

NCH 소프트웨어 VideoPad 비디오 편집기

이 사용자 설명서는

VideoPad 비디오 편집기 버전 18.xx 에 대한 사용 설명입니다

기술 지원

사용하실때 어려움이 있다면, VideoPad 비디오 편집기 지원에 요청하기 전에 해당 항목을 참조하십시오. 이 사용 설명서에 여러분의 궁금한 점이 포함되지 않을 경우 VideoPad 비디오 편집기 온라인 기술 지원

www.nchsoftware.com/vepad/ko/support.html

에서 최신 정보를 참조하시기 바랍니다. 그래도 문제가 해결되지 않으면, 해당 페이지에 있는 기술 지원 센터를 이용하여 문의 하실수 있습니다.

소프트웨어 제안

개선점을 제안하고 싶다고요! VideoPad 비디오 편집기 또는 여러분이 사용하고자하는 다른 관련 소프트웨어에 대한 제안을 저희 제안 페이지에 게시해주세요! www.nch.com.au. 대부분의 소프트웨어 프로젝트는 여러분과 같은 사용자의 제안 후에 실행되었습니다. 여러분의 제안이 소프트웨어에 받아 드러지면 무료 업그레이드를 하실수 있습니다.

VideoPad 비디오 편집기

내용

VideoPad 소개.....	7
시작하기.....	8
방법.....	9
드롭박스.....	10
플리커.....	11
구글 드라이브.....	12
마이크로소프트 원드라이브.....	13
유튜브.....	14
비메오.....	15
NCH 소프트웨어 스위트.....	16
윈도우 XP 및 Vista에서 구글 인증 프로세스.....	17
소프트웨어 사용 조건.....	18
개념	
프로젝트.....	20
상자 및 폴더.....	21
클립.....	23
시퀀스.....	24
트랙.....	25
사용자 인터페이스	
메인 창.....	27
클립 상자.....	29
클립/시퀀스 미리보기.....	31
효과 창.....	35
도킹 가능한 윈도우.....	37
키보드 단축키.....	39
비디오 튜토리얼.....	44
응용프로그램 검색.....	45
효과	
앰플리파이.....	46
표준화.....	47
압축기.....	48
멀티밴드 압축기.....	51
이퀄라이저.....	52
엔벨로프.....	55
스테레오 팬.....	56
올림.....	57
피치 시프터.....	58
리버브.....	59
페이지.....	60
플랜저.....	61

비브라토.....	62
트레몰로.....	63
도플러.....	64
와와.....	65
코러스.....	66
왜곡.....	67
AM 라디오 효과.....	68
전화 효과.....	69
리버스.....	70
페이딩.....	71
속도, 피치 및 키 변경.....	73
보컬 감소.....	74
음성 변경.....	75

미디어 파일 및 기타 콘텐츠

클립 로딩 또는 제작.....	76
스크린샷 캡처하기.....	79
비디오 캡처하기.....	80
스크린 레코딩.....	83
360도 미디어 개요.....	84
3D / 입체 미디어 소개.....	85
NCH 사운드 효과 라이브러리.....	86
NCH 클립아트 라이브러리.....	87
자막.....	88
음성 텍스트로 변환.....	90
문자 음성 변환.....	91
심플 영상파일 텍스트 변환.....	92
오디오 동기화.....	93
자동 분할.....	94
스크립트 편집기.....	95

오디오 정리

노이즈 감소.....	96
클릭/팝 제거.....	97
하이패스 필터.....	98
로우패스 필터.....	99
대역 통과 필터.....	100
자동 게인 제어.....	101
DC 오프셋 보정.....	102
디리버브.....	103

편집

일괄 배치 비디오 편집.....	104
외부 편집기에서 편집.....	105
타임라인 및 스토리보드 모드.....	106
클립을 시퀀스에 추가.....	108
클립 이동.....	110
클립 트림 및 분할.....	111
클립들의 연결 및 그룹화.....	116
책갈피.....	117

블룸 레벨.....	118
오디오 클립 분류.....	120
프로젝트 최종 마무리	
프로젝트 미리보기.....	122
비디오 저장.....	123
비디오 공유.....	126
비디오 끊기.....	127
무손실 내보내기.....	128
모든 시퀀스들 내보내기.....	129
DVD 캡처 추가.....	130
프로젝트를 다른 컴퓨터에 백업 또는 이동.....	131
방법	
시퀀스에서 섹션 제거.....	132
하나의 프레임 저장.....	133
워터마크 이미지 또는 화면-속-화면 비디오.....	135
과광 또는 녹색 화면 크로마 키.....	136
광고 제거.....	137
중영 자막 또는 자막 뉴스 제작.....	138
도구	
효과 마스크.....	139
애니메이션 비디오 효과.....	140
사용자지정 효과 체인.....	143
비디오 안정화.....	144
자동 도킹.....	146
AI 초고해상도로 크기 조정.....	147
오디오 페이드 포인트.....	148
이퀄라이저.....	150
서라운드 사운드 편집기.....	153
AI 리보이스 또는 번역.....	155
효과 및 전환	
비디오 효과.....	156
오디오 효과.....	157
전환.....	160
VirtualDub 비디오 효과 플러그인.....	162
효과 - 모션 및 변형	
자르기.....	163
줌.....	164
거울.....	165
모션.....	166
모션 블러.....	167
팬 & 줌.....	168
360도로 놓기.....	169
위치.....	170
리버스.....	171

회전.....	172
회전 및 뒤집기.....	173
플립.....	174
스케일.....	175
떨림.....	176
속도 변경.....	177
분할 화면.....	178
360도로 보기.....	179
래핑.....	180

효과 - 영상비율 변환

영상 비율로 자르기.....	181
영상 비율로 레터박스.....	182
영상 비율로 늘이기.....	183

효과 - 혼합 및 색상 교정

자동 레벨.....	184
색상 조정.....	185
컬러 부스트.....	186
색상 곡선.....	187
색상 보기 테이블.....	188
노출.....	189
녹색 화면.....	190
색조.....	191
포화.....	192
온도.....	193
투명성.....	194

효과 - 필터

흐림.....	195
원형 흐림 효과.....	196
방향 흐림.....	197
방사형 흐림 효과.....	198
엠버.....	199
아쿠아.....	200
흑과 백.....	201
검열.....	202
전기.....	203
글리치.....	204
색조 주기.....	205
음.....	206
나이트 비전.....	207
야간.....	208
노이즈 감소.....	209
오키드 라이트.....	210
세피아.....	211
선명하게 하기.....	212
해무리.....	213
틴트.....	214
두 가지 톤.....	215

빈티지.....	216
엑스레이.....	217
효과 - 예술적	
테두리.....	218
만화.....	219
분산.....	220
집선.....	221
꿈.....	222
경계점 인식.....	223
어안.....	224
어안 제거.....	225
광채.....	226
인터레이스.....	227
노이즈.....	228
유화.....	229
오래된 영화.....	230
픽셀화.....	231
포스터화.....	232
리플.....	233
그림자.....	234
스포트라이트.....	235
타일.....	236
비네트.....	237
파도.....	238
효과 - 크리에이티브 오버레이	
풍선.....	239
눈.....	240
눈송이.....	241
빗방울.....	242
NCH 사운드 라이브러리	
NCH 사운드 라이브러리.....	243
스크린 참조	
추가/이름 변경.....	244
환영 대화상자.....	245
누락된 파일 해결 대화상자.....	246
클립 파일(들) 로딩 오류.....	248
클립 속성.....	250
오디오 레코딩.....	251
나레이션 기록.....	254
텍스트 도구.....	257
굽기 설정.....	259
플리커 인증.....	260
마법사.....	262
이미지를 비디오처럼 추가.....	264
스트림 선택.....	265

오디오 CD 굽기.....	266
사용할 드라이브를 선택하십시오.....	268
녹음하는 동안 듣기.....	269
색상 선택기 대화상자.....	271
사용자 지정 해상도.....	272
사용자 정의 해상도 (360도 비디오).....	273
사용자 정의 프레임 속도.....	274
감지된 형식.....	275
DVD 비트레이트 설정.....	276
디스크 메뉴 제작기.....	277
템플릿 선택.....	278
GIF 인코딩 설정.....	279
비디오 품질 설정.....	280
속도 변경.....	281
위치 입력.....	282
VST 플러그인.....	283
키/매크로 선택.....	284
◆◆ ~ 표시.....	285
◆◆ ~ 오디오.....	286
◆◆ ~ 미디어.....	287
◆◆ ~ 편집.....	288
◆◆ ~ 내보내기.....	289
◆◆ ~ 디스크.....	290
◆◆ ~ 고급.....	291
◆◆ ~ 키.....	292

VideoPad 소개

VideoPad는 프로다운 영상을 단 몇분만에 제작하는 전기능을 갖춘 영상 편집 프로그램입니다.

기능

- 디지털 비디오 카메라, 비디오 캡처 장치 또는 웹캠에서 비디오를 캡처합니다.
- AVI, MOV, MP4, 및 WMV를 포함한 다양한 비디오 파일 형식을 로드합니다.
- 여러 비디오 및 오디오 트랙을 사용하여 클립을 편집합니다.
- 70개가 넘는 비디오 효과 및 전환을 선택합니다.
- 결과물 영상을 파일에 저장, 이것을 유튜브에 업로드 또는 DVD로 굽기합니다.

/Users/Shared/SourceCode/wavepad/help.lxi **시스템 요구사항**

운영 체제

윈도우 7/8/8.1/10/11

CPU

Intel Core 2 Duo 2.0 GHz

, 또는

AMD Athlon 64 X2 5000+

RAM

2 GB

비디오 카드

DirectX 9.0c 호환되는 3D 가속, 최신 드라이버

표시

1024 x 768

사운드카드

윈도우 호환 사운드카드

옵션

디지털 비디오 카메라

비디오 캡처 장치

웹-캠

시작하기

이 안내서의 목표는 시퀀스를 제작(비디오로 저장 가능한)하는 것입니다. 또한 NCH 소프트웨어 웹사이트에는 몇 가지 비디오 자습서가 있습니다.

1. 클립 추가

클립 로딩 또는 제작을 참조하여 비디오 클립들을 비디오 파일로 로드하는 방법입니다. (또는 다른 모든 클립 형식을 로딩 또는 제작하는 설명서입니다.) 클립들은 클립 상자에 나타납니다. (이 주 윈도우 참조는 중요한 제어들이 있는 곳을 표시합니다.)

2. 클립 미리보기

상자에서 클립을 선택하고 클립 미리보기에서 이것을 표시합니다. 클립 재생 제어로 이 클립을 시퀀스에 사용하고 싶은지 확인합니다.

3. 클립 트림

당신이 비디오 클립의 일부분만 사용하고자 한다면, 원하지 않은 프레임은 시작 또는 끝에서 부터 트림 할 수 있습니다.

4. 시퀀스에 클립을 추가 및 재배열

클립을 클립 상자에서 지금 시퀀스에 추가합니다. 가장 간단한 방법으로는 상자에서 클립을 끌어서 시퀀스에 놓습니다. 일단 시퀀스에 있으면, 계속해서 클립을 이동하여 클립이 언제 또는 어떤 트랙에 나타날지를 변경할 수 있습니다.

5. 효과 및 전환 적용

비디오 효과, 또는 오디오 효과를 적용하여 클립이 보이거나 소리내는 방법을 수정합니다. 페이드 또는 밀어내기, 비디오 트랙에서 클립들 사이에 애니메이션과 같은 전환을 적용합니다.

6. 시퀀스 미리보기

시퀀스 미리보기를 사용하여 시퀀스에 대한 모든 클립, 효과, 전환 등 미리보기 재생 제어합니다.

7. 시퀀스에서 비디오 만들기

완성된 시퀀스는 비디오 파일로 저장하거나, 비디오 DVD로 굽거나 인터넷에 업로드할 수 있습니다. 참조: 비디오 저장, 공유 또는 굽기

방법...

- 시퀀스에서 부분 제거
- 하나의 프레임 저장
- 워터마크 이미지 또는 화면-속-화면 비디오
- 파랑 또는 녹색 화면 크로마 키
- 광고 제거
- 종영 자막 또는 자막 뉴스 제작

드롭박스

드롭박스

다음 방법 중 하나로 드롭박스 내보내기 대화상자를 열 수 있음:

- 이 **출** 도구 모음. 클릭: **비디오 내보내기** 드롭다운 버튼. 선택: **드롭박스...** 옵션.
- 이 **내보내기** 도구 모음. 선택: **드롭박스**를 변경할 수 있습니다.
- 이 **내보내기** 다음의 **메인 메뉴 탭**. 다음의 **드롭박스...** 옵션.

일단 드롭박스 내보내기 대화상자에 가면, 내보낸 프로젝트에 적용될 여러 설정을 선택할 수 있습니다. 선택을 마친 후에 **드롭박스에 링크...**를 클릭하면, **드롭박스 인증** 대화상자가 열립니다.

권한 부여 대화상자가 나타나면, 귀하의 드롭박스 계정에 로그인하시고, 프로그램이 귀하의 온라인 프로필에 액세스할 수 있도록 알림 메시지를 따르십시오.

승인이 완료되면, **작성** 버튼을 클릭하여 내보내기 및 업로드 처리를 시작할 수 있습니다.

플리커

플리커

다음 방법 중 하나를 통해 플리커 내보내기 대화상자를 열 수 있음:

- 이 **출** 도구 모음. 클릭: **비디오 내보내기** 드롭다운 버튼. 선택: **플리커... 옵션**.
- 이 **내보내기** 도구 모음. 선택: **플리커**을 변경할 수 있습니다.
- 이 **내보내기** 다음의 **메인 메뉴 탭**. 다음의 **플리커... 옵션**.

일단 플리커 내보내기 대화상자에 가면, 내보낸 프로젝트에 적용될 여러 설정을 선택할 수 있습니다.

선택을 마친 후에 **작성**을 클릭하여 내보내기 및 업로드 처리를 시작합니다.

필요한 경우 **플리커 인증** 대화상자가 나타날 것이고, 귀하의 웹 브라우저가 열려서 서비스에 로그인하실 수 있습니다.

구글 드라이브

구글 드라이브

다음 방식 중 하나를 통해 구글 드라이브 내보내기 대화상자를 열 수 있음:

- 이 **출** 도구 모음. 클릭: **비디오 내보내기** 드롭다운 버튼. 선택: **구글 드라이브...** 옵션.

- 이 **내보내기** 도구 모음. 선택: **구글 드라이브**을 변경할 수 있습니다.

- 이 **내보내기** 다음의 **메인 메뉴 탭**. 다음의 **구글 드라이브...** 옵션.

일단 구글 드라이브 내보내기 대화상자에 가면, 내보낸 프로젝트에 적용될 여러 설정을 선택할 수 있습니다. 선택을 마친 후에 **구글 드라이브에 링크...**를 클릭하면, **구**

글 드라이브 인증 대화상자가 열립니다.

일단 인증 대화상자가 나타나면, 필요시에 귀하의 구글 계정에 로그인하시고, 프로그램이 귀하의 온라인 프로필에 액세스할 수 있도록 알림 메시지를 따르십시오.

인증이 완료되면 **작성** 버튼을 클릭하여 내보내기 및 업로드 처리를 시작할 수 있습니다.

마이크로소프트 원드라이브

마이크로소프트 원드라이브

다음 방법 중 하나로 원드라이브 내보내기 대화상자를 열 수 있음:

- 이 **출** 도구 모음. 클릭: **비디오 내보내기** 드롭다운 버튼. 선택: **원드라이브...** 옵션.
- 이 **내보내기** 도구 모음. 선택: **원드라이브**을 변경할 수 있습니다.
- 이 **내보내기** 다음의 **메인 메뉴 탭**. 다음의 **원드라이브...** 옵션.

일단 원드라이브 내보내기 대화상자에 가면, 내보낸 프로젝트에 적용될 여러 설정을 선택할 수 있습니다. 선택을 한 후 **마이크로소프트 원드라이브에 링크...**를 클릭하면

대화상자가 열립니다.

일단 인증 대화상자가 나타나면, 필요시에 귀하의 마이크로소프트 계정에 로그인하시고, 프로그램이 귀하의 온라인 프로필에 액세스할 수 있도록 알림 메시지를 따르십시오.

인증이 완료되면 **작성** 버튼을 클릭하여 내보내기 및 업로드 처리를 시작할 수 있습니다.

원드라이브로의 업로드 처리에 실패하면 **원드라이브 문제 해결**을 확인하시기 바랍니다.

유튜브

유튜브

다음 방법 중 하나로 유튜브 내보내기 대화상자를 열 수 있음:

- 이 **출 {도구모음}** 도구 모음. 클릭: **비디오 내보내기** 드롭다운 버튼. 선택: **유튜브...**

- 이 **내보내기** 도구 모음. 선택: **유튜브**을 변경할 수 있습니다.

- 이 **내보내기** 다음의 **메인 메뉴 탭**. 다음의 **유튜브...** 옵션.

일단 유튜브 내보내기 대화상자에 가면, 내보낸 프로젝트에 적용될 여러 설정을 선택할 수 있습니다.

선택을 마친 후에 **작성**을 클릭하여 내보내기 및 업로드 처리를 시작합니다.

필요한 경우 **유튜브 인증** 대화상자가 나타날 것입니다. 귀하의 유튜브 계정에 로그인하시고, 프로그램이 귀하의 온라인 프로필에 액세스할 수 있도록 알림 메시지를 따르십시오.

비메오

비메오

다음 방법 중 하나로 비메오 내보내기 대화상자를 열 수 있음:

- 이 **출** 도구 모음. 클릭: **비디오 내보내기** 드롭다운 버튼. 선택: **비메오...** 옵션.
- 이 **내보내기** 도구 모음. 선택: **비메오**을 변경할 수 있습니다.
- 이 **내보내기** 다음의 **메인 메뉴 탭**. 다음의 **비메오...** 옵션.

비메오 내보내기 대화상자가 열리면, 내보내기한 프로젝트에 적용될 여러 설정을 선택할 수 있습니다.

영역을 선택한 후에 **제작** 을 클릭해서 내보내기 및 업로드 처리를 시작합니다.

필요한 경우, **비메오 인증** 대화상자가 나타날 것이고, 귀하의 웹 브라우저가 열려서 서비스에 로그인하실 수 있습니다.

NCH 소프트웨어 스위트

이것은 NCH 소프트웨어가 제공하는 모든 소프트웨어들을 검색할 수 있는 유용한 방법입니다

오디오, 비디오 등의 유형별로 제품을 보실 수 있습니다. 거기에서 제품을 사용해보실 수 있는데, 시험판 프로그램을 다운로드 및 설치할 수 있습니다. 이미 제품이 설치되어있는 경우, "지금 실행"을 클릭하면 프로그램이 시작될 것입니다.

카테고리 안에는 제품 기능 목록도 있습니다. "비디오 파일 편집"과 같은 기능을 클릭하여 해당 기능이 있는 제품을 설치하세요.

검색

입력한 키워드와 일치하는 제품을 저희 웹사이트에서 검색하세요.

소프트웨어 더 보기

더 많은 소프트웨어들을 저희의 웹사이트에서 검색하세요.

뉴스레터 구독하기

새출시 및 할인에 대한 공지 뉴스레터로 구독하실 수 있습니다. 구독은 언제든지 취소하실 수 있습니다.

구매를 위한 최신 할인 보기

우리는 우리의 제품을 구입에 대 한 제공 하는 최신 할인을 참조 하십시오.

윈도우 XP 및 Vista에서 구글 인증 프로세스

윈도우 XP 또는 윈도우 비스타에서 실행할 때 구글 드라이브 및/또는 유튜브에 업로드하려면 VideoPad에 권한을 부여해야 하는 추가 단계가 필요합니다.

1. 클릭 **권한을 부여...** {인증}에서 **권한 부여** 대화상자를 엽니다.
2. 열리는 웹페이지에서, 필요한 경우 구글 계정에 로그인을 하십시오.
3. 요청된 기능에 액세스하려면 VideoPad에 권한을 부여한지 확인합니다.
4. 구글에서 제공되는 **인증 코드**를 복사하여 **인증 확인** VideoPad안의 대화상자.
5. 클릭 **준비** 를 클릭하여 권한 부여가 완료되었음을 확인합니다.

소프트웨어 사용 조건

저희는 모든 사용자 분들께서 저희가 제공하는 소프트웨어 프로그램들과의 만족스런 경험을 경험하시는 것을 목표로 합니다. 이는 귀하의 최종 사용자 라이선스 사용권 계약(EULA)에 대한 동의를 기본으로 제공됩니다.

이 EULA(최종 사용자 사용권 계약)는 우리의 책임을 제한하며 중재 계약 및 관할 협정에 의해 통제됩니다. 당신의 권리에 영향을 주는 이 계약 조건들을 잘 숙지해 읽으시기 바랍니다.

1. 이 소프트웨어 저작권 그리고 소프트웨어와 함께 배포된 모든 시각적 또는 오디오 작업은 NCH 소프트웨어에 속하고 다른 것들은 소개(A)에 나열되었습니다. 모든 권리는 저작권자의 소유입니다. 이 소프트웨어의 설치 및 번들로 함께 제공되는 소프트웨어 또는 바로가기와 시작메뉴 폴더를 포함한 이 소프트웨어의 설치 주문형은 이러한 조건에 따라서만 사용이 가능합니다. 이런 저작권은 사용자 본인이 만든 순수 창작물에는 적용되지 않습니다.

2. 이 소프트웨어를 설치, 사용 또는 배포함으로써 당신, 당신 자신, 그리고 당신의 고용주 또는 본 근거지를 대신하여 이 약관에 동의합니다. 당신이 이 약관에 동의하지 않을 경우, 이 소프트웨어를 사용, 복사, 전송, 배포 및 설치를 할 수 없습니다 - 전액을 환불 받으려면 14일 이내에 구입처에 반환하십시오.

3. 이 소프트웨어, 그리고 수반하는 모든 파일, 데이터 및 자료는 법에 의해 요구되는 경우를 제외하고 묵시적 또는 명시 여부의 어떤 종류의 보증 없이 "있는 그대로" 배포됩니다. 만약 당신이 중요한 목적으로 이 소프트웨어에 의존하려는 경우, 이것을 사용하기 전에 완벽히 실험해 보시고, 중복 시스템을 설치하셔서 어떤 위험 부담도 감수해야 합니다.

4. 우리는 이 프로그램의 사용으로 인해 발생하는 특별한, 부수적, 파생적 손실을 포함한 그 어떤 손실에도 책임을 지지 않습니다. 우리에게 대한 귀하의 모든 청구의 전체 해결 방법은 당신이 지불한 소프트웨어 금액에 대한 전액 환불을 받는 것으로 제한됩니다.

5. 당신은 이 소프트웨어의 오류로 신체적 부상이나 사망을 초래할 수 있는 모든 상황에서 이 소프트웨어를 사용할 수 없습니다. 당신이 컴퓨터를 정기적으로 백업하지 않거나, 안티바이러스 및 방화벽 소프트웨어가 당신의 컴퓨터에 설치되어있지 않거나 또는 당신의 컴퓨터에 중요한 데이터를 암호화하지 않고 보관한다면 이 소프트웨어를 사용하지 마십시오. 그러한 사용과 관련된 모든 청구로부터 당신은 우리에게 배상할 것임을 동의합니다.

6. 당신은 완벽하게 변동이 없는 형태로 이 소프트웨어의 설치 파일을 복사 또는 배포할 수는 있으나, 서면 승인없이 어떤 상황에서도 그 어떤 프로그램에 대한 소프트웨어 등록 코드를 절대 배포할 수 없습니다. 당신이 소프트웨어 등록 코드를 배포한 경우, 당신은 무단 사용이 발생한 각 위치에 대한 전체 구입 가격을 지불할 책임이 있습니다.

7. 이 소프트웨어의 YouTube 업로드 기능을 사용하는 경우, 귀하는 YouTube 서비스 약관에 동의합니다 (<https://www.youtube.com/t/terms>).

8. 소프트웨어에 의해 수집된 통계 자료 사용은 제한된 환경에서 사용량 통계 자동 익명 수집을 허용하는 NCH 소프트웨어 개인 정보 보호 정책의 적용을 받습니다.

9. 법의 선택 당신이 미국에 거주하고 있을 시에는 미국 회사인 NCH Software Inc과 관계가 있고, 이 계약은 플로리다 주의 법률 및 법원의 적용을 받습니다. 당신이 미국 이외의 다른 국가에 거주하고 있다면, 당신은 오스트레일리아 회사인 NCH Software Pty와 관계가 있고, 이 계약은 오스트레일리아 수도 특별 지역의 법률 및 법원의 적용을 받습니다. 당신과 저희 회사간의 모든 분쟁들에 대해, 이 법원들은 이에 대한 지속적이고 전적인 사법권을 갖습니다.

10. 미국 고객에만 해당되는 사항: 중재 계약 및 집단 소송 면제: NCH Software와 당신은 상호간의 모든 분쟁과 청구를 이 영문 링크 (

<https://www.nch.com.au/general/legal.html>) 에 나와있는 계약 조건의 규정과 절차에 따라 준수할 것을 동의합니다. 당신의 권리에 영향을 줄 수 있는 다음의 계약 조건들을 숙지해 읽으십시오. 이런 계약 조건들에서, 당신과 NCH는, 원고인으로서, 또는 어떤 주장된 클래스 안의 클래스 멤버나 대표로서 절차를 진행하지 않고, 당신 또는 개인 자격으로서만, 상호간에 서로 대응하여 청구 할 것임을 동의합니다.

개념 - 프로젝트

VideoPad 프로젝트 파일은 .vpj 확장자를 가지고 있습니다. 이것은 프로젝트의 모든 내용의 상태를 저장하며, 상자 및 폴더, 클립, 및 시퀀스들을 포함합니다.

중요: 프로젝트 파일은 전체 파일의 내용이 아닌, 미디어 파일(비디오, 오디오 및 이미지 파일을 포함)의 경로만 기억합니다. 클립 파일을 프로젝트와 함께 유지하려는 경우, 프로젝트를 다른 컴퓨터에 백업 또는 이동에 관한 지침서를 따르세요.

프로젝트 파일은 비디오를 편집하는 사람에게만 필요합니다. 완성된 비디오를 다른 사용자와 공유하려면 비디오 저장, 공유 또는 굿기를 참조하세요.

VideoPad를 시작하면 공백의 프로젝트가 생성됩니다. 한 번에 하나의 프로젝트만 열 수 있습니다.

개념 - 상자 및 폴더

상자는 프로젝트에 사용된 모든 클립을 보유하고, 폴더로 구성할 수 있습니다.



기본 상자 세트는 모든 프로젝트에 존재합니다. 이 상자들의 명칭 변경, 삭제 또는 만들기를 수동으로 할 수 없습니다.

클립이 로드되거나 생성될 때, 기본 상자들 중 하나에 자동으로 추가됩니다. 기본 상자는 지정된 유형 이외의 클립을 보유하지 않습니다. 예를 들어, 오디오 클립은 **비디오 파일** 상자 내에 이동될 수 없습니다.

기본 상자

시퀀스
비디오 파일
오디오 파일

이미지

비디오 레코딩 *
오디오 레코딩 *

클립

시퀀스
로드된 비디오 파일 (2D 및 3D)
로드된 오디오 파일
리핑한 CD 오디오 트랙
로드된 이미지 파일 (2D 및 3D)
텍스트 클립
공백 클립
시퀀스 스냅샷
캡처한 비디오
레코딩된 오디오
레코딩된 나레이션

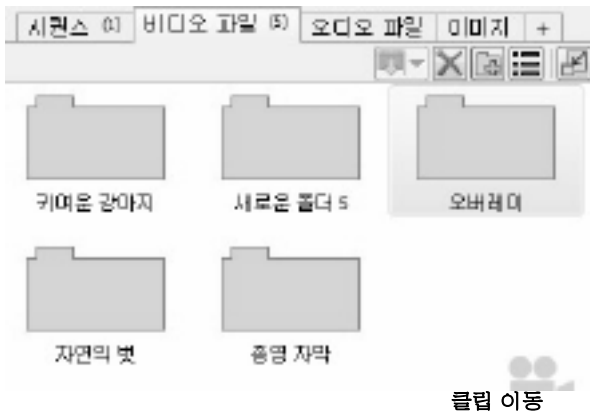
* 비디오 레코딩 및 오디오 레코딩 상자는 사용자 정의 상자이며 (아래 참조), 관련된 작업을 수행할 경우 자동으로 추가됩니다. 예를 들어, 비디오 캡처하기.

사용자 정의 상자

사용자 정의 상자는 모든 유형의 클립을 보유할 수 있으며 어떤 이름도 가질 수 있습니다. 새 프로젝트에 사용자 정의 상자는 없지만 얼마든지 원하는 수 만큼 이것을 만들 수 있습니다. 이들은 클립을 정리하는데 사용할 수 있습니다. 예를 들면, 각 장로나 장면 별로 클립 정리.

폴더

폴더는 상자 안에서 만들 수 있으며, 이렇게 해서 클립을 더 효과적으로 정리할 수 있습니다. 폴더 안에 다른 폴더가 포함될 수 없습니다.



상자들 간에 클립을 끌어서 상자 랩에 놓아 이동할 수 있으며, 이때 상자는 해당 행태의 클립을 보유할 수 있습니다. (위의 내용 참조) 또한 클립을 끌어서 놓기하여 폴더의 안이나 밖으로 이동하는데 사용할 수 있습니다.

개념 - 클립

클립 형태

비디오

비디오 클립은 VideoPad로 다양한 파일 포맷으로 로드 하거나, 캡처할 수 있습니다. 2D 및 3D 비디오는 모두 처리됩니다. 기본적으로, 오디오와 함께 비디오는 클립 상자에 하나의 클립으로 표시되나, 오디오는 연결 해제하여 별도의 클립으로써 비디오 및 오디오로 사용합니다.

오디오

오디오 클립은 VideoPad로 다양한 파일 포맷으로 로드, 나레이션, 또는 레코딩할 수 있습니다.

제목

제목 클립들은 제목으로 쓰일 수 있는 프로그램된 애니메이션입니다. 제목 클립들은 템플릿 중 하나에서 만들어지고 클립 미리보기에서 편집할 수 있습니다.

텍스트

텍스트 클립은 제목 및 종영 자막 에 사용될 수 있습니다. 텍스트 도구는 글꼴, 크기, 색상, 테두리 색상, 정렬 등과 같이 모두 구성할 수 있습니다. 텍스트는 정적일 수도, 또는 움직임 효과를 이용하여 스크롤 할 수도 있습니다.

이미지

이미지 클립은 프로젝트에서 다양한 파일 포맷으로 로드하거나, 또는 시퀀스의 스냅샷으로부터 제작할 수 있습니다. 2D 및 3D 이미지는 모두 처리됩니다.

공백

공백 클립은 클립 간에 (예를 들면, 자르기나 전환에 사용), 다른 클립 뒤에 (배경 색상을 변경하기 위해), 또는 다른 클립 위에 (뭔가를 가리기 위해) 비디오 트랙으로 사용할 수 있습니다. 공백 클립의 색상을 구성할 수 있습니다.

시퀀스

하나의 시퀀스는 클립의 배열이지만 시퀀스는 다른 유형의 클립으로 처리함으로써, 다른 시퀀스에 배치될 수 있습니다.

비디오 또는 오디오 플레이스홀더

플레이스홀더 클립은 시퀀스의 플레이스홀더 클립에 클립을 끌어 놓거나, 상자에서 클립을 선택하고 플레이스홀더를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 "**선택한 상자 클립으로 교체**" 옵션을 선택하여 바꿀 수 있습니다.

Express Animate에서 애니메이션 추가

Express Animate의 애니메이션은 새 컴포지션 또는 기존 컴포지션으로서 사용자의 프로젝트 안에 추가될 수 있는데, 이것은 **홈 -> 개체 추가 -> Express Animate에서 애니메이션 추가** 선택하여 추가할 수 있습니다.

상자 클립 및 트랙 클립

처음으로 로드 또는 생성될 때, 클립은 클립 상자에 배치됩니다. 클립을 최종 비디오에 표시하려면, 시퀀스에 추가해야 합니다.

클립 찾기

프로젝트에 추가되면, 다음을 선택하여 클립을 찾을 수 있습니다 **편집 -> 클립 찾기...**

결과 대화상자에서 **다음 찾기** 버튼을 누를 때마다, 당신이 입력한 필드가 사용가능하고, 검색 기준과 일치하는 모든 것이 다음의 클립에 선택될 것입니다.

이러한 조건으로 검색을 원하지 않으면, 빈 필드로 남겨둘 수 있습니다.

개념 - 시퀀스

시퀀스는 오디오 클립 및 비디오 트랙의 배열입니다. 각 프로젝트는 여러 시퀀스를 가질 수 있습니다.

시퀀스는 타임라인 또는 스토리보드 모드에서 볼 수 있습니다.

시퀀스는 다른 시퀀스 안에서 클립으로 사용될 수 있습니다. 예를 들어, 각 장면은 그 자체 시퀀스로 편집할 수 있으며, 그런 다음에 모든 시퀀스 클립은 다른 시퀀스에서 정렬되어 최종 비디오로 어셈블 될 수 있습니다. 참고하실 것은 시퀀스에서 추가된

자막은 그 시퀀스가 다른 시퀀스에 클립으로 사용되는 경우에 표시되지 않습니다.

개념 - 트랙

각 시퀀스는 하나 이상의 비디오 트랙 및 하나 이상의 오디오 트랙을 갖습니다. 모든 트랙들이 스토리보드 모드에서 편집할 때 다 보여지는 것은 아님을 참조하세요.

비디오 트랙



다수의 비디오 트랙이 사용되는 경우, 상부 트랙의 클립은 하부 트랙의 클립 위에 렌더링됩니다. 예를 들면, 비디오 트랙 2의 제목 텍스트 클립은 비디오 트랙 1의 비디오 클립의 상단에 나타납니다.

표시 / 숨기기

타임라인 모드에서, **트랙** -> **출력에서 트랙 표시**를 확인 해제, 또는 트랙의 왼쪽 끝에 있는 눈 아이콘을 클릭하여 일시적으로 시퀀스에 렌더링되는 트랙의 모든 클립을 정지합니다. 이것은 현재 시퀀스가 다른 시퀀스 내에 클립으로 사용되는 경우를 포함해서 시퀀스 미리보기 및 이미 저장된 비디오 모두에 영향을 미칩니다.

솔로 활성화 / 비활성화

타임라인 모드에서, **트랙** -> **솔로 트랙**을 확인, 또는 트랙의 왼쪽 끝에 있는 눈 아이콘을 클릭하여, 일시적으로 시퀀스에 있는 트랙의 클립만 렌더링되게 허용합니다. 이것은 현재 시퀀스가 다른 시퀀스 내에 클립으로 사용되는 경우를 포함해서 시퀀스 미리보기 및 이미 저장된 비디오 모두에 영향을 미칩니다.

잠금 / 잠금 해제

타임라인 모드에서, **트랙** -> **트랙 잠금**을 선택, 또는 잠금 아이콘을 클릭하여, 트랙의 모든 클립에 원하지 않은 변경을 방지합니다.

축소 / 확대

타임라인 모드에서, **트랙** -> **트랙 축소**를 확인, 또는 트랙의 왼쪽 끝에 있는 얇은 바 아이콘을 클릭하여, 시퀀스 트랙에 대한 적은 공간을 사용합니다. 축소판은 트랙이 확장될 때 트랙 클립에서만 표시되고, 그렇지 않으면 클립 이름이 대신 표시됩니다.

오디오 트랙



시퀀스가 동영상으로 재생 또는 저장될 때 모든 오디오 트랙은 함께 믹스됩니다. 예를 들면, 오디오 트랙 2의 나레이션 오디오 클립은 오디오 트랙 1의 비디오의 사운드 트랙과 동시에 청취할 수 있습니다.

음소거

타임라인 모드에서, **트랙** -> **트랙 음소거**를 선택, 또는 트랙의 왼쪽 끝에 있는 스피커 아이콘을 클릭하여, 일시적으로 시퀀스에 청취되는 트랙의 모든 클립을 정지합니다. 이것은 현재 시퀀스가 다른 시퀀스 내에 클립으로 사용되는 경우를 포함해서 시퀀스 미리보기 및 이미 저장된 비디오 모두에 영향을 미칩니다.

솔로 활성화/비활성화

타임라인 모드에서, **트랙** -> **솔로 트랙**을 확인, 또는 트랙의 왼쪽 끝에있는 사람 아이콘을 클릭하여, 일시적으로 시퀀스에서 청취되는 트랙의 클립만 허용합니다. 이것은 현재 시퀀스가 다른 시퀀스 내에 클립으로 사용되는 경우를 포함해서 시퀀스 미리보기 및 이미 저장된 비디오 모두에 영향을 미칩니다.

잠금 / 잠금 해제

비디오 트랙에 해당 됨.

축소 / 확대

비디오 트랙에 대해서, 오디오 클립을 제외하고 확대될 때 축소판 대신 웨이브폼을 보여줄 것입니다.

볼륨 & 팬

타임라인 모드에서, 각 트랙에는 볼륨 슬라이드 및 스테레오 팬 슬라이드가 있습니다. 이 볼륨 및 팬은 트랙의 모든 오디오 클립에 적용됩니다.

사용자 인터페이스 - 메인 창



빠른 실행 도구 모음으로 VideoPad에서 일반적으로 사용되는 작업을 빠르고, 쉽게 실행할 수 있습니다. 이 작업은 **새 프로젝트 만들기**, **프로젝트 저장**, **취소** 및 **다시 실행** 등을 포함합니다.

2. 도구 모음

메뉴 드롭다운 탭에는 파일, 편집, 클립, 트랙, 시퀀스, 비디오 효과, 오디오 효과, 전환, 내보내기, 도구, 보기 및 도움말과 같은 기타 항목이 표시됩니다. 홈, 클립, 시퀀스 및 오디오 탭은 비디오 만들기의 여러 단계에서 중요한 기능을 강조하기 위해 기본 창의 레이아웃과 도구 모음의 버튼을 변경합니다.

홈 탭

어떤 프로젝트를 시작할 때나, 기본적인 편집 작업만 수행할 경우에 탭을 사용하면 좋습니다. 버튼과 레이아웃은 다양한 기능에 대한 액세스를 제공합니다.

클립 탭

프로젝트에 클립의 수가 많거나 /또는 클립 찾기, 정렬 또는 다듬기에 많은 시간을 소비할 때 유용합니다. 시퀀스 미리보기를 숨겨 더 큰 클립 상자 및 큰 클립 미리보기를 위한 공간을 제공합니다.

시퀀스 탭

홈 탭과 비슷하지만 시퀀스가 타임라인 모드에 있을 때 비디오 트랙에 중점을 두어 효과와 전환을 미세 조정할 수 있습니다.

효과 탭

이 탭을 사용하여 프로젝트 내에서 현재 선택한 클립에 일반적으로 사용되는 효과 및 전환을 추가합니다.

오디오 탭

홈 탭과 유사하지만, 시퀀스가 타임라인 모드에 있을 때, 강조는 배치 및 오디오 효과를 미세 조정할 수 있는 오디오 트랙에 배치됩니다.

내보내기 탭

이 탭을 사용하여 프로젝트를 재생 가능한 영상 파일, 3D 비디오 파일, DVD 등으로 내보낼 수 있습니다. 내보낸 비디오를 유튜브, 비메오, 플리커, 드롭박스 또는 구글 드라이브에 업로드합니다.

스위트 탭

이 탭을 선택하면 도구 모음에서 관련 프로그램을 표시하고, 홈 탭에 표시되는 동일한 것으로 기본 보기가 전환됩니다. 관련된 프로그램 버튼 중 하나를 클릭하면, 프로그램이 다운로드, 설치 실행될 것입니다.

사용자 정의 탭

다른 탭에서 이 탭에 표시하고 싶은 버튼을, 원하는 순서대로 선택할 수 있습니다.

3. 클립 상자

참조: [클립 상자 참조](#)

4. 클립 및 시퀀스 미리보기

참조: [클립/시퀀스 미리보기 참조](#)

5. 시퀀스 및 트랙

시퀀스에 대해서는, 개념: [시퀀스를 참조](#), 트랙에 대해서는, 개념: [트랙을 참조](#)

사용자 인터페이스 - 클립 상자

여기에서 각 탭은 상자로서, 클립 및/또는 폴더를 유지합니다. 상자는 상자 탭 도구 모음의 오른쪽에 있는 보기 토글을 클릭하여 축소판 그림이나 목록 보기에서 볼 수 있습니다.

축소판 보기

각 클립 또는 폴더는 큰 이미지로 표현됩니다. 폴더를 두 번 클릭하여 포함된 클립을 표시합니다. 현재 폴더의 이름은 상자 탭 아래에 표시됩니다. **상위 상자로 돌아가기** 버튼을 클릭하여 폴더를 종료합니다. 표시된 클립 이미지를 변경하려면, 클립을 선택하고, 클립 미리보기의 재생 위치를 원하는 프레임으로 이동한 다음, 미리보기를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **축소판에 대해 이 프레임을 사용**을 선택합니다.



목록 보기

열에는 클립 지속 시간, 파일 경로 등을 포함한 각 클립에 대한 추가 정보가 표시됩니다. 폴더의 클립은 상위 폴더 아래에 들여쓰기로 표시됩니다. 폴더를 두 번 클릭하여 축소하고 포함된 클립을 숨깁니다. 다시 두 번 클릭하여 확장합니다.

시퀀스 (1) 비디오 파일 (1) 오디오 파일 이미지 (22) +			
이름	유형	클립 지속 ...	클립 시작
autumnscene.jpg	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
CDriver.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
nature.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
RedfishFL.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
troutfishing.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
VikingDragonmen.jpg	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
walkinthepark.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
강가의비밀.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
순람미천사.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
야생화.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000
행복라도리비.JPG	이미지	0:00:03.000	0:00:00.000

또한 참조:

개념: 상자 및 폴더

사용자 인터페이스 - 클립/시퀀스 미리보기

이 참조 가이드는 클립 미리보기 창 및 시퀀스 미리보기 창 모두를 위한 것입니다. 각 패널의 모양과 기능 사이에 차이가 있음을 참조하세요. 클립 미리보기 창은 아래 그림입니다.



1. **제목 표시줄** 선택한 클립/시퀀스 이름을 표시합니다. 클립 이름은 클립 상자에서만 바꿀 수 있으며, 메뉴 또는 클립 메뉴 중 하나를 마우스 오른쪽 클릭합니다.

2. **미리보기**

현재 재생 위치에서 클립/시퀀스의 프레임을 표시합니다. 미리보기는 최종 비디오보다 품질이 낮은 해상도를 사용함을 유의하세요. 최종 품질을 보려면 시퀀스를 비디오로 저장하세요.

클립 미리보기 해상도

클립 미리보기의 경우, 선택한 클립은 원본 영상 비율로 제한된 해상도로 표시됩니다. 더 나은 품질/해상도를 원하는 경우 **최대화** 버튼을 사용하여 전체 화면 미리 보기로 전환해야 합니다.

시퀀스 미리보기 해상도

시퀀스 미리보기의 영상 비율은 수동으로 선택할 수 있으며 시퀀스의 클립은 해당 영상비율에 맞추기 위해 레터박스 또는 필러박스로 표시될 것입니다. 그러나, 기본 설정을 유지하는 것이 좋으며, **콘텐츠 일치**가 시퀀스에 있는 클립의 영상 비율을 스마트 감지하고 시퀀스 미리보기 사이즈를 변경해 일치시킬 것입니다. 예를 들어, 4:3 비율의 클립과 16:9 비율의 클립이 시퀀스에 있을 때 콘텐츠 일치 알고리즘은 시퀀스에서 결합된 길이가 더 긴 영상 비율을 선택할 것입니다.

모니터 일치 옵션은 시퀀스 미리 보기 표시 영상비율과 모니터의 영상비율을 일치시킬 것입니다.

아직 캐싱되지 않은 영역에서 미리보기를 재생하면, 프레임은 실시간으로 렌더링 할 수 없어, 미리보기 대신해서 여기에 메시지가 표시될 수 있습니다.

컨텍스트 메뉴의 미리보기를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭:

이전 및 다음 프레임 표시

이 옵션을 선택하면, 이전, 현재 및 다음 프레임이 나란히 표시됩니다. 프레임을 찾기 위해 이전 또는 다음 프레임을 클릭합니다.

축소판에 대해 이 프레임을 사용

선택한 클립이 클립 상자에 있는 경우, 이것은 축소판 그림 보기에서 클립 상자에 표시된 프레임을 변경합니다. 선택한 클립이 시퀀스에 있는 경우, 이 시퀀스는 스토리보드 모드에 있을 때 축소판 프레임을 변경합니다.

와이드스크린 영상 비율 맞추기

이것은 클립의 영상비율 출력을 변경합니다.

클립의 스냅샷 찍기

현재 미리 보기 위치에서 이미지 파일로 프레임을 저장하고, 이미지 클립 상자에 추가합니다. 드롭다운 메뉴를 클릭하면, 스냅샷을 캡처할 해상도를 묻는 메시지가 나타납니다. 사용 가능한 해상도 옵션에 대한 자세한 내용은

<http://www.nch.com.au/kb/ko/10231.html>에서 확인할 수 있습니다.

뒤집기

비디오 프레임을 가로, 세로 또는 둘 다로 뒤집습니다.

참조: 선택한 클립이 클립 상자에 있는 경우에만 이 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

회전

비디오 프레임을 90도, 180도 및 270도에서 중심을 중심으로 3D로 회전합니다.

참조: 선택한 클립이 클립 상자에 있는 경우에만 이 컨트롤을 사용할 수 있습니다.

비디오/오디오 효과 편집...

각 비디오, 오디오, 이미지, 텍스트 또는 빈 클립에는 하나 이상의 비디오 효과가 적용될 수 있습니다. 이 항목은 클립에 적용된 효과를 편집하는 데 도움이 됩니다.

3. 보기 영역

타임라인(아래 참조)이 확대될 경우, 보기 영역의 밝은 회색 영역은 타임라인에 표시되는 클립/시퀀스의 영역을 나타냅니다.

보기 영역을 클릭하여 클립 또는 시퀀스에 해당하는 위치를 찾습니다. 현재 위치를 끌기하면 보기 영역이 스크롤됩니다.

4. 축소판

축소판은 클립/시퀀스에서 이것의 위치에 대한 프레임을 보여줍니다.

5. 타임라인

새로 빨간색 선은 클립/시퀀스의 현재 위치를 표시합니다. 타임라인에서 왼쪽-클릭을 클릭하면 해당 위치를 찾고 메뉴에 다음 옵션에 포함된 메뉴를 표시함:

- **클립 분할** - 현재 위치에서 클립을 분할합니다.
 - **종료 설정** - 종료 시간을 현재 타임라인 위치로 설정합니다.
 - **시작 설정** - 시작 시간을 현재 타임라인 위치로 설정합니다.
- 확대/축소 버튼(아래)를 클릭하여 클립/시퀀스가 타임라인에 얼마나 많이 표시되는지 변경합니다.

클립/시퀀스의 시작 및 종료 포인트는 빨간색 및 파란색 삼각형으로 각각 표시됩니다.

또한 참조: [클립 트림 및 분할](#)

미리보기 캐시가 생성되면, 타임라인이 파란색으로 채워지며 진행률을 표시합니다.

6. 제어기

재생 제어

재생, 일시 정지, 이전 또는 다음 프레임 찾기 또는 클립/시퀀스의 시작이나 끝으로 이동합니다. 루프: 정지하지 않고 반복 모드에서 재생하게 합니다.

제목 편집 (제목 클립 미리보기 만)에서 편집할 수 있음

이 편집 버튼을 누르면 제목 클립 설정 팝업 창이 뜹니다. 편집 창을 없애려면 팝업 창 밖을 클릭하세요.

텍스트 내용(텍스트 클립 미리보기 만)

이 클립이 표시되면 이 텍스트가 프레임으로 만들어집니다.

참고: 시퀀스에 있는 텍스트 클립은 상자에 대응하는 클립과 같은 텍스트를 사용합니다.

공백 클립 색상(공백 클립 미리보기 만)

클릭하여 공백 클립의 색상 채우기를 선택합니다.

참고: 시퀀스에 있는 공백 클립은 상자에 대응하는 클립과 동일한 색상을 사용합니다.

현재 위치

커서의 현재 위치를 표시합니다. 특정한 위치를 찾기 위해 클릭합니다.

시작/종료 시간(비디오 및 오디오 클립 미리보기 만)

클립/시퀀스를 다듬는데 사용됩니다. 클릭하여 새로운 시작 및 종료 시간을 설정합니다.

참조: [클립 트림 및 분할](#)

지속시간 (제목, 이미지, 텍스트 및 빈 클립 미리보기 만)

클립의 지속시간을 변경하려면 클릭하세요.

애니메이션 지속시간 (제목 클립 미리보기 만)

클립의 애니메이션 지속시간을 변경하려면 클릭하세요.

보기(클립 미리보기에만 있는 비디오 트랙 클립)

드롭다운을 선택하여 트랙 클립에 표시되는 내용을 전환하거나, 버튼을 클릭하여 옵션을 순환합니다.

- **클립만** - 트랙 클립만 표시합니다.
- **클립+배경** - 트랙 클립과 그 아래에 있는 모든 클립을 시퀀스에 표시합니다.
- **시퀀스** - 선택한 트랙을 커버하는 경우에도 모든 트랙을 표시합니다.

시퀀스에 배치(클립 미리보기만 해당)

다음 옵션으로 클립을 클립 상자에서 현재 시퀀스로 추가:

- 시작에서 시퀀스 추가
- 커서에서 시퀀스 추가
- 끝에 시퀀스 추가
- 커서에서 오버레이로 시퀀스 추가

참고: 이 컨트롤은 선택한 클립이 클립 상자에 있는 경우에만 사용할 수 있습니다.

3D 옵션

드롭다운 메뉴를 클릭하면, 왼쪽과 오른쪽 눈 정보를 보존하기 위해, 이미지 및 비디오들이 일반적으로 정리되는 몇 가지 입체 레이아웃이 나타납니다. 이 중 하나의 옵션을 선택하면, 미리보기를 원하시는 원본으로부터 한 프레임(왼쪽 또는 오른쪽)을 표시하기 위해 클립 미리보기가 다시 모드하여 미리보기가 바르게 되도록 합니다.

360도

이 버튼을 켜기 및 끄기 토글하여 360도 미리보기 모드 사용을 활성화 또는 비활성화 합니다.

이 모드가 활성화되어있는 동안, 보기의 회전 각도를 변경하려면, 미리보기 창 안에서 마우스 커서를 클릭하여 끌기하세요.

클립 분할(모든 클립, 클립 미리보기 및 시퀀스 미리보기)

현재 시퀀스의 현재 위치에서 클립을 여러 클립으로 분할합니다. 선택한 클립, 모든 비디오 클립, 모든 오디오 클립, 모든 트랙 또는 특정 오디오/비디오 트랙에서 실행할 수 있습니다.

참조: 클립 트리밍 및 분할

연결 해제 / 재 연결 (원래 연결되었던 사운드 및 비디오 클립들, 클립 미리보기)
한 쌍의 오디오 및 비디오 클립들의 연결 해제 또는 재 연결.

참조: 클립들의 연결 및 그룹화

영상 비율(시퀀스 미리보기만)

드롭다운 메뉴를 클릭하면 모든 트랙의 영상 비율을 변경할 수 있습니다.

확대/축소

클립/시퀀스가 얼마나 타임라인에 표시되는지 변경합니다. 시작/종료 포인트를 찾거나 배치할 때 정확성을 위해 더 확대 타임라인에서 클립/시퀀스를 더 많이 보기 위해 축소

최대화

이 버튼을 사용하면 클립 또는 시퀀스 미리 보기 창의 전체 화면 미리보기를 시작할 수 있습니다.

사용자 인터페이스 - 효과 창

효과 창에서 현재 선택한 클립에 효과를 적용 및 편집합니다. 클립 및 적용된 효과는 다음에서 표시됩니다. **클립 미리보기**가 있습니다.

효과 창 표시

효과를 추가 또는 편집할 시에 효과 창이 열릴 것입니다. **비디오 효과** 또는 **오디오 효과**를 참조하여 효과를 추가 또는 편집 하십시오.

효과 추가 효과, 사용자 지정 효과 체인 또는 플러그인
버튼을 눌러



효과 목록을 엽니다. 현재 클립에 추가할 **효과** 또는 **사용자지정 효과 체인**을 선택할 수 있습니다.

사용자지정 효과 체인은 여러 효과를 포함하는 저장된 템플릿입니다. 효과 및 매개 변수 값의 순서도 사용자지정 효과 체인에 저장됩니다.

파일에서 플러그인을 로드하려면 **플러그인 로드**를 선택할 수도 있습니다.

현재 효과 선택

효과를 선택하기 위해 효과 제목 표시줄을 클릭합니다. 효과 제목 표시줄이 파란색으로 되어 선택되었음을 알릴 것입니다.

클립 미리보기 는 효과 위젯을 표시하고 현재 선택된 효과를 편집할 수 있게 해 줍니다.

효과 제거

x 효과를 제거하기 위해 제목 표시줄의 오른쪽을 클릭합니다.

효과 표시/숨기기 세부 사항

- 효과 세부 사항을 최소화하기 위해 제목 표시줄의 왼쪽을 클릭합니다.

+ 효과 세부 사항을 최대화하기 위해 제목 표시줄의 왼쪽을 클릭합니다.

효과 사전 설정

어떤 효과들은 사전 설정 옵션을 규정합니다. 사전 설정은 제목 표시줄 아래에 있는 **사전설정 선택** 드롭다운 메뉴에서 선택할 수 있습니다.

효과 매개 변수 메뉴

일부 효과 매개 변수에는 **효과 매개 변수 메뉴**에서 선택할 수 있는 옵션이 있습니다. 효과 매개 변수 메뉴는 단추를 클릭하여 열 수



있습니다.

효과 매개 변수 메뉴를 사용하여 애니메이션 곡선을 재설정, 복사 및 붙여넣기할 수 있습니다. 미리 정의된 곡선에서 선택하여 곡선을 변경할 수도 있습니다.

Animate Effects

몇몇 효과 매개 변수는 효과 애니메이션 편집기를 사용해서 애니메이션화 할 수 있습니다. 편집기는



버튼을 누르면 표시됩니다.

애니메이션 효과에 대한 자세한 사항은, **Ani비디오 효과 애니메이션**을 참조하세요.

효과 마스킹

효과 마스크는 효과를 적용할 특정 영역을 정의합니다. 마스크가 없으면 전체 프레임에 효과가 적용됩니다. 마스크의 경우 효과는 지정된 영역에만 적용됩니다.

버튼을 클릭하여 효과 마스크를 추가할 수



있습니다.

효과 마스크 사용에 대한 자세한 내용은 [효과 마스크](#)를 참조하십시오.

사용자지정 효과 체인 저장

단추를 클릭하여



현재 효과 체인을 사용자지정 효과 체인으로 저장합니다.
저장된 효과 체인은 **사용자지정 효과 체인** 섹션의 효과 목록에서 찾을 수 있습니다.

사용자지정 효과 체인 편집

단추를 클릭하여



사용자지정 효과 체인의 이름을 바꾸거나 삭제할 수 있는 사용자지정 효과 체인 목록을 엽니다.

효과 순서 변경



또는



버튼을 클릭해서 효과 목록에 있는 선택한 효과를 위 또는 아래로 이동합니다.

다른 방법으로, 마우스로 드래그 앤 드롭해서 순서를 다시 정렬할 수 있습니다.

여러 클립에 효과 적용

다음의



을 클릭해서 타임라인의 모든 선택된 클립들에 대한 효과를 **대체**합니다.



를 클릭해서 타임라인의 모든 선택된 클립들의 효과 체인 끝에 효과를 **첨부**합니다.

사용자 인터페이스 - 도킹 가능한 윈도우

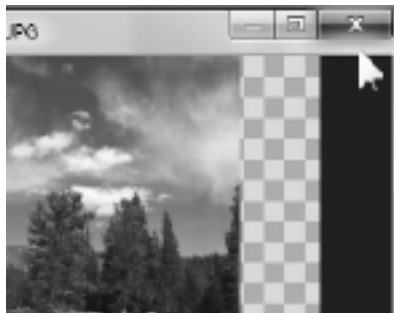
일부 윈도우는 메인 윈도우에서 도킹이 해제 될 수 있습니다. 또한 도킹이 해제된 후 메인 윈도우에 도킹(다시 이동) 될 수 있습니다. 도킹 가능한 윈도우는 시퀀스 편집이나 다중 모니터를 위해 더 많은 공간을 필요로 할 때 유용합니다.

메인 창에서 창을 해제하려면 창의 오른쪽 상단 모서리에 있는 **도킹 해제** 버튼을 클릭합니다.



창을 다시 메인 창으로 다시

도킹하려면 닫기만 하면 됩니다.



도킹 가능한 윈도우

1. 클립 미리보기
2. 시퀀스 미리보기
3. 클립 상자
4. 타임라인 및 스토리보드

사용자 인터페이스 - 키보드 단축키

메인 창에서 사용할 수 있는 바로가기 키 파일

Ctrl+N
Ctrl+O
Ctrl+S
Ctrl+Shift+S
Ctrl+시프트+X
Ctrl+B
Ctrl+E
Ctrl+M
Ctrl+I
Ctrl+Shift+I
Alt
Alt+F4

새 프로젝트
프로젝트 열기
프로젝트 파일 저장
프로젝트 파일을 다른이름으로 저장
모든 시퀀스들 내보내기
비디오 내보내기
비디오 이메일하기
파일(들) 추가
비디오 캡처
오디오 레코딩
메뉴 열기
종료

편집

Ctrl+Z
Ctrl+Y
Ctrl+X
Ctrl+C
Ctrl+V
Alt+Delete
Delete
Ctrl+A
Ctrl+F

취소
다시 실행
클립(들) 자르기
클립(들) 복사
클립(들) 붙여넣기
클립(들) 삭제 **[클립 트랙 만]**
리플 클립(들) 삭제
모두 선택
클립 찾기

클립

Ctrl+M
Ctrl+T
Ctrl+K
Ctrl+W
Ctrl+Shift+Home
Ctrl+Shift+Insert
Ctrl+Shift+End
Ctrl+Shift+PageUp
Ctrl+I
Ctrl+Shift+I
Alt+Enter
F2
Alt+E

파일(들) 추가
텍스트 클립 추가
공백 클립 추가
시퀀스에 클립 배치
시퀀스의 시작에 배치
시퀀스의 커서에 배치
시퀀스의 끝에 배치
커서에서 오버레이로 시퀀스에 배치
비디오 캡처
오디오 레코딩
속성
이름 변경
마지막 효과 적용

클립 플레이어

Ctrl+스페이스바
Ctrl+]
Ctrl+[
Ctrl+Home
Ctrl+End
Ctrl+F11

클립 재생 / 일시 정지
클립에서 다음 프레임
클립에서 이전 프레임
클립의 시작으로 이동
클립의 끝으로 이동
클립 미리보기 스텝샷 찍기

Ctrl+Num +	클립 확대
Ctrl+Num -	클립 축소
Ctrl+Num *	전체 클립 표시
Ctrl+Shift+ ,	시작 시간을 현재 타임라인 위치로 설정
Ctrl+Shift+ .	종료 시간을 현재 타임라인 위치로 설정

참고: 시작과 종료 시간 설정에 대한 단축키는 시작과 종료 포인트 클립 유형에만 적용됩니다.

(예를 들어 비디오, 오디오, 시퀀스.)

트랙

Ctrl+PageUp	트랙 위로 이동
Ctrl+PageDown	트랙 아래로 이동

시퀀스

Shift+L	선택한 클립(들) 삭제
L	모든 트랙 분할
J	모든 비디오 트랙 분할
K	모든 오디오 트랙 분할

시퀀스 플레이어

Space	시퀀스 재생 / 일시 정지
오른쪽	다음 프레임
왼쪽	이전 프레임
Shift+Left	이전 클립 경계로 이동
Shift+Right	다음 클립 경계로 이동
홈	시작으로 이동하기
End	끝으로 이동하기
F11	시퀀스 미리보기 스냅샷 찍기
Shift+G	타임라인 위치로 이동하기
Num +	타임라인 확대
Num -	타임라인 축소
Num *	전체 지역 보기
Ctrl+Shift+B	커서에서 책갈피 설정
Ctrl+Shift+Left	이전 책갈피로 이동
Ctrl+Shift+Right	다음 책갈피로 이동

효과

Alt+V	현재 비디오/이미지 효과 속성
Alt+A	현재 오디오 효과 속성

도구

Ctrl+Shift+L	자막
Ctrl+Tab	다음 상자를 선택(시퀀스, 비디오 파일, 오디오 파일, 이미지, 기타 등등.)
Ctrl+Shift+Tab	이전 상자를 선택(시퀀스, 비디오 파일, 오디오 파일, 이미지, 기타 등등.)

도움말

F1	도움말 목차
----	--------

효과 창에서 사용할 수 있는 바로가기 키

키프레임 편집기

Ctrl+A
Escape
Delete
Num +
Num -
Num *
Ctrl 길게 누르기
Alt+E

모든 키프레임 선택
키프레임 선택 취소
선택한 키프레임 삭제
타임라인 확대
타임라인 축소
전체 타임라인 표시
키 이동을 한 축으로 제한
마지막 효과 적용

나레이션 창에서 사용할 수 있는 바로가기 키

타임라인

홈
End
Ctrl+Left
Ctrl+Right
+
-

시작으로 이동하기
끝으로 이동하기
뒤로가기
앞으로가기
타임라인 확대
타임라인 축소

자막 창에서 사용할 수 있는 바로가기 키

자막

Space
삭제
Esc
Ctrl+A
Ctrl+Z
Ctrl+Y

재생 / 일시 정지
선택한 자막 삭제
창 닫기
모든 자막 선택
취소
다시 실행

NCH 사운드 라이브러리에서 사용할 수 있는 바로가기 키

사운드 미리보기

Space

재생

홀 탭에서 사용할 수 있는 바로가기 키

홀

Ctrl+N
Ctrl+S
Ctrl+M
Ctrl+K
삭제
Ctrl+Shift+L
Alt+V
Alt+A

열기
프로젝트 저장
파일 추가
공백 클립 추가
삭제 {바로가기 키에 대한 설명}
자막
비디오/이미지 효과
오디오 효과

객체 추가

Ctrl+T
Ctrl+K

간단텍스트 추가
공백 클립 추가

레코딩

Ctrl+I
Ctrl+Shift+I

비디오 레코딩
오디오 레코딩

트립

Ctrl+Shift+,
Ctrl+Shift+.

클립 인 위치 설정 (트립 시작)
클립 아웃 위치 설정 (트립 끝)

클립 탭에서 사용할 수 있는 바로가기 키 클립

Ctrl+M
Ctrl+T
Ctrl+K
Ctrl+Shift+,
Ctrl+Shift+.
삭제
Ctrl+F
Alt+V
Alt+A
Ctrl+Shift+.

파일(들) 추가
텍스트 추가
공백 클립 추가
트립 시작
트립 끝
삭제 {바로가기 키에 대한 설명}
찾기
비디오/이미지 효과
오디오 효과
분할

시퀀스 탭에서 사용할 수 있는 바로가기 키 시퀀스

Ctrl+L
삭제
Ctrl+Shift+L
Alt+V
Alt+A

모든 트랙 분할
삭제 {바로가기 키에 대한 설명}
자막
비디오/이미지 효과
오디오 효과

효과 탭에서 사용할 수 있는 바로가기 키 효과

Ctrl+Shift+L
Alt+V
Alt+A

자막
비디오/이미지 효과
오디오 효과

오디오 탭에서 사용할 수 있는 바로가기 키 오디오

Ctrl+M
Alt+A
삭제

파일(들) 추가
오디오 효과
삭제 {바로가기 키에 대한 설명}

레코딩

Ctrl+Shift+I

오디오 레코딩

효과 및 전환에 사용할 수 있는 바로가기 키 비디오 효과

Ctrl+0
Ctrl+1
Ctrl+2
%Ctrl+3
Ctrl+4
Ctrl+5

줌
자르기
회전
색상 조정
패닝 및 줌
녹색 화면

전환

Ctrl+6
Ctrl+7

페이드
크로스 페이드

오디오 효과
Ctrl+8
Ctrl+9

앰플리파이
표준화

사용자 인터페이스 - 비디오 튜토리얼

VideoPad 튜토리얼 링크: <http://www.nchsoftware.com/videopad/ko/tutorial.html>

사용자 인터페이스 - 응용프로그램 검색

이 **검색 대화상자** VideoPad 내부의 다양한 기능과 도구를 검색하는 데 사용할 수 있습니다.

효과 또는 도구 찾기

찾고 싶은 키워드를 입력하세요.

검색 버튼

검색을 시작하려면 버튼을 클릭하세요.

검색 결과

검색 키워드와 관련된 모든 항목이 여기에 표시됩니다. 열 헤더를 클릭하여 열을 정렬합니다. 항목을 클릭하여 자동으로 사용하고 액세스할 수 있는 위치를 알 수 있습니다.

- 기능 - 효과나 도구의 이름.
- 위치 - VideoPad 내 기능의 위치.

도움말 페이지에서 추가 검색

링크를 클릭하면 브라우저로 리디렉션되고 도움말 페이지를 온라인으로 검색할 수 있습니다.

효과 - 앰플리파이

앰플리파이

'앰플리파이'하는 것은 선택한 영역의 음량 또는 볼륨을 증가시키는 것입니다. 레코딩의 일부분을 부드럽게 또는 크게하려면, 그것을 선택하고 효과 메뉴 -> 앰플리파이를 사용하세요. 볼륨은 백분율 (100은 무변화, 50은 -6dB 만큼 부드러움, 또는 200은 +6dB만큼 커짐)로 입력합니다.

효과 - 표준화

표준화

'표준화'는, 디지털 오디오에 사용될 수 있는 최대 신호(또는 최대 백분율)에 동일하게 볼륨을 조정하는 것을 의미합니다. 일반적으로 사용자는 작업 마지막 단계에서 파일을 100% 볼륨을 왜곡 없이 가능한 가장 크게 만듭니다. 표준화하는 또 다른 이유는 여러 트랙을 동등하게 크게 만들거나, 또는 평균 음량을 동일하게 하기 위함입니다.

'피크'표준화 방법은 파일 내에서 가장 큰 크기의 샘플을 찾습니다. 그런 뒤에, 이것을 피크 값으로 표준화가 이루어집니다. 피크 레벨 표준화가 100% (0dB)으로 설정되면, 전체 파일은 앰플리파이되어 피크가 0dB에 도달할 것입니다.

'평균 음량 (RMS)' 표준화 방법은 파일의 평균 음량, 또는 볼륨에 따라 표준화합니다. 이 방법을 사용하여 동일한 피크 레벨로 평균화된 복수의 파일들은 동일한 평균 음량을 갖게 됩니다. 이 평균 음량은 피크 샘플보다 항상 더 낮기 때문에 이 방법에 대한 '피크 레벨 표준화'는 이 피크 방법보다 훨씬 낮게 설정합니다.

'피크 음량 (RMS)' 표준화 방법은 파일의 소리의 가장 큰 부분이 얼마나 크가에 따라 표준화를 시도합니다. 이것은 여러 트랙들을 동등하게 큰 소리로 만들기 위해 사용하는 가장 좋은 방법입니다. 평균 음량처럼, 피크 음량은 피크 샘플보다 더 낮아야 하기 때문에, 이 방법에 대한 '피크 레벨 표준화'은 피크 방법 보다 더 낮게 설정해야 합니다. 사용되는 실제 알고리즘은 파일에서 각 50ms 윈도우의 RMS 사용하여, 윈도우를 가장 큰소리에서 가장 조용한 소리로 순위를 정하여, 이들의 95 퍼센트를 '피크'로 합니다. 사람이 다른 주파수에 다양한 인식을 하는것에 대한 조정은 없는 점을 참고하세요.

인지 음량(dBA) 정규화 방법은 A-가중 데시벨을 사용하는데, 이는 사람의 귀가 감지하는 공기 중 소리의 상대적인 크기를 나타냅니다. 정규화는 사람의 귀가 고주파수보다 저주파수, 특히 1000Hz 미만의 주파수에서 덜 민감하기 때문에 수행됩니다.

통합 음량(EBU) 정규화 방식은 음량 정규화 및 오디오 신호 최대 레벨에 대한 국제 표준인 R-128을 사용합니다. Spotify(-14dB), YouTube(-14dB), Apple Music(-16dB), Facebook(-18dB), TV/라디오(-23dB) 등 여러 플랫폼에서 이 방식을 사용합니다. 자세한 내용은 [EBU R-128을 참조하세요](#).

효과 - 압축기

동적 범위 압축기

다이내믹 레인지 컴프레서는 사운드 녹음의 볼륨 레벨을 제한하여 특정 음량 범위 내에 머물도록 합니다.

사용되어지는 곳의 예로는 TV 방송으로 광고의 볼륨 수준이 텔레비전 프로그램 그 자체보다 더 큰 울림으로 인지됩니다 (실제로 방송 볼륨에 변화주는것 없이).

두 매체가 같은 볼륨 레벨의 범위를 처리할 수 없을 때, 이것은 또한 오디오를 하나의 매체에서 다른 매체로 레코딩하는데 사용합니다. 예를 들면, CD는 카세트 테이프보다 더 큰 범위를 처리할 수 있습니다.

동적 범위 압축기 대화상자에는 두 가지의 탭: "심플"과 "그래픽"이 있습니다. 심플 탭에서 설정을 변경하면 그래픽 탭에있는 그래픽 또한 변경이 되지만, 그래픽이 더 많은 제어를 허용하기 때문에 그 반대로는 변경이 되지 않습니다. 또한 더 많은 고급 기능이 있는 "고급 압축 설정" 대화상자도 있습니다.

심플 탭

동적 범위 압축기 대화상자의 "심플" 탭에는 "리미터", "압축기" 및 "노이즈 게이트"라 불리는 설정들이 있습니다. 이 세 가지 이점들이 완전히 다른 것들을 의미하는 것처럼 들릴 수 있으나, 엄밀히 보자면, 이들은 동적 범위 압축기를 사용하는 세 가지 다른 방법을 의미합니다.

"리미터"는 사운드 레코딩이 허용하는 최대 데시벨 레벨을 정의합니다. 예를들어, 리미터 임계값이 -2dB으로 설정되었다면, 레코딩에서 -2dB 보다 더 큰 소리는 들지 못하게 됩니다. 리미터 임계값 이상의 모든 신호는 잘라내지며, 왜곡이 일어날 수 있습니다. 리미터 임계값을 0dB로 설정하면, 리미터는 효과적으로 해제되는데, 왜냐하면 디지털 레코딩에서 0db은 가능한 최대 음량 시그널이기 때문입니다.

"압축기"는 "임계값" 설정을 초과하는 모든 사운드의 볼륨을 감소합니다. 신호가 임계값을 초과할 경우, 압축기는 서서히 점진적으로 dB 레벨 이하로 음량을 감소시켜, 청취자가 음량 감소의 발생을 알아채지 못하게 합니다. 압축기는 리미터와 다른데, 압축기가 임계값 이상의 소리를 허용(짧은 시간 내)하는 반면, 리미터는 그것을 허용하지 않습니다.

"비율" 설정은 압축기 임계값을 초과하는 사운드 볼륨의 감소 비율을 정의합니다. 예를들어, 비율이 4:1 이고, 볼륨이 임계값을 4dB 만큼 초과하는 경우, 볼륨은 임계값의 1dB 만큼만 초과하도록 감소될 것입니다. 1:1 비율은 볼륨에 변화가 없음을 의미하며; 효과적으로 압축기를 해제함을 유의하세요.

"노이즈 게이트"는 그 임계값 이하의 사운드 볼륨을 감소하는 점을 제외하고는, 압축기와 유사하게 작동합니다. 이것은 레코딩에서 주변의 작은 잡음을 제거하거나 감소하는데 유용하게 사용할 수 있습니다.

설정할 수 있는 최대 압축기 임계값은 현재 리미터 임계값과 같습니다. 이것은 기본적으로, 어떤 상황에서든지, 사운드는 압축기 임계값에서 감쇠하기 시작하지만, 리미터 임계값보다는 절대 크지 않음을 의미합니다. 이와 마찬가지로, 설정할 수 있는 최대 노이즈 게이트 임계값은 현재 압축기 임계값과 같습니다.

그래픽 탭

동적 범위 압축기 대화상자의 "그래픽" 탭은 입력과 출력 볼륨 사이의 관계를 그래프로 보여줍니다. 가로축은 -60dB에서 0dB까지 dB로 입력 볼륨을 표시합니다. 세로축은 동일한 규모로 출력 볼륨을 표시합니다. 심플 탭에서 변경하는 설정들은 그래프에 표시되지만, 그래프에서 변경하는 사항들은 심플 탭에 반영되지 않는데, 그 이유는 심플 탭의 제어보다는, 그래프에서 보다 광범위하고 다양한 설정을 표시할 수 있기 때문입니다. 동적 범위 압축기가 적용될 때, 이것은 그래픽 탭의 설정을 사용할 것입니다.

그래프를 변경하려면, 점정 보르텍스 마커를 클릭하여 끌거나, 다른 곳을 클릭하여 새로운 보르텍스를 만들 수 있습니다. 보르텍스를 제거하려면 제거할 부분을 마우스 오른쪽 클릭하세요.

고급 압축기 설정

동적 범위 압축기의 "고급" 버튼을 클릭하면 고급 압축기 설정 대화상자가 열립니다. 그 안에는 다음과 같은 압축기 속성에 대한 제어가 있습니다:

- 입력 레벨 감지 - 피크 또는 RMS:

- 이것은 압축기가 오디오 레벨을 결정하는 방법을 제어합니다. "피크" 감지는 오디오 창에서 가장 높은 지점을 검토합니다. 이것은 거의 항상 "RMS" 감지보다 더 높게 나오며, 창, 평균 또는 제곱 평균을 사용하여 오디오 레벨을 결정합니다. RMS 감지는 감지는 인간이 감지할 수 있는 오디오 레벨에 거의 부합합니다.

- 압축기 리스폰스:

-

- 어택:

- 이것은 게인 조정을 적용할 때 걸리는 (0에서 1000 밀리초 사이) 시간입니다. 필요한 전체 게인 조정은, 이 시간 안에서 점진적으로 일어날 것입니다.

- 릴리즈:

- 이것은 게인 조정이 더 이상 필요하지 않을 때, 게인 조정을 제거하는데 걸리는 시간 (0에서 5000 밀리초 사이)입니다. 이것은 어택의 반대입니다.

- 창길이:

- 이것은 현재 오디오 레벨을 계산할 때 사용할 창의 길이(0에서 50 밀리초 사이)입니다. 길이가 짧은 창일수록 레벨 변경에 더 빠르게 반응하지만, 50ms보다 더 낮을 경우, 최저 베이스음에 불규칙적으로 반응하게 되는데, 왜냐하면 50ms (20Hz)은 사람이 들을 수 있는 가장 낮은 파장이기 때문입니다.

- 룩어헤드:

- 이것은 출력 게인 조정을 결정할 때, 입력 레벨을 어느 정도 미리 볼지(0에서 100 밀리초 사이)를 알려줍니다. 이것은 압축기가 볼륨 변화 발생 전에 반응을 일으키게 할 수 있습니다. 이 값이 어택 시간과 동일한 경우, 전체 게인 조정은 더 큰 음량의 시그널에 도달하는 시간에 의해 만들어 질 수 있습니다.

- 사이드체인 이퀄라이저:

- 이것은 입력 레벨을 결정할 때, 압축기가 다른 오디오 주파수들을 어떤 강도로 결정할 지를 가능합니다. 예를들어, 큰 음량의 저음 베이스 사운드가 있을때만 압축하려면, 베이스 저음 레벨을 올리고/또는 중음과 고음 레벨을 감소하세요.

- 자동 메이크업 게인:

- 이 옵션이 선택되면, 압축기는 압축 과정에서 손실된 게인을 자동으로 보충합니다. 압축기 출력을 원본 오디오 레벨로 앰플리파이하시려면, 이 옵션을 선택하세요.

동적 범위 압축기 사전설정

다음의 사전 설정은 사용자의 편의를 위해 정의되었습니다. 사전 설정은 동적 범위 압축기의 설정을 변경하며, 필요에 따라 나중에 추가로 조정하실 수 있습니다. 사전 설정은 다음과 같음: -기본값:

- "기본값" 버튼을 누르는 것은 압축기에 어떤 영향도 주지 않습니다. 이것은 출력 레벨과 동일하게 입력 레벨을 설정하며, 또한 고급 설정을 그들의 기본값으로 재설정합니다.

- 빠른 압축기:

- 이 압축기 사전 설정은 -20dB 이상의 모든 스파이크를 왜곡 없이 빠르게 감소합니다. 이것은 피크 입력 레벨 감지와 빠른 어택을 사용하는데, 일시적인 소리의 볼륨(예, 스네어 드럼)을 감소하지만, 그들의 독특한 소리의 특성 또한 변경시킬 수 있습니다. 이것을 아래의 부드러운 압축 사전 설정과 비교해 보세요.

- 부드러운 압축기:

- 이 사전 설정은 시그널이 -20dB 이상으로 증가할 때, 볼륨을 점차적으로 줄입니다. 느린 어택 시간은 일시적인 소리(예, 스네어 드럼)은 변경되지 않거나, 또는 만약 변경될 경우, 균일하게 감소되어, 그들 특유의 소리의 특성이 크게 변경되지 않을 것임을 의미합니다.

- 해비한 압축기:

- 이 사전 설정은 평균 볼륨이 -30dB 이상으로 올라갈 때마다 압축을 많이 사용하여, 매우 균일한 동적 범위를 만들어냅니다. 이것은 자동차나 레스토랑 안에서 처럼, 소음이 심한 환경에서 보다 쉽게 들을 수 있도록, 동적 범위가 큰 음악(예, 클래식 음악)을 보다 조용한 사운드로 만드는데 유용합니다.

- 강력 제한:

- 이 사전 설정은 -12dB를 초과하는 사운드를 허용하지 않습니다. 이것은 일부 트랙들에서 클리핑되어 왜곡을 일으킬 수 있습니다.

- 부드러운 제한:

- 이 제한은 -6dB 이상의 짧은 스파이크를 허용하지만, 이 임계값에서 이 보다 긴 오디오 지속시간은 방지할 것입니다.

- 노이즈 게이트:

- 이것은 트랙에서 부드러운 소리를 제거합니다. 레코드 재생기의 공백 기간에 있는 잡음 또는 받아쓰기에서 주변 잡음을 제거하는데 유용합니다.

효과 - 멀티밴드 압축기

멀티밴드 압축기

멀티밴드 컴프레서는 오디오를 여러 주파수 대역으로 분할하고 각 대역에 독립적으로 압축을 적용합니다. 이를 통해 고음역대의 치찰음이나 거친 소리를 제어하고, 중음역대의 보컬에 일관성을 더하며, 저음역대의 럼블이나 근접 효과를 제어하면서 나머지 신호에는 영향을 주지 않습니다.

임계값 유형

- 절대
 - 각 대역에 대해 고정된 dB 임계값을 사용합니다. 특정 대역의 오디오가 해당 대역의 임계값을 초과하면 압축됩니다.
- 상대
 - 신호 레벨에 따라 조정되는 임계값을 사용합니다. 이는 전체 레벨이 크게 변동할 때 유용할 수 있습니다.

대역

이 대화 상자는 네 가지 대역을 제공합니다:

- **저 (20Hz - 200Hz)** - 근접 효과, 럼블 및 실내 소음을 제어함.
- **저-중 (200Hz - 600Hz)** - 기본적인 음성 주파수와 바다.
- **중-고 (600Hz - 5kHz)** - 거칠지 않으면서 존재감과 명료함을 갖춤.
- **고 (5kHz+)** - 공기음 및 마찰음 조절.

대역 제어

각 대역에 있는 동일한 세 가지 제어:

- 임계값
 - 해당 대역에서 압축이 적용되는 기준 레벨 (dB)입니다. 임계값이 낮을수록(음수 값이 클수록) 신호가 더 많이 압축됩니다.
- 비율
 - 신호가 임계값을 초과 시에 얼마나 강하게 감소되는지를 나타냅니다. 비율이 높을수록 압축 강도가 강해집니다.
- 메이크업 게인
 - 압축 후 해당 대역의 레벨을 복원하기 위해 적용된 게인 (dB)입니다.

효과 - 이퀄라이저

이퀄라이저

이퀄라이저는 신호의 주파수 반응을 변경하므로, 이것은 다른 음질을 갖습니다.

효과 메뉴 -> 이퀄라이저를 선택하시면, 세 가지 이퀄라이저 표현이 있는 대화상자를 보시게 됩니다. 상단에 있는 탭들을 사용해서 비주얼 이퀄라이저, 그래픽 및 파라미터 이퀄라이저 보기를 선택하세요

비주얼 이퀄라이저

어무 지점이나 Left click하여 새로운 대역 지점을 만들 수 있습니다. 대역 지점을 제거하려면 제거 하려는 것을 right click 합니다. 이퀄라이저 그래프를 원하는 대로 구성할 수 있도록 이퀄라이저 그래프에 사용되는 가장 일반적인 필터 유형을 표시하는 사전 설정 목록이 있습니다. 목록에서 원하는 사전 설정 필터를 선택한 후 원하는 효과를 얻기 위해 필터를 조정할 수 있습니다. 선택할 수 있는 필터 목록과 필터 조정 방법은 아래에 설명되어 있습니다. 주파수 값을 입력하는 모든 필드의 최대값은 20000(헤르츠)입니다.

그래픽 이퀄라이저

그래픽 이퀄라이저는 개별 슬라이더를 사용하여 개인 또는 특정 주파수에서 신호의 감쇠를 설정하는데 사용됩니다. 화면 상단의 상자에서 3에서 20 사이의 값을 입력해서 조정하고 싶은 슬라이더의 수를 선택하실 수 있습니다. 사용하고자하는 슬라이더의 수를 변경하는 경우, 주파수는 자동으로 최고 가청 주파수 범위인 20Hz에서 20kHz 사이로 할당됩니다. 사전설정을 선택하면 로우패스나 하이패스 같은 일반적인 필터들을 쉽게 구성하실 수 있습니다. 그래픽 이퀄라이저를 변경하시면, 이들 세 가지 보기에서 변경들이 서로 호환되지 않는 것처럼, 비주얼 및 파라메트릭 이퀄라이저 보기는 변경되지 않음을 유의하세요.

파라메트릭 이퀄라이저

파라메트릭 이퀄라이저는 그래픽 이퀄라이저와 유사하지만 제어 범위가 더 넓습니다. 각 슬라이더 아래의 주파수 또는 Q 값을 left clicking해서 단위로 조정하여 개별 슬라이더의 주파수와 대역폭을 조절할 수 있습니다. 주파수는 20Hz에서 20,000Hz 사이로 설정해야 합니다. Q 매개변수는 0.05에서 20 사이로 설정해야 합니다. Q 값이 높을수록 해당 주파수의 개인 또는 감쇠 피크가 훨씬 더 날카로워져 인접 주파수 성분에 영향을 줄 가능성이 줄어듭니다. 반면 Q 값이 낮을수록 주파수 스펙트럼 전체에 걸쳐 수정 사항이 더 부드럽게 적용됩니다.

- 밴드 패스 필터
- 오디오에서 특정 범위 안에 있는 주파수들만을 유지합니다. -시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 하부 및 상부 절단 포인트에서 연장되는 연장되는 슬로프의 폭, 헤르츠로 표시.
- 진폭
- 절단 범위 밖의 각도에 있는 주파수들은 제한됩니다. 6dB는 볼륨이 절반으로 감소하는 것을, 12dB는 볼륨이 1/4로 감소하는 것을 의미합니다. 최대 값은 60dB입니다.
- 밴드 정지/절단 필터
- 오디오에서 특정 범위 사이의 주파수들을 제외한 다른 모든 주파수들을 유지합니다.

- 시작 주파수
- 더 낮은 정지 주파수, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 정지 주파수, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 하부 및 상부 정지 포인트들에서 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 거부
- 그 각도는 정지 범위 안의 주파수라 억제되었습니다. 6dB는 볼륨이 절반으로 감소한다는 의미이며, 12dB는 볼륨이 1/4로 감소한다는 의미입니다. 최대 값은 60dB입니다.

- 하이패스 필터
- 오디오에서 특정 값 이상의 주파수만 유지합니다.
- 통과 주파수
- 이 포인트 이상의 모든 주파수는 유지됨, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 통과 주파수로부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 로우패스 필터
- 오디오에서 특정 값 이하의 주파수만 유지합니다.
- 통과 주파수
- 이 포인트 이하의 모든 주파수는 유지됨, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 통과 주파수로부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 노치 필터
- 지정된 범위 안의 주파수들을 매우 레벨로 감쇠시키고, 변경되지 않은 다른 모든 주파수들을 통과합니다. 슬로프 없음 - 주파수는 감쇠되거나 감쇠되지 않습니다.

- 시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 부스터 필터
- 지정된 범위 안의 주파수들을 감쇠 또는 부스트하고 변경되지 않은 다른 모든 것들을 통과합니다.

- 시작 주파수
- 더 낮은 부스트/절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 부스트/절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 하부 및 상부 부스트/절단 포인트에서 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 진폭
- 부스트/절단 범위 내에서 주파수의 각도는 부스트되거나 절단됩니다. 6dB은 볼륨이 원래 양의 2 배로 증폭됨을, 12dB은 볼륨이 원래 양의 4 배로 증폭됨을 의미합니다. 20dB.

- 하이패스 션트 필터
- 절단 주파수 이하의 주파수 신호들을 감쇠하고 다른 모든 변경되지 않은 주파수들을 통과합니다.

- 시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프
- 하부 및 상부 절단 포인트에서부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.

- 거부
- 절단 범위 안의 주파수가 절단되는 각도. 6dB은 볼륨이 원래 양의 2 배로 감소됨을, 12dB은 볼륨이 원래 양의 1/4 배가 감소됨을 의미합니다.
- 로우 패스 션프 필터
- 절단 주파수 이상의 주파수 신호들을 감쇠하고, 다른 모든 변경되지 않은 주파수들을 통과합니다.
- 시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프
- 하부 및 상부 절단 포인트에서부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 거부
- 절단 범위 안의 주파수가 절단되는 각도. 6dB은 볼륨이 원래 양의 2 배로 감소됨을, 12dB은 볼륨이 원래 양의 1/4 배가 감소됨을 의미합니다.

이퀄라이저를 단순히 주파수를 낮추기위해 사용하시는 경우, 항상 하이패스 필터를 먼저 시도 (효과 메뉴 ->하이패스 필터)하시는 것이 좋은데, 왜냐하면, 이것은 매우 낮은 주파수들에 보다 적합하고 빠르기 때문입니다.

효과 - 언벨로프

언벨로프

'언벨로프'는 선택한 영역의 볼륨이 시간에 따라 변하는 것을 의미합니다. 이를 통해 볼륨을 미세하게 조정하거나 페이드 인 또는 페이드 아웃과 같은 더욱 세밀한 변화를 줄 수 있습니다.

볼륨을 변경할 영역을 선택하고 레벨 탭 -> 언벨로프 또는 메뉴 -> 효과 -> 언벨로프를 사용하세요. 볼륨을 조절하려면 원하는 지점을 클릭하고 드래그하세요(마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 해당 지점이 제거됨). 볼륨을 재설정하고 불필요한 볼륨 지점을 제거하려면 플랫폼 버튼 설정 버튼을 클릭하세요.

효과 - 스테레오 팬

스테레오 팬

스테레오 팬 효과를 사용하면 왼쪽 또는 오른쪽 스피커에서 나오는 소리의 크기를 조절할 수 있습니다. 예를 들어 모든 소리가 한쪽 스피커에서만 나오는 스테레오 녹음이 있는 경우, 팬 효과를 사용하여 소리를 "중앙"에 배치할 수 있습니다. 또한, 사운드 파일이 재생되는 동안 한쪽 스피커에서 다른 스피커로 소리를 이동할 수도 있습니다.

팬을 변경할 영역을 선택하고 효과 -> 스테레오 팬을 선택하세요. 원하는 지점을 클릭하고 위로 이동하면 왼쪽 스피커의 볼륨이 커지고, 아래로 이동하면 오른쪽 스피커의 볼륨이 커집니다.

스테레오 팬 효과는 스테레오 파일에서만 작동합니다. 파일이 스테레오가 아닌 경우, 먼저 편집 -> 채널 변환 -> 스테레오를 선택하여 스테레오로 변환해야 합니다.

효과 - 울림

울림

에코는 짧은 일정 시간 경과 후에 반복되는 사운드 (보통 400 - 1000ms)입니다. 이것은 사람이 큰 경기장에 있거나 또는 두 개의 산 사이에서 외치면 나오는 메아리 소리와 비슷합니다.

에코를 추가할 영역을 선택하시고, 메뉴의 효과 -> 에코를 선택, 그런 뒤에, 에코의 지속시간과 진폭을 지정하세요. 지속시간은 소리가 반복된 뒤의 시간의 길이인데 - 이것은 보통 400과 1000ms 사이입니다. 진폭은 1 - 99% 사이 (99 매우 큰 에코)입니다.

효과 - 피치 시프터

피치 시프터

피치 시프터는 오디오 시그널의 피치를 올리거나 낮추는 사운드 효과입니다. 피치 시프터 속도는 설정에서 슬라이더를 끌기하여 조정하실 수 있습니다.

효과 - 리버브

리버브

리버브는 설정 시간 이후에 반사되어 나오는 작은 소리입니다. 이것은 일반적으로 사람이 방이나 홀 등에서 말할 때 발생합니다. 리버브가 많으면 소리가 '웁'하다고 하고, 리버브가 없으면 소리가 '드라이'하다고 합니다. 리버브 효과를 선택하시면, 두 개의 탭이 있는 대화상자가 뜰 것입니다.

심플

첫 번째 리버브 효과의 탭으로 리버브 레벨과 시간을 조정하실 수 있습니다.

리버브 레벨은 진폭인데 - 99은 매우 '웁'하고, 0은 '드라이'합니다. 시간은 100과 800ms 사이일 수 있는데 - 200ms 사운드는 작은 방에서 나오는 소리, 800ms는 대형 홀에서 나오는 소리와 유사합니다. 너무 많은 리버브를 추가하게 되면 사람이 피이프 안이나 화장실에서 내는 소리처럼 들리게 됩니다.

심플 탭에는 시뮬레이션되는 공간의 크기에 따라 선택할 수 있는 사전 설정 옵션도 포함되어 있습니다. 탭 하단의 재생 버튼 Click하면 오디오의 리버브 효과를 미리 볼 수 있습니다.

공간 디자인

리버브 효과의 두 번째 탭을 사용하면 방의 크기, 소스와 청취자의 위치, 방의 벽, 바닥, 천장을 구성하는 재료에 대한 사전 설정 옵션을 통해 방의 흡수력을 지정할 수 있습니다. 탭 하단의 재생 버튼을 클릭하면 오디오의 리버브 설정을 미리 볼 수 있습니다.

효과 - 페이지

페이지

페이지 사운드 효과는 원본 신호에 약간 지연된 신호를 믹싱하여 생성됩니다. 지연 시간은 ms(기본값 5ms) 단위로, 윌트 드라이 게인은 백분율로 설정할 수 있습니다. 100%는 윌트입니다. 0%는 꺼짐/드라이입니다.

효과 - 플랜저

플랜저

플랜저 사운드 효과는 딜레이가 시간 경과에 따라 천천히 변조되는 것을 제외하고는 페이저와 유사합니다. 딜레이 시작 시간 (기본 5ms), 초당 변조 주파수 (기본 2 초인 0.5Hz), 변조 깊이 (기본 70%) 및 젓 또는 드라이 계인 (100%는 젓, 0%은 드라이, 기본 60%)을 지정합니다.

효과 - 비브라토

비브라토

비브라토 사운드 효과는 사용자가 지정한 깊이와 주파수로 음높이가 맥동하는 효과입니다. 주파수(Hz)가 높을수록 맥동이 더 자주 들리고, 깊이(반음)가 높을수록 음높이의 변동 폭이 커집니다.

효과 - 트레몰로

트레몰로

트레몰로 사운드 효과는 비브라토 효과와 유사하지만, 음높이가 아닌 진폭이 맥동하는 것이 특징입니다. 주파수(Hz) 설정이 높을수록 맥동이 더 자주 들리고, 깊이(%) 설정이 높을수록 음량의 변동이 더 심해집니다.

효과 - 도플러

도플러

도플러 효과는 지나가는 차량의 소리를 시뮬레이션합니다. 차량이 접근하면 음조가 높아지고, 멀어지면 음조가 낮아집니다. 지나가는 음원의 속도(km/h)를 지정하세요. 속도가 높을수록 시작 음조가 높아지고, 끝 음조가 낮아집니다. 지나가는 음원에 대한 청취자의 수평 및/또는 수직 위치를 나타내도록 청취자 수평 및 수직 위치를 조정하세요. 값을 조정하여 다양한 음조 조합을 만들어 보세요.

효과 - 와와

와와

이름에서 알 수 있듯이, 이 효과는 샘플 내의 특정 주파수 대역을 변조하여 특유의 "와와" 사운드를 생성합니다. 이 효과는 중심 주파수(아래의 중심 주파수 매개변수와 혼동하지 마세요.)가 최소 주파수와 최대 주파수(중심 주파수 및 깊이 매개변수로 지정) 사이, 그리고 최대 주파수와 최소 주파수 사이를 번갈아 가며 이동하는 대역 통과 필터입니다. 교대 방향의 주파수는 와 주파수 매개변수로 지정된 주파수를 갖는 삼각파로 표현됩니다.

공명: Q 또는 강조라고도 하는 이 파라미터는 대역 통과 필터의 공명 피크를 제어합니다. 이 값은 와와 효과의 선명도를 결정합니다. 값이 높을수록 공명/피크가 큰 톤이 생성됩니다.

깊이: 이 매개변수는 대역 통과 필터가 스위칭하는 주파수 범위를 결정합니다. 범위는 범위(0~중심 주파수)의 백분율로 지정됩니다. 범위 백분율 값(0, 중심 주파수)을 X로 지정하면, 최소 및 최대 주파수는 (중심 주파수 - X)와 (중심 주파수 + X)입니다.

중심 주파수: 이 매개변수는 대역 통과 필터 스위칭의 중심 주파수이며, 위에서 언급한 대로 최소 및 최대 주파수를 결정하는 데 사용됩니다.

와 주파수: 스위칭 방향을 바꾸는 주파수, 즉 와와 사운드의 주파수입니다. 위에서 설명한 삼각파의 주파수입니다.

효과 - 코러스

코러스

코러스 사운드 효과는 원본과 함께 다양한 지연 및 원본의 복사본에 약간의 피치를 변경함으로써 3가지 음성이나 또는 악기들과 같은 소리를 하나의 음성이나 하나의 악기로 만드는데 사용됩니다.

참고: 코러스는 모노 소스 사운드를 스테레오처럼 들리게 만드는 데 매우 유용합니다. 코러스를 사용하기 전에 반드시 파일을 스테레오로 먼저 변환하셔야 합니다.

효과 - 왜곡

왜곡

보통 우리는 왜곡 현상을 줄이기 위해 노력하지만, 때때로 왜곡(디스토션) 추가를 원할 때도 있습니다. 이것은 기타 악기에 많이 애용됩니다. 왜곡은 0.0 (왜곡 없음) 와 1.0 (클리핑) 사이로 왜곡 정도를 측정합니다. 또한 효과가 시작되는 곳의 레벨을 dB로 지정하실 수 있습니다.

보다 일관된 사운드를 위해 왜곡을 추가하기 전에 먼저 동적 범위 압축을 적용해야 합니다.

효과 - AM 라디오 효과

AM 라디오

AM 라디오를 시뮬레이션합니다. '좋은' AM 라디오를 정확하게 시뮬레이션하도록 만들었습니다. 더 안 좋은 소리를 원하시면 효과를 두 번 적용하세요. 정말 나쁜 소리를 원하시면, 톤 생성기 도구를 사용하여 부드러운 백색 잡음을 섞어서 나쁜 수신음을 시뮬레이션하세요.

효과 - 전화 효과

전화

전화선 오디오를 시뮬레이션합니다. '좋은' 전화선을 시뮬레이션합니다. 효과를 더 좋게 하려면 효과를 두 번 적용하고 부드러운 백색 소음을 붙여넣습니다.

효과 - 리버스

리버스

이 효과는 레코드나 테이프를 거꾸로 재생하는 것과 같은 방식으로 선택 항목을 반대로 만듭니다.

효과 - 페이딩

페이드 인

페이드 인을 적용하려면 효과 -> 페이드 인 메뉴를 사용하세요.

페이드 아웃

페이드 아웃하려면 효과 -> 페이드 아웃 메뉴를 사용하세요.

페이드 아웃 및 트리밍

페이드 아웃과 트리밍 옵션은 선택 영역 위로 페이드 아웃을 적용한 후 선택 영역의 끝을 파일의 끝으로 표시하는 기능입니다. 이 기능은 음악 트랙의 끝부분에 자주 사용됩니다.

크로스페이드

크로스페이드 도구를 사용하면 다양한 방식으로 음성과 음악을 믹싱할 수 있습니다. 예를 들어 다음 작업 가능:

- 다른 트랙을 페이드 인하는 동안 음악 트랙을 페이드 아웃합니다.
- 음악 트랙을 페이드 아웃하고 음성 트랙을 최대 볼륨으로 큐잉하거나(또는 그 반대)
- 한 음성 트랙의 끝을 다른 트랙의 시작 부분에 오버레이합니다.

도구를 사용하려면 먼저 크로스페이드를 적용할 오디오 영역을 선택하세요. 두 파일 간에 크로스페이드를 적용하려면 먼저 두 파일을 하나의 파일로 합쳐야 합니다. 그런 다음 효과 메뉴 -> 크로스페이드로 이동합니다. 그래프와 여러 데이터 필드가 표시된 창이 나타납니다.

그래프는 두 부분으로 나뉘는데, 위쪽 부분은 오디오의 페이드 인 부분을, 아래쪽 부분은 페이드 아웃 부분을 보여줍니다. 크로스페이드가 적용될 영역은 파란색으로 강조 표시되어 있으며, 그 주변에는 크로스페이드 영역의 시작과 끝을 나타내는 마커가 있습니다. 강조 표시된 영역의 양쪽에는 크로스페이드를 더 잘 볼 수 있도록 1초 단위의 파형이 있습니다.

그래프의 어느 부분에도 마우스를 올려 놓으면 그래프의 어느 부분이 오디오 파형의 어느 시간에 해당하는지 볼 수 있습니다.

데이터 필드는 다음과 같이 작동함:

- 선택한 위치의 시작 및 종료
- 파형에서 선택한 오디오의 시작 및 종료 시간을 알려줍니다. **참고:** 이 시간은 그래프 창에 보이는 시작 및 종료 시간과 일치하지 않습니다! 계속 읽어보세요!
- 깎기 시간
- 크로스페이드 영역의 지속 시간을 밀리초 단위로 지정합니다. 페이드 인 및 페이드 아웃 시간이 이 값보다 클 경우, 크로스페이드가 실행될 때 이 시간이 변경될 수 있습니다. **참고:** 이 시간이 선택한 오디오보다 짧으면 크로스페이드로 인해 선택한 오디오의 중간 부분이 손실됩니다.

- 페이드인 시간
- 선택한 오디오의 마지막 부분이 페이드 인되는 시간입니다. 예를 들어, 오디오 길이를 5000ms로 선택하고 페이드 인 시간을 1000ms로 설정하면, 선택 영역의 마지막 1000ms가 크로스페이드의 마지막 1000ms에 걸쳐 페이드 인됩니다.

- 페이드 아웃 시간
- 선택한 오디오의 시작 부분을 페이드아웃하는 데 걸리는 시간입니다.
- 페이드 유형
- 시간에 따른 페이드 인 또는 페이드 아웃 전환 모양을 설정합니다. 선형, 대수형, 지수형 또는 사인형 페이드 유형 중에서 선택할 수 있습니다.
- 선형 - 볼륨 변화는 시간이 지남에 따라 균등하게 발생합니다.

- 지수형 - 볼륨 변화는 처음에는 느리게 시작하지만 끝으로 갈수록 급격히 빨라집니다.
 - 사인형 - 볼륨 변화가 느리게 시작해서 급격히 증가한 후 끝으로 갈수록 다시 느려집니다.
 - 대수형 - 볼륨 변화는 빠르게 시작해서 끝으로 갈수록 느려집니다.
- 따라서 위의 정보를 염두에 두면 크로스페이드는 다음과 같이 작동합니다.
1. 갭 시간 길이의 페이드 아웃 버퍼가 생성됩니다. 버퍼 시작 지점에는 선택한 오디오가 표시되고, 페이드 아웃 타임 동안 페이드 아웃됩니다.
 2. 갭 시간 길이의 페이드인 버퍼가 생성됩니다. 버퍼가 끝나면 선택한 오디오의 마지막 부분이 페이드인 타임에 맞춰 페이드인됩니다.
 3. 페이드인과 페이드아웃 버퍼가 함께 혼합되어 오디오 선택을 대체합니다.

효과 - 속도, 피치 및 키 변경

간단한 속도 및 피치 변경

이 기능은 녹음된 내용을 더 빠르게 또는 더 느리게 재생하며, 그에 따라 피치도 증가하거나 감소합니다. 이 기능은 테이프의 속도가 느리거나 빠른 부분을 보정하는데 유용합니다.

속도 변경

일반 속도 변경(예: 위의 "간단한 속도 및 피치 변경")은 속도에 비례하여 피치를 변경합니다. 피치는 그대로 유지하면서 속도를 변경하려면 이 기능을 사용하세요. 속도는 오디오의 지속 시간을 변경할 수 있습니다. 이 효과를 사용하여 지속 시간(초)도 조정할 수 있습니다.

피치 변경

이 효과는 녹음 속도를 변경하지 않고 음높이만 변경합니다(예: 위의 반대 효과). 이 효과를 사용하면 반음 변경도 조정할 수 있습니다.

피치 속도 프로필

그래프를 사용하여 파일의 어느 지점에서든 피치, 속도 또는 피치와 속도를 얼마나 변경할지 지정할 수 있습니다.

키 변경

이렇게 하면 녹음 키가 감지된 키에서 원하는 키로 변경됩니다. 올바른 키를 알고 있다면 감지된 키를 조정할 수 있습니다.

효과 - 보컬 감소

보컬 감소

음악 트랙에서 보컬을 줄이고 싶다면 이 효과를 사용할 수 있습니다. 이 효과는 스테레오 녹음의 좌우 스펙트럼에서 음성을 식별하여 제거합니다. 녹음은 스테레오여야 할 (CD와 같은 원본 스테레오 소스에서 녹음해야 하며, 단순히 파일을 스테레오로 변환하는 것만으로는 효과 없음). 또한 스테레오 스펙트럼에서 음성 근처의 모든 악기를 제거합니다.

단순 채널 감산만 수행 - 이 옵션은 보컬이 스테레오 녹음 중앙에 녹음되고 악기가 공간적으로 분리된 경우에 가장 효과적입니다. 스테레오가 단순히 좌우 채널에 복사된 모노인 경우, 공간적 분리가 부족하여 보컬이 상대적으로 감소하는 대신 소리가 나지 않게 됩니다.

참고: 원본 믹스 트랙 없이는 보컬을 완벽하게 제거하는 것은 불가능합니다. 일부 악기는 제거되고 보컬은 남아 있을 수 있습니다. 또한 MP3처럼 고압축 형식으로 인코딩된 일부 파일에서는 이 효과가 작동하지 않습니다(이 경우 스테레오 깊이가 일부 제거되기 때문입니다).

효과 - 음성 변경

음성 변경

음성 변환기는 음높이, 반음, 센트, 음색을 변경하고, 음색을 변조하고, 음성에 속삭임/노이즈를 추가하여 음성을 왜곡할 수 있습니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 클립 로딩 또는 제작

비디오, 오디오 또는 이미지 파일

비디오 파일 (예, .avi, .mov, 등등.), 오디오 파일 (예, .aac, .mp3, 등등.), 또는 이미지 파일 (예, .jpg, .png, 등등.)을 다음 중 하나의 방법으로 로드하기:

- 파일 탐색기 또는 데스크탑에서 하나 또는 그 이상의 파일들을 클립 상자 안으로 끌어놓기 하십시오.
- "파일" -> "파일(들) 추가" 선택.
- "파일 추가" 도구 모음 버튼을 Click 합니다.
- 클립 상자에서 Right-click 하고 "파일 추가"를 선택하세요.

기본적으로, 이미지 클립에는 다음의 경로에 지속시간이 명시되어 있습니다

옵션: 미디어에 지정된 지속시간이 있습니다.

또한 참조: [3D / 입체 미디어 및 360도 미디어 개요](#)

비디오 캡처

디지털 비디오 카메라, 비디오 캡처 장치 또는 웹캠에서 비디오를 캡처합니다.:

- "클립" -> "레코딩" -> "비디오 캡처" 선택.
- Click "녹음" 도구 모음 버튼을 Click 합니다.

참조: [미디어 파일 및 기타 콘텐츠: 비디오 캡처하기](#)

제목 클립

"제목 추가" 도구 모음 버튼을 Click 하고 제목 템플릿 중 하나를 선택하여 제목 클립을 만듭니다.

또는 "개체 추가" 도구 모음 버튼을 click 하고 "애니메이션 제목 추가" 메뉴에서 제목 템플릿 중 하나를 선택하세요.

제목의 속성 (글꼴, 크기, 색상, 기타 등등)은 이후에 [클립 미리보기](#)에서 수정할 수 있습니다.

텍스트 클립

텍스트 클립을 다음 중 한가지 방법으로 제작:

- "클립" -> "텍스트 추가" 선택.
- 또는 "개체 추가" 도구 모음 버튼을 click 하고 "간단텍스트 추가"를 선택하세요.
- 클립 상자에서 Right-click 하고 "텍스트 추가"를 선택하세요.

클립 이름과 텍스트 내용을 입력한 후 "추가"를 click 하세요. 클립 미리보기에서 텍스트 속성 (글꼴, 크기, 색상 등)을 수정할 수 있습니다.

공백 클립

공백 클립을 다음 중 한가지 방법으로 제작:

- "클립" -> "빈 배경 클립 추가"를 선택합니다.
- 또는 "개체 추가" 도구 모음 버튼을 click 하고 "빈 배경 클립 추가"를 선택하세요.
- 클립 상자에서 Right-click 하고 "빈 클립 추가"를 선택하세요.

빈 클립을 추가하려면 다음 단계를 따르세요:

1. 지속시간을 Click 하고 클립을 원하는 길이로 늘립니다.
2. 채우기 스타일을 선택하려면 "색상" 또는 "그라디언트" 라디오 버튼을 선택하세요.
3. 적절한 색상 선택기를 Click 하여 색상이나 색상 세트와 그라디언트 방향을 선택합니다.
4. "빈것 추가" 버튼을 Click 하고 클립을 상자에 추가합니다.

클립 지속시간과 색상은 나중에 [클립 미리보기](#) 에서 수정할 수 있습니다.

플레이스홀더 클립

오디오 또는 비디오 플레이스홀더 클립은 "개체 추가" 도구모음 단추를 통해 만들 수 있습니다. 플레이스홀더 클립은 템플릿 프로젝트에서 사용하기 위한 것입니다. 자세한 내용은 [마법사](#) 섹션을 참조하십시오.

이미지 오버레이

다음 방법으로 이미지 오버레이 추가:

- "클립 상자"에서 클립을 "시퀀스" 안의, 원하는 "비디오 트랙" 으로 끌어놓기 하세요.
- 또는 "개체 추가" 도구 모음 버튼을 click 하고 "오버레이 이미지 추가"를 선택하세요.

다음은 참조 [비디오 트랙](#) 해서 더 많은 정보를 보세요.

텍스트 오버레이

다음 방법으로 이미지 오버레이 추가:

- 원하는 "텍스트 클립" 을 "클립 상자"에서 여러분의 비디오 시퀀스 안에 있는 원하는 트랙으로 끌어놓기 하세요.
- 또는 애니메이션 오버레이를 적용하려는 "시퀀스" 내에서 클립을 선택합니다. "텍스트 효과" 도구 모음 버튼을 Click 하고 원하는 옵션을 선택합니다.

CD 오디오 리핑

다음 중 하나의 방법으로 오디오 CD에서 트랙을 추출:

- "클립" -> "CD에서 오디오 추가" 를 선택.
 - "CD 트랙 추가" 도구 모음 버튼을 Click 합니다.
 - 클립 상자에서 Right-click 하고 "CD에서 오디오 추가"를 선택하세요.
- 참조: [오디오 CD를 로드하는 방법](#).

나레이션 레코딩

나레이션을 레코딩하려면, 시퀀스에 적어도 하나의 클립이(어떤 형식이라도) 이미 존재해야 합니다. 그 후에, 다음 중 하나를 수행하세요:

- "클립" -> "레코딩" -> "나레이션" 선택.
- "녹음" 버튼 옆에 있는 화살표를 Click 하고 도구 모음에서 "내레이션"을 선택하세요.

참조: [스크린 참조: 나레이션](#)

다른 오디오 레코딩하기

오디오는 다음 중 한가지 방법으로 다른 소스에서 레코딩 할 수 있습니다 (예, 아날로그 카세트 레코더):

- "클립" -> "레코딩" -> "오디오 레코딩" 을 선택.
- "녹음" 버튼 옆에 있는 화살표를 Click 하고 도구 모음에서 "오디오 녹음"을 선택하세요.

참조: [스크린 참조: 오디오 레코딩](#)

NCH 사운드 효과 라이브러리

다음 중 하나의 방법으로 로열티 없는 수천개의 음향 효과 중 하나를 선택하여 프로젝트에 추가합니다:

- "클립" -> "NCH 사운드 효과 라이브러리에서 오디오 추가" 를 선택.
- "스톡 사운드 추가" 도구 모음 버튼을 Click 합니다.
- 클립 상자에서 Right-click 하고 "NCH 사운드 효과 라이브러리에서 오디오 추가"를 선택하세요.

참조: [미디어 파일 및 기타 콘텐츠: NCH 사운드 효과 라이브러리](#)

NCH 클립아트 라이브러리

다음 중 하나의 방법으로 로열티 없는 수백 개의 이미지 중 하나를 선택하여 프로젝트에 추가합니다:

- 클립 상자에서 Right-click 하고 "NCH 클립아트 라이브러리에서 이미지 추가"를 선택하세요.
 - "클립" -> "NCH 클립아트 라이브러리에서 이미지 추가" 선택.
- 참조: 미디어 파일 및 기타 콘텐츠: NCH 클립아트 라이브러리

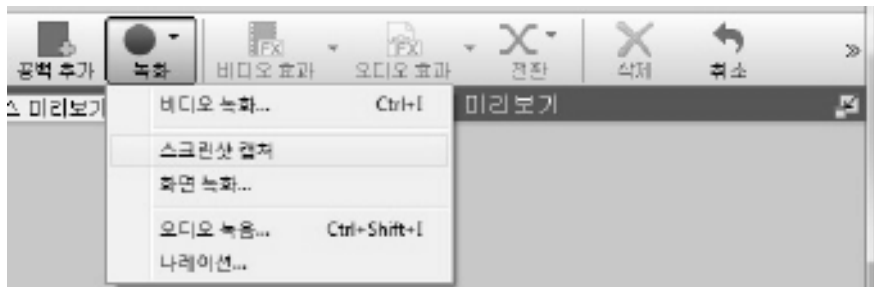
이미지 시퀀스

일련의 이미지를 가져 오려면 다음과 같은 단계를 수행:

1. "파일" -> "비디오로 이미지 추가..." 선택.
 2. "파일 추가" 또는 "폴더 추가"를 Click 하고 추가할 이미지 파일을 찾으세요. 선택한 모든 이미지는 해상도가 동일해야 합니다.
 3. 동영상 파일을 생성할 때 대화상자의 상단에 입력 컨트롤을 이용하여 프레임 속도 및 프레임 지속시간을 선택합니다. 출력 비디오 파일은 일정한 프레임 속도를 갖습니다.
 4. 대화 상자 하단의 "가져오기" 버튼을 Click 합니다.
- 대화상자의 좌측에 있는 미리보기 창 및 재생 제어기로 출력 비디오 파일을 대략 확인할 수 있습니다.
- "인코더 설정" 버튼을 clicking 해서 비디오 인코더 설정을 변경할 수 있습니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 스크린샷 캡처하기

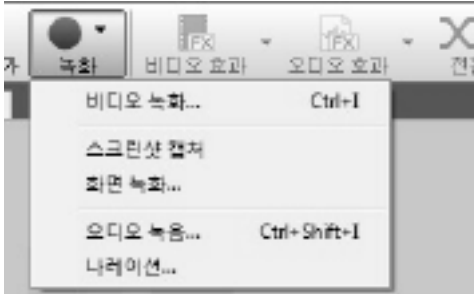
연결된 모니터 중 하나 또는 전부의 스크린샷을 캡처할 수 있습니다. **파일 -> 레코딩 -> 스크린샷 캡처**를 선택하거나 도구모음의 **레코딩** 드롭다운 버튼을 클릭하여, 지정된 모니터의 스크린샷을 캡처합니다.



시작 타이머 버튼을 클릭하면 스크린샷을 찍고 자동으로 현재 프로젝트로 가져오기 전에 5초 지연이 있을 수 있습니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 비디오 캡처하기

비디오를 직접 캡코더에서 VideoPad로 캡처할 수 있으며, 편집할 수 있습니다. 파일을 선택 -> 녹화 -> 비디오 캡처..., 또는 도구 모음에서 녹화 버튼을 클릭하여, 비디오 캡처 대화상자를 엽니다.



캡코더에서 캡처

비디오를 DV 캡코더에서 직접 쉽게 캡처할 수 있습니다. 하드-디스크 기반의 캡코더를 가지고 있거나, 또는 메모리 카드에 저장한 경우, 비디오 파일 로딩을 대신 참조하세요.

비디오를 캡코더로 캡처하려면, 장치가 컴퓨터에 연결되었고 전원이 켜져있는지 확인합니다. 풀다운 메뉴의 **캡처**에서 캡코더를 선택합니다. 그런 다음 파일의 위치를 나중에 쉽게 찾기 위해, 캡처할 비디오에 논리적인 이름을 제공합니다. 마지막으로, 캡처한 비디오를 저장할 컴퓨터의 위치를 선택합니다. 이제 캡처할 준비가 완료되었습니다.

비디오를 캡코더로 캡처하려면, 캡코더가 먼저 **재생** 모드이고 **레코딩** 모드가 아닌 것을 확인하세요. 자세한 내용은 캡코더의 설명서를 참조하세요.

소스 미리보기 밑에있는 **레코딩** 버튼을 누릅니다. 캡처를 마친후, **정지** 버튼을 누릅니다. 파일은 자동으로 VideoPad 프로젝트에 추가됩니다. **레코딩** 및 **정지**를 클릭하여 하나의 소스에서 원하는 만큼 여러 클립을 캡처합니다. 카메라에서 **빨리 감기** 또는 **되감기** 컨트롤로 DV 테이프의 특정 장소를 이동할 수 있습니다.

다른 장치에서 캡처

VideoPad는 당신의 컴퓨터에 연결된 웹캠, TV 캡처 카드, 또는 다른 장치 등으로 비디오를 캡처할 수 있습니다.



비디오 캡처

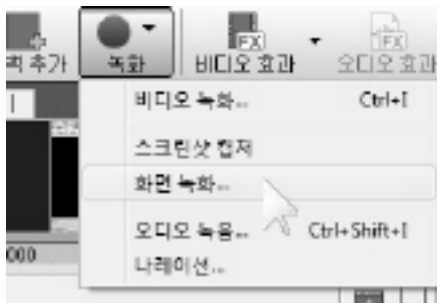
대화상자에서 선택합니다. 올바른 오디오 소스가 연결되어 있는지 확인하십시오. 그런 다음 파일의 위치를 나중에 쉽게 찾을 수 있도록 캡처할 비디오에 논리적인 이름을 제공합니다. 마지막으로, 캡처한 비디오를 저장할 컴퓨터의 위치를 선택합니다. 이제 캡처할 준비가 완료되었습니다.

비디오를 캡처하려면, 소스 미리보기 밑에있는 **녹화** 버튼을 누릅니다. 캡처를 마친 후, 버튼을 누릅니다. 파일은 자동으로 VideoPad 프로젝트에 추가됩니다. **레코딩** 및 **정지**를 클릭하여 하나의 소스에서 원하는 만큼 여러 클립을 캡처합니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 스크린 레코딩

VideoPad는 Debut 비디오 영상 캡처 프로그램을 시작하여, 화면 레코딩에 사용할 수 있습니다.

화면 레코딩 모드에서 Debut를 시작하려면, **파일 -> 레코딩 -> 화면 레코딩...**를 선택, 또는 도구 모음에서 **레코딩** 버튼의 드롭다운을 클릭하고, 선택 **화면 레코딩...**를 선택합니다. 컴퓨터에 없다면, 이것이 다운로드 및 설치될 것입니다. Debut로 전체 또는 부분 화면 레코딩을 할 수 있습니다. 선택 도구를 사용하여 레코딩할 화면 영역을 정의합니다. 레코딩이 끝나면, 비디오는 VideoPad로 자동으로 내보내집니다.



미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 360도 미디어 개요

360도 이미지나 비디오는 보는 사람이 영상의 중앙에서부터 그 둘레를 360도로 볼 수 있게 해줍니다. 360도 미디어는 평면 또는 입체일 수 있음

360도 미디어 로딩

360 이미지 클립 및/ 또는 360 비디오 클립들은 모든 프로젝트에 다음과 같은 방법으로 추가될 수 있음 클립 로딩 또는 제작하기.

360도 미디어 로딩

시퀀스 또는 클립 미리보기. 평면 및 360도 입체 보기 사이를 쉽게 스위치할 수 있는 토크 버튼이 있습니다. 활성화된 상태에서, 보기의 방향을 측정하기 위해 미리보기 안에서 마우스로 클릭 및 끌기를 할 수 있습니다.

360도 미디어 편집

360도 미디어 편집은 다른 미디어에서와 같게 작동합니다. 사용자는 다음과 같은 효과들을 적용할 수 있지만, 흐백, 텍스트 오버레이하기와 다른 이미지들이 제대로 보이지 않을 수 있습니다. 이런 경우에, 새 파일에서 클립을 오버레이하고 추진, 다음의 360도로 놓기 효과를 적용하세요. 이렇게 하면 마우스로 클릭, 이동하여 다음의 미리보기들을 볼 수 있습니다. 미리보기 {그리고 미리보기 이동}.

360도 미디어 저장

360도 미디어 저장 방법은 일반 미디어를 저장하는 것과 같음 {360도 저장 일반 미디어 저장}.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 3D / 입체 미디어 소개

"입체" 이미지나 비디오는 각각의 눈에 다른 이미지를 제공하여, 3D 효과를 제공합니다.

3D 미디어 로딩

3D 이미지 클립 및/ 또는 3D 비디오 클립은 모든 프로젝트에 클립 로딩 또는 제작 설명서에 따라 추가될 수 있습니다.

3D 이미지나 비디오 파일을 로드할때, 입체 형식을 선택하라는 메시지가 표시됩니다. **내가 로드하는 모든 3D 파일을 이 포맷으로 사용합니다** 체크 박스를 확인하여 기본으로 설정합니다. 기본 포맷은 나중에 옵션: 내보내기에서 변경될 수 있습니다.

입체 포맷의 클립이 로드된 후 변경하려면, 클립 속성 대화상자를 이용합니다.

3D 비디오 저장

비디오 저장, 공유 또는 굿기 지침을 따르세요. **입체 3D 출력 형식**을 비디오를 입체 3D로 출력에 나온것 처럼 선택합니다.

입체 포맷

나란히, 또는 위/아래

왼쪽 및 오른쪽 눈에 대한 정보는 각 프레임의 다른 부분을 저장합니다. 프레임의 폭이나 높이가 절반으로 설정되면, 출력은 마치 입력 3D 파일이 눌린 것처럼 폭이나 높이의 반값으로 표시된다는 것을 의미합니다.

애너글리프

왼쪽 및 오른쪽 눈에 대한 정보는 색상을 이동시킴으로써 함께 저장됩니다. 다른 색깔로 된 렌즈는 3D 효과를 보기 위해 필요합니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - NCH 사운드 효과 라이브러리

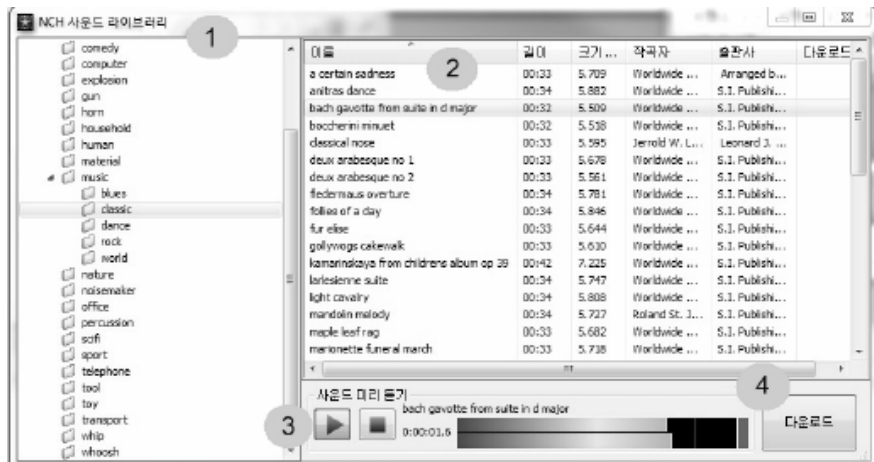
이 NCH 사운드 효과 라이브러리는 로열티 없는 수천 개의 사운드 효과 모음으로, 당신의 프로젝트에 추가할 수 있습니다.

다음 중 한가지 방법으로 라이브러리 열기:

- 선택 **클립** -> **NCH 사운드 효과 라이브러리에서 오디오 추가** 가 있습니다.
- **클립 상자**에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 다음을 선택 **NCH 사운드 효과 라이브러리에서 오디오 추가** 가 있습니다.

라이브러리를 열면, 다음과 같은 컨트롤을 볼 수 있습니다:

- 폴더 트리**
왼쪽에 있으며, 각 폴더는 소리의 카테고리를 나타냅니다. 폴더를 확장하여 하위 폴더 또는 포함된 사운드 목록을 볼 수 있습니다.
- 사운드 목록**
오른쪽에 있으며, 현재 선택한 카테고리의 모든 사운드가 나열되어 있습니다. 카테고리가 선택될 때까지 비어 있습니다.
- 사운드 미리보기**
목록에서 사운드를 선택하고 **재생** 버튼(또는) **Space** 키를 누르고 청취합니다. 완료하면, 다음을 클릭 **정지** 가 있습니다.
- 다운로드**
목록에서 사운드를 선택하고 **다운로드** 버튼으로 사운드를 다운로드하고 (아직 다운로드하지 않은 경우) 열려있는 프로젝트의 클립 상자에 추가합니다.



미디어 파일 및 기타 콘텐츠 – NCH 클립아트 라이브러리

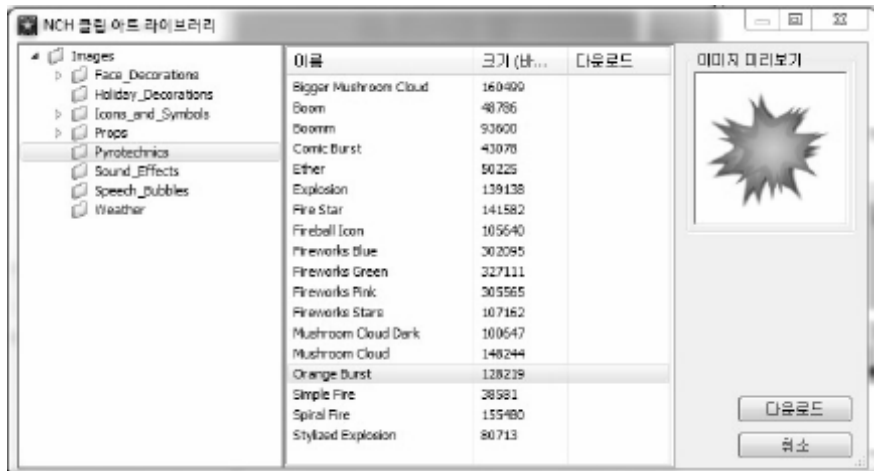
이 NCH 클립아트 라이브러리는 로열티가 없는 수백개의 이미지 효과 모음으로, 당신의 프로젝트에 추가할 수 있습니다.

다음 중 한가지 방법으로 라이브러리 열기:

- 클립 상자에서 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하여 **NCH 클립아트 라이브러리에서 이미지 추가**를 선택합니다.
- **클립** -> **NCH 클립아트 라이브러리에서 이미지 추가** 를 선택

클립아트 범주를 선택하기 위해 왼쪽에 있는 패널을 이용합니다. 카테고리 선택되면, 클립아트 이미지 목록은 대화상자의 중앙에 표시됩니다. 목록에서 아무 이미지나 클릭하면 대화상자의 오른쪽에서 미리보기를 볼 수 있습니다.

좋아하는 클립 아트 이미지를 찾으면, **다운로드** 버튼을 누릅니다. 이미지 로드가 완료되면, 클립아트 이미지가 프로젝트에 추가됩니다.



미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 자막

자막 대화상자

자막 대화상자는 현재의 시퀀스에 자막 가져오기, 내보내기, 작성 및 편집을 할 수 있습니다. 시퀀스에 자막을 추가하려면, 시퀀스에 하나 이상의 클립이 있는지 확인하고, **도구** -> **자막**을 선택하거나, **자막** 버튼을 시퀀스 탭의 도구 모음에서 클릭합니다.



가져오기 및 내보내기

자막 대화상자의 상단에 있는 **로드** 버튼을 클릭하여 자막 파일을 가져옵니다. 가라오케와 같은 일부 텍스트 효과는 자막 형식의 차이로 VideoPad에 정확히 로드되지 않을 수 있지만, 자막 텍스트는 계속 표시됩니다.

자막 대화상자의 상단에 있는 **저장** 버튼을 클릭하여 자막 파일을 내보낼 수 있습니다. VideoPad는 세 가지 자막 파일 형식으로서의 로드 및 저장을 지원합니다:

- SSA (SubStation Alpha)
- SRT (SubRip)
- VTT (WebVTT)

SSA로 저장할 경우, **제목 및 저자** 정보를 요청하는 대화상자가 표시될 것입니다. 이들은 자막 출력에 영향을 주지 않으므로 기본적으로 둘 수 있습니다.

가져온 자막 표시 문제 해결

텍스트가 너무 크거나 작으면, 주 자막 목록에서 이것을 클릭하여 선택한 다음, 형식 탭에 있는 **크기** 제어를 사용해서 크기를 조정합니다.

텍스트 크기가 적당하지만, 그 중 일부가 잘리거나 중복되는 경우에, 목록의 자막을 클릭하고 대화상자의 왼쪽 하단에 있는 입력란에서 줄 바꿈(키보드의 Enter 키를 누름)을 추가하여 자막을 편집해보세요.

자막 자동 생성

음성 인식을 이용해서 자막을 자동으로 생성하려면, 도구 모음에서 **자동 생성** 버튼을 누르세요. 자막은 해당 타임스탬프에 생성될 것이며, 자막 목록에 추가될 것입니다.

나만의 자막 추가

자막을 만들려면, 먼저 도구모음의 **자막 추가** 버튼을 클릭한 뒤, 대화 상자의 왼쪽 하단에 있는 자막 입력란에 문자를 입력하세요. 사용자는 **표시** 및 **숨기기** 시간을 미리보기 밑에 있는 시간을 클릭하거나, 타임라인의 빨간 및 파랑색 브래킷을 끌어서 조정할 수 있습니다.

자막의 텍스트를 편집하려면, 먼저 목록에서 선택한 다음, 대화상자의 왼쪽 하단에 있는 문자 입력란에서 텍스트를 변경합니다. 굵은체, 이탤릭체, 밑줄, 색상, 윤곽 색상, 배경 색상 스타일 및 크기를 형식 탭에 있는 제어를 사용해서 조정할 수 있습니다. 시간 표시 및 숨기기를 기존 자막에서 조정할 수도 있습니다.

자막을 삭제하려면 하나 이상의 자막을 목록에서 선택한 다음, **삭제** 버튼을 도구 모음에서 클릭합니다.

자막의 텍스트를 바꾸려면 먼저 목록에서 선택합니다. 그런 다음 선택한 자막을 위에 있는 자막과 교체하려면, **위로 이동** 버튼을 사용하고, 아래 자막과 교체하려면 **아래로 이동** 버튼을 누릅니다.

작업을 다시 수행하거나 취소하려면 **다시 실행** 또는 **취소** 버튼을 클릭하기만 하면 됩니다.

자막 숨기기

시퀀스의 모든 자막을 숨기려면 **자막 표시** 버튼을 도구 모음에서 선택 취소합니다. 이 상자에 체크가 되어 있는 상태로 내보내는 모든 비디오는 자막이 표시되지 않습니다.

자막 기본 지속시간 설정

자막 추가시에 기본 지속시간을 설정하려면 **옵션** 버튼을 클릭

자막 채널 추가/제거

자막 채널을 추가하려면 먼저 도구 모음에서 **추가** 버튼을 클릭한 다음 새 채널 이름을 입력하고 확인을 클릭합니다.

추가된 채널을 제거하려면, 채널 풀다운 목록에서 제거할 채널을 선택한 다음 **제거**를 누릅니다.

MKV는 멀티 자막 채널에 권장되는 내보내기 형식입니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 음성 텍스트로 변환

음성 텍스트 변환 대화상자

음성 텍스트 변환 대화상자는 사운드 파일에서 텍스트를 생성할 수 있게 해줍니다. 이 기능을 사용하려면 오디오 탭의 도구 모음에서 **음성 텍스트 변환** 버튼을 클릭하거나, **옵션 -> 음성 텍스트 변환** 에서 대화상자를 열고, **생성된 텍스트 클립 설정 구성...** 버튼을 클릭합니다.

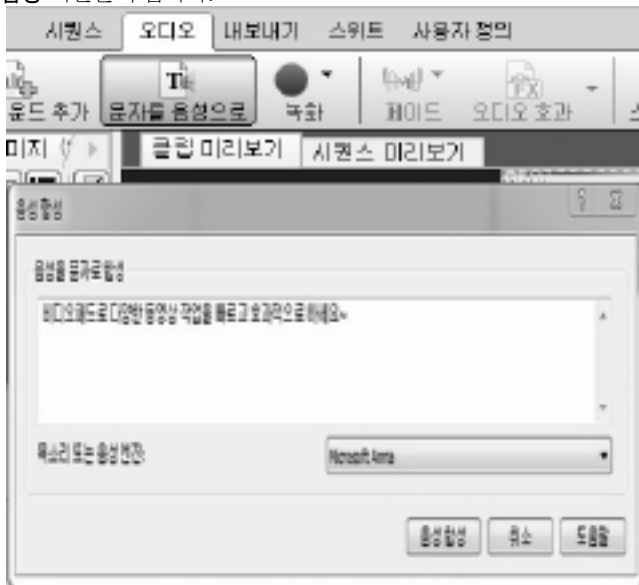
굵은체, 이탤릭체, 밑줄, 색상, 윤곽 색상, 배경 색상 스타일 및 크기를 이 대화상자 안의 제어기를 사용해서 조정할 수 있고, 미리보기 창에서 결과를 볼 수도 있습니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 문자 음성 변환

음성 기능에 텍스트를 입력할 수 있으며 이 텍스트를 사운드 파일로 생성할 수 있습니다.

이 기능을 사용하려면:

1. 이 **문자 음성 변환** 버튼을 오디오 랩에서 클릭합니다.
2. 사운드 파일로 변환할 텍스트를 입력합니다.
3. 이 **음성 합성** 버튼을 누릅니다.



미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 심플 영상파일 텍스트 변환

심플 영상파일 텍스트 변환

심플 영상파일 텍스트 변환 기능은 영상파일에서 오디오를 텍스트 파일로 트랜스크립션하는 옵션을 제공합니다.

기능을 사용하려면, **심플 영상파일 텍스트 변환** 아이템을 **도구** 메뉴에서 클릭하세요. 파일 열기 대화창이 영상 파일 선택을 위해 열릴 것입니다. 처리가 완료되면, 생성된 텍스트 파일이 기본 텍스트 편집기에서 열립니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 오디오 동기화

오디오 동기화

오디오 동기화는 오디오와 일치시켜 여러 비디오 클립을 타임라인의 동일한 사운드트랙에 정렬하는 데 사용됩니다. 이 기능은 일반적으로 멀티캠 편집에 사용됩니다.

이 기능을 사용하려면 비디오 클립을 다른 트랙에 배치해야 합니다. 하나 이상의 클립을 선택하고 오디오 탭에서 **오디오 동기화**를 클릭합니다. 선택한 클립은 오디오와 일치하는 가장 가까운 트랙에 정렬됩니다.

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 자동 분할

자동 분할

자동 분할 기능은 클립 내 장면 변경에 따라 트랙 클립을 자동으로 분할합니다. 단일 파일을 빠르게 여러 부분으로 나누어 개별적으로 편집하거나, 장면이 즉시 변경되는 파일에 전환 효과를 추가할 수 있습니다.

이 기능을 사용하려면 트랙에 비디오 클립이 있어야 합니다. 클립을 선택하고 클립 탭이나 콘텍스트 메뉴에서 **자동 분할**을 클릭하세요. 자동 분할의 매개변수를 조정할 수 있는 창이 열리면 클립이 감지된 장면으로 분할됩니다.

매개변수

임계값: 프레임 간 분할에 필요한 차이입니다. 분할 횟수가 너무 많으면 이 값을 높여 보세요. 일부 장면 전환이 분할되지 않으면 이 값을 줄여 보세요. 기본값: 45

최소 분할 거리: 각 분할 사이의 최소 시간, 그리고 분할된 클립의 시작과 끝 사이의 최소 시간(밀리초)입니다. 단일 영역에 분할이 너무 많으면 이 값을 늘려 보세요. 단일 영역에서 여러 개의 연속적인 전환이 분할되지 않으면 이 값을 줄여 보세요. 기본값: 500ms

미디어 파일 및 기타 콘텐츠 - 스크립트 편집기

스크립트 편집기

스크립트 편집 도구는 클립 내의 음성을 인식하고 이 정보에서 스크립트를 생성합니다. 그런 후에 스크립트를 수정하여 클립을 수정할 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면 오디오가 있는 오디오 클립이나 비디오 클립을 선택합니다. 그런 다음 메뉴에서 도구 ->

스크립트 편집기를 선택합니다. 클립의 스크립트가 생성될 것입니다. 스크립트는 구문으로 나뉩니다. 스크립트 위에 마우스를 올리면 각 구문을 볼 수 있습니다. 마우스가 있는 구문이 강조 표시될 것입니다.

스크립트의 문구 이동하기

스크립트 안의 문구를 이동하려면 클릭하여 원하는 위치로 끌기만 하면 됩니다.

스크립트 분할

스크립트 안의 문구를 분할하려면, 문구 사이의 공간에 마우스를 가져갑니다. 분할이 발생할 위치를 나타내는 막대 선이 나타날 것입니다. 분할하려면 마우스로 클릭하세요.

오디오 정리 - 노이즈 감소

노이즈를 줄이는 방법에는 두 가지가 있습니다. 느리지만 정확한 "스펙트럼 감산" 방법은 일반적으로 노이즈가 심각한 문제인 경우에 사용되며, 빠른 "멀티밴드 노이즈 게이트" 방법은 일반적으로 일괄 음성 녹음 작업에서 자동으로 사용됩니다.

때로는 둘 다 사용하면(스펙트럼이 항상 먼저 나와야 함) 다중 대역 게이트가 매우 잘 작동합니다.

-스펙트럼 감산

- 자동 방식

-이 방법은 무엇이 노이즈이고 무엇이 아닌지 자동으로 추정합니다. 일반적으로 음성에 효과적이며 사용하기에 간편합니다. 원하는 영역을 선택하고 효과를 적용하기만 하면 됩니다.

-수동 방식

-이것을 사용하려면 필요한 것:

1. '소음만'에서 짧은 부분을 선택하세요. 일반적으로 오디오의 공백 부분을 선택합니다.
2. 효과 -> 정리 -> 노이즈 감소 -> "선택한 영역에서 스펙트럼 감산을 위해 노이즈 샘플 가져오기"를 선택합니다.
3. 파일 전체를 선택하세요.
4. 효과 -> 정리 -> 노이즈 감소 -> "노이즈 샘플 기반 스펙트럼 감산"을 선택합니다.

-다중 대역 노이즈 게이트

-다중 대역 노이즈 게이트는 오디오 파일에서 지정된 임계값 미만의 모든 오디오 데이터를 제거합니다. 대부분의 오디오 파일에 적합한 노이즈 임계값은 일반적으로 -30dB에서 -20dB 사이입니다.

노이즈 게이트

노이즈 게이트는 오디오 신호의 볼륨을 조절하는 필터입니다. 임계값보다 낮은 오디오 부분은 지정한 양만큼 감쇠됩니다.

-임계값

-이 임계값 아래로 떨어지는 오디오는 감쇠됩니다.

-출드

-감쇠를 적용하기 전에 기다리는 시간(밀리초)입니다.

-릴리스

-감쇠를 완전히 적용하는 데 걸리는 시간(밀리초)입니다.

-어택

-감쇠를 완전히 제거하는 데 걸리는 시간(밀리초)입니다.

-감쇠

-오디오 신호가 임계값 아래로 떨어질 때 이를 약화시키는 양입니다.

노이즈 제거 마법사

사용하기 쉬운 노이즈 제거 마법사는 도구 탭에서 찾을 수 있습니다. 마법사는 노이즈 유형 설명을 기반으로 최적의 매개변수를 선택하는 과정을 안내한 후 노이즈 감소를 적용합니다. 마법사를 사용하려면 도구 탭의 노이즈 제거 버튼을 클릭하세요.

오디오 정리 - 클릭/팝 제거

자동 클릭/팝 제거

이 도구를 사용하면 단일 클릭/팝 아티팩트를 복구할 수 있습니다. 제대로 사용하려면 아티팩트를 확대하여 주변의 작은 영역을 선택해야 합니다. 그런 다음 도구 메뉴 -> 자동 클릭/팝 제거를 선택하세요. 복구가 즉시 수행됩니다.

파라메트릭 클릭/팝 제거

이 도구는 녹음에서 딸깍거리는 소리와 펑 하는 소리를 제거하는 데 사용됩니다. LP 레코드를 컴퓨터에 녹음한 후, 레코드판의 먼지와 굽힘으로 인한 결함을 복구하려는 사용자에게 이상적입니다.

도구를 사용하려면 도구 메뉴 -> 매개변수 클릭/팝 제거를 클릭하세요. 나타나는 창에서 다음 필드의 설정을 구성할 수 있습니다.

-클릭 감도

-이것은 클릭 앤 팝 아티팩트를 검색할 때 도구에서 적용할 공격성 정도(백분율)입니다. 무엇을 입력해야 할지 모르는 경우 50%로 두어 시작할 수 있습니다. 오디오가 많이 손상될수록 더 높게 설정해야 할 수 있습니다. 적당히 손상된 오디오는 60% - 80%의 설정이 필요할 수 있습니다. 하지만 너무 높게 설정하면 도구가 오디오의 일부를 실제로 클릭/팝으로 간주하기 시작하므로 주의하세요. 물론 너무 낮게 설정하면 도구가 일부 클릭/팝을 오디오의 일부로 간주합니다. 적절한 값을 찾기 위해 실험해 보세요. 한 파일에 적용하는 레벨은 다른 파일에 적용하는 레벨과 다를 수 있습니다.

-최대 클릭 길이

-오디오에서 클릭이 지속되는 최대 시간(밀리초)입니다. 일반적으로 입력해야 할 값이 확실하지 않으면 450ms를 사용하는 것이 좋습니다. 결함이 적은 오디오에는 350ms가 적합하고, 결함이 많은 오디오에는 550ms 또는 650ms가 적합합니다.

오디오 정리 - 하이패스 필터

하이패스 필터

하이패스 필터(로우컷 필터라고도 함)는 지정된 Hz 아래의 모든 낮은 주파수를 제거합니다. 이 기능은 녹음 사운드를 '선명하게' 또는 덜 '먹먹하게'로 만들려는 경우에 유용합니다. 모든 음성 녹음에서 약 250Hz의 하이패스 필터를 사용하여 일반적으로 명료성을 향상시킵니다.

오디오 정리 - 로우패스 필터

로우패스 필터

로우패스 필터는 지정한 Hz 이상의 모든 고주파수를 제거합니다. 이것은 레코딩 사운드를 보다 '명확'하게 만드는데 유용합니다. 레코딩의 명료성을 향상시키기 위해 보통 약 1600Hz의 로우패스 필터를 사용합니다.

오디오 정리 - 대역 통과 필터

대역 통과 필터

대역 통과 필터는 특정 Hz 이하의 저주파와 고주파를 모두 제거합니다. 보컬이나 악기 소리를 더욱 두드러지게 하기 위해 특정 주파수 범위를 강조하고 싶을 때 유용합니다.

오디오 정리 - 자동 게인 제어

자동 게인 제어

입력 신호의 변화를 보상하기 위해 진폭을 자동으로 조정하여 출력 신호의 적절한 진폭을 유지합니다. 일정 시간(5초)에 걸쳐 파일 레벨을 높이거나 낮춥니다.

디에서는 AGC가 "S" 사운드를 증가시켜 너무 크게 만드는 것을 방지하기 위해 적용됩니다(음성의 기본값: 2200Hz).

고역통과 필터는 저주파 저음으로 인해 AGC가 볼륨을 줄이는 것을 방지하기 위해 적용됩니다(음성의 기본값은 450Hz).

AGC와 함께 사용할 수 있는 다른 기능:

- **표준화** - 전체 파일의 레벨을 동일하게 변경합니다(타임 프레임: 전체 파일 지속시간)
- **동적 범위 압축기** - 볼륨을 즉각적으로 조절하여 부드러운 소리는 높이고 큰 소리는 낮춤 (타임 프레임: 100ms)

오디오 정리 - DC 오프셋 보정

DC 오프셋 보정

불량 전자 장비를 사용하여 오디오를 녹음하면 파일 전체에 일정한 'DC' 레벨이 발생하는 경우가 많습니다. 귀는 이를 감지할 수 없기 때문에 다른 오디오를 편집할 때 끔찍한 클릭음이 들리기 전까지는 이를 알아차리지 못합니다. 이것이 문제라고 생각되면 편집을 시작하기 전에 전체 녹음에 DC 오프셋 보정을 실행할 수 있습니다. 이 문제를 해결하는 또 다른 (그리고 더 나은) 방법은 녹음에 고역 통과 필터(예: 50Hz)를 적용하는 것입니다.

오디오 정리 - 디리버브

디리버브

리버브는 일정 시간 후에 발생하는 소리의 작은 반사음입니다. 일반적으로 방이나 복도 등에서 누군가 말할 때 발생합니다. 오디오 클립의 리버브를 줄이려면 디리버브 기능을 사용하세요. 설정 대화 상자에서 디리버브 레벨이 높을수록 제거할 리버브의 양이 늘어납니다. 미리보기 컨트롤을 사용하여 테스트해 볼 수 있습니다.

편집 - 일괄 배치 비디오 편집

이 **일괄 배치 비디오 편집기**는 변환, 효과 및 형식 변환의 집합을 한 번에 많은 클립에 적용하여 사용할 수 있습니다.

일괄 배치 비디오 편집기를 열려면, **도구 메뉴**에서 **일괄 배치 비디오 편집기...** 목록을 선택합니다.

6 단계로 배치 전환 작업을 완료합니다:

1. **파일 선택.** 배치 편집 작업에 사용할 파일을 선택합니다.
2. **배치 파일 로드.** 기존의 배치 파일을 로드합니다. 이것은 선택 사항이며, 5 단계를 참조하십시오.
3. **변환 추가.** 뒤집기, 회전, 자르기 및 영상 비율 변경 등의 파일 속성을 변경합니다.
4. **비디오 효과 추가.** 흑 & 백, 회전, 세피아 등과 같은 비디오 효과를 추가합니다.
5. **출력 설정.** 원하는 출력 설정을 선택합니다. 출력 파일 포맷을 변경하거나 동일하게 유지할 수 있습니다. 또한 선택적으로 배치 설정을 파일에 저장하여 나중에 2 단계에서 사용할 수 있습니다.
6. **출력 프로세스.** 이곳에서 배치 파일 처리가 완료되는 것을 기다립니다.
7. **완료.** 배치 처리가 완료되면, 편집된 파일을 VideoPad 프로젝트로 가져오기를 선택하거나 출력 폴더의 위치를 검색할 수 있습니다.

편집 - 외부 편집기에서 편집

VideoPad로 추가한 이미지나 오디오 파일을 외부 편집기에서 편집하려면:

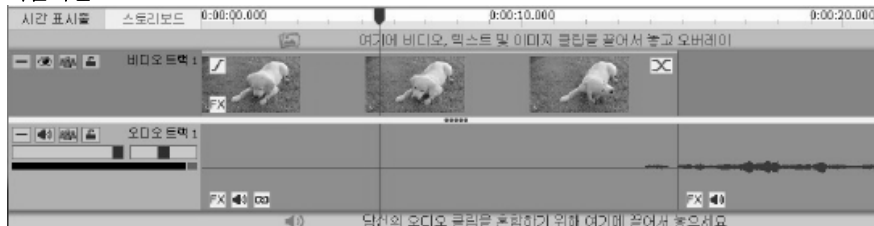
1. 상자에서 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 **파일 열기** 에서 콘텍스트 메뉴를 선택합니다.
2. 외부 편집기를 편집 옵션 대화상자의 탭에서 지정한 경우, 선택한 편집기가 열립니다. 그렇지 않으면, 기본 편집기가 (오디오 파일에는 WavePad , 이미지 파일에는 PhotoPad) 열립니다.
3. 외부 편집기에 원하는 사항을 변경하고, 위치를 찾아서 **저장** 을 외부 편집기에서 클릭합니다.
4. **변경 사항을 저장 완료하면** 외부 편집기를 닫습니다.
5. 집중 사용할 응용 프로그램인 VideoPad로 돌아갑니다.
메시지는 다음과 같습니다:
"파일: [FilePath]
외부 편집기에서 편집...
완료되면 확인을 누름."
이 **확인**을 변경할 수 있습니다.
6. VideoPad는 파일을 다시 로드하여 변경 사항을 표시합니다.

편집 - 타임라인 및 스토리보드 모드

이 시퀀스는 주 윈도우의 중간 아래에 표시되어 타임라인이나 스토리보드 모드를 볼 수 있습니다.

이 두 모드 사이를 바꾸려면, 보기 -> 시퀀스 -> 타임라인 모드 또는 스토리보드 모드를 선택하거나 시퀀스 탭 아래에 있는 타임라인 또는 스토리보드 버튼을 누릅니다.

타임라인 모드



연결 또는 그룹화된 클립도 이동합니다.

각 트랙에 사용할 수 있는 제어 목록으로, 다음을 참조: 개념: 트랙 스토리보드 모드



스토리보드 모드는 단순화된 보기로, 새로운 시퀀스를 생성할 때 클립을 신속하게 조립하거나 배치, 또는 많은 트랙에 사용되지 않는 기존의 시퀀스를 쉽게 변경할 때 적합합니다. 비디오 트랙 1 (그리고 이 클립들에 연결된 모든 오디오)의 클립들만 볼 수 있습니다. 시퀀스가 많은 트랙을 포함하고 이 시퀀스의 클립의 지속시간을 이동하거나 변경할 때, 타임라인 모드를 추천합니다.

각각의 클립의 넓이는 지속시간에 상관없이 동일합니다. 클립 사이의 공간은 고정된 간격으로, 공간의 지속시간에 상관없이, 클립과 동일한 넓이로 표시합니다. 클립은 이들을 다른 클립 이전 및 이후 또는 간격에 끌기하여 재배열 할 수 있습니다.

편집 - 클립을 시퀀스에 추가

하나 이상의 클립을 현 시퀀스에 추가하려면, 다음 중 하나를 수행합니다:

- 상자에서 클립을 선택하고 다음 중 하나 선택 **클립 -> 시퀀스의 시작에 배치**, **종료에서 시퀀스에 배치**, 또는 커서에서 오버레이로 **시퀀스에 배치**가 있습니다.
- 상자에서 클립(들)을 선택하고 **시퀀스에 클립 배치** 버튼(하향 녹색 화살표 아이콘)을 클릭합니다. 이것은 클립 미리보기 밑에 있습니다. 배치 방법(아래 참조)을 **시퀀스에 클립 배치** 대화상자를 엽니다.
- 상자에서 클립(들)을 마우스 오른쪽 클릭하고 **시퀀스에 배치**가 있습니다. 를 선택합니다. 배치 방법(아래 참조)은 **시퀀스에 클립 배치** 대화상자를 엽니다.
- 상자에서 클립(들)을 끌어 원하는 트랙 및 위치의 시퀀스에 이것(들)을 놓습니다.

동시에 여러 클립을 시퀀스에 배치하는 경우에, 첫번째 클립은 선택 한 위치에 배치되며, 후속 클립은 이것의 오른쪽에 배치됩니다.



시퀀스의 시작에 배치

클립(들)은 비디오나 오디오 트랙 1 위치 0:00:00.0 에 배치됩니다. 이미 클립이 이 트랙에 있다면 추가될 클립은 이 클립의 지속시간의 우측으로 이동됩니다.

시퀀스의 커서에 배치

클립(들)은 재생 커서의 위치에서 (빨간 수직선) 비디오나 오디오 트랙 1에 배치됩니다. 이미 클립이 이 트랙에 있다면 추가될 클립은 이 클립의 지속시간의 우측으로 이동됩니다.

시퀀스의 끝에 배치

클립(들)은, 트랙의 맨 마지막 클립 이후에, 비디오나 오디오 트랙 1에 배치됩니다. 시퀀스 지속시간은 더 길어집니다.

커서에서 오버레이로 시퀀스에 배치

클립은 재생 커서 위치(빨간색 세로선)에 배치되며, 해당 지점에 클립이 없는 첫 번째 트랙에 배치됩니다.

만일 시퀀스에 클립 배치 대화상자에 **항상 선택한 작업을 수행합니다. 다시 묻지 마십시오.**라는 확인 상자가 선택되면, 동일한 방법이 후속 클립에 추가되어 사용됩니다. 이것을 나중에 **옵션 -> 다른 -> 다음 위치에 새 클립 추가**에서 변경할 수 있습니다.

편집 - 클립 이동

일단 클립이 시퀀스에 있으면, 이것을 끌기하여 다른 곳으로 옮길 수 있습니다. 시퀀스 보기가 타임라인 또는 스토리보드 모드에 따라 달라집니다.

타임라인 모드

타임라인 모드에서는, 클립을 좌우로 끌어서 이전이나 이후 시간 표시줄로 이동하거나, 또는 위나 아래로 이동하여 다른 트랙으로 이동할 수 있습니다.

클립의 어느 한쪽 끝을 끌기하면 이것은 다른 클립의 어느 한쪽 끝 부분이거나, 또는 시퀀스의 시작이나 끝 부분이며, 이것은 그 위치에 "스냅" 되어 맞춰집니다. 이 작동을 일시적으로 비활성화하려면 끌기하는 동안 Shift 키를 누릅니다.

클립의 어느 한쪽 끝을 끌기하면 이것은 다른 클립의 어느 한쪽 끝 부분이거나, 또는 시퀀스의 시작이나 끝 부분이며, 이것은 그 위치에 "스냅" 되어 맞춰집니다. 이 작동을 일시적으로 비활성화하려면 끌기하는 동안 Shift 키를 누릅니다.

스토리보드 모드

스토리보드 모드에서는 클립을 좌우로만 끌기 할 수 있어 이것을 다른 클립의 이전이나 이후에 이동할 수 있습니다. 같은 트랙에 있는 클립들은 끌어온 클립들을 위한 공간 확보를 위해 자동으로 이동되므로 이들은 잘리거나 삭제되지 않습니다. 그러나, 스토리보드 모드에서 볼수 없는 다른 비디오나 오디오 트랙에 있는 클립들은 영향을 받을 수 있습니다.

타임라인 및 스토리보드 모드에서, 연결 또는 그룹화된 클립들은 함께 이동할 것입니다.

편집 - 클립 트림 및 분할

비디오 및 오디오 클립 트림

상자에 있거나 시퀀스에 있거나, 모든 비디오나 오디오 클립에는 시작 포인트 및 종료 포인트가 있습니다. 클립이 시퀀스에 배치되면, 시작 이나 종료 시간 영역 사이에 있는 프레임이나 샘플만 사용됩니다. 시작 시간 이전 및 종료 시간 이후의 프레임 및 샘플들은 다들어집니다.

기본적으로, 클립의 시작 시간은 클립의 시작에 있고, 종료 시간은 클립의 끝에 있습니다. 예를 들어, 아무것도 다들어지지 않았습디다.

클립 미리보기에서

상자나 시퀀스에서 비디오나 오디오 클립을 선택하여 이것을 클립 미리보기에서 보여 줍니다. 클립 미리보기의 시간 표시줄에서, 시작 시간은 빨간 삼각형으로 표시되고, 종료 시간은 파란 삼각형으로 표시됩니다. 삼각형 중 하나를 끌기하여 시작 또는 종료 시간을 이동합니다. 대안적으로, 클립 미리보기의 현재 재생 위치를 이동하고

클립

-> 플레이어 -> 클립 시작 시간 설정 을 선택하거나 클립 종료 시간 설정, 또는 빨간 또는 파란 깃발 아이콘 버튼을 클릭합니다. 당신이 변경하고 있는 클립이 시퀀스에 있고, 당신이 선택한 새로운 시작 및 종료 시간이 시퀀스에 있는 다른 클립과 충돌할 수 있을 시에, 클립들은 오른쪽으로 이동되어 어떤 클립도 오버랩되지 않을 것 입니다. 이 작동을 일시적으로 비활성화하려면, 시작이나 종료 시간을 변경하는 동안 Alt 키를 누릅니다.



클립 미리보기에서 분리 버튼을 클릭하면 편집된 시작 및 종료 시간으로 복제된 비디오 클립이 상자에 저장됩니다. 상자에서 저장된 비디오 클립을 선택하고 시작 및 종료 시간 사이의 타임라인 중 어느 곳에서나 재생 위치를 다시 지정합니다. 분할 버튼을 다시 사용하여 다른 복제 비디오 클립을 다른 시작 및 종료 시간으로 저장할 수 있습니다.

시퀀스에서 클립 트림 및 시퀀스 미리보기

시퀀스

선택한 클립이 위치한 타임라인을 클릭합니다. 선택한 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 **선택한 클립(들) 분할**을 클릭합니다

시퀀스에서 (타임라인 모드 전용)

클립의 왼쪽 가장자리에 마우스 커서를 가져가면 커서는 커서 크기 조정으로 변경됩니다. 클릭 및 끌기하여 클립의 왼쪽 가장자리를 이동하고 클립의 시작 시간을 변경합니다. 마찬가지로, 클립의 오른쪽 가장자리를 끌기하여 이것의 종료 시간을 변경합니다. 시작 시간은 클립의 시작보다 앞에 끌기될 수 없으며, 종료 시간은 클립의 종료보다 이후에 끌기될 수 없다는 것을 참고하십시오. 클립의 크기를 조정하여 다른 클립과 중복되면 몇몇 클립들이 시퀀스의 오른쪽으로 이동하여 공간이 주어짐으로 어떤 클립도 중복되지 않습니다. 이 작업을 일시적으로 비활성화하려면, 크기를 조정하는 동안 Alt 키를 누릅니다.



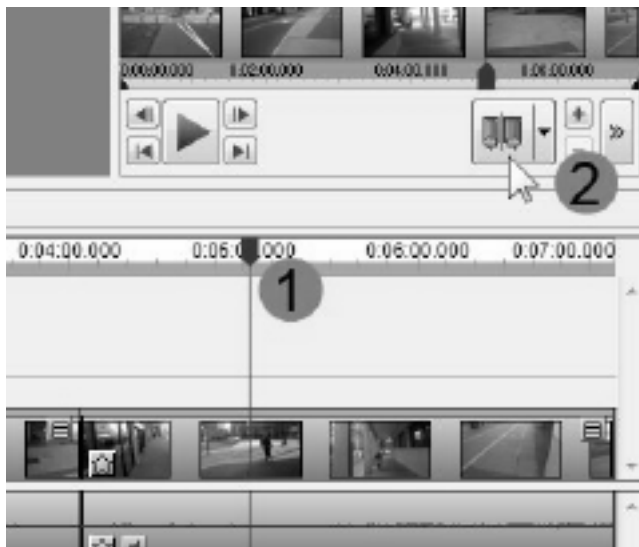
클립의 시작 시간을 여기에서 변경할 수 없으나, 지속시간을 변경(클립의 하단에 있는 지속시간을 클릭)하여 종료 포인트를 이동할 수 있습니다.



시퀀스에 있는 모든 유형의 클립은 이것을 분할하여 두 개로 나눌 수 있습니다. 분할은 시퀀스에서 클립의 일부분을 제거 (예, 광고 제거), 클립의 일부분을 이동 (예, 컷 어웨이 샷, 앞 장면과 다른 장소에서 일어나는 제 2의 사건을 겹치게 묘사하는 장면, 공간 만들기), 전환이 사용되게 하거나, 또는 다른 많은 이유로 사용될 수 있습니다.

하나 이상의 클립으로 분할하려면, 시퀀스나 시퀀스 미리보기에서 현 재생 위치의 분할 위치로 이동한 후에 다음 중 하나를 수행합니다:

- 클릭 **트랙 분할** 아래의 상단 메뉴에서 **시퀀스** 탭에서 클릭합니다.
- 클릭 **분할** 시퀀스 미리보기 밑의 버튼 (가위 아이콘)으로 모든 트랙을 분할합니다.
- 시퀀스 미리보기에서 **분할** 버튼 (가위 아이콘) 옆에 있는 작은 삼각형을 클릭하여 분할 방법들 중 하나를 선택합니다.



다음과 같습니다:

분할 방법은

선택한 클립 분할

비디오 또는 오디오 트랙에서 연결되거나 그룹화된 클립을 포함하여 선택한 모든 클립이 분할됩니다.

모든 트랙 분할

비디오나 오디오 트랙에 있는 모든 클립들은 선택 여부에 상관없이 분할됩니다.

모든 비디오 트랙 분할

비디오 트랙에 있는 모든 클립들은 선택 여부에 상관없이 분할됩니다.

모든 오디오 트랙 분할

오디오 트랙에 있는 모든 클립들은 선택 여부에 상관없이 분할됩니다.

편집 - 클립들의 연결 및 그룹화

연결된 클립

비디오와 오디오를 모두 갖고 있는 파일이 프로젝트에 추가될 때, 상자에는 단일 비디오 클립으로 표시됩니다. 기본적으로, 오디오는 비디오 클립으로 연결되어 있습니다. 비디오 클립이 시퀀스에 배치되어 있으면, 연결된 오디오 또한 시퀀스에 배치되며, 두 개의 클립은 연결된 상태로 유지됩니다.

시퀀스에 두 개의 클립이 서로 연결되어 있는 경우, 하나의 클립을 이동하면 다른 클립도 마찬가지로 이동하게 됩니다. 이 방법으로 비디오와 오디오는 싱크를 유지합니다.

상자에 있는 비디오 클립의 오디오 연결을 해제하려면, 비디오 클립을 클릭하고 메뉴에서 **클립 -> 오디오 및 비디오 연결을 해제하거나** 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 **오디오 및 비디오 연결 해제**를 선택합니다. 새로운 오디오 클립이 **오디오 파일** 상자에 나타날 것입니다.

시퀀스에서 클립의 연결을 해제하려면, 비디오 클립을 선택한 다음 메뉴에서 **클립 -> [클립]을 선택하거나, 클립에서 마우스 오른쪽 클릭하고 오디오에서 연결 해제 또는 비디오에서 연결 해제**를 선택합니다.

당신은 또한 클립을 연결 해제 또는 재 연결(원래 연결되었던 클립들을) 하기 위해, 클립을 선택한 뒤 **연결 해제** 또는 **재 연결** 버튼을

클립 미리보기에서 클릭할 수 있습니다.

그룹화된 클립들

연결화가 비디오 클립을 원본 오디오와 연결하는데 사용된다면, 그룹화는 2개 이상의 모든 형태의 클립을 연결하는데 사용됩니다. 그룹화는 시퀀스에 있는 클립들에만 적용됩니다. 그룹화에 대한 사용의 예는 다음과 같습니다:

- 비디오 클립에 사운드 효과나 음악 싱크를 유지합니다.
- 제목이나 캡션등 비디오 클립에 대한 타이밍을 유지합니다.
- 장면의 여러 샷을 함께 유지합니다.
- 기타 등등.

클립을 그룹화하려면, 시퀀스에서 여러 클립을 선택하고 메뉴에서 **시퀀스 -> 선택한 클립 그룹화**를 선택하거나, 선택한 클립 중 하나를 마우스 오른쪽 클릭하고 **선택한 클립 그룹화**를 선택합니다. **선택한 클립 그룹 해제**를 클립 해제 대신 선택합니다.

편집 - 책갈피

타임라인에 책갈피를 추가하여 타임라인을 섹션으로 분리할 수 있습니다. 이 책갈피는 나중에 DVD 캡처로 사용할 수 있습니다.

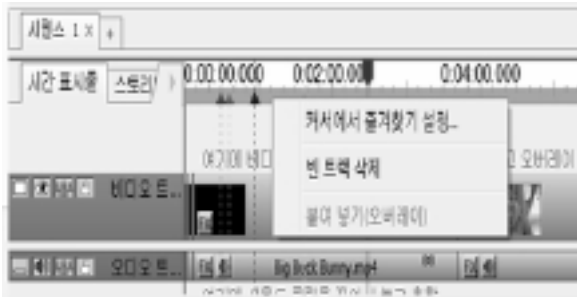
책갈피 추가

책갈피를 추가하려면 다음 중 하나를 수행합니다:

- 선택 시퀀스 -> 플레이어 -> 커서에서 책갈피 설정...
새로운 책갈피는 타임라인의 커서 위치에 나타납니다.
- 책갈피를 추가하고자 하는 시점의 타임라인을 마우스 오른쪽 클릭하기해서 선택 **책갈피 설정**가 있습니다.

이 **책갈피 편집** 대화상자가 열립니다. 책갈피의 이름을 입력하고 색상 견본을 클릭하여 책갈피 색상을 선택하고, 확인을 클릭합니다.

책갈피의 이름을 확인하기 위해, 마우스를 이곳 위로 이동하여 도구팁이 표시될 때까지 기다립니다.



책갈피 편집

책갈피의 이름이나 색상을 변경하기 위해, 이것을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 다음을 선택 **책갈피 편집...** 이 **책갈피 편집** 대화상자가 열립니다.

책갈피 제거

책갈피를 제거하려면, 이것을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **책갈피 제거**를 선택합니다.

책갈피 탐색

다음에서 책갈피를 선택해서 타임라인 위치를 이동하여 시퀀스에서 생성한 모든 책갈피와 일치하게 할 수 있습니다 **시퀀스 -> 플레이어 -> 즐겨찾기로 이동...**

-> **책갈피 - 이름**

목록에 있는 책갈피는 시퀀스에 나타나는 것과 같이 순차적으로 배열될 것입니다.

편집 - 볼륨 레벨

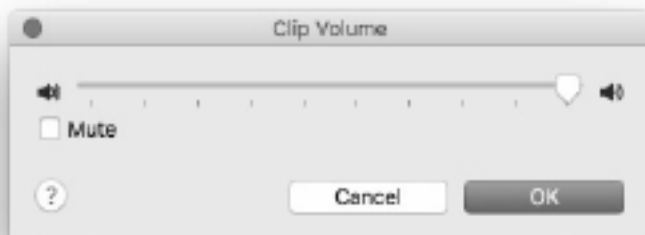
VideoPad로 특정 항목의 볼륨이나 항목내의 그룹을 다양한 방법으로 변경합니다.

개별 클립의 볼륨 변경

클립 볼륨 대화상자

클립 볼륨 대화상자는 **볼륨** 버튼을 눌러 열 수 있는데, 이것은 모든 오디오 트랙 클립의 왼쪽 하단에 위치하며 시퀀스 내에 있습니다. 또한 오디오 클립을 컨트롤-클릭하고 **클립 볼륨 조정...**을 콘텍스트 메뉴에서 선택할 수도 있습니다.

볼륨을 높이거나 낮추려면 볼륨 컨트롤 슬라이더를 사용합니다. 클립에 대한 오디오를 듣고 싶지 않으면 음소거 확인란을 선택합니다. 클립에 대한 볼륨 조정을 저장하려면 확인 버튼을 클릭합니다.



페이드 포인트

페이드 포인트는 클립의 볼륨에 매끄럽게 증가 또는 감소를 원하는 지속시간동안 적용할 수 있습니다.

오디오 효과

앰플리파이 및 **압축기**와 같은 오디오 효과는 다양한 방법으로 클립의 볼륨을 증가, 감소, 및 제한하는 데 사용될 수 있습니다.

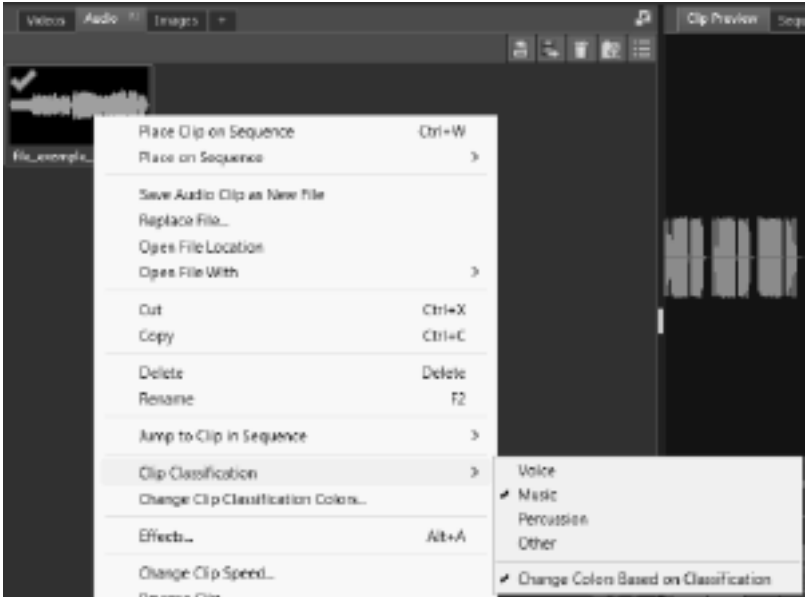
전체 트랙의 볼륨 변경

시간 표시줄 모드에, 각 트랙은 볼륨 슬라이드 및 스테레오 팬 슬라이드가 있습니다. 이 볼륨 및 팬은 트랙의 모든 오디오 클립에 적용됩니다.

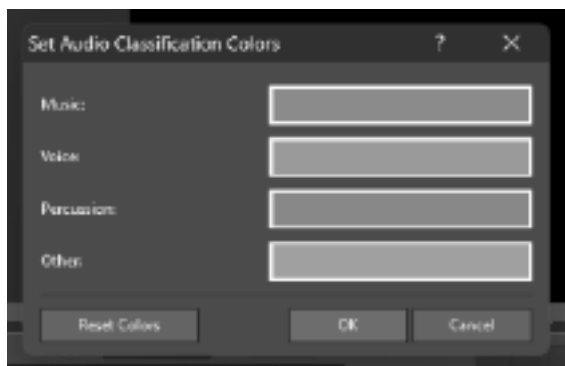
편집 - 오디오 클립 분류

오디오 클립 분류는 오디오 클립의 파형을 분류에 따라 고유 색상으로 표시하는 것입니다. 오디오 클립은 음악, 음성, 타악기 등으로 분류할 수 있습니다.

When an audio clip is added, auto-detect is performed to set the initial classification. This can be changed via Right click of the audio clip and then selecting **Clip Classification** and then selecting the desired classification: Music, Voice, Percussion or Others. Select **Change Colors Based on Classification** to turn off audio clip classification.



분류 색상은 오디오 클립을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭한 다음 **클립 분류 색상 변경**



프로젝트 최종 마무리 - 프로젝트 미리보기

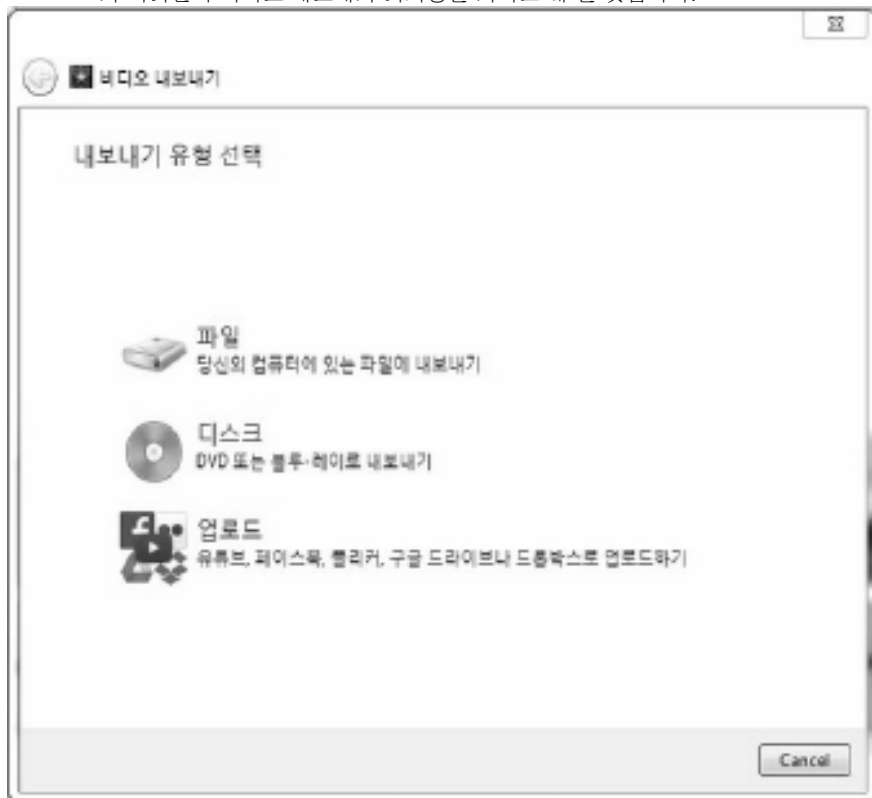
컨트롤의 **최대화** 또는 **전체 화면** 버튼을 클릭하여 효과 및 전환을 포함하여 시퀀스의 내용에 대한 전체 화면 미리 보기를 볼 수 있습니다.



프로젝트 최종 마무리 - 비디오 저장

프로젝트 편집이 완료되면, 당신은 비디오를 저장하거나 업로드하여 다른 사람들과 공유할 수 있습니다.

마법사 내보내기를 **홈** 탭에 있는 **비디오 내보내기** 버튼에서 선택하세요. **마법사 내보내기** 가 여러분의 비디오 내보내기 과정을 가이드 해 줄 것입니다.



복수의 내보내기 작업들이 배경에서 완료되기까지 대기 상태일 수 있습니다. 이것은 하나 또는 그 이상의 다른 프로젝트들이 이미 내보내기 되어지고 있는 동안 다른 프로젝트를 편집할 수 있게 해 줍니다.



현재 처리 중이거나 처리 보류 중인 작업을 취소합니다. 제거 링크를 눌러서 처리 완료 또는 처리 실패한 작업을 제거합니다. 내보내기 대기 대화상자는 내보내기가 처리되는 동안 안전하게 닫을 수 있습니다. 내보내기 작업은 배경에서 계속될 것이며 당신은 그 작업 진행을 메인 윈도우의 상태 표시 줄에서 확인할 수 있습니다.

보내기 대기 표시 메뉴 아이템을 선택하여 다시 열 수 있습니다.

보기 -> 내

프로젝트 최종 마무리 - 비디오 공유

비디오 공유

다음 서비스들로 프로젝트 공유 또는 업로드 가능:

- 드롭박스
- 비메오
- 플리커
- 구글 드라이브
- 마이크로소프트 원드라이브
- 유튜브

프로젝트 최종 마무리 - 비디오 굽기

비디오 굽기

프로젝트를 **구울** 수 있는 미디어의 종류는 **DVD**

입니다. 또한 프로젝트를 두 가지 방법으로 이 미디어에 구울 수 있습니다.

- **영화 디스크**
이 프로젝트는 소비자 장치가 비디오를 재생할 수 있는 형식으로 내보냅니다.
즉, 일반 DVD입니다.
- **데이터 디스크**
프로젝트는 파일로 내보내집니다. 이것은 여러분이 굽는 DVD에 표시됩니다.
일반 비디오 디스크와 달리 일부 소비자 장치는 동영상을 재생하지 못하거나 장치
별 메뉴를 탐색하여 검색하고 재생해야 할 수 있습니다.
이는 해당 기능을 지원하는 경우, 미디어 플레이어에 USB 장치를 삽입하는 것과
유사합니다.

다음 위치 중 하나에서 **DVD** 옵션을 선택하여 굽기 프로세스를 시작할 수 있음:

- 이 **출** 도구 모음. 클릭: **비디오 내보내기** 드롭 다운 버튼.
- 이 **내보내기** 다음의 **도구 모음**가 있습니다.
- 이 **내보내기** 다음의 **메인 메뉴 탭**가 있습니다.

디스크 설정 선택 대화상자에서 선택한 후, **작성**을 클릭하고, 화면의 메시지를
따르십시오.

프로젝트 최종 마무리 - 무손실 내보내기

무손실 내보내는 것은 최고 품질의 비디오를 제공합니다. 필요시에만 당신의 비디오 파일을 재-인코딩함으로써 이 최고 품질 제공이 가능하게 합니다. 몇몇 편집 기능들은 당신의 비디오를 내보내기 할 때 재-인코딩 되는 것을 필요로 합니다. 이것은 전환 추가, 효과 추가 또는 원본 파일과는 다른 파일 유형을 내보내기하는 것을 포함합니다.

이 기능 유형은 파일->무손실 비디오 내보내기에서 사용할 수 있습니다. 다음의 웹 링크 [무손실 내보내기 설정](#) 에서 더 많은 정보를 보실 수 있습니다.

프로젝트 최종 마무리 - 모든 시퀀스들 내보내기

작업 프로젝트에 복수의 시퀀스들이 있을 시에, 이들을 **모든 시퀀스들 내보내기** 기능을 사용해서 한 번에 모두 내보내기 하실 수 있습니다.

선택한 후 나타나는 팝업 메뉴에서 선택한 **영역 내보내기** 버튼을



선택하여 시퀀스의 선택한 영역을 내보낼 수도 있습니다.

일련의 **내보내기 비디오** 마법사가 표시되어, 각 시퀀스에 대해 서로 다른 내보내기 설정을 설정할 수 있습니다. 내보내기 마법사에 대한 자세한 내용은

[동영상 저장, 공유 또는 굿기](#) 를 참조하세요.

이 기능은 파일->모든 시퀀스 내보내기에서 사용하실 수 있습니다.

프로젝트 최종 마무리 - DVD 챕터 추가

시퀀스를 동영상 DVD로 구울 때, 책갈피를 설정하여 DVD에 각 챕터를 추가할 수 있습니다.

1. 첫번째, **책갈피** 를 타임라인에 추가:
 - 타임라인에서 각 챕터로 나누고 싶은 위치를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 선택 **책갈피 설정**가 있습니다.
 - 원한다면 책갈피의 이름이나 색상을 변경(이것은 DVD 챕터에 영향을 미치지 않습니다)하고, 확인을 클릭합니다.
 - 새로운 챕터로 시작하기 원하는 모든 위치에 대해 위의 단계를 반복합니다. 각 책갈피는 챕터를 구분하는 기호로 사용됩니다.
2. 두 번째, 동영상을 DVD로 내보내기 선택:
 - 다음의 지침서를 따라 **비디오 저장, 공유 및 굿기 DVD**로 구울 수 있습니다.
 - 책갈피를 DVD 챕터로 내보내기 할 것인지를 묻는 대화상자가 나타납니다. 선택 **책갈피를 챕터로 사용**가 있습니다.



프로젝트 최종 마무리 - 프로젝트를 다른 컴퓨터에 백업 또는 이동

이 프로젝트 파일은 전체 파일의 내용이 아닌, 미디어 파일(비디오, 오디오 및 이미지 파일을 포함)의 경로만 기억합니다. 프로젝트 파일이 로드될 때, 그 파일 경로를 사용하여 미디어 파일을 찾아서 로드하려고 합니다. 미디어 파일이 이동 또는 삭제되었거나 프로젝트 파일 자체가 다른 컴퓨터에 복사 또는 이동된 경우에, VideoPad는 원본 미디어 파일을 찾을 수 없습니다.

프로젝트 및 모든 미디어 파일을 백업, 또는 프로젝트와 모든 미디어 파일을 다른 컴퓨터로 이동하려면, 선택 **파일 -> 백업 프로젝트 파일을 폴더**, 또는 **프로젝트를 다른이름으로 저장**. 그러면 선택한 폴더에 프로젝트 (.vpj) 파일의 새 복사본을 저장하며, 프로젝트에 사용된 모든 미디어 파일 또한 같은 폴더에 복사됩니다. 이 전체 폴더는 백업 미디어 저장하거나, 다른 컴퓨터로 복사하거나 이동할 수 있습니다.

방법 - 시퀀스에서 섹션 제거

타임라인 모드에서 빈 공간을 클릭하고 드래그하여 시퀀스의 섹션을 선택합니다.
다음

- **Delete** 키를 누릅니다.
- **홈** 도구 모음에서 **Delete** 버튼을  클릭합니다.
- 선택을 하고 나면, 팝업 메뉴가 나타나는데, 그러면 **Delete** 버튼을  클릭합니다.



방법 - 하나의 프레임 저장

원하는 프레임이 미리보기에 보여질 때까지 먼저 현재 미리보기 위치를 이동하여, 현재 미리보기에서 하나의 프레임을 저장하고, 다음 중 하나를 수행합니다:

- 선택 시퀀스 -> 플레이어 -> 스냅샷 메뉴에서 클릭하고 해상도를 선택해서 시퀀스 미리보기 스냅샷을 그 해상도에서 찍습니다.
- 선택 클립 -> 플레이어 -> 스냅샷 메뉴에서 클릭하고 해상도를 선택해서 클립 미리보기 스냅샷을 그 해상도에서 찍습니다.
- F11을 누릅니다. 그러면 시퀀스 미리보기 스냅샷을 찍을 것입니다.
- 미리보기를 오른쪽 클릭하고, 다음을 선택: 시퀀스 스냅샷 찍기. 클립 미리보기를 오른쪽 클릭하면, 다음이 표시됨: 클립 스냅샷 찍기가 있습니다.



프레임은 지정된 폴더에 저장될 것 입니다 **옵션** -> **디스크** -> **스냅샷 저장 장소**.
이것은 또한 이미지 클립으로 현 프로젝트에 추가됩니다.

또는 시퀀스의 모든 프레임을 일련의 이미지로 저장하려면, **이미지 시퀀스를 비디오 저장, 공유 또는 굿기에서 선택하세요.**

방법 - 워터마크 이미지 또는 화면-속-화면 비디오

워터마크 이미지

워터마크 이미지는 비디오의 한 쪽에 작고, 보통 부분적으로 투명하며, 오버레이된 이미지로 되어 있습니다. 예를 들면, 회사 비디오에 회사 로고를 표시하는 것처럼 말입니다. 이 효과는 다음의 단계를 사용하여 만들 수 있습니다:

1. 이미지 파일 로드 하여 새 이미지 클립 제작.
2. 시퀀스에 있는 이미지 클립을 다음의 배경 클립(들) 위의 비디오 트랙에 추가해서 오버레이 함.
3. 이 비디오 효과 를 편집하여 이미지 클립에 적용.
4. 움직임 효과를 추가 또는 선택합니다. 스케일 값을 줄여 이미지를 작게 만들 수 있습니다. 이미지를 한 모서리 근처로 이동하려면 X 와 Y 값의 위치를 조정합니다.
5. 불투명도 효과를 추가 또는 선택합니다. 불투명도 값을 줄여 이미지를 부분적으로 투명하게 만들 수 있습니다.

화면-속-화면

화면-속-화면은 워터마크와 유사하지만, 작은 이미지대신 작은 비디오를 오버레이합니다. 예를 들어, 메인 비디오에서 무슨 일이 일어나고 있는지 코멘트를 하는 사람을 클로즈업해서 보여줄 때 사용됩니다. 이 효과는 다음 단계를 사용하여 만들 수 있습니다:

1. 비디오 파일 로드 하여 새 비디오 클립을 제작.
2. 시퀀스에 비디오 클립을 오버레이하여 다음의 배경 클립(들) 위의 비디오 트랙에 추가해서 오버레이 함.
3. 이 비디오 효과 를 비디오 클립에 적용합니다.
4. 움직임 효과를 추가 또는 선택합니다. 스케일 값을 줄여 비디오를 작게 만들 수 있습니다. X 와 Y 값의 위치를 조정하여 비디오를 이동합니다.

방법 - 과량 또는 녹색 화면 크로마 키

"과량 화면" 또는 "크로마 키"로도 알려져 있는 이 녹색 화면은 화상으로부터 선택된 색상을 제거하는 과정입니다. 예를 들어, 배우를 컴퓨터가 생성한 배경 앞에서 있는 것처럼 만들기 위해, 녹색 화면을 뒤에 놓고 배우의 영상을 촬영합니다. 그렇게 되면 원래의 배경은 뒤에 있는 다른 클립으로 대체되기 위해서, 녹색 화면 비디오 효과를 통해 제거되고, 새로운 배경이 만들어 집니다.

비디오 효과의 지침에 따라 녹색 화면 비디오 효과를 추가합니다. 효과를 구성하려면,

대화상자를 열고, 제거할 색상을 선택하기 위해 클립 미리보기를 누릅니다. 이 작업은 이것 위에서 커서가 스포이드 아이콘으로 변할 때 합니다. 또는, 대화상자의 왼쪽에 있는 색상 선택기 컨트롤로 더 정확하게 색상을 선택합니다. **임계**

값 및 **페이딩** 값을 변경하여 얼마나 비슷한 색상이 선택한 색상으로 제거하는지 조정합니다. **기반으로 함**: 드롭다운에서 **색상**을 선택하면, 비디오에서 선택한 색상과 얼마나 일치하는지에 따라 색상을 제거할 것입니다. **기반으로함**: 드롭다운에서 **색상+밝기**를 선택하면 색상 및 밝기가 선택한 색상과 얼마나 일치하는가에 따라 색상을 제거할 것입니다. **Selecting 기반으로 함**: 드롭다운에서 **자동**을 선택하면 선택한 색상을 기반으로 **색상** 및 **색상+밝기** 간을 자동적으로 전환할 것입니다. 그러나, 최상의 결과를 위해서 수동으로 이 옵션들을 선택하는 것이 필요할 수도 있습니다. 이것은 밝은 흰색 또는 어두운 검은색 배경의 비디오에 녹색 화면 효과를 적용하는 것이 필요할 때에 유용합니다.

임계 값이 증가함에 따라, **페이드** 슬라이더의 효과는 점점 더 줄어들 것임 (예: when the **임계** 슬라이더가 최고이면, the **페이드** 슬라이더는 **효과가 없음**).

The **페더링** 매개 변수는 전경 이미지에 "부드러운 가장자리" 또는 알파 채널 흐림을 적용할 때 사용됩니다. 이것은 이미지에 녹색 픽셀이 어느정도 남아있을 때 유용한데, 가장자리를 부드럽게 하면, 새로운 배경과 대체시키면 이 픽셀들은 눈에 띄지 않게 될 것입니다. 큰 페더링 값을 선택하게 되면 상대적으로 이 옵션은 느리게 처리될 수 있음을 유의하십시오.

최상의 결과를 위해, 제거할 배경은 매우 일관된 색상(예, 하이라이트 또는 그림자 없이)이어야 하며, 배경색은 제거를 원하지 않은 배우나 객체에 나타나지 않아야 합니다.

키를 미세 조정하는 것을 돕기 위해, **알파 마스크 표시** 옵션이 제공됩니다. 사용이 활성화되면 미리보기한 클립의 "알파" 채널 또는 투명도 레이어는 흑백으로 표시됩니다. 이것은 어느 영역이 키아웃 (검정) 되었는지, 그리고 어느 영역이 그대로 보존 (흰색) 되었는지를 보다 정확히 볼 수 있게 해줍니다. 페이딩 또는 페더링이 적용되면, 결과를 프레임에 회색빛이 도는 색상으로 표시되는 반투명 영역을 보실 것입니다. 흑백에서 키가된 영역 및 키가 안된 영역을 보는 것은, 잘 눈에 띄지 않는 작은 키 오류들을 한눈에 볼 수 있도록 도와줍니다.

방법 - 광고 제거

비디오 클립에서 광고나 원하지 않은 장면을 제거하려면:

- 시퀀스에 비디오 클립 배치 및 이것이 선택되었는지 확인합니다.
- 현재 시퀀스 재생 위치를 원하지 않는 장면의 시작에 이동합니다.
- 선택 시퀀스 -> 트랙 분할 -> 선택한 클립(들) 삭제, 오른쪽의 분할 시퀀스 미리보기 하단에 버튼 (가위 아이콘)을 클릭하고 다음을 선택 **선택한 클립(들) 삭제**가 있습니다.
- 현재 시퀀스 재생 위치를 원하지 않는 장면의 끝에 이동합니다.
- 선택 **선택한 클립(들) 삭제**.
- 원하지 않는 장면을 선택하고 다음을 선택 시퀀스 -> 절단, 또는 이것을 마우스 오른쪽 클릭하고 다음을 선택 **선택한 클립(들) 삭제**가 있습니다.
- 사이를 채우기 위해 나머지 클립을 이동합니다.

방법 - 종영 자막 또는 자막 뉴스 제작

종영 자막

종영 자막은 자막 방향에 따라 텍스트 클립을 사용하여 시퀀스에 추가될 수 있습니다.

1. **텍스트 클립 추가** 를 프로젝트에 적용합니다. 모든 종영 자막을 텍스트 클립의 텍스트 내용으로 입력합니다.
2. 텍스트 클립의 **클립 미리보기** 가 있습니다. 이 텍스트 도구 창, **스크롤링** 속성을 **하단-상단으로 설정하여** 자막 화면이 밑에서 위로 올라가게 합니다. 필요에 따라 다른 특성을 (글꼴, 크기, 색상, 등등) 조정합니다.
3. 모든 종영 자막은 텍스트 클립의 지속시간 동안 표시됩니다. 텍스트 클립의 기본 지속시간은 짧습니다. 이것은 종영 자막이 매우 빠르게 움직인다는 의미입니다. 텍스트 클립의 지속시간을 길게 하여 종영 자막을 느리게 합니다.
4. 클립을 **시퀀스에 추가**합니다. 비디오 트랙에서 종영 자막 텍스트 클립의 위나 아래에 다른 클립을 배치할 수 있습니다. 예를 들면, 공백 클립, 이미지 클립 또는 비디오 트랙 밑에 비디오 클립도 배치하여 종영 자막 뒤에 본 것을 바꿀 수 있습니다.

자막 뉴스

뉴스나 주식시세처럼 수평으로 텍스트를 이동하게 만들려면, 밑에있는 미세한 차이 외에 위에 나열된 지침서를 따르십시오:

- 모든 텍스트 클립의 텍스트는 한 줄이어야 (예, 줄 바꿈 문자를 포함할 수 없음) 합니다.
- **우측-좌측** 유형으로 이동합니다.

도구 - 효과 마스킹

효과 마스킹

효과 마스킹은 하나 이상의 효과를 클립의 특정 영역에만 적용하기 위해 사용됩니다. 마스킹은 예를 들어 비디오에서 움직이는 물체를 따라가는 것과 같이 시간이 지남에 따라 애니메이션을 적용할 수 있습니다.

마스킹은 3개 이상의 포인트로 구성되어, 개별적으로 각각 애니메이션 될 수 있습니다.

추가, 변경 및 애니메이션 효과 마스킹은 **효과 창**에서 수행됩니다. 이 **효과 창** 열기에 대한 더 많은 정보를 원하시면, 다음을 참조하세요 [비디오 효과](#).

마스킹 추가

1. 도구 모음에서



단추를 클릭합니다.

2. 마스킹의 모양은 **클립 미리보기**에서 볼 수 있습니다.

마스킹 모양 변경

1. 효과 창에서 제목 표시줄을 클릭하여 마스킹을 선택합니다.
2. 기존 포인트를 이동하려면 **클립 미리보기**에서 해당 포인트를 클릭하고 드래그합니다.
3. 새 포인트를 추가하려면 두 포인트 사이의 선을 클릭합니다.
4. 포인트를 삭제하려면 해당 포인트를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭합니다.

마스킹 지우기

1. 도구 모음에서



단추를 클릭합니다.

2. 이제 마스킹이 지워지고 효과 체인에 추가된 모든 추가 효과가 전체 클립에 적용됩니다.




마스킹 애니메이션

1. 효과 창에서 제목 표시줄을 클릭하여 마스킹을 선택합니다.
2. 애니메이션 편집기가 표시되는지 확인
3. 버튼을 클릭하여 애니메이션 편집기에 애니메이션 라인을 표시합니다.
4. 빨간색 타임라인 커서를 특정 마스킹 모양이 필요한 위치로 이동합니다.
5. 버튼을 클릭하여 해당 시점에 아직 존재하지 않는 경우 새 키프레임을 추가합니다.
6. 마스킹 모양 변경
7. 모든 키프레임이 설정될 때까지 4-6단계를 반복합니다.

도구 - 애니메이션 비디오 효과

많은 비디오 효과는 매개 변수로 애니메이션 할 수 있습니다. 예를 들어, 수평 위치 매개 변수의 움직임 효과는 클립에 상하로 회전하게 애니메이션 될 수 있습니다. 각 애니메이션할 수 있는 효과 매개 변수는 X 축은 시간, Y 축은 매개 변수의 값을 나타내는 그래프로 표시됩니다.

효과 매개 변수를 애니메이션 하기위해:

- 지침서를 따라 비디오 효과 대화상자를 엽니다.
- 이  도구 모음에서 버튼을 클릭하여 애니메이션 키프레임 편집기를 표시합니다.
- 애니메이션화 하려는 효과가 축소되었으면, + 효과 제목에 버튼을 클릭하여 이미지를 확장합니다.
- 이  키프레임 편집기에 애니메이션 줄을 표시하려면 당신이 애니메이션화 하려는 매개 변수 옆의 버튼을 누릅니다.
- 다른 방법으로, 사전-정의된 애니메이션 커브를 매개변수 메뉴에서 선택할 수 있습니다. 매개변수 메뉴를 열려면, 다음을 클릭: 

매개 변수 옆의 버튼을 클릭합니다.

- 키프레임을 추가 및 변경해서 애니메이션 곡선을 수정합니다. (아래 참조.)

애니메이션 곡선에 대한 개요

애니메이션 곡선은 효과 매개 변수 값 (Y 축)이 어떻게 제 시간에 변화(X 축)하는지를 나타냅니다.


곡선은 키프레임에 의해 제어될 수 있습니다. 키프레임은 매개 변수를 그 시간 위치에서 명시한 값으로 제한합니다. 당신은 선형 또는 베지에 (bezier) 곡선 중에 하나를 선택해서 두 개의 키프레임 사이에 값을 삽입할 수 있습니다.

매개 변수에 키프레임이 없는 경우, 이것은 애니메이션이 되지 않습니다. 이 그래프는 클립의 지속시간 동안 평평한 수평선이 될 것입니다.

키프레임 추가

키프레임을 추가하려면, 다음 중 하나를 수행해야 합니다:

- 키프레임이 없는 곳의 그래프 선을 왼쪽 클릭하기 합니다.
- 키프레임이 없는 곳의 그래프 선을 오른쪽 클릭하기 합니다. 선택 **곡선 키프레임 추가**, 또는 **선형 키프레임 추가** 가 있습니다.
- 현재 타임라인 위치를 이동하고

 을 변경할 수 있습니다.

키프레임 선택

단일 키프레임을 선택하려면 해당 키프레임을 클릭하십시오. Tab 키를 클릭하여 다음 키프레임으로 이동하고, Shift + 를 클릭하여 이전 키프레임으로 이동합니다.

복수의 키프레임을 선택하려면, 다음 중 하나를 수행:

- 빈 공간을 클릭하고 직사각형을 끌기하세요. 직사각형 안의 키프레임은 마우스 버튼을 놓으면 선택될 것입니다.
- Control 키를 길게 누르고, 키프레임을 하나씩 눌러 선택합니다.

키프레임 이동


키프레임을 추가하려면, 다음 중 하나를 수행해야 합니다:

- 키프레임을 누르고 이것을 끌기 합니다. 복수의 키프레임이 선택된 경우, 이들은 같이 이동할 것입니다.

- 키프레임으로 현재 타임라인 위치를 옮기고 이것의 체크 박스, 슬라이더 또는 숫자 입력 컨트롤을 사용하여 매개 변수의 값을 조정합니다.

키프레임 삭제 중

키프레임(들)을 삭제하려면, 다음 중 하나를 수행:

- 키를 누르거나 **삭제** 버튼을 클릭하여  선택한 키프레임들을 삭제합니다.
- 하나의 키프레임을 삭제하려면, 이것을 마우스 오른쪽 클릭하고 다음을 선택 **키프레임 삭제** 가 있습니다.
- 매개 변수에 대한 모든 키프레임을 삭제하려면, **재설정** 매개 변수 메뉴에서 선택.





곡선 핸들에 관한 개요

곡선 핸들은 커브가 접한 선들이고 이들은 키프레임들 간에 곡선이 어떻게 보이는데 영향을 줍니다.

한 부분의 양쪽 면 모두에 곡선 핸들이 없다면, 그 부분은 직선이 될 것입니다. 곡선 핸들은 키프레임에 붙어있습니다. 하나의 키프레임은 왼쪽, 오른쪽 또는 양쪽 모두에 곡선 핸들이 붙어있을 수 있습니다. 곡선 핸들은 당신이 곡선 키프레임을 추가할 때 추가됩니다.

곡선 핸들 추가/제거

키프레임에 커브 핸들을 추가하거나 제거하기 위한 버튼이 네 개 있습니다. 키프레임이 선택되는 동안:

- 버튼을 클릭하여  양쪽의 곡선 핸들을 제거합니다.
- 버튼을 클릭하여  오른쪽에만 곡선 핸들을 추가합니다.
- 버튼을 클릭하여  왼쪽에만 곡선 핸들을 추가합니다.
- 버튼을 클릭하여  양쪽에 곡선 핸들을 추가합니다.


또는 마우스 오른쪽 버튼 클릭 상황에 맞는 메뉴를 사용하여 곡선 핸들을 추가하거나 제거할 수 있습니다.

- 곡선 핸들을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 **곡선 핸들 삭제**를 선택합니다.
- 키프레임을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 커브 핸들 추가 또는 제거 명령에서 선택합니다.
- 선 세그먼트를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 **곡선 만들기** 또는 **선택 만들기**에서 선택합니다. 이러한 명령은 세그먼트의 양쪽에 있는 곡선 핸들에 영향을 줍니다.

곡선 핸들 이동

곡선 핸들은 끌어서 이동할 수 있습니다.

부드러운 토크

 버튼을 켜져 있는 동안 키프레임 의 반대편에 있는 커브 핸들은 움직이는 핸들을 미러로 만듭니다.

곡선 핸들 미러링

곡선 핸들이 키프레임의 다른 면에 있는 핸들과 미리 이미지일 때, 곡선은 키프레임을 부드럽게 (날카로운 모서리 없이) 통과할 것입니다.

대칭 곡선 핸들을 만들려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- **키프레임에 부드러운 변경 강제 적용**을 켜면 드래그하는 동안 다른 곡선 핸들이 자동으로 미리링됩니다.
- **키프레임에서 급격한 변경 허용**을 켜면 곡선 핸들을 개별적으로 드래그할 수 있습니다.
- 키프레임을 선택합니다. 도구 모음의 미리 옵션 드롭다운 버튼에서 미리 곡선 핸들 옵션 중 하나를 선택합니다.
 - 오른쪽 곡선 핸들에서 거울
 - 왼쪽 곡선 핸들에서 미리
 - 평균 곡선 핸들

도구 - 사용자지정 효과 체인

사용자지정 효과 체인 저장

나중에 다른 클립에 적용할 사용자지정 효과 체인으로 효과 그룹을 저장하려면 다음을 수행합니다.

- 클립을 선택하고 비디오 효과-> 현재 효과 속성...으로 이동하여 효과 창을 엽니다.
- 이 작업이 완료되면 사용자 지정 효과 체인으로 저장하려는 효과를 적용하거나 편집한 다음 사용자 지정 효과 체인으로 저장 버튼을 누를 수 있습니다.
- 사용자 지정 효과 체인(예: 모서리에 축소)에 사용할 설명 이름을 입력하고 저장을 누르십시오.

축하합니다! 이제 효과/효과 체인 추가 버튼을 선택하고 스크롤하여 사용자 지정 효과 체인을 찾아 다른 클립에 정확한 효과를 적용할 수 있습니다.

사용자지정 효과 체인 편집

이전에 만든 사용자지정 효과 체인의 이름을 바꾸려면 다음을 수행합니다.

- 위의 사용자지정 효과 체인 저장 섹션에서 첫 번째 단계를 수행하여 효과 창을 엽니다.
- 이제 사용자지정 효과 체인 편집 버튼을 클릭하고 이름을 바꿀 사용자지정 효과 체인을 선택하고 이름 바꾸기를 누를 수 있습니다.

사용자 지정 효과 체인에서 효과를 편집하려면:

- 단계에 따라 "사용자 정의 효과 체인 저장" 섹션에서 사용자 지정 효과 체인을 만듭니다. (시작하는 데 도움이 되도록 편집하려는 효과 체인을 적용할 수 있습니다.)
- 그런 다음 "사용자 정의 효과 체인으로 저장"을 누르면 편집하려는 사용자 정의 효과 체인과 동일한 이름을 입력하십시오. 덮어쓸 것인지 묻는 메시지가 나타나면 "예"를 선택합니다.

사용자지정 효과 체인 삭제

사용자지정 효과 체인을 삭제하려면 다음을 수행합니다.

- 위의 사용자지정 효과 체인 저장 섹션에서 첫 번째 단계를 수행하여 효과 창을 엽니다.
- 이제 사용자지정 효과 체인 편집 버튼을 클릭하고 삭제하려는 사용자지정 효과 체인을 선택하고 삭제를 누를 수 있습니다.

도구 - 비디오 안정화

비디오 안정화는 카메라 흔들림을 제거하여 패닝, 회전 및 확대를 부드럽게 합니다.
비디오 안정화를 적용하려면:

- 상자에서 비디오 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 다음을 선택 **비디오 안정화...**
- 선택 **효과 -> 비디오 안정화...**
- 드롭다운 박스에서 품질 레벨을 고른 뒤에 다음을 선택합니다 **확인**



VideoPad은 Gunnar Thalin사의 Deshaker 필터를 사용하여 비디오 안정화를 구현합니다.

도구 - 자동 도킹

자동 도킹: 이 기능을 사용하여 선택한 클립에 자동 도킹 효과를 적용합니다. VideoPad는 제어 트랙 클립의 볼륨을 감지하고 도킹 트랙에 볼륨 감소를 적용합니다. 보컬이 주요 초점이 될 때 배경음악을 낮추고 보컬이 없는 부분의 배경음악을 높이려는 경우에 유용합니다.

사용법

자동 도킹 효과를 적용하려면 시퀀스에 최소 2개의 오디오 트랙이 필요합니다. 시퀀스의 오디오 클립에 오디오 자동 도킹 효과를 적용하려면 마우스 오른쪽 클릭하고 **배경 사운드**를 선택합니다.

적용된 오디오 클립은 다른 오디오 트랙에서 감지된 볼륨을 기반으로 더킹됩니다.

자동 도킹 설정

자동 도킹 설정을 구성하려면, 홈->옵션->오디오 탭으로 이동합니다.

도킹 감쇠: 도킹 시 적용되는 감쇠량

도킹 페이드 인 길이: 도킹이 활성화되는 시간

도킹 페이드 아웃 길이: 더킹이 릴리즈되는 시간의 길이

도킹 임계값: 메인 사운드의 볼륨이 이 레벨에 도달하면 더킹이 활성화됨

도구 - AI 초고해상도로 크기 조정

AI 초고해상도로 크기 조정을 사용하여 콘텐츠 손실이나 특성 정의 없이 영상을 업스케일 합니다.

사용법

AI 초해상도로 크기 조정은 다음과 같이 수행:

1. 상자에 있는 비디오 또는 이미지 클립을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 선택: **AI 초해상도로 크기 조정...**
2. 원래 속도를 기준으로 업스케일하려면 크기 조정 백분율 수를 입력
3. 인코더를 사용해서 **옵션** 비디오 출력 설정을 변경합니다.
4. 선택 **확인** 작업을 시작합니다.

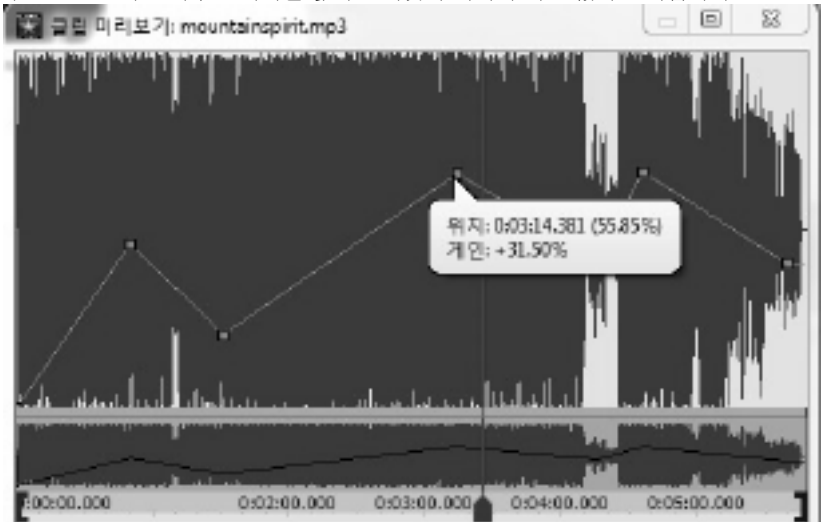
이 작업을 수행하면 새 비디오 파일이 생성됩니다. 비디오 클립의 경우 생성된 비디오 파일이 현재 선택된 비디오 클립을 대체합니다. 이미지 클립의 경우 생성된 비디오가 비디오 상자에 추가됩니다.

도구 - 오디오 페이드 포인트

추가적으로 전체 트랙이나 전체 클립의 볼륨 레벨을 변경할 수 있으며, 페이드 포인트를 추가해서 지속시간 동안 클립의 볼륨을 다양하게 조정할 수 있습니다.

페이드 포인트 편집을 시작하려면, 상자나 시퀀스에서 오디오 클립을 선택하여, 이것의 웨이브폼 이미지를 클립 미리보기에서 볼 수 있게 합니다. 이미지에 오버레이는 파란선으로 각 포인트의 시간에 얼마나 증가되어 적용되었는지 보여줍니다. 파란선이 중심 아래에 있을때, 네거티브 게인으로 오디오를 더 조용하게 합니다. 파란선이 중심 이상에 있을때, 포지티브 게인으로 오디오를 더 크게 합니다.

페이드 포인트 위로 마우스 커서를 옮기면 이것의 위치와 게인 값이 표시됩니다.



오디오 클립 미리보기 또는 트랙 안의 오디오 클립을 오른쪽 클릭하기하고, 자동으로 페이드 포인트를 추가하기 위해서 다음의 페이드 효과 옵션 중 하나를 선택하십시오.

페이드 인

입력 지속시간 안의 공백에서부터 사운드 시작점까지 전환을 만듭니다.

- 현재 위치에서: 입력 지속시간 안의 현재 위치에서 부터 페이드 인을 시작합니다.
- 오디오 클립의 시작에서: 입력 지속시간 안의 클립의 시작에서부터 페이드 인을 시작합니다.
- 시작에서부터 현재 위치 사이: 클립의 시작에서부터 현재 위치까지 페이드 인합니다.
- 시작에서부터 현재까지: 입력 지속시간 안의 현재 위치에서 페이드 인을 시작합니다.

페이드 아웃

입력 지속시간 안에서 사운드 시작지점 부터 공백까지 전환을 만듭니다.

- 현재 위치에서: 입력 지속시간 안의 현재 위치까지 페이드 아웃합니다.
- 오디오 클립의 종료에서: 입력 지속시간 안의 클립 종료까지 페이드 아웃합니다.
- 현재 위치와 끝 사이: 현재 위치에서부터 끝까지 페이드 아웃합니다.
- 현재에서부터 끝까지: 입력 지속시간 안의 현재 위치에서부터 페이드 아웃합니다.

크로스페이드

현재 위치에서 시퀀스 안에있는 두개의 *가장 하위* 트랙들을 페이드 아웃 및 페이드 인합니다. 이 효과는 현재 위치에서 시퀀스에 적어도 두 개의 오디오 트랙을 필요로합니다.

전체 클립 페이드

앰플리파이 오디오 효과의 다른 이름입니다. 앰플리파이 오디오 효과를 참조하세요.

페이드 포인트 추가

기존의 페이드 포인트와 떨어져 있는 파란선을 클릭하여 다른 페이드 포인트를 추가합니다.

페이드 포인트 이동

기존의 페이드 포인트를 클릭하고 이것을 끌어서 이동합니다.

페이드 포인트 삭제

하나의 페이드 포인트를 삭제하려면, 이것을 마우스 오른쪽 클릭하고 **이 페이드 포인트 제거**를 선택합니다. 모든 페이드 포인트를 삭제하려면, 오디오 클립 미리보기에서 아무 곳이나 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하고 **모든 페이드 포인트 제거**를 선택합니다.

도구 - 이퀄라이저

이퀄라이저

이퀄라이저는 신호의 주파수 반응을 변경하므로, 이것은 다른 음질을 갖습니다.

효과 메뉴 -> 이퀄라이저를 선택하시면, 세 가지 이퀄라이저 표현이 있는 대화상자를 보시게 됩니다. 상단에 있는 탭들을 사용해서 비주얼 이퀄라이저, 그래픽 및 파라미터 이퀄라이저 보기를 선택하세요.

비주얼 이퀄라이저

원하는 어느 지점에서나 왼쪽-클릭하기로 새로운 밴드 포인트를 만드세요. 밴드 포인트를 제거하려면 오른쪽 마우스 클릭합니다. 여러분이 원하는 방식으로 이퀄라이저 그래프를 만드는 것을 돕기 위해, 이퀄라이저 그래프에는 일반적으로 사용되는 필터들을 표시하는 사전 설정 목록이 있습니다. 여러분은 목록에서 원하는 사전 설정 필터를 선택한 뒤, 원하는 효과를 얻기 위해 필터를 조작하실 수 있습니다. 선택할 수 있는 필터의 목록 및 조작 방법이 아래에 설명되었습니다. 주파수 값이 입력된 모든 필터는 20000 (Hertz)의 최대값을 가질 수 있음을 유의하세요.

그래픽 이퀄라이저

그래픽 이퀄라이저는 개별 슬라이더를 사용하여 개인 또는 특정 주파수에서 신호의 감쇠를 설정하는데 사용합니다. 화면 상단의 상자에서 3에서 20 사이의 값을 입력해서 조정하고 싶은 슬라이더의 수를 선택하실 수 있습니다. 사용하고자 하는 슬라이더의 수를 변경하는 경우, 주파수는 자동으로 최고 가청 주파수 범위인 20Hz에서 20kHz 사이로 할당됩니다. 사전 설정을 선택하면 로우패스나 하이패스 같은 일반적인 필터들을 쉽게 구성하실 수 있습니다. 그래픽 이퀄라이저를 변경하시면, 이들 세 가지 보기에서 변경들이 서로 호환되지 않는 것처럼, 비주얼 및 파라메트릭 이퀄라이저 보기는 변경되지 않음을 유의하세요.

파라메트릭 이퀄라이저

파라메트릭 이퀄라이저는 그래픽 이퀄라이저와 유사하지만 더 많은 제어를 할 수 있습니다. 여기에서 주파수 또는 각 슬라이더 아래의 Q 값을 왼쪽-클릭하기해서 개별 슬라이더들의 주파수 및 대역폭을 조정하실 수 있습니다. 주파수는 20Hz에서 20,000 Hz사이로 설정해야 합니다. Q 파라미터는 0.05에서 20사이로 설정해야 합니다. 낮은 Q 값은 주파수 스펙트럼 전반에 걸쳐서 보다 부드럽게 변경을 적용하는 반면에, 높은 Q 값은 주파수에서 피크의 개인이나 감쇠를 보다 선명하게 만들어, 인접한 주파수에 영향을 줄 가능성이 낮습니다.

- 밴드 패스 필터
- 오디오에서 특정 범위 안에 있는 주파수들만을 유지합니다. -시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 하부 및 상부 절단 포인트에서 연장되는 연장되는 슬로프의 폭, 헤르츠로 표시.
- 진폭
- 절단 범위 밖의 각도에 있는 주파수들은 제한됩니다. 6dB는 볼륨이 절반으로 감소하는 것을, 12dB는 볼륨이 1/4로 감소하는 것을 의미합니다. 최대 값은 60dB입니다.
- 밴드 정지/절단 필터
- 오디오에서 특정 범위 사이의 주파수들을 제외한 다른 모든 주파수들을 유지합니다.

- 시작 주파수
- 더 낮은 정지 주파수, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 정지 주파수, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 하부 및 상부 정지 포인트들에서 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 거부
 - 그 각도는 정지 범위 안의 주파수라 억제되었습니다. 6dB는 볼륨이 절반으로 감소한다는 의미이며, 12dB는 볼륨이 1/4로 감소한다는 의미입니다. 최대 값은 60dB입니다.
- 하이패스 필터
 - 오디오에서 특정 값 이상의 주파수만 유지합니다.
- 통과 주파수
 - 이 포인트 이상의 모든 주파수는 유지됨, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
 - 통과 주파수로부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 로우패스 필터
 - 오디오에서 특정 값 이하의 주파수만 유지합니다.
- 통과 주파수
 - 이 포인트 이하의 모든 주파수는 유지됨, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
 - 통과 주파수로부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 노치 필터
 - 지정된 범위 안의 주파수들을 매우 레벨로 감쇠시키고, 변경되지 않은 다른 모든 주파수들을 통과합니다. 슬로프 없음 - 주파수는 감쇠되거나 감쇠되지 않습니다.
- 시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 부스터 필터
 - 지정된 범위 안의 주파수들을 감쇠 또는 부스트하고 변경되지 않은 다른 모든 것들을 통과합니다.
- 시작 주파수
- 더 낮은 부스트/절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 종료 주파수
- 더 높은 부스트/절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프 길이
- 하부 및 상부 부스트/절단 포인트에서 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 진폭
 - 부스트/절단 범위 내에서 주파수의 각도는 부스트되거나 절단됩니다. 6dB은 볼륨이 원래 양의 2 배로 증폭됨을, 12dB은 볼륨이 원래 양의 4 배로 증폭됨을 의미합니다. 20dB.
- 하이패스 션트 필터
 - 절단 주파수 이하의 주파수 신호들을 감쇠하고 다른 모든 변경되지 않은 주파수들을 통과합니다.
- 시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프
- 하부 및 상부 절단 포인트에서부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.

- 거부
- 절단 범위 안의 주파수가 절단되는 각도. 6dB은 볼륨이 원래 양의 2 배로 감소됨을, 12dB은 볼륨이 원래 양의 1/4 배가 감소됨을 의미합니다.
- 로우 패스 션프 필터
- 절단 주파수 이상의 주파수 신호들을 감쇠하고, 다른 모든 변경되지 않은 주파수들을 통과합니다.
- 시작 주파수
- 더 낮은 절단 주파수 값, 헤르츠로 표시.
- 슬로프
- 하부 및 상부 절단 포인트에서부터 연장되는 슬로프의 쪽, 헤르츠로 표시.
- 거부
- 절단 범위 안의 주파수가 절단되는 각도. 6dB은 볼륨이 원래 양의 2 배로 감소됨을, 12dB은 볼륨이 원래 양의 1/4 배가 감소됨을 의미합니다.

이퀄라이저를 단순히 주파수를 낮추기위해 사용하시는 경우, 항상 하이패스 필터를 먼저 시도 (효과 메뉴 ->하이패스 필터)하시는 것이 좋은데, 왜냐하면, 이것은 매우 낮은 주파수들에 보다 적합하고 빠르기 때문입니다.

도구 - 서라운드 사운드 편집기

서라운드 사운드 편집기

서라운드 사운드 편집기로 여러 개의 사운드 트랙들을 믹스하여 서라운드 음향의 오디오를 만들 수 있습니다. 서라운드 사운드 편집기는 5.1 또는 7.1의 오디오 표준 스피커 레이아웃을 지원합니다. 또한 어떤 2D 스피커 레이아웃도 지원하도록 구성할 수 있습니다.

서라운드 사운드 편집기의 주요 요소들:

- 레이더 디스플레이:
 - 스피커 및 사운드 트랙들은 레이더 디스플레이의 도움으로 그래픽으로 배치될 수 있습니다. 스피커와 사운드 트랙들은 추가 또는 삭제될 수 있습니다.
 - 파일 목록:
 - 현재 열린 모든 오디오 파일들은 파일 목록에 나열됩니다. 이것으로 레이더 디스플레이에 포함할 사운드 트랙들을 선택/선택 해제할 수 있습니다.
 - 사운드 트랙:
 - 모든 사운드 트랙들은 모노입니다. 모든 멀티 채널 사운드 트랙들은 여러 모노 사운드 트랙으로 분리되어 파일 목록에 추가됩니다. 트랙 번호는 트랙 아이콘과 함께 표시됩니다.
 - 스피커:
 - 스피커는 일반적으로 주변 오디오 믹스인 채널을 의미하는데, 보통 단일 스피커를 통해 재생됩니다. 채널 번호는 스피커 아이콘과 함께 표시됩니다.
 - LFE 스피커:
 - LFE 스피커는 특별한 유형의 스피커입니다. 이것은 일반적으로 저주파 효과(LFE) 사운드 트랙을 동반합니다. LFE 스피커에 할당된 모든 사운드 트랙은 그 스피커(채널)를 통해 독립적으로 재생됩니다.
 - 볼륨 표시기:
 - 레이더 디스플레이의 중심을 향해 스피커 아이콘에서 확장하는 파란 선의 길이는 스피커의 상대적인 볼륨을 나타냅니다. 사운드 트랙이 선택되면 선의 길이는, 스피커를 통해 재생되는 선택된 트랙의 총 볼륨을 백분율로 나타냅니다.
 - 팬 엔벨로프:
 - 사운드 트랙의 엔벨로프를 여러 스피커들 간에 패닝합니다. 이것은 이동하는 사운드 효과를 만드는 데 사용할 수 있습니다. 팬 엔벨로프 그래픽 디스플레이는 두 가지 세트의 포인트로 구성되어 있습니다. 노란색 라인 포인트는 수평 이동을 제어하고 녹색 라인 포인트는 수직 이동을 제어합니다.
 - 공간 흐림:
 - 공간 흐림은 여러 스피커들 간의 사운드 트랙 볼륨 분배를 제어하는 매개 변수입니다. 이것은 트랙의 정위(음이 들려오는 방향)를 흐리게 만드는데 주로 사용됩니다. 값이 낮을수록 정위가 보다 높음을 의미합니다.
 - 스피커 무게:
 - 기본적으로 모든 스피커는 서라운드 패닝에서 무게가 동등합니다. 이것은 각 스피커에 무게를 할당하여 제어할 수 있습니다. 낮은 무게는 패닝의 낮은 분배를 (참고: LFE 스피커는 무게가 없음) 의미합니다. 가장 낮은 무게로의 설정은 스피커의 패닝이 완전 배제되는 결과를 가져옵니다.
- 서라운드 사운드 편집기 대화 상자에서 사용할 수 있는 옵션:
- 스피커 추가:
 - 추가 버튼을 클릭합니다.
 - LFE 스피커 추가:

- LFE 추가 버튼을 클릭합니다.
- 스피커 삭제:
 - 마우스로 스피커를 선택하고 삭제 버튼을 클릭합니다.
 - 사전 설정 스피커 구성 선택:
 - 스피커 구성 사전 설정 콤보 상자에서 사용할 수 있는 스피커 구성을 선택합니다.
 - 트랙 추가/제거:
 - 파일 목록에서 트랙을 선택/해제.
 - 스피커/트랙 위치 변경:
 - 마우스 왼쪽 클릭하여 스피커/트랙 아이콘을 끕니다.
 - LFE 스피커에 사운드 트랙 할당:
 - LFE 스피커 위에 트랙을 끌어 놓습니다. 스피커 아이콘의 색상은 배치시에 파란색으로 변경될 것입니다.
 - 스피커 무게 변경:
 - 스피커를 선택하고 스피커 무게 슬라이더를 변경합니다.
 - 공간 흐림 변경:
 - 공간 흐림 슬라이더를 사용하여 원하는 공간 흐림을 선택합니다.
 - 팬 엔벨로프 활성화/비활성 (이동 사운드 효과):
 - 트랙을 선택하고 팬 엔벨로프 확인란에 체크합니다.
 - 이동 사운드 효과 제어:
 - 트랙을 선택하고 위치와 타이밍 제어를 위해 노란색과 녹색 라인 포인트를 조정합니다. 노란 선은 수평 이동을 제어하고, 녹색 선은 수직 이동을 제어합니다. 왼쪽 클릭하여 끌면 새 포인트가 만들어지고, 오른쪽 클릭하면 포인트가 삭제됩니다. 빨간 커서를 클릭하고 끌어서 사운드 이동을 그래픽으로 미리보기 합니다.
 - 출력 저장:
 - 일단 귀하의 원본을 배치했다면, 적용 버튼은 선택하신 스피커의 갯수만큼의 채널들로 새 웨이브 장을 만들 것입니다. 그런 후에 이것은 WAV와 같이 서라운드 사운드를 지원하는 파일 형식으로 저장될 수 있습니다.

도구 - AI 리보이스 또는 번역

AI 리보이스 또는 번역

AI 리보이스 도구를 사용하여 내레이션의 음성을 쉽게 바꾸거나 보이스오버를 다른 언어로 번역하세요.

사용법

음성 트랙이 있는 영상 클립을 리보이스하거나 번역하려면:

- 비디오 미디어 상자에서 영상 클립을 오른쪽 클릭하고 다음을 선택: **AI 리보이스**가 있습니다.
- 리보이스 편집기에서 스크립트가 생성되면, 필요에 따라 스크립트 텍스트를 편집합니다.
- 오디오를 리보이스 하려면:
 - AI 음성을 **음성 선택** 드롭다운에서 선택해서 새로운 음성으로 클립을 만듭니다.
 - 클릭 **음성 미리듣기**로 다양한 음성 옵션을 미리 들어보세요.
 - 클릭 **리보이스**를 대화 상자 하단에서 선택해서 새 클립을 만듭니다.
- 오디오를 새로운 언어로 번역하려면:
 - 원본 언어를 다음에서 선택: **원본 언어** 드롭다운.
 - 번역할 언어 다음에서 선택: **번역 언어** 드롭다운.
 - 클릭 **번역하기**
 - 음성 다음에서 선택: **음성 선택** 드롭다운
 - 이 **리보이스** 버튼을 대화상자 하단에서 클릭해서 새 클립 만들기

AI 리보이스와 AI 번역 두 경우 다, 새 비디오 클립이 생성되어 비디오 상자에 추가됨

효과 및 전환 - 비디오 효과

각각의 비디오, 이미지, 텍스트 또는 공백 클립은 하나 이상의 비디오 효과를 적용할 수 있습니다.

효과 편집

클립에 적용된 비디오 효과를 편집하려면, 클립을 선택하여 **비디오 효과** 대화상자를 열고 다음 중 하나를 수행합니다:

- 선택 **비디오 효과** -> **현재 효과 속성** 을 메인 메뉴에서 설정합니다.
- 이 **비디오 효과** 버튼의 왼쪽을 클릭.

클립이 상자에 있는 경우, 클립을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 선택 **비디오 효과**. 클립이 시퀀스에 있는 경우, 클립의 왼쪽 아래에 있는 'FX' 아이콘 버튼을 클릭합니다.

새로운 효과 추가

클립에 새로운 효과를 추가하려면, 다음 중 하나를 수행합니다:

- 클립을 선택하고 효과 중 하나를 **비디오 효과** 메뉴에서 선택합니다.
- 클립을 선택하고 **비디오 효과** 도구 모음에서 버튼의 오른쪽을 클릭하고 효과 중 하나를 선택합니다.
- 열기 **효과** 위의 방법 중 하나를 사용하여 창을 열고, **효과 추가** 버튼을 도구 모음의 **효과** 원하는 효과를 선택합니다.

VirtualDub 플러그인

VirtualDub 플러그인을 설치하여 더 많은 효과를 추가할 수 있습니다.

참조: [VirtualDub 비디오 효과 플러그인](#)

효과 마스크

효과 마스크는 하나 이상의 효과를 클립의 특정 영역에만 적용하기 위해 사용됩니다. 대부분의 효과와 같이, 마스크는 그 형상 및 크기를 시간에 따라 변경하여 애니메이션 될 수 있습니다. 어떤 효과 마스크가 유용한지 구체적인 예:

- 면을 흐리게 (흐림 효과를 사용)
- 자동차 번호판을 픽셀화 (픽셀화 사용)
- 얼굴이나 다른 형상을 하이лай트 (밝기/대비/감마 효과 사용)하여 강조

참조: [효과 마스크](#)

효과 및 전환 - 오디오 효과

각각의 오디오 클립에 하나 이상의 비디오 효과를 적용할 수 있습니다. 오디오 클립에 적용된 효과를 편집하려면, 오디오 클립을 선택하여 **오디오 효과 대화상자**를 열고 다음 중 하나를 수행합니다:

- 선택 **효과** -> **오디오 효과** -> **현재 효과 속성** 가 있습니다.
- 도구 모음에 **오디오 효과** 버튼의 오른쪽을 클릭하거나 다음을 선택합니다 **오디오 효과** -> **현재 효과 속성** 가 있습니다.

오디오 클립이 빈에 있는 경우 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 **효과 편집**을 선택할 수도 있습니다. 오디오 클립이 시퀀스에 있는 경우 클립 왼쪽 하단에 별 아이콘이 있는 버튼을 클릭합니다.



오디오 클립에 새로운 효과를

추가하려면, 다음 중 하나를 수행합니다:

- 클립을 선택하고 효과 중 하나를 **오디오 효과** 메뉴에서 선택합니다.
- 클립을 선택하고 **오디오 효과** 도구 모음에 버튼 그리고 효과 중 하나를 선택합니다.
- 위의 방법 중 하나로 **오디오 효과** 대화상자를 열고, **효과 추가** 버튼을 도구 모음의 **오디오 효과** 대화상자에서 클릭하고 원하는 효과를 선택합니다.

오디오 효과의 종류

증폭

'앰플리파이'하는 것은 음량 또는 선택한 영역의 볼륨 레벨을 증가시키는 것을 말합니다. 레코딩의 일부분을 부드럽게 또는 크게하려면, 이것을 선택하고 효과 메뉴 -> 앰플리파이를 사용하세요. 볼륨은 백분율로 (100은 무변화, 50은 -6dB 만큼 부드러움, 또는 200은 +6dB만큼 커짐) 입력합니다.

코러스

코러스 사운드 효과는 원본과 함께 다양한 지연 및 원본의 복사본에 약간의 피치를 변조함으로써 3가지 음성이나 또는 악기들과 같은 소리를 하나의 음성이나 하나의 악기로 만드는데 사용됩니다.

참고: 코러스는 모노 소스 사운드를 보다 스테레오 사운드로 만드는데 매우 유용한 방법입니다. 먼저 코러스를 사용하기 전에 오디오 편집 프로그램으로 파일을 스테레오로 변환해야 합니다.

압축기

압축기는 "임계값" 설정을 초과하는 모든 사운드의 볼륨을 감소합니다. 신호가 임계값을 초과할 경우, 압축기는 서서히 dB 레벨 이하로 소리를 약화시켜, 청취자는 감쇠가 발생하고 있는지 알아 채지 못할 것입니다.

"비율" 설정은 압축기 임계값을 초과하는 음의 볼륨 감소 비율을 정의합니다. 예를 들면, 비율이 4:1인 경우 볼륨이 임계치를 4dB만큼 초과했다면, 그 볼륨은 초과 임계치의 1dB 만 감소될 것입니다. 1:1 비율은 볼륨에 변화가 없음을 의미하며; 이것은 압축기를 효과적으로 해제한다는 것을 고려하십시오.

"제한" 설정은 사운드가 올라갈 수 있는 최대 데시벨 레벨을 정의합니다. 예를 들어, 한계가 -2dB로 설정된 경우 사운드의 볼륨 레벨은 -2dB보다 절대 커지지 않습니다. 설정된 한계 값을 넘는 모든 신호는 클리핑되어 왜곡이 발생할 가능성이 있습니다. 한계를 0dB로 설정하면 사운드 제한이 효과적으로 해제됩니다.

왜곡

보통 우리는 왜곡 현상을 줄이기 위해 노력하지만, 때때로 왜곡(디스토션) 추가를 원할 때도 있습니다. 이것은 기타 악기에 많이 적용됩니다. 왜곡은 0.0 (왜곡 없음) 와 1.0 (클리핑) 사이로 왜곡 정도를 측정합니다. 또한 효과가 시작되는 곳의 레벨을 dB (기본값 -8dB) 지정하실 수 있습니다.

더 일관된 소리를 위해, 왜곡을 추가하기 전에 먼저 동적 범위 압축기를 적용합니다.

에코

에코는 짧은 시간 뒤에 오는 사운드의 반복입니다 (보통 400 - 1000ms). 이것은 사람이 큰 경기장에 있거나 또는 두 개의 산 사이에 외치는 소리와 비슷합니다.

에코를 첨가하기 위해 영역을 선택하고 메뉴 효과에서 -> 효과를 사용하여 에코의 지속시간과 진폭을 지정합니다. 지속시간은 사운드가 반복된 후 시간의 길이입니다 - 보통 400과 1000ms 사이입니다. 진폭은 1 - 99% 사이가 될 수 있습니다 (99 매우 큰 에코).

플랜저

플랜저 사운드 효과는 지연 시간이 서서히 변조되는 것을 제외하고는 페이지와 유사합니다. 딜레이가 시작되는 시간 (기본 10ms), 주파수 변조, 변조 깊이 및 웻 드라이 계인 (100%는 웻, 0%는 드라이)을 지정할 수 있습니다.

하이패스 필터

하이패스 필터는 (때로는 낮은 음 제거 필터) 지정된 Hz 이하의 모든 낮은 주파수를 제거합니다. 레코딩 소리를 '더 명확'하게 또는 덜 '떡떡한' 소리로 만드는 경우에 유용합니다. 모든 음성 레코딩에서 약 300Hz의 하이패스를 사용하는 것은 명료성을 개선하는데 매우 유용합니다.

팬

오디오를 스테레오 구성에서 팬하는 것은 오디오를 채널의 좌측 및 우측 사이에서 페이드하기 위해서입니다.

리버브

리버브는 설정된 시간 이후에 나오는 많은 작은 반사된 소리입니다. 누군가가 실내나 홀 등에서 말할 때 일반적으로 발생합니다. 리버브가 많은 것은 웻하고, 리버브가 없는 것은 드라이하다고 합니다.

효과 -> 리버브 메뉴를 사용하여 리버브 레벨과 시간을 입력합니다. 리버브 레벨은 진폭으로 - 99는 매우 웻하고, 0은 드라이합니다. 시간은 100과 800ms 사이며 - 200ms 사운드는 작은 방과 같으며 800ms는 대형 홀과 같습니다.

너무 많은 리버브를 추가하면 사람이 파이프나 화장실 안에 있는 것처럼 소리가 날 수 있습니다.

이퀄라이저

다음은 참조 이퀄라이저

표준화

'표준화'는, 디지털 오디오에 사용될 수 있는 최대 신호(또는 최대 백분율)에 동일하게 볼륨을 조정하는 것을 의미합니다. 일반적으로 사용자는 작업 마지막 단계에서 파일을 100% 볼륨을 왜곡 없이 가능한 가장 크게 만듭니다. 표준화하는 또 다른 이유는 여러 트랙을 동등하게 크게 만들거나, 또는 평균 음량을 동일하게 하기 위함입니다.

'피크'표준화 방법은 파일 내에서 가장 큰 크기의 샘플을 찾습니다. 그런 뒤에, 이것을 피크 값으로 표준화가 이루어집니다. 피크 레벨 표준화가 100% (0dB)으로 설정되면, 전체 파일은 앰플리파이되어 피크가 0dB에 도달할 것입니다.

노이즈 제거

이것을 사용하려면 원하는 노이즈 레벨을 아래에 입력하면 됩니다. 일반적으로 이것은 -30dB과 -20dB 사이입니다. 잡음 감소가 별로 되지 않았다면 값을 증가시키세요. 너무 많이 감소된 경우에는 이 값을 줄이세요.

서라운드 사운드

서라운드 사운드 를 참조

사전 설정

일부 오디오 효과는 사전 설정 목록을 가지고 있습니다. 사전 설정을 선택하여 일반적으로 사용되는 모든 효과 값의 매개 변수를 신속하게 설정합니다.

효과 및 전환 - 전환

비디오 전환

전환은 비디오 트랙 클립의 끝 ("전환 끝")에 도달함으로써 점차적으로 이를 숨기며, 선택적으로 서서히 바로 다음의 클립 ("전환 시작")을 보여줍니다. 이러한 변화는 페이드, 지우기 또는 다른 효과들을 사용하여 수행할 수 있습니다.

전환은 시퀀스 및 비디오 트랙에 있는 클립에만 적용(전환은 비디오, 이미지, 텍스트, 또는 공백 클립에만 사용할 수 있다는 의미) 할 수 있습니다.

전환 적용

전환은 두 가지 방법 중 하나를 적용할 수 있습니다:

- 클립 A에서 전환되는 클립이 없습니다. (만일 같은 트랙에서 선택한 클립 바로 다음에 따라오는 클립이 없는 경우.)
- 클립 A에서 클립 B로 전환합니다. (만일 같은 트랙에서 선택한 클립 바로 다음에 따라오는 클립이 있는 경우.)

전환을 추가하려면, 다음 중 하나를 수행해야 합니다:

- 전환할 클립을 선택하고 적용할 전환의 유형을 **전환** 메뉴에서 선택합니다.
- 클릭 **전환** 전환할 클립의 오른쪽 상단에 있는 버튼을 눌러 적용할 전환의 유형을 선택합니다.



전환 속성 대화상자가 나타납니다. 대부분의 전환 유형들에, 당신은 전환의 지속시간만 입력하면 됩니다. 줌 전환은 또한 시작 및 종료 위치에 대한 메시지를 표시합니다. 슬라이드 전환은 시작과 종료의 위치 및 느린 시작 후 가속/빠른 시작 후 감속에 대한 메시지를 표시합니다.

지속시간 또는 기타 속성 조정

전환을 추가한 후, 재생 시간 및/ 또는 기타 속성을 수정하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 전환할 클립을 선택하고 다음을 선택 **전환** -> **현재 전환 속성** 가 있습니다.
- 클릭 **전환** 전환할 클립의 오른쪽 상단에 있는 버튼을 눌러 선택 **현재 전환 속성**

전환 제거

전환을 추가한 후, 제거하려면 다음 중 하나를 수행합니다:

- 전환할 클립을 선택하고 다음을 선택 **전환** -> **전환 안 함** 가 있습니다.
- 클릭 **전환** 전환할 클립의 오른쪽 상단에 있는 버튼을 눌러 선택 **전환 안 함** 가 있습니다.

시퀀스를 페이드 인으로 시작

클립의 끝에 전환이 적용되었습니다. 시퀀스의 시작에 페이드 인알 적용하려면, 시퀀스의 첫 번째 클립이 시작하기 바로 직전에, 공백 클립을 배치하고 이것에 페이드 전환을 적용하면 됩니다.

효과 및 전환 - VirtualDub 비디오 효과 플러그인

제공된 비디오 효과 외에, VideoPad는 또한 VirtualDub 플러그인을 사용합니다. 많은 VirtualDub 플러그인은 이곳에

<http://www.nchsoftware.com/vepad/ko/free-plugins.html/> 나열된 것과 같이 타사 웹 사이트에서 무료로 다운로드 할 수 있습니다.

사용 가능한 플러그인들의 예:

- 만화 렌더링
- 디인터레이싱
- 로고 제거
- 기타 등등.

플러그인 로딩

플러그인을 다운로드했으면 클립을 선택하고 비디오 효과를 엽니다. 플러그인 섹션을 찾을 때까지 하단에서 스크롤한 다음, **플러그인 로드**를 클릭합니다. **파일 로드...**를 클릭하여 .vdf 플러그인 파일을 로드하고 **열기**를 클릭하여 플러그인 목록에 추가합니다. 또는 하나 이상의 플러그인을 선택하고 **파일 언로드**를 클릭하여 목록에서 원하지 않는 플러그인을 제거합니다.

플러그인 효과 사용

플러그인이 로드되면, 이것은 비디오 효과 대화상자의 효과 풀다운 목록에 나타날 것입니다. 플러그인 효과를 선택하고 **추가**를 클릭하여 이것을 클립에 적용합니다. **플러그인 구성**을 클릭하여 효과의 매개 변수를 변경합니다.

지원

VirtualDub 플러그인은 타사의 소프트웨어로 NCH 소프트웨어사에서 테스트되지 않습니다. 플러그인은 VideoPad에 불안정성을 초래할 수 있습니다. 플러그인을 추가하기 전에 프로젝트를 저장하세요.

NCH 소프트웨어는 타사의 플러그인 기능에 대한 설명서를 제공하지 않으며, 플러그인이 예상한 것과 같이 작동하지 않더라도 지원을 제공하지 않습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 자르기

자르기

잘못된 영상 비율로 저장된 비디오에서 이미지 클립 및 검은색 막대나 테두리를 제거할 때 사용할 수 있습니다. 클립의 가장자리에서 픽셀을 자르려면 왼쪽, 위쪽, 오른쪽, 또는 아래쪽 매개 변수를 조정합니다. 자른 클립은 프레임에 맞게 크기를 조정합니다. 클립의 크기를 변경하려면, 모션 효과를 적용하고 매개 변수 스케일을 조정합니다.

효과 - 모션 및 변형 - 줌

줌

이미지나 비디오의 한 영역을 확대합니다. 이 효과는 Ken Burns 효과를 얻기 위해 사용할 수 있습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 거울

거울

프레임의 절반을 프레임의 다른 절반으로 반사합니다.

효과 - 모션 및 변형 - 모션

움직임

클립의 위치(전환), 회전 및 크기를 변경합니다. 클립을 다른 것 위에 오버레이 할 때 유용합니다. 애니메이션 할 때, 사용자 정의 전환과 같이 클립을 패닝 및 줌 할 때 사용할 수 있습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 모션 블러

모션 블러

긴 비디오 카메라 노출 시간에 의해 발생한 모션 블러 효과를 시뮬레이션합니다.

효과 - 모션 및 변형 - 팬 & 줌

팬 & 줌

이 효과는 Ken Burns 효과를 얻기 위해 사용할 수 있습니다. 보다 간단한 애니메이션 줌 효과입니다.

효과 - 모션 및 변형 - 360도로 놓기

360도로 놓기

이미지나 비디오에 반전 왜곡을 추가해서, 구면 환경 안에서 비행기의 굽은 곡률을 모방합니다.

이 효과는 360도 영상에 '평면' 텍스트, 이미지를 적용해서 만들어진 왜곡을 보정하는데 사용할 수 있습니다. 이렇게해서, 이런 이미지들을 보았을 때, 직선들이 보다 곧게 연출되어 보이게 됩니다.

이 효과는 또한 360도 미디어의 앞에있는 보기 각도의 주변을 자유롭게 위, 아래 또는 어떤 앵글에서든지 볼수 있도록, 이미지를 움직여가며 미디어 위치를 잡는데 사용할 수도 있습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 위치

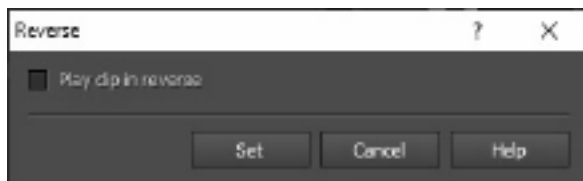
위치

비디오 프레임의 위치를 변경합니다.

또한 참조: [래핑 효과](#).

효과 - 모션 및 변형 - 리버스

클립을 반대로 재생 박스를 확인체크해서, 클립의 끝 부분에서부터 클립을 반대로 재생하게 합니다. 이러한 변경 사항은 실제 클립을 마우스 오른쪽 클릭하여 적용할 수도 있습니다.



효과 - 모션 및 변형 - 회전

회전

비디오 프레임의 중앙에서 3D로 회전시킵니다. 일반적인 2D 회전을 얻으려면, Z 축을 중심으로 회전합니다.

효과 - 모션 및 변형 - 회전 및 뒤집기

회전 및 뒤집기

비디오 프레임을 90도, 180도 및 270도에서 중앙을 중심으로 3D로 회전하고 수평, 수직 또는 둘 다 뒤집습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 플립

뒤집기

비디오 프레임을 가로, 세로 또는 양쪽으로 뒤집습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 스케일

스케일

수직, 수평 또는 양 방향으로 비디오 프레임의 크기(늘리거나 짓누르기)

효과 - 모션 및 변형 - 떨림

흑과 백

흔들리는 카메라로 촬영한 것처럼 클립을 떨리게 합니다.

효과 - 모션 및 변형 - 속도 변경

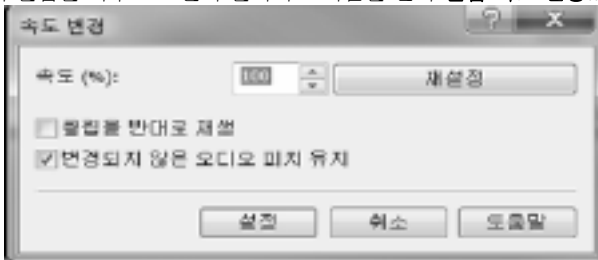
속도 변경을 사용하여 평소보다 더 빠르거나 느리게 클립을 재생합니다.

예를 들어, 50%는 정상 속도의 절반, 100%는 정상 속도, 200%는 정상 속도의 두 배입니다.

사용법

클립의 재생 속도를 다음과 같이 백분율로 적용하여 변경할 수 있습니다:

1. 상자에서 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 다음을 선택 **클립 속도 변경...** (아래에 시퀀스에 대한 사항을 참조하십시오.)
2. 선택 **효과 -> 클립 속도 변경...**
3. 시퀀스에서 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 다음을 선택 **클립 속도 변경...**



원본 속도에 따른

클립 속도를 변경하려면 퍼센트 값을 숫자로 입력하세요.

다른 방법으로, 지속시간을 클릭하고 원하는 지속시간까지 클립을 늘리세요. 이 **오디오 피치 무변형 유지** 체크 박스를 표시하여 가속이나 감속할 때 오디오 피치를 동일하게 유지합니다. 표시하지 않으면, 감속하는 오디오는 피치를 감소하고 가속하는 것은 피치를 증가합니다.

클립의 클립 속도 설정은 언제든지 변경할 수 있습니다.

속도 변화는 다른 효과가 작동하는 방식을 수정할 것 입니다. 예를 들어, 클립에 애니메이션 모션 비디오 효과가 적용된 경우 속도 변경을 사용하면 클립의 모션이 반대로 재생됩니다. 이것은 다른 효과가 속도 변경이 된 이전이나 이후에 추가되었는지의 여부와는 상관없는 사실입니다.

속도는 이것을 다른 시퀀스에 추가, 트랙에서 시퀀스 선택 및 위에 있는 2 또는 3의 방법으로만 시퀀스에 적용하여 변경할 수 있습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 분할 화면

분할 화면

사전 정의한 이미지의 비율로 클립을 분할할 수 있습니다. 분할 화면 효과를 얻기 위해서, 두 개의 클립을 오버레이하고 각각을 다른 절반으로 할당합니다.

효과 - 모션 및 변형 - 360도로 보기

360도로 보기

클립을 입체 3D 공간으로 매핑하여, 보는 이가 이 공간의 중앙에 앉아서 보는것 같은 느낌을 줍니다.

보는 방향은 보는 이가 이 3D 공간에서 '둘러보기'를 할 수 있도록 조정될 수 있습니다.

효과 - 모션 및 변형 - 래핑

래핑

이것은 위치 효과와 비슷함. (비디오가 프레임 밖으로 이동 시에 비디오를 랩어라운드하는 것은 제외하고는)

래핑 시, 미러링 옵션 (수평 / 수직으로 뒤집기)이 있습니다.

효과 - 영상비율 변환 - 영상 비율로 자르기

영상비율로 자르기

클립을 지정된 영상 비율로 자릅니다.

효과 - 영상비율 변환 - 영상 비율로 레터박스

영상 비율로 레터박스

클립을 지정된 영상 비율로 레터박스 또는 필러박스합니다.

효과 - 영상비율 변환 - 영상 비율로 늘이기

영상 비율로 늘이기

지정된 영상 비율로 클립을 늘입니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 자동 레벨

자동 레벨

각 이미지의 레벨을 동적으로 조정하여 좋은 밝기와 대비를 제공합니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 색상 조정

색상 조정

명도: 음수 값은 더 어두운 이미지를 제공합니다. 양수 값은 더 밝은 이미지를 제공합니다.

대비: 음수 값은 대비가 낮아져 어두운 영역은 더 밝게 나타나고 밝은 영역은 더 어둡게 나타납니다. 양수 값은 대비가 높아 어두운 영역이 더 어둡게 나타나고 밝은 영역이 더 밝게 나타납니다.

감마: 이 값은 비선형 감마 보정을 지정합니다. 값이 1보다 작으면 이미지가 더 어두워집니다. 1보다 큰 값은 더 밝은 이미지를 제공합니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 컬러 부스트

컬러 부스트

이미지 또는 비디오의 대비와 채도를 높입니다.

사용법

밝기: 슬라이더를 사용하여 효과의 밝기를 조정합니다.

강도: 슬라이더를 사용하여 효과의 강도를 조정합니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 색상 곡선

색상 곡선

원래의 색상에 하나로 정의된 색상 곡선으로 각 이미지나 비디오에 색상을 다시 매핑합니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 색상 보기 테이블

색상 보기 테이블

VideoPad에서 색상 보기 테이블 비디오 효과를 사용하려면, 효과 탭 아래의 비디오 효과 버튼을 클릭하십시오. 또는 효과를 적용하려는 클립이나 시퀀스를 토글한 다음 Alt+V 단축키를 누르기만 하면 됩니다.

비디오 효과 팝업 창이 열리면 선택한 클립/시퀀스에 적용할 수 있는 사용 가능한 모든 비디오 효과가 표시됩니다. 아래로 스크롤하여 모든 색상 효과 범주에서 색상 보기 테이블을 찾으십시오. (효과를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 책갈피로 지정할 수 있습니다.)

효과를 선택한 후, 색상 보기 테이블 효과 탭 아래의 줄임표(...) 버튼을 클릭하여 LUT 또는 보기 테이블 파일을 업로드합니다. 이 작업이 완료되면 강도 및 매개 변수와 같은 색상 보기 테이블 효과를 계속 사용자 지정할 수 있습니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 노출

노출

카메라의 적은 / 많은 노출 양을 시뮬레이션 합니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 녹색 화면

녹색 화면

참조: 파랑 또는 녹색 화면 크로마 키.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 색조

색조

프레임에 백분율을 지정하여 각 색의 색조를 이동하여, 부자연스러운 색을 제공합니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 포화

포화

네거티브 값은 색의 포화도를 저하시켜, 최소값은 흑백 이미지를 제공합니다.
포지티브 값은 색의 과포화도를 발생 시킵니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 온도

온도

잘못된 화이트 밸런스로 촬영한 비디오나 이미지의 색상을 보정하는데 사용합니다. 네거티브 값은 이미지에 차가운 느낌을 줄 수 있습니다. 포지티브 값은 이미지에 따스한 느낌을 줄 수 있습니다.

효과 - 혼합 및 색상 교정 - 투명성

투명성

최소 불투명도에서 클립은 완전히 투명하며 전혀 볼 수 없습니다. 최대 불투명도에서는 클립이 완전히 보입니다.

효과 - 필터 - 흐림

흐림

이로 인해 이미지가 흐리게 됩니다. "소프트닝"이라고도 합니다.

효과 - 필터 - 원형 흐림 효과

원형 흐림 효과

클립을 가운데 중심점에서 부터 회전하는 것처럼 흐리게 만듭니다. 이것을 흔들기 효과 또는 회전 효과와 결합하여 멋진 결과를 얻을 수 있습니다.

효과 - 필터 - 방향 흐림

방향 흐림

클립이 특정 방향으로 움직이는 것처럼 흐림 효과를 만듭니다.

효과 - 필터 - 방사형 흐림 효과

방사형 흐림 효과

클립에 약간의 정방향 벨로시티가 적용된 것처럼 클립을 '확대/축소' 모션으로 흐리게 만듭니다.

효과 - 필터 - 앰버

앰버

그림자 색상을 보라색으로 매핑하고, 중간톤을 주황색으로, 그리고 노란색으로 하이라이트 합니다.

사용법

밝기: 슬라이더를 사용하여 이미지 또는 비디오의 밝기를 제어합니다.

이미지나 비디오를 어둡게하면 보라색 양이 증가합니다.

이미지 또는 비디오를 밝게하면 노란색 양이 증가합니다.

강도: 슬라이더를 사용하여 효과의 강도를 조정합니다.

효과 - 필터 - 아쿠아

아쿠아

어두운 색상은 파란색으로, 밝은 색상은 베이지 색으로 만듭니다.

사용법

강도: 슬라이더를 사용해서 효과의 강도를 조정 합니다.

효과 - 필터 - 흑과 백

흑과 백

이 옵션을 사용하면, 이미지는 흑과 백으로 나타납니다. 이것은 또한 무채색 스케일로도 알려져 있습니다. 부분적으로 색상의 포화도를 저하시키려면, 대신 채도 효과를 사용합니다.

효과 - 필터 - 검열

검열

비디오의 한 영역을 흐리게 또는 검은색으로 덮어서 검열합니다.
타원형 또는 직사각형의 형태일 수 있습니다.

효과 - 필터 - 전기

전기

이미지 또는 비디오의 채도를 높이고 어두운 색상에 파란색을 추가합니다.

사용법

강도: 슬라이더를 사용해서 효과의 강도를 조정 합니다.

효과 - 필터 - 글리치

글리치

VideoPad에서 글리치 효과를 사용하고 비주얼이 글리치처럼 보이거나 클립에 글리치와 유사한 아티팩트를 일으키게 하려면, 효과 탭 아래의 비디오 효과 버튼을 클릭하십시오. 또는 효과를 적용하려는 클립이나 시퀀스를 토글한 다음 Alt+V 단축키를 누르기만 하면 됩니다.

비디오 효과 팝업 창이 열리면 선택한 클립/시퀀스에 적용할 수 있는 사용 가능한 모든 비디오 효과가 표시됩니다. 하단 근처로 스크롤하여 모든 효과 범주에서 "글리치"를 찾으십시오. (효과를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하여 책갈피로 지정할 수 있습니다.)

글리치 효과를 선택하면 효과의 세부 사항을 더 구체화할 수 있는 메뉴가 제공됩니다. 이렇게 하면 색분해, 오프셋 및 선택한 효과의 매개변수를 조정할 수 있습니다.

효과 - 필터 - 색조 주기

색조 주기

색조 효과와 동일하지만, 자동으로 클립의 길이를 통해 색조의 이동을 애니메이션합니다.

효과 - 필터 - 음

네거티브

모든 색상은 네거티브 필름과 같이, 네거티브 색상으로 대체됩니다.

효과 - 필터 - 나이트 비전

나이트 비전

이 기능을 사용 하면 나이트-비전 고글을 찾고있는 것처럼 클립을 보이게 만들 수 있습니다.

효과 - 필터 - 야간

야간

사진을 포화시키고 파란색과 청록색의 터치를 추가합니다.

사용법

밝기: 슬라이더를 사용하여 이미지 또는 비디오의 밝기를 제어합니다.

이미지나 비디오를 어둡게하면 보라색 양이 증가합니다.

이미지 또는 비디오를 밝게하면 노란색 양이 증가합니다.

강도: 슬라이더를 사용하여 효과의 강도를 조정합니다.

효과 - 필터 - 노이즈 감소

잡음 감소

잡음 감소 효과는 낮은 조명 환경에서 녹음된 비디오에 있는 잡음을 감소합니다. **사용량**

강도: 이 슬라이더는 비디오에서 제거할 잡음의 양을 제어합니다. 값이 높을수록, 비디오의 세세한 부분을 잃게 될 수는 있으나, 잡음은 과감하게 제거될 것입니다.

다듬기: 이 슬라이더는 비디오에서 새밀한 부분을 얼마나 유지할 지를 제어합니다. 값이 높을수록 더 많은 세부 사항을 제거해서, 보다 많은 잡음이 제거되도록 할 것입니다. 값이 낮을수록 비디오의 더 많은 세부 사항을 보존하고, 보다 많은 잡음을 남기게 될 것입니다.

참고: 잡음 제거는 시간이 소요되는 처리이며, 이 효과는 완료하려면 소요시간이 길게 걸립니다. 고해상도 및 긴 비디오, 그리고 오래된 컴퓨터는 이 처리 과정 속도를 더욱 늦출 것입니다. 또한, 강도 슬라이더를 더 높은 값으로 이동하면 잡음 감소를 완료하는데 필요한 소요시간이 더 늘어나게 됩니다.

효과 - 필터 - 오키드 라이트

오키드 라이트

부드러운 주황색으로 이미지 또는 비디오의 중심을 밝게하고, 외부 주위에 보라색 비네프트를 추가합니다.

사용법

강도: 슬라이더를 사용해서 효과의 강도를 조정 합니다.

효과 - 필터 - 세피아

세피아

세피아 색으로 클립을 틸트합니다.

효과 - 필터 - 선명하게 하기

선명하게 하기

이미지의 가장자리를 선명하게 합니다.

효과 - 필터 - 해무리

해무리

그림자를 빨간색으로 만들고 노란색으로 하이라이트 합니다.

사용법

강도: 슬라이더를 사용해서 효과의 강도를 조정 합니다.

효과 - 필터 - 틴트

틴트

클립을 RGBA (빨강 / 녹색 / 파랑 / 알파) 색상 값으로 색상을 넣습니다. 강도 슬라이더는 알파를 변경합니다.

효과 - 필터 - 두 가지 톤

두 가지 톤

픽셀의 밝은 색 절반이 하나의 색상으로 변환되는 동안 나머지 모든 색은 다른 색상으로 변환됩니다. 두 가지 색상은 시간이 지남에 따라 애니메이션 할 수 있습니다.

효과 - 필터 - 빈티지

빈티지

오래된 카메라로 촬영한 사진이나 비디오 연출을 모방합니다.

사용법

블리치

이 설정은 블리치 바이패스를 시뮬레이션합니다. 이렇게 하면 밝은 색상을 워시아웃하고 이미지 또는 비디오에 더 많은 대비를 제공합니다.

블리치 확인란을 클릭하여 이 효과를 활성화 또는 비활성화합니다. 양 슬라이더를 사용하여 블리치 효과의 강도를 조정합니다.

비네팅

이미지 또는 비디오에 비네팅이 추가됩니다(비네팅 효과와 유사). 비네팅 확인란을 클릭하여 이 효과를 활성화 또는 비활성화합니다. 크기 슬라이더를 사용하여 비네팅 크기를 조정합니다. 강도 슬라이더를 사용하여 비네팅의 가시성을 조정합니다.

효과 - 필터 - 엑스레이

엑스레이

사용활성되면, 클립을 엑스레이처럼 보이게 만듭니다.

효과 - 예술적 - 테두리

테두리

클립에 단색 테두리를 적용합니다. 프레임의 테두리 폭 및 색을 선택하여 시간이 지남에 따라 애니메이션화 할 수 있습니다.

효과 - 예술적 - 만화

만화

사진이나 비디오를 만화처럼 만듭니다.

효과 - 예술적 - 분산

분산

특정 반경 내에서 픽셀을 다른 무작위의 픽셀로 교체합니다. 이것은 무광 유리 효과를 얻기 위해 사용할 수 있습니다.

효과 - 예술적 - 점선

점선

이미지 위에 원형 또는 사각형의 점선들을 그립니다.

효과 - 예술적 - 꿈

꿈

이미지나 비디오의 채도를 낮추어 이른바 뽀샤시 효과를 추가해서 꿈꾸는 것 같이 만듭니다.

효과 - 예술적 - 경계점 인식

경계점 인식

프레임에서 객체의 가장자리를 찾아 강조합니다.

효과 - 예술적 - 어안

어안(물고기눈)

어안 카메라 렌즈를 시뮬레이션하거나 또는 비디오에 어안 효과를 제거할 수 있습니다.

효과 - 예술적 - 어안 제거

어안 제거

비디오에서 시뮬레이션된 어안 효과를 제거할 수 있습니다.

효과 - 예술적 - 광채

광채

비디오의 어두운 부분을 그대로 유지하면서 밝은 부분을 더 밝게해서 광채가 나도록 합니다.

효과 - 예술적 - 인터레이스

인터레이스

비디오를 인터레이스해서 다른 모든 스캔라인이 비디오의 다음 프레임에서 오도록 합니다.

효과 - 예술적 - 노이즈

노이즈

임의의 픽셀은 클립의 상단에 그려집니다. 강도가 높을수록 더 많은 잡음이 추가되고, 원래의 클립은 덜 보입니다.

효과 - 예술적 - 유화

유화

클립은 마치 주어진 크기의 붓으로 그린 것처럼 랜더링됩니다.

효과 - 예술적 - 오래된 영화

오래된 영화

애니메이션 효과는 색상을 넣거나, 필름을 추가하거나, 밝기를 휘게 함으로 오래된 영화의 결함을 시뮬레이션합니다.

효과 - 예술적 - 픽셀화

픽셀화

조도 값이 더 높을수록, 클립을 렌더링하는 블록의 크기가 더 커서, 더 낮은 해상도로 나타납니다.

효과 - 예술적 - 포스터화

포스터화

클립에 나타나는 색상의 수를 줄여, 그림자 색을 평면 색의 영역으로 변경합니다.

효과 - 예술적 - 리플

리플

클립을 마치 이동하는 물을 통해 보는것 처럼 물결로 보여집니다.

효과 - 예술적 - 그림자

그림자

색상, 각도 및 거리와 같이 사용자 지정 가능한 매개 변수와 함께 이미지나 비디오 아래에 그림자를 추가합니다.

효과 - 예술적 - 스포트라이트

스포츠라이트

선택한 색상으로 프레임의 대부분을 (보통 검정색) 채웁니다. 그리고 그 밑에 있는 것들을 보일 수 있게 할 수 있는, 이동 가능한 '스포츠라이트'를 추가합니다.

효과 - 예술적 - 타일

타일

클립이 타일로 구성된 것처럼 만듭니다. 파일의 형상은 육각형 또는 직사각형 중 하나입니다. 타일의 수 및 타일 사이의 간격은 시간에 따라 변경되고 애니메이션화 될 수 있습니다.

효과 - 예술적 - 비네트

비네트

클립의 중간에 있는 원을 그대로 남겨두는 동안 클립의 가장자리를 알파로 섞인 색상으로 그늘을 줍니다. 음영의 색상, 경도 및 크기는 변경될 수 있습니다.

효과 - 예술적 - 과도

과도

클립은 구부러지고 측면으로 물결을 칩니다.

효과 - 크리에이티브 오버레이 - 풍선

풍선

풍선 효과는 애니메이션된 풍선이 있는 비디오클립을 오버레이합니다. **풍선 (초당):** 이 슬라이더는 풍선의 증가 속도를 제어합니다. 값이 높으면 더 많은 풍선들이 나옵니다.

지속시간 (ms): 이 슬라이더는 밀리초당 화면에 풍선이 표시되는 시간을 설정합니다.

크기: 이 슬라이더는 풍선의 크기를 제어합니다. 값이 낮으면 보다 작은 풍선이 만들어집니다.

불투명도: 이 슬라이더는 풍선의 불투명도를 제어합니다. 최소 불투명도에서, 풍선들은 완전히 투명해서 전혀 눈으로 볼 수 없습니다. 최대 불투명도에서 풍선은 완전히 보입니다.

방향: 기본 방향은 아래에서 위로이지만, 위에서 아래로의 확인박스를 사용해서 방향을 바꿀 수 있습니다.

흔들림 슬라이더: 흔들림의 강도나 빈도를 선택하고, 시간 경과에 따라 애니메이션화할 수 있습니다.

색상: 색상 선택기를 클릭해서 모든 풍선에 지정 색상을 사용하거나, 또는 드롭다운 메뉴에서 미리지정된 색상 범주에서 선택할 수 있습니다.

효과 - 크리에이티브 오버레이 - 눈

눈

눈 효과는 애니메이션 눈비디오 클립을 오버레이합니다. **눈(초당)**: 이 슬라이더는 초당 나타나는 눈의 양을 제어합니다. 값이 높을수록 초당 눈이 더 많이 내릴 수 있습니다.


화면 시간(ms): 이 슬라이더는 눈 파티클이 화면에 표시되는 시간을 밀리초 단위로 설정합니다. 값이 높을수록 눈이 느려지는 것처럼 보입니다.

크기: 이 슬라이더는 눈의 크기를 제어합니다. 값이 낮을수록 눈이 줄어듭니다.

크기 분산: 이 슬라이더는 눈의 깊이를 추가하기 위해 범위 내에서 눈의 크기를 임의로 변동하는 데 사용됩니다.

불투명도: 이 슬라이더는 눈의 불투명도를 제어합니다. 최소한 불투명도에서 눈은 완전히 투명하며 전혀 볼 수 없습니다. 최대 불투명도에서 눈은 완전히 불투명합니다.

퍼지 이 슬라이더는 눈 가장자리가 배경으로 페이드됩니다.

-  매개 변수는 시간이 지남에 따라 애니메이션될 수 있음을 나타냅니다.

효과 - 크리에이티브 오버레이 - 눈송이

눈송이

눈송이 효과는 애니메이션 눈송이가 있는 비디오 클립을 오버레이합니다. **눈(초당):** 이 슬라이더는 초당 나타나는 눈의 양을 제어합니다. 값이 높을수록 초당 눈이 더 많이 내릴 수 있습니다.

화면 시간(ms): 이 슬라이더는 눈 파티클이 화면에 표시되는 시간을 밀리초 단위로 설정합니다. 값이 높을수록 눈이 느려지는 것처럼 보입니다.

크기: 이 슬라이더는 눈의 크기를 제어합니다. 값이 낮을수록 눈이 줄어듭니다.


크기 분산: 이 슬라이더는 눈의 깊이를 추가하기 위해 범위 내에서 눈의 크기를 임의로 변동하는 데 사용됩니다.

불투명도: 이 슬라이더는 눈의 불투명도를 제어합니다. 최소한 불투명도에서 눈은 완전히 투명하며 전혀 볼 수 없습니다. 최대 불투명도에서 눈은 완전히 불투명합니다.

슬라이더를 흔들기: 이러한 슬라이더에 의해 진폭과 주파수 흔들림을 설정할 수 있습니다.

스핀 속도: 이 슬라이더는 눈 회전 속도를 제어합니다.

스핀 속도 분산: 이 슬라이더는 눈 회전 속도를 임의로 변동하여 보다 자연스러운 외관을 추가하는 데 사용됩니다.

-  매개변수는 시간이 지남에 따라 애니메이션될 수 있음을 나타냅니다.

효과 - 크리에이티브 오버레이 - 빗방울

빗방울

클립에 빗방울이 내린 것 같이 만들어 줍니다.

NCH 사운드 라이브러리 - NCH 사운드 라이브러리

이 NCH 사운드 라이브러리는 로열티가 없는 수천 개의 사운드 효과 컬렉션으로 프로젝트에 추가하실 수 있습니다.

라이브러리를 열면, 다음을 볼 수 있습니다:

폴더 트리

왼쪽 측면에, 각 폴더는 소리의 카테고리를 나타냅니다. 폴더를 확장하여 하위 폴더 또는 이것이 포함한 사운드 목록을 확인합니다.

사운드 목록

오른쪽에 있으며, 현재 선택한 카테고리의 모든 사운드가 나열되어 있습니다. 카테고리가 선택될 때까지 비어 있습니다.

사운드 미리보기

목록에서 사운드를 선택한 뒤 **재생** 버튼을 눌러 청취합니다. 완료하면, **정지**를 누릅니다.

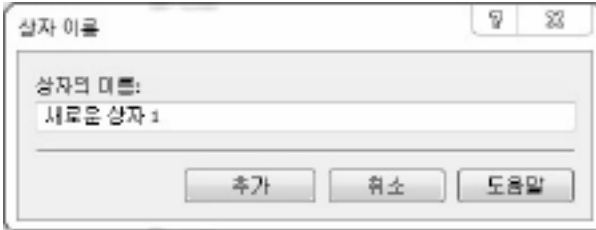
다운로드

목록에서 사운드를 선택한 다음 **다운로드** 버튼을 클릭하여 사운드를 다운로드합니다(아직 다운로드되지 않은 경우).

스크린 참조 - 추가/이름 변경

클립, 시퀀스, 트랙, 상자 및 폴더 등을 보다 잘 분류하도록 이름을 지정하여 프로젝트를 정리합니다.

대화상자는 폴더나 상자를 추가할 때, 또는 객체를 폴더나 상자에 추가할 때 나타납니다. 이곳에서 객체에 대한 새로운 이름을 입력할 수 있습니다.



초기 생성 후 특정 객체의 이름을 바꾸려면, 객체를 마우스 오른쪽 클릭하고 **이름 변경...**을 선택, 또는 프로젝트 윈도우에서 선택된 항목으로 **클립 -> 이름 변경...**을 선택합니다.

스크린 참조 - 환영 대화상자

이 **환영** 대화상자는 VideoPad 시작, 새로운 프로젝트 생성 옵션, 기존 프로젝트 열기, VideoPad 자습서 보기 또는 **사용 설명서** 지침서를 읽을 때 표시됩니다.



이 VideoPad가 시작될 때 대화상자 표시를 선택 취소하여 대화상자가 다시 나타나는 것을 방지할 수 있습니다. 이 옵션을 다시 활성화하기 위해, **옵션** -> **표시** -> **VideoPad 시작 시에 환영 대화상자 표시** 체크 박스를 확인합니다.

스크린 참조 - 누락된 파일 해결 대화상자

이 **누락된 파일 해결** 대화상자는 프로젝트 파일을 로드하려고 할 때 파일 중 일부가 누락되었을 시에 표시됩니다.



해결을 할지 묻는 메시지가 표시될 것입니다.

당신이 **해결** 옵션을 선택하면 찾아 보기 및 해당 클립의 새 파일을 선택하라는 메시지가 표시됩니다. 새 파일은 원래 누락된 파일과 반드시 같은 형태여야 합니다. 각 누락된 파일을 해결 한 뒤, **마침** 을 클릭하여 프로젝트를 계속 로드합니다. 해결 되지 않은 파일들은 프로젝트에서 제거될 것입니다.

스크린 참조 - 클립 파일(들) 로딩 오류



프로젝트 내에서 추가하거나 사용하고자 하는 하나 또는 그 이상의 파일들이 로드될 수 없을 때에 표시됩니다.

파일을 로드하는데 실패하는 여러가지 이유가 있습니다.

지정된 미디어 파일이 더 이상 발견되지 않습니다.

이동식 또는 네트워크 드라이브를 더 이상 사용할 수 없거나, 프로젝트 파일이 다른 컴퓨터에 저장될 수 있습니다.

프로젝트를 여러 컴퓨터에 이동하려면, 프로젝트 백업이 필요합니다.

프로젝트에서 어떤 미디어도 찾을 수 없는 경우, 당신의 컴퓨터에서 미디어를 찾아서, 미디어를 프로젝트에 추가하거나 또는 프로젝트가 찾을 수 있는 디렉토리에 미디어를 복원합니다.

미디어 파일이 유효하지 않을 수 있습니다.

로드하려는 이미지 또는 비디오가 손상되었거나 VideoPad가 아직 인식하지 못하는 형식일 수 있습니다.

인식할 수 없는 이미지 또는 비디오 포맷을 정기적으로 사용하시는 경우, **도움말**

-> **개선 제안 또는 의견 보내기** 를 하셔서 VideoPad의 기능을 확장하도록 저희에게 도움 의견을 주셔서, 당신에게 더 유용한 프로그램 사용이 될 수 있도록 하시길 바랍니다.

메모리가 충분하지 않아 원하는 미디어를 로드할 수 없을 수 있습니다.

미디어의 크기가 매우 큰 경우 일부 이미지 또는 동영상은 로드할 수 없습니다.

스크린 참조 - 클립 속성

상자나 트랙에서 클립의 속성을 표시하려면 다음 중 하나를 수행합니다:

- 클립을 선정하고 다음을 선택 **클립** -> **속성**가 있습니다.
- 클립을 마우스 오른쪽 클릭하고 다음을 선택 **속성**가 있습니다.



스크린 참조 - 오디오 레코딩

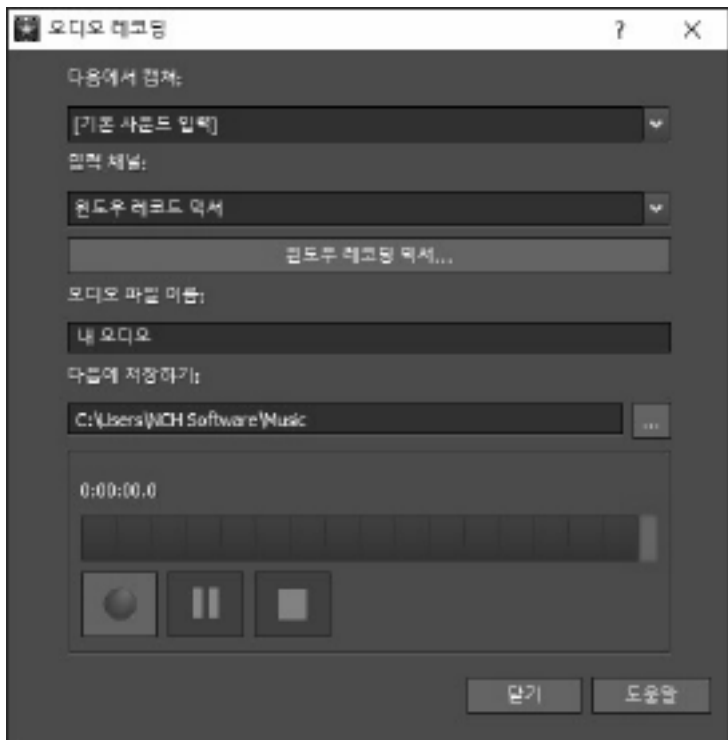
오디오 레코딩을 사용하여 어떤 길이의 오디오든, 또는 아직 오디오에 비디오 동기화가 필요하지 않을 때에도 오디오 클립을 녹음하세요. 기존 시퀀스에 동기화된 나레이션을 녹음하려면, 나레이션 녹음을 대신 사용합니다.

시작하려면, **파일** -> **레코딩** -> **오디오 레코딩**을 선택, 또는 도구 모음에서 **레코딩** 버튼 옆에 있는 화살표를 클릭하고 **오디오 레코딩**을 선택합니다.



이 오디오 레코딩 대화상자가 나타날

것입니다.



오디오 장치 및 입력 채널을 선택합니다. 레코딩의 파일 이름을 입력하고 기본 폴더 이외의 다른 곳에 저장하려는 경우 선택 폴더 단추를 클릭합니다. 캡처할

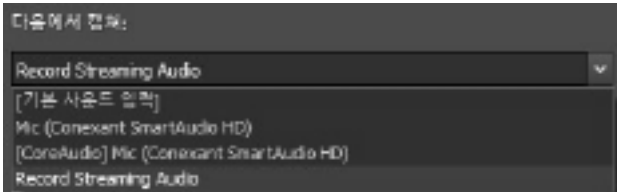
녹음 버튼을 클릭하여 녹화를 시작합니다. 레코딩의 지속 시간 및 현재 오디오 레벨이 표시됩니다. 녹음을 일시 정지하려면 **일시 정지** 단추를 클릭합니다. 그런 다음 **레코딩** 버튼을 다시 클릭하여 녹음을 다시 시작할 수 있습니다. **정지** 버튼을 클릭하여 녹음을 중지하고 현재 프로젝트에 녹음된 파일을 추가합니다. 추가 클립을 녹음하려면 **레코딩**

오디오 클립 레코딩이 완료되면, **닫기**를 눌러 대화상자를 닫습니다.

오디오 스트림 녹음

이 기능을 사용하면 인터넷 라디오, 웹캐스트 및 줌이나 스카이프와 같은 소프트웨어로 수행된 VOIP 대화와 같은 오디오 스트림을 녹음할 수 있습니다.

PC의 기본 사운드 플레이어에서 재생되는 오디오를 기록하려면 오디오 녹음 대화상자에서, **오디오 스트림 녹음**을 오디오 녹음 대화상자의 **여기에서 캡처** 목록에서 선택하세요. 이 기능은 줌 또는 스카이프 회의를 녹화하려는 경우에 매우 좋습니다.

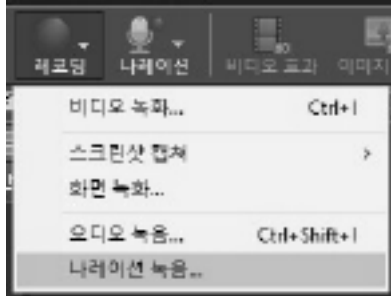


녹화 모두에 대한 ASIO 또는 윈도우 코어 오디오를 권장합니다. ASIO 및 윈도우 코어 오디오는 최상의 성능과 가능한 가장 낮은 대기 시간을 제공하고 녹음을 동기화할 때 가장 큰 정확도를 제공합니다. ASIO는 또한 동일한 장치의 여러 채널에서 재생하고 레코딩할 수 있습니다. ASIO가 가능한 사운드카드가 없는 경우 윈도우 코어 오디오를 재생 및 레코딩 옵션으로 선택해야 합니다.

스크린 참조 - 나레이션 기록

선택한 시퀀스가 이미 하나 이상의 클립을 배치하고 이 시퀀스에 동기화된 사운드를 녹음하려는 경우 **나레이션 녹음**을 사용합니다. 기존 시퀀스에 동기화할 필요가 없는 임의 길이의 오디오를 녹음하려면, **오디오 레코딩**을 대신 사용합니다.

나레이션 녹음 대화상자를 열려면 **파일 -> 녹음 -> 나레이션 녹음...**을 선택하거나 도구 모음에서 녹음 단추 옆에 있는 화살표를 클릭하고 **나레이션 녹음...**을 선택합니다.



나레이션 녹음 대화상자가 표시될 것입니다.



대화상자에는 시퀀스의 미리보기 및 타임라인이 포함됩니다. 사운드를 녹음할 준비를 하려면 먼저 **사운드 인** 소스를 선택합니다. 레코딩 이름을 지정하고 녹음을 저장하려는 컴퓨터의 위치를 선택합니다. 이제 녹음을 시작할 준비가 되었습니다.

레코딩 옵션

- **비디오의 끝에서:** 시퀀스의 종료 부분에 도달하면 녹음이 정지됩니다.
- **지속시간 후:** 레코딩 지속시간을 설정할 수 있으며, 입력된 지속시간 이후에는 자동으로 정지됩니다.
- **수동으로:** 정지 버튼을 클릭할 때까지 레코딩을 계속합니다.

사운드 레코딩

사운드를 녹음하려면 먼저 미리보기 타임라인을 사용하여 녹음을 시작하려는 위치로 이동합니다. 위치에 만족하면 **녹음** 버튼을 클릭하고 오디오 녹음을 시작합니다. 녹음을 일시 정지하려면 **일시 정지** 단추를 클릭합니다. 그런 다음 **레코딩** 버튼을 다시 클릭하여 녹음을 다시 시작할 수 있습니다. 녹음이 완료되면 **정지** 버튼을 클릭합니다. 녹음된 오디오가 녹음을 시작하기로 선택한 정확한 위치에서 시퀀스에 자동으로 추가됩니다. 프로젝트의 다양한 위치에서 사운드를 녹음하려면 프로세스를 반복하거나 원하는 만큼 여러 번 **녹음 및 정지**할 수 있습니다.

사운드 재-레코딩

사운드 녹음을 다시 수행하려면 **나레이션 녹음** 대화상자를 닫고 시퀀스에서 이전 레코딩을 삭제하기만 하면 됩니다. 그런 다음 위의 지침을 따라 **나레이션 녹음** 대화상자를 다시 열고 다시 녹음을 시작합니다.

스크린 참조 - 텍스트 도구

텍스트 도구

텍스트를 편집하는 동안 텍스트 도구 창이 나타나고 선택한 텍스트의 글꼴, 스타일, 색상 및 크기와 같은 문자 속성을 변경할 수 있습니다. 텍스트 도구 창에서 텍스트 정렬, 윤곽선, 배경, 이미지 및 스크롤 애니메이션을 선택할 수도 있습니다.



글꼴

이 풀다운 메뉴에는 컴퓨터에 설치된 글꼴 목록이 포함되어 있습니다.
스타일

이러한 단추의 조합을 클릭하면 텍스트 스타일이 **굵은체**, 이탤릭체 또는 밑줄체로 변경됩니다.

색상 텍스트 색상

, **윤곽선 색상** 및 **배경색** 컨트롤을 클릭하면 텍스트의 색상을 선택할 수 있는 대화상자가 표시됩니다. 참고: 윤곽선 표시 확인란의 선택을 취소하면 텍스트 윤곽선이 숨겨집니다.

크기

이 컨트롤은 텍스트 높이를 프레임 높이의 백분율로 1% 에서 100%까지 조정합니다.

정렬

정렬 버튼 중 하나를 선택하면 프레임 내의 텍스트 정렬을 조정합니다.

스크롤 (텍스트 클립만 해당)

이 풀다운 메뉴에는 텍스트에 적용 할 수있는 몇 가지 스크롤 방법이 나열됩니다.

위에서 아래로 또는 **아래에서 위로**를 선택하면 텍스트가 크레딧 릴과 유사하게 세로로 스크롤됩니다.

왼쪽에서 오른쪽으로 또는 **오른쪽에서 왼쪽으로**를 선택하면 텍스트가 가로 윤곽선으로 스크롤됩니다. 스크롤 방식을 사용하면 텍스트가 화면에서 시작되고 입력된 모든 텍스트가 반대쪽의 프레임을 떠날 때까지 선택한 방향으로 스크롤됩니다. 텍스트가 스크롤되는 속도는 텍스트 클립의 지속 시간에 따라 다릅니다. 텍스트 스크롤 속도를 늦추려면 클립 지속시간을 연장합니다.

이미지 삽입

이렇게 하면 텍스트에 이미지를 추가할 수 있습니다.

스크린 참조 - 굽기 설정

굽기 과정에 영향을 미치도록 다음 설정을 변경할 수 있습니다. 기본값으로 표시된 항목이 처음에 선택됩니다. 모든 설정이 기억되므로, VideoPad 사용할 때마다 설정을 변경할 필요가 없습니다.

쓰기 속도

당신이 원하는 쓰기 속도를 선택하십시오. 드라이브와 미디어에 맞는 유효한 속도만이 표시될 것입니다. 일반적으로 가능한 빠르게 작성하려면 [최대]를 선택합니다.

복사본

이것은 구울 디스크 복사본의 수입입니다. (기본값은 1)

오버버닝 사용

이 옵션을 선택하면, VideoPad는 미디어의 정적 크기보다 길더라도 지정한 모든 파일을 쓰려고 시도할 것입니다. 굽기에 실패하면 더 적은 수의 파일을 작성해야 합니다. 이것은 대부분 DVD 미디어에서 실패함을 유의하세요.

다시 쓰기 가능한 디스크 지우기

다시쓰기가 가능한 디스크로 굽기를 할시 (CD-RW, DVD-RW, DVD + RW, BE-RE), 이 옵션이 선택되어있으면 디스크는 자동적으로 지워질 것입니다. 이 옵션에 체크하지 않고, 디스크가 비어 있지 않으면, 알람 메시지가 표시되고, 굽기는 취소될 것입니다. 사용자는 버너 메뉴 옵션을 사용, 다시 쓰기 가능 디스크 지우기를 선택해서 디스크를 지울 수 있습니다.

버닝 후 구운 내용이 맞는지 확인

VideoPad가 굽기 과정을 마친 후 콘텐츠가 확인됩니다.

Disketch 라벨 제작기로 DVD 라벨 만들기

굽기 프로세스가 완료되기를 기다리는 동안 Disketch 디스크 라벨 소프트웨어를 사용하여 DVD 라벨 또는 커버를 만드세요.

책갈피를 챗터로 사용

타임라인의 책갈피를 사용하여 영화의 챗터로 내보냅니다. 책갈피를 추가하려면 타임라인을 마우스 오른쪽 클릭한 다음 컨텍스트 메뉴에서 "책갈피 설정"을 선택하세요.

DVD 챗터는 커스텀 텍스트를 지원하지 않으므로 책갈피 이름이 사용되지 않습니다. 책갈피의 커서 위치만 사용됩니다.

메뉴 추가

이 버튼을 눌러 디스크 메뉴 작성기 대화상자를 열고 여러분의 디스크에 메뉴를 만듭니다.

스크린 참조 - 플리커 인증

플리커 계정으로 비디오를 업로드하기 전에 귀하는 플리커 인증을 마쳐야 합니다.



- **클릭 권한을 부여...**가 있습니다.
- 열리는 웹 페이지에서, 플리커에 로그인합니다.
- VideoPad로 동영상을 플리커 계정에 업로드 허용을 확인합니다.
- 웹 페이지를 닫고 VideoPad로 돌아갑니다.
- **클릭 준비** 를 클릭하여 권한 부여가 완료되었음을 확인합니다.

스크린 참조 - 마법사

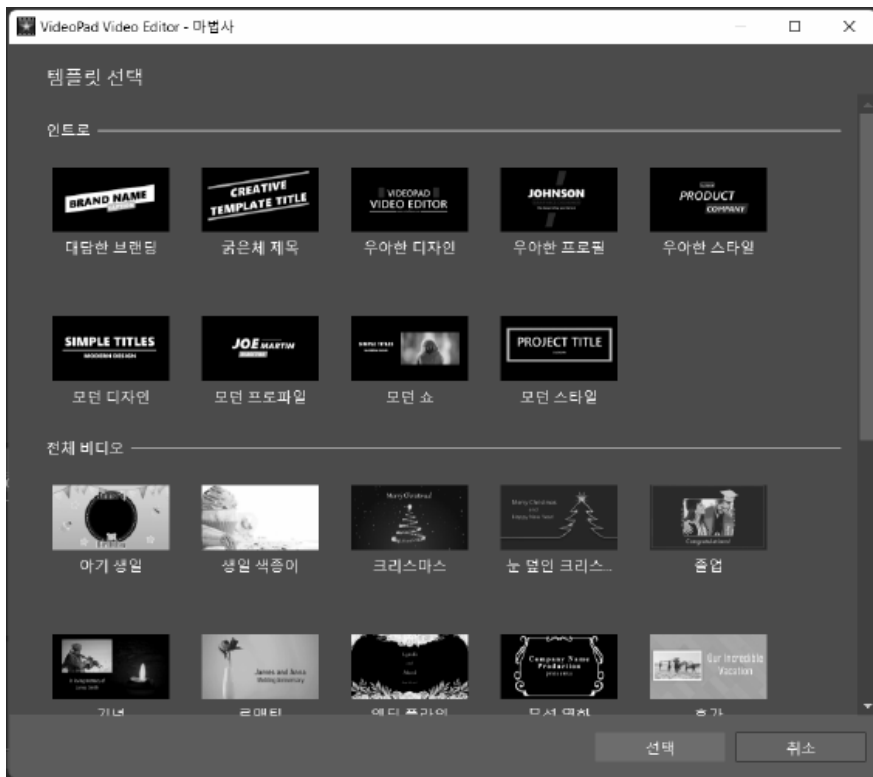
Videopad - 마법사

VideoPad를 사용하면 동영상에 인트로, 아웃로스 및 전체 비디오 영화를 만들 수 있습니다. 사용하고 싶은 템플릿을 선택합니다. 원하는 프로젝트를 만드는 데 도움이 되는 단계별 마법사 덕분에 이는 비교적 사용하기 쉽습니다.

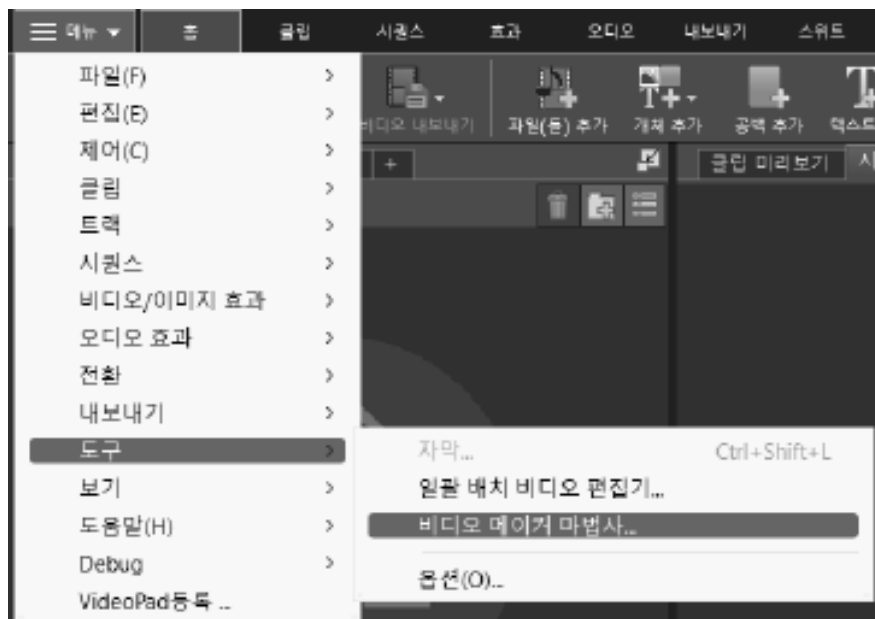
- 인트로 템플릿 - 동영상의 인트로 제목을 만들 수 있습니다.
- 아웃트로 템플릿 - 동영상의 아웃트로 타이틀을 만들 수 있습니다.
- 전체 템플릿 - 전체 비디오 템플릿을 만들 수 있습니다. 몇몇 전체 비디오 템플릿에는 인트로 또는 아웃트로가 있습니다.

인트로, 아웃트로 및 전체 비디오를 만든 후에, 컴퓨터, DVD의 파일로 내보내거나 유튜브, 플리커, 구글 드라이브, 드롭박스, 비메오 및 마이크로 소프트 원드라이브에 직접 업로드 할 수 있습니다.

여러분의 프로젝트에 직접 만들 수도 있습니다. 인트로는 타임라인의 시작 부분에, 그리고 아웃투로는 타임라인 끝에 자동으로 배치됩니다.



비디오 메이커 마법사...를 선택



스크린 참조 - 이미지를 비디오처럼 추가

이 **이미지를 비디오로 추가** 대화상자는 이미지 파일의 시퀀스를 비디오 파일로 변환하는데 사용할 수 있습니다.

일련의 이미지를 가져 오려면 다음과 같은 단계를 수행:

1. 이 **검색** 을 클릭하고 추가하고자 하는 이미지 파일로 이동합니다. 선택한 모든 이미지는 동일한 해상도이어야 합니다.
 2. 대화상자 상단의 입력 제어기를 사용해서, 비디오 파일 제작시에 사용할 프레임 속도를 설정하세요. 출력 비디오 파일은 고정 프레임 속도를 가질 것입니다.
 3. 그런후에 **가져오기** 버튼을 대화상자의 하단에서 클릭합니다.
- 대화상자의 좌측에 있는 미리보기 창 및 재생 제어기로 출력 비디오 파일을 대략 확인할 수 있습니다.

스크린 참조 - 스트림 선택

오디오 스트림 선택 **오디오 스트림:**

파일에서 오디오 스트림 선택

다시 묻지 않기

오디오 스트림을 선택하기 위해 팝업 대화상자 제제

스크린 참조 - 오디오 CD 굽기

다음의 설정은 굽기 과정을 위해 수정될 수 있습니다. 기본값으로 되어있는것이 처음에 선택됩니다. 모든 설정은 기억되므로 Express Burn 사용 중간에 이것을 변경하지 않아도 됨

내부 지원(기본)을 사용해서 굽기/윈도우 미디어 플레이어 사용해서 굽기

모든 경우에서, 내부지원(기본)을 사용할 것, 그리고 윈도우 미디어 플레이어만을 사용할 것을 권장합니다. 윈도우(Windows) XP 사용자들 만이, 문제 발생 시 윈도우 미디어 플레이어를 CD/DVD 굽기에 이용할 수 있습니다.

버너 드라이브

굽기에 사용할 드라이브를 선택하십시오.

데이터 CD/DVD로 '이미지 파일'을 선택할수도 있습니다. 이것은 사용자가 작성할 수 있게 해주고, 하드드라이브에 ISO파일(예: image.ISO)을 있게 해줍니다. 이것은 고급 옵션인 ISO 이미지 쓰기를 사용해 나중에 구울 수 있습니다. 이 기능은 Express Burn 플러스판에서만 제공되는 기능입니다.

쓰기 속도

원하는 쓰기 속도를 선택하십시오. 드라이브와 미디어에 맞는 유효한 속도만이 표시될 것입니다.

복사본

이것은 굽기를 할 CD/DVD 복사본 갯수 입니다 (기본값 1로 됨).

오버버닝 사용

이것이 선택되어있으면, Express Burn은 귀하가 명시한 파일들이, CD 미디어에 표시된 용량 크기보다 더 길더라도 이 모든 파일 쓰기를 시도할 것입니다. 굽기에 실패하면, 파일의 갯수를 줄여서 쓰기를 해야할 것입니다.

다시 쓰기 가능한 디스크 지우기

다시쓰기가 가능한 디스크로 굽기를 할시(CD-RW, DVD-RW, DVD+RW, BD-RE), 이 옵션이 선택되어있으면 디스크는 자동적으로 지워질 것입니다. 사용자는 버너 메뉴 옵션을 사용, 다시 쓰기 가능 디스크 지우기를 선택해서 디스크를 지울 수 있습니다.

기본 트랙 일시 정지 사용

일시 정지 사용자 지정을 위해 세션을 한 번에 굽기

트랙 일시 정지

오디오 CD는 트랙간의 일시 정지 간격이 2초로 기본 지정되어 있습니다. 이 기본 일시 정지 간격을 사용하려면 '기본 트랙 일시 정지 사용'을 선택하십시오. 다른 시간 간격을 사용하기를 원하면, 잠시 멈춤 간격이 없는, 0 값이라도 '일시 정지 사용자 지정'을 위해 세션을 한 번에 굽기'를 선택하십시오. 여기서 '트랙 일시 정지' 값을 원하는대로 변경해야 합니다.

어떤 오래된 드라이버들은 일시 정지 사용자 지정을 지원하지 않아서 '기본 트랙 일시 정지 사용'을 그냥 이용해야하는 점을 유의하십시오. 이런 경우, 쓰기 관련 매개 변수 설정에 대한 오류 발생으로 굽기에 실패할 것입니다.

시간을 사용자가 지정하는 경우, Express Burn은 한 세션에 굽기를 실행할 것이며 굽기 전에 오디오를 디코딩할 것입니다. 크기는 700MB 까지 귀하의 PC에 큰 임시파일을 생성하게 할 것입니다. 이 옵션 사용을 선택하는 것은 사용자라는 것을 유의하십시오.

최종 마무리

한번에 트랙쓰기로 작성한 오디오 디스크들(예: 트랙 일시 정지를 사용자 지정하지 않은)의 경우 디스크를 최종 마무리하지 않도록 선택할 수 있습니다. 그렇게 하면, 이후에도 부가 트랙들을 추가할 수 있습니다. 작업을 마친 후에 최종 마무리 옵션을 선택하십시오. 어떤 단독 재생기들은 최종 마무리가 되지 않은 디스크들을 재생할 수 없는 것을 유의하십시오.

디스크 부팅 가능하게 만들기 (데이터 디스크만 가능)

이것은 부팅 가능한 디스크를 만들게 하지만, 저작권은 저희가 그것들을 제공하는것을 금지하고 있으므로, 사용자가 반드시 부트섹터의 이미지를 제공해야 합니다. 이것은 부팅 가능한 디스크의 시작점에서 16 섹터까지의 이미지이어야 합니다. 파일은 16.2048 바이트 섹터인 ISO 이미지여야 합니다.

스크린 참조 - 사용할 드라이브를 선택하십시오.

이 페이지에서는 당신이 사용하기 원하는 버너를 선택합니다. 당신이 드라이브 안에 디스크를 삽입하면 Express Burn이 자동으로 감지하고 굽기할 드라이브를 선택하므로 이것은 보통 부가 선택사항입니다.

스크린 참조 - 녹음하는 동안 듣기

녹음하는 동안 듣기

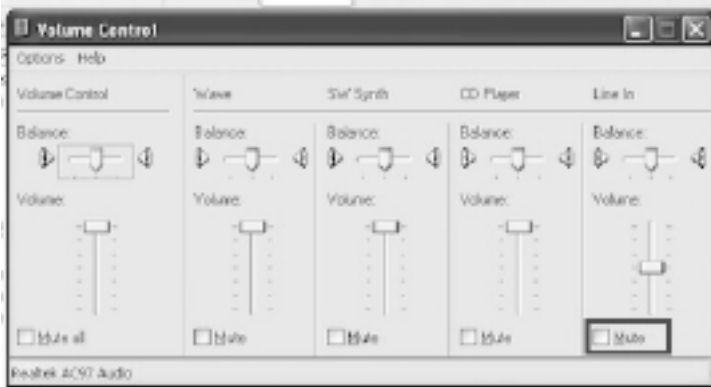
녹음하는 동안 청취 기능을 활성화하려면 다음 단계 따라하기:

Windows 7 및 그 이상:

1. 컴퓨터의 녹음 설정을 엽니다. (**Windows+R** 키 조합을 눌러 실행 창을 열고 `mmsys.scp`을 입력하세요. 사운드 제어가 나타나면 **레코딩** 탭을 누르세요.)
2. 마이크를 오른쪽 버튼 클릭하고 **속성**을 선택합니다.
3. **듣기** 탭을 선택하세요.
4. **이 장치에서 듣기** 옆의 확인에 체크합니다.
5. 적용 버튼 클릭

Windows XP 및 Vista:

1. 컴퓨터의 볼륨 설정을 엽니다. (**Windows+R** 키 조합을 눌러 실행 창을 열고 `sndvo132.exe`를 입력하면 됩니다.)



2. 마이크

/ 라인 입력 / 입력 모니터 옵션의 경우 음소거 선택을 해제하고 볼륨을 높이세요.

(옵션이 표시되지 않으면 **옵션** 메뉴로 가서 **속성**을 선택하세요. **재생**을 선택하고 해당 확인란이 선택되어 있는지 확인하세요)



스크린 참조 - 색상 선택기 대화상자

색상 선택기 대화상자

색상 선택기는 여러 개의 파트로 나누어져 있으며, 색상을 선택할 수 있는 몇 가지 방법들을 제공합니다:

비주얼 색상 조정

대화상자 윗 부분 절반은 2 가지 색으로 된 박스로 되어있는데, 하나는 256x256 사각형 안에서 어떤 포인트라도 선택할 수 있게 해주고, 다른 하나는 긴 슬라이더로서 사용할 수 있습니다. 어떤 라디오 버튼이 선택되었는지에 따라(아래 참조), 이 두 박스에 색상들이 표시되지만, 모든 경우에, 슬라이더의 위치는 항상 사각형 박스 안에서 사용할 수 있는 색상들을 변경합니다. 사각형 박스 안에 선택된 포인트가 바로 선택된 색상입니다.

RGB 또는 HSV로 조정

사각형 색상 박스 밑에는 6 가지 옵션이 있는데 (각각 색조, 채도, 값, 빨강, 초록, 파랑), 이들 각각에는 라디오 버튼, 슬라이더 및 위-아래 숫자 제어기가 있습니다. 이 3 개의 HSV 라디오 버튼 중에 하나가 선택되면, 그 선택된 값은 비주얼 슬라이더(위를 참조)에 표시되고, 나머지 두 가지 값은 사각형 색상 박스의 축이 됩니다. RGB 라디오 버튼 중의 하나가 선택되어 있으면, 이 제어기 값도 같은 방식으로 진행됩니다. 또한 라벨 옆에있는 슬라이더를 사용해서 이 값들을 조정하실 수도 있고, 슬라이더 옆의 위/아래로 제어할 수도 있습니다. 이 값들이 조정되면 비주얼 제어들이 업데이트되고, 비주얼 제어들이 조정되면 이 값들을 업데이트할 것입니다.

선택한 색상

선택한 색상은 RGB 및 HSV 제어의 오른쪽에 표시됩니다. 박스는 대각선으로 나뉘어서, 새로운 색(사용자가 만드려는 색)으로 이름 붙여진 왼쪽 위 섹션과, 현재(이미 존재하는 색상, 대화상자를 취소하면 이것이 계속 선택됨)로 이름 붙여진 오른쪽 아래 섹션으로 되어있습니다. 그 밑으로, 선택한 색상의 헥스 값이 (유효한 헥스 값들을 입력해서 선택한 색상을 업데이트할 수 있음) 있습니다. 선택한 색상의 오른쪽에 아이디로퍼 버튼이 있는데, 이것으로 여러분의 데스크탑의 어느 곳에서라도 샘플링해서 선택한 색상으로 설정할 수 있습니다.

사용자-정의 색상 팔레트

대화상자의 하단을 보면, 일련의 12 가지 색상으로 된 직사각형들이 스와치를 설정하는 기울어진 모양의 버튼과 나란히 있습니다. 이것들은 사용자-지정 색상 팔레트를 구성하며, 이것으로 여러분의 사용자지정 색상들을 만들고 저장(VideoPad를 닫은 후에도 이것은 그대로 유지됨)할 수 있습니다. 스와치 색상을 설정하려면, 먼저 클릭하여 스와치를 선택합니다. 다음으로, 원하는 색상을 선택하고, 스와치로 설정을 클릭합니다. 그런 후에 간단하게 그 스와치 버튼을 클릭해서 저장된 색상들을 자유롭게 로드할 수 있습니다.

스크린 참조 - 사용자 지정 해상도

이 대화상자는 저장하는 동안 비디오의 해상도를 설정할 수 있게 허용합니다. 사용자 지정 해상도를 설정하려면, 도구 모음에서 저장 버튼을 클릭하고 디스크를 선택: 데이터 디스크, 컴퓨터/데이터, 휴대용 장치, 이미지 시퀀스, 또는 입체 3D 옵션을 확인합니다. 해상도 드롭 메뉴에서, 사용자 정의를 선택합니다.

사용자 지정 해상도 대화상자가 열리면, 픽셀의 폭과 높이를 입력하고 확인을 클릭합니다.

만약 **영상 비율 유지** 체크 박스가 사용 가능하다면, 폭이나 높이를 변경할 때 동일한 영상 비율을 유지하기 위해 이 체크 박스에 표시 확인할 수 있습니다.

스크린 참조 - 사용자 정의 해상도 (360도 비디오)

이 대화 상자를 사용하면 저장 시에 360도 비디오에 대한 해상도를 설정할 수 있습니다. 사용자 지정 해상도를 설정하려면 도구 모음의 저장 버튼을 클릭하고 360도 비디오 파일 옵션을 선택합니다. 해상도 드롭 메뉴에서 사용자 지정을 선택합니다.

사용자 지정 해상도 대화상자가 열리면, 픽셀의 폭과 높이를 입력하고 확인을 클릭합니다.

360도 동영상의 너비는 정확히 높이의 두 배여야 합니다.

스크린 참조 - 사용자 정의 프레임 속도

이 대화상자는 동영상의 프레임 속도(초당 프레임 수)를 설정할 수 있습니다. 사용자 지정 해상도를 설정하려면, 도구 모음에서 저장 버튼을 클릭하고 디스크 중 하나를 선택: 데이터 디스크, 컴퓨터/데이터, 휴대용 장치, 또는 입체 3D 옵션을 확인합니다. 프레임 속도 드롭 메뉴에서, 사용자 정의를 선택합니다.

사용자 정의 프레임 속도 대화상자가 열리면, 프레임 속도를 입력하고 확인을 클릭합니다.

기본 프레임 속도는 VFR (가변 프레임 속도)지만 대화상자를 사용하여 고정 프레임 속도 (CFR)를 고정 프레임 속도 확인란을 체크하여 선택할 수 있습니다.

스크린 참조 - 감지된 형식

이 대화 상자는 저장 프로세스 중에 비디오 시퀀스의 감지된 형식을 보여줍니다. 동영상의 형식을 감지하려면 홈 탭 바의 내보내기 비디오 버튼을 클릭하고 비디오 파일, 3D 비디오 파일, 휴대용 비디오, 무손실 비디오, DVD 무차별 비디오, DVD 무비 영화 디스크, DVD 데이터 디스크, 이미지 시퀀스, 유튜브, 플래커, 드롭 박스, 구글 드라이브, 원 드라이브 또는 비메오 중 하나를 선택합니다.

사전 설정 영역 옆에 있는 감지 버튼을 클릭합니다. 감지는 모니터 화면 크기에 기초하여 비디오 출력 해상도 형식을 조정합니다.

다른 형식을 사용하고자 할 경우에는 사전 설정 드롭다운 목록에서 형식을 선택할 수 있습니다.

선택한 형식을 출력형식으로 사용하려면 확인을 클릭합니다.

스크린 참조 - DVD 비트레이트 설정

이 대화상자는 당신의 DVD 비디오에 비트레이트를 지정할 수 있습니다. 이 대화상자를 열려면, 도구 모음에서 저장 아이콘을 클릭하고 디스크 저장 옵션을 선택한 후에 DVD 영화 제작 옵션을 클릭합니다. 고급 버튼을 클릭하여 DVD 비트레이트 설정 대화상자를 엽니다.

기본 옵션은 비트레이트를 자동으로 계산하는 것입니다. 비트레이트를 수동으로 설정하려면, 수동 옵션을 선택하고 비디오와 오디오 비트레이트를 조정합니다.

스크린 참조 - 디스크 메뉴 제작기

이 템은 당신의 메뉴에 사용하려는 템플릿을 선택할 수 있습니다. 이 템플릿은 몇 가지 설명 문자와 함께 오른쪽에 넓은 지역에서 미리보기됩니다.

'메뉴 저장'을 클릭 할 때까지 영화 메뉴에 실제 변화는 발생하지 않습니다.

새 템플릿 확인

메뉴 제작에 사용할 수 있는 새 템플릿들이 있는지 확인합니다. 이 작업은 온라인 상으로 확인이 이루어지기 때문에 인터넷에 연결되어 있어야 합니다.

제목:

이 메뉴의 상단에 캡션이 나타납니다.

자막:

이 메뉴의 상단에 두 번째 캡션이 나타납니다.

텍스트 정렬:

제목 및 자막에 있는 3가지 수평 정렬 옵션 : 왼쪽, 중앙 및 오른쪽.

메뉴 미리보기:

이전/다음 버튼은 템플릿 '목록' 유형이 한 페이지를 초과할 경우, 가능한 메뉴들 간에 선택을 하도록 해줍니다.

배경 이미지 와이드스크린 맞춤

메뉴의 배경 이미지에 대한 영상 비율 모드를 선택합니다.

- 없음: 배경 이미지는 비디오 출력에 관계없이 현재 영상 비율을 유지합니다.
- 자르기: 비디오 출력의 영상 비율과 일치하도록 배경 이미지가 잘려집니다. 영상 비율이 일치하지 않으면 배경 이미지의 일부가 잘려질 수 있습니다.
- 레터박스: 비디오 출력과 일치하는 올바른영상 비율을 만들기 위해 이미지 뒤에 검은색 배경이 표시됩니다.
- 늘이기: 배경 이미지는 비디오 출력의 영상 비율과 일치하도록 가로 또는 세로로 늘어납니다.

이 템플릿에 대한 사용자 정의 이미지 선택...

이 버튼은 메뉴에 표시되는 배경 이미지를 변경할 수 있습니다. 지원되는 이미지 포맷은 jpg/jpeg/jpe, png, gif 입니다.

스크린 참조 - 템플릿 선택

이 창은 다운로드와 설치가 가능한 템플릿을 선택할 수 있게 해줍니다. 설치할 템플릿들에 확인 체크 표시를 하고, 다운로드 버튼을 클릭합니다. '모두 선택' 버튼은 모든 템플릿들을 선택/선택 해제할 것입니다.

스크린 참조 - GIF 인코딩 설정

투핑

GIF를 계속 무한 반복되게 하려면 이것을 선택합니다.

스크린 참조 - 비디오 품질 설정

비디오 파일을 미디어 목록으로 가져올 때, 때때로 비디오 파일을 비선형 편집으로 변환하는 것이 필요합니다. 비디오 품질 설정 대화상자는 변환된 파일에 대한 설정을 변경할 수 있습니다. 이 설정들은 또한 안정화 한 후 비디오를 저장할 때 사용됩니다.

- **품질:** 변환된 파일의 품질을 설정합니다. 긴 동영상을 최상의 품질로 사용하지 않는 것이 좋는데 그 이유는, 변환된 파일은 하드 드라이브의 많은 공간을 소비하기 때문입니다.
- **변환된 파일 저장 장소:** 변환된 파일의 출력 폴더를 지정합니다.
- **Deshaker 구성:** 고급 비디오 안정화 설정을 구성합니다.
- **Deshaker 재설정:** 비디오 안정화 설정을 기본값으로 재설정.

스크린 참조 - 속도 변경

오디오 피치 무변경 유지

이 확인란이 선택되면, 오디오 출력(있는 경우)의 피치는 변경되지 않습니다. 이것은 당신이 음성 속도를 빠르게 또는 느리게 조절하더라도 음성을 이해할 수 있도록 할 때 유용합니다.

속도 감소시에 전환 프레임 삽입

확인 체크되어있으면, 속도가 감소되었을 때, 프레임들 간의 전환을 돕기위해, 합쳐진 프레임들이 추가됩니다.

스크린 참조 - 위치 입력

선택한 클립 미리보기에서 클립의 재생 시간을 편집하는 동안, 시작 포인트 영역을 클릭하면 새로운 시작 포인트 대화상자가 열리고, 종료 포인트 영역을 클릭하면 새로운 종료 포인트 대화상자가 열립니다. 이들 대화상자 중 하나가 열리면, 영역에 새로운 시작이나 종료 포인트를 입력하고 확인을 눌러 변경 사항을 저장합니다.

이 자막 대화상자에서, 위의 항목에서 참조되는 '시작' 및 '종료' 포인트 필드는, 현재 자막의 '표시' 및 '숨기기' 포인트 속성으로써 나타나고 편집할 수 있습니다.

이 스토리보드 모드에서, 지속시간 간격을 입력할 때, 각 간격은 최대 5 시간까지 가능합니다.

대부분의 사용자들은 간격에 몇 초 이상 더 길게 제작하거나 수정할 필요가 없다는 것을 참고하세요.

이 클립 길이 편집 방법은 정확한 길이가 미리 결정되었을 때 가장 좋습니다. 클립에 시각적 신호로 시작 및 종료 포인트를 표시하려면, 선택한 클립의 미리보기 영역에서 클립 탐색 버튼을 사용하여 시작 및 종료 포인트의 정확한 순간을 빨강 또는 파랑 깃발을 이용해 시작 및 종료 포인트의 신호로 사용합니다.

스크린 참조 - VST 플러그인

VST 플러그인 이 기능으로 여러분은 VideoPad로 작업 중인 오디오에 가상 스튜디오 테크놀로지(VST) DLL 플러그인을 사용하여 효과를 적용할 수 있습니다. 이 기능을 사용하려면, 효과 메뉴 -> VST 플러그인을 선택하고, 나타나는 창에서, 여러분의 컴퓨터에서 VST 플러그인이 있는 디렉토리를 검색할 수 있는데 - 플러그인은 DLL 파일이어야 함을 유의하세요! 일단 디렉토리 이름을 지정하시면, 창에 VST 플러그인 이름 목록이 표시되는 것을 보실 것입니다. 원하시는 플러그인이 선택한 폴더 안에는 있으나 목록에는 없을 경우에는, "새로고침" 버튼을 누르세요. 그런 뒤에, "확인" 버튼을 눌러 VST 플러그인 효과 창을 보세요.

스크린 참조 - 키/매크로 선택

사용자정의 바로가기와 사용자정의 바로가기에 대해 실행될 명령 설정

키 조합

변경...을 눌러 단축키 조합을 변경합니다. 단축키가 이미 사용 중이면 경고가 표시됩니다.

매크로...

추가...를 눌러 명령을 추가합니다. 명령은 목록의 끝에 추가됩니다. 명령은 목록의 순서에 따라 실행됩니다.

현재 선택된 명령을 제거하려면 **삭제**를 누르세요.



여기에서 당신은 VideoPad 가 어떻게 시작되는 지에 관련된 설정들 및 어떻게 클립 시간이 표시되는지를 조정할 수 있습니다.

클립 미리보기

이중 미리보기 표시 - 클립 및 시퀀스 미리보기를 별도로 표시하려면 선택합니다.

즐겨찾기 탭

스위트 탭의 오른쪽에 즐겨찾기 탭을 표시하며, 여기에 가장 자주 사용하는 도구를 포함하도록 사용자지정할 수 있습니다.

360도 미리보기 FOV

360도 미리보기 모드가 활성화된 클립 및 시퀀스 미리보기에서, 사용되는 보기 필드를 변경합니다.

시작

VideoPad 시작 시 환영 대화상자 표시 - 환영 대화상자를 비활성화하려면 체크를 해제합니다.



재생 장치

폴다운 목록에서 기본 오디오 재생 장치를 선택합니다. 옵션 대화 상자를 연 후에 사운드 장치가 설치되었거나 연결된 경우 대화 상자를 다시 열어 장치 목록을 새로 고쳐야 합니다.

오디오 도킹 설정

시퀀스에서 사운드 클립에 대한 오디오 더킹을 활성화하려면, 파형을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하고 "배경 사운드"를 확인합니다.

도킹 감쇠: 도킹 시 적용되는 감쇠량

도킹 페이드 인 길이: 더킹이 활성화되는 시간의 길이

도킹 페이드 아웃 길이: 더킹이 릴리즈되는 시간의 길이

도킹 임계값: 메인 사운드의 볼륨이 이 레벨에 도달하면 더킹이 활성화됩니다.



여기서 VideoPad 가 미디어 파일과 작동하는 방식을 선택할 수 있습니다.

다음 위치에 새 클립 추가에서 변경할 수 있습니다

시퀀스에 새로운 비디오 클립을 추가하는데 사용할 수 있는 방법 선택:

- 시퀀스의 시작에 배치
- 시퀀스의 커서에 배치
- 시퀀스의 끝에 배치
- 새로운 트랙의 시퀀스에 배치

기본 정지 이미지 지속시간

시퀀스에 추가될때 정지 이미지의 기본 재생 시간을 지정합니다. 참고: 미디어 목록에 이미 추가된 이미지는 적용되지 않습니다.

스테레오 (3D) 입력 형식

스테레오 (3D) 비디오를 가져오는 경우에, 사용될 스테레오 포맷을 선택할 수 있음:

- 나에게 묻기
- 나란히, 왼쪽 이미지 우선
- 나란히, 오른쪽 이미지 우선
- 위/아래, 왼쪽 이미지 위
- 위/아래, 오른쪽 이미지 위
- 입체 이미지, 빨간색-청록색
- 입체 이미지, 청록색-빨간색

외부 오디오/비디오 파일의 오디오 볼륨을 자동으로 정규화

오디오 볼륨을 자동으로 최적의 수준으로 조정하려면 '오디오 볼륨 자동 정규화' 확인란을 선택합니다. 이것은 외부 오디오/비디오 파일에 적용됩니다.

만든 오디오 레코딩의 오디오 볼륨을 자동으로 정규화

오디오 볼륨을 자동으로 최적의 수준으로 조정하려면 '오디오 볼륨 자동 정규화' 확인란을 선택합니다. 이는 Videopad로 만든 오디오 레코딩에 적용됩니다.

비디오 파일 변환 및 안정화 시에, 비디오 품질 및 안정화 변환 설정 대화 상자 표시하기

비디오 파일을 변환 및 안정화할 때 비디오 품질 설정 대화상자를 표시하려면 선택합니다.

이동식 미디어

이동식 미디어(예: 플래시 드라이브 또는 CD) 처리하는 방법을 선택하려면 "이동식 미디어" 그룹에서 설정을 조정합니다.

이동식 미디어가 PC에 연결되어 있을 때, 파일을 프로젝트에 추가 요청 미디어 파일은 연결된 이동식 미디어에서 videopad에 의해 자동으로 감지됩니다.

미디어 파일이 이동식 미디어에 있을 때:

- 나에게 묻기
- 아래의 폴더에 복사하기
- 파일을 직접 열기 (권장하지 않음)

파일을 이곳에 복사:(경로는 검색에서 선택됨)



기본 전환 지속시간 시퀀스에서 클립에 적용되는 전환의 기본 지속시간을 지정합니다.

참고: 시퀀스에 이미 있는 클립들에는 전환 옵션 변경 사항들이 적용되지 않을 것입니다.

기본 자막 지속시간 자막 추가시에 기본 지속시간을 지정합니다.

외부 편집기

다른 유형의 파일을 편집하는데 사용할 외부 응용 프로그램을 선택합니다.

기본 편집기를 사용하려면 모든 필드를 비워 둡니다.

외부 편집기를 사용하는 방법에 대한 자세한 내용은, [외부 편집기에서 편집](#)을 참조

효과 옵션

오버레이 트랙으로 투명 클립을 자동 추가



여기에서 시퀀스 내보내기에 관련된 설정을 조정할 수 있습니다.

파일 내보내기

당신은 기본값에 의해, 비디오 내보내기, 디스크 이미지 및 이미지 시퀀스가 있는 폴더를 선택할 수 있습니다.

굽기

디스크 굽기 처리를 변경하려면 아래의 옵션 중 하나를 선택해서 설정을 조정할 수 있습니다.

- 선택한 디스크에 데이터가 이미 있는 경우, 이것을 지우고 내 비디오와 교체
- 굽기 후에 데이터 확인
- 굽기가 완성되면 디스크 꺼내기

기타

아래의 옵션은 당신의 시퀀스 끝에 사용되며, 갑작스런 종료가 아닌 페이드 아웃된 종료를 만들 것입니다.

- 오디오를 시퀀스의 끝에 500ms 만큼 페이드 아웃

VideoPad는 또한 **무손실 내보내기**를 지원하는데, 이것은 원본 비디오 파일의 최소 재-인코딩으로 시퀀스가 내보내기 되게 해줍니다. 이것은 내보내기한 비디오를 가능한 최고의 품질로 유지시킵니다. 이 기능이 작동하게 하려면, 입력/출력 비디오가 다음의 규준에 맞아야 합니다.

- 저희는 현재 H.264 와 MPEG4 인코더 비디오 소스들을 지원합니다.
- 출력 형식은 입력 형식과 일치해야 합니다. 지원되는 형식은 .avi, .mkv, .mov, .mp4
- 출력 및 입력은 크기, 인코더 프로필, 레벨 및 부가데이터가 동일해야 합니다.
- 비주얼 효과는 지원되지 않습니다. 비디오에서 비주얼 효과가 있는 부분들은 모두 재-인코딩될 것입니다.
- 비파괴 편집을 위해선, 적어도 10% 이상의 시퀀스가 기준에 맞아야합니다. 10% 이하로 기준에 맞지 않으면, 내보내기하는 동안 시퀀스 전체가 재-인코딩 될 것입니다.



여기서 VideoPad가 미디어 파일과 작동하는 방식을 선택하고 매개 변수 캐시를 설정합니다.

폴더에 새 미디어 저장 비디오 저장, 오디오, 내레이션, 복사한 오디오 트랙, VideoPad에 의해 생성된 변환된 파일 및 스냅샷을 저장할 폴더를 선택할 수 있습니다.

캐시

- 캐시 폴더 - 캐시된 데이터를 저장할 폴더를 지정합니다.
- 사용 안하는 캐시 파일들 삭제 - 이 버튼을 누르면 현재 사용하지 않는 모든 캐시 파일을 삭제합니다.

경고 메시지는 디스크 여유 공간이 (MB) 이하일 때 표시 지정된 여유 공간이 제한에 도달하면, 경고가 표시됩니다.



음성을 텍스트로 변환 VideoPad가 비디오에 대한 자막을 자동으로 생성하는 데 사용할 수 있는 음성 텍스트 변환 엔진을 선택하십시오.

GPU 비디오 프로세서

비디오 처리에 사용할 GPU를 선택합니다. 이것은 다음에 VideoPad를 실행할 때 적용됩니다.

□ □□□◆—◆□^□

일련의 명령을 실행하는 사용자정의 단축키를 정의합니다.

추가... 새 사용자지정 바로가기를 추가합니다.

변경... 현재 선택된 사용자정의 바로가기를 수정합니다.

삭제 현재 선택된 사용자지정 바로가기를 삭제합니다.