. 자세한 내용은 285페이지의 “인터레이스 비디오, 비인터레이스 비디오 및 점진적 검색”을 참조하십시오.
- 올바른 이름 지정 규칙을 사용하여 파일을 저장합니다. 예를 들어 Windows에서 파일을 Premiere Pro로 가져오려는 경우에는 3자로 된 파일 이름 확장자를 사용하십시오.

- Photoshop과 같이 색상 관리를 지원하는 응용 프로그램에서 스틸 이미지를 준비하는 경우, sRGB 또는 NTSC RGB와 같이 비디오용 색상 공간에서 이미지를 준비하면 색상이 응용 프로그램과 Premiere Pro 간에 보다 일관성 있게 표시됩니다.

기타 도움말 항목

272페이지의 “에셋 비율 조정”

Photoshop 및 Illustrator 파일 가져오기

Adobe Photoshop 3.0 이상 또는 Adobe Illustrator에서 파일을 가져올 수 있습니다. 레이어 파일을 가져오는 방법을 제어할 수 있습니다. 배경으로 병합되지 않은 파일의 빈(투명한) 영역은 Premiere Pro로 가져올 경우 투명도가 알파 채널로 저장되기 때문에 투명하게 표시됩니다. 따라서 그래픽을 가져와 추가 작업 없이 다른 트랙의 클립 위에 겹쳐 놓을 수 있습니다.

개별 클립 형태로 저장소로 가져오는 선택한 레이어, 개별 클립 형태로 저장소 또는 시퀀스로 가져오는 선택한 레이어, 단일 비디오 클립으로 병합되는 선택한 레이어를 사용하여 Photoshop 레이어 파일을 가져올 수 있습니다.

뿐만 아니라 비디오 또는 애니메이션이 포함된 Photoshop 파일을 Photoshop에서 타임라인 애니메이션 모드로 저장한 경우 해당 파일을 가져올 수 있습니다.

참고: Photoshop 컴포지션에서 Premiere Pro 프로젝트로 이동한 개별 레이어는 예상한 대로 작동하지 않을 수 있습니다.

기타 도움말 항목

26페이지의 “Photoshop 및 Premiere Pro를 사용한 작업”

28페이지의 “Photoshop 파일 만들기 및 편집”

Photoshop 레이어 파일 가져오기

Photoshop 파일 형식으로 저장된 레이어 파일을 가져오는 경우 [레이어 파일 가져오기] 대화 상자에서 레이어를 가져오는 방법을 선택할 수 있습니다.

참고: 특별한 혼합 모드 및 녹아웃 옵션과 같은 일부 Photoshop 레이어 특성은 지원되지 않습니다. 최상의 결과를 얻으려면 Photoshop의 기본 투명도 및 불투명도를 사용합니다. Adobe Premiere Pro는 대부분의 Photoshop 혼합 모드를 지원합니다.

Premiere Pro에서는 위치, 불투명도, 가시성, 투명도(알파 채널), 레이어 마스크, 조정 레이어, 일반 레이어 효과, 레이어 클리핑 패스, 벡터 마스크, 클리핑 그룹 등 원본 파일에 적용된 특성을 가져옵니다. Photoshop에서는 흰색 배경을 불투명한 흰색으로 내보내는 반면, 알파 채널을 지원하는 형식으로 내보내는 경우 바둑판 배경을 투명한 알파 채널로 내보냅니다.

Photoshop 레이어 파일을 가져오면 Photoshop에서 만든 그래픽을 쉽게 사용할 수 있습니다. Premiere Pro가 Photoshop 파일을 병합되지 않은 레이어로 가져오면 파일의 각 레이어가 저장소에서 개별 클립이 됩니다. 각 클립의 이름은 레이어 이름 뒤에 해당 클립을 포함하는 파일의 이름이 오는 형태로 구성됩니다. 각 레이어는 [환경 설정]에서 스틸 이미지에 대해 선택한 기본 지속 시간을 사용하여 가져옵니다.

다른 모든 Photoshop 파일과 마찬가지로 비디오 또는 애니메이션이 포함된 Photoshop 파일을 가져올 수 있습니다. 각 레이어는 기본 스틸 이미지 지속 시간으로 가져오기 때문에 가져온 비디오 또는 애니메이션은 Photoshop 파일의 소스와 다른 속력으로 재생될 수 있습니다. 속력을 일치시키려면 Photoshop 파일을 가져오기 전에 스틸 이미지의 기본 지속 시간을 변경합니다. 예를 들어 Photoshop 애니메이션을 30fps로 만들었고 Premiere Pro 시퀀스 프레임 속도가 30fps인 경우 [환경 설정]에서 Premiere Pro의 스틸 이미지 기본 지속 시간을 30프레임으로 설정합니다.

[레이어 파일 가져오기] 대화 상자에서 선택한 옵션에 따라 Premiere Pro로 가져올 때 비디오 또는 애니메이션의 레이어를 해석하는 방법이 결정됩니다.

[가져오기] 대화 상자에서 레이어가 포함된 Photoshop 파일을 가져오도록 선택하면 [Photoshop 문서 가져오기] 대화 상자가 열립니다. [가져오기] 메뉴에서 파일을 가져오는 방식에 대한 옵션을 선택할 수 있습니다.

모든 레이어 병합 파일을 단일 병합 PSD 클립으로 Premiere Pro에 가져와 모든 레이어를 병합합니다.

병합된 레이어 선택한 레이어만 단일 병합 PSD 클립으로 Premiere Pro에 병합합니다.

개별 레이어 목록에서 선택한 레이어만 각 소스 레이어에 대해 하나의 클립을 포함하는 저장소로 가져옵니다.

시퀀스 선택한 레이어만 각각 단일 클립으로 가져옵니다. 또한 Premiere Pro는 각 클립을 포함하는 시퀀스를 별도의 트랙에 만들고 이들을 모두 [프로젝트] 패널의 자체 저장소에 보관합니다. [시퀀스]를 선택하면 [푸티지 치수] 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- **문서 크기** [시퀀스 설정] 대화 상자에서 지정한 프레임 크기에 맞도록 클립의 프레임 크기를 변경합니다.
- **레이어 크기** Photoshop 파일에 있는 소스 레이어의 프레임 크기에 맞게 클립의 프레임 크기를 일치시킵니다.

참고: 한 레이어를 단일 클립으로 가져오는 경우 [프로젝트] 패널에서 해당 클립의 이름은 레이어 이름 뒤에 원본 파일 이름이 오는 형태로 구성됩니다.

Illustrator 이미지 가져오기

Adobe Illustrator 스틸 이미지 파일을 Premiere Pro 프로젝트로 직접 가져올 수 있습니다. Premiere Pro에서는 패스 기반의 Illustrator 아트를 Premiere Pro에서 사용되는 픽셀 기반의 이미지 형식으로 변환하며, 이러한 프로세스를 **래스터화**라고 합니다. Premiere Pro는 Illustrator 아트의 가장자리에 대한 **앤티 앨리어스** 또는 매끄럽게 하기 작업을 자동으로 수행합니다. 또한 모든 빈 영역을 알파 채널로 변환하므로 빈 영역이 투명하게 표시됩니다.

래스터화를 수행할 때 Illustrator 아트의 치수를 정의하려면 Illustrator를 사용하여 해당 Illustrator 파일에서 재단선 표시를 설정합니다. 재단선 표시 설정에 대한 자세한 내용은 Illustrator 도움말을 참조하십시오.

번호가 있는 스틸 이미지 시퀀스를 비디오 클립으로 가져오기

애니메이션 GIF 등 단일 파일에 포함된 애니메이션을 가져올 수 있습니다. 또한 TIFF 시퀀스 등 번호가 있는 스틸 이미지 파일의 시퀀스를 가져와서 단일 비디오 클립으로 자동 결합할 수 있습니다. 번호가 있는 각 파일은 비디오의 한 프레임이 됩니다. After Effects와 같은 응용 프로그램에서 번호가 있는 일련의 스틸 이미지로 내보낸 애니메이션에 시퀀스 가져오기 기능이 유용합니다. 이러한 일련의 이미지에는 레이어가 포함되어서는 안 됩니다. 레이어 및 병합에 대한 자세한 내용은 해당 응용 프로그램의 설명서를 참조하십시오.

1. 스틸 이미지 시퀀스의 프레임 속도를 설정합니다. [편집] > [환경 설정] > [미디어](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [미디어](Mac OS)를 선택합니다. 그런 다음 [알 수 없는 미디어 시간 기준] 메뉴에서 프레임 속도를 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.
2. 각 스틸 이미지 파일 이름의 끝에는 file000.bmp, file001.bmp와 같이 동일한 자릿수의 숫자가 포함되어야 하며 올바른 파일 확장자가 붙어야 합니다.
3. [파일] > [가져오기]를 선택합니다.
4. 시퀀스에서 번호가 있는 첫 번째 파일을 찾아 선택하고 [번호가 있는 스틸]을 선택한 후에 [열기]를 클릭합니다. [번호가 있는 스틸]을 선택하면 Premiere Pro는 번호가 있는 각 파일을 비디오 클립의 단일 프레임으로 해석합니다.

참고: [환경 설정] 대화 상자에서 스틸 이미지의 기본 지속 시간을 변경해도 비디오 클립으로 가져오는 번호가 있는 스틸의 지속 시간에는 아무런 영향이 없습니다. 이러한 방식으로 스틸을 가져오면 각 스틸이 하나의 프레임이 됩니다.

기타 도움말 항목

16페이지의 “미디어 환경 설정”

디지털 오디오 가져오기

오디오 파일로 저장된 디지털 오디오 클립이나 비디오 파일의 트랙을 가져올 수 있습니다. 디지털 오디오는 컴퓨터 하드 디스크 , 오디오 CD 또는 DAT(디지털 오디오 테이프)에 컴퓨터에서 읽을 수 있는 이진 데이터로 저장됩니다. 품질을 가능한 한 높게 유지하려면 디지털 오디오 파일을 디지털 연결을 통해 컴퓨터로 전송하십시오. 사운드 카드를 통해 오디오 소스의 아날로그 출력을 디지타이징하지 마십시오.

참고: 디지털 비디오 소스에서 오디오 전용 파일을 캡처하려면 [캡처] 패널의 [로깅] 창에 있는 [캡처] 메뉴에서 [오디오]를 선택합니다. Premiere Pro는 HDV와 같은 일부 형식의 경우 오디오 전용 캡처를 지원하지 않습니다.

오디오 CD에서 오디오 사용

프로젝트에서 CDA(CD 오디오) 파일을 사용할 수 있지만 Premiere Pro로 가져오려면 먼저 WAV나 AIFF와 같은 지원되는 파일 형식으로 변환해야 합니다. Adobe® Audition®과 같은 오디오 응용 프로그램을 사용하여 CDA 파일을 변환할 수 있습니다.

참고: 사용하는 모든 오디오 트랙에 대해 저작권 또는 사용 권한이 있는지 확인하십시오.

압축된 오디오 형식 사용

MP3 및 WMA와 같은 형식으로 저장된 음악은 원본 오디오 품질을 일부 저하시키는 방법을 사용하여 압축됩니다. 압축된 오디오를 재생하려면 Premiere Pro에서 파일의 압축을 풀어야 하며 출력 설정에 맞게 리샘플링해야 할 수도 있습니다. 이를 위해 Premiere Pro에서는 고품질 리샘플러를 사용하지만 최상의 결과를 얻기 위해서는 가능한 한 압축되지 않은 오디오 클립 또는 CD 오디오 버전의 오디오 클립을 사용하는 것이 좋습니다.

Adobe Soundbooth의 오디오 사용

Adobe® Soundbooth™ CS4를 사용하여 고급 오디오 편집을 수행할 수 있습니다. Adobe Soundbooth에서 Premiere Pro와 호환되는 오디오 파일 형식으로 오디오를 내보내는 경우 해당 오디오를 Premiere Pro 프로젝트로 가져올 수 있습니다.

지원되는 오디오 샘플 속도

Premiere Pro는 기본적으로 다음과 같은 오디오 샘플 속도를 지원합니다.

- 8,000Hz
- 11,025Hz
- 22,050Hz
- 32,000Hz
- 44,100Hz
- 48,000Hz
- 96,000Hz

오디오 맞추기

Premiere Pro는 비디오 클립의 오디오 채널을 비롯한 각 오디오 채널을 시퀀스 샘플 속도에서 32비트 부동 소수점 데이터로 처리합니다. 이러한 처리를 통해 최대 편집 성능 및 오디오 품질이 보장됩니다. Premiere Pro는 32비트 형식 및 시퀀스 샘플 속도에 일치하도록 특정 오디오 형식을 맞춥니다. 맞추기 작업이 필요한 경우 해당 작업은 파일을 처음 프로젝트로 가져올 때 수행됩니다 . 이 작업에는 시간과 디스크 공간이 필요합니다. 맞추기를 시작할 때 Premiere Pro 창 오른쪽 아래에 진행률 막대가 표시됩니다 . Premiere Pro에서는 일치된 오디오를 CFA 오디오 미리 보기 파일로 저장합니다. [프로젝트 설정] 대화 상자에서 [오디오 미리 보기]에 대해 [스크래치 디스크] 위치를 지정하여 이러한 오디오 미리 보기 파일을 저장할 위치를 결정할 수 있습니다.

오디오 파일이 완전히 맞춰지기 전에 해당 파일을 사용하여 작업할 수 있으며, 해당 파일에 효과를 적용할 수도 있습니다. 그러나 파일에서 맞춰진 부분만 미리 볼 수 있습니다. 맞춰지지 않은 부분은 재생 시 들을 수 없습니다.

맞출 오디오 유형은 다음과 같은 규칙에 따라 결정됩니다.

압축되지 않은 오디오

- Premiere Pro에서는 샘플 속도가 일치하는 시퀀스에서 해당 클립을 사용하는 경우 기본적으로 지원되는 샘플 속도 중 하나로 기록된 압축되지 않은 클립의 오디오를 맞추지 않습니다.
- Premiere Pro는 샘플 속도가 일치하지 않는 시퀀스에서 해당 클립을 사용하는 경우 압축되지 않은 클립의 오디오를 맞추지 않습니다. 그러나 시퀀스를 내보내거나 오디오 미리 보기 파일을 만들 때까지 맞추기 작업은 수행되지 않습니다.
- Premiere Pro는 기본적으로 지원되는 샘플 속도로 기록되지 않은 압축되지 않은 형식의 오디오는 맞추지 않습니다. 이러한 경우에는 대부분 가장 가까운 지원 샘플 속도 또는 소스 오디오 샘플 속도의 배수인 지원되는 샘플 속도로 오디오를 업샘플링합니다. 예를 들어 11024Hz 소스는 11024의 배수인 지원되는 샘플 속도가 없고 가장 가까운 지원 샘플 속도가 11025Hz이므로 11025Hz로 업샘플링합니다.

압축된 오디오

- Premiere Pro는 MP3, WMA, MPEG 또는 압축된 MOV 파일에서 볼 수 있는 것과 같은 압축된 모든 오디오에 대해 맞추기를 수행하지 않습니다. 이 오디오를 소스 파일의 샘플 속도에 맞춥니다. 예를 들어 44100Hz mp3 파일은 44100Hz로 맞춰집니다. 그러나 맞춰진 오디오를 샘플 속도가 일치하지 않는 시퀀스에서 사용하는 경우(예: 44100Hz 클립을 44000Hz 시퀀스에서 사용) 추가 맞추기를 수행하지 않고 해당 시퀀스의 샘플 속도로 오디오가 재생됩니다.

Premiere Pro에서는 이미 한 시퀀스에서 맞춰진 파일을 오디오 샘플 속도가 동일한 다른 시퀀스로 가져올 경우 맞추기를 수행한 이후 사용자가 해당 파일을 이동하거나 이름을 변경하지 않는 한 해당 파일을 다시 맞추지 않습니다. 맞추기를 수행한 모든 파일에 대한 맞추기 파일의 위치는 미디어 캐시 데이터베이스에 유지됩니다.

맞추기를 수행하지 않도록 하려면 오디오 편집 소프트웨어 또는 코드 변환 소프트웨어를 사용하여 지원 샘플 속도로 기본적으로 지원되는 압축되지 않은 형식으로 파일을 변환합니다.

또한 일부 파일의 맞추기 외에도 Premiere Pro에서는 오디오를 포함하는 파일을 프로젝트에 처음 가져올 때 해당 파일에 대한 PEK 파일을 만듭니다. 이러한 PEK 파일은 [타임라인] 패널에서 오디오 파형을 그리는 데 사용됩니다. Premiere Pro에서는 [환경 설정] 대화 상자의 [미디어] 창을 통해 [미디어 캐시 파일]에 대해 지정된 위치에 PEK 파일을 저장합니다.

시퀀스, 클립 목록, 라이브러리 및 컴포지션 가져오기

미디어 브라우저를 사용하여 Adobe OnLocation 프로젝트에서 클립 가져오기

Adobe OnLocation에서 클립의 시작 및 종료 지점을 설정할 수 있습니다. 미디어 브라우저를 사용하여 Adobe OnLocation 프로젝트의 클립을 가져올 경우 Premiere Pro에서 이러한 시작 및 종료 마커가 유지됩니다. Adobe OnLocation에서 클립의 양호한 세그먼트를 표시하고 이러한 양호한 세그먼트만 Premiere Pro로 가져오도록 선택할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 필요한 경우 Adobe OnLocation 프로젝트와 클립을 Premiere Pro가 실행되고 있는 컴퓨터로 복사합니다.

2 (선택 사항) 미디어 브라우저가 열려 있지 않으면 [창] > [미디어 브라우저]를 선택하여 엽니다.

3 미디어 브라우저에서 원하는 Adobe OnLocation 프로젝트 파일을 찾아 선택합니다.

4 [다음으로 보기] 메뉴에서 [Adobe OnLocation 프로젝트]를 선택합니다.

선택한 Adobe OnLocation 프로젝트 파일에 포함된 클립이 미디어 브라우저의 오른쪽 창에 나타납니다. 클립의 메타데이터 필드를 기준으로 클립을 정렬할 수 있습니다.

5 원하는 클립을 선택합니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [미디어 브라우저에서 가져오기]를 선택합니다.
- [미디어 브라우저]에서 선택한 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다. [가져오기]를 선택합니다.
- 미디어 브라우저에서 [프로젝트] 패널로 클립을 드래그하여 놓습니다.

이전 Premiere Pro 프로젝트 가져오기

Mac OS 또는 Windows에서 Premiere Pro CS3를 사용하여 만든 프로젝트의 콘텐트를 추가할 수 있습니다. 또한 Windows의 경우 이전 버전의 Premiere Pro 또는 Premiere 6.0이나 6.5에서 만든 프로젝트를 가져올 수 있습니다. 가져온 프로젝트의 클립 및 시퀀스는 [프로젝트] 패널의 저장소에 추가되며, 각 저장소는 가져온 프로젝트에 따라 이름이 지정됩니다. 가져온 프로젝트의 저장소 계층 구조는 새로운 저장소 내에 유지됩니다. 사용이 중단된 변환 및 효과는 유지되지 않습니다. 시간 기준 또는 오디오 샘플 속도가 다른 프로젝트로 가져오는 경우 이러한 차이로 인해 편집 위치 및 오디오 품질에 영향을 줄 수 있으므로 주의해야 합니다.

전체 시퀀스 및 클립 정보를 전송할 수 있는 유일한 방법은 프로젝트를 다른 프로젝트로 가져오는 것입니다.

또한 이전 버전에서 가져온 모든 콘텐트를 포함하여 Windows용 Premiere Pro에서 만든 프로젝트를 Mac OS용 Premiere Pro에서 열 수 있습니다.

참고: 이전 버전의 Adobe Premiere에서 스토리보드는 프로젝트 파일과 별도의 파일에 저장되었습니다. Premiere Pro는 [프로젝트] 패널 내에 모든 스토리보드 기능이 포함되어 있습니다. Windows의 경우 [파일] > [가져오기]를 선택하여 이전 버전에서 만든 스토리보드 파일을 가져올 수 있습니다.

Premiere Pro 프로젝트에서 선택한 시퀀스 가져오기

다른 Premiere Pro 프로젝트에서 선택한 하나 이상의 시퀀스를 가져올 수 있습니다.

시퀀스의 에셋을 시퀀스와 함께 가져오기 쉽게 만들려면 먼저 시퀀스가 포함된 프로젝트를 통합합니다. 그런 다음 [프로젝트 관리자]를 통해 파일을 수집하여 새 위치로 복사합니다.

1 [파일] > [가져오기]를 선택한 다음 원하는 시퀀스가 포함된 프로젝트 파일로 이동하여 해당 시퀀스를 선택합니다.

2 [열기]를 클릭합니다.

3 [프로젝트 가져오기] 대화 상자에서 전체 프로젝트를 가져올지, 아니면 선택한 시퀀스만 가져올지 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

4 [Premiere Pro 시퀀스 가져오기] 대화 상자에서 가져오려는 각 시퀀스를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

Premiere Elements 프로젝트 가져오기(Windows에만 해당)

1 [파일] > [프로젝트 열기]를 선택합니다.

2 파일 확장자가 PREL인 Adobe Premiere Elements 프로젝트 파일을 찾습니다.

3 [열기]를 클릭합니다.

Premiere Pro에서 Premiere Elements 프로젝트 파일을 Premiere Pro 프로젝트 파일로 변환합니다.

라이브러리 가져오기(Windows에만 해당)

Adobe Premiere 6.5는 파일에 포함된 한 프로젝트 또는 여러 프로젝트의 클립을 저장하는 라이브러리라는 컨테이너를 지원합니다. 라이브러리(PBL)는 프로젝트 파일과는 다른 별도의 파일입니다. Premiere Pro는 라이브러리를 직접 지원하지는 않지만 PLB 라이브러리 파일을 가져올 수 있도록 허용합니다(Windows에만 해당). 라이브러리는 Premiere Pro 프로젝트로 가져오면 저장소로 변환됩니다. 다른 프로젝트에서 사용할 수 있도록 클립 세트를 저장하려면 클립이 포함된 프로젝트를 저장한 후에 해당 프로젝트를 다른 프로젝트로 가져오면 됩니다.

After Effects 컴포지션 가져오기

[파일] > [가져오기] 명령을 사용하여 지원되는 다른 모든 파일 형식과 마찬가지로 After Effects 컴포지션을 가져올 수 있습니다. After Effects에서 Premiere Pro 프로젝트 파일을 내보낸 다음 Premiere Pro에서 해당 파일을 열어 편집할 수 있습니다. 또한 Premiere Pro와 After Effects 간에 레이어 및 에셋을 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. Adobe Creative Suite Production Premium 또는 Adobe Creative Suite Master Collection이 설치되어 있는 경우 Adobe Dynamic Link를 사용하여 After Effects 컴포지션을 만들거나 가져올 수도 있습니다. Premiere Pro 타임라인에서 클립을 선택하여 Adobe Dynamic Link를 통해 After Effects 컴포지션으로 바꿀 수도 있습니다. Adobe Dynamic Link를 사용하면 렌더링을 하지 않아도 둘 중 한 응용 프로그램에서 파일에 변경한 내용이 두 응용 프로그램에 즉시 표시됩니다.

After Effects 프로젝트를 한 컴퓨터에서 Premiere Pro를 실행 중인 다른 컴퓨터로 이동하려면 After Effects 프로젝트와 연결된 모든 파일을 이동해야 합니다.

기타 도움말 항목

57페이지의 “파일 전송”

28페이지의 “After Effects와 Adobe Premiere Pro 간의 복사 및 붙여넣기”

33페이지의 “Dynamic Link 정보(Production Premium 또는 Master Collection에만 해당)”

37페이지의 “Premiere Pro의 클립에서 After Effects 컴포지션 만들기(Production Premium에만 해당)”

After Effects 컴포지션 가져오기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [가져오기]를 선택하고 원하는 AEP 파일을 찾습니다.
- (Production Premium에만 해당) [파일] > [Adobe Dynamic Link] > [After Effects 컴포지션 가져오기]를 선택합니다.

2 AEP 파일을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

After Effects 프로젝트에 여러 개의 컴포지션이 포함된 경우 [After Effects 컴포지션 가져오기] 대화 상자가 열립니다.

3 하나 이상의 컴포지션을 선택합니다. 연속적인 컴포지션을 선택하려면 Shift 키를 누른 채로 클릭합니다. 연속적이지 않은 클립 여러 개를 선택하려면 Ctrl(Windows) 또는 Command(Mac OS) 키를 누른 채로 클릭합니다.

Premiere Pro는 선택된 After Effects 컴포지션을 가져와 [프로젝트] 패널에 배치합니다. 두 개 이상의 컴포지션이 선택된 경우 Premiere Pro는 AEP 파일의 이름과 일치하는 저장소를 만들고 해당 저장소 내에 컴포지션을 배치합니다.

CMX3600 EDL 프로젝트 가져오기

프로젝트 파일을 EDL 파일 형식으로 가져올 수 있습니다.

1 [파일] > [가져오기]를 선택한 다음 원하는 EDL 파일이 포함된 프로젝트 파일로 이동하여 해당 파일을 선택합니다.

2 [열기]를 클릭합니다.

Final Cut Pro에서 XML 프로젝트 파일 가져오기

Final Cut Pro에서 XML 파일로 내보낸 전체 프로젝트, 선택한 클립 또는 선택한 시퀀스를 가져올 수 있습니다. Premiere Pro에서 저장소 및 클립은 Final Cut Pro 소스 프로젝트와 계층 구조 및 이름이 동일합니다. 또한 Premiere Pro에서 Final Cut Pro 소스 프로젝트의 시퀀스 마커, 시퀀스 설정, 트랙 레이아웃, 잠긴 트랙 및 시퀀스 시간 코드 시작 지점이 그대로 보존됩니다. Premiere Pro는 Final Cut Pro Text 작성기의 텍스트를 Premiere Pro 제목으로 가져옵니다.

참고: 하지만 Final Cut Pro 고유 프로젝트 파일은 가져올 수 없으며 Final Cut Pro에서 XML로 내보낸 파일만 가져올 수 있습니다. Premiere Pro에서 Final Cut Pro XML 파일을 내보낼 수 있습니다.

Joost van der Hoeven은 Adobe 웹 사이트에서 XML 프로젝트를 사용하여 Final Cut Pro와 Premiere Pro 간에 정보를 교환하는 방법을 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

기타 도움말 항목

409페이지의 “Final Cut Pro 프로젝트 XML 파일 내보내기”

Final Cut Pro의 XML 파일 가져오기

1. Final Cut Pro에서 XML 파일을 내보냅니다. 자세한 내용은 Final Cut Pro 도움말을 참조하십시오.
2. Final Cut Pro에서 소스 프로젝트를 닫습니다.
3. Premiere Pro에서 [파일] > [가져오기]를 선택합니다.
4. XML 파일을 찾아 [열기]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

409페이지의 “Final Cut Pro 프로젝트 XML 파일 내보내기”

Final Cut Pro 클립 데이터

Final Cut Pro의 [Description], [Scene], [ShotTake] 및 [LogNote] 필드에 있는 클립 데이터는 Premiere Pro에서 같은 이름의 클립 메타데이터 필드에 표시됩니다.

Final Cut Pro 효과 및 전환

Premiere Pro는 Final Cut Pro 소스 프로젝트에서 가져온 기본 동작 및 불투명도 효과와 동작 및 불투명도 키프레임을 보존합니다. 또한 Premiere Pro는 일부 Final Cut Pro 효과 및 전환을 다음 표에 따라 변환합니다.

Final Cut Pro 비디오 효과 변환

Final Cut Pro 효과	Premiere Pro 효과
자르기	자르기
8점 가비지 매트	8점 가비지 매트
4점 가비지 매트	4점 가비지 매트
가우시안 흐림 (Final Cut Pro에서 선택한 채널이 Alpha+RGB인 경우)	가우시안 흐림
루마 키	루마 키
3방향 색상 교정기	3방향 색상 교정기

Final Cut Pro 비디오 전환 변환

Final Cut Pro 전환	Premiere Pro 전환
흰색으로 물들이기	흰색으로 물들이기
[색상]으로 물들이기	검정으로 물들이기
쐐기형 지우기 전환	지우기는 Premiere Pro에서 지원하는 8개 방향 중에서 가장 가까운 방향으로 지정됩니다.
기타 비디오 전환	교차 디졸브

Final Cut Pro 오디오 효과 변환

Final Cut Pro 오디오 효과	Premiere Pro 오디오 효과
오디오 게인 값 및 키프레임	오디오 클립 볼륨 값 및 키프레임
오디오 팬 값 및 키프레임	트랙 팬 값 및 키프레임
로우 패스 필터	로우 패스
하이 패스 필터	하이 패스
밴드 패스 필터	밴드 패스

Final Cut Pro 오디오 전환 변환

Final Cut Pro 오디오 전환	Premiere Pro 오디오 전환
크로스 페이드 (0dB)	지속 게인
크로스 페이드 (+3dB)	지속 가감속
기타 전환	지속 가감속

Final Cut Pro 합성 모드

Premiere Pro는 Final Cut Pro 소스 프로젝트에서 가져온 기본 동작 및 불투명도 효과와 동작 및 불투명도 키프레임을 보존합니다. Premiere Pro는 다음 표에 따라 Final Cut Pro 합성 모드를 변환합니다.

Final Cut Pro 모드	Premiere Pro 모드
표준	표준
더하기	선형 닷지(추가)
빼기	지원되지 않음
차이	차이
곱하기	곱하기
화면	화면
오버레이	오버레이
하드 라이트	하드 라이트
소프트 라이트	소프트 라이트
어둡게	어둡게
밝게	밝게
이동 매트 알파	지원되지 않음
이동 매트 루마	지원되지 않음

Final Cut Pro 멀티 클립

Premiere Pro는 최대 4개 입력까지 확장된 Final Cut Pro 멀티 클립을 멀티 카메라 시퀀스로 변환합니다. Premiere Pro는 축소된 멀티 클립을 개별 클립으로 변환합니다.

참고: 사용자가 4개 이상의 입력을 포함하는 멀티 클립을 가져오면 Premiere Pro에서 경고 메시지를 표시합니다.

캡처 및 디지타이징

캡처 및 디지타이징

파일 또는 파일 집합 형태가 아닌 푸티지를 Premiere Pro 프로젝트로 가져오기 위해 소스 자료에 따라 푸티지를 캡처하거나 디지타이징할 수 있습니다.

캡처 라이브 카메라 또는 테이프에서 디지털 비디오를 캡처하여 소스에서 하드 디스크로 기록할 수 있습니다. 많은 디지털 캠코더 및 데크는 비디오를 테이프에 기록합니다. 프로젝트에서 비디오를 사용하기 전에 먼저 테이프에서 하드 디스크로 비디오를 캡처합니다. Premiere Pro에서는 컴퓨터에 설치된 FireWire 또는 SDI 포트와 같은 디지털 포트를 통해 비디오를 캡처합니다. Premiere Pro에서는 캡처된 푸티지를 디스크에 파일로 저장하고 파일을 프로젝트에 클립으로 가져옵니다. Adobe After Effects를 사용하여 Premiere Pro를 시작한 다음 캡처 프로세스를 시작할 수 있습니다. 또는 Adobe OnLocation을 사용하여 비디오를 캡처할 수도 있습니다.

디지타이징 라이브 아날로그 카메라 소스 또는 아날로그 테이프 장치에서 아날로그 비디오를 디지타이징합니다. 컴퓨터에서 저장하고 처리할 수 있도록 아날로그 비디오를 디지타이징하여 디지털 형식으로 변환합니다. 캡처 명령은 컴퓨터에 디지타이징 카드 또는 장치가 설치된 경우 비디오를 디지타이징합니다. Premiere Pro에서는 디지타이징된 푸티지를 디스크에 파일로 저장하고 파일을 프로젝트에 클립으로 가져옵니다.

에셋 캡처 및 가져오기에 관한 비디오 자습서는 www.adobe.com/go/vid0231_kr을 참조하십시오.

참고: 푸티지를 캡처하는 동안 [오디오 마스터 미터] 패널에서 오디오 레벨을 모니터링할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

Premiere Pro로 푸티지 가져오기

61페이지의 “테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기”

캡처를 위한 시스템 요구 사항

디지털 비디오 푸티지를 캡처하려면 편집 시스템에 다음과 같은 구성 요소가 있어야 합니다.

- DV 또는 HDV 푸티지의 경우 다음 중 하나가 필요합니다.
  - OHCI 규격 IEEE 1394(FireWire, i.Link) 포트 또는 캡처 카드
  - Premiere Pro용으로 특별히 작성된 사전 설정, 드라이버 및 플러그인을 사용하는 비OHCI 규격 IEEE 1394 캡처 카드
- SDI 또는 컴포넌트 출력을 갖춘 장치의 재생 가능한 HD 또는 SD 푸티지의 경우에는 SDI 또는 컴포넌트 입력을 갖춘 지원 가능한 HD 또는 SD 캡처 카드
- 파일 기반 캠코더의 미디어에 저장된 HD 또는 SD 푸티지의 경우에는 각 미디어를 읽을 수 있는, 컴퓨터에 연결된 장치
- 아날로그 소스에서 오디오를 기록하는 경우 아날로그 오디오 입력이 포함된 지원되는 오디오 카드
- 캡처할 푸티지 유형에 대한 코덱(압축기/압축 해제기). Premiere Pro에는 DV 및 HDV 푸티지 가져오기를 위한 자체 코덱이 포함되어 있습니다. 다른 유형에 대해서는 플러그인 소프트웨어 코덱을 사용할 수 있습니다. 일부 캡처 카드에서는 하드웨어 코덱이 기본 제공됩니다.
- 캡처할 푸티지 유형의 데이터 속도를 유지할 수 있는 하드 디스크
- 캡처된 푸티지를 위한 충분한 디스크 공간.

  참고: 사용자의 운영 체제 또는 하드 디스크 포맷으로 인해 캡처된 클립의 길이가 제한될 수 있습니다.
- [새 프로젝트] 대화 상자에서 모든 설정이 캡처하려는 푸티지와 일치하는 사전 설정을 사용하여 만든 프로젝트

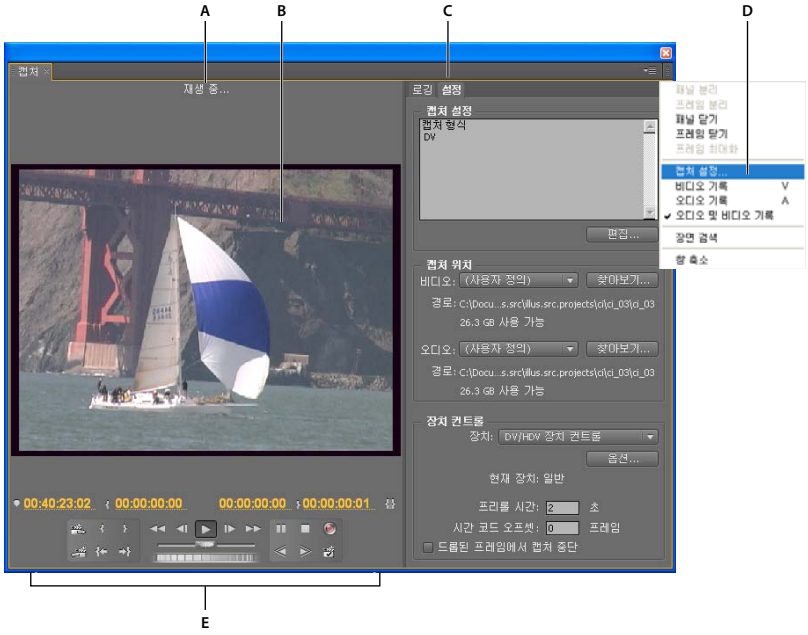
참고: 일부 DV 및 HDV 캠코더의 경우에는 IEEE 1394 포트를 활성화하려면 전원 어댑터에 연결해야 합니다. 또한 일정 시간 동안 테이프 작업을 수행하지 않고 카메라 모드 상태를 유지하면 절전 모드 또는 데모 모드로 전환되는 캠코더도 있습니다. 이러한 문제를 해결하려면 비디오 캡처 또는 더빙용으로 캠코더를 설정할 때 캠코더를 전원 어댑터에 연결하십시오. 전원 어댑터가 연결된 상태에서 캠코더가 데모 모드로 전환되면 캠코더의 메뉴 시스템을 사용하여 이 기능을 사용하지 않도록 설정하십시오.

캡처 형식, 환경 설정 및 트랙 설정

[캡처] 패널([파일] > [캡처] 클릭)을 사용하여 디지털 또는 아날로그 비디오 및 오디오를 캡처합니다. 이 패널에는 캡처 중인 비디오를 표시하는 미리 보기와 장치 컨트롤을 사용하거나 사용하지 않고 기록하는 데 사용하는 컨트롤이 포함되어 있습니다. [캡처] 패널에는 캡처 설정을 편집하는 데 사용하는 [설정] 창과 일괄 캡처 시 클립을 로깅하는 데 사용하는 [로깅] 창도 포함되어 있습니다. 또한 [캡처] 패널의 일부 옵션은 [캡처] 패널 메뉴에서도 사용할 수 있어 편리하게 작업할 수 있습니다.

캠코더 및 데크 등과 같은 특정 소스 장치를 [캡처] 패널에서 직접 제어할 수 있습니다. 컴퓨터에 Premiere Pro와 호환되는 IEEE1394, RS-232 또는 RS-422 컨트롤러가 있어야 합니다. 소스 장치에 이러한 인터페이스가 없는 경우에도 [캡처] 패널을 사용할 수는 있지만 해당 컨트롤을 사용하여 소스 장치를 큐, 시작 및 정지해야 합니다.

참고: Adobe Premiere Pro에서 캡처하지 않는 경우에는 [캡처] 패널을 닫으십시오. [캡처] 패널은 기본 포커스를 가정하므로 비디오를 편집하거나 미리 볼 때 이 패널을 열어 두면 소스 장치에 대한 출력을 사용할 수 없게 되며 [캡처] 패널을 열어 놓아도 성능이 저하될 수 있습니다.



캡처 패널
A. 상태 영역 **B.** 미리 보기 **C.** 탭 **D.** 패널 메뉴 **E.** 전송 컨트롤

기타 도움말 항목

45페이지의 “스크래치 디스크 성능 최적화”

38페이지의 “시스템 설정”

Premiere Pro의 캡처 및 편집 옵션

캡처 설정 지정(Windows)

1 프로젝트를 열어 둔 상태에서 [파일] > [캡처]를 선택하고 [설정] 탭을 선택합니다.

2 [캡처 설정] 창에서 [편집]을 클릭합니다.

3 [캡처 설정] 대화 상자의 [캡처 형식] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

캡처 설정 지정(Mac OS)

QuickTime 캡처 설정을 Premiere Pro 프로젝트 설정 및 환경 설정에 저장할 수 있습니다. 다음과 같은 경우 이러한 단계를 수행하십시오.

- 프로젝트에서 장치를 처음 사용하는 경우
- 프로젝트에서 장치를 변경할 때마다
- 프로젝트에 대한 캡처 설정을 변경하려는 경우마다

1 프로젝트를 연 상태에서 [파일] > [캡처]를 선택합니다.

2 [캡처] 창에서 [설정] 탭을 선택합니다.

3 [캡처 설정] 창에서 [편집]을 클릭합니다.

4 [캡처 설정] 대화 상자의 [캡처 형식] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

5 [비디오]를 클릭합니다.

6 설정을 원하는 대로 변경했으면 [확인]을 클릭합니다. 설정을 변경할 필요가 없는 경우 [확인]을 클릭하기만 하면 됩니다.

7 [캡처 설정] 창에서 [오디오]를 선택합니다.

8 캡처하는 동안 오디오를 들으려면 [사운드] 창의 [스피커] 설정 상자에서 [설정]을 선택합니다.

[사운드] 창을 닫은 후 다시 열면 [스피커] 옵션이 [해제]로 되돌아 갑니다. 캡처하는 동안 오디오를 켜 놓으려면 이 [사운드] 창에 액세스할 때마다 [설정]을 선택해야 합니다.

9 [샘플] 탭을 선택한 다음 소스의 오디오와 일치하는 [속도]를 선택합니다.

10 [사운드] 창에서 [소스] 탭을 선택합니다.

11 [DV 오디오]를 선택한 다음 DV 장치에서 원하는 오디오 소스를 선택합니다. 기본적으로 [소스]는 [기본 입력 선] > [입력 선]으로 설정되어 있습니다. [최초 2채널]을 선택합니다.

12 (선택 사항) 오디오의 추가 또는 대체 채널을 캡처할 수 있습니다. 소스 자료에 오디오의 추가 채널이 있는 경우 다른 두 옵션 중 하나를 선택합니다.

13 오디오 설정을 원하는 대로 변경했으면 [확인]을 클릭합니다.

14 [확인]을 클릭하여 [캡처 설정] 창을 닫습니다.

15 [기록]이 여전히 활성화되어 있지 않으면 [캡처] 창에서 [설정] 탭을 선택합니다. 그런 다음 [편집]을 선택합니다.

16 [비디오]를 클릭한 후 [확인]을 클릭합니다.

17 [재생]을 누릅니다.

[기록] 단추를 이제 사용할 수 있습니다.

캡처 환경 설정 지정

1 [편집] > [환경 설정] > [캡처](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [캡처](Mac OS)를 선택합니다.

2 드롭된 프레임에서 캡처를 취소할지, 드롭된 프레임을 보고할지 아니면 일괄 로그 파일을 생성할 것인지를 지정합니다.

3 장치 컨트롤 시간 코드 사용 여부를 지정합니다. 장치 컨트롤러가 설치되어 있는 경우 Premiere Pro는 소스 테이프에 기록된 시간 코드를 기록하는 대신 컨트롤러에서 제공하는 시간 코드를 기록할 수 있습니다.

캡처할 트랙 선택

1 [파일] > [캡처]를 선택하여 [캡처] 패널을 엽니다.

2 [캡처] 패널에서 패널 메뉴를 클릭합니다.

3 원하는 옵션에 따라 [비디오 기록], [오디오 기록] 또는 [오디오 및 비디오 기록]을 선택합니다.

스테레오 소스에서 모노 트랙으로 캡처

스테레오 또는 5.1 오디오 채널이 포함된 소스에서 캡처하면 각 오디오 채널이 해당하는 모노 오디오 트랙으로 자동으로 매핑됩니다. [모노 기본 트랙 형식] 환경 설정에서 가져온 다중 채널 파일 및 다중 채널 소스에서 캡처한 푸티지에 대해 이 동작을 설정할 수 있습니다. 오디오 채널 매핑에 대한 자세한 내용은 208페이지의 “소스 및 출력 오디오 채널 매핑”을 참조하십시오.

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 선택합니다.

2 [환경 설정] 대화 상자의 [소스 채널 매핑] 창에서 [기본 트랙 형식] 메뉴에서 [모노]를 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

파일 크기 제한

Premiere Pro는 파일 크기를 제한하지 않습니다. 그러나 캡처 카드, 운영 체제 또는 하드 디스크에서 이러한 제한을 설정하는 경우가 있습니다. 큰 파일 지원에 대한 자세한 내용은 캡처 카드 및 하드 디스크 설명서를 참조하십시오.

하드 디스크의 형식은 하드 디스크의 큰 파일 처리 기능에 크게 영향을 줍니다. FAT32 형식에서는 각 파일의 크기가 4GB(DV 푸티지의 경우 약 18분)로 제한됩니다. NTFS 포맷을 사용하면 파일 크기에 제한이 없습니다. 따라서 비디오를 캡처하는 스크래치 디스크와 비디오 파일을 내보내는 대상 하드 드라이브로 NTFS 포맷 디스크를 사용하는 것이 가장 좋습니다. 하지만 비디오 편집 시스템의 다른 구성 요소로 인해 파일 크기가 제한될 수 있습니다.

장치 컨트롤 설정

장치 컨트롤을 사용하여 비디오 캡처를 관리 및 자동화하고 시퀀스를 테이프로 내보낼 수 있습니다. 장치 컨트롤을 사용하면 캡처 및 일괄 캡처 컨트롤로 데크 및 캠코더 등의 장치를 정밀하게 제어할 수 있습니다. 장치 컨트롤이 있으면 [캡처] 패널을 사용하여 각 클립을 로깅한 후에 [일괄 캡처] 명령을 통해 로깅된 클립을 자동으로 기록할 수 있습니다.

Premiere Pro는 기본 제공되는 IEEE 1394(FireWire, i.Link) 지원 기능 및 호환 RS-232/RS-422 컨트롤러 지원 기능(Windows에만 해당)을 통해 장치를 제어합니다. 유형에 관계없이 장치가 자동으로 인식되지 않으면 장치를 수동으로 설정해야 합니다. 장치 컨트롤을 설정하기 전에 외부 장치 컨트롤을 지원하는 테이프 데크 또는 캠코더와, 컨트롤러나 컴퓨터 또는 둘 다에 장치를 연결하는 케이블이 있는지 확인하십시오.

장치 컨트롤에 대해 프로젝트 설정

일부 장치 컨트롤 설정은 [편집] > [환경 설정] > [장치 컨트롤](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [장치 컨트롤](Mac OS)을 선택할 때 사용할 수 있으며, 다른 설정은 [캡처] 패널의 [설정] 창 아래에 있는 [장치 컨트롤] 섹션에 있습니다. 장치 컨트롤 설정은 전체 프로젝트에 적용됩니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [캡처](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [캡처](Mac OS)를 선택합니다.

2 캡처 옵션 중 하나 이상을 선택합니다. 고유 시간 코드를 생성하는 장치 컨트롤러를 사용하는 경우 [장치 컨트롤 시간 코드 사용]을 선택합니다. 장치 컨트롤 시간 코드를 사용하면 테이프에 녹화된 읽을 수 없는 시간 코드가 컨트롤러의 시간 코드로 바뀝니다. [확인]을 클릭합니다.

3 캡처된 클립을 프로젝트의 특정 저장소에 저장하려면 먼저 프로젝트를 엽니다. 캡처하기 전에 저장소가 [프로젝트] 패널에 있는지 확인합니다.

4 [파일] > [캡처]를 선택합니다.

5 [설정] 패널에서 [편집]을 클릭하여 [캡처 설정] 대화 상자에 지정된 캡처 형식이 장치에 적합한지 확인하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 캡처 설정 옵션은 일부 형식에서만 사용할 수 있습니다. 예를 들어 HDV 형식에는 옵션이 없습니다.

6 [설정] 패널의 [캡처 위치] 섹션에서 캡처된 비디오 및 오디오를 저장하도록 지정한 디스크 드라이브에 충분한 여유 공간이 있는지 확인합니다. 위치를 변경하려면 해당 [찾아보기] 단추를 클릭하고 위치를 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

7 [장치 컨트롤] 섹션에서 장치 컨트롤이 설정되지 않았으면 [장치] 메뉴에서 장치를 선택하고 [옵션]을 클릭하여 설정합니다. 사용 가능한 옵션은 장치에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 해당 장치 드라이버 설명서를 참조하십시오.

8 [캡처] 패널의 장치 컨트롤 단추를 테스트하여 올바르게 작동하는지 확인합니다. 비디오 미리 보기가 해당 형식에 대해 지원되는 경우 미리 보기에서 비디오를 볼 수 있어야 합니다.

9 [로깅]을 클릭합니다. [설정] 영역에서 캡처하려는 항목에 따라 [캡처] 메뉴에서 [오디오], [비디오] 또는 [오디오 및 비디오]를 선택합니다. 필요한 경우 [클립 로그 위치] 목록에서 저장소를 선택합니다. 기본적으로 [클립 로그 위치] 필드에서 [프로젝트] 패널이 선택되어 있습니다.

10 필요에 따라 [클립 데이터] 영역에 정보를 입력합니다. 이 정보는 클립의 메타데이터로 저장됩니다.

참고: 혼동이 발생하지 않도록 테이프 이름이 고유한지 확인하십시오. 일부 유형의 장치 컨트롤 소프트웨어에서는 새 테이프를 삽입할 때마다 테이프 이름 설정을 지정하라는 메시지가 표시될 수 있습니다. 다른 [데이터 로깅] 옵션은 필수 사항이 아닙니다.

장치 컨트롤에 대해 장치 설정

Premiere Pro에서는 캠코더, VTR 등의 장치 컨트롤을 지원합니다. Premiere Pro에서는 IEEE 1394(FireWire, i.Link) 연결을 통해 DV 및 HDV 장치를 제어합니다. 또한 Windows의 경우 RS-232 또는 RS-422 컨트롤러가 컴퓨터에 설치되어 있는 경우 Premiere Pro는 이를 통하여 장치를 직렬로 제어합니다.

1 [장치 컨트롤 환경 설정] 대화 상자를 열려면 [편집]> [환경 설정] > [장치 컨트롤](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [장치 컨트롤](Mac OS)을 선택합니다.

2 [장치] 메뉴에서 제어하려는 장치 유형을 선택합니다.

3 [옵션]을 클릭합니다.

4 (선택 사항) DV 또는 HDV 장치에 연결하는 경우 [비디오 표준], [장치 상표], [장치 유형] 및 [시간 코드 형식] 메뉴에서 원하는 항목을 선택합니다. [장치 유형] 메뉴에서 특정 모델이 목록에 없는 경우 다음 중 하나를 수행합니다.

- 동일 계열의 모델 선택(알려진 경우)
- 표준 선택
- [온라인에서 장치 정보 보기] 선택

5 직렬 장치를 연결하는 경우에는 [프로토콜], [포트], [시간 소스] 및 [시간 기준] 메뉴에서 원하는 항목을 선택합니다. 선택한 [프로토콜]에 대해 사용 가능한 확인란을 하나 또는 둘 다 선택합니다.

6 (DV/HDV 장치 컨트롤만 해당) [상태 확인]을 클릭합니다. Premiere Pro에 다음 상태 중 하나가 표시됩니다.

오프라인 Premiere Pro가 장치를 인식하지 못합니다. 모든 연결 및 설정을 확인하십시오.

검색됨 Premiere Pro가 장치를 인식하지만 테이프를 제어할 수 없습니다(보통 삽입된 테이프가 없는 경우).

온라인 Premiere Pro가 장치를 인식하며 테이프를 제어할 수 있습니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

8 [설정] 창의 [장치 컨트롤] 섹션에서 필요에 따라 다음 옵션을 지정합니다.

프리롤 시간 캡처 전에 시작 지점보다 어느 정도 이전에 테이프 재생을 시작하는지를 나타냅니다. 적절한 값은 사용 중인 장치에 따라 달라집니다.

시간 코드 오프셋 캡처된 비디오에 포함된 시간 코드를 조정할 프레임 수를 나타냅니다. 시간 코드가 소스 테이프의 동일 프레임에 있는 시간 코드 번호와 일치하도록 오프셋을 설정합니다.

장치 컨트롤용 장치 선택

1 [캡처] 패널에서 [설정] 탭을 선택합니다.

2 [장치] 메뉴에서 제어하려는 장치 유형을 선택합니다.

3 [옵션]을 클릭합니다.

4 (선택 사항) DV 또는 HDV 장치에 연결하는 경우 [비디오 표준], [장치 상표], [장치 유형] 및 [시간 코드 형식] 메뉴에서 원하는 항목을 선택합니다. [장치 유형] 메뉴에서 특정 모델이 목록에 없는 경우 다음 중 하나를 수행합니다.

- 동일 계열의 모델 선택(알려진 경우)
- 표준 선택
- [온라인에서 장치 정보 보기] 선택

5 직렬 장치를 연결하는 경우에는 [프로토콜], [포트], [시간 소스] 및 [시간 기준] 메뉴에서 원하는 항목을 선택합니다. 선택한 [프로토콜]에 대해 사용 가능한 확인란을 하나 또는 둘 다 선택합니다.

6 (DV/HDV 장치 컨트롤만 해당) [상태 확인]을 클릭합니다. Premiere Pro에 다음 상태 중 하나가 표시됩니다.

오프라인 Premiere Pro가 장치를 인식하지 못합니다. 모든 연결 및 설정을 확인하십시오.

검색됨 Premiere Pro가 장치를 인식하지만 테이프를 제어할 수 없습니다(보통 삽입된 테이프가 없는 경우).

온라인 Premiere Pro가 장치를 인식하며 테이프를 제어할 수 있습니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

8 [설정] 탭의 [장치 컨트롤] 섹션에서 필요에 따라 다음 옵션을 지정합니다.

프리롤 시간 캡처 전에 시작 지점보다 어느 정도 이전에 테이프 재생을 시작하는지를 나타냅니다. 적절한 값은 사용 중인 장치에 따라 달라집니다.

시간 코드 오프셋 캡처된 비디오에 포함된 시간 코드를 조정할 프레임 수를 나타냅니다. 시간 코드가 소스 테이프의 동일 프레임에 있는 시간 코드 번호와 일치하도록 오프셋을 설정합니다.

RS-422 또는 RS-232 장치 조정(Windows에만 해당)

1 [파일] > [내보내기] > [테이프로 내보내기]를 선택합니다.

2 [옵션]을 클릭합니다.

3 장치에 대해 적합한 오프셋 프레임 수를 [동영상 시작 지연 프레임], [수동 편집 타이밍] 및 [프리롤] 상자에 입력합니다.

RS-422 또는 RS-232 장치 컨트롤(Windows에만 해당)

1 [편집] > [환경 설정] > [장치 컨트롤](Windows)을 선택합니다.

2 [장치] 메뉴에서 [직렬 장치 컨트롤]을 선택합니다.

3 [옵션]을 클릭합니다.

4 [VTR 및 포트 컨트롤] 섹션에서 장치의 프로토콜 및 포트를 선택합니다.

5 [시간 컨트롤] 섹션에서 장치의 시간 소스 및 시간 기준을 선택합니다.

캡처 패널의 장치 컨트롤

[캡처] 패널의 컨트롤을 사용하여 클립을 로깅하면서 장치를 작동시킬 수 있습니다. 방향 전환 컨트롤 을 사용하면 인접한 프레임을 빠르게 탐색할 수 있으며, 셔틀 컨트롤 을 사용하면 테이프를 앞뒤로 재생하면서 테이프 속도를 변경할 수 있습니다. [기록] 단추 를 사용하면 수동 캡처를 시작할 수 있습니다.

테이프가 정지되었을 때 [되감기] 단추 를 누르면 장치가 최고 속도로 테이프를 되감습니다. 테이프가 재생 중이거나 일시 정지되었을 때 테이프를 되감으면 장치는 미리 보기에서 비디오를 표시하는 상태로 테이프를 되감습니다.

테이프가 정지되었을 때 [앞으로 감기] 단추 ▶▶ 를 누르면 장치가 최고 속도로 테이프를 앞으로 감습니다. 테이프가 재생 중이거나 일시 정지되었을 때 테이프를 앞으로 감으면 장치는 미리 보기에서 비디오를 표시하는 상태로 테이프를 앞으로 감습니다.

[이전 장면] 단추를 누르면 테이프가 이전 시작 지점으로 셔틀된 후에 일시 정지됩니다. [다음 장면] 단추 를 누르면 테이프가 다음 장면의 시작 지점으로 셔틀된 후에 일시 정지됩니다.

참고: [이전 장면] 및 [다음 장면]은 Windows의 DV에 대해서만 지원되며 Windows 또는 Mac OS의 HDV에 대해서는 지원되지 않습니다.

J, K 및 L 키를 눌러 장치를 제어할 수도 있습니다. J 키를 누르면 테이프가 되감기고, L 키를 누르면 테이프가 앞으로 감기며, K 키를 누르면 테이프가 일시 정지됩니다. J 또는 L 키를 누를 때마다 앞으로 감기 또는 뒤로 감기 속력이 빨라집니다. 한 번에 한 프레임씩 되감거나 앞으로 감으려면 K 키를 누른 상태로 J 또는 L 키를 한 번 누릅니다. 느리게 되감거나 앞으로 감으려면 K+J 또는 K+L을 누르고 있으면 됩니다.

키보드를 사용하여 [캡처] 패널 컨트롤을 작동하려면 [캡처] 패널에서 도구 설명을 참조하십시오. [편집] > [키보드 사용자 정의]를 선택하면 단축키를 변경할 수 있습니다. 테이프를 특정 프레임으로 신속하게 이동하려면 모니터 왼쪽 아래에 있는 캡처 패널의 현재 시간 코드 필드에 해당 시간 코드를 입력합니다. Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

장치 컨트롤을 사용하지 않도록 설정

1 다음 중 하나를 수행하여 [장치 컨트롤 환경 설정] 대화 상자를 엽니다.

- [편집] > [환경 설정] > [장치 컨트롤](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [장치 컨트롤](Mac OS)을 클릭합니다.
- [캡처] 패널에서 [설정]을 클릭합니다.

2 [장치] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

참고: 장치 컨트롤을 사용하지 않도록 설정하는 경우 장치에서 수동으로 재생을 시작하십시오.

장치 컨트롤 없이 캡처

Premiere Pro에서 제어하는 장치가 없으면 비디오를 수동으로 캡처할 수 있습니다. 이런 경우 재생 장치 컨트롤과 [캡처] 패널 컨트롤을 모두 수동으로 작동시켜야 합니다.

참고: Mac OS에서 셔틀, 로깅 및 캡처를 수행하는 동안에는 HDV 푸티지를 외부 TV 모니터(소스가 캠코더인 경우에는 캠코더 뷰파인더)에서 미리 봅니다. [캡처] 패널의 미리 보기 창에는 [카메라에서 미리 보는 중]이라는 메시지가 표시됩니다.

1 데크 또는 캠코더가 컴퓨터에 제대로 연결되어 있는지 확인합니다.

2 [파일] > [캡처]를 클릭합니다.

3 (Mac OS) [QuickTime 캡처 설정] 대화 상자가 열리면 프로젝트에 적합한 비디오 및 오디오 설정을 선택합니다.

이러한 설정은 해당 프로젝트에 대해 유지되지만 각각의 새 프로젝트에 대해서는 설정을 다시 지정해야 합니다.

4 [로깅] 창의 [설정] 영역에 있는 [캡처] 메뉴에서 미디어 유형을 선택합니다.

5 데크 또는 캠코더의 컨트롤을 사용하여 캡처를 시작할 프레임 몇 초 앞의 지점으로 비디오테이프를 이동합니다.

6 데크 또는 캠코더의 [재생] 단추를 누른 후에 [캡처] 패널의 빨강 [기록] 단추를 클릭합니다.

7 편집 공간이 확보되도록 필요한 푸티지가 끝나는 지점의 몇 초 후까지 기록합니다. 기록을 정지하려면 Esc 키를 누릅니다.

[캡처된 파일 저장] 대화 상자가 나타나면 로깅 데이터를 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 새 파일이 [프로젝트] 패널에 나열되며 [캡처] 패널의 [설정] 창에서 지정한 디스크 위치에 저장됩니다.

장치 컨트롤을 사용한 캡처

장치와 프로젝트를 올바르게 설정한 후에는 장치 컨트롤을 사용하여 클립 캡처를 시작할 수 있습니다. 전체 테이프를 캡처할 수도 있고, 각 클립의 시작 지점 및 종료 지점을 표시한 후에 클립을 캡처할 수도 있습니다. 클립 수에 상관없이 얼마든지 시작 지점과 종료 지점을 로깅한 후에 일괄 처리로 원하는 만큼 캡처하도록 설정할 수 있습니다. Premiere Pro는 Windows와 Mac OS에서 모두 FireWire 장치 컨트롤을 지원하지만 직렬 장치 컨트롤은 Windows에서만 지원합니다.

참고: Mac OS에서 셔틀, 로깅 및 캡처를 수행하는 동안에는 HDV 푸티지를 외부 TV 모니터(소스가 캠코더인 경우에는 캠코더 뷰파인더)에서 미리 보는 것이 좋습니다. [캡처] 패널의 미리 보기 창에는 [카메라에서 미리 보는 중]이라는 메시지가 표시됩니다.

기타 도움말 항목

76페이지의 “장치 컨트롤 설정”

전체 테이프 또는 테이프의 일부분 캡처

1 [파일] > [캡처]를 선택합니다.

2 (Mac OS) [QuickTime 캡처 설정] 대화 상자가 열리면 프로젝트에 적합한 비디오 및 오디오 설정을 선택합니다.

이러한 설정은 해당 프로젝트에 대해 유지되지만 각각의 새 프로젝트에 대해서는 설정을 다시 지정해야 합니다.

3 [캡처] 패널에서 미리 보기에 나와 있는 것처럼 장치가 온라인인지 확인합니다.

4 테이프를 장치에 삽입합니다. Premiere Pro에 테이프의 이름을 지정하라는 메시지가 표시됩니다. 두 테이프의 이름을 동일하게 지정하지 마십시오.

같은 이름을 두 번 사용하지 않으려면 이름에 고유 번호를 포함하면 됩니다.

5 [로깅] 창의 [설정] 영역에 있는 [캡처] 메뉴에서 미디어 유형을 선택합니다.

6 테이프를 맨 처음 또는 캡처할 부분의 시작 부분으로 되감습니다.

7 테이프에 있는 각각의 새로운 장면에 대해 별도의 파일(Windows) 또는 하위 클립(Mac OS)을 만들려면 [캡처] 영역에서 [장면 검색]을 선택합니다.

8 각 클립의 시작 지점 및 종료 지점을 벗어나는 프레임을 캡처할 수 있습니다. [캡처] 영역에 있는 [핸들] 상자에 프레임 수를 입력합니다.

9 [테이프]를 클릭합니다.

10 특정 부분 끝에서 캡처를 정지하려면 [정지] 단추를 클릭합니다. 이렇게 하지 않으면 테이프가 끝날 때 캡처가 중지됩니다.

클립 선택 및 캡처

1 [파일] > [캡처]를 선택합니다.

2 (Mac OS) [QuickTime 캡처 설정] 대화 상자가 열리면 프로젝트에 적합한 비디오 및 오디오 설정을 선택합니다.

이러한 설정은 프로젝트에 대해 유지되지만 각각의 새 프로젝트에 대해서는 설정을 다시 지정해야 할 수 있습니다.

3 [캡처] 패널에서 미리 보기에 나와 있는 것처럼 장치가 온라인인지 확인합니다.

4 테이프를 장치에 삽입합니다. Premiere Pro에 테이프의 이름을 지정하라는 메시지가 표시됩니다. 두 테이프의 이름을 동일하게 지정하지 마십시오.

5 [로깅] 창의 [설정] 영역에 있는 [캡처] 메뉴에서 미디어 유형을 선택합니다.

6 [캡처] 패널의 컨트롤을 사용하여 캡처할 첫 번째 프레임으로 이동한 후에 [시작 설정]을 클릭합니다. 그런 후에 캡처할 마지막 프레임으로 이동하고 [종료 설정]을 클릭합니다.

참고: Mac OS에서 HDV 푸티지를 캡처하는 경우에는 로깅 중에 외부 TV 모니터 또는 캠코더 뷰파인더에서 푸티지를 미리 보아야 합니다. [캡처] 패널의 미리 보기 창에는 [카메라에서 미리 보는 중]이라는 메시지가 표시됩니다.

7 각 클립의 시작 및 종료 지점을 초과하여 확장되는 프레임을 캡처하려는 경우에는 [캡처] 섹션의 [핸들] 설정에 프레임 수를 입력합니다.

8 [로깅] 창의 [캡처] 영역에 있는 [시작/종료] 단추를 클릭하여 클립을 캡처합니다.

장치가 온라인인지 확인

1 [파일] > [캡처]를 선택합니다.

2 (Mac OS) [QuickTime 캡처 설정] 대화 상자가 열리면 프로젝트에 적합한 비디오 및 오디오 설정을 선택합니다.

이러한 설정은 프로젝트에 대해 유지되지만 각각의 새 프로젝트에 대해서는 설정을 다시 지정해야 할 수 있습니다.

3 [캡처] 패널에서 [설정] 탭을 선택합니다.

4 [설정] 탭의 [장치 컨트롤] 영역에서 [옵션]을 클릭합니다.

5 [DV/HDV 장치 컨트롤 설정] 대화 상자에서 [상태 확인]을 클릭합니다.

자동 장면 검색을 사용한 클립 로그

장면 검색을 사용하면 클립 로깅 프로세스의 처리 속도를 크게 향상시킬 수 있습니다. 비디오를 캡처할 때 장면 검색은 테이프의 시간/날짜 스탬프가 끊어질 때마다 클립을 로깅합니다. Premiere Pro에서는 장면 검색을 통해 장면이 분리될 때마다 별도의 파일을 캡처(Windows)하거나 하위 클립으로 구성된 마스터 클립을 작성(Mac OS)할 수 있습니다. Mac OS에서 Premiere Pro는 하위 클립을 새 저장소에 배치합니다. 장면 검색은 전체 테이프를 캡처하든, 특정 시작 지점과 종료 지점 사이의 섹션만 캡처하든 관계없이 작동합니다. 장면 검색은 장면 분리를 검색한 경우 정의된 시작 지점과 종료 지점 사이에도 클립을 만듭니다.

장면 검색은 테이프의 진행률을 변경하지 않고 일괄 캡처용으로 장면을 로깅합니다. 또한 시간 코드 나누기에서 발생하는 장면도 로깅합니다.

Tracy Peterson은 Adobe 웹 사이트에서 자동 장면 검색을 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

❖ [캡처] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 이미지 아래에 있는 [장면 검색] 단추 를 클릭합니다.
- [로깅] 창의 [캡처] 영역에서 [장면 검색]을 선택합니다.

장면 검색이 각 장면의 첫 프레임에서 별도의 파일(Windows) 또는 하위 클립(Mac OS)을 시작합니다.

참고: 장면 검색은 DV, HDV 1080i 및 HDV 720p 푸티지에 대해서만 작동합니다.

일반 캡처 문제

디지털 푸티지를 캡처하는 동안 문제가 발생하면 Premiere Pro 도움말 또는 카메라, 데크, 캡처 카드 등의 설명서를 참조하십시오. 자세한 내용은 디지털 비디오 캡처 및 재생 문제 해결을 참조하십시오. 디지털 비디오를 캡처할 때는 일반적으로 다음과 같은 문제가 발생할 수 있습니다.

- 장치(카메라 또는 데크)가 절전 모드가 되면 [캡처] 패널을 닫았다가 다시 열거나 [캡처] 패널을 닫고 장치를 껐다가 다시 켠 후에 [캡처] 패널을 다시 여십시오. 대부분의 카메라는 AC 전원에 연결하여 테이프를 꺼내면 절전 모드를 사용하지 않도록 설정할 수 있습니다.
- [캡처] 패널 또는 [모니터] 패널에서 비디오가 거칠게 표시되는 경우 Premiere Pro가 캡처 품질을 유지하기 위해 표시 품질을 떨어뜨린 것일 수 있습니다. 이 경우 비디오는 사용자가 결정한 품질로 캡처 및 저장되며, NTSC 또는 PAL 모니터에서 항상 해당 품질로 재생됩니다. 속도가 보다 느린 시스템의 경우 Premiere Pro는 최고 속도 캡처를 위해 충분한 CPU 리소스를 사용할 수 있도록 캡처 미리 보기 품질을 저하시킬 수 있습니다.
- 비디오 이미지가 [캡처] 패널에 표시되지 않으면 장치 컨트롤 및 캡처 설정을 확인하십시오. 그런 다음 장치를 켜 둔 상태에서 Premiere Pro를 다시 시작합니다.
- 캡처된 오디오 및 비디오가 동기화되어 있지 않은 경우 샷 사이의 테이프 섹션을 건너뛰지 않았는지, 즉 기록하지 않은 상태로 두지 않았는지 확인하십시오. 빈 테이프 영역에는 시간 코드가 없으므로 카메라 시간 모드가 중단될 수 있습니다. 빈 영역을 캡처하면 카메라는 유효한 프레임을 전송하지 않지만 시간은 계속 표시됩니다.
- 오디오가 기록되지 않으면 기록을 수행하지 말고 컴퓨터의 사운드 입력 및 스피커 시스템을 통해 재생해 보십시오. 오디오가 재생되지 않으면 오디오 소스가 제대로 연결되어 있지 않거나 오디오 매개 변수가 제대로 설정되지 않은 것입니다. 이 경우에는 하드웨어 연결, Windows 제어판의 [사운드 및 오디오 장치] 및 믹서 설정을 확인하고 사운드 카드 설명서를 참조하십시오. Premiere Pro에서 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정](Mac OS)을 선택하고 [오디오], [오디오 하드웨어] 및 [오디오 출력 매핑]의 설정을 확인합니다.

- Mac OS에서 HDV 푸티지 셔틀, 로깅 및 캡처를 수행할 때는 [캡처] 패널의 미리 보기 창은 계속 비어 있습니다. 이러한 경우에는 이 푸티지를 외부 TV 모니터(소스 장치가 캠코더인 경우에는 캠코더 뷰파인더)에서 미리 보아야 합니다.

기타 도움말 항목

디지털 비디오 캡처 및 재생 문제 해결

DV 또는 HDV 비디오 캡처

FireWire 케이블을 통해 DV 또는 HDV 장치를 컴퓨터에 연결하면 해당 장치에서 오디오 및 비디오를 캡처할 수 있습니다. Premiere Pro는 오디오 및 비디오 신호를 하드 디스크에 기록하고 FireWire 포트를 통해 장치를 제어합니다.

XDCAM 또는 P2 장치에서 DV 또는 HDV 푸티지를 캡처할 수 있습니다. 지원되는 타사 캡처 카드 또는 장치가 설치되어 있는 경우 SDI 포트를 통해 캡처할 수 있습니다. 또한 컴퓨터에 관련 드라이버가 설치되어 있어야 합니다.

DV 또는 HDV 사전 설정 중 하나를 사용하여 시퀀스를 만들면 캡처 설정은 사전 설정에 따라 DV 캡처 또는 HDV 캡처용으로 설정됩니다. 그러나 지정된 프로젝트의 [캡처] 패널 내에서 캡처 설정을 DV 또는 HDV로 변경할 수 있습니다.

미리 보기 및 캡처 중에 DV 비디오를 [캡처] 창에서 미리 볼 것인지를 선택할 수 있습니다. 또한 [캡처] 창에서 HDV 푸티지를 미리 볼 수도 있습니다(Windows에만 해당). 그러나 캡처 중에는 [캡처] 창에서 HDV 푸티지를 미리 볼 수 없습니다. 대신 HDV 캡처 중에는 이 창에 [캡처하는 중]이라는 내용이 표시됩니다.

중요: DVCPRO HD 에셋, XDCAM HD 에셋, XDCAM EX 에셋 및 AVCHD 에셋을 캡처하지 않고 미디어에서 전송하거나 가져올 수 있습니다. 캡처는 전송보다 시간이 오래 걸리며 모든 메타데이터가 그대로 유지되지 않습니다. 자세한 내용은 61페이지의 “테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

39페이지의 “DV 또는 HDV 시스템 설정”

80페이지의 “장치 컨트롤을 사용한 캡처”

410페이지의 “장치 컨트롤을 사용하여 테이프로 시퀀스 내보내기”

HD 비디오 캡처

SDI 포트가 있는 HD 장치에서 오디오 및 비디오를 캡처할 수 있습니다. 컴퓨터에 지원되는 SDI 캡처 카드가 있어야 하며 해당 드라이버와 소프트웨어가 설치되어 있어야 합니다. 마찬가지로, 지원되는 XDCAM 캡처 카드가 해당 드라이버와 함께 설치된 경우 XDCAM SDI 소스에서 HD 푸티지를 캡처할 수 있습니다. 올바르게 설치한 경우 [새 시퀀스] 대화 상자의 [사용 가능한 사전 설정] 창에 HD 사전 설정이 추가됩니다. 또한 [프로젝트 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에 있는 [캡처 형식] 메뉴에 HD 형식이 추가됩니다.

일반적으로 BNC 연결 선이 있는 동축 케이블을 SDI 포트에 연결하여 HD 장치를 컴퓨터에 연결합니다. 장치 컨트롤(Windows에만 해당) 기능을 제공하려면 장치의 직렬 포트를 컴퓨터의 RS422 또는 RS-232 포트와 연결합니다. 자세한 내용은 캡처 카드 제조업체에서 제공한 설치 지침을 참조하십시오.

중요: DVCPRO HD 에셋, XDCAM HD 에셋, XDCAM EX 에셋 및 AVCHD 에셋을 캡처하지 않고 미디어에서 전송하거나 가져올 수 있습니다. 캡처는 전송보다 시간이 오래 걸리며 모든 메타데이터가 그대로 유지되지 않습니다. 자세한 내용은 61페이지의 “테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

40페이지의 “SD-SDI, HD-SDI 또는 컴포넌트 시스템 설정”

76페이지의 “장치 컨트롤 설정”

79페이지의 “장치 컨트롤 없이 캡처”

온라인 편집과 오프라인 편집

온라인 편집을 수행하는 경우 비디오 프로그램의 최종 버전에 필요한 품질 레벨로 클립을 편집합니다. 이는 Premiere Pro의 기본 작업 방법입니다. 호스트 컴퓨터의 속력 및 저장소 용량이 사용하는 비디오 형식의 요구 사항에 적합한 경우에는 온라인 편집을 제대로 수행할 수 있습니다. 예를 들어 현재 사용되는 대부분의 컴퓨터에서는 최고 해상도로 DV 데이터 속도를 처리할 수 있습니다. 그러나 HDV 또는 HD 푸티지 등의 경우에는 요구 사항이 보다 까다롭기 때문에 문제가 발생할 수 있습니다. 그러므로 대부분의 비디오 촬영 전문가는 오프라인 편집을 사용합니다.

오프라인 편집에서는 고해상도 클립을 캡처한 후 편집용으로 사용할 저해상도 클립을 만듭니다. 편집이 끝나면 클립에 연결된 저해상도 푸티지를 원래의 고품질 푸티지와 바꾸십시오. 이렇게 하면 최종 결과물에 대한 작업을 마치고 이를 렌더링하여 고해상도로 내보낼 수 있습니다. 해상도가 낮은 클립을 편집하면 표준형 컴퓨터에서도 성능 속도 저하 없이 HDV 또는 HD 푸티지 등의 매우 큰 에셋을 편집할 수 있습니다. 또한 편집자가 외부에 있는 동안에도 랩톱 컴퓨터를 사용하여 편집을 수행할 수 있습니다.

프로젝트 내내 온라인에서 고해상도 푸티지로 프로젝트를 편집할 수도 있습니다. 즉, 2단계 워크플로를 통해 편집할 수 있습니다. 먼저 오프라인에서 고해상도 푸티지로 창의적인 결정을 내린 다음 미세 조정, 품질 조절 및 색 수정을 위해 이 고해상도 푸티지를 온라인으로 가져옵니다.

예를 들어 Premiere Pro를 사용하여 HD 프로젝트에 대한 오프라인 편집을 완료한 후에 프로젝트를 EDL로 내보내 하드웨어 사양이 높은 편집 시스템으로 전송할 수 있습니다. 그런 다음 좀 더 강력한 하드웨어에서 최고 해상도로 최종 온라인 편집 및 렌더링을 수행할 수 있습니다.

오프라인 편집용 저해상도 클립 만들기

1 최고 해상도에서 캡처하거나 [프로젝트] 패널로 가져옵니다.

2 [프로젝트] 패널에서 [새 저장소]를 클릭하고 저해상도 클립 저장소의 이름을 지정합니다.

3 Adobe Media Encoder를 클릭하고 프로젝트의 모든 클립을 Adobe Media Encoder 대기열에 추가합니다.

4 Adobe Media Encoder에서 [설정]을 클릭합니다.

5 형식 및 기타 설정을 저해상도 형식과 이 형식에 해당하는 설정으로 변경합니다.

6 [출력 이름] 필드에서 파일 이름을 클릭하고 저해상도 클립용으로 만든 폴더를 찾습니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

8 [대기열 시작]을 클릭합니다.

Adobe Media Encoder에서 클립을 저해상도 형식으로 인코딩하고 인코딩된 클립의 파일 이름에서 원래 클립의 이름을 기본적으로 유지합니다.

9 Premiere Pro [프로젝트] 패널에서 저해상도 클립용으로 만든 저장소를 엽니다. 저해상도 클립을 이 저장소로 가져옵니다.

10 저해상도 클립을 사용하여 프로젝트를 편집합니다.

저해상도 클립을 온라인 편집용 고해상도 클립으로 바꾸기

프로젝트를 최고 해상도에서 렌더링할 수 있도록 에셋의 저해상도 복사본을 원래의 고해상도로 바꿀 수 있습니다.

1 [클립] > [푸티지 바꾸기]를 선택합니다. 선택한 저해상도 클립과 파일 이름이 같은 원래의 고해상도 클립을 찾아 선택합니다. [선택]을 클릭합니다.

2 프로젝트에 사용된 각각의 저해상도 클립에 대해 앞의 두 단계를 반복합니다.

아날로그 비디오 디지타이징

아날로그 형식의 비디오 샷을 편집하려면 먼저 해당 샷을 디지타이징해야 합니다. 즉시 디지타이징이 가능한 디지털 캠코더를 통해 비디오 신호 경로를 지정하거나 컴퓨터에 설치된 장치를 디지타이징하는 방법으로 비디오 샷을 디지타이징할 수 있습니다. 또한 아날로그 푸티지를 디지털 형식으로 기록한 후에 다른 디지털 소스와 마찬가지로 캡처 카드를 통해 디지털 장치에서 비디오를 캡처할 수도 있습니다. 장비에 따라서는 컴포넌트 비디오, 합성 비디오, S-Video 등의 여러 신호 유형에서 아날로그 비디오를 디지타이징할 수 있습니다. 일부 디지타이저에서는 장치 컨트롤이 제공됩니다. 이러한 디지타이저는 RS-232 또는 RS-422 포트를 통해 소스 장치에 연결되어 Premiere Pro의 [캡처] 패널을 통해 장치를 제어하고 일괄 캡처를 수행할 수 있도록 합니다. 자세한 내용은 캠코더 및 디지타이저/캡처 카드에 포함된 설명서를 참조하십시오. 아날로그 비디오 캡처 문제 해결에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro의 아날로그 캡처 문제 해결을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

42페이지의 “S-Video 또는 합성 시스템 설정”

217페이지의 “아날로그 오디오 캡처”

Premiere Pro의 아날로그 캡처 문제 해결

캡처 카드 설정

Premiere Pro에서 제공되는 일부 캡처 설정은 디지타이저/캡처 카드와 함께 제공되는 플러그인 소프트웨어의 설정일 수 있습니다. 카드 상표 간에 차이가 있기 때문에 특정 옵션 및 지원되는 형식도 달라질 수 있습니다. 이와 같은 비디오 캡처 카드와 Premiere Pro 간의 복잡한 관계로 인해 특정 옵션이나 문제와 관련된 시스템 부분을 확인하기가 어려울 수 있습니다. Adobe와 대부분의 캡처 카드 제조업체에서는 특정 옵션 또는 문제가 비디오 캡처 카드 및 해당 소프트웨어와 관련된 것인지, 아니면 Premiere Pro와 관련된 것인지를 파악하는 데 도움이 되는 문제 해결 문서를 온라인으로 제공합니다. 문제 해결 리소스는 Premiere Pro 웹 사이트 및 캡처 카드 제조업체의 웹 사이트를 확인하십시오.

지원되는 대부분의 캡처 카드는 Premiere Pro의 [새 프로젝트] 대화 상자([사전 설정 불러오기] 패널)에서 선택할 수 있는 설정 파일(사전 설정)을 설치합니다. 이 사전 설정은 캡처 카드를 최적으로 지원하기 위해 모든 캡처 설정을 자동으로 지정합니다. 최상의 결과를 얻으려면 캡처 카드의 사전 설정(제공되는 경우)을 사용하고 [사용자 정의 설정] 창에서 캡처 설정을 변경하지 마십시오.

아날로그 비디오 디지타이징

1 Premiere Pro를 종료합니다.

2 아날로그 장치의 비디오 및 오디오 출력을 디지털 장치(디지타이저, 디지털 캠코더 또는 디지털 데크)의 아날로그 입력에 연결합니다.

3 디지털 장치가 외부 디지타이저, 데크 또는 캠코더인 경우에는 해당 FireWire 또는 SDI 포트를 컴퓨터의 포트에 연결합니다.

4 (Windows에만 해당) 디지털 장치가 장치 컨트롤을 포함하는 디지타이저인 경우에는 해당 장치 컨트롤 포트(RS-232 또는 RS-422)를 아날로그 장치의 동일한 유형 포트에 연결합니다.

5 아날로그 소스와 디지타이징 장치를 켭니다.

6 디지타이징 장치가 캠코더인 경우에는 VTR, VCR 또는 재생(카메라 아님) 모드로 전환합니다.

7 디지타이징 장치의 입력 선택 컨트롤을 올바른 아날로그 입력으로 설정합니다.

8 Premiere Pro를 시작합니다.

9 [시작] 화면이 나타나면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 특정 캡처 카드를 사용하여 새 프로젝트를 시작하려면 [새 프로젝트]를 클릭하고 [사전 설정 불러오기] 창에서 해당 캡처 카드의 사전 설정(사용 가능한 경우)을 선택한 후에 [확인]을 클릭합니다.
- 특정 캡처 카드를 사용하여 기존 프로젝트를 열려면 해당 캡처 카드의 사전 설정을 사용하여 설정한 기존 프로젝트를 선택합니다.
- 캠코더 또는 데크 등의 외부 장치를 사용하여 새 프로젝트를 시작하려는 경우 디지타이징하려면 [새 프로젝트]를 클릭하고 대상 텔레비전 표준 및 형식과 일치하는 DV 또는 HDV 사전 설정을 선택한 후에 [확인]을 클릭합니다.
- 캠코더 또는 데크 등의 외부 장치를 사용하여 기존 프로젝트를 열려는 경우 디지타이징하려면 올바른 DV 또는 HDV 사전 설정을 사용하여 설정한 기존 프로젝트를 선택합니다.

10 (선택 항목) Premiere Pro가 디지털 장치에서 오디오 트랙으로 오디오 채널을 매핑하는 방식을 지정합니다. [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 선택합니다. [소스 채널 매핑] 창의 [기본 트랙 형식] 메뉴에서 오디오 채널 형식을 선택합니다.

11 [파일] > [캡처]를 선택합니다.

12 [캡처] 패널에서 [설정] 창의 설정을 주의 깊게 확인합니다. 설정을 변경해야 하는 경우에는 [편집]을 클릭합니다. 캡처 카드를 사용하는 경우 이 설정은 Premiere Pro가 아닌 카드 제조업체의 플러그인 소프트웨어에서 제공되므로, 캡처 카드 상표 및 모델에 따라 달라질 수 있습니다. 자세한 내용은 캡처 카드 제조업체에서 제공한 소프트웨어 드라이버 설명서를 참조하십시오.

13 다음 중 하나를 수행합니다.

- 디지털 장치에서 장치 컨트롤을 제공하지 않는 경우에는 아날로그 장치의 자체 컨트롤을 사용하여 소스를 큐업합니다. 아날로그 장치에서 [재생]을 누른 다음 [캡처] 패널에서 [기록] 단추 를 클릭합니다.
- 디지털 장치에서 장치 컨트롤을 제공하는 경우에는 디지털 소스와 같은 방법으로 [캡처] 패널 컨트롤을 사용하여 푸티지를 캡처 또는 로깅합니다.

DVD용 콘텐트 캡처

DVD 콘텐트는 다양한 플레이어에서 안정적으로 재생될 수 있도록 DVD 사양에 따라 압축됩니다. DVD 프로젝트용 콘텐트를 준비할 때는 DVD로 전환할 때도 콘텐트의 품질이 유지되도록 프레임 크기 및 프레임 속도를 주의해서 선택해야 합니다.

최상의 결과를 얻으려면 다음과 같은 사양에 따라 캡처 또는 기록을 수행하십시오.

프레임 크기 NTSC 표준 720x480 또는 PAL 표준 720x576. 프로젝트에서 다른 프레임 크기를 사용하는 경우에는 Premiere Pro에서 해당 비율을 자동으로 조정합니다.

프레임 속도 29.97fps(NTSC)/25fps(PAL) 또는 24p의 경우 23.976(NTSC). 단일 프로젝트에 포함된 모든 푸티지의 프레임 속도는 같아야 합니다.

종횡비 4:3 또는 16:9(와이드스크린)

오디오 비트 심도 16비트

오디오 샘플 속도 48kHz

일괄 캡처 및 다시 캡처

클립 로깅

소스 테이프에서 사용하려는 샷을 이후 캡처용 오프라인 클립 세트로 로깅하여 지정할 수 있습니다. [환경 설정] 대화 상자에서 카메라 또는 데크를 원격으로 제어하도록 장치 컨트롤 옵션을 설정하는 경우 [캡처] 패널에서 클립 로깅 컨트롤을 사용하여 오프라인 클립을 만든 후에 [일괄 캡처] 명령을 사용하여 로깅된 클립을 자동으로 캡처할 수 있습니다.

시작 지점 및 종료 지점 목록이 있는 경우에는 온라인 장치가 없어도 해당 지점을 수동으로 로깅할 수 있습니다. 각 샷의 시작 지점과 종료 지점을 입력한 후에 [클립 로그] 단추를 클릭하면 됩니다. 또한 별도의 로깅 또는 스프레드시트 프로그램을 사용하여 프레임 번호를 로깅한 후에 해당 스프레드시트를 오프라인 클립 목록으로 하여 Premiere Pro로 가져올 수 있습니다.

대화형으로 클립을 로깅할 수 있습니다. 예를 들어 소스 테이프를 재생하면서 시작 지점 및 종료 지점을 설정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

157페이지의 “오프라인 클립을 사용한 작업”

일괄 캡처용 클립 로깅

1. [캡처] 패널에서 미리 보기에 나와 있는 것처럼 장치가 온라인인지 확인합니다.
2. 테이프를 장치에 삽입합니다. Premiere Pro에 테이프의 이름을 지정하라는 메시지가 표시됩니다. 로깅하는 두 테이프의 이름을 동일하게 지정하지 마십시오.
3. [캡처] 패널의 컨트롤을 사용하여 첫 번째 샷의 첫 번째 프레임으로 이동한 후에 [시작 설정] 단추를 클릭합니다. 그런 후에 해당 샷의 마지막 프레임으로 이동하고 [종료 설정] 단추를 클릭합니다.
4. [로깅] 창의 [설정] 영역에 있는 [캡처] 메뉴에서 미디어 유형을 선택합니다.
5. 각 클립의 시작 및 종료 지점을 초과하여 확장되는 일부 프레임을 캡처하려는 경우에는 [캡처] 섹션의 [핸들] 설정에 이러한 핸들의 프레임 수를 입력합니다.
6. [로깅] 창에 있는 [시간 코드] 영역의 [클립 로그] 단추를 클릭하여 확인된 클립을 로깅합니다. 해당 메시지가 표시되면 클립의 이름을 지정합니다. Premiere Pro가 [프로젝트] 패널에 클립에 대한 오프라인 클립을 배치하여 해당 클립을 로깅합니다.
7. 2~6단계를 반복하여 일괄 캡처할 각 샷을 로깅합니다.

로깅을 활성화한 상태의 캡처 패널

대화형으로 클립 로깅

1 장치가 연결되어 있으며 카메라 모드가 아닌 VTR 또는 VCR 모드인지 확인한 후에 [파일] > [캡처]를 클릭합니다.

2 [로깅] 창에서 [설정] 및 [클립 데이터]의 기본값으로 사용할 설정을 입력합니다.

3 테이프를 재생합니다. 테이프가 재생 중일 때라도 원하는 시간에 [시작 설정] 또는 [종료 설정]을 클릭합니다. 필요에 따라 이 작업을 반복합니다.

4 원하는 시작 지점 및 종료 지점이 설정되었으면 [클립 로그]를 클릭하고 클립 데이터를 확인한 후에 [확인]을 클릭합니다.

더하기 기호(+) 또는 빼기 기호(-)를 사용하여 시간 코드를 미세하게 조정할 수 있습니다. 예를 들어 종료 지점 끝에 다섯 프레임을 추가하려면 전체 종료 지점 시간 코드를 선택하고 **+5**를 입력한 후에 Enter/Return 키를 누릅니다.

대화형 클립 로깅 팁

- [캡처] 패널의 [로깅] 창에서 옵션을 설정합니다. Premiere Pro는 로깅되는 후속 클립에 대해 [설정] 및 [클립 데이터] 섹션의 현재 데이터를 기본값으로 사용합니다. 유사한 로깅 데이터가 포함된 일련의 클립을 동일한 저장소에 로깅하려는 경우, 해당 클립 로깅을 시작하기 전에 클립 데이터를 지정하면 작업을 줄일 수 있습니다. [클립 로그] 단추를 클릭하면 나타나는 대화 상자에서 클립 데이터를 수락하거나 변경할 수 있습니다.
- [클립 데이터] 섹션에서 테이프 이름을 지정합니다. 일괄 캡처를 시작할 때마다 테이프 이름을 지정하라는 메시지가 표시됩니다.
- [클립 데이터] 섹션의 [클립 이름]은 번호가 증분되는 식으로 자동으로 지정됩니다. 예를 들어 클립 이름이 Car Chase로 시작하는 일련의 클립에 번호를 지정하려는 경우 클립 이름이 숫자로 끝나도록 "Car Chase 01"과 같이 입력하면 됩니다. 그러면 로깅되는 후속 클립의 기본 이름에는 "Car Chase 02"와 같이 다음 번호가 지정됩니다.

- 언제든지 [캡처] 패널 설정을 변경할 수 있습니다. 예를 들어 테이프가 재생될 때 동작 변경이 확인되면 후속 클립을 로깅할 다른 저장소를 선택하거나 [설명] 또는 [장면]에 대해 다른 이름을 입력하여 앞으로 표시될 새 동작을 캡처하도록 준비할 수 있습니다. 설정을 변경할 때는 테이프를 정지하지 않아도 됩니다.
- 키보드를 사용하여 장치를 작동하고 클립을 로깅할 수 있습니다. 단축키를 확인 또는 변경하려면 [캡처] 패널 컨트롤의 도구 설명을 참조하거나, [편집] > [키보드 사용자 정의]를 클릭합니다.
- 새 오프라인 클립을 만들려면 [클립 로그]를 클릭해야 합니다. 그러면 새 오프라인 클립에 대해 클립 데이터를 확인하는 동안 테이프가 일시 정지됩니다.

일괄 캡처

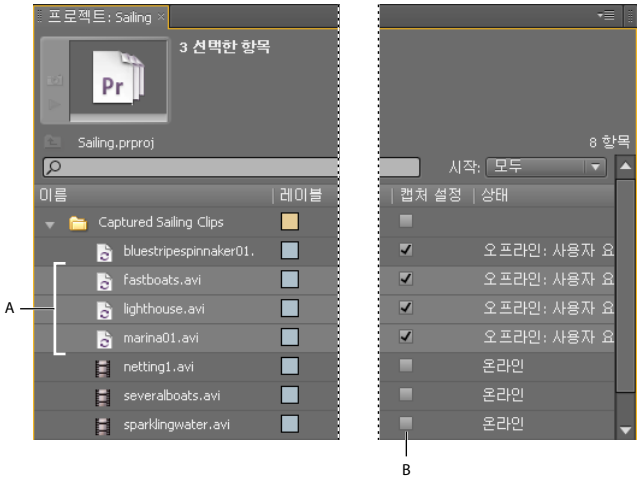
Premiere Pro는 일괄 캡처, 즉 제어 가능한 장치에서 여러 클립을 자동으로 캡처하는 기능을 지원합니다. 로깅한 클립 그룹을 선택하여 일괄 처리를 정의할 수 있습니다. 이러한 클립은 [프로젝트] 패널 또는 저장소에 오프라인(자리 표시자) 클립으로 표시됩니다. 로깅된 오프라인 클립을 원하는 만큼 선택하고 [파일] > [일괄 캡처]를 클릭하면 해당 클립을 캡처할 수 있습니다. 캡처를 시작하면 Premiere Pro는 최대한 효율적인 캡처를 위해 항목을 테이프 이름 및 시간 코드 시작 지점별로 다시 정렬합니다.

수동으로 로깅하는 클립 수를 줄여 시간을 절약하려면 [장면 검색]을 사용해 보십시오. 자세한 내용은 81페이지의 “자동 장면 검색을 사용한 클립 로그”을 참조하십시오.

로깅된 오프라인 클립 세트를 일괄 캡처하려는 경우에는 [프로젝트] 패널에서 해당 클립을 선택한 후에 [파일] > [일괄 캡처]를 클릭합니다. 오프라인 클립을 저장소에 구성한 경우에는 해당 저장소를 선택하여 전체 저장소를 일괄 캡처할 수 있습니다.

Premiere Pro는 캡처 중에 다른 작업을 수행할 수 있도록 백그라운드에서 비디오를 캡처할 수 있습니다. Premiere Pro에서 수동 캡처 또는 일괄 캡처를 시작하는 경우 캡처를 정지하지 않고 Premiere Pro 응용 프로그램을 최소화하거나 다른 응용 프로그램으로 전환할 수 있습니다. Premiere Pro 창을 복원한 후에 창 내부에서 아무 곳이나 클릭하면 캡처를 정지할 수 있습니다. 그러나 캡처 중에 시스템을 많이 사용하는 작업을 수행하면 프레임이 삭제될 수 있습니다. 듀얼 프로세서를 갖추는 등의 고성능 시스템에서는 프레임이 삭제될 가능성이 낮아집니다.

참고: 시간 코드 및 검색 관련 문제가 발생할 수 있으므로 테이프의 처음 및 끝 30초에서는 일괄 캡처를 수행하지 않는 것이 좋습니다. 이러한 섹션은 수동으로 캡처합니다.



일괄 캡처 준비
A. 캡처용으로 선택한 클립 **B.** 캡처 설정 옵션

기타 도움말 항목

76페이지의 “장치 컨트롤 설정”

일괄 캡처 설정 선택

로깅되는 클립의 일괄 처리 목록은 [프로젝트] 패널에 오프라인 클립 목록으로 나타납니다. 많은 클립을 캡처하려는 경우에는 각 오프라인 클립 세트를 자체 저장소에 직접 로깅할 수 있도록 미리 [프로젝트] 패널에 저장소를 만들어 두는 것이 좋습니다. 일괄 캡처를 수행하면 오프라인 클립이 캡처된 클립으로 바뀌며 미리 설정해 둔 저장소 구성이 유지됩니다.

기본적으로 Premiere Pro에서 오프라인 클립을 일괄 캡처하는 데 사용되는 설정은 프로젝트의 캡처 설정입니다. 오프라인 클립에 자체 캡처 설정이 있는 경우 Premiere Pro는 캡처 시 해당 클립 설정을 사용합니다. 이를 통해 생성되는 클립은 동일한 설정을 사용하여 쉽게 다시 캡처할 수 있도록 해당 캡처 설정을 유지합니다. 예를 들어 오프라인 클립의 형식이 HDV이고 프로젝트 캡처 설정에 지정된 형식은 DV인 경우 클립 캡처 설정을 변경하지 않는 한 Premiere Pro는 HDV로 클립을 캡처합니다. [일괄 캡처] 대화 상자에서 [캡처 설정 재정의] 옵션을 선택하면 클립의 캡처 설정을 재정의할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

74페이지의 “캡처 설정 지정(Windows)”

오프라인 클립에 캡처 설정을 지정할지 여부 결정

오프라인 클립에 자체 캡처 설정이 있는지 여부도 결정할 수 있습니다.

❖ [프로젝트] 패널에서 [캡처 설정] 열이 나타날 때까지 오른쪽으로 스크롤합니다. 열이 숨겨져 있으면 [프로젝트] 패널 메뉴에서 [메타데이터 표시]를 선택합니다. 그런 다음 Premiere 프로젝트 메타데이터 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 열 이름을 표시합니다. [캡처 설정]을 선택합니다. [확인]을 클릭합니다.

오프라인 클립에 고유한 캡처 설정이 있는 경우 이 열의 해당 상자가 선택되어 표시됩니다.

오프라인 클립의 캡처 설정 변경

오프라인 클립의 캡처 설정을 변경할 수 있습니다. 예를 들어 클립이 처음 캡처 또는 로깅된 시점보다 더 높은 해상도로 클립을 캡처할 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [캡처 설정] > [캡처 설정]을 선택합니다.

[캡처 설정] 대화 상자가 열립니다.

3 자세한 내용은 74페이지의 “캡처 설정 지정(Windows)”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

76페이지의 “장치 컨트롤 설정”

오프라인 클립에서 캡처 설정 제거

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [캡처 설정] > [캡처 설정 지우기]를 선택합니다.

기본적으로 Premiere Pro에서는 프로젝트 캡처 설정을 사용하여 이 클립을 캡처합니다.

클립 일괄 캡처

1 캡처할 오프라인 클립을 선택하고 [파일] > [일괄 캡처]를 클릭합니다.

2 [일괄 캡처] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [핸들로 캡처]를 선택하고, 일괄 처리에서 각 클립에 대해 확인된 시작 지점 및 종료 지점을 초과하여 프레임을 캡처하려는 경우 핸들의 프레임 수를 입력합니다.

참고: 여기 입력하는 프레임 수가 [캡처] 패널에서 핸들에 대해 설정하는 수에 추가됩니다.

- 일괄 처리에 포함되는 개별 클립의 캡처 설정을 프로젝트의 기본 설정으로 바꾸려는 경우에는 [캡처 설정 재정의]를 선택합니다.

3 데크 및 소스 비디오 테이프가 캡처용으로 올바르게 설정되어 있는지 확인한 후에 [확인]을 클릭합니다.

4 [테이프 삽입] 대화 상자에서 요청된 테이프를 삽입하고 [확인]을 클릭합니다. 여러 테이프에서 캡처하는 경우에는 해당 메시지가 표시되면 여러 테이프를 모두 삽입해야 합니다.

5 일괄 캡처를 정지하려면 [캡처] 패널에서 [정지] 단추를 클릭하거나 Esc 키를 누릅니다.

일괄 캡처 문제 해결

장치 컨트롤과 프로젝트의 캡처 설정이 올바르게 설정되어 있으며 로깅한 오프라인 클립이 일관적이고 충돌하는 데이터가 없으면 문제 없이 일괄 캡처를 수행할 수 있습니다. 일괄 캡처 과정에서 문제가 발생하는 경우에는 일괄 캡처하려는 모든 클립에 올바른 설정이 지정되어 있는지 확인하십시오.

- 각 클립의 상태는 [오프라인]이어야 합니다. [프로젝트] 패널의 [목록 보기]에서 상태를 확인하십시오. 클립이 오프라인이 아닌 경우에는 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택하고 [프로젝트] > [미디어 연결 해제]를 클릭합니다. 여러 클립을 선택하는 경우 그 중 일부가 온라인이면 Premiere Pro는 오프라인 클립만 캡처합니다.
- 각 오프라인 클립에 대해 [오프라인 파일 편집] 대화 상자에서 [테이프 이름], [미디어 시작] 및 [미디어 끝]을 지정해야 합니다. 선택한 오프라인 클립에 이러한 설정이 포함되어 있으면 [일괄 캡처] 명령을 사용할 수 있지만, 세 가지 설정이 모두 포함된 클립만 캡처됩니다. 필요한 경우에는 [프로젝트] 패널의 [목록 보기]에서 이 설정을 확인하거나 각 오프라인 클립을 두 번 클릭하여 설정을 편집합니다.
- 비디오, 오디오 또는 두 항목을 모두 기록하려면 선택한 캡처 장치에서 해당 작업을 지원해야 합니다. 예를 들어 캡처 장치가 오디오를 캡처하지 않으면 오디오는 캡처되지 않습니다. 캡처할 수 없는 설정이 있는 경우에는 일괄 캡처가 정지되고 [캡처 설정 오류] 대화 상자가 표시됩니다.
- [캡처 설정] 대화 상자에서 지정한 각 클립의 파일 이름은 기존 클립의 파일 이름과 중복되어서는 안 됩니다. 필요한 경우 각 오프라인 클립을 두 번 클릭하여 해당 이름이 고유한지 확인합니다. 일괄 캡처용으로 이름이 중복되는 오프라인 클립을 선택하면 Premiere Pro는 해당 클립을 캡처할 때 이름을 약간 변경합니다. 이러한 방식이 사용되므로 이름이 동일한 다른 파일을 덮어쓰지 않습니다.

[캡처 설정 오류] 대화 상자가 표시될 때 캡처 오류를 관리하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 목록에 있는 모든 클립의 캡처 설정을 수정하려면 목록에서 하나 이상의 파일을 선택하고 [설정 편집]을 클릭합니다.
- 잘못된 캡처 설정이 포함된 클립은 생략하고 나머지 일괄 캡처를 진행하려면 [무시]를 클릭합니다. 무시하는 클립은 목록에서 제거되며 캡처되지 않습니다.
- 일괄 캡처를 정지하려면 [취소]를 클릭합니다. 클립이 캡처되지 않습니다.

일괄 처리 목록 가져오기 및 내보내기

탭으로 구분된 텍스트(TXT), 쉼표로 구분된 값(CSV), TAB, PBL 등 다양한 파일 형식으로 된 일괄 처리 목록을 가져올 수 있습니다. 텍스트 일괄 처리 목록을 가져오면 목록 내의 각 항목은 [프로젝트] 파일에 [오프라인] 클립으로 나타납니다. 프로젝트와 워크스테이션 간에 로깅된 클립 목록을 전송할 수 있도록 오프라인 클립을 CSV 일괄 처리 목록으로 내보낼 수도 있습니다. 일괄 처리 목록의 형식을 보려면 파일을 내보낸 다음 메모장 등의 텍스트 편집기나 스프레드시트 응용 프로그램에서 엽니다. 일괄 처리 목록 텍스트 파일은 Adobe Premiere 6.5 등의 소스, Pipeline Autolog 등의 로깅 유틸리티 또는 데이터베이스나 스프레드시트 프로그램을 사용하여 일괄 처리 목록을 생성하는 사용자 정의 비디오 생성 소프트웨어를 통해 생성할 수 있습니다.

일괄 처리 목록을 가져올 때 목록에 있는 필드의 순서는 테이프 이름, 시작 지점, 종료 지점, 클립 이름 및 주석 순이어야 합니다. 오프라인 클립을 일괄 처리 목록으로 내보내면 Premiere Pro는 필드를 테이프 이름, 시작 지점, 종료 지점, 클립 이름, 로그 메모, 설명, 장면 및 샷/테이크 순으로 정렬합니다. 내보낸 필드 데이터는 [프로젝트] 패널 [목록 보기]의 해당하는 열에서 내보내집니다.

- 일괄 처리 목록 시간 코드 로그를 가져오려면 프로젝트를 열고 [프로젝트] > [일괄 처리 목록 가져오기]를 클릭합니다. 파일을 찾아 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
- 일괄 처리 목록 시간 코드 로그를 내보내려면 로깅할 파일을 선택합니다. 그런 후에 [프로젝트] > [일괄 처리 목록 내보내기]를 클릭합니다. 파일 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

클립 다시 캡처

일괄 캡처를 사용하여 기존 프로젝트의 클립을 다시 캡처할 수 있습니다. 소스 파일에서 연결이 해제되어 오프라인 클립이 된 경우, [테이프 이름] 필드에 클립의 이름이 있는 경우 및 소스 미디어에 시간 코드가 포함되어 있는 경우에만 클립을 다시 캡처할 수 있습니다.

1. 다시 캡처하려는 모든 클립의 캡처 설정을 재정의하려면 클립의 [캡처] 설정을 지정하십시오.
2. [프로젝트] 패널에서 다시 캡처하려는 모든 클립을 선택합니다. 다른 저장소에 있는 클립을 선택하려는 경우에는 [목록 보기]에서 여러 저장소를 확인할 수 있습니다.
3. [프로젝트] > [오프라인 상태로 만들기]를 클릭합니다. 선택한 클립의 현재 소스 파일에 대한 연결이 해제됩니다.
4. [오프라인 상태로 만들기] 대화 상자에서 소스 미디어 파일을 디스크에 남겨 둘 것인지 삭제할 것인지를 지정합니다.
5. 오프라인 클립을 선택한 상태로 [파일] > [일괄 캡처]를 클릭합니다. 필요한 경우 설정을 조정합니다.
6. 데크 및 소스 비디오 테이프가 캡처용으로 올바르게 설정되어 있는지 확인한 후에 [확인]을 클릭합니다.
7. 다시 캡처가 완료되면 프로젝트를 저장합니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 오프라인으로 병합된 클립을 다시 캡처할 수 있습니다. 병합된 클립은 모든 구성 요소 클립이 캡처될 때까지 온라인 클립이 되지 않습니다.

기타 도움말 항목

157페이지의 “오프라인 클립을 사용한 작업”

시간 코드

시간 코드

대부분의 캠코더 및 고성능 비디오 데크는 고유한 주소로 특정 프레임을 표시하는 **시간 코드**를 기록합니다. 시간 코드는 다음과 같은 작업에서 이전에 확인 또는 캡처된 것과 정확하게 같은 프레임을 캡처하려 할 때마다 중요하게 사용됩니다.

- 클립을 캡처하기 전에 로깅하려는 경우
- 일괄(자동) 캡처를 사용하여 클립을 캡처하려는 경우
- 원본 파일이 손상 또는 삭제되어 클립을 다시 캡처하려는 경우
- EDL을 사용하여 시퀀스를 다른 시스템으로 내보내려는 경우
- 낮은 해상도 캡처를 통해 빠르게 편집한 후에 나중에 최종 버전용으로 최고 해상도 및 품질로 클립을 다시 캡처하는 시스템을 사용 중인 경우
- 캡처된 비디오 및 기록된 오디오를 각각 별도로 동기화하려는 경우

홈 VCR에 표시되는 시간 카운터의 숫자와 달리, 시간 코드는 비디오 신호의 일부로 비디오 테이프에 기록됩니다. 푸티지에 시간 코드가 없으면 시간 코드를 작성하는 카메라 또는 데크를 사용하여 시간 코드를 복사하는 방식으로 추가할 수 있습니다. 그런 다음 해당 장치에서 비디오를 로깅 또는 캡처할 수 있습니다.

최상의 결과를 얻으려면 시간 코드는 테이프 시작에서 끝까지 지속적으로 실행되어야 하며, 중간에 0부터 다시 시작되어서는 안 됩니다. 편집 시에 00:00:01:09 같은 캡처 시작 지점을 로그했지만 시간 코드가 다시 시작되어서 해당 숫자가 테이프에서 2~3번 다시 나오는 경우에는 Premiere Pro가 여러 00::00:01:09 중 어떤 위치에서 캡처를 시작할지를 알 수 없게 됩니다. 그러므로 시간 코드가 연속하지 않으면 테이프에서 잘못된 클립이 캡처될 가능성이 많습니다.

시간 코드가 분리되지 않도록 하려면 연속적으로 촬영하거나 촬영 전에 테이프를 스트라이프 처리해야 합니다.

항상 연속되는 시간 코드가 촬영되도록 하려면 모든 샷에서 동작이 끝난 이후에 비디오를 추가로 최소 5초 이상 더 기록합니다. 카메라의 클립을 검토하는 경우에는 다시 기록하기 전에 추가로 기록한 5초의 여백까지 테이프를 되감으십시오. 캠코더는 기록이 정지된 프레임에서부터 시간 코드를 읽으며, 다음 샷을 시작하면 그 바로 다음 프레임에서 시간 코드 기록을 시작합니다. 이전 샷의 마지막 프레임과 다음 샷의 첫 프레임 간에 간격을 남겨 두면 캠코더가 시간 코드를 00:00:00:00에서부터 다시 기록하므로 주의하십시오.

시간 코드 표시 형식 선택

기본적으로 Premiere Pro에는 원래 소스 미디어에 기록된 모든 클립에 대한 시간 코드가 표시됩니다. 테이프의 시간 코드가 00:00:10:00인 프레임의 경우 캡처된 후 해당 프레임에 대해 표시되는 시간 코드는 00:00:10:00입니다. 소스 시간 코드를 사용하면 클립 로깅이 쉬워지는 경우가 많습니다. 클립이 사용되는 시퀀스의 시간 기준에 관계없이 해당 클립에 대해 소스 시간 코드가 표시됩니다. 클립의 시간 기준이 시퀀스의 시간 기준과 다른 경우 소스의 시간 코드를 사용하면 푸티지 로깅이 더 쉽습니다. 예를 들어 24p 클립 샷의 시간 기준은 30fps이고 시간 코드는 30fps입니다. Premiere Pro에서는 시간 기준이 23.976인 시퀀스에 해당 클립이 사용되는 경우에도 해당 클립에 대해 원래의 30fps 시간 코드를 표시합니다. 그러나 이 기본값을 변경하여 모든 클립에 대해 00:00:00:00에서 시작하는 시간 코드를 표시하도록 할 수도 있습니다.

또한 패널에 대해 [프레임] 또는 [피트 + 프레임] 표시를 선택한 경우 Premiere Pro에서 프레임 카운트를 표시하는 방법을 결정할 수 있습니다. 0 또는 1에서 시작하는 모든 클립에 대한 프레임 카운트를 만들거나 소스 시간 코드로부터 변환하여 사용할 수 있습니다. 30fps 클립 내 프레임의 소스 시간 코드가 00:00:10:00인 경우 [시간 코드 변환] 옵션은 이 프레임에 숫자 300을 지정합니다. Premiere Pro는 30fps 프레임 속도에서 10초를 300프레임으로 변환합니다.

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

2 [시간 코드] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

미디어 소스 사용 소스에 기록된 시간 코드를 표시합니다.

00:00:00:00에 시작 모든 클립에 대해 표시되는 시간 코드를 00:00:00:00에서 시작합니다.

3 [프레임 카운트] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

0에 시작 모든 프레임의 번호를 연속하여 순차적으로 매깁니다(첫 번째 프레임 번호는 0).

1에 시작 모든 프레임의 번호를 연속하여 순차적으로 매깁니다(첫 번째 프레임 번호는 1).

시간 코드 변환 소스 시간 코드 숫자에 상응하는 프레임 번호를 생성합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

16페이지의 “미디어 환경 설정”

144페이지의 “24p 소스 시간 코드 표시”

시간 코드 표시 방법 변경

시간 코드가 핫 텍스트로 표시되는 모든 패널에서 시간 코드 표시 형식을 변경할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 시간 코드를 오디오 단위(오디오 샘플 또는 밀리초)로 표시하려면 원하는 패널에서 패널 메뉴 단추 를 클릭하고 [오디오 시간 단위 표시]를 선택합니다.

2 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 핫 텍스트 시간 코드 표시를 클릭하여 다음과 같이 사용 가능한 모든 시간 코드 형식 간에 전환할 수 있습니다. 마지막 두 형식은 패널 메뉴에서 [오디오 시간 단위 표시]를 선택하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

- 드롭 프레임 시간 코드
- 비드롭 프레임 시간 코드
- 프레임
- 피트 + 프레임 16mm
- 피트 + 프레임 35mm
- 오디오 샘플
- 밀리초

[프로그램 모니터] 패널([트림 모니터]의 인스턴스 포함)과 [타임라인] 패널에 대한 시간 코드 표시 형식은 항상 서로 일치합니다. 이 두 패널 중 하나의 표시 형식을 변경하면 다른 패널의 표시 형식도 변경됩니다.

테이프 스트라이프 처리 또는 시간 코드 바꾸기

테이프를 사용하기 전에 테이프에 시간 코드를 기록하면 시간 코드가 연속되도록 할 수 있습니다. 이 프로세스를 테이프 **스트라이프 처리**라고 합니다. 권장되는 촬영 방식을 따르는 경우에는 스트라이프 처리가 필요하지 않습니다. 그러나 스트라이프 처리를 수행하면 카메라에서 테이프의 큐를 잘못 지정하여 시간 코드를 실수로 분리하지 않도록 방지할 수 있습니다.

시간 코드를 사용하여 테이프 스트라이프 처리

1 카메라에 사용하지 않은 테이프를 넣습니다. 이 테이프에는 시간 코드가 없어야 합니다.

2 스트라이프 처리용으로 카메라를 사용하는 경우에는 렌즈 캡을 닫고 오디오 기록을 사용하지 않도록 설정하십시오.

3 모든 카메라 설정(특히 오디오 샘플 속도)이 촬영 시 사용할 설정과 **정확히** 동일한지 확인합니다. 해당 테이프에 촬영할 때마다 동일한 설정을 모두 사용하십시오.

4 기록을 시작합니다. 전체 테이프에 기록이 될 때까지 카메라 또는 데크를 계속 실행합니다.

5 스트라이프 처리된 테이프에 비디오를 기록하기 전에 시작 부분에서 30초 정도 재생합니다. 촬영을 시작하기 전에 캠코더가 스트라이프 처리한 시간 코드를 읽는지 확인합니다. 테이프 시작 부분에 30초 공백을 두면 일괄 캡처에도 도움이 됩니다.

테이프를 변경할 때마다, 특히 이전에 촬영을 시작한 테이프를 다시 삽입하는 경우에는 카메라 설정을 확인하십시오. 각 테이프에 대해 다른 설정을 사용하려는 경우도 있겠지만 각 테이프의 처음부터 끝까지 동일한 설정을 사용하는 것이 가장 좋습니다. 이러한 설정은 해당 테이프를 처음으로 스트라이프 처리할 때 사용한 설정과 일치해야 합니다.

DV 시간 코드 바꾸기

소스 푸티지가 DV 형식이며 해당 시간 코드가 연속되지 않으면 테이프의 DV 복사본을 만들어(기록하여) 해당 시간 코드를 바꿀 수 있습니다. 복사본을 만드는 DV 장치는 연속하는 새 시간 코드를 기록하므로 복사본에서 새 시간 코드를 사용하여 비디오를 로깅 및 캡처할 수 있습니다.

참고: 이 기술은 DVCAM 형식으로 기록할 때나 Panasonic AG-DV2500을 기록 데크로 사용할 때는 작동하지 않습니다.

1 촬영할 DV 테이프를 DV 캠코더나 재생용 데크에 넣고 끝까지 되감습니다.

2 새 테이프를 복사본 기록에 사용할 두 번째 캠코더나 데크에 넣습니다.

3 기록 장치에 원본 테이프의 시간 코드를 사용하여 비디오를 기록하는 옵션이 있으면 해당 옵션을 사용하지 않도록 설정하십시오. 이 옵션에 대한 자세한 내용은 장치의 작동 지침을 참조하십시오.

4 기록 장치가 디지털이면 IEEE 1394 또는 SDI 등의 디지털 케이블을 사용하여 DV 소스 장치에 연결합니다. 그러면 최고 품질의 복사본이 만들어집니다.

5 텔레비전 모니터에 기록 장치를 연결합니다.

6 두 장치를 모두 VTR 모드로 설정합니다.

7 기록 장치가 디지털 포트에서 기록하도록 설정되어 있는지 확인합니다.

8 새 테이프 기록을 시작한 다음 원본 테이프 재생을 시작합니다. 전체 원본 테이프가 복사될 때까지 캠코더 또는 데크를 실행합니다.

참고: [장면 검색]은 시간 코드에서 이동 위치를 검색하여 각 샷의 시작 및 정지 지점을 인식합니다. 이러한 방식으로 테이프를 복사하면 시간 코드가 연속되는 단일 클립이 만들어지므로, 해당 복사본을 Premiere Pro에서 캡처할 때는 [장면 검색]을 사용할 수 없습니다.

시간 코드 캡처

장치 컨트롤을 사용할 때는 소스 비디오의 시간 코드가 캡처됩니다. 제어 가능한 아날로그 장치의 시간 코드 캡처는 테이프 데크의 정밀도에 따라 달라집니다. 테이프 데크가 시간 코드를 정확하게 읽지 못하면 시스템을 조정하거나 프레임을 일치시켜서 동영상에 시간 코드를 수동으로 할당해야 할 수 있습니다.

참고: 시간 코드는 시간 코드를 인식할 수 있는 장비에서만 테이프 카운터에 표시되며, 그렇지 않은 경우에는 테이프 복사본에 구워지거나 복사본의 사진 위에 기록됩니다. 대부분의 아날로그 홈 VCR은 시간 코드를 읽거나 쓰지 못합니다.

클립에 대해 수동으로 시간 코드 설정

Premiere Pro로 기록된 시간 코드를 변경할 수 있습니다. 예를 들어 원래 RCTC(Rewritable Consumer Time Code)로 기록된 Hi8 테이프의 DV 복사본에서 푸티지를 캡처하는 경우 DV 복사본과 여기에서 복사된 컴퓨터의 비디오 파일은 원래의 RCTC가 아닌 DV 시간 코드를 사용합니다. 원래 Hi8 테이프에 맞게 지정된 샷 로그를 편리하게 참조할 수 있도록 시간 코드를 원래 RCTC 숫자로 다시 설정할 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 [파일] > [시간 코드]를 선택하고 필요한 옵션을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

시간 코드 입력

비디오를 캡처 및 편집할 때는 시간 코드 값을 여러 번 입력하게 됩니다. 예를 들어 클립의 시작 지점 및 종료 지점을 설정하거나 [타임라인] 패널을 탐색할 때 시간 코드 값을 입력합니다. Premiere Pro에서는 시간 코드 입력을 위한 다양한 방법을 제공합니다.

Premiere Pro에서 시작 지점과 종료 지점 사이의 지속 시간에는 시간 코드가 나타내는 프레임이 포함됩니다. 예를 들어 클립의 시작 지점과 종료 지점으로 동일한 시간 코드를 입력하면 클립의 지속 시간은 한 프레임이 됩니다. 시간 코드를 입력할 때는 콜론 대신 마침표를 입력하거나 구두점 없이 숫자를 입력할 수 있습니다. Premiere Pro는 입력되는 숫자를 시간, 분, 초 및 프레임으로 해석합니다.

- 특정 시간 코드를 설정하려면 해당 시간 코드를 선택하고 새 시간 코드를 입력한 다음 Enter/Return 키를 클릭하면 됩니다.
- 드래그하여 현재 시간 코드를 조정하려면 시간 코드를 가로로 드래그하십시오. 예를 들어 이전 시간 코드를 설정하려면 왼쪽으로 드래그합니다.
- 상대 값을 사용하여 현재 시간 코드를 조정하려면 더하기 기호(+) 또는 빼기 기호(-)와 더하거나 뺄 프레임 수를 입력합니다. 예를 들어 현재 시간 코드에서 다섯 프레임을 빼려면 전체 시간 코드를 선택하고 **-5**를 입력한 다음 Enter/Return 키를 누릅니다.

번인으로 시간 코드 보기

클립에 시간 코드 효과를 적용하면 해당 클립의 비디오 미리 보기에 클립 시간 코드를 표시할 수 있습니다. 투명 비디오 클립에 [시간 코드] 효과를 적용하여 시퀀스 모든 부분의 비디오 미리 보기 내에 시간 코드를 표시할 수 있습니다. 그런 다음 시간 코드를 표시할 기간에 대해 투명 비디오 클립을 트리밍합니다. 화면에 표시되는 시간 코드를 일반적으로 **번인 시간 코드**라고 합니다. 이 시간 코드는 대략적인 편집 및 검토 작업에서 편집자와 협업자들에게 정확한 프레임 참조 지점을 알려 주는 데 사용됩니다.

기타 도움말 항목

381페이지의 “시간 코드 효과”

번인으로 클립 시간 코드 보기

1. [효과] 패널에서 [비디오 효과] 저장소 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 저장소를 엽니다. 그런 다음 [비디오] 저장소 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 저장소를 엽니다.
2. [시간 코드] 효과를 드래그하여 시퀀스의 클립 위에 놓습니다.
3. [효과 컨트롤] 패널을 클릭하여 활성화합니다.
4. [시간 코드] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 효과에 대한 옵션을 표시합니다.
5. 필요한 대로 옵션을 조정합니다.

번인으로 시퀀스 시간 코드 보기

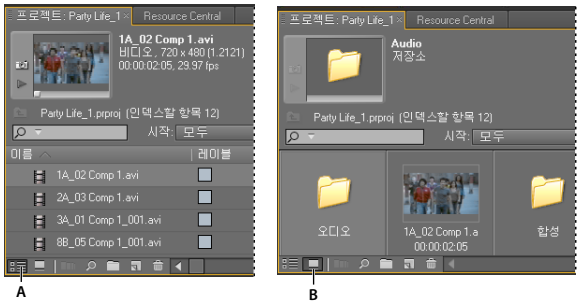
1. [프로젝트] 패널 아래쪽에 있는 [새 항목] 아이콘 을 클릭합니다. [투명 비디오]를 선택합니다.
2. 투명 비디오 클립을 다른 모든 비디오 트랙보다 높은 시퀀스의 빈 트랙으로 드래그합니다.
3. [효과] 패널에서 [비디오 효과] 저장소 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 저장소를 엽니다. 그런 다음 [비디오] 저장소 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 저장소를 엽니다.
4. [시간 코드] 효과를 드래그하여 투명 비디오 클립 위에 놓습니다.
5. [효과 컨트롤] 패널을 클릭하여 활성화합니다.
6. [시간 코드] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 효과에 대한 옵션을 표시합니다.
7. 필요한 대로 옵션을 조정합니다.

6장: 에셋 관리

프로젝트 패널 사용자 정의

프로젝트 패널 보기 변경

에셋을 가져오고 나면 [프로젝트] 패널에 에셋의 이름이 표시됩니다. [프로젝트] 패널에는 프로젝트의 각 에셋에 대한 자세한 정보가 나열됩니다. [목록 보기] 또는 [아이콘 보기]에서 에셋을 보고 정렬할 수 있습니다. [목록 보기]에는 각 에셋에 대한 추가 정보가 표시됩니다. 프로젝트 요구 사항에 맞게 표시되는 정보를 사용자 정의할 수 있습니다.



프로젝트 패널 보기
A. 목록 보기 **B.** 아이콘 보기

- 다른 보기로 전환하려면 패널 아래에서 [목록 보기] 단추 또는 [아이콘 보기] 단추를 클릭합니다. 또는 [프로젝트] 패널 메뉴에서 [보기] > [목록] 또는 [보기] > [아이콘]을 선택합니다.
- [아이콘 보기]에서 항목을 정렬하려면 사각형 중 하나로 항목을 드래그합니다. 드래그하면 항목이 이동되는 위치를 나타내는 세로 막대가 나타납니다. 항목을 저장소로 드래그하면 저장소에 항목이 추가됩니다.

[아이콘 보기]를 사용하여 스토리보드를 만든 다음 [시퀀스 자동화] 기능을 사용하여 스토리보드를 시퀀스로 이동할 수 있습니다.

- [목록 보기]에서 항목을 정렬하려면 항목을 정렬하는 기준으로 사용할 열 머리글을 클릭합니다. 저장소가 확장되어 있으면 항목이 [프로젝트] 패널 계층 구조의 최상위 레벨부터 아래쪽으로 정렬됩니다. 정렬 순서를 반전하려면 열 머리글을 다시 클릭합니다.
- 축소판과 클립 정보를 표시하거나 숨기려면 [프로젝트] 패널 메뉴에서 [보기] > [미리 보기 영역]을 클릭합니다.
- 축소판을 숨기거나 크기를 설정하려면 [프로젝트] 패널 메뉴에서 [축소판]을 클릭합니다.

목록 보기 열 사용자 정의

[프로젝트] 패널의 [목록 보기]에 있는 메타데이터 열에는 나열된 에셋에 대한 다양한 정보가 표시됩니다. 사용자가 선택하는 모든 XMP 메타데이터 필드를 [프로젝트] 패널에 표시할 수 있습니다. 단, 클립 데이터 필드는 표시할 수 없습니다. 사용자는 Premiere Pro에 표시되는 메타데이터 열을 선택할 수 있으며 스키마에 속성을 추가하고 열의 순서를 변경할 수 있습니다. 사용자가 선택하는 열이 프로젝트 파일에 저장되어 프로젝트를 열 때마다 사용자가 선택한 동일한 열이 [프로젝트] 패널에 나타납니다.

프로젝트 패널에서 열 표시 방법 편집

1 [프로젝트] 패널 메뉴에서 [메타데이터 표시]를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널에서 한 메타데이터 스키마의 모든 열을 표시하려면 해당 스키마 이름 옆의 상자를 선택합니다.
- 하나 이상의 스키마에서 선택한 열을 표시하려면 스키마 이름 옆의 삼각형을 클릭하여 스키마를 엽니다. 그런 다음 표시하려는 열의 이름 옆에 있는 상자를 선택합니다.

참고: [메타데이터 표시] 대화 상자에서 속성을 찾을 수 없거나 변경할 수 없으면 Adobe Premiere Pro에서 해당 속성을 변경할 수 없도록 잠근 것입니다. 예를 들어 사용자가 추가한 속성은 삭제할 수 있지만 Adobe Premiere Pro 프로젝트 메타데이터에서 기본 제공되는 속성은 삭제할 수 없습니다.

2 [확인]을 클릭합니다.

열 다시 정렬

❖ [프로젝트] 패널의 [목록 보기]에서 열 헤더를 원하는 위치까지 가로로 드래그합니다.

열 폭 변경

❖ [프로젝트] 패널의 [목록 보기]에서 열 머리글 사이의 구분선 위에 마우스 커서를 올려 놓습니다. 열 크기 조정 아이콘 ⇹이 표시되면 수평으로 드래그합니다.

열을 기준으로 정렬

❖ [프로젝트] 패널의 [목록 보기]에서 열 이름을 클릭하면 해당 열의 내용을 기준으로 오름차순과 내림차순 간에 전환됩니다.

열 추가

1 [프로젝트] 패널 메뉴에서 [메타데이터 표시]를 선택합니다.

2 [속성 추가]를 클릭합니다.

3 열 이름을 입력합니다.

4 다음 유형 중에서 하나를 선택합니다.

정수 열에 정수만 포함할 수 있습니다.

실수 열에 소수점 이하 두 자리까지 포함할 수 있습니다.

텍스트 열에 입력하는 모든 텍스트를 포함할 수 있습니다.

부울 열에 부울 규정에 대한 옵션이 제공됩니다.

5 [확인]을 클릭하고 다시 [확인]을 클릭합니다.

목록 보기 열

[프로젝트] 패널 열 대부분의 이름은 설명 없이도 쉽게 의미를 알 수 있습니다. 다음은 그 중 설명이 필요한 이름에 대한 정의입니다.

이름 기본적으로 에셋 파일 이름이 표시됩니다. 프로젝트 내에서는 에셋에 사용되는 이름을 변경할 수 있습니다. 하지만 [목록 보기]에서는 [이름] 필드를 제거할 수 없습니다.

레이블 에셋을 식별하고 연결하는 데 도움이 되는 색상입니다.

미디어 지속 시간 소스 파일의 길이로, 현재 지정된 [표시] 옵션으로 표현됩니다.

참고: Premiere Pro에서는 패널의 모든 지속 시간에 시작 지점과 종료 지점에 의해 지정된 프레임이 포함됩니다. 예를 들어 시작 지점과 종료 지점을 동일한 프레임으로 설정하면 지속 시간이 한 프레임이 됩니다.

비디오 지속 시간 클립의 비디오 구성 요소 지속 시간입니다. 비디오 지속 시간을 확인하기 위해 Premiere Pro는 비디오의 시작 지점과 종료 지점 간의 차이를 확인하고 클립 속도 변경과 같은 관련 조정 요소를 고려합니다.

오디오 지속 시간 클립의 오디오 구성 요소 지속 시간입니다. 오디오 지속 시간을 확인하기 위해 Premiere Pro는 오디오의 시작 지점과 종료 지점 간의 차이를 확인하고 클립 속도 변경과 같은 관련 조정 요소를 고려합니다.

비디오 정보 에셋의 프레임 크기 및 종횡비와 알파 채널의 유무입니다.

비디오 사용 프로젝트 시퀀스에서 에셋의 비디오 구성 요소가 사용되는 횟수입니다.

오디오 사용 프로젝트 시퀀스에서 에셋의 오디오 구성 요소가 사용되는 횟수입니다.

테이프 이름 클립을 로깅하거나 캡처할 때 입력한 소스 테이프의 이름입니다.

설명 클립을 로깅하거나 캡처할 때 입력한 에셋의 설명으로, 선택 사항입니다.

주석 에셋을 로깅하거나 캡처할 때 식별 및 정렬을 목적으로 입력한 주석으로, 선택 사항입니다.

로그 메모 [캡처] 패널이나 [오프라인 파일 편집] 대화 상자에서 입력한 텍스트 필드로, 선택 사항입니다.

파일 경로 디스크에서의 파일 위치로, 폴더 경로로 표현됩니다.

캡처 설정 파일에 Premiere Pro에서 지정된 캡처 설정이 있는지 여부를 나타냅니다.

상태 에셋이 온라인 상태인지, 아니면 오프라인 상태인지를 나타냅니다. 클립이 오프라인 상태인 경우에는 이유도 함께 표시됩니다.

오프라인 속성 오프라인 클립의 소스에 비디오나 오디오, 또는 두 가지 모두가 포함되어 있는지 나타냅니다.

장면 [캡처] 패널이나 [오프라인 파일 편집] 대화 상자에서 입력한 장면 이름 필드입니다. 스크립트의 장면 이름을 사용하면 작업 내용을 정리하는 데 도움이 될 수 있습니다.

샷/테이크 [캡처] 패널이나 [오프라인 파일 편집] 대화 상자에서 입력한 샷 이름 또는 테이크 이름 필드입니다.

양호 기본 설정된 에셋을 나타냅니다.

프로젝트 패널의 시간 코드 표시 형식 선택

Premiere Pro에서는 기본적으로 [환경 설정]에서 선택한 형식으로 [프로젝트] 패널에 클립의 시간 코드를 표시합니다. 그러나 이 기본값을 다른 시간 코드 표시 형식으로 변경할 수 있습니다.

1 [프로젝트] > [프로젝트 설정] > [일반]을 선택합니다.

2 [프로젝트 설정] 대화 상자의 [비디오] 섹션에서 [표시 형식] 메뉴에 있는 시간 코드 형식을 선택합니다.

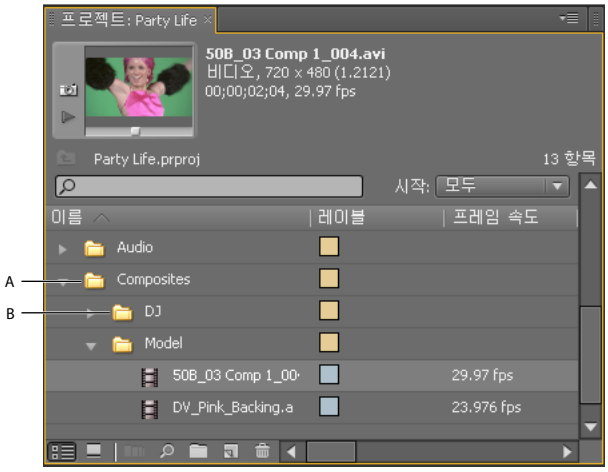
3 [확인]을 클릭합니다.

프로젝트 패널에서 에셋 구성

저장소를 사용한 작업

[프로젝트] 패널에는 저장소가 있을 수 있습니다. Windows® 탐색기 또는 Mac OS® Finder에서 폴더를 구성하는 방식과 동일하게 이 저장소를 사용하여 프로젝트 콘텐트를 구성할 수 있습니다. 저장소에는 소스 파일, 시퀀스 및 다른 저장소가 들어갈 수 있습니다. 저장소는 다음과 같이 사용할 수 있습니다.

- 일괄 캡처를 위한 오프라인 파일의 목록을 저장합니다.
- 각 시퀀스와 해당 소스 파일을 별도로 저장합니다.
- 비디오, 스틸 이미지, 오디오 파일 등의 유형별로 파일을 구성합니다.



프로젝트 패널
A. 부모 저장소 **B.** 자식 저장소

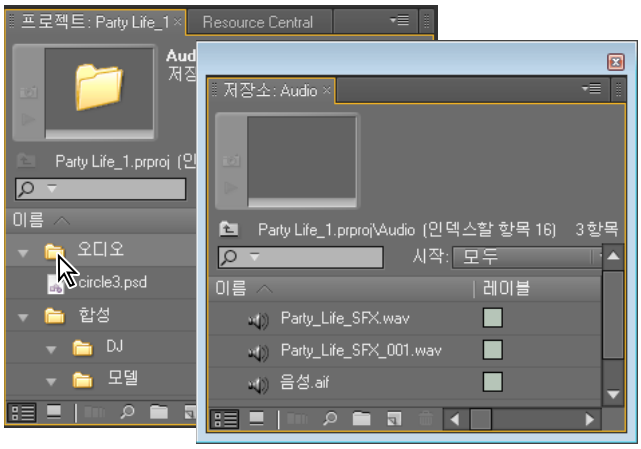
[프로젝트] 패널에서 저장소의 기본 동작은 다음과 같습니다. 마지막 세 가지 저장소 기본 동작은 저장소 환경 설정을 편집하면 변경할 수 있습니다.

저장소를 사용한 작업에 대한 자세한 내용은 Creative COW 웹 사이트의 Enhanced Bins In Premiere Pro CS3 비디오 자습서를 참조하십시오.

- 저장소를 추가하려면 [프로젝트] 패널의 아래쪽에서 [새 저장소] 단추 를 클릭합니다.
- 저장소를 하나 이상 삭제하려면 저장소를 선택하고 [프로젝트] 패널의 아래쪽에서 [삭제] 아이콘을 클릭합니다.

[새 저장소]를 연속해서 여러 번 클릭하면 각각의 새 저장소가 이전 새 저장소 안에 중첩됩니다.

- 저장소로 항목을 이동하려면 [저장소] 아이콘으로 항목을 드래그합니다. 저장소를 다른 저장소로 이동하여 중첩할 수 있습니다. 항목을 저장소로 옮겨 놓더라도 저장소가 자동으로 열리지는 않습니다.
- 저장소의 콘텐트를 표시하려면 [목록 보기]에서 [저장소] 아이콘 옆의 삼각형을 클릭하여 확장하거나 저장소를 두 번 클릭합니다.
- 중첩된 저장소의 콘텐트만 표시되는 경우 상위(부모) 저장소의 콘텐트를 표시하려면 [프로젝트] 패널에서 [부모 저장소] 단추 를 클릭합니다. 이 단추는 [프로젝트] 패널의 최상위 콘텐트가 표시될 때까지 계속 클릭할 수 있습니다.
- 저장소를 고유 부동 패널에서 열려면 두 번 클릭합니다. 이 패널은 다른 패널처럼 고정하거나 그룹화할 수 있습니다.
- 저장소를 현재 위치에서 열려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 저장소를 두 번 클릭합니다.
- 새 탭에서 저장소를 열려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 저장소를 두 번 클릭합니다.



저장소를 고유 고정 패널에서 열려면 두 번 클릭합니다.

기타 도움말 항목

Creative COW: Enhanced Bins In Premiere Pro CS3

262페이지의 “효과 찾기 및 그룹화”

저장소 동작 변경

저장소의 환경 설정을 편집하여 [프로젝트] 패널의 기본 저장소 동작을 변경할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 클릭합니다.

2 [저장소] 영역의 메뉴에서 [두 번 클릭], [+Ctrl](Windows) 또는 [+Command](Mac OS), 그리고 [+Alt](Windows) 또는 [+Opt](Mac OS)에 대한 옵션을 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

에셋 레이블 지정

레이블은 에셋을 식별하고 연결하는 데 도움이 되는 색상을 말합니다. 레이블은 [프로젝트] 패널에서 보고 할당합니다. 레이블 색상은 [프로젝트] 패널의 [레이블] 열과 [타임라인] 패널에서 에셋을 나타냅니다.

- 에셋에 레이블을 할당하려면 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택하고 [편집] > [레이블]을 클릭한 다음 색상을 선택합니다.
- 레이블이 같은 에셋을 모두 선택하려면 해당 레이블을 사용하는 에셋을 선택하고 [편집] > [레이블] > [레이블 그룹 선택]을 클릭합니다.
- 레이블 이름 또는 색상을 편집하려면 [편집] > [환경 설정] > [레이블 색상](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [레이블 색상](Mac OS)을 클릭합니다. 색상 견본을 클릭하여 색상을 편집합니다.
- 미디어 유형의 기본 레이블을 설정하려면 [편집] > [환경 설정] > [레이블 기본값](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [레이블 기본값](Mac OS)을 클릭합니다.

참고: 레이블 기본값은 기본값을 변경한 시점부터 [프로젝트] 패널에 추가하는 에셋에 적용됩니다. 이 명령을 실행하더라도 이미 [프로젝트] 패널에 추가되어 있는 에셋의 레이블 색상은 변경되지 않습니다. 이미 [프로젝트] 패널에 추가되어 있는 에셋의 레이블 색상을 변경하려면 [편집] > [환경 설정] > [레이블 색상](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [레이블 색상](Mac OS) 명령을 사용하십시오.

에셋 이름 바꾸기

프로젝트의 모든 파일은 하드 디스크에 개별 파일로 저장됩니다. Premiere Pro의 [프로젝트] 패널에는 각 파일에 대한 참조만 추가됩니다. 따라서 Premiere Pro에서 클립 이름을 바꾸더라도 하드 디스크의 원본 파일과 파일 이름은 변경되지 않습니다.

클립 이름 바꾸기

클립의 이름을 변경할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 클립 이름을 다른 클립 속성과 함께 프로젝트 파일에 저장합니다. 클립 이름을 변경해도 클립 소스 파일의 이름은 변경되지 않습니다.

참고: 새 이름을 [더블린 코어] 메타데이터 스키마의 [제목] 필드에도 자동으로 저장하려면 먼저 [클립 이름] 속성을 연결합니다. 자세한 내용은 110페이지의 “클립 데이터를 XMP 메타데이터에 연결”을 참조하십시오.

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널에서 [클립] > [이름 바꾸기]를 선택한 다음 새 이름을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- [프로젝트] 패널에서 [이름] 필드를 클릭한 다음 새 이름을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- [메타데이터] 패널에서 클립 속성 필드를 표시할 클립 옆의 삼각형을 클릭합니다. [이름] 필드에 새 이름을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

[프로젝트] 패널 또는 타임라인에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하면 [이름 바꾸기] 명령을 사용할 수 있습니다.

원본 소스 파일 이름 바꾸기

❖ Premiere Pro를 끝내고 Windows 바탕 화면에서 파일의 이름을 바꿉니다.

다음에 Premiere Pro에서 프로젝트를 열 때 파일의 위치를 묻는 메시지가 나타납니다.

프로젝트 패널의 에셋으로 이동

1 [프로젝트] 패널을 선택합니다.

2 원하는 클립 이름의 첫 글자를 입력합니다.

프로젝트 패널에서 에셋 찾기

1 [프로젝트] 패널의 [시작] 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

모두 모든 메타데이터를 검색합니다.

보기 [프로젝트] 패널에서 볼 수 있는 메타데이터 필드만 검색합니다.

텍스트 내역 [음성을 텍스트로] 메타데이터 필드만 검색합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널의 [찾기] 상자에 커서를 놓습니다.
- [프로젝트] 패널을 선택한 다음 Shift+F를 누릅니다.

3 (선택 사항) 최근에 검색한 용어가 나열된 메뉴를 보려면 [찾기] 상자에서 돋보기 아이콘을 클릭합니다.

4 검색할 용어를 입력합니다.

[프로젝트] 패널에 검색 조건에 일치하는 에셋만 표시됩니다. 돋보기 메뉴에서 검색 용어를 제안합니다. 제안 사항에는 클립 메타데이터에 있는 철자 오류가 포함됩니다. 이러한 기능을 사용하면 오류를 찾아 이를 해결할 수 있습니다.

새로운 글자를 입력할 때마다 메뉴가 동적으로 업데이트됩니다.

검색 용어가 [찾기] 상자에 있을 때 저장소를 열면 Premiere Pro에서 이 검색 용어를 새 [찾기] 상자에 복사합니다. 열린 저장소에 대해 필터링이 유지됩니다.

5 (선택 사항) 해당 용어의 검색을 시작하려면 제안 사항을 클릭합니다.

6 검색을 종료하고 모든 에셋을 표시하려면 [닫기] 아이콘 을 클릭합니다.

조건에 일치하는 에셋 찾기

더 자세한 검색을 위해 프로젝트에서 사용자가 지정하는 조건을 충족하는 모든 에셋을 찾을 수 있습니다. 예를 들어 [이름] 열에 특정 단어가 포함되고 [주석] 열에 구가 포함된 비디오 클립을 검색할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널 아래쪽에 있는 [찾기] 아이콘 을 클릭합니다.
- [프로젝트] 패널을 선택한 다음 Ctrl+F(Windows) 또는 Command+F(Mac OS)를 누릅니다.

2 [찾기] 대화 상자의 [열] 아래 메뉴에서 검색할 열 이름을 선택합니다.

3 [연산자] 아래 메뉴에서 적합한 연산자를 선택합니다.

4 각각의 [찾을 내용] 필드에 지정된 열에서 찾을 문자를 입력합니다.

5 두 가지 조건을 동시에 사용하여 검색하는 경우 다음 중 하나를 수행합니다.

- 두 가지 조건에 모두 일치하는 에셋을 찾으려면 [일치] 메뉴에서 [모두]를 선택합니다.
- 두 가지 조건 중 하나에 일치하는 에셋을 찾으려면 [일치] 메뉴에서 [일부]를 선택합니다.

6 [찾기]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

www.adobe.com/go/lrvid4070_pr_kr

얼굴 감지 기능이 있는 클립 찾기

[얼굴 감지]를 사용하여 얼굴을 식별한 경우 얼굴을 포함하는 클립을 찾을 수 있습니다.

얼굴이 포함된 클립 식별

얼굴을 포함하는 클립을 식별하여 나중에 [프로젝트] 패널에서 얼굴을 포함하는 클립을 필터링할 수 있습니다.

참고: 콘텐트 분석은 스틸 이미지를 비롯한 모든 지원되는 미디어 유형에서 작동합니다. Premiere Pro CS5.5에서는 해당 구성 요소 클립 중 하나라도 비디오가 포함된 경우 병합된 클립에 대해 얼굴 감지가 사용됩니다.

1 하나 이상의 클립을 선택하여 얼굴 감지를 실행하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다. [클립] > [콘텐트 분석]을 선택합니다.
- [프로젝트] 패널에서 선택한 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [콘텐트 분석]을 선택합니다.

[콘텐트 분석] 대화 상자가 나타납니다.

2 [얼굴 감지]를 선택합니다. 품질을 [높음], [중간], [낮음] 중에서 선택하고 [확인]을 클릭합니다. [높음]을 선택하면 최상의 결과를, [낮음]을 선택하면 가장 빠른 결과를 얻을 수 있습니다.

Adobe Media Encoder가 인코딩 대기열에서 선택한 클립과 함께 나타나고 선택한 클립이 분석됩니다. 분석된 각 클립의 [상태] 열에 녹색 확인 표시가 나타납니다.

3 Adobe Media Encoder 창을 닫습니다.

얼굴이 포함된 클립 찾기

얼굴이 있는 클립만 표시하도록 [프로젝트] 패널을 필터링할 수 있습니다. 먼저 [얼굴 감지]를 사용하여 얼굴이 포함된 클립을 식별합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [찾기] 상자에서 돋보기를 클릭하고 [얼굴 찾기]를 선택합니다.
- [편집] > [얼굴 찾기]를 선택합니다.

[프로젝트] 패널에 얼굴이 있는 클립만 나타납니다. 이 필터링된 보기에서도 모든 저장소가 계속 보이므로 클립을 원하는 저장소로 드래그할 수 있습니다.

2 필터를 지우려면 [찾기] 상자 오른쪽에 있는 X를 클릭합니다.

[프로젝트] 패널에 모든 클립이 표시됩니다.

프로젝트에서 에셋 제거

필요 없는 에셋을 하드 디스크에서는 제거하지 않으면서 [프로젝트] 패널에서만 제거할 수 있습니다.

프로젝트 패널에서 에셋 제거

❖ 항목을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.

하드 디스크의 파일은 그대로 남아 있습니다.

참고: [프로젝트] > [오프라인 상태로 만들기] 명령을 사용할 때 프로젝트의 참조뿐만 아니라 실제 소스 파일까지 삭제할 수 있습니다. 자세한 내용은 157페이지의 "오프라인 클립을 사용한 작업"을 참조하십시오.

프로젝트 패널에서 사용하지 않는 에셋 제거

[타임라인] 패널에서 사용하지 않는 에셋을 [프로젝트] 패널에서 제거할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널 [목록 보기]를 [비디오 사용] 또는 [오디오 사용] 열을 기준으로 정렬하여 사용하지 않는 클립을 확인한 다음 선택하여 삭제합니다.
- [프로젝트] > [사용하지 않는 항목 제거]를 클릭합니다.

클립의 다른 축소판 정의

축소판 뷰어와 프로젝트에서 축소판이 표시되는 다른 위치에 기본적으로 클립의 첫 번째 프레임이 표시됩니다. 클립 프레임을 **포스터 프레임**으로 지정하여 기본 축소판을 재정의할 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 원하는 프레임이 표시될 때까지 [재생] 단추 ▶ 를 누르거나 [프로젝트] 패널의 왼쪽 위에 있는 축소판 뷰어의 재생 슬라이더를 드래그합니다.

3 [포스트 프레임 설정] 단추 를 클릭합니다.

또한 축소판 뷰어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [포스터 프레임 설정]을 클릭하여 포스터 프레임을 설정할 수도 있습니다.

프로젝트 패널에서 셀 편집

[프로젝트] 패널에서 모든 클립의 편집 가능한 셀(클립 속성 또는 XMP 메타데이터)에 있는 데이터를 편집할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 XMP 메타데이터 셀에 기록된 데이터를 소스 파일에 저장합니다. 그러나 클립 속성 셀에 기록된 데이터는 소스 파일이 아니라 프로젝트 파일에 저장합니다. 클립 속성 데이터는 소스 파일과 함께 이동하지 않으며 Premiere Pro에서만 읽을 수 있습니다.

기본적으로 [프로젝트] 패널에는 클립 속성만 표시됩니다. Premiere Pro에서 소스 파일에 저장하는 데이터를 기록하려면 먼저 [프로젝트] 패널 표시에 메타데이터 열을 추가합니다. 자세한 내용은 97페이지의 "목록 보기 열 사용자 정의"를 참조하십시오.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널의 [목록 보기]에서 파일 이름 왼쪽에 있는 아이콘을 클릭하여 클립을 선택합니다. 원하는 편집 가능한 셀이 강조 표시되어 편집 모드로 전환될 때까지 Tab 키를 반복하여 누릅니다.
- 편집 가능한 셀을 클릭합니다.

2 이미 셀에 있는 데이터를 대체할 데이터가 있는 경우 해당 데이터를 입력합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 새 데이터를 저장하고 같은 클립의 다음 셀을 강조 표시하려면 Tab 키를 누릅니다.
- 새 데이터를 저장하고 같은 클립의 이전 셀을 강조 표시하려면 Shift+Tab을 누릅니다.
- 새 데이터를 저장하고 다음 클립의 같은 셀을 강조 표시하려면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 새 데이터를 저장하고 이전 클립의 같은 셀을 강조 표시하려면 Shift+Enter(Windows) 또는 Shift+Return(Mac OS)을 누릅니다.

참고: [프로젝트] 패널의 [아이콘 보기]에서 Tab 키를 눌러 다음 에셋의 파일 이름을 강조 표시하고 해당 에셋을 편집 모드로 전환합니다.

클립 속성 보기

Premiere Pro에는 프로젝트의 내부 또는 외부에 저장된 지원되는 형식의 파일을 평가하는 데 사용할 수 있는 클립 분석 도구가 있습니다. 예를 들어 웹 서버에서 스트리밍되는 비디오 클립을 제작한 후에 클립 분석 도구를 사용하여 내보낸 클립의 데이터 속도가 인터라넷 배포에 적합한지 확인할 수 있습니다.

[속성] 패널은 클립에 대한 자세한 정보를 제공합니다. 비디오 파일의 경우 파일 크기, 오디오 채널 수, 지속 시간, 프레임 속도, 오디오 샘플 속도, 평균 데이터 속도, 코덱 등의 속성을 분석할 수 있습니다. 모든 클립에 대해 이러한 모든 속성이 [속성] 패널에 표시되는 것은 아닙니다. [속성] 패널에 표시되는 데이터는 분석하는 클립의 파일 형식에 따라 달라집니다.

클립 속성 보기

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립이 [프로젝트] 패널에 있으면 클립을 선택하여 [프로젝트] 패널 위쪽의 미리 보기 영역에 속성 중 일부를 표시합니다.
- 클립이 [소스 모니터], [타임라인] 패널 또는 [프로젝트] 패널에 있으면 클립을 선택하고 [파일] > [속성 가져오기] > [선택]을 클릭합니다.
- 클립이 프로젝트에 없으면 [파일] > [속성 가져오기] > [파일]을 클릭합니다. 분석할 클립을 찾아 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

[소스 모니터], [타임라인] 패널 또는 [프로젝트] 패널에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [속성]을 클릭해서 클립 속성을 볼 수도 있습니다.

파일의 프레임 속도 변경

[푸티지 해석] 명령을 사용하여 Premiere Pro에서 클립에 대해 가정하는 프레임 속도를 변경할 수 있습니다. 프레임 속도를 변경하면 원본 지속 시간이 비례하여 변경됩니다. 예를 들어 10초 길이의 24fps 클립을 48fps로 설정하면 길이가 반으로 줄어 지속 시간이 5초가 됩니다. 클립 프레임 속도는 시퀀스 프레임 속도와 함께 조정됩니다. 예를 들어 24fps 시퀀스의 24fps 클립을 48fps로 변경하면 시퀀스가 클립의 2프레임마다 표시됩니다.

[타임라인] 패널에서 선택한 클립의 경우 [클립] > [속도/지속 시간] 명령을 사용하여 클립 속도 및 지속 시간을 변경할 수도 있습니다. 그러나 이렇게 변경하면 [타임라인] 패널의 해당 클립 인스턴스에만 적용됩니다. [푸티지 해석] 명령을 사용하면 프로젝트 전반에서 파일이 해석되는 방식이 변경됩니다.

1 [프로젝트] 패널에서 원하는 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

2 [수정] > [푸티지 해석]을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일의 프레임 속도 사용]을 선택합니다.
- [이 프레임 속도 가정]을 선택한 다음 초당 프레임 수를 입력합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

139페이지의 “사용자 정의 시퀀스 사전 설정 만들기”

메타데이터 관리

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 사이트를 참조하십시오.

스키마 및 속성 정보

메타데이터 **스키마**는 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 109페이지의 “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 파일**에 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 Platform을 참조하십시오.

Premiere Pro의 메타데이터 패널

[메타데이터] 패널에는 선택한 에셋에 대해 클립 인스턴스 메타데이터와 XMP 파일 메타데이터가 모두 표시됩니다. [클립] 머리글 아래의 필드에 클립 인스턴스 메타데이터, 즉 [프로젝트] 패널 또는 시퀀스에서 선택한 클립에 대한 정보가 표시됩니다. 클립 인스턴스 메타데이터는 클립에서 가리키는 파일이 아니라 Premiere Pro 프로젝트 파일에 저장됩니다. 클립 인스턴스 메타데이터는 Premiere Pro로만 읽을 수 있습니다. 그러나 Premiere Pro에서 일부 클립 데이터 필드를 XMP 메타데이터 필드와 연결할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하면 Premiere Pro 이외의 응용 프로그램에서 XMP 필드를 통해 클립 기반 메타데이터를 액세스할 수 있습니다.

하위 클립을 사용하지 않고 마스터 클립의 여러 인스턴스도

사용하지 않으면 프로젝트의 각 클립이 고유해집니다. [XMP 파일] 속성을 단독으로 사용할 수 있으므로 모든 메타데이터가 소스 파일에 기록되어 다른 응용 프로그램에서 표시할 수 있습니다. 또는 일반적인 [클립] 속성을 사용할 수도 있지만 모든 해당 데이터에 대해 연결을 사용할 수 있도록 설정해야 합니다. 이렇게 설정한 시점부터 Premiere Pro에서 클립 데이터를 일치하는 XMP 속성으로 자동으로 복사합니다.

[파일] 및 [음성 내역] 머리글 아래의 필드에는 XMP 메타데이터가 표시됩니다. 음성 검색을 사용하여 클립의 음성을 텍스트로 변환한 후 텍스트를 검색하여 클립에서 특정 단어가 발음된 위치를 찾을 수 있습니다. 음성 검색 사용 방법에 대한 자세한 내용은 182페이지의 “텍스트 XMP 메타데이터를 위해 음성 분석”을 참조하십시오.

XMP 메타데이터에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트에 있는 개요를 참조하십시오.

XMP 메타데이터에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트에 있는 백서를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

Creative Suite 4 Production Premium의 XMP 메타데이터

파일, 클립 및 프로젝트 XMP 메타데이터 정보

Adobe 비디오 및 오디오 응용 프로그램에서는 대부분의 경우 XMP 메타데이터를 매우 비슷하게 처리합니다. 그러나 각 응용 프로그램에서 해결하는 고유한 작업 과정 단계를 반영하는 데 몇 가지 작은 차이가 있습니다. 응용 프로그램을 번갈아 가며 사용할 경우 이러한 차이점을 이해하고 작업하면 메타데이터를 최대한 활용하는 데 도움이 될 수 있습니다.

Adobe OnLocation 및 Encore에서는 모든 에셋에 대하여 하나의 메타데이터 속성 세트를 제공합니다. 그러나 Adobe Premiere Pro, After Effects 및 Soundbooth에서는 에셋 유형에 따라 메타데이터 패널을 별도의 섹션으로 나눕니다.

Adobe Premiere Pro 메타데이터가 다음과 같은 섹션으로 구분됩니다.

- **클립** [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 선택한 클립 인스턴스의 속성을 표시합니다. 이 메타데이터는 프로젝트 파일에 저장되므로 Adobe Premiere Pro에서만 나타납니다.

• **파일** [프로젝트] 패널에서 선택한 소스 파일의 속성을 표시합니다. 이 메타데이터는 소스 파일에 직접 저장되므로 Adobe Bridge를 포함한 다른 응용 프로그램에 나타납니다.

After Effects 메타데이터가 다음과 같은 섹션으로 구분됩니다.

• **프로젝트** 전체 프로젝트의 속성을 표시합니다. [출력 모듈 설정] 대화 상자에 [소스 XMP 메타데이터 포함]을 선택한 경우 이 정보는 [렌더링 대기열]에서 출력한 파일에 포함됩니다.

• **파일** [프로젝트] 패널에서 선택한 소스 파일의 속성을 표시합니다. 프록시를 선택한 경우 실제 파일의 속성이 나타납니다.

After Effects의 경우 [프로젝트] 및 [파일] 속성 모두 파일에 직접 저장되므로 Adobe Bridge에서 이 메타데이터에 액세스할 수 있습니다.

Soundbooth 메타데이터가 다음과 같은 섹션으로 구분됩니다.

• **파일** 현재 표시되는 오디오 또는 ASND 파일의 속성을 표시합니다. 이 메타데이터는 이러한 파일에 직접 저장되므로 다른 응용 프로그램에 나타납니다. 그러나 Adobe Bridge에서는 ASND 파일의 메타데이터가 표시되지 않습니다.

• **클립** [편집기] 패널에서 선택한 멀티트랙 클립의 속성을 표시합니다. 이 메타데이터는 포함하는 ASND 파일에 저장되므로 Soundbooth에서만 나타납니다.

Adobe Premiere Pro 및 Soundbooth에서도 음성 분석 섹션에 이러한 응용 프로그램에서만 나타나는 메타데이터를 제공합니다.

클립 메타데이터 및 파일 메타데이터 사용

XMP 파일 메타데이터는 소스 파일에 대한 정보로, 소스 파일에 저장됩니다. 클립 메타데이터는 클립에 대한 정보로, Premiere Pro 프로젝트 파일에 저장됩니다. Premiere Pro에서는 동일한 소스 파일을 가리키는 클립의 수에 제한이 없습니다. 예를 들어 시작 지점과 종료 지점이 각각 다른 하위 클립 그룹이 동일한 소스 파일을 가리킬 수 있습니다. 또한 한 파일을 두 번 가져오지만 가져온 각 파일에 서로 다른 이름을 지정하는 경우 두 클립은 동일한 소스 파일을 가리킵니다.

XMP 메타데이터 필드를 사용하면 소스 파일에 적용되는 데이터 및 해당 소스 파일을 가리키는 모든 클립 인스턴스를 저장할 수 있습니다. 클립 메타데이터 필드를 사용하면 고유한 각 클립별 데이터를 저장할 수 있습니다. 클립 메타데이터가 소스 파일에 복사되도록 하려면 클립 메타데이터 필드를 XMP 메타데이터 필드에 연결합니다. 그러나 동일한 소스 파일을 가리키는 2개 이상의 클립에 대해서는 클립 메타데이터 필드를 XMP 메타데이터 필드에 연결하지 마십시오.

기타 도움말 항목

151페이지의 “소스 클립, 클립 인스턴스, 하위 클립 및 복제 클립”

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

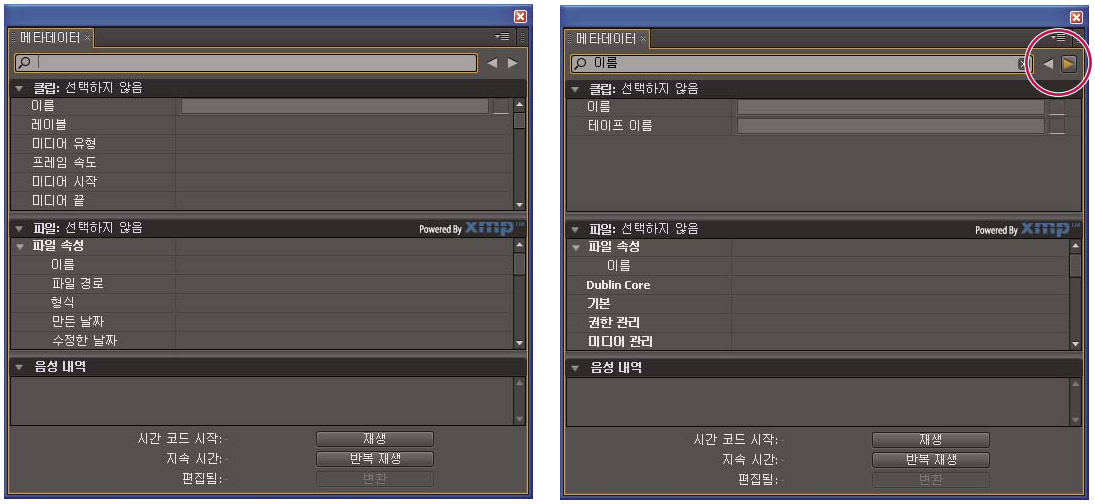
1 검색할 파일 또는 클립을 선택합니다.

2 [메타데이터] 패널 맨 위에 있는 검색 상자에 찾으려는 텍스트를 입력합니다.

메타데이터의 목록은 축소되어 검색 문자열을 포함하는 속성만 표시합니다.

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.

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 [켬] 또는 [끔] 속성의 확인란을 표시합니다.

메타데이터 패널에서 클립 데이터 보기

다른 모든 메타데이터와 마찬가지로, [메타데이터] 패널에서 클립 정보를 표시하거나 숨길 수 있습니다. Premiere Pro는 Premiere 프로젝트 메타데이터(Premiere Project Metadata)라는 스키마로 클립 정보를 저장합니다.

메타데이터 표시 또는 숨기기 스키마에 대한 자세한 내용은 109페이지의 "XMP 메타데이터 표시 또는 숨기기"를 참조하십시오.

1 필요한 경우 다음 중 하나를 수행합니다.

- [메타데이터] 패널이 열려 있지 않은 경우 [창] > [메타데이터]를 클릭합니다.
- [메타데이터] 패널의 콘텐트가 다른 패널의 뒤에 숨겨져 있으면 [메타데이터] 탭을 클릭하여 패널을 맨 앞으로 가져옵니다.

2 [메타데이터] 패널에서 패널 메뉴 단추를 클릭한 다음 [메타데이터 표시]를 선택합니다.

3 모든 클립 정보 필드를 보려면 Premiere 프로젝트 메타데이터 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 모든 클립 정보를 표시하려면 Premiere 프로젝트 메타데이터 상자를 선택합니다.
- 표시하려는 클립 정보 필드의 이름 근처에 있는 상자만 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

클립 데이터를 XMP 메타데이터에 연결

[메타데이터] 패널에서 [클립] 속성 값 필드는 내부 필드입니다. 해당 필드는 Premiere Pro 프로젝트 파일 내부에 있으며 Premiere Pro만 읽을 수 있습니다. 그러나 [클립] 섹션의 속성 값 필드 중 일부는 해당 필드 옆에 연결 옵션 상자가 있습니다. 연결 옵션을 선택하면 이후부터 사용자가 [클립] 값 필드에 입력하는 정보가 자동으로 해당 XMP 필드에 입력됩니다.

연결 옵션을 선택하면 메타데이터 패널이 클립 데이터 필드를 스키마 중 하나의 XMP 메타데이터 필드에 연결합니다. 이 옵션을 선택하더라도 기존 클립 데이터는 XMP 필드에 복사되지 않습니다. Premiere Pro에서는 연결이 이루어진 후 추가된 모든 클립 데이터만 연결된 XMP 필드에 복사합니다. 대부분의 경우 XMP 필드에는 해당 필드에 연결된 클립 데이터 필드와 동일한 이름이 지정됩니다. 아래의 두 경우에서는 XMP 필드에 해당 필드와 연결된 클립 데이터 필드와 다른 이름이 지정되어 있습니다.

클립 데이터 필드 이름	XMP 필드 이름
이름	제목(더블린 코어 스키마)
로그 메모	로그 주석 (동적 미디어 스키마)

1 [메타데이터] 패널에서 [클립] 머리글 아래에 있는 스크롤 막대를 오른쪽에 빈 연결 단추가 있는 필드가 표시될 때까지 아래쪽으로 드래그합니다.

2 XMP 메타데이터에 연결하려는 필드 근처에 있는 연결 단추를 클릭합니다.

필드가 연결되면 연결 단추 에 사슬 아이콘이 표시됩니다.

종횡비: 픽셀 종횡비 및 프레임 종횡비

종횡비

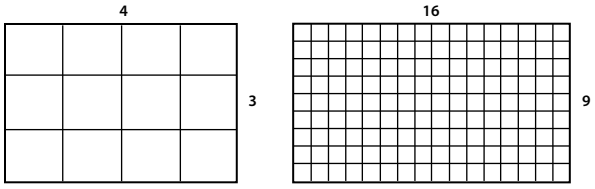
종횡비는 폭과 높이의 비율을 지정합니다. 비디오 및 스틸 사진 프레임에는 프레임 종횡비가 있고 프레임을 구성하는 픽셀에는 픽셀 종횡비가 있습니다. TV용 비디오는 4:3 또는 16:9 프레임 종횡비로 기록합니다. 또한 비디오 기록 표준에 따라 각각 다른 픽셀 종횡비를 사용합니다.

Premiere Pro 프로젝트를 만들 때 프레임 및 픽셀 종횡비를 설정합니다. 한번 설정한 후에는 해당 프로젝트의 종횡비를 변경할 수 없습니다. 그러나 해당 프로젝트에서 다른 종횡비를 사용하여 만든 에셋을 사용할 수는 있습니다.

Premiere Pro에서는 소스 파일의 픽셀 종횡비가 자동으로 보정됩니다. 에셋이 계속 왜곡되어 표시되는 경우 수동으로 픽셀 종횡비를 지정할 수 있습니다. 잘못 해석된 픽셀 종횡비로 인해 올바르지 않은 프레임 종횡비가 사용될 수 있으므로 프레임 종횡비를 조정하기 전에 먼저 픽셀 종횡비를 조정하십시오.

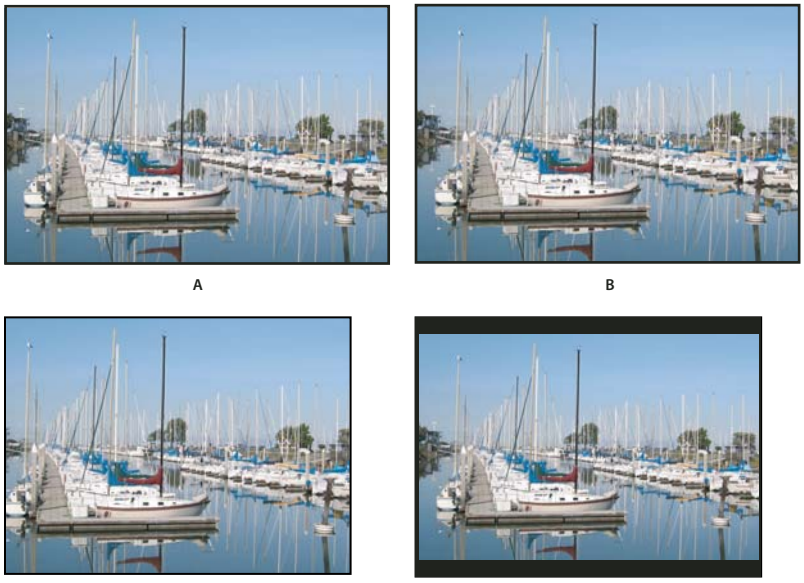
프레임 종횡비

프레임 종횡비는 이미지 크기의 폭과 높이 간 비율을 설명합니다. 예를 들어 DV NTSC의 프레임 종횡비는 4:3(폭 4.0 x 높이 3.0)입니다. 일반 와이드스크린 프레임의 프레임 종횡비는 16:9입니다. 와이드스크린 모드를 사용하는 대부분의 카메라에서는 16:9 종횡비를 사용하여 기록할 수 있습니다. 일부 필름의 경우에는 이보다 더 넓은 종횡비로 촬영된 경우도 있습니다.



4:3 프레임 종횡비(왼쪽)와 더 넓은 16:9 프레임 종횡비(오른쪽)

특정 프레임 종횡비로 촬영한 클립을 다른 프레임 종횡비를 사용하는 프로젝트로 가져오는 경우 서로 다른 값을 어떻게 조정할 것인지 결정해야 합니다. 예를 들어 4:3 표준 TV에서 16:9 영화를 표시하기 위해서는 일반적으로 다음 두 가지 기술이 사용됩니다. 우선 4:3 TV 프레임 내에 16:9 영화의 전체 너비를 맞출 수 있습니다. 이러한 배치에서는 영화 프레임의 위 아래에 레터박스라고 부르는 검은색 공간이 표시됩니다. 또는 16:9 프레임의 전체 높이를 4:3 프레임에 세로로 채울 수 있습니다. 그런 다음 중요한 화면 동작이 항상 4:3 프레임 내에 표시되도록 폭이 좁은 4:3 프레임 내에 16:9 프레임의 수평 부분을 팬합니다. 이러한 기술을 팬 및 스캔이라고 부릅니다. Premiere Pro에서는 위치 및 비율 조정과 같은 동작 효과 속성을 사용하여 이 두 가지 기술 중 하나를 구현할 수 있습니다.



NTSC 디스플레이
A. 16:9 NTSC 푸티지 **B.** 와이드스크린 TV 화면에 원본 와이드스크린 형식을 사용한 DVD 플레이어 디스플레이 **C.** 자동 팬 및 검색 기능을 사용하여 자른 4:3 TV 화면의 16:9 이미지 **D.** 자동 레터박스 기능을 사용하여 전체 프레임 크기를 줄이고 전체 이미지를 표시한 4:3 TV 화면의 16:9 이미지

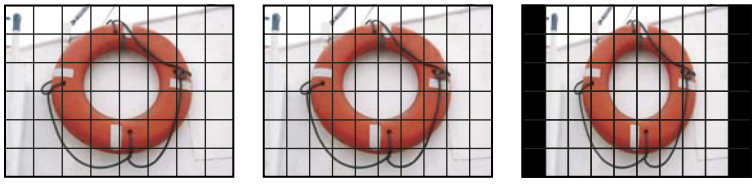
픽셀 종횡비

픽셀 종횡비의 기초를 설명하는 비디오를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

픽셀 종횡비는 프레임에 있는 단일 픽셀의 폭과 높이 간 비율을 설명합니다. 다양한 비디오 시스템에서 프레임을 채우는 데 필요한 픽셀 수와 관련해서 다양한 가정을 고려하기 때문에 픽셀 종횡비는 다양할 수밖에 없습니다. 예를 들어 많은 컴퓨터 비디오 표준이 정사각형 픽셀에 해당하는 640x480 픽셀로 4:3 종횡비를 정의하고 있습니다. DV NTSC 같은 비디오 표준은 4:3 종횡비 프레임을 720x480 픽셀로 정의합니다. 그 결과 동일한 프레임 폭에 더 많은 픽셀이 들어가 더 좁은 사각형 픽셀이 됩니다. 이 예에서 사용된 컴퓨터 비디오 픽셀의 픽셀 종횡비는 1:1(정사각형)입니다. DV NTSC 픽셀은 픽셀 종횡비가 0.91(직사각형)입니다. 항상 사각형인 DV 픽셀의 방향은 NTSC 비디오를 출력하는 시스템에서는 세로로 조정되고 PAL 비디오를 출력하는 시스템에서는 가로로 조정됩니다. Premiere Pro에서는 클립의 픽셀 종횡비가 [프로젝트] 패널의 클립 이미지 축소판 옆에 표시됩니다.

정사각형 픽셀 모니터에 변경 없이 직사각형 픽셀을 표시하면 이미지가 왜곡되어 나타납니다(예: 원이 타원으로 왜곡되어 표시). 그러나 사각형 픽셀을 사용하는 브로드캐스트 모니터에 사각형 이미지를 표시하면 정확한 비율로 이미지가 나타납니다. Premiere Pro에서는 왜곡 없이 다양한 픽셀 종횡비의 클립을 표시 및 출력할 수 있습니다. Premiere Pro의 경우 프로젝트의 픽셀 종횡비에 따라 클립이 자동으로 조정됩니다.

Premiere Pro에서 픽셀 종횡비를 잘못 해석하여 클립이 왜곡되는 경우가 가끔 생길 수 있습니다. 이 경우 [푸티지 해석] 대화상자에서 소스 클립의 픽셀 종횡비를 수동으로 지정하여 개별 클립의 왜곡을 수정할 수 있습니다. 또한 Interpretation Rules.txt 파일을 편집하면 크기가 동일한 파일 그룹에서 유사한 잘못된 해석을 일괄 수정할 수도 있습니다.



픽셀 및 프레임 종횡비
A. 4:3 정사각형 픽셀(컴퓨터) 모니터에 표시한 4:3 정사각형 픽셀 이미지 **B.** 정사각형이 아닌 4:3 픽셀(TV) 모니터 표시용으로 정확히 해석된 4:3 정사각형 픽셀 이미지 **C.** 정사각형이 아닌 4:3 픽셀(TV) 모니터 표시용으로 부정확하게 해석된 4:3 정사각형 픽셀 이미지

Premiere Pro CS3 및 이전 버전에서는 표준 비디오 형식에 대해 클린 애퍼처 개념을 무시하는 픽셀 종횡비를 사용했습니다. 표준 화질 비디오에서는 클린 애퍼처가 프로덕션 애퍼처와 다르다는 사실을 고려하지 않았기 때문에 Premiere Pro CS3 및 이전 버전에서 사용되던 픽셀 종횡비는 약간 부정확했습니다. 종횡비가 올바르지 않으면 일부 이미지가 미세하게 왜곡되어 표시될 수 있습니다.

참고: 클린 애퍼처는 이미지 가장자리에 나타나는 아티팩트와 왜곡이 없는 이미지 부분입니다. 프로덕션 애퍼처는 전체 이미지입니다.

Premiere Pro CS4 이상(및 기타 응용 프로그램)에서 수정된 픽셀 종횡비에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

AE CS4: 새 픽셀 종횡비

다양한 종횡비로 에셋 사용

Premiere Pro는 가져온 에셋의 프레임 종횡비를 자동으로 유지하려 하지만 종종 시퀀스에서 사용될 때 에셋이 잘리거나 왜곡되지 않도록 픽셀 종횡비, 프레임 크기 또는 둘 다를 변경합니다. 일부 에셋에는 Premiere Pro에서 계산을 자동으로 정확하게 수행하는 데 필요한 메타데이터가 포함되어 있습니다. 이 메타데이터가 없는 에셋인 경우에는 Premiere Pro가 규칙 세트를 적용하여 픽셀 종횡비를 해석합니다.

ATSC 프레임 크기 704x480, D1 프레임 크기 720x486 또는 DV 프레임 크기 720x480을 사용하여 NTSC 푸티지를 캡처하거나 가져오면 Premiere Pro에서 해당 에셋의 픽셀 종횡비를 자동으로 D1/DV NTSC(0.91)로 설정합니다. HD 프레임 크기 1440x1080을 사용하여 푸티지를 캡처하거나 가져오면 Premiere Pro에서 해당 파일의 픽셀 종횡비를 자동으로 HD 1080 아나모픽(1.33)으로 설정합니다. D1 또는 DV 해상도 720x576을 사용하여 PAL 푸티지를 캡처하거나 가져오면 Premiere Pro에서 해당 파일의 픽셀 종횡비를 자동으로 D1/DV PAL(1.094)로 설정합니다.

이외의 프레임 크기에 대해서는, 에셋이 정사각형 픽셀로 설계되었고 픽셀 종횡비와 프레임 크기가 변경될 때 에셋의 이미지 종횡비가 유지된다고 가정합니다. 가져온 에셋이 왜곡되면 픽셀 종횡비를 수동으로 변경할 수 있습니다.

에셋을 시퀀스로 드래그하면 Premiere Pro에서 기본적으로 프로그램 프레임의 가운데에 에셋을 배치합니다. 프레임 크기에 따라 결과 이미지가 프로젝트에 필요한 것보다 너무 작거나 과도하게 잘릴 수 있으며, 이 경우 해당 비율을 변경할 수 있습니다. 시퀀스로 에셋을 드래그할 때마다 Premiere Pro에서 자동으로 비율을 조정하게 하거나 사용자가 직접 조정할 수도 있습니다.

항상 파일이 정확히 해석되고 있는지 확인하는 것이 좋습니다. 에셋의 프레임 크기와 픽셀 종횡비 관련 정보는 [프로젝트] 패널의 [비디오 정보] 열이나 미리 보기 축소판 근처에 표시됩니다. 에셋의 [속성] 대화 상자, [푸티지 해석] 대화 상자 및 [정보] 패널에서도 이와 관련된 데이터를 확인할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

248페이지의 “제목에 이미지 추가”

12페이지의 “정보 패널의 클립 정보”

종횡비 왜곡 수정

시퀀스를 만들 때 선택하는 시퀀스 사전 설정에 의해 시퀀스의 프레임 종횡비와 픽셀 종횡비가 설정됩니다. 시퀀스를 만든 후에는 종횡비를 변경할 수는 없지만 Premiere Pro에서 개별 에셋에 사용하는 픽셀 종횡비는 변경할 수 있습니다. 예를 들어 그래픽 또는 애니메이션 프로그램으로 생성한 정사각형 픽셀 에셋이 Premiere Pro에서 왜곡되어 보이는 경우 올바르게 표시되도록 픽셀 종횡비를 수정할 수 있습니다. 동일 프로젝트 내에 서로 다른 종횡비의 푸티지를 조합하려면 먼저 모든 파일이 올바르게 해석되었다는 것을 보장할 수 있어야 합니다. 그렇지 않으면 결과 이미지가 왜곡되지 않는 출력은 생성할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

63페이지의 “스틸 이미지 가져오기”

잘못 해석된 개별 종횡비 수정

1 [프로젝트] 패널에서 스틸 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

2 [수정] > [푸티지 해석]을 선택합니다.

3 [픽셀 종횡비] 섹션에서 옵션을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

4 다음 중 하나를 선택합니다.

파일의 픽셀 종횡비 사용 스틸 이미지에 저장된 원래의 종횡비를 사용합니다.

다음에 맞추기 표준 종횡비 목록에서 선택할 수 있습니다.

참고: Photoshop을 사용하여 비디오 프로젝트에서 사용할 이미지를 생성하는 경우에는 사용할 비디오 형식에 해당하는 이름의 Photoshop 사전 설정을 사용하는 것이 가장 좋습니다. 사전 설정을 사용하면 이미지가 올바른 종횡비로 생성됩니다.

반복적인 종횡비 해석 오류 수정

Premiere Pro에서는 규칙 파일에 따라 자동으로 파일에 픽셀 종횡비를 할당합니다. 특정 유형의 이미지를 가져올 때마다 계속해서 잘못 해석(왜곡)되는 경우 관련 규칙을 변경할 수 있습니다.

1 텍스트 편집기를 엽니다.

2 텍스트 편집기 내에서 Premiere Pro 플러그인 폴더로 이동합니다.

3 Interpretation Rules.txt라는 이름의 파일을 엽니다.

4 수정할 규칙을 편집한 다음 저장합니다.

일반 픽셀 종횡비

	픽셀 종횡비	사용해야 하는 경우
정사각형 픽셀	1.0	푸티지의 프레임 크기가 640 x 480 또는 648 x 486이거나, 푸티지가 1920 x 1080 HD(HDV 또는 DVCPRO HD가 아님)이거나, 1280 x 720 HD 또는 HDV이거나, 정사각형이 아닌 픽셀을 지원하지 않는 응용 프로그램에서 내보낸 것입니다. 이 설정은 필름이나 사용자 정의된 프로젝트에서 전송된 푸티지에도 적합할 수 있습니다.
D1/DV NTSC	0.91	푸티지의 프레임 크기가 720 x 486 또는 720 x 480이고 원하는 결과가 4:3 프레임 종횡비입니다. 이 설정은 3D 애니메이션 응용 프로그램과 같이 정사각형이 아닌 픽셀을 지원하는 응용 프로그램에서 내보낸 푸티지에도 적합할 수 있습니다.
D1/DV NTSC 와이드스크린	1.21	푸티지의 프레임 크기가 720 x 486 또는 720 x 480이고 원하는 결과가 16:9 프레임 종횡비입니다.
D1/DV PAL	1.09	푸티지의 프레임 크기가 720 x 576이고 원하는 결과의 프레임 종횡비가 4:3인 경우
D1/DV PAL 와이드스크린	1.46	푸티지의 프레임 크기가 720 x 576이고 원하는 결과의 프레임 종횡비가 16:9인 경우

	픽셀 종횡비	사용해야 하는 경우
아나모픽 2:1	2.0	푸티지가 아나모픽 필름 렌즈를 사용하여 찍혔거나 종횡비가 2:1인 필름 프레임에서 아나모픽 방식으로 전송된 경우
HDV 1080/DVCPRO HD 720, HD 아나모픽 1080	1.33	푸티지의 프레임 크기가 1440 x 1080 또는 960 x 720이고 원하는 결과의 프레임 종횡비가 16:9인 경우
DVCPRO HD 1080	1.5	푸티지의 프레임 크기가 1280 x 1080이고 원하는 결과의 프레임 종횡비가 16:9인 경우

7장: 에셋 모니터링

소스 모니터 및 프로그램 모니터

소스 모니터 및 프로그램 모니터 개요

소스 모니터는 개별 클립을 재생합니다. [소스 모니터]에서 시퀀스에 추가할 클립을 준비합니다. 시작 지점 및 종료 지점을 설정하고 클립의 소스 트랙(오디오 또는 비디오)을 지정합니다. 또한 [타임라인] 패널에서 시퀀스에 클립 마커를 삽입하고 클립을 추가할 수도 있습니다.

프로그램 모니터에서는 취합 중인 클립의 시퀀스가 재생됩니다. 이 시퀀스는 [타임라인] 패널에 표시되는 활성 시퀀스입니다. 시퀀스 마커를 설정하고 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점을 지정합니다. 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점은 시퀀스에서 프레임이 추가 또는 제거되는 위치를 정의합니다.

각 모니터에는 소스 클립 또는 시퀀스의 현재 프레임을 재생 및 큐로 지정하기 위한 시간 눈금자와 컨트롤이 포함되어 있습니다. 각 모니터에는 단일 비디오 프레임에서 스틸 이미지를 만들기 위한 [프레임 내보내기] 단추가 포함됩니다.

소스 및 프로그램 모니터에 대한 표시 품질 설정

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

별도의 재생 해상도와 일시 정지 해상도가 있으면 모니터링 환경을 더 세밀하게 제어할 수 있습니다. 고해상도 푸티지에서는 부드러운 재생을 위해 낮은 재생 해상도(예: 1/4)를 설정하고 일시 정지 해상도를 [전체]로 설정할 수 있습니다. 이렇게 설정하면 재생이 일시 정지되었을 때 초점이나 가장자리 세부 묘사의 품질을 확인할 수 있습니다. 스크러빙은 모니터를 재생 해상도가 아니라 일시 정지 해상도로 만듭니다.

시퀀스 유형에 따라 일부 해상도를 사용할 수 없습니다. DV 같은 표준 정의 시퀀스의 경우 [전체] 및 [1/2]만 사용할 수 있습니다. 최대 1,080프레임 크기의 많은 HD 시퀀스의 경우 [전체], [1/2] 및 [1/4]을 사용할 수 있습니다. RED와 같이 프레임 크기가 1,080 이상인 시퀀스의 경우 모든 분수 해상도를 사용할 수 있습니다.

참고: 미리 보기가 시퀀스 해상도보다 낮은 해상도로 렌더링되는 경우 재생 해상도는 실제로 미리 보기 해상도의 분수입니다. 예를 들어 미리 보기 파일이 시퀀스 프레임 크기의 1/2(1/2 해상도) 및 재생 해상도의 1/2 해상도에서 렌더링되도록 설정할 수 있습니다. 원본 미디어의 해상도가 시퀀스 해상도와 일치한다고 가정하면 렌더링된 미리 보기는 원본 해상도의 1/4로 재생됩니다.

소스 모니터 및 프로그램 모니터 표시 품질 설정

참고: 재생 해상도에 키보드 단축키를 지정할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터]에서 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
- [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터]에서 패널 메뉴 아이콘을 클릭합니다.
- [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터]에서 [출력] 단추를 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 재생 해상도를 설정하려면 [재생 해상도]를 선택합니다.
- 일시 정지 해상도를 설정하려면 [일시 정지 해상도]를 선택합니다.

3 메뉴에서 원하는 해상도를 선택합니다.

확대 변경

소스 모니터 및 프로그램 모니터에서는 비디오 비율이 표시 영역에 맞게 조정됩니다. 그러나 각 보기의 확대 설정을 변경하여 비디오를 더욱 자세히 표시하거나 이미지 주위의 대지 영역 크기를 늘려 동작 효과를 더욱 쉽게 조정하는 등의 작업을 수행할 수도 있습니다.

1 [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터]의 현재 시간 표시 오른쪽에 있는 [확대/축소 레벨 보기] 메뉴에서 확대 설정을 선택합니다.

소스 모니터에서 백분율 값은 소스 미디어의 크기를 나타냅니다. 프로그램 모니터에서 백분율 값은 시퀀스 설정으로 지정된 이미지 크기를 나타냅니다. [맞추기]를 선택하면 비디오 비율이 모니터의 사용 가능한 보기 영역에 맞게 조정됩니다.

2 모니터의 표시 영역을 변경하려면 모니터 스크롤 막대를 사용하여 비디오 이미지의 표시 영역을 변경합니다. 스크롤 막대는 모니터의 현재 크기로는 전체 이미지를 포함할 수 없는 경우에 나타납니다.

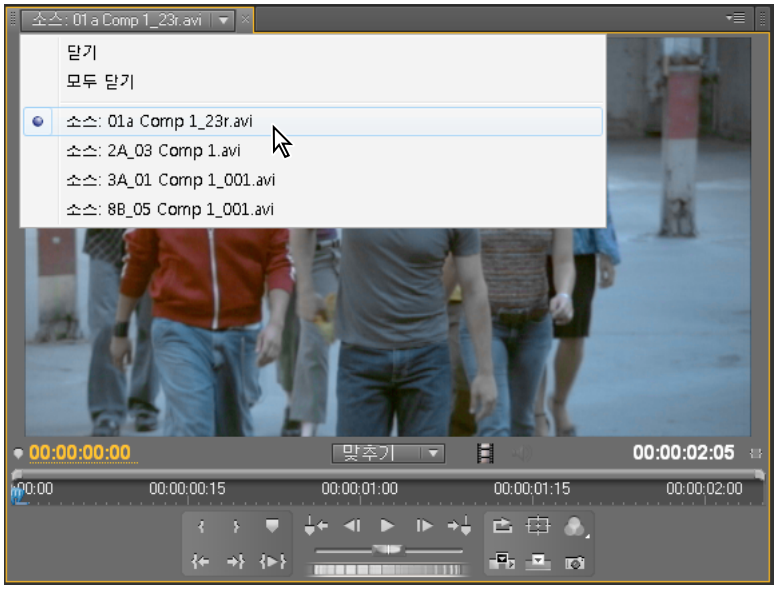
소스 모니터에서 클립 열기 또는 지우기

[프로젝트] 패널 목록의 소스 클립 또는 시퀀스의 개별 클립 인스턴스를 보고 편집하려면 소스 모니터에서 해당 클립을 엽니다. [소스 모니터] 탭에서 액세스할 수 있는 [소스] 메뉴에는 열려 있는 클립이 나열됩니다.

1 클립을 열려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 또는 [타임라인] 패널에서 클립을 두 번 클릭하거나 [프로젝트] 패널에서 소스 모니터로 클립을 드래그합니다. 그러면 클립이 소스 모니터에 표시되고 해당 이름이 [소스] 메뉴에 추가됩니다.
- 여러 클립이나 전체 저장소를 [프로젝트] 패널에서 소스 모니터로 드래그하거나 [프로젝트] 패널에서 여러 클립을 선택하고 두 번 클릭합니다. 그러면 해당 클립이 선택한 순서대로 [소스] 메뉴에 추가되며 마지막으로 선택한 클립이 소스 모니터에 나타납니다.
- 표시할 클립의 이름을 [소스] 메뉴에서 선택합니다. [소스] 탭에서 현재 클립 이름 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭하면 메뉴가 표시됩니다.

[소스] 메뉴에는 마스터 클립이 이름별로 나열됩니다. 시퀀스에서 연 클립은 시퀀스 이름, 클립 이름 및 시퀀스에서 시작하는 시간별로 나열됩니다.



소스 메뉴에 표시할 클립 선택

2 소스 모니터에서 클립을 지우려면 [소스] 메뉴에서 [닫기]를 선택합니다. 모든 클립을 지우려면 [모두 닫기]를 선택하면 됩니다.

[소스 모니터] 탭에서 [닫기] 단추 를 클릭하여 모든 클립과 소스 모니터를 함께 닫을 수도 있습니다.

소스 모니터에서 클립 탐색

소스 모니터에서 클립을 탐색하기 위한 키보드 단축키를 설정할 수 있습니다. 단축키를 사용하면 다음 또는 이전 클립으로 전환, 첫 번째 또는 마지막 클립으로 건너뛰기, 소스 모니터에 있는 클립 하나 또는 모두 닫기 등의 작업을 신속하게 수행할 수 있습니다.

1 [편집] > [키보드 사용자 정의]를 선택합니다.

[키보드 사용자 정의] 대화 상자가 열립니다.

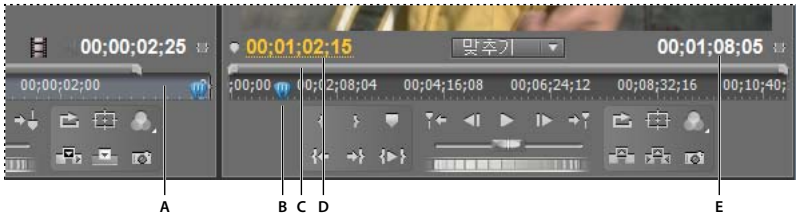
2 두 번째 드롭다운 메뉴에서 [패널]을 선택하고 [소스 모니터 패널] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 패널에 대한 키보드 단축키를 표시합니다.

3 [소스 클립]으로 시작하는 모든 명령에 대해 키보드 단축키를 설정합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

소스 모니터 및 프로그램 모니터 시간 컨트롤

소스 모니터에는 클립 내에서 시간(또는 프레임)을 이동하기 위한 몇 가지 컨트롤이 제공됩니다. 프로그램 모니터에는 시퀀스 이동을 위한 유사한 컨트롤이 있습니다.



소스 모니터 및 프로그램 모니터의 시간 컨트롤
A. 시간 눈금자 **B.** 현재 시간 표시기 **C.** 보기 영역 막대 **D.** 현재 시간 표시 **E.** 지속 시간 표시

시간 눈금자 소스 모니터 내 클립 및 프로그램 모니터 내 시퀀스의 지속 시간을 표시합니다. 눈금은 [프로젝트 설정] 대화 상자에 지정된 비디오 표시 형식을 사용하여 시간을 측정합니다. 다른 형식으로 시간 코드를 표시하도록 시간 눈금자를 전환할 수 있습니다. 각 눈금자에는 해당 모니터의 마커와 시작 및 종료 지점에 대한 아이콘도 표시됩니다. 시간 눈금자에서 해당 아이콘을 드래그하여 현재 시간, 마커 및 시작 및 종료 지점을 조정할 수 있습니다.

현재 시간 표시기(CTI) 각 모니터의 시간 눈금자에서 현재 프레임의 위치를 표시합니다. CTI는 눈금자에 있는 밝은 파랑 삼각형입니다.

현재 시간 표시 현재 프레임에 대한 시간 코드를 표시합니다. 현재 시간 표시는 각 모니터의 비디오 왼쪽 아래에 있습니다. 소스 모니터는 열려 있는 클립의 현재 시간을 표시합니다. 프로그램 모니터는 시퀀스의 현재 시간을 표시합니다. 다른 시간으로 이동하려면 시간 표시 부분을 클릭하고 새로운 시간을 입력하거나 시간 표시 위에 포인터를 놓은 후 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 모니터 또는 [타임라인] 패널의 현재 시간을 클릭하여 전체 시간 코드와 프레임 수 간에 표시 내용을 변경할 수 있습니다.

지속 시간 표시 열려 있는 클립 또는 시퀀스의 지속 시간을 표시합니다. 각 모니터의 지속 시간 표시기는 비디오 표시 부분 아래의 [지속 시간] 아이콘 옆에 있습니다. 지속 시간은 클립 또는 시퀀스의 시작 지점과 종료 지점 사이의 시간 차이입니다. 시작 지점이 설정되지 않은 경우, 클립 또는 시퀀스의 시작 시간이 대신 사용됩니다. 종료 지점이 설정되지 않은 경우, 소스 모니터에서는 클립의 종료 시간을 사용하여 지속 시간을 계산하고, 프로그램 모니터에서는 시퀀스의 마지막 클립 종료 시간을 사용하여 지속 시간을 계산합니다.

보기 영역 막대 각 모니터에 있는 시간 눈금자의 표시 영역과 일치합니다. 각 시간 눈금자 위에 표시되는, 곡선 핸들이 있는 얇은 막대입니다. 핸들을 드래그하여 막대의 폭을 변경함으로써 아래에 있는 시간 눈금자의 비율을 변경할 수 있습니다. 막대를 최대 폭으로 확장하면 시간 눈금자의 전체 지속 시간이 표시되고, 막대를 축소하면 눈금자가 확대되어 더 자세히 표시됩니다. 막대의 가운데를 드래그하면 시간 눈금자의 비율을 변경하지 않으면서 시간 눈금자의 표시 부분을 스크롤할 수 있습니다.

참고: 프로그램 모니터의 현재 시간 표시기는 [타임라인] 패널의 현재 시간 표시기와 일치하지만 프로그램 모니터의 시간 눈금자 또는 보기 영역 막대를 변경해도 [타임라인] 패널의 시간 눈금자 또는 보기 영역에는 영향을 주지 않습니다.

모니터에 보호 영역 표시

보호 영역 안내선은 참조용이며 미리 보기 또는 내보내기에는 포함되지 않습니다.

프로그램 모니터의 보호 영역
A. 작업 보호 영역 **B.** 제목 보호 영역

❖ 소스 모니터 또는 프로그램 모니터 아래쪽에 있는 [보호 여백] 단추 를 클릭합니다. 보호 영역 안내선을 제거하려면 해당 단추를 한 번 더 클릭합니다.

표준 작업 보호 여백 및 제목 보호 여백은 각각 10% 및 20%입니다. 그러나 [프로젝트 설정] 대화 상자에서 보호 영역의 크기를 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 49페이지의 “프로젝트 설정 대화 상자”를 참조하십시오.

소스 및 프로그램 모니터에서 필드 선택

인터레이스 푸티지에 대해 첫 번째 필드, 두 번째 필드 또는 두 필드 모두를 표시하도록 [소스 모니터]와 [프로그램 모니터]를 설정할 수 있습니다. 프로그레시브 클립이 열려 있으면 [소스 모니터]의 설정이 비활성화됩니다. 활성 시퀀스가 프로그레시브 시퀀스 사전 설정을 사용하는 경우 [프로그램 모니터]의 설정이 비활성화됩니다.

1 [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터]에서 패널 메뉴 단추 를 클릭합니다.

2 필요에 따라 [첫 번째 필드 표시], [두 번째 필드 표시] 또는 [두 필드 모두 표시]를 선택합니다.

표시 모드 선택

일반 비디오, 비디오의 알파 채널 또는 다양한 측정 도구 중 하나를 표시할 수 있습니다.

❖ 소스 모니터 또는 프로그램 모니터에서 [출력] 단추 를 클릭하거나 패널 메뉴를 클릭하고 표시 모드 설정을 선택합니다.

합성 비디오 일반 비디오를 표시합니다.

알파 투명도를 회색 음영 이미지로 표시합니다.

모든 범위 파형 모니터, 벡터 스코프, YCbCr 퍼레이드 및 RGB 퍼레이드를 표시합니다.

벡터 스코프 비디오의 색차(색조 및 채도 포함)를 측정하는 벡터 스코프를 표시합니다.

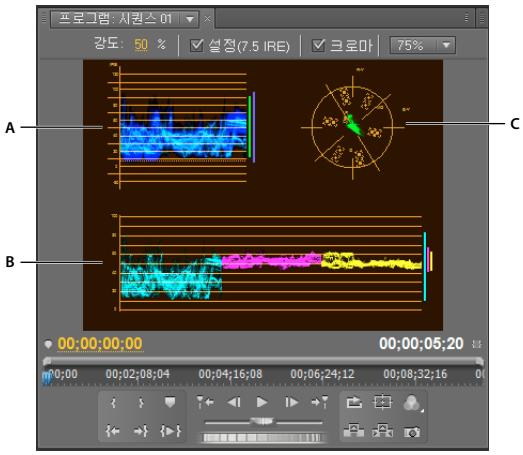
YC 파형 비디오의 광도를 IRE로 측정하는 표준 파형 모니터를 표시합니다.

YCbCr 퍼레이드 비디오의 Y, Cb 및 Cr 구성 요소를 IRE로 각각 측정하는 파형 모니터를 표시합니다.

RGB 퍼레이드 비디오의 R, G 및 B 구성 요소를 IRE로 각각 측정하는 파형 모니터를 표시합니다.

벡터/YC 파형/YCbCr 퍼레이드 파형 모니터, 벡터 스코프 및 YCbCr 퍼레이드를 표시합니다.

벡터/YC 파형/RGB 퍼레이드 파형 모니터, 벡터 스코프 및 RGB 퍼레이드를 표시합니다.



벡터/YC 파형/YCbCr 퍼레이드로 설정된 프로그램 모니터
A. 파형 모니터 **B.** YCbCr 퍼레이드 **C.** 벡터 스코프

파형 모니터와 벡터 스코프 표시를 가장 효율적으로 사용하려면 프로그램 모니터에 연결된 [참조 모니터]에 이들 항목을 표시하십시오. 자세한 내용은 126페이지의 "참조 모니터"를 참조하십시오.

에셋 재생

소스 모니터 및 프로그램 모니터에서 비디오 재생

소스 모니터 및 프로그램 모니터에는 비디오 데크의 재생 컨트롤과 비슷한 여러 컨트롤이 포함되어 있습니다. 클립을 재생하거나 큐로 지정하려면 [소스 모니터] 컨트롤을 사용합니다. 활성 시퀀스를 재생하거나 표시하려면 [프로그램 모니터] 컨트롤을 사용합니다.

대부분의 재생 컨트롤에는 키보드 기능에 해당하는 항목이 있습니다. 키보드 단축키를 사용하여 재생을 제어하려는 경우에는 사용할 모니터가 활성 상태인지 확인하십시오. 활성화할 모니터에서 비디오 이미지를 클릭합니다.

참고: 키보드 단축키를 사용하여 시간 눈금자에서 이동할 때는 사용하려는 패널이 활성 상태인지 확인하십시오. (일본어 키보드에만 해당) 일본어 키보드에서 이러한 키보드 단축키를 사용하려는 경우에는 키보드가 일본어 입력 모드가 아닌 직접 입력 모드인지 확인하십시오.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 재생하려면 [재생] 단추 ▶ 를 클릭하거나 L 또는 스페이스바를 누릅니다. 정지하려면 [정지] 단추 ■ 를 클릭하거나 K 또는 스페이스바를 누릅니다. 그러면 단추 및 스페이스바가 재생과 정지 모드 간에 전환됩니다.
- 뒤로 재생하려면 J를 누릅니다.
- 시작 지점에서 종료 지점까지 재생하려면 [시작 지점에서 종료 지점까지 재생] 단추 {▶} 를 클릭합니다.

- 전체 클립이나 시퀀스를 반복해서 재생하려면 [반복] 단추 를 클릭한 다음 [재생] 단추 를 클릭합니다. [반복] 단추 를 다시 클릭하면 선택이 해제되고 재생이 반복되지 않습니다.
- 시작 지점에서 종료 지점까지 반복해서 재생하려면 [반복] 단추 를 클릭한 다음 [시작 지점에서 종료 지점까지 재생] 단추 를 클릭합니다. [반복] 단추 를 다시 클릭하면 선택이 해제되고 재생이 반복되지 않습니다.
- 점점 더 빠른 속력으로 앞으로 재생하려면 L 키를 반복하여 누릅니다. 대부분의 미디어 유형의 경우 클립 속력이 1~2배에서 3~4배까지 빨라집니다.
- 점점 더 빠른 속력으로 뒤로 재생하려면 J 키를 반복하여 누릅니다. 대부분의 미디어 유형의 경우 뒤로 재생되는 클립 속력이 1~2배에서 3~4배까지 빨라집니다.
- 한 프레임 앞으로 이동하려면 K 키를 누른 상태에서 L 키를 누릅니다.
- 한 프레임 뒤로 이동하려면 K 키를 누른 상태에서 J 키를 누릅니다.
- 느린 속도로 앞으로 재생하려면 Shift+L을 누릅니다.
- 느린 속도로 뒤로 재생하려면 Shift+J를 누릅니다.
- 현재 시간 표시기 2초 전부터 현재 시간 표시기 2초 후까지 현재 시간을 미리 보기 재생하려면 [시작 지점에서 종료 지점까지 재생] 단추를 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 단추가 [미리 보기 재생] 단추 로 바뀝니다.

프리롤 및 포스트롤 일시 정지 상태에서 시퀀스 또는 클립 재생

프리롤 또는 포스트롤 일시 정지를 사용하여 클립 또는 시퀀스를 미리 볼 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [시퀀스] 탭을 클릭하여 시퀀스를 활성화하고 [프로그램 모니터]에서 미리 봅니다.
- [소스] 패널 또는 [타임라인]에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 미리 봅니다.

2 Shift+스페이스바를 누릅니다.

기타 도움말 항목

44페이지의 “프리롤 및 포스트롤 일시 정지 상태의 지속 시간 지정”

재생 방향 전환 또는 셔틀

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 뒤로 재생하려면 셔틀 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하고, 앞으로 재생하려면 오른쪽으로 드래그합니다. 슬라이더를 가운데 위치에서 멀리 드래그할수록 재생 속력이 높아집니다. 슬라이더를 놓으면 가운데 위치로 돌아오며 재생이 정지됩니다.
- 필요한 경우 조그 다이얼을 컨트롤러 가장자리를 지나 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. 클립이나 시퀀스의 끝을 거치지 않고 화면의 가장자리로 드래그하는 경우에는 조그 다이얼에서 다시 드래그하여 동일한 시간 위치에서부터 계속할 수 있습니다.

셔틀 및 방향 전환 컨트롤
A. 셔틀 슬라이더 **B.** 조그 다이얼

소스 모니터 및 프로그램 모니터에서 다른 프레임으로 이동

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 한 프레임 앞으로 이동하려면 [다음 단계] 단추 를 클릭하거나, K 키를 누른 상태로 L 키를 누르거나, 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 다섯 프레임 앞으로 이동하려면 [다음 단계] 단추 를 Shift 키를 누른 상태로 클릭하거나 오른쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 한 프레임 뒤로 이동하려면 [이전 단계] 단추 를 클릭하거나, K 키를 누른 상태로 J 키를 누르거나, 왼쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 다섯 프레임 뒤로 이동하려면 [이전 단계] 단추 를 Shift 키를 누른 상태로 클릭하거나 왼쪽 화살표 키를 누릅니다.
- 다음 마커로 이동하려면 소스 모니터에서 [다음 마커로 이동] 단추 를 클릭합니다.
- 이전 마커로 이동하려면 소스 모니터에서 [이전 마커로 이동] 단추 를 클릭합니다.
- 클립의 시작 지점으로 이동하려면 [소스 모니터]를 선택하고 [시작 지점으로 이동] 단추 를 클릭합니다.
- 클립의 종료 지점으로 이동하려면 [소스 모니터]를 선택하고 [종료 지점으로 이동] 단추 를 클릭합니다.
- 큐로 지정할 모니터의 현재 시간 표시를 클릭하고 새 시간을 입력합니다. 콜론이나 세미콜론은 입력하지 않아도 됩니다. 100 미만의 숫자는 프레임으로 해석됩니다.
- 시퀀스의 대상 오디오 또는 비디오 트랙에서 이전 편집 지점으로 이동하려면 프로그램 모니터에서 [이전 편집 지점으로 이동] 단추 를 클릭하거나 활성 [타임라인] 패널 또는 프로그램 모니터에서 Page Down 키를 누릅니다.
- 시퀀스의 대상 오디오 또는 비디오 트랙에서 다음 편집 지점으로 이동하려면 프로그램 모니터에서 [다음 편집 지점으로 이동] 단추 를 클릭하거나 [타임라인] 패널 또는 프로그램 모니터가 활성화된 상태에서 Page Up 키를 누릅니다.
- 시퀀스 시작 부분으로 이동하려면 [프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널을 선택하고 Home 키를 누르거나 프로그램 모니터에서 [시작 지점으로 이동] 단추 를 클릭합니다.
- 시퀀스 끝 부분으로 이동하려면 [프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널을 선택하고 End 키를 누르거나 프로그램 모니터에서 [종료 지점으로 이동] 단추 를 클릭합니다.

J, K 및 L 키를 사용하면 시퀀스에서 여러 프레임 간에 빠르고 정확하게 이동할 수 있습니다. J 키를 사용하면 현재 시간 표시기가 항상 뒤로 이동하고 L 키를 사용하면 현재 시간 표시기가 항상 앞으로 이동합니다. K 키는 수정자이며 재생 정지 키입니다. 정상 속력으로 뒤로 이동하려면 J 키를 누르고, 뒤로 느리게 이동하려면 J 및 K 키를 누르고, 한 번에 한 프레임씩 뒤로 이동하려면 K 키를 누른 상태에서 J 키를 누릅니다. 같은 방식으로 K와 L 키를 누르면 앞으로 한 프레임씩 이동합니다.

기타 도움말 항목

128페이지의 “타임라인 패널”

소스와 프레임 일치

[타임라인] 패널에서 편집하는 동안 시퀀스 클립에 있는 어떤 프레임이든 소스 프레임을 찾아 소스 모니터에 표시할 수 있습니다. 또한 중첩 시퀀스에 있는 어떤 프레임이든 소스 프레임을 찾아 소스 모니터에 표시하고 소스 시퀀스의 해당 위치로 이동할 수 있습니다.

1 시퀀스 클립이 있는 트랙의 헤더를 클릭하여 해당 트랙을 대상으로 지정합니다.

둘 이상의 트랙이 대상으로 지정된 경우 Premiere Pro에서 가장 높은 대상 트랙의 프레임에 일치시킵니다.

2 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 클립의 원하는 프레임 위에 놓습니다.

참고: 시퀀스 클립에 있는 프레임의 소스 클립이 이미 소스 모니터에 열려 있거나 [소스] 메뉴에 나열되어 있는 경우 소스 모니터에는 클립에서 마지막으로 본 프레임이 표시됩니다. 프레임을 일치시키려면 [프레임 일치] 또는 [중첩 시퀀스 표시] 키보드 단축키를 입력하기 전에 소스 모니터에서 클립을 닫습니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 표준 시퀀스에 있는 클립의 경우 [프레임 일치]에 해당하는 키보드 단축키(기본적으로 M)를 입력합니다. Adobe Premiere Pro CS5.5에서는 [시퀀스] > [프레임 일치]를 선택해도 됩니다.
- 중첩 시퀀스에 있는 클립의 경우 [중첩 시퀀스 표시]에 해당하는 키보드 단축키(기본적으로 Shift+T)를 입력합니다.

파형 모니터 및 벡터 스코프

Premiere Pro의 **벡터 스코프** 및 **파형 모니터**(YC 파형, YCbCr 퍼레이드 및 RGB 퍼레이드)를 활용하면 브로드캐스트 표준을 충족하는 비디오 프로그램을 쉽게 출력할 수 있으며 미적인 요인을 고려하여 조정 작업(예: 색상 교정)을 수행할 수도 있습니다.

전통적으로 비디오 제작 및 복제 설비들은 **파형 모니터** 및 **벡터 스코프**를 사용하여 비디오 **레벨**, 특히 색상 및 명도를 정확하게 계산해 왔습니다.

벡터 스코프는 비디오 신호의 **색차**, 즉 색상 구성 요소(**색조** 및 **채도** 포함)를 측정합니다. 벡터 스코프는 비디오의 색상 정보를 원형 차트에 매핑합니다.

기존의 파형 모니터는 비디오 신호의 명도(**광도**) 구성 요소를 측정하는 데 유용합니다. Premiere Pro에서 파형 모니터는 색차 정보를 표시할 수도 있습니다. 파형 모니터는 그래프와 같이 작동합니다. 즉, 그래프의 가로 축은 비디오 이미지(왼쪽에서 오른쪽)에 해당합니다. 세로 파형에는 광도 레벨 및 색차 레벨(선택 사항)이 표시됩니다.

기타 도움말 항목

Premiere Pro Wikia의 Vectorscope

범위 보기

벡터 스코프, YC 파형, YCbCr 퍼레이드 및 RGB 퍼레이드 범위를 참조 모니터, 프로그램 모니터 또는 소스 모니터에 개별적으로나 그룹화하여 표시할 수 있습니다.

1 마스터 클립의 범위를 표시할 것인지 시퀀스 클립의 범위를 표시할 것인지에 따라 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다.
- [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 원하는 시퀀스에 놓습니다.

2 (선택 사항) [타임라인] 패널에서 클립을 선택한 경우 [창] 메뉴에서 [참조 모니터]를 선택합니다.

3 [참조 모니터], [프로그램 모니터] 또는 [소스 모니터] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

모든 범위 한 모니터에 벡터 스코프, YC 파형, YCbCr 퍼레이드 및 RGB 퍼레이드 범위를 모두 표시합니다.

벡터 스코프 비디오의 색차를 볼 수 있는 벡터 스코프를 표시합니다.

YC 파형 광도 및 색차 정보를 볼 수 있는 파형 모니터를 표시합니다.

YCbCr 퍼레이드 광도(Y)와 색상 차이(Cb 및 Cr) 정보와 함께 범위를 표시합니다.

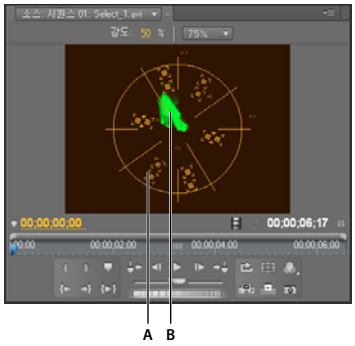
RGB 퍼레이드 비디오의 빨강, 녹색 및 파랑 구성 요소가 나타나는 범위를 표시합니다.

벡터/YC 파형/YCbCr 퍼레이드 한 모니터에 벡터 스코프, YC 파형 및 YCbCr 퍼레이드 범위를 모두 표시합니다.

벡터/YC 파형/RGB 퍼레이드 한 모니터에 벡터 스코프, YC 파형 및 RGB 퍼레이드 범위를 모두 표시합니다.

벡터 스코프

벡터 스코프에는 비디오의 색차 정보를 보여 주는 색상 원반과 비슷한 원형 차트가 표시됩니다. 채도는 차트 중심에서 바깥쪽으로 측정됩니다. 채도가 있는 선명한 색상은 차트 중심으로부터 특정 거리에 패턴을 생성하며, 흑백 이미지는 차트 중심에 점만을 생성합니다. 이미지의 특정 색상(색조)은 방향(패턴 각도)을 결정합니다. 작은 대상 상자 는 채도가 가장 높은 자홍, 파랑, 사이안, 녹색, 노랑 및 빨강(색상 막대 테스트 패턴에 있음)이 표시되어야 하는 위치를 나타냅니다. NTSC 비디오에서 색차 레벨은 이 대상 영역을 초과하지 않아야 합니다.



벡터 스코프
A. 대상 상자 **B.** 이미지 프로파일

벡터 스코프에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다.

강도 패턴 표시의 명도를 조정합니다. 그러나 비디오 출력 신호에는 영향을 주지 않습니다.

75% 기본 위치입니다. Premiere Pro에서와 같은 표준 75% 강도 막대가 사용되는 비디오 입력을 확인하는 데 사용됩니다.

100% 비디오 신호 색차의 전체 범위를 표시합니다. 100% 강도 막대를 포함하는 비디오 입력에 사용됩니다.

기타 도움말 항목

334페이지의 “색상 교정 효과”

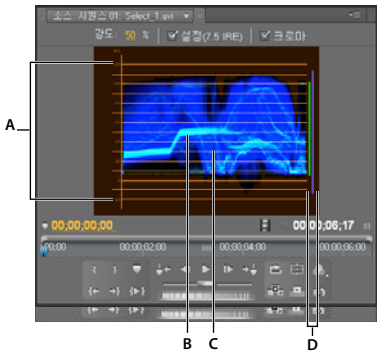
YC 파형

YC 파형에는 비디오 클립의 신호 강도를 보여 주는 그래프가 표시됩니다. 그래프의 가로 축은 왼쪽에서 오른쪽으로 비디오 이미지에 해당하고, 세로 축은 **IRE**(Institute of Radio Engineers의 약자)라는 단위의 신호 강도입니다.

YC 파형에는 광도 정보가 녹색 파형으로 표시됩니다. 밝은 개체는 그래프 위쪽 근처에서 파형 패턴(밝은 녹색 영역)을 생성하고, 어두운 개체는 그래프 아래쪽에서 파형을 생성합니다. NTSC 비디오(미국)의 경우 광도 레벨의 범위는 7.5에서 100IRE여야 합니다. 이를 **법적 브로드캐스트 제한**이라고도 합니다. 일본의 NTSC 표준 구현에서는 0에서 100IRE 사이의 광도 범위가 허용됩니다. 일반적으로 광도 및 크로마 값은 비슷해야 하며, 7.5에서 100IRE 범위 내에서 균등하게 분포됩니다.

YC 파형에는 색차 정보가 파랑 파형으로도 표시됩니다. 이 색차 정보는 광도 파형 위에 오버레이됩니다.

YC 파형으로 광도와 색차 정보를 모두 표시할지 또는 광도 정보만 표시할지는 지정할 수 있습니다. 파형 모니터를 읽는 방법에 대한 비디오는 www.adobe.com/go/vid0238_kr에서 볼 수 있습니다.



크로마 컨트롤을 사용하도록 설정한 YC 파형
A. IRE 단위 **B.** 광도(녹색) 파형 **C.** 색차(파랑) 파형 **D.** 신호 구성 요소 범위

YC 파형에는 다음과 같은 컨트롤이 있습니다.

강도 파형 표시의 명도를 조정합니다. 그러나 비디오 출력 신호에는 영향을 주지 않습니다.

설정(7.5 IRE) 최종 아날로그 비디오 출력 신호와 대략적으로 일치하는 파형을 표시합니다. 이 옵션의 선택을 해제하면 디지털 비디오 정보가 표시됩니다.

크로마 광도 정보와 함께 색차 정보도 표시합니다. 이 옵션의 선택을 해제하면 광도만 표시됩니다.

기타 도움말 항목

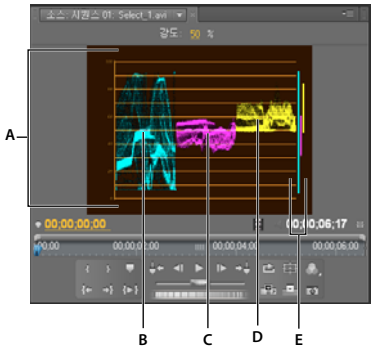
파형 모니터 읽기

YCbCr 퍼레이드

YCbCr 퍼레이드 범위에는 비디오 신호의 광도 및 색상 차이 채널 레벨을 나타내는 파형이 표시됩니다. 파형은 차례로 그래프에 표시됩니다.

강도 컨트롤은 파형의 명도를 조정합니다. 그러나 비디오 출력 신호에는 영향을 주지 않습니다.

참고: Cb 및 Cr은 디지털 비디오 신호의 색상 차이 채널입니다. Cb는 파랑에서 루마를 뺀 것이고 Cr은 빨강에서 루마를 뺀 것입니다. Y는 루마를 나타냅니다.

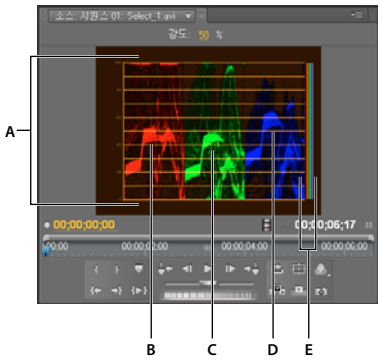


YCbCr 퍼레이드 범위
A. 값 **B.** Y(광도) 파형 **C.** Cb 파형 **D.** Cr 파형 **E.** 신호 구성 요소 범위

RGB 퍼레이드

RGB 퍼레이드 범위에는 클립의 빨강, 녹색 및 파랑 채널 레벨을 나타내는 파형이 표시됩니다. 파형은 행렬처럼 차례차례 그래프에 표시됩니다. 이 범위는 클립의 색상 구성 요소 분포를 표시할 때 유용합니다. 각 색상 채널의 레벨은 0에서 100 사이의 비율을 사용하여 상호 비례적으로 측정됩니다.

강도 컨트롤은 파형의 명도를 조정합니다. 비디오 출력 신호에는 영향을 주지 않습니다.



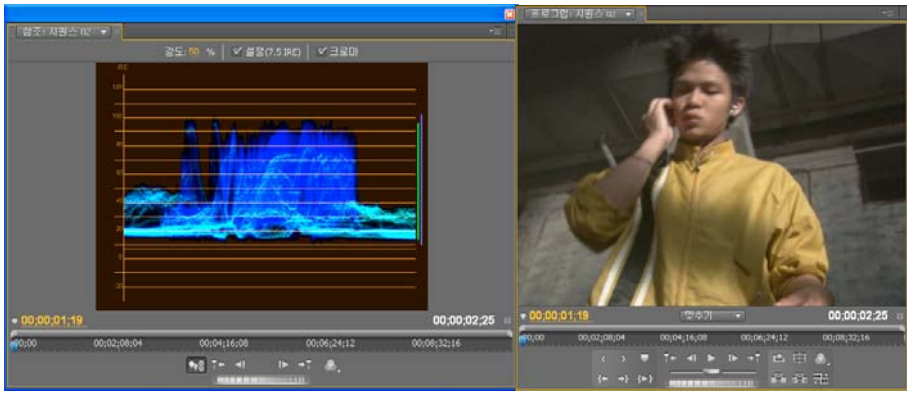
RGB 퍼레이드 범위
A. 값 **B.** R 파형 **C.** G 파형 **D.** B 파형 **E.** 신호 구성 요소 범위

참조 모니터

참조 모니터는 보조 프로그램 모니터 역할을 합니다. 참조 모니터를 사용하면 시퀀스의 여러 프레임을 나란히 배치하여 비교하거나, 여러 가지 보기 모드를 사용하여 시퀀스의 동일한 프레임을 볼 수 있습니다.

참조 모니터에 표시되는 시퀀스의 프레임은 프로그램 모니터에 독립적으로 큐 지정할 수 있습니다. 이렇게 하면 색상 일치 필터를 사용하는 등의 작업을 위해 비교용으로 각 보기를 서로 다른 프레임에 큐 지정할 수 있습니다.

참조 모니터와 프로그램 모니터를 연결하여 두 모니터에 동일한 시퀀스 및 이동 프레임이 나란히 표시되도록 할 수도 있습니다. 이는 색상 교정 작업에 특히 유용합니다. 참조 모니터의 보기 모드를 파형 모니터 또는 벡터 스코프로 설정하면 색상 교정자 또는 기타 모든 비디오 필터를 보다 효율적으로 조정할 수 있습니다.



비디오 레벨 설정을 위해 참조 모니터 사용

참조 모니터의 품질 설정, 확대 및 보기 모드는 프로그램 모니터에서와 동일하게 지정할 수 있습니다. 참조 모니터의 시간 눈금자 및 보기 영역 막대도 동일한 방식으로 작동합니다. 그러나 참조 모니터는 참조용으로만 사용되며 편집을 수행할 수는 없기 때문에 재생 또는 편집용 컨트롤이 아닌 프레임 큐 지정용 컨트롤을 포함합니다. 참조 모니터와 프로그램 모니터를 연결하면 프로그램 모니터의 재생 컨트롤을 사용할 수 있습니다. 참조 모니터는 하나만 열 수 있습니다.

참조 모니터 열기

❖ [창] 메뉴에서 [참조 모니터]를 선택합니다. 참조 모니터가 별도의 패널에서 열립니다. 원하는 경우 참조 모니터의 탭을 소스 모니터 옆에 있는 놓기 영역으로 드래그할 수 있습니다.

참조 모니터와 프로그램 모니터 연결

참조 모니터와 프로그램 모니터가 항상 동일한 프레임을 모니터링하도록 두 모니터를 연결할 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 참조 모니터에서 [프로그램 모니터에 연결] 단추 를 클릭합니다.
- [참조 모니터]의 패널 메뉴에서 [프로그램 모니터에 연결]을 선택합니다.
- [프로그램 모니터]의 패널 메뉴에서 [환경 설정 모니터에 연결]을 선택합니다.

두 모니터에 동일한 프레임이 표시됩니다. 참조 모니터, 프로그램 모니터 또는 타임라인 중 하나에서 현재 시간 표시기 를 이동하면 다른 두 항목의 현재 시간 표시기도 동일한 프레임으로 이동됩니다.

8장: 시퀀스 및 클립 편집

Tracy Peterson은 Adobe 웹 사이트에서 Premiere Pro CS5의 여러 가지 편집 향상 기능을 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

시퀀스 만들기 및 변경

Premiere Pro에서 각 시퀀스에 대해 설정을 지정하고, 클립을 트리밍하며, 시퀀스로 클립을 취합할 수 있습니다.

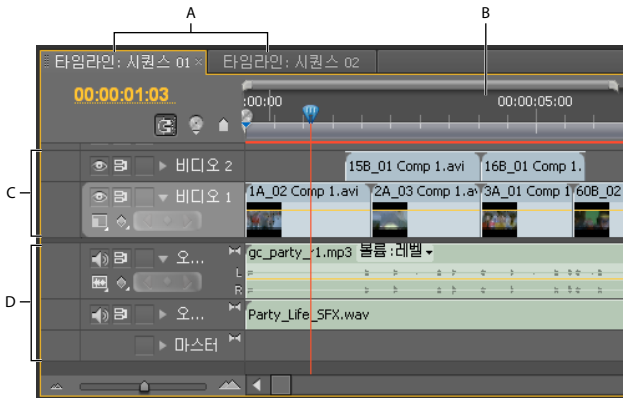
모든 프로젝트에는 하나 이상의 시퀀스가 포함될 수 있으며 한 프로젝트의 각 시퀀스마다 서로 다른 설정을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 한 프로젝트에 30fps 와이드스크린 DV 에셋, 표준 24fps DV 에셋, DHV 푸티지에 대해 각각 최적화된 시퀀스가 포함될 수 있습니다.

클립, 전환 및 효과가 그래픽으로 표시되는 하나 이상의 [타임라인] 패널에서 시퀀스를 취합하고 다시 정렬할 수 있습니다. 다른 시퀀스도 있는 [타임라인] 패널 중 한 탭에서 특정 시퀀스를 열거나 전용 [타임라인] 패널에서 해당 시퀀스만 유지할 수 있습니다.

시퀀스는 [타임라인] 패널에서 병렬로 실행되는 여러 비디오 및 오디오 트랙으로 구성될 수 있습니다. 여러 트랙은 클립을 수퍼임포즈하거나 혼합하는 데 사용됩니다. 시퀀스에는 하나 이상의 비디오 트랙과 하나 이상의 오디오 트랙이 포함되어야 합니다.

오디오 트랙이 있는 시퀀스에는 정규 오디오 트랙의 출력을 혼합하는 데 사용되는 마스터 오디오 트랙도 포함되어야 합니다. 여러 오디오 트랙은 오디오를 혼합하는 데 사용됩니다. 각 오디오 트랙에서 지원되는 오디오 채널의 유형을 지정하고 마스터 오디오 트랙으로 전송되는 방법을 결정할 수 있습니다. 혼합 프로세스에 대한 제어를 강화하기 위해 서브믹스 트랙을 만들 수 있습니다.

타임라인 패널



타임라인 패널
A. 시퀀스 탭 **B.** 시간 눈금자 **C.** 비디오 트랙 **D.** 오디오 트랙

처음 Premiere Pro를 시작하거나, 기본 작업 영역을 열거나, 프로젝트를 만들면 화면 가운데 아래쪽에 있는 프레임에 하나의 [타임라인] 패널이 표시됩니다. [타임라인] 패널에서 모든 시퀀스를 제거하거나 [타임라인] 패널에 여러 시퀀스를 추가할 수 있으며, 이러한 시퀀스는 해당 [타임라인] 패널 내에 각각 하나의 탭으로 표시됩니다. 여러 개의 [타임라인] 패널을 열 수도 있습니다. 이 경우 각 패널은 고유한 프레임 안에 표시되며 원하는 수의 시퀀스를 포함할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

203페이지의 “시퀀스의 오디오 트랙”

120페이지의 “소스 모니터 및 프로그램 모니터에서 비디오 재생”

추가 타임라인 패널 열기

프로젝트에 시퀀스가 여러 개 있는 경우에는 [타임라인] 패널을 여러 개 열 수 있습니다.

1 시퀀스를 여러 개 엽니다. 시퀀스 열기에 대한 자세한 내용은 162페이지의 “시퀀스 열기”를 참조하십시오.

각 시퀀스가 기본 [타임라인] 패널에서 각각 자체 탭에 표시됩니다.

2 시퀀스 탭을 다른 고정 영역으로 드래그하여 놓습니다.

시퀀스 탭이 새 [타임라인] 패널에 나타납니다.

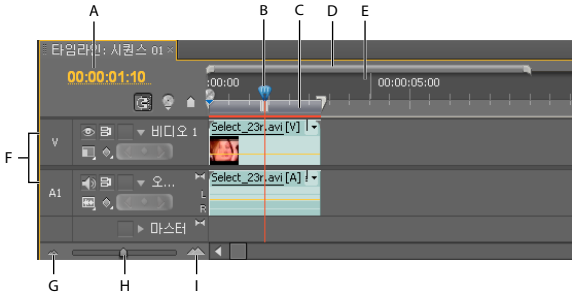
타임라인 패널에서 시퀀스 열기

[타임라인] 패널에서 하나 이상의 시퀀스를 열 수 있습니다.

❖ [프로젝트] 패널에서 열려는 시퀀스를 두 번 클릭합니다.

시퀀스 탐색

[타임라인] 패널에는 시퀀스의 프레임을 이동할 수 있는 다양한 컨트롤이 포함되어 있습니다.



타임라인 패널의 시간 탐색 컨트롤

A. 현재 시간 표시 **B.** 헤드 및 현재 시간 표시기 재생 **C.** 작업 영역 막대 **D.** 보기 영역 막대 **E.** 시간 눈금자 **F.** 소스 트랙 표시기 **G.** 축소 **H.** 확대/축소 슬라이더 **I.** 확대

시간 눈금자 시퀀스 시간을 가로로 측정합니다. 시퀀스 시간을 나타내는 눈금 및 숫자가 눈금자를 따라 표시되며 시퀀스를 보는 세부 수준에 따라 변경됩니다. 기본적으로 이러한 눈금 및 숫자는 [새 시퀀스] 대화 상자의 [표시 형식] 필드에서 지정한 시간 코드 표시 스타일을 기준으로 합니다. 그러나 오디오 샘플 기준의 카운트 방법으로 전환할 수도 있습니다. 시간 눈금자에는 마커와 시퀀스 시작 및 종료 지점의 아이콘도 표시됩니다.

현재 시간 표시기(CTI) [프로그램 모니터]에 표시되는 현재 프레임을 나타냅니다. 현재 프레임은 [프로그램 모니터]에 표시됩니다. 현재 시간 표시기는 눈금자에서 밝은 파랑 삼각형으로 나타납니다. 세로선은 현재 시간 표시기에서 시간 눈금자의 아래쪽으로 확장됩니다. 현재 시간 표시기를 드래그하여 현재 시간을 변경할 수 있습니다.

현재 시간 표시 [타임라인] 패널에서 현재 프레임에 대한 시간 코드를 표시합니다. 다른 시간으로 이동하려면 시간 표시를 클릭하여 시간을 새로 입력하거나 표시 위에 포인터를 놓고 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. 모니터나 [타임라인] 패널에서 현재 시간을 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 클릭하여 시간 코드와 단순 프레임 카운트 사이의 표시를 변경할 수 있습니다.

보기 영역 막대 [타임라인] 패널에서 시퀀스의 표시되는 부분에 해당합니다. 보기 영역 막대의 크기와 위치를 변경하여 시퀀스의 다른 부분을 빠르게 표시할 수 있습니다. 보기 영역 막대는 시간 눈금자 바로 위에 있습니다.

작업 영역 막대 미리 보거나 내보낼 시퀀스의 영역을 지정합니다. 작업 영역 막대는 시간 눈금자의 아래쪽에 있습니다.

확대/축소 컨트롤 시간 눈금자의 비율을 변경하여 현재 보기 영역 안에 표시되는 프레임 수를 늘리거나 줄입니다. 확대/축소 컨트롤은 [타임라인] 패널의 왼쪽 아래에 있습니다.

소스 트랙 표시기 [소스 모니터]에서 클립의 비디오 또는 오디오 트랙을 나타냅니다. 소스 클립 트랙을 삽입하거나 덮어쓸 [타임라인] 트랙의 헤드로 가져옵니다.

타임라인 패널에서 현재 시간 표시기 배치

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시간 눈금자에서 현재 시간 표시기를 드래그하거나 현재 시간 표시기를 배치할 위치를 클릭합니다.
- 현재 시간 표시에서 드래그합니다.
- 현재 시간 표시를 클릭하고 올바른 시간을 입력한 후에 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- [프로그램 모니터]에서 아무 재생 컨트롤을 사용합니다.
- 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 키를 눌러 현재 시간 표시기를 원하는 방향으로 이동합니다. 5프레임씩 이동하려면 화살표 키를 누른 상태에서 Shift 키를 누르면 됩니다.

시간 코드를 사용하여 현재 시간 표시기 이동

❖ 시간 코드 값을 클릭하고 시간을 새로 입력한 후 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다. Mac OS의 경우 숫자 패드를 사용하지 마십시오. 시간 코드를 입력할 때는 다음과 같은 단축키를 사용할 수 있습니다.

선행 0 생략 예를 들어 0;0;12;3은 00;00;12;03에 해당합니다.

세미콜론(NTCS) 또는 콜론(PAL) 생략 예를 들어 1213은 NTSC 프로젝트의 경우 00;00;12;13에 해당하고 PAL 프로젝트의 경우 00:00:12:13에 해당합니다.

일반 값을 초과하는 값 입력 예를 들어 시간 코드가 30fps인 경우 현재 시간 표시기가 00;00;12;23일 때 10프레임 앞으로 이동하려는 경우에는 프레임 번호를 00;00;12;33으로 변경할 수 있습니다. 그러면 현재 시간 표시기가 00;00;13;03으로 이동합니다.

더하기 기호(+) 또는 빼기 기호(-) 포함 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.

또한 선택 도구를 시간 코드 값 위에 올려놓은 다음 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그할 수도 있습니다. 더 멀리 드래그할수록 시간 코드가 더 빠르게 변경됩니다.

클립 가장자리 및 마커에 스냅

❖ [타임라인] 패널에서 Shift 키를 누른 상태로 현재 시간 표시기를 드래그합니다.

타임라인 패널에서 시퀀스 확대 또는 축소

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 확대하려면 [확대/축소 도구]를 선택하고 보다 자세하게 표시하려는 시퀀스 부분 주위에서 선택 윤곽을 클릭하거나 드래그합니다. 축소하려면 [확대/축소 도구]를 선택하고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [타임라인] 패널 내의 영역을 클릭합니다.
- 확대하려면 확대/축소 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하거나 [확대] 단추를 클릭합니다. 축소하려면 확대/축소 슬라이더를 왼쪽으로 드래그하거나 [축소] 단추를 클릭합니다.
- 확대하려면 표시된 영역의 막대 끝이 서로 가까워지도록 드래그합니다. 축소하려면 표시된 영역의 막대 끝이 서로 멀어지도록 드래그합니다.
- (로마자 및 러시아어 키보드만 해당) 전체 시퀀스가 [타임라인] 패널에 표시되도록 축소하려면 백슬래시(\) 키를 누릅니다. 백슬래시 키를 누르기 전에 표시되었던 보기 상태로 확대하려면 백슬래시 키를 다시 누릅니다.

타임라인 패널에서 시퀀스 스크롤

❖ 활성 [타임라인] 패널에서 위쪽 화살표 키를 누르면 왼쪽으로 이동하고 아래쪽 화살표 키를 누르면 오른쪽으로 이동합니다. 즉, 시퀀스가 표시된 영역에 나타난 프레임 수만큼 왼쪽 또는 오른쪽으로 스크롤됩니다.

트랙을 사용한 작업

[타임라인] 패널의 비디오 및 오디오 트랙에서 클립을 정렬 및 편집하고 특수 효과를 추가할 수 있습니다. 또한 필요한 대로 트랙을 추가하거나 제거하고, 트랙의 이름을 바꾸며, 이러한 작업에 영향을 받을 수 있는 항목을 확인할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

258페이지의 “기본 효과”

트랙 추가

새 비디오 트랙은 기존 비디오 트랙 위에 표시되고 새 오디오 트랙은 기존 오디오 트랙 아래에 표시됩니다. 트랙을 삭제하면 해당 트랙의 모든 클립도 제거되지만 [프로젝트] 패널에 나열된 소스 클립에는 영향을 미치지 않습니다.

참고: 트랙은 시스템 리소스에서 허용하는 한 원하는 만큼 추가할 수 있습니다.

1 활성 [타임라인] 패널에서 [시퀀스] > [트랙 추가]를 선택합니다.

2 [트랙 추가] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 트랙을 추가하려면 비디오, 오디오 및 오디오 서브믹스 트랙의 [추가] 필드에 추가할 트랙 수를 입력하거나 해당 트랙 수로 핫 텍스트를 드래그합니다.
- 추가된 트랙의 위치를 지정하려면 [배치] 메뉴에서 추가된 각 트랙 유형에 대한 옵션을 선택합니다.
- 추가할 오디오 또는 서브믹스 트랙의 유형을 지정하려면 [트랙 유형] 메뉴에서 오디오 및 오디오 서브믹스 트랙에 대한 옵션을 선택합니다. 오디오 채널 유형에 대한 자세한 내용은 203페이지의 “시퀀스의 오디오 트랙”을 참조하십시오.

3 [확인]을 클릭합니다.

참고: 오디오 트랙에는 일치하는 채널 유형(모노, 스테레오 또는 5.1)을 사용하는 오디오 클립만 사용할 수 있습니다. 클립에서 사용하는 오디오의 유형을 모르는 경우에는 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택하고 미리 보기 영역에서 해당 정보를 확인하십시오.

시퀀스에 클립을 추가할 때 트랙을 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 165페이지의 “클립을 추가하는 동안 트랙 추가”를 참조하십시오.

트랙 삭제

비디오 또는 오디오에서 한 번에 하나 이상의 트랙을 삭제할 수 있습니다.

1 활성 [타임라인] 패널에서 [시퀀스] > [트랙 삭제]를 선택합니다.

2 [트랙 삭제] 대화 상자에서 삭제할 각 트랙 유형의 상자를 선택합니다.

3 선택한 각 항목에 대해 메뉴에서 삭제할 트랙을 지정합니다.

트랙 이름 바꾸기

1 트랙 이름을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하고 [이름 바꾸기]를 선택합니다.

2 새 트랙 이름을 입력하고 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

동기화 잠금을 사용하여 변경할 트랙 지정

이러한 트랙에 대해 [동기화 잠금]을 사용하여 삽입, 잔물결 삭제 또는 잔물결 트림 작업을 수행할 때 영향을 받는 트랙을 결정할 수 있습니다. 작업의 일부인 클립이 포함된 트랙은 항상 동기화 잠금 상태와 상관없이 이동하지만 다른 트랙은 동기화 잠금이 설정된 경우에만 클립 콘텐트를 이동합니다. 예를 들어 삽입 편집의 경우 비디오 1과 오디오 1에 대한 편집의 오른쪽에 있는 모든 클립을 오른쪽으로 이동하면서 오디오 2에 대한 모든 클립은 제자리에 유지하려면 비디오 1과 오디오 1에 대한 [동기화 잠금]을 설정합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택한 트랙에 대해 [동기화 잠금]을 설정하려면 편집의 영향을 적용할 각 비디오 및 오디오 트랙의 헤드에서 [동기화 잠금 전환] 상자를 클릭합니다.
- 특정 유형, 비디오 또는 오디오의 모든 트랙에 대해 [동기화 잠금]을 설정하려면 해당 유형의 트랙 헤드에서 Shift 키를 누른 채 [동기화 잠금 전환] 상자를 클릭합니다.

[동기화 잠금] 아이콘 이 상자에 나타나고 이러한 트랙에 대해 [동기화 잠금]이 설정됩니다.

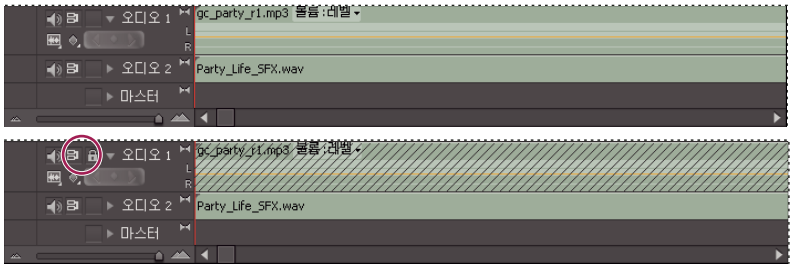
참고: 하나 이상의 트랙에 대해 [동기화 잠금]을 해제하려면 해당 유형의 모든 트랙을 클릭하거나 Shift 키를 누른 채 클릭하고 [동기화 잠금 전환] 상자를 다시 클릭하여 [동기화 잠금] 아이콘이 표시되지 않도록 합니다.

트랙 잠금을 사용하여 변경 방지

전체 트랙을 잠그면 시퀀스의 다른 부분에서 작업하는 동안 해당 트랙의 클립이 변경되지 않도록 방지할 수 있습니다. [타임라인] 패널에서 잠긴 트랙에는 슬래시 패턴이 표시됩니다. 잠긴 트랙의 클립은 수정할 수 없지만 시퀀스를 미리 보거나 내보낼 때는 포함됩니다. 비디오 트랙과 해당하는 오디오의 트랙을 모두 잠그려면 두 트랙을 각각 잠그면 됩니다. 대상 트랙을 잠그면 해당 트랙은 더 이상 대상이 되지 않으므로 트랙의 잠금을 해제하고 다시 대상으로 지정해야 트랙에 소스 클립을 추가할 수 있습니다.

삽입 편집을 수행할 때 트랙이 이동하지 않도록 트랙을 잠글 수 있습니다.

❖ [트랙 잠금 켜기/끄기] 상자를 클릭하여 트랙 이름 옆에 [잠금] 아이콘 을 표시합니다.



잠금 해제된 트랙(위쪽) 및 잠긴 트랙(아래쪽)

시퀀스에서 트랙 제외

트랙의 비디오 또는 오디오 클립을 미리 보기 및 내보내기에서 제외할 수 있습니다. 제외된 비디오 트랙의 클립은 [프로그램 모니터] 및 출력 파일에서 검정 비디오로 나타납니다. 제외된 오디오 트랙의 클립은 [오디오 믹서], 스피커 또는 출력 파일에 출력되지 않습니다.

참고: 눈 모양 아이콘이 있는 트랙은 제외해도 출력에서 제외되지 않습니다. 제외된 트랙에 제외되지 않은 트랙의 클립 앞 또는 뒤에 실행되는 클립이 있는 경우 제외되지 않은 트랙의 마지막 클립 앞 또는 뒤에 검정 비디오가 나타납니다. 이 마지막 검정 비디오를 출력 파일에서 트리밍하려면 [내보내기 설정] 대화 상자에서 원하는 대로 시작 지점 및 종료 지점을 설정합니다.

❖ 트랙 왼쪽 가장자리의 [눈] 아이콘 (비디오용) 또는 [스피커] 아이콘 (오디오용)을 클릭하여 숨깁니다. 각 아이콘은 켜기/끄기 전환 아이콘입니다. 아이콘을 표시하고 트랙을 포함하려면 아이콘 상자를 다시 클릭하십시오.

참고: 모든 비디오 또는 오디오 트랙을 제외하려면 Shift 키를 누른 상태로 클릭하여 [눈] 아이콘 (비디오용) 또는 [스피커] 아이콘 (오디오용)을 숨깁니다. 그러면 동일한 유형의 모든 트랙이 제외됩니다. 각 아이콘은 켜기/끄기 전환 아이콘입니다. 모든 아이콘을 표시하고 트랙을 포함하려면 Shift 키를 누른 상태로 아이콘 상자를 클릭하십시오.

트랙 표시 설정

여러 가지 방법으로 [타임라인] 패널의 트랙을 사용자 정의할 수 있습니다. 트랙을 확장 또는 축소하여 트랙 컨트롤을 표시하거나 숨길 수 있습니다. 다양한 표시 옵션 중 원하는 항목을 선택하여 비디오 및 오디오 클립이 트랙에 표시되는 방식을 제어할 수 있습니다. 또한 헤더 영역의 크기를 변경하거나 비디오 및 오디오 트랙 사이의 경계를 이동하여 둘 중 한 유형의 트랙을 더 많이 표시할 수 있습니다.

트랙 확장 및 크기 조정

트랙을 확장하여 트랙 컨트롤을 표시할 수 있습니다. 아이콘과 키프레임을 보다 명확하게 표시하거나 비디오 트랙 축소판 및 오디오 트랙 파형을 보다 크게 표시하려면 트랙 높이를 늘립니다.

1 트랙을 확장 또는 축소하려면 트랙 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭합니다.

2 트랙의 크기를 조정하려면 두 트랙 사이의 트랙 헤더 영역에 포인터를 놓아 높이 조정 아이콘 을 표시한 다음 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그하여 아래쪽 트랙(비디오) 또는 위쪽 트랙(오디오)의 크기를 조정합니다.

축소된 트랙은 항상 같은 높이로 표시되며 크기를 조정할 수 없습니다.

오디오 트랙을 확장하면 오디오 트랙 내의 개별 클립에 대해 또는 전체 오디오 트랙에 대해 오디오 페이드 라인을 사용할 수 있습니다.

비디오 트랙의 표시 스타일 설정

1 트랙 이름 옆의 삼각형을 클릭하여 트랙을 확장합니다.

2 트랙 이름 아래의 왼쪽 모퉁이에 있는 [표시 스타일 설정] 단추 를 클릭하고 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

헤드만 표시 확장된 트랙에 있는 클립의 시작 부분에 축소판 이미지를 표시합니다.

프레임 표시 확장된 트랙에 있는 클립의 전체 지속 시간 동안 축소판 이미지를 표시합니다. 축소판 프레임의 수는 시간 눈금자에 표시되는 시간 단위에 해당합니다.

이름만 표시 축소판 이미지는 표시하지 않고 확장된 트랙에 있는 클립의 이름만 표시합니다.

헤드 및 테일 표시 확장된 트랙에 있는 클립의 시작 및 끝 부분에 축소판 이미지를 표시합니다.

비디오 트랙의 기본 키프레임 표시 설정

새 비디오 트랙을 만들 때 기본적으로 모든 키프레임을 표시할 것인지, 모든 키프레임을 숨길 것인지 또는 불투명도 핸들을 표시할 것인지를 결정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 클릭합니다.

2 [새 타임라인 비디오 트랙] 드롭다운 메뉴에서 원하는 옵션을 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

오디오 트랙의 기본 키프레임 표시 설정

새 오디오 트랙을 만들 때 기본적으로 모든 키프레임을 숨길 것인지, 아니면 클립 키프레임, 클립 볼륨, 트랙 키프레임 또는 트랙 볼륨을 표시할 것인지를 결정할 수 있습니다.

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

2 [새 타임라인 오디오 트랙] 드롭다운 메뉴에서 원하는 옵션을 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

오디오 트랙의 표시 스타일 설정

1 트랙 이름 옆의 삼각형을 클릭하여 트랙을 확장합니다.

2 [표시 스타일 설정] 단추 를 클릭하고 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

파형 표시 클립에 오디오 파형을 표시합니다.

이름만 표시 파형은 표시하지 않고 오디오 클립의 이름만 표시합니다.

참고: 비디오 및 오디오 트랙의 키프레임 표시 및 조정에 대한 자세한 내용은 383페이지의 “키프레임 및 그래프 보기”를 참조하십시오.

트랙 헤더 섹션 크기 조정

❖ 포인터를 트랙 이름이 나열된 **트랙 헤더**의 오른쪽 가장자리 위에 놓아 크기 조정 아이콘 이 표시되면 오른쪽 가장자리를 드래그합니다.

트랙 헤더 위쪽에 있는 아이콘은 트랙의 최소 폭을 제한합니다. 최대 폭은 최소 폭의 약 2배입니다.

비디오 및 오디오 트랙의 표시 영역 조정

1 오른쪽의 스크롤 막대 사이 또는 왼쪽의 트랙 헤더 영역에서 포인터를 비디오 1 트랙과 오디오 1 트랙 사이에 배치합니다.

2 높이 조정 아이콘 이 나타나면 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그합니다.

시퀀스 만들기

대부분의 경우 편집할 기본 에셋(클립)의 특성과 일치하는 시퀀스를 만들려고 합니다. [프로젝트] 패널 아래쪽에 있는 [새 항목] 단추로 에셋을 드래그하여 에셋의 특성과 일치하는 시퀀스를 만들 수 있습니다.

또한 시퀀스 사전 설정을 사용하여 시퀀스를 만들 수 있습니다. Premiere Pro에 포함된 시퀀스 사전 설정은 일반적인 에셋 유형에 대한 올바른 설정을 포함합니다. 예를 들어 대개 DV 형식인 푸티지가 있는 경우 DV 시퀀스 사전 설정을 사용합니다.

출력에 대해 낮은 품질의 설정을 지정해야 하는 경우(예: 스트리밍 웹 비디오) 시퀀스 설정을 변경하는 대신 나중에 내보내기 설정을 변경합니다.

에셋 매개 변수에 대한 자세한 내용은 138페이지의 “시퀀스 사전 설정 선택”을 참조하십시오.

에셋의 모든 매개 변수와 일치하는 사전 설정이 없는 경우 다음 중 하나를 수행하십시오. [새 시퀀스] 대화 상자의 [시퀀스 사전 설정] 탭에서

- 편집하려는 에셋의 매개 변수와 일치하는 설정이 가장 많은 사전 설정을 선택한 다음 [일반] 탭(Adobe Premiere Pro CS5.5의 경우 "설정" 탭)을 선택하고 에셋 매개 변수와 설정이 정확하게 일치하도록 사전 설정을 사용자 정의합니다.
- 사전 설정을 선택하지 않은 상태에서 [새 사전 설정] 대화 상자의 [일반] 탭을 선택합니다. [편집 모드] 메뉴(Adobe Premiere Pro CS5.5의 경우 "사용자 정의" 메뉴)에서 [데스크탑]을 선택하고 [일반] 탭의 설정을 사용자 정의하여 에셋의 매개 변수와 일치하게 만듭니다.

컴퓨터에 Premiere Pro와 호환되는 캡처 카드가 있는 경우 [사용 가능한 사전 설정] 목록에 카드에 최적화된 사전 설정이 나타나는 경우가 있습니다.

시퀀스를 만들 때 시퀀스 설정이 적합해야 합니다. 시퀀스가 만들어진 후에는 시간 기준 설정과 같은 일부 시퀀스 설정이 잠깁니다. 따라서 나중에 시퀀스 설정이 변경됨에 따라 발생할 수 있는 비일관성 문제를 방지할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.
- [프로젝트] 패널에서 [새 항목] 을 클릭합니다. 그런 다음 [시퀀스]를 선택합니다.

2 [시퀀스 사전 설정] 탭의 [사용 가능한 사전 설정] 목록에서 사전 설정을 선택합니다.

3 시퀀스 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 다음 방법 중 하나를 사용하여 선택한 클립에서 새 시퀀스를 만들 수 있습니다.

- 클립을 [새 항목] 단추로 드래그하여 놓기
- [파일] > [새로 만들기] > [클립에서 시퀀스 만들기] 선택.

참고: 병합된 클립으로 [클립에서 시퀀스 만들기]를 사용하는 경우(Adobe Premiere Pro CS5.5) 미디어 형식에 따라 빈 스테레오 오디오 트랙이 생길 수 있습니다. 원하는 경우 이러한 빈 스테레오 오디오 트랙을 삭제할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

138페이지의 "시퀀스 사전 설정 선택"

시퀀스 사전 설정 및 설정

모든 시퀀스 설정은 전체 시퀀스에 적용되며 대부분의 시퀀스 설정은 시퀀스를 만든 후에는 변경할 수 없습니다.

시퀀스를 만들 때 표준 시퀀스 사전 설정 중에서 하나를 선택하여 만들거나 한 설정 그룹을 사용자 정의한 후 해당 설정을 사용자 정의 시퀀스 사전 설정으로 저장하여 시퀀스를 만들 수 있습니다. 거의 모든 시퀀스 매개 변수를 완벽하게 제어하려면 새 시퀀스를 시작하고 해당 설정을 사용자 정의해야 합니다.

시퀀스에서 작업을 시작한 후 시퀀스 설정을 검토할 수 있지만 적은 수의 일부 시퀀스 설정만 변경할 수 있습니다. [시퀀스] > [시퀀스 설정]을 선택하면 변경할 수 있는 설정을 볼 수 있습니다.

시퀀스를 만들면 [새 시퀀스] 대화 상자가 열립니다. [새 시퀀스] 대화 상자에는 [시퀀스 사전 설정], [일반], [트랙]이라는 세 개의 탭이 있으며 각 탭에는 다양한 설정이 포함됩니다.

기타 도움말 항목

139페이지의 "시퀀스 미리 보기 해상도 설정 변경"

시퀀스 사전 설정 옵션

사용 가능한 사전 설정은 시퀀스 설정 그룹입니다. Premiere Pro에는 여러 범주의 시퀀스 설정 사전 설정이 미리 설치되어 있습니다. 이러한 사전 설정 범주에는 AVC-Intra, AVCHD, Digital SLR, DV-24p, DV-NTSC(북미 표준), DV-PAL(유럽 표준), DVCPRO50, DVCPROHD, HDV, Mobile & Devices, XDCAM EX, XDCAM HD422, XDCAM HD 등이 있으며, 가장 일반적인 시퀀스 유형에 대한 올바른 설정이 포함되어 있습니다. Panasonic P2 비디오 카메라의 AVC-Intra 또는 DVCPRO 자료 샷을 편집하려면 AVC-Intra, DVCPRO50 및 DVCPROHD 시퀀스 설정 사전 설정을 사용합니다. Panasonic P2 형식으로 기록된 DV25 자료의 경우 푸티지의 TV 표준에 따라 DV-NTSC 또는 DV-PAL용 사전 설정을 사용합니다.

국제 TV 표준에 대한 자세한 내용은 lynda.com Digital Video Principals - Video standards의 비디오 자습서를 참조하십시오.

참고: Premiere Pro 시험판 버전에서는 몇 가지 시퀀스 사전 설정이 제외됩니다. 자세한 내용은 38페이지의 "Premiere Pro 시험판 버전"을 참조하십시오.

일반 설정 (CS5) - 설정(CS5.5)

[새 시퀀스] 대화 상자의 [일반] 탭 설정은 시퀀스의 기본 특성을 제어합니다. Premiere Pro CS5.5에서는 이 탭을 "설정"이라고 합니다.

프로젝트에 사용할 출력 형식에 대한 사양에 맞는 [일반] 설정을 선택하십시오. 예를 들어 대상 출력이 DV NTSC인 경우 DV NTSC 편집 모드를 사용하십시오. 이러한 설정을 임으로 변경하면 품질이 저하될 수 있습니다.

편집 모드 다음 사항을 확인합니다.

- 파일 미리 보기 및 재생에 사용되는 비디오 형식

- 사용 가능한 시간 기준
- [비디오 설정] 패널에 표시되는 압축 방법
- 사용 가능한 표시 형식

대상 형식, 미리 보기 표시 또는 캡처 카드의 사양에 가장 적합한 [편집 모드] 옵션을 선택합니다.

편집 모드는 최종 동영상 형식에 영향을 주지 않습니다. 동영상을 내보낼 때 출력 설정을 지정합니다.

Premiere Pro CS5의 데스크톱 편집 모드를 사용하면 다른 모든 시퀀스 설정을 사용자 정의할 수 있습니다. Premiere Pro CS5.5에서는 이 편집 모드를 "사용자 정의"라고 합니다.

DV 비디오 및 오디오에서는 DV 편집 모드를 선택할 때 자동으로 지정되는 표준화된 설정을 사용합니다. DV 편집 모드를 사용하는 경우 시간 기준, 프레임 크기, 픽셀 종횡비, 필드 및 샘플 속도 설정이 변경되지 않도록 하십시오.

참고: (Windows만 해당) 압축되지 않은 UYVY 422 8비트 코덱 또는 V210 10비트 YUV 코덱에 액세스하려면 [편집 모드]로 [데스크탑]을 선택합니다.

시간 기준 Premiere Pro에서 각 편집 내용의 시간 위치를 계산하는 데 사용할 시간 분할을 지정합니다. 일반적으로 영화 필름 편집에는 24, PAL(유럽 표준) 및 SECAM 비디오 편집에는 25, NTSC(북미 표준) 비디오 편집에는 29.97을 선택합니다. 시퀀스에서 재생하거나 내보내는 비디오의 프레임 속도가 비디오의 시간 기준과 같은 항목은 아니지만 대개 시간 기준과 프레임 속도가 같은 값으로 설정됩니다. [시간 기준]에 나열된 옵션은 사용자가 선택한 편집 모드에 따라 달라집니다.

재생 설정 [재생 설정]에 대한 자세한 내용은 194페이지의 "캠코더 또는 데크를 통해 텔레비전 모니터에서 미리 보기"를 참조하십시오.

프레임 크기 시퀀스 재생 시 프레임 치수를 픽셀 단위로 지정합니다. 대부분의 경우 프로젝트의 프레임 크기를 소스 파일의 프레임 크기와 일치시킵니다. 느린 재생 속도를 보정하기 위해 프레임 크기를 변경하지 마십시오. 대신 [프로젝트] 패널 메뉴에서 다른 품질 설정을 선택하십시오. 또는 내보내기 설정을 변경하여 최종 출력의 프레임 크기를 조정할 수도 있습니다.

픽셀 종횡비 개별 픽셀의 종횡비를 설정합니다. 아날로그 비디오, 스캔한 이미지 및 컴퓨터 생성 그래픽의 경우 [정사각형 픽셀]을 선택하거나 소스에서 사용된 형식을 선택합니다. 비디오의 픽셀 종횡비와 다른 픽셀 종횡비를 사용할 경우 비디오가 왜곡된 상태로 렌더링될 수 있습니다.

필드 필드 순서를 지정하거나 각 프레임에서 먼저 그려질 필드를 지정합니다. 프로그레시브 스캔 비디오를 사용하여 작업하는 경우 [필드 없음(프로그레시브 스캔)]을 선택합니다. 대부분의 캡처 카드에서는 소스 푸티지가 프로그레시브 스캔으로 촬영되었는지 여부에 관계 없이 필드를 캡처합니다. 자세한 내용은 285페이지의 "인터레이스 비디오, 비인터레이스 비디오 및 점진적 검색"을 참조하십시오.

표시 형식(비디오) Premiere Pro는 다양한 형식의 시간 코드를 표시할 수 있습니다. 필름에서 캡처된 푸티지를 편집할 경우 등과 같이 필름 형식으로 프로젝트 시간 코드를 표시할 수 있습니다. 애니메이션 프로그램에서 가져온 에셋의 경우 간단한 프레임 번호로 시간 코드를 표시할 수 있습니다. [표시 형식] 옵션을 변경해도 클립 또는 시퀀스의 프레임 속도는 변경되지 않으며, 단지 시간 코드가 표시되는 방식이 바뀔 뿐입니다. 시간 표시 옵션은 비디오 또는 영화 필름 편집 표준에 따라 다릅니다. [프레임] 및 [피트 + 프레임] 시간 코드의 경우 시작 프레임 번호를 다른 편집 시스템에서 사용하는 시간 계산 방법과 일치하도록 변경할 수 있습니다.

[표시 형식] 필드에 표시되는 옵션은 선택한 편집 모드에 따라 달라집니다. 선택한 편집 모드에 따라 다음과 같은 [표시 형식] 옵션 중에서 선택할 수 있습니다.

- **30fps 드롭 프레임 시간 코드** 시간을 시, 분, 초 및 프레임 단위(세미콜론으로 구분)로 보고합니다. 드롭 프레임 시간 코드에서는 30fps(초당 프레임 수)의 속도를 가정하지만 설계에 따라 몇 개의 프레임 번호를 생략합니다. NTSC의 실제 프레임 속도인 29.97fps를 수용하기 위해 드롭 프레임 시간 코드에서는 1분 단위로(10번째 분 단위는 제외) 프레임 번호 두 개를 생략(또는 드롭)합니다. 드롭 프레임 시간 코드는 실제 비디오 프레임이 아니라 시간 코드 번호를 드롭합니다. NTSC 비디오 테이프로 출력하는 경우 드롭 프레임 시간 코드를 사용합니다.
- **30fps 비드롭 프레임 시간 코드** 시간을 시, 분, 초 및 프레임 단위(콜론으로 구분)로 보고합니다. 30fps의 속도를 가정하며 프레임 번호를 드롭하지 않습니다. 웹이나 CD-ROM을 통해 컴퓨터 디스플레이로 출력하는 경우 사용합니다.

• **24fps 시간 코드** 시간을 시, 분, 초 및 프레임 단위(콜론으로 구분)로 보고합니다. 24p 푸티지에 사용하며, 필름 및 DVD 배포를 위해 24fps 형식으로 출력하는 경우에도 사용합니다.

• **25fps 시간 코드** 시간을 시, 분, 초 및 프레임 단위(콜론으로 구분)로 보고합니다. PAL 비디오 테이프로 출력하는 경우 사용합니다.

• **피트 + 프레임 16mm** 16mm 필름의 프레임 속도인 피트당 40프레임의 속도를 가정하여 시간을 피트 및 프레임 단위로 보고합니다. 16mm 필름으로 출력하는 경우 사용합니다.

• **피트 + 프레임 35mm** 35mm 필름의 프레임 속도인 피트당 16프레임의 속도를 가정하여 시간을 피트 및 프레임 단위로 보고합니다. 35mm 필름으로 출력하는 경우 사용합니다.

• **프레임** 실행 중인 프레임 수로만 시간을 보고합니다. 시간 또는 공간 길이의 측정을 할당하지 않습니다. 애니메이션 또는 DPX 필름 편집기용으로 생성된 스틸과 같은 순차적인 스틸을 출력하는 경우 사용합니다.

참고: NTSC 비디오 에셋을 사용하여 작업하는 경우 30fps 드롭 프레임 시간 코드를 사용하십시오. 이 형식은 NTSC 비디오 푸티지 고유의 시간 코드 기준을 따르며 지속 시간을 가장 정확하게 표시합니다.

샘플 속도(오디오) 일반적으로 속도가 높을수록 시퀀스의 오디오를 재생할 때 오디오 품질은 높아지지만 더 많은 디스크 공간 및 처리가 필요합니다. 리샘플링, 즉 원래 오디오와 다른 속도를 설정하는 경우에도 추가 처리 시간이 필요하며 품질에 영향을 줍니다. 고품질의 샘플 속도로 오디오를 기록하고 기록된 속도에서 오디오를 캡처하는 것이 좋습니다.

표시 형식(오디오) 오디오 시간 표시를 오디오 샘플과 밀리초 중 어느 것을 사용하여 측정할지를 지정합니다. [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터] 메뉴에서 [오디오 시간 단위 표시]를 선택한 경우 [표시 형식]이 적용됩니다. 기본적으로 시간은 프레임 단위로 표시되지만 오디오를 편집하는 동안에는 샘플 레벨 정밀도를 위해 오디오 단위로 표시될 수 있습니다.

비디오 미리 보기 설정 [비디오 미리 보기] 설정은 Premiere Pro에서 클립 및 시퀀스의 미리 보기 파일이나 재생에 사용하는 파일 형식, 압축기 및 색상 심도를 결정합니다.

여러 옵션을 조정하여 미리 보기의 프레임 크기를 줄일 수 있습니다. 이렇게 하면 HD, RED 같은 프레임 크기가 큰 형식을 훨씬 빠르고 쉽게 재생할 수 있습니다.

• **미리 보기 파일 형식** 해당 시스템의 허용치 이내로 렌더링 시간 및 파일 크기를 유지하면서 가장 높은 품질의 미리 보기를 제공하는 파일 형식을 선택합니다. 일부 편집 모드의 경우 한 가지 파일 형식만 사용할 수 있습니다.

• **코덱** 시퀀스의 미리 보기 파일을 만들 때 사용할 코덱을 지정합니다.

(Windows만 해당) 압축되지 않은 UYVY 422 8비트 코덱 및 V210 10비트 YUV 코덱은 각각 SD-SDI 및 HD-SDI 비디오의 사양에 적합합니다. 이러한 형식 중 하나로 출력하거나 모니터링하려는 경우 이 중 하나를 선택합니다. 이 두 형식 중 하나에 액세스하려면 먼저 데스크탑 편집 모드를 선택하십시오.

참고: 효과를 적용하거나, 프레임 또는 시간 특성을 변경하지 않고 클립을 사용할 경우 Premiere Pro에서는 클립의 원본 코덱을 사용하여 재생합니다. 각 프레임을 다시 계산해야 하는 변경 내용을 적용한 경우 Premiere Pro는 여기서 선택한 코덱을 적용합니다.

• **폭** 비디오 미리 보기의 프레임 폭을 지정합니다. 이 설정은 원본 미디어의 픽셀 종횡비로 제한됩니다.

• **높이** 비디오 미리 보기의 프레임 높이를 지정합니다. 이 설정은 원본 미디어의 픽셀 종횡비로 제한됩니다.

• **다시 설정** 기존 미리 보기를 지우고 이후의 모든 미리 보기에 대해 전체 크기를 지정합니다.

• **최대 비트 심도** 시퀀스로 재생되는 비디오에 포함할 색상 비트 심도를 32bpc까지 최대화합니다. 선택한 압축기에서 비트 심도에 대해 한 가지 옵션만 제공하는 경우에는 이 설정을 사용할 수 없을 수도 있습니다. 웹이나 일부 프레젠테이션 소프트웨어용으로 데스크탑 편집 모드를 사용하는 경우와 같이 8bpc 색상 재생용 시퀀스를 준비하는 경우 8비트(256색) 팔레트를 지정할 수도 있습니다. 프로젝트에 Adobe Photoshop 등의 프로그램이나 고해상도 캠코더에서 생성한 높은 비트 심도의 에셋이 포함된 경우 [최대 비트 심도]를 선택하십시오. 그러면 Premiere Pro에서 효과를 처리하거나 미리 보기 파일을 생성할 때 해당 에셋의 모든 색상 정보를 사용합니다.

• **최대 렌더링 품질** 큰 형식에서 작은 형식으로 또는 고해상도에서 표준 해상도 형식으로 배율을 조절할 때 선명도를 유지합니다. 최대 렌더링 품질은 렌더링된 클립 및 시퀀스의 동작 품질을 극대화합니다. 이 옵션을 선택하면 움직이는 에셋이 보다 선명하게 렌더링됩니다.

최대 품질의 렌더링은 기본적인 일반 품질을 선택했을 때보다 시간 및 RAM이 더 많이 소요됩니다. RAM이 충분한 시스템에서만 이 옵션을 선택하십시오. 최소 요구 사항의 RAM만 장착된 시스템에서는 최대 렌더링 품질 옵션을 사용하지 않는 것이 좋습니다.

최대 렌더링 품질을 사용하면 선명 효과가 과도하게 적용되어 이미지 형식의 압축률이 너무 높아지거나 압축 아티팩트가 포함되거나 최종 결과물의 품질이 낮아질 수 있습니다.

참고: 최대 렌더링 품질을 사용하여 최상의 결과를 내려면 환경 설정의 [다음에 대해 렌더링 최적화] 메뉴에서 [메모리]를 선택하십시오. 자세한 내용은 46페이지의 "사용 가능한 메모리에 맞춰 렌더링 최적화"를 참조하십시오.

사전 설정 저장 시퀀스 설정의 이름을 지정하고 설명을 입력하고 해당 설정을 저장할 수 있는 [설정 저장] 대화 상자가 열립니다.

시퀀스 설정을 한 프로젝트에서만 사용하려는 경우에도 이름을 지정하고 저장합니다. 설정을 저장하면 해당 설정의 백업 사본이 만들어지기 때문에 현재 시퀀스 설정이 실수로 변경되더라도 되돌릴 수 있습니다.

트랙 설정

새로 만든 시퀀스의 비디오 트랙 수와 오디오 트랙 수 및 유형을 제어합니다.

마스터 새 시퀀스의 마스터 트랙에 대한 기본 채널 유형을 [모노], [스테레오], [5.1 서라운드] 또는 [16채널]로 설정합니다.

참고: 사용할 수 없는 시퀀스 설정을 변경해야만 하는 경우 원하는 설정을 사용하여 시퀀스를 만들 수 있습니다. 그런 다음 현재 시퀀스의 내용을 새로 만든 시퀀스로 옮기면 됩니다.

시퀀스 사전 설정 선택

특정 에셋의 특성과 일치하도록 시퀀스를 만들려면 [프로젝트] 패널에 있는 해당 에셋을 [프로젝트] 패널 아래쪽에 있는 [새 항목] 단추로 드래그합니다. 이렇게 하면 시퀀스 설정을 부정확하게 입력하거나 잘못된 시퀀스 사전 설정을 선택하여 발생하는 많은 실수를 방지할 수 있습니다.

시퀀스는 다양한 형식과 서로 다른 매개 변수를 갖는 여러 종류의 에셋을 포함할 수 있습니다. 하지만 Premiere Pro는 시퀀스의 설정이 해당 시퀀스에 사용된 대부분의 에셋 매개 변수와 일치할 때 최상의 성능을 제공합니다. 성능을 최적화하고 렌더링 시간을 줄이려면 시퀀스를 만들기 전에 편집하려는 기본 에셋에 대한 다음 매개 변수를 찾아야 합니다. 에셋 매개 변수를 확인한 후 설정이 일치하는 시퀀스를 만들 수 있습니다. 테이프 기반 장치에서 에셋을 캡처할 경우에도 올바른 캡처 설정을 선택할 수 있도록 먼저 이러한 매개 변수를 확인하십시오.

- 기록 형식(예: DV 또는 DVCPRO HD)
- 파일 형식(예: AVI, MOV 또는 VOB)
- 프레임 종횡비(예: 16:9 또는 4:3)
- 픽셀 종횡비(예: 1.0 또는 0.9091)
- 프레임 속도(예: 29.97fps 또는 23.976fps)
- 시간 기준(예: 29.97fps 또는 23.976fps)
- 필드(예: 프로그레시브 또는 인터레이스)
- 오디오 샘플 속도(예: 32Hz 또는 48Hz)
- 비디오 코덱
- 오디오 코덱

에셋에 사용되는 이러한 매개 변수 중 대부분은 [속성] 패널에서 찾을 수 있습니다. 자세한 내용은 105페이지의 "클립 속성 보기"을 참조하십시오. 무료로 제공되는 MediaInfo 또는 GSpot Codec Information Appliance 등의 타사 응용 프로그램을 사용할 수도 있습니다. 파일을 생성하는 데 사용되는 코덱을 찾으려면 Apple QuickTime Player에서 [Window] > [Show Movie Inspector]를 선택할 수도 있습니다.

Premiere Pro에서 기본적으로 지원하지 않는 코덱이 에셋에 사용될 수 있습니다. 적절한 코덱을 설치해야만 이러한 에셋을 편집할 수 있는 경우가 많습니다. 하지만 테스트를 거치지 않은 코덱을 설치하지 않도록 주의하십시오. 그러한 코덱은 컴퓨터 시스템에 여러 가지 문제를 일으킬 수 있습니다.

기타 도움말 항목

105페이지의 “클립 속성 보기”

파일 형식 및 코덱 문제 해결

74페이지의 “캡처 형식, 환경 설정 및 트랙 설정”

54페이지의 “가져올 수 있는 파일 형식”

사용자 정의 시퀀스 사전 설정 만들기

대부분의 시퀀스 설정을 사용자 정의하려면 새 시퀀스를 시작하여 기존 사전 설정을 선택하고 설정을 변경해야 합니다.

모든 편집 모드에서 모든 가능한 프레임 속도를 지원하는 것은 아닙니다. 예를 들어 15fps 프레임 속도로 사용자 정의 사전 설정을 만들려면 [편집 모드]로 [데스크톱](Premiere Pro CS5.5의 사용자 정의)을 선택합니다. [시간 기준] 메뉴에서 15.00 프레임/초를 선택하십시오.

1. [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택하거나 [프로젝트] 패널에서 [새 항목] 단추 를 클릭하고 [시퀀스]를 선택합니다.
2. [새 시퀀스] 대화 상자의 [시퀀스 사전 설정] 탭에서 캡처 카드의 요구 사항 또는 비디오 푸티지에 가장 잘 맞는 사전 설정을 선택합니다.
3. [일반] 또는 [트랙] 탭에서 프로젝트 요구 사항에 맞게 설정을 수정합니다.
4. [사전 설정 저장]을 클릭합니다.
5. 사전 설정의 이름을 입력하고 원하는 경우 설명도 입력합니다. 그런 다음 [확인]을 클릭합니다.

시퀀스 설정 변경

기존 시퀀스의 일부 설정을 변경할 수 있습니다. 그러나 선택한 [편집 모드]에 따라 일부 설정은 고정됩니다.

1. 다음 중 하나를 수행합니다.

- [시퀀스] > [시퀀스 설정]을 선택합니다.
- [프로젝트] 패널에서 시퀀스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [시퀀스 설정]을 선택합니다.

2. [일반] 탭에서 원하는 설정을 선택합니다. 자세한 내용은 135페이지의 “시퀀스 사전 설정 및 설정”을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

135페이지의 “시퀀스 사전 설정 및 설정”

시퀀스 미리 보기 해상도 설정 변경

[시퀀스 설정] 대화 상자에서 비디오 미리 보기 형식과 해상도를 선택할 수 있습니다. 컴퓨터에서 전체 프레임 크기로 재생할 수 없는 미리 보기를 실시간으로 재생하려면 시퀀스 프레임 크기를 더 낮은 해상도로 선택합니다. 편집 중에는 Premiere Pro가 모든 미리 보기를 지정된 미리 보기 크기로 렌더링한 후 시퀀스의 프레임 크기로 비율을 조정합니다.

1. 미리 보기 설정을 변경할 시퀀스를 선택한 다음 [시퀀스] > [시퀀스 설정]을 선택합니다.
2. [시퀀스 설정] 대화 상자의 [비디오 미리 보기] 창에서 프레임 폭 및 높이 값을 조정합니다.
3. (선택 사항) 프레임 크기를 해당 시퀀스 사전 설정의 원본 프레임 크기로 다시 복구하려면 [다시 설정]을 클릭합니다.

참고: 일부 시퀀스 사전 설정에는 파일 형식 및 코덱 선택 항목이 하나뿐입니다.

와이드스크린 시퀀스 만들기

DV, HDV 또는 HD 형식의 와이드스크린 푸티지 샷을 편집할 수 있습니다. 와이드스크린 에셋을 올바르게 표시 및 재생하려면 와이드스크린 에셋에 맞게 시퀀스 설정을 지정해야 합니다.

1 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

2 푸티지에 맞는 사전 설정을 선택합니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

- DV 푸티지의 경우 이름에 와이드스크린이 포함된 DV-NTSC 또는 DV-PAL 사전 설정 중 하나를 선택합니다. 이러한 사전 설정은 가로 픽셀(픽셀 종횡비: NTSC의 경우 1.2, PAL의 경우 1.422)을 사용합니다.
- HDV 프로젝트의 경우 HD 아나모픽 1080(픽셀 종횡비: 1.333) 또는 정사각형 픽셀(픽셀 종횡비: 1.0)을 사용하는 HDV 사전 설정을 선택합니다.
- HD 프로젝트의 경우 HD 캡처 카드와 함께 제공된 사전 설정 중 하나를 선택합니다.

3 [시퀀스 이름] 필드에 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

139페이지의 “시퀀스 설정 변경”

HDV 또는 HD 시퀀스 만들기

HDV 푸티지 또는 HD 푸티지를 720p, 1080p 또는 1080i로 편집할 수 있습니다. 이러한 형식에 대해 새 시퀀스를 만드는 경우 소스 푸티지의 사양에 가장 잘 맞는 사전 설정을 선택하거나 만드십시오.

에 포함된 DVCPROHD 사전 설정은 Panasonic P2 캠코더로 MXF 파일에 기록된 자료를 편집할 때 사용됩니다. Premiere Pro에는 AVCHD, XDCAM HD 및 XDCAM EX용 사전 설정도 있습니다. Premiere Pro를 지원하는 HD 캡처 카드가 설치되면 대개 추가 HD 시퀀스 사전 설정이 Premiere Pro에 설치됩니다.

HDV 푸티지의 경우, 사용자의 푸티지 설정과 일치하는 설정이 있는 사용자 정의 사전 설정을 만들어 저장하십시오. 사용자 정의 시퀀스 사전 설정을 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 139페이지의 “사용자 정의 시퀀스 사전 설정 만들기”를 참조하십시오.

처음으로 시퀀스에 HD 푸티지를 배치할 때 렌더링하면 재생 성능을 높이는 데 도움이 될 수 있습니다.

1 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

DVCPROHD 720p 푸티지 샷을 25fps로 편집하려면(예: Panasonic HVX200 카메라의 PAL 버전에서 25pN 기본 모드 푸티지) DVCPROHD 720p 50p 사전 설정을 선택합니다. 그런 다음 [일반] 탭을 선택합니다. 그 다음으로 [시간 기준] 드롭다운 메뉴에서 25.00프레임/초를 선택합니다.

[시퀀스 사전 설정] 탭이 선택된 상태로 [새 시퀀스] 대화 상자가 열립니다.

2 푸티지에 맞는 사전 설정을 선택합니다.

3 (선택 사항) 마스터 오디오 트랙의 채널 수를 설정하려면 [트랙] 탭을 선택합니다. [오디오] 창의 [마스터] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

모노 단일 모노 채널을 출력합니다.

스테레오 스테레오 팬을 유지한 채 두 모노 채널을 출력합니다.

5.1 왼쪽 앞, 오른쪽 앞, 왼쪽 뒤 및 오른쪽 뒤 팬에 대한 4개의 모노 채널을 출력합니다.

4 프로젝트 파일의 위치와 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: Windows에서 압축되지 않은 10비트 또는 압축되지 않은 8비트 푸티지를 미리 보기 위한 사용자 정의 프로젝트 사전 설정을 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 Premiere Pro 도움말에서 141페이지의 "압축되지 않은 비디오 재생 형식으로 시퀀스 만들기(Windows에만 해당)"를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

139페이지의 "시퀀스 설정 변경"

61페이지의 "테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기"

403페이지의 "Panasonic P2 형식으로 내보내기"

압축되지 않은 비디오 재생 형식으로 시퀀스 만들기(Windows에만 해당)

외부 모니터에 연결된 장치나 SDI 카드에서 미리 보기 품질을 최대한 높이려면 미리 보기 파일에 대해 압축되지 않은 형식 중 하나를 사용해야 합니다. 압축되지 않은 8비트(4:2:2 YUV)는 SD 출력용 프로젝트에 적합하며, 압축되지 않은 10비트(4:2:2 YUV)는 HD용 프로젝트에 적합합니다. 또한 압축되지 않은 10비트(4:2:2 YUV) 및 높은 비트 심도의 색상 렌더링을 적용하는 경우 Premiere Pro는 10비트 에셋의 색상 정보를 사용하며 시퀀스의 다른 에셋을 업샘플링하여 10비트 미리 보기 파일을 생성합니다. 지원되는 SD-SDI 또는 HD-SDI 카드가 설치되어 있는 시스템에서 이러한 미리 보기 파일 형식을 사용하는 경우 Premiere Pro는 최상의 미리 보기 성능을 제공합니다.

이러한 **압축되지 않은** 형식이 비디오 파일을 4:2:2 YUV로 하위 샘플링하기는 하지만, 미리 보기 파일에 사용할 수 있는 다른 파일 형식과는 달리 압축되지 않은 형식은 압축기를 통해 비디오 데이터를 실행하지 않습니다. 이와 같은 두 번째 압축 레이어를 추가하지 않으므로 '압축되지 않았다'고 하며, 압축된 형식에 비해 미리 보기에서 높은 색상 농도를 유지합니다. 그러므로 압축되지 않은 미리 보기 파일의 크기는 압축 미리 보기 파일보다 매우 클 수 있습니다.

1 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

2 [새 시퀀스] 대화 상자에서 [일반] 탭을 클릭합니다.

3 [편집 모드] 메뉴에서 [데스크탑]을 선택합니다.

4 [시간 기준] 메뉴에서 원하는 프레임 속도(예: 24프레임/초, 25프레임/초 또는 29.97프레임/초)를 선택합니다.

5 [비디오] 섹션에서 [프레임 크기], [픽셀 종횡비], [필드] 및 [표시 형식] 등의 원하는 설정을 선택합니다. 예를 들어 1920 x 1080, 정사각형 픽셀(1.0), 필드 없음(프로그레시브 스캔), 30fps 드롭 프레임 시간 코드 등을 선택할 수 있습니다.

6 [오디오] 섹션에서 [샘플 속도] 및 [표시 형식]의 원하는 설정을 선택합니다.

7 [비디오 미리 보기] 섹션에서 사용자의 시스템에 따라 다음과 같은 파일 형식 미리 보기 및 코덱 세트 중 하나를 선택합니다.

- Windows의 경우 [파일 형식 미리 보기]는 [Microsoft AVI]를 선택하고 [코덱]은 [없음] 또는 [압축되지 않은 UYVY 422 8비트]를 선택합니다.
- Mac OS의 경우 [파일 형식 미리 보기]는 [QuickTime]을 선택하고 [코덱]은 [없음], [압축되지 않은 YUV 10비트 4:2:2] 또는 [압축되지 않은 YUV 8비트 4:2:2]를 선택합니다.

추가 하드웨어 캡처/재생 카드를 사용 중이라면 그에 따라 다른 파일 형식 및 코덱 선택이 나타날 수 있습니다.

8 (선택 사항) 시스템이 10비트 이상의 형식을 지원하는 경우 [최대 비트 심도] 확인란을 선택합니다.

9 (선택 사항) 압축되지 않은 재생을 다시 사용하려는 경우 [사전 설정 저장]을 클릭하고 사전 설정의 이름 및 설명을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

10 시퀀스 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

RED 카메라 푸티지에 대한 시퀀스 만들기

1 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

2 [새 시퀀스] 대화 상자의 [시퀀스 사전 설정] 패널에서 푸티지와 일치하는 RED R3D 사전 설정을 선택합니다.

3 [시퀀스 이름] 필드에 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

139페이지의 “시퀀스 설정 변경”

24p 시퀀스

24p 푸티지 및 시퀀스

약 24 비인터레이스(프로그레시브) fps로 캠코더나 필름 전송을 통해 얻은 푸티지를 **24p 푸티지**라고 합니다. 이 푸티지는 해당 화질 및 움직임 묘사로 필름을 에뮬레이션합니다. 24p 프레임 속도는 영화 필름과 매우 비슷하며, 각 프레임은 **인터레이스** 반프레임 필드가 아닌 **프로그레시브** 선으로 제작됩니다. 24p 형식은 저예산 디지털 영화 제작 회사에서 인기가 높은데, 이러한 형식을 사용하면 원하는 주제를 **영화처럼** 만들 수 있기 때문입니다.

Premiere Pro에서 DV-24p 시퀀스를 만들려면 푸티지의 형식 및 프레임 종횡비와 일치하는 DV-24p 시퀀스 사전 설정을 선택합니다. 일반적인 방법으로 파일을 가져오고 푸티지를 캡처할 수 있습니다.

Premiere Pro에는 반복 프레임과 인터레이스 프레임 등 두 가지 대체 DV-24p 풀다운 스키마가 포함되어 있습니다. 이 두 옵션은 모두 24p 푸티지가 29.97fps로 재생되도록 변환하지만, 두 옵션 사이에는 미세한 표시 및 성능 차이가 있습니다. 새 DV-24p 시퀀스를 시작하거나 기존 시퀀스에서 푸티지를 변경할 때 [새 시퀀스] 설정에서 이 옵션 중 하나를 선택할 수 있습니다.

표준 Premiere Pro DV-NTSC 사전 설정 중 하나에 기반한 시퀀스로 DV-24p 푸티지를 편집하면 Premiere Pro는 표준 NTSC 장치에서 재생하기 위해 24p DV 풀다운 스키마를 사용하여 푸티지를 29.97fps 인터레이스 비디오로 변환합니다. 이 방법은 예를 들어 DV-24p 동영상을 테이프에 마스터링하거나 방송하기 위해 표준 NTSC 형식으로 내보내는 등의 작업에 사용하게 됩니다.

DV-24p 사전 설정 중 하나에 기반한 시퀀스로 24p 푸티지를 편집하면 Premiere Pro는 24p NTSC 장치에서 재생하기 위해 비디오를 내보낼 수 있도록 기본적으로 24p 풀다운 스키마를 관리합니다. 그러면 동영상을 24p 형식의 파일로 내보낼 수 있습니다. 이 방법은 예를 들어 동영상을 24p 형식을 지원하는 DVD 플레이어 및 TV 모니터에서 재생할 수 있도록 내보내는 경우에 사용하게 됩니다.

Adobe Media Encoder를 사용하면 Premiere Pro에서 Adobe Encore로 24p 동영상을 내보낼 수 있습니다. 이 동영상을 Encore에서 열어 DVD를 제작한 다음 프로젝트를 24p MPEG-2 스트림으로 마스터링하고 구울 수 있습니다. 이렇게 해서 만든 DVD를 480p 가능(프로그레시브 스캔 가능) DVD 플레이어 및 텔레비전에서 재생하면 인터레이싱 아티팩트가 표시되지 않습니다. DV 24p 프로젝트를 스틸 이미지 시퀀스처럼 필름으로 전송하는 데 적합한 형식으로 내보낼 수도 있습니다.

참고: Premiere Pro에서는 이러한 스키마를 사용하는 카메라에서 가져온 24p 및 24pA 푸티지만 사용할 수 있습니다.

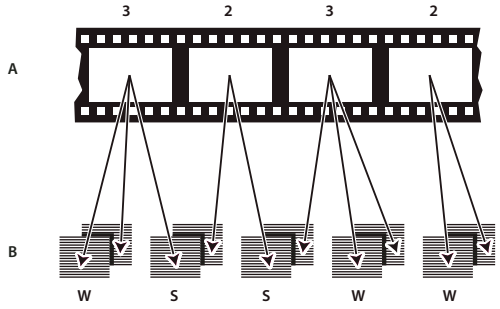
모든 24p 소스 미디어에 풀다운이 있는 것은 아니며 풀다운이 필수 사항도 아닙니다. 많은 새로운 형식은 24 프로그레시브 네이티브(24pn) 형식입니다. 이러한 형식을 30fps 비디오와 호환되게 만들기 위해 풀다운 스키마가 적용되지 않습니다. 일부 P2 형식, 모든 XDCAM 및 XDCAM-EX 형식, 그리고 대부분의 AVCHD 24p 형식은 프로그레시브 네이티브 형식입니다.

3:2 풀다운 및 24pA 풀다운

24fps 필름을 29.97fps 비디오로 전송할 때는 **3:2 풀다운**이라는 프로세스를 사용합니다. 이 프로세스에서 필름 프레임은 반복되는 3:2 패턴으로 전체 비디오 필드에 분포됩니다. 필름의 첫 프레임은 첫 번째 비디오 프레임의 필드 1 및 2와 두 번째 비디오 프레임의 필드 1로 복사됩니다. 그런 다음 필름의 두 번째 프레임은 비디오의 다음 두 필드(두 번째 비디오 프레임의 필드 2 및 세 번째 비디오 프레임의 필드 1)로 확산됩니다. 이 3:2 패턴은 필름의 4개 프레임이 비디오의 5개 프레임으로 확산될 때까지 반복되며, 그 후에는 패턴이 반복됩니다.

3:2 풀다운 프로세스를 사용하면 **전체 프레임**(W로 표시됨) 및 **분할 필드** 프레임(S로 표시됨)이 생성됩니다. 세 개의 전체 비디오 프레임에는 동일한 필름 프레임의 두 필드가 포함됩니다. 그리고 나머지 두 분할 필드 프레임에는 다른 두 필름 프레임의 비디오 프레임이 포함됩니다. 두 분할 필드 프레임은 항상 서로 인접합니다.

3:2 풀다운의 **위상**은 두 분할 필드 프레임이 푸티지의 처음 5개 프레임에 속하는 지점을 참조합니다. 위상은 3:2 풀다운 중에 수행되는 두 변환 작업의 결과로 발생합니다. 24fps 필름은 30fps 비디오로 다시 분포되므로 24fps 필름의 각 4개 프레임은 30(29.97)fps 비디오의 5개 프레임으로 확산됩니다. 먼저 29.97fps와 30fps 간의 속력 차이를 없애기 위해 필름 속력이 0.1% 느려집니다. 그런 후에 각 필름 프레임이 특수한 패턴으로 반복되며 비디오 필드에 연결됩니다.



푸티지에 3:2 풀다운을 적용하면 필름의 한 프레임(A)이 두 개 또는 세 개의 인터레이스 비디오 필드(B)로 분리됩니다. 이들 필드는 각각 두 필드를 포함하는 비디오 프레임으로 그룹화됩니다.

추가하는 효과가 원래 필름 프레임 속도와 완벽하게 동기화되도록 하려면 원래는 필름이었던 비디오 푸티지에서 3:2 풀다운을 제거하는 것이 중요합니다. 3:2 풀다운을 제거하면 프레임 속도가 1/5 줄어듭니다. 즉, 30fps에서 24fps로, 29.97fps에서 23.976fps로 줄어듭니다. 또한 프레임 속도를 낮추면 변경해야 하는 프레임 수도 줄어듭니다.

Premiere Pro는 **24p Advance(24pA)**라는 Panasonic DVX100 24p DV 카메라 풀다운도 지원합니다. 이 형식은 표준 DV 테이프를 사용하여 23.976 프로그레시브 스캔 이미지를 캡처하기 위해 일부 카메라에서 사용됩니다.

24p 풀다운 스키마에 대한 자세한 내용은 lynda.com 디지털 비디오 원리 - 24fps 비디오 변환에 있는 비디오 자습서 "디지털 비디오 원리: 24fps 비디오 변환"을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

144페이지의 “필름-비디오 전송을 시뮬레이션하기 위해 24p 풀다운 사용 안 함”

24p 시퀀스 만들기

1. [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.
2. [시퀀스 사전 설정] 탭의 [사용 가능한 사전 설정] 목록에서 푸티지 대부분의 프레임 종횡비 및 오디오 샘플링 속도와 일치하는 24p 사전 설정을 선택합니다. 24p 사전 설정은 DV-24p, DVCPRO50 > 480i, DVCPROHD > 1080i 및 DVCPROHD > 720p 폴더에 있습니다.
3. 위치를 선택하고 시퀀스 이름을 입력한 후에 [확인]을 클릭합니다.

참고: 24p 푸티지를 캡처하는 경우 Premiere Pro는 해당 푸티지를 24p로 인식하여 시퀀스 설정에 관계없이 24p로 처리합니다.

24p 재생 옵션 설정

새 시퀀스를 만드는 경우 재생 설정을 지정합니다.

1. [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.
2. [새 시퀀스] 대화 상자에서 [일반] 탭을 클릭합니다.
3. [재생 설정]을 클릭합니다.

4 [24p 변환 방법] 창에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

반복 프레임(ABBCD) 29.97fps 재생을 유지하는 데 필요한 위치에 프레임을 복제합니다. 이 옵션을 사용하면 CPU 리소스 사용량이 감소합니다.

인터레이스 프레임(2:3:3:2) 29.97fps 재생을 유지하기 위해 텔레시네 같은 스키마로 프레임을 결합합니다. 이 옵션을 사용하면 매끄럽게 재생되지만 CPU 리소스 사용량이 증가합니다.

5 [재생 설정] 대화 상자에서 [확인]을 클릭하고 [새 시퀀스] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

필름-비디오 전송을 시뮬레이션하기 위해 24p 풀다운 사용 안 함

기본적으로 Premiere Pro에서는 24p 풀다운 스키마를 사용하여 NTSC 사전 설정 중 하나를 기반으로 하는 프로젝트에서 29.97fps로 24p DV 푸티지를 재생합니다. 풀다운 스키마를 비활성화하여 동영상을 프레임 보간 없이 비디오나 브로드캐스트에 전달되는 필름 느낌으로 만들 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 24p 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 채 클릭(Mac OS)합니다.

2 [수정] > [푸티지 해석]을 선택합니다.

3 [프레임 속도]에서 [24p DV 풀다운 제거]를 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

또한 타사 필름 느낌의 플러그인 효과를 원하는 만큼 마스터 시퀀스에 적용할 수 있습니다. 이러한 플러그인을 사용하여 종종 텔레시네 스타일 변환을 수행하거나, 그레인 또는 색상 교정을 추가하여 다양한 영화 필름을 시뮬레이션할 수 있습니다. 특히 조명에 신경을 쓰고 촬영하는 동안 삼각대를 사용하여 느린 팬을 수행하면 진짜 필름 카메라를 사용한 느낌을 낼 수 있습니다. 이와 같은 세부 사항에 좀더 신경을 쓰면 더욱 필름과 같은 느낌이 나도록 프로젝트를 만들 수 있습니다.

24p 소스 시간 코드 표시

24p 푸티지를 가져오면 Premiere Pro는 해당 푸티지를 23.976fps 프로그레시브 푸티지로 처리합니다. 따라서 24p 프로젝트에서 24p 푸티지를 사용하여 작업하는 경우 시간 코드는 24fps로 표시됩니다. 그러나 카메라는 24p 푸티지를 30fps 비드롭 프레임 시간 코드로 기록 및 로깅합니다. 24p 푸티지를 캡처용으로 로깅하면 카메라의 30fps 비드롭 프레임 시간 코드 수에 따라 클립으로 로깅됩니다.

예를 들어 캡처용으로 로깅하는 클립의 시작 지점이 00:01:00:28이라고 가정해 보겠습니다. 그러나 24p 프로젝트의 오프라인 클립에 대한 시작 지점은 00:01:00:23으로 표시됩니다. 또한 비드롭 프레임 푸티지와 드롭 프레임 푸티지를 혼합하면 프로젝트와 클립 간의 시간 코드 표시 차이가 더 커져서 분, 초 및 전체 지속 시간이 동기화되지 않는 것으로 표시될 수 있습니다. 따라서 편집할 때는 이러한 불일치에 주의해야 합니다.

24p 푸티지를 포함하는 프로젝트에 30fps 비드롭 프레임 시간 코드를 사용하는 경우 Premiere Pro는 24p 푸티지 시간 코드 수에서 5프레임마다 한 프레임을 드롭합니다. 24p 클립의 속성을 보면 프레임 속도는 23.976으로 표시되지만 시간 기준은 29.97로 표시됩니다. 클립의 원본 시간 코드를 확인하려는 경우에는 다음을 수행하십시오.

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.

2 [수정] > [푸티지 해석] > [파일의 프레임 속도 사용]을 선택합니다.

모바일 장치 시퀀스 시작

휴대폰, 이동식 미디어 플레이어 및 기타 이동식 장치로 전송할 수 있도록 비디오를 편집할 수 있습니다. 대상 장치의 요구 사항과 일치하는 프로젝트 사전 설정을 선택하면 가장 쉽게 편집을 시작할 수 있습니다. 동영상 편집이 끝나면 Adobe Media Encoder를 사용하여 대상 장치에 적합한 오디오 및 비디오 특성으로 동영상을 인코딩해야 합니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

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

2 [새 프로젝트] 대화 상자에서 [확인]을 클릭합니다.

3 [새 시퀀스] 대화 상자에서 [시퀀스 사전 설정] 탭을 선택합니다.

4 모바일 및 장치 사전 설정 폴더를 선택합니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 프레임 크기 176x144 또는 88x72의 3GPP 비디오를 지원하는 장치 전용으로 사용하도록 동영상을 편집하려면 CIF, QCIF, QQCIF 사전 설정을 선택합니다.
- 프레임 크기 320x240 또는 128x96의 4:3 비디오를 표시할 수 있는 모바일 장치나 웹에 배포할 동영상을 편집하려면 iPod, QVGA, Sub-QCIF 사전 설정을 선택합니다.

5 [시퀀스 이름] 필드에 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

139페이지의 “시퀀스 설정 변경”

여러 시퀀스 사용

하나의 프로젝트에 여러 개의 시퀀스가 포함될 수 있습니다. 같은 프로젝트 안의 서로 다른 시퀀스에 각기 다른 설정을 사용할 수 있습니다. 각 시퀀스의 설정은 시퀀스를 만들 때 선택하지만 시퀀스가 만들어진 후 일부 설정을 변경할 수 있습니다.

- 시퀀스를 전환하려면 [프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널에서 사용할 시퀀스의 탭을 클릭합니다. 시퀀스가 두 패널의 맨 앞 탭에 나타납니다.
- 별개의 [타임라인] 패널에서 시퀀스를 보려면 [시퀀스] 탭을 패널에서 빈 영역으로 드래그합니다. 패널이 고정되지 않도록 하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 드래그합니다.
- [소스 모니터]에서 시퀀스를 열려면 Ctrl/Command 키를 누른 채 [프로젝트] 패널에서 시퀀스를 두 번 클릭합니다. [타임라인] 패널에서는 Ctrl/Command 키를 누른 채 중첩 시퀀스를 두 번 클릭합니다.

시퀀스 중첩

시퀀스 내에 다른 시퀀스를 원하는 깊이로 중첩하여 복잡한 그룹 및 계층을 만들 수 있습니다. 시간 기준, 프레임 크기, 픽셀 종횡비 설정이 서로 다른 시퀀스에 다른 시퀀스를 중첩할 수 있습니다. 중첩 시퀀스는 해당 소스 시퀀스에 여러 비디오 및 오디오 트랙이 포함되어 있는 경우에도 연결된 하나의 비디오/오디오 클립으로 나타납니다.

다른 클립과 마찬가지로 중첩 시퀀스도 선택, 이동, 트리밍할 수 있으며 효과를 추가할 수 있습니다. 소스 시퀀스에 대한 모든 변경 내용은 해당 시퀀스에서 만든 모든 중첩 인스턴스에 반영됩니다.

시퀀스를 중첩하면 작업 시간을 절약해 주는 다양한 기술을 적용할 수 있으며, 일반적인 방법으로는 어렵거나 불가능한 효과를 만들 수 있습니다.

- 시퀀스를 다시 사용할 수 있습니다. 시퀀스, 특히 복잡한 시퀀스를 반복하려는 경우에는 시퀀스를 한 번 만든 후에 원하는 횟수만큼 다른 시퀀스에 중첩시키면 됩니다.
- 시퀀스 복사본에 서로 다른 설정을 적용할 수 있습니다. 예를 들어 한 시퀀스를 반복 재생할 때 매번 다른 효과가 표시되도록 하려면 중첩 시퀀스의 각 인스턴스에 서로 다른 효과를 적용하면 됩니다.

- 편집 공간을 간소화할 수 있습니다. 복잡한 다중 레이어 시퀀스를 별도로 만든 후에 기본 시퀀스에 단일 클립으로 추가할 수 있습니다. 이렇게 하면 기본 시퀀스에서 많은 트랙을 유지 관리하지 않아도 될 뿐 아니라 편집 중에 실수로 클립이 이동되거나 동기화가 손실될 가능성도 줄일 수 있습니다.
- 복잡한 그룹 및 중첩 효과를 만들 수 있습니다. 예를 들어 한 편집 지점에는 전환을 하나만 적용할 수 있지만, 시퀀스를 중첩하고 각 중첩 클립에 새 전환을 적용할 수 있으므로 전환 내에 전환을 만들 수 있습니다. 또한 PiP(picture-in-picture) 효과도 만들 수 있습니다. 여기서 각 영상은 자체 클립, 전환 및 효과를 포함하는 중첩 시퀀스가 될 수 있습니다.

시퀀스를 중첩할 때는 다음 사항에 유의하십시오.

- 시퀀스는 자기 자신에 중첩할 수 없습니다.
- 16채널 오디오 트랙을 포함하는 시퀀스는 중첩할 수 없습니다.
- 중첩 시퀀스에는 많은 클립에 대한 참조가 포함될 수 있으며, Premiere Pro는 이러한 작업을 모든 해당 구성 요소 클립에 적용하므로 중첩 시퀀스를 만드는 작업을 수행할 때는 처리 시간이 추가로 필요할 수 있습니다.
- 중첩 시퀀스는 항상 해당 소스의 현재 상태를 나타냅니다. 소스 시퀀스의 콘텐트를 변경하면 중첩 인스턴스의 콘텐트에도 해당 변경 내용이 반영됩니다. 지속 시간은 직접적으로 영향받지 않습니다.
- 중첩 시퀀스 클립의 초기 지속 시간은 해당 소스에 의해 결정됩니다. 이때 소스 시퀀스 시작 부분의 빈 공간은 포함되지만 끝 부분의 빈 공간은 포함되지 않습니다.
- 다른 클립과 마찬가지로 중첩 시퀀스의 시작 지점 및 종료 지점도 설정할 수 있습니다. 중첩 시퀀스 트리밍은 소스 시퀀스의 길이에 영향을 주지 않습니다. 또한 이후에 소스 시퀀스의 지속 시간을 변경해도 기존 중첩 인스턴스의 지속 시간에 영향을 주지 않습니다. 중첩 인스턴스를 연장하고 소스 시퀀스에 추가된 항목을 표시하려면 표준 트리밍 방법을 사용하면 됩니다. 반대로 소스 시퀀스를 단축하면 중첩 인스턴스에 검정 비디오 및 무음 오디오(중첩 시퀀스에서 트리밍하여 제거해야 함)가 포함됩니다.

다른 시퀀스에 시퀀스 중첩

❖ [프로젝트] 패널 또는 [소스 모니터]에서 시퀀스를 드래그하여 활성 시퀀스의 적절한 트랙에 놓거나, 다른 편집 방법을 사용하여 클립을 추가합니다.

참고: 중첩 시퀀스를 편집하기 전에 오디오를 렌더링할 필요는 없습니다.

선택한 클립에서 중첩 시퀀스 만들기

1 시퀀스에서 중첩 시퀀스에 보낼 클립을 하나 이상 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [클립] > [중첩]을 선택합니다.
- 선택한 항목을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 [중첩]을 선택합니다.

Premiere Pro에서 선택한 클립을 시퀀스에서 잘라내 새 시퀀스로 보낸 다음 선택한 첫 번째 클립 위치에서 시작하여 원본 시퀀스에 새 시퀀스를 중첩합니다.

기타 도움말 항목

185페이지의 “여러 클립 선택”

중첩 시퀀스의 소스 열기

❖ 중첩 시퀀스 클립을 두 번 클릭합니다. 중첩 시퀀스의 소스가 활성 시퀀스가 됩니다.

중첩 시퀀스에서 소스 프레임 표시

편집 등의 작업을 위해 중첩 시퀀스에 클립을 표시하려는 경우에는 표시할 정확한 프레임에서 소스 시퀀스를 열 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 중첩 시퀀스가 있는 트랙의 헤더를 클릭하여 해당 트랙을 대상으로 지정합니다. 여러 트랙을 대상으로 지정하는 경우 대상으로 지정된 트랙 중 맨 위에 있는 트랙이 중첩 시퀀스를 선택하는 데 사용됩니다.

2 현재 시간 표시기를 원본 시퀀스에 표시하려는 중첩 시퀀스의 프레임으로 드래그합니다.

3 현재 시간 표시기가 중첩 시퀀스의 지정한 프레임에 있는 상태에서 Shift+T를 눌러 [타임라인] 패널에서 소스 시퀀스를 엽니다.

4 현재 시간 표시기가 있는 클립을 두 번 클릭하여 해당 클립을 [소스 모니터]에서 엽니다.

캡션 처리 파일 연결(CS5.5)

캡션 처리 데이터 파일을 시퀀스에 연결하여 캡션을 [프로그램 모니터]에 표시할 수 있습니다. 연결 가능한 파일 형식은 HDTV(CEA-708)의 경우 .mcc이고 SD(CEA-608)의 경우 .scc입니다.

- 시퀀스를 선택한 후 [시퀀스] > [캡션 처리] > [파일 첨부]를 선택합니다.

연결된 캡션 처리를 표시하려면 [프로그램 모니터]의 패널 메뉴로 이동하여 "캡션 표시" 옵션 아래에서 "사용"을 선택합니다.

캡션 처리 데이터 파일을 Premiere Pro 시퀀스에 연결하는 방법에 대한 자세한 내용은 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

캡션 처리 데이터 및 Premiere Pro에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area 블로그의 게시물을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

캡션 처리 기본 사항(Adobe Encore 도움말)

캡션 처리(Wikipedia)

멀티 카메라 시퀀스

멀티 카메라 편집

[멀티 카메라 모니터]를 사용하여 여러 카메라의 푸티지를 편집하고 라이브 카메라 전환을 시뮬레이션할 수 있습니다. 이 기술을 사용하면 최대 4대 카메라의 푸티지를 편집할 수 있습니다.

여러 카메라를 동기화 및 전환하는 방법에 대한 자세한 자습서는 http://www.adobe.com/go/learn_dv_tutorial_multicam_kr을 참조하십시오.

멀티 카메라 편집에 대한 비디오 자습서를 보려면 www.adobe.com/go/vid0234_kr을 방문하십시오.

Eddie Lotter는 Premiere Pro Wiki 웹 사이트에서 멀티 카메라 편집에 대한 자습서 및 기사 모음을 제공합니다.

Jon Barrie는 Creative COW 웹 사이트에서 멀티 카메라 편집 및 동기화에 대한 비디오 자습서를 제공합니다.

모든 카메라의 푸티지를 쉽게 동기화하려면 각 카메라가 클래퍼 슬레이트 또는 다른 기술을 사용하여 동기화 지점을 기록하는지 확인하십시오. 동기화를 유지하려면 각 카메라의 기록 작업을 멈추지 마십시오. Premiere Pro에서 푸티지를 캡처한 후 다음 워크플로를 사용하여 푸티지를 편집합니다.

1. 여러 카메라의 클립을 시퀀스에 추가합니다.

각 카메라의 클립을 시퀀스의 개별 트랙에 스택합니다. 자세한 내용은 148페이지의 “멀티 카메라 편집용으로 클립 추가”를 참조하십시오.

2. 시퀀스에서 클립을 동기화합니다.

번호가 있는 클립 마커로 동기화 지점을 표시하거나 각 카메라에 대해 동기화 지점을 특정 시간 코드로 다시 할당합니다. 자세한 내용은 149페이지의 "클립을 마커와 동기화"를 참조하십시오.

3. 멀티 카메라 대상 시퀀스를 만듭니다.

최종 편집은 대상 시퀀스에서 수행합니다. 대상 시퀀스는 동기화된 클립의 시퀀스를 새 시퀀스에 중첩하는 방법으로 만듭니다. 그런 후에 멀티 카메라 편집용 클립을 대상 시퀀스에서 사용할 수 있도록 설정합니다. 자세한 내용은 149페이지의 "멀티 카메라 대상 시퀀스 만들기"를 참조하십시오.

4. 멀티 카메라 편집을 기록합니다.

[멀티 카메라 모니터]에서는 네 카메라의 푸티지를 모두 동시에 볼 수 있으며 카메라를 전환하면서 최종 시퀀스의 푸티지를 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 149페이지의 "멀티 카메라 편집 기록"을 참조하십시오.

5. 편집 내용을 조정하고 다듬습니다.

최종 시퀀스를 다시 기록하고 다른 카메라 중 하나의 푸티지로 클립을 대체할 수 있습니다. 또한 표준 편집 도구 및 기술을 사용하거나, 효과를 추가하거나, 여러 트랙을 사용하여 합성하는 등 다른 시퀀스와 같은 방법으로 이 시퀀스를 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 151페이지의 "멀티 카메라 편집 재기록" 및 151페이지의 "타임라인 패널에서 멀티 카메라 편집 조정"을 참조하십시오.

멀티 카메라 모니터

[멀티 카메라 모니터]에서는 각 카메라의 푸티지와 최종 편집된 시퀀스의 미리 보기가 재생됩니다. 최종 시퀀스를 기록할 때는 카메라 미리 보기를 클릭하여 활성화하고 해당 카메라에서 푸티지를 기록합니다. 활성 카메라는 재생 모드에서는 노란색 테두리로, 기록 중일 때는 빨간색 테두리로 표시됩니다.

[멀티 카메라 모니터]에는 표준 재생 및 전송 컨트롤과 키보드 단축키가 포함되어 있습니다. [미리 보기 재생] 단추 를 클릭하면 [일반 환경 설정]에서 지정한 모든 프리롤 및 포스트롤 프레임을 포함하여 편집 지점 주변을 미리 보기로 재생합니다.

참고: [멀티 카메라 모니터]의 왼쪽과 오른쪽에 큰 미리 보기로 동일한 프레임이 표시되는 경우에는 현재 클립이 멀티 카메라 클립이 아니거나 사용하지 않도록 설정한 멀티 카메라 클립인 것입니다.

멀티 카메라 모니터 표시

❖ [타임라인] 패널에서 멀티 카메라 대상 시퀀스를 선택한 후에 [창] 메뉴에서 [멀티 카메라 모니터]를 선택합니다.

- 기록된 시퀀스 미리 보기를 숨기고 카메라 미리 보기만 표시하려면 [멀티 카메라 모니터] 패널 메뉴에서 [미리 보기 모니터 표시] 선택을 해제합니다.
- [멀티 카메라 모니터]의 크기를 조정하려면 가장자리나 모퉁이를 드래그합니다.

멀티 카메라 편집용으로 클립 추가

다양한 카메라 또는 스틸 이미지에서 가져온 푸티지를 포함하여 모든 유형의 미디어를 멀티 카메라 편집 세션에서 사용할 수 있습니다. 미디어는 최대 4개의 비디오 및 4개의 오디오 트랙 시퀀스에 취합할 수 있습니다. 카메라에서 여러 테이프를 사용할 수 있도록 하나의 트랙에 여러 클립을 추가할 수도 있습니다.

클립을 취합하고 나면 동기화하여 대상 시퀀스를 만들고 사용하도록 설정해야 합니다.

1 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

2 각 카메라의 클립을 개별 트랙에 배치합니다. 비디오 1~4 및 오디오 트랙 1~4를 사용합니다. 필요한 경우 클립을 편집할 수 있습니다.

참고: 트랙 4를 초과하여 배치한 비디오 및 오디오 클립은 멀티 카메라 편집에 사용할 수 없습니다.

클립을 마커와 동기화

각 카메라의 푸티지를 동기화하기 전에 해당 푸티지의 동기화 지점을 표시했는지 확인하십시오. 각 클립에 대해 비슷한 번호가 지정된 마커를 설정하거나 각 클립의 시간 코드를 다시 할당하여 동기화 지점을 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 197페이지의 "마커 추가" 및 95페이지의 "클립에 대해 수동으로 시간 코드 설정"을 참조하십시오.

참고: Premiere Pro는 클립을 동기화할 때 덮어쓰기 편집을 사용합니다. 그러므로 같은 트랙에 클립이 여러 개 있을 때는 인접한 클립을 덮어쓰지 않도록 주의하십시오.

1 동기화할 클립을 선택합니다.

2 트랙 헤더를 클릭하여 트랙을 대상으로 지정하고 다른 클립을 트랙에 맞게 정렬합니다.

예를 들어 클립을 종료 지점에서 동기화하는 경우 각 클립의 끝 부분이 대상으로 지정된 트랙의 종료 지점에 맞게 정렬됩니다. 동기화를 수행한 결과 클립의 시작 지점이 시퀀스 원점 앞에 오면 클립은 트리밍됩니다.

참고: 연결된 오디오/비디오 쌍에서 한 트랙이 선택되지 않으면 해당 쌍은 동기화되지 않습니다. 그러면 동기화 안 됨 표시기가 클립에 나타납니다.

3 [클립] > [동기화]를 선택하고 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

시작 클립 클립을 시작 지점에서 동기화합니다.

끝 클립 클립을 종료 지점에서 동기화합니다.

시간 코드 클립을 지정된 시간 코드로 동기화합니다. 소스 시간 코드의 시간 값을 카메라 지정자로 사용하는 경우 클립을 동기화할 때 분, 초 및 프레임만 사용하려면 [시간 무시] 옵션을 선택하십시오.

번호가 있는 클립 마커 클립을 지정된 번호가 있는 클립 마커로 동기화합니다. [마커] 메뉴에서 사용할 마커 번호를 선택합니다.

멀티 카메라 시퀀스를 편집하고 있는 경우가 아니면 [동기화] 명령을 사용하여 별도의 트랙이나 연결되지 않은 오디오 및 비디오 트랙에서 여러 비디오 클립을 동기화할 수도 있습니다.

멀티 카메라 대상 시퀀스 만들기

1 [파일] > [새로 만들기] > [시퀀스]를 선택합니다.

2 멀티 카메라 클립이 포함된 시퀀스를 새 시퀀스의 비디오 트랙으로 드래그합니다. 자세한 내용은 145페이지의 "시퀀스 중첩"을 참조하십시오.

3 중첩 시퀀스에서 비디오 및 오디오 트랙을 선택한 다음 [클립] > [멀티 카메라] > [사용]을 선택합니다. 비디오 트랙을 선택하지 않으면 이 명령을 사용할 수 없습니다.

4 [멀티 카메라 모니터]에서 [비디오 1] 옆에 있는 아래쪽을 가리키는 삼각형을 클릭하여 [비디오 트랙 선택] 메뉴를 엽니다. 멀티 카메라 중첩 시퀀스를 포함하는 비디오 트랙을 선택합니다. 그런 다음 [오디오 1] 옆에 있는 아래쪽을 가리키는 화살표를 클릭하여 [오디오 트랙 선택] 메뉴를 엽니다. 멀티 카메라 중첩 시퀀스를 포함하는 오디오 트랙을 선택합니다.

기타 도움말 항목

wikia: 멀티 카메라 편집 자습서

멀티 카메라 편집 기록

이미 취합한 멀티 카메라 대상 시퀀스에서 멀티 카메라 편집을 기록합니다. 자세한 내용은 148페이지의 "멀티 카메라 편집용으로 클립 추가"를 참조하십시오.

1 [타임라인] 패널에서 멀티 카메라 대상 시퀀스를 선택한 후에 [창] 메뉴에서 [멀티 카메라 모니터]를 선택합니다.

2 [멀티 카메라 모니터]에서 [기록 켜기/끄기] 단추 를 클릭합니다.

참고: [멀티 카메라 모니터]에서 카메라 미리 보기를 클릭하여 재생 중에 기록 모드로 전환할 수도 있습니다.

3 선택한 카메라의 오디오를 오디오 트랙에 기록하려면 [멀티 카메라 모니터] 패널 메뉴에서 [Audio Follows Video]를 선택합니다. 소스 시퀀스에서 선택한 오디오 트랙의 오디오를 기록하려면 이 옵션의 선택을 해제하십시오.

참고: 여러 트랙의 오디오를 동시에 유지하려면 원하는 모든 트랙을 소스 시퀀스의 단일 트랙에 혼합하고, 그 결과로 생성되는 오디오 트랙을 선택한 후에 [Audio Follows Video] 옵션의 선택을 해제하십시오.

4 [멀티 카메라 모니터]의 재생 단추를 클릭하면 모든 카메라의 비디오 재생이 시작됩니다.

활성 카메라의 푸티지는 멀티 카메라 대상 시퀀스에 기록됩니다. 빨간색 테두리는 활성 카메라를 나타내고, 큰 미리 보기에는 기록 중인 콘텐트가 표시됩니다.

5 다른 카메라로 전환하여 해당 콘텐트를 기록하려면 [멀티 카메라 모니터]에서 해당 카메라의 작은 미리 보기를 클릭합니다.

키보드 단축키를 사용하여 카메라 사이에서 전환할 수 있습니다. 1, 2, 3 및 4 키는 각 카메라에 해당합니다.

6 기록이 완료되면 [중지] 단추 또는 [기록] 단추를 클릭하여 기록 모드를 끝냅니다. 그러면 재생 컨트롤을 사용하여 시퀀스에 기록하지 않고 미리 볼 수 있습니다.

대상 시퀀스가 업데이트되어 각 카메라 전환이 수행된 편집 지점이 표시됩니다. 카메라 1은 대상 시퀀스의 기본 트랙입니다. 기록이 수행되지 않으면 카메라를 전환할 때까지 편집 지점이 만들어지지 않습니다. 대상 시퀀스의 각 클립에는 카메라 번호(MC1, MC2 등)로 레이블이 지정됩니다.

또 다른 방법은 [기록] 단추를 사용하거나 시퀀스를 재생하지 않고 간단히 현재 시간 표시기를 원하는 프레임으로 이동하여 새 카메라를 선택하는 것입니다.

기타 도움말 항목

147페이지의 “멀티 카메라 편집”

218페이지의 “마이크 또는 다른 아날로그 소스에서 오디오 기록”

프로그램 모니터에서 중첩 다중 카메라 클립 재생

1 타임라인에서 중첩 다중 카메라 시퀀스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.

2 메뉴에서 [다중 카메라]를 클릭하고 [사용]이 선택되어 있는지 확인합니다.

3 [다중 카메라]를 다시 클릭하고 프로그램 모니터에서 보려는 카메라를 선택합니다.

멀티 카메라 모니터에서 클립 재생

1 멀티 카메라 대상 시퀀스에서 클립을 포함하는 비디오 트랙의 트랙 제목을 선택한 다음 [창] > [멀티 카메라 모니터]를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [멀티 카메라 모니터]에서 재생 컨트롤을 사용합니다.
- 재생 키보드 단축키(스페이스바, J, K, L)를 사용합니다.

카메라 미리 보기 주위에 노란색 테두리가 있으면 활성 카메라입니다. 카메라 미리 보기를 클릭하면 테두리가 빨간색으로 바뀌고 해당 카메라 푸티지가 시퀀스에 기록되기 시작합니다.

참고: [멀티 카메라 모니터]에서는 대상으로 지정한 비디오만 미리 볼 수 있습니다. 소스 시퀀스에 적용된 효과는 [멀티 카메라 모니터]에 표시되지만, 대상 시퀀스에 적용된 효과는 표시되지 않습니다. 대상 시퀀스 효과가 적용된 멀티 카메라 시퀀스를 추가 비디오 및 오디오 트랙과 함께 미리 보려면 [프로그램 모니터]에서 미리 보면 됩니다.

멀티 카메라 편집 재기록

1 조정할 편집 내용 앞에 현재 시간 표시기를 배치합니다.

2 [멀티 카메라 모니터]에서 재생을 시작합니다. 변경하려는 지점까지 재생되면 [멀티 카메라 모니터]에서 카메라의 미리 보기를 클릭하여 활성 카메라를 전환합니다.

참고: 활성 카메라를 전환할 때까지는 기록이 수행되지 않습니다.

3 편집이 완료되면 [멀티 카메라 모니터]에서 [재생 중지] 단추를 클릭합니다.

타임라인 패널에서 멀티 카메라 편집 조정

❖ 멀티 카메라 대상 시퀀스에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립을 다른 카메라의 푸티지로 바꾸려면 [타임라인] 패널에서 클립을 선택하고 [클립] > [멀티 카메라] > [카메라 (1,2,3,4)]를 선택합니다.
- 표준 편집 도구를 사용하여 [타임라인] 패널에서 변경 작업을 수행합니다.
- [타임라인]에서 한 카메라의 클립을 다른 카메라의 클립으로 바꾸려는 위치에 현재 시간 표시기를 놓습니다. [멀티 카메라 모니터]에서 바꾸려는 카메라 미리 보기를 선택합니다.

멀티 카메라 시퀀스에서 클립 삽입 또는 덮어쓰기

4개의 원본 카메라 클립에서 멀티 카메라 시퀀스로 편집을 수행할 수 있습니다. 예를 들어 한 카메라로는 발표자를 기록하고 다른 카메라로는 프레젠테이션 슬라이드를 기록한 경우, 프레젠테이션 슬라이드 샷을 중간에 삽입할 수 있습니다. 멀티 카메라 시퀀스 섹션을 다시 기록하는 대신 이 기술을 사용할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 멀티 카메라 대상 시퀀스를 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

[멀티 카메라 모니터]와 마찬가지로 [소스 모니터]에도 원본 카메라 샷의 푸티지 미리 보기가 표시됩니다.

2 시퀀스에 추가할 푸티지의 디스플레이를 클릭합니다. 활성 디스플레이에는 노란색 테두리가 표시됩니다.

3 편집할 클립 소스(비디오, 오디오 또는 둘 다)를 선택하고 클립을 [타임라인] 패널로 드래그하거나, [소스 모니터]에서 [삽입] 또는 [덮어쓰기] 단추를 사용합니다.

클립 만들기 및 재생

Premiere Pro에서는 파일을 가져오거나, 클립을 복제하거나, 하위 클립을 만드는 방식으로 클립을 만듭니다. 시퀀스의 클립을 사용하여 클립 인스턴스를 만듭니다.

소스 클립, 클립 인스턴스, 하위 클립 및 복제 클립

Premiere Pro에서 클립은 소스 파일을 가리킵니다. 어떤 방식으로 클립을 트리밍하거나 편집해도 소스 파일에는 영향을 주지 않습니다. 예를 들어 30분 분량의 파일을 Premiere Pro로 가져오는 경우 해당 소스 파일을 가리키는 30분 분량의 클립이 생성됩니다. 지속 시간이 5분이 되도록 클립을 트리밍하면 30분 분량의 소스 파일은 하드 디스크에 그대로 유지되지만 클립은 소스 파일에서 5분에 해당하는 부분만 참조합니다. Premiere Pro에서 클립에 대한 정보는 프로젝트 파일의 클립 메타데이터 필드에 저장되지만 소스 파일에 대한 정보는 XMP 메타데이터 필드에 저장됩니다.

소스 클립, 클립 인스턴스, 하위 클립 또는 복제 클립을 트리밍할 수 있습니다. 시퀀스에 있는 모든 유형의 클립을 거의 같은 방식으로 트리밍할 수 있습니다. 각 클립 유형의 차이점은 다음과 같습니다.

소스(마스터) 클립 클립은 원래 [프로젝트] 패널로 가져와집니다. 가져온 클립은 기본적으로 [프로젝트] 패널에 한 번만 나열됩니다. [프로젝트] 패널에서 소스 클립을 삭제하면 해당 클립의 인스턴스도 모두 삭제됩니다.

클립 인스턴스 시퀀스에서 사용되며, 소스 클립에 종속적인 참조입니다. 시퀀스에 클립을 추가할 때마다 클립의 또 다른 인스턴스가 만들어집니다. 클립 인스턴스는 해당 소스 클립이 사용하는 이름 및 소스 파일 참조를 사용합니다. [프로젝트] 패널에 나열되지 않은 클립 인스턴스의 경우 [소스 모니터] 메뉴에서 열면 다르게 표시됩니다. [소스 모니터] 메뉴에는 인스턴스가 이름, 시퀀스 이름 및 시작 지점별로 나열됩니다.

하위 클립 마스터 클립의 미디어 파일을 참조하는 마스터 클립의 한 섹션입니다. 하위 클립을 사용하면 긴 마스터 클립의 개별 섹션을 참조할 수 있습니다. 자세한 내용은 152페이지의 “하위 클립 만들기”를 참조하십시오.

복제 클립 [편집] > [복제] 명령을 사용하여 수동으로 만드는 소스 클립의 독립적 복사본입니다. 같은 파일을 여러 번 가져와서 복제 클립을 만들 수도 있습니다. 클립 인스턴스와 달리 복제 클립은 디스크에 있는 원본 클립의 소스 파일에 대한 자체 참조를 유지하며 [프로젝트] 패널에 추가 클립으로 표시됩니다. [프로젝트] 패널에서 원본을 삭제해도 복제 클립은 삭제되지 않습니다. 마스터 및 복제 클립의 이름을 각각 독립적으로 바꿀 수 있습니다.

기타 도움말 항목

108페이지의 “클립 메타데이터 및 파일 메타데이터 사용”

클립 복제

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택하고 [편집] > [복제]를 클릭합니다.

2 복제 클립의 이름을 바꾸려면 해당 클립을 선택하고 [클립] > [이름 바꾸기]를 클릭하고 클립의 새 이름을 입력합니다.

[프로젝트] 패널(또는 해당 폴더)에 복사해서 붙여넣고 [프로젝트] 패널에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채로 클립을 드래그해서 중복 클립을 만들 수도 있습니다.

하위 클립 만들기

하위 클립은 프로젝트에서 별도로 편집하고 관리하려는 마스터(소스) 클립의 섹션입니다. 하위 클립을 사용하여 긴 미디어 파일을 구성할 수 있습니다.

마스터 클립을 사용하여 작업할 때와 마찬가지로 [타임라인] 패널의 하위 클립을 사용하여 작업합니다. 하위 클립의 트리밍 및 편집은 하위 클립의 시작점 및 끝점으로 제한됩니다. 그러나 마스터 클립에서 하위 클립을 만들 때 해당 하위 클립에 대해 설정한 원래 시작 지점과 종료 지점 사이에 하위 클립의 새 시작 지점 및 종료 지점을 설정할 수 있습니다.

하위 클립은 마스터 클립의 미디어 파일을 참조합니다. 마스터 클립을 삭제하거나 오프라인 상태로 만들고 미디어를 디스크에 유지하면 하위 클립과 해당 인스턴스는 온라인 상태로 유지됩니다. 원본 미디어를 디스크에서 분리하면 하위 클립과 해당 인스턴스는 오프라인 상태가 됩니다. 마스터 클립을 다시 연결하면 해당 하위 클립이 원본 미디어에 연결된 상태로 유지됩니다.

하위 클립을 다시 캡처하거나 다시 연결하면 마스터 클립이 되고 원본 미디어와의 모든 연결이 끊어집니다. 다시 캡처한 미디어에는 하위 클립에서 참조한 미디어 부분만 포함됩니다. 하위 클립의 모든 인스턴스는 다시 캡처한 미디어에 다시 연결됩니다.

하위 클립으로 만들 수 있는 클립의 유형은 다음과 같습니다.

- 선택한 여러 클립
- 제목, 스틸 이미지, 합성 클립
- 시퀀스 클립
- 그룹화된 클립

마스터 클립과 해당 하위 클립을 다른 프로젝트에서 사용하려면 클립이 포함된 프로젝트를 가져와야 합니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 일반 하위 클립을 만드는 것과 같은 방식으로 병합된 클립에서 하위 클립을 만들 수 있습니다. 마스터 클립 시작 시간 코드가 구성 요소 클립의 가장 빠른 시간 코드입니다. 마스터 클립 종료 시간 코드가 구성 요소 클립의 가장 늦은 시간 코드입니다. [마스터 클립으로 변환] 확인란이 비활성화됩니다.

기타 도움말 항목

151페이지의 “소스 클립, 클립 인스턴스, 하위 클립 및 복제 클립”

프로젝트 패널에서 하위 클립 만들기

소스 클립에서 하위 클립을 만들거나, 단일 미디어 파일에서 구성된 다른 하위 클립을 만들 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 [소스 모니터]에서 하위 클립의 시작 및 종료 지점을 설정합니다. 시작 및 종료 지점은 소스 클립의 시작 및 종료 지점과 달라야 합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- [클립] > [하위 클립 만들기]를 선택하고 하위 클립의 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클립을 [프로젝트] 패널로 드래그합니다. 하위 클립의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

[프로젝트] 패널에 하위 클립이 [하위 클립] 아이콘 , , , 으로 나타납니다. 아이콘은 미디어 유형에 따라 달라집니다.

4 (선택 사항) 마스터 클립의 원래 시작 및 종료 지점을 유지하려면 마스터 클립을 미리 보는 동안 [소스 모니터]에서 두 지점을 다시 설정합니다.

[프로젝트] 패널 또는 [소스 모니터]에서 소스 클립을 선택하고 [클립] > [하위 클립 편집]을 선택한 다음 하위 클립의 미디어 시작 및 종료 시간을 설정하여 마스터 클립을 하위 클립으로 변환할 수도 있습니다.

타임라인 패널에서 하위 클립 만들기

[타임라인] 패널에서 하위 클립을 만들 수 있습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 시퀀스의 클립 인스턴스를 [프로젝트] 패널의 열려 있는 저장소로 드래그합니다. 하위 클립의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 시퀀스에서 클립 인스턴스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [하위 클립 만들기]를 선택합니다. 하위 클립의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

하위 클립의 미디어 시작 시간 및 종료 시간 조정

1 [프로젝트] 패널에서 하위 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [하위 클립 편집]을 선택합니다.

3 [하위 클립 시작 및 종료] 시간 코드 필드를 편집합니다.

참고: [프로젝트] 패널에서 하위 클립의 인스턴스를 선택하면 해당 인스턴스의 시작 및 종료 지점 내에 속하는 새로운 시작 및 종료 지점을 설정할 수 없습니다. 이렇게 하면 시퀀스에 사용되는 프레임이 손실되지 않습니다.

하위 클립을 마스터 클립으로 변환

1 [프로젝트] 패널에서 하위 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [하위 클립 편집]을 선택합니다.

변환된 클립에 대한 마스터 클립의 시작 및 종료 시간이 [하위 클립 편집] 대화 상자에 표시됩니다.

3 [마스터 클립으로 변환]을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

프로젝트 패널에서 클립 재생

[프로젝트] 패널의 위쪽에 있는 **미리 보기 영역**을 사용하여 개별 클립을 미리 볼 수 있습니다.

1 클립을 선택합니다.

2 축소판 뷰어에서 [재생] 단추 ▶ 를 누릅니다. [재생] 단추가 [정지] 단추로 바뀝니다. [정지]를 눌러 재생을 정지합니다. 축소판 뷰어에서 클립을 재생하더라도 [소스 모니터] 보기에는 영향을 주지 않습니다.

클립 병합(CS5.5)

Premiere Pro CS5.5에서는 클립 병합이라고 하는 새로운 방법으로 오디오와 비디오를 동기화할 수 있습니다. 이 기능을 통해 별도로 기록된(이중 시스템 기록 프로세스라고도 함) 오디오와 비디오를 동기화하는 프로세스가 간소화됩니다. "클립 병합" 명령을 사용하면 선택한 비디오 클립을 최대 16개 채널의 오디오와 동기화할 수 있습니다. 병합된 클립을 구성하는 클립은 "구성 요소 클립"이라고 합니다.

[프로젝트] 패널 또는 [타임라인]에서 클립을 선택하여 그룹별로 병합할 수 있습니다. [클립 병합] 명령은 [클립] 메뉴 또는 문맥 메뉴를 통해 호출할 수 있습니다. 이것은 둘 이상의 클립을 선택해야만 사용할 수 있는 명령입니다.

오디오 클립 한 개 또는 여러 개를 하나의 비디오 또는 AV 클립으로 병합할 수도 있습니다. 병합할 수 있는 오디오 트랙의 총 수는 16개이며 여기에는 모노, 스테레오 또는 서라운드 5.1 클립이 포함됩니다. 단일 모노 클립은 하나의 트랙으로, 단일 스테레오 클립은 두 개의 트랙으로, 5.1 클립은 6개의 트랙으로 각각 계산됩니다.

참고: 병합된 클립을 만들어도 소스 클립이 대체되거나 변경되지 않습니다.

클립을 병합하고 오디오 및 비디오 트랙을 동기화하는 방법을 확인하려면 Video2Brain 웹 사이트의 비디오와 EventDV 웹 사이트의 비디오를 참조하십시오.

이 비디오에서는 Jason Levine이 클립 병합 명령을 사용하는 방법을 소개하고 Adobe Premiere Pro CS5.5의 몇 가지 다른 개선 사항에 대해 설명합니다.

Adobe Premiere Pro CS5.5의 병합된 클립 및 이중 시스템 사운드에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area의 블로그 게시물을 참조하십시오.

프로젝트 패널에서 클립 병합

[프로젝트] 패널에서 클립을 병합하려면 다음과 같이 하십시오.

1 오디오 클립과 병합할 비디오 클립을 선택합니다. 병합하는 클립에는 비디오 클립을 하나만 포함할 수 있습니다.

2 Shift 또는 Control 키(Mac OS의 경우 Command 키)를 누른 채 비디오 클립과 병합할 오디오 전용 클립들을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- [클립] > [클립 병합] 선택
- 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Mac OS의 경우 Control 키를 누른 상태로 클릭)하고 단축 메뉴에서 [클립 병합]을 선택합니다.

[클립 병합] 대화 상자가 실행됩니다. 동기화 지점에 대해 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- 시작 지점 기준: 시작 지점(예: 슬레이트 클랩)을 기준으로 동기화 지점을 지정하려는 경우
- 종료 지점 기준: 종료 지점(예:, 테일 슬레이트 클랩)을 기준으로 동기화 지점을 지정하려는 경우
- 시간 코드 일치 기준: 클립 사이의 공통 시간 코드를 기준으로 동기화 지점을 지정하려는 경우
- 번호 있는 클립 마커 기준: 샷 중간의 번호 있는 클립 마커를 기준으로 동기화 지점을 지정하려는 경우 이 기능은 모든 구성 요소 클립이 최소 하나의 번호 있는 마커를 가질 때까지 비활성화됩니다.

[확인]을 클릭합니다. 이제 병합된 클립이 [프로젝트] 패널에 나타납니다. 병합된 클립의 이름은 비디오 클립 이름과 같거나, 비디오가 없는 경우 저장소의 현재 정렬 순서에 따라 제일 위에 있는 선택된 오디오 클립 이름과 같습니다. 새로 병합된 클립 이름 끝에는 "- Merged"가 붙습니다. 필요한 경우 이 항목의 이름을 변경할 수 있습니다.

참고: 오디오 전용 클립은 다른 오디오 전용 클립과만 병합할 수 있습니다. 병합된 클립에 비디오 클립이 반드시 있어야 하는 것은 아닙니다. 비디오를 포함하는 클립은 하나만 사용할 수 있습니다.

타임라인 패널에서 클립 병합

[타임라인] 패널에서 클립을 병합하려면 다음과 같이 하십시오.

❖ 클립이 선택되어 있지 않으면 선택한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 구성 요소 클립을 [프로젝트] 패널로 드래그합니다.
- [클립] > [클립 병합]을 선택합니다.

  [클립 병합] 대화 상자가 실행됩니다.

  [확인]을 클릭합니다. 이제 병합된 클립이 [프로젝트] 패널에 표시됩니다.

참고: 타임라인에서 병합된 클립은 각 구성 요소 클립이 [시작 클립]을 기준으로 동기화됩니다. [종료 클립], [시간 코드] 또는 [번호가 있는 마커]를 기준으로 클립을 병합하려면 클립 병합 전에 해당 동기화 기능을 사용하십시오.

타임라인 패널에서 클립 동기화

클립을 동기화하면 [타임라인] 패널에 여러 클립이 정렬됩니다. 클립을 동기화한 후에 병합된 클립을 만들 수 있습니다.

[타임라인] 패널에서 클립을 동기화하려면 먼저 [타임라인] 패널로 클립을 편집한 후 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립이 동기화될 때까지 클립을 제자리로 드래그하여 수동으로 정렬합니다.
- [동기화] 기능을 사용하여 클립을 정렬합니다. 이렇게 하려면 다음을 수행합니다.

  1 동기화할 클립을 선택합니다.

  2 [클립] > [동기화]를 선택합니다.

  [동기화] 대화 상자가 실행됩니다. 동기화 지점에 대해 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

  - 시작 클립 기준
  - 끝 클립 기준
  - 시간 코드 일치 기준
  - 번호 있는 클립 마커 기준

  [확인]을 클릭합니다. 이제 클립이 동기화됩니다.

병합된 클립을 사용한 편집

일반적으로 병합된 클립을 사용한 작업은 일반 클립을 사용한 작업과 거의 비슷합니다. 하지만 워크플로상에 몇 가지 주목해야 할 차이점이 있습니다.

간격 있는 병합된 클립을 타임라인에 편집

병합된 클립을 타임라인에 편집할 때, 특히 클립의 구성 요소 구조에 "간격"이 포함된 경우 병합된 클립의 동작 방식에 주의를 기울여야 합니다.

사용할 수 있는 다른 구성 요소 클립이 있는 경우 오디오 또는 비디오에서 시작 또는 종료 지점을 표시하고 해당 간격 위 또는 아래에 사용 가능한 다른 구성 요소 클립이 있는 경우 병합된 클립을 타임라인에 편집할 때 해당 간격에 트랙이 사용됩니다.

사용할 수 있는 구성 요소 클립이 없는 경우 오디오와 비디오를 병합하고 병합된 클립의 간격에 다른 구성 요소 클립이 없는 경우가 있을 수 있습니다. 이와 같이 간격에 시작 지점 또는 종료 지점을 표시한 경우 병합된 클립을 타임라인에 편집하려고 하면 "잘못 편집했습니다. 소스 클립에 표시된 시작/종료 범위에 미디어가 없습니다."라는 경고가 표시됩니다. 병합된 클립을 타임라인에 드래그하여 놓으려 하면 "드롭 불가" 아이콘이 표시됩니다.

참고: 비디오 간격에는 검정이 사용되고, 오디오 간격에는 다른 트랙에 사용 가능한 구성 요소 오디오 클립이 없는 한 묵음이 사용됩니다.

병합된 클립 트리밍

병합된 클립을 트리밍하는 것은 일반 클립을 트리밍하는 것과 거의 비슷하지만, 다음과 같은 몇 가지 차이점이 있습니다.

- 트리밍 도중 트리밍이 구성 요소 클립에 동일하게 적용되어 모든 오프셋이 유지됩니다.
- 단일 구성 요소 클립의 가장자리를 트리밍하기 위해 Alt/Option 키를 누른 상태로 드래그하여 일시적으로 동기화를 해제할 수 있습니다.
- 개별 구성 요소 클립을 트리밍하는 경우 스냅이 설정되어 있으면 다른 구성 요소 끝에서 스냅이 발생합니다.
- 일반적인 트리밍 규칙이 적용됩니다. 즉, 병합된 클립은 구성 요소 클립 중 적어도 하나의 프레임이 남아 있는 경우에만 트리밍할 수 있습니다.

병합된 클립과 메타데이터 패널

병합된 클립을 만들면 각 구성 요소 클립에 대한 메타데이터가 [메타데이터] 패널로 복사됩니다. 병합된 클립의 메타데이터를 표시하는 것에는 다음과 같은 몇 가지 차이점이 있습니다.

메타데이터 보기 단일 구성 요소 클립의 메타데이터를 볼 수 있습니다. 단일 구성 요소 클립의 메타데이터를 보려면 [파일] 팝업 메뉴에서 클립 이름을 선택합니다. [메타데이터] 패널에 해당 메타데이터가 표시됩니다.

메타데이터 입력 구성 요소 클립 또는 병합된 클립 전체에 대한 메타데이터를 입력할 수 있습니다.

- [파일] 팝업 메뉴를 원하는 구성 요소 클립으로 설정한 후 해당 클립의 메타데이터를 입력합니다.
- [파일] 팝업 메뉴를 [모든 파일]로 설정한 후 병합된 클립의 메타데이터를 입력합니다. 속성에 입력된 모든 데이터는 병합된 클립을 구성하는 각 구성 요소 파일에 대한 XMP에 입력됩니다.

  참고: [모든 파일] 표시는 선택 항목 간에 속성 값이 일치하지 않는 경우 <다중 값>이 표시되는 다중 클립 선택과 비슷합니다. 다중 선택과 마찬가지로, 표시 모드가 [모든 파일]로 설정되면 속성에 입력된 모든 데이터가 병합된 클립을 구성하는 각 구성 요소 파일에 대한 XMP에 입력됩니다.

병합된 클립의 제한 사항

- [푸티지 바꾸기] 명령이 작동하지 않습니다.
- Adobe Story 스크립트를 연결하여 음성을 텍스트로 변환을 분석할 수 없습니다.

  참고: 병합 전에 오디오 클립에 Adobe Story 스크립트를 연결한 경우에는 병합 후에 음성을 텍스트로 변환을 분석할 수 있습니다. [메타데이터] 패널의 [파일] 팝업 메뉴에서 “모든 파일”을 선택하거나 Adobe Story 스크립트를 포함하는 오디오 클립을 선택하고 [분석] 단추를 클릭합니다.
- 병합된 클립에서는 전체 오디오 채널 매핑 컨트롤이 지원되지 않습니다.
- 병합된 클립 오디오는 모노 트랙 오디오만 됩니다.
- Final Cut Pro XML 및 AAF 교환 형식이 지원되지 않습니다.
- 오디오 파형, 프리런(free-run) 시간 코드, TOD(Time-Of-Day) 시간 코드, AUX 시간 코드 또는 별도 오디오 시간 코드를 사용한 자동 동기화가 지원되지 않습니다.
- [Adobe Bridge에 표시] 기능이 지원되지 않습니다.

- 병합된 클립을 일단 만든 후에는 재동기화하거나 조정할 수 없습니다. 그렇게 하려면 병합된 클립을 새로 만들어야 합니다.
- 병합된 클립의 콘텐트는 조정할 수 없습니다. 하지만 특정 구성 요소 클립을 삭제하는 경우 병합된 클립을 다시 연결할 수 있습니다.
- 병합된 클립이나 이전에 병합된 클립의 일부를 사용하여 다시 병합하거나 새로 병합된 클립을 만들 수는 없습니다. 병합된 클립은 구성 요소 클립만 사용하여 만들 수 있습니다.

오프라인 클립을 사용한 작업

오프라인 클립은 소스 파일과 연결이 해제된 클립 또는 앞으로 캡처될 로깅된 클립을 말합니다. 오프라인 클립에는 소스 파일에 대한 정보가 포함되며 실제 파일을 사용할 수 없을 때에도 작업을 수행할 수 있는 유연성을 제공합니다. 오프라인 클립이 [타임라인] 패널에 표시되는 경우 [프로그램 모니터] 및 트랙에 "미디어 오프라인"이 표시됩니다.

테이프에서 클립을 로깅하는 경우 Premiere Pro에서는 나중에 클립을 캡처하는 데 필요한 정확한 정보가 포함된 오프라인 클립을 자동으로 만듭니다. 오프라인 클립을 수동으로 만들 수도 있습니다. 다음과 같은 경우에 오프라인 클립을 사용합니다.

- 클립이 로깅되었지만 아직 캡처되지 않았습니다. 오프라인 클립은 캡처된 클립처럼 작동하므로 [프로젝트] 패널에서 로깅된 오프라인 클립을 구성할 수 있습니다. 오프라인 클립이 캡처되기 전에 [타임라인] 패널에서 이 파일을 사용하여 시퀀스를 배치할 수도 있습니다. 오프라인 클립이 캡처되면(또는 이미 캡처되었지만 누락된 클립을 찾으면) 해당 오프라인 클립을 대체합니다.
- 장치 컨트롤 또는 일괄 캡처를 사용하여 로깅된 클립을 캡처하려고 합니다. Premiere Pro에서 일괄 캡처 목록은 오프라인 클립 세트로, 특정 오프라인 클립을 선택하면 해당 항목이 일괄 캡처 작업에 사용되도록 설정됩니다.
- 프로젝트에 사용된 클립을 다시 캡처하려고 합니다. 클립을 다시 캡처하려면 [오프라인 상태로 만들기] 명령을 사용하여 온라인 클립을 오프라인 상태로 만들어야 합니다.
- 프로젝트를 열면 소스 파일을 사용할 수 없으므로 Premiere Pro에서 소스 파일을 자동으로 찾을 수 없으며 사용자가 수동으로 찾을 수도 없습니다. 이 경우 Premiere Pro에서는 [오프라인] 및 [모두 오프라인] 단추를 제공합니다.

  참고: Premiere Pro의 온라인 및 오프라인 클립은 온라인 및 오프라인 편집의 개념과 관련이 없습니다.

오프라인 클립 만들기

오프라인 클립 즉, 나중에 캡처할 푸티지에 대한 자리 표시자 클립을 만들 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 패널 아래에 있는 [새 항목] 단추 를 클릭하고 메뉴에서 [오프라인 파일]을 선택합니다.

[오프라인 파일] 대화 상자가 열립니다.

2 [다음을 포함함]에서 [비디오], [오디오] 또는 [오디오 및 비디오] 중에서 소스 푸티지에서 캡처할 항목을 선택합니다.

3 [오디오 형식]으로 [모노], [스테레오] 또는 [5.1] 중 소스 푸티지의 오디오 형식에 맞는 형식을 선택합니다.

4 [테이프 이름]에서 오프라인 클립의 소스 비디오를 포함하는 테이프 이름을 입력합니다.

5 [파일 이름]에서 Premiere Pro를 사용하여 캡처할 때 디스크에 표시할 파일 이름을 입력합니다. 캡처되었지만 아직 컴퓨터에 저장되지 않은 소스 파일에 대한 오프라인 클립을 만드는 경우 해당 파일의 이름을 입력합니다.

6 필요에 따라 [설명], [장면], [샷/테이크] 및 [로그 메모]에 정보를 입력합니다.

7 미디어 시작 및 미디어 끝 지점에 대한 시간 코드를 입력합니다. 이러한 지점은 편집 및 전환에 필요한 모든 추가 핸들 프레임을 포함하여 트리밍되지 않은 전체 클립에 대해 설정합니다.

참고: 캡처를 수행할 수 있으려면 오프라인 클립에 최소한 테이프 이름, 파일 이름 및 미디어 시작/미디어 끝 설정이 포함되어야 합니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 처음부터 오프라인으로 병합된 클립을 만들 수 없습니다.

오프라인 클립 편집

오프라인 클립을 편집할 수 있습니다. 이 클립에 새로운 시작점 및 끝점, 테이프 이름 및 파일 이름, 새 오디오 형식을 지정할 수 있습니다. 오디오만 포함할 것인지, 비디오만 포함할 것인지, 아니면 오디오와 비디오를 모두 포함할 것인지 지정할 수 있습니다. 편집된 오프라인 클립을 시퀀스에 배치하면 업데이트된 설정이 유지됩니다. 이러한 업데이트된 설정은 이후의 일괄 캡처에서도 사용됩니다.

1 [프로젝트] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 오프라인 클립을 두 번 클릭합니다.
- 오프라인 클립을 선택합니다. 그런 다음 [클립] > [오프라인 편집]을 선택합니다.

[클립] > [오프라인 편집] 명령에 키보드 단축키를 할당할 수 있습니다.

[오프라인 파일 편집] 대화 상자가 열립니다.

2 필요에 따라 설정을 편집한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 오프라인 클립이 타임라인에 있는 경우 오프라인 클립에 대해 '포함' 또는 '오디오 형식'을 편집할 수 없습니다.

오프라인 클립 다시 연결

소스 파일에 오프라인 클립을 연결할 수 있으며, 오프라인 클립을 만든 것과 다른 소스 파일에 연결할 수도 있습니다. 연결된 소스 파일은 프로젝트에서 오프라인 클립이 사용되는 모든 위치에 나타납니다. 예를 들어 온라인 클립을 시퀀스로 편집하고, 해당 소스를 오프라인 상태로 만들며, 오프라인 클립을 다른 소스 파일에 연결할 수 있습니다. 그러면 시퀀스에서 원본 소스 파일이 표시되던 모든 위치에 새 소스가 표시됩니다.

오프라인 클립을 비디오 파일, 오디오 파일 및 스틸 이미지 파일에 연결할 수 있습니다. 하지만 원래 소스 파일과 다른 스틸 이미지 시퀀스에는 연결할 수 없습니다. 대신 새 스틸 이미지 시퀀스를 가져와 타임라인에 수동으로 배치할 수 있습니다.

오디오가 포함된 오프라인 클립을 오디오가 포함되지 않은 소스 파일에 연결할 수 있습니다. Premiere Pro는 프로젝트에서 다시 연결된 클립의 모든 인스턴스에 포함된 오디오 트랙을 삭제합니다.

참고: 새 소스 파일의 오디오를 연결하려면 소스 파일에 오프라인 클립과 동일한 유형의 오디오 트랙이 있어야 합니다. 예를 들어 오프라인 클립에 스테레오 오디오 트랙이 사용된 경우 모노 오디오 트랙을 사용하는 소스 파일에 연결할 수 없습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 하나 이상의 오프라인 클립을 선택합니다.

2 [프로젝트] > [미디어 연결]을 선택합니다.

3 소스 파일을 선택하고 [선택]을 클릭합니다.

참고: 두 개 이상의 오프라인 클립을 선택한 경우 선택한 각 클립에 대해 [미디어 연결 대상] 대화 상자가 나타납니다. 대화 상자의 제목 표시줄에 각 오프라인 클립의 파일 이름이 표시되고 각 오프라인 클립에 올바른 소스 파일을 다시 연결합니다. 선택한 오프라인 클립이 모두 같은 폴더의 미디어를 가리키면 [미디어 연결] 대화 상자에서 첫 번째 파일을 요청한 다음 선택된 오프라인 클립을 선택된 파일과 같은 폴더의 모든 파일에 연결합니다. 다른 프로젝트의 파일에 연결하고 이 프로젝트의 폴더 구조와 폴더 이름이 첫 번째 프로젝트와 같으면 [미디어 연결] 대화 상자에서 첫 번째 파일을 요청한 다음 선택된 오프라인 클립을 다른 프로젝트의 모든 파일에 연결합니다.

4 (선택 사항) 오디오가 포함된 오프라인 클립에 연결하기 위해 오디오가 포함되지 않은 소스 파일을 선택한 경우 [미디어 불일치] 대화 상자가 표시됩니다. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 프로젝트에서 오프라인 클립의 모든 인스턴스에서 오디오 트랙을 삭제하려면 [확인]을 클릭합니다.
- 소스 파일 연결을 취소하고 오프라인 클립의 모든 인스턴스에 있는 오디오 트랙을 그대로 유지하려면 [취소]를 클릭합니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 모든 병합된 클립에 대해 [프로젝트] 패널에서 [클립] > [오프라인 상태로 만들기]를 선택할 수 있습니다. 오프라인으로 병합된 클립을 만들 때는 구성 요소 클립도 모두 오프라인 상태가 됩니다. 하지만 [다시 연결] 명령을 사용하여 원하는 트랙에 연결하고 나머지는 오프라인 상태로 둘 수 있습니다.

온라인 클립을 오프라인 클립으로 변환

1 [프로젝트] 패널에서 하나 이상의 온라인 파일을 선택합니다.

2 [프로젝트] > [오프라인 상태로 만들기]를 클릭합니다.

3 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

미디어 파일 디스크에 유지 선택한 파일을 프로젝트에서 오프라인 상태로 만들지만 디스크에서 소스 파일을 지우지 않습니다.

미디어 파일 삭제 선택한 파일을 프로젝트에서 오프라인 상태로 만들고 디스크에서 소스 파일을 지웁니다.

참고: 디스크에 유지되는 파일과 같은 파일 이름을 사용하여 클립을 다시 캡처하면 원본 파일이 대체됩니다. 이름을 바꾸지 않고 원본 클립을 유지하려면 해당 클립을 다른 폴더 또는 디스크로 이동하거나 다시 캡처하는 클립에 다른 파일 이름을 지정합니다.

푸티지 해석을 사용하여 클립 속성 수정

[푸티지 해석] 대화 상자에서 옵션을 선택하여 클립의 속성을 수정할 수 있습니다.

- [프레임 속도] 옵션 사용에 대한 자세한 내용은 106페이지의 "파일의 프레임 속도 변경"을 참조하십시오.
- [필드 순서] 옵션 사용에 대한 자세한 내용은 286페이지의 "클립의 필드 순서 변경"을 참조하십시오.
- 알파 채널 옵션 사용에 대한 자세한 내용은 396페이지의 "알파 채널 및 매트"를 참조하십시오.

푸티지 해석

1 [프로젝트] 패널에서 속성을 변경하려는 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Ctrl을 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.

2 [수정] > [푸티지 해석]을 선택합니다.

3 원하는 옵션을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

특수 클립 만들기(합성)

카운팅 리더 만들기(Windows에만 해당)

시퀀스의 일부를 필름으로 출력하려는 경우 카운팅 리더를 추가하고자 할 수 있습니다. 카운팅 리더를 사용하면 영사 기사가 오디오 및 비디오가 제대로 작동하며 동기화되는지를 확인할 수 있습니다. 또한 전역 카운팅 리더를 만들고 사용자 정의하여 프로젝트 시작 부분에 추가할 수 있습니다. 리더의 길이는 11초입니다.

1 [프로젝트] 패널 아래쪽에 있는 [새 항목] 단추 를 클릭하고 [전역 카운팅 리더]를 선택합니다.

2 [새 전역 카운팅 리더] 대화 상자에서 카운팅 리더를 사용하려는 시퀀스의 설정과 일치하도록 [폭], [높이], [시간 기준], [픽셀 종횡비] 및 [샘플 속도]를 설정합니다. [확인]을 클릭합니다.

3 [전역 카운팅 리더 설정] 대화 상자에서 필요에 따라 다음 옵션을 지정합니다.

지우기 색상 원형의 1초 지우기 영역 색상을 지정합니다.

배경색 지우기 색상 뒤쪽 영역의 색상을 지정합니다.

선 색상 가로선 및 세로선의 색상을 지정합니다.

대상 색상 숫자 주위에 이중의 원형으로 표현되는 색상을 지정합니다.

숫자 색상 카운트다운 숫자의 색상을 지정합니다.

카운팅 리더 끝 프레임에 큐 표시 리더의 마지막 프레임에 작은 원으로 큐를 표시합니다.

카운트 숫자 2에 신호음 삽입 2초 표시에 맞춰 신호음을 재생합니다.

모든 카운트 숫자에 신호음 삽입 리더가 재생되는 동안 매초가 시작될 때마다 신호음을 재생합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

[프로젝트] 패널에서 카운팅 리더를 두 번 클릭하여 사용자 정의할 수 있습니다.

색상 막대 및 1kHz 톤 만들기

비디오 및 오디오 장비 보정을 위한 참조로 색상 막대 및 1kHz 톤을 포함하는 1초 클립을 만들 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널 아래쪽에 있는 [새 항목] 단추 를 클릭하고 [색상 막대 및 톤]을 선택합니다.

2 [새 합성] 대화 상자에서 색상 막대 및 톤을 사용하려는 시퀀스의 설정과 일치하도록 [폭], [높이], [시간 기준], [픽셀 종횡비] 및 [샘플 속도]를 설정합니다. [확인]을 클릭합니다.

참고: 일부 오디오 워크플로는 특정 톤 레벨에서 보정해야 합니다. 1kHz 톤의 기본 레벨은 0dBfs로 참조되는 012dB입니다. 클립을 선택한 상태로 [클립] > [오디오 옵션] > [오디오 게인]을 선택하면 오디오 워크플로에 맞게 톤 레벨을 사용자 정의할 수 있습니다. [프로젝트] 패널에서 색상 막대 및 톤 클립을 선택하는 경우에는 새 클립 인스턴스에 대해 기본 게인 레벨이 설정되고, [타임라인] 패널에서 클립을 선택하는 경우에는 해당 클립 인스턴스에 대해서만 레벨이 변경됩니다.

검정 비디오 만들기

기본 비디오 트랙에 표시되는 클립이 없는 경우 트랙의 빈 영역이 검정색으로 나타납니다. 필요한 경우에는 불투명한 검정 비디오 클립을 만들어 시퀀스의 어떤 위치에서든 사용할 수 있습니다. 검정 비디오 클립은 스틸 이미지처럼 작동합니다. 다른 색상의 클립을 만들려면 색상 매트를 사용합니다. 자세한 내용은 160페이지의 "색상 매트 만들기"를 참조하십시오.

1 [프로젝트] 패널 아래쪽의 [새 항목] 단추 를 클릭하고 [검정 비디오]를 선택합니다.

2 필요한 경우 [새 검정 비디오] 대화 상자에서 검정 비디오 클립을 사용할 시퀀스의 설정과 일치하도록 [폭], [높이], [시간 기준] 및 [픽셀 종횡비]를 설정합니다. 기본적으로 새 클립의 지속 시간은 5초로 설정됩니다. [확인]을 클릭합니다.

[환경 설정] 대화 상자의 [일반] 창에서 검정 비디오 클립 및 기타 스틸 이미지 클립의 기본 지속 시간을 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 276페이지의 "스틸 이미지의 기본 지속 시간 변경"을 참조하십시오.

색상 매트 만들기

1 [프로젝트] 패널 아래쪽의 [새 항목] 단추 를 클릭하고 [색상 매트]를 선택합니다.

2 [새 합성] 대화 상자에서 색상 매트를 사용하려는 시퀀스의 설정과 일치하도록 [폭], [높이], [시간 기준] 및 [픽셀 종횡비]를 설정합니다. [확인]을 클릭합니다.

3 [색상 피커]에서 색상 매트의 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

296페이지의 "Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택"

투명 비디오 클립 만들기

투명 비디오는 검정 비디오, 색상 막대 및 톤, 색상 매트 등과 같은 합성 클립입니다. 시간 코드 효과, 번개 효과 등 자체적인 이미지를 생성하여 투명도를 유지하는 효과를 적용하려는 경우 투명 비디오를 사용하면 편리합니다. 투명 비디오는 "투명한 매트"로 생각하면 됩니다.

투명 비디오에는 알파 채널을 조작하는 효과만을 적용할 수 있습니다. 예를 들어 투명 비디오 클립에는 다음과 같은 효과를 사용할 수 있습니다.

- 시간 코드
- 바둑판
- 원
- 타원
- 격자
- 렌즈 플레어
- 번개
- 페인트 통
- 선 그리기

1 [프로젝트] 패널 아래쪽의 [새 항목] 단추 를 클릭하고 [투명 비디오]를 선택합니다.

2 [새 합성] 대화 상자에서 투명 비디오를 사용하려는 시퀀스의 설정과 일치하도록 [폭], [높이], [시간 기준] 및 [픽셀 종횡비]를 설정합니다. [확인]을 클릭합니다.

3 [프로젝트] 패널에서 투명 비디오 클립을 시퀀스에서 가장 높은 트랙으로 드래그하고 원하는 만큼 늘인 다음 클립에 효과를 적용합니다.

기타 도움말 항목

357페이지의 “키잉 효과”

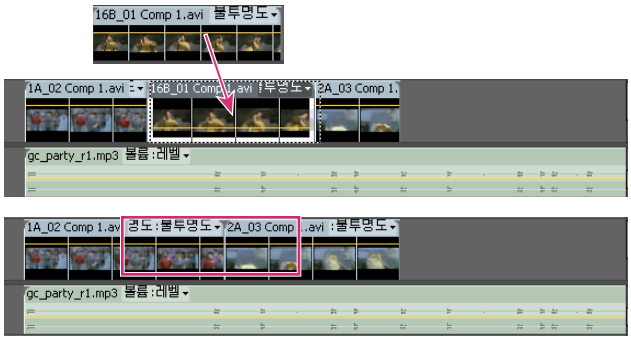
시퀀스에 클립 추가

시퀀스에 클립 추가

다음과 같은 방법으로 시퀀스에 클립을 추가할 수 있습니다.

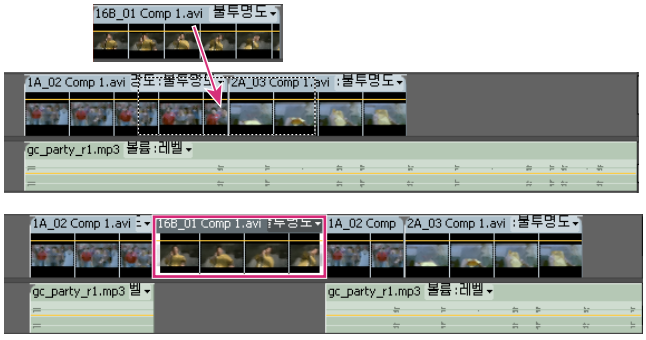
- 클립을 [프로젝트] 패널 또는 [소스 모니터]에서 [타임라인] 패널 또는 [프로그램 모니터]로 드래그합니다.
- [소스 모니터]의 [삽입] 및 [덮어쓰기] 단추를 사용하여 클립을 [타임라인] 패널에 추가합니다. 해당 단추와 연결된 키보드 단축키를 사용해도 됩니다.
- [프로젝트] 패널에서 시퀀스를 자동으로 취합합니다.
- Premiere Pro CS5.5에서는 [프로젝트] 패널, [소스] 패널 또는 [미디어 브라우저]의 클립을 [프로그램 모니터]로 드래그합니다.

덮어쓰기 편집을 수행하면 클립이 추가되는데 편집 지점에서 시작하여 해당 클립 길이만큼 시퀀스에 이미 있는 프레임이 바뀝니다. 덮어쓰기는 클립을 시퀀스로 드래그하거나 시퀀스의 클립을 다시 정렬할 때 기본적으로 사용하는 방법입니다.



기존 클립을 덮어써서 클립 추가

삽입 편집을 사용하는 경우 클립을 시퀀스에 추가하면 시간상으로 뒤에 오는 모든 클립이 새 클립을 수용하기 위해 앞으로 이동합니다. 클립을 드래그할 때 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누르면 삽입 모드로 전환됩니다.



클립 사이에 클립을 삽입하여 클립 추가

하나 이상의 트랙이 잠겨 있으면 삽입 편집을 통해 잠기지 않은 모든 트랙의 클립이 이동합니다. 삽입 편집을 수행할 때 트랙에서 클립이 이동하지 않도록 하려면 트랙을 잠그십시오. 또는 이동할 모든 트랙의 헤더에 있는 [동기화 잠금] 단추를 클릭합니다.

시퀀스 열기

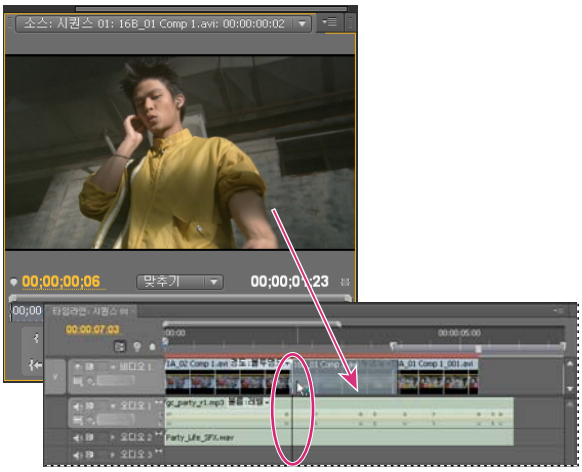
❖ [프로젝트] 패널에서 시퀀스를 두 번 클릭합니다.

시퀀스가 [타임라인] 패널에서 열립니다.

트랙 대상 지정

시퀀스에는 다양한 비디오 및 오디오 트랙이 포함될 수 있습니다. 클립을 시퀀스에 추가할 경우 저장할 트랙을 지정해야 합니다. 오디오 및 비디오 모두에 대해 하나 이상의 트랙을 대상으로 지정할 수 있습니다. 대상 트랙을 지정하는 방법은 사용하는 편집 방법에 따라 달라집니다.

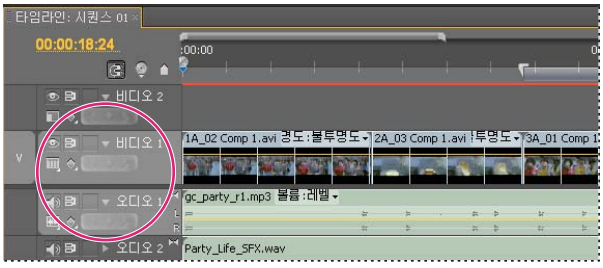
- 클립을 드래그하여 시퀀스에 추가할 경우 클립을 트랙에 놓아 대상 트랙을 지정합니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 드래그하여 클립을 삽입할 경우에는 이동한 콘텐트를 보유할 트랙이 삼각형으로 표시됩니다.



클립을 시퀀스로 드래그하여 대상 트랙 지정

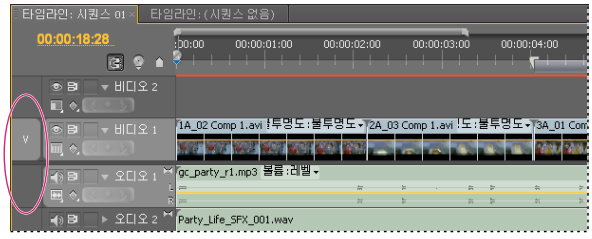
- 붙여넣거나 [소스 모니터] 컨트롤(또는 키보드 단축키)을 사용하여 클립을 시퀀스에 추가할 경우 대상 트랙을 지정해야 합니다. 하나 이상의 비디오 트랙이나 하나 이상의 오디오 트랙을 한 번에 대상으로 지정할 수 있습니다. 또한 비디오 트랙만 대상으로 지정하거나 오디오 트랙만 대상으로 지정할 수도 있습니다. [타임라인] 패널의 트랙 헤더 영역에서 대상으로 지정할 트랙을 클릭합니다. 대상으로 지정된 트랙의 트랙 헤더 영역은 강조 표시되어 나타납니다.

  몇몇 트랙 대상 지정 명령에 키보드 단축키를 할당할 수도 있습니다.



대상으로 지정된 비디오 및 오디오 트랙의 강조 표시된 트랙 헤더

- [소스 모니터]에서 소스 클립의 각 트랙을 나타내는 소스 트랙 표시기를 하나 이상의 선택된 시퀀스 트랙으로 드래그하여 클립의 트랙을 하나 이상의 시퀀스 트랙에 매핑할 수 있습니다. 오디오 소스 트랙 표시기는 소스 클립의 채널 구성과 일치하는 오디오 트랙에만 배치할 수 있습니다. 예를 들어 스테레오 클립에 대한 오디오 트랙 표시기는 시퀀스의 스테레오 트랙에만 배치할 수 있습니다.



비디오 및 오디오 트랙의 강조 표시된 소스 트랙 표시기

클립을 덮어쓰면 클립을 드래그하거나 [소스 모니터]의 [덮어쓰기] 단추를 사용하는지 여부에 상관없이 대상으로 지정된 트랙의 클립만 영향을 받습니다.

클립을 삽입하면 해당 클립이 대상 트랙으로 이동되고 소스 클립이 있는 잠기지 않은 트랙의 클립도 이동되어 삽입이 적용됩니다. [동기화 잠금]을 사용하여 다른 트랙도 이동하도록 지정할 수 있습니다.

클립을 삽입하지만 다른 트랙의 클립은 이동하지 않으려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누른 채 클립을 트랙으로 드래그합니다.

비디오 클립은 모든 비디오 트랙으로 드래그할 수 있지만 오디오 클립은 호환되는 오디오 트랙으로만 드래그할 수 있습니다. 오디오 클립은 마스터 오디오 트랙 또는 서브믹스 트랙에 추가할 수 없으며 모노, 스테레오 또는 5.1 중 일치하는 채널 유형의 오디오 트랙에만 배치할 수 있습니다. 자세한 내용은 203페이지의 “시퀀스의 오디오 트랙”을 참조하십시오.

비디오 및 오디오가 연결된 클립은 비디오 또는 오디오 트랙으로 드래그할 수 있지만 클립의 비디오 및 오디오 구성 요소가 해당 트랙에서는 별개로 나타납니다.

참고: 현재 대상으로 지정된 트랙에 상관없이 시퀀스의 잠기지 않은 호환되는 모든 트랙으로 클립을 드래그할 수 있습니다. 잠긴 트랙은 대상으로 지정할 수 없습니다. 대상 트랙을 잠그면 대상으로서 선택된 상태가 해제됩니다.

비디오 및 오디오를 시퀀스로 드래그

기본적으로 시퀀스에 놓으면 클립의 오디오 채널 유형이 대상 트랙과 호환되지 않는 경우를 제외하고 연결된 클립의 비디오 및 오디오 구성 요소가 해당 트랙(예: 비디오 1과 오디오 1)에 나타납니다. 대상 트랙과 호환되지 않는 경우에는 연결된 오디오가 호환되는 다음 트랙에 나타나거나 호환되는 트랙이 자동으로 만들어집니다.

참고: 호환되지 않는 트랙으로 드래그한 오디오 클립은 자동으로 호환되는 다음 트랙(다른 오디오 클립에 저장된 트랙 포함)으로 이동합니다. 따라서 시퀀스에 이미 있는 다른 클립에 원하지 않는 영향을 주지 않도록 주의하십시오.

그러나 드래그하는 동안 Shift 키를 누르고 있으면 이 동작을 변경할 수 있습니다.

참고: 에셋과 호환되는 트랙을 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 131페이지의 “트랙을 사용한 작업” 및 139페이지의 “사용자 정의 시퀀스 사전 설정 만들기”를 참조하십시오.

[프로그램 모니터]를 사용하면 시퀀스에 추가하는 클립을 배치할 위치를 결정하는 데 도움이 됩니다. 덮어쓰기 편집을 수행하는 동안에는 새 클립의 헤드와 테일에 인접한 시퀀스의 프레임이 표시됩니다. 그러나 삽입 편집을 수행하는 동안에는 삽입점에 인접한 프레임이 표시됩니다.

1 (선택 사항) [소스 모니터]에서 클립을 열고 시작 및 종료 지점을 표시합니다. 자세한 내용은 171페이지의 “시작 및 종료 지점을 사용한 작업”을 참조하십시오.

시작 및 종료 지점을 설정하지 않으려면 저장소나 [프로젝트] 패널의 미리 보기 축소판에서 직접 클립을 드래그합니다.

2 드래그할 때 클립 가장자리를 정렬하려면 [타임라인] 패널에서 [스냅] 단추 가 활성화되어 있는지 확인합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립의 비디오 및 오디오 부분을 특정 트랙으로 드래그하려면 [소스 모니터] 또는 [프로젝트] 패널에서 [타임라인]으로 클립을 드래그합니다. 클립의 비디오 부분이 원하는 비디오 트랙의 위에 있으면 Shift 키를 누르고 있습니다. Shift 키를 누른 채 비디오 트랙과 오디오 트랙을 구분하는 막대를 지나 아래로 드래그합니다. 클립의 오디오 부분이 원하는 오디오 트랙의 위에 있으면 마우스와 Shift 키를 놓습니다.
- 클립의 비디오 부분은 비디오 1 트랙으로 드래그하고 오디오는 임의의 오디오 트랙으로 드래그하려면 [소스 모니터] 또는 [프로젝트] 패널에서 비디오 트랙과 오디오 트랙을 구분하는 선 이후로 클립을 드래그합니다. 해당 오디오 부분을 배치할 오디오 트랙 위에 클립을 놓습니다. 그러면 클립의 비디오 부분은 비디오 1 트랙에 유지되고 오디오 부분은 원하는 오디오 트랙에 위치하게 됩니다.
- 덮어쓰기 편집을 수행하려면 [소스 모니터] 또는 [프로젝트] 패널의 클립을 [타임라인] 패널의 적절한 트랙에서 클립을 시작할 지점으로 드래그합니다. 그러면 대상 영역이 강조 표시되고 포인터가 [덮어쓰기] 아이콘과 함께 나타납니다.

- 삽입 편집을 수행하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [소스 모니터] 또는 [프로젝트] 패널의 클립을 [타임라인] 패널의 적절한 트랙에서 클립을 시작할 지점으로 드래그합니다. 그러면 대상 영역이 강조 표시되고 포인터가 [삽입] 아이콘 과 함께 나타납니다. 모든 트랙의 삽입점에 화살표가 나타납니다.
- 삽입 편집을 수행하고 대상 트랙만 이동하려면 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누른 채 [소스 모니터] 또는 [프로젝트] 패널의 클립을 [타임라인] 패널의 적절한 트랙에서 클립을 시작할 지점으로 드래그합니다. 그러면 대상 영역이 강조 표시되고 포인터가 [삽입] 아이콘 과 함께 나타납니다. 클립이 추가된 트랙에서만 삽입점에 화살표가 나타납니다.
- (로마자 키보드만 해당) [타임라인] 패널에 클립을 놓으면서 동시에 확대 또는 축소하려면 등호 기호 키(=)를 드래그하고 눌러 확대 계수를 증가시키거나 빼기 기호 키(–)를 눌러 감소시킵니다. 숫자 패드의 키는 사용하지 마십시오.

클립이 [타임라인] 패널에 배치되고 [타임라인] 패널이 활성화되어 방금 시퀀스에 추가한 클립을 쉽게 재생할 수 있습니다.

참고: Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 클립을 [프로그램 모니터]로 드래그하여 클립을 덮어쓰거나 삽입할 수도 있습니다. 원하는 트랙이 [타임라인] 패널에서 대상으로 지정되어 있고 현재 시간 표시기가 시퀀스에서 클립을 추가할 위치에 있는지 확인합니다. 삽입 편집으로 인해 트랙에서 클립이 이동하지 않도록 방지하려면 해당 트랙에 대한 [동기화 잠금]을 해제하거나 트랙을 잠급니다.

기타 도움말 항목

162페이지의 “트랙 대상 지정”

161페이지의 “시퀀스에 클립 추가”

131페이지의 “트랙을 사용한 작업”

139페이지의 “사용자 정의 시퀀스 사전 설정 만들기”

비디오만 또는 오디오만 시퀀스로 드래그

클립의 비디오 트랙, 오디오 트랙 또는 두 유형의 클립 트랙을 모두 시퀀스에 추가할 수 있습니다. [프로젝트] 패널 또는 [소스 모니터]의 기본 보기 영역에서 클립을 드래그하면 두 유형의 트랙이 자동으로 추가됩니다. 한 유형의 트랙만 추가하려는 경우에는 [소스 모니터]에서 추가하십시오.

1 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 [소스 모니터]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립의 오디오 및 비디오 트랙을 모두 드래그하려면 기본 보기 영역 내 임의의 위치에서 드래그합니다.
- 클립의 비디오 트랙만 드래그하려면 [비디오만 드래그] 아이콘 에서 드래그합니다.
- 오디오 트랙만 드래그하려면 먼저 [타임라인] 패널에서 클립 오디오 트랙을 받을 트랙 대상을 지정한 다음 사용할 오디오 트랙을 대상 오디오 트랙에 매핑하고 [오디오만 드래그] 아이콘 에서 드래그합니다.

참고: [비디오만 드래그]와 [오디오만 드래그]는 단추가 아니라 관련 드래그 작업을 시작할 때 클릭할 위치를 제공하는 아이콘입니다.

기타 도움말 항목

162페이지의 “트랙 대상 지정”

클립을 추가하는 동안 트랙 추가

❖ [프로젝트] 패널 또는 [소스 모니터]에서 가장 높은 비디오 트랙 위(비디오 또는 연결된 클립의 경우) 또는 가능 낮은 오디오 트랙 아래(오디오 또는 연결된 클립의 경우)의 빈 공간으로 클립을 드래그합니다. Premiere Pro에서는 소스 클립의 콘텐트에 따라 오디오 트랙, 비디오 트랙 또는 두 트랙이 모두 추가됩니다.

참고: 시퀀스의 잠금 해제된 트랙 중 미디어 유형이 일치(예: 스테레오 소스 클립의 경우 스테레오 오디오 트랙)하는 트랙이 없으면 클립을 수용하기 위해 새 트랙이 만들어집니다.

기타 도움말 항목

131페이지의 "트랙을 사용한 작업"

시퀀스에 클립 삽입

1 [프로젝트] 패널 또는 시퀀스에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 클립을 삽입할 시퀀스 지점에 현재 시간 표시기를 놓습니다.

3 [타임라인] 패널에서 소스 클립의 구성 요소를 삽입할 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

4 소스 클립의 구성 요소를 삽입할 트랙의 헤더로 소스 클립 트랙 표시기를 드래그합니다.

5 삽입한 결과로 이동할 트랙의 헤더에서 [동기화 잠금] 상자를 클릭합니다.

참고: 대상으로 지정되거나 동기화 잠금이 활성화된 모든 트랙은 삽입 작업의 영향을 받고, [동기화 잠금]이 비활성화되어 있고 대상으로 지정되지 않은 트랙만 영향을 받지 않습니다. 트랙에 소스 트랙 표시기가 없거나, 트랙이 대상으로 지정되지 않았지만 [동기화 잠금]이 활성화되어 있어서 작업이 적용되면 소스 클립의 지속 시간에 대한 CTI에서 빈 트랙 배경이 해당 트랙에 삽입됩니다.

6 [소스 모니터]에서 [삽입] 단추 를 클릭합니다.

클립의 오디오 및 비디오 구성 요소가 현재 시간 표시기에 선택되어 있는 트랙에 삽입됩니다. 선택된 트랙과 [동기화 잠금]이 활성화된 트랙의 해당 위치에서 오른쪽에 있는 클립이 삽입된 클립의 길이만큼 오른쪽으로 이동합니다.

기타 도움말 항목

www.adobe.com/go/lrvid4072_pr_kr

향상된 트랙 대상 지정

시퀀스에 클립 덮어쓰기

1 [프로젝트] 패널 또는 시퀀스에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 클립을 덮어쓸 시퀀스 지점에 현재 시간 표시기를 놓습니다.

3 소스 클립 구성 요소를 덮어쓸 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

4 소스 클립 구성 요소를 덮어쓸 트랙의 헤더로 소스 클립 트랙 표시기를 드래그합니다.

참고: 덮어쓰기 편집을 수행하는 동안 대상으로 지정된 트랙에 소스 트랙 표시기가 없으면 소스 클립의 지속 시간 동안 빈 트랙 배경이 해당 트랙에 삽입되고 해당 위치의 이전 콘텐트가 제거됩니다.

5 [소스 모니터]에서 [오버레이](Premiere Pro CS5.5의 경우 [덮어쓰기]) 단추 를 클릭합니다.

클립의 오디오 및 비디오 구성 요소가 현재 시간 표시기에 선택되어 있는 트랙에 오버레이됩니다.

클립을 프로그램 패널로 드래그하여 삽입 또는 덮어쓰기

Adobe Premiere Pro CS5.5에서는 클립을 선택하여 [프로젝트] 패널, [소스] 패널 또는 [미디어 브라우저]의 클립을 [프로그램 모니터]로 드래그할 수 있습니다. 이때 삽입 편집과 덮어쓰기 편집 간의 차이를 시각적으로 보여 주는 오버레이가 모니터에 표시됩니다. 또한 두 가지 편집 간에 전환하는 데 사용되는 보조키를 설명하는 도구 설명도 표시됩니다. 클립을 [프로그램] 패널로 드래그하여 삽입 또는 덮어쓰기 편집을 수행하려면 다음과 같이 하십시오.

- 덮어쓰기 편집을 수행하려면 드래그하여 놓습니다(기본적인 드래그, 보조키 사용 안 함).

- 삽입 편집을 수행하려면 드래그하여 놓습니다(Command/Ctrl 키를 누른 상태로).

[프로젝트] 패널 또는 [미디어 브라우저]에 있는 하나 이상의 클립을 [프로그램] 패널로 드래그할 수 있으며, 이는 AV, 비디오 전용 또는 오디오 전용 클립이 될 수 있습니다.

[프로젝트] 패널 또는 [미디어 브라우저]에서 [프로그램 모니터]의 비디오 표시 영역으로 클립을 드래그할 때 보조키를 누르지 않는 경우 기본적으로 덮어쓰기 오버레이가 표시됩니다. 클립의 축소판 이미지 아래에 도구 설명이 표시됩니다. 마우스에서 손을 떼면 덮어쓰기 편집이, Command/Ctrl 키를 누르고 있으면 삽입 편집이 수행됩니다.

[프로그램 모니터]로 여러 클립을 드래그하는 경우 다중 클립 스택 아이콘이 표시되지 않습니다. 대신 파일 스택 클립 아이콘이 표시되는데, 이 아이콘은 드래그하는 클립의 수를 정확하게 나타내지 않습니다.

보조키를 누르고 있으면 오버레이가 삽입 편집 오버레이로 변경됩니다. 드래그하여 놓는 작업 중에 덮어쓰기/삽입 모드 간에 전환할 수 있습니다. 보조키를 누르고 있으면 그에 따라 오버레이가 변경되어 나타납니다.

3지점 편집과 4지점 편집

[소스 모니터] 및 [프로그램 모니터]에서는 일반 비디오 편집의 표준 기술인 3지점 및 4지점 편집을 수행하는 데 사용하는 컨트롤이 제공됩니다.

3지점 편집에서는 시작 지점 두 개와 종료 지점 하나 또는 종료 지점 두 개와 시작 지점 하나를 표시합니다. 네 번째 점은 실제로 설정하지 않아도 다른 세 점에 의해 추정됩니다. 예를 들어 일반적인 3지점 편집에서는 소스 클립의 시작 프레임 및 끝 프레임(소스 시작 지점 및 종료 지점)과 시퀀스에서 클립이 시작되도록 할 시간(시퀀스 시작 지점)을 지정합니다. 시퀀스에서 클립이 종료되면 지정되지 않은 시퀀스 종료 지점은 이미 지정된 3지점에 의해 자동으로 결정됩니다. 또한 3지점을 결합하여 편집을 수행할 수 있습니다. 예를 들어 시퀀스에서 클립이 종료되는 지점이 시작되는 지점보다 더 중요한 경우가 있습니다. 이 경우 3지점으로 소스 시작 지점 및 종료 지점과 시퀀스 종료 지점을 포함합니다. 반면 클립이 시퀀스의 특정 지점(특정 음성 내레이션 위치)에서 시작 및 종료되어야 하는 경우에는 시퀀스에 두 점을 설정하고 소스에서는 한 점만 설정할 수도 있습니다.

4지점 편집에서는 소스 시작 지점 및 종료 지점과 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점을 표시합니다. 4지점 편집은 소스 클립과 시퀀스의 시작 프레임 및 종료 프레임이 모두 중요한 경우에 유용합니다. 표시한 소스 지속 시간과 시퀀스 지속 시간이 다른 경우 Premiere Pro에서는 이러한 불일치를 경고하고 해당 문제를 해결할 수 있는 대안을 제시합니다.

기타 도움말 항목

171페이지의 “시작 및 종료 지점을 사용한 작업”

3지점 편집

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 [타임라인] 패널에서 클립을 추가할 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

3 [타임라인]에서 클립 구성 요소를 놓을 트랙의 헤더로 소스 트랙 표시기를 드래그합니다.

4 [소스 모니터] 및 [프로그램 모니터]에서 세 개의 시작 지점 및 종료 지점 결합을 표시합니다.

5 [소스 모니터]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 삽입 편집을 수행하려면 [삽입] 단추 를 클릭합니다.
- 덮어쓰기 편집을 수행하려면 [덮어쓰기] 단추 를 클릭합니다.

4지점 편집

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 [타임라인] 패널에서 클립을 추가할 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

3 [타임라인]에서 클립 구성 요소를 놓을 트랙의 헤더로 소스 트랙 표시기를 드래그합니다.

4 [소스 모니터]를 사용하여 소스 클립의 시작 지점 및 종료 지점을 표시합니다.

5 [프로그램 모니터]에서 시퀀스의 시작 지점 및 종료 지점을 표시합니다.

6 [소스 모니터]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 삽입 편집을 수행하려면 [삽입] 단추 를 클릭합니다.
- 삽입 편집을 수행하고 대상 트랙의 클립만 이동하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [삽입] 단추 를 클릭합니다.
- 덮어쓰기 편집을 수행하려면 [덮어쓰기] 단추 를 클릭합니다.

7 표시된 소스 지속 시간과 프로그램 지속 시간이 다른 경우 메시지가 표시되면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

클립 속력 변경(채우기) 소스 클립의 시작 지점 및 종료 지점은 유지하고 클립의 속력을 변경하여 클립의 지속 시간이 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점에 의해 결정되는 지속 시간과 일치하도록 합니다.

클립의 헤드 트림(왼쪽) 소스 클립의 시작 지점을 자동으로 변경하여 클립 지속 시간이 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점에 의해 결정되는 지속 시간과 일치하도록 합니다.

클립의 테일 트림(오른쪽) 소스 클립의 종료 지점을 자동으로 변경하여 클립 지속 시간이 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점에 의해 결정되는 지속 시간과 일치하도록 합니다.

시퀀스 시작 지점 무시 설정한 시퀀스 시작 지점을 무시하고 3지점 편집을 수행합니다.

시퀀스 종료 지점 무시 설정한 시퀀스 종료 지점을 무시하고 3지점 편집을 수행합니다.

시퀀스에 클립 자동 추가

거친 컷을 빠르게 취합하거나 기존 시퀀스에 클립을 추가할 수 있습니다. 추가된 클립에는 기본 비디오 및 오디오 전환이 포함될 수 있습니다.

[시퀀스 자동화] 명령을 사용하여 거친 컷을 만드는 방법에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

1 시작 지점 및 종료 지점을 설정하여 각 클립의 시작점 및 끝점을 정의합니다.

2 [프로젝트] 패널에서 클립을 정렬합니다. 클립은 선택한 순서대로 또는 아이콘 보기의 저장소에 정렬된 순서대로 시퀀스에 추가할 수 있습니다. 또한 중첩 저장소에 시퀀스나 클립을 추가할 수도 있습니다.

[프로젝트] 패널을 아이콘 보기로 설정하면 저장소에서 스토리보드 방식으로 클립을 정렬할 수 있습니다. 자세한 내용은 97 페이지의 “프로젝트 패널 보기 변경”을 참조하십시오.

3 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다. 원하는 순서로 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하거나, 클립 주위에 선택 윤곽을 드래그하여 클립을 선택합니다.

4 [프로젝트] 패널에서 [시퀀스 자동화] 단추 를 클릭합니다.

5 [시퀀스 자동화] 대화 상자에서 다음 옵션을 설정한 후에 [확인]을 클릭합니다.

순서 지정 클립을 시퀀스에 추가할 때 클립 순서를 결정하는 데 사용하는 방법을 지정합니다. [정렬 순서]를 선택하면 클립은 [프로젝트] 패널에 나열된 순서로 추가됩니다. 즉, [목록 보기]의 경우 위에서 아래로, [아이콘 보기]의 경우 왼쪽에서 오른쪽으로 추가됩니다. [선택 순서]를 선택하면 클립은 [프로젝트] 패널에서 선택한 순서에 따라 추가됩니다.

배치 클립이 시퀀스에서 배치되는 방법을 지정합니다. [차례로]를 선택하면 클립이 차례로 배치됩니다. [번호가 없는 마커에서]를 선택하면 클립이 번호가 없는 시퀀스 마커에 배치됩니다. [번호가 없는 마커에서]를 선택하면 [전환] 옵션을 사용할 수 없게 됩니다.

방법 수행할 편집 유형을 지정합니다. 삽입 편집을 통해 시퀀스의 현재 시간에서 시작하여 클립을 시퀀스에 추가하려면 [삽입 편집]을 선택합니다. 이렇게 하면 기존 클립이 새 클립을 수용하기 위해 시간상 앞으로 이동합니다. 덮어쓰기 편집을 사용하려면 [덮어쓰기 편집]을 선택합니다. 그러면 이미 시퀀스에 있는 클립이 새 클립으로 바뀝니다.

참고: [시퀀스 자동화] 명령은 대상 트랙을 무시하고 항상 사용 가능한 가장 낮은 비디오 및 오디오 트랙을 사용합니다. 예를 들어 비디오 1과 오디오 1이 잠겨 있으면 비디오 2와 오디오 2 또는 올바른 채널 유형의 가장 낮은 오디오 트랙으로 자동화됩니다.

클립 오버랩 [기본 오디오 전환 적용] 또는 [기본 비디오 전환 적용]이 선택되어 있을 때 전환의 지속 시간과 해당 시간을 보정하기 위해 클립의 시작 지점 및 종료 지점을 어느 정도 조정해야 하는지를 지정합니다. 예를 들어 값을 30프레임으로 지정하면 클립의 시작 지점 및 종료 지점이 각 편집에서 15프레임씩 트리밍되고 30프레임의 전환이 추가됩니다. 이 옵션의 기본값은 15프레임이지만 메뉴를 통해 단위를 프레임이나 초로 설정할 수 있습니다.

기본 오디오 전환 적용 [효과] 패널에서 정의한 기본 오디오 전환을 사용하여 각 오디오 편집마다 오디오 교차 페이드를 만듭니다. 이 옵션은 선택한 클립에 오디오 트랙이 있으며 [배치] 옵션이 [차례로]로 설정되어 있는 경우에만 사용 가능합니다. [클립 오버랩] 옵션이 0으로 설정되어 있으면 이 옵션을 선택해도 아무런 영향이 없습니다.

기본 비디오 전환 적용 각 편집마다 [효과] 패널에서 정의한 기본 전환을 배치합니다. 이 옵션은 [배치] 옵션이 [차례로]로 설정되어 있는 경우에만 사용 가능하며, [클립 오버랩] 옵션이 0으로 설정되어 있으면 아무런 영향이 없습니다.

오디오 무시 시퀀스에 자동화하도록 선택한 클립의 오디오를 무시합니다.

비디오 무시 시퀀스에 자동화하도록 선택한 클립의 비디오를 무시합니다.

기타 도움말 항목

308페이지의 “기본 전환 지정 및 적용”

시퀀스에 클립 유형 혼합

프레임 속도, 프레임 종횡비 및 프레임 크기가 서로 다른 클립을 같은 시퀀스에서 혼합할 수 있습니다. 예를 들어 HD 클립을 SD 프로젝트의 시퀀스에 놓으면 클립에 레터박스 형식이 자동으로 적용되고 SD 프레임 크기로 조정됩니다. 이와 유사하게 SD 클립을 HD 프로젝트의 시퀀스에 놓으면 클립에 필라박스(pillar-box) 형식이 자동으로 적용됩니다.

[타임라인] 패널에서 시퀀스 설정과 일치하지 않는 특성을 가진 모든 클립 위에 렌더링 막대가 나타납니다. 렌더링 막대가 표시된 클립은 최종 출력 전에 렌더링해야 합니다. 그러나 이러한 클립을 실시간으로 미리 볼 수 없다는 의미는 아닙니다. 클립 위에 노랑 렌더링 막대가 나타나면 Premiere Pro에서 렌더링 없이 실시간으로 재생할 수 있습니다. 그러나 클립 위에 빨강 렌더링 막대가 나타나는 경우에는 Premiere Pro에서 렌더링 없이 실시간으로 재생하지 못할 수 있습니다.

프레임 속도가 시퀀스와 서로 다른 클립은 시퀀스의 프레임 속도로 시퀀스에서 재생됩니다.

타임라인에서 특정 클립을 다른 클립으로 바꾸기

[타임라인] 패널에 있는 클립을, [타임라인]의 원본 클립에 적용된 효과는 유지하면서 [소스 모니터] 또는 저장소의 다른 클립으로 바꿀 수 있습니다.

다음 키보드 한정자 중 하나를 사용하여 [프로젝트] 패널 또는 [소스 모니터]의 클립을 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그합니다.

- 새 클립의 시작 지점을 사용하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 드래그합니다. 예를 들어 원하는 작업 지점에서 시작하도록 이미 트리밍한 상태에서는 새 클립의 시작 지점을 사용할 수 있습니다.
- 원래 클립의 시작 지점을 새 클립에 적용하려면 Shift+Alt(Windows) 또는 Shift+Option(Mac OS)을 누른 채 드래그합니다. 예를 들어 새 클립이 다른 카메라를 사용하여 원본 클립과 동시에 촬영된 경우 원본 클립의 시작 지점을 새 클립에 적용할 수 있습니다. 이 경우 원본 클립의 시작 지점을 적용하면 작업의 동일한 시작 지점에서 새 클립이 시작됩니다.

[타임라인]에서 클립 위치와 효과가 유지되고 원본 클립에 적용된 효과가 있으면 바뀐 클립에도 적용됩니다.

[타임라인]에서 클립을 선택하고 저장소 또는 [소스 모니터]에서 바꿀 클립을 선택한 다음 [클립] > [클립으로 바꾸기] > [바꿀 유형]을 선택하여 클립을 바꿀 수도 있습니다.

클립의 소스 푸티지 바꾸기

[프로젝트] 패널에서 모든 클립의 소스 푸티지를 바꿀 수 있습니다. 클립의 소스 푸티지를 바꾸면 새 소스 파일에 연결됩니다. 클립 및 해당 하위 클립의 모든 인스턴스는 [프로젝트] 패널과 [타임라인]에서 유지되고 시작 및 종료 지점과 적용된 효과도 그대로 유지됩니다. 그러나 클립이 원본 푸티지 대신 바뀐 푸티지에 연결됩니다. 예를 들어 자리 표시자 푸티지를 최종 푸티지로 바꾼다거나 한 언어의 사운드트랙이 있는 푸티지를 다른 언어의 사운드트랙이 있는 동일한 푸티지로 바꾸는 등 손쉽게 바꾸면서 원본 푸티지에 적용된 편집은 모두 유지할 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 새 소스 푸티지에 사용할 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [푸티지 바꾸기]를 선택합니다.

3 ['대상 이름'의 푸티지 바꾸기] 대화 상자에서 바꿀 푸티지가 포함된 파일을 찾아봅니다.

4 바꿀 푸티지의 파일 이름으로 클립의 이름을 바꾸려면 [파일 이름으로 클립 이름 바꾸기]를 선택합니다.

5 [선택]을 클릭합니다.

참고: 푸티지 바꾸기의 실행은 [편집] > [실행 취소] 명령을 사용하여 취소할 수 없습니다. 그러나 [클립] > [푸티지 바꾸기] 명령을 다시 사용하여 원본 소스 파일에 클립을 다시 연결할 수 있습니다.

시퀀스 시작 및 종료 지점 설정 또는 제거

클립을 배치 및 다시 정렬하기 위해 시퀀스에 시작 지점 및 종료 지점을 사용할 수 있습니다.

참고: 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점은 [프로그램 모니터]에서 제거 편집 또는 추출 편집을 수행하면 자동으로 제거됩니다.

시퀀스 시작 및 종료 지점 설정

1 [타임라인] 패널에서 시작 지점으로 이동한 후에 [프로그램 모니터]에서 [시작 지점 설정] 단추 를 클릭합니다.

2 [타임라인] 패널에서 종료 지점으로 이동한 후에 [종료 지점 설정] 단추 를 클릭합니다.

[프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널에서 시작/종료 그리퍼(시작 지점과 종료 지점 사이의 음영 처리된 범위 가운데에 있는 텍스처 영역)을 드래그하면 지속 시간에 영향을 주지 않고 시작 지점과 종료 지점을 함께 이동할 수 있습니다.

선택 영역 주위에 시퀀스 시작 및 종료 지점 설정

1 [타임라인] 패널에서 시퀀스의 클립을 하나 이상 선택하거나 간격을 하나 선택합니다.

2 [마커] > [시퀀스 마커 설정] > [선택 영역 주변 시작 및 종료]를 선택합니다. 그러면 선택 영역의 시작 지점 및 종료 지점과 일치하는 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점이 설정됩니다.

이 명령은 3지점 및 4지점 편집 방법을 사용하여 시퀀스에서 클립을 바꾸거나 제거할 때 특히 유용합니다. 자세한 내용은 167 페이지의 “3지점 편집과 4지점 편집”을 참조하십시오.

시퀀스 시작 및 종료 지점 제거

1 [프로그램 모니터]에서 시퀀스가 열려 있는지 확인합니다.

2 [마커] > [시퀀스 마커 지우기]를 선택한 후에 원하는 옵션을 선택하여 시작 지점, 종료 지점 또는 두 지점을 모두 지웁니다.

Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [시작 설정] 단추 또는 [종료 설정] 단추 를 눌러 시작 지점 또는 종료 지점을 지울 수도 있습니다.

시퀀스 시작 시간 설정

기본적으로 각 시퀀스의 시간 눈금자는 0에서 시작하여 [새 시퀀스] 대화 상자 [일반] 탭의 [표시 형식] 필드에서 지정한 시간 코드 형식에 따라 시간을 측정합니다. 그러나 시퀀스 시간 눈금자의 시작 시간을 변경할 수 있습니다. 예를 들어 표준 프로그램 시작 시간(01;00;00;00) 이전에 2분짜리 리더를 넣으려면 일반적으로 00;58;00;00에 시작되는 마스터 테이프에 일치하도록 시작 시간을 설정하면 됩니다.

❖ [타임라인] 패널 메뉴에서 [시퀀스 원점]을 선택하고 시작 시간 코드를 입력한 후에 [확인]을 클릭합니다. 시작 시간은 양수여야 합니다.

클립 트리밍

시작 및 종료 지점을 사용한 작업

클립의 시작 지점 및 종료 지점을 설정하는 프로세스를 **트리밍**이라고 합니다. 시퀀스에 포함할 첫 프레임을 클립의 시작 지점으로 표시하여 해당 프레임을 지정합니다. 그런 후에 포함할 마지막 프레임을 종료 지점으로 표시하여 정의합니다.

클립의 시작 지점 및 종료 지점은 [소스 모니터]에서 설정할 수 있습니다. 클립을 시퀀스에 추가하고 나면 클립의 가장자리를 드래그하여 시작 지점 및 종료 지점을 트리밍할 수 있습니다. 다양한 특수 도구 및 기술을 사용하면 여러 가장자리를 한 번에 트리밍할 수 있으므로 수행해야 하는 단계를 줄이고 시퀀스 무결성을 유지할 수 있습니다.

또한 단일 클립에 대해 수행하는 것과 같이 선택한 여러 클립의 범위 또는 그룹화된 클립에 대해서도 트리밍 작업을 수행할 수 있습니다. 클립 범위 또는 그룹은 단일 클립처럼 작동하므로 가장자리 바깥쪽(첫 번째 클립의 시작 지점과 마지막 클립의 종료 지점)은 트리밍할 수 있지만 가장자리 안쪽(선택한 범위 또는 그룹에 포함된 각 클립의 시작 지점 및 종료 지점)은 트리밍할 수 없습니다.

시퀀스에서 트림 편집을 세부 조정하려면 [트림 모니터]를 열면 됩니다. [트림 모니터]의 레이아웃은 소스 모니터 및 프로그램 모니터와 비슷하지만 [트림 모니터]의 컨트롤은 시퀀스의 클립 간 잘라내기 지점을 정확하게 조정하는 데 최적화되어 있습니다.

[메타데이터] 패널의 [음성 분석] 창에서 선택한 단어의 시작 및 종료 지점을 설정하여 클립을 트림할 수 있습니다.

마찬가지로 시퀀스에 클립을 추가할 때 [프로그램 모니터]에서 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점을 설정할 수 있습니다. 시작 지점 및 종료 지점을 설정하는 컨트롤과 큐를 보내는 컨트롤은 용도는 다르지만 두 모니터에서 동일하게 작동합니다. 자세한 내용은 170페이지의 “시퀀스 시작 및 종료 지점 설정 또는 제거”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

트리밍

소스 모니터에서 파형 스크러빙

❖ [소스 모니터]에서 파형의 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.

클릭한 위치에 현재 시간 표시기가 표시되고 좌우로 드래그(**스크러빙**)하는 속력으로 오디오 클립이 앞으로 또는 뒤로 재생됩니다.

소스 모니터에서 파형 확대 또는 축소

[소스 모니터]에서 오디오 파형을 확대하면 마커, 시작 지점 또는 종료 지점의 위치를 더 잘 식별할 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 오디오 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 가로로 확대하려면 [소스 모니터]에서 시간 막대 위에 있는 가로 확대/축소 막대의 한쪽 끝을 드래그합니다.

모든 채널의 파형 및 시간 막대가 가로로 확장 또는 축소됩니다.

3 세로로 확대하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단일 채널에서 확대하려면 [소스 모니터]의 오른쪽에 있는 데시벨 눈금자 옆에 있는 세로 확대/축소 막대의 한쪽 끝을 드래그합니다.
- 모든 채널에서 동시에 확대하려면 [소스 모니터]의 오른쪽에 있는 데시벨 눈금자 옆에 있는 세로 확대/축소 막대의 한쪽 끝을 Shift 키를 누른 채 드래그합니다.

하나 또는 모든 채널의 파형 및 데시벨 눈금자가 세로로 확장 또는 축소됩니다.

기본 세로 확대/축소 레벨로 돌아가기

❖ 세로 확대/축소 막대를 두 번 클릭합니다.

이전 세로 확대/축소 레벨로 돌아가기

❖ 기본 확대/축소 레벨로 돌아간 후 세로 확대/축소 막대를 두 번 클릭합니다.

소스 모니터에서 트림

[소스 모니터] 패널에는 클립을 트리밍할 수 있는 다양한 도구가 있습니다. 이들 도구를 사용하여 클립의 시작 및 종료 지점을 설정, 이동 또는 제거할 수 있을 뿐 아니라 이들 지점에 대한 현재 시간 표시기에 큐를 표시하거나 해당 위치의 프레임을 미리 볼 수 있습니다.

기타 도움말 항목

161페이지의 “시퀀스에 클립 추가”

216페이지의 “분할 편집 만들기”

소스 모니터에서 클립 열기

❖ [소스 모니터]에서 클립을 열려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로젝트] 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다.
- [타임라인] 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다.

소스 모니터에 표시할 클립 선택

[소스 모니터]에서는 한 번에 둘 이상의 클립을 열 수 있지만 표시는 한 번에 하나만 할 수 있습니다.

1 [소스 모니터] 탭에서 아래쪽을 가리키는 삼각형을 클릭하여 탭 메뉴를 엽니다.

2 표시하려는 클립의 이름을 선택합니다.

참고: [소스 모니터]에서 클립을 선택하고 닫기 위한 키보드 단축키를 할당할 수 있습니다.

소스 모니터에서 시작 지점 및 종료 지점 설정

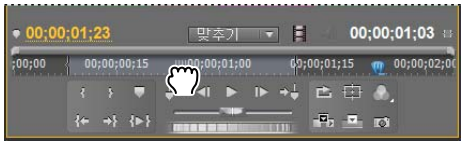
❖ [소스 모니터]에서 시작 지점 또는 종료 지점을 설정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시작 지점을 표시하려면 원하는 프레임까지 재생 헤드를 드래그합니다. 그런 다음 [시작 지점 설정] 단추 를 클릭합니다.
- 종료 지점을 표시하려면 원하는 프레임까지 재생 헤드를 드래그합니다. 그런 다음 [종료 지점 설정] 단추 를 클릭합니다.

시작 지점과 종료 지점을 함께 이동

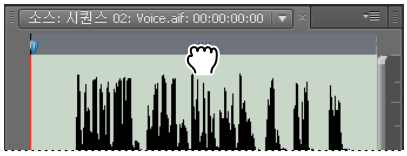
❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 비디오 또는 오디오 클립의 경우 [소스 모니터] 시간 눈금자에서 시작/종료 그리퍼(시작 지점과 종료 지점 사이의 음영 처리된 범위 가운데에 있는 텍스처 영역)를 드래그합니다. 텍스처 영역을 드래그해야 합니다. 그렇지 않으면 현재 시간 표시기에 큐가 지정됩니다.



비디오 클립 또는 트랙의 시작/종료 그리퍼 드래그

- 오디오 클립의 경우 파형 위쪽의 시작 지점과 종료 지점 사이의 회색 영역을 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.



오디오 클립 또는 트랙의 오디오 시작/종료 그리퍼 드래그

시작 지점과 종료 지점은 두 지점 사이의 지속 시간을 일정하게 유지하면서 함께 이동합니다.

[프로그램 모니터]나 [타임라인] 패널을 사용하는 시퀀스 시작 및 종료 지점의 경우에도 마찬가지입니다.

소스 모니터에 시작 및 종료 프레임 표시

[소스 모니터]에서 시작 지점 및 종료 지점을 설정한 후 두 지점 사이의 영역을 드래그하여 [소스 모니터]에 시작 지점 프레임과 종료 지점 프레임을 나란히 표시할 수 있습니다. 특정 지속 시간의 시작 지점 및 종료 지점을 설정하고 해당 지속 기간 내에 가장 잘 맞는 클립 섹션을 찾으려는 경우 이러한 방식으로 프레임을 표시하면 유용합니다. 또한 시작 및 종료 지점을 빠르게 조정하려는 경우에도 유용합니다.

참고: 이러한 시작 및 종료 프레임 표시 방법은 시퀀스에서 [소스 모니터]에 연 클립에 대해서만 사용할 수 있습니다.

1 시작 및 종료 지점을 설정합니다.

2 시작/종료 그리퍼(시작 지점과 종료 지점 사이의 음영 처리된 범위 가운데에 있는 텍스처 영역)를 드래그합니다.

시작 지점 또는 종료 지점 큐

[소스 모니터]를 사용하여 클립의 프레임에 큐를 지정하고, [프로그램 모니터]를 사용하여 시퀀스의 현재 프레임에 큐를 지정합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 시간에 시작 지점으로 큐를 지정하려면 [시작 지점으로 이동] 단추 를 클릭합니다.
- 현재 시간에 종료 지점으로 큐를 지정하려면 [종료 지점으로 이동] 단추 를 클릭합니다.

참고: 대상 트랙 중 하나에서 다음 편집 지점으로 이동하려면 [다음 편집 지점으로 이동] 단추 를 클릭하고, 대상 트랙 중 하나에서 이전 편집 지점으로 이동하려면 [이전 편집 지점으로 이동] 단추 를 클릭합니다.

소스 클립 시작 지점 또는 종료 지점 제거

1 [프로젝트] 패널에서 소스 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

참고: 타임라인 클립 인스턴스는 소스 클립이 아닙니다. 소스 모니터에 불러온 타임라인 클립의 시작 지점 또는 종료 지점은 제거할 수 없습니다.

2 [마커] > [클립 마커 지우기]를 선택한 다음 시작 지점 지우기, 종료 지점 지우기 또는 두 지점 모두 지우기 옵션을 선택합니다.

[소스 모니터]에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 [시작 지점 설정] 단추 또는 [종료 지점 설정] 단추를 클릭하여 시작 지점 또는 종료 지점을 지울 수도 있습니다.

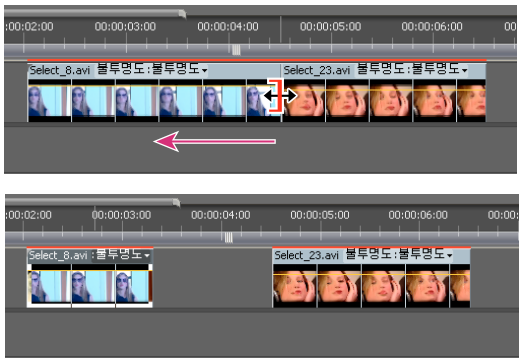
시작 지점 트림 및 종료 지점 트림 도구로 트리밍

[타임라인] 패널에서 클립의 가장자리를 드래그하면 클립 시작 지점 또는 종료 지점을 변경할 수 있습니다. 드래그하는 동안 현재 시작 지점 또는 종료 지점이 [프로그램 모니터]에 표시됩니다. 도구 설명에 트리밍 중인 프레임 수가 표시됩니다. 가장자리를 시퀀스 시작 부분 쪽으로 드래그하면 음수 값이 표시되고, 가장자리를 시퀀스 끝 부분으로 드래그하면 양수 값이 표시됩니다. 소스 푸티지의 원래 시작 지점 및 종료 지점을 지나서 트리밍할 수는 없습니다.

❖ [선택] 도구를 클릭하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시작 지점을 편집하려면 [시작 지점 트림] 아이콘이 표시될 때 클립의 왼쪽 가장자리를 드래그합니다.
- 종료 지점을 편집하려면 [종료 지점 트림] 아이콘이 표시될 때 클립의 오른쪽 가장자리를 드래그합니다.

참고: 연결된 클립의 한 트랙만 트리밍하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 트리밍 아이콘을 클릭합니다. 트리밍이 시작된 후에는 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 있지 않아도 됩니다. 클립을 잔물결로 트리밍하려면 드래그할 때 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누릅니다.



클립 트리밍

이 방법으로 트리밍하면 단일 클립 가장자리만 영향받고 인접 클립은 영향받지 않습니다. 여러 가장자리를 동시에 트리밍하거나 인접 클립을 이동하려면 175페이지의 “롤링 및 잔물결 편집하기” 및 179페이지의 “밀어넣기 및 밀기 편집하기”를 참조하십시오.

Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누르고 선택 도구를 사용하여 드래그하면 잔물결 편집 도구로 전환됩니다.

현재 시간 표시기를 사용한 트리밍

먼저 두 키보드 명령을 매핑하면 시퀀스에 있는 클립의 시작 지점 또는 종료 지점을 현재 시간 표시기 위치로 설정할 수 있습니다.

참고: 이 편집 기능은 시퀀스에 간격을 만듭니다.

현재 시간 표시기로 트리밍하도록 키보드 명령 설정

1 [편집] > [키보드 사용자 정의]를 선택합니다.

2 [설정] 드롭다운 메뉴에서 [사용자 정의]를 선택합니다.

3 키보드 명령 유형의 드롭다운 메뉴에서 [응용 프로그램]을 선택합니다.

4 [시작 지점을 CTI로 트림] 및 [종료 지점을 CTI로 트림]까지 아래쪽으로 스크롤합니다.

5 [시작 지점을 CTI로 트림] 및 [종료 지점을 CTI로 트림]의 키보드 단축키를 설정합니다.

현재 시간 표시기를 사용하여 시작 및 종료 지점 설정

1 트리밍하려는 클립이 포함된 하나 이상의 트랙의 트랙 제목 근처 영역에서 트랙 헤드를 클릭합니다. 이 작업은 트랙을 대상으로 합니다. 비디오 트랙, 오디오 트랙 또는 둘 다 대상이 될 수 있습니다.

2 클립의 시작 지점 또는 종료 지점을 설정할 위치로 현재 시간 표시기를 드래그합니다.

3 [시작 지점을 CTI로 트림] 또는 [종료 지점을 CTI로 트림]에 할당한 키보드 명령을 누릅니다.

음성 분석을 사용한 트리밍

음성 분석 텍스트에 시작 및 종료 지점을 추가하여 마스터 클립의 일부를 선택할 수 있습니다. 선택한 부분을 [메타데이터] 패널의 [음성 분석] 섹션에서 직접 삽입하거나 덮어쓸 수 있습니다.

1 [메타데이터] 패널의 [음성 분석] 섹션에서 단어를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단어를 시작 지점으로 설정하려면 [시작 설정](Premiere Pro CS5.5의 시작 표시)을 클릭합니다.
- 단어를 종료 지점으로 설정하려면 [종료 설정](Premiere Pro CS5.5의 종료 표시)을 클릭합니다.

Premiere Pro에서는 단어 시작 부분에 시작 지점을 설정하고 단어 끝 부분에 종료 지점을 설정합니다. Premiere Pro는 [메타데이터] 패널의 [음성 분석] 섹션에서 시작 지점과 종료 지점 사이의 범위를 강조 표시합니다.

롤링 및 잔물결 편집하기

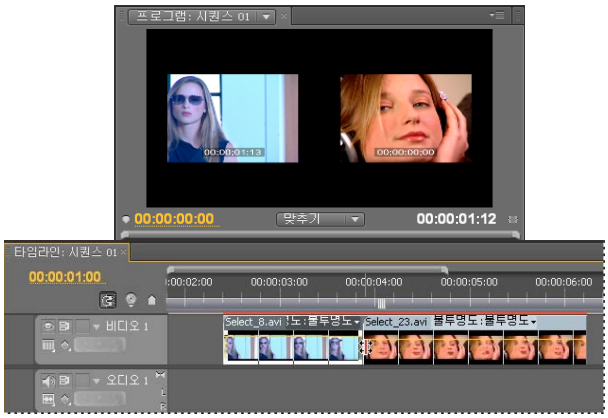
롤링 또는 잔물결 편집은 [타임라인] 패널의 트랙에서 직접 수행할 수도 있고 [트림 모니터]를 사용하여 수행할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

181페이지의 “트림 모니터에서 작업”

롤링 및 잔물결 편집

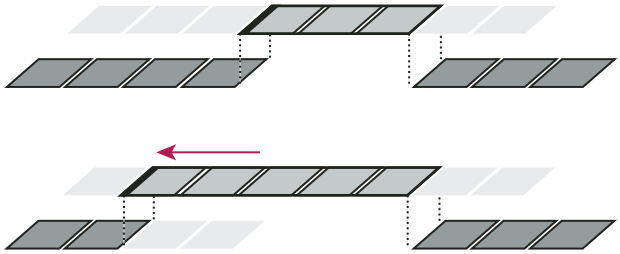
두 클립 사이의 잘라내기 또는 편집 지점을 조정하려는 경우에는 **롤링 편집** 및 **잔물결 편집**이라는 단순 트리밍의 변형을 사용합니다. 이런 특수 도구를 사용하면 일반적인 방법으로는 여러 단계를 수행해야 하는 조정 작업을 한 번의 작업으로 완료할 수 있습니다. 잔물결 및 롤링 편집을 수행하면 영향받는 프레임이 [프로그램 모니터]에 나란히 표시됩니다.



롤링 편집 중의 프로그램 모니터 및 타임라인

롤링 편집

롤링 편집을 수행하면 인접한 종료 지점 및 시작 지점이 같은 프레임 수로 동시에 트리밍됩니다. 그러면 클립 간의 편집 지점이 효율적으로 이동되므로 다른 클립의 시간상 위치가 보존되고 전체 시퀀스 지속 시간이 유지됩니다. 처음 롤링 편집을 할 때 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 비디오와 오디오 사이의 연결이 무시됩니다. 이를 **L컷** 또는 **J컷**이라고 합니다.



이 롤링 편집에서 편집 지점은 시간상 이전 위치로 드래그되므로, 이전 클립이 짧아지고 다음 클립은 길어져 프로그램 지속 시간은 그대로 유지됩니다.

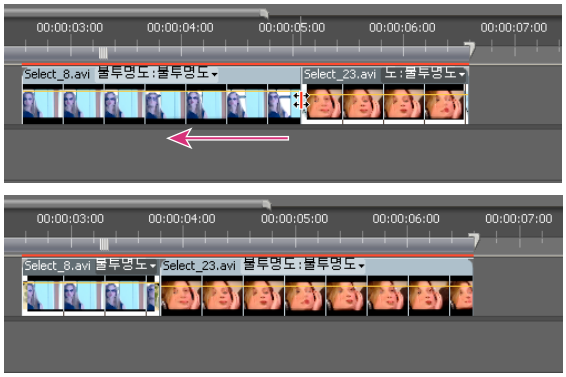
잔물결 편집

잔물결 편집을 수행하면 클립이 트리밍되고 트랙의 후속 클립이 트리밍한 만큼 이동합니다. 잔물결 편집을 통해 클립의 길이를 줄이면 컷 뒤의 모든 클립이 시간상 앞으로 이동하고, 반대로 클립을 확장하면 컷 뒤의 모든 클립이 시간상 뒤로 이동합니다. 잔물결 편집을 수행할 때 컷 한 쪽에 있는 빈 공간은 클립으로 간주되어 클립과 마찬가지로 시간 이동하게 됩니다. 잔물결 편집을 시작할 때 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르면 비디오와 오디오 사이의 연결이 무시됩니다.

롤링 편집 도구를 사용하여 롤링 편집하기

1 [롤링 편집] 도구 를 선택합니다.

2 [타임라인] 패널에서 변경할 클립의 가장자리를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. 그러면 클립에 추가된 것과 같은 수의 프레임이 인접 클립에서 트리밍됩니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 드래그하면 연결된 클립의 비디오 또는 오디오 부분에만 영향을 줍니다.



롤링 편집이 진행 중인 경우(위쪽)와 완료된 경우(아래쪽)의 타임라인 패널

트림 모니터를 사용하여 롤링 편집하기

1 [트림 모니터]에서 [비디오 또는 오디오 트랙 선택] 단추를 클릭하고 편집할 트랙을 선택합니다.

2 롤링 편집을 수행할 때 이동할 트랙의 헤더에서 [동기화 잠금] 상자를 클릭합니다.

3 [타임라인]의 편집 지점에 현재 시간 표시기를 배치합니다. 이렇게 하면 [트림 모니터]에 편집 지점이 표시됩니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 포인터를 비디오 이미지 사이에 놓고 포인터가 [롤링 편집] 도구 로 변경되면 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.
- 가운데 시간 코드 표시를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.
- 가운데 조그 다이얼을 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.
- 보기 사이의 시간 코드 표시를 클릭하고 올바른 시간 코드 값을 입력하여 두 클립의 가장자리를 모두 해당 프레임으로 트리밍한 후에 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 가운데 조그 다이얼 위의 상자 안에 있는 수를 선택한 다음 음수를 입력하여 두 클립 모두 왼쪽을 트리밍하거나 양수를 입력하여 두 클립 모두 오른쪽을 트리밍한 후에 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 편집할 프레임 수에 해당하는 단추를 클릭합니다. -1 및 -5 단추를 클릭하면 두 클립 모두 왼쪽 트리밍되고, +1 및 +5 단추를 클릭하면 두 클립 모두 오른쪽 트리밍됩니다.

참고: 복수 트림 오프셋 값은 기본적으로 5프레임이지만 트림 환경 설정에서 숫자를 지정하여 원하는 숫자로 설정할 수 있습니다. [편집] > [환경 설정] > [트림](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [트림](Mac OS)을 클릭합니다.

현재 시간 표시기를 사용하여 롤링 편집하기

시퀀스의 간격을 그대로 유지한 채로 시퀀스에서 클립의 시작 지점이나 종료 지점을 현재 시간 표시기 또는 재생 헤드 위치로 이동할 수 있습니다. 이 편집 유형을 편집을 확장하거나 확장 편집 명령을 사용한다고 하는 경우도 있습니다.

Premiere Pro CS5에서는 먼저 [키보드 사용자 정의] 대화 상자에서 키보드 단축키를 지정합니다. 그런 다음 지정된 키보드 명령을 사용하여 편집을 롤링 편집으로 확장합니다. 키보드 사용자 정의 대화 상자의 명령은 다음과 같습니다.

- CTI로 이전 편집 롤링
- CTI로 다음 편집 롤링

이러한 명령은 [키보드 사용자 정의] 대화 상자에서 해당 명령에 단축키를 지정한 후에 사용할 수 있습니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 업계의 일반적인 명칭에 맞춰 명령 이름을 "CTI로 이전/다음 편집 롤링"에서 "이전/다음 편집을 재생 헤드로 확장"으로 변경했습니다. 편집 확장 명령은 기본적으로 [시퀀스] 메뉴에도 있습니다.

Premiere Pro CS5의 롤링 편집 명령에 대한 키보드 단축키 지정

1 [편집] > [키보드 사용자 정의]를 선택합니다.

2 [키보드 사용자 정의] 대화 상자의 [설정] 메뉴에서 [기본값]을 선택합니다.

3 유형 메뉴에서 [응용 프로그램]을 선택합니다.

4 [CTI로 이전 편집 롤링] 및 [CTI로 다음 편집 롤링]이 보일 때까지 명령 목록을 아래로 스크롤합니다.

5 [CTI로 이전 편집 롤링] 및 [CTI로 다음 편집 롤링]에 대한 키보드 명령을 설정합니다.

현재 시간 표시기로 롤링 편집하기

1 트랙 헤더를 클릭하여 트리밍할 클립이 포함된 트랙을 대상으로 지정합니다.

2 시퀀스에서 클립 위에 있는 현재 시간 표시기를 클립의 시작 지점이나 종료 지점을 확장하려는 위치로 드래그합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

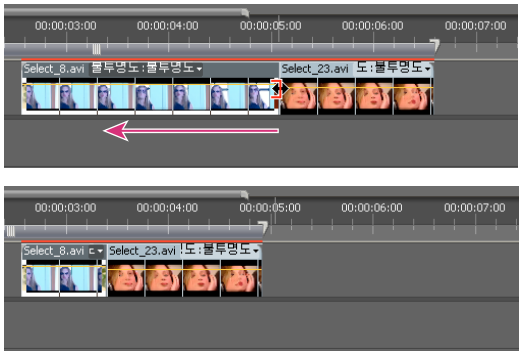
- 클립의 시작 지점을 현재 시간 표시기로 확장하려면 Premiere Pro CS5에서 [CTI로 이전 편집 롤링]에 지정한 키보드 명령을 누릅니다. Premiere Pro CS5.5의 경우 [시퀀스] > [이전 편집을 재생 헤드로 확장]을 선택하거나 E를 누릅니다.
- 클립의 종료 지점을 현재 시간 표시기로 확장하려면 Premiere Pro CS5에서 [CTI로 다음 편집 롤링]에 지정한 키보드 명령을 누릅니다. Premiere Pro CS5.5의 경우 [시퀀스] > [다음 편집을 재생 헤드로 확장]을 선택하거나 Shift+E를 누릅니다.

참고: 미디어가 부족해 CTI로 확장할 수 없는 경우 Premiere Pro에서는 클립을 사용 가능한 미디어의 끝까지 확장합니다.

잔물결 편집 도구를 사용하여 잔물결 편집하기

1 [잔물결 편집] 도구 를 선택합니다.

2 [타임라인] 패널에서 변경할 클립의 시작 지점 또는 종료 지점 위에 포인터를 놓고 [시작 지점 잔물결 트리밍] 아이콘 또는 [종료 지점 잔물결 트리밍] 아이콘이 나타나면 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다. 그러면 트랙의 후속 클립이 편집을 보정하기 위해 시간상으로 이동하게 되지만 클립의 지속 시간은 변경되지 않습니다. Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 드래그하면 연결된 클립의 비디오 또는 오디오 부분에만 영향을 줍니다.



잔물결 편집이 진행 중인 경우(위쪽) 및 완료된 경우(아래쪽)의 타임라인 패널

선택 도구를 사용하는 경우에는 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 눌러 시작 지점 트림 또는 종료 지점 트림 아이콘을 잔물결 편집 아이콘으로 전환할 수 있습니다. 선택 도구로 복귀하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 놓으면 됩니다.

트림 모니터를 사용하여 잔물결 편집하기

1 [트림 모니터]에서 [비디오 또는 오디오 트랙 선택] 단추를 클릭하고 편집할 트랙을 선택합니다.

2 잔물결 편집을 수행할 때 이동할 트랙의 헤더에서 [동기화 잠금] 상자를 클릭합니다.

3 [타임라인]의 편집 지점에 현재 시간 표시기를 배치합니다. 이렇게 하면 [트림 모니터]에 편집 지점이 표시됩니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 포인터를 왼쪽 또는 오른쪽 이미지에 놓으면 포인터가 각각 [시작 지점 트림] 아이콘 또는 [종료 지점 트림] 아이콘으로 변경됩니다. 이때 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하여 해당하는 클립을 잔물결 편집합니다.
- 이미지 왼쪽 또는 오른쪽 아래의 시간 코드 표시를 드래그하면 해당하는 클립이 트리밍됩니다.
- 조그 다이얼을 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그해도 해당하는 클립이 트리밍됩니다.
- 왼쪽 보기의 시간 눈금자에서 [나가는 클립 종료 지점] 아이콘 또는 오른쪽 보기의 시간 눈금자에서 [들어오는 클립 시작 지점] 아이콘을 드래그합니다.
- 종료 이동 또는 시작 이동 시간 코드 번호를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하면 해당하는 클립이 잔물결 편집됩니다.
- 왼쪽 클립의 종료 지점에 대한 시간 코드 표시 또는 오른쪽 클립의 시작 지점에 대한 시간 코드 표시를 클릭하고, 올바른 시간 코드 번호를 입력하여 클립을 해당 프레임으로 트리밍한 후에 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 왼쪽 클립의 종료 지점에 대한 종료 이동 표시 또는 오른쪽 클립의 시작 지점에 대한 시작 이동 표시를 클릭하고, 음수(왼쪽 트림) 또는 양수(오른쪽 트림)를 입력한 후에 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

밀어넣기 및 밀기 편집하기

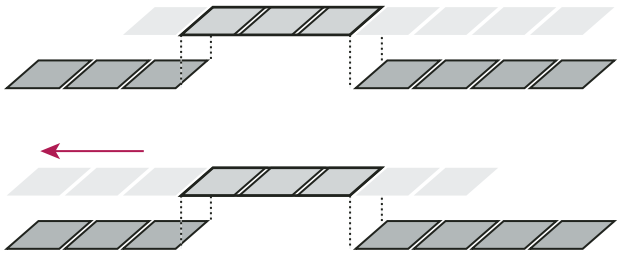
잔물결 편집 및 롤링 편집을 통해 두 클립 간의 컷을 조정할 수 있는 것과 마찬가지로, 밀어넣기 및 밀기 편집은 순차적인 세 클립에서 두 컷을 조정하려는 경우에 유용합니다. 밀어넣기 또는 밀기 도구를 사용할 때 [프로그램 모니터]에는 편집에 포함되는 네 개의 프레임이 나란히 표시됩니다(오디오만 편집할 때는 제외).

밀기 편집 중의 프로그램 모니터 및 타임라인

밀어넣기 및 밀기 도구는 보통 인접하는 세 클립의 가운데에 표시되지만, 클립 한쪽에만 다른 클립이 인접해 있고 반대쪽은 공백인 경우에도 각 도구는 정상적으로 작동합니다.

밀어넣기 편집하기

밀어넣기 편집을 수행하면 단일 작업을 수행할 때와 같은 프레임 수만큼 클립의 시작 지점 및 종료 지점이 앞이나 뒤로 이동합니다. 밀어넣기 도구를 사용하여 드래그하면 클립의 지속 시간을 변경하거나 인접 클립에 영향을 주지 않고 클립의 시작 프레임 및 종료 프레임을 변경할 수 있습니다.



이 밀어넣기 편집에서 클립을 왼쪽으로 드래그하면 소스의 시작 지점 및 종료 지점이 시간상 뒤로 이동합니다.

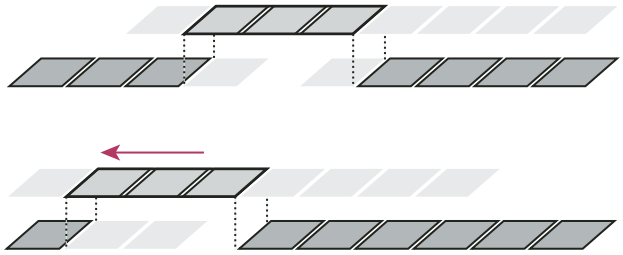
1 [밀어넣기] 도구 를 선택합니다.

2 조정할 클립 위에 포인터를 놓은 후에 시작 지점 및 종료 지점을 클립의 이후 시점으로 이동하려면 왼쪽으로 드래그하고, 이전 시점으로 이동하려면 오른쪽으로 드래그합니다.

그러면 클립의 소스 시작 지점 및 종료 지점이 업데이트되며 결과가 [프로그램 모니터]에 표시되고, 클립 및 시퀀스 지속 시간은 그대로 유지됩니다.

밀기 편집하기

밀기 편집을 수행하면 클립 시간이 이동하는 동시에 해당 이동을 보정하기 위해 인접 클립이 트리밍됩니다. 밀기 도구를 사용하여 클립을 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하면 이전 클립의 종료 지점과 다음 클립의 시작 지점이 클립을 이동한 프레임 수만큼 트리밍됩니다. 그러므로 클립의 시작 지점 및 종료 지점은 변경되지 않으며 따라서 지속 시간도 변경되지 않습니다.



이 밀기 편집에서 시퀀스의 이전 시점에서 시작하도록 클립을 왼쪽으로 드래그하면 이전 클립은 짧아지고 다음 클립은 길어집니다.

1 [밀기] 도구 를 선택합니다.

2 조정할 클립에 포인터를 놓은 후에 이전 클립의 종료 지점과 다음 클립의 시작 지점을 이전 시간으로 이동하려면 왼쪽으로 드래그하고, 이후 시간으로 이동하려면 오른쪽으로 드래그합니다.

마우스 단추를 놓으면 인접한 클립의 시작 지점 및 종료 지점이 업데이트되며 결과가 [프로그램 모니터]에 표시되고, 클립 및 시퀀스 지속 시간은 그대로 유지됩니다. 이때 이동한 클립에서 변경되는 것은 시퀀스 내의 위치뿐입니다.

분할 편집하기

인접하는 클립의 오디오에서 비디오 연결을 일시적으로 해제하고, 오디오를 비디오와 별도로 트리밍한 다음, 한 클립의 비디오가 다른 클립의 오디오에 오버랩되도록 시퀀스에 클립을 배치하면 분할 편집을 만들 수 있습니다.

기타 도움말 항목

216페이지의 “분할 편집 만들기”

트림 모니터에서 작업

[트림 모니터]에는 잘라내는 프레임을 정확하게 확인할 수 있도록 컷에 클립의 시작 지점 및 종료 지점이 표시됩니다. 왼쪽 모니터에는 편집 지점 왼쪽의 클립이 표시되고 오른쪽 모니터에는 오른쪽의 클립이 표시됩니다.

트림 모니터 열기 또는 닫기

- [트림 모니터]를 열려면 [창] > [트림 모니터]를 선택합니다.
- [트림 모니터]를 열려면 T 키를 누릅니다.
- Adobe Premiere Pro CS5.5에서 [트림 모니터]를 열려면 [시퀀스] > [편집 트리밍]을 선택합니다.
- [트림 모니터]를 닫으려면 [트림 모니터]의 닫기 상자 를 클릭합니다.

트리밍할 편집 지점 표시

1 [트림 모니터]에서 [비디오 또는 오디오 트랙 선택] 단추를 클릭하고 편집할 트랙을 선택합니다.

2 [트림 모니터]에서 [이전 편집 지점으로 이동] 또는 [다음 편집 지점으로 이동] 단추를 클릭합니다. [트림 모니터]에서 변경하려는 편집 지점의 어느 한 쪽에 프레임이 표시될 때까지 계속 클릭합니다.

트림 모니터에서 편집 미리 보기

- 편집을 한 번 미리 보려면 [재생 편집] 단추 를 클릭합니다.
- 편집을 반복적으로 미리 보려면 [반복] 단추 를 클릭합니다.

편집 취소

❖ Ctrl+Z(Windows) 또는 Command+Z(Mac OS)를 누르거나 [작업 내역] 팔레트를 사용합니다.

트림 환경 설정 지정

[여러 프레임 시작 지점 트림] 단추 -5 또는 [여러 프레임 종료 지점 트림] 단추 +5 를 사용하면 트리밍될 프레임 수를 설정할 수 있습니다.

❖ [편집] > [환경 설정] > [트림](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [트림](Mac OS)을 클릭합니다.

프로그램 모니터에 소스 시간 코드 표시

편집할 때 시퀀스에 있는 클립의 소스 시간 코드를 [프로그램 모니터] 미리 보기에 표시할 수 있습니다.

- 클립을 트리밍하면 해당 클립의 소스 시간 코드가 표시됩니다.
- 밀기 편집을 수행하면 인접한 클립의 새 소스 미디어 시작 지점 및 종료 지점이 표시됩니다.
- 밀어넣기 편집을 수행하면 클립의 새 소스 미디어 시작 지점 및 종료 지점이 표시됩니다.

❖ [프로그램 모니터] 패널 메뉴에서 [편집하는 동안 시간 코드 오버레이]를 선택합니다. 확인 표시는 해당 명령이 선택되었다는 것을 나타냅니다.

시퀀스에서 클립을 사용한 작업

클립 사용을 사용하여 시퀀스에서 클립 찾기

참고: [프로젝트] 패널에 [비디오 사용] 열이 표시되도록 하여 클립이 몇 번 사용되었는지도 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 98페이지의 “열 추가”를 참조하십시오.

[클립 사용] 메뉴에서는 [프로젝트] 패널의 클립이 프로젝트에서 사용되었는지 여부, 사용 횟수 및 각 사용 위치를 확인할 수 있습니다. 선택한 클립이 시퀀스에서 사용된 경우에만 [클립 사용] 삼각형이 미리 보기로 보기 옆에 표시됩니다.

1 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 [프로젝트] 패널 위쪽의 클립 축소판 옆에 있는 [동영상] 줄에서 픽셀 종횡비 옆의 [클립 사용] 삼각형을 클릭합니다.

그러면 팝업 메뉴에 클립이 사용된 모든 시퀀스와 클립의 시간 코드 위치가 표시됩니다.

프로젝트 패널의 클립 사용 메뉴에 나와 있는 클립 위치

3 원하는 위치를 클릭합니다.

원하는 시퀀스 패널이 앞쪽으로 이동하고 현재 시간 표시기가 클립 위치로 이동합니다.

프로젝트 패널에 시퀀스 클립의 소스 표시

❖ 시퀀스의 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows) 또는 Control 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하고 [프로젝트에 표시]를 선택합니다.

텍스트 XMP 메타데이터를 위해 음성 분석

Adobe Premiere Pro 및 Soundbooth는 음성을 분석하여 텍스트 메타데이터를 생성합니다. 텍스트 메타데이터는 다른 메타데이터 속성처럼 편집하고 검색할 수 있습니다. 그런 다음 특정 단어를 말한 시간을 찾아 편집 내용, 광고 및 자막을 정렬할 수 있습니다.

음성 분석 기능에서는 스페인어 및 영국 영어용 라이브러리와 같이 일부 언어별 라이브러리가 사용될 수 있습니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 병합된 클립에 최소 하나 이상의 구성 요소 오디오 클립이 있는 경우 [음성 분석] 기능을 병합된 클립에도 사용할 수 있습니다. 사용자는 병합된 클립의 모든 오디오 트랙 또는 단일 트랙을 분석하도록 선택할 수 있습니다.

- 모든 트랙의 음성을 분석하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.
  - [파일] 팝업 메뉴를 "모든 파일"로 설정한 다음 [메타데이터] 패널의 [음성 분석] 섹션에 있는 [분석] 버튼을 클릭합니다.
  - 병합된 클립을 선택한 다음 [클립] > [콘텐트 분석]을 선택합니다.

    참고: 병합된 여러 클립, 여러 클립 또는 클립을 선택하여 둘 다 분석한 다음 [클립] > [콘텐트 분석]을 선택할 수 있습니다.
- 특정 음성 트랙을 분석하려면 [파일] 팝업 메뉴를 분석하려는 구성 요소 오디오 클립으로 설정한 다음 [메타데이터] 패널의 [음성 분석] 섹션에 있는 [분석] 버튼을 클릭합니다.

참고: 음성 분석에서 유용한 결과를 얻으려면 오디오 품질이 좋아야 합니다. 배경 노이즈가 있으면 정확도가 현저히 감소합니다. 이러한 노이즈를 제거하려면 Soundbooth에서 도구 및 프로세스를 사용하십시오.

Dan Ebberts는 Adobe 웹 사이트를 통해 XMP 메타데이터 기능 사용 방법을 설명하는 자습서를 제공합니다. 자습서는 음성을 텍스트 메타데이터로 변환하고, 단어를 말한 장소를 찾을 수 있는 간단한 비디오 플레이어를 만드는 방법을 보여줍니다. Adobe는 Adobe 웹 사이트를 통해 유사한 결과를 수행하는 Soundbooth의 새로운 방법을 보여주는 다른 백서 및 데모를 제공합니다.

자세한 내용은 빠른 편집을 위한 음성 검색 사용 비디오 자습서를 참고하십시오.

음성 분석의 정확성을 향상시키기 위해 Adobe Story에서 스크립트(대본) 정보를 사용하는 방법을 보여 주는 비디오는 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

Jeff Sengstack은 Lynda.com 웹 사이트를 통해 Adobe Story, OnLocation, Premiere Pro, Encore 및 Flash Player와 관련된 음성 검색 작업 과정의 비디오 개요를 제공합니다.

기타 도움말 항목

음성을 텍스트로의 향상 기능

텍스트 메타데이터 생성을 위해 음성 분석

1 파일 또는 클립을 선택합니다.

2 [메타데이터] 패널의 아래쪽에서 [음성 분석] 또는 [분석]을 클릭합니다(Adobe Premiere Pro).

3 [언어] 및 [품질] 옵션을 설정하고 사람마다 별도의 음성 메타데이터를 만들려는 경우 [화자 식별]을 선택합니다.

참고: 음성 검색에서는 스페인어 및 영국 영어용 라이브러리와 같이 일부 언어별 라이브러리가 사용될 수 있습니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

음성이 [음성 분석] 섹션에 나타납니다.

5 음성 메타데이터를 유지하려면 해당 프로젝트를 저장합니다.

음성 메타데이터가 있는 파일을 After Effects에 가져오면 각 단어가 해당 푸티지 항목을 기준으로 레이어에서 레이어 마커로 나타납니다.

음성 메타데이터에서 특정 단어 탐색

1 [음성 분석] 섹션에서 단어를 선택합니다.

[시간 코드 시작] 및 [재생 시간]에 선택 구간의 정확한 위치 및 길이가 표시됩니다.

2 선택 구간을 들으려면 [재생] 또는 [반복 재생]을 클릭합니다. [반복 재생] 옵션에서는 몇몇 프리롤 및 포스트롤을 사용하여 선택한 단어를 반복하여 재생합니다.

음성 메타데이터 편집

❖ [음성 분석] 섹션에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단어를 수정하려면 해당 단어를 클릭하고 입력합니다.
- 단어를 삽입, 삭제, 병합, 잘라내기 또는 복사하려면 기존 단어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 상황에 맞는 메뉴에서 명령을 선택합니다.

텍스트 편집기에서 사용할 수 있도록 음성 메타데이터에서 클립보드로 텍스트 복사

❖ 내역을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [모두 복사]를 선택합니다.

참조 스크립트를 사용하여 음성 분석 개선

음성을 텍스트로 변환의 정확성은 음성의 명확성과 녹음된 대화의 음질에 따라 달라집니다. 잡음이 많은 환경에서 또는 마이크 위치가 나쁜 상태에서 녹음된 대화는 참조 스크립트를 사용하는 경우에도 정확성이 높은 결과를 만들 수 없습니다. 참조 스크립트를 사용하더라도 음성 분석을 향상시킬 수 없습니다. 참조 스크립트는 대화를 포함한 텍스트 문서이며 에셋에 녹음된 대화와 비슷합니다.

참조 스크립트에는 두 가지 유형이 있습니다.

- 첫 번째는 비슷한 대화를 포함하는 스크립트이지만 반드시 현재 프로젝트를 위해 작성되지 않았을 수 있습니다. 예를 들어, 여러 제품을 위한 일련의 의료 교육용 스크립트는 하나의 텍스트 문서로 결합될 수 있습니다. 이 텍스트 문서는 참조 스크립트로 사용할 수 있습니다. 이 유형의 참조 스크립트를 사용하면 기본 언어 모델만 사용했을 때보다 음성 분석 결과의 정확성이 향상됩니다.
- 두 번째는 녹음된 대화와 일치하는 스크립트입니다. 이 유형의 참조 스크립트는 가장 높은 정확성을 제공합니다. 예를 들어, 촬영 도중에 배우가 읽은 스크립트를 참조 스크립트로 사용할 수 있습니다. 또는 자막 제작을 위한 용도로 에셋에서 입력된 내역을 사용할 수 있습니다.

음성 분석은 .astx 파일 이름 확장자를 사용하는 Adobe Story 스크립트를 포함하여 UTF-8 인코딩 텍스트 형식의 참조 스크립트만 지원합니다.

포함된 스크립트 텍스트와 녹음된 대화가 얼마나 가깝게 일치하는가에 따라 일치된 스트립트 텍스트의 정확성이 결정됩니다. 100%의 정확성이 필요한 경우 먼저 스크립트 텍스트를 편집하고 교정합니다. 참조 스크립트로 사용하기 전에 해당 스크립트가 녹음된 대화가 일치하는지 확인합니다.

참고: 참조 스크립트를 Soundbooth에서 사용할 수 있도록 만들려면 먼저 Adobe Premiere Pro에서 다음 단계를 수행하십시오.

1 [콘텐트 분석] 대화 상자의 참조 스크립트 메뉴에서 [추가]를 선택합니다.

2 표시된 대화 상자에서 참조 스크립트 텍스트 또는 .astx 파일을 검색하여 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

3 [스크립트 가져오기] 대화 상자에서 참조 스크립트의 이름을 입력하고 스크립트의 언어를 선택합니다.

참고: 스크롤 창에서 파일의 텍스트를 볼 수 있습니다.

4 가져온 스크립트가 녹음된 대화의 실제 내용에 해당하는 경우에만 [대화와 스크립트 텍스트 일치]를 선택합니다. 예를 들어, 참조 스크립트가 배우가 대사를 읽은 스크립트인 경우 [대화와 스크립트 텍스트 일치]를 선택합니다. 녹음된 대화가 스크립트 파일의 내용보다 짧은 경우에도 이 옵션을 선택합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

[스크립트 가져오기] 대화 상자가 닫히고 [참조 스크립트] 메뉴에서 해당 참조 스크립트가 선택됩니다.

6 [확인]을 클릭합니다.

Adobe Story 스크립트(CS5.5)를 사용하여 음성 분석 개선

Adobe Story 스크립트 데이터가 클립에 연결되어 있는 경우 음성 분석의 정확성이 향상됩니다. Adobe Premiere Pro는 자동으로 Adobe Story 스크립트를 참조 스크립트로 사용합니다. Adobe Premiere Pro가 포함된 스크립트와 충분히 일치하는 내용을 찾으면 분석된 음성 텍스트를 포함된 스크립트 텍스트로 교체합니다. Adobe Premiere Pro는 표준 음성 분석이 제공할 수 없는 유용한 기능인 참조 스크립트에 대한 맞춤법, 고유 명사 및 구두점 수정을 수행합니다.

더 많은 오류를 찾아 수정하려면 Adobe Story 스크립트의 텍스트와 음성 분석 텍스트를 나란히 비교하면 됩니다. 클립에 첨부된 Story 스크립트가 있는 경우 스크립트는 [메타데이터] 패널의 [음성 분석] 섹션에 있는 [포함된 Adobe Story 스크립트] 보기에 표시됩니다. 이 보기에 표시된 스크립트를 아래 [분석 텍스트] 보기에 표시된 음성 분석 결과와 비교합니다.

참고: [포함된 Adobe Story 스크립트] 보기는 읽기 전용입니다. 편집 작업을 수행할 수 없습니다.

Adobe Story 스크립트를 단일 클립이나 여러 클립에 첨부하려면 다음과 같이 하십시오.

1 클립의 장면 번호를 Adobe Story 스크립트의 장면 번호와 일치시킵니다. Adobe Premiere Pro가 클립을 스크립트의 올바른 장면과 일치시킬 수 있도록 정보가 필요합니다. [프로젝트] 패널 또는 [메타데이터] 패널에서 클립의 장면 번호를 지정할 수 있습니다.

2 [프로젝트] 패널에서 하나 이상의 클립을 선택한 다음 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 [스크립트 파일 첨부]를 선택하거나 [파일] > [Adobe Story] > [스크립트 파일 첨부]를 선택합니다.

참고: Adobe Story 스크립트를 첨부하여 병합된 클립을 분석할 수 없습니다.

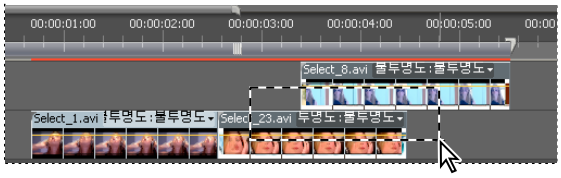
Adobe Story 스크립트를 OnLocation으로 가져온 다음 샷을 스크립트 메타데이터가 포함된 Adobe Premiere Pro로 가져올 수도 있습니다. OnLocation에서 각 장면에 대한 샷 자리 표시자 목록을 만듭니다. 제작 과정에서 OnLocation을 사용하여 이러한 샷을 기록하거나 비디오 파일을 OnLocation에 가져올 때 자리 표시자 샷을 해당 비디오 파일에 연결합니다. 두 경우 모두 OnLocation은 각 샷에 대한 원본 스크립트의 텍스트를 해당 샷의 메타데이터에 포함하고, 샷을 Adobe Premiere Pro로 가져올 때 정보가 유지됩니다.

여러 클립 선택

효과 적용, 클립 삭제, 클립 시간 이동 등 전체 클립에 영향을 주는 작업을 수행하려는 경우에는 먼저 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다. [도구] 패널에는 다양한 선택 작업을 처리할 수 있는 선택 도구가 포함되어 있습니다.

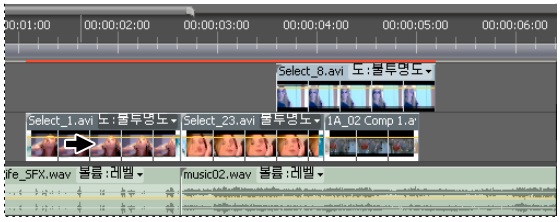
❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단일 클립을 선택하려면 [선택] 도구 를 사용하여 [타임라인] 패널에서 클립을 클릭합니다.
- 클립의 오디오 또는 비디오 부분만 선택하려면 [선택] 도구 를 사용하여 해당 부분을 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.
- 클릭 방법으로 여러 클립을 선택하려면 [선택] 도구 를 사용하여 선택할 각 클립을 Shift 키를 누른 상태로 클릭합니다. 선택한 클립의 선택을 해제하려면 다시 Shift 키를 누른 상태로 클릭하면 됩니다.
- 클립 범위를 선택하려면 시간 눈금자 아래에 있는 시퀀스의 빈 영역을 클릭한 후에 선택할 클립의 모든 부분을 포함하도록 사각형(선택 윤곽)을 드래그합니다.
- 현재 선택 영역에서 특정 클립 범위를 추가하거나 빼려면 Shift 키를 누른 상태로 드래그하여 해당 클립 주위를 선택 윤곽으로 둘러쌉니다. 선택하지 않은 클립에서 Shift 키를 누른 상태로 선택 윤곽을 드래그하면 해당 클립이 현재 선택 영역에 추가됩니다. 선택한 클립에서 Shift 키를 누른 상태로 선택 윤곽을 드래그하면 선택이 해제됩니다.



선택 윤곽을 드래그하여 클립 범위 선택

- 한 트랙에서 특정 시간을 포함하여 그 이후에 있는 모든 클립을 선택하려면 [트랙 선택] 도구 를 선택하고 선택하려는 시간 범위의 시작 부분에 있는 클립을 클릭합니다. 모든 트랙의 클립을 선택하려면 [트랙 선택] 도구로 Shift 키를 누른 상태로 클릭합니다.



트랙 선택 도구를 사용하여 클립 선택

- 연결된 비디오 또는 오디오와 독립적으로 트랙의 클립을 선택하려면 [트랙 선택] 도구 를 사용하여 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.

클립 사용 또는 사용 안 함

복잡한 프로젝트 작업을 수행할 때 처리 시간을 단축하거나 다른 편집 방식을 시험해 보려는 경우 클립을 사용하지 않도록 설정할 수 있습니다. 사용하지 않도록 설정한 클립은 [프로그램 모니터] 또는 미리 보기나 내보내는 비디오 파일에 표시되지 않습니다. 사용하지 않도록 설정한 클립이 포함된 트랙을 잠근 경우가 아니면 클립을 변경할 수는 있습니다. 동일한 트랙에 있는 모든 클립을 사용하지 않도록 설정하려면 전체 트랙을 제외하는 것이 좋습니다. 자세한 내용은 162페이지의 “트랙 대상 지정”을 참조하십시오.

❖ [타임라인] 패널에서 하나 이상의 클립을 선택하고 [클립] > [사용]을 선택합니다. 명령 옆의 확인 표시는 선택한 클립이 사용하도록 설정되었음을 나타냅니다. 사용하지 않도록 설정된 클립은 [타임라인] 패널에서 흐리게 표시됩니다.

클립 그룹화

여러 클립을 함께 사용하지 않도록 설정하거나 복사 또는 삭제할 수 있도록 그룹화할 수 있습니다. 클립을 그룹화하면 연결된 클립의 오디오 및 비디오 트랙이 모두 포함됩니다.

[속도] 명령 등 클립 기반 명령이나 효과는 그룹에 적용할 수 없지만, 그룹의 개별 클립을 선택하여 효과를 적용할 수는 있습니다.

또한 그룹의 바깥쪽 가장자리(그룹의 첫 클립 헤드 또는 마지막 클립 테일)를 트리밍할 수는 있지만 내부 시작 지점 및 종료 지점을 트리밍할 수는 없습니다.

- 클립을 그룹화하려면 여러 클립을 선택하고 [클립] > [그룹]을 선택합니다.
- 클립 그룹을 해제하려면 클립 그룹을 선택하고 [클립] > [그룹 해제]를 선택합니다.
- 클립 그룹에서 클립을 하나 이상 선택하려면 그룹의 단일 클립을 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다. 그룹의 클립을 더 선택하려면 Shift+Alt+클릭(Windows) 또는 Shift+Option+클릭(Mac OS)합니다.

클립 스냅

클립을 상대적으로 정렬하거나 특정 시점에 맞춰 정렬하기 위해 스냅 기능을 활성화할 수 있습니다. 스냅을 사용하면 클립을 이동할 때 다른 클립의 가장자리, 마커, 시간 눈금자의 시작 부분이나 끝 부분 또는 현재 시간 표시기에 자동으로 정렬되거나 스냅됩니다. 클립의 일부를 다른 트랙에 세로로 드래그하면 새 트랙의 원본 시간 위치에 스냅됩니다. 또한 스냅을 사용하면 드래그할 때 실수로 삽입 또는 덮어쓰기를 수행하지 않도록 방지할 수도 있습니다. 클립을 드래그하면 화살표가 있는 세로선이 나타나 클립이 정렬됨을 나타냅니다.

스냅 기능 사용 및 사용 안 함

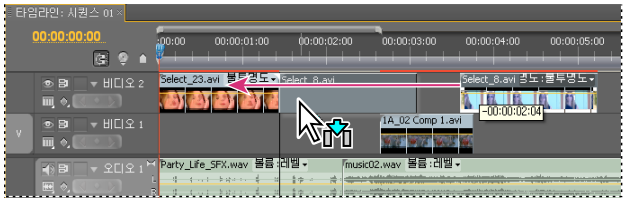
❖ [타임라인] 패널의 왼쪽 위에 있는 [시퀀스] 탭에서 [스냅] 단추 를 클릭하여 선택합니다. 다시 클릭하여 선택 해제합니다.

클립을 클립 가장자리, 마커 또는 현재 시간 표시기로 스냅

1 [타임라인] 패널에서 [스냅] 단추 가 선택되어 있는지 확인합니다.

2 다른 클립의 가장자리, 마커 또는 현재 시간 표시기 쪽으로 클립의 가장자리를 드래그합니다. 정렬될 때 세로선이 나타납니다.

클립을 이동하거나 트리밍하는 등 편집 작업을 수행하는 동안에도 키보드 단축키(S)를 사용하여 스냅 기능을 켜거나 끌 수 있습니다.



스냅 기능을 사용하여 클립 정렬

시퀀스에서 클립 다시 정렬

클립 이동

재생 순서로 클립을 배치하여 [타임라인] 패널에서 시퀀스를 만들 수 있습니다. 클립을 배치한 후에 클립의 순서를 변경하거나 클립을 바꾸거나 제거하거나 추가 클립을 삽입할 수도 있습니다.

타임라인 패널에서 클립 이동

클립을 드래그한 후 빈 지점에 놓거나 다른 클립에 스냅할 수 있습니다. 또한 이동하는 클립을 삽입 및 덮어쓸 수도 있습니다. 드래그하면서 클립의 지속 시간을 나타내는 반투명 사각형을 확인해 보십시오. 여러 클립을 이동하려면 클립 범위를 선택하거나 클립 그룹을 이동합니다. 드래그하면서 이동한 시간의 양이 도구 설명에 표시됩니다. 클립을 시퀀스의 시작 부분으로 드래그하면 음수가 표시되고 끝 부분으로 드래그하면 양수가 표시됩니다.

덮어쓰기가 기본 모드이며, 클립을 드래그할 때 [덮어쓰기] 아이콘으로 표시됩니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클립을 놓으면 삽입 편집이 수행됩니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클립을 드래그하면 [삽입] 아이콘이 나타납니다.

기본적으로 클립 또는 오디오나 비디오의 한쪽 부분을 드래그하여 트랙 위치를 변경할 수 있습니다. 다른 쪽 부분은 원래 트랙에 유지됩니다. 드래그하면서 Shift 키를 누르거나 비디오 트랙과 오디오 트랙을 구분하는 막대를 걸쳐 세로로 드래그하여 이 동작을 변경할 수 있습니다. 클립의 일부를 새 트랙으로 세로로 드래그하면 스냅 기능이 켜져 있는 경우 새 트랙의 원본 시간 위치에 스냅됩니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립의 오디오 부분을 다른 트랙으로 이동하려면 클립의 오디오 부분을 대상 오디오 트랙으로 세로로 드래그합니다.
- 클립의 비디오 부분을 다른 트랙으로 이동하려면 클립의 비디오 부분을 대상 비디오 트랙으로 세로로 드래그합니다.
- 클립의 비디오 부분을 비디오 1로 이동하고 오디오 부분을 다른 오디오 트랙으로 이동하려면 비디오 부분을 비디오 트랙과 오디오 트랙을 구분하는 막대를 지나 아래로 드래그합니다. 그러면 비디오 부분은 비디오 1에 유지되고 오디오 부분은 사용자가 놓은 대상 오디오 트랙에 위치하게 됩니다.
- 클립의 오디오 부분을 오디오 1로 이동하고 비디오 부분을 다른 비디오 트랙으로 이동하려면 오디오 부분을 비디오 트랙과 오디오 트랙을 구분하는 막대를 지나 위로 드래그합니다. 그러면 오디오 부분은 오디오 1에 유지되고 비디오 부분은 사용자가 놓은 대상 비디오 트랙에 위치하게 됩니다.
- 클립의 비디오 부분과 오디오 부분을 지정한 트랙에 배치하려면 비디오 부분을 대상 비디오 트랙으로 드래그합니다. Shift 키를 누르고 있습니다. 이렇게 하면 비디오 부분이 지정된 비디오 트랙에 고정됩니다. Shift 키를 누른 채 비디오 트랙과 오디오

트랙을 구분하는 막대를 지나 아래로 드래그합니다. 클립의 오디오 부분이 대상 오디오 트랙에 위치하면 마우스와 Shift 키를 놓습니다.

- 다른 클립을 덮어쓰려면 하나 이상의 클립을 드래그하여 다른 클립이 위치한 트랙 위에 놓습니다.
- 연결된 클립의 트랙 하나만 이동하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 이동할 클립 부분(오디오 또는 비디오)을 드래그합니다. 편집이 시작된 후에는 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누르고 있지 않아도 됩니다. 이제 비디오와 오디오가 동기화되지 않습니다.
- 삽입하려면 하나 이상의 클립을 드래그한 다음 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 마우스 단추를 놓아 클립을 새 위치에 놓습니다. 놓기 지점 오른쪽에 있는 모든 트랙의 클립이 삽입된 클립의 오른쪽으로 이동합니다. 삽입된 클립이 이동한 원래 트랙에 간격이 남습니다.

키패드를 사용하여 클립 이동

이동할 프레임 수를 입력하여 시퀀스의 클립 위치를 변경할 수 있습니다.

1 시퀀스에서 클립을 선택합니다.

2 Num Lock 키를 켠 채로 숫자 키패드를 사용하여 +(더하기)와 오른쪽으로 클립을 이동할 프레임 수를 입력하거나 -(빼기)와 왼쪽으로 클립을 이동할 프레임 수를 입력합니다. 그런 다음 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

클립 사이에 간격이 있는 경우 해당 간격이 먼저 채워집니다. 그런 다음 선택한 클립이 인접한 클립에 남은 프레임 수만큼 덮어씌집니다.

다른 트랙으로 클립 이동

❖ 클립의 오디오 부분 또는 비디오 부분을 원하는 트랙의 위나 아래로 드래그합니다. 드래그하는 클립 부분만 새 트랙으로 이동합니다.

참고: 오디오를 드래그할 경우 호환되는 다음 트랙에 놓을 수 있으며, 없는 경우(예: 스테레오 오디오를 드래그하는데 모노 트랙만 있는 경우) 새 트랙이 만들어집니다.

타임라인 패널에서 클립 다시 정렬

[타임라인] 패널에서 삽입 및 덮어쓰기 편집의 유용한 변형을 **다시 정렬 편집**이라고 합니다. 다시 정렬 편집에서는 클립을 추출하고 새 위치에 삽입합니다. 그러나 대상 트랙의 클립만 이동하고 다른 트랙의 클립은 영향을 받지 않습니다. 이 기술을 사용하면 시퀀스에서 클립의 순서를 손쉽게 변경할 수 있습니다. 다른 방식으로 수행하려면 추가 작업이 필요합니다. 다시 정렬 편집을 수행하면 [다시 정렬] 아이콘 이 나타납니다.

❖ 클립을 드래그한 다음 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누른 채 새 위치에 놓습니다.

Ctrl+Alt(Windows) 또는 Command+Option(Mac OS)을 누르면 [다시 정렬] 아이콘 이 나타납니다. 클립을 놓으면 대상 트랙의 클립만 이동하는 삽입 편집이 수행됩니다.

자르기 도구를 사용하여 하나 이상의 클립 분할 또는 자르기

[자르기] 도구를 사용하면 한 클립을 두 클립으로 자르거나, 여러 트랙에 있는 여러 클립을 한 번에 자를 수 있습니다. 클립을 분할하면 원본 클립과 연결된 클립에 대해 별도의 인스턴스가 새로 만들어집니다. 새로 만들어지는 클립은 원본 클립의 완전한 버전이지만 시작 지점과 종료 지점이 다릅니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단일 클립 또는 연결된 클립을 분할하려면 [자르기] 도구 를 선택하고 클립을 분할할 시퀀스 지점을 클릭합니다.
- 연결된 클립의 오디오나 비디오 부분만 분할하려면 [자르기] 도구를 사용하여 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.

- 대상 트랙의 클립을 분할하려면 원하는 대상 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다. 클립을 분할하려는 위치로 현재 시간 표시기를 배치한 다음 [시퀀스] > [Razor Tracks](CS5.5의 경우 [편집 추가])를 선택합니다. 또는 Ctrl+K(Windows)나 Command+K(Mac OS)를 누릅니다.
- 잠긴 트랙을 제외한 모든 트랙에서 클립을 분할하려면 분할하지 않을 클립이 포함된 트랙을 모두 잠급니다. [시퀀스] > [Razor All Tracks](CS5.5의 경우 [모든 트랙에 편집 추가])를 선택합니다. Ctrl+Shift+K(Windows) 또는 Command+Shift+K(Mac OS)를 누릅니다. [자르기] 도구를 사용하여 Shift 키를 누른 채 클릭하면 [타임라인] 패널에서 같은 지점의 모든 트랙을 분할할 수 있습니다.

효과 설정을 나중에 변경하려는 경우에는 클립을 분할하지 마십시오. 대신 단일 클립에 키프레임을 적용하면 됩니다.

시퀀스에서 클립 제거

❖ 전체 클립을 제거하려면 시퀀스에서 클립을 하나 이상 선택하고 Delete 키를 누릅니다.

프레임 제거 및 붙여넣기

시퀀스에서 하나 이상의 트랙 내 지정된 영역에서 간격은 유지한 채 프레임을 제거할 수 있습니다. 시퀀스 시작 및 종료 지점을 사용하여 영역을 지정합니다. 시퀀스 시작 지점과 종료 지점 사이에 클립의 일부만 나타나면 해당 부분은 시퀀스에서 제거되고 나머지 클립은 유지됩니다. 그런 다음 제거한 프레임을 시퀀스의 원하는 위치에 붙여넣을 수 있습니다.

1 [프로그램 모니터]의 컨트롤을 사용하여 시퀀스 시작 및 종료 지점을 지정합니다.

2 [타임라인]에서 프레임을 제거할 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

3 [프로그램 모니터]에서 [제거] 단추 를 클릭합니다.

제거된 프레임은 시스템 클립보드에 배치됩니다.

4 제거된 프레임을 붙여넣을 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

5 제거된 프레임을 붙여넣을 위치로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

6 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

170페이지의 “시퀀스 시작 및 종료 지점 설정 또는 제거”

프레임 추출 및 붙여넣기

시퀀스에서 하나 이상의 트랙 내 지정된 영역에서 간격 없이 프레임을 추출할 수 있습니다. 시퀀스 시작 지점 및 종료 지점을 사용하여 영역을 지정합니다. 시퀀스 시작 지점과 종료 지점 사이에 클립의 일부만 표시되는 경우 Premiere Pro에서는 시퀀스에서 클립의 해당 부분만 추출하여 클립의 나머지 부분은 그대로 남겨 둡니다. 추출한 후에는 시퀀스의 원하는 위치에 추출한 프레임을 붙여넣을 수 있습니다.

1 [프로그램 모니터]의 컨트롤을 사용하여 시퀀스 시작 및 종료 지점을 지정합니다.

2 [타임라인]에서 프레임을 추출할 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

3 간격이 메워지면 이동할 모든 트랙의 헤더에서 [동기화 잠금] 상자를 클릭합니다. [동기화 잠금]을 사용하지 않는 트랙의 클립은 이동하지 않습니다.

4 [프로그램 모니터]에서 [추출] 단추 를 클릭합니다.

추출한 프레임은 시스템 클립보드에 배치됩니다.

5 추출한 프레임을 붙여넣을 트랙의 헤더를 클릭하여 대상으로 지정합니다.

6 추출한 프레임을 붙여넣을 위치로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

7 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

170페이지의 “시퀀스 시작 및 종료 지점 설정 또는 제거”

190페이지의 “클립 삭제 및 간격 메우기”

클립 삭제 및 간격 메우기

1 시퀀스에서 삭제할 클립을 선택합니다. 여러 클립을 선택하려면 클립을 Shift 키를 누른 상태로 클릭하거나 클립 위로 선택 윤곽을 드래그합니다.

2 [편집] > [잔물결 삭제]를 선택합니다.

클립 사이 간격 삭제

타임라인에서 클립 사이의 공간을 삭제하면 잠금 해제된 모든 트랙의 모든 클립이 간격 지속 시간에 따라 이동합니다. 잔물결 삭제 또는 삽입/추출 편집 중에 트랙이 이동하지 않도록 하려면 트랙을 잠그십시오. 또는 이동하지 않으려는 트랙에 대해 [동기화 잠금]을 해제합니다.

❖ 타임라인에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 두 클립 사이의 간격을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [잔물결 삭제]를 선택합니다.
- 두 클립 사이의 간격을 선택하고 [편집] > [잔물결 삭제]를 선택합니다.
- 두 클립 사이의 간격을 선택하고 [삭제]를 누릅니다.

시퀀스 및 트랙에서 간격 찾기

시퀀스에서 적어도 한 프레임의 간격이나 시퀀스의 특정 트랙을 찾을 수 있습니다. [시퀀스] > [간격으로 이동]을 선택한 후 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

시퀀스의 다음 간격 모든 트랙을 포함하는 CTI의 맨 오른쪽에서 다음 간격을 찾습니다.

시퀀스의 이전 간격 모든 트랙을 포함하는 CTI의 맨 왼쪽에서 다음 간격을 찾습니다.

하나 이상의 트랙이 대상으로 지정된 경우 다음 옵션 중 하나를 선택할 수도 있습니다.

트랙의 다음 간격 선택한 트랙에 있는 CTI의 맨 오른쪽에서 다음 간격을 찾습니다.

트랙의 이전 간격 선택한 트랙에 있는 CTI의 맨 왼쪽에서 다음 간격을 찾습니다.

CTI는 다음 또는 이전 간격의 위치로 이동하지만 현재 확대 레벨에서 간격이 보이지 않는 경우에도 타임라인의 확대/축소 레벨이 변경되지 않습니다.

참고: Premiere Pro에서 마지막 간격을 찾게 되면 [시퀀스의 다음 간격] 또는 [트랙의 다음 간격]을 선택해도 아무런 작업이 수행되지 않습니다. 마찬가지로 Premiere Pro에서 첫 번째 간격을 찾게 되면 [시퀀스의 이전 간격] 또는 [트랙의 이전 간격]을 선택해도 아무런 작업이 수행되지 않습니다.

현재 시간 표시기에서 복사 및 붙여넣기

하나 이상의 클립을 한 번에 복사하고 붙여넣을 수 있습니다. 클립의 관련 간격(시간의 가로 간격과 트랙의 세로 간격)은 유지됩니다. 붙여넣기 및 삽입 붙여넣기를 사용하여 클립 복사본을 첫 번째 대상 트랙의 새로운 현재 시간 표시기 위치에 붙여넣습니다.

1 시퀀스에서 하나 이상의 클립을 선택하고 [편집] > [복사]를 선택합니다.

2 [타임라인] 패널의 트랙 헤더 영역에서 대상으로 지정할 하나 이상의 트랙을 클릭합니다.

3 [타임라인] 패널에서 클립 복사본을 붙여넣을 시퀀스 지점에 현재 시간 표시기를 놓습니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 붙여넣은 클립을 덮어쓰려면 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.
- 붙여넣은 클립을 삽입하려면 [편집] > [삽입 붙여넣기]를 선택합니다.

클립이 시퀀스에 붙여넣어지고 현재 시간 표시기가 붙여넣은 클립의 끝으로 이동합니다.

기타 도움말 항목

162페이지의 “트랙 대상 지정”

263페이지의 “클립 효과 복사 및 붙여넣기”

한 트랙의 모든 클립 삭제

1 [트랙 선택 도구] 를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 연결된 클립의 오디오와 비디오를 모두 삭제하려면 트랙의 첫 번째 클립을 클릭합니다.
- 한 트랙의 클립만 삭제하고 연결된 클립 부분은 삭제하지 않으려면 트랙의 클립을 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.

3 Delete 키를 누릅니다.

참고: 트랙에 포함된 모든 내용을 트랙과 함께 삭제할 수도 있습니다. 자세한 내용은 131페이지의 “트랙을 사용한 작업”을 참조하십시오.

시퀀스 렌더링 및 미리 보기

Premiere Pro에서는 모든 시퀀스를 실시간으로 최고 프레임 속도를 사용하여 재생하려고 합니다. 일반적으로 이 작업은 렌더링할 필요가 없거나 Premiere Pro에서 이미 미리 보기 파일을 렌더링한 모든 섹션에 대해 수행됩니다. 그러나 미리 보기 파일이 없는 복잡한 섹션이나 렌더링되지 않은 섹션은 실시간으로 최고 프레임 속도를 사용하여 재생할 수 없는 경우도 있습니다.

복잡한 섹션을 실시간으로 최고 프레임 속도를 사용하여 재생하려면 먼저 이러한 섹션의 미리 보기 파일을 렌더링해야 합니다. Premiere Pro에서는 시퀀스의 렌더링되지 않은 섹션을 여러 가지 색상의 렌더링 막대로 표시합니다. 시퀀스의 시간 눈금자에 나타나는 빨강 렌더링 막대는 실시간으로 최고 프레임 속도를 사용하여 재생하기 위해 렌더링되어야 하지만 렌더링되지 않은 섹션을 나타냅니다. 노랑 렌더링 막대는 렌더링하지 않아도 실시간으로 최고 프레임 속도를 사용하여 재생할 수 있는 렌더링되지 않은 섹션을 나타냅니다. 미리 보기 품질에 상관없이 빨강 또는 노랑 렌더링 막대의 섹션은 테이프로 내보내기 전에 렌더링해야 합니다. 녹색 렌더링 막대는 관련 미리 보기 파일이 이미 렌더링된 섹션을 나타냅니다.

시퀀스는 소스 미디어와 거의 같은 방식으로 미리 보기 파일을 참조합니다. [프로젝트] 패널이 아닌 Windows 또는 Mac 파일 탐색기에서 미리 보기 파일을 이동하거나 삭제하면 다음에 프로젝트를 열 때 해당 미리 보기 파일을 찾거나 무시하라는 메시지가 표시됩니다.

압축되지 않은 10비트 또는 8비트 푸티지를 미리 볼 수 있도록 시퀀스 사전 설정을 사용자 정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 141페이지의 “압축되지 않은 비디오 재생 형식으로 시퀀스 만들기(Windows에만 해당)”를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

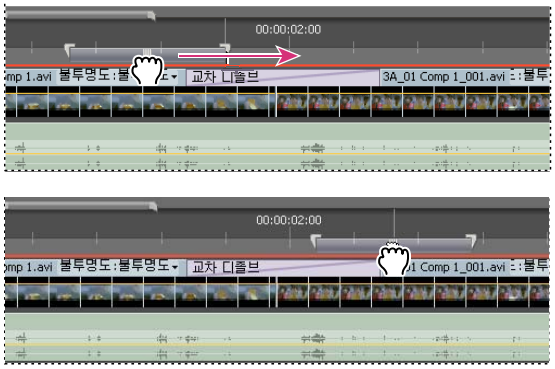
139페이지의 “시퀀스 설정 변경”

116페이지의 “소스 모니터 및 프로그램 모니터 개요”

렌더링용 작업 영역 정의

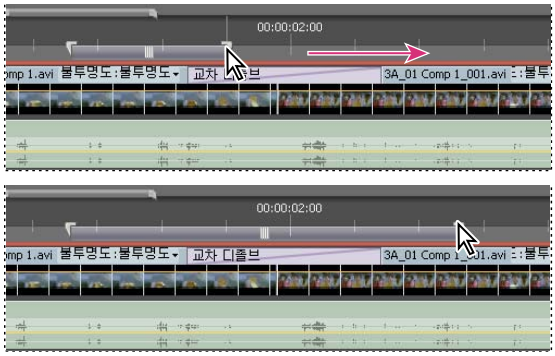
❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 미리 볼 섹션 위로 작업 영역 막대를 드래그합니다. 작업 영역 막대는 해당 텍스처 중심에서 드래그해야 합니다. 그렇지 않으면 대신 현재 시간 표시기를 큐로 지정합니다.



작업 영역 막대 클릭(위) 및 미리 볼 섹션 위로 드래그(아래)

- 작업 영역 막대의 양끝에 있는 작업 영역 마커를 드래그하여 작업 영역의 시작 부분과 끝 부분을 지정합니다.



작업 영역 마커를 드래그하여 작업 영역 확대

- 현재 시간 표시기를 배치하고 Alt+[(Windows) 또는 Option+[(Mac OS)를 눌러 작업 영역의 시작 부분을 설정합니다.
- 현재 시간 표시기를 배치하고 Alt+](Windows) 또는 Option+](Mac OS)를 눌러 작업 영역의 끝 부분을 설정합니다.
- 작업 영역 막대를 두 번 클릭하여 시간 눈금자의 폭 또는 전체 시퀀스의 길이 중 더 짧은 쪽으로 크기를 조정합니다. 전체 시퀀스를 작업 영역으로 정의하려면 전체 시퀀스가 [타임라인] 패널에 표시되어야 합니다.

참고: 포인터를 작업 영역 막대 위에 놓으면 작업 영역 막대의 시작 시간 코드, 끝 시간 코드 및 지속 시간을 표시하는 도구 설명이 나타납니다.

시퀀스 섹션에 대한 미리 보기 파일 렌더링

빨강 렌더링 막대에 속한 시퀀스의 원하는 부분을 렌더링할 수 있습니다.

1 미리 볼 영역 위로 작업 영역 막대를 설정합니다.

2 시퀀스를 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

작업 영역의 효과 렌더링 빨강 렌더링 막대가 포함된 작업 영역 안에 있는 비디오 트랙의 섹션을 렌더링합니다. 또는 Enter 키를 누릅니다.

전체 작업 영역 렌더링 빨강 렌더링 막대 또는 노랑 렌더링 막대가 포함된 작업 영역 안에 있는 비디오 트랙의 섹션을 렌더링합니다.

오디오 렌더링 작업 영역 안에 있는 오디오 트랙의 섹션에 대한 미리 보기 파일을 렌더링합니다.

참고: 비디오 트랙을 렌더링할 때마다 Premiere Pro에서 오디오 트랙을 렌더링하도록 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 193 페이지의 “비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링”을 참조하십시오.

렌더링 시간은 시스템 리소스와 렌더링 부분의 복잡도에 따라 달라집니다.

렌더링된 미리 보기 파일의 동작 품질을 극대화하려면 [시퀀스 설정]에서 [최대 렌더링 품질] 옵션을 선택하십시오. 자세한 내용은 135페이지의 “일반 설정 (CS5) - 설정(CS5.5)”을 참조하십시오.

비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링

[시퀀스] > [작업 영역의 효과 렌더링] 또는 [시퀀스] > [전체 작업 영역 렌더링]을 선택하는 경우 Premiere Pro에서 기본적으로 오디오 트랙이 렌더링되지 않습니다. 하지만 디스크 드라이브 전체의 데이터에서 여러 채널의 오디오와 복잡한 시퀀스의 오디오를 혼합할 때 흐름을 유지하지 못하면 재생 상태가 나빠질 수 있습니다. 이 기본값을 변경하여 Premiere Pro에서 비디오 미리 보기를 렌더링할 때마다 오디오 미리 보기를 자동으로 렌더링하도록 할 수 있습니다.

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

2 [비디오를 렌더링할 때 오디오 렌더링]을 선택 또는 선택 해제합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

46페이지의 “사용 가능한 메모리에 맞춰 렌더링 최적화”

미리 보기 파일을 사용한 작업

미리 보기를 렌더링하면 Premiere Pro에서 하드 디스크에 파일을 만듭니다. 이러한 미리 보기 파일에는 Premiere Pro에서 미리 보기 중에 처리한 모든 효과의 결과가 포함됩니다. 동일한 작업 영역을 변경하지 않고 여러 번 미리 보는 경우 Premiere Pro에서는 시퀀스를 다시 처리하지 않고 미리 보기 파일을 즉시 재생합니다. Premiere Pro에서는 사용자가 지정하는 폴더에 미리 보기 파일을 저장합니다. 마찬가지로 이미 저장되어 있는 처리된 효과를 사용하여 최종 비디오 프로그램을 내보낼 때 미리 보기 파일을 사용하면 시간을 절약할 수 있습니다.

참고: Adobe Media Encoder는 인코딩을 위해 Premiere Pro 미리 보기 파일을 자동으로 사용하지 않습니다. Premiere Pro 미리 보기 파일을 사용하려면 각 인코딩 프로세스에 대해 Adobe Media Encoder에서 [미리 보기 파일 사용] 옵션을 선택해야 합니다.

시간을 더욱 절약하기 위해 Premiere Pro에서는 가능한 한 항상 기존 미리 보기 파일을 유지합니다. 미리 보기 파일은 프로젝트를 편집할 때 연결된 시퀀스 세그먼트와 함께 이동합니다. 시퀀스의 특정 세그먼트가 변경되면 Premiere Pro에서 해당 미리 보기 파일을 자동으로 트리밍하고 변경되지 않은 나머지 세그먼트를 저장합니다.

프로젝트 작업이 완전히 끝나면 미리 보기 파일을 삭제하여 디스크 공간을 절약하는 것이 좋습니다.

기타 도움말 항목

139페이지의 “시퀀스 미리 보기 해상도 설정 변경”

44페이지의 “시스템 성능 향상을 위한 스크래치 디스크 지정”

렌더링 시 파일 미리 보기 사용

❖ [내보내기 설정] 대화 상자에서 [미리 보기 사용]을 선택합니다.

미리 보기 파일 삭제

1 [타임라인] 패널을 활성화하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립 범위에 대해서만 렌더링 파일을 삭제하려면 원하는 범위에만 속하도록 작업 영역 막대를 조정합니다. 그런 다음 [시퀀스] > [작업 영역 렌더링 파일 삭제]를 선택합니다. 작업 영역에서 관련 클립 부분이 포함된 미리 보기 파일이 삭제됩니다.
- 시퀀스의 렌더링 파일을 모두 삭제하려면 [시퀀스] > [렌더링 파일 삭제]를 선택합니다.

[렌더링 파일 삭제] 및 [작업 영역 렌더링 파일 삭제]의 키보드 단축키를 설정할 수 있습니다.

2 묻는 메시지가 나타나면 [확인]을 클릭합니다.

처음부터 끝까지 시퀀스 재생

❖ [프로그램 모니터]에서 [시작 지점에서 종료 지점까지 재생] 단추 를 클릭합니다.

미리 보는 동안 시퀀스 스크롤

시퀀스의 폭이 타임라인 패널에 표시되는 영역보다 넓은 경우에는 자동으로 시퀀스를 스크롤하도록 옵션을 설정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다. [프리롤] 및 [포스트롤] 필드에 원하는 길이를 입력합니다.

2 [타임라인 재생 자동 스크롤] 메뉴에서 원하는 옵션을 선택합니다.

스크롤 안 함 시퀀스가 스크롤되지 않습니다.

페이지 스크롤 시퀀스가 타임라인 패널의 표시 영역에서 한 번에 한 페이지씩 스크롤됩니다. 이것이 기본적으로 설정되는 옵션입니다.

부드럽게 스크롤 시퀀스가 표시되는 영역 아래쪽으로 스크롤될 때 현재 시간 표시기가 표시되는 영역 가운데에 계속 유지됩니다.

비디오 카드를 통해

컴퓨터에 연결된 어떤 모니터에서나 시퀀스를 표시할 수 있습니다. 텔레비전 모니터에서 미리 보려면 해당 모니터에 대한 적절한 비디오 포트를 제공하는 비디오 하드웨어가 필요합니다.

비디오 카드를 통해 텔레비전 모니터에서 미리 보기

일부 비디오 카드 및 운영 체제 소프트웨어 제품은 컴퓨터 데스크탑과 독립적으로 텔레비전 모니터를 지원합니다. 또한 응용 프로그램 실행 시 공간을 더 사용할 수 있도록 컴퓨터 데스크탑을 연결하여 쓸 수 있는 두 번째 모니터를 지원하는 경우도 있습니다. 자세한 내용은 사용 중인 비디오 카드 및 운영 체제와 함께 제공된 설명서를 참조하십시오.

기타 도움말 항목

39페이지의 “DV 또는 HDV 시스템 설정”

캠코더 또는 데크를 통해 텔레비전 모니터에서 미리 보기

DV 프로젝트를 편집하고 있는 경우 IEEE 1394 연결 및 캠코더 또는 비디오 데크를 통해 TV 모니터에서 시퀀스를 미리 볼 수 있습니다.

참고: HDV 모드로 캠코더 또는 데크를 통해 TV 모니터에서 미리 볼 수 없습니다. 대신 DV 또는 자동 모드로 설정하십시오.

1 모니터가 DV 캠코더 또는 데크에 연결되어 있고 해당 캠코더 또는 데크가 컴퓨터에 연결되어 있는지 확인합니다.

2 (캠코더 설정만 해당) 캠코더를 모니터로 출력하도록 설정합니다. 일부 장치에서는 이를 자동으로 감지하지만 사용자가 메뉴 옵션을 선택해야 하는 장치도 있습니다.

3 [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터]에서 오른쪽 위에 있는 패널 메뉴 단추를 클릭하여 [재생 설정]을 선택하고 다음과 같은 옵션 중 원하는 옵션을 선택합니다.

재생하는 동안 데스크탑 비디오 표시 [프로그램 모니터]에 재생할지 여부를 지정합니다. [외부 장치] 옵션에서 지정한 외부 모니터를 통해서만 재생하려면 이 옵션을 선택 해제합니다. [외부 장치] 옵션이 [없음]으로 설정된 경우에는 [데스크탑 비디오]가 선택되어 [프로그램 모니터]에 재생됩니다.

외부 장치 비디오를 재생할 외부 장치를 설정합니다.

종횡비 변환 DV 프로젝트에 대해 픽셀 종횡비가 변환되는 방법을 결정합니다.

데스크탑 오디오 오디오가 컴퓨터에 재생되도록 설정합니다.

외부 장치 오디오 연결된 외부 오디오 장치에 오디오가 재생되도록 설정합니다.

내보내기: 외부 장치 지정된 장치에 대해 테이프로 내보내기를 사용합니다. 이 옵션은 내보내기 중 외부 장치로의 재생에 영향을 주지 않습니다.

Premiere Pro가 백그라운드에 있을 경우 비디오 출력 사용 안 함 사용자의 데스크탑에서 Premiere Pro가 활성 응용 프로그램이 아닌 경우 외부 모니터에 대한 비디오 출력을 사용하지 않습니다.

24p 변환 방법 24p 푸티지의 변환 방법을 지정합니다. 자세한 내용은 143페이지의 “24p 재생 옵션 설정”을 참조하십시오.

데스크탑에서의 재생과 캠코더/VCR을 통한 TV에서의 재생 간에는 약간의 지연이 발생할 수 있습니다. 비디오와 오디오가 동기화되지 않는 것 같으면 비디오 미리 보기와 오디오 미리 보기를 동일한 장치를 통해 수행해 보십시오.

Adobe 비디오 응용 프로그램에서 동일한 캐쉬된 파일을 사용하도록 설정

Adobe 비디오 응용 프로그램에서는 가져온 파일에 고유한 문서 ID를 자동으로 삽입할 수 있습니다. 이러한 고유 ID를 사용하면 각 응용 프로그램에서 동일한 캐쉬 미리 보기 및 일치하는 오디오 파일에 액세스할 수 있으므로 추가 렌더링 및 일치 작업이 필요하지 않습니다.

❖ [환경 설정] 대화 상자의 [미디어] 섹션(또는 Soundbooth의 [메타데이터] 섹션)에서 [가져올 때 파일에 XMP ID 쓰기]를 선택합니다.

이것은 전체 설정으로 하나의 Adobe 비디오 응용 프로그램에서 변경하면 나머지 모두에 영향을 줍니다. 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.

실수 교정

실수 교정

결정을 바꾸거나 실수한 경우 다양한 방식으로 작업을 실행 취소할 수 있습니다. 단, 비디오 프로그램을 변경하는 작업만 실행 취소할 수 있습니다. 예를 들어 편집 작업은 실행 취소할 수 있지만 창 스크롤은 실행 취소할 수 없습니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 가장 최근의 변경 내용을 실행 취소하려면 [편집] > [실행 취소]를 선택합니다. 모든 Premiere Pro 패널에서 프로젝트에 적용한 최근 변경 내용을 32개까지 차례로 실행 취소할 수 있습니다.
- 프로젝트를 연 이후의 특정 상태로 이동하려면 [작업 내역] 패널에서 원하는 항목을 선택합니다.
- 프로젝트를 마지막으로 저장한 이후의 모든 변경 내용을 취소하려면 [파일] > [되돌리기]를 선택합니다.

- 프로젝트를 마지막으로 저장하기 전에 수행한 변경 내용을 실행 취소하려면 Premiere 자동 저장 폴더에서 프로젝트의 이전 버전을 연 후에 [파일] > [다른 이름으로 저장]을 선택하여 해당 프로젝트를 Premiere 자동 저장 폴더 이외의 위치에 저장하십시오. 저장된 이전 버전의 수는 [자동 저장] 환경 설정의 설정에 따라 다릅니다.
- 진행률 막대가 표시되는 경우처럼 Premiere Pro에서 처리 중인 변경 작업을 중지하려면 Esc 키를 누르면 됩니다.
- 변경 내용을 적용하지 않고 대화 상자를 닫으려면 [취소]를 클릭합니다.
- 적용된 효과의 모든 값을 다시 기본값으로 설정하려면 [효과 컨트롤] 패널에서 해당 효과에 대해 [다시 설정] 단추를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

139페이지의 “시퀀스 설정 변경”

49페이지의 “프로젝트 열기”

작업 내역 패널

[작업 내역] 패널을 사용하여 현재 작업 세션 중에 만든 프로젝트의 어떤 상태로든 이동할 수 있습니다. 프로젝트의 특정 부분에 변경 내용을 적용할 때마다 해당 프로젝트의 새 상태가 패널에 추가됩니다. 따라서 선택한 상태의 프로젝트를 수정할 수 있습니다. [캡처] 패널에서 작업한 내용에 대해서는 작업 내역 상태를 사용할 수 없습니다.

[작업 내역] 패널을 사용할 때는 다음 지침을 참고하십시오.

- 패널, 창 및 환경 설정에 대한 변경 내용 등 시스템 전체에 대한 변경 내용은 프로젝트 자체에 대한 변경 내용이 아니므로 [작업 내역] 패널에 추가되지 않습니다.
- 프로젝트를 닫았다가 다시 열고 나면 이전 상태를 더 이상 [작업 내역] 패널에서 사용할 수 없습니다.
- 가장 오래된 상태는 목록 맨 위에 있고 최근 상태는 맨 아래에 있습니다.
- 각 상태는 프로젝트를 변경하는 데 사용한 도구나 명령의 이름 및 해당 도구나 명령을 나타내는 아이콘과 함께 나열됩니다. 일부 작업의 경우 타이틀러와 같은 작업의 영향을 받는 각 패널에 대한 상태를 생성합니다. 이러한 패널에서 수행하는 작업은 [작업 내역] 패널에서 단일 상태로 간주됩니다.
- 선택한 상태의 아래 항목은 모두 흐리게 표시됩니다. 이는 해당 상태의 프로젝트를 사용하여 작업하면 흐리게 표시된 부분은 모두 제거됨을 의미합니다.
- 상태를 선택한 후에 프로젝트를 변경하면 후속 상태가 모두 제거됩니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 상태를 선택하려면 [작업 내역] 패널에서 상태의 이름을 클릭합니다.
- [작업 내역] 패널에서 이동하려면 패널의 슬라이더 또는 스크롤 막대를 드래그하거나, 패널 메뉴에서 [다음 단계] 또는 [이전 단계]를 선택합니다.
- 프로젝트 상태를 삭제하려면 상태를 선택합니다. 그런 다음 패널 메뉴에서 [삭제]를 선택하거나 [삭제] 아이콘을 클릭하고 [확인]을 클릭합니다.
- [작업 내역] 패널에서 모든 상태를 지우려면 패널 메뉴에서 [작업 내역 지우기]를 선택합니다.

이벤트 패널을 통해 경고 제거

Premiere Pro 이벤트에는 문제, 특히 타사 개발자의 플러그인 및 기타 구성 요소와 연관된 문제를 식별 및 해결하는 데 사용할 수 있는 경고, 오류 메시지 및 기타 정보가 나열됩니다. 상태 표시줄의 경고 아이콘 ⚠, 오류 ⛔ 및 정보 ℹ 은 오류를 알려 줍니다. 아이콘을 두 번 클릭하면 이벤트 패널이 열리고, 이벤트 패널에서 관련 항목을 지우면 상태 표시줄에서 아이콘이 제거됩니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 상태 표시줄의 경고 아이콘을 두 번 클릭합니다.
- [창] > [이벤트]를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 목록의 항목에 대한 자세한 내용을 보려면 항목을 선택하고 [세부 정보]를 클릭합니다.
- 이벤트 목록을 지우려면 [모두 지우기]를 클릭합니다.

마커

마커 추가

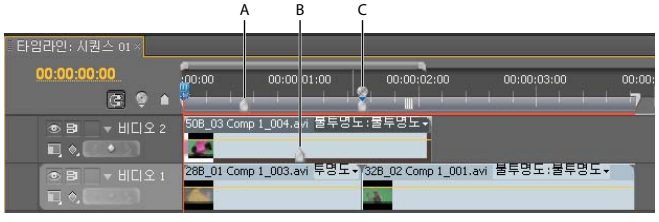
마커를 사용하면 중요한 시간 지점을 표시하여 쉽게 클립의 위치를 지정하고 정렬할 수 있습니다. 시퀀스 또는 클립에서 마커를 사용하여 중요한 작업이나 사운드를 식별할 수 있습니다. 마커는 참조용으로만 사용되며 비디오를 변경하지 않습니다.

시퀀스 마커를 사용하면 FLV 파일의 큐 포인트를 지정하거나, 사용자를 특정 웹 페이지로 이동시키는 URL을 지정할 수 있습니다. 또한 Premiere Pro에서는 시퀀스에 추가하여 장면을 지정할 수 있는 Adobe Encore 장 마커 또는 Encore로 내보낼 시퀀스의 메뉴 구조를 제공합니다. 자세한 내용은 201페이지의 “Encore 장 마커 추가”를 참조하십시오.

마커를 시퀀스, 소스 클립 또는 시퀀스의 클립 인스턴스에 추가할 수 있습니다. 편집 지점을 표시하는 경우 워크플로에 따라 클립과 시퀀스 중 어디에 마커를 추가할지가 결정됩니다.

개별 시퀀스 및 클립 각각에는 최대 100개의 번호 있는 마커(0에서 99까지의 숫자가 지정됨)와 원하는 수의 번호 없는 마커가 포함될 수 있습니다.

마커는 [소스 모니터] 및 [프로그램 모니터]의 시간 눈금자에 작은 아이콘으로 표시됩니다. 또한 클립 마커는 [타임라인] 패널에 나타나는 것처럼 클립 내에 아이콘으로 표시되며, 시퀀스 마커는 시퀀스의 시간 눈금자에 표시됩니다.



타임라인 패널의 마커 아이콘
A. 시퀀스 마커 **B.** 클립 마커 **C.** Encore 장 마커

시작 및 종료 지점과 마찬가지로, 마커를 설정할 때는 원하는 클립 버전으로 작업하고 있는지 확인해야 합니다. [프로젝트] 패널에서 연 소스 클립에 추가한 마커는 해당 클립을 시퀀스에 추가하는 경우 해당 클립에도 표시됩니다. 소스 클립의 마커를 변경해도 시퀀스에 이미 있는 클립의 개별 인스턴스에는 영향을 주지 않습니다. 마커를 사용한 작업에 대한 비디오를 보려면 www.adobe.com/go/vid0255_kr을 참조하십시오.

기타 도움말 항목

메타데이터 및 마커

200페이지의 "시퀀스 마커에 주석, 장 및 링크 추가"

마커 및 큐 포인트를 사용한 작업

번호가 없는 클립 마커 추가

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 소스 클립에 마커를 추가하려면 [프로젝트] 패널에서 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.
- 시퀀스의 클립에 마커를 추가하려면 클립을 두 번 클릭하여 [소스 모니터]에서 엽니다.

2 [소스 모니터]에서 현재 시간 표시기를 마커를 설정하려는 위치로 이동합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- [번호가 없는 마커 설정] 단추를 클릭합니다.
- [마커] > [클립 마커 설정] > [번호 없음]을 선택합니다.

번호가 없는 시퀀스 마커 추가

1 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 마커를 설정하려는 위치로 이동합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [프로그램 모니터]의 [번호가 없는 마커 설정] 단추 또는 [타임라인] 패널의 [번호가 없는 마커 설정] 단추를 클릭합니다. 마커를 설정하면서 [번호가 없는 마커 설정] 단추를 두 번 클릭하면 [마커] 대화 상자가 열립니다.
- [마커] > [시퀀스 마커 설정] > [번호 없음]을 선택합니다.

클립이나 시퀀스가 재생되는 동안 번호가 없는 마커를 삽입하려면 마커를 삽입하려는 경우마다 언제든지 숫자 키패드의 별표(*) 키를 누르면 됩니다.

번호가 있는 마커 추가

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립 마커를 설정하려면 [소스 모니터]에서 클립을 열거나 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다.
- 시퀀스 마커를 설정하려면 [프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널을 선택합니다.

2 마커를 설정하려는 위치로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

3 [마커] > [클립 마커 설정] 또는 [마커] > [시퀀스 마커 설정]을 선택하고 하위 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

사용 가능한 다음 번호 사용하지 않은 번호 중 가장 낮은 번호를 사용하여 번호가 있는 마커를 설정합니다.

기타 번호 0에서 99 사이의 번호 중 사용하지 않은 번호를 사용자가 지정할 수 있는 대화 상자가 열립니다.

효과 컨트롤 패널에서 마커 만들기

[효과 컨트롤] 패널에는 [타임라인] 패널에서 만든 모든 시퀀스 마커를 표시할 수 있습니다. 또한 마커를 추가하여 효과를 배치할 위치를 지정할 수 있으며 [효과 컨트롤] 패널에서 작업하는 동안 마커를 확인할 수 있습니다. 뿐만 아니라 [효과 컨트롤] 패널에서 직접 시퀀스 마커를 만들고 조작할 수 있습니다.

1 마커를 만들 위치로 현재 시간 표시기를 끕니다.

2 타임라인 눈금자에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭(Windows)하거나 Control 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭하고 [시퀀스 마커 설정]을 클릭한 후에 설정할 마커 유형을 선택합니다.

마커 찾기, 이동 및 삭제

마커 탐색 도구를 사용하여 마커를 찾을 수 있습니다. 찾은 마커를 드래그하여 원래 위치에서 다른 위치로 이동하거나 모두 삭제할 수 있습니다.

소스 모니터에서 클립 마커로 이동

1 [소스 모니터]에서 클립을 엽니다.

2 [소스 모니터]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [이전 마커로 이동] 단추 를 클릭합니다.
- [다음 마커로 이동] 단추 를 클릭합니다.

타임라인 패널에서 클립 또는 시퀀스 마커로 이동

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 현재 시간 표시기에 클립 마커로 큐를 지정하려면 시퀀스에서 클립을 선택하고 [마커] > [클립 마커로 이동] > **[marker]**를 선택합니다.
- 현재 시간 표시기에 시퀀스 마커로 큐를 지정하려면 [프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널을 선택한 다음 [마커] > [시퀀스 마커로 이동] > **[marker]**를 선택합니다.

마커 이동

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 시퀀스에 있는 클립에서 클립 마커를 이동하려면 [소스 모니터]에서 클립을 연 다음 [소스 모니터]의 시간 눈금자에 있는 마커 아이콘 을 드래그합니다. [타임라인] 패널에서 직접 클립 마커를 조작할 수는 없습니다.
- 시퀀스 마커를 이동하려면 [타임라인] 패널 또는 [프로그램 모니터]의 시간 눈금자에서 마커를 드래그합니다.

[소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터]의 시간 눈금자에서 마커를 드래그하면 [타임라인] 패널의 해당 마커 아이콘이 이동합니다.

참고: 중첩 시퀀스의 시퀀스 마커는 부모 시퀀스 및 [소스 모니터]에 색상이 약간 다른 클립 마커로 표시됩니다. 중첩된 마커를 조정하려면 [타임라인] 패널에서 중첩 시퀀스를 연 다음 마커를 드래그합니다.

마커 삭제

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립 마커를 삭제하려면 시퀀스에서 클립을 선택하고 현재 시간 표시기에 클립 마커로 큐를 지정합니다.
- 시퀀스 마커를 삭제하려면 시퀀스에서 아무 클립도 선택하지 않은 상태에서 현재 시간 표시기에 시퀀스 마커로 큐를 지정합니다.

2 [마커] > [클립 마커 지우기] 또는 [마커] > [시퀀스 마커 지우기]를 선택하고 하위 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

현재 마커 현재 시간의 마커를 삭제합니다.

모든 마커 사용 중인 보기에 따라 클립 또는 시퀀스의 모든 마커를 삭제합니다.

번호가 있는 마커 모든 번호가 있는 마커 목록에서 번호가 있는 마커 하나를 삭제합니다.

참고: 시간 눈금자에서 외부로 시퀀스 마커를 드래그하는 방법으로는 시퀀스 마커를 제거할 수 없습니다.

시퀀스 마커에 주석, 장 및 링크 추가

[마커] 대화 상자를 사용하여 시퀀스 마커 및 Encore 장 마커를 탐색하고 해당 마커를 읽거나 마커에 데이터를 추가합니다.

1 [타임라인] 패널에서 시퀀스 마커 또는 Encore 장 마커를 두 번 클릭하여 [마커] 대화 상자를 엽니다.

[타임라인] 패널에서 [Encore 장 마커 설정] 단추 또는 [번호가 없는 마커 설정] 단추 를 두 번 클릭하여 마커를 설정하는 경우 [마커] 대화 상자를 열 수 있습니다.

2 다음 옵션을 설정합니다.

이름 마커 이름을 입력합니다.

지속 시간 지속 시간 값을 드래그하거나 값을 클릭하여 강조 표시한 다음 새 값을 입력하고 Enter/Return 키를 누릅니다. URL 링크용 마커 및 장 마커를 사용하는 경우 지속 시간이 두 프레임 이상 되도록 시퀀스 마커를 설정할 수 있습니다. 예를 들어 Premiere Pro에서 FLV 파일의 큐 포인트로 변환할 마커를 설정하는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다. [타임라인] 패널에서 시퀀스 마커 아이콘의 오른쪽에서 얇은 흰색 막대가 확장되어 지속 시간을 표시합니다.

주석 마커와 연결할 주석을 입력합니다.

Encore 장 마커 마커를 Encore 장 마커로 지정하려면 이 상자를 선택합니다.

웹 링크 마커를 하이퍼링크로 지정하려면 이 상자를 선택합니다.

URL [웹 링크]를 선택한 경우에만 이 필드를 사용할 수 있습니다. 열려는 웹 페이지의 주소를 입력합니다.

참고: 시퀀스 마커에는 웹 주소(URL)가 포함될 수 있습니다. 동영상이 웹 페이지에 포함되어 있고 동영상에서 해당 마커에 도달하는 경우 웹 페이지가 자동으로 열립니다. 웹 링크는 QuickTime과 같은 지원되는 형식에 대해서만 사용할 수 있습니다.

프레임 대상 [웹 링크]를 선택한 경우에만 이 필드를 사용할 수 있습니다. HTML 프레임셋을 사용하는 경우 웹 페이지의 대상 프레임을 입력합니다.

Flash 큐 포인트 마커를 Adobe Flash의 큐 포인트로 지정하려면 이 상자를 선택합니다.

유형 이 필드는 [Flash 큐 포인트]를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. 이벤트를 실행할 Flash 큐 포인트 마커를 만들려면 [이벤트]를 선택합니다. 탐색 용도로만 사용할 Flash 큐 포인트 마커를 만들려면 [탐색]을 선택합니다.

+ 및 - 단추 Flash 큐 포인트를 추가하고 이름 및 값을 지정하려면 더하기(+)를 클릭합니다. Flash 큐 포인트를 제거하려면 빼기(-)를 클릭합니다.

이름 이 필드는 [Flash 큐 포인트]를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. Flash 큐 포인트의 이름을 입력합니다.

값 이 필드는 [Flash 큐 포인트]를 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. Flash 큐 포인트의 값을 입력합니다.

3 다른 시퀀스 마커에 대한 주석을 입력하거나 옵션을 지정하려면 [이전] 또는 [다음]을 클릭합니다.

참고: Encore와 같은 DVD 제작 프로그램은 장 링크의 근접을 제한하는 DVD 지침을 준수합니다. 마커를 장 링크로 사용할 수 있도록 설정하는 경우 마커 간 간격이 최소 15프레임 또는 사용하는 제작 소프트웨어에서 요구하는 양 이상이 되는지 확인하십시오. 그렇지 않으면 제작 프로그램에서 장 링크를 자동으로 이동할 수 있습니다.

도구 설명의 마커 설명 읽기

마커를 설정한 후 시간 눈금자의 마커 위에 커서를 놓으면 마커에 대한 정보를 표시하는 도구 설명이 나타납니다. [마커] 대화 상자를 열지 않고도 마커 콘텐트를 빠르게 검색할 수 있습니다.

시퀀스 마커 도구 설명에는 최대 4항목에 대해 다음과 같은 정보가 표시됩니다.

- 마커 이름(선택 사항, 입력한 경우에만 표시됨)
- 시간 코드 시작(항상 표시됨)
- 지속 시간(선택 사항, 마커에 지속 시간이 있는 경우에만 표시됨)
- 주석 텍스트(선택 사항, 입력한 경우에만 표시됨)

참고: [오디오 시간 단위 표시] 옵션이 선택된 경우 도구 설명에 마커 위치와 지속 시간이 시간 코드 단위 대신 오디오 시간 단위로 표시됩니다.

After Effects, Encore 및 Flash와 마커 공유

다음과 같은 방법으로 Premiere Pro, Adobe Encore 및 Adobe Flash 간에 마커를 공유할 수 있습니다.

- Premiere Pro 프로젝트를 After Effects로 가져오면 After Effects에서 시퀀스 마커를 컴포지션 마커로 변환합니다.
- Premiere Pro 프로젝트 패널에서 시퀀스를 복사하여 After Effects에 붙여넣는 경우 결과 컴포지션에서 시퀀스 마커는 컴포지션 마커로, 클립 마커는 레이어 마커로 유지됩니다. 따라서 복사 및 붙여넣기 작업을 사용하면 마커가 예상대로 유지됩니다.
- Premiere Pro의 시퀀스를 Adobe Media Encoder를 통해 AVI와 같은 컨테이너 형식으로 내보내는 경우 시퀀스 마커가 XMP 시간 메타데이터로 파일에 저장됩니다. 비디오 파일을 레이어의 소스로 사용하는 경우 After Effects에서 이러한 시퀀스 마커를 레이어 마커로 변환합니다.
- Premiere Pro에서 Dynamic Link를 통해 After Effects 컴포지션을 만드는 경우 After Effects에서 시퀀스 마커와 클립 마커가 유지되지 않습니다.
- Premiere Pro에서 [파일] > [Dynamic Link] > [Encore로 보내기] 명령을 사용하여 호스트 클립을 내보내는 경우 Premiere Pro의 시퀀스에 추가된 Encore 장 마커가 Encore에서 장 마커로 표시됩니다.
- Premiere Pro에서 내보낸 클립의 시퀀스 마커는 [장] 필드에 텍스트가 포함된 경우 Adobe Flash 프로젝트에서 큐 포인트로 표시됩니다. Premiere Pro에서 시퀀스 마커의 [장] 필드에 있는 큐 포인트 데이터는 XML로 인코딩됩니다. 필요한 XML 프로토콜은 Flash 도움말을 참조하십시오.

  참고: Adobe Premiere Pro에서 장 마커에 텍스트를 추가해야만 해당 장 마커가 Adobe Flash 프로젝트에서 큐 포인트로 표시됩니다.

기타 도움말 항목

마커 및 큐 포인트를 사용한 작업

Encore 장 마커 추가

Premiere Pro의 시퀀스에 Encore 장 마커를 추가할 수 있습니다. [파일] > [Adobe Dynamic Link] > [Encore로 보내기]를 사용하여 Encore로 시퀀스를 내보내는 경우 이러한 마커가 Encore에서 장 지점으로 표시됩니다. Encore에서 장 지점을 메뉴의 단추에 연결할 수 있습니다. 또한 보는 사람이 DVD 리모콘의 장 진행 단추를 사용하여 장 지점 간에 이동할 수도 있습니다.

시퀀스를 만들 경우 각 시퀀스에 시작 위치에 Premiere Pro가 [1장]이라는 레이블이 지정된 Encore 장 마커를 자동으로 배치합니다. Encore에서 이러한 장 마커의 이름을 변경할 수 있습니다.

Encore 마커를 배치하면서 이름을 지정할 수 있습니다. Premiere Pro에서 입력하는 이름은 Adobe Encore에서 기본 메뉴 또는 장면 메뉴에 있는 단추의 레이블로 표시됩니다.

참고: Encore에서는 더 이상 Premiere Pro 시퀀스 마커를 장 지점으로 가져오지 않습니다. 이전 버전의 Premiere Pro를 사용하여 만든 프로젝트의 경우 디스크에 프로젝트에서 만든 장 지점을 유지하려면 시퀀스 마커를 Encore 장 마커로 바꿔야 합니다.

1 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 마커를 설정하려는 위치로 이동합니다.

참고: Encore에서는 각 기본 메뉴 템플릿에 있는 [재생] 단추가 시간 눈금자의 시작 지점에 자동으로 연결됩니다. 마커를 장면 메뉴에 표시하려는 경우가 아니면 마커를 해당 지점에 배치할 필요가 없습니다.

2 [Encore 장 마커 설정] 단추를 클릭합니다.

마커를 빠르게 배치하려면 시간 눈금자에서 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)합니다. 그런 다음 현재 시간 표시기 위치에 설정할 마커 유형을 선택합니다.

3 시간 눈금자에서, 만든 Encore 장 마커를 두 번 클릭합니다.

[마커] 대화 상자가 열립니다.

4 마커 이름을 입력합니다. 다른 단추와 겹치지 않고 메뉴의 크기에 맞도록 이름을 짧게 지정하십시오. 나중에 Encore에서 이름을 조정할 수 있습니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

201페이지의 “After Effects, Encore 및 Flash와 마커 공유”

406페이지의 “Encore로 시퀀스를 보내 DVD, 블루레이 디스크 또는 SWF 만들기”

36페이지의 “Adobe Premiere Pro 또는 Encore에서 동적으로 연결된 컴포지션 만들기”

9장: 오디오 편집

오디오 및 오디오 믹서 개요

Premiere Pro에서는 오디오를 편집하고, 효과를 추가하고, 컴퓨터 시스템에서 처리할 수 있는 한 원하는 수의 오디오 트랙을 시퀀스에 혼합할 수 있습니다. 트랙에는 모노, 스테레오 또는 5.1 서라운드 채널이 포함될 수 있습니다.

오디오를 사용하여 작업하려면 먼저 프로젝트로 오디오를 가져오거나 트랙에 직접 기록해야 합니다. 오디오 클립 또는 오디오가 포함된 비디오 클립을 가져올 수 있습니다.

오디오 클립을 프로젝트로 가져온 후에는 시퀀스에 추가하고 비디오 클립과 마찬가지로 편집할 수 있습니다. 시퀀스에 오디오를 추가하기 전에 오디오 클립의 파형을 보면서 [소스 모니터]에 트리밍할 수도 있습니다. [타임라인] 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 직접 오디오 트랙의 볼륨과 팬/균형 설정을 조정할 수 있으며, [오디오 믹서]를 사용하여 실시간으로 믹싱을 변경할 수 있습니다. 시퀀스의 오디오 클립에도 효과를 추가할 수 있습니다. 트랙 수가 많은 복잡한 믹싱의 경우 서브믹스와 중첩된 시퀀스로 구성하는 것이 좋습니다.

Soundbooth가 있으면 [Adobe Soundbooth에서 편집] 명령을 사용하여 Adobe Soundbooth로 오디오 파일을 보낸 후 고급 편집 작업을 수행할 수 있습니다. Premiere Pro CS5.5에서는 [Audition에서 편집] 명령을 사용할 수 있습니다.

시퀀스의 오디오 트랙

시퀀스에는 다음 오디오 트랙의 모든 결합이 포함될 수 있습니다.

모노(모노포닉) 하나의 오디오 채널을 포함합니다.

스테레오 두 개의 오디오 채널을 포함합니다(왼쪽 및 오른쪽).

5.1 3개의 전방 오디오 채널(왼쪽, 가운데 및 오른쪽)과 2개의 후방 또는 서라운드 오디오 채널(왼쪽 및 오른쪽), 서브우퍼 스피커로 라우팅되는 1개의 LFE(낮은 주파수 효과) 오디오 채널이 포함됩니다.

언제든지 트랙을 추가하거나 삭제할 수 있습니다. 트랙을 만든 후에는 트랙에 사용되는 채널 수를 변경할 수 없습니다. 시퀀스에는 해당 시퀀스의 모든 트랙에 대해 결합된 출력을 제어하는 마스터 트랙이 항상 포함됩니다. 마스터 트랙의 형식, 시퀀스의 오디오 트랙 수 및 오디오 트랙의 채널 수는 [새 시퀀스] 대화 상자의 [트랙] 패널에 지정됩니다.

한 시퀀스는 두 가지 유형의 오디오 트랙을 포함할 수 있습니다. 보통 **오디오 트랙**에는 실제 오디오가 포함됩니다. **서브믹스 트랙**은 해당 서브믹스 트랙으로 라우팅되는 트랙 또는 센드의 결합된 신호를 출력합니다. 서브믹스 트랙은 믹스 및 효과를 관리하는 데 유용합니다.

각 시퀀스는 [타임라인] 패널에 지정된 오디오 트랙 수를 사용하여 만들어지지만 Premiere Pro에서는 사용자가 [타임라인] 패널에서 마지막 오디오 트랙 아래에 오디오 클립을 놓을 때 새 오디오 트랙을 자동으로 만듭니다. 이 기능은 스택에 포함된 오디오 클립의 수가 시퀀스에서 사용 가능한 트랙 수를 초과하거나 오디오 클립의 채널 수가 기본 오디오 트랙의 채널 수와 일치하지 않는 경우에 유용합니다. 또한 트랙 헤더를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [트랙 추가]를 선택하거나, [시퀀스] > [트랙 추가]를 선택하여 트랙을 추가할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

49페이지의 “프로젝트 설정 검토”

230페이지의 “서브믹스를 사용한 작업”

131페이지의 “트랙을 사용한 작업”

오디오 클립의 채널

클립에는 하나의 오디오 채널(모노), 왼쪽 및 오른쪽의 두 오디오 채널(스테레오), 또는 5개의 서라운드 채널과 낮은 주파수 효과 오디오 채널(5.1 서라운드)이 포함될 수 있습니다. 시퀀스에는 클립을 자유롭게 결합할 수 있지만, 모든 오디오는 마스터 트랙의 트랙 형식(모노, 스테레오 또는 5.1 서라운드)으로 믹싱됩니다.

Premiere Pro에서는 오디오 클립의 트랙 형식(오디오 채널의 그룹화)을 변경할 수 있습니다. 예를 들어 스테레오 또는 5.1 서라운드 클립의 개별 채널별로 오디오 효과를 다르게 적용할 수 있습니다. 클립을 시퀀스에 추가할 때 오디오가 별도의 모노 트랙에 위치하도록 스테레오 또는 5.1 서라운드 클립의 트랙 형식을 변경할 수 있습니다.

참고: 마스터 클립의 트랙 형식은 클립의 인스턴스를 시퀀스에 추가하기 전에만 변경할 수 없습니다.

Premiere Pro에서는 클립의 오디오 채널에 출력 채널 또는 트랙을 다시 매핑할 수도 있습니다. 예를 들어 스테레오 클립에서 오른쪽 채널이 출력 채널이 되도록 왼쪽 채널 오디오를 다시 매핑할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

205페이지의 “오디오 데이터 보기”

211페이지의 “스테레오 트랙을 모노 트랙으로 분리”

208페이지의 “소스 및 출력 오디오 채널 매핑”

오디오 트랙 및 클립 믹싱

믹싱은 오디오 트랙을 시퀀스로 혼합하고 조정하는 과정입니다. 시퀀스 오디오 트랙에는 여러 개의 오디오 클립, 그리고 비디오 클립의 오디오 트랙이 포함될 수 있습니다. 오디오를 믹싱할 때 수행하는 동작은 시퀀스의 여러 레벨에 적용될 수 있습니다. 예를 들어 클립에 특정 오디오 레벨 값을 적용하고 해당 클립이 들어 있는 트랙에는 다른 값을 적용할 수 있습니다. 또한 중첩된 시퀀스의 오디오가 들어 있는 트랙에 소스 시퀀스의 트랙에 적용되는 볼륨 변경 및 효과가 이미 들어 있을 수도 있습니다. 이러한 모든 레벨에 적용되는 값을 결합해 최종 믹싱이 이루어집니다.

클립 또는 클립이 들어 있는 트랙에 효과를 적용하는 방법으로 오디오 클립을 수정할 수 있습니다. 동일한 클립에 대한 설정이 중복되거나 충돌하지 않도록 계획적이고 체계적인 방법으로 효과를 적용해야 합니다.

Chris 및 Trish Meyer는 Artbeats 웹 사이트에서 최대한 명료하고 이야기하듯 자연스러운 결과를 얻도록 여러 오디오 트랙을 혼합하고 타이밍을 결정하는 방법에 대한 개요를 제공합니다.

기타 도움말 항목

218페이지의 “마이크 또는 다른 아날로그 소스에서 오디오 기록”

오디오 처리 순서

Premiere Pro에서 시퀀스를 편집하면 다음 순서대로 오디오가 처리됩니다.

- [클립] > [오디오 옵션] > [오디오 게인] 명령을 사용하여 클립에 적용한 게인 조정
- 클립에 적용한 효과
- 다음 순서로 처리되는 트랙 설정: 프리 페이더 효과, 프리 페이더 센드, 음소거, 페이더, 미터, 포스트 페이더 효과, 포스트 페이더 센드, 위치 팬/균형 위치
- 트랙 출력 볼륨: [오디오 믹서]에서 왼쪽에서 오른쪽으로, 오디오 트랙에서 시작해 서브믹스 트랙을 지나 마스터 트랙에서 끝남

  참고: 센드를 사용하거나 트랙의 출력 설정을 변경하여 기본 신호 경로를 수정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

231페이지의 “센드를 사용하여 트랙 라우팅”

빠른 오디오 조정

Premiere Pro에는 완벽한 기능을 제공하는 [오디오 믹서]가 포함되어 있지만 [오디오 믹서]의 옵션 중 일부만 필요한 경우가 있습니다. 예를 들어 스테레오 트랙으로의 출력인 DV 푸티지에서 함께 캡처한 비디오 및 오디오에서 러프 컷을 만드는 경우가 있습니다. 이 경우 다음 지침을 따르십시오.

- [오디오 믹서]에서 마스터 미터와 볼륨 페이더를 시작합니다. 오디오가 0dB보다 너무 낮거나 높으면(빨강 클리핑 표시기가 나타나는 경우) 필요에 따라 클립 또는 트랙의 레벨을 조정합니다.
- 일시적으로 트랙의 소리가 나지 않도록 하려면 [오디오 믹서]의 [트랙 음소거] 단추 또는 [타임라인] 패널의 [트랙 출력 켜기/끄기] 아이콘 을 사용합니다. 일시적으로 다른 모든 트랙의 소리가 나지 않도록 하려면 [오디오 믹서]의 [솔로] 단추를 사용합니다.
- 오디오를 조정할 때에는 변경 사항을 전체 트랙에 적용할지, 아니면 개별 클립에 적용할지를 결정해야 합니다. 오디오 트랙과 클립은 서로 다른 방식으로 편집됩니다.
- [오디오 믹서] 메뉴의 [트랙 표시/숨기기] 명령을 사용하여 원하는 정보만 표시하고 화면 공간을 절약합니다. 효과와 센드를 사용하지 않는 경우 [오디오 믹서]의 왼쪽 가장자리에 있는 삼각형을 클릭하면 숨길 수 있습니다.

기타 도움말 항목

221페이지의 “게인 및 볼륨 조정”

224페이지의 “오디오 믹서에서 트랙 믹싱”

오디오 데이터 보기

Premiere Pro에서는 동일한 오디오 데이터를 여러 가지 보기로 볼 수 있어 클립 또는 트랙의 오디오 설정을 확인하고 편집하기가 용이합니다. [오디오 믹서] 또는 [타임라인] 패널에서 트랙이나 클립의 볼륨 또는 효과 값을 보고 편집할 수 있습니다. 단, 트랙 디스플레이 설정이 [트랙 키프레임 표시] 또는 [트랙 볼륨 표시]로 설정되어 있어야 합니다.

또한 [타임라인] 패널의 오디오 트랙에는 시간에 따라 변경되는 클립의 오디오를 시각적으로 보여 주는 파형이 포함되어 있습니다. 파형의 높이는 오디오의 진폭(소리 강도)을 나타냅니다. 즉, 파형이 클수록 오디오의 소리 강도도 큽니다. 오디오 트랙의 파형을 표시하면 클립에서 특정 오디오를 찾는 데 유용합니다.

파형을 보려면 오디오 트랙 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 오디오 트랙을 확장하십시오.

오디오 트랙을 확장하여 오디오 파형, 트랙 이름 및 고무 밴드를 표시하려면 삼각형을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

206페이지의 “오디오 믹서 개요”

128페이지의 “타임라인 패널”

오디오 클립 보기

[타임라인] 패널에서는 오디오 클립의 볼륨, 음소거 또는 팬 시간 그래프와 파형을 볼 수 있습니다. [소스 모니터]에서도 오디오 클립을 볼 수 있습니다. [소스 모니터]는 시작 및 종료 지점을 정밀하게 설정하는 데 유용합니다. 시퀀스 시간을 프레임 대신 오디오 단위로 볼 수도 있습니다. 이 설정은 프레임보다 작은 단위로 오디오를 편집하는 데 유용합니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인] 패널에서 클립의 오디오 파형을 보려면 오디오 트랙 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하고 [트랙 출력 켜기/끄기] 아이콘 아래에 있는 [표시 스타일 설정] 아이콘을 클릭합니다. 그런 다음 [파형 표시]를 클릭합니다.
- 오디오 클립이 [타임라인] 패널에 표시되어 있을 때 [소스 모니터]에서 클립을 보려면 클립을 두 번 클릭합니다.
- 오디오 클립이 [프로젝트] 패널에 표시되어 있을 때 [소스 모니터]에서 클립을 보려면 클립을 두 번 클릭하거나 [소스 모니터]로 클립을 드래그합니다. 클립에 비디오 및 오디오가 포함되어 있는 경우 [소스 모니터]에서 [출력] 단추를 클릭하고 [오디오 파형]을 선택하여 오디오를 볼 수 있습니다.

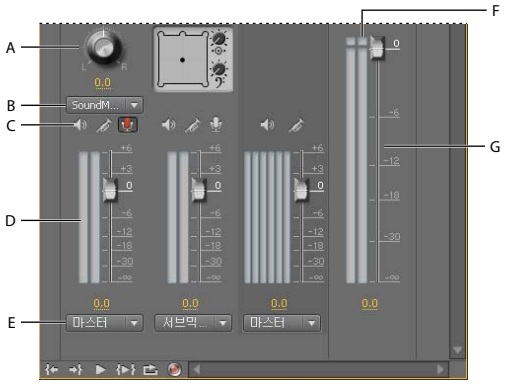
오디오 시간 단위로 시간 보기

❖ [오디오 믹서], [프로그램 모니터], [소스 모니터] 또는 [타임라인] 패널의 패널 메뉴에서 [오디오 시간 단위 표시]를 선택합니다.

[타임라인] 패널에서 오디오 파형을 표시할 때 볼륨을 보다 자세히 보려면 트랙 높이를 늘리십시오. 시간을 보다 자세히 보려면 오디오 단위로 시간을 표시하십시오.

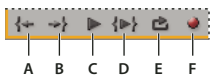
오디오 믹서 개요

[오디오 믹서]에서 오디오 트랙을 듣고 비디오 트랙을 보면서 설정을 조정할 수 있습니다. 각 [오디오 믹서] 트랙은 활성 시퀀스의 타임라인에 포함된 트랙에 해당하며 오디오 콘솔 레이아웃에 타임라인 오디오 트랙을 표시합니다. [오디오 믹서]의 위쪽에 각 트랙의 레이블이 표시되며, 트랙의 이름을 두 번 클릭하여 이름을 바꿀 수 있습니다. [오디오 믹서]를 사용하여 시퀀스의 트랙에 직접 오디오를 기록할 수도 있습니다.



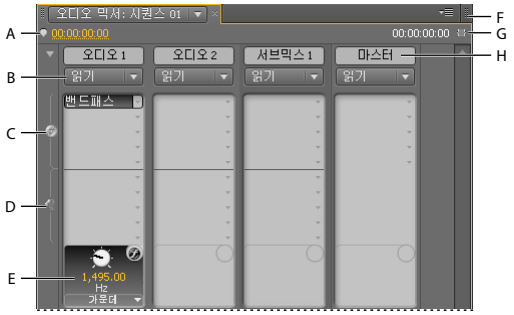
오디오 믹서
A. 팬/균형 컨트롤 **B.** 트랙 입력 채널 **C.** 트랙 음소거/솔로 트랙/기록할 트랙 활성화 단추 **D.** VU 미터 및 페이더 **E.** 트랙 출력 할당 **F.** 클리핑 표시기 **G.** 마스터 VU 미터 및 페이더

[오디오 믹서]에는 기본적으로 모든 오디오 트랙과 마스터 페이더, 그리고 VU 미터 모니터 출력 신호 레벨이 표시됩니다. [오디오 믹서]는 프로젝트 전체의 트랙이 아니라 활성 시퀀스의 트랙만 보여 줍니다. 여러 시퀀스로 마스터 프로젝트 믹스를 만들려면 마스터 시퀀스를 설정하고 그 안에 다른 시퀀스를 중첩하십시오.



오디오 믹서 재생 컨트롤
A. 시작 지점으로 이동 **B.** 종료 지점으로 이동 **C.** 재생/정지 켜기/끄기 **D.** 시작 지점에서 종료 지점까지 재생 **E.** 반복 **F.** 기록

[오디오 마스터 미터] 패널에는 오디오 믹서 마스터 미터의 오디오 표시가 복제됩니다. 별개의 [오디오 마스터 미터] 패널을 열고 작업 영역의 아무 곳에나 도킹할 수 있습니다. [오디오 마스터 미터] 패널에서는 전체 오디오 믹서가 표시되지 않거나 [마스터 페이더] 섹션이 화면 표시 영역을 벗어나는 경우에도 오디오를 모니터링할 수 있습니다.



오디오 믹서
A. 시간 코드 **B.** 자동화 모드 **C.** 효과 **D.** 센드 **E.** 효과 또는 센드 옵션 **F.** 창 메뉴 **G.** 시작/종료 프로그램 지속 시간 **H.** 트랙 이름

기타 도움말 항목

218페이지의 “마이크 또는 다른 아날로그 소스에서 오디오 기록”

오디오 믹서 수정

❖ [오디오 믹서] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택하십시오.

- 특정 트랙을 표시하거나 숨기려면 [트랙 표시/숨기기]를 선택하고 옵션을 사용하여 표시할 트랙을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
- VU 미터에서 Premiere Pro의 트랙 레벨이 아니라 하드웨어 입력 레벨을 표시하려면 입력만 미터링을 선택합니다. 이 옵션을 선택한 경우에도 현재 기록하고 있지 않은 모든 트랙의 오디오를 Premiere Pro에서 모니터링할 수 있습니다.
- 오디오 단위에 비디오 프레임 대신 시간을 표시하려면 [오디오 시간 단위 표시]를 선택합니다. [프로젝트 설정] 대화 상자의 [일반] 탭에서 [오디오 표시 형식] 옵션을 변경하여 샘플 또는 밀리초를 표시하도록 지정할 수 있습니다. [오디오 시간 단위 표시] 옵션은 [오디오 믹서], [소스] 패널, [프로그램] 패널 및 [타임라인] 패널의 시간 표시에 영향을 줍니다.
- [효과 및 센드] 패널을 표시하려면 오디오 믹서의 왼쪽에 있는 [효과 및 센드 표시/숨기기] 삼각형을 클릭합니다.

참고: 트랙이 모두 표시되지 않으면 오디오 믹서의 크기를 조정하거나 가로로 스크롤합니다.

- 효과 또는 센드를 추가하려면 [효과 및 센드] 패널에서 [효과 선택] 또는 [센드 할당 선택] 삼각형을 클릭합니다. 그런 다음 메뉴에서 효과 또는 센드를 선택합니다.

오디오 믹서의 특정 트랙 모니터링

❖ 해당 트랙의 [솔로 트랙] 단추를 클릭합니다.

재생하는 동안 [솔로 트랙] 단추가 활성화되어 있는 트랙만 모니터링됩니다.

참고: [트랙 음소거] 단추를 사용하면 트랙의 소리가 나지 않도록 할 수 있습니다.

오디오 마스터 미터 패널 열기

❖ [창] > [오디오 마스터 미터]를 선택합니다.

옵션 창에서 VST 효과 사용자 정의

1 VST 플러그인 효과를 오디오 믹서의 트랙에 적용합니다.

2 [효과 및 센드] 패널에서 효과를 두 번 클릭합니다.

별도의 VST 편집 창이 열립니다.

3 옵션 컨트롤을 사용하여 효과를 사용자 정의합니다.

클립, 채널 및 트랙을 사용한 작업

소스 및 출력 오디오 채널 매핑

클립의 오디오 채널을 매핑하면 시퀀스에 오디오 트랙이 표시되는 유형과 번호가 결정됩니다. 또한 채널을 매핑하면 마스터 트랙 내에서의 대상 채널이 결정되며, 이에 따라 출력 파일에서의 대상 채널도 결정됩니다. 예를 들어 스테레오 클립의 채널 1과 채널 2를 5.1채널 마스터 트랙의 왼쪽 전방 채널 및 오른쪽 전방 채널로 매핑하는 경우 두 소스 채널은 시퀀스에 배치될 때 하나의 5.1 채널 트랙으로 표시됩니다. 이 채널들은 마스터 트랙의 왼쪽 전방 채널 및 오른쪽 전방 채널로 들어갑니다. 최종 출력을 5.1채널 서라운드 사운드 시스템을 통해 재생하면 두 원본 채널이 각각 왼쪽 전방 및 오른쪽 전방 스피커를 통해 재생됩니다.

오디오 채널 매핑에 대한 자세한 내용은 Creative COW 웹 사이트의 Audio Channel Mapping In Premiere Pro CS3 비디오 자습서를 참조하십시오.

기본적으로 클립 오디오 채널은 캡처되거나 프로젝트로 가져올 때 마스터 트랙에 매핑됩니다. [오디오 환경 설정](Premiere Pro CS5.5의 경우 [오디오 채널]) 대화 상자의 [소스 채널 매핑] 창에서 [기본 트랙 형식]을 선택하여 Premiere Pro에서 클립 오디오 채널을 매핑하는 방식을 지정할 수 있습니다. 또한 클립 오디오 채널을 프로젝트로 가져온 후 각 채널의 매핑 방법을 변경할 수 있습니다.

마지막으로 Premiere Pro에서 각 오디오 채널을 모니터링하는 데 사용하는 출력 채널을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 컴퓨터 스피커 시스템의 왼쪽 앞 스피커를 통해 스테레오 트랙의 왼쪽 채널을 모니터링할 수 있습니다. 이 기본값은 [오디오 출력 매핑 환경 설정] 대화 상자에서 설정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

14페이지의 “오디오 환경 설정”

15페이지의 “오디오 출력 매핑 환경 설정”

가져올 때 소스 오디오 채널 매핑

Premiere Pro에서 클립 오디오 채널을 가져오거나 캡처할 때 오디오 트랙 및 마스터 트랙에 자동으로 매핑하는 방식을 지정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 클릭합니다.

2 [오디오 환경 설정] 대화 상자의 [오디오 트랙] 섹션에 있는 [기본 트랙 형식] 메뉴에서 형식을 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

하나 이상의 클립에 대한 소스 오디오 채널 매핑 변경

1 [프로젝트] 패널에서 오디오가 들어 있는 클립을 하나 이상 선택하고 [클립] > [수정] > [오디오 채널]을 선택합니다.

참고: 오디오 클립을 2개 이상 선택한 경우 선택한 모든 클립의 트랙 형식이 같아야 합니다.

2 [클립 수정] 대화 상자의 [오디오 채널] 창에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [트랙 형식] 목록에서 형식을 선택합니다.
- 오디오 채널을 사용하거나 사용하지 않도록 설정하려면 소스 채널의 [사용] 옵션을 선택하거나 선택 해제합니다. 시퀀스에 클립을 추가하는 경우 Premiere Pro에서 사용하도록 설정한 채널만 [타임라인] 패널에 추가됩니다.

- 소스 채널을 다른 출력 트랙 또는 채널에 매핑하려면 다른 소스 채널 행으로 트랙 또는 채널 아이콘을 드래그합니다. 이 단계를 수행하면 두 소스 채널의 출력 채널 또는 트랙이 교체됩니다.

참고: [타임라인] 패널에서 소스 채널이 다시 매핑된 클립을 표시하면 트랙이 오름차순으로 나타납니다. 그러나 트랙에 연결된 소스 채널은 매핑에 의해 결정됩니다.

- 6개 미만의 소스 채널을 5.1 서라운드 오디오의 출력 채널에 매핑하려면 채널 아이콘을 다른 소스 채널 행으로 드래그합니다. 또는 소스 채널이 원하는 출력 채널에 매핑될 때까지 5.1채널 아이콘을 클릭합니다.

3 채널의 오디오를 미리 보려면 소스 채널을 선택하고 [재생] 단추를 클릭하거나 슬라이더를 사용합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 병합된 클립의 오디오 채널을 수정할 수 없습니다. 기본적으로 모노여야 합니다. 하지만 해당 구성 요소 클립에서 사용 가능한 모든 오디오 채널을 재배열하고 사용하거나 사용하지 않도록 설정할 수는 있습니다.

기타 도움말 항목

211페이지의 “스테레오 트랙을 모노 트랙으로 분리”

212페이지의 “모노 클립을 스테레오로 사용”

321페이지의 “왼쪽 채널만 재생 효과, 오른쪽 채널만 재생 효과”

P2로 내보내기 위한 P2 클립 오디오 매핑

클립 오디오 채널을 5.1채널로 올바르게 매핑하면 P2 시퀀스의 오디오를 4개의 원본 채널로 다시 내보낼 수 있습니다. 예를 들어 최종 출력 파일을 다시 P2 미디어로 전송하려는 경우 4개의 채널로 내보낼 수 있습니다. P2 클립의 채널을 시퀀스에 배치하거나 [파일] > [Panasonic P2로 내보내기] 명령을 사용하기 전에 매핑합니다.

참고: P2 클립을 기본 모노 채널 매핑으로 유지하는 경우 5.1 마스터 트랙이 있는 시퀀스에서 이 클립을 사용하여 해당 시퀀스를 P2로 내보내면 내보낸 파일에는 세 번째 채널과 네 번째 채널에 있는 오디오만 포함됩니다.

1 5.1 마스터 트랙이 있는 시퀀스가 포함된 P2 프로젝트로 클립을 가져옵니다.

2 [프로젝트] 패널에서 매핑할 클립을 하나 이상 선택합니다.

3 [클립] > [오디오 옵션] > [모노로 분리]를 선택합니다.

4 [트랙 형식]에서 [5.1]을 클릭합니다.

5 필요한 경우 4개의 소스 채널이 다음과 같이 매핑될 때까지 5.1채널 아이콘을 클릭합니다.

- 채널 1 - 왼쪽 전방 채널
- 채널 2 - 오른쪽 전방 채널
- 채널 3 - 왼쪽 후방 채널
- 채널 4 - 오른쪽 후방 채널

6 [확인]을 클릭합니다.

오디오 출력 장치 하드웨어 채널에 시퀀스 오디오 채널 매핑

시퀀스 마스터 트랙의 각 채널에 대해 대상 하드웨어 오디오 장치에 채널을 지정할 수 있습니다. 채널을 매핑하려면 [환경 설정] 대화 상자의 [오디오 출력 매핑] 창을 사용하면 됩니다. Premiere Pro는 사용자가 지정한 하드웨어 채널을 통해 각 시퀀스 채널을 재생합니다. 예를 들어 프로젝트를 5.1채널 시퀀스로 만들어도 시스템 하드웨어에서 2채널만 지원할 수 있습니다. 이 경우 6개의 각 시퀀스 채널 중 하드웨어 채널로 사용할 2개의 채널을 지정할 수 있습니다.

하지만 선택한 하드웨어 장치의 채널 수가 16개 미만인 경우 16채널 시퀀스는 16개의 출력 채널로 매핑됩니다. 예를 들어 선택한 장치에서 2개의 채널만 지원할 수 있습니다. 이 경우 16개 채널 시퀀스 중에서 처음 2개의 채널만 하드웨어 채널로 매핑할 수 있습니다.

참고: [오디오 출력 매핑] 창에서 현재 활성화된 장치뿐만 아니라 컴퓨터에 설치되어 있는 지원 가능한 모든 하드웨어 장치로 시퀀스 채널을 매핑할 수 있습니다. 하지만 장치가 활성화된 상태에서만 해당 장치에 지정한 채널 매핑을 보고 들을 수 있습니다. 장치에 시퀀스 오디오 채널을 매핑해도 장치가 활성화되지는 않습니다. 오디오 하드웨어 장치를 활성화하려면 [오디오 하드웨어 환경 설정]을 사용하십시오. 자세한 내용은 43페이지의 "오디오 하드웨어 설정(Windows만 해당)"을 참조하십시오.

하드웨어 장치에 대해 시퀀스 채널을 매핑하려면 먼저 [출력 매핑 대상] 메뉴에서 장치를 선택합니다. [출력 매핑 대상] 메뉴 아래에 있는 목록에는 선택한 장치에서 지원되는 하드웨어 채널이 표시됩니다. 그런 다음 채널 제목을 사용하여 각 하드웨어 채널에 시퀀스 채널을 매핑합니다.

예를 들어 타사 16채널 오디오 장치를 선택한 경우 이 목록에는 16개 하드웨어 채널이 표시됩니다. 스테레오 장치를 선택하면 목록에 2개의 하드웨어 채널만 표시됩니다. 목록에서 각 채널 이름 오른쪽에 있는 타일은 하드웨어 채널에 매핑할 수 있는 세 가지 시퀀스 채널 유형, 즉 스테레오, 5.1 및 16채널을 나타냅니다.

기본적으로 Premiere Pro에서는 Premiere Pro WDM Sound(Windows) 또는 Built-In(Mac OS)이 기본 장치로 선택됩니다. 하지만 지원되는 타사 오디오 장치가 컴퓨터에 설치되어 있는 경우 [출력 매핑 대상] 메뉴에 표시됩니다. 타사 장치를 선택하면 지원되는 채널이 목록에 표시됩니다.

1. [편집] > [환경 설정] > [오디오 출력 매핑](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오 출력 매핑](Mac OS)을 클릭합니다.
2. [환경 설정] 대화 상자의 [출력 대상 매핑] 메뉴에서 원하는 장치의 드라이버를 선택합니다. 기본적으로 Premiere Pro에서는 Premiere Pro WDM Sound(Windows) 또는 Built-In(Mac OS)이 선택됩니다.
3. 원하는 시퀀스 채널 타일을 목록에서 원하는 하드웨어 채널이 있는 줄로 드래그합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

오디오 채널 아이콘

이 아이콘은 [오디오 출력 매핑] 대화 상자 및 [클립 수정] 대화 상자의 [오디오 채널] 탭에 나타납니다.

다음 아이콘은 스테레오 믹스의 채널 매핑을 나타냅니다.

 왼쪽 스테레오 채널

오른쪽 스테레오 채널

다음 아이콘은 5.1 서라운드 믹스의 채널 매핑을 나타냅니다.

왼쪽 전방 채널

오른쪽 전방 채널

왼쪽 서라운드 채널

오른쪽 서라운드 채널

가운데 전방 채널

낮은 주파수 효과 채널

클립에서 오디오 추출

클립에서 오디오를 추출하여 프로젝트에 새 오디오 마스터 클립을 생성할 수 있습니다. 이때 원본 마스터 클립은 유지됩니다. 원본 마스터 클립의 모든 소스 채널 매핑, 게인, 속력, 지속 시간 및 푸티지 해석 설정이 새로 추출한 오디오 클립에 적용됩니다.

1. [프로젝트] 패널에서 오디오가 들어 있는 클립을 하나 이상 선택합니다.
2. [클립] > [오디오 옵션] > [오디오 추출]을 클릭합니다.

추출한 오디오를 포함한 새 오디오 파일이 생성됩니다. 이때 파일 이름 끝에 "추출"이라는 단어가 추가됩니다.

오디오 렌더링 및 바꾸기

시퀀스에서 오디오 클립을 선택하고 해당 클립을 대체할 새 오디오 클립을 생성할 수 있습니다. 새 오디오 클립에는 원본 시퀀스 클립에 적용한 모든 편집 내용과 효과가 포함됩니다. 원본 시퀀스 클립을 트리밍한 경우 새 클립에는 원본 마스터 클립의 전체 오디오가 아니라 트리밍한 오디오만 포함됩니다.

1 시퀀스에서 오디오 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [오디오 옵션] > [렌더링 및 바꾸기]를 클릭합니다.

새 오디오 클립이 만들어지고 선택한 오디오 클립이 바뀝니다. [프로젝트] 패널의 마스터 클립(오디오가 포함된 오디오 클립 또는 비디오 클립)에는 영향을 주지 않습니다.

스테레오 트랙을 모노 트랙으로 분리

[모노로 분리] 명령을 실행하면 클립의 스테레오 또는 5.1 서라운드 오디오 채널에서 모노 오디오 마스터 클립이 만들어집니다. 스테레오 클립을 분리하면 각 채널마다 하나씩 2개의 모노 오디오 마스터 클립이 만들어집니다. 5.1 서라운드 클립을 분리하면 각 채널마다 하나씩 6개의 모노 오디오 마스터 클립이 만들어집니다. Premiere Pro에서는 원본 마스터 클립이 그대로 유지됩니다. [모노로 분리] 명령을 실행하더라도 새 파일이 만들어지지는 않으며 해당 소스 채널 매핑이 적용된 새 마스터 클립만 만들어집니다.

1 [프로젝트] 패널에서 스테레오 또는 5.1 서라운드 오디오가 포함된 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [오디오 옵션] > [모노로 분리]를 클릭합니다.

명령 실행 결과로 만들어지는 오디오 마스터 클립에는 원본 클립의 이름 뒤에 채널 이름이 추가된 이름이 부여됩니다. 예를 들어 Premiere Pro에서 이름이 'Zoom'인 스테레오 오디오 클립에서 2개의 오디오 마스터 클립을 만드는 경우 'Zoom Left' 및 'Zoom Right'라는 이름이 부여됩니다.

[모노로 분리] 명령을 실행하여 연결된 클립이 만들어지지는 않습니다. 연결된 모노 클립을 만들려면 [소스 채널 매핑] 명령을 사용하십시오.

참고: [모노로 분리] 명령은 [프로젝트] 패널 항목에 대해 작동하고 [타임라인] 패널의 시퀀스에 있는 클립에 대해서는 작동하지 않습니다.

기타 도움말 항목

208페이지의 “하나 이상의 클립에 대한 소스 오디오 채널 매핑 변경”

321페이지의 “왼쪽 채널만 재생 효과, 오른쪽 채널만 재생 효과”

212페이지의 “모노 클립을 스테레오로 사용”

212페이지의 “여러 오디오 클립 연결”

모든 스테레오 트랙을 모노 트랙으로 분리

Premiere Pro에서는 개별 스테레오 및 서라운드 채널을 각 클립을 캡처하거나 가져온 것처럼 모노 클립으로 분리할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 클릭합니다.

2 [소스 채널 매핑] 영역의 [기본 트랙 형식] 메뉴에서 [모노]를 선택합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

모노 클립을 스테레오로 사용

모노 오디오 클립을 스테레오 클립으로 사용하면 유용한 경우가 있습니다. [소스 채널 매핑] 기능을 사용하면 모노 클립을 한 쌍의 왼쪽 및 오른쪽 스테레오 채널에 적용할 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 모노 클립을 선택합니다.

2 [클립] > [오디오 옵션] > [소스 채널 매핑]을 클릭합니다.

3 [소스 채널 매핑] 대화 상자에서 [모노를 스테레오로]를 선택합니다.

중요: [타임라인] 패널에 클립이 표시되기 전에 [프로젝트] 패널에서만 모노 클립에 [소스 채널 매핑] 명령을 적용할 수 있습니다. 모노 오디오 트랙에 사용 중인 클립 인스턴스는 스테레오로 변환할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

208페이지의 “하나 이상의 클립에 대한 소스 오디오 채널 매핑 변경”

211페이지의 “스테레오 트랙을 모노 트랙으로 분리”

321페이지의 “왼쪽 채널만 재생 효과, 오른쪽 채널만 재생 효과”

스테레오 클립 중 한 채널의 사운드를 양쪽 채널에 배치

하나의 채널에만 사운드가 기록된 스테레오 클립이 있는 경우 또는 스테레오 클립의 한 채널에 있는 사운드를 다른 채널의 사운드로 교체하려는 경우 소스 클립 채널 매핑, [왼쪽으로 채우기] 오디오 필터 또는 [오른쪽으로 채우기] 오디오 필터를 사용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

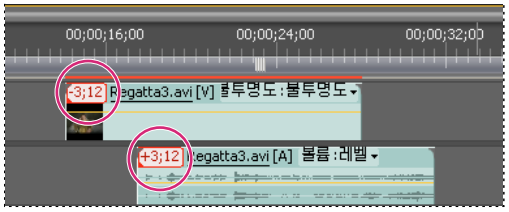
208페이지의 “하나 이상의 클립에 대한 소스 오디오 채널 매핑 변경”

321페이지의 “왼쪽 채널만 재생 효과, 오른쪽 채널만 재생 효과”

여러 오디오 클립 연결

하나의 비디오 클립을 여러 오디오 클립에 연결하거나 여러 오디오 클립을 서로 연결할 수 있습니다. 시퀀스의 오디오 클립을 연결할 때에는 마스터 클립의 인스턴스만 연결됩니다. [프로젝트] 패널의 원본 마스터 오디오 클립에는 영향을 주지 않습니다.

연결된 클립은 [타임라인] 패널에서 이동하거나 트리밍할 때에도 동기화된 상태를 유지합니다. 연결된 클립의 모든 채널에 볼륨 및 팬 효과를 비롯한 오디오 효과를 적용할 수 있습니다. 나머지 클립은 이동하지 않은 채로 연결된 클립 중 하나만 이동하도록 편집하면 동기화 안 됨 표시기가 나타납니다.

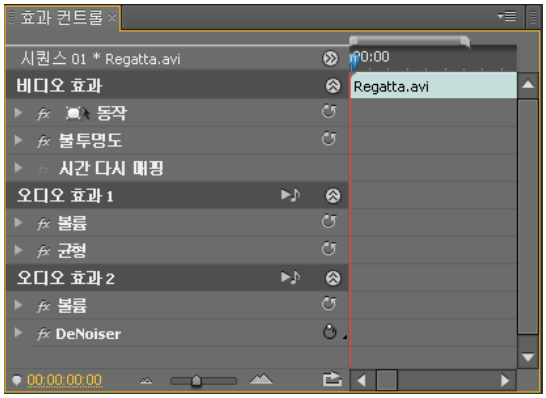


연결된 클립이 더 이상 동기화되지 않는 경우 표시기가 나타납니다.

[소스 모니터]에서 다중 클립 연결을 표시하고 트리밍할 수 있습니다. 다중 클립 연결의 트랙을 보려면 [트랙] 메뉴에서 트랙을 선택합니다. [소스 모니터]에서는 한 번에 채널을 하나만 보고 재생할 수 있습니다. 연결된 클립에 마커가 있는 경우 표시된 트랙의 마커만 [소스 모니터] [타임라인]에 표시됩니다. [소스 모니터]에 [프로젝트] 패널의 다중 클립 연결이 표시되는 경우 [오버레이](또는 Premiere Pro CS5.5의 덮어쓰기) 또는 [삽입] 단추를 사용하여 [타임라인] 패널에 있는 별도의 트랙에 연결된 클립을 추가할 수 있습니다.

소스 모니터에서 다중 클립 링크의 트랙 선택

[효과 컨트롤] 패널에는 다중 클립 연결의 모든 비디오 및 오디오 트랙은 물론, 적용된 효과가 트랙별로 그룹화되어 표시됩니다. [효과] 패널에서 [효과 컨트롤] 패널의 특정 그룹에 효과를 적용할 수 있습니다.



효과는 [효과 컨트롤] 패널에 표시된 다중 클립 연결의 오디오 트랙에 적용됩니다.

기타 도움말 항목

213페이지의 “오디오 클립 연결”

214페이지의 “소스 모니터에서 다중 클립 연결 편집”

오디오 클립 연결

오디오 클립의 채널 유형이 모두 같아야 하며 각 클립이 서로 다른 트랙에 있어야 합니다. 오디오 클립이 비디오 클립에 연결되어 있는 경우와 같이 클립이 이미 연결되어 있으면 연결을 해제해야 다중 클립 연결을 만들 수 있습니다.

1 필요한 경우 연결된 비디오 및 오디오 클립을 선택하고 [클립] > [연결 해제]를 클릭합니다. Adobe Premiere Pro CS5.5에서는 여러 클립을 선택하고 [클립] > [연결 해제]를 선택할 수 있습니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인] 패널에서 서로 다른 트랙에 있는 각 오디오 클립을 Shift 키를 누른 상태로 클릭하여 선택합니다. 비디오 클립을 Shift 키를 누른 상태로 클릭하여 선택할 수도 있습니다.
- [타임라인] 패널에서 서로 다른 트랙에 있는 둘 이상의 오디오 클립을 Shift 키를 누른 상태로 클릭하여 선택합니다.

모든 오디오 클립의 트랙 형식(모노, 스테레오 또는 5.1 서라운드)이 같아야 합니다.

3 [클립] > [연결]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

186페이지의 “클립 그룹화”

215페이지의 “비디오 및 오디오 클립 연결/연결 해제”

소스 모니터에서 다중 클립 연결 편집

1 [타임라인] 패널에서 연결된 클립을 두 번 클릭합니다.

2 [트랙] 메뉴에서 트랙을 선택하여 특정 채널을 표시합니다.

3 (선택 사항) 트랙의 시작 및 종료 지점을 지정합니다.

특정 트랙의 시작 및 종료 지점을 지정하면 다른 연결된 트랙의 시작 및 종료 지점에도 트리밍이 동일하게 적용됩니다. 지속 시간이 다른 연결된 트랙의 시작 및 종료 지점은 달라집니다. 연결된 크립의 시작 및 종료 지점은 지속 시간이 같은 경우에만 동일합니다.

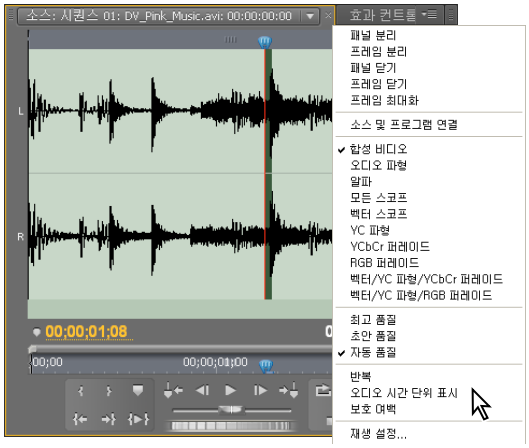
기타 도움말 항목

212페이지의 “여러 오디오 클립 연결”

타임라인 패널에서 오디오 편집

샘플 기반 오디오 시작 및 종료 지점 설정

시작 및 종료 지점은 시간 기준의 분리 단위, 즉 비디오 프레임 간에 설정됩니다. 오디오를 편집할 때 대부분의 경우에는 프레임 기반 편집만으로도 충분하지만 일부 오디오 편집 작업에서는 이보다 더 정밀한 편집 방법을 필요로 합니다. 예를 들어 문장의 두 단어 사이에 시작 지점을 추가하려는 경우, 단어가 편리하게 서로 다른 프레임에 정확하게 나뉘어 있는 경우는 드뭅니다. 다행히 디지털 오디오는 프레임 단위로 나누어지는 것이 아니라 훨씬 짧은 오디오 샘플 단위로 나누어집니다. 따라서 [소스 모니터] 또는 시퀀스의 시간 눈금자를 오디오 샘플로 전환하면 오디오 시작 및 출력 지점을 보다 정밀하게 설정할 수 있습니다.



보다 정밀한 오디오 클립 편집을 위해 오디오 단위로 표시하도록 설정된 소스 모니터

기타 도움말 항목

174페이지의 “시작 지점 트림 및 종료 지점 트림 도구로 트리밍”

소스 또는 프로그램 모니터에서 시간 눈금자를 오디오 단위로 전환

❖ [소스 모니터] 또는 [프로그램 모니터] 패널 메뉴에서 [오디오 시간 단위 표시]를 선택합니다.

샘플 보기에서 오디오 탐색

1 [소스 모니터] 또는 [타임라인] 패널에서 시간 눈금자를 오디오 단위로 전환합니다.

2 탐색하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립 간을 부드럽게 이동하려면 시간 눈금자에서 현재 시간 표시기를 드래그합니다.
- 현재 시간 표시기를 한 번에 오디오 샘플 하나씩 이동하려면 [다음 단계] 또는 [이전 단계] 단추를 클릭합니다.

3 확대 또는 축소하려면 [소스 모니터] 또는 [타임라인] 패널의 시간 눈금자에 표시된 영역 막대를 한쪽 끝으로 드래그합니다.

타임라인 패널의 샘플 보기에서 오디오 트림

1 [타임라인] 패널 메뉴에서 [오디오 시간 단위 표시]를 선택합니다. [타임라인] 패널과 프로그램 모니터의 시간 눈금자가 샘플 기반 단위로 전환됩니다.

2 필요에 따라 편집할 클립이 들어 있는 오디오 트랙을 확장하고 [표시 스타일 설정] 단추를 클릭하고 [파형 표시]를 선택합니다.

3 편집할 클립의 오디오 시작 지점 또는 종료 지점을 자세히 볼 수 있도록 확대/축소 슬라이더를 오른쪽으로 드래그합니다.

4 다음 중 하나를 수행하여 클립을 트리밍합니다.

- 시작 지점을 조정하려면 클립의 오디오 왼쪽 가장자리 위로 포인터를 이동하여 헤드 트림 도구가 나타나면 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.
- 종료 지점을 조정하려면 클립의 오디오 오른쪽 가장자리 위로 포인터를 이동하여 테일 트림 아이콘이 나타나면 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.

5 파형 표시를 사용하거나 오디오를 재생하여 시작 및 종료 지점이 올바르게 조정되었는지 확인합니다.

비디오 및 오디오 클립 연결/연결 해제

[프로젝트] 패널에서 비디오와 오디오가 모두 포함된 클립은 단일 항목으로서 아이콘으로 표시됩니다. 그러나 시퀀스에 클립을 추가할 때는 비디오와 오디오가 각각 해당 트랙에 있는 두 개체로 표시됩니다(클립을 추가할 때 비디오 및 오디오 소스를 모두 지정한 경우).

클립의 비디오 부분과 오디오 부분은 연결되어 있으므로 [타임라인] 패널에서 비디오 부분을 드래그할 때 연결된 오디오가 함께 이동되고, 반대의 경우에도 마찬가지입니다. 이러한 이유로 오디오/비디오 쌍을 **연결된 클립**이라고 합니다. [타임라인] 패널에서 연결된 클립의 각 부분에는 밑줄이 있는 동일한 클립 이름이 부여됩니다. 그리고 비디오는 [V]로, 오디오는 [A]로 표시됩니다.

일반적으로 모든 편집 작업은 연결된 클립의 두 부분에 모두 적용됩니다. 오디오와 비디오를 개별적으로 사용하여 작업하려는 경우에는 연결을 해제할 수 있습니다. 연결을 해제하면 비디오 및 오디오를 연결되지 않은 것처럼 사용할 수 있습니다. 클립 이름에도 더 이상 밑줄이나 [V] 및 [A] 레이블이 표시되지 않습니다. 그러나 이 경우에도 Premiere Pro에서 연결은 계속 추적됩니다. 클립을 다시 연결하면 동기화되지 않은 상태인지 여부와 동기화되지 않은 정도가 나타납니다. Premiere Pro에서 클립을 자동으로 다시 동기화하도록 설정할 수 있습니다.

또한 이전에 연결을 해제한 클립 간에 연결을 만들 수도 있습니다. 이 기능은 별도로 기록된 비디오와 오디오를 동기화해야 하는 경우에 유용합니다.

참고: 비디오는 오디오에만 연결할 수 있고 다른 비디오 클립에는 연결할 수 없습니다. 비디오 클립을 여러 오디오 클립에 연결하거나 여러 오디오 클립을 서로 연결할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

212페이지의 “여러 오디오 클립 연결”

비디오 및 오디오 연결/연결 해제

1 타임라인에서 다음을 수행합니다.

- 비디오와 오디오를 연결하려면 비디오 및 오디오 클립 또는 일련의 오디오 클립을 Shift 키를 누른 상태로 클릭하여 선택한 다음 [클립] > [연결]을 선택합니다.

- 비디오와 오디오의 연결을 해제하려면 연결된 클립 중 하나를 선택하고 [클립] > [연결 해제]를 클릭합니다.
- 여러 클립에서 비디오와 오디오의 연결을 해제하려면 원하는 클립을 선택하고 [클립] > [연결 해제]를 선택합니다(Premiere Pro CS5.5의 새로운 기능).

참고: Premiere Pro CS5에서는 클립의 연결을 해제한 후에도 오디오 및 비디오가 선택된 상태로 유지됩니다. 비디오 또는 오디오를 이동하거나 트리밍하려면 먼저 비디오 또는 오디오 클립의 선택을 취소해야 합니다. Premiere Pro CS5.5에서는 클립의 연결을 해제한 후 비디오는 선택된 상태로 유지되지만 오디오는 선택이 취소됩니다.

2 (선택 항목) 연결된 클립 집합을 여러 번 사용하려면 동기화된 클립 집합에서 중첩 시퀀스를 만들어 원하는 대로 다른 시퀀스에 배치합니다. 자세한 내용은 146페이지의 "선택한 클립에서 중첩 시퀀스 만들기"를 참조하십시오.

연결된 클립의 트랙을 개별적으로 편집

❖ 타임라인에서 Alt 키/Option 키를 누른 상태로 연결된 클립의 두 부분 중 하나를 클릭한 다음 원하는 편집 도구를 사용합니다. 클립 편집을 끝낸 후 클립을 다시 선택(클릭)하여 다시 연결된 클립으로 편집할 수 있습니다. Alt 키/Option 키를 누른 상태로 오디오 또는 비디오를 드래그하는 방법은 분할 편집을 조정하는 데 유용합니다.

동기화되지 않은 상태의 클립 자동 동기화

1 동기화되지 않은 상태의 비디오 또는 오디오 클립의 [타임라인] 패널에서 시작 지점에 표시되는 숫자를 마우스 오른쪽 단추로 클릭/Control 키를 누른 상태로 클릭합니다. 이 숫자는 함께 포함된 비디오 또는 오디오 클립과 동기화되지 않은 부분의 시간 길이를 나타냅니다.

2 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

이동하여 동기화 클립에서 선택한 비디오 또는 오디오 부분을 이동하여 동기화된 상태로 복원합니다. [이동하여 동기화] 옵션을 선택하면 인접한 클립에 관계없이 클립이 이동되고 다시 동기화하는 데 필요한 경우 클립을 덮어씁니다.

밀어넣어 동기화 밀어넣기 편집을 수행하여 클립의 시간적 위치를 이동하지 않고 동기화 상태로 복원합니다.

다중 카메라 편집을 위해 여러 클립을 서로 동기화하는 방법에 대한 자세한 내용은 149페이지의 "클립을 마커와 동기화"를 참조하십시오.

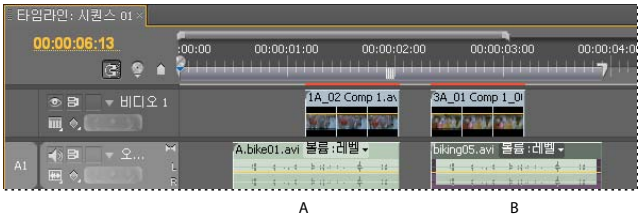
기타 도움말 항목

149페이지의 "클립을 마커와 동기화"

146페이지의 "선택한 클립에서 중첩 시퀀스 만들기"

분할 편집 만들기

대개 시작 지점과 종료 지점은 소스 클립마다 하나씩 설정합니다. 연결된 클립(비디오 및 오디오 트랙이 들어 있는 클립)의 경우에도 동일한 시작 및 종료 지점이 클립의 두 트랙에 모두 적용됩니다. 시퀀스에서 설정한 경우 표준 클립의 오디오 및 비디오가 동시에 표시됩니다. 그러나 분할 편집(L컷 및 J컷이라고도 함)을 만들기 위해 비디오 및 오디오 시작 또는 종료 지점을 독립적으로 설정해야 하는 경우도 있습니다. 시퀀스에 넣을 때 분할 편집을 위해 트리밍된 클립의 오디오는 비디오 앞에 오거나 비디오가 오디오 앞에 오게 됩니다.



A. J컷을 위해 트리밍된 클립 **B.** L컷을 위해 트리밍된 클립

분할 편집 만들기

1 필요한 경우 [타임라인] 패널에서 각 트랙 이름의 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 조정할 오디오 트랙을 확장합니다.

2 분할 편집과 관련한 클립 중 하나를 선택하고 [클립] > [연결 해제]를 클릭합니다. 다른 클립에 대해 이 단계를 반복합니다.

3 [도구] 패널에서 [롤링 편집] 도구 를 선택합니다.

4 두 클립 사이의 오디오 편집 지점에서 시작하여 왼쪽에서 오른쪽 방향으로 드래그합니다.

참고: 아무런 효과가 없으면 드래그하기 전에 포인터가 적용되는 오디오 전환이 아니라 표시된 오디오 편집 지점 위에 있는지 확인합니다.

Alt 키/Option 키를 누른 상태로 클립의 오디오 또는 비디오를 드래그하는 편집 방법이 분할 편집을 빠르게 조정할 수 있어 많이 사용됩니다. 이 방법이 클립 연결을 해제하기 위해 메뉴를 사용하는 것보다 훨씬 빠릅니다.

분할 편집을 위한 소스 시작 및 종료 지점 설정

분할 편집은 클립을 러프 컷으로 취합한 후에 만드는 것이 보통이지만 시퀀스에 추가하기 전에 [소스 모니터]에서 분할 편집을 위해 클립을 트리밍할 수도 있습니다.

1 [소스 모니터]에서 클립을 열고 현재 시간을 비디오 또는 오디오 시작 또는 종료 지점으로 설정할 프레임으로 설정합니다.

2 [소스 모니터]에서 [마커] > [클립 마커 설정]을 클릭하고 [비디오 시작], [비디오 종료], [오디오 시작] 또는 [오디오 종료]를 선택합니다.

3 나머지 비디오 및 오디오 시작 및 종료 지점을 설정합니다. 시퀀스에 클립을 추가하면 비디오 부분이 오디오 부분과 다른 시간에 시작되고 종료됩니다.

오디오 기록

새 시퀀스에 오디오 트랙을 기록하거나 기존 시퀀스에 새 오디오 트랙을 기록할 수 있습니다. 기록된 오디오는 오디오 클립으로 저장되어 프로젝트에 추가됩니다.

오디오를 기록하기 전에 컴퓨터에 사운드 입력 장치가 있는지 확인하십시오. Premiere Pro는 ASIO(Audio Stream Input Output) 장치(Windows) 및 Core Audio 장치(Mac OS)를 지원합니다. 대부분의 장치에는 스피커, 마이크 케이블 및 브레이크아웃 박스 연결을 위한 연결 선이 있습니다.

컴퓨터에 사운드 입력 장치를 연결하기 위한 ASIO 또는 Core Audio 장치가 있는 경우 사운드 장치 설정과 입력 볼륨 레벨 옵션이 올바르게 설정되어 있는지 확인하십시오. 자세한 내용은 운영 체제의 도움말을 참조하십시오.

Premiere Pro의 [오디오 하드웨어] 환경 설정에서 기본 장치 옵션을 설정하여 기록에 사용할 입력 채널을 지정합니다.

입력 장치를 연결하고 모든 준비 설정을 끝내고 나면 Premiere Pro에서 [오디오 믹서]를 사용하여 오디오를 기록할 수 있습니다. [오디오 믹서]의 컨트롤을 사용하여 모니터링 레벨을 조정합니다. 기록한 오디오로 오디오 클립이 만들어지고 [타임라인] 패널과 [프로젝트] 패널에 추가됩니다.

아날로그 오디오 캡처

디지털 형식이 아닌 오디오(예: 아날로그 카세트 또는 라이브 마크를 통해 기록된 오디오)를 사용하려면 오디오 또는 오디오/비디오 디지타이저/캡처 카드를 통해 디지타이징해야 합니다.

디지타이징된 오디오의 음질과 오디오 파일의 크기는 디지타이징된 오디오의 **샘플 속도**(초당 샘플 수)와 **비트 심도**(샘플당 비트 수)에 따라 결정됩니다. 또한 스테레오 오디오의 경우 모노 오디오에 비해 두 배의 디스크 공간이 필요합니다. [프로젝트 설정] 대화 상자의 [캡처] 섹션에서 제어되는 이러한 매개 변수는 아날로그 오디오 신호가 디지털 형태로 얼마나 정확하게 표현되는지를 결정합니다. 샘플 속도와 비트 심도가 높으면 사운드의 음질이 높아지지만 그에 따라 파일 크기도 커집니다. 최종 내보내기 또는 재생에 사용할 설정보다 높더라도 컴퓨터에서 처리할 수 있는 가장 높은 음질 설정으로 오디오를 캡처하십시오. 그러면 오디오

게인을 조정하거나 동조, 동적 범위 압축/확장 등의 오디오 효과를 적용할 때 음질을 유지하는 데 도움이 되는 헤드룸 또는 추가 데이터가 제공됩니다. DV 형식은 2개의 독립적인 스테레오 오디오 쌍으로 기록할 수 있지만 Premiere Pro에서는 하나의 스테레오 쌍만 캡처됩니다. 사용하는 DV 하드웨어에 따라 스테레오 쌍 1, 스테레오 쌍 2 또는 두 쌍의 믹스를 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 DV 하드웨어 설명서를 참조하십시오.

캡처된 오디오의 위치 설정

1 [편집] > [환경 설정] > [스크래치 디스크](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [스크래치 디스크](Mac OS)를 선택합니다.

2 [캡처된 오디오]의 위치를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

기록을 위한 오디오 입력 채널 준비

트랙에 대한 기록을 사용하는 경우 [환경 설정] 대화 상자의 [오디오 하드웨어] 섹션에 지정된 [기본 장치] 채널에서 트랙을 기록할 수 있습니다. 이 대화 상자에는 컴퓨터에 연결된 오디오 입력을 활성화하는 데 사용하는 [ASIO 설정] 단추(Windows에만 해당)가 있습니다. 서브믹스 및 마스터 트랙에는 항상 시퀀스 내의 트랙에서 오디오가 수신되므로 이러한 트랙에 대해서는 기록 및 트랙 입력 옵션을 사용할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

43페이지의 “기본 오디오 장치 지정”

43페이지의 “ASIO 장치 설정 지정(Windows에만 해당)”

마이크 또는 다른 아날로그 소스에서 오디오 기록

1 입력 오디오 장치를 지정했는지 확인합니다. 자세한 내용은 43페이지의 “기본 오디오 장치 지정”을 참조하십시오.

2 입력 장치(마이크 또는 기타 오디오 장치)가 컴퓨터 또는 사운드 카드에 올바르게 연결되어 있는지 확인합니다.

마이크로 기록하는 경우 마이크 잭이 모노 또는 스테레오 마이크용인지 알아보려면 컴퓨터 또는 사운드 카드 설명서를 참조하십시오. 잭에 맞는 마이크를 사용하십시오. 스테레오 잭에 모노 마이크를 꽂거나 이와 반대로 모노 잭에 스테레오 마이크를 꽂으면 노이즈가 발생하거나 채널이 손실되거나 소리가 간간히 끊기거나 아무런 소리가 나지 않을 수도 있습니다.

3 마이크로 기록하는 경우 피드백 및 에코를 방지하려면 컴퓨터 스피커를 끄는 것이 좋습니다.

4 (선택 사항) 필요한 경우 기록할 채널 수에 맞추어 오디오 트랙을 타임라인에 추가합니다. 예를 들어 단일 모노 마이크로 음성을 기록하는 경우 모노 오디오 트랙을 하나만 기록해야 합니다. 자세한 내용은 131페이지의 “트랙을 사용한 작업”을 참조하십시오. 타임라인에 추가하는 각 트랙의 [오디오 믹서]에 트랙이 나타납니다.

5 [오디오 믹서]에서 오디오 장치에 대해 추가한 트랙의 [기록할 트랙 활성화] 아이콘 을 클릭합니다.

6 [트랙 입력 채널] 메뉴에서 기록 입력 채널을 선택합니다.

참고: [트랙 입력 채널] 메뉴는 [기록할 트랙 활성화] 아이콘을 클릭한 후에만 표시됩니다.

7 여러 트랙을 기록하는 경우 필요에 따라 3단계와 4단계를 반복합니다.

8 (선택 사항) 새 시퀀스를 만듭니다.

참고: 기존 시퀀스에 기록할 수도 있습니다. 이는 보이스오버를 기록할 때 유용합니다. 재생되는 시퀀스를 보면서 음성을 기록할 수 있기 때문입니다. 기존 시퀀스에 보이스오버를 기록할 때에는 [오디오 믹서]에서 기록할 트랙의 [솔로 트랙] 아이콘 을 클릭하는 것이 좋습니다. 이 아이콘을 클릭하면 다른 오디오 트랙이 음소거됩니다.

9 (선택 사항) 기록할 오디오 트랙을 선택합니다.

10 (선택 사항) 입력 장치의 레벨을 적절한 기록 레벨로 조정합니다.

11 [오디오 믹서] 패널 메뉴에서 [입력만 미터링]을 선택하여 사운드 카드의 입력만 미터링합니다.

12 [오디오 믹서] 아래쪽에 있는 [기록] 단추 를 클릭하여 [기록] 모드로 전환합니다.

오디오 믹서 기록 컨트롤
A. 트랙의 기록 사용 단추 **B.** 오디오 믹서의 기록 단추

13 아날로그 소스에서 선택 영역을 재생하거나 내레이터가 마이크로 말하도록 하여 입력 레벨을 테스트합니다. [오디오 믹서] 레벨 미터를 보면서 기록이 활성화된 트랙의 입력 레벨이 높지만 클리핑되지는 않는 정도인지 확인합니다.

14 (선택 사항) 테스트를 마쳤으면 프로젝트의 오디오 트랙도 미터링하도록 [오디오 믹서] 패널 메뉴에서 [입력만 미터링]의 선택을 해제합니다.

15 [재생] 단추 를 클릭하여 기록을 시작합니다.

16 필요한 경우 트랙 기록하면서 볼륨 슬라이더를 위로(크게) 또는 아래로(작게) 조정하여 원하는 모니터 레벨을 유지합니다.

오디오가 클리핑되면 VU 미터의 위쪽에 빨강 표시기가 나타납니다. 오디오 레벨이 클리핑을 발생시킬 만큼 크지 않은지 확인하십시오. 일반적으로 시끄러운 오디오는 0dB 정도이고, 조용한 오디오는 -18dB 정도입니다.

17 [정지] 아이콘 을 클릭하여 기록을 정지합니다.

기록된 오디오는 오디오 트랙에 클립으로, [프로젝트] 패널에 마스터 클립으로 표시됩니다. 언제라도 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택하여 이름을 바꾸거나 삭제할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

43페이지의 “기본 오디오 장치 지정”

15페이지의 “오디오 하드웨어 환경 설정”

Premiere Pro의 아날로그 캡처 문제 해결

Premiere Pro Wikia: Windows XP에서 Premiere Pro와 함께 사용할 수 있도록 USB 마이크 설정(영어)

44페이지의 “시스템 성능 향상을 위한 스크래치 디스크 지정”

기록 시 입력 음소거

컴퓨터가 스피커에 연결되어 있을 때 입력 음을 소거하면 피드백 또는 에코를 방지할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 선택합니다.

2 [타임라인 기록 시 입력 음소거]를 선택합니다.

볼륨 레벨 조정

타임라인 또는 프로그램 모니터에서 볼륨 레벨 모니터링

[타임라인] 패널에서 클립에 대한 오디오 레벨을 모니터링할 수 있습니다.

1 [오디오 마스터 미터] 패널이 열려 있지 않으면 [창] > [오디오 마스터 미터]를 선택합니다.

2 [프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 스페이스바를 누릅니다.
- [프로그램 모니터]에서 재생-정지 켜기/끄기(스페이스바) 단추 ▶ 를 클릭합니다.

[오디오 마스터 미터] 패널에 해당 타임라인에 대한 오디오 레벨이 표시됩니다.

캡처하는 동안 볼륨 레벨 모니터링

DV 또는 HDV 푸티지를 캡처하는 동안 오디오 레벨을 모니터링할 수 있습니다.

1 [오디오 마스터 미터] 패널이 열려 있지 않으면 [창] > [오디오 마스터 미터]를 선택합니다.

2 DV 또는 HDV 소스에서 비디오를 캡처합니다.

[오디오 마스터 미터] 패널에 캡처된 푸티지에 대한 오디오 레벨이 표시됩니다.

스크러빙 시 오디오 재생 여부 지정

Premiere Pro에서는 [소스 모니터], 프로그램 모니터 또는 [타임라인]에서 오디오가 포함된 클립 또는 시퀀스를 스크러빙할 때 오디오가 기본적으로 재생됩니다. 스크러빙 시에 오디오를 듣지 않으려면 이 설정을 변경할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 선택합니다.

[환경 설정] > [오디오] 명령에 키보드 단축키를 할당할 수 있습니다. 자세한 내용은 416페이지의 “키보드 단축키 찾기 및 사용자 정의”를 참조하십시오.

2 원하는 옵션에 따라 [스크러빙 시 오디오 재생]을 선택하거나 선택 해제합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

416페이지의 “키보드 단축키 찾기 및 사용자 정의”

게인 및 볼륨 조정

게인은 일반적으로 클립의 입력 레벨 또는 볼륨을 참조합니다. 볼륨은 일반적으로 시퀀스 클립 또는 트랙의 출력 레벨 또는 볼륨을 참조합니다. 게인 또는 볼륨 레벨을 설정하여 트랙 또는 클립 간의 레벨 일관성을 높이거나 트랙 또는 클립의 볼륨을 변경할 수 있습니다. 그러나 오디오 클립이 디지타이징된 경우 해당 클립의 레벨이 너무 낮게 설정되어 있으면 게인 또는 볼륨을 높일 경우 노이즈만 증폭될 수 있다는 점에 유의하십시오. 최상의 결과를 얻으려면 소스 오디오를 최적 레벨로 기록 또는 디지타이징하는 표준 방식을 따르십시오. 이렇게 하면 사용자가 트랙 레벨 조정에 집중할 수 있습니다.

하나 이상의 선택한 클립의 게인 레벨을 조정하려면 [오디오 게인] 명령을 사용합니다. [오디오 게인] 명령은 [오디오 믹서] 및 [타임라인] 패널의 출력 레벨 설정과 독립적이지만 해당 값은 최종 믹스의 트랙 레벨과 결합됩니다.

[효과 컨트롤] 또는 [타임라인] 패널에서 시퀀스 클립에 대한 볼륨을 조정할 수 있습니다. [효과 컨트롤] 패널에서 다른 효과 옵션을 설정할 때와 동일한 방법을 사용하여 볼륨을 조정합니다. [타임라인] 패널에서 [볼륨] 효과를 조정하면 더 간단한 경우가 많습니다.

[오디오 믹서] 또는 [타임라인] 패널에서 트랙 출력을 제어합니다. 주로 [오디오 믹서]를 통해 트랙 레벨을 제어하는 경우에도 [타임라인] 패널의 오디오 트랙 키프레임을 사용하여 트랙 레벨을 제어할 수도 있습니다. 트랙 키프레임은 믹서 자동화 설정을 나타내므로 자동화가 [읽기], [터치] 또는 [래치]로 설정된 경우에만 출력에 영향을 줍니다.

Premiere Pro CS5.5의 [오디오 게인] 대화 상자에서는 병합된 클립의 각 구성 요소 오디오 클립에 동일한 게인이 적용됩니다. 개별 오디오 채널을 별도로 조정해야 하는 경우 구성 요소 클립에 대해 클립 볼륨 고무 밴드를 사용할 수 있습니다.

[마스터 트랙 표준화] 명령을 사용하여 전체 시퀀스의 마스터 볼륨 컨트롤을 조정할 수 있습니다.

하나 이상의 클립 표준화

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 마스터 클립의 게인을 조정하여 [타임라인] 패널에 추가된 모든 클립 인스턴스가 동일한 게인 레벨을 갖도록 할 수 있습니다. [프로젝트] 패널에서 마스터 클립을 선택합니다.
- 이미 한 시퀀스에 있는 마스터 클립의 한 인스턴스에 대해서만 게인을 조정하려면 [타임라인] 패널에서 해당 클립을 선택합니다.
- 둘 이상의 마스터 클립 또는 클립 인스턴스에 대해 게인을 조정하려면 [프로젝트] 패널 또는 시퀀스에서 해당 클립을 선택합니다. 시퀀스에서 Shift 키를 누른 상태에서 클립을 클릭하여 선택합니다. [프로젝트] 패널에서 인접한 클립을 선택하려면 Shift 키를 누른 상태로 클릭하고, 인접하지 않는 클립을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.

2 [클립] > [오디오 옵션] > [오디오 게인]을 선택합니다.

[오디오 게인] 대화 상자가 열리고 Premiere Pro에서 자동으로 선택한 클립의 최고 진폭 계산을 시작하여 계산된 값을 [최고 진폭] 필드에 보고합니다. 이 값은 계산된 후 해당 선택 항목에 대해 저장됩니다. 이 값을 게인을 조정해야 하는 양에 대한 기준으로 사용할 수 있습니다.

3 다음 중 하나를 선택하고 해당 값을 설정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

게인 설정 기본값은 0.0dB입니다. 이 옵션을 통해 사용자가 게인을 특정 값으로 설정할 수 있습니다. 이 값은 옵션이 선택되어 있지 않고 값이 흐리게 표시되는 경우에도 항상 현재 게인으로 업데이트됩니다. 예를 들어 두 번째 옵션인 [게인 조정]을 사용하여 게인을 -1dB씩 조정하면 결과 게인 레벨을 표시하도록 [게인 설정] 값도 업데이트됩니다. 이미 게인을 조정한 선택된 클립에 대해 [오디오 게인] 대화 상자가 열려 있는 경우 이 필드에 현재 게인 값이 표시됩니다.

게인 조정 기본값은 0.0dB입니다. 이 옵션을 통해 사용자가 + 또는 -dB로 게인을 조정할 수 있습니다. 이 필드에 0 이외의 값을 입력하면 클립에 적용된 실제 게인 값을 반영하도록 [게인 설정] dB 값이 자동으로 업데이트됩니다.

최대 최고점을 다음으로 표준화 기본값은 0.0dB입니다. 사용자가 이 값을 0.0dB 미만의 임의 값으로 설정할 수 있습니다. 예를 들어 헤드룸을 허용하고 이 값을-3dB로 설정할 수 있습니다. 이 표준화 옵션은 선택한 클립의 최대 최고 진폭을 사용자가 지정한 값으로 조정합니다. 예를 들어 최고 진폭이 -6dB인 하나의 클립은 [최대 최고점을 다음으로 표준화]가 0.0dB로 설정되어 있는 경우 게인이 +6dB만큼 조정됩니다. 여러 클립을 선택하는 경우에는 최대 최고점이 포함된 클립은 사용자가 지정한 값으로 조정되고

나머지 클립은 동일한 양만큼 조정되어 클립 간의 상대적인 게인 차이가 유지됩니다. 예를 들어 클립 1의 최고점은 -6dB이고 클립 2의 최고점은 -3dB인 경우를 가정해 보겠습니다. 클립 2의 최고점 값이 더 크므로 사용자가 지정한 게인인 0.0dB로 증폭되도록 클립 2가 +3dB만큼 조정되고, 클립 1도 +3dB만큼 조정되어 -3dB로 증폭됩니다. 그 결과, 선택한 두 클립 간의 게인 오프셋은 동일하게 유지됩니다.

모든 최고점을 다음으로 표준화 기본값은 0.0dB입니다. 사용자가 이 값을 0.0dB 미만의 임의 값으로 설정할 수 있습니다. 예를 들어 헤드룸을 허용하고 이 값을-3dB로 설정할 수 있습니다. 이 표준화 옵션은 선택한 클립의 최고 진폭을 사용자가 지정한 값으로 조정합니다. 예를 들어 최고 진폭이 -6dB인 하나의 클립은 [모든 최고점을 다음으로 표준화]가 0.0dB로 설정되어 있는 경우 게인이 +6dB만큼 조정됩니다. 여러 클립을 선택하는 경우에는 모든 클립을 0.0dB로 증폭하기 위해 필요한 양만큼 선택한 각 클립의 게인이 조정됩니다.

최고 진폭 클립의 오디오 파형에서 가장 높은 지점입니다. 이 항목은 여러 클립을 선택하는 경우 비활성화되어 "-"로 표시됩니다.

기타 도움말 항목

222페이지의 "마스터 트랙 표준화"

324페이지의 "볼륨 효과"

317페이지의 "채널 볼륨 효과"

마스터 트랙 표준화

시퀀스의 마스터 트랙에 대해 최고 볼륨 레벨을 설정할 수 있습니다. 그러면 Premiere Pro가 자동으로 전체 마스터 트랙에 대한 페이더를 상향 또는 하향 조정합니다. 트랙에서 가장 큰 사운드가 지정한 값에 도달합니다. Premiere Pro는 전체 볼륨 조정에 비례하여 마스터 트랙에 있는 모든 키프레임의 비율을 상향 또는 하향 조정합니다.

참고: Adobe Premiere Pro에서는 최고 볼륨이 0dB을 초과하도록 볼륨을 조정할 수 없습니다.

1. 표준화하려는 시퀀스를 선택합니다.
2. [시퀀스] > [마스터 트랙 표준화]를 선택합니다.
3. [트랙 표준화] 대화 상자의 [dB] 필드에 진폭 값을 입력합니다.
4. [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

221페이지의 "하나 이상의 클립 표준화"

www.adobe.com/go/lrvid4073_pr_kr

324페이지의 "볼륨 효과"

317페이지의 "채널 볼륨 효과"

키프레임을 사용하여 볼륨 조정

[타임라인] 패널의 오디오 트랙에 있는 고무 밴드(레벨 표시 줄)를 사용하여 전체 클립 또는 트랙의 볼륨 레벨을 조정하거나 시간에 따라 볼륨이 변경되도록 할 수 있습니다.

1. 오디오 트랙 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 오디오 트랙 보기를 확장합니다.
2. 오디오 트랙 헤더에서 [키프레임 표시] 단추 를 클릭하고 팝업 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

클립 키프레임 표시 볼륨 레벨을 비롯하여 클립의 오디오 효과를 애니메이션으로 나타낼 수 있습니다.

클립 볼륨 표시 클립의 볼륨 레벨만 변경할 수 있습니다.

트랙 키프레임 표시 볼륨, 음소거, 균형 등의 여러 가지 오디오 트랙 효과에 애니메이션을 적용할 수 있습니다.

트랙 볼륨 표시 트랙의 볼륨 레벨만 변경할 수 있습니다.

3 키프레임 설정 중 하나를 선택했으면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [클립 키프레임 표시]를 선택한 경우 오디오 트랙의 클립 헤드에 있는 팝업 메뉴에서 [볼륨] > [레벨]을 클릭합니다.
- [트랙 키프레임 표시]를 선택한 경우 오디오 트랙의 클립 헤드에 있는 팝업 메뉴에서 [트랙] > [볼륨]을 선택합니다.

볼륨 조정이 기본적으로 사용하도록 설정됩니다.

참고: 오디오 키프레임이 표시된 경우에는 오디오 클립을 타임라인의 다른 위치로 이동할 수 없습니다. 오디오 클립을 이동하려면 키프레임을 숨기거나 트랙을 축소하십시오.

4 [선택] 도구 또는 [펜] 도구를 사용하여 볼륨 레벨 표시 줄을 위로(볼륨 높임) 또는 아래로(볼륨 낮춤) 이동합니다.

키프레임을 사용하여 시간에 따라 볼륨 변경

[볼륨] 효과가 시간에 따라 변경되도록 하려면 변경이 이루어질 각 위치에 현재 시간 표시기 를 배치합니다. 그런 다음 오디오 트랙 헤더에 있는 [키프레임 추가/제거] 단추 를 클릭하고 키프레임을 위(볼륨 높임) 또는 아래(볼륨 낮춤)로 드래그합니다.

Adobe Premiere Pro CS5에서 [선택] 도구를 사용하는 경우 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 고무 밴드 줄을 클릭하여 키프레임을 하나씩 설정할 수 있습니다. 이 경우 보조키에서 손을 떼면 키프레임을 조정할 수 있습니다.

또는 [펜] 도구를 사용하고 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 고무 밴드 줄을 클릭하여 각 변경에 대한 키프레임을 하나씩 설정할 수도 있습니다. 이 경우 현재 시간 표시기를 이동할 필요가 없지만 현재 시간 표시기를 안내선으로 사용하면 좋습니다.

Adobe Premiere Pro CS5.5에서 [펜] 도구를 사용하는 경우에는 고무 밴드 줄을 클릭하여 각 변경에 대한 키프레임을 하나씩 설정할 수 있으며 보조키가 필요하지 않습니다. [선택] 도구를 사용하는 경우 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 키프레임을 클릭하여 키프레임을 조정할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

221페이지의 “게인 및 볼륨 조정”

388페이지의 “키프레임 선택”

387페이지의 “키프레임 추가”

여러 클립에 볼륨 레벨 적용

1 [타임라인]에서 단일 클립의 볼륨을 원하는 레벨로 조정합니다.

2 [편집] > [복사]를 선택합니다.

3 변경할 다른 클립 위로 선택 윤곽을 드래그합니다.

4 [편집] > [특성 붙여넣기]를 선택합니다.

참고: 이 절차를 수행하면 선택한 첫 번째 클립의 볼륨 설정뿐만 아니라 모든 효과와 특성이 붙여넣어집니다.

효과 컨트롤에서 볼륨 조정

1 시퀀스에서 오디오 클립을 선택합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 [볼륨] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 효과를 확장합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 레벨 값을 입력합니다. 음수 값을 입력하면 볼륨 레벨이 낮아지고 양수 값을 입력하면 볼륨 레벨이 높아집니다. 0.0 값은 조정되지 않은 원본 클립의 볼륨을 나타냅니다.

• [레벨] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 효과 옵션을 확장한 다음 슬라이더를 사용하여 볼륨 레벨을 조정합니다.

[효과 컨트롤] 패널에서 클립의 [타임라인] 시작 위치에 키프레임이 자동으로 만들어집니다.

4 (선택 사항) 시간에 따라 볼륨 효과가 변경되도록 하려면 [효과 컨트롤] 패널에서 현재 시간 표시기를 이동하고 볼륨 레벨 그래프를 조정합니다.

현재 시간 표시기를 이동하고 그래프를 조정할 때마다 새 키프레임이 만들어집니다. 또한 키프레임 그래프를 편집하면 키프레임 간의 보간을 조정할 수도 있습니다. 필요한 경우 이 과정을 반복합니다.

기타 도움말 항목

388페이지의 "키프레임 값 수정"

오디오 믹서에서 트랙 볼륨 설정

❖ [오디오 믹서]에서 트랙의 볼륨 설정을 조정합니다.

참고: 이 절차는 트랙에 자동화를 적용하지 않은 경우에 사용할 수 있습니다. 트랙 자동화 키프레임이 이미 적용되어 있어서 시간에 따라 레벨이 다른 경우에는 트랙 레벨을 서브믹스로 보내고 서비믹스 레벨을 설정하면 트랙 레벨을 일정하게 조정할 수 있습니다.

오디오 믹서에서 트랙 음소거

❖ [오디오 믹서]에서 트랙의 [스피커] 아이콘을 클릭합니다.

참고: 음소거하더라도 효과나 센드와 같은 프리 페이더 항목에는 영향을 주지 않습니다. 또한 [트랙 음소거] 단추의 상태는 적용된 자동화 설정에 따라 달라집니다. 트랙 출력의 소리가 완전히 나지 않도록 하려면 [타임라인] 패널에서 트랙의 [스피커] 아이콘을 클릭하십시오.

오디오 믹서에서 트랙 믹싱

[오디오 믹서]를 사용하면 둘 이상의 오디오 트랙 볼륨 레벨이 서로 연관되도록 설정할 수 있습니다. 예를 들어 특정 오디오 트랙에 있는 내레이터 음성 볼륨을 높이는 동시에 다른 트랙에 있는 배경 음악 볼륨을 낮출 수 있습니다. 또한 선택한 모든 트랙의 오디오를 포함하여 전체 믹스의 전체 볼륨 레벨을 높이거나 낮출 수도 있습니다. [오디오 믹서]에서는 원하는 트랙을 재생하여 들으면서 실시간으로 이러한 설정을 조정할 수 있습니다. 기본적으로 각 오디오 트랙의 [오디오 믹서] 볼륨 조정 결과는 [타임라인] 패널의 해당 트랙에 표시되는 [트랙 볼륨] 키프레임에 저장됩니다. 전체 믹스에 적용되는 볼륨 조정 결과는 [타임라인] 패널의 마스터 오디오 트랙에 표시되는 [트랙 볼륨] 키프레임에 저장됩니다.

1 둘 이상의 오디오 트랙에 오디오가 들어 있는 시퀀스를 선택합니다.

2 [창] > [작업 영역] > [오디오]를 선택합니다.

가운데 드롭 영역에 [오디오 믹서] 패널이 나타납니다. 이 패널에서 [타임라인] 패널의 각 오디오 트랙은 해당 믹서의 고유 버스에 할당됩니다.

3 [오디오 믹서]에서 수정할 모든 트랙에 대해 [래치], [터치] 또는 [쓰기]를 선택합니다.

4 [타임라인] 패널에서 각 오디오 트랙의 [키프레임 표시] 단추 를 클릭합니다. 그런 다음 드롭다운 메뉴에서 [트랙 키프레임 표시] 또는 [트랙 볼륨 표시]를 선택합니다.

5 [오디오 믹서] 패널의 왼쪽 아래에서 [재생] 단추 를 클릭하여 시퀀스를 재생하고 해당 오디오를 모니터링합니다.

6 사운드를 모니터하면서 오디오 트랙 중 하나의 볼륨 슬라이더를 위로 또는 아래로 이동하여 볼륨을 높이거나 낮춥니다.

7 사운드를 모니터하면서 마스터 트랙의 볼륨 슬라이더를 위로 또는 아래로 이동하여 전체 믹스의 볼륨을 높이거나 낮춥니다.

마스터 트랙을 비롯하여 볼륨을 조정한 각 트랙에 [트랙 볼륨] 키프레임이 표시됩니다.

기타 도움말 항목

388페이지의 “키프레임 선택”

388페이지의 “키프레임 삭제”

오디오 믹스 기록

[오디오 믹서]를 사용하면 시퀀스를 재생하면서 오디오 트랙에 변경 내용을 적용할 수 있습니다. 변경 내용 적용 결과는 바로 들을 수 있습니다. 트랙이나 센드의 볼륨, 팬 및 음소거 설정을 제어할 수 있습니다. 무시 설정을 비롯하여 트랙 효과의 모든 효과 옵션을 제어할 수 있습니다.

[오디오 믹서]는 이러한 변경 내용을 오디오 트랙에 트랙 키프레임으로 기록합니다. 이때 소스 클립은 변경되지 않습니다.

멀티트랙 시퀀스의 경우 한 번에 한 트랙씩 조정하는 것이 좋습니다. 시퀀스를 재생하는 동안 한 트랙에 컨트롤을 사용한 다음 시작 위치부터 다시 재생하여 다른 트랙에 컨트롤을 사용합니다. 트랙의 자동화 설정을 [해제] 또는 [읽기]로 설정하면 첫 번째 트랙에 적용한 변경 내용이 유지됩니다.

사운드 트랙에 변경 내용 기록

[오디오 믹서]의 각 채널은 [타임라인]의 오디오 트랙에 해당합니다. 각 [오디오 믹서] 채널의 컨트롤을 사용하면 해당 오디오 트랙에 변경 내용을 기록할 수 있습니다. 예를 들어 오디오 1 트랙에서 클립의 볼륨 레벨이 바뀌도록 하려면 [오디오 믹서]의 [오디오 1] 채널에서 [볼륨] 슬라이더를 사용합니다.

1 [타임라인] 패널 또는 [오디오 믹서] 패널에서 현재 시간을 자동화 변경 기록을 시작할 지점으로 설정합니다.

참고: [오디오 믹서]에서 패널의 왼쪽 위에 현재 시간을 설정할 수 있습니다.

2 [오디오 믹서]에서 변경되도록 할 각 트랙의 위쪽에 있는 [자동화 모드] 메뉴에서 자동화 모드를 선택합니다. 변경 내용을 기록하려면 [해제] 또는 [읽기] 이외의 모드를 선택합니다. 자세한 내용은 226페이지의 “오디오 믹서 자동화 모드”를 참조하십시오.

3 (선택 사항) [쓰기] 자동화 모드 상태에서 속성의 설정을 보호하려면 효과 또는 센드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)한 다음 메뉴에서 [쓰는 동안 보호]를 선택합니다.

4 [오디오 믹서]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 자동화를 시작하려면 [오디오 믹서]에서 [재생] 단추 ▶ 를 클릭합니다.
- 시퀀스를 무한 반복 재생하려면 [반복] 단추 를 클릭합니다.
- 시작 지점에서 종료 지점까지 재생하려면 [시작 지점에서 종료 지점까지 재생] 단추 를 클릭합니다.

5 오디오가 재생되는 동안 자동화 가능한 속성의 옵션을 조정합니다.

6 자동화를 정지하려면 [정지] 단추 ■ 를 클릭합니다.

7 변경 내용을 미리 보려면 현재 시간을 변경 시작 위치로 변경하고 [재생] 단추 ▶ 를 클릭합니다.

8 새로 만든 키프레임을 보려면 다음을 수행합니다.

a 변경한 오디오 트랙의 헤드에서 [키프레임 표시] 단추 를 클릭하고 [트랙 키프레임 표시]를 선택합니다.

b 변경한 오디오 클립의 왼쪽 위에 있는 클립 헤드를 클릭하고 드롭다운 메뉴에서 기록한 변경의 유형을 선택합니다. 예를 들어 볼륨을 변경한 경우 [트랙] > [볼륨]을 클릭합니다.

이 단계를 수행하면 [오디오 믹서]로 기록한 키프레임이 노랑 변경 선과 함께 표시됩니다. 이러한 키프레임은 [타임라인]의 다른 키프레임과 마찬가지로 편집할 수 있습니다.

오디오 믹스 기록 시 트랙 속성 유지

오디오 믹스를 기록하는 동안 선택한 속성이 편집되지 않도록 속성 설정을 유지할 수 있습니다. 이렇게 하면 시퀀스의 모든 트랙에서 해당 속성이 보호됩니다.

❖ 트랙의 [효과 및 센드] 패널에서 효과 또는 센드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 메뉴에서 [쓰는 동안 보호]를 선택합니다.

참고: [오디오 믹서]를 사용하여 클립 속성은 제외하고 트랙 속성만 자동화하십시오. 클립 키프레임은 클립을 선택하고 [효과 컨트롤] 패널 또는 [타임라인] 패널을 사용하여 편집할 수 있습니다.

오디오 믹서 자동화 모드

자동화 모드는 각 트랙의 위쪽에 있는 메뉴에서 설정합니다. 예를 들어 재생하는 동안 트랙의 볼륨 페이더 또는 팬 컨트롤을 드래그합니다. 트랙의 자동화 메뉴가 [읽기], [터치] 또는 [래치]로 설정되어 있는 상태에서 오디오를 다시 재생하면 조정 내용이 적용된 트랙이 재생됩니다. [오디오 믹서]의 채널을 조정하면 Premiere Pro가 [타임라인] 패널에 트랙 키프레임을 만들어 각각의 해당 트랙에 변경 내용을 적용합니다. 반대로 [타임라인] 패널에서 오디오 트랙 키프레임을 추가하거나 편집하면 [오디오 믹서]의 값(예: 페이더 위치)이 설정됩니다.

각 오디오 트랙에 대해 자동화 옵션 메뉴에서 선택한 옵션에 따라 믹싱 프로세스를 진행하는 동안 트랙의 자동화 상태가 결정됩니다.

해제 재생하는 동안 트랙의 저장된 설정을 무시합니다. [해제]를 선택하면 기존 키프레임의 방해를 받지 않고 [오디오 믹서] 컨트롤을 실시간으로 사용할 수 있습니다. 그러나 [해제] 모드에서는 오디오 트랙 변경 내용이 기록되지 않습니다.

읽기 트랙의 키프레임을 읽어 재생하는 동안 트랙을 제어하는 데 사용합니다. 트랙에 키프레임이 없는 경우 트랙 옵션(예: 볼륨)을 조정하면 전체 트랙에 일정하게 영향을 줍니다. [읽기] 자동화 모드로 설정된 트랙의 옵션을 조정하는 경우 조정을 중지하면 현재 자동화된 변경 내용이 기록되기 전에 옵션이 이전 값으로 돌아갑니다. 이때 이전 값으로 돌아가는 속도는 [자동 일치 시간] 환경 설정에 따라 결정됩니다.

쓰기 [쓰는 동안 보호]로 설정되지 않은 자동화 가능한 트랙 설정 조정 사항이 모두 기록되고 [타임라인] 패널에 해당 트랙 키프레임이 만들어집니다. [쓰기] 모드를 선택하면 재생이 시작되자마자 설정이 변경될 때까지 기다리지 않고 바로 자동화를 씁니다. [오디오 믹서] 메뉴에서 [작성 후 터치로 전환] 명령을 선택하여 이 동작을 수정할 수 있습니다. 재생이 정지되거나 재생 반복 주기가 완료된 후에 [작성 후 터치로 전환] 명령을 실행하면 모든 [쓰기] 모드 트랙이 [터치] 모드로 전환됩니다.

래치 속성 조정을 시작하기 전까지 자동화가 시작되지 않는다는 점을 제외하면 [쓰기] 모드와 동일합니다. 초기 속성 설정으로는 이전에 조정된 설정이 사용됩니다.

터치 속성 조정을 시작하기 전까지 자동화가 시작되지 않는다는 점을 제외하면 [쓰기] 모드와 동일합니다. 속성 조정을 중지하면 옵션 설정이 이전 상태로 돌아갑니다. 이때 이전 상태로 돌아가는 속도는 [자동 일치 시간] 오디오 환경 설정에 따라 결정됩니다.

터치 모드 및 읽기 모드의 자동 일치 시간 설정

[터치] 모드에서 효과 속성의 조정을 중지하면 속성이 초기 값으로 돌아갑니다. 이것은 [읽기] 모드에서 영향을 받은 매개 변수에 대한 키프레임이 존재하는 경우에도 해당됩니다. [자동 일치 시간] 환경 설정은 효과 속성이 초기 값으로 돌아가는 시간을 지정합니다.

[오디오 믹서]에서 오디오를 자동화하면 오디오 트랙에 필요한 수보다 많은 키프레임이 생성되어 성능이 저하될 수 있습니다. 불필요한 키프레임이 만들어지지 않도록 하여 품질과 해석을 모두 보장하고 성능 저하를 최소화하려면 [자동화 키프레임 최적화] 환경 설정을 지정합니다. 이 경우 여러 가지 이점을 얻을 수 있으며, 특히 트랙에 키프레임이 덜 조밀하게 취합되므로 개별 키프레임을 훨씬 쉽게 편집할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 선택합니다.

2 [자동 일치 시간] 값을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

14페이지의 “오디오 환경 설정”

자동화된 키프레임 만들기 지정

[오디오 믹서]에서 오디오 변경을 자동화하면 오디오 트랙에 필요 이상의 키프레임이 만들어져 성능이 저하될 수 있습니다. 불필요한 키프레임이 만들어지지 않도록 하여 품질과 해석을 모두 보장하고 성능 저하를 최소화하려면 [자동화 키프레임 최적화] 환경 설정을 지정합니다. 이 환경 설정을 사용하면 다른 여러 가지 이점도 있지만, 특히 키프레임 그래프에서 키프레임이 덜 조밀하게 정렬되므로 개별 키프레임을 편집하기가 쉽습니다. 선형 키프레임 감소 및 최소 시간 간격 감소 옵션에 대한 자세한 내용은 14페이지의 “오디오 환경 설정”을 참조하십시오.

1. [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 선택합니다.
2. [자동화 키프레임 최적화] 패널에서 [선형 키프레임 감소]나 [최소 시간 간격 감소] 또는 둘 다를 선택합니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

기타 도움말 항목

14페이지의 “오디오 환경 설정”

팬 및 균형 조정

기본적으로 모든 오디오 트랙은 시퀀스 마스터 오디오 트랙에 출력되지만, 필요한 경우 서브믹스 트랙을 만들 수 있습니다. 모든 트랙의 오디오는 서브믹스 트랙으로 출력할 수 있습니다. 마찬가지로 서브믹스 트랙에서 마스터 트랙으로 오디오를 출력할 수 있습니다. 오디오 트랙은 서브믹스 트랙이나 마스터 트랙의 입력으로 사용할 수 있습니다. 서브믹스 트랙을 오디오 트랙의 출력으로 사용하고 마스터 트랙의 입력으로 사용할 수 있습니다. 한 시퀀스에서 트랙마다 채널 수가 다를 수 있습니다. 예를 들어 모노 오디오 트랙의 출력을 스테레오 서브믹스 트랙으로 보낸 다음 스테레오 서브믹스 트랙의 출력을 5.1채널 마스터 트랙으로 보낼 수 있습니다.

입력 트랙과 관련 출력 트랙의 채널 수가 다른 경우 입력 트랙의 각 채널을 관련 출력 트랙의 각 채널로 보내는 양을 조정할 수 있습니다. 예를 들어 모노 오디오 트랙의 신호 중 80퍼센트를 스테레오 서브믹스 트랙의 왼쪽 채널로 보내고 20퍼센트를 오른쪽 채널로 보낼 수 있습니다. 이를 가리켜 **균형 조정**이라고 합니다. 오디오 믹서의 왼쪽/오른쪽 팬 다이얼을 사용하여 스테레오 출력 트랙으로 나가는 오디오의 균형을 조정합니다. 오디오 믹서의 5.1 패너 컨트롤을 사용하여 5.1 출력 트랙으로 나가는 오디오의 균형을 조정합니다.

오디오 믹서에서 트랙의 출력으로 스테레오 트랙을 선택한 경우에만 트랙에 왼쪽/오른쪽 팬 다이얼이 나타납니다. 트랙의 출력으로 5.1채널 트랙을 선택한 경우에만 트랙에 5.1 패너 컨트롤이 나타납니다. 오디오 트랙의 채널 수와 출력 트랙(마스터 트랙인 경우가 많음)의 채널 수 사이의 관계는 오디오 트랙에 팬 및 균형 옵션을 사용할 수 있는지 여부에 따라 결정됩니다.

팬은 시간을 기준으로 한 출력 채널에서 다른 출력 채널로 오디오를 이동하는 것을 말합니다. 예를 들어 자동차가 비디오 프레임의 오른쪽에서 왼쪽으로 이동하는 경우 자동차 오디오가 들어 있는 채널을 팬하여 화면 오른쪽에서 시작하여 왼쪽에서 끝나도록 만들 수 있습니다.

참고: 필요한 경우 [균형] 오디오 효과를 적용하여 클립의 균형을 조정할 수 있습니다. 트랙 균형 조정으로 부족한 경우에만 클립을 균형 조정하십시오.

[오디오 믹서]에서 특정 트랙의 레벨 미터 수는 해당 트랙의 채널 수를 나타냅니다. 출력 트랙은 각 트랙의 아래쪽에 있는 [트랙 출력 할당] 메뉴에 표시됩니다. 출력 트랙에서 트랙의 오디오를 팬 또는 균형 조정할 수 있는지 여부는 다음 규칙에 따라 결정됩니다.

- 모노 트랙을 스테레오 또는 5.1 서라운드 트랙으로 출력하는 경우 팬할 수 있습니다.
- 스테레오 트랙을 스테레오 또는 5.1 서라운드 트랙으로 출력하는 경우 균형을 조정할 수 있습니다.

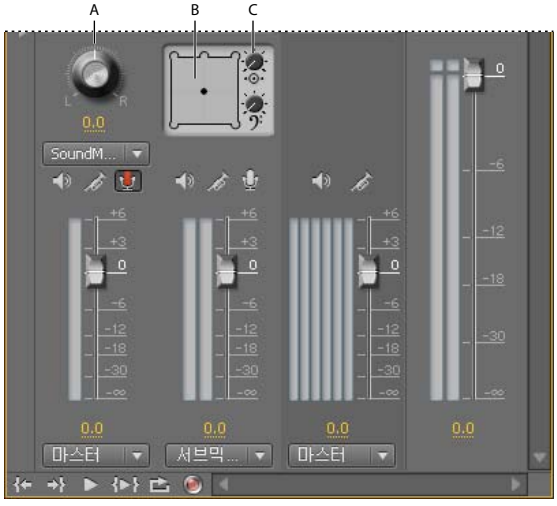
- Premiere Pro에서 출력 트랙의 채널 수가 다른 오디오 트랙의 채널 수보다 적으면 오디오가 출력 트랙의 채널 수로 다운믹싱됩니다.
- 오디오 트랙과 출력 트랙이 모노 형식이거나 두 트랙 모두 5.1 서라운드 형식이면 팬 및 균형 조정이 불가능합니다. 두 트랙의 채널이 직접 대응됩니다.

  마스터 오디오 트랙이 기본 출력 트랙인 경우에도 시퀀스에 서브믹스 트랙이 포함될 수 있습니다. 서브믹스 트랙은 다른 오디오 트랙의 출력 대상과 마스터 트랙(또는 다른 서브믹스 트랙)의 오디오 소스가 모두 될 수 있습니다. 따라서 서브믹스 트랙의 채널 수는 해당 서브믹스 트랙에 출력하는 트랙에서 사용할 수 있는 팬 또는 균형 컨트롤에 영향을 주고 서브믹스의 출력 트랙에 있는 채널 수는 해당 서브믹스 트랙에서 팬 또는 균형 조정을 사용할 수 있는지 여부에 영향을 줍니다.

오디오 믹서에서 팬 및 균형 조정

[오디오 믹서]는 팬 및 균형 조정을 위한 컨트롤을 제공합니다. 모노 또는 스테레오 트랙이 스테레오 트랙으로 출력되는 경우 둥근 노브가 표시됩니다. 이 노브를 돌려 왼쪽 및 오른쪽 출력 트랙 채널 간에 팬하거나 균형 조정합니다. 모노 또는 스테레오 트랙이 5.1 서라운드 트랙으로 출력되는 경우 사각형 트레이가 표시됩니다. 이 트레이는 5.1 서라운드 오디오로 만들어지는 이차원 오디오 필드를 나타냅니다. 이 트레이 안에서 퍽을 밀어 트레이의 가장자리를 따라 포켓으로 표시되는 5개의 스피커 간에 오디오를 팬하거나 균형 조정합니다. 트레이에는 5.1 서라운드 오디오 트랙의 가운데 채널 비율과 서브우퍼 볼륨을 조정하기 위한 컨트롤도 있습니다. 트랙이 채널 수가 같거나 더 적은 서브믹스 또는 마스터 트랙으로 출력되는 경우 팬 컨트롤이 표시되지 않습니다. 따라서 어떤 경우에도 5.1 서라운드 트랙에는 팬 또는 균형 컨트롤을 사용할 수 없습니다. 마스터 트랙은 다른 트랙으로 라우팅되지 않으므로 팬 또는 균형 컨트롤이 포함되어 있지 않습니다. 그러나 시퀀스를 다른 시퀀스에서 트랙으로 사용할 때에는 전체 시퀀스를 팬 또는 균형 조정할 수 있습니다.

[오디오 믹서] 또는 [타임라인] 패널에서 트랙의 [팬] 옵션에 키프레임을 적용하면 시간에 따라 팬 설정이 변경되도록 할 수 있습니다.



팬 및 균형 조정 컨트롤
A. 스테레오 팬/균형 노브 **B.** 5.1 서라운드 팬/균형 트레이 **C.** 가운데 비율

최상의 모니터링 팬 또는 균형 설정 결과를 얻으려면 각 컴퓨터 또는 오디오 카드의 출력이 올바른 스피커에 연결되고 + 와이어와 - 와이어가 모든 스피커에서 일정하게 연결되어 있는지 확인하십시오.

스테레오 트랙 팬 또는 균형 조정

❖ [오디오 믹서]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 팬 컨트롤 노브 또는 노브 아래의 값을 드래그합니다.

- 팬 컨트롤 노브 아래에 있는 값을 클릭하고 새 값을 입력한 다음 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.

5.1 서라운드 트랙 팬 또는 균형 조정

1 [오디오 믹서]에서 퍽을 클릭하여 트레이 내에서 원하는 위치로 드래그합니다. 퍽을 왼쪽, 오른쪽 또는 가운데 채널에 물리려면 퍽을 트레이의 가장자리를 따라 있는 포켓으로 드래그합니다.

2 가운데 비율 노브를 드래그하여 가운데 채널 비율을 조정합니다.

3 필요한 경우 [낮은 음자리표] 아이콘 위에 있는 노브를 드래그하여 LFE(서브우퍼) 채널 레벨을 조정합니다.

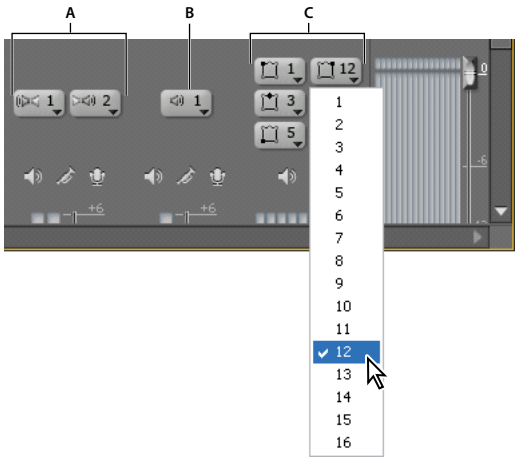
기타 도움말 항목

5.1 서라운드 사운드 믹싱

16채널 트랙 팬 또는 균형 조정

16채널 마스터 오디오 트랙이 포함된 시퀀스를 선택하면 [오디오 믹서]에서 각 트랙에 대한 슬라이더 위에 [직접 출력 할당] 단추가 표시됩니다. 각 트랙 채널을 마스터 트랙의 대상 채널에 할당하려면 이 단추를 클릭합니다.

참고: 해당 트랙 내의 모든 채널에 대해 각 트랙에 [직접 출력 할당] 단추가 한 개씩 표시됩니다. 예를 들어 모노 트랙에는 [직접 출력 할당] 단추가 한 개 뿐이지만, 5.1 트랙에는 [직접 출력 할당] 단추가 6개 표시됩니다.



5.1 오디오 트랙의 왼쪽 전방 채널에서 출력 채널 12 선택
A. 스테레오 트랙의 직접 출력 할당 단추 **B.** 모노 트랙의 직접 출력 할당 단추 **C.** 5.1 서라운드 트랙의 직접 출력 할당 단추

1 [오디오 믹서]가 열려 있지 않으면 [창] > [오디오 믹서]를 선택한 다음 원하는 16채널 시퀀스를 선택합니다.

[직접 출력 할당] 단추를 누르면 Premiere Pro에서 초기 트랙의 채널을 자동으로 할당한 마스터 트랙 채널이 표시됩니다. 추가 트랙을 만들 때 Premiere Pro는 새 트랙 내의 채널 수에 따라 16채널 마스터 트랙에서 채널 1, 1-2 또는 1-6에 채널을 자동으로 할당합니다.

2 [오디오 믹서]에서 트랙의 각 채널에 대해 [직접 출력 할당] 단추를 클릭하고 마스터 트랙에서 해당 채널의 대상으로 16개 채널 중 하나를 선택합니다.

참고: 16채널 시퀀스에서는 마스터 트랙에 대한 트랙 전송을 할당할 수 없습니다.

타임라인 패널에서 트랙 팬 또는 균형 조정

1 [타임라인] 패널에서 필요에 따라 트랙 이름 옆의 삼각형을 클릭하여 트랙의 보기를 확장합니다.

2 [키프레임 표시] 단추 를 클릭하고 메뉴에서 [트랙 키프레임 표시]를 선택합니다.

3 트랙의 왼쪽 위에서 [트랙:볼륨]을 클릭한 다음 메뉴에서 [패너] > [균형] 또는 [패너] > [팬]을 클릭합니다. 5.1 서라운드 오디오의 경우 [패너] 메뉴에서 편집할 차원을 선택합니다.

4 (선택 사항) 시간에 따라 팬 또는 균형 효과가 조정되도록 하려면 현재 시간 표시기를 이동하고 [키프레임 추가/제거] 아이콘 을 클릭합니다.

5 [선택] 도구 또는 [펜] 도구를 사용하여 레벨을 조정합니다.

6 (선택 사항) 시간에 따라 팬 또는 균형 효과가 조정되도록 하는 경우 필요에 따라 4단계와 5단계를 반복합니다.

고급 믹싱

서브믹스를 사용한 작업

서브믹스는 같은 시퀀스 내에 있는 특정 오디오 트랙 또는 트랙 센드에서 해당 트랙으로 라우팅되는 오디오 신호를 결합하는 트랙입니다. 서브믹스는 오디오 트랙과 마스터 트랙의 중간 단계라고 할 수 있으며, 여러 오디오 트랙을 동일한 방식으로 사용하여 작업하려는 경우에 유용합니다. 예를 들어 서브믹스를 사용하여 5개 트랙으로 이루어진 시퀀스의 트랙 3개에 동일한 오디오와 효과 설정을 적용할 수 있습니다. 서브믹스는 여러 인스턴스 대신 하나의 효과 인스턴스를 적용할 수 있도록 해주므로 컴퓨터의 처리 성능을 최대한 활용하는 데 도움이 됩니다.

클립이 들어 있는 오디오 트랙과 마찬가지로 서브믹스도 모노, 스테레오 또는 5.1 서라운드 형식일 수 있습니다. 서브믹스는 [오디오 믹서]와 [타임라인] 패널에서 완벽하게 작동하는 트랙으로 표시됩니다. 따라서 오디오 클립이 들어 있는 트랙과 마찬가지로 서비스 트랙 속성을 편집할 수 있습니다. 그러나 서브믹스는 다음과 같은 점에서 오디오 트랙과 다릅니다.

- 클립을 포함할 수 없으므로 서브믹스 트랙에는 기록할 수 없습니다. 따라서 기록 또는 장치 입력 옵션이나 클립 편집 속성이 없습니다.
- [오디오 믹서]에서 서브믹스의 배경은 다른 트랙보다 어둡게 표시됩니다.
- [타임라인] 패널에서 서브믹스에는 [트랙 출력 켜기/끄기] 아이콘 또는 [표시 스타일 설정] 아이콘 이 없습니다.

타임라인 패널에서 서브믹스 만들기

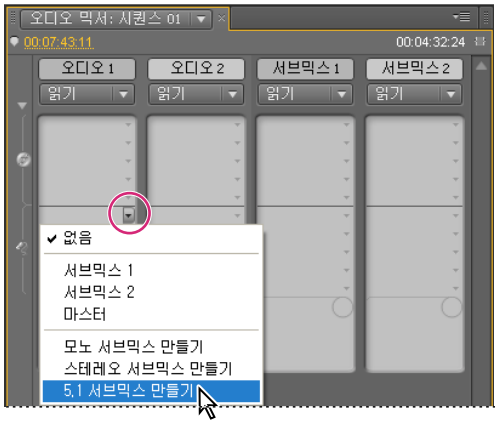
1 [시퀀스] > [트랙 추가]를 클릭합니다.

2 [오디오 서브믹스 트랙] 섹션에서 옵션을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

서브믹스를 만드는 동시에 센드 할당

1 필요한 경우 [오디오 믹서]에서 자동화 옵션의 메뉴 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 [효과/센드] 패널을 표시합니다.

2 [오디오 믹서]의 다섯 가지 센드 목록 메뉴 중 하나에서 [모노 서브믹스 만들기], [스테레오 서브믹스 만들기] 또는 [5.1 서브믹스 만들기]를 선택합니다.



오디오 믹서에서 서브믹스 유형 선택

서브믹스에 트랙 출력 라우팅

❖ [오디오 믹서]의 트랙 아래쪽에 있는 트랙 출력 메뉴에서 서브믹스 이름을 선택합니다.

센드를 사용하여 트랙 라우팅

각 트랙에는 다섯 가지 센드가 포함되어 있으며, 이러한 센드는 [오디오 믹서]의 [효과 및 센드] 패널에 표시됩니다. 센드는 효과 처리를 위해 트랙의 신호를 서브믹스 트랙에 라우팅하는 데 주로 사용됩니다. 서브믹스는 처리된 신호를 마스터 트랙으로 라우팅하여 믹스로 반환하거나, 신호를 다른 서브믹스로 라우팅할 수 있습니다. 센드에는 서브믹스 볼륨에 대한 센드 트랙 볼륨의 비율을 제어하는 레벨 노브가 있습니다. 이 값을 처리음/원음 믹싱 비율이라고 하며 "처리음"은 효과 처리된 서브믹스 신호를 나타내고 "원음"은 센드 트랙에서 라우팅된 신호를 나타냅니다. 처리음/원음 믹싱 비율이 100%이면 처리음 신호가 최대 강도로 출력되었음을 나타냅니다. 서브믹스 볼륨은 처리음 신호에 영향을 주고 센드 트랙의 볼륨은 원음 신호에 영향을 줍니다.

센드에는 프리 페이더 또는 포스트 페이더를 적용할 수 있으며, 그 결과로 트랙 오디오가 트랙의 볼륨 페이더 적용 전 또는 후에 전송됩니다. 프리 페이더 센드의 경우 트랙 페이더를 조정해도 센드의 출력에는 영향을 주지 않습니다. 포스트 페이더 센드는 센드 트랙의 볼륨을 조정할 때 처리음 신호와 원음 신호를 동시에 페이드하여 처리음/원음 믹싱 비율을 유지합니다.

참고: 16채널 시퀀스에서는 마스터 트랙에 대한 트랙 전송을 할당할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

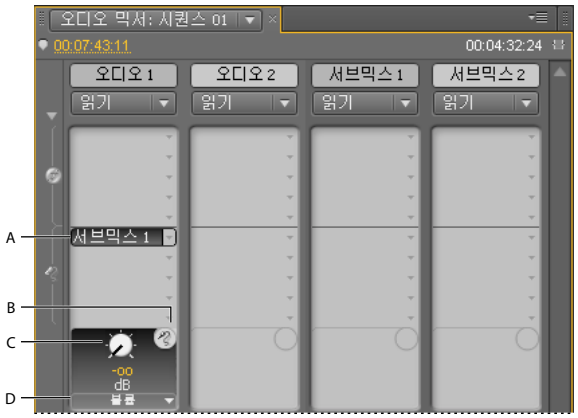
233페이지의 “트랙 출력 라우팅”

서브믹스로 트랙 보내기

1 (선택 사항) 오디오 믹서에서 효과 및 센드 패널을 표시하려면 오디오 믹서의 왼쪽에 있는 [효과 및 센드 표시/숨기기] 삼각형을 클릭합니다.

2 [효과 및 센드] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 기존 서브믹스를 보내려면 [센드 할당 선택] 삼각형을 클릭하고 메뉴에서 서브믹스 이름을 선택합니다.
- 새 서브믹스를 만들고 보내려면 [센드 할당 선택] 삼각형을 클릭하고 [모노 서브믹스 만들기], [스테레오 서브믹스 만들기] 또는 [5.1 서브믹스 만들기] 중 하나를 선택합니다.



센드
A. 센드에 할당된 서브믹스 이름과 센드 할당 메뉴 **B.** 센드 음소거 **C.** 선택한 센드 속성의 컨트롤 노브 **D.** 센드 속성 메뉴

센드 설정 편집

1 (선택 사항) [오디오 믹서]에서 [효과 및 센드] 패널을 표시하려면 [오디오 믹서]의 왼쪽에 있는 [효과 및 센드 표시/숨기기] 삼각형을 클릭합니다.

2 [효과 및 센드] 패널에서 [센드 할당 선택] 삼각형을 클릭하고 메뉴에서 센드를 선택합니다.

3 (선택 사항) 선택한 센드 속성 컨트롤 아래의 [선택한 매개 변수] 메뉴에서 편집할 센드 속성을 선택합니다.

선택한 매개 변수 메뉴에서 선택

4 센드 목록의 아래쪽에서 [센드 할당 속성] 메뉴 위에 있는 컨트롤 노브를 사용하여 속성 값을 변경합니다.

센드를 사용한 작업

1 (선택 사항) 오디오 믹서에서 효과 및 센드 패널을 표시하려면 오디오 믹서의 왼쪽에 있는 [효과 및 센드 표시/숨기기] 삼각형을 클릭합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 센드를 프리 페이더 또는 포스트 페이더로 지정하려면 센드를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 문맥 메뉴에서 [프리 페이더] 또는 [포스트 페이더]를 선택합니다.
- 센드를 음소거하려면 선택한 센드 속성의 센드 컨트롤 노브 옆에 있는 [센드 음소거] 단추 를 클릭합니다.
- 센드를 삭제하려면 [센드 할당 선택] 메뉴에서 [없음]을 선택합니다.

더 적은 수의 채널로 다운믹싱

트랙 출력을 채널 수가 더 적은 트랙이나 장치로 라우팅할 때마다 Premiere Pro는 오디오를 대상 트랙의 채널 수에 맞추어 다운믹싱해야 합니다. 시퀀스의 오디오가 원본 믹스에 비해 적은 수의 오디오 채널을 지원하는 오디오 장치에서 재생될 수도 있기 때문에 다운믹싱이 유용하거나 필수적인 경우가 많습니다. 예를 들어 5.1 서라운드 오디오로 DVD를 제작했지만 일부 고객이 스테레오(2채널) 또는 모노(1채널)만 지원하는 스피커 시스템이나 TV를 사용하는 경우가 있습니다. 그러나 다운믹싱은 프로젝트에서 트랙 출력을 더 적은 수의 채널에 할당할 때에도 발생할 수 있습니다. Premiere Pro는 5.1 서라운드 오디오를 스테레오 또는 모노 오디오로 변환하는 방식을 선택할 수 있도록 [5.1 믹스다운 유형] 옵션을 제공합니다. 전방 채널, 후방 채널 및 LFE(낮은 주파수 효과 또는 서브우퍼) 채널을 다양하게 결합하여 선택할 수 있습니다.

5.1 오디오를 스테레오 또는 모노로 변경

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 선택합니다.

2 메뉴에서 [5.1 믹스다운 유형]을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

참고: 왼쪽/오른쪽 채널 할당의 무결성을 유지하려면 LFE 채널을 포함하는 다운믹싱 옵션을 사용하지 않는 것이 좋습니다.

트랙 출력 라우팅

기본적으로 트랙 출력은 마스터 트랙으로 라우팅됩니다. [오디오 믹서]에서 각 트랙의 아래쪽에 있는 [트랙 출력 할당] 메뉴를 사용하여 완전한 트랙 신호를 서브믹스 트랙 또는 마스터 트랙으로 라우팅할 수 있습니다. 이 출력 신호에는 자동화, 효과, 팬/균형, 솔로/음소거, 페이더 설정 등 트랙에 대해 지정된 모든 속성이 포함됩니다. [오디오 믹서]에서 모든 서브믹스는 오디오 트랙의 오른쪽에 그룹화되어 있습니다. 트랙은 어떤 서브믹스로도 출력할 수 있지만 피드백 루프를 방지하기 위해 Premiere Pro에서는 오른쪽에 있는 다른 서브믹스나 마스터 트랙으로의 서브믹스 라우팅만 허용됩니다. 출력 메뉴에는 이러한 규칙에 맞는 트랙만 나열됩니다.

참고: 효과 서브믹스를 사용하여 센드/반환 정렬을 만들 수 있습니다.

기타 도움말 항목

231페이지의 “센드를 사용하여 트랙 라우팅”

트랙 출력 라우팅 또는 해제

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 트랙 출력을 다른 트랙으로 라우팅하려면 [오디오 믹서]의 각 트랙 아래쪽에 있는 [트랙 출력 할당] 메뉴에서 서브믹스 또는 마스터를 선택합니다.
- 트랙 출력을 완전히 해제하려면 [트랙 출력 켜기/끄기] 아이콘 을 클릭하여 [타임라인] 패널에 있는 트랙의 스피커 아이콘을 숨깁니다. 이렇게 설정하면 트랙에서 신호가 출력되지 않지만 신호 라우팅은 변경되지 않습니다.

Adobe Soundbooth에서 오디오 편집

Adobe Soundbooth는 고급 오디오 편집 기법을 사용할 수 있도록 해줍니다. Adobe Soundbooth가 설치되어 있으면 오디오 클립에 [Adobe Soundbooth에서 편집] 명령을 적용할 수 있습니다.

타임라인에서 오디오 전용 마스터 클립, 하위 클립 또는 클립 인스턴스를 선택하고 [Soundbooth에서 편집] > [소스 파일 편집]을 선택하면 Soundbooth에서 소스 파일이 열립니다. Premiere Pro에서 시작/종료 범위를 표시한 경우 해당 마커가 Soundbooth에서도 표시됩니다. Soundbooth에서 파일을 저장하면 디스크의 원본 파일이 덮어써지고 마스터 클립, 하위 클립 및 트랙 항목의 모든 인스턴스가 변경 내용이 반영되도록 자동으로 업데이트됩니다. 이 변경 내용은 실행 취소할 수 없습니다.

타임라인에서 오디오 전용 또는 A/V 마스터 클립, 하위 클립 또는 클립 인스턴스를 선택하고 [Soundbooth에서 편집] > [오디오 추출]을 선택하면 오디오가 추출되고 새 프로젝트 항목이 생성됩니다. Soundbooth에서는 이 복사본이 편집에 사용됩니다. 따라서 프로젝트와 디스크의 원본 마스터 클립은 그대로 유지됩니다.

참고: Adobe Dynamic Link 클립에는 [Adobe Soundbooth에서 편집] 명령을 사용할 수 없습니다.

Adobe Soundbooth에서 오디오 편집

1 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 오디오가 들어 있는 클립을 선택합니다.

2 [편집] > [Adobe Soundbooth에서 편집]을 클릭하고 다음 중 하나를 선택합니다.

소스 파일 편집 Soundbooth에서 마스터 클립의 기반이 되는 소스 파일에 변경 내용을 기록하고, 마스터 클립을 기반으로 모든 하위 클립 및 클립 인스턴스를 만들도록 합니다. [소스 파일 편집]은 오디오 전용 클립에만 사용할 수 있으며, 비디오가 들어 있는 클립에는 사용할 수 없습니다.

렌더링 및 바꾸기 Adobe Soundbooth에서 편집한 새 오디오 클립을 렌더링합니다. 편집된 클립은 [타임라인] 패널의 원본 클립을 대체합니다. 단, [프로젝트] 패널의 원본 마스터 클립은 변경되지 않습니다. 원본 시퀀스 클립에 적용된 효과 또는 마커는 편집된 클립에 상속됩니다. 새 파일은 Premiere Pro의 [프로젝트] 패널에 표시됩니다.

오디오 추출 소스 클립의 오디오를 Soundbooth에서 편집할 수 있는 새 파일로 복사합니다. 새 파일이 Premiere Pro의 [프로젝트] 패널에 표시되고 Adobe Soundbooth에서 열립니다.

참고: 오디오를 추출하더라도 비디오 마스터 클립의 원본 오디오는 바뀌지 않습니다. 비디오 마스터 클립을 시퀀스에 추가한 경우 편집한 오디오를 비디오와 함께 재생하려면 마스터 클립에서 오디오를 연결 해제하고 삭제한 다음 남아 있는 비디오를 편집된 오디오와 연결해야 합니다.

3 Soundbooth에서 클립을 편집하고 저장합니다.

4 Premiere Pro로 돌아옵니다. 오디오 파일은 사용자가 닫을 때까지 Soundbooth에 열려 있습니다.

Adobe Soundbooth에서 편집한 내용 취소

[프로젝트] 패널에서 [실행 취소] 명령을 실행하면 Soundbooth에서 편집한 추출된 오디오 클립이 삭제됩니다. 시퀀스에 포함된 클립의 경우 [실행 취소] 명령을 실행하면 원본 오디오 클립을 시퀀스로 반환하여 [렌더링 및 바꾸기] 동작 결과를 되돌립니다. 이 경우 새로 만들어진 오디오 파일이 [프로젝트] 패널에서 삭제되지 않습니다

Adobe Audition에서 오디오 편집 및 믹싱

Adobe Audition에서는 고급 포스트 프로덕션 기술을 사용하여 오디오를 만들고 편집할 수 있습니다. Adobe Audition이 설치되어 있으면 오디오 클립에 [Adobe Audition에서 편집] 명령을 적용할 수 있습니다. Adobe Premiere Pro CS5.5를 사용하는 경우 전체 시퀀스를 Adobe Audition으로 보낼 수 있습니다.

Premiere Pro CS5.5 및 Adobe Audition에 대한 자세한 내용은 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

Jason Levine은 이 비디오에서 Premiere Pro 및 Audition 워크플로에 대해 개괄적으로 설명합니다.

Premiere Pro CS5.5와 Audition CS5.5의 통합에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area의 블로그 게시물을 참조하십시오.

오디오 클립에 [Adobe Audition에서 편집] 명령을 적용하면 오디오가 추출되고, 추출된 오디오가 포함된 새 클립에서 편집 작업을 수행할 수 있습니다. 원본 마스터 비디오 클립의 오디오는 그대로 보존됩니다.

시퀀스의 클립에 [Adobe Audition에서 편집] 명령을 적용하면 새 오디오 클립을 Adobe Audition으로 가져와 오디오를 렌더링합니다. 저장 시 Adobe Premiere Pro [타임라인] 패널에 편집된 클립이 원본 클립 대신 표시됩니다. [프로젝트] 패널의 원본 마스터 클립은 변경되지 않습니다. 원본 시퀀스 클립에 적용된 효과 또는 마커는 편집된 클립에 보존됩니다.

참고: Adobe Dynamic Link 클립에는 [Adobe Audition에서 편집] 명령을 사용할 수 없습니다.

Adobe Audition에서 오디오 편집

1. [프로젝트] 또는 [타임라인] 패널에서 오디오가 들어 있는 클립을 선택합니다.
2. [편집] > [Adobe Audition에서 편집] > [클립](Adobe Premiere Pro CS5.5) 또는 [편집] > [Adobe Audition에서 편집](Adobe Premiere Pro CS5)을 선택합니다.
3. Adobe Audition에서 클립을 편집하고 저장합니다.
4. Adobe Premiere Pro로 돌아옵니다.

파일은 사용자가 닫을 때까지 Audition에 열려 있습니다. 오디오를 더 편집하려면 3-4단계를 반복합니다.

[프로젝트] 패널에서 [실행 취소] 명령을 사용하면 Adobe Audition에서 편집하여 추출한 오디오 클립이 삭제됩니다. 시퀀스에 포함된 클립의 경우 [실행 취소] 명령을 실행하면 원본 오디오 클립을 시퀀스로 반환하여 [렌더링 및 바꾸기] 동작 결과를 되돌립니다. 이 경우 새로 만들어진 오디오 파일은 [프로젝트] 패널에서 삭제되지 않습니다.

Adobe Audition으로 시퀀스 트랙 내보내기(CS5.5)

Adobe Premiere Pro CS5.5와 Adobe Audition CS5.5는 시퀀스와 멀티트랙 세션 간에 오디오를 직접 교환합니다. 모든 시퀀스 마커가 Audition에 모두 표시되고 별도의 트랙을 유지할 수 있어 편집상의 유연성이 극대화됩니다.

두 응용 프로그램은 공유 XML 형식을 사용하여 시퀀스 및 세션을 교환하고 참조된 오디오 파일을 포함하는 폴더로 내보냅니다.

1. [편집] > [Adobe Audition에서 편집] > [시퀀스]를 선택합니다.
2. 내보내는 시퀀스 폴더의 이름과 경로를 지정하고 다음과 같은 옵션을 지정합니다.

   선택 전체 타임라인 지속 시간을 포함하려면 [전체 시퀀스]를 선택하고 작업 영역 막대로 지정한 시간 범위를 포함하려면 [작업 영역]을 선택합니다.

   오디오 핸들 트리밍된 오디오에 대해 트림 핸들을 벗어나 포함할 시간(초)을 지정합니다. 추가 오디오를 포함하면 페이드 및 편집 시 유연성이 높아집니다.

   비디오 미리 보기 내보내기 오디오를 믹싱하는 동안 시각적으로 참조할 수 있는 DV 미리 보기 파일을 포함합니다. 프레임 속도가 가능한 경우 시퀀스 속도와 일치하거나 DV 형식에 사용할 수 있는 가장 근접한 프레임 속도와 일치합니다.

   참고: 비디오 미리 보기를 렌더링하려면 많은 시간과 디스크 공간이 필요할 수 있습니다.

   오디오 클립 효과 렌더링 Adobe Premiere Pro의 오디오 효과를 내보내는 클립에 영구적으로 적용합니다. 효과 설정이 최종이라고 확신하는 경우에만 이 옵션을 선택하고, 최대한의 유연성을 누리려면 이 옵션을 선택 해제하고 Adobe Audition에서 효과를 적용하십시오.

   클립 볼륨 키프레임 메타데이터 보내기 키프레임을 렌더링된 오디오에 적용하지 않고 Adobe Audition에서 조정할 수 있도록 키프레임을 포함합니다.

Adobe Audition으로 열기 자동으로 Adobe Audition에서 시퀀스를 엽니다. 나중에 오디오를 믹싱하거나 다른 시스템으로 전송하려는 경우 이 옵션을 선택 해제하십시오.

Adobe Audition에서 오디오 클립 편집

Adobe Audition으로 시퀀스를 보낸 후에는 오디오 클립을 편집해야 합니다. 오디오 클립을 편집하는 방법에 대한 자세한 내용은 Adobe Premiere Pro CS5.5 또는 After Effects에서 오디오 클립 편집을 참조하십시오..

Adobe Premiere Pro 로 멀티트랙 믹스 내보내기

오디오 편집 및 믹싱을 완료했으면 멀티트랙 믹스를 다시 Adobe Premiere Pro CS5.5로 보내야 합니다("라운드 트립"). 이렇게 하는 방법은 Adobe Audition 도움말에서 Premiere Pro CS5.5로 멀티트랙 믹스 내보내기를 참조하십시오.

10장: 제목 만들기 및 타이틀러

타이틀러는 제목과 제작진은 물론 애니메이션 합성도 할 수 있는 다용도 도구입니다.

타이틀러는 관련 패널의 모음입니다. 타이틀러를 닫지 않고 그 안에 있는 패널을 닫을 수 있습니다. 패널을 서로 도킹시키거나 인터페이스에 다른 부분에 도킹시킬 수 있습니다. 패널이 기본 작업 영역에 고정되지 않은 경우 다른 패널 위에 또는 분리되어 표시됩니다.

타이틀러에 두 개 이상의 제목을 불러올 수 있습니다. [제목] 탭 메뉴에서 이름을 선택하여 보려는 제목을 선택할 수 있습니다. 변경하거나 복제하려는 경우 제목을 다시 열고 제목에 새 버전을 명시할 수 있습니다.

타이틀러를 소개하는 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

기존 제목을 기반으로 새로운 제목 만들기 및 새 템플릿 만들기에 대한 지침은 Creative COW 웹 사이트에서 Jon Barrie의 Working With Custom Titles 비디오 자습서를 참조하십시오.

제목 만들기 및 편집

새 제목 만들기

제목을 처음부터 새로 만들거나 기존 제목의 사본을 시작점으로 사용할 수도 있습니다.

제목 만들기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [새로 만들기] > [제목]을 선택합니다.
- [제목] > [새 제목]을 선택한 다음 제목 유형을 선택합니다.
- [프로젝트] 패널에서 [새 항목] 단추 를 누르고 [제목]을 선택합니다.

2 제목의 이름을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

3 텍스트 및 모양 도구를 사용하여 파일을 만들거나 템플릿을 사용자 정의할 수 있습니다.

4 타이틀러를 닫거나 프로젝트를 저장하여 제목을 저장합니다.

참고: 제목이 [프로젝트] 패널에 자동으로 추가되고 프로젝트 파일의 일부로 저장됩니다.

현재 제목을 기반으로 제목 만들기

1 타이틀러에서 새 제목의 기반이 될 제목을 열거나 선택합니다.

2 [빠른 제목 만들기 속성] 패널에서 [현재 제목 기준 새 제목] 을 클릭합니다.

3 [새 제목] 대화 상자에서 새 제목의 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.

4 새 제목을 원하는 대로 변경합니다.

5 타이틀러를 닫거나 프로젝트를 저장하여 제목을 저장합니다.

제목 열기, 가져오기 또는 내보내기

편집할 제목 열기

❖ [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 제목을 두 번 클릭합니다.

참고: 제목은 소스 모니터가 아닌 타이틀러에서 열립니다.

제목 파일 가져오기

다른 소스 파일에서와 같이 제목 파일을 가져올 수 있습니다.

1 [파일] > [가져오기]를 선택합니다.

2 제목을 선택하고 [열기]를 클릭합니다.

참고: 확장자가 .prtl인 Premiere Pro 제목 및 Premiere Elements 제목뿐 아니라 확장자가 .ptl인 Adobe Premiere의 이전 버전에서 만든 제목도 가져올 수 있습니다. 가져온 제목은 현재 프로젝트 파일의 일부가 됩니다.

독립 파일로 제목 내보내기

파일 확장자가 .prtl인 독립 파일로 제목을 내보낼 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 독립 파일로 저장할 제목을 선택합니다.

2 [파일] > [내보내기] > [제목]을 선택합니다.

3 제목의 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

타이틀러의 보호 여백

타이틀러의 그리기 영역에서 제목 보호 및 작업 보호 여백으로 보호 영역이 지정되며, 이러한 보호 여백은 기본적으로 사용하도록 설정됩니다.

보호 영역은 브로드캐스트 및 비디오 테이프 편집 시 유용합니다. 대부분의 TV에서는 사진을 **오버스캔**합니다. 이 경우 사진의 외부 가장자리가 보기 영역 바깥으로 나갑니다. 오버스캔 양은 TV마다 다릅니다. 대부분의 TV에서 표시되는 영역 내에 모든 것이 표시되도록 하려면 텍스트를 제목 보호 여백 안에 둬야 합니다. 다른 모든 중요 요소 또한 작업 보호 여백 안에 두십시오.

참고: CD나 웹에서 재생할 콘텐트를 만드는 경우에는 전체 이미지가 해당 미디어에 표시되기 때문에 제목 보호 및 작업 보호 여백을 사용할 필요가 없습니다.

제목 템플릿 선택, 만들기 및 가져오기

Premiere Pro에 포함된 제목 템플릿이 제공하는 수많은 테마 및 사전 설정 레이아웃을 사용하여 쉽고 빠르게 제목을 디자인할 수 있습니다. 일부 템플릿에는 아기 출생 또는 휴가 테마와 같은 특정 주제와 관련된 그래픽이 포함됩니다. 동영상의 제작진 정보를 만들 때 대체해서 사용할 수 있는 자리 표시자 텍스트가 포함된 템플릿도 있습니다. 또 어떤 템플릿에는 진한 회색과 밝은 회색의 정사각형으로 표시된 투명 배경이 있어 제목 아래쪽의 비디오를 볼 수 있지만 나머지는 모두 불투명하게 나타납니다.

요소를 선택한 후 삭제하거나 덮어쓰는 방식으로 템플릿에 있는 모든 요소를 손쉽게 변경할 수 있으며 템플릿에 요소를 추가할 수도 있습니다. 템플릿을 수정한 후에는 현재 및 이후 프로젝트에서 사용할 수 있도록 제목 파일로 저장할 수 있고, 직접 만든 제목을 템플릿으로 저장할 수도 있습니다.

제목 파일을 다른 Premiere Pro 프로젝트에서 템플릿으로 가져올 수도 있습니다. 컴퓨터 간에 템플릿을 공유하는 경우 템플릿에 사용되는 모든 글꼴, 텍스처, 로고 및 이미지가 각 시스템에 포함되어 있어야 합니다.

참고: 새 템플릿을 적용하면 현재 타이틀러에 있는 모든 콘텐트가 해당 템플릿의 콘텐트로 대체됩니다.

참고: Premiere Pro 2.0 이전의 Premiere Pro에서는 모든 제목을 프로젝트 파일과 별개인 독립된 파일로 저장했습니다. 푸티지를 가져올 때와 마찬가지로 Premiere Pro의 이전 버전에서 만든 제목을 가져올 수 있습니다. 프로젝트를 저장하면 가져온 제목이 프로젝트와 함께 저장됩니다.

새 제목에 대해 템플릿 불러오기

1 [제목] > [새 제목] > [템플릿 기준]을 선택합니다.

2 범주 이름 옆의 삼각형을 클릭하여 확장합니다.

3 템플릿을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

저장한 제목 파일을 템플릿으로 가져오기

1 제목을 열고 [제목] > [템플릿]을 선택합니다.

2 [템플릿] 패널 메뉴에서 [파일을 템플릿으로 가져오기]를 클릭합니다.

3 파일을 선택하고 [열기](Windows) 또는 [선택](Mac OS)을 클릭합니다. Premiere Pro 제목 파일(.prtl)만 템플릿으로 가져올 수 있습니다.

4 템플릿에 이름을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

기본 템플릿 설정 또는 복원

1 제목을 열고 [템플릿] 단추 를 클릭한 후 템플릿을 선택합니다.

- 선택한 템플릿을 기본 템플릿으로 설정하려면 [템플릿] 패널 메뉴에서 [템플릿을 기본 스틸로 설정]을 선택합니다. 타이틀러를 열 때마다 기본 템플릿을 불러옵니다.
- 템플릿의 기본 설정을 복원하려면 [템플릿] 패널 메뉴에서 [기본 템플릿 복원]을 선택합니다.

2 [확인]을 클릭합니다.

템플릿 이름 바꾸기 또는 삭제

❖ 제목을 열고 [템플릿] 단추 를 클릭한 후 템플릿을 선택합니다.

- 선택한 템플릿의 이름을 바꾸려면 [템플릿]패널 메뉴에서 [템플릿 이름 바꾸기]를 선택합니다. [이름] 상자에 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다.
- 템플릿을 삭제하려면 [템플릿] 메뉴에서 [템플릿 삭제]를 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 이 절차를 사용하여 템플릿을 삭제하면 템플릿이 하드 디스크에서 제거됩니다.

열려 있는 제목에서 템플릿 만들기

1 제목을 열고 [템플릿] 단추 를 클릭합니다.

2 [템플릿] 메뉴 단추 를 클릭합니다. [현재 제목을 템플릿으로 가져오기]를 클릭합니다.

3 제목 템플릿의 이름을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.

Resource Central에서 제목 템플릿 가져오기

Premiere Pro 프로젝트에서 사용하기 위해 Resource Central에서 [프로젝트] 패널로 제목 템플릿을 가져올 수 있습니다.

1 [Resource Central] 패널이 아직 열려 있지 않으면 [창] > [Resource Central]을 선택합니다.

2 [Resource Central] 패널에서 [템플릿]을 클릭합니다.

3 원하는 템플릿 이름 오른쪽에 아래쪽을 가리키는 화살표를 클릭하여 다운로드합니다.

Premiere Pro에서 템플릿 다운로드가 완료되면 템플릿 축소판의 오른쪽 아래에 녹색 확인 표시가 나타납니다.

4 [Resource Central] 패널에서 다운로드된 아무 템플릿이나 드래그하여 [프로젝트] 패널에 놓습니다.

Premiere Pro에서 다운로드하지 않은 템플릿은 [Resource Central] 패널에서 드래그할 수 없습니다.

제목 뒤에 비디오 표시

제목을 만들 때 그리기 영역에서 푸티지의 프레임을 볼 수 있습니다. 프레임을 보면서 제목에 요소를 배치할 수 있습니다. 비디오 프레임은 참조용으로만 사용되고 제목의 일부로 저장되지 않습니다.

타이틀러에서 시간 코드 컨트롤을 사용하여 표시할 프레임을 지정할 수 있습니다. 타이틀러에는 활성 시퀀스의 현재 시간 표시기 아래에 프레임이 표시됩니다. 타이틀러에서 프레임을 설정하면 [프로그램 모니터]와 [타임라인] 패널의 현재 시간 표시기도 이동됩니다. [프로그램 모니터] 또는 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 이동하면 타이틀러에 표시된 프레임이 변경됩니다.

다른 클립 위에 제목을 수퍼임포즈하려면 클립 위에서 트랙에 직접 제목을 추가하십시오. 그러면 제목의 배경이 투명하게 되고 아래쪽 트랙에 클립 이미지가 나타납니다.

❖ [타이틀러] 패널에서 [비디오 표시]를 선택합니다.

- 프레임을 직접 확인하면서 변경하려면 그리기 영역에 프레임이 보일 때까지 [비디오 표시] 옆의 시간 값을 드래그합니다.
- 시간 코드를 지정하여 프레임을 표시하려면 [비디오 표시] 옆의 시간 값을 클릭하고 활성 시퀀스의 프레임 시간 코드를 직접 입력합니다.

참고: [비디오 표시] 값에는 프로젝트 설정에서 지정한 것과 동일한 시간 표시 형식이 사용됩니다. 예를 들어 [프로젝트 설정]에 [30fps 드롭 프레임 시간 코드]가 지정되어 있으면 [비디오 표시]에 [30fps 드롭 프레임 시간 코드]가 표시됩니다.

제목 텍스트 만들기 및 서식 지정

제목에 텍스트 입력

제목에 텍스트를 추가할 때 Type 1(PostScript), OpenType 및 TrueType 글꼴을 포함한 모든 글꼴을 시스템에서 사용할 수 있습니다. Premiere Pro 및 다른 Adobe 응용 프로그램을 설치하면 공유 Adobe 리소스에 글꼴이 추가됩니다.

© 기호와 같은 특수 문자를 점 텍스트 또는 단락 텍스트에 삽입할 수 있습니다. 워드 프로세서 또는 문자표 보조 프로그램(Windows에만 해당)에서 문자를 복사하여 타이틀러에서 올바른 텍스트 위치에 붙여넣습니다.

Premiere Pro 타이틀러와 After Effects, Photoshop, Encore, Illustrator 등의 다른 응용 프로그램 간에 서식이 있는 텍스트 개체를 복사한 후 붙여넣을 수 있습니다.

타이틀러에서 선택하는 도구에 따라 **점 텍스트** 또는 **단락 텍스트**를 만들 수 있습니다. 점 텍스트를 만드는 경우 입력을 시작할 위치에 **삽입점**을 지정합니다. **줄 바꿈** 기능을 설정하지 않는 한 단일 줄에 계속 입력됩니다. 줄 바꿈 기능을 사용할 경우 텍스트가 제목 보호 영역의 가장 자리에 도달하면 다음 새 줄에 텍스트가 입력됩니다. 단락 텍스트를 만드는 경우에는 텍스트에 맞는 텍스트 상자를 지정합니다. 텍스트 상자의 텍스트는 상자의 테두리 내에서 자동으로 줄이 바뀝니다.

점 텍스트 개체의 모퉁이 핸들을 드래그하면 텍스트 크기가 종횡비를 유지하면서 조정되지만 텍스트 상자의 모퉁이를 드래그하면 포함된 텍스트가 다시 흐릅니다. 텍스트 상자가 너무 작아 입력한 문자가 모두 표시되지 않으면 텍스트 상자의 크기를 조정하여 숨겨진 텍스트를 표시할 수 있습니다. 숨겨진 문자가 포함된 텍스트 상자는 오른쪽에 더하기 기호(+)가 있습니다.

패스 텍스트를 만들 수도 있습니다. 패스 텍스트는 직선 기준선을 따르는 대신 사용자가 만든 곡선을 따릅니다.

텍스트는 기준선이나 패스를 따라 가로 또는 세로 방향일 수 있습니다.

기타 도움말 항목

250페이지의 “제목의 개체 변형”

242페이지의 “제목의 텍스트 형식 지정”

경계 없이 텍스트 입력

1 [제목 도구] 패널을 엽니다.

- 가로 텍스트를 입력하려면 [문자] 도구 를 클릭합니다.
- 세로 텍스트를 입력하려면 [세로 문자] 도구 를 클릭합니다.

2 그리기 영역에서 시작할 위치를 클릭한 다음 텍스트를 입력합니다.

참고: 텍스트는 기본적으로 줄 바꿈되지 않습니다. 텍스트의 줄을 바꾸려면 텍스트가 제목 보호 여백에 도달했을 때 [제목] > [줄 바꿈]을 선택하십시오. [줄 바꿈]이 선택 해제되어 있으면 Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 눌러 새로운 줄을 시작할 수 있습니다.

3 입력이 끝나면 [선택] 도구를 선택하고 텍스트 상자 영역 외부를 클릭합니다.

텍스트 자동 줄 바꿈

타이틀러에서 제목 보호 영역 내에 텍스트가 자동으로 줄 바꿈되도록 설정할 수 있습니다.

❖ [제목] > [줄 바꿈]을 선택합니다.

텍스트 상자에 가로 또는 세로 텍스트 입력

1 [타이틀러 도구] 패널을 엽니다.

- 가로 텍스트를 입력하려면 [영역 문자] 도구 를 클릭합니다.
- 세로 텍스트를 입력하려면 [세로 영역 문자] 도구 를 클릭합니다.

2 그리기 영역에서 드래그하여 텍스트 상자를 만듭니다.

3 텍스트를 입력합니다. 텍스트 상자의 경계에 도달하면 해당 텍스트의 줄이 바뀝니다.

4 입력이 끝나면 [선택] 도구를 선택하고 텍스트 상자 외부를 클릭합니다.

참고: 텍스트 상자 크기를 조정하면 상자의 표시 가능 영역만 크기가 조정됩니다. 텍스트는 동일 크기로 유지됩니다.

패스를 따라 텍스트 입력

1 타이틀러에서 [패스 문자] 도구 또는 [세로 패스 문자] 도구 를 클릭합니다. 패스 문자 도구의 사용 방법은 [펜] 도구로 그리는 동작과 유사합니다.

2 그리기 영역에서 텍스트를 시작할 위치를 클릭합니다.

3 클릭하거나 드래그하여 두 번째 점을 만듭니다.

4 원하는 패스 모양이 만들어질 때까지 계속 클릭합니다.

5 텍스트를 입력합니다. 텍스트를 입력하면 텍스트가 패스의 위쪽 또는 오른쪽 가장자리를 따라 시작됩니다. 필요한 경우 개체 기준점을 드래그하여 패스를 조정합니다.

참고: 이 모드에서 만든 텍스트 상자의 크기를 조정하면 보이는 영역만 크기가 조정되고 텍스트는 같은 크기로 유지됩니다.

6 작업이 끝나면 [선택] 도구를 선택하고 텍스트 상자 외부를 클릭합니다.

텍스트 편집 및 선택

❖ [선택] 도구를 사용하여 편집하거나 선택을 시작할 지점의 텍스트를 두 번 클릭합니다. 도구가 [문자] 도구로 변경되고 커서가 삽입점을 표시합니다.

- 삽입점을 이동하려면 문자 사이를 클릭하거나 왼쪽 화살표 및 오른쪽 화살표 키를 사용합니다.
- 하나의 문자나 인접한 여러 문자의 그룹을 선택하려면 삽입점에서 커서를 드래그하여 문자를 강조 표시합니다.

기본 [타이틀러] 패널, [제목 속성] 패널 또는 메뉴 명령에서 컨트롤을 사용하여 선택한 텍스트에 형식을 지정할 수 있습니다. 전체 텍스트 또는 그래픽 개체의 형식을 지정하려면 개체를 클릭한 다음 해당 속성을 수정하십시오.

제목의 텍스트 형식 지정

칠 색상 및 그림자와 같은 일부 개체 속성은 타이틀러에서 만드는 모든 개체에 공통으로 적용됩니다. 다른 속성들은 텍스트 개체에 고유하게 적용됩니다. 글꼴, 글꼴 스타일 및 문자 정렬에 사용되는 컨트롤은 [타이틀러] 패널의 그리기 영역 위에 있습니다. 다른 옵션은 기본 메뉴 막대의 [제목] 메뉴 및 [제목 속성] 패널에서 사용할 수 있습니다.

제목에 사용하는 글꼴은 언제든지 변경할 수 있습니다. 글꼴 브라우저에는 기본 문자 설정을 사용하여 설치된 글꼴이 모두 표시되며 사용자 정의할 수 있습니다.

글꼴 브라우저에서 글꼴을 선택하면 제목에 즉시 적용됩니다. 글꼴 브라우저는 다른 글꼴을 미리 볼 수 있도록 그대로 열려 있습니다.

참고: 다른 사용자와 제목 파일을 공유하려면 공유 제목을 만드는 데 사용한 글꼴이 해당 사용자의 컴퓨터에 포함되어 있어야 합니다.

글꼴 지정

❖ 텍스트를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [제목] > [글꼴]을 선택하고 메뉴에서 글꼴을 선택합니다.
- [제목 속성] 패널에서 [글꼴 모음] 삼각형을 클릭하여 드롭다운 메뉴를 열고 글꼴을 선택합니다.

글꼴 브라우저에 나타나는 문자 변경

[글꼴 모음] 및 [글꼴 스타일]의 드롭다운 메뉴를 열면 글꼴 브라우저가 나타나고 지원되는 여러 가지 글꼴로 설정된 예제 문자가 표시됩니다. 글꼴 브라우저에서 사용할 문자를 결정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [타이틀러](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [타이틀러](Mac OS)를 클릭합니다.

2 [스타일 견본] 필드에 표시할 문자를 2자 이하로 입력하고 [글꼴 브라우저] 필드에 표시할 문자를 6자 이하로 입력합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

글꼴 크기 변경

❖ 텍스트를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [제목] > [크기]를 선택하고 글꼴 크기를 선택합니다.
- [제목 속성] 패널에서 [글꼴 크기] 값을 변경합니다.

텍스트 방향 변경

1 텍스트 개체를 선택합니다.

2 [제목] > [방향]을 선택하고 [가로] 또는 [세로]를 선택합니다.

텍스트 속성 지정

제목에서 개체를 선택하면 해당 속성이 [제목 속성] 패널에 나열됩니다. 패널에서 값을 조정하면 선택한 개체에 변경이 적용됩니다. 텍스트 개체에는 행간 및 커닝과 같은 고유 속성이 있습니다.

참고: 일부 텍스트 속성은 [제목 속성] 패널에 나열되지 않습니다. 예를 들어 [타이틀러] 패널 또는 [제목] 메뉴에서 글꼴, 글꼴 스타일 및 문자 정렬을 설정할 수 있습니다. 제목 메뉴에는 텍스트 상자에 대한 방향, 줄 바꿈, 탭 및 로고 삽입 옵션도 포함되어 있습니다.

1 수정하려는 텍스트의 범위 또는 텍스트 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널에서 [속성] 옆의 화살표를 클릭하고 값을 설정합니다. 다음과 같은 옵션을 사용할 수 있습니다.

글꼴 선택한 텍스트 개체에 적용할 글꼴을 지정합니다. 글꼴을 서체로 보려면 글꼴 브라우저를 사용하십시오.

글꼴 크기 주사선에서 글꼴의 크기를 지정합니다.

종횡비 선택한 글꼴의 가로 비율을 지정합니다. 이 값은 글꼴의 원래 종횡비에 대한 백분율입니다. 100%보다 작은 값을 설정하면 텍스트가 좁아지고 100%보다 큰 값을 설정하면 텍스트가 넓어집니다.

행간 문자 행 사이의 공간을 지정합니다. 로마자의 행간은 문자의 한 행에 대한 기준선에서 다음 행의 기준선까지의 길이로 측정됩니다. 세로 텍스트의 행간은 문자의 한 행에 대한 중심에서 다음 행의 중심까지의 길이로 측정됩니다. 타이틀러에서 기준선은 텍스트 아래에 있는 선입니다. 동일한 단락 안에서 둘 이상의 행간을 적용할 수 있습니다. 그러나 문자 행에서 가장 넓은 행간 값이 해당 행의 행간 값을 결정합니다.

참고: 텍스트 기준선을 설정하거나 해제하려면 [제목] > [보기] > [텍스트 기준선]을 선택하십시오. 텍스트 기준선은 텍스트 개체를 선택한 경우에만 나타납니다.

커닝 특정 문자 쌍 사이에 더하거나 뺄 공간을 지정합니다. 이 값은 문자 쌍 사이의 문자 폭에 대한 백분율을 나타냅니다. 커닝을 조정할 지점에 커서를 놓습니다.

자간 문자 범위 사이의 공간을 지정합니다. 이 값은 지정된 문자 범위 사이의 문자 폭에 대한 백분율을 나타냅니다. 텍스트 자간의 방향은 텍스트의 정렬 상태를 기준으로 합니다. 예를 들어 가운데 강제 정렬 텍스트는 가운데부터 적용합니다. 인접 텍스트에 문자를 서로 혼합해서 알아보기 어렵게 만드는 두꺼운 선이 있을 때 자간을 조정하면 좋습니다. 텍스트 상자를 선택하고 [자간] 값을 변경하여 텍스트 상자의 모든 텍스트에 대한 자간을 조정합니다. 해당 문자만 선택하거나 [자간] 값을 변경하여 특정 인접 문자의 자간을 조정할 수도 있습니다.

기준선 이동 기준선에서 문자의 거리를 지정합니다. 선택한 문자를 올리거나 내려 위 첨자 또는 아래 첨자를 만들 수 있습니다. [기준선 이동] 값을 변경하면 모든 문자에 영향을 줍니다. 텍스트 상자를 선택하고 값을 변경하여 텍스트 상자의 모든 텍스트에 대한 기준선 이동을 조정합니다. 해당 문자만 선택하고 값을 변경하여 특정 인접 문자의 기준선 이동을 조정할 수도 있습니다.

사선 개체의 사선 각도를 지정합니다.

작은 대문자 이 항목을 선택하면 사용자가 선택한 모든 개체가 대문자로 나타납니다.

작은 대문자 크기 작은 대문자 크기를 보통 높이의 백분율로 지정합니다. 이 값을 조정하면 행간 문자를 제외한 텍스트 개체의 모든 문자 크기가 변경됩니다. 작은 대문자 값을 100%로 지정하면 텍스트가 모두 대문자로 설정됩니다.

밑줄 이 항목을 선택하면 사용자가 선택한 텍스트에 밑줄이 적용됩니다. 패스에 있는 텍스트에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

단락 텍스트를 사용한 작업

타이틀러의 도구를 사용하여 단락 텍스트의 크기를 신속하게 조정하고 단락 텍스트를 정렬할 수 있습니다.

단락 강제 정렬 옵션 변경

❖ 단락 텍스트 개체를 선택하고 [타이틀러] 패널의 위쪽에서 다음 작업을 수행합니다.

- 텍스트 상자의 왼쪽으로 텍스트를 정렬하려면 [왼쪽] 을 클릭합니다.
- 텍스트 상자의 가운데로 텍스트를 정렬하려면 [가운데] 를 클릭합니다.

• 텍스트 상자의 오른쪽으로 텍스트를 정렬하려면 [오른쪽] 을 클릭합니다.

단락 텍스트 리플로우

❖ 단락 텍스트 개체를 선택합니다.

• 단락 텍스트 경계 상자의 핸들을 드래그하여 상자의 크기를 조정합니다.

제목에 탭 정지 만들기

워드 프로세싱 프로그램에서와 거의 유사한 방식으로 텍스트 상자에서 탭을 사용할 수 있습니다. 전문가 수준의 작업에 사용되는 롤링 제작진 자막을 만들 때 탭 기능을 사용하면 특히 도움이 됩니다. 텍스트 상자 안에 여러 개의 탭을 설정하고 Tab 키를 눌러 사용 가능한 다음 탭 정지로 커서를 이동할 수 있습니다. 탭 정지마다 각기 다른 정렬 옵션을 지정할 수 있습니다.

참고: 탭은 단독으로 작동하여 텍스트 개체에 있는 문자를 정렬합니다. 전체 텍스트 또는 그래픽 개체를 정렬하려면 [정렬] 명령을 사용하십시오.

탭 정지 설정 및 조정

1 텍스트 상자를 선택합니다.

2 [제목] > [탭 정지]를 선택합니다.

3 [탭 정지] 눈금자에서 "0" 선을 선택한 텍스트 상자의 왼쪽 가장자리에 정렬합니다.

4 숫자 위의 탭 눈금자를 클릭하여 탭을 만들고 탭 정지를 드래그하여 위치를 조정합니다. 드래그하는 동안 노란색 세로선 또는 **탭 마커**를 통해 선택한 텍스트 상자에서 탭의 위치를 볼 수 있습니다.

• 왼쪽 정렬 텍스트로 탭 정지를 만들려면 [왼쪽 강제 정렬] 탭 마커 를 클릭합니다.

• 가운데 정렬 텍스트로 탭 정지를 만들려면 [가운데 강제 정렬] 탭 마커 를 클릭합니다.

• 오른쪽 정렬 텍스트로 탭 정지를 만들려면 [오른쪽 강제 정렬] 탭 마커 를 클릭합니다.

5 [확인]을 클릭하여 [탭 정지] 대화 상자를 닫습니다. 선택한 텍스트 상자에 지정한 탭 정지가 포함됩니다.

참고: [탭 정지] 대화 상자가 열려 있을 때만이 아니라 선택할 때마다 항상 탭 마커가 표시되도록 하려면 [제목] > [보기] > [탭 마커]를 선택하십시오.

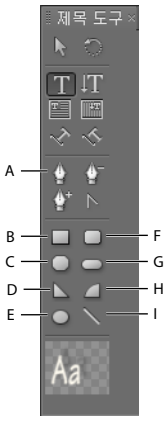
탭 정지 삭제

❖ [탭 정지] 대화 상자에서 탭을 위아래로 드래그하거나 탭 눈금자를 해제합니다.

제목의 그리기 모양

모양 만들기

타이틀러에서 그리기 도구를 사용하여 사각형, 타원, 선과 같은 여러 가지 모양을 만들 수 있습니다. 타이틀러에서는 Illustrator 및 Photoshop에서 사용되는 도구와 비슷한 표준 펜 도구를 제공합니다.



타이틀러 도구 패널
A. 펜 도구 **B.** 사각형 **C.** 모퉁이가 잘린 사각형 **D.** 삼각형 **E.** 타원 **F.** 모퉁이가 둥근 사각형 **G.** 둥근 사각형 **H.** 부채꼴 **I.** 선

❖ [모양] 도구를 선택합니다.

- Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 모양의 종횡비가 제한됩니다.
- Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 드래그하면 모양의 중심에서부터 그립니다.
- Shift+Alt(Windows) 또는 Shift+Option(Mac OS)을 누른 상태에서 드래그하면 종횡비가 제한되고 중심에서부터 그립니다.
- 모퉁이점을 건너 대각선으로 드래그하면 그리는 모양이 대각선으로 뒤집어집니다.
- 상하좌우로 드래그하면 그리는 모양이 가로 또는 세로로 뒤집어집니다.

완성된 모양을 뒤집으려면 [선택] 도구를 사용하여 뒤집으려는 방향으로 모퉁이점을 드래그하십시오.

그래픽 개체 또는 로고의 모양 변경

1 제목에서 하나 이상의 개체 또는 로고를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널에서 [속성] 옆의 삼각형을 클릭하여 해당 목록을 확장한 다음 [그래픽 유형] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.

참고: 모양을 변경하면 원본 개체 기준점이 손실될 가능성이 큽니다. 모양 변경 이전 또는 이후에 개체 기준점을 표시하려면 선택 도구를 사용하여 개체를 선택하십시오.

펜 도구를 사용하여 직선 선분 그리기

그리기 영역에서 [펜] 도구를 클릭하여 직선을 그립니다. 펜 도구는 직선 선분으로 연결된 개체 기준점을 만듭니다.

1 [펜] 도구를 선택합니다.

2 직선 선분을 시작할 위치를 펜촉으로 클릭하여 첫 번째 개체 기준점을 정의합니다. 다음 점을 추가할 때까지 개체 기준점은 선택된(꽉 찬) 상태로 유지됩니다.

참고: 사용자가 그리는 첫 번째 선분은 두 번째 개체 기준점을 클릭할 때까지 나타나지 않습니다. [펜] 도구를 잘못 드래그해서 두 점 중 어느 한쪽에서든 선이 빠져나온 경우에는 [편집] > [실행 취소]를 선택하고 다시 클릭하면 됩니다.

3 선분을 종료할 위치를 다시 클릭합니다. Shift 키를 누른 상태에서 클릭하면 선분의 각도가 45°의 배수로 제한됩니다. 펜 도구에서는 다른 개체 기준점이 만들어집니다.

4 [펜] 도구를 계속 클릭하여 직선 선분을 더 만듭니다. 마지막으로 추가한 개체 기준점은 선택된 상태임을 나타내기 위해 큰 정사각형으로 나타납니다.

5 다음 작업 중 하나를 수행하여 패스를 완성합니다.

- 패스를 닫으려면 처음 개체 기준점을 클릭합니다. 첫 번째 개체 기준점을 클릭하면 펜 포인터 아래에 원이 나타납니다.
- 패스를 열려 있는 상태로 두려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 개체 외부의 아무 지점이나 클릭하거나 [도구] 패널에서 다른 도구를 선택합니다.

펜 도구를 사용하여 곡선 그리기

[펜] 도구로 개체 기준점을 드래그하여 곡선 선분을 그립니다. [선택] 도구를 사용하여 곡선 선분을 연결하는 개체 기준점을 선택하면 **방향점**으로 끝나는 **방향선**이 선분에 표시됩니다. 방향선의 각도와 길이에 따라 곡선 선분의 모양과 크기가 결정됩니다. 방향선을 이동하면 곡선의 모양이 변경됩니다. **둥근점**에는 항상 단일 직선 단위로 함께 이동하는 두 개의 방향선이 있습니다. 둥근점에서 어느 한쪽 방향선의 방향점을 드래그하면 양쪽 방향선이 동시에 움직입니다. 펜 도구에서는 해당 개체의 기준점에서 연속 곡선이 유지됩니다. 반면 **모퉁이점**의 경우에는 연결된 곡선 선분이 2개, 1개 또는 하나도 없으면 방향선도 각각 2개, 1개 또는 하나도 없습니다.

모퉁이점 방향선은 각각 독립적으로 작동하여 모퉁이를 유지합니다. 모퉁이점의 방향선에서 방향점을 드래그할 때 다른 방향선이 있으면 이동할 수 없습니다. 방향선은 항상 개체 기준점의 곡선에 접합니다(곡선 반경에 수직). 각 방향선의 각도에 따라 곡선의 경사가 결정되고 각 방향선의 길이에 따라 곡선의 높이 또는 깊이가 결정됩니다.

1 [펜] 도구를 선택합니다.

2 곡선을 시작할 위치에 커서를 놓고 마우스 단추를 누르고 있습니다.

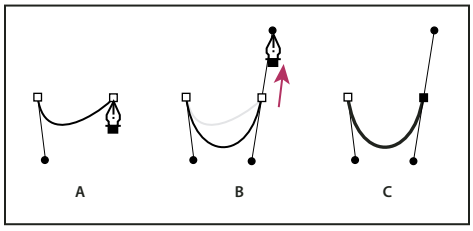
3 드래그하여 만들고 있는 곡선 선분의 경사를 결정할 방향선을 만듭니다. 일반적으로 그리려는 다음 개체 기준점까지 거리의 1/3 정도 방향선을 늘립니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하여 방향선을 45°의 배수로 제한하십시오.

4 마우스 단추를 놓습니다.

참고: 첫 번째 선분은 두 번째 개체 기준점을 만들어야만 표시됩니다.

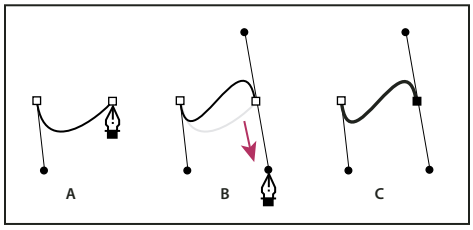
5 곡선 선분을 종료할 위치에 [펜] 도구를 놓습니다.

- C 모양 곡선을 만들려면 이전 개체 기준점을 만들 때 드래그한 방향과 반대 방향으로 드래그합니다.



곡선에서 두 번째 점 그리기
A. 두 번째 둥근점을 드래그하기 시작 **B.** 이전 방향선의 반대 방향으로 드래그하여 C 모양 곡선 만들기 **C.** 마우스 단추를 놓은 후의 결과

- S 모양 곡선을 만들려면 이전 개체 기준점을 만들 때 드래그한 방향과 같은 방향으로 드래그합니다.



S 곡선 그리기
A. 새 둥근점을 드래그하기 시작 **B.** 이전 방향선과 같은 방향으로 드래그하여 S 모양 곡선 만들기 **C.** 마우스 단추를 놓은 후의 결과

6 다른 위치에서 [펜] 도구를 계속 드래그하여 점을 더 만듭니다.

- 패스를 닫으려면 [펜] 도구를 첫 번째 개체 기준점 위로 가져갑니다. 클릭하거나 드래그하여 패스를 닫습니다.
- 패스를 열려 있는 상태로 두려면 Ctrl 키를 누른 상태에서 개체의 외부 지점을 클릭하거나 선택 도구를 선택합니다.

개체 기준점 및 곡선 조정

타이틀러에는 기존 패스를 수정할 수 있는 도구가 포함되어 있습니다. 패스에 개체 기준점을 추가하거나 기존 기준점을 삭제할 수 있습니다. 또한 개체 기준점을 이동할 수 있으며, 해당 방향선을 조작하여 인접한 선분의 곡선을 변경할 수도 있습니다. 패스 두께뿐만 아니라 각 끝점의 모양도 지정할 수 있습니다. 또한 끝, 모퉁이 또는 연결 모양을 지정할 수도 있습니다.

패스에 개체 기준점 추가

1 패스를 선택합니다.

2 [기준점 추가] 도구 를 선택합니다.

- 곡선을 만들거나 수동으로 조정할 필요 없이 개체 기준점을 추가하려면 개체 기준점을 추가할 위치를 클릭합니다.
- 개체 기준점을 추가하고 동시에 새 지점으로 이동하려면 패스 지점을 드래그합니다.

개체 기준점 삭제

1 개체 기준점을 포함하는 패스를 선택합니다.

2 [기준점 삭제] 도구 를 선택합니다.

3 삭제할 점을 클릭합니다.

개체 기준점 조정

1 개체 기준점을 포함하는 패스를 선택합니다.

2 [펜] 도구 를 선택합니다.

3 점 위에 커서를 놓은 후 커서가 옆에 정사각형이 있는 화살표로 바뀌면 개체 기준점을 드래그하여 조정합니다.

개체 기준점의 유형 변환

선분에 대해 만든 개체 기준점 유형을 변경할 수 있습니다.

1 수정할 패스를 선택합니다.

2 기준점 변환 도구 를 선택하고 변환할 개체 기준점 위에 커서를 놓습니다.

- 모퉁이점을 둥근점으로 변환하려면 방향점을 모퉁이점 밖으로 드래그합니다.
- 둥근점을 방향선 없는 모퉁이점으로 변환하려면 둥근점을 클릭합니다.
- 방향선이 없는 모퉁이 점을 독립된 방향선이 있는 모퉁이 점으로 변환하려면 먼저 방향점을 모퉁이 점 밖으로 드래그합니다. 방향점을 드래그하면 방향선이 있는 둥근점이 됩니다. 마우스 단추를 놓은 다음 한쪽 방향점을 드래그합니다.
- 둥근점을 독립적인 방향선이 있는 모퉁이점으로 변환하려면 한쪽 방향점을 드래그합니다.

참고: 펜 도구를 일시적으로 기준점 변환 도구로 변경하려면, 펜 도구에서 개체 기준점 위에 커서를 두고 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누릅니다.

선분의 곡선 변경

1 수정할 패스를 선택합니다.

2 [펜] 도구를 선택하고 선분을 드래그하여 곡선을 변경합니다.

참고: 선분을 드래그하면 동일한 양으로 선분의 각 끝에서 방향선이 조정되어 곡선이 변경됩니다. 이 방법으로 직선 선분에서 곡선 선분으로 변경할 수 있습니다.

열린 베지어 모양 및 닫힌 베지어 모양의 옵션 설정

❖ 선, 열린 베지어 모양 또는 닫힌 베지어 모양을 선택하고 [제목 속성] 패널에서 다음 옵션을 지정합니다.

선 폭 패스 폭을 픽셀 단위로 지정합니다.

끝모양 유형 패스의 끝에 있는 끝모양의 유형을 지정합니다. [절단형] 옵션을 사용하면 패스의 끝모양이 사각형으로 지정됩니다. [원형] 옵션을 사용하면 패스의 끝모양이 반원형으로 지정됩니다. [사각형] 옵션을 사용하면 패스의 끝모양이 선 끝에서 선 폭의 반이 확장된 사각형으로 지정됩니다. 이 옵션을 선택하면 선 주위의 모든 방향으로 선 두께가 동일하게 확장됩니다.

연결 유형 서로 접한 패스 선분의 끝을 연결하는 방법을 지정합니다. [마이터] 옵션은 날카로운 모퉁이를 사용하여 패스 선분을 연결합니다. [원형] 옵션은 둥근 모퉁이를 사용하여 패스 선분을 연결합니다. [경사] 옵션은 사각형 모퉁이를 사용하여 패스 선분을 연결합니다.

마이터 한계 연결 유형이 마이터(꺾임)에서 경사(사각형)로 전환되는 점을 지정합니다. 기본 마이터 한계는 4입니다. 기본적으로 점 길이가 선 두께의 4배가 되면 연결 유형이 마이터에서 경사로 전환됩니다. 마이터 한계 값이 1이면 경사 연결이 됩니다.

참고: [펜] 도구 또는 [선] 도구를 사용하여 만든 모양에 위에서 설명한 옵션을 적용할 수 있으며, 모든 텍스트 또는 그래픽 개체에 내부/외부 선을 적용할 수 있습니다.

제목에 이미지 추가

타이틀러를 사용하면 로고 그래픽을 추가하는 것과 같이 제목에 이미지를 넣을 수 있습니다. 이미지를 그래픽 요소로 추가하거나 텍스트 상자에 배치하여 텍스트의 일부로 만들 수 있습니다. 비트맵 이미지 및 벡터 기반 아트워크(예: Adobe Illustrator에서 만든 아트)를 타이틀러에서 모두 사용할 수 있습니다. 그러나 Premiere Pro에서는 벡터 기반 아트를 타이틀러에서 비트맵 버전으로 변환하여 래스터화합니다. 삽입된 이미지는 기본적으로 원래 크기로 나타납니다.

기타 도움말 항목

252페이지의 “텍스트 또는 개체에 텍스처 추가”

제목에 로고 배치

1 [제목] > [로고] > [로고 삽입]을 선택합니다.

2 로고를 삽입할 위치로 드래그합니다. 필요한 경우 로고의 크기, 불투명도, 회전 및 비율을 조정할 수 있습니다.

참고: 이미지를 제목 파일의 일부로 만들려면 로고를 삽입하고, 이미지 또는 동영상 비디오를 배경으로만 사용하려면 이미지 또는 비디오의 클립 위에 제목을 수퍼임포즈하십시오.

텍스트 상자에 로고 배치

1 문자 도구를 사용하여 로고를 삽입할 위치를 클릭합니다.

2 [제목] > [로고] > [텍스트에 로고 삽입]을 선택합니다.

로고를 원래 크기 또는 종횡비로 되돌리기

❖ 로고를 선택하고 [제목] > [로고] > [로고 크기 복원] 또는 [제목] > [로고] > [로고 종횡비 복원]을 선택합니다.

제목의 텍스트 및 개체를 사용한 작업

제목에서 개체의 스택 순서 변경

타이틀러에서 만드는 모든 모양 또는 텍스트 상자를 개체라고 합니다. 서로 겹쳐 있는 개체를 만들 때 타이틀러에서 스택 순서를 제어할 수 있습니다.

1 이동할 개체를 선택합니다.

2 [제목] > [정렬]을 선택한 후 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

맨 앞으로 가져오기 선택한 개체를 스택 순서의 맨 위로 가져옵니다.

앞으로 가져오기 선택한 개체의 순서를 바로 앞의 개체와 바꿉니다.

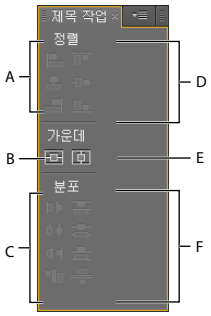
맨 뒤로 보내기 선택한 개체를 스택 순서의 맨 아래로 이동합니다.

뒤로 보내기 선택한 개체의 순서를 바로 뒤의 개체와 바꿉니다.

참고: 텍스트 또는 모양 요소가 밀집해서 있으면 스택 내에서 요소를 선택하기가 쉽지 않습니다. [제목] > [선택] 명령을 사용하면 겹쳐져 있는 요소를 편리하게 탐색해서 원하는 요소를 찾을 수 있습니다.

제목에서 개체 정렬 및 분포

[제목 작업] 패널에 포함된 단추를 사용하여 그리기 영역에서 개체를 정렬할 수 있습니다. 가운데로 정렬하거나 가로 또는 세로 축을 따라 개체를 분포할 수 있습니다.



제목 작업 패널
A. 가로 정렬 단추 **B.** 세로 가운데 단추 **C.** 가로 분포 단추 **D.** 세로 정렬 단추 **E.** 가로 가운데 단추 **F.** 세로 분포 단추

제목에서 개체 가운데 정렬

1 타이틀러에서 하나 이상의 개체를 선택합니다.

2 [제목 작업] 패널에서 원하는 가운데 배치 유형의 단추를 클릭합니다.

참고: [제목] > [위치] 명령을 사용하고 원하는 옵션을 선택하여 개체를 가운데 정렬할 수 있습니다. 또는 [제목] > [위치] > [하단 1/3]을 선택하여 선택한 개체를 제목 보호 여백의 아래쪽 가장자리를 따라 배치할 수 있습니다. 그리기 영역 안에서 개체를 가로/세로 방향으로 가운데 정렬하려면 두 가운데 정렬 단추를 모두 클릭합니다.

제목에서 개체 정렬

정렬 옵션은 새 정렬 기준을 가장 가깝게 나타내는 개체에 대해 선택한 개체를 정렬합니다. 예를 들어 오른쪽 정렬의 경우 선택한 개체 중에서 가장 오른쪽에 있는 개체에 맞춰 모든 개체가 정렬됩니다.

1 타이틀러에서 둘 이상의 개체를 선택합니다.

2 [제목 작업] 패널에서 원하는 정렬 유형의 단추를 클릭합니다.

제목에서 개체 분포

분포 옵션은 선택한 개체 중에서 서로 가장 멀리 떨어져 있는 두 개체를 기준으로 그 사이에 개체를 균등하게 배치합니다. 예를 들어 세로 분포 옵션의 경우 가장 높은 위치의 개체와 가장 낮은 위치의 개체 사이에 모든 개체가 분포됩니다.

크기가 다른 개체들을 분포할 때는 개체 간 공간이 달라질 수 있습니다. 예를 들어 가운데로 개체를 분포하면 한 개체의 중심과 다른 개체의 중심 사이에는 일정한 간격이 생기지만 이때 개체 크기가 다양하면 개체들 간 공간 크기가 달라질 수 있습니다. 선택한 개체 사이에 균일한 간격을 두려면 [가로 균일 간격] 또는 [세로 균일 간격] 옵션을 사용하십시오.

1 타이틀러에서 세 개 이상의 개체를 선택합니다.

2 [제목 작업] 패널에서 원하는 분포 유형의 단추를 클릭합니다.

제목의 개체 변형

개체의 위치, 회전, 비율 조정 및 불투명도를 조정할 수 있으며, 이러한 특성을 집합적으로 **변형 속성**이라고 합니다. 개체를 변형하려면 그리기 영역으로 드래그하고 [제목] 메뉴에서 명령을 선택하거나 [제목 속성] 패널에서 컨트롤을 사용하십시오.

개체의 불투명도 조정

1 개체 또는 개체 그룹을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [제목 속성] 패널의 [변형] 섹션에서 [불투명도] 값을 조정합니다.
- [제목] > [변형] > [불투명도]를 선택하고 새 불투명도 값을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.

참고: 불투명도 속성을 설정하면 제목 내 개체의 불투명도가 조정됩니다. 효과를 사용하여, 비디오 클립에서처럼 시퀀스에서 전체 제목의 전반적인 불투명도를 설정할 수 있습니다.

개체 위치 조정

1 개체 하나를 선택하거나 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 여러 개체를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 그리기 영역에서 선택한 개체 중 하나를 새 위치로 드래그합니다.
- [제목] > [변형] > [위치]를 선택하고 새로운 [X 위치] 및 [Y 위치] 값을 입력한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- [제목 속성] 패널의 [변형] 섹션에서 [X 위치] 및 [Y 위치] 값을 입력합니다.
- 화살표 키를 사용하여 1픽셀씩 개체를 이동하거나 Shift 키를 누른 상태로 화살표 키를 눌러 5픽셀씩 개체를 이동합니다.
- [제목] > [위치]를 선택하고 선택한 개체를 가운데 정렬하는 옵션 또는 제목 보호 여백의 아래쪽에 개체의 아래쪽 가장자리를 정렬하는 옵션을 선택합니다.

개체 비율 조정

❖ 개체 하나를 선택하거나 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 여러 개체를 선택합니다.

- 폭의 비율을 조정하려면 그리기 영역에서 개체의 왼쪽 또는 오른쪽 핸들을 드래그합니다.
- 높이의 비율을 조정하려면 그리기 영역에서 개체의 위쪽 또는 아래쪽 핸들을 드래그합니다.
- 개체 비율을 제한하려면 Shift 키를 누른 상태에서 모퉁이/면 핸들을 드래그합니다.
- 종횡비를 제한하면서 크기를 조정하려면 Shift 키를 누른 상태에서 개체의 모퉁이 핸들을 드래그합니다.
- 가운데에서 비율 크기를 조정하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 개체의 모퉁이 핸들을 드래그합니다.

- 비율 조정 값을 백분율로 설정하려면 [제목] > [변형] > [비율 조정]을 선택하고 원하는 값을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- 비율 조정 값을 픽셀 단위로 설정하려면 [제목 속성] 패널에서 [폭] 및 [높이] 값을 지정합니다.

참고: [가로 문자] 도구 또는 [세로 문자] 도구를 사용하여 만든 텍스트 개체의 핸들을 드래그하면 해당 글꼴 크기가 변경됩니다. 비율 조정이 일정하지 않으면 텍스트의 종횡비 값도 변경됩니다.

개체의 회전 각도 변경

1 개체 하나를 선택하거나 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 여러 개체를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 그리기 영역에서 개체의 모퉁이점 외부에 커서를 놓습니다. 커서가 [회전] 아이콘 으로 바뀌면 각도를 조정할 방향으로 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태에서 드래그하면 45°씩만 회전합니다.
- [회전] 도구 를 선택하고 원하는 방향으로 개체를 드래그합니다.
- [제목] > [변형] > [회전]을 선택하고 새 [회전] 값을 입력한 후 [확인]을 클릭합니다.
- [제목 속성] 패널에서 [회전] 값을 입력하거나 [회전] 범주 제목 부분을 확장하고 각도 컨트롤을 드래그합니다.

하나의 개체 또는 여러 개체 왜곡

1 개체 하나를 선택하거나 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 여러 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널의 [속성] 섹션에서 [왜곡] 옆의 삼각형을 클릭하여 해당 X 및 Y 옵션을 표시합니다. X 축을 따라 텍스트를 왜곡하려면 X 값을 조정하고 Y 축을 따라 텍스트를 왜곡하려면 Y 값을 조정하십시오.

참고: 왜곡은 전체 그래픽 개체의 가로(X) 또는 세로(Y) 종횡비에 영향을 줍니다. 그러나 텍스트 개체의 각 문자에 개별적으로 적용됩니다.

제목의 칠, 선 및 그림자

텍스트 및 개체의 칠 설정

개체의 **칠** 속성은 개체의 윤곽선 내부의 영역을 정의합니다. 칠은 그래픽 개체 내부 또는 텍스트 개체의 각 문자의 윤곽선 내부의 공간을 정의합니다. 전체 개체를 칠하거나 개별 문자만 칠할 수 있습니다.

참고: 개체에 선을 추가하면 선에도 칠이 적용됩니다. 자세한 내용은 253페이지의 “텍스트 또는 개체에 선 추가”를 참조하십시오.

1 칠하려는 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널에서 [칠] 범주 옆의 삼각형을 클릭하고 [칠] 범주 옆의 상자를 선택하여 옵션을 설정합니다. 다음과 같은 옵션을 사용할 수 있습니다.

칠 유형 텍스트 또는 그래픽 개체의 윤곽선 내 색상 적용 여부 및 방법을 지정합니다.

색상 칠 색상을 결정합니다. 색상 견본을 클릭하여 색상 피커를 열거나, 스포이드를 클릭하여 화면의 원하는 위치에 색상을 샘플로 가져옵니다. [색상] 옵션은 지정한 [칠 유형]에 따라 달라집니다.

불투명도 칠의 불투명도를 0%(투명)에서 100%(불투명) 사이로 지정합니다. 한 개체의 칠 색상에 대한 불투명도를 설정하거나 제목의 개별 개체에 대한 불투명도를 설정할 수 있습니다. 제목 전체의 불투명도를 설정하려면 다른 클립 위의 [타임라인]에 있는 트랙에 추가합니다. 다른 클립에서와 같이 불투명도를 조정합니다.

칠 유형 옵션

단색 일정한 색상의 칠을 만들고 원하는 대로 옵션을 설정합니다.

선형 그라디언트 또는 방사형 그라디언트 [선형 그라디언트]를 선택하면 선형 2색 그라디언트 칠이 만들어지고 [방사형 그라디언트]를 선택하면 원형 2색 그라디언트 칠이 만들어집니다.

[색상] 옵션에서 시작 및 종료 그라디언트 색상을 지정합니다. 시작 및 종료 그라디언트 색상은 각각 왼쪽/오른쪽 상자 또는 **색상 중지**에 표시됩니다. 색상을 선택하려면 색상 중지를 두 번 클릭하십시오. 색상 간 매끄러움 전환을 조정하려면 색상 중지를 드래그하십시오.

[색상 중지 색상] 옵션 및 [색상 중지 불투명도] 옵션은 선택한 색상 중지의 색상과 불투명도를 지정합니다. 정의할 색상 중지 위쪽 삼각형을 클릭하고 필요한 만큼 조정하십시오. [선형 그라디언트]에서만 지원되는 [각도] 옵션은 그라디언트의 각도를 지정합니다. [반복] 옵션은 그라디언트 패턴을 반복할 횟수를 지정합니다.

4 색상 그라디언트 각 개체 모퉁이에서 나오는 색상으로 4색 그라디언트 칠을 만듭니다.

[색상] 옵션은 개체의 각 모퉁이에서 나오는 색상을 지정합니다. 모퉁이의 색상을 선택하려면 모퉁이에 있는 상자를 두 번 클릭합니다.

[색상 중지 색상] 옵션 및 [색상 중지 불투명도] 옵션은 오른쪽 아래에 있는 색상과 불투명도를 지정합니다. 색상을 선택하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- [색상 중지 색상] 팔레트를 클릭하여 [색상 피커]를 엽니다. 그런 다음 색상을 선택합니다.
- [색상 중지 색상] 스포이드를 클릭하고 컴퓨터 화면에서 아무 색상을 클릭합니다.

경사 경사가 있는 가장자리를 배경에 추가합니다. [균형] 옵션은 어두운 영역 색상이 차지하는 경사의 비율을 지정합니다.

제거 이 옵션을 선택하면 칠 또는 그림자가 렌더링되지 않습니다.

투명 이 옵션을 선택하면 그림자는 렌더링되지만 칠은 렌더링되지 않습니다.

[제거] 및 [투명] 옵션은 그림자와 선이 있는 개체에서 가장 효과적으로 사용할 수 있습니다.

광택 추가

개체의 칠 또는 선에 광택을 추가합니다. 광택은 개체의 표면에 걸쳐 색상을 띄는 광선 모양으로 나타납니다. 광택의 색상, 크기, 각도, 불투명도 및 위치를 조정할 수 있습니다.

1 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널에서 [광택]을 선택합니다.

3 [광택] 옆의 삼각형을 클릭하고 해당 옵션을 설정합니다.

참고: 개체의 텍스처가 광택을 흐리면 [제목 속성] 패널에서 [텍스처] 옵션의 선택을 해제하십시오.

텍스트 또는 개체에 텍스처 추가

개체의 칠 또는 선에 텍스처를 매핑할 수 있습니다. 텍스처를 추가하려면 벡터 또는 비트맵 파일(예: Adobe Photoshop 파일)을 지정하거나 Premiere Pro에 포함된 여러 텍스처 중 하나를 사용하십시오.

1 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널에서 [칠] 또는 [선] 옆의 삼각형을 클릭한 다음 [텍스처] 옆의 삼각형을 클릭하여 옵션을 표시합니다.

3 [텍스처] 상자를 클릭합니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 텍스처 견본을 클릭하고 하드 디스크에서 이미지 파일을 선택합니다.

- Program Files/Adobe/Premiere Pro [버전]/Presets/Textures(Windows) 또는 Applications/Adobe/Premiere Pro [버전]/Presets/Textures(Mac OS)로 이동하여 텍스처를 선택합니다. 그런 다음 [열기](Windows) 또는 [선택](Mac OS)을 클릭합니다.

5 관련 개체에 대한 텍스처의 비율 조정, 정렬 및 혼합 방법을 지정하려면 다음 나머지 옵션을 설정합니다.

개체 뒤집기 개체 기준점을 각각의 위쪽으로 드래그하여 개체가 뒤집어질 때 가로 또는 세로로 텍스처를 뒤집습니다.

개체 회전 개체와 동기화되도록 텍스처를 회전합니다.

개체 X 비율 조정, 개체 Y 비율 조정 텍스처를 개체에 적용할 때 X 축 또는 Y 축을 따라 확장하는 방법을 지정합니다. [텍스처] 옵션을 사용하면 텍스처가 확장되지 않지만 개체 면의 왼쪽 위에서 오른쪽 아래까지 적용됩니다. [잘린 면] 옵션을 사용하면 면에서 내부 선 영역을 제외한 나머지 공간만큼 텍스처가 확장됩니다. [면] 옵션을 사용하면 면에 정확히 맞도록 텍스처가 확장됩니다. [확장 문자] 옵션은 텍스처가 확장되는 영역을 계산할 때 선을 고려합니다. 예를 들어 큰 20픽셀 외부 가장자리가 있으면 텍스처가 확장된 면까지 확장됩니다. 그러나 면에 맞게 텍스처가 잘리고 확장된 부분만 조정됩니다.

가로 비율 조정, 세로 비율 조정 지정한 백분율까지 텍스처를 확장합니다. 단일 값을 지정하면, 사용자가 다른 비율 조정 값을 선택해서 사용하는 경우 결과가 달라질 수 있습니다. 범위는 1%에서 500% 사이이고 기본값은 100%입니다.

타일 X 비율 조정, 타일 Y 비율 조정 텍스처를 바둑판식으로 배열합니다. 개체가 지정된 방향으로 바둑판식 배열되지 않으면 공백(알파 = 0)이 사용됩니다.

개체 X 정렬, 개체 Y 정렬 텍스처가 정렬되는 개체의 부분을 지정합니다. [화면]을 선택하면 텍스처가 개체가 아닌 제목에 정렬되므로 텍스처를 이동하지 않고 개체를 이동할 수 있습니다. [잘린 면]을 선택하면 텍스처가 잘린 면 영역(면에서 내부 선을 제외한 영역)에 정렬됩니다. [면]을 선택하면 텍스처가 일반 면에 정렬되고 확장 계산에서 선이 고려되지 않습니다. [확장 문자]를 선택하면 텍스처가 확장된 면(면에 외부 선을 추가한 영역)에 정렬됩니다.

규칙 X 정렬, 규칙 Y 정렬 개체 X 및 개체 Y에 지정한 개체의 왼쪽 위, 가운데 또는 오른쪽 아래에 텍스처를 정렬합니다.

X 오프셋 정렬, Y 오프셋 정렬 계산된 응용 프로그램 점에서 텍스처의 가로/세로 오프셋(픽셀 단위)을 지정합니다. 이 응용 프로그램 점은 개체 X/Y 및 규칙 X/Y 설정을 기준으로 계산됩니다. 범위는 –1000에서 1000 사이이고 기본값은 0입니다.

혼합 믹스 렌더링되는 일반 칠에 대한 텍스처 비율을 지정합니다. 이 값의 범위는 –100에서 100 사이입니다. 값을 –100으로 지정하면 텍스처가 사용되지 않고 그라디언트가 전체 적용됩니다. 값을 100으로 지정하면 텍스처만 사용됩니다. 값을 0으로 지정하면 개체의 두 종횡비가 같아집니다. 혼합 믹스는 [칠 키] 옵션에서 설정되는 경사 키와 [텍스처 키] 옵션에서 설정되는 텍스처 키가 사용되는 방법에도 영향을 줍니다.

알파 비율 조정 텍스처의 알파 값을 전체적으로 다시 조정합니다. 이 옵션을 사용하면 개체를 손쉽게 투명하게 만들 수 있습니다. 알파 채널 범위가 적절히 적용되면 이 옵션이 투명도 슬라이더처럼 작동합니다.

합성 규칙 투명도를 결정하는 데 사용할 들어오는 텍스처 채널을 지정합니다. 대부분 알파 채널이 사용됩니다. 그러나 검정-빨강 텍스처를 사용하는 경우에는 빨강 채널을 지정하여 빨간색 영역에 투명도를 적용할 수 있습니다.

합성 반전 들어오는 알파 값을 반전합니다. 일부 텍스처의 경우 알파 범위가 반전됩니다. 단색으로 나타나는 영역이 투명한 경우 이 옵션을 사용해 보십시오.

참고: 선택한 개체의 텍스처를 제거하려면 [제목 속성] 패널에서 [텍스처]의 선택을 해제하십시오.

텍스트 또는 개체에 선 추가

윤곽선 또는 선을 개체에 추가할 수 있습니다. 내부 선과 외부 선을 모두 추가할 수 있습니다. 내부 선은 개체의 내부 가장자리를 따르는 윤곽선이고 외부 선은 외부 가장자리를 따르는 윤곽선입니다. 개체마다 최대 12개의 선을 추가할 수 있습니다. 선을 추가한 후에는 해당 색상, 칠 유형, 불투명도, 광택 및 텍스처를 조정할 수 있습니다. 기본적으로 선은 만드는 순서에 따라 나열되고 렌더링되지만 순서를 쉽게 변경할 수 있습니다.

1 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널의 [속성] 섹션에서 [선] 범주를 확장합니다.

3 [내부 선] 또는 [외부 선] 옆의 [추가]를 클릭합니다.

4 다음 옵션을 설정합니다.

유형 적용할 선의 유형을 지정합니다. [깊이]를 지정하면 개체를 돌출되게 표시하는 선이 만들어집니다. [가장자리]를 지정하면 개체의 전체 내부 또는 외부 가장자리를 둘러싸는 선이 만들어집니다. [면 놓기]를 지정하면 개체의 사본이 만들어져 이후에 값을 오프셋하거나 적용할 수 있습니다.

크기 주사선에서 선의 크기를 지정합니다. [면 놓기] 선 유형에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

각도 선의 오프셋 각도를 지정합니다. [가장자리] 선 유형에는 이 옵션을 사용할 수 없습니다.

양 선의 높이를 지정합니다. 이 옵션은 [면 놓기] 선 유형에서만 사용할 수 있습니다.

칠 유형 선의 칠 유형을 지정합니다. [광택] 및 [텍스처]를 포함한 모든 칠 유형은 [칠] 옵션과 정확히 동일하게 작동합니다.

선 옵션을 선택 및 선택 해제하여 다양한 결합을 시도해 보십시오.

선의 나열 순서 변경

1 선이 여러 개 포함된 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널에서 이동할 선을 선택합니다.

3 [위로 이동]을 선택하여 선택한 선을 목록에서 한 수준 위로 이동하거나 [아래로 이동]을 선택하여 선택한 선을 목록에서 한 수준 아래로 이동합니다.

개체 또는 텍스트에서 선 삭제

1 선이 하나 이상 포함된 개체를 선택합니다.

2 타이틀러에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 개체에서 선을 삭제하려면 개체를 선택합니다.
- 텍스트에서 선을 삭제하려면 [문자 도구] T 를 클릭한 다음 드래그하여 텍스트를 선택합니다.

3 [제목 속성] 패널에서 [선] 옆의 삼각형을 클릭하여 범주를 확장합니다.

4 [내부 선], [외부 선] 또는 둘 다 확장합니다.

5 [내부 선] 또는 [외부 선]을 선택합니다.

6 [삭제]를 클릭합니다.

그림자 효과 만들기

타이틀러에서 만들고 있는 어떤 개체에든지 그림자 효과를 추가할 수 있습니다. 다양한 그림자 옵션을 사용하여 색상, 불투명도, 각도, 거리, 크기 및 확산을 완전하게 제어할 수 있습니다.

1 개체를 선택합니다.

2 [제목 속성] 패널에서 [그림자]를 선택합니다.

3 [그림자] 옵션 옆의 화살표를 클릭하여 다음 중 원하는 값을 설정합니다.

거리 그림자가 개체에서 오프셋되는 픽셀 수를 지정합니다.

크기 그림자의 크기를 지정합니다.

확산 흐림이 적용되기 전에 개체의 알파 채널 경계가 확장되는 정도를 지정합니다. 확산은 흐림 효과를 과도하게 적용할 경우 사라지기 쉬운 서체의 필기체 디센더 또는 어센더 같은 작고 얇은 기능에 유용합니다.

타이틀러 텍스트 스타일

색상 속성 및 글꼴 특성의 조합을 나중에 사용할 수 있도록 **스타일**로 저장할 수 있습니다. 저장할 수 있는 스타일 수에는 제한이 없습니다. 저장한 모든 스타일의 축소판이 [제목 스타일] 패널에 나타나므로 전체 프로젝트에서 사용자 정의 스타일을 신속하게 적용할 수 있습니다. Premiere Pro에는 기본 스타일 세트도 포함되어 있습니다.

기본적으로 Premiere Pro에서는 저장된 모든 스타일을 **스타일 라이브러리** 파일(.prsl)로 보관합니다. 스타일 라이브러리를 저장하면 타이틀러에 표시되는 전체 스타일 세트가 저장됩니다.

사전 설정 스타일 라이브러리는 다음 위치에 저장됩니다.

- (Windows) Program Files/Adobe/Premiere Pro [버전]/Presets/Styles
- (Mac OS) Applications/Premiere Pro [버전]/Presets/Styles

사용자 정의 스타일은 다음 위치에 저장됩니다.

- (Windows) My Documents/Adobe/Premiere Pro/[버전]/Styles
- (Mac OS) Documents/Adobe/Premiere Pro/[버전]/styles

스타일을 공유하려면 사용되는 글꼴, 텍스처 및 배경 파일이 모든 시스템에서 지원되어야 합니다.

[현재 스타일] 축소판에는 항상 현재 선택한 요소에 적용한 속성이 표시됩니다.

스타일 견본 표시 수정

[제목 스타일] 패널에는 기본 스타일 라이브러리와 사용자가 만들거나 불러온 스타일 견본이 표시됩니다. 기본적으로, 불러온 스타일이 적용된 샘플 텍스트의 큰 견본이 표시되지만 작은 견본으로 표시하거나 스타일 이름만 표시하도록 선택할 수 있습니다.

❖ [제목 스타일] 패널 메뉴에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

텍스트만 스타일 이름만 표시합니다.

작은 축소판 스타일이 적용된 샘플 텍스트 개체의 작은 견본만 표시합니다.

큰 축소판 스타일이 적용된 샘플 텍스트 개체의 큰 견본만 표시합니다.

견본의 기본 문자 변경

스타일 견본에 나타나는 기본 문자를 변경할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [타이틀러](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [타이틀러](Mac OS)를 클릭합니다.

2 [스타일 견본] 상자에서 스타일 견본에 표시할 문자를 2자 이하로 입력합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

스타일 만들기

1 스타일로 저장할 속성이 있는 개체를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [제목 스타일] 패널 메뉴에서 [새 스타일]을 선택합니다.
- [제목 스타일] 패널에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하거나(Windows) Control 키를 누른 상태에서 클릭하고(Mac OS) [새 스타일]을 선택합니다.

3 스타일 이름을 입력하고 [확인]을 클릭합니다. 선택한 표시 옵션에 따라 새 스타일을 나타내는 견본 또는 새 스타일 이름이 [제목 스타일] 패널에 나타납니다.

개체에 스타일 적용

1 스타일을 적용할 개체를 선택합니다.

2 [제목 스타일] 패널에서 적용할 스타일 견본을 클릭합니다.

스타일의 글꼴 유형이 제목의 글꼴에 적용되지 않도록 하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태에서 스타일 견본을 클릭하십시오.

제목 스타일 패널의 문자 지정

[제목 스타일] 패널에 표시할 문자를 지정할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [타이틀러](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [타이틀러](Mac OS)를 선택합니다.

2 [제목 스타일] 패널에 표시할 문자를 [스타일 견본] 필드에 2자 이하로 입력합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

스타일 삭제, 복제 또는 이름 바꾸기

❖ [제목 스타일] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 스타일을 삭제하려면 선택한 다음 [제목 스타일] 패널 메뉴에서 [스타일 삭제]를 선택합니다.

참고: 이렇게 하면 표시 영역의 견본 또는 이름만 삭제되고 라이브러리의 스타일은 유지됩니다. [스타일 라이브러리 추가], [스타일 라이브러리 다시 설정] 또는 [스타일 라이브러리 바꾸기] 명령을 사용하여 스타일 라이브러리를 다시 표시할 수 있습니다.

- 스타일을 복제하려면 선택한 다음 [제목 스타일] 패널 메뉴에서 [스타일 복제]를 선택합니다. 선택한 스타일의 복제본이 [제목 스타일] 패널에 나타납니다.
- 스타일의 이름을 바꾸려면 선택한 다음 [제목 스타일] 패널 메뉴에서 [스타일 이름 바꾸기]를 선택합니다. [스타일 이름 바꾸기] 대화 상자에서 새 이름을 32자 이하로 입력하고 [확인]을 클릭하십시오.

스타일 라이브러리 관리

스타일을 만든 후에는 다른 스타일과 함께 모음(컬렉션) 또는 **스타일 라이브러리**에 저장할 수 있습니다. 기본적으로 현재 스타일 라이브러리에 사용자가 만드는 스타일이 나타나지만 새 라이브러리를 만들어 스타일을 저장할 수도 있습니다. 예를 들어 현재 라이브러리 표시를 삭제하고 새 스타일을 만든 다음 자체 라이브러리에 저장할 수 있습니다.

❖ [제목 스타일] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 기본 스타일 라이브러리를 복원하려면 [스타일] 메뉴에서 [스타일 라이브러리 다시 설정]을 선택합니다.
- 스타일 라이브러리를 저장하려면 [스타일] 메뉴에서 [스타일 라이브러리 저장]을 선택합니다. [스타일] 섹션에 표시되는 모든 스타일이 저장됩니다. 스타일 라이브러리 파일의 이름과 위치를 지정하고 [저장]을 클릭합니다. Premiere Pro에서는 스타일 라이브러리 파일이 .prsl 확장자로 저장됩니다.
- 저장한 스타일 라이브러리를 불러오려면 [제목 스타일] 패널 메뉴에서 [스타일 라이브러리 추가]를 선택합니다. 그런 다음 스타일 라이브러리를 찾아 선택하고 [열기](Windows) 또는 [선택](Mac OS)을 클릭합니다.
- 스타일 라이브러리를 바꾸려면 [제목 스타일] 패널 메뉴에서 [스타일 라이브러리 바꾸기]를 선택합니다. 바꿀 대상 스타일 라이브러리를 찾은 다음 [열기](Windows) 또는 [선택](Mac OS)을 클릭합니다.

롤링 및 크롤링 제목

정적 제목, 그래픽 및 로고만 사용해도 충분한 프로젝트도 있지만 다른 많은 프로젝트의 경우 화면 상에서 움직이는 제목이 필요합니다. 푸티지를 세로 방향으로 이동하는 제목을 롤이라고 하고 가로 방향으로 이동하는 제목을 크롤이라고 합니다.

참고: [타임라인] 패널의 제목 클립 길이에 따라 롤 또는 크롤의 속도가 결정됩니다. 제목 클립 길이를 늘릴수록 이동 속력이 느려집니다.

롤링 또는 크롤링 제목 만들기

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 롤링 제목을 만들려면 [제목] > [새 제목] > [기본 롤]을 선택합니다.
- 크롤링 제목을 만들려면 [제목] > [새 제목] > [기본 크롤]을 선택합니다.

2 롤링 또는 크롤링 제목의 텍스트 및 그래픽 개체를 만듭니다. [타이틀러] 패널 스크롤 막대를 사용하여 제목의 오프스크린 영역을 봅니다. 제목이 시퀀스에 추가되면 오프스크린 영역이 보기 내부로 롤링 또는 크롤링됩니다.

롤링 제작진 자막의 경우 [영역 문자] 도구를 사용하여 긴 텍스트 상자를 만들고 정렬, 탭 및 행간을 사용하여 형식을 조정하십시오.

3 [타이틀러] 패널에서 [롤/크롤 옵션] 단추 를 클릭합니다.

4 적절한 [방향] 및 [타이밍] 옵션을 지정한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 방향은 크롤링 제목에만 지정할 수 있습니다.

롤/크롤 타이밍 옵션

화면 밖에서 시작 롤이 보기 밖에서 시작하여 보기 안쪽으로 스크롤되도록 지정합니다.

화면 밖에서 종료 개체가 보기 밖으로 나갈 때까지 롤이 계속되도록 지정합니다.

프리롤 롤이 시작되기 전에 재생할 프레임 수를 지정합니다.

가속 프레임 제목이 재생 속력에 도달할 때까지 천천히 증가하는 속력으로 제목을 롤링할 프레임 수를 지정합니다.

감속 프레임 롤이 완료될 때까지 천천히 감소하는 속력으로 제목을 스크롤할 프레임 수를 지정합니다.

포스트롤 롤이 완료된 후 재생할 프레임 수를 지정합니다.

왼쪽 크롤, 오른쪽 크롤 크롤이 이동하는 방향을 지정합니다.

다른 유형으로 제목 변환

1 [타이틀러] 패널에서 변환할 텍스트 상자를 선택하고 [롤/크롤 옵션]을 클릭합니다.

2 [제목 유형]에 원하는 제목 유형을 지정하고 필요한 경우 [타이밍] 옵션을 지정합니다.

3 [확인]을 클릭합니다.

11장: 효과 및 전환

효과

Premiere Pro에는 비디오 프로그램의 클립에 적용할 수 있는 다양한 오디오 및 비디오 효과가 포함되어 있습니다. 효과는 특수한 시각적 또는 오디오 특징을 추가하거나 독특한 기능 특성을 제공할 수 있습니다. 예를 들어 효과는 푸티지의 색상 노출을 변경하거나, 사운드를 조작하거나, 이미지를 왜곡하거나 예술적 효과를 추가할 수 있습니다. 또한 효과를 사용하여 클립을 회전하고 애니메이션을 적용하거나 프레임 내에서 클립 크기 및 위치를 조정할 수도 있습니다. 설정한 값으로 효과의 강도를 제어합니다. [효과 컨트롤] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 키프레임을 사용하여 대부분의 효과에 대한 컨트롤에 애니메이션을 적용할 수 있습니다.

모든 효과에 대해 사전 설정을 만들어 적용할 수 있습니다. 키프레임을 사용하여 효과에 애니메이션을 적용한 후에 [타임라인] 패널에서 개별 키프레임의 정보를 직접 확인할 수 있습니다.

기본 효과

[타임라인] 패널에 추가하는 모든 클립에는 기본 효과가 미리 적용되어 있거나 기본적으로 포함되어 있습니다. 기본 효과는 클립의 기본적인 속성을 제어하며, 클립을 선택할 때마다 [효과 컨트롤] 패널에 나타납니다. [효과 컨트롤] 패널에서 모든 기본 효과를 조정할 수 있습니다. 그러나 [프로그램 모니터], [타임라인] 패널 및 [오디오 믹서]에서도 더 쉽게 사용할 수 있는 컨트롤을 제공합니다. 기본 효과에는 다음이 포함됩니다.

동작 클립을 애니메이션으로 만들고 회전하고 비율을 조정하거나, 깜박임 방지 속성을 조정하거나, 다른 클립과 합성할 수 있도록 하는 속성을 포함합니다. [프로그램 모니터]에서 [동작] 효과를 조정하려면 271페이지의 "위치, 비율 및 회전 조정" 및 272페이지의 "프로그램 모니터에서 동작을 애니메이션으로 만들기"를 참조하십시오.

불투명도 오버레이, 페이드, 디졸브 등의 효과에 사용하기 위해 클립의 불투명도를 낮출 수 있습니다.

시간 다시 매핑 모든 클립 부분에 대해 재생 속도를 낮추거나 높이고, 재생을 반전하거나 프레임을 고정할 수 있습니다. 이러한 변경 작업의 속도를 높이거나 낮추도록 미세하게 제어할 수 있습니다.

볼륨 오디오가 포함된 모든 클립의 볼륨을 제어합니다. 볼륨 효과 조정에 대한 자세한 내용은 222페이지의 "키프레임을 사용하여 볼륨 조정", 222페이지의 "마스터 트랙 표준화"223페이지의 "효과 컨트롤에서 볼륨 조정", 224페이지의 "오디오 믹서에서 트랙 볼륨 설정", 221페이지의 "게인 및 볼륨 조정" 및 221페이지의 "하나 이상의 클립 표준화"를 참조하십시오.

기본 효과는 이미 각 클립에서 기본 제공되므로 해당 속성만 조정하면 활성화할 수 있습니다.

Premiere Pro는 클립에 적용되는 모든 표준 효과를 렌더링한 후에 기본 효과를 렌더링합니다. 표준 효과는 표시되는 순서대로 위에서 아래로 렌더링됩니다. 표준 효과의 경우 [효과 컨트롤] 패널에서 새 위치로 드래그하여 효과 순서를 변경할 수 있지만, 기본 효과는 순서를 변경할 수 없습니다.

기본 효과의 렌더링 순서를 변경하려면 대신 표준 효과를 사용합니다. 동작 효과 대신 변형 효과를 사용합니다. 불투명도 효과 대신 알파 조정 효과를 사용하고, 고정 볼륨 효과 대신 볼륨 효과를 사용합니다. 이러한 효과는 기본 효과와 동일하지는 않지만 해당 속성은 기본 효과의 속성과 동등합니다.

표준 효과

표준 효과는 원하는 결과를 얻기 위해 클립에 먼저 적용해야 하는 추가 효과입니다. [표준] 효과를 원하는 만큼 결합하여 시퀀스의 모든 클립에 적용할 수 있습니다. 표준 효과를 사용하면 특수 문자를 추가하거나 영역 조정 또는 픽셀 트림 등 비디오 편집을 수행할 수 있습니다. Premiere Pro에는 다양한 비디오 및 오디오 효과가 포함되어 있으며, 이러한 효과는 [효과] 패널에 있습니다. 표준 효과는 클립에 적용한 후에 [효과 컨트롤] 패널에서 조정해야 합니다. 특정 비디오 효과를 적용하는 경우 [프로그램 모니터]

에서 핸들을 사용하여 직접 조작할 수 있습니다. 모든 표준 효과 속성은 키프레임을 사용하고 [효과 컨트롤] 패널에서 그래프 모양을 변경하여 시간이 지남에 따라 애니메이션 효과가 적용되도록 할 수 있습니다. 효과 애니메이션의 매끄러움이나 속력은 [효과 컨트롤] 패널에서 베지어 곡선의 모양을 조정하여 미세하게 조절할 수 있습니다.

참고: [효과] 패널에 나열되는 효과는 Premiere Pro의 Plug-ins 폴더 아래에 있는 해당 언어 하위 폴더에 포함된 실제 효과 파일에 따라 달라집니다. 호환되는 Adobe 플러그인 파일이나 타사 개발자가 제공하는 플러그인 패키지를 추가하여 효과 항목을 확장할 수 있습니다.

클립 기반 및 트랙 기반 효과

기본 효과와 표준 효과를 포함하는 모든 비디오 효과는**클립 기반** 효과입니다. 개별 클립을 변경합니다. 중첩 시퀀스를 만들면 클립 기반 효과를 동시에 여러 클립에 적용할 수 있습니다.

오디오 효과는 클립이나 트랙에 적용할 수 있습니다. **트랙 기반** 효과를 적용하려면 [오디오 믹서]를 사용하십시오. 효과에 키프레임을 추가하면 해당 효과를 [오디오 믹서]나 [타임라인] 패널에서 조정할 수 있습니다.

효과 플러그인

Premiere Pro에 포함된 수십 가지 효과 외에도 많은 효과를 플러그인 형태로 사용할 수 있습니다. 플러그인은 Adobe 또는 타사 공급업체에서 구입하거나 다른 호환 가능한 응용 프로그램에서 얻을 수 있습니다. 예를 들어 대부분의 Adobe After Effects 플러그인 및 VST 플러그인을 Premiere Pro에서 사용할 수 있습니다. 그러나 Adobe는 응용 프로그램과 함께 설치되는 플러그인만 공식적으로 지원합니다.

모든 효과는 해당 플러그인 파일이 일반 Plug-ins 폴더에 있는 경우 Premiere Pro에서 사용할 수 있습니다.

- (Windows) Program Files\Adobe\Common\Plug-ins\<버전>\MediaCore
- (Mac OS) /Library/Application Support/Adobe/Common/Plug-ins/<버전>/MediaCore

플러그인의 설치 프로그램을 사용하면 플러그인 및 관련 파일을 가장 효율적으로 적절한 위치에 설치할 수 있습니다.

최신 타사 플러그인 목록을 보려면 Adobe 웹 사이트로 이동하십시오.

Toolfarm에서도 Adobe Premiere Pro의 타사 플러그인 목록을 제공합니다.

Premiere Pro Developer Center(플러그인 개발을 위한 SDK 리소스)에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

없는 효과를 참조하는 프로젝트를 여는 경우 Premiere Pro에서 다음이 수행됩니다.

- 없는 효과가 무엇인지 알리는 메시지를 표시합니다.
- 해당 효과를 오프라인으로 표시합니다.
- 해당 효과 없이 렌더링을 수행합니다

참고: 여러 컴퓨터에서 추가 플러그인이 포함된 프로젝트를 편집하려면 모든 컴퓨터에 플러그인을 설치해야 합니다.

GPU 가속화된 효과

일부 효과는 렌더링 속도를 높이기 위해 인증된 그래픽 카드의 처리 성능을 활용할 수 있습니다. 이러한 CUDA 기술을 사용한 효과 가속화는 Premiere Pro에 사용되는 고성능 **Mercury 재생 엔진**의 구성 요소입니다.

Premiere Pro에서 CUDA 효과 가속화를 제공하는 것으로 인증된 그래픽 카드 목록을 비롯한 Premiere Pro 시스템 요구 사항은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오. Adobe Premiere Pro와 호환되는 다양한 하드웨어 범주 목록은 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

[효과] 패널에서 효과를 필터링하여 가속화된 효과를 쉽게 찾는 방법에 대한 자세한 내용은 262페이지의 “유형별 효과 필터링”을 참조하십시오.

Jeff Sengstack이 Adobe 웹 사이트에서 Mercury 재생 엔진의 GPU 가속화 효과 및 기타 측면에 대해 설명합니다.

또한 Jeff Sengstack은 Adobe 웹 사이트에서 성능을 높이도록 컴퓨터 시스템과 Premiere Pro를 최적화하는 자세한 팁을 제공합니다.

Mercury 재생 엔진의 CUDA 하드웨어 가속 부분을 통해 클립을 처리할 수 있는지 여부는 이미지 크기와 사용 가능한 GPU 메모리에 따라 달라집니다. 자세한 내용은 Todd Kopriva의 Premiere Pro 작업 영역 블로그를 참조하십시오.

또한 Mercury 재생 엔진의 CUDA 처리 기능은 비율 조정을 비롯하여 효과 이외 기능의 속도와 품질을 향상시킵니다. 자세한 내용은 Todd Kopriva의 Premiere Pro 작업 영역 블로그를 참조하십시오.

이 포럼 게시물에는 Mercury 재생 엔진에 대한 자세한 정보와 Premiere Pro CS5에 CUDA가 사용되는 방법에 대한 설명이 나와 있습니다.

Premiere Pro CS5.5의 CUDA 가속화 업데이트에 대한 요약 정보를 확인하려면 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

참고: Mac OS에서 CUDA 가속 기능을 사용하려면 Mac OS X v10.6.3 이상 버전이 필요합니다.

GPU 효과 가속화 해제 또는 설정

1. [프로젝트] > [프로젝트 설정] > [일반]을 선택합니다.
2. [비디오 렌더링 및 재생] 섹션에서 [Mercury 재생 엔진 GPU 가속] 또는 [Mercury 재생 엔진 소프트웨어 전용] 중 적절한 렌더러를 선택합니다.

Premiere Pro CS5에서 지원되는 GPU 가속 효과 목록

다음은 Adobe Premiere Pro CS5, Adobe Premiere Pro CS5(5.0.3) 및 Adobe Premiere Pro CS5.5에서 CUDA로 가속할 수 있는 효과 및 전환 목록입니다.

- 알파 조정
- 기본 3D
- 흑백
- 명도 및 대비
- 색상 균형(RGB)
- 색상 분리 (Windows에만 해당)
- 대체 색상
- 자르기
- 그림자 효과
- 가장자리 페더
- 추출
- 빠른 색상 교정기
- 감마 교정
- 가비지 매트(4, 8, 16)
- 가우시안 흐림
- 가로로 뒤집기
- 레벨
- 루마 교정기
- 루마 곡선

- 노이즈
- ProcAmp
- RGB 곡선
- RGB 색상 교정기
- 선명
- 3방향 색상 교정기
- 시간 코드
- 색조
- 트랙 매트 키
- 울트라 키
- 비디오 제한
- 세로로 뒤집기
- 교차 디졸브
- 검정으로 물들이기
- 흰색으로 물들이기

Premiere Pro CS5.5에서 지원되는 GPU 가속 효과 목록

다음은 Adobe Premiere Pro CS5.5에서 CUDA로 가속할 수 있는 추가 효과 및 전환 목록입니다.

- 방향 흐림(CS5.5)
- 빠른 흐림(CS5.5)
- 반전(CS5.5)
- 추가 디졸브(CS5.5)
- 필름 디졸브(CS5.5). 필름 흩어 뿌리기 전환에 대한 자세한 내용은 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

높은 비트 심도 효과

Premiere Pro에 포함된 일부 비디오 효과 및 전환은 높은 비트 심도 처리를 지원합니다. v210 형식 비디오 및 채널당 16비트(bpc) Photoshop 파일과 같은 높은 비트 심도 에셋에 적용된 경우 이러한 효과는 32bpc로 렌더링될 수 있습니다. 그 결과 이전의 표준 채널당 8비트 픽셀에서보다 해당 에셋의 색상 해상도 및 색상 그라디언트가 향상됩니다. 높은 비트 심도 효과마다 [효과] 패널의 효과 이름 오른쪽에 32비트 배지 가 표시됩니다.

이러한 효과에 대해 높은 비트 심도 렌더링을 사용하도록 설정하려면 [새 시퀀스] 대화 상자에서 [최대 비트 심도] 비디오 렌더링 옵션을 선택하십시오.

[효과] 패널에서 효과를 필터링하는 지침을 활용하면 높은 비트 심도 효과를 쉽게 찾을 수 있습니다. 자세한 내용은 262페이지의 “유형별 효과 필터링”을 참조하십시오.

참고: 32bpc 효과는 렌더링 파이프라인의 모든 효과가 32bpc 효과인 경우에만 채널당 32비트로 렌더링합니다. 32비트 효과를 포함하는 시퀀스에 8bpc 효과를 넣으면 Premiere Pro에서 시퀀스의 모든 효과를 8비트로 렌더링합니다.

Karl Soule은 Adobe 웹 사이트에 게시된 두 개의 기사에서 높은 비트 심도 효과와 YUV 효과에 대해 설명합니다.

- "YUV란 무엇인가?"
- "색상 처리 이해: 8비트, 10비트, 32비트 등"

효과 적용, 제거, 찾기 및 구성

효과 찾기 및 그룹화

표준 효과는 [효과] 패널에 나열되며 두 개의 기본 저장소, 즉 [비디오 효과] 및 [오디오 효과]로 구성됩니다. Premiere Pro는 각 저장소 내에서 중첩된 저장소에 유형별로 효과를 나열합니다. 예를 들어 [흐림] 저장소와 [선명] 저장소에는 [가우시안 흐림 효과] 및 [방향성 흐림 효과] 등 이미지의 포커스를 해제하는 효과가 포함되어 있습니다.

오디오 효과는 해당 효과가 지원하는 오디오 클립 유형(예: 모노, 스테레오 또는 5.1)별로 이름이 지정된 저장소에서 찾을 수 있습니다.

또한 [다음을 포함함] 상자에 효과 이름을 입력하여 효과를 찾을 수도 있습니다.

[효과] 패널을 열려면 [창] > [효과]를 클릭하거나 [효과] 탭을 클릭합니다

Karl Soule은 Adobe 웹 사이트에 게시된 두 개의 기사에서 32비트(32bpc) 효과와 YUV 효과에 대한 아이콘의 의미를 설명합니다.

- "YUV란 무엇인가?"
- "색상 처리 이해: 8비트, 10비트, 32비트 등"

유형별 효과 필터링

[효과] 패널의 왼쪽 위, 검색 필드 아래에 단추 세 개가 나타납니다. 이 단추 각각은 세 가지 효과 유형의 필터로 작동합니다.

- 가속화된 효과(259페이지의 “GPU 가속화된 효과”를 참조하십시오.)
- 32 32비트 색상 효과(261페이지의 “높은 비트 심도 효과”를 참조하십시오.)
- YUV YUV 효과

이러한 단추들은 토글 단추로, 그 중 한 단추를 누르면 해당 유형의 효과와 전환만 아래에 있는 효과 목록에 표시됩니다. 이러한 토글 단추 중 하나를 통해 효과 목록을 필터링하여 원하는 특성 조합을 찾아낼 수 있습니다.

참고: 가속화 기능은 지원되는 비디오 카드가 설치된 경우에만 가속화된 효과에 사용 가능합니다. 지원되는 비디오 카드가 설치되어 있지 않은 경우에도 가속화된 효과 필터 단추는 계속 작동합니다. 가속화 기능을 사용할 수 없을 경우에는 가속화된 효과 배지가 비활성 상태로 표시됩니다.

즐겨 사용하는 효과의 저장소 만들기

1. [효과] 패널에서 [새 사용자 정의 저장소] 단추 를 클릭하거나 [효과] 패널 메뉴에서 [새 사용자 정의 저장소]를 클릭합니다. 새 [사용자 정의] 저장소가 [효과] 패널에 나타납니다. 이 패널의 이름을 바꿀 수 있습니다.
2. 효과를 [사용자 정의] 저장소로 드래그합니다. [사용자 정의] 저장소에 효과의 복사본이 나열됩니다. 추가 [사용자 정의] 저장소를 만들 수 있습니다(번호가 지정됨).
3. 사용자 정의 저장소의 이름을 바꾸려면 기존 이름을 클릭하여 폴더를 선택하고 다시 클릭하여 이름 필드를 선택한 다음 새 이름을 입력합니다.

사용자 정의 저장소 제거

1. [효과] 패널에서 [사용자 정의] 저장소를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- [사용자 정의 항목 삭제] 단추 를 클릭합니다.
- [효과] 패널 메뉴에서 [사용자 정의 항목 삭제]를 선택합니다.
- Delete 키를 누릅니다.
- 백스페이스 키를 누릅니다.

참고: [사용자 정의] 저장소는 [효과] 패널에서만 제거할 수 있습니다.

2 [확인]을 클릭합니다.

클립에 효과 적용

[효과] 패널에서 [타임라인] 패널의 클립으로 효과 아이콘을 드래그하여 클립에 하나 이상의 표준 효과를 적용할 수 있습니다. 또는 클립을 선택하고 효과 아이콘을 [효과 컨트롤] 패널로 드래그합니다. 매번 다른 설정을 사용하여 동일 효과를 여러 번 적용할 수 있습니다.

적용하려는 모든 클립을 먼저 선택하여 한 번에 두 개 이상의 클립에 표준 효과를 적용할 수 있습니다.

효과를 제거하지 않고 억제하여 일시적으로 사용하지 않도록 하거나 효과를 완전히 제거할 수 있습니다.

선택한 클립의 효과를 보고 조정하려면 [효과 컨트롤] 패널을 사용합니다. 또는 [타임라인] 패널에서 클립의 트랙을 확장하고 올바른 보기 옵션을 선택하여 클립의 효과를 보고 조정할 수 있습니다.

기본적으로 클립에 효과를 적용하면 클립의 지속 시간 동안 효과가 활성화됩니다. 그러나 키프레임을 사용하여 특정 시간에 효과가 시작되고 중지되도록 설정하거나 효과의 강도를 조절할 수 있습니다.

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- 한 클립에 하나 이상의 효과를 적용하려면 효과를 선택하여 [타임라인]의 해당 클립으로 드래그합니다.
- 여러 효과를 둘 이상의 클립에 적용하려면 먼저 원하는 클립들을 선택합니다. [타임라인]에서 각각의 원하는 클립을 Shift 키를 누른 상태에서 클릭합니다. 그런 다음 하나의 효과 또는 선택한 효과 그룹을 선택한 클립으로 드래그합니다.

오디오 효과를 적용하려면 오디오 클립 또는 비디오 클립의 오디오 부분으로 효과를 드래그합니다. 오디오 트랙에 대해 [트랙 볼륨 표시] 또는 [트랙 키프레임 표시]가 활성화된 경우 클립에 오디오 효과를 적용할 수 없습니다.

[타임라인] 패널에서 클립을 선택한 경우 효과를 [효과 컨트롤] 패널로 직접 드래그할 수 있습니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 효과 옵션을 표시하고 옵션 값을 지정합니다.

기타 도움말 항목

265페이지의 “효과와 키프레임 보기 및 조정”

클립 효과 복사 및 붙여넣기

한 클립에서 하나 이상의 다른 클립으로 효과를 쉽게 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. 예를 들어 동일한 색상 교정을 조명 조건이 비슷한 일련의 클립 샷에 적용할 수 있습니다. 시퀀스의 한 트랙에 있는 클립에서 효과를 복사하여 다른 트랙의 클립에 붙여넣을 수 있습니다. 대상 트랙을 지정할 필요는 없습니다.

[효과 컨트롤] 패널에서 개별 효과를 복사하여 붙여넣을 수 있습니다. 또한 시퀀스의 클립에서 [기본] 및 [표준] 효과의 키프레임을 비롯하여 모든 효과 값을 복사할 수도 있습니다. [특성 붙여넣기] 명령을 사용하면 복사한 값을 시퀀스의 다른 클립에 붙여넣을 수 있습니다. [특성 붙여넣기]를 사용하면 동작, 불투명도, 시간 다시 매핑, 볼륨 등의 소스 클립 내부 효과로 대상 클립의 효과가 대체됩니다. 키프레임을 포함하여 다른 모든 효과는 대상 클립에 적용되어 있는 효과 목록에 추가됩니다.

효과에 키프레임이 포함되는 경우에는 클립의 첫 부분부터 시작하여 대상 클립의 해당하는 위치에 해당 키프레임이 표시됩니다. 대상 클립이 소스 클립보다 짧은 경우에는 대상 클립의 종료 지점을 지난 위치에 키프레임이 붙여집니다. 이러한 키프레임을 보려면 클립의 종료 지점을 키프레임 위치의 이후 시점으로 이동하거나 [클립에 고정] 옵션의 선택을 해제해야 합니다.

참고: 한 효과 매개 변수에서 호환되는 다른 효과 매개 변수로 키프레임을 복사하여 붙여넣을 수도 있습니다. 자세한 내용은 390페이지의 “키프레임 복사 및 붙여넣기”를 참조하십시오.

1 [타임라인] 패널에서 복사할 효과가 포함된 클립을 선택합니다.

2 (선택 사항) 복사할 하나 이상의 효과를 선택하려면 [효과 컨트롤] 패널에서 복사할 효과를 선택합니다. 그런 다음 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하여 여러 효과를 선택합니다. 모든 효과를 선택하려면 이 단계를 건너뜁니다.

3 [편집] > [복사]를 선택합니다.

4 [타임라인] 패널에서 효과를 붙여넣으려는 클립을 선택하고 다음 중 하나를 선택합니다.

- 하나 이상의 효과를 붙여넣으려면 [편집] > [붙여넣기]를 클릭합니다.
- 모든 효과를 붙여넣으려면 [편집] > [특성 붙여넣기]를 클릭합니다.

기타 도움말 항목

265페이지의 "효과와 키프레임 보기 및 조정"

클립에서 선택한 효과 제거

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다. 하나의 클립만 선택하려면 [타임라인]에서 빈 공간을 클릭한 다음 클립을 클릭합니다. 선택한 클립 위에 있는 시간 눈금자에서 한 지점을 클릭하여 현재 시간 표시기를 해당 위치로 이동합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 제거하려는 효과를 선택합니다. 두 개 이상을 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 효과를 클릭합니다.

참고: 동작, 불투명도, 시간 다시 매핑 또는 볼륨과 같은 기본 효과는 제거할 수 없습니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- Delete 키 또는 백스페이스 키를 누릅니다.
- [효과 컨트롤] 패널 메뉴에서 [선택한 효과 제거]를 선택합니다.

클립에서 모든 효과 제거

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다. 하나의 클립만 선택하려면 [타임라인]에서 빈 공간을 클릭한 다음 클립을 클릭합니다. 선택한 클립 위에 있는 시간 눈금자에서 한 지점을 클릭하여 현재 시간 표시기를 해당 위치로 이동합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [효과 컨트롤] 패널 메뉴에서 [효과 제거]를 선택합니다.
- [클립] > [효과 제거]를 선택합니다.
- [타임라인] 패널에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [효과 제거]를 선택합니다.

3 [효과 제거] 대화 상자에서 제거하려는 효과 유형을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

선택한 모든 적용된 효과 유형이 클립에서 제거되고 선택한 모든 내부 효과가 해당 기본 설정으로 돌아갑니다.

클립의 효과 사용 또는 사용 안 함

❖ [효과 컨트롤] 패널에서 효과를 하나 이상 선택하고 다음 중 하나를 선택하십시오.

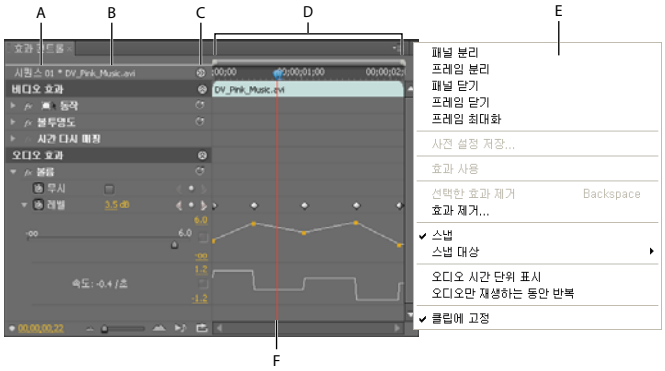
- 효과를 사용하지 않으려면 [효과] 단추 를 클릭합니다.
- 효과를 사용하려면 빈 [효과] 단추를 클릭합니다.
- [효과 컨트롤] 패널 메뉴에서 [효과 사용] 명령을 선택하거나 선택을 해제합니다.

[효과 사용] 명령에 대해 사용자 정의 키보드 단축키를 만들 수 있습니다. 그러면 효과 켜기/끄기가 전환됩니다. 자세한 내용은 416페이지의 "키보드 단축키 사용자 정의 또는 불러오기"를 참조하십시오

효과와 키프레임 보기 및 조정

[효과 컨트롤] 패널에는 현재 선택한 클립에 적용되어 있는 효과가 모두 나열됩니다. 기본 효과는 모든 클립에 포함됩니다. 동작, 불투명도 및 시간 다시 매핑 효과는 [비디오 효과] 섹션에 나열되며, 볼륨 효과는 [오디오 효과] 섹션에 나열됩니다. 볼륨 효과는 오디오 클립 또는 오디오가 연결되어 있는 비디오 클립에만 포함됩니다.

[효과] 작업 영역을 선택하면 효과 편집을 위한 인터페이스를 신속하게 최적화할 수 있습니다. [창] > [작업 영역] > [효과]를 클릭합니다.



효과 컨트롤 패널
A. 시퀀스 이름 **B.** 클립 이름 **C.** 타임라인 보기 표시/숨기기 단추 **D.** 타임라인 보기 **E.** 효과 컨트롤 패널 메뉴 **F.** 현재 시간 표시기

기본적으로 타임라인 보기는 숨겨지지만 [타임라인 표시/숨기기] 단추를 클릭하면 표시할 수 있습니다. 이 단추를 활성화하려면 필요한 경우 [효과 컨트롤] 패널을 넓혀야 합니다.

값 그래프 및 속도 그래프를 표시하려면 삼각형을 클릭하여 효과 속성을 확장합니다.

[타임라인] 패널에 선택한 클립이 있으면 [효과 컨트롤] 패널에서 자동으로 타임라인 보기의 확대/축소 비율을 조정합니다. 그리고 클립의 시작 및 종료 지점의 아이콘들을 가운데에 정렬합니다. [효과 컨트롤] 패널 메뉴에서 [클립에 고정]의 선택을 해제하면 클립의 시작 및 종료 지점을 벗어난 타임라인을 볼 수 있습니다. [효과 컨트롤] 패널에는 오디오 클립 재생 및 반복을 위한 컨트롤도 포함되어 있습니다. **키프레임 영역**은 시간 눈금자 아래에 있습니다. 여기서는 특정 프레임에서 각 효과 속성에 대한 값으로 키프레임을 설정할 수 있습니다.

효과 컨트롤 패널
A. 현재 시간 **B.** 확대/축소 컨트롤 **C.** 이 클립의 오디오만 재생 **D.** 오디오 재생 반복 켜기/끄기 **E.** 효과 값

기타 도움말 항목

388페이지의 “키프레임 값 수정”

263페이지의 “클립에 효과 적용”

416페이지의 “키보드 단축키 사용자 정의 또는 불러오기”

197페이지의 “마커 추가”

효과 컨트롤 패널에서 효과 보기

❖ [효과 컨트롤] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립에 적용된 모든 효과를 보려면 [타임라인] 패널에서 해당 클립을 선택합니다.

참고: [효과 컨트롤] 패널을 활성화하기 위해 현재 시간 표시기를 클립 위에 배치할 필요는 없습니다.

- 비디오 또는 오디오 효과 제목을 확장하거나 축소하려면 제목의 [표시/숨기기] 단추를 클릭합니다. 화살표가 위쪽을 가리키는 경우 제목이 확장되어 해당 섹션의 모든 효과가 표시되고, 화살표가 아래쪽을 가리키는 경우 제목이 축소됩니다.
- 효과 또는 해당 속성을 확장하거나 축소하려면 효과 제목, 속성 그룹 이름 또는 속성 이름 왼쪽의 삼각형을 클릭합니다. 효과 제목을 확장하면 해당 효과와 연관된 속성 그룹 및 속성이 나타납니다. 예를 들어 효과 제목이 [3 방향 색상 교정기]인 경우 [색조 범위 정의]는 속성 그룹이고 [어두운 영역 임계값]은 속성입니다. 개별 속성을 확장하면 슬라이더 또는 다이얼과 같은 그래픽 컨트롤이 표시됩니다.
- 효과의 순서를 변경하려면 효과 이름을 목록의 새 위치로 드래그합니다. 드래그하는 동안 효과가 다른 효과 위나 아래에 있을 때는 검정 선이 표시됩니다. 마우스를 놓으면 효과가 새 위치에 표시됩니다.

참고: 기본 효과(동작, 불투명도, 시간 다시 매핑 및 볼륨)의 순서는 변경할 수 없습니다.

- 클립의 시작 및 종료 지점을 벗어난 타임라인을 표시하려면 [효과 컨트롤] 패널 메뉴에서 [클립에 고정]의 선택을 해제합니다. 선택한 클립의 시작 지점 및 종료 지점을 벗어난 타임라인 영역은 회색으로 표시됩니다. [클립에 고정]을 클릭하면 클립의 시작 지점 및 종료 지점 사이에 있는 타임라인만 표시됩니다.
- 선택한 클립에서 오디오를 재생하려면 [오디오 재생] 단추 를 클릭합니다. 선택한 클립에 오디오가 포함되어 있는 경우에만 이 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

타임라인에서 효과 속성의 키프레임 보기 패널

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 비디오 또는 오디오 트랙의 트랙 헤더에서 [키프레임 표시] 단추 를 클릭한 다음 [키프레임 표시] 메뉴에서 키프레임 옵션 중 하나를 선택합니다.
- 표시할 키프레임 속성이 포함된 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭합니다. [클립 키프레임 표시]를 클릭한 다음 표시할 키프레임이 포함된 효과를 선택합니다.

효과 컨트롤 패널에서 컨트롤 조정 또는 다시 설정

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 속성 값을 변경하려면 포인터를 밑줄이 표시된 값 위에 놓은 후에 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.
- 속성 값을 클릭하고, 새 값을 입력한 다음, Enter 키(Windows) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 속성 이름 옆에 있는 삼각형(사용 가능한 경우)을 클릭하여 속성을 확장한 다음 속성에 따라 슬라이더 또는 각도 컨트롤을 드래그합니다.
- 각도를 설정하려면 각도 컨트롤 영역 안을 드래그하거나, 밑줄이 표시된 텍스트를 스크러빙하거나, 밑줄이 표시된 텍스트를 선택하고 값을 입력합니다.

각도 컨트롤 안쪽을 클릭한 후 해당 컨트롤 바깥쪽으로 드래그하여 값을 빠르게 변경할 수 있습니다.

- [스포이드] 도구를 사용하여 색상 값을 설정하려면 컴퓨터 화면에서 원하는 색상을 클릭합니다. 기본적으로 [스포이드] 도구는 단일 픽셀 영역을 선택합니다. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 [스포이드] 도구를 클릭하면 5 x 5 픽셀 영역이 샘플링됩니다.
- Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 값을 설정하려면 색상 견본을 클릭하고 [Adobe 색상 피커] 대화 상자에서 색상을 선택한 후에 [확인]을 클릭합니다.
- 효과의 속성을 기본 설정으로 다시 설정하려면 효과 옆에 있는 [다시 설정] 단추 를 클릭합니다. 그러면 키프레임을 포함하지 않는 모든 속성이 기본값으로 다시 설정됩니다. 키프레임을 포함하는 속성의 경우에는 현재 시간에서만 기본값으로 다시 설정됩니다. 즉, 현재 시간에 발생하는 키프레임이 기본값으로 다시 설정됩니다. 현재 시간에 키프레임이 발생하지 않으면 기본값을 사용하여 새 키프레임이 만들어집니다.

[다시 설정]을 실수로 클릭한 경우에는 [편집] > [실행 취소]를 클릭하여 작업을 복원하십시오.

효과 사전 설정

효과 사전 설정

Paul Trani는 Adobe 웹 사이트의 비디오 자습서에서 효과 사전 설정을 사용하여 동일한 효과를 여러 클립에 적용하는 방법을 보여 줍니다.

[효과] 패널의 사전 설정 저장소에는 자주 사용되는 효과의 사전 설정이 있습니다. 효과를 직접 구성하지 않고 특정 용도를 위해 만들어진 사전 설정을 사용하면 시간을 절약할 수 있습니다. 예를 들어 클립에 빠르게 흐림 효과를 적용하려면 [빠른 흐림] 효과를 적용하고 키프레임을 직접 설정합니다. 그러나 그 대신에 [클립 시작에서 빠른 흐림] 사전 설정을 적용하면 시간이 절약됩니다.

개별 효과 설정을 사용자 정의한 후에 사전 설정으로 저장할 수 있습니다. 그런 다음 원하는 프로젝트의 다른 클립에 사전 설정을 적용할 수 있습니다. 효과를 사전 설정으로 저장하는 경우에는 해당 효과에 대해 만든 키프레임도 저장됩니다. [효과 컨트롤] 패널에서 효과 사전 설정을 만들면 Premiere Pro가 해당 사전 설정을 루트 [사전 설정] 저장소에 저장합니다. 사전 설정은 중첩 사전 설정 저장소를 사용하여 [사전 설정] 저장소 내에서 구성할 수 있습니다. 또한 Premiere Pro에서는 다양한 효과 사전 설정이 제공됩니다(응용 프로그램의 Presets 폴더에 있음).

효과 사전 설정의 속성을 표시하려면 [효과] 패널에서 사전 설정을 선택하고 [효과] 패널 메뉴에서 [사전 설정 속성]을 클릭합니다.

클립에 사전 설정을 적용하는 경우 해당 사전 설정에 이미 클립에 적용되어 있는 효과의 설정이 포함되어 있으면 Premiere Pro는 다음 규칙을 사용하여 클립을 수정합니다.

- 효과 사전 설정에 기본 효과(동작, 불투명도, 시간 다시 매핑 또는 볼륨)가 포함되어 있으면 기존 효과 설정이 해당 동작으로 바뀝니다.
- 효과 사전 설정에 표준 효과가 포함되어 있으면 해당 효과는 현재 효과 목록 맨 아래에 추가됩니다. 그러나 효과를 [효과 컨트롤] 패널로 드래그하면 계층에서 원하는 위치에 배치할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

262페이지의 “효과 찾기 및 그룹화”

효과 사전 설정 만들기 및 저장

1 [타임라인] 패널에서 사전 설정으로 저장하려는 설정이 포함된 하나 이상의 효과를 사용하는 클립을 선택합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 저장하려는 하나 이상의 효과를 선택합니다. 두 개 이상의 효과를 선택하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 각 효과를 클릭합니다.

3 패널 메뉴를 열려면 [효과 컨트롤] 패널 오른쪽 위에 있는 패널 메뉴 아이콘을 클릭합니다.

4 [사전 설정 저장]을 선택합니다.

5 [사전 설정 저장] 대화 상자에서 사전 설정 이름을 지정합니다. 필요한 경우 설명을 입력합니다.

6 다음과 같은 사전 설정 유형 중 하나를 선택합니다. 이러한 유형에 따라 사전 설정을 대상 클립에 적용할 때 Premiere Pro에서 키프레임을 처리하는 방법이 달라집니다.

비율 조정 대상 클립의 길이에 따라 소스 키프레임의 비율을 조정합니다. 대상 클립에 있는 기존 키프레임은 모두 삭제됩니다.

시작 지점 기준 클립의 시작 지점에서 첫 번째 효과 키프레임 간의 원래 거리를 유지합니다. 첫 번째 키프레임이 소스 클립의 시작 지점에서 1초 지점에 있는 경우 이 옵션을 사용하면 대상 클립의 시작 지점에서 1초 지점에 키프레임이 추가됩니다. 또한 해당 위치를 기준으로 다른 모든 키프레임이 비율 조정 없이 추가됩니다.

종료 지점 기준 클립의 종료 지점에서 마지막 효과 키프레임 간의 원래 거리를 유지합니다. 마지막 키프레임이 소스 클립의 종료 지점에서 1초 지점에 있는 경우 이 옵션을 사용하면 대상 클립의 종료 지점에서 1초 지점에 키프레임이 추가됩니다. 또한 해당 위치를 기준으로 다른 모든 키프레임이 비율 조정 없이 추가됩니다.

7 [확인]을 클릭합니다.

이렇게 하면 선택한 효과가 새로운 사전 설정에 저장됩니다. 이 경우 키프레임도 함께 포함됩니다.

효과 사전 설정 적용

하나 이상의 효과에 대한 설정을 포함하는 효과 사전 설정을 시퀀스의 모든 클립에 적용할 수 있습니다.

❖ [효과] 패널에서 사전 설정 저장소를 확장하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 효과 사전 설정을 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그합니다.
- [타임라인] 패널에서 클립을 선택한 다음 효과 사전 설정을 [효과 컨트롤] 패널로 드래그합니다.

사전 설정을 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그한 경우 드롭 대상은 다음과 같이 결정됩니다.

- [타임라인]에 선택된 클립이 없는 경우 드롭으로 대상 지정된 클립에 사전 설정 효과가 적용됩니다.
- 드롭으로 대상 지정된 클립이 [타임라인]에 선택된 클립의 일부가 아닌 경우 선택된 클립이 모두 선택 해제됩니다. 그리고 대상 지정된 클립 및 모든 연결된 트랙 항목이 선택되고 사전 설정이 적용됩니다.
- 드롭으로 대상 지정된 클립이 [타임라인]에 선택된 클립의 일부인 경우 선택된 모든 클립에 사전 설정이 적용됩니다. 하지만 선택되지 않은 연결된 클립에는 사전 설정이 적용되지 않습니다.

사전 설정을 [효과 컨트롤] 패널로 드래그한 경우 드롭 대상은 다음과 같이 결정됩니다.

대상 유형	결과
비디오 트랙 항목만	사전 설정의 오디오 효과는 무시됩니다.
오디오 트랙 항목만	사전 설정의 비디오 효과는 무시됩니다.
비디오 및 오디오 트랙 항목 둘 다	오디오 트랙 중 하나에 사전 설정을 삽입하면 오디오 효과가 대상 위치에 삽입됩니다. 비디오 트랙 항목 효과 목록의 끝에 비디오 효과가 추가됩니다.
비디오 및 오디오 트랙 항목 둘 다	비디오 트랙에 사전 설정을 삽입하면 비디오 효과가 대상 위치에 삽입됩니다. 링크로 연결된 각 오디오 트랙 항목 효과의 끝에 오디오 효과가 추가됩니다.

사용자 정의 저장소 및 사전 설정 저장소를 사용한 작업

사용자 정의 저장소를 만들어 즐겨 사용하는 효과, 전환 및 사전 설정을 한 위치에 저장할 수 있습니다. 사용자 정의 저장소와 사전 설정 저장소는 원하는 수만큼 만들 수 있습니다. 따라서 저장소를 사용하여 효과, 전환 및 사전 설정을 직관적으로 사용할 수 있는 범주 또는 해당 프로젝트 워크플로에 더 적절한 범주로 다시 구성할 수도 있습니다.

사용자 정의 저장소 및 사전 설정 저장소는 [효과] 패널에서 만들어 저장할 수 있습니다. 새 사전 설정 저장소는 루트 [사전 설정] 저장소 내에 있습니다. 이러한 저장소를 [사전 설정] 저장소에서 드래그할 수는 없지만, 원하는 계층에서 해당 저장소 내에 새 저장소를 만들어 정렬할 수는 있습니다. 사용자 정의 저장소는 [효과] 패널 계층 맨 위에 배치할 수도 있고 다른 사용자 정의 저장소 내에 중첩할 수도 있습니다.

참고: 동일한 항목을 서로 다른 여러 사용자 정의 저장소에 배치한 경우 한 저장소에서 해당 항목을 삭제하면 사용자 정의 저장소 및 사전 설정 저장소에 있는 각각의 해당 항목이 삭제되며, 해당 항목의 영향을 받는 모든 클립에서 각 항목이 삭제됩니다.

1 [효과] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사용자 정의 저장소를 만들려면 [새 사용자 정의 저장소] 단추 를 클릭하거나 [효과] 패널 메뉴에서 [새 사용자 정의 저장소]를 클릭합니다.
- 사전 설정 저장소를 만들려면 [효과] 패널 메뉴에서 [새 사전 설정 저장소]를 클릭합니다. 각각의 새 사전 설정 저장소는 루트 [사전 설정] 저장소에 중첩됩니다.
- 새 사용자 정의 저장소 또는 사전 설정 저장소를 중첩하려면 새 저장소를 배치할 저장소를 선택한 다음 사용자 정의 저장소 또는 사전 설정 저장소를 만들면 됩니다.
- 저장소의 이름을 바꾸려면 해당 저장소를 선택하고 저장소 이름을 클릭한 다음 새 이름을 입력하고 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다. 2단계와 3단계는 생략합니다.
- 저장소 또는 저장소의 항목을 삭제하려면 해당 저장소 또는 저장소 항목을 선택한 다음 [효과] 패널 아래쪽에 있는 [사용자 정의 항목 삭제] 단추 를 클릭합니다. 2단계와 3단계는 생략합니다.

2 저장소에 저장할 효과, 전환 또는 사전 설정을 찾습니다. 항목과 저장소가 모두 표시되도록 패널의 크기를 조정해야 할 수 있습니다.

3 항목을 저장소로 드래그합니다. 그러면 해당 항목에 대한 단축키가 만들어집니다.

일반적인 결과 만들기

이 항목에는 Premiere Pro에서 가장 일반적으로 사용되는 결과 중 일부를 구현하기 위한 절차가 포함되어 있습니다. 이 밖에 다양한 결과를 구현하는 절차를 Premiere Pro Community Help 검색을 통해 찾을 수 있습니다.

비디오 페이드 인

1 비디오 클립을 페이드 인하거나 검정에서 페이드 업하려면 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립의 시작 부분에 디졸브 전환을 적용합니다.
- 클립의 불투명도가 0에서 시작하여 100%까지 늘어나도록 키프레임을 지정합니다.

기타 도움말 항목

307페이지의 “두 클립 간에 전환 적용”

397페이지의 “타임라인 패널에서 클립 불투명도 지정”

PiP(picture-in-picture) 및 화면 분할

[동작] 효과의 [위치] 및 [비율 조정] 컨트롤을 사용하면 PiP(picture-in-picture)를 만들 수 있습니다.

자세한 내용은 Digital Media Net 웹 사이트의 Picture-in-Picture and Split-Screen Effects in Premiere Pro CS3 비디오 자습서를 참조하십시오.

스틸 이미지 확대/축소 및 팬

스틸 이미지를 확대/축소하거나 팬하는 작업은 Ken Burns라는 다큐멘터리 작가가 이 효과를 광범위하게 사용했기 때문에 "Ken Burns" 효과라는 이름으로 알려지게 되었습니다.

스틸 이미지를 확대/축소하고 팬하는 방법에 대한 자습서를 보려면 Digital Video Editing 블로그의 The Ken Burns Effect를 참조하십시오.

클립 일부에 번개 효과 적용

원본 클립의 일부에만 번개가 나타나도록 할 수 있습니다.

1 비디오 트랙에서 투명 비디오 클립을 원본 클립 위에 놓습니다.

2 투명 비디오 클립에 [번개] 효과를 적용합니다.

3 번개를 표시하는 데 필요한 지속 시간에 맞게 투명 비디오 클립을 트리밍합니다.

기타 도움말 항목

160페이지의 “투명 비디오 클립 만들기”

354페이지의 “번개 효과”

야곱의 사다리 만들기

야곱의 사다리 효과를 만들 수 있습니다. 이 효과를 적용하면 번개 섬광이 지정한 방향으로 뻗어나간 후에 시작 선상의 위치로 다시 스냅됩니다.

1 클립에 번개 효과 적용.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 [번개] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 컨트롤을 표시합니다.

3 다음 세 가지 컨트롤의 설정을 다양하게 조합하여 사용해 봅니다.

- 안정성
- 당기기 힘
- 당기기 방향

[안정성] 값이 너무 낮으면 번개가 부채꼴로 뻗어나가지 못한 채 다시 스냅되고, 값이 너무 높으면 번개 섬광이 사방으로 튀게 됩니다.

기타 도움말 항목

354페이지의 “번개 효과”

반향 울리기

반향 효과를 통해 클립의 오디오를 울리게 하여 클립의 마지막 사운드가 사운드 자체가 끝날 때까지 이어지게 할 수 있습니다.

1 울림을 끝낼 시간으로 클립의 종료 지점을 확장합니다.

2 재생하려는 마지막 사운드의 끝에서 볼륨이 0으로 떨어집니다.

3 반향 효과 적용

기타 도움말 항목

323페이지의 “반향 효과”

동작: 클립 배치, 비율 조정 및 회전

위치, 비율 및 회전 조정

[동작] 효과를 사용하여 비디오 프레임 내의 클립을 배치하거나 비율을 조정하거나 회전할 수 있습니다. 클립을 애니메이션으로 만들려면 [동작] 속성에 대해 키프레임을 설정해야 합니다.

기본적으로 [타임라인] 패널에 추가하는 각 클립에는 [동작] 효과가 기본 효과로 적용되어 있습니다. [동작] 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하면 [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 효과 속성을 확인 및 조정할 수 있습니다. [동작] 속성은 [프로그램 모니터]에서 또는 [효과 컨트롤] 패널의 컨트롤을 사용하여 직접 조작할 수 있습니다. 또한 베지어 핸들을 사용하여 [동작] 속성을 제어할 수 있습니다.

기본적으로 클립은 [프로그램 모니터] 가운데에 원래 크기의 100%로 표시됩니다. 위치, 비율 및 회전 값은 기본적으로 클립 중심에 있는 클립 기준점에서 계산됩니다.

[위치], [비율 조정] 및 [회전] 속성은 기본적으로 공간 속성이므로 [프로그램 모니터]에서 직접 조정하는 것이 가장 간편합니다. [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 효과 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭하면 클립을 직접 조작하고 [동작] 효과 속성을 조정할 수 있도록 하는 핸들이 [프로그램 모니터]에서 클립 위에 표시됩니다. 클립 기준점도 [프로그램 모니터]에 표시되기는 하지만 [효과 컨트롤] 패널에서만 조정할 수 있습니다. 그러나 [프로그램 모니터]에서는 클립 기준점에 대해 사용자가 수행하는 변경 작업이 업데이트됩니다.

[프로그램 모니터]에서 클립을 직접 조작하도록 허용하는 표준 효과에는 모든 [생성] 효과, [모퉁이 고정], [자르기], [가비지 매트], [조명 효과], [거울], [변형], [돌리기] 등이 있습니다. 이러한 기능은 [효과 컨트롤] 패널의 효과 이름 옆에 있는 [변형] 아이콘 에 의해 표시됩니다.

[프로그램 모니터]에서 핸들을 직접 조작하여 클립의 위치, 비율 및 회전과 [조명 효과] 조명을 조정할 수 있습니다. 또한 [효과 컨트롤] 패널의 컨트롤을 사용하여 속성을 조정할 수도 있습니다.

참고: [모퉁이 고정], [자르기], [가비지 매트], [거울], [변형], [돌리기] 등의 효과도 직접 조작할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택하고 현재 시간 표시기 를 클립 내의 프레임 위치로 이동합니다. [동작] 효과의 [균일 비율] 확인란의 선택이 취소되어 있는지 확인합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- ([조명] 효과만 해당) [조명 효과]를 클립에 적용한 다음 [효과 컨트롤] 패널의 [조명 효과] 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭합니다.
- ([동작] 효과만 해당) [프로그램 모니터]에서 클립을 클릭하거나 [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭합니다.

[프로그램 모니터]에 핸들 및 클립 기준점이 나타납니다.

3 [프로그램 모니터]에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립 또는 조명 효과를 배치하려면 클립이나 효과 윤곽선을 클릭하고 드래그하여 위치를 다시 지정합니다. 핸들을 드래그하여 클립 또는 조명 효과의 위치를 다시 지정해서는 안 됩니다.
- 비율을 자유롭게 조정하려면 모퉁이 핸들을 드래그합니다.

- 한 치수로만 비율을 조정하려면 모퉁이 핸들이 아닌 측면 핸들을 드래그합니다.
- 비율에 맞게 크기를 조정하려면 Shift 키를 누른 상태에서 모서리 핸들을 드래그합니다.

참고: [동작] 효과를 사용하여 클립의 비율을 조정할 때 이미지 비율이 100%를 초과하도록 조정하면 이미지가 블록화 또는 픽셀화되어 표시될 수 있습니다.

- 클립 또는 효과를 회전하려면 포인터를 핸들의 약간 바깥쪽에 놓은 후에 포인터가 [회전] 아이콘 으로 바뀌면 드래그합니다. Shift 키를 누른 상태로 드래그하는 경우 회전 각도가 45도씩 증가되도록 제한됩니다. [동작] 효과의 경우 클립을 원형으로 드래그하여 원하는 만큼 회전할 때까지 클립을 회전할 수있습니다.
- 프레임 바깥쪽의 와이어프레임만 업데이트하려면 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 핸들을 드래그합니다. 그러면 치수가 큰 클립이나 속도가 느린 시스템을 사용하는 경우 결과를 좀더 빠르게 확인할 수 있습니다.

시간에 따라 동작, 비율 조정 및 회전을 애니메이션으로 만들려면 [프로그램 모니터]에서 클립이나 효과를 조작할 때 키프레임을 설정하십시오.

기타 도움말 항목

272페이지의 “프로그램 모니터에서 동작을 애니메이션으로 만들기”

에셋 비율 조정

에셋을 시퀀스로 드래그하면 기본적으로 Premiere Pro는 에셋의 프레임 크기를 유지하면서 프로그램 프레임 가운데로 맞춥니다. 또는 가져온 에셋을 프로젝트의 기본 프레임 크기로 사용자가 비율 조정할 수도 있습니다. 픽셀의 종횡비가 정확하게 해석된 경우에는 왜곡 없이 에셋의 비율을 다시 조정할 수 있습니다.

에셋 비율 수동 조정

1. 에셋을 시퀀스로 드래그한 다음 선택합니다.
2. [효과 컨트롤] 패널을 엽니다.
3. [동작] 효과 옆에 있는 화살표 를 클릭하여 동작 컨트롤을 표시합니다.
4. [동작] 효과에서 [비율 조정] 컨트롤 옆에 있는 화살표를 클릭하여 [비율 조정] 슬라이더를 표시합니다.
5. [비율 조정] 슬라이더를 왼쪽이나 오른쪽으로 이동하여 프레임 크기를 줄이거나 늘립니다.

프레임 크기로 에셋 비율 조정

1. 타임라인에서 에셋을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태에서 클릭(Mac OS)합니다.
2. [프레임 크기로 비율 조정]을 선택합니다.

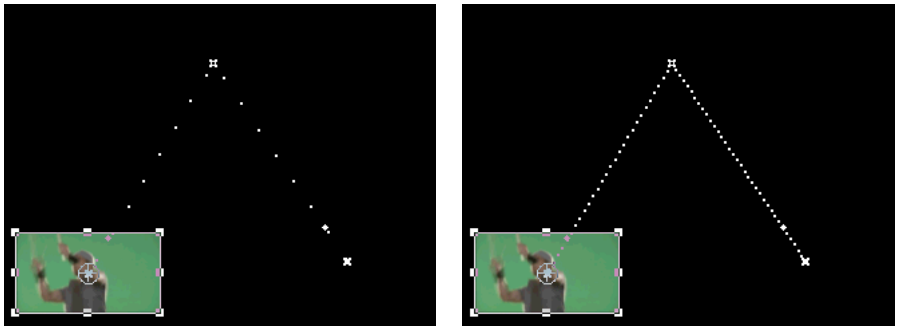
에셋 비율 자동 조정

1. [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.
2. [프레임 크기로 기본 크기 조정]을 선택합니다.
3. [확인]을 클릭합니다.

프로그램 모니터에서 동작을 애니메이션으로 만들기

[프로그램 모니터]에서 클립을 직접 조작하고 [동작] 효과에 대해 키프레임을 설정하여 애니메이션, 인세트 및 분할 화면을 만들 수 있습니다. [프로그램 모니터]에서 클립의 위치 및 비율을 조정하면 해당 클립 아래의 트랙에 포함된 클립을 표시할 수 있으며 다양한 방식으로 컴포지션을 만들 수 있습니다.

클립 위치를 애니메이션으로 만들면 클립의 동작은 [프로그램 모니터]에서 동작 패스로 나타납니다. 작은 흰색 X는 키프레임 위치를 나타내고, 점선은 보간된 프레임 위치를 나타내며, 원형 클립 기준점 기호는 현재 프레임의 클립 지점(기본적으로 프레임 중심)을 나타냅니다. 점 간의 간격은 키프레임 사이의 속력을 나타냅니다. 간격이 넓으면 빠른 동작, 간격이 좁으면 느린 동작입니다.



느린 동작(오른쪽)과 비교하여 빠른 동작(왼쪽)이 포함된 동작 패스를 표시하는 프로그램 모니터의 클립

시퀀스 클립에 [동작] 효과 변경 내용을 빠르게 적용하려면 [효과 컨트롤] 패널에서 [효과] 옆에 있는 [변형] 아이콘을 먼저 클릭하는 대신 [프로그램 모니터]에서 이미지를 클릭한 다음 조작을 시작하면 됩니다. 이미지의 위치를 조정하는 경우에는 베지어 키프레임을 사용하면 이미지의 이동을 보다 세밀하게 조정할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

271페이지의 “위치, 비율 및 회전 조정”

392페이지의 “보간”

393페이지의 “베지어 키프레임 보간을 사용하여 변경 제어”

383페이지의 “키프레임 추가, 탐색 및 설정”

Videomaker Tips & Tricks: Creating a [photo] montage in Premiere Pro

프로그램 모니터의 클립을 애니메이션으로 만들기

[효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 효과를 클릭하면 [프로그램 모니터]에서 클립을 조작할 수 있습니다. 하나 이상의 [동작] 효과 속성(예: [위치])에 대해 키프레임을 설정하여 애니메이션을 만듭니다.

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 효과를 클릭합니다.
- [프로그램 모니터]에서 이미지를 클릭합니다.
- [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭합니다.

[프로그램 모니터]에서 핸들이 클립 주변에 나타납니다.

참고: 클립 핸들이 표시되지 않으면 [프로그램 모니터]에서 [확대/축소 레벨] 백분율을 낮춰 비디오 프레임 주변의 회색 작업 영역이 표시되도록 하십시오.

3 현재 시간 표시기를 애니메이션을 시작할 프레임(클립의 현재 시작 지점과 종료 지점 사이에 있는 임의의 프레임)으로 이동합니다.

4 [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 효과를 확장한 다음 해당 시점에서 정의하려는 각 속성 옆에 있는 [애니메이션 켜기/끄기] 단추 를 클릭합니다. 해당 속성에 대해 현재 시간 표시기에 [키프레임] 아이콘이 표시됩니다.

5 [프로그램 모니터]에서 다음과 같은 포인터 도구를 사용할 수 있도록 클립의 8개 정사각형 핸들 근처에 포인터를 배치하여 키프레임 값을 변경합니다.

- 위치 값 설정을 위한 선택 포인터
- 회전 값 설정을 위한 회전 포인터
- 비율 값 설정을 위한 비율 포인터

참고: 클립 핸들이 없어지면 [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 효과를 다시 선택합니다.

6 [타임라인] 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 현재 시간 표시기를 속성에 대해 새 값(새 키프레임)을 정의하려는 시간으로 이동합니다.

7 [프로그램 모니터]에서 클립을 조작하여 3단계에서 키프레임을 설정한 각 속성에 대해 새 값을 설정합니다. 새 [키프레임] 아이콘이 현재 시간 표시기의 [효과 컨트롤] 패널에 나타납니다.

8 필요에 따라 5단계와 6단계를 반복합니다.

클립을 애니메이션으로 만드는 경우 [프로그램 모니터]의 확대 수준을 줄이는 것이 좋습니다. 이렇게 하면 화면의 표시 영역 외부에 있는 임시 보드 영역을 보다 많이 표시할 수 있으므로 클립을 화면 바깥쪽에 배치할 수 있게 됩니다.

9 [효과 컨트롤] 패널에서 [위치], [비율 조정], [회전] 또는 [깜박임 제거 필터] 속성 키프레임의 베지어 핸들을 드래그하면 해당 속성의 변경 속도를 제어할 수 있습니다.

동작 패스에서 위치 키프레임 변경

[프로그램 모니터]에서 흰색 X로 표시되는 [위치] 키프레임을 드래그하면 [위치] 키프레임 값이 변경되므로 동작 패스를 손쉽게 조정할 수 있습니다.

1 [동작] 효과 키프레임이 포함된 클립을 선택합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭합니다. 클립의 동작 패스가 [프로그램 모니터]에 나타납니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 기존 프레임을 이동하려면 [프로그램 모니터]에서 키프레임 핸들을 드래그합니다.
- 새 위치 키프레임을 만들려면 기존 키프레임 사이에 현재 시간 표시기를 설정한 다음 [프로그램 모니터]에서 클립을 원하는 위치로 드래그합니다. [효과 컨트롤] 패널, 프로그램 모니터 및 [타임라인] 패널의 클립에 새로운 키프레임이 표시됩니다.

참고: 이 절차를 수행하면 키프레임에서 위치 값이 변경됩니다. 키프레임의 타이밍을 변경하려면 [효과 컨트롤] 패널에서 [키프레임] 아이콘을 이동하십시오.

곡선을 따라 클립 이동

[프로그램 모니터]에서 베지어 핸들을 사용하면 곡선을 따라 클립을 이동할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 [타임라인] 패널 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 현재 시간 표시기를 애니메이션을 시작할 시간(클립의 현재 시작 지점과 종료 지점 사이에 있는 프레임)으로 이동합니다.

3 [효과 컨트롤] 패널에서 [동작] 컨트롤 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.

4 [위치] 컨트롤 옆에 있는 [애니메이션 켜기/끄기] 단추 를 클릭하여 첫 번째 키프레임을 설정합니다.

5 [타임라인] 패널 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 현재 시간 표시기를 애니메이션을 끝낼 프레임으로 드래그합니다.

6 [프로그램 모니터]에서 클립의 이동이 끝날 때 해당 클립을 배치하려는 위치로 클립을 드래그합니다.

그러면 클립 동작의 시작점과 끝점을 연결하는 동작 패스가 [프로그램 모니터]에 나타납니다. 이 동작 패스의 양 끝 근처에는 작은 베지어 핸들이 표시됩니다.

7 이 베지어 핸들을 하나 또는 둘 다 원하는 방향으로 드래그하면 동작 패스에 곡선을 만들 수 있습니다.

8 [효과 컨트롤] 패널에서 [위치] 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다.

9 [시간 보간] 또는 [공간 보간] 메뉴에서 가속화 유형을 선택합니다.

10 현재 시간 표시기를 첫 번째 키프레임으로 드래그한 다음 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 눌러 클립 동작을 미리 봅니다.

클립 기준점 조정 또는 애니메이션으로 만들기

기본적으로 클립 기준점은 클립의 정확한 중심으로 설정됩니다. 그러나 클립 기준점을 이동하여 해당 프레임 또는 동작 패스를 기준으로 클립 위치를 변경할 수 있습니다. 또한 시간에 따라 클립 기준점의 위치를 변경하여 클립이 해당 프레임 또는 동작 패스를 기준으로 이동하도록 할 수도 있습니다. 예를 들어 이미지 팬 효과를 만들기 위해 클립 기준점을 애니메이션으로 만들 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 클립 시작 부분에 놓습니다.

2 [프로그램 모니터]에서 클립을 클릭합니다.

클립 기준점이 클립 가운데에 표시됩니다.

프로그램 모니터의 클립 기준점

3 [효과 컨트롤] 탭을 클릭하고 필요한 경우 [동작] 제목 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 [동작] 컨트롤을 엽니다.

4 기준점을 클립 왼쪽으로 오프셋하려면 기준점 가로 컨트롤을 왼쪽으로 드래그(숫자 값 감소)하고, 기준점을 클립 오른쪽으로 오프셋하려면 컨트롤을 오른쪽으로 드래그(숫자 값 증가)합니다.

5 기준점을 클립 위쪽으로 오프셋하려면 기준점 세로 컨트롤을 왼쪽으로 드래그(숫자 값 감소)하고, 기준점을 클립 아래쪽으로 오프셋하려면 컨트롤을 오른쪽으로 드래그(숫자 값 증가)합니다.

6 [키프레임 추가/제거] 단추 를 클릭하여 키프레임을 설정합니다.

7 (선택 사항) 시간에 따라 클립 기준점의 위치를 변경하려면 [효과 컨트롤] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 다른 시점으로 이동합니다. 가로 및 세로 기준 컨트롤을 새 값으로 변경합니다.

다른 키프레임이 선택한 프레임에서 클립 기준점의 위치를 표시합니다.

8 (선택 사항) 기준점 위치 변경 속도를 설정하려면 기준점 [속도] 그래프에서 핸들을 드래그합니다.

깜박임 제거

대부분의 TV 화면 등과 같은 인터레이스 디스플레이에서 표시하는 경우 이미지의 가는 선과 선명한 가장자리가 깜박이는 경우가 있습니다. [동작] 효과의 [깜박임 제거 필터] 컨트롤을 사용하면 이러한 깜박임 현상을 줄이거나 제거할 수 있습니다. 해당 컨트롤의 강도를 높일수록 보다 많은 깜박임이 제거되지만 그에 따라 이미지도 부드러워집니다. 선명한 가장자리가 많고 대비가 높은 이미지의 경우에는 컨트롤의 값을 비교적 높게 설정해야 할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택하고 [효과 컨트롤] 탭을 클릭합니다.

2 [동작] 제목 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 [동작] 컨트롤을 엽니다.

3 [깜박임 제거 필터] 제목 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.

4 [깜박임 제거 필터] 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하여 필터의 강도를 높입니다.

5 스페이스바를 눌러 클립을 미리 봅니다. 아직도 깜박임이 표시되면 필터 강도를 더 높이고, 이미지가 너무 부드러우면 필터 강도를 낮춥니다.

[깜박임 제거 필터] 키프레임을 다른 값으로 설정하면 클립의 지속 시간 동안 [깜박임 제거 필터]의 강도를 변경할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

119페이지의 “소스 및 프로그램 모니터에서 필드 선택”

지속 시간 및 속도

선택한 클립의 전체 지속 시간 보기

1 [정보] 패널이 표시되어 있는지 확인합니다. 표시되어 있지 않으면 [창] > [정보]를 선택합니다.

2 [프로젝트] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 전체 지속 시간을 확인할 클립을 선택합니다. [정보] 패널에 선택한 항목 수와 해당 항목의 전체 지속 시간이 표시됩니다. 클립을 특정 영역으로 붙여넣은 후에 대상 영역 또는 소스 클립의 정확한 지속 시간을 확인해야 하는 경우에 이 정보를 유용하게 사용할 수 있습니다.

참고: [프로젝트] 패널에서 인접한 여러 클립을 선택한 경우에는 [정보] 패널에 선택한 모든 클립의 전체 지속 시간이 표시됩니다. 그러나 인접하지 않는 클립을 시퀀스에서 선택한 경우에는 [정보] 패널에 선택한 첫 번째 클립의 시작 지점에서 선택한 마지막 클립의 종료 지점까지의 지속 시간이 범위로 표시됩니다. 복사 및 붙여넣기를 수행하려는 경우에는 특정 범위의 지속 시간이 모든 클립의 지속 시간을 합한 것보다 중요합니다. 인접하지 않는 시퀀스 클립 그룹을 복사하여 붙여넣으면 [정보] 패널에 명시된 범위가 붙여넣은 클립으로 채워지고 선택하지 않은 영역은 비어 있게 됩니다.

스틸 이미지의 기본 지속 시간 변경

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

2 [스틸 이미지 기본 지속 시간]에 스틸 이미지의 기본 지속 시간으로 설정할 프레임 수를 지정합니다.

참고: 스틸 이미지의 기본 지속 시간을 변경해도 시퀀스에 이미 포함된 스틸 이미지의 지속 시간은 영향을 받지 않습니다.

하나 이상의 클립에 대한 속력 및 지속 시간 변경

클립의 속력은 기록된 속도 대비 재생 속도입니다. 처음에는 클립이 100% 정상 속력으로 재생됩니다. 소스 푸티지의 프레임 속도가 시퀀스의 프레임 속도와 일치하지 않는 경우라도 시퀀스에서 자동으로 속도 차이가 조정되어 클립이 적정한 속력으로 재생됩니다.

[타임라인] 패널에 속력이 변경된 클립이 원래 속력의 백분율과 함께 표시됩니다.

클립 속력을 변경하면 재생하는 동안 소스 프레임이 생략되거나 반복되므로 클립 재생 속력이 더 빨라지거나 더 느려집니다. 따라서 클립이 동시에 트리밍되지 않는 한 속력이 변경되면 지속 시간도 그에 따라 변경됩니다. 예를 들어 [클립 속력/지속 시간] 대화 상자에서 속력과 지속 시간의 연결을 해제할 수 있습니다. 그런 다음 속도를 높이면 시작 지점과 종료 지점 사이의 지속 시간을 채우기 위해 클립이 더 많이 사용됩니다. 반대로 속도를 낮추면 지속 시간을 채우는 클립이 더 적게 사용됩니다.

선택한 둘 이상의 클립에서 속력 및 지속 시간의 연결을 해제할 수 있습니다. 그런 다음 클립의 지속 시간을 변경할 수 있습니다. 예를 들어 속력만 변경하여 모든 클립의 지속 시간을 동일하게 만들 수 있습니다.

인터레이스 필드가 포함된 클립의 속도를 변경하는 경우 해당 필드의 처리 방식도 조정할 수 있습니다. 특히 원래 속력의 100% 미만으로 속력을 낮추는 경우에 이 조정 작업을 고려해 보십시오. 자세한 내용은 286페이지의 "인터레이스 클립 또는 비인터레이스 클립 만들기"를 참조하십시오.

클립 지속 시간은 시작 지점에서 종료 지점까지 재생하는 데 걸리는 시간의 길이입니다. 비디오 또는 오디오 클립의 지속 시간을 빠르거나 느리게 설정하여 지속 시간을 채울 수 있습니다. 스틸 이미지 클립에 대해서도 속력을 변경하지 않고 동일하게 수행할 수 있습니다.

한 번에 하나 이상의 클립에 대해 지속 시간 및 속력을 변경할 수 있습니다.

네 지점 편집을 수행하여 지속 시간을 채우도록 클립 속도를 설정할 수도 있습니다.

1 [타임라인] 패널 또는 [프로젝트] 패널에서 하나 이상의 클립을 선택합니다. [타임라인] 패널에서 클립을 선택하거나 [프로젝트] 패널에서 인접한 그룹을 선택하는 경우 Shift 키를 누른 상태에서 클릭하십시오. [프로젝트] 패널에서 인접하지 않는 클립 그룹을 선택하는 경우에는 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하십시오. [프로젝트] 패널의 저장소 및 중첩 저장소에서 모든 클립의 속력 또는 지속 시간을 변경하려면 저장소를 선택합니다. 저장소에서 미디어가 아닌 클립(예: 시퀀스 및 오프라인 클립)에는 변경 내용이 적용되지 않습니다.

2 [클립] > [속도/지속 시간]을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 선택한 클립에 대해 속도를 변경하지 않고 지속 시간을 변경하려면 [연결] 단추를 클릭하여 연결이 끊어진 링크 가 표시되도록 합니다. 또한 연결을 해제하면 지속 시간을 변경하지 않고도 속력을 변경할 수 있습니다.

클립을 트리밍하는 경우 속력은 해당 백분율 설정을 유지하고, 반대로 클립의 속력을 변경하는 경우 지속 시간이 해당 백분율 설정을 유지합니다.

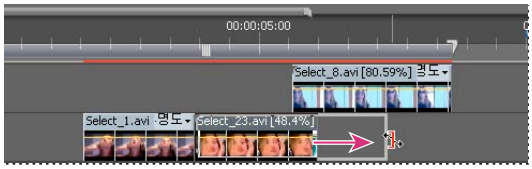
- 클립을 뒤로 재생하려면 [뒤로 재생]을 선택합니다.
- 속력이나 지속 시간이 변경되는 동안에도 오디오를 현재 피치로 유지하려면 [오디오 피치 유지]를 선택합니다.
- 변경한 클립 이후의 클립이 계속 인접할 수 있도록 하려면 [잔물결 편집, 후행 클립 이동]을 클릭합니다. 이 옵션은 [타임라인] 패널에서 클립의 속력 또는 지속 시간을 변경할 때만 사용할 수 있습니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

속도 조정 도구를 사용하여 클립 속력 및 지속 시간 변경

지속 시간에 맞도록 클립의 속력을 변경할 수 있습니다.

❖ [속도 조정] 도구 를 선택한 후에 [타임라인] 패널에서 클립의 두 가장자리 중 하나를 드래그합니다.



속도 조정 도구를 사용하여 클립 속력 변경

시간 다시 매핑을 통해 클립 속력 및 지속 시간 변경

전체 클립에서 비디오 부분 속력을 변경할 수 있습니다. [시간 다시 매핑]을 사용하여 속도가 다양하게 변하는 느린 동작과 빠른 동작 효과를 만들 수 있습니다.

1 원하는 클립이 포함된 비디오 트랙의 트랙 헤더에서 [키프레임 표시] 단추를 클릭합니다. [키프레임 표시]가 선택되어 있지 않으면 선택합니다.

2 [클립 효과] 메뉴 삼각형을 클릭하고 [시간 다시 매핑] > [속도]를 선택합니다. [클립 효과] 메뉴 삼각형은 비디오 트랙에 있는 모든 클립의 파일 이름 옆에 표시됩니다. 잘 보이지 않으면 확대하여 클립에서 충분한 공간을 만들어 표시합니다.

클립의 속력을 제어하는 가로 고무 밴드가 클립 가운데에 표시됩니다.

3 고무 밴드를 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그하여 클립 속력을 높이거나 낮춥니다. 변경된 속력을 원래 속력과 비교한 백분율이 도구 설명에 나타납니다.

클립에서 비디오 부분의 재생 속력이 변경되며, 속력이 높아졌는지 낮아졌는지에 따라 해당 지속 시간이 확장되거나 축소됩니다. 클립의 오디오 부분은 비디오 부분에 계속 연결되어 있는 경우에도 시간 다시 매핑의 영향을 받지 않고 그대로 유지됩니다.

참고: 클립의 속력을 낮춰서 시퀀스에서 클립 길이를 늘리는 경우 인접한 클립이 덮어써지지 않습니다. 대신 인접한 클립의 가장자리에 닿을 때까지 클립이 확장됩니다. 그리고 Adobe Premiere Pro는 남은 프레임을 늘어난 클립의 끝에 밀어넣습니다. 이러한 프레임을 복구하려면 클립 뒤에 간격을 만든 후에 오른쪽 가장자리를 트리밍하여 프레임을 표시합니다.

시간 다시 매핑을 사용하여 속력 또는 방향을 다양하게 변경

[시간 다시 매핑] 효과를 사용하여 클립의 비디오 부분을 빠르게 재생, 느리게 재생, 뒤로 재생 또는 고정할 수 있습니다. 속력 키프레임을 사용하여 같은 클립에서 속력을 여러 번 변경할 수 있습니다. 사람이 걷고 있는 클립을 예로 들면 더 빠르게 앞으로 걷거나, 갑자기 느리게 걷거나, 걷는 중간에 멈추거나, 심지어 다시 앞으로 걷기 전에 뒤로 걷는 등 걷는 동작을 달리 표시할 수 있습니다. 전체 클립에 일정한 속력을 적용하는 [클립 속력/지속 시간]과 달리 [시간 다시 매핑]을 사용하면 클립 내의 속력을 다양하게 조절할 수 있습니다. 또한 변경하는 속력의 감속 및 가속을 완화할 수도 있습니다.

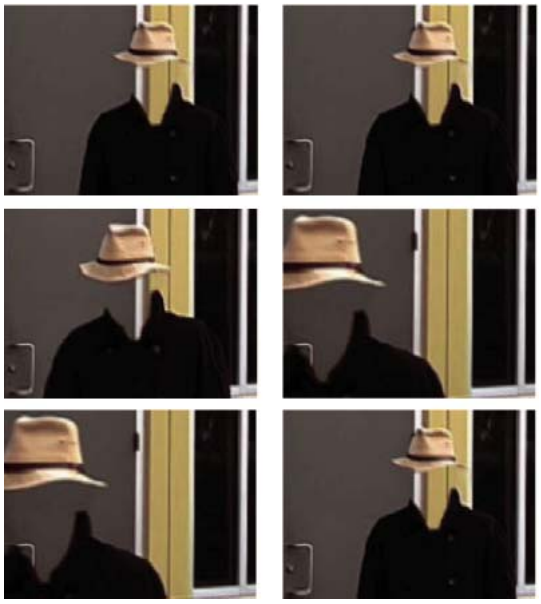
시간 다시 매핑은 [타임라인] 패널의 클립 인스턴스에만 적용할 수 있으며 마스터 클립에는 적용할 수 없습니다.

연결된 오디오 및 비디오를 사용하여 클립의 속력을 변경할 경우 오디오는 비디오에 연결된 채로 유지되지만 속력은 100%를 유지합니다. 즉, 오디오와 비디오의 동기화 상태가 유지되지 않습니다.

속력 키프레임을 적용하면 속력을 다양하게 변경할 수 있습니다. 속력 키프레임은 [효과 컨트롤] 패널이나 [타임라인] 패널의 클립에서 적용할 수 있습니다. 두 위치에서 속력 키프레임을 적용하는 것은 키프레임 동작, 불투명도 또는 다른 키프레임 효과와 비슷하지만 한 가지 명확한 차이점은 속력 키프레임을 분리하여 서로 다른 두 재생 속력 사이에 전환을 만들 수 있다는 것입니다. 처음으로 트랙 항목에 적용되면 속력 키프레임의 한쪽에 대한 재생 속력 변경이 해당 프레임에 즉시 반영됩니다. 속력 키프레임이 멀리 드래그되어 프레임을 벗어나면 나머지는 속력 변경 전환을 형성합니다. 이제 선형 또는 부드러운 곡선을 적용하여 재생 속력 사이의 변경을 가속 또는 감속할 수 있습니다.

다양한 속도 변경에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

시간 다시 매핑에 대한 비디오 자습서를 보려면 Creative COW 웹 사이트를 방문하십시오.



푸티지는 한 방향에 대해 일정한 속력으로 표시됩니다.

시간 다시 매핑은 클립 내 프레임 범위에 대한 시간을 왜곡시킵니다.

참고: 자체 비디오 트랙의 클립 또는 적어도 다른 클립 바로 뒤에 오지 않는 클립에 시간 다시 매핑 제어를 적용하는 것이 가장 좋습니다. 클립의 한 부분을 느리게 하면 해당 클립의 지속 시간이 길어집니다. 비디오 트랙에서 길어진 클립 바로 뒤에 두 번째 클립이 이어지면 길어진 클립이 두 번째 클립의 시작 부분에서 자동으로 트리밍됩니다. 길어진 클립으로 인해 트리밍된 프레임을 복구하려면 [트랙 선택] 도구를 클릭한 다음 Shift 키를 누른 채 두 번째 클립을 오른쪽으로 드래그하여 공간을 만듭니다. 두 번째 클립의 오른쪽에 있던 모든 클립이 오른쪽으로 이동합니다. [선택] 도구를 클릭한 다음 길어진 클립의 오른쪽 가장자리를 오른쪽으로 드래그하여 트리밍된 프레임이 표시되도록 합니다.

기타 도움말 항목

느린 동작 및 시간 다시 매핑

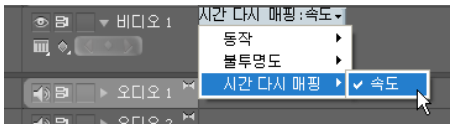
197페이지의 "마커 추가"

Creative COW: Time Remapping In Premiere Pro CS3

클립 속력을 다양하게 변경

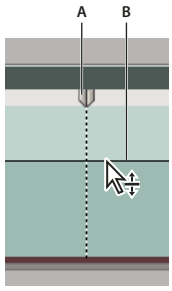
1 [타임라인] 패널에서 [클립 효과] 메뉴를 클릭하고 [시간 다시 매핑] > [속도]를 선택합니다. [클립 효과] 메뉴는 비디오 트랙에서 모든 클립의 파일 이름 옆에 표시됩니다. 필요한 경우 확대하여 메뉴를 표시할 수 있도록 클립에 충분한 공간을 만듭니다.

클립의 속력을 제어하는 가로 고무 밴드가 클립 가운데에 표시됩니다. 이 클립의 100% 속력 경계 위쪽과 아래쪽은 대비되는 색으로 음영 처리됩니다. 흰색 속력 제어 트랙이 클립 위쪽(클립 제목 표시줄 바로 아래)에 표시됩니다.



비디오 효과 컨트롤에서 시간 다시 매핑 > 속력 선택

2 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 고무 밴드에서 하나 이상의 지점을 클릭하여 키프레임을 설정합니다. 흰색 속력 제어 트랙 내 고무 밴드 위의 클립 위쪽 근처에 속력 키프레임이 나타납니다. 속력 변경 전환의 시작과 끝을 표시하는 두 개의 키프레임 역할을 하도록 속력 키프레임을 반으로 분리할 수 있습니다. 속력 변경 전환 중 고무 밴드에 조정 핸들도 나타납니다.



속력 키프레임을 위나 아래로 이동합니다. 분리할 수 있는 반쪽입니다.
A. 속력 키프레임 **B.** 고무 밴드

3 다음 중 하나를 수행합니다.

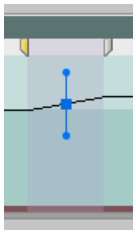
- 속력 키프레임의 한쪽에서 고무 밴드를 위나 아래로 드래그하여 해당 부분의 재생 속력을 늘리거나 줄입니다. (선택 사항) Shift 키를 누른 채 드래그하여 5% 증분 단위로 속력을 변경하도록 제한할 수 있습니다.
- Shift 키를 누른 채 속력 키프레임을 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그하여 속력 키프레임의 왼쪽에 있는 부분의 속력을 변경할 수 있습니다.

선분의 속력과 지속 시간이 모두 변경됩니다. 클립 선분의 속력을 높이면 선분이 짧아지고 선분의 속력을 낮추면 길어집니다.

4 (선택 사항) 속력 전환을 만들려면 속력 키프레임의 오른쪽 절반을 오른쪽으로 드래그하거나 왼쪽 절반을 왼쪽으로 드래그합니다.

속력 키프레임의 양쪽 절반 사이에 속력 전환의 길이를 나타내는 회색 영역이 나타납니다. 고무 밴드는 양쪽 절반 사이에서 발생하는 점차적인 속력 변화를 나타내기 위해 양쪽 절반 사이에 경사를 만듭니다. 회색 영역에 파랑 곡선 컨트롤이 나타납니다. 파랑 곡선 컨트롤이 자동으로 나타나지 않으면 회색 영역을 클릭합니다.

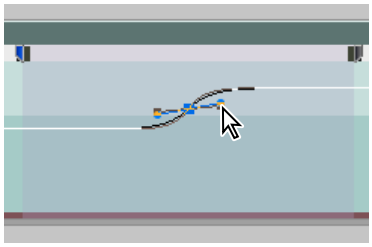
참고: 파랑 곡선 컨트롤이 나타나지 않으면 회색 영역을 클릭합니다.



속력 키프레임 절반 사이의 회색 영역에 있는 파랑 곡선 컨트롤

5 (선택 사항) 속력 변화의 가속 또는 감속을 변경하려면 곡선 컨트롤에서 핸들 중 하나를 드래그합니다.

그러면 속력 경사의 곡률에 따라 속력 변화가 감속되거나 가속됩니다.



곡선 컨트롤 핸들을 드래그하여 속력 변화 감속

6 (선택 사항) 전환 속력 변경을 반전하려면 적용하지 않을 속력 키프레임의 절반을 선택하고 Delete 키를 누릅니다.

참고: [시간 다시 매핑] 효과의 [속력] 및 [속도] 값이 [효과 컨트롤] 패널에 참조용으로 표시됩니다. 이러한 값은 직접 편집할 수 없습니다.

분할되지 않은 속력 키프레임 이동

❖ [타임라인]에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 채 분할되지 않은 속력 키프레임을 클릭하고 새 위치로 드래그합니다.

분할된 속력 키프레임 이동

❖ 클립의 흰색 제어 트랙 영역에서 속력 전환의 회색 음영 영역을 새 위치로 드래그합니다.

클립을 뒤로 재생한 다음 앞으로 재생

1 [타임라인] 패널에서 [클립 효과] 메뉴를 클릭하고 [시간 다시 매핑] > [속도]를 선택합니다. [클립 효과] 메뉴는 비디오 트랙에서 모든 클립의 파일 이름 옆에 표시됩니다. 필요한 경우 확대하여 메뉴를 표시할 수 있도록 클립에 충분한 공간을 만듭니다.

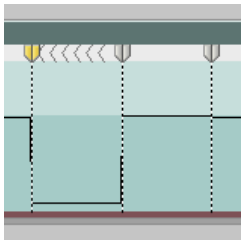
클립의 속력을 제어하는 가로 고무 밴드가 클립 가운데에 표시됩니다. 이 클립의 100% 속력 경계 위쪽과 아래쪽은 대비되는 색으로 음영 처리됩니다. 흰색 속력 제어 트랙이 클립 위쪽(클립 제목 표시줄 바로 아래)에 표시됩니다.

2 고무 밴드에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하여 속도 키프레임 을 만듭니다.

3 속력 키프레임(절반 두 개)을 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채 뒤로 가는 동작을 끝낼 위치로 드래그합니다. 도구 설명에 원래 속력의 음수 백분율로 속력이 표시됩니다. [프로그램 모니터]에 두 개의 창이 표시됩니다. 하나는 드래그를 시작한 정적 프레임이고 다른 하나는 앞으로 향하는 속력으로 전환되기 전에 반전 재생이 되돌아갈 동적으로 업데이트되는 프레임입니다. 마우스 단추를 놓아 드래그를 끝내면 앞으로 재생되는 부분에 추가 세그먼트가 삽입됩니다. 새 세그먼트는 바로 이전에 만든 세그먼트와 지속 시간이 동일합니다. 추가 속력 키프레임은 이 두 번째 세그먼트의 끝에 배치됩니다. 속도 제어 트랙에 나타나는 왼쪽을 가리키는 각괄호 는 클립의 섹션이 뒤로 재생되고 있음을 나타냅니다.

세그먼트는 첫 번째 키프레임에서 두 번째 키프레임까지 최고 속도로 뒤로 재생됩니다. 그리고 두 번째 세그먼트에서 세 번째 세그먼트까지 최고 속력으로 앞으로 재생됩니다. 마지막으로 뒤로 재생이 시작되었던 위치의 프레임으로 되돌아 갑니다. 이 동작을 역재생 반전이라고 합니다.

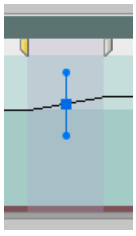
뒤로 재생하지만 앞으로 재생으로 되돌아가지 않는 세그먼트를 만들 수 있습니다. [자르기] 도구나 [트림] 도구를 사용하면 앞으로 재생하는 부분이 있는 클립의 세그먼트를 제거할 수 있습니다.



역재생 반전의 키프레임, 왼쪽 각괄호 및 고무 밴드

4 (선택 사항) 방향을 변경하는 어느 부분에서든지 속력 전환을 만들 수 있습니다. 속력 키프레임의 오른쪽 절반을 오른쪽으로 드래그하거나 왼쪽 절반을 왼쪽으로 드래그하면 됩니다.

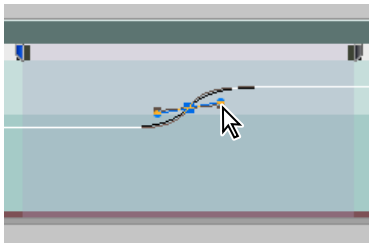
속력 키프레임의 양쪽 절반 사이에 속력 전환의 길이를 나타내는 회색 영역이 나타납니다. 고무 밴드는 양쪽 절반 사이에서 발생하는 점차적인 속력 변화를 나타내기 위해 양쪽 절반 사이에 경사를 만듭니다. 회색 영역에 파랑 곡선 컨트롤이 나타납니다.



속력 키프레임 절반 사이의 회색 영역에 있는 파랑 곡선 컨트롤

5 (선택 사항) 방향 변경 부분의 가속 또는 감속을 변경하려면 곡선 컨트롤에서 핸들 중 하나를 드래그합니다.

그러면 속력 경사의 곡률에 따라 속력 변화가 감속되거나 가속됩니다.



곡선 컨트롤 핸들을 드래그하여 속력 변화 감속

시간 다시 매핑 효과 제거

다른 효과처럼 [시간 다시 매핑] 효과를 켜거나 끌 수 없습니다. [시간 다시 매핑] 효과를 켜거나 끄면 [타임라인]의 클립 인스턴스 지속 시간에 영향을 미치고, 그 결과 [시간 다시 매핑]으로 인해 편집 작업이 수행되기 때문입니다. 하지만 [효과 컨트롤] 패널에서 [애니메이션 켜기/끄기] 컨트롤을 사용할 수는 있습니다.

1 [효과 컨트롤] 탭을 클릭하여 이 패널을 활성화합니다.

2 [시간 다시 매핑] 옆의 삼각형을 클릭하여 엽니다.

3 [속력] 옆에 있는 [애니메이션 켜기/끄기] 단추를 클릭하여 해제합니다.

이 작업을 수행하면 기존 속력 키프레임이 삭제되고 선택한 클립에 대한 [시간 다시 매핑]이 사용되지 않습니다.

참고: [시간 다시 매핑]을 다시 사용하려면 [애니메이션 켜기/끄기] 단추를 클릭하여 활성화합니다. 이 단추가 해제된 경우에는 [시간 다시 매핑]을 사용할 수 없습니다.

부드러운 동작을 위해 프레임 혼합

클립의 속도를 변경하거나 다른 프레임 속도로 출력하도록 변경하면 클립에서의 동작이 비정상적으로 표시될 수 있습니다. 동작을 부드럽게 표시하는 새 보간 프레임을 만들려면 프레임 혼합 기능을 설정합니다. 프레임 혼합 기능은 시퀀스와 클립 프레임의 속도가 일치하지 않는 경우에만 작동합니다.

프레임 혼합 기능이 해제되어 있으면 Premiere Pro에서는 프레임을 복제하여 필요한 보간 프레임을 만듭니다. 프레임 혼합 기능이 설정되어 있으면 Premiere Pro에서는 프레임의 평균을 산출하여 필요한 보간 프레임을 만듭니다.

프레임 혼합 기능은 기본적으로 해제되어 있습니다.

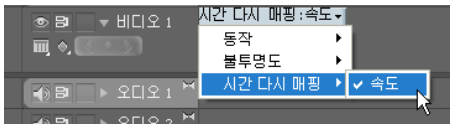
❖ [클립] > [비디오 옵션] > [프레임 혼합]을 선택합니다.

프레임 고정

설정된 시간 동안 또는 클립의 전체 지속 시간 동안 프레임을 스틸 이미지로 가져온 것처럼 클립의 한 프레임을 고정할 수 있습니다. 클립의 일부분에 대해서만 프레임을 고정하는 경우에는 고정 프레임을 기준으로 속력 전환을 만들 수도 있습니다.

클립의 일부분에 대해 프레임 고정

1 [타임라인] 패널에서 [클립 효과] 메뉴를 클릭하고 [시간 다시 매핑] > [속도]를 선택합니다. [클립 효과] 메뉴는 비디오 트랙에서 모든 클립의 파일 이름 옆에 표시됩니다. 클립에서 해당 메뉴가 표시될 충분한 공간을 확보하기 위해 클립을 확대해야 할 수도 있습니다.



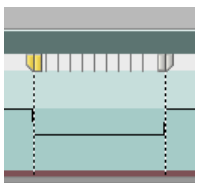
비디오 효과 컨트롤에서 시간 다시 매핑 > 속력 선택

클립의 속력을 제어하는 가로 고무 밴드가 클립 가운데에 표시됩니다. 이 클립의 100% 속력 경계 위쪽과 아래쪽은 대비되는 색으로 음영 처리됩니다. 흰색 속력 제어 트랙이 클립 위쪽(클립 제목 표시줄 바로 아래)에 표시됩니다.

2 고무 밴드에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태에서 클릭하여 속도 키프레임 을 만듭니다.

3 고정 프레임을 종료할 위치로 Ctrl+Alt(Windows) 또는 Option+Command(Mac OS)를 누른 상태로 속력 키프레임을 드래그합니다.

키프레임을 놓은 위치에 두 번째 키프레임이 만들어집니다. 안쪽 절반 키프레임(고정 키프레임)은 일반 속력 키프레임과는 달리 정사각형으로 표시됩니다. 고정 키프레임은 속력 전환을 만들어야 드래그할 수 있습니다. 고정 프레임을 재생하는 클립 부분을 나타내기 위해 속력 컨트롤 트랙에 세로 눈금 표시가 나타납니다.

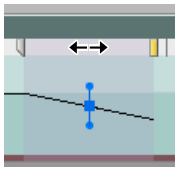

클립의 고정 프레임 섹션을 나타내는 정사각형 속력 키프레임과 세로 눈금 표시

4 (선택 사항) 고정 프레임을 기준으로 속력 전환을 만들려면 왼쪽에 있는 속력 키프레임의 왼쪽 절반을 왼쪽으로 드래그하거나 오른쪽에 있는 속력 키프레임의 오른쪽 절반을 오른쪽으로 드래그합니다.

속력 키프레임의 양쪽 절반 사이에 속력 전환의 길이를 나타내는 회색 영역이 나타납니다. 고무 밴드는 양쪽 절반 사이에서 발생하는 점차적인 속력 변화를 나타내기 위해 양쪽 절반 사이에 경사를 만듭니다.

속력 전환을 만들고 나면 고정 키프레임을 드래그할 수 있습니다. 첫 번째 고정 키프레임을 드래그하면 고정할 새 미디어 프레임으로 키프레임이 밀어넣어집니다. 두 번째 키프레임을 드래그하면 고정된 프레임의 지속 시간만 변경됩니다.

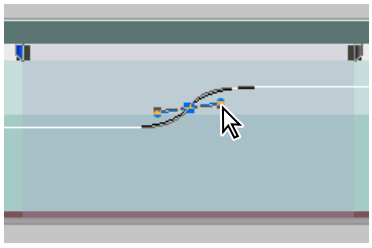
5 (선택 사항) 파랑 곡선 컨트롤이 표시되도록 하려면 키프레임의 절반 사이에 있는 속력 컨트롤 트랙의 회색 영역을 클릭합니다.



고정 프레임 속력 키프레임 절반 사이의 회색 영역에 있는 파랑 곡선 컨트롤

6 (선택 사항) 속력 변화의 가속 또는 감속을 변경하려면 곡선 컨트롤에서 핸들 중 하나를 드래그합니다.

그러면 속력 경사의 곡률에 따라 속력 변화가 감속되거나 가속됩니다.



곡선 컨트롤 핸들을 드래그하여 고정 프레임에 대한 속력 변화 감속

클립 지속 시간 동안 비디오 프레임 고정

클립의 시작 지점, 종료 지점 또는 마커 0(있는 경우)에서 프레임을 고정할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다.

2 시작 지점 또는 종료 지점 이외의 위치에 프레임을 고정하려면 [소스 모니터]에서 클립을 열고 마커 0을 고정할 프레임으로 설정합니다.

3 [클립] > [비디오 옵션] > [프레임 고정]을 선택합니다.

4 [고정]을 선택하고 메뉴에서 고정할 프레임을 선택합니다.

5 필요에 따라 다음 옵션을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

필터 고정 키프레임으로 지정된 효과 설정(있는 경우)이 클립 지속 시간 동안 애니메이션으로 재생되지 않도록 합니다. 효과 설정은 고정된 프레임의 값을 사용합니다.

인터레이스 제거 인터레이스 비디오 클립에서 한 필드를 제거하고 나머지 필드를 두 배로 늘려 해당 필드의 아티팩트(빗자루 효과 등)가 고정 프레임에서 표시되지 않도록 합니다.

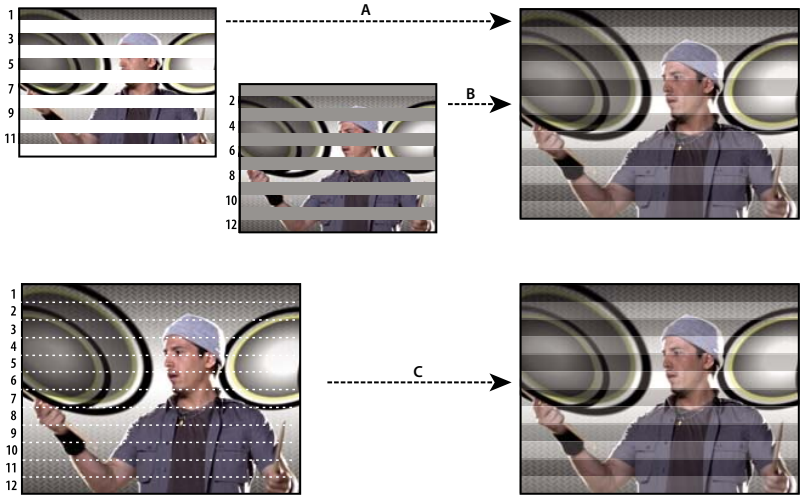
참고: 시작 지점 또는 종료 지점에 고정 프레임을 설정하는 경우 편집 지점을 변경해도 고정 프레임이 변경되지 않습니다. 마커 0에 고정 프레임을 설정하는 경우에는 마커를 이동하면 표시되는 프레임이 변경됩니다.

기타 도움말 항목

406페이지의 “스틸 이미지 내보내기”

인터레이스 및 필드 순서

인터레이스 비디오, 비인터레이스 비디오 및 점진적 검색



인터레이스 비디오 필드의 인터레이스 검색과 비인터레이스 비디오 프레임의 점진적 검색 비교.
A. 인터레이스 비디오의 경우 전체 위쪽 필드(홀수 번째 줄)가 위에서 아래까지 한 단계로 화면에 먼저 그려짐 **B.** 다음으로 전체 아래쪽 필드(짝수 번째 줄)가 위에서 아래까지 한 단계로 화면에 그려짐 **C.** 비인터레이스 비디오의 경우 전체 프레임(오름차순으로 모든 줄)이 위에서 아래까지 한 단계로 화면에 그려짐

인터레이스는 제한된 대역폭을 사용하여 텔레비전 신호를 전송하기 위해 개발된 기법입니다. 인터레이스 시스템에서는 비디오의 각 프레임에 대한 가로줄 수의 절반만 한 번에 전송됩니다. 그러나 전송 속도, 디스플레이의 고유한 잔광 및 잔상 때문에 보는 사람은 각 프레임을 전체 해상도로 인식합니다. 모든 아날로그 텔레비전 표준에서는 인터레이스를 사용합니다. 디지털 텔레비전 표준에는 **인터레이스** 및 **비인터레이스** 유형이 모두 포함됩니다. 일반적으로 인터레이스 신호는 인터레이스 검색에서 생성되지만 비인터레이스 신호는 **점진적 검색**에서 생성됩니다.

Chris Pirazzi는 Lurker's Guide to Video 웹 사이트에서 필드 및 인터레이스 관련 기술 세부 정보를 제공합니다.

Trish와 Chris Meyer는 다음과 같이 인터레이스, 필드 순서, 필드 우선, 필드 렌더링 및 필드 구분에 관한 다양한 자료를 제공합니다.

- Artbeats 웹 사이트에서 인터레이스 및 필드 구분을 소개하는 문서
- ProVideo Coalition 웹 사이트에서 인터레이스 및 필드 순서를 소개하는 문서
- ProVideo Coalition 웹 사이트에서 필드 순서 및 필드 우선이라는 용어의 의미를 설명하는 문서
- Lynda.com 웹 사이트의 필드 및 인터레이스에 대한 비디오 개요

기타 도움말 항목

119페이지의 “소스 및 프로그램 모니터에서 필드 선택”

필드 우위 및 필드 반전

다음 방식 중 하나로 클립의 필드가 원래 상태에서 반전될 수 있습니다.

- 푸티지를 캡처하는 데 사용된 비디오 캡처 카드의 필드 우위가 소스 장치와 반대로 설정된 경우
- 클립의 렌더링을 마지막으로 수행한 편집 또는 애니메이션 소프트웨어의 필드 우위가 원본 클립과 반대로 설정된 경우
- 클립이 뒤로 재생되도록 설정된 경우

인터레이스 클립 또는 비인터레이스 클립 만들기

일반적으로 개별 인터레이스 필드는 사람의 눈에 보이지 않습니다. 그러나 느린 동작으로 클립을 재생하거나, 고정 프레임을 만들거나, 필드를 스틸 이미지로 내보내면 개별 필드를 구분할 수 있는 상태가 될 수 있습니다. 이러한 이유로 이미지의 인터레이스를 제거하는 것이 나을 때가 있습니다. 즉 연속적인 인터레이스 필드 쌍들을 단일 비인터레이스 프레임으로 바꾸는 것입니다. Premiere Pro는 하나 또는 두 소스 프레임의 필드에서 이러한 비인터레이스 프레임을 새로 생성할 수 있습니다.

클립의 필드 순서와 시퀀스의 필드 순서가 일치하지 않는 경우 원치 않는 인터레이스 아티팩트가 발생합니다. 필드 순서는 홀수 줄의 필드(상위 필드) 또는 짝수 줄의 필드(하위 필드) 중 먼저 그릴 필드를 지정합니다. 예를 들어 높은 필드 순서의 클립을 낮은 필드 순서를 사용하는 시퀀스에 배치하면 매끄럽게 재생되지 않을 수 있습니다. 이 문제는 프로젝트의 필드 순서와 일치하도록 클립의 필드 순서를 반전하면 해결할 수 있습니다. 필드 순서를 반전하려면 [우위 필드 반전] 옵션을 사용하면 됩니다.

1 [타임라인] 또는 [프로젝트] 패널에서 클립을 선택합니다. [클립] > [비디오 옵션] > [필드 옵션]을 선택합니다.

2 [우위 필드 반전]을 선택하여 클립 필드 재생 순서를 변경합니다.

3 [처리 옵션]으로는 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

없음 [처리 옵션]을 적용하지 않습니다. [우위 필드 반전] 옵션이 선택된 경우 이 옵션을 선택하더라도 [우위 필드 반전] 옵션이 비활성화되지 않습니다.

연속 프레임 인터레이스 변환 연속 프로그레시브 스캔(비인터레이스) 프레임의 각 쌍을 단일 프레임의 인터레이스 필드 두 개로 변환합니다. 또한 클립을 원래 프레임 속도의 2배로 실행합니다. 이 옵션은 인터레이스 프레임을 생성하는 기능이 없는 애니메이션 응용 프로그램에서 만든 클립을 인터레이스 변환하는 경우에 유용합니다. 가장 좋은 방법은 이 옵션을 사용하여 60fps 프로그레시브 스캔 애니메이션을 30fps 인터레이스 비디오로 변환하는 것입니다.

항상 인터레이스 제거 인터레이스 필드를 비인터레이스 프로그레시브 스캔 프레임으로 변환합니다. 이 옵션은 느린 동작 또는 고정 프레임으로 재생할 클립에 유용합니다. 이 옵션을 적용하면 한 필드가 삭제되고 [새 시퀀스] 대화 상자의 [일반] 탭에 있는 [필드] 설정에서 프로젝트에 대해 지정한 우위 필드가 유지됩니다. 그런 다음 우위 필드의 선을 기준으로 누락된 선을 보간합니다.

참고: [필드] 메뉴에서 [필드 없음(프로그레시브 스캔)]이 선택된 시퀀스의 경우 [항상 인터레이스 제거] 옵션을 사용하면 상위 필드가 유지됩니다. 그러나 이러한 유형의 시퀀스에서 [우위 필드 반전]도 선택하는 경우 [항상 인터레이스 제거] 옵션을 사용하면 하위 필드가 유지됩니다.

깜박임 제거 두 필드를 함께 약간 흐리게 처리하여 이미지의 얇은 가로 세부 내용이 깜박이지 않도록 합니다. 주사선 하나 정도로 얇은 개체는 한 필드 건너 하나씩만 나타나므로 깜박이게 됩니다. 이 옵션은 연속적인 선을 50% 흐리게 처리하고 클립의 인터레이스는 제거하지 않습니다. 얇은 가로 선이 포함된 그래픽에 특히 유용합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

클립 속력이 100%가 아닌 경우 비디오의 해상도를 개선하려면 프레임 혼합 기능을 사용하십시오. [클립] > [비디오 옵션] > [프레임 혼합]을 선택합니다.

기타 도움말 항목

283페이지의 “부드러운 동작을 위해 프레임 혼합”

139페이지의 “시퀀스 설정 변경”

119페이지의 “소스 및 프로그램 모니터에서 필드 선택”

클립의 필드 순서 변경

[프로젝트] 패널에서 프로젝트의 모든 시퀀스에서 모든 클립 인스턴스의 필드 순서를 변경할 수 있습니다.

1 [프로젝트] 패널에서 필드 순서를 변경하려는 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

2 [수정] > [푸티지 해석]을 선택합니다.

3 원하는 [필드 순서] 옵션을 선택합니다.

4 [확인]을 클릭합니다.

색상 교정 및 조정

Jeff Sengstack은 Videomaker Magazine 웹 사이트에서 색상 교정 및 향상에 대한 개요를 제공합니다.

색상 교정에 대한 비디오와 인쇄용 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

색상 및 광도 조정

비디오에서 색상 교정에는 이미지의 색조(색상 또는 크로마) 및 광도(명도 및 대비)를 조정하는 작업이 모두 포함됩니다. 비디오 클립에서 색상 및 광도를 조정하면 원하는 분위기를 만들거나, 클립의 색상 캐스트를 제거하거나, 너무 어둡거나 너무 밝은 비디오를 교정하거나, 브로드캐스트 요구 사항을 충족하거나 장면 간에 색상을 일치시키기 위한 레벨을 설정할 수 있습니다. 또한 효과를 사용하여 색상 및 광도를 조정하면 클립의 세부 사항을 강조하거나 강조를 취소할 수 있습니다.

색상 및 광도 조정 효과는 [비디오 효과] 저장소 내에 있는 [색상 교정] 저장소에 있습니다. 색상 및 광도를 조정하는 다른 효과도 있지만 [색상 교정] 효과는 매우 세밀한 색상 및 광도 교정을 위해 개발된 옵션입니다.

[색상 교정] 효과는 모든 표준 효과를 적용하는 것과 같은 방식으로 클립에 적용할 수 있습니다. 해당 효과의 속성은 [효과 컨트롤] 패널에서 조정됩니다. [색상 교정] 효과 및 다른 색상 효과는 클립 기반 효과입니다. 그러나 시퀀스를 중첩하면 이러한 효과를 여러 클립에 적용할 수 있습니다. 시퀀스 중첩에 대한 자세한 내용은 145페이지의 “시퀀스 중첩”을 참조하십시오.

참고: 자세한 내용은 334페이지의 “브로드캐스트 색상 효과”를 참조하십시오.

[브로드캐스트 색상] 효과를 사용하여 클립의 색상을 브로드캐스트 표준으로 조정할 수 있습니다.

색상을 교정할 때 [벡터 스코프] 또는 파형 범위(YC 파형, RGB 퍼레이드 및 YCbCr 퍼레이드)를 사용하면 클립의 크로마 및 광도를 분석할 수 있습니다. [프로그램 모니터]에 연결된 별도의 [참조 모니터]에서 범위를 볼 수 있으므로 조정을 수행하면서 비디오 레벨을 확인할 수 있습니다.

범위에 대한 자세한 내용은 123페이지의 “파형 모니터 및 벡터 스코프”를 참조하십시오.

노출 교정: 파형이 IRE 비율의 상한인 과다 노출 이미지(왼쪽) 및 파형이 7.5~100IRE 이내인 교정된 이미지(오른쪽)

기타 도움말 항목

337페이지의 “빠른 색상 교정기 효과”

간편한 비디오 색상 교정

339페이지의 “루마 교정기 효과”

340페이지의 “루마 곡선 효과”

340페이지의 “RGB 색상 교정기 효과”

342페이지의 “RGB 곡선 효과”

343페이지의 “3방향 색상 교정기 효과”

345페이지의 “비디오 제한 효과”

색상 교정 작업 영역 설정

다음은 색상 교정 작업 영역을 설정할 때 권장되는 절차입니다. 이 절차는 말 그대로 권장되는 절차일 뿐이므로 작업 스타일에 맞게 구성할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 보정된 NTSC 또는 PAL 모니터를 컴퓨터에 연결합니다. 브로드캐스트용 비디오를 만드는 경우에는 가장 정확한 미리 보기를 위해 NTSC 또는 PAL 모니터에서 비디오를 확인해야 합니다.

2 [창] > [작업 영역] > [색상 교정]을 클릭합니다.

색상 교정 전과 후를 비교하려면 [소스 모니터]에 마스터 클립을 표시하여 [프로그램 모니터]와 비교할 수도 있고 [색상 교정] 효과에서 [화면 분할 미리 보기] 옵션을 선택할 수도 있습니다.

3 [프로그램 모니터] 메뉴에서 [초안 품질]이 선택되어 있으면 안 됩니다. 되도록 [최고 품질]을 선택하는 것이 좋습니다. 컴퓨터 성능이 낮은 경우에는 대신 [자동 품질]을 선택하십시오.

4 (선택 사항) [창] 메뉴에서 [참조 모니터]를 클릭합니다. [참조 모니터]와 [프로그램 모니터]를 쉽게 확인할 수 있는 위치로 [참조 모니터]를 이동합니다.

참고: 기본적으로 [참조 모니터] 메뉴에서는 [프로그램 모니터에 연결] 옵션이 사용하도록 설정되어 있습니다.

5 [참조 모니터] 메뉴에서 다음 범위 중 하나를 선택합니다.

참고: [참조 모니터] 대신 [프로그램 모니터]에서 범위를 표시할 수도 있습니다.

벡터 스코프 비디오의 색차 정보를 보여 주는 색상 원반과 비슷한 원형 차트를 표시합니다. [벡터 스코프]는 색상을 조정할 때 매우 유용합니다.

YC 파형 클립의 광도(파형에서 녹색으로 표시됨) 및 색차(파랑으로 표시됨) 값을 표시합니다.

YCbCr 퍼레이드 디지털 비디오 신호에서 광도 및 색상 차이 채널의 레벨을 나타내는 파형을 표시합니다. YUV 파형 사용에 익숙한 사용자는 색상 및 광도를 조정할 때 이 범위를 사용할 것을 고려해 보십시오.

RGB 퍼레이드 클립의 빨강, 녹색 및 파랑 채널 레벨을 나타내는 파형을 표시합니다. 이 그래프는 세 채널 간의 관계를 비교하는 데 적합합니다.

모든 범위 모든 범위를 한 모니터에 표시합니다.

벡터/YC 파형/YCbCr 퍼레이드 한 모니터에 벡터 스코프, YC 파형 및 YCbCr 퍼레이드를 표시합니다.

벡터/YC 파형/RGB 퍼레이드 한 모니터에 벡터 스코프, YC 파형 및 RGB 퍼레이드를 표시합니다.

색상 교정 효과 적용

다음 절차는 색상 교정 효과를 적용하기 위한 일반적인 개요입니다. 특정 컨트롤을 사용하여 조정을 수행하려면 이 장의 다음 섹션을 참조하십시오.

1 색상 교정용으로 작업 영역을 설정합니다. 가능한 경우 보정된 NTSC 또는 PAL 모니터가 컴퓨터에 연결되어 있는지 확인합니다.

2 [타임라인] 패널의 클립에 [색상 교정] 효과 중 하나를 적용합니다.

참고: [타임라인] 패널에서 클립이 이미 선택되어 있는 경우에는 효과를 [효과 컨트롤] 패널의 [비디오 효과] 영역으로 드래그할 수 있습니다.

3 [효과 컨트롤] 패널에서 [색상 교정] 효과를 확장합니다.

4 조정해야 하는 색상과 가장 비슷한 예제를 제공하는 프레임으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

5 (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 색상을 교정할 때 미리 보기 옵션을 설정합니다.

- 클립의 광도 값만 표시하려면 [출력] 메뉴에서 [루마]를 선택합니다. 이 옵션은 [프로그램 모니터]의 미리 보기에만 적용되며 비디오에서 색상이 제거되지는 않습니다.
- 클립의 교정 전 보기와 교정 후 보기를 한 모니터에 표시하려면 [분할 뷰 표시] 옵션을 선택합니다. [레이아웃] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하면 분할 뷰가 가로로 표시될지 세로로 표시될지를 지정할 수 있습니다. 또한 교정 전 보기와 교정 후 보기의 상대적 비율을 조정할 수도 있습니다.

6 (선택 사항) [색조 범위 정의] 컨트롤을 사용하여 클립의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역을 정의합니다. [출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 클릭하면 정의한 색조 범위를 볼 수 있습니다. 색조 범위를 정의한 후에는 [색조 범위] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하여 색상 교정을 특정 색조 범위로 제한할 수 있습니다. 자세한 내용은 297페이지의 "클립의 색조 범위 정의"를 참조하십시오.

참고: [루마 교정기], [RGB 교정기] 및 [3방향 색상 교정기] 효과를 적용한 경우에만 특정 색조 범위에 대한 조정을 수행할 수 있습니다.

7 (선택 사항) 특정 색상 또는 색상 범위의 노출을 교정하려는 경우에는 삼각형을 클릭하여 [보조 색상 교정] 컨트롤을 확장합니다. [스포이드] 도구 또는 다른 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하여 교정할 색상을 지정합니다. 자세한 내용은 298페이지의 "조정할 색상 또는 색상 범위 지정"을 참조하십시오.

참고: [빠른 색상 교정기] 효과 및 [비디오 제한] 효과를 제외한 모든 [색상 교정] 효과에는 [보조 색상 교정] 컨트롤이 있습니다.

8 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상 원반을 사용하여 색상 균형 및 채도를 조정하려면 [색조 균형] 및 [각도] 원반 또는 [빠른 색상 교정기]나 [3방향 색상 교정기] 효과의 숫자 컨트롤을 조정하십시오. 자세한 내용은 291페이지의 "색상 균형, 각도 및 채도 컨트롤"을 참조하십시오.
- 곡선 컨트롤을 사용하여 광도 또는 색상을 조정하려면 [루마 곡선] 또는 [RGB 곡선] 효과의 곡선 조정을 사용하십시오. 자세한 내용은 293페이지의 "곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정"을 참조하십시오.
- 검정, 회색 및 흰색 레벨을 설정하여 광도를 조정하려면 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과의 레벨 컨트롤을 사용하십시오. 자세한 내용은 294페이지의 "레벨을 사용한 광도 조정"을 참조하십시오.
- 자세한 내용은 339페이지의 "루마 교정기 효과" 및 340페이지의 "RGB 색상 교정기 효과"를 참조하십시오.

숫자 컨트롤을 사용하여 광도 또는 색상을 조정하려면 [루마 교정기] 또는 [RGB 색상 교정기] 효과의 컨트롤을 사용하십시오.

키프레임을 사용하여 색상 교정 조정 내용을 애니메이션으로 만듭니다. 클립에서 조명이 변경되는 경우에는 이러한 방식이 매우 유용합니다. 또한 383페이지의 "키프레임 추가, 탐색 및 설정"을 참조하십시오.

9 (선택 사항) 이미지 품질은 최대한 보존하면서 비디오 신호가 브로드캐스트 표준을 준수하도록 색상을 교정한 후에는 [비디오 제한] 효과를 적용합니다. 이 경우 비디오 신호가 7.5~100IRE 레벨 내에 있도록 YC 파형 범위를 사용하는 것이 좋습니다.

자세한 내용은 345페이지의 "비디오 제한 효과"를 참조하십시오.

신속하게 색상 캐스트 제거

[빠른 색상 교정기] 및 [3방향 색상 교정기] 효과에는 흰색, 회색 및 검정이 중화되도록 색상 균형을 빠르게 조정하는 컨트롤이 있습니다. 샘플링된 영역에서 색상 캐스트를 중화하는 조정 작업은 전체 이미지에 적용됩니다. 이렇게 하면 모든 색상의 색상 캐스트를 제거할 수 있습니다. 예를 들어 이미지에 불필요한 파랑 캐스트가 있는 경우 흰색이어야 하는 영역을 샘플링하면 [흰색 균형] 컨트롤이 파랑 캐스트를 중화하기 위해 노랑을 추가합니다. 여기서 조정을 위해 추가된 노랑은 장면의 모든 색에 추가되므로 전체 장면에서 색상 캐스트가 제거됩니다.

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택하고 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 적용합니다. 자세한 내용은 294페이지의 "레벨을 사용한 광도 조정"을 참조하십시오.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 컨트롤을 확장합니다.

3 (선택 사항) [프로그램 모니터]에서 조정한 내용이 적용되기 전의 보기와 적용된 후의 보기를 비교하려는 경우에는 [분할 뷰 표시] 옵션을 선택합니다. [레이아웃] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하면 분할 뷰가 가로로 표시될지 세로로 표시될지를 지정할 수 있습니다. 또한 교정 전 보기와 교정 후 보기의 상대적 비율을 조정할 수도 있습니다.

4 [흰색 균형] 스포이드를 선택한 다음 마우스를 클릭하여 [프로그램 모니터]의 영역을 샘플링합니다. 흰색이어야 하는 영역을 샘플링하는 것이 가장 좋습니다.

클립에서 한 색상이나 특정 색상 범위에만 효과를 적용하려는 경우에는 [3방향 색상 교정기]의 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하십시오.

5 ([3방향 색상 교정기]에만 해당하는 선택 사항) 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 이미지의 중간 회색 영역을 중화하여 색상 균형을 조정하려면 [회색 균형] 스포이드를 선택하고 중간 회색이어야 하는 영역을 클릭합니다.
- 이미지의 검정 영역을 중화하여 색상 균형을 조정하려면 [검정 균형] 스포이드를 선택하고 검정이어야 하는 영역을 클릭합니다.

[회색 균형] 컨트롤은 중화된 회색이 될 샘플링된 영역을 조정하고, [검정 균형] 컨트롤은 중화된 검정이 될 샘플링된 영역을 조정합니다. [흰색 균형] 컨트롤을 사용할 때와 같이 이러한 조정 내용은 클립의 모든 색에 적용됩니다.

참고: 스포이드 옆에 있는 색상 견본을 클릭하고 [Adobe 색상 피커]를 사용하여 샘플 색상을 선택할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

298페이지의 “조정할 색상 또는 색상 범위 지정”

337페이지의 “빠른 색상 교정기 효과”

343페이지의 “3방향 색상 교정기 효과”

빠른 광도 교정 수행

[빠른 색상 교정기] 및 [3방향 색상 교정기] 효과에는 클립에서 광도를 빠르게 조정하는 데 사용할 수 있는 자동 컨트롤이 있습니다. [빠른 색상 교정기]를 사용하여 색상 및 광도를 교정하는 방법에 대한 비디오는 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오

1 [타임라인] 패널에서 클립을 선택하고 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 적용합니다. 자세한 내용은 263페이지의 “클립에 효과 적용”을 참조하십시오.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 컨트롤을 확장합니다.

3 (선택 사항) [프로그램 모니터]에서 조정한 내용이 적용되기 전의 보기와 적용된 후의 보기를 비교하려는 경우에는 [분할 뷰 표시] 옵션을 선택합니다. [레이아웃] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하면 분할 뷰가 가로로 표시될지 세로로 표시될지를 지정할 수 있습니다. 또한 교정 전 보기와 교정 후 보기의 상대적 비율을 조정할 수도 있습니다.

4 다음 단추 중 하나를 클릭하여 광도를 브로드캐스트 표준으로 빠르게 조정합니다.

자동 검정 레벨 가장 어두운 레벨이 7.5IRE 이상이 되도록 클립의 검정 레벨을 높입니다. 어두운 영역 부분은 잘리고 중간 픽셀 값이 비율에 맞게 다시 분포됩니다. 그러므로 [자동 검정 레벨]을 사용하면 이미지의 어두운 영역이 밝아집니다.

자동 대비 [자동 검정 레벨]과 [자동 흰색 레벨]을 동시에 적용합니다. 이로 인해 밝은 영역은 어두워지고 어두운 영역은 밝아집니다.

자동 흰색 레벨 가장 밝은 레벨이 100IRE를 초과하지 않도록 클립의 흰색 레벨을 낮춥니다. 밝은 영역 부분은 잘리고 중간 픽셀 값이 비율에 맞게 다시 분포됩니다. 그러므로 [자동 흰색 레벨]을 사용하면 이미지의 밝은 영역이 어두워집니다.

기타 도움말 항목

간편한 비디오 색상 교정

색상 균형, 각도 및 채도 컨트롤

[빠른 색상 교정기] 및 [3방향 색상 교정기] 효과는 [색조 균형] 및 [각도] 색상 원반과 비디오의 색상 균형을 조정하기 위한 [채도] 컨트롤을 제공합니다. 색상 균형은 이름에서 알 수 있듯이 빨강, 녹색 및 파랑 구성 요소의 균형을 조정하여 이미지에 원하는 흰색 및 중화된 회색이 생성되도록 하는 작업입니다. 원하는 효과에 따라서는 클립의 색상 균형이 완전히 중화되지는 않도록 할 수 있습니다. 즉, 가족 사진에는 빨강 색조의 따뜻한 색상 캐스트를 적용하고 범죄 다큐멘터리 장면에는 파랑 색조의 차가운 색상 캐스트를 적용해야 할 수 있습니다.

색상 원반 및 [채도] 컨트롤을 사용하여 조정을 수행할 때는 [참조 모니터]를 열어 [프로그램 모니터]에서 합성 비디오에 연결된 [벡터 스코프]를 표시하면 편리합니다.

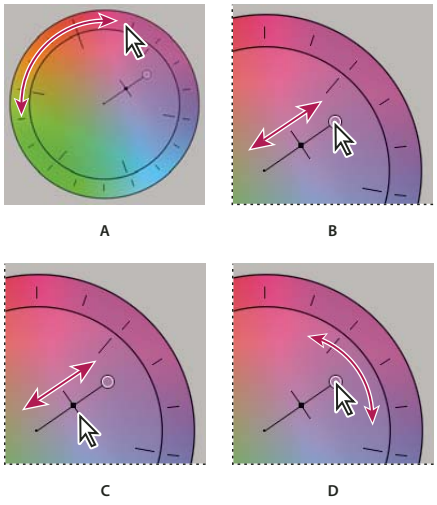
색상 원반 조정 작업을 통해 다음과 같은 항목을 조정할 수 있습니다.

색조 각도 대상 색상 방향으로 색상을 회전합니다. 바깥쪽 링을 왼쪽으로 이동하면 색상이 녹색 방향으로 회전합니다. 바깥쪽 링을 오른쪽으로 이동하면 색상이 빨강 방향으로 회전합니다.

균형 강도 비디오에 적용한 색상의 강도를 제어합니다. 원을 중심에서 바깥쪽으로 이동하면 양(강도)이 늘어납니다. [균형 게인] 핸들을 이동하여 강도를 미세하게 조정할 수 있습니다.

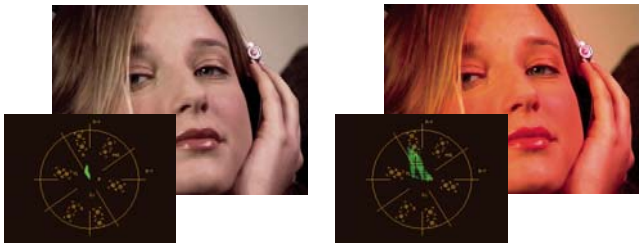
균형 게인 [균형 강도] 및 [균형 각도] 조정의 상대적인 거칠기 또는 세밀함에 영향을 줍니다. 이 컨트롤의 수직 핸들을 원반 중심 가까이에 놓아 두면 매우 미세(세밀)한 조정이 수행됩니다. 핸들을 바깥쪽 링 쪽으로 이동하면 매우 큰(거친) 조정이 수행됩니다.

균형 각도 대상 색상 방향으로 비디오 색상을 이동합니다. [균형 강도] 원을 특정 색조 방향으로 이동하면 그에 따라 색상이 이동합니다. 이동 강도는 결합된 [균형 강도] 및 [균형 게인] 조정에 의해 제어됩니다.



색상 원반을 사용한 색상 교정 조정
A. 색조 각도 **B.** 균형 강도 **C.** 균형 게인 **D.** 균형 각도

[채도] 슬라이더는 비디오의 색상 채도를 제어합니다. 슬라이더를 0으로 이동하면 이미지의 채도가 감소하여 광도 값만 표시됩니다(이미지가 흰색, 회색 및 검정으로만 구성됨). 슬라이더를 오른쪽으로 움직이면 채도가 증가합니다.



채도가 감소한 이미지(왼쪽); 채도가 증가한 이미지(왼쪽)

기타 도움말 항목

124페이지의 “벡터 스코프”

색상 균형 및 채도 조정

다음 절차에서는 색상 원반 조정을 사용합니다. 그러나 숫자 값을 입력하거나 [빠른 색상 교정기] 및 [3방향 색상 조정기] 효과에서 슬라이더 컨트롤을 사용해도 동일한 조정을 수행할 수 있습니다.

1 색상 교정용으로 작업 영역을 설정합니다.

2 [타임라인] 패널에서 클립을 선택하고 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 적용합니다. 자세한 내용은 263페이지의 “클립에 효과 적용”을 참조하십시오.

3 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 컨트롤을 확장합니다.

4 (선택 사항) [프로그램 모니터]에서 조정한 내용이 적용되기 전의 보기와 적용된 후의 보기를 비교하려는 경우에는 [분할 뷰 표시] 옵션을 선택합니다. [레이아웃] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하면 분할 뷰가 가로로 표시될지 세로로 표시될지를 지정할 수 있습니다. 또한 교정 전 보기와 교정 후 보기의 상대적 비율을 조정할 수도 있습니다.

5 ([3방향 색상 교정기]에만 해당하는 선택 사항) 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 색상 교정을 특정 색조 범위로 제한하려면 [색조 범위] 메뉴에서 [어두운 영역], [중간 영역] 또는 [밝은 영역]을 선택합니다. [마스터]를 클릭하면 이미지의 전체 색조 범위에 색상 교정이 적용됩니다. 필요한 경우 [색조 범위 정의] 컨트롤을 사용하여 다른 색조 범위를 정의합니다. [출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 선택하면 [프로그램 모니터]에서 색조 범위의 3색조 미리 보기를 볼 수 있습니다.
- 조정을 특정 색상 또는 색상 범위로 제한하려면 삼각형을 클릭하여 [보조 색상 교정] 컨트롤을 확장합니다. [스포이드] 도구 또는 슬라이더 컨트롤을 사용하거나 숫자 값을 입력하여 색상 또는 색상 범위를 정의합니다. 자세한 내용은 298페이지의 “조정할 색상 또는 색상 범위 지정”을 참조하십시오.

6 색상 균형을 조정하려면 색상 원반을 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- 게인 또는 양에는 영향을 주지 않고 모든 색을 변경하려면 바깥쪽 링을 회전합니다. 링을 왼쪽으로 회전하면 모든 색상이 녹색 방향으로 회전합니다. 링을 오른쪽으로 회전하면 모든 색상이 빨강 방향으로 회전합니다.

색상 원반의 바깥쪽 링 회전(왼쪽)을 통한 색조 각도 변경(오른쪽)

- 게인 및 크기가 조정된 대상 색상 방향으로 색상을 이동하려면 [균형 강도] 원을 중심에서 이미지에 적용하려는 색상 방향으로 드래그합니다. [균형 강도]를 가운데에서 멀리 드래그할수록 보다 진한 색이 적용됩니다. [균형 게인] 핸들을 드래그하면 [균형 강도] 조정의 강도를 미세하게 조절할 수 있습니다. 즉, 매우 미세한 조정 작업을 수행할 수 있습니다.

균형 게인을 조정하면 균형 강도 설정을 미세하게 조정할 수 있습니다.

참고: [3방향 색상 교정기] 효과를 사용하면 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역에 대해 각각 개별 원반을 사용하여 세 색조 범위를 별도로 조정할 수 있습니다.

7 [채도] 컨트롤을 사용하여 이미지의 색상 채도를 조정합니다. 슬라이더를 왼쪽(낮은 값)으로 이동하면 색상의 채도가 감소합니다. 슬라이더를 오른쪽(높은 값)으로 이동하면 색상의 채도가 증가합니다.

기타 도움말 항목

비디오 편집 및 색상 수정

곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정

[빠른 색상 교정기] 및 [3방향 색상 교정기] 효과의 [레벨] 슬라이더와 같이, [루마 곡선] 및 [RGB 곡선] 효과의 곡선 조정을 사용하면 비디오 클립의 전체 색조 범위 또는 선택한 색상 범위를 조정할 수 있습니다. 그러나 조정 항목이 3개(검정 레벨, 회색 레벨 및 흰색 레벨)뿐인 [레벨]과는 달리 [루마 곡선] 및 [RGB 곡선]을 사용하면 어두운 영역에서 밝은 영역에 이르기까지 이미지의 색조 범위 전체에서 최대 16개의 다른 지점을 조정할 수 있습니다.

[프로그램 모니터]에 연결된 [참조 모니터]에서 범위를 열면 곡선 조정을 수행하는 동안 광도, 색차 또는 두 값을 모두 볼 수 있습니다. [벡터 스코프]를 사용하는 경우에는 범위 중심 외부 영역에 최소한의 녹색 음영이 있어야 합니다. 중심 외부의 영역은 색상 채도 레벨을 정의합니다.

1 [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 다시 삼각형을 클릭하여 [색상 교정] 저장소를 확장합니다.

2 다음 효과 중 하나를 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그합니다.

루마 곡선 기본적으로 광도를 조정합니다. 광도를 조정해도 표시되는 색상 채도는 영향을 받지 않습니다.

RGB 곡선 색상과 광도를 모두 조정합니다.

참고: [타임라인] 패널에서 클립이 선택되어 있는 경우에는 효과를 [효과 컨트롤] 패널의 [비디오 효과] 섹션으로 드래그할 수 있습니다.

3 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [루마 곡선] 또는 [RGB 곡선] 컨트롤을 확장합니다.

4 (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 미리 보기 옵션을 설정합니다.

- 클립의 광도 값만 표시하려면 [출력] 메뉴에서 [루마]를 선택합니다. 이 옵션은 [프로그램 모니터]의 미리 보기에만 적용되며 비디오에서 색상이 제거되지는 않습니다.
- 클립의 교정 전 보기와 교정 후 보기를 한 모니터에 표시하려면 [분할 뷰 표시] 옵션을 선택합니다. [레이아웃] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하면 분할 뷰가 가로로 표시될지 세로로 표시될지를 지정할 수 있습니다. 또한 교정 전 보기와 교정 후 보기의 상대적 비율을 조정할 수도 있습니다.

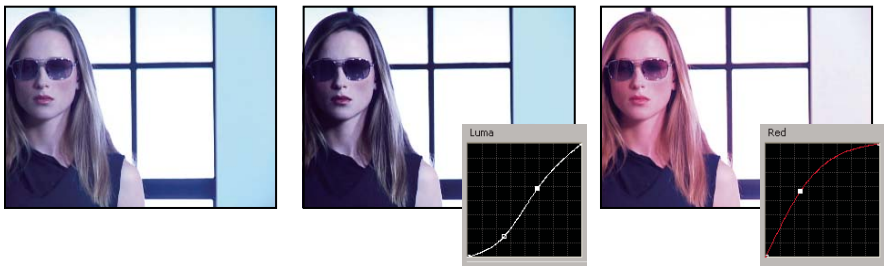
5 (선택 사항) 특정 색상 또는 색상 범위의 노출을 교정하려는 경우에는 삼각형을 클릭하여 [보조 색상 교정] 컨트롤을 확장합니다. [스포이드] 도구 또는 다른 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하여 교정할 색상을 지정합니다.

6 다음 중 하나를 수행하여 곡선 교정을 만드십시오.

- 광도를 조정하려면 [루마] 또는 [마스터] 그래프를 클릭하여 점을 추가한 후에 드래그하여 곡선 모양을 변경합니다. 곡선을 위쪽으로 휘게 변경하면 클립이 밝아지고 아래쪽으로 휘게 변경하면 클립이 어두워집니다. 곡선에서 경사가 급한 부분은 대비가 심한 이미지 부분을 나타냅니다.
- [RGB 곡선] 효과를 사용하여 색상 및 광도를 모두 조정하려면 해당하는 그래프를 클릭하고 점을 추가하여 모든 색상 채널(마스터), 빨강 채널, 녹색 채널 또는 파랑 채널을 조정합니다. 드래그하여 곡선의 모양을 변경합니다. 곡선을 위쪽으로 휘게 변경하면 픽셀 값이 밝아지고 아래쪽으로 휘게 변경하면 픽셀 값이 어두워집니다. 곡선에서 경사가 급한 부분은 대비가 심한 이미지 부분을 나타냅니다.

곡선에는 최대 16개의 점을 추가할 수 있습니다. 점을 삭제하려면 그래프 바깥쪽으로 드래그하면 됩니다.

조정을 진행할 때는 이미지에 밴딩, 노이즈 또는 편광 등이 발생하지 않는지 주의 깊게 확인하십시오. 이러한 현상이 발생하는 경우 조정 중인 값을 낮추십시오.



원본 이미지(왼쪽), 광도 조정 중(가운데), 색상 조정 중(오른쪽)

기타 도움말 항목

298페이지의 “조정할 색상 또는 색상 범위 지정”

340페이지의 “루마 곡선 효과”

342페이지의 “RGB 곡선 효과”

288페이지의 “색상 교정 작업 영역 설정”

레벨을 사용한 광도 조정

[빠른 색상 교정기] 및 [3방향 색상 교정기] 효과에는 클립의 광도를 조정하기 위한 [입력 레벨] 및 [출력 레벨] 컨트롤이 있습니다. 이러한 컨트롤은 Photoshop의 [레벨] 대화 상자에 있는 컨트롤과 비슷합니다. [빠른 색상 교정기] 효과에서 컨트롤 설정은 클립의 세 색상 채널에 모두 적용됩니다. [3방향 색상 교정기] 효과를 사용하면 클립의 전체 색조 범위, 특정 색조 범위 또는 특정 색상 범위에 레벨 조정을 적용할 수 있습니다.

1 (선택 사항) 색상 교정용으로 작업 영역을 설정합니다. 광도를 조정할 때는 [프로그램 모니터]에 연결된 [참조 모니터]에 [YC 파형]을 표시하는 것이 가장 효율적입니다.

2 [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 다시 삼각형을 클릭하여 [색상 교정] 저장소를 확장합니다.

3 [빠른 색상 교정기] 효과 또는 [3방향 색상 교정기]를 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그합니다.

[타임라인] 패널에서 클립이 이미 선택되어 있는 경우에는 효과를 [효과 컨트롤] 패널의 [비디오 효과] 영역으로 드래그할 수 있습니다.

4 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 컨트롤을 확장합니다.

5 (선택 사항) 다음 중 하나를 수행하여 미리 보기 옵션을 설정합니다.

- 클립의 광도 값만 표시하려면 [출력] 메뉴에서 [루마]를 선택합니다. 이 옵션은 [프로그램 모니터]의 미리 보기에만 적용되며 비디오에서 색상이 제거되지는 않습니다.

- 클립의 교정 전 보기와 교정 후 보기를 한 모니터에 표시하려면 [분할 뷰 표시] 옵션을 선택합니다. [레이아웃] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하면 분할 뷰가 가로로 표시될지 세로로 표시될지를 지정할 수 있습니다. 또한 교정 전 보기와 교정 후 보기의 상대적 비율을 조정할 수도 있습니다.

6 ([3방향 색상 교정기]에만 해당하는 선택 사항) 다음 중 하나를 수행하십시오.

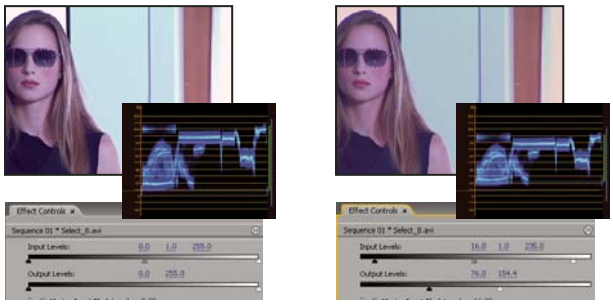
- 교정을 특정 색조 범위로 제한하려면 [색조 범위] 메뉴에서 [어두운 영역], [중간 영역] 또는 [밝은 영역]을 선택합니다. [마스터]를 선택하면 이미지의 전체 색조 범위에 교정이 적용됩니다. 필요한 경우 [색조 범위 정의] 컨트롤을 사용하여 다른 색조 범위를 정의합니다. [출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 선택하면 [프로그램 모니터]에서 색조 범위의 3색조 미리 보기를 볼 수 있습니다.
- 조정을 특정 색상 또는 색상 범위로 제한하려면 삼각형을 클릭하여 [보조 색상 교정] 컨트롤을 확장합니다. [스포이드] 도구 또는 슬라이더 컨트롤을 사용하거나 숫자 값을 입력하여 색상 또는 색상 범위를 정의합니다. 자세한 내용은 298페이지의 "조정할 색상 또는 색상 범위 지정"을 참조하십시오.

7 [출력 레벨] 슬라이더 컨트롤을 사용하여 최대 검정 및 흰색 레벨을 설정합니다.

검정 출력 슬라이더 어두운 영역의 결과 출력을 제어합니다. 기본값은 0(픽셀이 완전히 검은색)입니다. 슬라이더를 오른쪽으로 이동하면 가장 어두운 영역에 대해 더 밝은 값이 지정됩니다.

흰색 출력 슬라이더 밝은 영역의 결과 출력을 제어합니다. 기본값은 255(픽셀이 완전히 흰색)입니다. 슬라이더를 오른쪽으로 이동하면 가장 밝은 영역에 대해 더 어두운 값이 지정됩니다.

[참조 모니터]에 [YC 파형]이 표시되어 있으면 파형의 최대 검정 및 흰색 레벨이 7.5~100IRE 내에 있도록 [검정 출력] 및 [흰색 출력] 슬라이더를 조정합니다. 그러면 해당 레벨이 브로드캐스트 표준 내에 있게 됩니다.



원본 이미지(왼쪽), 검정 및 흰색이 브로드캐스트 제한에 맞게 교정된 이미지(오른쪽)

8 다음 컨트롤을 사용하여 검정, 회색 및 흰색 입력 레벨을 설정합니다.

검정 레벨 스포이드 샘플링된 색조를 [검정 출력] 슬라이더 설정으로 매핑합니다. [프로그램 모니터]에서 이미지에서 가장 어두운 값으로 지정할 영역을 클릭합니다. 색상 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 후에 색상을 선택하여 이미지의 가장 어두운 영역을 정의할 수도 있습니다.

회색 레벨 스포이드 샘플링된 색조를 중간 회색(레벨 128)으로 매핑합니다. 이렇게 하면 밝은 영역과 어두운 영역이 크게 바뀌지 않으면서 회색 색조의 중간 범위 강도 값이 변경됩니다. 색상 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 후에 색상을 선택하여 이미지의 중간 회색을 정의할 수도 있습니다.

흰색 레벨 스포이드 샘플링된 색조를 [흰색 출력] 슬라이더 설정으로 매핑합니다. [프로그램 모니터]에서 이미지에서 가장 밝은 값으로 지정할 영역을 클릭합니다. 색상 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 후에 색상을 선택하여 이미지의 가장 밝은 영역을 정의할 수도 있습니다.

검정 입력 레벨 슬라이더 입력 검정 레벨을 [검정 출력] 슬라이더로 매핑합니다. 기본적으로 [출력] 검정 슬라이더는 0(픽셀이 완전히 검은색)으로 설정됩니다. [검정 출력]을 7.5IRE 이상으로 조정한 경우에는 가장 어두운 영역이 해당 레벨로 매핑됩니다.

회색 입력 레벨 슬라이더 중간 영역을 제어하고, 밝은 영역과 어두운 영역을 크게 바꾸지 않으면서 회색 색조의 중간 범위 강도 값을 변경합니다.

흰색 입력 레벨 슬라이더 입력 흰색 레벨을 [흰색 출력] 슬라이더 설정으로 매핑합니다. 기본적으로 [출력] 흰색 슬라이더는 255(픽셀이 완전히 흰색)로 설정됩니다. [흰색 출력]을 100IRE 이하로 조정한 경우에는 가장 밝은 영역이 해당 레벨로 매핑됩니다.

참고: 밑줄이 표시된 텍스트를 스크러빙하거나 [입력 검정 레벨], [입력 회색 레벨], [입력 흰색 레벨], [출력 검정 레벨] 및 [출력 흰색 레벨]에 대해 값을 입력하여 [입력] 및 [출력] 레벨을 조정할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

337페이지의 "빠른 색상 교정기 효과"

343페이지의 "3방향 색상 교정기 효과"

297페이지의 "클립의 색조 범위 정의"

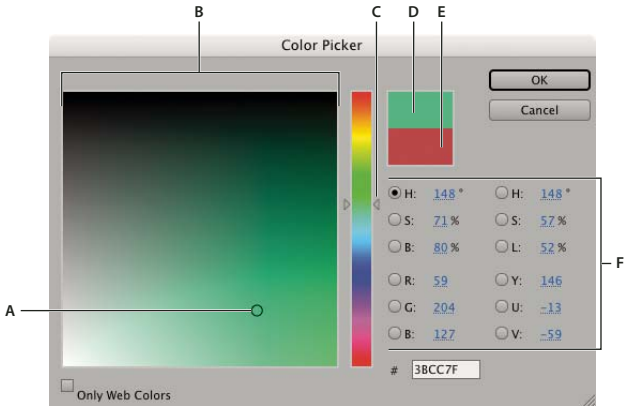
298페이지의 "조정할 색상 또는 색상 범위 지정"

Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택

Adobe 색상 피커를 사용하여 일부 색상 및 색조 조정 효과에서 대상 색상을 설정할 수 있습니다. 효과 컨트롤에서 색상 견본을 클릭하면 [Adobe 색상 피커]가 열립니다.

[Adobe 색상 피커]에서 색상을 선택하면 HSB, RGB, HSL, YUV 및 16진수 숫자 값이 동시에 표시됩니다. 이러한 기능은 하나의 색상이 여러 색상 모드에서 어떻게 나타나는지 확인할 때 유용합니다.

Adobe 색상 피커에서는 HSB(색조, 채도, 명도), RGB(빨강, 녹색, 파랑), HSL(색조, 채도, 광도) 또는 YUV(광도 및 색상 차이 채널) 색상 모델을 기반으로 색상을 선택할 수도 있고 해당 16진수 값을 기반으로 색상을 지정할 수도 있습니다. [웹 색상만] 옵션을 선택하면 웹용 색상만 선택할 수 있도록 Adobe 색상 피커가 구성됩니다. Adobe 색상 피커의 색상 필드에는 HSB, RGB, HSL 또는 YUV 색상 모드로 색상 구성 요소를 표시할 수 있습니다.



Adobe 색상 피커
A. 선택한 색상 **B.** 색상 필드 **C.** 색상 슬라이더 **D.** 조정된 색상 **E.** 원래 색상 **F.** 색상 값

1 [효과 컨트롤] 패널에서 효과에 대한 [색상 견본] 속성을 클릭하여 [색상 피커]를 표시합니다.

2 색상 스펙트럼을 표시하는 데 사용할 구성 요소를 선택합니다.

H 색상 슬라이더에 모든 색조를 표시합니다. 색상 슬라이더에서 색조를 선택하면 색상 스펙트럼에 선택한 색조의 채도 및 명도 범위가 표시되며, 여기서 채도는 왼쪽에서 오른쪽 방향으로 증가하고 명도는 아래쪽에서 위쪽 방향으로 증가합니다.

S 색상 스펙트럼에 모든 색조가 표시됩니다. 여기서 최대 명도는 색상 스펙트럼 맨 위쪽에 표시되고 최소 명도는 맨 아래쪽에 표시됩니다. 색상 슬라이더에는 색상 스펙트럼에서 선택한 색상이 표시되며, 여기서 최대 채도는 슬라이더 맨 위쪽에 표시되고 최소 채도는 맨 아래쪽에 표시됩니다.

B(HSB 섹션) 색상 스펙트럼에 모든 색조가 표시됩니다. 여기서 최대 채도는 색상 스펙트럼 맨 위쪽에 표시되고 최소 채도는 맨 아래쪽에 표시됩니다. 색상 슬라이더에는 색상 스펙트럼에서 선택한 색상이 표시되며, 여기서 최대 명도는 슬라이더 맨 위쪽에 표시되고 최소 명도는 맨 아래쪽에 표시됩니다.

R 색상 슬라이더에 빨강 색상 구성 요소가 표시됩니다. 여기서 최대 명도는 슬라이더 맨 위쪽에 표시되고 최소 명도는 맨 아래쪽에 표시됩니다. 색상 슬라이더를 최소 명도로 설정하면 색상 스펙트럼에는 녹색 및 파랑 색상 구성 요소로 만든 색상이 표시됩니다. 색상 슬라이더를 사용하여 빨강의 명도를 높이면 색상 스펙트럼에 표시되는 색상에 빨강이 더 많이 혼합됩니다.

G 색상 슬라이더에 녹색 색상 구성 요소가 표시됩니다. 여기서 최대 명도는 슬라이더 맨 위쪽에 표시되고 최소 명도는 맨 아래쪽에 표시됩니다. 색상 슬라이더를 최소 명도로 설정하면 색상 스펙트럼에는 빨강 및 파랑 색상 구성 요소로 만든 색상이 표시됩니다. 색상 슬라이더를 사용하여 녹색의 명도를 높이면 색상 스펙트럼에 표시되는 색상에 녹색이 더 많이 혼합됩니다.

B(RGB 섹션) 색상 슬라이더에 파랑 색상 구성 요소가 표시됩니다. 여기서 최대 명도는 슬라이더 맨 위쪽에 표시되고 최소 명도는 맨 아래쪽에 표시됩니다. 색상 슬라이더를 최소 명도로 설정하면 색상 스펙트럼에는 녹색 및 빨강 색상 구성 요소로 만든 색상이 표시됩니다. 색상 슬라이더를 사용하여 파랑의 명도를 높이면 색상 스펙트럼에 표시되는 색상에 파랑이 더 많이 혼합됩니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상 슬라이더를 따라 삼각형을 드래그하거나 색상 슬라이더 안쪽을 클릭하여 색상 스펙트럼에 표시되는 색상을 조정합니다.
- 큰 정사각형 색상 스펙트럼 안쪽을 클릭하거나 드래그하여 색상을 선택합니다. 원형 마커는 색상 스펙트럼에서의 색상 위치를 나타냅니다.

참고: 색상 슬라이더 및 색상 스펙트럼을 사용하여 색상을 조정하면 숫자 값이 새 색상을 나타내도록 변경됩니다. 색상 슬라이더 오른쪽에 있는 맨 위 사각형에는 새 색상이 표시되고 맨 아래 사각형에는 원래 색상이 표시됩니다.

- HSB의 경우 색조(H)를 색상 원반의 위치에 해당하는 각도(0~360도)로 지정합니다. 그리고 채도(S) 및 명도(B)는 백분율(0~100)로 지정합니다.
- RGB의 경우에는 구성 요소 값을 지정합니다.
- #에 대해서는 16진수 형식의 색상 값을 입력합니다.

클립의 색조 범위 정의

[루마 교정기], [RGB 색상 교정기] 및 [3방향 색상 교정기] 효과를 사용하면 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역의 색조 범위를 정의하여 이미지의 특정 색조 범위에 대해 색상 교정을 적용할 수 있습니다. 이러한 효과를 [보조 색상 교정] 컨트롤과 함께 사용하는 경우 색조 범위를 정의하면 이미지에서 구체적인 요소에 조정 내용을 적용할 수 있습니다.

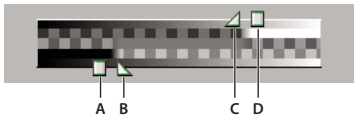
1 [타임라인] 패널에서 교정하려는 클립을 선택하고 [루마 교정기], [RGB 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 적용합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [루마 교정기], [RGB 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 확장합니다.

3 (선택 사항) [출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 선택하여 이미지의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역으로 구성된 3색조 이미지를 표시합니다.

[색조 정의] 컨트롤을 변경하면 [색조 범위] 미리 보기가 업데이트됩니다.

4 삼각형을 클릭하여 [색조 범위 정의] 컨트롤을 확장합니다.



색조 범위 정의 컨트롤
A. 어두운 영역 임계값 **B.** 어두운 영역 부드러움 **C.** 밝은 영역 부드러움 **D.** 밝은 영역 임계값

5 [어두운 영역 임계값] 및 [밝은 영역 임계값] 슬라이더를 드래그하여 어두운 영역 및 밝은 영역의 색조 범위를 정의합니다.

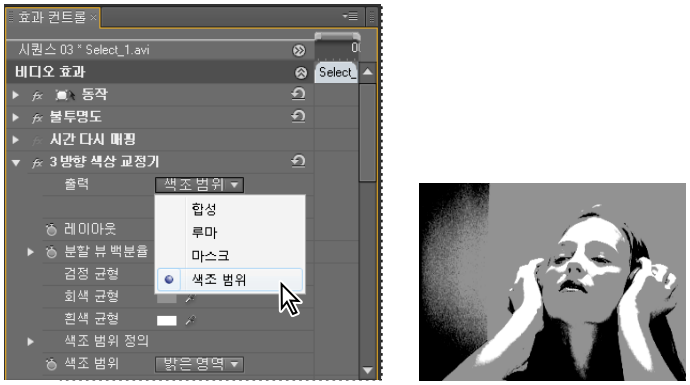
이미지의 3색조 [색조 범위] 표시를 보면서 조정을 수행하는 경우 이 방법을 사용하는 것이 가장 효율적입니다.

6 [어두운 영역 부드러움] 및 [밝은 영역 부드러움] 슬라이더를 드래그하여 색조 범위 간의 경계를 페더링(부드럽게)합니다.

폴오프(falloff) 양은 이미지 및 해당 이미지에 색상 교정을 적용하려는 방법에 따라 다릅니다.

참고: 숫자 값을 변경하거나 [어두운 영역 임계값], [어두운 영역 부드러움], [밝은 영역 임계값] 및 [밝은 영역 부드러움]에 대한 슬라이더를 이동하여 색조 범위를 정의할 수도 있습니다.

클립에서 색조 범위를 정의하고 나면 [색조 범위] 메뉴를 사용하여 색상 교정을 적용할 영역을 어두운 영역, 중간 영역, 밝은 영역 또는 전체 색조 범위(마스터) 중에서 선택할 수 있습니다.



출력 메뉴에서 색조 범위를 선택하면 이미지의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역이 표시됩니다.

조정할 색상 또는 색상 범위 지정

[보조 색상 교정] 속성은 효과에 의해 교정될 색상 범위를 지정합니다. 색상은 색조, 채도 및 광도별로 정의할 수 있습니다. [보조 색상 교정] 속성은 [루마 교정기], [루마 곡선], [RGB 색상 교정기], [RGB 곡선] 및 [3방향 색상 교정기] 효과에 대해 사용할 수 있습니다.

[보조 색상 교정]을 사용하여 색상 또는 색상 범위를 지정하면 [색상 교정] 효과가 이미지의 특정 영역으로 분리됩니다. 이는 Photoshop에서 항목을 선택하거나 이미지를 마스크하는 것과 비슷합니다. 예를 들어 이미지에서 파랑 셔츠만을 선택하는 색상 범위를 정의할 수 있습니다. 그런 다음 이미지의 다른 영역에는 영향을 주지 않고 셔츠의 색상을 변경할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 교정하려는 클립을 선택하고 [루마 교정기], [루마 곡선], [RGB 색상 교정기], [RGB 곡선] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 적용합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [루마 교정기], [루마 곡선], [RGB 색상 교정기], [RGB 곡선] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 확장합니다.

3 삼각형을 클릭하여 [보조 색상 교정] 컨트롤을 확장합니다.

4 [스포이드] 도구를 선택하고 [프로그램 모니터]에서 선택할 색상을 클릭합니다. 작업 영역에서 아무 위치나 클릭하여 색상을 선택하거나 색상 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 다음 색상을 선택해도 됩니다.

5 다음 중 하나를 수행하여 교정할 색상 범위를 늘리거나 줄입니다.

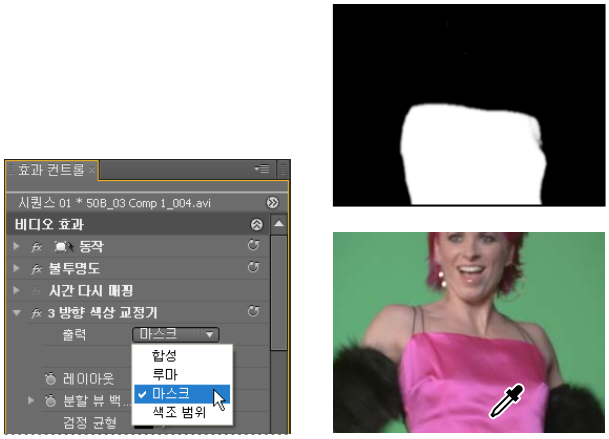
- [+ 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위를 확장하고, [- 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위에서 원하는 부분을 뺍니다.
- 삼각형을 클릭하여 [색조] 컨트롤을 확장한 다음 [시작 임계값] 및 [끝 임계값] 슬라이더를 드래그하여 교정이 100% 적용되는 색상 범위를 정의합니다. [시작 부드러움] 및 [끝 부드러움] 슬라이더를 드래그하여 페더링을 제어합니다. 그러면 색상 범위의 경계가 선명하게 정의되는지 부드러워지는지가 결정됩니다. 또한 [색조] 컨트롤 아래의 컨트롤을 사용하여 [시작] 및 [끝] 속성을 숫자로 입력할 수도 있습니다.

참고: 슬라이더에 의해 정의되는 색조는 위쪽 또는 아래쪽 색조 밴드를 드래그하여 변경할 수도 있습니다.

색조 컨트롤
A. 시작 부드러움 **B.** 시작 임계값 **C.** 끝 임계값 **D.** 끝 부드러움

- [채도] 및 [루마] 컨트롤을 사용하여 색상을 교정할 색상 범위에 대해 채도 및 광도 속성을 지정합니다. 이러한 컨트롤은 색상 사양의 범위를 미세하게 조정합니다.

6 (선택 사항) [출력] 메뉴에서 [마스크]를 클릭하여 조정용으로 선택한 영역을 표시합니다. 흰색은 색상 교정이 100% 허용되는 영역을 나타내고, 검정은 색상 교정이 차단되는(마스크된) 영역을 나타냅니다. 회색 영역에서는 색상 교정을 일부 적용할 수 있습니다. 이 [마스크] 보기는 [보조 색상 교정] 컨트롤을 계속 조정하면 그에 따라 업데이트됩니다.



출력 메뉴에서 마스크를 클릭하여 선택된 영역(흰색) 및 보호 영역(검정)을 표시합니다.

7 다음 컨트롤을 사용하여 색상 또는 색상 범위에 색상 교정이 적용되는 방식을 지정합니다.

부드럽게 [보조 색상 교정] 컨트롤에 의해 생성된 선택된 영역에 가우시안 흐림을 적용합니다. 범위는 0에서 100 사이이며 기본 설정은 50입니다. 이 컨트롤은 선택된 영역에 적용되는 색상 교정을 부드럽게 처리하여 나머지 이미지 부분과 혼합되도록 하는 데 유용합니다.

가장자리 감소 [보조 색상 교정] 컨트롤에 의해 생성된 선택된 영역의 가장자리를 얇게 또는 두껍게 합니다. 범위는 -100(얇고 선명하게 정의되는 가장자리)에서 +100(두꺼운 확산 가장자리)입니다. 기본값은 0입니다.

8 [한계 색상 반전] 옵션을 선택하여 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용해 지정한 범위를 제외한 모든 색상을 조정합니다.

기타 도움말 항목

339페이지의 “루마 교정기 효과”

340페이지의 “루마 곡선 효과”

340페이지의 “RGB 색상 교정기 효과”

342페이지의 “RGB 곡선 효과”

343페이지의 “3방향 색상 교정기 효과”

색상 대체

[색상 대체] 효과에서 제공되는 것 외에 다른 컨트롤을 사용해야 하는 경우에는 [RGB 교정기], [RGB 곡선] 및 [3방향 색상 교정기]의 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용합니다. 이러한 컨트롤을 사용하면 단일 색상 또는 색상 범위에 변경 내용을 적용할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 조정하려는 클립을 선택하여 [프로그램 모니터]에 나타나도록 합니다.

2 표시된 클립의 색상을 프로젝트에 있는 다른 클립의 색상과 일치시키려는 경우에는 다른 클립을 [소스 모니터]에서 엽니다.

3 조정할 클립에 [색상 대체] 효과를 적용합니다.

4 [효과 컨트롤] 패널에서 [색상 대체] 효과에 대한 [설정] 아이콘 을 클릭합니다.

5 [색상 대체 설정] 대화 상자에서 포인터를 [클립 샘플] 이미지 위로 이동하여 스포이드로 바뀌도록 한 후에 대체할 색상을 클릭하여 선택합니다. 또한 [대상 색상] 견본을 클릭하고 [Adobe 색상 피커]에서 색상을 선택할 수도 있습니다.

6 [색상 대체] 견본을 클릭하고 [Adobe 색상 피커]에서 색상을 선택하여 대체 색상을 선택합니다.

7 [유사 색상 범위] 슬라이더를 드래그하여 대체하는 색상의 범위를 넓히거나 줄입니다.

8 회색 레벨을 보존하지 않고 지정된 색상을 대체하려면 [단색] 옵션을 선택합니다.

기타 도움말 항목

357페이지의 “색상 대체 효과(Windows에만 해당)”

클립에서 색상 제거

클립에서 색상을 빠르게 제거하려면 [비디오 효과] 저장소의 [이미지 컨트롤] 저장소에서 [흑백] 효과를 적용합니다.

1 색상 교정용으로 작업 영역을 설정합니다.

2 [타임라인] 패널에서 클립을 선택하고 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 효과를 적용합니다. 자세한 내용은 263페이지의 “클립에 효과 적용”을 참조하십시오.

3 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [빠른 색상 교정기] 또는 [3방향 색상 교정기] 컨트롤을 확장합니다.

4 (선택 사항) [프로그램 모니터]에서 조정한 내용이 적용되기 전의 보기와 적용된 후의 보기를 비교하려는 경우에는 [분할 뷰 표시] 옵션을 선택합니다. [레이아웃] 메뉴에서 원하는 항목을 선택하면 분할 뷰가 가로로 표시될지 세로로 표시될지를 지정할 수 있습니다. 또한 교정 전 보기와 교정 후 보기의 상대적 비율을 조정할 수도 있습니다.

5 ([3방향 색상 교정기]에만 해당하는 선택 사항) 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 조정을 특정 색조 범위로 제한하려면 [색조 범위] 메뉴에서 [어두운 영역], [중간 영역] 또는 [밝은 영역]을 선택합니다. [마스터]를 선택하면 이미지의 전체 색조 범위에 조정이 적용됩니다. 필요한 경우 [색조 범위 정의] 컨트롤을 사용하여 다른 색조 범위를 정의합니다. [출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 선택하면 [프로그램 모니터]에서 색조 범위의 3색조 미리 보기를 볼 수 있습니다.
- 조정을 특정 색상 또는 색상 범위로 제한하려면 삼각형을 클릭하여 [보조 색상 교정] 컨트롤을 확장합니다. [스포이드] 도구 또는 슬라이더 컨트롤을 사용하거나 숫자 값을 입력하여 색상 또는 색상 범위를 정의합니다. 자세한 내용은 298페이지의 “조정할 색상 또는 색상 범위 지정”을 참조하십시오.

6 밑줄이 표시된 텍스트를 스크러빙하거나 [채도] 컨트롤에 대해 100보다 작은 값을 입력합니다. 삼각형을 클릭하여 슬라이더를 드래그할 수 있도록 컨트롤을 확장할 수도 있습니다.

클립의 색상 채널 혼합

1 [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 다시 삼각형을 클릭하여 [조정] 저장소를 확장합니다.

2 [채널 혼합기] 효과를 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그합니다.

참고: [타임라인] 패널에서 클립이 이미 선택되어 있는 경우에는 [채널 혼합기] 효과를 [효과 컨트롤] 패널의 [비디오 효과] 섹션으로 드래그할 수 있습니다.

3 소스 색상 채널에 대해 다음 중 하나를 수행하여 출력 채널에 대한 채널 기부를 줄이거나 늘립니다.

- 밑줄이 표시된 값을 왼쪽이나 오른쪽으로 스크러빙합니다.
- 밑줄이 표시된 값을 클릭하고 값 상자에 -200%에서 +200% 사이의 값을 입력한 후에 Enter 키(Winodws) 또는 Return 키(Mac OS)를 누릅니다.
- 삼각형을 클릭하여 [채널 혼합기] 컨트롤을 확장한 후에 슬라이더를 왼쪽이나 오른쪽으로 드래그합니다.

4 (선택 사항) 슬라이더를 드래그하거나, 밑줄이 표시된 텍스트를 스크러빙하거나, 채널의 상수 값, 즉 [빨강-상수], [녹색-상수] 또는 [파랑-상수]에 대해 값을 입력합니다. 이 값은 기본적인 채널 양을 출력 채널에 추가합니다.

5 (선택 사항) 회색 값만 포함하는 이미지를 만들려면 [단색] 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 모든 출력 채널에 동일한 설정이 적용되어 이러한 결과가 생성됩니다.

기타 도움말 항목

336페이지의 "채널 혼합기 효과"

색상 분리를 사용하여 단일 색상 분리

[색상 분리] 효과를 사용하면 단일 색상 또는 색상 범위를 분리할 수 있습니다. 조정은 [클립 샘플] 및 [출력 샘플]을 표시하는 대화 상자에서 수행됩니다. [효과 컨트롤] 패널에서 [색상 분리] 효과 설정을 조정할 수도 있습니다.

클립의 단일 색상 또는 색상 범위에 대해 색상 교정을 수행하려는 경우에는 [색상 교정] 효과의 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용합니다.

1 [색상 분리] 효과를 클립으로 드래그합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 [색상 분리] 효과에 대한 [설정] 아이콘 을 클릭합니다.

3 [색상 분리 설정] 대화 상자에서 다음 중 하나를 수행하여 유지할 색상을 선택합니다.

- 포인터를 [클립 샘플]로 이동(포인터가 스포이드로 바뀜)한 다음 색상을 클릭하여 선택합니다.
- 색상 견본을 클릭하고 [Adobe 색상 피커]에서 색상을 선택한 다음 [확인]을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 닫습니다.

선택한 색상이 [출력 샘플]에 나타납니다.

4 [유사 색상 범위] 옵션에 대해 슬라이더를 드래그하거나 값을 입력하여 보존할 색상 범위를 늘리거나 줄입니다.

5 효과를 유지하여 지정된 색상 이외의 모든 색상이 보존되도록 하려면 [유지] 옵션을 선택합니다.

이 효과를 애니메이션으로 만들려면 [효과 컨트롤] 패널의 키프레임 기능을 사용합니다.

기타 도움말 항목

357페이지의 "색상 분리 효과(Windows에만 해당)"

298페이지의 "조정할 색상 또는 색상 범위 지정"

컨볼루션 사전 설정을 사용하여 가장자리, 흐림 및 명도 조정

[컨볼루션 커널] 효과 또는 해당 효과를 기반으로 하는 컨볼루션 사전 설정 중 하나를 적용하여 흐림, 엠보싱, 선명하게 및 기타 효과의 세부 정보를 제어할 수 있습니다. 컨볼루션 커널 및 이에 기반한 사전 설정은 숫자 행렬을 픽셀 행렬에 오버레이합니다. [효과 컨트롤] 패널의 슬라이더를 사용하여 행렬의 각 셀에 대해 값을 설정할 수 있으며, 키프레임을 사용하여 시간이 경과함에 따라 이러한 값을 변경할 수 있습니다. 원하는 효과를 얻으려면 컨볼루션 사전 설정 중 하나를 적용한 다음 수정하는 것이 [컨볼루션 커널] 효과 자체를 적용한 다음 수정하는 것보다 더 쉬운 경우가 많습니다.

1 [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 다시 삼각형을 클릭하여 [조정] 저장소를 확장합니다.

2 [컨볼루션 커널] 효과를 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그합니다.

[타임라인] 패널에서 클립이 이미 선택되어 있는 경우에는 [컨볼루션 커널] 효과를 [효과 컨트롤] 패널의 [비디오 효과] 섹션으로 드래그할 수 있습니다.

3 [효과 컨트롤]에서 [컨볼루션 커널] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 확장합니다.

"M"자로 시작하는 각 설정은 3x3 행렬의 셀을 나타냅니다. 예를 들어 "M11"은 1행 1열의 셀을 나타냅니다. "M22"는 행렬 가운데의 셀을 나타냅니다.

4 셀 설정 옆에 있는 숫자를 클릭합니다.

5 해당 픽셀의 명도 값에 곱할 값(-999에서 +999 사이)을 입력합니다.

6 작업에 포함할 모든 픽셀에 대해 마지막 단계를 반복합니다. 모든 셀 설정에 대해 값을 입력할 필요는 없습니다.

7 [비율 조정] 옆의 숫자를 클릭하고 계산에 포함된 픽셀의 명도 값 합을 나눌 값을 입력합니다.

8 [오프셋] 옆의 숫자를 클릭하고 비율 계산 결과에 합할 값을 입력합니다.

9 [확인]을 클릭합니다.

효과가 한 번에 하나씩 클립의 각 픽셀에 적용됩니다.

기타 도움말 항목

326페이지의 “컨볼루션 커널 효과”

조명 효과 추가

최대 5개의 조명을 사용하여 독특한 효과를 적용할 수 있습니다. 조명 유형, 방향, 강도, 색상, 조명 중심 및 조명 확산 등의 조명 속성을 제어할 수 있습니다. 또한 다른 푸티지의 텍스처 또는 패턴을 사용하여 [3D 스타일 표면] 효과와 같은 특수 효과를 생성하기 위한 [범프 레이어] 컨트롤도 있습니다. [조명 효과] 및 [기본 3D] 효과 사용에 대한 비디오 자습서는 Jeff Schell이 Digital Media Net 블로그에서 제공하는 Creating A Title On A Reflective Surface를 참조하십시오.

참고: [범프 레이어]를 제외한 모든 [조명 효과] 속성은 키프레임을 사용하여 애니메이션으로 만들 수 있습니다.

[조명 효과] 속성은 [프로그램 모니터]에서 직접 조작할 수 있습니다. [효과 컨트롤] 패널의 [조명 효과] 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭하여 조정 핸들 및 [가운데] 원을 표시합니다.

조명 효과: 원본 이미지(왼쪽), 이미지에 적용된 강조 표시(가운데) 및 이미지에 적용된 전체 조명(오른쪽)

1 [효과] 패널에서 [비디오 효과] 저장소를 확장하고 [적용] 저장소를 확장한 다음 [조명 효과]를 [타임라인] 패널의 클립으로 드래그합니다.

[타임라인] 패널에서 클립이 이미 선택되어 있는 경우에는 [조명 효과]를 [효과 컨트롤] 패널의 [비디오 효과] 섹션으로 직접 드래그할 수 있습니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [조명 효과]를 확장합니다.

3 삼각형을 클릭하여 [조명 1]을 확장합니다.

4 메뉴에서 조명 유형을 선택하여 광원을 지정합니다.

없음 조명을 끕니다.

직접 조명 태양과 같이 먼 곳으로부터 조명을 비춰 빛의 각도가 변하지 않도록 합니다.

전체 조명 종이 위에 백열 전구를 비추는 것과 같이 이미지 바로 위에서 모든 방향으로 비춥니다.

집중 조명 타원형의 광선을 비춥니다.

5 조명의 색상을 지정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 색상 견본을 클릭하고 [Adobe 색상 피커]를 사용하여 색상을 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.
- [스포이드] 아이콘을 클릭한 다음 컴퓨터 바탕 화면을 아무 곳이나 클릭하여 색상을 선택합니다.

6 (선택 사항) [변형] 아이콘을 클릭하여 [프로그램 모니터]에 조명 핸들과 [가운데] 원을 표시합니다. 조명의 핸들과 [가운데] 원 ⊕을 드래그하면 조명의 위치, 비율 및 회전을 직접 조작할 수 있습니다.

참고: 조명이 여러 개인 경우 각 조명의 [가운데] 원이 [프로그램 모니터]에 표시됩니다. [가운데] 원을 클릭하면 특정 조명의 핸들이 표시됩니다.

7 [효과 컨트롤] 패널에서 다음 컨트롤을 사용하여 개별 소스 조명의 속성을 설정합니다.

가운데 조명 가운데의 X 및 Y 좌표를 사용하여 조명을 이동합니다. [프로그램 모니터]에서 해당 [가운데] 원을 드래그하여 조명을 배치할 수도 있습니다.

주요 반경 [전체 조명] 또는 [집중 조명]의 길이를 조정합니다. [프로그램 모니터]에서 핸들 중 하나를 드래그해도 됩니다.

투영된 반경 [가운데] 원 ⊕에 대한 [방향성] 조명 광원의 근접도를 조정합니다. 값이 0인 경우 조명은 [가운데] 원에 배치되며 이미지 전체에 조명이 적용됩니다. 값이 100인 경우 광원이 [가운데] 원에서 멀어져 이미지에 적용되는 조명이 줄어듭니다. [프로그램] 모니터에서 광원 지점을 드래그하여 [가운데] 원으로부터의 거리를 조정할 수 있습니다.

보조 반경 [집중 조명]의 폭을 조정합니다. 조명이 원이 되는 경우 [보조 반경]을 늘리면 [주요 반경]도 늘어납니다. [프로그램 모니터]에서 핸들 중 하나를 드래그하여 이 속성을 조정해도 됩니다.

각도 [방향성] 조명 또는 [집중 조명]의 방향을 변경합니다. 이 컨트롤은 각도 값을 지정하여 조정합니다. [프로그램 모니터]에서 포인터를 핸들 바깥쪽으로 이동하여 양방향 곡선 화살표 ↻로 바뀌면 드래그하여 조명을 회전합니다.

강도 조명의 밝기 강도를 제어합니다.

포커스 [집중 조명]의 가장 밝은 영역 크기를 조정합니다.

중요: [조명 유형]에 따라 사용 가능한 [조명 효과] 속성이 결정됩니다. [변형] 아이콘을 클릭하여 [프로그램 모니터]에 조명 핸들과 [가운데] 원을 표시합니다.

8 다음 컨트롤을 사용하여 [조명 효과] 속성을 설정합니다.

주변광 색상 주변광의 색상을 변경합니다.

주변광 강도 조명을 햇빛이나 형광등과 같은 실내의 다른 빛과 혼합한 것처럼 확산시킵니다. 광원만 사용하려면 100을 선택하고 광원을 제거하려면 -100을 선택합니다. 주변 조명의 색상을 변경하려면 색상 상자를 클릭하여 나타나는 색상 피커를 사용합니다.

표면 광택 인화지 표면에서처럼 표면에서 반사되는 조명의 양을 -100(낮은 반사율)부터 100(높은 반사율)까지 지정할 수 있습니다.

표면 질감 조명 자체와 조명이 비치는 개체 중 어느 쪽의 반사율이 높은지를 지정할 수 있습니다. 값이 -100인 경우에는 조명의 색상이 반사되고, 100인 경우에는 개체의 색상이 반사됩니다.

노출 조명 명도를 늘리거나(양수 값) 줄입니다(음수 값). 값이 0인 경우 조명의 기본 명도가 사용됩니다.

9 (선택 사항) 3~ 7단계를 반복하여 조명을 더 추가합니다(조명 2~조명 5).

10 (선택 사항) 범프 레이어([조명 효과] 텍스처)로 사용할 클립을 추가한 경우 [범프 레이어] 메뉴에서 범프 레이어 클립이 포함된 트랙을 선택합니다. 해당 컨트롤을 사용하여 범프 레이어의 속성을 조정합니다.

기타 도움말 항목

304페이지의 “조명 효과 텍스처 적용”

271페이지의 “위치, 비율 및 회전 조정”

반사 표면에 제목 만들기

조명 효과 텍스처 적용

[조명 효과]의 범프 레이어를 사용하면 클립의 패턴이나 텍스처를 사용하여 조명이 이미지를 반사하는 방법을 제어할 수 있습니다. 종이나 물 등의 텍스처가 있는 클립을 사용하면 3D 스타일의 조명 효과를 만들 수 있습니다.

1 범프 레이어(텍스처)로 사용할 클립을 시퀀스에 있는 별도의 트랙에 추가합니다.

2 [트랙 출력 켜기/끄기] 아이콘 을 클릭하여 범프 레이어 클립이 포함된 클립을 숨깁니다.

3 [조명 효과]를 동일한 시퀀스의 클립에 추가합니다.

4 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [조명 효과]를 확장합니다.

5 (선택 사항) [조명 1] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 조명의 속성을 조정합니다.

6 [범프 레이어] 메뉴에서 범프 레이어가 포함된 비디오 트랙을 선택합니다.

7 [범프 채널] 메뉴에서 조명 효과 텍스처를 만드는 데 범프 레이어 클립의 빨강, 녹색, 파랑 또는 알파 채널 중 사용할 항목을 지정합니다.

8 채널의 흰색 부분을 표면에서 볼록하게 나타내려면 [흰색을 높게] 옵션을 선택합니다. 어두운 부분을 볼록하게 나타내려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

9 밑줄이 표시된 텍스트를 스크러빙하여 [범프 높이] 값을 평평하게(0)에서 볼록하게(100) 사이 값으로 지정합니다.

전환 개요: 전환 적용

전환을 적용하면 샷의 특정 장면이 다음 샷으로 이동합니다. 일반적으로는 단순 잘라내기를 사용하여 샷 간에 장면을 이동하지만, 일부 경우에는 특정 샷은 서서히 사라지게 하고 다른 샷은 서서히 나타나도록 하여 샷 간을 전환할 수도 있습니다. Premiere Pro에서는 시퀀스에 적용할 수 있는 다양한 전환을 제공합니다. 전환은 페이지 넘기기 또는 핀 휠 돌리기 등과 같은 미세한 교차 페이드 또는 스타일이 지정된 효과일 수 있습니다. 전환은 보통 샷 사이의 컷 선에 배치하지만 클립 시작 또는 끝 부분에만 전환을 적용할 수도 있습니다.

기본적으로 [타임라인] 패널에서 특정 클립을 다른 클립 옆에 배치하면 컷이 발생합니다. 즉, 한 클립의 마지막 프레임이 단순히 다음 클립의 첫 프레임 다음에 오는 것입니다. 장면 변경을 강조하거나 특수 효과를 추가하려는 경우에는 지우기, 확대/축소, 디졸브 등 다양한 전환을 추가하면 됩니다. [효과] 패널을 사용하여 타임라인에 전환을 적용한 후에 [타임라인] 및 [효과 컨트롤] 패널을 사용하여 전환을 편집합니다.

전환은 [효과] 패널의 [비디오 전환] 및 [오디오 전환]에서 사용 가능합니다. Premiere Pro에서는 디졸브, 지우기, 슬라이드, 확대/축소 등 다양한 전환을 제공합니다. 이러한 전환은 유형별로 저장소 에 구성됩니다.

전환을 적용하고 조정하는 방법에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

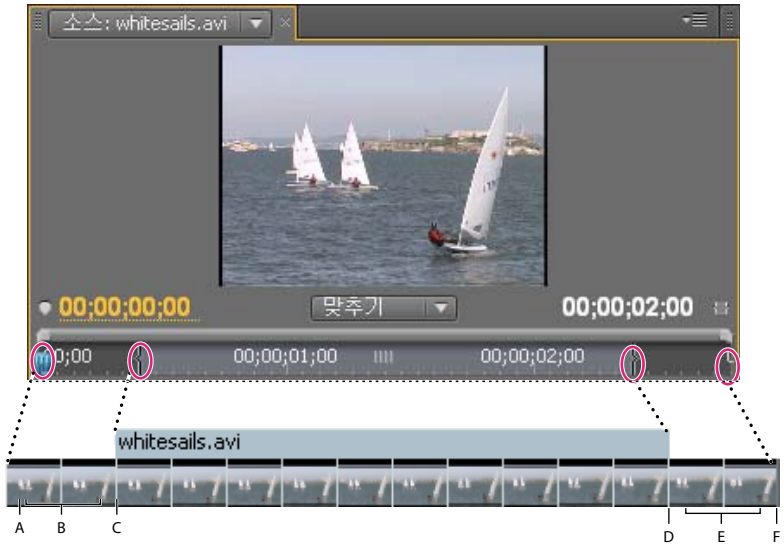
전환 만들기에 대한 비디오와 인쇄용 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

사용자 정의 저장소를 만들어 원하는 방식으로 효과를 그룹화할 수 있습니다. 자세한 내용은 99페이지의 "저장소를 사용한 작업"을 참조하십시오.

클립 핸들 및 전환

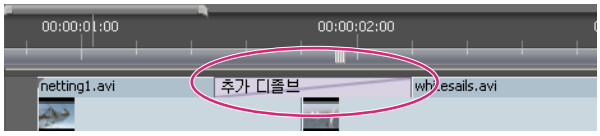
대부분의 경우 장면의 중요한 동작 중에는 전환을 적용하지 않습니다. 그러므로 전환은 **핸들**, 즉 클립에 대해 설정한 시작 지점 및 종료 지점 사이의 추가 프레임에 적용하는 것이 가장 효율적입니다.

클립의 [미디어 시작] 시간과 시작 지점 사이에 있는 핸들은 **헤드 질감**이라고도 하고, 클립의 종료 지점과 [미디어 끝] 시간 사이에 있는 핸들은 **테일 질감**이라고도 합니다.



핸들이 있는 클립
A. 미디어 시작 **B.** 핸들 **C.** 시작 지점 **D.** 종료 지점 **E.** 핸들 **F.** 미디어 끝

소스 미디어에 클립 핸들용으로 충분한 프레임이 포함되어 있지 않은 경우가 있습니다. 전환을 적용하는 경우 핸들 지속 시간이 너무 짧아 전환 지속 시간을 포함할 수 없는 경우에는 해당 지속 시간을 포함하기 위해 프레임이 반복된다는 경고가 표시됩니다. 계속하도록 선택하면 [타임라인] 패널에 나타나는 전환에 대각선 경고 막대가 표시됩니다.



중복 프레임을 사용한 전환

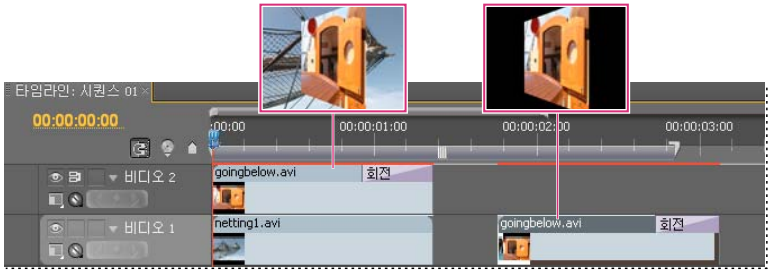
전환을 사용하는 경우 최상의 결과를 얻으려면 사용하려는 실제 클립의 시작 지점과 종료 지점 외부에 충분한 핸들이 포함된 소스 미디어를 촬영 및 캡처하십시오.

단면 전환 및 양면 전환

전환은 일반적으로 **양면** 전환입니다. 즉, 컷 이전의 클립에 있는 마지막 비디오 또는 오디오 질감을 컷 이후의 클립에 있는 첫 번째 질감과 결합합니다. 그러나 전환이 클립의 시작 또는 끝 부분에만 영향을 주도록 개별 클립에 전환을 적용할 수 있습니다. 단일 클립에 적용되는 전환을 **단면** 전환이라고 합니다. 이러한 클립은 다른 클립 바로 옆에 있을 수도 있고 트랙에 단독으로 배치될 수도 있습니다. 해당 컷 앞에 있는 클립의 테일에 핸들이 있고 해당 컷 뒤에 있는 클립의 헤드에 핸들이 있는 경우에만 양면 전환을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 307페이지의 “전환 적용”을 참조하십시오.

단면 전환을 사용하면 클립 전환 방식을 보다 자세하게 제어할 수 있습니다. 예를 들어 한 클립에는 [입방체 회전] 전환을 사용하여 분리 효과를 만들고 다음 클립에는 [디더 디졸브]를 사용하여 페이드 효과를 만들 수 있습니다.

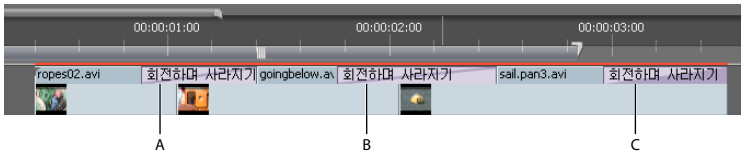
단면 전환은 검정이 아니라 투명 상태에서/투명 상태로 페이드됩니다. [타임라인] 패널에서 전환 아래에 있는 모든 항목은 전환의 투명 부분(양면 전환에서는 인접 클립의 프레임을 표시하는 효과 부분)에 나타납니다. 비디오 1에 있거나 아래에 다른 클립이 없는 클립의 경우에는 투명 부분이 검정으로 표시됩니다. 클립이 다른 클립 위의 트랙에 있는 경우, 아래에 있는 클립이 전환을 통해 표시되어 양면 전환처럼 나타납니다.



아래에 다른 클립이 있는 단면 전환(왼쪽)과 아래에 아무 항목도 없는 양면 전환(오른쪽) 비교

클립 사이를 검정으로 페이드하려면 [검정으로 물들이기] 디졸브를 사용하십시오. [검정으로 물들이기]를 선택하면 아래의 클립은 표시되지 않으며 항상 검정으로 페이드됩니다.

[타임라인] 패널 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 양면 전환에는 어두운 대각선이 표시되며, 단면 전환은 어두운 부분과 밝은 부분이 대각선으로 반반씩 분할됩니다.



전환 유형
A. 중복 프레임을 사용하는 양면 전환 **B.** 양면 전환 **C.** 단면 전환

참고: 양면 전환이 트림된 프레임을 사용하는 것이 아니라 프레임을 반복해야 하는 경우 전환 아이콘에는 대각선이 추가로 표시됩니다. 이러한 선은 반복 프레임이 사용된 영역에 걸쳐 표시됩니다. 자세한 내용은 305페이지의 “클립 핸들 및 전환”을 참조하십시오.

전환 적용

두 클립 사이에, 즉 컷 선의 중간에 전환을 배치하려면 두 클립이 같은 트랙에 있어야 하며 사이에 공간이 없어야 합니다. 전환을 [타임라인] 패널로 드래그하면서 대화형으로 정렬을 조정할 수 있습니다. 두 클립에 트림된 프레임이 있는지 여부에 따라 해당 클립 사이에 전환을 배치할 때 전환을 정렬할 수 있는 방법이 결정됩니다. 포인터는 컷 위로 이동하면 모양이 바뀌어 정렬 옵션을 나타냅니다.

- 두 클립의 컷 부분에 모두 트림된 프레임이 포함되어 있는 경우에는 컷 위에서 전환을 가운데에 배치하거나 컷 양쪽에 전환을 정렬하여 전환이 컷에서 시작되거나 끝나도록 할 수 있습니다.
- 두 클립 중 어디에도 트림된 프레임이 없는 경우에는 자동으로 컷 위에 전환의 가운데가 배치되고, 필요에 따라 첫 번째 클립이나 두 번째 클립 또는 두 클립 모두에서 프레임을 반복하여 전환 지속 시간이 채워집니다. 반복 프레임을 사용하는 전환에는 대각선 막대가 표시됩니다.
- 첫 번째 클립에만 트림된 프레임이 포함되어 있으면 전환은 다음 클립의 시작 지점으로 자동 스냅됩니다. 이 경우 첫 번째 클립의 트림된 프레임이 전환에 사용되며 두 번째 클립의 프레임은 반복되지 않습니다.
- 두 번째 클립에만 트림된 프레임이 포함되어 있으면 전환은 첫 클립의 종료 지점으로 자동 스냅됩니다. 이 경우 두 번째 클립의 트림된 프레임이 전환에 사용되며 첫 번째 클립의 프레임은 반복되지 않습니다.

  오디오와 비디오에 대해 모두 기본 전환 지속 시간은 1초로 설정됩니다. 전환에 트림된 프레임은 포함되어 있지만 해당 프레임이 전환 지속 시간을 채우는 데 부족한 경우에는 Premiere Pro가 프레임에 일치하도록 지속 시간을 조정합니다. 전환을 배치한 후에 지속 시간과 정렬을 조정할 수 있습니다.

참고: Premiere Pro CS5.5에서는 전환 명령이 병합된 모든 오디오 트랙 항목에 대해 함께 작동합니다. 그러나 기본 오디오 전환을 한 번에 여러 오디오 트랙에 적용하려면 타임라인 대상 지정을 사용해야 합니다. 대상 오디오 전환은 사용자가 선택한 기본값이여야 하며, [오디오 전환 적용] 명령을 사용해야 합니다. 전환을 드래그하여 놓는 경우 단일 오디오 트랙에만 전환이 적용됩니다.

두 클립 간에 전환 적용

1 [효과] 패널에서 적용할 전환을 찾습니다. [비디오 전환] 저장소를 확장한 후에 사용할 전환이 포함된 저장소를 확장해야 합니다.

2 두 클립 사이에 전환을 배치하려면 해당 클립 사이의 컷 선으로 전환을 드래그한 후 [가운데 배치] 아이콘이 나타나면 마우스를 놓습니다.

참고: [타임라인] 패널에서 클립의 헤드 또는 테일 위로 드래그하면 윤곽선이 적용된 전환으로 해당 영역이 채워집니다.

3 전환 설정이 포함된 대화 상자가 나타나면 옵션을 지정하고 [확인]을 클릭합니다.

전환을 미리 보려면 시퀀스를 재생하거나 전환 전체에서 현재 시간 표시기를 드래그합니다.

단면 전환 적용

1 [효과] 패널에서 적용할 전환을 찾습니다. [비디오 전환] 저장소를 확장한 후에 사용할 전환이 포함된 저장소를 확장해야 합니다.

2 단일 컷에 전환을 배치하려면 전환을 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 전환을 [타임라인] 패널로 드래그합니다. [이전 클립의 끝에 배치] 또는 [다음 클립의 처음에 배치] 아이콘이 표시되면 마우스를 놓습니다.

[이전 클립의 끝에 배치] 아이콘 전환의 끝을 첫 번째 클립 끝에 정렬합니다.

[다음 클립의 처음에 배치] 아이콘 전환의 시작을 두 번째 클립 시작에 정렬합니다.

참고: [타임라인] 패널에서 클립의 헤드 또는 테일 위로 드래그하면 윤곽선이 적용된 전환으로 해당 영역이 채워집니다.

다른 클립과 인접하지 않은 클립 끝에 전환을 배치하려면 전환을 드래그한 다음 놓으십시오. Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 채로 드래그하지 마십시오. 이 경우 전환은 자동으로 단면 전환이 됩니다.

전환을 미리 보려면 시퀀스를 재생하거나 전환 전체에서 현재 시간 표시기를 드래그합니다.

기본 전환 지정 및 적용

특정 비디오 전환 및 오디오 전환을 기본 전환으로 지정하여 시퀀스의 클립 간에 이러한 전환을 빠르게 적용할 수 있습니다. 빨강 윤곽선은 [효과] 패널에서 기본 전환 아이콘을 표시합니다. [교차 디졸브] 및 [지속 가감속 교차 페이드]가 비디오 및 오디오 기본 전환으로 사전 설정됩니다.

다른 전환을 보다 자주 사용하는 경우에는 해당 전환을 기본 항목으로 설정할 수 있습니다. 기본 전환 설정을 변경하면 모든 프로젝트에 대해 기본 설정이 변경됩니다. 기본 전환을 변경해도 시퀀스에 이미 적용된 전환에는 아무런 영향이 없습니다.

시퀀스의 클립 대부분 또는 전체에 기본 전환을 적용하려면 [시퀀스 자동화] 명령을 사용해 보십시오. [시퀀스 자동화] 명령을 사용하면 추가되는 모든 클립 간에 기본 비디오 및 오디오 전환이 설정됩니다. 자세한 내용은 168페이지의 “시퀀스에 클립 자동 추가”를 참조하십시오.

기본 전환 지정

1 [창] > [효과]를 선택하고 [비디오 전환] 또는 [오디오 전환] 또는 [오디오 전환] 저장소를 확장합니다.

2 기본값으로 지정할 전환을 선택합니다.

3 [효과] 패널의 [메뉴] 단추를 클릭하거나 전환을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

4 [선택한 항목을 기본 전환으로 설정]을 선택합니다.

기본 전환의 지속 시간 설정

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 선택합니다.
- [효과] 패널 메뉴 단추를 클릭합니다. [기본 전환 지속 시간]을 선택합니다.

2 [비디오 전환 기본 지속 시간] 또는 [오디오 전환 기본 지속 시간] 값을 변경하고 [확인]을 클릭합니다.

두 클립 사이에 기본 전환 추가

하나 이상의 트랙에 있는 인접한 클립 쌍에 기본 전환을 적용할 수 있습니다.

1 하나 이상의 트랙 헤더를 클릭하여 전환을 추가하려는 트랙을 대상으로 지정합니다.

2 클립 쌍이 만나는 편집 지점에 현재 시간 표시기를 배치합니다. 편집 지점으로 이동하려면 [프로그램 모니터]에서 [다음 편집 지점으로 이동] 또는 [이전 편집 지점으로 이동] 단추를 클릭하면 됩니다.

3 대상 트랙에 따라 [시퀀스] > [비디오 전환 적용] 또는 [시퀀스] > [오디오 전환 적용]을 선택합니다.

참고: Ctrl+D(Windows) 또는 Command+D(Mac OS)를 눌러 비디오 트랙의 클립 사이에 기본 비디오 전환을 추가할 수 있습니다. Ctrl+Shift+D(Windows) 또는 Command+Shift+D(Mac OS)를 눌러 비디오 트랙의 두 클립 사이에 기본 오디오 전환을 추가할 수 있습니다.

선택한 클립 사이에 기본 전환 적용

기본 비디오 및 오디오 전환을 둘 이상의 선택한 클립에 적용할 수 있습니다. 기본 전환은 선택된 두 개의 클립이 만나는 모든 편집 지점에 적용됩니다. 적용되는 위치는 현재 시간 표시기의 위치 또는 대상 트랙에 클립이 있는지 여부에 따라 달라지지 않습니다. 선택한 클립이 선택하지 않은 클립과 만나거나 클립과 전혀 만나지 않는 지점에는 기본 전환이 적용되지 않습니다.

1 [타임라인]에서 둘 이상의 클립을 선택합니다. Shift 키를 누른 상태로 클립을 클릭하거나 클립 위로 선택 윤곽을 그려 클립을 선택합니다.

2 [시퀀스] > [선택 영역에 기본 전환 적용]을 선택합니다.

전환 복사 및 붙여넣기

시퀀스의 어떤 전환이든 복사하여 같은 유형의 트랙에 있는 다른 컷 선에 붙여넣을 수 있습니다. 즉, 비디오 전환은 비디오 트랙에, 오디오 전환은 오디오 트랙에 붙여넣을 수 있습니다.

1 시퀀스에서 전환을 선택합니다.

2 [편집] > [복사]를 선택합니다.

3 전환을 붙여넣을 컷 선으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

4 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

- 양면 전환을 양면 위치에 붙여넣으면 양면 전환이 유지되지만,
- 양면 전환을 단면 위치에 붙여넣으면 단면 전환이 되고
- 단면 전환을 양면 위치에 붙여넣으면 양면 전환이 됩니다.

전환 바꾸기

❖ [효과] 패널의 새 비디오 또는 오디오 전환을 시퀀스의 기존 전환으로 드래그합니다.

전환을 바꾸는 경우 정렬 및 지속 시간은 그대로 유지됩니다. 그러나 이전 전환에 대한 설정은 버려지고 새 전환에 대한 기본 설정으로 바뀝니다.

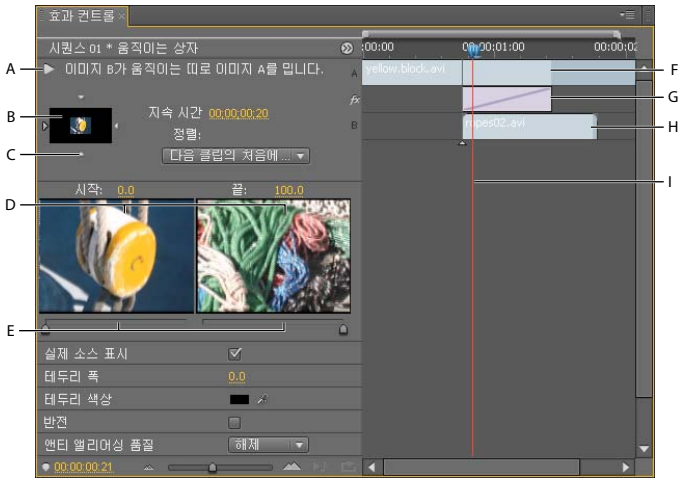
기타 도움말 항목

313페이지의 “전환 설정 변경”

전환 수정 및 사용자 정의

효과 컨트롤 패널에 전환 표시

[효과 컨트롤] 패널을 사용하여 시퀀스에 배치한 전환의 설정을 변경할 수 있습니다. 설정은 전환별로 서로 다릅니다. [효과 컨트롤] 패널에서 인접하는 클립 및 전환은 A롤/B롤 형식으로 표시됩니다.



효과 컨트롤 패널의 전환
A. 전환 재생 단추 **B.** 전환 미리 보기 **C.** 가장자리 선택기 **D.** 클립 미리 보기 **E.** 시작 시간 및 종료 슬라이더 **F.** 클립 A(첫 번째 클립) **G.** 전환 **H.** 클립 B(두 번째 클립) **I.** 현재 시간 표시기

- [효과 컨트롤] 패널에서 전환을 열려면 [타임라인] 패널에서 전환을 클릭합니다.
- [효과 컨트롤] 패널에서 시간 눈금자를 표시하거나 숨기려면 [타임라인 보기 표시/숨기기] 단추를 클릭합니다. 필요한 경우 패널을 확장하여 이 단추를 표시 및 활성화합니다.
- [효과 컨트롤] 패널에서 전환을 재생하려면 [전환 재생] 단추를 클릭합니다. 이 단추를 클릭해도 [프로그램 모니터]에는 아무런 영향이 없습니다.
- [효과 컨트롤] 패널의 실제 클립에서 프레임을 보려면 [실제 소스 표시]를 선택합니다.
- 작은 미리 보기에서 전환의 특정 프레임을 보려면 [전환 재생] 단추를 클릭합니다. 그런 다음 [효과 컨트롤] 패널의 시간 눈금자에서 현재 시간 표시기를 원하는 프레임으로 드래그합니다.

참고: 키프레임은 전환에 사용할 수 없습니다. 전환에 대해 [효과 컨트롤] 패널의 [타임라인 보기]를 사용하여 전환 정렬 및 지속 시간을 조정합니다.

기타 도움말 항목

313페이지의 “전환 설정 변경”

전환 정렬 조정

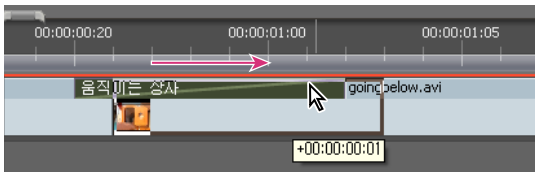
[타임라인] 패널 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 두 클립 사이에 배치한 전환의 정렬을 변경할 수 있습니다. 전환은 반드시 가운데에 맞추거나 컷에 정확하게 일치하도록 정렬하지 않아도 됩니다. 전환은 드래그하여 원하는 컷 위로 위치를 다시 지정할 수 있습니다.

참고: 양면 전환을 단면 전환으로 변경할 수는 없습니다. 양면 전환을 클립의 시작 또는 끝으로 다시 정렬하면 해당 전환은 인접 클립의 핸들을 사용합니다.

타임라인 패널에서 전환 정렬

1 [타임라인] 패널에서 전환이 명확하게 표시되도록 확대합니다.

2 전환을 컷 위로 드래그하여 위치를 다시 지정합니다.



타임라인 패널에서 전환을 드래그하여 위치를 다시 지정

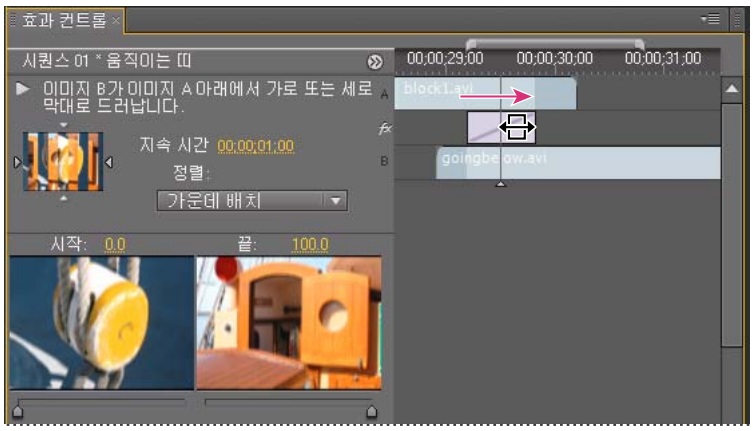
효과 컨트롤 패널을 사용하여 전환 정렬

1 [타임라인] 패널에서 전환을 두 번 클릭하여 [효과 컨트롤] 패널을 엽니다.

2 [효과 컨트롤] 시간 눈금자가 표시되지 않으면 [효과 컨트롤] 패널에서 [타임라인 보기 표시/숨기기] 단추 를 클릭합니다. 필요한 경우 패널을 확장하여 이 단추를 표시 및 활성화합니다.

3 [효과 컨트롤] 시간 눈금자에서 포인터를 전환의 가운데 위에 놓고 [전환 밀기] 아이콘 이 나타나면 원하는 대로 전환을 드래그합니다. 더 미세하게 제어하려면 시간 눈금자를 확대합니다.

- 컷 선의 가운데에 전환을 적용하려면 [효과 컨트롤] 패널에서 해당 전환을 두 번 클릭하고 [가운데 배치]를 선택합니다.
- 편집 지점 앞에 있는 클립에 모든 전환을 배치하려면 전환을 왼쪽으로 드래그하여 해당 끝 부분을 편집 지점에 정렬합니다. 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 해당 전환을 두 번 클릭하고 [이전 클립의 끝에 배치]를 선택합니다.
- 편집 지점 뒤에 있는 클립에 모든 전환을 배치하려면 전환을 오른쪽으로 드래그하여 해당 시작 부분을 편집 지점에 정렬합니다. 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 해당 전환을 두 번 클릭하고 [다음 클립의 처음에 배치]를 선택합니다.
- 서로 다른 전환 부분을 각 클립에 배치하려면 전환을 왼쪽이나 오른쪽으로 약간 드래그합니다. 더 미세하게 제어하려면 시간 눈금자를 확대합니다.



효과 컨트롤 시간 눈금자에서 전환 드래그

[효과 컨트롤] 패널의 [정렬] 메뉴에서 옵션을 선택할 수도 있습니다. [사용자 정의 시작]은 컷 위의 사용자 정의 위치로 전환을 드래그할 때만 [정렬] 필드에 옵션으로 나타납니다.

컷과 전환을 함께 이동

[효과 컨트롤] 패널에서 컷의 위치를 조정할 수 있습니다. 컷 선을 이동하면 클립의 시작 지점과 종료 지점은 변경되지만 동영상 길이에는 영향을 주지 않습니다. 컷을 이동하면 전환도 함께 이동합니다.

참고: 컷을 클립 끝 부분을 벗어나도록 이동할 수는 없습니다. 두 클립에 컷을 벗어나 확장되는 트림된 프레임이 없는 경우에는 컷의 위치를 다시 지정할 수 없습니다.

1 [타임라인] 패널에서 전환을 두 번 클릭하여 [효과 컨트롤] 패널을 엽니다.

2 [효과 컨트롤] 시간 눈금자가 표시되지 않으면 [효과 컨트롤] 패널에서 [타임라인 보기 표시/숨기기] 단추를 클릭합니다. 필요한 경우 패널을 확장하여 이 단추를 표시 및 활성화합니다.

3 [효과 컨트롤] 시간 눈금자에서 포인터를 전환 위의 컷을 표시하는 가는 세로선에 놓습니다. 그러면 포인터가 [전환 밀기] 아이콘에서 [잔물결 편집] 아이콘으로 바뀝니다.

4 컷을 원하는 대로 드래그합니다. 컷을 클립 양쪽 끝 부분을 벗어나도록 이동할 수는 없습니다.

전환 지속 시간 변경

전환의 지속 시간은 [타임라인] 패널 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 편집할 수 있습니다. 전환의 기본 지속 시간은 초기에 1초로 설정됩니다.

전환의 지속 시간을 늘리려면 클립 하나 또는 둘 다에 보다 긴 전환을 수용하기에 충분한 트림된 프레임이 있어야 합니다. 자세한 내용은 305페이지의 “클립 핸들 및 전환”을 참조하십시오.

타임라인 패널에서 전환 지속 시간 변경

❖ [타임라인] 패널에서 포인터를 전환 끝 부분에 놓고 [시작 지점 트림] 아이콘 또는 [종료 지점 트림] 아이콘이 나타나면 드래그합니다.

효과 컨트롤 패널에서 전환 지속 시간 변경

1 [타임라인] 패널에서 전환을 두 번 클릭하여 [효과 컨트롤] 패널을 엽니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [효과 컨트롤] 시간 눈금자에서 포인터를 전환 위에 놓고 [시작 지점 트림] 아이콘 또는 [종료 지점 트림] 아이콘이 나타나면 드래그합니다. [효과 컨트롤] 시간 눈금자가 표시되지 않으면 [효과 컨트롤] 패널에서 [타임라인 보기 표시/숨기기] 단추를 클릭합니다. 필요한 경우 패널을 확장하여 이 단추를 표시 및 활성화합니다.
- [지속 시간] 값을 드래그하거나 해당 값을 선택하고 새 값을 입력합니다. 전환의 길이가 변경되는 방식은 현재 선택한 정렬 옵션에 따라 달라집니다.

가운데 배치 또는 사용자 정의 시작 전환의 시작점 및 끝점이 반대 방향으로 균등하게 이동합니다.

다음 클립의 처음에 배치 전환 끝 부분만 이동합니다.

이전 클립의 끝에 배치 전환 시작 부분만 이동합니다.

전환의 기본 지속 시간 설정

기본값을 변경해도 새 설정은 이미 배치된 전환에는 영향을 주지 않습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반]을 선택합니다.

2 [비디오 전환 기본 지속 시간] 또는 [오디오 전환 기본 지속 시간] 값을 변경하고 [확인]을 클릭합니다.

전환 가운데 위치 다시 지정

[원 모양 전환] 같은 일부 전환은 가운데를 기준으로 하여 배치됩니다. 전환에 위치를 다시 지정할 수 있는 가운데가 있는 경우에는 [효과 컨트롤] 패널의 A 미리 보기 영역에 작은 원을 드래그할 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널에서 전환을 클릭하여 [효과 컨트롤] 패널을 엽니다.

2 [효과 컨트롤] 패널의 A 미리 보기 영역에서 작은 원을 드래그하여 전환 가운데의 위치를 다시 지정합니다. 모든 전환에 조정 가능한 중심점이 있는 것은 아닙니다.

기본 가운데(왼쪽) 및 위치를 다시 지정한 가운데(오른쪽)

전환 설정 변경

1 [타임라인] 패널에서 전환을 클릭하여 선택합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 다음 설정을 조정합니다.

가장자리 선택기 전환의 방향을 변경합니다. 전환 축소판에서 [가장자리 선택기] 화살표를 클릭합니다. 예를 들어 [여닫이문] 전환의 방향을 세로 또는 가로로 지정할 수 있습니다. 방향이 하나뿐이거나 방향을 적용할 수 없는 전환에는 [가장자리 선택기]가 없습니다.

시작 시간 및 종료 슬라이더 전환의 시작 및 끝 부분에서 완료되는 전환 백분율을 설정합니다. Shift 키를 누른 상태로 시작 및 끝 슬라이더를 함께 이동합니다.

실제 소스 표시 클립의 시작 및 끝 프레임을 표시합니다.

테두리 폭 전환의 선택적 테두리 폭을 조정합니다. 기본 테두리는 [없음]입니다. 일부 전환에는 테두리가 없습니다.

테두리 색상 전환 테두리의 색상을 지정합니다. 색상 견본을 두 번 클릭하거나 스포이드를 사용하여 색상을 선택합니다.

반전 전환을 뒤로 재생합니다. 예를 들어 [시계 모양 와이프] 전환은 시계 반대 방향으로 재생됩니다.

앤티 앨리어스 품질 전환 가장자리의 부드러움을 조정합니다.

사용자 정의 전환 관련 설정을 변경합니다. 대부분의 전환에는 사용자 정의 설정이 없습니다.

오디오 효과

Premiere Pro에는 오디오 클립의 속성을 변경하거나 향상시키기 위한 VST(Virtual Studio Technology) 오디오 플러그인이 포함되어 있습니다. 이러한 효과는 대부분 모노, 스테레오 및 5.1 클립용으로 사용 가능하며, 달리 지정하는 경우가 아니면 클립이나 트랙에 적용할 수 있습니다. Adobe Soundbooth가 설치되어 있는 경우 Premiere Pro는 해당 프로그램에서도 자동으로 VST 효과를 찾아 인식하고 사용합니다.

참고: 각 오디오 효과에는 사용자가 설정하는 키프레임에 의해 지정되는 대로 효과를 설정하거나 해제할 수 있도록 하는 무시 옵션이 포함되어 있습니다.

Premiere Pro CS5.5에서는 이제 여러 오디오 효과가 하나의 통합 효과로 결합되어 Audio Effects 폴더 내의 가로 목록에 표시됩니다. 오디오 효과를 적용할 때 자동으로 올바른 효과 유형(모노, 스테레오 또는 5.1)이 클립에 적용됩니다. 일부 효과는 제한을 가지므로 특정 트랙 유형에만 사용할 수 있습니다. 예를 들어 균형 효과는 스테레오 트랙에만 적용할 수 있고 모노 또는 5.1 트랙에는 적용할 수 없습니다. 이와 같이 제한을 갖는 효과는 다음과 같습니다.

- 균형(스테레오에만)
- 채널 볼륨(스테레오 및 5.1에만)
- 왼쪽 채널만 재생(스테레오에만)
- 오른쪽 채널만 재생(스테레오에만)
- 채널 교체(스테레오에만)

Premiere Pro CS5.5의 통합 오디오 효과에 대한 자세한 내용은 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

Premiere Pro CS5.5의 통합 오디오 효과에 대한 세부 정보를 확인하려면 Premiere Pro Work Area의 블로그 게시물을 참조하십시오.

참고: 하나 또는 여러 오디오 효과에서 통합 오디오 효과 사전 설정을 만들 수 있습니다.

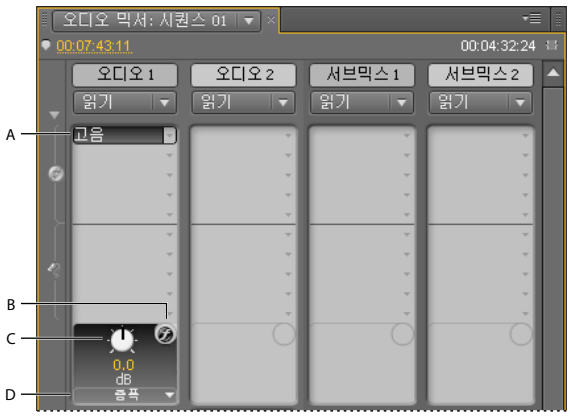
오디오에 효과 적용

오디오 믹서에서 오디오 효과 적용

트랙 효과 옵션은 [효과 및 센드] 패널에서 효과를 선택한 후에 [오디오 믹서]에서 조정합니다. [효과 및 센드] 패널이 표시되지 않으면 [오디오 믹서]의 왼쪽에 있는 [효과 및 센드 표시/숨기기] 삼각형을 클릭하여 표시합니다. [효과 및 센드] 패널에는 최대 다섯 가지 트랙 효과를 적용할 수 있는 [효과 선택] 메뉴가 있습니다. Premiere Pro에서는 효과가 나열된 순서로 처리되고 효과 적용 결과가 목록의 다음 효과로 전달됩니다. 따라서 순서를 변경하면 결과가 달라질 수 있습니다. 효과 목록에서는 추가한 VST 플러그인도 완벽하게 제어할 수 있습니다. [오디오 믹서]에서 적용한 효과는 [타임라인] 패널에서 보고 편집할 수 있습니다.

효과는 프리 페이더 또는 포스트 페이더로 적용할 수 있습니다. 두 경우의 차이점은 각각 트랙의 페이더가 적용되기 전에 효과가 적용되거나 페이더가 적용된 후에 효과가 적용된다는 점입니다. 효과는 기본적으로 프리 페이더로 적용됩니다.

시간에 따라 변경되는 효과 옵션은 [오디오 믹서]에서 자동화 옵션을 사용하여 기록하거나 [타임라인] 패널에서 키프레임을 사용하여 지정할 수 있습니다.



오디오 효과
A. 적용된 효과의 이름과 효과 팝업 메뉴 **B.** 효과 무시 **C.** 선택한 효과 속성의 컨트롤 노브 **D.** 효과 속성 메뉴

같은 효과를 반복적으로 사용하려는 경우 서브믹스를 통해 효과를 공유하면 시스템 리소스를 절약할 수 있습니다. 서브믹스를 만들어 효과를 적용한 다음 효과 처리를 위해 센드를 사용하여 트랙을 서브믹스에 라우팅합니다.

기타 도움말 항목

231페이지의 “센드를 사용하여 트랙 라우팅”

230페이지의 “서브믹스를 사용한 작업”

오디오 믹서에서 트랙 효과 적용

1 (선택 사항) [오디오 믹서]에서 [효과 및 센드] 패널을 표시하려면 [오디오 믹서]의 왼쪽에 있는 [효과 및 센드 표시/숨기기] 삼각형을 클릭합니다.

2 효과를 적용할 트랙에서 [효과 선택] 삼각형을 클릭하고 메뉴에서 효과를 선택합니다.

[효과 및 센드] 패널에서는 효과를 다른 위치로 드래그할 수 없으므로 적용 전에 미리 트랙 효과의 순서를 계획하는 것이 좋습니다.

3 필요한 경우 [효과 및 센드] 패널의 아래쪽에 있는 메뉴에서 편집할 효과 매개 변수를 선택합니다.

4 매개 변수 메뉴 위에 있는 컨트롤을 사용하여 효과 옵션을 조정합니다.

참고: 특정 VST 플러그인 효과의 경우 옵션 컨트롤이 있는 별도의 패널에서 효과 옵션을 조정할 수 있습니다. VST 편집기 패널을 열려면 트랙 효과 이름을 두 번 클릭하십시오.

타임라인에서 오디오 트랙 효과 조정

트랙 키프레임 고무 밴드를 조작하거나 [오디오 믹서]의 컨트롤을 사용하여 고정 오디오 트랙 또는 패너 효과를 조정할 수 있습니다.

1 필요한 경우 [타임라인] 패널에서 트랙 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 클립이 들어 있는 오디오 트랙의 보기를 확장합니다.

2 [키프레임 표시] 단추 를 클릭하고 메뉴에서 [트랙 키프레임 표시]를 선택합니다.

3 오디오 트랙에 있는 클립의 왼쪽 위에서 메뉴([트랙:볼륨]이 기본 선택되어 있음)를 클릭한 다음 효과 이름과 속성을 선택합니다. 프리 페이더 효과는 메뉴의 위쪽에 표시되고 포스트 페이더 효과는 아래쪽에 표시됩니다. 효과 이름에 있는 번호는 트랙 효과 목록에서의 위치, 즉 렌더링 순서를 나타냅니다.

4 [펜] 도구를 사용하여 레벨을 일정하게 조정(키프레임을 추가하지 않은 경우)하거나 키프레임을 추가 또는 편집합니다.

트랙 효과 복사 및 붙여넣기

트랙의 한 섹션에서 트랙 효과를 복사하여 다른 섹션에 붙여넣을 수 있습니다. 트랙 효과를 붙여넣은 경우 트랙 효과 키프레임은 복사된 트랙에서 현재 시간 표시기의 위치에 배치됩니다. 대상 트랙은 붙여넣은 키프레임이 배치되는 위치에 영향을 주지 않습니다.

1 [타임라인]에서 복사할 하나 이상의 트랙 키프레임을 선택합니다. 항목을 하나 이상 선택하려면 각 키프레임에서 Shift 키를 누른 상태로 클릭하거나 주위 키프레임 위로 선택 윤곽을 드래그합니다.

2 [편집] > [복사]를 선택합니다.

3 키프레임을 붙여넣으려는 위치에 현재 시간 표시기를 배치합니다.

4 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

트랙 효과를 프리 페이더 또는 포스트 페이더로 지정

❖ [오디오 믹서]의 [효과 및 센드] 패널에서 효과를 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 [프리 페이더] 또는 [포스트 페이더]를 선택합니다.

오디오 믹서의 트랙 효과 제거 또는 무시

❖ [오디오 믹서]의 효과 목록에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 트랙 효과를 제거하려면 제거할 효과의 오른쪽에 있는 삼각형을 클릭하고 [없음]을 선택합니다.
- 트랙 효과를 무시하려면 해당 효과에 슬래시가 표시될 때까지 효과 목록의 아래쪽에 있는 [효과 무시] 단추 를 클릭합니다.

VST 효과를 사용한 작업

Premiere Pro는 Steinberg VST(가상 스튜디오 기술) 오디오 플러그인 형식을 지원하므로 타사 공급업체에서 제공하는 VST 오디오 효과를 추가할 수 있습니다. Premiere Pro에는 [오디오 믹서]와 [효과 컨트롤] 패널 모두에서 사용할 수 있는 VST 플러그인 효과가 포함되어 있습니다. 트랙 기반 VST 플러그인은 추가 컨트롤을 제공할 수 있습니다. VST 효과는 트랙 또는 클립에 다른 오디오 효과를 적용하는 것과 같은 방법으로 적용합니다.

[오디오 믹서]의 [효과 및 센드] 패널에서 VST 효과는 [효과 선택] 메뉴에 표시됩니다. [효과] 패널에서는 개별 클립에 적용할 수 있도록 [오디오 효과] 저장소에 표시됩니다. 대부분의 경우 VST 효과는 효과가 지원하는 채널 수에 해당하는 [오디오 효과]의 트랙 유형 저장소에 표시됩니다. 예를 들어 스테레오 VST 효과는 스테레오 트랙의 [오디오 믹서] 트랙 효과 메뉴에만 표시되고 [효과] 패널에서는 [오디오 효과] 저장소의 [스테레오] 저장소에 표시됩니다. VST 효과를 적용한 후에는 해당 컨트롤이 모두 있는 창을 열 수 있습니다. 효과를 자동화는 등의 경우에 VST 편집기 창을 원하는 수만큼 열어 둘 수 있지만 프로젝트를 닫으면 모든 VST 편집기 창도 닫힙니다.

이전에 Premiere Pro 이외의 VST 호환 응용 프로그램을 설치한 경우 Premiere Pro는 이미 설치된 VST 폴더에서 VST 효과를 찾습니다. Premiere Pro 응용 프로그램 폴더의 Plug-ins 폴더 내에는 Premiere Pro에만 사용되는 플러그인이 포함된 VSTPlugins 폴더도 있습니다.

참고: Adobe에서 제공하지 않는 VST 효과를 사용하는 경우 특정 컨트롤 레이아웃과 플러그인 적용 결과에 대한 책임은 플러그인 제조업체에 있습니다. 이 경우 Adobe Premiere Pro는 컨트롤을 표시하고 결과를 처리할 뿐입니다.

VST 편집기 패널에서 VST 효과 조정

[오디오 믹서]에서 [VST 편집기] 패널을 열고 특정 VST 효과의 옵션을 조정할 수 있습니다.

참고: [VST 편집기] 창은 [효과 컨트롤] 패널에서 열 수 없습니다.

1. [효과 및 센드] 패널을 표시해야 하는 경우에는 [오디오 믹서]의 왼쪽에 있는 [효과 및 센드 표시/숨기기] 삼각형을 클릭합니다.
2. [효과 및 센드] 패널의 [효과 선택] 섹션에서 아래쪽을 가리키는 삼각형 중 하나를 클릭하고 효과의 이름을 선택합니다.
3. 효과 이름을 두 번 클릭합니다.

[VST 편집기] 패널이 열립니다. 이 패널은 다른 패널처럼 고정하거나 그룹화할 수 있습니다.

4. [VST 편집기] 창에서 옵션을 지정합니다.

참고: VST 플러그인 효과에 대한 옵션 컨트롤은 [효과 및 센드] 패널의 아래쪽에서도 사용할 수 있습니다.

노이즈 제거 효과에 대한 VST 편집기 패널

VST 효과의 사전 설정 선택

❖ [오디오 믹서]의 [효과 및 센드] 패널에서 효과 이름을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)하고 메뉴 아래쪽에 나열된 사전 설정을 선택합니다.

참고: 사전 설정을 지원하지 않는 효과의 경우 [기본값]만 선택할 수 있습니다. [기본값]을 선택하면 효과의 모든 옵션 값이 다시 설정됩니다.

균형 효과

[균형] 효과를 사용하면 왼쪽 또는 오른쪽 채널의 상대 볼륨을 제어할 수 있습니다. 양수 값을 지정하면 오른쪽 채널의 볼륨 비율이 높아지고, 음수 값을 지정하면 왼쪽 채널의 비율이 높아집니다. 이 효과는 스테레오 클립에만 사용할 수 있습니다.

밴드 패스 효과

[밴드 패스] 효과를 사용하면 지정된 범위 외부에서 발생하는 주파수 또는 주파수 밴드를 제거합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

가운데 지정된 범위 가운데의 주파수를 지정합니다.

Q 유지할 주파수 밴드 폭을 지정합니다. 낮은 값을 설정하면 넓은 범위의 주파수가 만들어지고, 높은 값을 설정하면 좁은 주파수 밴드가 만들어집니다.

저음 효과

[저음] 효과를 사용하면 낮은 주파수(200Hz 이하)를 높이거나 더 낮출 수 있습니다. [증폭]을 선택하여 낮은 주파수를 높일 데시벨 수를 지정합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

채널 볼륨 효과

[채널 볼륨] 효과를 사용하면 스테레오 또는 5.1 클립/트랙에서 각 채널의 볼륨을 독립적으로 제어할 수 있습니다. 각 채널의 레벨은 데시벨로 측정됩니다.

기타 도움말 항목

221페이지의 “하나 이상의 클립 표준화”

222페이지의 “마스터 트랙 표준화”

코러스 효과

[코러스] 효과는 약간의 피드백이 포함된 짧은 지연을 여러 개 추가하여 여러 음성이나 악기 소리가 동시에 재생되도록 시뮬레이션합니다. 그러면 사운드가 보다 풍부해집니다. [코러스] 효과를 사용하면 보컬 트랙을 향상시키거나 모노 오디오에 스테레오와 같은 느낌을 추가할 수 있습니다. 또한 고유의 특별한 효과를 만들 때 사용할 수도 있습니다.

Premiere Pro는 코러스 효과를 생성하는 직접 시뮬레이션 방법을 통해 타이밍, 억양, 진동 등을 약간씩 변경하여 각 음성 또는 레이어의 사운드가 원래 사운드와 다르게 들리도록 할 수 있습니다. [피드백] 설정을 사용하면 결과로 생성되는 사운드에 세부 사항이 더 추가됩니다.

모노 파일에 대해 최상의 결과를 얻으려면 스테레오로 변환한 후에 [코러스] 효과를 적용하십시오.

무시 [코러스] 효과를 적용할지 또는 무시할지를 지정하는 키프레임 작성 가능한 옵션입니다.

사용자 정의 설치 노브를 사용하여 속성을 제어하는 믹서 스타일 제어판을 엽니다.

개별 매개 변수 [코러스] 효과에 대한 매개 변수 컨트롤 세트를 엽니다.

- **LFO 유형** 저주파 발진기의 물결 유형을 [사인], [사각형] 또는 [삼각형] 중에서 지정합니다.
- **속도** 진폭이 변경되는 최대 속도를 결정합니다. 매우 낮은 값을 지정하면 결과로 생성되는 음성이 가수가 호흡을 일관되게 유지하지 못할 때처럼 천천히 커지거나 작아집니다. 매우 높은 값을 설정하면 날카롭고 부자연스러운 음성이 생성됩니다.

그러나 매우 높은 값을 설정하면 [다른 차원] 사전 설정에서와 같이 인상적인 특수 효과를 생성할 수 있습니다.

• **심도** 진폭 발생 시의 최대 변형을 결정합니다. 예를 들어 코러스 음성이 원래 음성보다 5dB 더 크거나 더 작도록 진폭을 변경할 수 있습니다. 1dB 미만의 매우 낮은 값을 설정하는 경우 [변조율]을 매우 높게 설정해야 심도를 확인할 수 있습니다. 그러나 매우 높은 값을 설정하면 소리가 끊겨서 거슬리는 음이 생성될 수 있습니다. 자연스러운 진동은 2dB에서 5dB 사이에 생성됩니다. 이 설정은 최대값으로만 사용됩니다. 즉, 진동 볼륨이 항상 설정에 나와 있는 것만큼 낮게 설정되는 것은 아닙니다. 이는 보다 자연스러운 소리를 생성하기 위한 의도적인 제한입니다.

• **혼합** [원음] 신호와 [효과] 신호의 비율을 결정합니다. 이 값을 100%로 설정하면 비율이 1/1이 되고, 0으로 설정하면 효과 신호가 제거됩니다.

• **피드백** 처리된 음성 백분율을 효과 입력에 더합니다. [피드백]을 사용하면 파형에 에코 또는 반향 효과를 추가로 적용할 수 있습니다. 피드백을 10% 미만으로 낮게 지정하면 지연 및 진동 설정에 따라 보다 풍부한 음성이 생성됩니다. 값을 높게 설정하면 보다 일반적인 피드백, 즉 신호를 클리핑하기에 충분할 정도로 커질 수 있는 큰 울림이 생성됩니다. 머릿속에서 웅웅거리는 UFO 소리와 같이 의도적으로 거슬리는 소리를 생성하는 [비행접시] 사전 설정과 같이 이러한 클리핑 효과가 적절한 경우도 있습니다.

• **지연** 허용되는 최대 지연 양을 지정합니다. 코러스를 적용할 때의 중요한 구성 요소는 시간에 따라 지속 시간이 바뀌는 짧은 지연(보통 15~-35밀리초 범위)의 도입 정도입니다. 값을 매우 낮게 설정하면 모든 음성이 원본 음성에 병합되며 부자연스러운 플랜지 효과가 발생할 수 있습니다. 값을 너무 높게 설정하면 카세트 데크에서 테이프가 걸리는 것처럼 거슬리는 소리가 발생할 수 있습니다.

클릭 제거 효과

[클릭 제거] 효과는 오디오 신호에서 원치 않는 클릭을 제거하는 데 사용됩니다. 클릭은 보통 필름을 편집할 때 잘못 접착하거나 오디오 푸티지에 대해 잘못된 디지털 편집을 수행하면 발생합니다. [클릭 제거]는 마이크를 건드리면 발생하는 작은 잡음에 대해 매우 효과적인 경우가 많습니다.

[효과 컨트롤] 패널에서 이 효과에 대한 [사용자 정의 설정]에는 [입력] 및 [출력] 모니터가 표시됩니다. [입력] 모니터에는 검색된 클릭에 대한 입력 신호가 표시됩니다. [출력] 모니터에는 제거된 클릭에 대한 출력 신호가 표시됩니다.

임계값 검색을 위한 임계값과 신호가 영향을 받는 정도를 결정합니다. 이 컨트롤의 범위는 0%~100%입니다.

플롭 제거 낮은 주파수 클릭 감소 범위를 결정합니다. 주파수가 낮은 클릭의 경우 소리가 튐 현상에 가깝습니다. 이 컨트롤의 범위는 0%~100%입니다.

크래클 제거 효과

[크래클 제거] 효과는 16mm 및 35mm 필름 사운드트랙, 셀락 또는 비닐 레코딩 등의 소스에서 발생하는 크래클 사운드를 제거합니다. 또한 [크래클 제거] 효과는 창에 빗방울이 부딪힐 때, 오디오 케이블이 불량할 때, 전기 장치와 마이크 케이블이 가까이 있을 때 및 클립형 마이크가 옷에 닿을 때 나는 크래클도 완화할 수 있습니다.

[효과 컨트롤] 패널에서 이 효과에 대한 [사용자 정의 설정]에는 [검색된 크래클] 및 [출력] 모니터가 표시됩니다. [입력] 모니터에는 검색된 크래클에 대한 입력 신호가 표시됩니다. [출력] 모니터에는 제거된 크래클에 대한 출력 신호가 표시됩니다.

임계값 크래클의 검색 레벨을 결정합니다. 이 컨트롤의 범위는 0%~100%입니다.

감소 크래클이 감소되는 양을 결정합니다. 이 컨트롤의 범위는 0%~100%입니다.

효율성 미터 이 미터는 [크래클 제거]의 효율성을 나타냅니다. 최대값을 얻으려면 [임계값] 다이얼을 조정해야 합니다. 임계값이 매우 낮은 경우에도 최대값에 도달할 수는 있지만, 이 시점에서는 기본 오디오 신호가 손상될 수 있습니다.

시험 청취 이 컨트롤을 선택하면 제거되는 소리만 들을 수 있습니다. 시험 청취 모드에서 실제 오디오 콘텐트를 들을 수 있는 경우에는 임계값이 너무 낮게 설정되어 있는 것입니다. 임계값을 조정하지 않고 그대로 두면 오디오 신호가 손상될 수 있습니다.

S 사운드 제거 효과

[S 사운드 제거] 효과는 보통 말이나 노래를 하는 사람이 "s"나 "t" 발음을 할 때 생성되는 마찰음 및 "SSS" 유형의 기타 고주파 사운드("스-"하고 들리는 노이즈)를 제거합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

게인 "SSS" 사운드에 적용되는 감소 양을 정의합니다. 미터에는 감소 양이 데시벨 단위로 표시됩니다.

남성 및 여성 말이나 노래를 하는 사람의 성별을 지정합니다. 이 옵션을 사용하면 효과가 각 성별 간의 음조 차이를 고려할 수 있습니다.

험 제거 효과

[험 제거] 효과는 오디오에서 원치 않는 50Hz/60Hz 험을 제거합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

감소 잡음에 적용할 감소 양을 지정합니다. 높은 값을 지정하면 오디오 맨 끝에서 필요한 오디오 정보가 같이 잘릴 수 있습니다.

주파수 잡음의 중심 주파수를 지정합니다. 일반적으로 이 주파수는 유럽과 일본의 경우 50Hz, 그리고 미국과 캐나다의 경우 60Hz입니다. 잡음의 주파수는 고정되어 있지 않은 경우가 많지만, 보통 +/-5Hz씩 변경됩니다. [50Hz] 또는 [60Hz] 단추를 클릭하여 개별 주파수를 설정합니다.

필터 잡음을 제거하는 데 사용할 필터 수를 지정합니다. 잡음은 기본 주파수(50Hz 또는 60Hz)로만 구성되는 것이 아니라, 기본 주파수의 배수(100/110Hz, 150/160Hz 등)인 고조파도 포함합니다. 높은 값을 선택하면 CPU 사용량이 늘어납니다. 이 값을 조정하면 필터링할 고조파 수가 결정됩니다. 예를 들어 [주파수] 값으로 60Hz를 선택하고 [필터] 값으로 [4#]을 선택하면 [험 제거]는 60Hz 주파수와 함께 세 개의 고조파(120Hz, 240Hz 및 480Hz)를 필터링하므로 총 4개의 주파수가 필터링되어 선택한 값 4#과 일치하게 됩니다. 높은 값을 선택하는 경우 보다 높은 처리 능력이 필요합니다.

지연 효과

[지연] 효과는 지정된 시간 이후에 재생되는 오디오 클립 사운드의 에코를 추가합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

지연 에코가 재생될 때까지의 시간을 지정합니다. 최대값은 2초입니다.

피드백 여러 감소 에코를 만들기 위해 지연에 다시 추가할 지연된 신호 백분율을 지정합니다.

혼합 에코 양을 제어합니다.

노이즈 제거 효과

[노이즈 제거] 효과는 테이프의 노이즈를 자동으로 검색하여 제거합니다. 이 효과를 사용하면 자기 테이프 기록 등의 아날로그 기록에서 발생하는 노이즈를 제거할 수 있습니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

노이즈 레벨 클립이 재생될 때의 최저 노이즈 레벨(데시벨 단위)을 지정합니다.

고정 최저 노이즈 레벨 예상치를 현재 값으로 정지시킵니다. 이 컨트롤을 사용하면 클립 안팎으로 드롭되는 노이즈를 찾을 수 있습니다.

감소 -20~0dB 범위 내에서 제거할 노이즈 양을 지정합니다.

오프셋 자동으로 검색되는 최저 노이즈 레벨과 사용자가 정의하는 값 간에 오프셋 값을 설정합니다. 이 값은 -10~+10dB 사이의 범위로 제한됩니다. [오프셋]을 선택하는 경우 자동 노이즈 제거만으로는 노이즈를 모두 제거할 수 없는 경우에 추가 컨트롤이 제공됩니다.

움직임 효과

[움직임] 효과는 오디오를 조정하기 위해 결합하거나 독립적으로 사용할 수 있는 컨트롤 세트를 제공합니다. [사용자 정의 설정] 보기의 그래픽 컨트롤을 사용하거나, [개별 매개 변수] 보기에서 값을 조정하십시오. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

자동 게이트 레벨이 지정된 임계값 이하로 떨어지면 신호를 잘라냅니다. 이 컨트롤을 사용하면 음성 해설의 배경 신호 등 원치 않게 기록된 배경 신호를 제거할 수 있습니다. 화자가 발언을 중지하면 게이트가 닫히도록 설정하여 다른 사운드는 모두 제거하십시오. LED 디스플레이 색상은 게이트의 모드를 나타냅니다. 녹색은 게이트가 열린 상태, 노랑은 어택 또는 해제 상태, 그리고 빨강은 게이트가 닫힌 상태입니다. [게이트]에 대해서는 다음과 같은 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

- **임계값** 들어오는 신호가 게이트를 열려면 초과해야 하는 레벨(-60~0dB 사이)을 지정합니다. 신호가 이 레벨 미만인 경우에는 게이트가 닫히고 들어오는 신호가 음소거됩니다.
- **어택** 신호 레벨이 임계값을 초과한 후에 게이트가 열리는 데 걸리는 시간을 지정합니다.
- **해제** 신호 레벨이 임계값 미만으로 떨어진 이후에 게이트가 닫히는 데 걸리는 시간(50~500밀리초 사이)을 설정합니다.
- **고정** 레벨이 임계값 미만으로 떨어진 후에 게이트가 열린 상태로 유지되는 시간(0.1~1000밀리초 사이)을 지정합니다.

압축기 소프트 사운드 레벨을 높이고 큰 사운드 레벨을 낮추는 방법으로 클립의 전체 지속 시간 동안 일정한 레벨이 생성되도록 동적 범위의 균형을 유지합니다. [압축기]에 대해서는 다음과 같은 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

- **임계값** 압축을 호출하기 위해 신호가 초과해야 하는 레벨(-60~0dB 사이)을 설정합니다. 임계값 미만의 레벨에는 아무런 영향이 없습니다.
- **비율** 압축이 적용되는 비율(최대 8:1)을 설정합니다. 예를 들어 비율이 5:1이면 입력 레벨이 5dB씩 증가할 때 출력은 1dB씩만 증가합니다.
- **어택** 압축기가 임계값을 초과하는 신호에 응답하는 데 걸리는 시간(0.1~100밀리초)을 설정합니다.
- **해제** 신호가 임계값 미만으로 떨어질 때 게인이 원래 레벨로 돌아가는 데 걸리는 시간(10~500밀리초 사이)을 지정합니다.
- **자동** 들어오는 신호를 기준으로 해제 시간을 계산합니다.
- **조정** 압축으로 인한 게인 손실을 포함하도록 압축기 출력 레벨을 -6~0dB 사이로 조정합니다.

확장기 지정된 임계값 미만의 모든 신호를 설정된 비율로 줄입니다. 그러면 게이트 컨트롤을 사용할 때와 비슷하지만 보다 미세한 결과가 생성됩니다. [확장기]에 대해서는 다음과 같은 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

- **임계값** 확장기를 활성화하려면 신호가 속해야 하는 레벨을 지정합니다. 임계값을 초과하는 레벨에는 아무런 영향이 없습니다.
- **비율** 신호가 확장되는 비율(최대 5:1)을 설정합니다. 예를 들어 비율이 5:1인 경우 레벨을 1dB 낮추면 5dB가 확장되어 신호가 훨씬 빠르게 감소합니다.

제한 신호에 최고값이 포함된 오디오 클립의 클리핑을 줄입니다. 예를 들어 오디오 파일에서 0dB를 초과하는 최고값의 레벨을 균일하게 조정하면 클리핑을 방지하기 위해 전체 오디오 레벨을 0dB 아래로 줄이지 않아도 됩니다. [제한]에 대해서는 다음과 같은 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

- **임계값** 신호의 최대 레벨(-12~0dB 사이)을 지정합니다. 임계값을 초과하는 모든 신호는 임계값과 같은 레벨로 감소됩니다.
- **해제** 클립이 발생한 후에 게인이 정상 레벨로 돌아가는 데 필요한 시간(10~500밀리초 사이)을 지정합니다.

SoftClip [제한]과 비슷하게 클리핑을 줄이지만, 선택적 제한을 사용하지는 않습니다. 이 컨트롤은 전체적인 혼합 내에서 신호를 보다 효율적으로 정의하기 위해 일부 신호에 가장자리를 추가합니다.

EQ 효과

EQ 효과는 매개 변수 이퀄라이저 역할을 합니다. 즉, 다양한 밴드를 사용하여 주파수, 대역폭 및 레벨을 제어합니다. 이 효과에는 완전히 매개 변수화된 3개의 중간 밴드와 높은 밴드 및 낮은 밴드가 하나씩 포함됩니다. 낮은 밴드와 높은 밴드는 기본적으로 셸프 필터입니다. 게인은 주파수에 대해 일정하게 유지됩니다. [컷] 컨트롤은 높은 밴드와 낮은 밴드를 셸프 필터에서 자르기 필터로 전환합니다. 게인은 옥타브당 -12dB로 고정되며, 자르기 모드에서는 비활성화됩니다.

[사용자 정의 설정] 보기의 그래픽 컨트롤을 사용하거나, [개별 매개 변수] 보기에서 값을 조정하십시오. [사용자 정의 설정] 보기에서는 밴드 핸들을 드래그하여 [주파수] 창에서 필터 밴드 속성을 제어할 수 있습니다. 각 밴드에는 [주파수] 및 [게인]용 컨트롤이 포함되어 있습니다. 중간 밴드에는 Q 인수용으로 두 개 컨트롤이 추가로 포함되어 있습니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

주파수 밴드를 늘리거나 줄일 양(20~20,000Hz 사이)을 지정합니다.

게인 밴드를 늘리거나 줄일 양(-20~20dB 사이)을 지정합니다.

컷 필터 기능을 셸프 필터에서 자르기 필터로 변경합니다.

Q 각 필터 밴드의 폭(0.05~5.0옥타브)을 지정합니다.

출력 EQ의 출력 게인에서 주파수 밴드 증가 또는 감소에 대해 보상할 게인 양을 지정합니다.

왼쪽 채널만 재생 효과, 오른쪽 채널만 재생 효과

[왼쪽 채널만 재생] 효과는 오디오 클립의 왼쪽 채널 정보를 복제하여 오른쪽 채널에 배치하고 원본 클립의 오른쪽 채널 정보를 삭제합니다. [오른쪽 채널만 재생] 효과는 오른쪽 채널 정보를 복제하여 왼쪽 채널에 배치하고 기존 왼쪽 채널 정보를 삭제합니다. 이 효과는 스테레오 오디오 클립에만 적용하십시오.

[왼쪽으로 채우기]는 "왼쪽에서부터 채우기"로 생각하고, [오른쪽으로 채우기]는 "오른쪽에서부터 채우기"로 생각합니다.

플랜저 효과

플랜징은 서로 다른 짧은 지연을 원본 신호와 거의 비슷한 비율로 혼합하는 경우 생성되는 오디오 효과입니다. 이 효과는 원래 동일한 오디오 신호를 두 오픈 릴식 테이프 레코더로 보낸 다음 한 릴의 플랜지를 압축하여 속도를 줄이는 방식으로 생성되는 것이었습니다. 그 결과로 생성되는 두 기록을 결합하면 위상이 이동되고 시간이 지연되는 효과가 생성되었습니다. 이는 1960~ 1970년대에 유행했던 사이키델릭 음악의 특징이기도 했습니다. [플랜저] 효과를 사용하면 특정 간격 또는 임의의 간격으로 신호를 약간 지연시키고 위상을 지정하여 이와 비슷한 결과를 얻을 수 있습니다.

LFO 유형 저주파 발진기의 물결 유형을 [사인], [사각형] 또는 [삼각형] 중에서 지정합니다.

속도 저주파 발진기의 속력을 지정합니다.

심도 변조 파형의 게인 레벨을 결정하여 효과 심도를 제어합니다.

혼합 원본(원음) 및 플랜지(처리음) 신호의 혼합을 조정합니다. 플랜징 중에 특성이 취소 및 적용되도록 하려면 두 신호가 모두 필요합니다. [원본]을 100%로 설정하면 플랜징이 수행되지 않습니다. [지연]을 100%로 설정하면 고장난 테이프 플레이어에서 재생되는 소리와 같이 떨리는 사운드가 재생됩니다.

피드백 플랜저로 다시 전달되는 플랜지된 신호 백분율을 결정합니다. 피드백이 없으면 효과는 원래 신호만 사용합니다. 피드백을 추가하면 효과는 현재 재생 시점 이전부터 영향을 받은 신호의 백분율을 사용합니다.

지연 플랜징이 원래 신호 뒤에서 시작되는 지점(밀리초 단위)을 설정합니다. 플랜징 효과는 초기 지연 설정에서 두 번째(또는 최종) 지연 설정까지 시간에 따라 순환하면서 발생합니다.

하이 패스 및 로우 패스 효과

[하이 패스] 효과는 지정된 [자르기] 주파수 미만의 주파수를 제거합니다. [로우 패스] 효과는 지정된 [자르기] 주파수보다 큰 주파수를 제거합니다. [하이 패스] 및 [로우 패스] 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 사용할 수 있습니다.

반전(오디오) 효과

[반전(오디오)] 효과는 모든 채널의 위상을 반전합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

다중 밴드 압축기 효과

[다중 밴드 압축기] 효과는 각 밴드에 컨트롤이 포함된 3개 밴드 압축기입니다. 보다 부드러운 사운드를 재생하는 압축기가 필요한 경우에는 [움직임]에서 압축기 대신 이 효과를 사용하십시오.

[사용자 정의 설정] 보기의 그래픽 컨트롤을 사용하거나, [개별 매개 변수] 보기에서 값을 조정하십시오. [사용자 정의 설정] 보기의 [주파수] 창에는 3개 밴드(낮은 밴드, 중간 밴드, 높은 밴드)가 표시됩니다. 조정 게인 및 주파수 범위의 핸들을 조정하여 각 밴드의 게인을 제어합니다. 가운데 밴드의 핸들은 밴드의 교차 주파수를 결정합니다. 핸들을 드래그하여 해당하는 주파수를 조정합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

솔로 활성 밴드만 재생합니다.

조정 레벨을 데시벨 단위로 조정합니다.

밴드 선택 밴드를 선택합니다. 그래픽 컨트롤에서 밴드를 클릭하여 선택합니다.

교차 주파수 선택한 밴드에 대해 주파수 범위를 높입니다.

출력 압축에 의해 생성되는 게인 감소 또는 증가를 보상하기 위한 출력 게인 조정을 지정합니다. 이렇게 하면 개별 게인 설정의 혼합이 유지됩니다.

각 밴드에 대해서는 다음과 같은 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

임계값 1~3 압축을 호출하기 위해 들어오는 신호가 초과해야 하는 레벨(-60~0dB 사이)을 설정합니다.

비율 1~3 압축 비율(최대 8:1)을 지정합니다.

어택 1~3 압축기가 임계값을 초과하는 신호에 응답하는 데 걸리는 시간(0.1~10밀리초)을 지정합니다.

해제 1~3 신호가 임계값 미만으로 떨어질 때 게인이 원래 레벨로 돌아가는 데 필요한 시간을 지정합니다.

멀티탭 지연 효과

[멀티탭 지연] 효과는 클립에 있는 원래 오디오의 에코를 최대 4개까지 추가합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

지연 1~4 원래 오디오와 해당 에코 사이의 시간을 지정합니다. 최대값은 2초입니다.

피드백 1~4 여러 감소 에코를 만들기 위해 지연에 다시 추가할 지연된 신호 백분율을 지정합니다.

레벨 1~4 각 에코의 볼륨을 제어합니다.

혼합 지연된 에코와 지연되지 않은 에코의 양을 제어합니다.

노치 효과

[노치] 효과는 지정된 가운데 근처에 있는 주파수를 제거합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

가운데 제거할 주파수를 지정합니다. 전선으로 인한 잡음을 제거하는 경우 클립이 기록된 전자 시스템에서 사용하는 전선 주파수와 일치하는 값을 입력합니다. 예를 들어 북미와 일본의 경우에는 60Hz를, 대부분의 기타 국가에서는 50Hz를 입력합니다.

Q 효과를 적용할 주파수 범위를 지정합니다. 값을 낮게 설정하면 밴드가 좁아지고, 높게 설정하면 밴드가 넓어집니다.

파라메트릭 EQ 효과

[파라메트릭 EQ] 효과는 지정된 [가운데] 주파수 근처에 있는 주파수를 늘리거나 줄입니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

가운데 지정된 범위 가운데의 주파수를 지정합니다.

Q 효과를 적용할 주파수 범위를 지정합니다. 값을 낮게 설정하면 밴드가 좁아지고, 높게 설정하면 밴드가 넓어집니다. 주파수가 조정되는 양은 [증폭] 속성에 의해 데시벨 단위로 설정됩니다. [증폭] 컨트롤은 지정된 폭을 조정할 데시벨 양을 지정합니다.

증폭 주파수 범위를 늘리거나 줄일 양(-24~+24dB 사이)을 지정합니다.

페이저 효과

[페이저] 효과는 들어오는 신호의 일부를 가져와 위상을 다양하게 전환한 다음 다시 원래 신호에 혼합합니다. 그러면 신호 스펙트럼이 일부 취소되므로 페이저가 고유한 사운드를 생성할 수 있습니다. 이는 Motown의 펑키 기타 주법에서 대표적으로 사용되는 기술입니다.

LFO(저주파 발진기) 유형 [사인], [사각형] 또는 [삼각형]을 선택하여 위상 이동을 변조하는 데 사용하는 저주파 발진기의 파형을 결정합니다.

속도 저주파 발진기의 속력을 결정합니다. 값 범위는 0에서 10 사이입니다.

심도 변조 파형의 게인 레벨을 결정하여 효과 심도를 제어합니다. 값 범위는 0%에서 100% 사이입니다.

지연 사용 가능한 다양한 효과를 활용하기 위해 위상이 이동된 신호는 원래 신호보다 지연됩니다. [지연] 속성은 지연 시간을 설정합니다. 값 범위는 0.1ms에서 4.0ms 사이입니다.

피드백 입력 신호에 혼합될 위상이 이동된 신호 양을 결정합니다. 음수 값을 사용하는 경우 위상이 다시 180도 반전됩니다. 값 범위는 -50에서 50 사이입니다.

혼합 [원음] 신호와 [효과] 신호의 비율을 결정합니다. 이 값을 100%로 설정하면 비율이 1/1이 되고, 0으로 설정하면 효과 신호가 제거됩니다. 값 범위는 0%에서 100% 사이입니다.

피치 변환 효과

[피치 변환] 효과는 들어오는 신호의 피치를 조정합니다. 이 효과를 사용하면 고음 심화 수준을 높이거나 낮출 수 있습니다. 각 속성은 [사용자 정의 설정] 보기의 그래픽 컨트롤을 사용하거나 [개별 매개 변수] 보기의 값을 변경하여 조정할 수 있습니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

피치 피치 변경을 반음 단계로 지정합니다. 조정 가능한 범위는 -12~+12반음입니다.

미세 조정 [피치] 속성의 반음 격자 간 미세 조정을 결정합니다.

포먼트 유지 오디오 클립의 음소가 영향을 받지 않도록 합니다. 예를 들어 고음의 피치를 높일 때 이 컨트롤을 사용하면 해당 고음이 만화의 소리처럼 들리지 않도록 할 수 있습니다.

반향 효과

[반향] 효과는 방 안에서 재생되는 오디오의 사운드를 시뮬레이션하여 오디오 클립에 주변 음과 따뜻한 느낌을 추가합니다. [사용자 정의 설정] 보기의 그래픽 컨트롤을 사용하거나, [개별 매개 변수] 보기에서 값을 조정하십시오. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

초기 지연 신호와 반향 사이의 시간을 지정합니다. 이 설정은 사운드가 라이브 설정에서 벽까지 이동한 다음 반사되어 다시 청취자에게 돌아가는 거리와 관련되어 있습니다.

흡음률 사운드가 흡수되는 백분율을 지정합니다.

크기 방의 크기를 백분율로 지정합니다.

조밀도 반향 "메아리"의 조밀도를 지정합니다. [크기] 값은 [조밀도]를 설정할 수 있는 범위를 결정합니다.

감쇄(저) 낮은 주파수에 대한 감쇄 양을 데시벨 단위로 지정합니다. 낮은 주파수를 감쇄하면 반향이 불규칙하거나 불명확하게 들리는 현상을 방지할 수 있습니다.

감쇄(고) 높은 주파수에 대한 감쇄 양을 데시벨 단위로 지정합니다. 값을 낮게 설정하면 반향 사운드가 보다 부드러워집니다.

혼합 반향 양을 제어합니다.

기타 도움말 항목

270페이지의 “반향 울리기”

스펙트럼 노이즈 감소 효과

[스펙트럼 노이즈 감소] 알고리즘은 3개의 노치 필터 뱅크를 사용하여 오디오 신호에서 잘못된 음을 제거합니다. 이 알고리즘을 사용하면 원래 푸티지에서 불필요한 버저 및 휘파람 소리 등의 노이즈를 제거할 수 있습니다.

주파수(1~3) 각 노치 필터의 중심 주파수를 결정합니다.

감소(1~3) 지정된 트랙에 대해 미터에 빨강이 나타나는 입력 게인 레벨을 설정합니다.

필터(1~3) 해당하는 필터 뱅크를 활성화합니다.

최대 레벨 각 노치 필터의 게인 감소를 결정하여 신호에서 제거되는 노이즈 양을 제어합니다.

커서 모드 커서를 통한 필터 주파수 조정을 활성화합니다.

채널 교체 효과

[채널 교체] 효과는 왼쪽과 오른쪽 채널 정보 위치를 교체합니다. 이 효과는 스테레오 클립에만 적용하십시오.

고음 효과

[고음] 효과를 사용하면 높은 주파수(4000Hz 이상)를 높이거나 낮출 수 있습니다. [증폭] 컨트롤을 사용하여 주파수를 높이거나 낮출 양(데시벨 단위로 측정)을 지정합니다. 이 효과는 5.1, 스테레오 또는 모노 클립에 대해 사용할 수 있습니다.

볼륨 효과

다른 표준 효과보다 먼저 [볼륨]을 렌더링하려는 경우에는 [볼륨] 효과를 [고정 볼륨] 효과 대신 사용하십시오. [볼륨] 효과는 클리핑을 수행하지 않고도 오디오 레벨을 높일 수 있도록 클립에 대해 둘러싸기를 만듭니다. 클리핑은 신호가 하드웨어에 대해 허용되는 동적 범위를 초과하는 경우 발생하며, 그러면 오디오가 왜곡되는 경우가 많습니다. 양수 값을 지정하면 볼륨이 높아지고, 음수 값을 지정하면 볼륨이 낮아집니다. [볼륨 효과]는 5.1, 스테레오 또는 모노 트랙의 클립에만 사용할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

221페이지의 “하나 이상의 클립 표준화”

222페이지의 “마스터 트랙 표준화”

오디오 교차 페이드 전환

오디오 전환을 사용한 작업

클립 간의 오디오 전환을 위한 교차 페이드를 적용할 수 있습니다. 오디오 페이드는 비디오 전환과 유사합니다. 교차 페이드를 적용하려면 같은 트랙에서 인접한 2개의 오디오 클립 사이에 오디오 전환을 추가합니다. 페이드 인 또는 페이드 아웃하려면 단일 클립의 한쪽 끝에 교차 페이드 전환을 추가합니다. Premiere Pro에는 지속 게인, 지속 가감속 및 가속 페이드의 세 가지 교차 페이드 유형이 포함됩니다.

주변 오디오(실내 톤)를 오디오 트랙의 간격으로 혼합하는 오디오 전환 사용 방법에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

기본 오디오 전환 지정

1 [효과] 패널에서 [지속 게인] 또는 [지속 가감속]을 마우스 오른쪽 단추로 클릭(Windows)하거나 Control 키를 누른 상태로 클릭(Mac OS)합니다.

2 문맥 메뉴에서 [선택한 항목을 기본 전환으로 설정]을 선택합니다.

오디오 전환의 기본 지속 시간 설정

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

2 [환경 설정] 대화 상자에서 [오디오 전환 기본 지속 시간] 값을 입력합니다.

오디오 클립 간의 교차 페이드

1 필요한 경우 [타임라인] 패널에서 각 트랙 이름의 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 교차 페이드할 오디오 트랙을 확장합니다.

2 두 오디오 클립은 인접해 있어야 하며 모두 트리밍된 클립이어야 합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 기본 오디오 전환을 추가하려면 현재 시간 표시기를 클립 간의 편집 지점으로 이동하고 [시퀀스] > [오디오 전환 적용]을 선택합니다.
- 기본 오디오 전환 이외의 오디오 전환을 추가하려면 [효과] 패널에서 [오디오 전환] 저장소를 확장하고 [타임라인] 패널의 교차 페이드할 두 클립 사이에 있는 편집 지점으로 오디오 전환을 드래그합니다.

기타 도움말 항목

305페이지의 “클립 핸들 및 전환”

클립 오디오 페이드 인 또는 페이드 아웃

1 [타임라인] 패널에 오디오 트랙이 확장되어 있어야 합니다. 필요한 경우 트랙 이름의 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 교차 페이드할 오디오 트랙을 확장합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 클립의 오디오를 페이드 인하려면 [효과] 패널에서 [타임라인] 패널로 오디오 전환을 드래그하여 오디오 클립의 시작 지점에 스냅합니다. [타임라인] 패널에서 적용된 전환을 선택할 수도 있습니다. 그런 다음 [효과 컨트롤] 패널의 [정렬] 메뉴에서 [다음 클립의 처음에 배치]를 선택합니다.
- 클립의 오디오를 페이드 아웃하려면 [효과] 패널에서 [타임라인] 패널로 오디오 전환을 드래그하여 오디오 클립의 종료 지점에 스냅합니다. 타임라인에서 적용된 전환을 선택할 수도 있습니다. 그런 다음 [효과 컨트롤] 패널의 [정렬] 메뉴에서 [이전 클립의 끝에 배치]를 선택합니다.

세 가지 유형의 오디오 교차 페이드 전환 중 하나를 사용하여 페이드 인 또는 페이드 아웃을 수행합니다.

오디오 전환 조정 또는 사용자 정의

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 오디오 전환을 편집하려면 [타임라인] 패널에서 해당 전환을 두 번 클릭하고 [효과 컨트롤] 패널에서 전환을 조정합니다.
- 오디오 페이드 또는 교차 페이드의 속도를 사용자 정의하려면 전환을 적용하는 대신 클립의 오디오 볼륨 키프레임 그래프를 조정합니다.

기타 도움말 항목

221페이지의 “게인 및 볼륨 조정”

지속 게인 전환

지속 게인 교차 페이드를 적용하면 클립 간에 전환할 때 오디오가 일정한 속도로 시작 및 종료되면서 전환됩니다. 이 교차 페이드는 갑자기 변하는 것처럼 들릴 수 있습니다.

지속 가감속 전환

지속 가감속 교차 페이드를 적용하면 비디오 클립 간의 디졸브 전환과 유사한 부드럽고 완만한 전환이 이루어집니다. 이 교차 페이드의 경우 첫 번째 클립의 오디오가 처음에는 서서히 감소하다가 전환이 끝나가면서 점점 빨리 감소합니다. 두 번째 클립의 오디오는 처음에는 빠르게 증가하다가 전환이 끝나가면서 점점 느리게 증가합니다.

가속 페이드 전환

가속 페이드 전환은 완만한 로그 곡선에 따라 첫 번째 클립을 페이드 아웃하고 두 번째 클립 역시 완만한 로그 곡선에 따라 페이드 업합니다. [정렬] 컨트롤 메뉴에서 옵션을 선택하여 해당 전환의 배치를 지정할 수 있습니다.

효과 조정

자동 색상, 자동 대비 및 자동 레벨 효과

자동 색상, 자동 대비 및 자동 레벨 효과를 사용하면 클립을 빠르게 전체 조정할 수 있습니다. 자동 색상은 중간 영역을 중화하고 흰색 및 검정 픽셀을 클리핑하여 대비 및 색상을 조정합니다. 자동 대비는 색상 경향성을 적용 또는 제거하지 않고 전체적인 대비 및 색상 조합을 조정합니다. 자동 레벨은 밝은 영역 및 어두운 영역을 자동으로 교정합니다. [자동 레벨]은 각 색상 채널을 개별적으로 조정하므로 색상 경향성을 제거하거나 적용할 수 있습니다.

각 효과는 다음 설정 중 하나 이상을 포함합니다.

시간 기준 매끄럽게 하기 주변 프레임을 기준으로 각 프레임에 필요한 교정 정도를 결정하기 위해 분석되는 인접 프레임 범위(초 단위)입니다. [시간 기준 매끄럽게 하기]가 0이면 각 프레임은 주변 프레임에 관계없이 서로 독립적으로 분석됩니다. [시간 기준 매끄럽게 하기]를 적용하면 시간에 따라 교정이 보다 부드럽게 표시될 수 있습니다.

장면 검색 이 옵션을 선택하면 효과가 시간 기준 매끄럽게 하기 동작을 위해 주변 프레임을 분석할 때 장면 변경을 벗어나는 프레임은 무시됩니다.

중간 영역 스냅(자동 색상에만 해당) 프레임에서 평균적으로 중간 색상에 가까운 색을 파악한 다음 감마 값을 조정하여 해당 색상을 중간 색으로 만듭니다.

검정색 클립, 흰색 클립 이미지에서 새로운 최대 어두운 영역 및 밝은 영역 색상에 어두운 영역과 밝은 영역을 클리핑하는 정도입니다. 클리핑 값을 너무 크게 설정하면 어두운 영역이나 밝은 영역의 세부 정보가 감소하므로 주의해야 합니다. 0.0%와 1% 사이의 값을 입력하는 것이 좋습니다. 기본적으로 어두운 영역 및 밝은 영역의 픽셀은 0.1%씩 클리핑됩니다. 즉, 이미지에서 가장 어두운 픽셀과 가장 밝은 픽셀을 확인할 때 두 픽셀의 처음 0.1%는 무시됩니다. 이러한 픽셀은 출력 검정색 및 출력 흰색으로 매핑됩니다. 이렇게 클리핑이 적용되면 입력 검정색 및 입력 흰색 값이 최대 픽셀 값이 아닌 대표 값을 기준으로 하게 됩니다.

원본과 혼합 효과의 투명도를 결정합니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

컨볼루션 커널 효과

[컨볼루션 커널] 효과는 컨볼루션이라는 수학 연산에 따라 클립에 포함된 각 픽셀의 명도 값을 변경합니다. 컨볼루션은 숫자 행렬을 픽셀 행렬에 오버레이하고, 각 기본 픽셀 값에 해당 값을 오버레이하는 숫자를 곱하며, 중앙 픽셀 값을 이러한 모든 곱셈의 합으로 대체합니다. 이미지의 각 픽셀에 대해 이 작업이 수행됩니다.

[컨볼루션 커널 설정]에는 3x3 격자의 픽셀 명도 배율로 된 셀을 나타내는 컨트롤 세트가 포함되어 있습니다. "M"자로 시작하는 컨트롤의 레이블은 행렬에서 해당 컨트롤의 위치를 나타냅니다. 예를 들어 M11 컨트롤은 격자의 첫 번째 행 첫 번째 열에 있는 셀에 적용되고 M32 컨트롤은 세 번째 행 두 번째 열에 있는 셀에 적용됩니다. 계산되는 픽셀은 격자의 가운데(M22 위치)에 배치됩니다. 이 효과는 다양한 엠보스, 흐림 및 선명 효과의 속성을 미세하게 제어하는 데 사용할 수 있습니다. 지정된 효과에 대해 [컨볼루션 커널] 효과 자체를 사용하여 효과를 처음부터 만드는 것보다 [컨볼루션 커널] 사전 설정 중 하나를 적용한 후에 이를 수정하는 것이 보다 쉽습니다.

M11	M12	M13
M21	M22	M23
M31	M32	M33

행렬에서 각 컨트롤의 위치가 표시되는 컨볼루션 커널 픽셀 격자

기타 도움말 항목

302페이지의 “컨볼루션 사전 설정을 사용하여 가장자리, 흐림 및 명도 조정”

추출 효과

[추출] 효과를 사용하면 비디오 클립에서 색상이 제거되어 회색 음영 이미지가 만들어집니다. 광도 값이 [검정 입력 레벨]보다 작거나 [흰색 입력 레벨]보다 큰 픽셀은 검정색이 됩니다. 그리고 광도 값이 이 두 지점 사이인 모든 픽셀은 회색이나 흰색으로 표시됩니다.

참고: 이 효과에 사용할 수 있는 컨트롤은 Adobe After Effects의 [추출] 효과와 비슷하지만, 효과의 용도 및 결과는 다릅니다.

기타 도움말 항목

300페이지의 “클립에서 색상 제거”

레벨 효과

[레벨] 효과는 클립의 명도 및 대비를 조작합니다. 즉, 이 효과를 사용하면 [색상 균형], [감마 교정], [명도 및 대비], 그리고 [반전] 효과 기능이 결합됩니다. 이 효과는 After Effects의 [레벨] 효과와 비슷한 기능을 합니다.

[레벨 설정] 대화 상자에는 현재 프레임의 막대 그래프가 표시됩니다(Windows에만 해당).

기타 도움말 항목

294페이지의 “레벨을 사용한 광도 조정”

[조명 효과] 효과

[조명 효과] 효과는 최대 5개의 조명을 사용하여 클립에 조명 효과를 적용함으로써 독특한 조명 효과를 만들어냅니다. [조명 효과]를 사용하면 조명 유형, 방향, 강도, 색상, 조명 중심 및 조명 확산 등의 조명 속성을 제어할 수 있습니다. 또한 다른 푸티지의 텍스처 또는 패턴을 사용하여 3D 스타일 표면 효과와 같은 특수 조명 효과를 생성하기 위한 [범프 레이어] 컨트롤도 있습니다.

기타 도움말 항목

302페이지의 “조명 효과 추가”

ProcAmp 효과

[ProcAmp] 효과는 표준 비디오 장비에서 검색되는 신호 처리 증폭기를 에뮬레이션합니다. 이 효과는 클립 이미지의 명도, 대비, 색조, 채도 및 분할 비율을 조정합니다.

어두운 영역/밝은 영역 효과

어두운 영역/밝은 영역 효과는 이미지에서 음영이 적용된 물체를 밝게 조정하고 이미지의 밝은 영역을 줄입니다. 이 효과는 전체 이미지를 어둡거나 밝게 조정하지는 않으며, 주변 픽셀을 기반으로 어두운 영역 및 밝은 영역을 독립적으로 조정합니다. 또한 이미지의 전체 대비도 조정할 수 있습니다. 기본 설정은 백라이트 문제가 있는 이미지를 수정하기 위한 설정입니다.

양 자동 조정 이 옵션을 선택하면 [어두운 정도] 및 [밝은 정도] 값이 무시되며, 어두운 영역을 밝게 조정하고 세부 정보를 복원하는 데 적절한 양이 자동으로 결정되어 사용됩니다. 또한 이 옵션을 선택하면 [시간 기준 매끄럽게 하기] 컨트롤도 활성화됩니다.

어두운 정도 이미지의 어두운 영역을 밝게 조정하는 양입니다. 이 컨트롤은 [양 자동 조정]의 선택을 해제하는 경우에만 활성화됩니다.

밝은 정도 이미지의 밝은 영역을 어둡게 조정하는 양입니다. 이 컨트롤은 [양 자동 조정]의 선택을 해제하는 경우에만 활성화됩니다.

시간 기준 매끄럽게 하기 주변 프레임을 기준으로 각 프레임에 필요한 교정 정도를 결정하기 위해 분석되는 인접 프레임 범위(초 단위)입니다. [시간 기준 매끄럽게 하기]가 0이면 각 프레임은 주변 프레임에 관계없이 서로 독립적으로 분석됩니다. [시간 기준 매끄럽게 하기]를 적용하면 시간에 따라 교정이 보다 부드럽게 표시될 수 있습니다.

장면 검색 이 옵션을 선택하면 시간 기준 매끄럽게 하기 동작을 위해 주변 프레임을 분석할 때 장면 변경을 벗어나는 프레임은 무시됩니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

[기타 옵션] 범주를 확장하여 다음 컨트롤을 표시합니다.

어두운 영역 색조 폭 및 밝은 영역 색조 폭 어두운 영역과 밝은 영역의 조정 가능한 색조 범위입니다. 값이 낮은 경우 조정 가능한 영역이 각각 가장 어두운 영역과 가장 밝은 영역으로만 제한됩니다. 값이 높은 경우 조정 가능한 영역이 확장됩니다. 이러한 컨트롤은 조정할 영역을 분리하는 데 유용합니다. 예를 들어 중간 영역에는 영향을 주지 않고 어두운 영역을 밝게 조정하려면 [어두운 정도]을 조정할 때 이미지의 가장 어두운 영역만 밝게 조정되도록 [어두운 영역 색조 폭] 값을 설정하십시오. 지정된 이미지에 대해 너무 높은 값을 지정하면 밝은 가장자리의 매우 어두운 영역 주변에 후광이 적용될 수 있습니다. 기본 설정은 이러한 아티팩트를 줄일 수 있도록 설정됩니다. 이러한 값을 줄이면 이러한 문제를 더욱 줄일 수 있습니다.

어두운 영역 반경 및 밝은 영역 반경 픽셀이 어두운 영역에 있는지 밝은 영역에 있는지를 확인하는 데 효과가 사용하는 픽셀 주위의 영역 반경(픽셀 단위)입니다. 일반적으로 이 값은 이미지에서 해당하는 물체의 크기와 비슷해야 합니다.

색상 교정 효과가 조정된 어두운 영역 및 밝은 영역에 적용하는 색상 교정 양입니다. 예를 들어 [어두운 정도] 값을 높이면 원본 이미지에서 어두운 색상이 강조되어 보다 선명하게 표시됩니다. [색상 교정] 값을 높게 설정할수록 이러한 색상의 채도가 높아집니다. 어두운 영역 및 밝은 영역에 교정을 많이 적용할수록 사용 가능한 색상 교정 범위가 늘어납니다.

참고: 전체 이미지의 색상을 변경하려면 [어두운 영역/밝은 영역] 효과를 적용한 후에 [색조/채도] 효과를 사용합니다.

중간 색조 대비 효과가 중간 영역에 적용하는 대비 양입니다. 높은 값을 설정하면 대비는 중간 영역에서만 증가하지만, 동시에 어두운 영역은 더욱 어두워지고 밝은 영역은 더욱 밝아집니다. 음수 값을 설정하면 대비가 줄어듭니다.

검정색 클립, 흰색 클립 이미지에서 새로운 최대 어두운 영역 및 밝은 영역 색상에 어두운 영역과 밝은 영역을 클리핑하는 정도입니다. 클리핑 값을 너무 크게 설정하면 어두운 영역이나 밝은 영역의 세부 정보가 감소하므로 주의해야 합니다. 0.0%와 1% 사이의 값을 입력하는 것이 좋습니다. 기본적으로 어두운 영역 및 밝은 영역 픽셀은 0.1%씩 클리핑됩니다. 즉, 이미지에서 가장 어두운 픽셀과 가장 밝은 픽셀을 확인할 때 두 픽셀의 처음 0.1%는 무시됩니다. 이러한 픽셀은 출력 검정 및 출력 흰색으로 매핑됩니다. 이렇게 클리핑이 적용되면 입력 검정색 및 입력 흰색 값이 최대 픽셀 값이 아닌 대표 값을 기준으로 하게 됩니다.

흐림 및 선명 효과

앤티 앨리어스 효과(Windows에만 해당)

[앤티 앨리어스] 효과는 대비가 높은 색 영역 사이의 가장자리를 혼합합니다. 이렇게 가장자리가 혼합되면 해당 색상은 어두운 영역과 밝은 영역 사이의 전환이 보다 점진적으로 진행되도록 하는 중간 음영을 생성합니다.

카메라 흐림 효과(Windows에만 해당)

[카메라 흐림] 효과는 카메라의 초점 범위를 벗어나도록 이미지를 시뮬레이션하여 클립을 흐리게 만듭니다. 예를 들어 흐림에 대해 키프레임을 설정하면 포커스 안으로 들어오거나 포커스 밖으로 나가는 물체 또는 실수로 카메라를 부딪히는 경우 등을 시뮬레이션할 수 있습니다. 슬라이더를 드래그하여 선택한 키프레임에 대한 흐림 양을 지정합니다. 값이 높은 경우 흐림 강도가 높아집니다.

채널 흐림 효과

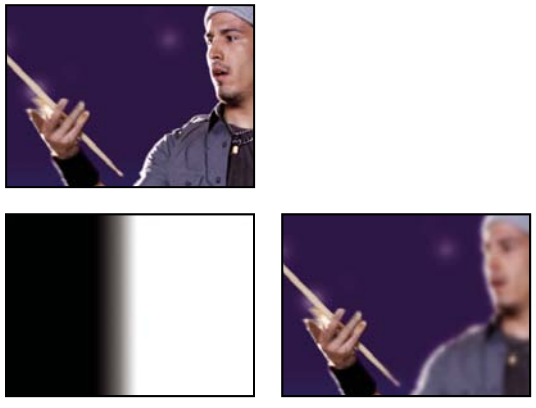
[채널 흐림] 효과는 클립의 빨강, 녹색, 파랑 또는 알파 채널을 개별적으로 흐리게 만듭니다. 흐림 방향이 가로인지, 세로인지 또는 둘 다인지를 지정할 수 있습니다.

[가장자리 픽셀 반복]은 클립의 가장자리를 벗어난 픽셀이 가장자리 픽셀과 동일한 값을 가지고 있더라도 이를 흐리게 처리합니다. 이 효과는 가장자리가 더 어두워지거나 더 투명(픽셀 값을 다수의 0과 평균화하면 투명해짐)해지지 않도록 함으로써 가장자리를 선명하게 유지합니다. 클립의 가장자리를 벗어나는 픽셀 값이 0인 것처럼 흐림 알고리즘을 작동시키려면 이 옵션의 선택을 해제해야 합니다.

컴파운드 흐림 효과

[컴파운드 흐림] 효과는 **흐림 레이어** 또는 **흐림 맵**이라고도 하는 컨트롤 클립의 광도 값을 기초로 픽셀을 흐리게 만듭니다. 기본적으로, 흐림 레이어에서의 값이 밝으면 효과 클립에서 보다 흐릿하게 표현됩니다. 반면, 값이 어두우면 덜 흐릿하게 표현됩니다. 덜 흐릿하게 표현되는 밝은 값에 대해 [흐림 반전]을 선택합니다.

이 효과는 문지르기 및 지문을 시뮬레이션할 때 유용합니다. 또한 특히 애니메이션이 적용된 흐림 레이어와 함께 사용하는 경우 연기나 열기에 의해 발생하는 가시성의 변화를 시뮬레이션할 수 있습니다.



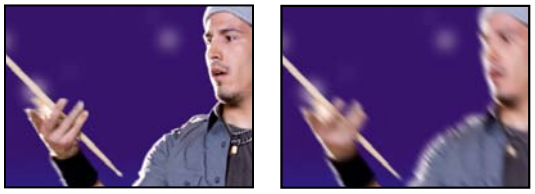
원본(왼쪽), 흐림 레이어(가운데) 및 결과(오른쪽)

최대 흐림 흐림이 적용되는 클립의 모든 부분이 흐려질 수 있는 최대 양(픽셀 단위)입니다.

맵 동일 크기로 맞추기 컨트롤 클립을 적용 대상 클립의 치수로 맞춥니다. 이렇게 하지 않으면 컨트롤 클립은 효과 클립의 가운데로 맞춰집니다.

방향성 흐림 효과

[방향성 흐림] 효과는 클립에 동작의 착시 효과를 적용합니다.

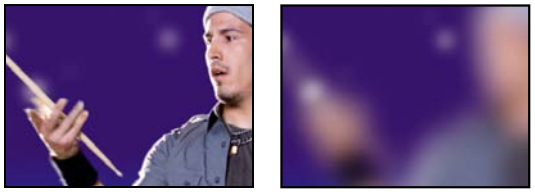


원본(왼쪽), 효과 적용 후(오른쪽)

방향 흐림의 방향입니다. 흐림은 균등하게 또는 픽셀 가운데의 양쪽에 적용됩니다. 그러므로 180°로 설정했을 때와 0°로 설정했을 때 표시되는 모양은 같습니다.

빠른 흐림 효과

[빠른 흐림]은 [가우시안 흐림]과 비슷하지만, [빠른 흐림]을 선택하는 경우 넓은 영역에 보다 빠르게 흐림 효과가 적용됩니다.



원본(왼쪽), 효과 적용 후(오른쪽)

가우시안 흐림 효과

[가우시안 흐림] 효과는 이미지를 흐리게 하고 부드럽게 표현하며 노이즈를 제거합니다. 흐림 방향이 가로인지, 세로인지 또는 둘 다인지를 지정할 수 있습니다.

투명 효과(Windows에만 해당)

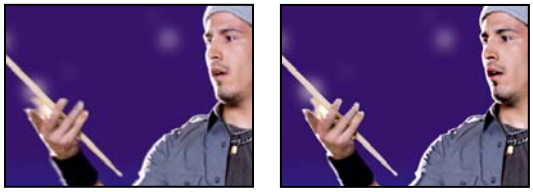
[투명] 효과는 현재 프레임 바로 앞에 있는 프레임의 투명도를 오버레이합니다. 이 효과는 튀는 공 등 움직이는 개체의 동작 경로를 표시하려는 경우 등에 유용합니다. 이 효과에는 키프레임을 적용할 수 없습니다.

선명 효과

[선명] 효과는 색상이 변경되는 위치의 대비를 높입니다.

언샵 마스크 효과

[언샵 마스크] 효과는 가장자리를 정의하는 색상 사이의 대비를 높입니다.



원본(왼쪽), 효과 적용 후(오른쪽)

반경 대비에 대해 픽셀이 조정되는 가장자리로부터의 거리입니다. 낮은 값을 지정하면 가장자리 근처의 픽셀만 조정됩니다.

고대비 대비가 조정되지 않는 인접 픽셀 간의 가장 큰 차이입니다. 낮은 값을 지정하면 보다 확연한 결과가 생성됩니다. 그러나 너무 낮은 값을 지정하면 전체 이미지에 대한 대비가 조정됩니다. 또한 낮은 값을 지정하면 노이즈가 발생하거나 예상치 않은 결과가 발생할 수 있습니다.

채널 효과

산술 효과

[산술] 효과는 이미지의 빨강, 녹색 및 파랑 채널에서 다양한 수학적 연산을 수행합니다.

연산자 이미지의 각 픽셀에 대해 각 채널에 지정하는 값과 해당 채널의 기존 값 간에 수행할 연산입니다.

- **And, Or 및 Xor** 비트 단위 논리 연산을 적용합니다.
- **더하기, 빼기, 곱하기 및 차이** 기본적인 수학 함수를 적용합니다.
- **최대** 픽셀의 채널 값을 지정된 값과 픽셀의 원래 값 중 더 큰 값으로 설정합니다.
- **최소** 픽셀의 채널 값을 지정된 값과 픽셀의 원래 값 중 더 작은 값으로 설정합니다.
- **초과 블록** 픽셀의 원래 값이 지정한 값보다 크면 픽셀의 채널 값을 0으로 설정하고, 그렇지 않으면 원래 값을 유지합니다.
- **미만 블록** 픽셀의 원래 값이 지정한 값보다 작으면 픽셀의 채널 값을 0으로 설정하고, 그렇지 않으면 원래 값을 유지합니다.
- **분할** 픽셀의 원래 값이 지정된 값보다 크면 픽셀의 채널 값을 1.0으로 설정하고, 그렇지 않으면 채널 값을 0으로 설정합니다. 두 경우에 모두 다른 색상 채널의 값은 1.0으로 설정됩니다.
- **화면** 화면을 적용합니다.

결과 값 클리핑 모든 함수가 유효한 범위를 초과하는 색상 값을 생성하지 못하도록 합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 일부 색상 값이 되돌려질 수 있습니다.

혼합 효과

[혼합] 효과는 5가지 모드 중 하나를 사용하여 두 클립을 혼합합니다. 이 효과를 사용하여 클립을 혼합한 다음 [레이어와 혼합] 메뉴에서 선택한 클립을 해제합니다. 클립을 선택한 다음 [클립] > [사용]을 선택합니다.

레이어와 혼합 혼합할 클립(보조 또는 컨트롤 레이어)입니다.

모드 혼합 모드:

- [색상만]을 선택하면 보조 이미지의 각 해당 픽셀 색상을 기준으로 원본 이미지의 각 픽셀 색상이 지정됩니다.
- [색조만]은 [색상만]과 비슷하지만, 이 옵션을 선택하면 원본 이미지의 픽셀에 이미 색상이 적용된 경우에만 해당 픽셀에 색조가 적용됩니다.
- [어둡게만 하기]를 선택하면 보조 이미지의 해당 픽셀보다 더 밝은 원본 이미지의 각 픽셀이 어둡게 변경됩니다.
- [밝게만 하기]를 선택하면 보조 이미지의 해당 픽셀보다 더 어두운 원본 이미지의 각 픽셀이 밝게 변경됩니다.

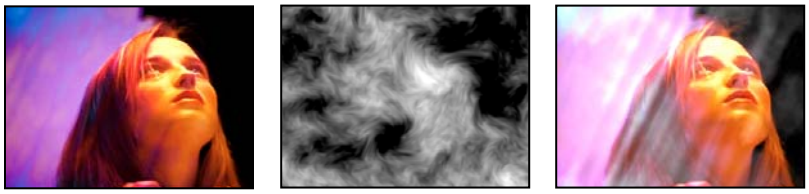
- [교차 페이드]를 선택하면 원본 이미지는 페이드 아웃되고 보조 이미지는 페이드 인됩니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어, 이 값을 100%로 설정하면 클립에 효과가 표시되지 않습니다. 이 값을 0%로 설정하면 원래 이미지가 전혀 표시되지 않습니다.

레이어 크기가 다른 경우 컨트롤 레이어 배치 방법을 지정합니다.

계산 효과

[계산] 효과는 특정 클립의 채널을 다른 클립의 채널과 결합합니다.



원본 이미지(왼쪽 및 가운데) 및 효과가 적용된 이미지(오른쪽)

입력 채널 혼합 작업을 추출하고 해당 작업의 입력으로 사용할 채널입니다. [RGBA]를 선택하면 모든 채널이 일반적으로 표시됩니다. [회색]을 선택하면 픽셀의 모든 색상 채널 값이 원본 픽셀의 광도 값으로 변환됩니다. [빨강], [녹색] 또는 [파랑]을 선택하면 픽셀의 모든 색상 채널 값이 원본 픽셀에 대해 선택한 색상 채널 값으로 변환됩니다. [알파]를 선택하면 모든 채널이 원본 픽셀의 알파 채널 값으로 변환됩니다.

[계산] 효과 및 [경사] 효과 사용에 대한 자세한 내용은 Jeff Schell의 Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS를 참조하십시오.

입력 반전 효과가 지정된 채널 정보를 추출하기 전에 클립을 반전합니다.

보조 레이어 [계산]이 원본 클립을 혼합하는 데 사용하는 비디오 트랙입니다.

보조 레이어 채널 입력 채널과 혼합할 채널입니다.

보조 레이어 불투명도 보조 비디오 트랙의 불투명도입니다. 보조 비디오 트랙이 출력에 영향을 주지 않도록 하려면 이 옵션을 0%로 설정하십시오.

보조 레이어 반전 효과가 지정된 채널 정보를 추출하기 전에 보조 비디오 트랙을 반전합니다.

보조 레이어를 동일 크기로 맞추기 보조 비디오 트랙을 혼합하기 전에 원본 클립의 치수로 맞춥니다. 보조 비디오 트랙을 원본 클립의 가운데에 맞추려면 이 옵션의 선택을 해제합니다.

투명도 유지 원본 레이어의 알파 채널이 수정되지 않도록 합니다.

복합 산술 효과

[복합 산술] 효과는 클립을 컨트롤 레이어와 함께 적용되는 항목에 수학적으로 결합합니다. [복합 산술] 효과는 [복합 산술] 효과를 사용하는 이전 버전의 After Effects에서 만든 프로젝트와의 호환성을 제공하는 용도로만 사용됩니다.

보조 소스 레이어 지정된 연산에서 현재 클립과 함께 사용할 비디오 트랙을 지정합니다.

연산자 두 클립 간에 수행할 연산을 지정합니다.

채널 연산 효과가 적용되는 채널을 지정합니다.

오버플로 동작 허용되는 범위를 초과하는 픽셀 값이 처리되는 방식을 지정합니다.

- **클립** 값이 허용되는 범위 내로 제한됨을 나타냅니다.

• **되돌리기** 허용된 범위 한도를 초과하는 값을 전백(full on)에서 전흑(full off) 또는 전흑(full off)에서 전백(full on)으로 되돌리는 것을 말합니다.

• **비율 조정** 최대값 및 최소값이 계산되며 결과가 해당 전체 범위에서 허용 가능한 범위로 축소되도록 맞춰짐을 나타냅니다.

보조 소스를 동일 크기로 맞추기 보조 클립이 현재 클립의 크기(폭 및 높이)와 일치하도록 비율을 조정합니다. 이 옵션의 선택을 해제하면 보조 클립은 소스의 현재 크기로 배치되어 소스 클립의 왼쪽 위 모퉁이에 맞게 정렬됩니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어, 이 값을 100%로 설정하면 클립에 효과가 표시되지 않습니다. 이 값을 0%로 설정하면 원래 이미지가 전혀 표시되지 않습니다.

반전(비디오) 효과

[반전](비디오) 효과는 이미지의 색상 정보를 반전합니다.

채널 반전할 채널입니다. 각 항목 그룹은 특정 색상 공간에서 작동하여 해당 색상 공간의 전체 이미지를 반전하거나 단일 채널만 반전합니다.

• **RGB/빨강/녹색/파랑** [RGB]를 선택하면 3개 추가 색상 채널이 모두 반전됩니다. [빨강], [녹색] 및 [파랑]을 선택하면 각각 개별 색상 채널이 반전됩니다.

• **HLS/색조/밝기/채도** [HLS]를 선택하면 계산된 3개 색상 채널이 모두 반전됩니다. [색조], [밝기] 및 [채도]를 선택하면 각각 개별 색상 채널이 반전됩니다.

• **YIQ/광도/동위상 색차/구적 색차** [YIQ]를 선택하면 3개 NTSC 광도 및 색차 채널이 모두 반전됩니다. [광도](Y), [위상 색차](I) 및 [구적 색차](Q)는 각각 개별 채널을 반전시킵니다.

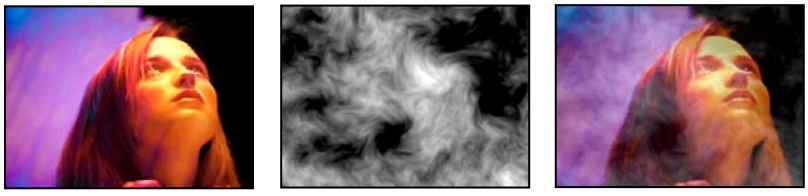
• **알파** 이미지의 알파 채널을 반전합니다. 알파 채널은 색상 채널이 아니며 투명도를 지정하는 채널입니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

매트 설정 효과

[매트 설정] 효과는 클립의 알파 채널(매트)을 다른 비디오 트랙에 포함된 클립의 채널로 바꿉니다. 그러면 매트가 이동하는 것처럼 표시됩니다.

참고: [매트 설정] 효과는 원래 After Effects용으로 개발되었습니다. 이 효과는 [매트 설정] 효과를 사용하는 이전 버전의 After Effects에서 만든 프로젝트와의 호환성을 제공할 용도로만 포함된 것입니다.



원본 이미지(왼쪽 및 가운데) 및 효과가 적용된 이미지(오른쪽)

[매트 설정] 효과를 사용하여 이동하는 매트를 만들려면 서로 다른 비디오 트랙에서 두 개의 오버랩되는 클립을 포함하는 시퀀스를 설정하십시오. 그런 다음 두 클립 중 하나에 [매트 설정] 효과를 적용하고 바꾸기 매트를 제공하는 클립을 지정합니다. 이동하는 매트를 만드는 데 [매트 설정]을 사용할 수는 있지만, [트랙 매트 키] 효과를 사용하여 이동하는 매트를 만드는 것이 보다 쉽고 빠릅니다.

레이어에서 매트 가져오기 바꾸기 매트로 사용할 비디오 트랙입니다. 시퀀스에서 원하는 비디오 트랙을 지정할 수 있습니다.

매트로 사용 매트에 사용할 채널입니다.

매트 반전 매트의 투명도 값을 반전합니다.

매트 동일 크기로 맞추기 선택한 클립을 현재 클립의 크기와 일치하도록 비율을 조정합니다. [매트 동일 크기로 맞추기]의 선택을 해제하면 매트로 지정된 클립이 첫 번째 클립의 가운데에 맞춰집니다.

매트와 원본 합성 현재 클립을 바꾸는 대신 새 매트와 합성합니다. 그러면 생성되는 매트를 사용하는 경우 현재 매트와 새 매트가 모두 어느 정도 불투명한 영역에서만 이미지가 표시되도록 할 수 있습니다.

매트 레이어 미리 곱하기 새 매트를 현재 클립에 미리 곱합니다.

단색 합성 효과

[단색 합성] 효과를 사용하면 원본 소스 클립 뒤에 단색 합성을 빠르게 만들 수 있습니다. 효과 컨트롤 내에서 소스 클립의 불투명도와 단색의 불투명도를 제어할 수 있으며 혼합 모드를 적용할 수 있습니다.

소스 불투명도 소스 클립의 불투명도입니다.

색상 단색의 색상입니다.

불투명도 단색의 불투명도입니다.

혼합 모드 클립과 단색을 결합하는 데 사용되는 혼합 모드입니다.

색상 교정 효과

Jeff Sengstack은 Videomaker Magazine 웹 사이트에서 색상 교정 및 향상에 대한 개요를 제공합니다.

명도 및 대비 효과

[명도 및 대비] 효과는 전체 클립의 명도 및 대비를 조정합니다. 기본값인 0.0은 클립이 변경되지 않음을 나타냅니다. [명도 및 대비] 효과를 사용하면 이미지의 색조 범위에 대해 간단한 조정 작업을 가장 간편하게 수행할 수 있습니다. 이 효과는 이미지의 모든 픽셀 값(밝은 영역, 어두운 영역 및 중간 영역)을 동시에 조정합니다.

원본(왼쪽), 밝기 및 명도 효과 적용 후(오른쪽)

브로드캐스트 색상 효과

[브로드캐스트 색상] 효과는 신호 진폭을 브로드캐스트 텔레비전에 대해 허용되는 범위 내로 유지하기 위해 픽셀 색상 값을 변경합니다.

[색상을 안전하게 만드는 방법]에 대해 [키 아웃 보호 안 함] 및 [키 아웃 보호] 설정을 사용하여 현재 설정에서 [브로드캐스트 색상] 효과의 영향을 받는 이미지 부분을 결정합니다.

브로드캐스트 로케일 원하는 출력의 브로드캐스트 표준입니다. NTSC(National Television Standards Committee)는 북미의 표준이며 일본에서도 사용됩니다. PAL(Phase Alternating Line)은 대부분의 서유럽 및 남미 지역에서 사용됩니다.

색상을 안전하게 만드는 방법 다음 중에서 신호 진폭을 줄이는 방법을 선택합니다.

- **광도 감소** 픽셀을 검정 쪽으로 이동하여 픽셀 명도를 줄입니다. 기본 설정입니다.

• **채도 감소** 픽셀의 색상을 명도가 비슷한 회색 쪽으로 이동하여 픽셀의 채도를 줄입니다. 동일한 IRE 레벨의 경우 채도를 줄이면 광도를 줄이는 것보다 이미지가 더 많이 변경된 것처럼 보입니다.

최대 신호 진폭(IRE) 신호의 최대 진폭(IRE 단위)입니다. 크기가 이 값보다 큰 픽셀은 변경됩니다. 기본값은 110입니다. 낮은 값을 지정하면 이미지가 더 많이 변경되며 높은 값을 지정하면 변경에 따른 위험도가 높아집니다.

색상 변경 효과

[색상 변경] 효과는 색상 범위의 색조, 밝기 및 채도를 조정합니다.

보기 [교정된 레이어]를 선택하면 [색상 변경] 효과의 결과가 표시됩니다. [색상 교정 마스크]를 선택하면 변경될 레이어 영역이 표시됩니다. 색상 교정 마스크의 흰색 영역이 가장 많이 변경되며 어두운 영역이 가장 적게 변경됩니다.

색조 변형 색조를 조정할 양(도)입니다.

밝기 변형 양수 값을 지정하면 일치하는 픽셀이 밝아지고 음수 값을 지정하면 일치하는 픽셀이 어두워집니다.

채도 변형 양수 값을 지정하면 일치하는 픽셀의 채도가 높아지고(원색 쪽으로 이동함) 음수 값을 지정하면 일치하는 픽셀의 채도가 낮아집니다(회색 쪽으로 이동함).

변경할 색상 범위 내에서 변경할 중심 색상입니다.

일치 허용치 일치하는 상태를 유지하면서 색상을 [일치할 색상]과 다르게 적용할 수 있는 정도입니다.

일치 부드러움 일치하지 않는 픽셀이 효과의 영향을 받는 양([일치할 색상]에 대한 유사 색상 범위에 비례)입니다.

색상 일치 유사 색상 범위를 결정하기 위해 색상을 비교할 색상 공간을 결정합니다. [RGB]를 선택하면 RGB 색상 공간에서 색상을 비교합니다. [색조]를 선택하면 색상의 색조를 비교하며 채도와 명도는 무시합니다. 즉, 밝은 빨강과 연분홍색은 서로 일치합니다. [크로마]를 선택하면 두 색차 구성 요소를 사용하여 유사 색상 범위를 결정하며 광도(밝기)는 무시됩니다.

색상 교정 마스크 반전 효과가 적용될 색상을 결정하는 마스크를 반전합니다.

고급 색상 변경 효과

[고급 색상 변경] 효과는 HLS(색조, 밝기 및 채도) 값을 사용하여 이미지에서 선택한 색상을 다른 색상으로 변경하고, 나머지 색상은 그대로 유지합니다.

[고급 색상 변경] 효과를 사용하면 [색상 변경] 효과에서는 사용할 수 없는 유동적 기능 및 옵션을 사용할 수 있습니다. 이러한 옵션으로는 색상을 정확하기 일치시키기 위해 색조, 밝기 및 채도에 사용할 수 있는 허용치 슬라이더와 원래 색상을 변경하려는 대상 색상의 정확한 RGB 값을 선택할 수 있는 기능 등이 있습니다.

원본 이미지(왼쪽), 행성에서 채도가 제거된 이미지(가운데) 및 행성에서 연녹색이 노랑으로 바뀐 이미지(오른쪽)

변경 지점 변경할 색상 범위의 가운데입니다.

변경 대상 일치하는 픽셀의 색상을 변경할 대상 색상입니다.

색상 변경을 애니메이션으로 만들려면 [변경 대상] 색상에 대해 키프레임을 설정하십시오.

변경 영향을 받는 채널입니다.

변경 방식 색상을 변경하는 방법입니다. [색상 직접 변경]을 선택하면 영향을 받는 픽셀이 직접 대상 색상으로 변경됩니다. [색상 변환]을 선택하면 영향을 받는 픽셀 값이 HLS 보간을 사용하여 대상 색상으로 변환됩니다. 각 픽셀이 변경되는 양은 픽셀 색상이 [변경 지점] 색상에 얼마나 근접한지에 따라 달라집니다.

허용치 일치하는 상태를 유지하면서 색상을 [변경 지점] 색상과 다르게 적용할 수 있는 정도입니다. 이 컨트롤을 확장하면 [색조], [밝기] 및 [채도] 값에 대한 개별 슬라이더가 표시됩니다.

참고: 일치 및 효과가 적용되는 픽셀을 보다 명확하게 파악하려면 [교정 매트 보기] 옵션을 사용하십시오.

부드러움 교정 매트 가장자리에 사용할 페더의 양입니다. 높은 값을 지정하면 색상 변경의 영향을 받는 영역과 그렇지 않은 영역 사이가 보다 부드럽게 전환됩니다.

교정 매트 보기 효과가 각 픽셀에 영향을 주는 정도를 나타내는 회색 음영 매트를 표시합니다. 흰색 영역이 가장 많이 변경되며 어두운 영역이 가장 적게 변경됩니다.

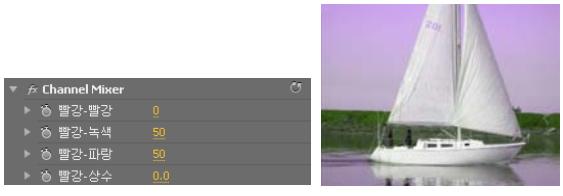
채널 혼합기 효과

[채널 혼합기] 효과는 현재 색상 채널의 혼합을 사용하여 색상 채널을 수정합니다. 이 효과를 사용하면 다른 색상 조정 도구로는 쉽게 수행할 수 없는 독특한 색상 조정 효과를 적용할 수 있습니다. 각 색상 채널에서 백분율 정도를 선택하여 고품질 회색 음영 이미지를 만들고, 고품질 세피아 색조 또는 다른 색조가 적용된 이미지를 만들고, 채널을 교체 및 복제할 수 있습니다.

[출력 채널] - [입력 채널] 출력 채널 값에 추가할 입력 채널 값의 백분율입니다. 예를 들어 [빨강-녹색] 설정이 10이면 각 픽셀에서 빨강 채널의 값이 해당 픽셀에 대한 녹색 채널 값의 10%만큼 증가합니다. [파랑-녹색] 설정이 100이고 [파랑-파랑] 설정이 0이면 파랑 채널 값이 녹색 채널 값으로 바뀝니다.

[출력 채널]-상수 출력 채널 값에 추가할 상수 값(백분율)입니다. 예를 들어 [빨강-상수] 설정이 100이면 100% 빨강을 추가하여 모든 픽셀에 대한 빨강 채널의 채도를 높입니다.

단색 빨강, 녹색 및 파랑 출력 채널에 대해 빨강 출력 채널의 값을 사용하여 회색 음영 이미지를 만듭니다.



빨강 채널에서 모든 빨강 입력을 제거하고 녹색 채널의 50%와 파랑 채널의 50%를 빨강 채널에 추가

기타 도움말 항목

300페이지의 “클립의 색상 채널 혼합”

색상 균형 효과

[색상 균형] 효과는 이미지의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역에 있는 빨강, 녹색 및 파랑의 양을 변경합니다.

광도 유지 색상을 변경하는 동안 이미지의 평균 명도를 유지합니다. 이 컨트롤을 사용하면 이미지의 색조 균형이 유지됩니다.

색상 균형(HLS) 효과

[색상 균형(HLS)] 효과는 이미지의 색조, 광도 및 채도 레벨을 변경합니다.

색조 이미지의 색상 체계를 지정합니다.

밝기 이미지의 명도를 지정합니다.

채도 이미지의 색상 채도를 조정합니다. 기본값은 0(색상에 영향을 주지 않음)입니다. 음수 값을 지정하면 채도가 낮아지며, -100을 지정하면 클립이 회색 음영으로 변환됩니다. 0보다 큰 값을 지정하면 색상의 채도가 높아집니다.

참고: [색상 균형 채도] 컨트롤로 원하는 결과가 나타나지 않으면 [빠른 색상 교정기] 효과에서 [채도] 컨트롤을 사용해 봅니다.

기타 도움말 항목

337페이지의 "빠른 색상 교정기 효과"

균일화 효과

[균일화] 효과는 이미지의 픽셀 값을 변경하여 보다 일관성 있는 명도 또는 색상 구성 요소 분포를 생성합니다. 이 효과는 Adobe Photoshop의 [균일화] 명령과 비슷하게 작동합니다. 이 효과는 알파 값이 0인 픽셀(투명)은 고려하지 않습니다.

균일화 [RGB]를 선택하면 빨강, 녹색 및 파랑 구성 요소를 기반으로 이미지를 균일화합니다. [명도]를 선택하면 각 픽셀의 명도를 기반으로 이미지를 균일화합니다. [Photoshop 스타일]을 선택하면 이미지에 사용된 픽셀의 명도 값을 다시 분포시켜 픽셀이 명도 레벨의 전체 범위를 더욱 고르게 나타내도록 합니다.

균일화 양 명도 값을 다시 분포시킬 정도입니다. 이 값을 100%로 설정하면 픽셀 값이 최대한 균일하게 분산되고, 보다 낮은 백분율을 설정하면 다시 분포되는 픽셀 값이 줄어듭니다.

빠른 색상 교정기 효과

[빠른 색상 교정기] 효과는 색조 및 채도 컨트롤을 사용하여 클립의 색상을 조정합니다. 또한 이 효과에는 이미지 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역의 강도 레벨을 조정하기 위한 레벨 컨트롤도 포함되어 있습니다. 이 효과는 [프로그램 모니터]에서 빠르게 미리 볼 수 있는 간단한 색상 교정을 적용하는 경우 적합합니다.

출력 조정 내용을 최종 결과(합성), 색조 값 조정(루마) 또는 알파 매트 표시(마스크)로 [프로그램 모니터]에 표시할 수 있습니다.

분할 뷰 표시 이미지의 왼쪽 또는 위쪽 부분을 교정된 보기로 표시하고 오른쪽 또는 아래쪽 부분을 교정되지 않은 보기로 표시합니다.

레이아웃 분할 뷰 이미지가 나란히(가로) 표시되는지 아니면 위아래로(세로) 표시되는지를 결정합니다.

분할 뷰 백분율 교정된 보기의 크기를 조정합니다. 기본값은 50%입니다.

흰색 균형 [스포이드] 도구를 사용하여 이미지 또는 모니터 바탕 화면 임의의 위치에서 대상 색상을 샘플링하는 방법으로 이미지에 흰색 균형을 할당합니다. 색상 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 후에 색상을 선택하여 흰색 균형을 정의할 수도 있습니다.

색조 균형 및 각도 색상 원반을 사용하여 색조 균형 및 색조 각도를 제어합니다. 원반 중심을 따라 이동하는 작은 원이 색조(UV) 변환을 제어하며, 이를 통해 균형 강도와 균형 각도가 변경됩니다. 작은 수직선이 컨트롤의 상대적 거칠기/세밀도를 설정하며 균형 게인이 제어됩니다.

[색조 균형 및 각도]에 대한 조정 내용은 벡터 스코프에서 확인할 수 있습니다.

색조 각도 색조 회전을 제어합니다. 기본값은 0입니다. 색상 원반은 음수 값을 지정하면 왼쪽으로 회전하고 양수 값을 지정하면 오른쪽으로 회전합니다.

균형 강도 [균형 각도]에 의해 결정되는 색상 균형 교정의 양을 제어합니다.

균형 게인 보다 밝은 픽셀이 어두운 픽셀보다 효과의 영향을 많이 받도록 곱하기를 통해 명도 값을 조정합니다.

균형 각도 원하는 색조 값 선택을 제어합니다.

채도 이미지의 색상 채도를 조정합니다. 기본값은 100(색상에 영향을 주지 않음)입니다. 100보다 작은 값을 지정하는 경우 채도가 감소하며, 0을 지정하면 모든 색상이 완전히 제거됩니다. 100보다 큰 값을 지정하면 색상의 채도가 높아집니다.

자동 검정 레벨 가장 어두운 레벨이 7.5IRE(NTSC) 또는 0.3v(PAL) 이상이 되도록 클립의 검정 레벨을 높입니다. 어두운 영역 부분은 잘리고 중간 픽셀 값이 비율에 맞게 다시 분포됩니다. 그러므로 [자동 검정 레벨]을 사용하면 이미지의 어두운 영역이 밝아집니다.

자동 대비 [자동 검정 레벨]과 [자동 흰색 레벨]을 동시에 적용합니다. [자동 대비]를 사용하면 밝은 영역은 어두워지고 어두운 영역은 밝아집니다.

자동 흰색 레벨 가장 밝은 레벨이 100IRE(NTSC) 또는 1.0v(PAL)를 초과하지 않도록 클립의 흰색 레벨을 낮춥니다. 밝은 영역 부분은 잘리고 중간 픽셀 값이 비율에 맞게 다시 분포됩니다. 그러므로 [자동 흰색 레벨]을 사용하면 이미지의 밝은 영역이 어두워집니다.

검정 레벨, 회색 레벨, 흰색 레벨 서로 다른 [스포이드] 도구를 사용해 이미지 또는 모니터 바탕 화면 임의의 위치에서 대상 색상을 샘플링하는 방법으로 가장 어두운 영역, 중간 영역 회색 및 가장 밝은 영역의 레벨을 설정합니다. 색상 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 후에 색상을 선택하여 검정, 중간 영역 회색 및 흰색을 정의할 수도 있습니다.

입력 레벨 바깥쪽에 있는 두 개의 [입력 레벨] 슬라이더는 검은 점과 흰 점을 [출력] 슬라이더의 설정으로 매핑합니다. 중간의 [입력] 슬라이더는 이미지의 감마를 조정합니다. 이렇게 하면 중간 영역이 이동하여 밝은 영역과 어두운 영역이 크게 바뀌지 않으면서 회색 색조의 중간 범위 강도 값이 변경됩니다.

출력 레벨 검은 점과 흰 점 입력 레벨 슬라이더를 지정된 값으로 매핑합니다. 기본적으로 [출력] 슬라이더의 레벨은 0입니다. 레벨 0에서 어두운 영역은 순수한 검정이며 레벨 255에서의 밝은 영역은 순수한 흰색입니다. 따라서 [출력] 슬라이더의 기본 위치에서 검정 입력 슬라이더를 움직이면 어두운 영역 값이 레벨 0에 매핑되고, 흰색 점 슬라이더를 움직이면 밝은 영역 값이 레벨 255에 매핑됩니다. 나머지 레벨은 레벨 0에서 255 사이에 재분배됩니다. 이러한 재분배는 이미지의 색조 범위를 축소하고 전체적인 이미지의 대비를 낮추는 효과를 가져옵니다.

입력 검정 레벨, 입력 회색 레벨, 입력 흰색 레벨 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역에 대한 검은 점, 중간 영역 및 흰색 점 입력 레벨을 조정합니다.

출력 검정 레벨, 출력 흰색 레벨 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역에 대한 입력 검정 및 입력 흰색 레벨의 매핑된 출력 레벨을 조정합니다.

기타 도움말 항목

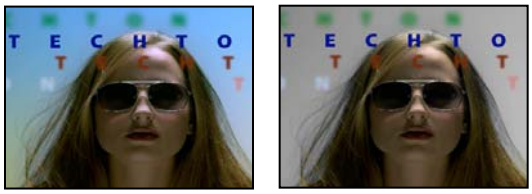
288페이지의 “색상 교정 효과 적용”

291페이지의 “색상 균형, 각도 및 채도 컨트롤”

293페이지의 “곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정”

색상 유지/지우기 효과

[색상 유지/지우기] 효과는 [유지할 색상]과 유사한 색상을 제외하고 클립에서 모든 색상을 제거합니다. 예를 들어 농구공 자체의 주황색을 제외하고 농구 경기 샷을 전체적으로 탈색할 수 있습니다.



원본 이미지(왼쪽) 및 효과가 적용된 이미지(오른쪽)

탈색 양 색상을 제거할 정도입니다. 100%를 설정하면 선택한 색상과 비슷하지 않은 이미지 영역이 회색 음영으로 표시됩니다.

유지할 색상 스포이드 또는 색상 피커를 사용하여 유지할 색상을 결정합니다.

허용치 색상 일치 작업의 유연성입니다. 0%를 선택하면 [유지할 색상]과 정확하게 일치하는 항목을 제외한 모든 픽셀이 탈색됩니다. 100%를 선택하면 색상이 변경되지 않습니다.

가장자리 부드러움 색상 경계의 부드러움 정도입니다. 높은 값을 지정하면 색상이 회색으로 부드럽게 전환됩니다.

색상 일치 색상의 RGB 값을 비교할지 색조 값을 비교할지를 결정합니다. [RGB 사용]을 선택하면 일치가 보다 엄격하게 적용되어 이미지가 더 많이 탈색됩니다. 예를 들어 진한 파랑, 연한 파랑 및 중간 파랑을 유지하려면 [색조 사용]을 선택하고 [유지할 색상]으로 모든 파랑을 선택합니다.

루마 교정기 효과

[루마 교정기] 효과를 사용하면 클립의 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역에서 명도 및 대비를 조정할 수 있습니다. 또한 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하여 교정할 색상 범위를 지정할 수도 있습니다.

출력 조정 내용을 최종 결과(합성), 색조 값 조정(루마), 알파 매트 표시(마스크) 또는 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역이 속하는 3색조 표현(색조 범위)으로 [프로그램 모니터]에 표시할 수 있습니다.

분할 뷰 표시 이미지의 왼쪽 또는 위쪽 부분을 교정된 보기로 표시하고 오른쪽 또는 아래쪽 부분을 교정되지 않은 보기로 표시합니다.

레이아웃 분할 뷰 이미지가 나란히(가로) 표시되는지 아니면 위아래로(세로) 표시되는지를 결정합니다.

분할 뷰 백분율 교정된 보기의 크기를 조정합니다. 기본값은 50%입니다.

색조 범위 정의 고대비 및 폴-오프(fall-off)(부드러움) 컨트롤을 포함하는 고대비를 사용하여 어두운 영역 및 밝은 영역의 색조 범위를 정의합니다. 삼각형을 클릭하여 [색조 범위 정의] 컨트롤을 표시합니다. 정사각형 슬라이드를 드래그하여 고대비를 조정합니다. 삼각형 슬라이더를 드래그하여 부드러움(페더링) 값을 조정합니다.

참고: [색조 범위 정의] 슬라이더를 조정할 때 [출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 선택하면 서로 다른 색조 범위가 표시됩니다.

색조 범위 광도 조정 내용이 전체 이미지(마스터)에 적용되는지 아니면 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역에만 적용되는지를 지정합니다.

명도 클립의 검정 레벨을 조정합니다. 이 컨트롤을 사용하면 클립의 검정 사진 콘텐트가 검정으로 나타납니다.

대비 클립의 원본 대비 값에서 게인을 조정하여 이미지 대비를 변경합니다.

대비 레벨 클립의 원본 대비 값을 설정합니다.

감마 검정 및 흰색 레벨에는 영향을 주지 않고 이미지의 중간 영역 값을 조정합니다. 이 컨트롤을 사용하면 [루마 곡선] 효과에서 곡선 모양을 변경하는 것과 매우 비슷하게 대비가 변경됩니다. 어두운 영역과 밝은 영역을 왜곡시키지 않고 너무 어둡거나 밝은 이미지를 조정하려면 이 컨트롤을 사용하십시오.

페데스탈 이미지의 픽셀 값에 고정된 오프셋을 추가하여 이미지를 조정합니다. 이 컨트롤을 [게인] 컨트롤과 함께 사용하면 이미지의 전체적인 명도를 높일 수 있습니다.

게인 곱하기를 통해 명도 값을 조정하여 전체적인 대비 비율을 변경합니다. 이 효과는 어두운 픽셀보다 밝은 픽셀에 더 많이 적용됩니다.

보조 색상 교정 효과에 의해 교정될 색상 범위를 지정합니다. 색상은 색조, 채도 및 광도별로 정의할 수 있습니다. 삼각형을 클릭하여 컨트롤에 액세스합니다.

참고: [출력] 메뉴에서 [마스크]를 선택하면 색상 범위를 정의할 때 선택되는 이미지 영역이 표시됩니다.

가운데 지정 중인 범위의 중심 색상을 정의합니다. [스포이드] 도구를 선택하고 화면에서 임의의 위치를 클릭하여 색상을 지정합니다. 그러면 해당 색상이 색상 견본에 표시됩니다. [+ 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위를 확장하고, [- 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위에서 원하는 부분을 뺍니다. 또한 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 다음 가운데 색상을 선택해도 됩니다.

색조, 채도 및 루마 색조, 채도 또는 광도로 교정할 색상 범위를 지정합니다. 옵션 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 고대비 및 부드러움(페더링) 컨트롤에 액세스하면 색조, 채도 또는 광도 범위를 정의할 수 있습니다.

부드럽게 지정된 영역의 경계를 보다 확산시켜 교정을 원본 이미지에 보다 많이 혼합합니다. 높은 값을 지정하면 부드러움 정도가 높아집니다.

가장자리 감소 지정된 영역을 보다 선명하게 정의합니다. 그러면 교정 내용이 보다 명확하게 표시됩니다. 높은 값을 지정하면 지정된 영역의 가장자리 정의가 증가합니다.

한계 색상 반전 [보조 색상 교정] 설정을 사용하여 지정한 색상 범위를 제외한 모든 색상을 교정합니다.

기타 도움말 항목

293페이지의 "곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정"

루마 곡선 효과

[루마 곡선] 효과는 곡선 조정을 사용하여 클립의 명도와 대비를 조정합니다. 또한 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하여 교정할 색상 범위를 지정할 수도 있습니다.

출력 조정 내용을 최종 결과(합성), 색조 값 조정(루마) 또는 알파 매트 표시(마스크)로 [프로그램 모니터]에 표시할 수 있습니다.

분할 뷰 표시 이미지의 왼쪽 또는 위쪽 부분을 교정된 보기로 표시하고 오른쪽 또는 아래쪽 부분을 교정되지 않은 보기로 표시합니다.

레이아웃 분할 뷰 이미지가 나란히(가로) 표시되는지 아니면 위아래로(세로) 표시되는지를 결정합니다.

분할 뷰 백분율 교정된 보기의 크기를 조정합니다. 기본값은 50%입니다.

루마 파형 곡선 모양을 변경할 때 클립의 명도 및 대비를 변경합니다. 곡선을 위쪽으로 휘게 변경하면 클립이 밝아지고 아래쪽으로 휘게 변경하면 클립이 어두워집니다. 곡선에서 경사가 급한 부분은 대비가 심한 이미지 부분을 나타냅니다. 클릭하여 곡선에 점을 추가하고 드래그하여 모양을 조작합니다. 곡선에서 최대 16개의 점을 조정할 수 있습니다. 점을 삭제하려면 그래프 바깥쪽으로 드래그하면 됩니다.

보조 색상 교정 효과에 의해 교정될 색상 범위를 지정합니다. 색상은 색조, 채도 및 광도별로 정의할 수 있습니다. 삼각형을 클릭하여 컨트롤에 액세스합니다.

참고: [출력] 메뉴에서 [마스크]를 선택하면 색상 범위를 정의할 때 선택되는 이미지 영역이 표시됩니다.

가운데 지정 중인 범위의 중심 색상을 정의합니다. [스포이드] 도구를 선택하고 화면에서 임의의 위치를 클릭하여 색상을 지정합니다. 그러면 해당 색상이 색상 견본에 표시됩니다. [+ 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위를 확장하고, [- 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위에서 원하는 부분을 뺍니다. 또한 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 다음 가운데 색상을 선택해도 됩니다.

색조, 채도 및 루마 색조, 채도 또는 광도로 교정할 색상 범위를 지정합니다. 옵션 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 고대비 및 부드러움(페더링) 컨트롤에 액세스하면 색조, 채도 또는 광도 범위를 정의할 수 있습니다.

부드럽게 지정된 영역의 경계를 보다 확산시켜 교정을 원본 이미지에 보다 많이 혼합합니다. 높은 값을 지정하면 부드러움 정도가 높아집니다.

가장자리 감소 지정된 영역을 보다 선명하게 정의합니다. 그러면 교정 내용이 보다 명확하게 표시됩니다. 높은 값을 지정하면 지정된 영역의 가장자리 정의가 증가합니다.

한계 색상 반전 [보조 색상 교정] 설정을 사용하여 지정한 색상 범위를 제외한 모든 색상을 교정합니다.

기타 도움말 항목

293페이지의 "곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정"

RGB 색상 교정기 효과

[RGB 색상 교정기] 효과는 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역에 대해 정의하는 색조 범위에 조정을 적용함으로써 클립의 색상을 조정합니다. 이 효과를 사용하면 각 색상 채널의 색조를 개별적으로 조정할 수 있습니다. 또한 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하여 교정할 색상 범위를 지정할 수도 있습니다.

[RGB 색상 교정기] 효과 사용에 대한 자세한 내용은 Videomaker Magazine 웹 사이트의 Tips & Tricks: Color Correction 비디오 자습서를 참조하십시오.

출력 조정 내용을 최종 결과(합성), 색조 값 조정(루마), 알파 매트 표시(마스크) 또는 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역이 속하는 3색조 표현(색조 범위)으로 [프로그램 모니터]에 표시할 수 있습니다.

분할 뷰 표시 이미지의 왼쪽 또는 위쪽 부분을 교정된 보기로 표시하고 오른쪽 또는 아래쪽 부분을 교정되지 않은 보기로 표시합니다.

레이아웃 분할 뷰 이미지가 나란히(가로) 표시되는지 아니면 위아래로(세로) 표시되는지를 결정합니다.

분할 뷰 백분율 교정된 보기의 크기를 조정합니다. 기본값은 50%입니다.

색조 범위 정의 고대비 및 폴-오프(fall-off) 컨트롤을 사용하여 어두운 영역 및 밝은 영역의 색조 범위를 정의합니다.

- **어두운 영역 임계값** 어두운 영역의 색조 범위를 결정합니다.
- **어두운 영역 부드러움** 폴-오프(fall-off)를 사용하여 어두운 영역의 색조 범위를 결정합니다.
- **밝은 영역 임계값** 밝은 영역의 색조 범위를 결정합니다.
- **밝은 영역 부드러움** 폴-오프(fall-off)를 사용하여 밝은 영역의 색조 범위를 결정합니다.

[출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 선택하여 [색조 범위 정의] 컨트롤을 조정할 때 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역을 표시합니다.

색조 범위 색상 교정이 전체 이미지(마스터)에 적용되는지 아니면 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역에만 적용되는지를 지정합니다.

감마 검정 및 흰색 레벨에는 영향을 주지 않고 이미지의 중간 영역 값을 조정합니다. 어두운 영역과 밝은 영역을 왜곡시키지 않고 너무 어둡거나 밝은 이미지를 조정하려면 이 컨트롤을 사용하십시오.

페데스탈 이미지의 픽셀 값에 고정된 오프셋을 추가하여 이미지를 조정합니다. 이 컨트롤을 [게인] 컨트롤과 함께 사용하면 이미지의 전체적인 명도를 높일 수 있습니다.

게인 곱하기를 통해 명도 값을 조정하여 전체적인 대비 비율을 변경합니다. 이 효과는 어두운 픽셀보다 밝은 픽셀에 더 많이 적용됩니다.

RGB 각 색상 채널의 중간 영역 값, 대비 및 명도를 개별적으로 조정합니다. 삼각형을 클릭하여 각 채널의 감마, 페데스탈 및 게인을 설정하기 위한 옵션을 확장합니다.

- **빨강 감마, 녹색 감마 및 파랑 감마** 검정 및 흰색 레벨에는 영향을 주지 않고 빨강, 녹색 또는 파랑 채널의 중간 영역 값을 조정합니다.
- **빨강 페데스탈, 녹색 페데스탈 및 파랑 페데스탈** 채널의 픽셀 값에 고정된 오프셋을 추가하여 빨강, 녹색 또는 파랑 채널의 색조 값을 조정합니다. 이 컨트롤을 [게인] 컨트롤과 함께 사용하면 채널의 전체적인 명도를 높일 수 있습니다.
- **빨강 게인, 녹색 게인 및 파랑 게인** 보다 밝은 픽셀이 어두운 픽셀보다 효과의 영향을 많이 받도록 곱하기를 통해 빨강, 녹색 또는 파랑 채널의 명도 값을 조정합니다.

보조 색상 교정 효과에 의해 교정될 색상 범위를 지정합니다. 색상은 색조, 채도 및 광도별로 정의할 수 있습니다. 삼각형을 클릭하여 컨트롤에 액세스합니다.

참고: [출력] 메뉴에서 [마스크]를 선택하면 색상 범위를 정의할 때 선택되는 이미지 영역이 표시됩니다.

가운데 지정 중인 범위의 중심 색상을 정의합니다. [스포이드] 도구를 선택하고 화면에서 임의의 위치를 클릭하여 색상을 지정합니다. 그러면 해당 색상이 색상 견본에 표시됩니다. [+ 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위를 확장하고, [- 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위에서 원하는 부분을 뺍니다. 또한 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 다음 가운데 색상을 선택해도 됩니다.

색조, 채도 및 루마 색조, 채도 또는 광도로 교정할 색상 범위를 지정합니다. 옵션 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 고대비 및 부드러움(페더링) 컨트롤에 액세스하면 색조, 채도 또는 광도 범위를 정의할 수 있습니다.

부드럽게 지정된 영역의 경계를 보다 확산시켜 교정을 원본 이미지에 보다 많이 혼합합니다. 높은 값을 지정하면 부드러움 정도가 높아집니다.

가장자리 감소 지정된 영역을 보다 선명하게 정의합니다. 그러면 교정 내용이 보다 명확하게 표시됩니다. 높은 값을 지정하면 지정된 영역의 가장자리 정의가 증가합니다.

한계 색상 반전 [보조 색상 교정] 설정을 사용하여 지정한 색상 범위를 제외한 모든 색상을 교정합니다.

기타 도움말 항목

288페이지의 "색상 교정 효과 적용"

293페이지의 "곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정"

RGB 곡선 효과

[RGB 곡선] 효과는 각 색상 채널에 대해 곡선 조정을 사용하여 클립 색상을 조정합니다. 각 곡선을 사용하면 이미지의 색조 범위 전체에 걸쳐 최대 16개의 서로 다른 점을 조정할 수 있습니다. 또한 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하여 교정할 색상 범위를 지정할 수도 있습니다.

출력 조정 내용을 최종 결과(합성), 색조 값 조정(루마) 또는 알파 매트 표시(마스크)로 [프로그램 모니터]에 표시할 수 있습니다.

분할 뷰 표시 이미지의 특정 부분을 교정된 보기로 표시하고 다른 부분을 교정되지 않은 보기로 표시합니다.

레이아웃 분할 뷰 이미지가 나란히(가로) 표시되는지 아니면 위아래로(세로) 표시되는지를 결정합니다.

분할 뷰 백분율 교정된 보기의 크기를 조정합니다. 기본값은 50%입니다.

마스터 곡선 모양을 변경하면 모든 채널의 명도 및 대비가 변경됩니다. 곡선을 위쪽으로 휘게 변경하면 클립이 밝아지고 아래쪽으로 휘게 변경하면 클립이 어두워집니다. 곡선에서 경사가 급한 부분은 대비가 심한 이미지 부분을 나타냅니다. 클릭하여 곡선에 점을 추가하고 드래그하여 모양을 조작합니다. 곡선에는 최대 16개의 점을 추가할 수 있습니다. 점을 삭제하려면 그래프 바깥쪽으로 드래그하면 됩니다.

빨강, 녹색 및 파랑 곡선 모양을 변경할 때 빨강, 녹색 또는 파랑 채널의 명도 및 대비를 변경합니다. 곡선을 위쪽으로 휘게 변경하면 채널이 밝아지고 아래쪽으로 휘게 변경하면 채널이 어두워집니다. 곡선에서 경사가 급한 부분은 대비가 심한 채널 부분을 나타냅니다. 클릭하여 곡선에 점을 추가하고 드래그하여 모양을 조작합니다. 곡선에서 최대 16개의 점을 조정할 수 있습니다. 점을 삭제하려면 그래프 바깥쪽으로 드래그하면 됩니다.

보조 색상 교정 효과에 의해 교정될 색상 범위를 지정합니다. 색상은 색조, 채도 및 광도별로 정의할 수 있습니다. 삼각형을 클릭하여 컨트롤에 액세스합니다.

참고: [출력] 메뉴에서 [마스크]를 선택하면 색상 범위를 정의할 때 선택되는 이미지 영역이 표시됩니다.

가운데 지정 중인 범위의 중심 색상을 정의합니다. [스포이드] 도구를 선택하고 화면에서 임의의 위치를 클릭하여 색상을 지정합니다. 그러면 해당 색상이 색상 견본에 표시됩니다. [+ 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위를 확장하고, [- 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위에서 원하는 부분을 뺍니다. 또한 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 다음 가운데 색상을 선택해도 됩니다.

색조, 채도 및 루마 색조, 채도 또는 광도로 교정할 색상 범위를 지정합니다. 옵션 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 고대비 및 부드러움(페더링) 컨트롤에 액세스하면 색조, 채도 또는 광도 범위를 정의할 수 있습니다.

끝 부드러움 지정된 영역의 경계를 보다 확산시켜 교정을 원본 이미지에 보다 많이 혼합합니다. 높은 값을 지정하면 부드러움 정도가 높아집니다.

가장자리 감소 지정된 영역을 보다 선명하게 정의합니다. 그러면 교정 내용이 보다 명확하게 표시됩니다. 높은 값을 지정하면 지정된 영역의 가장자리 정의가 증가합니다.

한계 색상 반전 [보조 색상 교정] 설정을 사용하여 지정한 색상 범위를 제외한 모든 색상을 교정합니다.

기타 도움말 항목

293페이지의 “곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정”

294페이지의 “레벨을 사용한 광도 조정”

3방향 색상 교정기 효과

[3방향 색상 교정기] 효과를 사용하면 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역에 대해 클립의 색조, 채도 및 명도를 조정하여 미세하게 교정할 수 있습니다. 이 효과에는 이미지의 광도를 표시하는 막대 그래프가 있습니다. 또한 [보조 색상 교정] 컨트롤을 사용하여 교정할 색상 범위를 지정하여 보다 상세한 조정을 수행할 수 있습니다.

출력 조정 내용을 최종 결과(합성), 색조 값 조정(루마), 알파 매트 표시(마스크) 또는 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역의 3색조 표현(색조 범위)으로 [프로그램 모니터]에 표시할 수 있습니다.

분할 뷰 표시 이미지의 특정 부분을 교정된 보기로 표시하고 다른 부분을 교정되지 않은 보기로 표시합니다.

레이아웃 분할 뷰 이미지가 나란히(가로) 표시되는지 아니면 위아래로(세로) 표시되는지를 결정합니다.

분할 뷰 백분율 교정된 보기의 크기를 조정합니다. 기본값은 50%입니다.

검정 균형, 회색 균형, 흰색 균형 검정, 중간 영역 회색 또는 흰색 균형을 클립에 할당합니다. 서로 다른 [스포이드] 도구를 사용하여 이미지에서 대상 색을 샘플링하거나 [Adobe 색상 피커]에서 색상을 선택합니다.

색조 범위 정의 클립의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역 색조 범위를 정의합니다. 정사각형 슬라이드를 드래그하여 고대비를 조정합니다. 삼각형 슬라이드를 드래그하여 부드러움(페더링) 양을 조정합니다.

[출력] 메뉴에서 [색조 범위]를 선택하여 [색조 범위 정의] 컨트롤을 조정할 때 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역을 표시합니다.

어두운 영역 임계값, 어두운 영역 부드러움, 밝은 영역 임계값, 밝은 영역 부드러움 클립의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역 임계값과 부드러움을 결정합니다. 값을 입력하거나 옵션 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하고 슬라이더를 드래그합니다.

색조 범위 [색조 각도], [균형 강도], [균형 게인], [균형 각도], [채도] 및 [레벨] 컨트롤에 의해 조정되는 색조 범위를 선택합니다. 기본값은 [밝은 영역]입니다. 메뉴의 다른 옵션은 [마스터], [어두운 영역] 및 [중간 영역]입니다.

참고: [색조 범위] 메뉴에서 항목을 선택한 후에도 3개의 색상 원반을 사용하여 3개의 색조 범위를 모두 조정할 수 있습니다.

3방향 색조 균형 및 각도 어두운 영역(왼쪽 원반), 중간 영역(중간 원반) 및 밝은 영역(오른쪽 원반)에 대해 3개의 색상 원반을 사용하여 색조 및 채도 조정을 제어합니다. [색조 범위] 메뉴에서 [마스터]를 선택하면 단일 마스터 원반이 나타납니다. 원반 중심을 따라 이동하는 원형 축소판이 색조(UV) 변환을 제어합니다. 축소판 위의 직각 핸들은 컨트롤의 상대적 거칠기 또는 세밀도에 영향을 주는 균형 크기를 제어합니다. 원반의 바깥쪽 링은 색조 회전을 제어합니다.

3방향 색조 균형 및 각도 색상 원반

밝은 영역/중간 영역/어두운 영역 색조 각도 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역의 색조 회전을 제어합니다. 기본값은 0입니다. 색상 원반은 음수 값을 지정하면 왼쪽으로 회전하고 양수 값을 지정하면 오른쪽으로 회전합니다.

밝은 영역/중간 영역/어두운 영역 균형 강도 [균형 각도]에 의해 결정되는 색상 균형 교정의 양을 제어합니다. 조정 내용은 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역에 적용할 수 있습니다.

밝은 영역/중간 영역/어두운 영역 균형 게인 보다 밝은 픽셀이 어두운 픽셀보다 효과의 영향을 많이 받도록 곱하기를 통해 명도 값을 조정합니다. 조정 내용은 밝은 영역, 중간 영역 및 어두운 영역에 적용할 수 있습니다.

밝은 영역/중간 영역/어두운 영역 균형 강도 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역의 색조 변환을 제어합니다.

밝은 영역/중간 영역/어두운 영역 채도 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역의 색상 채도를 조정합니다. 기본값은 100(색상에 영향을 주지 않음)입니다. 100보다 작은 값을 지정하는 경우 채도가 감소하며, 0을 지정하면 모든 색상이 완전히 제거됩니다. 100보다 큰 값을 지정하면 색상의 채도가 높아집니다.

자동 검정 레벨 가장 어두운 레벨이 7.5IRE 이상이 되도록 클립의 검정 레벨을 높입니다. 어두운 영역 부분은 잘리고 중간 픽셀 값이 비율에 맞게 다시 분포됩니다. 그러므로 [자동 검정 레벨]을 사용하면 이미지의 어두운 영역이 밝아집니다.

자동 대비 [자동 검정 레벨]과 [자동 흰색 레벨]을 동시에 적용합니다. 이로 인해 밝은 영역은 어두워지고 어두운 영역은 밝아집니다.

자동 흰색 레벨 가장 밝은 레벨이 100IRE를 초과하지 않도록 클립의 흰색 레벨을 낮춥니다. 밝은 영역 부분은 잘리고 중간 픽셀 값이 비율에 맞게 다시 분포됩니다. 그러므로 [자동 흰색 레벨]을 사용하면 이미지의 밝은 영역이 어두워집니다.

검정 레벨, 회색 레벨, 흰색 레벨 서로 다른 [스포이드] 도구를 사용해 이미지 또는 모니터 바탕 화면 임의의 위치에서 대상 색상을 샘플링하는 방법으로 가장 어두운 영역, 중간 영역 회색 및 가장 밝은 영역의 레벨을 설정합니다. 색상 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 후에 색상을 선택하여 검정, 중간 영역 회색 및 흰색을 정의할 수도 있습니다.

입력 레벨 바깥쪽에 있는 두 개의 [입력 레벨] 슬라이더는 검은 점과 흰 점을 [출력] 슬라이더의 설정으로 매핑합니다. 중간의 [입력] 슬라이더는 이미지의 감마를 조정합니다. 이렇게 하면 중간 영역이 이동하여 밝은 영역과 어두운 영역이 크게 바뀌지 않으면서 회색 색조의 중간 범위 강도 값이 변경됩니다.

입력 레벨 슬라이더

출력 레벨 검은 점과 흰 점 입력 레벨 슬라이더를 지정된 값으로 매핑합니다. 기본적으로 [출력] 슬라이더의 레벨은 0입니다. 레벨 0에서 어두운 영역은 순수한 검정이며 레벨 255에서의 밝은 영역은 순수한 흰색입니다. 따라서 [출력] 슬라이더의 기본 위치에서 검정 입력 슬라이더를 움직이면 어두운 영역 값이 레벨 0에 매핑되고, 흰색 점 슬라이더를 움직이면 밝은 영역 값이 레벨 255에 매핑됩니다. 나머지 레벨은 레벨 0에서 255 사이에 재분배됩니다. 이러한 재분배는 이미지의 색조 범위를 확대하고 전체적인 이미지의 대비를 높이는 효과를 가져옵니다.

출력 레벨 슬라이더

입력 검정 레벨, 입력 회색 레벨, 입력 흰색 레벨 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역에 대한 검은 점, 중간 영역 및 흰색 점 입력 레벨을 조정합니다.

출력 검정 레벨, 출력 흰색 레벨 밝은 영역, 중간 영역 또는 어두운 영역에 대한 입력 검정 및 입력 흰색 레벨의 매핑된 출력 레벨을 조정합니다.

보조 색상 교정 효과에 의해 교정될 색상 범위를 지정합니다. 색상은 색조, 채도 및 광도별로 정의할 수 있습니다. 삼각형을 클릭하여 컨트롤에 액세스합니다.

참고: [출력] 메뉴에서 [마스크]를 선택하면 색상 범위를 정의할 때 선택되는 이미지 영역이 표시됩니다.

가운데 지정 중인 범위의 중심 색상을 정의합니다. [스포이드] 도구를 선택하고 화면에서 임의의 위치를 클릭하여 색상을 지정합니다. 그러면 해당 색상이 색상 견본에 표시됩니다. [+ 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위를 확장하고, [- 스포이드] 도구를 사용하여 색상 범위에서 원하는 부분을 뺍니다. 또한 견본을 클릭하여 [Adobe 색상 피커]를 연 다음 가운데 색상을 선택해도 됩니다.

색조, 채도 및 루마 색조, 채도 또는 광도로 교정할 색상 범위를 지정합니다. 옵션 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 고대비 및 부드러움(페더링) 컨트롤에 액세스하면 색조, 채도 또는 광도 범위를 정의할 수 있습니다.

부드럽게 지정된 영역의 경계를 보다 확산시켜 교정을 원본 이미지에 보다 많이 혼합합니다. 높은 값을 지정하면 부드러움 정도가 높아집니다.

가장자리 감소 지정된 영역을 보다 선명하게 정의합니다. 그러면 교정 내용이 보다 명확하게 표시됩니다. 높은 값을 지정하면 지정된 영역의 가장자리 정의가 증가합니다.

한계 색상 반전 [보조 색상 교정] 설정을 사용하여 지정한 색상 범위를 제외한 모든 색상을 교정합니다.

기타 도움말 항목

Premiere Pro에서 3방향 색상 교정기 사용

288페이지의 "색상 교정 효과 적용"

293페이지의 "곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정"

농도 효과

[농도] 효과는 이미지의 색상 정보를 변경합니다. 각 픽셀에 대해 광도 값은 두 색상 간의 혼합을 지정합니다. [검정으로 매핑] 및 [흰색으로 매핑]은 어두운 픽셀과 밝은 픽셀이 각각 매핑되는 색상을 지정합니다. 중간 픽셀에는 중간 값이 할당됩니다. [농도 조절량]은 효과의 강도를 지정합니다.

비디오 제한 효과

[비디오 제한] 효과를 사용하면 클립의 광도 및 색상이 사용자가 정의하는 매개 변수 내에 속하도록 제한할 수 있습니다. 이러한 매개 변수는 비디오를 최대한 보존하는 동시에 해당 신호가 브로드캐스트 제한 내에 속하도록 하는 데 유용합니다.

분할 뷰 표시 이미지의 특정 부분을 교정된 보기로 표시하고 다른 부분을 교정되지 않은 보기로 표시합니다.

레이아웃 분할 뷰 이미지가 나란히(가로) 표시되는지 아니면 위아래로(세로) 표시되는지를 결정합니다.

분할 뷰 백분율 교정된 보기의 크기를 조정합니다. 기본값은 50%입니다.

감소 축 광도(루마), 색상(크로마), 색상과 광도(크로마 및 루마) 또는 전체 비디오 신호(스마트 제한)의 범위를 정의하는 제한을 설정할 수 있습니다. 사용 가능한 [최소] 및 [최대] 컨트롤은 선택하는 [감소 축]에 따라 달라집니다.

루마 최소 이미지의 가장 어두운 레벨을 지정합니다.

루마 최대 이미지의 가장 밝은 레벨을 지정합니다.

크로마 최소 이미지의 색상에 대한 최저 채도를 지정합니다.

크로마 최대 이미지의 색상에 대한 최대 채도를 지정합니다.

신호 최소 명도와 채도를 모두 포함하는 최소 비디오 신호를 지정합니다.

신호 최대 명도와 채도를 모두 포함하는 최대 비디오 신호를 지정합니다.

감소 방법 특정 색조 범위를 압축하여 중요한 색조 범위의 세부 정보를 보존하거나(밝은 영역 압축, 중간 영역 압축, 어두운 영역 압축 또는 밝은 영역 및 어두운 영역 압축) 모든 색조 범위를 압축(모두 압축)할 수 있습니다. 기본값은 [모두 압축]입니다.

색조 범위 정의 클립의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역 색조 범위를 정의합니다. 정사각형 슬라이드를 드래그하여 고대비를 조정합니다. 삼각형 슬라이드를 드래그하여 부드러움(페더링) 양을 조정합니다.

어두운 영역 임계값, 어두운 영역 부드러움, 밝은 영역 임계값, 밝은 영역 부드러움 클립의 어두운 영역, 중간 영역 및 밝은 영역 임계값과 부드러움을 결정합니다. 값을 입력하거나 옵션 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하고 슬라이더를 드래그합니다.

기타 도움말 항목

293페이지의 "곡선을 사용하여 색상 및 광도 조정"

왜곡 효과

구부리기 효과(Windows에만 해당)

[구부리기] 효과는 클립 전체에서 세로 및 가로 방향으로 이동하는 물결 모양을 생성하여 클립을 왜곡합니다. 다양한 크기와 속도로 여러 가지 물결 모양을 생성할 수 있습니다.

방향 물결의 방향을 지정합니다.

- **왼쪽** 물결이 왼쪽을 향해 이동하도록 지정합니다.
- **오른쪽** 물결이 오른쪽을 향해 이동하도록 지정합니다.
- **위로** 물결이 위쪽을 향해 이동하도록 지정합니다.
- **아래로** 물결이 아래쪽을 향해 이동하도록 지정합니다.
- **시작** 물결이 클립 가운데 쪽으로 이동하도록 지정합니다.
- **종료** 물결이 클립 가운데에서 시작하여 가장자리 쪽으로 이동하도록 지정합니다.

물결 물결의 모양을 지정합니다. 사인 물결, 원형, 삼각형, 정사각형 중에서 선택할 수 있습니다.

강도 물결의 높이를 지정합니다.

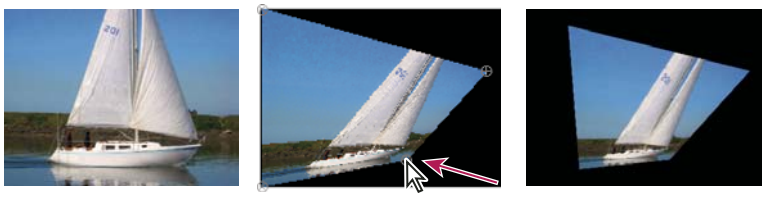
속도 물결의 빈도를 지정합니다. 세로 방향 또는 가로 방향으로만 물결을 생성하려면 물결을 생성하지 않을 방향에 대해 **속도** 슬라이더를 맨 왼쪽까지 이동합니다.

폭 물결 폭을 지정합니다.

모퉁이 고정 효과

[모퉁이 고정] 효과는 이미지의 네 모퉁이 위치를 변경하여 이미지를 왜곡시킵니다. 이 효과를 사용하면 이미지를 늘이거나 축소하거나 기울이거나 비틀 수도 있고, 문 열기 등과 같이 클립의 가장자리로부터 피벗되는 원근이나 이동 등을 시뮬레이션할 수 있습니다.

참고: [효과 컨트롤] 패널에서 [모퉁이 고정] 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭할 때 [프로그램 모니터]에서 [모퉁이 고정] 효과 속성을 직접 조작할 수 있습니다. 네 모퉁이 핸들 중 하나를 드래그하여 속성을 조정합니다.



원본 이미지(왼쪽), 모퉁이가 이동된 이미지(가운데) 및 최종 이미지(오른쪽)

렌즈 왜곡 효과(Windows에만 해당)

[렌즈 왜곡] 효과는 클립을 표시하는 왜곡된 렌즈를 시뮬레이션합니다.

곡률 렌즈의 곡률을 변경합니다. 음수 값을 지정하면 이미지가 오목해지고 양수 값을 지정하면 이미지가 볼록해집니다.

가로 및 세로 분산 렌즈의 초점을 변위시켜 이미지를 구부리고 희미하게 만듭니다. 최대 설정을 지정하면 이미지가 자기 자신을 감쌉니다.

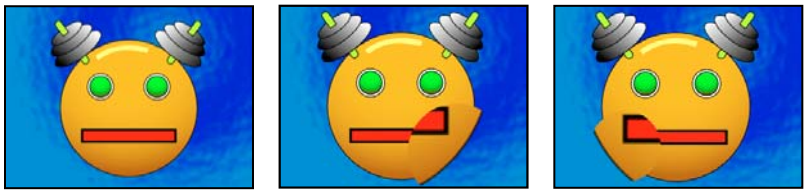
세로 및 가로 프리즘 FX 가로 및 세로 분산과 비슷한 결과를 생성하지만, 이 옵션의 경우에는 최대값을 설정해도 이미지가 자기 자신을 감싸지 않습니다.

칠 색상 배경 색상을 지정합니다.

칠 알파 채널 아래에 있는 트랙이 표시되도록 배경을 투명하게 만듭니다. [효과 컨트롤] 패널에서 [설정]을 클릭하여 이 옵션에 액세스합니다.

확대 효과

[확대] 효과는 이미지 전체 또는 일부분을 확대합니다. 이 효과는 이미지 영역 위에 확대경을 놓은 것과 같은 역할을 합니다. 또한 이 효과를 사용하면 해상도는 유지하면서 전체 이미지의 비율을 100%보다 훨씬 크게 조정할 수도 있습니다.



원본 이미지(왼쪽) 및 효과의 변형이 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

모양 확대된 영역의 모양입니다.

가운데 확대된 영역의 중심점입니다.

확대 확대된 영역의 비율을 조정할 백분율입니다.

링크 [확대] 설정이 확대된 영역의 크기 및 가장자리 페더링에 영향을 주는 방식입니다. [링크]를 [없음] 이외의 다른 값으로 설정하면 [레이어 크기 조정] 옵션이 사용할 수 없도록 설정됩니다.

- **없음** 확대된 영역의 크기와 가장자리 페더링이 [확대] 설정의 영향을 받지 않습니다.
- **확대 값 일치 크기** 확대된 영역의 반경이 [확대] 값(백분율)에 [크기] 값을 곱한 값과 같아집니다.
- **확대 값 일치 크기 및 페더** 확대된 영역의 반경이 [확대] 값(백분율)에 [크기] 값을 곱한 값과 같아집니다. 가장자리 페더의 두께가 [확대] 값에 [페더] 값을 곱한 값과 같아집니다.

크기 확대된 영역의 반경(픽셀 단위)입니다.

페더 가장자리 페더의 양(픽셀 단위)입니다.

불투명도 확대된 영역의 불투명도(원본 클립의 불투명도에 대한 백분율)입니다.

비율 조절 이미지를 확대하는 데 사용되는 비율 조정 유형입니다.

- **표준** 이 방법을 사용하면 이미지의 선명도는 유지되지만 보다 높은 값으로 픽셀화된 가장자리가 생성됩니다.
- **부드럽게** 스플라인 알고리즘을 사용합니다. 이미지의 비율이 100%를 초과하도록 조정하는 경우 [부드럽게]를 선택하면 가장자리 픽셀화가 감소하며 이미지 품질이 유지됩니다. [부드럽게]는 이미지를 크게 확대하는 경우에 적합합니다.
- **분산** 이미지가 확대될 때 이미지에 분산 또는 노이즈를 생성합니다.

혼합 모드 확대된 영역을 원본 클립과 결합하는 데 사용되는 혼합 모드입니다. [없음] 옵션을 선택하면 확대된 영역 주위에 투명한 픽셀이 표시됩니다.

레이어 크기 조정 [레이어 크기 조정]을 선택하면 확대된 영역이 원본 클립 경계를 벗어나 확장될 수 있습니다.

거울 효과

[거울] 효과는 선을 따라 이미지를 분할하며 이미지의 한 면을 다른 면에 반사합니다.

반사 중심 반사가 발생하는 기준 선의 위치입니다.

반사각 반사가 발생하는 기준 선의 각도입니다. 각도가 0°인 경우 왼쪽 면이 오른쪽 면에 반사됩니다. 각도가 90°인 경우에는 위쪽 면이 아래쪽 면에 반사됩니다.

참고: [거울] 효과는 [프로그램 모니터]에서 직접 조작할 수 있습니다. [변형] 아이콘 을 클릭한 다음 조정 핸들을 드래그합니다.

오프셋 효과

[오프셋] 효과는 클립 내에서 이미지를 팬합니다. 이미지의 한쪽에서 밀어낸 시각 정보가 반대쪽에 표시됩니다.

중심 이동 원본 이미지 중심점의 새로운 위치입니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

구형화 효과

[구형화] 효과는 이미지의 특정 영역을 구로 감싸 레이어를 왜곡합니다.

변형 효과

[변형] 효과는 클립에 2차원 기하학적 변형을 적용합니다. 다른 [표준] 효과가 렌더링되기 전에 클립 기준점, 위치, 비율 또는 불투명도를 렌더링하려는 경우 클립의 [기본] 효과를 사용하는 대신 [변형] 효과를 적용합니다. [기준점], [위치], [회전], [비율 조정] 및 [불투명도] 속성은 [기본] 효과와 비슷하게 작동합니다. [변형] 효과에 대한 자세한 내용은 Project 7 Student Guides 자습서의 "How to use other motion effects: Basic 3D, Camera View, and Transform" 항목을 참조하십시오.

기울이기 기울이기의 양입니다.

축 기울이기 기울이기를 적용하는 기준 축입니다.

참고: Adobe After Effects에서 [변형] 효과에는 [셔터 각도] 컨트롤 및 [컴포지션의 셔터 각도 사용] 옵션이 포함됩니다. 이 두 컨트롤은 After Effects에서만 조정할 수 있습니다.

뒤틀기 유형 효과

[뒤틀기 유형] 효과는 프랙탈 노이즈를 사용하여 이미지에 뒤틀기 유형을 생성합니다. 예를 들어 이 효과를 사용하면 흐르는 물, 만화경, 펄럭이는 깃발 등의 효과를 만들 수 있습니다.

원본 이미지(왼쪽) 및 효과의 변형이 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

변위 사용되는 뒤틀기 유형입니다. [부드럽게 뒤틀기], [부드럽게 돌출] 및 [부드럽게 비틀기]는 각각 [뒤틀기], [돌출] 및 [비틀기]와 같은 작업을 수행하지만, [부드럽게] 옵션을 선택하는 경우 보다 부드러운 물결이 생성되며 렌더링 시간이 더 오래 걸립니다. [세로 변위]를 선택하면 이미지에 세로 물결만 생성됩니다. [가로 변위]를 선택하면 이미지에 가로 물결만 생성됩니다. [가로 및 세로 변위]를 선택하면 이미지에 가로 및 세로 물결이 모두 생성됩니다.

양 높은 값을 지정하면 왜곡 정도가 높아집니다.

크기 높은 값을 지정하면 왜곡되는 영역이 넓어집니다.

오프셋(뒤틀기) 왜곡을 생성하는 데 사용되는 프랙탈 모양 부분을 결정합니다.

복잡도 뒤틀기의 세부 정보 레벨을 결정합니다. 낮은 값을 지정하면 왜곡이 부드러워집니다.

진행 이 설정을 애니메이션으로 만들면 시간에 따라 뒤틀기가 변경됩니다.

참고: [진행] 값은 **레볼루션**이라는 단위로 설정되지만, 이러한 레볼루션은 점진적으로 변경되는 단위임을 기억해야 합니다. 즉, 진행 상태는 각각의 새 값에서 계속해서 무한히 진행됩니다. 각 레볼루션에서 [진행] 설정을 원래 상태로 되돌리려면 [순환 진행] 옵션을 사용하십시오.

진행 옵션 [진행 옵션]은 짧은 단일 순환에 대해 효과를 렌더링한 다음 클립의 지속 시간 동안 해당 효과를 반복하는 컨트롤을 제공합니다. 이러한 컨트롤을 사용하면 뒤틀기 요소를 루프로 미리 렌더링하여 렌더링 속도를 향상시킬 수 있습니다.

- **순환 진행** 진행 상태가 시작점으로 되돌아가도록 하는 반복을 만듭니다.
- **순환 (레볼루션)** 프랙탈이 반복될 때까지 순환하는 [진행] 설정의 레볼루션 수입니다. [진행] 순환의 타이밍은 [진행] 키프레임 간의 시간에 따라 결정됩니다.

참고: [순환] 컨트롤은 기하학적 요소나 다른 컨트롤에는 영향을 주지 않고 프랙탈 상태에만 적용되므로, 다양한 [크기] 또는 [오프셋] 설정을 사용하여 여러 가지 결과를 얻을 수 있습니다.

- **난수 시드** 프랙탈 노이즈를 생성할 값을 지정합니다. 이 속성을 애니메이션으로 만들면 동일한 프랙탈 유형 내에서 한 프랙탈 모양 세트가 다른 세트로 깜박이듯 전환됩니다. 거칠음을 부드럽게 전환하려면 [진행] 컨트롤을 사용하십시오.

참고: 이전에 만든 [진행] 순환을 다시 사용하고 [난수 시드] 값만 변경하여 새 뒤틀기 애니메이션을 만들 수 있습니다. 새 [난수 시드] 값을 사용하면 진행 애니메이션에는 영향을 주지 않고 노이즈 패턴만 변경됩니다.

고정 고정할 가장자리를 지정합니다. 여기서 지정한 가장자리를 따라 배치된 픽셀은 변위되지 않습니다.

최고 품질로 앤티 앨리어스 [낮음] 또는 [높음]을 선택하여 앤티 앨리어스 양을 지정합니다.

돌리기 효과

[돌리기] 효과는 가운데를 중심으로 클립을 회전하여 이미지를 왜곡합니다. 이 경우 이미지 가장자리보다 가운데가 더 선명하게 왜곡되므로, 최대값을 지정하는 경우 소용돌이 효과가 생성됩니다.

각도 이미지를 돌리는 정도입니다. 양의 각도를 지정하면 이미지를 시계 방향으로 돌리고, 음의 각도를 지정하면 이미지를 시계 반대 방향으로 돌립니다. 소용돌이 효과를 생성하려면 각도를 애니메이션으로 만드십시오.

돌리기 반경 돌리기 중심으로부터 돌리기가 확장되는 정도입니다. 이 값은 클립의 폭 또는 높이 백분율 중 더 큰 값입니다. 예를 들어 이 값을 50으로 지정하면 클립 가장자리까지 확장되는 돌리기가 생성됩니다.

돌리기 중심 돌리기 중심의 위치를 설정합니다.

물결 변형 효과

[물결 변형]은 이미지 전체에서 이동하는 물결 모양을 생성합니다. 정사각형, 원형, 사인 물결 등 다양한 물결 모양을 생성할 수 있습니다. [물결 변형] 효과는 키프레임 없이 시간 범위 전체에서 일정한 속력으로 애니메이션을 자동 적용합니다. 속력이 변경되도록 하려면 키프레임을 설정해야 합니다.

물결 유형 물결의 모양입니다.

물결 높이 물결의 최고 높이 간 거리(픽셀 단위)입니다.

물결 폭 물결의 크기(픽셀 단위)입니다.

방향 물결이 이미지 전체에서 이동하는 방향입니다. 예를 들어 이 값을 225°로 지정하면 물결이 오른쪽 위에서 왼쪽 아래로 대각선 방향으로 이동합니다.

파형 속력 물결이 이동하는 속력(초당 순환)입니다. 음수 값을 지정하는 경우 물결 방향이 반전되며 0을 지정하면 이동이 생성되지 않습니다. 시간에 따라 물결 속력이 바뀌도록 하려면 이 컨트롤을 0으로 설정한 다음 [위상] 속성에 대해 키프레임을 설정하십시오.

고정 고정할 가장자리입니다. 여기서 지정한 가장자리를 따라 배치된 픽셀은 변위되지 않습니다.

위상 물결 순환이 시작되는 파형을 따른 지점입니다. 예를 들어 값을 0°로 지정하면 물결이 아래쪽 경사의 중간점에서 시작되며, 90°로 지정하면 물결이 바닥의 최저점에서 시작됩니다.

앤티 앨리어스 (최고 품질) 가장자리를 매끄럽게 다듬기 위해 이미지에 대해 수행할 앤티 앨리어스의 양을 설정합니다. 대부분의 경우 낮은 값을 설정해도 적절한 결과가 생성됩니다. 높은 값을 설정하면 렌더링 시간이 크게 늘어날 수 있습니다.

생성 효과

4색 그라디언트 효과

[4색 그라디언트] 효과는 4색 그라디언트를 생성합니다. 그라디언트는 [위치 및 색상] 컨트롤을 사용하여 애니메이션으로 만들 수 있는 위치 및 색상인 4개의 효과 지점을 사용하여 정의합니다. 그라디언트는 서로 혼합된 4개의 단색 원으로 구성됩니다. 이러한 각 원에는 효과 점이 중심점으로 지정되어 있습니다.

혼합 높은 값을 지정하면 각 색상이 보다 점진적으로 전환됩니다.

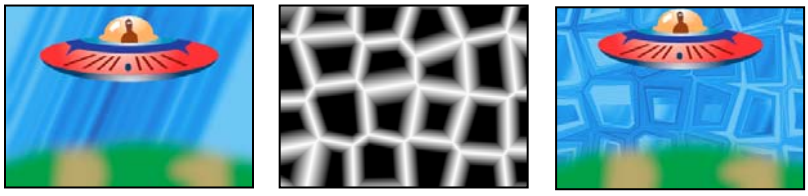
지터 그라디언트의 지터(노이즈) 양입니다. 밴딩을 줄이는 지터는 밴딩이 나타날 수 있는 영역에만 영향을 줍니다.

불투명도 그라디언트의 불투명도(클립 [불투명도] 값의 분수)입니다.

혼합 모드 그라디언트를 클립과 결합하는 데 사용할 혼합 모드입니다.

셀 패턴 효과

[셀 패턴] 효과는 셀 노이즈를 기반으로 셀 패턴을 생성합니다. 이 효과를 사용하여 정적 또는 이동하는 배경 텍스처 및 패턴을 만듭니다. 또한 이 패턴 자체를 텍스처 매트, 전환 맵 또는 변위 맵의 소스로 사용할 수도 있습니다.



원본 이미지(왼쪽), 변위 맵을 만드는 셀 패턴 효과(가운데), 변위 맵 효과에 사용되는 셀 패턴 효과(오른쪽)

셀 패턴 사용할 셀 패턴입니다. HQ는 표시되지 않은 해당 부분보다 높은 화질로 렌더링되는 고품질 패턴을 나타냅니다. [혼합 수정]은 고품질 옵션으로만 사용할 수 있습니다.

참고: [정적 플레이트] 옵션을 선택하는 경우 [플레이트] 옵션과 같은 모양이 생성됩니다. 그러나 효과가 진행되면 [정적 플레이트]를 선택하는 경우에는 균일한 밝기 값이 유지되지만 [플레이트]를 선택하는 경우에는 셀 패턴의 밝기가 변경됩니다.

반전 셀 패턴을 반전합니다. 검정 영역은 흰색이 되고 흰색 영역은 검정이 됩니다.

대비/선명도 [물방울], [수정], [쿠션], [혼합 수정] 또는 [관 모양] 셀 패턴을 사용할 때의 셀 패턴 대비를 지정합니다. 이 컨트롤은 모든 [플레이트] 및 [수정화] 옵션의 선명도를 지정합니다.

참고: 대비는 [오버플로] 메뉴에서 선택하는 옵션의 영향을 받습니다.

오버플로 효과가 회색 음영 범위 0~255를 벗어나는 값을 다시 매핑하는 방법입니다. 선명도 기반 셀 패턴을 선택하는 경우에는 [오버플로]를 사용할 수 없습니다.

- **클립** 255를 초과하는 값은 255로 매핑됩니다. 0 미만의 값은 0으로 매핑됩니다. 대비 양은 이미지가 0~255 범위를 어느 정도 벗어나는지를 제어합니다. 대비 양이 높으면 이미지의 대부분이 검정이나 흰색이 되고 회색은 줄어듭니다. 그러므로 대비 설정을 높게 지정하면 미세한 셀 세부 정보는 보다 적게 표시됩니다.

• **소프트 클램프** 회색 음영 값이 0~255 범위 내에 속하도록 다시 매핑합니다. 이렇게 하면 대비 레벨이 낮아지며, 셀은 대부분 회색으로 표시되고 극히 소수의 영역만 순수한 검정이나 흰색으로 표시됩니다.

• **값 되돌리기** 255를 초과하는 값이나 0 미만의 값이 0~255 범위로 되돌아갑니다. 예를 들어 258(255+3)은 252(255-3)로 되돌아가고, -3은 3으로 되돌아갑니다. 이 설정을 사용하는 경우 대비 값이 100을 초과하면 복잡도가 높아지고 세부 정보가 더 많이 표시됩니다.

전파 패턴이 그려질 때의 임의성 레벨입니다. 낮은 값을 지정하면 셀 패턴이 보다 균일하게(격자 모양) 그려집니다.

크기 셀의 크기입니다. 기본 크기는 60입니다.

오프셋 사용되는 셀 패턴 부분을 결정합니다.

바둑판식 배열 옵션 반복되는 바둑판 모양으로 구성되는 패턴을 만들려면 [바둑판식 배열 사용]을 선택합니다. [가로 셀] 및 [세로 셀]을 사용하여 각 바둑판 모양의 가로 및 세로에 포함되는 셀 수를 결정합니다.

진행 이 설정을 애니메이션으로 만들면 시간에 따라 패턴이 변경됩니다.

참고: [진행] 값은 **레볼루션**이라는 단위로 설정되지만, 이러한 레볼루션은 점진적으로 변경되는 단위임을 기억해야 합니다. 즉, 진행 상태는 각각의 새 값에서 계속해서 무한히 진행됩니다. 각 레볼루션에서 [진행] 설정을 원래 상태로 되돌리려면 [순환 진행] 옵션을 사용하십시오.

진행 옵션 짧은 단일 순환에 대해 효과를 렌더링한 다음 클립의 지속 시간 동안 해당 효과를 반복하는 컨트롤을 제공합니다. 이러한 컨트롤을 사용하면 셀 패턴 요소를 루프로 미리 렌더링하여 렌더링 속도를 향상시킬 수 있습니다.

• **순환 진행** 진행 상태가 시작점으로 되돌아가도록 하는 반복을 만듭니다.

• **순환** 셀 패턴이 반복될 때까지 순환하는 [진행] 설정의 레볼루션 수입니다. [진행] 순환의 타이밍은 [진행] 키프레임 간의 시간에 따라 결정됩니다.

참고: [순환] 컨트롤은 기하학적 요소나 다른 컨트롤에는 영향을 주지 않고 셀 패턴 상태에만 적용되므로, 다양한 [크기] 또는 [오프셋] 설정을 사용하여 여러 가지 결과를 얻을 수 있습니다.

• **난수 시드** 셀 패턴을 생성할 값을 지정합니다. 이 속성을 애니메이션으로 만들면 동일한 셀 패턴 유형 내에서 한 셀 패턴이 다른 패턴으로 깜박이듯 전환됩니다. 셀 패턴을 부드럽게 전환하려면 [진행] 컨트롤을 사용하십시오.

참고: 이전에 만든 [진행] 순환을 다시 사용하고 [난수 시드] 값만 변경하여 새 셀 패턴 애니메이션을 만들 수 있습니다. 새 [난수 시드] 값을 사용하면 진행 애니메이션에는 영향을 주지 않고 셀 패턴만 변경됩니다.

바둑판 효과

[바둑판] 효과는 절반이 투명하게 비치는 사각형의 바둑판 패턴을 만듭니다.

색상을 일치시키면 미세한 효과 적용 결과가 생성됩니다(가운데). 높은 [폭] 설정과 낮은 [높이] 설정이 적용된 빨강을 사용(오른쪽)하면 줄무늬가 표시됩니다.

기준 바둑판 패턴의 원점입니다. 이 점을 이동하면 패턴이 오프셋됩니다.

크기 기준 사각형의 치수가 결정되는 방법입니다.

• **모퉁이점** 각 사각형의 치수는 [기준] 및 [모퉁이] 점에 의해 정의되는 반대쪽 모퉁이로 구성되는 사각형의 치수로 지정됩니다.

• **폭 슬라이더** 사각형의 높이 및 폭이 [폭] 값과 같습니다(정사각형).

• **폭 및 높이 슬라이더** 사각형의 높이가 [높이] 값과 같습니다. 사각형의 폭은 [폭] 값과 같습니다.

페더 바둑판 패턴 내의 가장자리 페더 두께입니다.

색상 투명하지 않은 사각형의 색상입니다.

불투명도 색상이 지정된 사각형의 불투명도입니다.

혼합 모드 원본 클립 위에서 바둑판 패턴을 합성하는 데 사용하는 혼합 모드입니다. 기본값인 [없음]을 선택하면 바둑판 패턴만 렌더링됩니다.

원 효과

[원] 효과는 사용자 정의 가능한 꽉찬 원이나 링을 만듭니다.

가장자리 [없음]을 선택하면 꽉찬 원반 모양이 만들어집니다. 그 외의 옵션을 선택하면 모두 링이 만들어집니다. 각 옵션은 링의 모양 및 가장자리 처리를 결정하는 서로 다른 속성 세트에 해당합니다.

- **가장자리 반경** [가장자리 반경] 속성과 [반경] 속성 간의 차이가 링의 두께가 됩니다.
- **두께** [두께] 속성은 링의 두께를 설정합니다.
- **두께 * 반경** [두께] 속성과 [반경] 속성의 곱이 링의 두께가 됩니다.
- **두께 및 페더 * 반경** [두께] 속성과 [반경] 속성의 곱이 링의 두께가 됩니다. [페더] 속성과 [반경] 속성의 곱이 링의 페더가 됩니다.

페더 페더의 두께입니다.

원 반전 매트를 반전합니다.

혼합 모드 모양과 원본 클립을 결합하는 데 사용되는 혼합 모드입니다. 기본값인 [없음]을 선택하면 원본 클립은 표시되지 않고 모양만 표시됩니다.

타원 효과

[타원] 효과는 타원을 그립니다.

원본 이미지(왼쪽), 배경에 효과가 한 번 적용된 이미지(가운데) 및 효과가 여러 번 적용된 이미지(오른쪽)

스포이드 칠 효과

[스포이드 칠] 효과는 샘플링된 색을 소스 클립에 적용합니다. 이 효과는 원본 클립의 샘플 점에서 단색을 빠르게 선택하거나, 한 클립에서 색상 값을 선택한 다음 혼합 모드를 사용하여 해당 색상을 두 번째 클립에 적용하는 경우에 유용합니다.

원본 이미지(왼쪽) 및 다양한 색상 샘플이 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

샘플 점 샘플링된 영역의 중심입니다.

샘플 반경 샘플링된 영역의 반경입니다.

평균 픽셀 색상 샘플링되는 색상 값입니다.

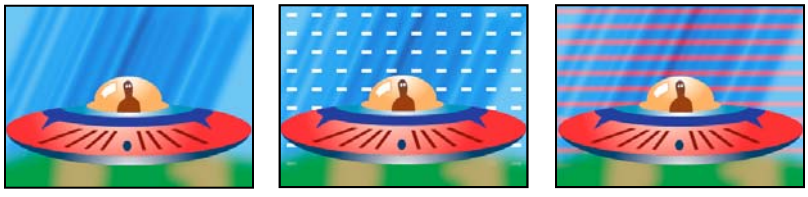
- **빈 픽셀 무시** 투명한 픽셀을 제외한 RGB 색상 값의 평균을 샘플링합니다.
- **모두** 투명한 픽셀을 포함한 RGB 색상 값의 평균을 샘플링합니다.
- **모두 미리 곱하기** 알파 채널을 미리 곱한 모든 RGB 색상 값의 평균을 샘플링합니다.
- **알파 포함** 모든 RGB 색상과 알파 채널 값의 평균을 샘플링합니다. 그러면 샘플링된 색상에도 샘플링된 픽셀의 평균 투명도가 포함됩니다.

원본 알파 유지 이 옵션을 선택하는 경우 효과가 원본 클립의 알파 채널을 유지합니다. [평균 픽셀 색상] 메뉴에서 [알파 포함]을 선택하는 경우 원본 알파가 샘플링된 색상에 대해 스텐실처럼 적용됩니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

격자 효과

[격자] 효과를 사용하여 사용자 정의 가능한 격자를 만듭니다. 이 격자는 색상 매트에 렌더링하거나 소스 클립의 알파 채널에서 마스크로 렌더링합니다. 이 효과는 다른 효과를 적용할 수 있는 디자인 요소 및 매트를 생성하는 데 유용합니다.



원본 이미지(왼쪽) 및 효과의 변형이 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

기준 격자 패턴의 원점입니다. 이 점을 이동하면 패턴이 오프셋됩니다.

크기 기준 사각형의 치수가 결정되는 방법입니다.

- **모퉁이점** 각 사각형의 치수는 [기준] 및 [모퉁이] 점에 의해 정의되는 반대쪽 모퉁이로 구성되는 사각형의 치수로 지정됩니다.
- **폭 슬라이더** 사각형의 높이 및 폭이 [폭] 값과 같습니다(정사각형).
- **폭 및 높이 슬라이더** 사각형의 높이가 [높이] 값과 같습니다. 사각형의 폭은 [폭] 값과 같습니다.

테두리 격자 선의 두께입니다. 값을 0으로 지정하면 격자가 사라집니다.

참고: 격자 테두리의 앤티 앨리어싱으로 인해 표시되는 두께가 달라질 수 있습니다.

페더 격자의 부드러움입니다.

격자 반전 격자의 투명한 영역과 불투명한 영역을 반전합니다.

색상 격자의 색상입니다.

불투명도 격자의 불투명도입니다.

혼합 모드 원본 클립 위에서 격자를 합성하는 데 사용하는 혼합 모드입니다. 기본값인 [없음]을 선택하면 격자만 렌더링됩니다.

렌즈 플레어 효과

[렌즈 플레어] 효과는 카메라 렌즈로 밝은 빛을 비출 때 생기는 굴절 효과를 시뮬레이션합니다.

플레어 가운데 플레어의 가운데 위치를 지정합니다.

플레어 명도 명도 백분율을 지정합니다. 값의 범위는 0%에서 300% 사이입니다.

렌즈 유형 시뮬레이션할 렌즈 유형을 선택합니다.

원본과 혼합 효과가 소스 클립과 혼합되는 정도를 지정합니다.

번개 효과

[번개] 효과는 번개 섬광, 야곱의 사다리 및 한 클립의 지정된 두 지점 사이에서 발생하는 기타 전기적 시각 효과를 만듭니다. [번개] 효과는 클립의 시간 범위 전체에서 키프레임 없이 자동으로 애니메이션이 적용됩니다.

시작점, 끝점 번개가 시작되는 지점과 끝나는 지점입니다.

선분 기본 번개 섬광을 형성하는 선분 수입니다. 높은 값을 지정하면 섬광이 보다 상세하게 묘사되지만 동작의 부드러움은 낮아집니다.

진폭 번개 섬광의 물결 모양 크기(클립 폭에 대한 백분율)입니다.

세부 레벨, 세부 진폭 번개 섬광 및 분기에 추가되는 세부 정보의 양입니다. [세부 레벨]에는 일반적으로 2에서 3 사이의 값을 지정하고, [세부 진폭]의 값으로는 일반적으로 0.3을 사용합니다. 이러한 컨트롤의 값이 높을수록 스틸 이미지의 품질은 좋아지지만 애니메이션은 흐려지는 경향이 있습니다.

분기 섬광 선분 끝에 나타나는 분기의 양입니다. 값을 0으로 지정하면 분기가 생성되지 않으며 1.0으로 지정하면 모든 선분에 분기가 생성됩니다.

다시 분기 분기에서 다시 생성되는 분기의 양입니다. 높은 값을 지정하면 나무 모양의 번개 섬광이 생성됩니다.

분기 각도 분기와 기본 번개 섬광 간의 각도입니다.

분기 선분 길이 각 분기 선분의 길이(번개 섬광에 있는 선분의 평균 길이에 대한 분수)입니다.

분기 선분 각 분기의 최대 선분 수입니다. 긴 분기를 생성하려면 [분기 선분 길이]와 [분기 선분]에 대해 모두 높은 값을 지정하십시오.

분기 폭 각 분기의 평균 폭(번개 섬광 폭에 대한 분수)입니다.

속력 번개 섬광이 표시되는 속도입니다.

안정성 번개가 시작점 및 끝점에 의해 정의된 선을 근접하게 따라가는 정도입니다. 낮은 값을 지정하면 번개 섬광이 선에 근접하게 유지되고, 높은 값을 지정하면 번개가 선에서 멀리 튀는 것처럼 표시됩니다.

고정 끝점 번개 섬광의 끝점이 특정 위치에 고정되는지를 결정합니다. 이 컨트롤을 선택하지 않으면 섬광 끝이 끝점 주위로 확산됩니다.

폭, 폭 변형 기본 번개 섬광의 폭과, 각 선분의 폭과 기본 폭과의 차이 정도입니다. 폭은 임의로 변경됩니다. 값을 0으로 설정하면 폭이 변경되지 않으며, 1로 설정하면 폭이 최대값까지 변경됩니다.

중심 폭 [내부 색상] 값으로 지정되는 내부 광선 폭입니다. [중심 폭]은 번개 섬광의 전체 폭을 기준으로 합니다.

외부 색상, 내부 색상 번개의 바깥쪽과 안쪽 광선에 사용되는 색상입니다. [번개] 효과는 이러한 색을 합성에서 기존 색 위에 추가하기 때문에, 대부분의 경우에는 기본 색을 사용하면 최상의 결과를 얻을 수 있습니다. 일반적으로 아래에 있는 색상의 명도에 따라 밝은 색은 훨씬 밝아지며, 흰색이 되는 경우도 있습니다.

당기기 힘, 당기기 방향 번개 섬광을 당기는 힘의 강도 및 방향입니다. [당기기 힘] 값을 [안정성] 값과 함께 사용하여 야곱의 사다리 모양을 만들 수 있습니다.

난수 시드 [번개] 효과의 기반이 되는 불규칙한 노이즈 생성기의 입력 값입니다.

참고: 번개가 불규칙적으로 움직이면 클립의 다른 이미지와 간섭이 발생할 수 있습니다. 클립에 적합한 값을 찾을 때까지 [난수 시드]에 여러 값을 사용해 보십시오.

혼합 모드 원본 클립 위에서 번개를 합성하는 데 사용하는 혼합 모드입니다.

각 프레임에서 다시 실행 번개를 각 프레임에서 다시 생성합니다. 번개가 실행할 때마다 같은 프레임에서 같은 방식으로 작동하도록 하려면 이 옵션을 선택하지 마십시오. 이 옵션을 선택하면 렌더링 시간이 길어집니다.

페인트 통 효과

[페인트 통] 효과는 특정 영역을 단색으로 채우는 비파괴 페인트 효과입니다. 이 효과는 Adobe Photoshop의 [페인트 통] 도구와 비슷하게 작동합니다. [페인트 통]을 사용하여 만화 유형의 윤곽선이 있는 그림에 색상을 적용하거나 이미지의 색상 영역을 바꿉니다.

개발 트랙에서 색상으로 칠해진 나선형 모양(왼쪽 및 가운데) 및 색상 혼합 모드를 사용하여 접시에 효과를 적용한 이미지(오른쪽)

칠 포인트 이 효과는 [칠 포인트]를 포함하는 영역을 칠합니다. 칠해지는 영역은 [칠 포인트]에 인접하는 픽셀을 분석하고 일치하는 픽셀을 추가하여 채우기 영역을 확장하는 방법으로 결정됩니다. 칠 색상이 확산되는 정도는 [허용치] 설정과 [칠 선택기] 메뉴에서 선택하는 옵션에 따라 달라집니다.

칠 선택기 효과 적용에 사용할 값입니다.

- **색상 및 알파** 효과가 새 색상으로 칠 포인트의 RGB 및 알파 채널을 칠하도록 지정합니다.
- **스트레이트 색상** 효과가 새 색상으로 칠 포인트의 RGB 채널만 칠하도록 지정합니다.
- **투명도** 효과가 칠 포인트 근처의 투명 영역만 칠하도록 지정합니다. 이 옵션을 사용하려면 투명 영역에 칠 포인트를 설정해야 합니다.
- **불투명도** 효과가 칠 포인트 근처의 불투명 영역만 칠하도록 지정합니다. 이 옵션을 사용하려면 불투명 영역에 칠 포인트를 설정해야 합니다.
- **알파 채널** 효과가 칠 포인트를 설정하는 지점의 알파 채널 값에 따라 전체 이미지의 불투명 영역 또는 투명 영역을 칠하도록 지정합니다.

허용치 픽셀 색상 값이 일치하는 상태를 유지하면서 [칠 포인트] 색상 값과 달라질 수 있는 정도입니다. 높은 값을 지정하면 칠해지는 픽셀 범위가 확장됩니다.

보기 한계값 일치하는 픽셀, 즉 [칠 포인트] 픽셀 색상 값의 [허용치] 값 내에 속하는 픽셀을 표시합니다. 이 옵션은 누출 추적에 특히 유용합니다. 작은 간격이 있으면 색상이 흘러나와 칠하지 않으려는 영역을 칠할 수 있습니다.

선 효과가 칠해진 영역의 가장자리를 처리하는 방법입니다.

- **앤티 앨리어스** 칠해진 영역의 가장자리를 앤티 앨리어스합니다.
- **페더** 칠해진 영역에 대해 페더링된 가장자리를 만듭니다. [페더 부드러움] 값을 사용하면 가장자리가 보다 서서히 사라지도록 할 수 있습니다.
- **확산** 칠 색상의 영역을 확장합니다. [확산 반경] 값은 칠 색상이 칠 영역의 가장자리를 벗어나 확장되는 픽셀 수를 나타냅니다.
- **경계 감소** 칠 색상의 영역을 축소합니다. [확산 반경] 값은 칠 색상이 칠 영역의 가장자리로부터 축소되는 픽셀 수를 나타냅니다.
- **선** 칠이 선택한 영역의 테두리까지만 적용되도록 제한합니다. [선 폭] 값은 선의 폭(픽셀 단위)을 나타냅니다.

색상 칠 색상입니다.

불투명도 칠해지는 영역의 불투명도입니다.

혼합 모드 원본 클립 위에서 효과의 결과를 합성하는 데 사용하는 혼합 모드입니다. 칠만 표시되도록 하려면 [칠만]을 사용하십시오.

참고: 클립에 [페인트 통]의 여러 예제를 적용하는 경우, [칠만] 혼합 모드를 사용할 때 여러 예제를 설정하지 마십시오. 여러 개의 인스턴스에서 이 혼합 모드를 사용하도록 선택하면 처음 적용한 효과만 표시됩니다.

경사 효과

[경사] 효과는 색상 그라디언트를 만듭니다. 선형 또는 방사형 경사를 만들 수 있으며, 시간에 따라 경사의 위치 및 색상이 변경되도록 할 수 있습니다. [경사 시작] 및 [경사 끝] 속성을 사용하여 시작 위치와 끝 위치를 지정합니다. [경사 분산] 컨트롤을 사용하면 경사 색상을 분산시키고 밴딩을 없앨 수 있습니다. [경사] 효과 및 [계산] 효과 사용에 대한 비디오 자습서는 Jeff Schell이 Digital Media Net 블로그에서 제공하는 Coloring A Washed-out Sky With A Gradient In Premiere Pro CS를 참조하십시오.

참고: [경사]는 보통 제대로 브로드캐스트되지 않습니다. 즉, 브로드캐스트 색차 신호에는 경사를 부드럽게 재현하기에 충분한 해상도가 포함되어 있지 않으므로 심각한 밴딩이 발생합니다. [경사 분산] 컨트롤은 경사 색상을 디더링하여 육안으로 뚜렷하게 확인할 수 있는 밴딩을 제거합니다.

쓰기 효과

[쓰기] 효과는 클립의 선을 애니메이션으로 만듭니다. 예를 들어 필기체 텍스트 손글씨나 서명 등의 동작을 시뮬레이션할 수 있습니다.

[쓰기] 효과를 사용하는 방법에 대한 정보는 Digital Media Net 웹 사이트의 Using the Write-On Effect to Create Handwritten Text in Premiere Pro CS3 및 The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3 비디오 자습서를 참조하십시오.

쓰기 효과: 선 애니메이션으로 만들기

브러쉬 위치 브러쉬의 위치입니다. 이 속성을 애니메이션으로 만들면 선이 작성됩니다.

선 길이(초) 각 브러쉬 표시의 지속 시간(초 단위)입니다. 이 값이 0이면 브러쉬 표시는 무한대로 계속됩니다. 선이 뱀 모양으로 구불구불하게 이동하도록 하려면 0이 아닌 단일 상수 값을 사용하십시오. 이 값에 애니메이션을 적용하면 선이 확장 및 축소되도록 할 수 있습니다.

브러쉬 간격(초) 브러쉬 자국 사이의 시간 간격(초 단위)입니다. 낮은 값을 지정하면 그리기 선이 부드러워지지만 렌더링 시간이 더 길어집니다.

페인트 시간 속성 및 브러쉬 시간 속성 페인트 속성 및 브러쉬 속성이 각 브러쉬 표시에 적용되는지 아니면 전체 선에 적용되는지를 지정합니다. [없음]을 선택하면 매번 값이 선의 모든 브러쉬 표시에 적용됩니다. 각 브러쉬 표시의 속성 이름을 선택하면 브러쉬 표시를 그린 시간의 해당 속성 값이 유지됩니다. 예를 들어 [색상]을 선택하면 각 브러쉬 표시가 해당 표시를 그린 시간에 [색상] 값에 의해 지정된 색상으로 유지됩니다.

페인트 스타일 페인트 선이 원본 이미지와 상호 작용하는 방식입니다.

- **원본 이미지 위에** 페인트 선이 원본 이미지 위에 표시됩니다.
- **원본 이미지 표시 안 함** 페인트 선이 투명 배경 위에 표시되고 원본 이미지가 표시되지 않습니다.
- **원본 이미지 표시** 페인트 선에 의해 원본 이미지가 표시됩니다.

기타 도움말 항목

383페이지의 “키프레임 추가, 탐색 및 설정”

이미지 컨트롤 효과

흑백 효과

[흑백] 효과는 모든 색상 클립을 회색 음영으로 변환합니다. 즉, 모든 색상이 회색 음영으로 표시됩니다. 이 효과는 키프레임을 통해 애니메이션으로 만들 수 없습니다.

- 필요한 경우 [효과 컨트롤] 패널에서 [흑백] 왼쪽에 있는 상자를 클릭하여 [흑백] 효과를 켭니다. 효과를 끄려면 상자에 나타나는 fx 을 클릭합니다.

색상 균형(RGB) 효과

[색상 균형(RGB)] 효과는 클립에서 빨강, 녹색 및 파랑의 양을 변경합니다.

색상 분리 효과(Windows에만 해당)

[색상 분리] 효과는 지정된 단일 색상을 제외하고 클립을 회색 음영으로 변환합니다. [색상 분리] 효과를 사용하여 클립의 특정 영역을 강조할 수 있습니다. 예를 들어 농구 경기 클립에서 농구공을 선택하고 해당 색상을 유지하는 동시에 나머지 클립 부분은 회색 음영으로 표시되도록 하여 농구공을 강조할 수 있습니다. 그러나 [색상 분리] 효과를 사용하면 색상만 분리할 수 있을 뿐 클립 내의 개체는 분리할 수 없습니다.

기타 도움말 항목

301페이지의 “색상 분리를 사용하여 단일 색상 분리”

색상 대체 효과(Windows에만 해당)

[색상 대체] 효과는 선택한 색상의 모든 항목을 새 색상으로 대체하고 회색 레벨은 유지합니다. 이 효과를 사용하면 이미지에서 개체 색상을 선택한 다음 컨트롤을 조정해 다른 색상을 만드는 방법으로 색상을 변경할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

300페이지의 “색상 대체”

감마 교정 효과

[감마 교정] 효과는 어두운 영역과 밝은 영역을 크게 변경하지 않고 클립을 밝게 또는 어둡게 합니다. 이 효과는 중간 영역의 명도 레벨(중간 회색 레벨)을 변경하는 동시에 어두운 영역과 밝은 영역은 그대로 유지하여 이러한 효과를 생성합니다. 기본 감마 설정은 10입니다. 효과의 [설정] 대화 상자에서 감마 값을 1~28 사이로 조정할 수 있습니다.

키잉 효과

알파 조정 효과

[알파 조정] 효과는 기본 효과의 기본 렌더링 순서를 변경해야 할 때 [불투명도] 효과 대신 사용할 수 있습니다. 불투명도 백분율을 변경하여 투명도 레벨을 만들 수 있습니다.

다음의 [알파 조정] 효과를 사용하면 클립의 알파 채널을 해석할 수 있습니다.

알파 채널 무시 클립의 알파 채널을 무시합니다.

알파 채널 반전 클립의 투명 영역과 불투명한 영역을 반전합니다.

마스크만 마스킹된 영역에만 효과를 적용합니다.

블루 스크린 키 효과(Windows에만 해당)

[블루 스크린 키] 효과는 순수 크로마 파랑을 투명하게 만듭니다. 이 키를 사용하여 합성을 만들 때 조명이 적절하게 적용된 블루 스크린을 키 아웃합니다.

다음 [블루 스크린 키] 효과의 설정을 [효과 컨트롤] 패널에서 조정할 수 있습니다.

고대비 클립의 투명 영역을 결정하는 파랑 레벨을 설정합니다. 슬라이드를 왼쪽으로 드래그하면 투명도가 높아집니다. [고대비] 슬라이더를 드래그할 때 검정(투명) 영역이 표시되도록 하려면 [마스크만] 옵션을 사용하십시오.

자르기 [고대비] 설정으로 지정된 투명하지 않은 영역의 불투명도를 설정합니다. [자르기] 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하면 불투명도가 높아집니다. [자르기] 슬라이더를 드래그할 때 흰색(불투명) 영역이 표시되도록 하려면 [마스크만] 옵션을 사용하십시오.

매끄럽게 하기 투명 영역과 불투명 영역 사이의 경계에 적용되는 앤티 앨리어스(부드럽게 하기) 정도를 지정합니다. 앤티 앨리어스를 적용하지 않고 선명한 가장자리를 생성하려면 [없음]을 클릭하십시오. 이 옵션은 제목 등에서 선명한 선을 유지하려는 경우에 유용합니다. 매끄럽게 하기 수준을 다르게 적용하려면 [낮음] 또는 [높음]을 클릭하십시오.

마스크만 클립의 알파 채널만 표시합니다. 검정은 투명 영역을, 흰색은 불투명 영역을, 그리고 회색은 부분적으로 투명한 영역을 나타냅니다.

제목은 파랑 배경(왼쪽)에 사진으로 지정됩니다. 블루 스크린 키 효과는 기본 트랙 위에서 제목에 수퍼임포즈되도록 오른쪽에 적용됩니다.

블루 스크린과 그린 스크린 사용에 대한 자세한 내용은 Metacafe 웹 사이트를 참조하십시오.

크로마 키 효과 (Windows에만 해당)

[크로마 키] 효과는 지정된 키 색상과 비슷한 모든 이미지 픽셀을 키 아웃합니다. 클립에서 색상 값을 키 아웃하면 해당 색상 또는 색상 범위는 전체 클립에 대해 투명해집니다. 허용치 레벨을 조정하여 투명 색상 범위를 제어합니다. 또한 투명 영역의 가장자리를 페더링하여 투명 영역과 불투명 영역 간에 부드러운 전환을 만들 수도 있습니다.

A B C D

크로마 키 효과
A. 원본 이미지 **B.** 파랑 키 아웃 **C.** 두 번째 트랙의 이미지 **D.** 최종 합성 이미지

다음 [크로마 키] 효과 설정을 [효과 컨트롤] 패널에서 조정할 수 있습니다.

유사도 투명하게 만들 대상 색상의 범위를 넓히거나 좁힙니다. 높은 값을 지정할수록 범위가 늘어납니다.

혼합 키 아웃하는 클립을 기본 클립과 혼합합니다. 높은 값을 지정할수록 클립에서 혼합되는 부분이 늘어납니다.

고대비 키 아웃한 색상 범위의 그림자 양을 제어합니다. 높은 값을 지정할수록 그림자가 많아집니다.

차단 그림자를 어둡거나 밝게 합니다. 오른쪽으로 드래그하면 그림자가 어두워집니다. 고대비 슬라이드를 초과하여 드래그하지는 마십시오. 그렇게 하면 회색 픽셀과 투명 픽셀이 반전됩니다.

매끄럽게 하기 Premiere Pro가 투명 영역과 불투명 영역 사이의 경계에 적용하는 앤티 앨리어스 정도를 지정합니다. 앤티 앨리어스를 적용하면 픽셀이 혼합되어 가장자리가 보다 부드럽고 매끄러워집니다. 앤티 앨리어스를 적용하지 않고 선명한 가장자리를 생성하려면 [없음]을 클릭하십시오. 이 옵션은 제목 등에서 선명한 선을 유지하려는 경우에 유용합니다. 매끄럽게 하기 수준을 다르게 적용하려면 [낮음] 또는 [높음]을 클릭하십시오.

마스크만 클립의 알파 채널만 표시합니다. 검정은 투명 영역을, 흰색은 불투명 영역을, 그리고 회색은 부분적으로 투명한 영역을 나타냅니다.

울트라 키 효과를 사용한 크로마 키

Karl Soule은 Adobe 웹 사이트에서 울트라 키 효과에 대한 개요를 제공합니다.

Tracy Peterson은 Adobe 웹 사이트에서 울트라 키 효과를 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

지원되는 nVIDIA 카드가 설치된 컴퓨터에서는 향상된 재생 및 렌더링 성능을 얻을 수 있도록 울트라 키 효과가 GPU 가속화된 효과가 됩니다.

1. 클립에 울트라 키를 적용합니다.
2. 타임라인에서 현재 시간 표시기를 키 색상을 포함하는 프레임 위에 놓습니다.
3. [효과 컨트롤] 패널의 [출력] 및 [설정] 메뉴에서 원하는 옵션을 선택합니다.
4. 다음 중 하나를 수행합니다.
   - [색상 피커] 상자를 클릭하여 [색상 피커]를 엽니다. 키 색상을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
   - 스포이드를 클릭하고 키 색상을 선택합니다.
   - 필요한 경우 기타 매개 변수를 설정합니다.

울트라 키잉 효과 매개 변수

매트 생성

투명도 배경에서 키잉될 경우 소스의 투명도를 제어합니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 100은 완전 투명이고 0은 불투명입니다. 기본값은 45입니다.

밝은 영역 소스 이미지의 밝은 영역에서 불투명도를 증가시킵니다. [강조]를 사용하여 투명한 객체의 반사면 같은 세부 표현을 추출해낼 수 있습니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 기본값은 50입니다. 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다.

어두운 영역 소스 이미지의 어두운 영역에서 불투명도를 증가시킵니다. [어두운 영역]을 사용하여 색 번짐으로 인해 투명하게 되는 어두운 요소를 수정할 수 있습니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 기본값은 50입니다. 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다.

허용치 배경에서 전경 이미지의 색상을 필터링합니다. 허용치를 키 색상의 변형으로 증가시킵니다. [허용치]를 사용하여 색 이동으로 인한 결점을 제거할 수 있습니다. 또한 [허용치]를 통해 피부 톤과 어두운 영역의 번짐을 제어할 수 있습니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 기본값은 50입니다. 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다.

페데스탈 알파 채널에서 거칠거나 밝기가 낮은 푸티지로 인해 주로 발생하는 노이즈를 필터링합니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 기본값은 10입니다. 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다. 소스 이미지의 품질이 높을수록 [페데스탈]을 낮게 설정할 수 있습니다.

매트 정리

경계 감소 알파 채널 매트의 크기를 줄입니다. 형태적 부식(소수 커널 크기)을 수행합니다. [경계 감소] 레벨 값은 0에서 100까지이며, 100은 9x9커널을 나타내고 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다. 기본값은 0입니다.

부드럽게 알파 채널 매트의 가장자리를 흐리게 합니다. 상자 흐림 필터링(소수 커널 크기)을 수행합니다. [흐림] 레벨 값은 0에서 100까지이며, 0은 이미지에 영향을 주지 않고 기본값은 0입니다. 1.0은 9x9커널을 나타냅니다.

대비 알파 채널의 대비를 조정합니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다. 기본값은 0입니다.

중간 점 대비 값의 균형점을 선택합니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다. 기본값은 50입니다.

번짐 억제

채도 감소 색상 채널 배경색의 채도를 제어합니다. 완전히 투명한 것에 가까운 색상의 채도를 줄입니다. 값의 범위는 0에서 50까지이며, 0은 이미지에 영향을 주지 않고 기본값은 25입니다.

범위 수정되는 번짐의 양을 제어합니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다. 기본값은 50입니다.

번짐 번짐 보정의 양을 제어합니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다. 기본값은 50입니다.

루마 소스의 원래 광도를 복원하기 위해 알파 채널에서 사용됩니다. 값의 범위는 0에서 100까지이며, 0은 이미지에 영향을 주지 않습니다. 기본값은 50입니다.

색상 교정

채도 전경 소스의 채도를 제어합니다. 값의 범위는 0에서 200까지이며, 0으로 설정하면 모든 크로마가 제거됩니다. 기본값은 100입니다.

색조 색조를 제어합니다. 값의 범위는 -180°에서 +180까지입니다. 기본값은 0입니다°.

광도 전경 소스의 광도를 제어합니다. 값의 범위는 0에서 200까지이며, 0은 검정이고 100은 4x입니다. 기본값은 100입니다.

색상 키 효과

[색상 키] 효과는 지정된 키 색상과 비슷한 모든 이미지 픽셀을 키 아웃합니다. 이 효과는 클립의 알파 채널만을 수정합니다.

비표준 블루 스크린(왼쪽) 및 배경(가운데)이 색상 키 효과와 결합됨(오른쪽)

클립에서 색상 값을 키 아웃하면 해당 색상 또는 색상 범위는 전체 클립에 대해 투명해집니다. 허용치 레벨을 조정하여 투명 색상 범위를 제어합니다. 또한 투명 영역의 가장자리를 페더링하여 투명 영역과 불투명 영역 간에 부드러운 전환을 만들 수도 있습니다.

차이 매트 효과

[차이 매트] 효과는 소스 클립을 차이 클립과 비교한 다음 차이 이미지의 위치 및 색상과 모두 일치하는 소스 이미지의 픽셀을 키 아웃하여 투명한 이미지를 만듭니다. 일반적으로 이 효과는 이동하는 개체 뒤의 정적 배경을 키 아웃하는 데 사용됩니다. 그런 후에 이 개체는 다른 배경에 배치됩니다. 보통 차이 클립은 단순히 이동하는 개체가 장면으로 들어오기 전의 배경 푸티지 프레임입니다. 따라서 차이 매트 효과는 정지된 카메라를 사용하여 배경이 움직이지 않도록 촬영한 장면에 사용할 때 가장 좋은 결과를 얻을 수 있습니다. [차이 매트] 효과 사용에 대한 자세한 내용은 Total Training 웹 사이트의 온라인 교육 비디오를 참조하십시오.

A B C D

차이 매트 효과
A. 원본 이미지 **B.** 배경 이미지 **C.** 두 번째 트랙의 이미지 **D.** 최종 합성 이미지

정적 배경을 차이 매트로 바꾸기

차이 매트는 지정된 스틸 이미지를 지정된 클립과 비교한 후에 이미지의 영역과 일치하는 영역을 클립에서 제거하여 이미지를 투명하게 만듭니다. 이 키를 사용하여 특수 효과를 만들 수 있습니다. 클립에 따라서는 차이 매트를 사용하여 정적 배경을 키 아웃하고 다른 스틸 이미지나 이동 이미지로 바꿀 수도 있습니다.

이동 개체가 장면에 들어오기 전에 클립에서 정적 배경을 표시하는 프레임을 저장하여 매트를 만들 수 있습니다. 최상의 결과를 얻으려면 카메라나 배경의 어떤 요소도 움직여서는 안 됩니다.

[효과 컨트롤] 패널에서 다음과 차이 매트 설정을 조정할 수 있습니다.

보기 프로그램 모니터에 표시할 항목을 [최종 출력], [소스만], [매트만] 중에서 지정합니다.

차이 레이어 매트로 사용할 트랙을 지정합니다.

레이어 크기가 다른 경우 전경 이미지를 가운데로 맞출지 동일 크기로 맞출지를 지정합니다.

일치 허용치 키로 지정하기 위해 매트가 전경과 일치해야 하는 정도를 지정합니다.

일치 부드러움 매트 가장자리의 부드러움 정도를 지정합니다.

참고: 차이 매트가 스틸 이미지를 사용하는 것과 같이, RGB 차이 키는 색상을 사용하여 투명도를 정의합니다.

차이 전 흐림 매트에 추가되는 흐림 정도를 지정합니다.

1 정적 배경만으로 구성되는 전경 클립 프레임을 찾습니다. 이 프레임을 매트로 사용합니다. 이 프레임을 이미지 파일로 저장합니다. 저장한 프레임은 [프로젝트] 패널에 표시됩니다.

2 매트 프레임을 [프로젝트] 패널에서 [타임라인] 패널의 비디오 트랙으로 드래그합니다.

3 배경으로 사용할 클립을 [타임라인] 패널에서 매트 프레임 위에 있는 트랙으로 드래그합니다.

4 전경에 사용할 비디오 클립을 [타임라인] 패널에서 배경 클립 위에 있는 트랙에 배치합니다.

5 (선택 사항) 시간에 따라 차이 매트에 애니메이션을 적용하는 경우에는 현재 시간 표시기가 원하는 위치에 있는지 확인합니다. 조정하는 설정에 대해 [애니메이션 켜기/끄기] 아이콘 을 클릭합니다.

6 [효과] 패널에서 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 [키잉] 저장소를 확장합니다.

7 [차이 매트] 효과를 전경 비디오 클립으로 드래그합니다.

8 [효과 컨트롤] 패널에서 [차이 매트] 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 컨트롤을 표시합니다.

9 [차이 레이어] 드롭다운 메뉴에서 매트 프레임을 포함하는 트랙을 선택합니다.

10 필요에 따라 다른 설정을 조정하여 원하는 효과를 생성합니다.

11 (선택 사항) 차이 매트에 애니메이션을 적용하려는 경우에는 현재 시간 표시기를 [효과 컨트롤] 패널이나 [타임라인] 패널로 이동한 후에 이미지 매트 설정을 변경합니다.

설정을 변경하면 [효과 컨트롤] 타임라인에 새 키프레임이 나타납니다. 또한 키프레임 그래프를 편집하면 키프레임 간의 보간을 조정할 수도 있습니다. 필요한 경우 이 단계를 반복합니다.

기타 도움말 항목

406페이지의 “스틸 이미지 내보내기”

388페이지의 “키프레임 값 수정”

8점, 4점 및 16점 가비지 매트 효과

세 가지 [가비지 매트] 효과를 사용하면 샷에서 불필요한 부분을 잘라내 키 효과를 보다 효과적으로 적용하고 조정할 수 있습니다. 매트는 세부적인 키 적용을 위해 4개, 8개 또는 16개 조정 점으로 적용됩니다. 효과를 적용한 후에는 [효과 컨트롤] 패널에서 효과 이름 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭합니다. 그러면 [프로그램 모니터]에 가비지 매트 핸들이 표시됩니다. 매트를 조정하려면 [프로그램 모니터]에서 핸들을 드래그하거나 [효과 컨트롤] 패널에서 컨트롤을 드래그합니다.

가비지 매트를 사용하여 개체 마스크 아웃

원치 않은 개체를 제외하고 장면의 제목이 적절하게 키잉되는 경우가 있습니다. 이러한 경우에는 **가비지 매트**를 사용하여 그러한 개체를 마스크 아웃할 수 있습니다. 마스크의 모양에 따라 4점 가비지 매트, 8점 가비지 매트 또는 16점 가비지 매트를 사용할 수 있습니다. 점 수가 많을수록 보다 복잡한 마스크 모양을 정의할 수 있습니다.

가비지 매트 키 효과는 프레임의 왼쪽 위에서 측정한 각 가비지 매트 점의 **x** 및 **y** 픽셀 좌표를 나타내는 설정을 제공합니다. 변경 내용은 [프로그램 모니터]의 [미리 보기] 보기에 나타납니다.

마이크(왼쪽)는 프로그램 모니터의 미리 보기 보기에서 이미지 핸들의 위치를 다시 지정하여 마스크 아웃되며(가운데), 그러면 키잉되며 배경 위에 수퍼임포즈되는 가비지 매트가 만들어집니다(오른쪽).

1 [타임라인] 패널에서 수퍼임포즈하려는 클립을 배경 클립이 포함된 클립 위의 트랙에 배치합니다.

2 [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 삼각형을 클릭하여 [키잉] 저장소를 확장합니다.

3 8점 가비지 매트, 4점 가비지 매트 또는 16점 가비지 매트 효과를 수퍼임포즈된 클립으로 드래그합니다.

선택하는 가비지 매트는 마스크 모양에 필요한 점 수에 따라 달라집니다.

4 [효과 컨트롤] 패널에서 [가비지 매트] 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 설정을 확장합니다.

5 (선택 사항) 시간에 따라 가비지 매트 키에 애니메이션을 적용하는 경우에는 현재 시간 표시기가 원하는 위치에 있는지 확인하십시오. 조정하려는 위치 설정에 대해 [애니메이션 켜기/끄기] 아이콘을 클릭합니다.

6 다음 중 하나를 수행하여 마스크 모양을 조정합니다.

- [효과 컨트롤] 패널에서 [가비지 매트] 효과를 선택한 상태로 [프로그램 모니터]에서 [가비지 매트] 핸들을 드래그합니다.
- [효과 컨트롤] 패널에서 [가비지 매트 지점] 설정을 조정하여 가비지 매트의 크기와 위치를 지정합니다.

7 (선택 사항) 가비지 매트 키에 애니메이션을 적용하는 경우에는 [효과 컨트롤] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 이동한 후에 [프로그램 모니터]에서 [가비지 매트] 핸들 위치를 변경하거나 [효과 컨트롤] 패널에서 설정을 조정합니다.

[프로그램 모니터]에서 핸들을 이동하거나 [효과 컨트롤] 패널에서 설정을 변경하면 [효과 컨트롤] 타임라인에 새 키프레임이 나타납니다. 또한 키프레임 그래프를 편집하면 키프레임 간의 보간을 조정할 수도 있습니다. 필요한 경우 이 단계를 반복합니다.

기타 도움말 항목

388페이지의 “키프레임 값 수정”

이미지 매트 키 효과

[이미지 매트 키] 효과는 매트 역할을 하는 스틸 이미지 클립의 광도 값을 기반으로 클립의 이미지 영역을 키 아웃합니다. 투명 영역에는 아래쪽 트랙의 클립에 의해 생성되는 이미지가 표시됩니다. 프로젝트에서 매트로 사용할 스틸 이미지 클립을 지정할 수 있으며, 해당 클립은 시퀀스에 있지 않아도 됩니다. 이동하는 이미지를 매트로 사용하려면 [트랙 매트 키] 효과를 대신 사용하십시오.

이미지 매트 키를 사용하여 투명 영역 정의

[이미지 매트 키]는 매트 이미지의 알파 채널 또는 명도 값을 기준으로 투명 영역을 결정합니다. 가장 만족할 만한 결과를 얻기 위해서는 클립의 색상을 변경하려는 경우가 아니라면 회색 음영 이미지를 이미지 매트로 선택하는 것이 좋습니다. 이미지 매트의 모든 색상은 키잉하는 클립에서 같은 레벨의 색상을 제거합니다. 예를 들어 RGB 이미지에서 흰색은 100% 빨강, 100% 파랑 및 100% 녹색으로 구성되므로 이미지 매트에서 빨강 영역에 해당하는 클립의 흰색 영역은 파랑-녹색으로 나타납니다. 이때 빨강도 클립에서 투명하게 지정되므로 파랑과 녹색만 원래 값으로 유지됩니다.

참고: 타이틀러를 사용하여 매트로 사용할 모양과 텍스트를 만들 수 있습니다.

매트로 사용되는 스틸 이미지(왼쪽)는 수퍼임포즈된 클립에서 투명 영역을 정의(가운데)하여 배경 클립을 표시(오른쪽)합니다.

1 배경으로 사용되는 클립을 [타임라인] 패널의 비디오 트랙에 추가합니다.

2 수퍼임포즈하려는 클립을 배경 클립이 포함된 트랙보다 높은 트랙에 추가합니다. 이 클립은 트랙 매트에 의해 표시되는 클립입니다.

수퍼임포즈되는 클립이 [타임라인] 패널의 배경 클립을 오버랩하도록 해야 합니다.

3 [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 삼각형을 클릭하여 [키잉] 저장소를 확장합니다.

4 이미지 매트 키를 [타임라인] 패널의 수퍼임포즈된 클립으로 드래그합니다.

5 [타임라인] 패널에서 수퍼임포즈된 클립을 선택합니다.

6 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [색상 키] 효과를 확장합니다.

7 [설정] 단추 를 클릭하고 매트로 사용되는 이미지를 찾은 후에 [열기]를 클릭하여 이미지를 선택합니다.

8 (선택 사항) 시간에 따라 이미지 매트 키에 애니메이션을 적용하는 경우에는 현재 시간 표시기가 원하는 위치에 있는지 확인하십시오. 조정하는 설정에 대해 [애니메이션 켜기/끄기] 아이콘을 클릭합니다.

9 [다음을 사용하여 합성] 메뉴를 클릭한 후에 다음 중 하나를 선택합니다.

매트 알파 7단계에서 선택한 이미지 매트의 알파 채널 값을 사용하여 클립을 합성합니다.

매트 루마 7단계에서 선택한 이미지 매트의 광도 값을 사용하여 클립을 합성합니다.

10 (선택 사항) 불투명 영역과 투명 영역을 교체하려면 [반전] 옵션을 선택합니다.

11 (선택 사항) 이미지 매트 키에 애니메이션을 적용하려는 경우에는 현재 시간 표시기를 [효과 컨트롤] 패널이나 [타임라인] 패널로 이동한 후에 [이미지 매트 키] 설정을 변경하십시오.

설정을 변경하면 [효과 컨트롤] 타임라인에 새 키프레임이 나타납니다. 필요한 경우 이 단계를 반복합니다. 또한 키프레임 그래프를 편집하면 키프레임 간의 보간을 조정할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

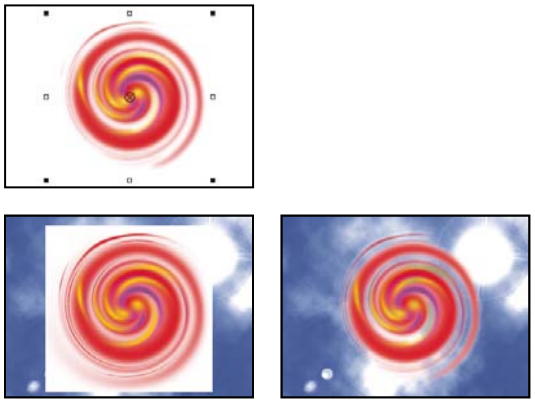
383페이지의 “키프레임 추가, 탐색 및 설정”

388페이지의 “키프레임 값 수정”

루마 키 효과

[루마 키] 효과는 지정된 광도 또는 명도의 레이어 영역을 모두 키아웃합니다.

매트를 만들 개체의 광도 값이 배경과 크게 다른 경우 이 효과를 사용하십시오. 예를 들어 흰색 배경에 악보용 매트를 만들려는 경우에는 밝은 값을 키 아웃하면 어두운 악보가 유일한 불투명 영역이 됩니다.



원본의 흰색 배경(위쪽 및 왼쪽)은 루마 키 효과를 사용하여 제거되고 기본 레이어에 합성됩니다(오른쪽).

필요한 경우 다음 설정을 조정합니다.

고대비 투명한 어두운 값 범위를 지정합니다. 값이 높을수록 투명도 범위가 늘어납니다.

차단 [고대비] 슬라이더로 지정된 투명하지 않은 영역의 불투명도를 설정합니다. 값이 높을수록 투명도도 높아집니다.

또한 [루마 키] 효과를 사용하여 [고대비]를 낮은 값으로 설정하고 [차단]을 높은 값으로 설정함으로써 밝은 영역을 키 아웃할 수도 있습니다.

빨강 제외 키 효과

[빨강 제외 키] 효과는 녹색 또는 파랑 배경을 투명하게 만듭니다. 이 키는 [블루 스크린 키] 효과와 비슷하지만 두 클립을 혼합할 수 있다는 점이 다릅니다. 또한 [빨강 제외 키] 효과를 사용하면 투명하지 않은 개체 가장자리의 언저리를 줄일 수 있습니다. 혼합을 제어해야 하거나 [블루 스크린 키] 효과를 사용해도 만족할 만한 결과가 생성되지 않는 경우에는 [빨강 제외 키] 효과를 사용하여 그린 스크린을 키 아웃합니다.

다음 [빨강 제외 키] 효과의 설정을 [효과 컨트롤] 패널에서 조정할 수 있습니다.

고대비 클립의 투명 영역을 결정하는 파랑 또는 녹색 레벨을 설정합니다. [고대비] 슬라이드를 왼쪽으로 드래그하면 투명도가 높아집니다. [고대비] 슬라이더를 이동할 때 검정(투명) 영역이 표시되도록 하려면 [마스크만] 옵션을 사용하십시오.

차단 [고대비] 슬라이더로 지정된 투명하지 않은 영역의 불투명도를 설정합니다. 값이 높을수록 투명도도 높아집니다. 불투명도가 원하는 레벨이 될 때까지 오른쪽으로 드래그하십시오.

언저리 제거 클립의 불투명 영역 가장자리에서 불필요한 그린 스크린 또는 블루 스크린 색상을 제거합니다. 언저리 제거를 사용하지 않도록 설정하려면 [없음]을 클릭하십시오. 그린 스크린 또는 블루 스크린 푸티지에서 불필요한 가장자리를 제거하려면 [녹색] 또는 [파랑]을 클릭하십시오.

매끄럽게 하기 Premiere Pro가 투명 영역과 불투명 영역 사이의 경계에 적용하는 앤티 앨리어스(부드럽게 하기) 정도를 지정합니다. 앤티 앨리어스를 적용하지 않고 선명한 가장자리를 생성하려면 [없음]을 클릭하십시오. 이 옵션은 제목 등에서 선명한 선을 유지하려는 경우에 유용합니다. 매끄럽게 하기 수준을 다르게 적용하려면 [낮음] 또는 [높음]을 클릭하십시오.

마스크만 클립의 알파 채널만 표시합니다. 검정은 투명 영역을, 흰색은 불투명 영역을, 그리고 회색은 부분적으로 투명한 영역을 나타냅니다.

RGB 차이 키 효과 (Windows에만 해당)

[RGB 차이 키] 효과는 보다 단순한 [크로마 키] 효과라고 할 수 있습니다. 이 키를 사용하면 대상 색상의 범위를 선택할 수 있지만, 이미지를 혼합하거나 회색으로 투명도를 조정할 수는 없습니다. 밝은 조명이 적용되어 있으며 그림자가 없는 장면이나 세부 조정이 필요하지 않은 거친 잘라내기에 대해 [RGB 차이 키] 효과를 사용하십시오.

참고: [RGB 차이 키] 효과가 색상을 사용하는 것과 마찬가지로, [차이 매트] 효과는 매트를 사용하여 알파 채널을 정의합니다.

다음 [RGB 차이 키] 효과의 설정을 [효과 컨트롤] 패널에서 조정할 수 있습니다.

색상 마스크를 사용하여 투명하게 설정될 비디오의 색상을 지정합니다.

유사도 투명하게 만들 대상 색상의 범위를 넓히거나 좁힙니다. 높은 값을 지정할수록 범위가 늘어납니다.

매끄럽게 하기 Premiere Pro가 투명 영역과 불투명 영역 사이의 경계에 적용하는 앤티 앨리어스(부드럽게 하기) 정도를 지정합니다. 앤티 앨리어스를 적용하지 않고 선명한 가장자리를 생성하려면 [없음]을 클릭하십시오. 이 옵션은 제목 등에서 선명한 선을 유지하려는 경우에 유용합니다. 매끄럽게 하기 수준을 다르게 적용하려면 [낮음] 또는 [높음]을 클릭하십시오.

마스크만 클립의 알파 채널만 표시합니다. 검정은 투명 영역을, 흰색은 불투명 영역을, 그리고 회색은 부분적으로 투명한 영역을 나타냅니다.

그림자 효과 원본 클립 이미지의 불투명 영역에서 4픽셀 오른쪽 아래에 50% 회색 50% 불투명 그림자 오프셋을 추가합니다. 이 옵션은 제목 등의 단순한 그래픽에 가장 효과적입니다.

매트 제거 효과

[매트 제거] 효과는 색상이 미리 곱해진 클립에서 색상 언저리를 제거합니다. 이 효과는 알파 채널을 개별 파일의 칠 텍스처와 결합하는 데 유용합니다. 미리 곱해진 알파 채널이 포함된 푸티지를 가져오거나 After Effects를 사용하여 알파 채널을 만드는 경우에는 이미지에서 후광을 제거해야 할 수 있습니다. 후광은 이미지의 색상과 배경(매트) 색상 간에 대비가 큰 경우에 발생합니다. 매트의 색상을 제거하거나 변경하면 후광도 제거됩니다.

매트 색상을 변경할 때는 [배경색]을 사용하여 새 배경색을 지정합니다.

검정 또는 흰색 매트 제거

미리 곱해진, 즉 알파 채널에 저장되는 대신 RGB 채널에 병합된 단색 검정 또는 흰색 매트를 포함하는 클립을 가져온 경우에는 검정 또는 흰색 배경을 제거할 수 있습니다.

1. [타임라인] 패널에서 제거할 매트가 포함된 클립을 선택합니다.
2. [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 삼각형을 클릭하여 [키잉] 저장소를 확장합니다.
3. [매트 제거] 효과를 매트가 포함된 클립으로 드래그합니다.
4. (선택 사항) 시간에 따라 매트 제거 효과에 애니메이션을 적용하는 경우에는 현재 시간 표시기가 원하는 위치에 있는지 확인하십시오. [매트 유형] 설정 옆에 있는 [애니메이션 켜기/끄기]를 클릭합니다.
5. [매트 유형] 설정에 대해 [흰색] 또는 [검정]을 클릭합니다.
6. (선택 사항) 매트 제거 효과에 애니메이션을 적용하는 경우에는 [효과 컨트롤] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 현재 시간 표시기를 이동한 후에 [효과 컨트롤] 패널에서 [매트 유형] 설정을 변경합니다.

[프로그램 모니터]에서 핸들을 이동하거나 [효과 컨트롤] 패널에서 설정을 변경하면 [효과 컨트롤] 타임라인에 새 키프레임이 나타납니다. 또한 키프레임 그래프를 편집하면 키프레임 간의 보간을 조정할 수도 있습니다. 필요한 경우 이 단계를 반복합니다.

기타 도움말 항목

388페이지의 "키프레임 값 수정"

트랙 매트 키 효과

[트랙 매트 키] 효과는 클립에 다른 클립의 광도 레벨에 해당하는 투명 영역을 만듭니다. 투명 영역에는 아래쪽 트랙의 클립에 의해 생성되는 이미지가 표시됩니다. 클립을 선택하고 [클립] > [사용]을 선택하여 출력에서 매트 클립을 제외합니다.

Jeff Schell은 Digital Producer Magazine 웹 사이트에서 트랙 매트 키 효과를 사용하여 비디오의 특정 영역을 강조 표시하는 방법을 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

트랙 매트 키 효과를 사용하면 얼굴, 라이센스 번호 또는 기타 식별 기능을 흐리게 하거나 가릴 수 있습니다. 텔레비전 프로그램에서 이 효과를 사용할 경우 해당 자료와 관련된 정보를 보호할 수 있습니다. Jeff Schell은 Digital Media Net 웹 사이트에서 이러한 용도로 트랙 매트 키 효과를 사용하는 방법을 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

트랙 매트 키를 사용하여 투명 영역 이동 또는 변경

[트랙 매트 키]를 적용하면 수퍼임포즈된 클립에서 투명 영역을 만드는 별도의 파일을 사용하여 특정 클립(배경 클립)을 다른 클립(수퍼임포즈된 클립)을 통해 표시합니다. 이 효과를 사용하려면 각각 자체 트랙에 배치된 클립 두 개와 매트 하나가 필요합니다. 매트의 흰색 영역이 수퍼임포즈된 클립에서는 불투명한 영역이므로 이 영역에서는 기본 클립을 표시할 수 없습니다. 매트의 검정 영역은 투명하며 회색 영역은 부분적으로 투명합니다.

동작을 포함하는 매트는 **이동하는 매트** 또는 **이동 매트**라고 합니다. 이 매트는 그린 스크린 실루엣 등의 동작 푸티지나 애니메이션이 적용된 스틸 이미지 매트로 구성됩니다. 매트에 동작 효과를 적용하면 스틸에 애니메이션을 적용할 수 있습니다. 스틸 이미지에 애니메이션을 적용하는 경우에는 매트에 애니메이션을 적용할 때 매트의 가장자리가 보기에 표시되지 않도록 매트 프레임 크기를 시퀀스 프레임 크기보다 크게 설정하십시오.

[트랙 매트 키]에서 비디오 클립을 매트로 사용할 수 있으므로 시간이 지나면서 매트가 변경될 수 있습니다.

매트는 다음과 같은 다양한 방법으로 만들 수 있습니다.

- [제목] 패널을 사용하여 텍스트나 모양(회색 음영만)을 만들고 제목을 저장한 후에 해당 파일을 매트로 가져옵니다.
- 모든 클립에 [크로마], [RGB 차이], [차이 매트], [블루 스크린] 또는 [빨강 제외 키]를 적용한 다음 [마스크만] 옵션을 선택합니다.
- Adobe Illustrator 또는 Adobe Photoshop을 사용하여 회색 음영 이미지를 만든 다음 Premiere Pro로 가져옵니다.

1. 배경 클립을 [타임라인] 패널의 트랙에 추가합니다.
2. 수퍼임포즈하려는 클립을 배경 클립이 포함된 트랙보다 높은 트랙에 추가합니다. 이 클립은 트랙 매트에 의해 표시되는 클립입니다.

(선택 사항) 수퍼임포즈된 클립이 스틸 이미지인 경우 다음 중 하나를 수행합니다.

- 수퍼임포즈된 이미지에 불투명도 키를 추가합니다.

- 스틸 이미지를 다른 시퀀스에 삽입하고, 해당 스틸 이미지가 포함된 시퀀스를 배경 클립이 포함된 트랙 위에 수퍼임포즈합니다.

3 트랙 매트 클립을 배경 및 수퍼임포즈된 클립이 포함된 트랙 위의 세 번째 클립에 추가합니다.

시퀀스에 새 트랙을 추가해야 하는 경우에는 트랙 매트 클립을 [타임라인] 패널에서 가장 높은 비디오 트랙 위의 빈 영역으로 드래그합니다. 새 트랙이 자동으로 만들어집니다.

4 [효과] 패널에서 삼각형을 클릭하여 [비디오 효과] 저장소를 확장한 다음 삼각형을 클릭하여 [키잉] 저장소를 확장합니다.

5 트랙 매트 키를 수퍼임포즈된 클립으로 드래그합니다.

6 [효과 컨트롤] 패널에서 [트랙 매트 키] 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 해당 설정을 확장합니다.

7 아래쪽을 가리키는 삼각형이 있는 [매트 설정] 메뉴를 클릭하고 트랙 매트 클립이 포함된 비디오 클립을 선택합니다.

8 (선택 사항) 시간에 따라 트랙 매트 키에 애니메이션을 적용하는 경우에는 현재 시간 표시기가 원하는 위치에 있는지 확인하십시오. 조정하려는 설정에 대해 [애니메이션 켜기/끄기] 아이콘을 클릭합니다.

9 [다음을 사용하여 합성] 메뉴를 클릭한 후에 다음 중 하나를 선택합니다.

매트 알파 트랙 매트 클립의 알파 채널 값을 사용하여 합성합니다.

매트 루마 트랙 매트 클립의 광도 값을 사용하여 합성합니다.

10 (선택 사항) 트랙 매트 클립 값을 반전하려면 [반전] 옵션을 선택합니다.

수퍼임포즈된 클립의 원래 색상을 유지하려면 매트로 회색 음영 이미지를 사용합니다. 매트의 모든 색상은 수퍼임포즈된 이미지에서 같은 레벨의 색상을 제거합니다.

11 (선택 사항) 트랙 매트에 애니메이션을 적용하려는 경우에는 현재 시간 표시기를 [효과 컨트롤] 패널이나 [타임라인] 패널로 이동한 후에 트랙 매트 키 설정을 변경하십시오.

설정을 변경하면 [효과 컨트롤] 타임라인에 새 키프레임이 나타납니다. 또한 키프레임 그래프를 편집하면 키프레임 간의 보간을 조정할 수도 있습니다. 필요한 경우 이 단계를 반복합니다.

기타 도움말 항목

383페이지의 “키프레임 추가, 탐색 및 설정”

388페이지의 “키프레임 값 수정”

노이즈 및 그레인 효과

더스트 및 스크래치 효과

[더스트 및 스크래치] 효과는 지정된 반경 내의 서로 다른 픽셀을 인접하는 픽셀과 유사하게 변경함으로써 노이즈 및 결함을 줄입니다. 결함을 숨기면서도 이미지의 선명도가 떨어지지 않게 하려면 반경과 고대비 설정을 여러 가지로 조합해 보십시오.

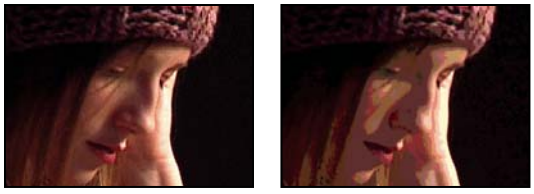
스크래치가 있는 원본 이미지(왼쪽), 스크래치의 확대 보기(가운데) 및 선명도를 낮춰 스크래치를 제거한 이미지(오른쪽)

반경 효과가 픽셀 간의 차이를 검색하는 정도입니다. 높은 값을 지정하면 이미지가 흐려집니다. 결함을 제거할 수 있는 가장 작은 값을 사용하십시오.

고대비 효과에 의해 변경되지 않은 상태로 다른 픽셀을 인접 영역에서 가져올 수 있는 정도입니다. 결함을 제거할 수 있는 가장 큰 값을 사용하십시오.

중간값 효과

중간값 효과는 각 픽셀을 지정된 반경 내에 있는 이웃 픽셀의 중간 색상 값을 갖는 픽셀로 바꿉니다. [반경] 값이 낮으면 이 효과를 통해 일부 유형의 노이즈를 줄일 수 있습니다. [반경] 값이 높으면 이 효과를 통해 물감 붓으로 그린 듯한 이미지를 표현할 수 있습니다.



원본(왼쪽), 효과 적용 후(오른쪽)

노이즈 효과

[노이즈] 효과는 이미지 전체에서 픽셀 값을 임의로 변경합니다.

노이즈 양 추가할 노이즈의 양입니다.

노이즈 유형 빨강, 녹색 및 파랑 채널에 개별적으로 임의의 값을 추가하려면 [색상 노이즈]를 사용하십시오. 그렇지 않은 경우에는 각 픽셀에 대해 모든 채널에 같은 임의의 값이 추가됩니다.

클리핑 색상 채널 값을 클리핑합니다. 이 옵션의 선택을 해제하면 노이즈가 더 뚜렷하게 표시됩니다.

노이즈 알파 효과

[노이즈 알파] 효과는 알파 채널에 노이즈를 추가합니다.

노이즈 노이즈 유형입니다. [균일 난수]를 선택하면 같은 양의 검정 및 흰색 노이즈가 만들어집니다. [고대비 난수]를 선택하면 고대비 노이즈가 만들어집니다. [균일 애니메이션]을 선택하면 애니메이션 노이즈가 만들어지고, [고대비 애니메이션]을 선택하면 애니메이션 고대비 노이즈가 만들어집니다.

양 노이즈의 양입니다.

원본 알파 알파 채널에 노이즈를 적용하는 방법입니다.

- **더하기** 클립의 투명 영역과 불투명 영역에 동일한 양의 노이즈를 생성합니다.
- **클램프** 불투명 영역에만 노이즈를 생성합니다.
- **비율 조정** 노이즈 양을 불투명도 레벨에 비례하도록 높이고 100% 투명 영역에는 노이즈를 생성하지 않습니다.
- **가장자리** 알파 채널의 가장자리 등 부분적으로 투명한 영역에만 노이즈를 생성합니다.

오버플로 효과가 회색 음영 범위 0~255를 벗어나는 값을 다시 매핑하는 방법입니다.

- **클립** 255를 초과하는 값은 255로 매핑됩니다. 0 미만의 값은 0으로 매핑됩니다.
- **값 되돌리기** 255를 초과하는 값이나 0 미만의 값이 0~255 범위로 되돌아갑니다. 예를 들어 258(255+3)은 252(255-3)로 되돌아가고, -3은 3으로 되돌아갑니다.
- **되돌리기** 255를 초과하는 값과 0 미만의 값이 0~255 범위의 값으로 되돌아갑니다. 예를 들어 258은 2로, 256은 0으로 되돌아가고 -3은 253으로 되돌아갑니다.

난수 시드 노이즈의 난수 생성기에 대한 입력 값입니다. 이 컨트롤은 [균일 난수] 또는 [고대비 난수]를 선택하는 경우에만 활성화됩니다.

깜박이는 노이즈를 생성하려면 [난수 시드] 컨트롤을 애니메이션으로 만드십시오. 부드러운 애니메이션 노이즈를 만들려면 [노이즈 위상] 값을 애니메이션으로 만드십시오.

노이즈 위상 노이즈 배치를 지정합니다. 이 컨트롤은 [균일 애니메이션] 또는 [고대비 애니메이션]을 선택하는 경우에만 활성화됩니다.

노이즈 옵션(애니메이션) 노이즈가 애니메이션으로 만들어지는 방법입니다.

- **노이즈 순환** 지정된 시간 동안 한 번 재생되는 노이즈 순환을 생성합니다.
- **순환 (레볼루션)** 노이즈가 반복되기 전에 순환하는 [노이즈 위상]의 레볼루션 수를 지정합니다([노이즈 순환]을 선택하는 경우에만 사용 가능).

[노이즈 위상] 키프레임의 타이밍을 변경하여 [노이즈 위상] 순환의 속력을 조정합니다.

기타 도움말 항목

383페이지의 “키프레임 추가, 탐색 및 설정”

노이즈 HLS 및 노이즈 HLS 자동 효과

[노이즈 HLS] 효과는 고정 또는 이동하는 소스 푸티지를 사용하는 클립에 정적 노이즈를 생성합니다. [노이즈 HLS 자동] 효과는 자동으로 애니메이션 노이즈를 생성합니다. 이 두 효과는 모두 클립의 색조, 채도 또는 밝기에 추가할 수 있는 다양한 유형의 노이즈를 제공합니다. 이 두 효과의 컨트롤은 노이즈 애니메이션을 결정하는 최종 컨트롤을 제외하고는 동일합니다.

원본(왼쪽), 효과 적용 후(오른쪽)

노이즈 노이즈 유형입니다. [균일 난수]를 선택하면 같은 양의 검정 및 흰색 노이즈가 만들어집니다. [고대비 난수]를 선택하면 고대비 노이즈가 만들어집니다. [균일 애니메이션]을 선택하면 애니메이션 노이즈가 만들어지고, [고대비 애니메이션]을 선택하면 애니메이션 고대비 노이즈가 만들어집니다. [그레인]을 선택하면 필름 그레인과 비슷한 그레인 스타일 노이즈가 생성됩니다.

색조 색조 값에 추가할 노이즈의 양입니다.

밝기 밝기 값에 추가할 노이즈의 양입니다.

채도 채도 값에 추가할 노이즈의 양입니다.

그레인 크기 이 컨트롤은 [그레인] 유형의 노이즈에 대해서만 활성화됩니다.

노이즈 위상(노이즈 HLs에만 해당) 노이즈의 난수 생성기에 대한 입력 값입니다. [노이즈 위상]에 대해 키프레임을 설정하면 효과가 위상 간을 순환하여 애니메이션 노이즈를 만듭니다. 키프레임 간의 차이 값이 크면 노이즈 애니메이션의 속력이 높아집니다.

노이즈 애니메이션 속력(노이즈 HLS 자동만 해당) 노이즈 애니메이션의 속력입니다. 노이즈 애니메이션을 가속 또는 감속하려면 이 속성을 애니메이션으로 만드십시오.

기타 도움말 항목

383페이지의 “키프레임 추가, 탐색 및 설정”

원근 효과

기본 3D 효과

[기본 3D] 효과는 3D 공간의 클립을 조작합니다. 이미지를 가로 및 세로 축을 중심으로 회전하고, 가까이 당기거나 멀리 밀 수 있습니다. 또한 [기본 3D] 효과를 사용하면 반사면을 만들어 회전된 표면을 반사하는 조명 모양을 적용할 수 있습니다. 반사면의 광원은 항상 보는 이의 왼쪽 위 뒤쪽에 있습니다. 조명이 위쪽에서 비치므로 이 반사를 표시하려면 이미지를 뒤쪽으로 기울여야 합니다. 반사면을 사용하면 3D 모양의 현실감을 높일 수 있습니다.

Jeff Schell은 Digital Media Net 웹 사이트에서 기본 3D 효과와 조명 효과에 대한 비디오 자습서를 제공합니다.

기본 3D 효과: 수직축 회전(왼쪽), 수직축 회전 및 기울기(가운데), 수직축 회전, 기울기 및 거리(오른쪽)

수직축 회전 가로 회전(세로 축 중심 회전)을 제어합니다. 90° 이상 회전하면 이미지의 뒷면(앞면의 거울 이미지)을 표시할 수 있습니다.

기울기 세로 회전(가로 축 중심 회전)을 제어합니다.

이미지까지의 거리 보는 이로부터 이미지까지의 거리를 지정합니다. 거리가 커지면 이미지가 오목하게 표시됩니다.

반사면 위쪽 조명이 표면이 비치는 것과 같이 회전된 이미지의 표면을 반사하는 조명 섬광을 추가합니다. [미리 보기 와이어프레임 그리기]를 선택하면 반사면이 클립에 표시되지 않는 경우(반사면 중심이 클립을 교차하지 않음)에는 빨강 더하기 기호(+)가 나타나고, 반사면이 표시되는 경우 녹색 더하기 기호(+)가 나타납니다. [프로그램 모니터]에 [반사면] 효과가 표시되기 전에 미리 보기를 렌더링해야 합니다.

미리 보기 3D 이미지의 와이어프레임 윤곽선을 그립니다. 와이어프레임 윤곽선은 빠르게 렌더링됩니다. 최종 결과를 보려면 와이어프레임 이미지 조작을 마친 후 [미리 보기 와이어프레임 그리기]의 선택을 해제합니다.

경사 알파 효과

[경사 알파] 효과는 경사진 가장자리와 조명을 이미지의 알파 경계에 추가하여 2D 요소를 3D와 같이 표시합니다. 클립에 알파 채널이 없거나 클립이 완전히 불투명한 경우 효과는 클립의 가장자리에 적용됩니다. 이 효과를 사용하여 만든 가장자리는 [경사 가장자리] 효과를 사용하여 만든 가장자리보다 부드럽게 표시됩니다. 이 효과는 알파 채널을 포함하는 텍스트에 사용하면 효과적입니다.

경사 가장자리 효과

[경사 가장자리] 효과는 이미지 가장자리에 결을 낸 입체 모양 및 조명이 지정된 3D모양을 지정합니다. 가장자리 위치는 소스 이미지의 알파 채널에 의해 결정됩니다. [경사 알파]와는 달리, 이 효과를 사용하여 만든 가장자리는 항상 사각형이므로 사각형이 아닌 알파 채널이 포함된 이미지의 경우에는 올바른 모양이 생성되지 않습니다. 모든 가장자리의 두께는 같습니다.

그림자 효과

[그림자] 효과는 클립 뒤에 표시되는 그림자를 추가합니다. [그림자]의 모양은 클립의 알파 채널에 의해 결정됩니다.

클립에 그림자를 추가하면 클립 알파 채널의 가장자리가 부드러운 윤곽선이 클립 뒤에 표시되어 배경 또는 기본 개체에 그림자가 있는 듯한 효과를 냅니다.

대부분의 다른 효과와는 달리 [그림자] 효과는 클립 경계(클립 소스의 치수) 외부에도 그림자를 만들 수 있습니다.

원본(왼쪽), 효과 적용 후(오른쪽)

이미지 없이 그림자를 렌더링하려면 [그림자만]을 선택하십시오.

참고: [그림자] 효과는 마지막으로 렌더링할 때 가장 효율적으로 작동하므로, 다른 효과를 모두 적용한 후에 적용하십시오. [기본] 효과는 [표준] 효과 이후에 렌더링되므로 [고정 동작] 효과에 애니메이션을 적용하는 대신 [동작] 또는 [기본 3D] 효과를 적용하고 애니메이션을 적용한 후 [그림자 효과]를 적용하여 애니메이션 클립에 보다 사실적인 느낌의 그림자를 만들 수 있습니다.

기타 도움말 항목

296페이지의 “Adobe 색상 피커를 사용하여 색상 선택”

방사형 그림자 효과

[방사형 그림자] 효과는 [그림자] 효과와 같이 무한대 광원이 아니라 그림자가 적용되는 클립 위에 있는 점 광원으로부터 그림자를 만듭니다. 그림자는 소스 클립의 알파 채널에서 적용되므로 조명이 반투명 영역을 통과할 때 해당 클립의 색상이 그림자의 색상에 영향을 주도록 할 수 있습니다.

원본(왼쪽), 효과 적용 후(오른쪽)

어두운 영역 색상 어두운 영역 색상입니다.

참고: [렌더] 컨트롤 메뉴에서 [색상 그림자]를 선택하는 경우에는 클립 색상이 [어두운 영역 색상]을 재정의할 수 있습니다. 자세한 내용은 렌더 및 색상 영향 컨트롤을 참조하십시오.

불투명도 그림자의 불투명도입니다.

광원 점 광원의 위치입니다.

[렌즈 플레어] 등 다른 효과의 위치 키프레임을 복사하여 붙여넣으면 다른 효과의 광원과 일치하는 그림자를 빠르게 만들 수 있습니다.

투영 거리 클립에서 그림자가 표시되는 표면까지의 거리입니다. 이 값을 높이면 그림자가 더 크게 표시됩니다.

부드러움 그림자 가장자리의 부드러움입니다.

렌더 그림자 유형입니다.

- **보통** 클립의 반투명 픽셀과 상관없이 [어두운 영역 색상] 및 [불투명도] 값을 기반으로 그림자를 만듭니다. [보통]을 선택하면 [색상 영향] 컨트롤은 사용하지 않도록 설정됩니다.
- **색상 그림자** 클립의 색상 및 불투명도를 기반으로 색상이 지정된 그림자를 만듭니다. 클립에 반투명 픽셀이 포함되어 있으면 그림자는 클립의 색상과 투명도를 모두 사용하여 햇빛이 스테인드 글라스를 통과하는 것과 같은 모양을 만듭니다.

클립에 있는 픽셀이 투명할수록 어두운 영역 색상이 클립의 색상과 보다 근접하게 일치합니다. 클립에 반투명 픽셀이 포함되어 있지 않으면 [색상 그림자]를 선택해도 별다른 차이가 나타나지 않습니다.

참고: [색상 그림자]를 선택하는 경우 앤티 앨리어스된 가장자리는 클립이 완전히 불투명하더라도 그림자 가장자리에 색상을 생성합니다. 클립의 색상은 이러한 앤티 앨리어스 가장자리를 통해 표시되며, [어두운 영역 색상]이 그림자 가운데를 칠합니다.

색상 영향 그림자에 나타나는 클립의 색상 값 비율입니다. 100%인 경우 클립의 모든 반투명 픽셀 색상이 그림자에 적용됩니다. 클립에 반투명 픽셀이 포함되어 있지 않으면 [색상 영향]을 선택해도 별다른 차이가 나타나지 않으며 [어두운 영역 색상] 값에 따라 그림자의 색상이 결정됩니다. [색상 영향] 값을 낮추면 그림자에 있는 클립 색상이 [어두운 영역 색상]과 혼합됩니다. [색상 영향] 값을 높이면 [어두운 영역 색상]의 영향이 줄어듭니다.

그림자만 그림자만 렌더링하려는 경우 선택합니다.

레이어 크기 조정 그림자가 클립의 원래 경계를 초과하여 확장되도록 허용하려는 경우 선택합니다.

스타일화 효과

알파 광선 효과

[알파 광선] 효과는 마스킹된 알파 채널의 가장자리 주위에 색상을 추가합니다. 단일 색상이 가장자리에서 멀어질 때 페이드 아웃되거나 두 번째 색상으로 변경되도록 할 수 있습니다.

광선 색상이 알파 채널 가장자리에서 확장되는 정도를 제어합니다. 높은 값을 설정하면 광선이 커지며 이로 인해 재생 또는 내보내기 이전의 처리 속도가 매우 느려질 수 있습니다.

명도 광선의 초기 불투명도를 제어합니다.

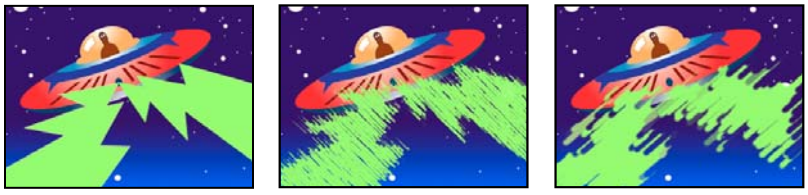
시작 색상 현재 광선 색상을 표시합니다. 다른 색상을 선택하려면 견본을 클릭하십시오.

끝 색상 사용 광선 바깥쪽 가장자리에 선택적 색상을 추가할 수 있습니다.

페이드 아웃 색상이 페이드 아웃되는지 단색으로 유지되는지를 지정합니다.

브러쉬 선 효과

[브러쉬 선] 효과는 이미지에 거친 그리기 모양을 적용합니다. 또한 이 효과를 사용하면 브러쉬 선의 길이를 0으로 설정하고 선 조밀도를 높여 점묘 스타일을 적용할 수도 있습니다. 사용자가 선 방향을 지정해도 보다 자연스러운 모양으로 표시되도록 선이 임의로 약간씩 분산됩니다. 이 효과는 알파 채널과 색상 채널을 모두 변경합니다. 이미지의 특정 부분을 마스크 아웃한 경우 브러쉬 선이 마스크 가장자리 위에 그려집니다.



원본 이미지(왼쪽), 효과가 적용된 이미지(가운데) 및 브러쉬 크기와 길이가 조정된 이미지(오른쪽)

선 각도 선이 만들어지는 방향입니다. 이미지도 이 방향으로 이동하므로 클립 경계에서 일부분이 클리핑될 수 있습니다.

브러쉬 크기 브러쉬의 크기(픽셀 단위)입니다.

선 길이 각 선의 최대 길이(픽셀 단위)입니다.

선 조밀도 조밀도가 높으면 브러쉬 선이 오버랩됩니다.

선 임의성 균일하지 않은 선을 만듭니다. 임의성이 높을수록 선은 사용자가 지정하는 브러쉬 및 선 설정과 많이 달라집니다.

표면 그리기 브러쉬 선이 적용되는 위치를 지정합니다.

- **원래 이미지 위에 페인트** 수정되지 않은 클립 위에 선을 배치합니다. 기본 설정입니다.
- **투명 위에 페인트** 선 자체만 표시하고 선 사이의 클립은 투명하게 유지합니다.
- **흰색 위에 페인트/검정 위에 페인트** 흰색 또는 검정 배경 위에 선을 적용합니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

색상 엠보스 효과

[색상 엠보스] 효과는 [엠보스] 효과와 비슷하게 작동하지만, 이미지의 원래 색상을 억제하지 않습니다.

엠보스 효과

[엠보스] 효과는 이미지의 개체 가장자리를 선명하게 만들고 색상을 억제합니다. 또한 이 효과는 지정된 각도에서 가장자리를 강조합니다.

방향 강조 소스가 비치는 방향입니다.

부조 엠보싱의 표시 높이(픽셀 단위)입니다. [부조] 설정은 강조되는 가장자리의 최대 폭을 실제로 제어합니다.

대비 이미지의 선명도를 결정합니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

가장자리 찾기 효과

[가장자리 찾기] 효과는 큰 전환이 포함된 이미지 영역을 확인하여 가장자리를 강조합니다. 가장자리는 흰 배경 위의 어두운 선이나 검은 배경 위의 색상이 적용된 선으로 나타날 수 있습니다. [가장자리 찾기] 효과를 적용하면 이미지는 스케치 또는 원본 이미지의 네거티브 사진처럼 표시됩니다.

반전 가장자리를 찾은 후에 이미지를 반전합니다. [반전]을 선택하지 않으면 이미지는 흰색 배경 위의 어두운 선으로 표시됩니다. [반전]을 선택하면 이미지는 검은 배경 위의 밝은 선으로 표시됩니다.

모자이크 효과

[모자이크] 효과는 단색 사각형으로 클립을 칠해 원본 이미지를 픽셀화합니다. 이 이미지는 저해상도 표시를 시뮬레이션하고 이미지 면을 흐리게 표시하는 데 유용합니다. 또한 전환용으로 이 효과를 애니메이션으로 만들 수도 있습니다.

가로/세로 블록 각 행과 열의 블록 수입니다.

선명한 색상 각 타일에 원본 이미지의 해당하는 영역 가운데의 픽셀 색상을 적용합니다. 이렇게 하지 않으면 각 타일에는 원본 이미지에서 해당하는 영역의 평균 색상이 적용됩니다.

포스터화 효과

[포스터화] 효과를 사용하면 이미지의 각 채널에 대해 색조 레벨(명도 값) 수를 지정할 수 있습니다. 그런 다음 [포스터화] 효과는 픽셀을 가장 근접한 일치 레벨로 매핑합니다. 예를 들어 RGB 이미지에서 두 개의 색조 레벨을 선택하면 빨강, 녹색 및 파랑에 대해 각각 2개의 색조를 표현할 수 있습니다. 설정할 수 있는 값은 2부터 255까지입니다.

레벨 각 채널의 색조 레벨 수입니다.

복제 효과

[복제] 효과는 화면을 여러 타일로 분리하고 각 타일에 전체 이미지를 표시합니다. 슬라이더를 드래그하여 열 및 행당 타일 수를 설정합니다.

가장자리 거칠게 하기 효과

[가장자리 거칠게 하기] 효과는 계산을 통해 클립 알파 채널의 가장자리를 거칠게 합니다. 이 효과를 사용하면 래스터화된 텍스트 또는 그래픽이 녹슨 금속이나 타자기 텍스트 등 자연스러운 거친 모양으로 표시되도록 합니다.

원본 이미지(왼쪽), 가장자리 유형을 거칠게 하기로 설정한 이미지(가운데) 및 가장자리 유형을 녹슨 색상으로 설정한 이미지(오른쪽)

가장자리 유형 사용할 거칠게 하기 종류입니다.

가장자리 색상 [녹슨 색상] 또는 [거친 색상]에 대해 가장자리에 적용할 색상 또는 [복사 색상]에 대해 칠하기에 적용할 색상입니다.

테두리 효과가 알파 채널의 가장자리에서 안쪽으로 확장되는 정도(픽셀 단위)입니다.

가장자리 선명도 낮은 값을 지정하면 가장자리가 부드러워집니다. 높은 값을 지정하면 가장자리가 선명해집니다.

프랙탈 영향 거칠게 하기 양입니다.

비율 조정 거칠음을 계산하는 데 사용되는 프랙탈의 비율입니다.

폭 또는 높이 스트레치 거칠음을 계산하는 데 사용되는 프랙탈의 폭 또는 높이입니다.

오프셋(뒤틀기) 왜곡을 생성하는 데 사용되는 프랙탈 모양 부분을 결정합니다.

복잡도 거칠음의 세부 정보 레벨을 결정합니다.

참고: 복잡도를 높이면 렌더링 시간이 더 길어집니다. 그러므로 같은 결과를 얻으려면 [복잡도]를 높이는 것보다 [비율 조정] 값을 낮추는 것이 보다 효율적입니다.

진행 이 설정에 애니메이션을 적용하면 시간에 따라 거친 정도가 변경됩니다.

참고: [진행] 값은 **레볼루션**이라는 단위로 설정되지만, 이러한 레볼루션은 점진적으로 변경되는 단위임을 기억해야 합니다. 즉, 진행 상태는 각각의 새 값에서 계속해서 무한히 진행됩니다. 각 레볼루션에서 [진행] 설정을 원래 상태로 되돌리려면 [순환 진행] 옵션을 사용하십시오.

진행 옵션 짧은 단일 순환에 대해 효과를 렌더링한 다음 클립의 지속 시간 동안 해당 효과를 반복하는 컨트롤을 제공합니다. 이러한 컨트롤을 사용하면 거칠게 하기 요소를 반복으로 사전 렌더링할 수 있으므로 렌더링 시간을 줄일 수 있습니다.

- **순환 진행** 진행 상태가 시작점으로 되돌아가도록 하는 반복을 만듭니다.
- **순환 (레볼루션)** 프랙탈이 반복될 때까지 순환하는 [진행] 설정의 레볼루션 수입니다. [진행] 순환의 타이밍은 [진행] 키프레임 간의 시간에 따라 결정됩니다.

참고: [순환] 컨트롤은 기하학적 요소나 다른 컨트롤에는 영향을 주지 않고 프랙탈 상태에만 적용되므로, 다양한 [크기] 또는 [오프셋] 설정을 사용하여 여러 가지 결과를 얻을 수 있습니다.

- **난수 시드** 프랙탈 노이즈를 생성할 값을 지정합니다. 이 속성을 애니메이션으로 만들면 동일한 프랙탈 유형 내에서 한 프랙탈 모양 세트가 다른 세트로 깜박이듯 전환됩니다. 프랙탈 노이즈를 부드럽게 전환하려면 [진행] 컨트롤을 사용하십시오.

참고: 이전에 만든 [진행] 순환을 다시 사용하고 [난수 시드] 값만 변경하여 새 거칠음 애니메이션을 만들 수 있습니다. 새 [난수 시드] 값을 사용하면 진행 애니메이션에는 영향을 주지 않고 노이즈 패턴만 변경됩니다.

과다 노출 효과

[과다 노출] 효과는 네거티브 이미지와 포지티브 이미지 간에 혼합을 만들어 이미지에 후광이 있는 것처럼 표시합니다. 이 효과는 사진 현상 중에 필름을 잠시 빛에 노출하는 것과 비슷합니다.

섬광 효과

[섬광] 효과는 클립에 대해 산술 연산을 수행하거나 주기적 또는 임의의 간격으로 클립을 투명하게 만듭니다. 예를 들어 클립이 5초마다 1/10초 동안 완전히 투명해질 수도 있고 클립 색상이 임의의 간격으로 반전될 수도 있습니다.

섬광 색상 섬광의 색상입니다.

원본과 혼합 효과의 투명도입니다. 효과의 결과가 원본 이미지와 혼합되며 효과의 결과가 맨 위에 합성됩니다. 이 값을 높게 설정할수록 클립에 미치는 효과의 영향은 줄어듭니다. 예를 들어 이 값을 100%로 설정하는 경우 효과로 인해 클립에 표시되는 결과는 없습니다. 이 값을 0으로 설정하는 경우에는 원본 이미지가 표시되지 않습니다.

섬광 지속 시간(초) 각 섬광이 지속되는 시간(초 단위)입니다.

섬광 주기(초) 후속 섬광 시작 사이의 시간(초 단위)입니다.

임의 섬광 확률 섬광 작업이 지정된 프레임이 적용되는 확률입니다.

섬광 클립을 투명하게 만들려면 [레이어를 투명하게]를 선택하십시오. [섬광 연산자]가 지정하는 작업을 사용하려면 [색상만 대상 연산]을 선택하십시오.

섬광 연산자 각 섬광에 대해 사용할 연산입니다.

난수 시드 섬광 시드가 지정된 프레임에 적용되는 확률입니다.

텍스처화 효과

[텍스처화] 효과는 특정 클립을 다른 클립의 텍스처가 적용된 것처럼 표시합니다. 예를 들어 나무 이미지에 벽돌 텍스처를 적용하여 표시할 수 있으며, 텍스처의 심도와 표시되는 광원을 제어할 수 있습니다.

텍스처 레이어 텍스처의 소스입니다.

조명 방향 조명이 텍스처에 비치는 각도입니다.

텍스처 대비 결과로 표시되는 텍스처의 양입니다.

텍스처 배치 텍스처 레이어가 클립에 적용되는 방식입니다.

- **텍스처 바둑판식 배열** 텍스처를 반복 적용합니다.
- **텍스처 가운데 배치** 텍스처를 가운데에 배치합니다.
- **동일 크기로 텍스처 맞추기** 클립 치수에 텍스처를 맞춥니다.

고대비 효과

[임계값] 효과는 회색 명암 또는 컬러 이미지를 고대비 흑백 이미지로 변환합니다. 광도 값을 한계값으로 지정하면 명도가 한계값 이상인 모든 픽셀은 흰색으로 변환되고, 한계값보다 어두운 모든 픽셀은 검정으로 변환됩니다.

한계값 설정 44(왼쪽), 70(가운데) 및 200(오른쪽)으로 각각 적용된 효과

시간 효과

에코 효과

[에코] 효과는 클립에서 서로 다른 시간의 프레임을 결합합니다. [에코] 효과는 단순한 시각적 에코에서 줄무늬 및 희미하게 하기 등의 효과에 이르기까지 다양한 용도로 사용됩니다. 이 효과의 결과는 클립에 동작이 포함된 경우에만 표시됩니다. 기본적으로 [에코] 효과를 적용하면 이전에 적용한 모든 효과는 무시됩니다.

원본 이미지(왼쪽), 낮은 에코 값이 적용된 이미지(가운데) 및 보다 많은 에코가 적용된 이미지(오른쪽)

에코 시간(초) 에코 간의 시간(초 단위)입니다. 음수 값을 지정하면 이전 프레임에서 에코가 만들어지고, 양수 값을 지정하면 이후 프레임에서 에코가 만들어집니다.

에코 수 에코의 수입니다. 예를 들어 이 값이 2이면 세 개의 프레임, 즉 현재 시간, 현재 시간 + [에코 시간], 현재 시간 + (2 * [에코 시간]) 프레임이 조합됩니다.

시작 강도 에코 시퀀스에서 첫 이미지의 불투명도입니다.

감소 에코 시퀀스에서 특정 에코의 불투명도와 해당 에코 앞에 오는 에코의 불투명도 비율입니다. 예를 들어 [감소]가 0.5이면 첫 번째 에코의 불투명도가 [시작 강도]의 절반입니다. 그러면 두 번째 에코의 불투명도는 첫 번째 에코의 절반, 즉 [시작 강도]의 1/4이 됩니다.

에코 연산자 에코를 결합하는 데 사용되는 혼합 연산입니다.

- **더하기** 해당 픽셀 값을 추가하여 에코를 결합합니다. 시작 강도가 너무 높으면 이 모드가 빠르게 오버로드되고 흰색 줄무늬가 생성될 수 있습니다.
- **최대** 모든 에코에서 최대 픽셀 값을 가져와 에코를 결합합니다.
- **최소** 모든 에코에서 최소 픽셀 값을 가져와 에코를 결합합니다.
- **화면** 에코를 광학적으로 사이사이에 포함하는 방식으로 에코 결합을 에뮬레이션합니다. 이 설정은 [더하기]와 비슷하지만 [더하기]처럼 빠르게 오버로드되지는 않습니다.
- **뒤에서 앞으로 합성** 에코의 알파 채널을 사용하여 에코를 뒤에서 앞으로 합성합니다.

- **앞에서 뒤로 합성** 에코의 알파 채널을 사용하여 에코를 앞에서 뒤로 합성합니다.
- **혼합** 에코의 평균치를 계산합니다.

시간 포스터화 효과

[시간 포스터화] 효과는 클립을 특정 프레임 속도로 잠급니다. [시간 포스터화]는 그 자체로도 유용한 특수 효과로 사용 가능하지만, 보다 구체적인 용도로 사용할 수도 있습니다. 예를 들어 60필드로 구성된 비디오 푸티지를 24fps로 잠근 다음 필드를 초당 60필드로 렌더링하면 푸티지가 필름처럼 표시되도록 할 수 있습니다. 하드웨어 장치에서는 이 효과를 [섬광]이라고도 합니다.

[프레임 속도] 슬라이더의 값을 애니메이션으로 만들면 예기치 않은 결과가 발생할 수 있습니다. 그러므로 프레임 속도에 대해서는 [고정] 보간 방법만 사용할 수 있습니다.

변형 효과

카메라 뷰 효과(Windows에만 해당)

[카메라 뷰] 효과는 클립을 다른 각도에서 보는 것처럼 카메라를 시뮬레이션하여 클립을 왜곡합니다. 카메라 위치를 제어하여 클립 모양을 왜곡할 수 있습니다.

위도 카메라를 세로로 이동합니다. 효과 적용 이후 클립은 세로로 뒤집힌 것처럼 표시됩니다.

경도 카메라를 가로로 이동합니다. 효과 적용 이후 클립은 가로로 뒤집힌 것처럼 표시됩니다.

롤 카메라를 롤하여 클립을 회전된 것처럼 표시합니다.

초점 거리 카메라 렌즈의 초점 거리를 변경합니다. 거리가 짧으면 시야가 넓어지며, 거리가 길면 시야는 좁아지지만 보기가 더 가까워집니다.

거리 카메라와 클립 가운데 사이의 거리를 설정합니다.

확대/축소 클립 보기를 확장하거나 줄입니다.

칠 색상 배경 색상을 지정합니다.

칠 알파 채널 배경을 투명하게 만듭니다. 효과가 적용된 클립이 수퍼임포즈되어 있는 경우 유용합니다. [효과 컨트롤] 패널에서 [설정]을 클릭하여 이 옵션에 액세스합니다.

자르기 효과

[자르기] 효과는 클립의 가장자리에서 픽셀을 트리밍합니다.

[왼쪽], [위], [오른쪽], [아래] 속성은 이미지에서 제거할 백분율을 지정합니다.

참고: [프로그램 모니터]에서 자르기를 직접 조작할 수 있습니다. [효과 컨트롤] 패널에서 [자르기] 옆에 있는 [변형] 아이콘 을 클릭합니다. [프로그램 모니터]에서 모퉁이 핸들을 드래그합니다.

자른 이미지를 프레임에 맞게 조정하려면 [확대/축소]를 선택합니다.

기타 도움말 항목

271페이지의 “위치, 비율 및 회전 조정”

가장자리 페더 효과

[가장자리 페더] 효과를 사용하면 클립의 네 면에 모두 부드러운 검정 테두리를 만들어 클립의 비디오에 비네팅을 적용할 수 있습니다. [양] 값을 입력하여 테두리 폭을 제어합니다.

가로로 뒤집기 효과

[가로로 뒤집기] 효과는 클립의 각 프레임을 왼쪽에서 오른쪽으로 반전합니다. 그러나 클립은 계속 앞 방향으로 재생됩니다.

가로로 기울이기 효과(Windows에만 해당)

[가로로 기울이기] 효과는 프레임을 왼쪽이나 오른쪽으로 기울입니다. 이 효과는 TV 수상기의 가로로 기울이기 설정과 비슷합니다. 슬라이더를 드래그하여 클립의 경사를 제어합니다.

롤 효과(Windows에만 해당)

[롤] 효과는 이미지가 실린더 위에 있는 것처럼 클립을 왼쪽/오른쪽 또는 위/아래로 롤합니다.

세로로 뒤집기 효과

[세로로 뒤집기] 효과는 클립을 아래위로 뒤집습니다. 이 효과에는 키프레임을 적용할 수 없습니다.

세로로 흐름(Windows에만 해당)

[세로로 흐름] 효과는 클립을 위쪽으로 스크롤합니다. 이 효과는 TV 수상기의 세로로 흐름 조정 기능과 비슷합니다. 이 효과에는 키프레임을 적용할 수 없습니다.

전환 효과

블록 디졸브 효과

[블록 디졸브] 효과는 임의의 블록에서 클립이 사라지도록 합니다. 블록의 폭 및 높이(픽셀 단위)는 개별적으로 설정할 수 있습니다.

원본 이미지(왼쪽) 및 효과가 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

닦아내듯 지우기 효과

[닦아내듯 지우기] 효과는 **그라디언트 레이어**라는 다른 비디오 트랙에 있는 해당 픽셀의 광도 값을 기반으로 클립의 픽셀을 투명하게 만듭니다. 그라디언트 레이어에 어두운 픽셀이 있으면 해당하는 픽셀이 보다 낮은 [변환 완료] 값으로 투명하게 변경됩니다. 예를 들어 왼쪽의 검정에서 오른쪽의 흰색으로 변환되는 단순한 회색 음영 그라디언트 레이어를 사용하는 경우 [변환 완료] 값을 높이면 아래쪽에 있는 클립이 왼쪽에서 오른쪽으로 표시될 수 있습니다.

원본 이미지(왼쪽) 및 효과가 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

그라디언트 레이어는 스틸 이미지 또는 이동하는 이미지일 수 있습니다. 그라디언트 레이어는 [닦아내듯 지우기]를 적용하는 클립과 같은 시퀀스에 있어야 합니다.

그라디언트 레이어는 [경사] 효과를 사용하거나 Photoshop 또는 Illustrator에서 만드는 등 다양한 방식으로 만들 수 있습니다.

변환 부드러움 전환이 각 픽셀에 대해 점진적으로 전환되는 진행 정도입니다. 이 값이 0%이면 효과가 적용되는 클립의 픽셀은 완전히 불투명해지거나 완전히 투명해집니다. 이 값이 0%보다 크면 전환의 중간 단계에서 픽셀은 반투명해집니다.

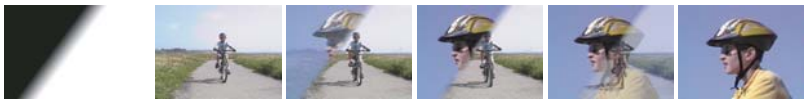
그라디언트 배치 그라디언트 레이어의 픽셀이 효과가 적용되는 클립의 픽셀에 매핑되는 방법입니다.

- **그라디언트 바둑판식 배열** 그라디언트 레이어의 바둑판 모양 복사본을 여러 개 사용합니다.
- **그라디언트 가운데 배치** 클립 가운데에 그라디언트 레이어의 단일 예제를 사용합니다.
- **동일 크기로 그라디언트 맞추기** 그라디언트 레이어 크기를 가로 및 세로로 조정하여 클립의 전체 영역에 맞춥니다.

그라디언트 반전 그라데이션 레이어의 영향을 반전합니다. 그라데이션 레이어에서 밝은 픽셀은 어두운 픽셀보다 낮은 [변환 완료] 값에서 투명도를 만듭니다.

닦아내듯 지우기 전환 사용자 정의

회색 음영 이미지를 닦아내듯 지우기로 사용할 수 있습니다. 닦아내듯 지우기에서는 이미지 B가 회색 음영 이미지의 검정 영역을 채운 후에, 흰색 영역이 투명해질 때까지 전환이 진행되는 동안 각 회색 레벨을 통해 표시됩니다.



닦아내듯 지우기 소스 이미지(맨 왼쪽) 및 결과로 생성되는 전환

1. [효과] 패널에서 [비디오 전환] 저장소와 해당 저장소 내의 [지우기] 저장소를 확장합니다.
2. [지우기] 저장소의 [닦아내듯 지우기] 전환을 [타임라인] 패널에 있는 클립 사이의 끝점으로 드래그합니다.
3. [이미지 선택]을 클릭한 다음 닦아내듯 지우기로 사용할 파일을 두 번 클릭합니다. 그러면 이미지가 [닦아내듯 지우기 설정] 대화 상자에 나타납니다.
4. [부드러움] 슬라이더를 드래그하여 전환 가장자리의 부드러움을 조정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 드래그하면 이미지 A가 이미지 B를 통해 점차 많이 표시됩니다. 그러면 [확인]을 클릭합니다.

참고: 그라디언트 이미지 또는 부드러움을 변경하려면 [효과 컨트롤] 패널에서 [사용자 정의]를 클릭합니다.

전환을 미리 보려면 [타임라인] 패널의 전환을 통해 현재 시간 표시기를 드래그합니다.

기타 도움말 항목

378페이지의 “닦아내듯 지우기 효과”

일정 방향 지우기 효과

[일정 방향 지우기] 효과는 지정된 방향으로 클립을 단순하게 일정 방향으로 지웁니다.

지우기 각도 지우기가 이동하는 방향입니다. 예를 들어 각도가 90°인 경우 지우기는 왼쪽에서 오른쪽으로 이동합니다.

원본 이미지(왼쪽) 및 효과가 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

방사형 지우기 효과

[방사형 지우기] 효과는 지정된 한 점 주위를 회전하는 지우기를 사용하여 기본 클립을 표시합니다.

시작 각도 전환이 시작되는 각도입니다. 시작 각도를 0°로 지정하면 전환이 맨 위에서 시작됩니다.

지우기 전환이 시계 방향/시계 반대 방향으로 이동하는지 아니면 두 방향을 교대로 이동하는지를 지정합니다.

원본 이미지(왼쪽) 및 효과가 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

베니스식 차양

[베니스식 차양] 효과는 지정된 방향 및 폭의 스트립을 사용하여 기본 클립을 표시합니다.

원본 이미지(왼쪽) 및 효과가 적용된 이미지(가운데 및 오른쪽)

유틸리티 효과

Cineon 변환기 효과

[Cineon 변환기] 효과는 Cineon 프레임의 색상 변환을 보다 자세하게 제어할 수 있도록 합니다. [Cineon 변환기] 효과를 사용하려면 Cineon 파일을 가져온 후에 클립을 시퀀스에 추가합니다. 그런 다음 [Cineon 변환기] 효과를 클립에 적용하고, [프로그램 모니터]에서 결과를 대화형으로 확인하면서 색상을 정확하게 조정할 수 있습니다. 키프레임을 설정하면 시간에 따른 색조 변경을 조정할 수 있습니다. 키프레임 보간 및 간편한 핸들을 사용하면 매우 불규칙한 조명 변화를 정확하게 일치시키거나, 파일은 기본 상태로 두고 변환기를 사용할 수 있습니다.

각 픽셀의 각 Cineon 채널에서 사용 가능한 10비트의 데이터를 활용하면 전체적인 색조 균형은 유지하면서 중요한 색조 범위를 향상시킬 수 있습니다. 범위를 주의 깊게 지정하면 원본과 매우 근접한 이미지 버전을 만들 수 있습니다.

변환 유형 Cineon 파일이 변환되는 방식입니다.

- **로그에서 선형으로** 렌더링하려는 Cineon 이외의 8bpc 로그 클립을 Cineon 클립으로 변환합니다.
- **선형에서 로그로** Cineon 파일의 8bpc 선형 프록시가 포함된 클립을 8bpc 로그 클립으로 변환하여 해당 표시 특성이 원본 Cineon 파일과 일치하도록 합니다.
- **로그에서 로그로** 8bpc 또는 10bpc 로그 Cineon 파일을 8bpc 로그 프록시로 렌더링할 때 해당 파일을 검색합니다.

10비트 검은 점 10bpc 로그 Cineon 클립 변환을 위한 검은 점(최소 조밀도)입니다.

내부 검은 점 Premiere Pro에서 클립에 사용되는 검은 점입니다.

10비트 흰 점 10bpc 로그 Cineon 클립 변환을 위한 검은 점(최대 조밀도)입니다.

내부 흰 점 Premiere Pro에서 클립에 사용되는 흰 점입니다.

감마 [감마]를 높이거나 낮춰 중간 영역을 각각 밝거나 어둡게 조정합니다.

밝은 영역 롤오프 밝은 영역을 교정하는 데 사용되는 롤오프 값입니다. 밝은 영역을 조절한 결과 이미지의 나머지 부분이 너무 어두워지면 [밝은 영역 롤오프]를 사용하여 이러한 밝은 영역을 조정하십시오. 밝은 영역이 흰색 점으로 표시되면 세부 정보가 표시될 때까지 [밝은 영역 롤오프]를 높입니다. 대비가 높은 이미지의 경우 높은 롤오프 값을 지정해야 할 수 있습니다.

비디오 효과

시간 코드 효과

[시간 코드] 효과는 비디오에 시간 코드 표시를 오버레이하여 정확한 장면을 만들고 팀 구성원 및 클라이언트와 보다 간편하게 공동 작업을 수행할 수 있습니다. 시간 코드 표시는 클립이 점진적으로 진행되는지 인터레이스되는지를 나타냅니다. 클립이 인터레이스 비디오인 경우 프레임이 위쪽 필드인지 아래쪽 필드인지를 나타내는 기호가 표시됩니다. [시간 코드] 효과를 설정하면 표시 위치, 크기 및 불투명도는 물론 형식 및 소스 옵션도 설정할 수 있습니다.

위치 시간 코드의 가로 및 세로 위치를 조정합니다.

크기 텍스트의 크기를 지정합니다.

불투명도 시간 코드 뒤의 검정 상자의 불투명도를 지정합니다.

필드 기호 인터레이스 필드 기호가 시간 코드 오른쪽에 표시되거나 표시되지 않도록 합니다.

형식 시간 코드가 표시되는 형식(SMPTE 형식, 프레임 번호, 피트 및 프레임 35mm/프레임 16mm)을 지정합니다.

시간 코드 소스 시간 코드의 소스를 선택합니다.

- **클립** 클립 시작 부분에서 0부터 시간 코드를 표시합니다.
- **미디어** 미디어 파일의 시간 코드를 표시합니다.
- **생성** [오프셋의 시작 시간] 옵션에 의해 결정되는 시간 코드를 시작하고 [시간 표시] 옵션을 기준으로 시간 코드를 계산합니다.

시간 표시 [시간 코드] 효과에서 사용하는 시간 기준을 설정합니다. [시간 코드 소스]가 [클립]으로 설정되면 기본적으로 이 옵션은 프로젝트 시간 기준으로 설정됩니다.

오프셋 표시된 시간 코드에서 프레임을 더하거나 뺍니다. 오프셋 슬라이더에서 최대 50개의 프레임을 더하고 뺄 수 있습니다. 50보다 많은 수의 프레임을 조정하려면 오프셋 핫 텍스트를 클릭하고 프레임 수를 입력하십시오.

레이블 텍스트 시간 코드 왼쪽에 3글자의 레이블을 표시합니다. [없음], [자동] 및 [카메라 1]~[카메라 9] 중에서 선택합니다.

비디오 디졸브 전환

추가 디졸브 전환

[추가 디졸브]는 클립 B의 색상 정보를 클립 A에 더한 다음 클립 A의 색상 정보를 클립 B에서 뺍니다.

교차 디졸브 전환

[교차 디졸브]는 클립 A를 페이드 아웃하면서 클립 B를 페이드 인합니다.

검정으로 물들이기 전환

[검정으로 물들이기]는 클립 A를 검정으로 페이드한 다음 검정에서 클립 B로 페이드합니다.

흰색으로 물들이기 전환

[흰색으로 물들이기] 사용에 대한 자세한 내용은 Total Training 웹 사이트의 온라인 교육 비디오를 참조하십시오.

디더 디졸브 전환

[디더 디졸브]는 디더링 알고리즘을 사용하여 클립 A에서 클립 B로 페이드합니다. 다음 옵션 중 하나를 지정할 수 있습니다.

테두리 폭 디더링 크기를 높입니다. 기본값은 0입니다.

테두리 색상 디더링에 사용할 색상을 결정합니다. 기본값은 검정입니다.

앤티 앨리어싱 품질 기본값은 [해제]입니다.

비추가 디졸브 전환

[비추가 디졸브]는 클립 A의 광도를 클립 B에 매핑합니다.

임의 반전 전환

[임의 반전]은 클립 A의 색상을 반전하는 임의 블록을 생성한 다음 해당 블록이 사라지면서 클립 B가 표시되도록 합니다.

12장: 애니메이션 및 키프레임

속성에 애니메이션을 적용하면 시간 경과에 따라 값이 변경됩니다. Premiere Pro에서는 효과 속성에 키프레임을 할당하여 애니메이션을 적용할 수 있습니다.

키프레임은 공간적 위치, 불투명도 또는 오디오 볼륨과 같은 값을 지정하는 시점을 표시합니다. 키프레임 사이의 값은 보간됩니다. 시간 경과에 따라 속성이 변경되도록 하려면 키프레임을 두 개 이상 설정해야 합니다. 변경 시작 지점에서 속성 값에 대한 키프레임을 하나 설정하고 변경 종료 지점에서 다른 속성 값에 대한 키프레임을 설정합니다.

키프레임 추가, 탐색 및 설정

키프레임 및 그래프 보기

[효과 컨트롤] 패널과 [타임라인] 패널을 사용하여 키프레임의 타이밍 및 값을 조정할 수 있습니다. 그러나 각 패널은 서로 다른 방식으로 작동합니다. [효과 컨트롤] 패널은 모든 효과 속성, 키프레임 및 보간 방법을 동시에 표시합니다. [타임라인] 패널의 클립은 한 번에 하나의 효과 속성만 표시합니다. [효과 컨트롤] 패널에서는 키프레임 값을 완벽하게 제어할 수 있습니다. [타임라인] 패널에서는 제한된 범위의 제어만 가능합니다. 예를 들어 [타임라인]에서는 [위치]와 같이 x 및 y 좌표를 사용하는 값을 변경할 수 없습니다. 그러나 [효과 컨트롤] 패널로 이동하지 않고도 키프레임을 조정할 수 있습니다.

[타임라인] 및 [효과 컨트롤] 패널의 그래프에는 각 키프레임의 값과 키프레임 간의 보간된 값이 표시됩니다. 효과 속성의 그래프가 균일하면 키프레임 간에 속성 값이 변하지 않습니다. 그래프가 위로 올라가거나 아래로 내려가면 키프레임 간에 속성 값이 증가 또는 감소합니다. 한 키프레임에서 다음 키프레임으로 넘어갈 때 속성이 변경되는 속력 및 매끄러움에 영향을 미칠 수 있습니다. 보간 방법을 변경하고 베지어 곡선을 조정하기만 하면 됩니다.

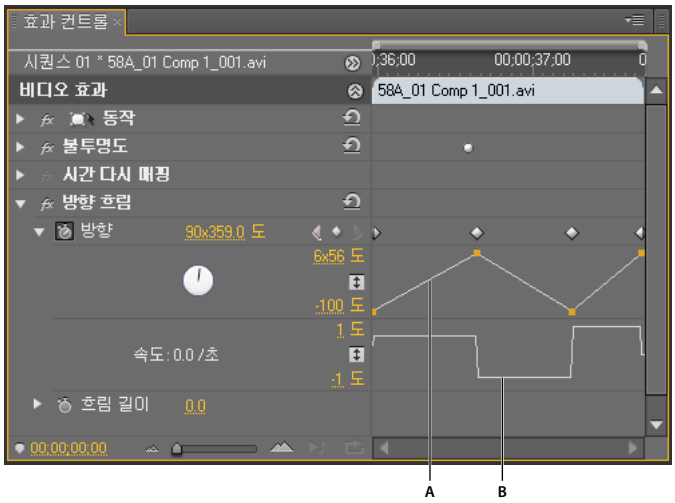
기타 도움말 항목

388페이지의 “키프레임 값 수정”

효과 컨트롤 패널에서 키프레임 보기

시퀀스 클립에 키프레임을 추가한 경우 [효과 컨트롤] 패널에서 해당 키프레임을 볼 수 있습니다. 키프레임 속성을 포함한 모든 효과는 축소했을 때 [요약 키프레임] 아이콘 으로 표시됩니다. **요약 키프레임**은 효과의 앞쪽에 표시되며 효과에 포함된 모든 개별 속성 키프레임에 해당합니다. 요약 키프레임은 조작할 수 없으며 참조용으로만 표시됩니다.

1. [타임라인] 패널에서 클립을 선택합니다.
2. 필요한 경우 [효과 컨트롤] 패널에서 [타임라인 보기 표시/숨기기] 단추 를 클릭하여 효과 타임라인을 표시합니다. 필요한 경우 [타임라인 보기 표시/숨기기] 단추를 표시하려면 [효과 컨트롤] 패널을 확장합니다.
3. [효과 컨트롤] 패널에서 효과 이름 왼쪽의 삼각형을 클릭하여 표시할 효과를 확장합니다. [효과 컨트롤] 타임라인에 키프레임이 표시됩니다.
4. (선택 사항) 효과 속성의 값 및 속도 그래프를 보려면 애니메이션 켜기/끄기 아이콘 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.



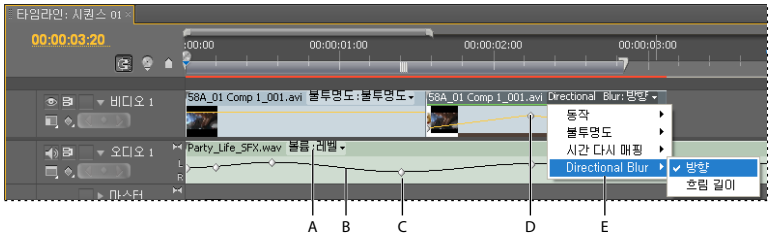
효과 컨트롤
A. 값 그래프 **B.** 속도 그래프

타임라인 패널에서 키프레임 및 속성 보기

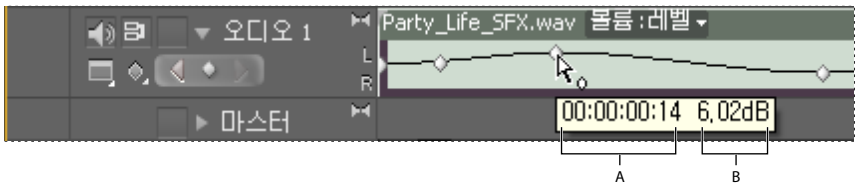
효과를 애니메이션으로 만들기 위해 키프레임을 추가한 경우 [타임라인] 패널에서 해당 키프레임과 그 속성을 볼 수 있습니다. 비디오 및 오디오 효과의 경우 [타임라인] 패널에 각 클립의 고유 키프레임을 표시할 수 있습니다. 오디오 효과의 경우 [타임라인] 패널에 전체 트랙의 키프레임을 표시할 수도 있습니다. 각 클립 또는 트랙은 서로 다른 속성을 표시할 수 있습니다. 그러나 개별 클립 또는 트랙 내에서는 한 번에 한 속성에 대한 키프레임만 표시할 수 있습니다.

타임라인 패널의 트랙 키프레임 컨트롤
A. 트랙 축소/확장 삼각형 **B.** 키프레임 표시(비디오) **C.** 이전 키프레임으로 이동 단추 **D.** 키프레임 추가-제거 단추 **E.** 다음 키프레임으로 이동 단추

키프레임을 연결하는 선분은 클립 또는 트랙의 지속 시간에 따른 키프레임 값의 변경을 나타내는 그래프를 형성합니다. 키프레임과 선분을 조정하면 그래프의 모양이 바뀝니다.



타임라인 패널의 트랙 키프레임 컨트롤
A. 트랙 효과 속성 **B.** 키프레임 그래프 **C.** 오디오 트랙 키프레임 **D.** 비디오 클립 키프레임 **E.** 클립 효과 속성



키프레임 도구 설명
A. 시간 코드 **B.** 속성 값

1 (선택 사항) 트랙이 축소되어 있는 경우 트랙 이름 왼쪽에 있는 삼각형을 클릭하여 확장합니다.

2 비디오 트랙의 경우 [키프레임 표시] 단추 를 클릭하고 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

키프레임 표시 트랙의 클립에 적용된 모든 비디오 효과의 그래프와 키프레임을 표시합니다. 클립 이름 옆에 효과 메뉴가 표시되므로 표시할 효과를 선택할 수 있습니다.

불투명도 핸들 표시 트랙의 각 클립에 적용된 모든 불투명도 효과의 그래프와 키프레임을 표시합니다.

키프레임 숨기기 트랙에 포함된 모든 클립의 그래프와 키프레임을 숨깁니다.

3 오디오 트랙의 경우 [키프레임 표시] 단추 를 클릭하고 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

클립 키프레임 표시 트랙의 클립에 적용된 모든 오디오 효과의 그래프와 키프레임을 표시합니다. 클립 이름 옆에 효과 메뉴가 표시되므로 표시할 효과를 선택할 수 있습니다.

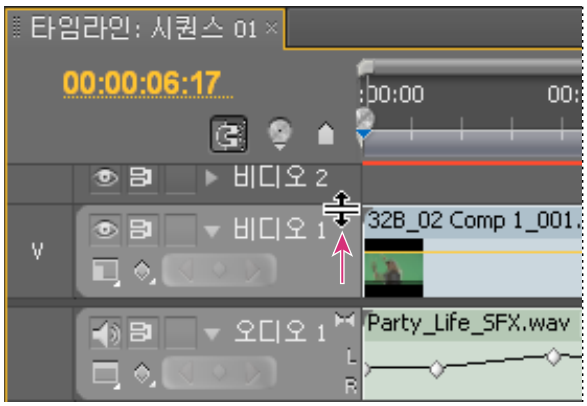
클립 볼륨 표시 트랙의 각 클립에 적용된 모든 볼륨 효과의 그래프와 키프레임을 표시합니다.

트랙 키프레임 표시 전체 트랙에 적용된 모든 오디오 효과의 그래프와 키프레임을 표시합니다. 트랙의 시작 위치에 효과 메뉴가 표시되므로 표시할 효과를 선택할 수 있습니다.

트랙 볼륨 표시 전체 트랙에 적용된 모든 볼륨 효과의 그래프와 키프레임을 표시합니다.

키프레임 숨기기 트랙에 포함된 모든 클립의 그래프와 키프레임을 숨깁니다.

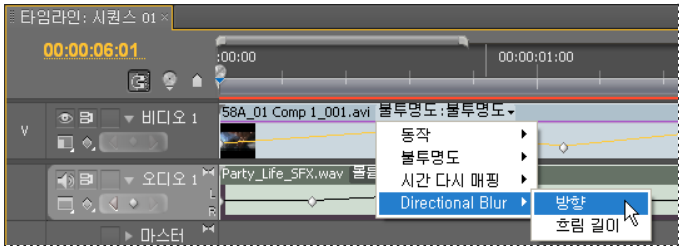
4 (선택 사항) 트랙 위쪽에 효과 메뉴가 표시되도록 [확대] 컨트롤을 사용하여 클립을 확대합니다. 트랙 이름 위쪽 및 아래쪽의 경계를 드래그하여 트랙 높이를 늘릴 수도 있습니다.



드래그하여 트랙 높이 늘리기

5 (선택 사항) 트랙 헤더의 경계를 드래그하여 트랙의 높이를 변경합니다. 비디오 트랙의 경우 트랙의 위쪽을 드래그합니다. 오디오 트랙의 경우 트랙의 아래쪽을 드래그합니다. 확장된 모든 트랙의 크기를 조정하려면 Shift 키를 누른 상태로 드래그합니다.

6 (선택 사항) 2단계 및 3단계에서 [키프레임 표시], [클립 키프레임 표시] 또는 [트랙 키프레임 표시]를 선택한 경우 효과 메뉴를 클릭합니다. 그런 다음 키프레임을 포함하는 효과를 선택합니다.



효과 메뉴에서 선택

7 포인터를 키프레임 바로 위에 올려 놓아 해당 속성을 도구 설명으로 표시합니다.

도구 설명에는 키프레임의 위치와 [효과 컨트롤] 패널에서 해당 키프레임에 대해 설정한 속성 및 옵션이 표시됩니다. 이 정보를 사용하여 정확하게 키프레임을 배치합니다. 키프레임에 대해 설정한 값을 빨리 확인할 수 있을 뿐 아니라 위치를 신속하게 비교하고 둘 이상의 키프레임 값을 변경할 수 있습니다.

타임라인 패널의 키프레임 표시 설정

[타임라인]의 트랙에 표시되는 키프레임의 유형을 지정할 수 있습니다. 또한 키프레임을 기본적으로 표시할지 여부를 지정할 수도 있습니다. 예를 들어 클립을 편집할 때 실수로 설정하거나 변경하지 못하도록 키프레임을 기본적으로 숨기도록 선택할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [일반](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [일반](Mac OS)을 클릭합니다.

2 [새 타임라인 오디오 트랙] 필드의 삼각형을 클릭하여 메뉴를 열고 옵션 중 하나를 선택합니다.

3 [새 타임라인 비디오 트랙] 필드의 삼각형을 클릭하여 메뉴를 열고 옵션 중 하나를 선택합니다.

키프레임으로 현재 시간 표시기 이동

[효과 컨트롤] 및 [타임라인] 패널에는 **키프레임 탐색기**가 있습니다. 이 탐색기는 키프레임 간에 현재 시간 표시기를 이동하는 왼쪽 및 오른쪽 화살표입니다. [타임라인] 패널에서 효과 속성에 대해 키프레임을 활성화한 후에 키프레임 탐색기가 활성화됩니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인] 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 키프레임 탐색기 화살표를 클릭합니다. 왼쪽 화살표를 클릭하면 현재 시간 표시기가 이전 키프레임으로 이동됩니다. 오른쪽 화살표를 클릭하면 현재 시간 표시기가 다음 키프레임으로 이동됩니다.
- ([효과 컨트롤] 패널만 해당) Shift 키를 누른 상태로 현재 시간 표시기를 드래그하여 키프레임에 물립니다.

키프레임 탐색기
A. 효과 컨트롤 패널의 키프레임 탐색기 **B.** 현재 시간 표시기 **C.** 타임라인 패널의 키프레임 탐색기

키프레임 추가, 선택 및 삭제

키프레임 추가

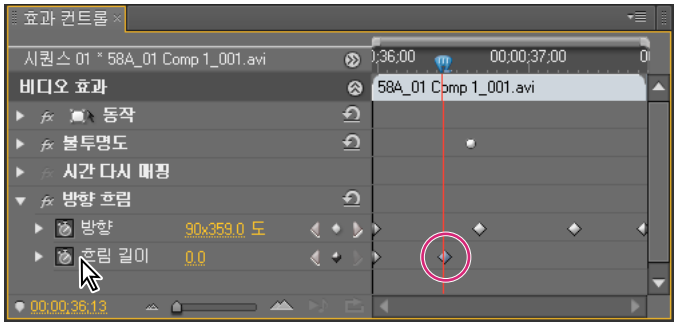
[타임라인] 또는 [효과 컨트롤] 패널에서 현재 시간에 키프레임을 추가할 수 있습니다. [효과 컨트롤] 패널에서 [애니메이션 켜기/끄기] 단추를 사용하여 키프레임 프로세스를 활성화합니다. Premiere Pro CS5의 [타임라인] 패널에서 키프레임을 보거나 추가하려면 먼저 트랙 또는 클립의 키프레임이 표시되도록 설정해야 합니다. Premiere Pro CS5.5에서는 트랙이나 클립에 키프레임을 만들기 위해 키프레임이 표시되도록 설정할 필요가 없습니다.

1 [타임라인] 패널에서 애니메이션으로 만들 효과가 포함된 클립을 선택합니다.

2 [타임라인] 패널에서 키프레임을 추가하고 조정하려면 비디오 또는 오디오 트랙의 키프레임이 표시되도록 설정합니다.

참고: [타임라인] 패널에서 기본 효과(동작, 불투명도 또는 볼륨)에 키프레임을 추가하는 경우에는 3단계를 건너뛸 수 있습니다.

3 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 키프레임을 추가할 효과를 확장한 다음 [애니메이션 켜기/끄기] 아이콘을 클릭하여 효과 속성에 대해 키프레임을 활성화합니다.



애니메이션 켜기/끄기 단추를 클릭하면 현재 시간의 효과 속성에 대해 키프레임이 활성화됩니다.

4 다음 중 하나를 수행하여 효과 속성의 그래프를 표시합니다.

- ([효과 컨트롤] 패널) 삼각형을 클릭하여 효과 속성을 확장하고 [값] 및 [속도] 그래프를 표시합니다.
- ([타임라인] 패널) 클립 또는 트랙 이름 옆에 있는 효과 메뉴에서 효과 속성을 선택합니다.

5 키프레임을 추가할 시점으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

6 다음 중 하나를 수행합니다.

- [효과 컨트롤] 패널에서 [키프레임 추가/제거] 단추를 클릭한 다음 효과 속성의 값을 조정합니다.
- [선택] 또는 [펜] 도구를 사용하여 키프레임 그래프를 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭한 다음 효과 속성의 값을 조정합니다. 키프레임은 [선택] 또는 [펜] 도구를 사용하여 그래프의 아무 곳에나 추가할 수 있습니다. 현재 시간 표시기를 배치할 필요는 없습니다.

참고: Premiere Pro CS5.5에서 키프레임을 추가할 때 [펜] 도구를 사용하는 경우 보조키를 함께 사용할 필요가 없습니다. 하지만 [선택] 도구의 경우 보조키를 함께 사용해야 합니다.

- ([효과 컨트롤] 패널만 해당) 효과의 속성에 대한 컨트롤을 조정합니다. 그러면 현재 시간에 자동으로 키프레임이 만들어집니다.

7 필요에 따라 5단계와 6단계를 반복하여 키프레임을 추가하고 효과 속성을 조정합니다.

추가로 조정하려는 경우 [효과 컨트롤] 패널에서 키프레임 탐색기 화살표를 사용하여 기존 키프레임으로 이동합니다. 이 방법은 다른 효과를 위해 키프레임을 설정하는 데에도 유용합니다.

기타 도움말 항목

383페이지의 “키프레임 및 그래프 보기”

266페이지의 “효과 컨트롤 패널에서 컨트롤 조정 또는 다시 설정”

263페이지의 “클립에 효과 적용”

키프레임 선택

키프레임을 수정하거나 복사하려면 먼저 [타임라인] 패널에서 키프레임을 선택합니다. 선택하지 않은 키프레임은 비어 있는 채로 표시되고 선택한 키프레임은 단색으로 표시됩니다. 선분은 직접 드래그할 수 있으므로 키프레임 사이의 선분을 선택할 필요는 없습니다. 또한 선분의 끝점을 정의하는 키프레임을 변경할 때 선분이 자동으로 조정됩니다.

❖ 다음 중 하나를 수행합니다.

- 키프레임을 선택하려면 [선택] 도구 또는 [펜] 도구를 사용하여 [타임라인] 패널에서 [키프레임] 아이콘을 클릭합니다.
- 여러 키프레임을 선택하려면 Shift 키를 누른 상태로 [선택] 도구 또는 [펜] 도구를 사용하여 [타임라인] 패널에서 인접하거나 인접하지 않는 키프레임을 여러 개 선택합니다.

참고: [선택] 또는 [펜] 도구를 키프레임 위로 이동하면 [키프레임] 아이콘 이 있는 포인터가 표시됩니다.

- [타임라인] 패널에서 드래그하는 방법으로 여러 키프레임을 선택하려면 [펜] 도구를 사용하여 키프레임 주위로 선택 윤곽 선택 상자를 그립니다. Shift 키를 누른 상태로 드래그하여 기존 선택 영역에 키프레임을 더 추가합니다.

[효과 컨트롤] 패널의 경우 [선택] 도구로 드래그하여 여러 키프레임을 선택할 수 있습니다.

- [효과 컨트롤] 패널에서 속성의 키프레임을 모두 선택하려면 레이어 속성 이름을 클릭합니다. 예를 들어 레이어의 모든 [위치] 키프레임을 선택하려면 [위치]를 클릭합니다.

키프레임 삭제

키프레임이 더 이상 필요하지 않은 경우 [효과 컨트롤] 또는 [타임라인] 패널의 효과 속성에서 쉽게 삭제할 수 있습니다. 모든 키프레임을 한 번에 제거하거나 효과 속성의 키프레임을 비활성화할 수 있습니다. [효과 컨트롤]에서 [애니메이션 켜기/끄기] 단추를 사용하여 키프레임을 비활성화하면 기존 키프레임이 삭제되고 키프레임을 다시 활성화할 때까지 새 키프레임을 만들 수 없습니다.

1 [효과 컨트롤] 패널 또는 [타임라인] 패널에 효과 속성의 그래프가 표시되는지 확인합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 키프레임을 하나 이상 선택하고 [편집] > [지우기]를 선택합니다. Delete 키를 눌러도 됩니다.
- 현재 시간 표시기를 키프레임으로 이동하고 [키프레임 추가/제거] 단추를 클릭합니다.
- ([효과 컨트롤] 패널만 해당) 효과 속성의 키프레임을 모두 삭제하려면 효과 또는 속성의 왼쪽에 있는 [애니메이션 켜기/끄기] 단추를 클릭합니다. 선택 내용을 확인하는 메시지가 나타나면 [확인]을 클릭합니다.

참고: [애니메이션 켜기/끄기] 단추를 비활성화하면 해당 속성의 키프레임이 영구적으로 제거되고 속성의 값이 현재 시간의 값이 됩니다. 삭제된 키프레임은 [애니메이션 켜기/끄기] 단추를 다시 활성화해도 복원되지 않습니다. 실수로 키프레임을 삭제한 경우 [편집] > [실행 취소]를 선택합니다.

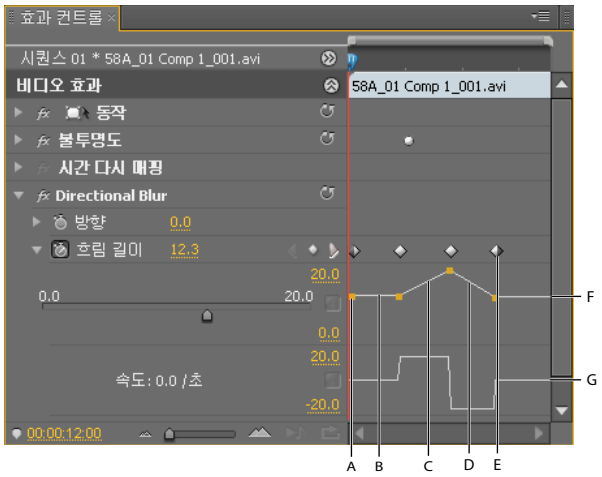
기타 도움말 항목

383페이지의 “키프레임 및 그래프 보기”

키프레임 값 수정

효과 컨트롤 패널에서 키프레임 그래프 편집

효과의 속성에 대해 키프레임을 활성화하면 효과의 [값] 및 [속도] 그래프를 표시할 수 있습니다. [값] 그래프는 모든 시점에서 [동작] 효과의 [비율 조정] 속성의 경우와 같은 비공간적 키프레임 값에 대한 정보를 제공합니다. 또한 키프레임 간의 보간을 조정할 수 있도록 표시합니다. [속도] 그래프를 사용하면 키프레임 간의 변경 속도를 미세 조정할 수 있습니다.



효과 속성의 값 및 속도 그래프
A. 키프레임 마커 **B.** 변경되지 않은 값을 나타내는 균일한 그래프 **C.** 증가하는 값을 나타내는 상승 그래프 **D.** 감소하는 값을 나타내는 하강 그래프 **E.** 키프레임 **F.** 값 그래프 **G.** 속도 그래프

1 [타임라인] 패널에서 조정할 키프레임이 들어 있는 효과가 포함된 클립을 선택합니다.

2 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 효과의 컨트롤을 확장합니다.

3 속성의 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭하여 [값] 및 [속도] 그래프를 표시합니다.

참고: 키프레임을 추가하지 않은 경우 그래프가 가로선으로 표시됩니다.

4 (선택 사항) 그래프를 보다 효과적으로 검토하려면 [선택] 또는 [펜] 도구를 그래프 아래의 경계선 위로 가져갑니다. 포인터가 선분 포인터 ÷로 바뀌면 포인터를 끌어서 그래프 영역의 높이를 늘립니다.

5 [선택] 또는 [펜] 도구를 사용하여 [값] 그래프에서 키프레임을 위로 또는 아래로 드래그함으로써 효과 속성의 값을 변경합니다.

참고: [값] 또는 [속도] 그래프에서는 키프레임을 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동하여 현재 시간을 변경할 수 없습니다. 대신 [선택] 또는 [펜] 도구를 사용하여 키프레임 마커를 그래프 위로 이동하십시오.

타임라인 패널에서 키프레임 그래프 편집

1 [타임라인] 패널에 키프레임이 있는 효과가 하나 이상 포함된 클립이 하나 이상 있는지 확인합니다. 이 클립을 선택하고 [효과 컨트롤] 패널을 선택합니다.

2 클립 또는 트랙의 키프레임이 [타임라인] 패널에 표시되는지 확인합니다.

3 [효과 컨트롤] 패널에서 [값] 및 [속도] 그래프가 나타나도록 조정할 컨트롤 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.

4 클립 또는 트랙의 이름 다음에 표시되는 효과 메뉴에서 조정할 속성을 선택합니다. 효과 메뉴가 표시되지 않으면 [타임라인] 패널을 확대해 봅니다.

5 [선택] 또는 [펜] 도구를 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- 여러 키프레임이나 인접하지 않는 둘 이상의 키프레임을 편집하려면 해당 키프레임을 선택합니다.
- [선택] 또는 [펜] 도구를 키프레임 또는 키프레임 선분 위로 이동합니다. [선택] 또는 [펜] 도구가 키프레임 포인터 ◆ 또는 키프레임 선분 포인터 ÷로 바뀝니다.

6 다음 중 원하는 작업을 모두 수행합니다.

- 키프레임 또는 선분을 위쪽이나 아래쪽으로 드래그하여 값을 변경합니다. 드래그하면 현재 값을 보여 주는 도구 설명이 나타납니다. 키프레임이 없는 경우 드래그하면 전체 클립 또는 트랙의 값이 조정됩니다.
- 키프레임을 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그하여 키프레임의 시간 위치를 변경합니다. 드래그하면 현재 시간을 보여 주는 도구 설명이 나타납니다. 키프레임을 다른 키프레임으로 이동하면 이전 키프레임이 새 키프레임으로 바뀝니다.

[효과 컨트롤] 패널의 [값] 및 [속도] 그래프에 [타임라인] 패널에서 수행한 키프레임 변경 내용이 나타납니다.

키프레임 이동 및 복사

키프레임 이동 시간에

참고: 첫 번째 키프레임은 항상 [시작 키프레임] 아이콘 ◆을 사용하고 마지막 키프레임은 항상 [끝 키프레임] 아이콘 ◆을 사용합니다.

❖ [선택] 도구 또는 [펜] 도구를 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인] 패널에서 하나 이상의 키프레임을 선택하고 원하는 시간으로 드래그합니다.
- [효과 컨트롤] 패널에서 하나 이상의 키프레임 마커를 선택하고 원하는 시간으로 드래그합니다.

참고: [효과 컨트롤] 패널에서 검정 세로선이 선택한 키프레임의 위/아래로 확장됩니다. 또한 이 선을 사용하여 시간 눈금자상의 위치 또는 다른 개체에 맞게 키프레임을 정렬할 수 있습니다. 키프레임 스냅 기능을 사용하도록 설정된 경우 키프레임이 특정 유형의 개체와 정렬되면 이 선이 흰색으로 바뀝니다. [스냅 대상] 컨트롤을 사용하여 해당 유형을 결정합니다.

키프레임 스냅 결정

[효과 컨트롤] 패널에서 키프레임을 스냅하면 키프레임을 다른 개체의 위치 가까이로 드래그할 때 키프레임이 해당 개체에 맞게 정렬됩니다. [효과 컨트롤] 패널에서 키프레임 스냅 사용 여부를 지정하고 키프레임이 스냅할 대상 개체의 유형을 결정할 수 있습니다.

1 패널 메뉴를 열려면 [효과 컨트롤] 패널 오른쪽 위에 있는 패널 메뉴 단추를 클릭합니다.

2 [스냅 대상]을 선택합니다. [비디오 키프레임]과 같이 키프레임을 스냅할 대상 개체를 선택합니다. 스냅하지 않을 대상 개체는 선택 해제합니다. 선택할 때마다 이 하위 메뉴로 돌아옵니다.

키프레임 복사 및 붙여넣기

[효과 컨트롤] 패널을 사용하면 키프레임을 복사하여 클립의 속성에서 새 시간에 붙여넣거나 다른 클립의 동일한 효과 속성에 붙여넣을 수 있습니다. 동일한 키프레임 값을 다른 시점이나 다른 클립 또는 트랙에 간단히 붙여넣으려면 [타임라인] 패널에서 키프레임을 복사하여 붙여넣습니다.

기타 도움말 항목

388페이지의 “키프레임 선택”

383페이지의 “키프레임 및 그래프 보기”

효과 컨트롤 패널에서 키프레임 복사 및 붙여넣기

키프레임을 다른 클립에 붙여넣으면 [효과 컨트롤] 패널에서 대상 클립의 효과에 있는 해당 속성에 표시됩니다. 맨 앞의 키프레임이 현재 시간에 나타나며 나머지 키프레임이 순서대로 나타납니다. 대상 클립이 소스 클립보다 짧은 경우 대상 클립의 종료 지점 이후에 발생하는 키프레임이 클립에 붙여넣어지기는 하지만 [클립에 고정] 옵션을 해제하지 않으면 표시되지 않습니다. 키프레임은 붙여넣은 후 선택된 상태로 나타나므로 대상 클립에서 즉시 해당 키프레임을 이동할 수 있습니다.

1 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 컨트롤과 키프레임이 표시되도록 효과를 확장합니다.

2 하나 이상의 키프레임을 선택합니다.

3 [편집] > [복사]를 선택합니다.

4 다음 중 하나를 수행합니다.

- 첫 번째 키프레임을 삽입할 위치로 현재 시간 표시기를 이동하고 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.
- 다른 클립을 선택하고 [효과 컨트롤] 패널에서 해당 속성을 확장하고 첫 번째 키프레임을 삽입할 위치로 현재 표시기를 이동한 다음 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

드래그하는 방법으로 키프레임을 선택할 수도 있습니다. [효과 컨트롤] 패널의 [타임라인]에서 Alt 키(Windows) 또는 Option 키(Mac OS)를 누른 상태로 키프레임을 새 위치로 드래그합니다.

타임라인 패널에서 키프레임 복사 및 붙여넣기

[타임라인] 패널로 키프레임을 붙여넣을 때 맨 앞의 키프레임이 현재 시간에 나타나며 나머지 키프레임이 순서대로 나타납니다. 붙여넣은 후에도 키프레임은 선택된 상태로 남아 있으므로 위치를 미세 조정할 수 있습니다.

복사한 키프레임과 속성이 동일한 클립 또는 트랙에만 키프레임을 붙여넣을 수 있습니다. 또한 한 번에 하나의 클립 또는 트랙에서만 현재 시간 표시기에 키프레임을 붙여넣을 수 있습니다. 현재 시간 표시기는 여러 비디오 또는 오디오 트랙에 걸쳐 있을 수 있으므로 Premiere Pro는 다음 순서로 조건을 사용하여 키프레임을 붙여넣을 위치를 결정합니다.

- 현재 시간 표시기가 선택한 클립 내에 있으면 해당 클립에 키프레임을 붙여넣습니다.
- 오디오 키프레임을 잘라내거나 복사한 경우 해당 효과 속성이 있는 첫 번째 트랙에 붙여넣습니다. 이때 먼저 시퀀스의 오디오 트랙을 검색한 후 서브믹스 트랙, 마스터 트랙의 순으로 검색합니다.
- 잘라내거나 복사한 키프레임의 효과 속성과 범위(클립 또는 트랙)에 모두 일치하는 대상 비디오 또는 오디오 트랙이 위의 조건으로 결정되지 않으면 [붙여넣기] 명령이 실행되지 않습니다. 예를 들어 오디오 트랙 키프레임을 복사했지만 대상 오디오 트랙에 클립 키프레임이 표시되면 키프레임을 붙여넣을 수 없습니다.

1 [타임라인] 패널에서 클립 또는 트랙의 효과 메뉴를 선택하여 복사할 키프레임이 포함된 속성을 표시합니다.

2 하나 이상의 키프레임을 선택합니다.

3 [편집] > [복사]를 선택합니다.

4 대상 클립 또는 트랙이 있는 시퀀스의 타임라인에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- 키프레임을 붙여넣을 클립을 선택합니다.
- 복사한 키프레임이 나타나도록 할 비디오 또는 오디오 트랙을 대상으로 지정합니다.

5 클립 또는 트랙의 속성이 복사한 키프레임과 동일한지 확인합니다. 그렇지 않으면 [붙여넣기] 명령이 실행되지 않습니다. 클립 또는 트랙의 효과 속성 메뉴에 속성이 표시되지 않으면 키프레임을 복사한 클립 또는 트랙과 동일한 효과를 적용해야 합니다.

6 키프레임을 삽입할 시점으로 현재 시간 표시기를 이동합니다.

7 [편집] > [붙여넣기]를 선택합니다.

키프레임 보간을 사용하여 효과 변경 제어

보간

보간은 알려진 두 값 사이에 알 수 없는 데이터를 입력하는 프로세스입니다. 디지털 비디오와 필름에서 보간은 대개 두 키프레임 사이에 새 값을 생성하는 것을 의미합니다. 예를 들어 화면에서 15개 프레임에서 제목과 같은 그래픽 요소를 왼쪽으로 50픽셀 이동하려면 첫 번째 프레임과 15번째 프레임의 그래픽 위치를 설정하고 둘 다 키프레임으로 표시합니다. 그러면 그 사이의 프레임이 자동으로 보간되어 이동이 부드럽게 나타납니다. 보간을 실행하면 두 키프레임 간에 모든 프레임이 생성되므로 보간을 **트위닝(tweening)**이라고도 합니다. 키프레임 간의 보간은 이동, 효과, 오디오 레벨, 이미지 조정, 투명도, 색 변경 및 기타 여러 가지 시각적/청각적 요소를 애니메이션으로 만드는 데에도 사용할 수 있습니다.

시간 보간 선택한 보간 방법을 동작 변화에 적용합니다. 예를 들어 [시간 보간]을 사용하여 동작 패스를 따라 개체를 균등한 속도로 이동할지, 아니면 가속하여 이동할지를 결정할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 키프레임의 시간 보간을 일부 효과에만 적용할 수 있습니다.

공간 보간 선택한 보간 방법을 모양 변화에 적용합니다. 예를 들어 [공간 보간]을 사용하여 모퉁이를 둥글려야 할지, 아니면 각이 지게 해야 할지를 결정할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 공간 보간을 많은 효과의 키프레임에 적용할 수 있습니다.

시간 및 공간 보간 사용 방법을 설명하는 비디오 자습서는 Digital Media Net 웹 사이트에서 Jeff Schell이 제공하는 The Write-on Video Effect In Premiere Pro CS3를 참조하십시오.

가장 일반적인 두 가지 보간 유형은 **선형 보간**과 **베지어 보간**입니다. 원하는 변경 유형에 따라 이러한 두 가지 보간 유형 중 하나를 적용할 수 있습니다.

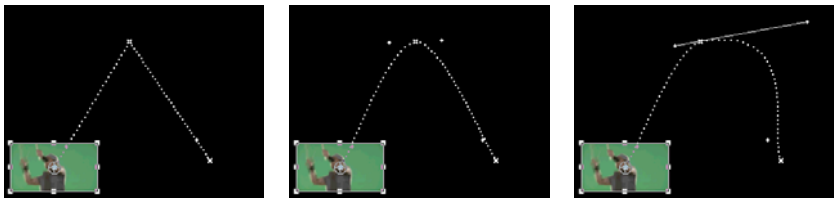
선형 보간 두 키프레임 사이의 각 프레임에 변경된 값을 균등하게 할당하여 키프레임 간에 균일한 속도의 변경을 만듭니다. 선형 보간으로 만들어지는 변경은 갑자기 시작 및 중지되고 키프레임의 각 쌍 사이에서 일정한 속도로 진행됩니다.

베지어 보간 베지어 곡선의 모양에 따라 변경 속도가 가속되거나 감속됩니다. 예를 들어 첫 번째 키프레임에서는 속력이 높아지다가 두 번째 키프레임에서는 서서히 감속되도록 할 수 있습니다.

키프레임 보간 방법 변경

키프레임 보간을 변경하고 조정하면 애니메이션의 변경 속도를 정밀하게 제어할 수 있습니다. 문맥 메뉴에서 보간 유형을 선택하거나, 키프레임 또는 핸들을 수동으로 조정하여 특정 키프레임 유형을 다른 유형으로 직접 바꿀 수 있습니다.

참고: 또한 [감속] 및 [가속] 명령을 사용하여 키프레임 보간을 간단하게 조정할 수도 있습니다.



동작 효과의 위치 속성에 대해 키프레임 보간 변경
A. 선형 공간 키프레임 **B.** 자동 베지어 보간 **C.** 연속 베지어 보간

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [효과 컨트롤] 패널에서 키프레임 마커를 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.
- [타임라인] 패널에서 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭합니다.

2 문맥 메뉴에서 보간 방법을 선택합니다.

선형 키프레임 사이에 일정한 속도로 변경을 구현합니다.

베지어 양쪽 키프레임 중 하나에서 그래프의 모양과 변경 속도를 수동으로 조정할 수 있습니다. 이 방법을 사용하면 부드러운 변경을 만들 수 있습니다.

자동 베지어 키프레임을 통해 완만한 속도의 변경을 만듭니다. 키프레임의 값을 변경하면 키프레임 간의 부드러운 전환이 유지되도록 [자동 베지어] 방향 핸들이 변경됩니다.

연속 베지어 키프레임을 통해 완만한 속도의 변경을 만듭니다. 그러나 연속 베지어의 경우 자동 베지어 보간 방법과는 달리 방향 핸들을 수동으로 조정할 수 있습니다. 양쪽 키프레임 중 하나에서 그래프 모양을 변경하면 부드러운 전환이 유지되도록 다른 쪽 키프레임의 모양이 변경됩니다.

고정 점진적인 전환 없이 속성 값을 변경(급격한 효과 변경)합니다. [고정] 보간이 적용된 키프레임 이후의 그래프는 가로 직선으로 나타납니다.

감속 키프레임에 접근할 때 값 변경 속도를 낮춥니다.

가속 키프레임에서 멀어질 때 값 변경 속도를 점진적으로 높입니다.

참고: 보간 방법에 따라 키프레임 간의 속성 변경 속도가 다를 수 있지만 키프레임 간의 실제 지속 시간은 변경되지 않습니다. 지속 시간은 키프레임 간의 시간(또는 시간 눈금자에서의 거리)에 따라 결정됩니다.

키프레임 보간 방법
A. 일반적인 시작/종료 **B.** 베지어/연속 베지어/감속/가속 **C.** 자동 베지어 **D.** 고정

베지어 키프레임 보간을 사용하여 변경 제어

베지어 핸들은 핸들과 양쪽의 다음 지점 사이에 있는 선분의 곡률을 변경하는 양방향 컨트롤입니다. 핸들을 키프레임(중심점)에서 멀리 당길수록 선이 더 많이 굽거나 휩니다. 베지어 핸들을 드래그하여 만드는 곡선은 애니메이션 속성이 키프레임에 접근하거나 키프레임에서 멀어질 때 효과 변경이 얼마나 부드럽게 발생하는지를 결정합니다. 이러한 핸들을 사용하면 단순히 키프레임 보간 방법을 선택하는 것보다 훨씬 세부적으로 애니메이션 변경을 제어할 수 있습니다. 베지어 핸들은 [타임라인] 패널, [효과 컨트롤] 패널 또는 [프로그램 모니터]에서 조작할 수 있습니다.

기타 도움말 항목

383페이지의 “키프레임 및 그래프 보기”

베지어 키프레임 만들기

1 [타임라인] 패널에서 조정할 키프레임이 들어 있는 클립을 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- ([타임라인] 패널) 클립 또는 트랙 이름 옆에 있는 효과 메뉴에서 조정할 속성을 선택합니다. [타임라인] 패널에서 속성의 시간 보간을 조정합니다. 공간 보간을 변경하려면 [프로그램 모니터]에서 클립을 선택합니다.
- ([효과 컨트롤] 패널) 조정할 키프레임에 대한 효과 속성의 키프레임 마커를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행하여 키프레임 보간 방법을 선택합니다.

- ([타임라인] 패널) 조정할 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 메뉴에서 키프레임 보간 방법을 선택합니다.
- ([효과 컨트롤] 패널) 조정할 키프레임의 키프레임 마커를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 메뉴에서 키프레임 보간 방법을 선택합니다.

3 키프레임 유형을 수동으로 변경하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 키프레임에 [선형] 보간이 사용되는 경우 [타임라인] 패널에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 키프레임을 클릭하거나, [효과 컨트롤] 패널에서 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 키프레임 마커를 클릭하여 [자동 베지어]로 변경합니다. 핸들을 드래그하면 키프레임이 [연속 베지어]로 변경됩니다.

- 키프레임에 [자동 베지어] 보간이 사용되는 경우 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 키프레임을 클릭하고 방향 핸들을 바깥쪽으로 드래그하여 [베지어]로 변경합니다. 베지어 보간의 각 방향 핸들은 독립적으로 제어할 수 있습니다. [연속 베지어]로 변환하려면 핸들을 드래그합니다.
- 키프레임에 [베지어], [연속 베지어] 또는 [자동 베지어]가 사용되는 경우 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS) 키를 누른 상태로 키프레임을 클릭하여 [선형]으로 변경합니다. [베지어] 핸들이 사라집니다.

베지어 핸들 조정

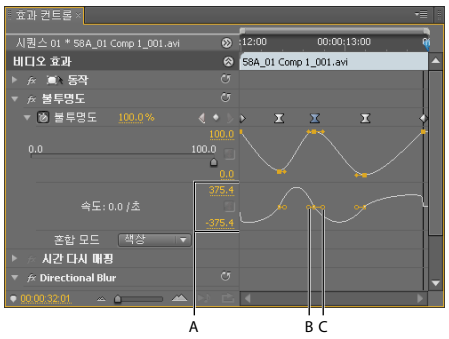
1 조정할 베지어 키프레임을 표시합니다.

2 [선택] 도구 또는 [펜] 도구를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 곡선의 경사를 조정하려면 [베지어] 핸들을 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그합니다. 핸들을 위로 이동하면 변경 속도가 가속되고 아래로 이동하면 감속됩니다.
- 곡선의 영향 범위를 조정하려면 [베지어] 핸들을 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.

효과의 속력 미세 조정

[효과 컨트롤] 패널에서 [속도] 그래프를 사용하여 키프레임 직전 또는 직후 값의 동작이나 변경 속도를 조정할 수 있습니다. 이렇게 조정하면 현실적인 동작이 시뮬레이션됩니다. 예를 들어 키프레임 직전에 느려지고 키프레임 직후에 빨라지도록 클립의 동작을 변경할 수 있습니다. 키프레임에 접근하는 값과 키프레임에서 멀어지는 값을 함께 제어하거나 각 값을 별도로 제어할 수 있습니다.



속도 그래프
A. 속력 컨트롤 **B.** 들어오는 방향 핸들 **C.** 나가는 방향 핸들

1 [효과 컨트롤] 패널에서 삼각형을 클릭하여 조정할 키프레임이 있는 효과 속성을 확장합니다.

참고: 키프레임을 추가하지 않은 경우 그래프가 가로선으로 표시됩니다.

2 [값] 그래프에서 [선택] 또는 [펜] 도구를 사용하여 조정할 키프레임의 키프레임 마커를 클릭합니다. 그러면 [속도] 그래프의 키프레임에 대해 방향 핸들과 속력 컨트롤이 표시됩니다.

3 [속도] 그래프에서 [선택] 또는 [펜] 도구를 사용하여 다음 중 하나를 수행합니다.

- 키프레임에 접근하거나 키프레임에서 멀어지는 속도를 가속하려면 방향 핸들을 위로 드래그합니다. 들어오는 핸들과 나가는 핸들이 함께 이동됩니다.
- 키프레임에 접근하거나 키프레임에서 멀어지는 속도를 감속하려면 방향 핸들을 아래로 드래그합니다. 들어오는 핸들과 나가는 핸들이 함께 이동됩니다.
- 키프레임에 접근하는 속도만 가속하거나 감속하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 들어오는 방향 핸들을 클릭하여 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그합니다.
- 키프레임에서 멀어지는 속도만 가속하거나 감속하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 나가는 방향 핸들을 클릭하여 위쪽 또는 아래쪽으로 드래그합니다.

참고: 들어오는 핸들과 나가는 핸들을 다시 연결하려면 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 다시 클릭합니다.

- 이전 키프레임에서 키프레임 값의 영향을 증가 또는 감소시키려면 들어오는 방향 핸들을 왼쪽 또는 오른쪽으로 드래그합니다.
- 다음 키프레임에서 키프레임 값의 영향을 증가 또는 감소시키려면 나가는 방향 핸들을 오른쪽 또는 왼쪽으로 드래그합니다.

참고: 영향 범위는 [속도] 그래프가 키프레임에 설정한 값에 얼마나 빠르게 도달하는지를 결정합니다. 따라서 그래프의 모양을 추가로 제어할 수 있습니다.

그래프를 조정하면 [속도] 그래프의 왼쪽에 있는 값이 변경됩니다. 이 숫자는 [속도] 그래프의 위쪽 및 아래쪽 값을 나타냅니다. 숫자 값을 변경하여 속도를 조정할 수도 있습니다.

기타 도움말 항목

388페이지의 “키프레임 값 수정”

키프레임 자동화 최적화

[오디오 믹서]에서 오디오를 자동화하면 오디오 트랙에 필요한 수보다 많은 키프레임이 생성되어 성능이 저하될 수 있습니다. 불필요한 키프레임이 만들어지지 않도록 하여 품질과 해석을 모두 보장하고 성능 저하를 최소화하려면 [자동화 키프레임 최적화] 환경 설정을 지정합니다. 이 경우 여러 가지 이점을 얻을 수 있으며, 특히 트랙에 키프레임이 덜 조밀하게 취합되므로 개별 키프레임을 훨씬 쉽게 편집할 수 있습니다.

1 [편집] > [환경 설정] > [오디오](Windows) 또는 [Premiere Pro] > [환경 설정] > [오디오](Mac OS)를 클릭합니다.

2 [자동화 키프레임 최적화] 영역에서 다음 옵션 중 하나 또는 모두를 선택하고 [확인]을 클릭합니다.

선형 키프레임 감소 시작 및 끝 키프레임에 대한 선형 관계가 없는 지점에만 키프레임을 만듭니다. 예를 들어 0dB에서 -12dB로의 페이드를 자동화하는 경우를 가정해봅니다. 이 경우 이 옵션을 선택하면 시작(0dB) 및 끝(-12dB) 키프레임에서 값 증가를 나타내는 지점에만 키프레임이 만들어집니다. 반면 이 옵션을 선택하지 않으면 값이 변경되는 속도에 따라 이 두 지점 사이에 동일한 값의 증분 키프레임이 여러 개 만들어질 수 있습니다. 이 옵션은 기본적으로 선택되어 있습니다.

최소 시간 간격 감소 지정한 값보다 큰 간격에만 키프레임이 만들어집니다. 1밀리초에서 2000밀리초 사이의 값을 입력합니다.

13장: 합성

합성, 알파 채널, 클립 불투명도 조정

Adobe Creative Suite Production Premium에 포함된 또 다른 프로그램인 Adobe After Effects에서는 훨씬 다양한 합성 도구가 제공됩니다. After Effects에서 만든 합성 이미지를 Premiere Pro로 쉽게 가져올 수 있습니다.

여러 이미지를 합성하려면 하나 이상의 이미지에서 일부를 투명하게 만들어 다른 이미지가 투과하여 표시되도록 만들 수 있습니다. 매트와 효과를 비롯한 Premiere Pro의 여러 가지 기능을 사용하여 이미지의 일부를 투명하게 만들 수 있습니다.

전체 파일을 균일하게 투명하거나 반투명하게 만들려면 [불투명도] 효과를 사용합니다. [효과 컨트롤] 패널 또는 [타임라인] 패널에서 선택한 클립의 불투명도를 설정할 수 있으며, 불투명도에 애니메이션을 적용하여 시간에 따라 클립을 아래쪽이나 위쪽으로 페이드할 수 있습니다.

단순히 검정으로 페이드되는 효과를 만들려는 경우에는 불투명도 키프레임에 수동으로 애니메이션을 적용하는 대신 클립에 [검정으로 물들이기] 등의 전환을 적용해 보십시오.

클립 부분이 투명하면 투명도 정보가 **알파 채널**에 저장됩니다.

클립 자체의 투명도를 수정하지 않고 여러 이미지를 함께 합성할 수도 있습니다. 예를 들어 혼합 모드나 일부 [채널] 효과를 통해 여러 클립의 이미지 데이터를 혼합하여 하나로 합성할 수 있습니다.

알파 채널이 투명도를 나타내는 위치를 제외하면 위쪽 트랙의 클립은 아래쪽 트랙의 클립을 덮습니다. Premiere Pro는 맨 아래 트랙에서부터 위쪽으로 클립을 차례로 합성하여 모든 트랙의 클립 합성을 만듭니다. 모든 트랙이 비어 있거나 투명한 영역은 검정으로 표시됩니다.

렌더링 순서는 불투명도가 시각 효과와 상호 작용하는 방식에 영향을 줍니다. 비디오 효과 목록이 먼저 렌더링된 후에 동작 등의 기하학적 효과가 렌더링되고, 그런 다음 알파 채널 조정 내용이 적용됩니다. 각 효과 그룹 내의 효과는 목록에서 위에서 아래로 렌더링됩니다. 불투명도는 기본 효과 목록에 있으므로 비디오 효과 목록보다 나중에 렌더링됩니다. 불투명도가 특정 효과보다 먼저 또는 나중에 렌더링되도록 하거나 추가 불투명도 옵션을 제어하려는 경우에는 알파 조정 비디오 효과를 적용하십시오.

[푸티지 해석] 대화 상자에서 파일의 알파 채널을 해석하는 방법을 선택할 수 있습니다. 불투명도 영역과 투명도 영역을 서로 바꾸려면 [알파 채널 반전]을 선택하고, 알파 채널 정보를 아예 사용하지 않으려면 [알파 채널 무시]를 선택합니다.

클립에서 투명한 부분을 식별하기 어려운 경우 [프로그램 모니터]의 [프로그램] 보기 메뉴에서 [알파]를 선택합니다. 키잉하는 이미지 아래의 트랙에 밝은 단색 매트를 추가하여 투명 영역을 확인하는 방법도 있습니다.

알파 채널 및 매트

색상 정보는 빨강, 녹색 및 파랑 채널에 포함되어 있습니다. 또한 이미지는 투명도 정보가 포함된 **알파 채널**이라는 보이지 않는 4번째 채널을 포함할 수 있습니다.

알파 채널을 사용하면 색상 채널을 방해하지 않고 한 파일에 이미지와 투명도 정보를 저장할 수 있습니다.

After Effects [컴포지션] 패널이나 Premiere Pro [모니터] 패널에서 알파 채널을 보는 경우 흰색은 완전한 불투명도를 나타내고 검정은 완전한 투명도를 나타내며, 회색 음영은 부분적 투명도를 나타냅니다.

매트는 해당 레이어나 다른 레이어의 투명 영역을 정의하는 레이어(또는 레이어의 채널)입니다. 흰색은 불투명 영역을 정의하고 검정은 투명 영역을 정의합니다. 알파 채널이 매트로 자주 사용되지만 알파 채널보다 원하는 투명 영역을 효과적으로 정의하는 채널이나 레이어가 있거나 소스 이미지에 알파 채널이 포함되어 있지 않은 경우 매트를 알파 채널 이외의 용도로 사용할 수 있습니다.

Adobe Photoshop, ElectricImage, FLV, TGA, TIFF, EPS, PDF, Adobe Illustrator 등 많은 파일 형식이 알파 채널을 포함할 수 있습니다. 이러한 파일 형식을 생성하는 데 사용되는 코덱에 따라 AVI 및 QuickTime 파일(32비트 색상 이상의 비트 심도로 저장됨)에도 알파 채널이 포함될 수 있습니다.

스트레이트 및 미리 곱하기 채널

알파 채널은 스트레이트 또는 미리 곱하기 방식 중 하나로 투명도 정보를 파일에 저장합니다. 알파 채널은 동일하지만 색상 채널은 다릅니다.

스트레이트(또는 매트 해제) 채널을 사용하는 경우 투명도 정보가 보이는 색상 채널에 저장되지 않고 알파 채널에만 저장됩니다. 스트레이트 채널을 사용하면 스트레이트 채널을 지원하는 응용 프로그램에 이미지가 표시될 때까지 투명도 효과가 보이지 않습니다.

미리 곱하기(또는 매트) 채널을 사용하는 경우 투명도 정보가 알파 채널뿐만 아니라 배경색으로 다중화된 보이는 RGB 채널에도 저장됩니다. 페더 가장자리와 같은 반투명 영역의 색상은 투명도 정도에 비례하여 배경색 쪽으로 이동합니다.

일부 소프트웨어에서는 채널이 미리 곱해지는 배경색을 지정할 수 있습니다. 이러한 경우가 아니면 배경색이 대개 검정이나 흰색입니다.

스트레이트 채널은 미리 곱하기 채널보다 정확한 색상 정보를 유지합니다. 미리 곱하기 채널은 Apple QuickTime Player 등의 다양한 프로그램과 호환됩니다. 편집하고 합성할 에셋을 받기 전에 스트레이트 채널이 포함된 이미지를 사용할지, 아니면 미리 곱하기 채널이 포함된 이미지를 사용할지를 선택하는 경우가 많습니다. Premiere Pro와 After Effects에서는 스트레이트 채널과 미리 곱하기 채널을 모두 인식하지만 여러 알파 채널이 포함된 파일에서 첫 번째 알파 채널만 인식합니다. Adobe Flash에서는 미리 곱하기 알파 채널만 인식합니다.

키잉

키잉은 이미지에서 특정 색상 값(색상 키 또는 색도 키)이나 명도 값(광도 키)으로 투명도를 정의하는 것입니다. 값을 **키 아웃**하면 유사한 색상 또는 광도 값을 가진 모든 픽셀이 투명해집니다.

키잉을 사용하면 일치하는 색상이나 명도의 배경을 다른 이미지와 쉽게 바꿀 수 있으므로 너무 복잡해서 쉽게 마스크할 수 없는 개체를 사용하여 작업할 때 특히 유용합니다. 일치하는 색상의 배경을 키 아웃하는 기법을 **블루스크리닝** 또는 **그린스크리닝**이라고 합니다. 이름과 달리 배경에 반드시 파랑이나 녹색을 사용할 필요는 없으며 배경에 어떠한 단색이라도 사용할 수 있습니다.

차이 키잉은 특정 기준 배경 이미지와 관련하여 투명도를 정의합니다. 단일 색상 스크린을 제거하는 대신 임의의 배경을 제거할 수 있습니다.

Premiere Pro에서는 키잉 효과를 사용하여 키잉이 수행됩니다.

타임라인 패널에서 클립 불투명도 지정

1 필요한 경우 트랙 이름 옆에 있는 삼각형을 클릭해 해당 옵션을 확장하여 트랙 보기를 확장합니다.

2 필요한 경우 [키프레임 표시] 단추 또는 [키프레임 숨기기] 단추를 클릭하고 메뉴에서 [불투명도 핸들 표시]를 클릭합니다. 트랙의 모든 클립에 가로 불투명도 제어 고무 밴드가 나타납니다.

참고: 트랙에 키프레임이 없는 경우 고무 밴드는 전체 트랙에 걸쳐 가로선으로 나타납니다.

3 [타임라인] 패널에서 다음 중 하나를 수행합니다.

- [선택] 도구를 선택하고 불투명도 컨트롤 고무 밴드를 위아래로 드래그합니다.
- [펜] 도구를 선택하고 불투명도 컨트롤 고무 밴드를 위아래로 드래그합니다.

드래그할 때 불투명도 값과 현재 시간은 도구 설명으로 표시됩니다.

4 (선택 사항) 시간이 경과함에 따라 [불투명도] 효과에 애니메이션을 적용하려면 먼저 키프레임을 설정합니다. [펜] 도구를 선택합니다. 키프레임을 설정할 위치에서 [펜] 도구를 사용하여 불투명도 제어 고무 밴드를 Ctrl 키(Windows) 또는 Command 키(Mac OS)를 누른 상태로 클릭합니다. 그런 후에 각 키프레임을 위나 아래로 드래그하여 해당 값을 설정합니다. 예를 들어 클립을 페이드 인하려면 클립 시작 부분과 몇 초 후의 위치에 각각 키프레임을 하나씩 만듭니다. 클립 시작 부분에 만든 키프레임을 클립 맨 아래로 드래그하여 불투명도를 0으로 설정합니다. 두 번째 키프레임은 불투명도 100%까지 드래그합니다.

[선택] 도구나 [펜] 도구를 사용하여 키프레임 또는 [불투명도] 핸들을 이동할 수 있습니다. 애니메이션의 매끄러움을 조정하려면 키프레임 보간을 선형에서 베지어로 변경합니다.

합성 팁

클립 및 트랙을 합성할 때는 다음 지침을 따르십시오.

- 전체 클립에 동일한 투명도를 적용하려는 경우에는 [효과 컨트롤] 패널에서 클립의 불투명도만 조정하면 됩니다.
- 일반적으로는 투명하게 만들 영역을 정의하는 알파 채널이 이미 포함된 소스 파일을 가져오는 것이 가장 효율적입니다. 투명도 정보는 파일과 함께 저장되므로 Premiere Pro는 파일을 클립으로 사용하는 모든 시퀀스에서 클립을 해당 투명도와 함께 보존 및 표시합니다.
- 클립의 소스 파일에 알파 채널이 포함되어 있지 않은 경우에는 투명도를 적용할 개별 클립 인스턴스에 투명도를 수동으로 적용해야 합니다. 클립 불투명도를 조정하거나 효과를 적용하여 시퀀스의 비디오 클립에 투명도를 적용할 수 있습니다.
- Adobe After Effects, Adobe Photoshop 및 Adobe Illustrator 등의 응용 프로그램에서는 알파 채널을 지원하는 형식으로 파일을 저장하는 경우 원본 알파 채널과 함께 클립을 저장하거나 알파 채널을 추가할 수 있습니다.

혼합 모드

Premiere Pro에서 혼합하거나 중첩하는 방법을 선택할 수 있습니다. 즉, 타임라인에서 한 트랙에 클립을 하나 두고 그보다 낮은 트랙에 다른 클립을 중첩할 수 있습니다.

1. 또한 타임라인에서 한 클립이 있는 트랙보다 높은 트랙에 다른 클립을 배치할 수 있습니다. Premiere Pro에서는 낮은 트랙의 클립 위에 높은 트랙의 클립을 중첩하거나 혼합합니다.
2. 높은 트랙의 클립을 선택하고 [효과 컨트롤] 패널을 선택하여 이를 활성화할 수 있습니다.
3. [효과 컨트롤] 패널에서 [불투명도] 옆에 있는 삼각형을 클릭합니다.
4. [불투명도] 값을 왼쪽으로 드래그하여 100% 이하로 불투명도를 설정합니다.
5. [혼합 모드] 메뉴에서 삼각형을 클릭합니다.
6. 혼합 모드 목록에서 혼합 모드를 선택합니다.

혼합 모드 참조

여러 Adobe 응용 프로그램에 구현된 이러한 혼합 모드의 기본 개념과 알고리즘에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트의 PDF 참조 자료를 참조하십시오.

혼합 모드 메뉴는 혼합 모드 결과 간의 유사성에 따라 6개의 범주로 나뉩니다. 범주 이름이 인터페이스에 나타나지는 않고 메뉴에서 구분선으로 범주가 구분될 뿐입니다.

표준 범주 표준, 디졸브. 소스 레이어의 [불투명도]가 100% 미만인 경우가 아니면 픽셀의 결과 색상이 기본 픽셀 색상의 영향을 받지 않습니다. [디졸브] 혼합 모드는 소스 레이어의 일부 픽셀을 투명하게 바꿉니다.

빼기 범주 어둡게 하기, 곱하기, 색상 번, 선형 번, 어두운 색상. 이러한 혼합 모드는 색상을 어둡게 하는 경향이 있는데, 그 중 일부는 페인트의 색상 안료를 혼합하는 것과 매우 유사한 방식으로 색상을 혼합합니다.

더하기 범주 밝게 하기, 화면, 색상 닷지(추가), 선형 닷지(추가), 밝은 색상. 이러한 혼합 모드는 색상을 밝게 하는 경향이 있는데, 그 중 일부는 투영된 빛을 혼합하는 것과 매우 유사한 방식으로 색상을 혼합합니다.

복합 범주 오버레이, 소프트 라이트, 하드 라이트, 선명한 라이트, 선형 라이트, 핀 라이트, 하드 혼합. 이러한 혼합 모드는 색상 중 하나가 50% 회색보다 밝은지 여부에 따라 소스 색상 및 기본 색상에 각각 다른 작업을 수행합니다.

차이 범주 차이, 제외, 빼기(CS5.5), 나누기(CS5.5) 이러한 혼합 모드는 소스 색상 값과 기본 색상 값 간의 차이를 기반으로 색상을 만듭니다. 빼기 및 나누기 혼합 모드에 대한 자세한 내용은 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

HSL 범주 색조, 채도, 색상, 광도. 이러한 혼합 모드는 색상의 HSL 표현 구성 요소(색조, 채도 및 광도) 중 하나 이상을 기본 색상에서 결과 색상으로 전송합니다.

혼합 모드 설명

이어지는 설명에서는 다음과 같은 용어가 사용됩니다.

- 소스 색상은 혼합 모드를 적용할 레이어의 색상입니다.
- 기본 색상은 [타임라인] 패널에서 소스 레이어 아래에 있는 합성된 레이어의 색상입니다.
- 결과 색상은 혼합 작업의 출력, 즉 컴포지션의 색상입니다.

표준 이 모드에서는 소스 색상이 결과 색상이 되며, 기본 색상은 무시됩니다. 기본 모드는 표준입니다.

디졸브 각 픽셀의 결과 색상은 소스 색상 또는 기본 색상입니다. 소스 색상이 결과 색상이 될 가능성은 소스의 불투명도에 따라 달라집니다. 소스의 불투명도가 100%이면 소스 색상이 결과 색상이 되고, 소스의 불투명도가 0%이면 기본 색상이 결과 색상이 됩니다.

어둡게 소스 색상 채널 값과 해당 기본 색상 채널 값 중에서 더 낮은(어두운) 값이 각 결과 색상 채널 값이 됩니다.

곱하기 각 색상 채널에 대해 소스 색상 채널 값과 기본 색상 채널 값을 곱한 다음, 프로젝트의 색상 심도에 따라 8bpc, 16bpc 또는 32bpc 픽셀의 최대 값으로 나눕니다. 결과 색상은 원본보다 더 밝아지지 않습니다. 입력 색상 중 하나가 검정이면 결과 색상도 검정이 되고, 입력 색상 중 하나가 흰색이면 나머지 입력 색상이 결과 색상이 됩니다. 이 혼합 모드에서는 종이에 여러 펜을 사용하여 그림을 그리거나 조명 앞에서 여러 젤을 배치하는 효과를 시뮬레이션합니다. 검정이나 흰색 이외의 색상으로 혼합할 경우, 각 레이어 또는 페인트 선에 이 혼합 모드를 사용하면 결과 색상이 더 어두워집니다.

색상 번 대비를 높여서 기본 레이어 색상을 반영하도록 소스 색상을 어둡게 한 것이 결과 색상이 됩니다. 원본 레이어가 순수한 흰색인 경우 기본 색상이 변경되지 않습니다.

선형 번 기본 색상을 반영하도록 소스 색상을 어둡게 한 것이 결과 색상이 됩니다. 순수한 흰색인 경우 색상이 변경되지 않습니다.

어두운 색상 소스 색상 값 및 해당 기본 색상 값보다 어두운 색상이 각 결과 픽셀이 됩니다. [어두운 색상] 모드는 [어둡게]와 유사하지만 개별 색상 채널에서 작동하지 않습니다.

선형 닷지(추가) 소스 색상 및 기본 색상의 해당 색상 채널 값의 합계가 각 결과 색상 채널 값이 됩니다. 결과 색상은 어느 한 쪽의 입력 색상보다 어두워지지 않습니다.

밝게 소스 색상 채널 값과 해당 기본 색상 채널 값 중에서 더 높은(밝은) 값이 각 결과 색상 채널 값이 됩니다.

화면 채널 값의 보색을 곱한 다음 해당 결과의 보색을 취합니다. 결과 색상은 어느 한 쪽의 입력 색상보다 어두워지지 않습니다. [스크린] 모드 사용은 동시에 여러 사진 슬라이드를 한 화면에 투영하는 것과 유사합니다.

색상 닷지 대비를 낮춰서 기본 레이어 색상을 반영하도록 소스 색상을 밝게 한 것이 결과 색상이 됩니다. 소스 색상이 순수한 검정인 경우 결과 색상은 기본 색상이 됩니다.

선형 닷지(추가) 밝기를 높여서 기본 색상을 반영하도록 소스 색상을 밝게 한 것이 결과 색상이 됩니다. 소스 색상이 순수한 검정인 경우 결과 색상은 기본 색상이 됩니다.

밝은 색상 소스 색상 값과 해당 기본 색상 값 중에서 더 밝은 색상이 각 결과 픽셀이 됩니다. [밝은 색상] 모드는 [밝게]와 유사하지만 개별 색상 채널에서 작동하지 않습니다.

오버레이 기본 색상이 50% 회색보다 밝은지 여부에 따라 입력 색상 채널 값을 곱하거나 스크린 처리합니다. 결과에는 기본 레이어의 명암이 유지됩니다.

소프트 라이트 소스 색상에 따라 기본 레이어의 색상 채널 값을 어둡게 하거나 밝게 합니다. 결과는 기본 레이어에서 확산된 집중 조명을 비추는 것과 비슷합니다. 각 색상 채널 값에 대해 소스 색상이 50% 회색보다 밝은 경우, 닷지를 적용한 것처럼 결과 색상이 기본 색상보다 밝아집니다. 소스 색상이 50% 회색보다 어두운 경우에는 번을 적용한 것처럼 결과 색상이 기본 색상보다 어두워집니다. 순수한 검정 또는 흰색의 레이어는 특히 현저하게 더 어두워지거나 밝아지지만 순수한 검정 또는 흰색이 되지는 않습니다.

하드 라이트 원본 소스 색상에 따라 입력 색상 채널 값을 곱하거나 스크린합니다. 결과는 레이어에서 강한 집중 조명을 비추는 것과 비슷합니다. 각 색상 채널 값에 대해 기본 색상이 50% 회색보다 밝은 경우, 스크린을 적용한 것처럼 레이어가 밝아집니다. 기본 색상이 50% 회색보다 어두운 경우에는 곱하기를 적용한 것처럼 레이어가 어두워집니다. 이 모드는 레이어에서 그림자 모양을 만들 때 유용합니다.

선명한 라이트 기본 색상에 따라 대비를 증가 또는 감소시켜 색상을 번하거나 닷지합니다. 기본 색상이 50% 회색보다 밝으면 대비가 증가하므로 레이어가 밝아지고, 기본 색상이 50% 회색보다 어두우면 대비가 감소하므로 레이어가 어두워집니다.

선형 라이트 기본 색상에 따라 명도를 증가 또는 감소시켜 색상을 번하거나 닷지합니다. 기본 색상이 50% 회색보다 밝으면 밝기가 증가하므로 레이어가 밝아지고, 기본 색상이 50% 회색보다 어두우면 밝기가 감소하므로 레이어가 어두워집니다.

핀 라이트 기본 색상에 따라 색상을 대체합니다. 기본 색상이 50% 회색보다 밝으면 기본 색상보다 어두운 픽셀은 대체되고 기본 색상보다 밝은 픽셀은 변경되지 않습니다. 기본 색상이 50% 회색보다 어두우면 기본 색상보다 밝은 픽셀은 대체되고 기본 색상보다 어두운 픽셀은 변경되지 않습니다.

하드 혼합 소스 레이어의 마스크 아래에 표시되는 기본 레이어의 대비를 증가시킵니다. 마스크 크기에 따라 대비되는 영역이 결정됩니다. 반전된 소스 레이어에 의해 대비된 영역의 중앙이 결정됩니다.

차이 각 색상 채널에 대한 입력 값 중 더 밝은 값에서 어두운 값을 뺍니다. 흰색으로 페인트하면 배경 색상이 반전되고 검정으로 페인트하면 변화가 생기지 않습니다.

시각 요소가 동일한 두 레이어를 정렬하려면 한 레이어를 다른 레이어의 위에 배치하고 상위 레이어의 혼합 모드를 [차이]로 설정합니다. 그런 다음 정렬할 시각 요소의 픽셀이 모두 검정이 될 때까지 레이어를 이동합니다. 즉, 픽셀 간의 차이가 0이 되어 각 요소가 서로 정확히 위아래에 놓이도록 합니다.

제외 [차이] 모드와 유사하지만 대비가 더 낮은 결과를 만듭니다. 소스 색상이 흰색이면 결과 색상은 기본 색상의 보색이 되고, 소스 색상이 검정이면 결과 색상은 기본 색상이 됩니다.

빼기 기본 색상에서 소스 색상을 뺍니다(CS5.5의 새로운 기능). 소스 색상이 검정이면 결과 색상은 기본 색상이 됩니다. 결과 색상 값은 32bpc 프로젝트에서 0보다 작을 수 있습니다.

나누기 기본 색상을 소스 색상으로 나눕니다(CS5.5의 새로운 기능). 소스 색상이 흰색인 경우 결과 색상이 기본 색상입니다. 결과 색상 값은 32bpc 프로젝트에서 1.0보다 클 수 있습니다.

색조 결과 색상은 기본 색상의 광도 및 채도와 소스 색상의 색조를 갖게 됩니다.

채도 결과 색상은 기본 색상의 광도 및 색조와 소스 색상의 채도를 갖게 됩니다.

색상 결과 색상은 기본 색상의 광도와 소스 색상의 색조 및 채도를 갖게 됩니다. 이러한 혼합 모드에서는 기본 색상의 회색조가 그대로 유지됩니다. 이 혼합 모드는 흑백 이미지에 색상을 지정하고 컬러 이미지의 농도를 조정할 때 유용합니다.

광도 결과 색상은 기본 색상의 색조 및 채도와 소스 색상의 광도를 갖게 됩니다. [색상] 모드와 반대되는 모드입니다.

14장: 내보내기

내보내기 워크플로 및 개요

시퀀스 내보내기에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

Jeff Bellune은 그의 웹 사이트에서 Premiere Pro에서 비디오를 내보내는 방법에 대한 개요를 제공합니다.

내보내기 유형

나중에 편집하기 좋거나 시청 대상에게 가장 적합한 형식으로 시퀀스에서 비디오를 내보낼 수 있습니다. Premiere Pro에서는 다양한 용도 및 대상 장치에 맞는 형식으로 내보낼 수 있습니다.

추가 편집을 위해 파일 내보내기

편집 가능한 동영상 또는 오디오 파일을 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 효과와 전환이 완전하게 렌더링된 상태로 작업을 미리 볼 수 있습니다. 또한 Premiere Pro 이외의 응용 프로그램에서 파일을 계속 편집할 수 있습니다. 또한 스틸 이미지 시퀀스를 내보낼 수 있습니다. 또한 단일 비디오 프레임에서 스틸 이미지를 내보내 제목 또는 그래픽에서 사용할 수도 있습니다.

P2 MXF 에셋을 편집한 후 시퀀스를 다시 P2 MXF 형식으로 내보낼 수 있습니다. MXF를 편집하는 다른 편집 시스템에서 결과 MXF 파일을 계속 편집할 수 있습니다.

Premiere Pro는 직접 내보내기와 Adobe Media Encoder 내보내기를 모두 지원합니다. 직접 내보내기는 Premiere Pro에서 직접 새 파일을 생성합니다. Adobe Media Encoder 내보내기는 파일을 렌더링에 사용할 Adobe Media Encoder로 보냅니다. Adobe Media Encoder에서 에셋을 즉시 렌더링할지, 아니면 렌더링 대기열에 추가할지를 선택할 수 있습니다.

테이프로 내보내기

지원되는 캠코더나 VTR의 비디오 테이프로 시퀀스나 클립을 내보낼 수 있습니다. 이 유형의 내보내기를 마스터 테이프 보관용이나 VTR 상영용 러프 편집본 작성용으로 사용할 수 있습니다.

DVD, 블루레이 디스크 또는 SWF 파일을 만들기 위해 Encore로 전송

DVD, 블루레이 디스크(Windows에만 해당) 또는 SWF 파일로 출력하기 위해 모든 시퀀스의 비디오를 Adobe Encore로 보낼 수 있습니다. Premiere Pro 또는 Encore의 타임라인에서 변경한 내용은 Adobe Dynamic Link를 통해 다른 제품의 타임라인에도 반영됩니다. Premiere Pro에서 Adobe Encore로 콘텐트를 보내 메뉴가 없는 자동 재생 디스크를 만들 수 있습니다. Adobe Encore가 제공하는 전문 품질의 템플릿을 사용하여 메뉴 기반 디스크를 빠르게 만들 수 있습니다. 마지막으로, Adobe Encore, Adobe Photoshop 및 기타 응용 프로그램의 고급 제작 도구를 사용하여 전문 품질의 디스크를 제작할 수 있습니다. CD-ROM 배포에 적절한 형식으로 내보낼 수도 있습니다.

다른 시스템용 프로젝트 파일 내보내기

클립만이 아니라 프로젝트 파일을 표준 EDL 파일로 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 EDL 파일을 다양한 타사 편집 시스템으로 가져와 마무리 작업을 할 수 있습니다. 필요한 내용만 남도록 Premiere Pro 프로젝트를 정리하여 보관할 수 있습니다. 소스 미디어를 포함할 수도 있고, 포함하지 않을 수도 있습니다.

Adobe Media Encoder

Premiere Pro 및 다른 응용 프로그램은 Adobe Media Encoder를 독립 실행형 인코딩 응용 프로그램으로 사용합니다. [내보내기 설정] 대화 상자에서 내보내기 설정을 지정하고 [내보내기]를 클릭하면 Premiere Pro에서 Adobe Media Encoder로 내보내기 요청이 전송됩니다.

[내보내기 설정] 대화 상자에서 [대기열]을 클릭하여 Premiere Pro 시퀀스를 독립 실행형 Adobe Media Encoder 대기열로 전송합니다. 대기열에서 시퀀스를 하나 이상의 형식으로 인코딩하거나 다른 기능을 이용할 수 있습니다.

독립 실행형 Adobe Media Encoder가 백그라운드에서 렌더링하고 내보내는 동안 사용자는 Premiere Pro에서 작업을 계속할 수 있습니다. Adobe Media Encoder는 대기열에서 각 시퀀스의 가장 최근에 저장된 버전을 인코딩합니다.

비디오 및 오디오 파일 내보내기 워크플로

1 다음 중 하나를 수행합니다.

- [타임라인] 패널 또는 [프로그램 모니터]에서 시퀀스를선택합니다.
- [프로젝트] 패널, [소스 모니터] 또는 저장소에서 클립을 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- [파일] > [내보내기] > [미디어]를 선택합니다. [미디어 내보내기] 대화 상자가 열립니다.
- [파일] > [내보내기]를 선택합니다. 그런 다음 메뉴에서 [미디어] 이외의 옵션 중 하나를 선택합니다.

3 (선택 사항) [내보내기 설정] 대화 상자에서 내보내려는 시퀀스 또는 클립의 [소스 범위]를 지정하고 작업 영역 막대에서 핸들을 드래그합니다. 그런 다음 [시작 지점 설정] 단추 ◢ 및 [종료 지점 설정] 단추 ◣를 클릭합니다.

4 이미지를 자르려면 [소스] 패널에서 자르기 옵션을 지정합니다.

5 내보낼 파일의 형식을 선택합니다.

6 (선택 사항) 재생 수단, 배포 및 시청 대상에 가장 적합한 사전 설정을 선택합니다.

시퀀스 설정과 정확하게 일치하는 설정으로 Premiere Pro 시퀀스에서 파일을 자동으로 내보내려면 [내보내기 설정] 대화 상자에서 [시퀀스 설정 일치]를 선택합니다.

7 내보내기 옵션을 사용자 정의하려면 탭([비디오], [오디오])을 클릭하고 적절한 옵션을 지정합니다.

8 다음 중 하나를 수행합니다.

- [대기열]을 클릭합니다. 대기열에 인코딩 작업이 추가된 상태로 Adobe Media Encoder가 열립니다.
- [내보내기]를 클릭합니다. Adobe Media Encoder에서 항목을 즉시 렌더링하고 내보냅니다.

기본적으로 Adobe Media Encoder는 내보낸 파일을 소스 파일이 위치한 폴더에 저장합니다. Adobe Media Encoder는 파일 이름의 끝에 지정된 형식의 확장명을 추가합니다. 다양한 유형의 내보낸 파일에 사용할 폴더를 지정할 수 있습니다.

참고: HDV 형식의 파일로는 동영상 파일을 내보낼 수 없습니다. 그러나 HD MPEG-2 형식의 파일로는 동영상을 내보낼 수 있습니다. 또한 HDV 시퀀스를 HDV 장치의 테이프로 직접 내보낼 수도 있습니다(Windows에만 해당).

Premiere Pro에서 직접 내보낸 형식

Adobe Media Encoder에서 내보내는 파일 형식 외에도 Premiere Pro에서 몇 가지 파일 형식을 직접 내보낼 수 있습니다.

- AAF(Advanced Authoring Format)
- BMP(Windows 비트맵, Windows에만 해당)
- DPX
- EDL(Edit Decision List)
- JPEG
- OMF(Open Media Format)
- PNG

- TGA(Targa)
- TIFF
- XML(Final Cut Pro XML)

Panasonic P2 형식으로 내보내기

Panasonic P2 시퀀스 편집을 마친 후에 해당 시퀀스를 하드 디스크로 내보내거나 P2 카드로 다시 내보낼 수 있습니다. 또한 개별 클립을 P2 형식으로 내보낼 수도 있습니다.

P2 형식으로 저장되는 클립의 최대 파일 크기는 4GB입니다. Premiere Pro에서 4GB보다 큰 클립이나 시퀀스를 P2 형식으로 내보낼 경우 4GB 스팬 클립 그룹으로 내보냅니다. 스팬 클립에 대한 자세한 내용은 62페이지의 "스팬 클립"을 참조하십시오.

P2 카드에서 편집하여 다시 P2 카드로 되돌리는 워크플로는 단순합니다. P2 클립을 5.1채널 시퀀스를 포함하는 프로젝트로 가져옵니다. 소스 채널을 지정된 트랙에 매핑합니다. 클립을 시퀀스에 배치하거나 P2로 내보냅니다. 자세한 내용은 208페이지의 "소스 및 출력 오디오 채널 매핑"을 참조하십시오.

참고: 다양한 P2 사전 설정에 사용되는 기본 유형인 스테레오 시퀀스에서 P2로 내보내면 모노 트랙 두 개가 있는 파일이 생성됩니다. Premiere Pro는 시퀀스 스테레오 팬을 보존합니다. 5.1채널 마스터 트랙이 포함된 시퀀스에서 P2로 내보내면 Premiere Pro에서 2개의 모노 채널(왼쪽 스테레오 하나, 오른쪽 스테레오 하나)이 있는 파일로 시퀀스를 내보냅니다.

클립이나 시퀀스를 P2 미디어로 내보낼 경우 Premiere Pro에서는 클립과 XMP 메타데이터를 P2 표준 필드로 변환합니다. P2 뷰어, 카메라, 서버 및 데크에서 이러한 필드를 읽을 수 있습니다.

1 [타임라인] 패널 또는 [프로젝트] 패널에서 시퀀스나 클립을 선택합니다.

2 (선택 사항) [타임라인]에서 내보낼 경우 내보내는 항목의 P2 아이콘으로 사용할 프레임에 타임라인 마커 "0"을 지정합니다.

이 마커를 설정하지 않으면 기본적으로 시퀀스의 첫 번째 프레임에 P2 아이콘이 나타납니다.

3 [파일] > [내보내기] > [미디어]를 선택합니다.

4 [형식] 드롭다운 목록에서 [P2 동영상]을 선택합니다.

5 (선택 사항) [출력 이름] 필드에서 핫 텍스트를 클릭하고 새 파일 이름을 입력합니다.

이 이름은 내보낸 클립의 메타데이터 XML 파일에서 UserClipName 요소의 값으로 사용됩니다. UserClipName 값은 클립을 Premiere Pro로 다시 가져올 때 [프로젝트] 패널의 [이름] 열에 나타납니다. 이름을 지정하지 않으면 파일 이름이 [이름] 열에 나타납니다. 파일 이름은 Panasonic P2 MXF 형식과 일치하도록 자동으로 생성됩니다.

6 파일을 저장할 위치를 찾아봅니다. 장착된 P2 카드의 루트 또는 선택한 대상 폴더로 이동한 후 [저장]을 클릭할 수 있습니다.

P2와 호환되는 파일 구조가 대상에 있으면 Premiere Pro는 내보낸 클립을 기존 폴더에 추가합니다. P2 호환 파일 구조가 없으면 Premiere Pro가 대상에 폴더를 만듭니다.

7 내보낼 클립 또는 시퀀스 섹션을 정의합니다. [내보내기 설정] 대화 상자에서 삼각형의 현재 시간 표시기 를 원하는 지점으로 드래그한 후 [시작 지점 설정] 단추 를 클릭합니다. 삼각형의 현재 시간 표시기를 원하는 종료 지점으로 드래그한 후 [종료 지점 설정] 단추 를 클릭합니다.

8 다음 중 하나를 수행합니다.

- [대기열]을 클릭합니다. 대기열에 인코딩 작업이 추가된 상태로 Adobe Media Encoder가 열립니다.
- [내보내기]를 클릭합니다. Adobe Media Encoder가 에셋을 즉시 렌더링합니다.

Adobe Media Encoder는 시퀀스나 클립을 디스크나 P2 카드의 CONTENTS 폴더에 추가합니다. Adobe Media Encoder는 비디오 MXF 파일을 VIDEO 폴더에 추가하고 오디오 MXF 파일을 AUDIO 폴더에 추가합니다. Adobe Media Encoder는 아이콘 파일을 ICON 폴더에 추가하고 메타데이터 XML 파일을 CLIP 폴더에 추가합니다.

기타 도움말 항목

61페이지의 “테이프를 사용하지 않는 형식에서 에셋 가져오기”

62페이지의 “스팬 클립”

208페이지의 “소스 및 출력 오디오 채널 매핑”

Pro Tools용 OMF 파일 내보내기

Premiere Pro의 전체 시퀀스에서 OMF(Open Media Format) 파일로 모든 활성 오디오 트랙을 내보낼 수 있습니다. DigiTranslator 사용 권한이 있는 경우 DigiDesign Pro Tools를 사용하여 OMF 파일을 가져올 수 있습니다. Pro Tools에서 DigiTranslator를 사용하면 Premiere Pro에서 사운드트랙을 세밀하게 조정할 수 있습니다.

참고: Premiere Pro에서 내보내는 OMF 파일은 Pro Tools 이외의 플랫폼에서는 공식적으로 지원되지 않습니다. Premiere Pro는 OMF 파일을 가져오지 않습니다.

Pro Tools용 OMF 파일 내보내기

1 [타임라인] 패널에서 시퀀스를 선택합니다.

2 [파일] > [내보내기] > [OMF]를 선택합니다.

3 [OMF 내보내기 설정] 대화 상자에서 OMF 파일의 제목을 [OMF 제목] 필드에 입력합니다.

4 [샘플 속도] 및 [샘플당 비트] 메뉴에서 시퀀스에 필요한 설정을 선택합니다.

5 [파일] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

캡슐화됨 이 설정을 사용하면 선택한 시퀀스에 대한 프로젝트 메타데이터 및 모든 오디오를 포함하는 OMF 파일을 내보냅니다. 캡슐화된 OMF 파일은 일반적으로 크기가 큽니다.

개별 오디오 이 설정을 사용하면 개별 모노 AIF 파일을 _omfiMediaFiles 폴더로 내보냅니다. 폴더 이름에는 OMF 파일 이름이 포함됩니다. AIF 파일을 사용하면 레거시 오디오 시스템과의 호환성을 최대한 보장할 수 있습니다.

6 [렌더링] 메뉴에서 다음 중 하나를 선택합니다.

전체 오디오 파일 복사 이 설정을 사용하면 클립 사용 횟수 또는 클립에서 사용된 부분에 관계 없이 시퀀스에 사용된 각 클립 전체에 대한 오디오를 내보냅니다.

오디오 파일 트리밍 이 설정을 사용하면 Premiere Pro가 시퀀스에서 사용된 각 클립에 대한 부분인 클립 인스턴스만 내보냅니다. 파일의 시작 및 끝에 추가 길이의 핸들이 포함된 상태로 각 클립 인스턴스를 내보내도록 선택할 수 있습니다.

7 [핸들 프레임] 필드에서 핸들의 길이를 비디오 프레임 단위로 지정합니다. [미디어 통합]을 선택하면 내보내는 파일의 시작 및 끝에 이 만큼의 시간이 추가됩니다. 기본 설정은 1초 동안의 시퀀스 프레임 속도에 포함된 프레임입니다. 사용자가 지정한 핸들 길이가 클립 인스턴스의 길이를 초과할 경우 Premiere Pro는 전체 클립 인스턴스를 내보냅니다.

8 Pro Tools를 실행하고 OMF 파일을 가져옵니다. Pro Tools로 파일을 가져오는 방법에 대한 자세한 내용은 Pro Tools 도움말을 참조하십시오.

OMF 파일에서 지원되는 기능

OMF로 내보낼 때 Premiere Pro는 다음 특성 및 메타데이터를 포함해서 파일을 내보냅니다.

참고: Premiere Pro는 OMF로 내보낼 때 목록에 있는 효과만 적용합니다. 또한 OMF 값을 클립으로 처리한 후에는 Premiere Pro에서 대부분의 트랙 기반 값을 OMF로 내보내지 않습니다.

샘플 정밀 내보내기 Premiere Pro는 모든 전환 및 키프레임 지점을 오디오 샘플 경계에 배치합니다. 비디오 프레임 경계에는 이러한 위치가 제한되지 않습니다.

48k 및 96k 샘플 속도 Premiere Pro는 사운드 클립을 Pro Tools에서 필요한 것과 동일한 일관적인 샘플 속도로 변환합니다. 내보내기를 수행할 때 샘플 속도를 선택할 수 있습니다.

16비트 및 24비트 심도 내보내기를 수행할 때 비트 심도를 선택할 수 있습니다.

캡슐화됨 및 개별 오디오 옵션 [캡슐화됨] 옵션을 사용하면 오디오 및 OMF 메타데이터를 모두 포함하는 큰 단일 OMF 파일을 내보낼 수 있습니다. [개별 오디오] 옵션을 사용하면 더 작은 OMF 파일과 일련의 관련된 개별 외부 오디오 파일을 내보낼 수 있습니다. [개별 오디오] 옵션은 OMF 파일이 2GB를 초과할 수 없으므로 큰 프로젝트에 유용합니다.

트랙 이름 OMF 및 Pro Tools는 모노 트랙에서만 작동합니다. Premiere Pro는 스테레오, 5.1채널 또는 16채널 트랙의 각 채널을 해당 트랙 이름에 소스 트랙 ID가 첨부된 고유 모노 트랙으로 내보냅니다. Premiere Pro는 해당 트랙 이름에 _L 및 _R을 포함하여 왼쪽 및 오른쪽 스테레오 채널을 내보냅니다.

클립 이름 OMF 파일을 Pro Tools로 가져온 다음 Premiere Pro 시퀀스에서 가져온 클립 이름이 Pro Tools 타임라인에 표시됩니다.

클립 볼륨 및 클립 키프레임 볼륨 기본적으로 Premiere Pro는 클립 볼륨 레벨 및 클립 키프레임 볼륨 레벨을 OMF 파일의 클립 게인 효과로 내보냅니다. 키프레임 볼륨 설정을 수용하거나 무시하도록 DigiTranslator를 설정할 수 있습니다.

오디오 전환 Premiere Pro는 사용자 지정에 따라 중앙 또는 비중앙으로 두 개의 인접한 클립 사이의 오디오 전환을 내보냅니다.

오디오 믹서 팬 설정 하나의 팬 설정은 키프레임 없이 클립별로 내보내집니다. Premiere Pro는 트랙에서 팬 설정을 추출하여 클립 내보내기 데이터에 적용합니다.

스테레오 트랙 기본적으로 OMF로 내보낼 때 왼쪽 채널은 왼쪽으로, 오른쪽 채널은 오른쪽으로 하드 팬합니다.

스테레오 균형 클립에 대한 클립 게인 효과에 클립 균형을 적용합니다. Premiere Pro에서 오디오 믹서 균형은 클립 기반이 아니라 트랙 기반이므로 적용되지 않습니다.

5.1채널 및 16채널 트랙을 위한 채널 게인 효과 클립 채널당 첫 번째 채널 게인 값을 적용합니다. 클립 채널 게인 키프레임을 적용하지 않습니다.

왼쪽 채널만 재생, 오른쪽 채널만 재생 및 채널 교체 효과 각 클립에 왼쪽 채널만 재생, 오른쪽 채널만 재생 및 채널 교체 효과에 대한 첫 번째 값을 적용합니다. 왼쪽 채널만 재생, 오른쪽 채널만 재생 또는 채널 교체 키프레임을 적용하지 않습니다.

트랙 출력 켜기/끄기 트랙 출력 켜기/끄기를 켜기로 설정한 상태의 오디오 트랙만 내보냅니다. 트랙이 해제되어 있으면 내보낸 OMF 파일에 표시되지 않으며 오디오 믹서 음소거 트랙 또는 솔로 트랙 단추 설정을 적용하지 않습니다.

중첩 시퀀스 단순한 각 클립에서와 동일한 방식으로 각 중첩 시퀀스에 대한 오디오를 내보냅니다.

병합된 클립 Premiere Pro CS5.5에서는 마스터 클립 및 하위 클립을 내보내는 것과 같은 방식으로 오디오를 내보냅니다.

Pro Tools로 OMF 파일 가져오기 팁

DigiTranslator 대화 상자에서:

- [홀수 트랙 왼쪽/짝수 트랙 오른쪽 팬]을 선택 해제합니다.
- 자동 게인 조절을 위해서는 [클립 기반 게인을 자동화로 변환]을 선택합니다.
- [샘플 속도 변환]이 필요하지 않으면 [샘플 속도 변환]을 선택 해제한 상태로 둡니다.

[누락 파일] 대화 상자에서:

- 기본 설정을 [수동으로 검색 및 다시 연결]로 변경하고 [확인]을 클릭합니다.
- 모든 옵션을 선택 해제합니다.
- <projectName> ExternalMediaFiles 폴더로 이동하고 선택합니다.

스틸 이미지 내보내기

프레임 내보내기에 대한 비디오 자습서를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

[소스 모니터] 및 [프로그램 모니터]에서 [프레임 내보내기] 단추 를 사용하면 Adobe Media Encoder를 사용하지 않고 비디오 프레임을 빠르게 내보낼 수 있습니다. 이를 **프레임 캡처**라고도 합니다.

1 클립 또는 시퀀스에서 원하는 프레임의 재생 헤드 위치를 지정합니다.

2 [프레임 내보내기] 단추 를 클릭합니다.

[프레임 내보내기] 대화 상자가 열리고 이름 필드가 텍스트 편집 모드로 설정됩니다. 전체 이름을 선택하여 편집합니다. 기본적으로 프레임 이름에는 소스 클립 또는 시퀀스의 이름과 자동 증가 숫자가 포함됩니다. 예를 들어 Premiere Pro는 Clip.mov라는 클립에서 내보낸 프레임의 이름을 "Clip.mov.Still001," "Clip.mov.Still002," "Clip.mov.Still003" 등으로 지정합니다. 프레임의 이름을 바꿔도 Premiere Pro에서는 다음 번에 같은 클립의 프레임을 내보낼 때 그 다음 숫자를 사용합니다.

기본적으로 Premiere Pro는 프레임 내보내기에 마지막으로 사용된 형식을 선택합니다.

3 다음 중 하나를 수행합니다.

- 프레임의 새 이름을 입력합니다. [형식:] 메뉴에서 형식을 선택합니다. 프레임의 대상을 찾습니다. [확인]을 클릭합니다.
- Enter 키를 눌러 기본 프레임 이름, 형식 및 위치를 그대로 사용합니다.

Premiere Pro는 프레임을 내보냅니다. 기본적으로 Premiere Pro는 내보낸 프레임의 색상 비트 심도를 소스 클립 또는 시퀀스의 비트 심도로 설정합니다.

DVD 또는 블루레이 디스크 내보내기

DVD 및 블루레이 디스크 제작 및 굽기용으로 형식이 지정된 파일의 시퀀스 또는 시퀀스의 일부를 내보낼 수 있습니다. 메뉴를 사용해서 DVD 또는 블루레이 디스크 제작용으로 또는 메뉴를 사용하지 않고 디스크에 직접 굽기용으로 Encore로 내보낼 수 있습니다.

Dynamic Link 및 Encore로 보내기 명령 사용에 대한 비디오를 보려면 Adobe 웹 사이트를 방문하십시오.

Tim Kolb는 Adobe 웹 사이트에서 Premiere Pro와 Encore를 통한 DVD 제작 시 Dynamic Link를 사용하는 것에 대한 비디오 자습서를 제공합니다.

DVD 형식에 대한 자세한 내용은 Adobe 웹 사이트에 있는 DVD Primer를 참조하십시오.

나중에 사용하거나 다른 컴퓨터에 있는 Encore에서 작업하기 위해 시퀀스를 내보내려면 [파일] > [내보내기] > [미디어]를 사용하고 적절한 설정을 선택합니다.

다양한 디스크에 대한 파일 형식 선택

[내보내기 설정] 대화 상자에서 DVD 또는 블루레이 디스크 제작용으로 파일을 내보내려면 대상 미디어에 적합한 형식을 선택합니다. 단일 레이어 또는 이중 레이어 DVD의 경우 MPEG2-DVD를 선택합니다. 단일 레이어 또는 이중 레이어 블루레이 디스크의 경우 MPEG2 블루레이 또는 H.264 블루레이를 선택합니다.

대상 미디어의 사용 가능한 공간과 시청 대상의 요구 사항에 따라 주어진 형식에 적합한 사전 설정을 선택합니다.

Encore로 시퀀스를 보내 DVD, 블루레이 디스크 또는 SWF 만들기

참고: 시작하기 전에 Premiere Pro와 같은 컴퓨터에 Encore가 설치되어 있는지 확인하십시오.

1 Premiere Pro에서 시퀀스를 선택한 다음

2 (선택 사항) 원하는 경우 Encore 장 마커를 추가합니다. 자세한 내용은 201페이지의 "Encore 장 마커 추가"를 참조하십시오.

3 (선택 사항) 고해상도 클립을 포함하는 표준 해상도 출력에 대한 시퀀스를 생성하는 경우 DVD 제작을 위해 Dynamic Link를 사용하여 시퀀스를 Encore로 보내기 전에 [최대 렌더링 품질]을 선택합니다. 이 옵션은 블루레이 디스크 제작을 위해 Dynamic Link를 사용하는 HD 시퀀스에는 적용되지 않습니다.

4 [파일] > [Adobe Dynamic Link] > [Encore로 보내기]를 선택합니다.

5 [새 프로젝트] 대화 상자에서 [기본] 탭에 있는[이름] 필드에 디스크의 이름을 입력합니다.

6 (선택 사항) [찾아보기]를 클릭하여 Encore 프로젝트의 위치를 찾아 기본 위치에서 해당 위치로 변경합니다.

7 [프로젝트 설정] 창에서 원하는 제작 모드의 이름을 선택합니다.

[설정] 영역과 [고급] 탭에서 사용할 수 있는 옵션 세트는 제작 모드가 블루레이와 DVD 중 어느 것인지에 따라 달라집니다.

참고: 제작 모드는 Encore의 [프로젝트 설정] 대화 상자에서 언제든지 변경할 수 있습니다.

8 (선택 사항) [고급]을 클릭하고 원하는 코드 변환 설정을 선택합니다.

9 [확인]을 클릭합니다.

Premiere Pro에서 Encore를 시작합니다. Encore [프로젝트] 패널에 동적으로 연결되는 Premiere Pro 프로젝트와 시퀀스가 나타납니다.

10 Encore에서 제작 및 내보내기를 완료합니다. Encore를 사용하여 DVD, 블루레이 디스크 및 SWF 파일을 제작 및 구성하는 방법에 대한 자세한 내용은 Encore 도움말을 참조하십시오.

다른 응용 프로그램용으로 프로젝트 내보내기

프로젝트를 EDL 파일로 내보내기

프로젝트를 설명하고, 관련 미디어 또는 다른 편집 시스템을 사용하여 프로젝트를 다시 만들 수 있는 데이터 파일을 내보낼 수 있습니다.

Premiere Pro를 사용하여 프로젝트를 CMX3600 형식의 EDL(Edit Decision List)로 내보낼 수 있습니다. 이 형식은 가장 널리 사용되며 가장 강력한 EDL 형식입니다.

EDL을 내보낼 Premiere Pro 프로젝트를 설정할 때 다음 조건을 만족해야 합니다.

- EDL은 비디오 트랙이 한 개 이하, 스테레오 오디오 트랙이 두 개 이하이고 중첩 시퀀스가 없는 프로젝트에서 가장 효과적으로 사용할 수 있습니다. 대부분의 표준 전환, 프레임 고정 및 클립 속력 변경도 EDL에서 문제 없이 이루어집니다.
- 정확한 시간 코드를 사용하여 모든 소스 자료를 캡처하고 기록합니다.
- 캡처 카드 또는 FireWire 포트와 같은 캡처 장치에 시간 코드를 사용하는 장치 컨트롤이 있어야 합니다.
- 각 비디오 테이프에 고유한 릴 번호가 필요하며 비디오를 실행하기 전에 시간 코드로 형식 지정되어야 합니다.

1 EDL로 내보낼 프로젝트를 열거나 저장합니다.

2 [타임라인] 패널이 활성 상태인지 확인한 다음 [파일] > [내보내기] > [EDL]을 선택합니다.

3 [EDL 내보내기] 대화 상자에서 내보낼 비디오 및 오디오 트랙을 지정합니다.

하나의 비디오 트랙과 최대 네 개의 오디오 채널 또는 두 개의 스테레오 트랙을 내보낼 수 있습니다.

4 EDL 파일의 위치와 이름을 지정하고 [저장]을 클릭합니다.

5 [확인]을 클릭합니다.

참고: Premiere Pro CS5.5에서 병합된 파일은 표준화된 EDL로 지원됩니다. EDL은 병합된 클립 시퀀스 트랙 항목을 개별 오디오 및 오디오 클립과 동일한 방식으로 해석합니다. 여기서 오디오 클립은 시퀀스에서 동일한 시간 지점에 함께 사용되는 오디오 클립을 의미합니다. 대상 응용 프로그램에는 클립이 병합된 것으로 표시되지 않고, 오디오 및 비디오가 별도의 클립으로 표시됩니다. 비디오 부분과 오디오 부분에 모두 소스 시간 코드가 사용됩니다.

AAF 파일 내보내기

AAF(Advanced Authoring Format)는 플랫폼, 시스템 및 응용 프로그램 간에 디지털 미디어와 메타데이터를 교환할 수 있는 멀티미디어 파일 형식입니다. Avid Media Composer를 비롯한 AAF를 지원하는 제작 응용 프로그램은 이 형식을 지원하는 범위 내에서 AAF 파일로 데이터를 읽고 씁니다.

내보내려는 프로젝트가 일반 AAF 사양에 맞고 Avid Media Composer 제품과 호환되는지 확인합니다. 다음 사항을 고려하십시오.

- Premiere Pro에서 내보낸 AAF 파일은 Avid Media Composer의 편집용 제품군과 호환됩니다. 이러한 AAF 파일은 AAF 가져오기를 지원하는 다른 프로그램에서는 테스트되지 않았습니다.
- 전환은 클립의 시작 또는 끝에 인접하지 않은 두 클립 사이에서만 나타나야 합니다. 각 클립의 길이는 전환보다 길거나 같아야 합니다.
- 클립의 시작 지점과 종료 지점에 모두 전환이 있을 경우 클립의 길이는 두 전환의 길이를 합한 것보다 길거나 같아야 합니다.
- Premiere Pro에서 클립과 시퀀스의 이름을 지정할 때 특수 문자, 액센트 문자 또는 XML 파일의 구문 분석에 영향을 주는 문자는 사용하지 마십시오. /, >, <, ®, ü 문자 등은 사용할 수 없습니다.
- Premiere Pro에서 내보내고 Avid Media Composer로 가져온 AAF 파일은 소스 푸티지에 자동으로 다시 연결되지 않습니다. 푸티지를 다시 연결하려면 Avid Media Composer에서 일괄 가져오기 옵션을 사용하십시오.

참고: Premiere Pro CS5.5에서 AAF 파일을 내보내는 경우 병합된 클립이 지원되지 않습니다.

AAF(Advanced Authoring Format) 프로젝트 파일 내보내기

1. [파일] > [내보내기] > [AAF]를 선택합니다.
2. [변환된 프로젝트를 다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 AAF 파일의 위치로 이동하고 파일 이름을 입력합니다. [저장]을 클릭합니다.
3. [AAF 내보내기 설정] 대화 상자에서 [레거시 AAF로 저장] 또는 [오디오 포함]을 선택하거나 둘 다 선택하지 않습니다. [확인]을 클릭합니다.

Premiere Pro가 지정된 위치의 AAF 파일에 시퀀스를 저장합니다. [AAF 내보내기 로그] 대화 상자가 열리고 내보내기 문제를 모두 보고합니다.

AAF 플러그인

AAF 내보내기 플러그인에서는 Premiere Pro 프로젝트를 다음으로 변환합니다.

컷 전용 모노/스테레오 오디오 및 비디오 플러그인에서는 프로젝트의 이러한 요소는 완전하게 지원하지만 오디오 팬, 게인 및 레벨 변경과 5.1 오디오는 변환하지 않습니다. 스테레오 오디오 채널은 Avid Media Composer 시퀀스에서 두 개의 트랙으로 분리됩니다.

클립 속력 플러그인에서는 비디오 클립 속도 변경(느리게 재생, 빠르게 재생, 뒤로 재생)을 Avid Media Composer에서 유일하게 지원되는 효과인 동작 효과로 변환합니다. 중첩 시퀀스에 적용된 클립 속력 역시 변환됩니다. Avid Media Composer에는 오디오의 동작 효과에 해당하는 효과가 없습니다. 속력을 변경하여 오디오 클립이 소스 미디어보다 길어지면, 이 플러그인이 소스 미디어의 남은 길이만큼 동일해지도록 오디오 클립을 늘입니다. 이 플러그인은 StartTime에서 시작하여 간격 사이를 메웁니다. Avid 편집 시스템에서 시퀀스의 이러한 부분을 수동으로 수정할 수 있습니다.

일괄 캡처되거나 다시 디지타이즈된 파일 플러그인에서는 AAF 파일에 지정된 테이프 이름을 유지합니다. Avid Media Composer의 일괄 기록 기능을 사용하여 테이프에서 미디어를 다시 캡처할 수 있습니다.

다양한 크기의 푸티지 플러그인에서는 최상의 해상도로 프로젝트를 내보냅니다. 하지만 프로젝트를 가져오면 AVID 프로젝트에 지정된 해상도에 따라 모든 푸티지의 비율이 조정됩니다.

중첩 시퀀스 Avid Media Composer는 중첩 시퀀스에 대한 연결을 지원하지 않으므로 플러그인은 중첩 시퀀스에서 마스터 컴포지션을 되돌려 구성합니다. 따라서 AAF 파일에는 마스터 컴포지션과 중첩 시퀀스 사이의 링크 연결이 없습니다.

제목 플러그인이 제목을 Avid Media Composer의 오프라인 미디어로 변환합니다.

저장소 계층 구조 Avid Media Composer는 모든 항목을 하나의 저장소에 배치합니다. 저장소가 여러 개인 프로젝트는 하나의 저장소로 변환됩니다.

그래픽 파일 플러그인에서는 모든 원본 파일에 대한 참조를 저장하지만 지원되는 형식만 Avid Media Composer에서 호환됩니다. 지원되는 그래픽 파일 형식에 대한 자세한 내용은 Avid Media Composer 설명서를 참조하십시오.

프로젝트 요소 플러그인에서는 막대, 톤, 검정 비디오, 색상 매트 및 전역 카운팅 리더와 같은 합성 클립을 XDV의 오프라인 미디어로 변환합니다.

시퀀스 및 클립 마커 플러그인에서는 시퀀스 시작 및 종료 마커를 제외한 모든 시퀀스 마커를 Avid Media Composer의 시간 코드(TC1) 트랙에 대한 로케이터로 변환합니다. 장, URL 및 프레임 대상 필드는 Avid Media Composer에 대응하는 필드가 없기 때문에 변환되지 않습니다. 플러그인에서는 클립 마커를 Avid Media Composer의 세그먼트 마커로 변환합니다.

참고: AAF 내보내기 플러그인에서는 시퀀스의 끝 부분 위쪽에 있는 마커를 무시합니다.

현재 시간 표시기 위치 내보낸 파일에서 현재 시간 표시기는 시퀀스 지속 시간 내에 포함된 경우 원래 위치를 유지합니다. 그렇지 않으면 플러그인에서 현재 시간 표시기를 Avid Media Composer 시퀀스의 끝에 배치합니다.

그룹화된 클립 그룹화된 모든 클립은 가져올 때 그룹 해제되고 별도로 처리됩니다.

전환 및 효과 Premiere Pro에서 AAF 형식으로 내보낸 전환 및 효과는 Avid Media Composer에서 고유하게 식별됩니다. 지원되는 전환 및 효과와 관련된 표는 Adobe 웹 사이트를 참조하십시오.

Final Cut Pro 프로젝트 XML 파일 내보내기

Joost van der Hoeven은 Adobe 웹 사이트에서 XML 프로젝트를 사용하여 Final Cut Pro와 Premiere Pro 간에 정보를 교환하는 방법을 보여 주는 비디오 자습서를 제공합니다.

1 [파일] > [내보내기] > [Final Cut Pro XML]을 선택합니다.

2 [변환된 프로젝트를 다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 XML 파일의 위치를 찾아 파일 이름을 입력합니다. [저장]을 클릭합니다.

Premiere Pro가 지정된 위치의 XML 파일에 시퀀스를 저장합니다. 또한 Premiere Pro는 역시 같은 위치에 있는 텍스트 파일에 모든 변환 문제의 로그를 저장합니다. 로그 파일 이름에는 **FCP 변환 결과**라는 단어가 포함됩니다.

3 (선택 항목) 필요한 경우 로그 파일에서 변환 문제에 대한 설명을 읽어 봅니다.

Premiere Pro CS5.5에서 XML 파일을 내보내면 병합된 클립이 Final Cut Pro 형식의 병합된 클립으로 바뀝니다.

비디오 테이프로 내보내기

마스터 테이프를 만드는 등 편집한 시퀀스를 컴퓨터에서 직접 비디오 테이프에 기록할 수 있습니다. 새 시퀀스를 시작할 때 [새 시퀀스] 대화 상자의 [편집 모드] 영역에서 비디오 테이프의 형식과 품질을 지정합니다.

다음과 같은 데크 또는 캠코더 등의 장치에서 비디오 테이프에 직접 시퀀스를 기록할 수 있습니다.

DV 장치 장치와 컴퓨터 간에 FireWire 연결이 있는 Windows 또는 Mac OS.

HDV 장치 장치와 컴퓨터 간에 FireWire 연결이 있는 Window에만 해당.

HD 장치 컴퓨터에 지원되는 HD 캡처 카드가 있고 SDI 또는 HD 구성 요소가 연결되어 있는 Windows 또는 Mac OS. HD 비디오를 캡처하고 내보내려면 직렬 장치 컨트롤도 있어야 합니다. 자세한 내용은 타사 솔루션 공급자의 설명서를 확인하십시오.

아날로그 장치 컴퓨터에 시퀀스를 아날로그 형식(장치를 사용하여 기록 가능한 형식)으로 변환할 수 있는 캡처 카드, 변환기, 캠코더 또는 데크가 있는 Windows 또는 Mac OS. 대부분의 DV, HDV 및 HD 카메라, 모든 DV, HDV 및 HD 비디오 테이프 기록기, 일부 캡처 카드 및 변환기에서 이러한 변환을 수행할 수 있습니다. 그러나 일부 디지털 캠코더의 경우에는 먼저 시퀀스를 디지털 테이프에 기록한 다음 디지털 캠코더에서 테이프를 재생하여 아날로그 비디오 기록기에 더빙해야 합니다.

아날로그 장치로 내보내는 동안의 장치 컨트롤을 위해서는 장치 컨트롤러가 설치되어 있어야 합니다.

많은 비디오 캡처 카드에는 비디오 테이프에 기록하는 데 사용할 수 있는 메뉴 명령을 제공하는 호환 플러그인 소프트웨어가 포함되어 있습니다. 표시되는 옵션이 여기에 설명된 내용과 다를 경우에는 사용 중인 캡처 카드 또는 플러그인의 설명서를 참조하여 테이프로 내보내는 것이 가장 효율적인 방법입니다.

참고: 시퀀스를 내보내기 전에 포함된 모든 클립이 온라인 상태인지 확인하십시오.

기타 도움말 항목

38페이지의 “시스템 설정”

76페이지의 “장치 컨트롤 설정”

DV 비디오 테이프로 내보내기 준비

시작하기 전에 캠코더나 데크 같은 기록 장치가 FireWire 연결을 사용하여 컴퓨터에 연결되어 있는지 확인합니다.

비디오 시퀀스가 시작되기 전과 종료된 후 기록 데크에 추가 시간을 지정하려면 [타임라인] 창에서 시퀀스 앞뒤에 검정을 추가합니다. 나중에 활용하기 위해 비디오 테이프를 복제하려는 경우 비디오 및 오디오를 쉽게 조정할 수 있도록 프로그램 시작 부분에 30초 이상의 색상 막대 및 톤을 추가합니다. 자세한 내용은 160페이지의 “색상 막대 및 1kHz 톤 만들기”를 참조하십시오.

1 장치를 컴퓨터에 연결하고 켠 다음 VTR, VCR 또는 재생 상태로 설정합니다.

2 Premiere Pro를 시작하고 프로젝트를 엽니다.

3 [시퀀스] > [시퀀스 설정]을 차례로 클릭한 다음 [재생 설정]을 클릭합니다.

4 [재생 설정] 대화 상자의 [내보내기] 영역에 있는 [외부 장치] 메뉴에서 적절한 형식을 지정합니다. 다음 설정 중 하나를 선택하고 [확인]을 클릭하여 [환경 설정] 대화 상자를 닫습니다.

DV 29.97i(720 x 480) 시간 기준 29.97fps 및 인터레이스 필드를 사용하는 NTSC DV를 지정합니다.

DV 25i(720 x 576) 시간 기준 25fps 및 인터레이스 필드를 사용하는 PAL DV를 지정합니다.

DV 23.976i 시간 기준 23.976 및 인터레이스 필드를 사용하는 DV 24P(24 프로그레시브) 또는 24PA(24 프로그레시브 고급)를 지정합니다. 그러면 풀다운 스키마를 사용하는 프로그레시브 스캔 프레임이 됩니다.

5 24p 변환 방법을 선택합니다.

6 컴퓨터에서 실행 중인 다른 프로그램을 닫습니다.

이제 컴퓨터에서 시퀀스를 직접 테이프로 내보낼 준비가 되었습니다.

장치 컨트롤을 사용하여 테이프로 시퀀스 내보내기

장치 컨트롤을 사용하여 비디오 테이프로 내보내기 전에 장치 컨트롤을 통해 비디오를 캡처할 때와 마찬가지로 컴퓨터와 카메라 또는 데크가 모두 제대로 설치되어 있는지 확인해야 합니다. 자세한 내용은 76페이지의 “장치 컨트롤 설정”을 참조하십시오.

타사의 소프트웨어 플러그인과 함께 제공되는 장비를 Premiere Pro에서 사용할 경우, 여기에서 설명하는 내용과 다른 위치에서 다른 장치 컨트롤 옵션이 제공될 수 있습니다. 그와 같은 경우 자세한 내용은 해당 장치의 설명서를 참조하십시오.

시퀀스를 HDV 장치로 내보내려면 먼저 HDV 형식으로 코드 변환해야 합니다. Premiere Pro는 HDV 장치로 시퀀스를 내보내기 직전에 자동으로 이 코드 변환을 수행합니다.

참고: Windows의 HDV 장치에 있는 테이프에만, 그리고 FireWire를 이용하는 환경의 장치 컨트롤을 통해서만 내보낼 수 있습니다.

1 비디오 기록 장치가 켜져 있고 장치에 올바른 테이프가 들어 있는지 확인합니다. 필요한 경우 기록을 시작할 위치의 시간 코드를 찾아 기록해 두십시오. 이렇게 하려면 시간 코드를 사용하여 테이프를 기록해야 합니다. 자세한 내용은 94페이지의 "테이프 스트라이프 처리 또는 시간 코드 바꾸기"를 참조하십시오.

2 내보낼 시퀀스를 활성화하고 내보낼 시퀀스 섹션 위에 작업 영역 막대를 놓습니다.

[타임라인] 패널에 보이는 전체 시퀀스 섹션 위에 작업 영역 막대를 놓으려면 시간 눈금자 바로 아래의 공간을 두 번 클릭하면 됩니다. 먼저 전체 시퀀스를 보려면 백슬래시(\) 키를 누릅니다.

3 [파일] > [내보내기] > [테이프로 내보내기]를 선택합니다.

4 Premiere Pro에서 데크를 제어하도록 하려면 [기록 장치 활성화]를 선택하고 다음 중 하나를 수행합니다.

- 테이프에서 기록을 시작할 특정 프레임을 지정하려면 [다음 시간 코드에 취합]을 선택하고 시작 지점을 입력합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 현재 테이프 위치에서 기록이 시작됩니다.
- 장치의 시간 코드와 기록 시작 시간을 동기화하려면 [동영상 시작 지연 프레임]을 선택하고 동영상을 지연시킬 프레임 수를 입력합니다. 일부 장치의 경우 기록 명령을 받는 시간과 컴퓨터에서 동영상 재생이 시작되는 시간 사이에 지연이 필요할 수 있습니다.
- Premiere Pro에서 지정된 시작 시간 전에 테이프를 감아 데크에서 일정 속력을 유지하게 하려면 [프리롤]을 선택하고 기록을 시작하기 전에 테이프에서 재생할 프레임 수를 입력합니다. 대부분의 데크에서 150개 프레임이면 충분합니다.

5 [옵션] 섹션에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

드롭된 프레임 이후 중단 지정된 수의 프레임을 성공적으로 내보내지 못하면 내보내기를 자동으로 종료합니다. 상자에 숫자를 지정하십시오.

드롭된 프레임 보고 드롭된 프레임을 경고하는 텍스트 보고서를 생성합니다.

내보내기 전에 오디오 렌더링 복잡한 오디오가 포함된 시퀀스를 내보내는 동안 드롭된 프레임이 발생하지 않도록 합니다.

6 [기록]을 클릭하거나, HDV 장치의 경우 [렌더링 및 기록]을 클릭합니다.

HDV 장치로 내보낼 경우 렌더링 대화 상자가 열리고 HDV에 대한 코드 변환 진행률을 나타내는 진행률 막대가 표시됩니다. 일반적으로 테이프로 내보내는 작업은 코드 변환이 50% 정도 완료될 때 시작됩니다.

7 [상태] 옵션에 [기록을 마쳤습니다.] 메시지가 나타난 후 더 이상 수행할 기록 작업이 없으면 [취소]를 클릭하여 [테이프로 내보내기] 대화 상자를 닫습니다.

참고: 장치 컨트롤을 사용하려 하지만 지원되지 않는 경우에는 [취소]를 클릭하십시오. [편집] > [환경 설정]을 선택하고 [장치 컨트롤]을 클릭한 다음 [장치 컨트롤] 옵션에서 해당 장치가 제대로 설치되었는지 확인하고 [확인]을 클릭합니다. 그런 다음 테이프에 다시 기록해 보십시오.

기타 도움말 항목

16페이지의 "장치 컨트롤 환경 설정"

77페이지의 "장치 컨트롤에 대해 장치 설정"

장치 컨트롤을 사용하지 않고 테이프로 시퀀스 내보내기

Premiere Pro의 재생 컨트롤과 장치 자체의 기록 컨트롤을 사용하여 장치 컨트롤 없이 비디오 테이프로 내보낼 수 있습니다.

참고: Windows의 HDV 장치에 있는 테이프에만, 그리고 FireWire를 이용하는 환경의 장치 컨트롤을 통해서만 내보낼 수 있습니다.

1 내보낼 시퀀스를 활성화합니다.

2 데크 또는 카메라에서 시퀀스가 재생되는지 확인합니다. 재생되지 않으면 테이프로 내보내기 준비 단계를 검토하거나(410 페이지의 "DV 비디오 테이프로 내보내기 준비" 참조) 해당 아날로그 장치의 설명서를 참조하십시오.

3 비디오 기록 장치가 기록-일시 정지 모드인지 확인하고 테이프가 기록을 시작하려는 지점에 큐 상태인지 확인합니다.

4 시퀀스 또는 작업 영역(필요한 경우)의 시작 부분에 현재 시간 표시기를 배치합니다.

5 장치의 [기록] 또는 [일시 정지] 단추를 눌러 필요한 만큼 장치를 기록 모드로 전환합니다.

6 [프로그램 모니터]에서 [재생] 단추를 누릅니다.

7 프로그램이 종료되면 [프로그램 모니터]에서 [정지] 단추를 누른 다음 장치에서 [정지] 단추를 누릅니다.

웹 및 모바일 장치용으로 내보내기

FLV 및 F4V 형식으로 내보내는 방법에 대한 자세한 내용은 비디오 자습서 FLV 및 F4V 파일 만들기를 참조하십시오.

Apple iPod, 3GPP 휴대폰, Sony PSP 등의 모바일 장치에 사용하도록 시퀀스를 내보낼 수 있습니다. [내보내기 설정]에서 해당 대상 장치용으로 만들어진 [H.264] 형식 사전 설정을 선택하면 됩니다.

Device Central을 사용하여 다양한 모바일 장치에 동영상이 어떻게 표시되는지 미리 볼 수 있습니다.

Adobe Premiere Pro와 Adobe Flash 간의 에셋 이동

Adobe Premiere Pro에서는 타임라인에 Flash 큐 포인트 마커를 추가할 수 있습니다. Flash 큐 포인트 마커는 리치 미디어 응용 프로그램의 큐 포인트 역할을 합니다. 큐 포인트 마커에는 이벤트 및 내비게이션 큐 포인트 마커가 있습니다. 내비게이션 큐 포인트 마커는 FLV 및 F4V 파일의 다른 섹션으로 이동하고 화면 텍스트 표시를 트리거하는 데 사용할 수 있으며, 이벤트 큐 포인트 마커는 FLV 및 F4V 파일에서 지정된 시간에 액션 스크립트를 트리거하는 데 사용할 수 있습니다.

동영상을 Adobe Premiere Pro에서 직접 FLV 및 F4V 형식으로 내보낼 수 있습니다. 여러 가지 [내보내기 설정] 사전 설정 중에서 선택할 수 있습니다. 이러한 사전 설정을 통해 오디오 및 비디오 품질과 파일 크기의 균형을 조정하여 모든 대상 사용자 및 장치에 적합한 비트 전송률에 도달할 수 있습니다. 알파 채널이 있는 동영상을 내보낼 경우 동영상을 미디어가 풍부한 프로젝트에서 레이어로 쉽게 사용할 수 있습니다.

FLV 또는 F4V 파일을 Adobe Flash로 가져올 수 있습니다. Flash에서는 내비게이션 또는 이벤트 큐 포인트로 시퀀스 마커를 읽습니다. Flash에서는 비디오 주위의 인터페이스를 사용자 정의할 수도 있습니다.

또는 Flash를 사용하여 동영상에 사용할 애니메이션을 만들 수 있습니다. Flash에서 애니메이션을 만들 수 있으며, 애니메이션을 FLV 또는 F4V 파일로 내보낼 수 있습니다. 그런 다음 Adobe Premiere Pro로 FLV 및 F4V 파일을 가져와서 편집할 수 있습니다. 예를 들어, Adobe Premiere Pro에서 제목을 추가하거나 다른 비디오 소스와 애니메이션을 혼합할 수 있습니다.

FLV 및 F4V 파일 만들기 팁

다음은 최상의 FLV 또는 F4V 파일을 전송하는 데 유용한 지침입니다.

최종 출력 전까지 프로젝트의 기본 형식으로 비디오 작업

이전에 압축한 디지털 비디오 형식을 FLV 또는 F4V와 같은 다른 압축 형식으로 변환하는 경우 이전 인코더에 비디오 노이즈가 생길 수 있습니다. 첫 번째 압축 방법에서 이미 비디오에 인코딩 알고리즘을 적용하여 품질이 저하되고 프레임 크기 및 프레임 속도가 감소되었기 때문입니다. 이 압축을 통해 인위적인 디지털 요소와 노이즈가 생겼을 수 있습니다. 이러한 노이즈는 최종 인코딩 프로세스에 영향을 주며, 좋은 품질로 파일을 인코딩하려면 데이터 속도가 더 빨라야 합니다.

최대한 단순하게

복잡한 전환 효과는 효율적으로 압축되지 않고 최종적으로 압축된 비디오가 전환 중 어색하게 보일 수 있으므로 가급적이면 이러한 전환 효과는 사용하지 않습니다. 하드 컷 압축이 디졸브 압축보다 효과적입니다.

사용자의 데이터 속도 알기

비디오를 인터넷으로 전송할 때는 낮은 데이터 속도로 파일을 생성합니다. 고속 인터넷 연결을 이용하는 사용자는 거의 기다리지 않고 파일을 볼 수 있지만 전화 접속 사용자는 파일이 다운로드되기를 기다려야 합니다. 전화 접속 사용자가 적절한 시간 안에 다운로드할 수 있도록 클립을 짧게 만듭니다.

적절한 프레임 속도 선택

프레임 속도는 초당 프레임 수(fps)를 나타냅니다. 데이터 속도가 빠른 클립일수록 프레임 속도를 느리게 하면 제한된 대역폭에서 재생 품질이 좋아질 수 있습니다. 예를 들어, 움직임이 거의 없는 클립을 압축하는 경우 프레임 속도를 절반으로 줄여도 데이터 속도의 20%만 줄일 수 있습니다. 그러나 움직임이 많은 비디오를 압축하는 경우 프레임 속도를 줄이면 데이터 속도에 훨씬 더 많은 영향을 줍니다.

비디오는 기본 프레임 속도로 볼 때 더 잘 보이므로 전송 채널과 재생 플랫폼에서 지원하는 한, 원래의 프레임 속도를 유지하는 것이 좋습니다. 웹으로 전송하는 경우에는 호스팅 서비스에서 관련 세부 사항을 참조할 수 있습니다. 모바일 장치를 사용하는 경우에는 장치별 인코딩 사전 설정과 Adobe Premiere Pro에서 Adobe Media Encoder를 통해 사용할 수 있는 장치 에뮬레이터를 사용합니다. 프레임 속도를 줄이는 경우 프레임 속도를 정수로 나눌 때 가장 좋은 결과를 얻을 수 있습니다.

참고: SWF 파일에 비디오 클립을 포함하려면 비디오 클립의 프레임 속도를 SWF 파일의 프레임 속도에 맞춥니다. FLA 파일의 프레임 속도를 사용하여 비디오를 인코딩하려면 [Flash 가져오기] 마법사의 [고급 비디오 인코딩] 설정을 사용합니다.

데이터 속도와 프레임 종횡비에 맞는 프레임 크기 선택

주어진 데이터 속도(연결 속도)에서 프레임 크기를 늘리면 비디오 품질이 떨어집니다. 인코딩 설정에서 프레임 크기를 선택할 때 프레임 속도, 소스 자료 및 개인 환경 설정도 고려해야 합니다. 필라박스(Pillarbox)를 방지하려면 소스 영상의 프레임 종횡비와 동일하게 프레임 크기를 선택합니다. 예를 들어, NTSC 영상을 PAL 프레임 크기로 인코딩하면 필라박스가 나타납니다.

Adobe Premiere Pro에서는 [내보내기 설정] 대화 상자를 통해 여러 가지 FLV 및 F4V 파일 사전 설정을 사용할 수 있습니다. 여기에는 여러 데이터 속도의 다양한 TV 표준에 대한 프레임 크기 및 프레임 속도의 사전 설정이 포함됩니다. 다양한 Adobe Media Encoder 사전 설정을 테스트하여 사용자의 프로젝트에 가장 적합한 설정을 찾습니다. 다음의 일반 프레임 크기(픽셀 단위) 목록을 참조하십시오.

모뎀 NTSC 4 x 3 162 x 120

모뎀 PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/케이블 NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/케이블 PAL 4 x 3 768 x 576

최적의 성능을 위한 스트림

FLV 및 F4V 파일을 스트리밍하여 다운로드 시간을 절약할 수 있으며, 긴밀한 상호 작용 및 탐색 기능을 사용할 수 있습니다. 또한 서비스의 품질을 모니터링할 수도 있습니다. FLV 및 F4V 파일은 Flash Media Server로 스트리밍할 수 있습니다. 또는 Adobe 웹 사이트를 통해 사용 가능한 FLV/F4V 스트리밍 서비스 협력업체 중 하나의 호스팅 서비스를 이용할 수 있습니다. 자세한 내용은 Flash Developer Center 웹 사이트의 "Flash 비디오 전송: 점진적 다운로드 및 스트리밍 비디오 간의 차이 이해"를 참조하십시오.

점진적 다운로드 시간 알기

비디오를 다운로드하는 데 걸리는 시간을 알면 다운로드를 완료하기 위해 일시 정지하지 않고도 끝까지 재생할 수 있습니다. 비디오 클립의 첫 번째 부분을 다운로드하는 동안 다운로드를 감출 수 있는 다른 내용을 표시할 수 있습니다. 짧은 클립의 경우 "일시 정지 = 다운로드 시간 – 재생 시간 + 재생 시간의 10%" 공식을 사용하십시오. 예를 들어, 클립이 30초 길이이고 다운로드하는 데 1분이 걸리는 경우 클립에 33초 (60초 - 30초 + 3초 = 33초)의 버퍼를 할당해야 합니다.

노이즈 및 인터레이스 제거

최적의 인코딩을 위해 노이즈와 인터레이스를 제거합니다.

원본의 품질이 좋을수록 최종 결과가 좋아집니다. 인터넷 비디오의 프레임 속도 및 크기는 텔레비전 비디오의 프레임 속도 및 크기보다 작습니다. 하지만 일반적으로 컴퓨터 모니터는 색상 정확도, 채도, 선명도 및 해상도가 고화질 텔레비전만큼 우수합니다. 화면 크기가 작더라도 디지털 비디오의 이미지 품질은 HDTV의 경우와 마찬가지로 중요한 요소입니다. 인위적인 요소와 노이즈는 TV 화면보다 컴퓨터 화면에서 더 분명하게 나타날 수 있습니다.

FLV 파일, F4V 파일 및 SWF 파일은 컴퓨터 화면 및 기타 장치에서의 점진적 디스플레이에 적합합니다. TV와 같은 인터레이스 디스플레이에서는 일반적으로 FLV 또는 F4V 파일이 재생되지 않습니다. 점진적 디스플레이에서는 볼 수 있는 인터레이스 영상이 움직임이 많은 영역에서는 수직선으로 대체되어 표시될 수 있습니다. 따라서 Adobe Media Encoder의 모든 FLV 및 F4V 파일 사전 설정에서는 기본적으로 인터레이스 제거가 설정되어 있습니다.

오디오에 대해서도 동일한 지침 적용

오디오를 제작할 때도 비디오를 제작할 때와 동일한 사항을 적용해야 합니다. 효과적으로 오디오를 압축하려면 깨끗한 오디오를 사용해야 합니다. 프로젝트에 CD의 오디오가 포함되어 있는 경우 이 오디오 파일을 CD에서 하드 디스크로 직접 전송하십시오. 사운드 카드의 아날로그 입력을 통해 사운드를 녹음하지 마십시오. 사운드 카드에서는 불필요한 디지털 대 아날로그 및 아날로그 대 디지털 변환이 이루어지기 때문에 소스 오디오에 노이즈가 생길 수 있습니다. 직접적인 디지털 전송 도구는 Windows 및 Macintosh® 플랫폼에서 사용할 수 있습니다. 아날로그 소스에서 기록하려면 품질이 가장 좋은 사운드 카드를 사용합니다.

모바일 장치용 비디오 만들기에 대한 팁

모바일 장치용 컨텐트를 촬영할 때는 다음 팁을 참조합니다.

- 조밀하게 촬영하는 것이 좋습니다. 피사체를 배경과 구분합니다. 배경과 피사체 간의 색상과 값이 너무 비슷하면 안 됩니다.
- 조명에 주의를 기울입니다. 조명이 약한 경우 모바일 장치에 더 큰 문제가 될 수 있으며 작은 화면에서 가시성이 떨어질 수 있습니다. 이러한 점을 염두에 두고 촬영 및 조정에 임해야 합니다.
- 지나친 이동이나 롤링은 피합니다.

Adobe Premiere Pro 및 After Effects를 사용하여 비디오를 편집할 때는 다음 팁을 참조합니다.

- 출력 장치 또는 출력 유형에 따라 출력 동영상의 프레임 속도를 설정합니다. 예를 들어, After Effects의 상업용 광고물의 경우 모바일 장치 배포용으로는 15fps(초당 프레임 수), 미국 내 TV 방송용으로는 29.97fps로 렌더링할 수 있습니다. 일반적으로 낮은 프레임 속도를 사용합니다. 품질 저하 없이 파일 크기를 줄이려면 22fps의 프레임 속도가 적당합니다.
- 동영상을 가능한 한 작게 만들고, 빈 프레임과 같은 불필요한 컨텐트는 제거합니다. 여러 액션의 사전 인코딩을 완료하여 파일 크기를 제한할 수 있습니다. 일부는 촬영 기술에 적용되지만 다른 일부(예: After Effects의 동작 안정화 도구 사용 또는 노이즈 감소나 흐림 효과 적용)는 인코더의 압축 부분에 적용되는 사후 제작 작업입니다.

  참고: 동영상을 작게 만들기에 대한 팁은 After Effects 및 Adobe Premiere Pro의 온라인 도움말을 참조하십시오.
- 색상 팔레트를 올바른 모바일 장치와 일치시킵니다. 일반적으로 모바일 장치의 색상 범위는 제한되어 있습니다. Device Central의 미리 보기를 통해 사용된 색상이 개별 장치나 장치 범위에 적합한지 확인할 수 있습니다.
- 클립을 조정합니다. 회색 음영 보기는 값을 비교하는 데 유용합니다.
- Adobe Media Encoder에서 사용할 수 있는 사전 설정을 사용합니다. Adobe Media Encoder에는 3GPP 모바일 장치로 내보내기 위한 여러 가지 사전 설정이 있습니다. 3GPP 사전 설정은 표준 크기인 176 x 144(QCIF), 320 x 240 및 352 x 288입니다.
- 자르기 작업은 신중하게 합니다. 일반적으로 표준 DV 프로젝트 설정으로 작업하고 DV, DVD, Flash, WMV 및 모바일 3GPP의 조합으로 출력합니다. 일반적인 사전 설정을 사용하되, 인코딩 시에는 모바일 3GPP의 11:9 종횡비와 4:3 또는 16:9 비디오 간의 차이를 관리합니다. AME 자르기 도구를 사용하면 Photoshop의 자르기 도구와 같은 방법으로 임의 비율로 제한하고, 11:9 제한 사전 설정을 기존 4:3 및 16:9에 추가할 수 있습니다.
- 모바일 출력과 일관된 종횡비로 작업합니다. 새로운 프로젝트 사전 설정(Windows에서만 사용 가능)을 사용하면 쉽습니다. 프레임 크기가 최종 출력 크기보다 크지만(예를 들어, 제목을 위해 176 x 144에서 작업하면 어려울 수 있음) 쉽게 인코딩할 수 있도록 출력 프레임 종횡비를 일치시킵니다. 각 Windows 프로젝트 사전 설정은 압축되지 않은 비디오로 렌더링하지만 대부분의 컴퓨터에서 데이터 속도를 이러한 축소된 프레임 크기와 반감된 프레임 속도로 관리할 수 있습니다. 이 프로세스는 모

바일 장치용으로만 출력하는 프로젝트를 위한 것입니다. 두 개의 프레임 종횡비 4:3(QVGA, VGA 등) 및 11:9(CIF, QCIF, Sub-QCIF)는 모바일 장치에서 대부분 지원됩니다. 이러한 두 개의 일반적인 프로젝트 설정은 Adobe Media Encoder의 [모바일 및 사전 설정] 폴더에 포함됩니다.

참고: Device Central의 장치 데이터를 사용하여 사용자 정의 사전 설정의 구성 방법을 결정하지 마십시오. Device Central에는 비디오 또는 오디오 지원(프레임 크기, 코덱, 비트 전송률 등)에 대한 정보가 없습니다. Device Central의 프레임 크기 데이터는 화면 크기와 바탕 화면, 화면 보호기 크기를 참고하며 이러한 크기는 비디오 크기와 다릅니다.

휴대 전화 및 모바일 장치용 컨텐트 만들기에 대한 자세한 팁과 기술은 www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_kr을 참조하십시오.

15장: 키보드 단축키

키보드 단축키 찾기 및 사용자 정의

많은 명령은 그에 상응하는 키보드 단축키를 갖고 있기 때문에 마우스 사용을 최소화하여 작업을 완료할 수 있습니다. 키보드 단축키를 직접 만들거나 편집할 수도 있습니다. 기본 단축키 설정은 Adobe Premiere Pro 기본값이라고 합니다.

키보드 단축키 찾기

❖ 다음 작업 중 하나를 수행하여 도구, 단추 또는 메뉴 명령에 대한 키보드 단축키를 찾습니다.

- 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 설명이나 메뉴에 나타나지 않는 자주 사용되는 키보드 단축키에 대한 내용은 이 장의 표를 참조하십시오. 기본 및 최신 단축키의 전체 목록을 보려면 [편집] > [키보드 사용자 정의]를 선택하십시오.
- Premiere Pro CS5.5에는 [키보드 사용자 정의] 대화 상자에 검색 필드가 있어 특정 명령을 빠르게 찾을 수 있습니다.

Premiere Pro CS5.5의 키보드 단축키 대화 상자 변경 사항에 대한 자세한 내용은 Video2Brain의 비디오를 참조하십시오.

Adobe Premiere Pro CS5.5의 향상된 키보드 단축키 사용자 정의 기능에 대한 자세한 내용은 Premiere Pro Work Area의 블로그 게시물을 참조하십시오.

키보드 단축키 사용자 정의 또는 불러오기

다른 소프트웨어의 단축키와 일치하도록 단축키를 설정할 수 있습니다. 그 밖의 설정이 지원되는 경우에는 [키보드 사용자 정의] 대화 상자의 [설정] 메뉴에서 해당 설정을 선택할 수 있습니다.

1 키보드 단축키를 사용자 정의하려면 다음 중 하나를 선택합니다.

- Windows의 경우 [편집] > [키보드 사용자 정의] 선택
- Mac OS(Adobe Premiere Pro CS5)의 경우 [편집] > [키보드 사용자 정의] 선택
- Mac OS(Adobe Premiere Pro CS5.5)의 경우 [Premiere Pro] > [키보드 단축키] 선택

2 (선택 사항) [키보드 사용자 정의] 대화 상자의 [설정] 메뉴에서 Premiere Pro에서 사용할 다음과 같은 키보드 단축키 세트를 선택합니다.

- Adobe Premiere Pro 기본값 (Adobe Premiere Pro CS 5)
- Adobe Premiere Pro CS5.5(Adobe Premiere Pro CS5.5)
- Avid Xpress DV 3.5(Adobe Premiere Pro CS5) 단축키
- Avid Media Composer 5(Adobe Premiere Pro CS5.5) 단축키
- Final Cut Pro 7.0 단축키

3 [키보드 사용자 정의] 대화 상자의 메뉴에서 다음 옵션을 선택합니다.

응용 프로그램 범주별로 구성된 메뉴 막대의 명령을 표시합니다.

패널 패널 및 메뉴와 관련된 명령을 표시합니다.

도구 도구 아이콘 목록을 표시합니다.

4 [명령] 열에서 단축키를 만들거나 변경할 수 있는 명령을 확인합니다. 필요한 경우 범주 이름 옆의 삼각형을 클릭하면 포함되어 있는 명령이 표시됩니다.

5 항목의 단축키 필드를 클릭하여 선택합니다.

6 항목에 사용할 단축키를 입력합니다. 이미 사용 중인 단축키를 선택한 경우 [키보드 사용자 정의] 대화 상자에 경고가 표시됩니다.

7 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단축키를 지우고 원래 명령으로 되돌리려면 [실행 취소]를 클릭합니다.
- 이전에 단축키가 있던 명령으로 이동하려면 [이동]을 클릭합니다.
- 입력한 단축키를 삭제하려면 [지우기]를 클릭합니다.
- 이전에 입력한 단축키를 다시 입력하려면 [다시 실행]을 클릭합니다.

8 위 절차를 반복하여 원하는 만큼 단축키를 입력합니다. 완료되면 [다른 이름으로 저장]을 클릭하고 [키 세트] 이름을 입력한 다음 [저장]을 클릭합니다.

참고: 운영 체제에는 일부 예약된 명령이 있습니다. 이러한 명령을 Premiere Pro에 재할당할 수 없습니다. 또한 숫자 키패드의 더하기(+) 및 빼기 (-) 키는 상대 시간 코드 값을 입력하는 데 필요하므로 할당할 수 없습니다. 그러나 기본 키보드의 빼기(-) 키는 할당할 수 있습니다.

단축키 제거

1 [편집] > [키보드 사용자 정의]를 선택합니다.

2 다음 중 하나를 수행합니다.

- 단축키를 제거하려면 제거할 단축키를 선택하고 [지우기]를 클릭합니다.
- 단축키 세트를 제거하려면 [설정] 메뉴에서 키 세트를 선택하고 [삭제]를 클릭합니다. 경고 대화 상자가 나타나면 [삭제]를 클릭하여 선택 내용을 확인합니다.

키보드 단축키 인쇄

[키보드 사용자 정의] 대화 상자의 키보드 단축키 목록을 텍스트 문서에 붙여넣어 인쇄할 수 있습니다.

1 [편집]을 선택합니다.

2 Ctrl+Shift(Windows) 또는 Command+Shift(Mac OS)를 누른 상태에서 [키보드 사용자 정의]를 클릭합니다.

3 [설정] 드롭다운 메뉴에서 키보드 단축키 설정을 선택합니다.

4 [클립보드] 단추를 클릭합니다.

5 텍스트 편집기에서 새 문서를 시작합니다.

6 클립보드의 내용을 문서에 붙여넣습니다.

기본 키보드 단축키

선택 도구(키보드 단축키)

결과	Windows 및 Mac OS
선택 도구	V

결과	Windows 및 Mac OS
트랙 선택 도구	A
잔물결 편집 도구	B
롤링 편집 도구	N
속도 조정 도구	X
자르기 도구	C
밀어넣기 도구	Y
밀기 도구	U
펜 도구	P
손 도구	H
확대/축소 도구	Z

패널 보기(키보드 단축키)

결과	단축키(Windows 및 Mac OS)
왼쪽으로 차례대로 패널 활성화	Ctrl+Shift+, [쉼표]
오른쪽으로 차례대로 패널 활성화	Ctrl+Shift+. [마침표]
오디오 믹서 패널	Shift+6
효과 컨트롤 패널	Shift+5
효과 패널	Shift+7
소스 모니터 패널	Shift+2
프로그램 모니터 패널	Shift+4
프로젝트 패널	Shift+1
타임라인 패널	Shift+3
활성 패널 닫기	Ctrl+W(Windows), Command+W(Mac OS)
활성화되거나 선택된 패널에 관계없이 마우스 포인터 아래에 있는 패널을 최대화합니다.	‘[억음 부호](US 영어 키보드), 숫자 키 "1" 왼쪽에 있는 키(US 영어 이외의 키보드) 또는 일본어 키보드의 경우 "@" 키
마우스 포인터의 위치에 관계없이 활성화되거나 선택된 패널을 최대화합니다. (Adobe Premiere Pro CS 5.5.)	Shift+‘[억음 부호](US 영어 키보드), 숫자 키 "1" 왼쪽에 있는 키(US 영어 이외의 키보드) 또는 일본어 키보드의 경우 "@" 키

패널 캡처(키보드 단축키)

결과	Windows 및 Mac OS
편집 가능한 필드 탐색	Tab
캡처 취소	Esc
꺼내기	E

결과	Windows 및 Mac OS
앞으로 감기	F
시작 지점으로 이동	Q
종료 지점으로 이동	W
기록	G
되감기	R
이전 단계	왼쪽 화살표
다음 단계	오른쪽 화살표
정지	S

멀티 카메라 모니터(키보드 단축키)

결과	Windows 및 Mac OS
다음 편집 지점으로 이동	Page Down
이전 편집 지점으로 이동	Page Up
재생/정지	스페이스바
기록 켜기/끄기	0
카메라 1 선택	1
카메라 2 선택	2
카메라 3 선택	3
카메라 4 선택	4
이전 단계	왼쪽 화살표
다음 단계	오른쪽 화살표

프로젝트 패널(키보드 단축키)

결과	Windows	Mac OS
옵션과 함께 선택 영역 삭제	Ctrl+백스페이스	Command+Forward Delete
선택 영역 아래로 확장	Shift+아래쪽 화살표	Shift+아래쪽 화살표
선택 영역 왼쪽으로 확장	Shift+왼쪽 화살표	Shift+왼쪽 화살표
선택 영역 오른쪽으로 확장	Shift+오른쪽 화살표	Shift+오른쪽 화살표
선택 영역 위로 확장	Shift+위쪽 화살표	Shift+위쪽 화살표
선택 영역 아래로 확장	아래쪽 화살표	아래쪽 화살표
선택 영역 맨 뒤로 이동	End	End
선택 영역 맨 앞으로 이동	Home	Home

결과	Windows	Mac OS
선택 영역 왼쪽으로 이동	왼쪽 화살표	왼쪽 화살표
선택 영역 한 페이지 아래로 이동	Page Down	Page Down
선택 영역 한 페이지 위로 이동	Page Up	Page Up
선택 영역 오른쪽으로 이동	오른쪽 화살표	오른쪽 화살표
선택 영역 위로 이동	위쪽 화살표	위쪽 화살표
다음 축소판 크기	Shift+]	Shift+]
이전 축소판 크기	Shift+[	Shift+[

타임라인 패널(키보드 단축키)

결과	Windows	Mac OS
키프레임 추가	Ctrl 키를 누른 채 클릭	Command 키를 누른 채 클릭
현재 시간 표시기에서 잘라내기	Ctrl-k	Command-k
작업 영역 막대를 시퀀스로 설정	작업 영역 막대 두 번 클릭	작업 영역 막대 두 번 클릭
작업 영역 막대 시작 지점 설정	Alt+[	Option+[
작업 영역 막대 종료 지점 설정	Alt+]	Option+]
시작 및 종료 지점 지우기	G	G
시작 지점 지우기	D	D
선택 항목 지우기	백스페이스	Delete
종료 지점 지우기	F	F
오디오 또는 비디오 시작 지점 또는 종료 지점을 개별적으로 편집	Alt-드래그 시작 지점 또는 종료 지점	Option 키를 누른 상태에서 시작 지점 또는 종료 지점 드래그
시작 지점으로 이동	Q	Q
종료 지점으로 이동	W	W
다음 편집 지점으로 이동	Page Down	Page Down
이전 편집 지점으로 이동	Page Up	Page Up
선택한 끝 클립으로 이동	Shift+End	Shift+End
선택한 시작 클립으로 이동	Shift+Home	Shift+Home
시퀀스 끝으로 이동([타임라인] 패널이 활성화되어 있는 경우)	End	End
시퀀스 시작으로 이동([타임라인] 패널이 활성화되어 있는 경우)	Home	Home
시퀀스 번호가 있는 마커로 이동	Ctrl+1	Command+1
프레임 일치	M	M

결과	Windows	Mac OS
선택한 클립을 지정된 프레임 수만큼 앞으로 이동	더하기(+) 기호와 프레임 수를 차례로 입력한 다음 Enter 키 누르기	더하기(+) 기호와 프레임 수를 차례로 입력한 다음 Return 키 누르기
선택한 클립을 지정된 프레임 수만큼 뒤로 이동	빼기(-) 기호와 프레임 수를 차례로 입력한 다음 Enter 키 누르기	빼기(-) 기호와 프레임 수를 차례로 입력한 다음 Return 키 누르기
선택한 클립을 왼쪽으로 다섯 프레임 이동	Alt+Shift+,	Option+Shift+,
선택한 클립을 왼쪽으로 한 프레임 이동	Alt+,	Option+,
선택한 클립을 오른쪽으로 다섯 프레임 이동	Alt+Shift+.	Option+Shift+.
선택한 클립을 오른쪽으로 한 프레임 이동	Alt+.	Option+.
현재 시간 표시기에서 종료 지점까지 재생	Ctrl+스페이스바	Ctrl+스페이스바(영어 키보드만 해당)
시작 지점에서 종료 지점까지 재생(프리롤/포스트롤 포함)	Shift+스페이스바	Shift+스페이스바
재생/정지 켜기/끄기	스페이스바	스페이스바
빠른 속력으로 앞으로 재생	Shift 키를 누른 상태에서 원하는 속력으로 재생될 때까지 L 키를 반복하여 누릅니다. Shift 키를 놓습니다.	Shift 키를 누른 상태에서 원하는 속력으로 재생될 때까지 L 키를 반복하여 누릅니다. Shift 키를 놓습니다.
표준 속력으로 앞으로 재생	L	L
한 번에 한 프레임씩 앞으로 재생	K 키를 누른 상태에서 L 키 누르기	K 키를 누른 상태에서 L 키 누르기
느리게 앞으로 재생(8fps)	K+L 누르고 있기	K+L 누르고 있기
빠른 속력으로 뒤로 재생	Shift 키를 누른 상태에서 원하는 속력으로 재생될 때까지 J 키를 반복하여 누릅니다. Shift 키를 놓습니다.	Shift 키를 누른 상태에서 원하는 속력으로 재생될 때까지 J 키를 반복하여 누릅니다. Shift 키를 놓습니다.
표준 속력으로 뒤로 재생	J	J
한 번에 한 프레임씩 뒤로 재생	K 키를 누른 상태에서 J 키 누르기	K 키를 누른 상태에서 J 키 누르기
느리게 뒤로 재생(8fps)	K+J 누르고 있기	K+J 누르고 있기
중첩 시퀀스 표시	Shift+T	Shift+T
잔물결 삭제	Alt+백스페이스	Option+Delete
시작 지점 설정	I	I
사용 가능한 다음 번호가 있는 타임라인 마커 설정	Shift+*(숫자 키패드 사용)	Shift+*(숫자 키패드 사용)
종료 지점 설정	O	O
번호가 없는 마커 설정	*(숫자 키패드 사용)	*(숫자 키패드 사용)
다음 화면 표시	아래쪽 화살표	아래쪽 화살표
이전 화면 표시	위쪽 화살표	위쪽 화살표

결과	Windows	Mac OS
느리게 왼쪽으로 셔틀	Shift+J	Shift+J
느리게 오른쪽으로 셔틀	Shift+L	Shift+L
셔틀 정지	K	K
선택한 클립을 왼쪽으로 다섯 프레임 밀기	Alt+Shift+왼쪽 화살표	Option+Shift+왼쪽 화살표
선택한 클립을 왼쪽으로 한 프레임 밀기	Alt+왼쪽 화살표	Option+왼쪽 화살표
선택한 클립을 오른쪽으로 다섯 프레임 밀기	Alt+Shift+오른쪽 화살표	Option+Shift+오른쪽 화살표
선택한 클립을 오른쪽으로 한 프레임 밀기	Alt+오른쪽 화살표	Option+오른쪽 화살표
독립적으로 오디오 또는 비디오 밀어넣기	Alt 키를 누른 상태에서 [선택] 도구를 사용하여 클립의 오디오 또는 비디오 부분을 드래그	Option 키를 누른 상태에서 [선택] 도구를 사용하여 클립의 오디오 또는 비디오 부분을 드래그
이전 단계	왼쪽 화살표	왼쪽 화살표
이전 단계 - 5 프레임 단위	Shift+왼쪽 화살표	Shift+왼쪽 화살표
다음 단계	오른쪽 화살표	오른쪽 화살표
다음 단계 - 5 프레임 단위	Shift+오른쪽 화살표	Shift+오른쪽 화살표
사용 가능한 시간 코드 표시 형식 간 전환	Ctrl 키를 누른 상태에서 시간 코드 핫 텍스트 클릭	Command 키를 누른 상태에서 시간 코드 핫 텍스트 클릭
트림	T	T
확대	=	=
축소	-	-
전체 시퀀스 보기 확대/축소	\	\(영어 키보드만 해당)

타이틀러(키보드 단축키)

결과	Windows	Mac OS
부채꼴 도구	A	A
자간을 5 단위 줄이기	Alt+Shift+왼쪽 화살표	Option+Shift+왼쪽 화살표
자간을 1 단위 줄이기	Alt+왼쪽 화살표	Option+왼쪽 화살표
행간을 5 단위 줄이기	Alt+Shift+아래쪽 화살표	Option+Shift+아래쪽 화살표
행간을 1 단위 줄이기	Alt+아래쪽 화살표	Option+아래쪽 화살표
텍스트 크기를 5 포인트 줄이기	Ctrl+Alt+Shift+왼쪽 화살표	Command+Option+Shift+왼쪽 화살표
텍스트 크기를 1 포인트 줄이기	Ctrl+Alt+왼쪽 화살표	Command+Option+왼쪽 화살표
타원 도구	E	E
자간을 5 단위 늘리기	Alt+Shift+오른쪽 화살표	Option+Shift+오른쪽 화살표
자간을 1 단위 늘리기	Alt+오른쪽 화살표	Option+오른쪽 화살표

결과	Windows	Mac OS
행간을 1 단위 늘리기	Alt+Shift+위쪽 화살표	Option+Shift+위쪽 화살표
행간을 1 단위 늘리기	Alt+위쪽 화살표	Option+위쪽 화살표
텍스트 크기를 5 포인트 늘리기	Ctrl+Alt+Shift+오른쪽 화살표	Command+Option+Shift+오른쪽 화살표
텍스트 크기를 1 포인트 늘리기	Ctrl+Alt+오른쪽 화살표	Command+Option+오른쪽 화살표
저작권 기호 삽입	Ctrl+Alt+Shift+C	Command+Option+Shift+C
등록 기호 삽입	Ctrl+Alt+Shift+R	Command+Option+Shift+R
선 도구	L	L
새 제목	Ctrl+T	Command+T
선택한 개체를 아래쪽으로 다섯 픽셀 이동	Shift+아래쪽 화살표	Shift+아래쪽 화살표
선택한 개체를 아래쪽으로 한 픽셀 이동	아래쪽 화살표	아래쪽 화살표
선택한 개체를 왼쪽으로 다섯 픽셀 이동	Shift+왼쪽 화살표	Shift+왼쪽 화살표
선택한 개체를 왼쪽으로 한 픽셀 이동	왼쪽 화살표	왼쪽 화살표
선택한 개체를 오른쪽으로 다섯 픽셀 이동	Shift+오른쪽 화살표	Shift+오른쪽 화살표
선택한 개체를 오른쪽으로 한 픽셀 이동	오른쪽 화살표	오른쪽 화살표
선택한 개체를 위쪽으로 다섯 픽셀 이동	Shift+위쪽 화살표	Shift+위쪽 화살표
선택한 개체를 위쪽으로 한 픽셀 이동	위쪽 화살표	위쪽 화살표
펜 도구	P	P
아래쪽 제목 보호 여백에 개체 위치 지정	Ctrl+Shift+D	Command+Shift+D
왼쪽 제목 보호 여백에 개체 위치 지정	Ctrl+Shift+F	Command+Shift+F
위쪽 제목 보호 여백에 개체 위치 지정	Ctrl+Shift+O	Command+Shift+O
사각형 도구	R	R
회전 도구	O	O
선택 도구	V	V
문자 도구	T	T
세로 문자 도구	C	C
삼각형 도구	W	W

트림 패널(키보드 단축키)

결과	Windows	Mac OS
들어오는 면 및 나가는 면에 모두 포커스 두기	Alt+1	Option+1
들어오는 면에 포커스 두기	Alt+3	Option+3
나가는 면에 포커스 두기	Alt+2	Option+2

결과	Windows	Mac OS
복수 트림 오프셋으로 뒤로 트리밍	Alt+Shift+왼쪽 화살표	Option+Shift+왼쪽 화살표
한 프레임 뒤로 트리밍	Alt+왼쪽 화살표	Option+왼쪽 화살표
복수 트림 오프셋으로 앞으로 트리밍	Alt+Shift+오른쪽 화살표	Option+Shift+오른쪽 화살표
한 프레임 앞으로 트리밍	Alt+오른쪽 화살표	Option+오른쪽 화살표

효과 컨트롤 패널(키보드 단축키)

결과	Windows	Mac OS
선택한 시작 클립으로 이동([효과 컨트롤] 패널이 활성화되어 있는 경우)	Home	Home
선택한 끝 클립으로 이동([효과 컨트롤] 패널이 활성화되어 있는 경우)	End	End