

© proDAD GmbH



수동



© proDAD GmbH

저자 : Uwe Wenz

컨텐츠

환영 일반 정보	4
저작권 / 법률 정보 Mercalli란?	4
	4
왜 이름이 Mercalli입니까?	
Mercalli SAL의 새로운 기능은 무엇입니까?	5
설치, 활성화 및 등록 시스템 요구 사항 도움말 기능 바로 가기	5
Mercalli SAL 상세 정보 프로그램	6
램 시작 Mercalli	6
SAL 개요 리본	8
프로젝트 탭 - 프로젝트 열기/저장 번	8
경 실행 취소/다시 실행	10
행 시작 탭 미디어 가져오기 미디어	11
내보내기 내	11
보내기 설정 내보내기 설정 편집 일괄 처리 미디어 저	11
장소 비우기 - 장면 감지 비디	12
오 안정화 - 비디	12
오 분석 시작 어안 보	12
정 CMOS 보정(터보,	13
흔들림 제거 + 집중 수	13
리)	14
	14
	17
	19
	22
	22
Color Enhancers 스냅	24
샷 - 모든 미디어 분석 - 돋보기 보기 모드 회전 설정 UI 탭 전가자 탭 타임라인	25
- 미리보기 - 미디	27
어 저장소 - 차트 미리보	27
기 - 제어	28
요소 타임라인 및 트림	28
영역 정의 미디어 저장소 차트 팬 샷 스무딩 Z축(켜짐/켜짐으로 롤 끄다)	28
	29
	29
	29
	30
	30
	31
CMOS 센서(켜기/끄기 포함)	31
줌 스무딩(켜기/끄기 포함)	33
X/Y - 축 스무딩 확대 - 동적 크기	34
조정	35
프리셋	35
패널 탭	36
정보	3
안정화	8
스무딩 - 팬 샷 스무딩	39 39 40 41

스무딩 - Z축 스무딩	41
국경	41
역학	43
기타 - 줌 스무딩 - X/Y 스무딩	43
효과	45
히스토그램	45
키프레임	46
색상	46
인행서	46
기본 색상	46
화이트 밸런스	46
노출	47
차이	47
명도	47
포화	47
곡조	47
차갑다/따뜻하다	47
색조	47
색상 이동	47
톤 커브	47
흑인	47
그림자	47
등	47
백대하	47
스플릿 토닝	47
그림자	47
중간톤	47
등	47
채널	47
노출	47
차이	47
포화	47
노이즈 제거/선명	48
공들여 나열한 것	48
삽화	48
스포트라이트	48
기초	49
위치	49
색조	49
소스 미디어	49
대상 미디어	50

proDAD Mercalli에 오신 것을 환영합니다!

Mercalli를 사용하면 녹화된 비디오 시퀀스에서 카메라 흔들림, 흔들림 및 흔들림의 효과를 제거하여 중요한 장면의 품질을 향상시킬 수 있습니다. Mercalli는 또한 불규칙한 팬 또는 줌 샷을 매끄럽게 하여 자료를 개선합니다.

따라서 Mercalli는 중요한 비디오 클립을 구조하고 최적화하는 매우 유용한 도구입니다.

Vitascene을 즐기시고 항상 효과가 가득한 결과를 만드시기 바랍니다!

1. 일반 정보

1.1. 저작권 / 법률 정보

저작권 proDAD GmbH. 판권 소유.

라이선스 조건 소프트웨어를
설치하기 전에 이러한 라이선스 조건을 주의 깊게 읽으십시오.

라이선스 계약 설치가 시작되
면 라이선스 계약이 표시되며 주의 깊게 읽어야 합니다.
소프트웨어를 설치함으로써 귀하는 저작권 조건, 라이선스 계약 및 라이선스 절차에 동의함을 진술합니다.

라이선스 보증 proDAD

GmbH는 사용자에게 적절하고 허용된 목적으로 이 제품을 사용할 권리를 부여합니다.
현재 제품은 한 대의 컴퓨터에만 설치할 수 있습니다. proDAD는 라이선스 키를 무료로 제공할 것을 보장합니다. 이 제품을 설치함으
로써 사용자는 라이선스 보증, 저작권 조항 및 책임 제한을 인정하고 수락합니다.

상표 이 제품과

관련하여 언급된 모든 제품 및 상표는 해당 소유자의 상표입니다. 모든 상표는 자유롭게 사용할 수 있다는 보장 없이 사용되며 등록 상
표일 수 있습니다.

책임의 제한 하나의 청구에 대

한 책임 범위는 제품 교체로 제한됩니다. 이는 proDAD GmbH, 모든 라이선스 사용자 및 소매업체에 적용됩니다. 클레임은 사전에 proDAD
GmbH와 협의해야 하는 반품 번호와 함께 소프트웨어가 질서 있게 반품된 경우에만 인정됩니다. 상품에는 구매 증명서도 첨부해야 합
니다. 본 제품의 오작동이 부적절한 사용, 부주의, 사고 또는 부적절한 취급으로 인한 경우 이 보증은 무효화됩니다. proDAD GmbH, 그 판매
파트너 및 라이선스 사용자는 이 제품의 불가능한 사용으로 인해 발생하는 손해 또는 후속 손해에 대해 책임을 지지 않습니다.

책임은 모든 경우에 제품의 구매 가격으로 제한됩니다.

설명서 핸드북을 편집

하고 번역하는 데 가장 많은 주의를 기울였습니다. 그러나, 그

© proDAD GmbH

오류 가능성을 완전히 배제할 수는 없습니다. proDAD GmbH는 문서 또는 번역에 포함될 수 있는 잘못된 진술 또는 정보의 결과에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다. 기술적 및 시각적 수정이 있을 수 있습니다.

부정확성에 대한 정보는 언제나 환영합니다.

저작권 이 제

품의 소프트웨어 및 개별 구성 요소는 proDAD GmbH의 재산입니다. 이 제품을 설치함으로써 라이선스 사용자는 무단 사용 및 복제를 삼가하는 데 동의합니다.

proDAD GmbH는 이 프로그램의 사용과 이 프로그램으로 생성된 콘텐츠 및 데이터의 출판에 대해 어떠한 책임도 지지 않습니다.

ProDAD GmbH * Gauertstr. 2 * 78194 Immendingen * 독일 * HRB 1077

1.2. 메르칼리란?

Mercalli는 비디오 녹화에서 압축뿐만 아니라 진동, 흔들림, 왜곡, 흔들림의 소급 제거에 사용되므로 품질 향상을 나타냅니다. 또한 불균일한 팬이나 줌 레코딩은 Mercalli에서 진정될 수 있으므로 품질도 향상될 수 있습니다.

삼각대를 사용할 수 없거나 단순히 비실용적인 경우 녹화 중 원치 않는 불안 효과가 항상 발생합니다. 뜻밖의 사건이 있을 때 종종 발생하며 상황의 독특함을 포착하기 위해 촬영해야 합니다. 또는 비실용성으로 인해 비디오 장비가 제한되어야 할 때마다.

따라서 이러한 녹음이 기본적으로 성공적이지만 카메라맨이 당황할 정도로 흐릿하고 중요한 내용이 포함되어 있으면 Mercalli가 작동합니다. Mercalli는 이러한 녹음을 대부분 완전 자동으로 복구하고 최적화할 수 있습니다!

이로 인해 Mercalli는 모든 영화 제작자의 소중한 녹음을 복구하고 최적화할 수 있는 매우 유용한 도구가 됩니다.

1.3. 왜 이름이 Mercalli입니까?

이탈리아의 화산학자인 Giuseppe Mercalli는 지진의 강도를 평가하고 분류하는 데 사용되는 Mercalli 척도를 "계측"에서 "격변"까지로 만들었습니다.

Mercalli는 지진으로 인한 피해 정도에 대한 평가를 기반으로 이 척도를 만들었습니다.

이것이 바로 Mercalli 프로그램과 공통점이 있습니다. Mercalli 소프트웨어는 진동, 흔들림, 왜곡, 흔들림 및 압축도 편집합니다.

완전 자동화된 CMOS 수정 기능은 비디오에서 종종 흐릿함이나 흔들림으로 보이는 오류를 매우 효율적인 방식으로 제거합니다. 흔들림, 왜곡 및 압축과 같은 이러한 오류는 종종 "Jello, Wobble, Skew" 또는 "Distortions"라고 합니다. 그 원인은 카메라의 CMOS-Sensor에서 찾을 수 있으며 모터 관련 진동에 의해 발생합니다.

및 물리적 진동 - 흐릿함이나 흔들림을 줄이기 위해 짐벌을 사용하는 경우에도 마찬가지입니다. 대부분의 경우 CMOS 보정은 자체적으로 비디오를 훨씬 더 차분하고 더 좋게 보이게 할 수 있습니다.

이러한 유형의 보정의 중요한 장점은 완전히 자동화되어 확대할 필요가 없다는 것입니다. 따라서 상당한 개선에도 불구하고 최대 해상도를 유지할 수 있습니다! 비디오에 "실제" 블러가 남아 있는 경우 잘 알려진 비디오 안정화 기능을 추가하여 CMOS 보정 자료 기능을 더욱 정밀하게 만들 수 있습니다. 이 고유한 유형의 완전한 교정은 비디오에 일어날 수 있는 최선의 방법입니다.

매우 복잡한 수학적 프로세스 덕분에 불규칙성을 인식하고 제거합니다.

여기에서 어떤 움직임이 바람직한지, 어떤 움직임이 바람직하지 않은지를 분류하기 위해 매우 복잡한 계산이 수행됩니다. 후자의 손해는 제거를 위해 사용자에게 제공됩니다.

기능에 대한 자세한 정보 및 정보는 proDAD.com에서 확인할 수 있습니다.

1.4. Mercalli SAL의 새로운 기능은 무엇입니까?

Mercalli SAL에 대한 최신 추가 사항 한눈에 보기:

- 내장된 인공지능(AI), 매개변수가 자동으로 조정되며 추가 수동 미세 조정도 가능 • 완전히 새롭고 현대적인 UI • 손쉬운 취급 및 빠른 렌더링
 - 새로운 이미지 최적화 모드 +
- 색상 보정 • 어안 보정 • 프로젝트 저장

1.5. 설치, 활성화 및 등록

1. Mercalli, 독립 실행형 버전 설치 및 활성화

버전 2부터 Mercalli는 독립 실행형 애플리케이션으로도 사용할 수 있습니다(모든 세부 사항은 독립 실행형 버전으로 Mercalli 섹션에 있음).

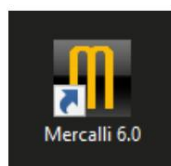
설치를 시작하려면 설치 파일을 두 번 클릭합니다. 프로그램을 설치하면 법적 고지 섹션의 조건 및 라이선스 조건에 동의하는 것입니다.

Mercalli를 다운로드한 경우 먼저 아카이브 파일의 압축이 풀린 다음 설치가 시작됩니다. Mercalli를 설치해야 하는 대상 폴더를 선택합니다.



이제 설치 지침을 따르십시오.

이제 데스크탑의 바로가기 에서 Mercalli를 시작할 수 있습니다.



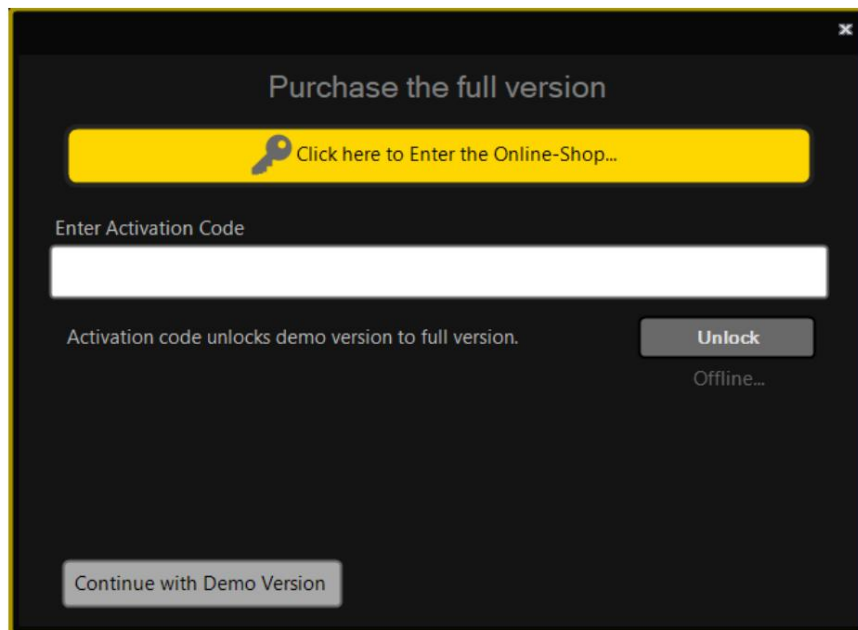
또는 시작/모든 프로그램/proDAD/Mercalli 시작을 클릭합니다 .

Mercalli를 처음 시작하면 프로그램을 활성화하기 위해 코드(일련 번호)를 입력하라는 메시지가 표시됩니다. 다운로드 버전을 구매한 경우 다운로드 지침 이메일과 함께 받은 코드를 입력하십시오. DVD 버전을 구입한 경우 상자 안에 코드가 있습니다. 잠금 해제를 클릭합니다 .

중요: 시스템을 활성화

하려면 인터넷 연결이 필요합니다. 활성화를 성공적으로 완료하는 유일한 방법입니다. 문제가 발생하면 시스템의 보안 설정(방화벽 등)을 확인하고 활성화 과정을 반복하십시오.

데모 모드 에서 Mercalli를 테스트하려면 데모 버전으로 계속을 클릭하십시오 . 데모 버전은 일련 번호를 입력할 때까지 활성화됩니다. 일련 번호를 입력 하면 정식 버전으로 변환하는 라이선스를 얻습니다.



그러면 Mercalli SAL이 활성 탭 시작으로 시작됩니다. 이제 비디오 자료를 가져옵니다.

2. 메르칼리 등록

Mercalli에 대한 업데이트 및 추가 정보를 받고 싶으십니까? <http://www.prodad.de/register.html> 에서 proDAD Mercalli를 등록하십시오 .

1.6. 시스템 요구 사항

Mercalli SAL에는 다음 시스템 요구 사항이 필요합니다.

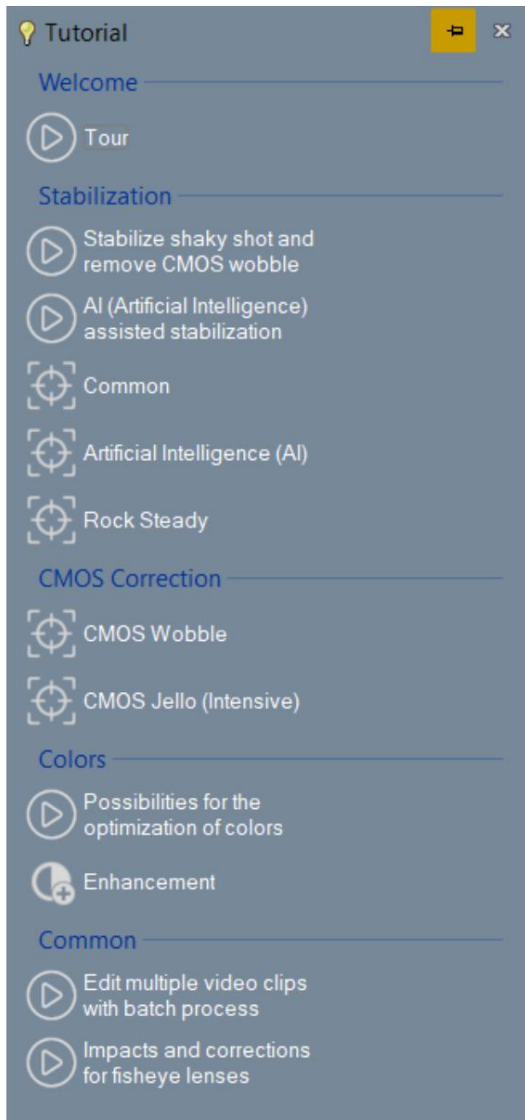
- 64비트 Windows(Windows 7, 8, 10 또는 11) • 최소 8GB 메인 메모리 RAM, 16GB RAM 권장

1.7. 도움말 기능

프로그램 도움말은 ? 를 통해 오른쪽 상단의 Mercalli SAL에 도달할 수 있습니다 .

PDF 형식의 지침은 제품 페이지 (www.prodad.com)에서 확인할 수 있습니다.

또한 Mercalli SAL의 기능에 관한 다양한 비디오 워크샵이 제공됩니다.



www.prodad.com 의 기타 정보 소스 :

• FAQ • 워크

숍

• 온라인 상점

1.8. 바로 가기

Mercalli SAL에서 작업 흐름을 최적화하는 중요한 단축키:

전역 단축키:

열쇠	기능
Ctrl+O	프로젝트 열기
Ctrl + 에스	프로젝트를 저장하다
컨트롤 + 시프트 + 에스	새 이름으로 프로젝트 저장
컨트롤 + I	미디어 파일 가져오기
Ctrl + E	미디어 파일 내보내기
Ctrl + Z	실행 취소
Ctrl + Y	다시 하다
F7	모든 클립에 대한 분석 실행
F8	돌보기 켜기/끄기
F6	화면 분할 켜기
F5	분할 화면 끄기

Num-Block(켜기) 단축키:

열쇠	기능
위로	이전 동영상 활성화(여러 개가 로드된 경우)
아래에	다음 동영상 활성화(여러 개가 로드된 경우)
오른쪽	다음 프레임 표시
왼쪽	이전 프레임 표시
위치1	컷인할 커서
끝	잘라낼 커서
Enter 또는 Return 키	재생 전환

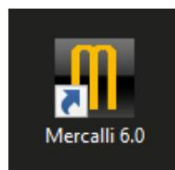
타임라인 바로가기:

열쇠	기능
커서 오른쪽	다음 프레임 표시
커서 왼쪽	이전 프레임 표시
나	컷인 설정
영형	컷아웃 설정
공간	재생 전환

2. Mercalli SAL 세부사항

2.1. 프로그램 시작

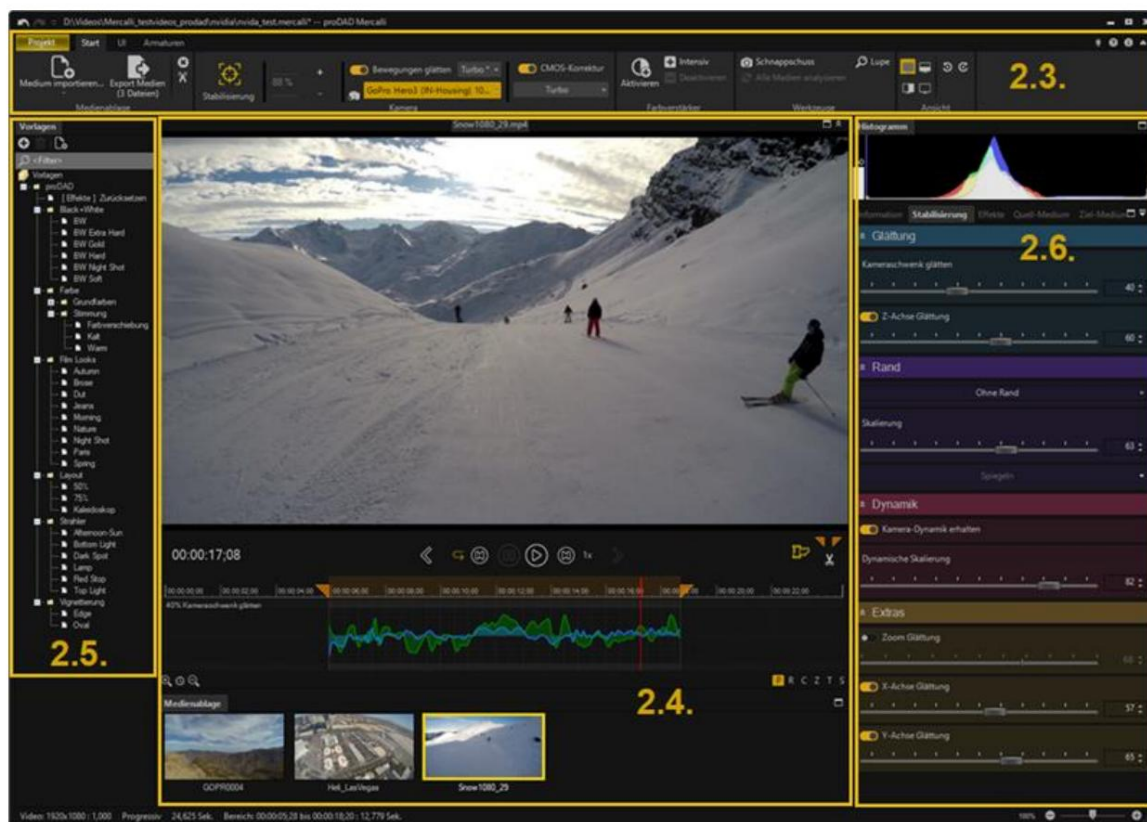
바탕 화면의 바로 가기 에서 Mercalli를 시작할 수 있습니다.



또는 시작/프로그램/proDAD/Mercalli를 클릭합니다 .

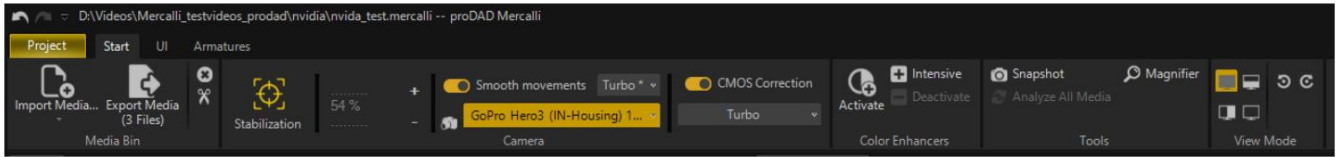
Mercalli SAL은 활성 레지스터 시작으로 시작합니다. 여기에서 비디오 안정화를 위한 모든 설정을 지정합니다.

2.2. 메르칼리 SAL 개요

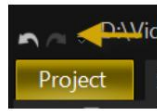


2.3. 리본

리본 은 프로젝트, 시작, UI 및 뼈대 탭으로 나뉩니다 . 편집된 비디오 내보내기 에 대한 정보를 보려면 여기를 클릭하십시오 .



시작 탭에서 가져오기/내보내기와 안정화, CMOS 보정, 어안 보정, 밝기 및 대비 설정(동적)에 대한 모든 설정을 찾을 수 있습니다.

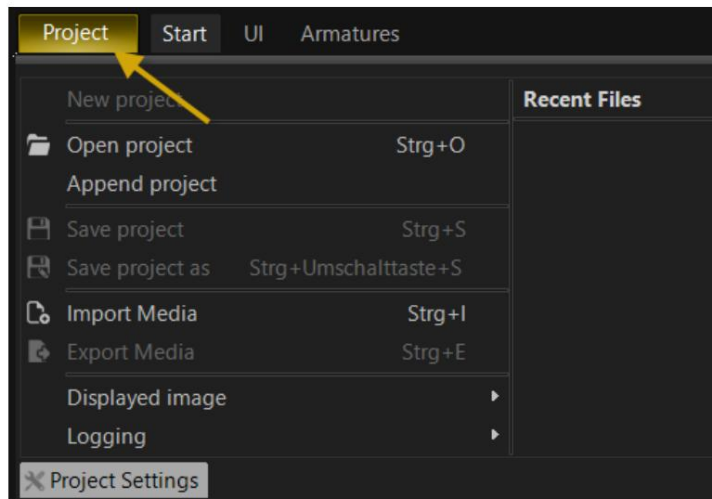


각 프로그램에서 실행 취소 및 변경 사항 복원의 실행 취소/다시 실행 옵션.

매우 중요합니다. 또한 Mercalli SAL은

2.3.1. 프로젝트 탭 - 프로젝트 열기/저장

Mercalli SAL에서는 수행된 모든 작업을 이제 프로젝트에 저장할 수 있으며 언제든지 프로젝트를 다시 로드하고 편집을 계속할 수 있습니다. 프로젝트 열기 , 첨부 및 저장은 프로젝트 탭에서 직접 구현할 수 있습니다 .



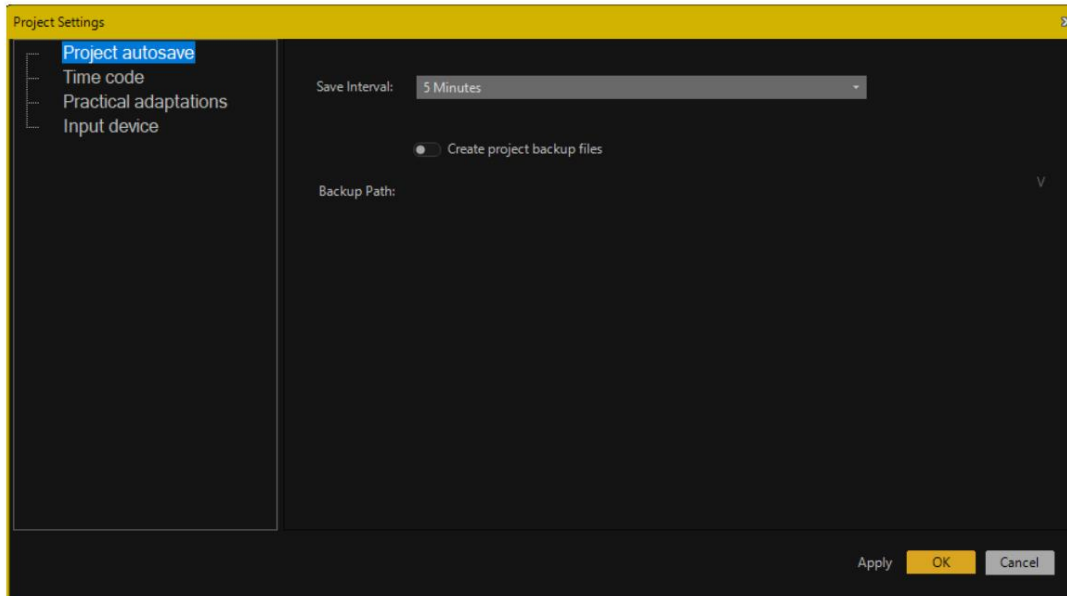
• 새 프로젝트 만들기 • 프로젝

트 열기, 기존 프로젝트 초대 • 프로젝트 첨부, 현재 편집 중인

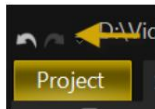
프로젝트에 다른 프로젝트 추가 • 프로젝트를 다른 이름으로 저장(새 파일 경로 저장 및 입력)

또한 여기에서 미디어를 가져오고 이미 편집된 미디어 내보내기를 시작할 수 있습니다. 이제 표시된 이미지를 인쇄 하거나 인쇄 미리보기를 표시할 수도 있습니다. Mercalli SAL은 또한 문제가 발생할 경우 proDAD 지원에 유용할 수 있는 로깅 의 저장, 표시 및 인쇄를 제공합니다 .

Mercalli 프로젝트의 기본 설정은 프로젝트 설정에서 선택할 수 있습니다.



실행 취소/다시 실행 변경



각 프로그램에서 실행 취소 및 변경 사항 복원의 실행 취소/다시 실행 옵션. 매우 중요합니다. 또한 Mercalli SAL은

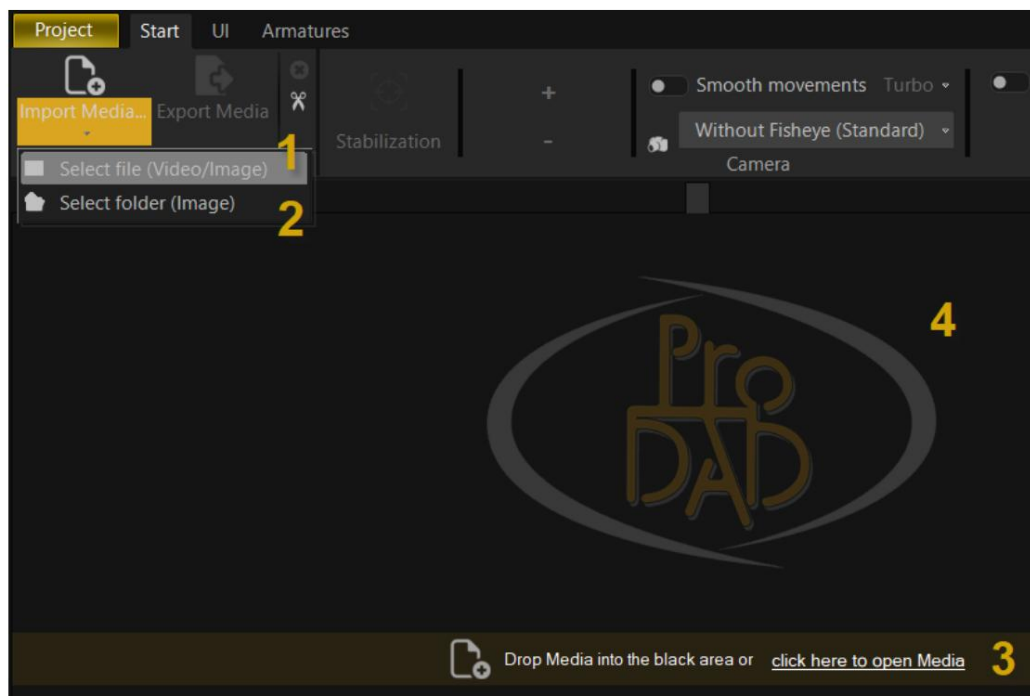
2.3.2. 시작 탭

시작 탭에서 가져오기/내보내기와 안정화, CMOS 보정, 어안 보정, 밝기 및 대비 설정(동적)에 대한 모든 설정을 찾을 수 있습니다.

2.3.2.1. 미디어 가져오기

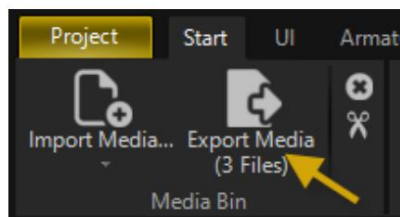
그런 다음 비디오를 가져오는 4가지 옵션이 있습니다 .

1. 파일 선택 (비디오 파일 가져오기)
2. 폴더 선택 (폴더에서 이미지 파일을 가져오려면 Mercalli가 이를 비디오로 변환합니다.)
3. 미디어를 열려면 여기를 클릭하십시오 (비디오 파일 가져오기).
4. 데스크톱에서 Mercalli SAL의 미리보기로 직접 드래그 앤 드롭을 통해 비디오 가져오기



2.3.2.2. 미디어 내보내기

Mercalli SAL은 포괄적인 비디오 내보내기를 제공합니다. 미리 설치된 여러 내보내기 템플릿을 선택할 수 있지만 개별적으로 편집할 수도 있습니다. 비디오를 개별적으로 내보내거나 여러 비디오를 하나의 비디오 파일로 결합할 수 있습니다.



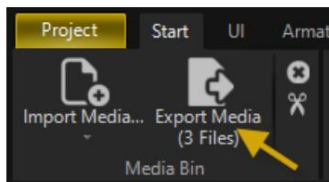
물론 Mercalli SAL은 하나의 작업 프로세스(일괄 편집)에서 여러 비디오를 분석하고 내보낼 수도 있습니다.

2.3.2.2.1. 내보내기 설정

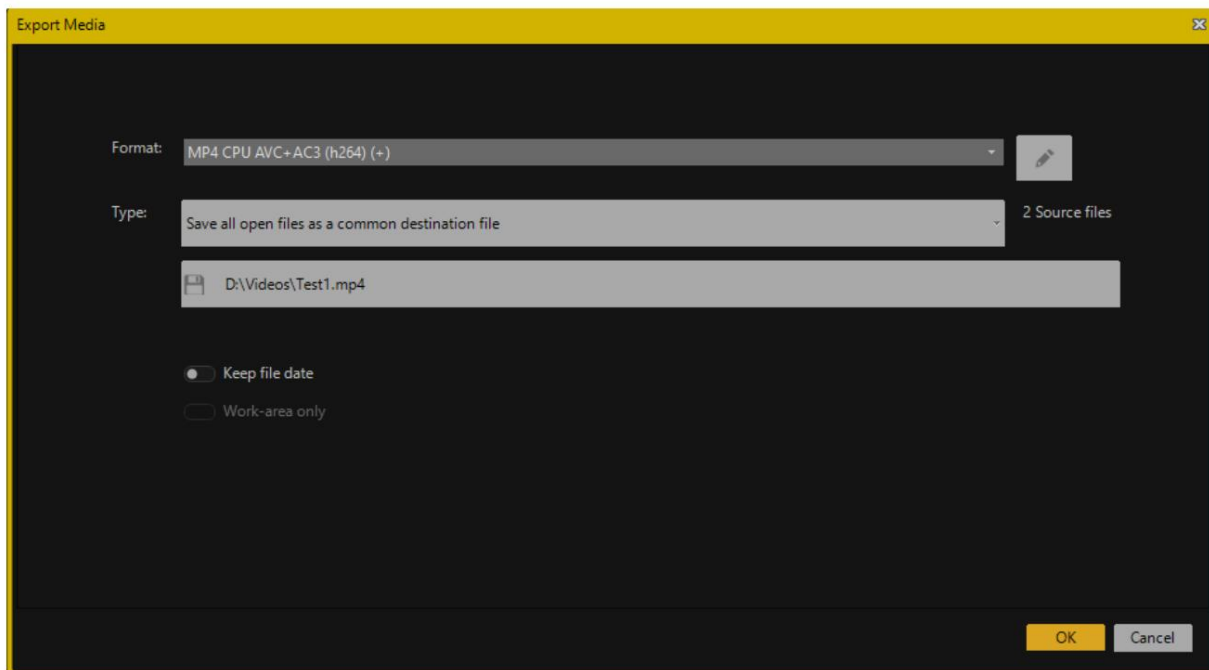
비디오 편집 후 최종 비디오 내보내기가 이루어집니다.
내보낼 원본 미디어 탭에서 편집된 비디오를 강조 표시합니다 .

Information Stabilization Effects Source Media Target Media							
Name	Path	Resolution	Duration	f/s	par	Source P	
☒ GOPR0004	D:\Videos\M...	1920x10...	00:00:2...	59,9...	1,000	D:\Videos	
☐ Heli_LasVegas	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:02:1...	50,0...	1,000	D:\Videos	
☒ Snow1080_29	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:00:2...	29,9...	1,000	D:\Videos	

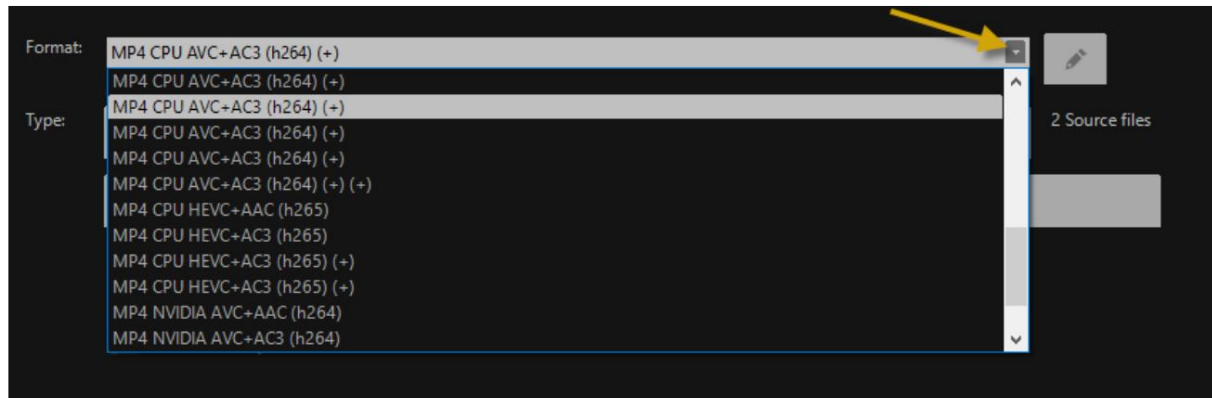
그런 다음 강조 표시된 비디오를 내보낼 수 있습니다. (소스 미디어 탭에서) 내보낼 비디오 수가 여기에 다시 표시됩니다.



이를 위해 리본에서 미디어 내보내기를 클릭합니다. 미디어 내보내기 대화 상자 가 열립니다.

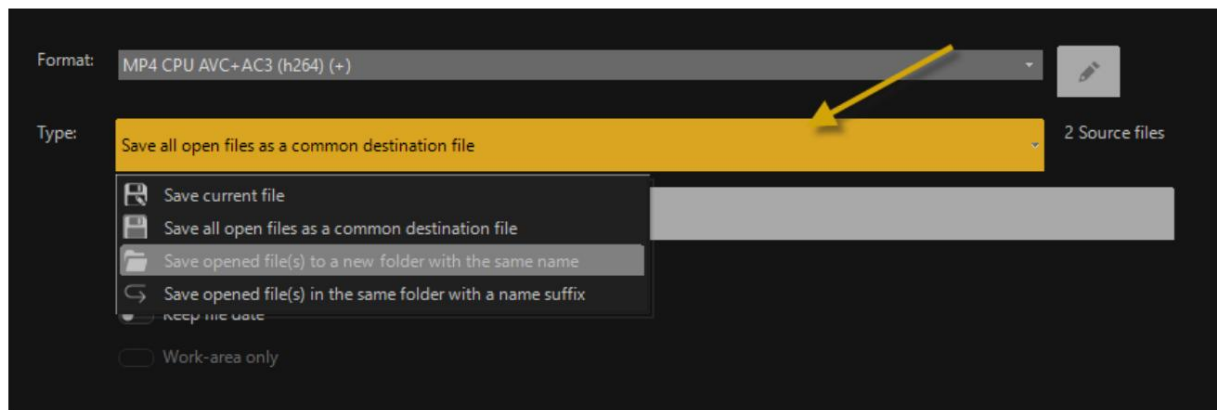


이제 원하는 내보내기 형식 템플릿을 선택할 수 있습니다.



자체 내보내기 형식 설정을 수행할 수도 있습니다.

형식 템플릿을 선택한 후 내보내기 유형을 선택합니다.

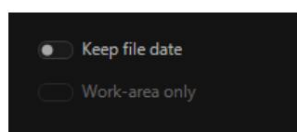


현재 파일을 저장하고, 열려 있는 모든 파일을 공통 대상 파일로 저장하고, 열린 파일을 같은 이름의 새 디렉터리에 저장하고, 열린 파일을 같은 디렉터리에 새 이름 접미사로 저장할 수 있습니다.

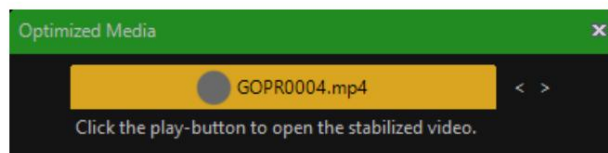
아래에서 원하는 내보내기 경로를 선택합니다.



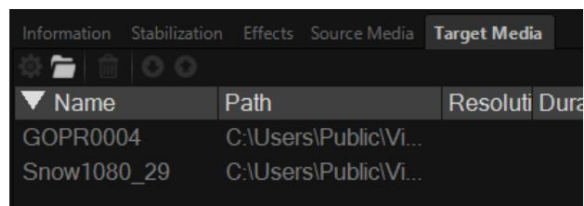
또한 파일 날짜를 유지할지 여부와 선택한 작업 영역(자르기 영역) 만 내보낼지 여부를 지정할 수 있습니다.



그런 다음 확인을 클릭하여 내보내기를 시작합니다. 그런 다음 설치된 소프트웨어 플레이어로 비디오를 재생할 수 있습니다.

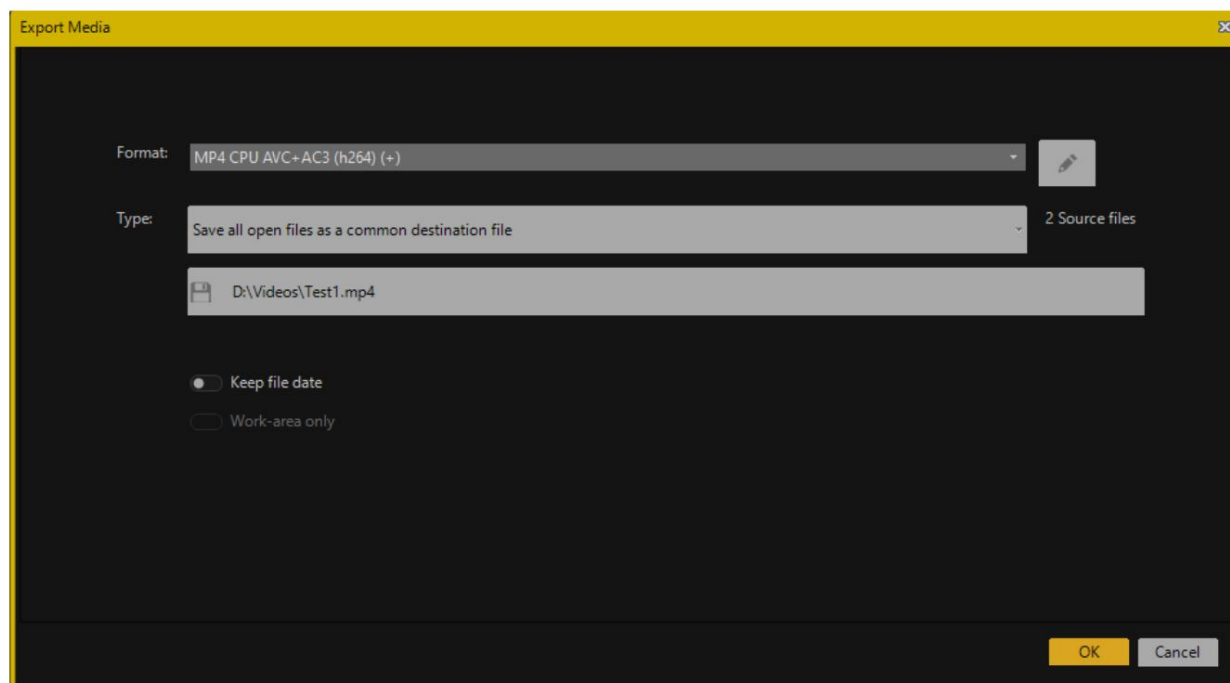


또한 내보낸 비디오는 대상 미디어 탭에서 사용할 수 있습니다.

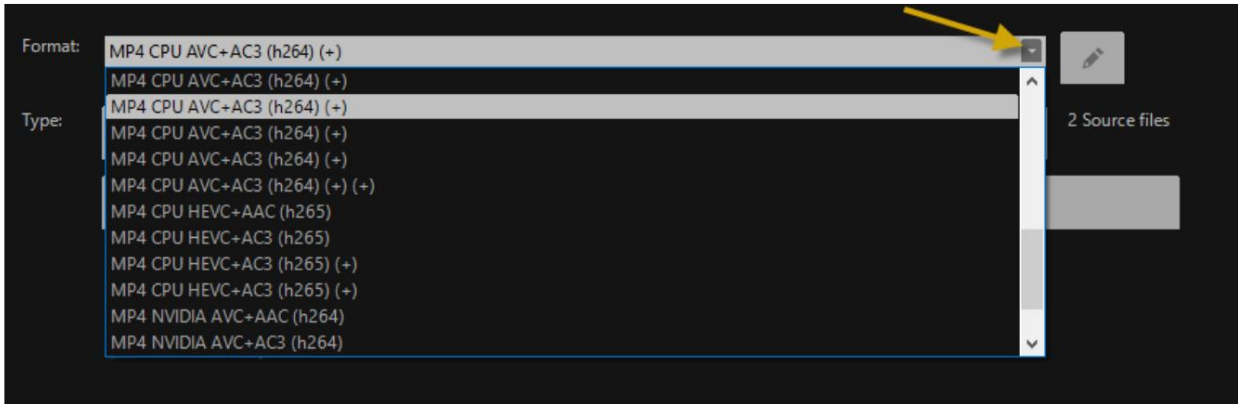


2.3.2.2.2. 내보내기 설정 수정

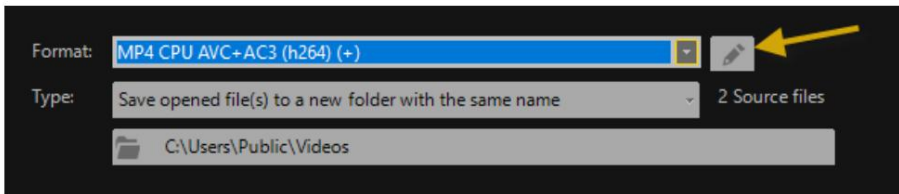
리본 에서 미디어 내보내기를 클릭합니다. 미디어 내보내기 대화 상자 가 열립니다.



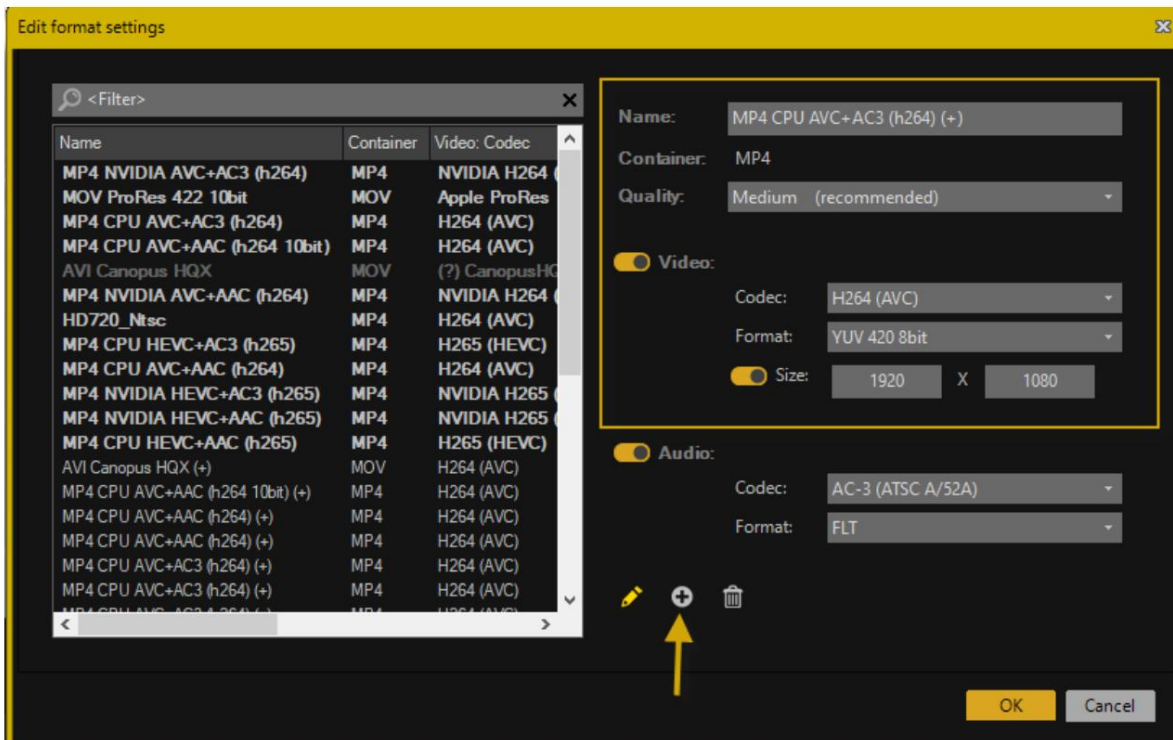
이제 원하는 내보내기 형식 템플릿을 선택할 수 있습니다.



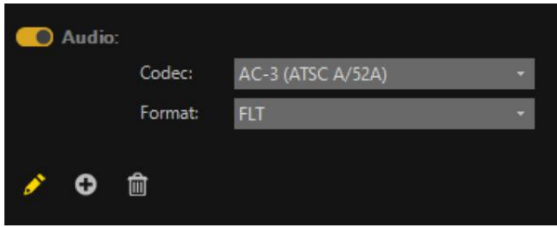
또한 자신의 내보내기 세부 설정을 수행합니다. 이를 위해 형식 설정 편집 옵션을 클릭합니다.



형식 설정 편집 대화 상자에서 이제 선택한 템플릿을 편집할 수 있습니다. 이를 위해 (+) 기호를 클릭한 후 먼저 템플릿 이름을 변경하고 3 가지 품질 수준 (낮음/중간/높음) 중 하나를 선택 하고 비디오 코덱, 형식 및 크기 에 대한 설정을 수행할 수 있습니다 . 비디오 설정도 켜고 끌 수 있습니다.



또한 코덱 및 형식 과 관련된 오디오 에 대한 개별 설정도 있습니다 . 오디오 설정도 켜고 끌 수 있습니다.



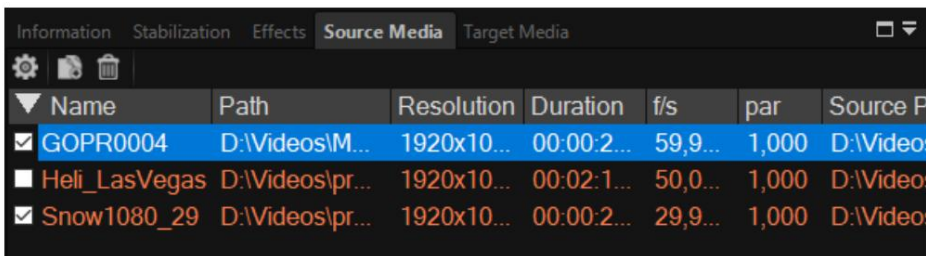
형식 설정을 추가하고 삭제할 수도 있습니다. 확인을 클릭하면 형식 설정의 변경 사항을 수락하고 새로운 개별 형식 템플릿이 생성되어 이제 내보내기에 사용할 수 있습니다.

2.3.2.2.3. 일괄 처리

Mercalli 에서는 여러 동영상상을 개별 동영상 또는 병합된 동영상으로 일괄 편집할 수 있습니다 .

일괄 편집 에는 다음과 같은 방법이 있습니다.

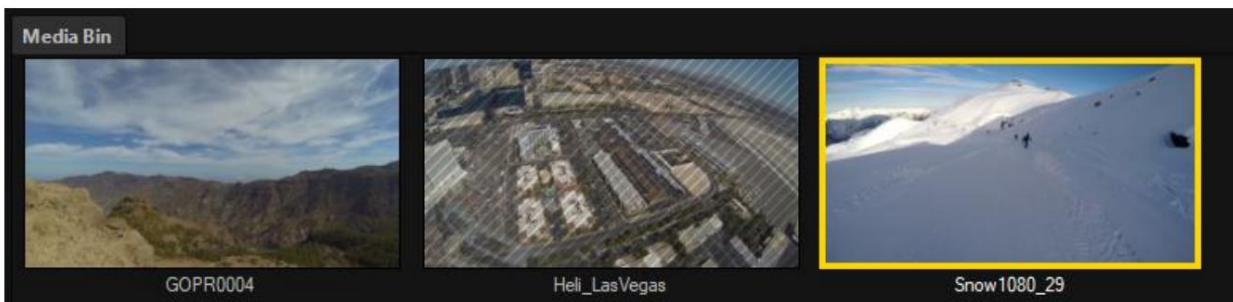
1. 비디오 분석을 통한 개별 비디오의 비디오 분석 및 강조 표시된 모든 비디오를 공통 파일로 내보내기 Mercalli 에서 비디오를 가져 오고 예를 들어 안정화 설정을 선택하고 비디오를 분석합니다. 추가 비디오를 가져와 분석합니다. 그런 다음 소스 미디어 탭에서 사용할 수 있습니다 . 이제 안정화 와 관련된 다양한 설정을 변경할 수 있습니다. 이를 위해 소스 미디어 탭에서 해당 비디오를 강조 표시합니다 .



미리 보기에서 각각 강조 표시된 비디오의 재생을 시작할 수도 있습니다.

참고:

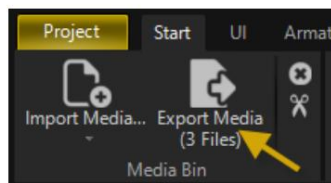
모든 비디오를 하나의 파일로 결합하려는 경우 이제 타임라인 아래의 미디어 저장소 에서 드래그 앤 드롭을 통해 비디오를 정렬할 수 있습니다.



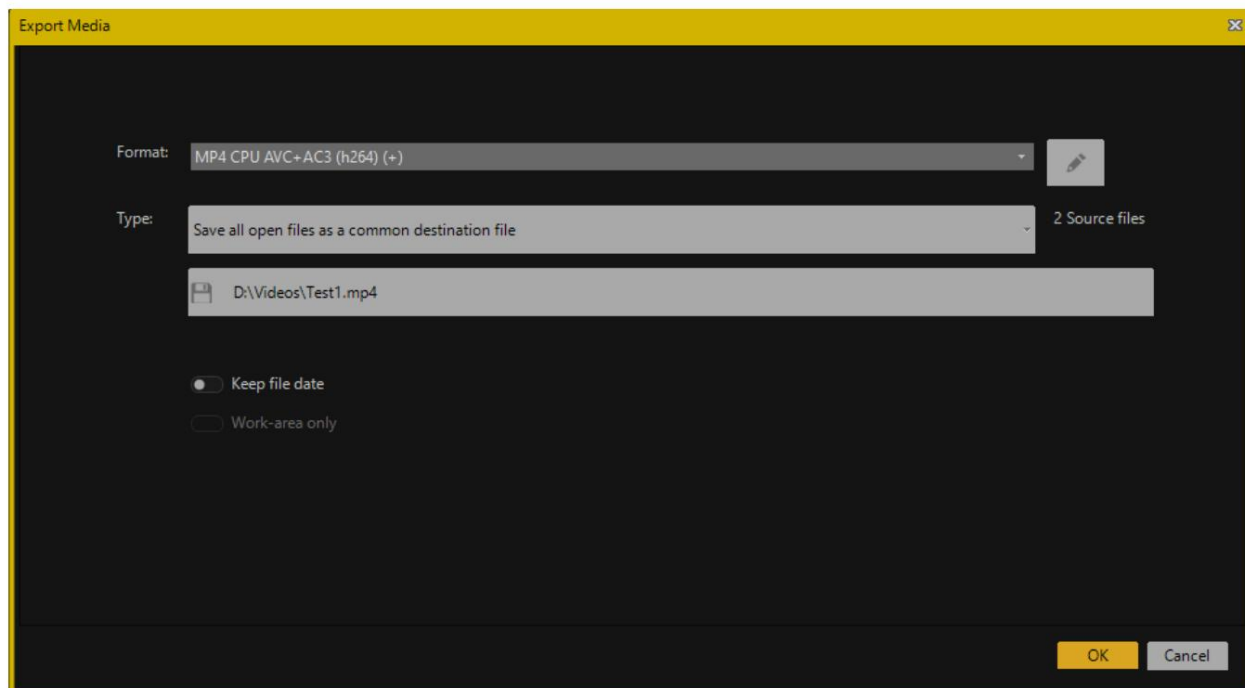
© proDAD GmbH

또한 미디어 저장소에서 개별 비디오를 강조 표시하고 추가로 색상 강화 또는 추가 효과를 적용할 수 있습니다.

그런 다음 강조 표시된 비디오를 내보낼 수 있습니다. 이를 위해 리본에서 미디어 내보내기를 클릭합니다 .

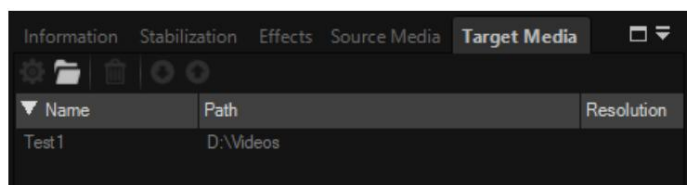


(소스 미디어 탭에서) 내보낼 비디오 수가 여기에 다시 표시됩니다. 이제 내보내기 설정을 기록해 둡니다.



이제 원하는 내보내기 형식 템플릿을 선택하고 세부적인 내보내기 설정, 유형 및 내보내기 경로를 선택할 수 있습니다. 그런 다음 확인을 클릭하여 내보내기를 시작합니다 .

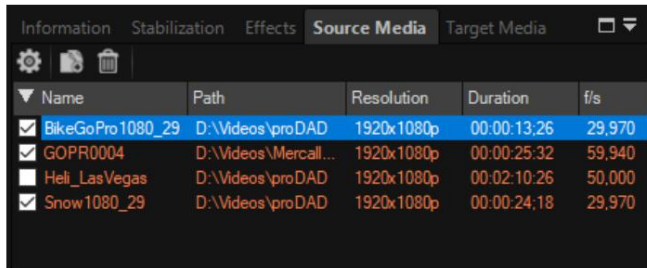
이 예에서는 일반 비디오 파일 (소스 미디어 탭에서 강조 표시된 2개의 비디오에서)이 자체 선택한 디렉토리에 생성되었습니다(샷 미디어 내보내기 참조). 이제 비디오가 대상 미디어 탭에 표시됩니다 .



2. 하나의 프로세스에서 비디오 분석 및 내보내기

먼저 여러 비디오를 Mercalli로 가져오고 예를 들어 각 비디오의 안정화 설정을 선택합니다.

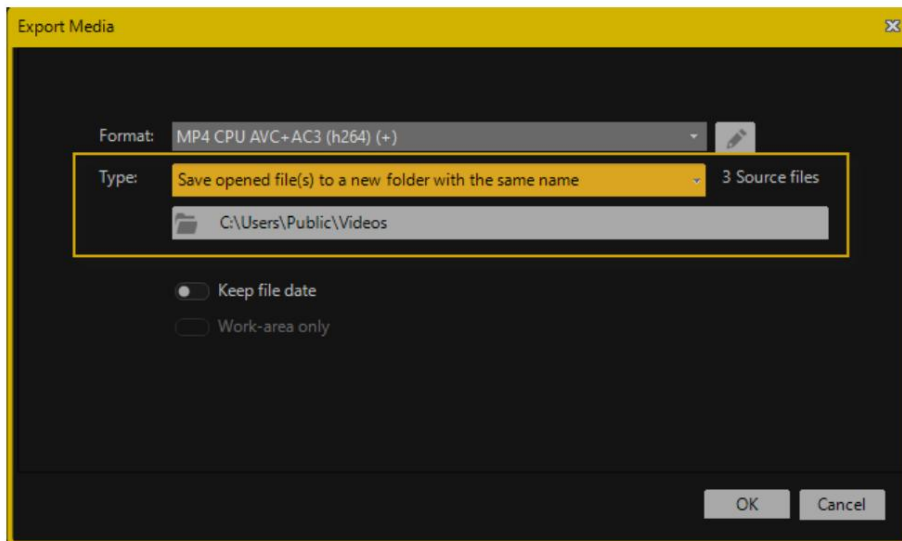
그런 다음 소스 미디어 탭에서 분석하고 내보내야 하는 모든 비디오를 강조 표시합니다. 미디어 저장소에서 개별 비디오를 강조 표시하고 색상 강화 및 추가 효과를 적용할 수도 있습니다.



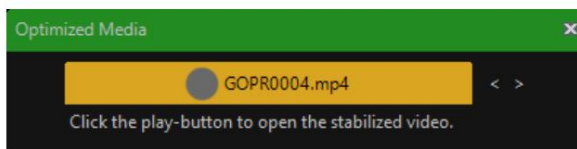
비디오 분석 및 내보내기를 시작하려면 리본에서 미디어 내보내기를 클릭합니다. 분석하고 내보낼 비디오 수가 여기에 표시됩니다. 이제 내보내기 설정을 확인하십시오. 이제 원하는 내보내기 형식 템플릿을 선택하고 세부적인 내보내기 설정, 유형 및 내보내기 경로를 선택할 수 있습니다. 그런 다음 확인을 클릭하여 내보내기를 시작합니다.

이제 내보낼 비디오가 자동으로 분석되어 하나씩 내보내집니다.

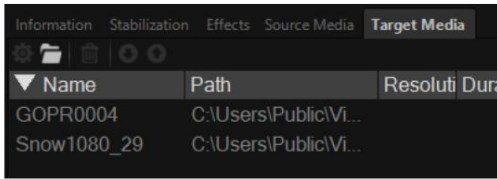
이 예에서는 3개의 강조 표시된 비디오를 소스 미디어 탭에서 자체 선택한 디렉토리로 내보냈습니다. 이제 동영상은 대상 미디어 탭에 표시됩니다.



그런 다음 설치된 소프트웨어 플레이어로 비디오를 재생할 수 있습니다.



또한 내보낸 비디오는 대상 미디어 탭에서 사용할 수 있습니다.



참고: 후

속 안정화 설정 변경이 가능합니다. 소스 미디어 탭 에서 비디오를 강조 표시하고 새 설정을 만든 다음 추가 분석 없이 새로 선택한 속성으로 내보냅니다.

선택한 내보내기 형식에 따라 이제 이 파일(안정화된 비디오)을 나중에 사용할 수 있습니다(예: DVD 또는 Blu-ray로 굽기). 파일을 비디오 편집 소프트웨어로 가져와 추가로 편집할 수도 있습니다.

2.3.2.3. 미디어 빈 비우기 - 장면 감지

미디어 빈 비우기(1) 옵션은 Mercalli SAL에서 가져온 모든 미디어를 제거합니다.

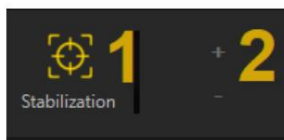


먼저 장면 감지(2) 옵션을 활성화한 다음 미디어 가져오기 옵션을 통해 비디오를 로드하면 장면 감지가 자동으로 시작됩니다. 개별 장면은 미디어 저장소에 썸네일로 저장되고 표시됩니다. 미디어 빈 비우기 옵션은 미디어 트레이에서 모든 장면을 제거합니다.

2.3.2.4. 비디오 안정화 - 비디오 분석 시작

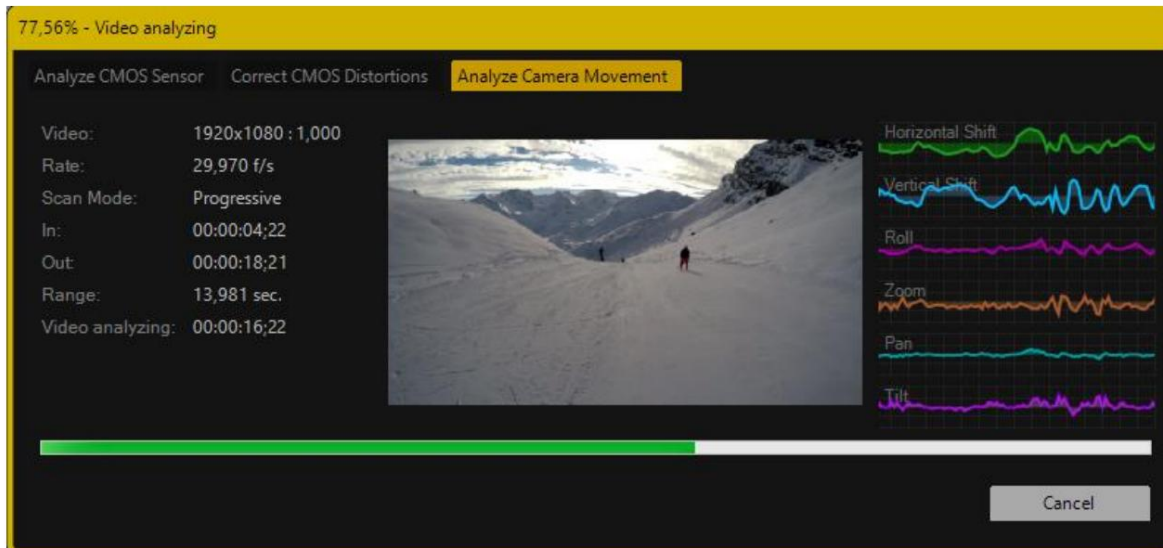
안정화 - 비디오 분석 시작

비디오를 가져온 후 먼저 안정화를 활성화합니다(1).



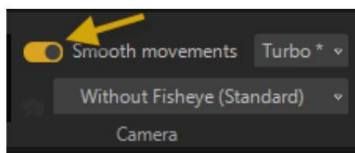
또는 비디오 분석을 트리거합니다.

카메라 움직임의 보정/스무딩을 위해 비디오 분석이 필요 합니다 . 영상 분석이 완료되면 영상이 안정화되지만 보다 세부적인 설정 이나 최적화 를 진행할 수 있습니다 .

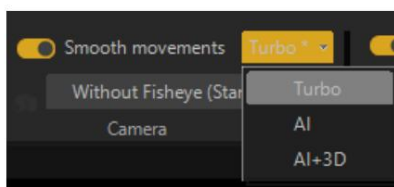


스케일링 설정 - 움직임의 부드러움 스케일링 +/- (2) 옵션은 더 확대하여 안정화를 개선할 수 있습니다.

부드러운 움직임 옵션을 사용하면 비디오 안정화를 켜거나 끌 수 있습니다.



카메라 움직임을 부드럽게 하는 다양한 방법을 사용하여 흔들리는 비디오를 분석하고 수정할 수 있습니다. 이를 위해 적절한 방법을 선택하십시오. (Turbo 방식이 사전 설정됨).



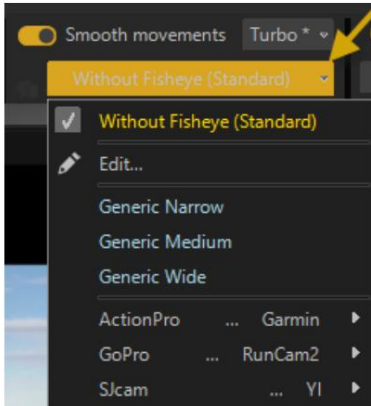
1. Turbo, 이 방법은 빠르고 매우 강력한 비디오 분석을 가능하게 하여 양호하거나 매우 우수한 결과를 제공합니다.
2. AI는 인공 지능이 지원하는 비디오 분석을 가능하게 합니다. 어려운 장면/비디오로 더 나은 결과를 얻는 경우가 많습니다.
3. AI+3D, 카메라 기울기를 추가로 분석하여 시야 방해 효과를 줄입니다.

2.3.2.5. 어안 교정

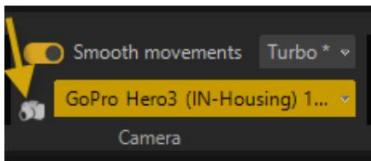
올바른 카메라 광학을 선택하면 비디오/사진에서 가능한 어안 효과(렌즈 곡률로 인해 발생)를 제거할 수 있습니다.

비디오에서 어안 효과를 사용할 수 없는 경우 어안 효과 없음(표준)을 선택합니다.

비디오에서 어안 효과를 사용할 수 있는 경우 여기에서 카메라와 해상도에 맞는 카메라 프로필을 선택하십시오.

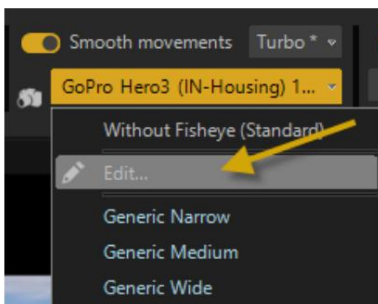


어안 렌즈의 곡선 표현 수정 및 직선화 옵션을 클릭합니다 .



어안 렌즈 제거 옵션을 클릭합니다. 그러면 수정된 비디오가 미리 보기에 표시됩니다.
카메라가 목록에 없으면 3개의 일반 프로필을 사용해 보십시오.

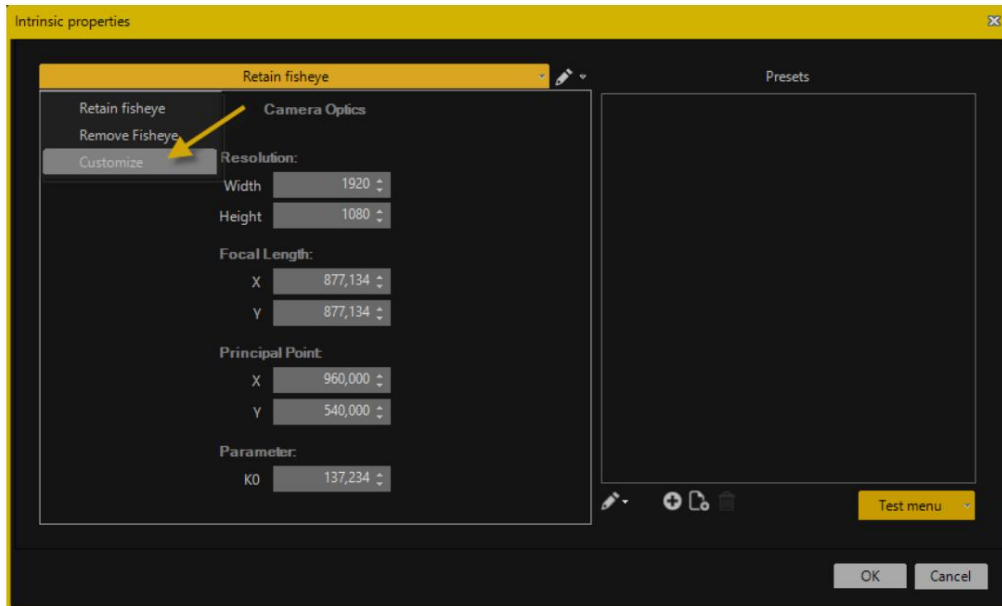
편집을 통해 고유 속성에 도달합니다 .



현재 고유 속성은 열 때 대화 상자에 표시됩니다. 수정할 수 있는 대화 상자의 값을 프로필 중 하나를 선택하여 비교할 수 있습니다. 세 가지 모드 중 처음 두 가지는 기술적 방법입니다. 따라서 오른쪽의 아무 것도 수정할 수 없습니다.

어안 제거를 선택한 경우 리본에서 버튼을 누르는 것과 같습니다 . 오른쪽 24

면은 조정 중에만 변경할 수 있습니다. 미리보기는 값 변경이 수행되자마자 그 효과를 보여줍니다. 거의 아무것도 보이지 않는다면 왼쪽 매개변수와 오른쪽 매개변수 사이의 광학적 차이가 그다지 크지 않을 수 있습니다.



2.3.2.6. CMOS 보정(Turbo, 흔들림 제거 + 집중 수리)

먼저, 비디오에서 원하지 않는 CMOS 효과를 제거해야 합니다. 그런 다음 흔들림과 흔들림이 없는 사진이 원하지 않는 카메라 움직임의 후속 안정화를 위한 더 나은 기반이 되기 때문에 훨씬 더 나은 안정화 효과를 얻을 수 있습니다!

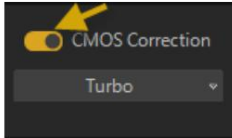
거의 모든 액션 카메라, DSLR 카메라 및 전문 비디오 카메라에는 소위 CMOS 센서가 있습니다. 이러한 카메라가 진동이나 흔들림에 노출되면 개별 이미지의 녹화가 잘못되고 이러한 이미지 오류가 자연스럽게 나타납니다.

먼저 비디오에서 원하지 않는 CMOS 효과를 제거하십시오. 이것은 더 나은 안정화 결과를 위한 최상의 기반입니다. 원치 않는 카메라 움직임에 대한 후속 안정화는 진동과 흔들림이 없는 이미지를 기반으로 훨씬 더 최적화됩니다!

Mercalli V4는 이에 대한 광범위한 적응 가능성을 제공하지만 안정화 및 CMOS 보정이 완전히 자동으로 이루어지기 때문에 프로그램 사용이 매우 간단합니다. 물론 추가 미세 조정이 있으므로 항상 개입할 수 있습니다.

CMOS 보정 활성화 CMOS 보정 옵션

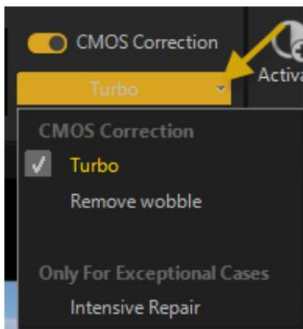
을 활성화하면 동영상(비디오)에서 발생할 수 있는 가능한 왜곡(CMOS에서만)을 보정할 수 있습니다. 이 옵션 CMOS 보정은 기본적으로 활성화됩니다.



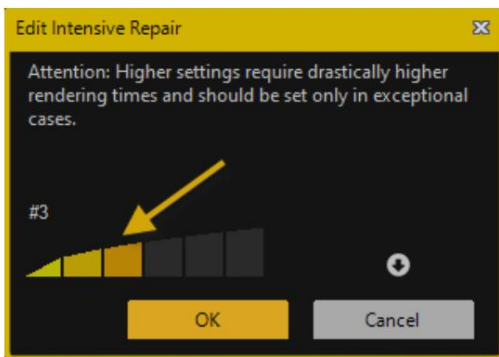
녹화가 안정화되지 않는 한 롤링 셔터 효과는 눈에 띄지 않거나 약간만 눈에 띕니다. 그러나 포스트 프로덕션 중에 안정화가 성공적으로 이루어지면 롤링 셔터 효과가 유지되고 이제 약간에서 상당히 거슬리게 됩니다.

따라서 Mercalli는 요청 시 이 바람직하지 않은 효과에 대응합니다. 원하지 않는 결과 효과가 이 결과를 파괴하는 경우 안정화된 녹음은 가치가 없는 상태로 유지되기 때문입니다.

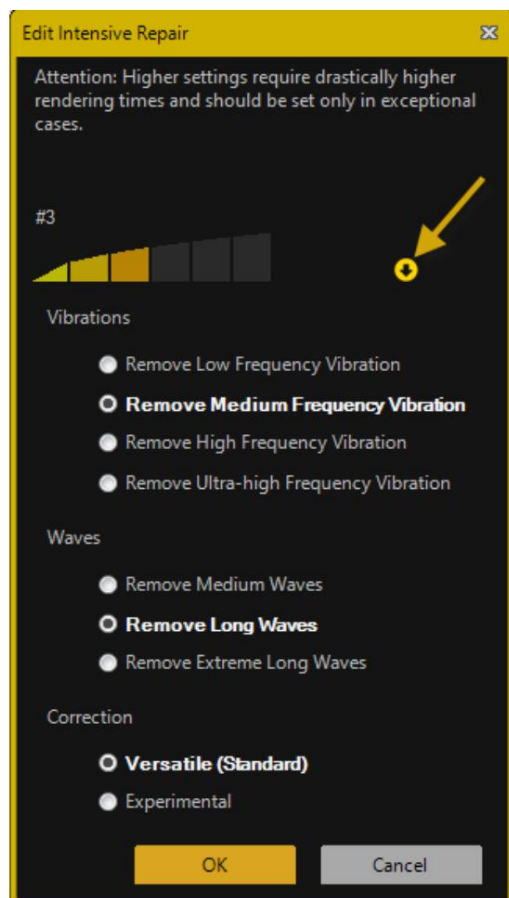
또한 Mercalli SAL은 표준, 진동/흔들림과 같은 비디오에 포함될 수 있는 다양한 CMOS 보정 방법과 진동 및 파동에 대응하기 위한 차별화된 설정(집중 수리)을 제공합니다. 비디오에서 완전 자동 CMOS 보정을 추가로 최적화하려면 가능한 최상의 최적화를 제공하는 메뉴에서 사용 가능한 CMOS 왜곡 유형 중 하나를 선택합니다.



1. 터보는 가장 일반적인 CMOS 왜곡을 매우 빠르게 수정할 수 있습니다. 터보는 카메라 움직임의 스무딩과 함께만 작동합니다.
2. 흔들림 제거는 비디오에서 매우 성가신 푸딩과 같은 왜곡을 제거합니다.
3. 집중 복구는 계산 집약적인 교정으로 인해 물결 모양의 이미지 왜곡을 제거합니다. 집중적인 CMOS 보정을 위해 다른 수준을 설정할 수 있습니다.

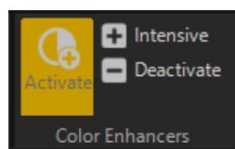


또한 집중 수리를 위한 세부 설정도 가능합니다.



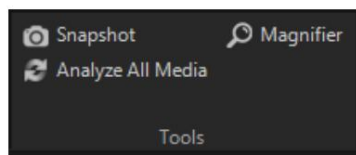
2.3.2.7. 컬러 인핸서

Color Enhancers 에서 비디오/사진의 밝기 및 대비 설정을 자동으로(동적으로) 최적화할 수 있습니다. 동적 설정은 간단한 마우스 클릭으로 켜고 꺼고 끌 수 있습니다.



2.3.2.8. 스냅샷 - 모든 미디어 분석 - 돋보기

현재 타임라인 커서 위치의 스냅 샷을 생성하고 마우스 클릭으로 저장할 수 있습니다.



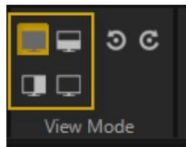
모두 분석 옵션은 프로젝트에서 가져오고 표시된 모든 비디오에 대한 비디오 분석을 시작합니다.

확대경을 사용하면 미리보기 모니터에서 이미지 영역을 확대 표시할 수 있습니다. 이를 위해 돋보기를 활성화하고 마우스를 미리보기로 이동하면 비디오에서 자체 선택한 섹션이 확대되어 표시됩니다.

2.3.2.9. 보기 모드

보기 모드 메뉴에는 비디오 미리 보기를 표시하는 다양한 옵션이 포함되어 있습니다.

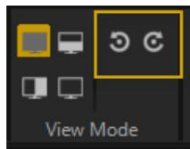
1. 결과 표시 (프리뷰에서 안정화된 영상 표시)
2. 가로로 비교 (가로 분할 화면에서 원본/안정화 비교)
3. 세로로 비교 (원본/세로분할 화면에서 안정화)
4. 원본 보기 (미리보기에 원본 영상 표시)



2.3.2.10. 회전 설정

Mercalli SAL은 오른쪽 상단 메뉴에서 비디오 회전 설정 옵션을 제공합니다. 시계 반대 방향으로 90도 회전 또는 시계 방향으로 90도 회전 옵션을 한 번 클릭하면 해당 방향으로 비디오가 회전합니다.

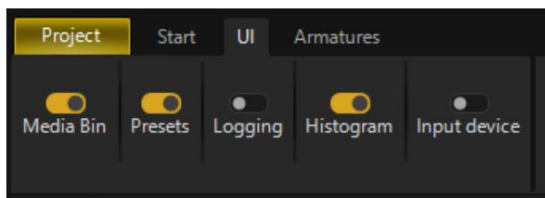
약 90도 회전하면 디스플레이 방향이 변경되지만 픽셀은 변경되지 않습니다. Z 방향 회전에 대한 추가 설정 옵션은 효과/레이아웃/회전에서 찾을 수 있습니다.



2.3.3. UI 탭

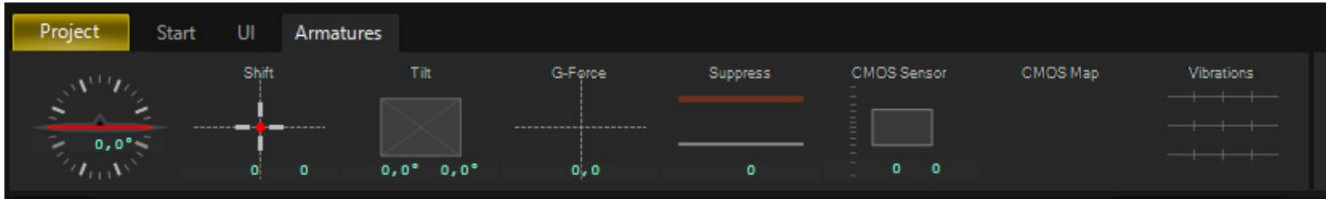
탭 UI에서 Mercalli SAL 작업 공간에 표시되어야 하는 항목을 정의할 수 있습니다.

추가로 미디어 저장소, 템플릿, 로깅, 히스토그램 및 입력 장치를 켜거나 끌 수 있습니다.



2.3.4. 전기자 탭

Armatures 탭을 클릭하면 Mercalli SAL 상단 영역에 안정화 및 CMOS 보정을 위한 설정을 상징하는 다양한 디스플레이 기기가 표시됩니다.



2.4. 타임라인 - 미리보기 - 미디어 저장소 - 차트

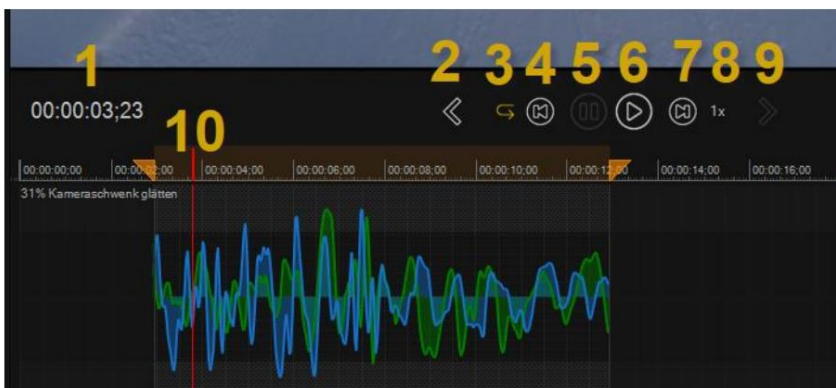
여기에서 타임라인의 기능 (자르기 영역 지정 포함), 제어 요소를 사용한 미리 보기 및 아래에서 사용할 수 있는 미디어 저장소 (탭 UI 에서 켜졌을 때) 에 관한 중요한 정보를 얻을 수 있습니다.

다이어그램은 카메라 움직임 보정의 그래픽 표현을 표시합니다(안정화 및 CMOS 보정). Mercalli SAL은 변위, 롤, CMOS 센서, 줌, 기울기 및 줌인 동적 스케일링에 대한 다이어그램을 제공합니다.

2.4.1. 미리보기 - 제어 요소

가져온 후 Control = Play(6)와 같은 재생 제어를 통해 Mercalli 미리보기에서 비디오를 재생할 수 있습니다 . 일시 중지(5)를 클릭하면 비디오가 중지됩니다.

비디오(현재 = 03초 / 이미지 23)의 시간 정보(1)는 왼쪽 미리보기 아래에서 확인할 수 있습니다. 미리보기에서 가져온 비디오, 이전 비디오(2) 및 다음 비디오(9) 사이를 전환할 수도 있습니다 . 비디오의 반복(3)도 구현될 수 있습니다 . 스위치 (4) 는 비디오의 시작 또는 트리밍 영역의 시작으로 이동하고 스위치 (7)는 비디오의 끝 또는 트리밍 영역의 끝으로 이동합니다. 스위치(8)를 사용하여 여러 번 클릭하여 단계별로 재생 속도를 변경합니다. 타임라인에서 빨간색 재생 마커 (10) 는 비디오의 현재 위치를 나타냅니다.



프로그램 오른쪽 하단의 슬라이더를 통해 미리보기 크기를 조정할 수 있습니다.



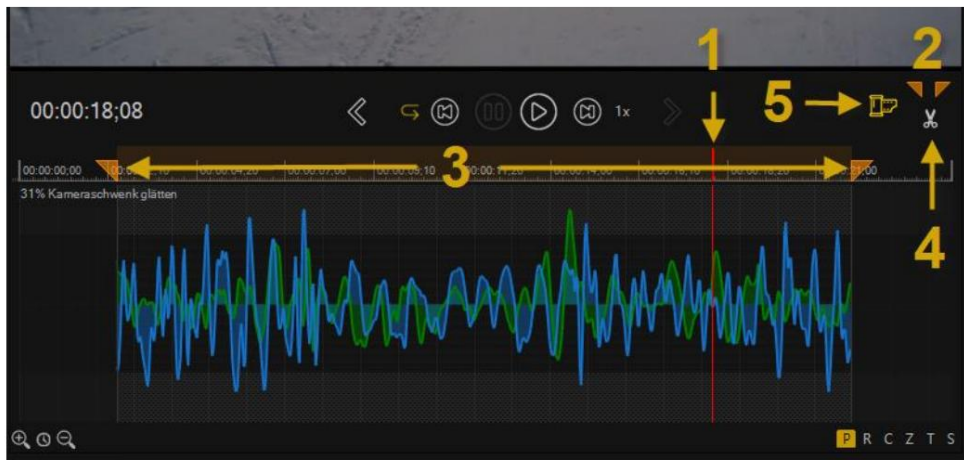
2.4.2. 타임라인 및 트림 영역 정의

아래는 Mercalli SAL의 타임라인이며, 여기에서 트림 영역을 정의할 수 있습니다. 그러면 이 영역만 안정화 및 내보내기에 사용됩니다.

빨간색 재생 마커(1)는 비디오의 현재 위치를 나타냅니다. 이제 주황색 IN/Out 하이라이터(2)를 통해 비디오에서 특정 다듬기 영역(3)을 설정하면 비디오를 내보낼 때 이 영역만 편집되고 고려됩니다.

가위 아이콘(4)은 재생 마커가 선택한 다듬기 영역에 있는 경우 재생 마커의 현재 위치에서 비디오를 자릅니다.

트림 모드(5)를 활성화 및 비활성화할 수 있습니다. 활성화된 상태에서 IN 및 OUT 지점을 편집할 수 있습니다. 따라서 비디오 분석이 변경될 수 있습니다. 비활성 상태에서 IN 및 OUT 작동 지점을 선택할 수 있으며 비디오 분석은 변경되지 않습니다. 더 나은 개요를 위해 타임라인이 지정된 IN 및 OUT 지점으로 축소됩니다.



2.4.3. 미디어 빈

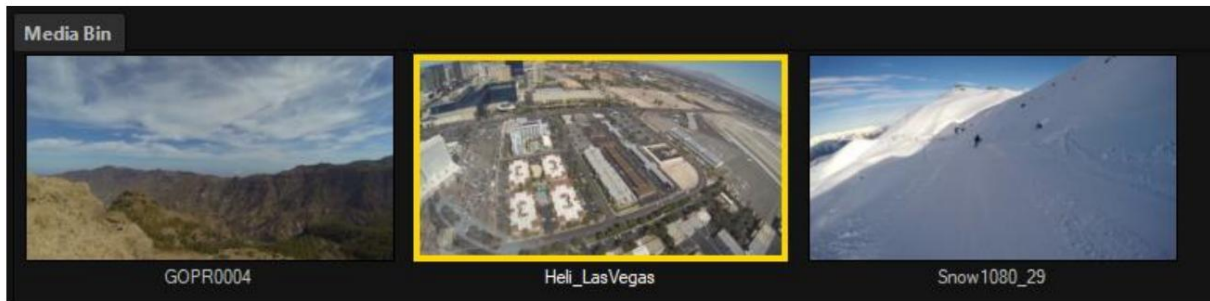
Media Bin은 UI 탭에서 활성화할 수 있으며 이후 Mercalli SAL 타임라인 아래에 나타납니다.

미디어 빈에서는 가져온/편집된 비디오와 인식된 장면이 썸네일로 일렬로 표시됩니다. 드래그 앤 드롭을 사용하여 여기에서 순서를 변경할 수 있습니다. 마우스 오른쪽 버튼을 클릭하면 잘라내기, 복사, 붙여넣기, 삭제, 이름 바꾸기 및 선택과 같은 기능이 있는 메뉴가 열립니다. 비디오 속성도 볼 수 있습니다.

참고: 모

든 미디어를 하나의 파일로 내보내야 하는 경우 클립 순서가 중요합니다. 30

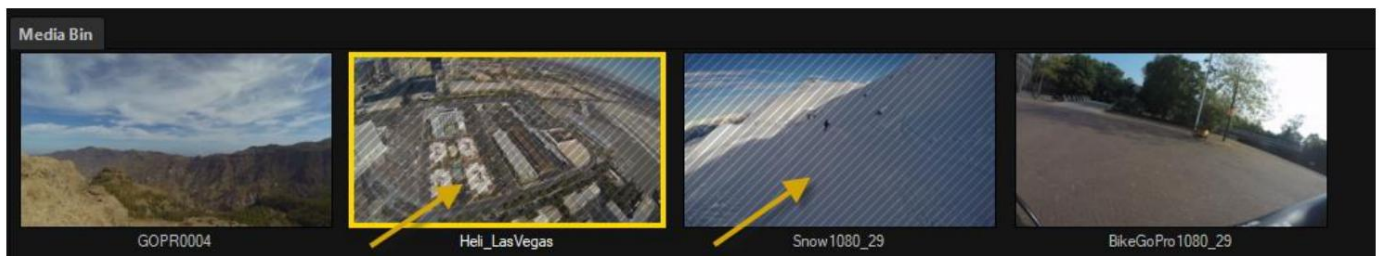
Media Bin은 Quell-Medium과 동시에 작동합니다.



소스 미디어 탭에서 비디오/장면을 선택 해제하면,

Information Stabilization Effects Source Media Target Media				
Name	Path	Resolution	Duration	f/s
☒ BikeGoPro1080_29	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:00:13:26	29,970
☒ GOPR0004	D:\Videos\Mercalli...	1920x1080p	00:00:25:32	59,940
☐ Heli_LasVegas	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:02:10:26	50,000
☐ Snow1080_29	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:00:24:18	29,970

그러면 미디어 저장소 의 축소판이 음영으로 표시됩니다. 이러한 비디오/장면은 내보내지지 않습니다.



2.4.4. 차트

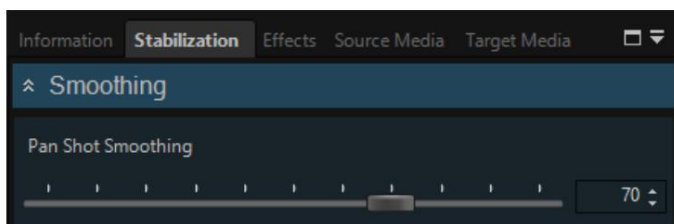
다이아그램은 카메라 움직임 보정의 그래픽 표현을 표시합니다(안정화 및 CMOS 보정). Mercalli SAL에는 부드러운 카메라 회전 (변위), Z축(롤링), CMOS 센서, 줌 스무딩, X/Y축 스무딩 및 줌 인 - 동적 스케일링에 관한 다이어그램이 있습니다.

2.4.4.1. 팬 샷 스무딩

Pan Shot Smoothing 다이어그램에는 XY 방향 (가로/세로) 으로 슬라이딩하는 것과 같은 비디오의 움직임이 표시됩니다.

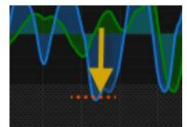


Pan Shot Smoothing (Tab Stabilization/Pan Shot Smoothing) 슬라이더를 사용하여 비디오의 전체 움직임의 균형을 맞춥니다.

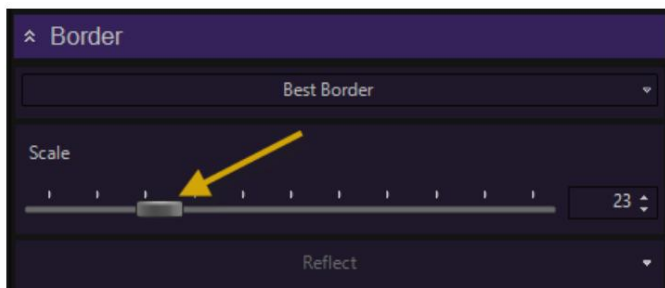


슬라이더를 오른쪽으로 더 이동하면 Mercalli가 안정화를 높이고 비디오가 더 조용하게 나타납니다. Pan Shot Smoothing 슬라이더는 가장 큰 시각적 변화를 일으킵니다(비디오의 움직임을 부드럽게 함). 또한 Pan Shot Smoothing 다이어그램에서 보정 곡선의 변화를 볼 수 있습니다.

변위 다이어그램에서 신호로 표시되는 거의 모든 원치 않는 움직임을 제거하려면 탭에서 슬라이더 크기 조절을 이동합니다.



안정화/엠티/에지 없음



가능한 한 안정화된 결과에서 원래 해상도를 유지하기 위해 필요한 만큼 오른쪽으로만(확대 확대). 안정화/가장자리 탭의 탭에서 최상의 안정화를 선택하면 Mercalli가 자동으로 비디오를 더 깊게 확대하고 가장자리가 표시되지 않습니다.

비디오에서 최대 움직임의 제한을 나타내는 음영 표시(다이아그램의 위/아래에 표시)는 슬라이더 배율을 변경한 후 그에 따라 높이가 조정됩니다.



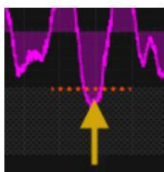
2.4.4.2. Z축(켜짐/꺼짐이 있는 롤)

Z-Axis(Roll) 다이어그램 에서 비디오의 움직임 또는 Z-Axis 주위의 회전이 표시됩니다. 마우스를 다이어그램으로 직접 이동하십시오. 현재 값도 표시됩니다.



롤링 에 대한 다이어그램이 표시되지 않으면 탭 안정화/스무딩 에서 z축 슬라이더가 비활성화된 것이므로 Z축 주변의 보정 및 안정화 표시를 사용할 수 없습니다.

비디오에서 최대 회전 이동의 제한을 나타내는 음영 표시(다이아그램의 위/아래에 표시)는 슬라이더 스케일링을 변경한 후 그에 따라 높이가 조정됩니다. 원하지 않는 움직임은

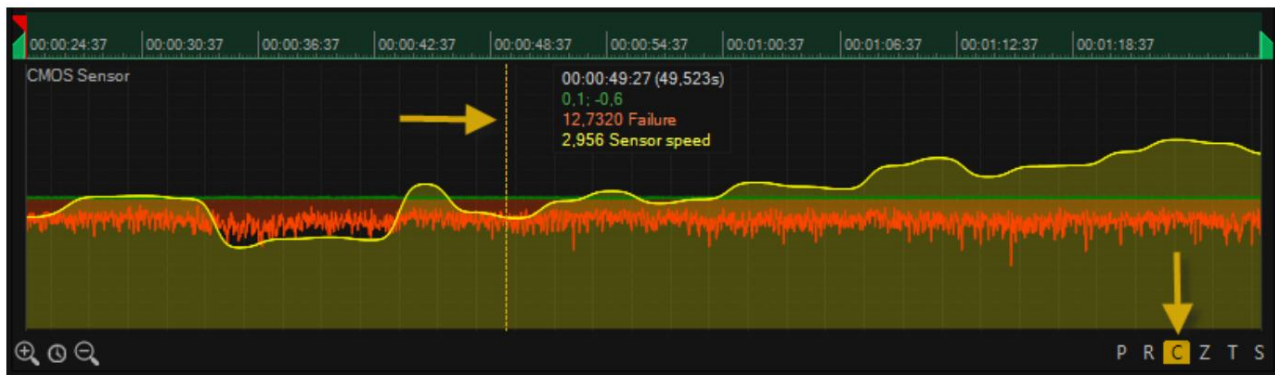


다이아그램에서 제거할 수 있습니다.



2.4.4.3. CMOS 센서(켜기/끄기 포함)

완전 자동 CMOS 보정 보정은 CMOS 센서로 인한 약점을 소급하여 제거합니다. 녹색 곡선은 Mercalli에 의한 수정(대응 조치)을 나타내고 주황색 곡선은 잔여 오류(수정 불가)를 나타냅니다. 마우스를 다이어그램으로 직접 이동하십시오. 현재 값도 표시됩니다.



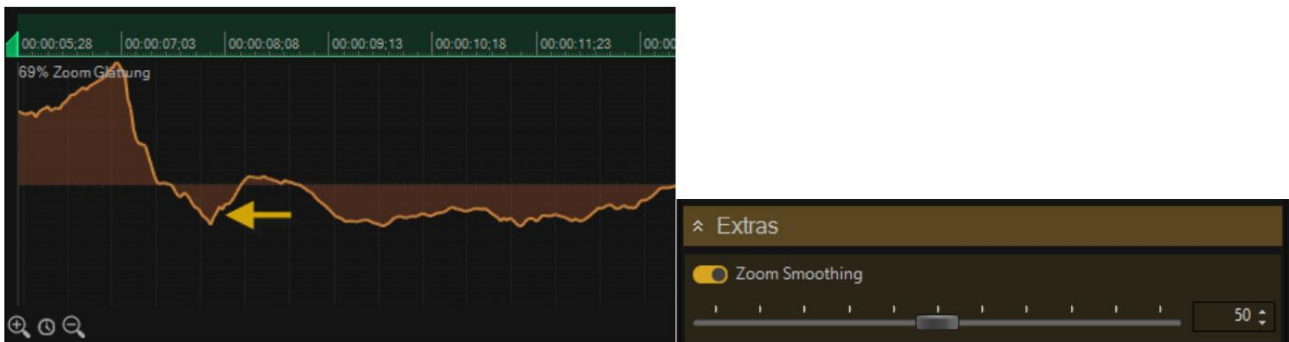
CMOS 수정 다이어그램이 표시되지 않으면 리본에서 CMOS 수정이 비활성화된 것입니다.

2.4.4.4. 줌 스무딩(켜기/끄기 포함)

Zoom Smoothing 다이어그램은 Zoom에 대한 비디오의 움직임을 보여줍니다 .



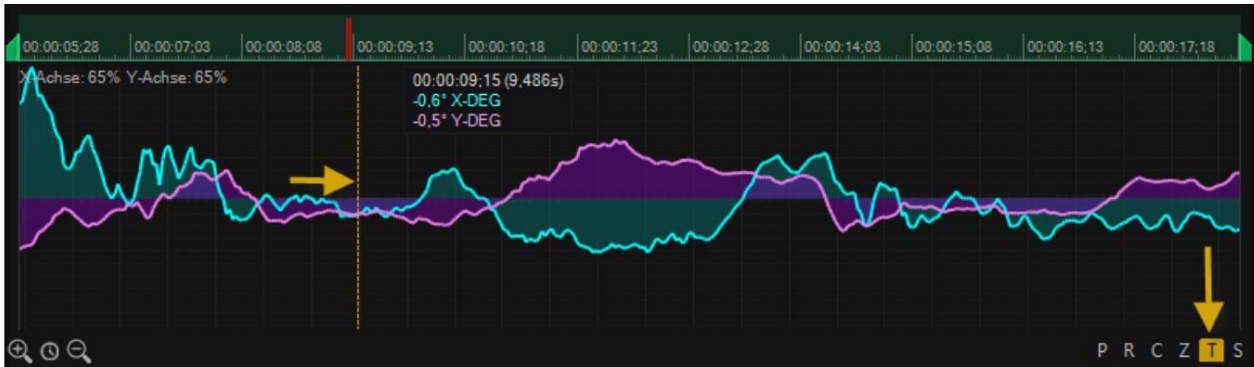
다이어그램의 보정 및 표시는 안정화/기타 탭의 줌 스무딩 슬라이더 위치에 따라 다릅니다 . 확대/축소 스무딩 슬라이더 가 오른쪽으로 더 이동하면 확대/축소가 여러 이미지에 분산되어 조화로운 확대/축소 결과가 나타납니다.



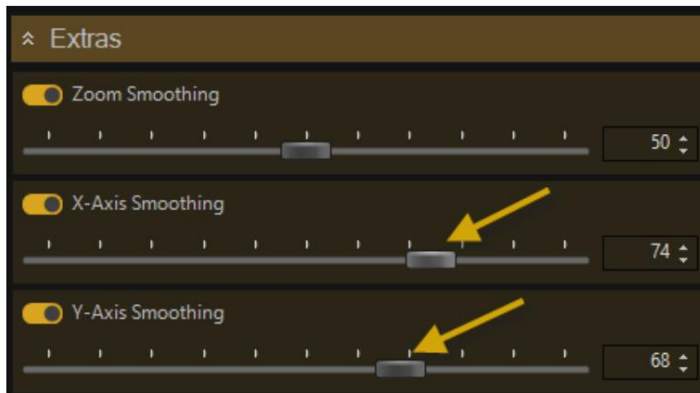
줌 보정에 대한 다이어그램이 표시되지 않으면 안정화/기타 탭에서 줌 스무딩 슬라이더 가 비활성화됩니다 .

2.4.4.5. X/Y - 축 스무딩

다이어그램 X/Y축 스무딩(스위블 + 기울기) 에서 X/Y축을 기준으로 틸팅에 대한 비디오의 움직임이 표시됩니다. 마우스를 다이어그램으로 직접 이동하면 순시 값도 표시됩니다.



다이아그램의 보정 및 표시는 안정화/기타 탭의 슬라이더 X축 평활화(회전) 및 Y축 평활화(기울기) 위치에 따라 달라집니다. 슬라이더를 X/Y축 스무딩으로 이동하면 X/Y축 주위의 회전과 관련된 보정이 변경됩니다. 곡선 형태의 변화는 다이어그램에서 볼 수 있습니다.



X/Y축 스무딩에 대한 다이어그램이 표시되지 않으면 X/Y축 스무딩 슬라이더가 안정화/추가 탭에서 비활성화됩니다.

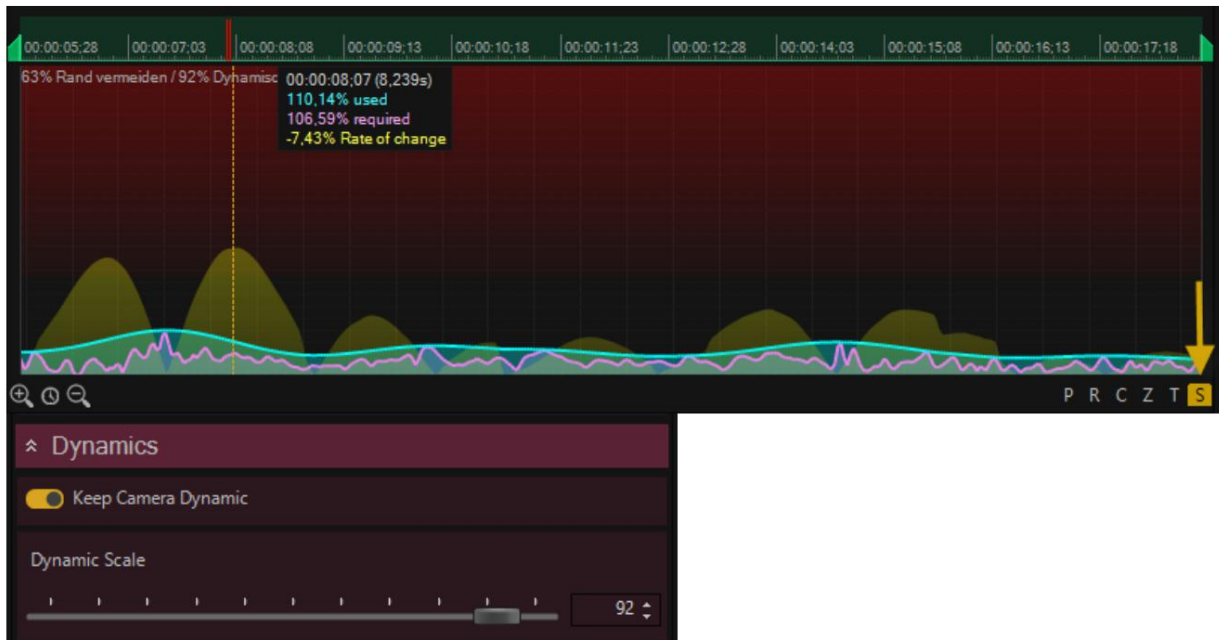
2.4.4.6. 확대 - 동적 크기 조정

청록색 선은 다이어그램의 해당 시간 위치에서 사용된 확대를 나타냅니다.

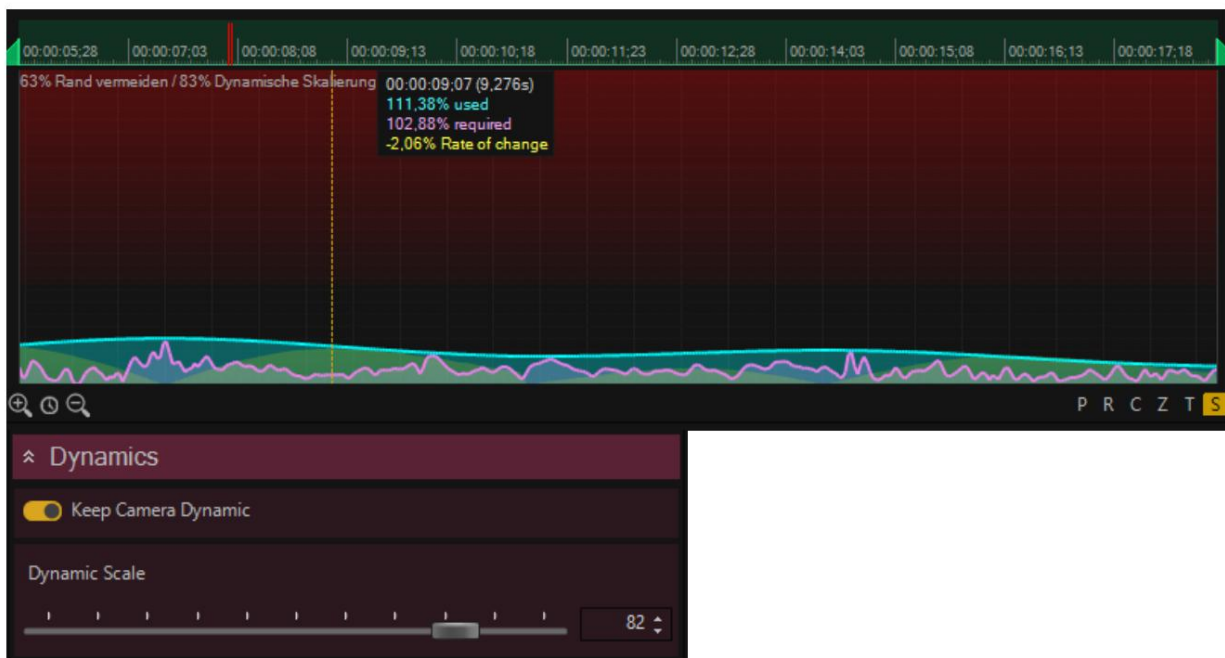
Dyn-Scale 값이 높으면 (Stabilization/Extras 탭의 Dynamic Scaling) 확대할 필요성이 줄어듭니다. 이것은 zoom을 빠르게 변경함으로써 달성됩니다.

참고: 동

적 크기 조정 슬라이더의 위치에 따라 확대/축소 요구 사항도 시간 위치에 따라 달라집니다. 최대값은 항상 일정하며 최소값은 더 높은 다이내믹으로 가라앉을 수 있습니다(그러나 반드시 그럴 필요는 없습니다).



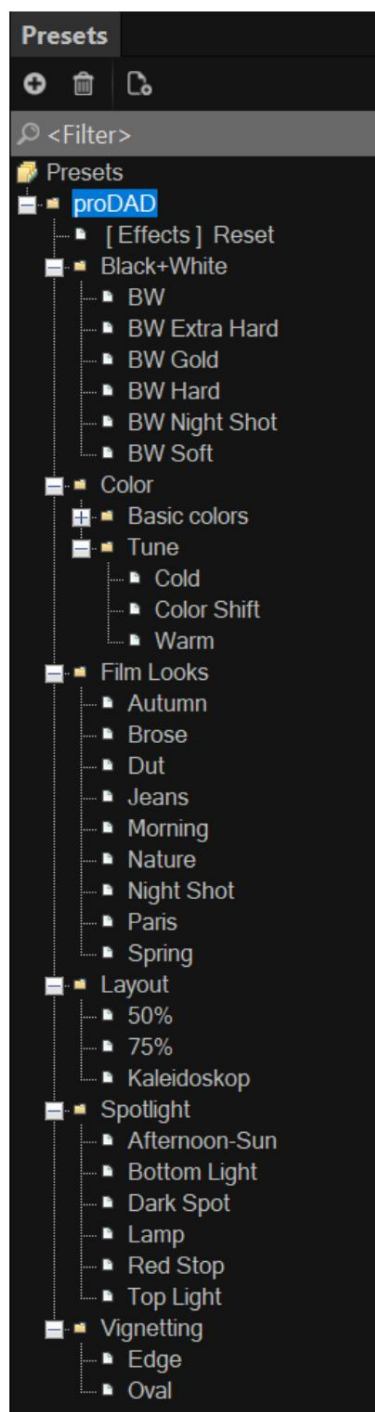
최소 106% 및 최대 110% - 확대 사용됨



최소 103% 및 최대 111% - 확대 사용됨

2.5. 프리셋

다양한 사전 설정 효과 템플릿을 사용할 수 있습니다. 비디오/사진을 더블 클릭하여 채택할 수 있습니다. 또한 새 템플릿을 만들고(+) 템플릿을 삭제하고(-) 새 효과 디렉터리를 만들 수 있습니다. 템플릿을 채택한 후 효과 [블](#) 더 세밀하게 조정할 수 있습니다. 또는 효과 또는 템플릿을 제거합니다.



효과 설정을 새 템플릿으로 저장할 수도 있습니다. 먼저 효과에서 모든 설정을 합니다. 탭을 클릭한 다음 템플릿 탭의 왼쪽 상단에 있는 (+)를 클릭합니다. 그런 다음 새 템플릿에 저장할 효과 설정을 선택하고 확인을 클릭하여 적용합니다. 그러면 새 템플릿이 템플릿 탭에 삽입됩니다.

2.6. 패널 탭

Mercalli SAL에서는 다음을 표시하거나 설정할 수 있는 추가 5개의 탭을 사용할 수 있습니다.

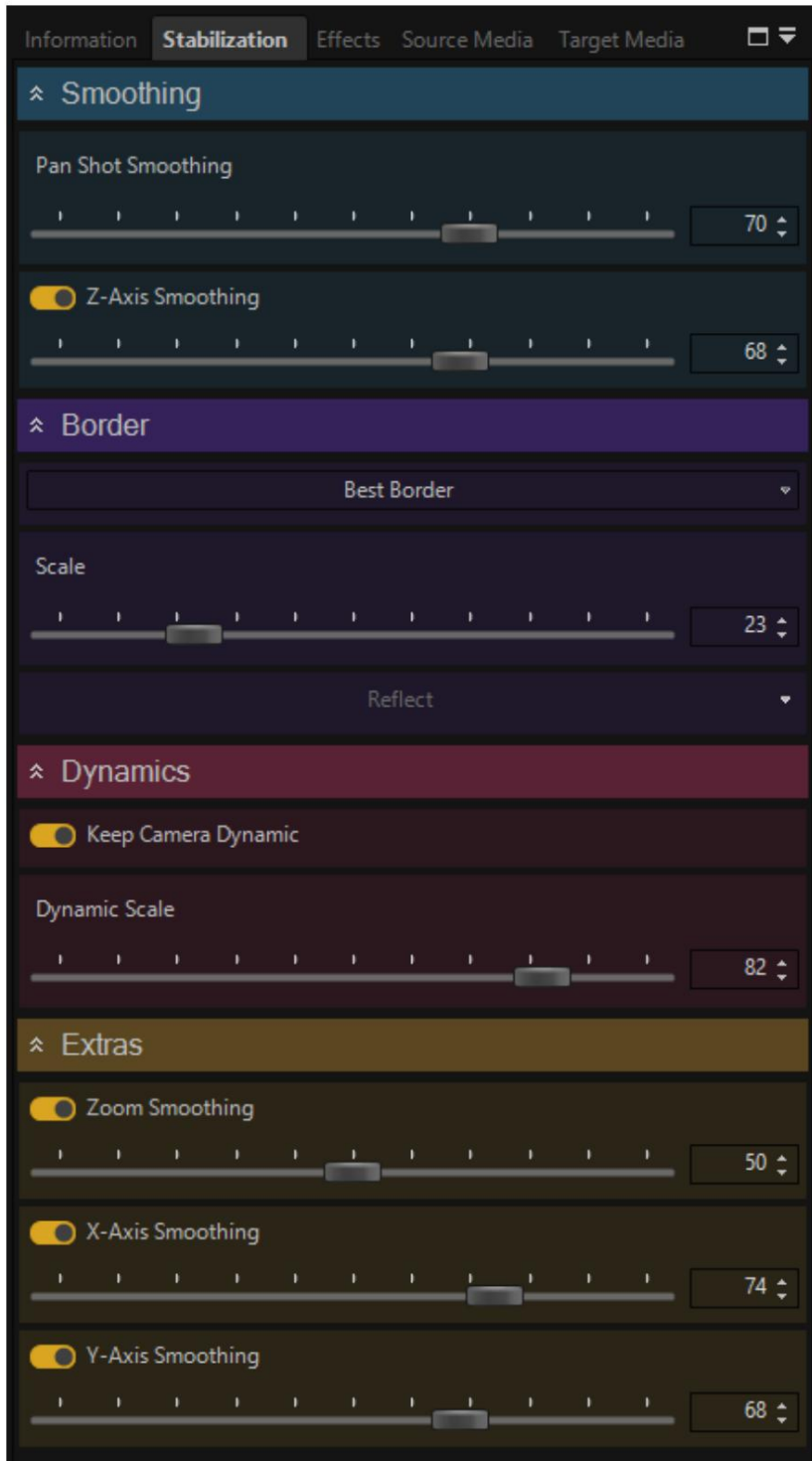
2.6.1. 정보

현재 선택한 비디오에 대한 정보/세부 사항은 정보 탭에 표시됩니다.



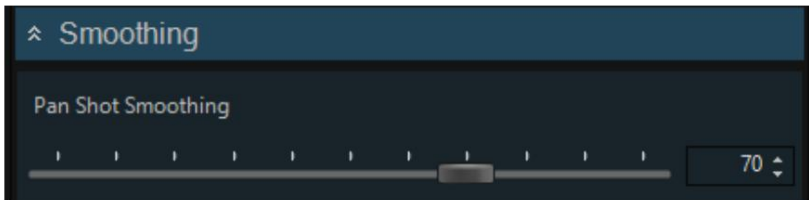
2.6.2. 안정화

카메라 움직임을 수정하기 위한 세부 설정은 안정화 탭에 있습니다 .



2.6.2.1. 스무딩 - 팬 샷 스무딩

Pan Shot Smoothing 슬라이더를 사용하여 비디오의 전체 움직임의 균형을 맞춥니다. 슬라이더를 오른쪽으로 더 이동하면 Mercalli가 안정화를 높이고 비디오가 더 조용하게 나타납니다. Pan Shot Smoothing 슬라이더는 가장 큰 시각적 변화를 일으킵니다(비디오의 움직임을 부드럽게 함).



보정 곡선의 변화는 Pan Shot Smoothing에서도 볼 수 있습니다.

2.6.2.2. 스무딩 - Z축 스무딩

Z축 스무딩 슬라이더는 Z축 주위의 움직임(회전)과 관련된 비디오 수정에 영향을 줍니다. 수정 곡선의 변화는 Z축에서도 볼 수 있습니다.



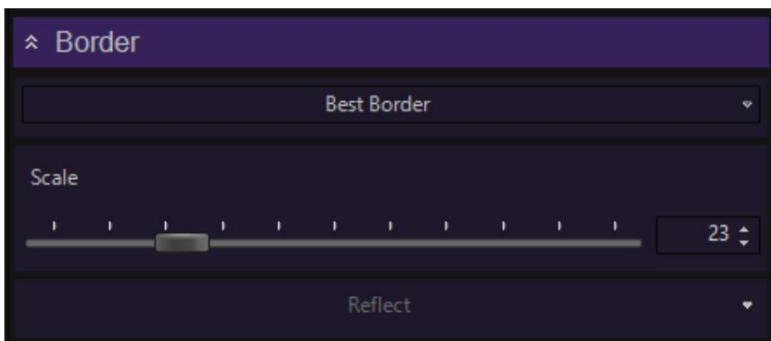
슬라이더 Z축 평활화 도 비활성화할 수 있습니다. 탭 안정화에서 스위치를 클릭하기만 하면 됩니다. 그러면 동영상에서 롤링 동작(z축)의 스무딩이 발생하지 않습니다.

슬라이더 Z-Achse Glättung은 Mercalli가 롤링 동작을 평가할 수 없거나 팬만 안정화되어야 하는 경우 비활성화됩니다.

2.6.2.3. 국경

2.6.2.3.1. 최상의 테두리 옵션을 선택하면 안정화된 비디오에 테두리가 없습니다.

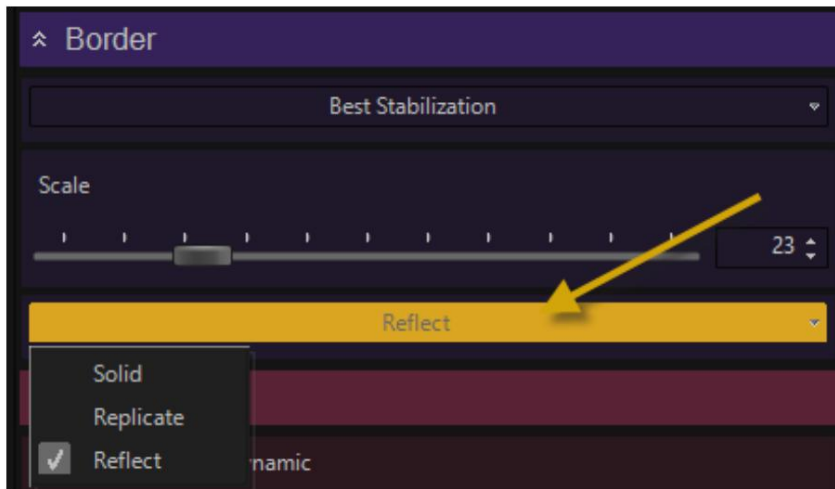
비디오를 확대하면 테두리가 제거됩니다. 이것은 스케일 슬라이더로 수행되는 설정 프로세스와 관련하여 흐림 및 원하는 보정 범위와 관련하여 수행됩니다.



www.prodad.com 의 지원 영역에 있는 FAQ 섹션에서 테두리 (국경 처리) 주제에 대한 자세한 정보를 찾을 수 있습니다 .

2.6.2.3.2. 최상의 안정화 옵션을 선택하면 안정화된 비디오에 검은색 테두리가 표시됩니다. 이것은 현재 상황에서 흐림 정도에 따라 이미지마다 다를 수 있습니다.

보이는 가장자리는 단색(검은색), 반복 및 미러로 대체할 수 있습니다.



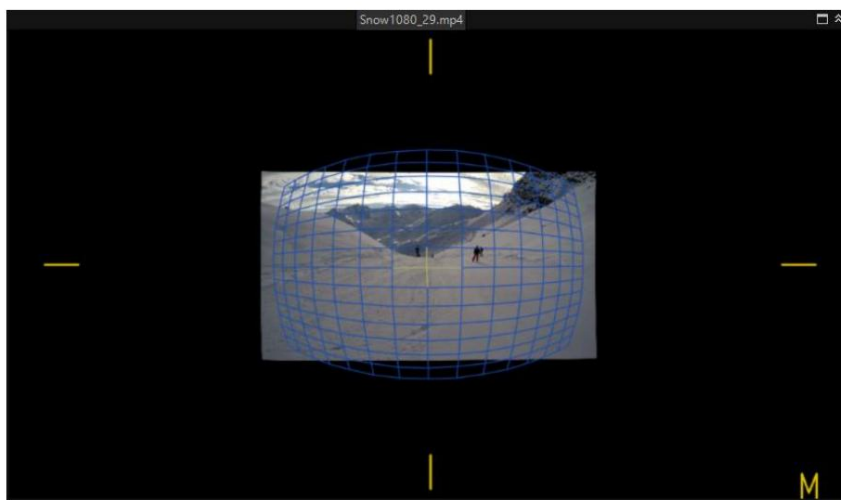
- 단색 = 검은색 - 미러

및 반복은 기존 이미지 자료가 한 번 미러링 또는 반복하여 여백에서 계산됨을 의미합니다.

슬라이더 배율을 사용하여 비디오를 확대할 수 있으며 테두리가 더 최소화됩니다.

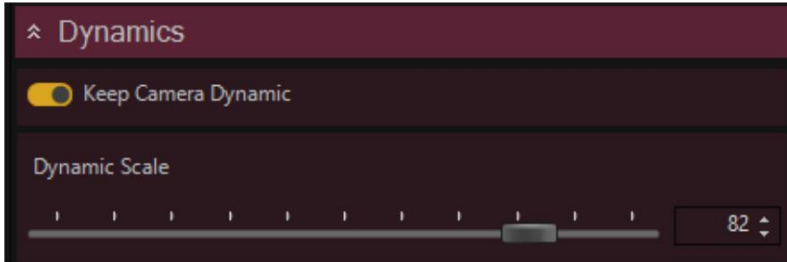
너무 많이 확대하면 비디오가 흐려질 수 있습니다(거친 이미지).

2.6.2.3.3. Forensic View에서는 디스플레이가 축소되며 제한이 없습니다. 장면을 확대하면 Mercalli로 영향을 받은 보정을 평가하기가 더 쉽습니다. 슬라이더 스케일은 확대/축소를 지원합니다.



2.6.2.4. 역학

Keep Camera Dynamic(카메라 동적 유지) 옵션은 비디오의 생동감을 유지하기 위한 것입니다. 즉, 촬영하는 사람의 고의적인 카메라 움직임이 매끄럽거나 안정화되어서는 안 됩니다.

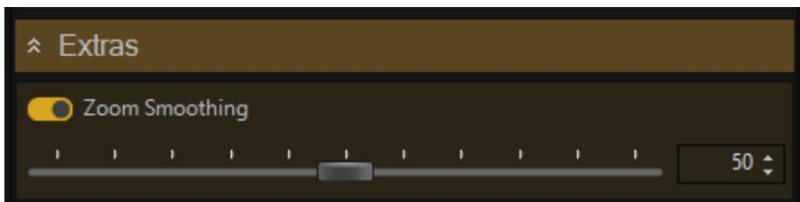


손으로 촬영한 흐릿한 카메라 샷을 삼각대 녹화 로 안정화하려면 카메라 동적 유지 옵션을 비활성화해야 합니다 .

동적 스케일이 활성화 되어 안정화 중에 스케일링의 강도를 자동으로 변경합니다. 매우 흔들리는 동영상의 경우 이미지가 더 확대되고 다소 조용한 동영상의 경우 이미지가 덜 확대됩니다.

2.6.2.5. 기타 - 줌 스무딩 - X/Y 스무딩

2.6.2.5.1. Zoom Smoothing 슬라이더를 사용하면 비디오에서 Zoom 이동을 부드럽게 할 수 있습니다 .



확대/축소 변경을 더 부드럽게 하려면 슬라이더를 오른쪽으로 더 이동합니다. 따라서 줌에서 기존의 블러링이 균형을 이룹니다. 줌 보정 곡선의 변화는 [줌 스무딩](#) 에서도 볼 수 있습니다. 도표. 슬라이더 줌 스무딩 도 비활성화할 수 있습니다. 안정화 탭 에서 확인 표시를 클릭하기만 하면 됩니다. 그러면 영상에 줌 보정이 없습니다.

2.6.2.5.2. X축 스무딩 슬라이더는 X축 주변의 움직임(회전) (X 방향으로 카메라의 기울기 움직임)과 관련하여 비디오를 수정합니다 .

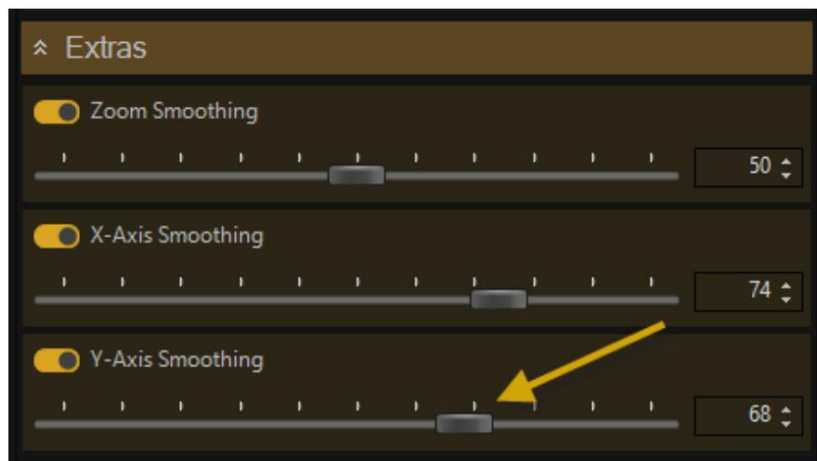
[X축 다이어그램](#) 에 표시 ([미리보기 아래](#)) [청록색](#) 곡선으로.



X축 스무딩 슬라이더를 움직이면 X축을 중심으로 한 회전 보정이 변경됩니다. 다이어그램에서 이 변경 사항은 청록색 곡선으로 표시됩니다. 슬라이더 X축 - 평활화 도 비활성화할 수 있습니다. Stabilization/X-Axis Smoothing 탭 에서 확인 표시를 클릭하기만 하면 됩니다 . 그러면 비디오의 X축 주변에는 보정이 없습니다.

2.6.2.5.3. 슬라이더 Y축 스무딩은 Y축 주변의 움직임(회전) (Y 방향으로 카메라의 기울기 움직임)과 관련하여 비디오 수정에 영향을 줍니다 .

[Y축 다이어그램](#) 에 표시된 (미리보기 아래) 자홍색 곡선으로.

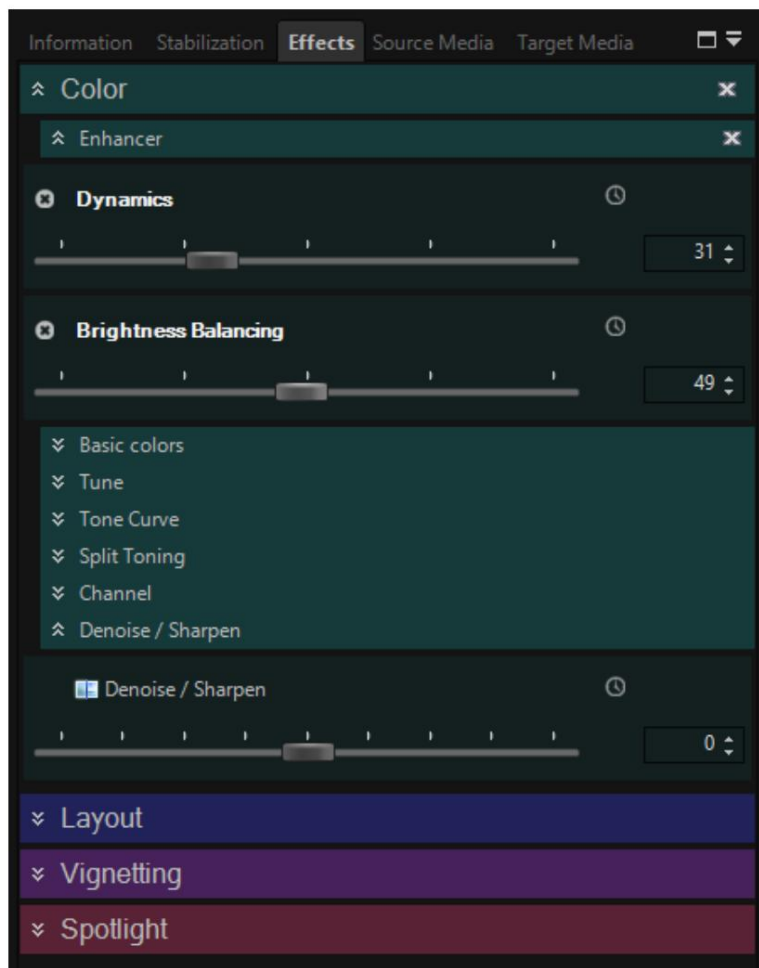


Y축 스무딩 슬라이더를 움직이면 Y축 주위의 회전에 대한 수정이 변경됩니다. 다이어그램에서 이 변경 사항은 자홍색 곡선으로 표시됩니다.

슬라이더 Y축 - 평활화 도 비활성화할 수 있습니다. Stabilization/X-Axis Smoothing 탭 에서 확인 표시를 클릭하기만 하면 됩니다 . 그러면 비디오의 Y축 주변에는 보정이 없습니다.

2.6.3. 효과

효과 탭 에서 다양한 효과의 세부 사항을 설정할 수 있습니다.



히스토그램

히스토그램 은 탭 UI (리본 상단)를 통해 Mercalli 작업 표면에 추가할 수 있습니다. 비디오/사진의 색상 값 분포를 그래픽으로 표시합니다.

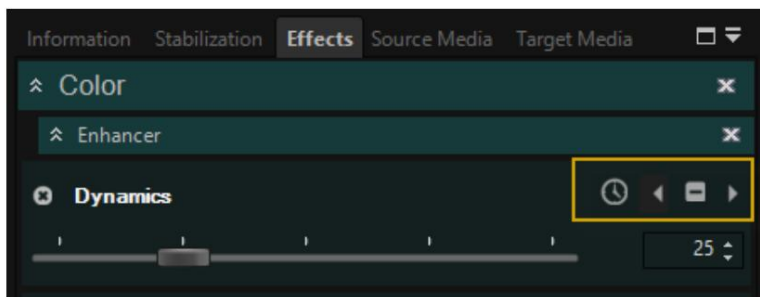


효과 위에 표시되는 히스토그램 은 비디오/사진의 색상 값 분포를 그래픽으로 나타낸 것입니다. 히스토그램은 이미지의 색상 값 분포를 그래픽으로 나타낸 것입니다. 따라서 색상 값 곡선이라고도 합니다. 비디오 중

재생 시 히스토그램 값이 지속적으로 변경되어 비디오에서 조명이 어떻게 변경되는지 표시합니다. 다이어그램의 X축은 RGB 색상 값을 나타내고 Y축은 이 값을 가진 비디오의 픽셀 수를 나타냅니다. 히스토그램은 비디오/사진의 각 픽셀에 할당된 3가지 RGB 색상 값(빨간색/녹색/파란색)으로 생성됩니다. 회색 부분은 히스토그램에서 세 가지 색상이 모두 겹치는 위치를 지정하고 노란색, 마젠타 및 청록색은 두 가지 색상이 겹치면 표시됩니다.

키프레임

모든 효과와 설정은 키프레임을 사용하여 제어할 수도 있습니다. 먼저 타임라인 커서를 타임라인의 원하는 위치로 이동합니다. 이제 필요한 효과 설정에서 시계 기호를 클릭 한 다음 슬라이더를 움직여 원하는 효과를 얻습니다. 다른 키프레임을 삽입하려면 타임라인 커서를 타임라인의 새 위치로 다시 이동한 다음 (+)를 클릭 한 다음 원하는 슬라이더를 다시 이동하여 비디오의 새 위치에서 효과를 얻으십시오. 이제 흰색 화살표(왼쪽/오른쪽)를 사용하여 키프레임 간에 변경할 수 있습니다. 키프레임을 비활성화(-)할 수도 있습니다. 설정된 효과는 x를 사용하여 삭제할 수 있습니다 (예: 효과 향상기에서).



2.6.3.1. 색상

2.6.3.1.1. 인핸서

Dynamics: Dynamics 옵션은 비디오/사진의 색상을 더 밝고 생동감 있게 만드는 데 사용할 수 있습니다(동적). 흐릿한 색상이 최적화됩니다.

밝기 균형: 비디오/사진 전체에서 밝기 차이의 균형을 맞춥니다.

2.6.3.1.2. 기본 색상

2.6.3.1.2.1. 화이트 밸런스

화이트 밸런스를 사용하여 비디오/사진에 나타날 수 있는 컬러 캐스트를 제거할 수 있습니다. 이렇게 하려면 색상 피펫을 사용하여 흰색이어야 하는 색상을 선택합니다. 그런 다음 이미지 내용이 자동으로 조정되어 컬러 캐스트가 제거됩니다. 색상 팔레트에서 색상을 선택할 수도 있습니다.

2.6.3.1.2.2. 노출, 대비, 밝기 및 채도

여기에서 조명이 너무 밝거나 부족한 영역을 조정하고 비디오/사진의 대비, 밝기 및 채도를 최적화할 수 있습니다.

2.6.3.1.3. 곡조

2.6.3.1.3.1. 차갑다/따뜻하다

비디오/사진의 색온도를 조정하려면 이 옵션을 사용하십시오. 음수 값은 더 차가운 색 온도를 사용하고 양수 값은 비디오/사진을 더 따뜻하게 만듭니다.

2.6.3.1.3.2. 색조

색조 옵션을 사용하여 비디오/사진에 사용할 색조를 설정합니다. 채도 옵션을 사용하여 비디오/사진의 색조 강도를 최적화합니다.

2.6.3.1.3.3. 색상 이동

이 옵션을 사용하면 비디오/사진에서 서로 상대적으로 색상을 변경할 수 있습니다.

2.6.3.1.4. 톤 곡선 (검은색, 그림자, 조명 및 흰색)

히스토그램은 이미지의 색상 값 분포를 그래픽으로 나타낸 것입니다. 따라서 색상 값 곡선이라고도 합니다. 사용 가능한 옵션을 사용하여 비디오/사진 이미지의 어두운 영역과 밝은 영역의 조명 조건을 정의할 수 있습니다.

2.6.3.1.5. 스플릿 톤링 (그림자, 중간톤 및 조명)

슬라이더를 사용하여 비디오/사진에서 진한 톤, 중간 톤 및 밝은 톤의 색조 및 채도를 조정합니다. 색조 슬라이더를 사용하여 비디오/사진의 색조 또는 깊은 색조의 색상을 설정합니다. 컬러 피펫을 사용하여 정확한 색상(톤 및 채도)을 선택하거나 컬러 팔레트의 색상을 사용하여 깊은 톤, 중간 톤 및 밝은 톤에 사용할 수도 있습니다. 채도 슬라이더를 사용하여 사용되는 색상의 강도를 설정합니다.

2.6.3.1.6. 채널 (노출, 대비 및 채도)

여기에서 비디오/사진의 개별 채널 Red/Green/Blue 에 대한 조명, 대비 및 채도 비율을 정의할 수 있습니다.

2.6.3.1.7. 노이즈 제거/선명

여기에서 비디오/사진을 선명하게 하거나 노이즈(예: 어두운 곳에서 녹화할 때 발생하는 노이즈)를 제거/최소화할 수 있습니다.

2.6.3.2. 공들여 나열한 것

배율: 여기에서 비디오/사진의 이미지 세부 정보를 축소하거나 확대할 수 있습니다 .

회전: 비디오/사진을 X/Y/Z 축을 따라 양 또는 음의 방향으로 회전합니다.

참고: 디

스플레이 방향에서 90도 회전된 녹화(세로 녹화)는 비디오 스트림의 픽셀 데이터를 변경하지 않고 비디오를 예를 들어 1080x1920으로 표시하여 스마트폰에 다시 올바르게 표시됩니다. 비디오는 슬라이더 회전 Z 를 사용하여 픽셀 단위로 회전할 수 있습니다 . 그러나 이로 인해 가장자리가 발생할 수 있습니다.

Shift: 사진을 X/Y 축 (왼쪽 또는 오른쪽)을 따라 이동합니다.

테두리: 크기 조절을 사용 하면 비디오/사진 주위에 검은색 테두리(실선)가 나타납니다. 복제 또는 반사 옵션을 사용하면 테두리가 다시 생성됩니다. 결과는 이미지의 내용에 따라 다릅니다.

슬라이드

뒤로 젖히다

반영하다



2.6.3.3. 삽화

사전 설정 에서 왼쪽으로 , 미리 구성된 비네트 효과를 찾을 수 있습니다. 예를 들어 Edge 사전 설정을 사용하는 경우 미리 보기에서 사용됩니다. 이제 각 도 옵션을 사용하는 비네트 치수 또는 비네트 가장자리의 선명도 또는 블러 와 같은 비네트 아래의 효과 메뉴 에서 다른 세부 정보를 구성할 수 있습니다. 중형비 옵션은 비 네트의 형태를 설정합니다.

중심 X/Y 옵션은 미리보기에서 비네트의 위치를 설정합니다.

2.6.3.4. 스포트라이트

사전 설정 에서 왼쪽으로 , 두 번 클릭하여 사용할 수 있는 미리 구성된 스포트라이트 효과를 찾을 수 있습니다. 그런 다음 스포트라이트 효과 대화 상자에서 미세 조정할 수 있습니다 .

2.6.3.4.1. 기초

색상 피펫을 사용하여 정확한 색상을 선택하거나 스포트라이트 효과에 사용할 색상 팔레트의 색상을 사용할 수 있습니다. 광도 옵션을 사용하여 스포트라이트의 밝기를 변경하거나 채도 옵션을 사용하여 색상 강도를 변경하거나 스포트라이트에 대해 다른 색조를 선택할 수 있습니다. Spot Size 옵션은 스포트라이트의 크기를 조정하는 데 사용할 수 있습니다. 확산은 사용 중인 비디오/사진에서 스포트라이트의 확산을 정의합니다.

2.6.3.4.2. 위치

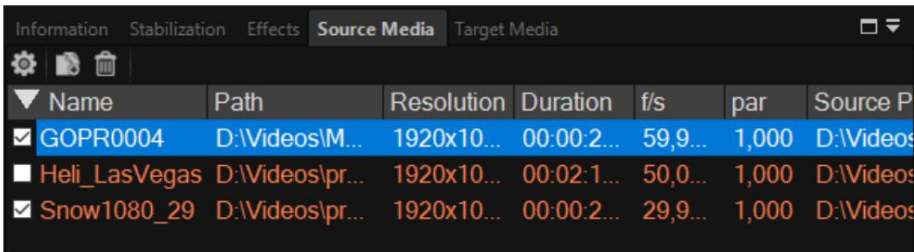
중심 X/Y 옵션은 미리보기에서 스포트라이트의 위치를 정의합니다. 종횡비 옵션은 스포트라이트의 형태를 정의합니다.

2.6.3.4.3. 색조

어둡게 하기 옵션은 스포트라이트에 영향을 미치지 않으면서 비디오/사진을 어둡게 합니다. 그림자, 중간톤 및 조명 옵션은 중간 톤뿐만 아니라 어둡고 밝은 영역에서 스포트라이트의 톤 속성을 정의합니다.

2.6.4. 소스 미디어

가져온 모든 미디어는 소스 미디어 탭에 표시됩니다.



Name	Path	Resolution	Duration	f/s	par	Source P
☒ GOPR0004	D:\Videos\M...	1920x10...	00:00:2...	59,9...	1,000	D:\Videos
☐ Heli_LasVegas	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:02:1...	50,0...	1,000	D:\Videos
☒ Snow1080_29	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:00:2...	29,9...	1,000	D:\Videos

소스-미디어 탭에서 파일 경로, 해상도, 런타임, 프레임/초(f/s), 픽셀 비율(par) 및 가져온 비디오의 소스 경로에 대한 정보를 받습니다. 옵션 속성을 통해 미디어를 추가하거나 제거하고 시작 및 끝 위치를 정의할 수도 있습니다.

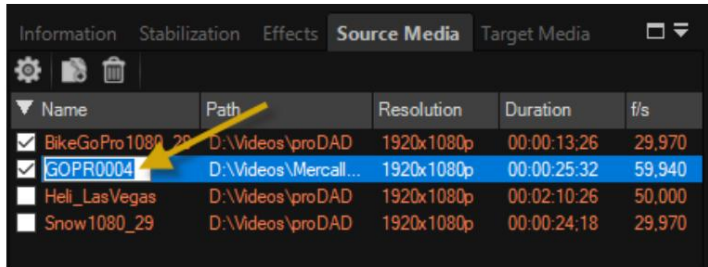
소스 미디어 탭에서 선택한 비디오는 위로 화살표 버튼을 클릭하여 한 위치 위로 이동합니다. 아래쪽 화살표 버튼으로 아래쪽으로 이동합니다.

참고: 모

든 미디어를 하나의 출력 파일로 내보내는 경우 위치가 중요합니다.

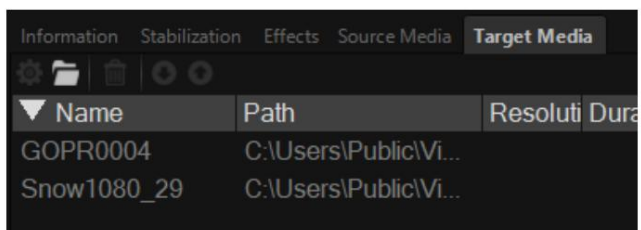
파일 이름 앞에 안정화/보정이 수행된 후 내보낼 비디오를 강조 표시합니다.

소스 미디어 탭에는 가져온 비디오/사진의 이름을 바꾸는 옵션도 있습니다.



2.6.5. 대상 미디어

내보낸 모든 미디어는 대상 미디어 탭 에 표시됩니다 .



© proDAD GmbH

© proDAD
www.prodad.com
