CyberLink

PowerDirector 18

사용자 설명서



저작권 선언

모든 권리는 자사에 귀속됩니다 .

법률에 의해 허용되는 한도 내에서 , PowerDirector 는 , 명시적이건 묵시적이건 어떠한종류의 보증도 없이 " 있는 그대로 " 제공됩니다 . 보증되지 않는 내용에는 정보 , 서비스 혹은 PowerDirector 를 통해서 제공되는 제품 혹은 PowerDirector 와 연관되어 제공되는 제품 , 그리고 상품성 , 특정 용도에의 적합성 , 프라이버시에 대한 존중 , 혹은법률 위반에 대하여 암시된 모든 보증이 포함되지만 이에 한정되지는 않습니다 .

이 소프트웨어를 이용함으로써 , 귀하는 이 소프트웨어 혹은 패키지 내에 포함된 물품을 사용함으로써 입을 수도 있는 직접적 , 간접적 혹은 결과적 손해에 대하여CyberLink 가 아무런 책임을 지지 않는다는데 동의합니다 .

이 계약은 중화민국 , 대만의 법률에 의해 지배되고 해석됩니다.
PowerDirector 는 등록 상표입니다 . 이 출판물에 언급된 다른 회사 및 제품의 명칭 역시 등록 상표이며 , 이들은 해당 상표를 표현하기 위한 용도로만 이 출판물 내에서사용되었습니다 . 각 등록 상표는 해당 소유권자에게 독점적으로 귀속됩니다.

For DTS patents, see http://patents.dts.com. Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks, and DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. © DTS, Inc. All Rights Reserved.

세계 본사

우편 주소 CyberLink Corporation
15F., No. 100, Minquan Rd., Xindian Dist.
New Taipei City 231, Taiwan (R.O.C.)
웹 사이트 https://www.cyberlink.com
전화 번호 886-2-8667-1298
팩스 886-2-8667-1385

Copyright © 2020 CyberLink Corporation. All rights reserved.

목차

장 1: 1 소개

1 환영합니다

6 최소 시스템 요구 사양

장 2: 7 PowerDirector 편집 모드

7 슬라이드 쇼 작성자

15 자동 모드

장 3: 19 PowerDirector 작업 영역

20 PowerDirector 모듈

20 룸

24 라이브러리 창

29 작업 영역 확장

30 미리보기 창

41 편집 작업 영역

장 4: 55 PowerDirector 프로젝트

56 프로젝트 화면 비율 설정

56 프로젝트 내보내기

57 PowerDirector 프로젝트 재사용

58 360° 비디오 프로젝트

59 CyberLink 클라우드 프로젝트

장 5: 60 PowerDirector로 미디어 가져오기

60 미디어 파일 가져오기

73 미디어 캡처

79 미디어 다운로드

81 비디오 프리컷, 장면 탐지, 오디오 추출 및 스냅샷 캡처

장 6: 85 PowerDirector 플러그인
85 MultiCam 디자이너 사용
93 테마 디자이너 사용
107 액션 카메라 센터에서 비디오 편집
118 익스프레스 프로젝트 사용
119 Screen Recorder로 바탕화면 기록
120 혼합 효과로 오버레이 만들기
124 슬라이드 쇼 작성자에서 사용자 지정 슬라이드 쇼 디자인
125 페인팅 디자이너에서 손 그림 애니메이션 디자인
126 비디오 콜라주 만들기
132 Magic Movie 마법사로 빠르게 동영상 제작
132 AI 스타일 플러그인을 사용하여 비디오 변환
장 7: 135 작품 내 미디어 정렬
136 시간 표시 막대에 비디오 클립과 이미지 추가
142 오디오 클립 추가
147 오디오로 클립 동기화
장 8: 148 미디어 편집
148 클립 분할
148 비디오 및 오디오 클립 다듬기
155 미디어 클립 길이 설정
156 비디오/오디오 클립 링크 해제
156 TV(비디오 클립 인터레이스) 형식 설정
157 비디오 클립 화면 비율 조정
158 이미지 늘이기
159 이미지 자르기

160 미디어 클립 크기 조정, 이동 및 회전
163 미디어 클립 형태 변경
164 이미지/비디오 수정 및 향상
176 미디어에 키프레임 사용
181 미디어 클립에 페이드 인/아웃 추가
185 오디오 음소거
185 오디오 편집
192 360° 비디오 프로젝트 편집
194 내용 인식 편집
199 Magic Cut
장 9: 200 도구 사용
200 파워 도구 사용
208 오디오 덕킹
209 모션 트래커
222 액션 카메라 센터
222 혼합 효과
223 뷰 디자이너
242 360º 시작 보기 설정
장 10: 244 효과 추가
244 시간 표시 막대의 클립 혼합
245 비디오 효과 추가
248 이미지에 팬 및 줌 추가
250 프레임 고정 효과 사용
장 11: 252 비디오 오버레이 만들기(PiP 효과)
252 PiP 개체 추가
255 PiP 디자이너에서 미디어 수정

272 모양 디자이너에서 모양, 콜아웃 및 주석 생성
285 페인팅 디자이너 사용
장 12: 290 입자 효과 추가
292 입자 디자이너에서 입자 효과 수정
장 13: 307 타이틀 효과 추가
309 타이틀 효과 범주
314 타이틀 디자이너에서 타이틀 수정 - 기본
324 타이틀 디자이너에서 타이틀 수정 - 고급
장 14: 351 마스크 디자이너에서 사용자 지정 마스크 만들기
353 모드 선택과 확대/축소 도구
354 마스크 선택
356 사용자 지정 마스크 만들기
373 마스크 크기 및 위치 수정
374 마스크 개체 설정 수정
375 마스크에 모션 추가
378 마스크 키프레임 사용
381 마스크 저장 및 공유
장 15: 382 전환 사용
382 단일 클립에 장면 전환 효과 추가
384 두 클립 사이에 전환 효과 추가
385 오디오 전환 사용
386 전환 동작 설정
387 화면 전환 설정 수정
388 전환 디자이너에서 알파 전환 수정
장 16: 406 오디오 믹싱 및 음성 해설 녹음
406 오디오 클립 볼륨 조절

410 음성 해설 녹음
장 17: 413 챕터 추가
413 챕터 마커 추가
413 챕터 섬네일 설정
장 18: 414 자막 추가
414 자막 표시 추가
415 파일에서 자막 가져오기
415 MKV 파일에서 자막 추출
416 자막 편집
417 자막 동기화
장 19: 418 프로젝트 제작
418 프로필 분석기
419 제작 창
장 20: 445 디스크 만들기
446 추가 디스크 컨텐트 가져오기
448 디스크 메뉴 선택
449 디스크 메뉴 속성 편집
455 메뉴 디자이너에서 디스크 메뉴 사용자 지정
468 작품을 디스크에 굽기
장 21: 475 PowerDirector 사용 환경 설정
475 일반 기본 설정
477 편집 사용 환경 설정
478 파일 기본 설정
479 사용 환경 설정 표시
480 하드웨어 가속 사용 환경 설정
481 프로젝트 사용 환경 설정

481 제작 사용 환경 설정
482 캡처 사용 환경 설정
483 확인 사용 환경 설정
483 DirectorZone 기본 설정
484 CyberLink 클라우드 사용 환경 설정
485 프로그램 사용 환경 설정 개선
장 22: 486 PowerDirector 단축키
486 기본 키보드 단축키
492 키보드 단축키 사용자 지정
장 23: 495 부록
495 SVRT: 언제 사용할 수 있습니까?
496 라이센스 및 저작권 정보
장 24: 510 기술 지원
510 기술 지원 센터로 문의하기 전에
511 최우선 고객 지원
511 웹 지원
512 도움말 리소스

장 1:

소개

이 장에서는 CyberLink PowerDirector와 디지털 비디오 편집 과정에 대해 소개합니다. 또한 CyberLink PowerDirector의 최신 기능을 모두 설명하고 이용 가능한 버전과 최소 시스템 요구 조건을 살펴봅니다.

***참고**: 이 문서는 참조용으로 제공되는 것으로, 정보 용도로만 사용해야 합니다. 이 컨텐트와 해당 프로그램은 고지 없이 변경될 수 있습니다. 프로그램 사용에 대해 보다 유용한 팁을 보려면 회원 전용 포럼을 방문하거나 https://directorzone.cyberlink.com/tutorial/pdr 에서 비디오 자습서를 확인하십시오.*

환영합니다

디지털 미디어 도구인 CyberLink 제품군을 구입해주셔서 감사합니다. CyberLink PowerDirector는 디지털 비디오 편집 프로그램으로 전문가 수준의 비디오와 사진 슬라이드를 만들고 음악, 음성 해설, 특수 효과, 장면 전환 효과 등을 구현할 수 있습니다. 그런 다음 프로젝트를 파일, 캠코더, 휴대용 기기로 출력하고 여러 온라인 비디오 공유 웹 사이트에 직접 업로드하거나 디스크에 구워 멋진 메뉴를 추가하여 완성할 수 있습니다.

최신 기능

다음은 CyberLink PowerDirector 프로그램 내의 일부 최신 기능 목록입니다.

- 더 창의적인 타이틀 텍스트 애니메이션을 위해 타이틀 보이기 마스크를 사용합니다*.
- MKV 및 MP4 파일과 함께 AAC 5.1 채널 오디오를 인코딩합니다.
- 모양 디자이너에서 만든 모양들을 모션 트래커에서 첨부합니다*.
- SubRip 스타일 서식을 포함하거나 포함하지 않고 SRT 자막 파일을 내보냅니다*.
- 프로그램 내에 최우선 고객 지원 기능을 추가합니다*.
- 모양 디자이너에서 비디오의 사용자 지정 콜아웃 및 주석을 생성합니다.
- 모션 그래픽 타이틀과 함께 더 전문적인 모양의 타이틀 시퀀스를 이용합니다.

- PiP, 타이틀, 입자 및 페인팅 디자이너에서 효과 속도 및 동작을 더 많이 제어합니다.
- 1:1 화면 비율로 프로젝트를 편집합니다.
- HDR 비디오 및 MXF(8비트 420 AVC), Apple ProRes(10비트 422), Sony XAVC(8비트) 비디오 파일에 대한 가져오기 지원을 추가합니다.
- 라이브러리 미리보기 창을 사용하여 미디어 라이브러리에 있는 클립을 미리보고, 표시하고, 다듬을 수 있습니다.
- 라이브러리 창, 타임 라인 및 미리보기 창을 도킹 해제하고 이동하여 편집 작업 공간을 사용자 지정합니다.
- Ultra HD 미리보기 해상도로 4K 비디오 프로덕션을 미리봅니다.
- 오디오 스크러빙을 사용하여 타임라인에서 비디오 및 오디오 클립의 오디오 파형을 미리봅니다.
- 타이틀 또는 기타 개체를 정확하게 위치시키는 데 도움이 되는 더 많은 스냅/보조선.
- 타임라인 미리보기 볼륨 미터로 타임라인에서 프로젝트의 오디오 수준을 올바르게 봅니다.
- 메인 비디오 트랙이 타임라인의 하단에 오도록 타임라인 트랙 순서를 반대로 만듭니다.
- 타임라인 스크롤에 대한 마우스 휠 동작을 사용자 지정합니다.

***참고**: * 이 기능은 현재 CyberLink PowerDirector의 구독 버전에서만 사용할 수 있습니다.*

DirectorZone 및 CyberLink 클라우드

DirectorZone과 CyberLink 클라우드* 기능을 통해 효과와 템플릿을 업로드/다운로드하고 미디어, 사용 환경 설정, 프로젝트 등을 백업할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

DirectorZone

DirectorZone은 다른 CyberLink PowerDirector 사용자들이 만든 테마 템플릿, PiP 개체, 손그림, 타이틀 템플릿, 입자 개체, 사운드 클립, 디스크 메뉴를 검색하고 다운로드할 수 있는 무료 웹 서비스입니다.

DirectorZone 혜택을 액세스하려면 다음과 같이 사인인하면 됩니다.

- CyberLink PowerDirector 창의 오른쪽 위 모서리에 있는 **DirectorZone에 사인인** 링크 클릭.
- 이 창 상단에 있는  단추를 클릭해 PowerDirector 사용 환경 설정을 연 다음 **DirectorZone** 탭을 클릭. 자세한 내용은 DirectorZone 기본 설정을 참조하십시오.

또한 주기적으로  단추를 클릭하여 **DirectorZone 게시판**을 확인하고 **DirectorZone의 인기 템플릿**을 확인하도록 하십시오. 게시판을 보거나 이러한 템플릿을 다운로드하려면 알림 창에서 이들 섹션에 있는 항목을 클릭하기만 하면 됩니다. 또는 https://directorzone.cyberlink.com으로 이동하면 DirectorZone 웹 서비스의 기능과 장점에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

CyberLink 클라우드

CyberLink 클라우드는 CyberLink의 클라우드 저장 서비스이며 여기에서 사용자가 효과와 템플릿, PowerDirector 프로젝트, 제작한 비디오 클립 등을 업로드하고 다운로드할 수 있습니다. CyberLink 클라우드를 통해 사용자는 미디어, 기본 설정, 프로젝트 등을 백업할 수 있으며, 여러 컴퓨터에서 동일한 작업 환경을 이용할 수 있습니다.

***참고**: CyberLink 클라우드는 일부 CyberLink 제품에 포함된 가입형 클라우드 저장 서비스로, 웹사이트를 통해 구입할 수 있습니다. 자세한 내용은 https://www.cyberlink.com/products/cyberlink-cloud/를 참조하십시오.*

PowerDirector 버전

CyberLink PowerDirector 내에서 이용 가능한 기능은 컴퓨터에 설치한 버전에 따라 전혀 다릅니다. 사용 중인 버전에 따라 지원되는 파일 형식 지원, 편집 기능, 디스크 제작 기능 및 기타 기능이 다릅니다.

PowerDirector 버전 표를 확인하려면 다음 위치의 당사 웹 사이트로 가십시오: https://www.cyberlink.com/products/powerdirector-video-editing-software-365/comparison_en_US.html

CyberLink PowerDirector 버전을 확인하려면 맨 위 오른쪽 모서리의 CyberLink PowerDirector 로고를 클릭하거나 **? > CyberLink PowerDirector 정보**.

PowerDirector 365

PowerDirector 365는 사용자가 기대하는 모든 편집 기능과 기타 기능을 제공하는 CyberLink PowerDirector의 구독 기반 버전입니다.

구독자만을 위한 전용 기능

PowerDirector의 유명한 모든 강력한 편집 기능 외에, 나올 때마다 최신 새 제품 기능 및 개선 기능에 액세스할 수 있는 독점 혜택을 제공합니다. 따라서 매 분기 새 비디오 편집 기능이 나올 때 구독자는 이러한 기능을 가장 먼저 이용할 수 있습니다.

창의성 디자인 팩 – 구독자에게 무제한, 매월 새로운 팩

PowerDirector 365 구독자인 귀하는 CyberLink에서 만든 모든 창의성 디자인 팩을 무제한 사용할 수 있습니다. 또한 당사는 매월 새로운 팩을 내놓고 있으며, 귀하는 구독 기간 내내 이러한 팩에 무료로 액세스할 수 있습니다!

새 배경 음악 & 매월 사운드 효과 팩

비디오 프로젝트에 사용할 적합한 배경 음악과 사운드 효과를 찾느라 걱정할 필요가 없습니다! PowerDirector 365 구독자인 귀하는 100개 이상의 배경 음악과 300개 이상의 사운드 효과 클립을 사용할 수 있고 매월 더 추가됩니다!

이용할 수 있는 모든 항목에 대한 자세한 내용은 PowerDirector 365 홈 페이지를 참조하십시오: https://www.cyberlink.com/products/powerdirector-video-editing-software-365/overview_en_US.html

PowerDirector 업데이트

CyberLink에서 주기적으로 소프트웨어를 업그레이드하고 업데이트(패치)할 수 있습니다. 업그레이드나 업데이트가 필요하면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 알려줍니다.

***참고**: 일반 기본 설정에서 CyberLink PowerDirector가 업데이트/업그레이드를 자동으로 확인하지 않도록 설정할 수 있습니다.*

소프트웨어를 업데이트하려면 다음과 같이 하십시오:

1.  단추를 클릭하여 알림 창을 엽니다.
2. **새 업데이트** 및 **업그레이드 정보** 섹션을 확인합니다.
3. 이들 섹션에서 항목을 선택하여 웹 브라우저를 엽니다. 브라우저에서 제품 업그레이드를 구매하거나 최신 패치 업데이트를 다운로드할 수 있습니다.

***참고**: 이 기능을 이용하려면 인터넷에 연결해야 합니다.*

최소 시스템 요구 사양

아래에 나열된 시스템 요구 사항은 일반적인 디지털 비디오 제작 시 권장되는 최소 요구 사항입니다.

시스템 요구 사양	
운영 체제	• Microsoft Windows 10, 8/8.1, 7 (64비트 OS만)
프로세서(CPU)	• Intel Core™ i 시리즈 또는 AMD Phenom® II
그래픽 프로세서 (VGA)	• NVIDIA GTX220/470 (2010 Fermi) • AMD 5450 (2010 Evergreen) • Intel Ivy Bridge (2012)
메모리	• 2 GB 필요 (6 GB 이상 권장)
화면 해상도	• 1024 x 768, 16비트 컬러
하드 디스크 공간	• 7 GB 필요
기록 드라이브	• 디스크를 구우려면 기록 드라이브가 필요함
사운드 카드	• Windows 호환 사운드 카드 필요
인터넷 연결	• 초기 소프트웨어 및 파일 형식 활성화에는 인터넷 연결이 필요함

***참고**: 시스템 요구 사항에 대한 최신 정보는 CyberLink 웹사이트 (https://www.cyberlink.com/products/powerdirector-ultimate/spec_en_US.html)를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

장 2:

PowerDirector 편집 모드

데스크탑의 시작 메뉴나 CyberLink PowerDirector 바로가기에서 프로그램을 실행할 경우 다음 편집 모드 중 하나를 선택하라는 메시지가 표시됩니다.

__참고__: 선호하는 편집 모드를 선택하기 전에 프로젝트 비디오 비율을 설정해야 합니다: __16:9__, __4:3__, __9:16__, __1:1__ 또는 __360__.

- **전체 모드**: 프로그램의 기능을 모두 이용할 수 있는 멀티 비디오 추적 편집 모드로 들어가려면 이 옵션을 선택합니다. 이 모드에 대한 자세한 내용은 풀(타임라인) 모드를 참조하십시오.
- **스토리보드 모드**: 이 옵션은 타임라인의 첫 번째 트랙에 있는 비디오 클립 및 이미지 모두를 커다란 그래픽으로 보려는 경우 선택합니다. 이 모드에서 사용할 수 있는 기능에 대한 자세한 내용은 스토리보드 모드를 참조하십시오.
- **슬라이드 쇼 작성자**: 슬라이드 쇼 작성자를 사용해서 간단하게 사진을 동적 슬라이드 쇼로 전환할 수 있습니다. 슬라이드 쇼 작성자의 단계를 따라하면 사진을 가져오기하고 배경 음악이 추가되고 멋진 슬라이드 쇼 템플릿이 만들어 집니다. 작성을 마치면 비디오 파일로 출력하거나 디스크로 굽기 전에 슬라이드 쇼를 미리보기할 수 있습니다.
- **자동 모드**: 편집 작업이 처음이고 언제, 어디서 시작해야 할 지 모르는 경우 자동 모드의 Magic Movie 마법사가 유용합니다. Magic Movie 마법사가 완성된 동영상의 가져오기, 스타일, 조절, 미리보기 등 간단한 몇 가지 단계별로 안내합니다. 그런 다음 제작한 작품을 편집하고 비디오 파일로 출력하거나 디스크에 구울 수 있습니다.

__참고__: 시작 시 이 창을 건너뛰려면 이 대화 상자의 하단에 있는 __항상 전체 모드로 들어가기__ 옵션을 선택합니다. 확인 사용 환경 설정에서 언제라도 이 선택을 다시 설정할 수 있습니다.

슬라이드 쇼 작성자

슬라이드 쇼 작성자는 사진으로 동적 슬라이드 쇼를 만들 수 있는 가장 간편한 방법입니다.

슬라이드 쇼 작성자에서 슬라이드 쇼를 만들려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시작 시 선호하는 모드를 물어볼 때 **슬라이드 쇼 작성자**를 선택하십시오. 첫 번째 슬라이드 쇼 작성자 창이 나타납니다.

__참고__: 타임라인 모드를 사용 중인 경우 사진을 타임라인에 추가하고 사진을 선택한 다음 타임라인 위의 __슬라이드 쇼__ 단추를 클릭해서 슬라이드 쇼 작성자를 시작할 수 있습니다.

2. 소스 창에서  를 클릭해서 슬라이드 쇼에 사용할 모든 사진을 가져오기합니다. **이미지 파일 가져오기**를 클릭해 개별 사진을 여러개 가져오기하거나 사진이 컴퓨터 하드 드라이브의 특정 폴더에 모두 있는 경우 **이미지 폴더 가져오기**를 선택합니다. CyberLink PowerDirector가 선택된 폴더의 지원되는 이미지 형식을 모두 가져오기하게 됩니다.

__참고__: 필요한 경우 사진을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 __3D 소스 형식 설정__을 선택합니다. 자세한 내용은 3D 소스 형식 설정참조. 또한  를 클릭해 슬라이드 쇼에서 불필요한 사진을 제거할 수 있습니다.

3. **다음**을 클릭하여 계속 진행합니다.
4. 스타일과 음악 창에서 슬라이드 쇼 스타일을 선택합니다. 선택한 각 스타일이 출력된 여러 슬라이드 쇼에 반영됩니다.
5. 스타일과 음악 창에서  단추를 클릭하여 슬라이드 쇼에 배경 음악을 추가합니다.
6. 스타일과 음악 창에서 **슬라이드 쇼 사용 환경 설정** 단추를 클릭해 슬라이드 쇼 사용 환경을 다음과 같이 설정합니다.
   - **재생 시간**: 슬라이드 쇼 길이를 설정하려면 이 옵션을 사용합니다. **사진을 음악에 맞추기**를 선택하면 슬라이드 쇼의 길이가 추가된 배경 음악 길이에 맞춰집니다. **음악을 사진에 맞추기**(최대 기능 모드가 실행된 경우)를 선택하면 음악의 길이가 슬라이드 쇼의 길이(즉, 시간 표시 막대에서 지정한 길이)에 맞춰집니다.
   - **시퀀스**: 슬라이드 쇼의 사진 순서를 설정하려면 이 옵션을 사용합니다. 현재 시간 표시 막대에 표시되는 사진 순서에 맞게 시퀀스를 설정하려면 **타임라인 순서**(최대 기능 모드가 실행된 경우)를 선택합니다. 사진 촬영 날짜와 시간에 따라 시간적 순서로 사진을 표시하려면 **촬영 날짜/시간**을 선택합니다.
   - **얼굴 탐지**: 일부 슬라이드 쇼 템플릿에 이 옵션이 있습니다. 이 옵션을 선택하면 슬라이드 쇼 작성자가 슬라이드 쇼에 포함된 사진의 얼굴을 스캔하고 탐지합니다. 그 후에 사진 속 얼굴이 생성된 사진 슬라이드 쇼에서 초점 영역이 됩니다.
   - 변경 사항을 저장하려면 **확인**을 클릭하십시오.
7. **다음**을 클릭해서 계속 진행합니다.

8. 미리보기 창에서 슬라이드 쇼 작성자가 슬라이드 쇼 버전을 생성합니다. 가능한 플레이어 컨트롤을 이용해 미리보기합니다.

*참고: 현재 슬라이드 쇼가 만족스럽지 않을 경우, **이전** 단추를 클릭해 이전 창으로 되돌아가 다른 스타일을 선택하거나 다른 사진을 가져오기할 수 있습니다. 또한 있을 경우 미리보기 창의 **배경 바꾸기** 단추를 클릭해 슬라이드쇼에 사용한 배경 이미지를 바꾸거나 **사용자 정의**를 클릭해 슬라이드 쇼 디자이너의 슬라이드 쇼를 최대로 사용자 지정합니다. 선택한 슬라이드 쇼 스타일에 이용할 수 있는 모든 옵션에 대한 자세한 설명은 슬라이드 쇼 디자이너에서 슬라이드 쇼 사용자 지정을 참조하십시오.*

9. **다음**을 클릭하여 계속 진행합니다.

10. 작업을 마쳤습니다. 간편 편집기를 종료하고 닫으려면 다음 방법을 선택합니다.

- **비디오 제작**: 클릭해서 제작 창을 열어 슬라이드 쇼를 비디오 파일이나 장치에 출력하거나 비디오 공유 웹사이트에 업로드할 수 있습니다. 프로젝트 제작 참조.
- **디스크 만들기**: 클릭해서 슬라이드 쇼를 디스크에 굽고 디스크 만들기 창의 전문적인 디스크 메뉴로 완성합니다. 디스크 만들기 참조.
- **고급 편집**: 슬라이드 쇼에 다른 고급 편집을 수행할 경우 편집 창의 이 옵션을 클릭합니다.

*참고: **고급 편집** 옵션을 선택하면 슬라이드 쇼 작성자가 제작한 슬라이드 쇼를 편집 창의 시간 표시 막대에 결합된 비디오 파일 형태로 추가합니다. 이 슬라이드 쇼(결합된 비디오 파일)에서 추가 편집을 수행하려면 시간 표시 막대 위에 있는 **사용자 지정** 단추를 클릭해서 슬라이드 쇼 디자이너에서 편집하기만 하면 됩니다. 템플릿에 의해 추가된 슬라이드 쇼 효과를 제거하고 시간 표시 막대에서 슬라이드 쇼의 개별 사진을 표시하려면 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음, **슬라이드 쇼 효과 제거**를 선택합니다.*

슬라이드 쇼 배경 음악 추가

슬라이드 쇼에서 배경 음악을 사용하려면, 슬라이드 쇼 작성자의 스타일과 음악 창에 있는  단추를 클릭해 다음과 같이 음악을 추가합니다:

1. 배경 음악 추가 창에서  단추를 클릭하여 컴퓨터의 하드 드라이브에서 음악 파일을 가져오거나,  를 클릭하여 배경 음악 라이브러리에서 배경 음악을 다운로드합니다. 원하는 음악 파일을 선택하고 계속합니다.
2. 필요한 경우, 1단계를 반복하여 더 많은 오디오 파일을 추가한 다음  단추를 클릭하여 재생 순서를 설정합니다.

3. **오디오 다듬기** 섹션에서 배경 음악으로 추가한 오디오 파일 길이를 다음과 같이 다듬을 수 있습니다.

   - 플레이어 컨트롤을 사용해 음악의 원하는 시작 지점을 찾은 다음  을 클릭합니다.
   - 플레이어 컨트롤을 사용해 음악의 원하는 종료 지점을 찾은 다음  을 클릭합니다.
   - 음악 시간 표시 막대의 마커를 끌어 원하는 시작 시간과 종료 시간을 직접 설정합니다.

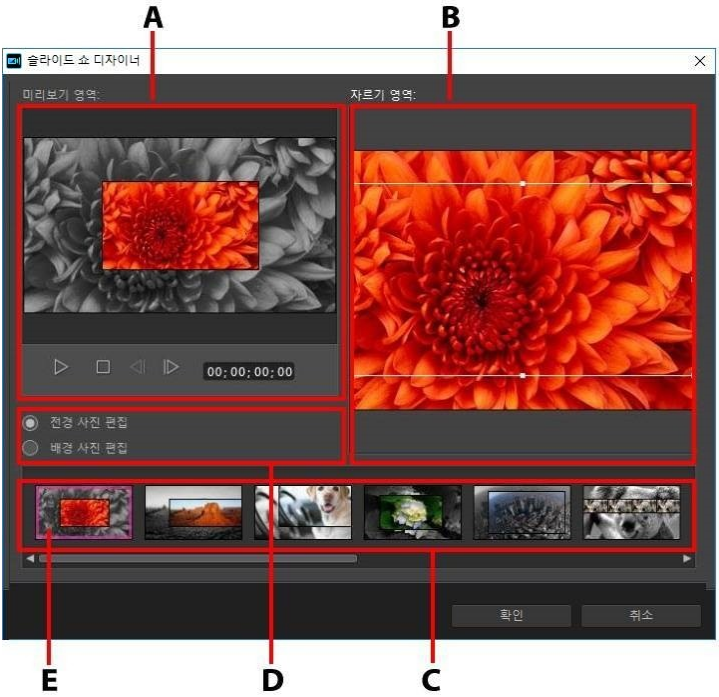


4. **페이드 인** 옵션을 선택해 슬라이드 쇼 시작 시 배경 음악이 서서히 페이드 인되도록 합니다.
5. **페이드 아웃** 옵션을 선택해 슬라이드 쇼 종료 시 배경 음악이 서서히 페이드 아웃되도록 합니다.
6. 변경 사항을 저장하려면 **확인**을 클릭하십시오.

슬라이드 쇼 디자이너에서 슬라이드 쇼 사용자 지정

슬라이드 쇼 작성자의 미리보기 창에서 **사용자 지정** 단추를 클릭해 슬라이드 쇼 디자이너를 열고 선택한 슬라이드 쇼 스타일을 수정합니다.

*참고: 미리보기 창에 **사용자 지정** 단추가 없을 경우, 선택한 슬라이드 쇼 스타일 템플릿을 슬라이드 쇼 디자이너에서 사용자 지정할 수 없습니다.*



A - 미리보기 영역, B - 편집 영역, C - 슬라이드 영역, D - 추가 도구 영역, E - 선택한 슬라이드

슬라이드 쇼 디자이너에서 사용 가능한 편집 옵션과 도구는 선택한 슬라이드 쇼 스타일 템플릿에 따라 다릅니다. 다음은 슬라이드 쇼 디자이너를 사용하는 스타일 템플릿에 있는 편집 옵션에 대한 설명입니다.

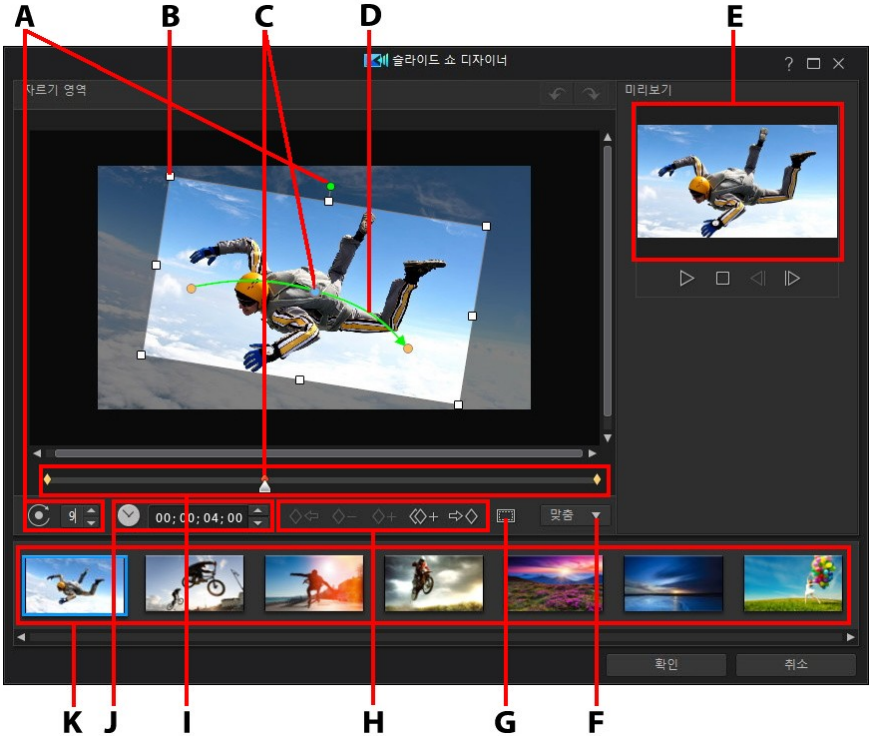
카메라/셀 슬라이드 쇼

슬라이드 쇼 디자이너에서 카메라 또는 셀 슬라이드 쇼를 사용자 지정할 때 다음 기능을 수행할 수 있습니다.

- 슬라이드 영역에서 보고 편집할 특정 슬라이드 쇼 슬라이드를 클릭합니다.
- 미리보기 영역에서 사진을 클릭해서 다른 셀로 끌어서 이동합니다.
- 편집 영역(**사용되지 않은 사진**)에서 **사진 추가** 단추를 클릭하여 슬라이드 쇼에 사용할 추가 사진을 가져옵니다.
- 편집 영역(**사용되지 않은 사진**)에서 한 슬라이드에 표시할 최대 사진 개수를 선택합니다.
- 편집 영역의 **사용되지 않은 사진**에 있는 사진을 미리보기 영역에서 슬라이드에 표시할 셀로 끌어 놓습니다. 또는 셀을 클릭하고  단추를 사용하여 셀을 강조 표시한 후 선택한 사진을 추가하거나 제거할 수도 있습니다.
- 미리보기 영역에서 사진이 있는 셀을 선택한 다음  단추를 클릭해서 사진의 특정 부분에 셀의 초점을 설정합니다. 수동으로 상자 크기를 조정하고 끌어 원하는 초점 영역을 설정합니다.
- 추가 도구 영역에서 **리믹스** 단추를 클릭하여 새로운 버전의 슬라이드 쇼를 생성합니다.
- 미리보기 영역에서 플레이어 컨트롤을 사용하여 슬라이드 쇼를 미리 봅니다.

모션 슬라이드 쇼

슬라이드 쇼 디자이너에서 모션 슬라이드 쇼를 사용자 지정할 때 다음 기능을 수행할 수 있습니다.



A - 초점 영역 회전, B - 초점 영역, C - 타임라인 표시기/키프레임, D - 모션 경로, E - 초점 영역 미리보기, F - 미리보기 창 확대/축소, G - TV 안전 지대/눈금선, H - 키프레임 단추, I - 키프레임 타임라인, J - 슬라이드/사진 길이 설정, K - 슬라이드 영역

- 슬라이드 영역에서 보고 편집할 특정 슬라이드쇼 슬라이드/사진을 클릭합니다.
- 

필드에서, 선택된 슬라이드/사진이 슬라이드쇼에 표시될 시간 길이를 선택합니다.
- 미리보기 창에서 현재 모션을 미리 확인하려면 플레이어 컨트롤을 사용하거나 슬라이더를 끕니다.
- 키프레임 시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면  을 클릭합니다. 키프레임을 추가함으로써 키프레임 시간 표시 막대의 두 지점 사이에서 모션, 회전, 초점 영역의 크기를 변경할 수 있습니다.

- 키프레임 시간 표시 막대에서 이전 또는 다음 키프레임을 복제하려면  을 클릭합니다. 이렇게 하면 지정한 키프레임의 속성이 새로운 위치로 복사됩니다.
- 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임 위치의 초점 영역 크기를 조절해서 강조하거나 초점을 맞추려는 영역을 지정합니다.
- 초점 영역의 이동을 변경하려면 모션 경로를 클릭해서 끕니다.
-  필드에 회전 각도를 입력한 다음 키보드의 Enter 키를 눌러 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임 위치에 회전 효과를 추가합니다. 또한 초점 영역 상단에 있는  를 클릭하고 끌어 수동으로 초점 영역을 회전합니다.
- 미리보기 창에서 확대 또는 축소하려면  을 클릭합니다. 확대는 모션을 정밀하게 이동할 때 유용하고, 화면에서 모션을 시작하려고 할 경우에는 축소를 이용할 수 있습니다.
- 이미지에 초점 영역을 정밀하게 배치하기 위해 TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면  을 클릭합니다. **스냅 투 레퍼런스 라인**을 선택해 초점 영역을 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞춥니다.

하이라이트 슬라이드 쇼

슬라이드 쇼 디자이너에서 하이라이트 슬라이드 쇼를 사용자 지정할 때 다음 기능을 수행할 수 있습니다.

- 슬라이드 영역에서 보고 편집할 특정 슬라이드 쇼 슬라이드를 클릭합니다.
- 추가 도구 영역에서 전경 또는 배경 사진을 편집할지 여부를 선택합니다.
- 편집 영역(**자르기 영역**)에서 상자의 크기를 조정한 후 슬라이드에서 강조 표시할 사진의 영역으로 끌어 놓습니다.
- 미리보기 영역에서 플레이어 컨트롤을 사용하여 슬라이드 쇼를 미리 봅니다.

3D/풍선/프로즌 스페이스/우주 슬라이드 쇼

슬라이드 쇼 디자이너에서 3D, 프로즌 스페이스, 미래 슬라이드 쇼를 사용자 지정할 때 다음 기능을 수행할 수 있습니다.

- 슬라이드 영역에서 보고 편집할 특정 슬라이드 쇼 슬라이드를 클릭합니다.
- 편집 영역(**자르기 영역**)에서 상자의 크기를 조정한 후 슬라이드의 사진에서 강조 표시할 사진의 영역으로 끌어 놓습니다.
- 슬라이드 쇼 배경으로 사용할 사용자 지정 이미지를 가져오려는 경우 **배경 교체** 단추를 클릭하십시오.

***참고**: 풍선 템플릿을 사용하는 슬라이드 쇼의 배경을 교체할 수 없습니다.*

- 미리보기 영역에서 플레이어 컨트롤을 사용하여 슬라이드 쇼를 미리 봅니다.

경과 시간 슬라이드 쇼

슬라이드 쇼 디자이너에서 경과 시간 슬라이드 쇼를 사용자 지정할 때 다음 설정을 지정할 수 있습니다.

***참고**: 경과 시간 슬라이드 쇼를 만들려면 앞 선 시간의 사진을 준비해야 합니다. 이 기능은 경과 시간 촬영을 지원하는 카메라로 찍은 연속된 사진이 있을 때 효과가 가장 좋습니다.*

- **각 이미지 길이**: 표시된 입력란에 가져오기한 각 이미지의 표시 길이를 지정합니다. 각 이미지를 99 프레임 또는 1개의 단일 비디오 프레임으로 표시할 수 있습니다.
- **표시된 각 이미지의 경우 건너뛰기**: 지정 시간을 초과하는 다수의 이미지를 가져올 경우 일부 이미지를 제거해서 슬라이드 쇼 길이를 줄일 수 있습니다. 표시된 입력란에 슬라이드 쇼에 표시된 각 이미지 중 제거하려는 이미지 수를 입력합니다.

자동 모드

편집 작업이 처음이고 언제, 어디서 시작해야 할 지 모르는 경우 자동 모드의 Magic Movie 마법사가 유용합니다. Magic Movie 마법사를 사용하여 불과 몇 단계만 수행하면 모든 미디어를 가져오고 완벽한 비디오 작품을 만들 수 있습니다.

자동 모드의 Magic Movie 마법사를 이용해 비디오 작품을 제작하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시작 시 선호하는 모드를 물어볼 때 **자동 모드**를 선택하십시오. Magic Movie 마법사가 표시됩니다.

참고**: 타임라인 모드를 사용 중인 경우 편집 모듈에서 미디어 룸 라이브러리 위에 있는*  *단추를 클릭하고* ***Magic Movie 마법사*를 선택해 Magic Movie 마법사를 빠르게 시작할 수 있습니다.*

2. 소스 창에서  를 클릭해서 비디오 제작에 사용할 모든 미디어를 가져오기합니다. **미디어 파일 가져오기**를 클릭해 개별 비디오 파일이나 이미지 파일을 여러개 가져오기하거나 미디어가 컴퓨터 하드 드라이브의 특정 폴더에 모두 있는 경우 **미디어 폴더 가져오기**를 선택합니다. CyberLink PowerDirector가 선택된 폴더의 지원되는 미디어 파일을 모두 가져오기하게 됩니다.

***참고**: 편집 모듈에서 Magic Movie 마법사로 들어간 경우, 소스 창에 있는 지침에 따라 사용할 미디어를 선택합니다.*  *를 클릭하여 원치 않는 미디어 파일을 작품에서 제거합니다.*

3. 자동 모드에서 다음 창으로 진행하기 전에 다음과 같이 비디오 클립에서 간단한 다듬기와 가져온 이미지 자르기를 수행할 수 있습니다.

   - 다듬을 비디오 클립 위로 마우스를 가져간 다음, 섬네일에서  을 클릭하여 다듬기 창을 엽니다. 비디오 클립 다듬기 방법에 대한 자세한 내용은 단일 다듬기 실행을 참조하십시오.

   - 잘라낼 이미지 위로 마우스를 가져간 다음, 섬네일에서  을 클릭하여 자르기 창을 엽니다. 이미지 자르기 방법에 대한 자세한 내용은 이미지 자르기를 참조하십시오.

4. 가져오기, 다듬기, 자르기를 완료한 후, **다음**을 클릭하여 계속합니다.

참고**: 계속 진행한 후에는 언제든지* ***이전 *단추를 클릭하여 소스 창으로 ㄷ로아가 미디어를 더 가져오거나 가져온 비디오 클립/이미지를 다듬기/자르기할 수 있습니다.*

5. 스타일 창에서 이용 가능한 동영상 스타일 및 테마를 선택합니다. 선택한 각 스타일/테마가 출력된 여러 비디오에 반영됩니다. 스타일 및 테마 템플릿을 더 다운로드하려면 **무료 다운로드***를 선택합니다. 자세한 내용은 DirectorZone을 참조하십시오.

***참고**: 3D 아이콘이 있는 스타일 템플릿이 3D 모드와 3D 비디오 작품 출력 시 3D 효과를 만듭니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

6. **설정*** 단추를 클릭하여 배경 음악을 추가하고, 다음을 수행하여 동영상 길이 및 기타 사항을 설정합니다:

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

-  단추를 클릭하여 컴퓨터의 하드 드라이브에서 음악 파일을 가져오거나 ,  를 클릭하여 배경 음악 라이브러리에서 배경 음악을 다운로드합니다. 원하는 음악 파일을 선택하고 계속합니다.  및  단추를 사용해 재생목록의 음악 순서를 설정합니다. 추가된 모든 음악의 총 길이가 재생목록 위에 표시됩니다.
- **음악과 비디오의 오디오 간 오디오 수준 믹스**: 슬라이더를 사용해 다른 배경 음악을 추가할 지 작품 내 원본 비디오 오디오를 사용할 지 결정해서 오디오 레벨을 믹스합니다.
- **동영상 길이 지정**: 여기에서 동영상 재생 길이를 지정할 수 있습니다. 가져오기한 미디어를 Magic Movie 마법사가 편집하는 것을 원하지 않을 경우 **원본 길이**를 선택하고 **출력 길이 설정**을 선택해 표시된 입력란에 원하는 동영상 재생 길이를 직접 지정하고 비디오 작품을 재생목록에 가져오기한 음악 길이에 맞출 경우 **배경 음악에 길이 맞추기**을 선택합니다.

7. **고급 설정** 단추를 클릭한 다음 슬라이더를 사용해 Magic Movie 마법사의 AI 엔진이 동영상을 잘라내는 기준을 사용자 지정합니다. **확인** 단추를 클릭하여 모든 변경 사항을 설정하고 스타일 창으로 돌아옵니다.
8. **다음**을 클릭하여 계속 진행합니다.
9. 미리보기 창에서 Magic Movie 마법사가 작품 버전을 생성합니다. 표시된 입력란에 작품의 **시작 타이틀**과**종료 타이틀**을 입력한 후에 가능한 플레이어 컨트롤을 사용해 미리보기합니다.

*참고: 현재 비디오 작품이 만족스럽지 않을 경우 **이전** 단추를 클릭해 이전 창으로 되돌아가 음악을 추가/제거하거나 다른 스타일을 선택하거나 기준 설정, 길이를 변경하거나 다른 미디어를 가져오기할 수 있습니다. 또한 사용된 테마 템플릿을 사용자 지정하려면 **테마 디자이너에서 편집** 단추(사용 가능한 경우)를 클릭합니다. 자세한 내용은 테마 디자이너 사용을 참조하십시오.*

10. **다음**을 클릭하여 계속 진행합니다.
11. 작업을 마쳤습니다. 간편 편집기를 종료하고 닫으려면 다음 방법을 선택합니다 .

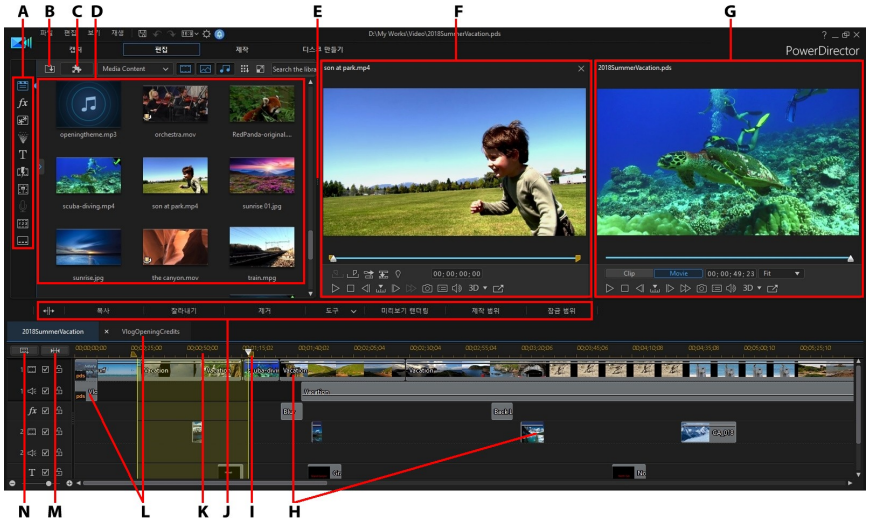
- **비디오 제작**: 클릭해서 제작 모듈을 열어 작품을 비디오 파일이나 장치에 출력하거나 비디오 공유 웹사이트에 업로드할 수 있습니다. 프로젝트 제작 참조.
- **디스크 만들기**: 클릭해서 작품을 디스크에 굽고 디스크 만들기 모듈의 전문적인 디스크 메뉴로 완성합니다. 디스크 만들기를 참조하십시오.

- **고급 편집**: 작품에 다른 고급 편집을 수행할 경우 편집 모듈의 이 옵션을 클릭합니다.

장 3:

PowerDirector 작업 영역

이 장에서는 CyberLink PowerDirector 작업 영역과 모든 기능에 대해 설명합니다. **편집** 모듈의 작업 영역은 CyberLink PowerDirector를 사용할 때 대부분의 시간을 사용하는 장소로, 제공되는 모든 기능에 익숙해지는 것이 좋습니다.



A - 룸, B - 미디어 가져오기, C - PowerDirector 플러그인, D - 라이브러리 창, E - 확장 가능한 작업 영역, F - 라이브러리 미리보기 창, G - 프로젝트 미리보기 창, H - 편집 작업 영역, I - 범위 선택, J - 기능 단추, K - 시간 표시 막대 눈금 표시, L - 중첩된 프로젝트/시퀀스, M - 전체 동영상 보기, N - 트랙 관리자

PowerDirector 모듈

CyberLink PowerDirector의 기본 프로그램 창에는 사용 가능한 4가지 기본 모듈이 있습니다.

모듈	설명
캡처	다양한 소스에서 여러 가지 형식의 미디어를 캡처합니다. 미디어 캡처하기를 참조하십시오.
편집	편집 모듈에서 가져오기한 미디어를 편집하고 다듬을 수 있고 비디오 작품을 정렬하고 효과, 타이틀, PiP 개체, 전환, 음악, 챕터, 자막 등을 추가할 수 있습니다. 사용하려는 편집 기능에 해당하는 이 도움말 파일의 관련 섹션을 참조하십시오.
제작	제작 모듈에서 제작한 작품을 여러 형식(3D 형식 포함)으로 장치(캠코더, 휴대전화, 기타 휴대용 기기)에 출력하거나 YouTube, DailyMotion, Vimeo 등에 업로드할 수 있습니다. 프로젝트 제작 참조.
디스크 만들기	디스크 만들기 모듈의 기능과 메뉴를 이용해서 디스크를 디자인한 후에 2D 또는 3D의 다양한 형태로 비디오 작품을 구우십시오. 디스크 만들기를 참조하십시오.

타임라인 또는 스토리보드 모드로 CyberLink PowerDirector를 실행하면 자동으로 편집 모듈이 열립니다. 창 맨 위에서 모듈 버튼을 클릭하기만 하면 필요한 작업을 수행하는 데 사용할 수 있는 모듈로 신속하게 전환됩니다.

룸

CyberLink PowerDirector의 편집 모듈에 제공되는 다양한 룸은 비디오 작품을 편집할 때 모든 미디어, 효과, 타이틀 및 전환 효과를 이용할 수 있는 공간입니다. 또한 오디오 녹음 및 믹싱, 챕터 또는 자막 추가를 위한 컨트롤을 이용할 수도 있습니다. 라이브러리 창에는 기본적으로 미디어 룸이 표시됩니다.

미디어 룸

미디어 룸에서 미디어 라이브러리와 PowerDirector 플러그인에 접속할 수 있습니다. 미디어 라이브러리에는 비디오, 오디오 및 이미지 파일이 들어 있습니다. 또한 비디

오 제작에 사용할 여러 개의 유용한 컬러 보드와 배경을 이용할 수 있거나 저장된 프로젝트와 익스프레스 프로젝트의 라이브러리를 볼 수 있습니다.

 단추를 클릭해 PowerDirector 플러그인에 액세스합니다. 플러그인과 이용 가능한 기능에 대한 자세한 설명은 PowerDirector 플러그인을 참조하십시오.

미디어 라이브러리 관리

미디어 라이브러리에서 미디어를 관리하려면  단추를 사용합니다. 미디어를 정렬하거나 미디어 섬네일 아이콘 크기를 변경하거나 **세부사항**을 선택해 섬네일 대신 파일 정보를 볼 수 있습니다.

***참고**: 미디어 라이브러리에 있을 때 이 단추를 찾을 수 없는 경우 단추를 표시하기 위해서는 미리보기 창의 크기를 조정해야 할 수 있습니다. 자세한 내용은 작업 영역 확장을 참조하십시오.*

기타 미디어 라이브러리 관리 옵션은 다음과 같습니다.

***참고**: 모든 룸에 있는 라이브러리 메뉴 옵션에 대한 자세한 내용은 라이브러리 창을 참조하십시오.*

- **라이브러리 내보내기**: 백업을 위해 전체 미디어 라이브러리를 PDL(PowerDirector 라이브러리) 형식의 파일로 내보내려면 선택합니다.
- **라이브러리 가져오기**: 다른 프로젝트 또는 다른 CyberLink PowerDirector 버전에서 내보낸 미디어 라이브러리 PDL 파일을 가져오려면 선택합니다.
- **라이브러리 비우기**: 미디어 라이브러리의 전체 내용을 비우려면 선택합니다.
- **라이브러리에서 사용하지 않는 컨텐츠 모두 제거**: 현재 프로젝트에서 사용하지 않는 미디어를 삭제하려는 경우 선택합니다.

내용 인식 세부사항

미디어 룸에서 라이브러리 메뉴의 **내용 인식 세부사항*** 옵션을 선택해 내용 인식 편집에서 분석하고 편집한 모든 비디오 클립에 대한 분석 결과를 볼 수 있습니다. 이전에 분석한 클립은 특정 컬럼에 녹색 점(양호한 부분)과 밝은 갈색 점(불량 부분)으로 표시됩니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

현재 보기에서 비디오 클립을 분석하려면 **분석** 컬럼에서 비디오 클립을 선택한 다음 **분석** 단추를 클릭합니다.

내용 인식 편집을 사용해 비디오 클립을 편집하려면  를 클릭합니다. 비디오 클립을 아직 분석하지 않은 경우, 내용 인식 편집 창을 열기 전에 CyberLink PowerDirector가 먼저 분석하게 됩니다. 이 기능에 대한 자세한 내용은 내용 인식 편집을 참조하십시오.

효과 룸

효과 룸에는 프로젝트의 비디오 파일과 이미지에 사용되는 특수 효과 라이브러리가 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 효과 추가를 참조하십시오.

***참고**: 3D 아이콘이 있는 비디오 효과가 3D 모드와 3D 비디오 작품 출력 시 3D 효과를 만듭니다.*

비디오 오버레이(PiP 개체)룸

비디오 오버레이(PiP 개체)룸에는 비디오 트랙의 비디오 또는 이미지 상단에 추가할 수 있는 PiP 개체나 그래픽 라이브러리가 포함되어 있습니다. 시간 표시 막대의 어느 트랙에서든 PiP 개체를 배치할 수 있습니다. 또한 비디오 오버레이(PiP 개체)룸에는 모양, 손그림 개체도 있고 모양 디자이너 및 페인팅 디자이너를 이용할 수 있습니다.

***참고**: 3D 아이콘이 있는 PiP 개체가 3D 모드와 3D 비디오 작품 출력 시 3D 효과를 만듭니다.*

PiP 개체 추가에 대한 자세한 내용은 PiP 개체 추가를 참조하십시오. 모양 디자이너에서 모양 및 캡션을 만들려면 모양 디자이너 사용을 참조하십시오. 페인팅 디자이너에서 만든 손으로 그린 손그림에 대한 자세한 내용은 페인팅 디자이너 사용을 참조하십시오.

입자 룸

입자 룸에는 비디오 트랙에 배치하여 비디오 트랙의 비디오 또는 이미지 상단에 입자 개체(눈, 구름, 연기 등)를 추가할 수 있는 효과 라이브러리가 포함되어 있습니다.

***참고**: 3D 아이콘이 있는 입자 효과가 3D 모드와 3D 비디오 작품 출력 시 3D 효과를 만듭니다.*

입자 디자이너에서 입자를 수정할 수 있습니다. 자세한 내용은 입자 효과 추가를 참조하십시오.

타이틀 룸

타이틀 룸에는 동영상 타이틀, 화면 캡션, 크레디트 등을 장치에 추가할 수 있는 타이틀 효과 라이브러리가 있습니다.

***참고**: 3D 아이콘이 있는 타이틀 효과는 3D 모드에서 3D 효과를 제작하며 3D 비디오 작품을 출력합니다.*

자세한 내용은 타이틀 효과 추가를 참조하십시오.

***참고**: 자막을 비디오에 추가하려면 자막 룸을 참조하십시오.*

전환 룸

전환 룸에는 프로젝트의 단일 클립 또는 클립 사이에 사용할 수 있는 장면 전환 효과가 들어 있습니다. 장면 전환을 사용하면 프로젝트에서 미디어가 나타나고 사라지는 방식을 비롯하여 한 클립에서 다음 클립으로 바뀌는 방식을 제어할 수 있습니다. 자세한 내용은 전환 사용을 참조하십시오.

***참고**: 전환 디자이너를 사용해 자체 사용자 지정 전환을 만들거나 기존 알파 전환을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 전환 디자이너에서 알파 전환 수정을 참조하십시오.*

3D 아이콘이 있는 전환이 3D 모드와 3D 비디오 작품 출력 시 3D 효과를 만듭니다. 두 효과 유형에 대한 자세한 내용은 3D와 유사 3D 효과 간 차이점을 참조하십시오.

오디오 믹싱 룸

오디오 믹싱 룸에서는 컨트롤을 사용하여 프로젝트에 모든 오디오 트랙을 믹싱할 수 있습니다. 자세한 내용은 오디오 믹싱 및 음성 해설 녹음을 참조하십시오.

음성 해설 녹음 룸

음성 해설 녹음 룸에서는 비디오 작품을 시청하면서 비디오에 음성 해설을 녹음할 수 있습니다. 자세한 내용은 음성 해설 녹음을 참조하십시오.

챕터 룸

챕터 룸*에서는 프로젝트의 챕터 표시를 자동 또는 수동으로 설정할 수 있습니다. 최종 디스크에 챕터를 설정하면 메뉴 페이지에서 설정한 챕터 표시로 바로 이동할 수 있습니다. 자세한 내용은 챕터 추가를 참조하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

자막 룸

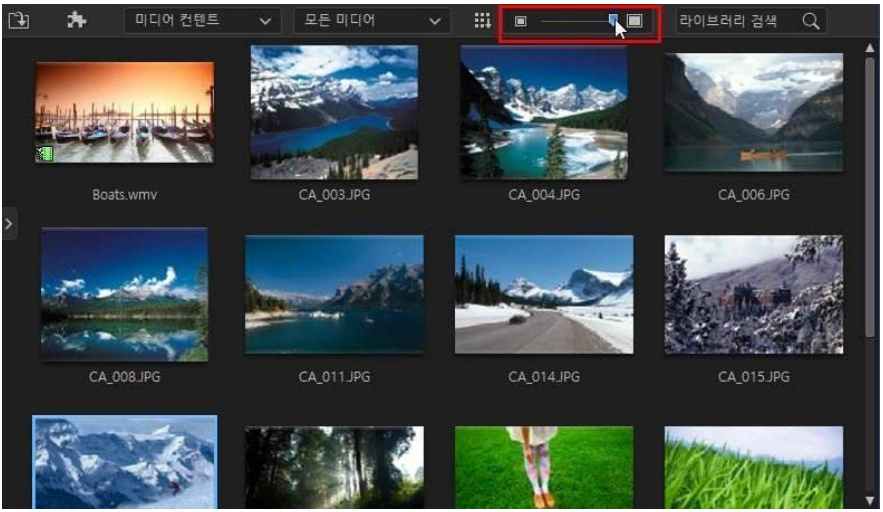
자막 룸에서는 직접 제작하거나 TXT, SRT, MKV 파일을 가져오는 방식으로 비디오 작품에 자막을 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 자막 추가를 참조하십시오.

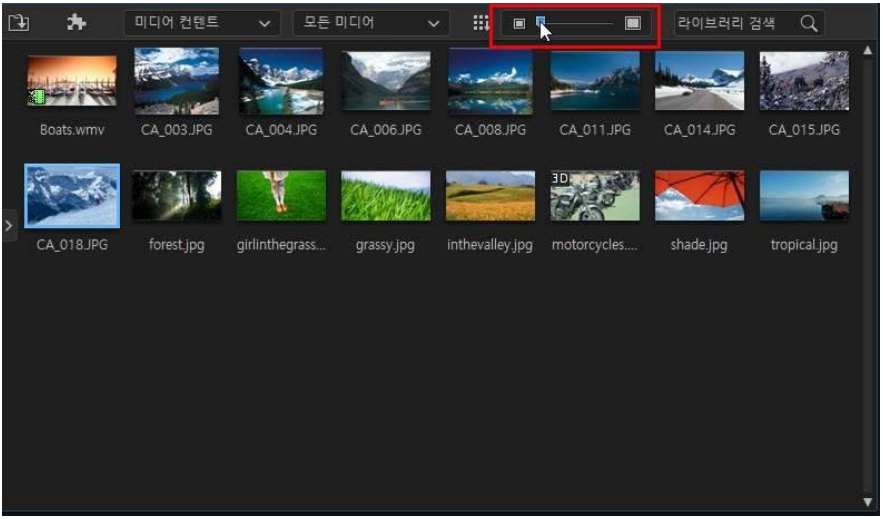
라이브러리 창

라이브러리 창에는 비디오, 이미지 및 오디오 파일을 포함하여 CyberLink PowerDirector에 있는 모든 미디어가 포함됩니다. 다른 룸(효과 룸, PiP 개체 룸 등)에 있을 때에는 미디어에 적용한 효과, 타이틀 및 전환이 포함됩니다.

라이브러리 창에 표시되는 미디어 컨텐트와 사용 가능한 단추는 현재 위치한 룸에 따라 다릅니다.

라이브러리 창 위에 있는  단추를 클릭한 다음, 슬라이더를 사용하여 라이브러리에서 미디어 섬네일의 크기를 조정합니다.





또한 라이브러리 메뉴에서 기본 크기를 선택해 미디어 섬네일 크기를 조정할 수 있습니다.

탐색기 보기


단추를 선택하면 라이브러리 창 내에서 탐색기 보기가 표시됩니다.

탐색기 보기에서 태그를 사용해 라이브러리에 있는 미디어, 템플릿 및 효과를 분류할 수 있습니다. 태그를 통해 각 룸에 있는 항목을 빠르게 검색하고 필터링할 수 있습니다.

__참고__: 또한 태그를 사용해 라이브러리 내에서 익스프레스 프로젝트를 필터링할 수 있습니다. 익스프레스 프로젝트에 대한 자세한 내용은 익스프레스 프로젝트 사용을 참조하십시오.

탐색기 보기에서는 다음을 수행할 수 있습니다.

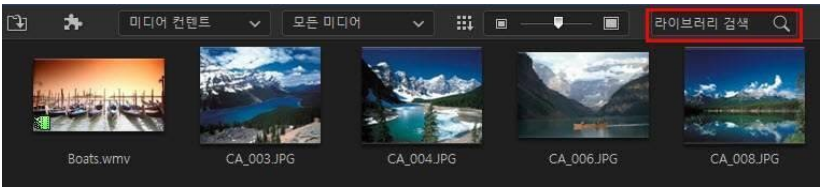
- 라이브러리 창에 새 태그를 추가하려면  를 클릭합니다.
- 이전에 만든 태그를 삭제하려면 기존 태그를 선택한 다음  를 클릭합니다.
- 기존 태그를 선택해 라이브러리 창의 미디어를 필터링합니다.

PowerDirector 라이브러리 검색

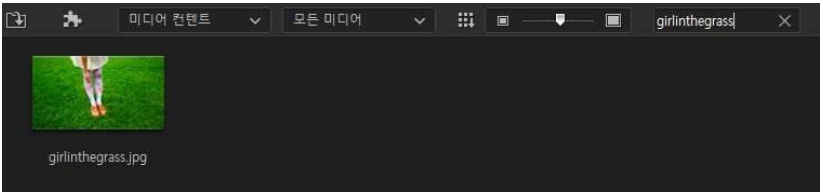
라이브러리 창에서 특정 미디어, 효과, 템플릿을 찾을 경우 검색 기능을 사용해서 찾으십시오.

라이브러리에서 검색하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 라이브러리 창 상단에 있는 검색 입력란에 키워드를 입력합니다.



2. CyberLink PowerDirector가 입력된 키워드를 바탕으로 라이브러리 창의 컨텐트를 필터링합니다.

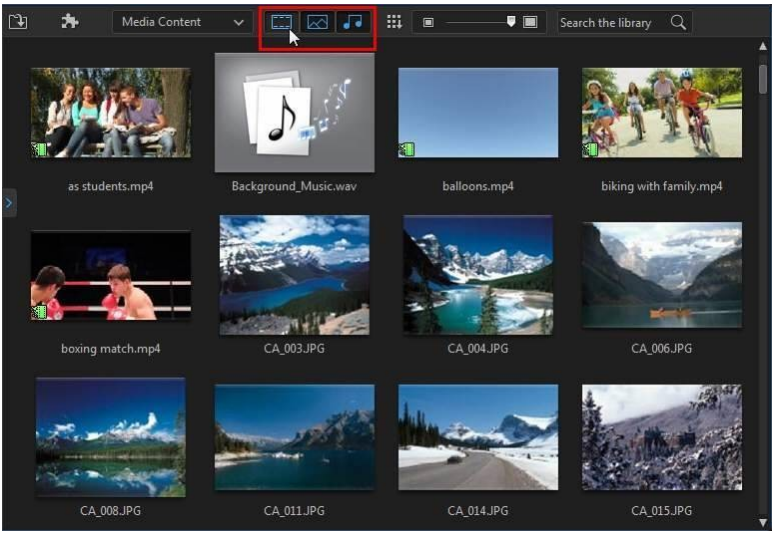


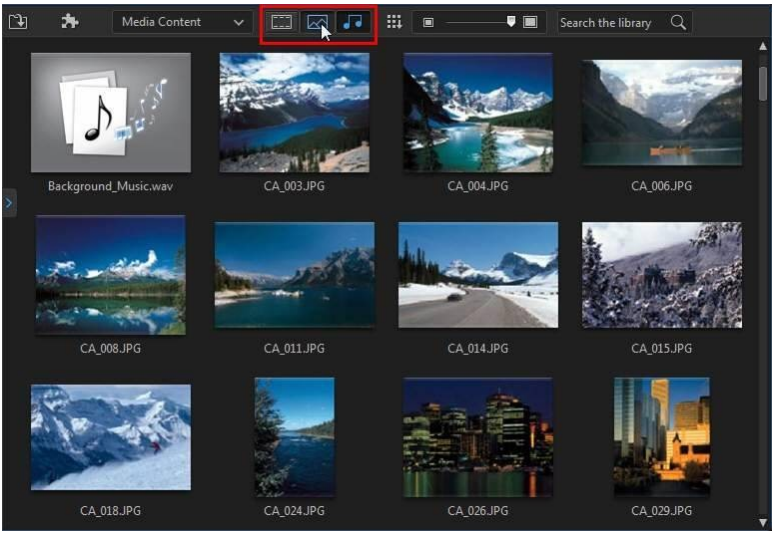
참고: *를 클릭하면 검색 결과가 지워집니다.*

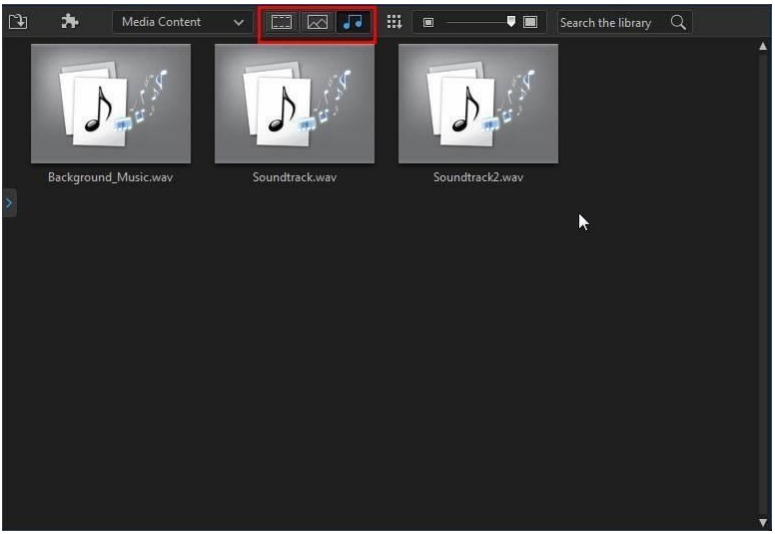
라이브러리에서 미디어 필터링

라이브러리 창 맨 위에 있는 드롭다운 메뉴를 사용하여 표시된 미디어를 필터링할 수 있습니다. 예를 들어, 미디어 룸에서 미디어를 볼 때, **미디어 컨텐트** 드롭다운을 사용하여 가져온 미디어 파일, 사용 가능한 컬러 보드, 배경 음악 및 이미지, 사운드 클립과 저장된 프로젝트를 표시합니다. 사용할 수 있는 프로젝트 템플릿 라이브러리를 보려면 **익스프레스 프로젝트**를 선택합니다. 자세한 내용은 익스프레스 프로젝트 사용을 참조하십시오.

파일 유형별로 라이브러리에 있는 미디어 파일을 필터링하려면 라이브러리 창 위에 있는 3개 단추를 사용하십시오. 이러한 단추를 클릭하면 원하는 항목을 보다 쉽게 찾을 수 있도록 미디어가 숨겨집니다.




Media Content
Search the library
Background_Music.wav
CA_003.JPG
CA_004.JPG
CA_006.JPG
CA_008.JPG
CA_011.JPG
CA_014.JPG
CA_015.JPG
CA_018.JPG
CA_024.JPG
CA_026.JPG
CA_029.JPG


Media Content
Search the library
Background_Music.wav
Soundtrack.wav
Soundtrack2.wav

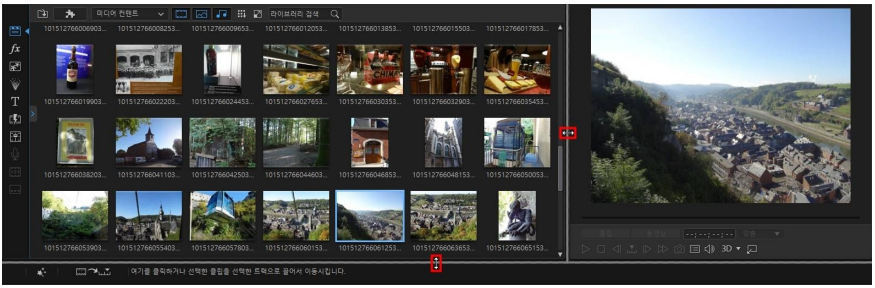
라이브러리 메뉴

라이브러리 메뉴에 접속하려면 를 클릭합니다. 라이브러리 메뉴에서 룸 컨텐츠를 이름, 작성 일자, 파일 크기 등으로 정렬할 수 있습니다. 또한 룸 컨텐츠를 모두 선택하거나 미디어/효과 섬네일 디스플레이 크기를 변경할 수 있습니다. 라이브러리 메뉴에는 그 밖의 다른 옵션이 제공되며 현재 위치한 룸에 따라 달라집니다.

***참고**: 미디어 라이브러리에 있을 때 이 단추를 찾을 수 없는 경우 단추를 표시하기 위해서는 미리보기 창의 크기를 조정해야 할 수 있습니다. 자세한 내용은 작업 영역 확장을 참조하십시오.*

작업 영역 확장

CyberLink PowerDirector 작업 영역의 모양과 레이아웃은 개인의 선호도에 따라 완전히 확장 가능하고 사용자 지정할 수 있습니다.



원하는 대로 크기를 조정하려면 미리보기 창과 시간 표시 막대의 테두리를 끌어서 이동하기만 하면 됩니다. 이렇게 하면 디스플레이 장치 공간을 최대한 활용하고 작업 사양에 따라 미리보기 창 및 시간 표시 막대의 크기를 조정할 수 있습니다.

***참고**: 더 큰 시간 표시 막대와 라이브러리 보기를 위해 미리보기 창을 연결 해제할 수 있습니다. 자세한 내용은 창 연결 해제 참조.*

창 연결 해제

CyberLink PowerDirector에서, 전체 작업 공간을 연결 해제하여 마음대로 사용자 지정할 수 있습니다. 라이브러리 미리보기 창 또는 프로젝트 미리보기 창을 연결 해제하려면, 단추를 클릭합니다. 미디어, 효과 등이 포함된 창의 연결을 해제하려면, 창을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **라이브러리 창 연결/연결 해제**를 선택합니

다. 편집 타임라인을 연결 해제하려면, 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **타임라인 창 연결/연결 해제**를 선택합니다.

연결 해제하면 다음을 수행할 수 있습니다.

- 연결 해제된 창을 클릭하고 다른 위치로 끌어가거나 확장된 데스크탑으로 이동합니다.
-  를 클릭하여 라이브러리 또는 프로젝트 미리보기를 전체 화면으로 봅니다. 키보드에서 Esc 키를 눌러 전체 화면 모드를 종료합니다.
-  를 클릭하여 연결 해제된 창을 최대화합니다. 최대화된 창을 복원하려면  를 클릭합니다.
-  를 클릭하여 연결 해제된 창을 최소화합니다. 최소화된 창 표시:
  - 최소화된 라이브러리 미리보기 창을 표시하려면 **라이브러리 미리보기** 단추를 클릭합니다.
  - 최소화된 프로젝트 미리보기 창을 표시하려면 **타임라인 미리보기** 단추를 클릭합니다.
  - 최소화된 라이브러리 창을 표시하려면 **미디어 라이브러리** 단추를 클릭합니다.
  - 최소화된 타임라인 창을 표시하려면 **타임라인** 단추를 클릭합니다.
-  를 클릭하면 라이브러리 미리보기 또는 프로젝트 미리보기 창이 다시 연결됩니다. 미디어, 효과 등이 포함된 창을 다시 연결하려면, 창을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **라이브러리 창 연결/연결 해제**를 선택합니다. 편집 타임라인을 다시 연결하려면, 이를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **타임라인 창 연결/연결 해제**를 선택합니다.

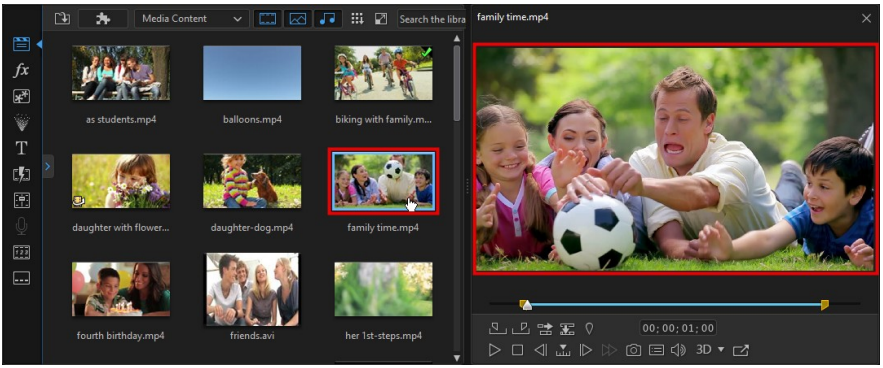
미리보기 창

비디오 제작을 편집할 때, 라이브러리 미리보기 창에서 미디어 라이브러리에 있는 미디어를 미리보고, 프로젝트 미리보기 창에서 전체 비디오 프로젝트를 미리볼 수 있습니다.



라이브러리 미리보기 창

라이브러리 미리보기 창*을 통해 현재 프로젝트 미리보기에서 별도의 창으로 미디어 라이브러리에 있는 미디어 파일과 효과를 미리볼 수 있습니다. 또한 이를 사용하여 클립 마커를 추가하고, 타임라인에 추가하기 전에 미디어 클립에 대해 단일 다듬기를 수행할 수 있습니다.



*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

라이브러리 미리보기 창을 활성화하려면 다음을 수행합니다.

- **보기** 메뉴에서, **라이브러리 미리보기 창** 옵션을 선택합니다.

- 미디어 라이브러리의 미디어 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **라이브러리 미리보기 창에 표시**를 선택합니다.

라이브러리 미리보기 창을 닫으려면 창의 오른쪽 위 구석에 있는 **X**를 클릭하면 됩니다.

라이브러리 미리보기 창에서 단일 다듬기 수행

라이브러리 미리보기 창에서 미디어 라이브러리에 있는 비디오 및 오디오 파일에 대해 단일 다듬기를 수행할 수 있습니다.

라이브러리 미리보기 창에서 비디오 또는 오디오 클립을 다듬으려면 다음과 같이 하십시오.

1. 미디어 라이브러리에서, 다듬을 비디오/오디오 클립을 선택합니다.
2. 라이브러리 미리보기 창에서 플레이어 컨트롤을 사용해 클립 다듬기를 시작하려는 위치를 찾은 다음  을 클릭해 마크 인 위치를 설정하거나 마크 인 위치 슬라이더를 이 위치로 끌어 놓습니다.



3. 라이브러리 미리보기 창에서 플레이어 컨트롤을 사용해 클립 다듬기를 끝내려는 위치를 찾은 다음  을 클릭해 마크 아웃 위치를 설정하거나 마크 아웃 위치 슬라이더를 이 위치로 끌어 놓습니다.



4.  단추를 클릭하여 다음은 클립을 현재 타임라인의 선택한 트랙에서 타임라인 슬라이더 위치에 추가합니다. 또한  단추를 클릭하여 클립을 타임라인의 선택된 트랙에 추가하고, 현재 타임라인 슬라이더 위치의 클립을 덮어쓸 수도 있습니다.

***참고**: 클립을 타임라인으로 끌 경우, CyberLink PowerDirector는 다음은 클립이 아니라 원래 비디오/오디오 클립을 이 타임라인에 넣습니다. 라이브러리 미리보기 창에서 단추를 사용하여 클립을 타임라인에 넣어야 합니다.*

라이브러리 미리보기 창에서 비디오 클립에 클립 마커 추가

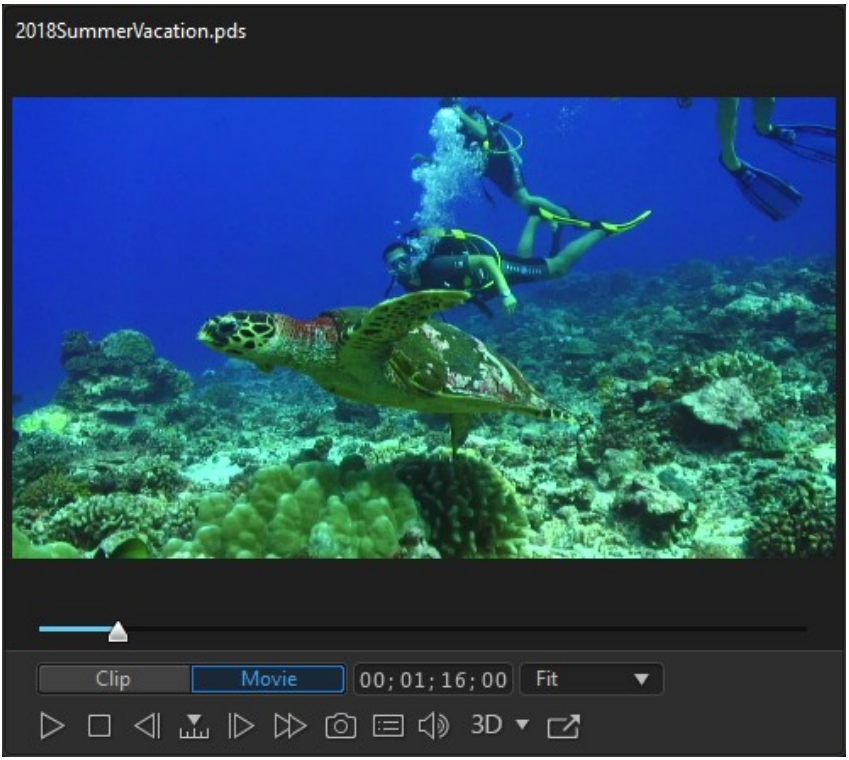
라이브러리 미리보기 창에서 선택한 비디오/오디오 클립에 클립 마커를 추가할 수 있습니다.

클립 마커를 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 미디어 라이브러리에서, 클립 마커를 추가할 비디오/오디오 클립을 선택합니다 .
2. 라이브러리 미리보기 창에서 플레이어 컨트롤을 사용하여 마커를 추가하려는 클립의 순간/시간 위치를 찾습니다.
3.  단추를 클릭하여 클립 마커를 추가합니다.
4. 필요한 경우 새 클립 마커의 **메모**를 입력합니다.
5. **확인**을 클릭해 새 시간 표시 막대 마커를 추가합니다.

프로젝트 미리 보기 창

프로젝트 미리 보기 창에서 미디어 라이브러리에 있는 클립을 미리보고(라이브러리 미리보기 창이 활성화되어 있지 않을 때), 타임라인에서 편집하는 대로 비디오 편집 프로젝트를 미리볼 수 있습니다.



시간 표시 막대에서 선택한 클립만 재생하려면 **클립** 단추를 클릭하고, 전체 비디오 작품을 재생하려면 **동영상**을 클릭합니다. **클립** 모드에서 미디어를 볼 때 비디오 표시 영역에서 선택한 클립의 배치를 지원하기 위해 십자형 및 눈금선/TV 안전 지대(활성화된 경우)가 표시됩니다. **동영상** 모드에서는 이러한 항목이 숨겨집니다.

***참고**: 편집 사용 환경 설정에서 PowerDirector를 설정해 재생 모드를 **동영상** 모드로 자동 전환할 수 있습니다.*

확대/축소 컨트롤

시간 표시 막대에 미디어를 배치할 때 프로젝트 미리보기 창 바로 아래에 있는 **맞춤*** 드롭다운 메뉴를 사용하여 비디오를 확대/축소할 수 있습니다. 확대는 미디어를 정

밀하게 배치할 때 유용하고, 축소를 이용해 화면 시작 또는 확장 부분에 미디어를 추가할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

타임라인 미리보기 볼륨 미터

보기 메뉴에서, **타임라인 미리보기 볼륨 미터***를 선택하여 프로젝트 미리보기 창의 비디오 프로젝트에서 오디오 수준을 봅니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

플레이어 컨트롤 미리보기

플레이어 컨트롤을 사용하면 현재 시간 표시 막대 위치에서 프로젝트의 재생, 일시 중지 및 중지를 포함하여 편집에 따른 비디오와 미디어 라이브러리에 있는 미디어 클립을 미리 볼 수 있습니다.

현재 작품을 보다 정밀하게 제작하기 위한 탐색 기준(프레임, 초, 분, 장면, 자막, 챕터, 세그먼트)을 선택하려면  단추를 선택한 다음, 그 옆에 있는 단추를 사용합니다.

또는 재생 슬라이더를 클릭한 다음 끌어서 이동하거나 시간 필드에 특정 시간 코드를 입력한 다음, 키보드에서 Enter 키를 눌러 특정 장면을 빠르게 찾을 수 있습니다.

작품을 더 크게 보려면  단추를 클릭해 미리보기 창을 연결 해제합니다. 자세한 내용은 창 연결 해제 참조.

미리보기/표시 옵션

CyberLink PowerDirector에는 편집을 보다 용이하게 해주는 몇 가지 미리보기 및 표시 옵션이 있습니다. 미리보기 품질을 설정하거나 TV 안전 지대를 표시하거나 눈금선을 표시하거나 이중 미리보기를 활성화하려면  을 클릭합니다.

***참고**: 디스플레이 사용 환경 설정에서 이러한 옵션을 설정할 수도 있습니다.*

미리보기 품질

 을 클릭하고 **미리보기 품질**을 선택한 다음 목록(Ultra HD*, Full HD, HD, 높음, 보통 또는 낮은 미리보기 해상도)에서 미리보기 품질을 선택해서 프로젝트 미리보기 창에서 동영상을 미리볼 때 사용할 비디오 해상도/품질을 설정합니다. 더 높은 품질을 선택할수록 비디오 프로젝트를 미리 보는 데 필요한 리소스가 더 많아집니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

미리보기 모드

CyberLink PowerDirector는 비디오 작품을 미리 보는 데 사용할 수 있는 두 가지 모드를 제공합니다.

- **실시간 미리보기**: 클립과 효과를 실시간으로 동기화 및 렌더링하여 지정된 초당 프레임으로 비디오의 미리보기를 표시합니다. 작품의 정확한 프레임 속도 설정에 대한 정보는 일반 사용 환경 설정의 시간 표시 막대 프레임 속도 형식을 참조하십시오.
- **비실시간 미리보기**: 편집을 훨씬 더 부드럽게 할 수 있도록 오디오를 음소거하고 느린 속도로 미리보기를 표시합니다. 이 옵션은 고해상도 비디오를 편집하고 사양이 낮은 컴퓨터에서 여러 개의 PiP 트랙을 사용하거나 미리보기 시 프레임이 누락되는 경우 유용합니다. 오디오를 음소거하고 비디오 속도를 낮춤으로써 컴퓨터에서 편집 시 부드러운 미리보기를 제공하는 데 문제가 있을 때 CyberLink PowerDirector가 초당 더 많은 프레임을 볼 수 있게 해줍니다.

***참고**: 미리보기 렌더링과 제작 범위 옵션을 사용해서도 비디오의 일부를 미리 확인할 수 있습니다. 이 기능에 대한 자세한 내용은 범위 선택을 참조하십시오.*

TV 안전 지대/눈금선

시간 표시 막대에 미디어를 배치할 때 TV 안전 지대 및 눈금선을 사용하여 비디오 프로젝트의 이미지에 보다 정밀하게 배치할 수 있습니다. 이러한 표시 옵션은 **클립** 미리보기 모드에서만 사용할 수 있습니다.

- 대부분의 TV 디스플레이에서 화면 영역을 표시하는 장자를 활성화하려면  단추를 클릭한 다음 **TV 안전 지대 > 켜기**를 선택합니다.
-  단추를 클릭하고 **눈금선**을 선택한 다음 비디오 이미지 위에 눈금을 표시할 라인 수를 선택합니다. 이 눈금을 사용하여 비디오 이미지에 PiP 미디어와 타이틀 텍스트를 보다 정밀하게 배치할 수 있습니다.

옵션을 설정한 후 선택한 개체를 눈금선, TV 안전 지대, 미리보기 창의 경계선에 맞추려면 **스냅 투 레퍼런스 라인***을 선택합니다. 클립은 또한 다른 클립 및 편집 캔버스의 수평/수직 중앙에 스냅됩니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

이중 미리보기

모니터, TV, 컴퓨터에 연결된 DV 캠코더와 같이 보조 디스플레이 장치가 있는 경우,  단추를 클릭한 다음 **이중 미리보기***를 선택하면 작업 영역을 확장해서 보조 디스플레이에서 미디어/비디오 제작 작품을 미리 볼 수 있습니다.

*__참고__: 연결된 모니터 또는 TV를 보조 미리보기 창으로 사용하려면 먼저 Windows 디스플레이 속성 설정에서 확장 바탕 화면을 보조 디스플레이로 설정해야 합니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

활성화된 후에 **기본 2D 및 보조 2D 디스플레이**가 선택된 경우 미리보기 창에서 재생을 클릭하면 기본 및 보조 디스플레이에서 미디어/작품을 미리 볼 수 있습니다. **DV 캠코더**를 선택해서 작품 미리보기를 연결된 DV 캠코더 장치로 확장하십시오.

3D 이중 미리보기

컴퓨터 모니터를 보조 디스플레이로 확장한 경우, 두 장치 중 하나에 3D를 활성화할 수 있습니다. 미리보기 중 하나를 3D로 보려면, **기본 2D 및 보조 3D 디스플레이** 또는 **기본 3D 및 보조 2D 디스플레이**를 선택해서 3D를 활성화합니다. 활성화하려는 장치와 3D를 지원하는 장치에 따라 선택이 달라집니다.

***참고**: 두 디스플레이가 모두 3D 장치인 경우, 이중 미리보기 모드에서 한 장치에만 3D를 활성화할 수 있습니다.*

미리보기 화면 스냅샷

라이브러리에 있는 미디어 또는 비디오 프로젝트를 미리 보는 동안  을 클릭하면 화면 스냅샷을 촬영해 미디어 라이브러리에 추가되는 이미지 파일로 저장할 수 있습니다. 3840x2160으로 캡처된 Ultra HD* 미리보기 해상도를 가진 프로젝트를 제외하고, 프로젝트 미리보기 해상도 또는 원본 클립의 해상도와 상관 없이 미리보기 화면 스냅샷의 해상도는 1920x1080입니다.

***참고**: 화면 스냅샷의 해상도를 원본 비디오 클립과 동일하게 하려면 클립이 미디어 라이브러리에 있는 상태에서 스냅샷을 찍으십시오. 자세한 내용은 비디오 클립에서 화면 스냅샷 캡처를 참조하십시오.*

또한 3D* 화면 스냅샷을 촬영하여(3D 모드만 활성화) MPO 또는 JPS 이미지 파일로 저장할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

스냅샷을 찍기 전에 파일 사용 환경 설정 탭에서 파일 형식(및 기본 파일 이름)을 설정할 수 있습니다.

360° 미디어 파일 재생

360°* 비디오 및 이미지 파일을 미디어 라이브러리로 가져온 후, 360° 뷰어 모드에서 재생할 수 있습니다. 360° 뷰어 모드에서 360° 미디어 파일을 재생하려면 다음과 같이 하십시오.

***참고**: 가져온 360° 비디오 및 이미지에 대한 자세한 내용은 360° 미디어 파일을 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

1. 먼저, 프로젝트의 화면 비율이 **360**으로 설정되었는지 확인합니다. 자세한 내용은 화면 비율 설정을 참조하십시오.

2. 미디어 라이브러리 또는 프로젝트 시간 표시 막대에서 360° 미디어 파일을 선택합니다.
3.  을 클릭하여 360° 뷰어 모드를 활성화합니다.
4. 비디오 파일인 경우, 재생 단추를 클릭하여 재생을 시작합니다.
5. 360° 환경을 보고 탐색하려면 360 컨트롤을 사용합니다.

***참고**: 또는 미리보기 창에서 마우스를 클릭해서 끌어 360° 환경을 둘러볼 수도 있습니다.*

360 컨트롤

360° 미디어 파일을 선택하거나 재생할 때 미리보기 창에 추가의 360° 컨트롤이 제공됩니다.



360° 미디어 파일을 보거나 재생할 때 미리보기 창을 클릭해서 끌어 360° 환경 주위로 팬하거나  컨트롤을 사용해 상하좌우로 이동할 수 있습니다. 언제든지 컨트롤의 중간에서  을 클릭하여 기본 보기 위치로 재설정할 수 있습니다.

참고: 또한 마우스의 스크롤 휠을 사용하여 360° 보기 내에서 확대 및 축소할 수 있습니다.

3D 모드로 미리보기

미리보기 창에서 3D* 모드를 활성화해서 작업 중에 작품의 미디어를 3D로 볼 수 있습니다.

*참고: 3D 미디어의 소스 포맷 추가와 설정에 대한 자세한 내용은 3D 미디어 참조. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

3D 구성

3D 디스플레이 장치를 먼저 설정한 후에 3D 모드를 활성화할 수 있습니다.

3D 디스플레이 장치를 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 미리보기 창 아래의 3D 구성 메뉴를 선택합니다  .
2. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
   - 목록에서 3D 디스플레이 종류를 선택합니다(예: **3D-Ready HDTV (Checkerboard)**, **Micro-polarizer LCD 3D (Row-Interleaved)**), **120Hz Time-sequential 3D LCD** 또는 **HDMI 1.4 Enabled 3D TV**.
   - 어떤 종류의 3D 디스플레이가 있는지 확실하지 않을 경우 **3D 모드 자동 탐지** 옵션을 선택해 CyberLink PowerDirector가 감지하도록 합니다.
   - 3D 디스플레이가 없는 경우 **애너글리프 빨강/밝은파랑** 모드를 선택한 다음 애너글리픽(빨강/밝은파랑) 3D 안경을 사용해 3D 컨텐트를 봅니다.

3D 모드 활성화

3D 디스플레이 장치를 설정한 후에 언제든 3D 모드를 활성화해 3D로 미디어/비디오 작품을 미리볼 수 있습니다. 활성화하려면  단추를 클릭하면 됩니다.

참고: 작품 중 2D 미디어는 3D로 표시되지 않습니다. 하지만 파워 도구의 TrueTheater 3D를 이용해서 2D 미디어를 3D로 모두 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 파워 도구: 2D를 3D로 참조.

3D 모드를 비활성화하려면  단추를 클릭하면 됩니다.

편집 작업 영역

편집 작업 영역은 미디어, 다양한 효과, 전환, 타이틀 효과 등을 추가하여 프로젝트를 제작할 수 있는 공간입니다. 편집 작업 영역에는 풀 모드와 스토리보드 모드, 이렇게 두 가지 다른 모드가 있습니다. 이러한 모드에는 PowerDirector 런처 창에서 처음 실행 시 액세스합니다.

***참고**: 편집 작업 영역 모드 중 하나를 실행했는데 다른 모드로 전환하려는 경우 키보드에서 Tab 키를 누르기만 하면 모드가 전환됩니다.*

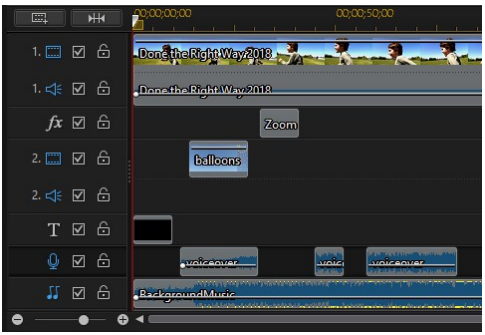
풀(타임라인) 모드

시작할 때 풀 모드를 선택하면, 모든 CyberLink PowerDirector의 기능을 사용할 수 있는 타임라인 편집 모드로 들어가서 실행 시간을 기반으로 전체 프로젝트를 볼 수 있습니다. 이 보기는 작품에서 특정 순간 또는 프레임에 미디어, 효과, 자막 등을 삽입할 때 유용합니다. 또한 타임라인은 타임라인에 표시된 모든 트랙, 미디어 및 기타 컨텐트(챕터 표시, 자막 표시)에 대한 보기를 제공합니다.

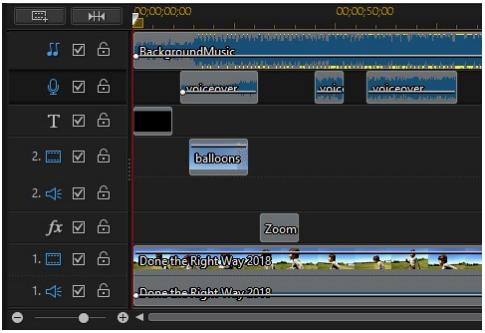
***참고**: 타임라인 슬라이더를 클릭하고 끌어 오디오 스크러빙을 사용하여 타임라인에서 비디오 또는 오디오 클립의 오디오 웨이브폼을 미리 보기할 수 있습니다*. *CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

타임라인 순서

기본적으로, 미디어를 놓은 타임라인의 메인 비디오 트랙은 트랙 1이고 타임라인에서 맨위 트랙입니다. 그런 다음 모든 오버레이 효과와 PiP 비디오/이미지가 타임라인에서 이 메인 트랙 아래에 위치합니다.



그러나, 편집 환경 설정에서 타임라인 순서를 반대로 만들 수 있습니다. 그러면 메인 비디오 트랙(트랙 1)이 타임라인 하단에 위치하게 되고, 그런 다음 모든 오버레이 효과와 PiP 이미지/비디오를 타임라인에서 더 높은 트랙에 추가합니다.



타임라인 트랙

시간 표시 막대에는 다음 트랙이 포함됩니다.

트랙	설명
	시간 표시 막대의 비디오 트랙에 프로젝트 미디어 클립(비디오 클립과 이미지)과 효과(PiP 개체, 입자 효과, 타이틀 효과 등)가 있습니다. 기본적으로 시간 표시 막대에는 두 개의 비디오 트랙이 있지만, 트랙 관리자에서 더 추가하여 최대 100개의 비디오 트랙을 포함시킬 수 있습니다. 시간 표시 막대의 각 비디오 트랙에는 비디오 클립의 오디오와 연결된 오디오 트랙이 있을 수 있습니다.
	오디오 트랙에는 프로젝트의 오디오가 포함되어 있습니다. 이 오디오는 비디오 트랙에 있는 비디오 클립의 오디오 부분이거나 음악 클립 또는 다른 오디오의 별도 오디오 트랙을 수 있습니다. 기본적으로 시간 표시 막대에는 비디오 트랙에 연결된 두 개의 오디오 트랙과 음악의 별도 오디오 트랙이 있으며, 항상 시간 표시 막대에서 맨 아래 트랙에 해당합니다. 트랙 관리자에서 더 많은 트랙을 추가하여 최대 100개의 오디오 트랙을 포함시킬 수 있습니다.
	효과 트랙에는 최종 비디오에 적용할 특수 효과가 포함됩니다. 효과 트랙의 비디오 효과는 시간 표시 막대 위에 있는 모든 비디오 트랙에 적용됩니

	다.
	타이틀 트랙에는 프로젝트에 나타나는 텍스트 타이틀 효과가 포함됩니다. 이 트랙에 추가한 타이틀은 재생 시간 동안 표시되는 모든 비디오 트랙에 포함된 전체 컨텐트에서 표시됩니다.
	음성 트랙에는 음성 해설 또는 기타 오디오 클립이 포함됩니다.
	음악 트랙에 비디오 사운드트랙이 포함됩니다.
	챕터 트랙에는 현재 비디오 작품에 있는 모든 챕터 표시가 포함됩니다. 이 트랙은 챕터 룸에 있을 때 표시됩니다. 이 트랙을 시간 표시 막대에 표시하려면 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **챕터 트랙 표시**를 선택하십시오.
	자막 트랙에는 현재 비디오 작품에 있는 모든 자막 표시가 포함됩니다. 이 트랙은 자막 룸에 있을 때 표시됩니다. 이 트랙을 시간 표시 막대에 표시하려면 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **자막 트랙 표시**를 선택하십시오.
	지능형 SVRT 트랙은 현재 프로젝트에 대한 SVRT 정보를 표시합니다. 자세한 내용은 지능형 SVRT 사용 참조. 이 트랙을 시간 표시 막대에 표시하려면 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **SVRT 트랙 표시**를 선택하십시오.
	클립 마커 트랙에는 미디어 클립에 있는 모든 클립 마커가 표시됩니다. 클립 마커는 음악 비트 탐지 또는 Screen Recorder를 사용할 때 자동으로 추가됩니다. 또는 시간 표시 막대의 각 개별 미디어 클립에 수동으로 추가할 수도 있습니다. 이 트랙을 시간 표시 막대에 표시하려면 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **클립 마커 트랙 표시**를 선택하십시오.

타임라인 동작

CyberLink PowerDirector 시간 표시 막대는 시간 표시 막대에서 미디어를 쉽게 관리할 수 있는 여러 가지 동작 기능을 제공합니다.

시간 표시 막대에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 비디오 트랙의 어느 위치에나 미디어 클립을 배치할 수 있습니다. 시간 표시 막대에 있는 미디어 클립 앞에 배치된 미디어가 없는 경우, 미디어 클립의 시간 표시 막대 위치에 도달할 때까지 비디오 작품이 검정색 화면으로 표시됩니다.

- 작품의 간편한 배치를 위해 미디어 클립이 시간 표시 막대의 다른 클립에 맞춰집니다. 클립을 시간 표시 막대에서 더 자유롭게 이동하려면 편집 사용 환경 설정에서 클립에 맞춤을 비활성으로 설정할 수 있습니다.
- 키보드에서 Ctrl 키를 누른 상태로 시간 표시 막대에서 여러 개의 미디어 클립을 선택합니다.
- 마우스를 클릭한 후 끌어서 시간 표시 막대에서 여러 미디어 클립을 선택합니다.
- 시간 표시 막대에서 선택한 미디어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **개체 그룹 설정**을 선택합니다. 이렇게 하면 선택한 모든 미디어 클립을 하나의 그룹으로 이동할 수 있습니다. 개별 미디어 클립을 이동하려면 **개체 그룹 해제**를 다시 선택합니다.

***참고**: 그룹화된 개체에 전환 효과를 포함시킬 수 없습니다.*

타임라인 눈금 표시

타임라인 눈금 표시의 크기를 조절해서 작품의 보기를 더 확장하거나 축소할 수 있습니다. 눈금 표시의 크기를 조절하려면 눈금 표시를 클릭해서 왼쪽 또는 오른쪽으로 끄십시오.



클립과 효과를 나란히 정렬할 때는 눈금 표시를 확장해서 자세하게 표시하는 것이 편리하며 작품을 전체적으로 볼 때는 눈금 표시를 축소하는 것이 좋습니다.

편집 작업 영역에서 전체 동영상을 보려는 경우  를 클릭해 현재 프로젝트를 시간 표시 막대 영역에 자동으로 맞춥니다. 또한 타임라인 눈금 표시를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **전체 동영상 보기**를 선택하면 자동으로 맞춰집니다. 또는 **확대**나 **축소**를 선택해서 필요한 크기로 보기를 변경할 수 있습니다.

시간 표시 막대의 크기를 수동으로 조정하려면 하단 왼쪽 모서리에 있는 타임라인 눈금 표시 슬라이더  를 사용하십시오.

타임라인 마커

타임라인에 미디어를 더 정밀하게 배치하기 위해 타임라인 마커*를 타임라인 눈금 표시에 추가할 수 있습니다. 추가한 후에 미디어 클립을 타임라인 마커에 맞추어 정확히 원하는 순간에 미디어가 비디오 작품에 나오도록 합니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

타임라인 마커 추가

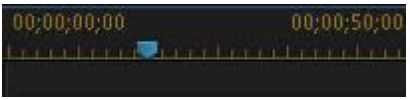
타임라인 마커를 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 마우스로 타임라인 눈금 표시 위를 가리킵니다. 타임라인 마커 녹색 표시기에 시간이 함께 표시됩니다.

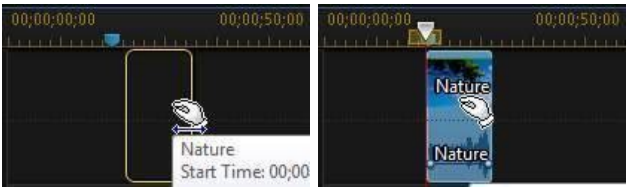


__참고__: 타임라인 마커의 더 정밀한 배치를 위해 타임라인 눈금 표시를 이용해 시간 표시 막대를 확장합니다.

2. 타임라인을 배치하려는 시간을 찾은 경우, 눈금 표시를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **타임라인 마커 추가**를 선택합니다.
3. 필요한 경우 새 타임라인 마커의 **메모**를 입력합니다.
4. **확인**을 클릭해 새 타임라인 마커를 추가합니다.



타임라인 마커가 추가된 경우 시간 표시 막대의 트랙에 추가할 때 미디어가 타임라인 마커에 맞추어집니다.



__참고__: 원본이 원하는 정확한 위치에 없는 경우 수동으로 타임라인 마커를 다른 위치로 끌어 놓을 수 있습니다. 필요한 경우 더 정밀한 배치를 위해 타임라인 눈금 표시를 확장합니다.

타임라인 눈금 표시를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **타임라인 마커 편집**을 선택하면 추가한 타임라인 마커 목록을 모두 볼 수 있습니다. 이 목록에서 기존 마커를 제거하거나 메모 컬럼을 더블 클릭해서 관련 텍스트를 편집할 수 있습니다.

클립 마커

시간 표시 막대에서 선택한 클립에 마커를 수동으로 추가할 수 있습니다. 추가되면 미디어 클립과 효과가 해당 클립 마커에 고정되어 보다 정밀한 편집이 가능합니다.

클립 마커 추가

클립 마커를 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 먼저, 클립 마커 트랙이 표시되는지 확인합니다. 표시하려면 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **클립 마커 트랙 표시**를 선택합니다.
2. 시간 표시 막대에서 클립을 선택합니다.



3. 마커를 추가하려는 클립의 순간/시간 위치에 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어다 놓습니다.



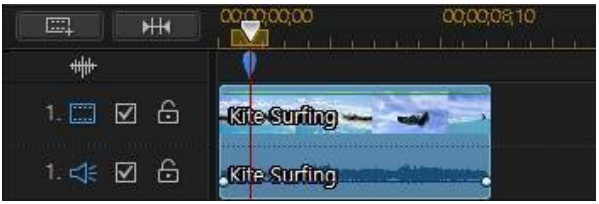
4. 클립 마커 트랙의 시간 표시 막대 슬라이더 위치에서 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고



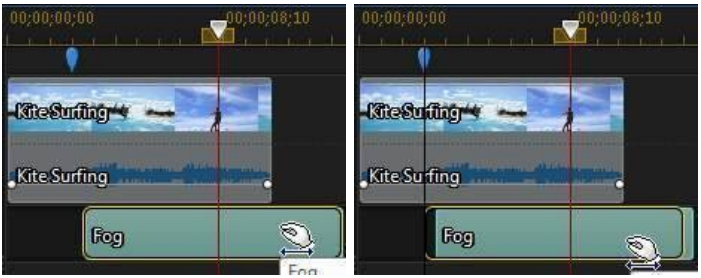
클립 마커 추가를 선택합니다.



5. 필요한 경우 새 클립 마커의 **메모**를 입력합니다.
6. **확인**을 클릭해 새 타임라인 마커를 추가합니다.



클립 마커가 추가된 경우 시간 표시 막대의 트랙에 추가할 때 미디어 및 효과가 해당 마커에 맞추어집니다.



***참고**: 원본이 원하는 정확한 위치에 없는 경우 수동으로 클립 마커를 다른 위치로 끌어 놓을 수 있습니다. 또는 미디어 클립을 시간 표시 막대에서 다른 위치로 이동한 경우, 해당 클립 마커가 함께 이동합니다.*

기능 단추

비디오 클립, 이미지, 오디오 클립, 효과, 타이틀 효과 등에 상관없이 시간 표시 막대에 있는 미디어를 선택하면 시간 표시 막대 위에 여러 가지의 기능 단추가 표시됩니다. 이러한 단추를 사용하여 다양한 작업을 수행하거나 CyberLink PowerDirector의 중요한 여러 기능을 이용할 수 있습니다.

이용 가능한 기능 단추는 선택한 미디어 컨텐트 유형에 따라 다릅니다. 그러나 미디어를 선택할 때마다  및  단추는 항상 표시됩니다. 선택한 미디어 컨텐트를 시간 표시 막대에서 제거하려면  을 클릭하고, 선택한 미디어에 따라 더 많은 시간 표시 막대 기능을 이용하려면  를 클릭합니다.

범위 선택

시간 표시 막대에서 미디어의 범위*를 선택하려면 시간 표시 막대 양쪽 끝에 있는 화살표 중 하나를 클릭한 다음 끌어서 이동합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*



선택한 후에 선택 범위를 계속 재생하려면 선택 영역을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **반복 재생**을 선택한 다음 재생 단추를 클릭합니다. 또한 이 범위를 잘라내거나 복사해서 시간 표시 막대의 다른 위치에 붙여넣을 수 있습니다. 이 기능을 사용해서 제거하거나 다듬을 클립의 일부를 직접 강조 표시할 수 있습니다.

미리보기 렌더링을 클릭하여 CyberLink PowerDirector가 미리보기 창에서 재생하기 위해 비디오 미리보기의 강조된 범위만 렌더링하게 합니다. **제작 범위**를 클릭하면 제작 창에서 선택한 범위만 제작해서 미디어 라이브러리에 추가할 비디오 파일로 출력합니다.

선택한 범위를 잠그려면 **잠금 범위**를 클릭합니다. 잠근 후에 더 간편히 미리보고 추가 미디어를 미리보기, 렌더링, 제작 범위에 추가할 수 있습니다. **잠금 범위**를 다시 클릭하면 선택한 범위가 잠금 해제됩니다.

트랙 관리자

트랙 관리자*에서는 시간 표시 막대에 여러 비디오와 오디오 트랙을 추가할 수 있습니다. 시간 표시 막대에는 최대 100개의 비디오 트랙(오디오 트랙 포함/불포함)을 포함시키거나 최대 98개의 오디오 트랙을 추가할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

타임라인에 트랙 추가

추가한 각 비디오 트랙은 메인 비디오 트랙(트랙 1) 위에 또다른 PiP 비디오 레이어를 추가합니다.

시간 표시 막대에 트랙을 추가하려면 다음을 수행하십시오.

참고: 시간 표시 막대의 현재 비디오/오디오 트랙에 모두 미디어가 있는 경우 CyberLink PowerDirector가 자동으로 비디오와 오디오 트랙을 추가합니다.

1. 타임라인 모드에서  을 클릭하여 트랙 관리자를 엽니다.
2. **비디오** 섹션에서 시간 표시 막대에 추가할 비디오 트랙의 수를 입력합니다. 기본적으로 하나의 트랙이 추가되지만 필요에 따라 시간 표시 막대에 최대 98개의 비디오 트랙(총 100개)을 추가할 수 있습니다.

*참고: 추가 비디오 트랙에 오디오가 있는 트랙을 포함시키지 않으려면 **오디오** 섹션에 0 트랙을 입력합니다.*

3. **비디오** 섹션의 시간 표시 막대에서 트랙을 추가할 **위치**를 선택합니다.
4. **오디오** 섹션에서 시간 표시 막대에 추가할 오디오 트랙의 수를 입력합니다. 기본적으로 하나의 트랙이 추가되지만 필요에 따라 시간 표시 막대에 최대 98개의 오디오 트랙(총 100개)을 추가할 수 있습니다.

*참고: 오디오 트랙만 추가할 경우에는(즉, 연결된 비디오 트랙 없음) **비디오** 섹션에 0 트랙을 입력합니다.*

5. **오디오** 섹션의 시간 표시 막대에서 트랙을 추가할 **위치**를 선택합니다.
6. **확인**을 클릭하여 시간 표시 막대에 트랙을 추가합니다.

시간 표시 막에서 원치 않는 트랙을 신속히 제거하려면 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **빈 트랙 제거**를 선택합니다.

타임라인 트랙 사용자 지정

CyberLink PowerDirector에서는 선호도에 따라 시간 표시 막대 작업 영역의 레이아웃과 트랙을 사용자 지정할 수 있습니다.

트랙 이름 사용자 지정

여러 개의 트랙에 많은 수의 미디어가 있는 경우 모든 트랙을 쉽게 식별할 수 있도록 왼쪽 세로 막대를 끌어서 트랙 이름을 표시할 수 있습니다.



필요에 따라 시간 표시 막대에 있는 모든 트랙에 사용자 지정 이름을 지정할 수 있습니다.

트랙 렌더링

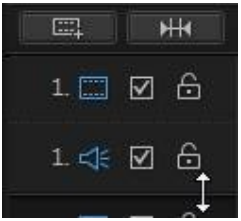
필요하면 시간 표시 막대에 있는 비디오 트랙의 순서를 조정할 수 있습니다. 순서를 조정하려면 왼쪽 세로 막대를 클릭해서 시간 표시 막대의 새로운 위치로 트랙을 끌어서 이동합니다.



또는 효과 트랙을 시간 표시 막대의 새 위치로 끌어서 이동할 수도 있습니다. 효과 트랙의 효과는 시간 표시 막대 위에 있는 모든 비디오 트랙에 적용됩니다.

트랙 높이 조정

왼쪽 세로 막대에 있는 트랙의 하단을 클릭한 다음 끌어서 원하는 대로 크기를 조정할 수 있습니다.



또한 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **비디오 트랙 높이 조정**을 선택해 시간 표시 막대의 모든 비디오 트랙 높이를 기본 크기 중 하나로 조정할 수 있습니다. **오디오 트랙 높이 조정**을 선택하면 음악 트랙, 음성 트랙, 각 비디오 트랙의 해당 오디오 트랙을 비롯한 모든 오디오 트랙의 크기가 조정됩니다.

트랙 잠금/잠금 해제

시간 표시 막대에서 트랙을 잠그려면 트랙의 왼쪽에 있는  을 클릭합니다. 트랙이 로드되면 트랙에 새 클립을 추가하거나 트랙이 포함하고 있는 클립을 이동, 편집할 수 없습니다. 시간 표시 막대에서 트랙 잠금을 해제하려면 트랙의 왼쪽에 있는  을 클릭합니다.

트랙 활성화/비활성화

시간 표시 막대*에서 트랙을 비활성화하려면 트랙의 왼쪽에 있는  를 선택 해제합니다. 트랙이 비활성화되면 이 트랙에 포함된 미디어가 미리보기 창에 표시되지 않습니다. 이렇게 해서 트랙별로 프로젝트 미리보기가 가능하므로 작업 중인 트랙에 집중할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

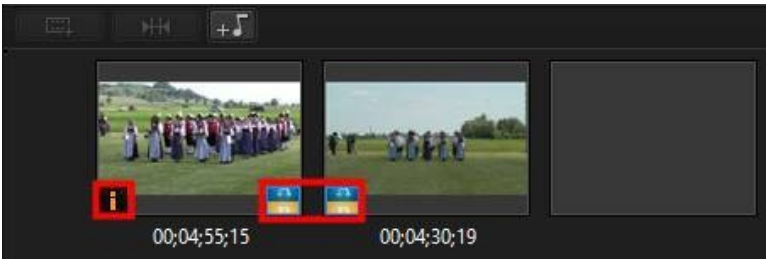
시간 표시 막대에서 트랙을 활성화하려면 트랙의 왼쪽에 있는  를 선택합니다.

스토리보드 모드

스토리보드 모드는 타임라인의 첫 번째 트랙에 있는 모든 비디오 클립 및 이미지를 크게 표시하는 그래픽(또는 스토리보드)입니다. 스토리보드 보기를 사용하여 주요 장면과 전체 작품을 시각적으로 보다 명확하게 표시할 수 있습니다.

***참고**: 스토리보드 모드에서는 일부 기능을 사용할 수 없습니다. 이용할 수 없는 기능을 수행하려 하면 프로그램이 타임라인 모드로 자동으로 되돌아 갑니다. 기능을 사용한 후에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 스토리보드 모드로 다시 전환할 수 있습니다.*

스토리보드 모드에서 추가한 전환 및 효과를 확인하고 편집할 수 있습니다. "i" 아이콘을 클릭한 다음 **효과** 기능 단추를 클릭하여 추가한 효과를 편집하거나, 전환 아이콘을 선택한 다음 **수정**을 선택해 전환 설정을 사용자 지정하면 됩니다.



스토리보드 모드에 배경 음악을 추가하려면 단추를 클릭하기만 하면 되고, 배경 음악 추가 대화 상자에서 다음을 수행합니다.

1. 단추를 클릭합니다.
2. 배경 음악으로 사용할 오디오 파일을 선택합니다.
3. 슬라이더를 사용해 다른 배경 음악을 추가할지(**추가 음악**) 작품 내 원본 비디오 오디오를 사용할지(**추가 비디오**) 결정해서 오디오 레벨을 믹스합니다.
4. **확인** 단추를 클릭합니다.

장 4:

PowerDirector 프로젝트

새 비디오 제작 시  단추를 클릭해 CyberLink PowerDirector 전용 프로젝트 파일 형식인 .pds 파일로 저장합니다. 필요한 경우 이 프로젝트 파일을 시간 표시 막대에 직접 가져올 수 있습니다. 자세한 정보는 PowerDirector 프로젝트 가져오기 참조.

***참고**: CyberLink PowerDirector 프로젝트(.pds) 파일에는 기본적으로 프로젝트에 사용된 미디어 클립과 효과 목록, 그리고 미디어 제작에 원하는 편집 로그가 모두 포함됩니다. 프로젝트 파일에는 미디어 클립이 포함되지 않습니다. 비디오 제작 파일을 모두 한 곳에 저장하려면 프로젝트 자료 압축 기능을 사용합니다. 이렇게 하려면 메뉴에서 **파일 > 프로젝트 자료 압축**을 선택합니다.*

CyberLink PowerDirector에 새 프로젝트를 저장하거나 만들거나 기존의 프로젝트를 열려면 **파일**네뉴의 옵션을 사용합니다. 새 프로젝트를 만들 때 CyberLink PowerDirector가 미디어 라이브러리를 재설정합니다. 현재 라이브러리의 같은 미디어를 이용해 새 비디오 작품을 만들려 할 경우 **파일 > 새 작업 영역**을 선택합니다.

***참고**: 또한 미디어 라이브러리에서, 저장된 PowerDirector 프로젝트에 간편하게 액세스할 수 있고 이 프로젝트를 재사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 PowerDirector 프로젝트 재사용을 참조하십시오.*

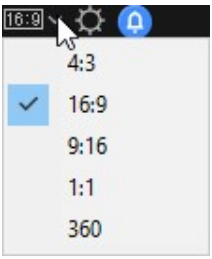
CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 저장된 프로젝트 등을 CyberLink 클라우드* 에 업로드할 수 있습니다. 자세한 내용은 CyberLink 클라우드 프로젝트를 참조하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

CyberLink PowerDirector의 미디어에 적용한 변경 사항은 프로그램을 가져온 원본 미디어에는 영향을 주지 않습니다. 편집 내용은 모두 프로젝트 파일에 저장되므로, 클립을 다듬거나 편집하거나 삭제해도 하드 드라이브의 원본 파일은 바뀌지 않습니다. 따라서 원하는 대로 독창적으로 프로젝트를 구성해 보십시오. 변경을 대폭 수정하려는 경우, 언제든지 처음부터 다시 시작할 수 있습니다.

프로젝트 화면 비율 설정

프로젝트와 출력된 비디오의 화면 비율을 설정하려면 창 맨 위에 있는 화면 비율 드롭다운에서 **4:3**, **16:9**, **9:16***, **1:1*** 또는 **360***를 선택합니다.



360을 선택하면 프로젝트의 실제 화면 비율이 2:1이 되며, 사용자가 360° 가상 리얼리티 비디오를 만들어 제작할 수 있습니다. 이러한 프로젝트 유형에 대한 자세한 내용은 360° 비디오 프로젝트를 참조하고, 이러한 유형의 프로젝트에서 사용 가능한 추가 미리보기 창 컨트롤에 대한 자세한 내용은 360° 미디어 파일 재생을 참조하십시오.

세로 모니터에서 재생하기 위해 수직 비디오 또는 비디오를 제작/출력하려면 9:16 화면 비율을 선택해야 합니다.

비디오 제작 시 사용하려는 일부 비디오 클립이 다른 화면 비율을 가질 경우, 시간 표시 막대에서 화면 비율을 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 비디오 클립 화면 비율 조정을 참조하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

프로젝트 내보내기

DV 테이프에 기록하거나 컴퓨터 하드 드라이브 또는 CyberLink 클라우드* 의 폴더에 자료를 모두 압축해서 CyberLink PowerDirector 프로젝트를 내보낼 수 있습니다. 그 다음 내보내기한 프로젝트를 CyberLink PowerDirector가 작동 중인 다른 컴퓨터에서 불러올 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

프로젝트를 DV 테이프로 내보내려면 **파일 > 내보내기 > DV 테이프에 기록**을 선택합니다. 프로젝트를 폴더로 내보내려면 **파일 > 프로젝트 자료 압축**을 선택합니다.

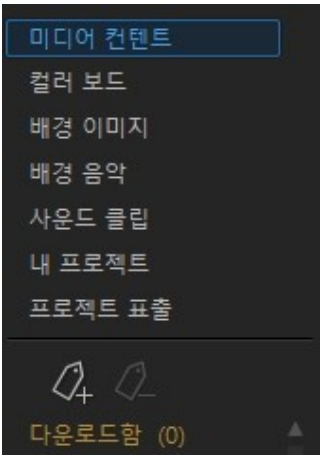
CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 **파일 > 프로젝트 자료 압축해서 CyberLink 클라우드에 업로드**를 선택해 모든 미디어 파일과 프로젝트 파일을 CyberLink 클라우드에 백업할 수 있습니다.

PowerDirector 프로젝트 재사용

이제 CyberLink PowerDirector에 생성된 프로젝트를 모두 재사용할 수 있으며 이를 통해 템플릿이나 향후 제작 중 일부로 사용할 수 있습니다. 저장된 모든 프로젝트에 액세스하려면 미디어 룸으로 이동한 다음 다음 중 한 가지를 수행해야 합니다.

***참고**: 프로젝트 재사용은 미디어를 미디어 자리 표시자로 대체하는 것을 제외하고 익스프레스 프로젝트와 유사합니다. 자세한 내용은 익스프레스 프로젝트 사용을 참조하십시오.*

-  를 클릭해 탐색기 보기를 연 다음 **내 프로젝트**를 클릭합니다.
- 미디어 컨텐트 드롭다운 목록에서 **내 프로젝트**를 선택합니다.



***참고**: 저장된 프로젝트를 재생하려면 미디어 라이브러리에서 프로젝트를 간단히 더블 클릭하십시오.*

저장된 프로젝트를 재사용하려면 미디어 라이브러리에서 프로젝트를 선택한 다음 시간 표시 막대의 원하는 위치로 끌어 놓습니다. 자세한 정보는 PowerDirector 프로젝트 가져오기를 참조하십시오. 편집 사용 환경 설정에서 지정한 프로젝트 삽입 동작에 따라, 중첩된 프로젝트 또는 확장된 프로젝트로 삽입할 수 있습니다.

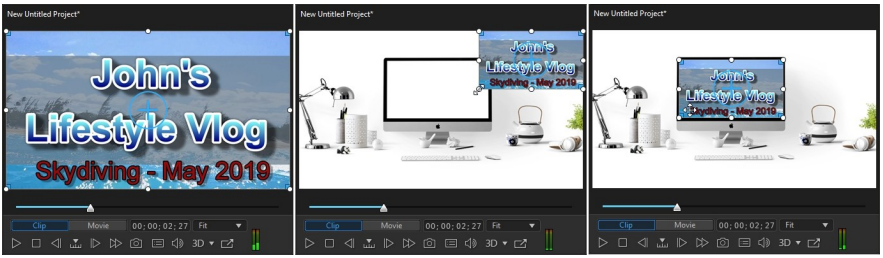
***참고**: 저장된 프로젝트를 시간 표시 막대에 추가하면 저장된 프로젝트 미디어가 자동으로 미디어 라이브러리로 다시 추가됩니다.*

저장된 프로젝트가 시간 표시 막대에 추가되면 기존 미디어 클립, 템플릿, 효과와 함께 새 작품에 사용하려는 컨텐트를 모두 간단하게 바꿀 수 있습니다. 이렇게 하려면 미디어 클립/효과/템플릿을 시간 표시 막대의 원하는 위치로 끌어 바꾸려는 클립/효과/템플릿 위에 가져가 놓은 다음 **바꾸기**를 선택합니다. 이렇게 해서 현재 컨텐트가 추가하려는 새 컨텐트로 바뀌며 프로젝트 구조는 변경되지 않습니다.

***참고**: 바꾸려는 미디어 클립이 새로 추가된 비디오/오디오 클립보다 짧으면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 비디오/오디오 클립을 다듬어 이 공간에 맞춥니다. 다른 모든 미디어 클립의 경우 CyberLink PowerDirector가 자동으로 크기를 조정해서 원본 클립 길이에 맞춥니다.*

중첩된 프로젝트

중첩된 프로젝트는 이전에 저장한 PowerDirector 프로젝트로, 다른 미디어 클립과 마찬가지로 타임라인에 추가될 수 있습니다. 추가되고 나면, 필요에 맞게 중첩된 프로젝트를 이동, 크기 조정, 회전 및 모양 변경할 수 있습니다.



360° 비디오 프로젝트

360°* 비디오 프로젝트를 통해 비디오 파일로 출력하거나 YouTube 또는 Vimeo에 업로드할 수 있는 가상 리얼리티 비디오를 제작할 수 있습니다.

***참고**: 가져온 360° 미디어 파일이 올바로 표시되지 않을 경우(360° 로고 없음), 일반적으로 이는 파일이 RAW 형식이고 재생을 위해 변환(스티치 연결) 되지 않았음을 의미합니다. 360° 미디어 파일을 CyberLink PowerDirector의 360° 비디오 프로젝트에서 사용하기 위해서는 반드시 파일을 연결해야 합니다. 보기 및 편집을 위해 파일을 연결하는 방법에 대해서는 360 카메라 제조업체의 설명서를 참조하십시오. * 이 기능은 일부 CyberLink PowerDirector의 버전에서는 사용할 수 없습니다.*

360° 미디어 파일을 재생하려면 미디어 라이브러리에서 선택한 다음, 재생 및 360 컨트롤을 사용하기만 하면 됩니다. 자세한 내용은 360° 미디어 파일 재생을 참조하십시오. 이러한 프로젝트 유형 편집에 대한 자세한 내용은 360° 비디오 프로젝트 편집을 참조하십시오.

CyberLink 클라우드 프로젝트

CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 **파일 > CyberLink 클라우드에 프로젝트 업로드**를 선택해 프로젝트 파일을 CyberLink에서 CyberLink 클라우드* 서비스로 저장합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

미디어와(자료) 함께 폴더에 압축된 프로젝트를 비롯한 CyberLink 클라우드에 저장된 프로젝트를 다운로드하려면 **파일** 메뉴에서 **CyberLink 클라우드에서 프로젝트 다운로드**를 선택합니다. 표시되는 창에서 프로젝트를 선택한 다음, **다운로드**를 클릭합니다.

***참고**: CyberLink 클라우드에 저장된 패키지(압축) 프로젝트를 열 때, 프로젝트 파일과 모든 프로젝트 미디어가 로컬 컴퓨터에 다운로드되고 CyberLink 클라우드 기본 설정에서 지정한 다운로드 폴더에 저장됩니다.*

장 5:

PowerDirector로 미디어 가져오기

여러 방법으로 광범위한 형식의 미디어를 CyberLink PowerDirector로 가져올 수 있습니다. 외부 소스에서 미디어를 캡처할 필요가 있을 경우, 컴퓨터 하드 드라이브에서 기존 미디어를 가져오거나 인터넷에서 다운로드합니다. CyberLink PowerDirector가 모든 미디어를 프로그램에 간편하게 가져와서 신속하게 비디오 제작을 시작할 수 있습니다.

*참고: 가져온 미디어는 현재 작업 중인 CyberLink PowerDirector 프로젝트에 저장됩니다. 새 프로젝트를 만들 때, 라이브러리의 미디어를 새 프로젝트에 통합하겠냐는 질문을 받게됩니다. 또한 라이브러리의 현재 미디어를 유지하며 **파일 > 새 작업 영역**을 선택해 새 프로젝트를 만들 수 있습니다.*

미디어 파일 가져오기

제작에 사용할 비디오, 오디오 및 이미지 파일이 컴퓨터 하드 드라이브에 이미 있는 경우, **편집** 모듈에서 이러한 파일을 미디어 룸의 CyberLink PowerDirector 미디어 라이브러리로 직접 가져올 수 있습니다. 또한 이동식 장치에 있는 미디어 파일도 가져올 수 있습니다.

참고: 이동식 장치에 있는 미디어 파일을 미디어 리이브러리로 가져올 경우, 이동식 장치가 분리되면 미디어 파일이 제거됩니다. 최상의 결과를 위해 가져오기 전에 미디어를 컴퓨터 하드 드라이브에 복사하는 것이 좋습니다.

미디어를 CyberLink PowerDirector로 가져오기하려면, **편집** 모듈에서  을 클릭한 다음 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

참고: 또한 미디어를 CyberLink PowerDirector 창으로 끌어서 이동하여 프로그램으로 가져올 수 있습니다.

- **미디어 파일 가져오기**: 개별 파일로 미디어를 가져옵니다.
- **미디어 폴더 가져오기**: 현재 프로젝트에 사용하려는 미디어 파일이 포함된 전체 폴더 내용을 가져옵니다.

참고: PowerDirector 365 구독 사용자의 경우, CyberLink Application Manager에서 다운로드된 스톡 비디오를 수동으로 가져와야 합니다. 기본적으로, 스톡 비디오 파일은 다음 폴더에 다운로드됩니다: C:\Users\Public\CyberLink\Downloaded Video

지원되는 파일 형식

CyberLink PowerDirector는 가져오기에 대해 다음의 파일 형식을 지원합니다.

지원되는 비디오 파일 형식

파일 형식	파일/지원 세부 사항
3GP, 3G2	3rd Generation Partnership Project 2 파일은 모바일 폰 형식입니다.
AVI	Microsoft AVI, 듀얼 스트림 AVI 및 DV-AVI 형식 지원됨.
DAT	VCD 디스크에 저장된 비디오 형식.
DVR-MS*	Windows XP Media Center Edition, Windows Vista 및 Windows 7의 녹화된 비디오 형식.
FLV	플래시 비디오 파일. H.264 코덱 지원됨.
M2T*	Sony의 HDV 형식.
MKV	Matroska 멀티미디어 컨테이너. H.264 및 H.265* 코덱 지원됨.
MOD*	Panasonic 및 JVC 디지털 캠코더 파일 형식.
MOV	QuickTime 파일 형식. H.264, H.265*, alpha PNG 및 Apple ProRes* 10비트 422 코덱 지원됨.
MP4	MPEG-4, AVC H.264*, HEVC H.265* 및 XAVC S* (8비트) 코덱 지원됨.
MPEG, MPE, MPG	MPEG-1*, MPEG-2* 및 HD MPEG-2 형식 지원됨.
MTS*, M2TS*, TS, TRP	브로드캐스트 시스템, TV 박스 및 AVCHD 캠코더에서 사용되는 MPEG-2 전송 스트림.
MVC*	Multiview 비디오 코딩은 입체 3D 비디오로 인코딩됩니다.
MXF*	Sony, Panasonic 및 Canon 전문 캠코더 형식. 8비트 420 AVC 및 XAVC 지원됨.
TOD*	JVC Everio 캠코더 비디오 파일 형식.

파일 형식	파일/지원 세부 사항
VOB*	DVD 디스크의 비디오 데이터 파일.
VRO*	DVD-VR 비디오 파일 형식
WEBM*	VP9 코덱 (10 비트 HDR 포함) 및 Opus 오디오를 사용하는 고품질 온라인 비디오 형식.
WMV, ASF	Windows 미디어 압축 기술을 사용하는 비디오 파일.
WTV*	Windows Media Center에서 녹화된 비디오 파일.

HDR 비디오

이제 PowerDirector가 10비트 HDR* 비디오 가져오기를 지원합니다. 가져오는 동안 HDR 10비트 BT.2020(HDR10 및 HLG)은 SDR 8비트 BT.709로 전환됩니다.

지원되는 오디오 파일 형식

파일 형식	지원/파일 세부사항
AAC	손실 디지털 오디오 압축 오디오 파일.
FLAC	무료 무손실 오디오 코덱은 디지털 오디오의 무손실 압축을 위한 오디오 코딩 형식입니다.
M4A	MPEG-4 오디오 파일 형식 및 무손실 데이터 압축을 위한 Apple의 ALAC.
MP3	CD 품질에 근접한 사운드를 가진 압축된 오디오 파일 형식.
OGG	Ogg Vorbis 오디오 압축을 이용하는 압축된 오디오 파일.
WAV	웨이브폼 오디오 파일 형식은 Microsoft와 IBM의 오디오 파일 형식입니다.
WMA	Windows 미디어 압축 기술을 사용하는 오디오 파일.

지원되는 이미지 파일 형식

파일 형식	지원/파일 세부사항
BMP	비트맵 이미지 파일
GIF	그래픽 상호교환 형식 파일. GIF 이미지 파일과 애니메이션 GIF에 대해 지원.
HEIC*	이미지 및 이미지 시퀀스에 대한 MPEG의 파일 형식.
JPEG, JPG, JPE	디지털 이미지에 대한 손실 압축 형식.
JPS*	2D 이미지에서 3D 효과를 생성하는 데 사용되는 입체 JPEG 이미지.
MPO*	여러 이미지를 하나의 파일로 저장하는 JPEG 기반 3D 사진 형식.
PNG	포터블 네트워크 그래픽 형식.
RAW	카메라 원시 이미지 형식. 지원되는 원시 형식: ARW (SONY), CINE (Vision Research), CR2 (Canon), DNG (Ricoh), ERF (Epson), KDC (Kodak), MRW (Konica Minolta), NEF (Nikon), NRW (Nikon), ORF (OLYMPUS), PEF (Pentax), RAF (Fujifilm), RW2 (Panasonic), SR2 (SONY), SRF (SONY). 원시 이미지는 가져온 후 JPEG로 변환됩니다.
TIFF, TIF	태그된 이미지 파일 형식.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

360° 미디어 파일

360* 카메라로 기록된 비디오와 이미지 파일을 가져와서 편집할 수 있습니다. 가져온 후에는 360° 비디오 파일이 자동으로 탐지되어 섬네일의 상단 오른쪽에서 360° 로고로 표시됩니다.

*참고: 가져온 360° 미디어 파일이 올바로 표시되지 않을 경우(360° 로고 없음), 일반적으로 파일이 편집에 필요한 360 등장방형도법 비디오 형식을 사용하지 않았음을 의미합니다. 이 형식으로 비디오 파일을 제작하는 방법에 대해서는 360 카메라 제조업체의 설명서를 참조하십시오. * 이 기능은 일부 CyberLink PowerDirector의 버전에서는 사용할 수 없습니다.*

이러한 비디오 유형의 미리보기 창에서 사용 가능한 추가 미리보기 컨트롤에 대한 자세한 내용은 360° 미디어 파일 재생을 참조하십시오. 이러한 유형의 미디어 파일에 대해 수행할 수 있는 편집 유형과 사용할 수 없는 기능에 대한 자세한 내용은 360° 비디오 프로젝트를 참조하십시오.

360 제작 형식 설정

CyberLink PowerDirector가 360° 비디오 파일을 감지하지 못하고 해당 파일이 재생 및 편집을 위해 생성된 것으로 확신하는 경우, 수동으로 360 제작 형식을 설정할 수 있습니다. 또한 실수로 360° 파일로 감지된 파일에 대해 360° 모드를 비활성화할 수도 있습니다.

참고: 360° 비디오 클립과 이미지를 2D 비디오 작품에 사용하고 싶은 경우, 360 영사 형식을 올바르게 설정해야 미디어가 올바른 2D로 표시됩니다.

360 제작 형식을 설정하려면 다음을 수행하십시오.

1. 미디어 라이브러리의 360° 미디어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **360 제작 형식 설정**을 선택합니다.
2. 다음 중 하나를 선택해 360 제작 형식을 선택하십시오.

- **등장방형도법(360°)**: 등장방형도법 비디오는 360° 비디오에서 사용되는 표준 영상입니다. 등장방형도법은 직사각형 비디오 화면에 구형에 해당하는 360° 비디오 환경을 표시합니다.
- **2D 형식(360° 아님)**: 선택한 미디어 파일이 실제로 2D 컨텐트인 경우 이 옵션을 선택합니다.

참고: 기존의 비디오 제작에서 360° 비디오 클립을 사용하려는 경우, 영사 형식으로 2D를 설정하는 것은 도움이 되지 않습니다. 기존의 비디오는 뷰 디자이너에서 360° 영상을 사용하여 제작해야 합니다.

3D 미디어

CyberLink PowerDirector는 3D* 비디오(듀얼 스트림 AVI, MVC*, 병렬 비디오*, 오버/언더 비디오) 및 3D 이미지(JPS*, MPO*)를 지원합니다. 3D 미디어를 이용해서 3D 비디오와 표준 2D 비디오 작품을 모두 만들 수 있습니다. 라이브러리의 3D 미디어는 모두 섬네일 상단 왼쪽에 3D 아이콘이 표시됩니다.

*참고:  단추를 클릭해 3D 모드를 활성화해서 편집 과정 중에 3D 컨텐트를 볼 수 있습니다. 3D 모드 활성화와 3D 디스플레이 설정 구성에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리 보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

2D 미디어에 사용한 방법과 같은 방법으로 비디오 작품의 3D 비디오 클립과 이미지를 사용하고 정렬할 수 있습니다. 하지만 3D 비디오 작품을 만들려면 제작 전에 프로젝트 내 2D 미디어를 3D로 변환해야 합니다. 자세한 내용은 파워 도구: 2D를 3D로 참조.

3D 소스 형식 설정

3D 미디어를 미디어 라이브러리로 가져올 경우, 3D 소스 비디오의 형식을 설정해야 할 수 있습니다. 3D 미디어가 여러 비디오 소스 형식으로 되어 있기 때문입니다. CyberLink PowerDirector가 각 3D 미디어의 소스 형식을 알아야 올바른 3D를 표시할 수 있습니다.

참고: 3D 비디오 클립과 이미지를 2D 비디오 작품으로 사용하려 할 경우, 3D 소스 형식을 올바르게 설정해야 미디어가 올바른 2D로 표시됩니다. CyberLink PowerDirector가 지정한 시선 프레임을 2D 비디오에 적용합니다.

3D 미디어의 3D 소스 형식을 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 미디어 라이브러리의 3D 미디어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **3D 소스 형식 설정**을 선택합니다. 미디어 파일이 시간 표시 막대에 있을 경우, 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭해서 **클립 속성 설정**을 선택한 다음 **3D 소스 형식 설정**을 선택합니다. 3D 소스 형식 설정 창이 나타납니다.
2. 다음 중 하나를 선택해 3D 소스 형식을 선택하십시오.
   - **3D 소스 형식 자동 탐지**: 3D 비디오 소스 포맷이 확실하지 않을 경우 이 단추를 누르면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 탐지해서 설정합니다.
   - **2D**: 선택한 미디어 파일이 실제로 2D 컨텐트인 경우 이 옵션을 선택합니다.
   - **병렬 형식**: 3D 컨텐트에 2가지 병렬 이미지가 있을 경우 이 옵션을 선택합니다. CyberLink PowerDirector가 2가지 이미지를 통합해서 3D 효과를 만듭니다.
   - **오버/언더 형식**: 3D 컨텐트에 2가지 비디오 이미지가 위/아래로 있을 경우 이 옵션을 선택합니다. CyberLink PowerDirector가 2가지 이미지를 통합해서 3D 효과를 만듭니다.
   - **멀티 뷰 비디오 코딩**: 3D 컨텐트가 MVC 비디오 형식(.mts 또는 .m2ts 파일 형식)인 경우 이 옵션을 선택합니다.

- **듀얼 뷰 형식**: 3D 컨텐트가 듀얼 뷰 소스 형식(.avi 파일 형식)인 경우 이 옵션을 선택합니다.

3. 사용 가능한 드롭 다운 목록에서 **왼쪽과 오른쪽 중 먼저 표시할 시선 프레임 지정**. 3D 컨텐트 편집이나 재생 중에 불편함이나 어색함을 느낄 경우 이 기능을 사용합니다. 3D 이미지 레이아웃이 대부분의 표준 컨텐트와 다르게 표시되기 때문에 생길 수 있습니다. 이 문제가 발생하면 반대편 시선 보기를 선택해 보십시오. 이렇게 하면 3D 컨텐트가 디스플레이 장치에 표시되는 방법이 전환되고 불편함이 감소될 수 있습니다.
4. **확인**을 클릭해 선택한 미디어 파일에 대한 변경 사항을 설정합니다.

3D와 유사 3D 효과 간 차이점

지원되는 CyberLink PowerDirector 버전의 경우, 3D 효과*와 "유사 3D" 속성이 있는 효과가 모두 있습니다.

라이브러리에 가져올 수 있는 유사 3D 미디어, 3D 효과*는 시각이 약간 다른 이미지 2개로 구성됩니다. 3D 효과에는 왼쪽 시각용 이미지 1개와 오른쪽 시각용 이미지 1개가 있습니다. 이 이미지를 3D 호환 하드웨어와 소프트웨어를 이용해 함께 볼 경우, 심도가 느껴지는 효과를 만듭니다. 지원되는 CyberLink PowerDirector 버전의 경우, PiP 미디어, 입자 효과, 타이틀 효과, 디스크 메뉴에 이 유형의 3D 효과를 사용할 수 있습니다. 또한 3D 비디오 작품이 보이고 포함될 경우 섬네일에 3D 아이콘이 표시된 비디오 효과와 전환에 이러한 3D 효과 속성이 있습니다.

CyberLink PowerDirector의 일부 타이틀 효과, 전환, 기타 기능에 유사 3D 속성이 있습니다. 전체 프로그램 버전에서 이용이 가능하며 이 효과는 이미지 1개만으로 이루어진 간단한 3D 애니메이션입니다. 유사 3D 효과는 3D 모드에서 볼 때 3D 심도 효과를 만들지 않습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

PowerDirector 프로젝트 가져오기

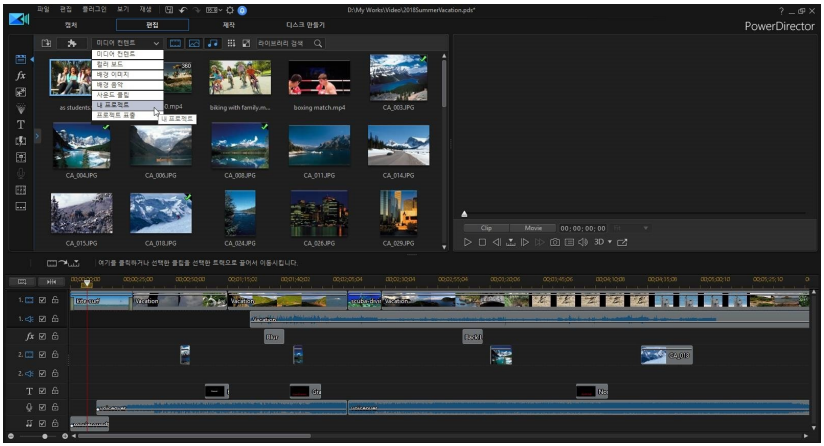
이전에 작업해서 저장한 CyberLink PowerDirector 프로젝트(.pds 파일)를 가져와서 비디오 제작 시간 표시 막대에 중첩된 또는 확장된 프로젝트로 직접 삽입할 수 있습니다. 설정된 프로젝트 삽입 동작에 따라, 중첩된 프로젝트 또는 확장된 프로젝트로 삽입할 수 있습니다.

중첩된 프로젝트 삽입

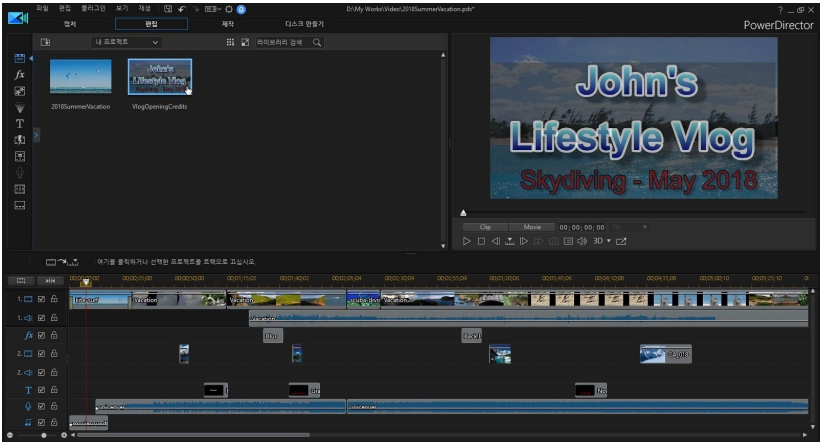
이전에 저장해 놓은 프로젝트를 중첩된 프로젝트로 가져와서 나머지 기존 프로젝트에 영향을 주지 않고 보다 유연하게 편집할 수 있습니다.

중첩된 프로젝트를 삽입하려면 다음과 같이 하십시오.

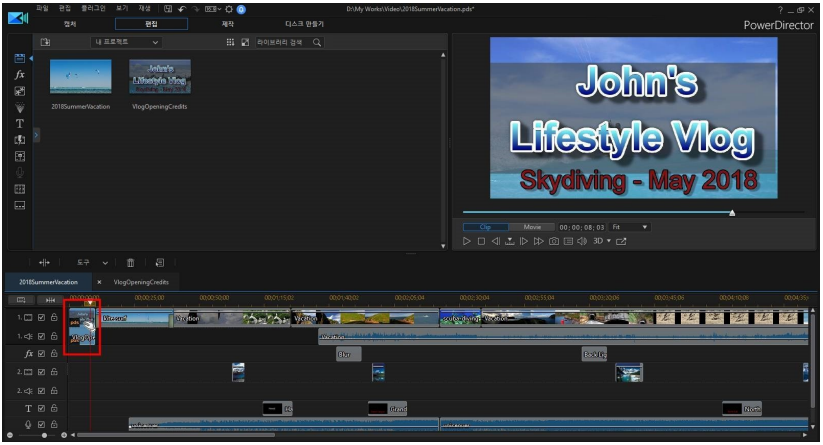
1. 편집 사용 환경 설정에서 프로젝트 삽입 동작이 **중첩된 프로젝트로**로 설정되었는지 확인하십시오.
2. 기존 PowerDirector 프로젝트에서 작업하는 동안, 미디어 라이브러리의 **내 프로젝트** 섹션으로 이동합니다.



3. 라이브러리에서 중첩된 프로젝트로 가져올 저장된 프로젝트를 선택합니다.

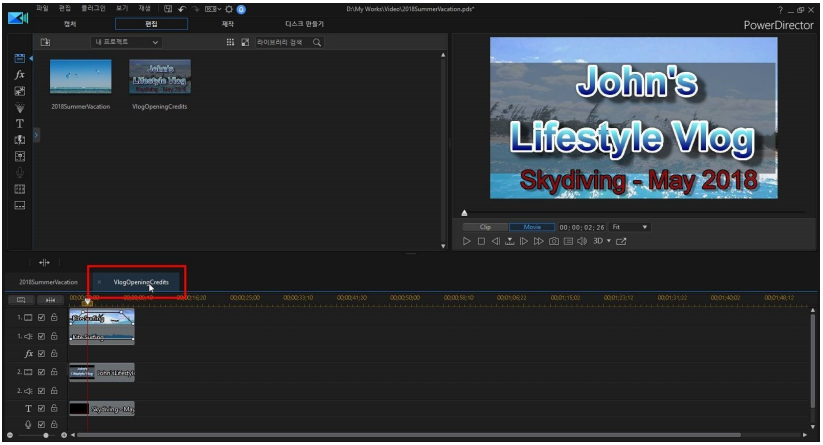


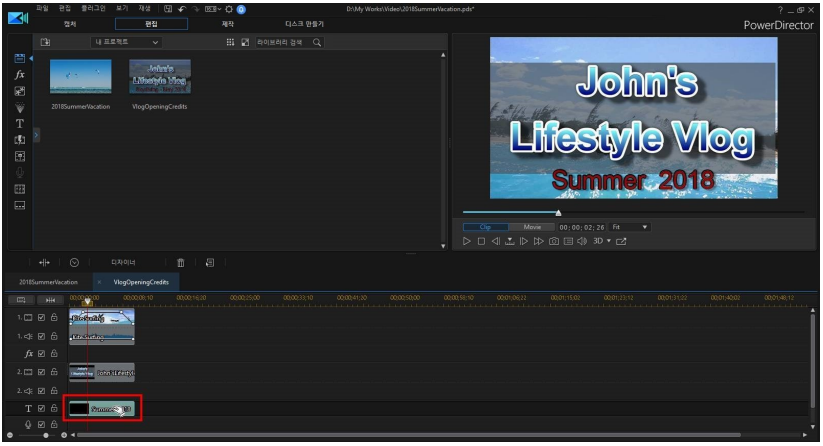
4. 프로젝트의 시간 표시 막대에서 놓을 위치로 끌어갑니다.



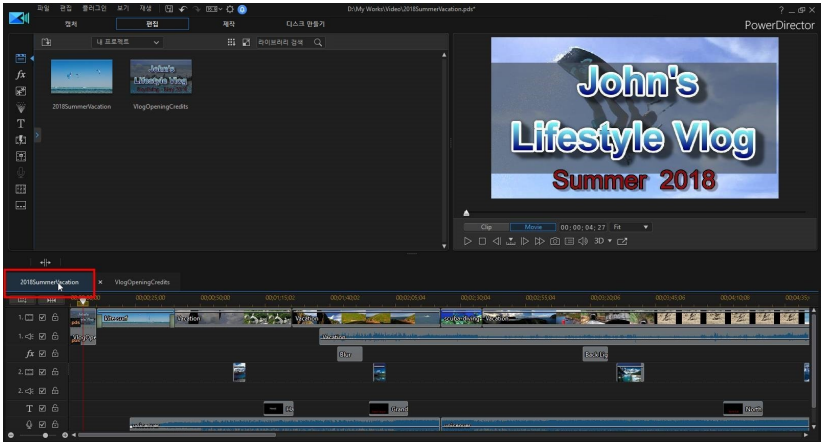
__참고__: 또한 __파일 > 프로젝트 삽입__을 선택하여 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치로 프로젝트를 가져올 수도 있습니다.

5. 이제 중첩된 프로젝트의 탭을 클릭하여 현재 프로젝트에 맞도록 편집할 수 있습니다.





6. 현재 프로젝트의 탭을 다시 클릭하여 편집을 계속합니다.



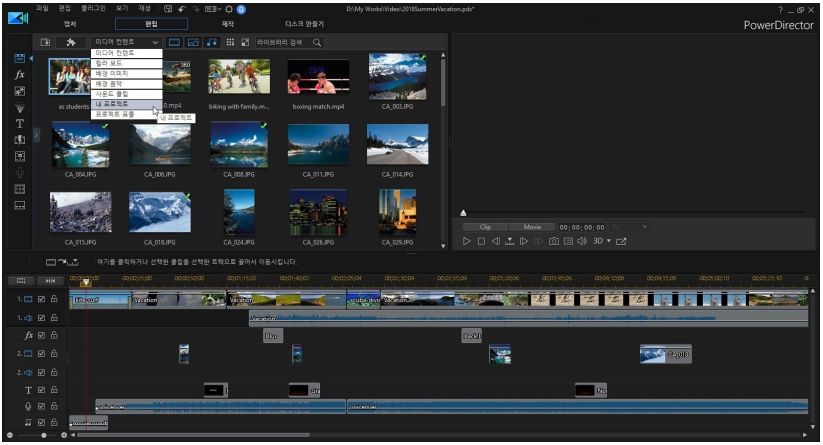
확장된 프로젝트 삽입

이전에 저장한 프로젝트를 확장된 프로젝트로 가져올 수 있으며, 이 경우 프로젝트의 미디어 파일, 효과, 전환 등을 타임라인에서 직접 가져옵니다.

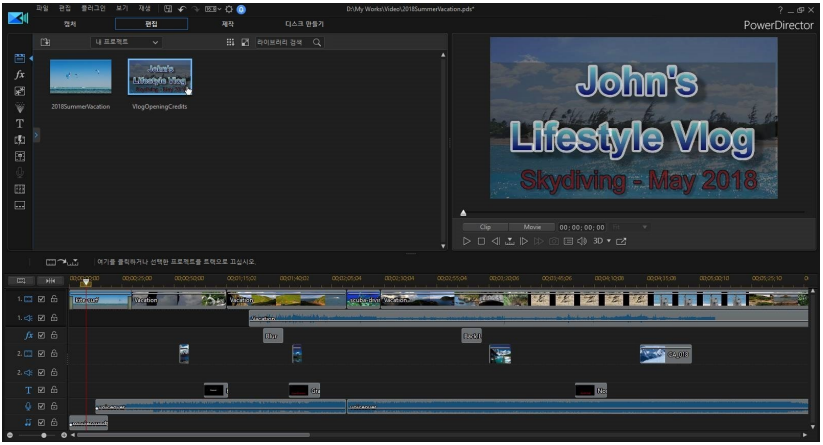
확장된 프로젝트를 삽입하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 편집 사용 환경 설정에서 프로젝트 삽입 동작이 **확장된 프로젝트로**로 설정되었는지 확인하십시오.

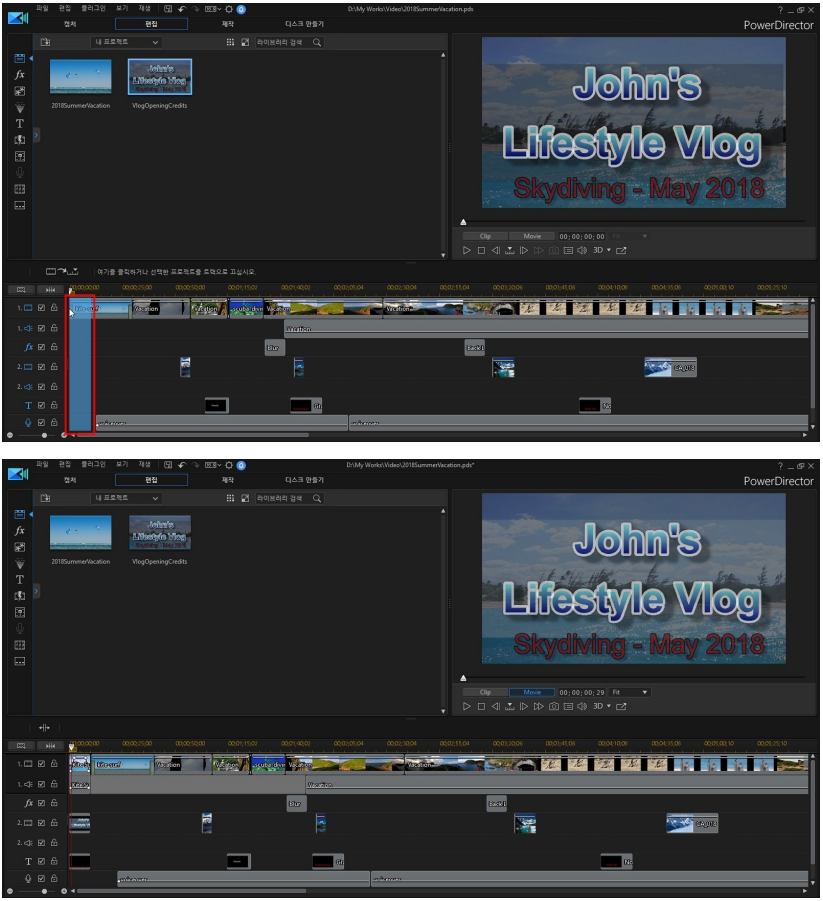
2. 기존 PowerDirector 프로젝트에서 작업하는 동안, 미디어 라이브러리의 **내 프로젝트** 섹션으로 이동합니다.



3. 라이브러리에서 확장된 프로젝트로 가져올 저장된 프로젝트를 선택합니다.



4. 프로젝트의 시간 표시 막대에서 놓을 위치로 끌어갑니다.

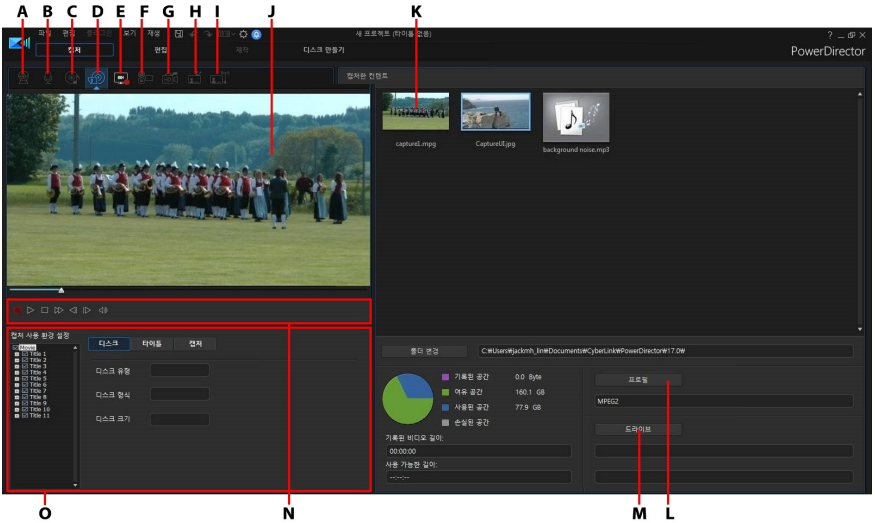


***참고**: 또한 **파일 > 프로젝트 삽입**을 선택하여 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치로 프로젝트를 가져올 수도 있습니다.*

미디어 캡처

CyberLink PowerDirector를 사용하여 미디어를 다양한 소스에서 미디어 라이브러리로 직접 캡처할 수 있습니다. **캡처** 단추를 클릭해서 캡처 모듈로 들어갑니다.

캡처 모듈에서 프로그램은 다음과 같이 표시됩니다.



A - 웹캠에서 캡처, B - 마이크에서 캡처, C - CD에서 캡처, D - 외부 또는 광학 장치에서 캡쳐, E - Screen Recorder로 바탕화면 캡처, F - DV 캠코더에서 캡처, G - HDV 캠코더에서 캡처, H - TV 신호에서 캡처, I - 디지털TV 신호에서 캡처, J - 캡처 미리보기 창, K - 캡처한 컨텐트, L - 품질 프로필 설정, M - 캡처 설정(드라이브), N - 캡처 플레이어 컨트롤, O - 캡처 사용 환경 설정

DV 캠코더에서 캡처

DV 캠코더로 녹화한 비디오 컨텐트를 캡처할 수 있습니다. 캠코더가 IEEE 1394(FireWire) 케이블을 사용하여 컴퓨터에 연결된 경우에만 DV 캠코더에서 캡처 옵션을 사용하십시오. 캠코더에서 단일 장면이나 여러 장면을 일괄 처리 캡처할 수 있습니다.

참고: *캡처 중인 비디오에 텍스트 설명, 날짜 또는 시간 코드를 추가하려면 캡처 사용 환경 설정 영역에서*  *단추를 클릭하여 기능을 활성화합니다. 자세한 내용은 캡처 사용 환경 설정을 참조하십시오.*

DV 캠코더가 USB 연결을 통해 컴퓨터에 연결된 경우, 컴퓨터에 있는 다른 하드 드라이브와 같이 캠코더에서 직접 비디오 파일을 가져옵니다. 컴퓨터에 비디오 파일 가져오기에 대한 자세한 내용은 미디어 가져오기를 참조하십시오.

단일 장면 캡처

캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 정지, 빨리 감기, 되감기 등)을 사용하여 캠코더에서 비디오의 단일 세그먼트를 캡처할 수 있습니다. 이 기능은 예를 들어 건너뛴 섹션 없이 완전히 하나인 긴 비디오 세그먼트를 캡처하려는 경우에 특히 유용합니다.

DV 백업

DV 백업* 기능을 사용하여 DV 캠코더에서 CyberLink PowerDirector를 사용하는 DVD로 직접 디지털 비디오를 백업할 수 있습니다.

디스크 드라이브에 공 DVD 디스크를 넣은 다음  단추를 클릭하여 비디오 백업을 시작합니다.

*__참고__: 이 기능을 사용하려면 DVD 기록 드라이브가 필요합니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

DV 캠코더에서 일괄 처리 캡처

일괄 처리 캡처를 사용할 경우 CyberLink PowerDirector가 DV 캠코더에서 테이프의 간격 또는 장면을 검색(또는 수동으로 설정 가능)한 다음, 이러한 장면들을 별도의 비디오 파일로 캡처하여 각 파일을 프로그램으로 가져옵니다.

자동 일괄 처리 캡처

CyberLink PowerDirector가 DV 캠코더에서 각각의 간격/장면을 자동 캡처하여 가져오게 하려면 DV 캠코더 탭에서  단추를 클릭합니다.

간격/장면은 비디오 촬영 작업 중 녹화를 누른 후 정지를 누를 때마다 기록된 컨텐트입니다. 이 기능 사용 방법에 대한 도움말은 사용자 인터페이스에 있는 팁을 사용하십시오.

수동 일괄 처리 캡처

수동 일괄 처리 캡처* 기능을 사용하면 캡처 작업을 다양하게 제어할 수 있으며 원하는 장면을 반드시 캡처할 수 있습니다. 캡처하려는 장면이 테이프 내에서 어떤 위치에 있는지 확실하게 알고 있다면 수동 일괄 처리 캡처 작업을 사용하는 것이 좋습니다.

수동 일괄 처리 캡처 기능을 이용하려면  단추를 클릭합니다. 이 기능 사용 방법에 대한 도움말은 사용자 인터페이스에 있는 유용한 팁을 사용하십시오.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

HDV 캠코더에서 캡처

HDV* 캠코더로 촬영한 비디오 장면을 캡처할 수 있습니다. 캠코더가 IEEE 1394(FireWire) 케이블을 사용하여 컴퓨터에 연결된 경우에만 HDV 캠코더에서 캡처 옵션을 사용하십시오. HDV 캠코더에서 장면을 캡처하려면 캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 정지, 빨리 감기, 되감기 등)을 사용합니다.

HDV 캠코더가 USB 연결을 통해 컴퓨터에 연결된 경우, 컴퓨터에 있는 다른 하드 드라이브와 같이 캠코더에서 직접 비디오 파일을 가져옵니다. 컴퓨터에 비디오 파일 가져오기에 대한 자세한 내용은 미디어 가져오기를 참조하십시오.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

TV 신호에서 캡처

컴퓨터에 TV* 튜너 카드가 설치되어 있고 즐겨 보는 프로그램에서 세그먼트를 캡처하려면 이 옵션을 선택합니다. 캡처하려면 캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 정지, 빨리 감기, 되감기 등)을 사용합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

디지털 TV 신호에서 캡처

컴퓨터에 디지털* TV 신호를 수신하는 TV 튜너 카드가 설치되어 있고 즐겨 보는 프로그램에서 세그먼트를 캡처하려면 이 옵션을 선택합니다. 캡처하려면 캡처 미리보

기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 정지, 빨리 감기, 되감기 등)을 사용합니다.

*참고: 이 기능은 일부 지역에서 사용할 수 없습니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

웹캠에서 캡처

컴퓨터에 연결된 웹캠을 사용하여 라이브 컨텐트를 녹화한 다음 CyberLink PowerDirector 미디어 라이브러리로 직접 가져올 수 있습니다. 캡처하려면 캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 정지 등)을 사용합니다.

마이크에서 캡처

컴퓨터에 연결된 마이크로 오디오를 녹음하려면 이 옵션을 선택합니다. 캡처하려면 캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 정지 등)을 사용합니다.

CD에서 캡처

오디오 CD에서 즐겨 듣는 음악이나 다른 오디오를 추출하려면 이 옵션을 사용합니다. 캡처하려면 캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹음, 재생, 정지, 다음/이전 트랙 등)을 사용합니다.

AVCHD 캠코더에서 캡처

AVCHD 캠코더와 같은 외부 장치에서 비디오 컨텐트를 캡처할 수 있습니다. 캠코더가 IEEE 1394(FireWire) 케이블을 사용하여 컴퓨터에 연결된 경우에만 AVCHD 캠코더에서 캡처 옵션을 사용하십시오. AVCHD 캠코더에서 장면을 캡처하려면 캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 정지 등)을 사용합니다.

AVCHD 캠코더가 USB 연결을 통해 컴퓨터에 연결된 경우, 컴퓨터에 있는 다른 하드 드라이브와 같이 캠코더에서 직접 비디오 파일을 가져옵니다. 컴퓨터에 비디오 파일 가져오기에 대한 자세한 내용은 미디어 가져오기를 참조하십시오.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

광학 장치에서 캡처

DVD* 또는 Blu-ray 디스크*에서 비디오 장면을 캡처하는 것처럼 광학 장치에서 컨텐트를 캡처할 수 있습니다. 캡처하려면 캡처 미리보기 창 바로 아래에 있는 캡처 플레이어 컨트롤(녹화, 재생, 정지, 다음/이전 프레임 등)을 사용합니다. 또한 디스크 구조 트리를 사용하여 캡처하려는 타이틀과 챕터를 신속하게 선택할 수 있습니다.

*__참고__: 일부 DVD 및 Blu-ray는 콘텐트 캡처를 차단하는 기술로 보호되어 있습니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

Screen Recorder로 바탕화면 캡처

CyberLink PowerDirector의 Screen Recorder*를 이용하면 컴퓨터의 바탕화면에서 마우스 이동에 대한 비디오를 캡처할 수 있습니다. 이 기능에 대한 자세한 내용은 Screen Recorder로 바탕화면 기록을 참조하십시오.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

캡처한 컨텐트

캡처 창에서 캡처한 모든 미디어는 캡처한 컨텐트 영역에 표시됩니다. 편집 모듈로 돌아가면 미디어가 모두 자동으로 미디어 라이브러리로 가져오기 됩니다.

캡처한 컨텐트 영역에서 미디어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭해서 비디오 클립의 장면 삭제, 편집 모듈로 가져오길 원치 않는 컨텐트 삭제 등을 포함한 다양한 옵션을 수행할 수 있습니다.

CyberLink PowerDirector에서 캡처한 컨텐트는 캡처한 컨텐트 영역 아래에 적힌 폴더에 저장됩니다. 다른 위치에 저장을 원하면 **폴더 변경** 단추를 클릭해 다른 폴더를 선택합니다.

품질 프로필 설정

캡처한 미디어의 파일 형식과 품질을 설정하려면 **프로필** 단추를 클릭합니다. 이 단추가 회색으로 표시되면 미디어의 원본 형식과 품질이 원래 미디어 장치(캠코더 등)에 설정된 대로 유지됨을 의미합니다.

이용 가능한 프로필 설정은 연결된 캡처 장치와 선택한 캡처 모드에 따라 다릅니다.

캡처 설정

선택한 캡처 장치의 설정을 구성하려면 **설정** 단추를 사용합니다. 이용 가능한 캡처 설정은 연결된 캡처 장치와 선택한 캡처 모드에 따라 다릅니다.

*참고: DVD 에서 캡처할 경우 캡처할 특정 디스크 드라이브를 선택할 수 있도록 이 단추가 **드라이브**를 읽습니다.*

캡처 사용 환경 설정

미디어를 캡처하기 전에 캡처한 컨텐트에 대한 사용 환경 설정을 지정할 수 있습니다. 이용 가능한 캡처 사용 환경 설정은 캡처하는 컨텐트에 따라 다릅니다.

다음과 같이 캡처 사용 환경 설정을 구성합니다.

- 최대 캡처 길이를 설정하려면 **시간 제한**을 선택한 다음 시간 코드 상자에 시간을 입력합니다.
- 캡처 파일의 최대 크기를 설정하려면 **크기 제한**을 선택한 다음 크기 제한을 MB 단위로 입력합니다.
- 캡처할 비디오에 텍스트 설명, 날짜 기록 또는 시간 기록을 추가하려면  단추를 클릭합니다. 텍스트 오버레이 추가 창의 **텍스트** 탭에서 녹화한 비디오에 포함시킬 텍스트 오버레이의 유형과 표시 형식을 선택합니다. 텍스트의 글꼴과 텍스트 위치를 설정하려면 **형식** 탭을 선택합니다.
- 프로젝트에 사용할 비디오 프레임의 정지 사진을 촬영하려면 스냅샷을 찍을 지점에서  를 클릭합니다. 해당 이미지가 캡처한 컨텐트 영역에 저장됩니다. 사용 환경 설정에서 스냅샷 이미지 파일 형식을 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 파일 사용 환경 설정을 참조하십시오.
- 원본 비디오가 정지된 후에도 캡처된 비디오 프로세스를 계속하여 프레임 누락을 방지하려면 **비실시간**을 선택합니다.
- 마이크로 캡처한 오디오에 페이드 인을 추가하려면 **페이드 인으로 시작**을 선택합니다.
- 마이크로 캡처한 오디오에 페이드 아웃을 추가하려면 **페이드 아웃으로 종료**를 선택합니다.
- 고속으로 오디오를 녹화하려면 **최대 속도로 녹화**를 선택합니다. 캡처 속도가 높을수록 처리 시간이 감소하지만 오디오 품질이 저하됩니다.

미디어 다운로드

프로젝트에 사용할 미디어가 충분치 않다고 느끼거나 완벽한 작품을 만들기 위해 특정 미디어를 찾고 있는 경우 편집 모듈에서 DirectorZone 및 CyberLink 클라우드*의 미디어를 미디어 룸 라이브러리에 다운로드할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

현재 미디어 라이브러리에 다운로드한 미디어를 모두 표시하려면,  단추를 클릭하여 탐색기 보기를 표시한 다음 **다운로드함**을 클릭합니다.

DirectorZone/CyberLink 클라우드에서 컨텐트 다운로드

CyberLink와 다른 PowerDirector 사용자가 만든 템플릿과 효과를 DirectorZone에서 다운로드할 수 있습니다. 또한 CyberLink 클라우드 서비스를 이용하는 사용자는 CyberLink 클라우드* 에 백업한 효과와 템플릿을 다운로드할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

DirectorZone에서 효과와 템플릿 다운로드

라이브러리에서 사용할 추가 PiP 개체, 손그림 개체, 타이틀 효과, 입자 효과 또는 디스크 메뉴 템플릿을 찾고 있는 경우 **템플릿 다운로드**를 클릭해서 DirectorZone 웹사이트에 있는 항목을 PiP 개체 룸, 입자 룸, 타이틀 룸 또는 디스크 만들기 모듈로 직접 다운로드할 수 있습니다.

편집 모듈의 미디어 룸에서 사운드 클립을 미디어 라이브러리에 다운로드할 수 있습니다. 이렇게 하려면  를 클릭한 다음 **DirectorZone에서 사운드 클립 다운로드**를 선택합니다.

자세한 내용은 DirectorZone 웹 사이트를 방문하십시오: www.directorzone.com.

내 DirectorZone 템플릿

내 DirectorZone 창에서 이전에 DirectorZone에 업로드한 사용자 지정 PiP 개체, 손그림 개체, 타이틀 효과, 입자 효과, 전환 템플릿, 디스크 메뉴 템플릿을 간편하게 다운로드할 수 있습니다. 또한 DirectorZone 다운로드 이력과 즐겨찾기 템플릿의 템플릿에 액세스하고 다운로드할 수 있습니다.

내 DirectorZone 템플릿을 다운로드하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈에서,  을 클릭한 다음 **더 많은 PiP 개체/입자 효과/타이틀 효과/전환 템플릿**을 선택합니다. 디스크 메뉴의 경우,  를 클릭합니다.
2. **내 DirectorZone** 탭을 클릭하십시오.
3. **내 업로드**, **다운로드 이력**, **내 즐겨찾기**별로 템플릿을 필터링하거나 표시된 입력란에 검색 키워드를 입력합니다.
4. 다운로드하려는 템플릿을 모두 선택합니다.
5. **다운로드**를 클릭해 템플릿을 컴퓨터에 다운로드하고 라이브러리로 가져옵니다.

CyberLink 클라우드에서 효과와 템플릿 다운로드

CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 이전에 CyberLink 클라우드에 백업한 PiP 개체, 손그림, 타이틀 효과, 입자 효과, 전환 템플릿 및 디스크 메뉴 템플릿을 다운로드할 수 있습니다. 다운로드한 후에 이 템플릿은 CyberLink 클라우드 사용 환경 설정에 지정된 다운로드 폴더에 저장되고 미디어 라이브러리로 가져와집니다.

CyberLink 클라우드에서 템플릿을 다운로드하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈에서,  을 클릭한 다음 **더 많은 PiP 개체/입자 효과/타이틀 효과/전환 템플릿**을 선택합니다. 디스크 메뉴의 경우,  를 클릭합니다.
2. **내 CyberLink 클라우드** 탭을 클릭합니다.
3. 드롭 다운 목록에서 컬렉션을 선택해 템플릿을 필터링하거나 표시된 입력란에 검색 키워드를 입력합니다.
4. 다운로드하려는 템플릿을 모두 선택합니다.
5. **다운로드**를 클릭해 템플릿을 컴퓨터에 다운로드하고 라이브러리로 가져옵니다.

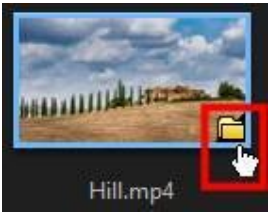
비디오 프리컷, 장면 탐지, 오디오 추출 및 스냅샷 캡처

CyberLink PowerDirector를 이용하면 비디오 클립 프리컷, 클립에서 장면 감지 또는 클립 안에 있는 오디오를 추출할 수 있습니다. 또한 비디오 프로젝트에서 사용할 수 있도록 비디오 클립에서 장면 스냅샷을 캡처할 수도 있습니다. 이러한 새로운 클립은 원본 클립과 별도로 미디어 라이브러리에 표시됩니다.

비디오 클립 프리컷

이제 비디오 클립이 여전히 미디어 라이브러리에 있는 동안 클립을 프리컷할 수 있습니다. 비디오 클립을 프리컷하려면 미디어 라이브러리에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **프리컷**을 선택합니다. 다듬기 창이 열립니다. 필요에 따라 비디오 클립을 다듬는 방법에 대한 자세한 내용은 비디오 클립 다듬기를 참조하십시오.

비디오 클립 다듬기가 완료되면 이 섬네일의 오른쪽 아래에 아이콘이 나타납니다.



아이콘을 클릭하면 프리컷 클립을 볼 수 있으며, 다른 미디어 클립처럼 시간 표시 막대에 추가할 수 있습니다.

***참고**: 비디오 클립에 수행한 프리컷은 다른 프로젝트로 가져오더라도 클립에 남아 있습니다.*

비디오 클립에서 장면 탐지

장면 탐지 기능은 비디오 클립에 포함된 각 장면(또는 미리 편집된 장면)을 기준으로 개별 클립을 자동으로 만듭니다. 인식된 장면을 원래의 클립에서 분할할 수는 없지만, 다른 미디어 클립처럼 작업 영역에 추가할 수는 있습니다.

***참고**: 파일 형식에 따라 특정 클립의 장면 탐지 기능이 다른 클립에 비해 정밀하게 작동하지 않을 수 있습니다. 이 경우 장면 탐지 창에서 직접 장면을 분할해야 할 수 있습니다.*

비디오 클립에서 장면을 탐지하려면 다음을 수행하십시오.

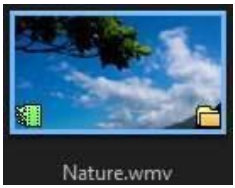
1. 캡처한 컨텐트 영역(**캡처** 모듈)이나 미디어 라이브러리(**편집**모듈)의 비디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **장면 탐지**를 선택합니다.
2. 비디오 클립의 장면이 자동으로 탐지된 후에 장면 창에 표시됩니다.
3. 비디오 클립에서 장면 탐지를 마치면 **확인**을 클릭합니다. 탐지된 클립은 원본 비디오 클립의 하위 폴더에 표시됩니다.

장면 탐지를 사용할 때 다음을 참고하십시오.

- 필요한 경우 **민감도** 슬라이더를 사용해 장면 탐지 민감도를 증가시키거나 감소시킵니다. 이렇게 하면 탐지되는 장면의 수가 증가하거나 감소합니다. **검색**을 클릭하면 비디오 클립의 장면을 재탐지합니다. 이전에 탐지한 클립의 제거를 확인하라는 알림이 표시된 다음 장면 창에 업데이트된 장면이 탐지되고 표시됩니다.
-  단추를 클릭해 고급 장면 탐지 설정을 구성합니다. 선택한 비디오 클립이 DV-AVI 파일인 경우, **비디오 프레임 변경으로 탐지** (기타 모든 파일 형식에 사용됨) 또는 **시간 코드 변화로 탐지** (즉, 녹화를 시작하고 중지할 때 시간 코드가 자동으로 설정됨) 옵션이 있습니다. 작업 중에 컴퓨터가 느려지면 **탐지 중 미리보기 비활성화** 옵션을 선택해 탐지 작업 속도를 빠르게 합니다.
- 장면 탐지 작업을 완료하기 전에 중지하려면 재생 컨트롤의 정지 단추를 클릭합니다.
- 수동으로 장면을 탐지하려면 슬라이더를 끌어(**클립** 모드에서) 새로운 각 장면을 시작한 다음  를 클릭합니다.
- 탐지한 장면을 미리보기하려면 장면 창에서 간단히 장면을 선택한 다음(**세그먼트**를 선택해야 함) 재생 단추를 클릭합니다.
- 클립 시간 표시 막대의 선택한 장면 표시를 모두 보려면 **클립**을 선택해야 합니다.
- 탐지한 장면 2개 이상을 하나의 긴 장면으로 통합하려면 장면 창에서 장면들을 선택한 다음 **통합**을 클릭합니다. 원래 장면으로 복원하려면 **모두 제거**를 클릭합니다.

시간 표시 막대에 개별 장면을 추가하거나 미디어 라이브러리에서 다른 비디오 클립과 같이 관리할 수 있습니다.

탐지된 장면이 포함된 비디오 클립은 미디어 라이브러리에 표시될 때 클립의 오른쪽 아래에 작은 폴더 아이콘이 표시됩니다. 클립의 장면을 표시하려면, 이 폴더 아이콘을 클릭합니다.



비디오 클립에서 오디오 추출

작품 내 비디오 클립의 오디오만으로 클립을 구성하려는 경우 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **오디오 추출**을 선택해서 미디어 라이브러리에서 오디오를 추출할 수 있습니다. 오디오가 비디오와 분리되어 미디어 라이브러리에 저장됩니다. 이 오디오를 다른 오디오 파일처럼 프로젝트에 사용할 수 있습니다.

__참고__: 비디오 클립이 이미 시간 표시 막대에 있는 경우, 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 __비디오와 오디오 링크 해제__를 선택해 비디오 파일에서 오디오를 분리할 수 있습니다.

비디오 클립에서 화면 스냅샷 캡처

미디어 라이브러리에서 비디오 클립을 재생하거나 타임라인에서 비디오 프로젝트를 미리 보는 동안 화면 스냅샷을 캡처할 수 있습니다. 화면 스냅샷은 미디어 라이브러리에 추가되고 비디오 프로젝트에서 사용할 수 있습니다.

화면 스냅샷 형식

파일 사용 환경 설정의 **스냅샷 파일 이름** 섹션에서 화면 스냅샷 이미지 파일 형식을 설정할 수 있습니다. 다음 파일 형식을 사용할 수 있습니다.

2D 화면 스냅샷: BMP, JPG, GIF 또는 PNG

3D* 화면 스냅샷: MPO 또는 JPS

화면 스냅샷 해상도

타임라인에서 Ultra HD로 된 비디오 프로젝트를 미리 보는 경우 캡처된 화면 스냅샷의 해상도는 1920x1080 또는 3840x2160입니다. 화면 스냅샷의 해상도를 원본 비디오 클립과 동일하게 하려면 클립이 미디어 라이브러리에 있는 상태에서 스냅샷을 찍으십시오.

화면 스냅샷 캡처

화면 스냅샷을 캡처하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 타임라인에서 비디오 프로젝트를 미리 보는 동안 또는 비디오 클립이 미디어 라이브러리에 있는 상태에서 미리보기 콘솔의 단추를 클릭하여 재생을 일시 정지합니다. 또한 타임라인 슬라이더를 끌거나 다른 미리보기 컨트롤을 사용하여 스냅샷을 캡처하려는 비디오에서 정확한 순간을 찾을 수 있습니다.
2. 을 클릭하여 화면 스냅샷을 찍습니다.

***참고**: 3D* 화면 스냅샷이 필요한 경우 3D 을 클릭하여 3D 모드를 먼저 활성화하십시오.*

3. 필요한 경우 새 이미지 파일을 저장하려는 위치로 이동하여 선택합니다.
4. 필요한 경우 스냅샷 파일의 파일 이름을 입력합니다.
5. **저장**을 클릭하여 미디어 라이브러리에 추가합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

장 6:

PowerDirector 플러그인

CyberLink PowerDirector에 다양한 플러그인이 있으며 작품의 비디오 컨텐트를 만드는데 유용합니다. **편집**모듈의 미디어 룸 라이브러리 위에 있는  단추를 클릭하면 PowerDirector 플러그인이 보입니다 자세한 내용은 다음 섹션을 참조하십시오.

- MultiCam 디자이너 사용*
- 테마 디자이너 사용*
- 액션 카메라 센터에서 비디오 편집
- 익스프레스 프로젝트 사용
- Screen Recorder로 바탕화면 기록
- 혼합 효과 디자이너에서 혼합 생성
- 슬라이드 쇼 작성자에서 사용자 지정 슬라이드 쇼 디자인
- 페인팅 디자이너에서 손 그림 애니메이션 디자인
- 비디오 콜라주 만들기
- Magic Movie 마법사로 빠르게 동영상 제작
- AI 스타일 플러그인*을 사용하여 비디오 변환

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

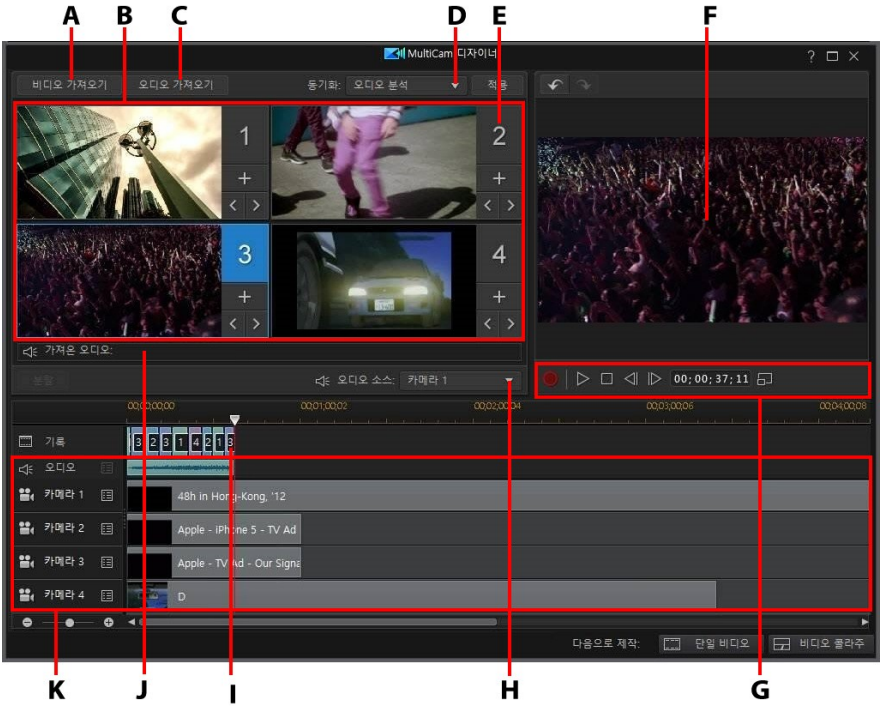
MultiCam 디자이너 사용

MultiCam 디자이너를 통해 여러 카메라의 자료를 매끄럽게 편집하고 라이브 카메라 스위처 사용을 시뮬레이션합니다. MultiCam 디자이너*는 CyberLink PowerDirector 프로젝트에서 사용하기 위해 전문가 수준으로 편집된 컨텐트를 만듭니다. 또한 여러 비디오 클립에 있는 오디오를 동기화한 다음, 동기화된 클립을 직접 비디오 콜라주 디자이너로 보낼 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

MultiCam 디자이너를 열려면 **편집** 모듈에서  단추를 클릭한 다음 **MultiCam 디자이너**를 선택합니다.

***참고**: MultiCam 디자이너를 열 때 선택한 비디오 파일이 자동으로 가용 카메라(비디오 소스) 영역에 가져오기됩니다.*



A - 비디오 가져오기, B - 가용 카메라(비디오 소스), C - 오디오 가져오기, D - 동기화 유형, E - 선택한 카메라(비디오 소스), F - 트랙 기록, G - 렌더링/재생 컨트롤, H - 오디오 소스, I - 기록된 컨텐트, J - 가용 오디오 소스, K - 소스 트랙

미디어 가져오기

MultiCam 디자이너의 경우 카메라 4개에서 최대 4개의 비디오 소스를 가져올 수 있습니다. 각 가용 카메라(비디오 소스)의 소스 비디오 트랙에 비디오 클립을 1개 이상 가져올 수 있습니다.

***참고**: 작품에 비디오 소스가4개 이상 필요할 경우 오디오 동기화를 사용해 시간 표시 막대에 정렬한 다음 수동으로 자료를 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 오디오로 클립 동기화를 참조하십시오.*

또한 1개 이상의 오디오 파일을 가져와서 기록 중인 클립에 소스 오디오로 사용할 수 있습니다.

비디오 클립 가져오기

MultiCam 디자이너를 열 때 미디어 라이브러리에서 선택한 비디오 클립이 빈 카메라(비디오 소스) 영역과 해당 소스 비디오 트랙에 자동으로 가져오기됩니다.

선택한 클립이 없을 경우 하드 드라이브에서 가져올 클립을 선택하도록 알림이 표시됩니다. 가져올 비디오 클립을 여러 개 선택할 수 있습니다. 선택한 각 클립은 다음 가용 카메라 영역에 배치됩니다. 카메라 영역이 모두 차면 다음 클립은 이전에 가져온 클립 이후(해당 소스 비디오 트랙) 첫 번째 카메라 영역에 가져오기됩니다.

추가 비디오 클립을 가져오려면 다음을 수행합니다.

- **비디오 가져오기** 단추를 클릭한 다음 **하드 드라이브에서 가져오기**를 클릭해 컴퓨터 하드 드라이브에서 클립을 가져오거나 **미디어 룸에서 가져오기**를 클릭해 미디어 룸 라이브러리의 기존 미디어에서 클립을 가져옵니다. 1개 이상의 클립을 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다. 클립이 다음 가용 카메라 영역과 해당 소스 비디오 트랙에 배치됩니다.

***참고**: 사용 가능한 카메라 영역이 모두 차면 다음 클립은 이전에 가져온 클립 이후(해당 소스 비디오 트랙) 첫 번째 카메라 영역에 가져오기됩니다.*

- 특정 카메라(비디오 소스) 영역에 비디오 클립을 가져오려면 해당  단추를 클릭합니다. 그 다음 **하드 드라이브에서 가져오기**를 선택해 컴퓨터 하드 드라이브에서 비디오 클립을 가져오거나 **미디어 룸에서 가져오기**를 선택해 미디어 룸 라이브러리의 기존 미디어에서 클립을 가져옵니다. 1개 이상의 클립을 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다. 클립이 카메라 영역과 해당 소스 비디오 트랙에 배치됩니다.

소스 비디오 트랙

가져온 비디오 클립이 해당 소스 비디오 트랙에 모두 가져오기됩니다. 비디오 클립을 비디오 트랙의 다른 위치로 이동하거나 다른 트랙으로 끌어 놓을 수 있습니다. 또한 필요한 경우 트랙 옆에 있는  단추를 클릭해 소스 트랙의 비디오 클립 순서를 조정한 다음  및  단추를 사용해 재조정할 수 있습니다.

소스 비디오 트랙에서 비디오 클립을 제거하려면 트랙 옆에 있는 단추를 클릭하고 제거하려는 클립 옆에 있는 확인란을 선택한 다음 를 클릭합니다. 추가로 비디오 클립을 소스 트랙에 추가하려면 단추를 클릭합니다.

오디오 클립 가져오기

기록 중인 오디오 소스로 가져온 비디오 클립의 오디오 대신 오디오 클립을 사용하려면 오디오 클립을 별도로 MultiCam 디자이너에 가져올 수 있습니다.

오디오 클립을 가져오려면 **오디오 가져오기** 단추를 클릭한 다음 **하드 드라이브에서 가져오기**를 클릭해 컴퓨터 하드 드라이브에서 오디오 클립을 가져오거나 **미디어 룸에서 가져오기**를 클릭해 미디어 룸 라이브러리의 기존 미디어에서 클립을 가져옵니다. 1개 이상의 클립을 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다. 클립이 시간 표시 막대의 소스 오디오 트랙에 배치됩니다.

소스 오디오 트랙

가져온 비디오 클립이 소스 비디오 트랙에 모두 가져오기됩니다. 오디오 클립을 오디오 트랙의 다른 위치로 이동할 수 있습니다. 또한 필요한 경우 트랙 옆에 있는 단추를 클릭해 소스 트랙의 오디오 클립 순서를 조정한 다음 및 단추를 사용해 재조정할 수 있습니다.

소스 트랙에서 오디오 클립을 제거하려면 트랙 옆에 있는 단추를 클릭하고 제거하려는 클립 옆에 있는 확인란을 선택한 다음 를 클릭합니다. 추가로 오디오 클립을 소스 트랙에 추가하려면 단추를 클릭합니다.

클립 동기화

미디어 클립을 기록에 사용하려는 MultiCam 디자이너에 모두 가져온 후 다음 단계는 동기화하는 것입니다.

MultiCam 디자이너의 클립을 동기화하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 드롭 다운 목록에서 기록하려는 **오디오 소스**를 선택합니다. 가져온 비디오 클립의 오디오를 사용하거나 **가져온 오디오**를 선택해 소스 오디오 트랙에 가져온 오디오를 사용합니다.
2. **동기화** 드롭 다운 목록에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- **수동**: 소스 트랙에서 수동으로 각 클립의 시작 위치를 조정하려면 이 옵션을 선택합니다. 소스 트랙의 클립을 클릭하고 새 위치로 끌어서 위치를 조정할 수 있습니다.

참고: 카메라 영역의  *단추를 클릭해 소스 트랙의 클립을 직접 한 프레임 뒤로 이동할 수 있습니다.*  *를 클릭하면 한 프레임 앞으로 이동합니다.*

- **타임코드**: MultiCam 디자이너에서 비디오 클립 타임코드를 사용해 동기화하려면 이 옵션을 선택한 다음 **적용**을 클릭합니다. MultiCam 디자이너가 소스 트랙의 클립을 자동으로 조정하게 됩니다.

참고: 비디오 클립을 클립에 시간 코드 정보가 입력된 DV 또는 HDV 카메라로 기록하고 CyberLink PowerDirector에서 캡처한 경우에만 이 옵션을 사용할 수 있습니다.

- **파일 작성 시간**: 이 옵션을 선택한 다음 **적용**을 클릭해서 동기화 지점에 따라 파일이 작성된 날짜와 시간을 사용합니다. MultiCam 디자이너가 소스 트랙의 클립을 자동으로 조정하게 됩니다.
- **오디오 분석**: MultiCam 디자이너에서 오디오를 분석한 다음 클립의 오디오에 따라 파일을 동기화하려면 이 옵션을 선택한 다음 **적용**을 클릭합니다. MultiCam 디자이너가 소스 트랙의 클립을 자동으로 조정하게 됩니다.
- **클립 마커**: 이 옵션을 선택한 다음 재생 컨트롤을 사용해 각 클립의 동기화 지점을 찾습니다. 지점을 찾은 후에 소스 트랙을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **마커 설정**을 선택합니다. 마커를 모두 직접 추가한 후에 **적용** 단추를 클릭합니다. MultiCam 디자이너가 소스 트랙의 클립을 조정하게 됩니다.

기록된 내용 만들기

미디어 클립을 MultiCam 디자이너에 가져온 다음 모두 동기화한 경우 비디오를 제작할 준비가 됩니다. 미디어 클립을 단일 비디오로 제작하거나 비디오 콜라주 디자이너로 보내 전문적으로 보이도록 편집할 수 있습니다.

단일 비디오로 제작

컨텐트를 단일 비디오로 녹화하려면 다음과 같이 하십시오.

1. MultiCam 디자이너 창에서, 창 오른쪽 아래에 있는 **단일 비디오** 단추를 클릭합니다.
2. 기록을 시작하려는 카메라(비디오 소스)를 선택합니다. 카메라 미리보기 영역을 간단히 클릭하면 선택할 수 있습니다.



3. 필요한 경우 기록 컨트롤의 을 클릭해 미리보기 창 해상도를 설정합니다. 또한 **HD 비디오용 그림자 파일 만들기** 옵션을 선택해 기록된 파일용 그림자 파일을 만듭니다. 작품에 고해상도 파일을 사용할 때 편집 속도가 빨라질 수 있습니다.

4. 준비되면 단추를 클릭해 기록을 시작합니다. MultiCam 디자이너가 기록을 시작하고 현재 선택한 카메라 자료를 기록된 컨텐트로 기록 트랙에 추가합니다.

5. 필요한 경우 기록 과정 중에 다른 카메라(비디오 소스)를 클릭하거나 키보드 단축키 1-4를 사용해 기록을 소스 컨텐트로 전환합니다.



6. 필요한 경우 카메라(비디오 소스)를 계속 전환해 기록된 컨텐트를 기록 트랙에 만듭니다.

7. 마치면  또는  단추를 클릭해 기록 과정을 중지합니다.
8. **확인**을 클릭해 MultiCam 디자이너를 닫고 기록된 컨텐트를 시간 표시 막대에 가져옵니다.

*__참고__: 시간 표시 막대에 있을 때 MultiCam 디자이너에서 기록된 컨텐트를 수정하려면 컨텐트를 선택한 다음 **MultiCam 디자이너** 단추를 클릭합니다. 자세한 내용은 기록된 내용 변경을 참조하십시오.*

비디오 콜라주 디자이너로 동기화된 비디오 보내기

MultiCam 디자이너에서 최소 두 개의 비디오 클립에 있는 오디오를 동기화한 후 **비디오 콜라주** 단추를 클릭하여 클립을 비디오 콜라주 디자이너로 보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 비디오 콜라주 제작을 참조하십시오.

기록된 내용 변경

MultiCam 디자이너에서 컨텐트를 기록하고 시간 표시 막대에 가져온 후에 시간 표시 막대의 다른 비디오 클립처럼 편집할 수 있습니다. 하지만 일부 자료를 바꾸려거나 기록된 내용에 자료를 더 추가하려는 경우 MultiCam 디자이너로 다시 이동해 이를 수행할 수 있습니다.

MultiCam 디자이너에서 기록된 컨텐트를 변경하려면 시간 표시 막대에서 컨텐트를 클릭한 다음, 해당 시간 표시 막대 위의 **MultiCam 디자이너** 기능 버튼을 클릭합니다.

컨텐트 더 추가

필요한 경우 컨텐트를 더 기록할 수 있습니다. 기존 컨텐트 위에 처음부터 기록하거나 재생 컨트롤을 사용해 마지막 중지한 특정 시작 지점을 찾아 계속 기록할 수 있습니다. 새 컨텐트 기록에 대한 자세한 내용은 기록된 내용 만들기를 참조하십시오.

기록을 마치면 **확인**을 클릭해 변경 내용을 저장하고 최근에 기록된 컨텐트를 시간 표시 막대로 가져옵니다.

기존 컨텐트 교체

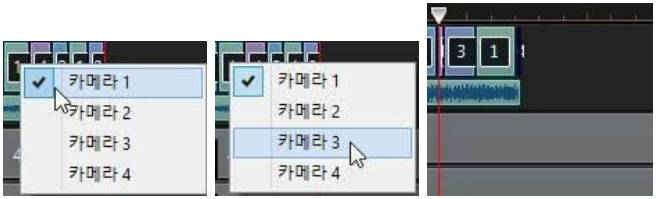
기록 트랙의 기존 세그먼트를 교체하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 재생 컨트롤을 사용해 교체하려는 세그먼트를 찾습니다.

2. 세그먼트 일부만 교체하려면 세그먼트를 2개로 분할할 수 있습니다. 세그먼트를 분할하려면 시간 표시 막대 슬라이더가 교체하려는 부분의 시작 위치에 놓은 다음 **분할**을 클릭합니다.



3. 교체하려는 카메라 세그먼트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 다른 카메라(비디오 소스)를 선택합니다.



4. 필요한 경우 위 단계를 반복해 세그먼트를 편집하고 교체합니다.
5. 기록을 마치면 **확인**을 클릭해 변경 내용을 저장하고 최근에 기록된 컨텐트를 시간 표시 막대로 가져옵니다.

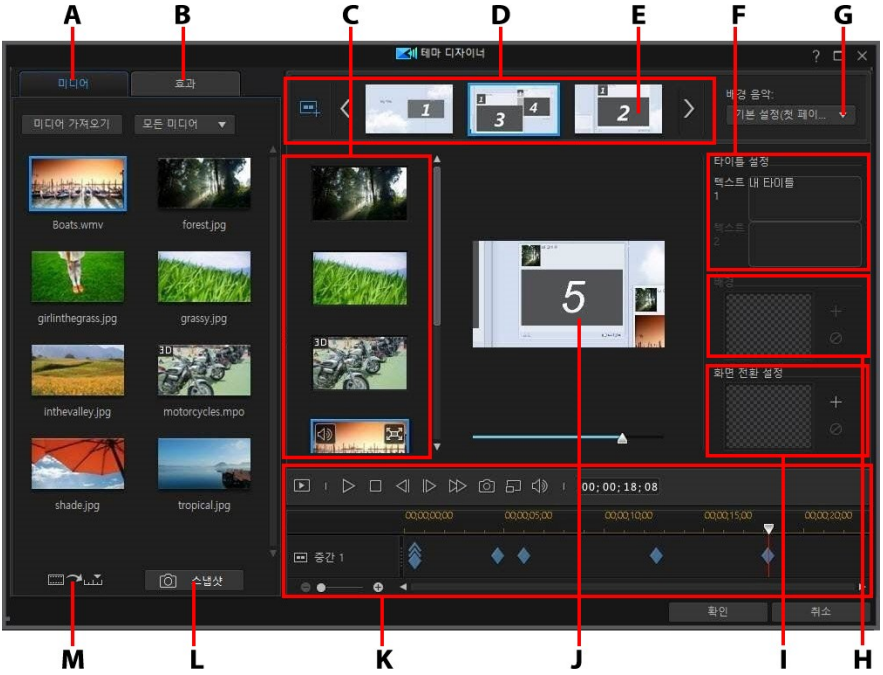
테마 디자이너 사용

Magic Movie 마법사를 사용해 비디오 작품을 만들려는 경우 사용한 테마 템플릿을 최대한 사용자 지정해서 테마 디자이너에서 역동적인 모습의 비디오를 만들 수 있습니다.* 테마는 1개 이상의 테마 템플릿 또는 여러 테마 템플릿의 개별 시퀀스로 구성될 수 있습니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

테마 템플릿을 사용자 지정하는 것처럼 미디어 표시 방법을 최대한 사용자 지정해서 출력한 동영상 전체를 독창적으로 만들 수 있습니다.

테마 디자이너를 열려면 **편집** 모듈에서  단추를 클릭한 다음 **테마 디자이너**를 선택합니다.



A - 미디어 탭, B - 효과 탭, C - 시퀀스 컨텐트 영역, D - 추가된 시퀀스 영역, E - 선택한 시퀀스, F - 타이틀 설정, G - 테마 배경 음악, H - 시퀀스 배경 이미지, I - 화면 전환 설정, J - 미리보기 창, K - 미리보기 컨트롤, L - 스냅샷 촬영, M - 미디어 슬롯 자동 채우기

개요

테마 디자이너에서 편집하는 테마는 테마 템플릿과 미디어(이미지와 비디오 클립)로 구성되어 있습니다. 결과 비디오는 Magic Movie 마법사와 Magic Style에서 만들어진 동영상 컨텐트와 유사하지만 테마 디자이너는 출력된 동영상을 더 독창적으로 만들어줍니다.

테마 템플릿

테마 템플릿을 사용해 특정 유형의 테마 또는 스타일이 있는 비디오 작품을 만들고 DirectorZone에서 다운로드할 수 있습니다. 테마 템플릿은 여러 개의 시퀀스로 구성됩니다. 각 시퀀스에 요소가 있으며 일부는 사용자 지정이 가능하며 일부는 사용자 지정할 수 없습니다.

사용자 지정이 가능한 요소에는 각 시퀀스에 추가한 텍스트와 미디어(이미지, 비디오, 배경 음악)가 포함되어 있습니다. 이 미디어에 효과를 추가하고 표시 방법과 시기를 설정할 수 있습니다. 또한 일부 시퀀스에 배경 이미지를 설정하고 "장면 전환 포함"으로 명명된 템플릿의 각 시퀀스 간 장면 전환을 선택할 수 있습니다. 사용자 지정이 불가능한 요소로는 시퀀스에 포함된 애니메이션이 있습니다.

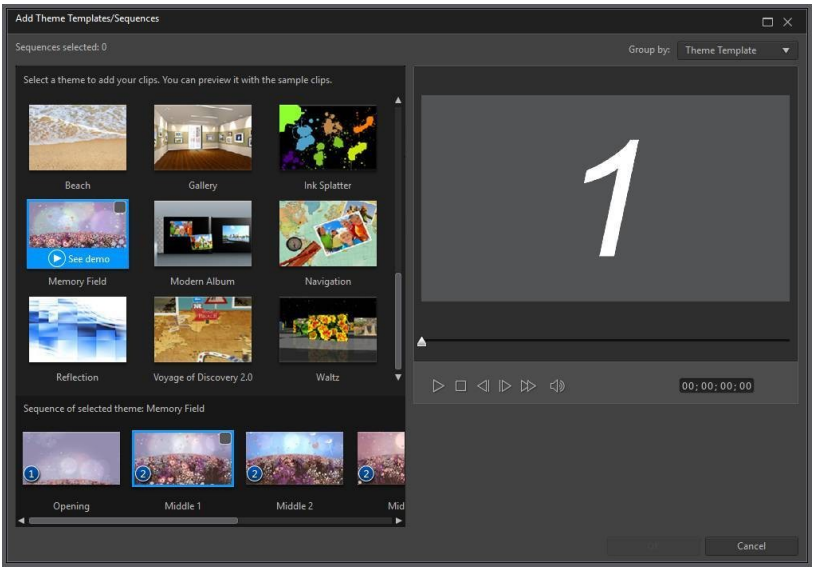
테마 디자이너에서 사용할 테마 템플릿을 선택할 때 1개 이상의 테마 템플릿을 추가할 지 선택해서 더 독창적인 작품을 만들 수 있습니다. 나아가 테마 템플릿에서 일부 시퀀스만 선택하거나 사용한 시퀀스를 혼합하고 일치시킬 수 있습니다.

시작, 중간, 종료 시퀀스의 3가지 시퀀스 유형이 있습니다. 시작과 종료 시퀀스에 일반적으로 텍스트가 포함되며 중간 시퀀스의 요소는 다소 무작위적입니다.

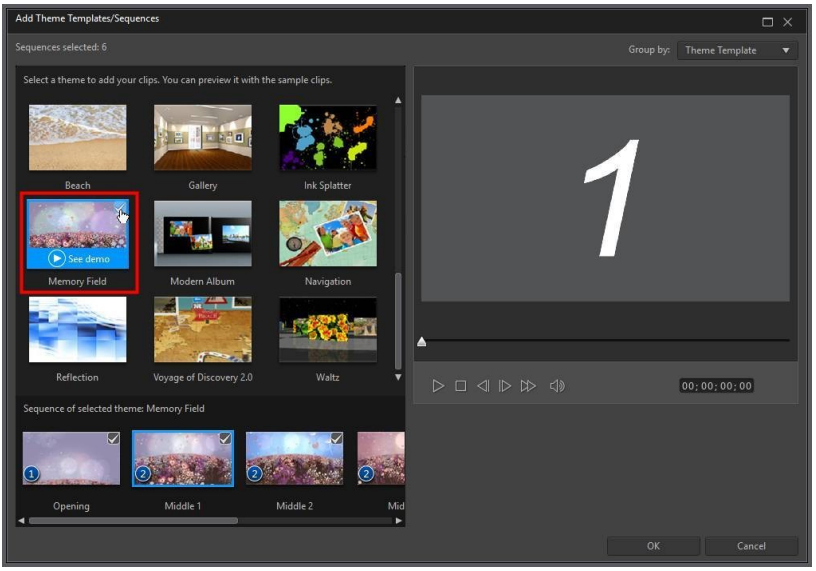
테마 템플릿/시퀀스 추가

테마 디자이너에서 1개 이상의 테마 템플릿을 사용하거나 선택한 특정 시퀀스만 사용해서 비디오를 만들 수 있습니다.

처음 테마 디자이너를 열 때 테마 템플릿을 선택하라는 알림이 표시됩니다.



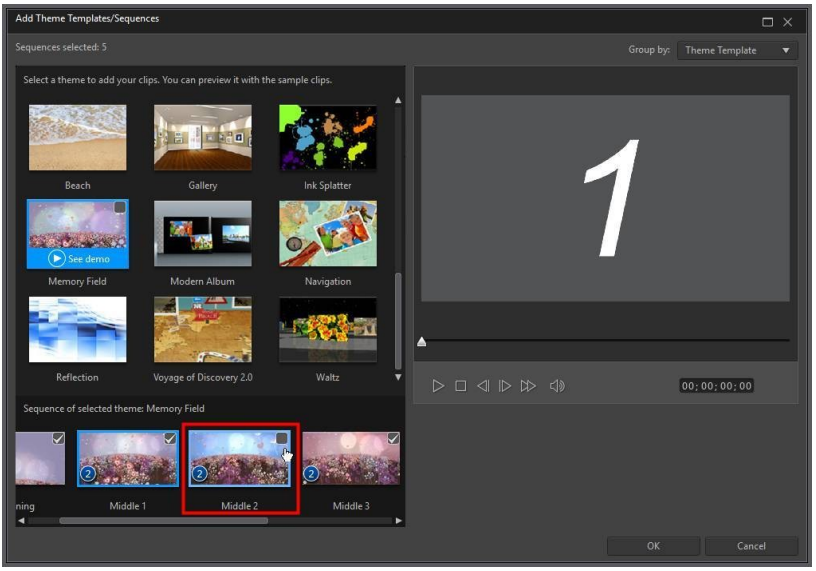
테마 템플릿을 추가하려면 이 창에서 템플릿을 선택해 시퀀스를 모두 추가합니다.





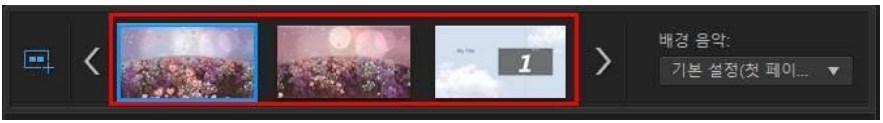
***참고**: 테마 템플릿을 선택한 다음 표시된 재생 컨트롤을 사용해 미리보기 창에서 테마 템플릿을 미리볼 수 있습니다.*

테마 템플릿의 모든 시퀀스를 사용하지 않으려면 사용하지 않으려는 시퀀스를 선택 해제하면 됩니다.



또한 다른 테마 템플릿에서 시퀀스를 선택해서 비디오에 추가할 수 있습니다. 테마 디자이너가 선택 내용 순서를 알려줍니다.

시퀀스를 모두 선택한 후에 **확인**을 클릭합니다. 테마 디자이너의 추가된 시퀀스 영역에 불러오게 됩니다.



시퀀스를 더 추가하려면  단추만 클릭하면 됩니다. 시퀀스를 끌어 놓아 순서를 다시 조정하거나 마우스 오른쪽 버튼을 클릭해 선택한 시퀀스를 제거합니다.

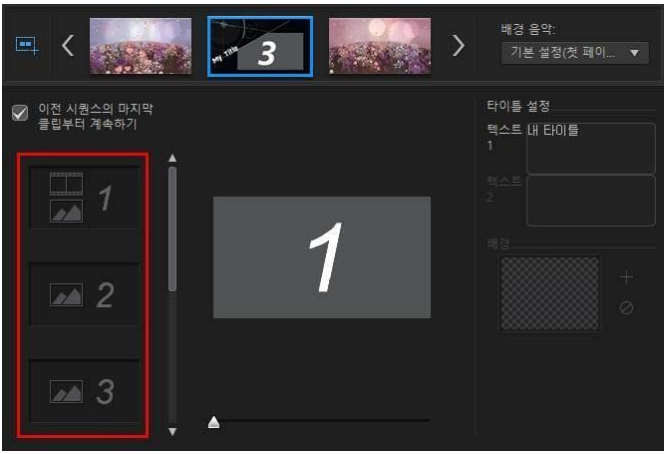
미디어 클립 추가

사용하려는 테마 템플릿(시퀀스 포함)을 선택한 후에 이미지와 비디오 파일을 템플릿에 추가할 수 있습니다.

***참고**: 시퀀스에 추가한 미디어 파일 수는 디자인에 따라 다릅니다.*

선택한 시퀀스에 미디어를 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 추가된 시퀀스 영역에서 미디어를 추가하려는 개별 시퀀스를 선택합니다. 시퀀스 컨텐트 영역에 있는 미디어 슬롯 수를 기록합니다. 가용 슬롯 수는 시퀀스마다 다릅니다.

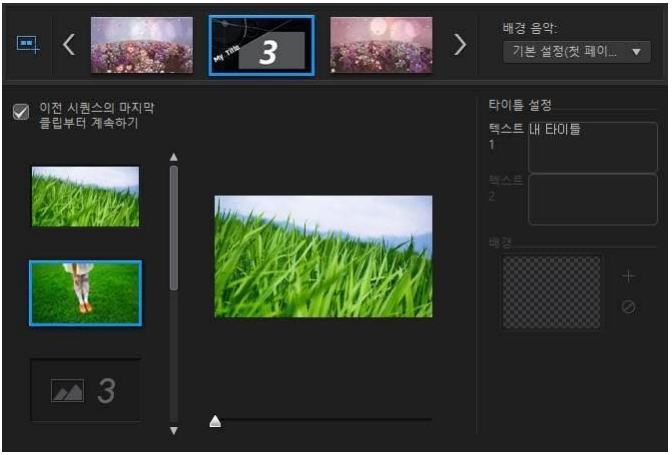


***참고**: 시퀀스의 일부 미디어 슬롯에 이미지와 비디오를 모두 추가할 수 있지만 나머지는 한 종류의 미디어만 추가할 수 있습니다.*

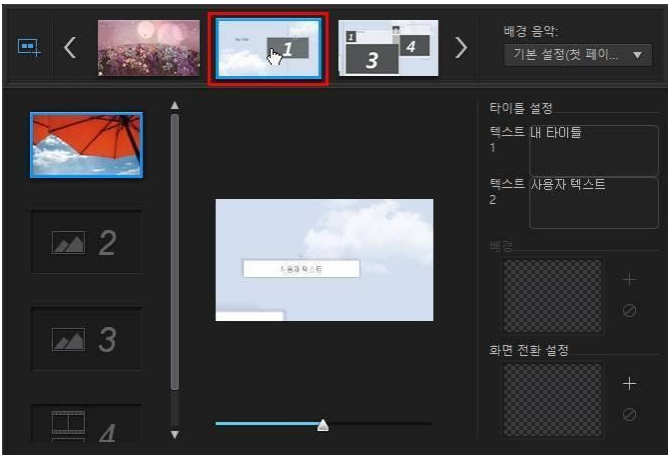
2. **미디어** 탭을 클릭한 다음 시퀀스에서 원하는 미디어를 원하는 슬롯에 끌어 놓습니다.

***참고**: 미디어 탭에 있는 미디어는 미디어 룸 라이브러리에 가져온 비디오와 이미지입니다. 미디어를 더 가져오려면 추가 미디어 파일 가져오기를 참조하십시오.*

3. 미디어 슬롯을 모두 사용할 때까지 이 과정을 계속합니다.



4. 다음 시퀀스를 선택한 다음 미디어 슬롯이 모두 채워질 때까지 2단계와 3단계를 반복합니다.



__참고__: 미디어 파일을 한 시퀀스에서 다음 시퀀스까지 계속 재생하려면 __이전 시퀀스의 마지막 클립부터 계속하기__를 선택해야 합니다. 1번째 미디어 슬롯이 자동으로 이전 시퀀스의 마지막 미디어 슬롯 컨텐트로 덧붙여지게 됩니다. 다음 시퀀스에 새로운 미디어를 표시하려는 경우 이 옵션을 선택 해제합니다.

5. 모든 미디어 슬롯과 시퀀스에 미디어가 포함될 때까지 비디오에서 모든 시퀀스를 계속 선택합니다.

참고: 미디어를 추가할 때  *단추를 클릭해 자동으로 시퀀스의 빈 미디어 슬롯을 채울 수 있습니다. 미디어 룸 라이브러리에 표시된 것처럼 작성 일자별로 채우려면* ***라이브러리 순서별로 자동 채우기****를 선택합니다. 비디오 클립을 먼저 추가하려면* ***비디오를 우선 사용해 자동 채우기****를 선택합니다.*

추가 미디어 파일 가져오기

테마 디자이너에 있을 때 두 가지 방법으로 추가 미디어 파일을 창으로 가져올 수 있습니다.

- 하드 드라이브에 있는 추가 비디오 파일과 이미지를 가져오려면 **미디어 가져오기** 단추를 클릭합니다.
- 테마 디자이너에서 비디오의 정지 스냅샷을 촬영하려면 **스냅샷** 단추를 클릭합니다. 자세한 내용은 비디오에서 스냅샷 촬영을 참조하십시오.

비디오에서 스냅샷 촬영

일시 중지된 비디오에서 스냅샷을 촬영하고 해당 이미지를 테마 디자이너로 가져와서 비디오 작품에 사용할 수 있습니다.

스냅샷을 촬영하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 메인 테마 디자이너 창에서 사용할 비디오 파일을 선택한 다음, **스냅샷** 단추를 클릭합니다.
2. 스냅샷 창에서 재생 컨트롤을 사용해 스냅샷을 촬영하려는 비디오 프레임을 찾습니다. 비디오를 일시 중지하고  및  단추를 사용해 캡처할 프레임을 정밀하게 찾습니다.
3.  을 클릭합니다. 스냅샷 이미지가 캡처됩니다.
4. 단계를 반복해서 원하는 수만큼의 비디오 스냅샷을 촬영합니다.
5. **확인**을 클릭해서 스냅샷 창을 닫고 캡처한 이미지를 테마 디자이너로 가져옵니다.

미디어 클립 편집하기

테마 디자이너에서 사용하려는 미디어 클립의 몇 가지 편집 옵션이 있습니다.

__참고__: 테마 디자이너의 편집 옵션은 비디오 다듬기, 이미지 길이, 효과 추가로 제한됩니다. 미디어 클립을 더 복잡하게 편집하려면 테마 디자이너로 클립을 가져오기 전에 편집하는 것이 좋습니다. 고급 편집 옵션에 대해서는 미디어 편집 참조.

비디오 클립 다듬기

테마 디자이너에서 사용한 비디오 클립을 다듬을 수 있습니다. 비디오 클립을 다듬으려면 테마 디자이너에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **다듬기**를 선택합니다. 또는 마우스를 비디오 클립 위에 놓고 섬네일의  단추를 클릭합니다. 비디오 클립 다듬기에 대한 자세한 내용은 단일 다듬기 실행 참조.

비디오 클립 음소거

일부 테마 템플릿과 시퀀스에 비디오에 사용할 배경 음악이 포함되어 있습니다. 이 이유로 배경 음악과 충돌하지 않도록 가져온 비디오 클립의 오디오를 음소거할 수 있습니다.

비디오 클립의 오디오를 음소거하려면 비디오 클립 위에 마우스를 올려놓은 다음 섬네일의  를 클릭합니다.

이미지 길이 수정

출력한 비디오에 표시된 이미지 클립의 길이를 수정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 테마 디자이너에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **길이 설정**을 선택합니다. 또는 마우스를 이미지 클립 위에 놓은 다음 섬네일의  를 클릭합니다.
2. 길이 설정 창에서 비디오 작품을 표시할 길이를 입력합니다. 프레임 번호 아래에서 길이를 설정할 수 있습니다.
3. **확인**을 클릭합니다.

미디어 클립에 확대 적용

시퀀스의 일부 미디어 슬롯에 추가된 미디어 클립을 확대할 수 있습니다. 확대/축소를 사용할 수 있게 되면 오른쪽 위 모서리에  아이콘이 표시됩니다.

미디어 클립에 확대를 적용하려면  아이콘을 클릭합니다. 필요한 경우  을 클릭해 제거합니다.

클립에 비디오 효과 추가

테마 디자이너에서 이미지와 비디오 클립에 특별한 효과를 추가할 수 있습니다. 각 특수 효과에는 고유의 속성이 있어서 비디오 작품에 추가하려는 효과를 사용자 지정할 수 있습니다.

클립에 비디오 효과를 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **효과** 탭을 클릭합니다.
2. 효과를 선택한 다음 효과를 클립에 끌어 놓습니다.
3. 필요한 경우 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **효과 설정 수정**을 선택합니다. 제공되는 슬라이더와 옵션을 사용하여 선호도에 맞게 비디오 효과를 사용자 지정할 수 있습니다. 변경 사항을 저장하려면 **확인**을 클릭합니다.

비디오 효과에 대한 자세한 내용은 비디오 효과 추가 참조.

배경 음악 편집

비디오에 사용한 음악을 사용자 지정할 수 있습니다. 배경 음악을 편집하려면 **배경 음악** 드롭 다운 목록에서 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- **기본 설정(첫 페이지)**: 테마 템플릿에 기본으로 포함된 배경 음악을 사용하려면 이 옵션을 선택합니다.

***참고**: 1개 이상의 테마 템플릿에서 시퀀스를 선택한 경우 테마 디자이너가 비디오의 1번째 시퀀스에 적용된 배경 음악을 사용합니다.*

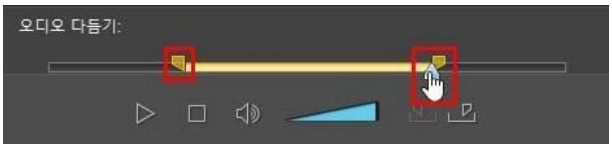
- **가져오기됨**: 컴퓨터 하드 드라이브에서 자체 배경 음악을 가져오려는 경우 이 옵션을 선택합니다. 사용하려는 음악을 선택한 다음 **확인**을 클릭해 사용할 음악으로 설정합니다.

- **다운로드**: 배경 음악 라이브러리에서 배경 음악을 다운로드하려면 이 옵션을 선택합니다. 다운로드하려는 음악 파일을 선택한 다음 **확인**을 클릭해 사용할 음악으로 설정합니다.
- **음악 없음**: 비디오에 배경 음악을 넣지 않으려면 이 옵션을 선택합니다.

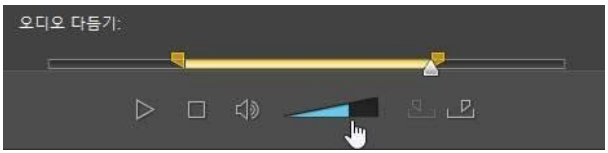
배경 음악 사용 환경 설정

비디오에 사용된 음악을 다듬거나 페이드를 추가할 수 있습니다. 이렇게 하려면 **배경 음악** 드롭 다운 목록에서 **사용 환경 설정**을 선택합니다. 다음과 같이 음악 사용 환경 설정을 수정합니다.

- 필요한 경우 플레이어 컨트롤과 마크 인/마크 아웃 표시기를 사용해서 배경 음악을 다듬습니다.



- 필요한 경우 가용 볼륨 컨트롤을 사용해 음악 볼륨을 조정합니다.

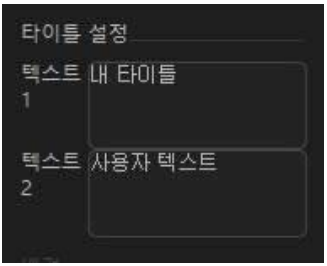


- 필요한 경우 슬라이더를 사용해 다른 배경 음악을 추가할 지 작품 내 원본 비디오 오디오를 사용할 지 결정해서 오디오 레벨을 믹스합니다.

변경 사항을 저장하려면 **확인**을 클릭하십시오.

타이틀 텍스트 편집

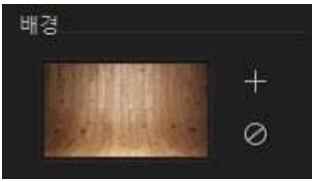
일부 시퀀스에 편집할 수 있는 타이틀 텍스트가 있습니다. 시퀀스의 타이틀 텍스트를 편집할 수 있을 경우 이 시퀀스를 선택하면 **타이틀 설정**의 텍스트 입력란이 활성화됩니다.



타이틀 텍스트를 편집하려면 제공된 입력란에 사용하려는 텍스트를 입력합니다. 선택한 시퀀스에 텍스트가 표시되지 않도록 하려면 텍스트 입력란을 비워두면 됩니다.

배경 이미지 바꾸기

일부 시퀀스에서 배경 이미지를 교체할 수 있습니다. 시퀀스에 교체 가능한 배경 이미지가 있을 경우 **배경** 영역에 배경 이미지 섬네일이 표시됩니다.



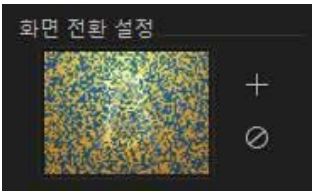
를 클릭해 배경을 컴퓨터 하드 드라이브 이미지로 교체합니다. 시퀀스에서 배경 이미지를 제거하려면 를 클릭합니다.

시퀀스 간 전환 추가

테마 디자이너에서 제작한 비디오를 볼 때 테마 템플릿의 시퀀스 사이에 장면 전환이 포함되었음을 알게됩니다. "장면 전환 포함"으로 명명된 테마 템플릿에서 이 장면 전환을 편집할 수 있습니다. 또한 다른 테마 템플릿의 시퀀스를 사용할 경우 시퀀스 사이에 장면 전환을 추가할 수 있습니다.

***참고**: "장면 전환 포함"으로 명명되지 않은 테마 템플릿에서 시퀀스 간 장면 전환을 편집할 수 없습니다. 이 테마 템플릿은 사용자 미디어를 사용해 시퀀스 간 장면 전환을 만듭니다.*

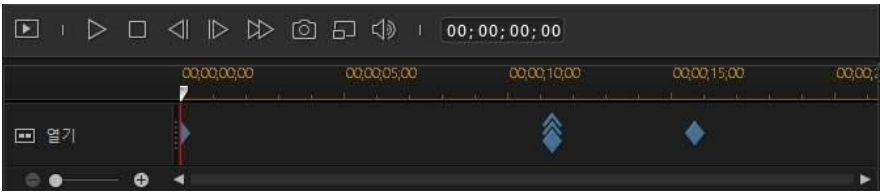
시퀀스에 전환 효과를 추가할 수 있게되면 시퀀스를 선택한 경우 **화면 전환 설정**이 표시됩니다.



를 클릭해 선택한 시퀀스 앞에 전환 효과를 추가합니다. 시퀀스에서 선택한 전환 효과를 제거하려면 를 클릭합니다. 전환 효과에 대한 자세한 내용은 전환 사용을 참조하십시오.

동영상 미리보기와 저장

테마 디자이너에서 비디오를 만들면 미리보기 컨트롤을 이용해 작품을 미리볼 수 있습니다.



를 클릭해 전체 동영상을 미리보거나 를 클릭해 선택한 시퀀스만 미리봅니다. 를 클릭해 미리보기 해상도를 변경하거나 를 클릭해 동영상 스냅샷을 촬영합니다.

미리보기 시간 표시 막대의 키프레임 표시기에 동영상의 시퀀스 미디어 파일 위치가 표시됩니다. 마우스를 키프레임 위에 놓고 클립 정보를 봅니다.

동영상 미리보기를 마치고 결과에 만족한 경우 **확인**을 클릭해 테마 디자이너를 닫고 작성된 동영상을 시간 표시 막대에 불러옵니다.

제작된 동영상 편집

테마 디자이너에서 컨텐트를 만들고 시간 표시 막대에 가져온 후에 시간 표시 막대의 다른 비디오 클립처럼 편집할 수 있습니다. 작성된 동영상에 사용한 미디어를 편집하거나 교체하려면 테마 디자이너에서 수행할 수 있습니다.

테마 디자이너에서 작성된 컨텐트를 편집하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 작성된 컨텐트를 클릭한 다음 **테마 디자이너** 기능 단추를 클릭합니다.
2. 필요한 경우 테마 디자이너에서 비디오를 편집합니다.
3. 마음에 들면 **확인**을 클릭해 변경 내용을 저장하고 최근에 만든 컨텐트를 시간 표시 막대로 가져옵니다.

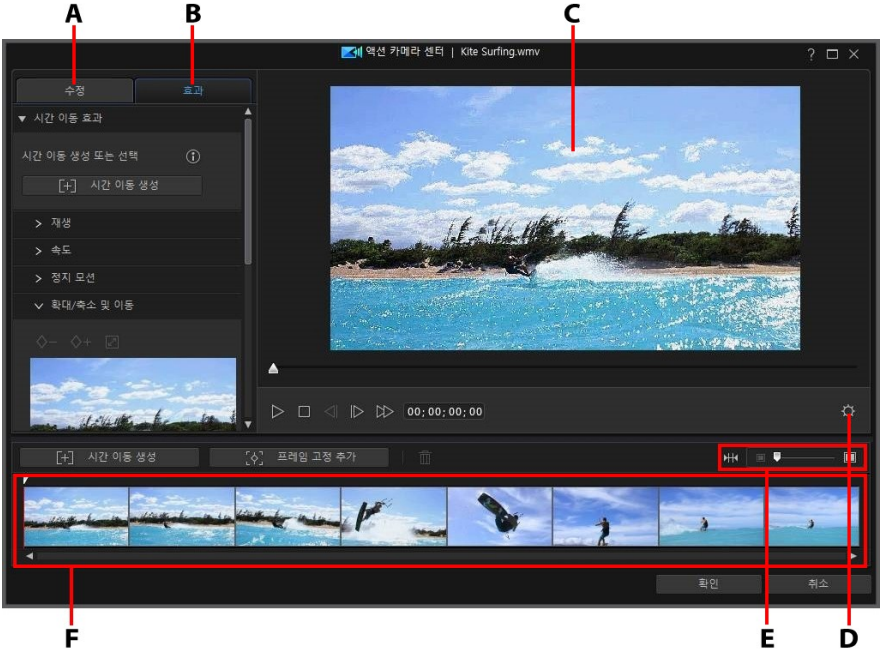
액션 카메라 센터에서 비디오 편집

액션 카메라 센터*에서는 비디오 클립을 수정하거나 비디오의 액션 시퀀스를 강조 표시하는 효과를 추가할 수 있습니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

액션 카메라 센터를 열려면 **편집** 모듈의 미디어 라이브러리에서 비디오 클립을 선택하고  단추를 클릭한 다음 **액션 카메라 센터**를 선택합니다.

*__참고__: 시간 표시 막대에 이미 비디오 클립이 있을 경우, 해당 클립을 선택한 다음, **도구 > 액션 카메라 센터**를 클릭해 액션 카메라 센터에서 열어야 합니다.*



A - 비디오 클립 수정, B - 액션 효과 추가, C - 미리보기 창, D - 액션 카메라 센터 설정, E - 시간 표시 막대에서 확대/축소, F - 액션 카메라 센터 시간 표시 막대

액션 카메라 센터에서 다음을 할 수 있습니다.

- 비디오 클립 수정

- 액션 효과 생성

비디오 클립 편집을 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 비디오 시간 표시 막대에서 업데이트됩니다.

*참고: 액션 카메라 센터를 사용해 제작한 컨텐트를 편집하려면 시간 표시 막대에서 해당 컨텐트를 클릭한 다음, 시간 표시 막대 위에 있는 **액션 카메라 센터** 기능 단추를 클릭하십시오. 시간 표시 막대에서 직접 편집하기 위해 액션 카메라 센터에서 제작한 개별 클립을 보려면 파일을 오른쪽 마우스 단추로 클릭한 다음 **개별 클립 표시**를 선택합니다.*

비디오 클립 수정

액션 카메라 센터에 있을 때 흔들리는 비디오를 안정화하고, 비디오 화이트 밸런스를 조정하거나 컬러 사전 설정을 추가하려면 **수정** 탭을 클릭합니다. 또는 렌즈 교정을 사용하여 물고기 눈 왜곡과 비네팅 효과를 제거할 수 있습니다.

렌즈 교정

렌즈 프로필을 가져와 왜곡된 비디오를 자동 보정하거나 물고기 눈 왜곡이나 비네팅 효과가 있을 경우 컨트롤을 사용해 수동으로 보정하려면 **렌즈 교정** 옵션을 선택합니다.

참고: 360° 비디오 프로젝트에서는 렌즈를 교정할 수 없습니다.

액션 카메라 센터에 들어갈 때 **마커** 및 **모델** 드롭다운을 사용하여 촬영한 카메라와 일치하는 렌즈 프로필을 수동으로 선택합니다. 선택하면 CyberLink PowerDirector가 해당 비디오를 자동으로 보정합니다.

참고: 카메라와 일치하는 렌즈 프로필이 없을 경우, DirectorZone 에서 다운로드하거나 이 창의 컨트롤을 사용해 왜곡된 비디오를 수동으로 수정할 수 있습니다. 아래에서 자세한 내용을 참조하십시오.

DirectorZone에서 렌즈 프로필 다운로드

비디오 카메라의 렌즈 및 프로필을 CyberLink PowerDirector에서 사용할 수 없는 경우,  단추를 클릭해서 DirectorZone에서 추가 렌즈 프로필을 다운로드할 수 있습니다.

다운로드하면  단추를 클릭해서 가져옵니다. CyberLink PowerDirector가 가져온 프로필을 자동으로 검색한 다음, 선택한 비디오를 보정합니다.

물고기 눈 왜곡

물고기 눈 왜곡 섹션을 통해 변형된 것으로 나타나는 비디오를 손쉽게 보정할 수 있습니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌어서 이동하면 중앙에서부터 구부러진 선이 똑바로 펴져서 볼록 일그러짐이 보정됩니다. 왼쪽으로 끌어서 이동하면 중앙을 향해서 구부러진 선이 똑바로 펴져서 비디오에서 오목 일그러짐이 수정됩니다.

비네팅 제거

다음 슬라이더를 사용하여 비디오에서 카메라 렌즈 또는 광원 환경으로 인해 초래된 원치 않는 비네팅 효과를 제거합니다.

- **비네팅 정도**: 비디오에서 비네팅 제거 레벨을 조정하려면 이 슬라이더를 사용하십시오.
- **비네팅 중간점**: 비네팅 제거를 적용할 영역의 크기를 증가하려면 중간점 슬라이더를 왼쪽으로(비디오의 가운데 쪽으로) 끄십시오. 오른쪽으로 끌면 모서리를 향해 크기가 줄어듭니다.

비디오 안정 장치

모션 보정 기술을 채택해 흔들린 비디오를 보정하려면 **비디오 안정 장치** 옵션을 선택합니다. 이 도구는 삼각대 없이 촬영하거나 이동 중에 촬영한 비디오에 사용하면 아주 좋습니다.

활성화된 후에 **강도** 슬라이더를 끌어서 보정 수준을 높이거나 낮추십시오.

__참고__: 360º 비디오 프로젝트에서 비디오 안정 장치를 사용하는 경우 __분할 미리보기에서 비교__ 옵션을 선택하여 미리보기 창에서 수정된 비디오를 원본 소스 비디오와 비교할 수 있습니다. 분할 미리보기에서는 기타 모든 수정 사항 및 효과가 일시적으로 비활성화됩니다.

클립에 카메라가 양 옆으로 회전하는 세그먼트가 있을 경우 **카메라 회전 떨림 수정** 옵션을 선택합니다. 일부 비디오 클립의 출력 품질을 개선하려면 **향상된 안정화 기능** 옵션을 선택합니다. 이 기능을 사용하려면 컴퓨팅 성능이 더 필요하므로 비실시간 미리보기로 전환하거나 적용 범위에 대한 미리보기를 렌더링하는 것이 권장됩니다.

__참고__: 카메라 회전 떨림 및 향상된 안정화 기능 옵션은 360º 비디오 프로젝트에서 사용할 수 없습니다.

화이트 밸런스

비디오의 색상 온도를 조정하거나 특정 분위기를 만들려면 **화이트 밸런스** 옵션을 선택한 다음, **색상 온도**를 선택합니다. 활성화된 후 슬라이더를 사용하여 비디오 이미지의 색을 조정합니다. 값을 내리면 차가운 온도가 적용되고 값을 올리면 따뜻한 분위기가 만들어집니다. **색조** 슬라이더를 사용하여 클립의 색상 수준을 조정합니다.

비디오 이미지의 색을 보정하려면 **흰색 보정** 옵션을 선택한 다음,  을 클릭합니다. 비디오 이미지에서 흰색이 되어야 할 부분을 지정하면 CyberLink PowerDirector에서 다른 색상을 보다 생생하고 실제에 가깝게 자동으로 조정합니다.

컬러 사전 설정

CyberLink ColorDirector 사전 설정을 비디오 클립에 적용해 즉시 클립의 색상과 모습을 변환하려면 **컬러 사전 설정**을 선택합니다.

ColorDirector 컬러 사전 설정을 적용하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **컬러 사전 설정** 확인란을 선택합니다.
2. 사용 가능한 컬러 사전 설정 중 하나를 선택하여 적용합니다.

CyberLink ColorDirector를 설치한 경우, **ColorDirector에서 편집*** 단추를 클릭해 이 프로그램에서 제공되는 고급 컬러 향상 기능을 이용할 수 있습니다. 자세한 내용은 고급 수정 및 향상을 참조하십시오.

비디오 클립에서 액션 효과 만들기

액션 카메라 센터에서 **효과** 탭을 클릭하여 시간 이동 및 정지 프레임을 사용해 비디오 클립에서 액션 순서를 강조 표시합니다. 시간 이동을 이용하면 비디오에서 주요 순간을 다시 보기, 역방향 재생 또는 속도 변경을 수행할 수 있으며, 정지 프레임은 해당 액션을 일시 중지, 확대 및 축소합니다.

***참고**: 액션 효과 제작을 끝내기 전에 최고의 출력 결과를 확보하려면 액션 카메라 센터 설정을 구성하십시오.*

시간 이동 만들기

시간 이동을 이용하면 주요 순간에 느린 모션 또는 다시 보기를 추가하여 비디오 클립에서 액션을 강조 표시할 수 있습니다. 시간 이동을 폴더를 만들려면 다음을 수행하십시오.

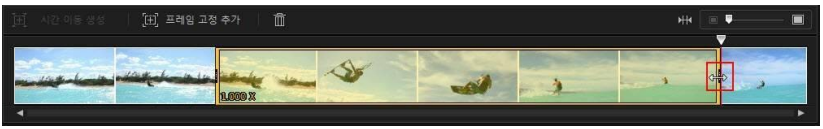
1. **효과** 탭에서 플레이어 컨트롤을 사용하거나 비디오 클립에서 시간 이동을 시작할 위치로 액션 카메라 센터 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어다 놓습니다.

***참고**: 시간 이동을 보다 정밀하게 추가하려면 액션 카메라 센터 시간 표시 막대 위에 있는 확대/축소 컨트롤을 사용하여 비디오 클립의 시간 표시 막대에서 확대하십시오.*

2. **시간 이동 만들기** 단추를 클릭합니다. CyberLink PowerDirector가 시간 이동을 만들고 시간 표시 막대에서 주황색으로 표시합니다.



3. 필요하면 시간 이동의 각 끝을 끌어서 효과를 추가할 비디오의 세그먼트를 포함시킵니다.



***참고**: 원래 시간 이동의 길이는 액션 카메라 센터 시간 표시 막대에서 확대한 크기에 따라 다릅니다.*

4. 필요한 대로 시간 이동 세그먼트에 효과를 적용합니다(아래 참조).

***참고**: 한 비디오 클립에서 둘 이상의 시간 이동을 만들 수 있습니다. 위의 단계를 반복해 또 다른 시간 이동을 추가하면 됩니다.*

재생

시간 이동 내에서 선택한 비디오 세그먼트를 반복 재생하려면 **재생** 섹션에서 **재생 및 역방향 적용** 옵션을 선택합니다. 옵션을 선택한 후에는 **재생 횟수** 필드에서 세그

먼트를 재생할 횟수를 설정하여 표시합니다. 반복 재생처럼 비디오를 앞뒤로 역방향 재생하려면 **역방향 재생 효과 추가** 옵션을 선택합니다.

속도

시간 이동에 선택한 비디오 세그먼트의 속도를 높이거나 낮추려면 **속도** 섹션에서 **속도 효과 적용** 옵션을 선택합니다. 선택한 후, 제공된 필드에 세그먼트에 대해 새로운 **길이**를 입력하거나 **속도 증폭기** 슬라이더를 사용할 수 있습니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 세그먼트 속도가 느려지고, 오른쪽으로 끌면 속도가 빨라집니다.

속도 효과를 비디오의 세그먼트에 적용하면 기본적으로 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 이동으로 들어간 즉시 비디오의 속도가 변경됩니다. 속도를 보다 점진적이고 매끄럽게 변경하려는 경우, 점점 가까이/점점 멀리 옵션을 사용할 수 있습니다. 시간 이동 시작에서 속도를 변경하여 지정한 속도로 점차적으로 증가/감소되게 하려면 **점점 가까이**를 선택합니다. 시간 이동 끝에서 원래 비디오 속도를 점차적으로 회복하려면 **점점 멀리**를 선택합니다.

*참고: **재생 및 역방향 적용** 옵션을 선택한 경우에도, **효과 적용 위치** 드롭다운에서 속도 효과를 시간 이동 세그먼트의 첫 번째 재생 또는 마지막 재생에 적용할지를 선택하십시오.*

정지 모션

시간 이동에서 선택한 비디오 세그먼트에 정지 모션 효과를 추가하려면 **정지 모션** 탭을 선택한 다음, **정지 모션 적용** 옵션을 선택합니다. 이 효과는 현재 비디오 프레임으로 이동하기 전에 지정된 프레임 수만큼 비디오 프레임을 일시 중지합니다. 일시 중지할 비디오 프레임 수를 늘리려면 슬라이더를 오른쪽으로 끌고, 프레임 수를 줄이려면 왼쪽으로 끄십시오.

확대/축소 및 이동

확대/축소 및 이동 섹션에서 시간 이동에서 선택한 비디오 세그먼트에 확대/축소 및 이동을 추가할 수 있습니다.

시간 이동 세그먼트에 확대/축소 및 이동을 추가하려면:

1. 비디오 프레임의 부분을 확대/축소할 세그먼트의 순간으로 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어서 이동하고,  을 클릭하여 키프레임 마커를 추가합니다.

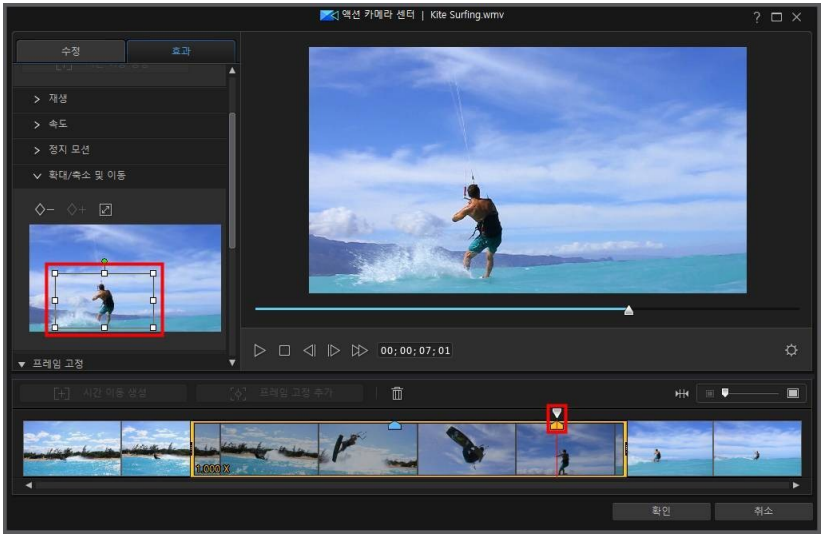


2. 필요에 따라 초점 영역 상자의 크기를 조정하고 이동합니다. 비디오 부분을 확대하려면 상자를 작게 만들고, 축소하려면 상자를 더 크게 하십시오. 초점 영역 상자를 이동하면 시간 표시 막대 슬라이더가 키프레임에 도달하는 시간을 기준으로 카메라가 상자 위치로 이동함에 따라 이동 효과가 추가됩니다.



***참고**: 위의 예에서 확대는 시간 이동의 시작 부분에서 시작합니다. 키프레임에 도달하면 카메라가 다시 축소되기 시작합니다.*

3. 필요하면 키프레임을 더 추가해서 효과를 원하는 대로 설정할 수 있습니다. 예를 들어, 다른 키프레임을 추가해 확대/축소를 유지할 수 있습니다. 즉, 초점 영역 상자를 동일한 크기로 유지하고 피사체를 따라가는 방식(초점 영역 상자 이동)으로 이를 수행할 수 있습니다.



정지 프레임 추가

지정된 길이 동안 비디오의 프레임을 일시 중지하려면 정지 프레임을 추가합니다. 정지 프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **효과** 탭에서 플레이어 컨트롤을 사용하거나 비디오 클립에서 정지 프레임을 추가할 위치로 액션 카메라 센터 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어다 놓습니다.

   ***참고**: 보다 정밀하게 프레임을 찾으려면 액션 카메라 센터 시간 표시 막대 위에 있는 확대/축소 컨트롤을 사용하여 비디오 클립의 시간 표시 막대에서 확대하십시오.*



2. **정지 프레임 추가** 단추를 클릭합니다. CyberLink PowerDirector가 정지 프레임을 추가하고 파란색 표시기로 나타냅니다.



3. **길이** 필드에 비디오의 해당 프렘미을 일시 중지할 시간을 입력합니다.

참고: 한 비디오 클립에서 둘 이상의 정지 프레임을 추가할 수 있습니다. 위의 단계를 반복해 또 다른 시간 이동을 추가하면 됩니다.

확대/축소 효과 적용

일시 정지한 비디오 프레임을 확대하거나 축소하려면 **확대/축소 효과 적용** 옵션을 선택합니다. 선택한 후, 확대/축소를 적용할 비디오 프레임 부분의 크기를 조정해서 초점 상자를 맞춥니다.

*참고: **재생 및 역방향 적용** 옵션을 선택한 경우에도, **효과 적용 위치** 드롭다운에서 프레임 고정을 시간 이동 세그먼트의 첫 번째 재생 또는 마지막 재생에 적용할지를 선택하십시오.*

액션 카메라 센터 설정

액션 카메라 센터 창에서  단추를 클릭하여 설정 창을 엽니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

오디오 설정:

- **오디오 제거**: 전체 비디오 클립에서 오디오를 음소거하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **오디오 유지**: 편집된 비디오 클립에서 오디오를 유지하려면 이 옵션을 선택합니다. 비디오 속도를 변경하려면 **오디오 피치 유지(0.5X - 2X만)**를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 새로운 길이와 일치하도록 오디오가 늘어나 비디오 속도가 변할 때 사운드의 뒤틀림이 최소화됩니다.

보간 설정:

- **가능할 때 보간 기술 적용**: 비디오의 속도를 감소시킬 때 이 옵션을 선택합니다. CyberLink PowerDirector가 프레임 보간 기술*을 이용하여 보다 매끄러운 고급 슬로우 모션 효과를 연출합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

액션 카메라 센터 컨텐트 변경

액션 카메라 센터에서 액션 효과를 만들어 결과로 나타나는 비디오 클립을 시간 표시 막대로 가져온 후, 시간 표시 막대에서 다른 비디오 클립처럼 해당 내용을 편집할

수 있습니다. 그러나 효과를 더 편집하고 다듬길 원하는 경우, 액션 카메라 센터로 다시 들어가서 수행할 수 있습니다.

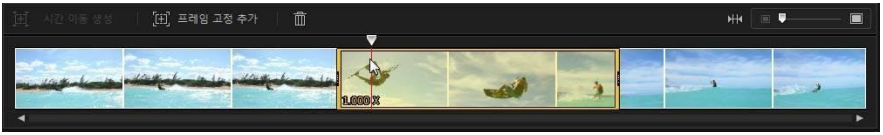
__참고__: 시간 표시 막대에서 직접 편집할 수 있도록 액션 카메라 센터에서 제작한 개별 클립을 보려면 파일을 오른쪽 마우스 단추로 클릭한 다음 __개별 클립 표시__를 선택합니다.

액션 카메라 센터를 사용해 제작한 컨텐트를 편집하려면 시간 표시 막대에서 해당 컨텐트를 클릭한 다음, 시간 표시 막대 위에 있는 **액션 카메라 센터** 기능 단추를 클릭하십시오.

컨텐트 편집

액션 카메라 센터로 다시 입장하면 **수정** 탭에서 만든 수정 내용을 세련되게 다듬을 수 있습니다. **효과** 탭을 클릭하여 제작한 액션 효과를 편집하거나 새로 추가합니다. 만든 시간 이동을 편집하려면 비디오 시간 표시 막대에서 해당 항목을 선택하기만 하면 됩니다.

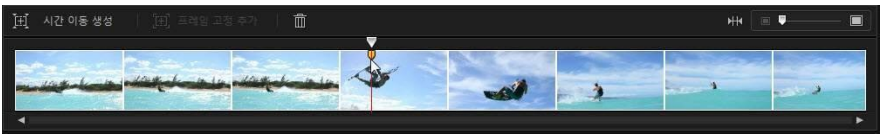




그런 다음 필요에 따라 매개 변수를 조정합니다.

정지 프레임의 경우, 정지 프레임 표시기를 선택하고





필요에 따라 정지 프레임 설정을 조정합니다.

__참고__: 비디오 클립에서 시간 이동 또는 정지 프레임을 제거하려면 액션 카메라 센터 시간 표시 막대에서 해당 항목을 선택하고  *단추를 클릭하기만 하면 됩니다.*

끝나면 **확인**을 클릭해 변경 내용을 저장하고 업데이트된 컨텐트를 시간 표시 막대로 가져옵니다.

익스프레스 프로젝트 사용

익스프레스 프로젝트는 편집 작업 속도를 높일 수 있도록 미리 디자인된 프로젝트 템플릿입니다. 일부는 구체적인 테마를 염두에 두고(스포츠, 결혼, 여행 등), 프로젝트의 오프닝, 중간 또는 끝에 위치하도록 디자인되었으므로 익스프레스 프로젝트 템플릿의 이름을 주목하십시오.

익스프레스 프로젝트에 액세스하려면  단추를 클릭한 다음, **익스프레스 프로젝트**를 선택합니다.

__참고__: 또는 __미디어 컨텐트__ 드롭다운에서 __익스프레스 프로젝트__를 선택해서 미디어 룸에 있을 때 언제든지 익스프레스 프로젝트 라이브러리에 액세스할 수 있습니다.

익스프레스 프로젝트를 사용하려면 미디어 라이브러리에서 프로젝트를 선택한 다음, 시간 표시 막대로 끌어 놓습니다. 또한 시간 표시 막대의 원하는 위치로 익스프레스 프로젝트를 끌어 놓아서 현재 프로젝트의 아무 곳에나 삽입할 수 있습니다. 익스프레스 프로젝트를 미디어 클립과 정확히 같은 방식으로 시간 표시 막대에 추가할 수 있습니다. 시간 표시 막대에 컨텐트를 추가하는 방법에 대해서는 작업 영역에 미디어 추가를 참조하십시오.

__참고__: 또는 이전에 제작한 PowerDirector 프로젝트를 다시 사용할 수도 있습니다. 자세한 내용은 PowerDirector 프로젝트 재사용을 참조하십시오.

익스프레스 프로젝트가 시간 표시 막대에 배치되면 템플릿의 미디어 자리 표시자를 새 작품에 사용할 미디어 컨텐트로 교체합니다. 이렇게 하려면 미디어 클립을 시간 표시 막대에서 원하는 미디어 자리 표시자로 끌어다 놓으면 됩니다(섬네일에서 번호로 표시). 아래 그림과 같이 클립이 자리 표시자 길이 내에 맞을 때까지 미디어 자리 표시자 위를 가리킵니다. 클립을 배치할 미디어 자리 표시자 위로 손 모양 아이콘을 가져가면 됩니다.



이렇게 하면 미디어 자리 표시자가 추가하려는 컨텐트로 바뀌며 프로젝트 구조는 변경되지 않습니다. 미디어 자리 표시자가 채워질 때까지 이 과정을 계속합니다. 완료되면 익스프레스 프로젝트에 포함된 효과나 전환을 포함하여 다른 모든 프로젝트처럼 프로젝트 편집을 계속할 수 있습니다.

Screen Recorder로 바탕화면 기록

Screen Recorder*를 이용하면 마우스 이동 및 컴퓨터 사용에 대한 비디오를 기록하여 지침 비디오 제작, 웹캐스트 기록 등을 수행할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

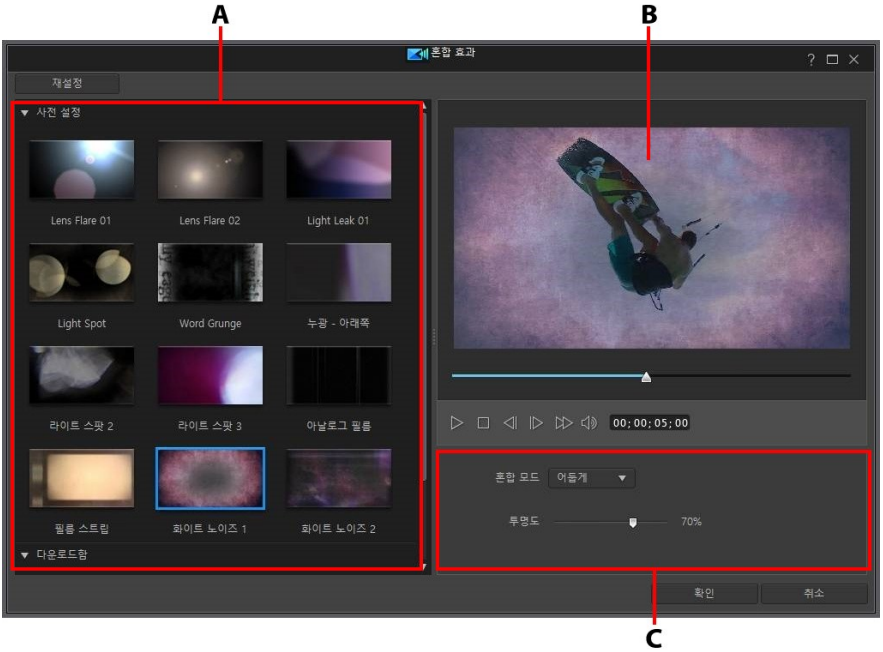
Screen Recorder 대화 상자에 액세스하려면  단추를 클릭한 다음 **Screen Recorder**를 선택합니다.

***참고**: Screen Recorder에서 사용할 수 있는 모든 기능에 대한 자세한 설명을 보려면 프로그램 창 안에서 **?** 아이콘을 클릭하거나 키보드에서 F1 키를 눌러 도움말 파일을 엽니다.*

혼합 효과로 오버레이 만들기

혼합 효과 창에서 선택한 클립을 이미지 사전설정 또는 템플릿과 혼합하여 비디오에 독창적인 오버레이 효과를 만들 수 있습니다. 혼합 효과 창에 액세스하려면 **편집** 모듈의 미디어 라이브러리에서 미디어 클립을 선택하고  단추를 클릭한 다음 **혼합 효과**를 선택합니다.

***참고**: 타임라인에 이미 있는 클립에도 혼합 효과를 사용할 수 있습니다. 이렇게 하려면 클립을 선택한 다음, **도구 > 혼합 효과**를 선택하십시오.*



A - 혼합 사전설정 및 템플릿, B - 미리보기 창, C - 혼합 속성

혼합 효과 만들기를 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. CyberLink PowerDirector가 선택한 미디어 파일을 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위

치에서 시간 표시 막대에 추가합니다. 또한 혼합 이미지 사전설정/템플릿이 시간 표시 막대 아래의 트랙에도 추가됩니다.

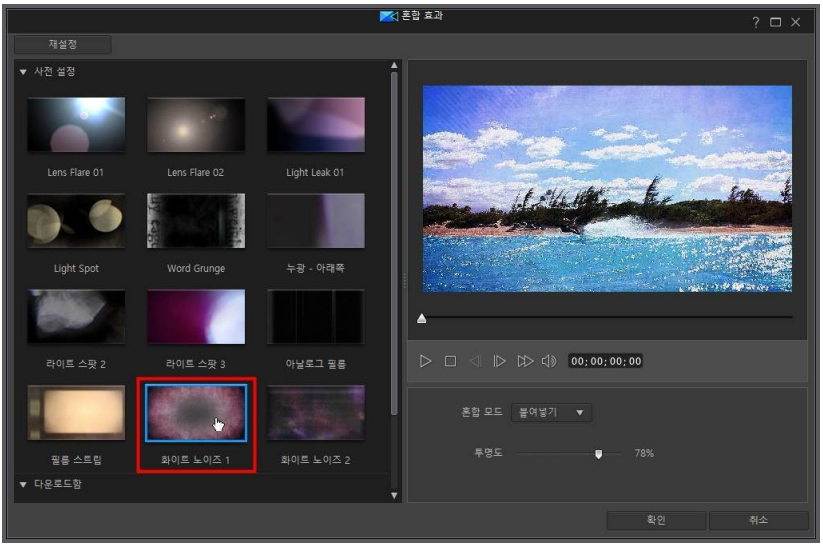
이미지 사전설정/템플릿 혼합

혼합 효과를 이용하면 이미지 사전설정 또는 DirectorZone에서 다운로드한 템플릿과 혼합해서 선택한 클립에 혼합 효과를 만들 수 있습니다.

__참고__: 또는 시간 표시 막대의 서로 다른 트랙에 이미 있는 두 개 클립을 혼합할 수도 있습니다. 자세한 내용은 시간 표시 막대의 클립 혼합을 참조하십시오.

혼합 효과와 이미지 사전설정/템플릿을 혼합하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈의 미디어 라이브러리에서 미디어 클립을 선택하고  단추를 클릭한 다음 **혼합 효과**를 선택합니다.
2. 혼합 효과 창에서 사용 가능한 사전설정 또는 다운로드한 템플릿 중 하나를 선택합니다.

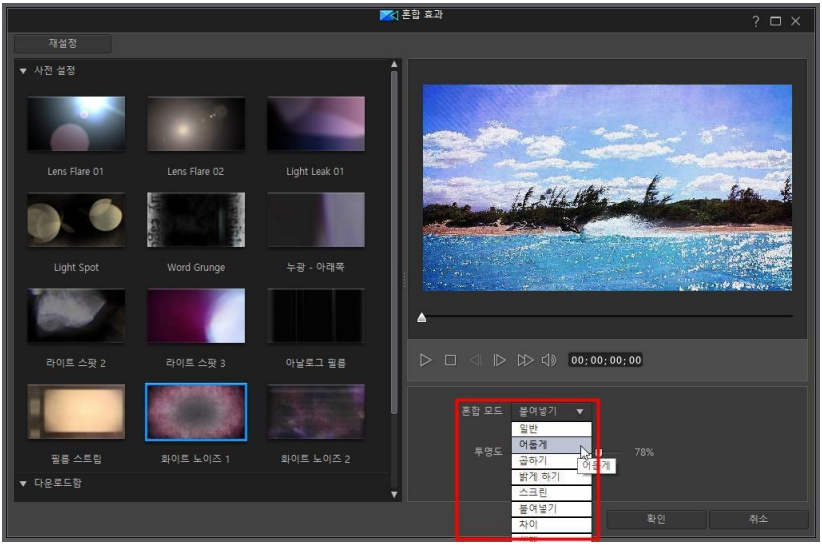


__참고__: __무료 템플릿__을 클릭하여 DirectorZone 에서 추가 이미지 사전설정 템플릿을 다운로드할 수 있습니다.

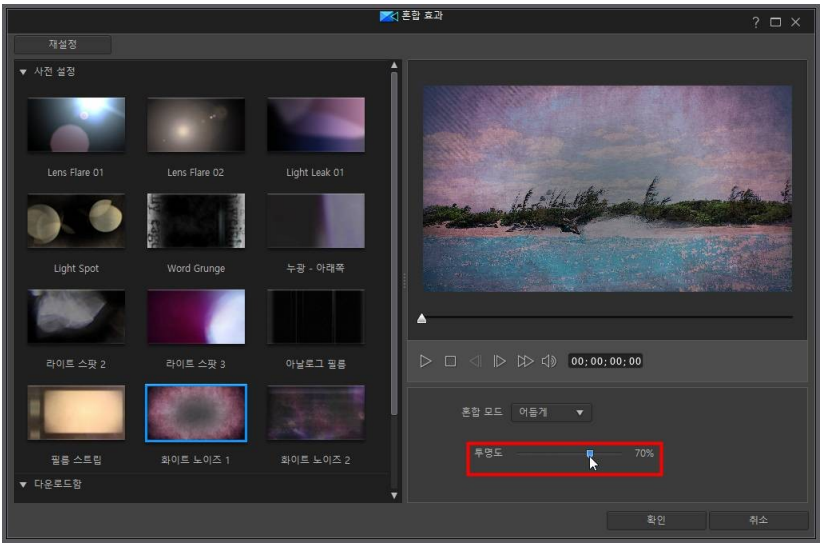
3. 선택한 이미지 사전설정이 비디오 아래의 클립(선택한 미디어 클립)과 혼합되는 방식을 지정하려면 **혼합 모드**를 선택합니다. 8가지 혼합 모드 중에서 선택

할 수 있으며, 각각은 서로 다른 효과를 제공합니다. 아래는 각 혼합 모드에 대한 일반적인 설명입니다. 그러나 각 모드를 선택해 보고 어떤 모드가 비디오에 가장 잘 맞는지 실험해 보는 것이 좋습니다.

- **일반**: 일반은 기본 혼합 모드로, 선택한 이미지 사전설정의 픽셀 색상을 선택한 미디어 클립의 픽셀과 혼합하지 않습니다. 선택한 이미지 사전설정의 픽셀은 미디어 클립의 픽셀 위에 배치되고 혼합되지는 않습니다.
- **어둡게**: 어둡게 혼합 모드는 모든 미디어 클립에서 가장 어두운 픽셀을 혼합한 상태로 유지합니다.
- **곱하기**: 곱하기 혼합 모드는 선택한 이미지 사전설정의 가장 어두운 픽셀 색상은 유지하고 가장 밝은 픽셀은 투명하게 만들어 제어합니다.
- **밝게**: 밝게 혼합 모드는 모든 미디어 클립에서 가장 밝은 픽셀을 혼합한 상태로 유지합니다.
- **스크린**: 스크린 혼합 모드는 곱하기의 반대로, 가장 밝은 픽셀이 유지되므로 가장 어두운 픽셀이 실질적으로 투명하게 됩니다.
- **오버레이**: 오버레이는 곱하기와 스크린 혼합 모드의 효과를 결합합니다. 미디어 클립을 혼합할 때 더 어두운 픽셀의 경우 곱하기 모드처럼 혼합합니다. 더 밝은 픽셀의 경우 스크린 모드처럼 혼합합니다.
- **차이**: 차이는 선택한 미디어 클립의 픽셀 색상에서 가장 밝은 픽셀 색상 값을 뺍니다. 결과로 나타나는 효과는 필름의 네거티브 모양과 유사하지만 더욱 다채롭습니다.
- **색채**: 선택한 이미지 사전설정 픽셀의 색채만을 아래 미디어 클립 픽셀의 밝기 및 채도와 혼합하려면 색채 혼합 모드를 사용합니다.



4. 필요한 경우 **불투명도** 슬라이더를 사용해 효과의 투명도를 설정합니다.



5. **확인**을 클릭하여 혼합 효과 창을 닫고 두 개 클립을 타임라인에 추가합니다.



혼합 효과 창을 닫은 후에는 다시 열어 다른 혼합 모드를 선택하거나 혼합 효과의 불투명도를 조정할 수 없습니다. 시간 표시 막대에 추가한 후 혼합 효과를 편집하려면:

- 이미지 사전설정을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음, **클립 속성 설정 > 혼합 모드 설정**을 선택하여 다른 혼합 모드를 선택합니다. 자세한 내용은 시간 표시 막대의 클립 혼합을 참조하십시오.
- 시간 표시 막대에서 이미지 사전설정을 선택한 다음, 시간 표시 막대 위의 **디자이너** 단추를 클릭하여 PiP 디자이너를 엽니다. 선택한 클립의 불투명도를 조정하는 방법에 대한 자세한 내용은개체 설정 변경을 참조하십시오.

슬라이드 쇼 작성자에서 사용자 지정 슬라이드 쇼 디자인

슬라이드 쇼 작성자를 사용해서 간단하게 사진을 동적 슬라이드 쇼로 전환할 수 있습니다. 슬라이드 쇼 작성자의 단계를 따라 사진을 가져오고, 배경 음악을 추가하고, 멋진 슬라이드 쇼 템플릿을 사용할 수 있습니다.

편집 모듈에서 슬라이드 쇼 작성자에 액세스하려면,  단추를 클릭한 다음 **슬라이드 쇼 작성자**를 선택합니다. 이 플러그인과 사용 가능한 모든 기능에 대한 자세한 설명은 슬라이드 쇼 작성자를 참조하십시오.

페인팅 디자이너에서 손 그림 애니메이션 디자인

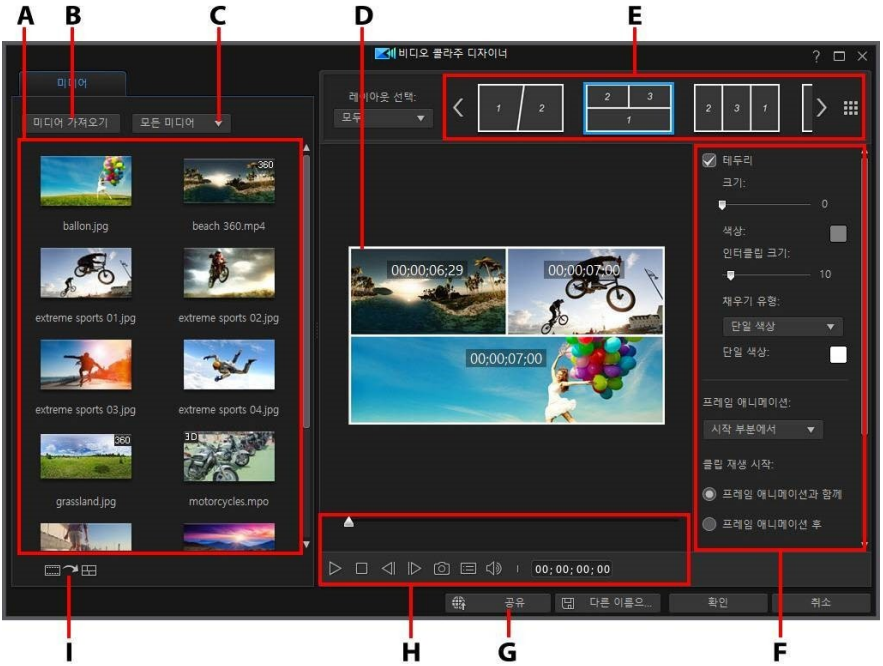
페인팅 디자이너에서 브러시의 어레이를 사용하여 직접 손으로 그린 아트워크를 디자인하여 비디오 프로젝트의 애니메이션을 제작할 수 있습니다.

편집 모듈에서 페인팅 디자이너에 액세스하려면  단추를 클릭한 다음 **페인팅 디자이너**를 선택합니다. 페인팅 디자이너 플러그인과 사용 가능한 모든 기능에 대한 자세한 설명은 페인팅 디자이너 사용을 참조하십시오.

비디오 콜라주 만들기

비디오 콜라주 디자이너*에서는 전문가와 같은 솜씨로 비디오를 편집할 수 있습니다. 비디오 콜라주 디자이너를 열려면 **편집** 모듈에서  단추를 클릭한 다음 **비디오 콜라주 디자이너**를 선택합니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*



A - 미디어 탭, B - 미디어 가져오기, C - 미디어 필터, D - 비디오 콜라주 미리보기, E - 콜라주 템플릿, F - 콜라주 사용 환경 설정, G - DirectorZone에서 공유, H - 미리보기 컨트롤, I - 미디어 슬롯 자동 채우기

비디오 콜라주 만들기를 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. CyberLink PowerDirector가 생성된 비디오를 현재 타임라인 슬라이더 위치에서 타임라인에 추가합니다.

비디오 콜라주 만들기

비디오 콜라주를 만들려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈에서  을 클릭하고 **비디오 콜라주**를 선택합니다.

   ***참고**: 필요한 경우 먼저 MultiCam 디자이너에서 콜라주에 사용할 비디오 클립의 오디오를 동기화한 다음 직접 비디오 콜라주 디자이너로 가져올 수 있습니다.*

2. 미디어 라이브러리에 있는 모든 비디오 및 이미지가 비디오 콜라주 디자이너로 로드됩니다. 필요한 경우 **미디어 가져오기**를 클릭하여 더 가져올 수 있습니다.

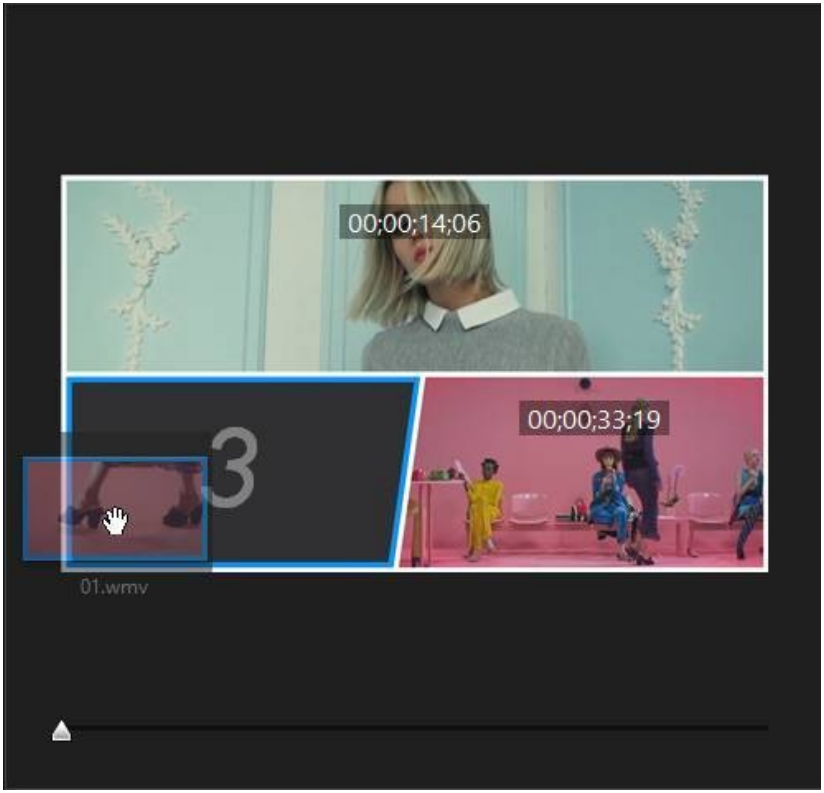
   ***참고**: 사용 가능한 미디어를 필터링하려면 **모든 미디어** 드롭다운을 선택합니다. 또한 이 드롭다운에서 컬러 보드를 선택하여 비디오 콜라주에서 컬러 보드를 사용하도록 선택할 수도 있습니다.*

3. 콜라주 템플릿을 선택하여 레이아웃을 선택합니다.  및  화살표를 사용하여 사용 가능한 모든 콜라주 템플릿을 스크롤하거나  을 클릭하여 콜라주 템플릿 라이브러리 창에서 모두 봅니다. 템플릿을 선택한 다음 재생 단추를 클릭하여 프레임 애니메이션을 미리 봅니다.

   ***참고**: 필요한 경우  을 클릭하여 DirectorZone 에서 더 많은 콜라주 템플릿을 다운로드할 수 있습니다.*

4. 필요에 따라 사용하려는 미디어 클립을 가용한 프레임으로 끕니다.



참고: 클립의 재생 순서는 템플릿에 서수로 표시됩니다.

5. 콜라주 템플릿의 프레임에 미디어 클립이 추가되면 프레임 내에서 클릭한 다음 끌어 위치를 바꿀 수 있습니다.



6. 비디오 클립에 대해 단일 다듬기를 수행하려는 경우 을 클릭하고, 클립을 음소거하려면 을 클릭합니다. 이미지의 경우, 을 클릭하여 표시되는 기간을 설정합니다. 필요에 따라 을 사용하여 클립을 확대 또는 축소합니다.
7. 다음과 같이 콜라주 템플릿 사용 환경 설정을 구성합니다.

- **테두리:** 비디오 콜라주에서 각 클립의 프레임에 테두리가 필요한 경우 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택한 후, 테두리의 **크기** 및 **색상**을 설정합니다. **인터클립 크기** 슬라이더를 사용하여 템플릿에서 클립 사이의 공간을 늘립니다. **채우기 유형** 드롭다운에서, 이 공간을 단일 색상으로 균일하게 채우거나 이미지를 가져와서 약간의 텍스쳐를 줄 수 있습니다.
- **프레임 애니메이션:** 비디오 시작 시(**시작 부분에서**) 또는 비디오를 닫는 동안(**닫는 동안**) 프레임 애니메이션을 시작할지 여부를 선택합니다. 프레임 애니메이션을 비활성화하려면 **끄기**를 선택합니다.

- **클립 재생 시작**: 콜라주에 프레임 애니메이션으 포함되어 있는 경우 프레임 애니메이션과 함께 아니면 애니메이션이 완료된 후 클립 재생을 시작할지 지정합니다.
- **클립 재생 전/후**: 비디오 콜라주의 비디오 클립이 모두 동시에 시작하지 않거나, 콜라주가 끝나기 전에 종료되는 경우, 이 옵션을 사용하여 재생 시작 전 또는 종료 후 프레임에 표시될 항목을 선택할 수 있습니다.

8. **고급 설정** 단추를 클릭하면 비디오 콜라주에 대한 재생 설정을 구성 할 수 있습니다.
9. 플레이어 컨트롤을 사용해 비디오 콜라주를 미리 봅니다. 만족하면 **확인**을 클릭하여 비디오 콜라주 디자이너를 닫고 제작한 비디오를 타임라인의 첫 번째 트랙에 추가합니다.

*참고: 타임라인에서 비디오 콜라주를 클릭한 다음 타임라인 위에 있는 **비디오 콜라주** 기능 단추를 클릭하여 저장한 비디오 콜라주를 추가로 편집할 수 있습니다.*

비디오 콜라주 재생 설정 구성

비디오 콜라주 디자이너에서 **고급 설정** 단추를 클릭하면 다음과 같이 재생 설정을 구성할 수 있습니다.

- **재생 타이밍**: 가져온 클립을 한 번에 모두 재생할지 하나씩 재생할지 선택할 수 있습니다. 또한 입력한 시간만큼 두 번째 클립의 재생을 지연할 수도 있습니다. MultiCam 디자이너에서 클립의 오디오를 처음 동기화한 경우 **MultiCam 디자이너에서**가 자동으로 선택됩니다.
- **콜라주 길이 일치**: 이 드롭다운에서는 사용 가능한 옵션 중 하나를 선택하여 비디오 콜라주의 길이를 설정합니다. MultiCam 디자이너에서 클립의 오디오를 처음 동기화한 경우, 이 기능을 사용할 수 없습니다.

콜라주 템플릿 저장 및 공유하기

비디오 콜라주 프로젝트를 완료한 후에는 라이브러리에 콜라주 템플릿을 저장하여 나중에 사용하거나 DirectorZone에 업로드하여 다른 사람과 공유할 수 있습니다.

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿을 DirectorZone에 업로드합니다. 자세한 내용은 콜라주 템플릿 공유를 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿을 새 템플릿으로 콜라주 템플릿 라이브러리에 저장합니다.

- **확인**을 클릭하면 새 템플릿을 콜라주 템플릿 라이브러리에 저장합니다.

콜라주 템플릿 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 콜라주 템플릿을 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다.

콜라주 템플릿을 공유하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 비디오 콜라주 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.
   - **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
   - **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
   - **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
   - **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

   ***참고**: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.*
   - **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
   - **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.
4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.
5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

Magic Movie 마법사로 빠르게 동영상 제작

편집 작업이 처음이고 언제, 어디서 시작해야 할 지 모르는 경우 Magic Movie 마법사가 유용합니다. Magic Movie 마법사가 완성된 동영상의 가져오기, 스타일, 조절, 미리보기 등 간단한 몇 가지 단계별로 안내합니다.

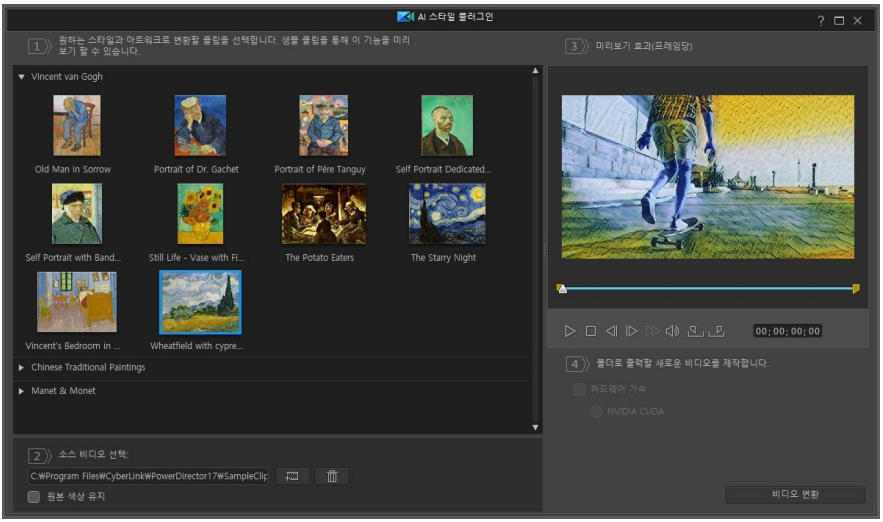
편집 모듈에서 Magic Movie 마법사에 액세스하려면  단추를 클릭한 다음 **Magic Movie 마법사**를 선택합니다. Magic Movie 마법사 플러그인과 사용 가능한 모든 기능에 대한 자세한 설명은 자동 모드를 참조하십시오.

AI 스타일 플러그인을 사용하여 비디오 변환

AI 스타일 플러그인*을 사용하여 비디오를 살아있는 예술 작품으로 변환할 수 있습니다. AI 스타일 플러그인의 엔진은 영상을 프레임 별로 분석하고 지능적으로 브러시 스트로크를 적용하여 비디오를 훌륭한 예술가가 손으로 그린 것처럼 보이게 만듭니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

AI 스타일 플러그인을 열려면 **편집** 모듈에서  단추를 클릭한 다음 **AI 스타일 플러그인**을 선택합니다.



AI 스타일 플러그인을 사용하여 비디오를 예술 작품으로 변환하려면 다음을 수행합니다.

1. **편집** 모듈에서  단추를 클릭하고 **AI 스타일 플러그인**을 선택합니다.
2. 사용 가능한 아트워크 예제들 중에 자신의 비디오를 위해 사용할 스타일을 선택합니다.
3.  단추를 클릭한 다음 **하드 드라이브에서 가져오기**를 클릭해 컴퓨터 하드 드라이브에서 클립을 가져오거나 **미디어 룸에서 가져오기**를 클릭해 미디어 룸 라이브러리의 기존 미디어에서 클립을 가져옵니다.
4. 가져올 클립을 선택한 다음, **열기/확인**을 클릭하여 AI 스타일 플러그인 창으로 가져옵니다.
5. 변환된 비디오 클립에 비디오 클립의 원래 색을 사용하려면 **원본 색상 유지** 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하지 않으면, 변환된 비디오는 선택된 아트워크 예제의 색 구성표를 사용합니다.
6. 필요한 경우, 다음을 수행하여 가져온 비디오 클립의 길이를 자를 수 있습니다:

- 플레이어 컨트롤을 사용해 비디오 클립의 원하는 시작 지점을 찾은 다음  을 클릭합니다.

- 플레이어 컨트롤을 사용해 비디오의 원하는 종료 지점을 찾은 다음  을 클릭합니다.
- 비디오 클립의 시간 표시 막대에서 마커를 끌어 원하는 시작 시간과 종료 시간을 직접 설정합니다.



7. 필요한 경우, 비디오가 어떤 모양이 될지를 미리 볼 수 있지만, 한 번에 한 프레임만  단추를 사용하여 비디오를 탐색합니다.

***참고**: AI 스타일 플러그인은 변환된 비디오의 각 프레임을 생성하기 위해 많은 시스템 자원을 필요로 하기 때문에 일반적인 비디오 재생 미리보기는 사용할 수 없습니다.*

8. **비디오 변환** 단추를 클릭하여 새 비디오 파일을 생성합니다. 파일이 생성되고 난 후, 미디어 라이브러리로 파일을 자동으로 가져옵니다.

장 7:

작품 내 미디어 정렬

미디어를 미디어 라이브러리에 보관하면 **편집** 모듈에서 미디어 클립을 편집 작업 영역에 추가해서 비디오 작품을 하나로 만들 수 있습니다. 전달하고 싶은 스토리 순서로 미디어 클립을 추가합니다.

참고: CyberLink PowerDirector 작업 영역의 시간 표시 막대 모드를 이용해 편집이 더 자유롭고 작품 내 이동이 간편해집니다. 타임라인 모드, 타임라인 순서 및 타임라인 동작 섹션을 참조하면 가장 뛰어난 모드를 얻을 수 있습니다. 편집 모드에서 사용할 수 있는 기능에 대한 자세한 내용은 스토리보드 모드를 참조하십시오.

다음과 같은 몇 가지 프로그램 기능을 활용해 비디오 작품 내 미디어 정렬을 보조할 수 있습니다.

- **Magic Movie 마법사**: 라이브러리의 미디어 클립과 효과를 이용해 자동으로 동영상을 만듭니다. 자세한 내용은 Magic_Movie_마법사로 간편하게 동영상 제작을 참조하십시오.
- **슬라이드 쇼 작성자**: 몇 가지 간단한 단계로 자동으로 사진을 슬라이드 쇼로 만듭니다. 자세한 내용은 슬라이드 쇼 작성자에서 사용자 지정 슬라이드 쇼 디자인을 참조하십시오.
- **익스프레스 프로젝트**: 다수의 프로젝트 템플릿 중 편집 프로세스의 속도를 높이는 데 도움이 되는 템플릿을 선택합니다. 자세한 내용은 익스프레스 프로젝트 사용을 참조하십시오.
- **시간 표시 막대 마커***: 시간 표시 막대에 더 정밀한 미디어 클립 배치를 위해 시간 표시 막대 눈금 표시에 추가합니다. 자세한 내용은 시간 표시 막대 마커를 참조하십시오.
- **음악 비트 탐지***: 이 기능을 이용해 음악 비트 클립 마커를 클립 마커 트랙에 추가해서 음악에 미디어 클립을 정렬하는 데 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 음악 비트 탐지를 참조하십시오.
- **오디오 동기화**: 오디오 동기화 기능을 사용해 여러 시간 표시 막대 트랙에 있는 2개 이상의 클립을 동기화할 수 있습니다. 자세한 내용은 오디오로 클립 동기화를 참조하십시오.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

시간 표시 막대에 비디오 클립과 이미지 추가

비디오 작품을 만들려면 **편집** 모듈에서 비디오 클립과 이미지를 타임라인의 비디오 트랙에 추가합니다.

미디어를 어떤 트랙에 추가할 수 있는지 확실하지 않을 경우, 미디어 라이브러리의 클립을 선택합니다. 미디어를 추가할 수 있는 시간 표시 막대 트랙이 "점등"됩니다. 어떤 트랙에 어떤 미디어를 추가할 수 있는지에 대한 자세한 정보는 시간 표시 막대 트랙 참조.

***참고**: 스토리보드 보기가 타임라인 모드보다 간단하기 때문에 스토리보드 모드를 이용해 비디오 클립과 이미지 추가하는 것을 선호할 수 있습니다. 그러나 스토리보드 모드에서는 클립을 첫 번째 트랙에만 추가할 수 있습니다. 따라서 이 섹션에서는 모든 작업 과정에 타임라인 모드를 사용합니다.*

시간 표시 막대에 있는 모든 비디오 트랙의 어느 위치에서든 비디오 클립과 이미지를 추가할 수 있습니다. 전달하려는 스토리 순서대로 미디어를 시간 표시 막대 트랙에 배치합니다.

***참고**: 미디어를 시간 표시 막대의 정확한 위치에 추가하려면 시간 표시 막대 마커 사용을 고려하십시오. 자세한 내용은 시간 표시 막대 마커 추가를 참조하십시오.*

미디어를 시간 표시 막대에 있는 기존의 미디어 클립에 삽입하거나 놓은 경우, 걱정하지 마십시오. CyberLink PowerDirector가 물결 편집 기능을 사용하도록 알려서 미디어를 덮어쓰기, 삽입, 바꾸기, 분할, 다듬기, 전환, 가속해서 원하는 위치에 간편하게 배치할 수 있습니다.

비디오 클립이나 이미지를 시간 표시 막대 트랙에 추가한 후에 시간 표시 막대 위의 **디자이너** 단추를 클릭해 PiP 디자이너에서 속성을 편집합니다. 자세한 내용은 PiP 디자이너에서 미디어 수정을 참조하십시오.

***참고**: 트랙 관리자는 시간 표시 막대에 여러 트랙을 추가할 수 있도록 해서 비디오에 동시에 99개까지 PiP 개체를 표시할 수 있도록 합니다. 자세한 내용은 트랙 관리자 참조.*

비디오 클립 및 이미지 추가

시간 표시 막대에 있는 모든 비디오 트랙과 어느 위치에서든 비디오 클립과 이미지를 추가할 수 있습니다.

***참고**: 시간 표시 막대에 비디오 클립을 추가하면 CyberLink PowerDirector가 연결된 오디오 트랙에 해당 오디오 트랙(있는 경우)을 자동으로 추가합니다.*

작업 영역에 비디오 클립 또는 이미지를 삽입하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

***참고**: PowerDirector 365 구독 사용자의 경우, CyberLink Application Manager에서 다운로드된 스톡 비디오를 수동으로 가져와야 합니다. 기본적으로, 스톡 비디오 파일은 다음 폴더에 다운로드됩니다: C:\Users\Public\CyberLink\Downloaded Video*

- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 미디어를 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 미디어를 선택한 다음  를 클릭해 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 미디어를 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 미디어를 마우스 오른쪽 단추로 선택한 다음 **선택한 트랙에 삽입**을 클릭해서 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.

또는 수동으로 미디어 클립을 원하는 비디오 트랙 위치로 끌어서 이동하면 시간 표시 막대에 추가할 수 있습니다.

시간 표시 막대에 클립을 추가할 때(삽입 또는 끌어서 이동하기와 드롭) 시간 표시 막대 슬라이더가 기존 클립 위에 있거나 기존 클립에 드롭한 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **덮어쓰기**: 선택하면 기존 클립을 추가된 새 클립으로 덮어씁니다.
- **삽입**: 클립을 분할하고 새 클립을 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 클립을 현재 트랙 오른쪽으로만 이동합니다.
- **삽입 및 모든 클립 이동**: 클립을 분할하고 새 클립을 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 삽입한 클립의 오른쪽에 있는 시간 표시 막대의 미디어 클립을 모두 옮깁니다.
- **크로스페이드**: 클립을 기존 클립 일부 위에 놓고 자동으로 두 클립 사이에 전환 효과를 추가할 경우 선택합니다. 양쪽 클립에 해당 오디오 트랙의 오디오가 있을 경우 CyberLink PowerDirector가 비디오 트랙에 페이드 전환 효과를 사용하고 지속적으로 오디오 전환 효과를 유지합니다.

***참고**: **크로스페이드** 옵션은 트랙 컨텐트를 덮어쓰지 않으며 대신 두 클립 사이에 오버랩 전환을 추가합니다. 자세한 내용은 전환 동작 설정을 참조하십시오. 새 클립의 끝이 트랙의 기존 컨텐트 위에 없을 경우에만 **크로스페이드** 옵션을 이용할 수 있습니다.*

- **바꾸기**: 선택하면 현재 시간 표시 막대에 있는 클립이 새 클립으로 바뀝니다. 현재 시간 표시 막대의 컨텐트 구조를 변경하지 않으려 할 경우 이 옵션을 사용합니다.

***참고**: 바꾸려는 클립 길이가 새로 추가된 비디오 클립보다 짧으면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 비디오 클립을 다듬어 원래 클립 길이로 맞춥니다. 이미지의 경우 CyberLink PowerDirector가 자동으로 크기를 조정해서 원본 클립 길이에 맞춥니다.*

비디오 파일을 삽입할 때 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 표시 막대 트랙에 있는 두 클립 간격 사이에 있을 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **다음어 맞춤**: CyberLink PowerDirector가 자동으로 비디오 클립의 끝을 다음 어 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞추게할 경우 선택합니다.

***참고**: 또한 이 기능은 이미지 클립을 간격이 더 긴 시간 표시 막대 간격에 삽입할 때도 사용할 수 있습니다.*

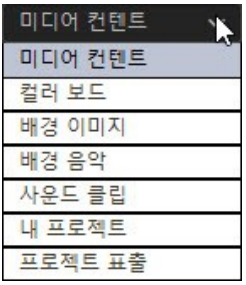
- **가속해서 맞춤**: CyberLink PowerDirector가 자동으로 비디오 클립을 가속해서 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞추게할 경우 선택합니다.

컬러 보드 및 배경 이미지 추가

컬러 보드를 사용하여 비디오에 단색 컬러 프레임을 삽입할 수 있습니다. 컬러 보드는 비디오 클립 사이의 빠른 전환이나 타이틀과 엔딩 크레딧의 배경으로 매우 유용합니다. 배경 이미지는 PiP 개체, 타이틀 등에 대해 재미있고 창의적인 환경을 제공합니다.

***참고**: 미디어 룸에서 사용자 지정 컬러 보드를 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 새 컬러 보드 만들기를 참조하십시오.*

 을 클릭해 탐색기 보기를 열거나 **미디어 컨텐트** 드롭다운에서 **컬러 보드** 또는 **배경 이미지**를 선택해 미디어 라이브러리에서 컬러 보드와 배경 이미지를 찾을 수 있습니다.



작업 영역에 컬러 보드 또는 배경 이미지를 삽입하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 컬러 보드나 배경 이미지를 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 미디어를 선택한 다음  를 클릭해 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 컬러 보드나 배경 이미지를 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 미디어를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **선택한 트랙에 삽입**을 선택해 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.

또는 수동으로 컬러 보드 또는 배경 이미지를 원하는 비디오 트랙 위치로 끌어서 이동하면 시간 표시 막대에 추가할 수 있습니다.

시간 표시 막대에 컬러 보드 또는 배경 이미지를 추가할 때(삽입 또는 끌어서 이동하기와 드롭) 시간 표시 막대 슬라이더가 기존 클립 위에 있거나 기존 클립에 드롭한 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **덮어쓰기**: 선택하면 기존 클립을 추가된 컬러 보드/배경 이미지로 덮어씁니다.
- **삽입**: 클립을 분할하고 두 부분 사이에 컬러 보드/배경 이미지를 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 클립을 현재 트랙 오른쪽으로만 이동합니다.
- **삽입 및 모든 클립 이동**: 클립을 분할하고 두 부분 사이에 컬러 보드/배경 이미지를 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 삽입한 클립의 오른쪽에 있는 시간 표시 막대의 미디어 클립을 모두 옮깁니다.
- **크로스페이드**: 컬러 보드/배경 이미지를 기존 클립의 일부 위에 놓고 자동으로 두 클립 사이에 전환 효과를 추가할 경우 선택합니다.

***참고**: **크로스페이드** 옵션은 트랙 컨텐트를 덮어쓰지 않으며 대신 두 클립 사이에 오버랩 전환을 추가합니다. 자세한 내용은 전환 동작 설정을 참조하십시오. 새 클립의 끝이 트랙의 기존 컨텐트 위에 없을 경우에만 **크로스페이드** 옵션을 이용할 수 있습니다.*

- **바꾸기**: 선택하면 현재 시간 표시 막대에 있는 클립이 컬러 보드/배경 이미지로 바뀝니다. 현재 시간 표시 막대의 컨텐트 구조를 변경하지 않으려 할 경우 이 옵션을 사용합니다.

***참고**: 바꾸려는 클립 길이가 새로 추가된 클립보다 길거나 짧으면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 다듬어 원래 클립 길이로 맞춥니다.*

컬러 보드 또는 배경 이미지를 삽입할 때 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 표시 막대 트랙의 두 클립 사이에 있을 경우, 이 물결 편집 옵션을 사용해 클립을 사용하도록 알림이 표시됩니다.

- **다듬어 맞춤**: 선택하면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 컬러 보드/배경 이미지 길이를 설정해서 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞춥니다.

컬러 보드 색상 변경

타임라인에 컬러 보드를 추가한 후 색상을 변경하려면 컬러 보드를 선택한 다음 **색 변경** 단추를 클릭합니다.

색상 선택기를 사용하여 컬러 보드 색상 변경

색상 선택기를 사용해 컬러 보드의 색상을 변경하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 타임라인에서 컬러 보드를 선택한 다음 **색 변경** 단추를 클릭합니다.
2. **색상 선택기에서**를 선택합니다.
3. 색상 팔레트에서 다음을 수행합니다.
   - 기본 색상 하나를 선택합니다.
   - 색상 선택 기능을 사용해 색상을 선택하고 우측의 레벨러를 사용해 음영을 조정합니다.
   - 원하는 HSL 또는 RGB 값을 입력합니다.
4. **확인**을 클릭하여 색상 팔레트를 닫고 타임라인에서 컬러 보드의 색상을 변경합니다.

미디어 파일에서 컬러 보드 색상 변경

미리보기 창에서 픽셀을 선택해 컬러 보드의 색상을 변경하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 미디어 클립을 사용하려는 타임라인에 추가해 컬러 보드의 색상을 변경합니다.
2. 타임라인에서 컬러 보드를 선택한 다음 **색 변경** 단추를 클릭합니다.
3. **미리보기에서**를 선택합니다.
4. 필요한 경우 재생 컨트롤을 사용해 사용하려는 색상이 포함된 비디오 프레임을 찾아서 컬러 보드를 만듭니다.
5. 미리보기에서 색상 선택 창에서 스포이드를 사용해 사용하려는 비디오 미리보기 이미지의 픽셀을 선택해 컬러 보드를 만듭니다.
6. **확인**을 클릭하여 창을 닫고 타임라인에서 컬러 보드의 색상을 변경합니다.

새 컬러 보드 만들기

CyberLink PowerDirector의 색상 선택기를 사용하거나 미디어 파일 미리보기 창에서 영역을 선택해 사용자 지정 컬러 보드를 만들 수 있습니다.

색상 선택기를 사용한 컬러 보드 만들기

색상 선택기를 사용해 컬러 보드를 만들려면 다음과 같이 하십시오.

1.  단추를 클릭합니다.
2. **색상 선택기에서**를 선택합니다.
3. 색상 팔레트에서 다음을 수행합니다.
   - 기본 색상 하나를 선택합니다.
   - 색상 선택 기능을 사용해 색상을 선택하고 우측의 레벨러를 사용해 음영을 조정합니다.
   - 원하는 HSL 또는 RGB 값을 입력합니다.
4. **확인**을 클릭해 색상 팔레트를 닫고 새 컬러 보드를 미디어 라이브러리에 추가합니다.

미디어 파일에서 컬러 보드 만들기

미리보기 창에서 픽셀을 선택해 컬러 보드를 만들려면 다음과 같이 하십시오.

1. 미디어 클립을 사용하려는 시간 표시 막대에 추가해 컬러 보드를 만듭니다.
2. 필요한 경우 재생 컨트롤을 사용해 사용하려는 색상이 포함된 비디오 프레임을 찾아서 컬러 보드를 만듭니다.
3. 미디어 파일을 시간 표시 막대에서 선택해야 합니다. 즉, 미디어 파일 미리보기가 미리보기 창에 표시되어야 합니다.
4.  단추를 클릭합니다.
5. **미리보기에서**를 선택합니다.

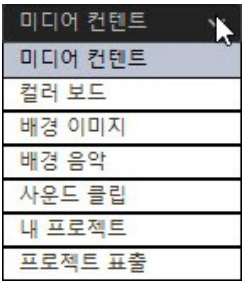
6. 미리보기에서 색상 선택 창에서 스포이드를 사용해 사용하려는 비디오 미리보기 이미지의 픽셀을 선택해 컬러 보드를 만듭니다.
7. **확인**을 클릭해 창을 닫고 새 컬러 보드를 미디어 라이브러리에 추가합니다.

오디오 클립 추가

CyberLink PowerDirector에서는 음악, 사운드 효과 또는 내레이션 같은 오디오 클립을 프로젝트에 추가할 수 있습니다. 자신의 오디오 파일을 미디어 라이브러리로 가져오거나, 제공된 배경 음악과 사운드 클립을 사용할 수 있습니다.

배경 음악 및 사운드 클립

 을 클릭하여 탐색기 보기를 열거나 **미디어 컨텐트** 드롭다운에서 **배경 음악** 또는 **사운드 클립**을 선택하여 미디어 라이브러리에서 배경 음악 및 사운드 클립을 찾을 수 있습니다.



특정 배경 음악 트랙 또는 사운드 클립을 선택한 다음, 필요에 따라 재생 단추를 눌러 미리봅니다.

__참고__: 배경 음악 트랙 또는 사운드 클립을 프로젝트에서 사용하려면, 먼저 해당 항목의 오른쪽에 있는  *를 클릭하여 컴퓨터에 다운로드해야 합니다.*

타임라인에 오디오 클립 추가

편집 모듈에서 오디오 클립을 비디오 트랙의 오디오 부분, 음성 트랙, 음악 트랙 등에 추가할 수 있습니다.

***참고**: 오디오를 시간 표시 막대에 추가한 후 오디오 편집기 또는 AudioDirector에서 편집하거나 오디오 믹싱 룸에서 믹스할 수 있습니다.*

오디오를 어떤 트랙에 추가할 수 있는지 확실하지 않을 경우, 미디어 라이브러리의 클립을 선택합니다. 타임라인에서 오디오를 추가할 수 있는 트랙 옆에 있는 아이콘은 파란색이 됩니다. 어떤 트랙에 어떤 미디어를 추가할 수 있는지에 대한 자세한 정보는 시간 표시 막대 트랙 참조.

***참고**: 트랙 관리자에서 프로젝트의 시간 표시 막대에 여러 오디오 트랙을 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 트랙 관리자 참조.*

작업 영역에 오디오를 삽입하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

***참고**: 오디오를 시간 표시 막대의 정확한 위치에 추가하려면 시간 표시 막대 마커 사용을 고려하십시오. 자세한 내용은 시간 표시 막대 마커 추가를 참조하십시오.*

- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 오디오를 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 오디오 파일을 선택한 후 다음을 클릭합니다.
  -  : 선택한 비디오 트랙의 오디오 부분에 추가합니다.
  -  : 음성 트랙에 추가합니다.
  -  : 음악 트랙에 추가합니다. 음악 트랙은 항상 시간 표시 막대에서 맨 아래 트랙에 해당합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 오디오를 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 오디오 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후 다음을 선택합니다.
  - **음성 트랙에 추가**: 음성 트랙에 추가합니다.
  - **음악 트랙에 추가**: 음악 트랙에 추가합니다. 음악 트랙은 항상 시간 표시 막대에서 맨 아래 트랙에 해당합니다.

또는 수동으로 오디오 클립을 끌어서 시간 표시 막대에 있는 오디오 트랙의 원하는 위치에 놓을 수 있습니다.

***참고**: 이용 가능한 오디오 트랙의 오디오 클립 2개 사이에 전환을 추가할 수 있습니다. 이렇게 하려면 전환 룸으로 이동한 다음 전환 라이브러리 필터 드롭 다운 목록에서 **오디오**를 선택합니다. 클립 2개 사이의 전환 추가에 대한 자세한 내용은 전환 사용 참조.*

시간 표시 막대에 오디오를 추가할 때(삽입 또는 끌어서 이동하기와 드롭) 시간 표시 막대 슬라이더가 기존 클립 위에 있거나 기존 클립에 드롭한 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **덮어쓰기**: 선택하면 기존 클립을 추가된 새 오디오 클립으로 덮어씁니다.
- **삽입**: 클립을 분할하고 새 오디오 클립을 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 클립을 현재 트랙 오른쪽으로만 이동합니다.
- **삽입 및 모든 클립 이동**: 클립을 분할하고 새 오디오 클립을 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 삽입한 클립의 오른쪽에 있는 시간 표시 막대의 미디어 클립을 모두 옮깁니다.
- **크로스페이드**: 오디오를 기존 클립 일부 위에 놓고 자동으로 두 클립 사이에 지속적인 전환 효과를 추가할 경우 선택합니다.

***참고**: **크로스페이드** 옵션은 트랙 컨텐트를 덮어쓰지 않으며 대신 두 클립 사이에 전환을 추가합니다. 새 클립의 끝이 트랙의 기존 컨텐트 위에 없을 경우에만 **크로스페이드** 옵션을 이용할 수 있습니다.*

- **바꾸기**: 선택하면 현재 시간 표시 막대에 있는 오디오 클립이 새 오디오 클립으로 바뀝니다. 현재 시간 표시 막대의 컨텐트 구조를 변경하지 않으려 할 경우 이 옵션을 사용합니다.

***참고**: 바꾸려는 오디오 클립 길이가 새로 추가된 오디오 클립보다 짧으면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 오디오 클립을 다듬어 원래 클립 길이로 맞춥니다.*

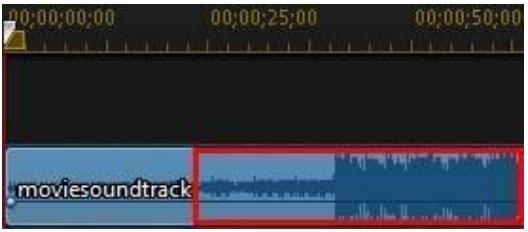
오디오를 삽입할 때 시간 표시 막대 슬라이더가 오디오 시간 표시 막대 트랙에 있는 두 클립 간격 사이에 있을 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **다듬어 맞춤**: CyberLink PowerDirector가 자동으로 오디오 클립의 끝을 다듬어 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞추게할 경우 선택합니다.
- **가속해서 맞춤**: CyberLink PowerDirector가 자동으로 오디오 클립을 가속해서 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞추게할 경우 선택합니다.

오디오 동기화

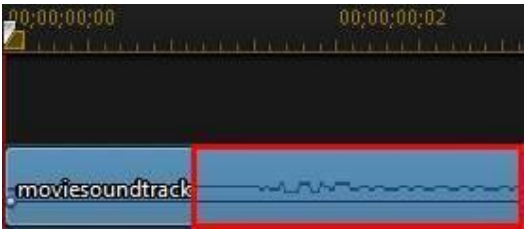
별도의 오디오를 시간 표시 막대의 오디오 트랙에 추가할 때 작품 내 비디오와 동기화해야 합니다. CyberLink PowerDirector가 시간 표시 막대에 추가된 각 클립의 오디오 파형을 표시합니다. 오디오 클립을 다듬거나 분할할 때 뿐만 아니라 작품 속 오디오와 비디오를 동기화할 때도 파형이 유용합니다.

***참고**: 오디오 클립의 오디오를 비디오 클립의 오디오와 동기화할 경우(소스 오디오가 같기 때문에), 오디오 동기화를 사용해 클립을 동기화할 수 있습니다.*



나아가 더 정확한 동기화를 위해 시간 표시 막대를 확대해서 파형을 1/10 프레임 수준으로 볼 수 있습니다.

__참고__: 오디오 클립의 파형이 표시되지 않을 경우 사용 환경 설정에서 이 옵션이 활성화되지 않았기 때문일 수 있습니다. __시간 표시 막대에 사운드 파형 표시__를 일반 사용 환경 설정에서 선택해 다시 활성화할 수 있습니다.



확대한 후에 파형과 시간 표시 막대 마커를 함께 사용해 비디오 작품 속 미디어를 더 정확하게 동기화할 수 있습니다.

음악 비트 탐지

CyberLink PowerDirector의 음악 비트 탐지* 기능을 사용하면 비디오 작품에서 오디오 클립 또는 음악을 포함한 비디오 클립을 분석할 수 있습니다. 분석 후, 작품에서 오디오를 비디오에 손쉽게 동기화할 수 있도록 음악 비트 클립 마커가 클립 마커 트랙에 추가됩니다. 또한 수동으로 음악 비트 클립 마커를 추가할 수 있습니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

그 다음 이 음악 비트 클립 마커를 이용해 미디어와 추가된 음악을 더 정밀하게 정렬하고 동기화할 수 있습니다.

음악 비트 클립 마커를 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 오디오 클립 또는 음악을 포함한 비디오 클립을 시간 표시 막대에 추가합니다.
2. 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **음악 비트 자동 탐지 사용**을 선택합니다. 음악 비트 자동 탐지 창이 열립니다.
3. 슬라이더를 이용해 **비트 마커 간 최소 시간**을 설정합니다. 예를 들어, 음악 비트가 초당 1회인 경우 다른 비트마다 미디어를 배치하고 싶으면 슬라이더를 설정해 마커가 2.0초 마다 적용되게 할 수 있습니다.
4. **탐지**를 클릭합니다. CyberLink PowerDirector가 클립을 분석한 다음 음악 비트 클립 마커를 탐지해서 클립 마커 트랙에 적용합니다.
5. **적용하다**을 클릭해 음악 비트 탐지 창을 닫습니다.

음악 비트 클립 마커가 추가된 경우 시간 표시 막대 트랙에 추가할 때 미디어가 마커에 맞추어집니다.



음악 비트 클립 마커가 클립에 연결된다는 점도 유의하십시오. 따라서 시간 표시 막대에서 클립을 이동하면 트랙에서 해당 음악 비트 클립 마커가 함께 이동됩니다.

음악 비트 클립 마커를 제거하려면 다음 중 한 가지 작업을 수행합니다.

- 음악 클립을 시간 표시 막대에서 제거합니다.
- 클립 마커 트랙의 음악 비트 마커를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음, **선택한 클립 마커 제거**를 선택합니다.
- 클립 마커 트랙을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **음악 비트 클립 마커 모두 제거**를 선택합니다.

음악 비트 클립 마커 수동 추가

클립 마커 트랙에 음악 비트 클립 마커를 수동으로 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 오디오 클립 또는 음악을 포함한 비디오 클립을 시간 표시 막대에 추가합니다.
2. 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **음악 비트 자동 탐지 사용**을 선택합니다. 음악 비트 자동 탐지 사용 창이 열립니다.
3. 필요한 경우 배율 도구를 사용해 선택한 클립의 오디오 파형을 확대합니다.
4. 음악 비트 클립 마커를 추가하려는 오디오 파형 위에 시간 표시 막대 슬라이더를 수동으로 끌어 놓습니다.
5. **추가**(또는 키보드의 A키 누름)를 클릭해 현재 위치에 음악 비트 클립 마커를 추가합니다.
6. 추가를 원하는 음악 비트 클립 마커 수 만큼 위 단계를 반복합니다.
7. **적용하다**을 클릭해 음악 비트 탐지 창을 닫습니다.

***참고**: 또한 플레이어 컨트롤을 사용해 클립을 재생한 다음 비트가 들릴 때 **추가** 단추(또는 키보드의 A 키 누름)를 계속 클릭해서 음악 비트 클립 마커를 추가할 수 있습니다.*

오디오로 클립 동기화

오디오 소스가 같은 클립이 2개 이상일 경우 오디오 동기화를 사용해 시간 표시 막대의 클립 시작 위치를 정렬해 클립을 모두 동기화할 수 있습니다.

***참고**: 이 기능을 사용해 비디오와 오디오 클립을 모두 동기화할 수 있습니다.*

오디오로 클립을 2개 이상 동기화하려면* 다음과 같이 하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

1. 시간 표시 막대에서 동기화하려는 클립을 모두 선택합니다.
2. 클립을 선택한 후에 표시되는 **오디오 동기화** 기능 단추를 클릭합니다.
3. CyberLink PowerDirector가 선택된 클립을 모두 분석한 다음 클립을 재정렬해서 오디오를 동기화합니다.

장 8:

미디어 편집

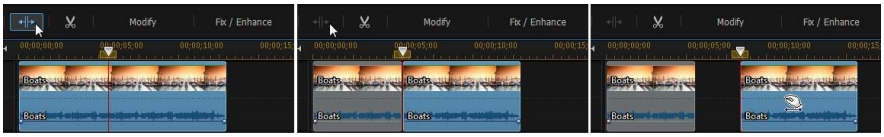
비디오 클립, 오디오 파일, 이미지가 편집 작업 영역/시간 표시 막대에 있는 경우 편집을 시작할 수 있습니다. 편집은 여러 기능을 포괄하는 광범위한 용어로 여기에는 분할, 다듬기, 수정 적용 등 많은 부분이 포함됩니다.

***참고**: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 미디어 편집 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 기능 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 편집 과정 중 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.*

이 섹션에서는 **편집** 모듈에서 미디어 클립에 대해 수행할 수 있는 모든 편집 작업에 대해 설명합니다.

클립 분할

시간 표시 막대의 모든 트랙에 있는 미디어 클립을 신속하게 2개의 클립으로 분할할 수 있습니다. 분할하려면 시간 표시 막대 슬라이더(또는 플레이어 컨트롤 사용)를 분할하려는 클립 위치로 이동합니다. 그 다음  단추를 클릭해 2개의 클립으로 분할하면 하나씩 별도로 움직일 수 있습니다.



또한 이 기능을 사용하면 미디어 클립에서 원치 않는 부분을 신속히 제거하거나 두 부분 사이에 다른 미디어를 삽입할 수 있습니다.

비디오 및 오디오 클립 다듬기

다듬기 기능을 이용해 비디오와 오디오 클립에서 불필요한 부분을 제거합니다. 단일 다듬기 기능을 사용해 비디오 클립의 시작 또는 종료 부분을 다듬거나 다중 다듬기 기능을 사용해 한 번에 여러 부분을 제거할 수 있습니다. 오디오 다듬기 기능을 통해 파형을 사용해 오디오를 시각적으로 다듬기합니다. 또한 타임라인에서 비디오와 오디오 클립을 수동으로 올바르게 다듬기할 수 있습니다.

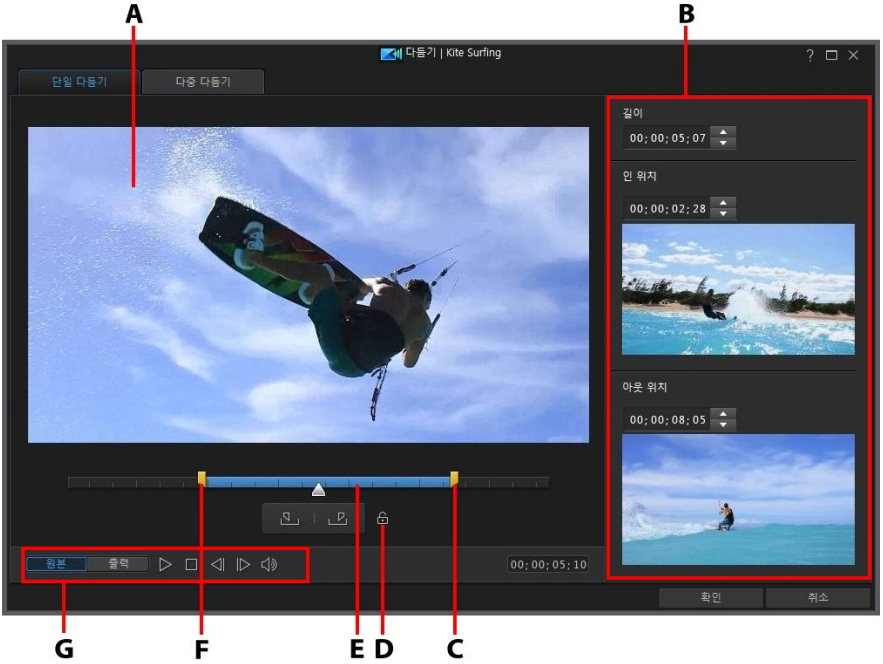
***참고**: 미디어 클립을 다듬어도 프로그램이 원본 소스 미디어 내용을 삭제하지는 않습니다. 요청한 편집을 클립에 표시만 한 다음 제작 중에 최종 비디오를 렌더링할 때 편집 내용이 적용됩니다.*

비디오 클립 다듬기

비디오 클립을 다듬기하려면 시간 표시 막대에서 비디오 클립을 선택한 다음, 시간 표시 막대 위의  단추를 클릭합니다.

단일 다듬기 실행

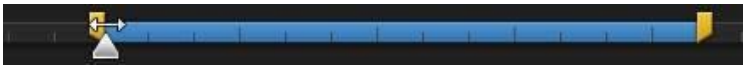
비디오 다듬기 기능을 사용해 시간 표시 막대의 비디오 클립 시작과 종료 시 불필요한 부분을 신속히 잘라냅니다.



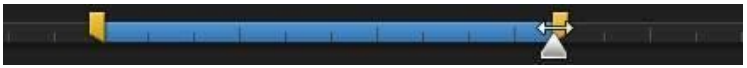
A - 미리보기 영역, B - 클립에 표시된 위치, C - 마크 아웃 위치 슬라이더, D - 길이 잠금, E - 선택한 컨텐트, F - 플레이어 컨트롤, G - 마크 인 위치 슬라이더

비디오를 다듬으려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 다듬으려는 비디오 클립을 선택한 다음 시간 표시 막대 위의 **다듬기** 단추를 클릭합니다.
2. 필요한 경우, **단일 다듬기** 탭을 클릭합니다.
3. 플레이어 컨트롤을 사용해 클립 다듬기를 시작하려는 위치를 찾은 다음 을 클릭해 마크 인 위치를 설정하거나 마크 인 위치 슬라이더를 이 위치로 끌어 놓습니다.



4. 플레이어 컨트롤을 사용해 클립 다듬기를 종료하려는 위치를 찾은 다음 을 클릭해 마크 아웃 위치를 설정하거나 마크 아웃 위치 슬라이더를 이 위치로 끌어 놓습니다.



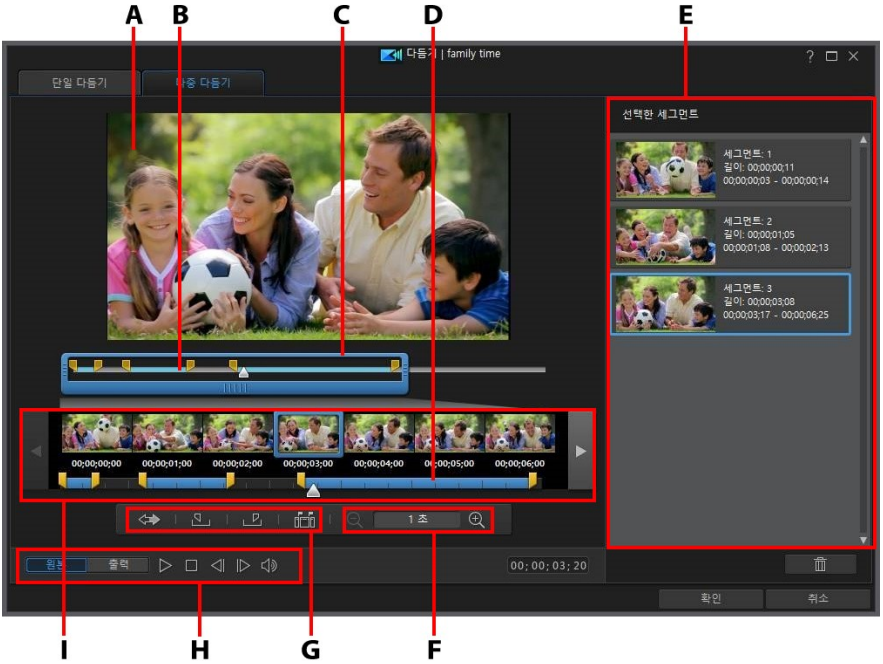
***참고**: 을 클릭하여 다음을 비디오의 길이를 잠글 수 있습니다. 잠기면 선택한 내용을 클릭해서 다듬으려는 정확한 위치로 끄십시오.*

5. 필요한 경우, **출력**을 클릭한 다음 플레이어 컨트롤의 재생 단추를 클릭해서 다듬기한 클립이 어떻게 보이는지 미리보기할 수 있습니다. 원본 비디오를 재생하려면 **원본**을 클릭합니다.
6. 변경 사항을 설정하고 클립을 다듬으려면 **확인**을 클릭합니다.

***참고**: 언제든 다듬기한 클립을 가공하려면 다듬기 창에 다시 들어갈 수 있습니다. 또한 시간 표시 막대에 있는 비디오 클립의 다듬어진 가장자리를 끌기할 수도 있습니다.*

다중 다듬기 수행

다중 다듬기 기능을 사용하면 한 번에 하나 이상의 비디오 세그먼트를 다듬을 수 있으며 원본 비디오와 독립적인 클립 시리즈가 생성됩니다.



A - 미리보기 영역, B - 시간 표시 막대, C - 시간 표시 막대 돋보기, D - 확대한 시간 표시 막대, E - 선택한 세그먼트, F - 돋보기 컨트롤*, G - 다듬기 도구, H - 플레이어 컨트롤, I - 프레임 표시*

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

비디오 클립을 다중 다듬기하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 다듬으려는 비디오 클립을 선택한 다음 시간 표시 막대 위의 **다듬기** 단추를 클릭합니다.
2. **다중 다듬기** 탭을 클릭합니다.

3. 필요한 경우,  와  를 사용해 비디오 클립의 확대 수준을 변경합니다. 더 정확한 편집을 위해 개별 프레임에 대한 시간 표시 막대 배율을 축소할 수 있습니다. 시간 표시 막대 확대 크기는 설정한 확대 수준에 따라 변경됩니다.
4. 플레이어 컨트롤을 사용해 첫 번째 다듬어진 세그먼트 시작 위치나 마크 시작 위치를 찾습니다.
5.  를 클릭해 마크 인 위치를 설정합니다.
6. 플레이어 컨트롤을 사용하거나 첫 번째 세그먼트를 종료하려는 위치로 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어 놓은 다음  를 클릭해 마크 종료 위치를 설정합니다. 다듬어진 세그먼트가 선택한 세그먼트 영역에 추가됩니다.
7. 다듬기가 필요한 세그먼트에 대해 위 단계를 모두 반복합니다.
8. 필요한 경우, **출력**을 클릭한 다음 플레이어 컨트롤의 재생 단추를 클릭해서 다듬기한 클립이 어떻게 보이는지 미리보기할 수 있습니다. 원본 비디오를 재생하려면 **원본**을 클릭합니다.
9. 변경 사항을 설정하고 클립을 다듬으려면 **확인**을 클릭합니다.

참고: CyberLink PowerDirector가 시간 표시 막대에 삽입한 비디오 세그먼트가 파란색으로 표시됩니다. 다듬어진 비디오 클립에서 이 세그먼트를 제거하려면  단추를 클릭해 다듬기 결과를 반전시킵니다.

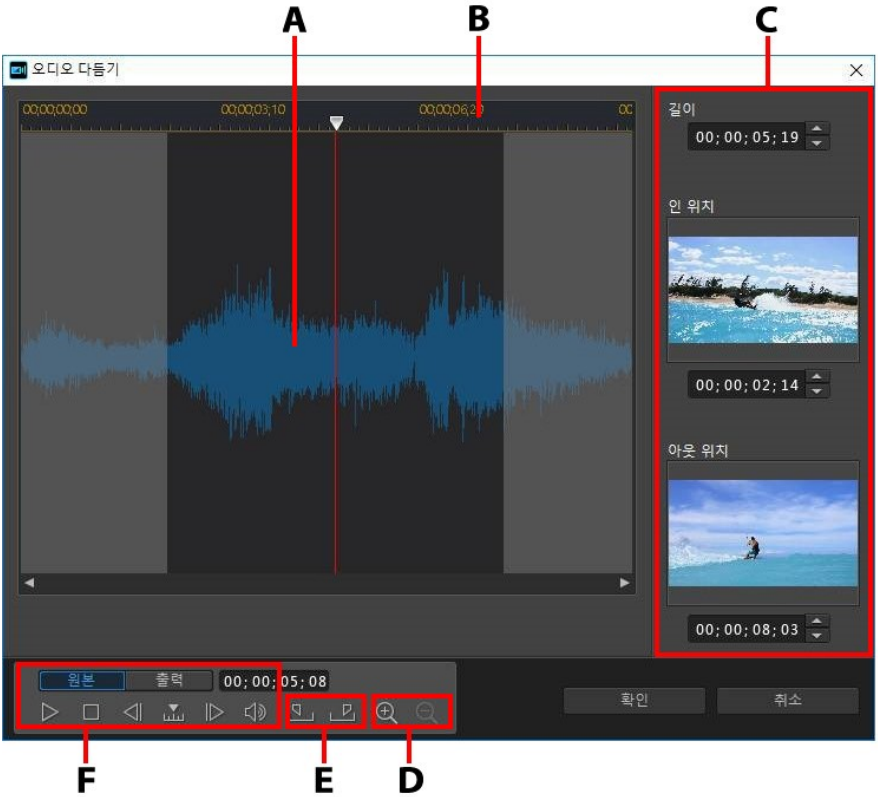
보조 다듬기 도구

다중 다듬기 탭에서 다음과 같은 작업에 보조 다듬기 도구를 사용할 수 있습니다.

- 마크 인 및 마크 아웃 슬라이더를 수동으로 시간 표시 막대나 확대된 시간 표시 막대로 끌어 놓고 필요한 경우 현재 위치를 편집할 수 있습니다.
-  를 클릭해 선택한 비디오 클립의 장면을 모두 탐지합니다. 선택을 마친 후에 프로그램이 장면을 모두 다듬어진 세그먼트 영역에 추가할지 시간 표시 막대의 장면 분할 위치만 표시할지 선택합니다.

오디오 클립 다듬기

오디오 다듬기 기능을 사용해 시간 표시 막대의 오디오 클립 시작과 종료 시 불필요한 부분을 신속히 잘라냅니다.



A - 오디오 파형, B - 시간 표시 막대 슬라이더, C - 클립에 표시된 위치, D - 확대/축소 컨트롤, E - 마크 인/아웃 단추, F - 플레이어 컨트롤

오디오를 다듬으려면 다음과 같이 하십시오.

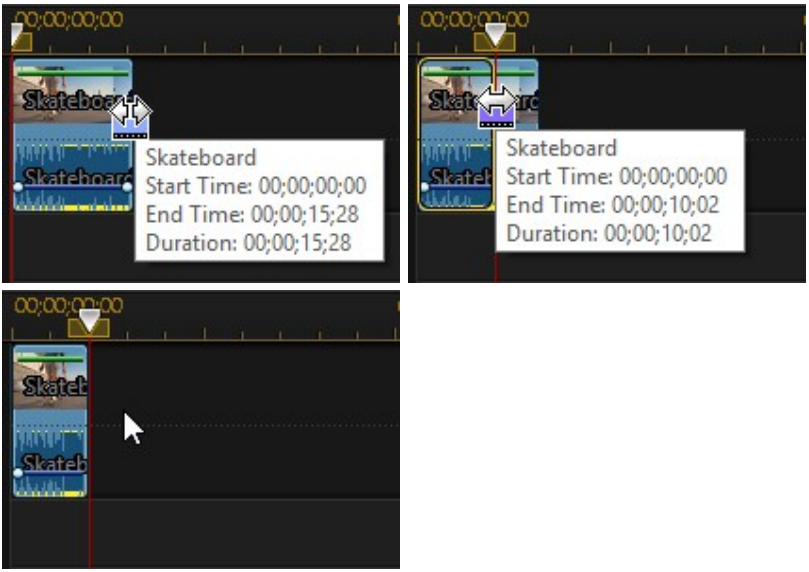
1. 시간 표시 막대에서 다듬으려는 오디오 클립을 선택한 다음 시간 표시 막대 위의  단추를 클릭합니다.

2. 필요한 경우, 더 정확한 편집을 위해 와 를 사용해 오디오 파형을 확대 및 축소합니다.
3. 플레이어 컨트롤을 사용해 클립 다듬기를 시작하려는 위치나 배치된 표시를 찾습니다.
4. 를 클릭해 마크 인 위치를 설정합니다.
5. 플레이어 컨트롤을 사용하거나 오디오 클립을 종료하려는 위치로 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어 놓은 다음 를 클릭해 마크 종료 위치를 설정합니다.
6. 변경 사항을 설정하고 클립을 다듬으려면 **확인**을 클릭합니다.

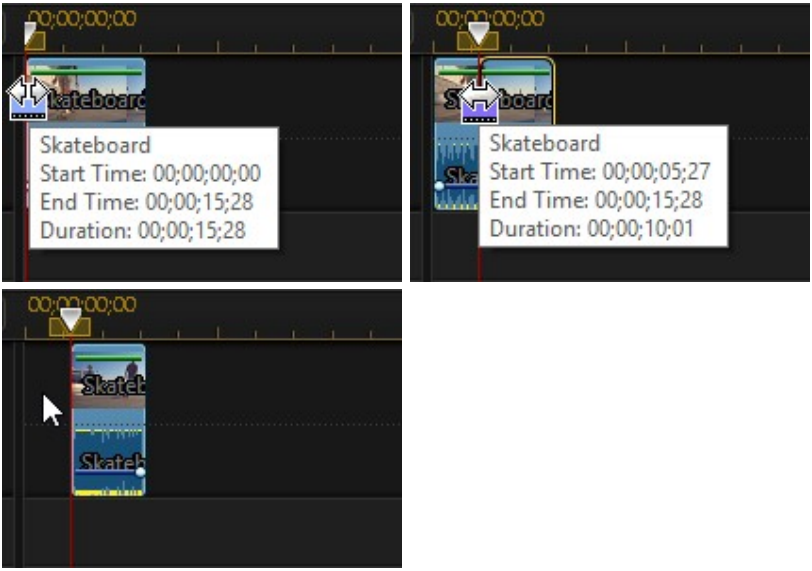
***참고**: 언제든 다듬기한 클립을 가공하려면 다듬기 창에 다시 들어갈 수 있습니다. 또한 시간 표시 막대에 있는 오디오 클립의 다듬어진 가장자리를 끌기할 수도 있습니다.*

타임라인에서 비디오/오디오 클립을 수동으로 다듬기

클립의 오른쪽 가장자리 또는 클립의 왼쪽 가장자리를 끌어서 타임라인에서 비디오 및 오디오 클립을 손쉽게



다듬을 수 있습니다.



***참고**: 키보드의 컨트롤(Ctrl) 키를 누른 상태로 왼쪽 또는 오른쪽 가장자리를 끌면, 클립이 새로운 짧아진 기간에 맞게 적용됩니다.*

미디어 클립 길이 설정

이미지, 오버레이 효과(PiP 개체, 타이틀 템플릿, 입자 개체), 컬러 보드, 배경을 타임라인 트랙에 추가할 때 비디오 작품에서 표시될 길이를 설정합니다. 최대 길이를 갖는 비디오와 오디오 클립과 다르게 이 미디어 클립들은 원하는 길이로 설정할 수 있습니다.

***참고**: 비디오나 오디오 길이를 설정하려면 비디오 및 오디오 클립 다듬기를 참조하십시오.*

미디어 클립 길이를 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 클립을 선택합니다.
2.  단추(또는 클립을 마우스 오른쪽으로 클릭하고 **클립 속성 설정**을 선택한 다음 **길이 설정** 선택)를 클릭합니다.

3. 길이 설정 창에서 비디오 작품을 표시할 길이를 입력합니다. 프레임 번호 아래에서 길이를 설정할 수 있습니다.
4. **확인**을 클릭합니다.

또한 길이를 선택한 다음 클립 끝을 원하는 길이로 끌어서 미디어 클립(비디오와 오디오 클립 포함) 길이를 변경할 수 있습니다.

참고: 비디오 또는 오디오 클립은 원본 길이까지만 늘릴 수 있습니다.

비디오/오디오 클립 링크 해제

시간 표시 막대에 오디오가 포함된 비디오 클립을 추가한 경우 해당하는 오디오 트랙에 클립의 오디오 부분이 표시됩니다. 클립의 두 부분 링크를 해제하여 각각을 별도로 수정하거나 시간 표시 막대에서 하나를 완전히 제거하고 프로젝트의 다른 부분에서 사용할 수 있습니다.

비디오 클립에서 오디오 링크를 해제하려면 시간 표시 막대에서 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **비디오와 오디오 링크 해제**를 선택합니다. 두 파일을 다시 링크하려면 둘 모두를 선택하고 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **비디오와 오디오 링크**를 선택합니다.

TV(비디오 클립 인터레이스) 형식 설정

모든 비디오 클립에는 프레임이 표시되는 형식을 규정하는 인터레이스(TV) 형식이 설정됩니다. TV 형식이 충돌하는(부적합한) 비디오 클립을 사용하면 최종 작품의 비디오 품질이 저하될 수 있습니다.

비디오를 제작하기 전에 모든 비디오 클립을 동일한 형식으로 설정하는 것이 좋습니다. CyberLink PowerDirector는 보통 적합한 방식을 탐지하고 알리지만 일부 건너뛰기 주사 비디오(동작이 매우 적은 비디오 등)가 프로그레시브 비디오로 잘못 인식될 수 있습니다.

CyberLink PowerDirector는 자동으로 DVD 및 DV-AVI용 인터레이스 비디오를 제작합니다. CyberLink PowerDirector에서 자동으로 설정된 형식이 확실히 부적합할 경우에만 이 설정을 변경하십시오.

참고: 이것은 최종 비디오 품질에 절대적인 영향을 주기 때문에 제작하기 전에 반드시 확인해야 합니다. 비디오 캠코더 사용 설명서를 확인해서 비디오 형식을 결정하는 것이 좋습니다.

비디오 클립의 TV 형식을 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대의 비디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **클립 속성 설정**을 선택한 다음 **TV 형식 설정**을 선택합니다.
2. 인터레이스/프로그레시브 설정 창에서 다음 중 한 가지를 하십시오.
   - **검색 및 형식 제안** 단추를 클릭하면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 형식을 탐지하고 설정합니다.
   - 수동으로 3가지 형식 중 하나를 선택합니다. 각 형식에 대한 자세한 설명은 창 오른쪽에 있는 설명을 참조하십시오.
3. 변경 사항을 적용하려면 **확인**을 클릭합니다.

비디오 클립 화면 비율 조정

타임라인의 일부 비디오 클립은 프로젝트/비디오 작품에 설정한 화면 비율이 서로 다를 수 있습니다. 이 클립들의 화면 비율을 조정해서 비디오 작품 속 미디어가 같은 화면 비율이 되도록 할 수 있습니다.

__참고__: 비디오 클립에 잘라내기 또는 줌을 적용하여 현재 비디오 프로젝트 화면 비율에 맞게 만들 수 있습니다.

비디오 클립의 화면 비율을 조정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대의 비디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **클립 속성 설정**을 선택한 다음 **화면 비율 설정**을 선택합니다.
2. 클립 화면 비율 설정 창에서 다음 중 한 가지를 하십시오.
   - 프로젝트를 선택한 비디오 클립의 원본 화면 비율로 사용하려면 **자동으로 화면 비율 인식**을 선택합니다. 클립의 화면 비율이 프로젝트와 다르면 CyberLink PowerDirector가 레터박스를 사용해 비디오 클립을 나머지 프레임에 채웁니다.
   - 선택한 클립의 화면 비율이 4:3인 경우 **비디오 화면 비율 4:3** 옵션을 선택합니다. 프로젝트 화면 비율이 4:3이 아닌 경우, 늘이기 방법을 선택하여 4:3 클립을 프로젝트의 화면 비율로 변환합니다.
   - 선택한 클립의 화면 비율이 16:9인 경우 **비디오 화면 비율 16:9** 옵션을 선택합니다. 프로젝트 화면 비율이 16:9이 아닌 경우, 늘이기 방법을 선택하여 16:9 클립을 프로젝트의 화면 비율로 변환합니다.

- 선택한 클립의 화면 비율이 9:16인 경우 **비디오 화면 비율 9:16** 옵션을 선택합니다. 프로젝트 화면 비율이 9:16이 아닌 경우, 늘이기 방법을 선택하여 9:16 클립을 프로젝트의 화면 비율로 변환합니다.
- 선택한 클립의 화면 비율이 1:1인 경우 **비디오 화면 비율 1:1** 옵션을 선택합니다. 프로젝트 화면 비율이 1:1이 아닌 경우, 늘이기 방법을 선택하여 1:1 클립을 프로젝트의 화면 비율로 변환합니다.
- 선택한 클립의 화면 비율이 4:3, 16:9 9:16 또는 1:1이 아닌 경우 **4:3, 16:9, 9:16 또는 1:1 아님** 옵션을 선택합니다. 그 다음 늘이기 도구를 선택해 비디오 클립의 화면 비율을 프로젝트 화면 비율로 변환합니다.
- 원본 비디오 클립의 화면 비율을 잘 모를 경우 **탐지 및 제안** 단추를 클릭합니다. CyberLink PowerDirector가 위 옵션 중 하나를 선택하게 됩니다.

***참고**: 최선의 결과를 위해 클립 화면 비율을 변경할 때 CLPV 옵션을 선택합니다. CLPV(CyberLink Pano Vision)은 CyberLink의 비디오 늘이기 기술로 사진 중앙의 왜곡을 최소화합니다.*

3. 현재 설정을 같은 트랙에 있는 모든 비디오 클립에 적용하려면 **모든 비디오 클립에 적용** 옵션을 선택합니다.
4. 변경 사항을 적용하려면 **확인**을 클릭합니다.

이미지 늘이기

시간 표시 막대의 일부 이미지/사진은 비디오 작품과 화면 비율이 다를 수 있습니다. 이 이미지를 늘여서 비디오 작품의 모든 이미지의 화면 비율을 같게 만들 수 있습니다.

***참고**: 또한 이미지 잘라내기 또는 크기 조정을 통해 현재 프로젝트 화면 비율에 맞게 만들 수 있습니다.*

이미지를 늘이려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대의 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **클립 속성 설정**을 선택한 다음 **이미지 늘이기 모드 설정**을 선택합니다.
2. 이미지 늘이기 모드 설정 창의 드롭 다운 목록에서 다음 중 하나를 선택합니다.

- **클립을 4:3/16:9 화면 비율로 늘이기**: 선택한 이미지 측면을 CyberLink PowerDirector가 프로젝트 화면 비율에 맞추게 하려면 이 옵션을 선택합니다.

- **CLPV를 사용하여 클립을 4:3/16:9 화면 비율로 늘임**: CLPV를 이용해 이미지를 늘이려면 이 옵션을 선택합니다. CLPV(CyberLink Pano Vision)은 CyberLink의 이미지 늘이기 기술로 이미지 중앙의 왜곡을 최소화합니다.

3. 현재 설정을 같은 트랙에 있는 모든 이미지 클립에 적용하려면 **모든 이미지 클립에 적용** 옵션을 선택합니다.
4. 변경 사항을 적용하려면 **확인**을 클릭합니다.

이미지 자르기

이미지 자르기 기능을 이용해 비디오 작품 속 이미지의 화면 비율을 완벽히 사용자 지정하거나 사진의 불필요한 부분을 잘라낼 수 있습니다.

이미지를 자르려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 이미지를 선택한 다음, 시간 표시 막대 위의  단추를 클릭합니다. 또는 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **이미지 자르기**를 선택해도 됩니다.
2. 다음 중 하나를 선택해 자르기 영역 크기를 설정합니다.
   - **4:3**: 자르기 영역을 설정하면 잘린 이미지가 4:3 화면 비율이 됩니다.
   - **16:9**: 자르기 영역을 설정하면 잘린 이미지가 16:9 화면 비율이 됩니다.
   - **자유 형식**: 수동으로 이미지 자르기 영역의 크기를 조정하고 자른 이미지를 사용자 지정 화면 비율로 만들려면 이 옵션을 선택합니다.
   - **사용자 지정**: **폭**과 **높이** 입력란을 사용해 잘린 이미지의 화면 비율을 사용자 지정하려면 이 옵션을 선택합니다.
3. **자르기 크기** 컨트롤을 이용해 자르기 영역 크기와 잘린 이미지 결과를 설정합니다. 또한 이미지의 자르기 영역 가장자리를 수동으로 끌어 필요한 크기로 조정할 수 있습니다.
4. 변경 사항을 설정하고 이미지를 자르려면 **확인**을 클릭합니다.

미디어 클립 크기 조정, 이동 및 회전

타임라인의 이미지, 비디오 및 오버레이 효과(PiP 개체, 타이틀 템플릿, 입자 개체)를 미리보기 창에서 이동, 크기 조정 및 회전할 수 있습니다. 이렇게 하면 비디오 프로젝트 내에서 오버레이를 생성하기 위해 비디오 프레임의 아무 곳에나 이들을 배치할 수 있습니다.

***참고**: PiP 디자이너에서 보다 정밀하게 이미지, 비디오 클립 및 다른 PiP 개체를 크기 조정, 이동 및 회전시킬 수 있습니다.*

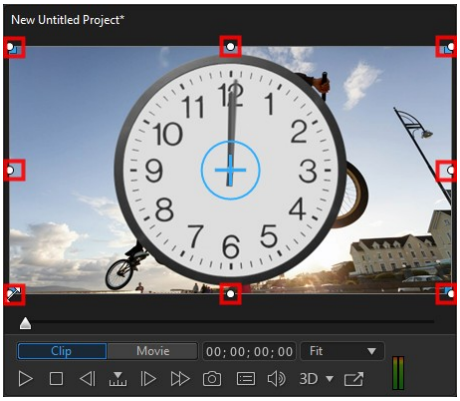
이미지/비디오/효과 크기 조정 및 이동

미디어 클립(이미지, 비디오, 오버레이 효과)의 크기를 조정하고 이동하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 미디어 클립을 선택한 다음 **클립** 미리보기 모드에 있고 미디어 맞춤용 십자선이 표시되는지 확인합니다.

***참고**: 필요한 경우, 미디어 클립의 크기를 조정하거나 프로젝트 미리보기 창 테두리 밖으로 이동시킬 수 있습니다. 최상의 결과를 얻으려면 확대/축소 컨트롤을 사용합니다.*

2. 크기를 조정하려면, 8개의 크기 조정 노드 중 하나 위에 마우스를 올려 놓습니다.



3. 노드를 클릭하고 끌어 미디어 클립의 크기를 조정합니다.



4. 미디어 클립을 이동하려면, 마우스를 그 위에 올려놓은 다음 마우스 커서가  이 되면 클릭하고 비디오 프레임의 원하는 위치로 끌어갑니다.



***참고**: 키프레임을 이용해 미디어 클립의 자유 형식 위치를 변경하면 미디어 클립의 크기를 조정하고 이동할 수 있습니다. 자세한 내용은 미디어에 키프레임 사용을 참조하십시오.*

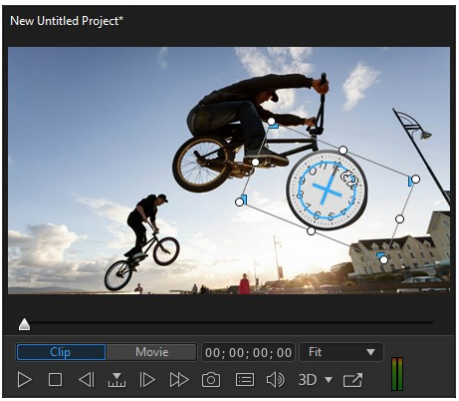
이미지/비디오/효과 회전

미디어 클립(이미지, 비디오 또는 오버레이 효과)을 회전하려면 다음을 수행하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 미디어 클립을 선택한 다음 **클립** 미리보기 모드에 있고 미디어 맞춤용 십자선이 표시되는지 확인합니다.
2. 마우스를 파란색 원 위에 올려 놓아 회전 화살표가 표시되도록 합니다.



3. 마우스를 클릭하고 필요에 따라 오른쪽이나 왼쪽으로 끌어 회전 양을 조정합니다.



***참고**: 키프레임을 이용해 미디어 클립의 자유 형식 위치를 변경하면 미디어 클립을 회전할 수 있습니다. 자세한 내용은 미디어에 키프레임 사용을 참조하십시오.*

미디어 클립 형태 변경

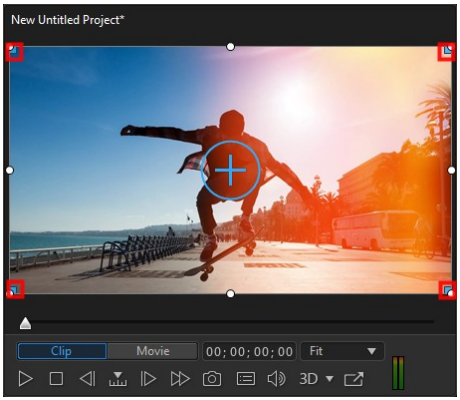
CyberLink PowerDirector를 이용해 비디오 작품의 미디어 클립 형태를 변경할 수 있습니다. 시간 표시 막대에 추가된 비디오, 이미지, PiP 개체에 자유 형식 속성이 있어서 간단히 형태를 변경해 일반적으로 직사각형 또는 정사각형 형태와 다른 미디어를 만들 수 있습니다.

CyberLink PowerDirector를 이용해 미디어 클립의 모서리 네 곳과 중앙의 X점과 Y점을 변경해서 사용자 지정 자유 형식 형태를 만들 수 있습니다.

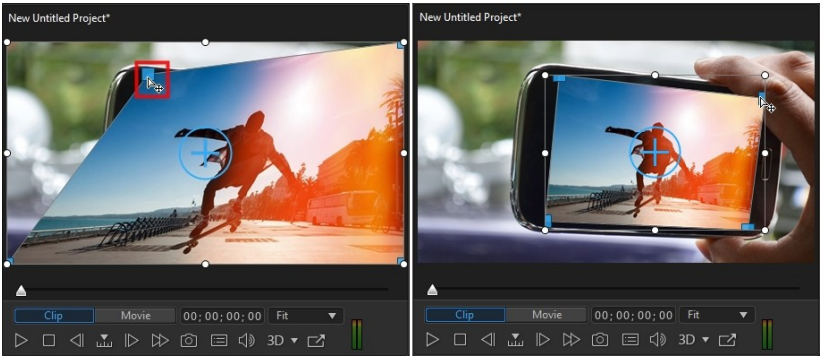
__참고__: 비디오 프레임의 왼쪽 상단 모서리가 0 축이고 오른쪽 하단 모서리 값은 1.0, 1.0 입니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500 입니다.

미디어 형태를 변경하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 미디어 클립을 선택한 다음 **클립** 미리보기 모드에 있고 미디어 맞춤용 십자선이 표시되는지 확인합니다.
2. 네 개의 파란색 모양 조정 노드 중 하나 위에 마우스를 올려 놓습니다.



3. 필요에 따라 클릭하고 끌어 미디어 클립의 모양을 조정합니다.



참고: 키프레임을 이용해 미디어 클립의 자유 형식 위치를 변경하면 미디어 클립의 형태를 변경할 수 있습니다. 자세한 내용은 미디어에 키프레임 사용을 참조하십시오.

이미지/비디오 수정 및 향상

타임라인에서 이미지, 비디오 및 오디오 클립을 선택한 다음 **수정/향상*** 단추를 클릭하여 이러한 클립에 수정을 적용하여 향상시킬 수 있습니다.

*참고: 또한 CyberLink PhotoDirector 및 ColorDirector에서 이미지 및 비디오에 고급 수정 및 향상을 적용할 수도 있습니다. 자세한 내용은 고급 수정 및 향상을 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

수정 내용과 향상 내용을 미디어 클립 전체 길이에 적용하거나 **키프레임** 단추를 클릭하여 키프레임을 이용해 수정 및 향상 내용이 표시되는 방법을 사용자 지정할 수 있습니다. 비디오 작품에 수정 내용과 향상 내용을 표시하는 방법의 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 미디어에 키프레임 사용을 참조하십시오.

수정 적용

타임라인에 있는 미디어 파일을 선택한 다음 **수정/향상** 단추를 클릭하면 조명 조정, 렌즈 보정, 비디오/오디오 노이즈 제거, 비디오 안정화 등이 즉시 수정됩니다. **수정** 섹션에서 다음 옵션을 사용할 수 있습니다.

참고: 사용 가능한 옵션은 선택한 미디어 파일의 유형에 따라 달라집니다.

조명 조정

밝기/대비/채도 비율을 조절합니다. 비디오 클립 또는 사진에 지나치게 어둡거나 밝은 부분이 있을 경우 색상 설정을 변경하는데 가장 적합합니다. 슬라이더를 사용하여 조명 조정의 강도를 조정할 수 있습니다. **심한 배경 조명** 옵션을 활성화하면 클립에서 배경 조명을 조정할 수 있습니다. 피사체와 배경을 구분하거나 배경 조명이 너무 밝아(예: 태양 광선) 생긴 실루엣 효과를 줄이는데 가장 적합합니다. 활성화한 후에는 슬라이더를 사용하여 배경 조명의 강도를 조정합니다.

화이트 밸런스

색상 온도 옵션은 클립의 색상 온도를 조정하거나 겨울 또는 여름과 같은 특정한 분위기를 연출합니다. 활성화한 후에는 슬라이더를 사용하여 미디어 클립의 **색상 온도**를 조정합니다. 값을 내리면 차가운 온도가 적용되고 값을 올리면 따뜻한 분위기가 적용됩니다. **색조** 슬라이더를 사용하여 클립의 색상 수준을 조정합니다.

흰색 보정 옵션을 선택한 다음  단추를 클릭하여 스포이트 도구를 사용해 비디오 또는 이미지에서 흰색이어야 하는 영역을 선택합니다. 이미지에서 흰색이 되어야 할 부분을 지정하면 CyberLink PowerDirector에서 다른 색상을 보다 생생하고 실제에 가깝게 자동으로 조정합니다. 흰색 보정을 사용하는 경우 다른 수정 또는 향상을 사용할 수 없습니다.

비디오 안정 장치

모션 보정 기술을 사용하여 흔들리는 비디오를 수정합니다. 이 도구는 삼각대 없이 촬영하거나 이동 중에 촬영한 비디오에 사용하면 아주 좋습니다. 활성화된 후에 슬라이더를 끌어서 보정 수준을 높이거나 낮추십시오. 클립에 카메라가 양 옆으로 회전하는 세그먼트가 있을 경우 **카메라 회전 떨림 수정*** 옵션을 선택합니다. **향상된 안정화 기능 사용** 옵션은 비디오 안정 장치가 적용된 비디오 클립의 출력 품질을 향상시킵니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

360° 프로젝트를 편집하는 경우 360° 비디오 클립에서 CyberLink VR 스태빌라이저를 적용할 수 있습니다. CyberLink VR 스태빌라이저가 비디오의 떨림을 분석하고 보정할 때 **슬라이딩 창 지속 시간**을 사용하여 간격(초)을 설정합니다. **공간 영역 범위**를 사용하여 화면의 중앙 수평선에서 분석되는 범위(위와 아래)를 설정합니다. 슬라이더를 조정하면 CyberLink VR 스태빌라이저가 비디오 클립에 자동으로 적용됩니다. 필요한 경우, **고급** 단추를 클릭하여 향상된 VR 스태빌라이저 창에서 수동으로 VR 스태빌라이저를 적용합니다.

렌즈 교정

렌즈 교정* 옵션을 선택하면 렌즈 프로파일을 사용해 왜곡된 이미지/비디오가 자동으로 보정됩니다. 이미지/비디오를 촬영한 카메라와 일치하는 **제조사** 및 **모델** 드롭다운을 사용하여 렌즈 프로파일을 선택합니다. 선택하면 CyberLink PowerDirector가 해당 이미지/비디오를 자동으로 보정합니다.

__참고__: 카메라의 렌즈 프로필을 찾을 수 없는 경우  *단추를 클릭하여 DirectorZone에서 추가로 다운로드할 수 있습니다. 다운로드하면*  *단추를 클릭하여 CyberLink PowerDirector로 가져옵니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

또한 **물고기 눈 왜곡** 컨트롤을 사용하여 어안 왜곡이 적용된 클립을 수동으로 보정할 수 있습니다. 비네팅 제거 슬라이더를 사용하면 카메라 렌즈 또는 조명 환경으로 인해 사진에서 발생한 원치 않는 비네팅 효과를 수동으로 제거할 수 있습니다.

- **비네팅 정도**: 사진에서 비네팅 제거 레벨을 조정하려면 이 슬라이더를 사용하십시오.
- **비네팅 중간점**: 비네팅 제거를 적용할 영역의 크기를 증가하려면 슬라이더를 왼쪽으로(사진의 가운데 쪽으로) 끄십시오. 슬라이더를 오른쪽으로(모퉁이쪽으로) 끌면 크기가 줄어듭니다.

비디오 노이즈 제거

이 도구는 비디오 클립에서 High-ISO 및 TV 신호 노이즈를 비롯하여 비디오 노이즈를 제거합니다. 활성화한 후에 슬라이더를 끌어서 비디오에서 노이즈 제거 수준을 높이거나 낮추십시오.

오디오 노이즈 제거

야외, 음향 시설이 열악한 실내, 자동차 안 또는 그 밖의 시끄러운 장소에서 녹화된 비디오 클립에서는 자동 잡음 제거 기능을 사용합니다. 오디오 노이즈 제거 도구는 CLNR(CyberLink 노이즈 감소) 기술을 이용하여 비디오의 오디오 품질을 개선하고 배경 노이즈를 줄여줍니다. 드롭다운 메뉴에서 **노이즈 유형**을 선택한 다음 **정도** 슬라이더를 사용하여 적용되는 노이즈 제거의 양을 조정합니다.

적목 현상 제거

활성화하면 CyberLink PowerDirector가 선택한 이미지에서 얼굴을 탐지한 후 적목 현상을 자동으로 제거합니다.

초점 재조정 적용

초점이 맞지 않는 이미지를 개선합니다. 슬라이더를 끌어서 개선의 정도를 높이거나 낮춥니다.

3D 방향

내장된 렌즈를 사용하여 3D 효과를 내는 카메라로 3D 미디어를 찍은 경우, 렌즈 각도가 살짝 들려있으면 미디어 결과물이 올바로 표시되지 않을 수 있습니다. 미디어에 3D 효과를 적용하려면 슬라이더를 이용해 두 이미지의 수평과 수직 방향을 조정하십시오.

미디어 클립 개선

타임라인에서 미디어 파일을 선택한 다음 **수정/향상** 단추를 클릭하여 색상을 조정하거나, 가장자리 향상 또는 HDR 효과를 적용하는 등 미디어를 개선할 수 있습니다. **향상** 섹션에서 다음 옵션을 사용할 수 있습니다.

***참고**: 사용 가능한 옵션은 선택한 미디어 파일의 유형에 따라 달라집니다.*

가장자리 향상

CyberLink의 지능적인 TrueTheater HD 해상도 업스케일링 기능을 사용해 표준 해상도 비디오에 진정한 고해상도의 느낌을 선사합니다 . 활성화한 후에 슬라이더를 끌어서 비디오에서 향상 정도를 높이거나 낮추십시오.

색상 조정

비디오 이미지 또는 사진의 색상 특성(노출, 밝기, 대비, 색조 등)을 수동으로 조정할 수 있습니다. 활성화하면 다른 수정 또는 향상 옵션을 사용할 수 없습니다. 슬라이더를 사용하여 다음과 같이 특성을 조정합니다.

- **노출**: 과다 또는 과소 노출된 미디어 클립에서 사용합니다. 값이 낮을수록 클립의 모든 색상이 어두워지고, 값이 높을수록 색상이 밝아집니다.
- **밝기**: 미디어 클립 이미지의 밝기를 증가시키거나 감소시킬 때 사용합니다.
- **대비**: 대비 또는 미디어 클립의 밝은 영역과 어두운 영역 간의 차이를 조정할 때 사용합니다.
- **색채**: 미디어 클립 색상의 음영 또는 순도를 미세하게 조정할 때 사용합니다.
- **채도**: 미디어 클립 색상의 채도를 조정할 때 사용합니다. 값이 작을수록 색상이 흑백으로 변하고, 값이 높을수록 클립 내 색상의 전체 강도가 높아집니다.
- **생기**: 흐릿한 색상을 향상시켜 미디어 클립의 색상을 더 밝고 생동감 있게 만들 때 사용합니다.
- **강조 복구**: 이 옵션은 오버 노출된 미디어 클립 영역에 적용되어 강조되고 보다 밝은 영역의 세부 사항을 복구합니다.
- **어두운 영역**: 그림자와 노출이 적은 영역을 밝게 해서 미디어 클립의 어두운 부분에 포함된 디테일을 개선할 때 사용합니다.
- **선명도**: 미디어 클립에 적용된 선명도의 양을 조정하려면 슬라이더를 사용하십시오.

색상 향상

색상 향상은 비디오에서 동적으로 색상 채도 조정을 수행합니다. 사용 가능한 슬라이더를 사용해 피부톤에 영향을 주지 않으면서 비디오의 색감을 보다 생동감 있게 만들 수 있습니다.

색 일치

색 일치 기능을 사용하면 프로젝트의 다른 클립에 맞춰 색을 일치시켜 선택한 비디오 또는 이미지에서 색상을 변경할 수 있습니다. 색 일치를 사용하려면 다음과 같이 하십시오.

__참고__: 색상은 클립 하나에서 한 번만 일치시킬 수 있습니다.

1. 타임라인에서 클립 두 개를 선택한 다음 **색 일치** 단추를 클릭합니다. 또는 클립 하나를 선택하고, **수정/향상**을 클릭한 다음 **색 일치** 옵션 및 단추를 클릭하여 색 일치 패널로 전환합니다.

2. 아직 이렇게 해 본 적이 없는 경우 타임라인에서 참조 미디어 클립을 선택합니다. 참조 클립에는 대상 클립에서 일치시키고자 하는 색상이 포함되어 있습니다.

참고: 참조 클립 및 대상 클립이 뒤집어져 있거나 부적합한 경우  *단추를 클릭하여 전환하십시오. 잘못된 클립을 선택한 경우 색 일치 패널을 종료한 다음 클립을 다시 선택해 패널을 다시 시작해야 합니다.*

3. 참조 프레임에서 재생 컨트롤을 사용하여 일치시키려는 정확한 색상이 포함된 비디오의 프레임을 찾습니다.
4. **색 일치** 단추를 클릭하여 색을 일치시킵니다.
5. **레벨** 슬라이더를 사용하여 일치하는 색상의 강도를 조정합니다.
6. 결과에 만족하면 **확인**을 클릭하여 종료하고 변경 사항을 적용합니다.

컬러 사전 설정 및 CLUT

수정/향상 패널에서 CyberLink ColorDirector 사전 설정 및 색상 LUT(조회 테이블)를 비디오 클립에 적용해 즉시 클립의 색상과 모습을 변환할 수 있습니다.

참고:  를 클릭한 다음 하드 드라이브의 다운로드한 사전 설정 파일을 선택해 ColorDirector 사전 설정을 DirectorZone 에서 다운로드하고 수정/향상 패널에 가져올 수 있습니다.

ColorDirector 컬러 사전 설정을 적용하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 비디오 클립을 선택한 다음 **수정/향상** 단추를 클릭합니다.
2. **컬러 사전 설정 및 CLUT** 확인란을 선택합니다.
3. 선택한 클립에 적용할 컬러 사전 설정을 1개 선택합니다.

ColorDirector CLUT를 적용하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 비디오 클립을 선택한 다음 **수정/향상** 단추를 클릭합니다.
2. **컬러 사전 설정 및 CLUT** 확인란을 선택합니다.
3.  을 클릭한 다음 사용할 색 조회 테이블을 선택합니다. **열기**를 클릭하여 선택을 완료합니다.
4. 색 조회 테이블을 선택하여 적용합니다.

토닝 분할

토닝 분할 옵션을 사용하면 비디오에서 창의적인 색상 효과(예: 로모 효과)를 줄 수 있습니다. 타임라인에서 비디오를 선택하고 **수정/향상**을 클릭한 다음 향상 섹션에서 **토닝 분할**을 클릭하여 다음 컨트롤을 사용합니다.

밝은 영역

채색된 상자를 클릭하여 색상을 선택하거나 제공된 필드에 해당 색상의 HSL/RGB 색상 코드를 입력하여 하이라이트에 사용하려는 정확한 색상을 선택합니다. 슬라이더를 사용하여 선택한 비디오에서 하이라이트 또는 가장 밝은 영역의 색채 및 채도를 조정합니다.

- **색채**: 이 슬라이더를 사용하여 비디오 이미지에서 하이라이트의 색채나 색상을 설정합니다.
- **채도**: 이 슬라이더를 사용하여 사용되는 색상의 채도나 양/강도를 설정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌면 색상이 보다 강렬하게 표시되고 왼쪽으로 끌면 덜 강렬하게 표시됩니다.

밸런스

- **밸런스** 슬라이더를 사용하여 비디오 이미지의 하이라이트와 음영에 적용된 토닝 분할 효과 간에 균형을 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 사진에서 **어두운 영역** 슬라이더의 영향력이 증가하고, 오른쪽으로 끌면 **하이라이트** 슬라이더의 영향력이 증가합니다. 하일라이트와 음영 효과가 동일하게 적용되도록 하려면 **밸런스** 슬라이더의 값을 0으로 설정합니다.

어두운 영역

채색된 상자를 클릭하여 색상을 선택하거나 제공된 필드에 해당 색상의 HSL/RGB 색상 코드를 입력하여 음영에 사용하려는 정확한 색상을 선택합니다. 슬라이더를 사용하여 선택한 비디오에서 음영 또는 가장 어두운 영역의 색채 및 채도를 조정합니다.

- **색채**: 이 슬라이더를 사용하여 비디오 이미지에서 음영의 색채나 색상을 설정합니다.
- **채도**: 이 슬라이더를 사용하여 사용되는 색상의 채도나 양/강도를 설정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌면 색상이 보다 강렬하게 표시되고 왼쪽으로 끌면 덜 강렬하게 표시됩니다.

HDR 효과

타임라인에서 비디오를 선택하고 **수정/향상**을 클릭한 다음 향상 섹션에서 **HDR 효과**를 클릭하여 비디오에 HDR 효과를 적용합니다. HDR(높은 동적 범위) 효과는 비디오 이미지에서 가장자리의 조명 범위를 조정하여 비디오 노출로 인한 밝기 대비로 발생한 세부 사항의 손실을 복구합니다. 이 효과를 사용하여 비디오에 보다 극적인 톤을 적용할 수도 있습니다.

광선

비디오 이미지에서 대비 가장자리에 HDR 글로우 효과 또는 "후광" 가장자리를 적용하려면 다음과 같이 글로우 슬라이더를 사용하십시오.

- **강도**: 이 슬라이더를 사용하면 비디오 이미지에 적용된 HDR 글로우 효과의 양이 조정됩니다.
- **반경**: 비디오 이미지의 가장자리에 적용된 HDR 글로우 효과의 반경 또는 대비의 양을 조정하려면 이 슬라이더를 사용하십시오.
- **밸런스**: HDR 글로우 효과(가 적용된 부분)의 밸런스를 조정하려면 이 슬라이더를 사용하십시오. 슬라이더를 오른쪽으로 이동하면 가장자리의 밝은 부분(강조 영역)에 적용됩니다. 왼쪽으로 이동하면 가장자리의 어두운 부분(어두운 영역)에 적용됩니다.

가장자리

비디오 이미지의 대비 가장자리에 HDR 효과를 적용하려면 다음과 같이 가장자리 슬라이더를 사용하십시오.

- **강도**: 사진에 적용된 HDR 가장자리 효과의 양을 조정하려면 이 슬라이더를 사용하십시오. 오른쪽으로 끌면 대비 가장자리의 세부 사항이 보다 자세하게 표시됩니다. 왼쪽으로 끌면 흐리게 표시됩니다.
- **반경**: 사진의 가장자리에 적용된 HDR 가장자리 효과의 반경 또는 대비의 양을 조정하려면 이 슬라이더를 사용하십시오.
- **밸런스**: HDR 가장자리 효과(가 적용된 부분)의 밸런스를 조정하려면 이 슬라이더를 사용하십시오. 슬라이더를 오른쪽으로 이동하면 가장자리의 밝은 부분(강조 영역)에 적용됩니다. 왼쪽으로 이동하면 가장자리의 어두운 부분(어두운 영역)에 적용됩니다.

조회 테이블

색 조회 테이블(CLUT)을 사용하여 비디오 클립에서 색의 범위를 다른 범위로 변환합니다. 이렇게 하면 비디오의 색 구성안을 완전히 바꿀 수 있고 모든 비디오 클립을 같은 모습이 되게 할 수 있습니다. 색 조회 테이블은 검색 후 다양한 형식(3DL, CSP, CUBE, M3D, MGA, RV3DLUT, VF)으로 다운로드한 다음 가져와 CyberLink PowerDirector 프로젝트에서 사용할 수 있습니다.

비디오 클립에 색 조회 테이블을 적용하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 타임라인에서 색 조회 테이블을 적용하려는 비디오 클립을 선택합니다.
2. **수정/향상** 단추를 클릭합니다.
3. 향상 섹션에서 **조회 테이블** 확인란을 선택합니다.
4. **찾아보기** 단추를 클릭한 다음 사용하려는 색 조회 테이블을 선택합니다. **열기**를 클릭하여 선택을 완료합니다.

고급 수정과 향상

CyberLink PhotoDirector*가 있거나 컴퓨터에 ColorDirector*가 설치된 경우, CyberLink PowerDirector의 이 프로그램에 있는 고급 수정과 향상 기능을 이용할 수 있습니다. 미디어 클립을 조정하면 현재 비디오 작품으로 다시 가져오기됩니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다.*

CyberLink PhotoDirector는 사진 프로그램이며 이 프로그램을 통해 디지털 사진을 관리하고 조정할 수 있습니다. CyberLink ColorDirector는 비디오 편집 프로그램으로 비디오 색상 생성과 보정을 사용해 비디오 장면을 시각적 동영상으로 변환합니다.

CyberLink PhotoDirector에서 이미지를 조정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 이미지 클립을 선택하고 시간 표시 막대 위에 있는 **수정/향상** 단추를 클릭한 다음 **PhotoDirector** 단추를 클릭합니다. CyberLink PhotoDirector 프로그램이 열립니다.
2. 필요에 따라 이미지를 조정합니다. 이 프로그램에서 이미지 조정과 편집에 대한 자세한 내용은 CyberLink PhotoDirector의 도움말 파일을 참고하십시오.

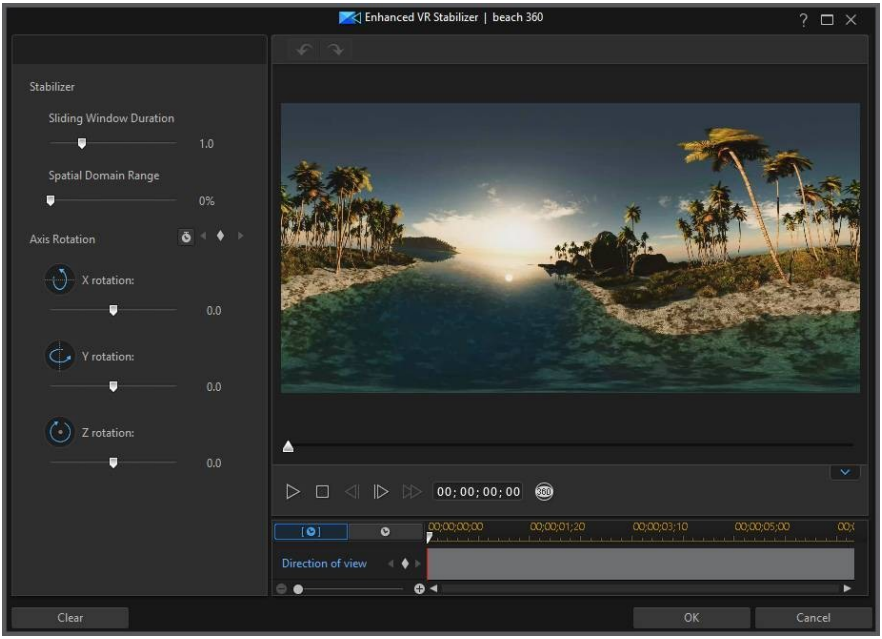
3. CyberLink PhotoDirector에서 이미지 파일을 조정한 후에 프로그램 내에서 **뒤로**단추를 클릭합니다. 변경 내용이 저장되고 조정한 이미지가 시간 표시 막대로 다시 가져오기됩니다.

CyberLink ColorDirector에서 비디오 클립을 조정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 비디오 클립을 선택하고 시간 표시 막대 위에 있는 **수정/향상** 단추를 클릭한 다음 **ColorDirector** 단추를 클릭합니다. CyberLink ColorDirector 프로그램이 열립니다.
2. 필요에 따라 비디오 클립을 조정합니다. 이 프로그램에서 비디오 클립 조정에 대한 자세한 내용은 CyberLink ColorDirector의 도움말 파일을 참고하십시오.
3. CyberLink ColorDirector에서 비디오 클립을 편집한 후에 프로그램 내에서 **뒤로**단추를 클릭합니다. 변경 내용이 저장되고 조정한 비디오 클립이 시간 표시 막대로 다시 가져오기됩니다.

향상된 VR 스태빌라이저

향상된 VR 스태빌라이저를 사용하여 360° 비디오 클립에서 떨리는 비디오를 수정합니다. 향상된 VR 스태빌라이저를 열려면 시간 표시 막대에서 360° 비디오 클립을 선택하고, **수정/향상 > 비디오 안정 장치**를 선택한 다음 **고급** 단추를 클릭합니다.

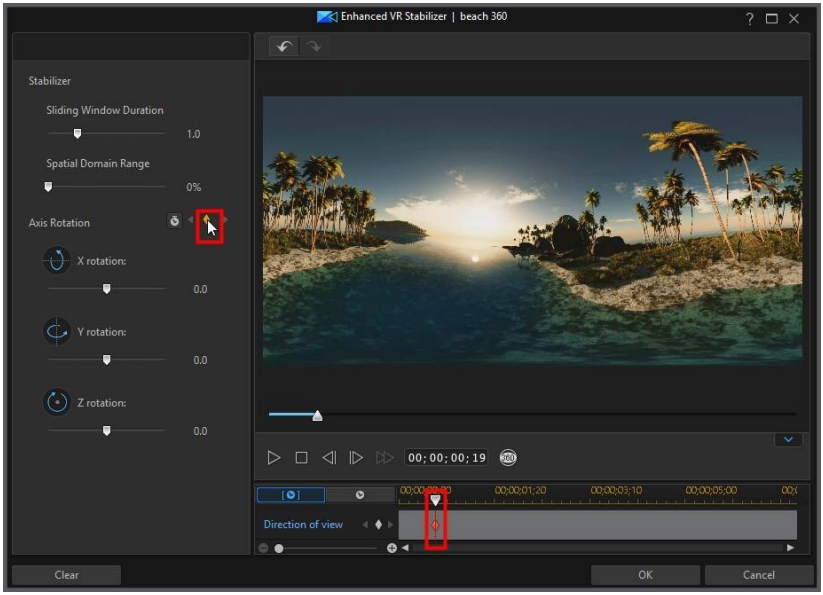


CyberLink VR 스태빌라이저가 비디오 떨림을 분석하고 보정할 때 **슬라이딩 창 지속 시간**을 사용하여 간격(초)을 설정합니다. **공간 영역 범위**를 사용하여 화면의 중앙 수평선에서 분석되는 범위(위와 아래)를 설정합니다. 슬라이더를 조정하면 CyberLink VR 스태빌라이저가 비디오 클립에 자동으로 적용됩니다.

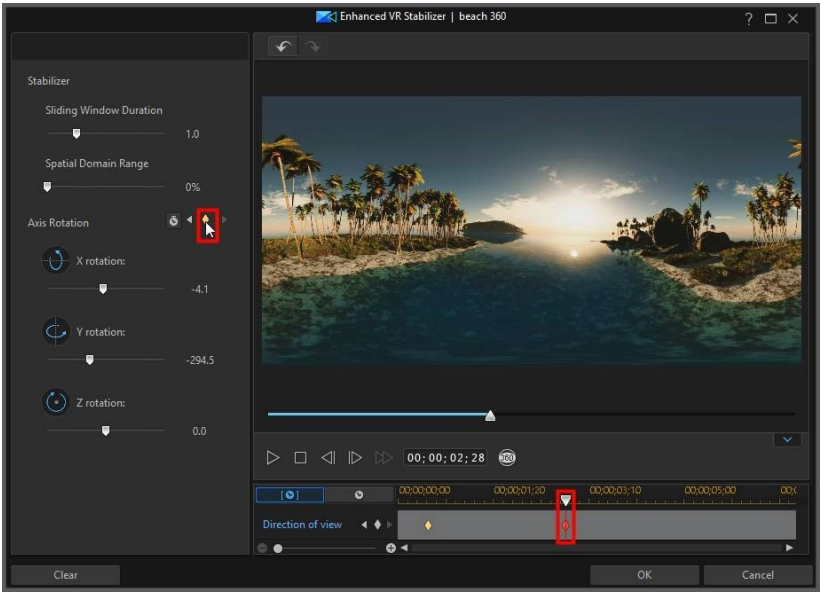
수동으로 360° 비디오 안정화

360° 비디오에서 여전히 안정화가 필요한 특정 부분이 있는 경우, 키프레임과 X, Y, Z 회전 슬라이더를 사용하여 수동으로 안정화할 수 있습니다. 비디오를 수동으로 안정화하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 재생 컨트롤을 사용하여 클립에서 비디오 안정화가 필요한 시작 지점을 찾습니다.
2. ◆을 클릭하여 이 지점에 키프레임을 추가합니다.



3. X, Y 및 Z **축 회전** 슬라이더를 사용하여 필요에 따라 이 지점에서 비디오의 수평 위치를 보정합니다.
4. 재생 컨트롤을 사용하여 클립에서 비디오 안정화가 필요한 끝 지점을 찾은 다음 ◆을 클릭하여 이 지점에 키프레임을 추가합니다.



5. X, Y 및 Z **축 회전** 슬라이더를 사용하여 필요에 따라 이 지점에서 비디오의 수평 위치를 보정합니다.
6. 필요에 따라 2단계 ~ 5 단계를 반복하여 비디오의 다른 세그먼트를 수동으로 안정화합니다.
7. **확인**을 클릭하여 변경 내용을 저장하고 시간 표시 막대에 업데이트된 비디오를 추가합니다.

미디어에 키프레임 사용

비디오 작품의 키프레임을 사용해서 이미지, 비디오, 오디오의 수정이나 향상, 효과가 적용되는 시작점과 종료점을 지정합니다. 또한 키프레임을 사용해서 특정 순간의 비디오와 오디오 클립 볼륨 레벨을 변경할 수 있습니다.

미디어에 키프레임을 사용하려면 시간 표시 막대에서 클립을 선택한 다음 **키프레임*** 단추를 클릭해 키프레임 설정 패널을 엽니다. 비디오 작품의 다른 순간에 이 설정 적용에 대한 내용은 아래에 있는 키프레임 설정과 키프레임 추가를 참조하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

키프레임 설정 패널에서 선택한 미디어 종류에 따라 다음 옵션을 이용할 수 있습니다.

__참고__: 키프레임을 사용해 클립의 수정, 향상, 효과를 사용자 지정한 후에 클립을 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 __키프레임 속성 복사__를 선택할 수 있습니다. 이를 통해 클립의 키프레임 속성을 모두 시간 표시 막대의 다른 클립에 붙여넣어 클립에 동일한 변경 내용을 적용할 수 있습니다. 이 패널에서 수정된 키프레임 속성의 일부만 적용하려면 __수정/향상__, __효과__, __클립 속성__, __볼륨__을 마우스 오른쪽 단추로 클릭해 변경 사항을 복사하고 다른 클립에 붙여넣으면 됩니다.

수정/향상

가능한 슬라이더를 이용해 비디오 작품의 현재 키프레임에서 이미지, 비디오, 오디오 클립을 수정합니다. 사용 가능한 수정 및 향상에 대한 자세한 설명은 사진/비디오 수정 및 향상을 참조하십시오.

효과

비디오 효과를 시간 표시 막대의 미디어 클립에 적용할 때 키프레임을 이용해 클립의 다른 시점에서 효과 강도를 조절할 수 있습니다. 미디어에 효과 추가에 대한 내용은 비디오 효과 추가를 참조하십시오.

__참고__: 키프레임 설정 패널의 설정과 슬라이더는 편집 중인 효과 종류에 따라 완전히 달라집니다.

클립 속성

클립 속성 섹션에서 비디오 작품 속 미디어 클립의 위치, 크기, 불투명도, 자유 형식 형태 등을 조정할 수 있습니다.

- **위치**: 비디오 작품의 다른 시점(키프레임)에 있는 미디어 클립의 위치를 설정합니다. 키프레임 간에 **X** 및 **Y** 값을 조정하면 비디오에서 모션을 수동으로 만들 수 있습니다. PiP 미디어에 대한 모션을 만드는 경우, 키프레임을 추가해 비디오 이미지에서 PiP 미디어가 나타날 위치를 표시합니다. 모션을 만들기 위해 CyberLink PowerDirector가 지정된 시간에 원하는 위치에 오도록 합니다. 이로 인해 프레임 간을 이동할 때 속도가 빨라지거나 느려지기 때문에 PiP 미디어가 갑자기 움직이는 것처럼 보일 수 있습니다. 움직임을 매끄럽게 보이게 하기 위해 점점 가까이/점점 멀리 옵션을 사용할 수 있습니다. 키프레임에 들어갈 때 PiP 미디어의 속도를 낮추려면 **점점 가까이**를 선택합니다. 키프레임의 속도를 점진적으로 높이려면 **점점 멀리**를 선택합니다.

__참고__: CyberLink PowerDirector가 미디어 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500입니다. PiP 디자이너에서 클립의 위치와 모션을 보다 쉽게 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 미디어에 모션 추가를 참조하십시오.

- **높이**: 비디오 작품의 다른 시점(키프레임)에 있는 미디어 클립의 높이를 설정합니다.
- **너비**: 비디오 작품의 다른 시점(키프레임)에 있는 미디어 클립의 폭을 설정합니다.

__참고__: 기본적으로 클립의 높이와 폭을 조정하면 다른 값도 변경됩니다. 클립의 높이 또는 폭만을 변경하려면 __화면 비율 유지__ 확인란의 선택을 취소하십시오.

- **불투명도**: 슬라이더를 이용해 비디오 작품의 다른 시점(키프레임)에 있는 이미지와 비디오 클립의 불투명도를 조정합니다.
- **회전**: 비디오 작품의 다른 시점(키프레임)에 있는 미디어 클립의 선호하는 방향을 입력합니다.
- **자유 형식 위치**: 표시된 8개의 자유 형식 위치 입력란에 비디오 프레임의 모서리 4곳의 **X점**과 **Y점**을 설정해서 선택한 미디어 클립의 형태를 지정합니다. 비디오 작품의 다른 시점(키프레임)에 다른 값을 입력하면 클립의 자유 형식 형태가 비디오 작품의 시간을 변경할 수 있습니다. 자유 형식 미디어 클립에 대한 자세한 내용은 미디어 형태 변경을 참조하십시오.
- **PiP 미디어의 3D 심도 활성화**: 3D 비디오 작품을 만들 경우 이 옵션을 선택해 PiP 미디어에 3D* 효과를 냅니다. 활성화한 후에 슬라이더를 이용해 PiP 미디어에 원하는 3D 심도를 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 3D PiP 개체가 시청자(앞쪽)에 가깝게 보이고 오른쪽으로 끌면 개체가 멀게(뒤쪽) 보입니다.

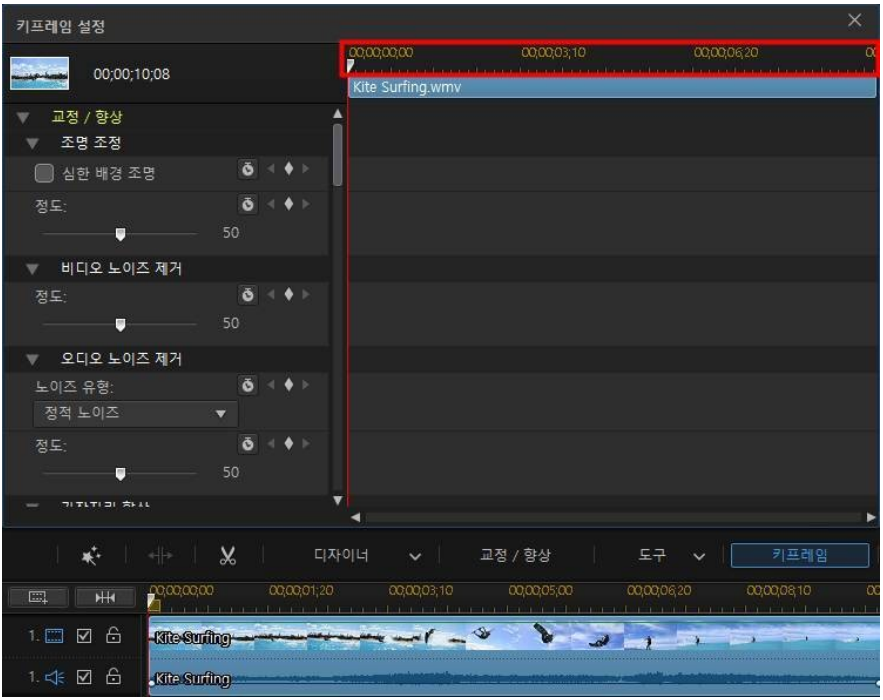
*__참고__: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해 3D 단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

볼륨

비디오 작품의 비디오와 오디오 클립의 경우 가능한 슬라이더를 이용해 작품의 다른 시점에 있는 선택된 클립의 볼륨 레벨을 조정합니다.

키프레임 추가

키프레임 설정 창에 선택한 미디어 클립을 위한 미니 시간 표시 막대가 있습니다. 시간 표시 막대와 선택한 미디어 클립의 길이를 일치시킵니다.

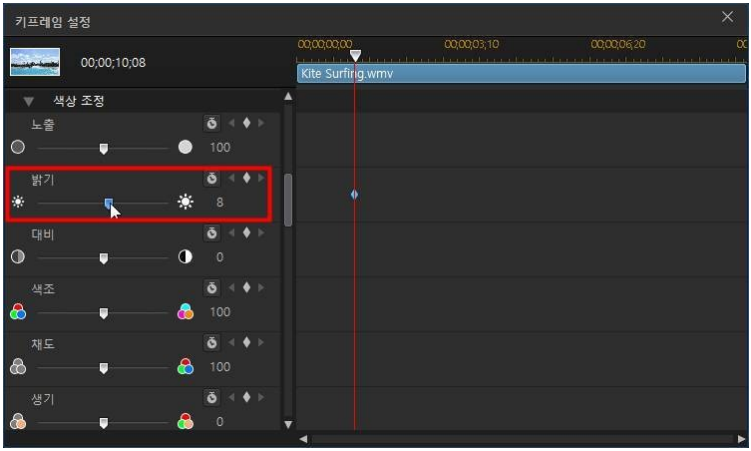


기본 시간 표시 막대와 마찬가지로 시간 표시 막대 눈금 표시와 슬라이더의 크기를 조절할 수 있습니다.

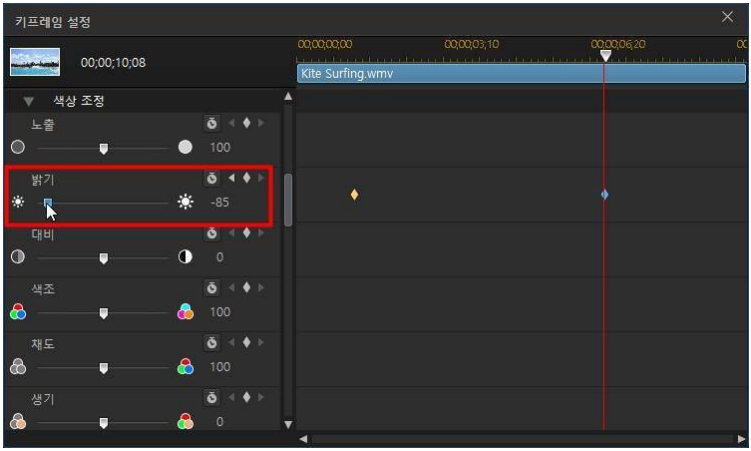
시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

***참고**: 키프레임을 사용해 클립의 수정, 향상, 효과를 사용자 지정한 후에 클립을 마우스 오른쪽 단추를 클릭하고 **키프레임 속성 복사**를 선택할 수 있습니다. 이를 통해 이 키프레임 속성을 시간 표시 막대의 다른 클립에 붙여넣어 클립에 동일한 변경 내용을 적용할 수 있습니다.*

1. 플레이어 컨트롤을 사용해 속성을 변경하려는 미디어 클립 시점을 찾습니다.
2. 왼쪽에 있는 패널에서, 슬라이더나 다른 옵션을 이용해 필요에 따라 클립 속성을 변경합니다. 키프레임 마커가 시간 표시 막대의 이 시점에 추가됩니다.



3. 플레이어 컨트롤을 사용해 다음 키프레임을 추가하려는 다음 시점을 찾고 필요에 따라 클립 속성을 다시 수정합니다.



4. 키프레임을 이용해 비디오 작품에 원하는 효과를 만들려면 이 단계를 반복합니다. 위 예에서, 미디어 클립의 밝기가 2개의 키프레임 시점 사이에서 천천히 흐려집니다.

키프레임 수정 및 제거

키프레임을 선택하고 클립 속성을 변경하거나 시간 표시 막대의 다을 위치로 끌어 놓으면 언제든 키프레임을 수정할 수 있습니다. 키프레임을 제거하려면 시간 표시 막대에서 선택한 다음 를 클릭합니다.

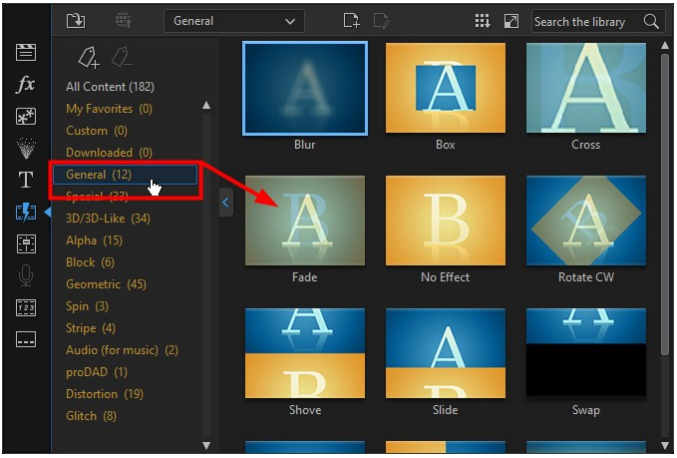
__참고__: 키프레임에서 이루어진 변경 사항을 재설정하려는 경우 키프레임을 선택한 다음 원래대로 재설정하려는 옵션/파라미터 옆에 있는 를 클릭해야 합니다.

미디어 클립에 페이드 인/아웃 추가

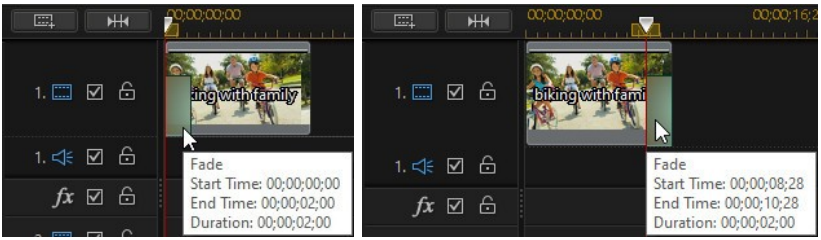
프로젝트의 비디오 클립 및 이미지에 두 가지 방법으로 페이드를 추가할 수 있습니다. 프로젝트의 오디오에 페이드 인/아웃을 추가하려면, 오디오에 페이드 효과 추가를 참조하십시오.

전환 페이드 추가

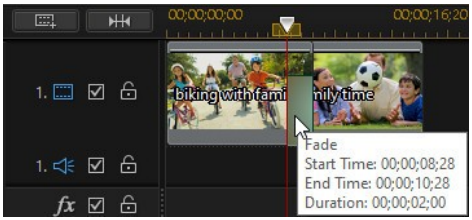
페이드를 추가하는 첫번째 방법은 전환 룸에서 페이드 전환을 사용하는 것입니다. 간단히 **일반** 태그를 선택하고 전환 라이브러리에서 페이드 전환을 찾습니다.



페이드 인/페이드 아웃 효과를 위해 클립의 시작 또는 끝에 페이드 전환을 추가할 수 있습니다.



또한 두 클립 사이에 페이드 전환을 추가할 수 있습니다.

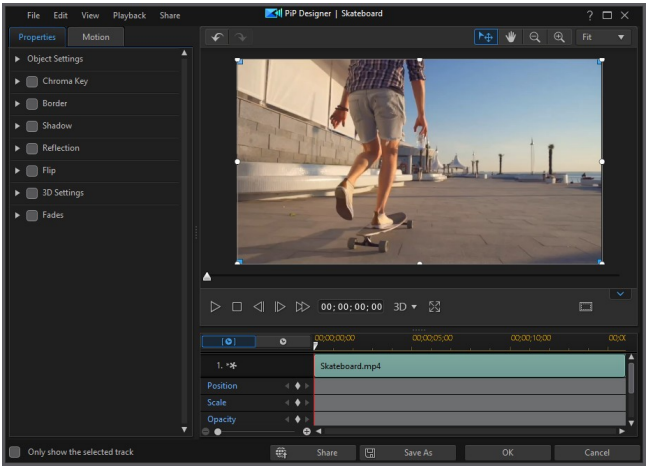


전환을 추가하고 편집하는 방법에 대한 자세한 내용은 전환 사용을 참조하십시오.

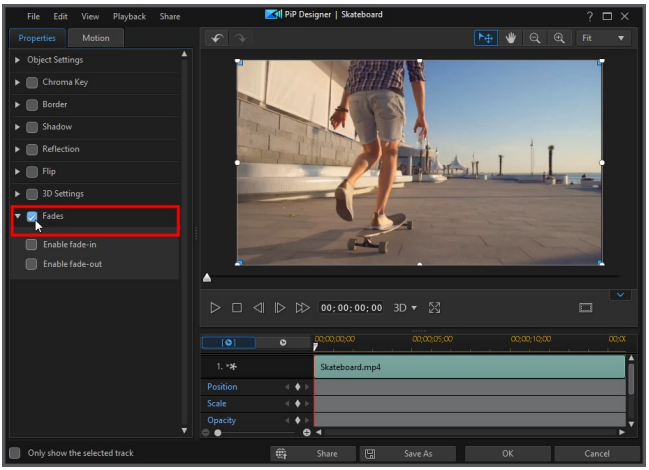
PiP 디자이너에서 페이드 생성

PiP 디자이너에서 비디오 또는 이미지를 위한 페이드 인/아웃을 만들 수 있습니다. PiP 디자이너에서 페이드 인을 만들려면 다음과 같이 하십시오.

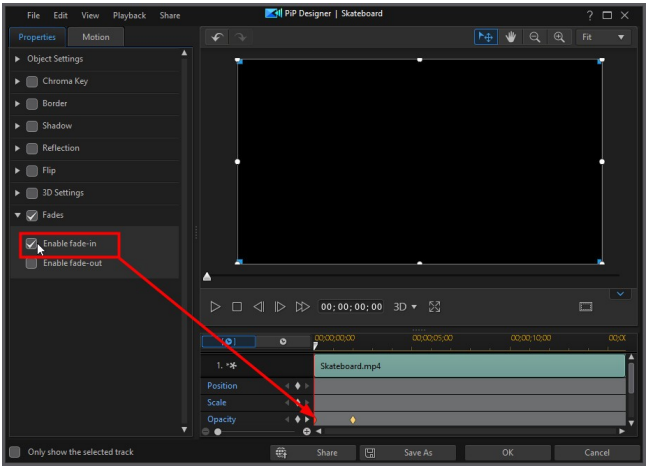
1. 타임라인에서 페이드를 추가할 클립을 선택합니다.
2. 타임라인 위에서 **디자이너** 단추를 클릭한 다음, **PiP 디자이너**를 선택합니다. 그러면 PiP 디자이너가 열립니다.



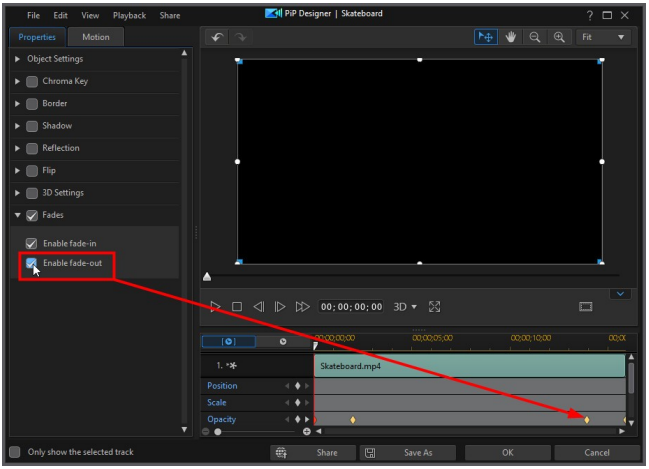
3. **페이드** 옵션을 선택하여 확장합니다.



4. 클립의 시작 부분에 미디어 클립 페이드 인을 가지도록 하려면 **페이드 인 활성화**를 선택합니다.



5. 클립의 끝 부분에 미디어 클립 페이드 아웃을 가지도록 하려면 **페이드 아웃 활성화**를 선택합니다.



6. **확인**을 클릭하여 PiP 디자이너를 닫고 변경 내용을 저장합니다.

PiP 디자이너에서 비디오 클립 또는 이미지의 속성 편집에 대한 자세한 내용은 PiP 디자이너에서 미디어 수정을 참조하십시오.

오디오 음소거

시간 표시 막대에서 비디오 클립(또는 오디오 클립)을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **클립 음소거**를 선택하면 간단하게 오디오를 음소거할 수 있습니다. 이전에 오디오 볼륨 키를 추가한 경우, 키가 사라집니다.

클립에 사운드를 복원하려면 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **클립 음소거** 선택을 해제합니다.

***참고**: 전체 트랙의 오디오를 음소거하려면 트랙을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **트랙 음소거**를 선택합니다. 이 기능은 PiP 트랙에 비디오를 추가했지만 최종 작품에서는 오디오를 원치 않는 경우 유용합니다.*

오디오 편집

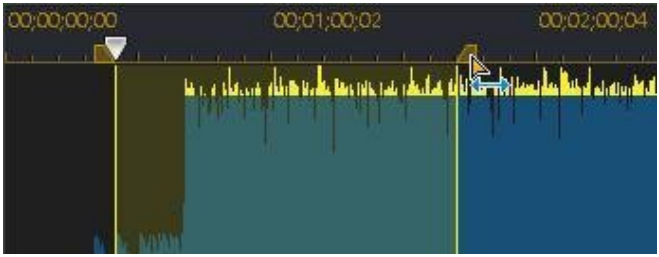
PowerDirector의 오디오 편집기에서 비디오 제작물의 오디오를 편집하거나, CyberLink AudioDirector(설치된 경우)로 보내 좀더 고급 편집을 수행할 수 있습니다. CyberLink AudioDirector는 오디오 클립을 더 고급스럽게 편집할 수 있는 자매 프로그램입니다.

오디오 편집기에서 오디오 편집

오디오 편집기*에서 오디오 클립을 편집하려면 다음과 같이 하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

1. 시간 표시 막대에서 오디오 클립이나 비디오 클립(오디오 포함)을 선택하고 시간 표시 막대 위의**도구** 단추를 클릭한 다음 **오디오 편집기**를 선택합니다. 그러면 오디오 편집기 창이 열립니다.
2. 사용 가능한 모든 채널에 오디오 편집 내용을 적용할 지 여부를 결정하고, 하나의 채널만 편집하려면  를 클릭합니다.
3. 필요하면 범위 선택을 사용하여 편집할 오디오의 부분을 선택합니다.



전체 클립을 편집하려는 경우 이 단계를 건너뜁니다.

4. 가용한 옵션을 사용하여 필요에 따라 오디오를 편집합니다. 각 옵션에 대한 자세한 설명은 아래를 참조하십시오.
5. 끝나면 **확인**을 클릭해 변경 내용을 저장하고 프로젝트의 시간 표시 막대에서 오디오 클립을 업데이트합니다.

볼륨

동적 범위 압축

이 효과를 사용하여 오디오 파일의 동적 범위(즉, 오디오에서 높은 수준과 낮은 수준 간 차이)를 조정합니다.

1. 줄어든 오디오 볼륨을 보상할 수 있도록 처리된 파일의 출력 이득을 조절하려면 **출력 이득** 슬라이더를 사용합니다.
2. 다음과 같이 컨트롤 슬라이더를 사용합니다.
   - **리미터**: 고레벨 신호를 적극적으로 제한하려면 이러한 슬라이더를 조정합니다. 리미터를 사용하여 클리핑이나 왜곡을 방지할 수도 있습니다.
   - **압축기**: 중간 레벨 신호와 피크에 보다 부드러운 동적 제어를 적용하려면 이러한 슬라이더를 사용합니다.
   - **게이트/확장기**: 소프트 신호의 레벨을 강화(확장)하려면 이러한 슬라이더를 사용합니다. 확장기의 비율은 1.0보다 크거나 작을 수 있습니다. 비율이 1보다 클 경우 게이트로 작용하여 한도값 미만의 모든 신호가 볼륨이 줄어듭니다.

3. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 미리 들어보려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
4. **적용**을 클릭하여 동적 범위 제어를 적용합니다.

왜곡

피치 전환

피치 전환 기능을 사용하여 오디오의 피치를 변경합니다. 이 결과, 오디오 길이는 변경되지 않지만 오디오의 사운드가 빨라지거나 느려진 것처럼 들릴 수 있습니다.

1. 필요에 따라 슬라이더를 오른쪽으로 끌어 피치를 올리고 왼쪽으로 끌어 피치를 낮춥니다.

참고: 반음 하나를 높이거나 낮추는 것은 12개 음계에서 음표 하나의 전체 음조를 높이거나 낮추는 것과 동일합니다. 예를 들어, C-C#(샵) 또는 C-Cb(플랫)와 같습니다.

2. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 조정된 오디오가 어떻게 들리는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 오디오를 원본 피치로 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
3. **적용**을 클릭하여 오디오의 피치를 조절합니다.

음성 변환기

음성 변환기 효과를 사용하여 오디오 클립 내의 음성을 변환할 수 있습니다.

1. 드롭다운 목록에서 **사전 설정**을 선택합니다. 각 사전 설정은 음성에 서로 다른 효과를 제공합니다.
2. 필요하면 다음과 같이 고급 설정을 수정합니다.
   - **피치**: 변환된 음성의 피치를 조절하려면 이 슬라이더를 사용합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌면 음성이 더 높아지고, 왼쪽으로 끌면 음성이 더 깊어집니다.
   - **음색**: 음성의 음색 품질을 조절하려면 이 슬라이더를 사용합니다. 이 슬라이더를 조정하면 음성의 특성이 크게 변경될 수 있습니다.

*참고: **사용자 지정** 사전 설정을 선택한 경우, **로봇 음성** 및/또는 **오리 음성**을 위의 설정을 사용하여 제작한 맞춤형 음성의 시작 지점으로 선택할 수 있습니다.*

3. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
4. **적용**을 클릭하여 오디오에 효과를 적용합니다.

조정

이퀄라이저

오디오에 현재 사전 설정된 이퀄라이저 필터를 적용하려면 이퀄라이저 효과를 선택합니다. 또한 제공되는 슬라이더를 사용해서 전체 오디오 사운드를 원하는 대로 설정할 수 있습니다.

1. 필요하면 **사전 설정** 드롭다운에서 이퀄라이저 사전 설정을 선택합니다. 이퀄라이저 사전 설정을 통해 오디오를 향상시킬 수 있으며, 선택할 사전 설정은 편집 중인 오디오의 유형이나 음악 장르에 따라 달라집니다.
2. 필요하면 이퀄라이저 슬라이더를 끌어서 적용한 오디오 효과를 맞춤 설정하는 식으로 고급 설정을 수정합니다.
3. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
4. **적용**을 클릭하여 오디오에 이퀄라이저 효과를 적용합니다.

에코

일련의 지연을 추가하고 원본 오디오의 소스를 감쇠시켜 오디오에 에코를 추가할 수 있습니다.

1. 표시되는 창의 **사전 설정** 드롭다운에서 에코 사전 설정을 선택합니다. 구현하려는 사운드와 가장 적합한 사전 설정을 선택합니다.
2. 필요하면 다음과 같이 고급 설정을 수정합니다.

- **초기 지연 시간**: 이 슬라이더를 사용하여 에코 효과를 적용한 오디오를 원본 오디오 신호보다 얼마나 늦게(단위: 밀리초) 시작할지를 설정합니다.

- **피드백**: 이 슬라이더를 사용하여 에코를 적용한 사운드를 지속할 길이를 결정하는 비율을 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 에코가 줄어들고, 오른쪽으로 끌면 사라지지 않을 것처럼 긴 에코가 연출됩니다.
- **이퀄라이저**: 이러한 슬라이더를 사용하여 오디오가 반사되는 실내의 특성을 조정하여 에코를 생성합니다. 반사 표면이 많을수록 더 밝은 사운드가 연출되고, 흡수성 소재의 벽으로 된 실내에서는 훨씬 짙은 에코가 연출됩니다.

3. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
4. **적용**을 클릭하여 오디오에 에코 효과를 추가합니다.

생성

잔향

잔향 기능을 사용하면 원래 오디오에서 울려 퍼지는 듯한 효과, 즉 메아리와 같은 효과를 적용할 수 있습니다.

1. **사전 설정** 드롭다운에서 잔향 사전 설정을 선택합니다. 구현하려는 사운드와 가장 적합한 사전 설정을 선택합니다.
2. 필요하면 다음과 같이 고급 설정을 수정합니다.
   - **스파클** 슬라이더를 사용하여 오디오에 입자 사운드를 추가합니다. 더 많은 스파클을 적용할수록 사운드가 더 거칠어집니다.
   - 저주파를 방해하지 않고 스테레오 오디오 신호를 확장하려면 **실내 너비** 슬라이더를 사용합니다. 이렇게 하면 보다 중앙에 집중된 소스에서 왼쪽과 오른쪽으로 더 넓어진 소스까지 인식된 사운드 위치를 효과적으로 조절할 수 있습니다.
   - **실내 크기** 슬라이더를 사용하여 오디오 신호에 반향을 추가하면 실내에서 재생하는 듯한 효과를 흉내낼 수 있습니다. 값이 클수록 더 큰 실내에서 울리는 소리가 납니다.
3. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
4. **적용**을 클릭하여 오디오에 잔향 효과를 추가합니다.

잡음 생성

잡음 생성 기능을 사용하여 오디오 클립에 지정한 크기의 생성된 잡음 또는 방해음을 추가합니다.

1. **잡음 유형** 드롭다운에서 다음의 잡음 유형 중 하나를 선택합니다.
   - **일반**: 일반적인 화이트 노이즈나 방해음으로, 듣는 사람에게 다소 크게 들릴 수 있습니다.
   - **분홍색**: 일반 화이트 노이즈보다 더 부드럽고 조용하게 소리나는 잡음과 같은 방해음입니다.
   - **갈색**: 다른 잡음에 비해 상당히 조용한 잡음과 같이 저주파 방해음에 해당합니다.
2. **적용**을 클릭하여 잡음을 삽입합니다.

특수

잡음 제거

오디오에 원치 않는 방해음 또는 그 밖의 배경 잡음이 포함된 경우 잡음 제거 기능을 사용합니다.

1. **잡음 유형** 드롭다운에서 제거하려는 잡음 유형을 선택합니다.
2. 슬라이더를 사용하여 오디오에 적용된 잡음의 양을 조정합니다.
3. 필요하면 **적용된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 수정된 오디오를 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
4. **적용**을 클릭하여 오디오를 수정합니다.

라디오

라디오 사운드를 흉내 낸 필터를 오디오에 적용하려면 라디오 효과를 사용합니다.

1. 드롭다운 목록에서 **라디오 유형**을 선택합니다. 각 유형은 오디오에 대해 약간씩 다른 효과를 제공합니다.
2. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 재생 컨트롤에서 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지를 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
3. **적용**을 클릭하여 오디오에 라디오 효과를 적용합니다.

전화기

전화기 사운드를 흉내 낸 필터를 오디오에 적용하려면 전화기 효과를 사용합니다.

1. 드롭다운 목록에서 **전화기 유형**을 선택합니다. 각 유형은 오디오에 대해 약간씩 다른 효과를 제공합니다.
2. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
3. **적용**을 클릭하여 오디오에 전화기 효과를 적용합니다.

음성 제거

스테레오 음악 파일의 노래방 또는 기계음 버전을 제작하려면 음성 제거를 사용합니다.

1. 이 옵션을 선택하면, 오디오에서 음성이 자동으로 제거됩니다. 필요하면 **조정된 결과**를 선택하고 **미리보기** 단추를 클릭해서 적용된 효과의 소리가 어떻게 나는지 미리 확인해볼 수 있습니다. 원본 오디오를 재생하려면 **원본 오디오**를 선택합니다.
2. **적용**을 클릭하여 오디오에서 음성을 제거합니다.

CyberLink AudioDirector에서 오디오 편집

CyberLink AudioDirector에서 오디오 클립을 편집하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대에서 오디오 클립이나 비디오 클립(오디오 포함)을 선택하고 시간 표시 막대 위의**도구** 단추를 클릭한 다음 **AudioDirector***를 선택합니다. CyberLink AudioDirector 프로그램이 열립니다.

2. 필요에 따라 오디오 클립을 편집합니다. 오디오 편집에 대한 자세한 내용은 프로그램 내의 도움말 파일을 직접 참고하십시오.
3. CyberLink AudioDirector에서 오디오 파일의 편집을 마친 후에 프로그램을 종료한 다음 **예**를 클릭하면 변경 내용이 저장되고 편집한 오디오 클립이 시간 표시 막대에 가져오기 됩니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

360° 비디오 프로젝트 편집

360°* 미디어 파일이 타임라인에 추가되면 즉시 제작하거나 미디어 파일을 일부 편집할 수 있습니다.

***참고**: * 이 기능은 일부 CyberLink PowerDirector의 버전에서는 사용할 수 없습니다.*

360° 비디오 프로젝트를 편집할 경우 다음을 주의하십시오.

- 시간 표시 막대에 둘 이상의 360° 미디어 파일을 추가할 수 있습니다. 제작한 360° 비디오에서 미디어 파일은 시간 표시 막대에 배치된 순서로 재생됩니다. 필요한 경우, 미디어 파일 간에 전환 효과를 사용하거나 360° 비디오에서 비디오 효과를 추가할 수 있습니다.
- 360° 비디오 클립 시작 시 보기 방향을 변경하려면 360° 시작 보기 설정에서 변경할 수 있습니다.
- 360° 비디오는 360° 타이틀 효과를 추가하여 360° 호환 타이틀 텍스트를 포함할 수 있습니다.
- 360° 비디오에 비 360° 미디어 파일, PiP 개체 및 타이틀 효과를 추가하는 경우 최상의 결과를 얻기 위해 이러한 항목을 360°로 변환해야 합니다.
- 360° 미디어 파일에서 수행할 수 있는 편집에 대한 자세한 내용은 미디어 편집 섹션을 참조하십시오. 타임라인에 있는 360° 비디오 클립에 대해 분할, 다듬기 또는 약간의 수정 및 향상 적용(향상된 VR 스태빌라이저에서 흔들린 360° 비디오 보정 또는 색상 보정 포함) 등을 수행할 수 있습니다.
- 액션 카메라 센터에서는 360° 비디오 부분을 가속할 수 있습니다

360° 비디오 편집을 완료한 후 **제작** 단추를 클릭하여 제작하면 360° 비디오 파일로 렌더링됩니다. 자세한 내용은 360° 비디오 제작을 참조하십시오. 또한 YouTube나 Vimeo에 직접 업로드할 수도 있습니다. 자세한 내용은 360° 비디오 업로드를 참조하십시오.

타이틀 효과 및 미디어 클립을 360°로 변환

360°이 아닌 타이틀 효과, 비디오, 이미지 및 PiP 개체를 360° 비디오 프로젝트에 추가할 때 최상의 결과를 위해 이를 360° 클립으로 변환할 수 있습니다.

참고: 3D 타이틀 효과는 360°으로 변환되지 않습니다.

360° 비디오 프로젝트에서 사용하기 위해 360°이 아닌 타이틀 효과를 변환하려면 타임라인에서 이를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **360° 타이틀로 변환**을 선택합니다. 비 360° 미디어 클립을 변환하려면 타임라인에서 해당 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **360° 개체로 변환**을 선택합니다.

*참고: 클립을 다시 원래 형식으로 변환하려면 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **2D 타이틀/개체로 변환**을 선택합니다.*

360°로 변환하면 타이틀 디자이너 및 PiP 디자이너에서 각각 타이틀 효과 또는 PiP 미디어 클립의 360° 부분을 360° 환경에서 사용자 지정할 수 있습니다.

360° 비디오 프로젝트에서 사용할 수 없는 기능

다음은 360° 비디오 프로젝트 편집 시 사용할 수 없는 PowerDirector 기능 목록입니다.

- Magic Movie
- 테마 디자이너
- 비디오 잘라내기, 줌 및 팬
- 파워 도구에서 2D를 3D로 변환
- 렌즈 교정
- 3D 방향
- 익스프레스 프로젝트
- 내용 인식 편집
- MultiCam 디자이너
- 디스크 만들기
- 챕터 룸

내용 인식 편집

비디오 클립에 내용 인식 편집*을 사용하면 자동으로 작품에 최상으로 출력된 비디오 컨텐트가 생성됩니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다.*

내용 인식 편집으로 비디오 클립을 분석하고 최고의 순간과 가장 흥미로운 순간으로 생각되는 부분과 수정이 필요한 부분을 찾습니다. 그 다음 "양호한 부분"을 간단히 클릭해서 비디오 작품에 추가하고 "불량 부분"을 선택하거나 다듬어 제거할 수 있습니다.

***참고**: 분석 작업 중에, CyberLink PowerDirector가 비디오 클립의 모든 장면을 탐지하고 를 사용해서 내용 인식 편집 창의 시간 표시 막대에 표시합니다.*

비디오 클립을 분석한 다음 내용 인식 편집 창을 열려면 미디어 라이브러리 또는 시간 표시 막대에서 비디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음, **내용 인식 편집**을 선택합니다.

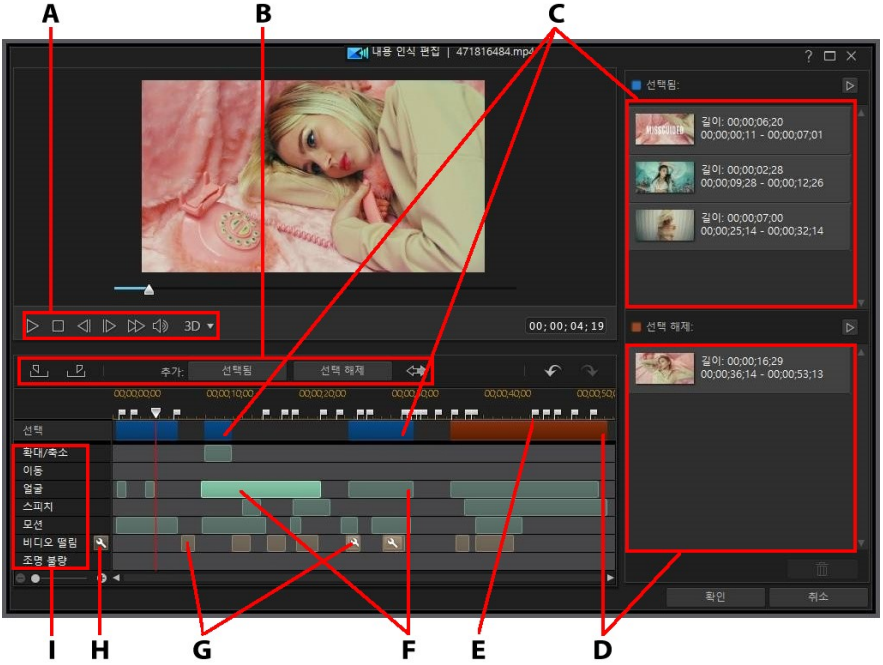
한번에 여러 비디오 클립의 일괄 처리 분석을 실행하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 미디어 룸에서,  를 클릭해 라이브러리 메뉴로 이동한 다음**내용 인식 세부사항**을 선택합니다.
2. **분석** 컬럼의 비디오 클립을 모두 선택한 다음 **분석** 단추를 클릭합니다.
3. 분석이 완료되면 내용 인식 편집 창에서 편집하려는 비디오 클립 옆에 있는  단추를 클릭합니다.

***참고**: 내용 인식 세부사항 보기에 내용 인식 편집에서 분석하고 편집한 모든 비디오 클립에 대한 분석 결과가 표시됩니다. 자세한 내용은 내용 인식 세부사항 참조.*

내용 인식 편집 사용

내용 인식 편집에서 비디오 클립을 편집할 때 편집 창에 다음과 같이 표시됩니다.



A - 플레이어 컨트롤, B - 세그먼트 선택 도구, C - 선택한 세그먼트, D - 선택 해제된 세그먼트, E - 탐지된 장면 표시, F - 추천 세그먼트, G - 수정이 필요한 세그먼트, H - 세그먼트 모두 수정, I - 컨텐트 선택 범주

***참고**: 내용 인식 편집의 비디오 미리보기 품질은 미리보기/표시 옵션에 지정된 미리보기 품질 설정에 따라 달라집니다. 미리보기 품질 선택에 대한 자세한 내용은 미리보기 품질 참조.*

내용 인식 편집 창에서, 녹색으로 표시된 세그먼트는 CyberLink PowerDirector가 가장 흥미롭거나 "양호한 부분"으로 판단해서 추천하는 클립 부분입니다. 이 부분에 카메라 확대 축소나 이동과 움직임 또는 대화(말)가 많은 세그먼트가 포함되어 있습니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 비디오 클립에 얼굴 탐지를 실행해서 얼굴이 있는 섹션을 강조합니다.

밝은 갈색 세그먼트는 비디오가 떨리거나 조명이 약해서 수정이 필요한 부분입니다. 이 "불량 부분"을 선택해서 수정하거나 제거할 수 있습니다.

강조된 각 세그먼트를 구성하는 세부사항은 컨텐트 선택 범주를 확인합니다.

***참고**: 포함된 자세한 내용을 보려면 강조된 세그먼트 위로 마우스를 가져갑니다.*

강조되지 않은 세그먼트는 CyberLink PowerDirector가 포함시킬 필요가 없다고 판단한 비디오 부분입니다. 하지만 마크 인과 마크 아웃 단추를 사용해 이 세그먼트를 선택하면 포함시킬 수 있습니다.

비디오 컨텐트 미리보기

플레이어 컨트롤을 사용해 전체 비디오 클립을 미리보기합니다. 강조된 특정 세그먼트를 미리보기하려면 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **현재 세그먼트 미리보기**를 선택합니다. 선택한 세그먼트 재생이 완료되면 재생이 중지됩니다.

컨텐트 수정

CyberLink PowerDirector에서 제거하기 위해 강조된 세그먼트에 제외하고 싶지 않은 비디오 부분이 포함된 경우, 내용 인식 편집 창에서 이 부분을 즉시 수정할 수 있습니다.

세그먼트를 수정하려면 다음과 같이 합니다.

- 강조된 세그먼트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **전체 장면에 수정 적용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 탐지된 장면으로 표시된 비디오 클립의 전체 장면에 필요한 수정 내용이 적용됩니다. 이렇게 하면 장면에서 조명이나 기타 비디오 속정이 갑자기 변경되지 않습니다. 자동 맞추기 창에서 플레이어 컨트롤을 사용하면 수정한 컨텐트가 어떻게 보이는지 미리보기됩니다. 결과가 마음에 들면 **자동 수정 적용**을 선택한 다음 **확인**을 클릭해 수정 내용을 장면에 적용합니다.

***참고**: 비디오 클립에서 탐지한 장면이 없을 경우 **전체 장면에 수정 적용**을 선택하면 수정 내용이 전체 클립에 적용됩니다.*

- 강조된 세그먼트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **이 세그먼트에 수정 적용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 선택한 비디오 세그먼트에만 필요한 수정 내용이 적용됩니다. 자동 맞추기 창에서 플레이어 컨트롤을 사용하면 수정한 컨텐트가 어떻게 보이는지 미리보기됩니다. 결과가 마음에 들면 **자동 수정**

적용을 선택한 다음 **확인**을 클릭해 수정 내용을 선택한 비디오 클립 세그먼트에만 적용합니다.

- 단추를 클릭하면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 같은 컨텐트 선택 범주 내에 강조된 각 세그먼트를 수정합니다.

CyberLink PowerDirector가 세그먼트를 수정하게 되고 그 다음 렌치 아이콘이 표시됩니다.



*참고: 내용 인식 편집 창에서 수정한 내용을 취소하려면 수정한 세그먼트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **적용된 수정 내용 제거**를 선택합니다.*

컨텐트 선택

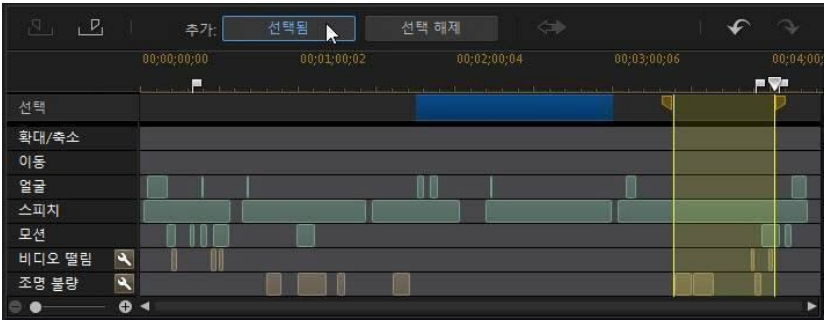
세그먼트 선택 도구를 사용해 다듬기한 클립에 포함시키려는 비디오 컨텐트를 선택합니다. 선택 해제된 목록에 컨텐트 세그먼트를 추가하거나 선택하지 않으면 비디오 클립에서 제거됩니다.

*참고: **확인** 단추를 활성화해서 비디오 클립을 다듬기하려면 선택한 목록에 최소 1개의 세그먼트를 추가해야 합니다.*

컨텐트 선택

비디오 컨텐트를 선택하려면 다음과 같이 하십시오.

- 강조된 세그먼트를 클릭한 다음 **선택됨** 단추를 클릭합니다.
- 세그먼트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **선택한 목록에 추가**를 선택합니다.
- 를 클릭해 선택 해제된 목록의 컨텐트를 제외한 모든 비디오 컨텐트를 선택한 목록에 추가합니다. CyberLink PowerDirector가 이전에 선택한 목록에 추가된 컨텐트를 모두 제거합니다.
- 플레이어 컨트롤을 사용해 찾은 다음 를 클릭해 포함시키려는 비디오 세그먼트의 시작 부분을 표시합니다. 플레이어 컨트롤을 사용하거나 시간 표시 막대 슬라이더를 드래그한 다음 를 클릭해 종료 부분을 표시합니다. 선택한 후에 **선택됨**을 클릭해 선택한 목록에 추가합니다.



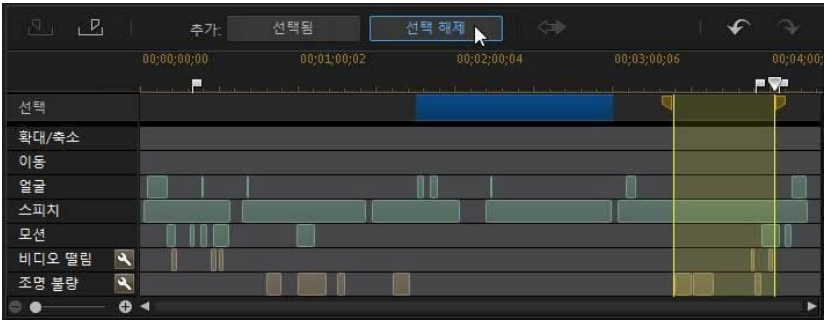
컨텐트 선택을 모두 마치면 선택한 목록의 단추를 클릭해 다듬기한 비디오 클립이 어떻게 보이는지 미리보기합니다. 세그먼트를 목록에서 제거하려면 세그먼트를 선택한 다음 을 클릭합니다.

확인을 클릭하면 지정된 대로 비디오 클립이 다듬기됩니다. 다듬기한 비디오가 자동으로 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치에 삽입됩니다.

컨텐트 선택 해제

비디오 컨텐트를 선택 해제하려면 다음과 같이 하십시오.

- 강조된 세그먼트를 클릭한 다음 **선택 해제됨**단추를 클릭합니다.
- 세그먼트를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **선택 해제한 목록에 추가**를 선택합니다.
- 플레이어 컨트롤을 사용해 찾은 다음 를 클릭해 포함시키지 **않으려는** 비디오 세그먼트의 시작 부분을 표시합니다. 플레이어 컨트롤을 사용하거나 시간 표시 막대 슬라이더를 드래그한 다음 를 클릭해 종료 부분을 표시합니다. 선택한 후에 **선택 해제됨**을 클릭해 선택 해제한 목록에 추가합니다.



컨텐트 선택 해제를 모두 마치면 선택 해제한 목록의 단추를 클릭해 다듬기해서 제거할 비디오 클립을 미리보기합니다. 세그먼트를 목록에서 제거하려면 세그먼트를 선택한 다음 을 클릭합니다.

확인을 클릭하면 지정된 대로 비디오 클립이 다듬기됩니다. 다듬기한 비디오가 자동으로 현재 시간 표시 막대에 배치됩니다.

Magic Cut

Magic Cut*을 이용해 덜 중요한 부분을 삭제하는 동안 CyberLink PowerDirector가 가장 재미있는 시점을 배치하고 유지하는 비디오 기술을 이용해서 자동으로 비디오 클립을 편집하도록 할 수 있습니다. Magic Cut 도구는 긴 비디오를 짧은 클립들로 압축하기 위한 용도로 이상적입니다. 예를 들어, Magic Cut을 사용해서 한 시간 짜리 분량의 비디오를 10분 짜리로 줄일 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

비디오 클립에 Magic Cut을 이용하려면 시간 표시 막대에서 클립을 선택하고 시간 표시 막대 위에 있는 단추를 클릭한 다음 **비디오 편집 > Magic Cut**을 선택합니다.

이 기능 사용에 대한 자세한 내용은 단추를 클릭해 iHelp를 참조합니다.

장 9:

도구 사용

CyberLink PowerDirector에는 미디어 편집, 멋지고 독창적인 효과 추가 등에 사용할 수 있는 다양한 도구가 포함되어 있습니다. **편집** 모듈의 타임라인에서 미디어 클립을 선택한 다음 **도구** 단추를 클릭하여 다음 도구 중 하나를 사용합니다.

***참고**: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 도구 사용 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 도구 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.*

- 파워 도구
- 오디오 덕킹
- 모션 트래커
- 액션 카메라 센터
- 혼합 효과
- 뷰 디자이너
- 360º 시작 보기 설정

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

파워 도구 사용

편집 모듈의 타임라인에서 미디어 클립을 선택한 다음 **도구** 단추를 클릭하고 **파워 도구**를 클릭하여 다음을 비롯한 강력한 기능을 광범위하게 수행할 수 있습니다.

- **비디오/오디오 속도**: 비디오나 오디오 클립의 속도를 변경하려면 이 옵션을 선택합니다. 오디오 클립의 경우, 클립 속도를 변경하려면 **수정된 오디오 길이** 필드에 원하는 오디오 길이를 입력하면 됩니다. 또는 **속도 증폭기** 슬라이더를 사용해 2X까지 오디오 속도를 높이거나, 0.5X까지 늦출 수 있습니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 클립 속도가 느려지고, 오른쪽으로 끌면 속도가 빨라집니다. 비디오 클립의 경우, **속도 조정** 단추를 클릭하여 비디오 속도 디자이너에서 비디오 속도를 조정합니다. 속도 조정에 대한 자세한 내용은 비디오 속도 디자이너에서 비디오 속도 조정을 참조하십시오.

***참고**: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 시간 표시 막대의 비디오 또는 오디오 클립 모서리를 클릭해서 끌면 수동으로 속도를 원하는 길이로 맞출 수 있습니다.*

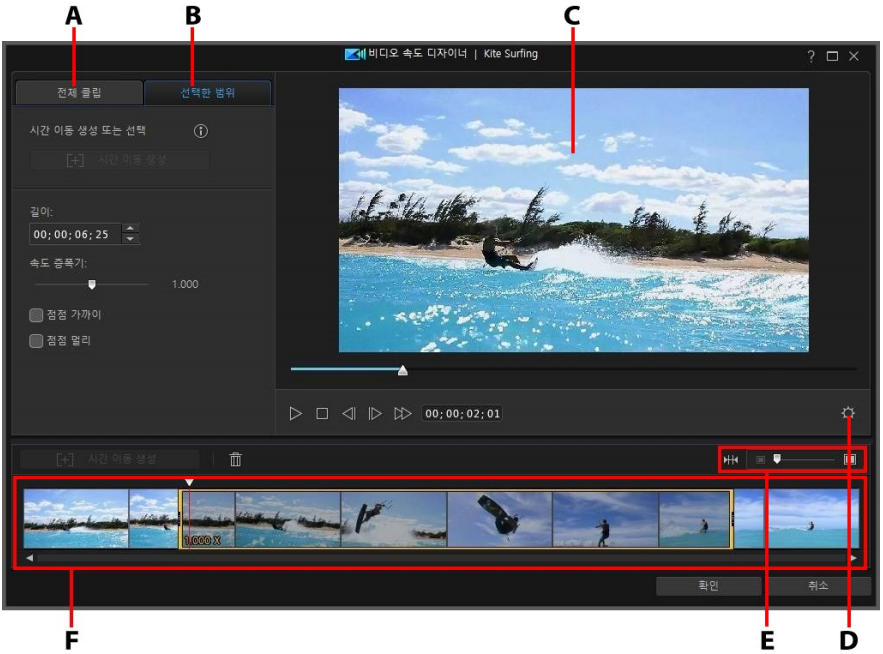
- **잘라내기/줌/팬**: 비디오 프레임의 가장자리를 잘라내고, 비디오의 특정 부분을 확대하거나, 카메라를 특정 방향으로 이동하려면 이 옵션을 선택합니다. 잘라내기/줌/팬 대상 영역을 정의하려면 **잘라내기/줌/팬** 단추를 선택합니다. 비디오의 잘라낸 영역(초점 영역)을 조정해 편집을 사용자 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 비디오 자르기, 줌 및 팬을 참조하십시오.
- **비디오/오디오 역방향***: 선택한 비디오나 오디오 클립에서 활성화되면 역방향으로 재생이 진행됩니다.
- **혼합 모드***: 선택한 비디오 또는 이미지 크립을 시간 표시 막대 위의 클립과 혼합하려면 이 옵션을 선택합니다. 선택한 후에는 사용 가능한 혼합 모드 중에서 원하는 모드를 선택합니다. 이 기능에 대한 정보와 혼합 모드에 대한 설명은 시간 표시 막대의 클립 혼합을 참조하십시오.
- **2D를 3D로***: 이 옵션을 선택하면 TrueTheater 3D를 이용해 2D 이미지나 비디오를 3D로 변환할 수 있습니다. **장면 심도** 슬라이더를 이용해 3D 이미지의 심도를 조정합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

비디오 속도 디자이너에서 비디오 속도 조정

비디오 속도 디자이너*를 이용하면 전체 비디오 클립 속도를 변경하거나(슬로우 모션 또는 빠른 모션) 시간 이동을 사용해 선택한 범위의 속도를 변경할 수 있습니다. 이 기능에 액세스하려면, **편집** 모듈에서 타임라인의 비디오 클립을 선택하고, **도구** 단추를 클릭한 다음 **파워 도구 > 비디오 속도**를 선택합니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*



A - 전체 클립 속도 변경, B - 선택한 범위의 속도 변경, C - 미리보기 창, D - 비디오 속도 디자이너 설정, E - 타임라인 확대/축소, F - 비디오 속도 디자이너 타임라인

비디오 클립 속도 변경을 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 비디오 시간 표시 막대에서 업데이트됩니다.

전체 클립 속도 변경

전체 비디오 클립의 속도를 변경하려면(즉, 비디오 속도를 빠르게 또는 느리게 만들기) **전체 클립** 탭을 클릭합니다. 클립의 속도를 변경하려면 **새 비디오 길이** 필드에 원하는 비디오 길이를 입력합니다. 또는 **속도 증폭기** 슬라이더를 사용해 비디오 클립의 속도를 수동으로 높이거나 낮출 수 있습니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 클립 속도가 느려지고, 오른쪽으로 끌면 속도가 빨라집니다.

클립의 속도 조정 결과를 미리보려면 플레이어 컨트롤을 사용합니다. 원하는 결과를 확실히 얻기 위해서는 비디오 속도 디자이너 설정을 구성합니다. 언제든지 **재설정** 단추를 클릭해서 변경 내용을 취소할 수 있습니다.

선택한 범위의 속도 변경

시간 이동을 사용해 선택한 비디오 범위의 속도만 변경하려면 비디오 속도 디자이너에서 **선택한 범위** 탭을 클릭합니다.

***참고**: 선택한 범위 속도 변경을 완료하기 전에 최상의 출력 결과를 얻을 수 있도록* 비디오 속도 디자이너 설정*을 구성하십시오.*

시간 이동을 사용해 비디오 속도를 변경하려면(슬로우 모션 또는 빠른 모션) 다음을 수행하십시오.

1. **선택한 범위** 탭에서 플레이어 컨트롤을 사용하거나 비디오 클립에서 시간 이동을 시작할 위치로 비디오 속도 디자이너 타임라인 슬라이더를 끌어다 놓습니다.

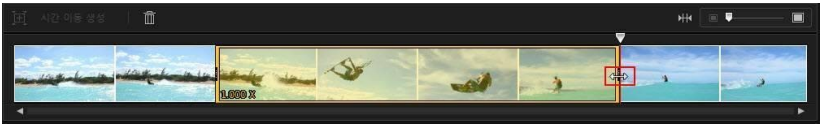
***참고**: 시간 이동을 보다 정밀하게 추가하려면 비디오 속도 디자이너 타임라인 위에 있는 확대/축소 컨트롤을 사용하여 비디오 클립의 시간 표시 막대에서 확대하십시오.*



2. **시간 이동 만들기** 단추를 클릭합니다. CyberLink PowerDirector가 시간 이동을 만들고 시간 표시 막대에서 주황색으로 표시합니다.



3. 필요하면 시간 이동의 각 끝을 끌어서 효과를 추가할 비디오의 세그먼트를 포함시킵니다.



***참고**: 원래 시간 이동의 길이는 비디오 속도 디자이너 타임라인에서 확대한 크기에 따라 다릅니다.*

4. 시간 이동 세그먼트(선택한 범위)에 대해 필요한 대로 비디오 속도를 변경합니다(아래 참조).

***참고**: 한 비디오 클립에서 둘 이상의 시간 이동을 만들 수 있습니다. 위의 단계를 반복해 또 다른 시간 이동을 추가하면 됩니다.*

속도 효과

만든 시간 이동을 비디오 속도 디자이너 타임라인에서 선택했는지 확인하고, 제공된 필드에 선택한 범위에 대한 새로운 **길이**를 입력하거나 **속도 증폭기** 슬라이더를 사용합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 세그먼트 속도가 느려지고, 오른쪽으로 끌면 속도가 빨라집니다.

속도 효과를 선택한 범위에 적용하면 기본적으로 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 이동으로 들어간 즉시 비디오의 속도가 변경됩니다. 속도를 보다 점진적이고 매끄럽게 변경하려는 경우, 점점 가까이/점점 멀리 옵션을 사용할 수 있습니다. 시간 이동 시작에서 속도를 변경하여 지정한 속도로 점차적으로 증가/감소되게 하려면 **점점 가까이**를 선택합니다. 시간 이동 끝에서 원래 비디오 속도를 점차적으로 회복하려면 **점점 멀리**를 선택합니다.

비디오 속도 디자이너 설정

비디오 속도 디자이너 창에서  단추를 클릭하여 설정 창을 엽니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

오디오 설정:

- **오디오 제거**: 전체 비디오 클립에서 오디오를 음소거하려면 이 옵션을 선택합니다.

- **오디오 유지**: 편집된 비디오 클립에서 오디오를 유지하려면 이 옵션을 선택합니다. 비디오 속도를 변경하려면 **오디오 피치 유지(05X ~ 2X만 해당)**를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 새로운 길이와 일치하도록 오디오가 늘어나 비디오 속도가 변할 때 사운드의 뒤틀림이 최소화됩니다.

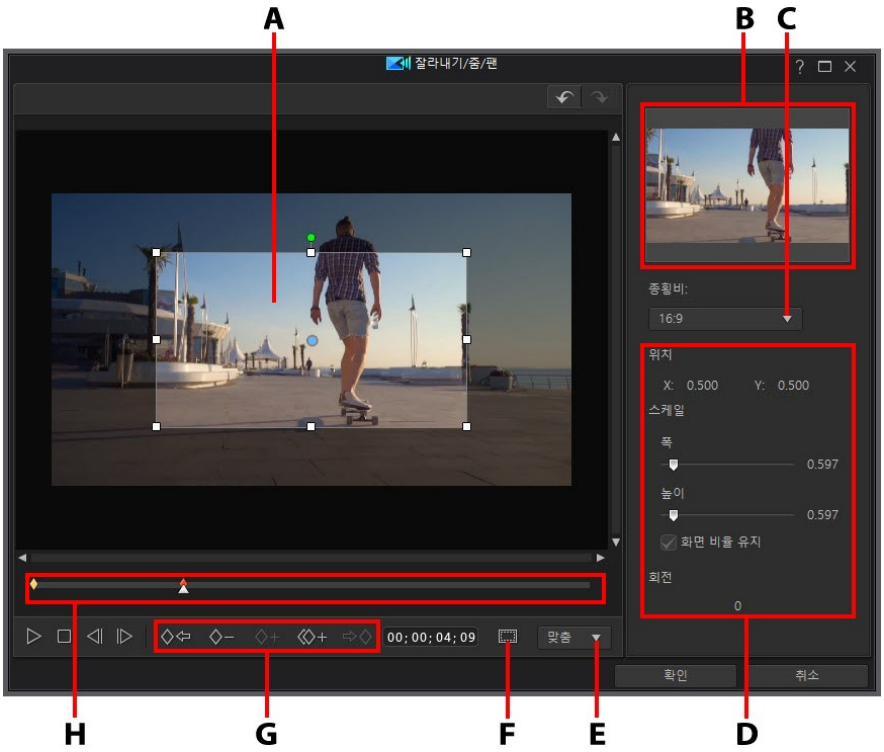
보간 설정:

- **가능할 때 보간 기술 적용**: 비디오의 속도를 감소시킬 때 이 옵션을 선택합니다. CyberLink PowerDirector가 프레임 보간 기술*을 이용하여 보다 매끄러운 고급 슬로우 모션 효과를 연출합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

비디오 잘라내기, 줌 및 팬

잘라내기/줌/팬은 비디오 프레임의 가장자리를 잘라내고, 비디오의 특정 부분을 확대하거나, 카메라를 특정 방향으로 이동할 수 있도록 해줍니다. 이 기능에 액세스하려면, **편집** 모듈에서 타임라인의 비디오 클립을 선택하고, **도구** 단추를 클릭한 다음 **파워 도구 > 잘라내기/줌/팬**을 선택합니다.



A - 잘라내기/줌/팬 초점 영역, B - 잘라내기/줌/팬 미리보기, C - 초점 영역 화면 비율, D - 초점 영역 속성, E - 미리보기 창 확대/축소, F - TV 안전 지대/눈금선, G - 키프레임 단추, H - 키프레임 타임라인

비디오를 자르려면 초점 영역의 크기를 조정하기만 하면 됩니다. 다음은 비디오를 자를 때 몇 가지 유용한 팁입니다.

- **화면 비율** 드롭다운에서 사용 가능한 옵션 중 하나를 선택하여 초점 영역 화면 비율을 설정합니다. 초점 영역 모양의 크기를 수동으로 조정하여 자른 비디오에 적합한 화면 비율을 생성하려면 **자유 형식**을 선택합니다.
- 초점 영역 상자를 필요한 크기로 이동하고 조정하여 비디오를 자릅니다. 또한 초점 영역 속성에서 컨트롤을 사용하여 초점 영역의 특정 크기를 설정할 수 있습니다. 잘린 비디오가 잘라내기/줌/팬 미리보기에 표시됩니다.

비디오에 줌 또는 팬을 추가하려면 키프레임을 사용해 줌/팬을 맞춤 설정해야 합니다. 키프레임은 효과의 시작 지점과 종료 지점을 정의하는 비디오의 프레임으로, 이 예에서는 확대 또는 축소하거나 왼쪽 또는 오른쪽 패닝에 해당합니다. 다음은 비디오에 줌 및 팬을 추가할 때 몇 가지 유용한 팁입니다.

- 키프레임 시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면  을 클릭합니다. 키프레임을 추가함으로써 키프레임 시간 표시 막대의 두 지점 사이에서 초점 영역의 크기를 조정하여 줌을 변경할 수 있습니다. 팬의 경우, 비디오에서 두 지점 사이에 초점 영역을 이동하여 팬할 수 있습니다.
- 키프레임 시간 표시 막대에서 이전 또는 다음 키프레임을 복제하려면  을 클릭합니다. 이렇게 하면 지정한 키프레임의 속성이 새로운 위치로 복사됩니다.
- **화면 비율** 드롭다운에서 사용 가능한 옵션 중 하나를 선택하여 초점 영역 화면 비율을 설정합니다. 초점 영역 모양의 크기를 수동으로 조정하여 줌에 적합한 화면 비율을 생성하려면 **자유 형식**을 선택합니다.
- 키프레임을 키프레임 타임라인에 추가한 다음 초점 영역 속성에서 **회전** 양을 입력하여 줌 또는 팬에 회전을 추가합니다. 또는 초점 영역 상단에 있는  를 클릭하고 끌어 수동으로 회전할 수도 있습니다.

잘라내기/줌/팬 창에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 미리보기 창에서 확대 또는 축소하려면 

을 클릭합니다.
- 비디오에 초점 영역을 정밀하게 배치하기 위해 TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면  을 클릭합니다. **스냅 투 레퍼런스 라인**을 선택해 초점 영역을 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞춥니다.

비디오 자르기, 줌 또는 팬을 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 비디오 시간 표시 막대에서 업데이트됩니다. 잘라내기/줌/팬 결과를 편집하려면 타임라인에서 해당 클립을 다시 선택한 다

음, **도구 > 파워 도구 > 잘라내기/줌/팬**을 선택해서 잘라내기/줌/팬 창으로 다시 들어가면 됩니다.

오디오 덕킹

오디오 덕킹을 사용하면 대화 또는 음성 해설이 포함된 비디오에서 오디오 믹스가 자동으로 최적화됩니다. 비디오 작품에서 좀 더 조용했으면 하는 클립을 선택하고 오디오 덕킹을 사용하면 선택한 클립의 볼륨을 낮춰 동시 클립의 음성이 들리게 할 수 있습니다.

오디오 덕킹을 사용하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈의 타임라인에서 볼륨을 낮추려는 비디오 또는 오디오 클립을 선택합니다.
2. 타임라인 위에 있는 **도구**를 클릭한 다음 **오디오 덕킹**을 선택합니다.
3. 오디오 덕킹 창에서는 다음과 같이 컨트롤을 사용자 지정할 수 있습니다.
   - **민감도**: 다른 클립에서 대화/음성 해설의 감지 수준을 설정합니다.
   - **덕킹 수준**: 선택한 클립에서 볼륨을 낮추려는 정도를 설정합니다.
   - **페이드 아웃 지속 시간**: 선택한 클립에서 볼륨을 낮출 기간을 설정합니다.
   - **페이드 인 지속 시간**: 다른 클립의 대화/음성 해설이 종료되면 오디오를 다시 페이드 인할 기간을 설정합니다.

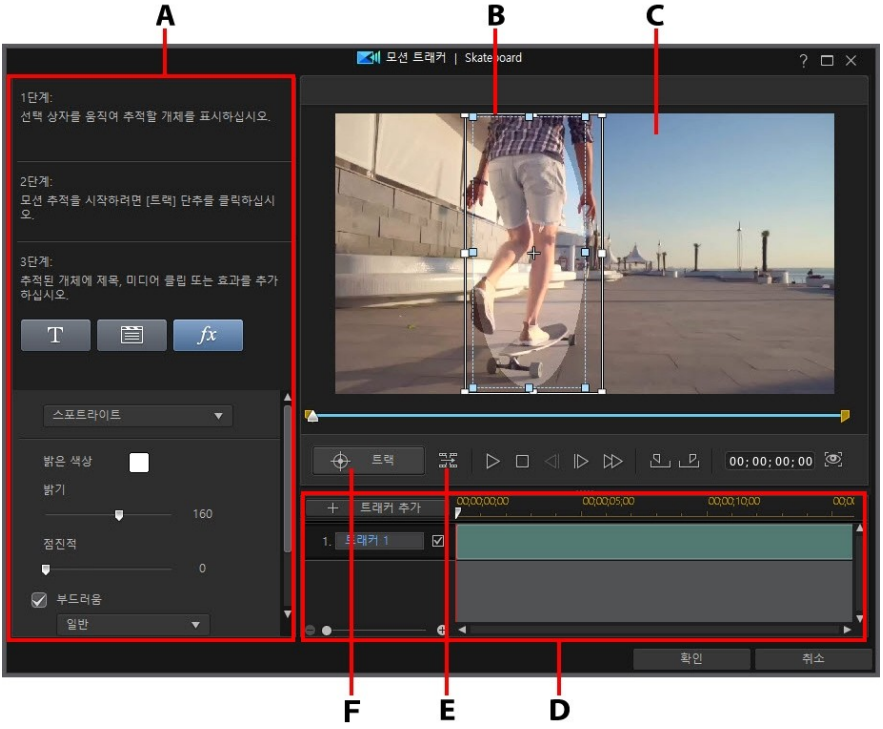
   참고: 비디오 프로젝트의 모든 클립에 적용된 오디오 덕킹을 동기화하려는 경우 ***동일 트랙에 있는 모든 클립에 적용*** *옵션을 선택합니다.*
4. **확인**을 클릭하여 적용합니다. CyberLink PowerDirector에서는 오디오 수준 키프레임 노드를 사용하여 선택한 클립에서 오디오를 낮춥니다.



모션 트래커

모션 트래커* 도구를 이용하면 비디오 클립에서 하나 이상의 개체 동작을 추적할 수 있습니다. 그런 다음 비디오에서 추적한 개체와 함께 움직이는 텍스트, 효과 또는 PiP 이미지/비디오를 추가할 수 있습니다. 모션 트래커를 열려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 비디오 클립을 선택한 다음 **도구 > 모션 트래커**를 선택합니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*



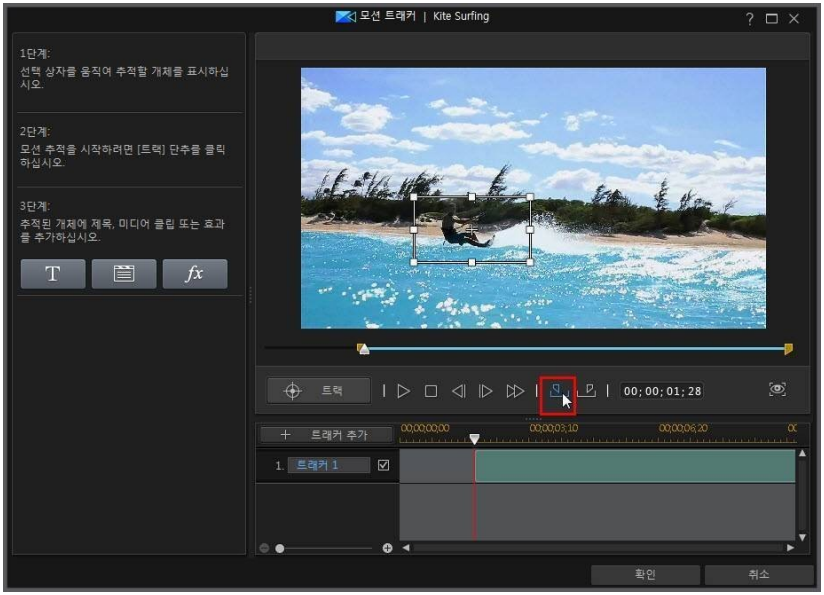
A - 트래커 단계 및 속성, B - 트래커 선택 상자, C - 미리보기 창, D - 트래커 시간 표시 막대, E - 한 프레임만 추적, F - 개체 추적

모션 트래커 사용을 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 비디오 시간 표시 막대에서 업데이트됩니다.

비디오에서 개체 동작 추적

비디오 클립에서 특정 개체의 동작을 추적하려면 다음과 같이 하십시오.

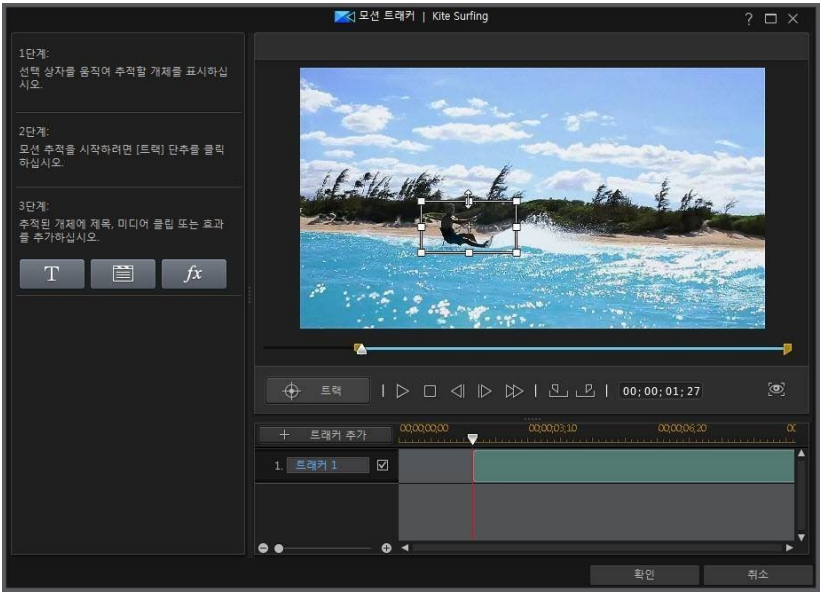
1. **편집** 모듈의 타임라인에서 비디오 클립을 선택한 다음 **도구 > 모션 트래커**를 선택합니다.
2. 모션 트래커 창에서 필요하면 플레이어 컨트롤을 사용하거나 비디오 클립에서 개체 추적을 시작할 위치로 모션 트래커 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어다 놓은 후,  을 클릭합니다.



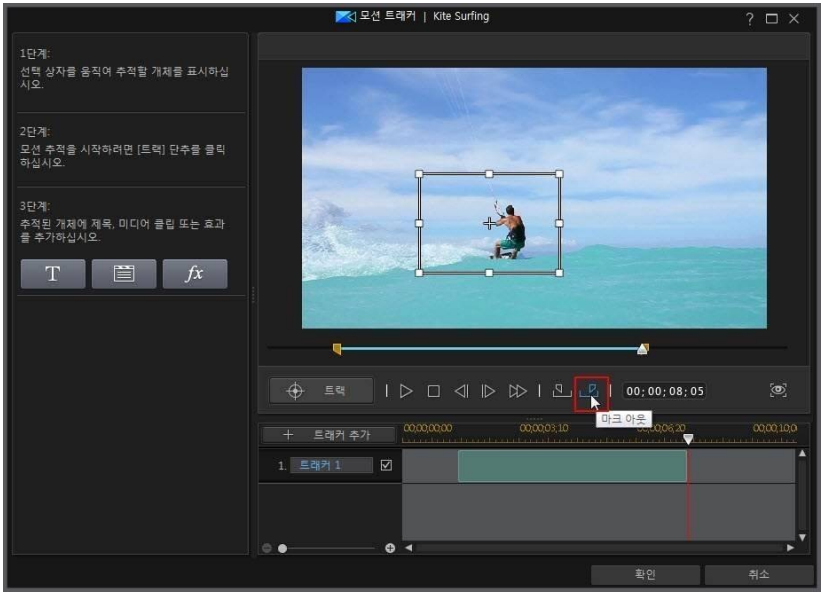
***참고**: 클립의 전체 길이에 대해 개체를 추적하려면 마음 인 및 아웃 단추를 사용할 필요가 없습니다.*

3. 비디오가 일시 중지되었는지 확인한 다음, 트래커 선택 상자를 끌어 크기를 조정해서 추적할 개체 위에 놓습니다.

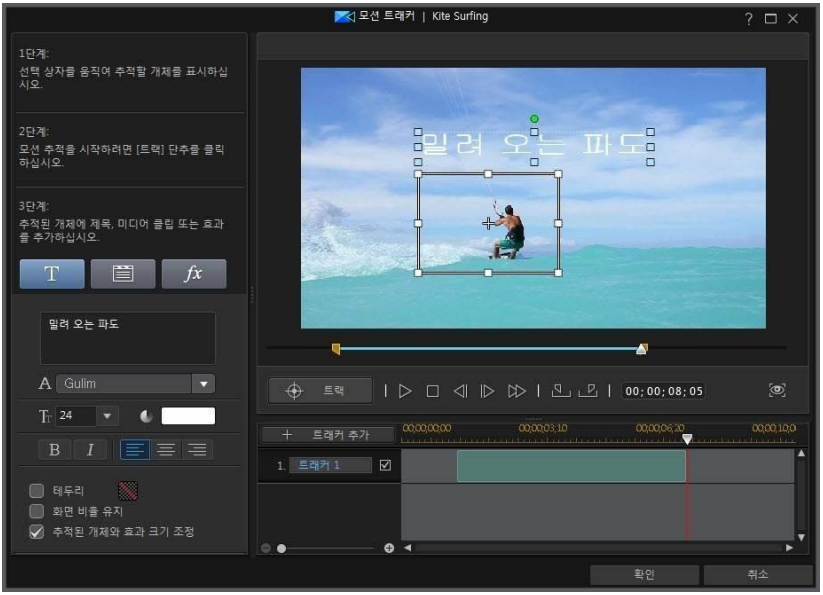

모션 트래커 | Kite Surfing
1단계:
선택 상자를 움직여 추적할 개체를 표시하십시오.
2단계:
모션 추적을 시작하려면 [트랙] 단추를 클릭하십시오.
3단계:
추적된 개체에 제목, 미디어 클립 또는 효과를 추가하십시오.
T
fx
트랙
00;00;00;00
트래커 추가
00;00;00;00
00;00;03;10
00;00;06;20
1
트래커 1
확인
취소



4. 필요하면 비디오에서 추적을 중지할 위치를 찾아서  을 클릭합니다.



5. 추적한 개체와 함께 움직이는 일부 타이틀 텍스트, 미디어 클립 또는 효과를 추가합니다. 자세한 내용은 모션 추적 효과 추가를 참조하십시오.

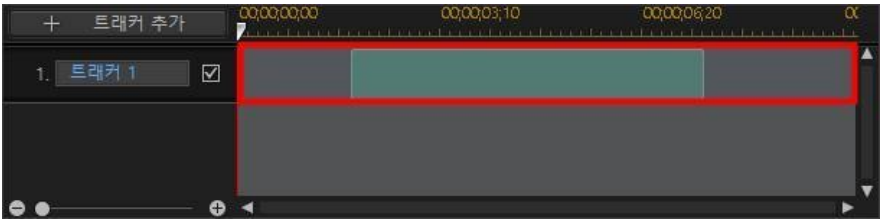


6. **추적** 단추를 클릭하여 개체를 추적하고 효과를 적용합니다. 이에 대한 자세한 내용과 추가 후 편집하는 방법에 대해서는 트래커 추가 및 편집을 참조하십시오.

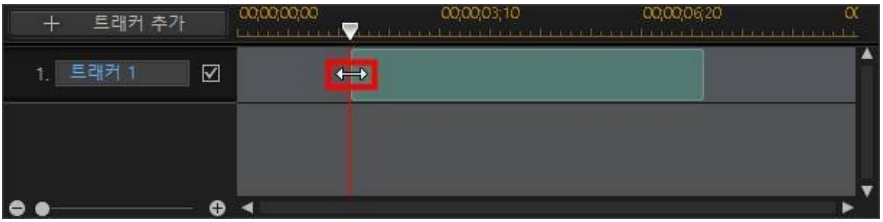
***참고**: 둘 이상의 개체를 추적하거나 여러 트래커를 추가해 한 개체에 여러 가지 효과를 추가할 수 있습니다. 비디오의 한 프레임에 대해서만 개체의 이동을 추적하려면*  *단추를 클릭합니다.*

트래커 추가 및 편집

모션 트래커에서 개체를 추적할 때, 트래커가 모션 트래커 시간 표시 막대에 추가됩니다.

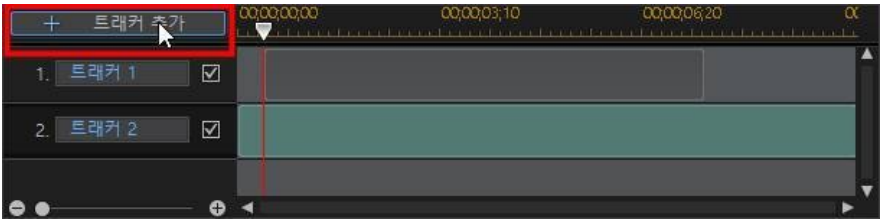


시간 표시 막대는 비디오 클립의 길이를 나타내며, 녹색 영역은 클립 재생 중 개체가 추적되는 시간의 크기에 해당합니다. 필요하면 트래커 끝을 클릭해서 끌어 개체가 추적되는 길이를 조정할 수 있습니다.

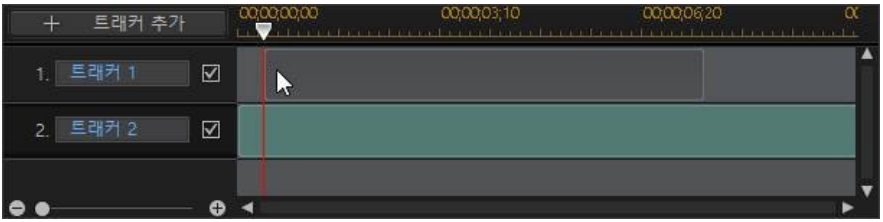


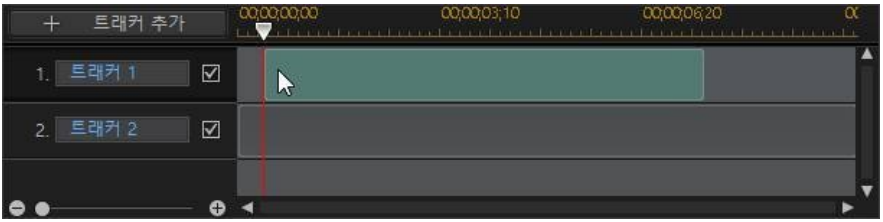


동일 비디오 클립에서 다른 개체를 추적하려면 **트래커 추가** 단추를 클릭하기만 하면 됩니다. 새로운 트래커가 모션 트래커 시간 표시 막대에 추가됩니다.



첫 번째 트래커를 추가할 때와 동일한 단계를 따릅니다. 자세한 내용은 비디오에서 개체 동작 추적을 참조하십시오. 시간 표시 막대에 둘 이상의 트래커가 있을 때 트래커의 속성을 편집하려면 해당 항목을 선택하기만 하면 됩니다.





또한 ☑을 클릭해서 편집 작업 중 트래커를 숨기거나 ☒을 클릭해 프로젝트에서 삭제할 수 있습니다.

모션 추적 효과 추가

모션 트래커에서 개체에 추가할 수 있는 모션 추적 효과에는 3가지 유형이 있습니다: 타이틀 텍스트, 미디어 클립, 모자이크, 스포트라이트 또는 흐림 효과.

***참고**: 단일 트래커에는 이들 추적 효과 중 하나만 추가할 수 있습니다. 더 추가하려면 동일 개체를 여러 번 추적하면 됩니다(즉, 둘 이상의 트래커 사용).*

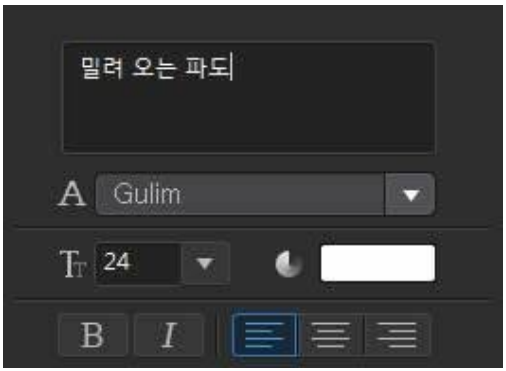
모션 추적 효과는 개체 추적 전이나 이후에 추가할 수 있습니다. 또한 언제든지 모션 트래커 시간 표시 막대에서 트래커를 선택해서 추적 효과 속성을 편집할 수 있습니다.

***참고**: 클립의 일부에 대해서만 추적되는 개체에 모션 추적 효과를 추가하는 경우, 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 표시 막대의 트래커(녹색 영역) 위에 있어야 모션 추적 속성을 편집할 수 있습니다.*

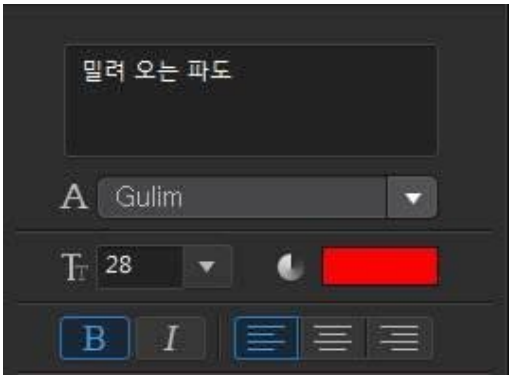
타이틀 텍스트 추가

추적된 개체를 따라갈 때 움직이고 동적으로 크기가 변하는(활성화된 경우) 타이틀 텍스트를 추가하려면 T 단추를 클릭합니다. 클릭한 후에는 다음과 같이 타이틀 텍스트 속성을 업데이트합니다.

1. 제공된 입력란에 필요한 텍스트를 입력합니다.



2. 제공된 글꼴 옵션을 사용하여 서체 스타일, 크기, 색, 레이점점 멀리를 설정하도록 하십시오.



3. 다음과 같이 타이틀 텍스트 옵션을 설정하십시오.

- **백드롭**: 타이틀 텍스트에 사용자 지정 백드롭을 추가하려면 이 옵션을 선택합니다. 가용한 옵션을 사용하여 백드롭의 크기, 위치, 불투명도 등을 변경할 수 있습니다.

  다음 옵션을 사용하여 백드롭을 사용자 지정할 수 있습니다:

  - **백드롭 유형**: 선호하는 백드롭의 유형을 선택합니다.

- **채우기 유형**: **채우기 유형** 드롭다운 목록에 있는 다음 옵션을 사용해서 백드롭의 색상과 텍스처를 설정합니다.
  - **단일 색상**: 단일 색상 백드롭을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 백드롭 색상을 선택합니다.
  - **2 색상 그래디언트**: 백드롭 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
  - **텍스처**: 사용 가능한 이미지 중 하나를 선택하여 백드롭에 텍스처를 적용하려면 이 옵션을 선택합니다. 또한 컴퓨터에서 다른 폴더를 탐색하여 자신만의 이미지를 텍스처에 사용할 수 있습니다. 가져온 이미지의 색상 속성에 기초해서 CyberLink PowerDirector가 사용자 지정 텍스처를 백드롭에 적용합니다.
- **너비**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 너비를 사용자 지정합니다.
- **높이**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 높이를 사용자 지정합니다.

*참고: 백드롭의 높이 또는 폭만을 변경하려면 **화면 비율 유지** 옵션의 선택을 취소하십시오.*

- **불투명도**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 불투명도를 설정합니다.
- **오프셋 X**: 타이틀에서 X 축을 따라 백드롭을 왼쪽이나 오른쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 사용합니다.
- **오프셋 Y**: 타이틀에서 Y 축을 따라 백드롭을 위쪽이나 아래쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 사용합니다.

- **테두리**: 텍스트에 테두리를 포함시키려면 이 옵션을 선택합니다.  을 클릭하여 테두리 색을 설정합니다.
- **화면 비율 유지**: 개체에 따라 움직여 크기가 조정될 때 타이틀 텍스트의 화면 비율이 일정하게 유지되게 하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **부드러움**: 개체의 이동이 많을 경우 이 옵션을 선택합니다. 이렇게 하면 개체를 따라갈 때 텍스트의 흔들림 정도가 최소화됩니다. 흔들림이 심한 경우 **스무더** 옵션을 선택합니다.
- **추적된 개체와 효과 크기 조정**: 추적된 개체의 크기가 변경됨에 따라 타이틀 텍스트의 크기가 동적으로 조정되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

***참고**: 모션 트래커를 종료하고 변경 내용이 비디오 클립에 적용되면 타이틀 텍스트 템플릿이 비디오 시간 표시 막대에 독립적으로 추가됩니다. 필요하면 타이틀 디자이너에서 타이틀 텍스트의 글꼴, 모션, 크기 등에 대해 고급 편집을 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 타이틀 디자이너에서 타이틀 수정을 참조하십시오.*

미디어 클립 추가(이미지, PiP 개체 및 비디오)

추적된 개체를 따라갈 때 움직이고 동적으로 크기가 변하는(활성화된 경우) 이미지, PiP 개체 또는 비디오 클립을 추가하려면  단추를 클릭합니다. 클릭한 후, 다음과 같이 미디어 클립을 추가하십시오.

1. **미디어 클립 가져오기** 단추를 클릭하고 다음을 클릭합니다.
   - **하드 드라이브에서 가져오기**: 컴퓨터의 하드 드라이브에 저장된 파일을 가져옵니다.
   - **미디어 룸에서 가져오기**: 이전에 현재 PowerDirector 프로젝트로 가져왔던 파일을 가져옵니다.
   - **비디오 오버레이룸에서 불러오기**: 현재 비디오 오버레이(PiP 개체)룸에 있는 비디오 오버레이를 가져옵니다.
2. 필요하면 미리보기 창에서 원하는 대로 미디어 클립의 크기를 조정합니다.
3. 다음과 같이 미디어 클립 옵션을 설정하십시오.
   - **테두리**: 미디어 클립 주위에 테두리를 포함시키려면 이 옵션을 선택합니다.  을 클릭하여 테두리 색을 설정합니다.
   - **부드러움**: 개체의 이동이 많을 경우 이 옵션을 선택합니다. 이렇게 하면 개체를 따라갈 때 미디어 클립의 흔들림 정도가 최소화됩니다. 흔들림이 심한 경우 **스무더** 옵션을 선택합니다.
   - **추적된 개체와 효과 크기 조정**: 추적된 개체의 크기가 변경됨에 따라 미디어 클립의 크기가 동적으로 조정되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

***참고**: 모션 트래커를 종료하고 변경 내용이 비디오 클립에 적용되면 추가한 미디어 클립이 비디오 시간 표시 막대에 독립적으로 추가됩니다. 필요하면 PiP 디자이너에서 클립의 모션, 크기 등에 대해 고급 편집을 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 디자이너에서 미디어 수정을 참조하십시오.*

모자이크, 스포트라이트 또는 흐림 효과 추가

추적된 개체를 따라갈 때 움직이고 동적으로 크기가 변하는(활성화된 경우) 모자이크, 스포트라이트 또는 흐림 효과를 추가하려면  단추를 클릭합니다. 클릭한 후, 다음과 같이 효과를 추가하십시오.

__참고__: 모션 추적 모자이크, 스포트라이트 및 흐림 효과는 360º 비디오 프로젝트에서는 사용할 수 없습니다.

1. 사용 가능한 드롭다운에서 적용할 효과를 선택합니다.
   - **모자이크**: 이 효과는 추적한 개체의 부분에 픽셀 처리된 흐림 효과를 추가합니다(예: 사람의 얼굴).
   - **스포트라이트**: 이 효과를 사용하면 비디오에서 추적한 개체가 강조 표시됩니다.
   - **흐림**: 이 효과를 사용하면 비디오에서 추적한 개체의 부분이 흐리게 표시됩니다.
   - **가우시안 흐림 효과**: 이 효과를 사용하면 비디오에서 추적한 개체에 더 부드러운 흐림 효과가 적용됩니다.
2. 필요하면 미리보기 창에서 원하는 대로 효과의 크기를 조정합니다.
3. 선택한 효과에 따라 다음과 같이 효과 속성을 수정하십시오.
   - **눈금 크기**: 모자이크 효과의 경우, 이 슬라이더를 끌어서 픽셀 처리된 흐림 효과로 사각형의 크기를 조정합니다.
   - **조명 색상**: 스포트라이트 효과의 경우, 컬러 상자를 클릭해서 스포트라이트의 색을 설정합니다.
   - **밝기**: 스포트라이트 효과의 경우, 이 슬라이더를 끌어서 스포트라이트의 밝기를 조정합니다.
   - **점진적**: 스포트라이트 효과의 경우, 이 슬라이더를 끌어서 스포트라이트의 그래디언트와 크기를 조정합니다.
   - **마스크 유형**: 흐림/가우시안 흐림 효과의 경우, 적용된 흐림 효과의 모양을 선택합니다.
   - **정도**: 흐림/가우시안 흐림 효과의 경우, 이 슬라이더를 사용하여 흐림의 강도를 설정합니다.

- **그라디언트 깊이**: 흐림/가우시안 흐림 효과의 경우, 이 슬라이더를 사용하여 흐림의 그라디언트 가장자리를 부드럽게 합니다.
- **반전 효과 영역**: 흐림/가우시안 흐림 효과의 경우, 흐려진 부분을 반전시키려면 이 옵션을 선택합니다. 선택하면 마스크 바깥쪽의 영역이 흐려집니다.
- **부드러움**: 모든 효과에 대해 개체의 이동이 많을 경우 이 옵션을 선택합니다. 이렇게 하면 개체를 따라갈 때 효과의 흔들림 정도가 최소화됩니다. 흔들림이 심한 경우 **스무더** 옵션을 선택합니다.
- **추적된 개체와 효과 크기 조정**: 모든 효과의 경우, 추적된 개체의 크기가 변경됨에 따라 효과의 크기가 동적으로 조정되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

***참고**: 모션 트래커를 종료하고 변경 내용이 비디오 클립에 적용된 후에, 효과 설정 패널에서 해당 효과에 대한 고급 편집을 수행할 수 있습니다. 자세한 내용은 비디오 효과 수정을 참조하십시오.*

액션 카메라 센터

액션 카메라 센터*에서는 비디오 클립을 수정하거나 비디오의 액션 시퀀스를 강조 표시하는 효과를 추가할 수 있습니다. 액션 카메라 센터를 열려면 편집 모듈의 타임라인에서 비디오 클립을 선택한 다음, **도구 > 액션 카메라 센터**를 선택합니다.

***참고**: 또는 아직 미디어 라이브러리에 있는 클립에서 액션 카메라 센터를 사용할 수도 있습니다. 이렇게 하려면 미디어 라이브러리에서 클립을 항목을 선택하고*  *단추를 클릭한 다음, **액션 카메라 센터**를 선택합니다.*

이 기능에 대한 자세한 설명은 액션 카메라 센터에서 비디오 편집을 참조하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

혼합 효과

혼합 효과 디자이너에서 선택한 클립을 이미지 사전설정 또는 템플릿과 혼합하여 비디오에 독창적인 효과를 만들 수 있습니다. 혼합 효과 디자이너에 액세스하려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 미디어 클립을 선택한 다음, **도구 > 혼합 효과***를 선택합니다.

***참고**: 또는 아직 미디어 라이브러리에 있는 클립에서 혼합 효과 디자이너를 사용할 수도 있습니다. 이렇게 하려면 미디어 라이브러리에서 미디어 클립을 선택하고*  *단추를 클릭한 다음, **혼합 효과**를 선택합니다.*

이 기능에 대한 자세한 설명은 혼합 효과 디자이너에서 혼합 생성을 참조하십시오.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

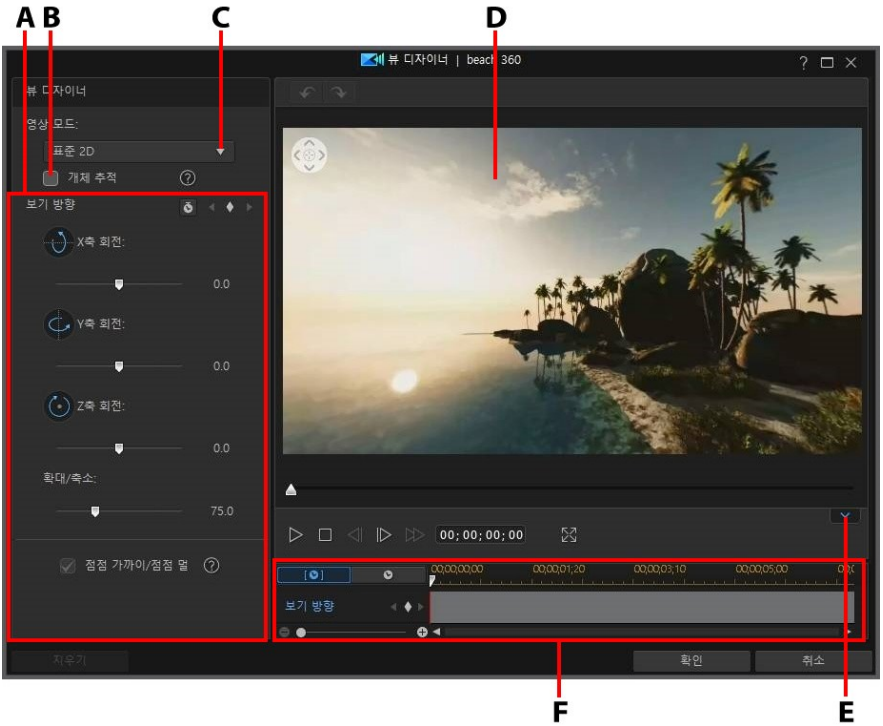
뷰 디자이너

비 360º 비디오 프로젝트에서 뷰 디자이너*를 사용하면 기존/표준 2D 비디오 제작 시 사용할 수 있도록 360º 비디오 클립에서 보기의 방향을 사용자 지정할 수 있습니다. 또한 뷰 디자이너는 작은 행성처럼 보이는 360º 비디오 클립을 사용하여 독창적인 새 비디오를 제작하는 데에도 사용할 수 있습니다.

참고: 360° 비디오 클립의 시작 보기를 설정/변경하려는경우 360º 시작 보기 설정을 참조하십시오.

이렇게 하려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **디자이너 > 뷰 디자이너** 또는 **도구 > 뷰 디자이너**를 선택합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*



A - 보기 방향/작은 행성 속성, B - 개체 추적, C - 영사 모드 선택, D - 미리보기 창, E - 키프레임 타임라인 표시/숨기기, F - 키프레임 타임라인

이러한 뷰 디자이너 기능에 대한 자세한 내용은 360° 비디오 클립에서 보기 방향 사용자 지정 및 작은 행성 비디오 제작을 참조하십시오.

비디오 사용자 지정을 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장하고 기존의 비디오를 제작합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 비디오 시간 표시 막대에서 업데이트됩니다.

360° 비디오 클립에서 보기 방향 사용자 지정

360° 비디오에서는 뷰어를 통해 재생 중 비디오가 보이는 위치를 선택할 수 있습니다. 360° 영상을 사용하여 표준 2D/기존의 비디오(비 360 프로젝트)를 제작하는 경우 키프레임을 사용하여 360° 비디오 클립에서 보기 방향을 사용자 지정할 수 있습

니다. 개체 추적을 사용하거나 개체를 수동으로 추적하여 보기 방향을 사용자 지정할 수 있습니다.

***참고**: 360° 비디오 프로젝트에서 360° 비디오의 시작 보기를 변경하려는경우, 360° 시작 보기 설정을 참조하십시오.*

개체 추적을 사용하여 보기 방향 사용자 지정

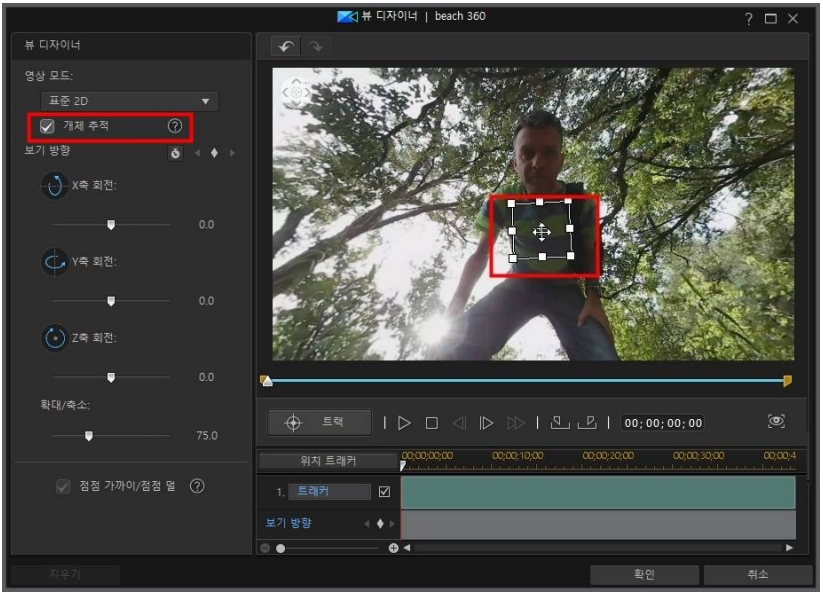
개체 추적이 활성화되어 있으면 360° 환경 내에서 개체가 이동하는 대로 CyberLink PowerDirector가 360° 비디오 클립에서 선택한 개체를 추적할 수 있습니다. 이렇게 하면 비디오에서 보기 방향이 자동으로 지정됩니다.

개체 추적을 사용하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈의 타임라인에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **디자이너 > 뷰 디자이너** 또는 **도구 > 뷰 디자이너**를 선택합니다.
2. **영사 모드** 드롭다운에서 **표준 2D**가 선택되어 있는지 확인합니다.
3. 필요한 경우 플레이어 컨트롤을 사용하거나 비디오 클립에서 개체 추적을 시작하려는 위치로 타임라인 슬라이더를 끕니다.
4. 탐색 컨트롤을 사용하거나 미리보기 창에서 마우스를 클릭한 다음 끌어 360° 환경에서 추적하려는 개체를 찾습니다.

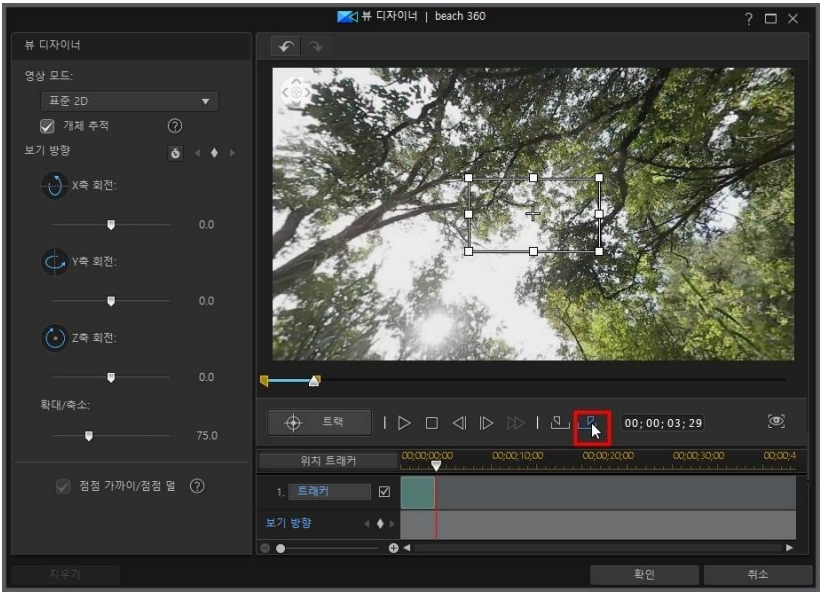


5. **개체 추적** 옵션을 선택한 다음 추적하려는 개체 위에 트래커 선택 상자를 배치한 다음 크기를 조정합니다.



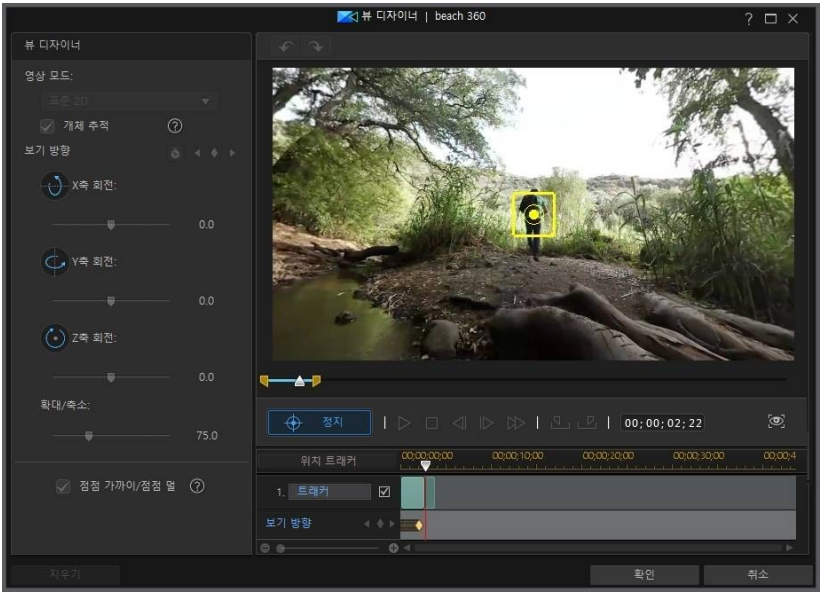
***참고**: 비디오에서 개체를 추적하려는 시점이 클립의 시작 지점이 아닌 경우 을 클릭하여 개체 추적의 시작 지점을 설정합니다.*

6. 필요하면 비디오에서 추적을 중지할 위치를 찾아서 을 클릭합니다.



***참고**: 클립의 전체 길이에 대해 개체를 추적하려면 마크 인 및 아웃 단추를 사용할 필요가 없습니다.*

7. **추적** 단추를 클릭합니다. CyberLink PowerDirector는 360° 환경에서 선택한 개체의 움직임에 따라 해당 개체를 추적하여 보기 방향을 사용자 지정합니다.



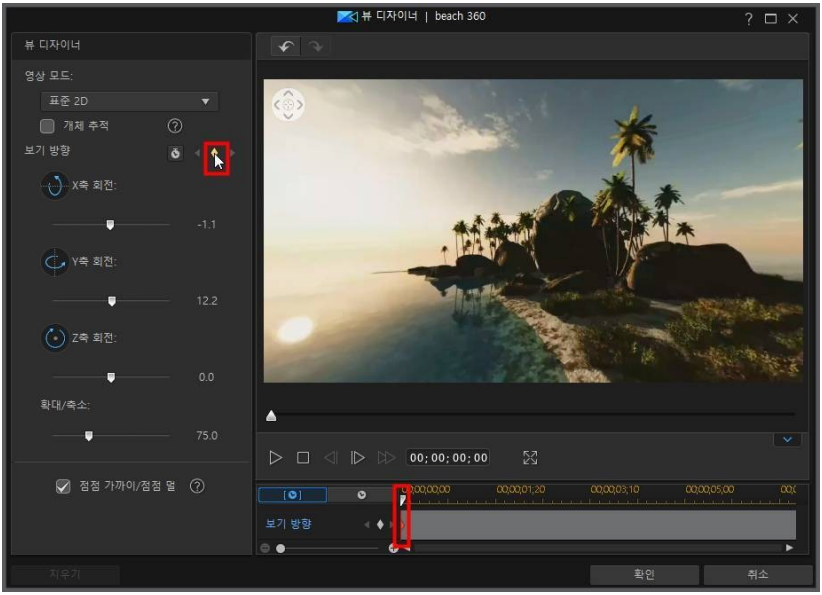
8. 추적이 완료되면 플레이어 컨트롤을 사용하여 결과를 확인합니다.

참고: 비디오 클립의 전체 길이 동안 개체를 추적하지 않은 경우 사용 가능한 컨트롤을 사용하여 나머지 클립에서 보기 방향을 수동으로 사용자 지정할 수 있습니다.

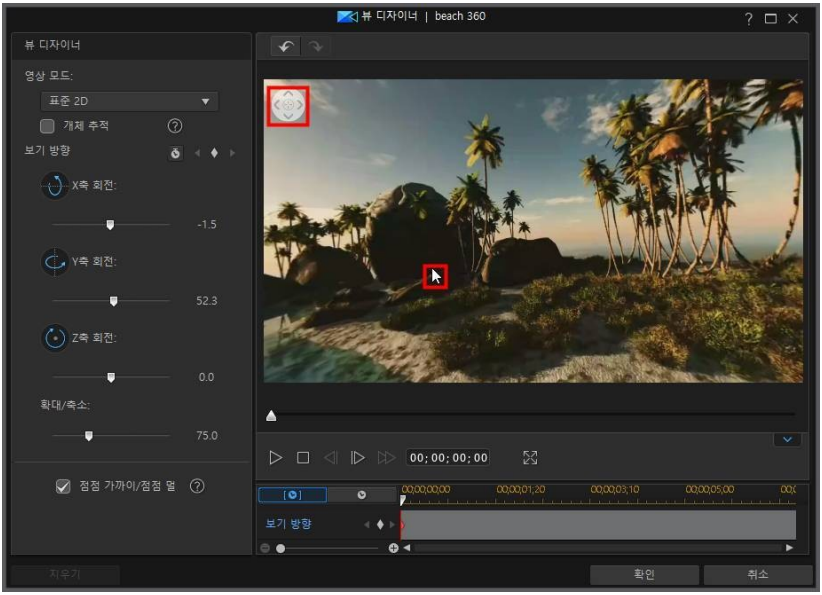
수동으로 보기 방향 사용자 지정

360° 비디오 클립에서 보기 방향을 수동으로 사용자 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 타임라인에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **디자이너 > 뷰 디자이너** 또는 **도구 > 뷰 디자이너**를 선택합니다.
2. **영사 모드** 드롭다운에서 **표준 2D**가 선택되어 있는지 확인합니다.
3. 뷰 디자이너에서 을 클릭하여 비디오 시작 부분에 키프레임을 추가합니다.

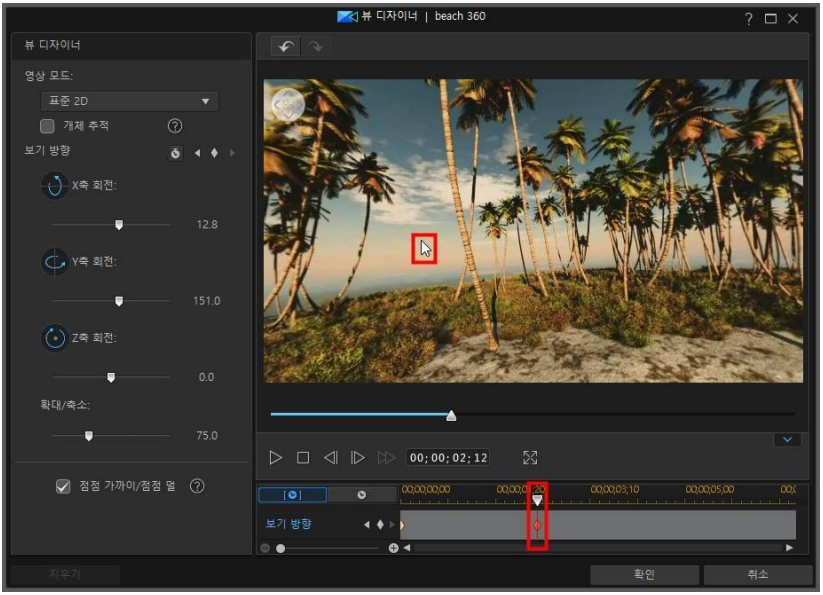


4. 필요하면 카메라(독자 보기)가 비디오의 시작 부분을 가리키도록 방향을 설정합니다. 미리보기 창에서 마우스를 클릭해서 끌거나 미리보기 창의 상단 왼쪽 모서리에 있는 탐색 컨트롤을 사용해 이를 수행할 수 있습니다.



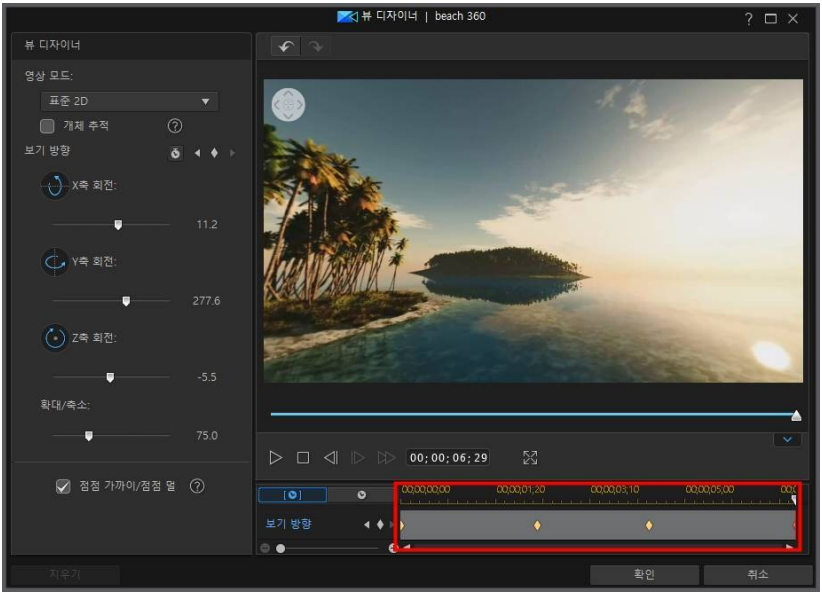
5. 재생 컨트롤을 사용하거나 카메라가 다른 보기 방향을 가리키도록 비디오의 지점으로 시간 표시 막대 슬라이더를 끌고, 비디오를 일시 중지합니다.

6. 다시 한 번, 미리보기 창을 클릭해서 끌고, 탐색 컨트롤을 사용하거나 확대/축소 슬라이더를 사용하여 보기 방향을 설정합니다. 이렇게 하면 보기 방향 키프레임 시간 표시 막대에 또 다른 키프레임이 추가되고 독자들이 비디오의 재생 시 이 지점에서 해당 보기를 보게 됩니다.



__참고__: 필요한 경우 __X__, __Y__, __Z 축 회전__ 및 __줌__ 슬라이더를 사용하여(또는 마우스의 스크롤 휠 사용) 첫번째 또는 임의의 키프레임에서 보기를 사용자 지정할 수 있습니다.

7. 5단계와 6단계를 반복해서 필요한 수만큼 보기 방향을 변경합니다(또는 카메라가 비디오 클립의 특정 시점을 향하게 할 모든 지점(키프레임) 설정).



8. 끝나면 재생 컨트롤을 사용하여 비디오를 미리 확인합니다. **확인**을 클릭하여 변경 내용을 저장하고 시간 표시 막대에 업데이트된 비디오를 추가합니다.

***참고**: 뷰 디자이너를 닫은 후 비디오를 편집하려는 경우 타임라인에서 비디오를 다시 선택한 다음 **도구 > 뷰 디자이너**를 선택하여 창으로 다시 들어가면 됩니다.*

점점 가까이/점점 멀리

보기 방향과 X, Y 및 Z축 회전 슬라이더를 조정하면 비디오에서 카메라를 수동으로 이동할 수 있습니다. 보기/카메라 이동 방향을 변경하려면 키프레임을 추가하여 카메라가 특정 방향을 향하도록 하려는 시점을 비디오에서 지정합니다. 카메라를 이동하기 위해 CyberLink PowerDirector에서는 비디오에서 지정된 시점에 카메라가 선택된 방향을 향하도록 합니다. 그러나 이로 인해 카메라가 갑자기 이동하는 것처럼 보일 수 있습니다. 갑작스러운 카메라 움직임을 보다 부드럽게 보이도록 하려면 **점점 가까이/점점 멀리** 옵션을 활성화해야 합니다.

보기 방향 키프레임 수정

키프레임을 선택하고 보기 방향/줌을 변경하거나 키프레임 시간 표시 막대의 다른 위치로 끌어 놓으면 언제든 키프레임을 수정할 수 있습니다.

참고: 뷰 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*

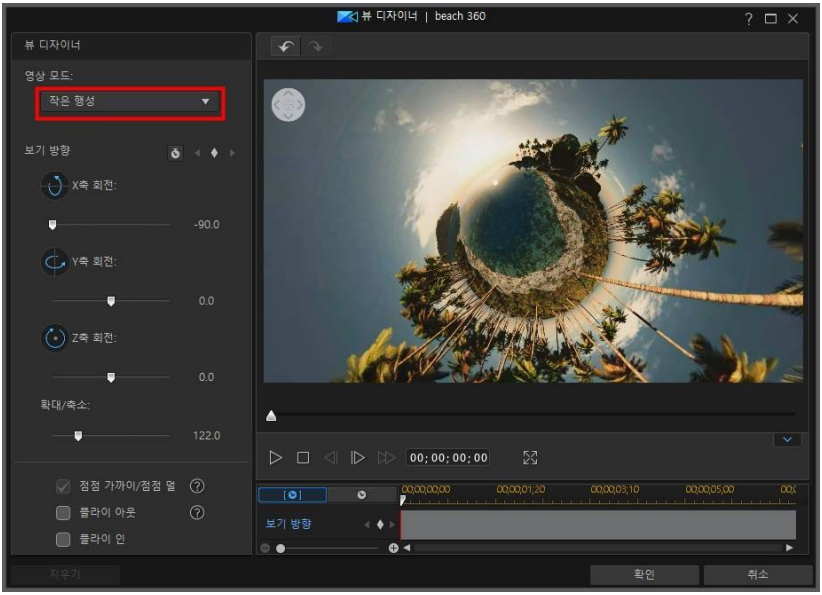
키프레임을 제거하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임을 선택한 다음 를 클릭합니다.

작은 행성 비디오 제작

뷰 디자이너에서 360º 비디오 클립을 사용하여 작은 행성 비디오를 제작할 수 있습니다. 작은 행성 비디오를 제작하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 뷰 디자이너에서 작은 행성 비디오 만들기는 비-360º 프로젝트 종횡비에서만 가능합니다.

1. **편집** 모듈의 타임라인에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **디자이너 > 뷰 디자이너** 또는 **도구 > 뷰 디자이너**를 선택합니다.
2. **영사 모드** 드롭다운에서 **작은 행성** 옵션을 선택하여 비디오를 변환합니다.



작은 행성 비디오의 모양 사용자 지정

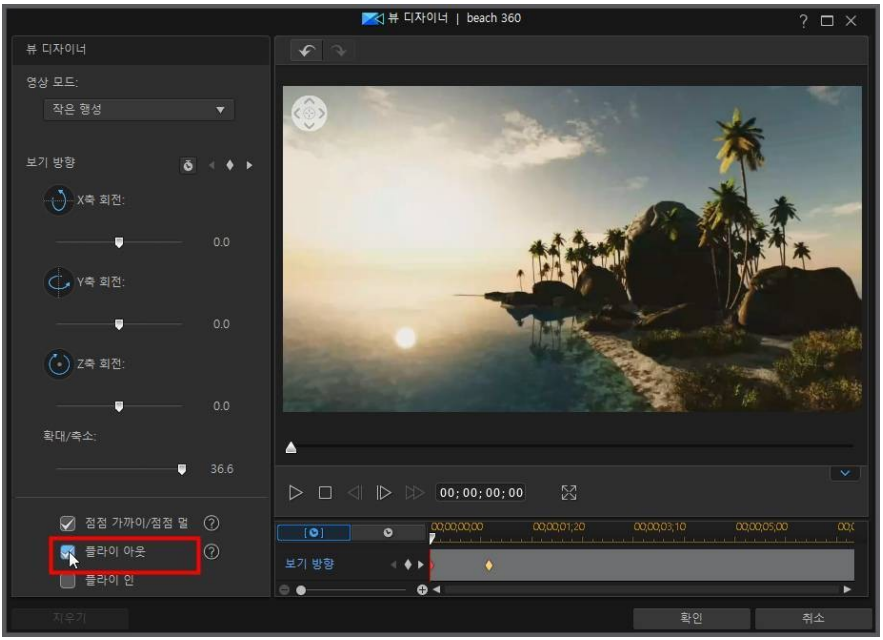
작은 행성 비디오를 제작할 때 보기 방향 슬라이드, 플라이 인/아웃 및 키프레임을 사용하여 최종 비디오의 모양을 사용자 지정합니다.

보기 방향

X, Y, Z축 회전 슬라이더 및 키프레임을 사용하여 작은 행성 비디오의 모양을 사용자 지정합니다. 이러한 옵션을 사용하여 보기 방향을 원하는 대로 사용자 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 360º 비디오 클립에서 보기 방향 사용자 지정을 참조하십시오.

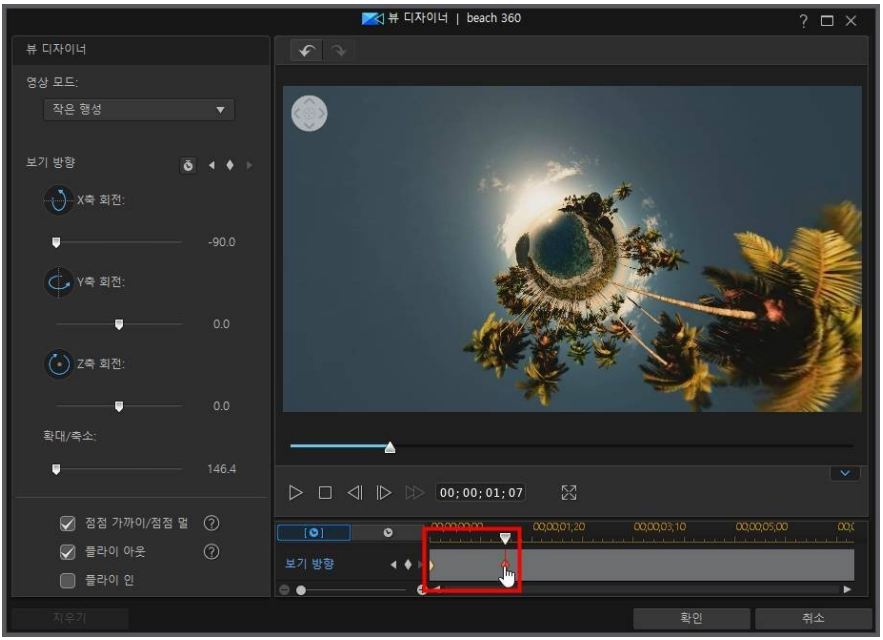
플라이 아웃

비디오가 일반 비디오로 시작한 다음 작은 행성으로 나타나도록 플라이 아웃하려는 경우 **플라이 아웃** 옵션을 선택합니다.


뷰 디자이너 | beach 360
뷰 디자이너
영상 모드:
작은 행성
보기 방향
X축 회전:
0.0
Y축 회전:
0.0
Z축 회전:
0.0
확대/축소:
36.6
점점 가까이/점점 멀
플라이 아웃
플라이 인
00;00;00;00
보기 방향
지우기
확인
취소

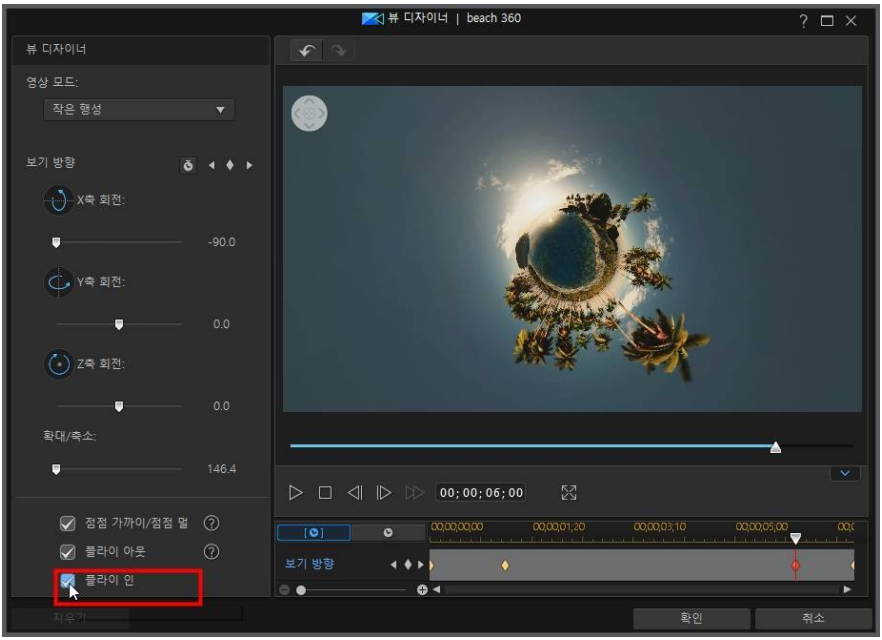


추가된 키프레임을 조정하여 플라이 아웃의 모양 및 타이밍을 수정할 수 있습니다.



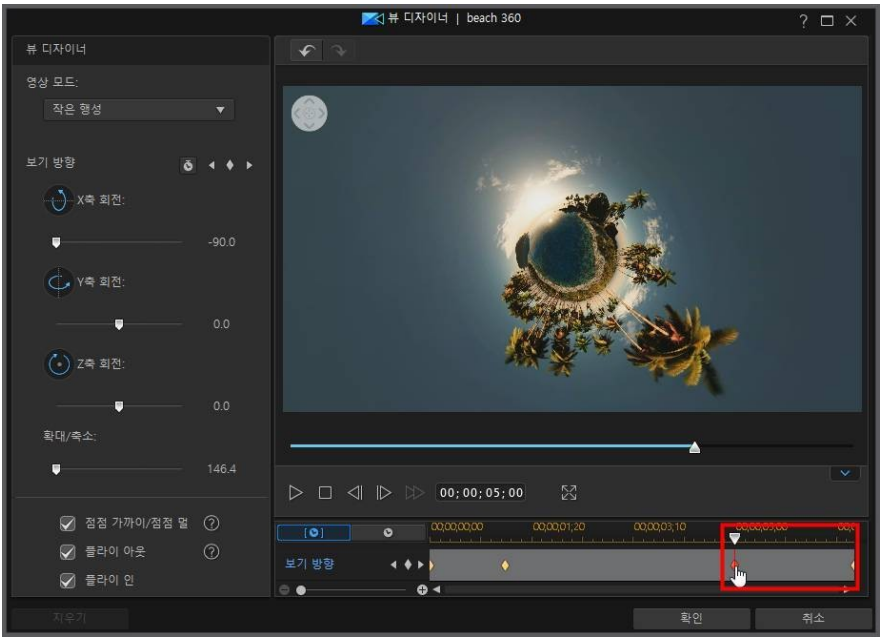
플라이 인

다음 작은 행성에서 플라이 인하여 비디오가 일반 비디오로 종료되도록 하려는 경우 **플라이 인** 옵션을 선택합니다.


뷰 디자이너 | beach 360
뷰 디자이너
영상 모드:
작은 행성
보기 방향
X축 회전:
-90.0
Y축 회전:
0.0
Z축 회전:
0.0
확대/축소:
146.4
점점 가까이/점점 멀
플라이 아웃
플라이 인
00;00;06;00
보기 방향
확인
취소



추가된 키프레임을 조정하여 플라이 아웃의 모양 및 타이밍을 수정할 수 있습니다.



점점 가까이/점점 멀리

보기 방향 조정과 플라이 아웃 및 플라이 인 추가로 인해 비디오가 갑자기 움직이는 것처럼 보일 수 있습니다. 이러한 갑작스러운 움직임을 보다 부드럽게 보이도록 하려면 **점점 가까이/점점 멀리** 옵션을 활성화해야 합니다.

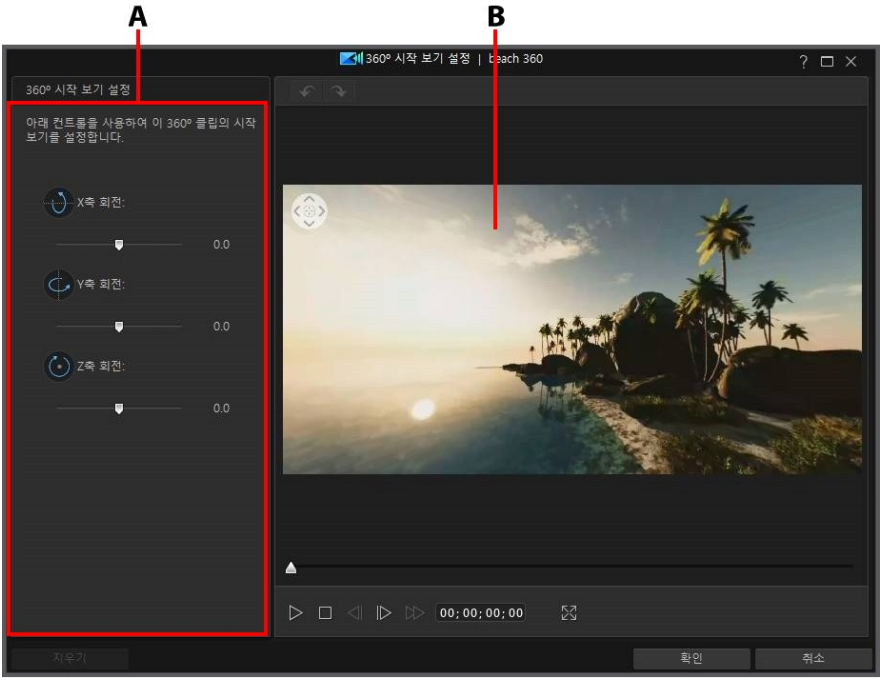
360° 시작 보기 설정

360° 비디오 프로젝트에서 360° 비디오 클립의 시작 보기가 원하는 방향을 향하지 않는 경우 360° 시작 보기 설정* 기능을 사용하여 변경할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

이렇게 하려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **도구 > 360° 시작 보기 설정**을 선택합니다.

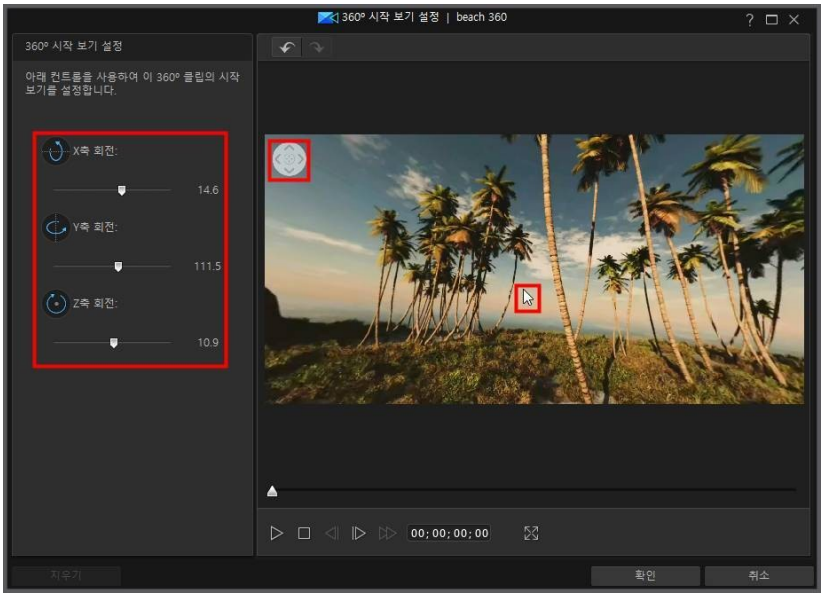
***참고**: 이 기능은 360° 비디오를 360° 비디오 프로젝트에서 편집할 때만 사용할 수 있습니다.*



A - 보기 방향 속성, B - 미리보기 창

360° 비디오 클립에서 시작 보기를 변경하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈의 타임라인에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **도구 > 360° 시작 보기 설정**을 선택합니다.
2. 카메라가 비디오의 시작 부분을 가리키도록 방향을 설정합니다. 미리보기 창에서 마우스를 클릭해서 끌거나, 미리보기 창의 상단 왼쪽 모서리에 있는 탐색 컨트롤을 사용하거나, 사용 가능한 X, Y, Z축 회전 컨트롤을 사용해 이를 수행할 수 있습니다.



3. **확인**을 클릭하여 변경 내용을 저장하고 360° 비디오에서 시작 보기를 업데이트합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 비디오 시간 표시 막대에서 업데이트됩니다.

장 10:

효과 추가

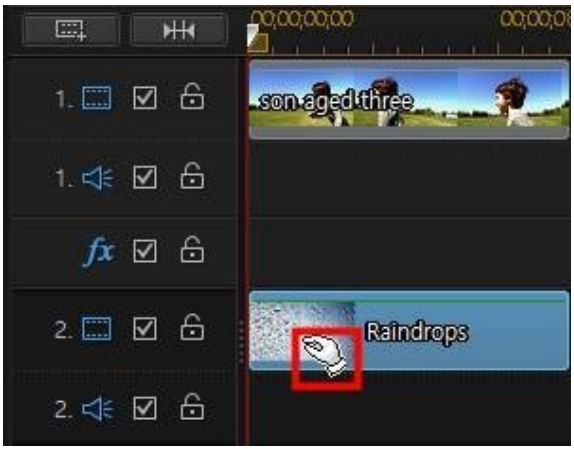
미디어 클립의 일부 또는 전체에 적용한 혼합 미디어 및 비디오 효과를 비롯한 여러 가지 효과를 비디오 작품에 추가할 수 있습니다. Magic Motion을 이용해 모션 효과를 비디오 작품의 이미지에 적용하거나 Magic Style과 프레임 고정 기능을 이용해 자동으로 일부 효과를 만들 수 있습니다.

__참고__: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 효과 추가 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 기능 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.

시간 표시 막대의 클립 혼합

시간 표시 막대 트랙의 모든 비디오 또는 이미지 클립을 시간 표시 막대에서 해당 클립 위에 표시되는 미디어와 혼합할 수 있습니다. 이렇게 하면 미디어 클립의 픽셀이 함께 혼합되어 비디오 작품에 독창적인 오버레이 효과가 만들어집니다. 시간 표시 막대의 클립을 혼합하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대의 하단 트랙에서 클립을 선택합니다.



2. 하단 트랙의 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음, **클립 속성 설정 > 혼합 모드 설정**을 선택합니다.

***참고**: 파워 도구를 사용해서도 클립을 함께 혼합할 수 있습니다.*

3. 사용 가능한 혼합 모드 중 하나를 선택하여 선택한 미디어 클립이 시간 표시 막대에서 해당 클립 위의 클립과 혼합되는 방식을 지정합니다(비디오 작품에서 클립 아래). 8가지 혼합 모드 중에서 선택할 수 있으며, 각각은 서로 다른 효과를 제공합니다. 아래는 각 혼합 모드에 대한 일반적인 설명입니다. 그러나 각 모드를 선택해 보고 어떤 모드가 비디오에 가장 잘 맞는지 실험해 보는 것이 좋습니다.

- **일반**: 일반은 기본 혼합 모드로, 선택한 이미지 사전설정의 픽셀 색상을 선택한 미디어 클립의 픽셀과 혼합하지 않습니다. 선택한 이미지 사전설정의 픽셀은 미디어 클립의 픽셀 위에 배치되고 혼합되지는 않습니다.
- **어둡게**: 어둡게 혼합 모드는 모든 미디어 클립에서 가장 어두운 픽셀을 혼합한 상태로 유지합니다.
- **곱하기**: 곱하기 혼합 모드는 선택한 이미지 사전설정의 가장 어두운 픽셀 색상은 유지하고 가장 밝은 픽셀은 투명하게 만들어 제어합니다.
- **밝게**: 밝게 혼합 모드는 모든 미디어 클립에서 가장 밝은 픽셀을 혼합한 상태로 유지합니다.
- **스크린**: 스크린 혼합 모드는 곱하기의 반대로, 가장 밝은 픽셀이 유지되므로 가장 어두운 픽셀이 실질적으로 투명하게 됩니다.
- **오버레이**: 오버레이는 곱하기와 스크린 혼합 모드의 효과를 결합합니다. 미디어 클립을 혼합할 때 더 어두운 픽셀의 경우 곱하기 모드처럼 혼합합니다. 더 밝은 픽셀의 경우 스크린 모드처럼 혼합합니다.
- **차이**: 차이는 선택한 미디어 클립의 픽셀 색상에서 가장 밝은 픽셀 색상 값을 뺍니다. 결과로 나타나는 효과는 필름의 네거티브 모양과 유사하지만 더욱 다채롭습니다.
- **색채**: 선택한 이미지 사전설정 픽셀의 색채만을 아래 미디어 클립 픽셀의 밝기 및 채도와 혼합하려면 색채 혼합 모드를 사용합니다.

4. 선택하면 두 클립이 혼합되어 효과가 만들어집니다.

비디오 효과 추가

편집 모듈에서  단추를 클릭해 효과 룸을 열고 100가지 이상의 효과를 이미지와 비디오 클립에 추가할 수 있습니다. 각 효과에는 고유의 속성이 있어서 비디오 작품에 추가하려는 효과를 사용자 지정할 수 있습니다.

***참고**: CyberLink PowerDirector에 비디오 효과(렌즈 플레어, 틸트 시프트, 물 반사, 돋보기)가 있습니다. 탐색기 보기의 **특수** 태그를 클릭해서 이 효과를 찾을 수 있습니다.*

CyberLink PowerDirector에 NewBlue*의 여러 비디오 효과가 있습니다. 이 효과들을 보려면 효과 라이브러리의 드롭 다운 목록에서 **NewBlue 아트 효과** 필터를 선택합니다. 이 효과에 대한 추가 도움말과 정보를 제품에 추가한 다음 **수정** 단추를 클릭하면 추가 도움말과 정보를 볼 수 있습니다. 자세한 내용은 효과 설정 패널에서 **도움말**과 **정보** 단추를 선택합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

시간 표시 막대에서 비디오 효과를 클립 일부에 삽입하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 시간 표시 막대 슬라이더의 현재 위치에 효과 트랙을 추가하려면 효과 룸에서 효과를 선택한 다음  를 클릭합니다.

***참고**: 효과 트랙의 비디오 효과는 시간 표시 막대 위에 있는 모든 비디오 트랙에 적용됩니다.*

- 효과를 적용할 트랙의 클립 바로 아래에 있는 효과 트랙으로 효과 룸의 효과를 끌어서 이동합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더의 현재 위치에 효과를 추가하려면 효과를 마우스 오른쪽 단출 클릭하고 **시간 표시 막대에 추가**를 선택합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더의 현재 위치에 임의 비디오 효과를 추가하려면  를 클릭한 다음 **무작위 비디오 효과 적용**을 선택합니다.

시간 표시 막대에 클립을 추가할 때(삽입 또는 끌어서 이동하기와 드롭) 시간 표시 막대 슬라이더가 기존 클립 위에 있거나 기존 클립에 드롭한 경우, 다음 중 하나를 수행하라는 알림이 표시됩니다.

- **덮어쓰기**: 선택하면 기존 효과를 추가된 새 효과로 덮어씁니다.
- **삽입**: 효과를 분할하고 새 효과를 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 효과를 현재 트랙 오른쪽으로만 이동합니다.
- **삽입 및 모든 클립 이동**: 효과를 분할하고 새 효과를 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 삽입한 효과의 오른쪽에 있는 시간 표시 막대의 미디어 클립을 모두 옮깁니다.

***참고**: 효과 트랙에 효과를 추가한 후에 **수정** 단추를 선택해 효과 설정을 편집합니다. 자세한 내용은 비디오 효과 수정을 참조하십시오.*

시간 표시 막대의 전체 미디어, PiP 개체, 타이틀 템플릿 클립에 비디오 효과를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

***참고**: 전체 손그림 또는 입자 효과 클립에 비디오 효과를 추가할 수 없습니다.*

- 효과 룸에서 효과를 선택하고 비디오 트랙으로 끌어 효과를 적용할 미디어, PiP 개체, 타이틀 효과 클립 위에 놓습니다. 비디오 효과가 클립의 전체 길이에 적용됩니다.

***참고**: 전체 클립에 적용된 비디오 효과 설정을 수정하려면 시간 표시 막대에서 클립을 선택한 다음 **효과** 단추를 클릭합니다. 자세한 내용은 비디오 효과 수정을 참조하십시오.*

비디오 효과 수정

다양한 비디오 효과를 사용하여 강도, 위치 등과 같은 속성을 사용자 지정할 수 있습니다. 또한 전체 길이(클립 모드)에 대한 비디오 효과를 사용자 지정하거나 키프레임을 사용(키프레임 모드)하여 사용자 지정할 수 있습니다.

비디오 효과를 수정하려면 시간 표시 막대에서 해당 효과를 더블 클릭하거나 선택한 다음 **수정**을 클릭합니다. 전체 클립에 적용된 비디오 효과를 수정하려면 클립을 선택한 다음 시간 표시 막대 위의 **효과** 단추를 클릭합니다.

두 가지 모드 중 하나에서 비디오 효과를 수정할 수 있습니다.

***참고**: 효과 설정 패널에 있는 수정의 종류는 선택한 효과에 따라 달라집니다.*

- **클립 모드**: 맨 처음 효과 설정 패널이 열리면 클립 모드로 표시됩니다. 효과 설정에 적용한 변경 내용은 해당 효과의 전체 길이에 적용됩니다. 제공되는 슬라이더와 옵션을 사용하여 선호도에 맞게 비디오 효과를 사용자 지정할 수 있습니다.

- **키프레임 모드***: 일부 효과는 키프레임을 사용하여 효과 설정을 사용자 지정합니다. 키프레임은 효과의 시작 지점과 종료 지점을 정의하는 비디오의 프레임입니다(예: 두 키프레임 사이의 효과 강도). 키프레임 모드에서 효과를 사용자 지정하려면 효과 설정 패널에서 **키프레임** 단추를 클릭합니다. 작품의 효과 사용자 지정을 위한 키프레임 이용에 대한 자세한 내용은 미디어에 키프레임 사용 참조.

***참고**: 전체 클립에 적용된 효과를 제거하려면 클립 모드에 있을 때 효과 설정 패널에서 해당 효과 이름의 선택을 취소하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

이미지에 팬 및 줌 추가

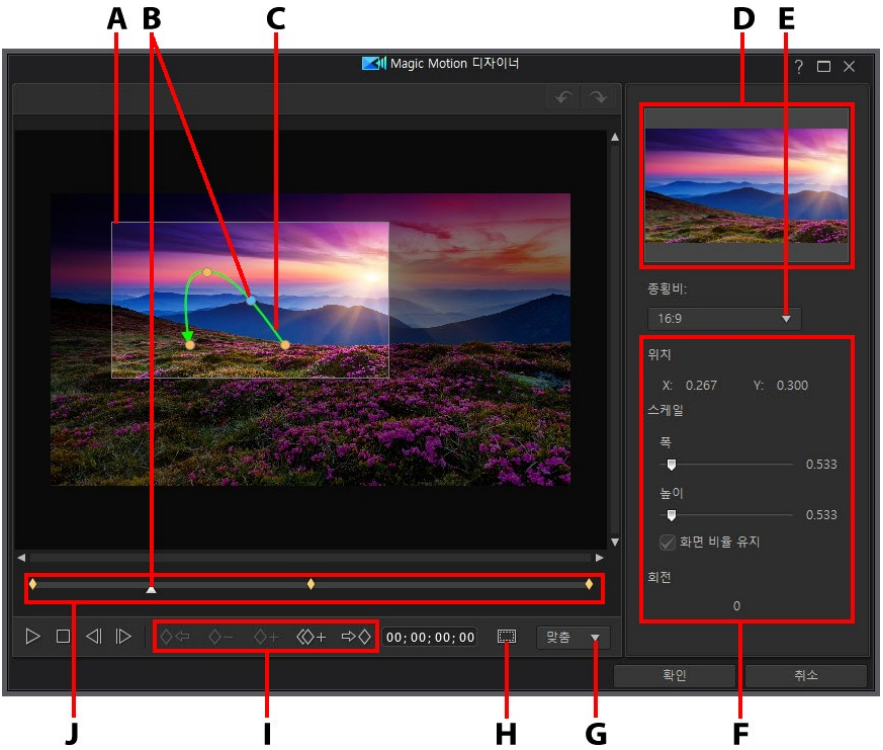
CyberLink PowerDirector에서 이미지에 팬 및 줌을 추가하여 최종 비디오에서 모션 효과를 생성합니다. 각 이미지에 대해 프로젝트 내에서 여러 템플릿 중에서 하나를 선택하거나 원하는 모션을 사용자 지정하기 위해서 Magic Motion 디자이너를 이용할 수 있습니다.

이미지에서 팬 및 줌을 사용하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 시간 표시 막대의 이미지를 선택하고 시간 표시 막대 위에 있는  단추를 클릭한 다음 **이미지 편집 > 팬 및 줌**을 선택합니다. 팬 및 줌 패널이 열립니다.
2. 사용 가능한 템플릿 중 하나를 선택합니다.
3. 플레이어 컨트롤 미리보기를 사용해 적용된 모션 템플릿을 미리보기합니다.
4. 필요하면 **모션 디자이너** 단추를 클릭해 Magic Motion 디자이너에서 모션을 사용자 지정합니다.

Magic Motion 디자이너

선택한 이미지에 적용할 팬 및 줌 템플릿을 선택하고, **모션 디자이너*** 단추를 클릭하여 Magic Motion 디자이너에서 모션을 사용자 지정합니다.



A - 초점 영역, B - 타임라인 표시기, C - 모션 경로, D - 초점 영역 미리보기, E - 초점 영역 화면 비율, F - 초점 영역 속성, G - 미리보기 창 확대/축소, H - TV 안전 지대/눈금선, I - 키프레임 단추, J - 키프레임 타임라인

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

Magic Motion 디자이너는 키프레임을 사용하여 이미지의 모션을 사용자 지정합니다. 키프레임은 효과의 시작 지점과 종료 지점을 정의하는 비디오의 프레임으로, 이 예에서는 모션, 회전, 초점 영역의 크기에 해당합니다.

Magic Motion 디자이너에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 미리보기 창에서 현재 모션을 미리 확인하려면 플레이어 컨트롤을 사용하거나 슬라이더를 끕니다.
- 키프레임 시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면  을 클릭합니다. 키프레임을 추가함으로써 키프레임 시간 표시 막대의 두 지점 사이에서 모션, 회전, 초점 영역의 크기를 변경할 수 있습니다.
- 키프레임 시간 표시 막대에서 이전 또는 다음 키프레임을 복제하려면  을 클릭합니다. 이렇게 하면 지정한 키프레임의 속성이 새로운 위치로 복사됩니다.
- 오른쪽에서 사용 가능한 옵션 중 하나를 선택하여 초점 영역 화면 비율을 설정합니다. 초점 영역 모양의 크기를 수동으로 조정하여 적합한 화면 비율을 생성하려면 **자유 형식**을 선택합니다. 또한 초점 영역 속성에서 컨트롤을 사용하여 초점 영역의 특정 크기를 설정할 수 있습니다. 줌 결과가 초점 영역 미리보기에 표시됩니다.
- 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임 위치의 초점 영역 크기를 조절해서 강조하거나 초점을 맞추려는 영역을 지정합니다.
- 초점 영역의 이동을 변경하려면 모션 경로를 클릭해서 끕니다.
- 표시된 입력란에 회전 각도를 입력한 다음 키보드의 Enter 키를 눌러 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임 위치에 회전 효과를 추가합니다. 또한 초점 영역 상단에 있는  를 클릭하고 끌어 수동으로 초점 영역을 회전합니다.
- 미리보기 창에서 확대 또는 축소하려면 

을 클릭합니다. 확대는 모션을 정밀하게 이동할 때 유용하고, 화면에서 모션을 시작하려고 할 경우에는 축소를 이용할 수 있습니다.
- 이미지에 초점 영역을 정밀하게 배치하기 위해 TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면  을 클릭합니다. **스냅 투 레퍼런스 라인**을 선택해 초점 영역을 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞춥니다.

프레임 고정 효과 사용

프레임 고정 효과를 즉시 생성하려면 시간 표시 막대에서 비디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **비디오/사진 편집**을 선택한 다음 **프레임 고정**을 선택합니다. CyberLink PowerDirector가 현재 비디오 프레임의 스냅샷을 촬영한 다음 비디오 및

타이틀 효과와 함께 시간 표시 막대에 스냅샷을 삽입하여 프레임 고정 효과를 생성합니다. 프레임 고정 효과가 기대한 대로 적용되도록 삽입한 이미지와 효과를 필요에 따라 편집하십시오.

사용 환경 설정에서 이 옵션을 선택 해제 해서 CyberLink PowerDirector가이 효과를 삽입하지 않도록 선택할 수도 있습니다. 자세한 내용은 편집 사용 환경 설정을 참조하십시오.

장 11:

비디오 오버레이 만들기(PiP 효과)

CyberLink PowerDirector에는 여러 오버레이 또는 PiP(픽처 인 픽처) 효과가 있어서 비디오 작품에서 만들고 사용할 수 있습니다. PiP 효과에는 PiP 개체 사용 뿐만 아니라 모션 추가나 타임라인의 모든 트랙에 있는 미디어 클립 속성 수정, 모양 디자이너에서 사용자 지정 모양 및 캡션 생성, 크로마 키 효과 사용 등 많은 것들이 포함됩니다.

***참고**: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 PiP 효과를 생성하는 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 기능 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.*

PiP 개체 추가

편집 모듈에서  단추를 클릭하면 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸을 열어 비디오 트랙의 비디오 또는 이미지 상단에 추가할 수 있는 PiP 개체나 그래픽 라이브러리를 이용할 수 있습니다.

***참고**: 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에는 손그림 개체도 있습니다. 자세한 내용은 페인팅 디자이너 사용을 참조하십시오.*

PiP 개체나 손그림 개체를 시간 표시 막대에 삽입하려면 다음 중 하나를 하십시오.

***참고**: DirectorZone 웹사이트에서 추가로 PiP 개체와 손그림 개체를 다운로드할 수 있습니다. 자세한 내용은 DirectorZone 에서 다운로드를 참조하십시오.*

- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 PiP 개체나 손그림 개체를 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 개체를 선택한 다음  를 클릭해 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 PiP 개체나 손그림 개체를 추가할 위치를 설정하고 라이브러리에서 개체를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **시간 표시 막대에 추가**를 선택해 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.

또는 수동으로 PiP 개체나 손그림 개체를 원하는 비디오 트랙 위치로 끌어서 이동하면 시간 표시 막대에 추가할 수 있습니다.

시간 표시 막대에 PiP 개체나 손그림 개체를 추가할 때(삽입 또는 끌어서 이동하기와 드롭) 시간 표시 막대 슬라이더가 기존 클립 위에 있거나 기존 클립에 드롭한 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **덮어쓰기**: 선택하면 기존 클립을 PiP/손그림 개체로 덮어씁니다.
- **삽입**: 클립을 분할하고 두 부분 사이에 PiP 개체/손그림 개체를 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 클립을 현재 트랙 오른쪽으로만 이동합니다.
- **삽입 및 모든 클립 이동**: 클립을 분할하고 두 부분 사이에 PiP/손그림 개체를 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 삽입한 클립의 오른쪽에 있는 시간 표시 막대의 미디어 클립을 모두 옮깁니다.
- **크로스페이드**: PiP/손그림 개체를 기존 클립의 일부 위에 놓고 자동으로 두 클립 사이에 전환 효과를 추가할 경우 선택합니다.

***참고**: **크로스페이드** 옵션은 트랙 컨텐트를 덮어쓰지 않으며 대신 두 클립 사이에 오버랩 전환을 추가합니다. 자세한 내용은 전환 동작 설정을 참조하십시오. 새 클립의 끝이 트랙의 기존 컨텐트 위에 없을 경우에만 **크로스페이드** 옵션을 이용할 수 있습니다.*

- **바꾸기**: 선택하면 현재 시간 표시 막대에 있는 클립이 PiP 또는 손그림 개체로 바뀝니다. 현재 시간 표시 막대의 컨텐트 구조를 변경하지 않으려 할 경우 이 옵션을 사용합니다.

***참고**: 바꾸려는 클립 길이가 PiP 또는 손그림 개체보다 길거나 짧으면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 크기를 조절해 원래 클립 길이로 맞춥니다.*

PiP 개체나 손그림 개체를 삽입할 때 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 표시 막대 트랙의 두 클립 사이에 있을 경우, 이 물결 편집 옵션을 사용해 클립을 사용하도록 알림이 표시됩니다.

- **다음에 맞춤**: 선택하면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 PiP/손그림 개체 길이를 설정해서 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞춥니다.

시간 표시 막대에 추가한 후에 PiP 개체를 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭해 PiP 디자이너에서 배치, 모션 등을 편집합니다. 자세한 내용은 PiP 디자이너에서 미디어 수정을 참조하십시오. 비디오 작품에 표시할 PiP 효과 시간 설정에 대한 내용은 미디어 클립 길이 설정을 참조하십시오.

PiP 개체 유형

비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에는 PiP 효과를 생성하는 데 사용할 수 있는 여섯 가지 기본 개체 유형이 있습니다.

- 정적 그래픽
- 클립 전체를 이동하는 애니메이션 그래픽.
- 비디오 프레임에 추가되는 있는 장식 테두리.
- 360º 비디오를 위한 삼각대 커버.
- 모양 디자이너에서 키프레임으로 사용자 지정할 수 있는 모양.
- 페인팅 디자이너에서 만든 손으로 그린 손그림 개체.

***참고**: 3D 아이콘이 있는 PiP 개체가 3D 모드와 3D 비디오 작품 출력 시 3D 효과를 만듭니다.*

360º 비디오 프로젝트를 편집할 때 PiP 개체와 미디어를 360º로 전환하여 프로젝트에서 사용할 수 있습니다.

삼각대 커버 PiP 개체

비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에서 **삼각대 커버** 태그를 클릭하여 360º 비디오에서 삼각대를 커버업하는 데 사용할 수 있는 미디어 라이브러리의 PiP 개체를 볼 수 있습니다. 필요한 경우, PiP 디자이너에서 삼각대 커버 PiP 개체를 사용자 지정할 수 있습니다.

사용자 지정 PiP 개체 만들기

자체 그래픽과 이미지를 사용해 사용자 지정 PiP 개체를 만들 수 있습니다. 사용자 지정 PiP 개체를 만들려면 다음과 같이 하십시오.

1.  를 클릭하여 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸을 엽니다.
2. 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에서  을 클릭합니다.
3. 컴퓨터에서 사용하려는 이미지 파일을 선택합니다.
4. **열기**를 클릭해 이미지 파일을 가져오고 PiP 디자이너를 엽니다. PiP 디자이너의 개체 속성 편집에 대한 자세한 내용은 PiP 디자이너에서 미디어 수정을 참조하십시오.

PiP 디자이너에서 미디어 수정

비디오 트랙에 비디오 클립, 이미지 또는 PiP 개체를 추가한 경우 PiP 디자이너*에서 트랙에 PiP 효과를 적용할 수 있습니다. PiP(픽처 인 픽처) 효과에는 미디어 투명도 설정, 테두리, 그림자, 크로마 키(녹색 스크린), 모션, 모션 흐림 효과 등의 적용 기능이 포함됩니다.

PiP 디자이너를 열려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 비디오 클립, 이미지 또는 PiP 개체를 선택하고 **디자이너** 단추를 클릭한 다음 **PiP 디자이너**를 선택합니다.



A - PiP 효과 속성 탭, B - PiP 효과 속성, C - 모션 탭, D - PiP 개체, E - 배경 비디오, F - 모드 선택, G - 확대/축소 도구, H - 키프레임 타임라인 표시/숨기기, I - TV 안전 지대/눈금선, J - DirectorZone 에서 공유, K - PiP 마스크 키프레임 타임라인

***참고**: PiP 디자이너에서 수정 중인 미디어 요소 일부가 배경과 섞여 분명히 보이지 않을 경우 **선택한 트랙만 표시** 옵션을 선택해 배경 미리보기를 제거합니다.*

또는 다음과 같이 PiP 디자이너를 열 수 있습니다.

- 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에서  을 클릭한 다음 선택합니다:
  - **2D PiP**를 선택하여 사용자 지정 이미지를 가져오기 해서 처음부터 새로운 PiP 개체 템플릿을 생성합니다.
  - **360° PiP**를 360° 비디오 프로젝트에서 선택하여 360°을 지원하는 PiP 개체를 만듭니다. 자세한 내용은 360° 위치 수정을 참조하십시오.
- 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에서 기존 PiP 개체를 선택하고  을 클릭한 다음 **PiP 특성 수정**을 선택하여 템플릿을 편집합니다.

모드 선택과 확대/축소 도구

PiP 디자이너에서 PiP 미디어를 수정할 때 보조 도구로 모드 선택과 확대/축소 도구를 사용합니다.

__참고__: PiP 디자이너에서 PiP 미디어를 수정할 때, 플레이어 컨트롤을 사용해 미리보기하고  을 클릭해 효과를 전체 화면으로 미리보기합니다. 또는 미리보기 창을 더 크게 보기 위해  을 클릭해서 키프레임 시간 표시 막대를 숨길 수도 있습니다.

모드 선택

PiP 디자이너에 두 가지 선택 모드가 있습니다.  단추를 클릭하면 PiP 미디어 선택이 활성화됩니다. 선택한 경우, PiP 미디어를 자유롭게 클릭하고 비디오 프레임의 여러 영역으로 이동할 수 있습니다.

__참고__: PiP 미디어를 이동 및 크기를 조정할 때, 미디어는 레퍼런스 라인(활성화한 경우) 및 편집 캔버스의 가장자리/중앙에 스냅됩니다.

 단추를 클릭하면 모드가 활성화되어 보기를 PiP 디자이너로 끌어 놓을 수 있습니다. 이 모드는 특히 PiP 모션 효과를 시작 화면 미디어에 적용할 때 좋습니다.

확대/축소 도구

PiP 미디어를 수정할 때 확대/축소 도구  와  를 사용해 미리보기 창을 확대하고 축소합니다. 또는 드롭 다운 목록에서 뷰어 줌 양을 선택해 PiP 미디어 미리

보기 크기를 설정할 수 있습니다. **화면에 맞추기**를 선택하면 PiP 미디어 크기를 재조정해서 PiP 디자이너 뷰어 창에 맞춰집니다.

참고: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 스크롤 휠을 사용해 PiP 미디어를 확대하거나 축소할 수 있습니다.

PiP 미디어 크기 및 위치 수정

PiP 효과가 적용된 미디어 클립 또는 개체의 크기와 위치를 모두 변경할 수 있습니다. 크기 조절 옵션은 제한이 없습니다. 클립을 작은 크기로 축소하거나 밑에 있는 시간표시 막대의 미디어 컨텐트를 가릴 정도로 확대할 수 있습니다.

*참고: 비디오에 PiP 효과를 정밀하게 배치하기 위해 TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면  을 클릭합니다. PiP 효과를 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞추려면 **스냅 투 레퍼런스 라인**을 선택합니다.*

PiP 미디어 크기, 위치, 방향을 수정하려면 다음을 수행하십시오.

- PiP 미디어의 모서리나 변을 클릭한 다음 끌어서 이동합니다.

*참고: 속성 탭에서 **화면 비율** 항목을 클릭한 다음 **화면 비율 유지**를 선택 해제해서 미디어 클립이나 PiP 개체 크기를 더 자유롭게 조절합니다.*

- PiP 미디어를 클릭한 다음 새 위치로 끌어서 이동시킵니다. 보다 정밀하게 배치하려면 개체 설정에서 **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용합니다.

*참고: 360° 비디오 프로젝트를 편집하는 경우, 먼저 PiP 미디어를 360°로 전환하여 **경도**와 **위도** 슬라이더를 사용하여 360° 위치를 조절할 수 있도록 합니다.*

- PiP 미디어 위의  을 클릭하고 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 방향을 변경합니다.
- 모서리에 있는 파란색 노드를 클릭하고 끌어서 모양을 변경합니다. 자세한 내용은 미디어 형태 변경 참조.

참고: 키프레임을 사용해 PiP 미디어의 크기와 형태를 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.

PiP 애니메이션 속도 및 재생 동작 설정

이미지 시퀀스가 있는 사전 디자인된 PiP 미디어 또는 애니메이션의 경우, 속도* 및 재생 동작*을 완전히 제어할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

PiP 애니메이션 속도 설정

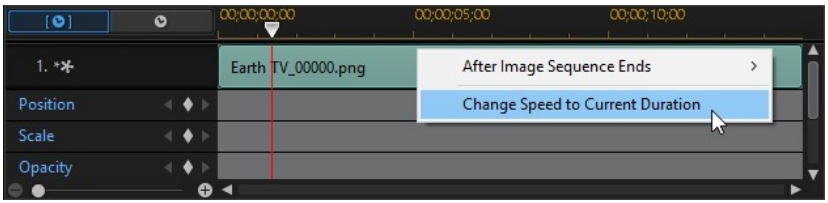
사전 디자인된 PiP 애니메이션의 속도를 설정하려면, 다음 중 하나를 수행하십시오.

*참고: **모션** 탭에서 직접 자신이 만든 PiP 모션의 속도를 변경하려면 PiP 효과 모션의 속도 사용자 지정을 참조하십시오.*

- 타임라인에서, 키보드의 컨트롤(Ctrl) 키를 누른 채 PiP 미디어 클립의 테두리를 끌어 애니메이션 속도를 변경합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 애니메이션 속도가 빨라지고, 오른쪽으로 끌면 속도가 느려집니다.



- 타임라인에서,  를 클릭한 다음 PiP 미디어 클립의 시간을 PiP 애니메이션에 적용할 길이로 변경합니다. 그런 다음, 클립을 선택한 후 **디자이너 > PiP 디자이너**를 클릭합니다. PiP 디자이너에서, 키프레임 타임라인의 이미지 시퀀스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **현재 길이에 맞도록 속도 변경**을 선택합니다.



PiP 애니메이션 재생 동작 설정

사전 디자인된 PiP 애니메이션의 재생 동작을 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 타임라인에서 클립을 선택한 다음 **디자이너 > PiP 디자이너**를 클릭합니다.

2. PiP 디자이너에서, 키프레임 타임라인의 이미지 시퀀스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **이미지 시퀀스가 끝난 후**를 선택하고 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.
   - **반복 재생**: 클립의 재생 길이 동안 애니메이션을 반복합니다.
   - **첫번째 프레임에 고정**: 애니메이션이 완료되고 나면, 시퀀스에서 첫 번째 프레임 또는 이미지에 고정합니다.
   - **마지막 프레임에 고정**: 애니메이션이 완료되고 나면, 시퀀스에서 마지막 프레임 또는 이미지에 고정합니다.
   - **재생 중지**: 애니메이션이 완료되면 재생을 중지합니다. 애니메이션이 클립 길이보다 짧으면, 애니메이션이 완료된 후 아무 것도 표시되지 않습니다.
3. **확인**을 클릭하여 PiP 디자이너를 닫고 변경 내용을 저장합니다.

PiP 미디어 속성 수정

PiP 효과 **속성** 탭을 클릭해 PiP 미디어의 속성을 변경합니다. 이 탭에서 수정할 수 있는 속성에 대한 자세한 내용은 다음 단원을 참조하십시오.

- 개체 설정 변경
- 크로마 키 사용
- 그림자 적용
- 반사 추가
- 테두리 적용
- PiP 미디어 뒤집기
- 3D 심도 활성화
- 페이드 적용

***참고**: PiP 효과 속성을 변경하는 동안 **선택한 트랙만 표시** 옵션을 선택해 미리보기 창에 표시될 수 있는 다른 미디어를 숨길 수 있습니다.*

개체 설정 변경

개체 설정 옵션을 사용해 PiP 미디어의 일부 기본 속성을 변경합니다. **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용해 비디오 이미지에서 PiP 미디어 중간의 정밀한 위치를 설정할 수 있습니다. 키프레임과 함께 사용할 경우, PiP 미디어의 모션을 수동으로 만들 수 있습니다.

*참고: CyberLink PowerDirector가 미디어 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500입니다. **모션** 탭에서 클립의 위치와 모션을 보다 쉽게 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 미디어에 모션 추가를 참조하십시오.*

PiP 미디어에 대한 모션을 만드는 경우, 키프레임을 추가해 비디오 이미지에서 PiP 미디어가 나타날 (**위치**)를 표시합니다. 모션을 만들기 위해 CyberLink PowerDirector가 지정된 시간(키프레임)에 PiP 미디어가 원하는 위치에 오도록 합니다.

PiP 미디어 크기를 변경하려면 **스케일** 슬라이더를 사용하고, 더 투명하게 만들려면 **불투명도**를 사용합니다.

*참고: PiP 미디어를 이동하거나 크기를 조정할 때 화면 비율이 변하지 않도록 하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택하십시오. PiP 미디어의 형태를 변경하거나 화면 비율을 바꾸려면 이 옵션을 선택 해제합니다.*

PiP 미디어를 회전하려면 **회전** 필드에 회전량을 입력한 다음 키보드에서 Enter 키를 누릅니다.

참고: 키프레임을 사용해서 각 개체 설정을 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.

점점 가까이/점점 멀리

서로 다른 프레임에서 **위치**, **스케일** 또는 **회전** 개체 설정을 변경하여 PiP 미디어의 모션을 생성하면 프레임 간을 이동하고 크기가 변경되거나 비디오 프레임 내에서 회전할 때 속도가 빨라지거나 느려지기 때문에 PiP 미디어가 갑자기 움직이는 것처럼 보일 수 있습니다. 움직임을 매끄럽게 보이게 하기 위해 점점 가까이/점점 멀리 옵션을 사용할 수 있습니다. 키프레임에 들어갈 때 PiP 미디어의 속도를 낮추려면 **점점 가까이**를 선택합니다. 키프레임의 속도를 점진적으로 높이려면 **점점 멀리**를 선택합니다.

360° 위치 수정

360° 비디오 프로젝트를 편집할 때 360° PiP 미디어에 대해 **경도** 및 **위도** 위치 슬라이더를 사용할 수 있으므로, 360° 환경에서 360° 위치를 사용자 지정할 수 있습니다. 이러한 슬라이더를 사용하여 PiP 미디어 클립을 원하는 위치로 이동하거나 360° 환경에서 클릭하여 끕니다. 키프레임과 함께 사용할 경우 360° 환경에서 PiP 미디어 클립의 모션을 수동으로 만들 수 있습니다.

참고: 360° 비디오 프로젝트에서 비 360° PiP 미디어를 사용 중인 경우, 360° 위치를 사용자 지정하려면 먼저 *360°로 변환해야* 합니다.

크로마 키 사용

크로마 키 사용 옵션을 선택해 크로마 키(녹색 스크린) 효과를 PiP 미디어에 추가합니다. 이 기능을 사용하면, 비디오 클립이나 이미지에서 색상(보통 녹색)을 제거하여 비디오의 피사체에 대해 다른 배경이 드러나도록 할 수 있습니다.

활성화 후에 다음과 같이 하십시오.

1.  를 클릭한 다음 교체/투명하게 하려는 이미지 또는 비디오 클립의 색상을 선택합니다.
2. 필요한 경우, **색상 범위** 슬라이더를 사용하여 제거되는 색상의 범위를 조절합니다. 이 슬라이더를 조절하여 비디오에서 색상을 제거하거나 제거된 색상을 다시 추가할 수 있습니다.
3. **노이즈 제거** 슬라이더를 사용해 표시된 배경의 PiP 미디어 가장자리를 미세 조정합니다. 이 슬라이더를 사용하면, 가장자리를 선명하게 하고 과도한 픽셀을 제거하여 PiP 효과를 더 실제처럼 보이게합니다.

PiP 미디어에서 제거하려는 다른 색상이 있는 경우 **새 키 추가** 단추를 클릭하여 더 많은 크로마 키를 비디오에 추가합니다. 필요에 따라 위 단계를 반복하여 2차 색상을 제거합니다.

그림자 적용

그림자* 옵션을 선택해 그림자를 PiP 미디어에 추가합니다. 선택한 다음 음영을 **개체만** 적용하거나 테두리를 적용한 경우에는 **개체 및 테두리**에 적용할지 선택합니다. **테두리만**을 선택하면 적용된 테두리의 음영만 표시됩니다. 가용한 기타 옵션을 사용

해 음영의 색상, 방향 및 PiP 효과로부터 거리를 변경할 수 있습니다. 또한 제공되는 슬라이더를 사용하여 그림자의 불투명도와 흐림 수준을 설정할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

반사 추가

반사 옵션을 선택해 PiP 미디어를 배경 미디어에 반사시킵니다. **거리** 슬라이더를 사용해 반사와 PiP 미디어 사이의 간격을 설정합니다. **불투명도** 슬라이더를 사용해 반사 불투명도를 설정합니다.

테두리 적용

테두리 옵션을 선택해 PiP 미디어 주위에 테두리를 추가합니다. **크기** 슬라이더를 사용해 테두리 폭을 설정하고 **흐림 효과**와 **불투명도** 슬라이더를 사용해 모양을 사용자 지정합니다.

테두리 색상 선택

테두리 색상을 선택할 때, **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 테두리 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 테두리 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
- **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 테두리 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

PiP 미디어 뒤집기

요구 사항에 따라 PiP 미디어를 상하/좌우 대칭하려면 **뒤집기** 옵션을 선택합니다.

3D 심도 활성화

3D 비디오 작품을 만들 경우 **3D 설정*** 옵션을 선택해 PiP 미디어에 3D 효과를 냅니다.

*__참고__: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해  단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

활성화한 후에 슬라이더를 이용해 PiP 미디어에 원하는 3D 심도를 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 3D PiP 개체가 시청자(앞쪽)에 가깝게 보이고 오른쪽으로 끌면 개체가 멀게(뒤쪽) 보입니다.

__참고__: 3D 심도가 적용되어 있을 때 키프레임을 사용해 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.

페이드 적용

페이드 옵션을 선택하면 PiP 미디어에 페이드 효과가 적용됩니다. PiP 미디어에 페이드 인 또는 페이드 아웃을 활성화할 지 선택합니다.

__참고__: 페이드가 적용된 경우, 키프레임이 불투명도 키프레임 시간 표시 막대에 추가되어 필요한 경우 페이드 길이를 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.

PiP 미디어에 모션 추가

모션 탭을 클릭해 PiP 미디어에 모션*을 추가하면 화면 전체에서 움직이게 할 수 있습니다. 여러 사전 정의된 모션 경로에서 선택하거나 사용자 지정 PiP 모션을 만들 수 있습니다. 또는 PiP 미디어에 회전 효과를 추가할 수 있습니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

모션 경로 템플릿 사용

PiP 미디어에 모션을 추가하기 위해 모션 탭에서 요구 사항에 적합한 모션 경로 템플릿을 선택할 수 있습니다. PiP 디자이너 키프레임 시간 표시 막대의 위치 트랙에 키프레임을 추가해야 합니다. 이러한 모션 경로 템플릿에는 사전 정의된 모션이 포함되어 있지만 모션을 원하는 대로 설정할 수도 있습니다. 키프레임을 사용한 PiP 모션 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 PiP 모션 사용자 지정과 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.

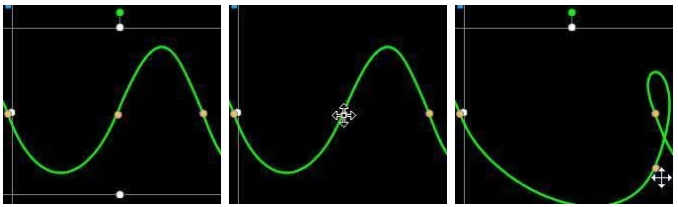
PiP 모션 사용자 지정

PiP 디자이너가 키프레임을 사용해 PiP 미디어의 모션을 사용자 지정합니다. 키프레임은 효과의 시작 지점과 종료 지점을 정의하는 비디오의 프레임으로, 이 예에서는 모션에 해당합니다.

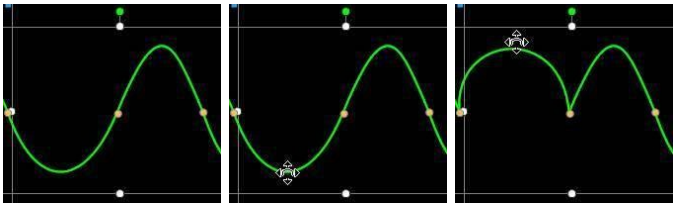
PiP 미디어의 모션을 사용자 지정하려면 다음을 수행하십시오.

***참고**: PiP 미디어 모션을 사용자 지정한 후에 모션 흐림 효과를 사용해 더 부드럽고 자연스럽게 보이도록 할 수 있습니다. 자세한 내용은 모션 흐림 효과 적용을 참조하십시오.*

- 미리보기 창에서 기존 키프레임을 새 위치로 끌어서 이동합니다. PiP 미디어가 수정된 경로를 따라 이동하여 변경된 키프레임 위치에 도달합니다.



- 경로선을 끌어 PiP 미디어가 다음 키프레임에 도달할 때까지 이동할 경로를 변경합니다.



- 플레이어 컨트롤을 사용해 모션 경로에서 위치를 찾은 다음 키프레임 시간 표시 막대의 위치 트랙에 있는 를 클릭해 필요한 경우 새 위치에 새 키프레임을 추가합니다.

PiP 효과 모션의 속도 사용자 지정

PiP 미디어의 모션 속도를 완벽하게 제어할 수 있습니다.

__참고__: 사전 디자인된 PiP 애니메이션의 속도를 변경하려면 PiP 애니메이션 속도 설정을 참조하십시오.

다음 세 가지 요소가 PiP 미디어의 모션 속도를 결정합니다.

__참고__: __개체 설정__의 __속성__ 탭에서 키프레임의 PiP 미디어 위치를 수동으로 조정하고 점점 가까이/점점 멀리를 사용해 이동을 더욱 매끄럽게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 개체 설정 변경을 참조하십시오.

시간 표시 막대에서 PiP 클립의 길이

PiP 미디어 클립의 길이가 길수록 PiP 개체의 모션 역시 느려집니다. 예를 들어, PiP 미디어 클립이 10초인 경우 PiP 미디어가 처음 위치 키프레임에서 마지막 위치 키프레임까지 이동하는 데 10초가 걸립니다.

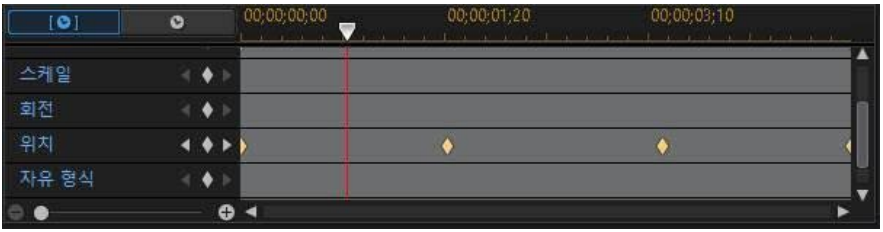
키프레임 사이의 거리

각 키프레임 사이의 거리도 PiP 미디어 모션의 속도에 영향을 줍니다. 각 키프레임 사이의 거리가 길수록 PiP 미디어가 다음 키프레임으로 보다 빨리 이동해야 합니다.

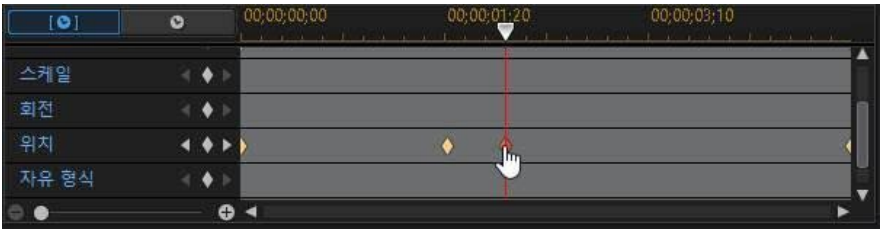
키프레임 타임라인

키프레임 시간 표시 막대는 미리보기 창 사이에 위치합니다. 모션 경로 내 각 키프레임은 키프레임 시간 표시 막대 상의 해당 표시를 가집니다.

__참고__: PiP 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.



타임라인 위의 PiP 미디어 클립 길이가 10초라면 해당 키프레임 타임라인도 10초 길이가 됩니다. PiP 미디어의 모션 속도를 증가시키려면 키프레임 표시를 이전 키프레임 표시와 더 가까운 위치로 끌어서 이동합니다.



사용자 지정 PiP 모션 경로 저장

PiP 모션 경로 수정을 완료한 후에는 나중에 사용할 수 있도록 해당 경로를 저장할 수 있습니다. 모션 경로를 저장하려면  을 클릭해서 사용자 지정 경로로 저장합니다. 그러면 다음 번 해당 경로를 사용할 때 모션 경로 목록에서 선택할 수 있습니다.

PiP 효과 회전 사용자 지정

회전 설정 옵션을 선택해 움직이는 PiP 미디어의 회전을 사용자 지정합니다. 슬라이더를 사용해 양을 설정하면 PiP 미디어가 전체 화면을 따라 움직이듯 회전됩니다. PiP 미디어가 시계 반대 방향 또는 시계 방향으로 회전할 지 선택합니다.

참고:  *단추를 클릭해 회전 각도를 0으로 재설정합니다. 추가된 회전이 모두 제거됩니다.*

모션 흐림 효과 적용

모션 흐림 효과* 옵션을 선택해 PiP 미디어 움직임이 부드럽게 보이도록 하고 더 자연스럽고 실제처럼 보이게 합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

선택한 후에 다음과 같이 슬라이더를 사용합니다.

- **흐림 효과 길이**: 이 슬라이더를 끌어 단일 프레임(흐림 효과)에 혼합하려는 길이(프레임 수)를 설정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌면 움직이는 PiP 미디어에 흐림 효과가 더 적용됩니다.
- **흐림 효과 밀도**: 이 슬라이더를 끌어 프레임당 사용된 샘플(PiP 미디어) 수를 설정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌면 PiP 미디어가 샘플에 추간된 것처럼 적게 흐려져 움직임에 의해 누락된 컨텐트를 보충합니다.

PiP 키프레임 사용

PiP 미디어를 수정할 때 키프레임을 사용해 사용자 지정한 효과의 시작 지점과 종료 지점을 지정합니다. PiP 디자이너에서 키프레임을 사용해 PiP 미디어 클립의 불투명도, 크기(스케일), 회전, 모션, 형태(자유 형식), 3D 심도를 변경할 수 있습니다.

*참고: 키프레임을 사용해 PiP 미디어의 효과를 사용자 지정한 후에 시간 표시 막대에 있는 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **키프레임 속성 복사**를 선택할 수 있습니다. 이를 통해 클립의 키프레임 속성(모션 포함)을 모두 시간 표시 막대의 다른 클립에 붙여넣어 클립에 동일한 효과를 적용할 수 있습니다.*

키프레임 타임라인

PiP 미디어 클립을 PiP 디자이너에서 열면 각 클립의 사용자 지정 키프레임 시간 표시 막대가 생성됩니다. 아래 예에서, 프로젝트 시간 표시 막대의 미디어 클립 길이가 10초이기 때문에 키프레임 시간 표시 막대 역시 10초가 됩니다.

참고: PiP 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.



동영상 시간 표시 막대를 보려면  단추를 클릭합니다.



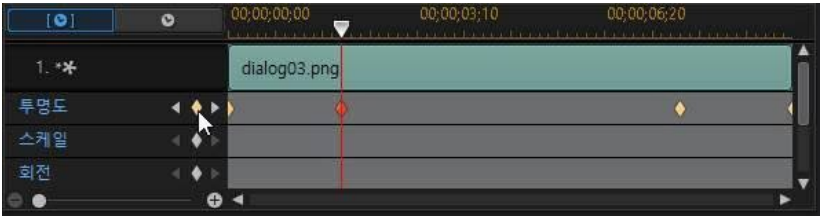
키프레임 시간 표시 막대를 통해 각 키프레임을 정교하게 배치해서 동영상 작품에 적용된 효과의 시간을 맞출 수 있습니다.

키프레임 추가

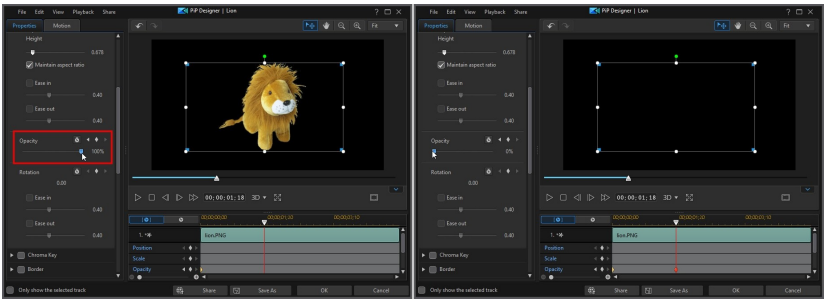
시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

__참고__: PiP 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*

1. 플레이어 컨트롤을 사용해 속성을 변경하려는 PiP 미디어 클립 시점을 찾습니다.
2. 변경하려는 속성 옆에 있는  를 클릭해 키프레임을 해당 키프레임 트랙에 추가합니다.



3. PiP 디자이너 기능을 사용해 현재 키프레임에 필요한 효과 속성을 수정합니다. 이 예에서는 클립 시작 부분에서 PiP 미디어 클립의 불투명도를 수정합니다.



***참고**: 불투명도가 변경될 때 상기 내용에 주의하십시오. 키 프레임이 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치에 자동으로 추가됩니다.*

미리보기할 경우, 처음 키프레임에서 PiP 미디어가 완전히 보이고 그 후에 두 번째 키프레임에 재생 슬라이더가 도달하는 시간 동안 지정한 불투명도가 될 때까지 천천히 더 투명해집니다.



키프레임을 더 추가하거나 마지막 키프레임 속성을 변경하지 않는 한 재생 슬라이더가 마지막 키프레임에 도달할 때까지 이 불투명도가 유지됩니다.

*참고: 또한 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **이전 키 프레임 중복** 또는 **다음 키 프레임 중복**를 선택해 키프레임 속성을 수정할 수 있습니다. 이렇게 하면 지정한 키프레임의 속성이 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 키프레임에 복사됩니다.*

4. 키프레임을 이용해 비디오 작품에 원하는 효과를 만들려면 이 단계를 반복해서 PiP 미디어 클립 속성과 모션을 수정합니다.

키프레임 수정 및 제거

키프레임을 선택하고 PiP 미디어 클립 속성을 변경하거나 키프레임 시간 표시 막대의 다른 위치로 끌어 놓으면 언제든 키프레임을 수정할 수 있습니다.

키프레임을 제거하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임을 선택한 다음 를 클릭합니다.

PiP 개체 저장 및 공유

PiP 개체를 수정/사용자 지정한 후에는 나중에 사용하기 위해서 PiP 개체 라이브러리에 저장하거나 다른 사람과 공유하기 위해 DirectorZone에 업로드하거나 CyberLink 클라우드* 에 백업할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 PiP 개체 공유 및 백업을 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿을 새 템플릿으로 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에 저장합니다.
- **확인**을 클릭하면 새 템플릿을 비디오 오버레이(PiP 개체) 룸에 저장합니다.

PiP 개체 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 PiP 개체를 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다. CyberLink 클라우드 서비스를 이용할 경우 CyberLink 클라우드에 템플릿을 저장해서 모든 사용자 지정 템플릿을 백업할 수 있습니다.

PiP 개체를 공유하고 백업하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하십시오.

- PiP 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
- 라이브러리에서 PiP 개체를 선택한 다음  를 클릭합니다.

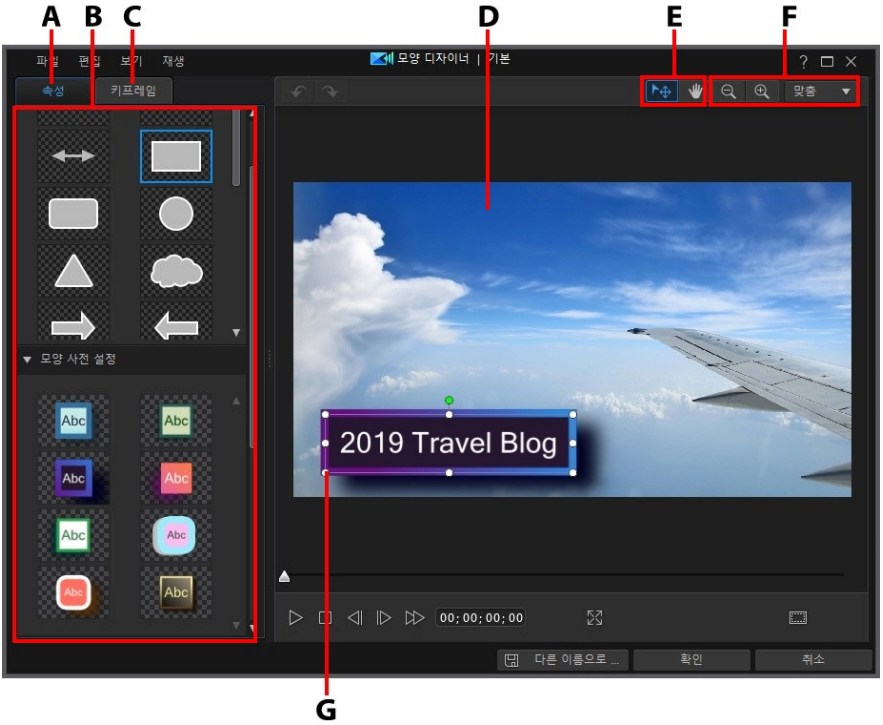
2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.
   - **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
   - **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
   - **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
   - **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

   ***참고**: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.*
   - **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
   - **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.
4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.
5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

모양 디자이너에서 모양, 콜아웃 및 주석 생성

모양 디자이너에서 비디오의 키프레임된 모션으로 사용자 지정 모양, 콜아웃 및 주석을 생성할 수 있습니다.

모양 디자이너*를 열려면, **편집** 모듈에서  를 클릭한 다음 라이브러리 창 상단에서  를 클릭합니다.



A - 모양 속성 탭, B - 모양 속성, C - 키프레임 속성 탭, D - 배경 비디오, E - 모드 선택, F - 확대/축소 도구, G - 모양

*__참고__: 모양 디자이너에서 수정 중인 모양 요소 일부가 배경과 섞여 분명히 보이지 않을 경우 __선택한 트랙만 표시__ 옵션을 선택해 배경 미리보기를 제거합니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

모드 선택과 확대/축소 도구

모양 디자이너에서 모양을 수정할 때 보조 도구로 모드 선택과 확대/축소 도구를 사용합니다.

__참고__: 모양 디자이너에서 모양을 수정할 때, 플레이어 컨트롤을 사용해 미리보기하고  을 클릭해 효과를 전체 화면으로 미리보기합니다. 키프레임 탭에서 키프레임 속성을 편집할 때, 미리보기 창을 더 크게 보기 위해  을 클릭해서 키프레임 타임라인을 숨길 수도 있습니다.

모드 선택

모양 디자이너에 두 가지 선택 모드가 있습니다.  단추를 클릭하면 선택이 활성화됩니다. 선택한 경우, 모양을 자유롭게 클릭하고 비디오 프레임의 여러 영역으로 이동할 수 있습니다.

__참고__: 모양을 이동 및 크기를 조정할 때, 미디어는 레퍼런스 라인(활성화한 경우) 및 편집 캔버스의 가장자리/중앙에 스냅됩니다.

 단추를 클릭하면 모드가 활성화되어 보기를 모양 디자이너로 끌어 놓을 수 있습니다. 이 모드는 특히 화면을 벗어나 시작하는 경우 모션을 모양에 적용할 때 좋습니다.

확대/축소 도구

모양을 수정할 때 확대/축소 도구  와  을 사용해 미리보기 창을 확대하고 축소합니다. 또는 드롭 다운 목록에서 뷰어 줌 양을 선택해 모양 미리보기 크기를 설정할 수 있습니다. **화면에 맞추기**를 선택하면 모양 크기를 재조정해서 모양 디자이너 뷰어 창에 맞춰집니다.

__참고__: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 스크롤 휠을 사용해 모양을 확대하거나 축소할 수 있습니다.

새 모양 만들기

모양 디자이너에서 새 모양을 만들려면 다음을 수행하십시오.

1. **편집** 모듈에서  을 클릭한 다음 라이브러리 창 상단에서  를 클릭하여 모양 디자이너를 엽니다.
2. **속성** 탭을 클릭합니다.
3. 생성할 모양 유형을 선택합니다.
4. 필요하면 사용 가능한 모양 사전 설정 중 하나를 선택합니다.
5. 모양 채우기를 사용하여 모양의 색상, 불투명도 등을 사용자 지정합니다.
6. 모양 윤곽선 및 그림자 섹션에서, 모양의 가장자리를 사용자 지정하고 음영을 줄 수 있습니다.
7. 필요한 경우, 모양에 타이틀 텍스트를 추가할 수 있습니다.
8. 완료되면, **확인**을 클릭하여 비디오 오버레이 라이브러리에 새 모양을 저장합니다.

__참고__: 모양 속성을 변경하는 동안 __선택한 트랙만 표시__ 옵션을 선택해 미리보기 창에 표시될 수 있는 다른 미디어를 숨길 수 있습니다.

모양 유형 선택

모양 유형 옵션을 클릭하여 만들려는 모양의 유형을 선택합니다. 다음 모양 유형 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- 선 및 화살표.
- 기하학 모양.
- 콜아웃 및 말풍선.

사용할 모양을 선택하려면 모양을 클릭하면 됩니다. 선택한 후, 그 크기, 모양, 위치 및 방향을 변경할 수 있습니다.

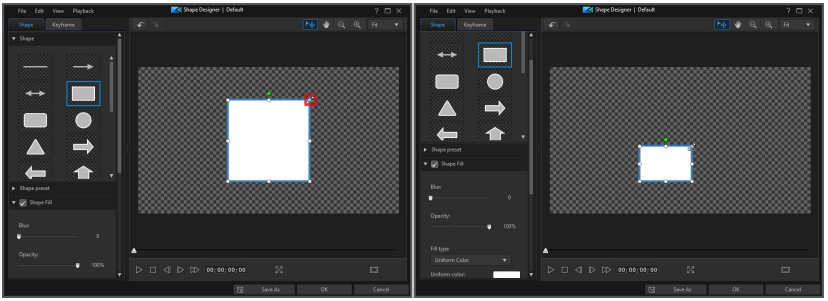
모양 크기, 모양, 위치 및 방향 수정

대부분 모양의 크기, 모양, 위치 및 방향을 변경할 수 있습니다. 일부 모양의 경우 모습을 조정하여 표시되는 방식을 변경할 수 있습니다.

참고**: 비디오에 모양을 정밀하게 배치하기 위해 TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면*  *을 클릭합니다. 모양을 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞추려면* ***스냅 투 레퍼런스 라인*을 선택합니다.*

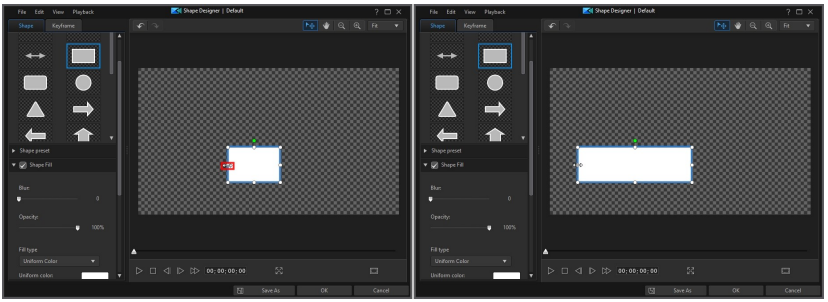
모양 크기, 모양, 위치 또는 방향을 수정하려면 다음을 수행하십시오.

- 모양의 모서리나 변을 클릭한 다음 끌어서 이동합니다.

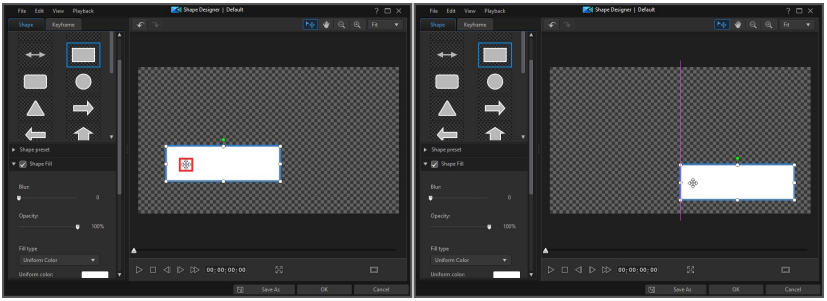


***참고**: 가는 선 및 화살표 모양 유형은 크기를 조정하거나 더 두껍게 만들 수 없습니다. 이러한 모양은 길이를 변경할 수 있으며, 끝 점을 다른 위치로 끌어서 방향을 조정할 수도 있습니다.*

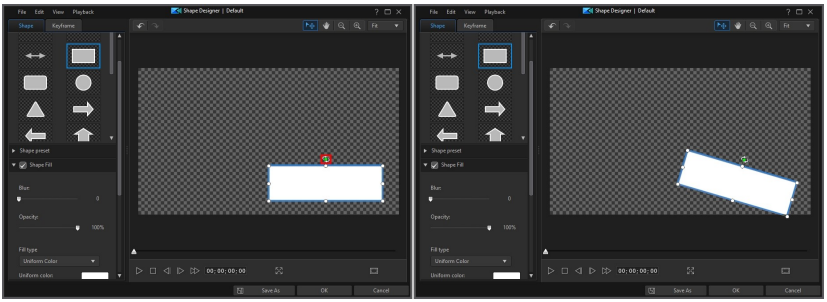
- 크기 조정 노드를 클릭하고 끌어서 모양을 사용자 지정합니다.



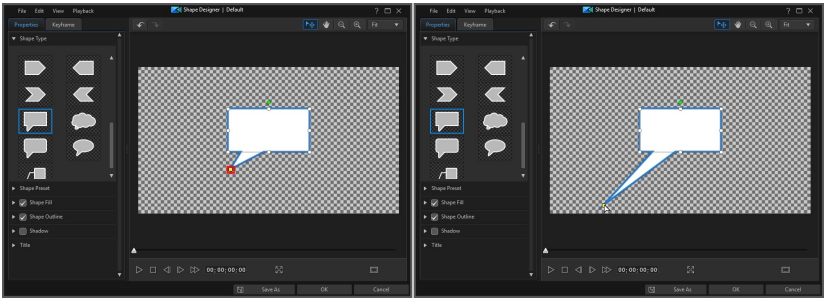
- 모양을 클릭한 다음 새 위치로 끌어서 이동합니다.



- 모양 위의  을 클릭하고 오른쪽이나 왼쪽으로 끌어 방향을 변경합니다.



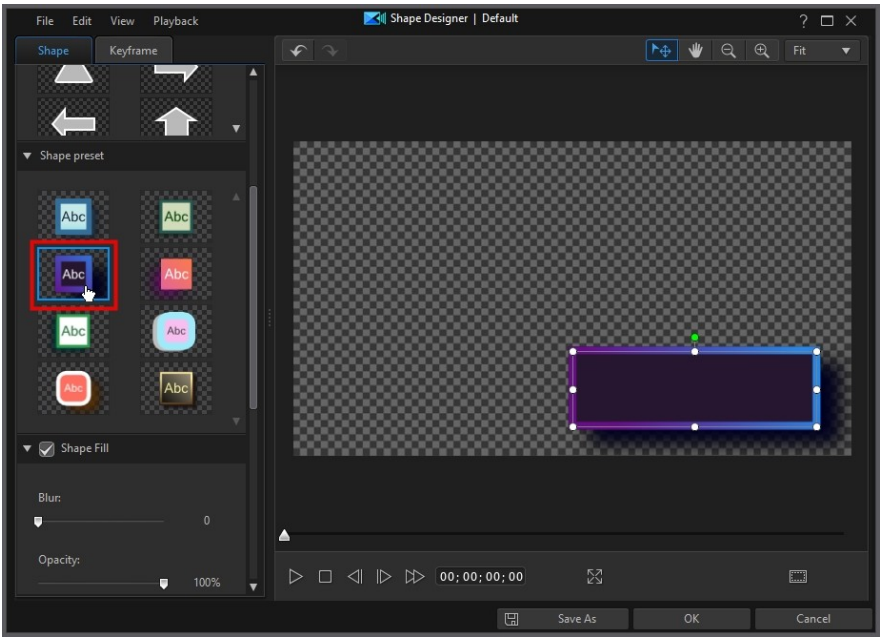
- 일부 모양은 노란색 노드  를 포함하고 있는데 이것을 클릭하고 새 위치로 끌어서 모양의 외형을 변경할 수 있습니다.



***참고**: 키프레임을 사용해 모양의 크기, 형태, 위치 및 방향을 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 모양 키프레임 사용을 참조하십시오.*

모양 사전 설정 사용

모양 사전 설정 옵션을 선택하여 색상과 테두리를 선택한 모양과 타이틀 텍스트에 즉시 적용합니다. 모양에 대해 사전 설정을 사용하거나 다른 속성을 편집하기 위한 템플릿으로 사용할 수 있습니다.



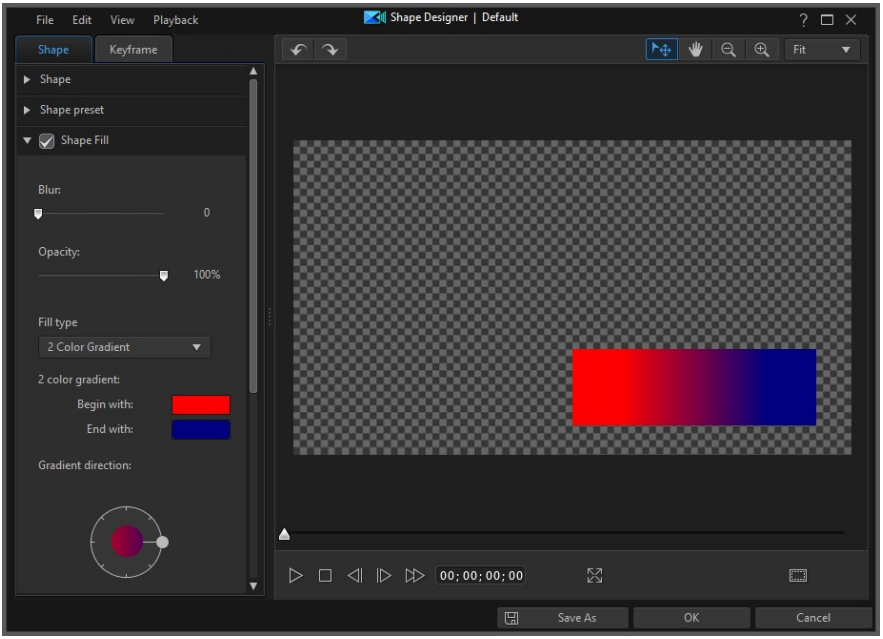
참고: 적용된 모양 사전 설정을 제거하려면 실행 취소 단추  *를 클릭합니다.*

모양 채우기 적용

모양 채우기 옵션을 선택하여 색상을 모양에 추가합니다. 모양 색상을 선택할 때, **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 모양을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 사각형을 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 색상을 선택합니다.

- **2 색상 그래디언트**: 모양 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 사각형을 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.



모양 색상을 설정하고 나서, **흐림** 슬라이더를 사용하여 모양의 테두리에 흐림을 적용할 수 있습니다. 필요한 경우, **불투명도**를 사용하여 모양의 투명도를 조정합니다.

모양 윤곽선 적용

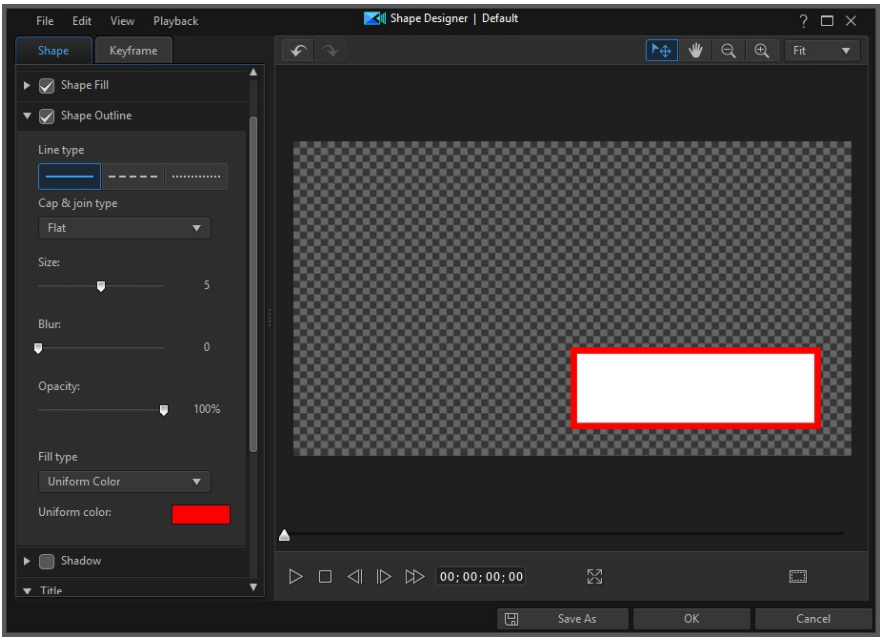
모양 윤곽선 옵션을 선택하여 모양 주위에 테두리를 추가합니다. 테두리로 원하는 **선 유형**을 선택한 다음 사용할 **캡 및 조인 유형**을 선택합니다. 캡 및 조인을 사용하여 테두리 구석/선 대시를 선명하게/부드럽게 만들 수 있습니다. 캡 및 조인은 점선 유형에는 사용할 수 없습니다.

크기 슬라이더를 사용해 테두리 폭을 설정하고 **흐림** 및 **불투명도** 슬라이더를 사용해 모양을 사용자 지정합니다.

테두리 색상 선택

테두리 색상을 선택할 때, **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.

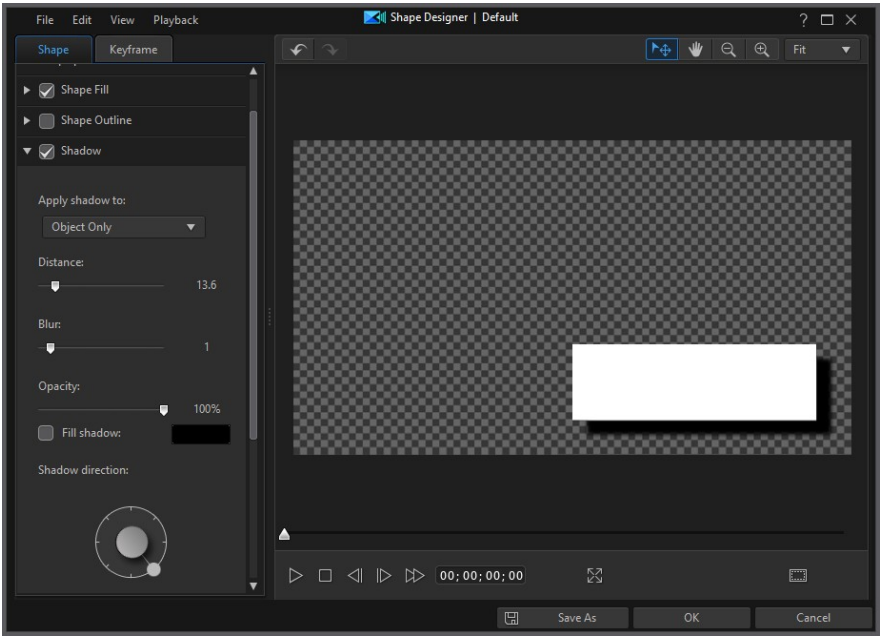
- **단일 색상**: 단일 색상 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 사각형을 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 테두리 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 테두리 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 사각형을 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.



그림자 적용

그림자 옵션을 선택하여 모양에 그림자를 적용합니다. 선택한 다음 음영을 **개체만** 적용하거나 테두리를 적용한 경우에는 **개체 및 테두리**에 적용할지 선택합니다. **테두리만**을 선택하면 적용된 테두리의 음영만 표시됩니다.

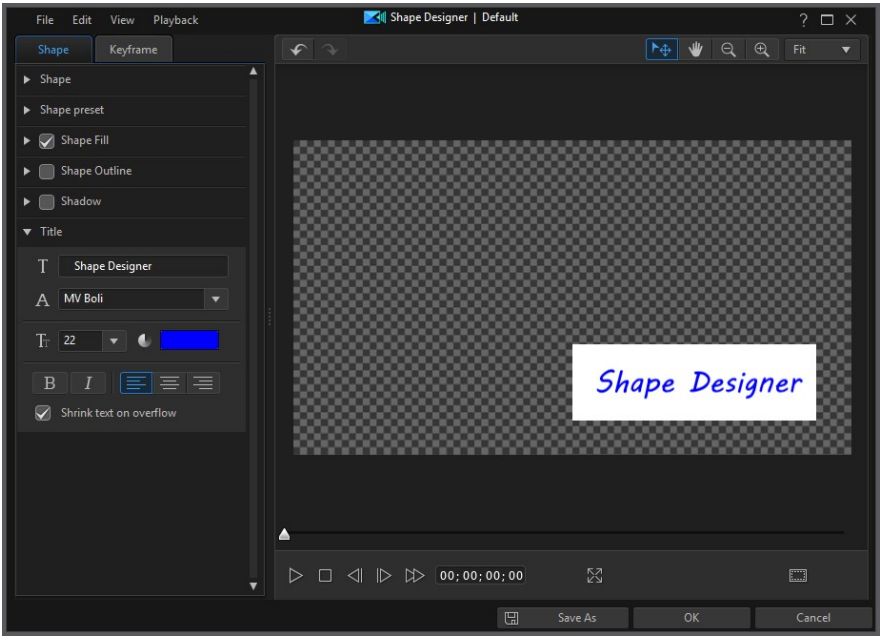
그림자 채우기 옵션을 선택하고, 채색된 사각형을 클릭하여 그림자에 사용자 지정 색상을 선택합니다. 가용한 기타 옵션을 사용해 **그림자 방향** 및 모양에서 그림자까지의 **거리**를 변경합니다. 또한 제공되는 슬라이더를 사용하여 그림자의 **흐림**과 **불투명도** 수준을 설정할 수 있습니다.



타이틀 텍스트 추가

타이틀 섹션에서, 제공된 필드에 텍스트를 입력하여 모양에 타이틀 텍스트를 추가합니다. 사용 가능한 속성을 사용하여 텍스트의 글꼴 유형, 크기, 스타일, 색, 정렬을 수

정할 수 있습니다. 텍스트 크기가 모양 내에 맞도록 텍스트를 입력하는 동안 텍스트가 줄어들도록 하려면 **초과 시 텍스트 축소** 옵션을 선택합니다.



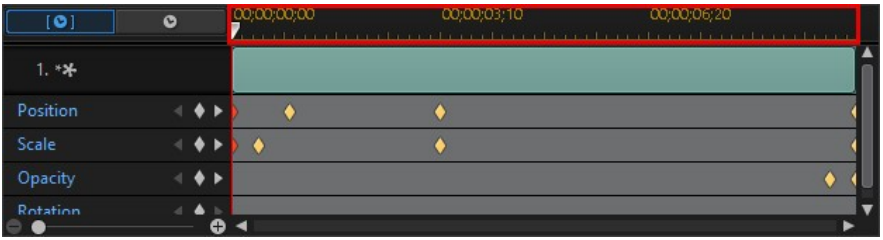
모양 키프레임 사용

키프레임을 사용하여 모션을 모양에 추가하거나 모습을 변경할 수 있습니다.

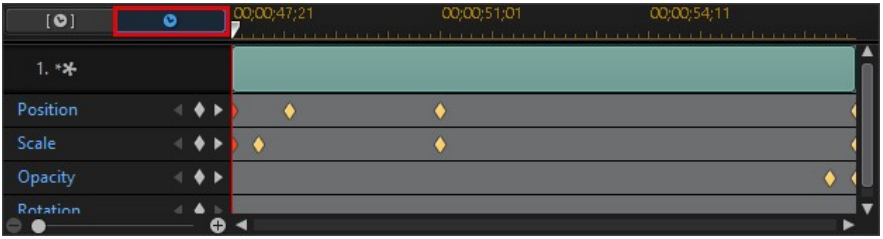
키프레임 타임라인

각 모양 클립을 모양 디자이너에서 열면 각 모양 클립의 사용자 지정 키프레임 타임라인이 생성됩니다. 아래 예에서, 프로젝트 시간 표시 막대의 미디어 클립 길이가 10초이기 때문에 키프레임 시간 표시 막대 역시 10초가 됩니다.

***참고**: 모양 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는*  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*



동영상 시간 표시 막대를 보려면  단추를 클릭합니다.



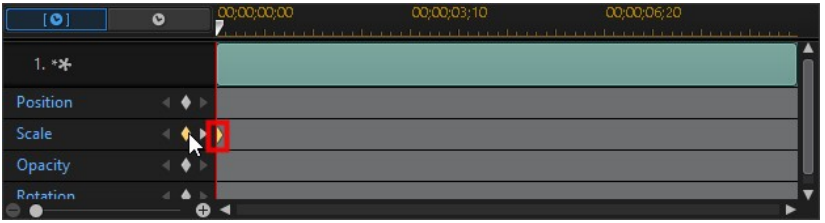
키프레임 타임라인을 통해 각 키프레임을 정교하게 배치해서 모양에 적용된 효과의 시간을 완벽하게 맞출 수 있습니다.

키프레임 추가

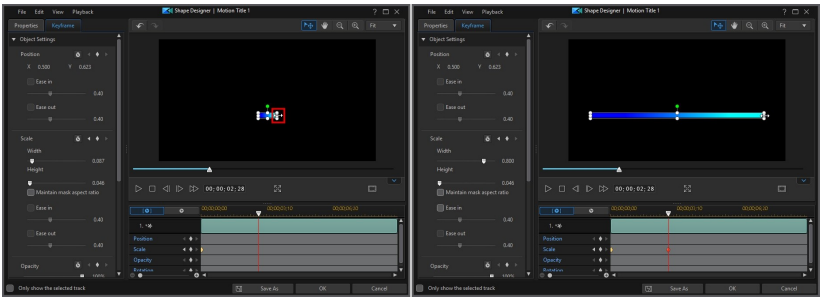
시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 모양 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*

1. 플레이어 컨트롤을 사용해 속성을 변경하려는 모양 클립 시점을 찾습니다.
2. 변경하려는 속성 옆에 있는  를 클릭해 키프레임을 해당 키프레임 트랙에 추가합니다.

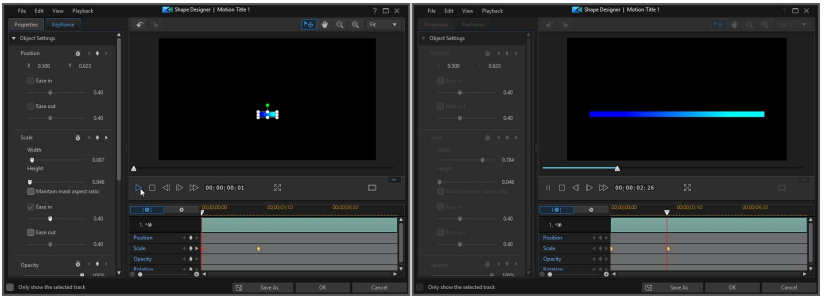


3. 모양 디자이너의 기능을 사용해 이 키프레임에 필요한 모양 속성을 수정합니다. 이 예에서는 스케일 키프레임을 사용하여 길이를 수정합니다.



***참고**: 모양의 길이가 변경될 때 상기 내용에 주의하십시오. 키 프레임이 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치에 자동으로 추가됩니다.*

미리보기할 경우, 처음 키프레임에서 모양이 원래 길이이고 그 후에 두 번째 키프레임에 재생 슬라이더가 도달하는 시간 동안 새로운 길이로 길어집니다.



키프레임을 더 추가하거나 마지막 키프레임 속성을 변경하지 않는 한 재생 슬라이더가 마지막 키프레임에 도달할 때까지 이 길이가 유지됩니다.

*참고: 또한 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **이전 키 프레임 중복** 또는 **다음 키 프레임 중복**를 선택해 키프레임 속성을 수정할 수 있습니다. 이렇게 하면 지정한 키프레임의 속성이 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 키프레임에 복사됩니다.*

4. 키프레임을 이용해 모양 클립의 속성을 수정해서 비디오 작품에 원하는 효과를 만들려면 이 단계를 반복합니다.

키프레임 수정 및 제거

키프레임을 선택하고 모양 클립 속성을 변경하거나 키프레임 시간 표시 막대의 다른 위치로 끌어 놓으면 언제든 키프레임을 수정할 수 있습니다.

키프레임을 제거하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임을 선택한 다음  를 클릭합니다.

모양 사용 및 편집

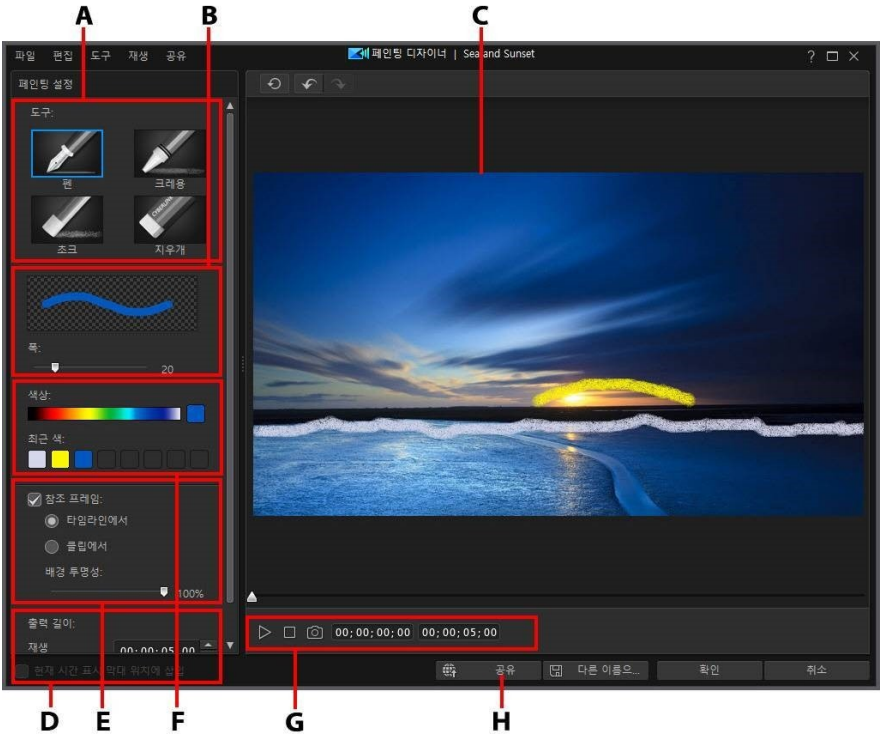
새 모양을 생성하고 나서, 다른 비디오 오버레이 또는 PiP 개체와 마찬가지로 타임라인에 추가할 수 있습니다. 타임라인에 있을 때, 미리보기 창에서 모양의 크기, 모양, 위치 및 방향을 직접 수정할 수 있습니다.

좀더 고급 편집을 수행하려는 경우, 타임라인에서 모양 클립을 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭하여 모양 디자이너로 다시 들어갑니다. 편집이 종료되면, **다른 이름으로 저장** 단추를 클릭하여 새로운 템플릿으로 저장하거나 **확인**을 클릭하여 현재 템플릿에 변경 사항을 적용합니다.

페인팅 디자이너 사용

페인팅 디자이너*에서 브러시의 어레이를 사용하여 직접 손으로 그린 아트워크를 디자인하여 비디오 프로젝트의 애니메이션을 제작할 수 있습니다.

편집 모듈에서 페인팅 디자이너에 액세스하려면 라이브러리 창 상단에서  및  을 차례로 클릭하거나  단추를 클릭한 다음 **페인팅 디자이너**를 선택합니다.



A - 브러시 유형 선택, B - 브러시 색상 설정, C - 페인팅 캔버스, D - 출력 설정, E - 참조 프레임, F - 브러시 폭 설정, G - 플레이어 컨트롤, H - DirectorZone에 업로드

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

손그림 만들기

새 손그림을 만들려면 다음과 같이 하십시오.

1. **편집** 모듈에서  및  을 차례로 클릭하거나  단추를 클릭한 다음 **페인팅 디자이너**를 선택합니다.
2. 사용하려는 **도구** 영역에서 브러시 종류를 선택합니다. 각 도구마다 다른 표현 선을 만듭니다.
3. **너비** 슬라이더를 사용하여 그려진 선의 폭을 설정합니다.
4. **색상** 영역에서, 컬러 밴드 위를 마우스로 가리킨 다음 스포이드를 사용해 그리기 선의 색상을 설정합니다.



- 또는 컬러 밴드 옆에 있는 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트에서 색상을 선택합니다.



색상 팔레트에서, 기본 색상 중 하나를 선택하거나 **사용자 지정 색상 정의**를 클릭하고 색상 선택기를 사용하여 색상을 선택하고, 오른쪽에 있는 레벨러를 사용하여 음영을 조절합니다. 원하는 HSL 또는 RGB 값을 입력할 수도 있습니다.

5. 드로잉할 때 참조로 비디오 또는 이미지 프레임을 사용하려면 **참조 프레임** 옵션을 선택합니다. **타임라인에서** 옵션을 선택하여 현재 타임라인 위치에 있는 미디어 클립을 사용하거나 **클립에서**를 선택하여 참조로 사용할 특정 클립을 로드합니다. 로드한 후, 플레이어 컨트롤을 사용하여 원하는 특정 참조 프레임을 찾습니다. 필요한 경우, 배경 투명성 슬라이더를 사용해 참조 프레임의 불투명도를 조정합니다.
6. 준비가 완료되면 캔버스에서 그리기를 시작합니다. CyberLink PowerDirector가 브러시 스트로크를 캡처하여 애니메이션을 만듭니다.

참고: CyberLink PowerDirector는 브러시 스트로크만 기록합니다. 그리기할 때 일시 정지는 무시됩니다.

7. 작업을 완료하면 출력 설정을 구성하고 플레이어 컨트롤을 사용하여 손그림을 미리봅니다.
8. 결과가 마음에 들면 **확인** 단추를 클릭해 PiP 개체 라이브러리에 저장합니다. 저장 메시지가 나오면 새 손그림 이름을 입력하고 슬라이더를 이용해 라이브러리에서 섬네일로 사용하려는 프레임을 선택한 다음 **확인**을 클릭합니다.

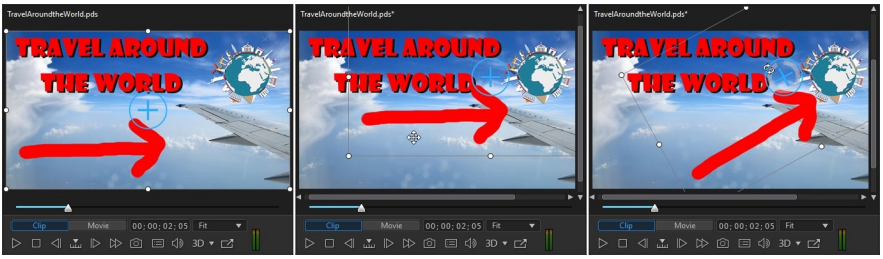
출력 설정

손그림 제작을 완료한 후 아래 출력 설정을 사용하여 재생 시간, 타임라인 위치 등을 사용자 지정합니다:

- **출력 길이**: **재생** 필드에서 항목을 그리는 데 걸리는 시간을 설정할 수 있습니다. **재생** 시간을 줄이거나 늘리면 손그림 속도가 각각 올라가거나 내려갑니다. **고정** 필드에 손그림을 표시할 시간을 입력합니다.
- **현재 시간 표시 막대 위치에 삽입**: 페인팅 디자이너를 닫을 때 저장된 손그림을 시간 표시 막대의 현재 위치에 삽입하려면 이 옵션을 선택합니다.

타임라인에 손그림 템플릿 추가

손그림 템플릿을 다른 오버레이 또는 PiP 효과 템플릿과 마찬가지로 타임라인에 추가할 수 있습니다. 추가되고 나서, 필요에 맞게 손 그림 템플릿을 이동, 크기 조정, 회전할 수 있습니다.



손그림 템플릿 편집

PiP 개체 라이브러리에 있는 손그림 템플릿을 언제든 편집할 수 있습니다. 손그림을 선택한 다음  을 클릭합니다. 템플릿이 시간 표시 막대 위에 있으면, 이를 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭합니다.

손그림 템플릿 저장 및 공유

손그림 템플릿을 수정/사용자 지정한 후에는 나중에 사용하기 위해서 PiP 개체 라이브러리에 저장하거나 다른 사람과 공유하기 위해 DirectorZone에 업로드하거나 CyberLink 클라우드*에 백업할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 손그림 템플릿 공유 및 백업을 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿을 새 템플릿으로 디스크 메뉴 라이브러리에 저장합니다.
- **확인**을 클릭하면 새 템플릿을 디스크 메뉴 라이브러리에 저장합니다.

손그림 템플릿 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 손그림 템플릿을 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다. CyberLink 클라우드 서비스를 이용할 경우 CyberLink 클라우드에 템플릿을 저장해서 모든 사용자 지정 템플릿을 백업할 수 있습니다.

손그림 템플릿을 공유하고 백업하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하십시오.
   - 페인팅 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
   - 라이브러리에서 손그림 템플릿을 선택한 다음  를 클릭합니다.
2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.

- **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
- **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
- **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
- **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

***참고**: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.*

- **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
- **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.

3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.
4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.
5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

장 12:

입자 효과 추가

편집 모듈에서  단추를 클릭해 입자 룸을 열고 비디오 트랙에 배치하여 비디오 또는 이미지 상단에 입자 효과(눈, 안개 커버, 불 효과 등)를 추가할 수 있는 효과 라이브러리를 이용합니다.

***참고**: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 입자 효과 추가 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 기능 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.*

시간 표시 막대에 입자 효과를 삽입하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

***참고**: DirectorZone 웹사이트에서 추가 입자 효과를 다운로드 할 수 있습니다. 자세한 내용은 DirectorZone 에서 다운로드를 참조하십시오.*

- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 입자 효과를 추가할 위치를 설정하고 라이브러리에서 효과를 선택한 다음  를 클릭해 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 입자 효과를 추가할 위치를 설정하고 라이브러리에서 효과를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **시간 표시 막대에 추가**를 클릭해서 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.

또는 수동으로 입자 효과를 원하는 비디오 트랙 위치로 끌어서 이동하면 시간 표시 막대에 추가할 수 있습니다.

시간 표시 막대에 입자 효과를 추가할 때(삽입 또는 끌어서 이동하기와 드롭) 시간 표시 막대 슬라이더가 기존 클립 위에 있거나 기존 클립에 드롭한 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **덮어쓰기**: 선택하면 기존 클립을 입자 효과로 덮어씁니다.
- **삽입**: 클립을 분할하고 입자 효과를 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 클립을 현재 트랙 오른쪽으로만 이동합니다.
- **삽입 및 모든 클립 이동**: 클립을 분할하고 입자 효과를 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 삽입한 클립의 오른쪽에 있는 시간 표시 막대의 미디어 클립을 모두 옮깁니다.
- **크로스페이드**: 입자 효과를 기존 클립의 일부 위에 놓고 자동으로 두 클립 사이에 전환 효과를 추가할 경우 선택합니다.

__참고__: __크로스페이드__ 옵션은 트랙 컨텐트를 덮어쓰지 않으며 대신 두 클립 사이에 오버랩 전환을 추가합니다. 자세한 내용은 전환 동작 설정을 참조하십시오. 새 클립의 끝이 트랙의 기존 컨텐트 위에 없을 경우에만 __크로스페이드__ 옵션을 이용할 수 있습니다.

- **바꾸기**: 선택하면 현재 시간 표시 막대에 있는 클립이 입자 효과로 바뀝니다. 현재 시간 표시 막대의 컨텐트 구조를 변경하지 않으려 할 경우 이 옵션을 사용합니다.

__참고__: 바꾸려는 클립 길이가 입자 효과보다 길거나 짧으면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 크기를 조절해 원래 클립 길이로 맞춥니다.

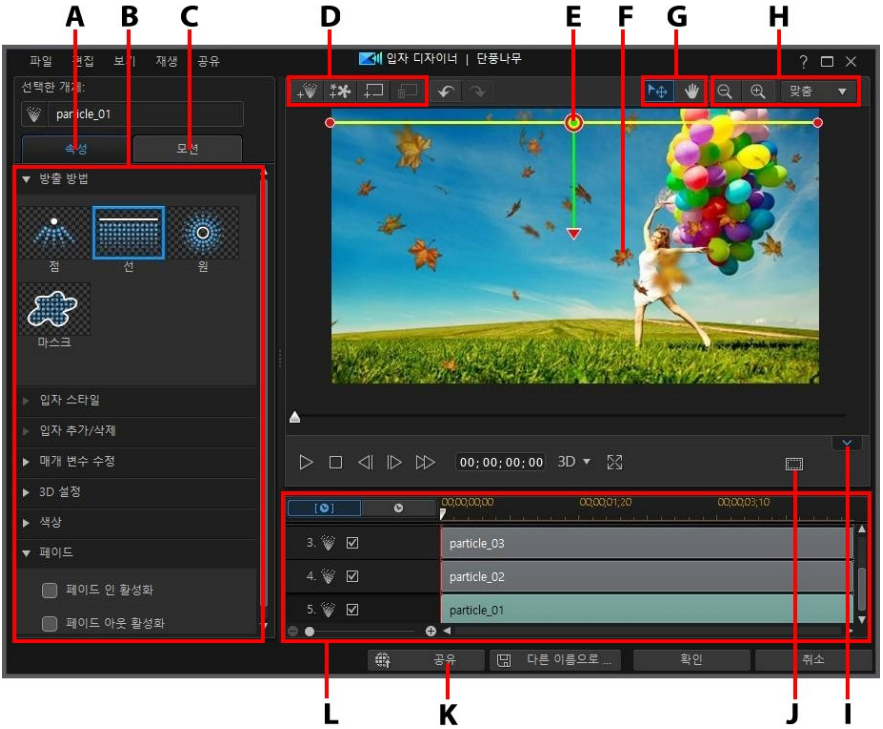
입자 효과를 삽입할 때 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 표시 막대 트랙의 두 클립 사이에 있을 경우, 이 물결 편집 옵션을 사용해 클립을 사용하도록 알림이 표시됩니다.

- **다음에 맞춤**: 선택하면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 입자 효과 길이를 설정해서 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞춥니다.

시간 표시 막대에 추가한 후에 입자 효과를 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭해 입자 디자이너에서 속성을 편집합니다. 자세한 내용은 입자 디자이너에서 입자 효과 수정을 참조하십시오. 비디오 작품에 표시할 입자 효과 시간 설정에 대한 내용은 미디어 클립 길이 설정을 참조하십시오.

입자 디자이너에서 입자 효과 수정

입자 디자이너*에서 입자 효과와 전체 입자 개체 속성을 완벽하게 사용자 지정할 수 있습니다. 입자 디자이너를 열려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 입자 효과를 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭합니다.



A - 입자 개체 속성 탭, B - 입자 개체 속성, C - 입자 개체 모션 탭, D - 개체, 이미지, 배경 추가, E - 입자 개체, F - 배경 비디오, G - 모드 선택, H - 확대/축소 도구, I - 키프레임 타임라인 표시/숨기기, J - TV 안전 지대/눈금선, K - DirectorZone 에서 공유, L - 입자 효과 키프레임 타임라인

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

또는 다음과 같이 입자 디자이너를 열 수도 있습니다.

- 입자 룸에서  를 클릭하면 사용자 지정 이미지를 가져오기해서 처음부터 새로운 입자 효과 템플릿을 생성합니다.
- 입자 룸에서 입자 효과를 선택한 다음  단추를 클릭해 효과를 편집합니다.

모드 선택과 확대/축소 도구

입자 디자이너에서 입자 효과를 수정할 때 보조 도구로 모드 선택과 확대/축소 도구를 사용합니다.

***참고**: 입자 디자이너에서 입자 효과를 수정할 때, 플레이어 컨트롤을 사용해 미리보기하고  를 클릭해 효과를 전체 화면으로 미리보기합니다. 또는 미리보기 창을 더 크게 보기 위해  을 클릭해서 키프레임 시간 표시 막대를 숨길 수도 있습니다.*

모드 선택

입자 디자이너에 두 가지 선택 모드가 있습니다.  단추를 클릭하면 개체 선택이 활성화됩니다. 선택한 경우, 입자 개체, 이미지 등을 자유롭게 클릭하고 비디오 프레임의 여러 영역으로 이동할 수 있습니다.

 단추를 클릭하면 모드가 활성화되어 보기를 입자 디자이너로 끌어 놓을 수 있습니다. 이 모드는 특히 입자 모션 효과를 시작 화면 개체에 적용할 때 좋습니다.

확대/축소 도구

입자 효과를 수정할 때 확대/축소 도구  와  를 사용해 미리보기 창을 확대하고 축소합니다. 또는 드롭 다운 목록에서 뷰어 줌 양을 선택해 입자 효과 미리보기 크기를 설정할 수 있습니다. **맞춤**을 선택하면 입자 효과 크기를 재조정해서 입자 디자이너 뷰어 창에 맞춰집니다.

***참고**: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 스크롤 휠을 사용해 입자 효과를 확대하거나 축소할 수 있습니다.*

개체, 이미지, 배경 추가

각 입자 효과 템플릿에 1개 이상의 입자 개체나 속성이 포함될 수 있어서 원하는 효과를 만듭니다. 또는 배경과 기타 이미지도 포함될 수 있습니다.

__참고__: 입자 디자이너에서 추가한 모든 개체, 이미지, 배경의 이름을 사용자 지정해서 키프레임 시간 표시 막대에서 간편하게 식별할 수 있습니다. __선택한 개체__입력란에 간단히 원하는 이름을 입력하면 됩니다.

새 입자 개체 추가

입자 효과 템플릿에 여러 입자 개체를 추가할 수 있습니다.

새 입자 개체를 입자 효과에 추가하려면  단추를 클릭합니다. CyberLink PowerDirector가 기본 입자 개체를 입자 효과 템플릿에 추가합니다. 만들려는 입자 개체에 맞는 기본 입자 개체 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 입자 개체 속성 수정 참조.

이미지 추가

입자 효과 템플릿에 사용자 이미지를 삽입할 수 있습니다.

이미지를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1.  단추를 클릭합니다.
2. 컴퓨터에서 추가하려는 이미지를 찾아서 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다.
3. 추가한 후에 필요한 경우 입자 디자이너에서 이미지 크기를 조절하고 재배치합니다.

배경 설정

입자 효과에 입자 개체가 빛나는 배경을 구성할 수 있습니다. 기본 배경에서 선택하거나 사용자 지정 배경을 가져올 수 있습니다.

배경을 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1.  단추를 클릭합니다.
2. 다음을 선택합니다.

- **기본 배경 이미지 추가**: CyberLink PowerDirector 사본에서 제공하는 배경 중 하나를 선택할 경우. 배경을 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다.

- **사용자 지정 배경 이미지 추가**: 자신의 사용자 지정 배경을 가져올 경우. 배경을 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다.

3. 알림이 표시되면 필요한 경우 배경 설정을 조정합니다.

***참고**: 가져온 배경 이미지를 제거하려면 간단히*  *단추를 클릭하면 됩니다.*

입자 개체 범위 및 위치 수정

입자 개체의 범위를 늘려 배경에서 더 많은 부분을 가리게 하거나 원본 지점에서 입자가 떨어지거나 사라지는 위치 또는 방향을 수정할 수 있습니다. 또는 효과에 사용한 이미지와 배경의 위치와 크기를 변경할 수 있습니다.

참고**: 비디오에 입자 개체를 정밀하게 배치하기 위해 TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면*  *을 클릭합니다. 입자 효과를 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞추려면* ***스냅 투 레퍼런스 라인*을 선택합니다.*

입자 효과의 개체, 이미지, 배경 범위와 위치를 수정하려면 다음과 같이 하십시오.

- 입자 개체의 위치와 원본(방출) 지점을 변경하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음  를 클릭하고 끌어서 새 위치에 놓습니다.
- 입자 효과에 이미지가 있을 경우, 키프레임 시간 표시 막대에서 이미지 트랙을 선택합니다. 그 다음 이미지의 모서리나 변을 클릭한 다음 끌어서 크기를 조절합니다. 필요한 경우  를 클릭해 이미지를 새 위치로 끌어 놓습니다.
- 입자 개체를 회전하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 개체를 선택한 다음  를 클릭해 원하는 방향으로 끌어서 이동합니다.
- 입자 개체의 원본 지점에서 효과 방출 범위와 방향을 변경하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음  를 클릭해 새 위치로 끌어 놓습니다.

입자 애니메이션 속도 설정

이미지 시퀀스가 있는 사전 디자인된 입자 개체 또는 애니메이션의 경우, 속도*를 완전히 제어할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

입자 애니메이션 속도 설정

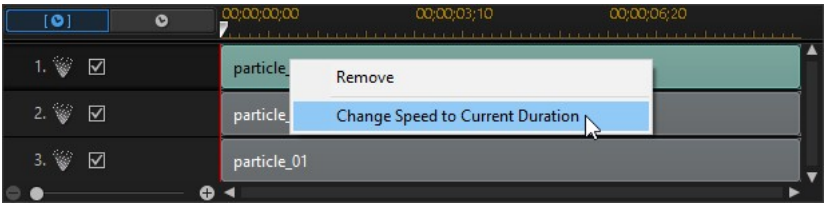
사전 디자인된 PiP 애니메이션의 속도를 설정하려면, 다음 중 하나를 수행하십시오.

*참고: **모션** 탭에서 직접 자신이 만든 입자 개체 모션의 속도를 변경하려면 PiP 효과 모션의 속도 사용자 지정을 참조하십시오.*

- 타임라인에서, 키보드의 컨트롤(Ctrl) 키를 누른 채 입자 개체 클립의 테두리를 끌어 애니메이션 속도를 변경합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 애니메이션 속도가 빨라지고, 오른쪽으로 끌면 속도가 느려집니다.



- 타임라인에서,  를 클릭한 다음 입자 개체 클립의 시간을 입자 애니메이션에 적용할 길이로 변경합니다. 그런 다음, 클립을 선택한 후 **디자이너** 단추를 클릭합니다. 입자 디자이너에서, 키프레임 타임라인의 각 입자 이미지 시퀀스를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **현재 길이에 맞도록 속도 변경**을 선택합니다.



입자 개체 속성 수정

입자 개체 **속성** 탭을 클릭해 선택한 입자 개체의 속성을 변경합니다. 이 탭에서 수정할 수 있는 속성에 대한 자세한 내용은 다음 단원을 참조하십시오.

- 방출 방법 선택
- 입자 스타일 선택
- 입자 추가/삭제
- 매개 변수 수정

- 3D 심도 활성화
- 색상 추가
- 페이드 적용

방출 방법 선택

키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음 **방출 방법** 옵션을 선택해 원본 지점에서 입자가 방출되는 방법을 선택합니다. 단일 지점, 라인에서 방출되거나 원형으로 분산되는 방식으로 방출할 수 있습니다.

마스크 옵션을 선택한 다음 목록에서 마스크를 선택(또는  를 클릭해 사용자 지정 마스크 이미지 가져오기)해서 입자 방출 지점에 마스크된 영역을 만듭니다. 선택한/가져온 마스크와 크기 조정 방식에 따라 입자가 다르게 방출됩니다.

입자 스타일 선택

키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음 **입자 스타일** 옵션을 선택해 방출되는 입자 개체 스타일을 선택합니다. 선택한 속성에 따라 입자 모양과 동작이 바뀝니다. 구현하려는 효과에 가장 적합한 스타일을 선택하십시오.

입자 추가/삭제

입자 개체는 1개 이상의 입자나 사용자 지정이 가능한 작은 이미지로 구성될 수 있습니다. 키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음 **입자 추가/삭제** 옵션을 선택해 개별 입자를 입자 개체에 추가하거나 개체에서 제거합니다.

CyberLink PowerDirector 사본과 함께 제공된 입자 이미지 중 하나를 선택하려면  를 클릭한 다음 **기본 이미지 삽입**을 선택합니다. 사용자 지정 입자 이미지를 가져오려면 **사용자 지정 이미지 삽입**을 선택합니다. 입자 개체에 원하는 수만큼의 사용자 지정 입자를 추가할 수 있습니다.

기존 입자를 선택한 다음  를 클릭해 입자 개체에서 기존 입자를 삭제할 수 있습니다.

매개 변수 수정

키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음 **매개 변수 수정** 옵션을 선택해 다음과 같이 입자 개체 속성을 완벽하게 사용자 지정합니다.

참고: 키프레임을 사용해서 입자 개체 속성을 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 입자 키프레임 사용을 참조하십시오.

- **방출율**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 원본 지점에서 입자가 방출되는 비율 또는 속도를 설정합니다.
- **최대 개수**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 원본 지점에서 방출되는 입자의 개수를 설정합니다.
- **수명**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자의 수명 또는 효과에서 입자가 표시되는 지속 시간을 설정합니다. 숫자가 낮을수록 각 입자가 사라지기 전까지 표시되는 시간이 더 짧아집니다.
- **입자 수명이 끝난 후***: 입자 개체의 수명을 설정한 후, 입자가 만료되면 어떻게 되는지를 선택합니다:

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

  - **반복 재생**: 클립의 재생 길이 동안 애니메이션을 반복합니다.
  - **첫번째 프레임에 고정**: 애니메이션이 완료되고 나면, 시퀀스에서 첫 번째 프레임 또는 이미지에 고정합니다.
  - **마지막 프레임에 고정**: 애니메이션이 완료되고 나면, 시퀀스에서 마지막 프레임 또는 이미지에 고정합니다.
  - **재생 중지**: 애니메이션이 완료되면 재생을 중지합니다.

- **수명 변형**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자 수명에서의 변형 크기를 설정합니다. 예를 들어 50을 입력하면, 지정된 수명에 도달하기 전에 입자의 절반이 차례로 사라집니다.
- **크기**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자의 크기를 설정합니다.
- **크기 변형**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자 크기에서의 변형 크기를 설정합니다. 예를 들어 50을 입력하면, 입자의 절반이 정의된 크기와 같아집니다.

- **속도**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자의 속도를 설정합니다.
- **속도 변형**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자 속도에서의 변형 크기를 설정합니다. 예를 들어 50을 입력하면, 입자의 절반이 정의된 속도를 갖게 됩니다.
- **웨이브(진폭)**: 입자가 웨이브 패턴으로 움직이게 하려면 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력합니다. 숫자가 높을수록 웨이브 진폭이 더 커집니다. 값이 0인 경우 입자가 직선으로 이동합니다.
- **웨이브(진폭) 변형**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 웨이브 진폭에서의 변형 크기를 설정합니다. 예를 들어 50을 입력하면, 입자의 절반이 같은 진폭이 됩니다.
- **웨이브(주파수)**: 입자가 웨이브 패턴으로 움직이게 하려면 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력합니다. 숫자가 높을수록 웨이브 주파수가 더 커집니다. 값이 0인 경우 입자가 직선으로 이동합니다.
- **웨이브(주파수) 변형**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 웨이브 주파수에서의 변형 크기를 설정합니다. 예를 들어 50을 입력하면, 입자의 절반이 같은 주파수가 됩니다.
- **대칭**: 슬라이더를 사용하거나 값을 입력해 웨이브 대칭을 설정합니다. 값이 클수록 웨이브 비대칭이 더 심해집니다.
- **회전**: 슬라이더를 사용하여 모든 입자를 원하는 대로 회전합니다. 입자가 회전하도록 하려면, 회전 속도 매개변수를 조정합니다.
- **회전 속도**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자의 회전 속도를 설정합니다. 값이 클수록 회전 속도가 더 빨라집니다. 매개 변수가 양수인지, 음수인지에 따라 회전 방향이 결정됩니다.
- **회전 속도 변형**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자의 회전 속도에서의 변형 크기를 설정합니다. 예를 들어 50을 입력하면, 입자의 절반이 같은 회전 속도를 갖게 됩니다.
- **무게**: 슬라이더를 사용하거나 제공된 상자에 값을 입력하여 입자에 적용된 무게를 설정합니다. 매개 변수가 양수인지, 음수인지에 따라 중력장 방향이 결정됩니다.

3D 심도 활성화

3D 비디오 작품을 만들고 입자 개체에 3D 효과를 적용하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음 **3D 설정*** 옵션을 선택합니다.

3D 심도 활성화를 선택해 활성화한 다음 슬라이더를 사용해 입자 개체에 적용하려는 3D 심도를 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 3D 입자 개체가 시청자(앞쪽)에 가깝게 보이고 오른쪽으로 끌면 개체가 멀게(뒤쪽) 보입니다.

*__참고__: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해 3D 단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

색상 추가

입자 색상을 추가하거나 변경하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체를 선택한 다음 **색상** 옵션을 선택합니다. 이렇게 하려면 **색상 사용**을 선택한 다음 다음 옵션을 설정합니다.

- **색상 선택**: 채색된 상자를 클릭해서 선택한 입자 개체의 색상을 선택합니다.
- **불투명도**: 이 슬라이더를 사용해 입자 개체의 불투명도 또는 투명도 수준을 설정합니다.
- **입자 오버레이 사용**: 필요한 경우 채색된 입자에 오버레이를 사용해서 모양을 변경하려면 이 옵션을 선택합니다.

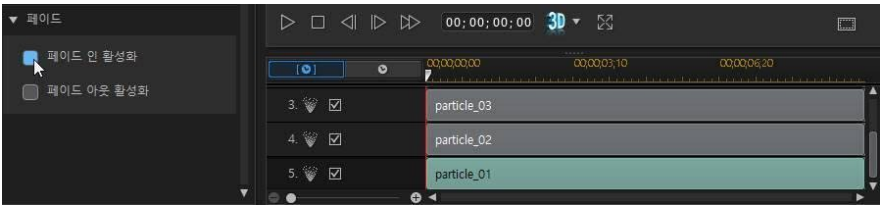
페이드 적용

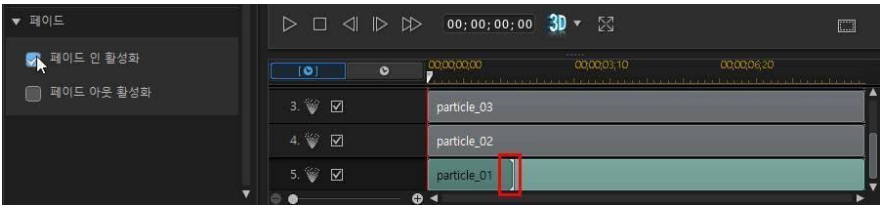
키프레임 타임라인에서 입자 개체를 선택한 다음 **페이드** 옵션을 선택해 다음 페이드 효과를 적용합니다.

- **이미터 페이드 인 활성화**: 이 옵션을 활성화하면 입자 개체를 시작할 때 페이드 인이 적용됩니다.
- **이미터 페이드 아웃 활성화**: 이 옵션을 활성화하면 입자 개체를 끝낼 때 페이드 아웃이 적용됩니다.
- **입자 페이드 인 활성화**: 이 옵션을 활성화하면 각 입자가 방출될 때 입자에 페이드 인이 적용됩니다.
- **입자 페이드 아웃 활성화**: 이 옵션을 활성화하면 각 입자가 만료될 때 입자에 페이드 아웃이 적용됩니다.

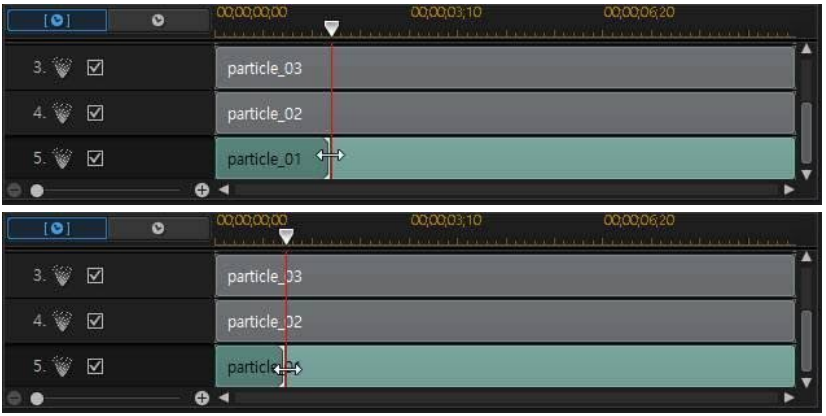
***참고**: 입자 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는*  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*

이미터 페이드가 적용되면 키프레임 표시기가 키프레임 시간 표시 막대의 입자 개체 트랙에 추가되어 페이드 길이를 나타냅니다.





필요한 경우 키프레임 표시기를 클릭하고 끌어서 페이드 길이를 사용자 지정할 수 있습니다.



***참고**: 개별 입자 페이드의 기간은 변경할 수 없습니다.*

입자 개체에 모션 추가

모션 탭을 클릭해서 입자 개체에 모션을 추가하고 입자 소스가 화면 전체로 이동할 수 있도록 활성화합니다. 여러 사전 정의된 모션 경로 템플릿에서 선택하거나 사용자 지정 모션 경로를 만들 수 있습니다. 입자 개체의 경로 속성은 PiP 개체와 유사합니다. 입자 개체 모션의 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 PiP 효과에 모션 추가를 참조하십시오.

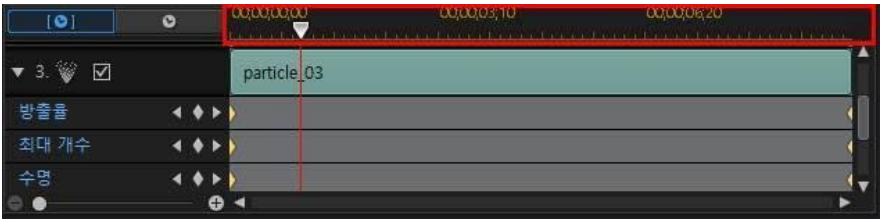
입자 키프레임 사용

입자 개체 매개 변수를 수정할 때 키프레임을 사용해 사용자 지정한 효과의 시작 지점과 종료 지점을 지정합니다.

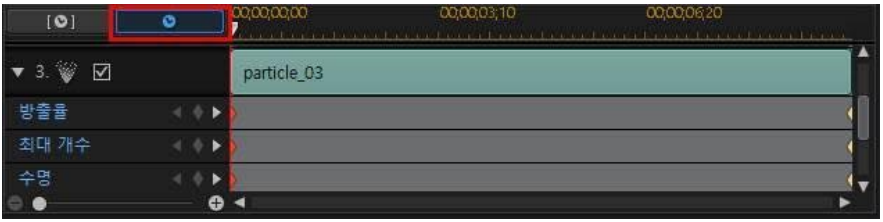
키프레임 타임라인

입자 효과 클립을 입자 디자이너에서 열면 각 클립의 사용자 지정 키프레임 시간 표시 막대가 생성됩니다. 아래 예에서, 프로젝트 시간 표시 막대의 입자 효과 클립 길이가 10초이기 때문에 키프레임 시간 표시 막대 역시 10초가 됩니다.

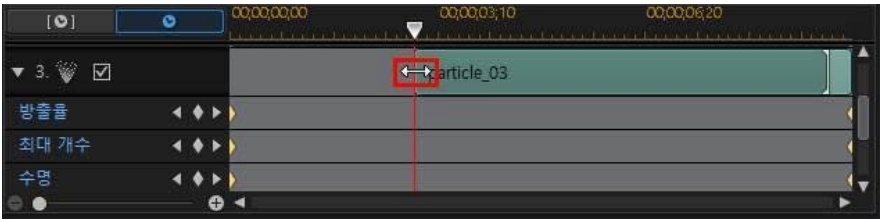
__참고__: 입자 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*



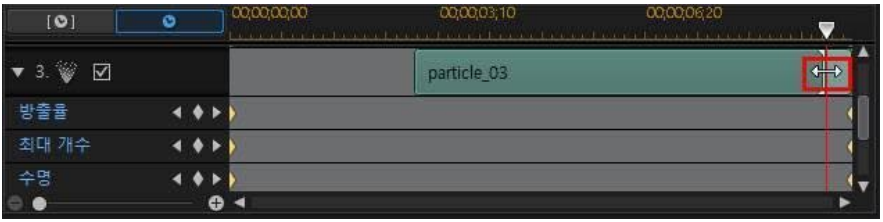
동영상 시간 표시 막대를 보려면  단추를 클릭합니다.



키프레임 시간 표시 막대를 통해 각 키프레임을 정교하게 배치해서 동영상 작품에 적용된 효과의 시간을 맞출 수 있습니다. 또한 키프레임 시간 표시 막대에서 입자 개체나 이미지 트랙의 시작점을 클릭하고 끌어서 입자 효과에서 효과가 처음 나타나는 시간을 정확하게 설정할 수 있습니다.



트랙 끝을 클릭하고 끌어서 효과를 종료하려는 시점을 설설정합니다.



키프레임 추가

시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 플레이어 컨트롤을 사용해 매개 변수를 변경하려는 입자 개체 시점을 찾습니다.
2. **속성** 탭의 **매개 변수 수정** 영역에서 변경하려는 매개 변수 옆에 있는  단추를 클릭합니다.
3. 필요한 경우, 해당 입자 트랙 옆에 있는 화살표를 클릭해 매개 변수 키프레임 트랙을 표시합니다.



4. 변경하려는 매개 변수 옆에 있는 를 클릭해 키프레임을 매개 변수 키프레임 트랙에 추가합니다.



5. 현재 키프레임에 필요한 경우 **매개 변수 수정** 영역의 슬라이더를 사용해 개체의 매개 변수를 수정합니다. 이 예에서 두 번째 키프레임의 원본 지점에서 나오는 입자 방출율을 수정합니다.
6. 키프레임을 이용해 입자 개체 매개 변수를 수정해서 비디오 작품에 원하는 효과를 만들려면 이 단계를 반복합니다.

키프레임 수정 및 제거

키프레임을 선택하고 입자 개체 매개 변수를 변경하거나 키프레임 시간 표시 막대의 다른 위치로 끌어 놓으면 언제든 추가한 키프레임을 수정할 수 있습니다.

키프레임을 제거하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임을 선택한 다음 를 클릭합니다.

입자 효과 템플릿 저장 및 공유

입자 효과 템플릿을 수정한 후에는 나중에 사용하기 위해서 입자 효과 라이브러리에 저장하거나 다른 사람과 공유하기 위해 DirectorZone에 업로드하거나 CyberLink 클라우드* 에 백업할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 입자 효과 템플릿 공유 및 백업을 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿을 새 템플릿으로 입자 룸에 저장합니다.
- **확인**을 클릭하면 새 템플릿을 입자 룸에 저장합니다.

입자 효과 템플릿 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 입자 효과 템플릿을 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다. CyberLink 클라우드 서비스를 이용할 경우 CyberLink 클라우드에 템플릿을 저장해서 모든 사용자 지정 템플릿을 백업할 수 있습니다.

입자 효과 템플릿을 공유하고 백업하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하십시오.
   - 입자 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
   - 라이브러리에서 입자 효과 템플릿을 선택한 다음  를 클릭합니다.
2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.
   - **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
   - **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
   - **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
   - **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

   ***참고**: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.*
   - **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
   - **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.

4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.
5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

장 13:

타이틀 효과 추가

편집 모듈에서, 단추를 클릭하여 타이틀 룸을 열고 동영상 타이틀, 화면 캡션, 크레디트 등을 비디오에 추가할 수 있는 타이틀 효과 템플릿 라이브러리에 액세스합니다. 비디오 트랙 또는 타이틀 트랙에 타이틀 효과를 추가할 수 있습니다.

***참고**: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 타이틀 효과 추가 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 기능 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.*

시간 표시 막대에 타이틀 효과를 삽입하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

***참고**: 최신 컨텐트 팩이 설치되면 타이틀 룸에 타이트 세트 또는 4개 테마로 구성된 타이틀 템플릿 그룹이 포함됩니다. 이렇나 타이틀 세트는 비디오 오프닝 및 클로징 크레딧을 포함한 테마 애니메이션이 있는 타이틀을 추가할 때 유용합니다.*

- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 타이틀을 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 타이틀 효과 템플릿을 선택한 다음  를 클릭해 선택한 비디오 트랙에 추가합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 타이틀을 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 타이틀 효과 템플릿을 선택한 다음  를 클릭해 타이틀 트랙에 추가합니다.
- 시간 표시 막대 슬라이더를 사용하여 타이틀을 추가할 위치를 설정하고, 라이브러리에서 타이틀 효과 템플릿을 마우스 오른쪽 단추로 선택한 다음 **시간 표시 막대에 추가**를 클릭해서 타이틀 트랙에 추가합니다.

***참고**: 360° 타이틀 효과를 360°이 아닌(2D 또는 3D) 타이틀 효과와 동일한 방식으로 타임라인에 추가할 수 있습니다. 360° 비디오 프로젝트에서 360°이 아닌 타이틀 효과를 사용하려면 먼저 360°로 변환해야 합니다. 360° 타이틀 효과에 대해 일부 기능을 사용할 수 없음에 유의하십시오.*

또는 수동으로 타이틀 효과 템플릿을 원하는 타이틀 트랙(또는 비디오 트랙) 위치로 끌어서 이동하면 시간 표시 막대에 추가할 수 있습니다.

***참고**: 이제 비디오 효과를 다른 미디어 클립처럼 시간 표시 막대의 전체 타이틀 효과 클립에 추가할 수 있습니다. 자세한 내용은 비디오 효과 추가를 참조하십시오.*

시간 표시 막대에 타이틀 효과를 추가할 때(삽입 또는 끌어서 이동하기와 드롭) 시간 표시 막대 슬라이더가 기존 클립 위에 있거나 기존 클립에 드롭한 경우, 다음 물결 편집 옵션 중 하나를 사용해서 클립을 삽입하도록 알림이 표시됩니다.

- **덮어쓰기**: 선택하면 기존 클립을 타이틀 효과로 덮어씁니다.
- **삽입**: 클립을 분할하고 타이틀 효과를 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 클립을 현재 트랙 오른쪽으로만 이동합니다.
- **삽입 및 모든 클립 이동**: 클립을 분할하고 타이틀 효과를 두 부분 사이에 삽입할 경우 선택합니다. 또한 CyberLink PowerDirector가 삽입한 클립의 오른쪽에 있는 시간 표시 막대의 미디어 클립을 모두 옮깁니다.
- **크로스페이드**: 타이틀 효과를 기존 클립의 일부 위에 놓고 자동으로 두 클립 사이에 전환 효과를 추가할 경우 선택합니다.

***참고**: **크로스페이드** 옵션은 트랙 컨텐트를 덮어쓰지 않으며 대신 두 클립 사이에 오버랩 전환을 추가합니다. 자세한 내용은 전환 동작 설정을 참조하십시오. 새 클립의 끝이 트랙의 기존 컨텐트 위에 없을 경우에만 **크로스페이드** 옵션을 이용할 수 있습니다.*

- **바꾸기**: 선택하면 현재 시간 표시 막대에 있는 클립이 타이틀 효과로 바뀝니다. 현재 시간 표시 막대의 컨텐트 구조를 변경하지 않으려 할 경우 이 옵션을 사용합니다.

***참고**: 바꾸려는 클립 길이가 타이틀 효과보다 길거나 짧으면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 크기를 조절해 원래 클립 길이로 맞춥니다.*

타이틀 효과를 삽입할 때 시간 표시 막대 슬라이더가 시간 표시 막대 트랙의 두 클립 사이에 있을 경우, 이 물결 편집 옵션을 사용해 클립을 사용하도록 알림이 표시됩니다.

- **다음에 맞춤**: 선택하면 CyberLink PowerDirector가 자동으로 타이틀 효과 길이를 설정해서 시간 표시 막대 슬라이더 오른쪽 간격에 맞춥니다.

시간 표시 막대에 추가한 후, 미리보기 창에서 이를 클릭하여 원하는 타이틀 텍스트를 입력합니다(비 360 타이틀 효과만). 좀더 고급 편집을 위해, 시간 표시 막대에서 타이틀 효과 템플릿을 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭해 타이틀 디자이너에서 편집합니다. 자세한 내용은 타이틀 디자이너에서 타이틀 수정 참조. 비디오 작품에 표시할 타이틀 효과 길이 설정에 대한 내용은 미디어 클립 길이 설정을 참조하십시오.

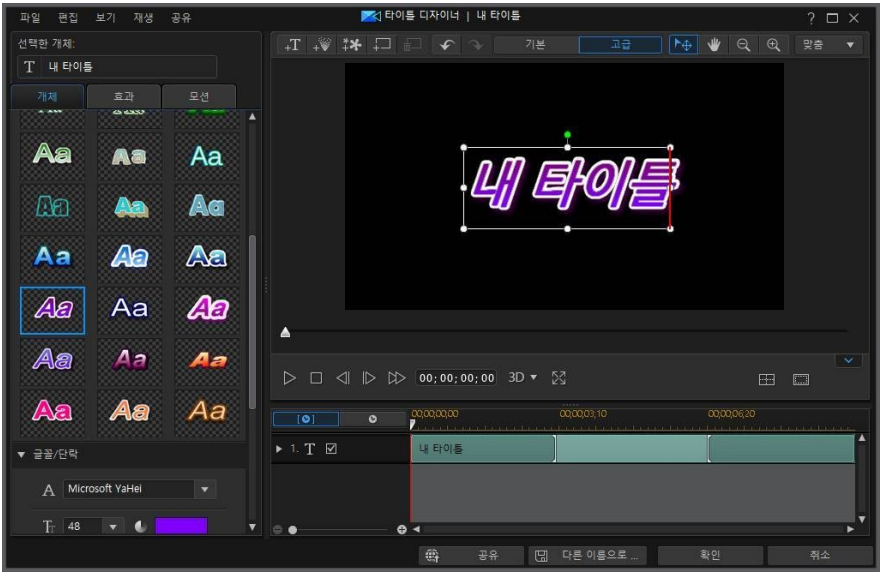
타이틀 효과 범주

타이틀 효과를 사용하여 동영상 타이틀, 화면 캡션, 크레디트 등을 비디오에 추가할 수 있습니다: 이들은 다음과 같은 타이틀 효과 범주에서 사용할 수 있습니다:

- 표준 2D 타이틀 효과
- 모션 그래픽 타이틀
- 3D 타이틀 효과
- 360º 타이틀 효과

표준 2D 타이틀 효과

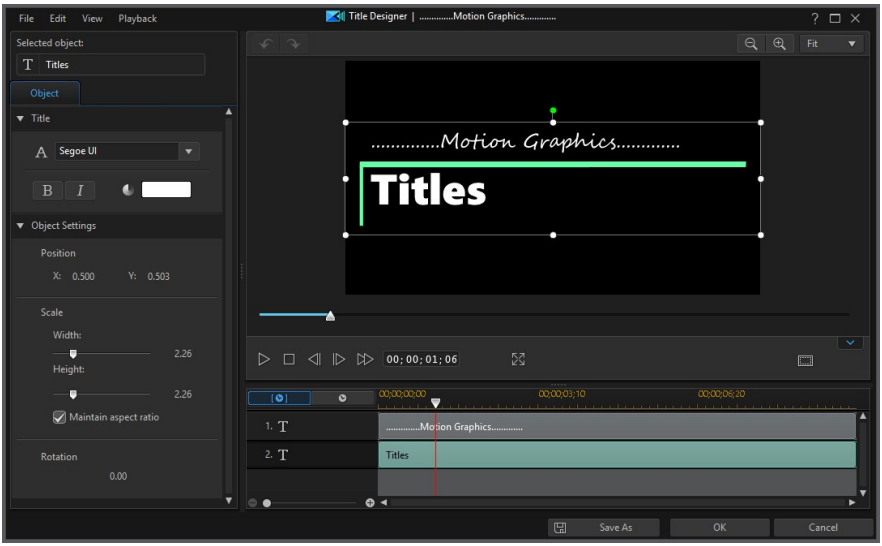
표준 2D 타이틀 효과는 4:3, 16:9 또는 9:16 화면 비율을 가진 대부분의 3D가 아닌 비디오 프로젝트에서 사용되는 타이틀 텍스트입니다. 타이틀 룸에서  을 클릭한 다음 **2D 타이틀**을 선택하여 타이틀 디자이너에서 새로운 2D 타이틀 효과를 생성합니다.



표준 2D 타이틀 효과는 타이틀 텍스트, 입자 효과, 이미지 및 삽입된 배경으로 구성될 수 있습니다. 이런 유형의 타이틀 효과에 사용할 수 있는 모든 기능에 대한 전체 목록 및 설명에 대해서는 타이틀 디자이너에서 타이틀 수정 - 고급을 참조하십시오.

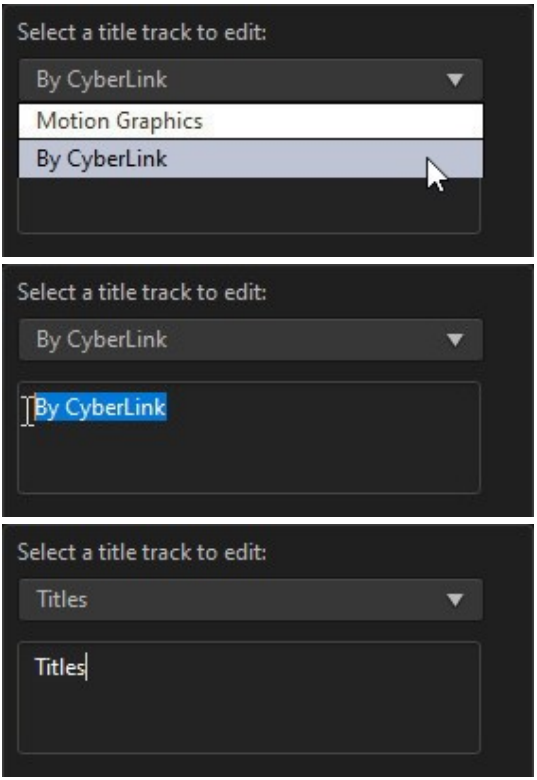
모션 그래픽 타이틀

편집 모듈에서, 단추를 클릭한 다음 **모션 그래픽** 범주에서 사용 가능한 모션 그래픽 타이틀을 봅니다. 이러한 타이틀은 타이틀 텍스트와 함께 애니메이션된 그래픽을 포함합니다.



모션 그래픽 타이틀의 사용 가능한 편집 옵션은 다른 타이틀보다 더 제한적입니다. 타이틀 텍스트 크기, 위치 및 방향뿐 아니라 글꼴 서체 및 글꼴 색상도 편집할 수 있습니다.

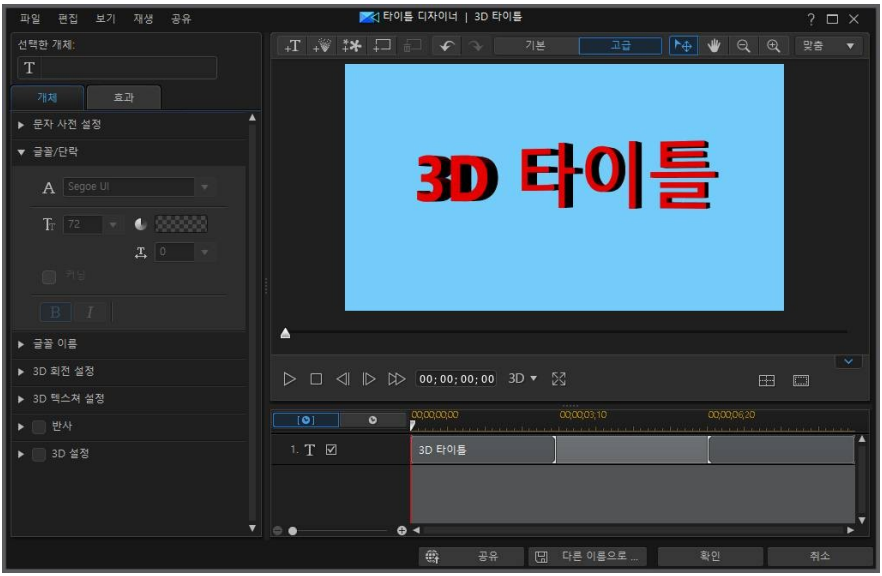
타이틀 텍스트를 편집하려면, 먼저 창의 왼쪽 위에 있는 드롭다운에서 **편집할 타이틀 트랙 선택**을 해야 합니다. 선택한 후, 타이틀 트랙에 원하는 타이틀 텍스트를 제공된 필드에 입력합니다.



참고: 추가 타이틀 트랙을 편집할 수 없습니다. 모션 그래픽 타이틀의 애니메이션 및 색상은 타이틀 디자이너에서 편집할 수 없습니다.

3D 타이틀 효과

3D 타이틀 효과는 3D 비디오 프로젝트에 사용할 수 있으며, 3D 디스플레이 장치로 볼 때 타이틀 텍스트에 피사계 심도를 제공합니다. 3D 타이틀 효과는 타임라인에서 타이틀 효과 섬네일의 왼쪽 위 구석에 3D 로고로 표시됩니다. 미디어 룸에서 **3D/유사 3D** 태그를 선택하거나, 타이틀 룸에서 를 클릭한 다음 **유사 3D 타이틀**을 선택하여 비디오 프로젝트에서 3D 타이틀 효과를 사용합니다.

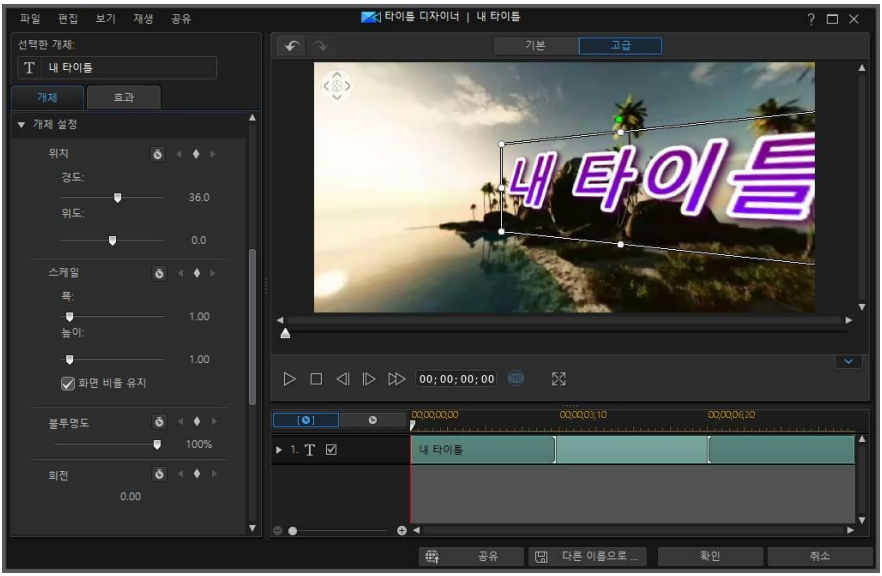


타이틀 텍스트, 입자 효과, 이미지 및 삽입된 배경이 3D 타이틀 효과에서 지원되지만 해당 모션 속성을 수정할 수 없습니다. 3D 타이틀 효과는 3D 속성을 사용자 지정하기 위한 몇몇 추가 컨트롤을 통해 표준 2D 타이틀 효과와 동일한 방식으로 추가 및 편집할 수 있습니다. 이러한 추가 컨트롤에 대한 설명은 유사 3D 타이틀 효과 속성 수정을 참조하십시오.

360° 타이틀 효과

360° 타이틀 효과는 360° 비디오 프로젝트에서 사용하기 위한 타이틀 텍스트입니다. 타이틀 룸에서 **360** 태그를 클릭하여 미디어 라이브러리에서 사용 가능한 360° 타이틀 효과를 봅니다. 타이틀 룸에서  을 클릭한 다음 **360 타이틀**을 선택하여 타이틀 디자이너에서 새로운 360° 타이틀 효과를 생성합니다.

__참고__: 360° 비디오 프로젝트에서 사용할 수 있도록 모든 표준 2D 타이틀 효과를 360°으로 변환할 수 있습니다. 자세한 내용은 타이틀 효과 및 미디어 클립을 360°로 변환을 참조하십시오.



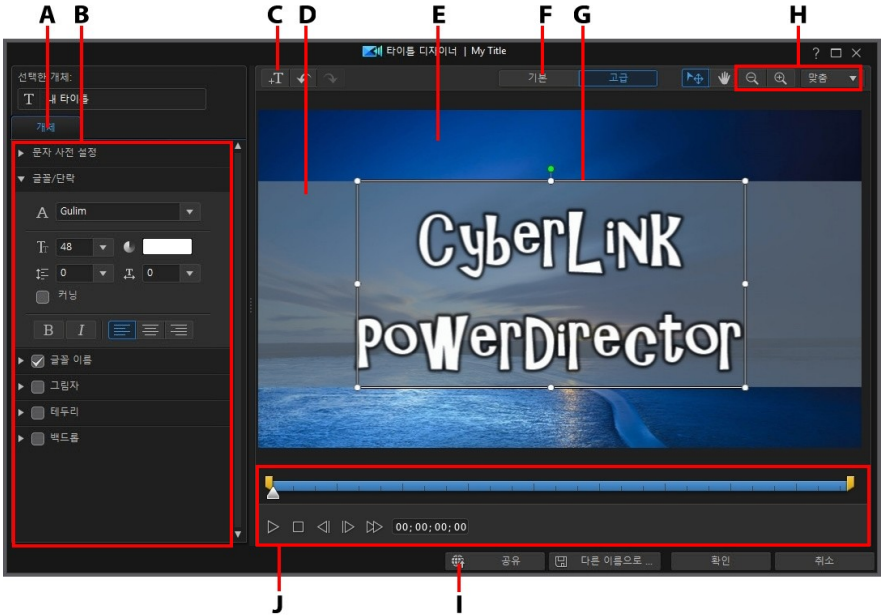
추가 타이틀 텍스트 개체, 입자 효과, 이미지 및 삽입된 배경이 360º 타이틀 효과에서 지원되지 않으며 해당 모션 속성을 수정할 수 없습니다. 360º 타이틀 효과는 텍스트의 360º 위치를 사용자 지정하기 위한 2개의 추가 컨트롤을 통해 표준 2D 타이틀 효과와 동일한 방식으로 추가 및 편집할 수 있습니다. 이러한 추가 컨트롤에 대한 자세한 내용은 360º 위치 수정을 참조하십시오.

삼각대 커버 타이틀 효과

타이틀 룸에서 **삼각대 커버** 태그를 클릭하여 360º 비디오에서 삼각대를 커버업하는 데 사용할 수 있는 미디어 라이브러리의 타이틀 효과를 볼 수 있습니다. 타이틀 디자이너에서 삼각대 커버의 타이틀 텍스트를 편집 및 사용자 지정할 수 있습니다.

타이틀 디자이너에서 타이틀 수정 - 기본

타이틀 디자이너를 열려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 타이틀 효과를 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭합니다. **기본** 단추를 클릭하여 타이틀 디자이너의 보다 간소화된 버전을 사용합니다. 그러면 비디오에 일부 텍스트만 적용할 수 있습니다.



A - 텍스트 속성 탭, B - 타이틀 텍스트 속성, C - 텍스트 삽입, D - 백드롭, E - 배경 비디오, F - 기본 편집 시작, G - 타이틀 텍스트, H - 확대/축소 도구, I - DirectorZone 에서 공유, J - 타이틀 키프레임 타임라인

또는 다음과 같이 타이틀 디자이너를 열 수도 있습니다.

- 타이틀 룸에서  를 클릭한 후에 다음을 선택합니다.

- **2D 타이틀**을 선택해 처음부터 새 2D 타이틀 템플릿을 만듭니다. 타이틀 텍스트 속성 편집에 대한 자세한 내용은 2D 텍스트 속성 수정을 참조하십시오.
- **유사 3D 타이틀**을 선택해 유사 3D 효과 속성과 함께 새 타이틀 템플릿을 만듭니다. 타이틀 텍스트 속성 편집에 대한 자세한 내용은 유사 3D 텍스트 속성 수정을 참조하십시오.

- 기존 템플릿을 편집하려면 타이틀 룸에서 기존 타이틀 효과를 선택한 다음  을 클릭합니다.

확대/축소 도구

타이틀 효과를 수정할 때 확대/축소 도구  와  를 사용해 미리보기 창을 확대하고 축소합니다. 또는 드롭 다운 목록에서 뷰어 줌 양을 선택해 타이틀 효과 미리보기 크기를 설정할 수 있습니다. **화면에 맞추기**를 선택하면 타이틀 효과 크기를 재조정해서 타이틀 디자이너 뷰어 창에 맞춰집니다.



__참고__: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 스크롤 휠을 사용해 타이틀 효과를 확대하거나 축소할 수 있습니다.

타이틀 텍스트 더 추가

추가로 타이틀 텍스트 상자를 추가해서 비디오 작품에 표시하려는 텍스트를 포함시킬 수 있습니다.

새 타이틀 텍스트를 추가하려면  단추를 클릭한 다음 미리보기 창을 클릭해 새 타이틀 텍스트 상자를 원하는 위치에 추가합니다. 새 타이틀 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력합니다.

추가된 타이틀 텍스트의 속성을 사용자 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 타이틀 텍스트 속성 수정을 참조하십시오.

타이틀 효과 크기, 위치 및 방향 수정

타이틀 효과에서 타이틀 텍스트와 이미지의 위치, 크기 및 방향을 쉽고 빠르게 변경할 수 있습니다.

타이틀 텍스트와 이미지 위치나 방향을 수정하려면 다음을 수행하십시오.

- 타이틀 텍스트나 이미지를 클릭한 다음 새 위치로 끌어서 이동합니다.
- 여덟개 크기 노드 중 하나를 클릭한 다음 끌어서 타이틀 텍스트의 크기를 조정합니다. 또한 타이틀 텍스트 속성에서 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다.
- 2D 타이틀을 편집하는 경우, 타이틀 텍스트나 이미지 위의 를 클릭한 다음, 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 회전하거나 방향을 변경합니다.
- 타이틀 효과에 이미지가 있는 경우, 이미지를 선택한 다음 모서리나 변을 클릭하고 끌어서 이미지 크기를 조절합니다.

타이틀 텍스트 속성 수정

개체 탭에서 타이틀 효과에 삽입한 선택된 타이틀 텍스트의 속성을 변경할 수 있습니다. 탭에서 사용 가능한 속성은 편집할 타이틀 효과(2D 또는 유사 3D 타이틀) 유형에 따라 달라집니다. 2D 타이틀 효과 켐플릿을 편집할 경우 2D 타이틀 효과 수정을 참조하거나 유사 3D 타이틀 효과 템플릿을 편집할 경우 유사 3D 타이틀 효과 속성 수정을 참조하십시오.

2D 타이틀 효과 속성 수정

2D 타이틀 효과 템플릿을 생성하거나 편집할 경우, 개체 속성 탭에서 타이틀 텍스트와 삽입한 이미지 모두에 텍스트 크기, 스타일, 색상을 비롯한 그림자, 테두리, 반사 등의 추가와 같은 모든 속성을 수정할 수 있습니다.

타이틀 텍스트에 문자 사전 설정 적용

문자 사전 설정 옵션을 선택해 지정된 문자 사전 설정을 타이틀 텍스트에 적용합니다. 지정된 문자 사전 설정을 적용한 후에 필요한 경우 탭의 다른 속성을 사용해서 수정할 수 있습니다.

문자 사전 설정을 타이틀 텍스트에 적용하려면 미리보기 창에서 텍스트 상자를 선택한 다음 목록에서 문자 사전 설정을 클릭합니다.

__참고__: 탭에서 모든 텍스트 속성을 사용자 지정한 후에 를 클릭해서 문자 사전 설정을 즐겨찾기에 저장합니다. 저장된 문자 사전 설정을 찾아서 사용하려면 __문자 유형__ 드롭다운 목록에서 __내 즐겨찾기__를 선택합니다.

글꼴/단락 사용자 지정

글꼴/단락 옵션을 선택해 선택한 타이틀 텍스트의 글꼴 유형과 크기 및 간격을 설정합니다. 또한 텍스트 상자에서 글꼴 색상, 굵게, 기울임꼴 텍스트를 선택하고 줄간격과 텍스트 간격을 변경하고 텍스트 정렬 방식을 설정할 수 있습니다.

사용 중인 글꼴을 지원할 경우 **커닝** 확인란을 선택해 타이틀 텍스트의 문자 간 간격을 줄일 수 있습니다.

글꼴 이름 사용자 지정

글꼴 이름 옵션을 선택해 글꼴 색상, 흐림 효과, 불투명도를 사용자 지정할 수 있습니다. 선택한 후에 **흐림**과 **불투명도** 슬라이더를 사용해 모양을 사용자 지정합니다.

글꼴 색상을 사용자 지정할 때 **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 글꼴을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 글꼴 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 글꼴 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
- **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 글꼴을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 텍스트 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

그림자 적용

그림자 옵션을 선택해 그림자를 선택한 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지에 추가합니다. 이 옵션을 선택한 후, **음영을 적용할 대상으로 텍스트/개체만**을 선택하거나 테두리를 적용한 경우 **텍스트/개체 및 테두리**를 선택합니다. **테두리만**을 선택하면 적용된 테두리의 음영만 표시됩니다. 가용한 기타 옵션을 사용하여 그림자의 방향, 개체로부터 거리를 변경하고 불투명도나 흐림 효과를 추가할 수 있습니다.

그림자에 색상을 넣고 싶으면 **그림자 채우기** 옵션을 선택한 다음 채색된 상자를 클릭하여 색상을 선택합니다.

테두리 적용

테두리 옵션을 선택해 테두리를 선택한 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지 주변에 추가합니다. 여러 옵션을 사용하여 테두리의 크기를 변경하고 불투명도나 블러 효과를 추가할 수 있습니다.

다음 옵션을 사용하여 테두리를 사용자 지정할 수 있습니다:

참고: 이러한 옵션을 수정할 때 텍스트가 선택되어 있어야 합니다.

- **크기**: 이 슬라이더를 사용하여 텍스트 테두리의 두께를 설정하십시오.
- **흐림**: 슬라이더를 끌어서 테두리에 흐림을 적용하십시오.
- **불투명도**: 슬라이더를 사용하여 테두리의 불투명도를 설정하십시오.
- **채우기 유형**: 테두리 색상을 사용자 지정할 때 **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.
  - **단일 색상**: 단일 색상 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 테두리 색상을 선택합니다.
  - **2 색상 그래디언트**: 테두리 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 그래디언트 방향 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
  - **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 테두리 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

백드롭 추가

백드롭 옵션을 선택하면 타이틀 텍스트에 사용자 지정된 백드롭이 추가됩니다. 가용한 옵션을 사용하여 백드롭의 크기, 위치, 불투명도 등을 변경할 수 있습니다.

다음 옵션을 사용하여 백드롭을 사용자 지정할 수 있습니다:

- **백드롭 유형**: 선호하는 백드롭의 유형을 선택합니다.
- **채우기 유형**: **채우기 유형** 드롭다운 목록에 있는 다음 옵션을 사용해서 백드롭의 색상과 텍스처를 설정합니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 백드롭을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 백드롭 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 백드롭 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
- **이미지**: 컴퓨터에 있는 이미지를 백드롭으로 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 가져온 다음에는 백드롭으로 표시하고 싶은 사진의 부분으로 표시 영역 상자를 끌어 갑니다. 또한, 표시 영역 상자의 크기를 조정할 수 있고, 모양을 변경하고 싶은 경우 **화면 비율 유지** 옵션의 선택을 해제할 수 있습니다. 이미지의 방향을 변경하려면 두 개의 플립 옵션을 사용합니다.

- **너비**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 너비를 사용자 지정합니다.
- **높이**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 높이를 사용자 지정합니다.

***참고**: 백드롭의 높이 또는 폭만을 변경하려면 **화면 비율 유지** 옵션의 선택을 취소하십시오.*

- **불투명도**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 불투명도를 설정합니다.
- **오프셋 X**: 타이틀에서 X 축을 따라 백드롭을 왼쪽이나 오른쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 사용합니다.
- **오프셋 Y**: 타이틀에서 Y 축을 따라 백드롭을 위쪽이나 아래쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 사용합니다.

유사 3D 타이틀 효과 속성 수정

유사 3D 타이틀 효과 템플릿을 생성하거나 편집할 경우, 개체 속성 탭에서 텍스트 크기, 스타일, 색상을 비롯한 익스트러전, 불투명도, 텍스처, 회전 설정 등을 수정할 수 있습니다.

***참고**: 두 효과 유형에 대한 자세한 내용은 3D와 유사 3D 효과 간 차이점을 참조하십시오.*

유사 3D 타이틀 텍스트에 문자 사전 설정 적용

문자 사전 설정 옵션을 선택해 지정된 문자 사전 설정을 유사 3D 타이틀 텍스트에 적용합니다. 지정된 문자 사전 설정을 적용한 후에 필요한 경우 탭의 다른 속성을 사용해서 수정할 수 있습니다.

문자 사전 설정을 유사 3D 타이틀 텍스트에 적용하려면 미리보기 창에서 텍스트 상자를 선택한 다음 목록에서 문자 사전 설정을 클릭합니다.

__참고__: 모든 유사 3D 텍스트 속성을 사용자 지정한 후에  *를 클릭해서 문자 사전 설정을 즐겨찾기에 저장합니다. 저장된 문자 사전 설정을 찾아서 사용하려면 __문자 유형__ 드롭 다운 목록에서 __내 즐겨찾기__를 선택합니다.*

글꼴/단락 설정 사용자 지정

글꼴/단락 옵션을 선택해 선택한 유사 3D 타이틀 텍스트의 글꼴 유형과 크기 및 간격을 설정합니다. 또한 텍스트 상자에서 글꼴 색상, 굵게, 기울임꼴 텍스트를 선택하고 텍스트 간격을 설정할 수 있습니다.

사용 중인 글꼴을 지원할 경우 **커닝** 확인란을 선택해 타이틀 텍스트의 문자 간 간격을 줄일 수 있습니다.

글꼴 설정 사용자 지정

글꼴 설정에서 글꼴 돌출량과 불투명도를 사용자 지정할 수 있습니다. 글꼴 색상을 설정하려면 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 유사 3D 타이틀 텍스트 색상을 선택합니다.

__참고__: 유사 3D 타이틀 텍스트에 익스트러전을 적용할 경우, 유입된 텍스트 각도는 비디오 프레임의 다른 영역으로 텍스트를 이동함에 따라 변경됩니다.

3D 회전 설정 사용자 지정

3D 회전 설정 옵션을 선택해 유사 3D 타이틀 텍스트 회전을 사용자 지정합니다. 글꼴 설정에 익스트러전을 적용한 경우, 이용 가능한 슬라이더를 사용해 3D 텍스트를 회전시켜 선호하는 유사 3D 효과와 방향을 만듭니다.

3D 텍스쳐 설정 적용

3D 텍스쳐 설정 옵션을 선택해 목록에서 텍스트 스킨을 선택하면 텍스쳐가 유사 3D 텍스트에 적용됩니다. **텍스쳐 추가** 단추를 클릭해 기존 이미지를 가져옵니다. 가져온 이미지의 색상 속성에 기초해서 CyberLink PowerDirector가 사용자 지정 텍스쳐를 타이틀 텍스트에 적용합니다.

타이틀 텍스트 길이 설정

타이틀 효과에서 모든 타이틀 텍스트의 길이를 개별적으로 설정할 수 있습니다. 다음을 수행하십시오.

1. 타이틀 디자이너에서 타이틀 텍스트 개체를 선택합니다.



2. 필요에 따라 마크 인/아웃 슬라이더를 끌어 타이틀 텍스트 길이를 설정합니다.



타임라인에서 타이틀 효과가 재생될 때 타이틀 텍스트가 나타나고 사라지는 시점을 설정할 수 있습니다.

타이틀 템플릿 저장 및 공유하기

타이틀 템플릿을 수정한 후에는 나중에 사용하기 위해서 타이틀 효과 라이브러리에 저장하거나 다른 사람과 공유하기 위해 DirectorZone에 업로드하거나 CyberLink 클라우드* 에 백업할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 타이틀 템플릿 공유 및 백업을 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿을 새 템플릿으로 타이틀 룸에 저장합니다.
- **확인**을 클릭하면 새 템플릿을 타이틀 룸에 저장합니다.

타이틀 템플릿 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 템플릿을 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다. CyberLink 클라우드 서비스를 이용할 경우 CyberLink 클라우드에 템플릿을 저장해서 모든 사용자 지정 템플릿을 백업할 수 있습니다.

타이틀 템플릿을 공유하고 백업하려면 다음과 같이 하십시오.

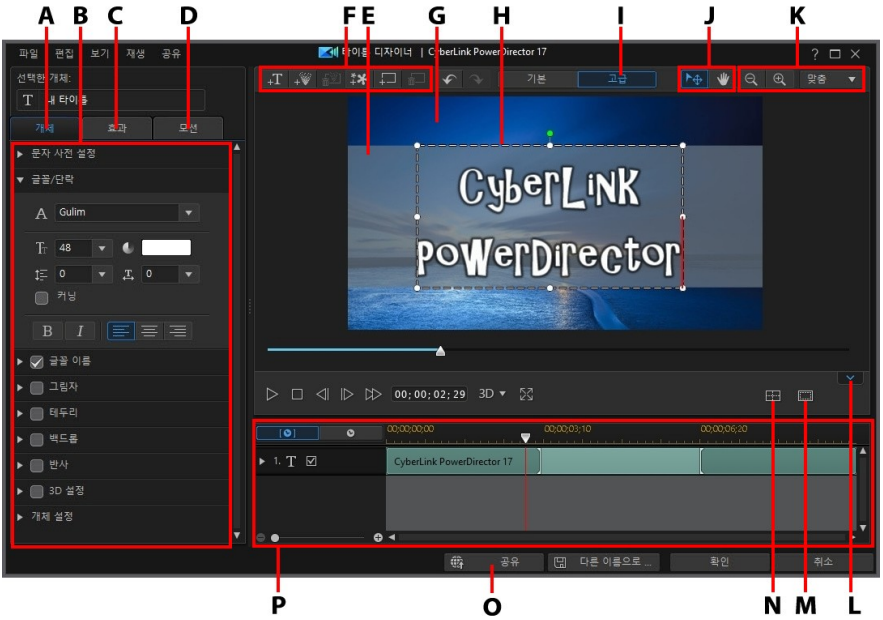
1. 다음 중 하나를 수행하십시오.
   - 타이틀 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
   - 라이브러리에서 타이틀 템플릿을 선택한 다음  를 클릭합니다.
2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.
   - **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
   - **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
   - **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
   - **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

   ***참고**: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.*
   - **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
   - **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.
4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.
5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

타이틀 디자이너에서 타이틀 수정 - 고급

타이틀 디자이너를 열려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 타이틀 효과를 선택한 다음 **디자이너** 단추를 클릭합니다.

타이틀 디자이너 맨 위에서 **고급** 단추를 클릭하여 사용 가능한 기능을 모두 사용해 프로젝트에서 타이틀 효과를 완전하게 사용자 지정할 수 있습니다. 타이틀 효과에는 비디오 프로젝트에 맞게 수정할 수 있는 문자 사전 설정, 애니메이션 및 배경 옵션이 포함되어 있습니다.



A - 텍스트 속성 탭, B - 타이틀 텍스트 속성, C - 타이틀 애니메이션 효과 탭, D - 타이틀 모션 탭, E - 백드롭, F - 텍스트/이미지/입자/배경 삽입, G - 배경 비디오, H - 타이틀 텍스트, I - 고급 편집 시작, J - 모드 선택, K - 확대/축소 도구, L - 키프레임 타임라인 표시/숨기기, M - TV 안전 지대/눈금선, N - 개체 정렬, O - DirectorZone 에서 공유, P - 타이틀 키프레임 타임라인

또는 다음과 같이 타이틀 디자이너를 열 수도 있습니다.

- 타이틀 룸에서  를 클릭한 후에 다음을 선택합니다.
  - **2D 타이틀**을 선택해 처음부터 새 2D 타이틀 템플릿을 만듭니다. 타이틀 텍스트 속성 편집에 대한 자세한 내용은 2D 텍스트 속성 수정을 참조하십시오.
  - **유사 3D 타이틀**을 선택해 유사 3D 효과 속성과 함께 새 타이틀 템플릿을 만듭니다. 타이틀 텍스트 속성 편집에 대한 자세한 내용은 유사 3D 텍스트 속성 수정을 참조하십시오.
  - **360 타이틀**을 360° 비디오 프로젝트에서 선택하여 360° 타이틀 텍스트를 지원하는 타이틀을 만듭니다. 자세한 내용은 360° 위치 수정을 참조하십시오.
- 기존 템플릿을 편집하려면 타이틀 룸에서 기존 타이틀 효과를 선택한 다음  을 클릭합니다.

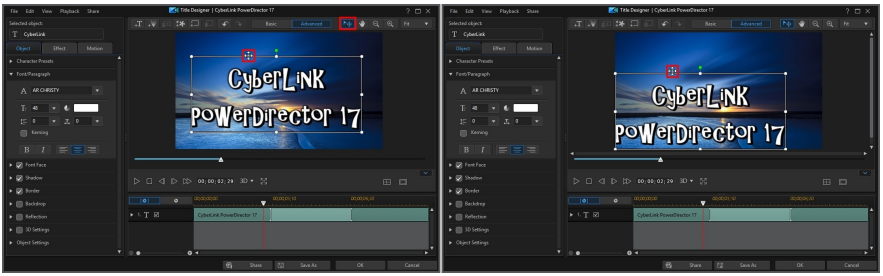
모드 선택과 확대/축소 도구

타이틀 디자이너에서 타이틀 효과를 수정할 때 보조 도구로 모드 선택과 확대/축소 도구를 사용합니다.

***참고**: 타이틀 디자이너에서 타이틀 효과를 수정할 때, 플레이어 컨트롤을 사용해 미리보기하고  를 클릭해 효과를 전체 화면으로 미리보기합니다. 또는 미리보기 창을 더 크게 보기 위해  을 클릭해서 키프레임 시간 표시 막대를 숨길 수도 있습니다.*

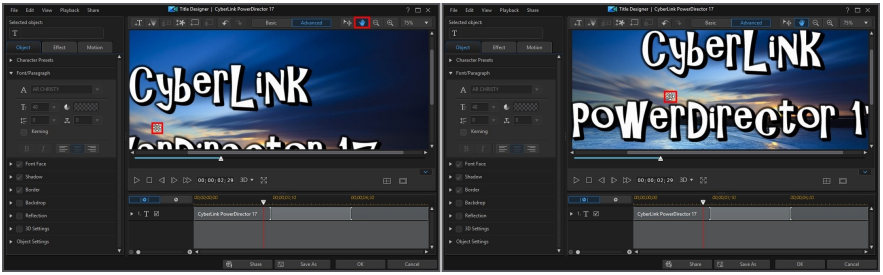
모드 선택

타이틀 디자이너에 두 가지 선택 모드가 있습니다.  단추를 클릭하면 개체 선택이 활성화됩니다. 선택한 경우, 타이틀 텍스트, 입자, 이미지 등을 자유롭게 클릭하고 비디오 프레임의 여러 영역으로 이동할 수 있습니다.



참고: 타이틀 텍스트를 이동 및 크기를 조정할 때, 텍스트는 레퍼런스 라인(활성화한 경우) 및 편집 캔버스의 가장자리/중앙에 스냅됩니다.

 단추를 클릭하면 모드가 활성화되어 보기를 타이틀 디자이너로 끌어 놓을 수 있습니다. 이 모드는 특히 타이틀 효과를 확대할 때 유용합니다.



확대/축소 도구

타이틀 효과를 수정할 때 확대/축소 도구  와  를 사용해 미리보기 창을 확대하고 축소합니다. 또는 드롭 다운 목록에서 뷰어 줌 양을 선택해 타이틀 효과 미리보기 크기를 설정할 수 있습니다. **화면에 맞추기**을 선택하면 타이틀 효과 크기를 재조정해서 타이틀 디자이너 뷰어 창에 맞춰집니다.

참고: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 스크롤 휠을 사용해 타이틀 효과를 확대하거나 축소할 수 있습니다.

텍스트, 입자, 이미지, 배경 추가

각 타이틀 효과 템플릿에 타이틀 텍스트 상자가 1개 이상 포함될 수 있습니다. 또한 입자 효과, 이미지, 배경이 포함되어 텍스트가 표시될 수 있습니다.

타이틀 텍스트 추가

추가로 타이틀 텍스트 상자를 추가해서 비디오 작품에 표시하려는 텍스트를 포함시킬 수 있습니다.

새 타이틀 텍스트를 추가하려면  단추를 클릭한 다음 미리보기 창을 클릭해 새 타이틀 텍스트 상자를 원하는 위치에 추가합니다. 새 타이틀 텍스트 상자에 원하는 텍스트를 입력합니다.

추가된 타이틀 텍스트의 속성을 사용자 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 타이틀 텍스트 및 이미지 속성 수정을 참조하십시오.

입자 효과 추가

입자 효과를 타이틀 효과 템플릿에 추가할 수 있습니다. 입자 효과에 대한 자세한 내용은 입자 효과 추가를 참조하십시오.

입자 효과를 타이틀 효과에 추가하려면  단추를 클릭한 다음 원하는 입자 효과를 선택해서 템플릿에 추가합니다. 추가되고 나면, 타이틀 효과에서 위치*를 변경할 수 있습니다. 키프레임 타임라인에서 입자 효과를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 입자 디자이너에서 편집을 선택하여 모양과 동작을 사용자 지정할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

이미지 추가

타이틀 효과 템플릿에 사용자 이미지를 삽입할 수 있습니다.

이미지를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1.  단추를 클릭합니다.
2. 컴퓨터에서 추가하려는 이미지를 찾아서 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다.
3. 추가한 후에 필요한 경우 타이틀 디자이너에서 이미지 크기를 조절하고 재배치합니다.

크로마 키를 사용해서 타이틀 효과 이미지를 투명하게 하려면 타이틀 텍스트 및 이미지 속성 수정을 참조하십시오. 또한 삽입된 이미지에 그림자, 반사 등을 추가할 수 있습니다.

배경 삽입

타이틀 효과를 타이틀 텍스트가 전체에 표시되는 배경으로 구성할 수 있습니다.

배경을 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1.  단추를 클릭합니다.
2. 컴퓨터에서 배경으로 사용하려는 이미지를 찾아서 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다.
3. 알림이 표시되면 필요한 경우 배경 설정을 조정합니다.

참고: 가져온 배경 이미지를 제거하려면 간단히  *단추를 클릭하면 됩니다.*

타이틀 효과 크기, 위치 및 방향 수정

타이틀 효과에서 타이틀 텍스트와 이미지의 위치, 크기 및 방향을 쉽고 빠르게 변경할 수 있습니다.

참고: 마스터 비디오에 타이틀 효과를 정밀하게 배치하기 위해 TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면  *을 클릭합니다. 타이틀 효과를 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞추려면* ***스냅 투 레퍼런스 라인****을 선택합니다.*

타이틀 텍스트와 이미지 위치나 방향을 수정하려면 다음을 수행하십시오.

- 타이틀 텍스트나 이미지를 클릭한 다음 새 위치로 끌어서 이동합니다. 보다 정밀하게 배치하려면 개체 설정에서 **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용합니다.

참고: 360° 비디오 프로젝트를 편집하는 경우, 먼저 타이틀 효과를 360°로 전환하여 ***경도*** *와* ***위도*** *슬라이더를 사용하여 360° 위치를 조절할 수 있도록 합니다.*

- 여덟개 크기 노드  중 하나를 클릭한 다음 끌어서 타이틀 텍스트의 크기를 조정합니다. 또한 타이틀 텍스트 속성에서 글꼴 크기를 변경할 수 있습니다.
- 2D 타이틀을 편집하는 경우, 타이틀 텍스트나 이미지 위의  를 클릭한 다음, 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 회전하거나 방향을 변경합니다.
- 타이틀 효과에 이미지가 있는 경우, 이미지를 선택한 다음 모서리나 변을 클릭하고 끌어서 이미지 크기를 조절합니다.

타이틀 텍스트 및 이미지 속성 수정

선택한 타이틀 텍스트 또는 타이틀 효과에 삽입한 이미지의 속성을 변경하려면 **개체** 탭을 클릭합니다. 탭에서 사용 가능한 속성은 편집할 타이틀 효과(2D 또는 유사 3D 타이틀) 유형에 따라 달라집니다. 표준 2D 타이틀 효과 템플릿을 편집할 경우 2D 타이틀 효과 속성 수정을 참조하거나 3D 타이틀 효과 템플릿을 편집할 경우 유사 3D 타이틀 효과 속성 수정을 참조하십시오.

2D 타이틀 효과 속성 수정

2D 타이틀 효과 템플릿을 생성하거나 편집할 경우, 개체 속성 탭에서 타이틀 텍스트와 삽입한 이미지 모두에 텍스트 크기, 스타일, 색상을 비롯한 그림자, 테두리, 반사 등의 추가와 같은 모든 속성을 수정할 수 있습니다.

타이틀 텍스트에 문자 사전 설정 적용

문자 사전 설정 옵션을 선택해 지정된 문자 사전 설정을 타이틀 텍스트에 적용합니다. 지정된 문자 사전 설정을 적용한 후에 필요한 경우 탭의 다른 속성을 사용해서 수정할 수 있습니다.

문자 사전 설정을 타이틀 텍스트에 적용하려면 미리보기 창에서 텍스트 상자를 선택한 다음 목록에서 문자 사전 설정을 클릭합니다.

***참고**: 탭에서 모든 텍스트 속성을 사용자 지정한 후에*  *를 클릭해서 문자 사전 설정을 즐겨찾기에 저장합니다. 저장된 문자 사전 설정을 찾아서 사용하려면 **문자 유형** 드롭다운 목록에서 **내 즐겨찾기**를 선택합니다.*

글꼴/단락 사용자 지정

글꼴/단락 옵션을 선택해 선택한 타이틀 텍스트의 글꼴 유형과 크기 및 간격을 설정합니다. 또한 텍스트 상자에서 글꼴 색상, 굵게, 기울임꼴 텍스트를 선택하고 줄간격과 텍스트 간격을 변경하고 텍스트 정렬 방식을 설정할 수 있습니다.

사용 중인 글꼴을 지원할 경우 **커닝** 확인란을 선택해 타이틀 텍스트의 문자 간 간격을 줄일 수 있습니다.

글꼴 이름 사용자 지정

글꼴 이름 옵션을 선택해 글꼴 색상, 흐림 효과, 불투명도를 사용자 지정할 수 있습니다. 선택한 후에 **흐림**과 **불투명도** 슬라이더를 사용해 모양을 사용자 지정합니다.

글꼴 색상을 사용자 지정할 때 **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 글꼴을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 글꼴 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 글꼴 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
- **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 글꼴을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 텍스트 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

크로마 키 사용

크로마 키 옵션을 선택한 다음 **크로마 키 사용 적용**을 선택해 녹색 스크린 효과를 타이틀 효과에 삽입한 이미지에 추가합니다. 활성화 후에 다음과 같이 하십시오.

1.  을 클릭한 다음 삽입된 이미지에서 교체/투명하게 하려는 색상을 선택합니다.
2. 필요한 경우, **색상 범위** 슬라이더를 사용하여 제거되는 색상의 범위를 조절합니다. 이 슬라이더를 조절하여 삽입된 이미지에서 색상을 제거하거나 제거된 색상을 다시 추가할 수 있습니다.
3. **노이즈 제거** 슬라이더를 사용해 표시된 배경에서 삽입된 이미지 가장자리를 미세 조정합니다. 이 슬라이더를 사용하면, 가장자리를 선명하게 하고 과도한 픽셀을 제거하여 PiP 효과를 더 실제처럼 보이게합니다.

삽입된 이미지에서 제거하려는 다른 색상이 있는 경우 **새 키 추가** 단추를 클릭하여 더 많은 크로마 키를 비디오에 추가합니다. 필요에 따라 위 단계를 반복하여 2차 색상을 제거합니다.

그림자 적용

그림자 옵션을 선택해 그림자를 선택한 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지에 추가합니다. 선택한 다음 음영을 **텍스트/개체만** 적용하거나 테두리를 적용한 경우에는 **텍스트/개체 및 테두리**에 적용할지 선택합니다. **테두리만**을 선택하면 적용된 테두리의 음영만 표시됩니다. 가용한 기타 옵션을 사용하여 그림자의 방향, 개체로부터 거리를 변경하고 불투명도나 흐림 효과를 추가할 수 있습니다.

그림자에 색상을 넣고 싶으면 **그림자 채우기** 옵션을 선택한 다음 채색된 상자를 클릭하여 색상을 선택합니다.

테두리 적용

테두리 옵션을 선택해 테두리를 선택한 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지 주변에 추가합니다. 여러 옵션을 사용하여 테두리의 크기를 변경하고 불투명도나 블러 효과를 추가할 수 있습니다.

다음 옵션을 사용하여 테두리를 사용자 지정할 수 있습니다:

__참고__: 이러한 옵션을 수정할 때 텍스트가 선택되어 있어야 합니다.

- **크기**: 이 슬라이더를 사용하여 텍스트 테두리의 두께를 설정하십시오.
- **흐림**: 슬라이더를 끌어서 테두리에 흐림을 적용하십시오.
- **불투명도**: 슬라이더를 사용하여 테두리의 불투명도를 설정하십시오.
- **채우기 유형**: 테두리 색상을 사용자 지정할 때 **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.
  - **단일 색상**: 단일 색상 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 테두리 색상을 선택합니다.
  - **2 색상 그래디언트**: 테두리 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 그래디언트 방향 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
  - **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 테두리 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

백드롭 추가

백드롭 옵션을 선택하면 타이틀 텍스트에 사용자 지정된 백드롭이 추가됩니다. 가용한 옵션을 사용하여 백드롭의 크기, 위치, 불투명도 등을 변경할 수 있습니다.

다음 옵션을 사용하여 백드롭을 사용자 지정할 수 있습니다:

- **백드롭 유형**: 선호하는 백드롭의 유형을 선택합니다.
- **채우기 유형**: **채우기 유형** 드롭다운 목록에 있는 다음 옵션을 사용해서 백드롭의 색상과 텍스처를 설정합니다.
  - **단일 색상**: 단일 색상 백드롭을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 백드롭 색상을 선택합니다.
  - **2 색상 그래디언트**: 백드롭 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
  - **이미지**: 컴퓨터에 있는 이미지를 백드롭으로 사용하려면 이 옵션을 선택합니다. 가져온 다음에는 백드롭으로 표시하고 싶은 사진의 부분으로 표시 영역 상자를 끌어 갑니다. 또한, 표시 영역 상자의 크기를 조정할 수 있고, 모양을 변경하고 싶은 경우 **화면 비율 유지** 옵션의 선택을 해제할 수 있습니다. 이미지의 방향을 변경하려면 두 개의 플립 옵션을 사용합니다.
- **너비**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 너비를 사용자 지정합니다.
- **높이**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 높이를 사용자 지정합니다.

***참고**: 백드롭의 높이 또는 폭만을 변경하려면 **화면 비율 유지** 옵션의 선택을 취소하십시오.*

- **불투명도**: 슬라이더를 사용하여 백드롭의 불투명도를 설정합니다.
- **오프셋 X**: 타이틀에서 X 축을 따라 백드롭을 왼쪽이나 오른쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 사용합니다.
- **오프셋 Y**: 타이틀에서 Y 축을 따라 백드롭을 위쪽이나 아래쪽으로 이동하려면 이 슬라이더를 사용합니다.

반사 추가

반사 옵션을 선택해 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지의 반사를 배경 미디어에 추가합니다. **거리** 슬라이더를 사용해 반사와 개체 사이의 간격을 설정합니다. **불투명도** 슬라이더를 사용해 반사 불투명도를 설정합니다.

3D 심도 활성화

3D 비디오 작품을 만들 경우 **3D 설정***을 선택해 선택한 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지에 3D 효과를 냅니다.

*__참고__: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해  단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

활성화한 후에 슬라이더를 이용해 개체에 원하는 3D 심도를 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 3D 개체가 시청자(앞쪽)에 가깝게 보이고 오른쪽으로 끌면 개체가 멀게(뒤쪽) 보입니다.

이미지 대칭

요구 사항에 따라 삽입한 이미지를 상하/좌우 대칭하려면 **뒤집기**를 선택합니다.

이미지에 페이드 적용

페이드를 선택하여 삽입한 이미지에서 페이드 효과를 사용할 수 있습니다. 이미지에 페이드 인 또는 페이드 아웃을 활성화할 지 선택합니다.

__참고__: 페이드가 적용된 경우, 키프레임이 불투명도 키프레임 시간 표시 막대에 추가되어 필요한 경우 페이드 길이를 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.

개체 설정 변경

개체 설정 옵션을 사용해 선택한 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지의 일부 기본 속성을 변경합니다. **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용해 비디오 이미지에서 개체 중간의 정밀한 위치를 설정할 수 있습니다. 키프레임과 함께 사용할 경우, 타이틀 개체의 모션을 수동으로 만들 수 있습니다.

*__참고__: CyberLink PowerDirector가 개체 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500 입니다. **모션** 탭에서 타이틀 텍스트의 위치와 모션을 보다 쉽게 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 타이틀 텍스트에 모션 추가를 참조하십시오.*

개체에 대한 모션을 만드는 경우, 키프레임을 추가해 비디오 이미지의 (**위치**)에서 개체를 나타나게 할 위치를 표시합니다. 모션을 만들기 위해 CyberLink PowerDirector가 지정된 시간(키프레임)에 개체가 원하는 위치에 오도록 합니다.

개체의 크기를 변경하려면 **스케일** 슬라이더를 사용하고, 더 투명하게 만들려면 **불투명도**를 사용합니다.

*참고: 개체를 이동하거나 크기를 조정할 때 화면 비율이 변하지 않도록 하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택하십시오. 개체 형태를 변경하거나 화면 비율을 바꾸려면 이 옵션을 선택 해제합니다.*

개체를 회전하려면 마우스를 ■ 위에 놓고 클릭한 다음, 필요에 따라 왼쪽 또는 오른쪽으로 끕니다. 또는 **회전** 필드에 회전량을 수동으로 입력한 다음, Enter 키를 눌러 회전할 수도 있습니다.

참고: 타이틀 텍스트를 편집할 때 키프레임을 사용해서 이러한 모든 개체 설정을 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 타이틀 효과 키프레임 사용을 참조하십시오.

점점 가까이/점점 멀리

서로 다른 프레임에서 **위치**, **스케일** 또는 **회전** 개체 설정을 변경하여 타이틀 텍스트의 모션을 생성하면 프레임 간을 이동하고 크기가 변경되거나 비디오 프레임 내에서 회전할 때 속도가 빨라지거나 느려지기 때문에 타이틀 텍스트가 갑자기 움직이는 것처럼 보일 수 있습니다. 움직임을 매끄럽게 보이게 하기 위해 점점 가까이/점점 멀리 옵션을 사용할 수 있습니다. 키프레임에 들어갈 때 타이틀 텍스트의 속도를 낮추려면 **점점 가까이**를 선택합니다. 키프레임의 속도를 점진적으로 높이려면 **점점 멀리**를 선택합니다.

수정 360° 위치

360° 비디오 프로젝트를 편집할 때 360° 타이틀 효과에 대해 **경도** 및 **위도** 위치 슬라이더를 사용할 수 있으므로, 360° 환경에서 타이틀 텍스트의 360° 위치를 사용자 지정할 수 있습니다. 이러한 슬라이더를 사용하여 타이틀 텍스트를 원하는 위치로 이동하거나 360° 환경에서 클릭하여 끕니다. 키프레임과 함께 사용할 경우 360° 환경에서 타이틀 텍스트의 모션을 수동으로 만들 수 있습니다.

참고: 360° 비디오 프로젝트에서 비 360° 타이틀 효과를 사용할 경우, 360° 위치를 사용자 지정하려면 먼저 360°로 변환해야합니다.

타이틀 보이기 마스크

마스크를 사용해서 타이틀 텍스트를 숨기거나 보이려면 **타이틀 보이기 마스크*** 옵션을 선택합니다. 개체 설정에서 타이틀 텍스트 위치 변경과 조합될 때, 배경 비디오 이

미지의 가장자리만이 아니라 어느 곳에나 텍스트가 나타나도록 타이틀을 제작할 수 있습니다.

*참고: * 이 기능은 현재 CyberLink PowerDirector의 구독 버전에서만 사용할 수 있습니다.*

선택하면, 기본적으로 전체 배경 비디오 이미지에 마스크가 적용됩니다. 필요에 맞게 마스크의 가장자리를 클릭하고 끌어서 마스크의 크기를 조정합니다. **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용해 비디오 이미지에서 마스크 중간의 정밀한 위치를 설정할 수 있습니다.

참고: CyberLink PowerDirector가 개체 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500 입니다.

또한 **스케일** 슬라이더를 사용해 마스크의 크기를 변경할 수 있습니다. 마스크를 회전하려면 마우스를 위에 놓고 클릭한 다음, 필요에 따라 왼쪽 또는 오른쪽으로 끕니다. 또는 **회전** 필드에 회전량을 수동으로 입력한 다음, Enter 키를 눌러 회전할 수도 있습니다.

*참고: 마스크를 이동하거나 크기를 조정할 때 화면 비율이 변하지 않도록 하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택하십시오. 마스크 형태를 변경하거나 화면 비율을 바꾸려면 이 옵션을 선택 해제합니다.*

유사 3D 타이틀 효과 속성 수정

유사 3D 타이틀 효과 템플릿을 생성하거나 편집할 경우, 개체 속성 탭에서 텍스트 크기, 스타일, 색상을 비롯한 익스트러전, 불투명도, 텍스처, 회전 설정 등을 수정할 수 있습니다.

참고: 두 효과 유형에 대한 자세한 내용은 3D와 유사 3D 효과 간 차이점을 참조하십시오.

유사 3D 타이틀 텍스트에 문자 사전 설정 적용

문자 사전 설정 옵션을 선택해 지정된 문자 사전 설정을 유사 3D 타이틀 텍스트에 적용합니다. 지정된 문자 사전 설정을 적용한 후에 필요한 경우 탭의 다른 속성을 사용해서 수정할 수 있습니다.

문자 사전 설정을 유사 3D 타이틀 텍스트에 적용하려면 미리보기 창에서 텍스트 상자를 선택한 다음 목록에서 문자 사전 설정을 클릭합니다.

*참고: 모든 유사 3D 텍스트 속성을 사용자 지정한 후에  를 클릭해서 문자 사전 설정을 즐겨찾기에 저장합니다. 저장된 문자 사전 설정을 찾아서 사용하려면 **문자 유형** 드롭 다운 목록에서 **내 즐겨찾기**를 선택합니다.*

글꼴/단락 설정 사용자 지정

글꼴/단락 옵션을 선택해 선택한 유사 3D 타이틀 텍스트의 글꼴 유형과 크기 및 간격을 설정합니다. 또한 텍스트 상자에서 글꼴 색상, 굵게, 기울임꼴 텍스트를 선택하고 텍스트 간격을 설정할 수 있습니다.

사용 중인 글꼴을 지원할 경우 **커닝** 확인란을 선택해 타이틀 텍스트의 문자 간 간격을 줄일 수 있습니다.

글꼴 설정 사용자 지정

글꼴 설정에서 글꼴 돌출량과 불투명도를 사용자 지정할 수 있습니다. 글꼴 색상을 설정하려면 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 유사 3D 타이틀 텍스트 색상을 선택합니다.

***참고**: 유사 3D 타이틀 텍스트에 익스트러전을 적용할 경우, 유입된 텍스트 각도는 비디오 프레임의 다른 영역으로 텍스트를 이동함에 따라 변경됩니다.*

크로마 키 사용

크로마 키 사용 옵션을 선택해 크로마 키(녹색 스크린) 효과를 삽입한 이미지에 추가합니다. 활성화 후에 다음과 같이 하십시오.

1.  을 클릭한 다음 삽입된 이미지에서 교체/투명하게 하려는 색상을 선택합니다.
2. 필요한 경우, **색상 범위** 슬라이더를 사용하여 제거되는 색상의 범위를 조절합니다. 이 슬라이더를 조절하여 삽입된 이미지에서 색상을 제거하거나 제거된 색상을 다시 추가할 수 있습니다.
3. **노이즈 제거** 슬라이더를 사용해 표시된 배경에서 삽입된 이미지 가장자리를 미세 조정합니다. 이 슬라이더를 사용하면, 가장자리를 선명하게 하고 과도한 픽셀을 제거하여 PiP 효과를 더 실제처럼 보이게합니다.

삽입된 이미지에서 제거하려는 다른 색상이 있는 경우 **새 키 추가** 단추를 클릭하여 더 많은 크로마 키를 비디오에 추가합니다. 필요에 따라 위 단계를 반복하여 2차 색상을 제거합니다.

반사 추가

반사 옵션을 선택해 유사 3D 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지의 반사를 배경 미디어에 추가합니다. **거리** 슬라이더를 사용해 반사와 유사 3D 개체 사이의 간격을 설정합니다.

그림자 적용

그림자 옵션을 선택해 그림자를 삽입한 이미지에 추가합니다. 여러 옵션을 사용하여 그림자의 색상, 방향, 개체로부터 거리를 변경하고 불투명도나 흐림 효과를 추가할 수 있습니다.

테두리 적용

테두리 옵션을 선택해 테두리를 삽입한 이미지 주변에 추가합니다. 여러 옵션을 사용하여 테두리의 크기를 변경하고 불투명도나 블러 효과를 추가할 수 있습니다.

채우기 유형 드롭 다운 목록에 있는 다음 옵션을 사용해서 테두리 색상을 사용자 지정할 수 있습니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 테두리 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 테두리 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
- **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 테두리 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

3D 회전 설정 사용자 지정

3D 회전 설정 옵션을 선택해 유사 3D 타이틀 텍스트 회전을 사용자 지정합니다. 글꼴 설정에 익스트러전을 적용한 경우, 이용 가능한 슬라이더를 사용해 3D 텍스트를 회전시켜 선호하는 유사 3D 효과와 방향을 만듭니다.

3D 텍스쳐 설정 적용

3D 텍스쳐 설정 옵션을 선택해 목록에서 텍스트 스킨을 선택하면 텍스쳐가 유사 3D 텍스트에 적용됩니다. **텍스쳐 추가** 단추를 클릭해 기존 이미지를 가져옵니다. 가져온 이미지의 색상 속성에 기초해서 CyberLink PowerDirector가 사용자 지정 텍스쳐를 타이틀 텍스트에 적용합니다.

3D 심도 활성화

3D 비디오 작품을 만들 경우 **3D 설정*** 옵션을 선택해 유사 3D 타이틀 텍스트 또는 삽입한 이미지에 3D 효과를 냅니다.

*__참고__: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해 3D 단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

활성화한 후에 슬라이더를 이용해 유사 3D 개체에 원하는 3D 심도를 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 3D 개체가 시청자(앞쪽)에 가깝게 보이고 오른쪽으로 끌면 개체가 멀게(뒤쪽) 보입니다.

이미지 대칭

요구 사항에 따라 삽입한 이미지를 상하/좌우 대칭하려면 **뒤집기**를 선택합니다.

이미지에 페이드 적용

페이드를 선택하여 삽입한 이미지에서 페이드 효과를 사용할 수 있습니다. 이미지에 페이드 인 또는 페이드 아웃을 활성화할 지 선택합니다.

__참고__: 페이드가 적용된 경우, 키프레임이 불투명도 키프레임 시간 표시 막대에 추가되어 필요한 경우 페이드 길이를 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.

개체 설정 변경

개체 설정 옵션을 사용해 삽입한 이미지의 일부 기본 속성을 변경합니다. **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용해 비디오 이미지에서 개체 중간의 정밀한 위치를 설정할 수 있습니다.

참고: CyberLink PowerDirector가 개체 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500 입니다.

개체의 크기를 변경하려면 **스케일** 슬라이더를 사용하고, 더 투명하게 만들려면 **불투명도**를 사용합니다.

*참고: 개체를 이동하거나 크기를 조정할 때 화면 비율이 변하지 않도록 하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택하십시오. 개체 형태를 변경하거나 화면 비율을 바꾸려면 이 옵션을 선택 해제합니다.*

개체를 회전하려면 마우스를 ◙ 위에 놓고 클릭한 다음, 필요에 따라 왼쪽 또는 오른쪽으로 끕니다. 또는 **회전** 필드에 회전량을 수동으로 입력한 다음, Enter 키를 눌러 회전할 수도 있습니다.

타이틀 텍스트에 애니메이션 효과 적용

효과 탭을 클릭해 애니메이션 효과(예: 텍스트 페이드, 텍스트 모션, 지우기), 특수 효과 또는 모션 흐림 효과를 타이틀 텍스트에 적용합니다.

참고: 타이틀 텍스트 애니메이션을 사용자 지정한 후에 모션 흐림 효과를 사용해 더 부드럽게 보이도록 할 수 있습니다. 자세한 내용은 모션 흐림 효과 적용을 참조하십시오.

텍스트에 애니메이션을 적용하려면 다음을 수행하십시오.

1. 미리보기 창에서 애니메이션을 적용할 타이틀 텍스트를 선택합니다.
2. **시작 효과** 옵션을 선택한 다음 사용 가능한 목록에서 애니메이션을 선택합니다.
3. **종료 효과** 옵션을 선택한 다음 사용 가능한 목록에서 애니메이션을 선택합니다.

타이틀 텍스트 효과 속도 사용자 지정

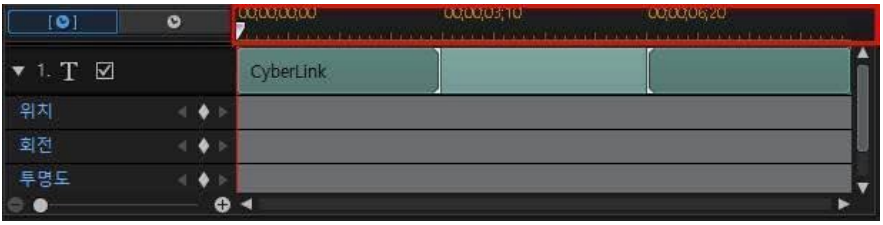
타이틀 텍스트 애니메이션의 속도를 수정할 수 있습니다. 다음 두 가지 요소가 애니메이션 완료 속도를 결정합니다.

__참고__: __텍스트__ 탭에서 키프레임의 타이틀 텍스트 위치를 수동으로 조정하고 점점 가까이/점점 멀리를 사용해 이동을 더욱 매끄럽게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 개체 설정 변경을 참조하십시오.

타임라인에서 타이틀 효과 클립의 길이

프로젝트 시간 표시 막대의 타이틀 효과 클립의 길이가 길수록 타이틀 효과 애니메이션 완료까지 시간이 더 오래 걸립니다. 예를 들어, 타이틀 효과 클립이 20초라면 이 타이틀 효과는 시작 및 종료 애니메이션 완료를 위해 20초가 걸립니다.

__참고__: 타이틀 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.

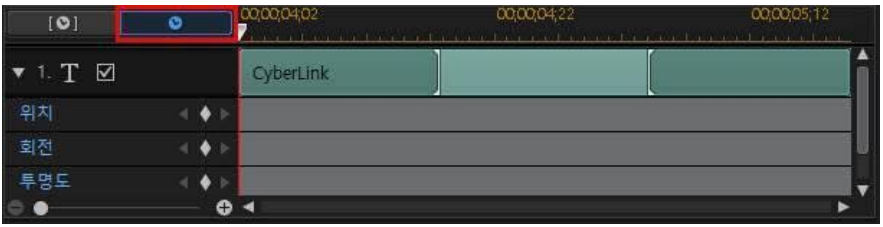


키프레임 타임라인

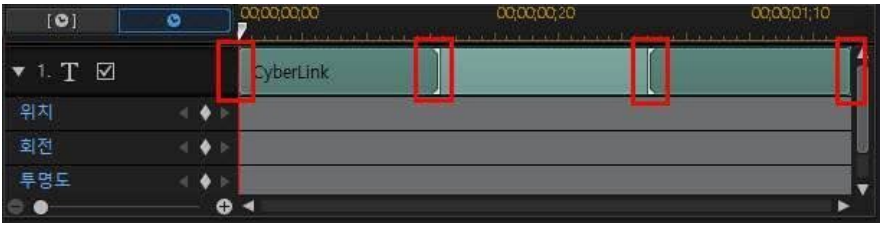
타이틀 효과를 타이틀 디자이너에서 열면 각 타이틀 효과의 사용자 지정 키프레임 시간 표시 막대가 생성됩니다. 위 예에서, 프로젝트 시간 표시 막대의 타이틀 효과 클립 길이가 20초이기 때문에 키프레임 시간 표시 막대 역시 20초가 됩니다.

__참고__: 타이틀 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.

동영상 시간 표시 막대를 보려면  단추를 클릭합니다.

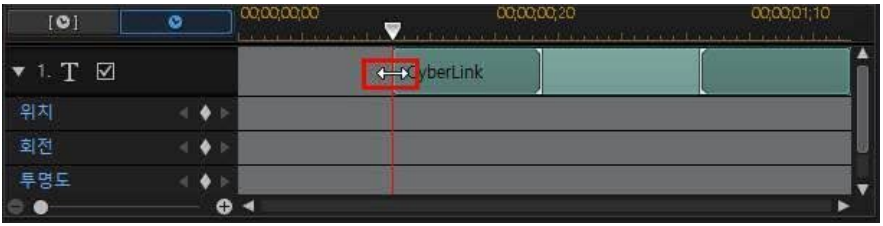


키프레임 시간 표시 막대를 통해 각 키프레임을 정교하게 배치해서 동영상 작품에 적용된 효과의 시간을 맞출 수 있습니다. 타이틀 효과 애니메이션에는 4개의 키프레임이 있습니다.



첫 번째 두 개 키프레임은 시작 효과의 시작 지점과 종료 지점을 표시하며 마지막 두 개는 종료 효과의 시작 및 종료 지점을 표시합니다.

암녹색 섹션은 시작/종료 효과가 완료되기까지의 소요 시간을 나타냅니다. 효과의 시작 또는 종료 시간을 변경하려면 또는 시작이나 종료 효과가 완료 까지 걸리는 시간을 변경하려면 키프레임을 끌어서 시간 표시 막대에서 원하는 위치로 이동시킵니다.



***참고**: 연녹색 섹션은 시작 효과 애니메이션이 완료된 후 화면에 타이틀 효과가 표시되는 지속 시간을 나타냅니다.*

특수 효과 사용

특수 효과 옵션을 선택하여 사용 가능한 특수 효과 중 하나를 타이틀 텍스트에 추가합니다. 선택한 후, 사용 가능한 효과 옵션을 조절하고(선택한 특수 효과의 유형에 따라 다름) 플레이어 컨트롤을 사용하여 결과를 미리봅니다. 타이틀 효과 키프레임을 사용하여 특수 효과를 원하는 대로 사용자 지정할 수 있습니다.

모션 흐림 효과 적용

타이틀 텍스트에 적용된 애니메이션 효과가 있을 경우 **모션 흐림 효과 사용*** 옵션을 선택합니다. 모션 흐림을 통해 애니메이션이 더 부드러워집니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

선택한 후에 다음과 같이 슬라이더를 사용합니다.

- **흐림 효과 길이**: 이 슬라이더를 끌어 단일 프레임(흐림 효과)에 혼합하려는 길이(프레임 수)를 설정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌면 움직이는 타이틀 텍스트 흐림 효과가 더 적용됩니다.
- **흐림 효과 밀도**: 이 슬라이더를 끌어 프레임당 사용된 샘플(타이틀 효과) 수를 설정합니다. 슬라이더를 오른쪽으로 끌면 타이틀 텍스트가 샘플에 추간된 것처럼 적게 흐려져 움직임에 의해 누락된 컨텐트를 보충합니다.

타이틀 텍스트에 모션 추가

모션 탭을 클릭해 타이틀 텍스트에 모션*을 추가하면 화면 전체에서 움직이게 할 수 있습니다. 여러 사전 정의된 모션 경로에서 선택하거나 사용자 지정 타이틀 텍스트 모션을 만들 수 있습니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

모션 경로 템플릿 사용

타이틀 텍스트에 모션을 추가하기 위해 모션 탭에서 요구 사항에 적합한 모션 경로 템플릿을 선택할 수 있습니다. 타이틀 디자이너 키프레임 시간 표시 막대의 위치 트랙에 키프레임을 추가해야 합니다. 이러한 모션 경로 템플릿에는 사전 정의된 모션이 포함되어 있지만 모션을 원하는 대로 설정할 수도 있습니다. 키프레임을 사용한 타이틀 텍스트 모션 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 타이틀 텍스트 모션 사용자 지정 및 타이틀 효과 키프레임 사용을 참조하십시오.

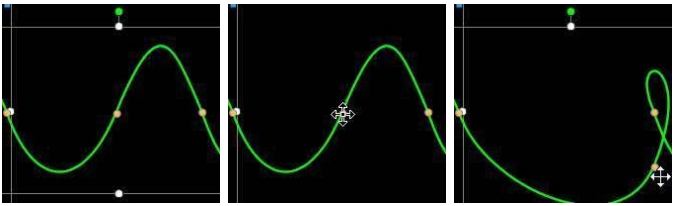
타이틀 텍스트 모션 사용자 지정

타이틀 디자이너가 키프레임을 사용해 타이클 텍스트의 모션을 사용자 지정합니다. 키프레임은 효과의 시작 지점과 종료 지점을 정의하는 비디오의 프레임으로, 이 예에서는 모션에 해당합니다.

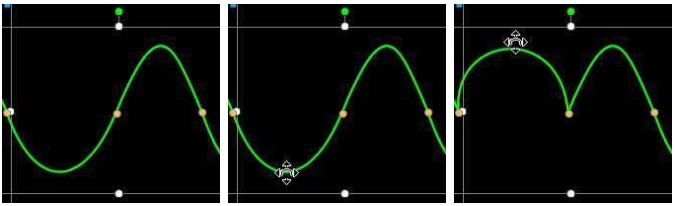
***참고**: 타이틀 텍스트에 애니메이션 효과를 추가한 경우, 이미 모션이 있을 수 있습니다. 그러나 이러한 두 가지 유형의 효과를 결합해 작품에 인상적인 타이틀을 제작할 수 있습니다.*

타이틀 텍스트의 모션을 사용자 지정하려면 다음을 수행하십시오.

- 미리보기 창에서 기존 키프레임을 새 위치로 끌어서 이동합니다. 타이틀 텍스트가 수정된 경로를 따라 이동하여 변경된 키프레임 위치에 도달합니다.



- 경로선을 끌어 타이틀 텍스트가 다음 키프레임에 도달할 때까지 이동할 경로를 변경합니다.



- 플레이어 컨트롤을 사용해 모션 경로에서 위치를 찾은 다음 키프레임 시간 표시 막대의 위치 트랙에 있는 를 클릭해 필요한 경우 새 위치에 새 키프레임을 추가합니다.

타이틀 텍스트 모션 속도 사용자 지정

타이틀 텍스트의 모션 속도를 완벽하게 제어할 수 있습니다. 다음 세 가지 요소가 타이틀 텍스트의 모션 속도를 결정합니다.

***참고**: **개체 설정**의 **속성** 탭에서 키프레임의 타이틀 텍스트 위치를 수동으로 조정하고 점점 가까이/점점 멀리를 사용해 이동을 더욱 매끄럽게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 개체 설정 변경을 참조하십시오.*

시간 표시 막대에서 타이틀 효과의 길이

타이틀 효과 클립의 길이가 길수록 타이틀 텍스트의 모션 역시 느려집니다. 예를 들어, 타이틀 효과 클립이 10초인 경우 타이틀 텍스트가 처음 위치 키프레임에서 마지막 위치 키프레임까지 이동하는 데 10초가 걸립니다.

키프레임 사이의 거리

각 키프레임 사이의 거리도 타이틀 텍스트 모션의 속도에 영향을 줍니다. 각 키프레임 사이의 거리가 길수록 타이틀 텍스트가 다음 키프레임으로 보다 빨리 이동해야 합니다.

키프레임 타임라인

키프레임 시간 표시 막대는 미리보기 창 사이에 위치합니다. 모션 경로 내 각 키프레임은 키프레임 시간 표시 막대 상의 해당 표시를 가집니다.

__참고__: 타이틀 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.



시간 표시 막대 위의 타이틀 효과 클립 길이가 10초라면 해당 키프레임 시간 표시 막대도 10초 길이가 됩니다. 타이틀 텍스트 모션 속도를 증가시키려면 키프레임 마커를 이전 키프레임 마커 근처로 끌어서 이동시킵니다.



사용자 지정 타이틀 텍스트 모션 경로 저장

타이틀 텍스트 경로 수정을 완료한 후에는 나중에 사용할 수 있도록 해당 경로를 저장할 수 있습니다. 모션 경로를 저장하려면  을 클릭해서 사용자 지정 경로로 저장합니다. 그러면 다음 번 해당 경로를 사용할 때 모션 경로 목록에서 선택할 수 있습니다.

타이틀 효과 키프레임 사용

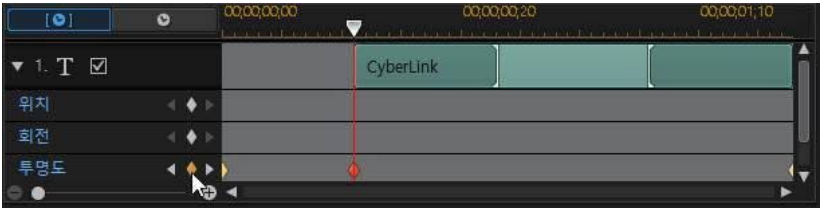
타이틀 효과를 수정할 때 키프레임을 사용해 텍스트 효과의 시작과 끝지점을 지정합니다. 타이틀 디자이너에서 키프레임을 사용해 타이틀 효과의 불투명도, 크기(스케일), 회전, 모션, 위치를 변경할 수 있습니다.

***참고**: 타이틀 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는*  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*

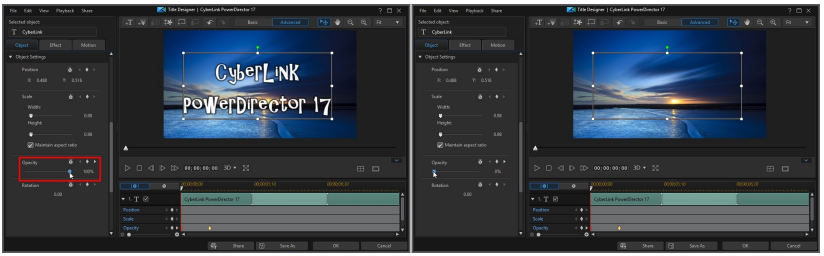
키프레임 추가

시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 플레이어 컨트롤을 사용해 속성을 변경하려는 타이틀 효과 시점을 찾습니다.
2. 변경하려는 텍스트 속성 옆에 있는  를 클릭해 키프레임을 해당 키프레임 트랙에 추가합니다.

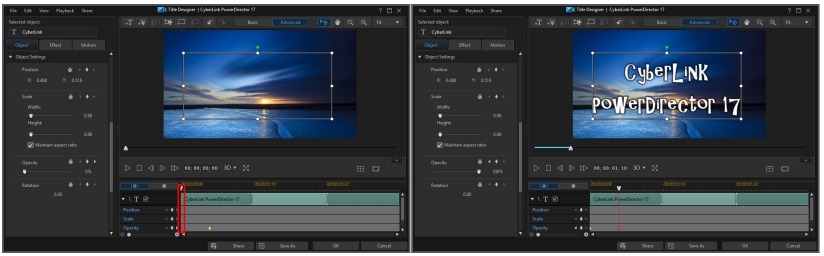


3. 타이틀 디자이너 기능을 사용해 현재 키프레임에 필요한 타이틀 효과 속성을 수정합니다. 이 예에서는 클립 시작 부분에서 타이틀 효과의 불투명도를 수정합니다.



__참고__: 불투명도가 변경될 때 상기 내용에 주의하십시오. 키 프레임이 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치에 자동으로 추가됩니다.

미리보기할 경우, 처음 키프레임에서 타이틀 효과가 완전히 투명하고 그 후에 두 번째 키프레임에 재생 슬라이더가 도달하는 시간 동안 지정한 불투명도가 될 때까지 천천히 더 불투명해집니다.



키프레임을 더 추가하거나 마지막 키프레임 속성을 변경하지 않는 한 재생 슬라이더가 마지막 키프레임에 도달할 때까지 이 불투명도가 유지됩니다.

__참고__: 또한 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 __이전 키 프레임 중복__ 또는 __다음 키 프레임 중복__를 선택해 키프레임 속성을 수정할 수 있습니다. 이렇게 하면 지정한 키프레임의 속성이 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 키프레임에 복사됩니다.

4. 키프레임을 이용해 타이틀 효과의 속성을 수정해서 비디오 작품에 원하는 효과를 만들려면 이 단계를 반복합니다.

키프레임 수정 및 제거

키프레임을 선택하고 타이틀 효과의 개체 속성을 변경하거나 키프레임 시간 표시 막대의 다른 위치로 끌어 놓으면 언제든 키프레임을 수정할 수 있습니다.

키프레임을 제거하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임을 선택한 다음  를 클릭합니다.

타이틀 템플릿 저장 및 공유하기

타이틀 템플릿을 수정한 후에는 나중에 사용하기 위해서 타이틀 효과 라이브러리에 저장하거나 다른 사람과 공유하기 위해 DirectorZone에 업로드하거나 CyberLink 클라우드* 에 백업할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 타이틀 템플릿 공유 및 백업을 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿을 새 템플릿으로 타이틀 룸에 저장합니다.
- **확인**을 클릭하면 새 템플릿을 타이틀 룸에 저장합니다.

타이틀 템플릿 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 템플릿을 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다. CyberLink 클라우드 서비스를 이용할 경우 CyberLink 클라우드에 템플릿을 저장해서 모든 사용자 지정 템플릿을 백업할 수 있습니다.

타이틀 템플릿을 공유하고 백업하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하십시오.

- 타이틀 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.

- 라이브러리에서 타이틀 템플릿을 선택한 다음  를 클릭합니다.

2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.
   - **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
   - **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
   - **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
   - **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

   ***참고**: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.*
   - **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
   - **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.
4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.
5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

장 14:

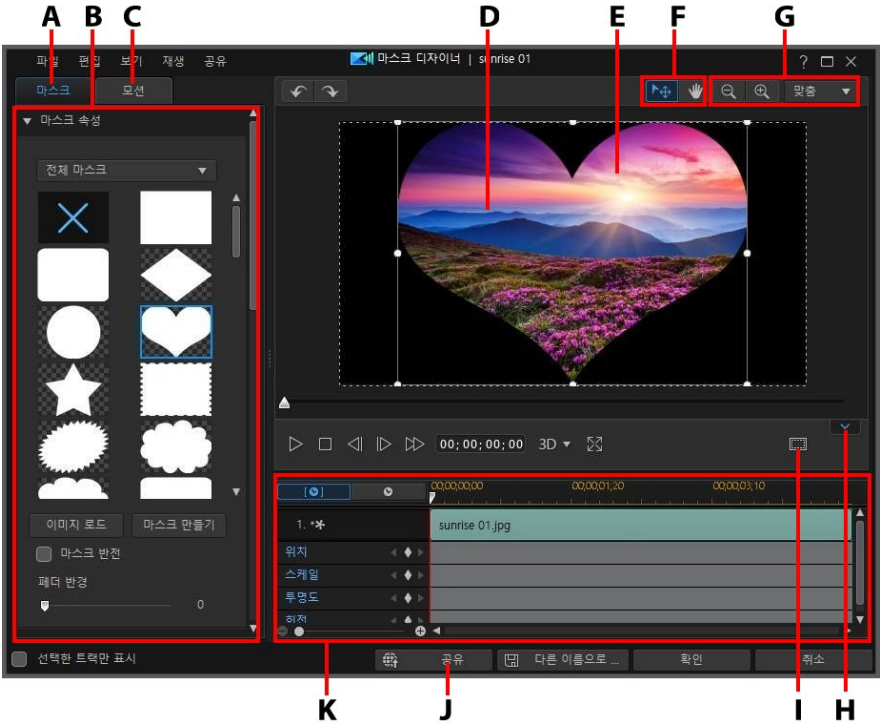
마스크 디자이너에서 사용자 지정 마스크 만들기

마스크 디자이너에서는 시간 표시 막대의 미디어 클립에 직접 추가되는 맞춤형 마스크를 제작할 수 있습니다. 마스크로 비디오 이미지의 일부를 숨기고 원하는 미디어 클립의 부분만 표시할 수 있습니다.

***참고**: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 사용자 지정 마스크 생성 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 기능 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.*

마스크 디자이너*를 열려면 **편집** 모듈의 타임라인에서 타이틀 미디어 클립을 선택한 다음 **디자이너 > 마스크 디자이너**를 선택합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*



A - 마스크 속성 탭, B - 마스크 속성, C - 모션 탭, D - 마스크할 미디어 클립/비디오, E - 마스트, F - 모드 선택, G - 확대/축소 도구, H - 키프레임 타임라인 표시/숨기기, I - TV 안전 지대/눈금선, J - DirectorZone 에서 공유, K - 마스크 키프레임 타임라인

마스크 디자이너에서 마스크 설정을 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. 변경 내용이 선택한 미디어 클립에 적용되고 비디오 시간 표시 막대에서 업데이트됩니다. 마스크를 추가로 편집하려면 시간 표시 막대에서 해당 미디어 클립을 다시 선택한 다음, **디자이너 > 마스크 디자이너**를 선택해서 마스트 디자이너로 다시 들어가면 됩니다.

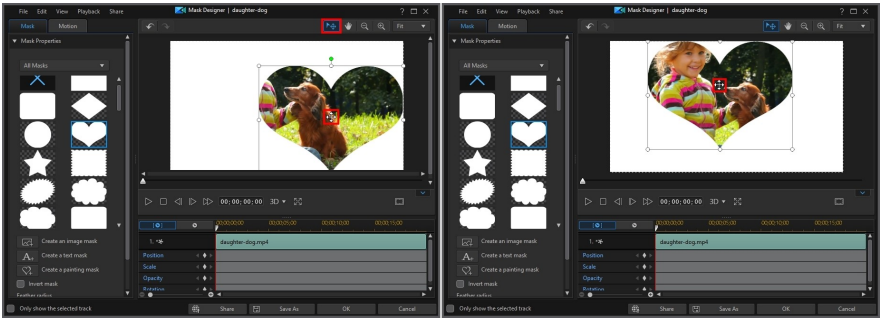
모드 선택과 확대/축소 도구

마스크 디자이너에서 마스크를 수정할 때 보조 도구로 모드 선택과 확대/축소 도구를 사용합니다.

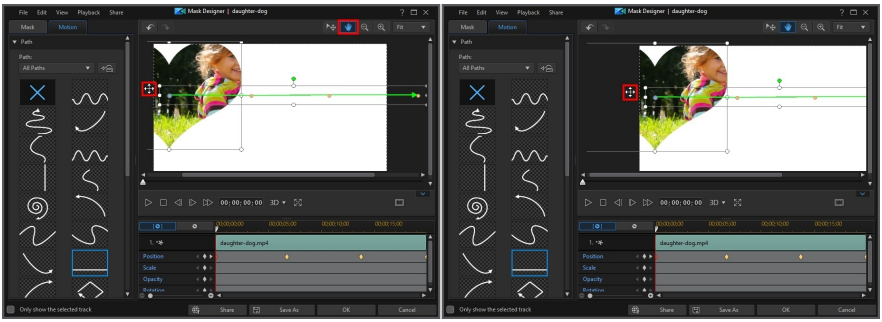
***참고**: 마스크 디자이너에서 마스크를 수정할 때, 플레이어 컨트롤을 사용해 미리보기하고  을 클릭해 비디오를 전체 화면으로 미리보기합니다. 또는 미리보기 창을 더 크게 보기 위해  을 클릭해서 키프레임 시간 표시 막대를 숨길 수도 있습니다.*

모드 선택

마스크 디자이너에 두 가지 선택 모드가 있습니다.  단추를 클릭하면 마스크 선택이 활성화됩니다. 선택한 경우, 마스크를 자유롭게 클릭하고 비디오 프레임의 여러 영역으로 이동할 수 있습니다.



 단추를 클릭하면 모드가 활성화되어 보기를 마스크 디자이너로 끌어 놓을 수 있습니다. 이 모드는 특히 모션을 포함한 마스크를 시작 화면 미디어에 적용할 때 좋습니다.



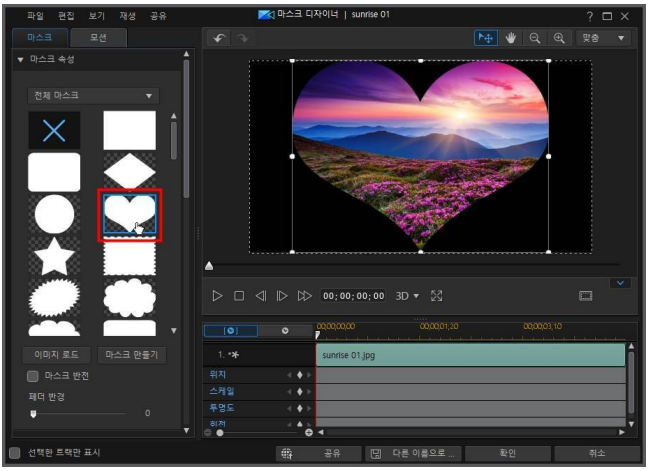
확대/축소 도구

마스크를 수정할 때 확대/축소 도구  와  을 사용해 미리보기 창을 확대하고 축소합니다. 또는 드롭 다운 목록에서 뷰어 줌 양을 선택해 마스크 미리보기 크기를 설정할 수 있습니다. **화면에 맞추기**를 선택하면 마스크 크기를 재조정해서 마스크 디자이너 뷰어 창에 맞춰집니다.

***참고**: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 스크롤 휠을 사용해 마스크를 확대하거나 축소할 수 있습니다.*

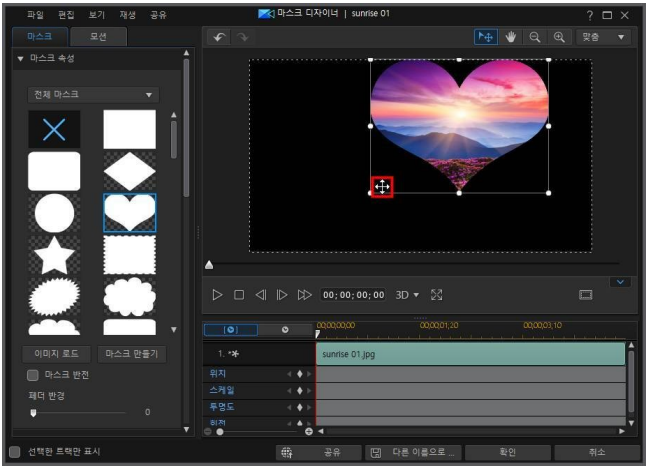
마스크 선택

마스크 탭을 클릭한 다음, 마스크 속성에서 마스크를선택하여 시간 표시 막대에서 선택한 미디어 클립의 부분과 중첩시킵니다.

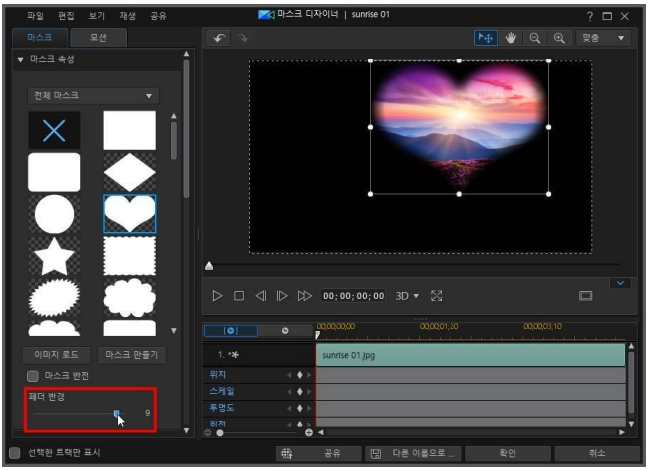


필요에 따라 마스크 모서리를 클릭하고 끌어서 마스크를 이동하고 크기를 조절합니다. 자세한 내용은 마스크 크기 및 위치 수정을 참조하십시오.

마스크 섬네일에서 흰색에 해당하는 영역은 투명한 마스크 부분입니다. 그러나 **마스크 반전** 옵션을 선택하여 마스크되는 미디어 부분을 반전시킬 수 있습니다.



마스크 가장자리의 부드럽기를 조정하려면 **페더 반경** 슬라이더를 사용합니다.

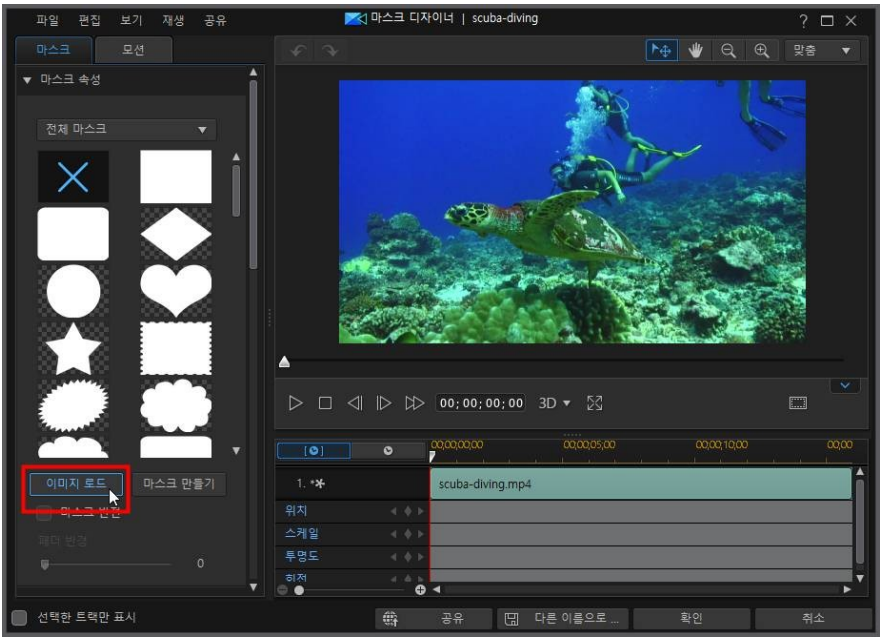


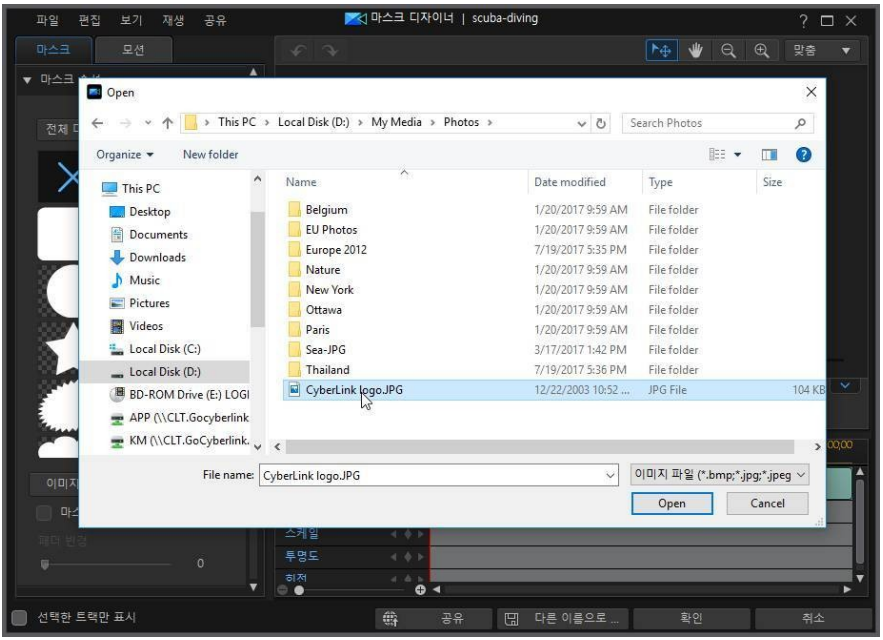
사용자 지정 마스크 만들기

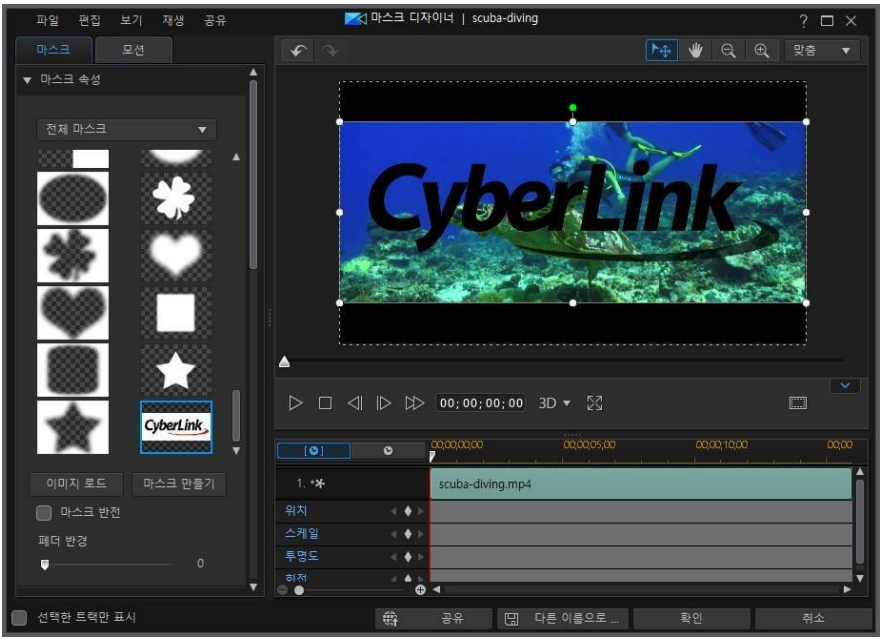
마스크 디자이너에서 자체 이미지를 가져와 사용자 지정 마스크를 만들 수 있습니다. 또한 타이틀 텍스트와 이미지를 사용하여 마스크 구성자에서 텍스트 마스크를 생성하고, 브러시 마스크 디자이너에서 마스크를 페인팅할 수도 있습니다.

이미지 마스크 만들기

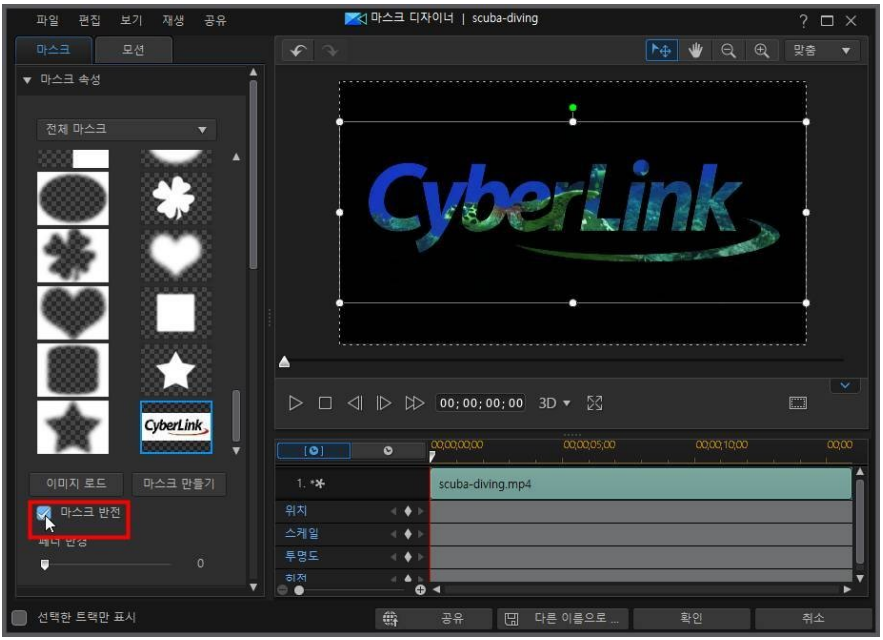
가져온 이미지를 사용하여 마스크를 만들려면 **마스크** 탭의 마스크 속성 섹션에서  단추를 클릭한 다음, 컴퓨터의 하드 드라이브에서 이미지를 가져옵니다.


파일
편집
보기
재생
공유
마스크 디자이너 | scuba-diving
마스크
모션
맞춤
마스크 속성
전체 마스크
이미지 로드
마스크 만들기
00;00;00;00
3D
scuba-diving.mp4
위치
스케일
투명도
선택한 트랙만 표시
공유
다른 이름으로 ...
확인
취소


파일 편집 보기 재생 공유
마스크 디자이너 | scuba-diving
마스크
모션
맞춤
Open
This PC › Local Disk (D:) › My Media › Photos ›
Search Photos
Organize
New folder
This PC
Desktop
Documents
Downloads
Music
Pictures
Videos
Local Disk (C:)
Local Disk (D:)
BD-ROM Drive (E:) LOGI
APP (\\CLT.Gocyberlink
KM (\\CLT.GoCyberlink.
Name
Date modified
Type
Size
Belgium 1/20/2017 9:59 AM File folder
EU Photos 1/20/2017 9:59 AM File folder
Europe 2012 7/19/2017 5:35 PM File folder
Nature 1/20/2017 9:59 AM File folder
New York 1/20/2017 9:59 AM File folder
Ottawa 1/20/2017 9:59 AM File folder
Paris 1/20/2017 9:59 AM File folder
Sea-JPG 3/17/2017 1:42 PM File folder
Thailand 7/19/2017 5:36 PM File folder
CyberLink logo.JPG 12/22/2003 10:52 ... JPG File 104 KB
File name: CyberLink logo.JPG
이미지 파일 (*.bmp;*.jpg;*.jpeg
Open
Cancel
스케일
투명도
히전
선택한 트랙만 표시
공유
다른 이름으로 ...
확인
취소

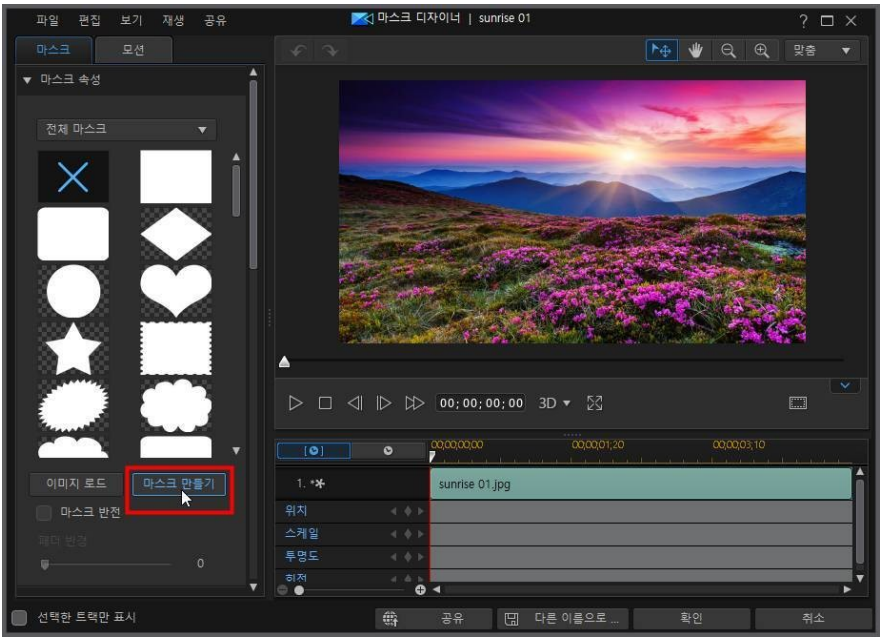


마스크 템플릿에서는 기본적으로 가져온 이미지에서 더 밝은 부분이 투명하게 됩니다. 가져온 후, 속성과 마스크 개체를 변경하여 요구 사항에 맞게 설정합니다.

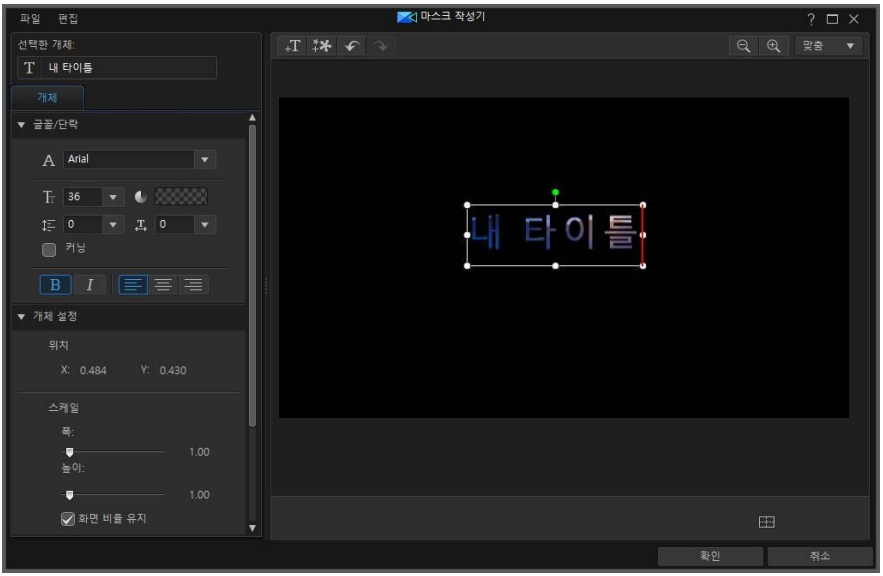


마스크 구성자에서 텍스트 마스크 만들기

마스크 탭의 마스크 속성 섹션에서  단추를 클릭하면



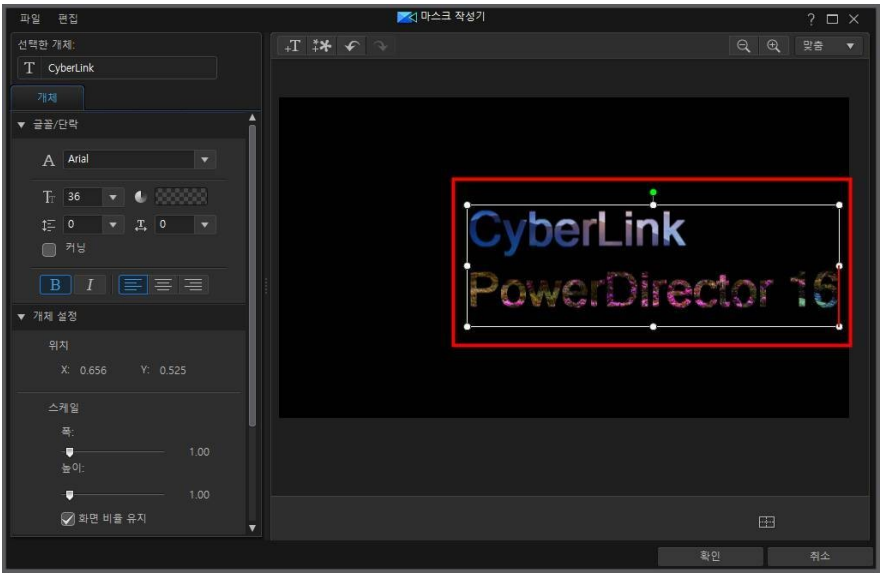
타이틀 텍스트와 이미지를 사용하여 사용자 지정 마스크를 만들 수 있는 마스크 구성자가 열립니다.



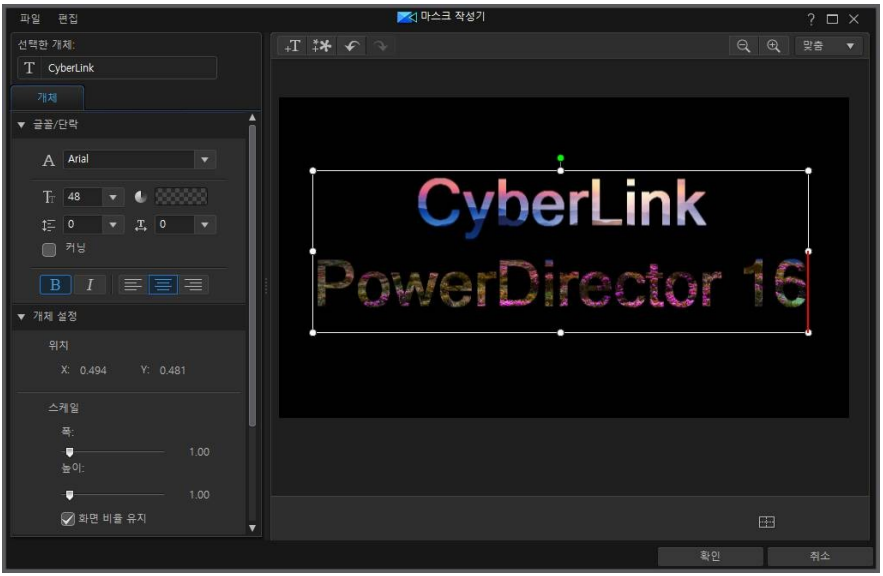
타이틀 텍스트 편집

타이틀 텍스트 개체를 클릭한 다음, 사용자 지정 마스크에 사용할 텍스트를 입력합니다.

***참고**: 필요하면*  *단추를 클릭하고 미리보기 창을 클릭하여 원하는 위치에 타이틀 텍스트 상자를 추가하여 마스크에 둘 이상의 타이틀 텍스트 개체를 추가할 수 있습니다.*



글꼴 유형 옵션을 사용하여 선택한 타이틀 텍스트의 글꼴 유형과 크기를 설정합니다. 또한 텍스트 상자에서 글꼴 색상, 굵게, 기울임꼴 텍스트를 지정하고 줄간격과 텍스트 간격을 변경하고 텍스트 정렬 방식을 설정할 수 있습니다. 사용 중인 글꼴 유형이 지원하는 경우 **커닝** 확인란을 선택해 타이틀 텍스트의 문자 간 간격을 줄일 수 있습니다.


파일
편집
마스크 작성기
선택한 개체:
CyberLink
개체
글꼴/단락
Arial
48
0
0
커닝
개체 설정
위치
X: 0.494
Y: 0.481
스케일
폭:
1.00
높이:
1.00
화면 비율 유지
맞춤
CyberLink
PowerDirector 16
확인
취소

마스크 개체 속성

개체 설정 섹션에서 마스크의 일부 기본 속성을 변경할 수 있습니다. **위치** 섹션에서, 비디오 프레임에서의 마스크 위치를 수동으로 설정하고, **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용해 마스크 중간의 정밀한 위치를 설정할 수 있습니다.

참고: CyberLink PowerDirector가 마스크 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500 입니다.

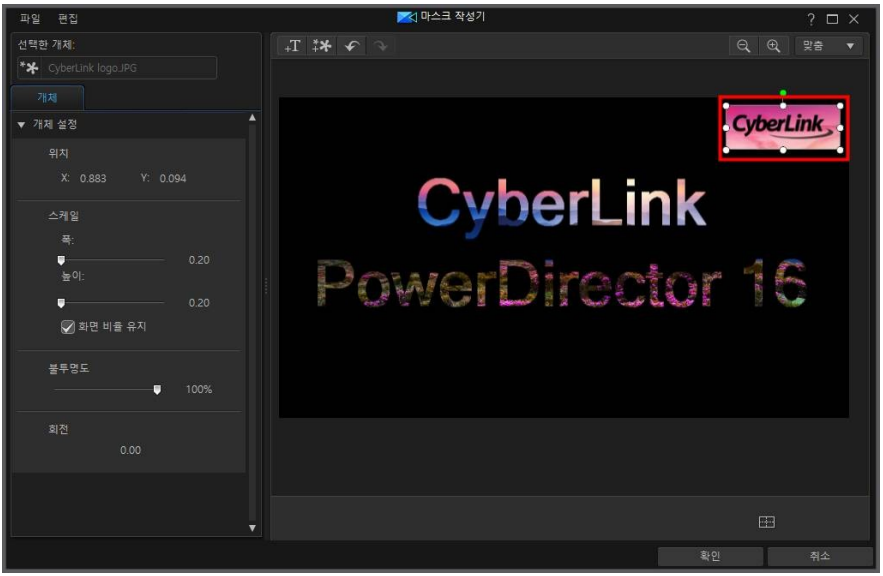
마스크의 크기를 변경하려면 **스케일** 슬라이더를 사용하고, 덜 투명하게 만들려면 **불투명도**를 사용합니다.

*참고: 마스크를 이동하거나 크기를 조정할 때 화면 비율이 변하지 않도록 하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택하십시오. 마스크 형태를 변경하거나 화면 비율을 바꾸려면 이 옵션을 선택 해제합니다.*

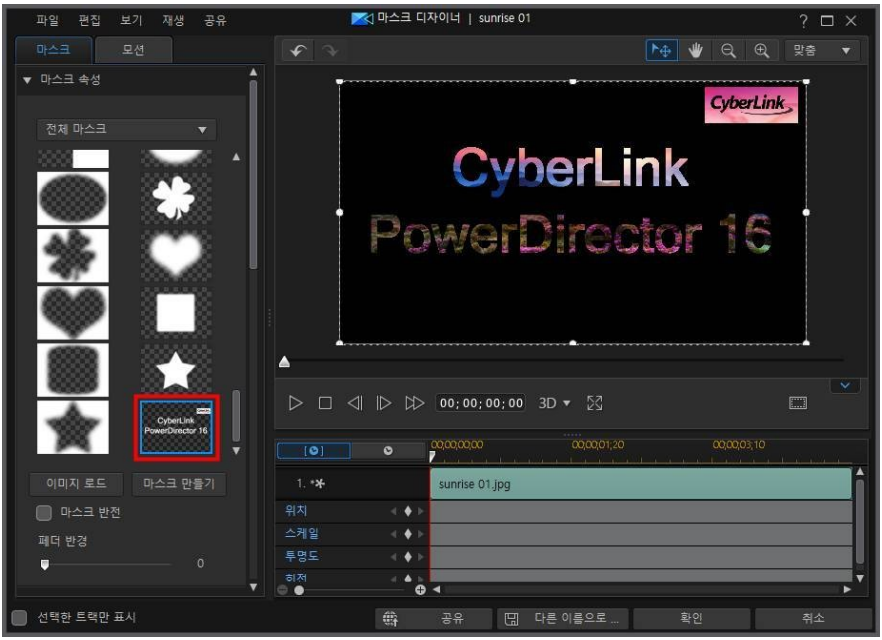
마스크를 회전하려면 제공된 필드에 **회전** 각도를 입력합니다.

이미지 가져오기

마스크 구성자에서  단추를 클릭해서도 사용자 지정 마스크에 사용할 이미지를 가져올 수 있습니다. 가져온 후에는 가져온 이미지에서 더 밝은 부분이 투명하게 됩니다.



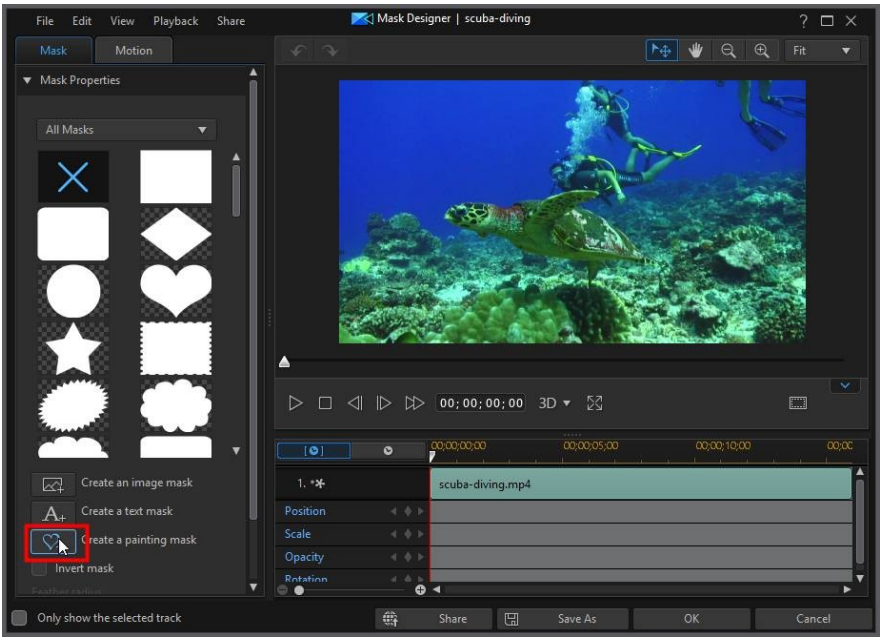
마스크 생성이 완료되면 **확인**을 클릭하여 마스크 구성자를 닫습니다. 변경 내용이 저장되고 새로운 마스크를 마스크 디자이너의 마스크 속성에서 사용할 수 있습니다.



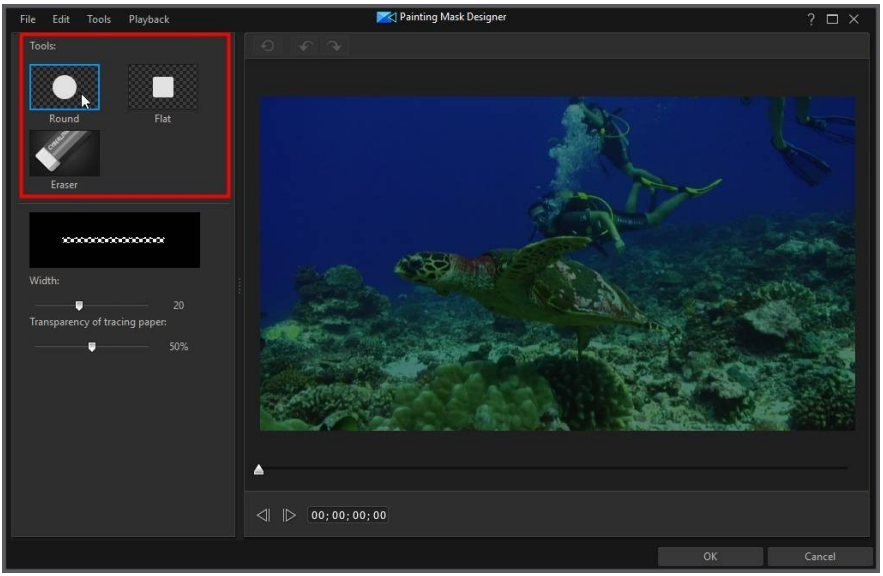
사용자 지정 마스크를 추가로 편집하려면 해당 섬네일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음, **수정**을 선택해 마스크 구성자로 다시 들어갑니다.

사용자 지정 브러시 마스크 만들기

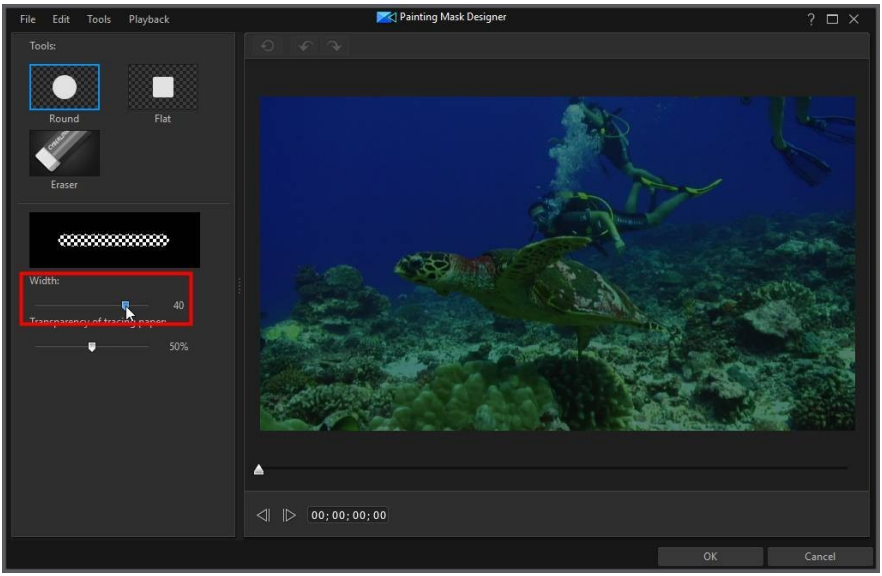
사용자 지정 브러시 마스크를 만들려면, **마스크** 탭의 마스크 속성 섹션에서  단추를 클릭합니다.



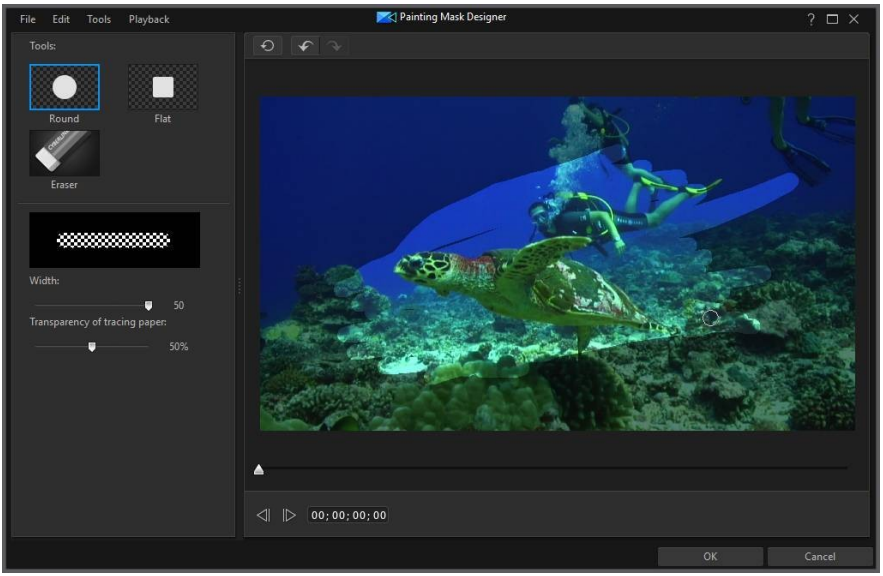
브러시 마스크 디자이너에서, 먼저 사용자 지정 마스크를 브러시하는 데 사용할 도구를 선택한 다음,



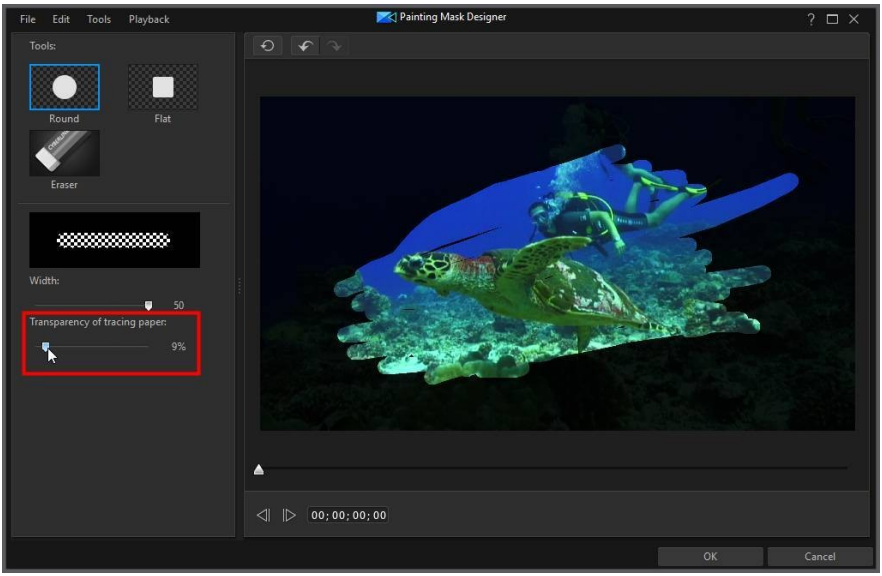
브러시 라인의 폭을 설정합니다.



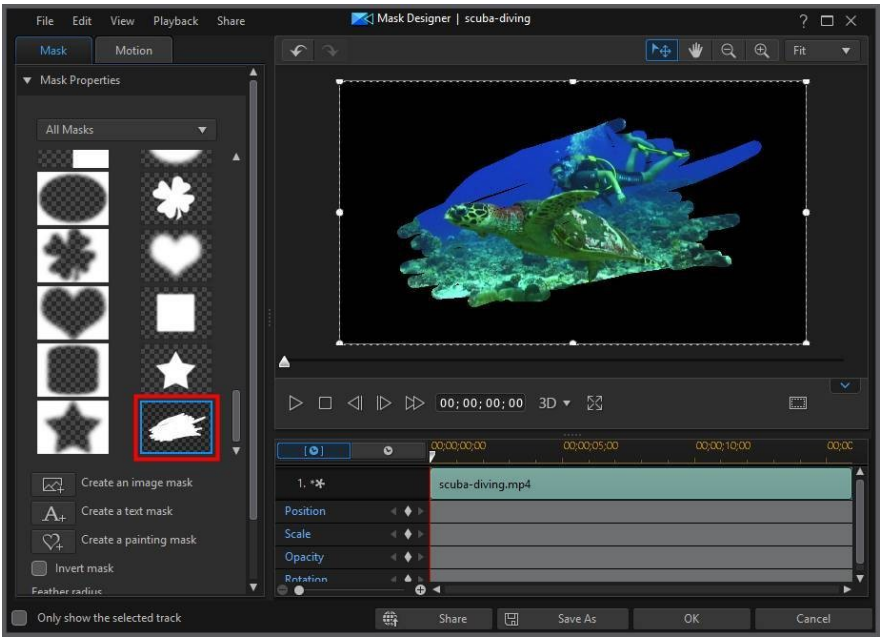
필요에 따라, 미리보기 창에서 브러시를 사용해 마스크된 영역을 제거합니다(즉, 투명하게 만들기).



***참고**: 필요한 경우, 배경 비디오에 적용된 트레이싱 용지의 투명도를 조절할 수 있습니다. 트레이싱 용지는 필요한 경우 사용자가 브러시하는 동안 도움을 줍니다.*



사용자 지정 브러시 마스크 생성이 완료되면 **확인**을 클릭하여 브러시 마스크 디자이너를 닫습니다. 변경 내용이 저장되고 새로운 마스크를 마스크 디자이너의 마스크 속성에서 사용할 수 있습니다.



마스크 크기 및 위치 수정

마스크의 크기, 위치 및 방향을 변경할 수 있습니다. 크기 조절 옵션은 제한이 없습니다. 마스크를 미니어처 크기로 줄이거나 원하는 만큼 확대할 수 있습니다.

참고**: 비디오 이미지에 마스크를 정밀하게 배치하기 위해TV 안전 지대와 눈금선을 사용하려면*  *을 클릭합니다. 마스크를 비디오 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞추려면* ***스냅 투 레퍼런스 라인*을 선택합니다.*

마스크 크기, 위치, 방향을 수정하려면 다음을 수행하십시오.

- 마스크의 모서리나 변을 클릭한 다음 끌어서 이동합니다.

참고**: 마스크 개체 설정의* ***마스크 스케일 *섹션에서* ***화면 비율 유지*** *옵션의 선택을 취소하고 보다 자유롭게 마스크의 크기를 조정할 수 있습니다.*

- 마스크를 클릭한 다음 새 위치로 끌어서 이동합니다.
- 마스크 위의  을 클릭하고 오른쪽이나 왼쪽으로 끌어 방향을 변경합니다.

- 모서리에 있는 파란색 노드를 클릭하고 끌어서 모양을 변경합니다. 자세한 내용은 미디어 형태 변경 참조.

***참고**: 키프레임을 사용해 마스크의 크기와 형태를 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 마스크 키프레임 사용을 참조하십시오.*

마스크 개체 설정 수정

마스크 탭에서 **개체 설정** 섹션을 클릭하여 마스크의 일부 기본 속성을 변경할 수 있습니다.

***참고**: 마스크의 개체 설정을 변경하는 동안, **선택한 트랙만 표시** 옵션을 선택해 변경 중에 미리보기 창에 표시될 수 있는 다른 미디어를 숨길 수 있습니다.*

마스크 위치 섹션에서, 비디오 프레임에서의 마스크 위치를 수동으로 설정하고, **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용해 마스크 중간의 정밀한 위치를 설정할 수 있습니다. 키프레임과 함께 사용할 경우, 마스크의 모션을 수동으로 만들 수 있습니다.

***참고**: CyberLink PowerDirector가 마스크 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 비디오 프레임의 중앙 위치는 0.500, 0.500 입니다. **모션** 탭에서 마스크의 위치와 모션을 보다 쉽게 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 마스크에 모션 추가를 참조하십시오.*

마스크에 대한 모션을 만드는 경우, 키프레임을 추가해 비디오 이미지에서 (**마스크 위치**)가 나타날 위치를 표시합니다. 모션을 만들기 위해 CyberLink PowerDirector가 지정된 시간(키프레임)에 마스크가 원하는 위치에 오도록 합니다.

마스크의 크기를 변경하려면 **마스크 스케일** 슬라이더를 사용하고, 더 투명하게 만들려면 **마스크 불투명도**를 사용합니다.

***참고**: 마스크를 이동하거나 크기를 조정할 때 화면 비율이 변하지 않도록 하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택하십시오. 마스크 형태를 변경하거나 화면 비율을 바꾸려면 이 옵션을 선택 해제합니다.*

마스크를 회전하려면 제공된 필드에 **회전** 각도를 입력합니다.

***참고**: 키프레임을 사용해서 각 개체 설정을 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 PiP 키프레임 사용을 참조하십시오.*

점점 가까이/점점 멀리

서로 다른 프레임에서 **마스크 위치**, **마스크 스케일** 또는 **회전** 개체 설정을 변경하여 마스크의 모션을 생성하면 프레임 간을 이동하고 크기가 변경되거나 비디오 프레임 내에서 회전할 때 속도가 빨라지거나 느려지기 때문에 마스크가 갑자기 움직이는 것처럼 보일 수 있습니다. 움직임을 매끄럽게 보이게 하기 위해 점점 가까이/점점 멀리 옵션을 사용할 수 있습니다. 키프레임에 들어갈 때 마스크의 속도를 낮추려면 **점점 가까이**를 선택합니다. 키프레임의 속도를 점진적으로 높이려면 **점점 멀리**를 선택합니다.

마스크에 모션 추가

모션 탭을 클릭해 마스크에 모션*을 추가하면 화면 전체에서 움직이게 할 수 있습니다. 여러 사전 정의된 모션 경로에서 선택하거나 사용자 지정 모션을 만들 수 있습니다. 또는 마스크에 회전 효과를 추가할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

모션 경로 템플릿 사용

마스크에 모션을 추가하기 위해 모션 탭에서 요구 사항에 적합한 모션 경로 템플릿을 선택할 수 있습니다. 마스크 디자이너 키프레임 시간 표시 막대의 위치 트랙에 키프레임을 추가해야 합니다. 이러한 모션 경로 템플릿에는 사전 정의된 모션이 포함되어 있지만 모션을 원하는 대로 설정할 수도 있습니다. 키프레임을 사용한 마스크 모션 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 마스크 모션 사용자 지정 및 마스크 키프레임 사용을 참조하십시오.

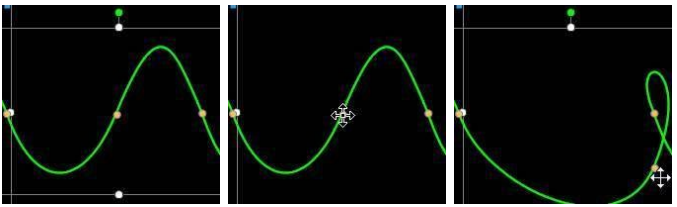
마스크 모션 사용자 지정

마스크 디자이너가 키프레임을 사용해 마스크의 모션을 사용자 지정합니다. 키프레임은 효과의 시작 지점과 종료 지점을 정의하는 비디오의 프레임으로, 이 예에서는 모션에 해당합니다.

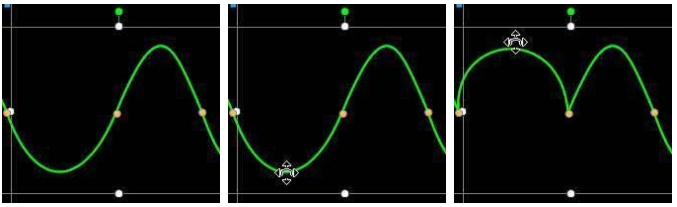
***참고**: 일부 마스크에는 이미 사전 정의된 모션이 적용되어 있습니다.*

마스크의 모션을 사용자 지정하려면 다음을 수행하십시오.

- 미리보기 창에서 기존 키프레임을 새 위치로 끌어서 이동합니다. 마스크가 수정된 경로를 따라 이동하여 변경된 키프레임 위치에 도달합니다.



- 경로선을 끌어 마스크가 다음 키프레임에 도달할 때까지 이동할 경로를 변경합니다.



- 플레이어 컨트롤을 사용해 모션 경로에서 위치를 찾은 다음 키프레임 시간 표시 막대의 위치 트랙에 있는 를 클릭해 필요한 경우 새 위치에 새 키프레임을 추가합니다.

마스크 모션의 속도 사용자 지정

마스크의 모션 속도를 완벽하게 제어할 수 있습니다. 다음 세 가지 요소가 마스크의 모션 속도를 결정합니다.

__참고__: __개체 설정__의 __속성__ 탭에서 키프레임의 마스크 위치를 수동으로 조정하고 점점 가까이/점점 멀리를 사용해 이동을 더욱 매끄럽게 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 개체 설정 변경을 참조하십시오.

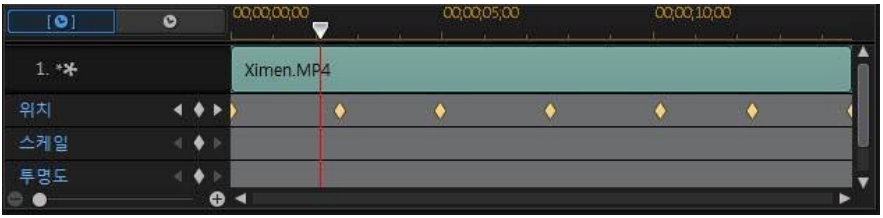
키프레임 사이의 거리

각 키프레임 사이의 거리는 마스크 모션의 속도에 영향을 줍니다. 각 키프레임 사이의 거리가 길수록 마스크가 다음 키프레임으로 보다 빨리 이동해야 합니다.

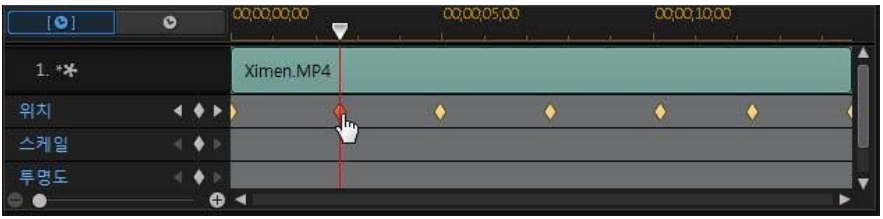
키프레임 타임라인

키프레임 시간 표시 막대는 미리보기 창 사이에 위치합니다. 모션 경로 내 각 키프레임은 키프레임 시간 표시 막대 상의 해당 표시를 가집니다.

***참고**: 마스크 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는*  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*



시간 표시 막대에서 선택한 미디어 클립 길이가 10초라면 해당 키프레임 시간 표시 막대도 10초 길이가 됩니다. 마스크의 모션 속도를 증가시키려면 키프레임 표시를 이전 키프레임 표시와 더 가까운 위치로 끌어서 이동합니다.



사용자 지정 마스크 모션 경로 저장

마스크 모션 경로 수정을 완료한 후에는 나중에 사용할 수 있도록 해당 경로를 저장할 수 있습니다. 모션 경로를 저장하려면  을 클릭해서 사용자 지정 경로로 저장합니다. 그러면 다음 번 해당 경로를 사용할 때 모션 경로 목록에서 선택할 수 있습니다.

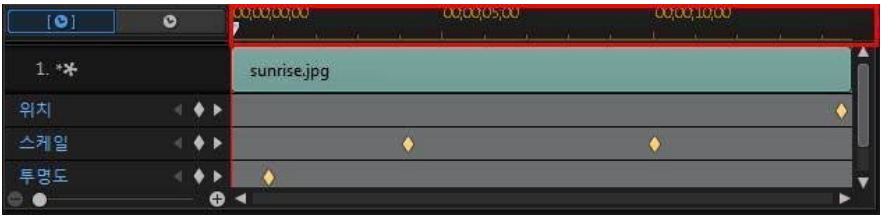
마스크 키프레임 사용

마스크를 수정할 때 키프레임을 사용해 사용자 지정한 효과의 시작 지점과 종료 지점을 지정합니다. 마스크 디자이너에서 키프레임을 사용해 마스크의 위치, 크기(마스크 스케일), 불투명도, 회전 및 모션을 변경할 수 있습니다.

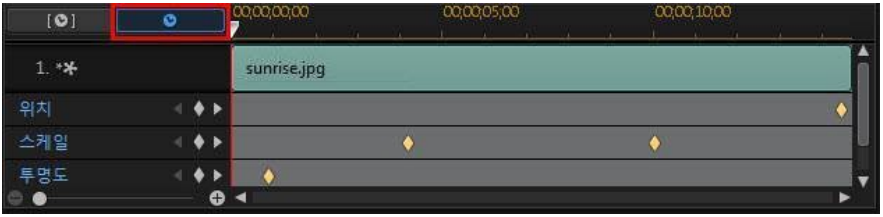
키프레임 타임라인

마스크를 마스크 디자이너에서 열면 각 마스크의 사용자 지정 키프레임 시간 표시 막대가 생성됩니다. 아래 예에서, 프로젝트 시간 표시 막대에서 선택한 미디어 클립 길이가 10초이기 때문에 키프레임 시간 표시 막대 역시 10초가 됩니다.

__참고__: 마스크 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*



동영상 시간 표시 막대를 보려면  단추를 클릭합니다.



키프레임 시간 표시 막대를 통해 각 키프레임을 정교하게 배치해서 동영상 작품에 적용된 효과의 시간을 맞출 수 있습니다.

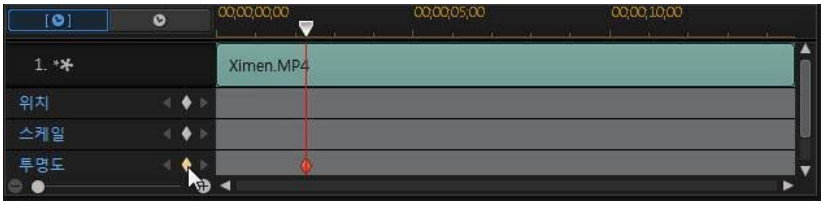
키프레임 추가

시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

__참고__: 마스크 디자이너에서 키프레임 시간 표시 막대를 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  *단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.*

1. 플레이어 컨트롤을 사용해 마스크의 속성을 변경하려는 미디어 클립 시점을 찾습니다.

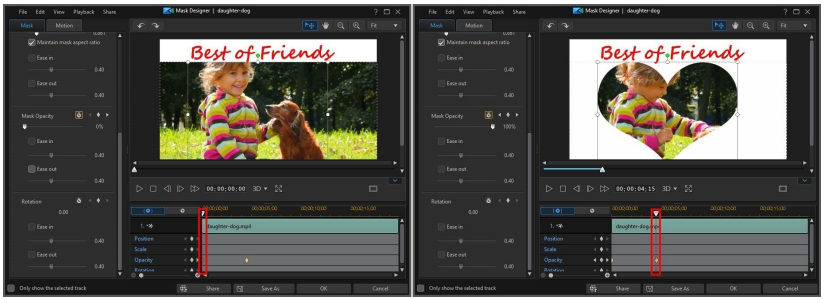
2. 변경하려는 속성 옆에 있는 를 클릭해 키프레임을 해당 키프레임 트랙에 추가합니다.



3. 마스크 기능을 사용해 현재 키프레임에 필요한 효과 속성을 수정합니다. 이 예에서는 미디어 클립 시작 부분에서 마스크의 불투명도를 수정합니다.

***참고**: 불투명도가 변경될 때 상기 내용에 주의하십시오. 키 프레임이 현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치에 자동으로 추가됩니다.*

미리보기할 경우, 처음 키프레임에서 마스크가 완전히 투명하고 그 후에 두 번째 키프레임에 재생 슬라이더가 도달하는 시간 동안 지정한 불투명도가 될 때까지 천천히 더 불투명해집니다.



키프레임을 더 추가하거나 마지막 키프레임 속성을 변경하지 않는 한 재생 슬라이더가 마지막 키프레임에 도달할 때까지 이 불투명도가 유지됩니다.

***참고**: 또한 키프레임을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **이전 키 프레임 중복** 또는 **다음 키 프레임 중복**를 선택해 키프레임 속성을 수정할 수 있습니다. 이렇게 하면 지정한 키프레임의 속성이 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 키프레임에 복사됩니다.*

4. 키프레임을 이용해 비디오 작품에 원하는 효과를 만들려면 이 단계를 반복해서 마스크 속성과 모션을 수정합니다.

키프레임 수정 및 제거

키프레임을 선택하고 마스크 속성을 변경하거나 키프레임 시간 표시 막대의 다른 위치로 끌어 놓으면 언제든 키프레임을 수정할 수 있습니다.

키프레임을 제거하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임을 선택한 다음 를 클릭합니다.

마스크 저장 및 공유

마스크 수정/사용자 지정을 완료한 후, 나중에 사용하기 위해 마스크 라이브러리에 저장할 수 있습니다. 또는 DirectorZone에 마스크의 PiP 부분을 공유하거나 CyberLink 클라우드*에 백업할 수 있습니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 마스크의 PiP 부분이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 PiP 개체 저장 및 공유를 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 마스크를 마스크 디자이너 마스크 라이브러리에 새 마스크로 저장합니다.

***참고**: 시간 표시 막대에서 비디오 클립을 선택한 후 생성한 마스크는 저장하거나 공유할 수 없습니다. 이미지 배경으로 생성한 마스크만 저장하고 공유할 수 있습니다.*

장 15:

전환 사용

편집 모듈에서  단추를 클릭하면 전환 룸을 열어 전환 라이브러리를 비디오 작품에서 이미지와 비디오 클립 또는 그 사이에 사용할 수 있습니다. 또한 음성 또는 음악 트랙이나 오디오 트랙에 있는 두 오디오 클립 사이에 오디오 전환을 사용할 수도 있습니다.

__참고__: 타임라인 모드에서는 프로그램의 모든 기능을 사용할 수 있기 때문에 이 섹션에서는 타임라인 모드에서의 전환 사용 절차에 대해 설명합니다. 스토리보드 모드의 사용을 선호하는 데 설명된 기능 중 하나를 사용할 수 없는 경우에는 키보드에서 Tab 키를 눌러 타임라인 모드로 전환할 수 있습니다.

장면 전환을 사용하면 프로젝트에서 미디어가 나타나고 사라지는 방식을 비롯하여 한 클립에서 다음 클립으로 바뀌거나 전환하는 방식을 제어할 수 있습니다. 트랙에 있는 단일 클립이나 두 클립 사이에 전환을 추가할 수 있습니다.

단일 클립에 장면 전환 효과 추가

단일 클립에 장면 전환 효과를 추가하여 작품에서 클립이 나타나거나 사라지는 방식을 제어할 수 있습니다. 예를 들어, PiP 비디오(이미지, 비디오 클립, 컬러 보드, PiP 개체, 손그림 개체, 타이틀 효과, 입자 효과 포함)에 전환 효과를 추가하고 최종 비디오에 나타나는 모양을 완벽하게 제어할 수 있습니다.

__참고__: __편집__ 사용 환경 설정 탭에서 시간 표시 막대에 추가한 전환 효과의 기본 동작과 지속 시간을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 편집 사용 환경 설정 참조.

단일 클립에 전환 효과를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. **편집** 모듈에서  을 클릭하여 전환 룸을 엽니다.
2. 전환 효과를 선택한 다음, 비디오 트랙에 있는 클립의 시작(접두 전환) 또는 종료(접미 전환) 지점으로 끌어다 놓습니다.
3. 전환 길이를 변경하려면 **길이** 단추를 클릭하거나 시작/끝지점을 클릭하고 클립 안으로 끌어놓습니다.

접두 전환


00;00;50;00
00;01;00;0
Nature
Nature
00;00;50;00
00;01;00;0
Nature
Nature
00;00;50;00
00;01;00;0
Nature
Nature

접미 전환



__참고__: 를 클릭하고 __비디오에 무작위 전환 모두 적용__ 또는 __비디오에 페이드 전환 모두 적용__을 선택한 후에 원하는 전환 동작을 선택해서 시간 표시 막대에 있는 모든 비디오, 이미지, 효과 클립에 한 번에 전환 효과를 추가할 수 있습니다. 또한 __오디오에 무작위 오디오 전환 모두 적용__을 선택해서 모든 오디오 클립에 전환 효과를 추가할 수도 있습니다.

두 클립 사이에 전환 효과 추가

또한 비디오 트랙의 두 이미지와 비디오 클립 사이, 또는 모든 오디오 관련(오디오, 음성, 음악 등) 트랙의 두 오디오 클립 사이에 전환 효과를 추가할 수도 있습니다. 두 클립 사이에 전환 효과를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. **편집** 모듈에서 을 클릭하여 전환 룸을 엽니다.
2. 장면 전환 효과를 선택한 다음 트랙에 있는 두 클립 사이로 끌어서 이동합니다.

3. 전환 길이를 변경하려면 **길이** 단추를 클릭하거나 시작/끝지점을 클릭하고 클립 안으로 끌어놓습니다.



***참고**:  를 클릭하고 **비디오에 무작위 전환 모두 적용** 또는 **비디오에 페이드 전환 모두 적용**을 선택한 후에 원하는 전환 동작을 선택해서 시간 표시 막대에 있는 모든 비디오, 이미지, 효과 클립에 한 번에 전환 효과를 추가할 수 있습니다. 또한 **오디오에 무작위 오디오 전환 모두 적용**을 선택해서 모든 오디오 클립에 전환 효과를 추가할 수도 있습니다.*

오디오 전환 사용

오디오 전환을 사용해 오디오 트랙의 오디오 파일 2개 또는 오디오가 있는 비디오 클립 2개를 전환할 수 있습니다. 또한 단일 오디오 또는 비디오 클립의 시작 또는 끝에 오디오 전환을 추가할 수 있습니다.

***참고**: 비디오 클립 2개 사이에 오디오 전환을 추가할 경우 해당 비디오 트랙에 자동으로 페이드 전환이 추가됩니다. 비디오 전환을 제거할 수 없지만 전환 라이브러리에 있는 다른 비디오 전환으로 바꿀 수 있습니다.*

클립에 오디오 전환을 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. **편집** 모듈에서  을 클릭하여 전환 룸을 엽니다.
2. 왼쪽의 **오디오** 태그를 선택하면 이용 가능한 오디오 전환이 표시됩니다.
3. 전환 1개를 선택한 다음 원하는 위치(시작(접두 전환), 끝(접미 전환), 클립 2개 사이)로 끌어놓습니다.
4. 전환 길이를 변경하려면 **길이** 단추를 클릭하거나 시작/끝지점을 클릭하고 클립 안으로 끌어놓습니다.

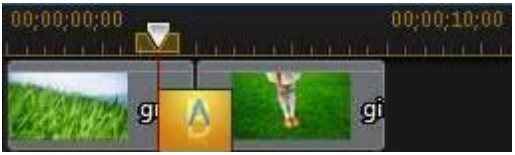


전환 동작 설정

두 클립 사이에 장면 전환 효과를 추가한 후, 효과의 동작을 설정할 수 있습니다. CyberLink PowerDirector에서 두 클립 사이의 장면 전환 효과는 다음 중 하나로 동작할 수 있습니다.

__참고__: __편집__ 사용 환경 설정 탭에서 시간 표시 막대에 추가한 전환 효과의 기본 동작을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 편집 사용 환경 설정 참조.

- **크로스 전환**: 크로스 전환을 사용하면 두 클립이 시간 표시 막대에 나란히 위치하고 장면 전환이 두 사이를 연결하는 다리와 같이 작용합니다. 예를 들어, 두 개의 5초 클립 사이에 2초 장면 전환 두 개를 추가하면 총 길이가 10초가 됩니다. 전환 효과가 첫 번째 클립의 4초 마크에서 시작하고 두 번째 클립의 1초 마크에서 끝납니다.



- **오버랩 전환**: 오버랩 전환을 사용하면 장면 전환이 발생할 때 두 클립이 서로 겹치게 됩니다. 이를 통해 장면 전환 중 두 클립의 일부를 서로 겹치게 재생할 수 있습니다. 위와 같은 예를 사용할 때, 두 클립 모두에서 전환 효과가 2초 동안 재생되므로 총 지속 시간은 8초가 됩니다.



장면 전환 효과의 동작을 설정하려면 다음을 수행하십시오.

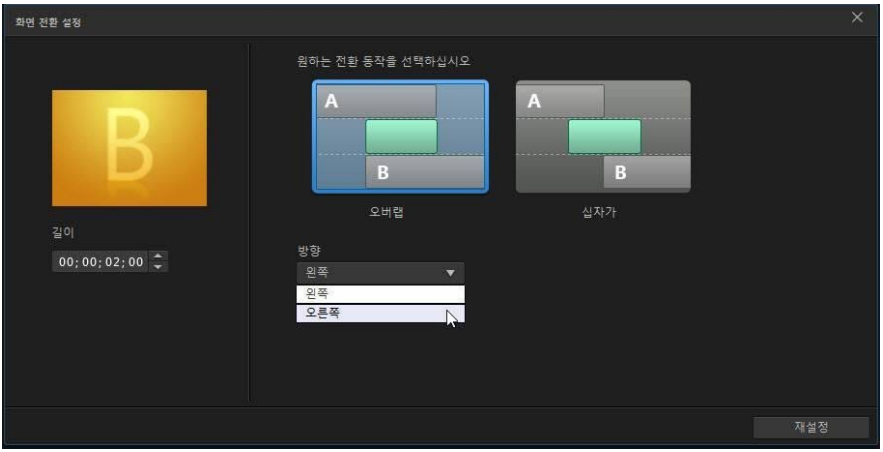
1. 두 클립 사이에 있는 전환 효과를 클릭합니다.
2. **수정** 단추를 클릭해 다른 전환 유형으로 변경하거나 전환을 마우스 오른쪽으로 클릭한 다음 **장면 전환 수정**을 선택합니다.
3. 화면 전환 설정 창에서 전환 동작을 설정합니다.

화면 전환 설정 수정

일부 설정이 있는 전환을 전환 설정 패널에서 수정할 수 있습니다. 이 설정에는 전환에 사용된 배경 색, 전환 효과 방향, 사용한 효과 종류 등을 수정할 수 있는 기능이 포함될 수 있습니다.

__참고__: 알파 전환 설정을 수정 중인 경우 __전환 디자이너__ 단추가 화면 전환 설정 창에 표시됩니다. 알파 전환을 고급 설정하려면 클릭하십시오. 자세한 내용은 전환 디자이너에서 알파 전환 수정을 참조하십시오.

사용 중인 전환에 조정 가능한 설정이 있는지 확인하려면 시간 표시 막대에서 전환을 선택한 다음 **수정** 단추를 클릭해 전환 설정 패널을 엽니다. 설정이 있을 경우 필요한 만큼 조정해서 원하는 결과를 얻습니다.



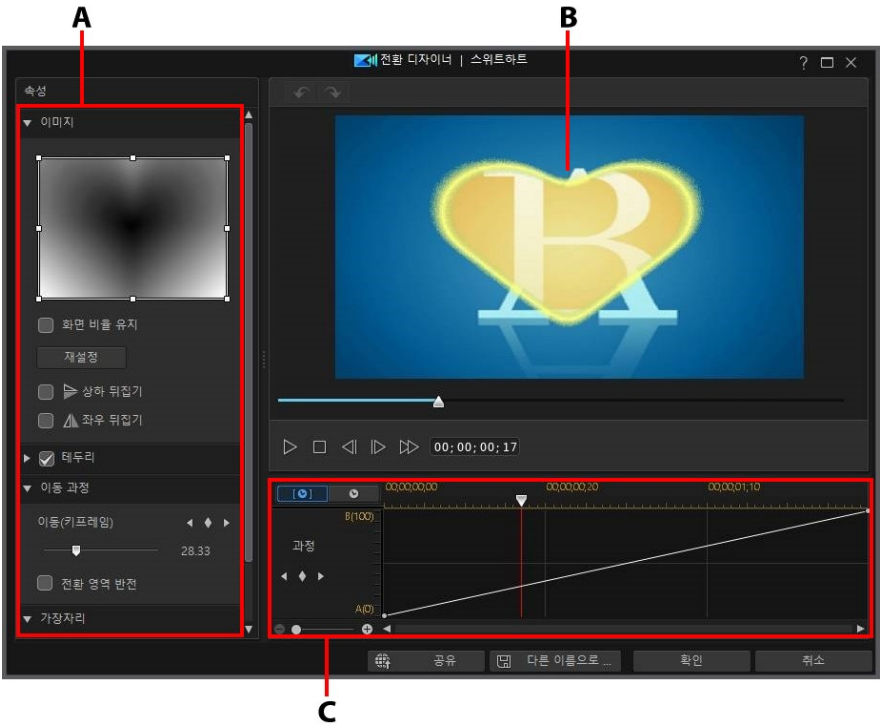
***참고**: 화면 전환 설정 창에서 전환 동작을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 전환 동작 설정을 참조하십시오.*

전환 디자이너에서 알파 전환 수정

전환 디자이너*에서 전환 라이브러리에 있는 기존 알파 전환을 수정하거나 새 알파 전환을 처음부터 만들 수 있습니다. 알파 전환은 사용자 지정 이미지 또는 마스크를 사용해 전환 효과를 만드는 지우기입니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

전환 디자이너를 열려면 **편집** 모듈에서  을 클릭해서 전환 룸으로 이동한 다음 왼쪽의 **알파** 전환 태그를 선택합니다. 그 다음 라이브러리에서 알파 전환을 선택한 다음  단추를 클릭합니다.



A - 알파 전환 속성, B - 전환 효과 미리보기, C - 전환 효과 키프레임 타임라인

새 알파 전환을 만들려면 전환 룸으로 이동한 다음  단추를 클릭해 전환 디자이너를 엽니다. 자세한 내용은 새 알파 전환 만들기 참조.

__참고__: 알파 전환 설정을 편집할 때 전환 설정 창의 __전환 디자이너__ 단추를 클릭해 전환 디자이너를 열 수 있습니다.

새 알파 전환 만들기

사용자 본인이 가져온 이미지를 사용해 사용자 지정 알파 전환을 새로 만들 수 있습니다.

__참고__: 새 알파 전환을 만들 때 전환 라이브러리의 __알파__ 태그가 아닌 __사용자 지정__ 태그에 저장됩니다.

새 알파 전환을 만들려면 다음과 같이 하십시오.

1.  를 클릭해 전환 룸으로 이동한 다음 전환 라이브러이 위에 있는  단추를 클릭합니다.
2. 알파 전환에 사용하려는 이미지를 탐색한 다음 선택합니다. 선택한 후에 **열기** 단추를 클릭해 전환 디자이너로 가져옵니다.

***참고**: 최상의 결과를 위해 그래디언트가 포함된 이미지를 사용하는 것이 좋습니다.*

3. 알파 전환 속성을 수정해야 합니다. 자세한 내용은 알파 전환 속성 수정을 참조하십시오.

***참고**: 이미지는 가져온 후에 전환 디자이너에서 사용할 수 있도록 그레이스케일로 변환됩니다.*

알파 전환 속성 수정

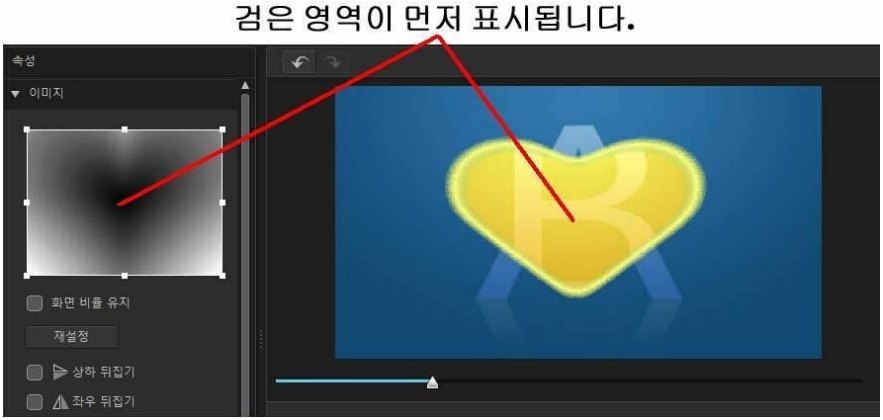
전환 디자이너의 **속성** 탭에서 알파 전환 속성을 사용자 지정할 수 있습니다. 이 탭에서 수정할 수 있는 속성에 대한 자세한 내용은 다음 단원을 참조하십시오.

- 알파 전환 개요
- 이미지 속성 변경
- 테두리 적용
- 이동 과정 사용자 지정
- 가장자리 선명도 설정

알파 전환 개요

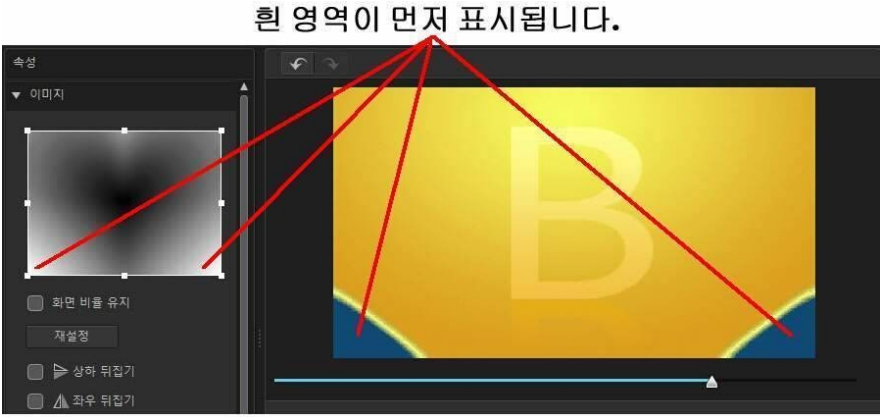
알파 전환은 이미지 속성을 사용해 전환합니다(예: 비디오 작품에서 사용될 때 한 클립에서 다른 클립으로 이동).

전환 디자이너의 이미지는 알파 전환에서 사용되기 위해 그레이스케일로 변환됩니다. 기본적으로 가장 어두운 영역이 먼저 표시(전환)된 다음 회색, 가장 밝은 영역 순으로 표시됩니다. 아래 예에서 심장 중앙이 검은색이어서 B가 처음으로 이 영역에 표시됩니다.



***참고**: 가장 밝은 영역이 처음 표시되도록 전환 영역을 반전시킬 수 있습니다. 자세한 내용은* 전환 영역 반전*을 참조하십시오.*

반대로 가장 밝은 부분 바깥쪽이 마지막으로 표시됩니다.



***참고**: 알파 전환의 이동 과정(A 에서 B 로) 을 완전히 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은* 이동 과정 사용자 지정*을 참조하십시오.*

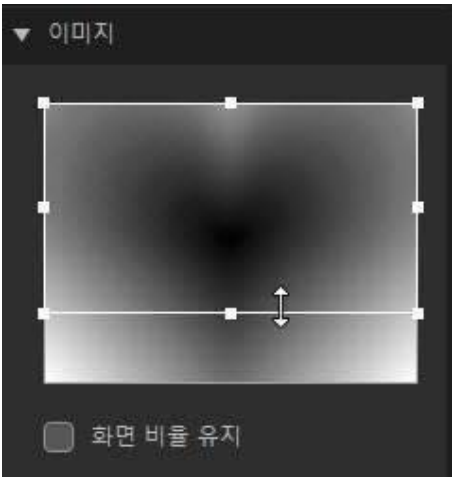
이미지 속성 변경

전환 디자이너의 이미지 섹션에서 알파 전환에 사용된 일부 이미지 속성을 변경할 수 있습니다. 필요한 경우 이미지 미리보기의 초점 영역 위치 또는 알파 전환에 사용할 이미지 영역을 변경합니다.





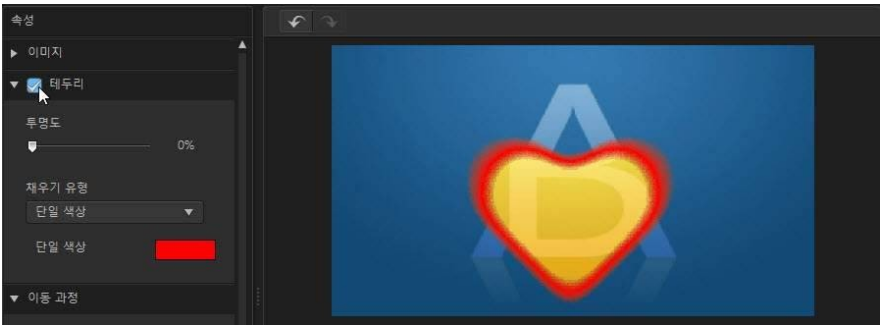
초점 영역 형태를 더 조절하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택 해제합니다. 초점 영역 화면 비율이 현재 프로젝트 화면 비율과 일치해야 합니다.



이미지를 수직으로 뒤집으려면 **상하 뒤집기** 옵션을 선택하거나 수평으로 뒤집으려면 **좌우 뒤집기**를 선택합니다.

테두리 적용

전환 선 가장자리에 색상 테두리를 적용할 수 있습니다. 이렇게 하려면 **테두리** 옵션을 선택한 다음 테두리 **불투명도**를 설정해 모양을 조절합니다.



테두리 색상 선택

테두리 색상을 선택할 때, **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.

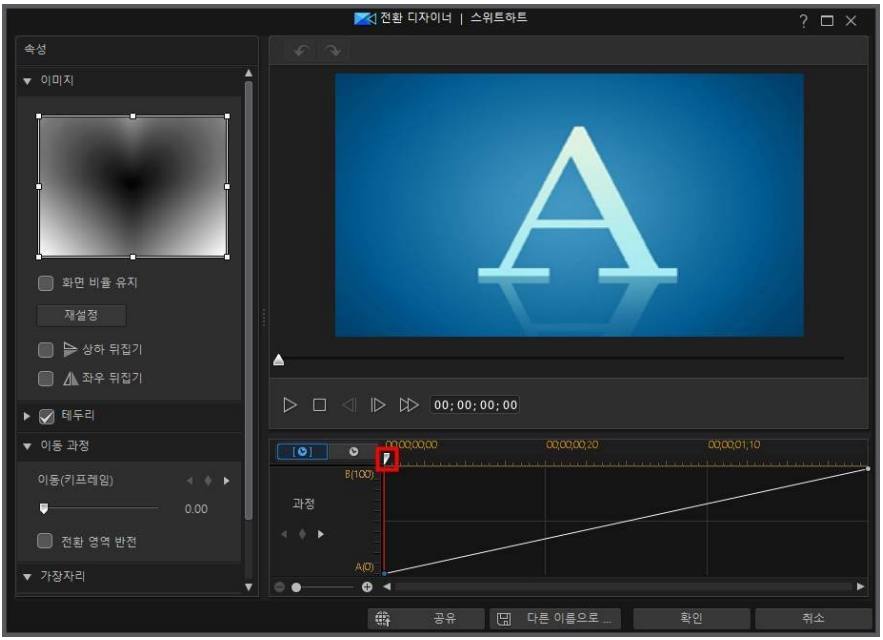
- **단일 색상**: 단일 색상 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 테두리 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 테두리 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 끝 색상을 설정합니다.

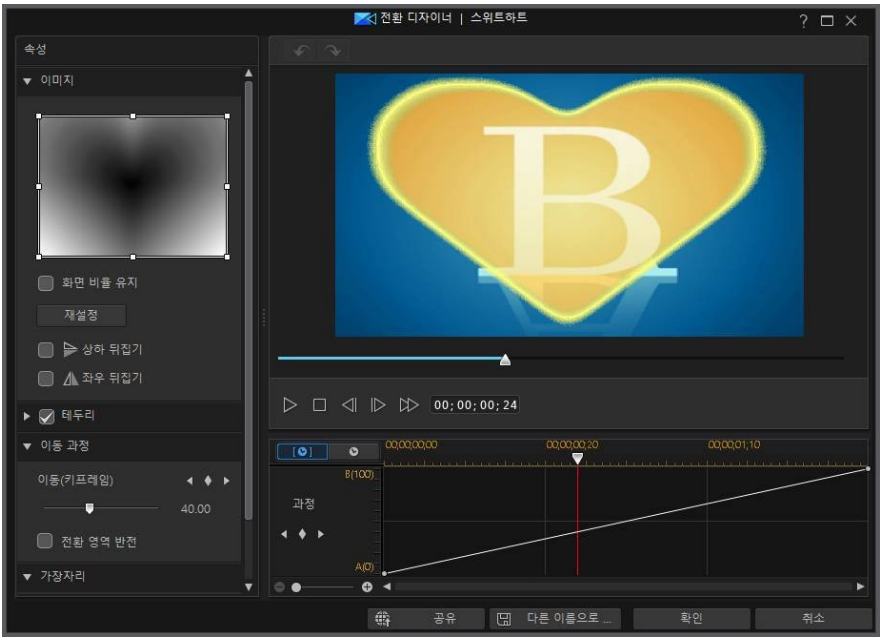
이동 과정 사용자 지정

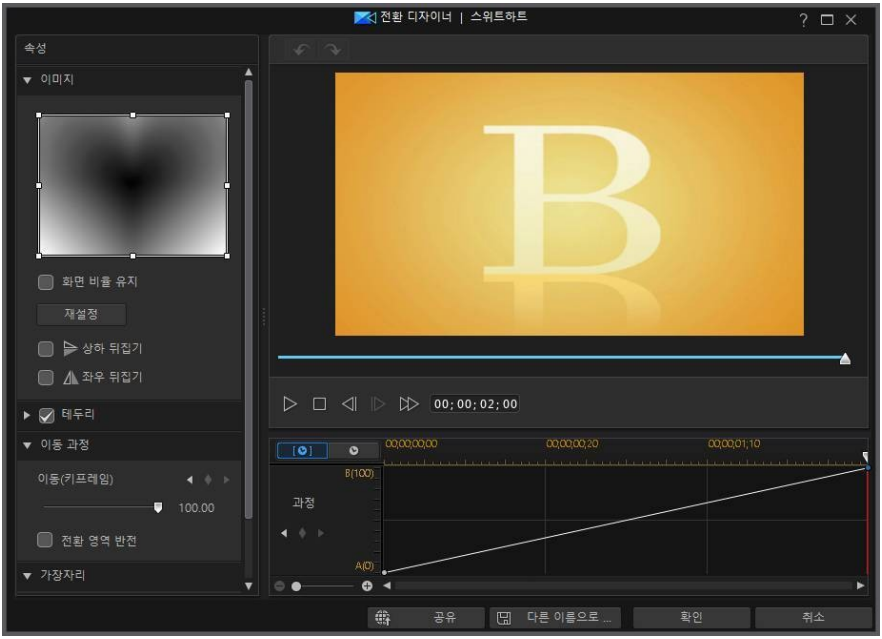
이 섹션에서 비디오 작품에 사용할 때 알파 전환 이동 과정이나 한 클립에서 다른 클립으로 전환되는 방법을 사용자 지정할 수 있습니다.

이동 과정 시간 표시 막대

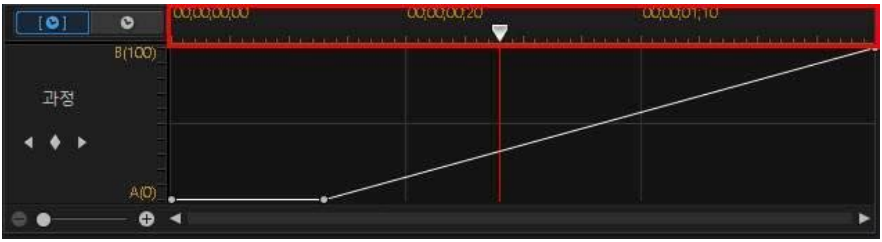
이동 과정 시간 표시 막대에 아래 예에 표시된 것처럼 이동 과정 방법(예: 알파 전환이 A에서 B로 이동되는 방법)이 그림으로 표시됩니다.


전환 디자이너 | 스위트하트
속성
이미지
화면 비율 유지
재설정
상하 뒤집기
좌우 뒤집기
테두리
이동 과정
이동(키프레임)
0.00
전환 영역 반전
가장자리
00;00;00;00
00;00;00;00
00;00;00;20
00;00;01;10
B(100)
과정
A(0)
공유
다른 이름으로 ...
확인
취소

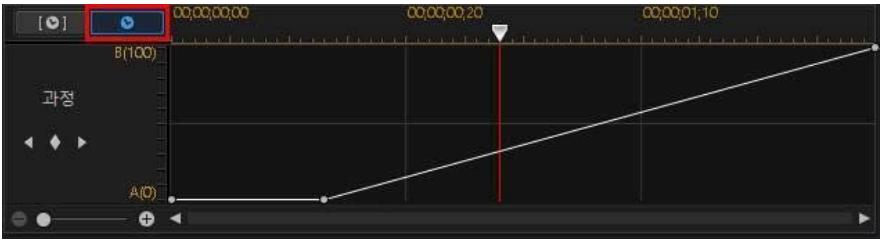

전환 디자이너 | 스위트하트
속성
이미지
화면 비율 유지
재설정
상하 뒤집기
좌우 뒤집기
테두리
이동 과정
이동(키프레임)
40.00
전환 영역 반전
가장자리
00;00;00;24
00,00,00,00
00,00,00,20
00,00,01;10
B(100)
과정
A(0)
공유
다른 이름으로 ...
확인
취소



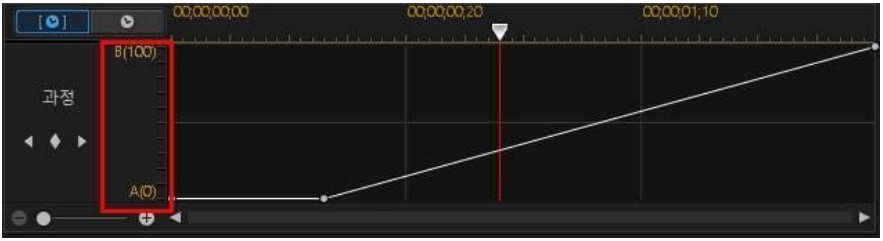
상단 시간 표시 막대는 키프레임 시간 표시 막대이고 전환 디자이너에서 열면 알파 전환용으로 생깁니다. 아래 예에서 전환 길이가 2초(전환 라이브러리의 기본 설정) 이기 때문에 키프레임 시간 표시 막대가 2초입니다. 시간 표시 막대에서 전환 길이를 5초로 증가하면 키프레임 시간 표시 막대가 5초로 됩니다.



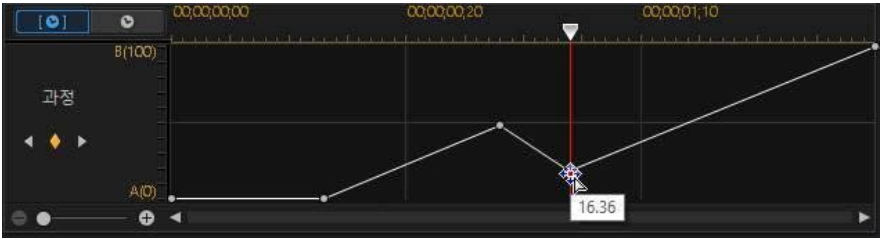
편집 중인 알파 전환이 시간 표시 막대에 있을 경우  단추를 클릭하면 동영상 시간 표시 막대가 표시됩니다.



왼쪽 스케일은 A에서 B로 진행을 의미하고 선은 진행 과정을 나타냅니다.



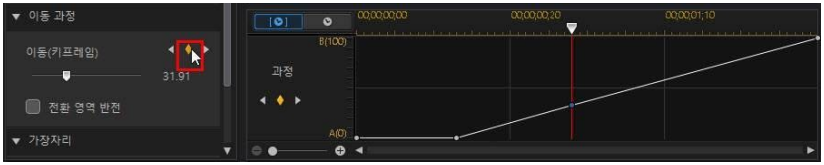
필요한 경우 시작과 끝 지점을 변경하거나 키프레임을 추가해 이동 과정을 수정하면 작품에 사용할 때 이동 과정 또는 한 클립에서 다른 클립으로의 전환을 정확하게 사용자 지정할 수 있습니다.



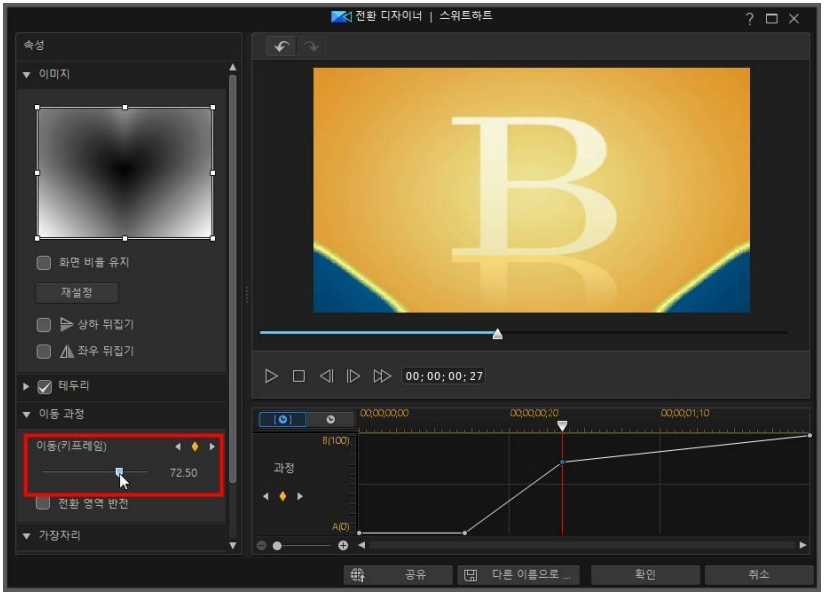
키프레임 추가

시간 표시 막대에 키프레임을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 플레이어 컨트롤을 사용해 이동하려는 전환 순간을 찾습니다.
2. 이동 과정 섹션의 ◆를 클릭해 키프레임을 진행 선에 추가합니다.



3. 필요한 경우 **이동** 슬라이더를 사용해 선의 진행 위치를 변경합니다.



위 예에서 처음 1초에 전환이 A에서 B로 75% 이동한 다음 마지막 초에 나머지 25% 진행됩니다.

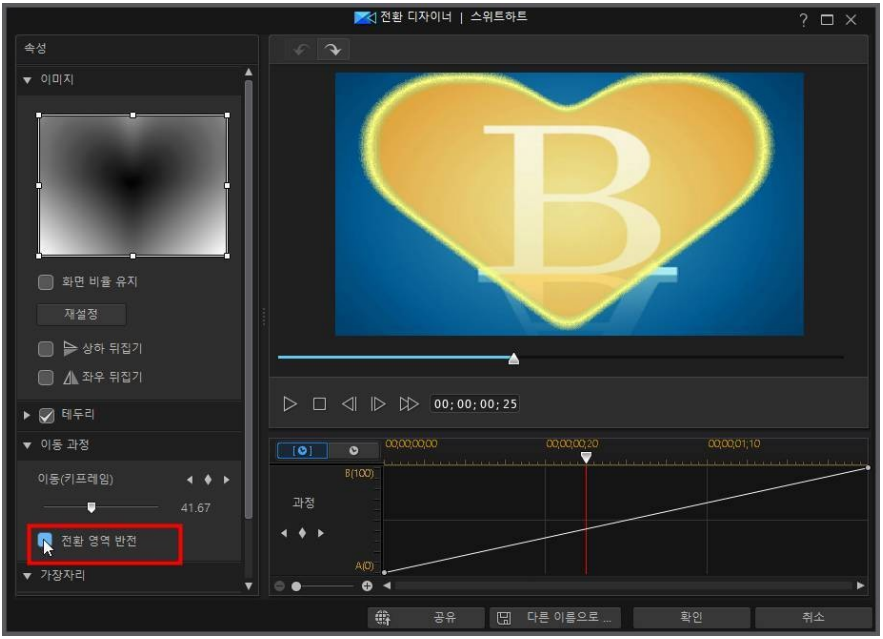
4. 키프레임 사용이 필요한 경우 이 단계를 반복해 이동 과정을 사용자 지정합니다.

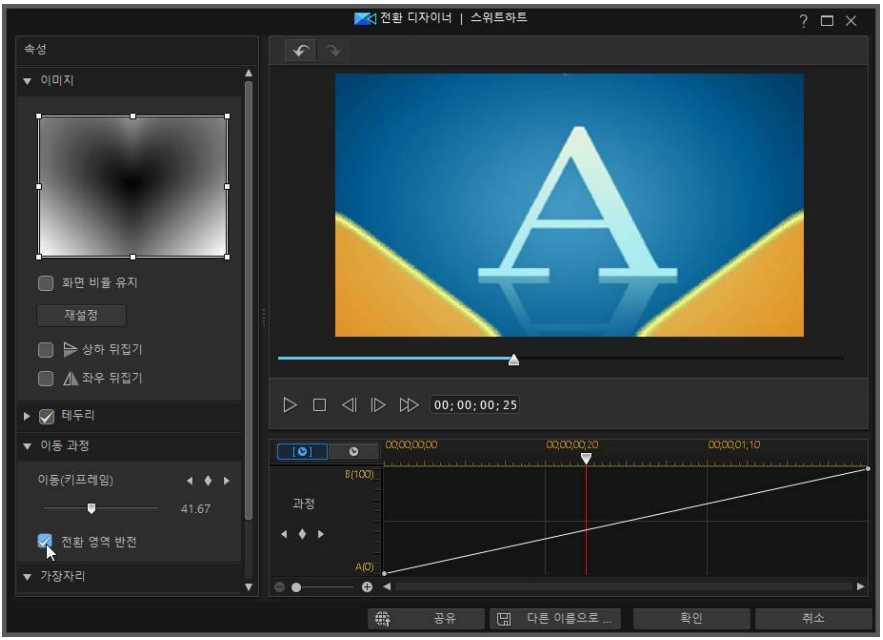
키프레임 제거

키프레임을 제거하려면 시간 표시 막대를 키프레임 위로 끌어 강조한 다음 를 클릭합니다.

전환 영역 반전

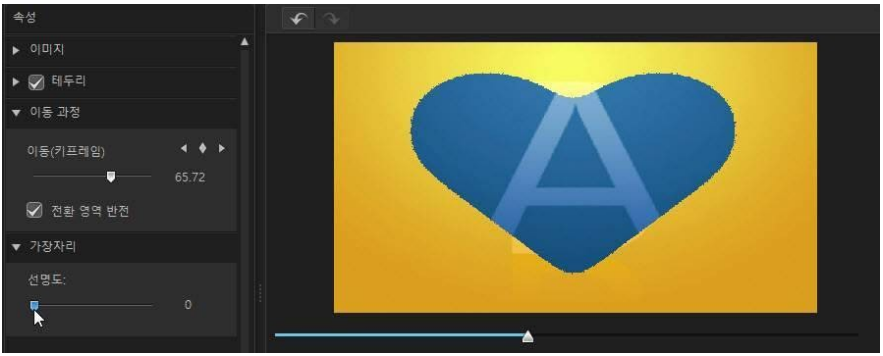
알파 전환 이미지의 가장 밝은 영역이 먼저 전환되고 회색, 가장 어두운 영역 순으로 전환하게 하려면 **전환 영역 반전** 옵션을 선택합니다.



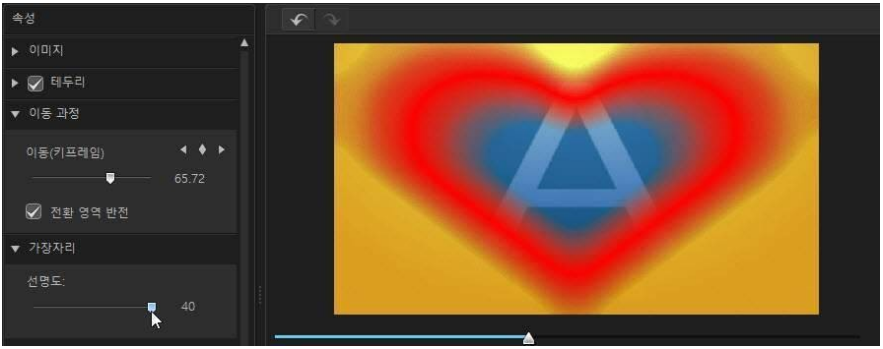


가장자리 선명도 설정

가장자리 섹션에서 슬라이더를 사용해 그래디언트 수준을 조절하면 전환 선 선명도가 설정됩니다. 왼쪽으로 끌면 더 선명해집니다.



반면 오른쪽으로 끌면 더 부드러워지거나 더 흐려집니다.



알파 전환 저장

알파 전환을 수정/사용자 지정한 후에는 나중에 사용하기 위해서 전환 라이브러리에 저장하거나 다른 사람과 공유하기 위해 DirectorZone에 업로드하거나 CyberLink 클라우드* 에 백업할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 PiP 개체 공유 및 백업을 참조하십시오.

- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿이 전환 룸에 새 템플릿으로 저장됩니다.
- **확인**을 클릭하면 새 템플릿을 전환 룸에 저장합니다.

*참고: 새 알파 전환을 만들거나 기존 전환을 편집할 때 전환 라이브러리의 **알파** 태그가 아닌 **사용자 지정** 태그에 저장됩니다.*

알파 전환 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 알파 전환을 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다. CyberLink 클라우드 서비스를 이용할 경우 CyberLink 클라우드에 전환을 저장해서 모든 사용자 지정 알파 전환을 백업할 수 있습니다.

알파 전환을 공유하고 백업하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하십시오.
   - 전환 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
   - 라이브러리에서 알파 전환을 선택한 다음  를 클릭합니다.
2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.
   - **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
   - **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
   - **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
   - **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

   참고: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.
   - **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
   - **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.
4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.

5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

장 16:

오디오 믹싱 및 음성 해설 녹음

작품의 오디오가 비디오 작품을 돋보이게 할 수도 있고 훼손할 수도 있습니다. **편집** 모듈에서  을 클릭하여 오디오 믹싱 룸을 열어 작품의 오디오 수준을 믹싱하거나  을 클릭하여 음성 해설 룸에서 음성 해설을 녹음하여 비디오에 음성 해설을 추가할 수 있습니다.

*__참고__: 타임라인 슬라이더를 클릭하고 끌어 오디오 스크러빙을 사용하여 타임라인에서 비디오 또는 오디오 클립의 오디오 웨이브폼을 미리 보기할 수 있습니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

또한 키프레임 노드를 사용하여 타임라인에서 오디오를 믹싱할 수 있습니다.

__참고__: 프로젝트 미리보기 창에서 비디오 프로젝트의 오디오 수준을 볼 수 있도록 타임라인 미리보기 볼륨 미터를 반드시 활성화해야 합니다.

오디오 클립 볼륨 조절

비디오 작품의 오디오 트랙, 음악 트랙, 음성 트랙 중 하나에 오디오가 포함될 수 있습니다. 이러한 오디오는 다른 볼륨으로 녹음되었기 때문에 사운드트랙이 너무 크거나 혼란스럽게 될 수 있습니다.

편집 모듈에서  을 클릭하여 오디오 믹싱 룸을 열어서 모든 오디오의 볼륨을 비디오에서 보다 조화로운 사운드트랙으로 믹싱하거나 볼륨 키를 사용하여 각각의 개별 클립에서 트랙의 수준을 믹싱할 수 있습니다.

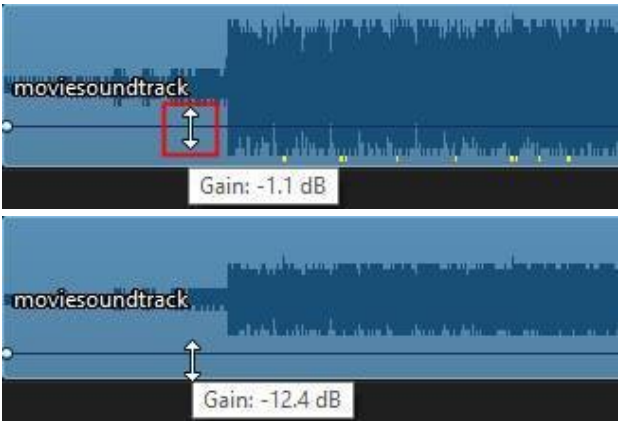
오디오 인 트랙 믹싱

편집 창에서 개별 오디오와 타임라인의 비디오 클립에 대한 볼륨 레벨을 수동으로 조정할 수 있습니다.

__참고__: 보다 간편한 오디오 동기화를 위해 편집 사용 환경 설정에서 __오디오 트랙에 대한 타임라인 배율 확대__를 선택해서 타임라인 배율을 늘릴 수 있습니다.

전체 클립 길이 볼륨 조정

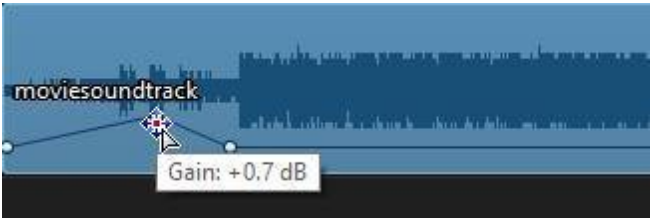
타임라인에 있는 클립의 전체 길이에 대한 볼륨 레벨을 조정하려면 오디오 레벨 라인을 클릭한 다음 필요에 따라 위 또는 아래로 끌기만 하면 됩니다.



***참고**: 동시에 특정 트랙의 모든 클립에 대한 볼륨을 조정하려면 오디오 믹싱 룸에서 마스터 게인 컨트롤을 사용합니다.*

볼륨 키프레임을 사용해 오디오 레벨 믹스하기

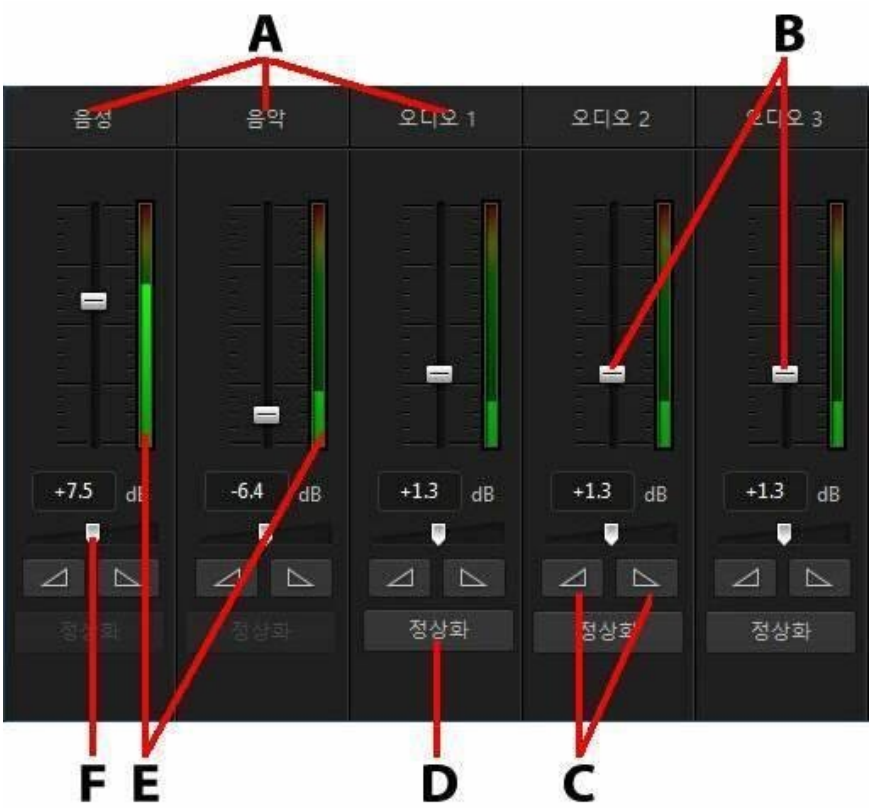
볼륨 키프레임을 사용하여 타임라인에 있는 개별 클립의 오디오를 믹싱하려는 경우 키보드에서 Ctrl 키를 누른 상태로 오디오 레벨 라인을 클릭하여 오디오 레벨을 변경하려는 지점까지 끕니다. 볼륨을 높이려면 볼륨 키프레임을 위로 끌고, 볼륨을 낮추려면 아래로 끕니다.



***참고**: 볼륨 키프레임을 제거하려면 클립의 테두리 밖으로 끄십시오.*

오디오 믹싱 룸에서 오디오 믹싱

편집 단추를 클릭한 다음 을 클릭해 오디오 믹싱 룸의 오디오 믹서를 열고 가능한 컨트롤을 사용해 각 트랙의 오디오 레벨을 설정합니다.



A - 시간 표시 막대의 오디오 트랙, B - 마스터 볼륨 컨트롤, C - 페이드 인/아웃 컨트롤, D - 볼륨 정상화 E - 오디오 레벨계, F - 마스터 게인 컨트롤

오디오 믹싱 룸에 들어가면 시간 표시 막대 슬라이드에서 현재 위치에 있는 오디오를 믹싱할 수 있습니다. 플레이어 컨트롤을 이용해서 비디오에서 오디오를 믹싱하려는 위치를 설정합니다.

시간 표시 막대에서 오디오를 믹싱하려면 다음을 수행하십시오.

- 시간 표시 막대에서 클립을 선택한 다음 마스터 볼륨 컨트롤을 사용하여 타임라인 슬라이더의 현재 위치에서 볼륨을 높이거나 줄입니다.

***참고**: 마스터 볼륨 컨트롤을 조정하면 타임라인 슬라이더의 현재 위치에 볼륨 키프레임이 추가됩니다. 클립의 전체 길이에 대해 볼륨을 조정하려면 인 트랙에서 조정할 수 있습니다. 마스터 게인 컨트롤을 사용하여 전체 트랙의 볼륨을 조정합니다.*

- 음성 또는 음악 트랙이나 오디오 트랙에 오디오 클립이 1개 이상 있을 경우 **정상화*** 단추를 클릭해 CyberLink PowerDirector가 모든 클립의 볼륨을 같은 수준으로 설정하도록 합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- 트랙의 모든 미디어 볼륨을 높이거나 낮추려면 마스터 게인 컨트롤 슬라이더를 사용하십시오.
- 오디오 레벨계를 사용해 재생 중에 오디오 수준 또는 데시빌 단위 소리 세기를 봅니다. 오디오 레벨이 빨간색 레벨로 올라가면 마스터 볼륨을 조절하여 오디오 레벨을 낮출 수 있습니다.

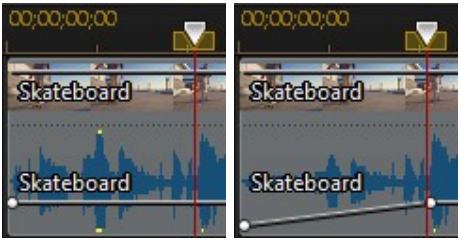
***참고**: 클립의 오디오가 오디오 레벨계의 빨간색 수준이 되면 CyberLink PowerDirector가 시간 표시 막대에 이 영역을 빨간색으로 표시합니다. 필요한 경우 마스터 볼륨 컨트롤과 오디오 레벨계를 사용해 이 문제 영역을 수정합니다.*

오디오 클립에 페이드 효과 추가

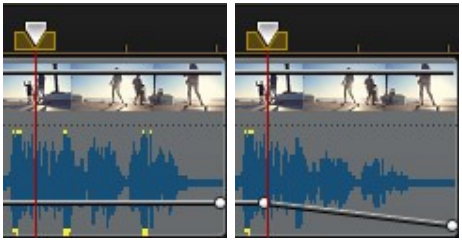
오디오 클립이나 비디오 클립에 페이드 인/페이드 아웃 효과를 추가하려면, 다음을 수행합니다.

1. **편집** 단추를 클릭한 다음  을 클릭해 오디오 믹싱 룸을 엽니다.
2. 시간 표시 막대에서 클립을 선택합니다.
3. 시간 표시 막대 슬라이더를 오디오 클립에서 완전 볼륨이 되기를 원하는 오디오 위치로 끌어 놓은 다음  를 클릭하여 페이드 인 효과를 추가합니다. PowerDirector는 두 개의 볼륨 키를 오디오 웨이브폼에 추가하여, 클립의 시작 위치부터 타임라인 슬라이더의 위치까지 점진적으로 오디오를 페이드 업합니

다.



4. 시간 표시 막대 슬라이더를 오디오 클립에서 페이드 아웃을 시작하려는 오디오 위치로 끌어 놓은 다음  효과를 클릭합니다. PowerDirector는 두 개의 볼륨 키를 오디오 웨이브폼에 추가하여, 타임라인 슬라이더의 위치부터 오디오의 끝 위치까지 점진적으로 오디오를 페이드 아웃합니다.



***참고**: 페이드 효과를 추가하면 볼륨 키가 시간 표시 막대의 오디오 클립에 추가됩니다. 이 볼륨 키를 조절해서 페이드 효과를 사용자 지정할 수 있습니다. 볼륨 키 조절에 대한 자세한 내용은 오디오 인 트랙 믹싱을 참조하십시오.*

오디오 클립 볼륨 복원

오디오 클립의 볼륨이 마음에 들지 않는 경우에는 클립의 원래 볼륨을 쉽게 복원할 수 있습니다. 볼륨을 복원하려면 오디오 클립을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **원래 볼륨으로 복원**을 선택합니다.

음성 해설 녹음

편집모듈에서  을 클릭해 음성 해설 녹음 룸을 열어 비디오 작품을 미리 보면서 마이크로 음성 해설을 녹음할 수 있습니다.

***참고**: CyberLink PowerDirector가 마이크 또는 다른 오디오 입력 장치가 있음을 감지한 경우 음성 해설 녹음 룸에만 접속할 수 있습니다.*



A - 녹음 볼륨 레벨, B - 녹음 사용 환경 설정, C- 녹음/정지 단추, D- 페이드 인/아웃

음성 해설을 캡처하면 음성 트랙에 오디오가 배치되고 비디오와 자동으로 동기화됩니다. 다음과 같이 녹음 사용 환경 설정을 구성합니다.

- **장치**를 클릭해 오디오 장치와 입력을 선택합니다.
- 녹음된 오디오의 품질을 설정하려면 **프로필**을 클릭합니다.
- 녹음 시간 제한을 설정하거나 녹음 준비를 할 수 있도록 녹음 시작 전 3초 지연을 설정하려면 **사용 환경 설정**을 클릭합니다. 또는 자동 페이드를 설정할 수도 있습니다.
- 음성 해설을 녹음하는 동안 CyberLink PowerDirector가 다른 모든 오디오를 음소거하게 하려면 **기록 작업 시 모든 트랙 음소거**를 선택합니다.
- 음성 해설을 페이드 인하려면  을 선택하고 페이드 아웃 효과를 추가하려면  을 선택합니다.

음성 해설을 녹음하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 제공되는 슬라이더를 사용하여 녹음 볼륨 레벨을 설정합니다.
2.  을 클릭하여 녹음을 시작합니다. 미리보기 창에서 비디오를 보면서 음성 해설을 녹음합니다.
3.  를 클릭해 녹음을 중지합니다. 녹음한 음성 클립이 음성 트랙에 배치됩니다.

장 17:

챕터 추가

편집모듈에서  단추를 클릭해 챕터 룸을 엽니다*. 챕터는 디스크에 작품을 구울 때 최종 작품의 탐색을 용이하게 하며, 시청자가 원하는 내용만을 볼 수 있도록 하며 완료 전에 디스크가 중지된 경우 그 위치를 쉽게 찾을 수 있게 해줍니다.

*__참고__: 최고의 결과를 위해 챕터를 편집 마지막 단계에 추가한 후에 비디오 작품을 디스크로 구어야 합니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

챕터 마커 추가

챕터 룸에서 챕터 마커를 자동으로 추가하려면 다음 중 하나를 수행하십시오.

- **첫 번째 비디오 트랙의 각 클립 시작 위치에 챕터 삽입**을 선택해 시간 표시 막대의 맨 위 트랙에 있는 각 클립 앞에 챕터 마커를 추가합니다.
- **고정된 간격으로 챕터 삽입**을 선택한 다음 표시된 입력란에 간격(분 단위)을 입력합니다.
- **균등하게 챕터 삽입**을 선택한 다음 표시된 입력란에 챕터 수를 입력해서 프로젝트에 지정된 챕터 수를 균등하게 설정합니다.

시작 단추를 클릭해 지정된 대로 챕터를 자동으로 추가합니다.

챕터 마커를 직접 설정하려면 비디오 작품에서 원하는 지점으로 이동한 다음  를 클릭합니다. 챕터 마커를 제거하려면 챕터 마커를 선택하고  를 클릭합니다. 작품에서 챕터 마커를 모두 제거하려면  를 클릭합니다.

챕터 섬네일 설정

각 챕터에 대해 섬네일 이미지를 설정하여 완성한 디스크의 디스크 메뉴에 표시되게 할 수 있습니다. 시간 표시 막대 슬라이더를 챕터 섬네일로 사용하려는 비디오 작품의 프레임으로 끌어 놓은 다음  단추를 클릭하면 됩니다

장 18:

자막 추가

CyberLink PowerDirector는 비디오 작품에 대한 자막을 디스크에 넣거나 비디오 파일에 바로 출력해서 추가할 수 있도록 지원합니다. 또한 파일에서 자막을 가져오거나 MKV 파일에서 추출하거나 자막 룸에 직접 추가할 수도 있습니다.

비디오 작품에 자막을 추가하려면, **편집** 모듈에서  을 클릭하여 자막 룸을 연 다음  을 클릭하여 다음의 자막 유형 중 하나를 선택합니다.

- **디스크/파일에 대한 자막 생성***: 대부분의 DVD/BDMV/AVCHD/MKV 재생 소프트웨어와 호환성을 갖고 상용 디스크에서와 같은 켜기/끄기 기능을 설정할 수 있는 자막을 생성하려면 이 옵션을 선택합니다.

*참고: **디스크/파일에 대한 자막 생성**을 선택하면 기본적으로 디스크 만들기 창에서 생성된 디스크 메뉴에 자막 옵션이 제공됩니다. 디스크 자막에 대한 텍스트 형식 설정은 제한적입니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **비디오 파일에 직접 자막 생성**: 자막을 비디오에 블랜딩하려면 이 옵션을 선택합니다.

*참고: MKV 파일용 자막을 만들 경우 **디스크/파일에 대한 자막 생성** 옵션을 선택해야 하며 비디오 파일에 직접 자막 생성 옵션을 선택하면 안됩니다.*

자막 표시 추가

자막 표시는 작품에 추가된 자막 텍스트용 플레이스 홀더입니다. 자막 표시는 비디오 작품에 추가되어 대화가 이루어지는 정확한 시간에 표시되며 대화가 종료될 때까지 표시됩니다. SRT 파일에서 자막을 가져오거나 MKV 파일에서 추출한 경우를 제외하고 모든 자막 표시를 직접 비디오 작품에 추가해야 합니다.

비디오 작품에 자막 표시를 직접 추가하려면 다음과 같이 할 수 있습니다.

- 플레이어 컨트롤의 재생 단추를 클릭한 다음 모든 대화 시작 시  단추를 클릭해 작품에 필요한 모든 자막 표시를 만듭니다. 비디오가 완료될 때까지 이 과정을 계속한 다음 정지 단추를 클릭해 자막 룸에 자막 표시를 불러옵니다.
- 플레이어 컨트롤을 사용해 자막을 추가하려는 비디오 위치를 찾은 다음  단추를 클릭해 단일 자막 표시를 추가합니다.

자막 표시를 추가한 후에 다음 단계로 자막 텍스트와 길이를 편집합니다. 자세한 내용은 자막 편집을 참조하십시오.

파일에서 자막 가져오기

자막 룸에서  단추를 클릭해 SRT 또는 TXT 형식의 파일*에서 자막을 가져옵니다. 따라서 프로그램 외부에서 자막을 작성하거나 다른 소스에서 자막을 검색한 다음 CyberLink PowerDirector로 가져올 수 있습니다.

참고: SRT 파일을 가져오면 자막 룸에 자동으로 자막 표시가 만들어집니다. 하지만 TXT 파일의 경우 파일을 가져오기 전에 우선 모든 자막 표시를 추가해야 합니다. 자세한 내용은 자막 표시 추가 참조.

TXT 파일에서 가져올 경우 자막 룸의 자막 표시와 파일 내 자막 텍스트 줄 수를 일치시켜야 합니다. TXT 파일의 자막을 구성할 때 각 자막이 파일의 새 줄에 있어야 합니다. CyberLink PowerDirector가 각 줄을 탐지한 다음 해당 텍스트를 자막 룸의 자막 표시에 가져옵니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

MKV 파일에서 자막 추출

CyberLink PowerDirector를 통해 MKV 파일에서 자막을 추출해 자막 룸에 직접 가져올 수 있습니다. 또한 자막을 직접 편집한 다음 최신 자막 텍스트로 재제작할 수 있습니다.

MKV 파일에서 자막을 추출하려면 다음과 같이 하십시오.

1. MKV 파일을 미디어 라이브러리로 가져온 다음 비디오 파일을 시간 표시 막대에 놓습니다.
2. 파일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭하고 **자막 추출**을 선택한 다음 추출하려는 자막 언어를 선택합니다.
3. CyberLink PowerDirector가 자막을 자막 룸에 추출하게 됩니다.

파일에서 자막을 추출한 후에 자막 텍스트를 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 자막 편집을 참조하십시오.

자막 편집

자막 표시를 자막 룸에 추가한 후에 자막 텍스트 편집, 자막 텍스트 글꼴 변경, 화면 배치 등 다양하게 자막을 편집할 수 있습니다.

비디오 작품에서 자막을 편집하려면 다음과 같이 하십시오.

- 시간 표시 막대(또는 **자막 텍스트** 컬럼)에서 각 자막 표시를 더블 클릭하고 필요에 따라 텍스트를 입력합니다.
-  단추를 클릭해 화면의 자막 위치를 설정합니다. **X 위치** 슬라이더를 사용해 수평 위치를 설정하고 **Y 위치** 슬라이더를 사용해 수직 위치를 설정합니다.
- 필요에 따라 자막 텍스트의 형식을 지정하려면  단추를 클릭합니다. 3D 비디오 작품을 제작 중인 경우 **3D 심도*** 슬라이더를 사용해 3D에 삽입하려는 자막의 심도를 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 3D 자막이 시청자(앞쪽)에 가깝게 보이고 오른쪽으로 끌면 개체가 멀게(뒤쪽) 보입니다.

***참고**: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해*  *단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- 자막 표시를 제거하려면 자막 표시를 선택한 다음  단추를 클릭합니다.

***참고**: 자막 편집을 마친 후에*  *단추를 클릭해 SRT 파일로 내보내고 저장할 수 있습니다.*

자막 내보내기

생성된 자막을 SRT 형식으로 내보낼 수 있습니다.

생성된 자막을 내보내려면 다음과 같이 하십시오.

1. 자막 룸에서  을 클릭합니다.
2. 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

- **스타일 형식 없이 내보내기***: SubRip 스타일 서식 없이 SRT 파일을 내보내려면 이 옵션을 선택합니다.

- **추가적인 SubRip 스타일 정보와 함께 내보내기**: 내보내는 파일에 SubRip 서식을 포함시키려면 이 옵션을 선택합니다.

3. 제공된 필드에 SRT 자막 파일 이름을 입력하고 **저장**을 클릭하십시오.

*참고: * 이 기능은 현재 CyberLink PowerDirector의 구독 버전에서만 사용할 수 있습니다*
.

자막 동기화

비디오 작품의 자막과 비디오 대화를 동기화하려면 각 자막 표시의 시작과 종료 시간 또는 화면에 표시되는 길이를 직접 조정할 수 있습니다.

자막 표시에서 시작 시간을 설정하려면 다음과 같이 합니다.

- 자막 표시의 **시작 시간** 열을 더블 클릭한 다음 시간 코드를 입력합니다.
- 자막 트랙에서 자막 표시 시작 위치에 커서를 놓은 다음 새 위치로 끄십시오.

자막에서 종료 시간을 설정하려면 다음과 같이 합니다.

- 자막 표시의 **종료 시간** 열을 더블 클릭한 다음 시간 코드를 입력합니다.
- 자막 트랙에서 자막 표시 종료 위치에 커서를 놓은 다음 새 위치로 끄십시오.

또한 자막 트랙에서 각 자막 표시를 선택한 다음 시간 표시 막대 위에 있는 **길이** 단추를 클릭해 각 자막 표시의 길이를 간편하게 설정할 수 있습니다. 길이 설정 창에서 표시할 길이를 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.

장 19:

프로젝트 제작

프로젝트 편집을 완료한 후에는 프로젝트를 제작할 차례입니다. 제작은 간단히 말해 프로젝트에 포함된 여러 요소를 재생 가능한 파일에 컴파일(또는 렌더링)하는 것을 의미합니다. 작품은 여러 다른 용도로 사용될 수 있기 때문에 CyberLink PowerDirector는 사용자의 모든 요구 사항에 맞는 작품을 제작할 수 있는 여러 옵션을 제공합니다. 심지어 프로젝트의 오디오를 음악 파일로 제작할 수 있으므로 하나의 쉬운 단계만으로 독창적인 사운드트랙을 제작할 수 있습니다.

프로필 분석기

CyberLink PowerDirector는 출력된 비디오를 위한 최상의 비디오 프로필을 선택하는 데 도움이 되는 프로필 분석기를 제공합니다. 분석기에 액세스하려면 **제작** 창 위에 있는 **프로필 분석기** 단추를 클릭합니다.

최고 일치 형식

CyberLink PowerDirector는 프로젝트에서 대다수의 원래 비디오 클립에 대한 소스 형식을 기반으로 출력된 비디오의 파일 형식에 대해 일치되는 최상의 형식을 제안합니다. 이 기능을 이용하려면, **제작** 창에서 표준 2D 또는 3D 탭에 있는 **프로필 분석기** 단추를 클릭한 다음 **최고 일치 형식** 탭을 클릭합니다.

CyberLink PowerDirector가 자동으로 선택해서 제안하는 비디오 작품 출력에 사용할 비디오 프로필과 이용할 수 있는 다른 비디오 파일을 표시합니다.

비디오 프로필을 선택하려면, **최고 일치 형식** 탭에서 이를 선택한 다음 **확인**을 클릭합니다. 제작을 진행하면 선택한 비디오 프로필이 자동으로 강조 표시되고 선택됩니다. 또한 사용한 비디오 프로필이 대화 상자에 저장되고 최고 일치 형식을 사용할 때 항상 이용할 수 있습니다.

지능형 SVRT 사용

지능형 SVRT*(스마트 비디오 랜더링 기술)는 CyberLink의 독점 랜더링 기술로 사용해야 할 비디오 프로필을 제안해 비디오 작품 출력을 지원합니다.

*__참고__: 가변 프레임 속도를 가진 비디오 클립에서는 SVRT를 사용할 수 없습니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

클립의 수정된 부분(이에 따라 제작 시 필요한 렌더링)과 변경되지 않은 부분(렌더링 과정 중 건너뛸 수 있음)이 있는 프로젝트의 원본 비디오 클립 형식에 기초해서 지능형 SVRT가 최고의 출력 품질을 내고 제작 중 시간을 최대한 절약할 수 있는 비디오 프로필을 제안합니다.

지능형 SVRT를 사용하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

- 편집 창에서 비디오 작품을 편집할 경우 시간 표시 막대를 마우스 오른쪽으로 클릭한 다음 **SVRT 트랙 표시**를 선택합니다.
- 제작 창에서 **표준 2D** 또는 **3D** 탭에 있는 **프로필 분석기** 단추를 클릭한 다음 **지능형 SVRT** 탭을 클릭합니다.

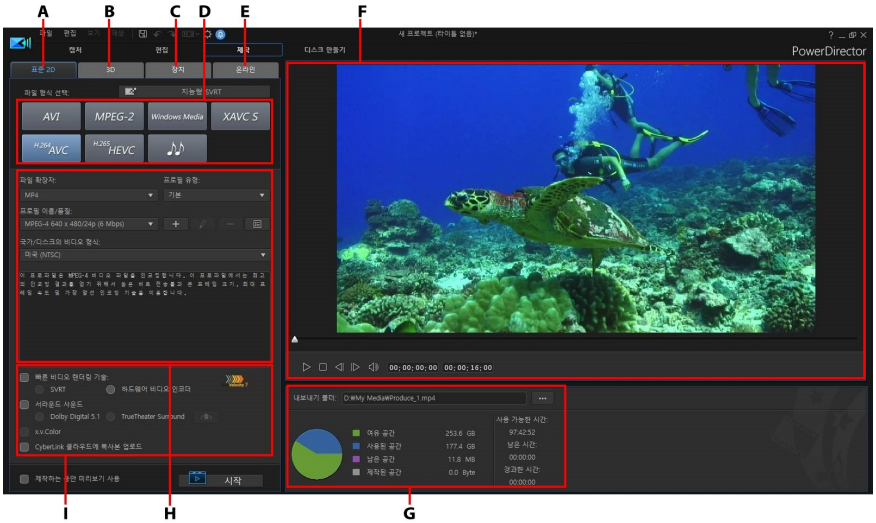
지능형 SVRT 탭에 CyberLink PowerDirector가 자동으로 선택해서 제안하는 비디오 작품 출력에 사용할 비디오 프로필과 이용할 수 있는 다른 비디오 파일이 표시됩니다.

***참고**: 랜더링이 필요한 비디오 클립을 비롯한 자세한 정보는 편집 창에 있는 SVRT 정보를 확인합니다. 제작 창에서 SVRT 정보를 보려면 **세부 사항(편집)** 단추를 클릭해 편집 창으로 신속히 전환합니다.*

비디오 프로필을 선택하려면 지능형 SVRT 대화 상자에서 프로필을 선택한 다음 **확인**을 클릭하면 됩니다. 제작을 진행하면 선택한 비디오 프로필이 자동으로 강조 표시되고 선택됩니다. 또한 사용한 비디오 프로필이 대화 상자에 저장되고 지능형 SVRT를 사용할 때 항상 이용할 수 있습니다.

제작 창

제작 단추를 클릭해 다른 사람과 공유, 인터넷에 업로드, 최근 날짜의 디스크 굽기 등 비디오 작품을 다양한 용도의 파일로 컴파일합니다.



A - 표준 2D 형식으로 출력, B - 3D 형식으로 출력, C - 장치에 출력, D - 제작 프로필(비디오/오디오 파일 형식), E - 온라인 웹사이트에 업로드, F - 제작 미리보기, G - 제작 세부 사항, H - 프로필 설정, I - 제작 사용 환경 설정

***참고**: 작품을 제작하기 전에, 모든 비디오 클립의 인터레이스 방식이 같은지 확인하십시오. 이것은 최종 비디오 품질에 절대적인 영향을 주기 때문에 제작하기 전에 반드시 확인해야 합니다. 동영상을 제작한 후에 비디오 화질이 마음에 들지 않으면 모든 비디오 클립의 인터레이스 방식이 같은지 확인하십시오. 클립의 인터레이스 방식이 다르면 모두 같은 방식으로 통일한 후 동영상을 다시 제작하십시오. 자세한 내용은 TV(비디오 클립 인터레이스) 형식 설정 참조.*

제작 창에서 수행하려는 작업과 일치하는 제작 옵션을 선택합니다. 다음 제작 옵션 중 하나를 선택할 수 있습니다.

Tab	설명
표준 2D	작품을 컴퓨터에서 볼 수 있는 2D 비디오 파일로 출력하거나 나중에 디스크에 구울 수 있는 파일로 출력하려면 **표준 2D** 탭을 클릭합니다. 또한 오디오만을 다양한 기기에서 재생할 수 있도록 오디오 파일로 출력하거나, 비디오 파일의 프레임을 JPEG 또는 PNG 이미지 시퀀스 파일로 내보낼 수 있습니다. 자세한 내용은 표준 2D 파일로 출력 참조.

360 비디오	360 비디오 프로젝트를 편집할 때 360 가상 리얼리티 비디오 파일로 출력하려면 이 탭을 선택합니다. 자세한 내용은 360 비디오 제작을 참조하십시오.
3D	작품을 3D 형식으로 출력하려면 **3D** 탭을 클릭합니다. 자세한 내용은 3D 형식으로 출력 참조.
장치	비디오를 제작한 다음 캠코더나 휴대용 기기로 출력하려면 **장치** 탭을 클릭합니다. 자세한 내용은 장치에 출력 참조.
온라인	비디오를 YouTube, Dailymotion, Vimeo 등에 업로드하려면 **온라인** 탭을 클릭합니다. 자세한 내용은 소셜 웹 사이트에 비디오 업로드 참조.

***참고**: **일괄 처리 제작** 기능을 사용하여 편집 창에서 한 번에 여러 개의 비디오 작품 프로젝트를 제작할 수도 있습니다. 자세한 내용은 일괄 처리 제작을 참조하십시오.*

표준 2D 비디오 파일로 출력

비디오 작품을 표준 2D 비디오 파일로 출력해서 컴퓨터에서 감상하거나 디스크에 굽거나 휴대용 기기로 출력할 수 있습니다. 또한 재생을 위해 오디오만을 오디오 파일로 출력하거나 비디오 파일의 프레임을 JPEG 또는 PNG 이미지 시퀀스 파일로 내보낼 수 있습니다.

***참고**: 어떤 비디오 파일 형식으로 작품을 출력해야 할 지 모를 경우 도움을 위해 **지능형 SVRT** 단추를 클릭합니다. 이 기능 사용에 대한 자세한 내용은 지능형 SVRT 사용을 참조하십시오.*

다음 중 하나의 형식으로 프로젝트를 출력할 수 있습니다.

***참고**: 비디오 프로젝트의 화면비가 9:16* 또는 1:1*인 경우, H.264 AVC*, 이미지 시퀀스 및 오디오 파일 출력 옵션만 사용할 수 있습니다.*

- AVI
- MPEG-2*
- Windows Media
- XAVC S™*
- H.264 AVC*
- H.265 HEVC*

- 이미지 시퀀스
- 오디오 파일

비디오 작품을 표준 2D로 출력하려면 다음과 같이 하십시오.

__참고__: 비디오 작품에 3D 미디어가 있는 경우 작품에 설정된 파일의 3D 소스 형식을 확인한 후에 미디어가 2D로 올바르게 표시되는 지 확인해야 합니다. CyberLink PowerDirector가 지정한 시선 프레임을 2D 비디오에 적용합니다. 자세한 내용은 3D 소스 형식 설정을 참조하십시오.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **표준 2D** 탭을 클릭합니다.
2. 비디오 파일 형식을 클릭해서 선택합니다.

__참고__: __H.265 HEVC__ 또는 __H.264 AVC__ 출력 형식을 선택한 경우 __파일 확장자__ 드롭 다운 목록에서 컨테이너도 선택해야 합니다. .M2TS, .MKV, .MP4 컨테이너 파일 형식 중에서 선택할 수 있습니다.

3. 파일 생성에 사용하려는 **프로필 이름/품질**을 선택합니다. 이 선택을 통해 출력된 파일의 비디오 해상도, 파일 크기, 오디오 형식 및 전체 품질이 결정됩니다. 자세한 내용은 비디오 프로필을 참조하십시오.

__참고__: 일부 CyberLink PowerDirector 버전의 경우 H.265 HEVC, H.264 AVC, WMV 비디오 파일 형식이 최대 4K 해상도(Ultra HD)까지 지원합니다. 제작 전에 __프로필 이름/품질__ 드롭 다운 목록에서 원하는 비디오 해상도를 선택해야 합니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

4. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
5. 제작 옵션과 컴퓨터의 원하는 폴더에 내보낼 파일을 확인합니다. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
6. **시작** 단추를 클릭해 파일을 제작합니다.

비디오 프로필

비디오 프로필은 CyberLink PowerDirector에서 제작하는 비디오의 품질을 결정합니다. 사용할 비디오 프로필을 선택하려면, **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 원하는 것을 선택합니다. 선택한 후에는  단추를 클릭하여 사용될 비디오 및 오디오 코덱과 출력된 비디오의 비트 전송률을 포함한 전체 세부 사항을 볼 수 있습니다.

프로필 사용자 지정

일부 비디오 형식의 경우 자신의 비디오 프로필을 사용자 지정할 수 있습니다. 비디오 프로필을 사용자 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 파일 형식을 선택한 후  단추를 클릭합니다.

   ***참고**: AVI 및 WMV 파일 형식의 경우 새 비디오 프로필을 생성할 수 없습니다. AVI 형식의 경우,  를 클릭하여 기존 AVI 프로필 설정을 편집할 수 있습니다.*
2. 사용자 지정 **프로필 이름** 및 **설명**을 입력합니다.
3. 필요에 따라 **비디오** 탭을 클릭하고 **해상도**, **프레임 속도** 등을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
4. **오디오** 탭을 클릭하고 **오디오 압축** 유형, **오디오 채널** 및 **오디오 압축률**을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
5. 새 프로필을 저장하려면 **확인**을 클릭합니다. 이 새 프로필은 **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 사용할 수 있습니다.

프로필 이름/품질 드롭다운에서 사용자 지정 프로필을 선택하고  단추를 클릭하여 수정할 수 있습니다.

제작 옵션 구성

파일 제작을 시작하기 전에 다음의 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

***참고**: 이용 가능한 옵션은 선택한 파일 형식과 컴퓨터에 설치된 CyberLink PowerDirector 버전에 따라 다릅니다.*

- **빠른 비디오 랜더링 기술**: 제작 시간을 줄일 수 있는 **SVRT** 및 **하드웨어 비디오 인코더** 옵션입니다. **SVRT**는 편집된 클립(또는 클립의 일부분)만을 렌더링하여

신속한 제작을 가능하게 합니다. 이 옵션은 MPEG-2 및 H.264 형식으로 출력하고 있고 SVRT 사용을 위한 조건이 충족되는 경우에만 사용할 수 있습니다. **하드웨어 비디오 인코더** 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다(XAVC S 및 H.264 AVC).

- **서라운드 사운드**: 제작되는 비디오 파일에 서라운드 사운드를 넣고 싶으면 이 환경 설정을 선택합니다. 선택한 후, AAC 5.1, DTS 5.1 및 TrueTheater Surround 오디오 프로세싱 기술을 선택할 수 있습니다.

__참고__: 사용 가능한 서라운드 사운드 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 달라집니다. AAC 5.1 형식은 H.264 AVC 및 H.265 HEVC 형식에서만 사용할 수 있습니다(MP4 및 MKV 컨테이너 형식만). DTS 5.1 형식은 MKV 컨테이너 형식으로 비디오를 제작할 때만 사용할 수 있습니다.

- **x.v.Color**: x.v.Color는 평소보다 더 넓은 색 범위를 표시할 수 있는 색상 시스템입니다. CyberLink PowerDirector는 이전 버전의 RGB 디스플레이와 호환되는 x.v.Color 규격 스트림을 생성할 수 있으며, 재생 환경이 x.v.Color를 지원하는 경우 보다 향상된 시각적 품질을 구현할 수 있는 기회를 제공합니다.

- **CyberLink 클라우드에 복사본 업로드***: CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 제작 후에 제작된 파일을 CyberLink 클라우드 저장 공간에 업로드하려면 이 옵션을 선택합니다.

__참고__: 제작한 파일의 사본을 CyberLink 클라우드에 업로드하기로 선택한 경우, PowerDirector가 업로드 전에 해당 파일을 변환할지를 묻습니다. 파일을 휴대용 기기에서 재생 가능한 .MP4 파일로 변환하려면 __예__를 클릭하고, 제작한 원본 파일을 업로드하려면 __아니요__를 클릭하십시오.

- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

이미지 시퀀스로 비디오 프레임 내보내기

제작에서 **이미지 시퀀스** 옵션을 선택하여 비디오 파일 또는 프로젝트의 비디오 프레임을 애니메이션 GIF를 만드는 데 사용할 수 있는 이미지로 내보냅니다.

비디오 프레임을 이미지로 내보내려면 다음과 같이 하십시오.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **표준 2D** 탭을 클릭합니다.
2. **이미지 시퀀스** 단추를 클릭합니다.

3. 제작 옵션을 다음과 같이 지정합니다.
   - **파일 확장자**: 생성된 이미지의 형식을 선택합니다. PNG 이미지는 알파 채널을 가집니다.
   - **프로필 이름/품질**: 내보낸 이미지의 품질을 설정합니다.
   - **초당 프레임**: 초당 얼마나 많은 비디오 프레임이 캡처되는지 선택합니다. 선택한 수는 생성된 이미지 수가 됩니다.
   - **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 비디오를 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 내보내는데 필요한 시간이 늘어납니다.
4. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 내보낸 이미지 파일의 시퀀스 이름을 변경하려면  를 클릭합니다.
5. **시작** 단추를 클릭해 이미지 파일 내보내기를 시작합니다.

오디오만 내보내기

제작에서 오디오 파일 옵션을 선택하여 비디오 프로젝트에서 오디오 트랙만 내보낼 수 있습니다.

오디오만 내보내려면 다음과 같이 하십시오.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **표준 2D** 탭을 클릭합니다.
2.  단추를 클릭합니다.
3. 제작 옵션을 다음과 같이 지정합니다.
   - **파일 확장자**: 생성된 오디오 파일의 형식을 선택합니다. WMA, WAV, M4A 파일 형식으로 출력할 수 있습니다.
   - **프로필 이름/품질**: 내보낸 오디오의 품질을 설정합니다.
4. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
5. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 내보낸 오디오 파일의 이름을 변경하려면  를 클릭합니다.
6. **시작** 단추를 클릭해 오디오 파일 내보내기를 시작합니다.

360° 비디오 제작

360°* 비디오 파일을 H.264 AVC(.MP4) 형식으로 출력할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

비디오 작품을 출력하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 파일을 360° 비디오 파일로 제작하려면 프로젝트 화면 비율을 360°로 설정해야 합니다. 자세한 내용은 화면 비율 설정을 참조하십시오.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **360° 비디오** 탭을 클릭합니다.
2. **H.264 AVC(.MP4)** 또는 **H.265 HEVC(.MP4)**를 클릭해서 비디오 파일 형식을 선택합니다.
3. 파일 생성에 사용하려는 **프로필 이름/품질**을 선택합니다. 이 선택을 통해 출력된 파일의 비디오 해상도, 파일 크기, 전체 품질이 결정됩니다. 자세한 내용은 비디오 프로필을 참조하십시오.

*참고: H.264 AVC 비디오 파일 형식은 최대 4K 해상도(Ultra HD)를 지원합니다. 제작 전에 **프로필 이름/품질** 드롭 다운 목록에서 원하는 비디오 해상도를 선택해야 합니다.*

4. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
5. 제작 세부사항과 컴퓨터의 원하는 폴더에 내보낼 파일을 확인합니다. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
6. **시작** 단추를 클릭해 파일을 제작합니다.

비디오 프로필

비디오 프로필은 CyberLink PowerDirector에서 제작하는 비디오의 품질을 결정합니다. 사용할 비디오 프로필을 선택하려면, **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 원하는 것을 선택합니다. 선택한 후에는  단추를 클릭하여 사용될 비디오 및 오디오 코덱과 출력된 비디오의 비트 전송률을 포함한 전체 세부 사항을 볼 수 있습니다.

프로필 사용자 지정

일부 비디오 형식의 경우 비디오 프로필을 사용자 지정할 수 있습니다. 비디오 프로필을 사용자 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 파일 형식을 선택한 후  단추를 클릭합니다.

참고: AVI 및 WMV 파일 형식의 경우 새 비디오 프로필을 생성할 수 없습니다. AVI 형식의 경우,  *를 클릭하여 기존 AVI 프로필 설정을 편집할 수 있습니다.*

2. 사용자 지정 **프로필 이름** 및 **설명**을 입력합니다.
3. 필요에 따라 **비디오** 탭을 클릭하고 **해상도**, **프레임 속도** 등을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
4. **오디오** 탭을 클릭하고 **오디오 압축** 유형, **오디오 채널** 및 **오디오 압축률**을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
5. 새 프로필을 저장하려면 **확인**을 클릭합니다. 이 새 프로필은 **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 사용할 수 있습니다.

프로필 이름/품질 드롭다운에서 사용자 지정 프로필을 선택하고  단추를 클릭하여 수정할 수 있습니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

- **빠른 비디오 랜더링 기술**: 제작 시간을 줄일 수 있는 **SVRT** 및 **하드웨어 비디오 인코더** 옵션입니다. **SVRT**는 편집된 클립(또는 클립의 일부분)만을 렌더링하여 신속한 제작을 가능하게 합니다. 이 옵션은 MPEG-2 및 H.264 형식으로 출력하고 있고 SVRT 사용을 위한 조건이 충족되는 경우에만 사용할 수 있습니다. **하드웨어 비디오 인코더** 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다(H.264 AVC).
- **서라운드 사운드**: 제작되는 비디오 파일에 서라운드 사운드를 넣고 싶으면 이 환경 설정을 선택합니다. 선택한 후, AAC 5.1과 TrueTheater Surround 오디오 프로세싱 기술 중에 선택할 수 있습니다.

참고: 360 비디오를 제작할 때 DTS 5.1 형식을 사용할 수 없습니다.

- **CyberLink 클라우드에 복사본 업로드***: CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 제작 후에 제작된 파일을 CyberLink 클라우드 저장 공간에 업로드하려면 이 옵션을 선택합니다.

*참고: 제작한 파일의 사본을 CyberLink 클라우드에 업로드하기로 선택한 경우, PowerDirector가 업로드 전에 해당 파일을 변환할지를 묻습니다. 파일을 휴대용 기기에서 재생 가능한 .MP4 파일로 변환하려면 **예**를 클릭하고, 제작한 원본 파일을 업로드하려면 **아니요**를 클릭하십시오.*

- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

참고: 제작 중에는 360° 비디오 미리보기를 사용할 수 없습니다.

360° 비디오 재생

제작이 완료되면 미디어 라이브러리로 360° 비디오 파일 가져오기가 자동으로 수행됩니다. 재생하려면 미디어 라이브러리에서 선택한 다음, 재생 및 360 컨트롤을 사용하기만 하면 됩니다. 자세한 내용은 360° 미디어 파일 재생을 참조하십시오.

360° 비디오 파일은 호환되는 VR(가상 리얼리티) 기기에서 재생할 수도 있고 YouTube 또는 Vimeo에 업로드해서 재생할 수도 있습니다. 자세한 내용은 360° 비디오 업로드를 참조하십시오.

3D 형식으로 출력

작품을 3D* 비디오 파일 형식으로 출력할 수 있습니다. 프로젝트를 파일로 출력하려면 **3D** 탭을 선택한 다음 원하는 파일 형식을 선택합니다.

*참고: 어떤 비디오 파일 형식으로 작품을 출력해야 할 지 모를 경우 도움을 위해 **지능형 SVRT** 단추를 클릭합니다. 이 기능 사용에 대한 자세한 내용은 지능형 SVRT 사용을 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

다음 파일 형식 중 하나로 프로젝트를 출력할 수 있습니다.

- Windows Media
- MPEG-2*
- H.264 AVC*

비디오 작품을 표준 3D로 출력하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 비디오 작품에 2D 미디어가 있는 경우 제작 전에 3D로 변환해야 합니다. 자세한 내용은 파워 도구: 2D를 3D로 참조.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **3D** 탭을 클릭합니다.
2. 3D 비디오 파일 형식을 클릭해서 선택합니다.

*참고: **H.264 AVC** 출력 형식을 선택한 경우 드롭 다운 목록에서 컨테이너도 선택해야 합니다. .M2TS, .MKV, .MP4 컨테이너 파일 형식 중에서 선택할 수 있습니다.*

3. 드롭 다운 목록에서 **3D 출력 형식**을 선택합니다. 자세한 내용은 3D 출력 형식을 참조하십시오.
4. 파일 생성에 사용하려는 **프로필 이름/품질**을 선택합니다. 이 선택을 통해 출력된 파일의 비디오 해상도, 파일 크기, 전체 품질이 결정됩니다. 자세한 내용은 비디오 프로필을 참조하십시오.

참고: 일부 CyberLink PowerDirector 버전의 경우, 현재 H.264 AVC/WMV 비디오 파일 형식을 최대 4K 해상도(Ultra HD) 까지 지원합니다. 제작 전에 **프로필 이름/품질** 드롭 다운 목록에서 원하는 비디오 해상도를 선택해야 합니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

5. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
6. 제작 세부사항과 컴퓨터의 원하는 폴더에 내보낼 파일을 확인합니다. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
7. **시작** 단추를 클릭해 파일을 제작합니다.

3D 출력 형식

비디오 파일 형식(또는 컨테이너)을 선택한 후에 3D 출력 소스 형식을 선택해야 합니다. 이 선택으로 3D 컨텐트 표시 방법이 지정됩니다. 다음 3D 출력 소스 형식 중 하나를 선택할 수 있습니다.

- **병렬 너비 균등 분할(L/R)**: 병렬 3D 소스 형식이 4:3 또는 비 HD 비디오 작품에 최적화됩니다.
- **병렬 전체 너비(L/R)**: 병렬 3D 소스 형식이 HD 비디오 작품에 최적화됩니다.*

*참고: * 이 소스 형식으로는 3D MPEG-2 비디오를 출력할 수 없습니다. 병렬 전체 너비 형식은 64 비트 운영체제의 CyberLink PowerDirector Ultra 버전 작동 중에만 이용할 수 있습니다.*

- **H.264 멀티 뷰 코딩**: 멀티 뷰 코딩(MVC) 소스 형식.

- **애너글리프**: 빨강/밝은파랑 소스 형식. 3D 디스플레이 장치가 없을 경우 이 형식을 선택해 애너글리프 3D 안경을 착용하고 3D 비디오 작품을 감상합니다.

비디오 프로필

비디오 프로필은 CyberLink PowerDirector에서 제작하는 비디오의 품질을 결정합니다. 사용할 비디오 프로필을 선택하려면, **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 원하는 것을 선택합니다. 선택한 후에는  단추를 클릭하여 사용될 비디오 및 오디오 코덱과 출력된 비디오의 비트 전송률을 포함한 전체 세부 사항을 볼 수 있습니다.

프로필 사용자 지정

일부 비디오 형식의 경우 비디오 프로필을 사용자 지정할 수 있습니다. 비디오 프로필을 사용자 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 파일 형식을 선택한 후  단추를 클릭합니다.

   ***참고**: AVI 및 WMV 파일 형식의 경우 새 비디오 프로필을 생성할 수 없습니다. AVI 형식의 경우,  를 클릭하여 기존 AVI 프로필 설정을 편집할 수 있습니다.*
2. 사용자 지정 **프로필 이름** 및 **설명**을 입력합니다.
3. 필요에 따라 **비디오** 탭을 클릭하고 **해상도**, **프레임 속도** 등을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
4. **오디오** 탭을 클릭하고 **오디오 압축** 유형, **오디오 채널** 및 **오디오 압축률**을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
5. 새 프로필을 저장하려면 **확인**을 클릭합니다. 이 새 프로필은 **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 사용할 수 있습니다.

프로필 이름/품질 드롭다운에서 사용자 지정 프로필을 선택하고  단추를 클릭하여 수정할 수 있습니다.

제작 옵션 구성

파일 제작을 시작하기 전에 다음의 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

***참고**: 이용 가능한 옵션은 선택한 파일 형식과 컴퓨터에 설치된 CyberLink PowerDirector 버전에 따라 다릅니다.*

- **빠른 비디오 랜더링 기술**: **SVRT** 및 **하드웨어 비디오 인코더**는 제작 시간을 줄일 수 있는 옵션입니다. **SVRT**는 편집된 클립(또는 클립의 일부분)만을 렌더링하여 신속한 제작을 가능하게 합니다. 이 옵션은 MPEG-2 및 H.264 형식으로 출력하고 있고 SVRT 사용을 위한 조건이 충족되는 경우에만 사용할 수 있습니다. **하드웨어 비디오 인코더** 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다(H.264 AVC).
- **x.v.Color**: x.v.Color는 평소보다 더 넓은 색 범위를 표시할 수 있는 색상 시스템입니다. CyberLink PowerDirector는 이전 버전의 RGB 디스플레이와 호환되는 x.v.Color 규격 스트림을 생성할 수 있으며, 재생 환경이 x.v.Color를 지원하는 경우 보다 향상된 시각적 품질을 구현할 수 있는 기회를 제공합니다.
- **CyberLink 클라우드에 복사본 업로드***: CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 제작 후에 제작된 파일을 CyberLink 클라우드* 저장 공간에 업로드하려면 이 옵션을 선택합니다.

*참고: 제작한 파일의 사본을 CyberLink 클라우드에 업로드하기로 선택한 경우, PowerDirector가 업로드 전에 해당 파일을 변환할지를 묻습니다. 파일을 휴대용 기기에서 재생 가능한 .MP4 파일로 변환하려면 **예**를 클릭하고, 제작한 원본 파일을 업로드하려면 **아니요**를 클릭하십시오.*

- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

장치에 출력

비디오 작품을 DV 또는 HDV* 테이프에 다시 출력하려면 **장치** 탭을 선택합니다.

참고: 다음 단계를 수행하기 전에 컨텐트를 다시 기록할 HDV 캠코더 테이프 위치를 수동으로 찾아야 합니다.

또한 HDD(하드 디스크 드라이브) 캠코더*로 다시 복사할 수 있는 파일로 작품을 출력할 수 있습니다. iPod/iPhone/iPad, PS3*/PSP/Walkman, Xbox/Zune, 다양한 휴대전화*를 포함한 여러 휴대용 장치와 호환되는 파일 형식으로 출력할 수도 있습니다.

비디오 작품을 장치에 출력하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 비디오 작품에 2D 미디어가 있는 경우 제작 전에 3D로 변환해야 합니다. 자세한 내용은 파워 도구: 2D를 3D로 참조.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **장치** 탭을 클릭합니다.
2. 장치 종류를 클릭해서 선택합니다. DV 또는 HDV 캠코더에 다시 기록할 경우 캠코더를 연결해서 켜야 합니다.

3. 파일 생성에 사용하려는 **프로필 유형** 또는 **프로필 이름/품질**을 선택합니다. 이 선택을 통해 출력된 파일의 비디오 해상도, 파일 크기, 전체 품질이 결정됩니다. 자세한 내용은 비디오 프로필을 참조하십시오.
4. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
5. 제작 세부사항과 컴퓨터의 원하는 폴더에 내보낼 파일을 확인합니다. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
6. **시작** 단추를 클릭해 파일을 제작합니다.

비디오 프로필

비디오 프로필은 CyberLink PowerDirector에서 제작하는 비디오의 품질을 결정합니다. 사용할 비디오 프로필을 선택하려면, **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 원하는 것을 선택합니다. 선택한 후에는  단추를 클릭하여 사용될 비디오 및 오디오 코덱과 출력된 비디오의 비트 전송률을 포함한 전체 세부 사항을 볼 수 있습니다.

프로필 사용자 지정

일부 비디오 형식의 경우 비디오 프로필을 사용자 지정할 수 있습니다. 비디오 프로필을 사용자 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 파일 형식을 선택한 후  단추를 클릭합니다.

***참고**: AVI 및 WMV 파일 형식의 경우 새 비디오 프로필을 생성할 수 없습니다. AVI 형식의 경우,  를 클릭하여 기존 AVI 프로필 설정을 편집할 수 있습니다.*

2. 사용자 지정 **프로필 이름** 및 **설명**을 입력합니다.
3. 필요에 따라 **비디오** 탭을 클릭하고 **해상도**, **프레임 속도** 등을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
4. **오디오** 탭을 클릭하고 **오디오 압축** 유형, **오디오 채널** 및 **오디오 압축률**을 설정합니다. 사용할 수 있는 옵션은 선택한 파일 형식에 따라 다릅니다.
5. 새 프로필을 저장하려면 **확인**을 클릭합니다. 이 새 프로필은 **프로필 이름/품질** 드롭다운에서 사용할 수 있습니다.

프로필 이름/품질 드롭다운에서 사용자 지정 프로필을 선택하고  단추를 클릭하여 수정할 수 있습니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

__참고__: 이용 가능한 사용 환경 설정은 선택한 파일 형식과 컴퓨터에 설치된 CyberLink PowerDirector 버전에 따라 다릅니다.

- **빠른 비디오 랜더링 기술**: 제작 시간을 줄일 수 있는 **SVRT** 및 **하드웨어 비디오 인코더** 옵션입니다. **SVRT**는 편집된 클립(또는 클립의 일부분)만을 렌더링하여 신속한 제작을 가능하게 합니다. 이 옵션은 MPEG-2 및 H.264 형식으로 출력하고 있고 SVRT 사용을 위한 조건이 충족되는 경우에만 사용할 수 있습니다. **하드웨어 비디오 인코더** 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다(MPEG-4).
- **서라운드 사운드**: 제작되는 비디오 파일에 서라운드 사운드를 넣고 싶으면 이 환경 설정을 선택합니다.
- **x.v.Color**: x.v.Color는 평상시보다 더 넓은 색 범위를 표시할 수 있는 새로운 색상 시스템입니다(HDD 캠코더 파일 생성 시에만 사용 가능). CyberLink PowerDirector는 이전 버전의 RGB 디스플레이와 호환되는 x.v.Color 규격 스트림을 생성할 수 있으며, 재생 환경이 x.v.Color를 지원하는 경우 보다 향상된 시각적 품질을 구현할 수 있는 기회를 제공합니다.
- **CyberLink 클라우드에 복사본 업로드***: CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 제작 후에 제작된 파일을 CyberLink 클라우드* 저장 공간에 업로드하려면 이 옵션을 선택합니다.

__참고__: 제작한 파일의 사본을 CyberLink 클라우드에 업로드하기로 선택한 경우, PowerDirector가 업로드 전에 해당 파일을 변환할지를 묻습니다. 파일을 휴대용 기기에서 재생 가능한 .MP4 파일로 변환하려면 __예__를 클릭하고, 제작한 원본 파일을 업로드하려면 __아니요__를 클릭하십시오.

- **다시 기록 완료 후에 파일 삭제**: DV 또는 HDV 캠코더로 다시 기록한 후 CyberLink PowerDirector가 제작한 비디오 파일을 삭제하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

온라인 미디어 사이트에 비디오 업로드

온라인 탭을 클릭해 다음 온라인 미디어 웹사이트 중 하나에 비디오 작품을 업로드 합니다.

- YouTube
- Dailymotion
- Vimeo
- Niconico Douga
- Youku

***참고**: 일부 CyberLink PowerDirector 버전의 경우, 최대 4K* 해상도(Ultra HD) 비디오를 제작해서 소셜 웹 사이트에 업로드할 수 있습니다. 제작 전에 **프로필 이름/품질** 드롭 다운 목록에서 원하는 비디오 해상도를 선택해야 합니다.*

YouTube에 비디오 업로드

YouTube에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

***참고**: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우, CyberLink PowerDirector 가 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 분할해서 업로드한 다음, YouTube 의 재생 목록을 생성합니다.*

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **온라인** 탭을 클릭합니다.
2. **YouTube 비디오** 단추를 클릭합니다.
3. **프로필 유형** 드롭다운에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다. 선택한 품질에 따라 YouTube에서 비디오가 완전히 처리된 후에 사용할 수 있는 품질 옵션이 결정됩니다.

***참고**: YouTube 에서 사용할 수 있는 품질 옵션은 원래 캡처한 비디오 품질과 비디오를 시청하는 사용자의 대역폭에 따라서도 달라집니다.*

4. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 YouTube에 포함됩니다. 또한 **비디오 범주** 중 하나를 선택하고 사용자가 비디오를 찾기 위해 검색할 수 있는 몇가지 키워드 **태그**도 입력하십시오.
5. 비디오를 YouTube에 업로드한 후에 **공개**할 것인지 또는 **비공개**할 것인지 여부를 설정하십시오.

참고: 비디오를 제작할 때 클립 조정 방법을 다른 사용자에게 보여주려면 DirectorZone에 로그인한 다음 ***CyberLink DirectorZone 비디오 갤러리에서 공유****를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 DirectorZone에 업로드한 비디오와 함께 애니메이션 버전의 프로젝트 스토리보드가 표시됩니다.*

6. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
7. **내보내기 폴더** 또는 업로드할 제작한 비디오 파일을 저장할 위치를 지정하십시오. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
8. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
9. **인증**을 클릭한 다음 YouTube 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 YouTube 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 CyberLink PowerDirector 권한을 부여합니다.
10. CyberLink PowerDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

YouTube 3D에 업로드

업로드 중인 비디오 작품이 3D 작품인 경우 **3D 비디오로 공유*** 옵션을 선택해 YouTube에 3D 비디오 소스 형식으로 업로드합니다. 업로드 후에 YouTube에서 3D로 작품을 감상할 수 있습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음의 제작 사용 환경 설정을 선택할 수 있습니다.

- **하드웨어 비디오 인코딩**: 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

Dailymotion에 비디오 업로드

Dailymotion에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우, CyberLink PowerDirector 가 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 분할해서 업로드한 다음, Dailymotion의 재생 목록을 생성합니다.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **온라인** 탭을 클릭합니다.
2. **Dailymotion** 단추를 클릭합니다.
3. **프로필 유형** 드롭다운에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다. 선택한 품질에 따라 Dailymotion에서 비디오가 완전히 처리된 후 사용 가능한 품질 옵션이 결정됩니다.

참고: 또한 Dailymotion에서 이용 가능한 품질 옵션은 원래 캡처한 비디오 품질과 비디오를 시청하는 사용자의 대역폭에 따라 달라집니다.

3. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 Dailymotion에 포함됩니다. 또한 **비디오 범주** 중 하나를 선택하고 사용자가 비디오를 찾기 위해 검색할 수 있는 몇가지 키워드 **태그**도 입력하십시오.
4. 비디오를 Dailymotion에 업로드한 후에 **공개**할 것인지 또는 **비공개**할 것인지 여부를 설정하십시오.

*참고: 비디오를 제작할 때 클립 조정 방법을 다른 사용자에게 보여주려면 DirectorZone 에 로그인한 다음 **CyberLink DirectorZone 비디오 갤러리에서 공유**를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 DirectorZone에 업로드한 비디오와 함께 애니메이션 버전의 프로젝트 스토리보드가 표시됩니다.*

5. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
6. **내보내기 폴더** 또는 업로드할 제작한 비디오 파일을 저장할 위치를 지정하십시오. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
7. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
8. **인증**을 클릭한 다음 Dailymotion 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Dailymotion 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 CyberLink PowerDirector 권한을 부여합니다.
9. CyberLink PowerDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

- **하드웨어 비디오 인코더**: 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
  - **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

Vimeo에 비디오 업로드

Vimeo에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우, CyberLink PowerDirector가 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 분할해서 업로드한 다음, Vimeo의 재생 목록을 생성합니다.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **온라인** 탭을 클릭합니다.
2. **Vimeo** 단추를 클릭합니다.
3. **프로필 유형** 드롭다운에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다. 선택한 품질에 따라 Vimeo에서 비디오가 완전히 처리된 후 사용 가능한 품질 옵션이 결정됩니다.

참고: 또한 Vimeo에서 이용 가능한 품질 옵션은 원래 캡처한 비디오 품질과 비디오를 시청하는 사용자의 대역폭에 따라 달라집니다.

4. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 Vimeo에 포함됩니다. 또는 사용자가 검색할 수 있는 일부 키워드 **태그**를 입력해 비디오를 찾도록 합니다.
5. 비디오를 Vimeo에 업로드한 후에 **공개**할 것인지 또는 **비공개**할 것인지 여부를 설정하십시오.

*참고: 비디오를 제작할 때 클립 조정 방법을 다른 사용자에게 보여주려면 DirectorZone에 로그인한 다음 **CyberLink DirectorZone 비디오 갤러리에서 공유**를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 DirectorZone에 업로드한 비디오와 함께 애니메이션 버전의 프로젝트 스토리보드가 표시됩니다.*

6. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
7. **내보내기 폴더** 또는 업로드할 제작한 비디오 파일을 저장할 위치를 지정하십시오. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.

8. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
9. **인증**을 클릭한 다음 Vimeo 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Vimeo 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 CyberLink PowerDirector 권한을 부여합니다.
10. CyberLink PowerDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

- **하드웨어 비디오 인코더**: 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
  - **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

Niconico Douga에 비디오 업로드

Niconico Douga에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우 CyberLink PowerDirector에서 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 나누어서 업로드한 다음 Niconico Douga에 재생 목록을 만듭니다.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **온라인** 탭을 클릭합니다.
2. **Niconico Douga** 단추를 클릭합니다.
3. Niconico Douga **사용자 이름**과 **패스워드**를 입력합니다. 계정이 없는 경우 **Niconico에 사인업** 링크를 클릭해 계정을 만듭니다.
4. **프로필 유형** 드롭다운에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다. 선택한 품질에 따라 Niconico Douga에서 비디오가 완전히 처리된 후 사용 가능한 품질 옵션이 결정됩니다.

참고: Niconico Douga에서 사용할 수 있는 품질 옵션은 원래 캡처한 비디오 품질과 비디오를 시청하는 사용자의 대역폭에 따라서도 달라집니다.

5. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 Niconico Douga에 포함됩니다. 또는 사용자가 검색할 수 있는 일부 키워드 **태그**를 입력해 비디오를 찾도록 합니다.

6. 비디오를 Niconico Douga에 업로드한 후에 **공개** 또는 **비공개** 여부를 설정하십시오.

*참고: 비디오를 제작할 때 클립 조정 방법을 다른 사용자에게 보여주려면 DirectorZone에 로그인한 다음 **CyberLink DirectorZone 비디오 갤러리에서 공유**를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 DirectorZone에 업로드한 비디오와 함께 애니메이션 버전의 프로젝트 스토리보드가 표시됩니다.*

7. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
8. 미리보기 창의 플레이어 컨트롤을 사용해 Niconico Douga 웹사이트의 비디오 섬네일로 사용하려는 작품 내 비디오 프레임을 찾은 다음 **섬네일 설정** 단추를 클릭합니다.
9. **내보내기 폴더** 또는 업로드할 제작한 비디오 파일을 저장할 위치를 지정하십시오. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
10. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
11. **인증**을 클릭한 다음 Niconico Douga 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Niconico Douga 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 CyberLink PowerDirector 권한을 부여합니다.
12. CyberLink PowerDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

- **하드웨어 비디오 인코더**: 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

Youku로 비디오 업로드

Youku에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우, CyberLink PowerDirector 가 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 분할해서 업로드한 다음, Youku의 재생 목록을 생성합니다.

1. **Youku** 단추를 클릭합니다.
2. **프로필 유형** 드롭다운에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다. 선택한 품질에 따라 Youku에서 비디오가 완전히 처리된 후에 사용할 수 있는 품질 옵션이 결정됩니다.

참고: Youku에서 사용할 수 있는 품질 옵션은 원래 캡처한 비디오 품질과 비디오를 시청하는 사용자의 대역폭에 따라서도 달라집니다.

3. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 Youku에 포함됩니다. 또한 **비디오 범주** 중 하나를 선택하고 사용자가 비디오를 찾기 위해 검색할 수 있는 몇가지 키워드 **태그**도 입력하십시오.
4. 비디오를 Dailymotion에 업로드한 후에 **공개**할 것인지 또는 **비공개**할 것인지 여부를 설정하십시오.

*참고: 비디오를 제작할 때 클립 조정 방법을 다른 사용자에게 보여주려면 DirectorZone 에 로그인한 다음 **CyberLink DirectorZone 비디오 갤러리에서 공유**를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 DirectorZone 에 업로드한 비디오와 함께 애니메이션 버전의 프로젝트 스토리보드가 표시됩니다.*

5. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
6. **내보내기 폴더** 또는 업로드할 제작한 비디오 파일을 저장할 위치를 지정하십시오. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
7. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
8. **인증**을 클릭한 다음 Youku 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Youku 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 CyberLink PowerDirector 권한을 부여합니다.
9. CyberLink PowerDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

- **하드웨어 비디오 인코더**: 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

360° 비디오 업로드

온라인 탭에서 360°* 비디오를 Vimeo 또는 YouTube에 업로드할 수 있습니다. 업로드되면 비디오를 클릭해서 플레이어 창으로 끌어오거나 사용 가능한 360 컨트롤을 사용해 전체 360° 비디오를 회전하여 볼 수 있습니다.

*__참고__: 일부 PowerDirector 버전의 경우, 최대 4K 해상도(Ultra HD) 비디오를 제작해서 소셜 웹 사이트에 업로드할 수 있습니다. 제작 전에 __프로필 이름/품질__ 드롭 다운 목록에서 원하는 비디오 해상도를 선택해야 합니다. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

YouTube에 360° 비디오 업로드

YouTube에 360° 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

__참고__: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우, PowerDirector가 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 분할해서 업로드한 다음, YouTube의 재생 목록을 생성합니다.

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **온라인** 탭을 클릭합니다.
2. **YouTube 비디오** 단추를 클릭합니다.
3. **프로필 유형** 드롭다운에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다. 선택한 품질에 따라 YouTube에서 비디오가 완전히 처리된 후에 사용할 수 있는 품질 옵션이 결정됩니다.

__참고__: YouTube에서 사용할 수 있는 품질 옵션은 원래 캡처한 비디오 품질과 비디오를 시청하는 사용자의 대역폭에 따라서도 달라집니다.

4. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 YouTube에 포함됩니다. 또한 **비디오 범주** 중 하나를 선택하고 사용자가 비디오를 찾기 위해 검색할 수 있는 몇가지 키워드 **태그**도 입력하십시오.
5. 비디오를 YouTube에 업로드한 후에 **공개**할 것인지 또는 **비공개**할 것인지 여부를 설정하십시오.

__참고__: 비디오를 제작할 때 클립 조정 방법을 다른 사용자에게 보여주려면 DirectorZone에 로그인한 다음, __DirectorZone에서 비디오 공유__를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 업로드한 비디오가 DirectorZone에도 표시됩니다.

6. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.

7. 제작 세부사항과 컴퓨터의 원하는 폴더에 내보낼 파일을 확인합니다. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
8. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
9. **인증**을 클릭한 다음 YouTube 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 YouTube 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 PowerDirector 권한을 부여합니다.
10. PowerDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

- **하드웨어 비디오 인코더**: 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

***참고**: 제작 중에는 360° 비디오 미리보기를 사용할 수 없습니다.*

Vimeo에 360° 비디오 업로드

Vimeo에 360° 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

***참고**: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우, CyberLink PowerDirector가 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 분할해서 업로드한 다음, Vimeo의 재생 목록을 생성합니다.*

1. **제작** 단추를 클릭한 다음 **온라인** 탭을 클릭합니다.
2. **Vimeo** 단추를 클릭합니다.
3. **프로필 유형** 드롭다운에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다. 선택한 품질에 따라 Vimeo에서 비디오가 완전히 처리된 후 사용 가능한 품질 옵션이 결정됩니다.

***참고**: 또한 Vimeo에서 이용 가능한 품질 옵션은 원래 캡처한 비디오 품질과 비디오를 시청하는 사용자의 대역폭에 따라 달라집니다.*

4. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 Vimeo에 포함됩니다. 또는 사용자가 검색할 수 있는 일부 키워드 **태그**를 입력해 비디오를 찾도록 합니다.
5. 비디오를 Vimeo에 업로드한 후에 **공개**할 것인지 또는 **비공개**할 것인지 여부를 설정하십시오.

__참고__: 비디오를 제작할 때 클립 조정 방법을 다른 사용자에게 보여주려면 DirectorZone에 로그인한 다음 __CyberLink DirectorZone 비디오 갤러리에서 공유__를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 DirectorZone에 업로드한 비디오와 함께 애니메이션 버전의 프로젝트 스토리보드가 표시됩니다.

6. 필요에 따라 제작 옵션을 구성하십시오. 자세한 내용은 제작 옵션 구성을 참조하십시오.
7. 제작 세부사항과 컴퓨터의 원하는 폴더에 내보낼 파일을 확인합니다. 다른 내보내기 폴더를 선택하거나 제작한 파일 이름을 변경하려면  를 클릭하십시오.
8. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
9. **인증**을 클릭한 다음 Vimeo 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Vimeo 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 CyberLink PowerDirector 권한을 부여합니다.
10. CyberLink PowerDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

제작 옵션 구성

제작을 시작하기 전에 다음 제작 옵션을 선택할 수 있습니다.

- **하드웨어 비디오 인코더**: 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식으로 출력하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
- **제작하는 동안 미리 보기 사용**: 제작 중에 동영상을 미리 보려면 이 옵션을 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.

__참고__: 제작 중에는 360° 비디오 미리보기를 사용할 수 없습니다.

일괄 처리 제작

CyberLink PowerDirector의 일괄 처리 제작 기능를 이용해 한 번에 여러 프로젝트를 제작할 수 있습니다. 일괄 처리 제작 창에서 여러 CyberLink PowerDirector 프로젝

트를 .pds 형식으로 가져오고 한 번에 다양한 형식의 비디오 파일로 모두 출력할 수 있습니다.

일괄 처리 제작을 수행하려면 다음을 수행하십시오.

__참고__: 현재 제작 중인 비디오 작품이 있을 경우 일괄 처리 제작을 수행하기 전에 작품을 저장하고 닫아야 합니다.

1. 메뉴에서 **파일 > 일괄 처리 제작**을 선택합니다.
2.  를 클릭한 다음 제작 목록에 추가하려는 CyberLink PowerDirector 프로젝트를 검색하고 선택합니다.
3. 필요한 경우 **출력 파일 이름** 열의 파일 이름을 클릭해서 출력된 비디오 파일 이름을 변경합니다.
4. 필요한 경우  를 클릭해 작업의 제작 프로필 설정을 다음과 같이 편집합니다.

__참고__: 필요한 경우 출력 프로필 선택 보조를 위해 지능형 SVRT 단추를 클릭합니다. 자세한 내용은 지능형 SVRT 사용를 참조하십시오.

- **내보내기 폴더**: 필요한 경우  을 클릭해 컴퓨터에 파일을 내보낼 위치를 선택해서 다른 내보내기 폴더를 설정합니다.
- **제작 유형**: 선택한 작업을 비디오 파일, 장치용 비디오 파일, 3D* 비디오 파일로 출력할 지 선택합니다.
- **미디어 파일 형식**: 출력된 비디오 파일 형식을 이 드롭 다운 목록에서 선택합니다.

__참고__: 처음 두 가지 선택에 따라 이용할 수 있는 드롭 다운 목록이 달라집니다. 드롭 다운을 이용해 3D 출력 형식, 프로필 등을 선택합니다.*

확인을 클릭해 프로필 설정 창을 닫고 변경 내용을 설정합니다.

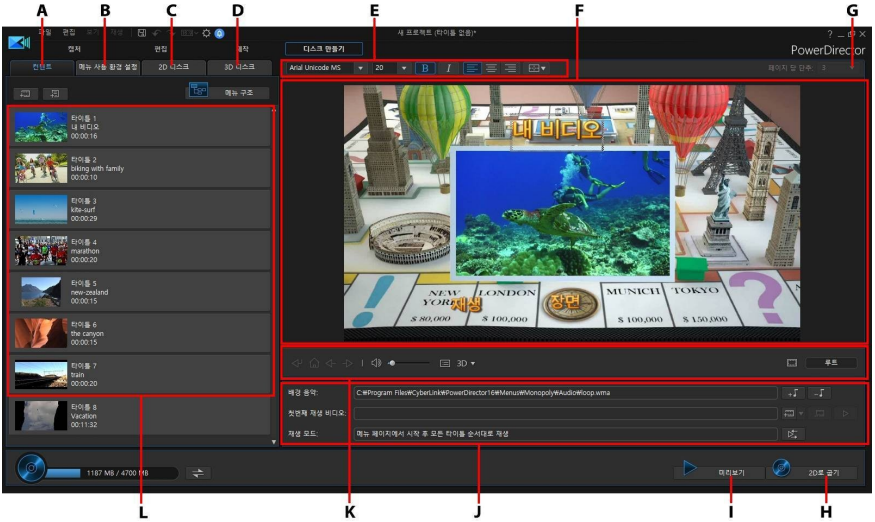
5. 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하고 이를 지원하는 파일 형식(H.264 및 MPEG-4)으로 출력 중인 경우, 일괄 처리 제작 중에 CyberLink PowerDirector가 가속을 사용하도록 하려면 **자동으로 GPU 하드웨어 비디오 인코더 사용** 옵션을 선택합니다.
6. **시작**을 클릭해 목록에 있는 모든 작업의 제작을 시작합니다.

__참고__: __제작 후에 컴퓨터 종료__ 옵션을 선택해 모든 제작이 완료된 후에 CyberLink PowerDirector가 프로그램과 컴퓨터를 종료하도록 합니다.

장 20:

디스크 만들기

비디오 작품 생성을 완료한 후, **디스크 만들기**를 클릭하면 동영상을 디스크에 굽고 디스크 메뉴를 추가하여 완성할 수 있습니다. 또한 추가로 비디오와 CyberLink PowerDirector 프로젝트를 가져와서 간단한 몇 단계만으로 전문가 수준의 다중 레이어 디스크를 만들 수 있습니다.



A - 디스크 내용 탭, B - 메뉴 사용 환경 설정 탭, C - 2D 디스크 사용 환경 설정 탭, D - 3D 디스크 사용 환경 설정 탭, E - 디스크 메뉴 폰트 속성, F - 디스크 메뉴 미리보기 창, G - 페이지 당 단추 설정, H - 디스크에 굽기, I - 디스크 메뉴 미리보기, J - 디스크 메뉴 속성, K - 메뉴 이동 컨트롤, L - 디스크 내용

CyberLink PowerDirector에서 생성된 디스크에 1개 이상의 타이틀(비디오 파일 또는 CyberLink PowerDirector 프로젝트)을 사용할 수 있고 작성된 디스크에 **장면**으로 표시됩니다. 각 타이틀(또는 **장면**)에 여러 챕터와 자막이 포함될 수 있습니다.

디스크 메뉴를 생성한 다음 비디오 작품을 디스크에 기록하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **디스크 만들기** 단추를 클릭해 디스크 만들기 창을 엽니다. 작업 중인 비디오 작품이 자동으로 이 창에 가져오기 됩니다.

2. **컨텐트** 탭에서  와  단추를 클릭해 디스크에 타이틀(비디오 파일 또는 PowerDirector 프로젝트)을 추가로 가져옵니다. 자세한 내용은 추가 디스크 내용 가져오기를 참조하십시오.
3. **메뉴 사용 환경 설정** 탭을 클릭한 다음 디스크에 사용하려는 라이브러리에 있는 메뉴를 선택합니다. 디스크 메뉴 선택이나 메뉴 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 디스크 메뉴 선택을 참조하십시오.
4. 메뉴 텍스트 사용자 지정, 단추 개수, 배경 음악을 비롯한 선택한 디스크 메뉴 속성을 편집합니다. 자세한 내용은 디스크 메뉴 속성 편집을 참조하십시오.
5. 필요한 경우 라이브러리에서 선택한 디스크 메뉴 섬네일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **수정**을 선택해 메뉴 디자이너에서 고급 편집을 수행합니다. 또한 메뉴 디자이너에서 새 디스크 메뉴와 3D* 메뉴도 만들 수 있습니다. 자세한 내용은 메뉴 디자이너에서 디스크 메뉴 사용자 지정을 참조하십시오.
6. 마지막 단계는 작품을 디스크에 굽는 것입니다. 다음을 수행하십시오.

- 프로젝트가 표준 2D 비디오 작품인 경우 **2D 디스크** 탭을 클릭합니다. 자세한 내용은 2D로 디스크 굽기를 참조하십시오.
- 프로젝트가 3D* 비디오 작품인 경우 **3D 디스크** 탭을 클릭합니다. 자세한 내용은 3D로 디스크 굽기를 참조하십시오.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

추가 디스크 컨텐트 가져오기

컨텐트 탭에는 디스크로 구우려는 현재 비디오 작품이 있습니다. 이 탭에서 추가 타이틀(비디오 파일과 CyberLink PowerDirector 프로젝트)를 현재 비디오 작품에 가져올 수 있고 이 타이틀은 디스크 메뉴에 **장면**으로 표시됩니다.

컨텐트 탭에서 다음과 같은 방법으로 디스크에 타이틀을 추가할 수 있습니다.

-  를 클릭해 생성한 디스크에 추가하려는 비디오 파일을 가져옵니다.
- 제작한 디스크에 CyberLink PowerDirector에 저장된 프로젝트를 가져오려면  를 클릭합니다.

***참고**: 내용을 추가한 후에 **메뉴 구조** 단추를 클릭해 디스크 메뉴의 구조를 봅니다. 구조 트리에서는 디스크에 있는 모든 타이틀/장면(비디오 및 프로젝트)과 각 타이틀 내의 챕터를 볼 수 있습니다.*

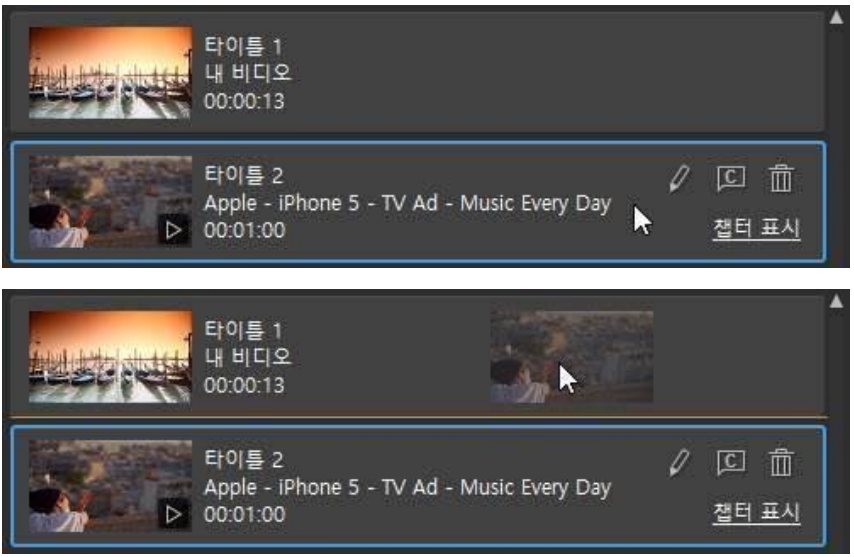
비디오와 CyberLink PowerDirector 프로젝트를 **컨텐트** 탭에 가져올 때 다음 단추를 사용해 다음과 같이 합니다.

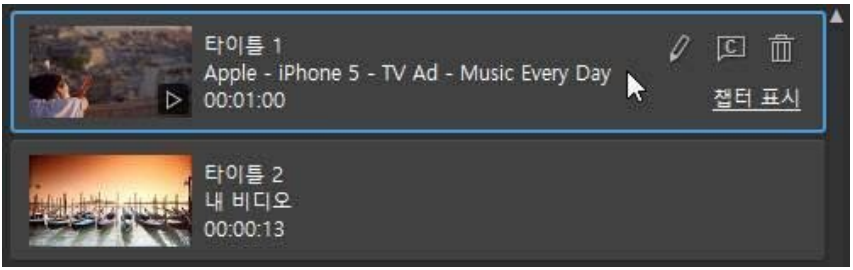
- 타이틀에 마우스를 올려 놓은 다음 섬네일에 있는  를 클릭해 타이틀을 재생합니다.
-  - CyberLink PowerDirector 편집 창에서 선택한 타이틀을 편집합니다.
-  - 선택한 타이틀을 디스크 메뉴에서 제거합니다.

챕터 표시를 클릭해 선택한 타이틀(비디오 또는 프로젝트)의 챕터를 봅니다.  단추를 클릭해 챕터 룸에서 선택한 타이틀의 챕터를 설정/편집할 수 있습니다. 챕터 편집에 대한 자세한 내용은 챕터 추가를 참조하십시오.

***참고**: 디스크에 내용을 추가할 때 창 아래의 용량 정보를 참고하십시오.*  *을 클릭해 디스크 용량 표시를 전환하거나*  *을 클릭해 언제든 디스크 제작 개요를 봅니다.*

원하는 컨텐트를 디스크에 모두 추가한 경우 원하는 위치로 타이틀을 끌어서 간단하게 순서를 모두 조정할 수 있습니다.





컨텐트 탭의 타이틀 순서는 디스크에 굽는 순서입니다.

디스크 메뉴 선택

메뉴 사용 환경 설정 탭을 클릭해 디스크에 추가하려는 메뉴 라이브러리의 디스크 메뉴 템플릿을 선택합니다. 디스크 메뉴의 페이지를 미리보기하려면 라이브러리에서 섬네일을 클릭합니다.

__참고__: 새 디스크 메뉴를 처음부터 만들려면 메뉴 사용 환경 설정 탭 상단의 __메뉴 만들기__ 단추를 클릭합니다. 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 메뉴 디자이너에서 디스크 메뉴 사용자 지정을 참조하십시오.

CyberLink PowerDirector에 있는 대부분의 디스크 메뉴 템플릿은 다중 레이어로 되어 있으며 다음의 페이지로 구성될 수 있습니다.

__참고__: 구운 디스크에 메뉴를 포함시키지 않으려면 __메뉴 없음__ 템플릿을 선택합니다. 구운 디스크를 재생할 때 첫 번째 타이틀/장면이 자동으로 재생됩니다.

- 기본 메뉴 홈(**루트 메뉴**) 페이지. 디스크를 재생할 때 표시되는 첫 번째 메뉴 페이지입니다. 메뉴 오프닝, 모션 섬네일 등이 포함될 수 있습니다.

__참고__: 디스크에 루트 메뉴를 넣지 않도록 선택할 수 있습니다. 자세한 내용은 디스크 메뉴 설정 구성을 참조하십시오.

- 타이틀(비디오 또는 프로젝트)이 하나 이상인 경우 디스크 미리보기 창에 **장면** 페이지가 생깁니다. 메뉴 디자이너를 사용 중일 경우 **타이틀** 페이지가 표시됩니다. 루트 메뉴를 넣지 않도록 선택한 경우 디스크를 재생할 때 장면 페이지가 표시됩니다.
- 타이틀을 통해 이동할 수 있는 **챕터** 페이지. 챕터 룸에 챕터를 추가한 경우 이 페이지가 제공됩니다.
- 디스크에서 자막을 활성화/비활성화할 수 있는 **자막** 페이지.

__참고__: 디스크 메뉴의 자막 페이지는 자막 룸에서 자막을 만들 때 __디스크에 대한 자막 생성__을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 자막 추가를 참조하십시오.

디스크에 디스크 메뉴 템플릿을 선택하려면 다음 중 하나를 수행합니다.

***참고**: 메뉴 템플릿을 선택한 후에 템플릿 속성을 편집해야 합니다. 오른쪽에 있는 디스크 메뉴 미리보기 창에서 텍스트, 메뉴 음악 등을 편집할 수 있습니다. 자세한 내용은 디스크 메뉴 속성 편집을 참조하십시오. 또한 메뉴 디자이너에서 디스크 메뉴 단추, 배경, 개별 페이지 등을 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 메뉴 디자이너에서 디스크 메뉴 사용자 지정을 참조하십시오.*

- 사용하려는 메뉴 라이브러리의 메뉴 템플릿 섬네일을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 후에 다음을 선택합니다.
  - **적용**을 선택해 디스크 메뉴 미리보기 창에서 현재 보고 있는 메뉴 페이지에 이 메뉴 페이지를 설정합니다. 예를 들어, 디스크 메뉴 미리보기 창에서 장면 페이지를 이동하고 **적용**을 선택하면 메뉴의 장면 페이지에 메뉴 템플릿만 사용됩니다.
  - **모든 페이지에 적용**을 선택해 이 메뉴 템플릿을 모든 메뉴 페이지(예: 홈/루트, 타이틀/장면, 챕터)에 적용합니다.
- 사용하려는 메뉴 라이브러리의 메뉴 템플릿 섬네일을 클릭한 후에 다음을 선택합니다.
  - **적용**을 선택해 디스크 메뉴 미리보기 창에서 현재 보고 있는 메뉴 페이지에 이 메뉴 페이지를 설정합니다. 예를 들어, 디스크 메뉴 미리보기 창에서 챕터 페이지를 이동하고 **적용**을 선택하면 메뉴의 챕터 페이지에 메뉴 템플릿만 사용됩니다.
  - **모든 페이지에 적용**을 선택해 이 메뉴 템플릿을 모든 메뉴 페이지(예: 홈/루트, 타이틀/장면, 챕터)에 적용합니다.

***참고**: 필요하면 DirectorZone 에서 추가 디스크 메뉴 템플릿을 다운로드해서 가져올 수 있습니다. 자세한 내용은 DirectorZone 에서 다운로드를 참조하십시오.*

디스크 메뉴 속성 편집

CyberLink PowerDirector는 디스크 메뉴의 모습을 완벽하게 창의적인 방법으로 제어할 수 있도록 해드립니다. 디스크 메뉴 미리보기 창의 메뉴 탐색 컨트롤을 사용해 선택한 디스크 메뉴의 디자인과 동작을 미리봅니다.

타이틀/장면, 챕터, 자막 페이지를 보려면 우측의 디스크 메뉴 미리보기 창을 클릭한 다음  단추와 다른 메뉴 탐색 컨트롤을 사용해 디스크 메뉴를 탐색합니다. 또는 창 맨 아래에 있는 **미리보기** 단추를 클릭해서 디스크 플레이어에서 재생할 때 구운 디스크의 모양을 확인할 수 있습니다.

__참고__: 메뉴 디자이너를 이용해 선택한 디스크 메뉴 템플릿에 대한 고급 편집을 더 수행하려면 메뉴 라이브러리의 메뉴 템플릿을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 __수정__을 선택합니다. 자세한 내용은 메뉴 디자이너에서 디스크 메뉴 사용자 지정을 참조하십시오.

디스크 메뉴 설정 구성

메뉴 사용 환경 설정 탭 아래에서 다음과 같이 디스크 메뉴 설정을 구성할 수 있습니다.

- **루트 메뉴 포함**: 디스크에 루트 메뉴 또는 홈 페이지를 넣으려는 경우 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택 해제하면 구운 디스크를 재생할 때 기본으로 장면 페이지가 표시됩니다.
- **메뉴 오프닝 비디오 포함**: 일부 디스크 메뉴에 있는 메뉴 오프닝 비디오가 디스크 메뉴에 포함되지 않게 하려면 이 옵션을 선택 해제합니다. 이 옵션은 첫 번째 재생 비디오와 다르며 이 항목을 포함할지 여부를 선택하거나 선택 해제할 수 있습니다.
- **섬네일 색인 표시**: 메뉴 페이지에 있는 각 장면과 챕터 섬네일에 번호를 추가할 경우 선택합니다.
- **모션 섬네일 활성화**: 디스크 메뉴의 비디오 타이틀 섬네일에 있는 모션 미리보기를 사용하지 않으려면 이 옵션을 선택 해제합니다.

디스크 메뉴 텍스트 편집

클릭 가능한 메뉴 단추 텍스트를 포함하여 메뉴 페이지에 나타나는 메뉴 텍스트를 편집하려면 디스크 메뉴 미리보기 창에서 해당 텍스트를 두 번 클릭한 다음 새 텍스트를 입력합니다. 디스크 메뉴 창 맨 위에 있는 디스크 메뉴 글꼴 속성 옵션을 사용하여 메뉴 텍스트 스타일, 크기 및 정렬을 수정할 수 있습니다.

메뉴에서 메뉴 텍스트의 위치를 변경하려면 텍스트를 클릭해서 새 위치로 끌어서 이동하기 하면 됩니다.

__참고__: 미리보기 창에서 디스크 메뉴 텍스트를 변경할 경우,  를 클릭해 TV 안전 지대를 활성화하고 비디오 표시 영역에서 선택한 클립의 배치를 보조합니다.

디스크 메뉴 음악 설정

사전 디자인된 디스크 메뉴 템플릿 중 일부에는 메뉴 음악이 포함되어 있습니다. 디스크 메뉴 속성 영역에서 다음을 수행할 수 있습니다.

-  를 클릭해 메뉴 배경 음악을 편집하거나 교체합니다. 자세한 내용은 배경 음악 설정을 참조하십시오.
- 디스크 메뉴에서 현재 배경 음악을 제거하려면  을 클릭합니다.

배경 음악 설정

디스크 메뉴에서 배경 음악을 사용 중인 경우  단추를 클릭하면 다음 기능을 수행할 수 있습니다.

__참고__: 디스크 메뉴 배경 음악의 최종 길이는 사용된 음악 파일의 길이가 아닌 재생 모드 설정 창의 __길이__ 필드에 입력한 시간에 따라 다릅니다. 메뉴 길이 설정에 대한 자세한 내용은 디스크 재생 모드 설정을 참조하십시오.

-  단추를 클릭해 현재 디스크 메뉴의 배경 음악을 추가하거나 교체합니다.
- 필요한 경우 플레이어 컨트롤과 마크 인/마크 아웃 표시기를 사용해서 배경 음악을 다듬습니다.



- 필요하면 메뉴 음악을 점진적으로 **페이드 인**하거나 **페이드 아웃**하게 설정합니다.
- 메뉴 음악 파일의 길이가 지정한 길이보다 짧은 경우 음악을 반복 재생하려면 **자동 반복** 옵션을 선택합니다.

배경 음악 옵션 설정을 마친 경우 **페이지에 모두 적용**을 클릭해 디스크 메뉴의 모든 페이지에 음악을 설정하거나 **적용**을 클릭해 디스크 메뉴 미리보기 창에서 현재 보고 있는 메뉴 페이지에만 설정합니다.

첫 번째 재생 비디오 추가

이 옵션을 사용하면 비디오(또는 기존의 CyberLink PowerDirector 프로젝트)를 제작한 디스크에 첫 번째 재생 비디오로 추가할 수 있습니다. 디스크 플레이어에 디스크를 넣으면 디스크 메뉴가 로드되기 전에 첫 번째 재생 비디오가 자동으로 재생됩

니다. 이 클립이 재생되는 동안에는 탐색 단추를 사용할 수 없으며 빨리 감기를 사용하여 이 부분을 건너뛸 수 없습니다.

상업적인 작품에서는 첫 번째 재생 비디오 클립은 일반적으로 저작권 알림이나 경고로 사용됩니다. 그러나, 개인 소개나 다른 비디오 클립을 대신 사용해도 됩니다.

비디오 클립을 첫 번째 재생 비디오로 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

-  을 클릭하고 원하는 비디오를 선택합니다.
- 첫 번째 재생으로 설정한 비디오를 제거하려면  을 클릭합니다.
- 첫번째 재생 비디오를 미리 보려면  을 클릭합니다.

***참고**: 3D 비디오 작품을 제작하고 작품을 3D로 구울 경우 첫 번째 재생 비디오로 3D 비디오 클립을 사용할 수 있습니다. 추가한 후에*  *을 클릭해 클립의 3D 소스 형식을 설정합니다. 자세한 내용은 3D 소스 형식 설정을 참조하십시오.*

디스크 재생 모드 설정

 단추를 클릭해 재생 모드 설정 창을 열고 디스크에 있는 장면/타이틀의 재생 방법을 설정합니다.

***참고**: 디스크 재생 모드는 각 타이틀/장면에 포함된 챕터를 제외한 타이틀/장면(**내용** 탭에 추가된 비디오와 프로젝트) 재생 방법을 결정합니다. 디스크에 타이틀이 1개만 있을 경우 기록된 디스크에 디스크 재생 모드 설정이 영향을 주지 않습니다.*

재생 모드 설정 창에서 다음을 설정할 수 있습니다.

- 이용 가능한 설명을 토대로 제공되는 3개의 재생 모드 중 하나를 선택합니다. 디스크 플레이어에 디스크를 삽입하거나 재생을 누르면 디스크가 선택한 동작을 따릅니다.
- **자동 메뉴 시간 초과**: 디스크 플레이어에 디스크를 삽입할 때 디스크 내용이 자동으로 재생되도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 지정된 길이 동안 디스크 메뉴가 표시된 후 디스크 내용이 자동으로 재생됩니다. 이 옵션을 선택하지 않으면 디스크 플레이어에서 재생 단추를 누를 때까지 메뉴가 무한대로 반복됩니다.
- **재생 시간**: 디스크 메뉴의 컨텐트(배경 비디오, 배경 음악 등)가 표시될 길이를 입력합니다. 허용되는 최소 길이는 10초이고, 이 경우 시작 부분으로 다시 반복하기 전까지의 디스크 길이는 최장 99초가 될 수 있습니다.

***참고**: 또한 선택한 음악 파일의 길이가 지정한 길이보다 긴 경우에도 입력한 길이가 메뉴 배경 음악의 길이가 됩니다.*

페이지 당 단추 지정

타이틀 또는 챕터를 여러 개 사용하여 디스크를 만들 때 각**타이틀**(장면)과 **챕터** 메뉴 페이지에 표시되는 단추의 수를 선택할 수 있습니다.

타이틀 또는 챕터 페이지에 표시되는 단추 수를 변경하려면 먼저 디스크 메뉴 미리보기 창을 통해 페이지를 탐색해야 합니다. 그 다음 디스크 메뉴 미리보기 창 위에 있는 드롭 다운 목록에서 각 타이틀과 챕터 페이지에 원하는 **페이지 당 단추** 수를 선택합니다. 각 타이틀과 챕터 페이지에 단추 수를 다르게 지정할 수 있으며 각 페이지를 고유하게 할 수 있습니다.

***참고**: 각 메뉴 페이지에 표시할 수 있는 최대 단추 수는 메뉴 템플릿의 디자인에 따라 다릅니다. 페이지에 단추를 더 설정하려는 경우 자세한 내용은 메뉴 단추 추가를 참조하십시오.*

메뉴 개체 속성 수정

디스크 만들기 모듈과 메뉴 디자이너의 미리보기 창에서 디스크 메뉴 개체 속성을 직접 수정할 수 있습니다. 메뉴 개체에 텍스트, 추가된 이미지, 비디오 섬네일, 메뉴 단추, 탐색 단추 등이 있습니다. 메뉴 개체 속성을 수정하려면 개체를 선택한 다음 다음 옵션을 수행하십시오.

- 메뉴 개체 위치 수정
- 메뉴 개체 정렬

메뉴 개체 위치 수정

디스크 메뉴에서 타이틀 텍스트, 이미지, 섬네일, 단추 등의 위치와 방향을 변경할 수 있습니다.

***참고**: TV 안전 지대와 눈금선을 사용하여 메뉴 페이지에서 단추, 이미지, 텍스트 등을 정밀하게 배치하려면  을 클릭합니다. **스냅 투 레퍼런스 라인**을 선택해 개체를 메뉴 영역의 눈금선, TV 안전 지대 및 경계선에 맞춥니다.*

메뉴 개체 위치 또는 방향을 수정하려면 다음을 수행하십시오.

- 메뉴 개체를 클릭한 다음 새 위치로 끌어서 이동시킵니다.

- 메뉴 디자이너에서 선택한 개체 위에 있는  를 클릭한 다음 좌/우로 끌어 방향을 변경합니다.
- 메뉴 디자이너에서 이미지와 단추를 선택한 다음 모서리나 변을 클릭하고 끌어서 크기를 조절합니다.

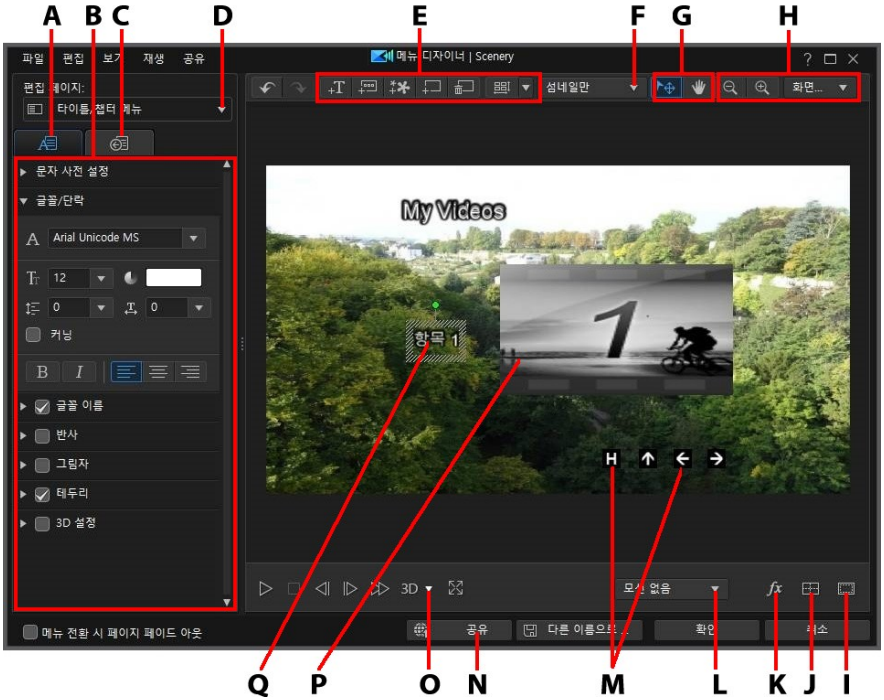
메뉴 개체 정렬

디스크 메뉴에서 메뉴 개체를 정렬하려면 개체를 선택한 다음  드롭 다운 목록에서 원하는 정렬을 선택합니다. 단추만 정렬하려면 메뉴 디자이너 창 상단에 있는  단추를 클릭합니다.

메뉴 디자이너에서 디스크 메뉴 사용자 지정

메뉴 디자이너*에서 디스크 메뉴에 대한 고급 편집을 더 수행할 수 있습니다. 또한 처음부터 새 디스크 메뉴 템플릿을 만들 수 있습니다.

기존 디스크 메뉴를 편집하려면 **메뉴 사용 환경 설정** 탭에서 라이브러리의 디스크 메뉴 템플릿을 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **수정**을 선택합니다. 새 디스크 메뉴 템플릿을 만들려면 **메뉴 생성** 단추를 클릭합니다.



A - 개체 속성 변경 탭, B - 메뉴 속성, C - 단추 속성 설정 탭, D - 메뉴 페이지 보기(편집 페이지) E - 미디어/이미지/텍스트/단추 추가, F - 타이틀/장면 단추 유형 설정, G - 모드 선택, H - 확대/축소 도구, I - TV 안전 지대/눈금선, J - 개체 정렬, K - 비디오 효과 선택, L - 메뉴

모션 설정, M - 탐색 단추, N - DirectorZone 에서 공유, O - 3D 심도 활성화, P - 섬네일 단추, Q - 텍스트 메뉴 단추

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

메뉴 디자이너에서 세 개의 디스크 메뉴 페이지를 모두 편집할 수 있습니다. 타이틀/장면(디스크의 비디오와 프로젝트)과 챕터 페이지는 레이아웃이 항상 같습니다.

특정 페이지를 수정하려면 **편집 페이지** 드롭다운 메뉴에서 **루트 메뉴**, **타이틀/챕터 메뉴** ,**자막 메뉴**를 선택합니다.

***참고**: 자막 메뉴 페이지는 자막 룸에 자막을 추가할 때 **디스크에 대한 자막 생성**을 선택한 경우에만 사용할 수 있습니다. 자세한 내용은 자막 추가를 참조하십시오.*

모드 선택, 확대/축소 도구, 콘텍스트 메뉴

메뉴 디자이너에서 메뉴를 사용자 지정할 때 보조 도구로 모드 선택, 확대/축소 도구, 콘텍스트 메뉴를 사용합니다.

***참고**: 메뉴 디자이너에서 메뉴를 수정할 때, 플레이어 컨트롤을 사용해 미리보기하고  를 클릭해 메뉴를 전체 화면으로 미리보기합니다.*

모드 선택

메뉴 디자이너에 두 가지 선택 모드가 있습니다.  단추를 클릭하면 개체 선택이 활성화됩니다. 선택한 경우, 메뉴 텍스트, 단추, 이미지 등을 자유롭게 클릭하고 메뉴의 여러 영역으로 이동할 수 있습니다.

 단추를 클릭하면 모드가 활성화되어 보기를 메뉴 디자이너로 끌어 놓을 수 있습니다. 이 모드는 특히 디스크 메뉴를 확대할 때 유용합니다.

확대/축소 도구

디스크 메뉴를 수정할 때 확대/축소 도구  와  를 사용해 미리보기 창을 확대하고 축소합니다. 또는 드롭 다운 목록에서 뷰어 줌 양을 선택해 디스크 메뉴 미리보기 크기를 설정할 수 있습니다. **화면에 맞추기**을 선택하면 디스크 메뉴 크기를 재조정해서 메뉴 디자이너 뷰어 창에 맞춰집니다.

***참고**: 키보드의 Ctrl 키를 누른 상태에서 마우스 스크롤 휠을 사용해 디스크 메뉴를 확대하거나 축소할 수 있습니다.*

콘텍스트 메뉴

메뉴 디자이너에서 미리보기 창에 있는 항목을 마우스 오른쪽 단추로 클릭해 일부 유용한 기능을 찾을 수 있습니다.

콘텍스트 메뉴에서 다음을 수행할 수 있습니다.

- 이미지, 타이틀 텍스트, 단추를 메뉴 페이지에 삽입.
- 메뉴 페이지 항목 잘라내기, 복사, 붙여넣기, 삭제.
- 선택한 항목을 앞 또는 뒤로 이동.
- 메뉴 페이지에서 선택한 항목을 원하는대로 빠르게 정렬.
- **모든 메뉴 단추 정렬**을 선택해 현재 메뉴 페이지에 있는 메뉴 단추를 모두 고르게 정렬.
- **전체 화면 보기**로 이동해 현재 메뉴 페이지 더 크게 보기.

메뉴 오프닝 및 배경 설정

메뉴를 로드하는 동안 배경에서 재생 중인 비디오를 가져올 수 있습니다. 일반적으로 메뉴 오프닝이라고 하는 이 기능은 메뉴 옵션이 표시되기 전에 대부분의 상업용 디스크에 표시됩니다.

또한 디스크의 메뉴 배경을 추가하거나 이미지 또는 비디오 파일로 변경하고 디스크 메뉴의 배경에 적용한 비디오 효과를 설정할 수도 있습니다.

메뉴 오프닝 포함

비디오를 메뉴 오프닝으로 포함시키려면  단추를 클릭하고 **메뉴 오프닝 사용자 비디오 가져오기** 옵션을 선택한 다음, 사용할 비디오를 선택합니다.

***참고**: 디스크를 구울 때 이 기능이 작동하려면 메뉴 사용 환경 설정 탭에서 **메뉴 오프닝 비디오 포함** 옵션을 선택해야 합니다.*

메뉴 배경 설정

이미지나 비디오 파일을 사용해 메뉴의 배경 이미지 설정 또는 교체하기. 이 작업을 수행하려면  단추를 클릭한 다음 **배경 이미지나 비디오 설정** 옵션을 선택합니다. 선택을 마친 후에 백그라운드 미디어 조정 설정 창에 배경 미디어 표시 방법을 설정합니다.

참고: 가져온 배경 이미지 또는 비디오를 제거하려면 간단히  *단추를 클릭하면 됩니다.*

백그라운드의 미디어 설정 메뉴 조정

비디오 클립과 이미지를 가져와서 디스크 메뉴의 배경으로 사용할 경우 백그라운드 미디어 조정 설정 창이 나타납니다. 이 창에서 다음 사항을 설정할 수 있습니다.

- **영상비 설정**: 배경으로 선택한 비디오 클립이나 이미지의 화면 비율이 디스크 메뉴 템플릿과 다를 경우 이 탭에서 CyberLink PowerDirector가 처리할 작업을 선택합니다. **모든 메뉴 페이지에 적용**을 선택해 모든 메뉴 페이지에 이 설정을 사용합니다.
- **소스 형식 설정**: 3D-BD* 디스크로 3D 비디오 작품을 출력할 경우 이 탭을 클릭해 가져오기한 배경 비디오의 3D 소스 형식을 설정합니다. 자세한 내용은 3D 소스 형식 설정을 참조하십시오.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

배경 이미지에 모션 추가

이미지를 가져오기해서 메뉴 배경으로 사용할 경우 모션 효과를 선택해서 메뉴를 더 멋지게 만들 수 있습니다. 이렇게 하려면 미리보기 창 아래에 있는 드롭 다운 목록에서 사용 가능한 모션 옵션을 선택합니다.



비디오 효과 배경 선택

디스크 메뉴의 배경에 비디오 효과를 적용하려면 디자이너 창 맨 아래에 있는  단추를 클릭한 다음 목록에서 비디오 효과를 선택합니다. 이용 가능한 설정을 사용해서 원하는 효과를 사용자 지정합니다.

메뉴에 타이틀 텍스트 및 이미지 추가

디스크 메뉴에 타이틀 텍스트를 더 추가하거나 이미지를 가져올 수 있습니다.

디스크 메뉴에 타이틀 텍스트 추가

디스크 메뉴에 다른 타이틀 텍스트를 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

__참고__: 타이틀 메뉴 단추를 더 추가하려는 경우, 메뉴 단추 추가를 참조하십시오.

1.  단추를 클릭합니다.
2. 사용할 텍스트를 입력합니다.

추가된 타이틀 텍스트의 속성을 사용자 지정하는 방법에 대한 자세한 내용은 텍스트 개체 및 이미지 속성 수정을 참조하십시오.

디스크 메뉴에 이미지 추가

디스크 메뉴에 이미지를 추가하려면  단추를 클릭합니다. 이미지를 메뉴 배경으로 추가하려면 메뉴 배경 설정을 참조하십시오.

크로마 키를 사용해서 디스크 메뉴의 이미지를 투명하게 하려면 텍스트 개체 및 이미지 속성 수정을 참조하십시오. 또한 삽입된 이미지에 그림자, 반사 등을 추가할 수 있습니다.

텍스트 개체 및 이미지 속성 수정

텍스트 개체의 속성(디스크 메뉴 텍스트, 텍스트 메뉴 단추 또는 삽입한 타이틀 텍스트)을 변경하려면  탭을 클릭합니다. 또한 디스크 메뉴에 추가된 이미지 속성을 변경할 수 있습니다.

__참고__: 메뉴 디자이너 창에서 디스크 메뉴 텍스트 또는 텍스트 메뉴 단추 내용은 편집할 수 없습니다. 디스크 메뉴 미리보기 창에서 이 텍스트를 편집해야 합니다. 자세한 내용은 디스크 메뉴 텍스트 편집 참조.

텍스트 개체에 사전 설정 챕터 유형 적용

문자 사전 설정 옵션을 선택해 지정된 문자 사전 설정을 텍스트 개체에 적용합니다. 지정된 문자 사전 설정을 적용한 후에 필요한 경우 탭의 다른 속성을 사용해서 수정할 수 있습니다.

문자 사전 설정을 텍스트 개체에 적용하려면 미리보기 창에서 텍스트 상자를 선택한 다음 목록에서 문자 사전 설정을 클릭합니다.

__참고__: 탭에서 모든 텍스트 속성을 사용자 지정한 후에  를 클릭해서 문자 사전 설정을 즐겨찾기에 저장합니다. 저장된 문자 사전 설정을 찾아서 사용하려면 __문자 유형__ 드롭다운 목록에서 __내 즐겨찾기__를 선택합니다.

글꼴 유형 사용자 지정

글꼴 유형 옵션을 선택해 선택한 텍스트 개체의 글꼴 유형과 크기를 설정합니다. 또한 텍스트 상자에서 글꼴 색상, 굵게, 기울임꼴 텍스트를 선택하고 줄간격과 텍스트 간격을 변경하고 텍스트 정렬 방식을 설정할 수 있습니다.

사용 중인 글꼴을 지원할 경우 **커닝** 확인란을 선택해 텍스트의 문자 간 간격을 줄일 수 있습니다.

글꼴 이름 사용자 지정

글꼴 이름에서 글꼴 색상, 흐림 효과, 불투명도를 사용자 지정할 수 있습니다. 선택한 텍스트 개체의 글꼴 속성을 사용으로 선택한 다음 **흐림**과 **불투명도** 슬라이더를 사용해 모양을 사용자 지정합니다.

글꼴 색상을 사용자 지정할 때 **채우기 유형** 드롭 다운 목록에 다음 옵션이 있습니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 글꼴을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 글꼴 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 글꼴 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
- **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 글꼴을 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 텍스트 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

크로마 키 사용

크로마 키 옵션을 선택한 다음 **크로마 키 사용 적용**을 선택해 녹색 스크린 효과를 디스크 메뉴에 추가한 이미지에 추가합니다. 활성화 후에 다음과 같이 하십시오.

1.  를 클릭한 다음 교체/투명하게 하려는 이미지 색상을 선택합니다.
2. **허용 색채**, **채도 허용 오차**, **광도 허용 오차** 슬라이더를 조정해 선택한 색상을 제거합니다. 삽입한 이미지 뒤쪽의 배경이 이미지 품질 저하 없이 완전히 표시될 때까지 조절합니다.
3. **가장자리 선명도** 슬라이더를 사용해 표시된 배경에서 삽입된 이미지의 가장자리를 미세 조정하여 선명하게 만듭니다.

반사 추가

반사 옵션을 선택해 배경 미디어에 선택한 텍스트 개체 또는 추가한 이미지의 반사를 추가합니다. **거리** 슬라이더를 사용해 반사와 개체 사이의 간격을 설정합니다. **불투명도** 슬라이더를 사용해 반사 불투명도를 설정합니다.

그림자 적용

그림자 옵션을 선택해 그림자를 선택한 텍스트 개체 또는 추가한 이미지에 추가합니다. 선택한 다음 음영을 **텍스트/개체만** 적용하거나 테두리를 적용한 경우에는 **텍스트/개체 및 테두리**에 적용할지 선택합니다. **테두리만**을 선택하면 적용된 테두리의 음영만 표시됩니다. 사용 가능한 기타 옵션을 사용하여 그림자의 색상, 방향, 개체로부터 거리를 변경하고 불투명도나 흐림 효과를 추가할 수 있습니다.

테두리 적용

테두리 옵션을 선택해 테두리를 선택한 텍스트 개체 또는 추가한 이미지 주변에 추가합니다. 여러 옵션을 사용하여 테두리의 크기를 변경하고 불투명도나 블러 효과를 추가할 수 있습니다.

채우기 유형 드롭 다운 목록에 있는 다음 옵션을 사용해서 테두리 색상을 사용자 지정할 수 있습니다.

- **단일 색상**: 단일 색상 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 테두리 색상을 선택합니다.
- **2 색상 그래디언트**: 테두리 색상을 그래디언트를 사용해 한 색상에서 다른 색상으로 변하게 하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 시작과 종료 색상을 선택한 다음 **그래디언트 방향** 컨트롤을 끌어 색상이 변하는 방법을 설정합니다.
- **4 색상 그래디언트***: 4 색상으로 구성된 테두리를 원하면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 테두리 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

3D 심도 활성화

3D 비디오 작품을 만들 경우 **3D 설정*** 옵션을 선택해 선택한 텍스트 개체 또는 가져온 이미지에 3D 효과를 냅니다.

*__참고__: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해 3D 단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

활성화한 후에 슬라이더를 이용해 개체에 원하는 3D 심도를 설정합니다. 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 3D 개체가 시청자(앞쪽)에 가깝게 보이고 오른쪽으로 끌면 개체가 멀게(뒤쪽) 보입니다.

이미지에 페이드 적용

디스크 메뉴에 추가한 이미지가 있을 경우 이미지를 선택한 다음 **페이드** 옵션을 선택해 페이드 효과를 적용합니다. 이미지에 페이드 인 또는 페이드 아웃을 활성화할지 선택합니다.

미리보기 창 아래에 있는 키프레임을 클릭하고 끌어서 페이드를 조절할 수 있습니다
.



파란색 섹션은 이미지 표시 길이이고 오렌지색은 페이드 인/아웃 부분입니다. 오렌지색 부분이 짧아지면 페이드 인/아웃이 보다 빠르게 실행되므로 필요에 따라 페이드를 사용자 지정할 수 있습니다.



개체 설정 변경

개체 설정 옵션을 사용해 텍스트 개체 및 삽입한 이미지의 일부 기본 속성을 변경합니다. **X** 및 **Y** 위치 필드를 사용해 디스크 메뉴에서 개체 중간의 정밀한 위치를 설정할 수 있습니다.

참고: CyberLink PowerDirector가 개체 왼쪽 상단 모서리 값을 0 축으로 설정하고 오른쪽 하단 모서리 값을 1.0, 1.0로 설정합니다. 디스크 메뉴의 중앙 위치는 0.500, 0.500 입니다

.

개체의 크기를 변경하려면 **스케일** 슬라이더를 사용하고, 더 투명하게 만들려면 **불투명도**를 사용합니다.

*참고: 개체를 이동하거나 크기를 조정할 때 화면 비율이 변하지 않도록 하려면 **화면 비율 유지** 옵션을 선택하십시오. 개체 형태를 변경하거나 화면 비율을 바꾸려면 이 옵션을 선택 해제합니다.*

개체를 회전하려면 마우스를 ◙ 위에 놓고 클릭한 다음, 필요에 따라 왼쪽 또는 오른쪽으로 끕니다. 또는 **회전** 필드에 회전량을 수동으로 입력한 다음, Enter 키를 눌러 회전할 수도 있습니다.

메뉴 단추 추가 및 편집

디스크 메뉴에 다른 메뉴 텍스트 단추를 추가할 수 있습니다. 또한 메뉴에 사용된 모든 메뉴와 탐색 단추에 대한 속성을 설정할 수도 있습니다.

타이틀/장면 메뉴 단추 유형 설정

디스크 메뉴에 사용할 타이틀/장면 메뉴 단추 유형을 설정할 수 있습니다. 메뉴 단추 유형 드롭 다운 목록에서 다음 유형 중 하나를 선택합니다.

- **텍스트만**: 디스크 메뉴에 클릭이 가능한 메뉴 단추만 표시하려는 경우 이 유형을 선택합니다.
- **섬네일 및 텍스트**: 각 타이틀/장면에 클릭이 가능한 비디오 섬네일 및 텍스트를 표시하려면 이 유형을 선택합니다.
- **섬네일만**: 페이지의 첫 번째 타이틀/장면에 클릭이 가능하지 않은 비디오 섬네일만 표시하려면 이 유형을 선택합니다. 메뉴 페이지의 모든 타이틀/장면에 클릭이 가능한 메뉴 단추가 설정됩니다.

메뉴 단추 추가

메뉴 단추는 디스크의 컨텐트, 챕터, 자막을 이용할 수 있는 단추입니다. 위에서 설정한 메뉴 단추 유형과 디스크 메뉴 템플릿의 디자인에 따라 단순히 텍스트로만 구성되거나 텍스트와 관련 섬네일로 이루어질 수 있습니다.

***참고**: 각 메뉴 페이지에 최대 14개의 메뉴 단추를 추가할 수 있습니다.*

메뉴 단추를 추가하려면  단추를 클릭합니다. 단추를 추가할 디스크 메뉴의 페이지에 따라 새 단추가 텍스트이거나 단추 텍스트와 장면/챕터 섬네일로 구성될 수 있습니다.

***참고**: 메뉴 디자이너 상단의  단추를 클릭해 디스크 메뉴 창의 현재 메뉴 단추를 모두 정렬합니다. 새로 추가된 메뉴 단추를 모두 자동 정렬하려면 이 단추 옆에 있는  단추를 클릭한 다음 **단추 자동 정렬 > 켜기**를 선택합니다.*

단추 속성 설정

 탭을 클릭해서 디스크 메뉴에 있는 단추 속성을 모두 설정합니다.

참고: 현재 편집 중인 메뉴 페이지에 따라 이용 가능한 메뉴 단추 속성이 달라집니다.

탐색 단추 변경

디스크 메뉴에서 사용하는 메뉴 탐색 단추를 변경하려면 **탐색 단추** 옵션을 선택합니다. 목록에서 탐색 단추 모음(각 모음에 탐색 단추 4개가 있음)을 선택하거나 사용자 지정한 단추를 사용하려면 **사용자 지정 가져오기**를 클릭합니다. 사용자 지정 단추를 가져오거나 기존 모음을 수정한 경우 **다른 이름으로 저장** 단추를 클릭해 현재 단추를 새 탐색 단추 모음으로 저장합니다.

단추 강조 스타일 설정

장면 및 챕터 단추의 메뉴 단추 섬네일에 사용된 강조 아이콘을 설정하려면 **단추 강조 스타일** 옵션을 선택합니다. 사용자 지정 강조 아이콘을 사용하려면 **사용자 지정 가져오기**를 클릭합니다.

디스크 메뉴에 텍스트 단추를 사용 중인 경우 화면에 활성화될 때 메뉴에서 강조되게 하려면 **텍스트 강조 활성화** 옵션을 선택합니다. **강조 색상**을 선택한 다음 채색된 상자를 클릭해 색상 팔레트를 열고 원하는 강조 색상을 선택합니다.

단추 프레임과 마스크 설정

섬네일 및 텍스트 메뉴 단추 유형을 사용 중인 경우, **단추 프레임과 마스크** 옵션을 선택해 메뉴 단추 섬네일에 사용되는 프레임 또는 마스크를 설정합니다. 사용자 지정 단추 프레임 또는 마스크를 사용하려면 **사용자 지정 가져오기**를 클릭합니다.

단추 레이아웃 설정

단추 레이아웃을 선택해 선택한 페이지의 원하는 섬네일 단추 레이아웃을 선택합니다. 이용 가능한 레이아웃의 수는 편집 중인 템플릿에 따라 다릅니다.

디스크 메뉴에서 3D 심도 활성화

3D 비디오 작품을 제작 중이고 디스크 메뉴를 3D로 만들려면 단추를 클릭한 다음 드롭 다운 목록에서 원하는 3D 형식을 선택합니다.

*__참고__: 이 기능을 사용할 때, 최고의 편집 결과를 위해 3D 단추를 선택해 3D 모드를 활성화합니다. 이 모드 사용에 대한 자세한 내용은 3D 모드로 미리보기를 참조하십시오. * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

디스크 메뉴 템플릿 저장 및 공유

디스크 메뉴 템플릿을 수정/사용자 지정한 후에는 나중에 사용하기 위해서 디스크 메뉴 라이브러리에 저장하거나 다른 사람과 공유하기 위해 DirectorZone에 업로드하거나 CyberLink 클라우드* 에 백업할 수 있습니다.

*__참고__: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **공유**를 클릭하면 사용자 지정 템플릿이 DirectorZone에 업로드되거나 CyberLink 클라우드에 백업됩니다. 자세한 내용은 디스크 메뉴 템플릿 공유 및 백업을 참조하십시오.
- **다른 이름으로 저장**을 클릭하면 수정한 템플릿을 새 템플릿으로 디스크 메뉴 라이브러리에 저장합니다.
- **저장**을 클릭하면 새 템플릿을 디스크 메뉴 라이브러리에 저장합니다.

디스크 메뉴 템플릿 공유 및 백업

DirectorZone에 업로드하면 사용자 지정 디스크 메뉴 템플릿을 다른 CyberLink PowerDirector 사용자와 공유할 수 있습니다. CyberLink 클라우드 서비스를 이용할 경우 CyberLink 클라우드에 템플릿을 저장해서 모든 사용자 지정 템플릿을 백업할 수 있습니다.

디스크 메뉴 템플릿을 공유하고 백업하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 다음 중 하나를 수행하십시오.
   - 메뉴 디자이너에서 **공유**를 클릭하고 사용자 지정 템플릿 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭합니다.
   - 라이브러리에서 메뉴 템플릿을 선택한 다음 를 클릭합니다.

2. 업로드 창에서 다음과 같이 정보를 입력합니다.
   - **다음에 업로드**: 템플릿을 업로드할 위치를 선택합니다.
   - **타이틀**: 업로드할 때 표시되는 템플릿 이름.
   - **스타일**: 템플릿 스타일 또는 카테고리를 선택합니다.
   - **유형**: 필요한 경우 업로드하려는 템플릿 유형을 선택합니다.
   - **태그**: 검색할 때 사용자가 템플릿을 찾는 데 유용한 일부 키워드 검색 태그를 입력합니다.

   ***참고**: 입력하는 각 태그를 공백으로 구분하십시오. 두 단어를 태그로 사용하려면 "dollar bill"과 같이 따옴표로 묶어주십시오.*
   - **컬렉션**: 템플릿을 추가할 컬렉션 이름을 입력합니다.
   - **설명**: 템플릿에 대한 간단한 설명을 입력합니다.
3. **다음**을 클릭하고 계속합니다.
4. 저작권 고지를 확인하고 **다음**을 클릭하여 업로드 작업을 계속합니다.
5. **완료**를 클릭해 업로드 창을 닫습니다.

작품을 디스크에 굽기

비디오 작품을 디스크에 굽기는 디스크 만들기 마지막 단계입니다. 디스크를 구운 후에는 디스크 플레이어에서 재생할 수 있습니다. 또한 디스크 폴더를 만들어 하드 드라이브에 미디어 파일을 구성할 수 있습니다. 디스크를 구울 때 다음을 선택할 수 있습니다.

- 2D로 디스크 굽기
- 3D로 디스크 굽기

CyberLink PowerDirector에서 다음 광학 디스크 형식 중 하나로 비디오 작품을 구울 수 있습니다.

- **DVD**: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW
- **블루레이 디스크**(TM)*: BDXL, BD-RE, BD-R

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

2D로 디스크 굽기

표준 2D 비디오 작품을 만든 경우 **2D 디스크** 탭을 클릭해 디스크 사용 환경 설정을 구성하고 비디오 작품을 디스크로 굽습니다.

디스크 사용 환경 설정 구성

2D 디스크 탭에 다음 사용 환경 설정이 있습니다.

디스크 형식

- 디스크에 비디오를 구울 때 사용할 디스크 형식 유형을 선택합니다. 선택한 디스크 형식 유형에 따라 디스크 용량을 선택할 수 있는 드롭 다운 옵션이 표시될 수 있습니다.

비디오 및 오디오 설정

- **비디오 녹화 형식 선택**: 선택한 디스크 형식에 대해 이용 가능한 경우, 디스크에서 비디오 녹화 형식과 화면 비율을 선택합니다.
- **비디오 인코딩 형식 및 품질 선택**: 선택한 디스크 형식에 이 옵션을 사용할 수 있는 경우, 디스크에 적용할 비디오 인코딩 형식과 비디오 품질을 드롭다운에서 선택합니다. 품질의 경우 CyberLink PowerDirector가 자동으로 전송률을 조정해 사용 중인 디스크 용량에 맞는 최상의 품질로 비디오 파일을 만들게 하려면 **스마트 맞추기** 옵션을 선택합니다.
- **오디오 인코딩 형식 및 채널 선택**: 디스크에 대한 오디오 형식(**LPCM** 또는 **DTS**)을 선택합니다. **LPCM**은 모든 디스크 유형에 사용할 수 있고 2채널 오디오만 생성합니다. **DTS** 인코딩 형식은 DVD 또는 블루레이 디스크를 구울 때 사용할 수 있고, DTS 5.1 Producer를 사용하여 DTS 5.1 서라운드 사운드가 있는 디스크를 만듭니다.

***참고**: 이용 가능한 비디오 품질 및 오디오 형식 옵션은 선택한 디스크 형식에 따라 달라집니다.*

- **CyberLink TrueTheater Surround 활성화**: 사용 가능한 경우, CyberLink TrueTheater Surround를 활성화하여 메뉴 배경 음악을 향상시키려면 이 옵션을 선택합니다. **거실**, **극장**, **경기장** 중 하나를 선택합니다.

디스크 굽기

비디오 작품을 굽고 생성된 메뉴를 2D로 디스크에 구우려면 다음과 같이 하십시오.

참고: 디스크를 굽기 전에, 구울 때 생기는 임시 파일용 디스크 공간(내보내기 폴더 드라이브/파티션)이 충분한지 확인한 다음 디스크에 구워야 합니다. DVD 제작 시 10 GB 필요(20 GB 권장). 블루레이 디스크/AVCHD 제작 시 60 GB 필요(100 GB 권장). 파일 사용 환경 설정에서 내보내기 폴더를 다른 드라이브/파티션으로 변경할 수 있습니다.

1. **2D 디스크** 탭을 클릭합니다.
2. **2D로 굽기** 단추를 클릭합니다. 최종 출력 창이 나타납니다.
3. 다음과 같이 제작 사용 환경 설정을 구성합니다.
   - **현재 드라이브**: CyberLink PowerDirector가 사용해 작품을 디스크에 기록하게 될 기록 드라이브(또는 AVCHD용 이동식 디스크). 필요한 경우  단추를 클릭해 다른 드라이브를 선택하고 굽기 설정을 구성합니다. 자세한 내용은 굽기 설정 구성 참조. 작품을 재기록 가능 디스크에 기록할 경우  를 클릭해 디스크를 지울 수 있습니다. 자세한 내용은 디스크 지우기 참조.
   - **디스크 볼륨 레이블**: 표시된 입력란에 디스크 레이블을 입력합니다. 디스크 레이블 길이는 최대 16자까지 입력할 수 있습니다.
   - **디스크에 굽기**: 작품을 디스크에 구우려할 경우 이 옵션을 선택해야 합니다.
   - **복사본 수**: 표시된 입력란에 CyberLink PowerDirector로 구우려는 디스크 수를 입력합니다.
   - **디스크 이미지로 저장**: 컴퓨터의 하드 드라이브에 디스크 이미지 파일을 생성하려면 이 옵션을 선택합니다. 필요한 경우 디스크 이미지를 나중에 디스크에 구울 수 있습니다.  을 클릭해 생성할 폴더 위치를 지정합니다.
   - **폴더 만들기**: 이 옵션을 선택하면 굽기에 필요한 모든 파일이 포함된 디스크 폴더를 컴퓨터에 생성합니다.  을 클릭해 생성할 폴더 위치를 지정합니다. 폴더를 만들면 디렉토리에 있는 기존의 모든 데이터를 덮어씁니다.
   - **x.v.Color 활성화**: x.v.Color는 평소보다 더 넓은 색 범위를 표시할 수 있는 색상 시스템입니다. CyberLink PowerDirector는 이전 버전의 RGB 디스플레이와 호환되는 x.v.Color 규격 스트림을 생성할 수 있으며, 재생 환경이 x.v.Color를 지원하는 경우 보다 향상된 시각적 품질을 구현할 수 있는 기회를 제공합니다.
   - **하드웨어 비디오 인코더 활성화**: 이 옵션을 활성화해 렌더링과 기록 시간을 가속합니다. 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하는 경우에만 사용할 수 있습니다.
4. 준비가 되면 **굽기 시작** 단추를 클릭해 작품을 디스크에 굽습니다.

*참고: 굽기 과정은 비디오 길이와 화질, 컴퓨터의 처리 능력에 따라 몇 분 정도 걸립니다. CyberLink PowerDirector가 동영상을 렌더링하고 디스크로 굽는 동안 잠시 기다립니다. **남은 시간**에는 디스크 마무리/닫기에 걸리는 시간은 포함되지 않습니다.*

3D로 디스크 굽기

표준 3D* 비디오 작품을 만든 경우 **3D 디스크** 탭을 클릭해 디스크 사용 환경 설정을 구성하고 비디오 작품을 디스크로 굽습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

디스크 사용 환경 설정 구성

3D 디스크 탭에 다음 사용 환경 설정이 있습니다.

디스크 형식

- 디스크에 비디오를 구울 때 사용할 디스크 형식 유형을 선택합니다. 선택한 디스크 형식 유형에 따라 디스크 용량을 선택할 수 있는 드롭 다운 옵션이 표시될 수 있습니다.

비디오 및 오디오 설정

- **비디오 녹화 형식 선택**: 선택한 디스크 형식에 대해 이용 가능한 경우, 디스크에서 비디오 녹화 형식과 화면 비율을 선택합니다.
- **비디오 인코딩 형식 및 품질 선택**: 선택한 디스크 형식에 이 옵션을 사용할 수 있는 경우, 디스크에 적용할 비디오 인코딩 형식과 비디오 품질을 드롭다운에서 선택합니다. 품질의 경우 CyberLink PowerDirector가 자동으로 전송률을 조정해 사용 중인 디스크 용량에 맞는 최상의 품질로 비디오 파일을 만들게 하려면 **스마트 맞추기** 옵션을 선택합니다.
- **오디오 인코딩 형식 및 채널 선택**: 디스크에 대한 오디오 형식(**LPCM** 또는 **DTS**)을 선택합니다. **LPCM**은 모든 디스크 유형에 사용할 수 있고 2채널 오디오만 생성합니다. **DTS** 인코딩 형식은 DVD 또는 블루레이 디스크를 구울 때 사용할 수 있고, DTS 5.1 Producer를 사용하여 DTS 5.1 서라운드 사운드가 있는 디스크를 만듭니다.

참고: 이용 가능한 비디오 품질 및 오디오 형식 옵션은 선택한 디스크 형식에 따라 달라집니다.

- **3D 출력 형식**: 렌더링한 비디오의 3D 출력 소스 형식을 선택한 다음 디스크에 굽습니다.

***참고**: 병렬 3D 소스 형식을 사용하면 3D 디스크에 있는 자막과 디스크 메뉴가 지원되지 않습니다.*

- **CyberLink TrueTheater Surround 활성화**: 사용 가능한 경우, CyberLink TrueTheater Surround를 활성화하여 메뉴 배경 음악을 향상시키려면 이 옵션을 선택합니다. **거실**, **극장**, **경기장** 중 하나를 선택합니다.

디스크 굽기

비디오 작품을 굽고 생성된 메뉴를 3D로 디스크에 구우려면 다음과 같이 하십시오.

***참고**: 디스크를 굽기 전에, 구울 때 생기는 임시 파일용 디스크 공간(내보내기 폴더 드라이브/파티션)이 충분한지 확인한 다음 디스크에 구워야 합니다. DVD 제작 시 10 GB 필요(20 GB 권장). 블루레이 디스크/AVCHD 제작 시 60 GB 필요(100 GB 권장). 파일 사용 환경 설정에서 내보내기 폴더를 다른 드라이브/파티션으로 변경할 수 있습니다.*

1. **3D 디스크** 탭을 클릭합니다.
2. **3D로 굽기** 단추를 클릭합니다. 최종 출력 창이 나타납니다.
3. 다음과 같이 제작 사용 환경 설정을 구성합니다.

- **현재 드라이브**: CyberLink PowerDirector가 사용해 작품을 디스크에 기록하게 될 기록 드라이브(또는 AVCHD용 이동식 디스크). 필요한 경우  단추를 클릭해 다른 드라이브를 선택하고 굽기 설정을 구성합니다. 자세한 내용은 굽기 설정 구성 참조. 작품을 재기록 가능 디스크에 기록할 경우  를 클릭해 디스크를 지울 수 있습니다. 자세한 내용은 디스크 지우기 참조.
- **디스크 볼륨 레이블**: 표시된 입력란에 디스크 레이블을 입력합니다. 디스크 레이블 길이는 최대 16자까지 입력할 수 있습니다.
- **디스크에 굽기**: 작품을 디스크에 구우려할 경우 이 옵션을 선택해야 합니다.
- **복사본 수**: 표시된 입력란에 CyberLink PowerDirector로 구우려는 디스크 수를 입력합니다.
- **디스크 이미지로 저장**: 컴퓨터의 하드 드라이브에 디스크 이미지 파일을 생성하려면 이 옵션을 선택합니다. 필요한 경우 디스크 이미지를 나중에 디스크에 구울 수 있습니다.  을 클릭해 생성할 폴더 위치를 지정합니다.
- **폴더 만들기**: 이 옵션을 선택하면 굽기에 필요한 모든 파일이 포함된 디스크 폴더를 컴퓨터에 생성합니다.  을 클릭해 생성할 폴더 위치를 지정합니다. 폴더를 만들면 디렉토리에 있는 기존의 모든 데이터를 덮어씁니다.

- **x.v.Color 활성화**: x.v.Color는 평소보다 더 넓은 색 범위를 표시할 수 있는 색상 시스템입니다. CyberLink PowerDirector는 이전 버전의 RGB 디스플레이와 호환되는 x.v.Color 규격 스트림을 생성할 수 있으며, 재생 환경이 x.v.Color를 지원하는 경우 보다 향상된 시각적 품질을 구현할 수 있는 기회를 제공합니다.
- **하드웨어 비디오 인코더 활성화**: 이 옵션을 활성화해 렌더링과 기록 시간을 가속합니다. 이 옵션은 컴퓨터가 하드웨어 가속을 지원하는 경우에만 사용할 수 있습니다.

4. 준비가 되면 **굽기 시작** 단추를 클릭해 작품을 디스크에 굽습니다.

*참고: 굽기 과정은 비디오 길이와 화질, 컴퓨터의 처리 능력에 따라 몇 분 정도 걸립니다. CyberLink PowerDirector가 동영상을 렌더링하고 디스크로 굽는 동안 잠시 기다립니다. **남은 시간**에는 디스크 마무리/닫기에 걸리는 시간은 포함되지 않습니다.*

굽기 설정 구성

처음으로 디스크를 굽기 전에  을 클릭하여 다음과 같이 굽기 구성을 설정하는 것이 좋습니다.

- **기록 드라이브**: CyberLink PowerDirector가 작품을 디스크에 굽는데 사용할 굽기 드라이브를 선택합니다.
- **기록 속도**: 디스크 기록 시 사용되는 기록 속도를 설정합니다. 기록 과정 중 오류가 발생한 경우 기록 속도를 낮춥니다.
- **버퍼 언더런 보호 포함**: 이 옵션을 선택해 중단 없이 비디오를 디스크에 기록할 수 있습니다. 비디오 굽기가 중단되면 디스크를 사용할 수 없게됩니다.

이 구성을 설정하면 이 설정을 변경할 때까지 CyberLink PowerDirector는 굽기 작업을 할 때마다 이 구성을 사용합니다.

디스크 지우기

재기록 가능 디스크를 사용할 경우 전에 기록한 콘텐트를 지울 수 있습니다. 따라서 새 디스크를 구입하지 않고 동일한 디스크를 여러 번 반복하여 사용할 수 있습니다.

 단추를 클릭해서 디스크 지우기를 시작합니다.

디스크를 지우려면 다음을 선택합니다.

- **빨리** 옵션은 디스크에 포함된 디스크 인덱스를 지웁니다.
- **전체** 옵션은 디스크에 기록된 모든 내용을 지웁니다.

확인을 클릭해 디스크를 지웁니다.

장 21:

PowerDirector 사용 환경 설정

CyberLink PowerDirector에서 사용 환경 설정을 구성하려면 단추를 클릭하기만 하면 됩니다.

일반 기본 설정

단추를 클릭하여 기본 설정 창을 연 다음 **일반** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

응용 프로그램:

- **최대 작업 취소 수준**: 비디오 제작 작업을 하는 동안 사용할 수 있는 작업 취소(Ctrl+Z) 단계 수(0에서 100까지)를 입력합니다. 작업 취소의 수를 높게 설정하면 CPU 자원 소모가 더 많아집니다.
- **오디오 채널**: 오디오를 편집하고 미리볼 때 비디오 작품의 기본 오디오 채널 수를 선택합니다. **스테레오**를 선택하면 미리보기 중에 CyberLink PowerDirector가 5.1 채널 오디오를 2 채널로 다운믹스하게 됩니다.

***참고**: 7.1 채널 비디오 또는 오디오를 편집하고 미리보기할 때 현재 사용 환경 설정 옵션에서 선택한 오디오 채널 수로 다운믹스됩니다.*

- **시간 표시 막대 프레임 속도**: 비디오 작품의 TV 형식(NTSC 또는 PAL)과 프레임 속도를 선택합니다. 이 형식은 비디오를 재생할 지역의 형식과 동일해야 합니다(디스크에 구울 경우). 프레임 속도는 비디오 작품에서 사용 중인 원본 비디오 내용과 일치해야 합니다.
- **드롭 프레임 시간 코드 사용**: 선택한 TV 형식이 NTSC인 경우, 비디오의 시간 코드를 시간 표시 막대의 비디오 길이로 동기화하려면 "예"를 선택합니다.
- **시간 표시 막대에 사운드 파형 표시**: 시간 표시 막대에 오디오 클립의 사운드 수준을 나타내는 사운드 파형을 표시하려면 선택합니다.
- **타임라인에서 스크러빙 동안 오디오 재생**: 타임라인 슬라이더를 클릭하여 끌 때 타임라인에서 비디오 및 오디오 클립의 오디오를 미리 보기하려면 이 옵션을 사용합니다.

- **간편하게 장면을 인식하려면 비디오 클립의 연속 섬네일을 활성화하십시오**: 이 옵션을 선택해 시간 표시 막대에 삽입한 비디오 클립 전체에 프레임 섬네일을 활성화합니다. 이 옵션을 활성화하면 클립에서 다른 장면을 간편하게 찾을 수 있습니다.





- **고해상도 비디오에서 섀도우 파일(프록시 파일) 활성화**: 이 옵션을 선택하면 CyberLink PowerDirector에서 편집 과정 중에 사용할 보다 작고 해상도가 낮은 프록시 파일을 생성할 수 있어 고해상도 4K 비디오 편집 속도가 빨라집니다. 이 옵션을 활성화한 다음 **섀도우 파일 해상도** 드롭다운에서 섀도우 파일의 해상도를 선택합니다.

***참고**: 일부 컴퓨터에서 용량이 큰 고해상도 비디오를 편집하는 경우 섀도우 파일을 사용하는 것이 좋습니다. 섀도우 파일을 사용한다고 해서 제작된 최종 비디오의 해상도에는 아무런 영향을 미치지 않지만 파일 생성 중 약간의 컴퓨터 리소스가 사용됩니다.*

- **Ultra HD 미리보기 품질로 타임라인의 미리보기 렌더링**: 미리보기 품질이 Ultra HD 해상도로 설정되어 있을 때 PowerDiredtor가 타임라인 미리보기를 렌더링하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 이렇게 하면 대규모 프로젝트의 경우나 구식 컴퓨터에서 미리보기가 훨씬 부드럽게 실행됩니다.
- **임시 파일 자동 삭제 간격**: CyberLink PowerDirector가 지정된 일 수마다 편집 중 생성된 임시 파일을 자동으로 삭제하게 하려면 선택합니다. 특정 임시 파일을 선택하고 삭제하여 디스크 여유 공간을 확보하려면 **수동 삭제** 단추를 클릭합니다.

인터넷:

- **소프트웨어 업데이트 자동 확인**: PowerDirector가 정기적으로 업데이트나 새 버전을 확인하게 하려면 선택합니다.

언어:

- **시스템 기본 언어 사용(지원되는 경우)**: 언어 표시를 운영 체제의 언어와 동일하게 설정하려면 이 옵션을 선택합니다. 이 기능은 운영 체제 언어가 지원되는 사용자 정의 언어 중 하나인 경우에만 사용할 수 있습니다.
- **사용자 정의**: 이 옵션을 선택한 다음 드롭다운 목록에서 사용할 언어를 선택하십시오.

편집 사용 환경 설정

 단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 **편집** 탭을 클릭합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

시간 표시 막대:

- **기본 전환 동작 설정**: 시간 표시 막대 트랙의 두 클립 사이에 추가된 기본 전환 동작을 선택합니다. 오버랩과 크로스 전환 사이의 차이에 대한 자세한 내용은 전환 규칙 설정을 참조하십시오.
- **팬 및 줌을 적용할 때 사진 사이에 전환 추가**: 팬 및 줌 도구를 사용할 때 사진 사이에 **장면 전환 유형**에서 선택한 장면 전환을 추가하고 모든 사진에 적용하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **프레임 고정 기능 사용 시 효과 및 타이틀 추가**: 프레임 고정 단추를 클릭할 때 자동으로 시간 표시 막대에 효과와 타이틀 효과를 추가하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **미리보기 후 클립/동영상 시작 위치로 돌아가기**: 재생을 마친 후 선택 항목에 따라 선택한 클립 또는 동영상 시작 부분으로 재생 슬라이더를 돌아가도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. 선택을 취소하면 재생이 끝난 후 재생 슬라이더가 클립의 끝 부분에 그대로 있습니다.
- **재생 중에 동영상 모드로 자동 전환**: 비디오 작품을 미리보기할 때 PowerDirector가 동영상 모드로 자동 전환하길 원하면 이 옵션을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 선택한 클립만 보는 것이 아니라 작품 속 모든 내용을 미리 볼 수 있습니다.
- **시간 표시 막대의 클립에 맞춤 사용**: 클립을 시간 표시 막대 트랙의 주변으로 움직일 때 클립을 다른 클립에 맞추지 않으려는 경우 이 옵션을 선택 해제합니다.
- **오디오 트랙에 대한 타임라인 배율 확대**: 보다 정밀한 오디오 동기화를 위해 타임라인 배율을 늘리려면 이 옵션을 선택합니다. 이를 통해 1/10 프레임까지 동기화함으로써 보다 쉽게 인 트랙 오디오 믹싱이 가능합니다.

- **타임라인 트랙 순서 반전(트랙 1이 맨 아래에)**: 타임라인 트랙 순서를 반전시키려면 이 옵션을 선택합니다. 이 경우 메인 비디오 트랙(트랙 1)이 타임라인의 하단에 위치하게 되고, 그러면 모든 오버레이 효과 및 PiP 이미지/비디오를 타임라인의 더 높은 트랙에 추가하게 됩니다.
- **기본 삽입 프로젝트 동작 설정**: 프로젝트를 타임라인에 중첩된 프로젝트 또는 확장된 프로젝트로 삽입할지 선택합니다. 자세한 정보는 PowerDirector 프로젝트 가져오기 참조.

길이:

- 시간 표시 막대에 배치할 때 이미지 파일과 다른 효과, 전환, 타이틀, 자막 등에 대한 기본 길이(초)를 설정합니다.

키보드 단축키:

- **사용자 지정** 단추를 클릭하여 필요에 따라 PowerDirector의 키보드 단축키를 완벽하게 사용자 자정할 수 있습니다. 자세한 내용은 키보드 단축키 사용자 지정 참조.
- **가져오기** 단추를 클릭하여 사용자 지정 단축키 모음을 가져옵니다. 자세한 내용은 단축키 모음을 참조하십시오.

파일 기본 설정

 단추를 클릭하여 기본 설정 창을 연 다음 **파일** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

기본 위치:

- **가져오기 폴더**: 미디어를 가져온 마지막 폴더를 나타냅니다. 이 폴더를 변경하려면, **찾아보기**를 클릭한 다음 새 폴더를 선택하십시오.
- **내보내기 폴더**: 캡처한 미디어를 저장할 폴더를 설정합니다. 이 폴더를 변경하려면, **찾아보기**를 클릭한 다음 새 폴더를 선택하십시오.

***참고**: 기본 내보내기 폴더는 제작된 프로젝트가 출력되는 폴더입니다. 또한 파일을 디스크에 구울 때 디스크에 굽기 전에 이 폴더에 임시 파일이 생깁니다.*

파일 이름:

- **캡처한 비디오 접두 번호**: 캡처한 비디오 파일의 기본 이름을 입력합니다. DV/HDV 테이프에서 캡처할 경우 **파일 접두 번호 이후에 시간 정보 추가** 옵션을 선택해 파일 이름에 캡처한 날짜 정보를 추가합니다.

- **스냅샷 파일 이름**: 2D 및 3D로 캡처한 스냅샷의 기본 이름을 입력합니다. 드롭다운 목록에서 스냅샷 파일 형식을 선택합니다. 3D 스냅샷을 촬영할 경우 BMP, JPG, GIF, PNG 2D 형식이나 MPO, JPS를 선택할 수 있습니다. 또한 촬영한 3D 스냅샷도 3D가 됩니다.
- **스냅샷 대상**: 드롭다운에서 PowerDirector가 캡처한 스냅샷을 저장할 위치를 선택합니다. 스냅샷을 파일로 저장하고 클립보드로 복사하거나 컴퓨터 모니터의 배경화면 배경으로 설정할 수 있습니다.

사용 환경 설정 표시

 단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 **표시** 탭을 클릭합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

- **타임라인 미리보기 품질**: 목록(Ultra HD*, Full HD, HD, 높음, 보통, 낮음)에서 기본 미리 보기 품질을 선택해서 프로젝트 미리보기 창에서 타임라인 비디오 프로젝트를 미리볼 때 사용할 비디오의 해상도/품질을 설정합니다. 더 높은 품질을 선택할수록 비디오 프로젝트를 미리 보는 데 필요한 리소스가 더 많아집니다.
- **타임라인 미리보기 모드**: 프로젝트 미리보기 창에서 타임라인 비디오 프로젝트를 미리볼 때 사용되는 기본 미리보기 모드를 선택합니다:
  - **실시간 미리보기**: 클립과 효과를 실시간으로 동기화 및 렌더링하여 지정된 초당 프레임으로 비디오의 미리보기를 표시합니다.
  - **비실시간 미리보기**: 편집을 훨씬 더 유연하게 할 수 있도록 오디오를 음소거하고 느린 속도로 미리보기를 표시합니다. 이 옵션은 고해상도 비디오를 편집하고 사양이 낮은 컴퓨터에서 여러 개의 PiP 트랙을 사용하거나 미리보기 시 프레임이 누락되는 경우 유용합니다. 오디오를 음소거하고 비디오 속도를 낮춤으로써 컴퓨터에서 편집 시 부드러운 미리보기를 제공하는 데 문제가 있을 때 CyberLink PowerDirector가 초당 더 많은 프레임을 볼 수 있게 해줍니다.
- **타임라인 미리보기 출력 색**: 프로젝트 미리보기 창에서 타임라인 비디오 프로젝트를 미리볼 때 성능을 높이려면 YUV 색 인코딩 시스템이 컴퓨터의 그래픽 프로세서(VGA)를 사용하도록 선택합니다.

***참고**: 타임라인 미리보기가 라이브러리 미리보기와 다르게 보이는 경우, VGA 드라이버 제어판에서 사용되는 모든 포스트 프로세싱을 끄거나 출력 색상을 RGB로 설정합니다. 이렇게 하면 미리보기 성능이 줄어들 수 있습니다.*

- **스냅 투 레퍼런스 라인***: 미리보기 창에서 선택한 개체가 눈금선, TV 안전 지대, 창 경계선에 맞추려면 선택합니다.
- **TV 안전 지대**: 대부분의 TV 디스플레이에서 화면 영역을 표시하는 미리보기 창의 상자를 활성화하려면 선택합니다.
- **눈금선**: 미리보기 창의 비디오 이미지 위에 눈금을 표시하려는 라인 수를 선택합니다. 이 눈금을 사용하여 비디오 이미지에서 원하는 위치에 PiP 미디어와 타이틀 텍스트를 보다 정밀하게 배치할 수 있습니다.
- **이중 미리보기***: 모니터, TV, 컴퓨터에 연결된 DV 캠코더와 같이 보조 디스플레이 장치가 있는 경우 이 드롭 다운 목록에서 해당 장치를 선택해 작업 영역을 확장하고 보조 디스플레이에서 작품을 미리볼 수 있습니다. 자세한 내용은 이중 미리보기를 참조하십시오.
- **3D* 디스플레이 구성**: 드롭 다운 목록에서 기본 3D 디스플레이 장치를 선택합니다. 자세한 내용은 3D 구성 참조.

***참고**: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

하드웨어 가속 사용 환경 설정

 단추를 클릭하여 기본 설정 창을 연 다음 **하드웨어 가속** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

하드웨어 가속:

***참고**: 컴퓨터 그래픽 카드에 맞는 최신 드라이버와 관련 하드웨어 가속 소프트웨어를 다운로드해 CyberLink PowerDirector에서 이 기능을 활성화해야 합니다.*

- **비디오 효과 미리보기/렌더링 속도를 높이기 위해 OpenCL 활성화**: 컴퓨터가 GPU 하드웨어 가속을 지원할 경우, 이 옵션을 선택하면 컴퓨터의 다중 코어 병렬식 처리 기능을 활용해서 일부 비디오 효과의 랜더링 속도를 높일 수 있습니다.

***참고**: 제작 과정 중 하드웨어 가속 기술을 활성화하려면 제작 전에 제작 창의 제작 사용 환경 설정 섹션에서 **하드웨어 비디오 인코더**를 선택합니다. 컴퓨터가 Open CL 을 지원하지 않는 경우, UI의 내용은 지원되는 하드웨어 가속 기술로 대체됩니다.*

- **하드웨어 디코딩 활성화**: 컴퓨터가 하드웨어 디코딩을 지원하는 경우, 편집 작업 중 및 비디오를 제작할 때 하드웨어 가속을 사용하여 비디오를 디코딩하려면 이 옵션을 선택합니다.

최적화:

- CyberLink PowerDirector가 컴퓨터의 GPU를 분석한 다음 디코딩 및 인코딩 성능을 기반으로 하드웨어 가속 설정을 최적화하도록 하려면 **최적화** 단추를 클릭합니다. GPU가 이 기능을 지원하는 경우, 이 기능을 이용하면 예를 들어 GPU가 한 개 이상의 클립에서 동시에 하드웨어 디코딩을 사용하게 할 수 있습니다.

프로젝트 사용 환경 설정

단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 **프로젝트** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

프로젝트:

- **최근에 사용한 프로젝트 개수**: CyberLink PowerDirector를 열 때 파일 메뉴에 표시할 최근에 사용한 파일 수(0 ~ 20)를 입력합니다.
- **PowerDirector를 열 때 가장 최근 프로젝트 자동 로드**: 마지막으로 작업한 프로젝트를 자동으로 로드하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **PowerDirector를 열 때 자동으로 샘플 클립 로드**: 이 옵션을 선택하면 프로그램이 열릴 때 자동으로 미디어 라이브러리로 샘플 이미지와 비디오 클립을 로드합니다.
- **프로젝트 자동 저장 주기**: 실수로 변경 내용을 잃어 버리지 않도록 지정한 간격(분)으로 프로젝트를 자동 저장하려면 이 옵션을 선택합니다. 자동 저장 파일에 대한 특정 위치를 설정하려면 **찾아보기** 단추를 클릭하고 컴퓨터에서 폴더 위치를 선택합니다.

제작 사용 환경 설정

단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 **제작** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

제작:

- **비디오 블록 형태 결함 감소 (Intel SSE4 최적화)**: 컴퓨터가 Intel SSE4 최적화를 지원하는 경우 제작한 비디오의 전체 품질을 개선하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **MPEG-1, MPEG-2, H.264 소프트웨어 인코더 사용 시 비디오 노이즈 감소**: 제작 중 MPEG-1, MPEG-2 및 H.264 비디오 인코딩 시 CyberLink PowerDirector가

비디오 노이즈 감소 기능을 자동으로 적용하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

- **제작 시 자습서 비디오 표시**: 비디오 프로젝트가 제작되는 동안 PowerDirector 자습서를 보려면 이 옵션을 선택합니다.

H.264 AVC:

- **단일 IDR H.264 비디오에서 SVRT 허용**: 시간 표시 막대에 하나의 H.264 AVC 클립만 있는 경우 CyberLink PowerDirector가 SVRT를 사용하여 동영상 프로젝트를 렌더링하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다. SVRT에 대한 자세한 내용은 지능형 SVRT 사용 참조.

WMV:

- **속도 모드를 사용하여 WMV 비디오 제작**: CyberLink PowerDirector가 속도 모드를 사용해 WMV 비디오를 보다 빠르게 렌더링하게 하려면 이 옵션을 선택합니다.

캡처 사용 환경 설정

 단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 **캡처** 탭을 클릭합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

캡처:

- **미디어 라이브러리에 캡처한 파일 추가**: 캡처한 파일을 캡처 후 바로 미디어 라이브러리로 가져오려면 이 옵션을 선택합니다.
- **캡처한 파일을 빈 작업 공간에 추가** : 캡처한 파일을 자동으로 작업 공간(시간 표시 막대)의 빈 영역으로 가져오려면 이 옵션을 선택합니다.
- **음성 해설 기록 중 자동 파일 바꾸기 활성화**: 녹음하는 동안 음성 해설이 겹칠 때 기존 오디오를 덮어쓰려면 이 옵션을 선택합니다.

장면 자동 탐지:

- **캡처 후 장면 탐지하지 않기**: 비디오가 캡처된 후 장면 탐지를 실행하지 않으려면 이 옵션을 선택합니다.
- **캡처 후에 비디오 프레임 변경 기준 장면 탐지**: 비디오 캡처 후 장면 탐지를 수행하려면 이 옵션을 선택합니다. 캡처를 완료하면 장면 탐지 창이 열리고 캡처한 비디오가 표시됩니다. 자세한 내용은 비디오 클립에서 장면 탐지 참조.

- **캡처하는 동안 시간 코드로 장면을 탐지하고 각 장면을 개별 파일로 저장(DV-VCR 모드에서만)**: 장면 끊김 신호를 탐지하고 각 장면을 개별 파일로 저장하려면 이 옵션을 선택합니다. (DV 캠코더는 REC 단추를 놓을 때마다 테이프에 장면 끊김 신호를 표시합니다.) 이 기능은 DV 캠코더 캡처에서만 사용할 수 있습니다.

DV 매개변수 설정:

- DV 캠코더의 버퍼 시간(**일괄 처리 캡처/테이프에 기록** 섹션)을 설정하려면 **DV 매개변수** 단추를 클릭합니다. 버퍼 시간을 설정하면 DV 캠코더 및 일괄 처리 캡처/테이프에 기록 기능을 동시에 시작할 수 있습니다. 버퍼를 설정하지 않으면, 캠코더가 실행되기 전에 일괄 처리 캡처나 테이프에 기록이 시작될 수 있습니다. DV 매개변수 설정 창의 **DV 자동 정지** 섹션에서 공 테이프에 대해 지정된 간격 이후 CyberLink PowerDirector가 스캔/캡처를 자동으로 정지할지 여부를 선택합니다. 제공된 필드에 초 단위로 간격을 지정할 수 있습니다.

확인 사용 환경 설정

단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 **확인** 탭을 클릭합니다. 사용할 수 있는 옵션은 다음과 같습니다.

확인

- **"다시 표시 안 함" 대화 상자 재설정**: "다시 표시 안 함" 대화 상자를 기본 설정으로 초기화하려면 **재설정** 단추를 클릭합니다. 단추를 클릭하고 나면 이러한 모든 CyberLink PowerDirector의 대화 상자가 다시 표시됩니다.

DirectorZone 기본 설정

단추를 클릭하여 기본 설정 창을 연 다음 **DirectorZone** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

로그인:

- **이메일 주소**와 **패스워드**를 입력한 다음, **로그인** 단추를 클릭하여 DirectorZone에 로그인합니다. DirectorZone 계정이 없으면 **계정 얻기** 링크를 클릭하십시오.
- **DirectorZone에 자동 로그인**: 프로그램을 열 때 자동으로 DirectorZone에 로그인하려면 이 옵션을 선택합니다.

*참고: 언제든지 이 탭으로 돌아와 **로그아웃** 단추를 클릭하여 DirectorZone 에서 로그아웃할 수 있습니다.*

DirectorZone에서 템플릿 검색:

- **DirectorZone에 업로드된 템플릿**: 이전에 DirectorZone에 업로드한 모든 템플릿을 다운로드해서 가져오려면 DirectorZone 계정에 로그인했을 때 이 단추를 클릭합니다.
- **DirectorZone에서 다운로드한 템플릿**: 이전에 DirectorZone에서 다운로드한 모든 템플릿을 다운로드해서 가져오려면 DirectorZone 계정에 로그인했을 때 이 단추를 클릭합니다.

개인 정보 보호 규칙:

- **DirectorZone 편집 정보 수집 허용**: DirectorZone이 YouTube로 업로드되는 최종 프로젝트에 사용된 템플릿의 모든 이름을 수집할 수 있게 하려면 이 옵션을 선택합니다.

CyberLink 클라우드 사용 환경 설정

 단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 **CyberLink 클라우드** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

*참고: * CyberLink PowerDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.*

- **프로그램 설정 백업 및 복원**: CyberLink 클라우드 서비스를 이용 중인 경우 **CyberLink 클라우드에 백업**을 클릭하면 프로그램 사용 환경 설정, 기보드 단축키, 사용자 지정 출력 프로필을 CyberLink 클라우드에 백업할 수 있습니다. **CyberLink 클라우드에서 복원**을 클릭하여 현재 프로그램 설정을 이전에 CyberLink 클라우드에 백업해 놓은 설정으로 교체합니다.
- **다운로드 폴더**: **찾아보기** 단추를 클릭하여 다운로드할 때 CyberLink 클라우드 효과, 프로젝트 및 미디어가 저장되는 폴더를 변경합니다.
- **CyberLink 클라우드 캐시 지우기**: CyberLink 클라우드에서 컨텐트를 다운로드할 때 저장되는 임시 파일을 비워 여유 디스크 공간을 확보하려면 **오프라인 캐시 지우기** 단추를 클릭합니다.
- **CyberLink 클라우드 서비스에서 사인 아웃**: 현재 CyberLink 클라우드에 사인인된 경우 이 단추를 클릭해 사인 아웃합니다.

*참고: CyberLink 클라우드 가입 만료일, 보유한 저장 공간 등에 관한 정보를 보려면 기본 설정 창의 하단 오른쪽 모서리에 있는 **계정 정보** 링크를 클릭하십시오.*

프로그램 사용 환경 설정 개선

 단추를 클릭하여 사용 환경 설정 창을 열고 프로그램 사용 환경 설정 개선 탭을 클릭합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

CyberLink 제품 개선 프로그램

- **참여하겠습니다**: PowerDirector에서 CyberLink 제품 개선 프로그램에 참여하려면 이 항목을 선택하십시오. 활성화되면 CyberLink PowerDirector가 고객 컴퓨터 시스템의 하드웨어와 소프트웨어 구성 정보와 함께 소프트웨어 관련 사용 습관과 통계를 수집하게 됩니다. **온라인 개선 프로그램에 대한 자세한 내용 보기** 링크를 클릭하면 수집된 내용에 대한 자세한 정보가 표시됩니다.

***참고**: PowerDirector의 CyberLink 제품 개선 프로그램에서는 사용자를 식별하기 위한 목적으로 개인 정보를 수집하지 않습니다.*

장 22:

PowerDirector 단축키

CyberLink PowerDirector에 여러 개의 키보드 단축키가 있어서 전체 비디오 편집 작업을 더 빠르고 자연스럽게 진행할 수 있습니다.

CyberLink PowerDirector에 여러 기본 키보드 단축키가 있지만 사용자 요구에 맞게 단축키를 완벽히 사용자 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 키보드 단축키 사용자 지정을 참조하십시오.

기본 키보드 단축키

다음은 CyberLink PowerDirector를 처음 설치할 때 기본 키보드 단축키 목록입니다.

__참고__: 키보드 단축키 사용자 지정 창에서 단축키를 수정한 경우, 이 목록이 더 이상 정확하지 않게 됩니다. 키보드 단축키 사용자 지정 창의 __단축키 모음__ 드롭 다운 목록에서 __PowerDirector 기본__을 선택해서 기본 값으로 되돌립니다.

- 응용 프로그램 메뉴 바 단축키
- 시스템 단축키
- 캡처 단축키
- 라이브러리 단축키
- 작업 영역 단축키
- 디자이너 단축키

응용 프로그램 메뉴 바 단축키

단축키	명령
파일	
Ctrl + N	새 프로젝트 만들기
Ctrl + Shift + W	새 작업 영역
Ctrl + O	기존 프로젝트 열기
Ctrl + S	프로젝트 저장
Ctrl + Shift + S	프로젝트를 다른 이름으로 저장
Ctrl + Q	미디어 파일 가져오기
Ctrl + W	미디어 폴더 가져오기
Alt + F9	캡처 모듈로 전환
Alt + F10	편집 모듈로 전환
Alt + F11	제작 모듈로 전환
Alt + F12	굽기(EZProducer/디스크 만들기) 모듈로 전환
Alt + P	프로젝트 등록 정보 표시
Alt + F4	CyberLink PowerDirector 나가기
편집	
Ctrl + Z	실행 취소
Ctrl + Y	다시 실행
Ctrl + X	잘라내기
Shift + X	간격 잘라내기 및 만들기
Ctrl + Alt + X	동일 트랙의 클립 잘라내기 및 이동
Alt + X	클립 제거 후에 모든 시간 표시 막대 클립 잘라내기 및 이동
Ctrl + C	복사
Ctrl + V	붙여넣기

단축키	명령
Alt + 왼쪽 화살표 키	선택한 개체를 시간 표시 막대 1 프레임 좌측으로 이동
Alt + 오른쪽 화살표 키	선택한 개체를 시간 표시 막대 1 프레임 우측으로 이동
Shift + 왼쪽 화살표 키	이전 마커로 이동
Shift + 오른쪽 화살표 키	다음 마커로 이동
Shift + M	현재 시간 표시 막대 위치에 마커 추가
Alt + 2	팬 및 줌 기능 열기
Alt + 3	Magic Cut 기능 열기
Alt + 6	Magic Movie 마법사 열기
F2	수정(PiP/입자/타이틀 디자이너에서 선택한 클립)
Ctrl + Alt + T	다듬기 창 열기
삭제	선택한 항목 삭제/제거
Shift + Delete	간격 제거 및 만들기
Ctrl + Delete	동일 트랙의 클립 제거 및 이동
Alt + Delete	클립 제거 후에 모든 시간 표시 막대 클립 제거 및 이동
Ctrl + A	모두 선택
Ctrl + T	현재 시간 표시 막대 슬라이더 위치에서 클립 분할
Ctrl + P	미리보기 창에서 콘텐트의 스냅샷 찍기
Ctrl + D	장면 탐지
Alt + H	키보드 단축키 사용자 지정
Alt + C	사용 환경 설정 창 열기
보기	
Tab	타임라인/스토리보드 모드 간 전환

단축키	명령
F3	미디어 룸으로 전환
F4	효과 룸으로 전환
F5	PiP 룸으로 전환
F6	입자 룸으로 전환
F7	타이틀 룸으로 전환
F8	전환 룸으로 전환
F9	오디오 믹싱 룸으로 전환
F10	음성 해설 룸으로 전환
F11	챕터 룸으로 전환
F12	자막 룸으로 전환
+	시간 표시 막대 눈금 확대
-	시간 표시 막대 눈금 축소
Alt + S	SVRT 정보 보기
재생	
Page Up	클립 모드로 전환
Page Down	동영상 모드로 전환
Space	재생/일시 정지
Ctrl + /	정지(S)
,	이전 유닛(프레임, 초 등으로 찾기)
.	다음 유닛(프레임, 초 등으로 찾기)
Home	클립/프로젝트의 처음 부분으로 가기
End	클립/프로젝트의 끝 부분으로 가기
Ctrl + 왼쪽 화살표 키	트랙의 이전 클립으로 가기(클립 모드)

단축키	명령
Ctrl + 오른쪽 화살표 키	트랙의 다음 클립으로 가기(클립 모드)
Alt + 위쪽 화살표 키	1초 앞으로
Alt + 아래쪽 화살표 키	1초 전
Ctrl + G	타임코드로 이동
Ctrl + F	앞으로
Ctrl + U	시스템 볼륨 조절
Ctrl + 백스페이스	음소거/음소거 해제
F	전체 화면

시스템 단축키

단축키	명령
F1	도움말 파일 열기
Delete	선택한 항목 삭제/제거
Shift + F12	단축키 목록 보기
Alt + F4	CyberLink PowerDirector 나가기

캡처 단축키

단축키	명령
Alt + R	기록 시작/중지
Space	DV 재생/일시 정지 미리보기
Ctrl + /	DV 정지 미리보기

단축키	명령
Ctrl + ,	DV 되감기
Ctrl + .	DV 빨리 감기
Alt + Y	캡처한 비디오에 텍스트 캡션 추가

라이브러리 단축키

단축키	명령
라이브러리	
Ctrl + A	모두 선택
Ctrl + D	장면 탐지
Ctrl + Q	미디어 파일 가져오기
Ctrl + W	미디어 폴더 가져오기

작업 영역 단축키

단축키	명령
타임라인 수평 스크롤	마우스 휠
타임라인 수직 스크롤	Alt+마우스 휠
타임라인 확대/축소	Ctrl+마우스 휠
Ctrl + 끌어 놓기	클립을 다른 클립에 끌어 놓을 때 트랙의 컨텐트 덮어쓰기
Shift + 끌어 놓기	클립을 다른 클립에 끌어 놓을 때 모든 클립을 시간 표시 막대 오른쪽으로 이동
Alt + 끌어 놓기	클립을 다른 클립에 끌어 놓을 때 클립을 기존 클립 위에 배치하고 두 클립 사이에 전환 추가

단축키	명령
[	마크 인
]	마크 아웃
1	MultiCam 디자이너에서 카메라 1 선택
2	MultiCam 디자이너에서 카메라 2 선택
3	MultiCam 디자이너에서 카메라 3 선택
4	MultiCam 디자이너에서 카메라 4 선택

디자이너 단축키

단축키	명령
Ctrl + B	텍스트 굵게
Ctrl + I	텍스트 기울임꼴
Ctrl + L	텍스트 왼쪽 정렬
Ctrl + R	텍스트 오른쪽 정렬
Ctrl + E	텍스트 가운데 정렬
위쪽 화살표 키	개체 위로 이동
아래쪽 화살표 키	개체 아래로 이동
왼쪽 화살표 키	개체 왼쪽 이동
오른쪽 화살표 키	개체 오른쪽 이동
Alt + D	DirectorZone에서 템플릿 공유

키보드 단축키 사용자 지정

CyberLink PowerDirector에서 사용자 요구에 맞게 키보드 바로가기 단축키를 완벽하게 사용자 지정할 수 있습니다. 또한 기본 키보드 단축키에 없는 명령을 단축키로 추가할 수 있습니다.

키보드 단축키를 사용자 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

***참고**: 선택한 사용자 지정 단축키를 기본 값으로 재설정해야 하는 경우 **복원** 단추를 클릭합니다.*

1. 메뉴에서 **편집 > 키보드 단축키 > 사용자 지정**을 선택합니다. 또는 키보드에서 간단히 Alt+H 키를 눌러 키보드 단축키 사용자 지정 창을 엽니다.
2. 사용자 지정하려는 단축키 명령을 검색해서 찾습니다.

***참고**: 필요한 경우, 표시된 입력란에 사용자 지정하려는 단축키 명령에 대한 검색 키워드를 입력한 다음  를 클릭합니다. 필요한 경우, 반복해서 클릭해 입력한 검색 키워드의 여러 사례를 검색합니다.*

3. 사용자 지정하려는 명령 옆에 있는 **단축키** 컬럼을 클릭합니다.
4. 사용자 컴퓨터의 키보드에서 사용하거나 기존 단축키를 교체하려는 단축키 조합을 누릅니다.

***참고**: 지정한 키보드 단축키를 프로그램이 이미 사용 중인 경우, 기존 명령에서 단축키를 제거하고 새로 지정한 명령에 사용할 지 묻는 알림 창이 표시됩니다. 교체된 명령은 더 이상 키보드 단축키와 연결되지 않게 됩니다.*

5. 위 단계를 반복해서 사용 환경에 맞게 키보드 단축키를 모두 사용자 지정합니다.
6. 지정을 마치면 **확인** 단추를 클릭하고 새로 사용자 지정된 키보드 단축키 설정의 이름을 입력한 다음 **확인**을 클릭해 변경 내용을 적용하고 저장합니다.

단축키 모음

CyberLink PowerDirector에서 키보드 단축키를 사용자 지정하면 키보드 단축키 사용자 지정 창의 단축키 모음으로 저장됩니다. 필요한 경우 여러 단축키 모음을 만들어서 이 창에서 신속하게 이용할 수 있습니다.

키보드 단축키 사용자 지정 창에서 다음을 할 수 있습니다.

- **단축키 모음** 드롭 다운 목록에서 사용하려는 단축키 모음을 선택한 다음 **적용** 단추를 클릭하면 저장된 단축키 모음 사이에서 신속하게 전환됩니다. **PowerDirector 기본** 단축키 모음을 선택해 초기 단축키 설정을 사용합니다.
- 키보드 단축키를 더 사용자 지정한 다음 적용 단추를 클릭해서 기존 단축키 모음을 편집합니다. **다른 이름으로 저장** 단추를 클릭해서 단축키 모음을 새 이름으로 저장합니다.
- **단축키 모음** 드롭 다운 목록에서 선택한 다음 **삭제** 단추를 클릭해서 사용자 지정 단축키 모음을 삭제합니다.

단축키 모음 가져오기와 내보내기

키보드 단축키 사용자 지정 창에서 작성된 단축키 모음을 모두 내보낼 수 있습니다. 이 기능은 사용자 지정을 파일로 저장한 다음 단축키 모음 가져오기를 지원하는 다른 버전의 CyberLink PowerDirector로 가져올 수 있습니다.

단축키 모음을 내보내려면 다음을 수행하십시오.

1. CyberLink PowerDirector 메뉴에서 **편집 > 키보드 단축키 > 내보내기**를 선택합니다.
2. 파일 이름과 컴퓨터에 저장할 위치를 지정합니다.
3. **저장** 단추를 클릭해 내보내기 작업을 마칩니다.

단축키 모음을 가져오려면 다음을 수행하십시오.

4. CyberLink PowerDirector 메뉴에서 **편집 > 키보드 단축키 > 가져오기**를 선택합니다.
5. .PDH 파일 형식으로 내보내기한 파일 위치를 검색합니다.
6. **열기** 단추를 클릭해 가져오기 작업을 마칩니다.

장 23:

부록

이 장에는 디지털 동영상 제작 과정이나 CyberLink PowerDirector 사용에 관한 참조 정보가 들어 있습니다.

SVRT: 언제 사용할 수 있습니까?

SVRT는 MPEG-2 및 H.264 형식의 비디오 클립에 적용할 수 있습니다. 다음 조건에서 클립(또는 클립의 일부분)은 제작 중에 렌더링이 필요하지 않으며 SVRT를 적용할 수 있습니다.

참고: 가변 프레임 속도를 가진 비디오 클립에서는 SVRT를 사용할 수 없습니다.

- 프레임 속도, 프레임 크기, 파일 형식이 대상 제작 프로파일과 동일할 때.
- 비트 전송률이 대상 제작 프로파일과 유사할 때.
- TV 형식은 대상 제작 프로파일과 동일할 때. 자세한 내용은 TV(비디오 클립 인터레이스) 형식 설정 참조.

위의 모든 조건이 만족될 경우 SVRT를 사용할 수 있습니다. 위의 기준에 맞지 않는 클립인 경우에는 SVRT를 사용하지 않고 전체적으로 렌더링합니다.

다음 조건일 때 클립(또는 클립의 일부분)은 제작하는 동안에 렌더링해야 하며 SVRT를 적용할 수 **없습니다**.

- 타이틀이나 장면 전환 효과 추가.
- 비디오 클립의 색상 수정.
- 두 비디오 클립을 병합하는 경우(병합된 클립 전후 2초 이내의 클립은 렌더링됨).
- 비디오 클립을 분할하는 경우(분할된 클립 전후 2초 이내의 클립은 렌더링됨).
- 비디오 클립 다듬기(분할된 클립 전후 2초 이내의 클립이 렌더링됨).
- 작품 총 길이가 1분 미만이거나 비디오 일부에서 렌더링이 필요한 경우 효율성 때문에 전체 작품이 렌더링됩니다.

라이센스 및 저작권 정보

이 문서에는 Intel License Agreement for Open Source Computer Library 및 GNU Lesser General Public License 복사본을 비롯하여 PowerDirector 라이센스 및 저작권 정보가 포함되어 있으며 PowerDirector에 사용되는 타사 구성 요소 목록이 있습니다.

라이센스 거부

이 제품에는 GNU Lesser General Public License 및 다른 유사 라이센스 계약서의 규정에 명시된 저작권으로 보호되는 특정 타사 소프트웨어 구성 요소 라이센스가 포함되어 있습니다. 이를 사용하여 다른 조직에서 제공한 이 소프트웨어 구성 요소를 무료로 제공할 수 있습니다. 이 계약서는 아래 표에 제공된 구성 요소와 각각의 구성 요소에 연결된 링크를 클릭하면 계약서 복사본을 확인할 수 있습니다. GNU Lesser General Public License Agreement 복사본을 보려면 http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html을 방문하십시오.

LGPL 구성 요소 및 아래 나열된 다른 구성 요소는 상품성 및 특정 목적에의 적합성에 대한 제한 없이, 명시적 또는 묵시적 보증을 비롯한 어떤 종류의 보증 없이 라이센스가 허용됩니다. 이 구성 요소의 품질과 성능에 대한 모든 위험 부담은 사용자에게 있습니다. 자세한 내용은 해당 라이센스 계약서를 확인하십시오.

LGPL 및/또는 여기에 언급한 다른 라이센스 계약서 하의 저작권자는 이 구성 요소/소프트웨어와 관련된 잘못된 사용 또는 사용 미숙으로 인해 발생한 어떤 종류의 손상, 일반, 특수, 부수적 또는 파생적 문제에 대해 책임지지 않습니다. 자세한 내용은 해당 라이센스 계약서를 확인하십시오.

이러한 특성의 구성 요소 목록을 보거나 개체 코드의 컴파일과 설치를 제어하기 위한 모든 스크립트를 비롯하여 라이센스가 허용된 이 구성 요소의 전체 소스 코드를 얻으려면 아래 "구성 요소 목록"을 확인하십시오.

소스 코드 다운로드

라이센스가 허용된 구성 요소의 기계 판독이 가능한 소스는 http://www.cyberlink.com/에서 다운로드할 수 있습니다. 자세한 내용은 이 소스 코드와 함께 제공되는 저작권 알림, 보증 거부, 라이센스 계약서를 읽어 보십시오.

구성 요소 목록

구성 요소	라이센스 정보

cv.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
cvaux.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
highgui.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVa6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVm6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVw7.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
PThreadVC2.dll	GNU Lesser General Public License

라이센스와 저작권

다음은 구성 요소 목록에 나열된 구성 요소에 적용 가능한 라이센스 및 저작권 정보입니다.

DTS

For DTS patents, see http://patents.dts.com. Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks, and DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. © DTS, Inc. All Rights Reserved.



MPEG-2 Packaged Media Notice

ANY USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER OTHER THAN PERSONAL USE THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD FOR ENCODING VIDEO INFORMATION FOR PACKAGED MEDIA IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLOP, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG LA, LLC, 6312 S. Fiddlers Green Circle, Suite 400E, Greenwood Village, Colorado 80111 U.S.A.

Intel License Agreement For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000, Intel Corporation, all rights reserved. Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall Intel or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

GNU Lesser General Public License

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary

General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the

Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an

argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that

work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License.

Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work

based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical

distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE,

BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

CLAPACK Copyright Notice

Anderson, E. and Bai, Z. and Bischof, C. and Blackford, S. and Demmel, J. and Dongarra, J. and Du Croz, J. and Greenbaum, A. and Hammarling, S. and McKenney, A. and Sorensen, D. LAPACK User's Guide. Third Edition. Philadelphia, PA: Society for Industrial and Applied Mathematics, 1999. ISBN: 0-89871-447-8 (paperback)

장 24:

기술 지원

기술 지원이 필요한 경우 이 장이 도움이 될 수 있습니다. 여기에는 사용자가 원하는 해답을 찾는 데 필요한 모든 정보가 포함되어 있습니다. 필요에 따라 가까운 대리점이나 판매점에 문의하면 신속한 응답을 받을 수 있습니다.

기술 지원 센터로 문의하기 전에

CyberLink 기술 지원에 연락하기 전에, 다음과 같은 하나 이상의 무료 지원 옵션을 활용하십시오:

- 프로그램과 함께 설치된 온라인 도움말이나 사용자 설명서를 참조하십시오.
- 다음 링크에 있는 CyberLink 웹사이트의 제품 관련 지식을 참조하십시오: http://www.cyberlink.com/support/search-product-result.do
- 이 문서에서 도움말 리소스 페이지를 확인하십시오.

이메일이나 전화로 기술 지원을 문의할 경우 다음 정보를 준비해 주시기 바랍니다:

- 등록된 **제품 키**(제품 키는 소프트웨어 디스크 봉투, 박스 커버 또는 CyberLink 상점에서 CyberLink 제품을 구입한 후에 수신하는 이메일에 있습니다).
- 제품 이름 버전 및 빌드 번호 (보통 사용자 인터페이스의 제품 이름 이미지를 클릭하면 알 수 있음).
- 시스템에 설치된 Windows 버전.
- 시스템의 하드웨어 장치(캡처 카드, 사운드 카드, VGA 카드) 및 사양의 목록. 빠른 결과를 얻기 위해, DxDiag.txt를 사용하여 시스템 정보를 생성하여 첨부하십시오.



__참고__: 시스템 정보 DxDiag.txt 파일을 생성하는 단계는 다음과 같습니다. Windows (시작) 단추를 클릭한 다음 "dxdiag"를 검색합니다. __모든 정보 저장__ 단추를 클릭하여 DxDiag.txt 파일을 저장합니다.

- 화면에 표시된 경고 문구 (종이에 적거나 화면을 캡처할 수 있음).
- 문제의 자세한 설명과 문제가 발생한 상황.

최우선 고객 지원

최우선 고객 지원* 대화 상자를 통해 더 신속하게 CyberLink 고객 서비스 센터의 도움을 받을 수 있습니다. 이 대화 상자에 액세스하려면, 오른쪽 위 구석 근처에서 **?**를 클릭한 다음 **최우선 고객 지원**을 선택합니다.

*참고: * 이 기능은 현재 CyberLink PowerDirector의 구독 버전에서만 사용할 수 있습니다.*

제공된 필드에 문제점에 관해 최대한 상세한 정보를 채운 다음, **파일 첨부** 단추를 클릭하여 문제점을 설명하는 데 도움이 될 수 있는 스크린샷 등을 첨부합니다. 준비가 되었으면, **동의 및 계속하기**를 클릭하여 문제점을 CyberLink 고객 서비스에 제출합니다.

제출하고 나면, CyberLink 회원 영역으로 가서 질의에 대한 답변을 읽으십시오: https://membership.cyberlink.com/support/service/my-stuff.do

웹 지원

문제에 대한 해결 방법은 CyberLink 웹사이트에서 무료로 24시간 찾아볼 수 있습니다.



참고: CyberLink 웹 지원을 이용하기 전에 먼저 회원으로 등록해야 합니다.

CyberLink는 다음 언어로 FAQ를 포함한 다양한 웹 지원 옵션을 제공합니다.

언어	웹 지원 URL
영어	http://www.cyberlink.com/cs-help
중국어(번체)	http://tw.cyberlink.com/cs-help
일본어	http://jp.cyberlink.com/cs-help
스페인어	http://es.cyberlink.com/cs-help
한국어	http://kr.cyberlink.com/cs-help
중국어(간체)	http://cn.cyberlink.com/cs-help
독일어	http://de.cyberlink.com/cs-help
프랑스어	http://fr.cyberlink.com/cs-help

이탈리아어	http://it.cyberlink.com/cs-help

도움말 리소스

다음은 CyberLink의 제품을 사용할 때 도움이 될 수 있는 도움말 리소스 목록입니다.

- CyberLink의 **지식 기반** 및 **FAQ**(자주 묻는 질문)에 액세스: https://www.cyberlink.com/cs-resource
- **CyberLink 학습 센터**에서 소프트웨어에 대한 **비디오 자습서** 및 기타 자료 보기 : https://www.cyberlink.com/learning
- **CyberLink 커뮤니티 포럼**에서 질문하고 다른 사용자로터 답변 얻기: https://forum.cyberlink.com/forum/forums/list/ENU.page

***참고**: CyberLink의 사용자 커뮤니티 포럼은 영어와 독일어로만 이용할 수 있습니다.*

색인

1

120Hz Time-sequential 40

2

2D
    3D로 변환 200
    디스크 굽기 469
    제작 형식 421
2D를 3D로 변환 200
2K
    3D로 출력 428
    업로드 434

3

360° 비디오
    가져오기 63
    공유 441
    렌더링 426
    변환 223
    사용할 수 없는 기능 193
    시작 보기 변경 242
    안정화 174
    업로드 441
    재생 38
    제작 426
    편집 192
    프로젝트 58
360º 비디오
    개체 추적 225
360º 타이틀 효과
    개요 312
    새로 추가 324
    위치 335
3D
    3D 모드 활성화 40
    PiP 효과 263
    개요 66
    구성 479
    디스크 굽기 471
    디스크 메뉴 467
    디스크 메뉴 텍스트 462
    방향 167
    사용 환경 설정 479
    소스 형식 설정 64
    수정 167
    입자 효과 299
    자막 416
    제작 428
    출력 형식 429
    타이틀 텍스트 339
3D 형식 설정 64
3D-BD 457
3D-Ready HDTV 40

4

4 색상 그래디언트
    PiP 효과 262
    타이틀 텍스트 329
4K
    3D로 출력 428
    미리보기 렌더링 476
    미리보기 해상도 35
    업로드 434

4K
제작 형식 421

5

5.1 서라운드 475

7

7.1 채널
다운믹스 475

A

AAC 5.1 424
AI 스타일 플러그인 132
Android 431
AudioDirector 191
AVCHD 2.0
디스크에 굽기 469
제작 형식 421
캡처 76

C

CD 76
Checkerboard 40
CLPV 157, 158
CLUT 169, 172
ColorDirector
CLUT 169
사전 설정 169
액세스 172
copyright 497
CyberLink 클라우드
PiP 효과 업로드 270
개요 2
계정 정보 484
기본 설정 484
디스크 메뉴 템플릿 업로드 467
로그아웃 484
비디오 업로드 424, 428, 431, 433
손그림 업로드 288
입자 효과 업로드 305
전환 업로드 404
타이틀 효과 업로드 323, 349
프로젝트 59
프로젝트 자료 압축 56
효과 다운로드 80

D

Dailymotion 434
dB 측정계 408
Design Studio
PiP 디자이너 255
메뉴 디자이너 455
입자 디자이너 292
전환 디자이너 388
타이틀 디자이너 324
페인팅 디자이너 285
DirectorZone
PiP 효과 업로드 270
개요 2
게시판 2
기본 설정 483
다운로드 483
디스크 메뉴 템플릿 업로드 467

DirectorZone
렌즈 프로필 다운로드 108
손그림 업로드 288
에서 다운로드 79
인기 템플릿 2
입자 효과 업로드 305
전환 업로드 404
콜라주 템플릿 업로드 130
타이틀 효과 업로드 323, 349
DTS 5.1 424
DTS 5.1 Producer 469, 471
DV 캠코더 73
DVD
굽기 445
디스크 이미지 470, 472
에서 캡처 77
형식 선택 469, 471

G

GPU
최적화 480
GPU 최적화 480

H

H.264 AVC
2D로 출력 421
3D로 출력 428
H.265 HEVC
제작 형식 421
HDMI 1.4 Enabled 40
HDR 비디오
가져오기 62
HDR 효과 171
HDV 캠코더 75

I

iPad/iPhone/iPod 431
ISO 이미지 470, 472

L

LUT 169

M

M2TS
2D로 출력 422
3D로 출력 429
Magic Cut 199
Magic Motion
디자이너 249
Magic Movie 마법사 15
Micro-polarizer LCD 3D 40
MKV
2D로 출력 422
3D로 출력 429
자막 414
자막 추출 415
MP4
2D로 출력 422
3D로 출력 429
MultiCam 디자이너
개요 85
그림자 파일 89
기록된 내용 만들기 89
단축키 491
미디어 가져오기 86

MultiCam 디자이너
변경 91
수정 91
저장 91
클립 동기화 88

N

NewBlue 245
Niconico Douga 438
NTSC 156, 475

O

OpenCL 480

P

PAL 156, 475
PhotoDirector
액세스 172
PiP 개체 22
360°로 변환 193
개요 253
사용자 지정 254
이동 160
추가 252
크기 조정 160
회전 160
PiP 디자이너 255
PiP 미디어
360° 위치 261
속도(사용자 지정 모션) 265
속도(애니메이션) 257
재생 동작 257
PiP 효과
3D 심도 263
개요 22
모션 263
모션 흐림 효과 267
불투명도 259
새로 만들기 252
속도(사용자 지정 모션) 265
속도(애니메이션) 257
업로드 270
위치 257, 259
점점 가까이/점점 멀리 259
크기 257
크로마 키 261
키프레임 267
투명도 259
페이드 263
화면 비율 259
회전 259
PNG
마스크 354
PowerDirector
버전 3
시스템 요구 사항 6
PowerDirector 365 4

R

RGB 479
Row-Interleaved 40

S

Screen Recorder 77, 119
SRT 415

SVRT
    가용성 495

T

True360 1, 38, 223
TrueTheater 3D 200
TrueTheater HD 167, 176
TrueTheater Surround 424, 427
TrueVelocity 1
TV
    안전 지대 35
    캡처 75
    형식 156, 475

U

Ultra HD
    미리보기 렌더링 476
    미리보기 해상도 35
    제작 형식 421

V

Vimeo 434
VR
    비디오 편집 192
    안정화 기능 174

X

Xbox 431

Y

Youku 439
YouTube 434
    360° 비디오 441
YUV 479

Z

가상 리얼리티
    YouTube 441
    변환 223
    비디오 가져오기 63
    비디오 렌더링 426
    비디오 재생 38
    비디오 제작 426
    비디오 편집 192
    프로젝트 58
가우시안 흐림 효과 221
가장자리
    선명도 402
    향상 167
가져오기
    미디어 60
    지원되는 형식 61
간편 편집기 15
개체 그룹 설정 43
개체 추적 225
검색
    라이브러리 26
게이트 186
게인 408
경과 시간 15
경도 261, 335
고정
    프레임 250
굽기
    2D 디스크 469

굽기
3D 디스크 471
디스크 공간 470, 472
디스크 이미지 470, 472
임시 파일 470, 472
굽기
설정 473
그리기 286
그림자 파일
MultiCam 디자이너 89
기능
개요 1
기본 언어 475
기술 지원 510
길이 155
내 DirectorZone 79
내 프로젝트 57
내보내기
CyberLink 클라우드로 59
비디오를 이미지로 424
프로젝트 56
내용 인식 편집 21, 194
녹색 스크린 261
눈금선 35
다듬기
라이브러리의 비디오 32
라이브러리의 오디오 32
비디오 149
수동으로 154
오디오 153
타임라인에서 154
다중 다듬기 151
다중 섬네일 465
단일 다듬기 149
단추
강조 표시 스타일 466
메뉴 465
속성 466
탐색 466
페이지 당 453
단축키 486
기본 486
사용자 지정 492
대칭 298
덮어쓰기 136
도움말 512
돋보기 245
동기화
멀티캠 디자이너 88
오디오 406
오디오로 147
동영상 모드 35
동적 범위 압축 186
뒤로 457
등장방형도법 63
디스크
3D 메뉴 467
굽기 468
만들기 445
메뉴 디자이너 455
메뉴 사용자 지정 455
메뉴 선택 448
메뉴 편집 449
지우기 473
디스크
컨텐트 가져오기 446
디스크 만들기 445
디스크 메뉴
3D 467
길이 452

디스크 메뉴
  메뉴 개체 453
  메뉴 단추 추가 465
  메뉴 디자이너 455
  메뉴 음악 길이 452
  모션 458
  배경 457
  배경 음악 450
  사용자 지정 455
  새로 만들기 455
  선택 448
  설정 450
  속성 편집 449
  업로드 467
  오프닝, 사용 안 함 450
  이미지 추가 459
  재생 모드 452
  정렬 453
  첫 번째 재생 비디오 451
  텍스트 추가 459
디스크 메뉴 텍스트
  3D 심도 462
디스크 이미지
  2D 470
  3D 472
디스플레이
  3D 40, 479
  사용 환경 설정 479
디지털 TV 75
라디오 190
라운드 367
라이브러리
  검색 26
  미리보기 31
  연결 해제 29
  창 24
레이어 편집 244
렌더링 418
  미리보기 49
렌즈 교정 166
렌즈 프로필
  다운로드 108
렌즈 플레어 245
루트 메뉴 448
  사용 안 함 450
루프 재생 49
룸 20
리미터 186
링크 156
링크 해제 156
마스크
  개체 설정 374
  모션 375
  브러시 367
  생성 351, 356
  위치 373
  이미지 356
  크기 373
  키프레임 378
  편집 351
마스크 구성자 360
마스크 디자이너 351
마이크 76
마커
  비디오 46
  오디오 145
  음악 비트 145
  타임라인 44
메뉴 디자이너 455
모션

모션
추적 210
모션 그래픽 타이틀 310
모션 섬네일
사용 안 함 450
모션 트래커 209
모션 흐림 255
모션 흐림 효과
PiP 미디어 267
타이틀 효과 343
모션닝 202
모양
추가 272
키프레임 281
모양 디자이너 272
모자이크 221
무게 298
물 반사 245
물결 편집 136, 138, 252
개요 136
미디어
360°로 변환 193
3D 64
검색 26
다운로드 79
레이어 244
모양 조정 163
오버레이 244
정렬 135
편집 148
필터링 26, 27
혼합 244
미디어
가져오기 60
캡처 73
캡처하기 73
미리 보기
창 연결 해제 29
미리보기
3D 40
4K 35
Ultra HD 35
라이브러리 31
렌더링 49
볼륨 미터 35
줌 34
출력 색상 479
품질 35
프로젝트 33
미리보기
창 30
바탕화면 확장 37
반대
타임라인 트랙 순서 478
반전
전환 401
방출 방법 297
방출율 298
배경 음악
다운로드 142
디스크 메뉴 450
미디어 라이브러리 142
슬라이드 쇼 9
테마 102
배경 이미지
디스크 메뉴 457
비디오에 추가 138
입자 효과 294
타이틀 효과 328
백드롭

백드롭
  추가 318, 331
버전 표 3
범위 선택 49
병렬 428
보간 기술 202
보이스 클립
  추가 142
볼륨
  미터 35
  키프레임 177
분할 148
뷰 디자이너 223
  개체 추적 225
블루레이 디스크
  2D 형식 선택 469
  3D 형식 선택 471
  굽기 445
  디스크 이미지 470, 472
비네팅 166
비디오
  360 가져오기 63
  360°로 변환 193
  360° 위치 261
  3D로 변환 200
  CLUT 169
  ColorDirector 172
  CyberLink 클라우드에 업로드 424, 428, 431, 433
  HDR 62
  TrueTheater HD 167
  가상 리얼리티 63
  가져오기 60
  내용 인식 편집 21, 194
  노이즈 제거 166, 176
다듬기 32, 149
레이어 244
렌더링 418
모션 177
모양 조정 163
불투명도 177
사전 설정 169
색상 효과 169
속도 202
수동 다듬기 154
수정 164
스냅샷 캡처 83
안정 장치 109
안정화 기능 165
업스케일링 167
역방향 200
오디오 동기화 144, 147
오디오 링크 해제 156
오디오 추출 83
오버레이 244
이동 160
이미지로 내보내기 424
인터레이스 형식 156
잘라내기 206
장면 탐지 81
저장 418
전환 382
제작 418
조명 164
줌잉 206
지원되는 가져오기 형식 61
추가 136
콜라주 126
크기 조정 160
키프레임 176

비디오
패닝 206
페이드 인/아웃 181
편집 148
프레임 속도 35, 475
향상 164
혼합 244
화면 비율 56, 157
회전 160, 161, 177
효과 245
휴대용 기기를 위한 변환 424, 428
비디오
음소거 185
캡처하기 73
비디오 떨림 165
비디오 속도 디자이너 202
비디오 오버레이 22, 252
개요 253
사용자 지정 254
비디오 콜라주
비디오 동기화 91
재생 설정 130
비실시간
미리보기 35
캡처 78
사용 환경 설정 475
캡처 78
사운드
dB 측정계 408
레벨계 408
사운드 클립
다운로드 142
미디어 라이브러리 142
사전 설정 169
사진
360 가져오기 63
PhotoDirector 172
가져오기 60
모양 조정 163
수정 164
이동 160
자르기 159
적목 현상 제거 167
전환 382
줌 248
지원되는 가져오기 형식 61
초점 재조정 적용 167
추가 136
크기 조정 160
키프레임 176
팬 248
페이드 인/아웃 181
편집 148
향상 164
화면 비율 158
회전 160, 161
효과 245, 248
사진
Magic Motion 249
삼각대 커버 253
삽입 136
색상
CLUT 169
수정 176
온도 165
일치 168
조정 167
조회 테이블 172
향상 168

색상
    효과 169
섀도우 파일
    활성화 476
서라운드 사운드 424, 427, 469, 471
설정
    비디오 콜라주 130
    캡처 78
설정
    굽기 473
섬네일 색인 450
섬네일만 465
소스 형식 64
속도
    PiP 사용자 지정 모션 265
    PiP 애니메이션 257
    비디오/오디오 200
    입자 효과 295
    효과 110, 202
손그림 템플릿
    생성 286
    업로드 288
    크기 조정 287
수명 298
수정/향상 164
수직 비디오 56
스냅 투 레퍼런스 라인 35
스냅샷
    미리보기 창 38
    캡처 83
    파일 형식 478
    해상도 38, 83
스마트 맞추기 469, 471
스테레오 475
스토리보드 53
스톡 비디오 60, 136
스파클 189
스포트라이트 221
슬라이드 쇼
    음악 추가 9
    작성 7
슬라이드 쇼
    경과 시간 15
    디자이너 10
슬로우 모션 202
시간
    이동 110
    제한 78
시스템 요구 사항 6
시퀀스 67
실내
    너비 189
    크기 189
실시간 미리보기 35
심한 백라이트 164
안정화 기능 109
압축기 186
앞으로 457
애너글리프 40, 428
애니메이션
    생성 286
액션 카메라 센터 108
어안 166
언어 475
얼굴
    탐지 7
에코 188
역방향
    비디오/오디오 200

역방향 재생
  액션 효과 110
연결 해제 29, 83
영사 형식 63
오디오
  5.1 서라운드 475
  7.1 채널 475
  AudioDirector 191
  dB 측정계 408
  가져오기 60
  게인 408
  노이즈 제거 166, 176
  다듬기 32, 153
  덕킹 208
  동기화 406
  레벨계 408
  믹싱 408
  볼륨 406
  볼륨 미터 35
  비디오에 동기화 144
  비디오에서 링크 해제 156
  비트 탐지 145
  속도 200
  수동 다듬기 154
  수준 35
  스크러빙 475
  스테레오 475
  역방향 200
  오디오 동기화 147
  인 트랙 믹싱 406
  잡음 제거 190
  전환 385
  정상화 408
  지원되는 가져오기 형식 62
  채널 475
  추가 142
  추출 83
  키프레임 176, 177
  파형 144, 406
  페이드 아웃 409
  페이드 인 409
  편집 148
  편집기 185
오디오
  음소거 185
  캡처하기 73
  편집 185
오디오 믹스 408
오디오 음소거 185
오디오 추출 83
오버랩 전환 386
오버레이 252
  마스크 351
  미디어 클립 244
  사용자 지정 255
  이미지 356
  텍스트 360
  혼합 효과 120
워터마크
  추가한 이미지 편집 255
  타임라인에 이미지 추가 136
  타임라인에 텍스트 추가 307
웨이브 298
웹 지원 511
웹캠 76
위도 261, 335
유사 3D
  개요 66
음색 187
음성

음성
    변환기 187
    제거 191
    피치 187
음성 클립
    다듬기 153
    믹싱 408
음성 클립
    녹음 410
음성 해설 410
음악
    가져오기 60
    다듬기 153
    디스크 메뉴 450
    메뉴 길이 452
    믹싱 408
    배경 음악 142
    비트 탐지 145
    슬라이드 쇼 9
    추가 142
    편집 185
이동 과정 395
이동식 디스크 469
이미지
    360°로 변환 193
    360º 위치 261
    PhotoDirector 172
    가져오기 60
    레이어 244
    마스크 356
    모양 조정 163
    불투명도 177
    수정 164
    오버레이 244
    자르기 159
    적목 현상 제거 167
    전환 382
    줌 248
    초점 재조정 적용 167
    추가 136
    키프레임 176
    팬 248
    페이드 463
    페이드 인/아웃 181
    향상 164
    혼합 244
    화면 비율 158
    회전 161
    효과 245, 248
이미지
    Magic Motion 249
이미지 시퀀스 424
이중 미리보기 37
이퀄라이저 188
익스프레스 프로젝트 27, 118
    필터링 26
인터레이스 비디오 156
일괄 처리 제작 443
일반 사용 환경 설정 475
임시 파일 470, 472
입자 개체
    이동 160
    크기 조정 160
    회전 160
입자 디자이너 292
입자 효과
    3D 심도 299
    개체 추가 293
    모션 302
    범위 295

입자 효과
속도(애니메이션) 295
속성 296
수정 292
업로드 305
위치 295
이미지 293
추가 290
키프레임 302
자막 414
3D 심도 416
MKV 415
내보내기 416
메뉴 페이지 448
위치 설정 416
추출 415
형식 설정 416
자막
가져오기 415
자습서
제작 동안 활성화 481
자유
위치 177
자유 형식
미디어 163
작업 영역
새로 만들기 55
확장 29
작업 영역
개요 19
작은 행성 234
잔향 189
잘라내기
비디오 206
잠금
범위 49
트랙 53
잡음
삽입 190
잡음 생성 190
잡음 제거
오디오 190
장면 448
탐지 149
탐지, 라이브러리 81
장치 431
재생
루프 49
저장
비디오 418
프로젝트 55
적목 현상 제거 167
전화기 191
전환 382
동작 386
만들기 389
반전 401
설정 수정 387
알파 388
업로드 404
오디오 385
오버랩 386
전환 디자이너 388
크로스 386
편집 390
전환 디자이너 388
접두 번호 382
접미 번호 382
정렬 457
정상화 408

정지 모션 112
제작 418
    개요 419
    범위 49
    사용 환경 설정 481
    이미지 시퀀스 424
제작
    일괄 처리 443
제품 개선 프로그램 485
조명
    수정 176
    조정 164
조회 테이블 172
주석
    추가 272
줌
    미리보기 창 34
    비디오 206
    타임라인 44
중계 110
중첩된 프로젝트
    개요 58
    삽입 67
    활성화 478
지능형 SVRT
    이용 418
지우기
    디스크 473
참조 프레임 286
챕터
    메뉴 페이지 448
챕터
    섬네일 413
    추가 413
초기 지연 시간
    에코 188
초점 재조정 167
최고 일치 형식 418
최신 기능 1
최우선 고객 지원 511
추적
    개체 210
    모션 209
출력 이득 186
측정계
    사운드 수준 408
카메라 떨림 165
카메라 회전 떨림 수정 165
캡처
    바탕화면 77
    사용 환경 설정 78
    설정 78
    화면 77
캡처
    사용 환경 설정 482
    품질 77
컨텐트
    캡처 77
컬러 보드
    만들기 141
    색상 변경 140
    추가 138
콘텍스트 메뉴 457
콜라주 디자이너 126
콜아웃
    추가 272
    키프레임 281
크기 제한 78
크로마 키
    pip 효과 261

크로스 전환 386
크로스페이드 136, 138, 142, 252, 290
클립 마커 32
  비디오 46
  오디오 145
클립 모드 35
키프레임
  PiP 효과 267
  마스크 378
  모양 281
  복사 176, 267, 347, 378
  설정 176
  콜아웃 281
  타이틀 효과 347
키프레임
  추가 178
  효과 247
키프레임 속성 복사 267, 378
타이틀
  모션 그래픽 310
  보이기 마스크 335
타이틀 디자이너 324
타이틀 효과 307
  360°로 변환 193
  360º 312
  360º 위치 335
  3D 311
  3D 심도 339
  개요 309
  모션 343
  모션 흐림 효과 343
  백드롭 331
  불투명도 334, 340
  속성 329
  스케일 334, 340
  애니메이션 340
  업로드 323, 349
  위치 328, 334, 340
  이동 160
  이미지 326
  입자 326
  점점 가까이/점점 멀리 334, 340
  크기 334, 340
  크기 조정 160
  키프레임 347
  텍스트 추가 326
  투명도 334, 340
  특수 효과 342
  화면 비율 334, 340
  회전 160, 334, 340
타임라인
  개요 41
  동작 43
  마커 추가 44
  반대 순서 478
  순서 41
  스케일 477
  스크러빙 475
  연결 해제 29
  트랙 개요 42
타임코드 475
탐색기 보기 26
탐지
  음악 비트 145
  장면, 다음기 149
태그 26
테마 디자이너 93
텍스트 360

텍스트 360
    백드롭 331
    타임라인에 추가 307
텍스트
    마스크 360
    오버레이 360
템플릿
    다운로드 483
    프로젝트 118
토닝 분할 170
트랙
    개요 42
    반대 순서 478
    순서 41
    잠금 53
    추가 50
트랙 관리자 50
특수 효과 342
틸트 시프트 245
파워 도구 200
파일 사용 환경 설정 478
파형 144, 406
팬
    비디오 206
페이드
    PiP 효과 263
    디스크 메뉴 이미지 463
페이드 아웃 181, 409
페이드 인 181, 409
페인팅 디자이너 22, 285, 286
편집
    내용 인식 편집 194
    미디어 148
편집
    오디오 185
편집 사용 환경 설정 477
표시
    이중 미리보기 37
프레임 속도
    미리보기 창 35
    프로젝트 설정 475
프로그레시브 비디오 156
프로젝트
    CyberLink 클라우드 59
    가져오기 56
    개요 55
    라이브러리 57
    미리보기 33
    사용 환경 설정 481
    시퀀스 67
    익스프레스 27, 118
    재사용 57
    저장 55
    제작 418
    중첩됨 67
    템플릿 118
    프로젝트 삽입 설정 478
    화면 비율 56
    확장된 70
프로젝트
    가져오기 66
    삽입 66
프로필
    캡처 77
프로필 분석기 418
플랫 367
플러그인 85
플레이스테이션 431
피드백
    에코 189

피치
음성 187
피치 전환 187
하드웨어 가속
최적화 480
환경 설정 480
향상된 안정화 기능 109, 165
형식
지원됨, 2D 내보내기 421
지원됨, 3D 가져오기 428
지원됨, 가져오기 61
지원됨, 디스크 468
혼합
클립 244
효과 120
화면 비율
PiP 미디어 259
설정 비디오 157
타이틀 효과 334, 340
프로젝트 설정 56
화이트 밸런스 165, 176
확인 사용 환경 설정 483
확장기 186
확장된 프로젝트 70
회전 160, 161
효과
CLUT 169
NewBlue 245
PiP 개체 252
다운로드 79, 483
모션 216
모양 조정 163
비디오 245
색상 169
속도 110, 202
액션 110
오버레이 244
입자 290
추가 245
타이틀 307
프레임 고정 250
혼합 244
효과
수정 247
키프레임 178
휴대전화 431
흐림 221