

Adobe® Media Encoder CC 도움말

일부 링크의 내용은 영어로만 표시될 수 있습니다.

2015년 6월



목차

새로운 기능	1
새로운 기능 요약	2
인코딩 빠른 시작 및 기본 사항	4
Adobe Media Encoder 개요	5
인코딩 빠른 시작	10
사전 설정 브라우저 사용	11
인코딩 대기열에서 항목 추가 및 관리	15
가져올 수 있는 파일 형식	19
로그 파일을 사용한 작업	22
비디오와 오디오 인코딩 및 압축	23
기본 키보드 단축키	26
압축 팁	31
내보낼 수 있는 파일 형식	32
환경 설정	34
단축키	37
인코딩 및 내보내기	38
환경 설정 및 설정 동기화	39
After Effects에서 GoPro CineForm 코덱 사용	42
내보내기 설정 참조	46
사용자 정의 사전 설정	59
비디오와 오디오 인코딩 및 내보내기	61
미디어 캐시 데이터베이스 관리	64

새로운 기능

새로운 기능 요약

Adobe Media Encoder CC 2015

새로운 기능과 변경된 기능

시간 조정기

Dolby Digital 출력

JPEG 2000 MXF 지원

사용자 인터페이스 개선 사항

기타 업데이트

[맨 위로](#)

시간 조정기

 **Adobe Media Encoder CC 2015의 새로운 기능 | 2015년 6월**

시간 조정기는 스틸 이미지 또는 시각적 활동이 적은 부분에서 프레임을 제거하거나 무음 오디오 구간에서 미디어의 지속 시간을 지능적으로 늘리거나 줄입니다. 시간 조정기는 [효과] 탭 내의 [내보내기 설정]에서 액세스하여 활성화할 수 있습니다. 시간 조정기를 사용하면 새로운 대상 지속 시간을 정의하여 미디어 지속 시간을 조정하거나, 지속 시간 변경 비율을 수정하여 상대적인 지속 시간을 조정할 수 있습니다.

시간 조정기 설정은 Adobe Premiere Pro 내에서도 사용할 수 있습니다.

자세한 내용은 [시간 조정기 효과](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

Dolby Digital 출력

 **Adobe Media Encoder CC 2015의 새로운 기능 | 2015년 6월**

Adobe Media Encoder CC 2015년 6월 업데이트가 출시됨에 따라 이제 대화면, 홈씨어터 및 웹에서 사용할 수 있는 돌비 디지털 및 Dolby Digital Plus 다중 채널 오디오가 포함된 콘텐츠를 제작할 수 있습니다. 돌비 디지털 및 Dolby Digital Plus는 광범위하게 지원되는 고품질 형식으로, 사양에 따라 소스 신호를 믹싱하도록 명령을 지원하는 돌비 디지털 수신기로 전송할 수 있습니다. 그뿐 아니라 YouTube 및 Vimeo도 이제 돌비 디지털 스트림을 지원합니다.

자세한 내용은 [내보내기 설정 참조](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

JPEG 2000 MXF 지원

 **Adobe Media Encoder CC 2015의 향상된 기능 | 2015년 6월**

이제 MXF로 래핑된 JPEG 2000 콘텐츠를 제공하여 해당 형식을 필요로 하는 브로드캐스트 및 기타 워크플로에 사용할 수 있습니다. JPEG 2000은 산업 표준으로 빠르게 등장하고 있는 시각적 무손실 코덱이며, IMF 패키지용으로 지정된 비디오 에센스 형식입니다.

자세한 내용은 [내보내기 설정 참조](#)를 참조하십시오.

사용자 인터페이스 개선 사항

Adobe Media Encoder CC 2015의 향상된 기능 | 2015년 6월

사용자 인터페이스에서 강조 표시의 밝기를 사용자 정의하고 익숙한 환경 설정 패널 레이아웃에서 사용자 설정을 빠르게 찾을 수 있습니다.

자세한 내용은 [환경 설정](#)을 참조하십시오.

기타 업데이트

Adobe Media Encoder CC 2015의 향상된 기능 | 2015년 6월

- 새로운 QuickTime 채널화를 사용하면 스테레오, 5.1 채널화 등을 포함하여 여러 오디오 출력 구성을 단일 QuickTime 파일에 내보내서 렌더링 시간을 절약하고 작업을 간소화할 수 있습니다.
- Media Encoder는 ProRes 디코더도 개선되었습니다(Mac만 해당).
- Creative Cloud 게시 작업이 개선되어 기본 폴더가 아니라도 Creative Cloud 폴더로 콘텐츠를 렌더링하는 작업이 간편해졌습니다.
- QuickTime Rewrap을 사용하면 MXF로 래핑된 소스 자료를 QuickTime으로 손쉽게 코드 변환할 수 있습니다.
- 새로운 시작 시간 코드 설정 옵션을 사용하면 사용자 지정 시작 시간 코드를 내보내기에 손쉽게 할당할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

인코딩 빠른 시작 및 기본 사항

Adobe Media Encoder 개요

[Adobe Media Encoder 시작](#)

[Adobe Media Encoder 작업 영역](#)

Adobe Media Encoder는 Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects 및 Adobe Prelude의 인코딩 엔진 역할을 합니다. Adobe Media Encoder를 독립 실행형 인코더로 사용할 수도 있습니다.

Adobe Media Encoder의 모든 기능을 사용하는 방법에 대한 개요는 [Jan Ozer가 제공하는 비디오](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

Adobe Media Encoder 시작

Adobe Media Encoder를 사용하여 YouTube, Vimeo와 같은 비디오 공유 웹 사이트, 전문 테이프 데크에서 DVD 플레이어에 이르는 장치, 휴대폰 및 고화질(HD) TV 수상기로 비디오를 내보낼 수 있습니다.

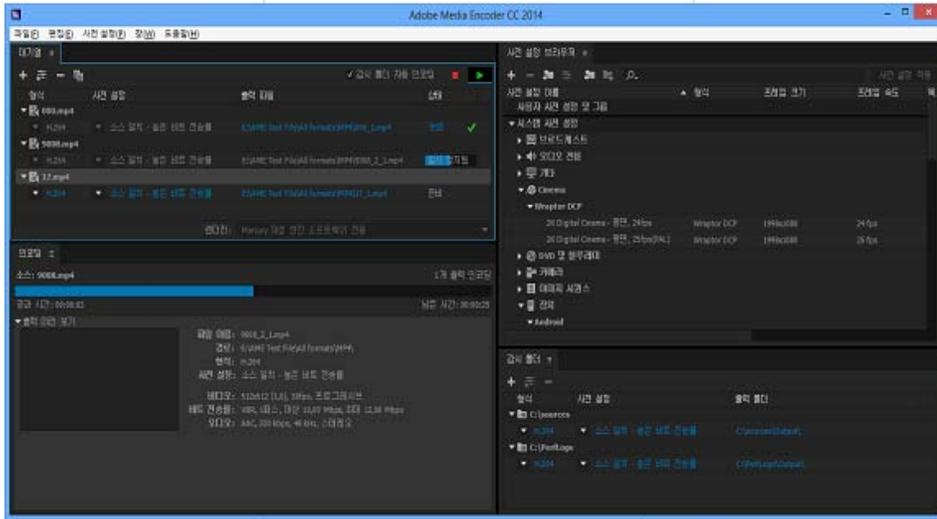
추가 리소스

- [Adobe Media Encoder를 사용하여 Premiere Pro에서 비디오 및 오디오 내보내기 작업 과정 및 개요](#)
- [Adobe Media Encoder를 사용하여 효과 적용](#)
- [Premiere Pro에서 Adobe Media Encoder로 닫힌 캡션 내보내기](#)
- [Adobe Media Encoder의 대상 게시 기능에 대한 비디오가 포함된 Adobe 비디오 응용 프로그램과 관련된 이 블로그를 참조하십시오.](#)

[맨 위로](#)

Adobe Media Encoder 작업 영역

Adobe Media Encoder에는 파일을 인코딩할 때 사용하는 4개의 기본 패널이 있습니다. 패널을 단일 프레임에서 탭으로 그룹화하거나, 별도의 패널로 떠 있도록 설정할 수 있습니다.



Adobe Media Encoder 사용자 인터페이스

A. 인코딩 패널 B. 대기열 패널 C. 사전 설정 브라우저 D. 감시 폴더

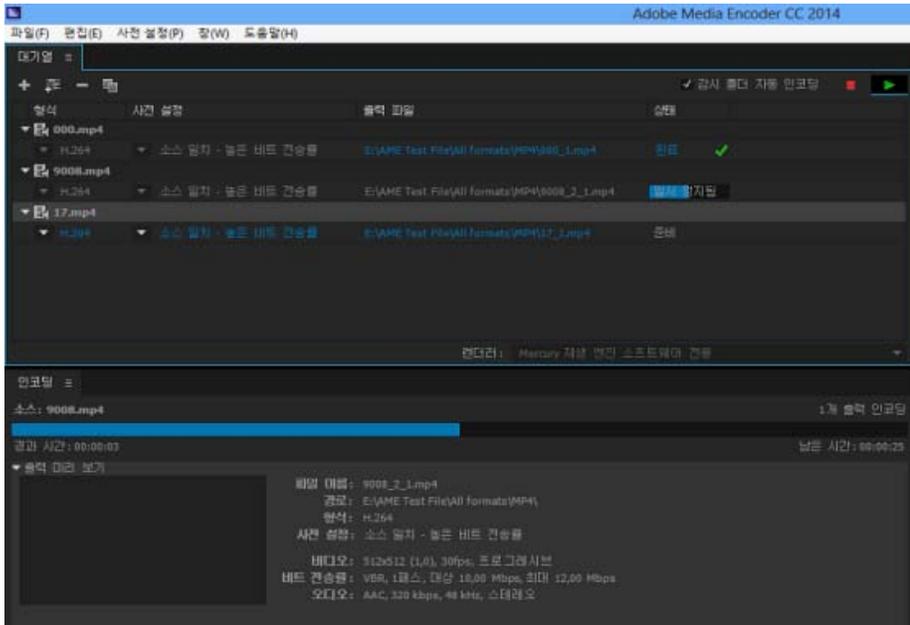
요구 사항에 맞게 작업 영역을 사용자 정의한 후 [창] > [작업 영역] > [새 작업 영역]을 선택하여 사용자 정의 작업 영역을 만듭니다.

Adobe Media Encoder의 많은 명령에는 키보드 단축키가 있으므로 마우스를 최소한으로 사용하여 작업을 신속하게 완료할 수 있습니다. 이 페이지에서 Adobe Media Encoder의 기본 키보드 단축키를 참조하십시오.

인코딩 패널

[인코딩] 패널에서는 인코딩하는 각 항목의 상태에 관한 정보를 확인할 수 있습니다.

여러 출력을 동시에 인코딩하는 경우 [인코딩] 패널에 축소판 미리 보기, 진행률 표시줄, 각 인코딩 출력의 예상 완료 시간이 표시됩니다. 자세한 내용은 병렬 인코딩을 참조하십시오.



병렬 인코딩 진행률이 표시되는 인코딩 패널

대기열 패널

인코딩할 파일은 [대기열] 패널에 추가합니다. 인코딩할 항목 대기열에 소스 비디오 또는 오디오 파일, Adobe Premiere Pro 시퀀스 및 Adobe After Effects 컴포지션을 추가할 수 있습니다. 파일을 드래그하여 대기열에 놓거나 소스 추가를 클릭하고 인코딩할 소스 파일을 선택할 수 있습니다.



대기열 패널

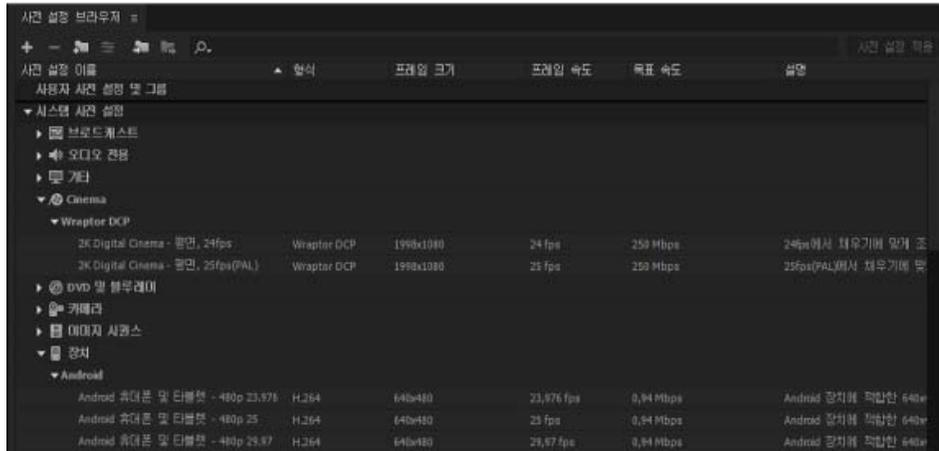
인코딩 대기열에 추가된 항목은 해당 대기열을 시작하면 인코딩됩니다. Adobe Media Encoder에서 사용자가 대기열에 항목을 추가한 후 인코딩을 시작하거나, 사용자가 인코딩을 시작할 때까지 기다리도록 설정할 수 있습니다. 인코딩 대기열에 새 항목이 추가된 후 지정된 시간이 경과하면 인코딩을 시작하도록 환경 설정을 지정할 수도 있습니다.

대기열 패널에서 항목을 추가, 제거 또는 재배열할 수 있습니다. 자세한 내용은 인코딩 대기열에서 항목 추가 및 관리를 참조하십시오.

인코딩 대기열에 비디오 및 오디오 항목을 추가한 후, 사전 설정 브라우저를 사용하여 추가 사전 설정을 적용하거나 [내보내기 설정] 대화 상자에서 출력 설정을 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 이 문서를 참조하십시오.

사전 설정 브라우저

사전 설정 브라우저에서는 Adobe Media Encoder의 작업 과정을 간소화하는 데 도움이 되는 다양한 옵션을 제공합니다.



사전 설정 브라우저

브라우저의 시스템 사전 설정은 해당 용도(예: 브로드캐스트, 웹 비디오) 및 장치 대상(예: DVD, 블루레이, 카메라, 태블릿)에 따라 여러 범주로 구성됩니다. 이러한 사전 설정을 수정하여 사용자 사전 설정이라고도 하는 사용자 정의 사전 설정을 만들 수도 있습니다.

사전 설정 브라우저에서는 검색 기능을 사용하거나, 축소 가능한 폴더 구조에서 제공되는 향상된 탐색 기능을 사용하여 사전 설정을 신속하게 찾을 수 있습니다. 사전 설정 브라우저에 대한 자세한 내용은 사전 설정 브라우저 사용을 참조하십시오.

사전 설정을 사용하여 인코딩하는 방법에 대한 자세한 내용은 사전 설정을 사용한 인코딩을 참조하십시오.

감시 폴더

하드 드라이브의 모든 폴더는 감시 폴더로 지정할 수 있습니다. 감시 폴더를 선택한 후에는 해당 폴더에 추가하는 모든 파일이 선택한 사전 설정을 사용하여 인코딩됩니다. Adobe Media Encoder에서 감시 폴더에 추가되는 미디어 파일을 자동으로 감지하여 인코딩을 시작합니다.

자세한 내용은 인코딩 대기열에 감시 폴더 추가를 참조하십시오.



감시 폴더

감시 폴더를 사용하여 단일 소스를 여러 출력에 내보내려면 [video2brain](#)의 비디오를 참조하십시오.



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

인코딩 빠른 시작

비디오 또는 오디오 항목을 인코딩하려면 **Adobe Media Encoder**의 인코딩 대기열에 항목을 추가하고 원하는 인코딩 사전 설정 또는 사용자 정의 설정을 선택합니다. 대기열에 항목을 추가하면 바로 인코딩을 시작하도록 선택할 수도 있고, 인코딩을 명시적으로 시작할 때까지 대기하도록 선택할 수 있습니다.

인코딩 대기열에 항목 추가 - **Adobe Media Encoder**의 대기열에 비디오 또는 오디오 파일을 드래그합니다. 자세한 내용은 [인코딩 대기열에서 항목 추가 및 관리](#)를 참조하십시오.

사전 설정을 사용하여 항목 인코딩 - [형식] 및 [사전 설정] 팝업 메뉴에서 대기열에 있는 항목에 대해 형식 및 사전 설정을 선택합니다. 자세한 내용은 [사전 설정을 사용하여 인코딩](#)을 참조하십시오.

사용자 정의 설정을 사용하여 항목 인코딩 - 항목을 선택하고 [편집] > [내보내기 설정]을 선택한 다음 사용자 정의 설정을 선택합니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 설정을 사용하여 인코딩](#)을 참조하십시오.

인코딩 시작 - [대기열 시작] 단추를 클릭합니다.

대기열에 있는 항목의 인코딩을 자동으로 시작하거나 자동 시작 기능을 끄려면 [환경 설정] 대화 상자에서 [다음 기간 동안 유휴 상태이면 자동으로 대기 시작] 옵션을 선택하거나 선택 해제합니다. 자세한 내용은 [환경 설정](#) 문서를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

사전 설정 브라우저 사용

시스템 사전 설정

사용자 정의 사전 설정, 사전 설정 그룹 및 별칭

사전 설정 관리

대기열에 사전 설정 또는 사전 설정 그룹 적용

감시 폴더에 사전 설정 또는 사전 설정 그룹 적용

가져오기 도중 **Premiere Pro** 시퀀스, **After Effects** 컴포지션 및 미디어 에셋에 사전 설정 적용

사전 설정 브라우저에서는 **Adobe Media Encoder**의 작업 과정을 간소화하는 데 도움이 되는 다양한 옵션을 제공합니다.

사전 설정 브라우저를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은 [video2brain](#)의 비디오를 참조하십시오.

맨 위로 ↑

시스템 사전 설정

브라우저의 시스템 사전 설정은 해당 용도(예: 브로드캐스트, 웹 비디오) 및 장치 대상(예: DVD, 블루레이, 카메라, 태블릿)에 따라 여러 범주로 구성됩니다. 이러한 사전 설정을 수정하여 사용자 사전 설정이라고도 하는 사용자 정의 사전 설정을 만들 수도 있습니다.

사전 설정 브라우저에서는 검색 기능을 사용하거나, 축소 가능한 폴더 구조에서 제공되는 향상된 탐색 기능을 사용하여 사전 설정을 신속하게 찾을 수 있습니다.

맨 위로 ↑

사용자 정의 사전 설정, 사전 설정 그룹 및 별칭

시스템 사전 설정을 수정하여 사용자 정의 사전 설정을 만들 수 있습니다. 사용자 정의 사전 설정을 만드는 방법에 대한 자세한 내용은 [사용자 정의 사전 설정](#)을 참조하십시오.

사용자 정의 사전 설정은 사전 설정 그룹이라는 별도의 폴더에 구성할 수 있습니다. 사전 설정 그룹을 사용하면 특정 소스에 여러 개의 사전 설정을 한 번에 적용할 수 있습니다.

별칭을 사용하면 여러 사전 설정 그룹에 사용할 특정 사전 설정 인스턴스를 여러 개 만들 수 있습니다.

예를 들어 특정 사전 설정이 두 개 이상의 사전 설정 그룹에 존재하도록 하려면 이를 복제하는 대신 해당 사전 설정에 대한 별칭을 만듭니다. 그런 다음 다른 사전 설정 그룹에 이 별칭을 추가합니다. 사전 설정을 편집하면 변경 사항이 모든 별칭에 적용됩니다.

맨 위로 ↑

사전 설정 관리

사전 설정을 관리하려면 사전 설정 메뉴 또는 사전 설정 브라우저(윈도우>사전 설정 브라우저)의 옵션을 사용하십시오. 또한 사전 설정 브라우저에서 사전 설정을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 사용 가능한 옵션을 확인할 수 있는 컨텍스트 메뉴를 표시할 수도 있습니다.

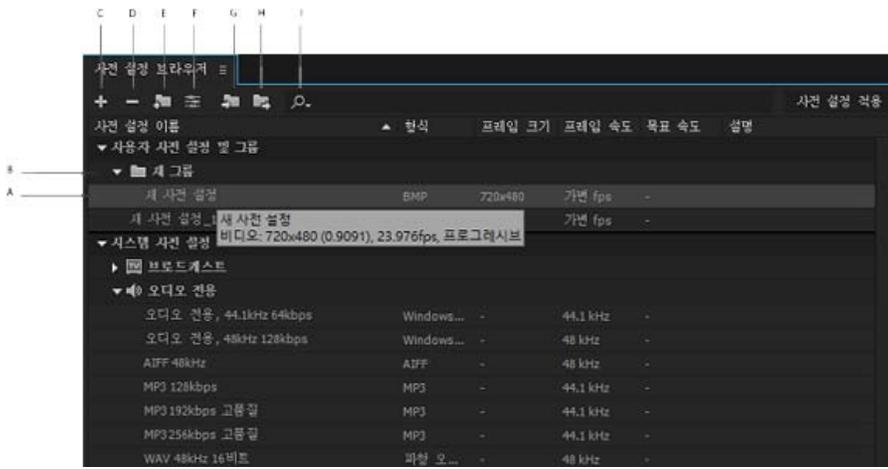


사진 설정 브라우저

A. 사용자 정의 사진 설정 **B.** 사진 설정 그룹 **C.** 사진 설정 새로 만들기 **D.** 사진 설정 삭제 **E.** 새 사진 설정 그룹 만들기 **F.** 사진 설정 지정 **G.** 사진 설정 가져오기 **H.** 사진 설정 내보내기 **I.** 사진 설정 검색

사진 설정, 사진 설정 그룹 및 별칭 만들기

사진 설정 그룹에는 사용자 사진 설정, 사진 설정에 대한 별칭 또는 기타 사진 설정 그룹이 포함될 수 있습니다.

- 사진 설정을 만들려면 사진 설정 > 사진 설정 만들기를 선택합니다.
- 사진 설정 그룹을 만들려면 사진 설정 > 그룹 만들기를 선택합니다.
- 사진 설정 별칭을 만들려면 사진 설정 브라우저에서 사진 설정을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 별칭 만들기를 선택합니다.
- 시스템 사진 설정에 대한 별칭을 신속하게 만들려면 해당 사진 설정을 사용자 사진 설정 및 그룹 섹션으로 끌어옵니다.
- 사용자 사진 설정에 대한 별칭을 신속하게 만들려면 해당 사용자 사진 설정을 **Alt** 키를 누른 상태로 마우스로 끌거나(Win) **Opt** 키를 누른 상태로 끌어(Mac OS) 사진 설정 그룹으로 옮깁니다.

사용자 사진 설정 수정

- 사진 설정 이름을 바꾸려면 선택한 사진 설정의 이름을 클릭합니다. 사진 설정 이름을 입력하고 **Enter** 키를 누릅니다. 아니면 사진 설정 > 이름 바꾸기를 선택하여 사진 설정의 이름을 바꿉니다.
- 사진 설정을 수정하려면 사진 설정을 선택하고 사진 설정 > 설정을 선택합니다.
- 사진 설정을 삭제하려면 사진 설정을 선택하고 **Delete** 키를 누릅니다. 아니면 사진 설정 > 삭제를 누릅니다.

참고: 사용자 정의 사진 설정만 편집할 수 있습니다. 시스템 사진 설정에 대한 변경 내용은 사진 설정 대화 상자의 사본 저장 단추를 클릭하여 새 사용자 사진 설정으로 저장할 수 있습니다.

Finder 또는 탐색기에서 사진 설정 위치 표시

사진 설정 브라우저에서 사진 설정을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 사진 설정 파일 표시를 선택합니다.

브라우저에서 사진 설정 빨리 찾기

검색 필드 에 내용을 입력하면 사진 설정 브라우저는 사진 설정 목록을 필터링하여 사용자의 검색 문자열과 일치시킵니다. 일치하는 결과를 찾기 위해 모든 열을 스캔합니다.

사전 설정 가져오기 및 내보내기

사전 설정은 **EPR** 파일로 가져오고 내보낼 수 있습니다. **EPR** 파일은 **XML** 형식으로 저장됩니다.

- **EPR** 파일을 가져오려면 사전 설정 > 가져오기를 선택합니다. 가져온 사전 설정은 사용자 사전 설정 및 그룹 섹션에 나타납니다.
- 선택한 사전 설정을 **EPR** 파일로 내보내려면 사전 설정 > 내보내기를 선택합니다.

참고: **EPR** 파일을 사전 설정 브라우저의 기존 사전 설정(사용자 사전 설정 및 그룹만 해당)에 끌어다 놓는 방식으로 가져올 수도 있습니다.

맨 위로 ↑

대기열에 사전 설정 또는 사전 설정 그룹 적용

- [사전 설정 브라우저]의 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭을 드래그하여 [대기열]의 소스 또는 출력에 놓습니다.
 - 소스에 사전 설정을 끌어다 놓으면 소스에 출력이 추가됩니다.
 - 기존 출력에 사전 설정을 끌어다 놓으면 해당 출력의 설정이 사전 설정의 설정으로 바뀝니다.
- 소스에 출력을 추가하려면 [대기열]의 소스를 드래그하여 [사전 설정 브라우저]의 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭에 놓습니다.
- 출력의 설정을 사전 설정의 설정으로 바꾸려면 [대기열]의 출력을 드래그하여 [사전 설정 브라우저]의 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭에 놓습니다.
- [대기열]에서 소스를 선택하고 [사전 설정 브라우저]에서 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭을 두 번 클릭합니다.
- [대기열]에서 소스를 선택합니다. [사전 설정 브라우저]에서 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭을 선택합니다. 사전 설정 적용을 클릭합니다.

대기열의 소스에 사전 설정을 적용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

맨 위로 ↑

감시 폴더에 사전 설정 또는 사전 설정 그룹 적용

감시 폴더 패널에서 감시 폴더에 사전 설정을 적용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 사전 설정 브라우저에서 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭을 마우스로 끌어 감시 폴더 패널의 소스 또는 출력에 놓습니다.
 - 감시 폴더에 사전 설정을 끌어다 놓으면 해당 감시 폴더에 새 출력이 추가됩니다.
 - 기존 출력에 사전 설정을 끌어다 놓으면 해당 출력의 설정이 사전 설정의 설정으로 바뀝니다.
- 출력을 감시 폴더에 추가하려면 [감시 폴더] 패널의 감시 폴더를 드래그하여 [사전 설정 브라우저]의 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭에 놓습니다.
- 출력의 설정을 사전 설정의 설정으로 바꾸려면 감시 폴더의 출력을 사전 설정 브라우저의 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭으로 끌어옵니다.
- 감시 폴더 패널에서 감시 폴더를 선택합니다. 사전 설정 브라우저에서 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭을 **Alt** 키를 누른 상태로 두 번 클릭(Win)하거나 **Opt** 키를 누른 상태로 두 번 클릭(Mac)합니다.
- 감시 폴더 패널에서 감시 폴더를 선택합니다. 사전 설정 브라우저에서 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭을 선택합니다. 사전 설정 적용 단추를 **Alt** 키를 누른 상태로 클릭(Win)하거나 **Opt** 키를 누른 상태로 클릭(Mac)합니다.

맨 위로 ↑

가져오기 도중 **Premiere Pro** 시퀀스, **After Effects** 컴포지션 및 미디어 에셋에 사전 설정 적용

Adobe Premiere Pro 시퀀스에 사전 설정 적용

참고: 이 절차는 **Adobe Premiere Pro** 시퀀스에 여러 개의 사전 설정을 한 번에 추가하는 유일한 방법입니다. **Adobe Premiere Pro**의 내보내기 설정 대화 상자를 사용하면 **Adobe Media Encoder**로 시퀀스를 내보낼 때 단일 사전 설정을 적용할 수 있습니다.

열려 있는 **Adobe Premiere Pro** 프로젝트의 프로젝트 패널에서 시퀀스를 마우스로 끌어 사전 설정 브라우저의 사전 설정, 별칭 또는 사전 설정 그룹에

놓습니다.

After Effects 컴포지션에 사전 설정 적용

열려 있는 After Effects 프로젝트의 [프로젝트] 패널에서 컴포지션을 드래그하여 [사전 설정 브라우저]의 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭에 놓습니다.

비디오 및 오디오 에셋에 사전 설정 적용

Finder 또는 Windows 탐색기에서 비디오 및 오디오 에셋을 마우스로 끌어 사전 설정 탐색기의 사전 설정, 사전 설정 그룹 또는 별칭에 놓습니다.

사전 설정 적용 시 고려할 중요 사항

- 출력에 단일 사전 설정을 끌어다 놓으면 출력이 바뀝니다. 새 출력은 대상 출력으로부터 출력 경로, 출력 이름 및 소스 범위 설정을 상속받습니다.
- 소스에 단일 사전 설정을 끌어다 놓으면 출력이 추가됩니다.
- 출력에 사전 설정 그룹 또는 여러 개의 선택한 사전 설정을 끌어다 놓으면 출력이 추가됩니다. 새 출력은 대상 출력으로부터 출력 경로, 출력 이름 및 소스 범위 설정을 상속받습니다.
- 소스에 사전 설정 그룹 또는 여러 개의 선택한 사전 설정을 끌어다 놓으면 출력이 추가됩니다. 기존 출력의 출력 경로 같은 설정은 상속되지 않습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

인코딩 대기열에서 항목 추가 및 관리

인코딩 프로세스

인코딩 대기열로 항목 가져오기

인코딩 대기열에서 항목 해석

Adobe Media Encoder의 감시 폴더

인코딩 대기열 저장

인코딩 대기열에서 항목 제거

인코딩 대기열에서 항목 복제

인코딩 대기열에서 항목 건너뛰기

맨 위로 ¹

인코딩 프로세스

비디오 또는 오디오 항목을 인코딩하려면 **Adobe Media Encoder**의 인코딩 대기열에 항목을 추가하고 원하는 인코딩 사전 설정을 선택하거나 사용자 정의 설정을 생성합니다. 대기열에 항목을 추가하면 바로 인코딩을 시작하도록 선택할 수도 있고, 인코딩을 명시적으로 시작할 때까지 대기하도록 선택할 수 있습니다.

인코딩 대기열에 항목 추가 - **Adobe Media Encoder**의 대기열에 비디오 또는 오디오 파일을 드래그합니다.

사전 설정을 사용하여 항목 인코딩 - [형식] 및 [사전 설정] 팝업 메뉴에서 대기열에 있는 항목에 대해 형식 및 사전 설정을 선택합니다. 또는 사전 설정 브라우저에서 사전 설정을 선택하고 대기열에 있는 모든 항목에 드래그합니다. 자세한 내용은 [사전 설정을 사용하여 인코딩](#)을 참조하십시오.

사용자 정의 설정을 사용하여 항목 인코딩 - 항목을 선택하고 [편집] > [내보내기 설정]을 선택한 다음 사용자 정의 설정을 선택합니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 설정을 사용하여 인코딩](#)을 참조하십시오.

대기열에 있는 항목의 인코딩을 자동으로 시작하거나 자동 시작 기능을 끄려면 [환경 설정] 대화 상자에서 [다음 기간 동안 유휴 상태이면 자동으로 대기 시작] 옵션을 선택하거나 선택 해제합니다. 자세한 내용은 [환경 설정](#) 문서를 참조하십시오.



Adobe Media Encoder의 기본 창

맨 위로 ¹

인코딩 대기열로 항목 가져오기

- 비디오 또는 오디오 파일을 추가하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 하나 이상의 파일을 대기열에 드래그합니다.
- [소스 추가] 단추를 클릭하고 하나 이상의 파일을 선택합니다.
- [대기열] 패널에 열린 영역을 두 번 클릭하고 하나 이상의 파일을 선택합니다.
- Adobe Premiere Pro 시퀀스를 추가하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [파일] > [Premiere Pro 시퀀스 추가]를 선택하고 Premiere Pro 프로젝트를 선택하고 프로젝트에서 하나 이상의 시퀀스를 선택하십시오.
 - Adobe Premiere Pro의 [프로젝트] 패널에서 시퀀스를 대기열로 드래그하여 놓습니다.
 - 데스크탑에서 Premiere Pro 프로젝트를 대기열로 드래그하여 놓습니다.
- Adobe After Effects 컴포지션을 추가하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.
 - [파일] > [After Effects 컴포지션 추가]를 선택하고 After Effects 프로젝트를 선택하고 해당 프로젝트에서 컴포지션을 선택합니다.
 - After Effects의 [프로젝트] 패널에서 컴포지션을 대기열로 드래그하여 놓습니다.
 - 데스크탑에서 After Effects 프로젝트를 대기열에 드래그하여 놓습니다.

인코딩 중지

- [파일] > [현재 파일 중지]를 선택하여 현재 항목 인코딩을 중지합니다. Adobe Media Encoder에서 대기열에 남아 있는 항목의 인코딩을 계속 진행합니다.
- [파일] > [대기열 중지]를 선택하여 대기열에 있는 모든 항목의 인코딩을 중지합니다.

맨 위로 

인코딩 대기열에서 항목 해석

Adobe Media Encoder에서 비디오 에셋을 가져오면 픽셀 중횡비, 프레임 속도, 해당 에셋의 필드 순서를 비롯하여 알파 채널(투명도) 정보의 해석 방법 등이 확인됩니다. Adobe Media Encoder에서 확인된 특성이 잘못된 경우 올바른 특성을 명시적으로 할당해야 합니다.

1. 인코딩 대기열에서 하나 이상의 항목을 선택합니다.
2. [파일] > [푸티지 해석]을 선택합니다. 또는 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [푸티지 해석]을 선택할 수도 있습니다.
3. 적합한 해석 설정을 선택합니다.

맨 위로 

Adobe Media Encoder의 감시 폴더

감시 폴더라는 특정 폴더에서 비디오 또는 오디오 파일을 찾도록 Adobe Media Encoder를 구성할 수 있습니다. 감시 폴더의 비디오 또는 오디오 파일이 검색되면 폴더에 할당된 인코딩 설정을 사용하여 파일이 인코딩되고, 인코딩된 파일은 감시 폴더의 Output 폴더로 내보내집니다.

Adobe Media Encoder의 [감시 폴더] 패널을 통해 폴더를 추가하고 관리할 수 있습니다. 감시 폴더를 추가하려면 다음 방식 중 하나를 수행합니다.

1. [파일] > [감시 폴더 추가]를 선택하고 폴더를 선택합니다.
2. [감시 폴더] 패널에서 빈 영역을 두 번 클릭하고 폴더를 선택합니다.
3. 탐색기(Windows) 또는 Finder(Mac OS)에서 폴더를 만들어 [감시 폴더] 패널로 드래그합니다.

폴더를 만든 후 [감시 폴더] 패널의 왼쪽 열에서 해당 폴더의 이름을 확인할 수 있습니다.

감시 폴더에서 인코딩 대기열로 추가된 항목은 대기열을 시작할 때 다른 항목과 함께 인코딩됩니다.

참고: [다음 기간 동안 유휴 상태이면 자동으로 대기 시작] 환경 설정 옵션을 선택하면 감시 폴더에서 인코딩 대기열로 새 항목이 추가된 후 일정 시간이 경과하면 인코딩이 자동으로 시작됩니다.

항목을 감시 폴더에 추가하는 즉시 자동으로 인코딩하려면 [감시 폴더 자동 인코딩] 확인란을 선택된 상태로 둡니다.

사진 설정 추가

폴더 이름 옆에 있는 감시 폴더의 팝업 메뉴에서 형식 및 사진 설정을 선택합니다. 또는 사진 설정 브라우저에서 감시 폴더로 사진 설정을 드래그합니다.

감시 폴더를 사용하여 단일 소스 항목에서 여러 형식의 출력 만들기

감시 폴더를 사용하여 한 번의 작업으로 여러 개의 출력을 생성할 수 있습니다. 예를 들어 비디오 에셋을 코드 변환할 때마다 AVI 동영상 및 JPEG 축소판 이미지를 생성하도록 할 수 있습니다. 한 번의 작업으로 이러한 파일을 만들려면 다음과 같은 단계를 수행합니다.

1. 탐색기(Windows) 또는 Finder(Macintosh)를 사용하여 "My_WatchFolder" 등의 폴더를 만듭니다.
2. [폴더 추가] 단추를 클릭하여 새로운 감시 폴더를 만들고 방금 만든 "My_Watchfolder" 폴더로 이동합니다.
 - a. [형식] 메뉴에서 형식으로 "MPEG"를 선택합니다.
 - b. [사진 설정] 팝업 메뉴에서 원하는 사진 설정을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
 - c. [출력 위치]를 클릭합니다. 결과를 생성할 위치를 선택합니다.
3. 2단계에서 만든 것과 같은 방법으로 세 감시 폴더 항목을 만들어 "My_Watchfolder" 폴더를 가리키도록 합니다.
 - a. [형식] 메뉴에서 형식으로 "AVI"를 선택합니다.
 - b. [사진 설정] 메뉴에서 원하는 사진 설정을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
 - c. [출력 위치]를 클릭합니다. 결과를 생성할 위치를 선택합니다.
4. 2단계와 3단계에서 만든 것과 같은 방법으로 세 감시 폴더 항목을 만들어 "My_Watchfolder" 폴더를 가리키도록 합니다.
 - a. [형식] 메뉴에서 형식으로 "JPEG"를 선택합니다.
 - b. [사진 설정] 메뉴에서 원하는 사진 설정을 선택하고 [확인]을 클릭합니다.
 - c. [출력 위치]를 클릭합니다. 결과를 생성할 위치를 선택합니다.
5. 소스 파일을 "My_WatchFolder" 폴더로 드래그하여 놓고 [대기열 시작] 단추를 클릭합니다. 인코딩 프로세스는 감시 폴더 자동 인코딩이 활성화되면 자동으로 시작됩니다.

완료된 후에는 각 파일이 지정한 출력 위치에 표시됩니다.

참고: 감시 폴더를 통해서만 스틸 이미지 시퀀스가 소스 푸티지로 지원되지 않습니다. 스틸 이미지 집합이 감시되는 폴더에 배치되는 경우 각 개별 스틸 파일은 단일 푸티지의 전체 시퀀스가 아닌 별도의 항목으로 [대기열]에 추가됩니다.

맨 위로 ↑

인코딩 대기열 저장

Adobe Media Encoder를 종료할 때 인코딩 대기열 및 모든 인코딩 설정은 자동으로 저장됩니다.

- 인코딩 대기열을 수동으로 저장하려면 [파일] > [대기열 저장]을 선택합니다.

참고: Adobe Media Encoder를 닫고 재시작한 후에도 인코딩 완료된 항목을 대기열에 계속 유지하려면 [환경 설정] > [종료할 때 완료된 파일을 대기열에서 제거] 확인란을 선택 해제합니다.

맨 위로 ↑

인코딩 대기열에서 항목 제거

1. 인코딩 대기열에서 제거하려는 항목을 선택합니다.
2. [제거] 단추를 클릭하거나, [편집] > [제거]를 선택하거나, Delete 키를 누릅니다.

인코딩 대기열에서 항목 복제

1. 인코딩 대기열에서 복제하려는 항목을 선택합니다.
2. [복제] 단추를 클릭하거나, [편집] > [복제]를 선택하거나, **Ctrl-D(Windows)** 또는 **Command-D(Mac OS)** 키를 누릅니다. 또한 “복제” 단추를 클릭하거나, 해당 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 [편집] > [복제]를 선택할 수도 있습니다.

인코딩 대기열에서 항목 건너뛰기

항목 건너뛰기

1. 인코딩 대기열에서 건너뛰려는 항목을 선택합니다.
2. [편집] > [선택 항목 건너뛰기]를 선택하거나 해당 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 [편집] > [선택 항목 건너뛰기]를 선택할 수도 있습니다.

인코딩에서 건너뛴 파일 재설정

1. 인코딩 대기열에서 대기 상태로 재설정하려는 항목을 선택합니다.
2. [편집] > [상태 다시 설정]을 선택하거나 해당 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하여 [편집] > [상태 다시 설정]을 선택할 수도 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

가져올 수 있는 파일 형식

비디오 및 애니메이션 형식

오디오 형식

스틸 이미지 형식

패쇄 자막 형식

프로젝트 파일 형식

MOV, AVI, MXF 및 FLV와 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. Adobe Media Encoder에서는 이러한 컨테이너 파일을 가져올 수 있지만, 컨테이너에 포함된 데이터를 가져오는 기능은 설치된 코덱, 특히 디코더 코덱에 따라 달라집니다.

추가 코덱을 설치하여 추가 파일 형식을 가져올 수 있도록 Adobe Media Encoder의 기능을 확장할 수 있습니다. 대부분의 코덱의 경우 운영 체제에 설치해야 하며 QuickTime 또는 Windows용 비디오 형식 내의 구성 요소로 작동해야 합니다. 특정 장치 또는 응용 프로그램에서 만드는 파일에 사용할 수 있는 코덱에 대한 자세한 내용은 해당 하드웨어 또는 소프트웨어 제조업체에 문의하십시오.

맨 위로 

비디오 및 애니메이션 형식

- 3GP
- 애니메이션 GIF(GIF)(Windows 전용)
- DV(MOV나 AVI 컨테이너 형식 또는 컨테이너가 없는 DV 스트림 형식)
- FLV, F4V

참고: FLV 및 F4V 형식은 각각 비디오 및 오디오 형식 집합과 연관된 컨테이너 형식입니다. F4V 파일에는 일반적으로 H.264 비디오 코덱과 AAC 오디오 코덱을 사용하여 인코딩된 비디오 데이터가 포함됩니다. FLV 파일에는 일반적으로 On2 VP6 또는 Sorenson Spark 코덱을 사용하여 인코딩된 비디오 데이터와 mp3 오디오 코덱을 사용하여 인코딩된 오디오 데이터가 포함됩니다. 하지만 Adobe Media Encoder에서는 Sorenson Spark 코덱이 아닌 On2 VP6 비디오 코덱을 사용하여 FLV 파일을 가져올 수 있습니다.

- QuickTime 동영상(MOV - Windows의 경우 QuickTime Player 필요)
- MPEG-1, MPEG-2 및 MPEG-4 형식(MPEG, MPE, MPG, M2V, MPA, MP2, M2A, MPV, M2P, M2T, MTS, AC3, MP4, M4V, M4A, VOB, 3GP, AVC, h.264)

참고: 특정 최신식 카메라와 연관된 일부 형식은 MPEG-4 인코딩을 사용합니다. 예를 들어 XDCAM EX 형식은 MP4 파일을 사용하고 AVCHD 형식은 MTS 파일을 사용합니다.

- Media eXchange Format(MXF)
- MXF OP1a

참고: MXF는 컨테이너 형식입니다. Adobe Media Encoder에서는 MXF 파일 내에 포함된 일부 유형의 데이터만 가져올 수 있습니다. Adobe Media Encoder에서는 DV, DVCPRO, DVCPRO50, DVCPRO HD 및 AVC-Intra 코덱을 사용하여 Panasonic 카메라에 사용되는 다양한 Op-Atom 형식을 가져와서 Panasonic P2 미디어에 기록할 수 있습니다. 또한 Adobe Media Encoder에서는 XDCAM HD 파일을 MXF 형식으로 가져올 수도 있습니다.

- P2 동영상(MXF)
- Netshow(ASF - Windows 전용)
- RED Raw(R3D)
- Windows용 비디오(AVI 및 WAV - Mac OS의 경우 QuickTime Player 필요)
- Windows Media(WMV, WMA, ASF - Windows 전용)
- Cinema DNG (.dng)
- Phantom (.cine)

오디오 형식

- Adobe 사운드 문서(ASND - 병합된 단일 트랙으로 가져온 멀티트랙 파일)
- 고급 오디오 코딩(AAC, M4A)
- 오디오 교환 파일 형식(AIF, AIFF)
- 돌비
- QuickTime(MOV - Windows의 경우 QuickTime Player 필요)
- MP3(MP3, MPEG, MPG, MPA, MPE)
- Windows용 비디오(AVI 및 WAV - Mac OS의 경우 QuickTime Player 필요)
- Windows Media Audio(WMA - Windows 전용)
- 웨이브(WAV)

스틸 이미지 형식

- Adobe Illustrator(AI, EPS)
- Photoshop(PSD)
- 비트맵(DIB, RLE)(Windows만 해당)
- 비트맵(BMP)
- Cineon/DPX(CIN, DPX)
- GIF
- Icon 파일(ICO - Windows 전용)
- JPEG(JPE, JPG, JPEG, JFIF)
- PICT(PIC, PCT)
- PNG(Portable Network Graphics)
- Targa(TGA, ICB, VDA, VST)
- TIFF(TIF)
- ARRIRAW(.ari)

참고: 스틸 이미지 형식의 파일을 시퀀스로 가져올 수 있습니다. 자세한 내용은 [인코딩 대기열로 항목 가져오기](#)를 참조하십시오.

폐쇄 자막 형식

- Scenarist 폐쇄 자막(.scc)
- MacCaption VANC(.mcc)
- W3C/SMPTE/EBU 타임드 텍스트(.xml)
- EBU N19 자막(.stl)
- Distribution Format Exchange Profile(.dfxp)

프로젝트 파일 형식

- Adobe Premiere Pro(PRPROJ)
- After Effects(AEP, AEPX)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

로그 파일을 사용한 작업

- 인코딩 로그 파일
- 오류 로그 파일

맨 위로 

인코딩 로그 파일

인코딩 로그 파일은 인코딩 대기 중이었던 모든 파일이 성공적으로 완료되었는지에 대한 기록이 포함된 일반 텍스트 파일입니다. 인코딩한 각 파일의 인코딩 상태는 파일(최신 항목은 파일 끝에 위치)의 마지막에 추가됩니다. 사용자가 항목을 수동으로 지울 때까지 항목이 로그 파일에 추가됩니다. 로그 파일 항목을 지우려면 텍스트 편집기에서 파일을 열고, 항목을 모두 선택하여 삭제한 다음 기본 파일 이름(AMEEncodingLog.txt)을 사용하여 빈 파일을 저장합니다.

이 로그 파일은 다음 위치에 저장됩니다.

- Windows 7 및 8: C:\Users\[user]\Documents\Adobe\Adobe Media Encoder\8.0\AMEEncodingLog.txt
- Mac OS: /Users/[user]/Documents/Adobe/Adobe Media Encoder/8.0/AMEEncodingLog.txt

로그 파일을 보려면 [파일] > [로그 보기] 또는 **Ctrl + L**을 누르십시오.

다음과 같은 두 가지 로그 파일이 있습니다.

- AMEEncodingLog.txt: 성공적으로 인코딩된 작업의 경우
- AMEEncodingErrorLog.txt: 실패하거나 사용자에게 의해 중지된 작업의 경우

맨 위로 

오류 로그 파일

로그 파일 및 오류 로그 파일은 Adobe Media Encoder 파일과 같은 위치에 저장됩니다.

오류 로그 파일을 보려면 [파일] > [오류 표시]를 선택합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

비디오와 오디오 인코딩 및 압축

- 시간 압축 및 공간 압축
- 비트 전송률
- 프레임 속도
- 키 프레임
- 이미지 중형비 및 프레임 크기
- 픽셀 중형비
- 인터레이스 및 비인터레이스 비디오
- HD(High-Definition) 비디오**

비디오 및 오디오를 디지털 형식으로 기록할 때는 파일 크기와 비트 전송률 간의 품질 균형을 맞추는 작업이 포함됩니다. 대부분의 형식에서는 압축을 사용하여 선택적으로 품질을 낮춤으로써 파일 크기와 비트 전송률을 줄입니다. 압축은 동영상을 효과적으로 저장하고 전송하고 재생할 수 있도록 동영상의 크기를 줄이는 데 필수적입니다.

특정 유형의 장치에서 특정 대역폭으로 재생할 수 있도록 동영상 파일을 내보내는 경우 인코더(코덱)를 먼저 선택해야 합니다. 인코더들은 저마다 다른 압축 스키마를 사용하여 정보를 압축하며, 저마다 다른 디코더를 사용하여 데이터를 재생할 수 있도록 압축 해제 및 해석합니다.

광범위한 코덱을 사용할 수 있으며 한 코덱이 모든 상황에 최적이지는 않습니다. 예를 들어, 만화 애니메이션을 압축하는 데 최적인 코덱은 대개 라이브 액션 비디오를 압축하는 데 효율적이지 않습니다.

압축은 무손실(이미지에서 버려진 데이터가 없는 경우) 압축일 수도 있고 손실(데이터를 선택적으로 버린 경우) 압축일 수도 있습니다.

압축 및 기타 인코딩 특성에 영향을 미치는 다양한 요소는 [내보내기 설정] 대화 상자를 통해 제어할 수 있습니다. [인코딩 및 내보내기](#)를 참조하십시오.

John Dickinson은 *After Effects* 및 *Premiere Pro*와 함께 *Adobe Media Encoder*를 사용하는 방법을 시연하는 비디오 자습서를 [Adobe 웹 사이트](#)에 제공합니다.

인코딩 및 압축 옵션에 대한 자세한 내용은 이 FAQ 항목 "[FAQ: After Effects에서 렌더링하거나 내보낼 때 가장 적합한 형식](#)"을 참조하십시오.

[맨 위로](#)

시간 압축 및 공간 압축

비디오 및 오디오 데이터를 압축할 때 일반적으로 공간 압축 및 시간 압축의 두 가지 범주로 구분합니다. 공간 압축은 주변 프레임과는 별개인 하나의 데이터 프레임에 적용되며, 종종 인트라 프레임 압축이라 불립니다.

시간 압축은 프레임 간 차이점을 확인하여 이에 해당하는 부분만을 저장하므로 프레임들은 이전 프레임과의 차이점을 바탕으로 묘사됩니다. 변경되지 않은 영역은 이전 프레임에서 반복됩니다. 시간 압축을 또한 인터 프레임 압축이라고도 합니다.

[맨 위로](#)

비트 전송률

비트 전송률(데이터 속도)은 비디오 클립의 품질 및 해당 파일을 다운로드하는 데 대역폭 제한이 있는 시청자에게 영향을 미칩니다.

인터넷으로 비디오를 전송할 경우, 낮은 비트 전송률로 파일을 생성하십시오. 고속 인터넷 연결이 가능한 사용자는 대기 시간이 거의 없이 파일을 볼 수 있지만 품질이 낮은 연결을 사용하는 사용자는 파일이 다운로드될 때까지 기다려야 합니다. 다수의 사용자의 인터넷 속도가 좋지 않은 경우 제한 시간 이내에 다운로드할 수 있도록 비디오 클립을 짧게 만드십시오.

[맨 위로](#)

프레임 속도

비디오는 화면에 일련의 이미지가 빠른 속도로 표시되어 움직이는 것처럼 보이는 효과를 말합니다. 매초마다 나타나는 프레임 수는 프레임 속도라고 하며, 초당 프레임 수(fps)로 측정됩니다. 이 프레임 속도가 높을수록 이미지 시퀀스를 표시하는 데 초당 더 많은 프레임이 사용되어 영상이 보다 자연스러워집니다. 하지만 고화질에서는 프레임 속도가 높아짐에 따라 더 많은 양의 데이터가 필요하므로 높은 대역폭을 필요로 합니다.

디지털식으로 압축된 비디오의 경우 프레임 속도가 높을수록 파일 크기는 커집니다. 이때 파일 크기를 줄이기 위해서는 프레임 속도 또는 비트 전송률을 낮춰야 합니다. 프레임 속도는 그대로 두고 비트 전송률을 낮출 경우 이미지 품질이 저하됩니다.

비디오는 기본 프레임 속도(비디오가 처음 녹화될 당시의 프레임 속도)에서 훨씬 더 화질이 좋으므로, Adobe는 전송 채널 및 재생 플랫폼에서 허용하는 한도에서 프레임 속도를 높게 설정해둘 것을 권장합니다. 풀 모션 NTSC 비디오의 경우 29.97fps를 사용하고 PAL 비디오의 경우 25fps를 사용하십시오. 프레임 속도를 낮추면 Adobe Media Encoder에서는 선형 비례 관계에 기반해 프레임을 삭제합니다. 프레임 속도를 줄여야만 하는 경우에는 최선의 결과를 위해 해당 속도를 약수로 줄이는 것이 좋습니다. 예를 들어, 소스의 프레임 속도가 24fps일 경우 프레임 속도를 12 fps, 8 fps, 6 fps, 4 fps, 3 fps 또는 2 fps로 줄입니다.

모바일 장치의 경우 [사전 설정 브라우저] 패널에서 장치별 인코딩 사전 설정을 사용합니다.

참고: 포함된 비디오가 있는 SWF 파일을 만드는 경우 비디오 클립과 SWF 파일의 프레임 속도가 같아야 합니다. SWF 파일 및 포함된 비디오 클립에 다른 프레임 속도를 사용하면 일관되지 않게 재생되지 않습니다.

맨 위로 ↑

키 프레임

키 프레임은 비디오 클립에 일정한 간격으로 삽입된 완전한 비디오 프레임(또는 이미지)입니다. 키 프레임 사이에 있는 프레임들에는 키 프레임 간에 발생하는 변화에 관한 정보가 포함되어 있습니다.

참고: 키 프레임은 특정 시간의 애니메이션 속성을 정의하는 마커인 키 프레임과 다릅니다.

기본적으로 Adobe Media Encoder는 비디오 클립의 프레임 속도를 기반으로 사용할 키 프레임 간격(키 프레임 거리)을 자동으로 결정합니다. 키 프레임 거리 값은 인코더에서 비디오 이미지를 재평가하는 횟수 및 전체 프레임 또는 키 프레임을 파일에 기록하는 횟수를 나타냅니다.

영상에 장면 변화가 많거나 빠른 속도로 움직이는 모션 또는 애니메이션이 포함되어 있는 경우 키 프레임 거리를 낮출수록 전체 이미지 품질이 개선될 수 있습니다. 키 프레임 거리가 짧을수록 출력 파일 크기는 더 커집니다.

키 프레임 거리 값을 줄이는 동시에 유사한 이미지 품질을 유지하려면 비디오 파일의 비트 전송률을 높여야 합니다.

맨 위로 ↑

이미지 종횡비 및 프레임 크기

프레임 속도와 더불어, 파일의 프레임 크기는 고품질 비디오를 제작하는 데 중요합니다. 특정 비트 전송률에서 프레임 크기를 늘리면 비디오 품질이 저하됩니다.

이미지 종횡비는 이미지 높이에 대비한 너비 비율입니다. 가장 일반적인 이미지 종횡비는 4:3(표준 텔레비전) 및 16:9(와이드스크린 및 HD 텔레비전)입니다.

맨 위로 ↑

픽셀 종횡비

대부분의 컴퓨터 그래픽은 높이:너비 종횡비가 1:1인 정사각형 픽셀을 사용합니다.

일부 디지털 비디오 형식에서는 픽셀이 정사각형이 아닙니다. 예를 들어, 표준 NTSC 디지털 비디오(DV)의 프레임 크기는 720 x 480픽셀이며, 4:3의 종횡비로 표시됩니다. 즉, 이는 각 픽셀의 종횡비(PAR)가 0.91(좁고 긴 픽셀)인 사각형임을 의미합니다.

맨 위로 ↑

인터레이스 및 비인터레이스 비디오

인터레이스 비디오는 각 비디오 프레임을 구성하는 두 개의 필드로 구성됩니다. 각 필드에는 프레임에 있는 가로선 수가 절반씩 포함됩니다. 위쪽 필드(필드 1)에는 모든 홀수 번째 선이 포함되고 아래쪽 필드(필드 2)에는 모든 짝수 번째 선이 포함됩니다. 인터레이스 비디오 모니터(예, 텔레비전)는 먼저 한 필드의 모든 선을 주사한 후에 다른 필드의 모든 선을 주사함으로써 각 프레임을 표시합니다. 필드 순서는 먼저 주사되는 필드를 지정합니다. NTSC 비디오에서는 새 필드가 초당 59.94회로 화면에 주사되는데 이는 29.97fps 프레임 속도에 해당합니다.

비인터레이스 비디오 프레임은 필드로 분리되지 않습니다. 컴퓨터 모니터와 같은 프로그래시브 스캔 모니터는 모든 가로선을 위에서 아래로 한 번에 주사하여 비인터레이스 비디오 프레임을 표시합니다.

사용자가 인터레이스 소스를 비인터레이스 출력으로 인코딩하도록 선택할 때마다 Adobe Media Encoder는 인코딩 전에 비디오 인터레이스를 제거합니다.

HD(High-Definition) 비디오

HD(High-Definition) 비디오란 *SD(Standard-Definition)* 비디오 형식보다 픽셀 크기가 큰 비디오 형식을 나타냅니다. 일반적으로 *SD(Standard-Definition)*는 NTSC 및 PAL(수직선이 각각 약 480개 및 576개)과 같은 아날로그 TV 표준과 픽셀 크기가 비슷한 디지털 형식을 나타냅니다. 가장 일반적인 HD 형식은 픽셀 크기가 1280 x 720 또는 1920 x 1080이며, 이미지纵横비가 16:9입니다.

HD 비디오 형식에는 인터레이스 및 비인터레이스 형태가 포함됩니다. 일반적으로 최고 해상도 형식은 높은 프레임 속도로 인터레이스됩니다. 비인터레이스 비디오의 픽셀 크기가 이와 같은 경우 필요한 데이터 속도가 너무 높기 때문입니다.

HD 비디오 형식은 세로 픽셀 크기, 검색 모드 및 프레임 또는 필드 속도(스캔 모드에 따라 다름)에 의해 지정됩니다. 예를 들어 *1080i60*은 초당 60개의 인터레이스 1920 x 1080 필드에 대한 인터레이스 스캔을 의미하고, *720p30*은 초당 30개의 비인터레이스 1280 x 720 프레임에 대한 프로그레시브 스캔을 의미합니다. 양쪽 스캔 모두 프레임 속도는 초당 약 30개 프레임입니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

기본 키보드 단축키

- 응용 프로그램 단축키
- 사전 설정 단축키
- 사전 설정 브라우저 단축키
- 작업 영역 단축키
- 탐색 단축키
- 감시 폴더 단축키
- 내보내기 설정 대화 상자
- 키보드 단축키 사용자 정의
- 다운로드할 수 있는 키보드 단축키

응용 프로그램 단축키

결과	Windows	Mac OS
환경 설정 대화 상자 열기	Ctrl+,	Cmd+,
키보드 단축키 대화 상자	Shift+Ctrl+Alt+K	Shift+Cmd+Alt+K
AME 종료	Ctrl+Q	Cmd+Q
소스 추가	Ctrl+I	Cmd+I
감시 폴더 추가	Ctrl+Alt+I	Cmd+Opt+I
대기열 시작/일시 정지	Enter	Enter
대기열 중지	Esc	Esc
현재 항목 중지	Ctrl+- (빼기)	Cmd+- (빼기 기호)
대기열 저장	Ctrl+S	Cmd+S
로그 표시	Ctrl+L	Cmd+L
오류 표시	Ctrl+Alt+L	Cmd+Opt+L
실행 취소	Ctrl+Z	Cmd+Z
다시 실행	Shift+Ctrl+Z	Shift+Cmd+Z
다시 실행	Ctrl+Y	Cmd+Y
컷	Ctrl+X	Cmd+X
붙여넣기	Ctrl+V	Cmd+V
지우기	Delete	Delete
복제	Ctrl+D	Cmd+D
모두 선택	Ctrl+A	Cmd+A
상태 다시 설정	Ctrl+.	Cmd+.
내보내기 설정 대화 상자 열기	Ctrl+E	Cmd+E
도움말 시작	F1	F1

사전 설정 단축키

결과	Windows	Mac OS
사전 설정 대화 상자 열기	Ctrl+Alt+E	Cmd+Opt+E
대기열에 적용	Ctrl+U	Cmd+U
감시 폴더에 적용	Ctrl+Alt+U	Cmd+Opt+U
사전 설정 만들기	Ctrl+N	Cmd+N
사전 설정 그룹 만들기	Ctrl+G	Cmd+G
사전 설정 별칭 만들기	Ctrl+B	Cmd+B
사용자 사전 설정 또는 사전 설정 그룹 이름 바꾸기	Ctrl+R	Cmd+R

맨 위로 ¹

사전 설정 브라우저 단축키

결과	Windows	Mac OS
대기열 소스에 사전 설정 적용	사전 설정 두 번 클릭	사전 설정 두 번 클릭
감시 폴더에 사전 설정 적용	Alt+ 사전 설정 두 번 클릭	Alt+ 사전 설정 두 번 클릭
시스템 사전 설정 별칭 만들기	사전 설정 드래그	사전 설정 드래그
시스템 사전 설정의 새로운 사전 설정	Alt+ 사전 설정 드래그	Opt+ 사전 설정 드래그
사용자 사전 설정 별칭 만들기	Alt+ 사전 설정 드래그	Opt+ 사전 설정 드래그
폴더 및 모든 하위 폴더 열기/닫기	Ctrl+ 사전 설정 두 번 클릭	Cmd+ 사전 설정 두 번 클릭
시스템 사전 설정 표시	Alt+ 사전 설정 마우스 오른쪽 단추 클릭	Opt+ 사전 설정 마우스 오른쪽 단추 클릭

맨 위로 ¹

작업 영역 단축키

결과	Windows	Mac OS
대기열 닫기/열기 패널	Ctrl+1	Cmd+1
인코딩 닫기/열기 패널	Ctrl+2	Cmd+2
감시 폴더 닫기/열기 패널	Ctrl+3	Cmd+3
사전 설정 브라우저 닫기/열기	Ctrl+4	Cmd+4
현재 패널 닫기	Ctrl+W	Cmd+W
커서 아래 패널 최대화/복원	~ (backtick)	~ (backtick)
현재 패널 최대화/복원	Shift+~	Shift+~
커서 아래 패널 최대화/복원(비영어권 키보드)	<	<
현재 패널 최대화/복원(비영어권 키보드)	Shift+<	Shift+<

맨 위로 ¹

탐색 단축키

결과	Windows	Mac OS
폴더 열기/닫기	오른쪽 및 왼쪽 화살표	오른쪽 및 왼쪽 화살표
목록의 이전/다음 항목 선택	위쪽 및 아래쪽 화살표	위쪽 및 아래쪽 화살표
현재 선택 영역에 목록의 이전/다음 항목을 추가합니다	Shift +위쪽/아래쪽 화살표	Shift +위쪽/아래쪽 화살표
목록의 이전/다음 항목을 선택합니다. 폴더를 선택하는 경우 오른쪽 화살표를 누르면 폴더가 열리고 왼쪽 화살표를 누르면 폴더가 닫힙니다.	오른쪽 및 왼쪽 화살표	오른쪽 및 왼쪽 화살표
현재 선택 영역에 목록의 이전/다음 항목을 추가합니다. 폴더를 선택하는 경우 오른쪽 화살표를 누르면 폴더가 열리고 왼쪽 화살표를 누르면 폴더가 닫힙니다.	Shift +오른쪽 및 왼쪽 화살표	Shift +오른쪽 및 왼쪽 화살표

맨 위로 ¹

감시 폴더 단축키

결과	Windows	Mac OS
새 소스에 대한 감시 폴더 다시 검사	Shift +두 번 클릭	Shift +두 번 클릭

맨 위로 ¹

내보내기 설정 대화 상자

결과	Windows	Mac OS
재생 헤드를 한 프레임 앞/뒤로 이동	왼쪽/오른쪽 화살표	왼쪽/오른쪽 화살표
재생 헤드를 시작/끝 프레임으로 이동	홈/종료	홈/종료
소스 범위 시작 지점을 재생 헤드의 현재 위치로 설정	I	I
소스 범위 종료 지점을 재생 헤드의 현재 위치로 설정	O	O
재생 헤드를 시작 지점으로 이동	Q	Q
재생 헤드를 종료 지점으로 이동	W	W
프레임 미리 보기 확대	Ctrl ++ (더하기)	Cmd ++ (더하기)
프레임 미리 보기 축소	Ctrl + (빼기)	Cmd + (빼기)
사전 설정을 EPR 파일로 내보내기	Alt + "사전 설정 저장" 단추 클릭	Opt + "사전 설정 저장" 단추 클릭

비트율 필드(Mbps):		
결과	Windows	Mac OS
현재 값을 1씩 증가 또는 감소	Shift +위쪽/아래쪽 화살표	Shift +위쪽/아래쪽 화살표
현재 값을 0.1씩 증가 또는 감소	위쪽 및 아래쪽 화살표	위쪽 및 아래쪽 화살표

현재 값을 0.01씩 증가 또는 감소	Ctrl+위쪽/아래쪽 화살표	Cmd+위쪽/아래쪽 화살표
현재 값을 0.001씩 증가 또는 감소	Ctrl+Alt+위쪽/아래쪽 화살표	Cmd+Opt+위쪽/아래쪽 화살표

비트율 필드(Kbps):		
결과	Windows	Mac OS
현재 값을 10씩 증가 또는 감소	Shift+위쪽/아래쪽 화살표	Shift+위쪽/아래쪽 화살표
현재 값을 1씩 증가 또는 감소	위쪽 및 아래쪽 화살표	위쪽 및 아래쪽 화살표
현재 값을 0.1씩 증가 또는 감소	Ctrl+위쪽/아래쪽 화살표	Cmd+위쪽/아래쪽 화살표
현재 값을 0.01씩 증가 또는 감소	Ctrl+Alt+위쪽/아래쪽 화살표	Cmd+Opt+위쪽/아래쪽 화살표

정수를 포함하는 숫자 필드(예: 프레임 너비 설정):		
결과	Windows	Mac OS
현재 값을 1씩 증가 또는 감소	위쪽 및 아래쪽 화살표	위쪽 및 아래쪽 화살표
현재 값을 10씩 증가 또는 감소	Shift+위쪽/아래쪽 화살표	Shift+위쪽/아래쪽 화살표
현재 값을 100씩 증가 또는 감소	Ctrl+위쪽/아래쪽 화살표	Cmd+위쪽/아래쪽 화살표
현재 값을 1000씩 증가 또는 감소	Ctrl+Shift+위쪽/아래쪽 화살표	Cmd+Shift+위쪽/아래쪽 화살표

키보드 단축키 사용자 정의

편집 > 키보드 단축키(Windows) 또는 응용 프로그램 > 키보드 단축키(Mac OS)를 선택하여 Adobe Media Encoder에서 키보드 단축키를 사용자 정의합니다.

예를 들어 잘라내기 작업의 키보드 단축키를 **Ctrl+x**에서 **Ctrl+t**로 변경하려면 다음을 수행합니다.

1. 편집 > 키보드 단축키를 선택합니다.
2. 키보드 단축키 채널에서 편집 메뉴를 왼쪽으로 펼치도록 클릭하여 확장합니다.
3. 잘라내기를 선택합니다.
4. **Ctrl+x** 옆의 을 클릭하여 기존 명령을 삭제합니다.
5. 추가를 클릭합니다.
6. **Ctrl+t**를 누릅니다.
7. 확인을 클릭합니다.

키보드 단축키 대화 상자

결과	Windows	Mac OS
대화 상자의 모든 범주 확장/축소	Alt+범주 제목 클릭	Opt+범주 제목 클릭

다운로드할 수 있는 키보드 단축키

다음 링크를 클릭하여 Adobe Media Encoder 단축키 전체 목록을 pdf 형식으로 다운로드하십시오.



 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

압축 팁

비디오 압축 팁

최종 출력 시까지 전 비디오 작업에 걸쳐 프로젝트의 기본 형식을 유지합니다. 원본 영상이나 가능한 가장 덜 압축된 영상을 사용합니다. 손실 압축 인코더를 사용하여 비디오를 압축할 때마다 비디오의 품질이 저하됩니다. 1차적인 압축을 통한 품질 손실은 종종 허용되지만 이미 압축된 비디오를 다시 인코딩하거나 다시 압축하면 허용할 수 있는 품질 이하로 떨어집니다. 또한 이미 인코딩 및 압축된 비디오에는 노이즈나 아티팩트가 포함될 수 있으므로 재차 인코딩 및 압축하는 경우 시간이 더 오래 소요되고 파일 크기도 커집니다.

비디오를 되도록 짧게 만듭니다. 비디오의 시작 및 끝 부분을 트리밍하고 비디오를 편집하여 불필요한 내용을 제거합니다. [인코딩 이전에 소스 자르기 및 트리밍](#)을 참조하십시오.

압축 설정을 조정합니다. 영상을 압축해서 문제가 없어 보일 경우 설정을 변경하여 파일 크기를 줄여 봅니다. 압축하는 비디오에 가장 적합한 설정을 찾을 때까지 필름을 테스트하고 압축 설정을 수정합니다. 모든 비디오에는 압축 및 파일 크기에 영향을 주는 다양한 특성이 있으므로 각 비디오는 최상의 결과를 위한 고유한 설정이 필요합니다. [인코딩 및 내보내기](#)를 참조하십시오.

빠른 움직임을 제한합니다. 파일 크기가 염려되는 경우 움직임을 제한하십시오. 움직임을 많으면 파일 크기가 증가합니다. 특히 흔들리는 카메라로 찍거나 롤링, 확대/축소할 경우에는 파일 크기가 커질 수 있습니다. 불필요한 움직임을 제거하기 위해 **After Effects**에서 동작을 안정화시키는 기능을 사용할 수 있습니다.

적절한 크기를 선택합니다. [이미지纵横비와 프레임 크기](#)를 참조하십시오.

적정 프레임 속도를 선택합니다. [프레임 속도](#)를 참조하십시오.

적절한 키 프레임 수를 선택합니다. [키 프레임](#)을 참조하십시오.

노이즈와 그레인을 줄입니다. 소스 이미지에 노이즈와 그레인이 있으면 인코딩된 파일의 크기가 증가합니다. 이러한 노이즈와 그레인을 줄이려면 **Adobe Premiere Pro** 또는 **After Effects**의 유틸리티를 사용하는 것이 가장 좋습니다.

오디오 압축 팁

오디오 제작 원칙도 비디오 제작과 동일합니다. 좋은 품질로 오디오를 압축하려면 소스 녹음 시 왜곡 및 가청 아티팩트가 없는 오디오 파일로 시작해야 합니다.

CD의 자료를 인코딩하는 경우 사운드 카드의 아날로그 입력 대신 직접적인 디지털 전송 방법으로 파일을 녹음해 보십시오. 사운드 카드에서는 불필요한 디지털-아날로그 및 아날로그-디지털 변환으로 인해 대상 오디오에 노이즈가 생길 수 있습니다. 직접적인 디지털 전송 도구는 **Windows**와 **Mac OS**에서 모두 사용할 수 있습니다. 아날로그 소스에서 녹음해야 하는 경우에는 사용 가능한 최상의 고품질 사운드 카드를 사용하십시오.

참고: 소스 오디오 파일이 모노인 경우 **Flash**에서 사용할 수 있도록 모노로 인코딩하는 것이 좋습니다. **Adobe Media Encoder**를 사용하여 인코딩하고 인코딩 사전 설정을 사용하는 경우 사전 설정이 스테레오 또는 모노에서 인코딩하는지 확인하고 필요한 경우 모노를 선택합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

내보낼 수 있는 파일 형식

비디오 및 애니메이션

스틸 이미지 및 스틸 이미지 시퀀스

오디오

Adobe Media Encoder가 설치된 응용 프로그램에 따른 설치 코덱

Adobe Media Encoder를 사용하여 파일을 내보내려면 [내보내기 설정] 대화 상자에서 출력할 형식을 선택하십시오. 선택한 형식에 따라 사용할 수 있는 사전 설정 옵션이 달라집니다. 원하는 출력 유형에 가장 잘 맞는 형식을 선택하십시오.

Adobe Media Encoder는 독립 실행형 응용 프로그램으로 사용할 수도 있고, Adobe Premiere Pro, After Effects, Prelude 및 Flash Professional의 일부 구성 요소로 사용할 수도 있습니다. 그러므로 Adobe Media Encoder가 어느 응용 프로그램에 설치되어 있는가에 따라 내보낼 수 있는 형식이 달라질 수 있습니다.

MOV, AVI, 및 MXF와 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 인코딩된 데이터를 포함할 수 있습니다. 또한 설치된 코덱(특히 인코더)에 따라 Adobe Media Encoder에서 인코딩할 수 있는 이들 컨테이너 파일의 비디오 및 오디오 데이터도 달라집니다. 대부분의 코덱의 경우 운영 체제에 설치해야 하며 QuickTime 또는 Windows용 비디오 형식 내의 구성 요소로 작동해야 합니다.

그 외에 다른 소프트웨어가 설치된 경우 설치된 소프트웨어 응용 프로그램에 따라 다음 옵션을 사용할 수 있습니다.



비디오 및 애니메이션

- AS-11(AVCI for HD Shim, IMX for SD Shim). IMX는 MPEG-2입니다.
- 애니메이션 GIF(Windows 전용)
- H.264(AAC, 3GP, MP4, M4V, MPA(오디오), AC3(오디오), WAV(PCM 오디오)). 오디오 옵션에는 AAC, Dolby Digital 및 MPEG(SurCode)가 있습니다. MPEG 오디오 옵션에는 MPEG-1, Layer I 및 MPEG-1, Layer II가 있습니다. 돌비 디지털 오디오 옵션에는 돌비 디지털, Dolby Digital Plus 및 SurCode가 있습니다.
- H.264 블루레이(M4V, WAV(PCM 오디오)). 오디오 옵션에는 돌비 디지털 및 PCM이 있습니다. MPEG 오디오 옵션에는 MPEG-1, Layer I 및 MPEG-1, Layer II가 있습니다. 돌비 디지털 오디오 옵션에는 돌비 디지털, Dolby Digital Plus, 블루레이 호환 기본 스트림, 블루레이 호환 2차 오디오 스트림 및 SurCode가 있습니다.
- MPEG-2(MPA, M2V, MPG, M2T, WAV(PCM 오디오), AC3(Dolby 오디오)). 오디오 옵션에는 Dolby Digital, MPEG 및 PCM이 있습니다.
- MPEG-2 DVD(M2V, MPG, MPA(오디오), WAV(PCM 오디오), AC3(Dolby 오디오))
- MPEG-2 블루레이(M2V, M2T, WAV, AC3)
- MPEG-4(3GP, MP4, M4V, AAC(오디오)). 오디오 옵션에는 AAC가 있습니다.
- DNxHD MXF OP1a

참고: MXF는 컨테이너 형식입니다. Adobe Media Encoder에서는 DVCPRO25, DVCPRO50 및 DVCPRO100, AVC-Intra 등의 코덱을 사용하여 MXF 컨테이너의 Op-Atom 유형 동영상 파일을 인코딩하거나 내보낼 수 있습니다. Premiere Pro는 MPEG-2 에센스 항목을 포함하는 MXF 파일을 내보낼 수 있으며, 이는 Avid Unity와 같은 시스템에서 사용되는 XDCAM HD 형식과 호환됩니다. 독립 실행형 Adobe Media Encoder도 이러한 형식의 파일

을 내보낼 수 있습니다.

- MXF OP1a(AVC-Intra, XAVC, IMX 및 XDCAM)
- QuickTime 동영상(MOV - Windows의 경우 QuickTime 필요)
- Windows Media(WMV - Windows 전용)
- Windows용 비디오(AVI, AVI(비압축), Windows만 해당)
- Wraptor DCP
- P2 동영상(DVCPRO 및 AVC-Intra)

[맨 위로](#)

스틸 이미지 및 스틸 이미지 시퀀스

- 비트맵(BMP - Windows 전용)
- DPX
- GIF(Windows 전용)
- JPEG
- PNG
- Targa(TGA)
- TIFF(TIF)

[맨 위로](#)

오디오

참고: 스틸 이미지 파일의 시퀀스로 동영상을 내보내려면 스틸 이미지 형식이 선택된 상태에서 [비디오] 탭을 누르고 [시퀀스로 내보내기]를 선택합니다.

- AIFF(Audio Interchange File Format)
- MP3
- 파형 오디오(WAV)
- 고급 오디오 코딩(AAC 오디오)
- Dolby Digital

[맨 위로](#)

Adobe Media Encoder가 설치된 응용 프로그램에 따른 설치 코덱

- Adobe Premiere Pro, After Effects 및 Prelude: 모든 코덱
- 기타 모든 제품: MPEG2, MPEG2 DVD, MPEG2 블루레이, MXF OP1a 및 AS-11 SD를 제외한 모든 코덱

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

환경 설정

일반 환경 설정

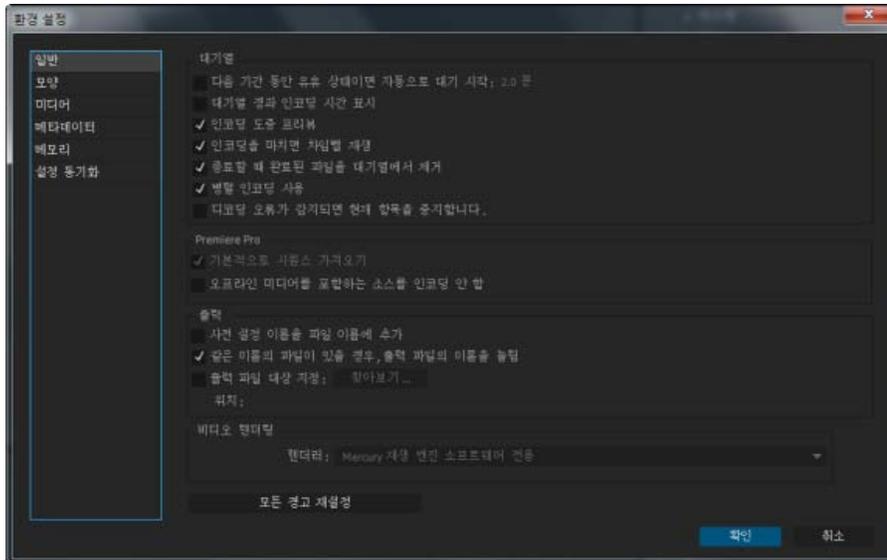
모양

미디어

메타데이터

메모리

설정 동기화



- [환경 설정] 대화 상자를 열려면 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Adobe Media Encoder] > [환경 설정](Mac OS)을 선택합니다.
- 기본 환경 설정을 복원하려면 응용 프로그램을 시작하는 동안 Shift 키를 길게 누릅니다(Windows 및 Mac OS 모두에 해당).

사용자 환경 설정 파일 및 사전 설정 폴더가 Documents 폴더에 있습니다.

- <drive>:\Users\<user>\Documents\Adobe\Adobe Media Encoder\8.0 (Windows)
- /Users/<user>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Media Encoder/8.0/ (Mac OS)

맨 위로

일반 환경 설정

다음 기간 동안 유휴 상태이면 자동으로 대기 시작 항목이 대기열에 추가된 후 지정한 시간이 지나면 자동으로 인코딩 프로세스가 시작됩니다. 초를 채는 타이머는 응용 프로그램과 상호 작용할 때 재설정됩니다. 이 옵션을 선택 취소하면 자동 시작 기능이 비활성화됩니다. 이 환경 설정은 기본적으로 꺼져 있습니다.

대기열 경과 인코딩 시간 표시 인코딩이 시작된 이후의 경과 시간을 보여 줍니다.

인코딩 도중 프리뷰 인코딩되는 동안 비디오 프레임이 [인코딩] 패널에 표시됩니다.

인코딩을 마치면 차임벨 재생 인코딩이 완료되면 차임벨이 재생됩니다.

종료할 때 완료된 파일을 대기열에서 제거 응용 프로그램을 종료할 때 인코딩 대기열에서 인코딩된 항목을 모두 제거합니다.

같은 이름의 파일이 있을 경우, 출력 파일의 이름을 늘림 기본적으로, **Adobe Media Encoder**에서 출력 파일을 생성할 때 동일한 위치에 동일한 이름의 기존 파일이 있는 경우 새 파일의 이름에 증가식 번호가 추가됩니다. 예를 들어, 비디오 클립을 인코딩하고 출력 파일 **video.avi**를 만든 다음 **video.avi**를 삭제하지 않고 같은 파일을 다시 인코딩하는 경우 **Adobe Media Encoder**에서 그 다음 파일의 이름은 **video_1.avi**로 지정합니다.

중분 출력 파일 이름 확인란이 비활성화된 경우 무심코 파일을 덮어쓰지 않도록 서로 다른 파일 이름을 지정해야 합니다.

출력 파일 대상 지정 기본적으로 **Adobe Media Encoder**에서 내보낸 파일은 원본 비디오 클립과 동일한 폴더에 저장됩니다. 인코딩된 미디어 클립을 놓을 대상 폴더를 다르게 선택하려면 시스템에서 원하는 폴더로 이동합니다.

맨 위로 ↑

모양

밝기 인터페이스 밝기를 조정합니다.

언어 응용 프로그램에 사용되는 언어를 지정합니다.

맨 위로 ↑

미디어

미디어 캐시 파일 - 가능한 경우 원본 옆의 미디어 캐시 파일을 저장합니다 기본 위치가 제공됩니다. 찾아보기를 클릭하여 원하는 위치로 이동합니다.

미디어 캐시 데이터베이스 데이터베이스의 기본 위치가 제공됩니다. 찾아보기...를 클릭하여 원하는 위치로 이동합니다. 지우기를 클릭하여 데이터베이스를 지웁니다.

알 수 없는 미디어 시간 기준 이미지 시퀀스 같이 고유한 기본 시간 없이 소스의 프레임 속도를 설정합니다.

가져올 때 캡션 포함 **Adobe Media Encoder**로 파일을 가져올 때 캡션을 포함하려면 이 상자를 선택합니다.

자세한 내용은 [미디어 캐시 데이터베이스 관리](#) 문서를 참조하십시오.

맨 위로 ↑

메타데이터

가져올 때 파일에 **XMP ID** 쓰기 가져온 파일에 ID가 없는 경우 해당 파일에 고유 ID를 기록합니다.

메타데이터 범주의 다른 설정에 대한 자세한 내용은 [내보내기 및 썸 XMP 메타데이터](#)를 참조하십시오.

맨 위로 ↑

메모리

다른 응용 프로그램에 예약된 **RAM** **Adobe Media Encoder**는 **Adobe Premiere Pro**, **After Effects**, **SpeedGrade**, **Prelude** 및 **Photoshop**와 메모리 풀을 공유합니다. [다른 응용 프로그램에 예약된 **RAM**] 값은 메모리 풀에 있는 메모리 양을 나타냅니다. 다른 응용 프로그램이나 운영 체제에 **RAM** 할당량을 더 많게 또는 적게 지정하면 이 값이 변경됩니다. [다른 응용 프로그램에 예약된 **RAM**] 값을 낮추면 메모리 풀을 공유하는 응용 프로그램에 더 많은 **RAM**을 할당할 수 있습니다.

참고: [다른 응용 프로그램에 예약된 **RAM**] 환경 설정 값을 너무 낮게 설정하지 마십시오. 운영 체제 및 다른 응용 프로그램의 메모리를 가져다 쓰면 성능이 저하될 수 있습니다.

↑

설정 동기화

설정 동기화 환경 설정을 통해 여러 컴퓨터에 걸쳐 설정을 동기화하여 유지하십시오. 작업 영역 레이아웃, 키보드 단축키 및 사전 설정과 관련된 환경 설정을 **Creative Cloud** 계정에 업로드할 수 있습니다. 그런 다음 설정을 다운로드하고 다른 컴퓨터에 설정을 적용할 수 있습니다.

자세한 내용은 [설정 동기화](#) 문서를 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

단축키

키보드 단축키 사용은 작업 속도는 물론이고 효율성까지 높이는 좋은 방법입니다. Adobe Media Encoder의 전체 단축키 목록을 보려면 다음 pdf를 다운로드하십시오.

 [AME-KBSC.pdf](#)

키보드 단축키의 html 버전은 [여기](#)에서 확인할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

인코딩 및 내보내기

환경 설정 및 설정 동기화

최신 버전의 Adobe Media Encoder는 Adobe Premiere Pro, After Effects 및 여러 기타 Creative Cloud 응용 프로그램에서 사용되는 기능과 유사한 설정 동기화 기능을 포함합니다.

설정 동기화 기능을 통해 키보드 단축키, 환경 설정, 사용자 사전 설정 등과 같은 설정을 여러 컴퓨터에 걸쳐 동일하게 유지할 수 있습니다. 모든 설정은 Creative Cloud 계정에 업로드한 다음 다른 컴퓨터로 다운로드하고 적용할 수 있습니다.

설정 동기화

다른 계정의 설정 동기화

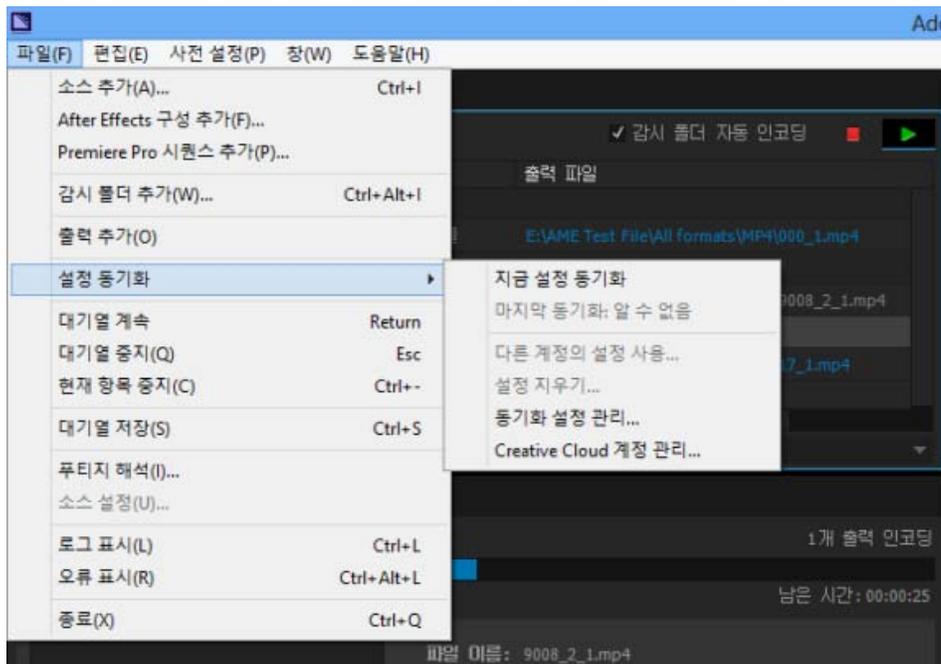
동기화 설정 관리

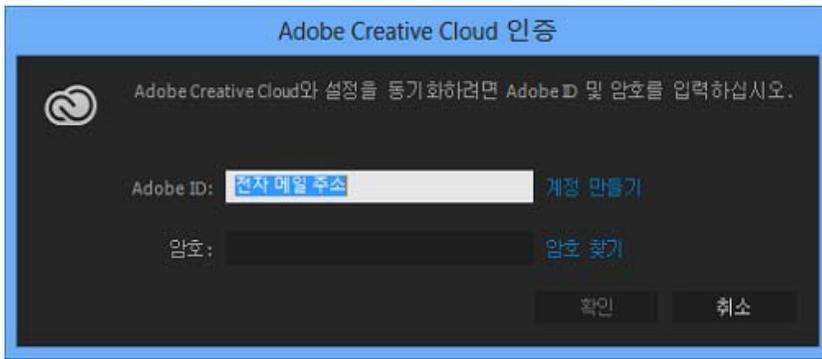
[맨 위로](#)

설정 동기화

설정 동기화를 시작하려면 [파일] > [설정 동기화] > [지금 설정 동기화]를 클릭합니다.

Creative Cloud로 계정을 인증하려면 Adobe ID 및 암호를 입력합니다.





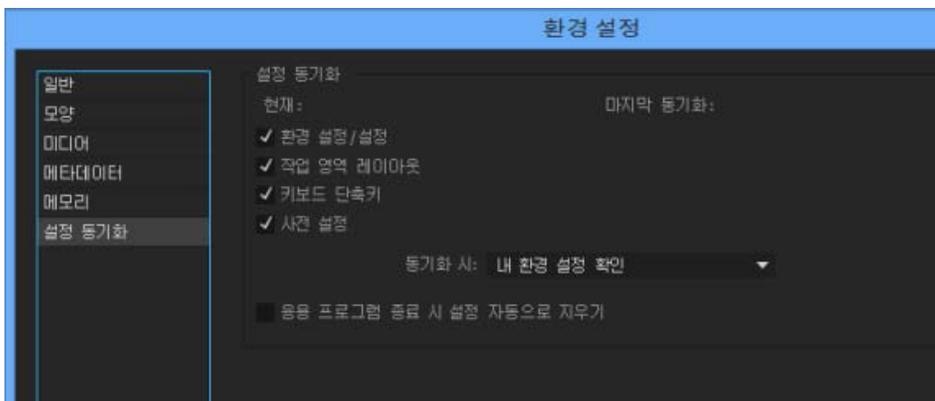
[맨 위로](#)

다른 계정의 설정 동기화

또한 다른 Adobe 계정의 설정을 동기화할 수도 있습니다. [파일] > [설정 동기화] > [다른 계정의 설정 사용]을 클릭하여 다른 Adobe ID 및 암호를 사용합니다.

[맨 위로](#)

동기화 설정 관리



동기화된 설정을 관리하려면 [편집] > [환경 설정](Windows) 또는 [Media Encoder] > [환경 설정](Mac OS)을 선택한 다음 설정 동기화를 클릭합니다.

Adobe Media Encoder에서 다음을 동기화해야 할 경우 동기화할 환경 설정 및 빈도를 선택합니다.

- 현재:
 - 환경 설정/설정
 - 작업 영역 레이아웃
 - 키보드 단축키
 - 사전 설정
- 마지막 동기화:
 - 설정이 마지막으로 동기화된 날짜
- 동기화 시:
 - 내 환경 설정 확인
 - 항상 설정 업로드
 - 항상 설정 다운로드
- 응용 프로그램 종료 시 설정 자동으로 지우기 - Adobe Media Encoder 응용 프로그램 종료 시 사용자 프로파일을 지우려면 이 옵션을 활성화합니다. 다음번에 응용 프로그램을 시작할

때 Adobe ID로 로그인하기 전에 지정된 기존 환경 설정이 복원됩니다.

참고: 절대 경로를 지정하거나 시스템 하드웨어에 따라 달라지는 환경 설정은 동기화되지 않습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

After Effects에서 GoPro CineForm 코덱 사용

[GoPro CineForm 코덱 정보](#)

[GoPro CineForm 코덱 설정](#)

[Adobe Media Encoder의 GoPro CineForm 설정](#)

[맨 위로](#)

GoPro CineForm 코덱 정보

GoPro CineForm 코덱은 HD 또는 고해상도 미디어를 사용하는 영화 및 텔레비전 워크플로에서 일반적으로 사용되는 플랫폼에 구애받지 않는 중간 코덱입니다.

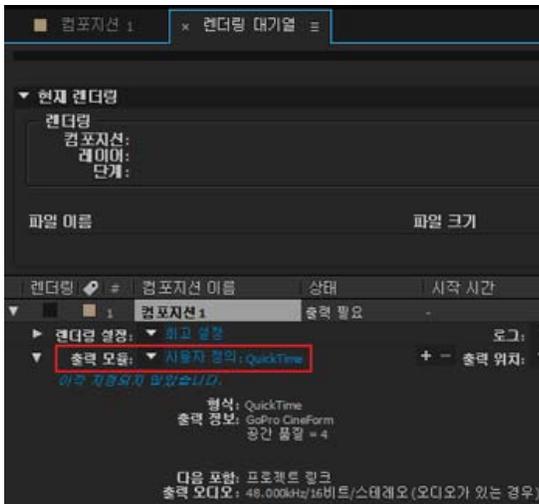
최신 버전의 After Effects CC 및 Adobe Media Encoder CC에서는 GoPro CineForm 코덱을 사용하여 QuickTime 파일(.mov)을 기본적으로 디코딩 및 인코딩할 수 있습니다. 따라서 QuickTime 파일을 만들고 사용하기 위해 추가 코덱을 설치할 필요가 없습니다.

[맨 위로](#)

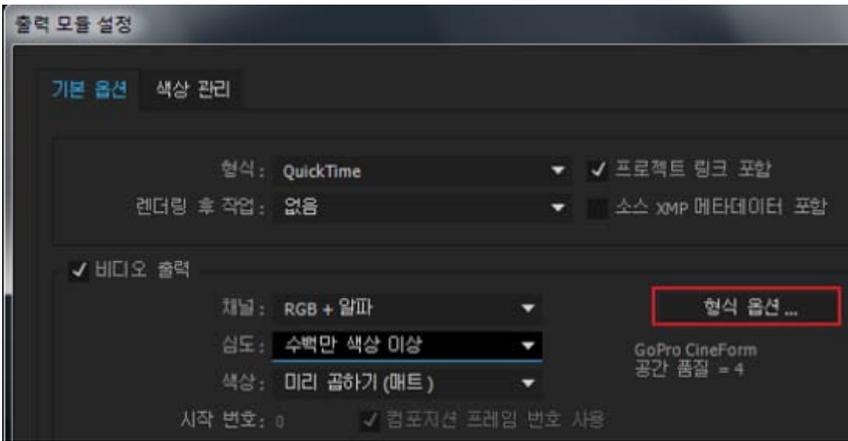
GoPro CineForm 코덱 설정

GoPro CineForm 코덱을 사용할 때 출력을 조정하기 위해 사용할 수 있는 다섯 가지 압축 품질 설정과 두 가지 픽셀 형식 설정이 있습니다. GoPro CineForm 코덱을 사용하여 After Effects 프로젝트를 내보내려면 다음을 수행합니다.

1. [렌더링 대기열]에서 프로젝트를 선택하고 [출력 모듈] 설정을 클릭합니다.

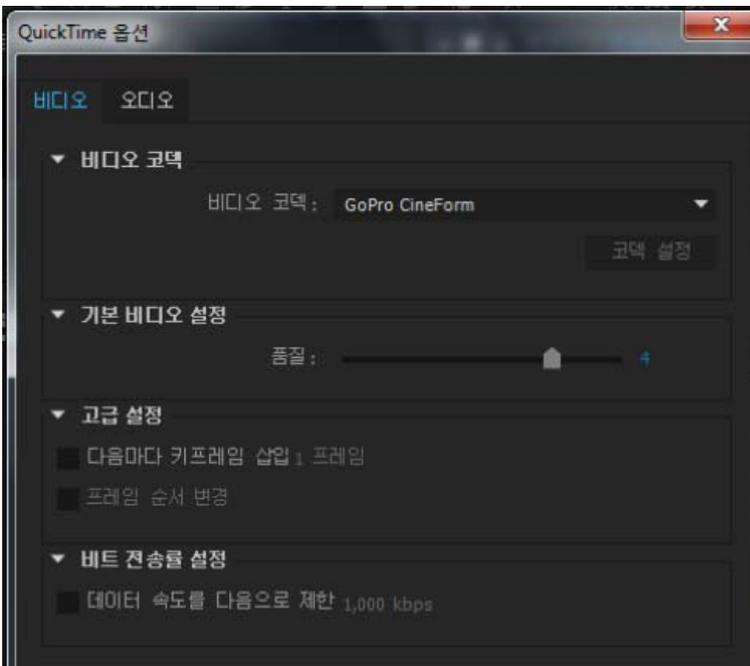


2. 형식 드롭다운 목록에서 출력 형식으로 QuickTime을 선택하고 형식 옵션을 클릭합니다.



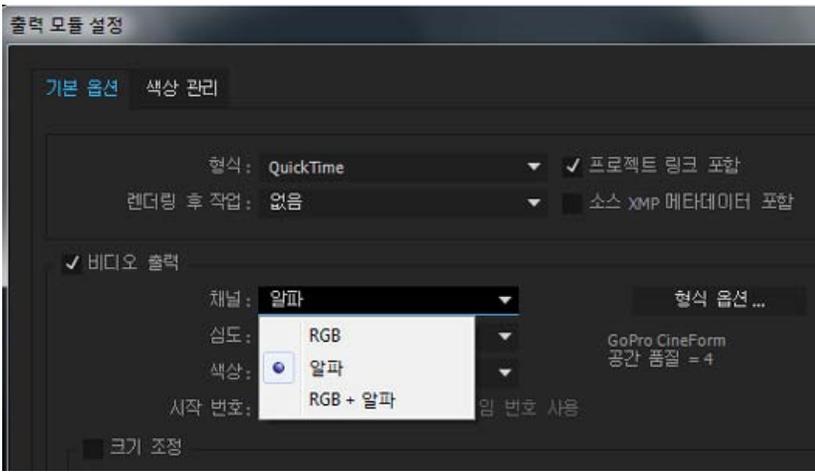
3. [QuickTime 옵션] 대화 상자에서 비디오 코덱으로 [GoPro CineForm]을 선택합니다. [기본 비디오 설정] 아래의 [품질] 슬라이더를 사용하여 압축 설정을 조정합니다. 1에서 5 사이에서 슬라이더를 이동할 수 있으며 이때 1은 [낮음] 설정을, 5는 [필름 스캔 2] 설정을 나타냅니다. 기본값은 4([필름 스캔])입니다.

1. 낮음
2. 중간
3. 높음
4. 필름 스캔
5. 필름 스캔 2



이 설정에 대한 자세한 내용은 CineForm 웹 사이트에서 [CineForm 품질 설정 이해](#) 문서를 참조하십시오.

4. GoPro CineForm 코덱은 채널당 10비트에서 YUV 4:2:2로 또는 채널당 12비트에서 RGBA 4:4:4:4로 픽셀을 인코딩할 수 있습니다.



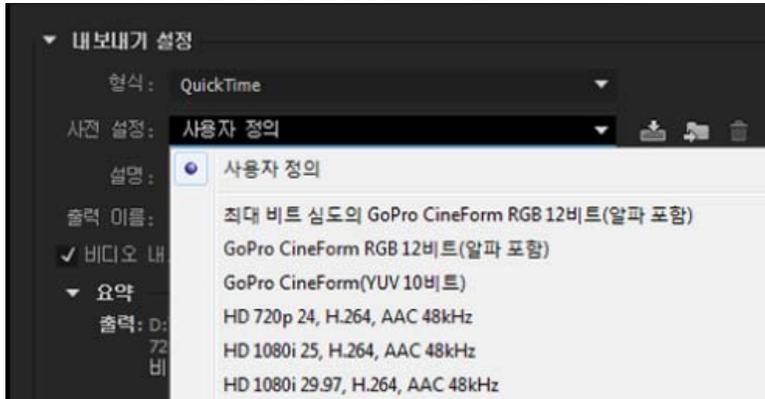
인코딩된 픽셀 형식은 출력 모듈 설정 대화 상자에서 선택한 색상 심도 및 알파 채널 설정에 기반을 둡니다. 설정할 수 있는 채널 설정은 RGB, 알파, RGB+알파, 세 가지입니다.

- 10bpc YUV로 인코딩하려면 채널을 RGB 또는 알파로 설정합니다. 이 경우 심도를 수백만 색상으로만 설정할 수 있습니다.
- 12bpc RGBA로 인코딩하려면 채널을 RGB+알파로 설정합니다. 이 경우 심도를 수백만 색상 이상 또는 구조의 색상 이상으로 설정할 수 있습니다.

참고: After Effects에서 프로젝트 및 렌더링 설정에 지정된 색상 심도로 컴포지션을 렌더링하고 GoPro CineForm 인코더가 프레임 임을 10비트 YUV 또는 12bpc RGBA로 리샘플링합니다.

5. [렌더링 패널]에서 [렌더링]을 클릭해 GoPro CineForm 설정을 사용하여 프로젝트 렌더링을 시작합니다.

Adobe Media Encoder의 GoPro CineForm 설정



Adobe Media Encoder에서 GoPro CineForm 인코더를 사용하여 QuickTime 형식으로 출력하려는 경우 내보내기 설정 대화 상자에서 사용할 수 있는 세 가지 사전 설정이 있습니다.

1. 최대 비트 심도의 GoPro CineForm RGB 12비트(알파 포함)
2. GoPro CineForm RGB 12비트(알파 포함)
3. GoPro CineForm(YUV 10비트)

참고: 사용 중인 소스 및 [최대 비트 심도] 옵션의 설정 여부에 따라 Adobe Media Encoder에서 이보다 더 높거나 낮은 품질로 프레임을 렌더링할 수 있습니다. GoPro CineForm 인코더는 프레임을 10bpc YUV 또는 12bpc RGBA로 리샘플링합니다.

기타 고려 사항

- 프레임 속도 및 종횡비와 같은 기본 비디오 설정을, 이 각각의 설정 옆에 있는 확인란을 선택 해제함으로써 편집할 수 있습니다.

GoPro 2.7K 등의 지원되지 않는 크기의 경우 해상도 설정을 변경하고 1080, 2K 또는 4K로 비율을 낮추거나 6K로 비율을 높입니다.

- 프레임 크기 제한 때문에 비트 심도와 관계없이 프레임 너비 크기는 16으로 나눌 수 있어야 하고 프레임 높이 크기는 8로 나눌 수 있어야 합니다. 예를 들어 GoPro 2.7의 프레임 크기는 2704x1524이고 현재 1524의 너비는 지원되지 않기 때문에 95.25로 프레임 크기가 부분으로 나뉩니다.

Adobe 권장 리소스

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

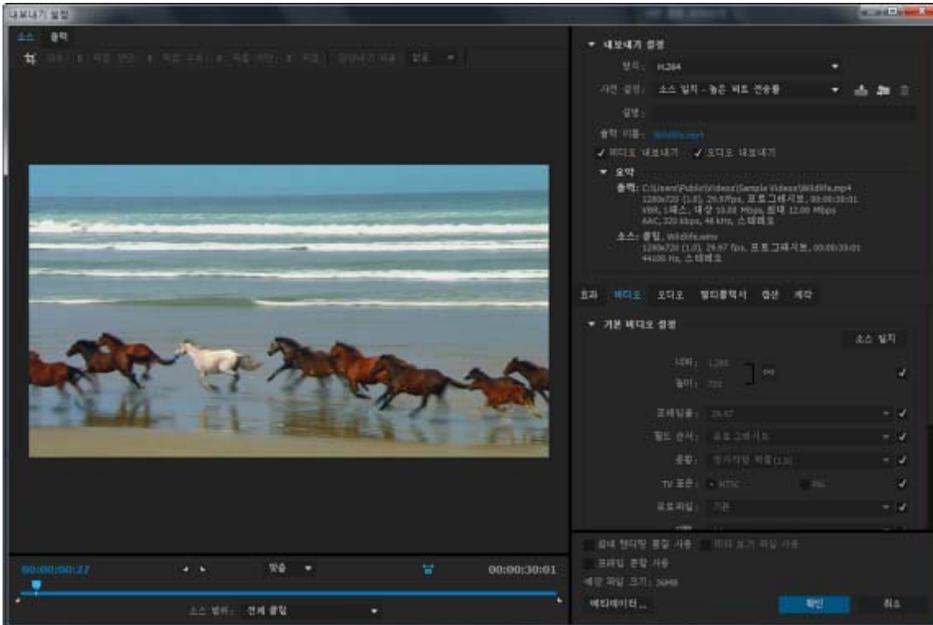
내보내기 설정 참조

- 내보내기 설정 대화 상자 개요
- 인코딩 이전에 소스 자르기 및 트리밍 효과 설정
- 비디오 내보내기 설정
- 멀티플렉서 내보내기 설정
- 오디오 내보내기 설정
- 제작 설정
- 내보내기 및 씬 XMP 메타데이터
- 소스 일치 사전 설정
- 단힌 캡션

맨 위로 ¹

내보내기 설정 대화 상자 개요

내보내기 설정 대화 상자를 열려면 자산의 상황에 맞는 메뉴에서 내보내기 설정을 선택하거나 편집 > 설정 내보내기를 선택합니다.



내보내기 설정

[내보내기 설정] 대화 상자의 왼쪽에는 커다란 미리 보기 영역이 있으며 여기에는 [소스]와 [출력] 패널이 포함됩니다.

내보내기 설정 대화 상자의 다른 탭에는 선택한 형식의 유효한 효과, 비디오 및 오디오 인코딩, 단힌 캡션, 및 계

시 설정이 포함됩니다.

[내보내기 설정] 대화 상자의 다양한 인코딩 옵션에 대한 자세한 내용은 [비디오와 오디오 인코딩 및 내보내기를](#) 참조하십시오.

타임라인 영역 및 이미지 보기 영역에서 컨트롤을 사용하여 소스 항목을 자르고 트리밍하는 방법에 대한 자세한 내용은 [인코딩 전에 소스 자르기 및 트리밍](#)을 참조하십시오.

이미지 보기 영역

- 이미지를 미리 볼 때 픽셀 중형비 수정을 사용하거나 사용하지 않도록 전환하려면 확대 메뉴 오른쪽에 있는 중형비 수정 토글 단추를 클릭합니다.
- 미리 보기 이미지를 축소 또는 확대하려면 타임라인 위에 있는 [확대 레벨 보기] 메뉴에서 확대/축소 레벨을 선택합니다.

또한 **Ctrl+-**(하이픈)(Windows) 또는 **Command+-**(하이픈)(Mac OS)을 눌러 축소하거나, **Ctrl+=**(등호)(Windows) 또는 **Command+=**(등호)(Mac OS)를 눌러 확대할 수도 있습니다. 이러한 키보드 단축키를 사용할 때는 숫자 키패드에 있는 키가 아닌 주 키보드에 있는 키를 사용해야 합니다.

타임라인 및 시간 표시

시간 표시 및 타임라인은 [소스] 및 [출력] 패널의 이미지 보기 영역 아래에 위치해 있습니다. 타임라인에는 현재 시간 표시기, 보기 영역 막대, 시작 지점 및 종료 지점을 설정하는 단추 등이 있습니다.

현재 시간 표시기를 이동하려면 현재 시간 표시기를 클릭 또는 드래그하거나, 현재 시간 표시기를 드래그합니다. 또한 현재 시간 표시기에서 시간 코드를 직접 입력하여 CTI를 특정 프레임으로 이동할 수도 있습니다.

맨 위로 

인코딩 이전에 소스 자르기 및 트리밍

소스 비디오 또는 오디오 항목의 지속 시간 중 일부만 인코딩하고 내보낼 수 있도록 비디오를 트리밍할 수 있습니다.

1. [내보내기 설정] 대화 상자에서 [소스] 탭 또는 [출력] 탭을 클릭합니다.
2. 비디오를 트리밍하려면 시작 지점(첫 번째 프레임)과 종료 지점(마지막 프레임)을 설정합니다. 타임라인 위의 [셋 인 포인트] 또는 [셋 아웃 포인트] 단추를 클릭하거나 타임라인의 시작 지점 또는 종료 지점 아이콘을 드래그하여 시작 지점 또는 종료 지점을 현재 시간으로 설정할 수 있습니다. 또한 'I' 키를 사용하여 시작 지점을 설정하고 'O' 키를 사용하여 종료 지점을 설정할 수도 있습니다.

[소스 범위] 메뉴에는 다음 선택 사항이 포함됩니다.

- 작업 영역 - **Premiere Pro** 및 **After Effects** 프로젝트에 지정된 작업 영역으로 트리밍
- 시작/종료 - 시작 및 종료 지점에서의 트리밍이 **Premiere Pro** 및 **After Effects**의 클립 및 시퀀스 설정에 표시됨
- 전체 클립/시퀀스 - 클립 또는 시퀀스의 전체 지속 시간 사용
- 사용자 정의 - 시작 및 종료 지점에서의 트리밍이 **AME**의 설정에 표시됨

참고: **Adobe Media Encoder**에서는 소스 파일의 타임코드 정보를 우선 적용합니다. 소스가 00:00:05:00에서 시작하면 **Adobe Media Encoder**에서 해당 항목의 타임라인은 0이 아닌 00:00:05:00에서 시작합니다. 이러한 타임코드 정보는 인코딩된 출력 파일에 포함됩니다.

3. 이미지를 자르려면 [소스] 패널의 왼쪽 위 모서리에 있는 출력 비디오를 자르는 아이콘을 클릭합니다.

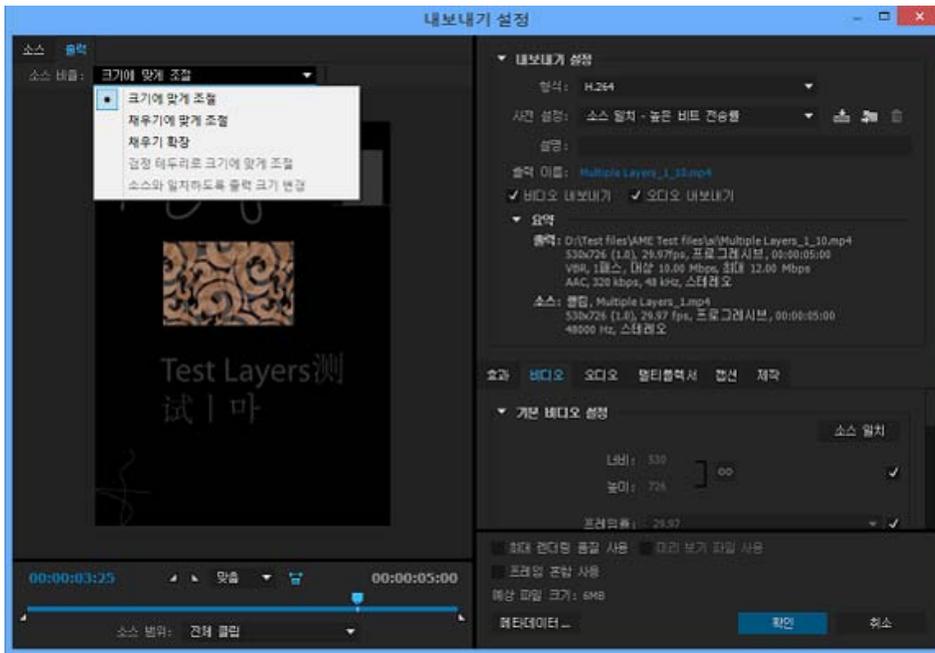
4. 자른 이미지의 비율을 제한하려면 [잘라내기 비율] 메뉴에서 옵션을 선택합니다.
5. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 자르기 상자의 변 또는 모퉁이 핸들을 드래그합니다.
 - [좌측], [상단], [우측], [하단] 값을 픽셀 단위로 입력합니다.
6. [출력] 탭을 클릭하여 자른 이미지를 미리 봅니다.
7. [출력] 패널의 [소스 크기 조절] 메뉴에서 필요한 크기 조절 옵션을 선택합니다. 다른 크기 조절 옵션에 대한 자세한 내용은 [소스 프레임 크기 조절](#)을 참조하십시오.

참고: 자르기 이전 이미지로 되돌리려면 [자르기] 단추를 다시 클릭하십시오.

소스 프레임 크기 조절

내보내기 설정 대화 상자의 소스 크기 조절 메뉴에 있는 옵션을 사용하여 크기가 다른 여러 출력 프레임 내에서 소스 프레임의 크기를 더 정확하게 조절합니다.

Adobe Media Encoder CS6 이상에서는 자르기를 사용하지 않고도 이 옵션을 사용할 수 있습니다. 또한 이 설정은 편집 가능한 프레임 치수가 있는 모든 출력 형식에 대해 사용할 수 있습니다.



소스 크기 조절 옵션

크기에 맞게 조절 소스의 픽셀纵横비를 유지하면서 출력 프레임에 맞도록 소스 프레임의 크기를 조절합니다. 소스 프레임은 필요에 따라 출력 프레임 내에서 글자 상자 또는 기둥 상자입니다.

비디오를 잘랐을 경우 비디오 탭에 지정된 프레임 너비와 프레임 높이에 맞게 비디오의 크기가 조정됩니다. 이들 값으로 정의된纵横비가 잘린 비디오의纵横비와 일치하지 않는 경우 인코딩된 푸티지에 흑색 테두리가 나타납니다.

채우기에 맞게 조절 필요에 따라 소스 프레임을 자르면서 출력 프레임을 완전히 채우도록 소스 프레임의 크기를 조절합니다. 소스 프레임의 픽셀纵横비는 유지됩니다.

채우기 확장 출력 프레임을 완전히 채우도록 소스 프레임의 크기를 조절합니다. 소스의 픽셀纵横비가 유지되지 않습니다. 따라서 출력 프레임이 소스와 동일한纵横비가 아닌 경우 왜곡이 일어날 수 있습니다.

검정 테두리로 크기에 맞게 조절 잘린 영역을 포함한 소스 프레임이 출력 프레임에 맞게 크기가 조절됩니다. 픽셀纵横비가 유지됩니다. 대상 크기가 소스 비디오보다 작은 경우에도 비디오에 흑색 테두리가 적용됩니다.

소스와 일치하도록 출력 크기 변경 출력의 높이와 너비를 잘린 프레임의 높이와 너비로 자동 설정하여 출력 프레임 크기 설정을 재정의합니다.

웹 응용 프로그램에 사용할 콘텐츠를 레터박스 또는 필러박스에 사용된 것과 같은 흑색 테두리 없이 내보내려면 이 설정을 선택하십시오.

맨 위로 

효과 설정



[효과] 패널 내에 사용할 수 있는 새로운 효과가 4개 추가되었습니다. 다른 사전 설정과 같은 방법으로 효과 설정 저장, 가져오기, 내보내기를 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 [사용자 정의 사전 설정](#)을 참조하십시오.

Lumetri 효과

비디오 시퀀스에 여러 색상 등급을 적용하려면 Lumetri 효과를 사용합니다. 사용할 수 있는 Lumetri 효과의 4가지 기본 범주는 다음과 같습니다.

- 영화 같은 효과
- 채도 제거

- 스타일
- 온도

또한 Adobe SpeedGrade나 다른 색상 그레이딩 응용 프로그램에서 생성된 사용자 정의 Look 및 LUT도 적용할 수 있습니다. 적용된 드롭다운 메뉴에서 선택... 옵션을 선택하여 사용자 정의 Look 또는 LUT 파일을 적용합니다.

이미지 오버레이

이미지 오버레이를 사용하여 시퀀스에서 이미지를 오버레이합니다. 사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

- 적용됨 - 오버레이할 이미지를 검색하고 선택합니다.
- 위치 - 출력 프레임 내 오버레이의 상대적 위치를 설정합니다. 예를 들어 중앙, 좌측 상단, 우측 하단 등이 있습니다.
- 오프셋 - 이미지의 가로 및 세로 오프셋(픽셀)을 지정하는 데 사용됩니다.
- 크기 - 이미지의 크기를 조정합니다. 기본적으로 이미지 오버레이는 현재 출력 프레임 크기로 자동 조정됩니다. 따라서 이미지는 출력 해상도에 관계없이 해당 크기에 따라 상대적으로 오버레이됩니다. 절대 크기 조정을 활성화할 경우 이미지 오버레이의 크기가 소스 이미지의 기본 크기에 연결됩니다. 절대 크기 조정 옵션이 선택된 경우에는 이미지 오버레이가 높은 출력 해상도에서 더 작게 낮은 출력 해상도에서 더 크게 나타납니다.
- 불투명도 - 이미지의 불투명도를 지정합니다.

오버레이 이름 설정

텍스트가 비디오 시퀀스에 오버레이됩니다. 이 효과에는 다음과 같은 옵션을 사용할 수 있습니다.

- 접두어 - 파일 이름 앞에 나타날 텍스트를 입력할 수 있습니다.
- 접미어 - 접미어 텍스트를 지정합니다.
- 형식 - 이름 표시 옵션을 지정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.
 - 접두어 및 접미어만 해당
 - 소스 파일 이름
 - 소스 파일 이름(확장자 없음)
 - 출력 파일 이름
 - 출력 파일 이름(확장자 없음)
- 위치 - 출력 프레임 내 텍스트의 상대적 위치를 설정합니다. 예를 들어 중앙, 왼쪽 상단, 상위 가운데 등이 있습니다.
- 오프셋 - 이름의 가로 및 세로 오프셋(픽셀)을 지정합니다.
- 크기 - 이름의 크기를 조정합니다
- 불투명도 - 텍스트 뒤 검정 배경의 불투명도를 지정합니다.

시간 코드 오버레이

비디오 출력에 시간 코드를 오버레이합니다. 시간 코드 오버레이 효과에 사용 가능한 추가 옵션은 다음과 같습니다.

- 위치 - 출력 프레임 내 시간 코드의 상대적 위치를 설정합니다. 예를 들어 중앙, 왼쪽 상단, 상위 가운데 등이 있습니다.
- 오프셋 - 출력 프레임 내에서 시간 코드의 가로 및 세로 오프셋(픽셀)을 조정할 수 있습니다.
- 크기 - 시간 코드의 크기를 조정합니다.
- 시간 소스 - 시간 코드를 생성하는 방법을 지정합니다.
 - 미디어 파일 - 소스 미디어에서 시간 코드를 읽습니다. 소스 미디어가 감지되지 않는 경우 시간 코드 오버레이가 0에서 시작되고 소스의 프레임 속도와 일치합니다.

프레임의 오프셋 - 소스 시간 코드가 오프셋이어야 하는 프레임 수를 지정합니다. 이 오프셋에 대해 양수 또는 음수 값을 지정할 수 있습니다.

- 시간 코드 생성 - 사용자 정의 시간 코드를 지정하여 비디오에서 오버레이할 수 있습니다. 이 옵션이 선택된 경우 형식 드롭다운 메뉴에서 프레임 속도 및 카운팅 방식을 선택합니다. 또한 사용자 정의 시작 시간 코드도 지정할 수 있습니다.

시간 조정기

시간 조정기를 사용하면 미디어 지속 시간을 확장 또는 축소할 수 있습니다. [시간 조정기 효과] 내에서 사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

- 현재 지속 시간 - 미디어의 현재 지속 시간으로, Adobe Media Encoder에서 자동으로 감지됩니다.
- 대상 지속 시간 - 미디어의 새 지속 시간을 정의합니다.
- 지속 시간 변경 - 지속 시간의 백분율 변화를 지정합니다. 예를 들면 5%입니다.
- 사전 설정 사용 중 - [시간 조정기] 사전 설정을 사용할 때 [시간 조정기]에서 사용하도록 하려는 옵션을 선택합니다. 사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.
 - 대상 지속 시간
 - 지속 시간 변경

맨 위로 

비디오 내보내기 설정

Adobe Media Encoder는 독립 실행형 응용 프로그램으로 사용할 수도 있고, Adobe Premiere Pro, After Effects 및 Flash Professional의 일부 구성 요소로 사용할 수도 있습니다. Premiere Pro에서 렌더링하거나 내보내는 경우를 포함하여 일부 문맥에서는 Adobe Media Encoder의 완전한 [내보내기 설정] 대화 상자의 인코딩 옵션을 설정할 수 있습니다. 하지만 After Effects에서 렌더링하거나 내보내는 경우와 같이 일부 문맥에서는 인코딩 옵션 중 일부만을 표시하는 특정 형식별 [옵션] 대화 상자에서 인코딩 옵션을 설정해야 합니다.

Adobe Media Encoder에는 수많은 사전 설정이 기본으로 제공되며, 각 사전 설정에는 일반적인 대상 출력의 요구 사항에 맞는 다양한 옵션이 설정되어 있습니다. [내보내기 설정] 대화 상자나 특정 형식별 [옵션] 대화 상자의 [비디오] 탭에서 사용할 수 있는 옵션은 사용자가 지정한 형식에 따라 달라집니다.

여기에 설명되지 않은 옵션은 선택한 형식에만 한정된 옵션이거나 별도의 설명이 없이도 쉽게 알 수 있는 옵션입니다. 자세한 내용은 선택된 형식의 사양서에서 확인하십시오. 예를 들어 MPEG 형식의 경우 여기에 나열되지 않은 고급 옵션이 많이 포함됩니다. 여기에 나열되지 않은 옵션에 대한 자세한 내용은 MPEG-2(ISO/IEC 13818) 형식의 사양서 및 [Wikipedia 웹 사이트](#)를 참조하십시오.

참고: 일부 캡처 카드 및 플러그인 소프트웨어는 관련 옵션이 포함된 자체 대화 상자를 제공합니다. 그러므로 여기에 설명된 옵션과 다른 옵션이 표시되면 캡처 카드 또는 플러그인의 설명서를 참조하십시오.

압축 설정에 대한 일반적인 내용은 [압축 팁](#)을 참조하십시오.

TV 표준 출력이 NTSC 표준 또는 PAL 표준을 준수하도록 설정합니다. [소스 일치]로 설정하면 Adobe Media Encoder는 소스와 일치하도록 이 값을 자동으로 설정합니다. 예를 들어 소스 파일의 프레임 속도가 25fps이면 Adobe Media Encoder는 TV 표준을 PAL로 설정합니다.

프레임 크기 출력 프레임의 크기(픽셀 단위)입니다. [소스 일치]로 설정하면 Adobe Media Encoder는 소스의 프레임 크기와 일치하도록 이 값을 자동으로 설정합니다. [이미지 중형비와 프레임 크기](#)를 참조하십시오.

프레임 속도 출력 파일의 프레임 속도(fps 단위)입니다. 일부 코덱은 특정 프레임 속도를 지원합니다. [소스 일치]로 설정하면 Adobe Media Encoder는 소스의 프레임 속도와 일치하도록 이 값을 자동으로 설정합니다. [프레임 속도를 참조](#)하십시오.

필드 순서 또는 필드 형식 출력 파일의 프레임이 프로그래시브일지 아니면 인터레이스 필드로 구성된 프레임일지를 지정합니다. 인터레이스로 구성된 프레임인 경우 어떤 필드를 먼저 기록할지도 지정합니다. 컴퓨터 디스플레이 및 영화 필름에는 프로그래시브가 올바른 설정입니다. NTSC 또는 PAL 과 같이 인터레이스 미디어용 비디오를 내보내는 경우 [홀수선 우선] 또는 [아래쪽 먼저]를 선택합니다. [소스 일치]로 설정하면 Adobe Media Encoder는 소스의 필드 순서와 일치하도록 이 값을 자동으로 설정합니다. [인터레이스 비디오와 비인터레이스 비디오](#)를 참조하십시오.

중형비 또는 픽셀 중형비 출력 유형에 적합한 픽셀 중형비를 선택합니다. 괄호로 표시되는 픽셀 중형비가 1.0이면 출력 픽셀이 정사각형이고, 그 외는 모두 정사각형이 아닌 일반 사각형입니다. 컴퓨터는 일반적으로 픽셀을 정사각형으로 표시하므로 일반 사각형 픽셀 중형비를 사용하는 콘텐츠는 컴퓨터에서 늘어나지만 비디오 모니터에서는 정확한 비율로 표시됩니다. H.264 및 MPEG-2 형식의 [소스 일치]로 설정하면 Adobe Media Encoder에서 소스의 픽셀 중형비와 일치하도록 이 값을 자동으로 설정합니다. [픽셀 중형비](#)를 참조하십시오.

프로파일 Adobe Media Encoder에서 사용할 프로파일(기준선, 기본 또는 높음)을 지정합니다.

참고: 프로파일 및 레벨 설정은 H.264를 포함하여 MPEG 유형의 인코딩을 사용하는 형식과 관련됩니다. 일반적으로 프로파일 및 레벨을 혼합하는 설정이 권장됩니다. 예를 들어 인터넷 배포용 고품질 인코딩에는 높은 프로파일인 Level 5.1 설정이 주로 권장됩니다. 자세한 내용은 [Wikipedia 웹 사이트](#)를 참조하십시오.

레벨 Adobe Media Encoder에서 사용되는 레벨은 출력 형식에 따라 범위가 달라집니다. 다른 수준을 선택하여 프레임 크기, 프레임 속도, 필드 순서, 중형 및 비트 전송률 설정을 제한할 수 있습니다.

시퀀스로 내보내기 스틸 이미지 내보내기의 경우 순차적으로 번호가 매겨진 스틸 이미지 파일로 내보내려면 이 옵션을 선택합니다.

헤더 유형 SMPTE/DPX 또는 Cineon 헤더를 지정합니다.

깊이 픽셀당 비트 수의 색상 심도입니다.

인코딩 패스 인코딩 전에 인코더가 클립을 분석하는 횟수입니다. 다중 패스의 경우 파일을 인코딩하는 시간은 증가하지만 일반적으로 더 효율적으로 압축되고 이미지 품질도 향상됩니다.

M 프레임 연속적인 **I** 프레임(인트라 프레임) 및 **P** 프레임(예상된 프레임) 사이에 있는 **B**(양방향 프레임)의 개수입니다.

N 프레임 **I** 프레임(인트라 프레임) 사이에 있는 프레임 개수입니다. 이 값은 **M** 프레임 값의 배수여야 합니다.

다음 프레임마다 **GOP** 닫힌 닫힌 화면 모음(닫힌 **GOP**)이 발생하는 빈도입니다. 닫힌 **GOP**는 닫힌 **GOP** 이외의 프레임은 참조할 수 없습니다. **GOP**는 일련의 **I**, **B** 및 **P** 프레임으로 구성됩니다. 참고로, 형식을 MPEG-2로 선택하는 경우에 사용할 수 있습니다.

비트 전송률 초당 메가비트 수입니다. 선택하는 형식에 따라 표시되는 비트 전송률 옵션이 다릅니다. 또한 최소 비트 전송률도 형식에 따라 달라집니다. 예를 들어 MPEG-2 DVD의 경우 최소 비트 전송률은 1.5Mbps입니다.

비트 전송률 모드 또는 비트 전송률 인코딩 가변 비트 유형을 지정합니다. 내보낸 파일에서 코덱을 생성합니다.

VBR, 1 패스 가변 비트 전송률로, 파일의 처음부터 끝까지 단일 패스가 되도록 인코딩됩니다. 단일 패스 인코딩의 경우 이중 패스 인코딩보다 시간이 적게 소요되지만 출력 품질은 유사하지 않습니다.

VBR, 2 패스 가변 비트 전송률로, 파일의 처음과 끝을 왕복하여 두 개의 패스가 되도록 인코딩됩니다. 두 번째 패스로 인해 처리 시간은 길어지지만 인코딩 효율성은 크게 향상되고 출력 품질도 많이 개선됩니다.

참고: 콘텐츠와 크기가 동일한 파일의 경우 CBR과 VBR을 비교하면 일반적으로 고정된 데이터 속도의 CBR 과

일이 미디어 플레이어나 컴퓨터 프로세서의 리소스를 덜 사용하므로 보다 폭넓은 유형의 시스템에서 안정적인 재생 품질을 보입니다. 하지만 VBR은 이미지 콘텐츠에 따라 압축률을 달리하므로 더 우수한 이미지 품질을 보이는 경향이 있습니다.

비트 전송률 레벨(H.264 블루레이 및 MPEG-2 블루레이 형식 전용) 비트 전송률 레벨이 [사용자 정의]로 설정된 경우 출력 비트 전송률을 원하는 값으로 변경할 수 있습니다. 비트 전송률 레벨이 [높음], [중간], [낮음]으로 설정된 경우 비트 전송률은 프레임 크기에 기반하여 자동으로 설정됩니다. 이는 읽기 전용 값이므로 변경할 수 없습니다. Adobe Media Encoder에서 비트 전송률 레벨이 있는 형식의 기본 사전 설정은 [자동]입니다.

키 프레임 간격[초] 키 프레임 거리[프레임] 비디오를 내보낼 때 몇 프레임 간격으로 키 프레임을 생성할지를 지정합니다. (키 프레임을 참조하십시오.)

스틸 최적화 또는 스틸 확장 내보낸 비디오 파일에서 스틸 이미지를 효율적으로 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 예를 들어 30fps로 설정된 프로젝트에서 스틸 이미지가 2초 동안 지속되는 경우 Adobe Premiere Pro는 매 초 1/30의 속도로 60 프레임을 생성하는 대신 2초짜리 프레임 하나를 생성합니다. 그러므로 이 옵션을 선택하면 스틸 이미지를 포함하는 시퀀스와 클립의 경우 디스크 공간을 절약할 수 있습니다. 내보낸 비디오 파일의 스틸 이미지를 표시할 때 재생 문제가 있는 경우에만 이 옵션을 선택 취소하십시오.

[맨 위로](#)

멀티플렉서 내보내기 설정

멀티플렉서 사전 설정 옵션([형식]이라고도 함)은 MPEG 비디오 및 오디오 데이터가 단일 스트림에 병합되는 방식을 제어합니다. 사용 가능한 옵션은 사용자가 선택하는 MPEG 형식에 따라 달라집니다.

MPEG-2 형식을 선택하면 MPEG 표준에서 제공하는 모든 멀티플렉서 옵션을 수동 제어에 사용할 수 있습니다. 대부분의 경우 MPEG-2 DVD와 같이 출력 미디어에 맞게 설계된 MPEG 사전 설정을 선택하는 것이 좋습니다.

MPEG 옵션에 대한 자세한 내용은 MPEG-4(ISO/IEC 14496) 및 MPEG-2(ISO/IEC 13818)용 관련 MPEG 사양서를 참조하거나 [Wikipedia 웹 사이트](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

오디오 내보내기 설정

[내보내기 설정] 대화 상자의 [오디오] 탭에서 사용할 수 있는 옵션은 사용자가 지정한 형식에 따라 달라집니다. 여기에 설명되지 않은 옵션은 선택한 형식에만 한정된 옵션이거나 해당 옵션 이름 자체로 의미를 충분히 알 수 있기 때문에 설명되지 않았습니다. 자세한 내용은 선택된 형식의 사양서에서 확인하십시오.

일부 오디오 형식은 압축되지 않은 오디오만 지원됩니다. 압축되지 않은 오디오는 품질이 매우 높지만 디스크 공간을 더 많이 사용합니다. 또한 일부 형식의 경우 한 개의 코덱만 제공하는 반면, 다른 형식의 경우에는 지원되는 코덱 목록에서 선택할 수 있습니다.

샘플 속도 높은 속도를 선택할수록 오디오가 분산된 디지털 값 또는 샘플로 변환되는 빈도가 높아집니다. 샘플률이 높아지면 오디오 품질이 높아지고 파일 크기가 증가하며, 샘플률이 낮아지면 품질이 낮아지고 파일 크기가 감소합니다.

[내보내기 설정] 대화 상자에서 샘플률을 오디오 소스의 샘플률보다 높게 설정해도 품질이 높아지지 않습니다. 샘플률을 소스 파일의 샘플률과 다르게 설정하려면 리샘플링 및 추가 처리 시간이 필요합니다. 내보내려는 샘플률과 동일한 속도로 오디오를 캡처하면 리샘플링을 방지할 수 있습니다. (압축 팁을 참조하십시오.)

채널 또는 출력 채널 내보낸 파일에 포함할 오디오 채널 수를 지정합니다. 시퀀스나 프로젝트의 마스터 트랙에 있는 것보다 적은 수의 채널을 선택할 경우, Adobe Media Encoder에서는 오디오를 다운믹싱합니다. 여러 형식에 대해 사용할 수 있는 옵션은 스테레오, 모노 또는 5.1입니다.

QuickTime 채널화 옵션을 사용하면 스테레오, 5.1 채널화 등을 포함하여 여러 오디오 출력 구성을 단일 QuickTime 파일에 내보내서 렌더링 시간을 절약하고 작업을 간소화할 수 있습니다.

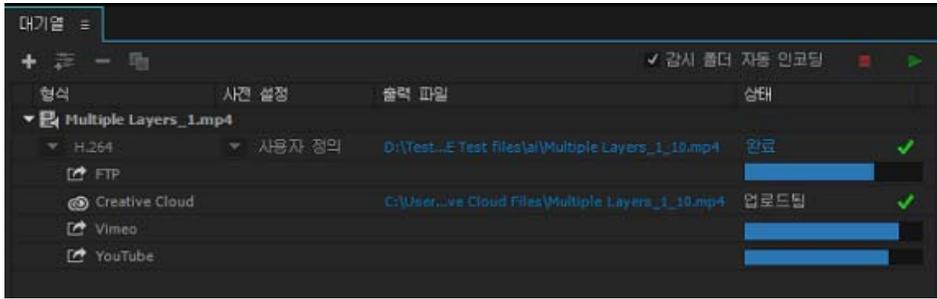
샘플 크기 비트 심도를 높게 선택할수록 오디오 샘플의 정확성이 높아집니다. 비트 심도가 높을수록 동적 범위가 향상되고 왜곡 현상이 줄어듭니다. 특히 필터링이나 리샘플링 등의 처리 작업을 추가하는 경우에는 그 효과가 높습니다. 비트 심도를 높이면 처리 시간과 파일 크기가 늘어나고 비트 심도를 낮추면 처리 시간과 파일 크기가 줄어듭니다.

[내보내기 설정] 대화 상자에서 비트 심도를 소스 오디오의 비트 심도보다 높게 설정해도 품질이 높아지지 않습니다.

비트 전송률[Kbps] 오디오의 출력 비트 전송률입니다. 일반적으로 비트 전송률이 높을수록 품질이 향상되고 파일 크기는 늘어납니다.

맨 위로 

제작 설정



[게시] 탭을 사용하여 다음 대상에 파일을 업로드합니다.

1. YouTube
2. Vimeo
3. FTP 서버
4. Creative Cloud 폴더

YouTube 설정

YouTube 설정 옆에 있는 상자를 선택하고 YouTube에 로그인하여 인코딩된 파일을 YouTube에 업로드할 수 있습니다.

1. [로그인] 단추를 클릭합니다. YouTube/Google 사이트의 로그인 화면으로 리디렉션됩니다.
2. 자격 증명을 입력하고 Adobe Media Encoder에서 YouTube 비디오를 관리하도록 허용합니다.
3. 브라우저를 닫습니다. Adobe Media Encoder에 다시 포커스가 자동으로 설정됩니다. YouTube에 로그인하는 데 사용된 계정이 계정 설정 아래에 표시됩니다.

참고: Adobe Media Encoder가 YouTube 비디오를 관리할 수 있는 권한을 거부한 경우 "권한 부여 거부됨" 메시지가 표시되고 Adobe Media Encoder 응용 프로그램으로 돌아갑니다.

YouTube 옵션에는 다음 설정이 포함됩니다.

개인 정보 비디오를 볼 수 있는 사용자에 대한 개인 정보 보호 설정 지정:

- 비공개
- 공개
- 목록에 없음(기본값)

태그 업로드된 비디오에 대한 키워드를 만들려면 쉼표로 구분하여 단어를 추가합니다.

설명 업로드된 비디오에 대한 설명을 입력합니다.

업로드 후 로컬 파일 삭제 (확인란) 선택된 경우 업로드된 파일의 로컬 복사본을 삭제합니다.

Vimeo 설정

Vimeo 설정 옆의 확인란을 선택하고 Vimeo에 로그인하여 인코딩된 파일을 Vimeo에 업로드합니다.

1. [로그인] 단추를 클릭합니다. Vimeo 사이트의 로그인 화면으로 리디렉션됩니다.
2. 자격 증명을 입력하고 Adobe Media Encoder에서 Vimeo 비디오를 관리하도록 허용합니다.
3. 브라우저를 닫습니다. 포커스가 Adobe Media Encoder로 자동으로 돌아갑니다. Vimeo에 로그인하는 데 사용된 계정이 계정 설정 아래에 표시됩니다.

참고: Adobe Media Encoder가 Vimeo 동영상을 관리할 수 있는 권한을 거부한 경우 "권한 부여 거부됨" 메시지가 표시되고 Adobe Media Encoder 응용 프로그램으로 돌아갑니다.

Vimeo 옵션에는 다음 설정이 포함됩니다.

볼 수 있는 사용자 비디오를 볼 수 있도록 환경 설정을 지정합니다.

- 나만(기본값)
- 모든 사용자
- 암호를 사용하는 모든 사용자

암호 암호가 있는 모든 사용자가 비디오를 볼 수 있도록 암호를 설정합니다. 이 옵션은 볼 수 있는 사용자가 암호를 사용하는 모든 사용자로 설정된 경우에만 사용할 수 있습니다.

태그 업로드된 비디오에 대한 키워드를 만들려면 쉼표로 구분하여 단어를 추가합니다.

설명 업로드된 비디오에 대한 설명을 입력합니다.

업로드 후 로컬 파일 삭제 (확인란) 선택된 경우 업로드된 파일의 로컬 복사본을 삭제합니다.

FTP 설정

FTP 상자를 선택하여 파일 공유를 위해 저장 공간이 할당된 FTP(File Transfer Protocol) 서버에 내보낸 파일을 업로드합니다. FTP는 네트워크를 통해 파일을 전송하는 일반적인 방법으로서, 인터넷 연결을 사용하여 상대적으로 대용량의 파일을 공유하는 데 특히 유용합니다. 서버 관리자는 사용자에게 서버 연결에 대한 세부 정보를 제공할 수 있습니다.

FTP 옵션에는 다음 설정이 포함되어 있습니다.

사용자 이름 서버 관리자가 지정한 사용자 ID입니다.

암호 서버에 로그인할 때 필요한 사용자 암호입니다.

서버 FTP 사이트가 위치한 서버의 DNS 또는 IP 주소를 입력합니다.

포트 FTP 서버의 명령 포트에 할당되는 번호입니다. 기본값은 21입니다.

원격 경로 파일 경로 형식의 액세스할 FTP 서버 위치입니다.

다시 시도 연결이 실패했을 때 서버 연결을 시도할 횟수입니다.

전송 후 로컬 파일 삭제 (확인란) 선택된 경우 FTP 서버에 내보낸 파일을 업로드한 후에 이 파일의 로컬 복사본을 삭제합니다.

Creative Cloud 설정

Creative Cloud 상자를 선택하여 내보낸 파일을 Adobe Media Encoder에서 Creative Cloud 폴더로 복사합니다. 그러면 여기서 Creative Cloud 데스크탑 응용 프로그램을 통해 클라우드로 동기화됩니다. 파일은 기본적으로 Creative Cloud 폴더의 루트 디렉토리로 복사됩니다.

Creative Cloud 옵션에는 다음과 같은 설정이 포함되어 있습니다.

Creative Cloud 폴더 Creative Cloud 폴더 파일을 복사할 위치입니다.

하위 폴더 추가 파일이 복사된 Creative Cloud 폴더 아래의 하위 폴더입니다. Windows의 경우 \(\백슬래시), Mac OS의 경우 /(슬래시)를 폴더 이름 사이에 추가하여 중첩된 하위 폴더를 만들 수 있습니다.

참고: CC 데스크탑 응용 프로그램의 [환경 설정] > [파일] > [동기화 설정/해제]에서 파일 동기화가 활성화되었는지 확인하십시오.

업로드가 진행 중일 때 Adobe Media Encoder 응용 프로그램을 닫으면 응용 프로그램을 닫기 전에 파일 업로드를 종료하려는지를 묻는 경고 대화 상자가 표시됩니다.

맨 위로 

내보내기 및 썸 XMP 메타데이터

XMP 메타데이터가 있는 경우 어떤 XMP 메타데이터를 출력 파일에 포함할지 선택할 수 있습니다.

[내보내기 설정] 대화 상자의 오른쪽 아래에 있는 [메타데이터] 단추를 클릭하거나 [편집] > [메타데이터 편집]을 선택하여 [메타데이터 내보내기] 대화 상자를 열 수 있습니다.

참고: [환경 설정] 대화 상자에 있는 [메타데이터] 범주와 거의 동일한 작업을 여기서도 수행할 수 있습니다. (환경 설정을 참조하십시오.) [환경 설정] 대화 상자에서 변경한 내용은 인코딩 대기열에 있는 선택 항목에 적용되지 않습니다. 하지만 향후 [메타데이터 내보내기] 대화 상자를 통해 템플릿 및 규칙을 할당할 수는 있습니다.

출력에 XMP 메타데이터를 포함할 방식 또는 포함 여부 지정

[내보내기 옵션] 메뉴를 사용하여 출력 파일에 XMP 메타데이터를 포함할지, 사이드카(.xmp) 파일에 저장할지, 둘 모두를 선택하거나 선택하지 않을지 지정할 수 있습니다.

[없음]을 선택하면 소스의 XMP 메타데이터가 파일에 포함되지 않고 XMP 메타데이터 내보내기 관련 컨트롤도 사용할 수 없게 됩니다. 내보내기 설정 및 시작 타임코드와 같이 내보낸 파일의 기본 XMP 메타데이터는 [없음]을 선택한 경우라도 항상 내보내집니다.

참고: XMP 메타데이터가 포함될 수 없는 파일 유형의 경우 [출력 파일에 포함]이 비활성화됩니다.

소스의 XMP 메타데이터 보존

대부분의 소스 에셋에는 XMP 메타데이터가 포함되어 있습니다. 이러한 XMP 메타데이터 중 인코딩된 출력 파일에 보존해야 할 메타데이터는 보존 규칙을 사용하여 선택할 수 있습니다.

단일 소스 클립의 경우 XMP 메타데이터를 보존하면 원본 소스의 제작 메타데이터가 재인코딩한 출력 파일에까지 전달됩니다. 시퀀스 및 컴포지션의 경우 소스 메타데이터를 포함하면 해당 시퀀스나 컴포지션을 구성하는 데 사용된 모든 항목의 메타데이터가 보존됩니다. 기존 소스 메타데이터를 제외하는 것을 종종 박층화라고 합니다. 소스 메타데이터는 보안상의 이유나 개인 정보 보호 차원에서 제외하기도 하고 출력 파일의 크기를 최대한 줄이기 위해 제외하기도 합니다.

보존 규칙은 소스 항목에서 인코딩된 출력 파일로 전달할 XMP 메타데이터를 지정하는 필터 역할을 합니다. 사전 설정 보존 규칙에는 [모두 보존] 및 [모두 제외] 옵션이 있으며, 기본값은 [모두 보존]입니다.

사용자 자신의 보존 규칙을 생성하려면 [보존 규칙] 메뉴 옆에 있는 [새로 만들기]를 클릭합니다. 개별 필드나 범주는 [보존 규칙 편집기] 대화 상자에서 선택하여 활성화할 수 있습니다. 특정 필드를 찾으려면 [보존 규칙 편집기] 대화 상자의 위쪽에 있는 검색 필드를 사용하십시오. 보존 규칙의 이름은 이해하기 쉬운 이름으로 지정해야 합니다.

기존에 사용자 정의한 보존 규칙을 편집하려면 [보존 규칙] 메뉴에서 해당 보존 규칙을 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다.

보존 규칙으로 제어되는 소스 XMP 메타데이터와 다르게 처리되는 소스 XMP 메타데이터가 두 종류 있습니다. 하나는 시퀀스 마커이고, 하나는 Adobe Premiere Pro의 음성 분석 기능을 통해 생성된 XMP 메타데이터입니다. 음성 XMP 메타데이터 및 시퀀스 마커를 포함하려면 [마스터 음성 트랙 및 시퀀스 마커 내보내기]를 선택하십시오.

참고: 최신 버전의 Adobe Media Encoder에서는 음성-텍스트가 제거되었습니다. 하지만 이전에 생성된 음성-텍스트 메타데이터는 이전과 마찬가지로 사용할 수 있습니다.

XMP 메타데이터 추가

내보내기 템플릿은 출력 파일에 기록할 XMP 메타데이터를 지정합니다. 예를 들어 내보내기 템플릿에 소스 파일의 다양한 XMP 메타데이터를 포함하거나, 연락처 정보를 추가하거나, 각 출력 파일에 대한 권한 관리 정보를 추가할 수 있습니다.

내보내기 템플릿은 필터와 같은 역할을 합니다. 현재 템플릿에서 명시적으로 활성화되지 않은 필드는 필터링되어 제외됩니다. 하지만 예외적으로, 제작 응용 프로그램에 의해 자동으로 입력된 내부 속성은 편집할 수 없으며 내보내기에 항상 포함됩니다.

사용자 자신의 내보내기 템플릿을 생성하려면 [템플릿 내보내기] 메뉴 옆에 있는 [새로 만들기]를 클릭합니다. 개별 필드나 범주는 [템플릿 내보내기 편집기] 대화 상자에서 선택하여 활성화할 수 있습니다. 특정 필드를 찾으려면 [템플릿 내보내기 편집기] 대화 상자의 위쪽에 있는 검색 필드를 사용하십시오. 내보내기 템플릿의 이름은 이해하기 쉬운 이름으로 지정해야 합니다.

기존에 사용자 정의한 내보내기 템플릿을 편집하려면 [템플릿 내보내기] 메뉴에서 해당 내보내기 템플릿을 선택한 다음 [편집]을 클릭합니다.

내보내기 템플릿을 적용한 후에도 수동으로 값을 입력하여 현재 인코딩 대기열 항목에 특정 XMP 메타데이터를 추가할 수 있습니다.

제작 응용 프로그램에 의해 자동으로 기록되는 필드와 같이 일부 필드는 편집할 수 없으며 출력 파일에서 제외할 수 없습니다. 예를 들어 Dublin Core 스키마의 [형식] 필드와 Dynamic Media 스키마의 [비디오 프레임 속도] 필드는 출력 파일을 정확히 설명하기 위해 Adobe Media Encoder에서 설정하는 필드이므로 사용자가 편집할 수 없습니다. 또한 현재 내보내기 템플릿에서 자동으로 지정한 값은 편집할 수 없습니다. 이러한 값을 변경하려면 템플릿을 변경하거나 다른 템플릿을 적용해야 합니다.

데이터가 없는 필드는 템플릿에서 지정하지 않았든, 직접 입력하지 않았든 상관없이 내보낸 XMP 메타데이터에 포함되지 않습니다. 즉, 비어 있는 필드는 출력 파일에 기록되지 않습니다.

H.264, MPEG 또는 QuickTime 형식으로 비디오 파일을 내보내는 경우 Adobe Media Encoder에서 소스 일치 사전 설정을 사용하여 소스 파일의 비디오 설정과 자동으로 일치시킬 수 있습니다.

자세한 내용은 [소스 일치 사전 설정](#) 섹션을 참조하십시오.

[맨 위로](#) 

닫힌 캡션

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

자세한 내용은 [닫힌 캡션 내보내기 데이터](#) 섹션을 참조하십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

사용자 정의 사전 설정

- 사용자 정의 사전 설정 만들기 및 저장
- 사전 설정 가져오기
- 사전 설정 내보내기
- 사용자 정의 사전 설정 삭제
- 사전 설정 브라우저를 사용하여 사전 설정 관리

맨 위로 

사용자 정의 사전 설정 만들기 및 저장

원하는 형식을 선택하면 해당 형식 시나리오에 맞게 설계된 관련 사전 설정 목록이 자동으로 나타납니다. **Adobe Media Encoder**는 소스 항목의 특성을 고려하여 가장 적합한 사전 설정을 유추합니다. 사용자 자신의 사전 설정을 만들고 저장하거나 내보내고 추가적으로 가져올 수도 있습니다.

내보내기 설정 대화 상자에서 사전 설정을 변경할 수 있습니다. [사전 설정] > [설정]을 클릭하거나 **Ctrl+Alt+E**를 눌러 내보내기 설정 대화 상자를 엽니다.

참고: Adobe 기술 지원에서는 Adobe 응용 프로그램에 포함된 **Adobe Media Encoder** 사전 설정만 지원합니다.

1. [형식] 메뉴에서 원하는 형식을 선택합니다.
2. [사전 설정] 메뉴에서 원하는 설정과 가장 일치하는 사전 설정을 선택합니다. 사전 설정을 편집한 경우 사전 설정 옆의 사용자 정의를 볼 수 있습니다.
3. 형식 또는 사전 설정 이름을 클릭하여 내보내기 설정 대화 상자를 열고 설정을 편집합니다.
4. 사전 설정 저장 단추를 클릭합니다.
5. 사전 설정 이름을 입력한 다음 매개 변수의 특정 범주를 저장할지 여부를 묻는 메시지가 나타나면 선택한 다음 [확인]을 클릭합니다.

참고: 인코딩 사전 설정은 **Adobe Media Encoder** 파일과 같은 위치에 있습니다. 사전 설정에 빠르게 액세스하려면 사전 설정 브라우저에서 사용자 사전 설정을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 사전 설정 파일 표시를 선택합니다.

맨 위로 

사전 설정 가져오기

1. 사전 설정 가져오기 단추를 클릭합니다.
2. 사전 설정 위치를 탐색하여 사전 설정을 선택한 다음 [열기]를 클릭합니다.
3. 가져온 사전 설정의 이름을 입력하고 다른 옵션을 지정한 후 [확인]을 클릭합니다.

사전 설정의 형식을 [형식] 메뉴에서 선택한 경우 해당 형식의 사전 설정만 가져올 수 있습니다. 예를 들어 형식을 **MP3**로 설정한 경우 **MPEG 2** 사전 설정을 추가하려고 하면 오류 메시지가 표시됩니다. 새 사전 설정을 만들려면 먼저 **MPEG 2**로 형식을 설정하십시오.

맨 위로 

사전 설정 내보내기

1. [내보내기 설정] 대화 상자에서 내보낼 사전 설정을 선택합니다.
2. **Alt** 키(Windows) 또는 **Option** 키(Mac OS)를 누른 상태에서 사전 설정 저장 단추

를 클릭합니다.

3. 사전 설정을 저장할 위치를 선택하고 이름을 지정한 다음 [저장]을 클릭합니다.

사전 설정은 파일 확장자 .epr으로 저장됩니다.

맨 위로 [↑]

사용자 정의 사전 설정 삭제

1. [내보내기 설정] 대화 상자에서 삭제할 사용자 정의 사전 설정을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 사전 설정 하나를 삭제하려면 사전 설정 삭제 단추를 클릭합니다.
 - 모든 사용자 정의 사전 설정을 삭제하려면 **Ctrl+Alt(Windows)** 또는 **Command+Option(Mac OS)**을 누른 상태에서 [사전 설정 삭제] 단추를 클릭합니다.

맨 위로 [↑]

사전 설정 브라우저를 사용하여 사전 설정 관리

사전 설정 브라우저를 사용하여 사용자 정의 사전 설정을 만들고 사전 설정을 가져오고 내보내고, 삭제할 수 있습니다. [사전 설정 브라우저 사용](#)을 참조하여 사전 설정 브라우저를 통해 사전 설정을 관리하는 방법에 대해 알아보십시오.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

비디오와 오디오 인코딩 및 내보내기

사전 설정을 사용하여 인코딩

사용자 정의 설정을 사용하여 인코딩

인코딩 진행률 모니터링

병렬 인코딩

Adobe Premiere Pro의 미리 보기 파일 사용

인코딩 대기열에 비디오 및 오디오 항목을 추가한 후에는 사전 설정이나 사용자 정의 설정을 사용하여 대기열에서 해당 항목을 인코딩하거나 내보낼 수 있습니다.

맨 위로

사전 설정을 사용하여 인코딩

1. [대기열] 패널에 항목을 추가합니다. 자세한 내용은 [인코딩 대기열에서 항목 추가 및 관리](#)를 참조하십시오.
2. [형식] 팝업 메뉴에서 출력에 가장 적합한 비디오 형식을 선택합니다.
3. [사전 설정] 팝업 메뉴에서 출력에 가장 적합한 비디오 사전 설정을 선택합니다. 또는 사전 설정 브라우저에서 사전 설정을 드래그하여 대기열에 놓습니다.
4. [출력 파일] 텍스트를 클릭한 후 [다른 이름으로 저장] 대화 상자에서 내보낼 디렉토리 또는 폴더를 찾아 내보낼 위치를 선택합니다. [저장]을 클릭합니다.
5. 인코딩이 자동으로 시작되도록 허용하거나 [대기열 시작] 단추를 누릅니다.

사용자가 선택한 사전 설정을 사용하여 선택한 위치에서 지정한 형식으로 파일이 인코딩되기 시작합니다.

맨 위로

사용자 정의 설정을 사용하여 인코딩

1. [대기열] 패널에 항목을 추가합니다. 자세한 내용은 [인코딩 대기열에서 항목 추가 및 관리](#)를 참조하십시오.
2. 대기열에 있는 항목을 하나 이상 선택하고 편집 > 내보내기 설정을 선택하여 내보내기 설정 대화 상자를 엽니다. 또한 마우스 오른쪽 단추로 파일을 클릭하고 내보내기 설정을 선택하거나 형식 또는 사전 설정 이름을 클릭하여 내보내기 설정 대화 상자를 열 수도 있습니다.
3. 내보내기 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 [내보내기 설정 참조](#)를 참조하십시오.
4. 확인을 클릭합니다. 내보내기 설정 대화 상자가 닫힌 경우 파일 인코딩을 시작하려면 대기열 시작을 클릭합니다.

인코딩하는 동안 최적 성능을 유지하려면 인코딩 패널을 닫으십시오. 대신 대기열 패널의 진행률 표시줄을 통해 인코딩 프로세스 진행 상황을 확인할 수 있습니다.

[내보내기 설정] 대화 상자에서 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- [형식] 메뉴에서 비디오, 오디오 또는 스틸 이미지 형식을 선택합니다. 자세한 내용은 [내보낼 수 있는 파일 형식](#)을 참조하십시오.
- (선택 사항) [사전 설정] 메뉴에서 인코딩 사전 설정을 선택합니다.
- [비디오 내보내기], [오디오 내보내기] 또는 두 옵션 모두를 선택합니다.
- (선택 사항) 자르기, 트리밍 등의 사전 인코딩 옵션을 지정합니다. 자세한 내용은 [인코딩 이전에 소스 자르기 및 트리밍](#) 섹션을 참조하십시오.
- (선택 사항) XMP 메타데이터 내보내기 옵션을 설정합니다. 자세한 내용은 [내보내기 및 XMP 메타데이터](#)를 참조하십시오.

- (선택 사항) [최대 렌더링 품질 사용] 또는 [최대 비트 심도로 렌더링]을 선택합니다.

참고: 높은 색상 비트 심도로 렌더링하면 더 많은 RAM이 필요하므로 렌더링 속도가 상당히 느려집니다.

- (선택 사항) [프레임 혼합 사용]을 선택합니다.

- [내보내기 설정] 대화 상자의 오른쪽 위에 있는 [출력 이름] 옆에 밑줄이 적용된 텍스트를 클릭하고 파일 이름과 위치를 입력하여 인코딩된 파일의 파일 이름과 위치를 지정합니다. 파일 이름을 지정하지 않으면 Adobe Media Encoder에서 소스 비디오 클립의 파일 이름을 사용하게 됩니다.

참고: 형식이 [P2 동영상]으로 설정되면 사용자가 지정한 파일 이름이 적용되지 않습니다. 그러한 인코딩에는 6자리 영숫자 이름이 자동으로 지정됩니다. [출력 이름]은 클립의 메타데이터에 저장되어 Adobe Premiere Pro에서 클립 이름으로 표시됩니다.

소스 비디오 클립이 포함된 폴더와 대응되는 인코딩된 파일을 저장할 대상 폴더를 지정할 수 있습니다. 대상 폴더를 지정할 때에는 지정한 대상 폴더가 있는지 확인합니다. 존재하지 않는 폴더를 지정할 경우 해당 폴더를 찾을 수 없으므로 파일을 인코딩할 수 없다는 오류 메시지가 나타납니다.

[환경 설정] > [출력 파일 대상 지정]을 확인하고 찾아보기를 클릭하여 인코딩된 파일 대상을 지정합니다. 자세한 내용은 환경 설정 섹션을 참조하십시오.

인코딩 진행률 모니터링

항목을 인코딩하는 동안 인코딩 대기열의 상태 열을 참조하면 각 항목의 상태를 알 수 있습니다. Adobe Media Encoder에서는 하나의 소스에서 여러 출력을 동시에 인코딩할 수 있습니다. 하지만 대기열의 순서에 따라 소스 파일은 순차적으로 처리됩니다.

인코딩이 진행되는 동안 응용 프로그램에서 다른 작업을 계속할 수 있습니다. 대기열이나 감시 폴더에 항목을 추가, 제거 또는 재배열할 수 있습니다. 그러나 현재 인코딩 중인 출력은 편집할 수 없습니다.

준비 파일이 인코딩 대기열에 위치하고 있으나 아직 인코딩되지 않은 상태입니다. 인코딩 작업이 시작되지 않았거나 진행 중이지 않은 파일은 대기열에서 제거할 수 있습니다.

완료  항목의 인코딩이 성공적으로 완료된 상태입니다.

경고와 함께 완료 항목이 인코딩되었지만 경고 상태가 있습니다. 자세한 내용은 인코딩 및 오류 로그를 참조하십시오.

중지됨  항목 인코딩 중 사용자가 인코딩 프로세스를 취소한 상태입니다.

실패  특정 항목을 인코딩하는 동안 Adobe Media Encoder에서 오류가 발생한 상태입니다.

건너뛰기 하나 이상의 선택한 파일을 건너뛸 수 있습니다. 그러려면 파일을 선택하고 [편집] > [선택 항목 건너뛰기]를 선택합니다.

작업이 완료되면 소리 알림(오류 없이 성공적으로 완료된 경우) Adobe Media Encoder에는 소리 알림 기능이 있어 [대기열]에 있는 작업이 완료되면 소리 알림이 재생됩니다. 오류 상태가 감지되면 다른 소리 알림이 재생됩니다. 이러한 알림을 재생하지 않으려면 [환경 설정]에서 알림을 비활성화합니다.

인코딩 프로세스 도중에 인코딩을 일시 정지하려면 대기열 시작 단추를 한 번 더 클릭합니다.

상태 아이콘에 마우스 커서를 올려놓으면 오류 메시지와 함께 도구 팁이 확인됩니다. 인코딩이 완료, 중지 또는 실패한 항목에 대한 로그를 열려면 상태 상태를 클릭합니다.

병렬 인코딩

Adobe Media Encoder에서는 시퀀스의 모든 소스를 인코딩하지만, 소스의 모든 출력을 병렬로 인코딩합니다.

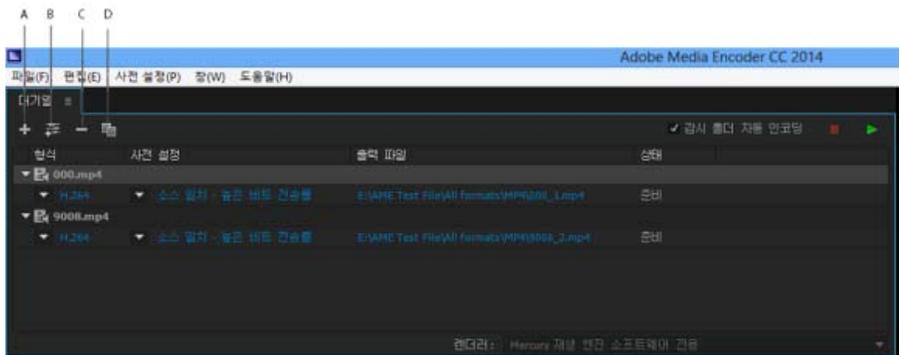
병렬 인코딩은 기본적으로 사용하도록 설정됩니다. 병렬 인코딩을 사용하지 않도록 설정하려면 [편집] > [환경 설정]을 선택하고 [병렬 인코딩 사용]의 선택을 취소합니다.

여러 출력을 동시에 인코딩하는 경우 [인코딩] 패널에 축소판 미리 보기, 진행률 표시줄, 각 인코딩 출력의 예상 완료 시간이 표시됩니다.

특정한 경우 내보내기 설정에 따라 출력을 병렬 모드가 아닌 직렬 모드에서 인코딩해야 합니다. 이러한 경우 임시 직렬 인코딩이 완료된 후 대기열이 병렬 인코딩으로 되돌아갑니다.

video2Brain 비디오를 통해 Adobe Media Encoder에서의 병렬 인코딩에 대해 자세히 알아보십시오.

중요 사항



A. 소스 추가 B. 출력 폴더 추가 C. 소스/출력 제거 D. 복제

- 하나의 소스에 여러 출력을 연결할 수 있습니다. 각 출력마다 서로 다른 형식, 사전 설정 및 출력 파일 위치가 할당되어 있습니다.
- 출력 목록 내에서는 출력의 위치를 원하는 곳으로 변경할 수 있지만, 또한 대기열에서 소스를 재배열할 수도 있습니다. 다른 소스로 이동할 수는 없습니다.
- 출력 파일 경로를 클릭하면 인코딩된 파일이 들어 있는 폴더가 열립니다. 그러나 인코딩 이전에는 [다른 이름으로 저장] 대화 상자가 나타납니다.
 - 출력 경로 및 파일 이름을 변경하려면 해당 출력의 출력 파일 링크를 클릭합니다.
 - 인코딩된 파일에 액세스하려면 해당 출력의 출력 파일 링크를 클릭합니다.
- 출력 추가 단추를 사용하여 소스에 출력을 빨리 추가할 수 있습니다.
- 소스와 출력을 모두 복제할 수 있습니다. 복제된 소스는 원본 소스의 모든 출력을 사용합니다.

동시에 여러 출력을 수행하기 위해 출력 파일 경로를 변경하려면 아래 단계를 따르십시오.

선택한 출력은 모드 새 디렉토리로 지정되지만 고유의 출력 파일 이름은 그대로 유지됩니다.

1. Shift 키를 누른 채로 클릭하거나 드래그하여 선택을 사용하여 대기열에 있는 여러 출력을 선택합니다.
2. 현재 선택 항목에서 하나의 출력에 대한 출력 파일 링크를 클릭합니다.
3. 출력 폴더 선택 대화 상자에서 경로를 선택하고 선택을 클릭합니다.

맨 위로

Adobe Premiere Pro의 미리 보기 파일 사용

Adobe Premiere Pro 시퀀스를 인코딩하는 경우 [미리 보기 사용]을 선택하면 기존 미리 보기 파일을 사용할 수 있는 시퀀스의 일부에 대해 이미 렌더링 및 인코딩된 기존 미리 보기 파일을 사용할 수 있습니다.

참고: 미리 보기 파일을 사용하려면 Adobe Premiere Pro에서 Adobe Media Encoder를 실행합니다. 그러려면 Adobe Premiere Pro에서 [파일] > [내보내기] > [미디어]를 선택하여 Adobe Media Encoder를 실행합니다. 이때 [시퀀스 설정 일치]가 선택된 상태여야 합니다.

기존 미리 보기 파일을 사용하면 인코딩을 더 빨리 처리할 수 있습니다. 하지만 미리 보기 파일만 손실 압축을 사용하여 인코딩된 경우와 같이 미리 보기 파일이 시퀀스의 나머지 부분에 사용된 설정과 다르게 인코딩될 수 있다는 단점이 있습니다.

BY-NC-SA Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

법적 고지 사항 | 온라인 개인 정보 보호 정책

미디어 캐시 데이터베이스 관리

특정 형식의 비디오 및 오디오를 가져오는 경우 **Adobe Media Encoder**에서는 해당 항목에 신속하게 액세스할 수 있도록 이러한 항목을 여러 버전으로 처리하고 캐시합니다. 가져온 오디오 파일은 각각 새로운 **.cfa** 파일로 맞춰지며 **MPEG** 파일은 새로운 **.mpgindex** 파일로 인덱스 지정됩니다.

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**, **Adobe Premiere Pro** 및 **After Effects**에서 공유되므로 이들 응용 프로그램은 각각 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.

미디어 캐시 데이터베이스 및 캐시된 파일의 위치는 환경 설정의 [미디어] 범주 설정에서 변경할 수 있습니다. ([환경 설정](#)을 참조하십시오.)

미디어 캐시 데이터베이스 또는 미디어 캐시 자체의 위치를 변경하려면 [미디어] 환경 설정에서 [찾아보기] 단추 중 하나를 클릭합니다.

일치 파일 및 인덱스된 파일을 캐시에서 제거한 다음 데이터베이스에서 제거하려면 [지우기]를 클릭합니다. 이 명령을 사용해야만 더 이상 소스 파일을 사용할 수 없는 항목과 관련된 파일을 제거할 수 있습니다.

참고: [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 이동해서 파일을 삭제합니다. 미디어 캐시 폴더의 위치는 [미디어] 환경 설정에 표시됩니다. 경로가 잘린 경우 [찾아보기] 단추를 클릭하여 경로를 확인할 수 있습니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)