

SONY®

Vegas® 6

사용 설명서

Vegas 6

목 차

| | |
|---|----|
| 소 개 | 5 |
| 시작 | 5 |
| 시스템 요구 사항 | 5 |
| 기술 지원 | 6 |
| Vegas 소프트웨어 설치 | 6 |
| 설명서 사용 | 7 |
| 온라인 도움말 사용 | 7 |
| 개요 | 9 |
| 메인 윈도우 | 9 |
| 도구 모음 | 10 |
| 시간 표시 | 10 |
| 눈금자 | 11 |
| 마커 표시줄 | 11 |
| 명령어 표시줄 | 11 |
| CD 레이아웃 표시줄 | 11 |
| 트랙 목록 | 12 |
| 타임라인 | 12 |
| 구동 컨트롤 | 12 |
| 상태 표시줄 | 13 |
| 스크립 컨트롤 | 13 |
| 창 도킹 영역 및 독립 창 도킹 | 14 |
| 창 레이아웃 저장 및 불러오기 - Ctrl+Alt+D 또는 Ctrl+D | 21 |



제품 등록용 일련 번호:

Vegas 소프트웨어를 설치한 후 처음 실행하면 등록 마법사가 나타납니다. 이 마법사는 Sony Pictures Digital Media Software 및 서비스 센터에 온라인으로 소프트웨어를 등록할 수 있는 단계적 절차를 안내합니다. 또는 언제든지 <http://www.sony.com/mediasoftware>에서 온라인으로 등록할 수 있습니다.

제품 등록을 마치면 등록된 Vegas 사용자에게 한하여 제공되는 다양한 기술 지원, 옵션, 제품 업데이트 알림 및 특별 판촉 행사를 사용할 수 있습니다.

등록 지원

인터넷에 접속할 수 없는 경우, 평일 정상근무 시간에 등록 지원을 받을 수 있습니다. 고객 서비스 부서에 문의하려면 다음 번호를 사용합니다.

미국 Sony Media software
1-608-204-7703 (전화)
1-608-250-1745(팩스)

고객 서비스/판매

고객 서비스 옵션에 대한 자세한 내용은 <http://mediasoftware.sonypictures.com/support/custserv.asp>에서 확인할 수 있습니다. 또는 평일 정상근무 시간 중 아래 번호로 연락하면 전화 지원을 받을 수 있습니다.

미국
Sony Media Software
1-608-204-7703 (전화)
1-608-250-1745 (팩스)

국내
소니코리아
bpinfo@sony.co.kr
시너지코리아 (Vegas 공식 대리점)
02-3481-2520 (전화)
02-3481-2533 (팩스)

기술 지원

기술 지원 옵션에 대한 자세한 내용은 <http://mediasoftware.sonypictures.com/support/default.asp>를 방문합니다. 또는 평일 정상 근무 시간 중 아래 번호로 연락하면 전화 지원을 받을 수 있습니다.

Vegas 소프트웨어 사용자 권리

Vegas 소프트웨어 사용권은 최종 사용자 사용권 계약서 조항에 의거하여 부여됩니다. 최종 사용자 사용권 계약서는 소프트웨어 설치 시 처음 화면에 나타납니다. 해당 조항은 소프트웨어에 관한 귀하의 권리에 영향을 미치므로 최종 사용자 사용권 계약서를 주의 깊게 읽으십시오. Vegas 소프트웨어의 최종 사용자 사용권 계약서 사본은 <http://www.sony.com/mediasoftware>에서 참조할 수 있습니다.

사용자 기밀

Sony Pictures Digital Media는 사용자의 기밀을 존중하며 개인 정보를 보호하기 위해 최선을 다하고 있습니다. 귀하의 소프트웨어 사용에 관하여 소프트웨어 기밀 정책을 적용합니다. 이 정책의 사본은 등록 과정에 포함되어 있으며, 최종 사용자 사용권 계약서의 조건에 동의하기 전 소프트웨어 기밀 정책 조건에 대한 동의 여부를 묻는 화면이 나타납니다. 이 조건은 소프트웨어가 수집한 정보에 관한 귀하의 권리에 영향을 미치므로 내용을 주의 깊게 읽으십시오. <http://mediasoftware.sonypictures.com/corporate/privacy.asp>에서도 소프트웨어 기밀 정책을 참조할 수 있습니다.

소프트웨어의 적절한 사용

Vegas 소프트웨어는 저작물의 불법 복사 또는 공유와 같은 불법적 또는 비합법적 목적으로 사용할 수 없습니다. 그러한 목적으로 Vegas 소프트웨어를 사용하는 것은 미국 및 국제 저작권법에 위배되며 최종 사용자 사용권 계약서의 조건을 위반하는 행위입니다. 그러한 행위는 법에 의해 처벌 받을 수 있으며 최종 사용자 사용권 계약서에 명시된 배상 책임을 부담할 수 있습니다.

법적 고지

Vegas, Vegas+DVD, DVD Architect, Vegas Movie Studio, Vegas Movie Studio+DVD, DVD Architect Studio, ACID, Music Studio, ACIDized, Sony Sound Series, Groove Mapping, Groove Cloning, Media Manager, CD Architect, Sound Forge 및 Audio Studio는 미국 및 기타 국가에서 Sony Pictures Digital Inc. 또는 그 회사의 상표 또는 등록 상표입니다. 모든 기타 상표 또는 등록 상표는 미국 및 기타 국가에서 해당 소유주의 자산입니다.

Thomson Fraunhofer MP3

Fraunhofer IIS 및 Thomson으로부터 사용 허가를 받은 MPEG Layer-3 오디오 코딩 기술.

이 제품을 통해 생성한 콘텐츠를 수익이 발생하는 방송국(지상파, 인공위성, 케이블 및/또는 기타 배포 채널), 스트리밍 응용 프로그램(인터넷, 인트라넷 및/또는 기타 네트워크 사용), 기타 콘텐츠 배포 시스템(유료 오디오 또는 주문형 오디오 응용 프로그램 및 유사 시스템) 또는 물리적 미디어(컴팩트 디스크, 디지털 다기능 디스크, 반도체 칩, 하드 드라이브, 메모리 카드 및 유사 미디어)를 통해 배포할 수 있는 권리와 사용권을 제공하지 않습니다.

이와 같은 용도로 사용하려면 별도의 사용권이 필요합니다. 자세한 내용은 <http://mp3licensing.com>을 참조하십시오.

Microsoft DirectX 프로그래밍 인터페이스

Microsoft® DirectX® 기술이 부분적으로 사용되었습니다. Copyright © 1999-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Microsoft Windows Media 9

Microsoft Windows Media® 기술이 부분적으로 사용되었습니다. Copyright © 1999-2005 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Real, RealMedia, RealAudio, 및 RealVideo 응용 프로그램

2005 RealNetworks, Inc. 특허 출원 중. All rights reserved. Real®, Real Media®, RealAudio®, RealVideo® 및 Real 로고는 미국 및 기타 국가에서 RealNetworks, Inc.의 상표 또는 등록 상표입니다.

MPEGLA 및 MPEG 2

MPEG-2 특허 포트폴리오의 해당 특허에 관한 사용권 없이 MPEG-2 표준과 같은 방법으로 이 제품을 사용하는 행위를 명시적으로 금합니다. 해당 사용권은 MPEG-LA, LLC (250 STEELE STREET, SUITE 300, DENVER, COLORADO 80206)에서 얻을 수 있습니다.

MPEG-LA로부터 사용권 획득 후 제조.

Dolby, Dolby Digital AC-3 및 AAC 인코딩

이 제품에는 국제 및 미국 저작권법에 따라 미출판물로 보호되는 프로그램이 한 개 이상 포함되어 있습니다.

이 프로그램은 기밀이며 Dolby Laboratories의 독점 자산입니다. Dolby Laboratories의 명시적 승인 없이 전체 또는 일부를 복사 또는 공개하거나 파생물을 제작하는 행위를 금합니다. Copyright 1992-2005 Dolby Laboratories. All rights reserved.

Dolby®, DD 기호, AC-3®, 및 Dolby Digital®은 Dolby Laboratories의 등록 상표입니다. AAC™은 Dolby Laboratories의 상표입니다.

PNG File Format

Copyright © 2005. WWW 콘소시움(메사추세츠 공과 대학, 정보 과학 및 수학에 관한 유럽 연구 콘소시움, 케이오 대학). All rights reserved. 이 제품은 유용하게 사용되기를 기대하지만, 특정 용도에 대한 적합성 또는 상업성과 관련한 명시적 보증을 포함하여 어떠한 보증도 하지 않고 W3C 소프트웨어 사용권에 의거하여 배포되었습니다.

<http://www.w3.org/Consortium/Legal/2002/copyright-software-20021231>

Apple Quick Time

Apple® QuickTime® 응용 프로그램은 미국 및 기타 국가에서 Apple, Inc.의 상표입니다.

Apple Macintosh Audio Interchange File Format (AIFF) File Format.

Apple® Macintosh® Audio Interchange™ File Format (AIFF)은 미국 및 기타 국가에서 Apple, Inc.의 상표입니다.

Targa File Format

Targa™ File Format은 Pinnacle Systems, Inc.의 상표입니다.

Tagged Image File Format (TIFF)

Adobe Tagged Image File Format은 미국 및 기타 국가에서 Adobe Systems Incorporated의 등록 상표입니다.

All rights reserved.

Main Concept 인코더

Main Concept® 플러그인은 미국 및 기타 국가에서 Main Concept, Inc.의 상표 또는 등록 상표입니다.

All rights reserved.

Macromedia Flash

Macromedia 및 Flash는 미국 및 기타 국가에서 Macromedia, Inc.의 상표 또는 등록 상표입니다.

Sony Pictures Digital Inc.
Media Software and Services
1617 Sherman Avenue
Madison, WI 53704
USA

이 설명서의 내용은 통지 없이 변경될 수 있으며 어떠한 경우에도 Sony Pictures Digital Inc.의 책임이나 보증을 나타내지 않습니다. 이 설명서의 내용과 관련된 모든 업데이트 또는 추가 정보는 Sony Pictures Digital Media Software의 웹사이트 <http://www.sony.com/mediasoftware>에 게시됩니다. 소프트웨어는 최종 사용자 사용권 계약서 및 소프트웨어 기밀 정책의 조건에 의거하여 제공되며, 반드시 그에 준하여 사용 및/또는 복사되어야 합니다. 최종 사용자 사용권 계약서에 명시된 경우 이외에 소프트웨어를 복사 또는 배포하는 행위를 엄격하게 금합니다. Sony Pictures Digital Inc.의 서면승인 없이 이 설명서의 특정 부분을 어떤 형식이나 목적으로 재생 또는 전송할 수 없습니다.

Copyright 2005. Sony Pictures Digital Inc.

Program Copyright 2005. Sony Pictures Digital Inc. All rights reserved.

| | |
|------------------|----|
| 키보드 명령어 참조 | 22 |
| 커서 표시 | 31 |
| 컨트롤 서피스 사용 | 31 |

시작하기 33

프로젝트 생성 33

| | |
|------------------------------|----|
| 미디어 파일 기준 비디오 속성 설정 | 35 |
| 프로젝트 저장 | 35 |
| 프로젝트 이름 변경(Save As 사용) | 36 |

미디어 파일 가져오기 36

| | |
|---------------------|----|
| 미디어 선택 | 37 |
| 미디어 파일 미리보기 | 38 |
| 프로젝트 미디어 창 사용 | 38 |
| 타임라인에 미디어 추가 | 45 |

이벤트 작업 48

| | |
|---------------------|----|
| 파일 및 이벤트 이해하기 | 48 |
| 타임라인에서 이벤트 이동 | 49 |

트랙 작업 50

| | |
|----------------|----|
| 트랙 보기 사용 | 50 |
| 트랙 목록 사용 | 52 |

프로젝트 중첩 54

| | |
|---------------------------|----|
| Vegas 타임라인에 프로젝트 추가 | 54 |
|---------------------------|----|

재생 및 미리보기 55

| | |
|-----------------------|----|
| 프로젝트 재생 | 55 |
| 스크러빙 | 57 |
| 미디어 플레이어로 미리보기 | 59 |
| 비디오 미리보기 사전 렌더링 | 59 |

프로젝트 렌더링 60

| | |
|---------------|----|
| 동이미지 제작 | 61 |
|---------------|----|

프로젝트 게시 61

오디오 CD 굽기 62

| | |
|-------------------------|-----------|
| 단일 트랙 굽기(트랙 단위) | 62 |
| 디스크 굽기(디스크 단위) | 63 |
| 비디오 CD 만들기 | 65 |
| 멀티미디어 CD 만들기 | 67 |
| 기본 편집 기술 | 69 |
| 시작하기 | 69 |
| 커서 이동 | 69 |
| 초점 변경 | 70 |
| 선택하기 | 70 |
| 복수 이벤트 선택 | 70 |
| 시간 선택 영역 선택 | 72 |
| 반복 재생 | 73 |
| 이벤트 및 시간 선택 영역 선택 | 74 |
| 트랙 선택 | 74 |
| 컴포지트 트랙 그룹 선택 | 75 |
| 이벤트 편집 | 75 |
| 이벤트 복사 | 75 |
| 이벤트 잘라내기 | 77 |
| 이벤트 붙여넣기 | 78 |
| 이벤트 복제 | 80 |
| 빈 이벤트 및 시간 삽입 | 81 |
| 이벤트 트리밍 | 81 |
| 이벤트 분할 | 84 |
| 이벤트 슬립 및 슬라이드 | 86 |
| 이벤트 삭제 | 88 |
| 편집 후 리플 적용 | 88 |
| 편집 후 리플 수동으로 적용 | 89 |
| 편집 후 리플 자동으로 적용 | 90 |
| 이벤트 섞기 | 90 |
| 이벤트 크로스페이드 | 91 |
| 자동 크로스페이드 사용 | 91 |

| | |
|---------------------------------|------------|
| 크로스페이드 수동으로 설정 | 91 |
| 크로스페이드 곡선 변경 | 92 |
| 크로스페이드 슬라이드 | 93 |
| 실행 취소 및 다시 실행 사용 | 93 |
| 실행 취소 사용 | 93 |
| 다시 실행 사용 | 94 |
| 편집 이력 삭제 | 95 |
| 프로젝터 마커 및 선택 영역 추가 | 95 |
| 마커를 사용한 작업 | 96 |
| 선택 영역을 사용한 작업 | 97 |
| 명령어 마커를 사용한 작업 | 100 |
| CD 레이아웃 마커를 사용한 작업 | 104 |
| 마커 도구를 사용한 작업 | 104 |
| 외부 오디오 편집 프로그램 사용 | 105 |
| 오디오 편집 프로그램 설정 | 105 |
| Vegas 소프트웨어에서 오디오 편집기 열기 | 105 |

| | |
|-----------------|----------|
| 색인 | i |
|-----------------|----------|



소개

시작

Sony pictures Digital 이 제공하는 Vegas® 소프트웨어는 혁신적, 고급 기능을 지원하는 다중 트랙 미디어 편집 시스템입니다. Vegas 소프트웨어는 소니 이미지 디지털에 기대하는 품질 및 처리 능력을 유지하면서 효율적인 오디오/비디오 제작 환경을 구축하도록 설계되었습니다. Vegas 소프트웨어는 친숙한 표준 Microsoft® Windows® 탐색 명령 또는 편리한 인터페이스를 통해 단 몇 분 이내 사용법을 이해할 수 있는 도구입니다. 사용자 정의 가능한 독창적 인터페이스 이외에 이 제품의 강력함과 유연성을 알게 될 것입니다.

시스템 요구 사항

Vegas 소프트웨어를 사용하기 위해 필요한 컴퓨터의 최소 사양은 다음과 같습니다.

- Microsoft® Windows® 2000, XP Professional, 또는 XP Home
- 800MHz 프로세서(HDV의 경우, 2.8GHz 권장)
- 프로그램 설치에 필요한 200MB의 하드 디스크 여유 공간
- 선택 사양 소니 Sound Series Loops & Samples™ 레퍼런스 라이브러리 설치에 필요한 600MB의 하드 디스크 여유 공간
- 256MB RAM (HDV의 경우, 512MB RAM 권장)
- OHCI 호환 i.LINK® 커넥터*/IEEE-1394DV 카드(DV 캡처 및 테이프 출력용)
- Microsoft Windows 호환 사운드 카드
- CD-ROM 드라이브(CD로 설치하는 경우)
- 지원되는 쓰기 가능 CD 드라이브(CD를 굽는 경우)
- Microsoft DirectX® 9.0c 이상(CD-ROM에 포함)
- Microsoft .NET Framework 1.1 SP1 (CD-ROM에 포함)
- Microsoft Internet Explorer 5.1 이상(버전 5.1 CD-ROM에 포함)



주의: 일부 기능은 제품 등록 후 사용할 수 있습니다.

*.LINK는 Sony Electronics(정확한 영어 표기 확인 할 것.)의 등록 상표이며, 제품에 IEEE 1394 커넥터가 포함되어 있음을 표시하는 경우에만 사용됩니다. IEEE 1394 커넥터가 있는 제품들이 서로 통신할 수 없는 경우도 있습니다.

기술 지원

<http://mediasoftware.sonypictures.com/support/default.asp> 웹사이트에는 기술 지원, 참조 정보, 프로그램 업데이트, 팁 및 팁, 사용자 포럼, 지식 기반이 있습니다.

Vegas 소프트웨어 설치

1. CD-ROM을 삽입합니다. CD-ROM이 자동 실행되는 경우 설치 화면이 나타납니다.
CD-ROM이 자동 실행되지 않는 경우  버튼을 누른 다음 실행을 누릅니다. 실행 창이 나타나면 해당 CD-ROM 드라이브 텍스트와 \setup.exe를 입력한 다음 확인을 눌러 설치를 시작합니다.
2. Install Vegas 6.0을 누릅니다. 설치가 시작됩니다.
3. 화면의 지시에 따라 필요한 정보를 입력합니다.
4. 마지막 화면에서  를 눌러 설치를 완료합니다.

참고: 모든 버전의 Windows에서 Windows Installer가 사용 됩니다. Windows Installer가 설치되면 시스템을 다시 시작하라는 메시지가 나타납니다.

설명서 사용

이 설명서는 모든 Vegas 소프트웨어 응용 프로그램 사용자를 지원하기 위해 제공됩니다. 그래서, 올바른 버전의 Vegas 소프트웨어에만 제공되는 제품 기능은 설명서 전체에서 다음 아이콘으로 확인할 수 있습니다.



참고: 다르게 명시되어 있지 않은 한, 이 설명서 전체에 나타나는 Vegas 응용 프로그램의 그림은 올바른 버전의 Vegas 소프트웨어에서 발매한 것입니다. 다른 버전의 Vegas 소프트웨어를 사용하는 경우, 창과 대화상자가 약간 다르게 나타날 수 있습니다.

온라인 도움말 사용

2가지 유형의 도움말을 사용할 수 있습니다.

- 온라인 도움말
- What's This? 도움말(상황에 맞는 도움말)

온라인 도움말

온라인 도움말을 사용하려면 Help 메뉴에서 Contents 및 Index를 선택하거나 **F1**을 누릅니다

참고: 온라인 도움말을 사용하려면 시스템에 Internet Explorer 5.1 이상이 설치되어 있어야 합니다. Vegas 소프트웨어 CD-ROM에는 편의를 위해 Internet Explorer 5.1이 포함되어 있습니다.

온라인 도움말 창에는 필요한 정보를 찾기 위해 사용할 수 있는 4개의 탭이 있습니다.



Contents 탭에는 사용 가능한 도움말 주제가 나열됩니다. 페이지를 열려면 덮어 있는 모양의 책(📖)을 두 번 누른 다음, 항목 페이지(📄)를 누릅니다.

Index 탭에는 사용 가능한 모든 도움말 항목이 나열됩니다. 사용 가능한 항목 목록을 스크롤하거나, 해당 단어와 관련된 항목을 빠르게 찾으려면 Type in the keyword to find 상자에 키워드를 입력합니다. 항목을 선택한 후 **Display** 버튼을 누릅니다.

Search 탭은 키워드를 입력하면 입력한 키워드가 포함된 온라인 도움말의 모든 항목을 표시합니다. Type in 상자에 검색하려는 키워드를 입력한 후 **List Topics** 버튼을 누릅니다. 목록에서 항목을 선택하고 **Display** 버튼을 누릅니다.

Favorites 탭은 사용자가 자주 확인하는 항목을 별도 폴더에 저장합니다. 자주 확인하는 항목을 추가하려면 Favorites 탭에서 **추가** 버튼을 누릅니다.

What'sThis? 도움말

What'sThis? 도움말은 메뉴, 버튼 및 대화 상자의 팝업 설명을 표시합니다.

1. 도구 모음에서 What's This 도움말 버튼(🔍)을 누르거나, 대화 상자의 오른쪽 모서리에 있는 물음표(❓)를 누릅니다. 또는 Help 메뉴에서 What's This?를 선택하거나 **Shift** + **F1** 을 누릅니다. 커서가 물음표 아이콘(❓)으로 바뀝니다.
2. 프로그램 인터페이스에서 한 가지 항목을 누릅니다. 해당 항목의 팝업 설명이 나타납니다.

웹사이트 도움말

추가 도움말 및 정보는 Sony Pictures Digital Media Software 및 서비스 웹사이트에 제공됩니다. Vegas 소프트웨어 및 소니 이미지 디지털과 관련된 웹사이트 목록을 확인하려면 Help 메뉴에서 Sony on the Web을 선택합니다.

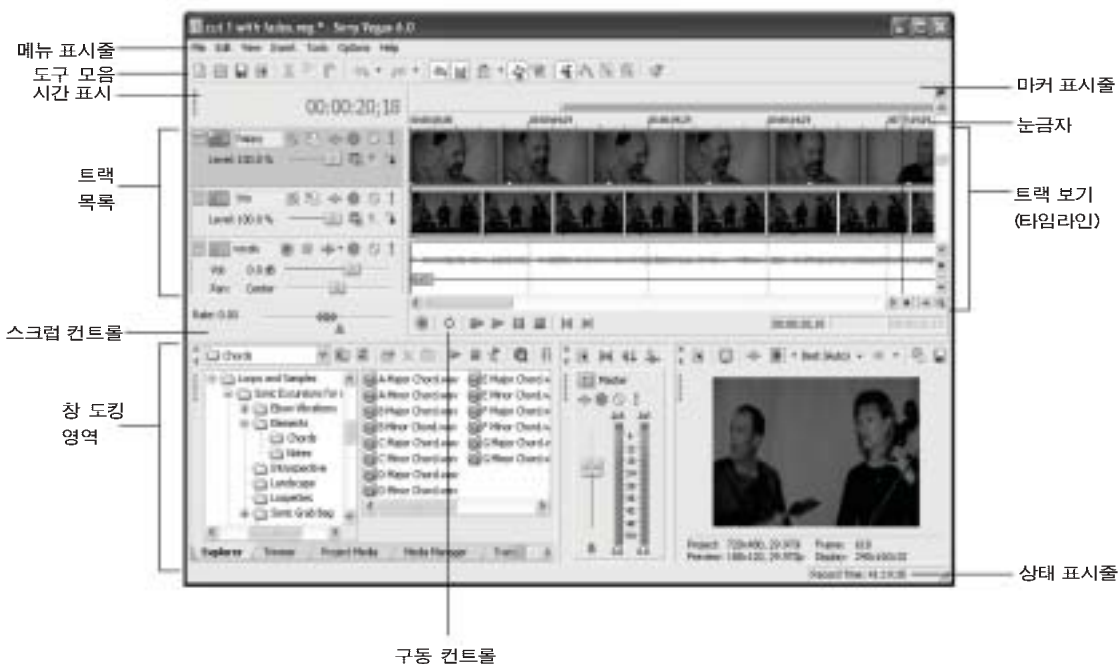
개요

Vegas 소프트웨어는 강력하고 유연한 도구를 사용하여 멀티미디어 파일을 생성 및 작업할 수 있고 사용법이 쉬운 프로그램으로 설계되었습니다. 많은 작업, 메뉴 항목 및 단축키는 많이 사용하는 다른 Microsoft Windows 소프트웨어 응용 프로그램과 동일한 형식으로 구성되어 있습니다.

다음 절은 Vegas 작업 영역을 그림으로 설명합니다.

메인 윈도우




















메인 윈도우는 소프트웨어를 열었을 때 나타나는 창입니다. 작업 영역은 트랙 목록, 트랙 보기(또는 타임라인) 및 창 도킹 영역으로 나뉘어져 있습니다. 트랙 목록, 트랙 보기 및 창 도킹 영역의 크기는 영역 사이의 선을 끌어 조정할 수 있습니다.



도구 모음

도구 모음으로 자주 사용하는 기능을 빠르게 사용할 수 있습니다.

화면에 표시할 버튼을 지정하려면 Options 메뉴에서 Customize Toolbar를 선택합니다.

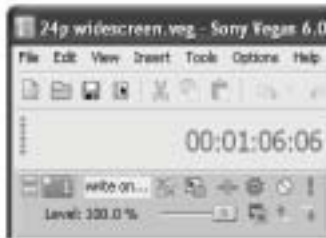
| | |
|---|--|
|  새 프로젝트 만들기 |  자동 크로스헤이드 설정 |
|  기존 프로젝트 열기 |  자동 리플 편집 설정 |
|  프로젝트 저장 |  이벤트에 인벨롭 잠금 |
|  프로젝트 속성 열기 |  이벤트 그룹화 무시 |
|  선택한 이벤트 또는 시간 선택 영역 지르기 |  일반 편집 도구 |
|  선택한 이벤트 또는 시간 선택 영역 복사 |  인벨롭 편집 도구 |
|  프로젝트에 클립보드 항목 붙여넣기 |  선택 편집 도구 |
|  실행 취소 |  줌 편집 도구 |
|  다시 실행 |  What's This? 도움말 |
|  눈금 스냅핑 설정 | |

시간 표시

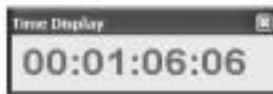
시간 표시 창은 타임라인에서 커서의 위치와 선택한 시간의 끝 위치를 보여줍니다. 창에 표시할 시간 및 표시에 사용할 색을 비롯하여 시간 표시 설정을 사용자 정의할 수 있습니다.

시간 표시 창을 트랙 목록 위의 도킹 위치에서 분리하여 작업 공간에 따로 배치하거나 창 도킹 영역에 도킹할 수 있습니다.

도킹 위치



독립 창



창 도킹 영역에 도킹



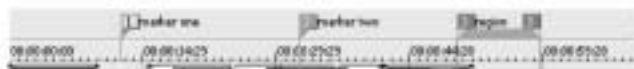
눈금자

눈금자는 프로젝트의 타임라인입니다. 눈금자의 시간 측정 단위(초, 소절 및 박자, 프레임 등)를 지정할 수 있습니다.



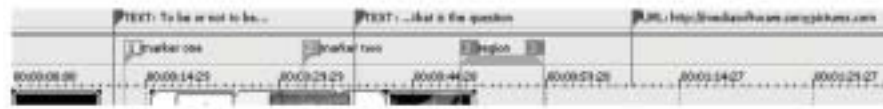
마커 표시줄

마커 표시줄에는 프로젝트의 타임라인에 따라 마커와 영역을 배치하거나 순서 및 이름을 지정할 수 있습니다. 이 정보 태그는 음악을 삽입할 위치로 사용하거나 프로젝트의 중요한 이벤트를 상기시킬 수 있습니다.



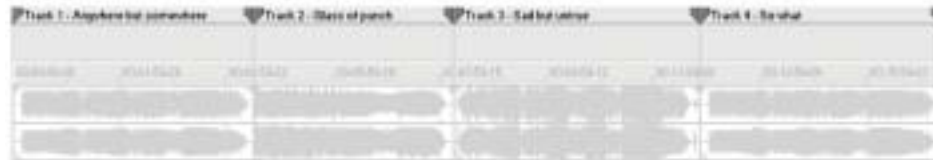
명령어 표시줄

명령어 표시줄에는 프로젝트에 명령어를 추가하는 시간이 나타납니다. 명령어는 미디어 파일에 메타데이터를 추가해서 자막과 같은 효과를 연출할 수 있습니다. 자세한 내용은 95페이지의 프로젝트 마커 및 영역 추가를 참조하십시오.



CD 레이아웃 표시줄

CD 레이아웃 표시줄은 디스크 단위(Disk-At-Once) CD 굽기를 위한 오디오 CD 레이아웃 프로젝트의 트랙 및 인덱스를 표시합니다. 자세한 내용은 62페이지의 오디오 CD 굽기를 참조하십시오.



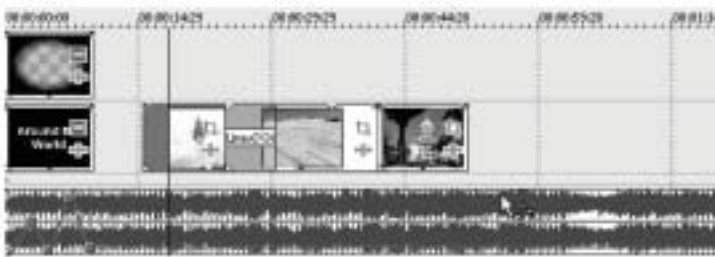
트랙 목록

이 영역은 프로젝트의 트랙 순서를 보여주며 트랙 컴포지트 및 믹싱을 지정하기 위한 컨트롤이 있습니다. 자세한 내용은 52페이지의 트랙 목록 사용을 참조하십시오.









타임라인

모든 정렬 및 편집 작업은 타임라인 또는 트랙 보기에서 수행합니다. 이 영역에는 프로젝트의 모든 이벤트가 포함되어 있습니다. 자세한 내용은 50페이지의 트랙 보기 사용을 참조하십시오.



구동 컨트롤

구동 컨트롤에는 프로젝트에서 작업하거나 미리보기할 때 자주 사용되는 재생 및 커서 배치 버튼이 포함되어 있습니다.

| | | | |
|---|--------------|---|--------------------|
|  | 트랙에 기록 |  | 프로젝트 재생 일시 중지 |
|  | 반복 재생 |  | 재생 중지 |
|  | 프로젝트 처음부터 재생 |  | 프로젝트 시작 지점으로 커서 이동 |
|  | |  | 프로젝트 종료 지점으로 커서 이동 |

상태 표시줄

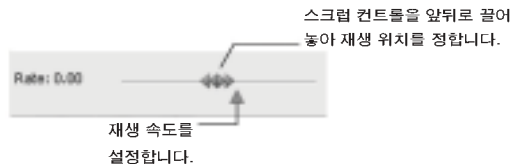
상태 표시줄은 프로그램 주 창의 하단에 위치하며, 오디오 기록에 필요한 컴퓨터의 여유 공간(기록 시간)을 대략 표시합니다. 렌더링 과정에서는 상태 표시줄의 왼쪽에 렌더링 진행 상태에 대한 정보가 나타납니다.

Record Time: 23:03:15

또한 비디오 미리보기 창에는 프로젝트 특정 정보를 보여주는 자체 상태 표시줄이 있습니다. 자세한 내용은 55 페이지의 프로젝트 재생을 참조하십시오.

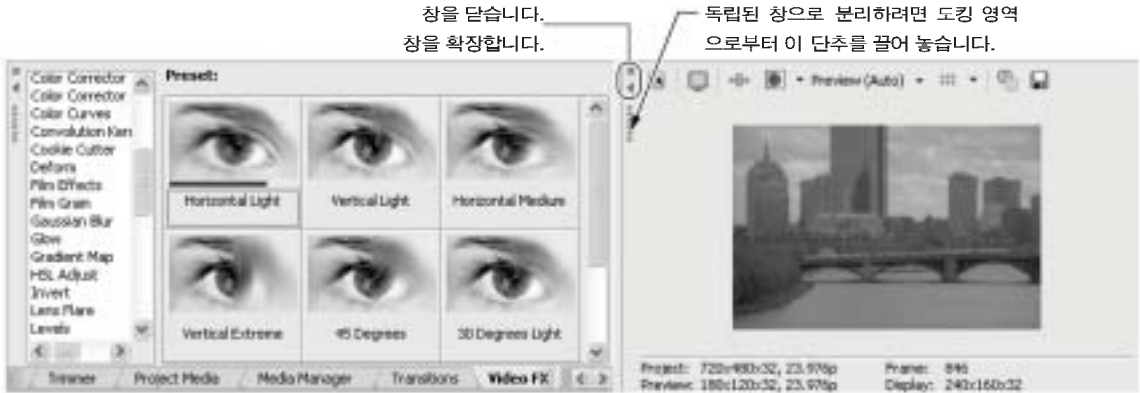
스크립 컨트롤

스크립 컨트롤은 편집을 위해 프로젝트를 앞뒤로 재생하는 데 사용됩니다. 스크립 컨트롤 아래에 있는 속도 조정 마커를 설정하여 재생 속도를 조정할 수도 있습니다. 자세한 내용은 57 페이지의 스크러빙을 참조하십시오.



창 도킹 영역 및 독립 창 도킹

이 영역에는 프로젝트를 작업 도중 방해가 되지 않는 곳에 자주 사용하는 창을 배치할 수 있습니다. 창들은 도킹 영역을 나누어엮으로 연결할 수 있습니다. 또는 창 도킹 영역에 위아래로 연결하거나 독립된 창으로 분리할 수 있습니다. 위아래로 배치한 경우, 각 창의 하단에 이름이 표시된 탭이 나타납니다. 창의 탭을 누르면 해당 창이 상단으로 이동합니다.



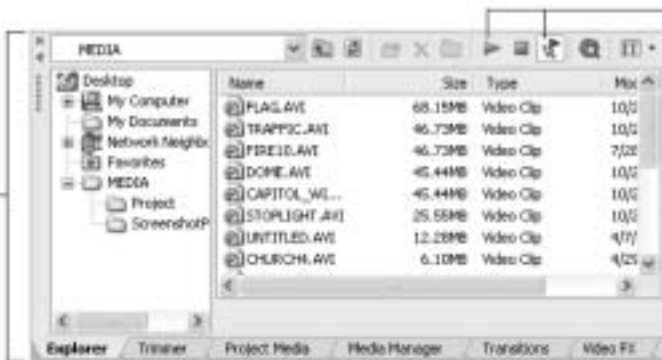
- 창을 연결하려면, 도킹 영역으로 해당 창을 끌어 놓습니다.
- 도킹 영역으로부터 독립된 창으로 분리하려면, 도킹된 창의 왼쪽에 있는 단추를 끌어 놓습니다.
- 끌어오는 도중 창이 연결되는 것을 중단하려면 **Ctrl** 키를 누릅니다.
- 도킹 영역을 모두 채우도록 연결된 창을 확장하려면 최대화 버튼(☐)을 누릅니다. 창을 이전 크기로 되돌리려면 다시 이 버튼을 누릅니다.
- 도킹 영역에서 창을 제거하거나 독립된 창을 닫으려면 닫기 버튼(✕)을 누릅니다.

탐색 창 - Alt+1

탐색 창은 Microsoft Windows Explorer와 유사합니다. 탐색 창을 사용하여 미디어 파일을 선택하여 프로젝트 타임라인으로 끌어 놓거나 프로젝트 미디어 목록에 추가할 수 있습니다.

또한 탐색기를 사용하여 폴더 생성, 파일 및 폴더 이름 변경, 파일 및 폴더 삭제 등의 일반적인 파일 관리 작업을 수행할 수도 있습니다. 프로젝트에 추가하기 전 파일을 미리 보려면 미리보기 시작(▶) 및 자동미리보기(📺) 버튼을 사용합니다.

드라이브
또는 폴더를
선택합니다.



프로젝트에 배치하기
전 선택한 미디어 파일
을 미리 봅니다.

미디어를 끌어 놓거나 두 번
눌러 프로젝트에 배치할 미디어를
선택합니다.

파일을 오른쪽 마우스 버튼으로 누르거나
바라가기 메뉴에서 Add to Project
Media list를 선택해서 프로젝트 미디어
창에 미디어를 추가합니다.

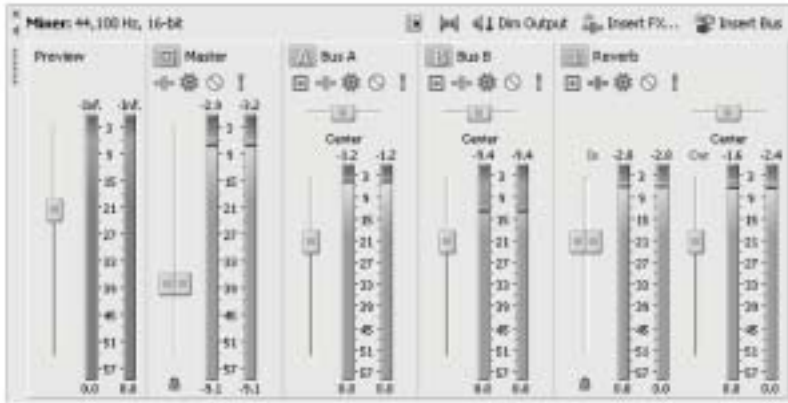
트리머 창 - Alt+2

트리머 창에서는 미디어 파일을 편집할 수 있습니다. 미디어 파일을 트리머 창에 배치하고 파일의 일부분을 끌어 놓아 개별 트랙에 추가할 수 있습니다.



믹서 창 - Alt+3

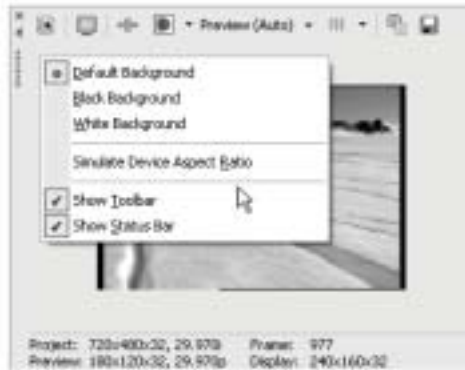
믹서 창에서는 프로젝트의 오디오 속성, 버스 할당, 출력 수준 및 플러그인 연결 등의 정보를 확인할 수 있습니다.



비디오 미리보기 창 - Alt+4

이 창에서는 프로젝트를 편집 및 재생하면서 프로젝트의 비디오를 확인할 수 있습니다. 자세한 내용은 55 페이지의 프로젝트 재생을 참조하십시오.

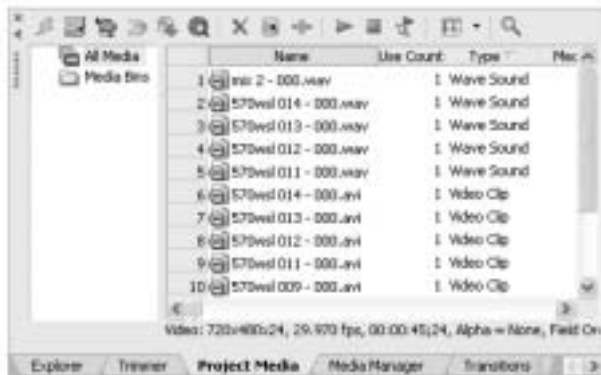
프로젝트를 재생하는 동안 또는 편집 중 커서의 이동에 따라 비디오가 나타납니다.



비디오 미리보기 설정을 변경하려면 마우스 오른쪽 버튼을 누릅니다.

프로젝트 미디어 창 - Alt+5

프로젝트미디어 창을 사용하여 프로젝트에서 사용하고 있는 미디어 파일을 구성할 수 있습니다. 파일에 대한 정보는 바로 정렬할 수 있는 매우 유연한 데이터베이스에 표시됩니다. 또한 프로젝트미디어 창을 사용하여 미디어 파일에 효과 및 플러그인을 적용하고 파일의 특정 속성을 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 38페이지의 프로젝트미디어 창 사용을 참조하십시오.



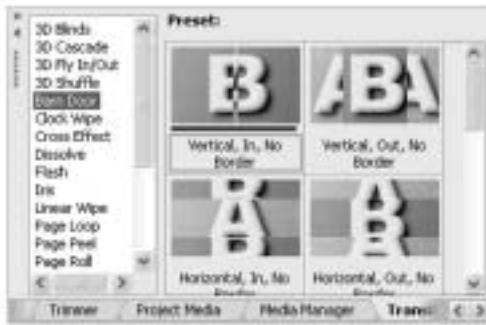
상세 정보 편집 창 - Alt+6

이 창은 프로젝트의 모든 이벤트의 상세한 맞춤형 데이터베이스로 사용됩니다. 데이터베이스는 여러 가지 속성을 기준으로 구성 및 정렬할 수 있습니다.

| Track | Start | End | Length | Number of Takes | Active Take Name | Take Start | Takecode In | Takecode Out | Tape Name | Select | Move |
|-------|-------------|-------------|-------------|-----------------|---------------------|-------------|-------------|--------------|-----------|--------|------|
| 1 | 00:00:00:00 | 00:00:19:00 | 00:00:19:00 | 1 | Test 2 | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:10:00 | | | |
| 2 | 00:00:15:29 | 00:00:38:35 | 00:00:24:71 | 1 | testall | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:14:71 | | | |
| 3 | 00:00:24:62 | 00:00:42:81 | 00:00:17:14 | 1 | testfield | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:17:14 | | | |
| 4 | 00:00:42:08 | 00:00:52:81 | 00:00:10:00 | 1 | capitol with people | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:10:00 | | | |
| 5 | 00:01:39:27 | 00:01:52:87 | 00:00:12:55 | 1 | kyazki | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:12:55 | | | |
| 6 | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 3 | Music Recording 4 | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | | | |
| 7 | 00:00:04:25 | 00:00:15:11 | 00:00:10:81 | 1 | Music Recording 7 | 00:00:04:25 | 00:00:04:25 | 00:00:15:11 | | | |
| 8 | 00:01:24:31 | 00:01:29:06 | 00:00:05:00 | 1 | Music Recording 2 | 00:00:00:00 | 00:00:00:00 | 00:00:05:00 | | | |

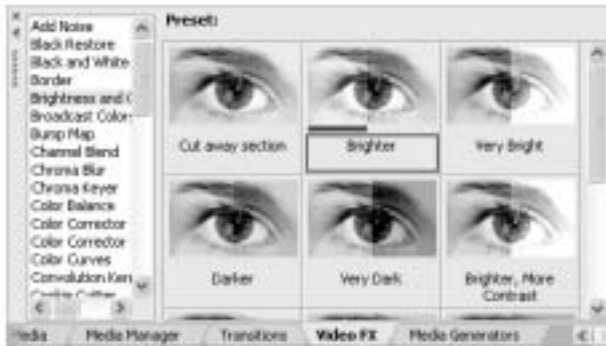
트랜지션 창 - Alt+7

트랜지션 창에는 사용 가능한 모든 트랜지션 기능이 포함되어 있습니다. 그리고 미리보기 이미지는 각 트랜지션을 애니메이션 예제로 표시합니다. 또한 이 창에서 트랜지션을 끌어놓아 2개의 비디오 이벤트간의 크로스페이드를 교체하거나 비디오 이벤트의 페이드인 또는 페이드아웃 영역을 교체할 수 있습니다.



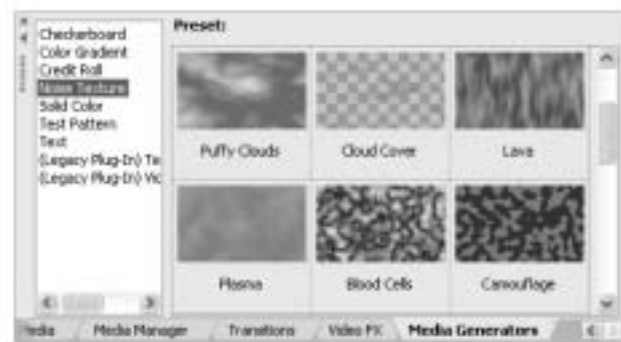
비디오 FX 창 - Alt+8

비디오 FX 창에는 사용 가능한 비디오 효과가 있습니다. 그리고 썸네일을 통해 각각의 플러그인 사전 설정 예제를 애니메이션으로 확인할 수 있습니다. 이 창으로부터 이벤트, 트랙 또는 비디오 미리보기 창(비디오 출력 효과)으로 플러그인을 끌어놓을 수 있습니다.



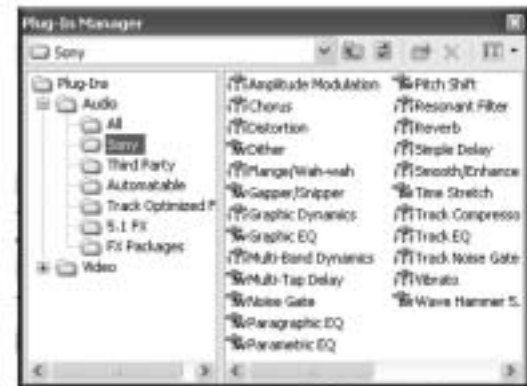
미디어 생성기 - Alt+9

미디어 생성기 창에는 제공되는 여러 미디어 생성기가 있습니다. 미디어 생성기를 사용하여 텍스트, 크레딧 롤, 테스트 패턴, 색 계조 및 단색 배경이 포함된 이벤트를 쉽게 생성할 수 있습니다. 또한 미디어 생성기를 타임라인에 끌어놓아 새로운 미디어 이벤트를 생성할 수 있습니다.



플러그인 관리자 창 - Ctrl+Alt+1

이 창에서 비디오 및 오디오 효과, 미디어 생성기, 트랜지션을 비롯하여 사용 가능한 모든 플러그인을 구성할 수 있습니다. 그리고 폴더 구조로 구성된 플러그인을 프로젝트에 끌어놓을 수 있습니다.



비디오 스코프 창 - Ctrl+Alt+2

이 창은 방송비디오를 모니터링해서 이미지 문제를 찾아내는 데 사용됩니다.

이 창을 사용하여 렌더링 이전 밝기 및 명암, 방송색, 색보정기, 색보정기(2차), 레벨 플러그인으로 비디오를 분석하고 그에 따라 조정할 수 있습니다.



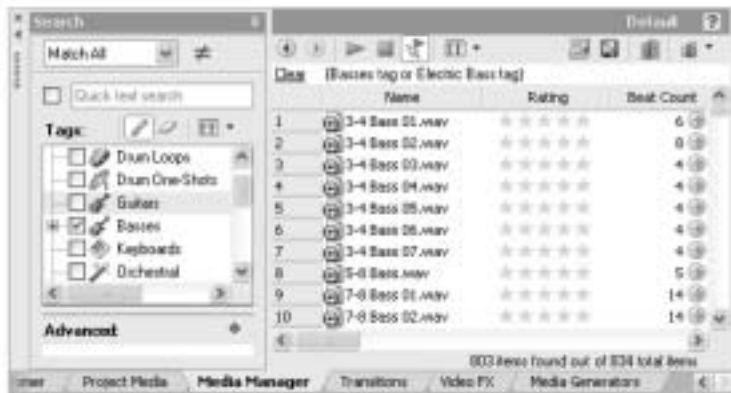
서라운드 패너 창 - Ctrl+Alt+3

이 창에서 5.1 서라운드 프로젝트의 패닝을 조정할 수 있습니다. 트랙 또는 믹서 컨트롤에 있는 서라운드 패너를 두 번 누르는 경우도 서라운드 패너 창이 나타납니다.



미디어 관리자 창 - Ctrl+Alt+4

이 창에는 미디어 파일을 검색 및 관리하거나 미디어 파일에 태그를 추가하는 데 사용할 수 있는 Media Manager™가 있습니다.



창 레이아웃 저장 및 불러오기 - Ctrl+Alt+D 또는 Ctrl+D

창 레이아웃에는 Vegas 작업 영역에 있는 독립된 도킹 창 및 모든 창의 크기 및 위치 정보가 저장됩니다. 최대 10개의 창 레이아웃을 저장하고 특정 편집 작업을 위해 맞춤형 레이아웃을 빠르게 불러올 수 있습니다.

창 레이아웃 저장

1. 창 및 도킹 창을 원하는 대로 정렬합니다.
2. **Ctrl+Alt+D** 을 누르고 손을 뗍니다.
3. 키보드의 해당 숫자(숫자키패드 아님)를 눌러 해당 영역에 레이아웃을 저장합니다.

저장된 레이아웃 불러오기

1. **Alt+D** 을 누르고 손을 뗍니다.
2. 키보드의 해당 숫자(숫자키패드 아님)를 눌러 해당 영역에 저장된 레이아웃을 불러옵니다.

키보드 명령어 참조

프로젝트 파일 명령어

| 설명 | 키 |
|--|--------------|
| 새 프로젝트 만들기 | Ctrl+N |
| 새로운 프로젝트를 만들고 Project Properties 대화상자를 표시하지 않음 | Ctrl+Shift+N |
| 기존의 프로젝트 또는 미디어 파일 열기 | Ctrl+O |
| 프로젝트 저장 | Ctrl+S |
| 프로젝트 속성 열기 | Alt+Enter |
| 현재 프로젝트 닫기 | Ctrl+F4 |
| Vegas 소프트웨어 종료 | Alt+F4 |

창 보기 명령어

| 설명 | 키 | 설명 | 키 |
|------------------------------|-------|---|----------------------------|
| 트랙 보기로 초점 이동 | Alt+0 | 미디어 생성기(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+9 |
| 탐색기(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+1 | 플러그인(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Ctrl+Alt+1 |
| 트리머(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+2 | 비디오 스코프(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기, 올바른 버전의 Vegas 소프트웨어만 지원) | Ctrl+Alt+2 |
| 믹서(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+3 | 서라운드 패너(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Ctrl+Alt+3 |
| 비디오 미리보기(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+4 | 다음 창 | F6 또는 Ctrl+Tab |
| 프로젝트 미디어(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+5 | 이전 창 | Shift+F6 또는 Ctrl+Shift+Tab |
| 상세 정보 편집(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+6 | 트랙 목록 및 타임라인간 초점 전환(또는 버스트랙이 화면에 표시된 경우, 버스트랙 목록 및 타임라인간 초점 전환) | Tab |
| 트랜지션(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+7 | 오디오 버스 트랙 표시/숨기기 (올바른 버전의 Vegas 소프트웨어만 지원) | B |
| 비디오 FX(도킹 안 된 경우 창 표시/숨기기) | Alt+8 | 비디오 버스 트랙 표시/숨기기 (올바른 버전의 Vegas 소프트웨어만 지원) | Ctrl+Shift+B |

재생, 기록 및 미리보기 명령어

| 설명 | 키 |
|-------------------------|-----------------------------|
| 재생 시작/중지 | 스페이스바 |
| 처음부터 재생 | Shift+스페이스바 또는 Shift+F12 |
| 재생 중지 | Esc |
| 반복재생 모드 | Q 또는 Ctrl+Shift+L |
| 재생/일시 중지 | Enter 또는 Ctrl+F12 |
| 기록 | Ctrl+R |
| 기록할 트랙 준비 | Ctrl+Alt+R |
| 기록할 트랙 준비 및 기록 경로 설정 | Ctrl+Alt+Shift+R |
| 임의 창에서 재생 | Ctrl+스페이스바 또는 F12 |

| 설명 | 키 |
|---|------------------|
| 스크립 재생 | J/K/L (65페이지) |
| 동적 RAM 미리보기 구성 | Shift+B (287페이지) |
| 플레이어에서 미리보기 | Ctrl+Shift+M |
| 비디오 사전 렌더링 | Shift+M |
| MIDI 타임코드 생성 | F7 |
| MIDI 클록 생성 | Shift+F7 |
| MIDI 타임코드에서 트리거 커서 위치 미리보기 | Ctrl+F7 |
| Preferences 대화 상자의 Editing 탭에 있는 Cursor preview duration 필드에 재생할 시간을 지정합니다. | 숫자 키패드 0 |
| 외부 모니터 미리보기 전환 | Alt+Shift+4 |

편집 명령어

| 설명 | 키 |
|-----------|---------------------------|
| 실행 취소 | Ctrl+Z 또는 Alt+백스페이스 |
| 다시 실행 | Ctrl+Shift+Z 또는 Ctrl+Y |
| 잘라내기 선택 | Ctrl+X 또는 Shift+Delete |
| 복사 선택 | Ctrl+C 또는 Ctrl+Insert |
| 붙여넣기 | Ctrl+V 또는 Shift+Insert |
| 반복해서 붙여넣기 | Ctrl+B |
| 삽입해서 붙여넣기 | Ctrl+Shift+V |

| 설명 | 키 |
|-------------|---------|
| 삭제 선택 | Delete |
| 이벤트 분할 | S |
| 선택한 이벤트 자르기 | Ctrl+T |
| 일반편집 도구 | Ctrl+D |
| 다음편집 도구로 전환 | D |
| 이전편집 도구로 전환 | Shift+D |
| 오디오편집기에서 열기 | Ctrl+E |

커서 배치 명령어

| 설명 | 키 | 설명 | 키 |
|--|------------------------|--|-----------------------|
| 선택 또는 보기의 처음으로 이동 (선택 항목이 없는 경우) | Home | 왼쪽 마커로 이동 | Ctrl+왼쪽 화살표 |
| 선택 또는 보기의 끝으로 이동 (선택 항목이 없는 경우) | End | 오른쪽 마커로 이동 | Ctrl+오른쪽 화살표 |
| 프로젝트 처음으로 이동 | Ctrl+Home 또는 W | 페이드를 적용한 가장자리가 포함된 이벤트 편집 지점까지 왼쪽으로 이동 | Ctrl+Alt+왼쪽 화살표 |
| 프로젝트 끝으로 이동 | Ctrl+End | 페이드를 적용한 가장자리가 포함된 이벤트 편집 지점까지 오른쪽으로 이동 | Ctrl+Alt+오른쪽 화살표 |
| 격자 표시 만큼 왼쪽으로 이동 | Page Up | 타임라인의 커서 1픽셀 이동 (Quantize to Frames 해제 시) | 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 |
| 격자 표시 만큼 오른쪽으로 이동 | Page Down | 다음 오디오 CD 트랙 선택 영역 또는 인덱스로 건너뛰기 | 마침표 |
| 이동 | Ctrl+G | 이전 오디오 CD 트랙 선택 영역 또는 인덱스로 건너뛰기 | 쉼표 |
| 마커 번호로 이동 또는 해당 선택 영역 선택 | 0-9 키(숫자키패 드 아님) | 다음 오디오 CD 트랙 선택 영역으로 건너뛰기 | Ctrl+마침표 |
| 프레임 이동 | Alt+Left 또는 오른쪽 화살표 | 이전 오디오 CD 트랙 선택 영역으로 건너뛰기 | Ctrl+쉼표 |
| 가운데 보기 | \ | In 및 Out 지점 설정 | I(In) 및 O(Out) |
| 좌/우 조그(가장자리 트리밍 모드 또는 재생 도중이 아닌 경우) | F3/F9 | 이벤트를 끌면서 시간 선택 생성 | Ctrl+Shift+마우스로 끌기 |

시간 선택 명령어

참고: 위의 커서 배치 명령어 중 다수는 Shift 키와 함께 사용하는 경우
선택 명령어로 사용할 수 있습니다.

| 설명 | 키 |
|--------------------|------------------------------|
| 이벤트 가장자리로 스냅핑 선택 | Ctrl+Shift+Alt+왼쪽 또는 오른쪽 화살표 |
| 반복 선택 영역 선택 | Shift+Q |
| 이전 5개 선택 영역 복구 | 백스페이스 |
| 격자 표시 만큼 왼쪽 선택 | Shift+Page Up |
| 격자 표시 만큼 오른쪽 선택 | Shift+Page Down |
| In/Out 위치 표시 | I(In) 및 O(Out) |
| 이벤트를 끌면서 시간 선택 생성 | Ctrl+Shift+마우스로 끌기 |
| 선택 영역 1프레임 확대 | Shift+Alt+왼쪽 또는 오른쪽 화살표 |
| 다음 오디오 CD 트랙 마커 선택 | Shift+ (마침표) |
| 이전 오디오 CD 트랙 마커 선택 | Shift+ (쉼표) |
| 선택 종료 위치 입력 | Ctrl+Shift+G |

보기 명령어

| 설명 | 키 |
|--------------------------------|--------------------|
| 트랙 높이 증가 | Ctrl+Shift+위쪽 화살표 |
| 트랙 높이 감소 | Ctrl+Shift+아래쪽 화살표 |
| 모든 트랙 최소화 | ` |
| 트랙 높이를 작게 설정 | Shift |
| 트랙 높이를 기본크기로 설정 | Ctrl |
| 시간 줌인(중분식) | 위쪽 화살표 |
| 각 비디오 씬내일에 1프레임이 나타날 때까지 시간 줌인 | Alt+위쪽 화살표 |
| 시간 줌아웃(중분식) | 아래쪽 화살표 |
| 오디오 파형 줌아웃 | Shift+아래쪽 화살표 |

| 설명 | 키 |
|------------------------|---------------------------|
| 오디오 파형 줌아웃 | Shift+아래쪽 화살표 |
| 줌인 | Ctrl+위쪽 화살표 |
| 줌아웃 | Ctrl+아래쪽 화살표 |
| 창 도킹 영역 표시/숨기기 | F11 또는 Alt |
| 트랙 목록 표시/숨기기 | Shift+F11 또는 Shift+Alt |
| 창 도킹 영역 및 트랙 목록 표시/숨기기 | Ctrl+F11 |
| 창 레이아웃 불러오기 | Alt+D를 누른 다음 0-9 누르기 |
| 창 레이아웃 저장 | Ctrl+Alt+D를 누른 다음 0-9 누르기 |
| 인벤프 표시/숨기기 | Ctrl+Shift+E |

이벤트 명령어

| 설명 | 키 |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| 선택한 이벤트의 왼쪽/오른쪽 1 픽셀이동 또는 자르기 | 숫자 키패드 4/6 |
| 선택한 이벤트의 왼쪽/오른쪽 1 프레임이동 또는 자르기 | 숫자 키패드 1/3 |
| 격자에서 선택한 이벤트를 왼쪽/오른쪽으로 이동 | Ctrl+숫자 키패드 4/6 |
| 프로젝트 프레임 기간 만큼 선택한 이벤트 왼쪽/오른쪽으로 이동 | Alt+오른쪽 화살표 오른쪽으로 이동 숫자 키패드 4/6 |
| 최초 선택한 이벤트 길이 만큼 선택한 이벤트 왼쪽/오른쪽으로 이동 | Ctrl+Alt+오른쪽 화살표 숫자 키패드 4/6 |
| 선택한 이벤트를 1 트랙 위/아래로 이동 | 숫자 키패드 8/2 |

| 설명 | 키 |
|---|---------------|
| 가장자리 자르기 모드 입력 및 이벤트 시작 선택, 이전 이벤트 가장자리로 이동. 이 모드에서 숫자 키패드 1, 3, 4 및 6을 누르면 선택한 이벤트 가장자리가 잘립니다. | 숫자 키패드 7 또는 [|
| 가장자리 자르기 모드 입력 및 이벤트 끝 선택, 다음 이벤트 가장자리로 이동. 이 모드에서 숫자 키패드 1, 3, 4 및 6을 누르면 선택한 이벤트 가장자리가 잘립니다. | 숫자 키패드 9 또는] |
| 왼쪽/오른쪽 자르기(가장자리 자르기 모드에서) | F3/F9 |
| 가장자리 자르기 모드 종료 | 숫자 키패드 5 |
| 다음 테이크 선택 | T |
| 이전 테이크 선택 | Shift+T |

이벤트 편집 명령어

| 설명 | 키 | 설명 | 키 |
|---|-----------------------|-----------------|----------------------------------|
| Slip: 이벤트는 고정된 채 이벤트 안의 미디어 이동 | Alt+이벤트내부 끌기 | 음정 1옥타브 올리기 | Shift+= |
| Slip Trim: 가장자리를 자르고 해당 미디어 이동 | Alt+이벤트가장자리 끌기 | 음정 반음 내리기 | - (숫자 키패드 아님) |
| Slide: 이벤트의 양쪽 끝 동시에 자르기 | Ctrl+Alt+이벤트가운데 끌기 | 음정 1센트 내리기 | Ctrl+- |
| Slide Crossfade: 크로스페이드 이동 | Ctrl+Alt+크로스페이드 위로 끌기 | 음정 1옥타브 내리기 | Shift+- |
| Trim Adjacent: 선택한 이벤트 및 인접 이벤트 동시에 자르기 | Ctrl+Alt+이벤트 가장자리 끌기 | 음정 초기화 | Ctrl+Shift+= 또는 Ctrl+Shift+- |
| 자르는 도중 이벤트의 미디어 늘리기(줄이기) | Ctrl+이벤트가장자리 끌기 | 다음 테이크 선택 | T |
| 오디오 편집기에서 열기 | Ctrl+E | 이전 테이크 선택 | Shift+T |
| 음정 반음 올리기 | = (숫자 키패드 아님) | 잘라내기를 트랜지션으로 변환 | 숫자 키패드 / 숫자 키패드 * 숫자 키패드 - |
| 음정 1센트 올리기 | Ctrl+= | 트랜지션을 잘라내기로 변환 | Ctrl+숫자 키패드 / |

이벤트 선택 명령어

| 설명 | 키 |
|---------------|----------------------|
| 선택 영역 선택 | Shift+오브젝트의 선택영역 누르기 |
| 복수 선택 | Ctrl+개별 오브젝트 누르기 |
| 모두 선택 | Ctrl+A |
| 모두 선택 취소 | Ctrl+Shift+A |
| 그룹의 모든 이벤트 선택 | Shift+G |

트랙 명령어

| 설명 | 키 |
|--|--------------------------|
| 새 오디오 트랙 | Ctrl+Q |
| 새 비디오 트랙 | Ctrl+Shift+Q |
| 스냅핑 설정/해제 | F8 |
| 프레임 양자화 | Alt+F8 |
| 마커로 스냅핑 | Shift+F8 |
| 격자로 스냅핑 | Ctrl+F8 |
| 자동 리플 모드 | Ctrl+L |
| 자동 크로스페이드 모드 | Ctrl+Shift+X |
| 일반 편집 도구 | Ctrl+D |
| 다음 도구 | D |
| 이전 도구 | Shift+D |
| 새로운 트랙으로 렌더링 | Ctrl+M |
| 초점 트랙 변경 | Alt+Shift+위쪽/ 아래쪽 화살표 |
| 선택한 트랙 음소거 | Z |
| 선택한 트랙 음소거 및 음소거 그룹에서 다른 트랙 제거 | Shift+Z |
| 선택한 트랙 단독 재생 | X |
| 선택한 트랙 단독 재생 및 단독 재생 그룹에서 다른 트랙 제거 | Shift+X |
| 오디오 트랙 볼륨 또는 비디오 트랙 컴포지트 수준 변경(초점이 트랙 목록에 있을 때) | 오른쪽/왼쪽 화살표 |
| 오디오 트랙 페닝 또는 비디오 트랙 페이드 색 설정 변경(초점이 트랙 목록에 있을 때) | Shift+오른쪽/왼쪽 화살표 |
| 스냅핑 겹치기 | Shift+붙기 |
| 스냅핑 건너뛰기 | Shift+붙기 |

| 설명 | 키 |
|--|--|
| 선택한 이벤트 그룹화 | G |
| 그룹에서 이벤트 삭제 | U |
| 이벤트 그룹화 무시 | Ctrl+Shift+U |
| 그룹 삭제(이벤트는 삭제 안 함) | Ctrl+U |
| 그룹에 속한 모든 이벤트 선택 | Shift+G |
| 트랙 볼륨 인벨롭 삽입/표시/숨기기 | V |
| 트랙 볼륨 인벨롭 제거 | Shift+V |
| 트랙 페닝 인벨롭 삽입/표시/숨기기 | P |
| 트랙 페닝 인벨롭 제거 | Shift+P |
| 효과 자동화 인벨롭 순환 | E 또는 Shift+E |
| 인벨롭 표시/숨기기 | Ctrl+Shift+E |
| 인벨롭 포인트 1픽셀 위/아래 조정 | 인벨롭 포인트를 선택하고 마우스 버튼을 누른 상태에서 숫자 키패드 8 또는 2를 누릅니다. |
| 인벨롭 포인트 1픽셀 왼쪽/오른쪽 조정 | 인벨롭 포인트를 선택하고 마우스 버튼을 누른 상태에서 숫자 키패드 4 또는 6을 누릅니다. |
| 인벨롭 포인트의 타임라인 위치는 유지하고 인벨롭 포인트 또는 세그먼트 미세 조정 | Ctrl+인벨롭 포인트 또는 세그먼트 끌기 |
| 인벨롭 포인트의 타임라인 위치는 유지하고 인벨롭 포인트 또는 세그먼트 일반 조정 | Ctrl+Alt+인벨롭 포인트 또는 세그먼트 끌기 |
| 값은 유지한 채 인벨롭 포인트의 타임라인 위치 조정 | Alt+끌기 |
| 선택 영역 삽입 | R |
| 마커 삽입 | M |
| 명령어 마커 삽입 | C |
| 오디오 CD 트랙 선택 영역 삽입 | N |
| 오디오 CD 트랙 인덱스 삽입 | Shift+N |

| 설명 | 키 |
|-------------------------------------|--------------|
| 변경된 트랙의 리플 사후 편집 | F |
| 변경된 트랙, 버스 트랙, 마커 및 선택 영역의 리플 사후 편집 | Ctrl+F |
| 모든 트랙, 마커 및 선택 영역의 리플 사후 편집 | Ctrl+Shift+F |

| 설명 | 키 |
|--------------------------|-------------------|
| 트랜지션 삽입 | /, *, - (숫자키패드) |
| 잘라내기 트랜지션 삽입 | Ctrl+*, - (숫자키패드) |
| 크로스페이드 또는 트랜지션을 잘라내기로 변환 | 트랜지션 삽입 |

트리머 명령어

팁: 타임라인에 적용되는 단축키(예: 커서 배치, 선택 명령어 등) 중 다수는 트리머에도 적용됩니다.

| 설명 | 키 |
|-------------------------------|------------------------|
| 커서부터 미디어 추가 | A |
| 커서까지 미디어 추가 | Shift+A |
| 타임라인에서 커서 이후의 트리머로 시간 선택 전송 | T |
| 타임라인에서 커서 이전의 트리머로 시간 선택 전송 | Shift+T |
| 선택한 스트림 전환(오디오/비디오/오디오 및 비디오) | Tab |
| 오디오/비디오 스트림 높이 전환 | Ctrl+Shift+ 위쪽/아래쪽 화살표 |




| 설명 | 키 |
|--------------------|--------------|
| 트리머 이력 정렬 | H |
| 트리머 이력 삭제 | Ctrl+Shift+H |
| 트리머 이력에서 현재 미디어 삭제 | Ctrl+H |
| 마커/선택 영역 저장 | S |
| 자동 마커/선택 영역 저장 전환 | Shift+S |
| 오디오 편집기에서 열기 | Ctrl+E |

트랙 모션 창 단축키

| 설명 | 키 |
|--------------|----------------------------|
| 3D 레이아웃 변경 | 1-6(숫자 키패드 아님) |
| 화면비 고정 | A |
| 가운데에서 크기 조정 | C |
| 오브젝트 공간에서 편집 | O |
| 움직임 방지 | X, Y 및 Z |
| 크기 조정 방지 | Shift+X, Shift+Y 및 Shift+Z |
| 스냅핑 설정 | F8 |
| 회전 설정 | Shift+F8 |

서라운드 패닝 명령어

미세하고 정확한 움직임을 원하면 아래 설명된 단축키에 **Ctrl** 키를 추가합니다.

| 설명 | 키 |
|---|---|
| 모선을 서라운드 패닝 중앙을 통과하는 라인으로 제한합니다. | Shift+패닝 포인트 끌기(자유 이동  이 선택된 경우에만 해당) |
| 모선을 중앙으로부터 일정한 반경으로 제한합니다. | Alt+패닝 포인트 끌기(자유 이동  이 선택된 경우에만 해당), Alt+마우스휠 |
| 모선을 서라운드 패너에 맞는 최대 크기의 원으로 제한합니다 | Alt+Shift+패닝 포인트 끌기(자유 이동  이 선택된 경우에만 해당), Alt+Shift+마우스휠 |
| 팬 포인트를 앞/뒤로 이동합니다(팬 포인트가 선택된 경우). | 위쪽/아래쪽 화살표 Page Up/Page Down 마우스휠 |
| 팬 포인트를 왼쪽/오른쪽으로 이동합니다 (팬 포인트가 선택된 경우). | 왼쪽/오른쪽 화살표 Shift+Page Up/Page Down Shift + 마우스휠 앞/뒤로 이동 |
| 팬 포인트가 서라운드 패너의 모서리, 가장자리 또는 중심으로 이동합니다(팬 포인트가 선택된 경우). | 숫자 키패드 |
| 팬 포인트가 서라운드 패너에 맞는 가장 큰 원의 모서리로 이동합니다(팬 포인트가 선택된 경우). | Ctrl+숫자키패드 1, 3, 7, 9 |

기타 명령어

| 설명 | 키 |
|----------------------|-------------------------|
| 온라인 도움말 | F1 |
| What'sThis? 도움말 | Shift+F1 |
| 관련 키프레임 공간 변경 | Alt+키프레임 닫기 |
| 볼륨 조절기/슬라이더 미세 조정 | Ctrl+볼륨 조절 기/슬라이더 닫기 |

| 설명 | 키 |
|--------------------------------------|--------------------|
| 바로가기 메뉴 | Shift+F10 |
| 오디오 피크 재구성 | F5 |
| 선택 영역 마커 또는 오디오 CD 트랙 선택 영역 마커 이동 | Alt+선택 영역 마커 닫기 |

멀티미디어 키보드 단축키









| 설명 | 키 |
|---|------------------|
| 재생/일시 중지 | Play/Pause |
| 처음부터 재생 | Shift+Play/Pause |
| 중지 | Stop |
| 트랙 음소거 | Mute |
| 트랙 음소거 및 음소거 그룹에서 다른 트랙 제거 | Shift+Mute |
| 트랙 단독 재생 | Ctrl+Mute |
| 트랙 단독 재생 및 단독 재생 그룹에서 다른 트랙 제거 | Ctrl+Shift+Mute |
| 오디오 트랙 볼륨 또는 비디오 트랙 컴포지트 수준 변경(초점이 트랙 목록에 있을 때) | 볼륨 올리기/내리기 |
| 오디오 트랙 패닝 또는 비디오 트랙 페이드 색 변경(초점이 트랙 목록에 있을 때) | Shift+볼륨 올리기/내리기 |
| 트랙 초점 변경 | Next/Prev Track |

마우스 휠 단축키

| 설명 | 키 |
|-------------------|------------------------------------|
| 타임라인에서 줌인/줌아웃 | 마우스 휠 |
| 수직 스크롤 | Ctrl+마우스 휠 |
| 수평 스크롤 | Shift+마우스 휠 |
| 커서 미세 이동 | Ctrl+Shift+마우스 휠 |
| 한번에 커서 1프레임 이동 | Ctrl+Shift+Alt+마우스 휠 |
| 자동 스크롤 | 마우스 휠을 누른 상태에서 마우스를 왼쪽 또는 오른쪽으로 이동 |
| 볼륨 조절기/슬라이더 이동 | 볼륨 조절기 위에서 마우스 휠 사용 |
| 볼륨 조절기/슬라이더 미세 이동 | Ctrl+볼륨 조절기 위에서 마우스 휠 사용 |

커서 표시

커서 모양은 사용 가능한 기능에 따라 바뀝니다.

| 커서 | 표시 | 변경 키 | 설명 |
|---|-------------|----------|--|
|  | 기본 | 없음 | 이벤트를 끌 수 있음을 의미하는 기본 화살표입니다. |
|  | 트림 | 없음 | 이벤트 가장자리에 커서를 두고 끌어서 이벤트를 짧게 또는 길게 만들 수 있습니다. |
|  | 슬립 트림 | Alt | 이벤트 가장자리에 커서를 두고 Alt를 누른 상태에서 끌어 잘라냅니다. 이벤트 내의 미디어가 가장자리를 따라 이동합니다. 이 기능은 트림 작업 동안 이벤트의 시작과 끝을 유지하는 데 유용합니다. |
|  | 스트레치 | Ctrl | 이벤트 가장자리에 커서를 두고 Ctrl을 누릅니다. 그런 다음 가장자리를 끌어 이벤트를 늘리거나 줄입니다. 이렇게 하면 이벤트의 미디어가 더 느리게 또는 빠르게 재생됩니다. |
|  | 슬립 | Alt | 이벤트 자체는 움직이지 않고 이벤트 내의 미디어를 이동하려면 Alt를 누른 상태에서 클립의 중심을 끌어 옵니다. |
|  | 인접 이벤트 트림 | Ctrl+Alt | 두 인접 이벤트 사이의 경계선에 커서를 두고 Ctrl+Alt를 누른 상태에서 끌어 옵니다. 두 이벤트의 가장자리가 동시에 수정됩니다. |
|  | 슬라이드 | Ctrl+Alt | 이벤트 가운데에 커서를 두고 Ctrl+Alt를 누른 상태에서 끌어 오면 양쪽 끝이 동시에 수정됩니다. |
|  | 슬라이드 크로스페이드 | Ctrl+Alt | 크로스페이드 위에 커서를 두고 Ctrl+Alt를 누른 상태에서 끌어 오면 크로스페이드가 이동합니다. |

컨트롤 서피스 사용

컨트롤 서피스는 일반적으로 마우스로 제어하는 사용자 인터페이스 요소를 노브, 볼륨 조절기 및 버튼을 사용하여 제어하는 하드웨어 장치입니다. 편집 작업에 컨트롤 서피스를 사용하면 촉감을 느낄 수 있습니다.

Vegas 창에서 초점이 있는 부분을 기준으로 단축키의 특성이 결정되는 키보드 단축키와는 달리, 컨트롤 서피스의 기능은 매핑 방식을 사용하여 응용 프로그램의 초점 부분과는 관계 없이 작동합니다.

한 개의 Mackie® Control Universal 또는 최대 5개의 일반 컨트롤 서피스를 Vegas 소프트웨어와 함께 사용할 수 있습니다.



시작하기

Vegas® 소프트웨어는 새로운 방식의 멀티미디어 제작 프로그램입니다. Vegas 소프트웨어의 강력한 기능은 사용자의 창의력과 생산력을 향상시킬 수 있도록 설계되어 있어 숙련된 멀티미디어 제작 전문가든 물론 초보자에게도 적합합니다. 다음 장에서는 이 소프트웨어의 기본 기능 및 조작 방법을 요약 설명합니다.

프로젝트 생성

멀티미디어 작품을 만드는 과정은 수백 개의 사진, 테이크, 더빙, 음악, 오디오 트랙 및 특수 효과를 사용하기 때문에 복잡한 작업이 될 수 있습니다. 따라서 이 과정에는 구성이 매우 중요한 문제입니다. Vegas 소프트웨어에서는 소스 파일 위치, 편집, 잘라내기, 삽입 지점, 트랜지션 및 특수 효과에 대한 정보가 저장된 소용량의 프로젝트 파일(VEG)을 사용하여 구성을 처리합니다. 이 프로젝트 파일은 멀티미디어 파일은 아니지만 편집이 완료되었을 때 최종 파일을 생성(렌더링)하는 데 사용됩니다.

Vegas 소프트웨어는 원래의 소스 파일 대신 프로젝트 파일을 편집하기 때문에 소스 파일을 손상시킬 걱정 없이 편집 작업을 할 수 있습니다. 따라서 안심하고 작업을 수행할 수 있을 뿐만 아니라 새로운 작업을 시험할 수 있습니다.

1. File 메뉴에서 New를 선택합니다. New Project 대화 상자가 나타납니다.

참고 : 소프트웨어를 처음 실행하면 새 프로젝트가 자동으로 시작됩니다.

2. 여러 탭에 프로젝트 설정을 입력합니다.

- Video 탭은 비디오 형식 및 기타 비디오 매개변수를 선택하는 데 사용됩니다.
- Audio 탭은 기본 오디오 설정을 지정하는 데 사용됩니다.
- Ruler 탭은 눈금자의 척도(인치, 초 등)를 선택하는 데 사용됩니다.
- Summary 탭은 프로젝트에 대한 관련 정보 및 중요 사항을 입력하는 데 사용됩니다.
- Audio CD 탭은 오디오 CD 굽기 정보를 입력하는 데 사용됩니다.



팁 : Video 탭에서 종종 복잡한 속성을 설정하는 가장 쉬운 방법은 사용자의 미디어에 적합한 템플릿을 선택하는 것입니다(예: NTSC DV (720x480, 29.970 fps)).


3. OK 를 누릅니다.

4. File 메뉴에서 Save를 선택합니다. 파일 이름을 입력하고 위치를 검색한 후 Save를 눌러 프로젝트를 저장합니다 (VEG 파일).


프로젝트 설정은 프로젝트 작업 중 언제든지 변경할 수 있습니다. 설정을 변경하려면 File 메뉴에서 Properties를 선택합니다.

미디어 파일 기준 비디오 속성 설정

프로젝트 비디오 속성을 기존 비디오 파일과 함께 자동으로 설정할 수 있습니다.

1. File 메뉴에서 Properties를 선택합니다.
2. Project Properties 대화 상자의 Video 탭에서 미디어 설정 일치 버튼()을 누릅니다.
3. 프로젝트에 적용하려는 설정이 있는 미디어 파일을 검색합니다.
4. Open을 누릅니다.

이 파일의 프레임 크기, 프레임 속도, 픽셀 화면비 및 필드 순서가 자동으로 감지되고 프로젝트 속성이 그에 맞게 설정됩니다.

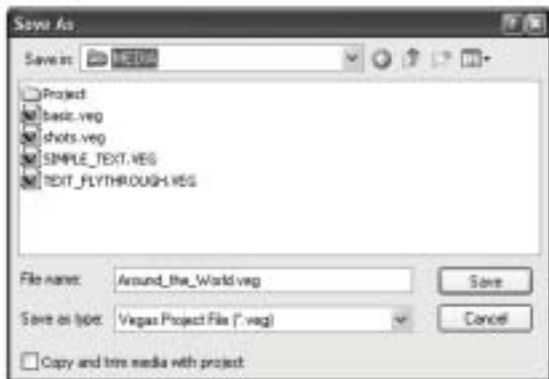
팁: 이후 사용하기 위해 이 정보를 저장하려면 Template 상자에 이름을 입력한 다음 템플릿 저장 버튼()을 누릅니다. 새 프로젝트가 이 설정을 사용하도록 하려면 Start all new projects with these settings 체크 박스를 선택합니다.

5. 새 프로젝트 속성을 저장하려면 OK를 누릅니다.

프로젝트 저장

작업을 저장하면 해당 내용은 프로젝트 파일에 저장됩니다. 프로젝트 파일은 렌더링 되지 않은 미디어 파일입니다.

1. File 메뉴에서 Save를 선택합니다.



프로젝트를 처음 저장하는 경우 Save As 대화 상자가 나타납니다. 이후에도 계속 저장하면 대화 상자는 나타나지 않고, 기존 파일 이름은 유지되며 프로젝트가 업데이트되어 모든 변경 사항을 저장합니다.

2. 프로젝트를 저장할 드라이브와 폴더를 선택합니다.
3. File Name 상자에 프로젝트 이름을 입력합니다.
4. Save를 누릅니다.

팁 : 프로젝트 파일 및 미디어 파일을 공동 위치에 저장하려면 *Copy and trim media with project* 체크 박스를 선택합니다.

프로젝트 이름 변경(Save As 사용)

프로젝트에서 작업한 후 File 메뉴의 Save As 명령어를 사용하면 프로젝트 사본을 새로운 이름으로 저장할 수 있습니다. 이 기능은 다른 버전의 프로젝트를 백업하는 데 유용합니다.

미디어 파일 가져오기

다양한 소스의 미디어를 프로젝트에 추가할 수 있습니다. 오디오 및 비디오 파일 추가하고, 오디오를 트랙에 기록하거나, 비디오 카메라의 비디오를 캡처하고, 자신이 보유한 CD에서 음악을 추출할 수 있습니다. 또한 소프트웨어에서 텍스트 자막, 배경 및 크레딧 롤과 같은 미디어를 생성할 수도 있습니다.

팁 : 24fps 프로그레시브 스캔 DV 비디오 파일을 열었을 때 풀다운 메뉴가 자동으로 사라지도록 하려면 Preferences 대화 상자의 General 탭에서 *Allow pulldown removal when opening 24p DV* 체크 박스를 선택합니다. 24p DV 비디오 파일을 29.97fps 인터레이스 비디오(60i)로서 열려면 이 체크 박스의 선택을 해제합니다.


팁 : ACID 루프를 타임라인에 추가하면 Project Properties 대화 상자의 Ruler 탭에 지정한 대로 프로젝트 속도에 따라 자동 확대됩니다. 속도 정보를 무시하려면 Preferences 대화 상자의 Audio 탭에서 *Import at project tempo* 체크 박스의 선택을 해제합니다.

미디어 선택



Vegas 소프트웨어는 다양한 유형의 미디어 파일을 지원합니다. 따라서 아래 열거된 미디어 파일 유형을 선택하여 프로젝트에 추가할 수 있습니다.


| 형식 | 확장자 | 정의 |
|---|-----------|--|
| Advanced Authoring Format | .aaf | 다른 제품 및 플랫폼에서 호환되며 메타데이터가 저장되는 멀티미디어 파일 형식. |
| CD Architect | .cdp | CD Architect(버전 4.0 이상) 프로젝트 파일. |
| CD Audio | .cda | 컴팩트 디스크에 사용되는 오디오 형식. |
| Dialogic VOX ADPCM | .vox | 음성 응답 시스템에 사용되는 Dialogic 오디오 형식. |
| Edit Decision List | .txt | 마스터 비디오 기록의 편집 목록 및 해당 타임코드 위치가 포함된 텍스트 파일. |
| GIF | .gif | 인터넷에서 널리 사용되는 256색의 손실 없는 이미지 및 애니메이션 형식. |
| JPEG | .jpg | 트루 컬러의 손실 있는 인터넷 이미지 형식. |
| Macintosh® Audio Interchange File Format File | .aif | Apple®에서 개발하여 Macintosh® 컴퓨터에 사용되는 표준 오디오 형식. |
| MPEG-1 및 MPEG-2 | .mpg | 손실 있는 오디오/비디오 압축 방식을 사용하여 압축된 파일(MPEG)을 Vegas 소프트웨어에서 사용 가능. |
| MPEG Layer 3 | .mp3 | 고 비율로 압축된 오디오 파일. |
| Ogg Vorbis | .ogg | 공개 오디오 인코딩 및 스트리밍 기술. |
| Photoshop | .psd | Adobe® Photoshop® 소유 이미지 형식(2차원). |
| Portable Network Graphic | .png | 트루 컬러 또는 인덱스 컬러, 손실 있는 또는 손실 없는 인터넷 이미지 형식. |
| QuickTime™ | .mov, .qt | QuickTime 표준 오디오/비디오 형식. |
| Perfect Clarity Audio® | .pca | 소니 이미지 디지털 소유 손실 없는 오디오 압축 형식. |
| Shockwave Flash | .swf | Macromedia에서 개발한 멀티미디어 파일 형식 |
| TARGA | .tga | 알파 채널 투명도를 지원하는 트루 컬러, 손실 없는 이미지 형식 |
| TIFF | .tif | Tagged Image File Format, 일반 비트맵 형식. Vegas 소프트웨어에서 TIFF 파일을 사용하려면 QuickTime이 설치되어 있어야 합니다. |
| Vegas 프로젝트 파일 | .veg | Vegas 프로젝트에서 미디어를 구성하는 데 사용되는 파일. |
| Video for Windows® | .avi | Microsoft® Windows® 기반 컴퓨터에서 사용되는 표준 오디오/비디오 형식. |
| Wave 64™ | .w64 | 소니 이미지 디지털 소유의 파일 크기가 제한되어 있지 않은 Wave64 오디오 파일(2GB로 제한되는 Windows WAV 파일과 다른 경우). |
| Wave (Microsoft®) | .wav | Microsoft® Windows® 기반 컴퓨터에서 사용되는 표준 오디오 형식. |
| Wave (Scott Studios) | .wav | Scott Studios 시스템에서 사용되는 표준 오디오 형식. |
| Windows Bitmap | .bmp | Microsoft® Windows® 기반 컴퓨터에서 사용되는 표준 그래픽 형식. |
| Windows Media® Audio | .wma | 인터넷을 통해 스트리밍 또는 다운로드할 파일을 생성하는 데 사용되는 Microsoft 오디오 전용 형식. |
| Windows Media Format | .wmv | 인터넷을 통해 오디오 및 비디오 미디어를 스트리밍하는 데 사용되는 Microsoft 표준. |

미디어 파일 미리보기

프로젝트에 배치하기 전 미디어 파일을 미리 볼 수 있습니다. 탐색 창에는 재생, 중지 및 자동 미리보기 버튼() 이 포함된 미니 구동 컨트롤이 있습니다. 미리보기 기능을 사용하여 파일을 확인하면, 해당 파일의 스트림이 믹서 창의 미리 보기 버스로 전송되거나(오디오 파일의 경우), 비디오 미리보기 창으로 전송됩니다(비디오 파일의 경우).

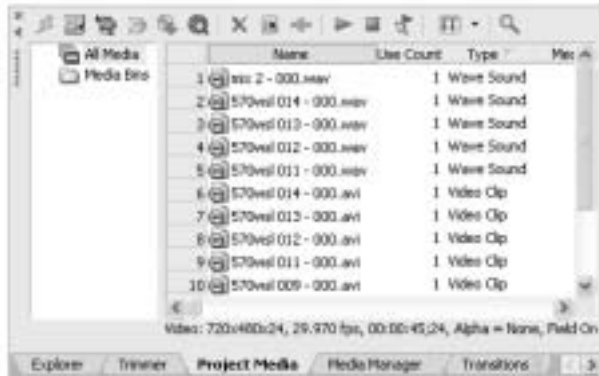
팁 : 프로젝트 미디어 창에 있는 미니 구동 컨트롤의 버튼을 사용하여 프로젝트 미디어 목록의 파일을 미리 볼 수도 있습니다.

1. 탐색 창에서 파일을 선택합니다.
2. 파일을 감상하려면 재생 버튼()을 누릅니다.
3. 파일 미리보기를 중단하려면 중지 버튼()을 누르거나 다른 파일을 선택합니다.


팁 : 선택한 파일에 자동으로 미리보기 기능이 적용되도록 하려면 탐색 창의 구동 컨트롤에서 자동 미리보기 버튼()을 누릅니다.

프로젝트 미디어 창 사용

비디오 및 오디오 미디어 파일은 하드 드라이브에서 가장 용량이 큰 파일인 경우가 많습니다. 따라서 파일을 이동하는 것이 어려울 수 있으며 사본을 여러 개 만들어 저장하는 것도 비실용적입니다. 편집을 시작하기 전 미디어 파일을 프로젝트 미디어 목록에 추가해서 구성할 수 있습니다. 프로젝트 작업을 시작하면 타임라인에 추가한 모든 파일은 자동으로 프로젝트 미디어 목록에 포함됩니다. 화면에 프로젝트 미디어 목록이 없는 경우 View 메뉴에서 Project Media를 선택해서 이 창을 엽니다.



프로젝트 미디어 보기 기능 사용

보기 버튼()을 누른 다음 보기를 선택하여 프로젝트 미디어 창에 나타나는 정보를 조정할 수 있습니다. 각 보기의 용도는 아래에서 설명합니다.

| 보기 | 설명 |
|-----------|--|
| List | 프로젝트 미디어 창에 각 파일의 간단한 파일 이름 목록을 보여줍니다. |
| Detailed | <p>각 파일의 모든 속성을 보여줍니다. 정보는 표 형식으로 나타납니다. 다음 방법으로 화면에 표시할 정보를 사용자 정의할 수 있습니다.</p> <p>열 레이블을 새 위치로 끌어 놓아 열(필드)을 재배열할 수 있습니다.</p> <p>프로젝트 미디어 창 밖으로 열 레이블을 끌어 놓으면 열을 숨길 수 있습니다. 숨겨진 열이 나타나게 하려면 프로젝트 미디어 창을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음, 바로가기 메뉴에서 View를 선택합니다. 그런 다음 하위 메뉴에서 열 이름을 선택합니다.</p> <p>해당 범주의 열 레이블을 눌러 범주 별로 프로젝트 미디어 목록의 파일을 정렬할 수 있습니다.</p> <p>설명 필드를 사용하여 프로젝트 미디어 목록의 파일 항목에 자신의 메모를 추가할 수 있습니다. 설명 필드를 두 번 누른 다음 내용을 입력합니다. 이 정보는 프로젝트와 함께 저장되며 미디어 파일 자체에 저장되지 않습니다.</p> |
| Thumbnail | 비디오 파일의 첫 프레임을 보여줍니다. |

프로젝트 미디어 목록에 미디어 추가

파일 불러오기를 실행하여 미디어를 타임라인에 추가하지 않고도 프로젝트 미디어 목록에 미디어를 추가할 수 있습니다.

탐색 창에서 프로젝트 미디어 목록으로 미디어 추가

1. 프로젝트 미디어 목록에 추가할 파일을 검색한 후 해당 파일을 선택합니다. **Ctrl** 또는 **Shift** 를 사용하여 복수의 미디어 파일을 선택할 수도 있습니다.
2. 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 바로가기 메뉴에서 Add to Project Media list를 선택합니다. 선택한 파일이 프로젝트 미디어 목록에 추가됩니다.

프로젝트 미디어 목록의 미디어 교체


프로젝트 미디어 목록의 파일을 다른 파일로 교체할 수 있습니다. 이벤트에 포함된 미디어 파일을 교체하는 경우, 타임라인에서의 모든 이벤트 발생은 새 미디어 파일의 콘텐츠로 업데이트됩니다.

1. 프로젝트 미디어 창에서 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 누릅니다.
2. 바로가기 메뉴에서 Replace를 선택합니다.
3. Replace Media File 대화 상자에서 현재 파일로 교체하려는 파일을 검색 및 선택합니다.
4. Open을 누릅니다. 프로젝트 미디어 목록의 기존 파일이 선택한 파일로 교체되고, 기존 파일을 포함한 타임라인의 모든 이벤트가 업데이트되어 새 미디어 파일을 포함하게 됩니다.

비디오 캡처

Vegas 소프트웨어와 함께 설치된 소니 이미지 디지털 비디오 캡처 응용 프로그램을 사용하면 DV 또는 HDV 비디오 카메라 또는 Blackmagic Design DeckLink™ 카드를 연결하여 비디오 클립을 캡처한 후 프로젝트 미디어 창에 추가할 수 있습니다. 또한 타사의 다양한 비디오 캡처용 응용 프로그램을 지정할 수도 있습니다.


팁 : Vegas 소프트웨어와 함께 사용할 비디오 캡처 응용 프로그램을 지정하려면 Preferences 창의 Video 탭에서 Use external video capture application 체크박스를 선택한 후 해당 프로그램의 실행 파일(.EXE)을 검색합니다.

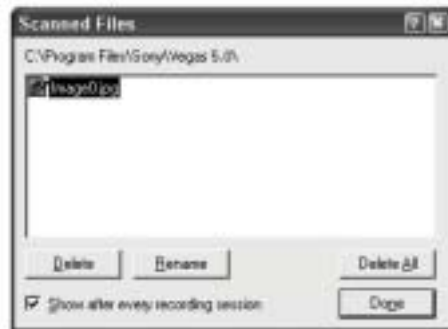
1. 비디오 캡처 카드와 함께 제공되는 케이블을 사용하여 비디오 카메라와 카드를 연결합니다.
2. 프로젝트 미디어 창에서 비디오 캡처 열기 버튼()을 선택합니다. Preferences 창의 Video 탭에서 지정한 비디오 캡처 응용 프로그램이 실행됩니다.
3. 비디오를 캡처합니다. 소니 이미지 디지털 비디오 캡처 응용 프로그램을 사용한 비디오 캡처 방법은 Vegas 온라인 도움말을 참조하십시오. 도움말을 사용하려면 Help 메뉴에서 Contents 및 Index를 선택합니다.

사용자가 비디오를 캡처하면 비디오 캡처 응용 프로그램은 해당 파일을 프로젝트 미디어 창에 추가합니다. 캡처한 클립이 오프라인 상태가 되면 비디오 캡처 응용 프로그램을 사용하여 해당 클립을 다시 캡처할 수 있습니다. 프로젝트 미디어 창에서 오프라인 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 바로가기 메뉴에서 Recapture를 선택합니다.

이미지 가져오기

스캐너, 디지털 카메라 또는 기타 TWAIN 장치로부터 소프트웨어로 직접 이미지를 불러올 수 있습니다. 이 이미지는 프로젝트 미디어 창에 JPEG 이미지 파일로 추가됩니다.

1. 장치(스캐너 또는 디지털 카메라)의 전원이 켜고 컴퓨터에 연결합니다.
2. 프로젝트 미디어 창에서 사진 가져오기 버튼()을 선택합니다. 연결한 장치의 소프트웨어가 실행됩니다.
3. 장치 소프트웨어를 사용하여 이미지를 Vegas 소프트웨어로 전송합니다. 이미지가 전송되면 Scanned Files 대화 상자가 나타납니다.
 - 새 이미지를 의미 있는 이름으로 변경하려면 Rename을 누릅니다.
 - 이미지 추가작업을 취소하려면 Delete를 누릅니다.
4. Done을 누릅니다. 그러면 새로운 JPEG 파일이 프로젝트 미디어 목록에 추가됩니다.




CD에서 오디오 추출

CD에서 트랙을 추출해서 프로젝트미디어 창에 WAV 파일로 추가할 수 있습니다.

중요: Vegas 소프트웨어는 저작물의 불법 복사 또는 공유와 같은 불법적 또는 비합법적 목적으로 사용할 수 없습니다. 그러한 목적으로 Vegas 소프트웨어를 사용하는 것은 미국 및 국제 저작권법에 위배되며 최종 사용자 사용권 계약서의 조건을 위반하는 행위입니다. 그러한 행위는 법에 의해 처벌 받을 수 있으며 최종 사용자 사용권 계약서에 명시된 배상 책임을 부담할 수 있습니다.

CD 오디오 추출 기능은 완전한 버전의 Vegas 소프트웨어에서만 사용할 수 있습니다.

1. 오디오 CD를 삽입합니다.
2. 프로젝트 미디어 창에서 CD에서 오디오 추출 버튼 ()을 선택합니다. Extract Audio from CD 대화 상자가 나타납니다.
3. Action 드롭다운 목록에서 CD 오디오를 추출하는 데 사용할 방법을 선택합니다.

- Read by track / CD에서 추출할 트랙을 선택하려면 이 옵션을 사용합니다.
- Read entire disc / 디스크의 모든 트랙을 자동으로 추출하려면 이 옵션을 사용합니다. 전체 CD가 프로젝트미디어 목록에 하나의 새 파일로 추출됩니다.
- Read by range / 지정한 시간 선택 영역에서 오디오를 추출하려면 이 옵션을 선택합니다.



4. Read by track 또는 Read by range 옵션을 선택한 경우, 추출할 트랙 또는 선택 영역을 지정합니다.
 - Read by track을 선택한 경우, Tracks to read 목록에서 추출하려는 트랙을 누릅니다. 복수의 트랙을 선택하려면 **Ctrl** 또는 **Shift** 키를 사용합니다. 그러면 각 트랙이 프로젝트미디어 목록에 개별 파일로 추출됩니다.
 - Read by range를 선택한 경우, Range start 필드와 Range end 또는 Range Length 필드에 시간을 입력합니다. 해당 선택 영역의 오디오가 프로젝트 미디어 목록에 하나의 새 파일로 추출됩니다.

참고 : 복수의 트랙을 한 개의 파일에 추출하려면, Action 드롭다운 목록에서 Read by track을 선택하고 트랙을 선택한 다음, Action 드롭다운 목록에서 Read by range를 선택합니다. 그러면 선택한 트랙의 해당 시간 선택 영역이 자동으로 입력되고 해당 시간 선택 영역의 트랙이 한 개의 파일로 추출됩니다.

5. Drive 드롭다운 목록에서 추출하려는 오디오 CD가 포함된 드라이브를 선택합니다.
6. Speed 드롭다운 목록에서 오디오의 추출 속도를 선택합니다.
오디오 추출하는 데 문제가 있는 경우, 선택한 추출 속도를 낮추거나 Configure를 클릭해서 Audio extract optimization 설정을 조정합니다.

참고 : 추출 과정을 시작하기 전 CD를 꺼내려면 꺼내기 버튼을 누릅니다.

7. OK를 누릅니다. Save As 대화 상자가 나타납니다.
8. 새로운 WAV 파일의 이름과 위치를 선택합니다.
9. 오디오 추출을 시작하려면 Save를 누릅니다.


트랙이 추출되고 완료 비율을 보여주는 진행률 표시가 나타납니다.

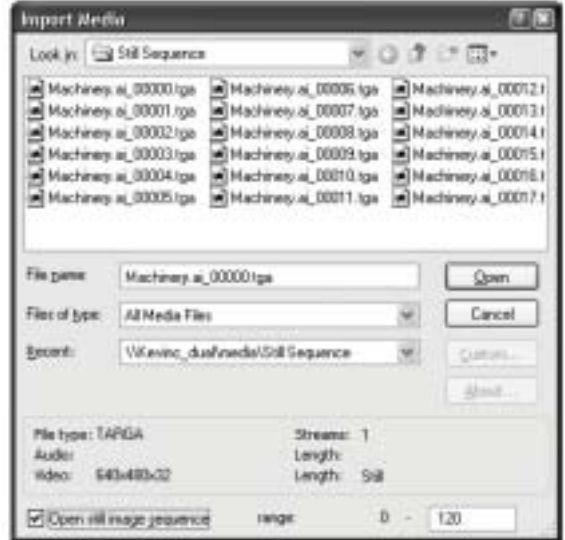
추출이 완료되면, 프로젝트 미디어 창에 새로운 WAV 파일이 나타납니다.

추출된 트랙에 자동으로 이름을 지정하는 옵션도 사용할 수 있습니다. 이 옵션을 사용하려면 Options 메뉴에서 Preferences를 선택한 후 CD Settings 탭에서 Autaname extracted tracks 체크 박스를 선택합니다.

정지 영상 시퀀스 추가

다른 응용 프로그램(예: 3D 렌더링 응용 프로그램)을 사용하여 정지 영상 시퀀스로 비디오 클립을 내보내면, 시퀀스가 프로젝트 미디어 목록에 추가되고 하나의 미디어 파일로 취급됩니다. 시퀀스의 각 이미지는 1프레임 동안 이벤트에 나타납니다.

1. 프로젝트 미디어 창에서 미디어 불러오기 버튼() 을 누릅니다. Import Media 대화 상자가 나타납니다.
2. 열리는 시퀀스가 저장된 폴더를 선택합니다.
3. 시퀀스의 첫 번째 이미지를 선택합니다(또는 이벤트를 시작할 이미지를 선택합니다.)
4. Open still-image sequence 체크 박스를 선택합니다.
5. Range 필드에 열고자 하는 마지막 이미지의 번호를 입력합니다. 예를 들어, 3단계에서 AnimationOne_00001.tga를 선택한 경우, Range 필드에 120 in 을 입력하면 AnimationOne_00001.tga - AnimationOne_00120.tga를 사용한 새로운 이미지가 생성됩니다.



6. Open을 누릅니다. 정지 영상 시퀀스가 프로젝트 미디어 목록에 추가됩니다.

빈을 사용한 미디어 정렬

프로젝트 미디어 창의 상세 보기는 속성을 사용하여 미디어 파일을 정렬할 수 있지만, 더 많은 제어를 원하면 빈을 생성합니다. 빈이란 미디어 파일을 구성하는 데 사용할 수 있는 프로젝트내 폴더입니다.

미디어 빈은 프로젝트와 함께 저장되는 가상 폴더입니다. 빈은 미디어가 컴퓨터에 저장되는 방식에 영향을 미치지 않습니다.

빈 생성

새 빈을 생성하려는 위치의 상위 빈을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음, 바로가기 메뉴에서 Create New Bin을 선택합니다.

빈에 미디어 추가

1. 기존의 빈을 검색하여 이동할 미디어 파일을 찾습니다. All Media Folder를 선택하면 프로젝트의 모든 미디어 파일이 포함됩니다.
2. 오른쪽 표시 영역의 파일을 빈으로 끌어 옵니다.

미디어 빈 검색

1. 프로젝트 미디어 창을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음, 바로가기 메뉴에서 Search Media Bins를 선택합니다. Search Media Bins 대화 상자가 나타납니다.
2. Search Media Bins 대화 상자의 드롭다운 목록을 사용하여 검색 조건을 설정한 후 Search 버튼을 누릅니다. 선택한 빈과 모든 하위 빈이 검색됩니다.
3. 검색 조건과 일치하는 파일을 보려면 Search Results 아이콘을 누릅니다.

팁 : 검색 결과 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 바로가기 메뉴에서 Save as Bin 을 선택하면 검색 결과가 새로운 미디어 빈으로 저장됩니다.

미디어 빈에 자동 기록된 파일 추가

기록한 오디오를 미디어 빈에 자동으로 추가하려면 미디어 빈을 선택합니다.

빈에서 미디어 삭제

1. 미디어 파일을 선택합니다.
2. 키보드에서 **Delete** 를 누릅니다.
3. All Media Folder를 선택한 경우, 프로젝트에서도 해당 파일이 삭제됩니다.
4. 미디어 빈을 선택한 경우, 빈에서 파일이 삭제되지만 프로젝트는 모두 삭제되지 않습니다. 또한 All Media Folder에서도 해당 파일을 계속 사용할 수 있습니다.

타임라인에 미디어 추가

미디어 파일을 두 번 누르거나 끌어놓아 탐색창 또는 프로젝트 미디어 창에서 프로젝트로 미디어 파일을 추가할 수 있습니다. 이 두 가지 방법을 사용하면 이벤트의 미디어 파일이 그대로 타임라인에 추가됩니다.

타임라인에 미디어 파일 끌어 오기

미디어 파일을 타임라인의 빈 공간으로 끌어놓아 트랙을 생성할 수 있습니다. 트랙에는 다수의 이벤트가 포함될 수 있으므로, 한 트랙에 여러 이벤트를 연결하여 배치할 수 있습니다.

참고: 비디오 및 오디오 이벤트는 동일한 트랙에 배치할 수 없습니다.

1. 탐색 창 또는 프로젝트 미디어 창에서 미디어 파일을 찾습니다.
2. 미디어 파일을 타임라인으로 끌어 놓습니다.
마우스 버튼을 놓은 위치에 미디어 파일의 이벤트가 나타납니다.

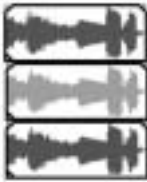
타임라인에 복수의 미디어 파일 끌어 오기

1. 탐색 창 또는 프로젝트 미디어 창에서 복수의 미디어 파일을 선택합니다. 인접한 미디어 파일의 선택 영역을 선택하려면, **Shift** 를 누르고 선택 영역의 처음 파일과 마지막 파일을 누릅니다. 서로 인접해 있지 않은 파일을 선택하려면, **Ctrl** 을 누르고 개별 파일을 누릅니다.
2. 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 트랙 보기(타임라인)로 끌어옵니다.
3. 마우스 버튼을 놓으면 바로가기 메뉴가 나타납니다. 메뉴에서 배치 옵션을 선택합니다.

- 시간에 추가



- 트랙에 추가



- 테이크로 추가



해당 트랙에 이벤트가 나타납니다.
다른 이벤트는 최상단 이벤트 "이레" 테이크에 나열됩니다.

- Video Only 및 Audio Only 옵션을 사용하면 비디오 또는 오디오를 따로 분리해서 멀티미디어 파일의 해당 스트림을 트랙에 추가하거나, 시간에 추가하거나, 테이크로 추가할 수 있습니다.

팁 : 마우스 왼쪽 버튼을 누른 채로 끌어 놓으면 파일이 자동으로 시간에 추가됩니다. 그리고 끌어 놓기 작업 도중(마우스 왼쪽 버튼을 계속 누르고 있는 상태에서) 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 배치 방식이 순환됩니다.

미디어 파일 두 번 누르기

이 방법은 선택한 트랙의 커서 위치에 이벤트를 추가합니다. 선택한 트랙이 비디오 트랙인 경우 오디오 이벤트를 두 번 누르면(반대 경우 포함) 해당 이벤트가 배치될 새로운 트랙이 생성됩니다. 이벤트가 배치되면, 한 트랙에서 다른 트랙으로 이벤트를 이동하거나, 타임라인에서 이벤트 위치를 변경할 수 있습니다.

관련 오디오와 함께 비디오 파일 삽입

비디오 미디어 파일에는 관련 오디오가 포함된 경우가 있습니다. 미디어 파일을 타임라인에 삽입하는 경우, 관련 오디오는 자동으로 비디오 트랙 아래 별도 오디오 트랙에 삽입됩니다. 2개의 관련 이벤트는 그룹화되어 이동하거나 편집할 때 하나의 개체로 취급됩니다. 각각 이동하려면 이벤트 그룹화를 해제할 수 있습니다.



하나의 멀티미디어 비디오 파일의 비디오(상단) 및 오디오(하단) 스트림에 포함된 2개의 이벤트는 각각 별도 트랙에 삽입됩니다.

삽입된 이벤트의 자동 크로스페이드

복수의 이벤트를 시간에 삽입한 경우, 해당 이벤트(비디오 및 오디오)에 크로스페이드를 자동 수행할 수 있습니다. 복수의 이벤트를 추가할 때 자동으로 크로스페이드를 생성하려면 2 개의 옵션을 설정해야 합니다. 첫째, Options 메뉴의 Automatic Crossfades 옆에 체크 표시가 있는지 확인합니다. 둘째, Options 메뉴에서 Preferences를 선택한 후, Editing 탭에서 Automatically overlap multiple selected media when added를 선택합니다. 자세한 내용은 91 페이지의 이벤트 크로스페이드를 참조하십시오.

이벤트 작업

이벤트는 프로젝트에서 가장 기본적인 오브젝트입니다. 이벤트란 지정된 시간에 특정 기간 동안 발생하는 것을 가리키며, 비디오나 오디오가 이에 해당합니다.

파일 및 이벤트 이해하기

사용자가 작업하는 오브젝트를 미디어 파일 및 이벤트라고 합니다.

- 파일은 하드 디스크에 저장되는 오브젝트입니다. Vegas 소프트웨어에서는 음악 및 비디오 파일과 같은 미디어 파일을 작업할 수 있습니다. 이 파일은 조작이나 변경이 불가능합니다. 또한 Vegas의 탐색 창에서 파일을 접근할 수 있습니다.
- 이벤트는 전체 또는 부분적으로 미디어 파일에 대해 창과 같은 역할을 하는 타임라인의 기간입니다. 미디어 파일을 타임라인으로 끌어 오면 해당 파일의 콘텐츠가 포함된 이벤트가 자동으로 생성됩니다. 한 개의 이벤트에는 비디오, 오디오, 정지 영상 또는 생성된 미디어가 포함될 수 있습니다. 이벤트 창은 훨씬 큰 미디어 파일의 작은 부분만 포함할 수 있습니다. 각 이벤트는 개별적으로 잘라낼 수 있으므로 한 개의 미디어 파일은 다수의 다른 이벤트를 생성하기 위해 반복 사용할 수 있습니다.



원본 미디어 파일



원본 미디어 파일에서 잘라낸 이벤트



Vegas 소프트웨어에 표시되는 이벤트

오디오 이벤트는 컴퓨터에 있는 오디오 파일(예: WAV, MP3)에서 생성되거나 비디오 파일(예: AVI)의 일부일 수 있습니다. 속도, 볼륨 및 이퀄라이제이션과 같은 오디오 이벤트의 여러 특성은 변경할 수 있습니다. 또한 오디오 이벤트는 다른 오디오 이벤트와 혼합할 수 있습니다.

비디오 이벤트는 컴퓨터에 캡처된 비디오 파일(일반적으로 AVI, MOV, QT)이나 이미지(BMP, JPEG, PNG, 또는 TGA)에서 생성합니다. 속도, 색, 크기와 같은 비디오 이벤트의 여러 특성은 변경할 수 있습니다. 비디오 이벤트는 다른 비디오 이벤트와 겹칠 수 있으며, 배경 비디오, 이미지 또는 색의 상단에 나타나는 시각적 요소입니다.

타임라인에서 이벤트 이동

타임라인에서 이벤트를 개별적으로 또는 그룹으로 이동할 수 있습니다. 이벤트는 서로 겹칠 수 있으므로 다른 이벤트의 아래 또는 위에 배치할 수 있습니다. 겹쳐진 이벤트는 자동으로 또는 인벨롭을 사용하여 크로스페이드를 수행할 수 있습니다.

이벤트 이동

트랙 내 타임라인에서 이벤트를 이동하거나 다른 트랙으로 이동할 수 있습니다.

1. 타임라인에서 이벤트를 끌어 놓습니다.

원본 트랙의 타임라인에서 이벤트를 이동하는 경우에도, 이벤트의 모양(색)은 동일하게 유지됩니다.




그러나 이벤트를 다른 트랙으로 이동할 수도 있습니다. 다른 트랙으로 이동할 경우, 해당 이벤트는 단순한 윤곽만 보이고 타임라인의 위치와 원본 트랙이 나타납니다. 마우스 버튼을 놓으면 이벤트는 새로운 타임라인 위치 및 트랙 색을 인식합니다.



2. 마우스 버튼을 놓아 이벤트를 배치합니다.

복수의 이벤트 이동

트랙 내 타임라인에서 복수의 이벤트를 이동하거나 다른 트랙으로 이동할 수 있습니다. 선택한 이벤트는 같은 트랙에 있지 않아도 됩니다. **Ctrl** 키, **Shift** 키 또는 선택 편집 도구()를 사용하여 복수의 이벤트를 선택한 후 끌어 놓습니다. 트랙에 있는 모든 이벤트를 선택하려면, 이벤트를 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 Select Events to End를 선택합니다. 자세한 내용은 70페이지의 복수의 이벤트 선택을 참조하십시오

이벤트 미세 이동

이벤트를 정확하게 이동하려면 이벤트를 누르고 숫자 키패드에서 4 또는 6을 눌러 조금씩 이동할 수 있습니다. 이동량은 타임라인의 줌 인 또는 줌 아웃 수준에 따라 다릅니다. 또는 이벤트를 누르고 숫자 키패드에서 1 또는 3을 눌러 이벤트를 프레임별로 조금씩 이동할 수도 있습니다.

그룹 이벤트 이동

그룹은 트랙 내의 복수의 이벤트를 한 개의 단위처럼 이동할 수 있습니다. 필요에 따라 사용자가 자체적으로 그룹을 생성할 수 있고, 관련 오디오가 있는 비디오 파일(예: AVI)을 프로젝트에 추가하면 자동으로 그룹이 생성됩니다. 이 비디오 파일을 추가하면 비디오 파일의 오디오 부분은 타임라인에 개별 오디오 이벤트로 삽입됩니다. 그리고 비디오 및 오디오 이벤트가 그룹화되어 해당 트랙에서 한 개의 단위처럼 이동할 수 있습니다.

그룹화된 이벤트를 이동하려면 그룹의 이벤트를 새로운 위치로 끌어 놓습니다.

트랙 작업





한 개의 프로젝트는 복수의 오디오 및 비디오 트랙으로 구성되어 있습니다. 트랙 보기는 모든 이벤트가 나타나는 타임라인입니다. 트랙 목록은 트랙에 관한 정보를 제공하며, 트랙의 모든 이벤트에 영향을 미치는 컨트롤이 포함되어 있습니다.

트랙 보기 사용


트랙 보기에는 다양한 보기 및 검색 옵션이 제공됩니다.

스크롤 및 줌

트랙 보기에는 다양한 방식의 스크롤 및 줌 기능이 제공됩니다.

- 트랙을 위/아래로 이동하거나 타임라인에서 앞/뒤로 이동하려면 스크롤바 화살표를 누르거나 스크롤바를 끌어 놓습니다.
- 타임라인의 확대/축소하려면 줌 버튼()을 누릅니다.
- 줌 기능을 사용하려면 스크롤바에 있는 스크롤 상자의 가장자리를 끌어 놓습니다.
- 타임라인에서 줌인 및 줌아웃을 하려면  및  를 누릅니다.
- 줌 편집 도구() 버튼을 누르거나, Edit 메뉴에서 Editing Tool을 선택한 후 Zoom을 선택합니다. 이 모드에서 타임라인을 끌면 줌 영역을 가리키는 사각형이 만들어집니다.



팁: 트랙 보기의 오른쪽 하단 모서리에도 줌 편집 도구가 있습니다().

마우스 휠 제어도 지원됩니다. 휠의 기본 기능은 수평 줌입니다.

- **Shift** + 휠은 시간을 수평으로 스크롤합니다.
- **Ctrl** + 휠은 수직으로 스크롤합니다.
- **Ctrl** + **Shift** + 휠은 커서를 미세하게 이동시킵니다.
- **Ctrl** + **Shift** + **Alt** + 휠은 커서를 1프레임씩 이동시킵니다.
- 마우스 휠을 누르면 자동 패닝이 설정 및 해제됩니다.

줌 기능은 편집의 정확도에 직접적인 영향을 미칩니다. 각 비디오 이벤트에는 해당 이벤트에 속한 프레임을 나타내는 썸네일이 있습니다. 비디오 이벤트의 줌인 정도에 따라 썸네일에는 전체 이벤트 또는 이벤트의 1프레임이 나타날 수 있습니다.

팁 : 비디오 이벤트 썸네일에 프레임 수, 시간 또는 타임코드를 나타낼 수 있습니다.

트랙 높이 변경

트랙 목록에서 트랙 경계선을 끌어 놓아 개별 트랙의 높이를 변경할 수 있습니다. 아래 예제에서, 주요 비디오 트랙은 장면의 상세 정보를 나타내기 위해 다소 큰 반면, 그 위에 겹쳐 있는 두 트랙의 높이는 짧게 조정되었습니다.



트랙 목록 사용

이 절에서는 각 트랙의 트랙 헤더에 있는 다양한 컨트롤을 설명합니다. 일부 컨트롤은 비디오 또는 오디오 트랙 중 한 쪽에만 적용됩니다.

비디오 트랙 헤더



| 단추 또는 컨트롤 | 이름 | 설명 |
|-----------|--------------|---|
| | 하위컴포지트 만들기 | 위 트랙과 상위/하위 컴포지트 관계를 생성합니다. |
| | 트랙 수 및 색 | 트랙 수와 색은 복수 트랙 프로젝트의 구성에 유용하게 사용됩니다. |
| | 트랙 높이 최소화 | 트랙 높이를 최소화합니다. |
| | 트랙 높이 최대화 | 트랙 높이를 최대화합니다. |
| | 트랙 키프레임 확대 | 타임라인에 트랙 키프레임이 나타납니다. |
| | 모션 블러 무시 | 트랙의 모션 블러 인벨륨을 무시합니다. |
| | 트랙 모션 | 트랙 모션은 배경에서 비디오 트랙을 이동하는 데 사용됩니다. 이 도구가 유용하게 사용되는 간단한 예제를 들면, PIP(Picture-In-Picture) 효과 및 타이틀의 순차적 스크롤이 있습니다. |
| | 트랙 FX | 트랙 효과 플러그인을 추가합니다. |
| | 음소거 | 다른 트랙에 집중할 수 있도록 일시적으로 재생 트랙의 음향을 소거합니다. |
| | 단독 재생 | 재생용 트랙을 분리합니다. |
| | 트랙 이름 (입력줄) | 트랙 이름을 지정합니다. 트랙의 이름을 지정하려면 입력줄을 두 번 누른 다음 트랙의 이름을 입력합니다. |
| | 컴포지트 레벨 슬라이더 | 비디오 트랙의 불투명도/투명도를 결정합니다. 트랙의 투명도나 혼합도를 조정하려면 슬라이더를 끌어 놓습니다. 왼쪽은 투명도가 100%이고 오른쪽은 불투명도가 100%입니다. 또는 레이블을 두 번 클릭하여 특정 퍼센트 숫자를 입력할 수 있습니다. |
| | 컴포지트 모드 | 비디오 트랙의 투명도 생성 방식을 결정합니다. |

오디오 트랙 헤더



| 단추 또는 컨트롤 | 이름 | 설명 |
|-----------|------------|---|
| | 트랙 수 및 색 | 트랙 수와 색은 복수 트랙 프로젝트의 구성에 유용하게 사용됩니다. |
| | 트랙 높이 최소화 | 트랙 높이를 최소화합니다. |
| | 트랙 높이 최대화 | 트랙 높이를 최대화합니다. |
| | 트랙 이름(입력줄) | 트랙 이름을 지정합니다. 트랙의 이름을 지정하려면 입력줄을 두 번 누른 다음 트랙의 이름을 입력합니다. |
| | 기록 준비 | 기록할 트랙을 준비합니다. 오디오 트랙에 직접 기록할 수 있습니다. 트랙에 기록 미터 표시가 나타나면 트랙이 준비된 것입니다. |
| | 버스 할당 | 특정 출력 버스에 오디오 트랙을 할당합니다. 이 옵션은 복수의 스테레오 버스를 위해 프로젝트가 혼합된 경우에 사용할 수 있습니다. |
| | 트랙 위상 반전 | 오디오 트랙의 기준선을 반전해서 트랙의 극을 바꿉니다. |
| | 트랙 FX | 트랙 효과 플러그인을 추가합니다. |
| | 음소거 | 다른 트랙에 집중할 수 있도록 일시적으로 재생 트랙의 음향을 소거합니다. |
| | 단독 재생 | 다른 트랙의 음향을 소거하여 재생용 트랙을 분리합니다. |
| | 볼륨 조절기 | 다른 트랙과 관련된 오디오 트랙 볼륨을 조정합니다. 볼륨을 조절하려면 볼륨 조절기를 좌/우로 끌어 놓습니다. |
| | 다용도 슬라이더 | 트랙 패닝, 버스 전송 수준 및 할당 가능한 효과 전송 수준을 비롯한 여러 가지 기능을 제어합니다. 레이블을 눌러 슬라이더로 제어할 대상을 선택합니다. 각 항목의 슬라이더 위치는 다른 항목과 무관합니다. |

프로젝트 중첩

Vegas 소프트웨어를 사용하면 복수의 프로젝트를 한 개의 Vegas 프로젝트의 타임라인에 추가하여 복잡한 프로젝트를 쉽게 구성할 수 있습니다. 프로젝트 중첩으로 다음 작업을 수행할 수 있습니다.

- 복수의 장소 또는 프로젝트에 사용할 수 있는 단일 요소를 생성합니다. 프로젝트를 업데이트할 경우, 중첩된 프로젝트가 모두 업데이트됩니다.
- 복수의 장소 또는 프로젝트에 단일 미디어 이벤트로 사용할 수 있는 복잡한 컴포지트 요소를 생성합니다.
- 중첩된 프로젝트에 이벤트를 배치하고 중첩된 이벤트 프로젝트에 트랜지션을 적용하여 복수의 이벤트에 트랜지션을 생성합니다.
- 다른 프로젝트에 사용 가능한 자체 속도 및 버스 구조가 있는 음악곡을 생성합니다.
- 비디오의 각 장면에 대한 개별 프로젝트를 생성하고 이 프로젝트를 마스터 프로젝트에 배치합니다. 각 프로젝트에 개별적으로 색 보정을 적용한 후, 마스터 프로젝트에도 색 보정을 적용할 수 있습니다.
- 마스터 프로젝트를 사용하는 경우 시간과 디스크를 소모하는 중간 렌더링을 실시하지 않고 한 개의 프로젝트를 여러 형식으로 생성할 수 있습니다. 예를 들어, 24p, 16:9 HD(고화질) 프로젝트를 마스터 프로젝트에 추가하여 DVD용 와이드스크린 SD(표준 화질), VHS용 레터박스 SD, 4:3 패닝-스캔 SD, 또는 25p로 프로젝트를 재포맷할 수 있습니다.

Vegas 타임라인에 기존 프로젝트 추가

다음 방법으로 탐색 창을 사용하여 현재 타임라인에 기존의 프로젝트를 네스팅(중첩)시킬 수 있습니다.

- 현재 커서 위치의 타임라인에 추가할 Vegas 프로젝트 파일을 두 번 클릭합니다.
Vegas 프로젝트 파일을 타임라인으로 끌어 놓습니다. 프로젝트를 놓은 위치의 타임라인에 프로젝트가 추가됩니다.
- 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 바보기 메뉴에서 Add to Project Media list를 선택합니다.

위 방법을 사용하면 프로젝트 미디어 창에도 Vegas 프로젝트 파일이 추가됩니다. 네스팅(중첩)된 프로젝트가 타임라인에 추가되면 프로젝트의 다른 이벤트와 마찬가지로 해당 이벤트를 편집할 수 있습니다.

재생 및 미리보기

프로젝트는 소프트웨어의 타임라인에서 직접 재생하거나 전체 프로젝트를 미리보기 파일에 믹스하여 재생할 수 있습니다.

프로젝트 재생

구동 컨트롤을 사용하면 현재 커서 위치나 선택 시간을 기준으로 전체 프로젝트나 프로젝트의 일부를 재생할 수 있습니다.



프로젝트에 비디오가 포함된 경우, 프로젝트를 재생하려면 비디오 미리보기 창이 나타나야 합니다. View 메뉴에서 Video Preview를 선택하거나 **Alt + G** 을 누릅니다.

전체 프로젝트 재생



1. 프로젝트를 처음부터 재생하려면, 처음부터 재생 버튼(▶)을 누릅니다.
2. 재생을 중지하려면 중지 버튼(■)을 누릅니다.

대부분의 경우, 특정 부분을 완료하기 위해 프로젝트의 작은 부분에 미리보기를 수행합니다. 이 작업은 시간 선택을 통해 수행할 수 있습니다.

선택 시간 재생

1. 마우스 포인터를 마커 표시줄의 눈금자에 놓습니다. 마우스 포인터가 좌/우 화살표(↔) 모양으로 바뀝니다.
2. 원하는 만큼 드래그하여 시간 선택 영역을 선택합니다. 선택 시간을 늘리거나 줄이려면 시작 및 끝 지점을 끌어 놓습니다. 선택 시간이 강조 표시되고 반복 표시줄이 타임라인의 눈금자 위에 나타납니다.
3. 재생을 시작하려면 시작 버튼(▶)을 누릅니다. 선택 시간에 속해 있고 음이 소거되지 않은 트랙 및 이벤트만 재생됩니다.











4. 선택 시간에 포함된 이벤트를 계속 재생하려면 반복 재생 버튼()을 누릅니다. 이 기능을 해제하려면 다시 반복 재생 버튼을 누릅니다.
5. 재생을 중지하려면 중지 버튼()을 누릅니다.

반복 재생을 통해 프로젝트의 동일한 부분을 계속 반복 확인하면서 실시간으로 필터 및 효과를 수정할 수 있습니다. 미리 보려는 대상에 따라 선택 영역을 자동으로 지정할 수 있습니다. 자세한 내용은 72페이지의 시간선택 영역 선택과 24페이지의 시간선택 명령어를 참조하십시오.

재생 관련 참조

아래 표는 모든 구동 버튼 및 해당 키보드 단축키를 설명합니다. 이 재생 기능은 프로젝트 작업 과정에 언제든지 사용할 수 있습니다.

참고 : 재생을 제어하기 위한 여러 멀티미디어 키보드 사용도 지원됩니다.

| 버튼 | 키보드 | 기능 |
|--|--------------------------|---|
|  | [Ctrl] + [R] | 기록 가능 트랙에 기록을 시작합니다. |
|  | [Q] | 시간 선택 재생 중 반복 재생을 설정 또는 해제합니다. |
|  | [Shift] + [Space] | 프로젝트를 처음부터 재생합니다. |
|  | [Space] | 커서 위치부터 재생을 시작합니다. |
|  | [Enter] | 재생을 일시 정지하고, 커서는 일시 정지 위치에 멈춥니다. |
|  | [Space] or [Esc] | 재생을 일시 정지하고, 커서는 정지해서 이전 커서 위치로 되돌아옵니다. |
|  | [Ctrl] + [Home] | 커서가 프로젝트의 처음으로 이동합니다. |
|  | [Ctrl] + [End] | 커서가 프로젝트 끝으로 이동합니다. |

팁 : 스페이스바를 사용하여 원하는 대로 재생을 중지하거나 일시 정지할 수 있습니다. Options 메뉴에서 Preferences를 선택한 후, General 탭에서 Make spacebar and F12 Play/Pause instead of Play/Stop을 선택해서 설정을 변경합니다.

스크러빙

스크러빙은 재생 속도 및 방향을 정확하게 제어할 수 있도록 해주는 타임라인 재생의 한 가지 유형입니다. 선형 스크러빙 및 로그식 스크러빙이 모두 지원됩니다.

또한 스크러빙을 위해 멀티미디어 컨트롤러 사용이 지원됩니다. 이 소프트웨어에서 멀티미디어 컨트롤러를 사용하는 방법은 온라인 도움말을 참조하십시오. 도움말을 사용하려면 Help 메뉴에서 Contents 및 Index를 선택합니다.

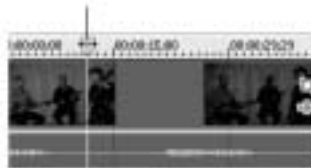
팁 : 키보드 또는 멀티미디어 컨트롤러를 사용하여 스크립 속도 및 선택 영역을 조정하려면, Preferences 대화 상자의 Editing 탭에 있는 JKL/shuttle speed 드롭다운 목록에서 원하는 값을 선택합니다.

스크러빙 방법은 4가지가 있습니다.

재생 헤드를 사용한 스크러빙

타임라인 위의 재생 헤드(▶)를 앞/뒤로 끌어놓아 커서 위치의 앞 또는 뒤로 빠르게 이동해서 편집 지점을 찾을 수 있습니다.

스크러빙할 재생 헤드를 끌어 놓습니다.

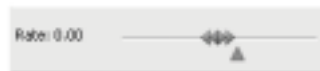


팁 : 재생 헤드를 끌어오는 도중 [I] 및 [O] 키를 눌러서 In 또는 Out 지점을 설정할 수 있습니다.

참고 : 재생 헤드는 트리머 창에서도 사용할 수 있습니다.

스크립 컨트롤 슬라이더를 사용한 스크러빙

스크립 컨트롤 슬라이더를 앞/뒤로 끌어 놓을 수 있습니다. 끌어 놓는 슬라이더가 가운데에서 멀어질수록 정방향/역방향 재생이 더 빨라집니다. 슬라이더 아래에는 정상 재생 속도를 설정하는 데 사용할 수 있는 작은 노란색 마커가 있습니다. 이것은 구동 컨트롤의 재생 버튼을 클릭했을 때 프로젝트가 재생되는 속도입니다.



스크립 컨트롤 슬라이더

타임라인에서 스크리빙

프로젝트를 스크리빙하는 두 번째 방법은 이벤트가 없는 위치의 타임라인 커서에 마우스 포인터를 올린 상태에서 **Ctrl** 을 누르는 것입니다. 이렇게 하면 커서가 스피커 아이콘으로 변경됩니다.

그리고 마우스 왼쪽 버튼을 누르면 커서 아이콘이 페닝/스크립 아이콘으로 다시 변경됩니다. 타임라인을 스크리빙하려면 마우스를 왼쪽 또는 오른쪽으로 끌어 놓습니다.



타임라인 커서에 **Ctrl**을 누릅니다.

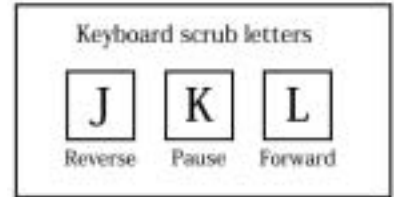
마우스 왼쪽 버튼을 누르고 드래그하여 스크리빙합니다.

팁: 마우스가 이벤트 위에 있을 때 타임라인 스크리빙을 사용하도록 설정할 수 있습니다. *Options* 메뉴에서 *Preferences*를 선택한 후, *General* 탭에서 *Allow Ctrl+drag cursor style scrub over events*를 선택합니다.

키보드를 사용한 스크리빙

3개의 텍스트(JKL)가 키보드 스크립 컨트롤로 사용됩니다.

팁: 스크립 속도 및 선택 영역을 조정하려면 *Preferences* 대화 상자의 *Editing* 탭에 있는 *JKL/shuttle speed* 드롭다운 목록에서 설정을 선택합니다.



역방향으로 재생하려면 **J** 를 누르고 정방향으로 재생하려면 **L** 를 누릅니다. 재생을 일시 중지하려면 **K** 를 누릅니다.

재생 속도를 조정하는 방법은 다양합니다.

- *Preferences* 대화 상자의 *Editing* 탭에서 *JKL/shuttlespeed* 선택을 조정합니다.
- 셔틀 노브 모드를 에뮬레이션하려면 **J** 또는 **L** 을 누른 상태에서 **K** 를 누릅니다. 노브를 왼쪽에 오게 하려면 **K** + **J** 를 누르고 오른쪽에 오게 하려면 **K** + **L** 를 누르십시오. 일반 모드로 돌아가려면 **K** 를 다시 누르거나 스페이스바를 누릅니다.

미디어 플레이어로 미리보기

프로젝트의 속성에 따라 프로젝트를 믹싱 및 렌더링한 후 선택한 파일 유형을 지원하는 미디어 플레이어를 사용하여 재생하면 프로젝트를 미디어 플레이어로 미리볼 수 있습니다.

1. Tools 메뉴에서 Preview in Player를 선택합니다. Preview 대화 상자가 나타납니다.
2. 드롭다운 목록에서 파일 유형을 선택합니다.
3. 믹싱 및 렌더링 과정을 시작하려면 OK를 누릅니다. 새 파일의 완료 비율을 보여주는 진행률 대화 상자가 나타납니다.

참고: 상태 표시줄에서 취소 버튼을 누르면 미리보기를 취소할 수 있습니다.

믹싱 작업이 완료되면 관련 미디어 플레이어가 열리고 재생이 시작됩니다.

비디오 미리보기 사전 렌더링

구동 컨트롤을 사용하여 프로젝트를 재생하면 프로젝트의 진행 상태를 즉시 확인할 수 있지만, 실제로 프로젝트가 최종 형식으로 렌더링되지는 않습니다. 비디오 미리보기 창에서 확인한 미리보기는 프레임 크기, 프레임 속도 및 품질 등 여러 면에서 최종 프로젝트와 차이가 있을 수 있습니다. 대부분의 경우, 비디오 미리보기는 프로젝트의 이벤트 타이밍을 점검하는 데 적합합니다. 그러나 프로젝트의 일부를 전체 품질로 미리보기해야 할 필요가 있을 것입니다. 이 작업은 Tools 메뉴에서 Selectively Prerender Video를 선택해서 수행할 수 있습니다.

프로젝트 렌더링

렌더링이란 Vegas 프로젝트에서 새 미디어 파일을 생성하는 과정을 의미합니다. 렌더링이 진행되는 동안 프로젝트 파일에는 영향(덜어쓰기, 삭제, 수정)을 미치지 않습니다.

따라서 편집 또는 조정 작업을 수행하기 위해 원래의 프로젝트로 돌아가서 다시 렌더링할 수도 있습니다. 아래 표는 프로젝트 렌더링이 가능한 형식을 보여줍니다.

| 형식 이름 | 확장자 | 정의 |
|-------------------------------|------|---|
| AC-3 | .ac3 | Dolby Digital 서라운드 사운드 형식 인코딩. 이 옵션은 DVD-Video 또는 5.1 채널 음악을 만들기 위해 편집 응용 프로그램에서 사용할 수 있는 6개의 모노 파일 (WAV 또는 AIFF)을 생성합니다. |
| Audio Interchange File Format | .aif | Apple®에서 개발하여 Macintosh® 컴퓨터에 사용되는 표준 오디오 형식. |
| MPEG-1 및 MPEG-2 | .mpg | MPEG-1 및 MPEG-2 파일 생성은 MainConcept® MPEG 기술을 통해 지원됩니다. |
| MPEG Layer 3 | .mp3 | 압축 오디오 형식. 플러그인 옵션을 등록하지 않고도 최고 20개의 .mp3 파일을 렌더링할 수 있습니다. |
| Ogg Vorbis | .ogg | 공개 오디오 인코딩 및 스트리밍 기술 |
| QuickTime | .mov | Apple QuickTime 멀티미디어 형식 |
| RealMedia® | .rm | 인터넷을 통한 미디어 스트리밍용 RealNetworks® 표준. 이 옵션은 오디오와 비디오를 한 개의 파일로 렌더링합니다. |
| Scott Studio's Wave | .wav | Scott Studio's 시스템에서 사용되는 표준 오디오 형식. |
| Perfect Clarity Audio | .pca | 소니 이미지 디지털 소유 완벽한 무손실 압축 형식. |
| Wave64 | .w64 | (실질적으로) 파일 크기의 제한을 받지 않는 wave 파일을 지원하는 소니 이미지 디지털 소유 형식 |
| Video for Windows | .avi | Microsoft® Windows® 기반 컴퓨터에서 사용되는 표준 비디오 형식. 이 옵션은 오디오와 비디오를 한 개의 파일로 렌더링합니다. |
| Wave(Microsoft) | .wav | Microsoft® Windows® 기반 컴퓨터에서 사용되는 표준 오디오 형식. |
| Windows Media Audio | .wma | 인터넷을 통해 스트리밍 또는 다운로드할 파일을 생성하는 데 사용되는 Microsoft 오디오 전용 형식 |
| Windows Media Format | .wmv | 인터넷을 통한 오디오 및 비디오 미디어 스트리밍용 Microsoft 표준. |

동영상 제작

동영상을 제작하려면 프로젝트를 적절한 미디어 파일 출력으로 렌더링해야 합니다. 최종 출력 형식은 새로운 미디어 파일의 대상에 따라 다릅니다. 그 예로는 AVI, MOV 및 WMV가 있습니다.

1. File 메뉴에서 Render As를 선택합니다.
2. Render As 대화 상자에 있는 Save as type 드롭다운 목록에서 적합한 옵션을 선택합니다.
3. 사용자 압축 설정을 선택하려면 Custom을 누릅니다. 기본 압축 옵션은 프로젝트의 속성에 따라 자동으로 설정됩니다.
4. 이름을 입력한 후 파일의 대상을 검색합니다.
5. OK를 누릅니다.

프로젝트 게시

File 메뉴에서 Publish를 선택한 후, 공유할 수 있도록 화면에 나온 지시에 따라 게시 제공업체를 선택하고 현재 프로젝트를 웹에 저장합니다.

오디오 CD 굽기



CD 굽기는 완전한 버전의 Vegas 소프트웨어에서만 사용할 수 있습니다.

디스크 굽기는 단일 트랙(트랙 단위) 및 전체 디스크(디스크 단위) 굽기를 지원합니다.

단일 트랙 굽기(트랙 단위)

Vegas 프로젝트를 단일 트랙(트랙 단위)으로 구울 수 있습니다. CD의 모든 트랙이 구워지면 일단 디스크를 종료한 다음 재생할 수 있습니다.

트랙 단위 CD 굽기

1. Tools 메뉴에서 Burn CD를 선택한 후 하위 메뉴에서 Track-at-Once Audio CD를 선택합니다. Burn Track-at-Once Audio CD 대화 상자에 CD 레코더의 디스크에 남아있는 시간 및 현재 파일의 길이가 나타납니다.
2. Action 드롭다운 목록에서 설정을 선택합니다.
 - Burn audio를 선택하고 시작 버튼을 누르면 CD에 오디오를 기록하기 시작합니다. 오디오 CD 플레이어로 디스크를 재생하려면 먼저 디스크를 종료해야 합니다.
 - Test, then burn audio를 선택하면 버퍼 언더런을 발생시키지 않고 CD 레코더에 파일을 기록할 수 있는지 검사합니다. 그리고 테스트가 성공적으로 완료되면 기록이 시작됩니다.
 - Test only를 선택하면 버퍼 언더런을 발생시키지 않고 CD 레코더에 파일을 기록할 수 있는지 검사합니다. 그러나 CD에 오디오를 기록하지는 않습니다.
 - Close disc를 선택하면 시작 버튼을 눌렀을 때 오디오를 추가하지 않은 채 디스크를 종료합니다. 이 옵션을 선택하면 오디오 CD 플레이어로 파일을 재생할 수 있습니다.
 - Erase RW disc를 선택하면 시작 버튼을 눌렀을 때 다시 쓰기 가능 CD의 내용을 삭제합니다.
3. 굽기 옵션을 선택합니다.
 - Erase RW disc before burning : 다시 쓰기 가능 CD(CD-RW)를 사용하는 경우, 굽기 전에 CD 내용을 삭제하려면 이 체크박스를 선택합니다.
 - Close disc when done burning : 굽기가 완료되었을 때 CD를 종료하려면 이 체크박스를 선택합니다. 이 옵션을 선택하면 오디오 CD 플레이어로 파일을 재생할 수 있습니다.
 - Eject disc when done : 굽기가 완료되었을 때 CD를 자동으로 꺼내려면 이 체크박스를 선택합니다.
 - Burn selection only : 반복 선택 영역 안의 오디오만 구우려면 이 체크 박스를 선택합니다.
4. Drive 드롭다운 목록에서 CD를 굽는 데 사용할 CD 드라이브를 선택합니다.
5. Speed 드롭다운 목록에서 굽기 속도를 선택합니다. Max를 선택하면 드라이브에 지원되는 최대 속도가 적용됩니다. 굽기 과정에 문제가 있는 경우, 설정 값을 낮춥니다.

6. Start 버튼을 누릅니다.

경고: 디스크 쓰기 과정이 시작된 이후 취소 버튼을 누르면 디스크를 사용할 수 없게 됩니다.

7. 크기 과정이 완료되면 확인 메시지가 나타납니다. OK를 눌러 메시지를 받으십시오.

트랙 단위 CD 종료

1. Tools 메뉴에서 Burn CD를 선택한 후 하위 메뉴에서 Track-at-Once Audio CD를 선택합니다. Create CD 대화 상자가 나타납니다.
2. 디스크 종료 버튼을 누릅니다.
3. 디스크가 종료되면 확인 메시지가 나타납니다. OK를 눌러 메시지를 받으십시오.

디스크 굽기(디스크 단위)

1. Tools 메뉴에서 Burn CD를 선택한 후 하위 메뉴에서 Disc-at-Once Audio CD를 선택합니다. Burn Disc-at-Once Audio CD 대화 상자가 나타납니다.
2. Drive 드롭다운 목록에서 CD를 굽는 데 사용할 CD 드라이브를 선택합니다.
3. Speed 드롭다운 목록에서 굽기 속도를 선택합니다. Max를 선택하면 드라이브에 지원되는 최대 속도가 적용됩니다. 버퍼 언더런 발생 가능성을 막으려면 설정 값을 낮춥니다.
4. 사용하는 CD 레코더가 버퍼 언더런 보호 기능을 지원하는 경우, Buffer underrun protection 체크 박스를 선택합니다. 이 체크 박스를 선택하면 버퍼 언더런 발생 시 CD 레코더가 굽기를 중단하고 다시 시작합니다.

참고: 버퍼 언더런 보호 기능을 사용하면 CD 플레이어에서 재생할 수 있는 디스크가 생성되지만 굽기가 중단되고 다시 시작한 지점에 비트 오류가 생길 수 있습니다. 프리-마스터 디스크를 만들려는 경우 이 체크 박스 선택을 해제하는 것이 좋습니다.

5. Burn mode 상자에서 다음 중 하나의 버튼을 선택합니다.

- Burn CDs를 선택하면 CD에 즉시 오디오 기록을 시작합니다.
- Test, then burn CDs를 선택하면 버퍼 언더런을 발생시키지 않고 CD 레코더에 파일을 기록할 수 있는지 검사합니다. 테스트가 진행되는 동안에는 CD에 오디오가 기록되지 않고 테스트가 성공적으로 완료되면 기록이 시작됩니다.
- Test only (do not burn CDs)를 선택하면 버퍼 언더런을 발생시키지 않고 CD 레코더에 파일을 기록할 수 있는지 검사합니다. 그러나 CD에 오디오를 기록하지는 않습니다.

6. 기록 전 임시 파일에 CD 프로젝트를 렌더링하려면 Render temporary image before burning 체크 박스를 선택합니다. 실시간으로 렌더링 및 굽기가 불가능한 복잡한 프로젝트의 경우 이 체크 박스를 선택하면 버퍼 언더런을 막을 수 있습니다.

참고 : 임시 파일은 프로젝트를 수정하거나 굽기를 종료할 때까지 남아 있게 됩니다. Burn Disc-at-Once Audio CD 대화 상자를 열었을 때 이미지 파일이 존재하는 경우, 이 체크 박스는 Use existing rendered temporary image라고 표시됩니다.

7. 구우려는 CD가 다시 쓰기 가능 미디어이고 굽기 이전 디스크 내용을 삭제하려면, Automatically erase rewritable discs 체크 박스를 선택합니다.
8. 굽기가 완료되었을 때 CD를 자동으로 꺼내려면 Eject disc when done 체크 박스를 선택합니다.
9. OK 를 눌러 굽기를 시작합니다.

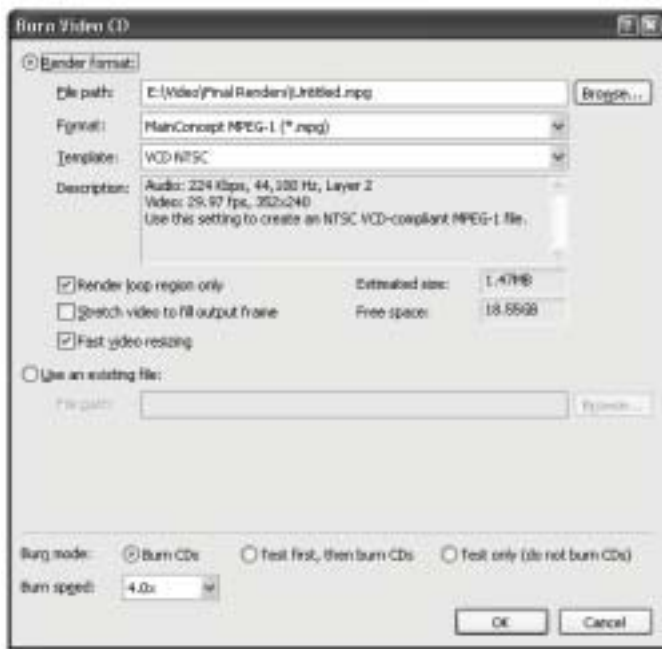
비디오 CD 만들기



CD 굽기는 완전한 버전의 Vegas 소프트웨어에서만 사용할 수 있습니다.

비디오 CD는 CD-ROM 드라이브 및 VCD 플레이어 소프트웨어가 설치된 컴퓨터나 많은 가정용 DVD 플레이어로 재생이 가능합니다.

1. Tools 메뉴에서 Burn CD를 선택한 후 하위 메뉴에서 Video CD를 선택합니다. Burn Video CD 대화 상자가 나타납니다.



2. 사용하려는 동영상 파일을 선택합니다.

- 현재 프로젝트를 렌더링하려면 Render format 버튼을 선택합니다.
 - a. 렌더링된 파일의 이름 및 저장 위치를 지정하려면, File path 상자의 내용을 수정합니다.
 - b. 파일 렌더링에 사용될 매개변수를 지정하려면 Template 드롭다운 목록에서 템플릿을 선택합니다. 또는 새로운 템플릿을 생성하려면 Custom 버튼을 누릅니다.
 - c. 프로젝트의 일부만 사용하려는 경우 Render loop region only 체크박스를 선택합니다. 이 체크박스 선택을 해제한 경우 전체 프로젝트가 렌더링되어 비디오 CD에 저장됩니다.
 - d. Description 상자에 열거된 출력 프레임 채우도록 비디오를 다시 포맷하려면, Stretch video to fill output frame 체크박스를 선택합니다. 이 체크박스의 선택을 해제하면 현재 화면비가 유지되고 검은색 경계선이 추가되어 남은 프레임 영역(레터박스)을 채우게 됩니다. 이 옵션은 원하는 출력 형식이 프로젝트 프레임 화면비와 맞지 않을 경우 유용합니다.

참고 : 렌더링된 비디오가 자연스럽게 않은 경우 Fast video resizing 체크박스 선택을 해제합니다. 이 옵션의 선택을 해제하면 자연스럽게 못한 화면상의 결함을 교정할 수는 있지만 렌더링 시간이 크게 증가하게 됩니다.

- 이미 렌더링된 MPEG 파일을 사용하려는 경우, Use an existing file 버튼을 선택한 후 File path 상자에 파일의 경로를 입력합니다(또는 Browse 버튼을 눌러 파일의 위치를 검색합니다)

3. CD-R 드라이브의 기록 옵션을 선택합니다.

굽기 모드를 선택합니다.

- Burn CDs를 선택하면 CD에 즉시 오디오 기록을 시작합니다.
 - Test first, then burn CDs를 선택하면 버퍼 언더런을 발생시키지 않고 CD 레코더에 파일을 기록할 수 있는지 검사합니다. 테스트가 진행 되는 동안에는 CD에 오디오가 기록되지 않고, 테스트가 성공적으로 완료되면 기록이 시작됩니다.
 - Test only (do not burn CDs)를 선택하면 버퍼 언더런을 발생시키지 않고 CD 레코더에 파일을 기록할 수 있는지 검사합니다. 그러나 CD에 오디오를 기록하지는 않습니다.
- b. Burn speed 드롭다운 목록에서 기록 속도를 선택합니다. Max 를 선택하면 드라이브에 지원되는 최대 속도가 적용됩니다. 기록에 문제가 있는 경우, 설정 값을 낮춥니다.

- 동영상이 CD에 기록됩니다. 기록이 완료되면, Save movie file 체크박스를 선택해서 렌더링된 MPEG 파일을 저장하거나 이 체크박스의 선택을 해제해서 파일을 삭제할 수 있습니다.

- Finish를 누릅니다.

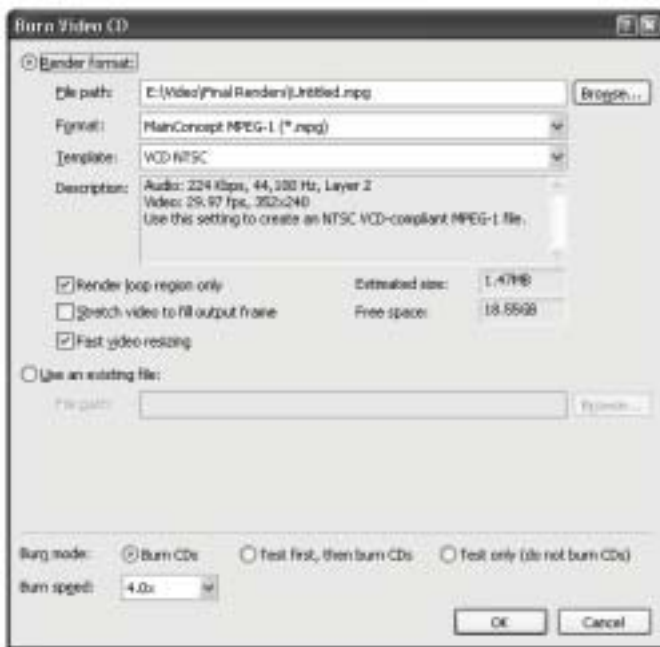
멀티미디어 CD 만들기



CD 굽기는 완전한 버전의 Vegas 소프트웨어에서만 사용할 수 있습니다.

프로젝트를 렌더링한 후 데이터 CD에 기록하려면 Tools 메뉴에서 Burn CD를 선택한 후 하위 메뉴에서 Multimedia CD를 선택합니다. 렌더링된 프로젝트는 해당 플레이어가 설치된 컴퓨터에서 재생할 수 있습니다.

- Tools 메뉴에서 Burn CD를 선택한 후 하위 메뉴에서 Multimedia CD를 선택합니다. Burn Multimedia CD 대화 상자가 나타납니다.



2. 멀티미디어 CD 굽기에 대한 옵션을 선택합니다.

- Format 및 Template 드롭다운 목록에서 프로젝트를 렌더링하는 데 적합한 형식 및 템플릿을 선택합니다. 프로젝트의 일부만 구우려면 Render loop region only 체크박스를 선택합니다.
- Description 상자에 나열된 출력 프레임 채우도록 비디오를 재포맷하려면 Stretch video to fill output frame 체크박스를 선택합니다. 이 체크 박스의 선택을 해제하면 현재의 화면비가 유지되고 검은색 경계선이 추가 되어 남은 프레임 영역(레터박스)을 채우게 됩니다.
- 렌더링된 비디오가 자연스럽지 않은 경우 Fast video resizing 체크 박스 선택을 해제합니다. 이 옵션의 선택을 해제하면 인위성이 교정될 수는 있지만 렌더링 시간이 크게 증가하게 됩니다.
- HTML 페이지를 생성해서 완성된 비디오에 추가하려면 Play movie inside web page 체크박스를 선택합니다.
- CD에 미디어 플레이어 설치 파일을 포함시키려면 Include movie player installer 체크박스를 선택합니다. Browse 버튼을 눌러 설치 파일의 위치를 검색합니다.
- Speed 드롭다운 목록에서 기록 속도를 선택합니다. Max를 선택하면 드라이브에 지원되는 최대 속도가 적용됩니다. 굽기 과정에 문제가 있는 경우, 설정 값을 낮춥니다.

3. OK를 누릅니다.

기본 편집 기술



Vegas® 프로젝트는 시간에 따라 발생하는 이벤트들을 여러 트랙에 걸쳐 정리한 것입니다. 원본 미디어 파일들은 프로젝트의 이벤트를 참고하여 편집 작업에 사용됩니다. 따라서 프로젝트의 이벤트를 편집해도 원본 미디어 파일은 수정되지 않습니다.

시작하기

프로젝트를 편집 및 재생할 때 프로젝트의 타임라인에서 커서의 위치를 보여줍니다.

커서 이동

아래 키보드 명령어를 사용하여 타임라인에서 커서를 이동할 수 있습니다.

| 설명 | 키 |
|---------------------------------|-------------------|
| 프로젝트 처음으로 이동 | Ctrl+Home 또는 W |
| 프로젝트 끝으로 이동 | Ctrl+End 또는 E |
| 선택 또는 보기의 처음으로 이동(선택 항목이 없는 경우) | Home |
| 선택 또는 보기의 끝으로 이동(선택 항목이 없는 경우) | End |
| 격자 표시만큼 오른쪽으로 이동 | Page Down |
| 격자 표시만큼 왼쪽으로 이동 | Page Up |
| 이동 | Ctrl+G |

| 설명 | 키 |
|--|-----------------------|
| 왼쪽/오른쪽 마커로 이동 | Ctrl+왼쪽/오른쪽 화살표 |
| 마커 번호로 이동 | 0-9 키(숫자 키패드 아님) |
| 페이드를 적용한 가장자리가 포함된 이벤트 편집 지점까지 왼쪽/오른쪽으로 이동(아래 그림 참조) | Ctrl+Alt + 왼쪽/오른쪽 화살표 |
| 타임라인에서 커서 이동 | 왼쪽 또는 오른쪽 화살표 |
| 왼쪽/오른쪽으로 1 프레임 이동 | Alt+왼쪽/오른쪽 화살표 |
| 왼쪽/오른쪽으로 1 프레임 이동 | Ctrl+Alt+Shift+마우스 휠 |
| 가운데 보기 | \ |



이벤트 편집 포인트 커서 건너뛰기

초점 변경

초점은 프로젝트에서 어떤 오브젝트를 작업하고 있는지 알려줍니다. 프로젝트 미디어 목록에서 파일을 누르면 프로젝트 미디어 창이 초점이 됩니다. 프로그램의 초점을 트랙 보기(타임라인)로 바로 전환하려면, **Alt + Q** 를 누르거나 View 메뉴에서 Focus to Track View를 선택합니다.

Vegas 소프트웨어에서 작업을 수행할 때는 어느 트랙에 초점이 있는가가 중요합니다. 예를 들어, 탐색 창에서 미디어 파일을 두 번 클릭하면 초점이 있는 트랙에 해당 파일이 추가됩니다. 트랙 번호에서 트랙을 눌러 해당 트랙에 초점을 맞출 수 있습니다. 트랙 번호 아래에 흰 선이 깜빡이고 트랙 목록에 음영이 생기는 것은 트랙에 초점이 주어진 것을 나타냅니다.

선택하기

하나 이상의 이벤트, 시간 선택 영역 또는 이벤트 및 시간 선택 영역을 유연하게 선택할 수 있습니다. 또한 모든 선택 옵션은 단일 트랙 또는 복수 트랙에 적용할 수 있습니다.

이벤트를 선택하려면 해당 이벤트를 누릅니다.

복수 이벤트 선택

여러 가지 방법으로 프로젝트에서 복수 이벤트를 선택할 수 있습니다.

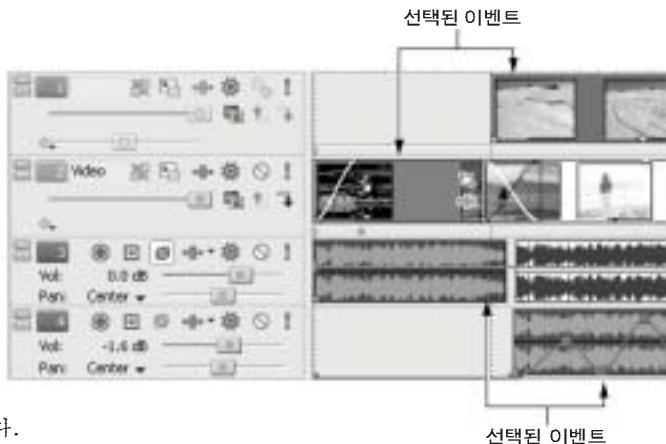
팁: 복수의 이벤트를 선택한 경우 해당 이벤트를 그룹화할 수 있습니다.

참고: 복수의 비디오 이벤트, 복수의 오디오 이벤트 또는 비디오 및 오디오 이벤트 조합을 선택할 수 있습니다. 그러나 오디오 및 비디오 이벤트 조합을 선택한 경우, 두 유형의 이벤트에 모두 적용되는 명령어 및 조작 방법만 사용할 수 있습니다.

인접해 있지 않은 이벤트 선택

1. **Ctrl** 를 누른 채 유지합니다.
2. 이벤트를 클릭해 선택합니다.

이벤트 선택은 설정/해제 방식이므로 이벤트 선택을 취소하려면 다시 해당 이벤트를 누릅니다.




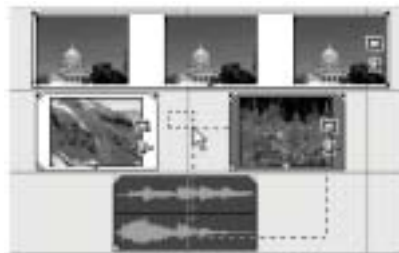
인접한 이벤트 선택

1. **Shift** 를 누른 채 유지합니다.
2. 선택하려는 첫 번째 이벤트를 클릭합니다.
3. 선택하려는 마지막 이벤트를 클릭합니다.

첫 번째 및 마지막 선택된 이벤트 사이의 모든 이벤트가 강조 표시되면서 선택됩니다.

이벤트 블록 선택

1. 선택 편집 도구 버튼()을 클릭합니다.
2. 커서를 선택하려는 영역의 모서리에 둡니다.
3. 마우스 왼쪽 버튼을 클릭한 채 유지합니다.
4. 선택하려는 영역의 반대 모서리로 커서를 끌어 놓습니다. 작업 공간에 사각형이 만들어집니다. 이 사각형 안의 모든 이벤트가 선택됩니다.



왼쪽 마우스 버튼을 누른 상태에서 오른쪽 버튼을 누르면 세 가지 유형의 선택 상자(자유, 수직, 수평)가 순환됩니다.

팁 : **Ctrl** 을 누르고 이벤트를 눌러 선택 영역에 이벤트를 포함시키거나 제외시킬 수 있습니다. 모든 이벤트 선택을 취소하려면 선택한 이벤트 밖의 작업 공간을 아무 곳이나 누릅니다.

트랙 끝까지 모든 이벤트 선택

1. 이벤트를 마우스 오른쪽 버튼으로 누릅니다. 바로가기 메뉴가 나타납니다.
2. 바로가기 메뉴에서 Select Events to End를 선택합니다. 트랙에서 선택한 이벤트 뒤에 있는 모든 이벤트가 선택됩니다.

팁 : 2개 이상의 트랙의 이벤트가 선택된 상태에서 Select Events to End를 사용하면 큰 이벤트 블록을 이동할 수 있습니다. **[Ctrl]** 을 누른 상태에서 다른 트랙의 이벤트를 선택한 다음 마우스 오른쪽 버튼을 누르면 바로가기 메뉴가 나타납니다.

특정 미디어 파일을 참조하는 모든 이벤트 선택

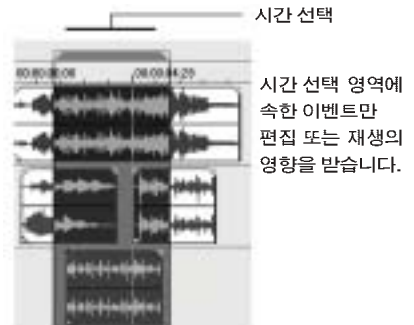
프로젝트 미디어 목록의 파일을 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 바로가기 메뉴에서 Select Timeline Events를 선택합니다. 그러면 선택한 미디어 파일을 사용하는 모든 이벤트가 선택됩니다.

[Ctrl] 또는 **[Shift]** 를 누른 상태에서 바로가기 메뉴의 Select Timeline Events를 선택하면 현재 선택한 이벤트에 추가 이벤트를 선택할 수 있습니다.

시간 선택 영역 선택

선택 시간은 타임라인 상단의 표시줄 및 회색 상자에서 확인할 수 있습니다. 시간 선택 표시줄을 사용하여 프로젝트의 일부분을 재생하거나 트랙 교차 편집을 적용할 수 있습니다.

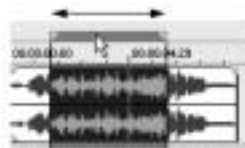
참고 : 이벤트가 잠겨 있지 않은 경우, 선택한 시간 선택 영역은 모든 이벤트에 영향을 미치거나 선택 영역 내에서 발생하는 일부 이벤트에 영향을 미칩니다.



끌어 놓기를 사용한 시간 선택 영역 선택

1. 마우스 포인터를 눈금자(마커 표시줄에 있음)에 놓습니다. 마우스 포인터가 좌/우 화살표(↔) 모양으로 바뀝니다.
2. 끌어 놓아 선택 영역을 선택합니다. 선택 영역에 속한 모든 이벤트 또는 이벤트의 일부가 강조 표시됩니다.
3. 시간 선택 영역 선택을 늘리거나 줄이려면 시간 선택 영역의 끝에 있는 노란색 단추를 끌어 놓습니다.

팁 : 시간 선택 표시줄을 끌어놓아 전체 선택 영역을 이동할 수 있습니다.



재생 중 시간 선택 영역 선택

1. 재생(▶) 또는 처음부터 재생 버튼(⏮)을 눌러 재생을 시작합니다.
2. 시간 선택의 시작 위치에서 [I] 을 누릅니다.
3. 시간 선택의 종료 위치에서 [O] 를 누릅니다.
4. 재생을 중지하려면 중지 버튼(⏸)을 누릅니다.

시간 선택용 단축키 사용

단축키를 사용하면 좀 더 빠르게 정확한 시간 선택을 수행할 수 있습니다.

| 설명 | 단축키 |
|-------------------------------------|-------------------------|
| 이벤트 기간과 동일한 기간 동안 시간 선택 설정 | 해당 이벤트 두 번 누르기 |
| 현재 선택된 이벤트의 가장자리 끝 지점까지 선택 확대 | Ctrl+Shift+Alt+ 오른쪽 화살표 |
| 현재 선택된 이벤트의 가장자리 시작 지점까지 선택 확대 | Ctrl+Shift+Alt+ 왼쪽 화살표 |
| 이벤트를 선택/해제하지 않고 이벤트에 시간 선택 끌어 놓기 | Ctrl+Shift + 이벤트에 끌어 놓기 |

팁 : 최근 5개의 시간 선택 영역을 복구하려면 **[Backspace]** 를 누릅니다.

반복 재생

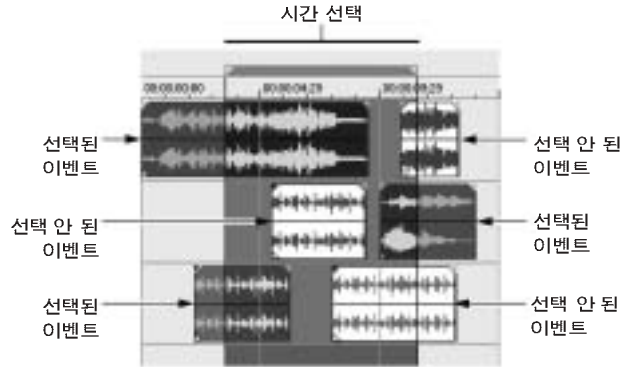
시간 선택 영역의 이벤트를 재생하려는 경우, 재생(▶)을 눌러 시간 선택 영역에 속한 이벤트만 재생할 수 있습니다. 반복 재생을 설정/해제하려면 반복 재생 버튼(🔄) 또는 [R] 를 누릅니다. 반복 재생을 설정하면 Vegas 소프트웨어가 시간 선택 영역에 속한 타임라인의 일부를 반복적으로 재생합니다.

이벤트 및 시간 선택 영역 선택

시간 선택 영역을 선택해도 자동으로 이벤트가 선택되지는 않습니다.

잠긴 이벤트 이외에 시간 선택 영역에 속한 모든 항목이 재생되며 Edit 메뉴 명령어의 영향을 받습니다. 그러나 특정 이벤트를 선택해서 편집한 다음 시간 선택 영역을 선택할 수는 있습니다.

1. 편집하려는 이벤트를 선택합니다. 자세 한 내용은 70 페이지의 복수 이벤트 선택을 참조하십시오.



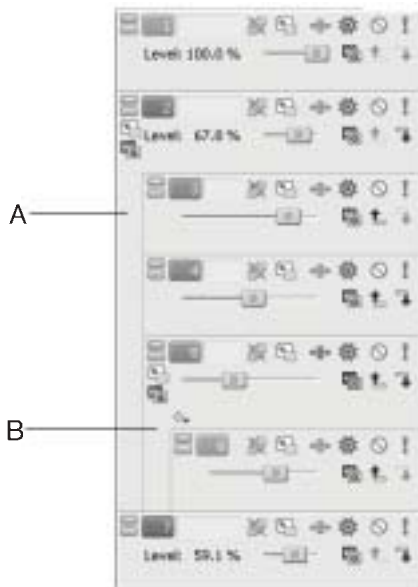
2. 마우스 포인터를 눈금자(마커 표시줄에 있음)에 놓습니다. 마우스 포인터가 좌/우 화살표(↔) 모양으로 바뀝니다.
3. 드래그해서 선택합니다. 단, 1 단계에서 선택하지 이벤트는 여전히 선택되지 않은 상태로 남아 있습니다(강조 표시되지 않음).

트랙 선택

트랙 헤더를 눌러 선택합니다. 복수의 트랙을 선택하려면 [Ctrl] 또는 [Shift] 를 누른 상태에서 선택합니다.

컴포지트 트랙 그룹 선택


컴포지트 트랙 그룹을 선택하려면 상위 트랙 아래에 있는 수직 표시줄을 누릅니다. 예를 들어, 다음 트랙 목록에서 A라고 표시된 영역을 누르면 2-6 트랙이 선택되고, B라고 표시된 영역을 누르면 트랙 5-6이 선택됩니다.



이벤트 편집

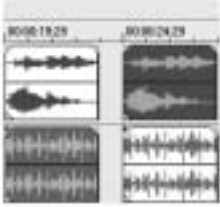
이벤트 복사

복수의 이벤트 또는 이벤트의 일부분을 클립보드로 복사해서 프로젝트에 붙여 넣을 수 있습니다. 또한 한 개의 이벤트 또는 복수의 이벤트를 복사할 수 있습니다. 복사를 하면 원래의 이벤트 정보, 편집 및 기타 수정 사항이 동일하게 유지됩니다.

1. 복사할 이벤트를 선택합니다. 자세한 내용은 70 페이지의 복수 이벤트 선택을 참조하십시오.
2. 해당되는 경우, 시간 선택 영역을 선택합니다.
3. 복사 버튼()을 누릅니다.

선택한 이벤트 복사

복사를 하면 선택한 이벤트가 복제되어 클립보드에 추가됩니다. 시간 정보도 클립보드에 추가됩니다.

| 복사 이전 이벤트 | 클립보드 내용 | 복사 이후 이벤트 |
|---|---|---------------------------------------|
|  |  | 원래의 이벤트에 아무 영향을 미치지 않으므로 변경 내용이 없습니다. |

시간 선택 복사

시간 선택 영역 및 모든 트랙에 속한 이벤트가 복제되어 클립보드에 추가됩니다. 시간 정보도 클립보드에 추가됩니다.

| 복사 이전 이벤트 | 클립보드 내용 | 복사 이후 이벤트 |
|---|---|---------------------------------------|
|  |  | 원래의 이벤트에 아무 영향을 미치지 않으므로 변경 내용이 없습니다. |

시간 선택 및 이벤트 복사


시간 선택 영역에 속한 이벤트 및 선택한 이벤트의 일부가 복제되어 클립보드에 추가됩니다. 시간 정보도 클립보드에 추가됩니다.

| 복사 이전 이벤트 | 클립보드 내용 | 복사 이후 이벤트 |
|---|---|---------------------------------------|
|  |  | 원래의 이벤트에 아무 영향을 미치지 않으므로 변경 내용이 없습니다. |

이벤트 잘라내기

이벤트를 잘라내면 해당 트랙에서 이벤트가 제거되고, 잘라낸 정보(이벤트 및 시간)가 클립보드에 추가됩니다. 클립보드에 추가된 경우 해당 정보를 프로젝트에 붙여 넣을 수 있습니다.

팁 : 잘라낸 후에는 리플 편집을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 88페이지의 편집 후 리플 적용을 참조하십시오.

1. 이벤트 또는 시간 선택 영역을 선택합니다. 자세한 내용은 70페이지의 선택하기를 참조하십시오.
2. 잘라내기 버튼()을 누릅니다.

선택한 이벤트 잘라내기

잘라내기를 실행하면 선택한 이벤트가 타임라인에서 제거되어 클립보드에 추가됩니다. 시간 정보도 클립보드에 추가됩니다.

| 잘라내기 이전 이벤트 | 클립보드 내용 | 잘라내기 이후 이벤트 | 편집 후 리플 모드의 잘라내기 이후 이벤트 |
|---|---|---|--|
|  |  |  |  |

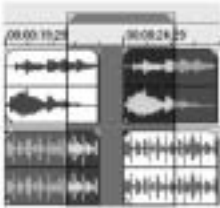

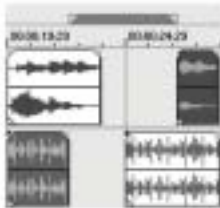
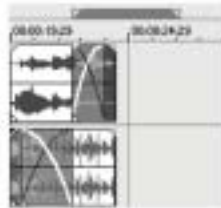
시간 선택 잘라내기

시간 선택 영역에 속한 이벤트가 복제되어 클립보드에 추가됩니다. 시간 정보도 클립보드에 추가됩니다. 시간 선택 영역을 잘라내기 하는 경우, 리플 편집 모드는 모든 트랙에 있는 항목의 위치나 잘라내기가 적용된 트랙에 영향을 미칩니다.

| 잘라내기 이전 이벤트 | 클립보드 내용 | 잘라내기 이후 이벤트 | 편집 후 리플 모드의 잘라내기 이후 이벤트 |
|---|---|---|--|
|  |  |  |  |

시간 선택 및 이벤트 잘라내기

시간 선택 영역에 속한 이벤트 및 선택한 이벤트의 일부가 복제되어 클립보드에 추가됩니다. 시간 정보도 클립보드에 추가됩니다. 시간 선택 및 이벤트 선택 조합을 잘라내기 하는 경우, 편집 후 리플 모드는 모든 트랙에 있는 항목의 위치나 잘라내기 이후에 선택한 이벤트의 트랙에 영향을 미칩니다.

| 잘라내기 이전 이벤트 | 클립보드 내용 | 잘라내기 이후 이벤트 | 편집 후 리플 모드의 잘라내기 이후 이벤트 |
|---|---|---|--|
|  |  |  |  |

이벤트 붙여넣기

정보가 클립보드에 복사되고 나면, 다양한 방법으로 클립보드 항목을 붙여 넣을 수 있습니다. 항목은 타임라인에서 커서 위치에 붙여 넣어 집니다.

편집 후 리플 모드가 선택된 경우, 붙여 넣을 항목의 공간을 만들기 위해 항목이 트랙 아래로 이동합니다. 리플의 정확한 기능은 붙여 넣는 대상과 선택한 리플 편집 유형에 따라 다릅니다. 이벤트를 붙여 넣는 경우, 붙여 넣는 항목이 나타난 트랙만 리플 편집됩니다.

팁: 붙여 넣은 후 리플 편집을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 88페이지의 편집 후 리플 적용을 참조하십시오.

1. 커서를 타임라인에서 원하는 위치로 이동합니다.
2. 이벤트를 붙여 넣을 트랙 번호 또는 트랙 내부를 누릅니다. 해당 트랙에 초점이 주어집니다. 단, 한 번에 한 트랙에만 초점을 줄 수 있습니다.

참고: 다른 트랙에 있는 복수의 이벤트를 붙여 넣는 경우, 필요에 따라 새로운 트랙이 자동으로 생성됩니다.

3. 붙여넣기 버튼()을 누릅니다.

클립보드 이벤트가 트랙의 커서 위치에 붙여 넣어 집니다. 커서 위치에 이미 트랙 이벤트가 있는 경우, 새로 붙여 넣은 정보와 겹치게 됩니다.

반복 붙여넣기 사용

반복 붙여넣기를 사용하려면 선택한 트랙의 커서 위치에 클립보드의 이벤트를 몇 번 붙여 넣을지 지정하고 붙여 넣은 이벤트 시간공간을 지정합니다.

1. 이벤트를 선택해서 클립보드에 복사합니다.
2. Edit 메뉴에서 Paste Repeat를 선택합니다. Paste Repeat 대화 상자가 나타납니다.
3. 클립보드의 내용을 붙여 넣을 횟수와 연속 복사 사이의 공간을 지정합니다.
4. OK를 누릅니다.

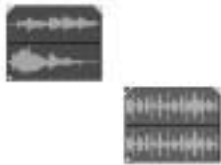


삽입 붙여넣기 사용

삽입 붙여넣기를 사용하는 경우, 클립보드의 이벤트가 선택한 트랙의 커서 위치에 추가되고, 모든 트랙에서 기존 이벤트는 붙여 넣은 정보의 전체 길이만큼 타임라인에서 밀리게 됩니다. 이 경우는 편집 후 리플모드에서 붙여 넣은 항목이 붙여넣기 된 트랙에만 영향을 미치는 반면, 삽입 붙여넣기는 프로젝트에 속한 모든 트랙에 영향을 미치므로, 편집 후 리플모드와 다릅니다.

1. 이벤트를 선택해서 클립보드에 복사합니다.
2. Edit 메뉴에서 Paste Insert를 선택합니다.

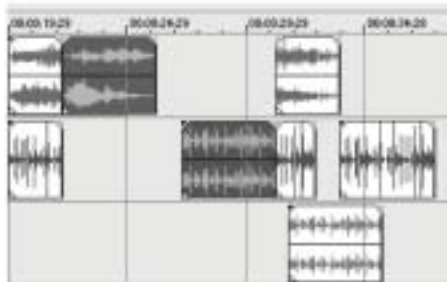
클립보드 내용



삽입 붙여넣기 이전 이벤트



삽입 붙여넣기 이후 이벤트



모든 트랙의 이벤트(붙여넣기 항목이 있는 트랙뿐만 아니라)가 타임라인에서 밀리게 됩니다.

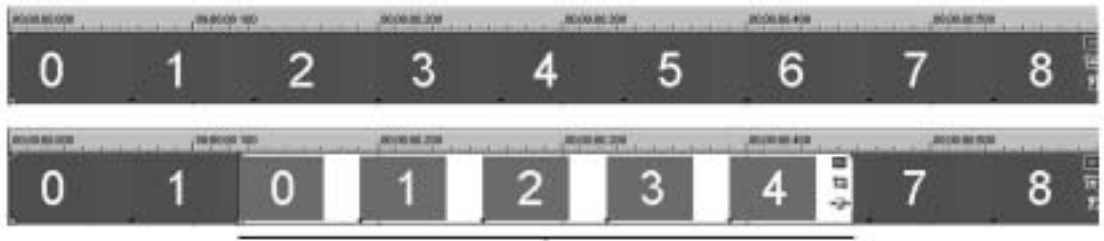
이벤트 펀치-인 및 크로스페이드

프로젝트의 타이밍은 그대로 유지한 채 기존 이벤트 중간(상단)에 이벤트를 삽입할 수 있습니다. 이벤트 삽입이 완료되어도 원래의 이벤트가 중단된 적이 없었던 것처럼 계속 재생됩니다.

펀치인 오디오 이벤트에 대한 크로스페이드 기간을 선택할 수 있습니다.

1. Options 메뉴에서 Preferences를 선택합니다. Preferences 대화 상자가 나타납니다.
2. Editing 탭을 누릅니다.
3. Quick fade length of audio events를 선택합니다. 각 트랜지션에 대한 기간을 지정합니다.

이전에 삽입 또는 펀치인된 이벤트는 이 변경으로 영향을 받지 않습니다. 펀치인 및 펀치아웃의 개념은 삽입하고 있는 기존 이벤트보다 짧은 이벤트를 삽입하는 경우에만 적용됩니다. 아래 그림에서 삽입된 이벤트의 끝에서 원래의 이벤트가 어떻게 계속되는지 설명하기 위해 모든 프레임에 번호가 지정되어 있는데 삽입된 이벤트는 원래의 이벤트에 속한 것처럼 계속 재생됩니다.



펀치-인 이벤트

이벤트 복제

복제란 복사 및 붙여넣기를 한 번에 수행하는 기능입니다. 이 기능은 원래 이벤트는 원래대로 두고 복사된 이벤트를 새로운 위치로 이동하는 방식입니다.

1. **Ctrl** 을 누릅니다.
2. 복제하려는 이벤트를 끌어 새 이벤트의 위치로 끌어 놓습니다.

빈 이벤트 및 시간 삽입

컨텐츠도 없고 참조하는 미디어 파일도 없는 타임라인에 이벤트를 삽입할 수 있습니다. 비어 있는 이벤트는 차후에 미디어를 추가하거나 기록할 수 있는 타임라인의 예비 공간으로 사용할 수 있습니다. 이 경우, 새로운 미디어는 하나의 테이크로 비어 있는 이벤트에 추가됩니다. 트랙에 비어 있는 이벤트를 추가하려면 Insert 메뉴에서 Empty Event를 선택합니다.

모든 트랙에 시간 길이를 삽입하여 프로젝트에 공간을 만들 수도 있습니다. 타임라인에 시간을 추가하려면 Insert 메뉴에서 Time을 선택합니다.

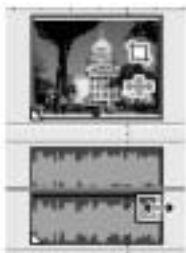
이벤트 트리밍

이 항목에서는 이벤트를 간단하게 트리밍하는 방법을 소개합니다.

팁: 이벤트 트리밍을 실행한 후 리플 편집을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 88페이지의 편집 후 리플 적용을 참조하십시오.

이벤트 트리밍

비디오 이벤트의 트리밍을 수행하는 동안 이벤트의 마지막 썸네일 이미지 및 비디오 미리보기 창에 이벤트의 마지막 프레임이 나타나므로 매우 정확하게 이벤트를 편집할 수 있습니다.



트리밍을 실행하면 그와 동시에 이벤트가 그룹화됩니다.

1. 이벤트 가장자리에 커서를 둡니다. 적절한 위치에서 커서 모양이 바뀝니다().

2. 트리밍을 위해 이벤트 가장자리를 끌어 놓습니다.


멀티미디어 파일에 비디오와 오디오 요소가 함께 포함되는 경우가 있기 때문에 이벤트의 그룹화를 해제하거나 이벤트 그룹화 무시 버튼()을 눌러 일시적으로 그룹화를 중지하지 않으면 비디오와 오디오 이벤트 모두 트리밍(또는 확대)됩니다.

이벤트 끝 초과 트리밍

이벤트의 끝을 초과하여 트리밍을 실시할 수 있습니다. 결과적으로 이벤트가 확장됩니다. 확장이 완료되면 이벤트가 기본적으로 순환됩니다. 눈금은 순환된 이벤트가 반복되는 위치를 나타냅니다.

또는 순환을 해제해서 이벤트 미디어의 마지막 프레임이 이벤트 기간 동안 반복되게 할 수 있습니다(정지 프레임). 이 때 비디오가 끝나고 정지 프레임이 시작되는 이벤트 위치에 눈금이 나타납니다.

인접한 이벤트 트리밍

인접한 이벤트를 동시에 트리밍할 수 있습니다. **Ctrl + Alt** 를 누른 상태에서 두 인접 이벤트의 경계선을 끌어 놓습니다. 인접 이벤트 트립 커서()가 나타납니다.

두 이벤트의 경계선에 커서를 두고
Ctrl+Alt 를 누른 상태에서



왼쪽으로 끌어 놓거나,



오른쪽으로 끌어 놓아서 두 이벤트를
동시에 트리밍합니다.



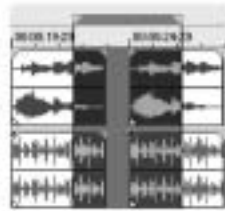
시간 선택 트리밍

이벤트를 트리밍하면 선택 밖의 모든 미디어가 제거됩니다. 제거된 정보는 클립보드에 추가되지 않습니다. 트리밍은 시간 선택 내부의 이벤트가 보존된다는 점에서 잘라내기와 다릅니다.

1. 시간 선택 영역을 선택합니다. 자세한 내용은 72페이지의 시간 선택 영역 선택을 참조하십시오.
2. **Ctrl + T** 를 누르거나 Edit 메뉴에서 Trim을 선택합니다.

시간 선택 밖의 항목이 모든 트랙에서 프로젝트로부터 제거됩니다. 그러나 이벤트 사이의 시간 정보(공간)는 제거되지 않습니다.

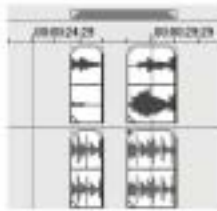
트리밍 이전 이벤트



클립보드 내용

트리밍을 수행한 정보는 클립보드에 추가되지 않습니다.

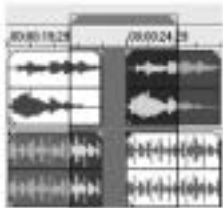
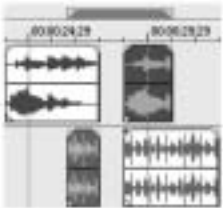
트리밍 이후 이벤트



시간 및 이벤트 선택 트리밍


1. 트리밍을 수행할 이벤트를 선택합니다.
2. 시간 선택 영역을 선택합니다. 자세한 내용은 74페이지의 이벤트 및 시간 선택 영역 선택을 참조하십시오.
3. **Ctrl + T** 를 누르거나 Edit 메뉴에서 Trim을 선택합니다.

시간 선택 밖에 있는 선택 이벤트의 일부에만 트리밍이 수행됩니다. 선택되지 않은 이벤트는 그대로 남아 있습니다. 이벤트 사이의 시간 정보(공간)는 제거되지 않습니다.

| 트리밍 이전 이벤트 | 클립보드 내용 | 트리밍 이후 이벤트 |
|---|-------------------------------|---|
|  | 트리밍을 수행한 정보는 클립보드에 추가되지 않습니다. |  |

키보드를 사용한 이벤트 가장자리 트리밍

이 방법을 사용하면 완벽하게 동기화될 때까지 프로젝트를 빠르게 넘겨서 커트를 조정할 수 있습니다. 여기에 외부 멀티미디어 컨트롤러가 연결된 상태라면 훨씬 더 쉽습니다.

1. 트리밍을 실행할 때 다운스트림 이벤트에 리플을 원하는 경우, 자동 리플 모드가 설정되도록 자동 리플 버튼 ()을 누릅니다.
2. 트리밍을 실시할 이벤트를 선택합니다.
3. 숫자키패드에서 7 또는 9를 눌러 트리밍을 실시할 이벤트 가장자리로 커서를 이동합니다. 7을 누르면 이벤트 시작 부분이 선택되거나 이전 이벤트 가장자리로 이동합니다. 9를 누르면 이벤트 끝 부분이 선택되거나 다음 이벤트 가장자리로 이동합니다. 트리밍을 실행할 이벤트 가장자리에 적색 대괄호가 나타납니다.

참고: [또는] 키를 눌러도 같은 결과가 나타납니다.

4. 현재 이벤트의 가장자리에 트리밍을 실행하려면 숫자키패드에서 1, 3 및 4, 6키를 사용합니다.
 - 비디오의 왼쪽 1프레임을 잘라내려면 1을 누르고, 오른쪽 1프레임을 잘라내려면 3을 누릅니다 (또는 **Ctrl** + **Shift** + **Alt** 를 누른 상태에서 마우스 휠을 사용합니다.)
 - 비디오의 왼쪽 1픽셀을 잘라내려면 4를 누르고, 오른쪽 1픽셀을 잘라내려면 6을 누릅니다 (또는 **Ctrl** + **Shift** 를 누른 상태에서 마우스 휠을 사용합니다.) 현재의 줌 레벨에 따라 트리밍 시간이 달라집니다.

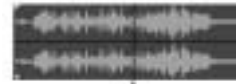
참고: 숫자 키패드 5를 누르면 가장자리 트리밍 모드가 종료됩니다. 가장자리 트리밍 모드가 아닌 경우, 숫자키패드 1, 3, 4 및 6을 누르면 타임라인의 이벤트가 프레임(1 및 3) 또는 픽셀(4 및 6) 단위로 이동합니다.

5. 필요한 경우, 3단계와 4단계를 반복합니다.

이벤트 분할

단일 이벤트를 분할하여 독립적 기능을 가진 복수의 이벤트를 생성할 수 있습니다. 이벤트를 분할하면 원래 이벤트의 새로운 종료 지점이 생성되고 새로 생성된 이벤트의 시작 지점이 생성됩니다.

이벤트를 분할해도 원본 미디어는 변경되지 않습니다. 원본 미디어 파일 정보는 타임라인에서 이벤트 시작 및 종료 지점이 생성된 위치를 기준으로 재생하기 위해 생략됩니다.



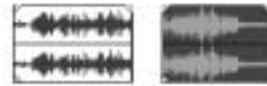
한개의 이벤트



분할 위치


분할 후 생성된 2개의 이벤트

분할이 수행되면 서로 인접한 2개의 이벤트가 새로 생성됩니다. 2개의 이벤트는 각각 이동이 가능합니다.



2개의 이벤트는 각각 이동이 가능합니다.

이벤트 분할

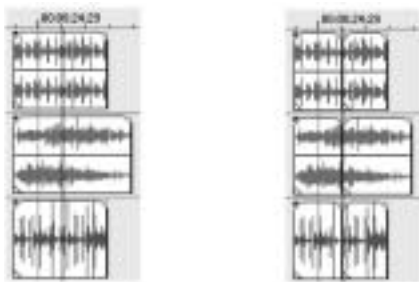
1. 분할할 이벤트를 선택합니다. 자세한 내용은 70 페이지의 선택하기를 참조하십시오.
2. 분할을 수행할 타임라인 위치에 커서를 둡니다.
3. Edit 메뉴에서 Split를 선택하거나  를 누릅니다.

커서 위치의 모든 이벤트 분할

이벤트가 잠겨 있지 않은 경우 모든 이벤트가 커서 위치에서 분할됩니다. 선택된 이벤트가 없는 경우 모든 트랙에서 분할이 수행됩니다.

분할 이전 이벤트

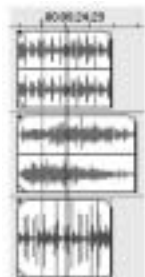
분할 이후 이벤트



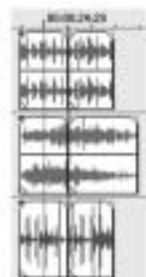
선택한 이벤트 분할

선택한 이벤트만 커서 위치에서 분할됩니다.

분할 이전 이벤트



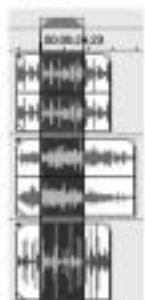
분할 이후 이벤트



시간 선택 분할

잠겨 있지 않은 경우, 시간 선택 영역 안의 모든 이벤트는 시간 선택 영역의 시작 및 종료 지점에서 분할되어 2개의 분할 이벤트가 생성됩니다. 분할은 모든 트랙에서 수행됩니다.

분할 이전 이벤트



분할 이후 이벤트

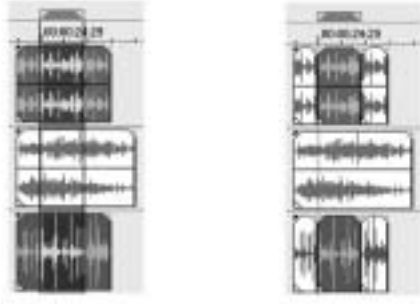


선택 이벤트에서 시간 선택 분할

시간 선택 영역에 선택된 이벤트만 시간 선택 영역의 시작 지점과 끝 지점에서 분할됩니다.

분할 이전 이벤트

분할 이후 이벤트



이벤트 슬립 및 슬라이드


이벤트는 미디어 파일을 보여주는 창이라는 점을 생각하면 이벤트를 슬립 및 슬라이드하는 기능을 이해하기 쉽습니다. 창에는 전체 미디어 파일이나 일부가 나타날 수 있습니다.

창에 미디어 파일의 일부만 나타난 경우, 창이나 기본 미디어를 이동해서 이벤트에 의해 재생되는 미디어를 조정할 수 있습니다.

- 이벤트를 슬립하면, 이벤트는 타임라인에서 원래의 위치를 유지하지만 미디어 파일은 끌어 놓은 방향으로 이동합니다.
- 이벤트를 슬라이드하면 미디어 파일은 타임라인에서 원래의 위치를 유지하지만 이벤트는 끌어 놓은 방향으로 이동합니다.

팁: 그룹 이벤트를 (동시에) 슬립 또는 슬라이드하거나 두 이벤트 사이의 크로스페이드를 슬라이드할 수도 있습니다.

이벤트 콘텐츠 옮기기(슬립)

Alt 를 누른 상태에서 이벤트를 끌어 놓습니다. 슬립 커서()가 나타납니다.

이벤트를 끌어 놓으면 이벤트의 콘텐츠는 이동하지만 이벤트는 이동하지 않습니다. 이벤트의 길이와 위치를 그대로 유지하면서 이벤트가 원본 미디어 파일의 다른 부분을 재생하게 하려는 경우 이 방법을 사용할 수 있습니다.

이벤트 슬립-트리밍

Alt 를 누른 상태에서 이벤트의 오른쪽 또는 왼쪽 가장자리를 끌어 놓습니다. 슬립-트리밍 커서(**+**)가 나타납니다.

이벤트 가장자리를 끌어 놓으면 미디어가 이벤트 가장자리와 함께 이동합니다.

이벤트 슬라이드

Ctrl + **Alt** 를 누른 상태에서 이벤트를 끌어 놓습니다. 슬라이드 커서(**+**)가 나타납니다.

끌어놓기를 하면 미디어의 상대적 위치는 트랙에 고정되고 이벤트 위치만 변합니다. 이벤트의 길이는 그대로 유지하면서 프로젝트의 다른 지점에서 원본 미디어 파일의 다른 부분을 재생하고자 할 때 이 방법을 사용할 수 있습니다.

팁: 이벤트 슬립-트리밍 또는 슬라이드 실시 후 리플 편집을 적용할 수 있습니다. 자세한 내용은 88페이지의 편집 후 리플 적용을 참조하십시오.

원본 미디어
파일



원본 프레임이 있는 타임라인
의 이벤트



이벤트를 2프레임 오른쪽으로
슬립



이벤트를 2프레임 오른쪽으로
슬립-트리밍



이벤트를 2프레임 오른쪽으로
슬라이드



이벤트 삭제

이벤트를 삭제하면 트랙에서 해당 이벤트가 제거됩니다. 복수의 이벤트를 삭제할 수 있으며 시간 선택을 사용하여 삭제 과정을 수정할 수 있습니다. 리플 편집도 삭제 작업에 적용됩니다.

삭제 방식은 잘라내기와 동일하지만 제거된 정보가 클립보드에 추가되지 않는다는 점이 다릅니다. 자세한 내용은 77페이지의 이벤트 자르기를 참조하십시오.

1. 삭제할 이벤트를 선택합니다.
2. **Delete** 를 누릅니다.

편집 후 리플 적용

편집된 트랙, 트랙 및 특정 프로젝트 요소 또는 타임라인에 있는 모든 항목에 영향을 미치는 편집 후 리플을 적용할 수 있습니다. 중요한 장점은 편집 후 리플을 이벤트 트리밍, 크로스페이드, 잘라내기, 붙여넣기 및 삭제와 같은 다양한 편집 작업에 적용할 수 있다는 점입니다. 또한 리플 편집의 수동 또는 자동 적용 여부를 선택할 수 있습니다.

이 작업을 수행한 후 편집 다음 타임라인의 콘텐츠를 리플할 수 있습니다.

- 이벤트 트리밍 (80페이지), 슬립-트리밍 (87페이지) 및 슬라이드 (87페이지)
- 이벤트 시간 압축/연장
- 이벤트 잘라내기 (77페이지)
- 이벤트 붙여넣기 (78페이지)
- 이벤트 삭제 (88페이지)

리플 편집은 트리밍 도구 창에서 재료가 추가되는 방법에도 영향을 미칩니다.

원래의 4개의 이벤트



2번째 이벤트 트리밍



편집 후 리플 적용 시, 3번째 및 4번째 이벤트 사이의 공백이 없어집니다.

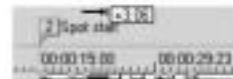


트랙의 이벤트 순서를 쉽고 빠르게 섞을 수 있는 방법이 있습니다.

일련의 이벤트 중 3번째 이벤트를 2번째 이벤트의 위치에 배치하려는 경우, 이벤트를 새로운 위치에 끌어놓은 다음 소프트웨어의 명령어를 실행해서 이벤트를 새로운 순서로 섞을 수 있습니다.

편집 후 리플 수동으로 적용

1. 위에 명시된 편집 작업 중 하나를 수행합니다. 타임라인 위의 화살표는 편집 후 리플이 발생할 위치와 영향받는 이벤트가 이동할 방향을 가리킵니다.




2. Edit 메뉴에서 Post-Edit Ripple를 선택한 후 하위 메뉴에서 명령어를 선택합니다.
 - Affected Tracks을 선택하면 편집을 실시한 트랙에만 리플이 수행됩니다.
 - Affected Tracks, Bus Tracks, Markers 및 Regions을 선택하면 편집을 실시한 트랙과 그 트랙의 키프레임 또는 인벤프에 리플이 수행됩니다. 이 명령어는 또한 프로젝트에 있는 마커, 선택 영역, CD 레이아웃 마커, 및 명령어 마커에 리플을 수행합니다.
 - All Tracks, Markers, and Regions을 선택하면 모든 트랙 및 해당 트랙의 모든 키프레임과 인벤프에 리플이 수행됩니다. 이 명령어는 또한 프로젝트에 있는 마커, 선택 영역, CD 레이아웃 마커, 및 명령어 마커에 리플을 수행합니다.

사용자가 선택한 옵션에 따라 타임라인에 편집 후 리플이 수행됩니다.

팁: 영향 받는 트랙에 리플을 수행하려면 편집 후 **F** 를 누르고, 마커, 키프레임 및 인벤프에도 리플이 수행되도록 하려면 **Ctrl + F** 를 누릅니다. 편집 후 모든 항목을 리플하려면 **Ctrl + Shift + F** 를 누릅니다.

편집 후 리플 자동으로 적용

1. 자동 리플 버튼() 옆의 화살표 버튼을 누른 다음 리플 유형을 선택합니다.

- Affected Tracks을 선택하면 편집을 실시한 트랙에만 리플이 수행됩니다.
- Affected Tracks, Bus Tracks, Markers and Regions을 선택하면 편집을 실시한 트랙 및 해당 트랙의 키프레임 또는 인벤트에 리플이 수행됩니다. 이 명령어는 또한 프로젝트에 있는 마커, 선택 영역, CD 레이아웃 마커, 및 명령어 마커에 리플을 수행합니다.
- All Tracks, Markers, and Regions을 선택하면 모든 트랙 및 해당 트랙의 모든 키프레임과 인벤트에 리플이 수행됩니다. 이 명령어는 또한 프로젝트에 있는 마커, 선택 영역, CD 레이아웃 마커, 및 명령어 마커에 리플을 수행합니다.

2. 위에 명시된 편집 작업 중 하나를 수행합니다. 타임라인 위의 화살표는 편집 후 리플이 발생할 위치와 영향받는 이벤트가 이동할 방향을 가리킵니다.

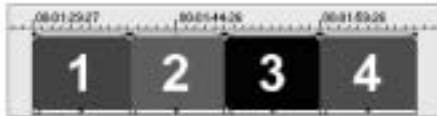


3. 사용자가 선택한 리플 유형에 따라 타임라인에 편집 후 리플이 수행됩니다.

이벤트 섞기

트랙의 이벤트 순서를 빠르게 변경할 수 있는 방법입니다. 마우스 왼쪽 버튼을 눌러 이벤트를 트랙의 새로운 위치로 끌어 놓은 다음 화면에 나타나는 바로가기 메뉴에서 Shuffle Events를 선택합니다. 그러면 이벤트가 새로운 순서로 섞이게 됩니다.

원래의 4개의 이벤트



1번과 2번 이벤트 사이에 3번 이벤트를 마우스 오른쪽 단추로 끌어 놓습니다.

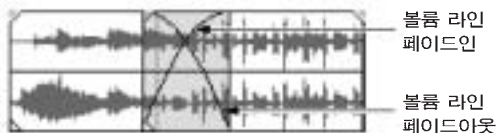


섞기 후 4가지 이벤트




이벤트 크로스페이드

동일한 트랙에 있는 두 이벤트간 크로스페이드가 가능합니다. 오디오 이벤트의 경우, 크로스페이드를 실시하면 한 오디오 이벤트의 볼륨에 페이드아웃이 발생하고 다른 이벤트의 볼륨에 페이드인이 발생합니다. 비디오 이벤트의 경우, 두 이벤트가 서로 트랜지션되면서 한 비디오 이벤트에 페이드아웃이 발생하고 다른 이벤트에는 페이드인이 발생합니다. 그런 다음 이벤트의 볼륨 또는 투명도가 언제, 어떻게 영향을 미치는지 알려주는 라인이 나타납니다.

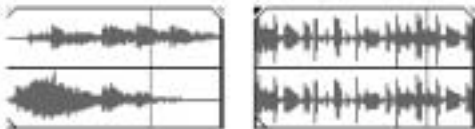


자동 크로스페이드 사용

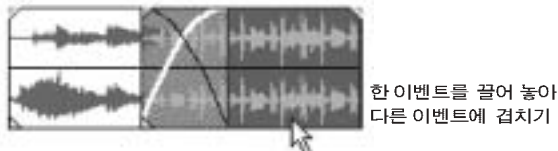
자동 크로스페이드 기능을 사용하면 두 이벤트의 겹친 부분이 부드러운 크로스페이드로 변환됩니다. 이 기능은 기본적으로 설정되어 있습니다. 자동 크로스페이드 기능을 켜거나 끄려면 자동 크로스페이드 버튼()을 누르거나

Ctrl + Shift + X 를 누릅니다.

크로스페이드 이전 이벤트




크로스페이드 이후 이벤트

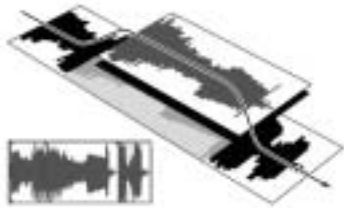


복수의 미디어 파일을 트랙에 추가할 때 자동으로 크로스페이드가 생성되는 옵션이 지원됩니다. 자세한 내용은 91 페이지의 자동 크로스페이드 사용을 참조하십시오.

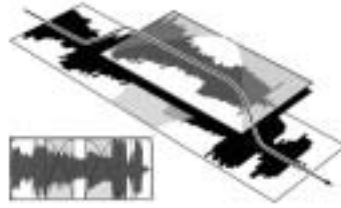
크로스페이드 수동으로 설정

짧은 이벤트가 동일한 시간 프레임에 있는 긴 이벤트의 위 또는 내부에 배치되는 경우, 크로스페이드가 자동으로 삽입되지 않습니다. 이 경우, 더 긴 이벤트가 먼저 재생된 후 짧은 이벤트가 재생됩니다. 그런 다음 긴 이벤트가 타임라인 위치에서 다시 재생됩니다. 짧은 이벤트가 페이드인 및 페이드아웃되도록 수동으로 크로스페이드를 생성시킬 수 있습니다.

1. 짧은 이벤트의 단추에 마우스 포인터를 놓습니다. 인벳톱 커서()가 나타납니다.
2. 단추를 원하는 위치로 끌어 놓습니다.



크로스페이드가 없는 이벤트

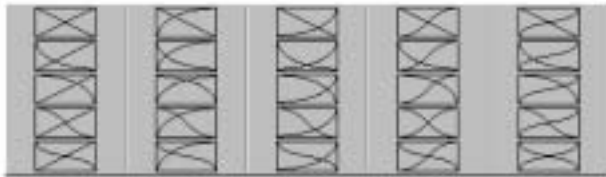


수동 크로스페이드가 있는 이벤트

이 방법은 배경 음악 트랙의 상단에 음성을 삽입하거나 불량을 오디오 부분을 교체하는 경우 빠르고 효과적입니다. 자세한 내용은 80 페이지의 이벤트 펀치-인 및 크로스페이드를 참조하십시오.

크로스페이드 곡선 변경

두 이벤트간의 페이드인 및 페이드아웃에 사용되는 크로스페이드 곡선을 변경할 수 있습니다.




다른 크로스페이드 곡선을 선택하려면 크로스페이드를 마우스 오른쪽 버튼으로 누릅니다.

1. 크로스페이드를 마우스 오른쪽 버튼으로 눌러 바로가기 메뉴를 표시합니다.
2. 바로가기 메뉴에서 Fade Type를 선택한 후 하위 메뉴에서 원하는 페이드 유형을 선택합니다.

팁: 빈번히 사용하는 크로스페이드가 있는 경우, Preferences 대화 상자의 Editing 탭에서 자주 사용하는 크로스페이드를 새로운 모든 오디오 또는 비디오 크로스페이드의 기본 설정으로 설정할 수 있습니다.

크로스페이드 슬라이드

겹쳐진 두 이벤트의 전체 길이에는 영향을 미치지 않으면서 두 이벤트 사이에 크로스페이드를 슬라이드할 수 있습니다. 이 과정은 이벤트 슬라이드 및 슬립 과정과 유사합니다. 자세한 내용은 86페이지의 이벤트 슬립 및 슬라이드를 참조하십시오.

Ctrl + **Alt** 를 누른 상태에서 두 이벤트의 겹쳐진 영역을 끌어 놓습니다. 크로스페이드 슬라이드 커서()가 나타납니다.

마우스를 끌어 놓으면 미디어의 상대적 위치는 트랙에 고정되고 크로스페이드 위치는 변경되어 끌어 놓은 방향의 이벤트 가장자리가 효과적으로 트리밍됩니다. 겹쳐진 두 이벤트의 길이는 그대로 유지한 채 향후에 수정을 원하는 경우 이 기능을 사용할 수 있습니다.

크로스페이드가 있는
두 이벤트



왼쪽으로 크로스페이드
슬라이드.



오른쪽으로 크로스페이드
슬라이드.




실행 취소 및 다시 실행 사용

프로젝트를 작업하는 동안 무한한 실행 취소 및 다시 실행 기능을 사용할 수 있습니다. 프로젝트를 저장한 최종 시점(프로젝트를 닫지 않은 상태)까지 실행 취소 기능을 통해 수정할 수 있습니다. 프로젝트에서 작업하는 동안 사용자가 수행한 실행 취소 변경 이력이 생성됩니다. 그리고 사용자가 실행 취소를 할 때마다 이 변경 사항은 다시 실행 이력에 저장됩니다.

프로젝트를 닫거나 소프트웨어를 종료하면 실행 취소 및 다시 실행 이력이 삭제됩니다.


실행 취소 사용

Ctrl + **Z** 를 누르거나 실행 취소 버튼()을 누르면 최종 수행된 편집 작업이 취소됩니다.

키보드 명령어 또는 도구 모음 버튼을 반복해서 사용하면 가장 최근 실시한 수정부터 가장 오래된 것까지 역순으로 편집 작업이 계속 실행 취소됩니다. 또한 Edit 메뉴에서 직접 선택해서 최종 편집 작업을 실행 취소할 수도 있습니다.

일련의 편집 작업 실행 취소

실행 취소 버튼의 드롭다운 목록을 사용하여 일련의 편집 작업을 실행 취소할 수 있습니다.

1. 실행 취소 버튼() 오른쪽의 화살표를 누릅니다.
2. 드롭다운 목록에서 실행을 취소할 편집 작업을 선택합니다. 그 위의 항목(다음 편집 작업)은 자동으로 선택됩니다. 그리고 프로젝트가 이 편집 작업 이전의 상태로 복원됩니다.




마우스를 사용하여
일련의 편집 작업을
선택합니다.



하나의 편집 작업 또는 일련의 편집 작업을 실행 취소하는 경우 이 내용은 다시 실행 이력에 추가됩니다. 이 기능을 사용하면 프로젝트를 이전 상태로 복구할 수 있습니다.


팁 : 이력에 기록되어 있는 모든 편집 작업을 실행 취소하려면 *Edit* 메뉴에서 *Undo All*을 선택합니다. 그러면 모든 편집 작업이 실행 취소되고 다시 실행 이력에 추가됩니다.

다시 실행 사용

Ctrl + **Shift** + **Z** 를 누르거나 다시 실행 버튼()을 누르면 최종으로 실행 취소된 편집 작업이 복구됩니다.

키보드 명령어 또는 도구 모음 버튼을 반복해서 사용하면 가장 최근 실시한 수정부터 가장 오래된 것까지 역순으로 실행 취소 작업이 계속 다시 실행됩니다. 또한 *Edit* 메뉴에서 직접 선택해서 최종 편집 작업을 다시 실행할 수도 있습니다.

일련의 편집 작업 다시 실행

다시 실행 버튼()의 오른쪽에 있는 화살표를 누르면 다시 실행 이력이 표시됩니다. 목록에서 가장 위에 나타나는 항목이 가장 최근에 다시 실행된 편집 작업입니다. 목록 아래에 나타난 특정 편집 작업을 다시 실행할 경우 그 위의 모든 후속 편집 작업도 다시 실행됩니다.

하나의 편집 작업 또는 일련의 편집 작업을 다시 실행하는 경우, 해당 작업은 실행 취소 이력에 추가됩니다. 새로운 편집 작업을 실행하면 다시 실행 이력이 삭제됩니다.

편집 이력 삭제

프로젝트를 닫지 않거나 소프트웨어를 종료하지 않은 상태에서도 실행 취소 및 다시 실행 이력을 삭제할 수 있습니다. 편집 이력을 삭제한 다음 프로젝트의 작업을 계속하면 새로운 편집 이력이 생성됩니다. 일반적으로 편집 이력을 삭제하는 것은 불필요하지만 디스크 공간을 확보할 수 있습니다. 편집 이력을 삭제하려면 Edit 메뉴에서 Clear Edit History를 선택합니다.

프로젝터 마커 및 선택 영역 추가

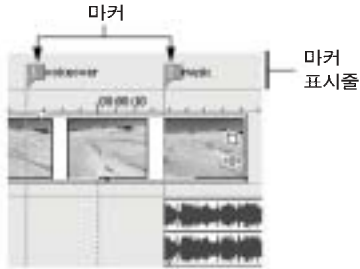
Vegas 소프트웨어에서는 프로젝트를 부분적으로 확인하고 큐 기능을 제공하는 여러 가지 유형의 프로젝트 마커가 지원됩니다.

- 마커는 프로젝트의 타임라인에 표시하는 점입니다. 마커는 일반적으로 향후 참조를 위해 프로젝트의 위치를 표시하거나 시간 정보를 표시하는 데 사용됩니다.
- 선택 영역은 타임라인에 표시하는 시간의 선택 영역입니다. 선택 영역은 참조 목적으로 시간의 선택 영역을 확인하거나 영구적 시간 선택 기능으로 사용될 수 있습니다.
- 명령어 마커는 스트리밍 미디어 파일에 메타데이터를 생성하는 마커입니다. 이 마커는 제목 또는 자막을 표시하거나 웹사이트를 연결하거나 사용자가 지정한 다른 기능을 실행하는 데 사용할 수 있습니다. 또한 이 마커는 방송 분야에서 널리 사용되는 Scott Studios 데이터 정보를 삽입하는 데 사용할 수 있습니다.
- CD 레이아웃 마커는 오디오 CD 레이아웃의 트랙 및 색인을 나타내는 마커입니다. 이 표시는 오디오 CD 굽기를 실시했을 때 트랙 및 색인 점을 생성하는 데 사용됩니다.

팁: 리플 편집을 사용하여 타임라인에서 편집한 마커 및 선택 영역이 자동으로 이동하도록 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 88페이지의 편집 후 리플 적용을 참조하십시오.

마커를 사용한 작업

마커는 분량이 많은 프로젝트에서 특정 위치를 찾거나 검색하는 데 유용합니다. 프로젝트에 마커를 배치하면 배치한 순서대로 마커에 번호(최대 99)가 지정됩니다. 마커는 눈금자 위에 주황색 태그로 나타납니다. 마커에는 이름도 지정할 수 있고 프로젝트의 타임라인에 재배치할 수 있습니다.



마커 표시줄을 마우스 오른쪽 버튼으로 누릅니다.




커서 위치에 마커 삽입

1. 마커를 배치할 곳에 커서를 놓습니다.
2. Insert 메뉴에서 Marker를 선택하거나 **M** 을 누릅니다.
3. 마커의 이름을 입력한 후 **Enter** 를 누릅니다. 마커에 이름을 지정하지 않으려면 **Enter** 만 누릅니다.

재생 중 마커 삽입

재생 도중 **M** 을 누릅니다. 마커 표시줄에 마커가 나타납니다. 마커를 설정한 다음 이름을 지정할 수도 있습니다.

마커 이름 지정(또는 이름 변경)

1. 이름을 지정하거나 이름을 변경하고자 하는 마커에 마우스 포인터를 놓습니다. 포인터가 손 모양  으로 바뀝니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 바로가기 메뉴를 표시합니다.
3. 바로가기 메뉴에서 Rename을 선택합니다. 마커 옆에 텍스트 상자가 나타납니다.
4. 마커 이름을 입력합니다.
5. 마커의 이름을 지정하려면 **Enter** 를 누릅니다.



기존 이름을 두 번 누르거나 마커의 오른쪽 바로 옆 공간을 두 번 누르면 이름을 변경할 수 있습니다.

마커 이동


마커 표시줄의 마커를 끌어 놓아 마커를 재배치할 수 있습니다.

마커 탐색

마커를 눌러 타임라인의 임의의 마커로 커서를 바로 이동시킬 수 있습니다. 또한 키보드 상단에 있는 숫자 키(숫자키패드 아님)를 눌러도 동일하게 작동합니다.

팁 : 커서를 다음 또는 이전 마커로 이동시키려면 **Ctrl + →** 또는 **Ctrl + ←** 를 누릅니다.

마커 삭제

1. 삭제하려는 마커에 마우스 포인터를 가져갑니다. 포인터가 손 모양()으로 바뀝니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 바로 가기 메뉴를 표시합니다.
3. 바로 가기 메뉴에서 Delete를 선택합니다. 프로젝트에서 해당 마커가 삭제됩니다.

마커를 삭제하더라도 기존의 태그 번호는 그대로 유지됩니다. 예를 들어, 프로젝트에 5개의 마커가 있고 3번과 4번 마커를 삭제한 경우, 나머지 마커는 여전히 1번, 2번, 5번으로 표시됩니다.


그러나 마커를 다시 추가할 경우, Vegas 소프트웨어는 손실된 번호를 먼저 지정하게 됩니다. 예제의 경우, 3번과 4번이 먼저 지정되고 6, 7, 8번 순으로 지정됩니다.

모든 마커 및 선택 영역 삭제

1. 마커 표시줄을 마우스 오른쪽 버튼으로 누릅니다.
2. 바로 가기 메뉴에서 Markers/Regions를 선택한 후, 하위 메뉴에서 Delete All을 선택합니다.

선택 영역을 사용한 작업

선택 영역은 시간 선택 영역을 식별하고 프로젝트를 세분화하는 데 사용됩니다. 선택 영역은 동일한 번호를 공유하는 2개의 선택 영역 마커 사이의 영역으로 정의됩니다. 선택 영역은 반영구적 시간 선택 기능을 할 수 있습니다.

보기 버튼() 옆의 화살표를 누른 다음 Region View를 선택하면 탐색 창에서 선택 영역 정보를 확인할 수 있습니다.

선택 영역 삽입

1. 시간 선택 영역을 선택합니다. 자세한 내용은 72페이지의 시간 선택 영역 선택을 참조하십시오.
2. Insert 메뉴에서 Region를 선택하거나 **R** 을 누릅니다.
3. 선택 영역의 이름을 입력한 후 **Enter** 를 누릅니다. 선택 영역의 이름을 지정하지 않으려면 **Enter** 만 누릅니다.

시간 선택의 시작 지점과 끝 지점에 선택 영역 마커가 나타납니다.

선택 영역 시작

선택 영역 끝


마커 표시줄을 마우스 오른쪽 버튼으로 누릅니다.



선택 영역 이동

재배치하려는 경우 선택 영역 마커를 끌어 놓습니다. 두 선택 영역 마커(시작 및 끝 마커)를 동시에 이동하려면 **Alt** 를 누른 상태에서 선택 영역 마커를 끌어 놓습니다.

선택 영역 이름 지정

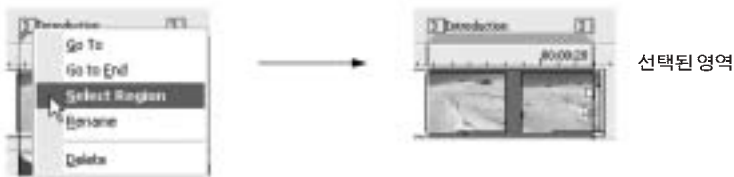
1. 이름을 지정하거나 이름을 변경하고자 하는 왼쪽 선택 영역 마커에 마우스 포인터를 가져 갑니다. 포인터가 손 모양  으로 바뀝니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 바로가기 메뉴를 표시합니다.
3. 바로가기 메뉴에서 Rename을 선택합니다. 영역 마커 옆에 텍스트 상자가 나타납니다.
4. 선택 영역의 이름을 입력합니다.
5. 이름을 설정하려면 **Enter** 를 누르거나 트랙 보기의 임의 위치를 누릅니다.



선택 영역 선택

편집 또는 재생을 위해 해당 선택 영역에 속한 모든 트랙에서 이벤트를 선택할 수 있습니다.

1. 선택 영역 마커를 마우스 오른쪽 버튼으로 눌러 바로가기 메뉴를 표시합니다.



2. 바로가기 메뉴에서 Select Region 을 선택합니다.

팁 : 키보드의 숫자키(숫자 키패드 아님)를 누르거나 선택 영역 마커를 두 번 눌러도 선택 영역 선택이 가능합니다.

선택 영역 탐색

선택 영역 마커를 눌러 선택 영역의 시작 또는 끝으로 커서를 이동시킬 수 있습니다. 다음 또는 이전 선택 영역 마커로 커서를 이동하려면 **Ctrl** + **→** 또는 **Ctrl** + **←** 를 누릅니다.

선택 영역 마커를 마우스 오른쪽 버튼으로 눌러 선택 영역의 시작(Go to Start) 또는 끝(Go to End)으로 이동할 수 있는 바로가기 메뉴를 표시합니다.

선택 영역 삭제

1. 선택 영역 마커의 시작 또는 끝 지점에 마우스 포인터를 가져 갑니다. 포인터가 손 모양(☞)으로 바뀝니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 바로가기 메뉴를 표시합니다.
3. 바로가기 메뉴에서 Delete 를 선택합니다. 프로젝트에서 해당 선택 영역이 삭제됩니다.

마커를 삭제하더라도 태그의 번호는 그대로 유지됩니다. 예를 들어, 프로젝트에 5개의 선택 영역이 있고 3번과 4번 선택 영역을 삭제한 경우, 나머지 선택 영역은 여전히 1번, 2번, 5번으로 표시됩니다.

그러나 선택 영역을 다시 추가할 경우, Vegas 소프트웨어는 손실된 번호를 먼저 지정하게 됩니다. 예제의 경우, 3번과 4번이 먼저 지정되고 6, 7, 8번 순으로 진행됩니다.

모든 선택 영역 및 마커 삭제

1. 마커 표시줄을 마우스 오른쪽 버튼으로 누릅니다.
2. 바로가기 메뉴에서 Markers/Regions 를 선택한 후, 하위 메뉴에서 Delete All 을 선택합니다.

명령어 마커를 사용한 작업

명령어 표시줄은 스트리밍 미디어 파일에 메타데이터를 삽입하여 인터넷을 통해 스트리밍된 멀티미디어 프리젠테이션에 양 방향성을 추가합니다. 비디오가 재생될 때 다른 실행 기능을 프로그래밍해서 실행되도록 할 수 있습니다. 이 명령어는 Microsoft® Windows Media® 및 RealMedia® 스트리밍 형식의 포함되어 있습니다. 이 작업의 가장 보편적 기능은 텍스트를 추가하거나 해당 주제에 대해 보다 자세한 정보를 직접 확인할 수 있는 관련 웹사이트를 열게 됩니다. 사용할 수 있는 명령어는 프로젝트의 최종 형식에 따라 다릅니다.

참고: Preferences 대화 상자의 Security 탭에서 Run script commands when present 체크 박스에 체크하지 않은 경우, Windows Media Player 9는 메타데이터 명령어를 무시합니다. 따라서 파일을 재생하기 전 이 체크 박스가 체크되었는지 확인합니다.

명령어 마커를 사용하여 프로젝트에 자막을 추가할 수 있습니다.

또한 명령어 마커는 무선 방송 환경(Scott Studios 데이터)에서 사용되는 명령어(기능)를 WAV 파일에서 실행할 시기를 나타낼 수 있습니다. 다음 두 항목에서는 스트리밍 미디어 및 Scott Studios 파일의 마커를 정의합니다.

참고: 스트리밍 미디어 파일은 하드 드라이브나 CD-ROM에서 재생이 가능하지만, 인터넷을 통해 적절하게 전송하려면 인터넷 서비스 공급업체가 제공하는 특수한 스트리밍 미디어 서버가 필요합니다.

스트림 미디어 명령어 정의

스트리밍 미디어 파일에서 명령어 마커는 제목 표시, 자막 표시, 웹사이트 연결 또는 사용자가 지정한 기타 기능 연결에 사용할 수 있습니다. 일부 유형의 명령어는 Windows Media 또는 the RealMedia 플레이어에서만 지원됩니다.

| 명령어 | 플레이어 유형 | 설명 |
|-----------------|---------------------------|---|
| URL | Windows Media 및 RealMedia | 재생되는 콘텐츠가 변경될 수 있도록 사용자의 인터넷 브라우저에 명령어 전송되는 시기를 보여줍니다. 이 명령어를 사용하여 렌더링된 프로젝트가 재생되는 동안 특정 시간에 나타나는 URL을 입력해야 합니다. |
| Text | Windows Media | 비디오 표시 영역 아래에 있는 Windows Media Player의 자막 영역에 텍스트를 표시합니다. 재생 도중 표시할 텍스트를 입력해야 합니다. 참고: Windows Media Player 9 재생 중 자막을 표시하려면, Windows Media Player의 재생 메뉴에서 Captions and Subtitles를 선택한 후 하위 메뉴에서 On if Available을 선택합니다. |
| WMClosedCaption | Windows Media | 입력된 텍스트를 HTML 레이아웃 파일에서 지정한 자막 창에 표시합니다. |
| WMTextBodyText | Windows Media | 입력된 텍스트를 HTML 레이아웃 파일에서 지정한 텍스트 창에 표시합니다. |
| WMTextHeadline | Windows Media | 입력된 텍스트를 HTML 레이아웃 파일에서 지정한 제목 창에 표시합니다. |
| Title | RealMedia | 입력된 텍스트를 RealPlayer의 타이틀 표시줄에 표시합니다. 참고: Windows Media 파일을 렌더링할 경우, 타이틀 정보는 Project Properties 대화 상자의 Summary 탭이나 사용자 템플릿 대화 상자의 Index/Summary 탭의 설정을 기준으로 표시됩니다. 두 탭 모두 정보가 지정된 경우, Project Properties 대화 상자의 요약 정보가 표시됩니다. 재생 중 이 정보를 확인하려면 보기 메뉴에서 Now Playing Options를 선택한 후 확인하려는 항목을 선택합니다. |
| Author | RealMedia | RealPlayer의 바로가기 메뉴에서 About This Presentation을 선택한 경우 입력된 텍스트 (저자 이름)를 표시합니다. 참고: Windows Media 파일을 렌더링할 경우, 제목 정보는 Project Properties 대화 상자의 Summary 탭이나 사용자 템플릿 대화 상자의 Index/Summary 탭의 설정을 기준으로 표시됩니다. 두 탭 모두 정보가 지정된 경우, Project Properties 대화 상자의 요약 정보가 적용됩니다. 재생 중 이 정보를 확인하려면 보기 메뉴에서 Now Playing Options를 선택한 후 확인하려는 항목을 선택합니다. |
| Copyright | RealMedia | RealPlayer의 바로가기 메뉴에서 About This Presentation을 선택한 경우 입력된 저작권 정보를 표시합니다. 참고: Windows Media 파일을 렌더링할 경우, 제목 정보는 Project Properties 대화 상자의 Summary 탭이나 사용자 템플릿 대화 상자의 Index/Summary 탭의 설정을 기준으로 표시됩니다. 두 탭 모두 정보가 지정된 경우, Project Properties 대화 상자의 요약 정보가 적용됩니다. 재생 중 이 정보를 확인하려면 보기 메뉴에서 Now Playing Options를 선택한 후 확인하려는 항목을 선택합니다. |
| HotSpotPlay | RealMedia | 사용자가 RealPlayer 비디오 표시를 누르면 Parameter 상자에 지정한 RealMedia 파일을 표시합니다. |
| HotSpotBrowse | RealMedia | 사용자가 RealPlayer 비디오 표시를 누르면 Parameter 상자에 지정한 웹페이지를 표시합니다. |
| HotSpotSeek | RealMedia | 사용자가 RealPlayer 비디오 표시를 누르면 Parameter 상자에 지정한 시간을 표시합니다. |

Scott Studios 데이터 명령어 정의

Scott Studios 데이터를 사용하는 WAV 파일의 경우, 명령어 마커를 사용하여 WAV 파일에 대한 정보를 정의할 수 있습니다.

| 명령어 | 설명 |
|--------------|---|
| SCOTT EOM | Scott Studios 시스템에서 다음 대기 클립의 재생을 시작할 시기를 계산합니다. 자세한 내용은 Scott Studios 관련 문서를 참조하십시오. |
| SCOTT Cue In | 기존 편집을 그대로 유지한 채 Scott Studios System에서 파일의 시작을 설정합니다. 자세한 내용은 Scott Studios 관련 문서를 참조하십시오. |

명령어 마커 삽입

명령어 마커는 마커 표시줄 위에 있는 명령어 표시줄에 청색 태그로 나타납니다.



1. 명령어 마커를 배치할 곳에 커서를 가져 갑니다.
2. Insert 메뉴에서 Command를 선택하거나 **C** 를 누릅니다.

3. Command Properties 대화 상자를 입력합니다.

- 필요한 경우, 템플릿 드롭다운 목록에서 사용자 템플릿을 선택합니다. 자세한 내용은 103페이지의 사용자 템플릿으로 명령어 속성 저장을 참조하십시오.
- 명령어 드롭다운 목록에서 명령어 유형을 선택합니다.
- Parameter 상자에 매개변수를 입력하여 명령어의 기능을 정의합니다.
- Comments 상자에 메모 또는 설명을 입력합니다.
- Position 상자에 명령어의 시점을 지정합니다. 지정하지 않는 경우, 명령어 마커는 자동으로 현재 커서 위치로 설정됩니다.




4. OK 를 누릅니다. 명령어 표시줄에 새로운 명령어 마커가 나타납니다.

명령어 속성 편집

Command Properties 대화 상자를 열고 내용을 수정하려면 명령어 마커를 두 번 누릅니다. 또는 명령어 마커를 마우스 오른쪽 버튼으로 누른 다음 바로가기 메뉴에서 Edit를 선택해도 됩니다.


사용자 템플릿으로 명령어 속성 저장

자주 사용하는 명령어의 경우, 명령어 속성을 템플릿으로 저장할 수 있습니다. 그런 다음 템플릿 드롭다운 목록에서 해당 템플릿을 선택하여 명령어 속성을 다시 사용할 수 있습니다.

1. 명령어를 생성하고 Command Properties 대화 상자를 입력합니다.
2. Template 상자에 템플릿 이름을 입력합니다.
3. 템플릿 저장 버튼()을 누릅니다.

참고: 메타데이터 명령어 템플릿은 프로그램 폴더에 cmdtemp.xml로 저장됩니다. 이 파일을 편집해서 템플릿을 직접 수정할 수 있습니다.

명령어 마커 삭제

1. 명령어 마커에 마우스 포인터를 가져갑니다. 포인터가 손 모양()으로 바뀝니다.
2. 마우스 오른쪽 버튼을 눌러 바로가기 메뉴를 표시합니다.
3. 바로가기 메뉴에서 Delete를 선택합니다. 프로젝트에서 해당 명령어 마커가 삭제됩니다.


CD 레이아웃 마커를 사용한 작업

CD 레이아웃 표시줄에 있는 마커는 오디오 CD 레이아웃 프로젝트의 색인 및 트랙 위치를 나타냅니다.

CD 레이아웃 표시줄에 있는 마커는 오디오 CD 레이아웃 프로젝트의 색인 및 트랙 위치를 나타냅니다.

마커 도구를 사용한 작업

마커 도구를 사용하여 마커 표시줄을 검색하거나 선택된 복수의 마커를 편집할 수 있습니다.

1. 타임라인 오른쪽 상단 모서리에 있는 마커 도구 버튼()을 누릅니다.
2. 편집할 마커를 선택합니다.
 - 활성화된 표시줄에서 이전/다음 마커로 이동하려면 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표를 누릅니다(마커/선택 영역 표시줄, CD 레이아웃 표시줄 또는 명령어 표시줄)
 - 이전/다음 마커로 선택을 확대하려면 Shift + 왼쪽 화살표/오른쪽 화살표를 누릅니다.
 - 두 태그 사이에 있는 모든 마커를 선택하려면 Shift를 누른 상태에서 두 마커 태그를 누릅니다.
 - 개별 마커를 선택하거나 선택을 해제하려면 Ctrl을 누른 상태에서 마커 태그를 누릅니다.
3. 마커를 편집합니다.
 - 선택된 마커를 끌어놓으면 활성화된 표시줄에서 선택된 모든 마커가 그룹으로 이동합니다.
 - Delete를 누르면 활성화된 표시줄에서 선택된 모든 마커가 삭제됩니다.

다른 Vegas 창으로 초점을 변경하면 마커 도구는 비활성화됩니다.

외부 오디오 편집 프로그램 사용

Vegas 소프트웨어는 원본 미디어 파일을 손상시키지 않습니다. 다시 말해, 소프트웨어를 통해 편집 작업을 해도 원본 파일은 변경되지 않습니다. 실제 원본 미디어 파일을 수정하는 방식의 편집은 소니 이미지 디지털의 Sound Forge® 소프트웨어와 같은 별도의 응용 프로그램을 사용하여 수행할 수 있습니다. 별도의 오디오 편집기를 설정하는 경우, Tools 메뉴를 사용하거나 **Ctrl** + **E** 를 눌러 Vegas 소프트웨어의 프로그램에 바로 접근할 수 있습니다.

오디오 편집 프로그램 설정

Vegas 소프트웨어를 설치했을 때, 컴퓨터에 Sound Forge 소프트웨어가 이미 구동된 경우, 설치 프로그램이 이를 감지해서 기본 설정 오디오 편집 프로그램으로 지정합니다. 그러나 Sound Forge 소프트웨어가 없거나 다른 오디오 편집기를 지정하려는 경우, Preferences 대화 상자에서 이를 지정할 수 있습니다.

1. Options 메뉴에서 Preferences를 선택합니다. Preferences 대화 상자가 나타납니다.
2. Preferences 대화 상자에서 Audio 탭을 누릅니다.
3. Preferred audio editor 상자 오른쪽에 있는 Browse 버튼을 누릅니다. Preferred Audio Editor 대화 상자가 나타납니다.
4. 이 대화 상자에서 편집 오디오 파일용으로 사용할 응용 프로그램을 검색합니다.
5. 응용 프로그램의 실행 아이콘(.exe)을 선택한 후, Open을 눌러 해당 응용 프로그램을 기본 설정 오디오 편집기로 설정합니다.

응용 프로그램의 경로가 Preferred audio editor 상자에 나타납니다.

Vegas 소프트웨어에서 오디오 편집기 열기

프로젝트의 모든 이벤트는 저장 장치에 있는 미디어 파일에 의해 참조됩니다. 오디오 편집기로 오디오 이벤트를 편집하는 경우, 원래의 미디어 파일이나 해당 파일의 사본을 선택해서 열 수 있습니다.

오디오 편집기로 파일 열기

오디오 이벤트가 참조되는 미디어 파일을 직접 편집할 수 있습니다. 오디오 편집기를 사용하여 수정해서 저장한 경우, 저장 내용이 프로젝트의 이벤트에 반영됩니다.

1. 편집할 이벤트를 선택합니다.
2. Tools 메뉴에서 Audio를 선택한 후 하위 메뉴에서 Open in Audio Editor를 선택합니다.

사용자가 선택한 오디오 편집 응용 프로그램은 이벤트의 참조미디어 파일을 엽니다. 오디오 편집기로 필요한 사항을 변경한 후 저장합니다. 미디어 파일의 이름과 위치를 그대로 유지하는 경우, 해당 이벤트가 프로젝트에서 즉시 업데이트됩니다. 그러나 Save As를 사용하여 미디어 파일의 이름이나 위치를 변경한 경우, 편집된 새로운 파일을 Vegas 소프트웨어로 불러와야 합니다.

오디오 편집기로 파일의 사본 열기

오디오 편집기로 오디오 파일의 사본을 생성해서 열 수도 있습니다. 파일 사본을 열면 원래 파일을 변경하지 않고 보존할 수 있는 장점이 있습니다. 수정된 사본은 하나의 테이크로 이벤트에 삽입되고 프로젝트 미디어 목록에 자동으로 추가됩니다.

1. 편집할 이벤트를 선택합니다.
2. Tools 메뉴에서 Audio를 선택한 후 하위 메뉴에서 Open in Audio Editor를 선택합니다.

편집을 마친 후 파일을 저장합니다. 원본 파일과 구분할 수 있도록 “Take X”가 파일 이름의 끝에 추가되며, 해당 파일이 하나의 테이크로 프로젝트에 추가됩니다. Save As를 사용하여 새로운 파일로 저장한 경우, 프로젝트에 하나의 테이크로 추가하려면 수동으로 추가해야 합니다.

색인

A

- 빈에 미디어 추가, 45
- 기록할 트랙 준비, 53
- 오디오 편집 프로그램, 105-106
 - Vegas에서 열기, 105
 - 설정, 105
- 오디오 효과
 - 플러그인 창, 19
- AVI
 - 동영상 제작, 61

B

- 빈, 미디어, 44
 - 미디어 추가, 45
 - 기록된 파일 자동으로 추가, 45
 - 생성, 44
 - 미디어 삭제, 45
 - 검색, 45
- 오디오 CD 굽기
 - 디스크 단위 굽기, 63
 - 트랙 단위 굽기, 62
- CD 굽기
 - 소프트웨어의 적절한 사용, 68
- 비디오 CD 만들기, 65
- 버스
 - 트랙 할당, 53

C

- 이미지 캡처
 - 스캐너, 41
- 비디오 캡처
 - 오프라인 클립 재캡처, 40
- 비디오 캡처, 40
- CD 레이아웃 표시줄, 11
- CD
 - 비디오, 65
- 편집 이력 삭제, 95
- 명령어 마커, 100
 - 명령어 표시줄, 11
 - 편집, 103
 - 삽입, 102
 - Scott Studios, 102
- 컴포지트 레벨 슬라이더, 52
- 컴포지트
 - 컴포지트 모드, 52
- 형식 변환, 렌더링 참조
- 이벤트 복사, 75
 - 시간 및 이벤트, 76
 - 시간 선택, 76
- 동이미지 제작, 61
- 빈 생성, 44
- 크로스페이드, 91-93
 - 자동, 91
 - 곡선 유형, 92

수동 설정, 91
슬라이드, 93

커서 표시, 31

Vegas 사용자 설정
도구 모음, 10

이벤트 잘라내기, 77-78
리플 모드, 77
시간 및 이벤트, 78
시간 선택, 77

D

삭제

명령어 마커, 104
이벤트, 88
마커, 97
선택 영역, 99

빈에서 미디어 삭제, 45

디스크 단위 CD 굽기, 63

Vegas 창 도킹, 14

복제

이벤트, 80

E

가장자리 트리밍, 81

상세 정보 편집 창, 16,17

편집 이력, 삭제, 95

외부 편집기로 오디오 편집, 105

이벤트 편집, 75

편집 도구

선택, 70
줌, 50

빈 이벤트, 81

인벨롭

리플 편집, 89, 90

이벤트 편집, 75

이벤트, 48

복사, 75
크로스페이드, 91-93

잘라내기, 77

정의, 36

삭제, 88

복제, 80

키보드를 사용한 가장자리 트리밍, 83

편집, 75

비어 있는, 81

중분식 이동, 49

타임리임에서 이동, 49

복수의 이벤트 이동, 49

단일 이벤트 이동, 49

붙여 놓기, 78

배치, 45, 47

배치, 47

복수의 이벤트 선택, 70

시간 선택 영역 선택, 74

컨텐츠 옮기기, 86

섞기, 90

슬라이드, 87

슬립, 86

슬립-트리밍, 87

분할, 84-86

트리밍, 81

트랙 키프레임 확장, 52

탐색 창, 15

구동 컨트롤, 38

F

초점, 70

프레임

정지, 81

프레임별 커서 이동, 69

정지 프레임, 81

G

일반 편집, 69-106

이벤트 및 파일 비교, 48

생성기

창, 19

이벤트 그룹화

그룹화된 이벤트 이동, 50

I

불러오기

- 오디오 CD 트랙, 42
- 미디어, 39
- 검사된 이미지, 41
- 정지 영상 사원스, 44

삽입

- 명령어 마커, 102
- 빈 이벤트, 81
- 마커, 96
- 미디어, 45
- 선택 영역, 98
- 시간, 81
- 관련 오디오가 있는 비디오 파일, 47

설치, 6

- 시스템 요구 사항, 5

반전

- 트랙 위상 반전, 53

K

키보드 명령어, 22-30

- 커서 배치, 24, 69, 73
- 편집, 23
- 이벤트, 25
- 기타, 30
- 재생, 23
- 프로젝트 파일, 22
- 선택, 24
- 트랙 보기, 27
- 트리머 창, 28
- 보기, 25
- 창 보기, 22

키프레임

- 트랙 보기, 52
- 리플 편집, 89, 90

L

- 반복 재생, 73

M

- 주 창, 9

- 하위 컴포지트 만들기, 52

- 마커 표시줄, 11

마커

- CD 레이아웃 마커, 104
- 명령어 마커, 100
- 삭제, 97
- 삽입, 96
- 이동, 97
- 검색, 97
- 이름 변경, 96
- 리플 편집, 89, 90

- 마커 및 선택 영역, 95-104

- 미디어 설정 맞추기, 35

미디어 빈

- 기록 파일 자동으로 추가, 45

미디어 빈, 44

- 미디어 추가, 45
- 생성, 44
- 미디어 삭제, 45
- 검색, 45

미디어 파일

- 자동 미리보기 설정, 38
- 삽입, 45
- 미리보기, 38

미디어 생성기

- 창, 19

미디어 관리자, 21

미디어 도구

- 정지 영상 사원스 추가, 44

믹서, 16

- 마우스 스크롤 휠 단축키, 30, 51, 69

멀티미디어 컨트롤러

- 스크래빙, 57

- 다목적 슬라이더, 53

음소거

- 음소거 버튼, 52
- 음소거 버튼, 53

N

- 이름 지정
 - 마커, 96
 - 선택 영역, 98
- 프로젝트 중첩, 54

O

- 온라인 도움말
 - 웹 사용, 8
 - What's This? 도움말, 8

P

- 붙여넣기
 - 삽입 붙여넣기, 79
 - 반복 붙여넣기, 79
- 이벤트 붙여넣기, 78
- 미디어 배치
 - 테이크, 46
 - 끌어 놓기, 45
 - 복수의 파일, 46
 - 동일 트랙, 46
 - 개별 트랙, 46
- 재생
 - 키보드 단축키, 23
 - 스크러빙, 57
 - 구동 컨트롤, 12
- 플러그인
 - 창, 19
 - 창, 19
- 편집 후 리플, 89, 90
- 미리보기, 55
 - 미디어 플레이어, 59
- 프로젝트 미디어
 - 이미지 가져오기, 41
- 프로젝트 미디어 창, 17
 - 미디어 추가, 39
 - 비디오 캡처, 40
 - CD 오디오 추출, 42
 - 이미지 가져오기, 41
 - 이벤트 미디어 교체, 39

사용, 38

- 프로젝트 재생
 - 전체, 55
 - 미디어 플레이어, 59
 - 시간 선택, 55

- 프로젝트 속성 설정
 - 기존 파일의 비디오 설정 맞추기, 35

- 프로젝트
 - 생성, 33
 - 중첩, 54
 - 이름 변경, 36
 - 저장, 35

소프트웨어의 적절한 사용, 68

- 폴다운 필드 삭제, 36
- 편치인, 80

R

- RealMedia (.rm)
 - 명령어, 101
 - 파일 형식, 60
- 오프라인 클립 재캡처, 40
- 오디오 CD 굽기, 63
- 명령어 다시 실행/실행 취소, 93-95
 - 이력 삭제, 95
 - 복수, 94
- 선택 영역, 97
- 선택 영역
 - 삭제, 99
 - 삽입, 98
 - 이동, 98
 - 이름 지정, 98
 - 검색, 99
 - 리플 편집, 89, 90
 - 선택, 99
- 이름 변경
 - 마커, 96
 - 프로젝트, 36
- 렌더링, 60
 - 파일 형식, 60
- 리플 편집, 78

지동, 90
 잘라내기, 77
 삭제, 88
 수동, 89
 붙여넣기, 78
 편집 후 리플, 89, 90
 이벤트 섞기, 90
 눈금자, 11

S

프로젝트 저장, 35
 Save As 사용, 36
 Scott Studio
 명령어, 95, 102
 파일 형식, 37
 입력줄, 52, 53
 스크롤, 50
 스크리닝, 57-58
 키보드, 58
 재생 헤드, 57
 스크립 컨트롤, 57
 스크립 컨트롤, 13
 타임라인, 58
 멀티미디어 컨트롤러, 57
 미디어 빈 검색, 45
 선택
 이벤트 및 시간 선택 영역, 74
 트랙 끝까지 이벤트 선택, 72
 미디어 파일, 37
 복수의 이벤트, 70
 이벤트 선택 영역, 71
 선택 영역, 99
 시간선택 영역, 72
 이벤트 섞기, 90
 슬라이드
 크로스페이드, 93
 이벤트, 87
 이벤트 슬립, 86
 이벤트 슬립 후 트리밍, 87
 단독 재생

단독 재생 버튼, 52
 단독 재생 버튼, 53
 빈을 사용한 미디어 정렬, 44
 분할, 84-86
 커서 위치의 모든 이벤트, 84
 선택된 이벤트, 85
 시간 선택, 85
 상태 표시줄, 13
 스트리밍 미디어 명령어, 101
 RealPlayer, 101
 Windows Media, 101
 서라운드 패너, 20
 시스템 요구 사항, 5

T

기술 자원, 6
 텍스트
 미디어 생성기 창, 19
 시간 표시 창, 10
 시간 선택, 72
 복사, 76
 잘라내기, 77
 이벤트, 74
 타임라인
 미디어 추가, 45
 이벤트 이동, 49
 이벤트 이동, 49
 도구 모음, 10
 트랙 FX 버튼, 52, 53
 트랙 헤더, 12
 오디오, 53
 비디오, 52
 트랙 목록, 12
 사용, 52
 트랙 모션
 버튼, 52
 트랙 이름, 52, 53
 트랙 보기, 12

트랙 단위 CD 굽기, 62

트랙, 50

기록 준비, 53

버스에 할당, 53

컴포지트 모드, 52

하위 컴포지트 만들기, 52

다목적 슬라이더, 53

음소거, 52

음소거, 53

수, 52

수, 53

위상 반전, 53

입력줄, 52

입력줄, 53

단독 재생, 52

단독 재생, 53

트랙 효과, 52

트랙 FX 버튼, 53

트랙 키프레임, 52

트랙 모션, 52

보기 버튼, 52

보기 버튼, 53

볼륨 조절기, 53

트랜지션

창, 18

구동 컨트롤, 12, 55, 56

키보드 단축키, 23

트리머 창, 15

트리밍, 81-83

인접 이벤트, 82

이벤트 가장자리, 81

키보드를 사용한 이벤트 가장자리 트리밍, 83

선택된 이벤트, 81

시간 선택, 82

U

명령어 다시 실행/실행 취소, 93-95

이력 삭제, 95

V

Vegas

설치, 6

개요, 9-31

비디오 캡처

비디오 캡처, 40

오프라인 클립 재캡처, 40

비디오 CD

굽기, 65

비디오 효과

창, 18

창, 18

비디오 미리보기

창, 16

비디오 스코프, 20

보기 버튼, 52, 53

볼륨

트랙 조절기, 53

W

웹사이트

도움말 사용, 8

기술 지원, 6

What'sThis? 도움말, 8

창 도킹 영역, 14

Windows Media 스트리밍 명령어, 101

Z

줌 편집 도구, 50

줌, 50

Sony Korea Corp.

Broadcast & Professional Group

서울특별시 강남구 삼성동 159-1 무역센터 아셈타워 34층

Tel : (02) 6001-5029 Fax : (02) 6001-4110

<http://bp.sony.co.kr>

<http://bpeng.sony.co.kr> 기술지원 : (국번없이) 1588-7313



이 설명서는 100% 재활용지와 VOC(휘발성유기 화합물) 제로 식물유형잉크를 사용하고 있습니다.

캐비닛에는 할로겐 계통의 난연재를 사용하지 않습니다.

납땜에는 무아연을 사용

포장용 완충재에서 발포 스티롤을 모두 폐기