

CyberLink

ActionDirector

사용자 설명서



저작권 선언

모든 권리는 자사에 귀속됩니다 .

법률에 의해 허용되는 한도 내에서 , ActionDirector 는 , 명시적이건 묵시적이건 어떠한종류의 보증도 없이 " 있는 그대로 " 제공됩니다 . 보증 되지 않는 내용에는 정보 , 서비스 혹은 ActionDirector 를 통해서 제공되는 제품 혹은 ActionDirector 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. ActionDirector 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.

Manufactured under license from Dolby Laboratories.
Dolby and the double-D symbol are registered trademarks
of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works.
Copyright 1995–2005 Dolby Laboratories. All rights
reserved.

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, Minguan Rd., Xindian Dist. New Taipei City 231, Taiwan (R.O.C.)
웹 사이트	http://www.cyberlink.com
전화 번호	886-2-8667-1298
팩스	886-2-8667-1385

Copyright © 2017 CyberLink Corporation. All rights reserved.

목 차

소개	1
시작	1
DirectorZone	2
ActionDirector 버전.....	2
시스템 요구 사양.....	3
ActionDirector 프로젝트	4
프로젝트 화면 비율 설정.....	4
저장한 프로젝트 열기.....	5
프로젝트 내보내기.....	6
스토리보드 창	7
룸	7
라이브러리 창.....	8
라이브러리 검색	9
라이브러리에서 미디어 필터링.....	10
라이브러리 메뉴	12
미리보기 창.....	13
플레이어 컨트롤 미리보기.....	13
360° 미디어 파일 재생.....	14
화면 스냅샷 촬영.....	15
미리보기/표시 옵션	15
확대/축소	16
미리보기 창 연결 해제.....	16
라이브러리/미리보기 창 확대.....	17

기능 단추.....	17
미디어 가져오기.....	18
미디어 파일 가져오기.....	18
360° 미디어 파일 가져오기.....	19
ActionDirector 프로젝트 가져오기.....	20
DirectorZone에서 효과와 템플릿 다운로드.....	20
스토리보드에 비디오 클립과 이미지 추가.....	21
스토리보드의 미디어 편집.....	27
클립 분할.....	27
비디오 클립 다듬기.....	28
이미지 자르기.....	30
미디어 클립 회전.....	31
미디어 클립 수정 및 향상.....	31
비디오 클립 수정.....	32
미디어 클립 길이 설정.....	35
미디어 형태 변경.....	36
360° 비디오 편집.....	38
액션 카메라 센터에 액션 효과 추가.....	39
비디오 클립에서 액션 효과 만들기.....	40
액션 카메라 센터 설정.....	46
액션 카메라 센터 콘텐츠 변경.....	47
뷰 디자이너.....	49
360° 비디오 클립에서 보기 방향 사용자 지정.....	50
작은 행성 비디오 제작.....	55

비디오 효과 추가.....	61
타이틀 효과 추가.....	62
타이틀 디자이너에서 타이틀 수정.....	62
텍스트, 이미지 및 배경 추가.....	63
타이틀 효과 위치 수정.....	65
타이틀 텍스트 속성 수정.....	65
타이틀 텍스트에 애니메이션 효과 적용	67
전환 사용.....	68
단일 클립에 장면 전환 효과 추가.....	68
두 클립 사이에 전환 효과 추가.....	69
배경 음악 추가.....	70
프로젝트 제작.....	72
지능형 SVRT 사용	72
제작 및 비디오 파일에 저장.....	73
일반 HD 비디오 제작.....	73
360° 비디오 제작.....	74
온라인 미디어 사이트에 비디오 업로드.....	75
일반 HD 비디오 업로드	75
360° 비디오 업로드.....	79
테마 디자이너 사용	82
개요.....	83
테마 템플릿이란?.....	83
테마 디자이너로 미디어 파일 가져오기	83
테마 템플릿/시퀀스 추가.....	85
미디어 클립 추가.....	88
추가 미디어 파일 가져오기.....	91
비디오에서 스냅샷 촬영.....	91
미디어 클립 편집하기.....	92

배경 음악 편집.....	93
타이틀 텍스트 편집.....	95
배경 이미지 바꾸기.....	95
시퀀스 간 전환 추가.....	95
미리보기 및 저장.....	96
ActionDirector 사용 환경 설정.....	98
일반 사용 환경 설정.....	98
DirectorZone 기본 설정.....	99
편집 사용 환경 설정.....	99
파일 사용 환경 설정.....	99
하드웨어 가속 사용 환경 설정.....	100
프로젝트 사용 환경 설정.....	100
제작 사용 환경 설정.....	101
프로그램 사용 환경 설정 개선.....	102
ActionDirector 단축키.....	103
부록.....	106
지능형 SVRT: 언제 사용합니까?.....	106
라이선스 및 저작권 정보.....	107
라이선스와 저작권.....	108
기술 지원.....	121
기술 지원부에 문의하기 전에.....	121
웹 지원.....	122
도움말 리소스.....	122

장 1:

소개

이 장은 CyberLink ActionDirector를 소개하고 주요 기능을 간략히 설명하며 프로그램의 최소 시스템 요구 사항에 관한 정보를 제공합니다.



참고: 이 문서는 참조 및 정보용으로만 사용해야 합니다. 이 문서의 내용과 해당 프로그램은 사전 고지 없이 변경될 수 있습니다.

시작

디지털 미디어 도구인 CyberLink 제품군을 구입해주셔서 감사합니다. CyberLink ActionDirector는 액션 카메라 애호가들을 위해 특별히 설계된 디지털 비디오 편집 프로그램으로, 전문가가 제작한 듯한 임팩트 높은 액션이 담긴 비디오 작품을 신속히 제작할 수 있도록 도와줍니다.

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

- **스토리보드:** 스토리보드에서 비디오를 편집하려면 이 옵션을 선택합니다. 스토리보드 편집은 신속하게 비디오를 제작할 수 있는 유연하고 매우 직관적인 방법입니다. 스토리보드 개요와 포함된 편집 기능에 대해서는 스토리보드 창을 참조하십시오.
- **테마 디자이너:** 테마 디자이너에서는 테마 템플릿을 사용해 전문가가 제작한 듯한 스타일리시하고 인상적인 비디오를 거의 즉석에서 만들 수 있습니다. 이 기능에 대한 자세한 내용과 세부 단계에 대해서는 테마 디자이너 사용을 참조하십시오.
- **360° 편집기:** 360° 비디오 편집을 수행하려면 이 옵션을 선택합니다. 이러한 유형의 미디어 파일 가져오기에 대한 자세한 내용은 360° 미디어 파일 가져오기를 참조하고, 파일 편집 방법에 대한 자세한 내용은 360° 비디오 편집을 참조하십시오.



참고: 또한 시작 창에서 저장한 ActionDirector 프로젝트에 빠르게 액세스할 수 있습니다. 자세한 내용은 저장한 프로젝트 열기를 참조하십시오.

DirectorZone

DirectorZone은 CyberLink 및 CyberLink 소프트웨어의 다른 사용자가 만든 테마 템플릿, 타이틀 템플릿, 전환 효과를 검색할 수 있는 무료 웹 서비스입니다.

DirectorZone 혜택을 액세스하려면 다음과 같이 사인인하면 됩니다.

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

또한 주기적으로  단추를 클릭하여 **DirectorZone** 게시판을 확인하고 **DirectorZone**의 인기 템플릿을 확인하도록 하십시오. 게시판을 보거나 이러한 템플릿을 다운로드하려면 알림 창에서 이들 섹션에 있는 항목을 클릭하기만 하면 됩니다. 또는 <http://directorzone.cyberlink.com>으로 이동하면 DirectorZone 웹 서비스의 기능과 장점에 대한 자세한 정보를 확인할 수 있습니다.

ActionDirector 버전

CyberLink ActionDirector 내에서 이용 가능한 기능은 컴퓨터에 설치한 버전에 따라 전혀 다릅니다.

CyberLink ActionDirector 버전을 확인하려면 맨 위 왼쪽 모서리의 CyberLink ActionDirector 로고를 클릭하거나 ? > **CyberLink ActionDirector** 정보를 선택합니다.

ActionDirector 업데이트

CyberLink에서는 소프트웨어 업그레이드와 업데이트(패치)를 정기적으로 제공합니다. CyberLink ActionDirector는 새 업그레이드 또는 업데이트가 발생하면 이를 알리는 메시지를 자동으로 표시합니다.



참고: 일반 사용 환경 설정에서 CyberLink ActionDirector의 업데이트/업그레이드를 위한 자동 검사를 중지시킬 수 있습니다.

소프트웨어를 업데이트하려면 다음과 같이 하십시오.

1.  단추를 클릭해 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.

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
프로세서(CPU)	• Intel Core i3 또는 AMD A6
그래픽 프로세서(GPU)	• ATI/AMD: Radeon HD 7000 시리즈 • NVIDIA: GeForce GTX 600 시리즈 • Intel: HD Graphics
메모리	• 2 GB
화면 해상도	• 1024 x 768, 16비트 컬러
하드 디스크 공간	• 설치 시 2 GB
인터넷 연결	• 프로그램 활성화, 온라인 서비스 및 일부 가져오기/내보내기 형식의 활성화에 필요합니다



참고: 시스템 요구 사항에 대한 최신 정보는 CyberLink 웹사이트 (<http://www.cyberlink.com>)를 참조하십시오.

장 2:

ActionDirector 프로젝트

새 비디오 제작 시  단추를 클릭해 CyberLink ActionDirector 전용 프로젝트 파일 형식인 .acs 파일로 저장합니다. 필요한 경우 이 프로젝트 파일을 스토리보드에 직접 가져올 수 있습니다. 자세한 내용은 ActionDirector 프로젝트 가져오기를 참조하십시오.



참고: CyberLink ActionDirector 프로젝트(.acs) 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 ActionDirector에 새 프로젝트를 저장하거나 만들거나 기존의 프로젝트를 열려면 **파일** 메뉴의 옵션을 사용합니다. 새 프로젝트를 만들 때 CyberLink ActionDirector가 미디어 라이브러리를 재설정합니다. 현재 라이브러리의 같은 미디어를 이용해 새 비디오 작품을 만들려 할 경우 **파일 > 새 작업 영역**을 선택합니다.

CyberLink ActionDirector의 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. 그러므로 마음껏 창의성을 발휘할 수 있습니다. 변경한 내용이 마음에 들지 않으면 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** 또는 **16:9**를 선택합니다. 선택한 화면 비율에 따라 미리보기 창이 바뀝니다.



360을 선택하면 프로젝트의 실제 화면 비율이 2:1이 되며, 사용자가 360 가상 리얼리티 비디오를 만들어 제작할 수 있습니다. 360 프로젝트의 편집 방법에 대한 내용

은 360° 비디오 편집을 참조하고, 이러한 유형의 프로젝트에서 사용 가능한 추가 미리보기 창 컨트롤에 대한 자세한 내용은 360° 미디어 파일 재생을 참조하십시오.

저장한 프로젝트 열기

언제든지 스토리보드 창에 있을 때 **파일** 메뉴에서 **프로젝트 열기**를 선택해서 이전에 저장한 프로젝트를 열 수 있습니다. 또한 ActionDirector 시작 창에서도 직접 프로젝트를 열 수 있습니다.



작업 중이었던 가장 최근의 프로젝트가 시작 창의 하단에 표시됩니다. 프로젝트를 열려면 프로젝트 썸네일을 클릭하기만 하면 되고, 저장된 다른 프로젝트를 찾으려면 **더 보기**를 클릭합니다.

프로젝트 내보내기

컴퓨터 하드 드라이브의 폴더에 있는 모든 자료를 압축하여 CyberLink ActionDirector 프로젝트를 내보낼 수 있습니다. 그 다음 내보내기한 프로젝트를 CyberLink ActionDirector가 작동 중인 다른 컴퓨터에서 불러올 수 있습니다.

프로젝트를 폴더로 내보내려면 **파일 > 프로젝트 자료 압축**을 선택합니다.

장 3:

스토리보드 창

스토리보드 창은 비디오 작품을 함께 편집할 수 있는 곳입니다. 스토리보드는 비디오 작품 내의 모든 비디오 클립과 이미지에 대한 커다란 그래픽 표시입니다. CyberLink ActionDirector 시작 창에서 스토리보드를 선택하면 프로그램에 다음이 표시됩니다.



A - 미디어 가져오기, B - 미디어 룸, C - 라이브러리 창, D - 타이틀 효과 룸, E - 전환 룸, F - ActionDirector 사용 환경 설정, G - 미리보기 창, H - 미리보기 창 연결 해제, I - 확대/축소, J - 배경 음악 추가, K - 비디오 제작, L - 미리보기 품질/디스플레이 옵션, M - 스냅샷 촬영, N - 플레이어 컨트롤 미리보기, O - 스토리보드 작업 영역, P - 기능 버튼

룸

CyberLink ActionDirector의 스토리보드 창에는 3개 룸이 있습니다.

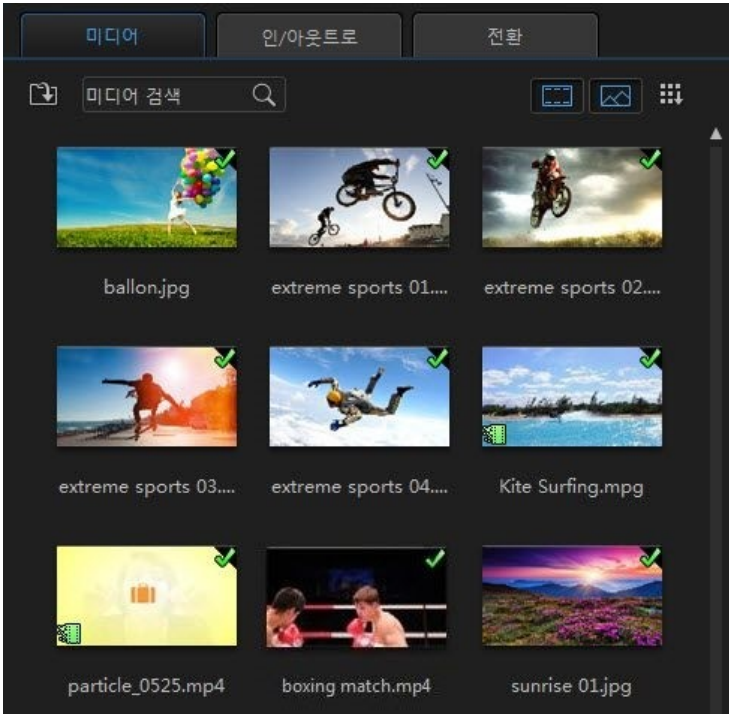
- **미디어 룸:** 이 룸에는 CyberLink ActionDirector로 가져온 모든 비디오 파일과 이미지가 들어 있습니다. 미디어를 이 창으로 가져오는 방법에 대한 자세한 내용은 미디어 가져오기를 참조하고, 미디어 파일을 스토리보드 작업 영역에 추

가하는 방법에 대해서는 스토리보드에 비디오 클립 및 이미지 추가를 참조하십시오.

- **타이틀 룸:** 이 룸프로젝트에 적용할 때 작품에 크레딧 또는 해설을 추가할 수 있는 타이틀 효과 라이브러리가 포함됩니다. 자세한 내용은 타이틀 효과 추가를 참조하십시오.
- **전환 룸:** 이 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.

라이브러리 창

라이브러리 창에는 비디오, 파일 및 이미지를 포함하여 CyberLink ActionDirector에 있는 모든 미디어가 포함됩니다. 다른 룸(타이틀 룸, 전환 룸 등)에 있을 때에는 미디어에 적용한 효과, 타이틀 및 전환이 포함됩니다.



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



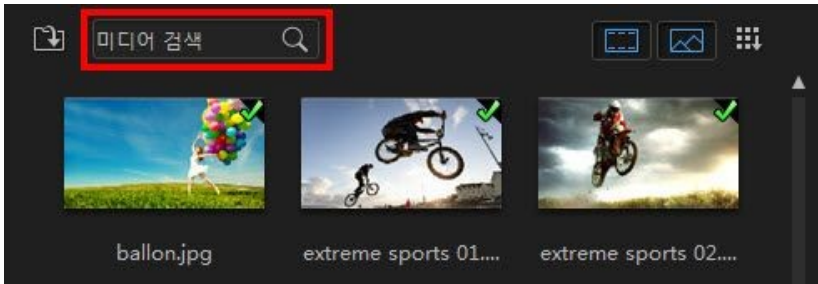
참고: 특정 룸에서 모든 미디어 또는 내용을 볼 수 없는 경우, 라이브러리 창의 크기를 조정해서 표시할 수 있습니다. 자세한 내용은 라이브러리/미리보기 창 확대를 참조하십시오.

라이브러리 검색

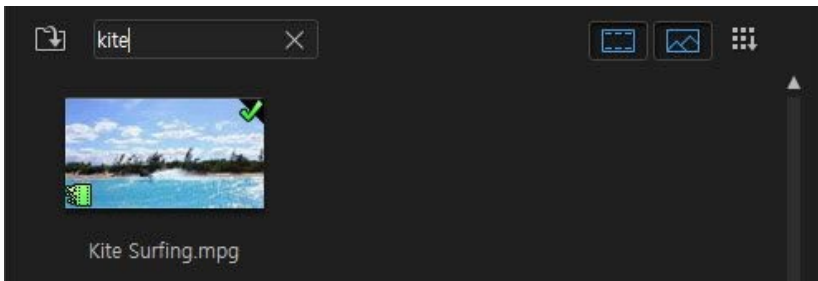
라이브러리 창에서 특정 미디어 파일, 효과, 템플릿을 찾을 경우 검색 기능을 사용해서 찾으십시오.

라이브러리에서 검색하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 라이브러리 창 상단에 있는 검색 입력란에 키워드를 입력합니다.



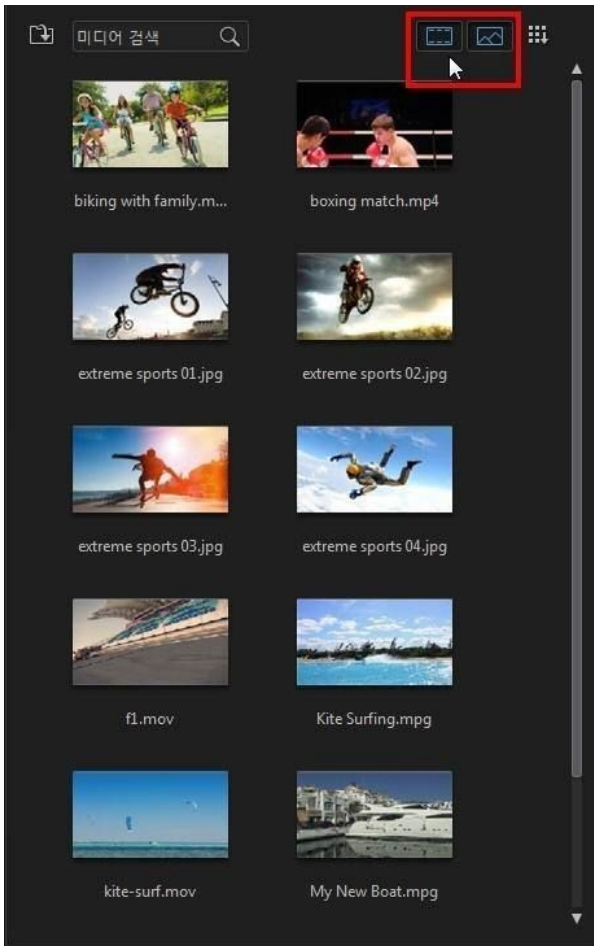
2. CyberLink ActionDirector가 입력된 키워드를 바탕으로 라이브러리 창의 콘텐츠를 필터링합니다.

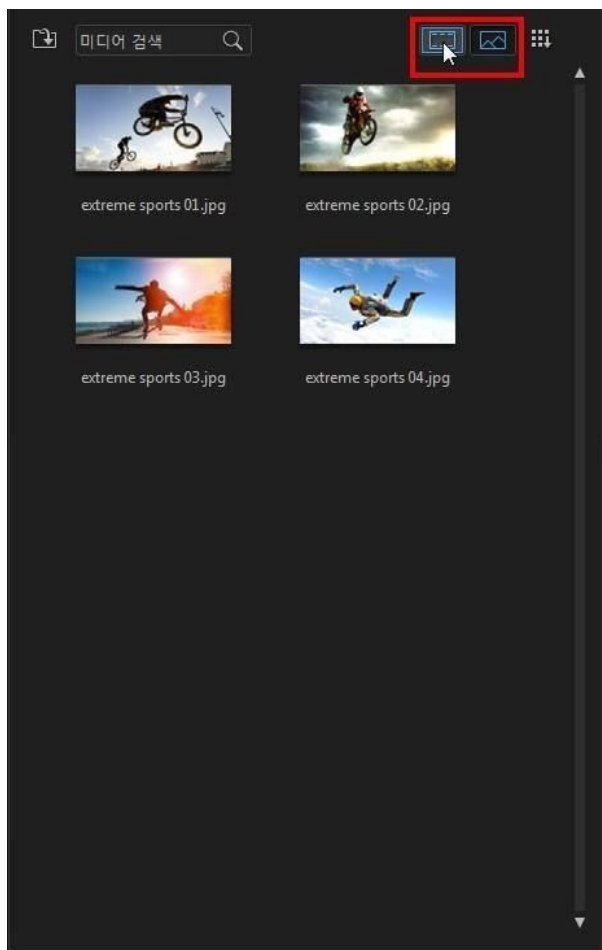


참고: ✕를 클릭하면 검색 결과가 지워집니다.

라이브러리에서 미디어 필터링

라이브러리 창 위의 2개 단추를 사용하여 파일 유형별로 라이브러리의 미디어 파일을 필터링할 수 있습니다. 이러한 단추를 클릭하면 원하는 항목을 보다 쉽게 찾을 수 있도록 미디어가 숨겨집니다.





라이브러리 메뉴

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

미리보기 창

비디오 작품을 제작하는 동안 제공되는 플레이어 컨트롤을 사용하여 미리보기 창에서 내용을 미리 확인할 수 있습니다.



참고: 개인 선호에 맞게 미리보기 창의 크기를 조정할 수 있습니다. 자세한 내용은 라이브러리/미리보기 창 확대를 참조하십시오.

플레이어 컨트롤 미리보기

플레이어 컨트롤을 사용하면 현재 스토리보드 위치에서 프로젝트의 재생, 재생 일시 중지 및 정지를 포함하여 편집에 따른 작품 모양을 미리 볼 수 있습니다.

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

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

360° 미디어 파일 재생

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

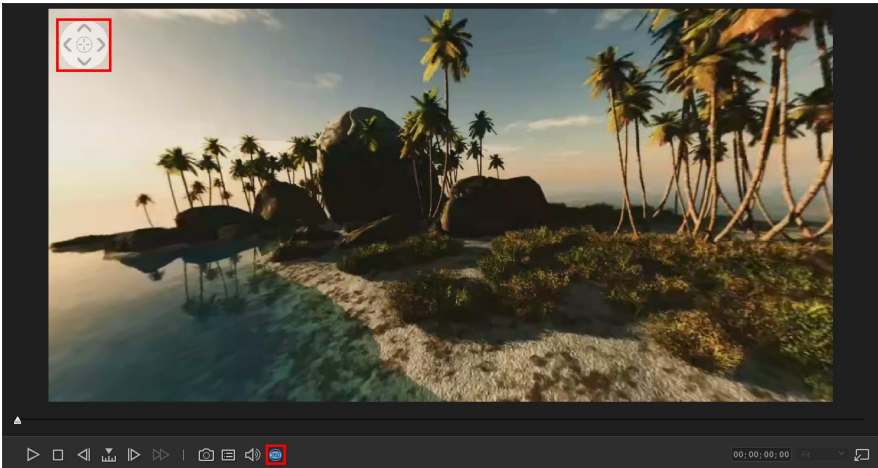
1. 먼저, 프로젝트의 화면 비율이 **360°**로 설정되었는지 확인합니다. 자세한 내용은 화면 비율 설정을 참조하십시오.
2. 미디어 라이브러리 또는 프로젝트 시간 표시 막대에서 360° 미디어 파일을 선택합니다.
3. 을 클릭하여 360° 뷰어 모드를 활성화합니다.
4. 비디오 파일인 경우, 재생 단추를 클릭하여 재생을 시작합니다.
5. 360° 환경을 보고 탐색하려면 360 컨트롤을 사용합니다.



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

360 컨트롤

360° 미디어 파일을 선택할 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.



참고: 또는 마우스의 스크롤휠을 사용해 360° 보기 내에서 확대 및 축소할 수 있습니다.

화면 스냅샷 촬영

프로젝트를 미리보는 동안 정지 화면 스냅샷을 촬영하여 JPG 이미지 파일로 저장할 수 있습니다. 이렇게 하려면 플레이어 컨트롤에서  단추를 클릭합니다.

미리보기/표시 옵션

CyberLink ActionDirector에는 편집을 보다 용이하게 해주는 몇 가지 미리보기 및 표시 옵션이 있습니다. 미리보기 품질을 설정하거나 미리보기 창에 눈금선을 표시하려면  을 클릭합니다.

미리 보기 품질

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



참고: Full HD 및 HD 미리보기 해상도는 64비트 운영체제에 CyberLink ActionDirector가 설치된 경우에만 이용할 수 있습니다.

눈금선

스토리보드에 미디어를 배치할 때 눈금선을 사용하여 비디오 프로젝트의 이미지에 보다 정밀하게 배치할 수 있습니다.  단추를 클릭하고 **눈금선**을 선택한 다음, 비디오 이미지 위에 눈금을 표시할 라인 수를 선택합니다. 이 눈금을 사용하여 비디오 이미지에 타이틀 텍스트 또는 PiP 미디어를 보다 정밀하게 배치할 수 있습니다.

활성화되면 미디어와 타이틀 효과가 미리보기 창의 눈금선에 고정됩니다.

확대/축소

스토리보드에 미디어를 배치할 때 미리보기 창 바로 아래에 있는 **맞춤** 드롭다운 메뉴를 사용하여 비디오를 확대/축소할 수 있습니다. 확대/축소는 미리보기 창에 미디어를 정밀하게 배치할 때 유용합니다.

미리보기 창 연결 해제

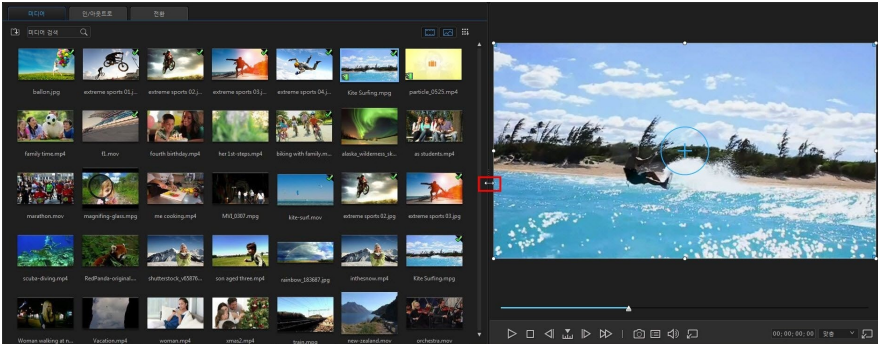
 단추를 클릭해 미리보기 창을 연결 해제합니다. 연결을 해제하면 작품을 전체 화면으로 미리보기거나 확장 데스크탑으로 이동할 수 있습니다. 또는 시간 표시 막대와 라이브러리 창의 크기를 원하는대로 조절할 수도 있습니다.

연결 해제하면 다음을 수행할 수 있습니다.

- 작품을 전체 화면으로 보려면 을 클릭하고, 미리보기 창을 최대화하려면 을 클릭합니다.
- 를 클릭해 더 자유롭게 편집할 수 있도록 미리보기 창을 최소화하고 숨깁니다.  단추 옆에 있는 를 클릭하면 최소화된 미리보기 창이 보입니다.
- 를 클릭하면 미리보기 창이 다시 연결됩니다.

라이브러리/미리보기 창 확대

개인 선호에 맞게 라이브러리와 미리보기 창의 크기를 확대할 수 있습니다.



원하는 대로 크기를 조정하려면 라이브러리 창과 미리보기 창 사이의 테두리를 끌어서 이동하기만 하면 됩니다. 이렇게 하면 미리보기 창의 크기를 맞춤 설정하거나 미디어, 타이틀 또는 전환 룸에 표시할 수 있는 콘텐츠의 양을 늘려서 디스플레이 장치 공간을 최대한 활용할 수 있습니다.

기능 단추

비디오 클립, 이미지, 효과, 타이틀 효과 등에 상관없이 스토리보드에 있는 미디어를 선택하면 스토리보 위에 여러 가지의 기능 단추가 표시됩니다. 이러한 단추를 사용하여 다양한 작업을 수행하거나 CyberLink ActionDirector의 중요한 여러 기능을 이용할 수 있습니다.

이용 가능한 기능 단추는 선택한 미디어 콘텐츠 유형에 따라 다릅니다. 그러나 미디어를 선택할 때마다  이 항상 표시됩니다. 스토리보드에서 선택한 미디어 콘텐츠를 제거하려면  을 클릭합니다.

장 4:

미디어 가져오기

CyberLink ActionDirector를 사용하여 첫 번째 단계는 비디오 클립과 사진을 미디어 룸 라이브러리로 가져오는 것입니다. 비디오와 이미지를 하나씩 가져오거나 폴더의 전체 콘텐츠를 프로그램으로 가져올 수 있습니다.



참고: 가져온 미디어는 현재 작업 중인 CyberLink ActionDirector 프로젝트에 저장됩니다. 또한 라이브러리의 현재 미디어를 유지하며 **파일 > 새 작업 영역**을 선택해 새 프로젝트를 만들 수 있습니다.

미디어 파일 가져오기

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



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

CyberLink ActionDirector는 다음의 파일 형식을 지원합니다.

이미지: GIF 애니메이션, BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF

또한 CyberLink ActionDirector는 미디어를 가져온 후 JPEG로 변환되는 다음의 카메라 RAW 이미지 형식을 지원합니다. ARW (SONY), CR2 (Canon), CRW (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)

비디오: 3GPP2, AVCHD (M2T, MTS), AVI, DAT, DivX**, DV-AVI, DVR-MS, LPCM/AAC를 지원하는 H.264 형식의 DSLR 비디오 클립, FLV (H.264), MKV, MP4 (XAVC S), MOD, MOV, MOV (H.264), MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 AVC (H.264), MVC (MTS), TOD, VOB, VRO, WMV, WMV-HD, H.264/MPEG2(다중 비디오 및 오디오 스트림) 형식의 WTV.



참고: ** 사용하려면 온라인에서 DivX 코덱을 다운로드해야 합니다. Windows 32비트에만 이용 가능합니다.

PowerPoint 파일: CyberLink ActionDirector는 PPT 및 PPTX 형식으로 PowerPoint 파일의 가져오기를 지원합니다. 가져오기 중 각 PowerPoint 슬라이드가 PNG 이미지 파일로 변환된 다음, 미디어 라이브러리에 추가됩니다.

미디어를 CyberLink ActionDirector로 가져오기 하려면, 을 클릭하고 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.

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



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

360° 미디어 파일 가져오기

360 카메라로 촬영한 비디오와 이미지 파일을 가져와서 편집할 수 있습니다. 가져온 후에는 360° 미디어 파일이 자동으로 탐지되어 섬네일의 상단 오른쪽에서 360° 로 고로 표시됩니다. 360° 이미지의 경우, 이미지가 기울거나 수평이 아닌 경우 CyberLink ActionDirector는 자동으로 수평을 맞춥니다.



참고: 가져온 360° 미디어 파일이 올바르게 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.

이러한 미디어 파일 유형의 미리보기 창에서 사용 가능한 추가 미리보기 컨트롤에 대한 자세한 내용은 360° 미디어 파일 재생을 참조하십시오.

360 제작 형식 설정

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

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

ActionDirector 프로젝트 가져오기

이전에 작업해서 저장한 CyberLink ActionDirector 프로젝트(.acs 파일)를 가져오기 해서 비디오 제작 스토리보드에 직접 삽입할 수 있습니다.

이렇게 하려면 메뉴에서 **파일 > 프로젝트 삽입**을 선택합니다. 원본 프로젝트의 미디어를 모두 현재 프로젝트 미디어 라이브러리로 가져와 스토리보드 슬라이더의 현재 위치에 삽입됩니다.

DirectorZone에서 효과와 템플릿 다운로드

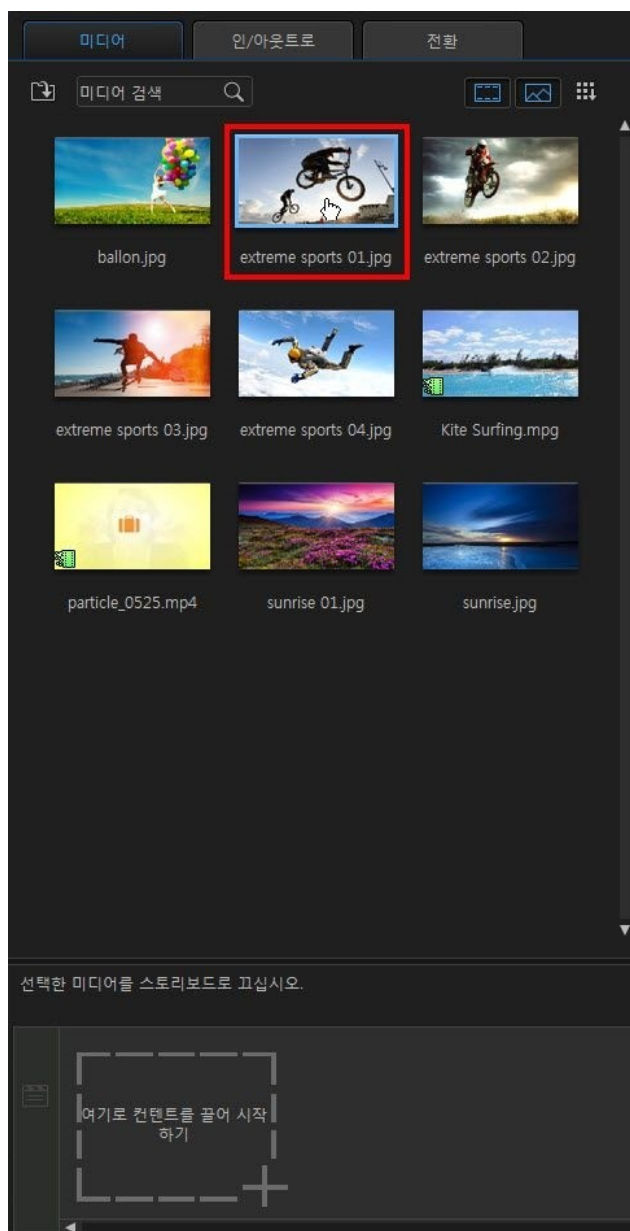
라이브러리에 대한 추가 타이틀 효과나 전환 효과를 찾고 있는 경우, **템플릿 다운로드**를 클릭하여 DirectorZone 웹사이트에서 직접 타이틀 룸이나 전환 룸으로 템플릿을 다운로드할 수 있습니다.

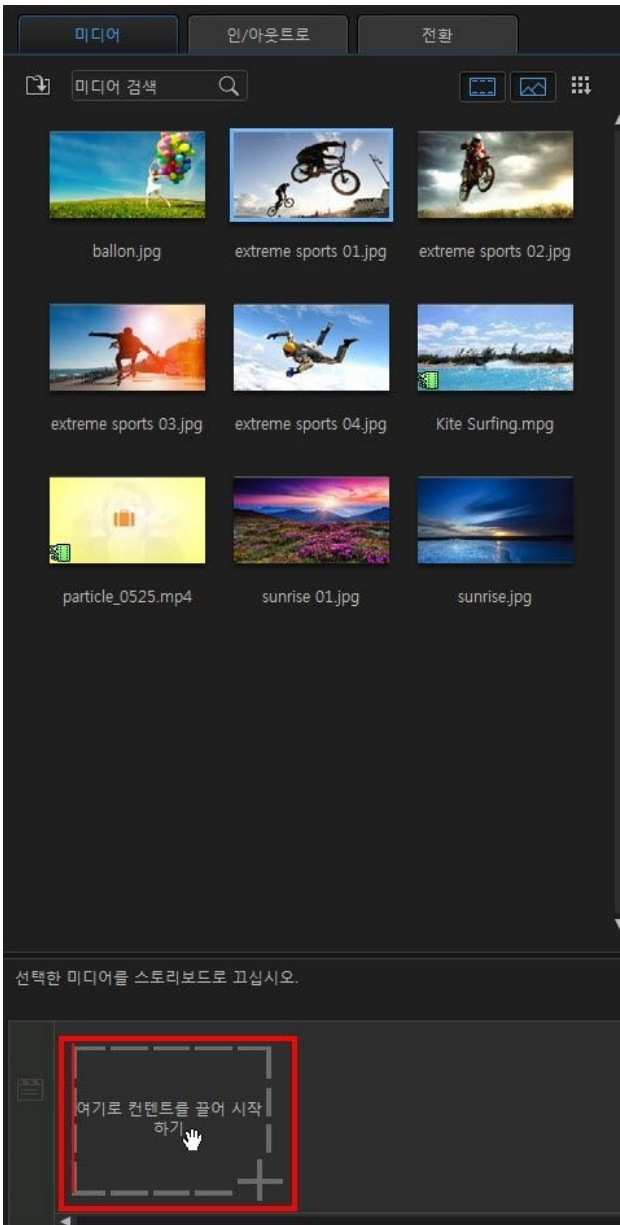
자세한 내용은 DirectorZone 웹사이트(www.directorzone.com)를 방문하십시오.

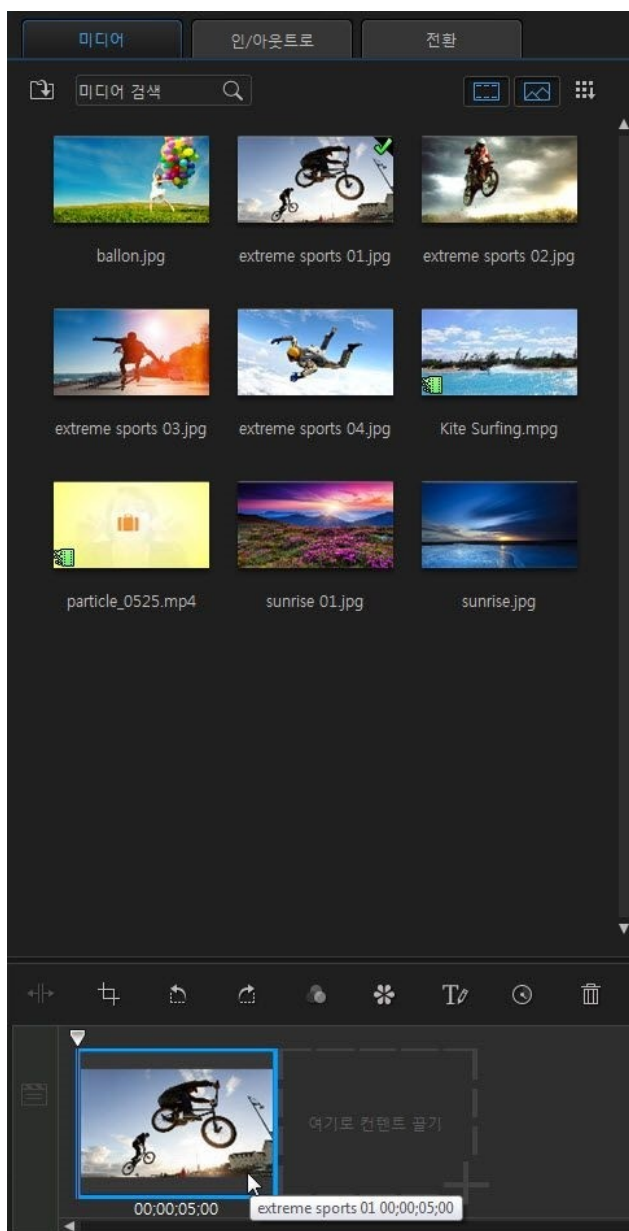
장 5:

스토리보드에 비디오 클립과 이미지 추가

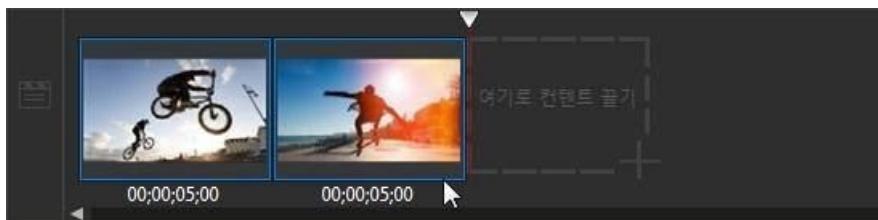
비디오 작품 제작을 시작하려면 비디오 클립과 이미지를 스토리보드에 추가하기 시작합니다. 미디어 클립을 스토리보드에 추가하려면 미디어 룸에서 선택한 다음, 스토리보드로 끌어다 놓기만 하면 됩니다.



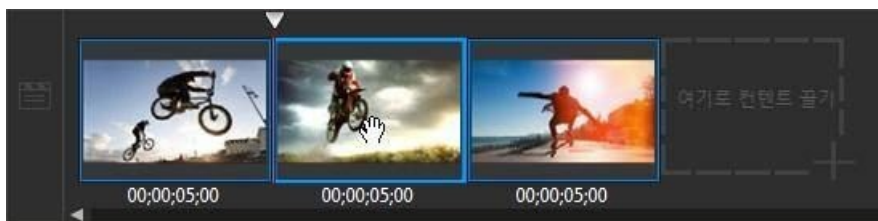
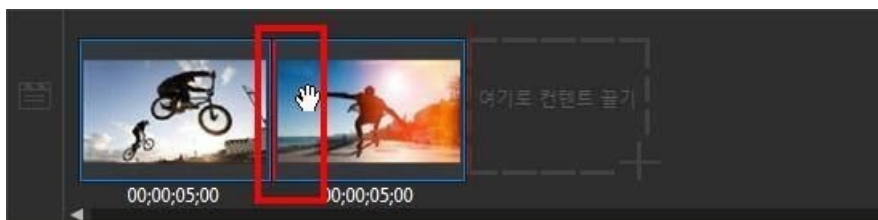




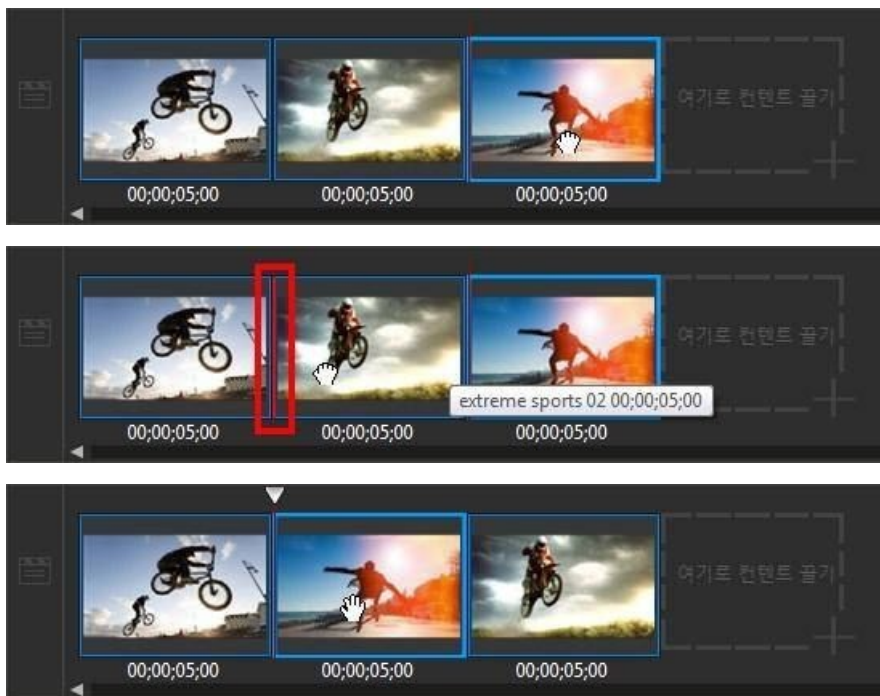
이 프로세스를 반복하여 계속해서 스토리보드에 미디어 클립을 추가합니다. 전달하고 싶은 스토리 순서로 미디어 클립을 추가합니다.



스토리보드의 마지막 클립 다음에 미디어 클립을 추가할 필요가 없습니다. 또한 기존의 두 클립 사이에 끌어다 놓을 수도 있습니다.



미디어 클립이 스토리보드에서 올바른 순서로 배열되지 않은 경우, 클릭해서 다른 위치로 끌어다 놓을 수 있습니다.



장 6:

스토리보드의 미디어 편집

스토리보드에 비디오 클립과 이미지를 추가한 후에는 편집을 시작할 수 있습니다. 편집은 여러 기능을 포괄하는 광범위한 용어로 여기에는 분할, 다듬기, 수정 적용 등 많은 부분이 포함됩니다.

이 섹션에서는 미디어 클립에서 수행할 수 있는 모든 편집 작업에 대해 설명합니다.

클립 분할

스토리보드에 있는 미디어 클립을 신속하게 2개의 클립으로 분할할 수 있습니다. 분할하려면 재생 슬라이더(또는 플레이어 컨트롤 사용)를 분할하려는 클립 위치로 이동합니다. 그런 다음, 스토리보드 위에 있는  단추를 클릭하여 두 개 클립으로 분할합니다.



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

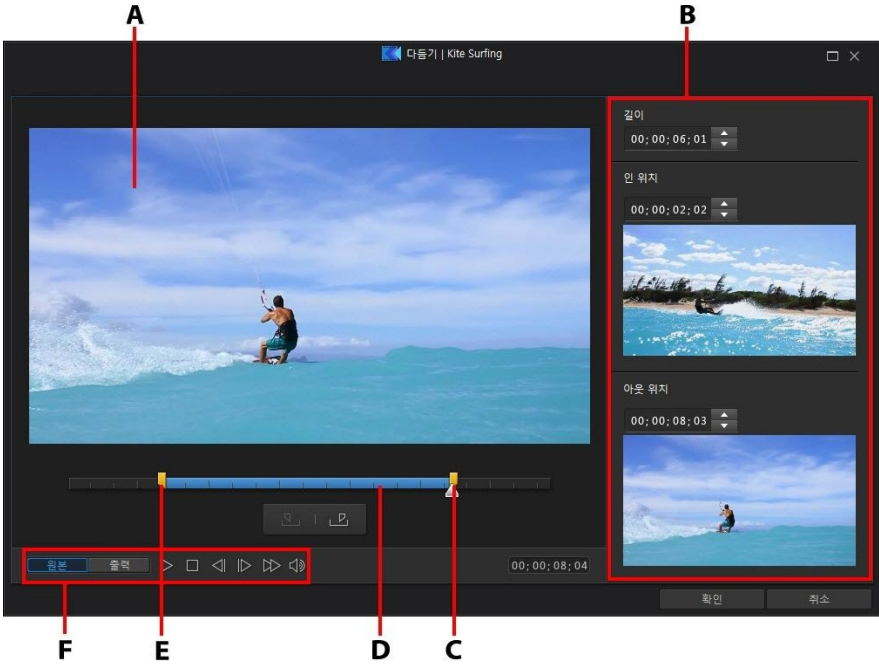
비디오 클립 다듬기

다듬기 기능을 사용하여 비디오 클립의 시작 및/또는 끝에서 원치 않는 부분을 제거할 수 있습니다.



참고: 비디오 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 클립을 다듬기하려면 스토리보드에서 비디오 클립을 선택한 다음, 스토리보드 위의  단추를 클릭합니다.



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

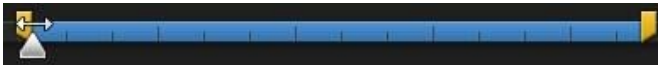
비디오를 다듬으려면 다음과 같이 하십시오.

1. 스토리보드에서 다듬으려는 비디오 클립을 선택한 다음 스토리보드 위의

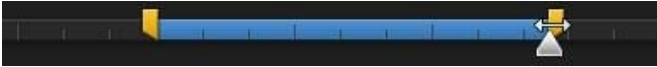


단추를 클릭합니다.

2. 플레이어 컨트롤을 사용해 클립 다듬기를 시작하려는 위치를 찾은 다음  를 클릭해 마크 인 위치를 설정하거나 마크 인 위치 슬라이더를 이 위치로 끌어 놓습니다.



3. 플레이어 컨트롤을 사용해 클립 다듬기를 마치려는 위치를 찾은 다음  를 클릭해 마크 아웃 위치를 설정하거나 마크 아웃 위치 슬라이더를 이 위치로 끌어 놓습니다.



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



참고: 언제든지 다듬기한 클립을 가공하려면 다듬기 창에 다시 들어갈 수 있습니다.

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. 스토리보드에서 이미지를 선택한 다음, 스토리보드 위의  단추를 클릭합니다. 또는 이미지를 마우스 오른쪽 단추로 클릭한 다음 **이미지 자르기**를 선택해도 됩니다.
2. 다음 중 하나를 선택해 화면 비율 또는 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:** 폭과 높이 입력란을 사용해 잘린 이미지의 화면 비율을 사용자 지정하려면 이 옵션을 선택합니다.
 - **자르기 크기:** 사용자 지정과 유사하게 폭과 높이 필드에 원하는 이미지 크기를 수동으로 입력할 수 있습니다.

3. 필요하면 자르기 영역을 사진에서 유지하려는 위치로 끌어다 놓습니다. 자르기 영역 바깥에 있는 모든 영역이 이미지에서 제거됩니다.
4. 변경 사항을 설정하고 이미지를 자르려면 **확인**을 클릭합니다.

미디어 클립 회전

미디어 클립의 방향이 올바르지 않은 경우, 스토리보드에서 신속하게 회전할 수 있습니다. 미디어 클립을 회전하려면 스토리보드에서 선택하고, 90도 시계 반대 방향으로 회전하려면 을 클릭합니다. 90도 시계 방향으로 회전하려면 을 클릭합니다.

미디어 클립 수정 및 향상

스토리보드에서 비디오 클립 또는 이미지를 선택한 다음  단추를 클릭하여 수정을 적용하고 이러한 클립을 향상합니다.



참고 미리보기 창에서 비교 전후에 대해 **분할 미리보기로 조정 내용 비교 옵션을 활성화**하십시오.

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.

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.
- **색조:** 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:** 과다 노출된 미디어 클립 영역에서 하이라이트와 밝은 영역의 디테일을 복구할 때 적용합니다.
- **그림자:** 그림자와 노출이 적은 영역을 밝게 해서 미디어 클립의 어두운 부분에 포함된 디테일을 개선할 때 사용합니다.
- **선명도:** 슬라이더를 사용하여 미디어 클립에 적용된 선명도 크기를 조정합니다.

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.

비디오 클립 수정

스토리보드에서 비디오 클립을 선택한 다음, 수정 기능 단추를 클릭하여 액션 카메라 센터를 열고 흔들린 비디오를 보정하고 비디오 화이트 밸런스를 조정하거나 색상

사전 설정을 추가합니다. 또는 렌즈 교정을 사용하여 물고기 눈 왜곡과 비네팅 효과를 제거할 수 있습니다.

렌즈 교정

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



참고: 360 프로젝트에서는 렌즈를 교정할 수 없습니다.

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



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

DirectorZone에서 렌즈 프로파일 다운로드

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

다운로드하면  단추를 클릭해서 가져옵니다. CyberLink ActionDirector가 가져온 프로파일을 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 퍼져서 볼록 일그러짐이 보정됩니다. 왼쪽으로 끌어서 이동하면 중앙을 향해서 구부러진 선이 똑바로 퍼져서 비디오에서 오목 일그러짐이 수정됩니다.

비네팅 제거

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

- **비네팅 정도:** 슬라이더를 사용하여 비디오에서 비네팅 제거 레벨을 조정합니다.
- **비네팅 중간점:** 중간점 슬라이더를 왼쪽으로 끌면 비네팅 제거를 적용할 영역의 크기가 증가합니다(비디오의 중앙을 향해). 오른쪽으로 끌면 모서리를 향해 크기가 줄어듭니다.

비디오 안정화 기능

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



참고: 360 프로젝트에서 비디오 안정화 기능을 사용할 수 없습니다.

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

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

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 ActionDirector에서 다른 색상을 보다 생생하고 실제에 가깝게 자동으로 조정합니다.

컬러 사전 설정

비디오 클립의 색상과 모양을 즉시 전환하려면 **색상 사전 설정** 옵션을 선택합니다. 색상 사전 설정을 적용하려면 해당 항목을 선택하기만 하면 됩니다.

미디어 클립 길이 설정

이미지 및 타이틀 효과 템플릿을 스토리보드에 추가할 때 비디오 작품에서 표시될 길이를 설정합니다. 최대 길이를 갖는 비디오 클립과 다르게 이 미디어 클립들은 원하는 길이로 설정할 수 있습니다.



참고: 비디오 길이를 설정하려면 비디오 클립 다듬기를 참조하십시오.

미디어 클립 길이를 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 스토리보드에서 클립을 선택합니다.

2. 스토리보드 위의  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.

미디어 형태 변경

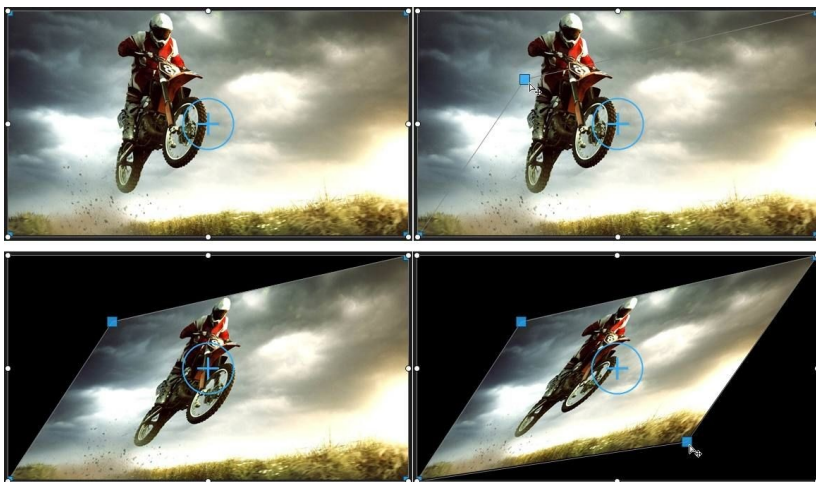
CyberLink ActionDirector를 이용해 비디오 작품의 미디어 형태를 변경할 수 있습니다. 스토리보드에 추가된 비디오와 이미지 모두에 자유 형식 속성이 있어서 간단히 형태를 변경해 일반적으로 직사각형 또는 정사각형 형태와 다른 미디어를 만들 수 있습니다.



미디어 형태를 변경하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 스토리보드에서 미디어 클립을 선택합니다. 미디어 맞춤용 십자선이 표시됩니다.

2. 마우스를 클릭하고 미디어 클립의 모서리에 있는 파란색 노드를 끌어 원하는 자유 형식 형태로 변경합니다.



장 7:

360° 비디오 편집

가져온 360° 미디어 파일을 렌더링(제작)하거나 업로드하려면 먼저 해당 파일을 스토리보드에 추가해야 합니다. 자세한 내용은 스토리보드에 비디오 클립 및 이미지 추가를 참조하십시오.

스토리보드에 추가되면 즉시 제작하거나 미디어 파일을 일부 편집할 수 있습니다. 360° 비디오를 편집할 경우, 다음을 주의하십시오.

- 스토리보드에 둘 이상의 360° 미디어 파일을 추가할 수 있습니다. 제작한 360° 비디오에서 미디어 파일은 스토리보드에 배치된 순서로 재생됩니다. 필요한 경우 미디어 파일 간에 전환 효과를 사용하거나 스타일리시한 비디오 효과를 추가하거나, 타이틀 디자이너에서 생성한 타이틀 효과를 포함할 수 있습니다.
- 비-360° 미디어 파일 또는 효과를 추가할 경우 제작한 360° 비디오 파일에서 왜곡된 상태로 나타날 수 있으므로 권장되지 않습니다.
- 360° 미디어 파일에서 수행할 수 있는 편집에 대한 자세한 내용은 스토리보드의 미디어 편집 섹션을 참조하십시오. 스토리보드에 있는 360° 비디오 클립을 분할하고, 다듬거나 색상을 조정할 수 있습니다.
- 액션 카메라 센터에서는 360° 비디오 부분을 가속할 수 있습니다.
- 360° 비디오에 배경 음악을 추가할 수 있습니다.

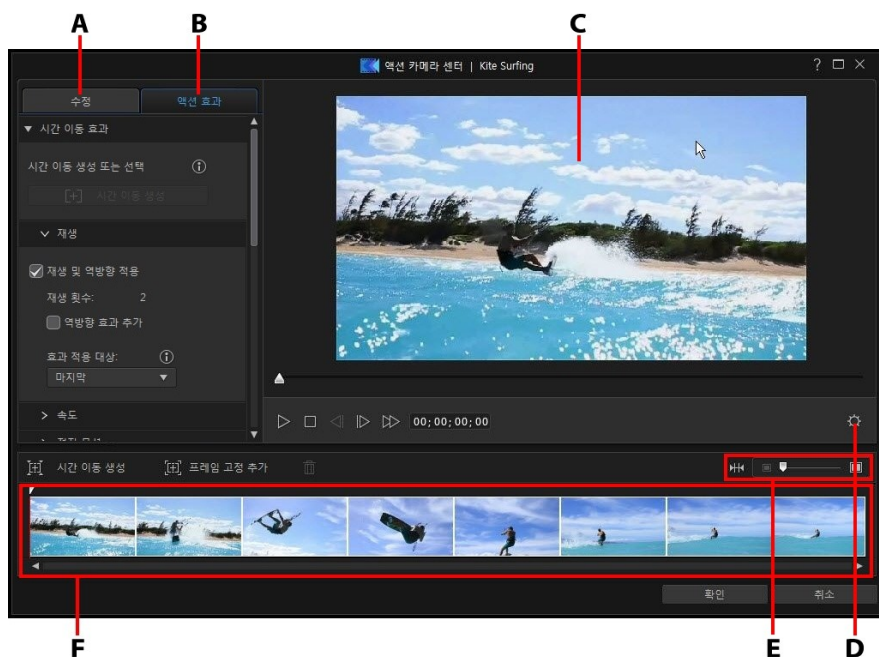
360° 비디오 편집을 완료한 후, **제작** 단추를 클릭하여 제작하면 360° 비디오 파일로 렌더링됩니다. 자세한 내용은 360° 비디오 제작을 참조하십시오. 또한 YouTube나 Facebook에 직접 업로드할 수도 있습니다. 자세한 내용은 360° 비디오 업로드를 참조하십시오.

장 8:

액션 카메라 센터에 액션 효과 추가

액션 카메라 센터에서는 비디오의 액션 시퀀스를 강조 표시하는 효과를 추가할 수 있습니다.

액션 카메라 센터를 열려면 스토리보드에서 비디오 클립을 선택한 다음, **액션 효과** 단추를 클릭합니다.



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 완료했다면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 스토리보드에서 업데이트됩니다.



참고: 액션 카메라 센터를 사용해 제작한 콘텐츠를 편집하려면 스토리보드에서 해당 콘텐츠를 클릭한 다음, 스토리보 위에 있는 **액션 효과** 기능 단추를 클릭하십시오.

비디오 클립에서 액션 효과 만들기

액션 카메라 센터에서 **액션 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.

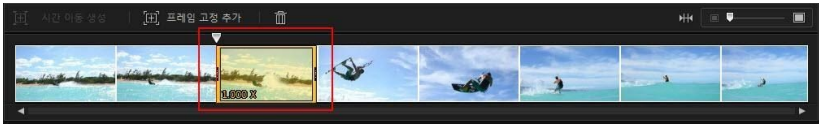
1. **액션 효과** 탭에서 플레이어 컨트롤을 사용하거나 비디오 클립에서 시간 이동을 시작할 위치로 액션 카메라 센터 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어다 놓습니다.



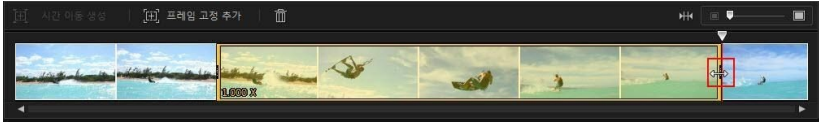
참고: 시간 이동을 보다 정밀하게 추가하려면 액션 카메라 센터 시간 표시 막대 위에 있는 **확대/축소** 컨트롤을 사용하여 비디오 클립의 시간 표시 막대에서 **확대**하십시오.



2. **시간 이동 만들기** 단추를 클릭합니다. CyberLink ActionDirector가 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 세그먼트를 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 길이를 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, **이즈 인/아웃** 옵션을 사용할 수 있습니다. 시간 이동 시작에서 속도를 변경하여 지정한 속도로 점차적으로 증가/감소되게 하려면 **이즈 인**을

선택합니다. 시간 이동 끝에서 원래 비디오 속도를 점차적으로 회복하려면 **이즈 아웃**을 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.

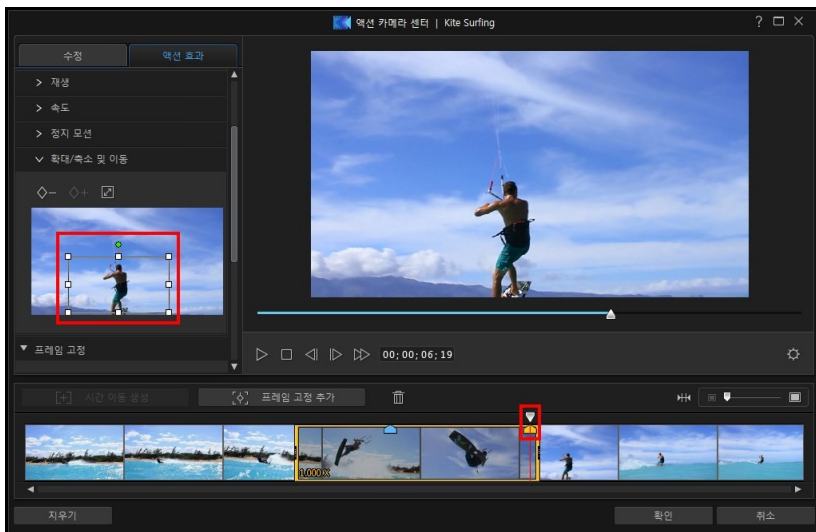


2. 필요에 따라 초점 영역 상자의 크기를 조정하고 이동합니다. 비디오 부분을 확대하려면 상자를 작게 만들고, 축소하려면 상자를 더 크게 하십시오. 초점 영역 상자를 이동하면 시간 표시 막대 슬라이더가 키프레임에 도달하는 시간을 기준으로 카메라가 상자 위치로 이동함에 따라 이동 효과가 추가됩니다.



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.

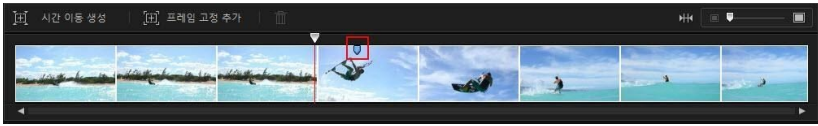
1. **액션 효과** 탭에서 플레이어 컨트롤을 사용하거나 비디오 클립에서 정지 프레임을 추가할 위치로 액션 카메라 센터 시간 표시 막대 슬라이더를 끌어다 놓습니다.



참고: 프레임을 보다 정밀하게 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 ActionDirector가 정지 프레임을 추가하고 파란색 표시기로 나타냅니다.



3. 길이 필드에 비디오의 해당 프레임이 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:

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



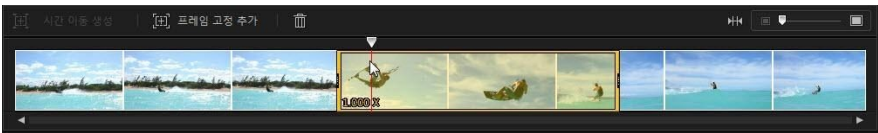
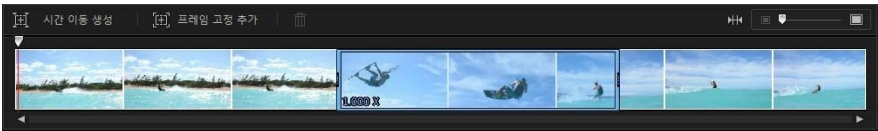
참고: * CyberLink ActionDirector의 옵션 기능입니다. 세부적인 버전 정보를 보려면 저희 웹 사이트의 버전 표를 확인하십시오.

액션 카메라 센터 콘텐츠 변경

액션 카메라 센터에서 액션 효과를 만들어 결과로 나타나는 비디오 클립을 스토리보드로 가져온 후, 스토리보드에서 다른 비디오 클립처럼 해당 내용을 편집할 수 있습니다. 그러나 효과를 더 편집하고 다듬길 원하는 경우, 액션 카메라 센터로 다시 들어가서 수행할 수 있습니다. 액션 카메라 센터를 사용해 제작한 콘텐츠를 편집하려면 스토리보드에서 해당 콘텐츠를 클릭한 다음, 스토리보드 위에 있는 **수정** 또는 **액션 효과** 기능 단추를 클릭하십시오.

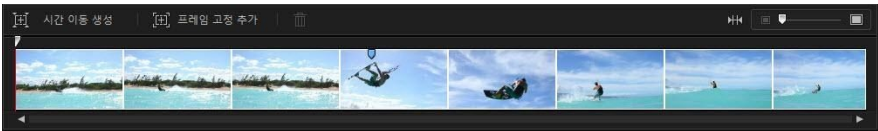
콘텐츠 편집

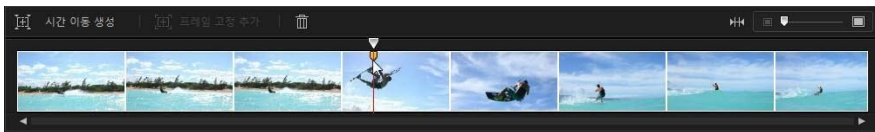
액션 카메라 센터로 다시 입장하면 **수정** 탭에서 만든 수정 내용을 세련되게 다듬을 수 있습니다. **액션 효과** 탭을 클릭하여 제작한 액션 효과를 편집하거나 새로 추가합니다. 만든 시간 이동을 편집하려면 비디오 시간 표시 막대에서 해당 항목을 선택하길만 하면 됩니다.



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.

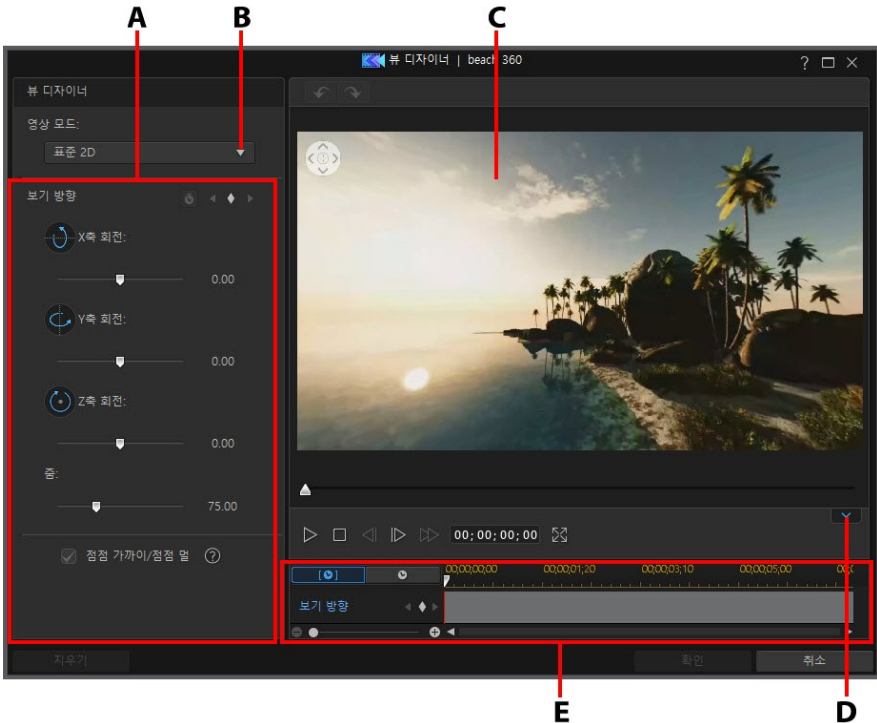
끝나면 **확인**을 클릭해 변경 내용을 저장하고 업데이트된 콘텐츠를 스토리보드로 가져옵니다.

장 9:

뷰 디자이너

비 360 프로젝트에서 뷰 디자이너를 사용하면 기존/표준 2D 비디오 제작 시 사용할 수 있도록 360°비디오 클립에서 보기의 방향을 사용자 지정할 수 있습니다. 또한 뷰 디자이너는 작은 행성처럼 보이는 360°비디오 클립을 사용하여 독창적인 새 비디오를 제작하는 데에도 사용할 수 있습니다.

이렇게 하려면 스토리보드에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **뷰 디자이너**를 선택합니다.



A - 보기 방향/작은 행성 속성, B - 영상 모드 선택, C - 미리보기 창, D - 키프레임 타임라인 표시/숨기기, E - 키프레임 타임라인

이러한 뷰 디자이너 기능에 대한 자세한 내용은 360°비디오 클립에서 보기 방향 사용자 지정 및 작은 행성 비디오 제작을 참조하십시오.

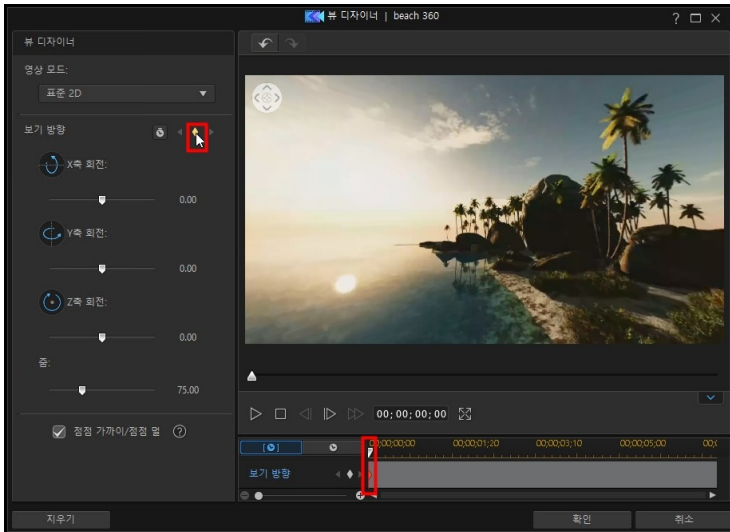
비디오 사용자 지정을 완료했으면 **확인** 단추를 선택하여 변경 내용을 저장하고 기존의 비디오를 제작합니다. 변경 내용이 비디오 클립에 적용되고 스토리보드에서 업데이트됩니다.

360° 비디오 클립에서 보기 방향 사용자 지정

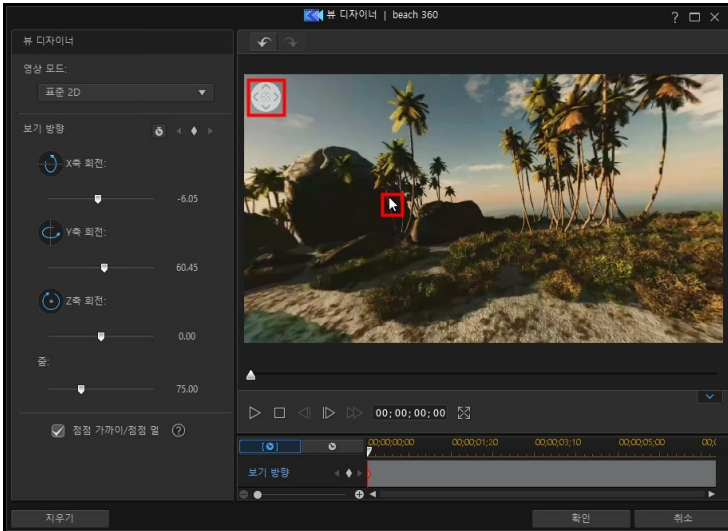
360° 비디오에서는 뷰어를 통해 재생 중 비디오가 보이는 위치를 선택할 수 있습니다. 360° 영상을 사용하여 표준 2D/기존의 비디오(비 360 프로젝트)를 제작하는 경우 키프레임을 사용하여 360° 비디오 클립에서 보기 방향을 사용자 지정할 수 있습니다.

360° 비디오 클립에서 보기 방향을 사용자 지정하려면 다음과 같이 하십시오.

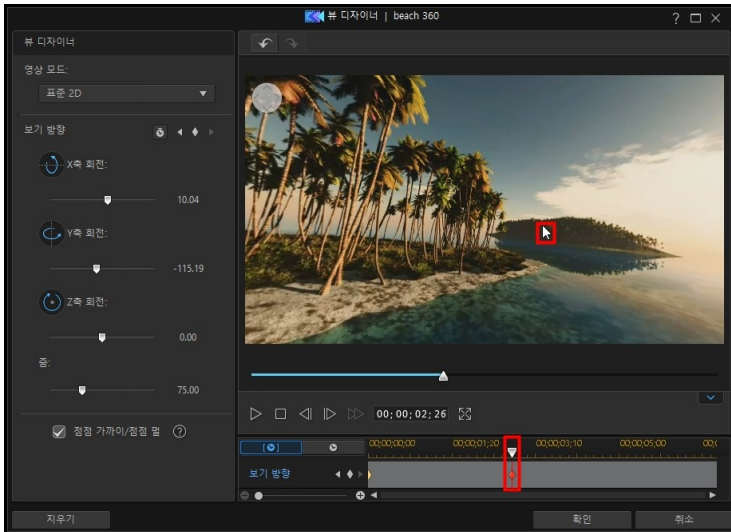
1. 스토리보드에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **뷰 디자이너**를 선택합니다.
2. **영사 모드** 드롭다운에서 **표준 2D**가 선택되어 있는지 확인합니다.
3. 을 클릭하여 비디오 시작 부분에 키프레임을 추가합니다.



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.

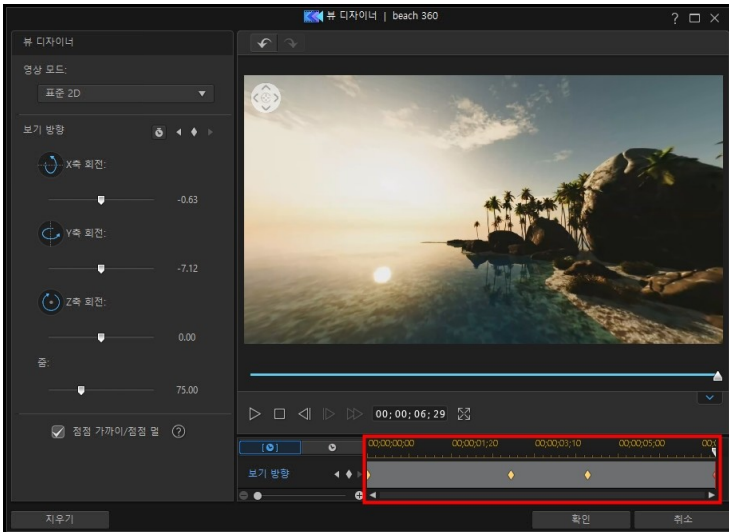


5. 재생 컨트롤을 사용하거나 카메라가 다른 보기 방향을 가리키도록 비디오의 지점으로 시간 표시 막대 슬라이더를 끌고, 비디오를 일시 중지합니다.
6. 다시 한 번, 미리보기 창을 클릭해서 끌고, 탐색 컨트롤을 사용하거나 확대/축소 슬라이더를 사용하여 보기 방향을 설정합니다. 이렇게 하면 보기 방향 키프레임 시간 표시 막대에 또 다른 키프레임이 추가되고 독자들이 비디오의 재생 시 이 지점에서 해당 보기를 보게 됩니다.



참고: 필요한 경우 **X, Y, Z 축 회전** 및 **확대/축소** 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 스토리보드에 업데이트된 비디오를 추가합니다.



참고: 뷰 디자인어를 닫은 후 비디오를 편집하려는 경우 스토리보드에서 비디오를 다시 선택한 다음 뷰 디자인어를 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 ActionDirector에서는 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/축을 변경하거나 키프레임 시간 표시 막대의 다른 위치로 끌어 놓으면 언제든지 키프레임을 수정할 수 있습니다.



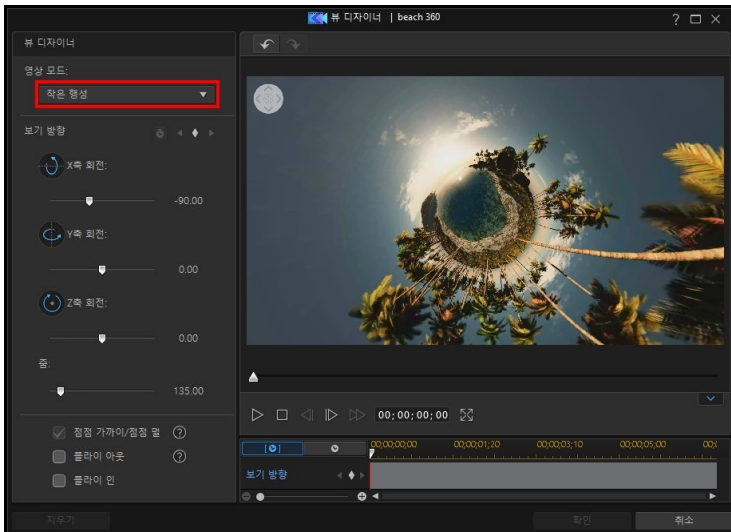
참고: 뷰 디자이너에서 키프레임 타임라인을 찾을 수 없는 경우, 미리보기 창 아래에 있는  단추를 클릭하기만 하면 표시됩니다.

키프레임을 제거하려면 키프레임 시간 표시 막대에서 키프레임을 선택한 다음  를 클릭합니다.

작은 행성 비디오 제작

뷰 디자이너에서 360° 비디오 클립을 사용하여 작은 행성 비디오를 제작할 수 있습니다. 작은 행성 비디오를 제작하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 스토리보드에서 360° 비디오 클립을 선택한 다음 **뷰 디자이너**를 선택합니다.
2. **영상 모드** 드롭다운에서 **작은 행성** 옵션을 선택하여 비디오를 변환합니다.



작은 행성 비디오의 모양 사용자 지정

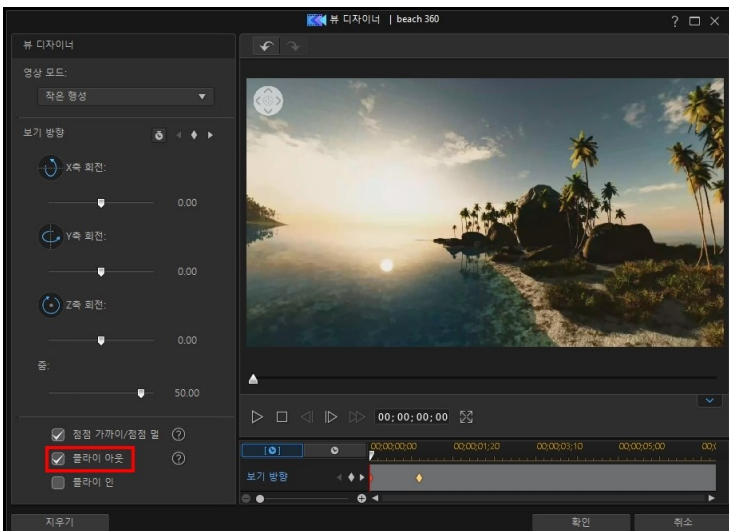
작은 행성 비디오를 제작할 때 보기 방향 슬라이드, 플라이 인/아웃 및 키프레임을 사용하여 최종 비디오의 모양을 사용자 지정합니다.

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 360°비디오 클립에서 보기 방향 사용자 지정을 참조하십시오.

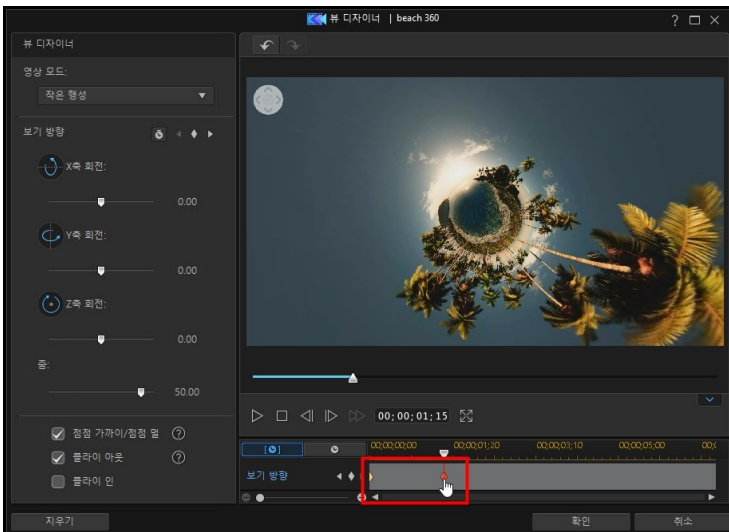
플라이 아웃

비디오가 일반 비디오로 시작한 다음 작은 행성으로 나타나도록 플라이 아웃하려는 경우 **플라이 아웃** 옵션을 선택합니다.



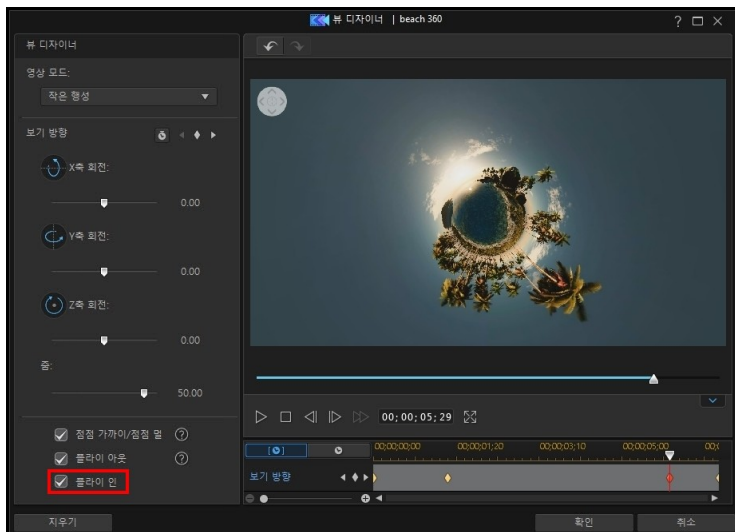


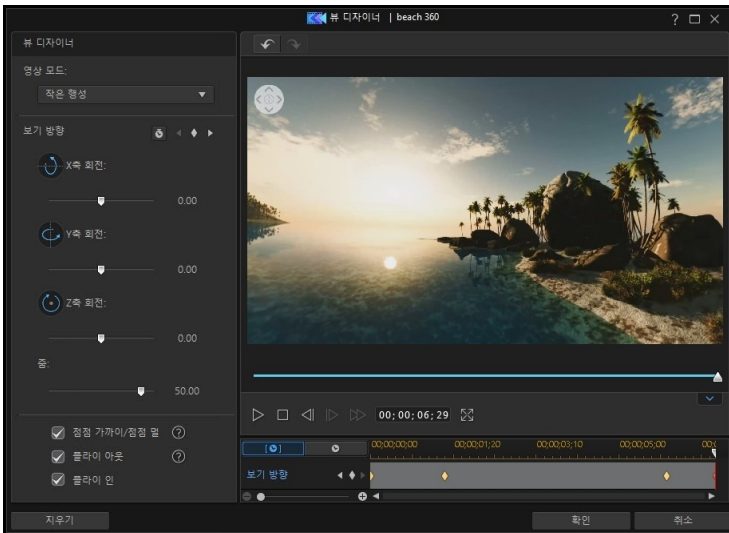
추가된 키프레임을 조정하여 플라이 아웃의 모양 및 타이밍을 수정할 수 있습니다.



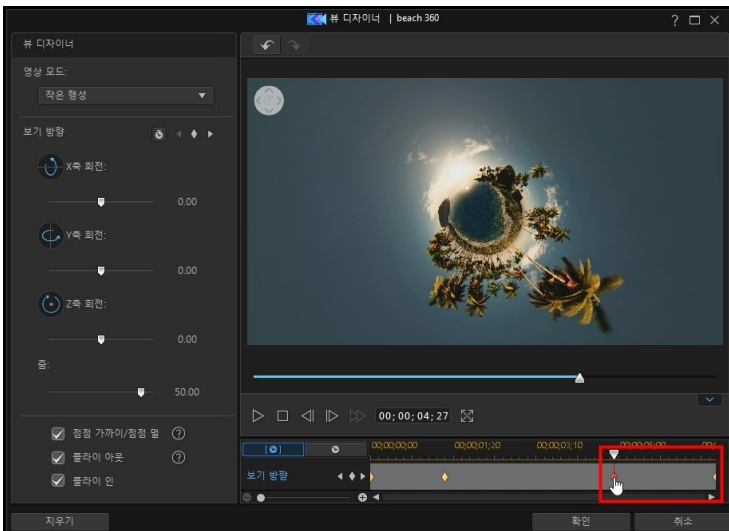
플라이 인

다음 작은 행성에서 플라이 인하여 비디오가 일반 비디오로 종료되도록 하려는 경우 플라이 인 옵션을 선택합니다.





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.

장 10:

비디오 효과 추가

비디오 작품에 스타일리시한 비디오 효과를 추가하여 독창적으로 만들 수 있습니다. 비디오 효과는 스토리보드의 비디오 클립과 이미지 모두에 적용할 수 있으며, 심지어 360° 비디오 프로젝트를 편집할 때도 마찬가지입니다.

스토리보드의 미디어 클립에 비디오 효과를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. 스토리보드에서 비디오 클립 또는 이미지를 선택합니다.
2. 스토리보드 위에 있는  단추를 클릭하여 효과 패널을 엽니다.
3. 좋아하는 비디오 효과를 찾은 다음, 클릭하면 즉시 선택한 클립에 적용됩니다.



참고: 효과는 선택한 클립의 전체 길이에 적용됩니다. 일부에만 적용하길 원할 경우, 클립을 분할한 다음 해당 효과를 원하는 부분에 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 클립 분할을 참조하십시오.

4. 효과가 적용되면 미리보기 창에서 확인해볼 수 있습니다.



참고: 효과를 적용한 스토리보드의 미디어 클립에는 스토리보드 섬네일의 하단 왼쪽 모서리에  아이콘이 표시됩니다.



5. 다른 효과를 이 클립에 적용하려면 효과가 여전히 선택되었는지 확인한 다음, 새 효과를 클릭합니다.



참고: 스토리보드의 각 미디어 클립에 적용할 수 있는 비디오 효과는 하나뿐입니다.

6. 비디오 효과 추가가 끝나면  을 클릭하여 효과 패널을 닫습니다.



참고: 적용한 효과를 미디어 클립에서 제거하려면 효과 패널로 다시 들어가 클립이 선택되었는지 확인한 다음, 상단 왼쪽에서 **효과 사용 안 함**을 클릭하십시오.

장 11:

타이틀 효과 추가

타이틀 효과를 이용하면 비디오 작품이 오프닝 크레딧, 클로징 크레딧과 같이 텍스트를 추가할 수 있습니다. 미디어 클립을 추가하는 것과 동일한 방식으로 스토리보드에 타이틀 효과 템플릿을 추가하며, 타이틀 디자이너에서 원하는 대로 맞춤 설정할 수 있습니다.

스토리보드에 타이틀 효과 템플릿을 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. 스토리보드 위에 있는  단추를 클릭하거나 **타이틀** 탭을 클릭하여 타이틀 룸을 엽니다.
2. 사용 가능한 타이틀 효과 템플릿을 검색합니다. 하나를 클릭해 미리보기 창에서 확인해볼 수 있습니다.
3. 좋아하는 타이틀 효과 템플릿을 찾았으면 스토리보드로 끌어다 놓습니다. 과정을 동일하므로 자세한 방법은 스토리보드에 비디오 클립 및 이미지 추가를 참조하십시오.



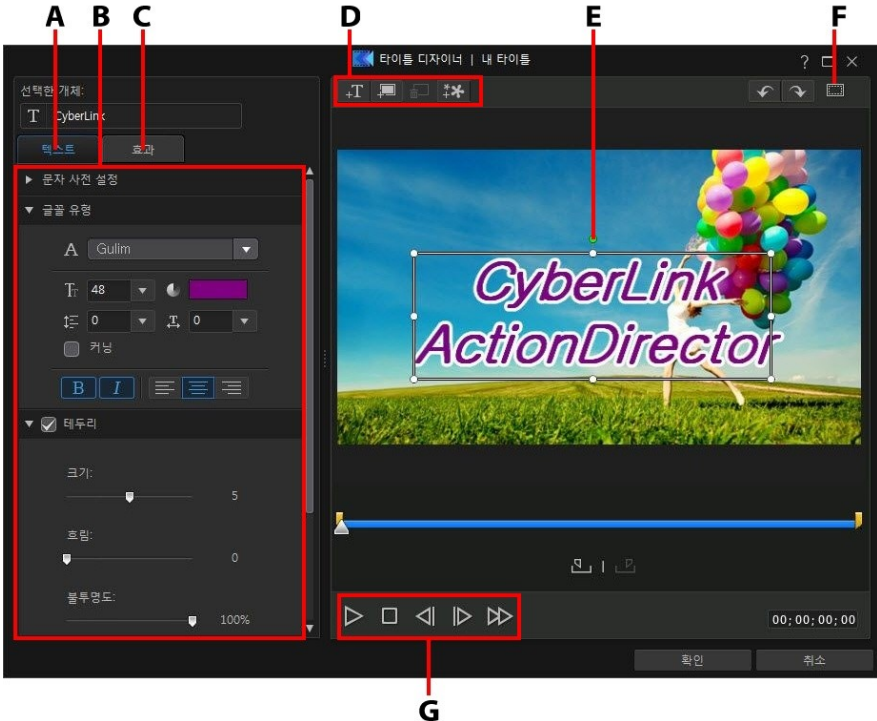
참고: 타이틀 효과 템플릿의 텍스트는 스토리보드 또는 미리보기 창에서 추가하거나 수정할 수 없습니다. 템플릿의 텍스트를 편집하려면 **타이틀 디자이너** 단추를 클릭하십시오.

스토리보드에 추가한 후, 타이틀 효과 템플릿을 선택한 다음 **타이틀 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 설정 참조.

타이틀 디자이너에서 타이틀 수정

타이틀 디자이너에서는 프로젝트의 타이틀 효과를 사용자 지정할 수 있습니다. 타이틀 효과에는 비디오 프로젝트에 맞게 수정할 수 있는 문자 사전 설정, 애니메이션 및 배경 옵션이 포함되어 있습니다.

타이틀 디자이너를 열려면 스토리보드에서 타이틀 효과를 선택한 다음 **타이틀 디자이너** 단추를 클릭합니다.



A - 텍스트 속성 탭, B - 타이틀 속성, C - 타이틀 애니메이션 효과 탭, D - 텍스트/배경 삽입, E - 타이틀 텍스트, F - TV 안전 지대/눈금선, G - 플레이어 컨트롤

타이틀 디자이너에서 타이틀 효과를 수정했다면 **확인** 단추를 클릭하여 창을 닫고 변경 내용을 비디오 작품에 설정합니다.



참고: 타이틀 디자이너를 닫은 후 추가 편집을 수행하려면 스토리보드에서 타이틀을 다시 선택한 다음, **타이틀 디자이너** 단추를 클릭하기만 하면 됩니다.

텍스트, 이미지 및 배경 추가

각 타이틀 효과 템플릿에 타이틀 텍스트 상자가 1개 이상 포함될 수 있습니다. 또한 그 위에 텍스트가 표시되는 이미지와 배경을 포함할 수도 있습니다.

타이틀 텍스트 추가

기본적으로 타이틀 디자이너를 열면 하나의 타이틀 텍스트 상자가 있습니다. 타이틀 텍스트의 텍스트를 편집하려면 해당 상자를 클릭하고 기본 텍스트가 선택되었는지 확인한 다음, 원하는 텍스트를 입력하면 됩니다.

또는 타이틀 텍스트 상자를 더 추가할 수도 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.

만들려는 타이틀 효과에 맞는 기본 타이틀 텍스트 속성 사용자 지정에 대한 자세한 내용은 타이틀 텍스트 속성 수정 참조.

배경 삽입

타이틀 효과를 타이틀 텍스트가 전체에 표시되는 배경으로 구성할 수 있습니다.

배경을 설정하려면 다음과 같이 하십시오.

1.  단추를 클릭하십시오.
2. 컴퓨터에서 배경으로 사용하려는 이미지를 찾아서 선택한 다음 **열기**를 클릭합니다.
3. 메시지가 표시되면 배경에 대해 요구 사항을 가장 잘 충족하는 조정 설정을 선택합니다.



참고: 가져온 배경 이미지를 제거하려면 간단히  단추를 클릭하면 됩니다.

이미지 추가

타이틀 효과 템플릿에 사용자 이미지를 삽입할 수 있습니다.

이미지를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1.  단추를 클릭하십시오.

2. 컴퓨터에서 추가하려는 이미지를 찾아서 선택한 다음 열기를 클릭합니다.
3. 추가한 후에, 필요한 경우 타이틀과 마찬가지로 타이틀 디자이너에서 이미지 크기를 조절하고 재배치합니다.

타이틀 효과 위치 수정

타이틀 효과에서 타이틀 텍스트의 위치와 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 텍스트 또는 방향을 수정하려면 다음과 같이 하십시오.

- 타이틀 텍스트를 클릭한 다음 새 위치로 끌어서 이동합니다.
- 타이틀 텍스트 또는 이미지 위에 있는  을 클릭하고 왼쪽이나 오른쪽으로 끌어 방향을 변경합니다.
- 타이틀 텍스트의 모서리나 변을 클릭한 다음 끌어서 크기를 조정합니다.

타이틀 텍스트 속성 수정

텍스트 탭을 클릭해 선택한 타이틀 텍스트의 속성을 변경합니다.

텍스트 속성 수정

텍스트 속성 탭을 클릭하면 텍스트 크기, 스타일, 색상 등의 모든 항목을 수정할뿐 아니라 테두리를 추가하는 등 다양한 작업을 수행할 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** 드롭 다운 목록에서 **내 즐겨찾기**를 선택합니다.

글꼴 유형 사용자 지정

글꼴 유형 옵션을 선택해 선택한 타이틀 텍스트의 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 글꼴 유형이 지원하는 경우 **커닝** 선택란을 선택해 타이틀 텍스트의 문자 간 간격을 줄일 수 있습니다.

테두리 적용

테두리 옵션을 선택하면 타이틀 텍스트 주위에 테두리가 추가됩니다. 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:** 테두리를 4가지 색상으로 구성하려면 이 옵션을 선택합니다. 채색된 상자를 클릭해 테두리 각 모서리 4곳의 색상을 설정합니다.

불투명도

불투명도 슬라이더를 사용해 선택한 타이틀 텍스트의 투명도 수준을 설정하려면 이 옵션을 선택합니다.

타이틀 텍스트에 애니메이션 효과 적용

효과 탭을 클릭해 텍스트 페이드, 텍스트 모션, 지우기 등 타이틀 텍스트에 애니메이션을 적용합니다.

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.
.

장 12:

전환 사용

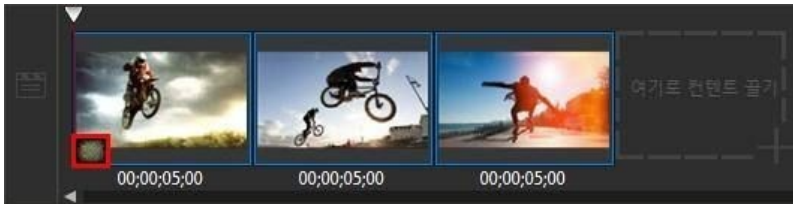
전환 단추를 클릭하면 전환 룸을 열어 전환 라이브러리를 비디오 작품에서 이미지와 비디오 클립 또는 그 사이에 사용할 수 있습니다. 장면 전환을 사용하면 프로젝트에서 미디어가 나타나고 사라지는 방식을 비롯하여 한 클립에서 다음 클립으로 바뀌거나 전환하는 방식을 제어할 수 있습니다.

단일 클립에 장면 전환 효과 추가

단일 클립에 장면 전환 효과를 추가하여 작품에서 클립이 나타나거나 사라지는 방식을 제어할 수 있습니다.

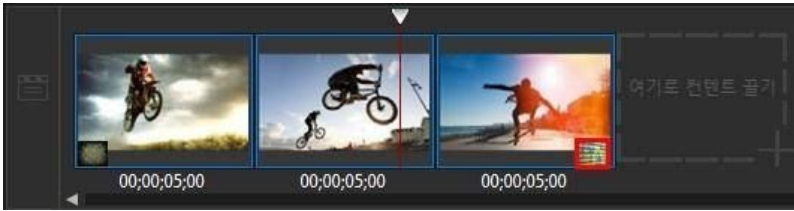
단일 클립에 전환 효과를 추가하려면 다음을 수행하십시오.

1. **전환** 탭을 클릭해 전환 룸을 엽니다.
2. 전환 효과를 선택한 다음, 스토리보드의 첫 번째 클립 시작 부분(접두 번호 전환)으로 끌어다 놓습니다.



참고: 클립의 시작 부분에서만 전환 효과가 나타나게 하려면 스토리보드의 첫 번째 클립에 해당 효과를 추가하기만 하면 됩니다. 추가되면 클립을 스토리보드의 다른 위치로 이동할 수 있습니다.

3. 전환 효과를 선택한 다음, 스토리보드의 첫 번째 클립 끝 부분(접미 번호 전환)으로 끌어다 놓습니다.



참고: 클립의 끝 부분에서만 전환 효과가 나타나게 하려면 스토리보드의 마지막 번째 클립에 해당 효과를 추가하기만 하면 됩니다. 추가되면 스토리보드에서 해당 클립 다음에 다른 클립을 더 추가할 수 있습니다.

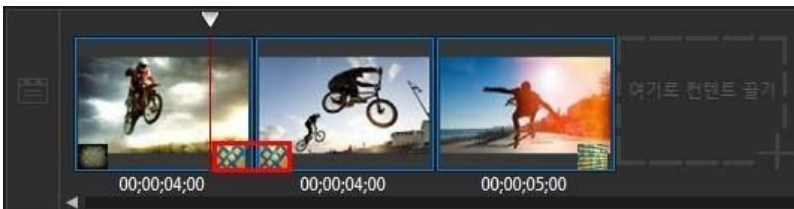
전환 효과 길이를 변경하려면 스토리보드 위에 있는 **길이** 단추를 클릭합니다. 클립에서 전환 효과를 제거하려면 섬네일을 클릭한 다음, 키보드에서 Delete 키를 누르면 됩니다.

두 클립 사이에 전환 효과 추가

스토리보드에서 두 이미지와 비디오 클립 사이에 전환 효과를 추가할 수 있습니다.

두 클립 사이에 전환 효과를 추가하려면 수행하십시오.

1. **전환** 탭을 클릭해 전환 룸을 엽니다.
2. 장면 전환 효과를 선택한 다음 스토리보드에 있는 두 클립 사이로 끌어서 이동합니다.



전환 효과 길이를 변경하려면 스토리보드 위에 있는 **길이** 단추를 클릭합니다. 두 클립 사이에서 전환 효과를 제거하려면 첫 번째 섬네일에서 클립을 클릭한 다음, 키보드에서 Delete 키를 누르면 됩니다.

장 13:

배경 음악 추가

비디오 작품에 손쉽게 배경 음악을 추가할 수 있습니다. 배경 음악을 추가하려면 다음과 같이 하십시오.

1. 스토리보드 오른쪽에 있는 **음악** 단추를 클릭합니다. 배경 음악 추가 창이 열립니다.
2.  단추를 클릭하십시오.
3. 추가할 음악을 검색해서 선택한 다음, **열기**를 클릭합니다. 이 단계를 여러 번 반복하거나 둘 이상의 음악 파일을 선택해 음악을 더 추가할 수도 있습니다.
4. **오디오 다듬기** 섹션에서 배경 음악으로 추가한 음악 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.



5. 오디오 믹스 섹션에서:
 - 비디오에서 음악 볼륨을 증가시키려면 슬라이더를 왼쪽(**배경 음악**을 향해)으로 끕니다. 이렇게 하면 스토리보드에서 비디오 클립 내의 오디오 볼륨이 줄어듭니다.
 - 스토리보드에서 비디오 클립 내의 오디오 볼륨을 증가시키려면 슬라이더를 오른쪽(**비디오의 오디오**를 향해) 끕니다. 이렇게 하면 추가한 배경 음악의 볼륨이 줄어듭니다.
6. 전체 비디오 길이 동안 계속해서 음악이 재생되게 하려면 **반복 재생** 옵션을 선택합니다. 음악이 끝나면 처음부터 다시 재생됩니다.

7. 자동 페이드 인/아웃 옵션을 선택해 제작하는 동안 배경 음악이 서서히 페이드 인 및 아웃되도록 합니다.
8. 확인을 클릭하여 변경 내용을 저장하고 배경 음악을 비디오에 추가합니다.



참고: 배경 음악 추가 창을 닫은 후 배경 음악을 편집하려면 **음악 단추**를 다시 클릭하기만 하면 됩니다.

장 14:

프로젝트 제작

비디오 작품 제작이 끝나고 미리보기 창에서 확인한 후에 결과가 만족스러우면 이제 작품을 제작할 때입니다. 제작은 간단히 말해 프로젝트에 포함된 여러 요소를 재생 가능한 비디오 파일에 컴파일(또는 렌더링)하는 것을 의미합니다.

프로젝트 제작을 시작하려면 하단 오른쪽 모서리에 있는 **제작** 단추를 클릭합니다. 제작 대화 상자에는 두 가지 옵션이 있습니다.

- **제작 및 저장:** 컴퓨터의 하드 드라이브에 비디오 파일을 생성하려면 이 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 제작 및 비디오 파일에 저장을 참조하십시오.
- **제작 및 공유:** 비디오 작품을 렌더링한 다음, Facebook, YouTube, Vimeo와 같은 소셜 미디어 웹사이트에 업로드하려면 이 옵션을 선택합니다. 자세한 내용은 제작 및 온라인 미디어 사이트에 공유를 참조하십시오.



참고: 프로젝트를 제작하기 전에 **테마 디자이너로 이동**을 클릭하여 테마 템플릿을 사용해 비디오 작품에 스타일을 더할 수 있습니다. CyberLink ActionDirector는 완성한 비디오 작품의 렌더 미리보기를 생성한 다음, 테마 디자이너로 가져옵니다. 자세한 내용은 테마 디자이너 사용을 참조하십시오.

지능형 SVRT 사용

지능형 SVRT(스마트 비디오 렌더링 기술)는 CyberLink의 독점 렌더링 기술로 사용하여 할 비디오 프로파일을 제안해 비디오 작품 출력을 지원합니다.

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 프로파일을 제안합니다.

지능형 SVRT를 이용하려면 **파일** 탭에서 **지능형 SVRT** 단추를 클릭합니다.

지능형 SVRT 대화 상자에 CyberLink ActionDirector가 자동으로 선택해서 제안하는 비디오 작품 출력에 사용할 비디오 프로파일과 이용할 수 있는 다른 비디오 파일이 표시됩니다.

비디오 프로파일을 선택하려면 지능형 SVRT 대화 상자에서 프로파일을 선택한 다음 **적용**을 클릭하면 됩니다. 제작을 진행하면 선택한 비디오 프로파일이 자동으로

강조 표시되고 선택됩니다. 또한 사용한 비디오 프로파일이 대화 상자에 저장되고 지능형 SVRT를 사용할 때 항상 이용할 수 있습니다.

제작 및 비디오 파일에 저장

비디오를 제작하여 비디오 파일로 저장해서 컴퓨터, 모바일 기기 등에서 시청할 수 있습니다.

일반 HD 비디오 제작

비디오 작품을 비디오 파일로 출력해서 컴퓨터에서 감상하거나 디스크에 굽거나 휴대용 기기로 출력할 수 있습니다.



참고: 어떤 비디오 파일 형식으로 작품을 출력해야 할지 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.

- H.264 AVC (.MP4)
- Windows Media

비디오 작품을 출력하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **(H.264 AVC (.MP4) 또는 Windows Media)**를 클릭해서 비디오 파일 형식을 선택합니다.
2. 파일 생성에 사용하려는 **프로필 이름/품질**을 선택합니다. 이 선택을 통해 출력된 파일의 비디오 해상도, 파일 크기, 전체 품질이 결정됩니다.



참고: H.264 AVC 및 WMV 비디오 파일 형식은 최대 4K 해상도(Ultra HD)를 지원합니다. 제작 전에 **프로필 이름/품질** 드롭 다운 목록에서 원하는 비디오 해상도를 선택해야 합니다.

3. 제작 세부사항과 컴퓨터의 원하는 폴더에 출력할 파일을 확인합니다. 을 클릭해 다른 출력 폴더를 설정합니다.
4. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.
5. **시작** 단추를 클릭해 파일을 제작합니다.

360° 비디오 제작

다음 형식 중 하나로 360° 비디오 파일을 출력할 수 있습니다.

- H.264 AVC (.MP4)

비디오 작품을 출력하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **H.264 AVC (.MP4)**를 클릭해서 비디오 파일 형식을 선택합니다.
2. 파일 생성에 사용하려는 **프로필 이름/품질**을 선택합니다. 이 선택을 통해 출력된 파일의 비디오 해상도, 파일 크기, 전체 품질이 결정됩니다.



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.

3. 제작 세부사항과 컴퓨터의 원하는 폴더에 출력할 파일을 확인합니다. 을 클릭해 다른 출력 폴더를 설정합니다.
4. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 파일을 제작하는데 필요한 시간이 늘어납니다.



참고: 제작 중에는 360 비디오 미리보기를 사용할 수 없습니다.

5. **시작** 단추를 클릭해 파일을 제작합니다.

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 Samsung 기기에서 재생할 수도 있고 YouTube 및 Facebook에 업로드해서 재생할 수도 있습니다. 자세한 내용은 360° 비디오 업로드를 참조하십시오.

온라인 미디어 사이트에 비디오 업로드

온라인 탭을 클릭해 온라인 미디어 웹사이트에 비디오 작품을 업로드합니다.

일반 HD 비디오 업로드

온라인 탭을 클릭해 다음 온라인 미디어 웹사이트 중 하나에 비디오 작품을 업로드합니다.

- Facebook
- YouTube
- Dailymotion
- Vimeo
- Youku



참고: 일부 ActionDirector 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.

Facebook으로 비디오 업로드

Facebook®에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **Facebook** 단추를 클릭합니다.
2. **프로필 유형** 드롭다운 목록에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다.
3. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 Facebook에 포함됩니다.
4. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 업로드 전 파일을 제작하는 데 필요한 시간이 늘어납니다.
5. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.

6. 인증을 클릭한 다음 Facebook 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Facebook 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 ActionDirector 권한을 부여합니다.
7. ActionDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 닫기를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

YouTube에 비디오 업로드

YouTube에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.



참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우 ActionDirector에서 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 나누어서 업로드한 다음 YouTube에 재생 목록을 만듭니다.

1. **YouTube** 비디오 단추를 클릭합니다.
2. **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.

3. 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.
4. 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.

5. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기** 사용을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 업로드 전 파일을 제작하는 데 필요한 시간이 늘어납니다.
6. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
7. 인증을 클릭한 다음 YouTube 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 YouTube 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 ActionDirector 권한을 부여합니다.

8. ActionDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 닫기를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

Dailymotion에 비디오 업로드

Dailymotion에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.



참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우 ActionDirector에서 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 나누어서 업로드한 다음 Dailymotion에 재생 목록을 만듭니다.

1. **Dailymotion** 단추를 클릭합니다.
2. **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 몇 가지 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 DirectorZone에 로그인한 다음, **DirectorZone에서 비디오 공유**를 선택하십시오. 이 옵션을 선택하면 업로드한 비디오가 DirectorZone에도 표시됩니다.

5. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 업로드 전 파일을 제작하는 데 필요한 시간이 늘어납니다.
6. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
7. **인증**을 클릭한 다음 Dailymotion 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Dailymotion 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 ActionDirector 권한을 부여합니다.
8. ActionDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 닫기를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

Vimeo에 비디오 업로드

Vimeo에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.



참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우 ActionDirector에서 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 나누어서 업로드한 다음 Vimeo에 재생 목록을 만듭니다.

1. **Vimeo** 단추를 클릭합니다.
2. **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.

3. 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.
4. 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, **DirectorZone에서 비디오 공유**를 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 업로드한 비디오가 DirectorZone에도 표시됩니다.

5. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 업로드 전 파일을 제작하는 데 필요한 시간이 늘어납니다.
6. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
7. **인증**을 클릭한 다음 Vimeo 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Vimeo 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 ActionDirector 권한을 부여합니다.
8. ActionDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 닫기를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

Youku로 비디오 업로드

Youku에 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.



참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우 ActionDirector에서 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 나누어서 업로드한 다음 Youku에 재생 목록을 만듭니다.

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 따라 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 DirectorZone에 로그인한 다음, **DirectorZone에서 비디오 공유**를 선택할 수 있습니다. 이 옵션을 선택하면 업로드한 비디오가 DirectorZone에도 표시됩니다.

5. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 업로드 전 파일을 제작하는 데 필요한 시간이 늘어납니다.
6. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
7. **인증**을 클릭한 다음 Youku 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Youku 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 ActionDirector 권한을 부여합니다.
8. ActionDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 닫기를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

360° 비디오 업로드

온라인 탭에서 360° 비디오를 Facebook이나 YouTube에 업로드할 수 있습니다. 업로드되면 비디오를 클릭해서 Facebook/YouTube 플레이어 창으로 끌어오거나 사용 가능한 360 컨트롤을 사용해 전체 360° 비디오를 회전하여 볼 수 있습니다.



참고: 일부 ActionDirector 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.

Facebook으로 360° 비디오 업로드

Facebook®에 360° 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.

1. **Facebook** 단추를 클릭합니다.
2. **프로필 유형** 드롭다운 목록에서 원하는 비디오 품질을 선택합니다.
3. 표시된 필드에 비디오의 **타이틀**과 **설명**을 입력하십시오. 입력한 텍스트는 업로드 후에 Facebook에 포함됩니다.
4. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 업로드 전 파일을 제작하는 데 필요한 시간이 늘어납니다.
5. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
6. **인증**을 클릭한 다음 Facebook 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 Facebook 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 ActionDirector 권한을 부여합니다.
7. ActionDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

YouTube에 360° 비디오 업로드

YouTube에 360° 비디오를 업로드하려면 다음과 같이 하십시오.



참고: 비디오의 크기/길이가 허용되는 최대값을 초과하는 경우 ActionDirector에서 비디오를 더 작은 크기나 더 짧은 길이의 비디오로 나누어서 업로드한 다음 YouTube에 재생 목록을 만듭니다.

1. **YouTube 비디오** 단추를 클릭합니다.
2. **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.

3. 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.
4. 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.

5. 필요한 경우, 제작 중 비디오를 미리 확인하려면 **제작하는 동안 미리보기 사용**을 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 업로드 전 파일을 제작하는 데 필요한 시간이 늘어납니다.
6. **시작**을 클릭하여 시작하십시오.
7. **인증**을 클릭한 다음 YouTube 인증 창에 나타난 단계를 수행하여 YouTube 계정에 비디오를 업로드할 수 있도록 ActionDirector 권한을 부여합니다.
8. ActionDirector에서 제작을 시작하고 비디오 파일을 업로드합니다. 완료하면 **닫기**를 클릭하여 프로그램으로 돌아갑니다.

장 15:

테마 디자이너 사용

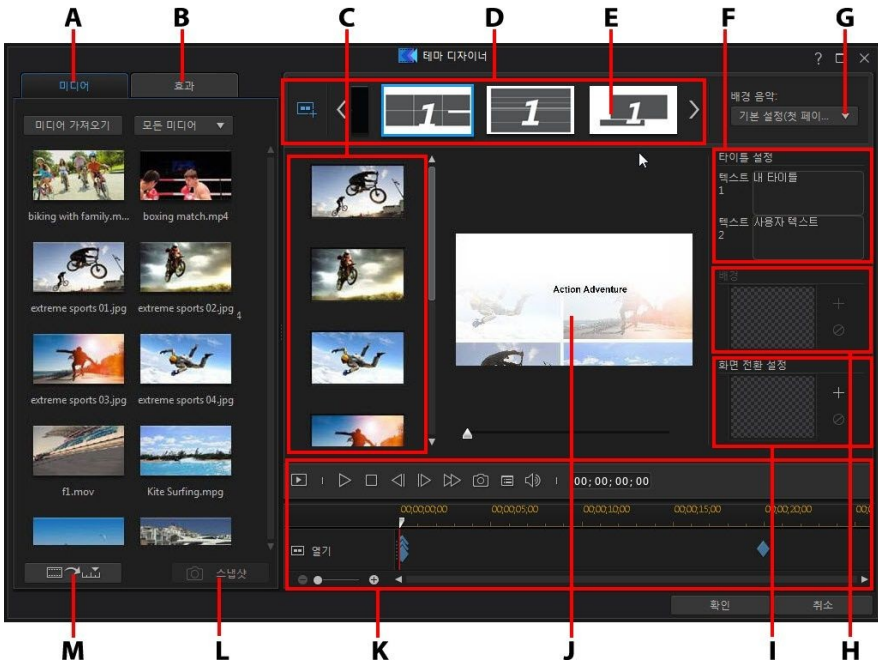
테마 디자이너를 이용하면 완벽히 맞춤 설정할 수 있는 테마 템플릿을 통해 비디오 작품에 전문가와 같은 세련된 스타일의 비디오를 추가할 수 있습니다. 테마는 1개 이상의 테마 템플릿 또는 여러 테마 템플릿의 개별 시퀀스로 구성될 수 있습니다.



참고: 360° 비디오 프로젝트를 편집할 때는 이 기능을 사용할 수 없습니다.

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

테마 디자이너를 열려면 ActionDirector 시작 창에서 **테마 디자이너**를 클릭하거나 제작 대화 상자에서 **테마 디자이너**로 이동을 클릭합니다.



A - 미디어 탭, B - 효과 탭, C - 시퀀스 콘텐츠 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 - 비디오에서 스냅샷 촬영, M - 미디어 슬롯 자동 채우기

개요

테마 디자이너에서 편집하는 테마는 테마 템플릿과 미디어로 구성되어 있습니다. 미디어 파일은 다음으로 구성될 수 있습니다.

- 테마 디자이너로 가져온 이미지 및 비디오 클립.
- 스토리보드 창에서 생성한 비디오 작품의 렌더 미리보기.
- 스토리보드 창의 미디어 룸에 있는 모든 이미지와 비디오 클립.
- 테마 디자이너에서 생성한 스냅샷 이미지. 자세한 내용은 비디오에서 스냅샷 촬영을 참조하십시오.

테마 템플릿이란?

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. 사용자가 지정이 불가능한 요소로는 시퀀스에 포함된 애니메이션이 있습니다.

테마 디자이너에서 사용할 테마 템플릿을 선택할 때 1개 이상의 테마 템플릿을 추가할지 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 디자이너로 미디어 파일 가져오기

CyberLink ActionDirector의 테마 디자이너에 입장하는 방법은 두 가지가 있으며, 미디어 파일을 처음 가져오기한 프로세스에 따라 사용할 경로가 달라집니다. 스토리보드

드 창에서 테마 디자이너로 들어간 경우, CyberLink ActionDirector가 다음을 수행합니다.

- 비디오 작품의 렌더 미리보기를 생성한 다음, 테마 디자이너로 가져옵니다.
- 작품에 사용했는지 여부와 상관없이 미디어 룸에 있는 모든 비디오 파일과 이미지를 테마 디자이너로 가져옵니다.



참고: 렌더 미리보기 및 미디어 파일을 테마 디자이너로 가져오면 테마 템플릿/시퀀스 추가 창이 표시됩니다. 다음 단계에 대한 자세한 내용은 테마 템플릿/시퀀스 추가를 참조하십시오.

시작 창에서 테마 디자이너로 들어간 경우, 미디어 파일을 쉽게 가져올 수 있는 가져오기 창이 표시됩니다.

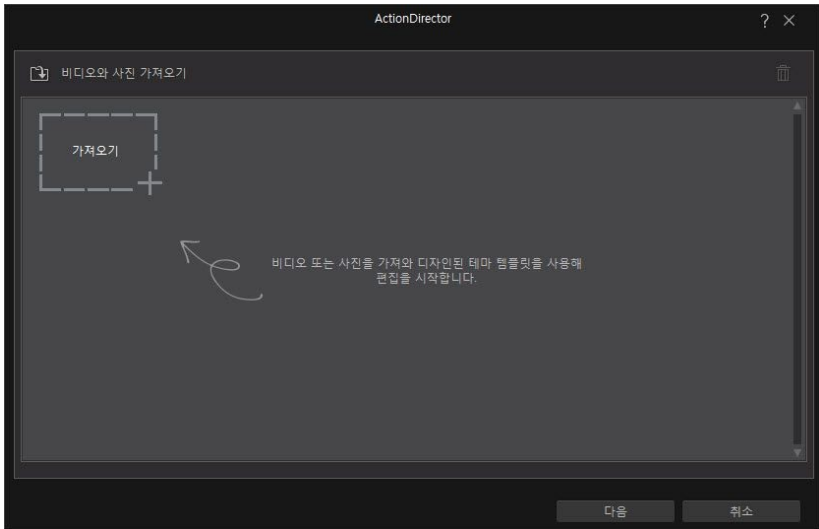


참고: 테마 디자이너로 들어간 후에 추가 미디어 파일을 가져오려면 추가 미디어 파일 가져오기를 참조하십시오.

미디어 파일 가져오기

ActionDirector 시작 창에서 **테마 디자이너**를 선택한 경우, 아래와 같이 미디어 파일을 가져옵니다.

1. **테마 디자이너**를 선택하면 미디어 가져오기 창이 표시됩니다.



2.  을 클릭한 후에 다음 옵션 중 하나를 선택합니다.



참고: 또는 개별적으로 미디어 파일을 가져오려는 경우에는 가져오기 아이콘을 클릭할 수도 있습니다.

- **미디어 파일 가져오기:** 개별 파일로 미디어를 가져옵니다.
 - **미디어 폴더 가져오기:** 사용하려는 미디어 파일이 포함된 전체 폴더 내용을 가져옵니다.
3. 가져올 미디어 파일을 찾아 선택한 다음, **열기**를 클릭합니다.
4. **다음**을 클릭하여 미디어 파일을 테마 디자이너로 가져오면 테마 템플릿/시퀀스 추가 창이 표시됩니다. 다음 단계에 대한 자세한 내용은 테마 템플릿/시퀀스 추가를 참조하십시오.

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.

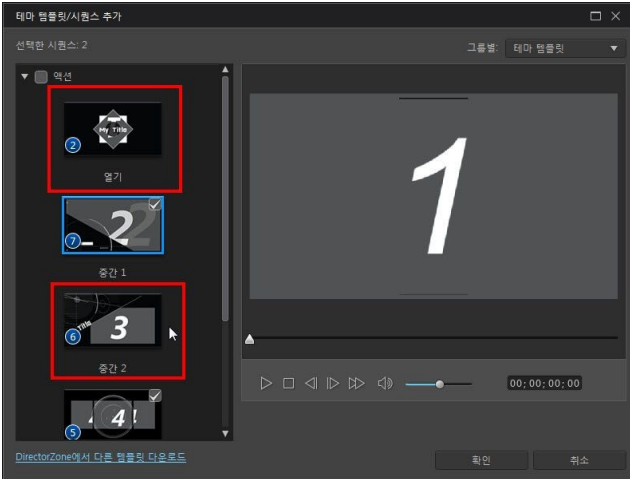


테마 템플릿을 추가하려면 이 창에서 템플릿을 선택해 시퀀스를 모두 추가합니다.

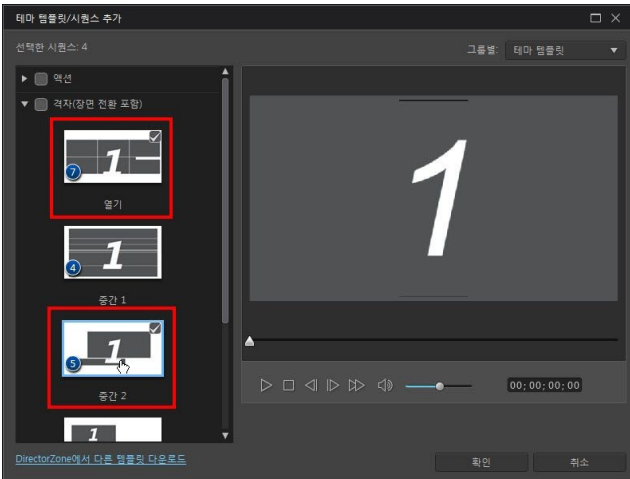


참고: 테마 템플릿을 선택한 다음 표시된 재생 컨트롤을 사용해 미리보기 창에서 테마 템플릿을 미리볼 수 있습니다.

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

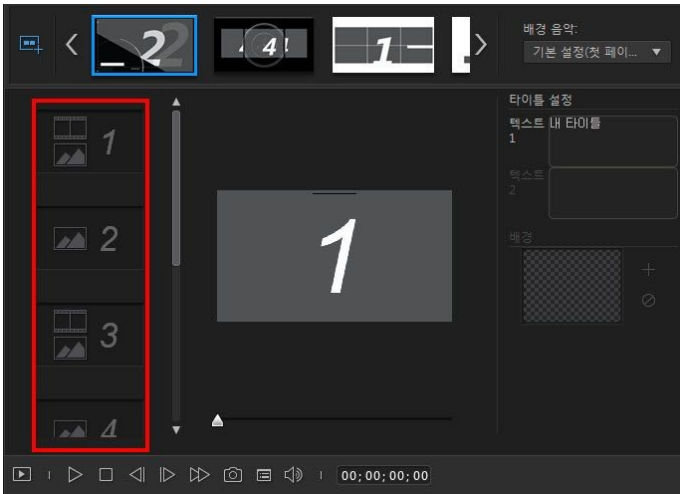
사용하려는 테마 템플릿(시퀀스 포함)을 선택한 후에 이미지와 비디오 파일을 템플릿에 추가할 수 있습니다.



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 콘텐츠 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. **미디어 가져오기**를 클릭해 컴퓨터 하드 드라이브에서 미디어를 가져옵니다.

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. 1 번째 미디어 슬롯이 자동으로 이전 시퀀스의 마지막 미디어 슬롯 콘텐츠로 덧붙여지게 됩니다. 다음 시퀀스에 새로운 미디어를 표시하려는 경우 이 옵션을 선택 해제합니다.

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



참고: 미디어를 추가할 때  버튼을 클릭해 자동으로 시퀀스의 빈 미디어 슬롯을 채울 수 있습니다. 미디어를 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.

- 메인 테마 디자이너 창에서 사용할 비디오 파일을 선택한 다음, **스냅샷** 단추를 클릭합니다.
- 스냅샷 창에서 재생 컨트롤을 사용해 스냅샷을 촬영하려는 비디오 프레임을 찾습니다. 비디오를 일시 중지하고  및  단추를 사용해 캡처할 프레임을 정밀하게 찾습니다.
-  을 클릭합니다. 스냅샷 이미지가 캡처됩니다.
- 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 편집을 참조하십시오.

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  버튼을 클릭합니다. 비디오 클립 다듬기에 대한 자세한 내용은 비디오 클립 다듬기를 참조하십시오.

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 추가를 참조하십시오.

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(첫번째 페이지)**: 테마 템플릿에 기본으로 포함된 배경 음악을 사용하면 이 옵션을 선택합니다.



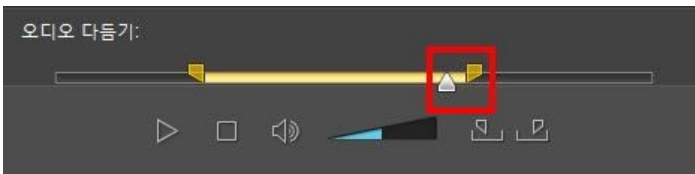
참고: 1개 이상의 테마 템플릿에서 시퀀스를 선택한 경우 테마 디자이너가 비디오의 1번째 시퀀스에 적용된 배경 음악을 사용합니다.

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

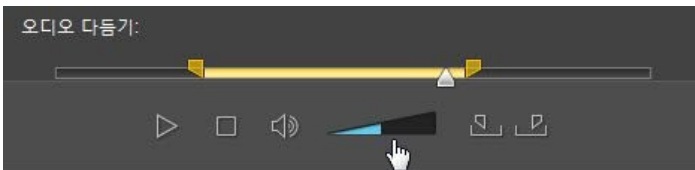
배경 음악 사용 환경 설정

비디오에 사용된 음악을 다듬거나 페이드를 추가할 수 있습니다. 이렇게 하려면 **배경 음악 드롭 다운 목록**에서 **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.

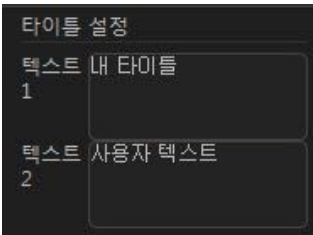


- 필요한 경우 슬라이더를 사용해 다른 배경 음악을 추가할 지 작품 내 원본 비디오 오디오를 사용할 지 결정해서 오디오 레벨을 믹스합니다.

변경 사항을 저장하려면 **확인**을 클릭하십시오.

타이틀 텍스트 편집

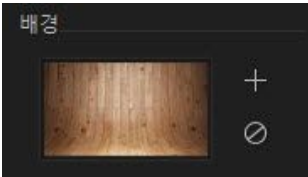
일부 시퀀스에 편집할 수 있는 타이틀 텍스트가 있습니다. 시퀀스의 타이틀 텍스트를 편집할 수 있을 경우 이 시퀀스를 선택하면 **타이틀 설정**의 텍스트 입력란이 활성화됩니다.



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 썸네일이 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.

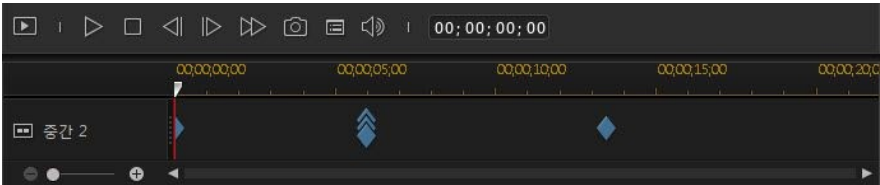
시퀀스에 전환 효과를 추가할 수 있게되면 시퀀스를 선택한 경우 **화면 전환 설정**이 표시됩니다.



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

미리보기 및 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 미리보기가 끝나고 결과가 만족스러우면 **확인**을 클릭합니다. 테마 디자이너가 닫히고 다음 중 하나를 수행할 수 있는 제작 창으로 돌아옵니다.

- **파일** 탭에서 작품을 렌더링하고 컴퓨터 하드 드라이브에서 비디오 파일을 생성할 수 있습니다. 자세한 내용은 제작 및 비디오 파일에 저장을 참조하십시오.
- **온라인** 탭에서 비디오 작품을 렌더링한 다음, Facebook, YouTube, Vimeo와 같은 소셜 미디어 웹사이트에 업로드할 수 있습니다. 자세한 내용은 제작 및 온라인 미디어 사이트에 공유를 참조하십시오.

장 16:

ActionDirector 사용 환경 설정

CyberLink ActionDirector에서 사용 환경 설정을 구성하려면  단추를 클릭하기만 하면 됩니다.

일반 사용 환경 설정

사용 환경 설정 창에서 **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.
- **화면 비율이 충돌할 때마다 항상 표시:** 프로젝트와 화면 비율이 충돌하는 스트리보드에 비디오 클립을 추가할 경우 경고 메시지를 표시하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **고해상도 비디오에서 새도우 파일(프록시 파일) 활성화:** 이 옵션을 선택하면 CyberLink ActionDirector에서 편집 과정 중에 사용할 보다 작고 해상도가 낮은 프록시 파일을 생성할 수 있어 고해상도 4K 비디오 편집 속도가 빨라집니다.. 이 옵션을 활성화한 다음 **새도우 파일 해상도** 드롭다운에서 새도우 파일의 해상도를 선택합니다.



참고: 일부 컴퓨터에서 용량이 큰 고해상도 비디오를 편집하는 경우 새도우 파일을 사용하는 것이 좋습니다. 새도우 파일을 사용한다고 해서 제작된 최종 비디오의 해상도에는 아무런 영향을 미치지 않지만 파일 생성 중 약간의 컴퓨터 리소스가 사용됩니다.

인터넷:

- **소프트웨어 업데이트 자동 확인:** ActionDirector가 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 지정:** 이 옵션을 선택하고 드롭 다운 목록에서 사용할 언어를 선택합니다.

DirectorZone 기본 설정

사용 환경 설정 창에서 **DirectorZone** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

자동 사인인:

- **DirectorZone에 자동 사인인:** 이 옵션을 선택한 후 이메일 주소와 패스워드를 입력하면 프로그램이 열릴 때 자동으로 DirectorZone에 사인인합니다. DirectorZone 계정이 없다면 **계정 얻기** 단추를 클릭합니다.

DirectorZone에서 템플릿 검색:

- **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.

편집 사용 환경 설정

사용 환경 설정 창에서 **편집** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

길이:

- **스토리보드에 배치되었을 때 이미지 파일, 전환 및 타이틀의 기본 길이(초 단위)를 설정합니다.**

파일 사용 환경 설정

사용 환경 설정 창에서 **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.

하드웨어 가속 사용 환경 설정

사용 환경 설정 창에서 **하드웨어 가속** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

하드웨어 가속:



참고: 컴퓨터 그래픽 카드에 맞는 최신 드라이버와 관련 하드웨어 가속 소프트웨어를 다운로드해 CyberLink ActionDirector에서 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 렌더링 속도를 높일 수 있습니다.
- **하드웨어 디코딩 활성화:** 컴퓨터가 NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing 기술/Intel Core 프로세서 제품군 기술을 지원하는 경우, 편집 작업 중과 비디오를 제작할 때 하드웨어 가속을 사용하여 비디오를 디코딩하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **하드웨어 인코딩 활성화:** 컴퓨터가 NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing 기술/Intel Core 프로세서 제품군 기술을 지원하는 경우, 비디오를 제작할 때 하드웨어 가속을 사용하여 비디오를 인코딩하려면 이 옵션을 선택합니다.

프로젝트 사용 환경 설정

사용 환경 설정 창에서 **프로젝트** 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

프로젝트:

- **최근에 사용한 프로젝트 개수:** CyberLink ActionDirector를 열 때 파일 메뉴에 표시할 최근에 사용한 파일 수(0 ~ 20)를 입력합니다.

- **ActionDirector를 열 때 가장 최근 프로젝트 자동 로드:** 마지막으로 작업한 프로젝트를 자동으로 로드하려면 이 옵션을 선택합니다.
- **ActionDirector를 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

사용 환경 설정 창에서 **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.
- **H.264 소프트웨어 인코더 사용 시 비디오 노이즈 제거:** 제작 중 H.264 비디오 인코딩 시 CyberLink ActionDirector가 비디오 노이즈 감소 기능을 자동으로 적용하도록 하려면 이 옵션을 선택합니다.

H.264 AVC:

- **단일 IDR H.264 비디오에서 SVRT 허용:** 스토리보드에 하나의 H.264 AVC 클립만 있는 경우 CyberLink ActionDirector가 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 ActionDirector가 속도 모드를 사용해 WMV 비디오를 보다 빠르게 렌더링하게 하려면 이 옵션을 선택합니다.

프로그램 사용 환경 설정 개선

사용 환경 설정 창에서 개선 프로그램 탭을 선택합니다. 사용 가능한 옵션은 다음과 같습니다.

CyberLink 제품 개선 프로그램

- **참여하겠습니다:** ActionDirector용 CyberLink 제품 개선 프로그램에 참여하려는 경우 이 항목을 선택합니다. 이 옵션을 활성화하면 CyberLink ActionDirector에서 사용자 컴퓨터 시스템의 하드웨어와 소프트웨어 구성 및 소프트웨어에 대한 사용 동작과 통계에 대한 정보를 수집합니다. **온라인 개선 프로그램에 대한 자세한 내용 보기** 링크를 클릭하면 수집된 내용에 대한 자세한 정보가 표시됩니다.



참고: ActionDirector용 CyberLink 제품 개선 프로그램은 고객 식별용 개인 정보를 수집하지 않습니다.

장 17:

ActionDirector 단축키

CyberLink ActionDirector에 여러 개의 키보드 단축키가 있어서 전체 비디오 편집 작업을 더 빠르고 자연스럽게 진행할 수 있습니다.

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	다른 이름으로 프로젝트 저장
Ctrl + Q	미디어 파일 가져오기
Ctrl + W	미디어 폴더 가져오기
Alt + P	프로젝트 등록 정보 표시
Alt + F4	CyberLink ActionDirector 나가기
Alt + C	사용 환경 설정 창 열기
편집	
Ctrl + Z	작업 취소
Ctrl + Y	다시 적용
Ctrl + X	잘라내기
Ctrl + C	복사
Ctrl + V	붙여넣기
F2	수정(타이틀 디자이너에서 선택한 타이틀 효과)
Ctrl + Alt + T	다듬기 창 열기
삭제	선택한 항목 삭제/제거

단축키	명령
Ctrl + A	미디어 룸의 모든 미디어 선택
Ctrl + T	현재 스토리보드 슬라이더 위치에서 클립 분할
Ctrl + P	미리보기 창에서 콘텐츠의 스냅샷 찍기
[	마크 인 다듬기 창
]	마크 아웃 다듬기 창
타이틀 디자이너	
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
보기	
F3	미디어 룸으로 전환
F7	타이틀 룸으로 전환
F8	전환 룸으로 전환
재생	
스페이스	재생/일시 중지
Ctrl + /	정지
,	이전 단위(프레임, 초 등으로 찾기)
.	다음 단위(프레임, 초 등으로 찾기)

단축키	명령
Home	클립/프로젝트의 처음 부분으로 가기
End	클립/프로젝트의 끝 부분으로 가기
Ctrl + 왼쪽 화살표 키	스토리보드에서 이전 클립으로 이동
Ctrl + 오른쪽 화살표 키	스토리보드에서 다음 클립으로 이동
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	
F1	도움말 파일 열기
삭제	선택한 항목 삭제/제거
Shift + F12	단축키 목록 보기

장 18:

부록

이 장에는 디지털 동영상 제작 과정이나 CyberLink ActionDirector 사용에 관한 참조 정보가 들어 있습니다.

지능형 SVRT: 언제 사용합니까?

지능형 SVRT는 H.264 형식의 비디오 클립에 적용할 수 있습니다. 다음 조건에서 클립(또는 클립의 일부분)은 제작 중에 렌더링이 필요하지 않으며 SVRT를 적용할 수 있습니다.

- 프레임 속도, 프레임 크기, 파일 형식이 대상 제작 프로파일과 동일할 때.
- 비트 전송률이 대상 제작 프로파일과 유사할 때.
- TV 형식이 대상 제작 프로파일과 동일할 때.

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.

라이선스 및 저작권 정보

이 문서에는 Intel License Agreement for Open Source Computer Library 및 GNU Lesser General Public License 복사본을 비롯하여 ActionDirector 라이선스 및 저작권 정보가 포함되어 있으며 ActionDirector에 사용되는 타사 구성 요소 목록이 있습니다.

라이선스 거부

이 제품에는 GNU Lesser General Public License 및 다른 유사 라이선스 계약서의 규정에 명시된 저작권으로 보호되는 특정 타사 소프트웨어 구성 요소 라이선스가 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.html>을 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 라이선스가 허용됩니다. 이 구성 요소의 품질과 성능에 대한 모든 위험 부담은 사용자에게 있습니다. 자세한 내용은 해당 라이선스 계약서를 확인하십시오.

LGPL 및/또는 여기에 언급한 다른 라이선스 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 라이선스 계약서를 확인하십시오.

이러한 특성의 구성 요소 목록을 보거나 개체 코드의 컴파일과 설치를 제어하기 위한 모든 스크립트를 비롯하여 라이선스가 허용된 이 구성 요소의 전체 소스 코드를 얻으려면 아래 "구성 요소 목록"을 확인하십시오.

소스 코드 다운로드

라이선스가 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, 라이선스 계약서를 읽어 보십시오.

구성 요소 목록

구성 요소	라이선스 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

라이선스와 저작권

다음은 구성 요소 목록에 나열된 구성 요소에 적용 가능한 라이선스 및 저작권 정보입니다.

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 PORTFOLIO, 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 19:

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 지원부에 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.

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 리소스의 목록입니다.

- CyberLink의 **제품 관련 지식 및 FAQ** (자주 묻는 질문)에 액세스합니다:
<http://kr.cyberlink.com/cs-resource>
- 사용 중인 소프트웨어에 대한 **비디오 자습서**를 봅니다:
<http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/>
- **CyberLink 커뮤니티 포럼**에서 질문을 하고 사용자들로부터 답변을 얻습니다:
<http://forum.cyberlink.com/forum/forums/listENU.page>



참고: CyberLink의 사용자 커뮤니티 포럼은 영어와 독일어로만 이용할 수 있습니다.

색인

2

2K 해상도 73
업로드 75

3

360° 비디오
가져오기 19
공유 79
렌더링 74
안정화 기능 34
업로드 79
재생 14
제작 74
편집 38

4

4 색상 그래디언트
타이틀 텍스트 65
4K 해상도 73
업로드 75

A

ActionDirector
버전 2

C

CyberLink 제품 개선 프로그램 102

D

Dailymotion 75
DirectorZone
개요 2
게시판 2
다운로드 20
렌즈 프로필 다운로드 34
인기 있는 템플릿 2
DirectorZone
사용 환경 설정 99
Dolby
copyright 108

F

Facebook 75
360° 비디오 79

H

H.264 AVC 73

O

OpenCL 100

P

PowerPoint 18

S

SVRT

개요 106

사용 72

T

TV

안전 지대 15

U

Ultra HD 73

V

Vimeo 75

Y

Youku 78

YouTube 75

360° 비디오 79

Z

가상 현실

비디오 가져오기 19

가져오기

미디어 18

프로젝트 20

검색

라이브러리 9

기본 언어 98

기술 지원 121

길이 35

내보내기

프로젝트 6

눈금선 15

다듬기 28

다시 보기 40

단축키 103

도움말 122

돌보기 61

등장방향도법 영상 19

라이브러리

검색 9

창 8

확대 17

렌더링 72

렌즈 프로파일 32

다운로드 34

렌즈 플레이어 61

룸 7

물 반사 61

물고기 눈 32

미디어

- 미디어
 - 검색 9
 - 편집 27
 - 필터링 10
 - 형태 36
- 미디어
 - 가져오기 18
- 미리보기
 - 창 연결 해제 16
 - 품질 15
 - 확대 17
- 미리보기
 - 창 13
- 배경
 - 타이틀 효과 64
- 배경 음악
 - 비디오 70
 - 테마 93
- 보기 방향 50
- 분할 27
- 뷰 디자이너 49
- 비네팅 32
- 비디오
 - 360 가져오기 19
 - 가상 현실 19
 - 가져오기 18
 - 노이즈 제거 31
 - 다듬기 28
 - 렌더링 72
 - 배경 음악 70
 - 수정 31, 32
 - 안정화 기능 34
 - 전환 68
 - 제작 72
 - 추가 21
- 편집 27
- 향상 31
- 형태 36
- 화면 비율 4
- 회전 31
- 효과 61
- 사용 환경 설정 98
- 사진
 - 가져오기 18
 - 수정 31
 - 자르기 30
 - 전환 68
 - 추가 21
 - 편집 27
 - 향상 31
 - 형태 36
 - 회전 31
 - 효과 61
- 색상 사전 설정 32
- 색상 조정 32
- 색상 향상 32
- 생기 31
- 새도우 파일 98
- 속도
 - 효과 40
- 스냅 투 레퍼런스 라인 15
- 스토리보드 7
- 시간 이동 40
- 시스템 요구 사항 3
- 안정화 기능 34
- 언어 98
- 역방향 재생 40
- 연결 해제 16
- 오디오
 - 노이즈 제거 31

- 오디오
 - 추가 70
- 웹 지원 122
- 음악
 - 비디오에 추가 70
 - 테마에 추가 93
- 이미지
 - 가져오기 18
 - 수정 31
 - 자르기 30
 - 전환 68
 - 추가 21
 - 항상 31
 - 형태 36
 - 회전 31
 - 효과 61
- 이미지 자르기 30
- 자유 형식
 - 미디어 36
- 작업 영역
 - 새로 만들기 4
- 작은 행성 55
- 장면 전환
 - 제거 69
 - 추가 68, 69
- 전환 68
- 정지 모션 42
- 제작
 - 비디오 72
- 제작
 - 사용 환경 설정 101
- 지능형 SVRT
 - 개요 106
 - 사용 72
- 지원되는 형식 18
- 최근 프로젝트 5
- 타이틀 디자이너 62
- 타이틀 효과 62
 - 속성 65
 - 애니메이션 67
 - 위치 65
 - 텍스트 추가 63
- 테마 디자이너 82
- 틸트 시프트 61
- 편집
 - 미디어 27
- 프로젝트
 - 개요 4
 - 내보내기 6
 - 사용 환경 설정 100
 - 삽입 20
 - 열기 5
 - 저장 4
 - 제작 72
 - 화면 비율 4
- 프로젝트 자료 압축 6
- 하드웨어 가속
 - 사용 환경 설정 100
- 향상된 안정화 기능 34
- 형식
 - 지원, 가져오기 18
- 형태 36
- 화면 비율
 - 프로젝트 설정 4
- 화면 스냅샷 15
- 화이트 밸런스 32
- 확대/축소 16
- 회전 31
- 효과
 - 다운로드 20

효과

비디오 61

속도 40

액션 40

추가 61

타이틀 62