

ADOBE® PRELUDE™

도움말 및 자습서

2015 년 6월



목차

새로운 기능	1
새로운 기능 요약	2
작업 영역 및 작업 과정	3
Prelude에서 동영상 클립을 사용하여 Adobe Story 스크립트 연결	4
Prelude 작업 영역	5
태그 패널 및 태그 템플릿	10
미디어 가져오기	13
미디어 클립 인제스트	14
동영상 클립 로깅	20
동영상 클립 로깅	21
러프 컷	25
Adobe Prelude를 사용한 작업	26
러프 컷	27
러프 컷 및 Edit Anywhere(EA)	31
환경 설정 지정	33
Prelude 환경 설정 지정	34
키보드 단축키	39
키보드 단축키	40
시스템 요구 사항	44

새로운 기능

새로운 기능 요약

Prelude CC 2015 릴리스(2015년 6월)



Prelude CC 2015 릴리스의 새로운 기능과 향상된 기능에 대한 자세한 내용을 살펴보세요.

+ Adobe Prelude CC 2015의 2015년 6월 릴리스에는 음성 더빙 기록, 프로젝트에 직접 미디어 인제스트, Adobe Anywhere 지원 같은 기능이 새로 추가되었습니다.

새로운 기능과 변경된 기능

러프 컷의 음성 더빙

미디어 인제스트를 위한 새 API

[맨 위로](#)

러프 컷의 음성 더빙

+ Adobe Prelude CC 2015의 새로운 기능 | 2015년 6월

이제 Adobe Prelude CC에서 러프 컷에 음성 더빙을 추가할 수 있습니다. Prelude에서 오디오 클립을 별도로 추가할 수 있지만 음성 더빙 기능을 사용하면 별도의 기록 소프트웨어 없이도 재생 중에 오디오 클립을 기록할 수 있습니다.

최종 시퀀스가 완료되기 전에 기본 편집 프로세스 중에 비디오 푸티지 위에 음성 더빙을 기록하고 오버레이할 수 있습니다. Adobe Prelude에서는 하나의 러프 컷에 여러 개의 음성 더빙을 추가할 수도 있습니다.

자세한 내용은 [러프 컷에 음성 더빙 추가](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

미디어 인제스트를 위한 새 API

+ Adobe Prelude CC 2015의 새로운 기능 | 2015년 6월

이제 새로운 API를 사용하여 프로젝트에 직접 미디어를 인제스트할 수 있습니다. 인제스트 API를 사용하던 이전에는 미디어(비디오 및 오디오 클립)를 선택하여 인제스트하기 전에 [인제스트] 대화 상자가 추가 단계로 나타났습니다.

이제는 새로운 미디어 인제스트 API를 사용하여 인제스트할 미디어 파일을 선택할 수 있으며, 선택한 파일은 단추 한 번만 클릭하면 프로젝트에 추가됩니다. 새로운 API를 사용하면 미디어가 인제스트되는 것은 물론, 마커 및 기타 메타데이터가 포함된 모든 관련된 데이터 파일(.xmp)도 인제스트됩니다.

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

작업 영역 및 작업 과정

새로운 기능 요약

Prelude CC 2015 릴리스(2015년 6월)



Prelude CC 2015 릴리스의 새로운 기능과 향상된 기능에 대한 자세한 내용을 살펴보세요.

 **Adobe Prelude CC 2015의 2015년 6월 릴리스에는 음성 더빙 기록, 프로젝트에 직접 미디어 인제스트, Adobe Anywhere 지원 같은 기능이 새로 추가되었습니다.**

새로운 기능과 변경된 기능

러프 컷의 음성 더빙

미디어 인제스트를 위한 새 API

[맨 위로](#)

러프 컷의 음성 더빙

 **Adobe Prelude CC 2015의 새로운 기능 | 2015년 6월**

이제 Adobe Prelude CC에서 러프 컷에 음성 더빙을 추가할 수 있습니다. Prelude에서 오디오 클립을 별도로 추가할 수 있지만 음성 더빙 기능을 사용하면 별도의 기록 소프트웨어 없이도 재생 중에 오디오 클립을 기록할 수 있습니다.

최종 시퀀스가 완료되기 전에 기본 편집 프로세스 중에 비디오 푸티지 위에 음성 더빙을 기록하고 오버레이할 수 있습니다. Adobe Prelude에서는 하나의 러프 컷에 여러 개의 음성 더빙을 추가할 수도 있습니다.

자세한 내용은 [러프 컷에 음성 더빙 추가](#)를 참조하십시오.

[맨 위로](#)

미디어 인제스트를 위한 새 API

 **Adobe Prelude CC 2015의 새로운 기능 | 2015년 6월**

이제 새로운 API를 사용하여 프로젝트에 직접 미디어를 인제스트할 수 있습니다. 인제스트 API를 사용하던 이전에는 미디어(비디오 및 오디오 클립)를 선택하여 인제스트하기 전에 [인제스트] 대화 상자가 추가 단계로 나타났습니다.

이제는 새로운 미디어 인제스트 API를 사용하여 인제스트할 미디어 파일을 선택할 수 있으며, 선택한 파일은 단추 한 번만 클릭하면 프로젝트에 추가됩니다. 새로운 API를 사용하면 미디어가 인제스트되는 것은 물론, 마커 및 기타 메타데이터가 포함된 모든 관련된 데이터 파일(.xmp)도 인제스트됩니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

Prelude 작업 영역

비디오 자습서

시작 화면

인제스트, 로깅, 목록 및 러프 컷 작업 영역

사용자 정의 작업 영역 만들기

Prelude의 패널

맨 위로 ⁴

비디오 자습서

비디오를 전체 화면 모드로 보려면  을 클릭합니다.

맨 위로 ¹

시작 화면

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

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

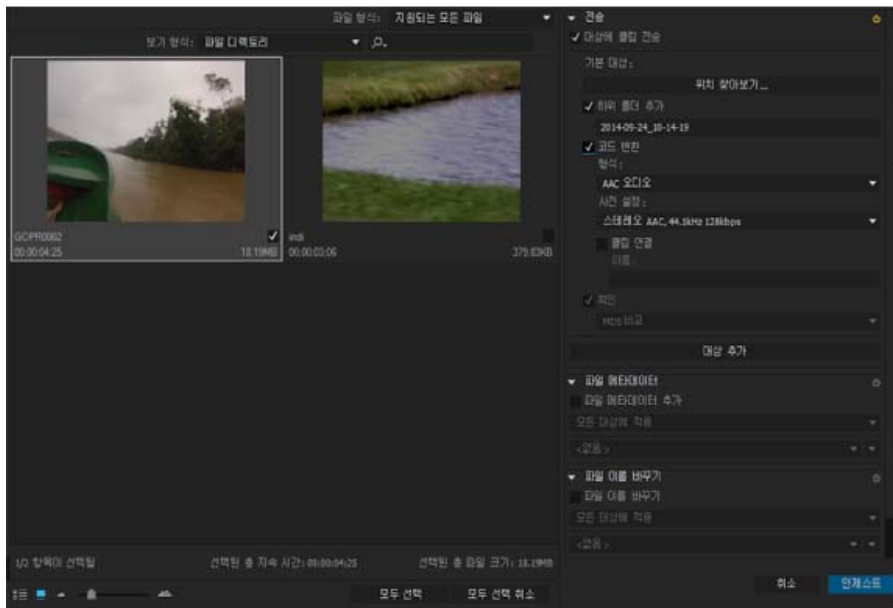
시작 화면을 사용하지 않도록 설정할 경우 **Prelude**를 다시 시작하면 마지막으로 연 프로젝트가 시작됩니다. 시작 화면을 다시 표시하도록 설정하려면 환경 설정 대화 상자를 열고 시작 시 메뉴에서 시작 화면 표시를 선택합니다.

맨 위로 ⁴

인제스트, 로깅, 목록 및 러프 컷 작업 영역

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

인제스트 대화 상자



인제스트 대화 상자

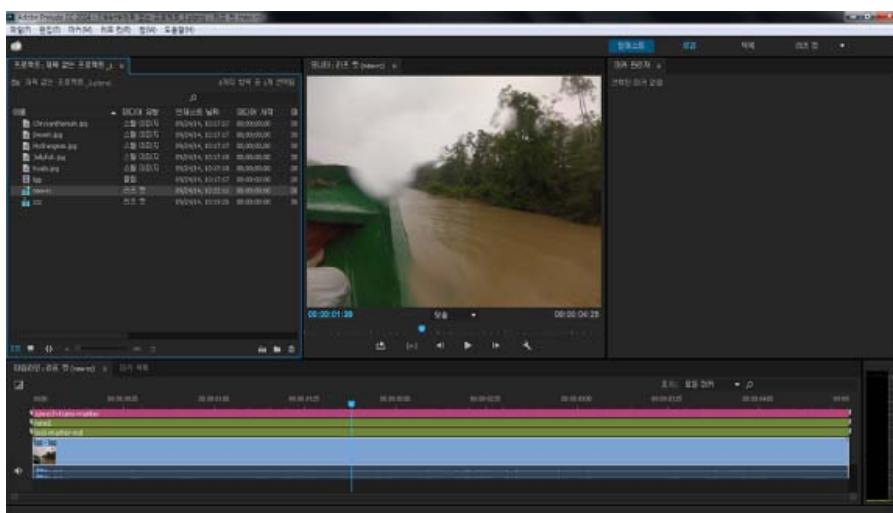
인제스트 대화 상자를 사용하여 동영상 클립을 선택하고 인제스트할 수 있습니다. 또한 폴더 및 러프 컷을 선택할 수도 있습니다. 폴더를 선택하면 폴더 내에 연결된 모든 동영상 클립이 인제스트됩니다.

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

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

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

로깅 작업 영역

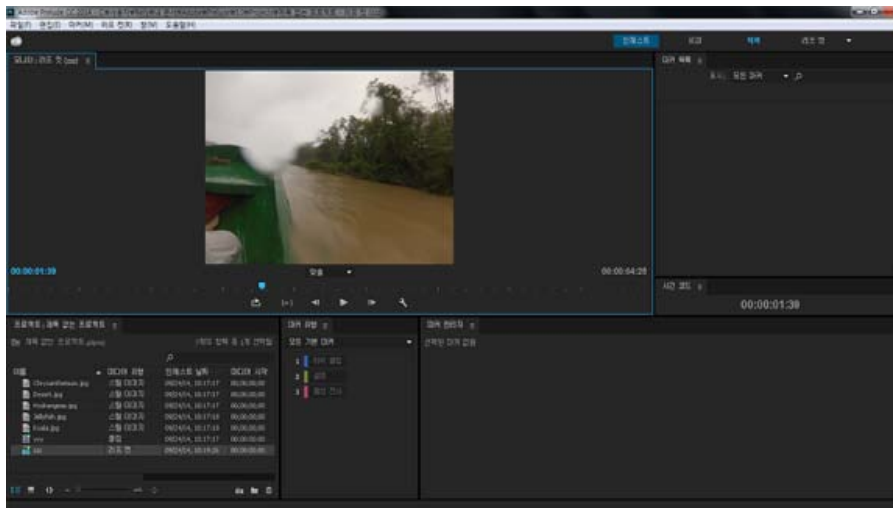


로깅 작업 영역

로깅 작업 영역은 빠르게 메타데이터를 추가하고 하위 클립을 만들 수 있도록 최적화되어 있습니다. 또한 마커와 다른 메타데이터를 추가하여 빠르게

클립을 구성하고 검색할 수도 있습니다. 메타데이터는 Adobe Premiere Pro 또는 다른 응용 프로그램으로 내보내는 경우에 활용합니다.

목록 작업 영역

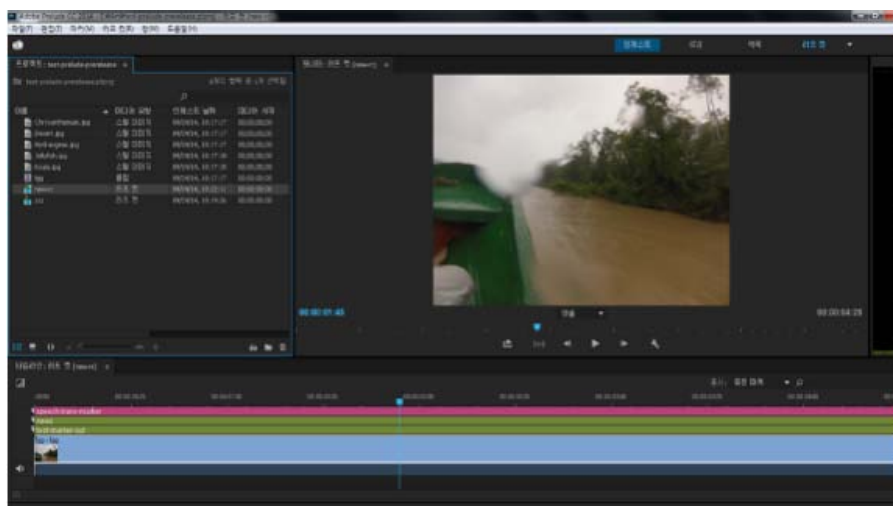


목록 작업 영역

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

프로젝트 패널에서 콘텐츠를 새 위치로 드래그하여 순서를 변경합니다.

러프 컷 작업 영역



러프 컷 작업 영역

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

표시 메뉴의 옵션을 사용하여 타임라인에 마커를 선택적으로 표시합니다.

사용자 정의 작업 영역 만들기

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

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

참고: 프레임은 여러 패널이 그룹화된 집합입니다.

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

Prelude의 패널

Prelude의 패널 목록의 일부입니다.

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

모니터 패널



모니터 작업 영역

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

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

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

디스플레이 품질 설정

일부 형식은 압축률이 높거나 데이터 속도가 빨라 풀 모션으로 재생하기 어렵습니다. 해상도가 낮으면 더 빠른 모션 재생이 가능하지만 디스플레이 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.

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

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

Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

태그 패널 및 태그 템플릿

태그 템플릿 정보

태그 템플릿 만들기 및 사용

태그 템플릿을 사용한 다른 작업

맨 위로 1

태그 템플릿 정보

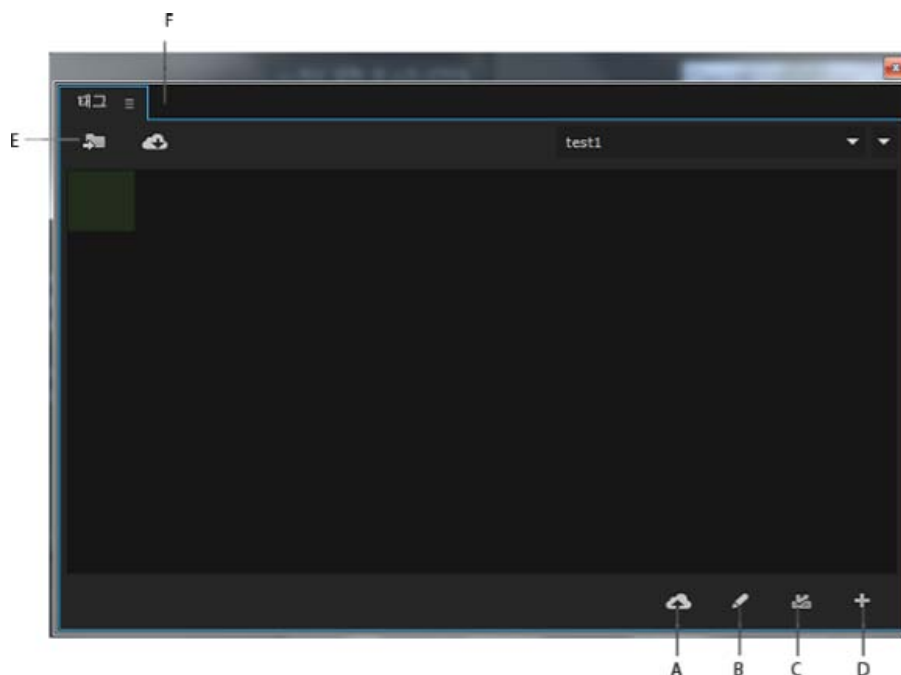
태그 템플릿은 단추 및 관련된 메타데이터의 공유할 수 있는 컬렉션입니다. 미디어를 검토할 때 태그 템플릿이 로드되고 이는 에셋을 기록하는 데 사용된 태그를 지정합니다. **Prelude**에서는 태그 템플릿 편집기를 사용하여 단추를 만들고 배열합니다.

맨 위로 4

태그 템플릿 만들기 및 사용

태그 템플릿 만들고, 저장하고, 적용하려면 아래 단계를 따르십시오.

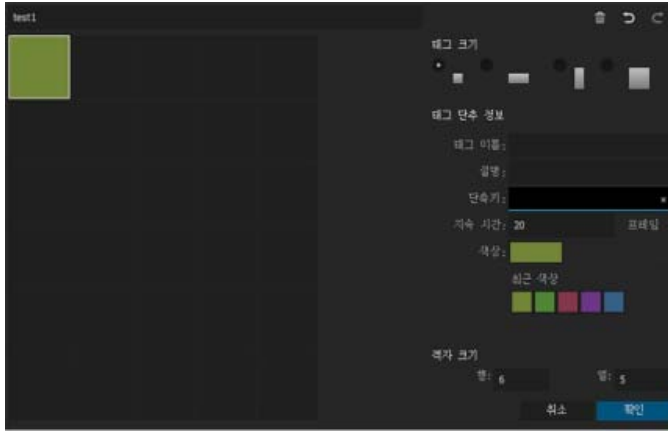
1. 기본 메뉴에서 **Windows > 태그**를 선택합니다.



A. CC에 업로드 B. 템플릿 편집 C. 템플릿 저장 D. 템플릿 만들기 E. 템플릿 가져오기 F. CC에서 다운로드

2. 새 태그 템플릿을 만들려면 **+**(를) 클릭합니다.
3. JSON 파일로 템플릿을 저장  합니다. 다른 응용 프로그램 및 웹 서비스와 쉽게 교환하고 호환되기 위해 태그 템플릿은 JSON 파일로 저장됩니다.
템플릿은 기본적으로 **Adobe\Prelude\TagTemplates** 폴더 안에 저장됩니다. 저장한 템플릿의 위치를 다른 폴더로 변경할 수 있습니다.
4. [태그 템플릿] 창에서 태그를 만들 수 있습니다. 격자의 기본 크기는 행 6개 및 열 5개입니다. 다음 설정으로 태그를 사용자 정의할 수 있습니다.

- 태그 크기 - 격자에서 셀을 선택합니다. 그런 다음 4개의 사용 가능한 옵션에서 태그를 나타내는 단추의 크기와 모양을 선택합니다. 단추 옵션은 동적이며, 단추 크기가 맞지 않는 격자의 셀을 선택할 경우 단추 크기가 비활성화로 표시됩니다.
- 태그 단추 정보 - 다음 설정으로 각 태그 단추를 사용자 정의합니다.
 - 태그 이름: 각 태그 단추의 고유한 이름(레이블)
 - 설명: 메타데이터 페이로드 설명을 지정
 - 지속 시간: 포함된 태그로 타임라인에서 만든 새 마커 지속 시간
 - 색상: Prelude에서는 최근 태그 단추에 사용된 7개의 색상 트랙을 유지합니다.
- 격자 크기 - 대화 상자 하단의 격자 크기 컨트롤을 사용하여 템플릿 크기를 조정합니다.



태그 템플릿 편집기

5. 태그 템플릿 설정을 저장하려면 확인을 클릭합니다. 태그 패널은 만든 템플릿으로 채워집니다.
 6. 이제 태그 템플릿을 사용하여 미디어에 태그를 지정할 수 있습니다.
 - 타임라인에 선택된 마커가 없고 새 태그를 만들 경우 새 마커가 타임라인에 태그와 함께 생성됩니다. 마커의 지속 시간은 태그 템플릿 편집기의 지속 시간 필드에서 지정됩니다.
 - 타임라인에 선택된 마커가 있고 새 태그를 만들 경우 선택된 마커에 새 태그가 추가됩니다. 새 마커가 생성되지 않습니다. 선택한 마커는 원래 지속 시간을 유지합니다.
- a. Prelude에서 미디어를 인제스트합니다.
 - b. 클립을 엽니다.
 - c. 클립을 재생합니다. 클립이 재생될 때 클립에 추가하려는 태그 단추를 클릭합니다. 태그는 타임라인 및 마커 목록 패널 모두에서 주석 마커로 나타납니다. 태그 이름은 마커 목록 패널에서 마커 이름으로 나타납니다.

태그 템플릿을 사용한 다른 작업

다른 템플릿으로 전환

여러 태그 템플릿을 한 번에 로드할 수 있습니다. 로드된 모든 태그 템플릿은 패널 맨 위쪽에 드롭다운 메뉴로 표시됩니다. 언제든지 다른 태그 템플릿 간의 전환을 수행할 수 있습니다.

템플릿 가져오기

태그 패널의 왼쪽 위 모서리에 있는 가져오기 단추 를 클릭합니다. 템플릿 태그가 저장된 위치로 이동합니다. Prelude로 템플릿을 로드하려면 로드하려는 템플릿을 선택하고 확인을 클릭합니다.

템플릿 다운로드 및 업로드

Creative Cloud에서 태그 템플릿을 다운로드하려면 다운로드  를 클릭합니다. 계정에 로그인하고 템플릿이 저장된 위치로 이동한 다음 해당 템플릿을 선택하여 다운로드합니다. 태그 패널에 템플릿이 자동으로 로드됩니다.

Creative Cloud 계정에 템플릿을 업로드하려면 업로드/공유  를 클릭하고 계정에 로그인한 다음 템플릿을 저장합니다.

템플릿 편집

언제든 태그 템플릿을 편집하여 태그 버튼을 추가, 제거 또는 수정할 수 있습니다. 태그 템플릿을 편집하려면 먼저 태그 템플릿을 로드하고 현재 템플릿으로 선택합니다. 편집  을 클릭하여 태그 템플릿 편집기 대화 상자를 엽니다. 변경 내용을 저장하려면 변경 내용을 적용한 다음 확인을 클릭합니다.

단축키 할당

[태그] 패널에서 각 템플릿에 키보드 단축키를 할당할 수 있습니다.

할당된 키보드 단축키를 사용하기 전에 태그를 선택합니다.

1. 태그 가져오기.
2. 편집 아이콘을 클릭하여 [태그] 패널 열기.
3. [단축키] 필드에서 단축키 할당.
4. [확인]을 클릭하여 변경 내용을 저장.

다른 패널 간을 빠르게 전환하려면 키보드 단축키 **Ctrl+Shift+,**를 사용하여 다음 패널을 선택하고 **Ctrl+Shift+,**를 사용하여 이전 패널을 선택합니다.

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

미디어 가져오기

디지털 비디오의 네트워크 및 이동식 미디어
문제 해결 (2013/09/23)

미디어 클립 인제스트

인제스트에 지원되는 파일 형식

프로젝트 만들기 / 기존 프로젝트 열기

동영상 클립 인제스트

인제스트 중 파일 이름 바꾸기

인제스트할 파일에 메타데이터 추가

다른 위치로 이동한 파일 다시 연결

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

동영상 클립을 **Adobe Prelude**로 인제스트하기 전에 프로젝트를 만듭니다. 만드는 각 프로젝트마다 프로젝트 파일(.plproj)이 만들어집니다.

프로젝트 파일은 인제스트하는 소스 파일에 대한 참조만 저장합니다. 이러한 이유로 인해 프로젝트 파일의 크기는 매우 작습니다.

맨 위로 

인제스트에 지원되는 파일 형식

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

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

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

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

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

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

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

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

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

프로젝트 만들기 / 기존 프로젝트 열기

시작 화면의 옵션을 사용하여 프로젝트를 만들거나 기존 프로젝트를 엽니다.

Prelude에 이미 프로젝트가 열려 있으면 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- 프로젝트를 만들려면 **파일 > 새 프로젝트를 선택합니다.** 또는 **Ctrl+Alt+N(Windows)** 또는 **Cmd+Opt+N(Mac OS)**를 누릅니다. 프로젝트 파일의 이름과 위치를 지정합니다.
- 기존 프로젝트를 열려면 **파일 > 프로젝트 열기를 선택합니다.** 또는 **Ctrl+Shift+O(Windows)** 또는 **Cmd+Shift+O(Mac OS)**를 누릅니다. 프로젝트 파일의 위치로 이동한 다음 프로젝트를 엽니다.

동영상 클립 인제스트

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

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

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

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

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

3. 필요에 따라 다음을 수행합니다.

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

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

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

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

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

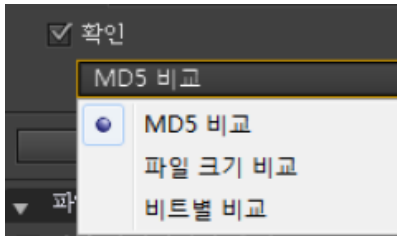
6. 코드 변환 없이 미디어 파일을 전송하려면 코드 변환 옵션을 선택 해제한 상태로 둡니다.

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

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

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

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



인제스트된 파일에 대한 MD5 확인

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

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

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

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

9. 인제스트를 클릭합니다.

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

코드 변환을 일시 정지하거나 취소하려면 진행률 표시줄에서 해당 단추를 사용합니다.

맨 위로

인제스트 중 파일 이름 바꾸기

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

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

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

1. [인제스트] 대화 상자의 파일 이름 바꾸기 패널에서 파일 이름 바꾸기를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 기본 대상에 복사된 동영상 클립 및 추가 대상에 있는 복사본에 새 이름 바꾸기 사전 설정을 적용하려면 모든 대상에 적용을 선택합니다.
 - 기본 대상에 인제스트된 클립에만 새 이름 바꾸기 설정을 적용하려면 기본 대상에만 적용을 선택합니다.
3. 파일 이름 지정을 위한 사전 설정을 만들려면 다음을 수행합니다.

1. 이름 바꾸기 사전 설정 목록 옆에 있는 아래쪽 화살표 아이콘을 클릭하고 새 사전 설정을 선택합니다.
 2. "+"를 클릭하여 사용자 정의 이름 지정 사전 설정에 요소를 추가합니다. 다음 중 하나를 선택합니다.
 - 자동 증분: 파일에 이름을 지정하면 이름과 연결된 숫자가 증가합니다. 파일 이름의 숫자를 1, 01, 001, 0001 등으로 증가시킬 수 있습니다.
 - 사용자 정의 텍스트: 원하는 대로 텍스트를 입력합니다. 예를 들어 프로젝트 이름을 입력하거나 두 요소 사이의 구분 기호를 입력할 수 있습니다.
 - 날짜에는 이름을 지정할 파일과 연결된 타임스탬프가 사용됩니다.
 - 파일 이름에는 원본 파일 이름(확장명 없이)이 새 이름의 요소로 사용됩니다.
 3. 저장을 클릭하여 사전 설정을 저장합니다. 사전 설정의 이름을 입력합니다. 이름에 공백이 들어 있지 않은지 확인합니다.
 4. 추가 요소를 추가하려면 "+" 단추를 다시 클릭합니다.
4. 변경 내용을 저장하지 않고 파일 이름 바꾸기 패널로 돌아가려면 "x"를 클릭합니다. 사전 설정을 삭제하려면 휴지통 아이콘을 클릭합니다.

파일 이름 지정 사전 설정 편집

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

파일 메타데이터 사전 설정을 시스템 전체 위치에서 저장하여 다른 사용자가 사전 설정을 수정하지 못하도록 할 수 있습니다. 공유 위치는

C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata(Windows) 및
/Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata(Mac OS)입니다.

파일 이름 지정 사전 설정 공유

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

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

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

맨 위로 

인제스트할 파일에 메타데이터 추가

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

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

1. [인제스트] 대화 상자의 파일 메타데이터 패널에서 파일 메타데이터 추가를 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 수행합니다.

- 기본 대상에 복사된 동영상 클립 및 추가 대상에 저장된 복사본에 새 사전 설정을 적용하려면 모든 대상에 적용을 선택합니다.
- 기본 대상에 인제스트된 클립에만 새 사전 설정을 적용하려면 기본 대상에만 적용을 선택합니다.

3. 사전 설정을 만들려면 다음을 수행합니다.

1. 메타데이터 사전 설정 목록 옆에 있는 아래쪽 화살표 아이콘을 클릭하고 "새 사전 설정"을 선택합니다.
2. "+"를 클릭하여 메타데이터 필드를 추가합니다.
3. 메타데이터 필드의 이름을 입력합니다. 이름에 공백이 들어 있지 않은지 확인합니다.
4. 필수 필드에서 별표(*) 옆의 확인란을 클릭합니다.
5. 필요한 경우 메타데이터 값 입력에 사전 설정의 값을 입력합니다.
6. 저장을 클릭하여 사전 설정을 저장합니다.
7. 추가 필드를 추가하려면 "+" 단추를 다시 클릭합니다.

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

4. 사전 설정을 편집하려면 다음을 수행합니다.

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

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

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

공동으로 작업하는 경우 다른 편집자와 사전 설정을 공유할 수 있습니다.

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

파일 메타데이터 사전 설정을 시스템 전체 위치에서 저장하여 다른 사용자가 사전 설정을 수정하지 못하도록 할 수 있습니다. 공유 위치는

C:\Users\Public\Documents\Adobe\Prelude\3.0\Presets\Metadata(Windows) 및
/Users/Shared/Adobe/Prelude/3.0/Presets/Metadata(Mac OS)입니다.

맨 위로

다른 위치로 이동한 파일 다시 연결

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

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

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



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

동영상 클립 로깅

동영상 클립 로깅

- 비디오 자습서
- 마커 유형
- 타임라인 사용
- 동영상 클립 로그(키보드를 사용한 워크플로)
- 동영상 클립 로그(메뉴를 사용한 워크플로)
- 마커 템플릿 만들기
- 동영상 클립에 메타데이터 추가
- 메타데이터 가져오기 및 내보내기
- [Creative Cloud](#)를 사용하여 에셋 메타데이터 업로드 및 다운로드

Adobe Prelude에서 로깅 기능을 사용하여 하위 클립을 만들고 임시 마커를 추가합니다. 임시 마커에는 동영상 클립의 특정 부분에 대한 데이터가 포함되어 있습니다. 클립에 정적 메타데이터를 추가하려면 메타데이터 패널을 사용합니다.

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

[맨 위로](#)

비디오 자습서

비디오를 전체 화면 모드로 보려면 비디오에서  을 클릭합니다.

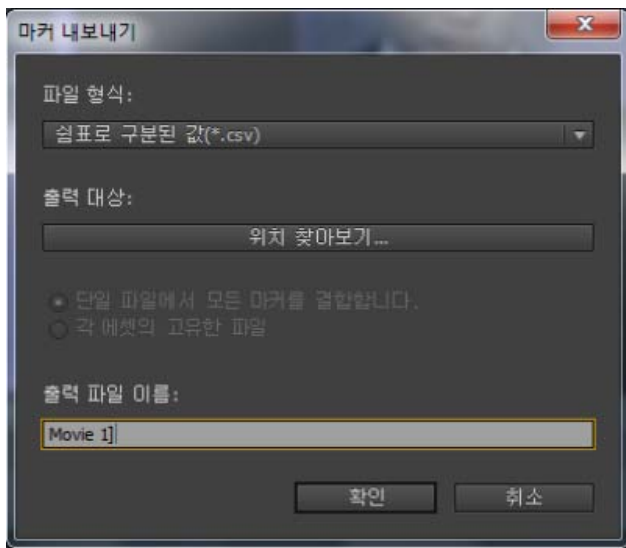
[맨 위로](#)

마커 유형

마커 유형	설명
하위 클립	하위 클립의 시작 및 종료 지점을 만드는 데 사용됩니다. 프로젝트를 저장하면 하위 클립은 프로젝트 보기 에 나타납니다.
설명	선택한 동영상 클립 부분에 대한 설명이나 메모입니다.
Flash 쿼 포 인트	그래픽 동기화, 탐색 옵션 제공, 다른 비디오 파일 로드 등 외부 이벤트를 실행합니다.
웹 링크	선택한 동영상 클립 부분에 대한 자세한 정보를 제공하는 URL을 추가합니다.
장	Encore 및 Adobe Premiere Pro와 같은 소프트웨어로 장 마커를 가져오면 이들은 장 지점을 만드는 데 사 용됩니다.

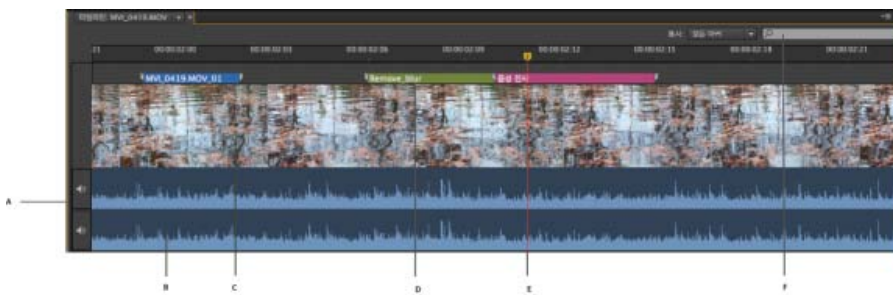
마커 내보내기

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



마커 내보내기

타임라인 사용



타임라인 패널

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

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

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

동영상 클립 로그(키보드를 사용한 워크플로)

1. 기본 로깅 작업 영역을 빠르게 열려면 **Alt+Shift+2**(Windows) 또는 **Opt+Shift+2**(Mac OS)를 누릅니다.
2. 프로젝트 패널에서 타임라인으로 동영상 클립을 드래그하거나 프로젝트 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다. 동영상 클립이 열려 있음을 나타내는 확인 표시가 동영상 클립에 나타납니다.
3. 동영상을 재생합니다. 프레임 간을 이동하려면 **JKL** 키보드 단축키를 사용합니다.
4. 기본 키보드에서 다음 키를 눌러 해당 마커를 추가합니다.

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

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

5. 마커 관리자 패널에 정보를 입력합니다.

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

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

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

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

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

맨 위로 4

동영상 클립 로그(메뉴를 사용한 워크플로)

1. 창 > 작업 영역 > 로깅을 선택합니다.
2. 프로젝트 패널에서 타임라인으로 동영상 클립을 드래그하거나 프로젝트 패널에서 클립을 두 번 클릭합니다. 동영상 클립이 열려 있음을 나타내는 확인 표시가 동영상 클립에 나타납니다.
마커 유형 패널에서 추가하려는 마커를 클릭합니다. 마커가 동영상 클립 위의 트랙에 나타납니다. 위치는 마커 지속 시간에 대해 설정된 환경 설정에 따라 다릅니다.
3. 다음 중 하나를 수행합니다.
 - 시작 지점 설정 및 종료 지점 설정 단추를 사용하여 추가한 마커의 시간 프레임을 설정합니다.
 - 마커 관리자 패널의 시간 코드를 사용하여 마커의 시작 및 종료 지점을 설정합니다. 값을 변경할 시간 코드 위로 커서를 드래그하거나, 클릭하여 값을 입력합니다.
 - 시작 또는 종료 마커로 설정할 위치로 현재 시간 표시기 / 재생 헤드를 이동합니다. **I** 키를 눌러 시작 지점을 설정하고, **O** 키를 눌러 종료 지점을 설정합니다.
4. 마커 관리자 패널에 정보를 입력합니다. 예를 들어 하위 클립에 할당된 기본 이름을 변경할 수 있습니다. 또한 마커의 이름과 설명은 타임라인 위에 표시되는 HUD(Heads Up Display)에서 편집할 수도 있습니다.

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

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

맨 위로 4

마커 템플릿 만들기

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

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

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

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

동영상 클립에 메타데이터 추가

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

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

메타데이터 가져오기 및 내보내기

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

메타데이터 가져오기

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

메타데이터 내보내기

메타데이터 정보를 파일에 저장하려면 파일 > 다른 이름으로 메타데이터 저장을 선택합니다. 해당 파일은 **XMP** 파일로 저장됩니다.

Creative Cloud를 사용하여 에셋 메타데이터 업로드 및 다운로드

에셋 메타데이터를 **XMP** 파일로 **Creative Cloud**에 업로드할 수 있습니다. 나중에 다른 컴퓨터나 장치로 **XMP** 파일을 다운로드하고 해당 메타데이터를 에셋에 적용할 수 있습니다. 메타데이터는 [연결되지 않은 메타데이터] 패널로 다운로드됩니다.

- **Creative Cloud**로 업로드하려는 메타데이터가 포함된 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 [Creative Cloud로 메타데이터 업로드]를 선택합니다.
- 클라우드에서 **XMP** 메타데이터를 다운로드하려면 [창] > [연결되지 않은 메타데이터]를 선택합니다. **Creative Cloud**에서 다운로드 아이콘을 클릭합니다.

마커의 기본 설정 변경

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

러프 컷

Adobe Prelude를 사용한 작업

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

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

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

맨 위로 

Adobe Prelude에서 파일 내보내기

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

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

Premiere Pro 프로젝트 또는 Final Cut Pro XML 파일 내보내기

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

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

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

리소스

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

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

러프 컷

러프 컷 만들기

러프 컷에 마커 추가

러프 컷에 음성 더빙 추가

다른 응용 프로그램에서 러프 컷 열기

러프 컷은 최종 시퀀스가 완료되기 전에 다양한 클립의 기본 편집 프로세스로 사용되는 비디오 및 오디오 클립의 타임라인 기반 시퀀스입니다. 편집 프로세스에는 트리밍, 클립 선택, 클립 정렬 및 순서 지정이 있습니다.

[맨 위로](#)

러프 컷 만들기

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

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

참고: Prelude CC 2014.1(10월) 이상 버전에서는 러프 컷 파일을 .arcutx 확장자로 저장합니다. 이전 버전의 Prelude CC에서는 러프 컷 파일을 .arcut 확장자로 저장했습니다.

[맨 위로](#)

러프 컷에 마커 추가

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

타임라인에 현재 열린 러프 컷에 마커가 추가됩니다.

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

[맨 위로](#)

러프 컷에 음성 더빙 추가

러프 컷에 음성 더빙을 기록하고 추가할 수 있습니다. Prelude에서는 오디오 클립을 별도로 추가할 수 있지만 음

성 더빙 기능을 사용하여 재생 중에 오디오 클립을 기록할 수 있습니다.

최종 시퀀스가 완료되기 전에 기본 편집 프로세스 중에 비디오 푸티지 위에 음성 더빙을 기록하고 오버레이할 수 있습니다. Adobe Prelude에서는 하나의 리프 컷에 여러 개의 음성 더빙을 추가할 수도 있습니다.

리프 컷에 음성 더빙을 기록하려면 다음을 수행합니다.

오디오 트랙 추가

1. 리프컷 > 리프컷 만들기를 선택하여 리프컷을 만들고 타임라인에서 엽니다.
2. [타임라인]에서 > 표시를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 오디오 트랙 추가를 선택합니다.
3. 모노, 스테레오 또는 **5.1** 트랙 중 하나를 선택하여 추가할 수 있습니다.



음성 더빙 기록 설정 지정

1. 오디오 트랙을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 컨텍스트 메뉴에서 음성 더빙 기록 설정을 선택합니다.
2. 다음 설정을 입력하거나 수정합니다.

이름 오디오 트랙의 이름입니다.

소스 음성 더빙에 적합한 오디오 하드웨어를 선택합니다. 음성 더빙에 적합한 오디오 하드웨어를 선택합니다. [소스 옵션]은 시스템에 연결된 모드 오디오 하드웨어를 자동으로 감지합니다.

카운트다운 사운드 신호 Prelude에서 음성 더빙 오디오 트랙을 기록하기 전에 사운드 신호를 제공할 수 있도록 합니다.

입력 [소스 옵션]에서 선택한 오디오 하드웨어에 사용할 수 있는 오디오 채널입니다.

프리롤 음성 더빙에 대한 프리롤을 활성화하고 지정합니다. 프리롤 카운트다운은 기록을 준비하고 시작할 수 있는 시간을 제공하는 시각적 큐입니다. 카운트다운이 0이 되면 기록이 시작됩니다.

포스트롤 음성 더빙에 대한 포스트롤을 활성화하고 지정합니다. 포스트롤 카운트다운은 기록이 종료되었음을 나타내는 시각적 단서입니다.

캡처된 오디오 기록된 오디오 파일을 저장하려는 위치를 지정하거나 찾아봅니다.

Audiometer Audiometer를 사용하여 마이크를 비롯해 컴퓨터에 연결된 다른 오디오 장치를 테스트합니다. Audiometer에서 과동이 발생하면 오디오 장치가 올바르게 작동하고 있는 것입니다.

3. 단기를 클릭하여 음성 더빙 기록 설정 대화 상자를 종료합니다.

캡처된 오디오의 위치 설정

1. 오디오 트랙을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 음성 더빙 기록 설정을 선택합니다.
2. 캡처된 오디오 필드를 사용하여 컴퓨터에서 기록한 오디오 파일을 저장하려는 위치를 지정하거나 검색합니다.
3. 단기를 클릭합니다.

음성 더빙 기록

다음 단계에 따라 타임라인에서 오디오 트랙으로 음성 더빙을 직접 기록할 수 있습니다.

1. 오디오 트랙을 추가([오디오 트랙 추가](#))하거나 음성 더빙을 기록하려는 기존 오디오 트랙을 선택합니다.
2. 음성 더빙을 삽입하려는 지점에 재생 헤드를 배치하여 음성 더빙 기록 워크플로를 시작합니다.
3. 프리롤 카운트다운을 활성화합니다. 재생 헤드를 배치하는 즉시 음성 더빙 기록 워크플로가 시작됩니다. 프리롤 카운트다운이 모니터에 오버레이로 나타납니다. 프리롤 및 포스트롤 카운트다운은 [음성 더빙 기록 설정] 대화 상자에서 지정할 수 있습니다.



타임라인에서 음성 더빙 설정에 액세스

4. 오디오 트랙의 헤더에서  단추를 클릭하여 기록을 시작합니다. 기록을 일시 중지하거나 계속하려면 모니터에서 재생 컨트롤을 사용합니다.

참고: 미리 정의된 시작/종료 범위를 사용할 때는 음성 더빙 기록 단추를 클릭할 필요가 없습니다. 재생 헤드가 타임라인에서 시작 지점에 도달할 때 기록이 자동으로 시작됩니다.

5. 기록을 종료하려면  단추를 클릭합니다.

기록이 완료되면 해당 기록에 대한 오디오 파일이 만들어집니다. 이 오디오 파일을 프로젝트 패널에 새 프로젝트 항목으로 가져옵니다.

다른 응용 프로그램에서 러프 컷 열기

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

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

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

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

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

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

다른 응용 프로그램으로 내보내기

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

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

러프 컷 및 Edit Anywhere(EA)

- [EA를 통해 러프 컷 사용](#)

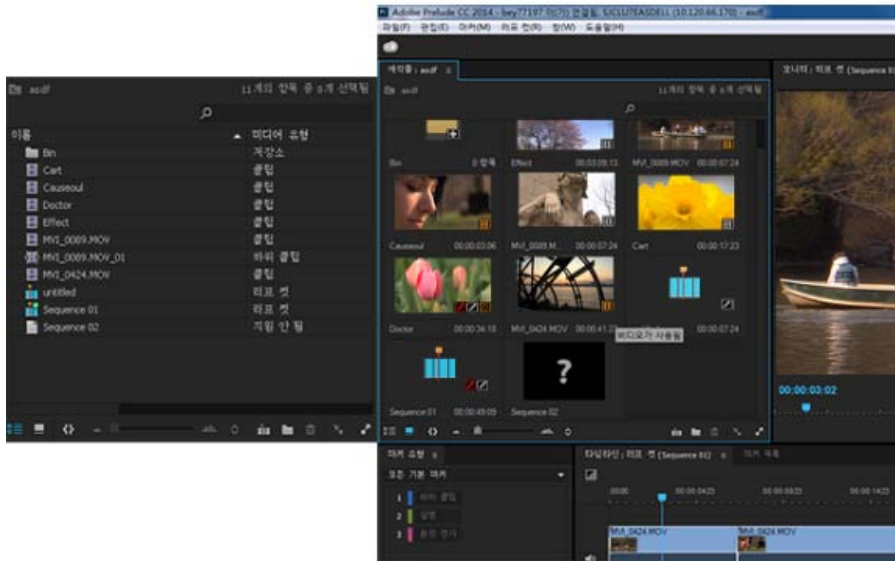
 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

러프 컷 및 Edit Anywhere(EA)

Prelude CC의 2014년 6월 릴리스에서는 사용자가 (Edit Anywhere: Anywhere 편집) 프로젝트에서 러프 컷을 만들고 편집하는 것은 물론 다른 사용자와 러프 컷을 공유할 수 있도록 지원합니다. 이전에는 클립을 열고 하위 클립을 구성하고 검색할 마커 및 메타데이터를 추가하는 것만 가능했습니다.

EA 러프 컷 기능을 통해 사용자는 다른 Adobe 응용 프로그램, 즉 , Premiere Pro 및 After Effects 등과도 러프 컷을 공유할 수 있습니다.



맨 위로 ¹

EA 서버에 로그인

1. Adobe Anywhere 서버에 로그인하려면 [파일] > [Adobe Anywhere] > [로그인...] 을 클릭합니다.
2. 서버 이름, 사용자 이름 및 암호를 입력합니다.

참고: EA 서버에 로그인하면 프로젝트 패널에서 제목이 프로젝트: *project-name*으로 나타나지만 로컬 모드일 경우, 즉 EA 서버에 로그인하지 않은 경우에는 프로젝트 패널에서 프로젝트: *project-name*으로 나타납니다.

맨 위로 ¹

러프 컷에서 클립 추가 및 삭제

러프 컷에서 클립을 추가하고 삭제할 때 다음 사항을 참고하십시오:

- 러프 컷 시퀀스의 프레임 속도는 첫 번째 하위 클립의 프레임 속도와 동일해야 합니다.
 - 러프 컷 시퀀스의 프레임 속도는 하위 클립이 러프 컷에서 재정렬되는 경우 변경되지 않습니다.
 - 러프 컷 시퀀스의 프레임 속도는 첫 번째 하위 클립을 삭제되는 경우 변경되지 않습니다.
 - 러프 컷 시퀀스의 프레임 속도는 모든 하위 클립을 삭제하고 새로 추가할 경우 변경할 수 있습니다.
 - 오디오만 있는 클립, 이미지 및 단색 하위 클립을 러프 컷에서 추가하고 삭제할 수 있습니다.
 - 오프라인 클립 또는 하위 클립을 러프 컷에 추가할 수 없습니다.
-
- 하위 클립을 러프 컷에서 삭제할 경우, 프로젝트 패널 및 러프 컷 모두에서 하위 클립이 삭제됩니다. 마커도 삭제됩니다.
 - 하위 클립 마커를 이미 열려 있는 마스터 클립이나 하위 클립에서 삭제한 경우 마커와 하위 클립 모두 러프 컷에서 삭제됩니다.
 - 러프 컷에서 하위 클립을 두 번 클릭하면 해당 하위 클립이 열리고, 현재 시간 표시기(CTI)가 하위 클립으로 이동하며, 하위 클립이 강조 표시됩니다.

- 선택한 마커를 러프 컷에 추가하면 프로덕션 패널에서 새 하위 클립이 만들어지지 않습니다.

Premiere Pro에서 러프 컷 사용

- Prelude에서 만든 러프 컷을 Premiere Pro에서 바로 열 수 있습니다. Premiere Pro에서 만든 시퀀스가 러프 컷 막대를 충족할 때만 해당 시퀀스를 Prelude에서 열어서 편집할 수 있습니다.
- Prelude에서 만든 러프 컷에 오디오만 있는 클립이 포함된 경우, 이 러프 컷은 Premiere Pro의 오디오 트랙에 배치됩니다.
- Prelude에서 만든 러프 컷을 Premiere Pro에서 편집할 경우 러프 컷이 러프 컷 막대를 충족하지 않으면 Prelude에서 다시 열 수 없습니다.

자세한 내용은 Premiere Pro의 [Prelude에서 파일 내보내기](#) 섹션을 참조하십시오.

러프 컷 미리 보기

프로덕션 패널에서 러프 컷을 미리 볼 수 있습니다. 축소판 보기도 가능합니다.

모니터 패널에서 러프 컷을 시퀀스로 재생할 수 있습니다.

- [러프 컷](#)

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

환경 설정 지정

Prelude 환경 설정 지정

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

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

맨 위로 ¹

일반 설정

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

맨 위로 ¹

모양 설정

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

옵션	설명
명도	슬라이더를 드래그하여 명도를 설정합니다.

맨 위로 ¹

오디오 설정

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

맨 위로 ¹

오디오 하드웨어

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

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

맨 위로 ¹

오디오 출력 매핑

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

맨 위로 ¹

Creative Cloud

Cloud 캐시 파일은 C:\Users\Documents\Adobe\Prelude\CreativeCloudCache(Windows)에 있습니다. [찾아보기]를 클릭하여 다른 위치

미디어 캐시

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

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

메모리 환경 설정 지정

RAM reserved for Prelude and other applications under 환경 설정 메모리 편집 아래에서 **Prelude** 및 다른 응용 프로그램에서 보존되는 RAM의 양을 지정할 수 있습니다. 예를 들어 다른 응용 프로그램에 예약되는 RAM 크기를 줄이면 **Prelude**에서 사용할 수 있는 RAM 크기가 늘어납니다.

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

재생 환경 설정 지정

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

마커 환경 설정 지정

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

인제스트 환경 설정 지정

Prelude의 이전 버전에서는 변환 옵션의 최신 상태가 기억되었습니다. 이로 인해 하위 시퀀스 인제스트에서 원하지 않는 변환 코드를 유발하기도 했습니다. 편집 > 환경 설정 > 인제스트 > 코드 변환 확인란을 고정 상태로 유지 옵션을 사용하여 **Prelude** 시작 시 코드 변환 상태를 유지할지 여부를 선택할 수 있습니다.

리프 컷 환경 설정 지정

비디오 및 오디오 전환을 전환의 유형 및 지속 시간을 모두 지정하여 리프 컷에 적용할 수 있습니다. 또한 스틸 이미지의 기본 지속 시간도 지정할 수 있습니다.

기본 비디오 전환 유형	기본 오디오 전환 유형
교차 디졸브	고정 전력
검정으로 물들이기	지속 계인
흰색으로 물들이기	



Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

키보드 단축키

키보드 단축키

응용 프로그램 단축키

패널 단축키

Prelude CC의 새로운 단축키

키보드 단축키 사용자 정의

맨 위로 

응용 프로그램 단축키

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

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

패널 단축키

프로젝트	
새 저장소 (Prelude CC)	Ctrl+B(Windows), Cmd+B(Mac)
작업 내역 패널 메뉴	
이전 단계	왼쪽 화살표
다음 단계	오른쪽 화살표
인제스트 대화 상자	
모두 선택	Shift+V
모두 선택 취소	Ctrl+Shift+V
선택한 항목의 확인란 선택	V
시작/종료 지점 지우기	C
디렉토리 목록 선택	Ctrl+왼쪽 화살표(Win), Cmd+왼쪽 화살표(Mac OS)
미디어 목록 선택	Ctrl+오른쪽 화살표(Win), Cmd+오른쪽 화살표(Mac OS)
시작 지점 설정	I
종료 지점 설정	O
타임라인 패널 메뉴	
잔물결 삭제	Alt+백스페이스(Win), Opt+Delete(Mac OS)
다음 화면 표시	아래쪽 화살표
이전 화면 표시	위로

Prelude CC의 새로운 단축키

선택한 클립의 시작 지점을 CTI에 트리밍	Q
선택한 클립의 종료 지점을 CTI에 트리밍	W
이전 편집 지점에 클립 삽입	, (쉼표)
다음 편집 지점에 클립 삽입	. (마침표)
재생 헤드의 클립 선택	D
클립을 왼쪽으로 이동	[(왼쪽 꺾쇠괄호)
클립을 오른쪽으로 이동	] (오른쪽 꺾쇠괄호)

키보드 단축키 사용자 정의

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

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

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

 Twitter™ 및 Facebook 게시물은 Creative Commons 약관을 적용받지 않습니다.

[법적 고지 사항](#) | [온라인 개인 정보 보호 정책](#)

시스템 요구 사항