

# User Guide

*Oceanway v1.0*

DIGITAL FUSION

CHARACTER GENERATOR

OCEANWAY

Copyright(C) 2007. Digital Fusion Inc. All right reserve.

Copyright(C) 2007. Digital Fusion Inc. All right reserve.



# Ocean Way v1.0

## Contents

Contents	2	Circle	43
Oceanway User Guide	4	Free Draw	43
Docking Context Stickers	5	Clock/Type	45
		Clock/Timer	46
■ Program Login	5	Clock/Counter	46
		Attribute	47
Oceanway 시작하기	7		
		8. Effect Widow	48
■ Design Mode		New Style	48
		Channel/Color	49
Design Mode Interface	9	Channel/Texture	49
		Transform	50
1. Full Down Menu	10	Library	50
File	10	Light	50
Layer	14	Slope	51
Object	15		
Tool	20	■ Motion Mode	
Text	23		
Variable	26	Design Mode Interface	53
Key	26		
Preview	26	1. Full Down Menu	53
Environment	26	File	53
Scroll	30	Keyframe	54
Mode	31	Tool	55
RTX	32	Preview	56
		Environment	57
2. Tool Bar	33	Mode	57
3. Cut List Window	34	2. Tool Bar	58
4. Layer List Window	34	3. Cut List/ Layer List Window	59
5. Library Window (2D/3D)	37	4. Keyframe 편집 도구 Window	59
6. Mode Select Window	37	5. Layer/객체의 타임라인 Window	61
		Timeline	61
7. Attribute Window	38	Place	63
Font	38	Mask	64
Size	39	Curve	64
Paragraph	39	Path	64
Image	41	Library	65
Type	42	Spin	65

# Ocean Way v1.0

## Contents

Pattern Effect	66		
Transparency	68		
User Library	68		
		<b>■ Play Mode</b>	
Play Mode Interface	71		
1. Full Down Menu	72		
File	72		
Edit	73		
View	73		
Play	73		
Key	74		
Mode	74		
Transition Effect	75		
2. Tool Bar	76		
3. Cut List/Layer List Window	76		
4. Play List Window	77		
5. Cut 전환 효과 Window	78		
Transition Effect			
Cut / Fade / Push / Wipe	78		
Hinges / Zoom	79		
Slide / Doors / Spin	80		
General / Twist / Perspective / Tornado	81		
DVE / Band / Organic / Clock	81		
DVE / Pure / Dissolve / Spilt / E-Pack	82		
DVE / Standard / Fractals / Texture / Irises	83		
DVE / Checker / Cool wipe / Wonder/Blur	84		
6. 송출 조절 Window	85		
		<b>■ Oceanway Plus</b>	
		PSD File Import	87
		TGA Sequence Option	87
		빠른 복사 TIP	87
		Resize Unit	88
		Text Edit	88
		Snap	88
		단축키 변경 사항	89
		Regeneration SD > HD	89
		Regeneration HD > SD	90
		컷 정보에 대한 변경 사항	90
		스포이드를 통한 칼라 적용 방식 변경	90
		Drag를 이용한 Layer 위치 변경	90
		개인 Library 설정 기능	91
		Cut 및 Layer 간 단축키 이동	91
		Color Panel	91
		Import Text	92
		Fitting (Margin) 기능 보충 설명	92
		Fitting (Margin) 기능 보충 설명	93
		Cut File Manager 기능 보충	93
		Environment > Set Option	93
		Crawl/Roll Multi Pause	94
		Layer > Hide/Lock 설정 변경	94
		<b>■ 문제 해결</b>	95
		시스템 부팅 관련	96
		프로그램 Log In 관련	96
		프로그램 사용 관련	97
		<b>■ Pattern Effect</b>	99
		<b>■ KY Symbol</b>	104
		<b>■ Short List</b>	106

본 가이드는 ㈜디지털퓨전에서 개발한 문자발생기 OceanWay v1.0에 대한 사용 가이드입니다.

본 가이드는 OceanWay의 2D Design Mode, Motion Mode, Play Mode에 대한 가이드입니다.

본 가이드는 2009년 12월 15일자로 배포하는 가이드입니다.

기존 사용자께서는 87p "Oceanway Plus" 를 먼저 보시기 바랍니다. 최근까지의 프로그램 변경사항에 대한 내용입니다.

OceanWay는 2D 및 3D 객체 생성이 가능한 방송용 문자발생기입니다. 대표적인 특징으로 Font Rasterize 및 Anti-alias 등의 기술을 기반으로 깨끗한, 가독성이 높은 폰트의 생성이 가능하여 고화질의 HD 방송환경에 최적의 결과를 보장합니다. 다양한 Motion Effect는 무한의 시각적 효과와 제작의 즐거움을 드립니다. 전문 Motion의 효과를 빠른 시간에 구현할 수 있는 장점이 있고, 제작 후 수정 등의 가공에도 탁월한 접근성으로 제작을 편하게 진행할 수 있습니다. 3D 객체의 생성도 2D와 동일하여 빠르게 현업에 사용할 수 있도록 하였습니다. 최종 완성된 3D 객체의 퀄리티 또한 우수한 품질로 송출할 수 있습니다. 제작 시간의 단축을 위해 OceanWay에서 생성하는 대다수의 객체는 Library를 지원합니다. 한번 제작된 객체의 속성을 보관하거나 개인 Library 하여 언제든지 클릭만으로 적용할 수 있습니다.

문자발생을 위한 기능은 간단하지만 사용자의 응용에 따라 나타나는 결과는 큰 차이가 납니다. 본 가이드는 OceanWay를 사용하는데 기본적인 기능설명으로 작성하였습니다. 사용상 기능에 대한 도움이 필요하시면 언제든지 홈페이지나 유선으로 연락 주시면 빠른 도움을 드리도록 하겠습니다. 그 외 사용의 편의를 위해 동영상 매뉴얼 등의 자료도 기획 중입니다. 직접 제작과정을 보여드리도록 하여 빠른 습득이 가능하도록 지원하겠습니다.

본 가이드는 2Part로 나누어 제공됩니다. 2D와 3D 가이드로 구분하여 작성되었습니다.

2D Part는 2D 객체의 생성과 활용을 위한 Design Mode, Motion Mode, Play Mode로 구성되었고, 3D Part는 3D 객체의 생성과 활용으로 제작되었습니다. 가이드와 동영상 등으로 빠르게 현업에 적용하실 수 있도록 준비하겠습니다.

■ 본 가이드에 작성된 모든 기술 및 정보는 ㈜디지털퓨전의 재산입니다. 당사의 허가가 없는 복사나 배포는 법적인 재제를 받을 수 있습니다.

■ 프로그램의 정기적인 업그레이드 및 Patch로 인하여 이미지나 기능의 변경이 발생 할 수 있습니다. 가이드에 표기된 내용 중에서 프로그램과 상이한 부분이 있을 시엔 언제든지 연락 주십시오. 바로 수정토록 하겠습니다.

제작사 ㈜디지털퓨전 <http://www.digitalrose.com> T 02-2026-5200 F 02-2026-5212  
 제작일 2009년 12월 10일  
 버전 Oceanway v1.0

## Docking Context Stickers 사용법



Oceanway Interface

OceanWay 내의 모든 속성 Window들은 사용자가 원하는 위치로 이동하며 작업환경을 사용자 임의로 Setting 한 후 작업할 수 있도록 구성되어있다.

File 메뉴 중앙에 Environment>layout>Lock Docking 항목을 Uncheck한 후 각 속성창의 Tab을 드래그하여 원하는 위치에 이동시킬 수 있다.

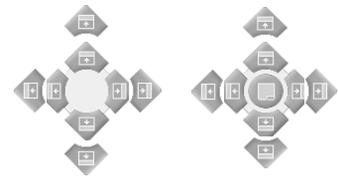
또한 Dual Monitor를 사용하는 경우 속성 창 및 Library 등을 각기 다른 Monitor에 구성하여 작업의 편의를 높일 수 있다.

## Docking Context Stickers 사용법

### Docking Context Stickers의 상태

- Docking : 속성 Window를 다른 Window들에 결합시켜 한 개의 Window처럼 만드는 상태.
- Floating: 속성 Window를 완전히 독립적으로 놓여있는 상태.
- Attach : 속성 Window를 다른 Window와 포개어 위치시키고, 탭으로 이동할 수 있도록 하는 상태.
- Hide : 사용하지 않을 때는 탭으로 숨어있다가, 탭을 클릭하면 나타나도록 하는 상태.

Window들은 위와 같이 4가지 상태로 구분되며, 사용자는 각 속성의 특징을 바탕으로 원하는 작업환경을 구성하게 된다. Window는 마우스 Drag로 이동하며, 이동 중에는 Alpha Docking 상태가 현재 사용자가 움직이고 있는 커서를 기준으로 마우스를 놓았을 때 이동중인 Window가 어디에 위치하게 될지를 보여준다. 원하는 위치를 정하고 드래그 하여 클릭한다. 또한 아래 그림과 같은 Docking Context Stickers가 화면에 나타나 사용자의 설정을 돕는다.



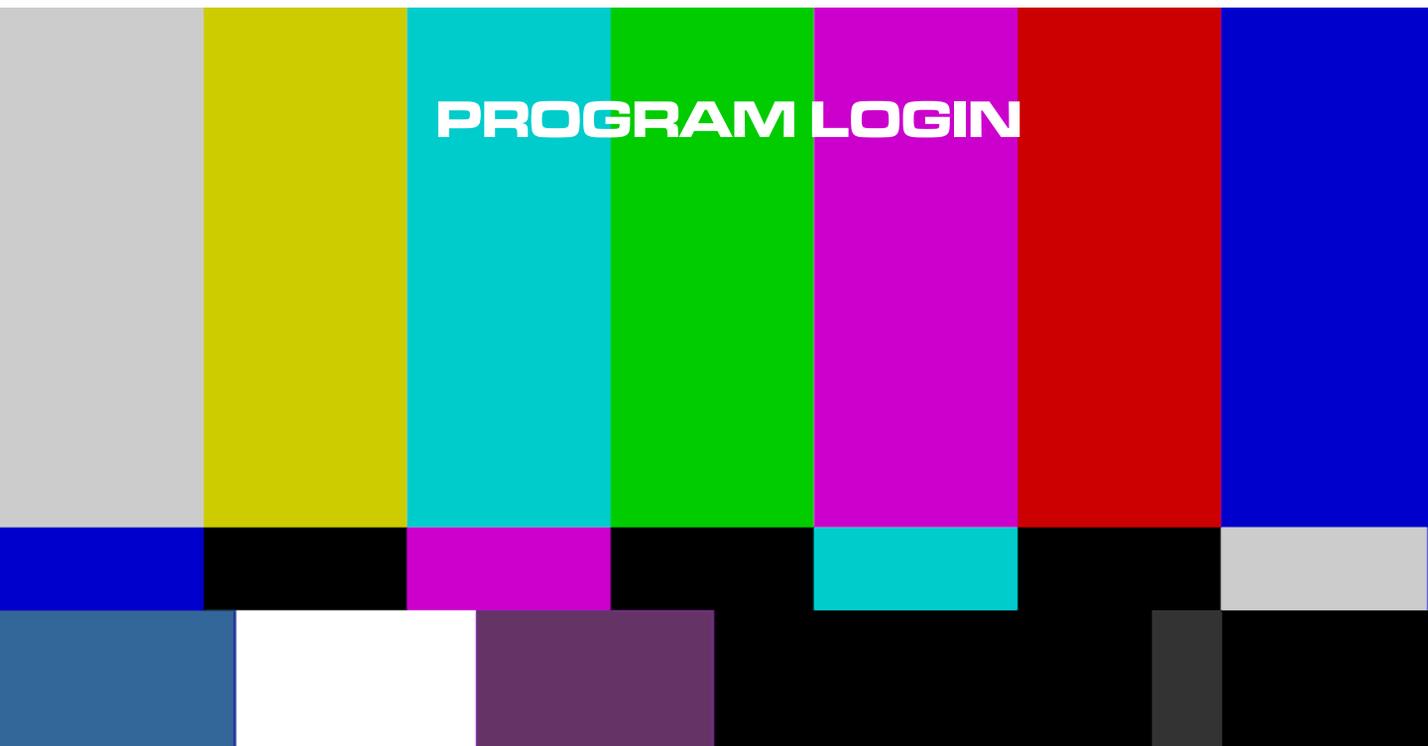
<그림 1>

<그림 2>

레이아웃에 대한 초기화(default setting)는 Environment > Layout > default 에서 시킬 수 있다.

<그림 1>의 Sticker는 Oceanway 프로그램의 전체 Window를 기준으로 하여 현재 이동 중인 속성 Window를 화면의 상단, 하단, 좌측, 우측에 Docking할 수 있도록 한다. 예를 들어 현재 이동중인 Window를 Toolbar 밑으로 Docking 하고 싶다면 Sticker에서 위쪽 화살표로 마우스를 가져가 놓으면 된다.

<그림 2>의 Sticker는 다른 Window의 위로 마우스가 올라왔을 때 나타나는 것으로 <그림 1>의 Sticker와는 다르게 현재 마우스가 올라와있는 Window를 기준으로 한다. 한 가지 더 추가되는 점은 중간의 Attach 버튼으로 현재 기준 Window에 이동중인 Window를 Attach시켜 줄 수 있다.



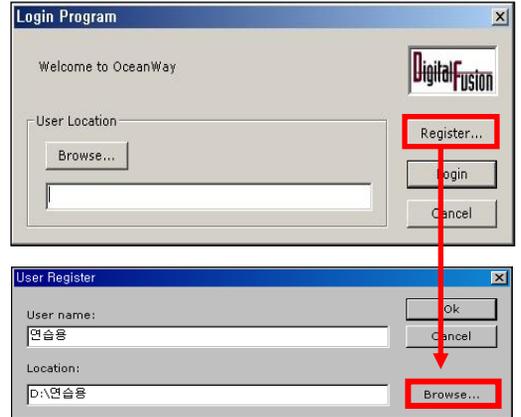
**PROGRAM LOGIN**

## OceanWay 프로그램 시작하기

프로그램을 실행시키면 Login Program 화면이 뜬다. 'OceanWay'을 실행하기 위해서는 두 가지 방법이 있다.

### 1. 새로운 작업 Folder를 만들 경우

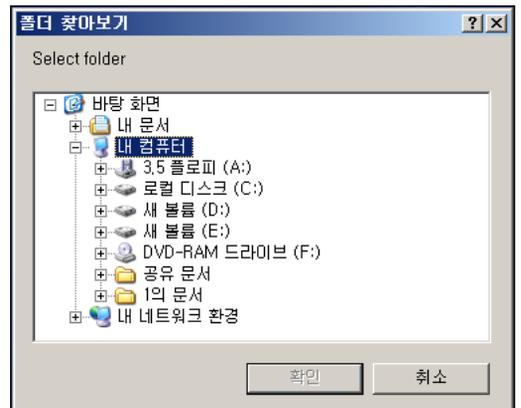
- 1) Login Program에서 [Register] 버튼을 클릭한다.
- 2) [Browse] 버튼을 선택하여 Location 에 작업폴더를 만들 드라이브(D:\W)를 지정하고 User name : 에서 사용자가 사용할 Folder 이름을 지정해 준 후, [Register] 버튼을 클릭하면 작업 Folder와 프로그램에 필요한 환경이 생성된다.
- 3) [Login] 버튼을 클릭하여 생성한 작업 Folder에서 프로그램을 시작한다.



### 2. 작업 Folder가 있을 경우

(이전에 작업하던 Folder로 로그인 할 경우)

- 1) Login Program에서 [Browse] 버튼을 클릭하여 이미 생성되어 있는 작업Folder 를 선택하거나, 직접 원하는 작업 Folder를 입력한다.
- 2) [Login] 버튼을 클릭하여 선택한 작업 Folder에서 프로그램을 시작한다.

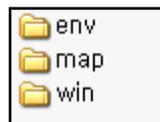


Register를 통해 정상적으로 프로젝트 Folder가 생성되면 프로젝트 Folder 안에 **env**, **map**, **win** Folder가 자동으로 생성되어 Cut 파일 제작 시 각각 해당하는 Folder로 자동 저장된다.

**임의로 Folder 구조를 변경하거나 생성하면 정상적인 운영이 되지 않는다.**



오른쪽 그림은 정상적인 Register 과정을 거친 작업 Folder 구조이다.

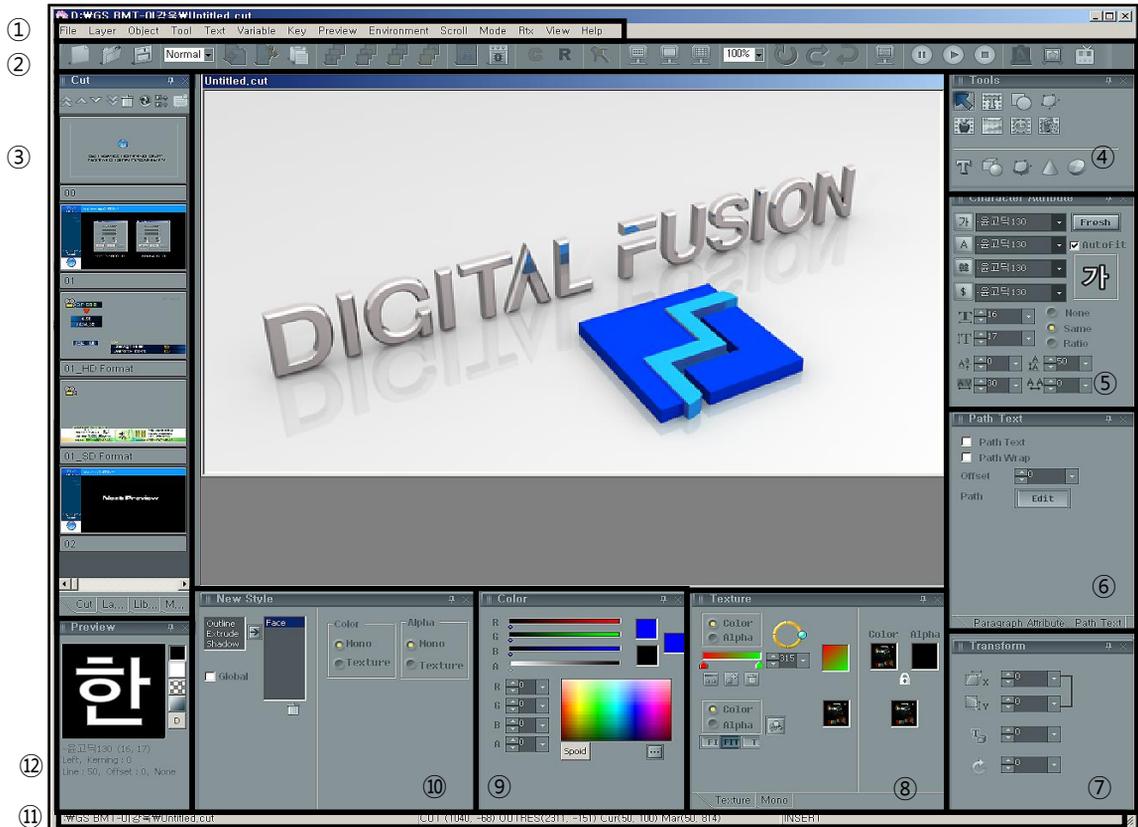




**DESIGN MODE**

## Design Mode 화면 구성

Full Down, Toolbar, Cut/Layer List/ Library Window , Mode Select Window, Attribute, Window, Transform Window, Color/ Map Library Window, Gradation/Texture Window, Effect Window, Preview Window로 구성되어 있다.



Oceanway Interface

- |  |                            |
|--|----------------------------|
| ① Full Down Menu                       | ② Toolbar                  |
| ③ Cut List /Layer List /Library Window | ④ Mode Select Window       |
| ⑤ Font Attribute (속성) Window           | ⑥ Path Text Window         |
| ⑦ Transform(2D/3D) Window              | ⑧ Gradation/Texture Window |
| ⑨ Color Attribute (속성) Window          | ⑨ Style(2D/3D) Window      |
| ⑩ Preview Window                       | ⑩ Preview Window           |

## 1. Full Down Menu

File, Layer, Object, Tool, Text, Variable, Key, Preview, Environment, Scroll, Mode, RTX, View, Help로 구성되어 있다. Full Down의 메뉴는 Tool Bar 명령어와 Sub Menu 등과 동일한 기능을 갖고 있다.

### File Full Down Menu/File

File Layer Object Tool Text Variable Key Preview Environment Scroll Mode Rtx View Help

#### ▪ New

새로운 Cut 열기. 단축키 Ctrl+N을 누른다.

#### ▪ New Cut Type

새로운 Cut 타입 열기. 미리 컷 타입을 정해주어야 한다.

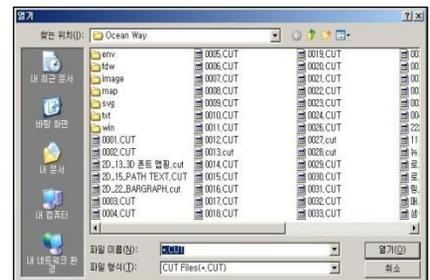
#### ▪ Cut Type의 종류

- Normal** 일반 화면을 말한다. 정지화면 또는 애니메이션으로 제작하기 위한 기본 화면이다.
- Roll** 제작된 전체 내용이 수직 방향으로 움직이는 것을 말한다. 뉴스나 드라마 등 한 프로그램이 끝나고 제작 명단을 화면위로 올라가거나 내려가게 할 때 쓰인다.
- Crawl** 제작된 전체 내용이 수평 방향으로 움직이는 것을 말한다. 뉴스 속보나 프로그램 안내 자막이 옆으로 흘러갈 때 쓰인다.

File	
New	Ctrl+N
New Cut Type...	
Open...	Ctrl+O
Save	Ctrl+S
Save As...	Alt+N
New Work Folder...	
Previous File Load	PgUp
Next File Load	PgDn
Quick Load	F8
Quick Save	F9
Backup Current Cut	
Restore Backup Cut	
Preview Cut Files	
Cut Information...	Alt+i
Font File Manager	
Cut File Manager	
Import Text...	
Export Cut to Image...	
File Transfer...	Ctrl+F
Print...	Ctrl+P
Print Preview	
Print Setting...	Ctrl+P
Recent	
Exit	Alt+X

#### ▪ Open

저장된 Cut 파일을 불러온다. 이미 작업을 완료하여 디스크나 기타 저장 장치에 저장되어 있는 파일을 읽어 들여서 수정 및 편집을 하고자 할 때 사용하는 명령이다. Open은 불러오고자 하는 파일이 Cut List Window에 등록되어 있을 경우에는 Cut List Window에서 선택하는 것으로 대신할 수 있다. 단축키 Ctrl+O를 누른다.



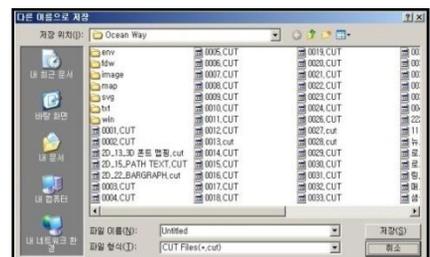
#### ▪ Save

작업도중이나 작업이 끝났을 때 저장하는 명령이다. 단축키 Ctrl+S를 누른다.

#### ▪ Save As

이미 저장되어 있는 파일을 수정한 후에 기존의 파일은 보존하고 수정된 작업 내용을 새로운 파일로 저장하고자 할 때에 사용하는 명령이다.

- a. 원하는 저장 위치를 정하고
- b. 저장 할 이름을 입력하고
- c. 파일 형식을 Cut Files로 선택한 후,
- d. 저장 버튼을 누르면 된다.  
단축키 Alt+N를 누른다.



**File**

Full Down Menu/File

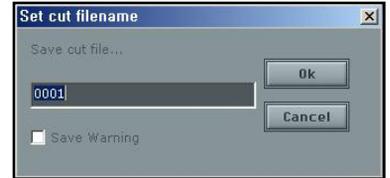
▪ **Quick Load**

빠른 작업 속도를 필요로 할 때 쓰이는 기능의 하나로 네 자리 숫자로 저장된 파일 이름만 사용하여 숫자를 적으면 그 숫자에 해당된 Cut이 불러진다. 단축키 F8를 누른다.



▪ **Quick Save**

빠른 작업 속도를 필요로 할 때 쓰이는 기능의 하나로 네 자리 숫자로 된 파일 이름만 사용하여 저장한다. 단축키 F9를 누른다.



Save Warning...동일한 파일명이 있을 경우, 덮어 씌우기 경고 창을 띄울 것인지 선택

▪ **Backup Current Cut**

작업 중인 파일을 임시로 저장한다. 추가적인 작업을 하였다가 다시 원래의 상태로 복원하고자 할 때 사용하는 일종의 Undo 기능이다.

▪ **Restore Backup Cut**

작업 중 저장된 작업 파일을 불러오므로써 Backup 당시 상태로 복원하는 기능이다.

▪ **Preview Cut Files**

작업 한 Cut 파일들을 큰 이미지로 빠르게 볼 수 있는 기능이다. 다량의 컷을 신속하게 확인할 수 있다.

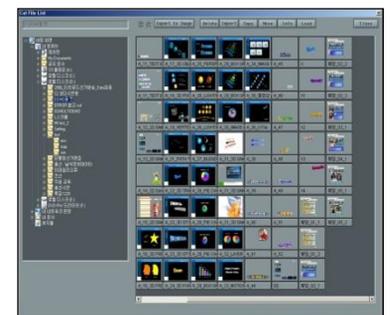


Preview Cut Files

Load 작업 Window에 불러오는 기능이다.  
Prev 바로 전 Cut을 보여준다.  
Next 바로 다음 Cut을 보여준다.

▪ **Cut File Manager**

Cut 파일을 이미지 List로 보여주어 빠르게 선택할 수 있게 하고, Import,파일 정보 보기, 파일 삭제하기 등의 관리를 할 수 있다.



Cut File Manager

또한, Cut Stamp 이외에 Cut Type을 구분할 수 있다. 이미지로 보여주는 List에서는 파일 이름을 Normal일 때는 Black, Roll일 때는 Green, Crawl일 때는 Blue로 표출되고, 문제가 있거나 에러 Cut일 때에는 Red로 파일명이 표출된다.

그림 Cut 파일로 보기. Cut 파일의 이름과 그림이 동시에 보인다.

Cut 파일의 이름, 사이즈, 포맷, 날짜 등 자세한 목록으로 보여준다.



- Export to Image Cut 파일을 tga/bmp 이미지로 내보낸다.
- Import 다른 작업Folder에서 Cut 파일을 가져온다.
- Delete Cut 파일을 지운다.
- Copy Cut 파일을 지정한 위치로 복사한다.
- Move Cut을 다른 Folder로 이동시킨다.
- Info Cut의 정보를 보여준다.
- Load Cut을 불러온다.



**■ Cut Information**

사용자가 Cut의 정보를 입력하여 Cut 관리의 편의를 돕고자 하는 기능이다. 타입과 Cut 이름, 사용자의 이름, 날짜, Cut에 대한 간략한 설명 등을 기록하거나 Cut의 정보를 볼 수 있는 기능이다. 키보드에서 Alt+I를 누른다.

**■ Import Text**

외부에서 만든 Text파일(.Txt)을 읽어 Oceanway Cut 파일(.Cut)로 자동변환 한다. Text 파일에서 빈 칸 (Enter 값)은 Cut 구분으로 인식하므로 하나의 Text 파일로 여러 개의 Cut 파일을 자동으로 생성할 수 있다.

먼저 생성하고자 하는 Cut Type을 설정하고 원하는 Font의 속성(색상, 크기, 마진 등)을 지정한 후, 화면 상의 디스플레이하고자 하는 위치에 커서를 놓고 Text File을 불러 오면 우선 Edit 창으로 내용이 불러와지며, 이 때 Text를 수정하면 수정된 내용으로 Import가 가능하다.

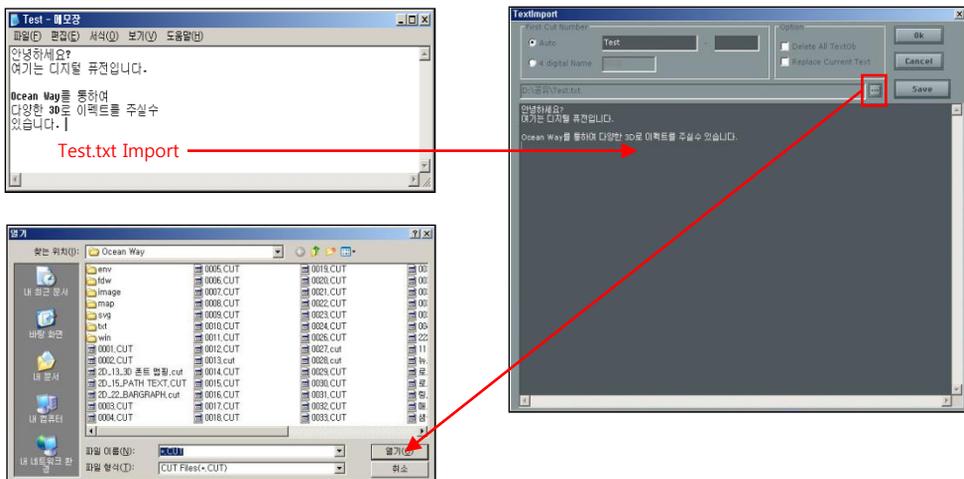
**Auto Text**

파일과 같은 이름으로 Text내용의 Enter 값 개수만큼 순차적인 4자리 번호가 붙어 Cut파일이 생성된다.

**4 digital Name** 4자리 숫자로만 가능

**Delete All Text Object**

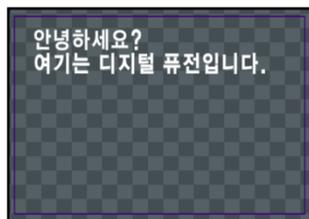
현재 Cut을 유지하면서 Import를 하는 일반적인 기능에서 Base Cut에 존재하는 객체들 중 최초 Text 객체들은 삭제하고 Import를 원할 때 사용.



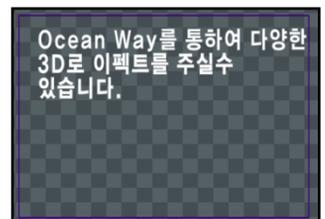
**■ 예제 설명**

맨 윗줄에 @@를 쓰고 Enter를 치면 긴 문장은 중앙 정렬, 짧은 문장들은 긴 문장의 좌 정렬이 된다.

만일 @@을 붙이지 않고 기존의 텍스트 파일 형식으로 쓰여 진다면 그 Cut에 있는 속성으로 정렬이 된다.



예제 0000.cut



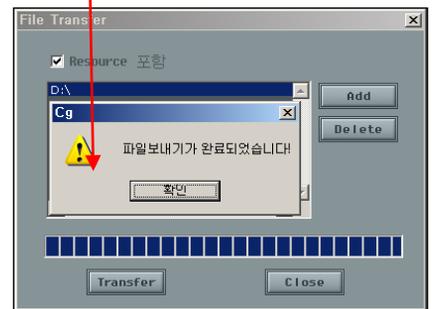
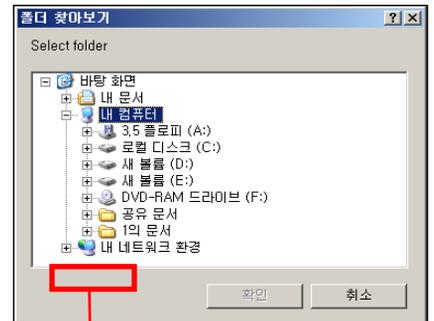
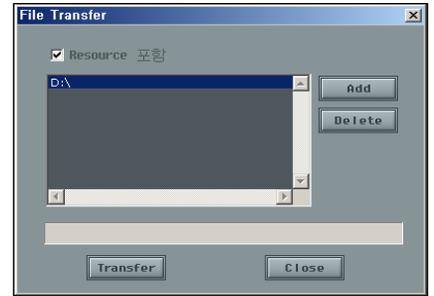
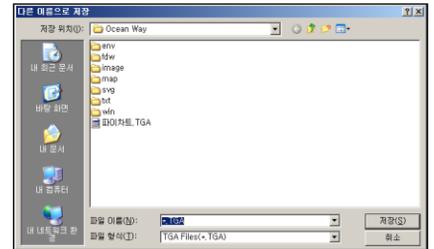
예제 0001.cut

- Export Cut to Image  
작업한 Cut 파일을 이미지(TGA, BMP)로 저장하는 기능으로 HD: 1920 X 1080,SD: 720 X 486 사이즈로 저장한다. (Pixel 단위)

- File Transfer (백업기능)  
작업하고 있는 Folder를 원하는 위치로 Copy할 수 있다. 현재 작업 Folder 전체를 복사나 이동할 경우에는 윈도우 탐색기에서도 동일한 효과를 볼 수 있다. 단 작업 Folder의 Cut 만 이동시킬 경우에는 비정상적으로 운영될 수 있다. 이유는 각 작업 Folder에는 env, win, map Folder 안에 컷에 대한 정보를 포함한 데이터가 존재하기 때문에 단순히 Cut만 복사하거나 이동하면 안 된다.

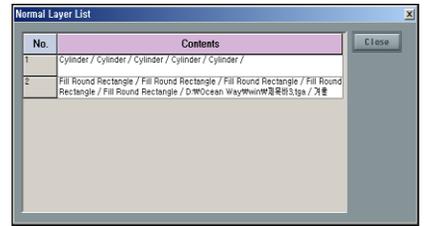
Resource포함을 체크하면 ENV, MAP, WIN Folder도 함께 Copy되고, Resource 포함을 체크하지 않으면 Cut 파일만 Copy된다.

네트워크로 공유된 드라이브나 Folder로도 Copy 된다.



Layer

Full Down Menu/Layer



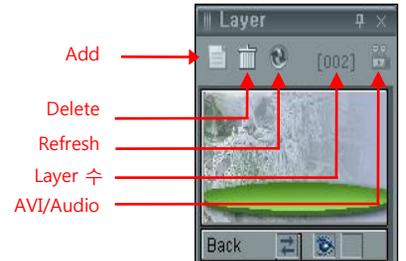
Order

Layer 목록으로 현재 Cut에서 사용하고 있는 각각의 Layer에 쓰인 텍스트, 도형, 이미지 등의 내용을 보여주며, 마우스 드래그를 통하여 Layer 순서 바꾸기를 할 수 있다.

Add

Layer를 추가하는 기능이다. 이 기능은 Layer List 윈도우에 있는 아이콘으로도 대신 할 수 있다. 디자인화면에 마우스를 두고 Ctrl+Insert로 실행한다

Layer 간에 순서 변경을 Drag & Drop으로 할 수 있다. 위치이동을 원하는 Layer를 클릭한 후 드래그 해서 원하는 위치에 놓는다. (단, Back Layer는 이동불가하며, Layer Drag & Drop 기능은 Design Mode와 Motion Mode에서만 가능하다.)



Delete

선택된 Layer를 지우는 기능이다. 이 기능은 Layer List Window에 있는 아이콘으로도 대신 할 수 있다.

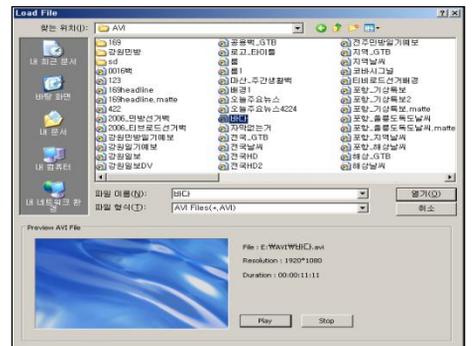
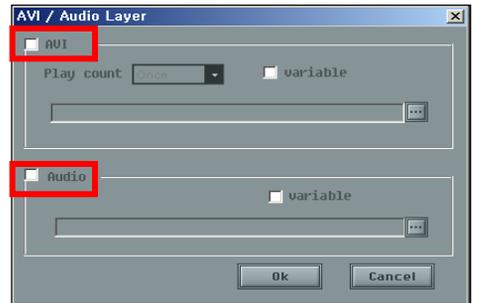
AVI/Audio

동영상과 오디오를 선택하는 기능이다. 각각 체크박스에 체크를 한 후 해당 Folder에서 비디오와 오디오 파일을 불러드린다.

AVI ... AVI Play를 설정하고 Play 할 AVI 파일을 설정한다. 플레이 방법에는 Once, Loop 두 가지 방법이 있다. Once는 한 번만 플레이 하는 기능, Loop는 반복 플레이 기능이다.

AUDIO ... Audio Play를 설정하고 Play 할 WAV파일을 선택한다. Wav파일은 Oceanway용 오디오 파일로 Converting해서 불러드려야 실행됨.

AVI ... Preview 로 동영상을 Play를 한다.  
 File : 디렉터리 경로  
 Resolution : 화면비율  
 Duration : 동영상의 Time  
 Preview에 파일이 보이지 않는 경우는 플레이 되지 않는 파일이다



Object

Full Down Menu/Object

**Order**

Layer List상에 선택된 Layer의 객체들에 대한 정보를 보여주는 기능이다. 각각의 객체들의 타입, 이름, 목록, 변수의 별칭, 변수 값을 보여주고, 객체들의 순서를 편집하거나 삭제하기, 변수를 확인가능.



**Select All**

모든 객체를 선택하는 기능. 단축키 Ctrl+A

**Copy**

선택한 객체들을 복사하는 기능. 단축키 Ctrl+C를 누른다.

**Cut**

선택한 객체들을 자르는 기능. 단축키 Ctrl+X를 누른다.

**Paste**

선택한 객체들을 붙이는 기능. 단축키 Ctrl+V를 누른다.

**To UP**

선택된 객체를 이웃 하는 객체보다 한 단계 위로 옮기는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Ctrl+U

**To Down**

선택된 객체를 이웃 하는 객체보다 한 단계 밑으로 옮기는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Ctrl+D

**Move to Left Guideline**

선택한 객체 또는 편집중인 문자를 왼쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+L

**Move to Right Guideline**

선택한 객체 또는 편집중인 문자를 오른쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+R

Object	Shortcut
Order...	Alt+O
Select All	Ctrl+A
Select All of Current Layer	Ctrl+L
Copy	Ctrl+C
Cut	Ctrl+X
Paste	Ctrl+V
To Top	Ctrl+T
To Up	Ctrl+U
To Down	Ctrl+D
To Bottom	Ctrl+B
Move to Left Guideline	Alt+L
Move to Right Guideline	Alt+R
Move to Horizontal Guideline	Alt+H
Move to Up Guideline	Alt+U
Move to Down Guideline	Alt+D
Move to Vertical Guideline	Alt+V
Move to Center Guideline	Alt+C
Move Group to Left Guideline	Alt+Shift+L
Move Group to Right Guideline	Alt+Shift+R
Move Group to Horizontal Guideline	Alt+Shift+H
Move Group to Up Guideline	Alt+Shift+U
Move Group to Down Guideline	Alt+Shift+D
Move Group to Vertical Guideline	Alt+Shift+V
Move Group to Center Guideline	Alt+Shift+C
Move Group to Left of Object	Alt+Ctrl+Left
Move Group to Right of Object	Alt+Ctrl+Right
Move Group to Horizontal of Object	Alt+Ctrl+H
Move Group to Up of Object	Alt+Ctrl+Up
Move Group to Down of Object	Alt+Ctrl+Down
Move Group to Vertical of Object	Alt+Ctrl+V
Move Group to Center of Object	Alt+Ctrl+C
<b>System Libraries</b>	
Load System Library	
Save System Library	
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Shift+Z
Set Lock	Ctrl+Shift+L
Object Width for Right of Object++	Ctrl+Q
Object Width for Right of Object +=10	Ctrl+Shift+Q
Object Width for Right of Object --	Ctrl+W
Object Width for Right of Object -=10	Ctrl+Shift+W
Object Height for Top of Object ++	Ctrl+E
Object Height for Top of Object +=10	Ctrl+Shift+E
Object Height for Top of Object --	Ctrl+R
Object Height for Top of Object -=10	Ctrl+Shift+R

**객체 Group 이동 시**

상하좌우 이동  
Group으로 객체를 선택한 후 Shift 키를 이용하면 수평 수직 방향으로 이동이 된다

## Object

## Full Down Menu/Object

- **Move to Horizontal Guideline**  
선택한 객체 또는 편집중인 문자를 수평 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+H
- **Move to Up Guideline**  
선택한 객체 또는 편집중인 문자를 위쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+U
- **Move to Down Guideline**  
선택한 객체 또는 편집중인 문자를 아래쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+D
- **Move to Vertical Guideline**  
선택한 객체 또는 편집중인 문자를 수직 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+V
- **Move to Center Guideline**  
선택한 객체 또는 편집중인 문자를 중앙 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+C
- **Move Group to Left Guideline**  
선택한 객체 그룹들이 그룹의 상대적인 위치를 유지하며 왼쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Shift+L
- **Move Group to Right Guideline**  
선택한 객체 그룹들이 그룹의 상대적인 위치를 유지하며 오른쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Shift+R
- **Move Group to Horizontal Guideline**  
선택한 객체 그룹들이 그룹의 상대적인 위치를 유지하며 수직 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Shift+H
- **Move Group to Up Guideline**  
선택한 객체 그룹들이 그룹의 상대적인 위치를 유지하며 위쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Shift+U
- **Move Group To Down Guideline**  
선택한 객체 그룹들이 그룹의 상대적인 위치를 유지하며 아래쪽 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Shift+D
- **Move Group To Vertical Guideline**  
선택한 객체 그룹들이 그룹의 상대적인 위치를 유지하며 수평 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Shift+V
- **Move Group To Center Guideline**  
선택한 객체 그룹들이 그룹의 상대적인 위치를 유지하며 중앙 가이드 라인으로 이동하는 기능. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Shift+C
- **Move Group To Left of Object**  
선택한 객체 그룹 내의 객체 중 가장 왼쪽에 위치한 객체를 기준으로 정렬한다. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Ctrl+Left
- **Move Group To Right of Object**  
선택한 객체 그룹 내의 객체 중 가장 오른쪽에 위치한 객체를 기준으로 정렬한다. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Ctrl+Right
- **Move Group To Horizontal of Object**  
선택한 객체 그룹들을 수직 정렬한다. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 키보드에서 Alt+Ctrl+H
- **Move Group To Up of Object**  
선택한 객체 그룹들을 그룹내의 객체 중 가장 위쪽에 위치한 객체를 기준으로 정렬한다. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Ctrl+U
- **Move Group To Down of Object**  
선택한 객체 그룹들을 그룹내의 객체 중 가장 아래쪽에 위치한 객체를 기준으로 정렬한다. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Ctrl+Down
- **Move Group To Center of Object**  
선택한 객체 그룹들을 수평 정렬한다. 선택한 객체에서 마우스 오른쪽을 클릭하면 팝업 Menu에 같은 기능이 있다. 단축키 Alt+Ctrl+M (2009년 단축키 변경 항목)

Object

Full Down Menu/Object

▪ **System Libraries**

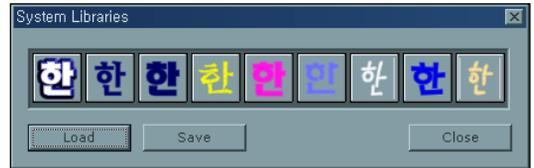
문자, 도형, 이미지, Background 입력Mode에서 사용자가 원하는 9가지 속성을 저장 Ctrl+F1~F9) 해 두고, 필요할 때 키보드 (Ctrl+1~9)로 빠르게 불러올 수 있는 기능이다. 저장되어 있는 9가지Library를 보여 주고 선택된 Library 불러오기, 새로운 속성으로 저장하기를 할 수 있다.

▪ **Load System Libraries**

저장된 9가지 중 원하는 속성 불러오기를 한다.(Ctrl+1~9)

▪ **Save System Libraries**

현재의 속성을 원하는 키로 저장한다.(Ctrl+F1~F9)



▪ **Undo**

작업 도중 전단계로 되돌리기 기능이다. (Ctrl+Z), Environment-Option에서 Undo 를 체크해야 실행할 수 있다.

▪ **Redo**

Undo 기능을 통해 되돌린 작업 단계를 다시 돌려놓는 기능이다.

▪ **Set Lock**

오브젝트를 객체 단위로 잠그는 기능. (ctrl+shift+L). Layer 단위 Lock 기능도 있음.

▪ **Object Width For Right Of Object ++**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 왼쪽을 기준으로 1Pixel씩 늘어난다. 단축키 Ctrl+Q

▪ **Object Width For Right Of Object +=10**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 왼쪽을 기준으로 10Pixel씩 늘어난다. 단축키 Ctrl+Shift+Q

▪ **Object Width For Right Of Object --**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 오른쪽을 기준으로 1Pixel씩 줄어든다. 단축키 Ctrl+W

▪ **Object Width For Right Of Object -=10**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 오른쪽을 기준으로 10Pixel씩 줄어든다. 단축키 Ctrl+Shift+W

▪ **Object Width For Top Of Object ++**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 아래쪽을 기준으로 1Pixel씩 늘어난다. 단축키 Ctrl+E

▪ **Object Width For Top Of Object +=10**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 아래쪽을 기준으로 10Pixel씩 늘어난다. 단축키 Ctrl+Shift+E

▪ **Object Width For Top Of Object --**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 위쪽을 기준으로 1Pixel씩 줄어든다. 단축키 Ctrl+R

▪ **Object Width For Top Of Object -=10**

선택한 객체의 Width 값이 객체의 위쪽을 기준으로 10Pixel씩 줄어든다. 단축키 Ctrl+Shift+R

**Sub Menu 사용하기**

Hot key와 동일한 기능을 지원하며, 더욱 빨리 객체에 대한 조절이 가능하다. 객체를 선택하고 오른쪽 마우스를 클릭하면 작업을 편리하게 할 수 있는 서브 Menu가 나타난다.

▪ **Move to Layer**

Layer를 생성한 후에 각 객체를 오른쪽 클릭하면 옮길 수 있다. 단축키는 (Alt+M) (단, Back Layer는 순서를 이동할 수 없다.)

▪ **Spit (Merge) to characters**

한 덩어리의 문자를 하나하나의 객체로 분리해 준다. 다시 선택 후 Merge 하면 하나로 뭉쳐준다. 단 자간의 간격은 무시된다.

▪ **To Top**

현재 선택한 Object를 가장 위로 이동시킨다. (Ctrl+T)



Object

Full Down Menu/Object



▪ **To Up**

선택된 객체를 이웃 하는 객체보다 한 단계 위로 옮길 수 있다. (Ctrl+U)



▪ **To Down**

선택된 객체를 이웃 하는 객체보다 한 단계 밑으로 옮길 수 있다. (Ctrl+D)



▪ **To Bottom**

현재 선택한 Object를 가장 아래로 이동시킨다. (Ctrl+B)



▪ **Move object to Left Guideline**

선택한 Object를 왼쪽 가이드라인에 정렬.(Alt+L)



▪ **Move object to Right Guideline**

선택한 Object를 오른쪽 가이드라인에 정렬.(Alt+R)



▪ **Move object to Up Guideline**

선택한 Object를 위쪽 가이드라인에 정렬.(Alt+U)



▪ **Move object to Down Guideline**

선택한 Object를 아래쪽 가이드라인에 정렬.(Alt+D)



▪ **Move object to Horizontal Guideline**

선택한 Object를 수직 가이드라인에 정렬.(Alt+H)



▪ **Move object to Vertical Guideline**

선택한 Object를 수평 가이드라인에 정렬.(Alt+V)



▪ **Move object to Center Guideline**

선택한 Object를 중앙 가이드라인에 정렬.(Alt+C)



▪ **Copy** 선택한 Object를 복사하기.



▪ **Cut** 선택한 Object를 잘라내기.



▪ **Paste** Copy, Cut 등의 명령으로 임시 저장된 Object를 붙여 넣기.



▪ **Set Alias** 변수를 설정하는 기능이다.



▪ **Set Lock** 오브젝트를 잠그는 기능이다.



▪ **Export Object to Image without blending** 오브젝트를 투명도에 따라 TGA, BMP의 이미지 파일로 저장하여 사용할 수 있다.



▪ **Export Object to Image with blending** 오브젝트의 투명도를 무시하고 불투명하게 TGA, BMP의 이미지 파일로 저장하는 기능이다.



▪ **Object location** 오브젝트의 위치를 X, Y의 픽셀 값으로 나타내고 변경할 수 있다.

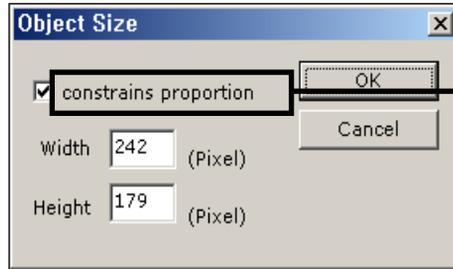
Object

Full Down Menu/Object



▪ **Object Size**

오브젝트의 크기를 X, Y의 픽셀 값으로 나타내고 변경할 수 있다.



체크를 하면 Width와 Height가 같은 비율로 조절이 되고 언체크 시엔 가로, 세로를 각각 변경할 수 있음



▪ **Move Object To Left Top Of Safety Area**

현재 선택한 Object를 작업화면의 왼쪽 상단으로 이동시킨다.



▪ **Move Object To Right Top Of Safety Area**

현재 선택한 Object를 작업화면의 오른쪽 상단으로 이동시킨다.



▪ **Move Object To Left Bottom Of Safety Area**

현재 선택한 Object를 작업화면의 왼쪽 하단으로 이동시킨다.



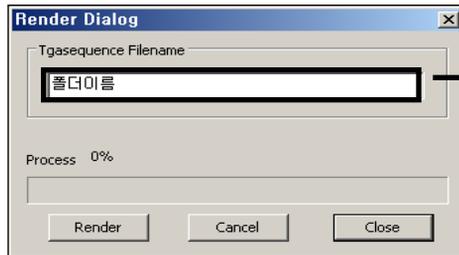
▪ **Move Object To Right Bottom Of Safety Area**

현재 선택한 Object를 작업화면의 오른쪽 하단으로 이동시킨다.



▪ **Animation Tga Sequence Export**

3D Keyframe 애니메이션을 작업화면에서 Tgasequence로 Export Rendering 한다.



Tgaseq Folder 안에 Rendering이 되는 것으로 Folder 이름을 입력 하면 자동으로 Folder가 생성되면서 Folder 안에 TgaSequence 파일들이 생성된다.

시스템의 Setting에 따라 차이가 있으나, 일반적으로 E:\tgaseq Folder에 생성된다.

**Tool** Full Down Menu/Tool

Tool	
Select	Shift+F2
Text	Shift+F3
Diagram	Shift+F4
Image	Shift+F5
Background	Shift+F6
Polygon	
Color Spoid F4	

▪ **Select**

객체를 선택할 수 있는 Mode로 전환할 수 있다. 객체를 찍어서 선택하거나, 마우스로 드래그 해서 영역 내의 모든 객체들을 선택한다. 키보드에서 Shift+F2

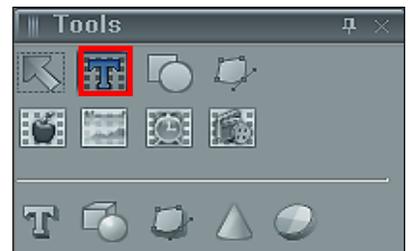
**Tip** 글씨입력Mode상태에서 Ctrl키를 누르고 다른 객체를 바로 선택할 수 있는 Mode로 전환된다.



▪ **2D Text**

텍스트를 입력할 수 있는 Mode로 전환할 수 있다.

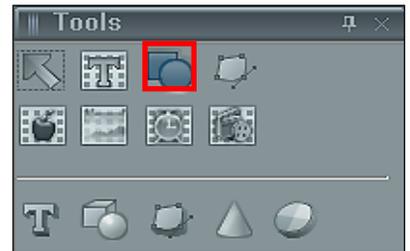
- 작업 Window 안에 마우스로 처음 시작 위치를 찍고 커서 입력 상태에서 글자를 입력한다.
- 커서가 있는 부분에 텍스트를 친다. 단축키 Shift+F3



▪ **2D Diagram**

도형을 입력할 수 있는 Mode로 전환할 수 있다.

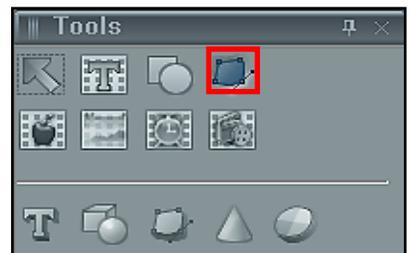
- 도형 선택 후, Window 안에 마우스로 드래그한다.
- 사용자가 원하는 만큼의 사이즈와 모양을 드래그하여 조절한다. 단축키 Shift+F4



▪ **2D Free Draw**

Path 곡선을 이용하여 원하는 형태를 사용자 임의로 자유곡선을 만들 수 있고, Adobe Illustrator에서 확장자를 svg 포맷으로 저장할 경우, Free Draw Editor에서 Import 할 수 있다.

- 작업 Window 안에 마우스로 드래그하여 완성될 객체의 크기를 미리 지정한다.
- Free Draw Editor가 열리고 마우스로 포인트 점을 찍어 가면서 곡선과 직선으로 조절한다.



Tool

Full Down Menu/Tool

▪ Image

조각 그림을 불러 올 수 있는 Mode로 전환할 수 있다.

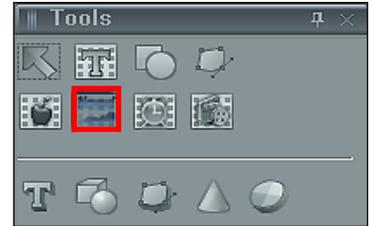
- a. 이미지 선택 창에서 이미지를 선택한다.
- b. 사용자가 원하는 만큼의 사이즈와 모양을 드래그하여 조절한다.  
단축키 Shift+F5



▪ Background

바탕 그림을 입력할 수 있는 Mode로 전환할 수 있다. 이 경우 입력된 그림은 무조건 바탕화면 전체 크기이다. (720\*486 pixel) (1920\*1080pixel)  
키보드에서 Shift+F6

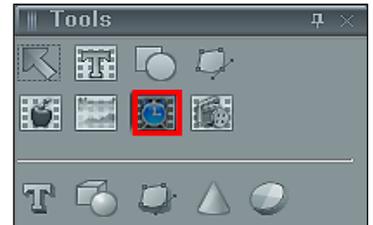
Background의 이미지는 화면 전환 효과를 사용할 수 있다.



▪ Clock

Clock의 Type은 Timer와 Counter이며,마우스 드래그를 통하여 적용한다.

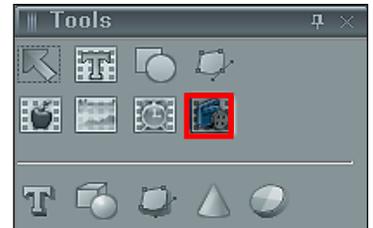
- a. 아이콘을 선택한 후 하단 왼편에서 Time이나 Counter를 선택하고 원하는 Font를 지정해 준다.
- b. Start Time과 End Time등 세부 옵션을 설정한 다음 작업 Window에 마우스로 드래그한다.



▪ Tga Sequence

AfterEffect나 3D Max등에서 작업한 Tga Sequence를 불러오는 기능이다.

- a. 아이콘을 선택한 후 하단 왼편에서 Source Filename에서 사용자가 원하는 Tga Sequence를 불러온다.
- b. 불러온 다음 플레이 될 횟수를 지정하고 작업 Window 창에 마우스로 드래그한다.



▪ 3D Text

3D 텍스트를 입력할 수 있는 Mode로 전환할 수 있다.

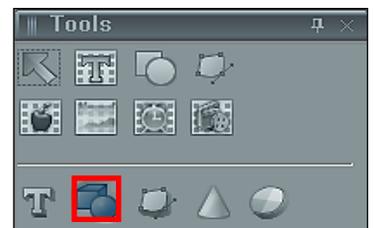
- a. 작업 Window 안에 아이콘을 클릭
- b. 커서가 있는 부분에 텍스트를 입력한다.



▪ 3D Diagram

3D 도형을 입력할 수 있는 Mode로 전환할 수 있다.

- a. 작업 Window 안에 마우스로 드래그한다.
- b. 사용자가 원하는 만큼의 사이즈와 모양을 드래그 하여 조절한다.



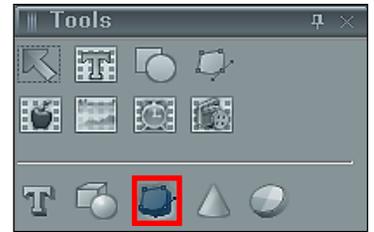
Tool

Full Down Menu/Tool

▪ 3D Free Draw

Path 곡선을 이용하여 Bezier Curve와 직선으로 폐곡선을 원하는 형태를 사용자 임의로 만들면서 일러스트 SVG 확장자를 Import 하여 3D 객체화시킬 수 있다.

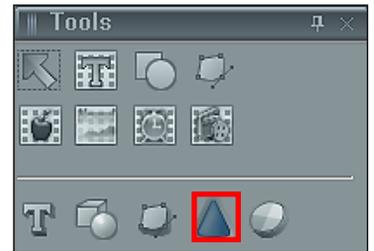
- a. 작업 Window 안에 마우스로 드래그한다.
- b. Free Draw 그릴 수 있는 화면에 마우스로 포인트 점을 찍어 가면서 곡선과 직선으로 조절한다.
- c. Enter 치면 바로 작업화면에 3D형태의 모양이 만들어진다.



▪ 3D Solid Diagram

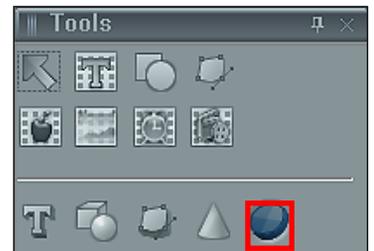
Oceanway에서 제공하는 기본 Solid 도형들로 박스, 구, 실린더, 다각형, 토러스, X 파일 Import가 있다. 단, Style의 속성값을 적용할 수 없다.

- a. 각각의 도형을 선택하면 속성 창이 나와서 사용자가 원하는 모양을 만들 수 있다.
- b. X파일  
확장자가 ".x"인 파일로 마이크로소프트사가 개발한 Direct X에서 지원하는 파일 포맷이다. 3차원 오브젝트의 Mesh 정보 및 Material, Mesh 정보를 가지고 있다. 3D Max나 마야 등과 같은 프로그램에서 Export 하여 Import 할 수 있다.



▪ 3D Pie Chart

3D Pie Chart로 Pie Chart의 속성에 원하는 값을 설정 후에 마우스로 작업 Window에 원하는 영역 만큼에 드래그 하게되면 Keyframe Animation이 자동 적용된 파이차트를 생성할 수 있다.



3D 기능은 뒤편에 3D Mode 편에 설명

Text

Full Down Menu/Text

▪ **Hangul** 한글로 문자를 입력할 때



- a. Full Down Menu/Text/Hangul을 선택한다.
- b. 컴퓨터 화면의 하단에 있는 한글, 영문 변환 창에서 한글을 선택한다.
- c. 키보드에서 스페이스 키 우측의 한/영 키로 한글을 선택한다.

▪ **English** 영문으로 문자를 입력할 때



- a. Full Down Menu/Text/English를 선택한다.
- b. 컴퓨터 화면의 하단에 있는 한글, 영문 변환 창에서 영문을 선택한다.
- c. 키보드에서 스페이스 키 우측의 한/영 키로 영문을 선택한다.

▪ **Symbol**

Symbol에는 러시아어, 일본어, Ks Symbol이 있다.

- a. 키보드 매치가 되어 입력된다.
- b. 일본어에는 '히라가나'와'가다가나' 두 가지 언어로 나뉜다.  
문자를 입력하면 키보드 매치가 되어 입력된다.
- c. Ks Symbol에는 12벌의 심벌이 있고, 각 1벌 당 96개의 심벌이 있다. 여기에 러시아어와 일본어(히라가나, 가다가나)가 포함되어 있다.

▪ **TEXT EDIT**

Text Edit 기능은 자동으로 하단에 박스를 생성하는 기능이다. 이때 Font의 길이에 맞추어 박스 상하좌우의 여백에 대한 조절이 가능하고, 완성 후 Font에 변수를 적용하면 Font의 길이의 장단에 따라 자동으로 박스의 길이도 조절이 되어 보도나 하단 자막활용에 탁월한 효과가 가능하다.

완성된 박스에도 다양한 Style 적용이 가능하다. 예를 들어 박스에 투명도를 줄 수 있고 이미지로 대체하는 등 다양한 표출이 가능하다

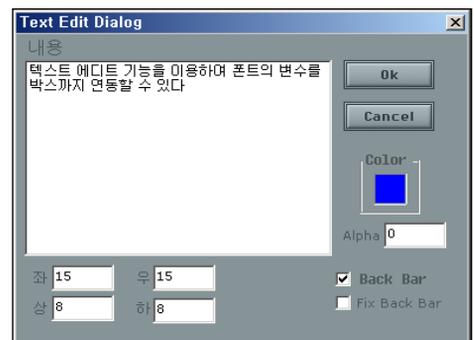
Hangul	
English	
Symbol	
Symbol Insert	Ctrl+I
Replace Text...	
<b>Text Edit...</b>	Ctrl+M
Block Blink...	
Release Block Blink	
Block Copy	Ctrl+C
Block Cut	Ctrl+X
Block Paste	Ctrl+V
Clipboard Paste	Ctrl+Shift+V
Char Width--	Ctrl+Left
Char Width --= 10	Ctrl+Shift+Left
Char Height--	Ctrl+Down
Char Height --= 10	Ctrl+Shift+Down
Char Width++	Ctrl+Right
Char Width += 10	Ctrl+Shift+Right
Char Height++	Ctrl+Up
Char Height += 10	Ctrl+Shift+Up
Char Offset--	Alt+Up
Char Offset --= 10	Alt+Shift+Up
Char Offset++	Alt+Down
Char Offset += 10	Alt+Shift+Down
Char Space--	Alt+Left
Char Space --= 10	Alt+Shift+Left
Char Space++	Alt+Right
Char Space += 10	Alt+Shift+Right
Load Cursor Position	
Save Cursor Position	
Load Margin	
Save Margin	
Save Location	Alt+Shift+M
Load Location	Alt+Shift+N

**Text Edit Option**

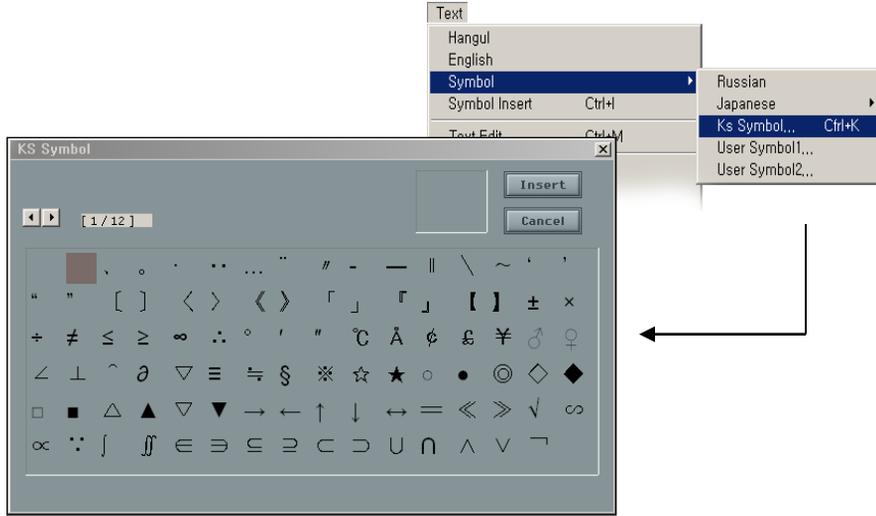
- Back Bar Back Bar를 사용 옵션
- Color Color 선택
- Alpha 투명도 수치 입력
- Fix Back Bar Crawl Cut 적용 시 하단 바 고정 옵션

**Text Edit 적용 예**

**Text Edit Dialog**



**Text** Full Down Menu/Text

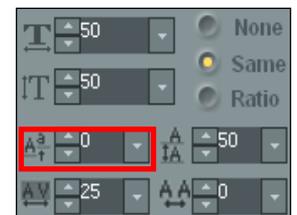
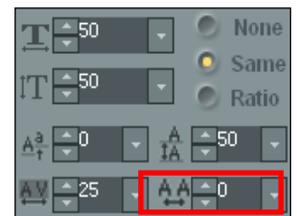


- **Symbol Insert**  
 Symbol의 KS Symbol에서 가장 마지막으로 삽입했던 Symbol을 삽입해주는 기능. 단축키 Ctrl+I
- **Clipboard Paste**  
 Cosmos이외의 외부 프로그램에서 사용된 Text의 내용을 블록 복사하였을 때 이를 작업 중인 Cut 으로 붙여 넣을 수 있는 기능을 한다. Ctrl+Shift+V  
 일반적인 Ct기+V 로 와 착각되는 경우가 있는데, 오션웨이안에서의 복사 붙이기는 Ctrl+C, V 로 운영하지만 외부 Text 데이터는 Ctrl+Shift+V로 붙이기를 실행한다.
- **Block Blink**  
 선택된 블록에만 Blink 효과를 줄 수 있다. 적용된 블록은 파란색 괄호(())로 표시 된다. 반드시 Layer에 위치한 객체에 적용할 수 있다. Background에 위치할 경우 명령어가 보이지 않음.
- **Release Block Blink**  
 블록 Blink를 해제 한다. 해당 Text를 입력상태로 클릭하고 Release를 실행한다.
- **Block Copy**  
 선택된 블록을 복사하는 기능. 커서가 놓인 상태에서 키보드의 Shift+Tab으로 조정하면 문자의 블록이 선택된다. 단축키 Ctrl+C를 누른다.
- **Block Cut**  
 선택된 블록을 자르는 기능. 커서가 놓인 상태에서 키보드의 Shift+Tab 으로 조정하면 문자의 블록이 선택된다. 단축키 Ctrl+X
- **Block Paste**  
 Block Copy, Block Cut으로 저장된 내용을 커서의 위치에 붙이는 기능.  
 커서가 놓인 상태에서 키보드의 Shift+Tab으로 조정하면 문자의 블록이 선택된다.  
 단축키 Ctrl+V

Text

Full Down Menu/Text

- **Char Width- -**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Width 값이 1pixel씩 줄어드는 기능. 단축키 Ctrl+←
- **Char Width- =10**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Width 값이 10pixel씩 줄어드는 기능. 단축키 Ctrl+Shift+←
- **Char Height- -**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Height 값이 1pixel씩 줄어드는 기능. 단축키 Ctrl+ ↓
- **Char Height- =10**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Height 값이 10pixel씩 줄어드는 기능이다. 단축키 Ctrl+Shift+ ↓
- **Char Width++**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Width 1pixel씩 늘어나는 기능이다. 단축키 Ctrl+→
- **Char Width+ =10**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Width 값이 10pixel씩 늘어나는 기능이다. 단축키 Ctrl+Shift+→
- **Char Height++**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Height 값이 1pixel씩 늘어나는 기능이다. 단축키 Ctrl+ ↑
- **Char Height+ =10**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Height 값이 10pixel씩 늘어나는 기능이다. 단축키 Ctrl+Shift+ ↑
- **Char Space- -**  
 원래대로 Kerning (글자와 글자 간의 간격) 값이 1pixel씩 줄어드는 기능이다. 단축키 Alt+←
- **Char Space- =10**  
 커서 위치 글자의 Kerning (글자와 글자 간의 간격) 값이 10pixel씩 줄어드는 기능이다. 단축키 Alt+Shift+←
- **Char Space++**  
 커서 위치 글자의 Kerning (글자와 글자 간의 간격) 값이 1pixel씩 늘어나는 기능이다. 단축키 Alt+→
- **Char Space+ =10**  
 커서 위치 글자의 Kerning (글자와 글자 간의 간격) 값이 10pixel씩 늘어나는 기능이다. 키보드에서 Alt+Shift+→
- **Char Offset- -**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Offset (상하로 위치 조정) 값이 1pixel씩 올라가는 기능이다. 단축키 Alt+ ↑
- **Char Offset- =10**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Offset (상하로 위치 조정) 값이 10pixel씩 올라가는 기능이다. 단축키 Alt+Shift+ ↑
- **Char Offset++**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Offset(상하로 위치 조정) 값이 1pixel씩 내려가는 기능이다. 단축키 Alt+ ↓
- **Char Offset+ =10**  
 커서 위치의 글자 및 블록으로 선택된 글자의 Offset (상하로 위치 조정) 값이 10pixel씩 내려가는 기능이다. 단축키 Alt+Shift+ ↓



**Text** Full Down Menu/Text

▪ **Load Cursor Position**

단축키로 9개를 지정해 놓고 사용자가 원하는 위치에서 편리하게 문자를 입력할 수 있는 기능이다. 커서 포지션의 위치를 불러온다. (Alt+1~Alt+9)

▪ **Save Cursor Position**

사용자가 원하는 위치에 커서를 놓고 저장하는 기능이다. 커서 포지션의 위치를 저장한다. 원하는 9개의 위치를 저장할 수 있다. (Alt+F1~Alt+F9)

▪ **Load Margin**

현재 설정된 마진의 크기를 기억하였다가 원하는 위치에서 저장된 마진 값을 불러올 수 있는 기능. (Alt+Shift+1~9)

▪ **Save Margin**

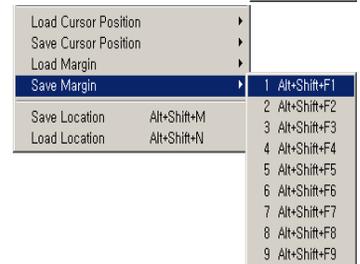
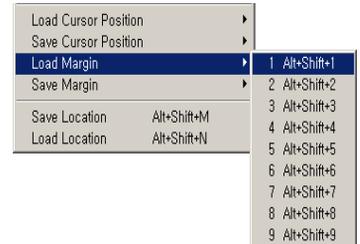
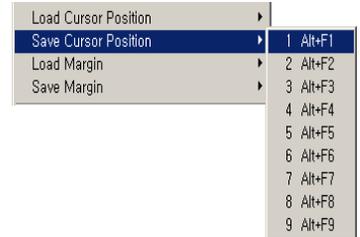
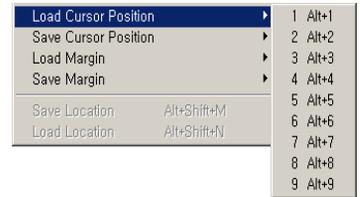
현재 설정된 마진의 크기를 저장하는 기능. 원하는 마진의 크기를 9개 저장할 수 있다. (Alt+Shift+F1~F9)

▪ **Save Location**

문자 편집 중에 글자의 X위치(문자의 열) 값을 저장하는 기능이다. (Alt+Shift+M)

▪ **Load Location**

문자 편집 중에 저장한 글자의 X위치(문자의 열) 값을 불러오는 기능이다. (Alt+Shift+N)



**Variable** Full Down Menu/Variable

▪ **Set**

객체에 변수를 지정해 주는 기능이다. (Alt+f)

변수에 Alias를 정해줌으로써 여러 개의 변수가 있을 경우 쉽게 변수를 식별할 수 있다.

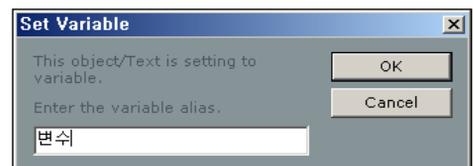
이미지와 Text에만 변수 지정이 가능하며 변수 값을 줄 객체나 블록에 각각 변수로 지정해주면 그 객체나 블록의 속성, 효과, Mapping 등은 그대로 있으면서 송출하기 바로 전에 다른 이미지, Text로 대체 할 수 있다. 즉 디자인을 직접 건들지 않고 변수의 설정만으로 송출을 할 수 있어 동일한 디자인 컷인 경우 한 개의 컷으로 다량의 송출이 가능하다.

야구, 축구 경기의 점수 판 등 일정한 형식을 가지고 데이터만 변하는 Cut 파일이다. 반복적인 Cut 작업을 안하고 송출 시 데이터만 대체 할 수 있으므로 효율적으로 작업할 수 있다. Font의 경우 글자입력 Mode상태에서 더블 클릭하면 변수 설정된 구간을 확인할 수 있다. 문자 양쪽에 붉은 마 크가 변수 적용된 구간을 뜻함.



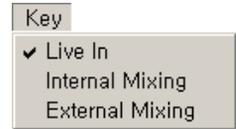
▪ **Release**

지정된 변수를 해제 시키는 기능이다. (Alt+G)



**Key** Full Down Menu/Key

▪ **Live Mixing**  
 카메라와 같은 외부의 영상신호를 실시간으로 Mixing할 때 사용한다.

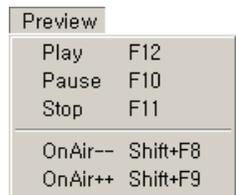


▪ **Internal Mixing**  
 시스템 내부에서 미리 Alpha Blending(Key 신호 합성)을 해서 비디오 컨넥터로 출력하는 Mode이다. 이때 외부에서 VMU 나 Keyer로 다시 Key 신호 합성을 하면 Key 신호가 이중으로 처리되기 때문에 비정상적으로 과도한 투명도를 갖는 영상이 되므로 주의해야 한다. 저작 작업 중 외부의 Key 신호 합성장비의 도움 없이 Key 신호가 합성된 상태를 비디오 출력 컨넥터를 통해 미리 보고 싶거나, 완제품 비디오로 사용하고자 할 때만 사용한다.

▪ **External Mixing**  
 키 신호가 합성되지 않은 원 비디오 신호와 키 신호를 별도 컨넥트로 각각 출력해 주는 Mode이다. 시스템 출력을 외부에서 VMU나 Keyer를 이용하여 프로그램 비디오에 슈퍼(Super Impose) 시키는 일반적인 편집 스튜디오에서 사용한다.

**Preview** Full Down Menu/Preview

▪ **Play**  
 현재 작업 중인 Cut 파일이 송출되는 기능이다. (단축키 F12)



▪ **Pause**  
 Play하다가 화면을 일시 정지시키는 기능이다. (단축키 F10)

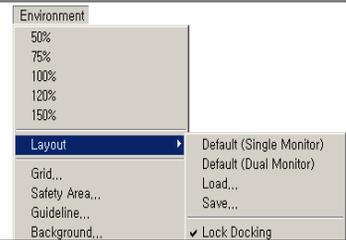
▪ **Out**  
 비디오 화면에서 완전히 빠지는 기능이다. (단축키 F11)

▪ **On Air- -**  
 작업된 Cut 파일 이름들이 네 자리의 순차적인 번호를 가지고 있을 때, 현재 작업 화면에 있는 Cut을 송출한 후 자동으로 바로 이전 번호로 된 Cut을 불러오는 기능이다.(단축키 Shift+F8)

▪ **On Air++**  
 작업된 Cut 파일 이름들이 네 자리의 순차적인 번호를 가지고 있을 때, 현재 작업 화면에 있는 Cut을 송출한 후 자동으로 바로 다음 번호로 된 Cut을 불러오는 기능이다. (단축키 Shift+F9)

**Environment** Full Down Menu/Environment

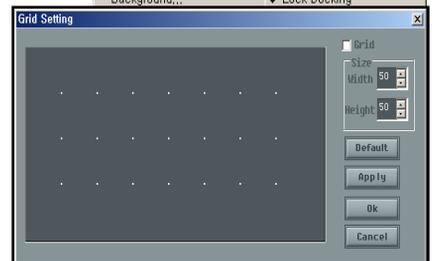
▪ **50%, 75%, 100%, 120%, 150%**  
 작업화면의 사이즈를 다음의 비율로 조정할 수 있는 기능.  
 (Toolbar를 통해 사용자가 원하는 배율 입력 가능)



▪ **Layout**  
 Default 사용자가 Docking, Undocking을 통해 임의로 구성한 작업 환경 배치를 프로그램 최초 Setting (초기화) 해준다.

Load 저장해 놓은 작업환경 배치를 불러온다.  
 Save 나만의 작업환경 배치를 저장한다.

▪ **Grid**  
 사용자의 편의대로 Grid의 가로, 세로 사이즈를 지정해 줄 수 있다.  
 (단위는 Pixel) Default로 초기화 할 수 있다. Grid는 송출되지 않는다.



Environment

Full Down Menu/Environment

▪ Safety Area

비디오 화면에 나오는 안전영역을 표시해주는 기능. 상하좌우 각각 표시해 줄 수 있다. 사이즈의 단위는 Pixel이다. Default로 초기화 할 수 있다.

가급적 컷의 작업은 안전영역을 지키는 것이 방송 시 잘리거나 보이지 않는 현상을 방지할 수 있다. 임의로 조절이 가능한 항목으로 설정 창에서 Default 명령으로 초기화 할 수 있다.



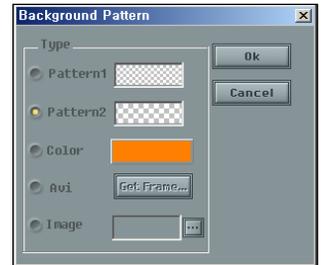
▪ Guideline

Guideline을 Setting 하는 기능. 상하 좌우, 수평, 수직선을 각각 지정해 줄 수 있다. 설정된 Guideline은 Object를 Guideline에 맞춰 이동 시에 쓰인다. 사이즈의 단위는 Pixel이다. 가이드라인을 선택하고 ctrl키와 병행하여 이동하면 디자인화면 내에서 직접 가이드라인을 변경할 수 있다. Snap를 체크하면 가이드 라인에 접근할 경우 자동으로 달라 붙는 효과가 적용된다. Default로 초기화 할 수 있다.



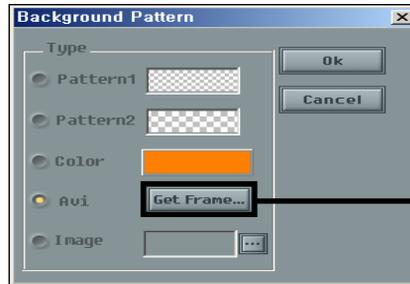
▪ Background

작업 영역의 Background을 Setting 하는 기능. 작업의 편의를 위해 임의의 Color와 패턴, 동영상상을 Background로 할 수 있다. 동영상 Background는 현재 작업 중인 Cut 파일이 AVI Layer를 가지고 있을 때만 가능하다. Background는 단지 작업의 편의를 위해 지정해주는 것 이지 출력되는 비디오 화면상으로 적용 되지 않는다.



▪ Get Frame

AVI Layer를 사용하는 경우 배경에서 Play될 동영상과의 상대적인 위치를 보아가며 문자나 그림을 편집하고자 할 때, 사용자가 원하는 위치의 한 프레임을 디자인 화면으로 깔고 작업할 동영상의 원하는 장면을 지정하는 기능이다. 송출과는 무관하다



▪ Load

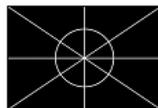
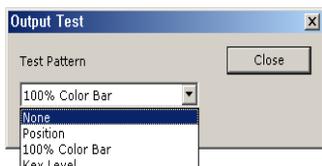
이미 저장해 놓은 환경을 불러오는 기능이다. ENV파일로 불러온다. 같은 사용자 Folder 안에서 환경 파일 불러오기를 하여 작업 환경을 바꾸어 가며 작업할 수 있다. 작업 환경 파일은 문자, 도형, 이미지속성, Background 속성, Mapping 속성, Library, Safe Area, Grid 등 작업에 필요한 모든 정보를 가지고 있다.

▪ Save

현재 작업 중인 환경을 저장하는 기능이다. 각 작업 폴더에 ENV폴더에 저장된다.

▪ Test Patterns

비디오 출력(Position Color, Key)을 테스트하는 기능이다. 실제 송출은 되지 않는다.



Environment

Full Down Menu/Environment

▪ **Position**

출력되는 화면의 중앙 위치를 나타내는 기능이다.

▪ **100% Color Bar**

비디오 출력의 휘도 신호 레벨과 색차 신호 레벨을 조정할 때 사용한다. 시작/설정/제어판의 DigiSuite Control Panel보다 우선한다.

▪ **Key Level**

아래에서 위로, 좌측에서 우측으로 완전 투명에서부터 불투명으로 선형적으로 변하는 +모양이 나타나도록 VMU나 Keyer의 Key Gain과 Key Clip으로 조정해야 한다. 시작/설정/제어판의 DigiSuite Control Panel보다 우선한다.

▪ **Video Output Setup**

Video Output의 Dimension, Frame Rate, Aspect Ratio, 그리고 Hue, Chroma, Level, Setup을 설정해주는 기능이다. SD / HD의 작업해상도를 설정할 수 있다.



**해상도의 변경 시에는 Oceanway를 재 시작해야 한다.**

▪ **Option**

경고 메시지의 여부를 지정해 주는 기능과 문장 편집 시 Tab 사이즈를 조정해 주는 기능이다. 사이즈의 단위는 Pixel이다.

▪ **Undo**

작업을 이전 상태로 되돌려 놓는 Undo 기능의 사용여부를 지정해주는 기능이다.

▪ **Keep Working Mode**

이전 작업 Cut에서 사용하던 작업 Mode를 이어서 사용할 지의 여부를 지정해주는 기능이다. Uncheck 시 항상 Text Input Mode로 전환된다.

▪ **Auto Save**

Cut 간 이동 시 이전 작업 Cut을 언제나 자동 저장할 지의 여부를 지정해주는 기능이다. 이 기능 사용 시 Save Warning 은 반드시 Uncheck 해주어야 한다. 컷 간 이동 시는 무조건 자동으로 저장되게 할 수 있다.

▪ **The First Cursor Position**

텍스트 입력 Mode에서 텍스트 객체를 선택할 때 생성되는 커서가 항상 객체의 가장 첫 번째 자리에 위치하도록 지정해주는 기능이다.

▪ **Warning load Other version Cut**

Cut 호환이 가능한 DigitalFusion의 타 제품에서 사용하던 Cut을 불러 올 때 뜨는 메시지의 여부를 지정해 주는 기능이다.

▪ **Play List Total Save**

Play Mode의 송출 List 저장 방법을 선택한다. 체크 시 Method 정보를 함께 저장하는 대신 시간이 많이 걸리는 단점이 있고, 체크를 하지 않는 경우 Method 정보를 포함하지 않는 대신 List를 매우 빠른 속도로 저장할 수 있는 기능이다.

▪ **Tab**

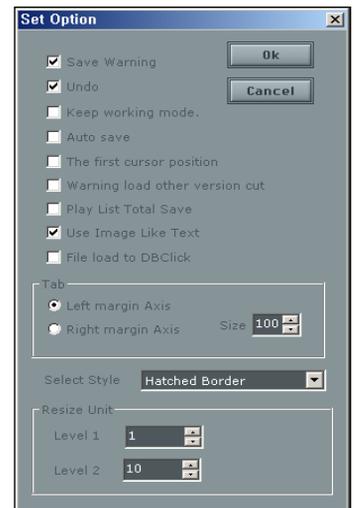
- \* Left Margin Axis 좌측 마진 기준으로 Tab 사이즈 적용.
- \* Right Margin Axis 우측 마진 기준으로 Tab 사이즈 적용.

▪ **Fresh Screen** 화면을 깨끗하게 빼준다. 작업 시 점들이 쌓이는 경우 한번씩 실행해준다.

▪ **Select Style** 객체를 선택할 때 생성되는 Select Line의 Style을 선택할 수 있다.

- \* Solid 얇은 검정 실선
- \* Dotted Line 얇은 검정 점선
- \* Hatched Border 평행선 무늬선

▪ **Resize Unit** 추가 기능 편에 상세 설명



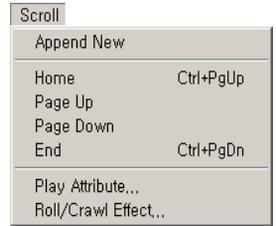
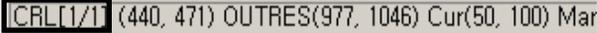
Scroll

Full Down Menu/Scroll

스크롤 컷을 제작할 경우 시작 전에 컷에 종류를 미리 설정해야 한다. 컷의 종류는 Normal, Roll, Scroll 3가지이다.

▪ **Append New**

Cut의 타입이 Roll, Crawl일 때 새 페이지 수를 늘릴 수 있다. 프로그램 화면 하단의 상태 바에서 추가 된 페이지 수를 알 수 있다. 일반적으로 스페이스를 치거나 Enter를 칠 경우에 자동으로 Append된다



▪ **Home**

Cut의 타입이 Roll, Crawl일 때만 적용. 페이지의 맨 위로 이동하는 기능이다.

▪ **Page Up**

Cut의 타입이 Roll, Crawl일 때만 적용. 한 페이지씩 위로 이동하는 기능이다. (단축키 PgUp)

▪ **Page Down**

Cut의 타입이 Roll, Crawl일 때만 적용. 한 페이지씩 아래로 이동하는 기능이다. (단축키 PgDn)

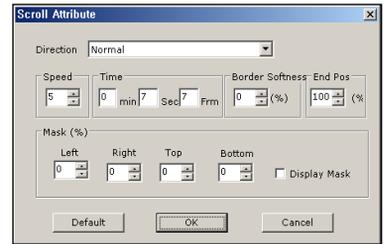
▪ **End** Cut의 타입이 Roll, Crawl일 때만 적용. 페이지의 맨 아래로 이동하는 기능이다. (Ctrl+PgDn)

▪ **Play Attribute** Cut의 타입이 Roll, Crawl일 때만 적용이 된다.

Direction Normal과 Reverse가 있다.

Roll Normal (↑), Reverse (↓)

Crawl Normal (←), Reverse (→)



▪ **Speed**

스크롤 속도 조절 기능.

▪ **Border Softness**

Masking 영역이 설정되어 있을 때 경계선의 부드러움 정도를 조절해주는 기능. (미적용)

▪ **End Pos**

Roll, Crawl이 스크롤 되고, 마지막 멈추는 위치를 지정해 주는 기능. 100%: 멈추는 곳 없이 모두 스크롤 되어 화면에서 깨끗하게 빠진다. 0%: 한 페이지를 남기고 끝난다.

▪ **Roll Mask**

스크롤될 때 화면의 지정한 값만큼 상하로 가려져 나타나지 않게 하는 기능. 수치를 조정할 때 마다. 작업 영역에서 가려지는 정도를 보여주므로 원하는 영역을 Masking하는데 도움을 준다. 화면 높이의 백분율로 값(%)을 지정한다. 상하로 글자가 빠지는 구간을 임의로 정할 수 있다,

▪ **Crawl Mask**

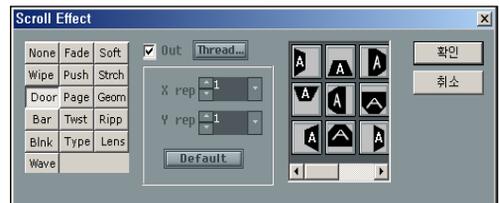
스크롤 될 때 화면의 지정한 값만큼 좌우로 가려져 나타나지 않게 하는 기능. 수치를 조정할 때, 작업 영역에서 가려지는 정도를 보여주므로 원하는 영역을 Masking하는데 도움을 준다. 화면 높이의 백분율로 값(%)을 지정한다.

▪ **Display Mask**

체크를 하면 작업 Window에서 Mask의 영역을 반전되는 색으로 볼 수 있다.

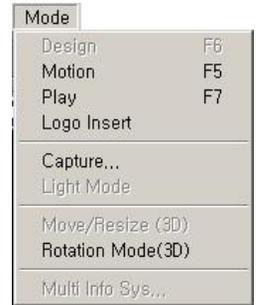
▪ **Roll/Crawl Effect**

Roll, Crawl Cut에 Cut, Fade, Soft Push, Wipe, Push, Stretch, Door, Page Curl, Geometric, Bar, Twist, Ripple, Blink, Type, Lens, Wave의 패턴으로 정형화 된 Effect를 쉽게 선택하여 사용할 수 있다.

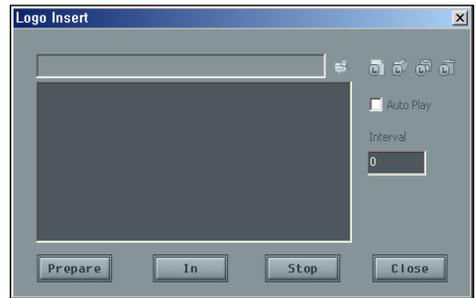


**Mode** Full Down Menu/Mode

- **Design**  
디자인 Mode로 전환하는 기능이다. 단축키 F6를 누른다.
- **Motion**  
모션 Mode로 전환하는 기능이다. 단축키 F5
- **Play**  
플레이 Mode로 전환하는 기능이다. 단축키 F7를 누른다.



- **Logo Insert**  
Logo Insert 창을 띄우는 기능이다. 송출중인 Cut과 완전히 별도로 운영되어, 등급고지나 로고 등을 삽입할 수 있다. 송출Mode에서 적용된다.  
**로고인서트 컷은 반드시 Layer에 객체를 생성해야한다. 백그라운드에 위치할 경우 정상 작동하지 않는다.**



- 로고 불러오기: 로고로 사용될 Cut을 불러온다.
- 새 로고 시퀀스 만들기: 새로운 LPS를 만든다.
- 기존 로고 시퀀스 불러오기: 기존의 LPS를 불러온다.
- 로고 시퀀스 저장하기: 제작한 LPS를 저장한다.
- 로고 Cut 삭제하기: 로고로 사용하기 위해 불러온 Cut을 삭제한다.
- Auto Play : Interval 간격 설정 시 자동 송출
- Prepare: 삽입할 로고를 준비시킨다. In: 로고를 화면에 송출한다.
- Stop: 로고를 화면에서 뺄 수 있다. Close: 창을 닫는다.

로고를 별도의 컷으로 만든 송출되는 것과 별도로 우 상단에 동시 송출할 수 있다.

- **Capture**  
비디오 화면을 Capture 받는 기능이다. Internal Mixing일 때만 가능하다.

- Capture 비디오 화면을 Capture 받는 기능.
- Field Copy Field Copy 기능.
- Frame Copy Frame Copy 기능.
- Save TGA, BMP파일로 저장한다.



**RTX**

Full Down Menu/RTX

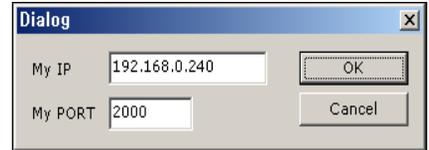
사전에 제작된 Cut의 각 객체(문자, 그림)를 실제 방송 시는 네트워크 등을 통한 원격제어로 원하는 내용으로 바꾸어 내주는 기능이다. 이를 위해 Cut 제작 시 원하는 객체에 변수 기능을 지정해야 한다.

또, Cut 안의 객체 뿐 아니라 Cut 자체를 다른 원하는 것으로 바꿀 수 있다. 이 기능을 주로 스포츠 중계, 증권, 일기예보, 선거 방송 등에 사용하기 위한 것으로 전용소프트웨어를 개발할 필요 없이 화면 디자인과 간단한 원격제어 프로그램만으로 해결할 수 있게 되므로 시간 및 비용 절감과 작업 효율을 높일 수 있게 한다.



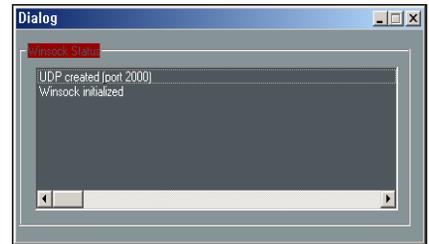
▪ **Ip / Port**

사용하는 문자발생기 시스템의 네트워크 IP Address와 Port를 표시하는 기능. 현재 할당된 IP주소를 확인할 수 있다.



▪ **Rtx Dialog**

Rtx Dialog를 띄우며 Rtx Mode로 전환된다. 이때 UDP Created가 나타나야 제대로 동작할 수 있다. 동작 중에 네트워크로 연결된 PC로부터 데이터 전송의 상태를 모니터 할 수 있는 상태 창이 열린다. Rtx Dialog를 닫으면 Rtx Mode가 종료되어 일반 사용자 환경으로 돌아온다.



**주의** 프로그램 안전화, 송출에 중요한 부분이므로 Esc key로 RTX dialog를 닫을 수 없다. 오른쪽 위의 X 버튼으로 종료할 수 있다.

**View**

Full Down Menu/View

▪ **View**

사용자가 닫아놓은 속성 Window들을 다시 보여주는 기능. 사용자가 원하는 다양한 인터페이스 구성이 가능

현재 적용된 Lay Out의 초기화는 Environment > Layout > Default (Single Monitor) 로 초기화 할 수 있다.

**Help**

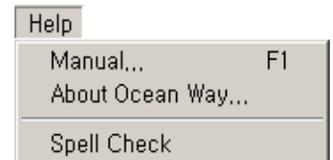
Full Down Menu/Help

▪ **Manual**

사용 설명서이다. 키보드에서 F1을 누른다. (미적용)

▪ **Spell Check**

제작한 Cut안에 스펠링을 체크할 수 있는 기능으로 해당 서체 검색 라이선스를 별도로 구입해야 사용할 수 있음.



## 2. Tool Bar

모든 Menu 중에서 가장 많이 쓰이는 Menu들을 아이콘화 시켜 모아 놓고 마우스로 클릭하는 것만으로 명령이 수행되게 하는 기능이다. Tool Menu와 동일한 명령어로 각종 단축키와 더불어 빠른 작업을 위한 보조 툴이다.

- **New** 새로운 Cut 열기.
- **Open** 불러오기.
- **Save** 저장하기.



- **New Cut Type** Cut 타입 선택하기.

*Normal* 일반 화면  
*Roll* 제작된 전체 내용이 수직 방향으로 움직인다.  
*Crawl* 제작된 전체 내용이 수평 방향으로 움직인다.



- **Copy** 복사하기.
- **Cut** 자르기.
- **Paste** 붙이기.



- **To Top** 선택한 객체를 이웃하는 객체들 중 맨 위로 옮긴다.
- **To Up** 선택한 객체를 바로 위로 옮긴다.
- **To Down** 선택한 객체를 바로 아래로 옮긴다.
- **To Bottom** 선택한 객체를 이웃하는 객체들 중 맨 아래로 옮긴다.



- **Ks Symbol** Ks Symbol판 띄우기

- **Object List** 객체의 목록 보기. 객체를 선택하고 List를 누르면 선택한 객체와 같은 Layer에 위치한 모든 객체에 대한 List를 볼 수 있다.



- **Choice/Rotation** C 객체 선택Mode 기능 (3D Mode)  
 R 객체 로테이션 Mode 기능 (3D Mode)



- **Lighte** Light의 포지션 및 Color를 바꿀 수 있는 Light Mode 기능



- **Grid** 가이드 점 보기.
- **Safety Area** 화면에 보이는 안전 지역 보기.
- **Guideline** 가이드 선 보기.



- **Work Area Size** 작업화면의 사이즈 선택하기.



- **Undo Check** Undo 기능을 사용할 것인지를 선택.
- **Undo** Undo Check가 Check 되어있을 경우 작업 취소 기능. (20단계 가능)
- **Redo** Undo 기능을 통해 되돌린 작업 단계를 다시 돌려놓는 기능. (20단계 가능)



- **Fresh Screen** 화면을 깨끗하게 정리해준다.



- **Play** 현재 작업 중인 Cut 파일이 비디오로 송출
- **Pause** Play하다가 화면을 일시 정지 (Crawl, Roll 등)
- **Out** 정지 (비디오 화면에서 완전히 빠지는 기능)

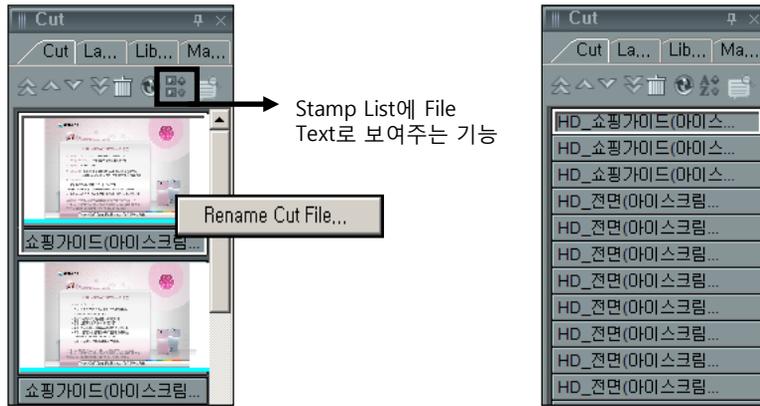


- **Design** 디자인 Mode로 전환.
- **Motion** 모션 Mode로 전환.
- **Play** 플레이 Mode로 전환.



### 3. Cut List Window

같은 Folder에 있는 작업파일을 Thumbnail이나 List Mode로 디스플레이를 선택할 수 있다. Cut 파일의 수는 무한대이다.

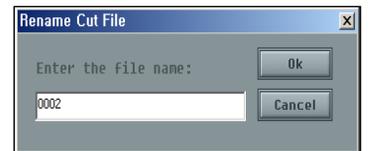


Cut Stamp에서 파일명의 Color가 Normal일 때는 Black, Roll일 때는 Green, Crawl일 때는 Blue, Error 파일 경우는 Red로 디스플레이 된다. 마우스 중간 휠 기능으로 상하 조절할 수 있다.

- **Home** Cut List 맨 처음 Cut으로 가기.
- **Page Up** Cut List 한 페이지 앞으로 이동.
- **Page Down** Cut List 한 페이지 뒤로 이동.
- **End** 맨 끝 Cut으로 가기.



- **Delete Cut File** 선택한 Cut 파일을 삭제한다.
- **Fresh** 현재 사용자 Folder에 있는 Cut을 재정렬하기.
- **Text List** Cut 파일 보기를 텍스트로 보여준다.
- **Browse Folder** 작업했던 다른 Folder를 Oceanway 내에서 찾고 이동할 수 있다. 작업폴더가 바뀐다.
- **Rename Cut File** Cut 파일의 이름을 변경할 수 있다. 이름을 바꾸고 싶은 Cut을 클릭한 후 오른쪽 버튼을 클릭하면 Rename Cut File이 뜬다. 변경된 정보는 실제 파일명을 변경시킨다



### 4. Layer List Window

Background Layer와 Normal Layer들의 내용을 보여준다. 원하는 만큼의 일반 Layer를 생성하고 각 Layer에 원하는 객체를 생성할 수 있다. 각 Layer에는 In / Out Effect와 Visible/Invisible, Lock/Unlock 설정 기능이 있어 제작 작업을 빠르고 쉽게 진행할 수 있다.

Layer는 필요는 모션 Mode에서 움직임 등의 효과를 부여하기 위해 기본이 되는 분류 단위이다.

일반적인 자막의 타입은 전면타입과 Layer 타입으로 구분할 수 있다. 전면타입은 통 CG라는 전면 한 장의 컷을 송출하는 것이고 Layer 타입은 각 Layer 별로 모션을 적용하여 다이나믹한 컷을 제작하는 방식을 말한다. 이런 모션을 적용하기 위한 기본 단위가 Layer 이다.

모션 효과 외에 Background가 있는 컷은 수백 가지의 컷 전환효과를 적용할 수 있다.



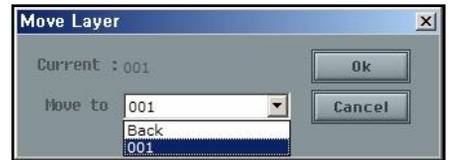
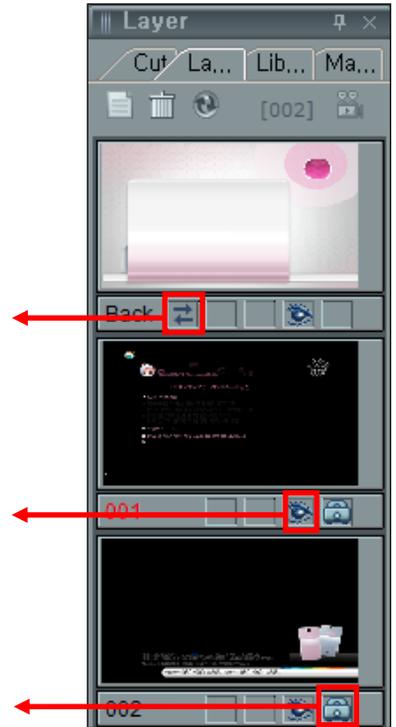
- **Add Layer** Layer 추가하기.
  - Delete Layer 지우기.
  - Refresh Layer 재정렬하기.
  - AVI/Audio Layer 동영상과 오디오 선택하기.

- **In / Out Effect**  
클릭하면 디자인 Mode에서 바로 In / Out Effect 효과를 줄 수 있다.

- **Visible On/Off 기능**  
각 Layer를 Visible On/Off 시킬 수 있어 작업 시 혼돈을 주는 객체를 작업화면에 보이지 않도록 할 수 있다. 클릭으로 on/off한다

- **Lock On/Off 기능**  
각 Layer에 Lock On/Off을 걸어 편집에 필요 없는 객체들을 마우스로 선택하지 않도록 하여 작업을 진행할 수 있다. 클릭으로 on/off한다

- **오브젝트를 각각의 Layer에 옮기기**  
Layer List에서 Layer 간에 순서 변경을 Drag & Drop으로 할 수 있다. 위치이동을 원하는 Layer를 클릭한 후 드래그 해서 원하는 위치에 놓는다. (단, Back Layer는 이동 불가하며 디자인Mode와 모션Mode에서만 가능하다. 단축키는 Alt+M)

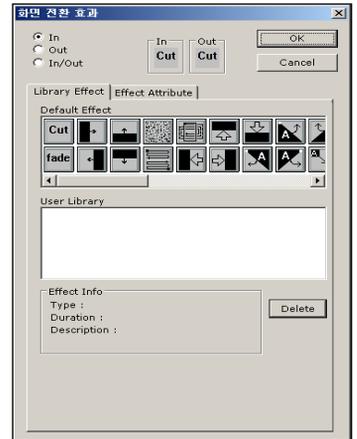


**In / Out Effect**

- In 화면이 들어올 때 해당 Cut에 Transitions Effect를 줄 수 있다.
- Out 화면이 나갈 될 때 해당 Cut에 Transitions Effect를 줄 수 있다.
- In /Out 화면이 들어오고 나갈 때 해당 Cut에 Transitions Effect 모두 효과를 줄 수 있다.



현재 Cut의 In, Out Transition Effect 표시.

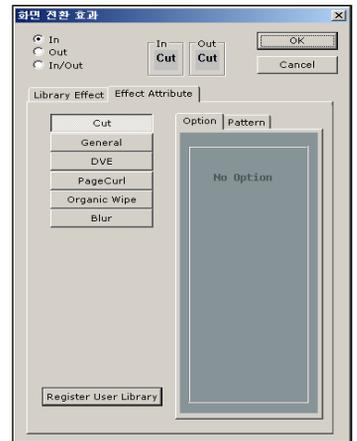


**Library Effect**

Default Effect와 사용자가 자주 사용하는 User Library에서 Effect 저장할 수 있다. \* Delete User Library에서 선택된 Effect를 Library에서 삭제한다.

**Effect Attribute**

Cosmos에서 사용되는 모든 Transition Effect들을 보여주고, 이중 선택할 수 있다. (각 Effect효과에 대한 자세한 설명은 플레이 Mode에서 확인 가능함.) \* Register User Library 현재 Effect Attribute에서 선택하고 있는 Effect를 User Library에 등록한다.



**AVI/Audio Layer**

**AVI**

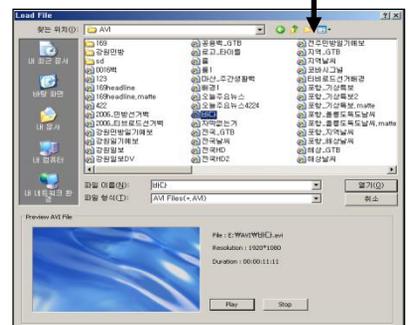
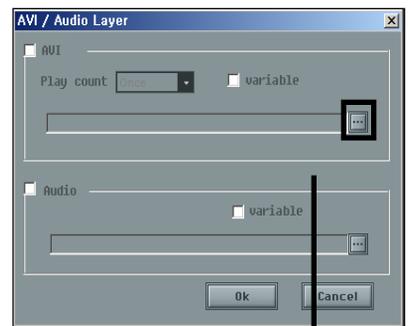
Cut의 가장 밑부분에 동영상 파일 삽입하는 기능이다. Background 이미지 밑부분에 위치하므로 Background 이미지에 Aloha 값이나 Alpha의 Gradation을 적용하면 동영상과 Background 이미지를 합성하여 또 다른 효과를 볼 수 있다. Play Count로 동영상을 한 번 또는 연속하여 플레이를 설정할 수 있다.

**Variable**

Text, Image와 마찬가지로 동영상에도 변수 값을 적용할 수 있다. 변수 값을 적용하면 송출 시 다른 동영상으로 불러 올 수 있으므로 작업의 속도를 줄일 수 있는 장점이 있다.

**Audio**

오디오도 동영상과 동일한 방법으로 삽입할 수 있다. (Wav파일만 가능하다. Convert 후 사용할 수 있다.)



## 5. Library Window (2D/3D)

자주 사용하는 객체의 속성을 Library에 등록해 놓음으로써 필요할 때마다 객체의 속성을 일일이 편집하지 않고 한 번에 적용할 수 있다. 이는 현업에서 컷 제작의 시간을 대폭 단축시킬 수 있는 기능으로 주로 형식이 정해진 디자인 작업 시 작업의 효율을 높일 수 있다. Library에 등록할 수 있는 항목의 개수는 각각 100개이다. 적용되는 라이브러리 종류는 폰트, 다이어그램, 이미지, 재질, 색상 등이다.

각 Library는 사용자가 개인 Library화 하여 File로 보관이 가능하고 나중에 사용할 경우 해당 파일만 작업 폴더의 env 폴더에 복사하면 언제라도 고유의 Library로 활용할 수 있다.

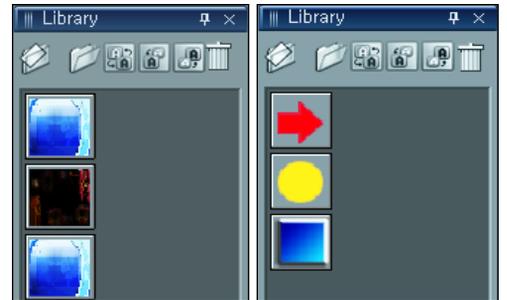


- File Load** 저장해놓은 Library 파일 불러오기.
- Save** 저장하기.
- Replace** 대체하기.
- Insert** 현재 선택된 자리의 앞에 저장하기.
- Append** 현재 선택된 자리의 뒤에 저장하기.
- Delete** 지우기.



<Text 입력Mode>

<이미지 입력Mode>



<배경 입력Mode>

<도형 입력Mode>

## 6. Mode Select Window

입력 및 편집 Mode로의 변경을 Mode 툴의 아이콘을 마우스로 클릭하는 것만으로 바꿀 수 있도록 하여 사용자가 편리하게 이용하도록 하였다. 도형의 그리기는 원하는 도형의 모양을 선택하여 바로 수행할 수 있다.

- ① Choice Mode 객체를 선택하는 Mode
  - ② Text Input 문자를 입력하는 Mode
  - ③ Diagram 라인, 도형을 입력하는 Mode
  - ④ Free Draw 자유곡선 입력하는 Mode
  - ⑤ Image 이미지 입력Mode
  - ⑥ Background 바탕그림을 불러오는 Mode
  - ⑦ Clock Clock을 삽입하는 Mode
  - ⑧ Tga Sequence Tga Sequence 파일을 삽입하는 Mode
  - ⑨ 3D Text Input 3D 문자를 입력하는 Mode
  - ⑩ 3D Diagram 3D 라인, 3D 도형을 입력하는 Mode
- 
- ⑪ 3D Free Draw 3D 자유곡선 입력하는 Mode
  - ⑫ Solid Diagram 3D 오브젝트를 생성하는 Mode
  - ⑬ 3D 파이차트 파이차트 애니메이션 자동생성 Mode



▪ Text Mode  
 문자 입력 시 **Insert Mode**이면 이전 글자의 속성대로 입력이 되고, **Replace Mode**이면 현재 커서 위치의 속성대로 입력이 된다. 키보드의 Insert키로 Insert Mode와 Replace Mode를 선택할 수 있다.

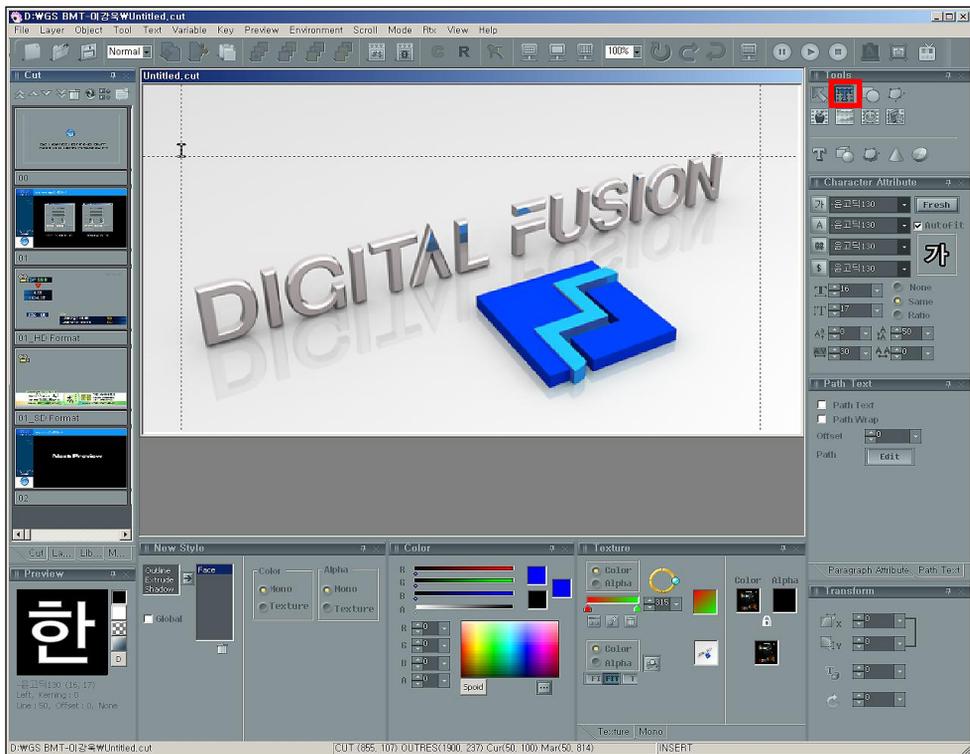
작업 화면 상의 Color값을 얻을 수 있다.  
**Text, Image, Diagram** 편집 중 F4를 누른 상태에서 마우스를 움직이면 커서가 Spoid 모양으로 바뀌고 이때 원하는 부분을 클릭하면 클릭한 부분의 Color를 현재 작업 중인 대상(Face/Edge/Extrude/Shadow)의 Color로 적용시킬 수 있다.

## 7. Attribute Window

문자, 도형, Image의 객체를 선택함에 따라 또는 Mode를 바꿈에 따라 속성 창의 내용이 바뀐다. 각각의 객체에 대하여 원하는 속성을 쉽게 정의할 수 있다.

### 문자 입력 Mode일 경우

문자입력 시 Insert Mode이면 이전 글자의 속성대로 입력이 되고, Replace Mode이면 현재 커서 위치의 속성대로 입력이 된다. 키보드의 [Insert]키로 Insert Mode와 Replace Mode를 선택할 수 있다. 그림은 Text Mode를 선택했을 때의 화면구성 모습이다.



### Font

### Attribute Window/ Text / Font

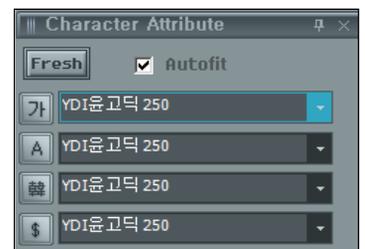
한글, 영문, 한자, 심볼(Ks심벌, 일본어, 러시아어) 지원. 한글, 영문, 한자, 심볼 아이콘을 체크하면 폰트를 미리 볼 수 있다.



Font Folder 안의 Font를 추가/삭제 시 Font List를 재정렬하는 기능으로 Font 구성 변경 시엔 반드시 정렬을 해야 Font 인식을 한다.

#### AutoFit

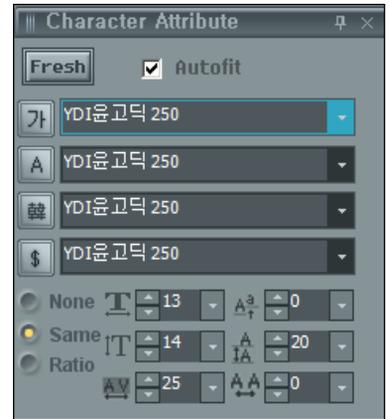
AutoFit 체크 시 한글, 영문, 한자, 심볼 중 하나의 서체를 바꾸면 다른 서체들도 동일한 서체로 선택되는 기능. 반대로 Uncheck 한,영,한자들에 대해 개별적으로 입력이 가능하다.



Size

Attribute Window/ Text / Size

- **Width** Font의 가로 사이즈를 조절하는 기능.
- **Height** Font의 세로 사이즈를 조절하는 기능.
- **None** 가로세로 사이즈를 임의로 정한다
- **Same** 가로세로의 사이즈를 동일하게 조절하는 기능.
- **Ratio** 가로세로의 사이즈를 동일한 비율로 조절하는 기능.
- **Offset** 글자의 Base Line으로부터 상하 위치를 조정 하는 기능.
- **Line** 행과 행의 간격을 조절하는 기능.
- **Space** 키보드의 Space간격을 (5% 씩) 조절하는 기능.
- **Kerning** 글자와 글자의 간격을 조절하는 기능. (자간 값)



Paragraph

Attribute Window/ Text / Paragraph

- **Direction**  
글씨의 방향을 바꾸어주는 기능.  
 가로쓰기(횡서)  
 세로쓰기(종서)
- **Rotate Origin**  
회전 시 기준점. Rotate의 각도는 효과 Window의 Style에서 값을 지정해 준다.  
 글자만 Rotate되는 기능.  
 글자는 가만히 있고, 기준선만 Rotate되는 기능.  
 글자와 기준선이 모두 Rotate 되는 기능.



- **Align**  
글자의 정렬.(좌 정렬, 우 정렬, 중앙정렬, 배분정렬) 단 Margin 설정 시에 적용된다.  
 좌 정렬                      우 정렬  
 중앙 정렬                      양쪽 정렬
- **Fitting**  
  - None** 정해진 범위에 상관 없이 문자를 입력하는 기능.
  - Always** 글자 수에 상관없이 정해진 범위 안에서 항상 맞춰서 문자를 입력하는 기능.
  - Over** 문자가 입력되다가 정해진 범위에 닿기 시작했을 때부터 범위 안으로 맞춰서 문자를 입력하는 기능.

Paragraph

Attribute Window/ Text / Paragraph

▪ Method

- Width Fitting을 할 경우, 문자의 폭을 조정함으로 Fitting한다.
- Space Fitting을 할 경우, 문자의 Space간격을 조정함으로 Fitting한다.
- Size Fitting을 할 경우, 문자의 크기를 조정함으로 Fitting한다.

Margin의 방식의 예는 다음과 같다.

뉴스 하단 바에 들어가는 문자의 정보는 절대 하단 박스를 벗어나지 않아야 하는데 이 경우 Margin을 설정하지 않으면 구간이 넘치는 Text가 입력되면 박스를 벗어나는 일이 생긴다. 이 경우 Margin을 적용하면 각 방식에 따라 글씨의 폭을 줄이던가, 아니면 자간을 줄이던지 정하여 절대로 하단 박스를 벗어나지 않도록 할 수 있다. Margin의 적용은 첫 글자의 위치에 커서를 위치 시키고, 마우스를 풀지 않은 상태에서 하여 원하는 구간까지 이동한 후에 마우스 버튼을 풀면 구간설정이 되고, 이 구간이 Margin이 적용되는 구간이 된다.

▪ Center Axis

글자를 Baseline 기준으로 정 중앙으로 정렬한다.



이미지 입력 Mode일 경우

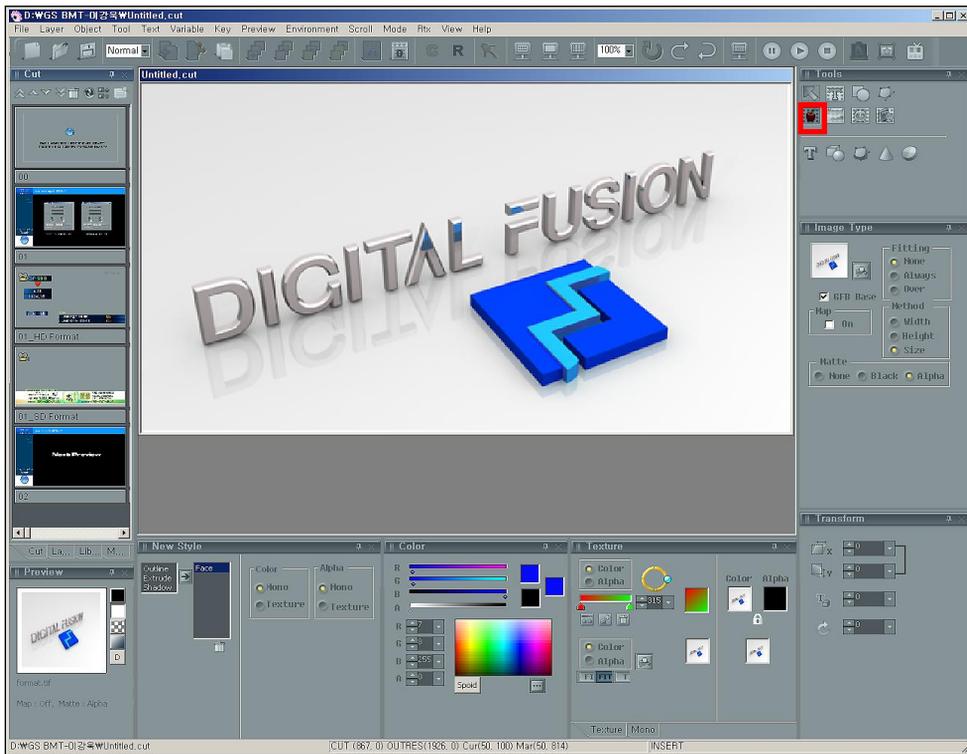
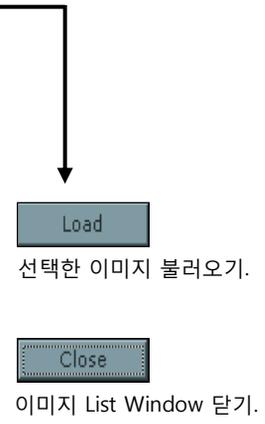
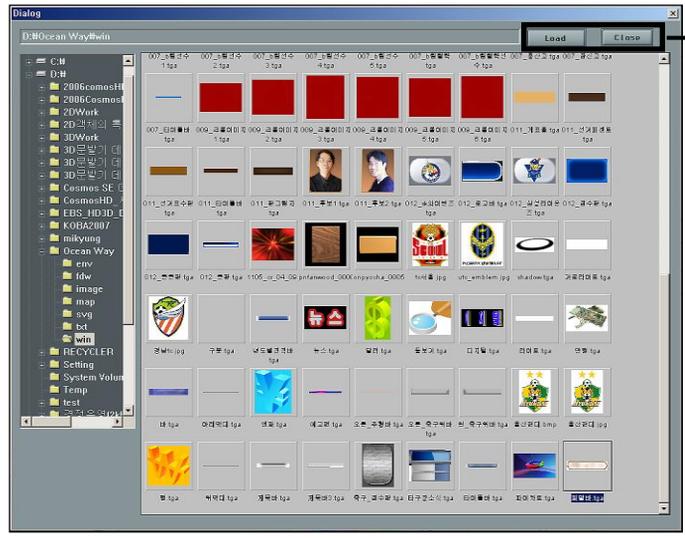


Image Attribute Window/ Image / Image

- **GFB Base**  
 이미지를 Video 출력 기준으로 비율을 유지하며 띄운다.  
 자동으로 설정되어 아이콘은 Disable 상태이다.
- **Fitting** (문자의 Fitting과 동일한 방식)  
 None 이미지의 원래 사이즈로 입력된다.  
 Always 사용자가 정한 사이즈에 맞추어 이미지가 입력된다.  
 Over 사용자가 정한 사이즈에 맞춰 입력되지만, 정해진 사이즈가 원 이미지의 사이즈보다 크면, 원래 이미지의 사이즈대로 입력된다.

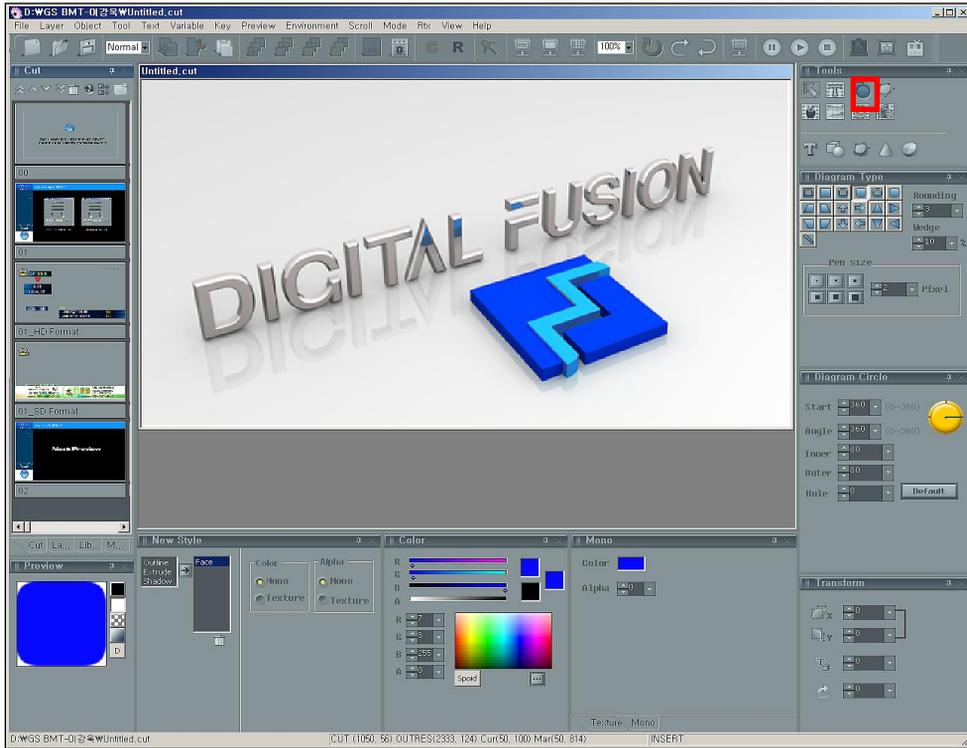


- **Method**  
 Width... 이미지Fitting 시 이미지의 넓이만 Fitting한다.  
 Height... 이미지Fitting 시 이미지의 높이만 Fitting한다.  
 Size.. 이미지Fitting 시 사용자가 정해준 사이즈에 맞게 Fitting한다.
- **Map**  
 Map이 적용되면 이미지에 Color나 Gradation, 텍스처 Mapping을 가능할 수 있다.  
 Map 체크한 후 Texture에서 동일한 이미지를 불러오면 해당 이미지에도 투명도 적용이 가능하다  
 예를 들어 붉은 색 하트모양의 이미지를 불러들인 후 Map On을 적용하면 원래의 하트 칼라를 무시하고 새로운 칼라를 적용하거나, Gradation, 투명도를 주거나 등의 응용을 할 수 있다.
- **Matte**  
 None 원래 이미지가 갖고 있는 투명도(Alpha 값)을 무시하고 불투명하게 처리하는 기능.  
 Black 이미지의 블랙 부분만 투명하게 처리하는 기능.(깔끔하지 못함)  
 Alpha 원래 이미지가 갖고 있는 투명도에 따라 처리하는 기능.

Image

Attribute Window/ Image / Image

도형 입력 Mode일 경우 (Diagram)

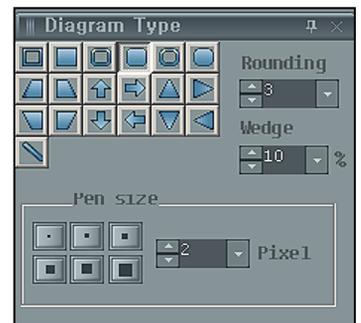


Type

Attribute Window/ Diagram / Type

▪ Type (2D/3D)

- 도형의 종류와 라인의 굵기를 선택한다.
- Wedge 썸기 모양인 경우 파인 정도를 %로 결정한다.
- Pen Size Pen Size를 Pixel 값으로 입력한다.
- Rounding 모서리가 둥근 사각형의 Rounding 정도를 10단계로 나누어 조절한다.



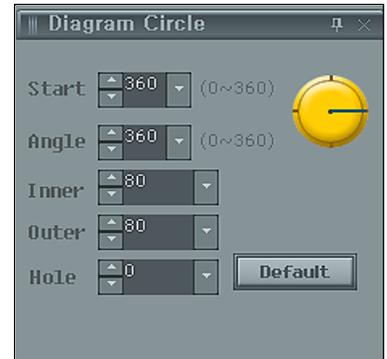
**Type** Attribute Window / Diagram / Circle

▪ **Circle**

원의 시작 각 (0도~360도) 끝 각 (0도~360도)을 지정하여 파이 차트 등의 모양을 구현할 수 있는 기능이다.

- Start 원의 시작 각의 값 (도).
- Angle 원의 끝 각의 값 (도).
- Inner 안쪽 각의 수.
- Outer 바깥쪽 각의 수.
- Hole 가운데 공간의 각의 수.
- Default 값(도)의 초기화.

간혹 정원이 그려지지 않는 경우는 이전에 작업했던 정보가 남아 있는 것이 적용된 것으로 Circle의 디폴트를 클릭하면 초기화된 정원의 다이어그램으로 변경된다.



**Type** Attribute Window / Free Draw

▪ **Adobe Illustrator 호환 파일**

svg 확장자 지원되며, 직접 만든 Path 곡선을 \*.fdw 파일로 저장하여 필요할 때 Import하여 사용할 수 있다.



- |                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| 새로운 Edit를 연다.             | 내부 Polygon의 색상변경     |
| 커브를 불러온다.                 | Edit 화면에 Grid On/Off |
| 커브를 저장한다.                 | 배경이미지를 불러들인다.        |
| 커브라인의 색상변경                |                      |
| 커브의 두께 변경 및 채워진 면에 투명도 설정 |                      |



▪ **Import**

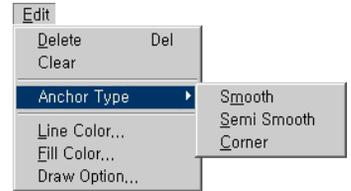
Adobe Illustrator 에서 제작한 Bezier 라인을 \*.svg 파일로 저장하여 Free Draw Editor에서 불러올 수 있다.



Type

Attribute Window / Free Draw

Anchor Type 3가지 방법으로 정밀한 제어를 할 수 있다.



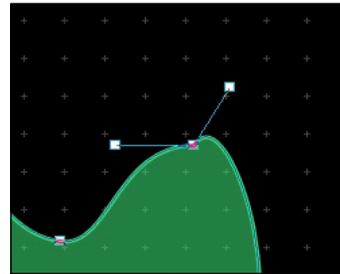
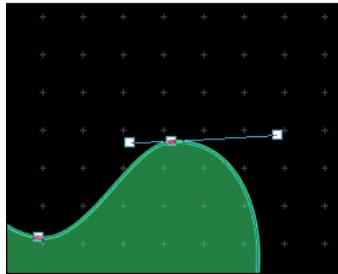
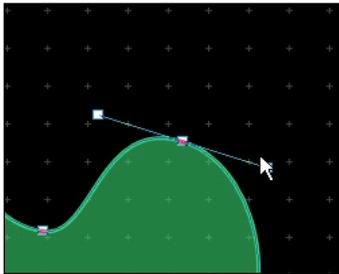
Smooth



Semi smooth



Corner



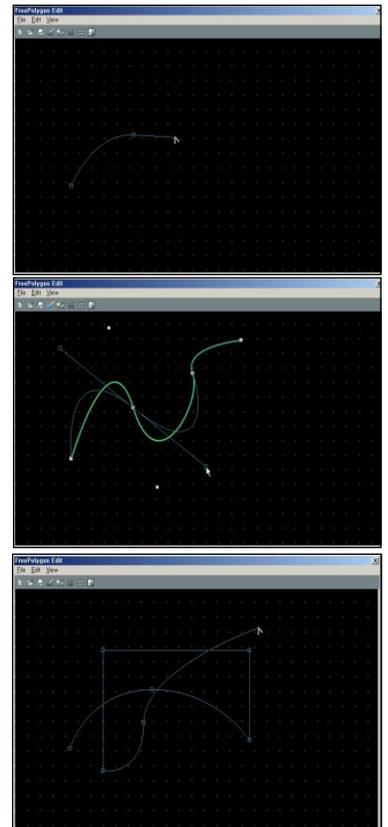
Curve는 점(point)의 집합체로서 한 점과 다른 한 점을 연결하여 커브라인을 형성한다. Free Draw Editor에서 사용하는 커브는 Interpolating curve로서 Adobe Illustrator의 그래픽 툴에서 이용하는 벡터(Vector) Draw 기능과 유사하여 사용이 용이하다.



- **Edit** 를 누르고 작업화면에서 만들고자 하는 만큼 드래그 하면 Free Polygon Edit Window 화면이 펼쳐진다.

원하는 위치에 첫 번째 포인트를 찍고 두 번째 위치로 이동한 후 포인트를 찍는다. 생성된 커브의 각 점을 클릭하면 점 양쪽으로 위치와 곡률을 조절할 수 있는 컨트롤 포인트가 나온다.

이때 마우스를 드래그하지 않은 상태로 지정하면 직선의 드로잉이 되며, 지정 후에 마우스 왼쪽 버튼을 떼지 않고 드래그하면 원하는 곡률에 따라 Bezier 커브가 생성된다. 드래그 시 Shift키를 이용하면 수평, 수직의 정확한 커브를 표현할 수 있다.



Type Attribute Window / Clock / Type

Clock 입력 Mode일 경우



타이머와 카운터 기능이 지원되며, 타이머와 카운터 기능을 사용할 때 주의할 점은 **Back에 놓으면 안되고 Layer에 옮겨놓고 난 후 작업해야 한다.** Back Layer에 설정하면 정상적으로 카운트 안됨

▪ **Clock의 Kerning**

Kerning Clock의 텍스트 간격(자간 값)을 조절한다.

▪ **Type**

Internal 내부 PC Clock을 기준으로 한다. (윈도우 타임)

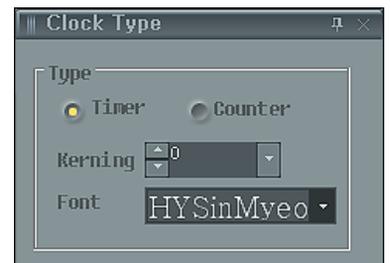
▪ **Start Time, End Time**

**S** Clock의 시작 시간을 설정할 수 있다.

**E** Clock의 끝나는 시간을 설정할 수 있다.

변수 값으로 지정할 수 있고 송출 중 Out했다가 다시 In할 때 시간 연속성 유지가 가능하다.

**External** 외부 Time Code 정보를 받아 시간을 표출한다. (방송에서의 시보 기능)



Type

Attribute Window / Clock / Timer

▪ Count

시각이 정각이 되기 바로 몇 초 전부터 카운트를 설정해서 시간을 표출 할 수 있다. 정각일 때에만 사용할 수 있으며, Display가 시와 분(H:M)으로 체크되어 있을 때만 사용 가능하다. Count 란에 들어가는 수치 입력란에는 정각이 되기 몇 초 전부터 보여줄지를 설정할 수 있으며, 단위는 초이다.

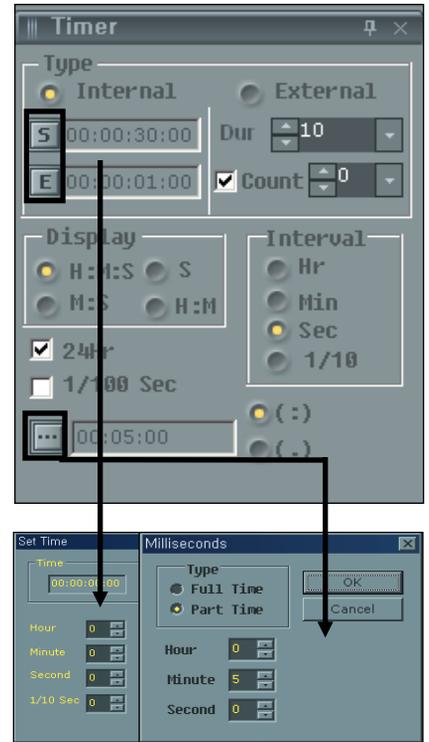
스포츠 중계에서 종료타임 등을 표시할 경우 사용한다.

▪ 1/100sec

Timer에 초 이하 단위의 1/100초를 표출하는 기능. 이 기능은 Timer가 돌아가는 기간 동안 계속 1/100초를 보여주는 Full Time Type과 지정된 시간 이후부터 1/100초를 보여주는 Part Time Type이 있다.



- 1/100초 단위에 ":" 표시를 해준다.
- 1/100초 단위에 "." 표시를 해준다.



Type

Attribute Window / Clock / Counter

▪ Display 사용자 편의에 따라 Timer의 시간, 분, 초의 Display를 선택한다.

- H:M:S** Clock을 시, 분, 초 단위로 표시한다.
- S** Clock을 초 단위로 표시한다.
- M:S** Clock을 분, 초 단위로 표시한다.
- H:M** Clock을 시, 분 단위로 표시한다.

▪ 24 Hour

24시간의 오전, 오후를 표시해 준다. 12, 13, 14시 ....

▪ Interval

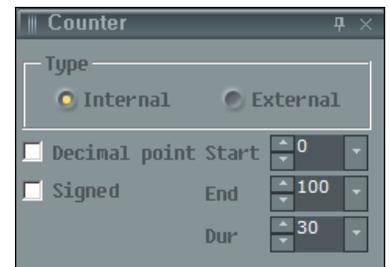
**Hr** 시간 간격으로 표시한다. **Min** 분 간격으로 표시한다. **Sec** 초 간격으로 표시한다.

▪ Type

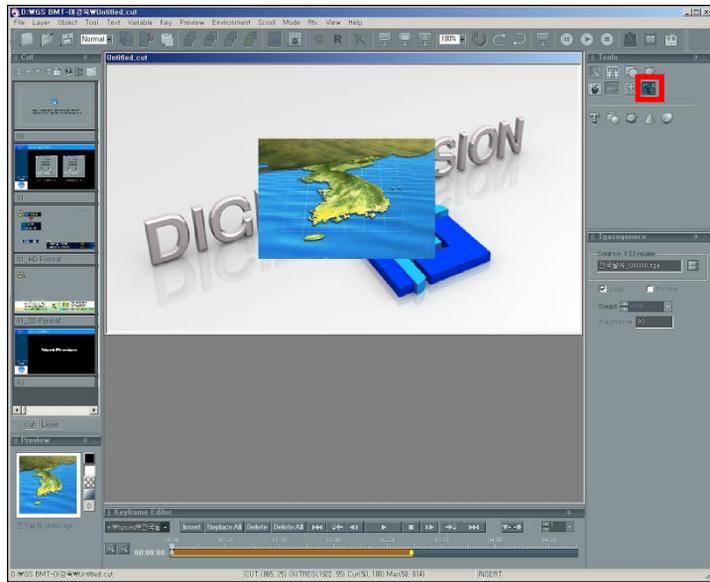
- Internal과 External로 나뉜다.
- Internal** 내부 Clock을 기준으로 한다.
- External** 외부 Time Code 정보를 받아서 한다.

▪ Decimal Point 소수점을 표시해 준다

- **Start** Counter의 시작하는 숫자를 설정한다.
- **End** Counter의 끝나는 숫자를 설정한다.
- **Duration** 지속시간을 입력한다.



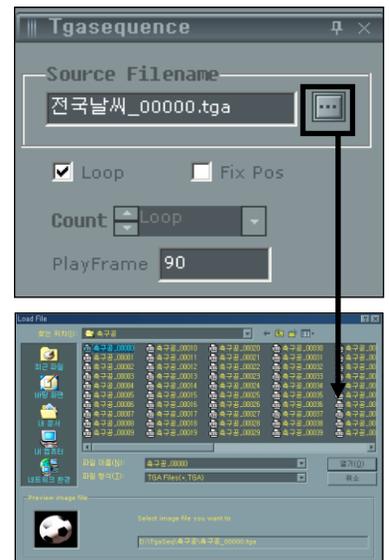
Tga Sequence Attribute Window / TgaSequence / Attribute



프로그램 설치 시 지정된 Folder (TgaSeq)에 TgaSequence 파일들을 저장한다.

Tga 파일들은 이름 별로 Folder를 따로 관리한다. Tga 파일 이름과 횟수가 변수로 지정할 수 있어 작업이 편리하다. 클릭 입력 Mode와 동일하게 불러온 TgaSequence 파일을 Back에 두지 말고 Layer에 두어야 한다. 자동으로 레이어1에 위치토록 되어 있음.

- Source Filename  
Tga Sequence 파일을 불러올 수 있는 창이다. (Tga Sequence 파일명은 Folder명과 늘 같아야 하며, 항상 파일명과 순차적인 번호 사이에는 "\_" 가 들어가야만 한다.(예: [파일명\_0000.tga])  
  
Targa Sequence파일이 들어있는 Folder는 D 드라이브의 TgaSeq Folder 안에 항상 존재해야만 한다.)
- Loop  
Tga Sequence 파일의 반복적으로 설정.
- Fix Pos  
Fix 옵션을 사용하면, Crawl / Roll에서처럼 컷이 흘러가는 경우에 TgaSequence 파일은 흘러가지 않고 고정할 수 있는 옵션이다. 고정된 위치에서만 애니메이션 동작한다.



## 8. Effect Widow

객체의 Outline, Shadow, Extrude 등의 효과를 부여하여 다양한 속성을 가진 객체로 만들 수 있다.

### New Style

Effect Window / Font, Image, Diagram Mode

#### ■ 사용방법

원하는 Style을 더블 클릭하거나 화살표 버튼을 누르면 적용이 되고 다시 더블 클릭하면 삭제된다.

#### ■ Face

몸체 속성 편집 상태로 전환.

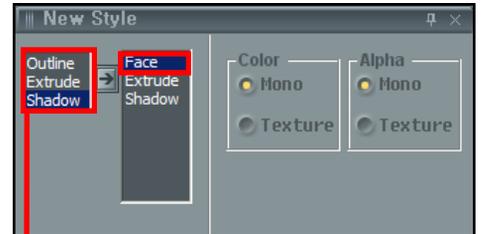
##### Color

Mono Color적용할 것인지 Texture 이미지나 Gradation 적용할 것인지 선택할 수 있다.

##### Alpha

Mono 투명도 적용

Texture 이미지의 채널 값, 알파 Gradation 적용



각 해당 버튼을 더블 클릭하거나 화살표 아이콘을 클릭하여 적용시킨다.

해당 효과를 삭제할 경우 지울 속성을 더블 클릭한다.

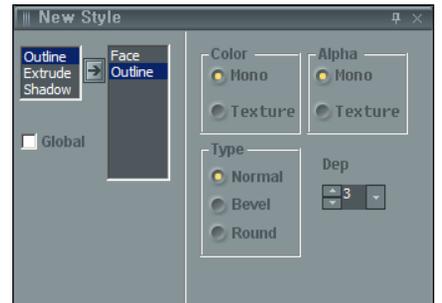
#### ■ Outline 테두리 속성 편집 상태로 전환.

Normal 기본 테두리

Bevel 테두리가 비스듬하게 깎인 효과.

Round Bevel 테두리가 곡선으로 비스듬하게 깎인 효과

Depth 테두리 두께의 정도.



#### ■ Extrude

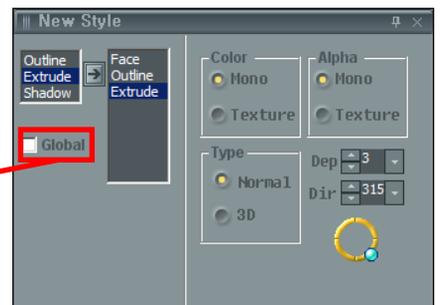
Normal 기본 Extrude 적용.

3D 빛의 각도에 따른 3D의 입체 효과.

Depth Extrude 두께의 정도.

Dir Extrude 방향 각도.

- **Global** Gradation, Texture Mapping 이 문장단위로 적용이 되며 Face, Outline, Extrude, Shadow 에 모두 해당



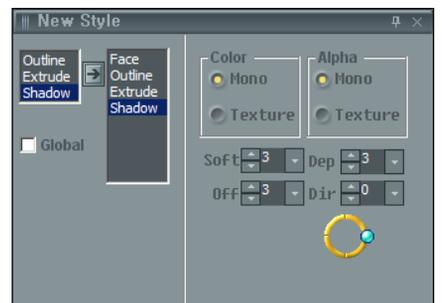
#### ■ Shadow

Soft Shadow의 부드러움의 정도.

Offset 몸체에서 Shadow의 떨어진 정도.

Depth Shadow 두께의 정도.

Dir Shadow 방향 각도.



## 9. Color / Mono / Texture Window

Face, Outline, Extrude, Shadow의 Color와 Alpha, Mapping을 부여할 수 있으며 Mapping의 종류는 단색 Color, 텍스처, Gradation 등을 Color와 투명도를 조합하여 부여할 수 있다.

또한, Mapping Library가 있어 자주 사용하는 Mapping 속성들을 Library에 저장했다가 필요할 때마다 Mapping 편집을 하지 않고 **한 번에 Mapping 속성을 객체에 부여할 수 있다.**

Channel/Color, Gradation/Texture, Library는 공통적이고, 그 외의 것은 효과 Window의 Face, Outline, Extrude, Shadow 따라 속성 Window가 달라진다.

### Channel / Color

### Mapping Window / Alpha Color

#### ▪ Mono (단색) Color 적용

객체를 선택한 후 Color 팔레트에서 원하는 칼라를 선택하면 객체에 Color가 적용된다.

Color와 Alpha로 합해진 값 즉 투명도가 있는 칼라를 적용할 경우는 Mono 칼라 박스 밑에 Alpha 항목에 수치를 입력한다. Oceanway에서의 투명도 값 기준은 0은 불투명이고, 255는 완전 투명하게 처리된다.

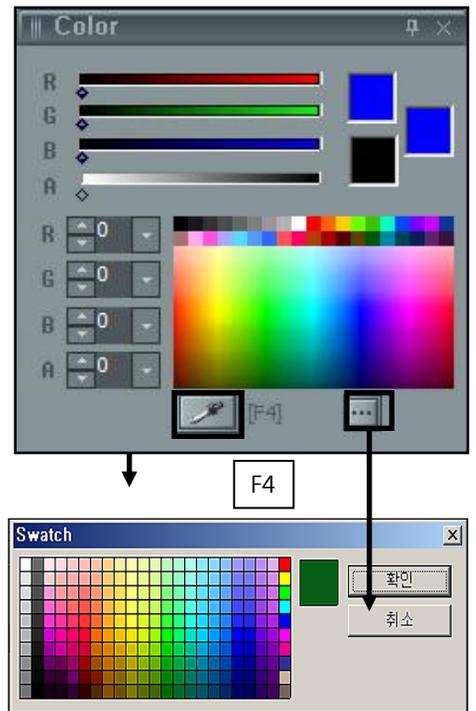
**Mono** 객체의 기본 Color

**Swatch** 단색모드의 Palette

#### Spoid 스포이드 기능

스포이드 기능은 다른 객체에서 칼라 값만 가지고 올 경우 사용하는 틀로 객체를 선택하고 F4키로 스포이드를 활성화한 후 원하는 칼라를 클릭해준다.

토글방식으로 칼라가 선택되면 스포이드가 해제되고 다시 f4를 눌러서 칼라를 선택한다



### Channel / Texture

### Mapping Window / Gradation / Texture

Gradation과 Texture Map일 경우 속성을 편집한다.

#### ▪ Gradation

Gradation을 표현하기 위한 방법으로 Color Gradation과 Alpha Gradation이 있다. Color Gradation은 각 구간별로 지정한 칼라가 Gradation 처리되는 방법이고, Alpha Gradation은 투명도에 Gradation 값을 적용하여 투명구간부터 불투명 구간까지의 Gradation 처리가 가능하다. Gradation Tic의 생성은 최대 16개까지이고, 삭제, 추가, 초기화 할 수 있다.



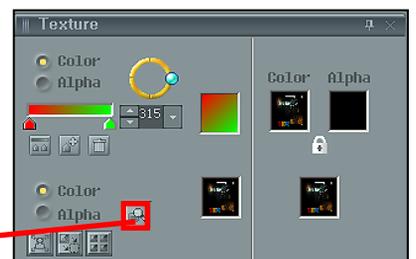
Gradation 초기화  
Gradation Tic의 생성  
Gradation Tic 삭제

#### ▪ Texture



Fixed 이미지의 원래 사이즈대로 Mapping  
Fitting 이미지를 객체의 사이즈에 Mapping  
Tile 이미지의 원래 사이즈로 패턴 형식의 Mapping

Thumbnail 목록 보기



**Transform**

Size / Slant /Rotate

▪ **Transform**

- X slant X축으로 기울임 각도
- Y slant Y축으로 기울임 각도
- Stem 몸체의 두께 조절 (얇은 굵기의 폰트를 약간 두껍게 처리하거나 반대로 굵은 폰트를 얇게 처리할 수 있다.)
- Rotate 회전 각도



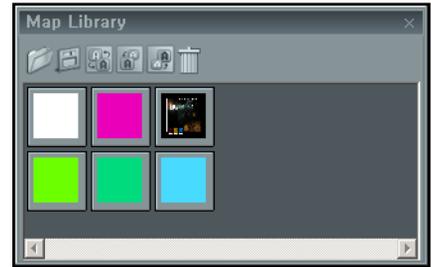
**Library**

Mapping window / Library

작업한 Mapping의 속성들을 저장 후 필요할 때 불러 사용하는 제작 시간을 단축할 수 있는 기능이다  
개인별 Library 설정 및 저장이 가능하다.



- 선택한 Library를 불러오기.
- 저장해놓은 Library 불러오기.
- 선택한 Library에 대체하기.
- 선택한 Library 앞으로 저장하기.
- 선택한 Library 뒤로 저장하기.
- 선택한 Library 삭제하기.



**Light**

Mapping window / Light

효과 Window의 Edge-Round Bevel, Extrude에만 적용.

▪ **Attribute**

**Ambient** 전체 Light의 강도(주변밝기)를 조절한다.  
Ambient 값이 왼쪽으로 갈수록 전체적인 빛이 어두워지며 반대로  
Ambient 값이 오른쪽으로 갈수록 전체적인 빛이 밝아진다.

**Gloss** Gloss 값이 왼쪽으로 갈수록 빛이 받는 부분이 적으면서 강렬한 고광택 감을 표현하고, 반대로 Gloss값이 오른쪽으로 갈수록 빛이 받는 부분이 넓고 부드러운 광택을 표현한다.

**Highlight** 물체가 빛을 받아 가장 밝게 빛나는 Highlight을 조절. Highlight 값이 왼쪽으로 갈수록 빛이 받는 면적이 넓어지면서 강하고 반대로 Highlight 값이 오른쪽으로 갈수록 빛이 받는 면적이 좁아지면서 약해진다.  
마우스 드래그로 빛의 방향을 자유롭게 조절할 수 있다.

**Direction** 빛의 방향 조절 Horizontal 수평 방향으로 빛을 조절. Vertical 수직 방향으로 빛을 조절.



Slope

Mapping window / Slope

▪ Slope

Edge, Extrude에서 Bevel일 때는 outer,

Round Bevel일 때는 inner, outer로 비스듬한 정도를 조절.

Inner 안쪽으로 비스듬한 정도를 조절 ("- 수치를 입력하면 조각 칼로 파낸 듯 한 효과를 줄 수 있다.)

Outer 바깥쪽에서의 비스듬한 정도를 조절



10. Preview

객체에 부여한 속성을 '속성 미리 보기 Window'에서 속성에 대한 설명과 함께 미리 볼 수 있다.



Preview의 백그라운드 설정

- 백그라운드 Black
- 백그라운드 White
- 백그라운드 Transparency
- 백그라운드 Color

속성에 대한 설명을 부여

11. Status Bar

현재 작업 중인 Folder의 위치, 객체의 위치, 사이즈, Roll / Crawl 시에 페이지 수, 현재의 커서 위치와 마진 크기 표시 등 작업 환경의 상태를 알려주는 기능이다. 화면의 제일 하단에 위치한다.



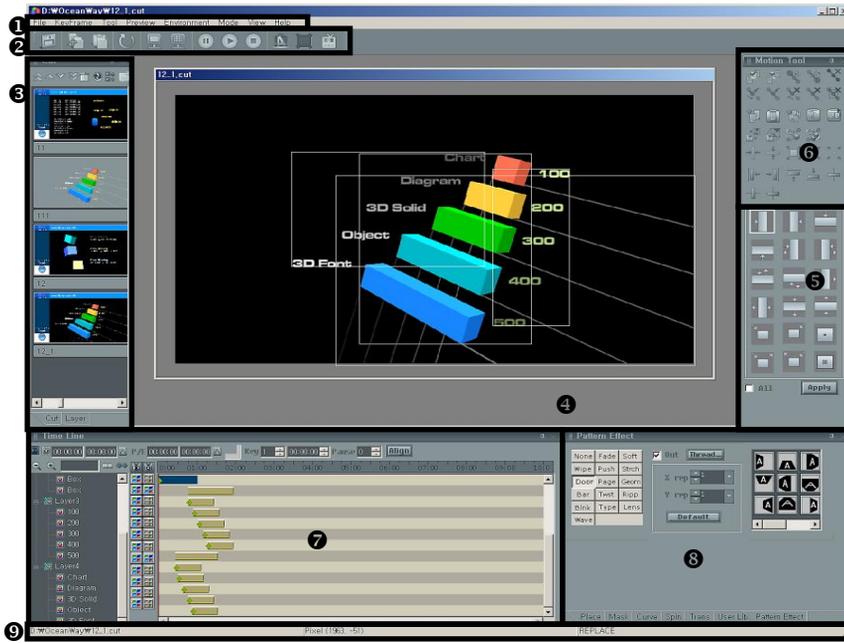
- ① 현재 작업 중인 파일명
- ② Cut 타입과 마우스 커서 위치
- ③ 현재 설정된 왼쪽 마진과 오른쪽 마진의 위치
- ④ INSERT/REPLACE Mode 표시



**MOTION MODE**

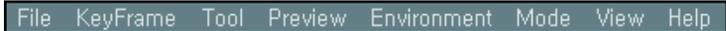
## 모션 Mode 화면 구성

Full Down Menu, Toolbar, Cut List Window, Layer List Window, Keyframe 편집 도구 Window, 모션 속성, Window, Layer/객체 타임 라인 Window, 작업 Window, 모션 미리 보기 Window, Status Bar로 구성되어 있다.



- ① Full Down Menu    ② Toolbar    ③ Cut List Window/Layer List Window    ④ 작업 Window    ⑤ Keyframe 편집 도구 Window
- ⑥ 모션 Library    ⑦ Layer/객체 타임라인 Window    ⑧ 모션 속성 Window    ⑨ Status Bar

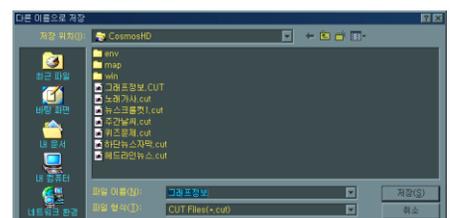
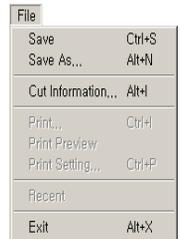
### 1. Full Down Menu



File, KeyFrame, Tool, Preview, Environment, Mode, Help Menu가 있다.

### Motion Full Down Menu / File

- **Save**  
작업도중이나 작업이 끝났을 때 저장하는 명령이다. 키보드에서 **Ctrl+S**를 누른다.
- **Save As**  
이미 저장되어 있는 파일을 수정한 후에 기존의 파일은 보존하고 수정된 작업 내용을 새로운 파일로 저장하고자 할 때 사용하는 명령이다.
  - a. 원하는 저장 위치를 정한 후
  - b. 저장 할 이름을 적고
  - c. 파일 형식을 Cut Files로 선택하고
  - d. 저장 버튼을 누르면 된다. 키보드에서 **Alt+N**를 누른다.
- **Cut Information**  
사용자가 Cut의 정보를 입력하여 Cut 관리의 편의를 돕고자 하는 기능이다. 타임과 Cut 이름, 사용자의 이름, 날짜, Cut에 대한 간략한 설명 등을 기록하거나 Cut의 정보를 볼 수 있는 기능이다. 키보드에서 **Alt+I**를 누른다.



Motion

Full Down Menu / KeyFrame

프레임 편집 때 사용하는 기능들을 포함하고 있다.  
 Keyframe 편집 도구 Window에 같은 기능의 버튼들이 있다.  
 (각 서브 Menu 설명문 우측의 해당 버튼 모양 참조)

▪ **Insert**

Keyframe을 생성하는 기능이다. Insert 할 때마다 15프레임 간격을 갖는 Keyframe 이 같은 위치에 생성된다. Keyframe 간격 조절은 타임라인에서 한다. 키보드에서 Insert 누름.

▪ **Insert Keep Duration**

Keyframe을 생성하는 기능이다. Insert 할 때마다 첫 번째 Keyframe과 두 번째 Keyframe 중간 사이에 15프레임 간격을 유지하며 생성 되는 기능이다. Keyframe 간격 조절은 타임라인에서 한다. 키보드에서 **Ctrl+Insert** 누름.

▪ **Delete**

선택한 Keyframe을 지우는 기능. 키보드에서 **Delete** 누름.

▪ **Delete Keep Duration**

Keyframe을 삭제하는 기능이다. Delete 될 때 마다 현재 Keyframe이 삽입된 앞뒤에 Duration 을 합하여 두 Keyframe간의 간격을 유지시켜주며 삭제되는 기능이다. Keyframe 간격 조절은 타임라인에서 한다. 키보드에서 **Ctrl+Delete**를 누른다.

▪ **Copy Keyframe List**

현재 선택된 객체의 Keyframe List를 복사하는 기능이다.

▪ **Paste Keyframe List**

현재 선택된 객체에 Copy Keyframe List를 통해 복사된 Keyframe List를 붙이는 기능이다.

▪ **Append paste Keyframe List**

현재 선택된 Keyframe의 다음에 복사한 내용을 이어 붙여 넣는다.

▪ **Copy Keyframe**

현재 선택된 Keyframe의 속성을 복사한다. <-현재 Disable 상태

▪ **Paste Keyframe**

현재 선택된 객체에 Copy Keyframe을 통해 복사된 Keyframe 속성을 적용시킨다. <-현재 Disable 상태

▪ **Reset Position**

선택된 Keyframe의 위치를 디자인 Mode에서 생성된 원래의 위치로 이동시키는 기능이다.

▪ **Reset Size**

선택된 Keyframe의 사이즈를 디자인 Mode에서 생성된 원래의 사이즈로 조절하는 기능이다.

▪ **Reset Keyframe**

선택된 Layer/객체에 추가된 Keyframe들을 지우고 초기 상태로 돌아가는 기능이다.

▪ **Reset All Keyframes**

모든 Layer/객체에 추가된 모든 Keyframe들을 지우고 초기 상태로 돌아가는 기능이다.

▪ **Reverse Animation**

현재 선택된 객체의 Keyframe List를 모두 반전하여 반대로 움직이는 Animation을 만드는 기능이다.

▪ **Reverse Animation of All Layer/Object**

현재 작업중인 Cut에 포함되어있는 모든 Layer/Object의 Keyframe List들을 반전하여 반대로 움직이는 Animation을 만드는 기능이다.

▪ **Vanish Out**

선택된 Keyframe을 무한소의 점으로 작아지게 설정하는 기능이다. 즉, 줄어들며 화면에서 사라지게 하는 Keyframe을 설정할 때 사용한다.

KeyFrame	
Undo	Ctrl+Z
Redo	Ctrl+Shift+Z
Insert	Ins
Insert Keep Duration	Ctrl+Ins
Delete	Del
Delete Keep Duration	Ctrl+Del
Copy KeyframeList	
Paste KeyframeList	
Append KeyframeList	
Copy Keyframe	
Paste Keyframe	
Reset Position	
Reset Size	
Reset KeyFrames	
Reset All KeyFrames	
Reverse Animation	
Reverse Animation of All Layer/Object	
Vanish Out	
Squeeze Horizontally	
Squeeze Vertically	
Zoom In	
Zoom Out	
Move Keyframe To Left Guideline	
Move Keyframe To Right Guideline	
Move Keyframe To Up Guideline	
Move Keyframe To Down Guideline	
Move Keyframe To Horizontal Guideline	
Move Keyframe To Vertical Guideline	
Move Keyframe To Center Guideline	

Motion

Full Down Menu / KeyFrame

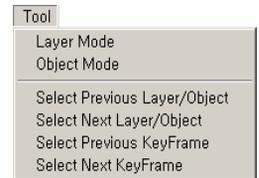
- **Squeeze Horizontally**  
선택된 Keyframe을 수평으로 사라지게 설정하는 기능이다.
- **Squeeze Vertically**  
선택된 Keyframe을 수직으로 사라지게 설정하는 기능이다.
- **Zoom In**  
선택된 Keyframe을 원래 사이즈의 2배로 확대하는 기능이다. Keyframe을 확대할 수 있는 최대 한계는 2배이다.
- **Zoom Out**  
선택된 Keyframe을 원래 사이즈의 1/2배로 축소하는 기능이다.
- **Move Keyframe List To Left Guide Line**  
현재 선택된 Keyframe을 왼쪽 가이드라인으로 이동시키는 기능이다.
- **Move Keyframe List To Right Guide Line**  
현재 선택된 Keyframe을 오른쪽 가이드라인으로 이동시키는 기능이다.
- **Move Keyframe List To Up Guide Line**  
현재 선택된 Keyframe을 위쪽 가이드라인으로 이동시키는 기능이다.
- **Move Keyframe List To Down Guide Line**  
현재 선택된 Keyframe을 아래쪽 가이드라인으로 이동시키는 기능이다.
- **Move Keyframe List To Horizontal Guide Line**  
현재 선택된 Keyframe을 수직 가이드라인으로 이동시키는 기능이다.
- **Move Keyframe List To Vertical Guide Line**  
현재 선택된 Keyframe을 수평 가이드라인으로 이동시키는 기능이다.
- **Move Keyframe List To Center Guide Line**  
현재 선택된 Keyframe을 중심으로 이동시키는 기능이다.

Motion

Full Down Menu / Tool

같은 기능의 Keyframe 편집 도구 Window에도 이에 대응하는 버튼들이 있다. (각 서브 Menu 설명문 우측의 버튼 모양 참조)

- **Layer Mode**  
Layer 단위의 편집 Mode로 전환.
- **Object Mode**  
객체 단위의 편집 Mode로 전환.
- **Select Previous Layer/Object**  
바로 앞에 있는 Layer/객체 선택하기. 키보드에서 ↑를 누른다.
- **Select Next Layer/Object**  
바로 뒤에 있는 Layer/객체 선택하기. 키보드에서 ↓를 누른다.
- **Select Previous KeyFrame**  
바로 전의 Keyframe 선택하기. 키보드에서 ←를 누른다.
- **Select Next KeyFrame**  
바로 다음의 Keyframe 선택하기. 키보드에서 →를 누른다.



Layermode 와 Objectmode의 전환은 타임라인 왼쪽에서 -,+ 버튼으로도 제어 가능하다.

Motion

Full Down Menu / Preview

▪ **Internal Mixing**

시스템 내부에서 미리 Alpha Blending (Key 신호 합성)을 해서 비디오 컨넥터로 출력하는 Mode이다. 이때 외부에서 VMU나 Keyer로 다시 Key 신호 합성을 하면 Key신호가 2중으로 처리되기 때문에 비정상적으로 과도한 투명도를 갖는 영상이 되므로 주의해야 한다. 작업 중 외부의 Key 신호 합성 장비의 도움없이 Key 신호가 합성된 상태를 비디오 출력 컨넥터를 통해 미리 보고 싶거나, 완제품 비디오로 사용하고자 할 때만 사용한다.

▪ **External Mixing**

키 신호가 합성되지 않은 원 비디오 신호와 키신호를 별도 컨넥트로 각각 출력해주는 Mode이다. 시스템 출력을 외부에서 VMU나 Keyer를 이용하여 프로그램 비디오에 슈퍼(Super Impose) 시키는 일반적인 편집 스튜디오에서 사용한다.

▪ **Selection**

Preview 실행 제어부에서 Selection을 선택해준다. 이것은 선택된 객체의 Preview만을 보는 기능이다.

▪ **All**

Preview 실행 제어부에서 All을 선택해준다. 이것은 화면 전체에 포함된 Motion을 Preview할 수 있는 기능이다.

▪ **GuidLine On , GuidLine Off**

가이드라인을 보여주어 송출 시 어떠한 모션으로 송출되는지 자세하게 볼 수 있다.

▪ **Play**

현재 작업 중인 Cut 파일이 비디오로 출력되는 기능. 키보드에서 **F12**를 누른다.

▪ **Pause**

Play하다가 화면이 일시 정지하는 기능. 키보드에서 **F10**를 누른다.

▪ **Stop**

비디오 출력 중지 기능, 모든 영상 신호 출력이 Clear됨. 키보드에서 **F11**를 누른다.

▪ **Go To Start Frame**

Keyframe 애니메이션을 작업 Window에서만 미리 보기를 하는 기능 중의 하나로서, 첫 번째 프레임의 위치로 이동한다. (화면상 Line 디스플레이)

▪ **Go To End Frame**

마지막 프레임의 위치를 이동한다.

▪ **Back Frame**

바로 뒤의 프레임의 위치를 이동한다.

▪ **Forward Frame**

바로 앞의 프레임의 위치를 이동한다.

▪ **Play Frame**

프레임의 움직임을 작업 화면 Window에서 미리 보기.

▪ **Pause Frame**

프레임의 움직임을 잠시 멈춤.

▪ **Stop Frame**

프레임의 움직임 보기 마치고.

Live In	
✓ Internal Key	
External Key	
Preview Dialog...	
Selection	
✓ All	
GuidLine On	
GuidLine Off	
Play	F12
Pause	F10
Stop	F11
Go to Start Frame	
Go to End Frame	
Backward Frame	
Forward Frame	
Play Frame	
Pause Frame	
Stop Frame	

Motion Full Down Menu / Environment

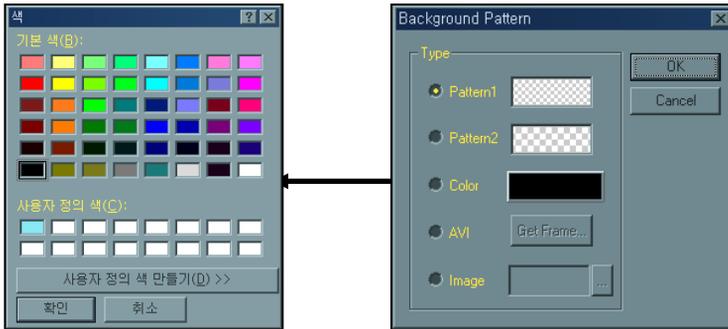
▪ Safety Area

비디오 화면에 나오는 안전 지역을 표시해 주는 기능이다. 상하좌우 각각 설정해 줄 수 있다. 사이즈의 단위는 Pixel이다. Default는 초기화 세팅

Environment	
Safety Area...	Ctrl+H
Background ...	Ctrl+J
Guideline...	Ctrl+G

▪ Background

작업 영역의 Background 환경을 세팅하는 기능이다. 작업의 편의를 위해 임의의 Color와 패턴, 동영상 Background로 할 수 있다. 동영상 Background는 현재 작업 중인 Cut 파일이 AVI Layer를 포함하고 있을 때만 가능하다. Background는 단지 작업의 편의를 위해 지정해 주는 것이지 출력되는 비디오 상으로 적용 되지 않는다. 즉 송출되지 않는다.



▪ Guide line

Guide line을 셋팅하는 기능이다. 상하 좌우, 수평, 수직선을 각각 지정해 줄 수 있다. 설정된 Guide line은 Object를 Guide line에 맞춰 이동 시에 쓰인다. 사이즈의 단위는 Pixel이다. Ctrl키와 마우스 조합으로 직접 조절이 가능하다.



Motion Full Down Menu / Mode

▪ Design

디자인 Mode로 전환하는 기능이다. 키보드에서 F6를 누른다.

▪ Motion

모션 Mode로 전환하는 기능이다.

▪ Play

플레이 Mode로 전환하는 기능이다. 키보드에서 F7를 누른다.

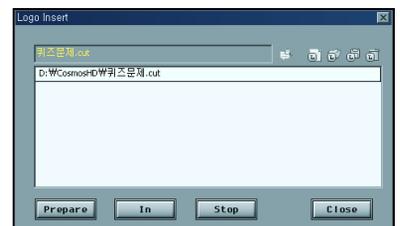
▪ Logo Insert

Logo Insert 창을 띄우는 기능이다. 송출중인 Cut과 별도로 운영할 수 있다.

Mode	
Design	F6
Motion	F5
Play	F7
Logo Insert	



- 로고 불러오기: 로고로 사용될 Cut을 불러오는 기능.
- 새 로고 시퀀스 만들기: 새로운 LPS를 만드는 기능.
- 기존 로고 시퀀스 불러오기: 기존의 LPS를 불러오는 기능.
- 로고 시퀀스 저장하기: 제작한 LPS를 저장하는 기능.
- 로고 Cut 삭제하기: 로고로 사용하기 위해 불러온 Cut을 삭제하는 기능.



**Prepare:** 삽입할 로고를 준비시킨다. **In:** 로고를 화면에 송출한다.  
**Stop:** 로고를 화면에서 뺄 수 있다. **Close:** 창을 닫는다.

Motion

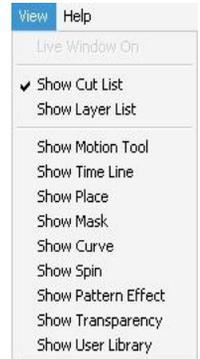
Full Down Menu / View

▪ View

사용자가 닫아놓은 속성 Window들을 다시 보여주는 기능.

▪ Live Window On

송출용 시스템이 아닌 경우 VGA 카드 기반의 프리뷰가 가능하다. 이때 송출을 확인할 수 있는 Preview Windows를 띄운다



Motion

Full Down Menu / Help

▪ Manual

사용 설명서이다. 키보드에서 F1을 누른다. (가이드 별도 제공)

## 2. Tool Bar

모든 Menu 중에서 가장 많이 쓰이는 Menu들을 아이콘화 시켜 모아 놓고 마우스로 클릭하는 것만으로 명령이 수행되는 기능이다.



▪ Save 저장하기



▪ Copy 복사하기  
▪ Paste 붙이기



▪ Normal Layer List Layer List를 보여준다



▪ Safety Area 화면에 보이는 안전 지역 보기  
▪ Guide Line 가이드 선 보기



▪ Play 현재 작업 중인 Cut 파일을 비디오로 송출하기 (F12)  
▪ Pause Play하다가 화면을 일시 정지시키기 (F10)  
▪ Out 현재 출력된 화면을 사라지게 하는 기능이다 (F11)



▪ Design 디자인 Mode로 전환하기 (F6)  
▪ Motion 모션 Mode로 전환하기 (F5)  
▪ Play 플레이 Mode로 전환하기 (F7)

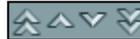
### 3. Cut List/ Layer List Window

같은 Folder에 있는 작업 파일을 스탬프로 디스플레이 하고, 선택할 수 있다.  
Cut 파일의 수는 무한대이다.



Stamp List에 File 이름만 보여주는 기능과 Thumbnail 으로 보여주는 모드가 있다.

Cut 스탬프에서 파일명의 Color가 Normal일 때는 Black, Roll일 때는 Green, Crawl일 때는 Blue, 에러 파일 경우는 Red로 디스플레이 된다.



- **Home** Cut List 맨 처음 Cut으로 가기.
- **Page Up** Cut List 한 페이지 앞으로 이동.
- **Page Down** Cut List 한 페이지 뒤로 이동.
- **End** 맨 끝 Cut으로 가기.

- **Delete Cut File** 선택한 Cut 파일을 삭제한다.
- **Fresh** 현재 사용자 Folder에 있는 Cut을 재정렬하기.
- **Text List** Cut 파일 보기를 텍스트로 보여준다.
- **Browse Folder** 작업했던 다른 Folder를 찾아서 이동할 수 있다. (다른 Folder로 이동 시 매번 로그인하는 수고를 덜 수 있다.)



### 4. Keyframe 편집 도구 Window

Layer 단위/객체 단위의 Keyframe 애니메이션 편집 시 사용되는 기능들을 버튼으로 나열한 것.



- **Select Previous Layer or Object**  
바로 앞에 있는 Layer/객체 선택하기.  
키보드에서 ↑를 누른다.



- **Select Next Layer or Object**  
바로 뒤에 있는 Layer/객체 선택하기.  
키보드에서 ↓를 누른다.



- **Select Previous Keyframe**  
바로 전의 Keyframe 선택하기.  
키보드에서 ←를 누른다.



- **Select Next Keyframe**  
바로 다음의 Keyframe 선택하기.  
키보드에서 →를 누른다.



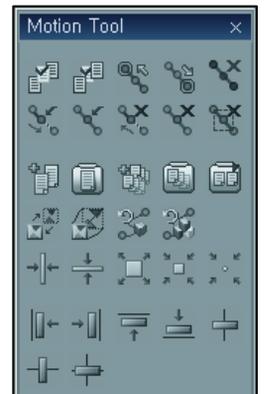
- **Insert**  
Keyframe을 생성하는 기능이다.  
Insert 할 때마다 15프레임 간격을 갖는 Keyframe이 같은 위치에 생성된다.  
Keyframe 간의 간격은 타임라인에서 한다. 키보드에서 **Insert**를 누른다.



- **Insert Keep Duration**  
Keyframe을 생성하는 기능이다. Insert 할 때 첫번째 Keyframe과 두 번째 Keyframe 중간 사이의 간격을 유지하며 생성되는 기능이다. Keyframe 간격 조절은 타임라인에서 한다. 키보드에서 **Ctrl+Insert**를 누른다.



- **Delete a Keyframe**  
선택한 Keyframe을 지우는 기능이다. 키보드에서 **Delete**를 누른다.



- 

▪ **Delete a Keyframe Keep Duration**  
 선택한 Keyframe을 지우는 기능이다.  
 삭제할 때 첫번째 Keyframe과 두 번째 Keyframe 중간 사이의 간격을 유지하며, 삭제되는 기능이다.  
 키보드에서 **Ctrl+Delete**를 누른다.
- 

▪ **Delete Keyframe List**  
 선택한 Object의 Keyframe을 모두 지우는 기능이다.
- 

▪ **Delete Keyframe List of All Layer or Objects**  
 모든 Object들의 Keyframe을 모두 지우는 기능이다.
- 

▪ **Copy Keyframe**  
 선택한 Keyframe을 복사하는 기능이다.  
 키보드에서 **Ctrl+C** 를 누른다.
- 

▪ **Paste Keyframe**  
 복사한 Keyframe을 붙이는 기능이다. 키보드에서 **Ctrl+V** 를 누른다.
- 

▪ **Copy Keyframe List**  
 선택한 Object의 모든 Keyframe을 복사하는 기능이다. 키보드에서 **Ctrl+C** 를 누른다.
- 

▪ **Paste Keyframe List**  
 선택한 Object의 모든 Keyframe을 복사한 Keyframe을 붙이는 기능. 키보드에서 **Ctrl+V** 를 누른다.
- 

▪ **Append paste**  
 현재 선택된 Keyframe 이후로부터 복사한 내용이 이어 붙여진다.
- 

▪ **Reset Keyframe Position**  
 디자인 Mode에서 작업한 원래의 위치로 돌아가게 하는 기능이다.
- 

▪ **Reset Keyframe Size**  
 디자인 Mode에서 작업한 원래의 사이즈로 돌아가게 하는 기능이다.
- 

▪ **Reverse Animation Direction**  
 선택한 Layer나 객체의 Keyframe 움직임의 방향을 반대로 하는 기능이다.
- 

▪ **Reverse Animation Direction Of All Layer Or Object**  
 모든 Layer나 객체의 Keyframe의 움직임의 방향을 반대로 하는 기능이다.
- 

▪ **Squeeze Keyframe Horizontally**  
 선택된 Keyframe을 수평으로 무한소가 되어 사라지게 설정하는 기능이다.
- 

▪ **Squeeze Keyframe Vertically**  
 선택된 Keyframe을 수직으로 무한소가 되어 사라지게 설정하는 기능이다.
- 

▪ **Zoom In Keyframe 2times**  
 선택된 Keyframe을 원래 사이즈의 2배의 사이즈로 무한대로 확대하는 기능이다.  
 Keyframe을 확대할 수 있는 최대 크기는 무한대이다.
- 

▪ **Zoom Out Keyframe 2times**  
 선택된 Keyframe을 원래 사이즈의 2배의 사이즈로 무한소의 점으로 축소하는  
 기능이다. Keyframe을 축소할 수 있는 최소 크기는 0이다.
- 

▪ **Vanish Out Keyframe**  
 선택된 Keyframe을 무한소의 점으로 작아지게 설정하는 기능이다.  
 즉, 줄어들면서 화면에서 사라지게 하는 Keyframe을 설정할 때 사용한다.
- 

▪ **Move Keyframe To Left Guide**  
 선택된 Layer or Object를 왼쪽 가이드라인에 정렬시키는 기능이다.
- 

▪ **Move Keyframe To Right Guide**  
 선택된 Layer or Object를 오른쪽 가이드라인에 정렬시키는 기능이다.

- 
**▪ Move Keyframe To Up Guide**  
 선택된 Layer or Object를 위쪽 가이드라인에 정렬시키는 기능이다.
- 
**▪ Move Keyframe To Down Guide**  
 선택된 Layer or Object를 아래쪽 가이드라인에 정렬시키는 기능이다.
- 
**▪ Move Keyframe To Horizontal Guide**  
 선택된 Layer or Object를 수직 가이드라인에 정렬시키는 기능이다.
- 
**▪ Move Keyframe To Vertical Guide**  
 선택된 Layer or Object를 수평 가이드라인에 정렬시키는 기능이다.
- 
**▪ Move Keyframe To Center Guide**  
 선택된 Layer or Object를 중앙 가이드라인에 정렬시키는 기능이다.

## 5. Layer/객체의 타임라인 Window

모션 Mode에서 설정하는 효과들(Keyframe 애니메이션, 패턴이펙트)의 모션 시간을 설정해 주는 기능을 포함하고 있다. Layer Mode 및 객체 Mode에 따라 해당 타임 라인이 표시 된다. 타임 라인 List에서 원하는 Layer 또는 객체를 더블 클릭하면 Keyframe 별 및 효과별 타임 라인이 표시 되어 세부적인 조절을 할 수 있다.

### Motion

### Full Down Menu / Layer / Time Line

Layer Mode에서의 효과 설정은 Audio, AVI, Back Layer, Normal Layer단위로 할 수 있으며, Normal Layer의 개수는 무한대로 추가 할 수 있다.

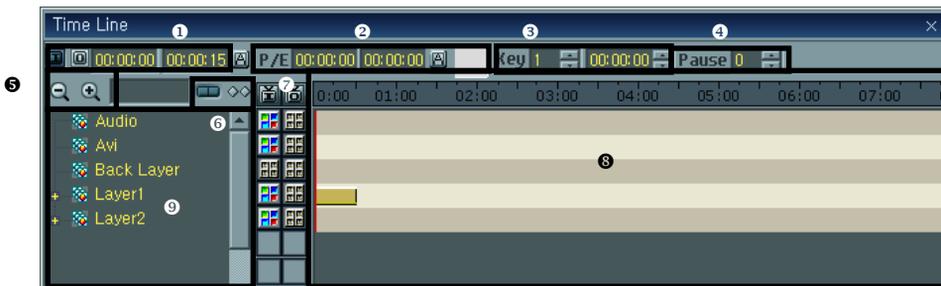
Audio, AVI는 시간 (타임 슬롯)이동만 가능하다. 편집할 수는 없다.

Back Layer는 Keyframe의 크기를 변형시키는 동작만 할 수 없을 뿐 일반 Layer와 동일한 종류의 효과를 설정할 수 있다. 일반 Layer는 시간의 구애 없이 자유롭게 효과를 설정할 수 있다. 일반 Layer 안에서 다시 객체 하나하나의 효과 설정도 할 수 있다. 이를 위해서는 원하는 Layer를 선택한 후 객체 단위 효과 Mode를 전환해야 한다. 각 Layer의 타임 슬롯(동작시간을 시간)을 이동 시키려면 마우스로 드래그 한다.

Keyframe 동작시간을 가변 하려면 원하는 Layer의 타임 슬롯을 더블 클릭하여 Keyframe 타임 라인을 띄운다. Shift+마우스 드래그를 하면 선택한 타임 슬롯 이후의 모양을 그대로 유지하며 이동시킬 수 있다.

Layer 및 Object로 Toggle 하면서 송출 시의 시간 스케줄을 조절하는 블록이다.

KeyFrame 추가 시나 Pattern 효과 부여 시에 나타나며 블록라인을 더블 클릭하면 미세조절하거나 Pattern 효과 등을 추가할 수 있는 Effect Time Line이 뜬다.



- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| ① Effect Time 정보    | ⑤ 타임라인 눈금 확대 축소      |
| ② Pattern Effect 정보 | ⑥ Keyframe 표시형태      |
| ③ Keyframe 정보       | ⑦ Incomp, Outcomp 표시 |
| ④ Pause 정보          | ⑧ 타임라인               |
|                     | ⑨ Layer와 Object 계층도  |

**Motion**

Full Down Menu / Layer / Time Line

▪ **Effect Time 정보**

현재 선택된 Layer 혹은 Object에 적용되어 있는 In 혹은 Out Effect들의 Start Time과 End Time을 보여준다.



**Apply All** 현재 Start Time과 End Time에 해당하는 정보를 모든 Layer와 Object들에 적용시킨다.

▪ **Pattern Effect 정보**

현재 선택된 Layer 혹은 Object에 적용되어 있는 In/ Out Pattern Effect의 Start Time과 End Time을 보여준다



**Apply All** 현재 Start Time과 End Time에 해당하는 정보를 모든 Layer와 Object들에 적용시킨다.



현재 선택된 Layer 혹은 Object에 적용되어 있는 Pattern Effect 효과가 무엇인지를 보여줌.

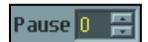
▪ **KeyFrame 정보**

현재 선택된 Keyframe 정보를 보여준다.



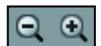
▪ **Pause 정보**

현재 선택된 Keyframe 정보를 보여준다.



▪ **타임라인 눈금 확대 축소**

현재 보여지는 TimeLine을 4단계로 확대, 또는 축소하여 자세하게 관찰할 수 있다.



▪ **Keyframe 표시 형태**

Keyframe의 형태를 Block TimeLine과 Detail TimeLine 중 선택한다



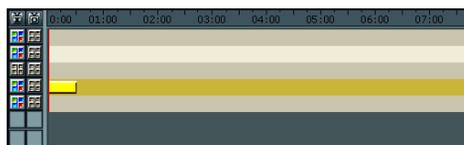
▪ **Block TimeLine**

In, Out Effect의 총 Duration정보를 보여준다.

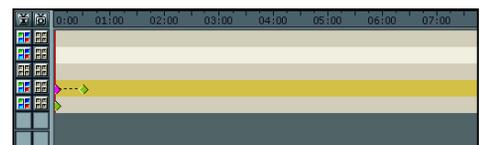
Layer를 Object로 풀어놓은 상태에서 Object 중에 하나를 움직일 때 Alt키를 누르고 오브젝트를 움직이면 한 Layer에 포함된 객체들이 같이 움직이고 타임 라인바를 드래그를 통해 조절할 때, **Ctrl+Shift**를 누르고 드래그하면 해당 Cut에 포함된 모든 오브젝트의 타임라인 바가 동시에 증가 또는 감소하게 조절 할 수 있다.

▪ **Detail TimeLine**

Keyframe 각각의 Duration 정보를 보여준다.



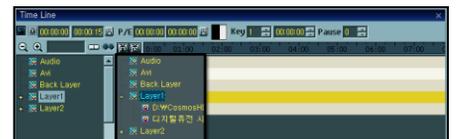
Block TimeLine



Detail TimeLine

▪ **Layer와 Object 계층도**

현재 작업 중인 Cut의 Layer와 Object 간 계층도를 List Box로 보여준다. 기본은 Layer 단위이며, 선택하고자 하는 Layer의 아이콘을 클릭하면 그 Layer 안에 해당하는 Object들이 순서대로 나열된다. 다시 Layer Mode로 돌아 가기 위해서는 같은 방법으로 Object의 아이콘을 클릭하면 된다.



▪ **Pause 삽입**

TimeLine에서 마우스 오른쪽 버튼 클릭하면 생기는 툴팁을 통해 Pause를 삽입, 삭제한다.

▪ **Audio/AVI Layer**

Audio와 AVI의 Layer 표시.



**Motion** Full Down Menu / Layer / Time Line

▪ **Back Layer**

한 Cut에서 하나만 허용한다. 한 Cut의 Layer 구조는 물리적으로 맨 아래부터 AVI/Audio Layer → Back Layer → Normal Layer1 → Normal Layer2... 이와 같이 그래픽 이미지를 처리하는 구조로 되어있다.

Back Layer는 Normal Layer와 달리 Resize기능이 없다. 더블 클릭하면 Layer Key Frame TimeLine Window가 뜬다.



▪ **Normal Layer**

그래픽 이미지를 처리하는 Layer로서 Keyframe 애니메이션 시 Resize도 가능하며 모든 Layer 레벨의 효과를 적용할 수 있다. 무한 개로 추가할 수 있다. 일반 Layer들 간의 동작 시간(타임 슬롯)은 자유롭게 적용시킬 수 있다.

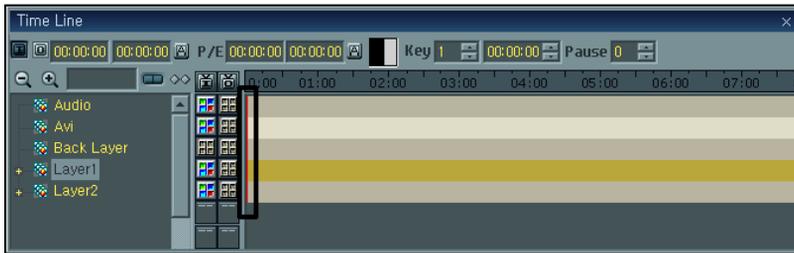
▪ **KeyFrame을 이용한 DVE 설정**

Keyframe 애니메이션 효과 설정 기능으로 Keyframe들의 시간정보를 설정할 수 있다.

Keyframe 편집 도구 Window의 아이콘이나 단축키(Insert)를 사용하여 Keyframe을 입력하고 원하는 애니메이션 효과를 부여하고 사이즈 조절이나, 회전, 기울기, 패스(라인, 곡선, 점프)등을 사용하여 화려한 효과를 얻을 수 있다.

▪ **Preview 실행 송출 확인**

Alt를 누르고 빨간 선을 움직이면 해당 시간에 보여지게 될 객체의 실제 송출 상태를 모니터로 바로 확인 할 수 있다. (현재 미지원)



**6. 모션 속성 Window**

모션 Mode에서 설정할 수 있는 효과의 속성을 설정하는 Window이다. Layer Mode와 객체Mode에서 설정할 수 있는 효과의 종류는 Keyframe 애니메이션, 다양한 Pattern Effect ,Transparency, Library 등이 있다.

**Motion** Full Down Menu / Motion Attribute / Place

▪ **Position**

Position 은 효과 디자인 화면상에서 객체의 중심이 화면의 좌상단으로부터 어떤 위치에 있는지를 나타낸다. 디자인 화면의 648X486으로 이때 제작된 Cut은 최종 화면 (PGM Monitor)으로 표출될 때 4:3 비율로 유지되어 디자인 화면상의 비율을 유지하게 된다. 선택된 Object의 위치를 수치로 설정. Center 클릭하면 Object를 중앙 위치.



▪ **Size**

해당 Keyframe 에서 객체의 원래 사이즈에 대한 가로 세로쪽 비율로 수치입력이나 마우스 드래그로 변경하여 사용할 수 있다. 선택된 Keyframe의 크기를 수치로 설정. Both를 체크하면 수직, 수평 값이 동시에 설정된다.

▪ **Slant**

해당 Keyframe에서 객체의 x축 방향 및 y축 방향으로의 기울어짐을 pixel 단위로 조절할 수 있다.

Motion

Full Down Menu / Motion Attribute / Mask

Normal Cut에 Mask 영역을 설정해주는 기능을 한다.

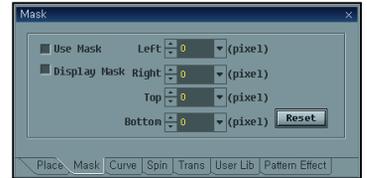
▪ Use Mask

Mask 기능을 사용할지 여부를 지정해 주는 기능. 이 때 Ctrl키와 Shift 키를 누르고 모션Mode 작업 창에서 마우스를 드래그하면 직접 마스크 영역을 지정하고 수정할 수 있다.

▪ Display Mask

작업 화면에 Mask 영역을 표시할 지의 여부를 지정하는 기능.

▪ Reset 변경된 Left, Right, Top, Bottom의 값들을 모두 0으로 초기화한다.



Motion

Full Down Menu / Motion Attribute / Curve

▪ Type

Animation Path의 속성 설정 기능으로 Line, Spline, Jump 3가지가 가능하다.

추가되어진 Keyframe들의 궤적에 특성을 부여 할 수 있는 도구이다.

각 Keyframe에 부여되는 path type은 이전 keyframe으로부터 현재 keyframe까지의 속성이며 default로 line path가 부여된다.

Line 은 직선의 Path를 의미한다.

Spline 은 베지어 커브를 의미하며 이때 부여되는 추가 속성들은 화면상에 표출될 때 박진감 있는 모션을 구성할 수 있게 해준다.

Jump 는 불연속적인 Path를 구성할 때 사용할 수 있다.

Follow 객체가 Keyframe Path를 따라 움직일 때 Z축 회전을 하며 쫓아가도록 한다.

Apply All 을 클릭하면 모든 Path를 한번에 한가지 Type으로 적용시킬 수 있다.



Motion

Full Down Menu / Motion Attribute / Path

▪ Spline

**Tension** 현재 선택한 Keyframe에서의 곡선 인장 강도를 제어하는 기능.

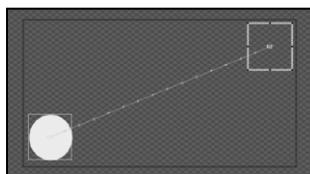
**Continuity** 현재 선택한 Keyframe에서의 곡선 연속성 계수를 조절하는 기능. 음(-) 값은 모든 곡선을 없애 버리고 모서리가 뾰족하게 된다. 0값은 곡선을 밖으로 당겨서 Keyframe이 지나갈 때 거의 평평하게 한다. 양(+ )수의 값은 역으로 당겨서 Keyframe 주위의 곡선을 벗어나게 한다.

**Bias** 현재 선택한 Keyframe에서의 곡선 편의 계수를 조절하는 기능.

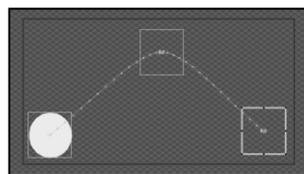
**In Acceleration** 현재 선택된 Keyframe으로 들어올 때의 가속도를 설정해 주는 기능.

**Out Acceleration** 현재 선택된 Keyframe을 벗어날 때의 가속도를 설정해 주는 기능.

\* 선택한 Keyframe에 원하는 Type (Line, Spline, Jump)을 적용시킬 수 있다.



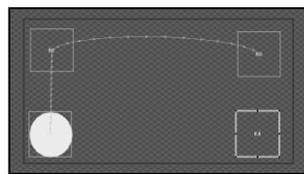
\* Line만 적용



\* Spline만 적용



\* Jump만 적용



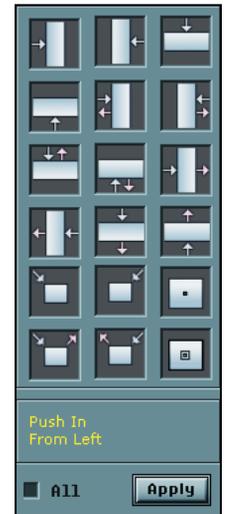
\* Line, Spline, Jump 모두 적용

Motion

Full Down Menu / Motion Attribute / Library

Layer 단위 모션의 빠른 생성을 위해 기본적인 모션을 Library 형식으로 제공. List에서 원하는 항목을 클릭하면 우측 Window에 동작 모양이 나타난다. 더블 클릭하거나 한번 클릭하면 선택한 Layer 또는 객체에 적용되며 ALL은 모든 Layer나 오브젝트에 적용된다.

-  **Push\_In\_From\_Left** 왼쪽에서 중앙으로 들어옴.
-  **Push\_In\_From\_Right** 오른쪽에서 중앙으로 들어옴.
-  **Push\_In\_From\_Top** 위쪽에서 중앙으로 들어옴.
-  **Push\_In\_From\_Bottom** 아래쪽에서 중앙으로 들어옴.
-  **Push\_In\_Out\_Left** 왼쪽에서 들어왔다가 왼쪽으로 나감.
-  **Push\_In\_Out\_Right** 오른쪽에서 들어왔다가 오른쪽으로 나감.
-  **Push\_In\_Out\_Top** 위쪽에서 들어왔다가 위쪽으로 나감.
-  **Push\_In\_Out\_Bottom** 아래쪽에서 들어왔다가 아래쪽으로 나감.
-  **Push\_In\_Left\_Out\_Right** 왼쪽에서 들어와서 오른쪽으로 나감.
-  **Push\_In\_Right\_Out\_Left** 오른쪽에서 들어와서 왼쪽으로 나감.
-  **Push\_In\_Top\_Out\_Bottom** 위쪽에서 들어와서 아래쪽으로 나감.
-  **Push\_In\_Bottom\_Out\_Top** 아래쪽에서 들어와서 위쪽으로 나감.
-  **Zoom In\_Left Top** 왼쪽 위에서 중앙으로 들어옴.
-  **Zoom In\_Right Top** 오른쪽 위에서 중앙으로 들어옴.
-  **Zoom In\_Center** 중앙에서 줌으로 들어옴.
-  **Zoom In\_Left Top\_Zoom Out\_Right Top** 왼쪽 상단에서 줌으로 들어왔다가 오른쪽 상단으로 줌 아웃 된다.
-  **Zoom In\_Right Top\_Zoom Out\_Left Top** 오른쪽 상단에서 줌으로 들어왔다가 왼쪽 상단으로 줌 아웃 된다.
-  **Zoom In\_Zoom Out\_Center** 중앙에서 줌으로 들어왔다가 줌으로 아웃 된다.



Motion

Full Down Menu / Motion Attribute / Spin

- **Spin num**  
이전 Keyframe으로 부터 현재 Keyframe까지 올 때까지의 변화 속성 값으로 x,y,z 축을 중심으로 회전수이다. (단위: 횟수)
- **Offset**  
회전 할 때 중심의 좌표로서 언제나 객체의 중심이 기준이 되며 648 ~+648 범위가 적정하다. (단위: Pixel)
- **Orientation**  
해당 Key frame에 왔을 때 객체가 유지하는 회전상태를 지정한다. 범위는 0~360이다. (단위: Degree)

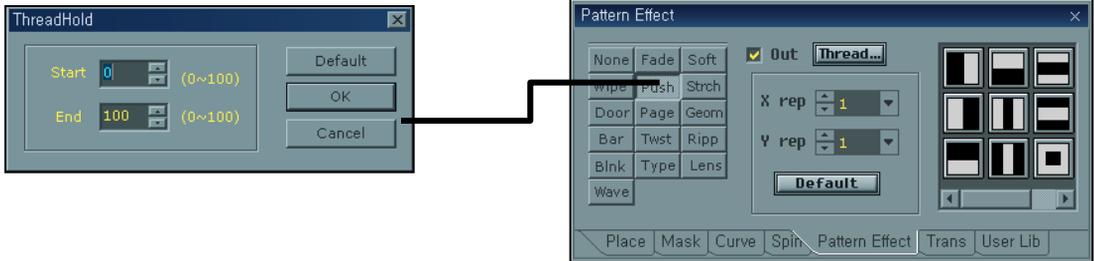


Motion

Full Down Menu / Motion Attribute / Pattern Effect

\* Thread Hold

각각의 Pattern Effect의 효과가 진행되는 상태를 100%로 환산하여 사용자가 직접 수치를 입력하면 수치 값 만큼만 효과의 진행 상태가 적용된다. 이 기능은 모든 Pattern Effect에 적용된다.



• **Out Vanish** Pattern Effect 효과가 다 진행되고 난 후에 객체를 완전히 빼지 않고 화면상에 남아있게 할지 안 할지 선택할 수 있다.

▪ **Fade**  
서서히 들어오는 효과.

▪ **Softwipe**  
부드럽게 화면이나 객체를 한쪽에서 지우면서 다음 화면을 나타내는 효과로 Layer/Object 별로 적용 가능. Softwipe의 패턴은 33개이며, X축과 Y축으로 수치를 입력하면 반복되어서는 다양한 효과를 볼 수 있다.

▪ **Wipe**  
화면이나 객체를 한쪽에서 지우면서 다음 화면을 나타내는 효과로 Layer/Object 별로 적용 가능. Wipe의 패턴은 10개이며, X축과 Y축으로 수치를 입력하면 반복되어 지는 다양한 효과를 볼 수 있다.

▪ **Push**  
밀내며 나가는 듯한 효과로 Layer/Object 별로 적용 가능한 효과. Push의 패턴은 10개이며, X축과 Y축으로 수치를 입력하면 반복되는 다양한 효과를 볼 수 있다.

▪ **Stretch**  
화면이나 객체를 한쪽에서 잡아 당기면서 다음 화면을 나타내는 효과로 Layer/Object 별로 적용 가능한 효과. Stretch의 패턴은 10개이며, X축과 Y축으로 수치를 입력하면 반복되는 다양한 효과를 볼 수 있다.

▪ **Doors**  
여러 방향에서 문을 밀거나 여는 듯이 다음 화면을 나타내는 효과로 Layer/Object 별로 적용 가능한 효과. Door의 패턴은 12개이며, X축과 Y축으로 수치를 입력하면 반복되는 다양한 효과를 볼 수 있다.



Motion

Full Down Menu / Motion Attribute / Pattern Effect

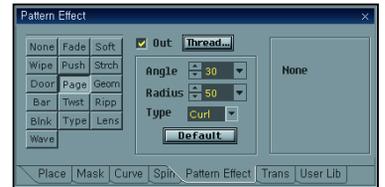
▪ Page Curl

종이가 돌돌 말리거나 넘어가는 듯한 효과로 Layer/Object 별로 적용 가능함.

**Angle** 말리는 방향 (단위:Degree)

**Radius** 말리는 직경 (단위:Pixel)

**Type** **Curl** 말아서 퍼지는 형태 **Roll** 돌돌 말리는 형태



▪ Geometric

기동모양으로 구부러지는 듯한 패턴으로 Layer/Object 별로 적용 가능한 효과. Geometric의 패턴은 8개이다.

**Dir**

**Forward** 객체를 안쪽에 보여주고 보이는 쪽으로 열고 닫힌다.

**BackWord** 객체를 바깥쪽에 보여주고 보이는 쪽 반대편으로 열고 닫힌다.

**S-Num** 0-원기둥, 1-평면, 2-2 조각, 3-삼각기둥, 4~각 기둥형식으로 부터 펼친 그림으로 완성된다.

**S-Dir** Horizontal 수평방향으로 열린다. Vertical 수직방향으로 열린다.



▪ SixBar

수평이나 수직 방향으로 쪼개지면서 회전하는 패턴으로 Layer/Object 별로 적용 가능한 효과. SixBar의 패턴은 2개이다.

**S-Num** 수평, 수직방향으로 쪼개지는 개수.

**U-Time** 패턴 효과의 속도를 조절.

**U-Dir** 패턴 효과의 들어오는 방향을 조절. (왼쪽, 오른쪽, 위, 아래)

**Dir** **Normal** 기본 방향 **Inverse** Normal의 반대 방향.



▪ Twist

회오리 치는, 회전하는 패턴으로 Layer/Object 별로 적용 가능한 효과.

**SplitDir** 효과의 **Vertical** 수직방향, **Horizontal** 수평방향 조절.

**Mot-Dir** Positive, Negative

**Time Dir** 효과의 **Vertical** 수직방향, **Horizontal** 수평방향 조절

**Mot-Time** Twist 패턴효과의 속도를 조절. 0부터 100까지 조절 가능



▪ Ripple

잔물결이 치는 듯한 패턴 효과로 Layer/Object 별로 적용이 가능

**Wave** 라운드 되는 물결의 개수를 조절

**Speed** Wave 효과의 속도 조절



▪ Blink

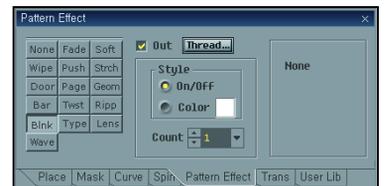
깜빡이는 효과

Style

**On/Off** 오브젝트를 보였다 안보였다 할 수 있다.

**Color** 한번은 원래 Color로 한번은 지정한 Color로 번갈아 가면서 깜빡이게 할 수 있다.

**Count** 깜빡이는 효과에 횟수를 지정할 수 있다.

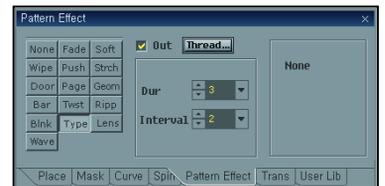


▪ Typewrite

타이핑 하는 것처럼 한 글자씩 입력된다.

**Dur** Type 효과의 속도

**Interval** 한 글자 한 글자 사이의 간격



**Motion**

Full Down Menu / Motion Attribute / Pattern Effect

▪ **Lens**

Layer/Object별로 In과 Out에 볼록 또는 오목한 렌즈 효과를 줄 수 있다. Lens의 패턴은 17개이다.

**Concave** 오목렌즈 효과

**Convex** 볼록렌즈 효과

**Radius** 렌즈의 굽기를 조정할 수 있다.



▪ **Waves**

Layer/Object별로 In과 Out에 볼록 또는 물결치는 효과를 줄 수 있다. Wave의 패턴은 1개이다.

**Radius** wave의 반지름

**Angle** 물결의 시작되는 중심점과 객체 중심점과의 각도

**Ht** 물결의 높이

**Len** 물결의 어느 한 골에서 다음 골까지의 폭

**Spd** 물결치는 속도

**Paraller** 직선으로 물결치는 웨이브 형태

**Circle** 원형으로 물결치는 웨이브 형태

**X Y Z** 물결의 축



**Motion**

Full Down Menu / Motion Attribute / Transparency

▪ **Transparency**

Keyframe에 투명도를 조절하는 기능.

**Type**

**Linear Type**

default 로 **Linear**인데 이 경우 첫 Keyframe 과 마지막 Key frame에 부여된 속성만을 참조하여 전체 경로 동안에 연속적으로 투명도를 변하게 한다.

**Key frame Type**

각 Key frame 간의 투명도를 조절할 수 있다. 첫 번째 Keyframe에 Transparency을 255, 두 번째 Keyframe에 0으로 수치를 입력하면 Object가 서서히 나타나는 효과를 볼 수 있다.

**Transparency** 0 은 완전 불투명이며 255 는 완전 투명이다.  
(범위 0 ~ 255)



**Motion**

Full Down Menu / Motion Attribute / User Library

사용자가 제작한 Layer/Object의 모션을 저장하였다가 필요할 때 다른 Layer/Object에 적용 할 수 있는 Library 기능이다. 그룹 단위로 저장하며 그룹 안에 Folder를 생성하여 각각의 모션을 저장할 수 있다. Library의 이름, 정보, 저장, 삽입, Folder 삭제 등이 가능하다.



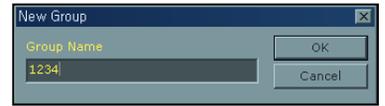
**Motion**

Full Down Menu / Motion Attribute / User Library



**New Group**

새로운 그룹을 생성. 사용자가 그룹의 이름을 적어 분류한다.



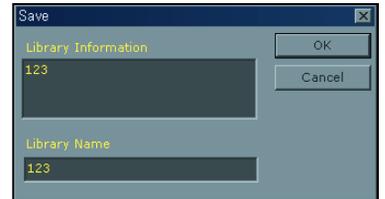
**Delete**

생성한 Folder를 삭제한다.



**Load**

사용자가 저장했던 Library를 다른 Layer/Object에 적용시킨다.



**Pattern Effect Load**

Library에 저장된 Effect 중 Pattern Effect만 적용한다.



**Keyframe Load**

Library에 저장된 Effect 중 Keyframe Effect만 적용한다.



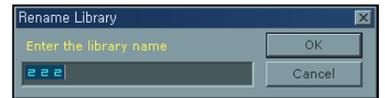
**Save**

사용자가 제작한 Library의 정보와 이름을 적어 저장한다.  
저장한 Library의 정보는 하단 Description에 보여진다.



**Replace**

Layer/Object의 초기의 위치로 되돌아간다.



**Rename**

Folder의 이름을 변경할 때 사용한다.



**PLAY MODE**

## 플레이 Mode 화면 구성

Full Down Menu, Toolbar, 플레이 List Window, Cut List Window, Layer List Window, Cut 전환 효과 Window, 송출 조절 효과 Window, Status Bar로 구성되어 있다.



- 1) Full Down Menu
- 2) Toolbar
- 3) Cut List Window
- 4) 플레이 List Window
- 5) Cut 전환 효과 Window
- 6) Preview / On Air
- 7) 송출 조절 효과 Window
- 8) Status Bar

Play Mode

Full Down Menu / File

### 1. Full Down Menu

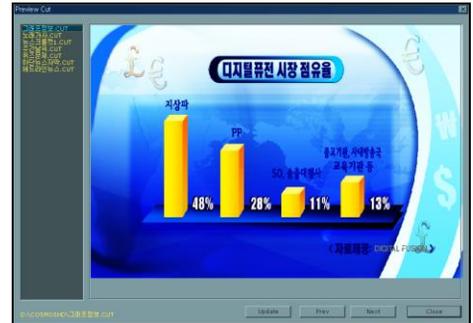
File, Edit, View, Play, Mixing, Mode, HelpMenu가 있다.

- **New**  
새로운 시퀀스 작업 시작하기.
- **Open**  
시퀀스 파일 열기. 키보드에서 **Ctrl+O**를 누른다.
- **Save**  
시퀀스 파일 저장하기. 키보드에서 **Ctrl+S**를 누른다.
- **Save As**  
새로운 이름으로 시퀀스 파일 저장하기. 키보드에서 **Alt+N**를 누른다.
- **Preview Cut Files**  
작업 한 Cut 파일들을 큰 이미지로 볼 수 있는 기능이다.



**Update** 클릭하면 바로 디자인 Mode로 전환이 되어 Cut의 수정을 할 수 있고, 다시 Play Mode로 가면 그 수정된 Cut이 Preview 창에 떠 있다. 작업의 시간을 단축시킬 수 있다.

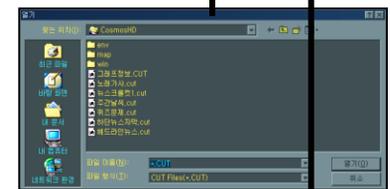
**Prev** 바로 전 Cut을 보여 준다.  
**Next** 바로 다음 Cut을 보여준다.



Play Mode

Full Down Menu / File

- **Generate Template File**  
Cut File과 Text File을 각각 Folder 찾기로 입력한 후 OK를 누르면 Cut에 있는 변수의 위치에 Text File에 있는 문장들이 순차적으로 들어가 Play List를 만든다. Cut에는 Image 변수는 안되고, Text 변수만 사용해야 한다. Text File을 만들 때 맨 위 줄에 @@를 쓰고 Enter를 치면 긴 문장은 중앙 정렬, 짧은 문장들은 긴 문장의 좌 정렬이 된다. @@를 안 붙이고 Text를 입력하면 그 Cut의 속성으로 정렬이 된다. (자세한 내용은 'Design Mode'의 Page 17를 참고)
- **Exit**  
작업 끝내기. 키보드에서 **Alt+X**를 누른다.



Play Mode

Full Down Menu / Edit

- **Add All Cut**  
Cut List에 있는 모든 Cut 파일을 시퀀스 List에 추가하기. 키보드에서 **F8**를 누른다.
- **New Item**  
새로운 List 추가하기. 키보드에서 **Insert**를 누른다.
- **Insert Item**  
CUT, AVI, TGA, BMP파일을 시퀀스에 추가할 수 있다.
- **Delete** 추가된 List를 지울 수 있다.
- **Copy Item**  
선택된 List 복사하기. 키보드에서 **Ctrl+C**를 누른다.
- **Cut Item**  
선택된 List 자르기. 키보드에서 **Ctrl+X**를 누른다.
- **Paste Item**  
선택한 List 붙이기. 키보드에서 **Ctrl+V**를 누른다.
- **Set Variable**  
Play List 상의 현재 커서 위치 Cut의 Variable를 Setting한다. 키보드에서 **F5**를 누른다.

Edit		
Add All Cut	F8	
Stop Adding Cuts	Esc	
New Item	Insert	
Insert Item	Ctrl+Insert	
Delete	Delete	
Copy Item	Ctrl+C	
Cut Item	Ctrl+X	
Paste Item	Ctrl+V	
Set Variable	F5	

No.	Type	Alias	Variable	Position(C,Y,W,H)
1	Character	이름	D:\CosmosHD\win_2002.tga	381/214/40/156/
2	Image	2002		157/161/
3	Character	이름	BO, 방송담당사	421/292/

Play Mode

Full Down Menu / View

- **Fresh List** 시퀀스 List 재정렬하기. 키보드에서 **F2**를 누른다.
- **Full List** List 내용 자세히 보기. 키보드에서 **F3**를 누른다.
- **Normal List** List 내용 보통 상태로 보기. 키보드에서 **F4**를 누른다.
- **Top List** 맨 앞에 있는 List 선택하기. 키보드에서 **Home**를 누른다.
- **Up List** 바로 위의 List 선택하기. 키보드에서 **↑**를 누른다.
- **Down List** 바로 아래의 List 선택하기. 키보드에서 **↓**를 누른다.
- **Bottom List** 맨 아래에 있는 List 선택하기. 키보드에서 **End**를 누른다.
- **Page Up** Play List의 페이지를 이전 페이지로 이동시키는 기능을 한다.
- **Page Down** Play List의 페이지를 다음 페이지로 이동시키는 기능을 한다.

View		
Fresh List	F2	
Full List	F3	
Normal List	F4	
Top List	Home	
Up List	Arrow Up	
Down List	Arrow Down	
Bottom List	End	
Page Up	PgUp	
Page Down	PgDown	
Show Cut List		
Show Layer List		
Show Transition Effect		
Show Play Control		
Show Preview/OnAir		

Play Mode

Full Down Menu / Play

- **Standby** 선택된 Cut을 Play 준비 상태로 만들기.
- **Play** 송출하기.
- **Out** 현재 출력된 화면을 사라지게 한다. 키보드에서 **F11**를 누른다.
- **Pause** Play하다가 화면이 일시 정지하는 기능이다. 키보드에서 **F10**를 누른다.
- **Stop** 비디오 출력을 중지시키는 기능으로 모든 영상 신호 출력이 Clear된다. 키보드에서 **F11**를 누른다.
- **Prepare--** Standby 된 Cut의 바로 전 Cut이 송출이 된다.
- **Prepare++** Standby 된 Cut의 바로 다음 Cut이 송출이 된다.
- **Preview Out** Preview를 DigiSuit와 G400 중 선택을 하여 송출 속도를 높일 수 있다.
- **Hide Cut Effect Sign**

Play		
Standby	Enter	
Play	Space	
Out	F11	
Pause	F10	
Stop	Esc	
Prepare--		
Prepare++		
Preview Out		
Hide Cut Effect Sign		

플레이 List Window에 Motion이 들어갔으면 M이 Still Cut이면 S, 동영상이 삽입되어 있으면 카메라 영사기 모양이, 음향이 삽입되었으면 확성기 모양이 활성화 되어있다. 이런 효과에 대한 표시를 숨겨주는 기능이다.

**Play Mode** Full Down Menu / Key

▪ **Internal Mixing**

시스템 내부에서 미리 Alpha Blending(Key 신호 합성)을 해서 비디오 컨넥터로 출력하는 Mode이다. 이때 외부에서 VMU 나 Keyer로 다시 Key 신호 합성을 하면 Key 신호가 이중으로 처리되기 때문에 비정상적으로 과도한 투명도를 갖는 영상이 되므로 주의해야 한다. 저작 작업 중 외부의 Key 신호 합성 장비의 도움 없이 Key 신호가 합성된 상태를 비디오 출력 컨넥터를 통해 미리 보고 싶거나, 완제품 비디오로 사용하고자 할 때 만 사용한다.

▪ **External Mixing**

키 신호가 합성되지 않은 원 비디오 신호와 키신호를 별도 컨넥트로 각각 출력해 주는 Mode이다. 시스템 출력을 외부에서 VMU나 Keyer를 이용하여 프로그램 비디오에 슈퍼(Super Impose) 시키는 일반적인 편집 스튜디오에서 사용한다.

**Play Mode** Full Down Menu / Mode

- **Design** 디자인 Mode로 전환하는 기능이다. 키보드에서 **F6**를 누른다.
- **Motion** 모션 Mode로 전환하는 기능이다.
- **Play** 플레이 Mode로 전환하는 기능이다. 키보드에서 **F7**를 누른다.

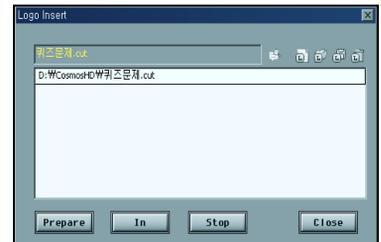


**Play Mode** Full Down Menu / Mode

- **Logo Insert** Logo Insert 창을 띄우는 기능이다.



- 로고 불러오기:** 로고로 사용될 Cut을 불러온다.
- 새 로고 시퀀스 만들기:** 새로운 LPS를 만든다.
- 기존 로고 시퀀스 불러오기:** 기존 LPS를 불러온다.
- 로고 시퀀스 저장하기:** 제작한 LPS를 저장한다.
- 로고 Cut 삭제하기:** 로고로 사용하기 위해 불러온 Cut을 삭제한다.



**Prepare:** 삽입할 로고를 준비시킨다. **In:** 로고를 화면에 송출한다.  
**Stop:** 로고를 화면에서 뺄 수 있다. **Close:** 창을 닫는다.

▪ **Play By Number (Live Mode)**

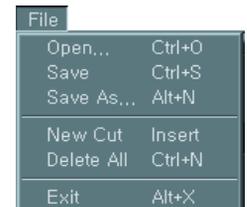
Cut 파일명이 숫자로 되어있는 Cut들을 편리하게 송출하기 위한 Mode이다. 송출에 필요한 모든 동작을 간단한 Key 조작만으로 가능하다. 키보드에서 Alt+L을 누른다.

- STANDBY** 준비된 Cut을 미리 보여준다.
- ON AIR** 송출 된 Cut을 미리 보여준다.
- ON AIR** 송출된 파일명 표시.
- STANDBY** 준비된 파일명 표시.
- CURSOR** 현재 선택된 파일명 표시.
- Enter Cut Filename** 현재 선택된 파일명 표시거나 파일명을 입력.



▪ **File**

- Open** 시퀀스 파일 열기. 키보드에서 **Ctrl+O**를 누른다.
- Save** 시퀀스 파일 저장하기. 키보드에서 **Ctrl+S**를 누른다.
- Save As** 다른 이름으로 시퀀스 파일 저장하기. 키보드에서 **Alt+N**을 누른다.
- New Cut** 새로운 시퀀스 작업 시작하기. 키보드에서 **Insert**를 누른다.
- Delete All** 모든 시퀀스 파일 지우기. 키보드에서 **Ctrl+N**를 누른다.
- Exit** 작업 끝내기. 키보드에서 **Alt+X**를 누른다.



▪ **Cut List**

- Fresh List** 시퀀스 List 재정렬하기. 키보드에서 **F2**를 누른다.
- Full List** List 내용 자세히 보기. 키보드에서 **F3**를 누른다.
- Normal List** List 내용 보통 상태로 보기. 키보드에서 **F4**.
- Home** 맨 앞에 있는 List 선택하기. 키보드에서 **Home**.
- Up** 바로 위의 List 선택하기. 키보드에서 **↑**를 누른다.
- Down** 바로 아래의 List 선택하기. 키보드에서 **↓**를 누른다.
- End** 맨 아래에 있는 List 선택하기. 키보드에서 **End**를 누른다.
- To Prepare** 준비된 List 선택하기. 키보드에서 **F9**를 누른다.
- Page Up** List 상에서 한 페이지 앞으로 이동하기. 키보드에서 **PgUp**를 누른다.
- Page Down** List 상에서 한 페이지 뒤로 이동하기. 키보드에서 **PgDn**를 누른다.
- Left** List 상에서 왼쪽 List로 이동하기. 키보드에서 **←**를 누른다.
- Right** List 상에서 오른쪽 List로 이동하기. 키보드에서 **→**를 누른다.

Cutlist	
Fresh List	F2
Full List	F3
Normal List	F4
Home	Home
Up	Arrow Up
Down	Arrow Down
End	End
To Prepare	F9
Page Up	PgUp
Page Down	PgDn
Left	Arrow Left
Right	Arrow Right

▪ **Edit**

- Delete** 선택된 List 지우기. 키보드에서 **Delete**를 누른다.
- Copy** 선택된 List 복사하기. 키보드에서 **Ctrl+C**를 누른다.
- Cut** 선택된 List 자르기. 키보드에서 **Ctrl+X**를 누른다.
- Paste** 선택된 List 붙이기. 키보드에서 **Ctrl+V**를 누른다.
- Filename** 선택된 List에 파일 이름 지정하기. 키보드에서 **Ctrl+F**를 누른다.
- Set Variable** 변수 값 입력하기. 키보드에서 **F5**를 누른다.

Edit	
Delete	Delete
Copy	Ctrl+C
Cut	Ctrl+X
Paste	Ctrl+V
Filename	Ctrl+F
Set Variable	F5
Transition Effect	Ctrl+A
Set Cut File to Prepare	Ctrl+G

**Play Mode**

Full Down Menu / Mode

Variable Edit Dialog에서 변수들의 위치를 일괄적으로 이동시켜주는 기능.

- Edit Box** 공통적으로 적용하고 싶은 위치 이동 값을 Pixel 단위로 입력한다.
- 화살표버튼** Edit Box에 입력한 수치대로 각 방향에 해당하는 위치 값을 모든 변수에 일괄 적용해서 모든 수의 위치 값을 한 번에 이동시킬 수 있다.

No.	Type	Alias	Variable	Position(CYWH)
1	Character	0000	0000000000000000	000000
2	Image	0000	0000000000000000	000000
3	Character	1234	0000000000000000	000000
4	Character	000	0000000000000000	000000

**Play Mode**

Full Down Menu / Transition Effect



Play	
Standby	Enter
Play--	Backspace
Play++	Space
Play	F12
Out	F11
Pause	F10
Stop	Ctrl+Z
Prepare--	F7
Prepare++	F8
Speed	

- Transition Effect** Cut 전환 시 적용될 In/Out Effect 를 설정할 수 있다.
- Set Cut File To Prepare** 송출 List에서 prepare되어있는 Cut으로 이동한다. 키보드에서 **Ctrl+G**를 누른다.

▪ **Play**

- Standby** 선택된 List 준비하기. 키보드에서 **Enter** 누른다.
- Play-** Play List에서 현재 Prepare 되어있는 Cut의 이전 Cut을 Prepare한다. 키보드에서 **F7**.
- Play++** Play List에서 현재 Prepare 되어있는 Cut의 다음 Cut을 Prepare한다. 키보드에서 **F8**.
- Play** 준비된 Cut을 송출한다. 키보드에서 **F12**.
- Out** 현재 출력된 화면을 사라지게 하기. 키보드에서 **F11**.
- Pause** Play하다가 화면을 일시 정지시키기. 키보드에서 **F10**.
- Stop** 비디오 출력을 중지시키는 기능으로 모든 영상 신호 출력이 Clear 된다. 키보드에서 **Ctrl+Z**.
- Speed** 송출 중 스크롤 속도 조정하기. 키보드에서 **0~6**.

▪ **Mode**

- Design** 디자인 Mode로 전환하기. 키보드에서 **F6**.

Mode
Design F6

## 2. Toolbar

Menu 중에서 가장 많이 쓰는 Menu를 아이콘화 해 마우스로 클릭 하는 것만으로도 명령이 수행된다.

- **New** 새로운 시퀀스 작업 시작하기.
- **Open** 시퀀스 파일 불러오기.
- **Save** 저장하기.
  
- **Preview Sequence Cut** 현재 Play List에 삽입된 Cut들을 Preview Cut Dialog를 통해 볼 수 있다.
- **Generate Template** 변수가 설정된 Cut에 여러 줄의 텍스트 파일을 불러 와서 바로 Cut을 생성할 수 있다.
- **Add All Cut** Cut List에 있는 모든 Cut 파일을 시퀀스 List에 추가하기.
- **Insert Item** CUT, AVI, TGA, BMP 파일을 시퀀스에 추가하기.
  
- **New Item** 새로운 시퀀스 항목에 추가하기.
- **Copy Item** 선택한 List 복사하기.
- **Cut Item** 선택한 List 자르기.
- **Paste Item** 선택한 List 붙이기.
  
- **Fresh List** 현재의 시퀀스 파일 다시 불러오기.
- **Full List** 시퀀스에 있는 List를 자세히 보기.
- **Normal List** 시퀀스에 있는 List를 번호와 파일 이름만 간단히 보기.
  
- **Remote Mode** 리모트 컨트롤 Mode가 된다.
  
- **Design** 디자인 Mode로 전환하기.
- **Motion** 모션 Mode로 전환하기.
- **Play** 플레이 Mode로 전환하기.



## 3. Cut List/Layer List Window

같은 Folder에 있는 작업파일을 스탬프로 디스플레이하고, 선택할 수 있다.  
Cut 파일의 수는 무한대이다.



Stamp List에 File 이름만 보여주는 기능

Cut 스탬프에서 파일명의 Color가 Normal일 때는 Black, Roll일 때는 Green, Crawl일 때는 Blue, 에러 파일 경우는 Red로 디스플레이 된다.

- **Home** Cut List 맨 처음 Cut으로 가기.
- **Page Up** Cut List 한 페이지 앞으로 이동.
- **Page Down** Cut List 한 페이지 뒤로 이동.
- **End** 맨 끝 Cut으로 가기.
  
- **Delete Cut File** 선택한 Cut 파일을 삭제한다.
- **Fresh** 현재 사용자 Folder에 있는 Cut을 재정렬하기.
- **Text List** Cut 파일 보기를 텍스트로 보여준다.
- **Browse Folder** 작업했던 다른 Folder를 찾아서 이동할 수 있다.  
(다른 Folder로 이동 시 매번 로그인하는 수고를 덜 수 있다.)



### 4. Play List Window

Cut 파일, 그래픽, 동영상 파일 등 송출 될 List를 한 눈에 볼 수 있게 순차적으로 나열하며, List의 순서 편집, 변수 설정, 오디오 파일 설정, 롤, 크롤 속성 조절 Cut 전환 효과 부여 등을 한다. Cut List 화면에 17개의 Cut을 보여주는 Full List 상태와 68개의 Cut을 보여주는 Normal List 상태가 있으며, 이동, 삭제등이 Drag & Drop 방식으로 쉬우며, Cut 이름 표시 부분을 선택하여 바로 이름 변경이 가능하여 모든 간단한 편집은 Cut List Window에서 바로 할 수 있다.

No.	Filename	Type	Variable	Int	Method	In	Out
0	01.CUT	M	LIST 01 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
1	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
2	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
3	04.CUT	STILL	LIST 04 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
4	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
5	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
6	01.CUT	M	LIST 01 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
7	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
8	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
9	01.CUT	M	LIST 01 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
10	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
11	04.CUT	STILL	LIST 04 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
12	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
13	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
14	01.CUT	M	LIST 01 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
15	00.CUT	M	GS HOMESHOPPING BMT / DIGITALFUSION OCEANWAY /	0	Normal		Cut
16	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
17	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
18	04.CUT	STILL	LIST 04 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
19	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
20	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
21	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
22	01.CUT	M	LIST 01 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut
23	00.CUT	M	GS HOMESHOPPING BMT / DIGITALFUSION OCEANWAY /	0	Normal		Cut
24	01_HD Format cut	M	SP500 / 94 / 98 / 4.56 / 136 / 203 / 1434.35 / 101 / 246 / Detroit Pistons / 358 /	0	Normal		Cut
25	01_SD Format cut	M	Fill Round Rectangle / 01번디움의 근부 한방 / 자물주문 060-400-4545 /	0	Normal		Cut
26	04.CUT	STILL	LIST 04 / 1920 X 1080 HD / 720 X 486 SDI / 윈도우 1.jpg / 윈도우 2.jpg /	0	Normal		Cut

Variable란에 Cut에 포함된 모든 객체의 정보가 제시됨.

#### ■ Filename

마우스로 선택하여 Filename (.CUT, .AVI, .TGA, .BMP)을 변경할 수 있다. 준비된 Cut은 노란색으로 표시되고, 송출된 Cut은 빨간색으로 표시된다.

#### ■ Type

Cut의 타입(Still, Motion, Roll, Crawl)을 표시해주는 기능이다. Still 일반 정지화면으로 Cut 전환 효과를 부여할 수 있다. Motion Motion 효과나 AVI Layer를 가지고 Cut으로 Cut 전환 효과를 부여할 수 있다. Roll, Crawl 화면이 상하/좌우로 흐르는 Cut으로 Cut 전환효과를 부여할 수 없다. 마우스로 선택하여 Roll/Crawl의 속성(스피드, End Position, Mask, 방향)을 조절할 수 있다.

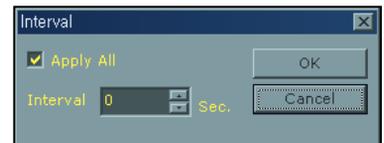
#### ■ Variable

Cut에서 설정된 변수 객체의 내용을 표시해주며, 마우스로 선택하여 변수를 입력할 수 있다.

No.	Type	Alias	Variable	Position(X,Y,W,H)
1	Character	타이틀	타이틀용인 시문-정리용	305/88/
2	Image	그림2	D:\CosmosHD\win\그림2.tga	301/214/140/155/
3	Character	자막		157/716/
4	Character	이름	SO, 송출인명사	421/292/

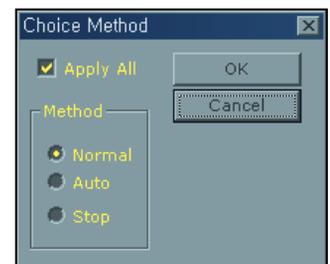
#### ■ Int

Cut과 Cut 사이에 간격을 의미한다. **Apply All** 체크하면 모든 Cut List에 적용한다.



#### ■ Method

송출 제어 방법을 선택할 수 있다. **Normal** 수동으로 사용자가 직접 송출 제어할 수 있다. **Auto** 자동으로 송출된다. **Stop** 정지한다. **Apply All** 체크하면 모든 Cut List에 적용한다.



#### ■ In / Out

Cut 전환 효과를 표시해준다.

## 5. Cut 전환 효과 Window

Cut의 Play Type이 Still일 경우 수 백가지의 전환 효과를 줄 수 있으며 설정 가능한 효과는 Wipe, Fade, Matrix, Wipe, Push 등이 있다. Cut 전환 효과를 부여하기 위한 Cut의 In/Out을 마우스로 선택하고 Cut 전환효과 Window에서 속성을 편집한다.

Cut 전환 효과를 줄 때 전 화면이 남아있는 상태에서 다음 Cut의 효과가 들어오는 Effect와 전에 화면이 완전 빠져버린 상태에서 다음 Cut의 효과가 들어오는 Effect로 구분되어 있다.

**\*전 화면이 남아있는 상태에서 다음 Cut의 효과를 적용할 수 있는 효과**  
 General-Fade, Wipe, Push, DVE-전 계열, Organics-전 계열

**\*전 화면이 완전히 빠진 상태에서 다음 Cut의 효과를 적용할 수 있는 효과**  
 위에 세가지 계열의 효과를 제외한 모든 나머지 효과들

### Play Mode Transition Effect / Cut / Fade / Push / Wipe

**Cut** 일반 화면 전환으로 효과가 없이 컷 단위로 전환된다.

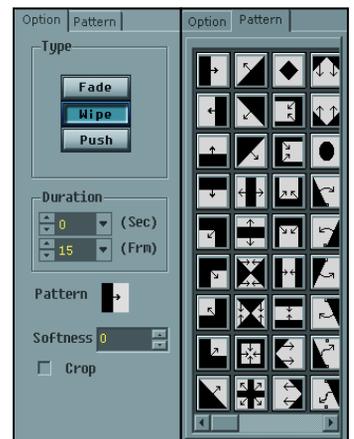
**Fade** 다른 화면으로 Overlay되어 부드럽게 넘어 가는 효과.  
 Duration을 조정할 수 있다.



**Push** 여러 개의 Wipe패턴과 Duration 등을 설정할 수 있다.

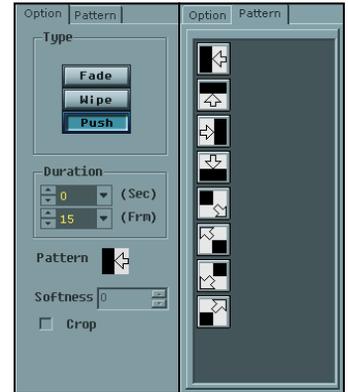
- **Option**  
**Type** Fade Wipe Matrix Push 네 가지 스타일의 효과를 줄 수 있다.  
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.

- **Pattern**  
 103개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Wipe** 여러 개의 Push패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

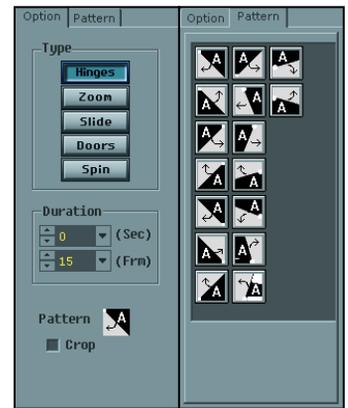
- **Option**  
**Type** Fade Wipe Matrix Push 네 가지 Style의 효과를 줄 수 있다.  
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- **Pattern**  
 8개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Play Mode** Transition Effect / Hinges / Zoom

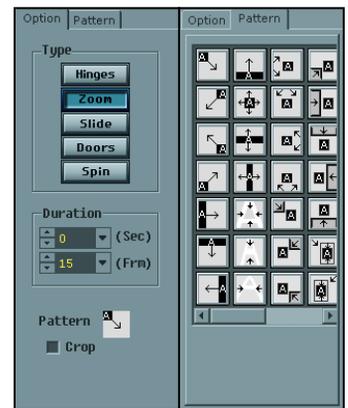
**Hinges** 여러 개의 Hinges패턴과 Duration 등을 설정할 수 있다.

- **Option**  
**Type** Hinges, Zoom, Slide, Doors, Spin 다섯 가지 Style의 효과를 줄 수 있다.  
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- **Crop**  
 실제 오브젝트 크기만큼 이펙트를 적용시킬 수 있다.
- **Pattern**  
 16개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Zoom** 여러 개의 Zoom패턴과 Duration 등을 설정할 수 있다.

- **Option**  
**Type** Hinges, Zoom, Slide, Doors, Spin 다섯 가지 Style의 효과를 줄 수 있다.  
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- **Crop**  
 실제 오브젝트 크기만큼 이펙트를 적용시킬 수 있다.
- **Pattern**  
 42개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



Play Mode

Transition Effect / Slide / Doors / Spin

**Slide** 여러 개의 Slide패턴과 Duration 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

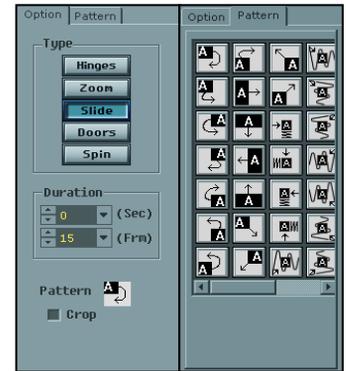
**Type** Hinges, Zoom, Slide, Doors, Spin 다섯 가지 Style의 효과를 줄 수 있다.  
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.

▪ **Crop**

실제 오브젝트 크기만큼 이펙트를 적용시킬 수 있다.

▪ **Pattern**

32개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Doors** 여러 개의 Doors패턴과 Duration 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

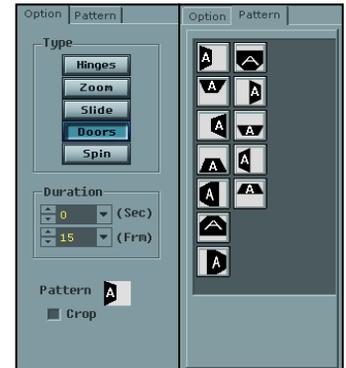
**Type** Hinges, Zoom, Slide, Doors, Spin 다섯 가지 Style의 효과를 줄 수 있다.  
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.

▪ **Crop**

실제 오브젝트 크기만큼 이펙트를 적용시킬 수 있다.

▪ **Pattern**

12개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변할 수 있다.



**Spin** 여러 개의 Spin패턴과 Duration 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

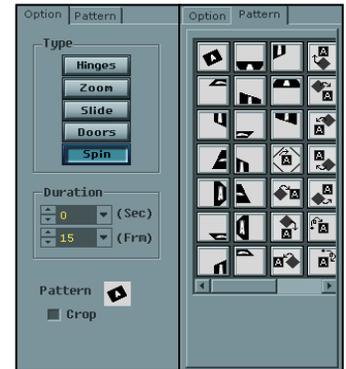
**Type** Hinges, Zoom, Slide, Doors, Spin 다섯 가지 Style의 효과를 줄 수 있다.  
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.

▪ **Crop**

실제 오브젝트 크기만큼 이펙트를 적용시킬 수 있다.

▪ **Pattern**

34개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Page Curl** 여러 개의 Spin패턴과 Duration 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

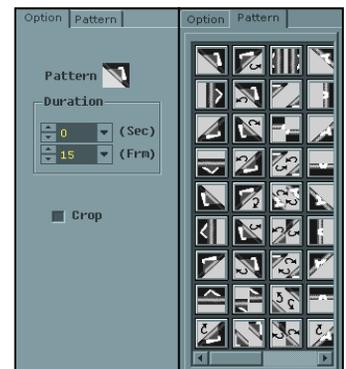
**Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.

▪ **Crop**

실제 오브젝트 크기만큼 이펙트를 적용시킬 수 있다.

▪ **Pattern**

34개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Play Mode** Transition Effect / General / Twist / Perspective / Tornado

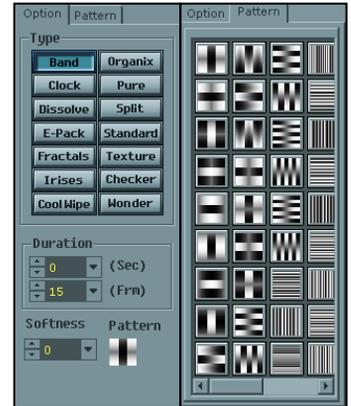
Matrix의 효과와 동일하다.

**Play Mode** Transition Effect / Dve / Band / Organic / Clock

**Band** 여러 개의 Band패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

- **Option**
  - Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
  - Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다.

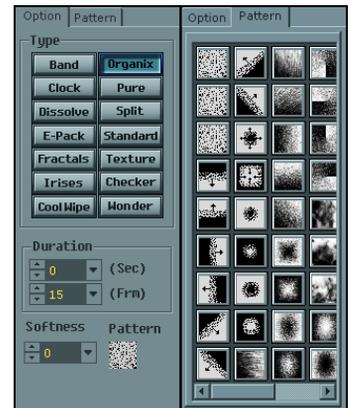
- **Pattern**
  - 46개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Organic** 여러 개의 Organic패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

- **Option**
  - Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
  - Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다.

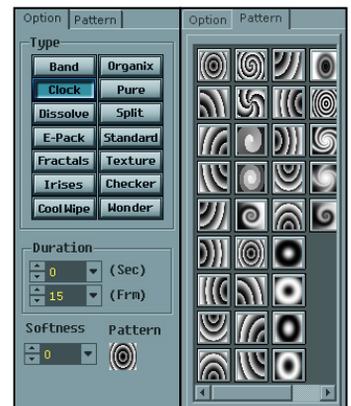
- **Pattern**
  - 38개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Clock** 여러 개의 Clock패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

- **Option**
  - Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
  - Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다.

- **Pattern**
  - 32개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.

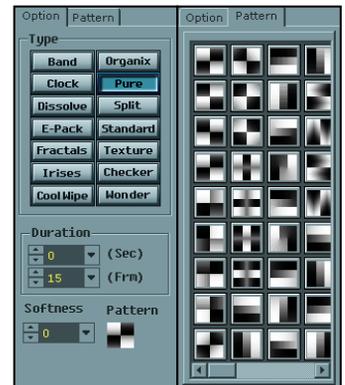


**Play Mode** Transition Effect / Dve / Pure / Dissolve / Spilt / E-Pack

**Pure** 여러 개의 Pure패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

- **Option**
  - Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
  - Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

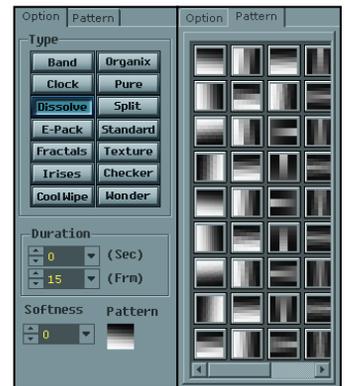
- **Pattern**
  - 89개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Dissolve** 여러 개의 Dissolve패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

- **Option**
  - Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
  - Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

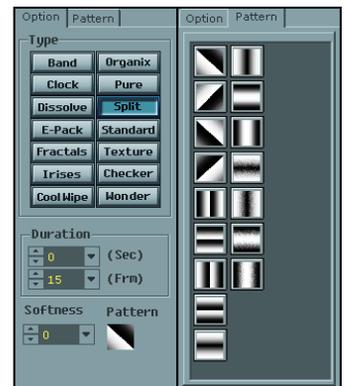
- **Pattern**
  - 40개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Spilt** 여러 개의 Split패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

- **Option**
  - Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
  - Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

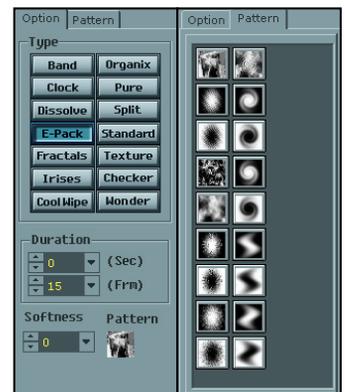
- **Pattern**
  - 16개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**E-Pack** 여러 개의 E-Pack패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

- **Option**
  - Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
  - Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

- **Pattern**
  - 18개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Play Mode**

Transition Effect / Dve / Standard / Fractals / Texture / Irises

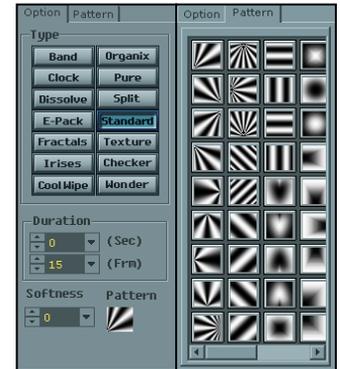
**Standard** 여러 개의 Standard패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

- Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

▪ **Pattern**

46개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



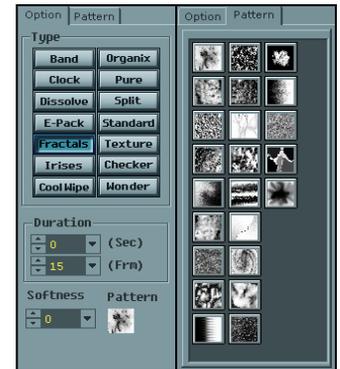
**Fractals** 여러 개의 Fractals패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

- Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

▪ **Pattern**

23개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



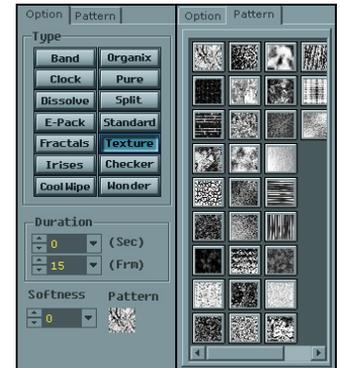
**Texture** 여러 개의 Texture패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

- Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

▪ **Pattern**

30개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



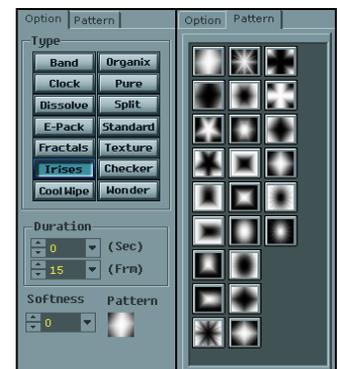
**Irises** 여러 개의 Irises패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

- Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

▪ **Pattern**

24개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Play Mode**

Transition Effect / Dve / Checker / Cool wipe / Wonder/Blur

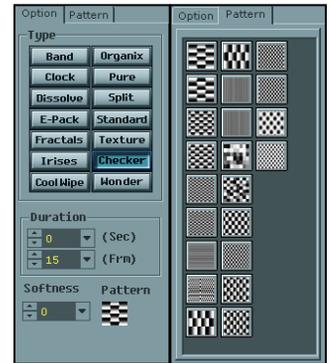
**Checker** 여러 개의 Checker패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

- Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

▪ **Pattern**

22의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



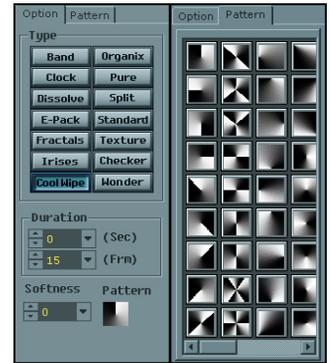
**Cool Wipe** 여러 개의 Cool Wipe패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

- Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

▪ **Pattern**

66개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



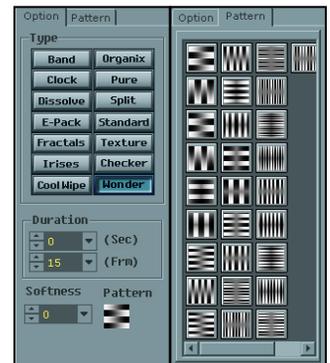
**Wonder** 여러 개의 Wonder패턴과 Duration, Softness 등을 설정할 수 있다.

▪ **Option**

- Duration** 전환 효과의 시간을 지정한다.
- Softness** 전환 효과의 부드러움을 지정한다

▪ **Pattern**

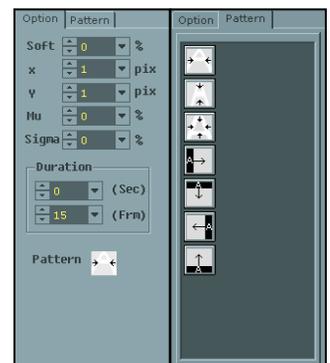
28의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



**Blur** 여러 Style의 Blur패턴 등을 설정할 수 있다.

▪ **Pattern**

7개의 패턴이 있으며 Option 기능으로 속성을 가변 할 수 있다.



## 6. 송출 조절 Window

송출 중 Standby, On Air 된 Cut을 보여주고 송출 조절을 할 수 있다. Roll/Crawl 일 경우 송출 중에도 스피드 조절을 할 수 있다.



- 1) Preview, On Air Cut 표시
- 2) Standby Status
- 3) Roll, Crawl 속도
- 4) 송출 제어

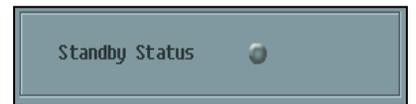
### Preview, On Air Cut 표시

송출 준비된 Cut과 송출 되고 있는 Cut을 스탬프로 보여준다.



### Standby Status

Cut이 prepare되면 색이 red에서 green으로 바뀐다.



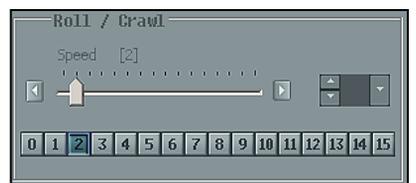
### 송출 제어

Standby, Play, Out, Pause, Stop 등 송출 제어를 한다.



### Roll, Crawl 속도

Roll, Crawl의 경우 Built-In 방식으로 적당한 스크롤 속도를 설정하며, 송출 중이라도 언제나 실시간으로 속도 변경이 가능하다. 키보드의 ← → 화살표 키로도 조절된다.





# Oceanway v1.0 Plus

Oceanway는 현업에서 요구하는 기능들과 사용자들의 요구에 의해 정기적으로 기능 추가와 Patch를 통해 보안을 하고 있습니다. 현업에서 사용하시는 모든 유저들이 꼭 필요로 하는 기능에 대해서는 항상 적극적으로 대처하고 있습니다. 다음은 최근까지 새롭게 추가된 기능 혹은 Patch된 기능과 추가 설명이 필요한 기능에 대하여 보충하였습니다.

프로그램 Patch에 대한 정보는 해당 프로그램 Folder 내에 "프로그램 수정 사항.txt" 파일의 정보 참조.

(예; C:\WDigitalRose Studio\80130OceanWay3DUtil503108M (프로그램 날자 별로 Folder이름 다를 수 있음))

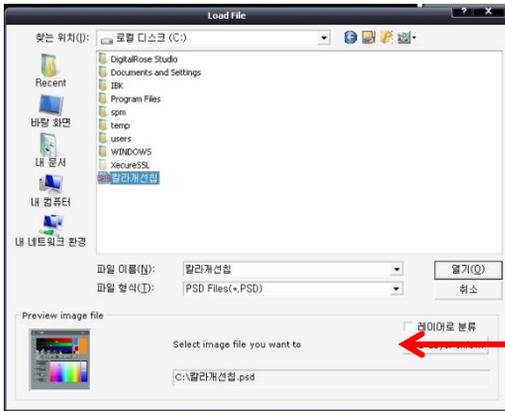
ADD 1

PSD File Import

Adobe Photoshop의 PSD 포맷을 Import하거나 각 Layer별 순서대로 Import할 수 있다.



이미지 뷰어화면을 클릭하면 PSD화일을 선택할 수 있는 창이 뜨고, 파일 형식을 psd로 변경한 후 해당 파일을 클릭하면 Preview Image 창에 이미지 정보도 올라온다



Layer 분류 항목을 Uncheck하면 Layer의 분류없이 한 개의 이미지로 임포트 되고, 체크시에는 포토샵에서 저장한 Layer 순서대로 각각으로 Import할 수 있다.

Import시에 각 Layer에 대한 정보는 포토샵상에서의 정보와 동일함으로 한 개의 이미지에 여러 조각그림을 제작하여 한번에 불러들여 제작할 수 있어 빠른 시간에 조각그림들을 조작할 수 있다.

ADD 2

TGA Sequence Option

타가시퀀스를 불러드릴 경우에 Fix옵션을 설정할 수 있다.



이 기능을 응용하면 Crawl과 Roll컷 안에 타가시퀀스를 연동할 수 있다.

이 경우에 Crawl 화면에서 자막만 무빙하고, 타가 화일은 위치를 고정하거나 Crawl과 같이 흘러가게 할 수 있다.

ADD 3

빠른 복사 TIP

ctrl+shift를 이용한 신속한 복사/붙이기 기능

객체를 복사/붙이기 실행할 경우 일반적으로 ctrl+c / ctrl+v 키로 적용하나 ctrl+shift를 이용하여 빠르게 작업할 수 있다.

- 객체를 선택하고 ctrl+shift 누른 후 객체를 원하는 위치로 드래그한다.
- 또 하나의 복사된 객체가 생성된다.

ADD 4

Resize Unit

**Menu / Environment / Option / Resize Unit**

Resize Unit이 디폴트인 경우는 키보드 화살표로 객체를 이동시킬 경우 1Pixel 단위로 움직이고, Shift 키와 병행하면 10Pixel 단위로 이동되는데 Unit값을 변경함으로 이동되는 Pixel의 범위를 변경할 수 있다.

- 예) Level1 10인 경우 화살표키로 이동하면 10Pixel단위로 이동된다.  
Level2 20인 경우 Shift와 병행하면 20Pixel 단위로 이동된다.

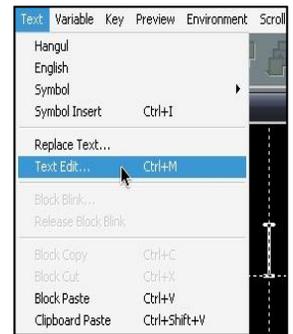
ADD 5

Text Edit

Text Edit는 변수를 이용하여 폰트와 객체의 사이즈를 자동으로 조절할 수 있는 기능이다. 이를 통해 글씨 정보의 길이에 따라 수동으로 박스의 길이 조절하는 작업을 줄일 수 있는 장점이 있다.

**Working**

- 1) 새로운 Cut을 만들고 Layer를 추가한다. (Add Layer)  
Text Edit가 적용될 객체는 반드시 Layer에 위치해야 한다.
- 2) 사용할 Font를 정하고 속성을 미리 설정한다. (크기,Color, Style) 커서입력 Mode상태에서 디자인 화면에 커서를 위치시키고, Text>Text Edit를 클릭한다. 단축키는 ctrl+m
- 3) 에디터 창에 폰트 정보를 입력하고, 가로세로상하의 여백에 대한 설정, Bar의 Color 등의 세부 설정을 한다.
- 4) 확인하면 다음과 같이 박스와 Font로 작성된 객체가 생성된다.
- 5) 폰트의 길이에 따라 박스의 길이가 변하는 경우에는 폰트 객체에 변수를 지정한다. Font 부분을 선택하고, Menu>Variable>Set 선택하고 확인을 하면 Font 객체에 변수가 적용된다.



(변수 적용 전)



(변수 적용 후)

변수를 적용한 폰트는 좌우에 빨간 가이드가 생성되어 변수가 있는 객체임을 알 수 있다.

- 6) 완성된 Cut을 송출Mode에서 변수를 변경해주면 변수(Font)의 길이에 따라 박스가 자동으로 확대/축소된다.
- 7) Crawl에서도 글씨에 변수를 지정하면 박스의 길이가 자동으로 조절된다. 박스를 늘리고 줄이는 작업이 필요 없다.

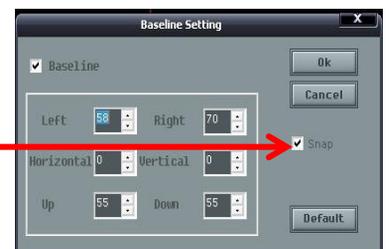


ADD 6

Snap

가이드라인을 기준으로 Snap기능을 적용할 수 있다.

체크하고 가이드 라인 Mode에서 객체를 가이드 라인 근처로 이동하면 Snap이 적용되어 가이드라인으로 달라 붙어 이동 등의 작업에 편리하다.



**ADD 7 단축키 변경 사항**

**단축키 변경 사항 1**

Cosmos부터 사용했던 객체의 수평 수직이동에 대한 단축키가 변경됨. 기존 방식은 CTRL키와 ALT키의 조합으로 수평 및 수직이동을 사용했으나 사용빈도가 많은 기능으로 각기 다른 조합으로 운영되는 것이 불편함으로 이를 개선함.

- ➔ 모든 객체의 수평 수직이동은 **SHIFT** 키로 통합하여 적용함. 객체를 선택하고 이동 시 Shift Key를 누르면 수평 및 수직으로 Drag 할 수 있음.

**단축키 변경 사항 2**

가이드라인 변경 시 Ctrl 키를 이용하여 수동으로 조작하던 것을 변경함.

- ➔ **Shift**키로 변경. Shift키를 누르고 가이드라인에 커서를 이동하면 이동 아이콘 생김. 가이드라인을 선택하고 이동

**단축키 변경 사항 3**

다수의 객체를 선택할 경우 Shift 키로 객체를 클릭하여 다수의 객체를 선택했었음.

- ➔ 다수의 객체 선택을 **Ctrl**키로 변경함.

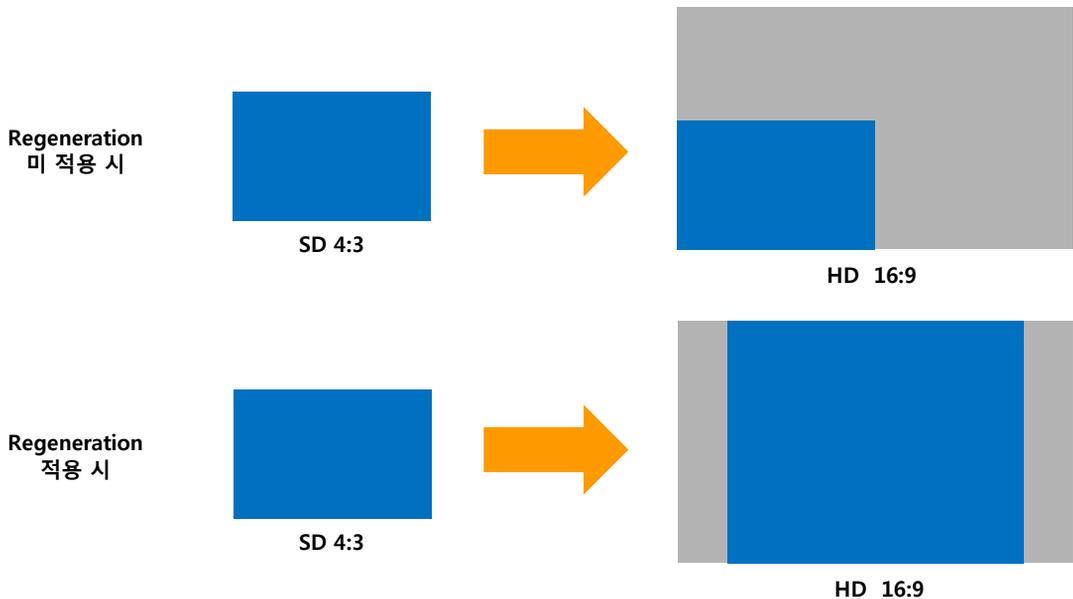
**단축키 변경 사항 4**

객체 기준 정렬 시 Ctrl+Alt+C로 객체 별 중앙 정렬을 적용하였으나, Ctrl+Alt+C가 일부 그래픽 카드의 옵션을 조절하는 단축키와 충돌이 있어 변경토록 함.

- ➔ Ctrl+Alt+M으로 변경. 다수의 객체를 선택하여 Ctrl+Alt+M 적용하면 객체 중심으로 정렬이 됨.

**ADD 5 Regeneration SD > HD**

Regeneration은 기존 Cosmos 4:3 SD 컷을 Oceanway 16:9 HD 컷으로 변화하는 과정이다. 이 과정은 사용자가 조작하는 것이 아니고 자동으로 전환되는 기능이고, SD 컷을 별도의 조작 없이 HD에서 불러들여 사용할 수 있도록 한다. 즉 SD컷을 HD방송을 위해 재제작하는 것이 아니고 HD급 고화질의 컷으로 자동으로 보정해주는 기능이다. 기존 Cosmos 사용자들이 제작한 컷을 HD에서 Open하면 바로 송출 가능한 HD 컷으로 방송할 수 있다. TGA Sequence와 동영상 컷을 제외한 모든 Text, Image, Diagram, Background 등의 객체에 적용된다.



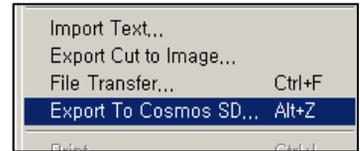
**ADD 6**

Regeneration HD > SD

**SD > HD 기능**

Regeneration은 SD컷을 HD 컷으로 자동 보정하는 기능이고, 반대로 16:9 HD 컷을 4:3 SD 컷으로 전환할 수 있는 기능을 추가하였다. 이는 당사 제품에서 제품간 호환이 가능하도록 새롭게 추가한 Oceanway기능이다.

File 메뉴 중간에 위치한 Export To Cosmos SD를 이용하여 컷을 SD 컷으로 저장한다. 단축키는 Alt+Z를 사용한다.



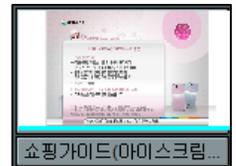
단, SD < > HD 간의 전환과정에서 동영상 파일과 TGA 시퀀스는 제외된다. 이는 물리적으로 사이즈가 정해진 데이터로 보정할 수 없다.

**ADD 7**

컷 정보에 대한 변경 사항

**SD 및 HD컷 판별을 위한 정보 변경**

SD컷을 HD에서 Open할 경우 해당 컷이 SD인지 HD인지에 대하여 판단이 애매한 경우가 발생하게 되는데 이를 보완하기 위하여 해당 컷에 컷 사이즈에 대한 정보를 표시함. Thumbnail Mode에서는 컷 이미지 아래쪽에 푸른색 라인이 있는 경우는 HD 컷임을 의미한다.



Text Mode에서는 컷 네임앞에 HD 및 SD 표기가 생성된다. 실제 파일 네임이 변동되는 것은 아니고, Oceanway 내부에서만 보이는 정보이다.



**ADD 8**

스포이드를 통한 칼라 적용 방식 변경

**스포이드 기능 적용 방식 변경**

스포이드는 사용자가 원하는 Color를 그대로 뽑아내어 동일한 칼라를 사용하기 위한 기능이다. 예를 들어, 디자인 화면에 그림 등의 이미지를 놓고 스포이드를 작용하여 원하는 색상에 Drag 하면 Realtime Drag가 적용되어, 해당 칼라가 디스플레이 되며, 원하는 칼라가 나왔을 경우에 클릭하면 해당 칼라정보가 선택이 된다.

**스포이드 사용 방법**

객체를 선택한다. > F4를 눌러 스포이드 아이콘을 활성화한다. > 스포이드할 객체를 Drag하여 스포이드 할 칼라를 선택한다. > 원하는 칼라가 나오면 클릭한다.

**ADD 9**

Drag를 이용한 레이어 위치 변경

**Layer의 위치 변경**

Layer의 위치를 옮길 경우에 Alt+m 의 단축키를 이용하여 이동이 가능하나, 또 다른 방법으로 Layer List에서 Layer를 선택하고 원하는 위치로 직접 Drag 하여 이동하는 방법이 추가되었다.

**ADD 10**

**개인 Library 설정 기능**

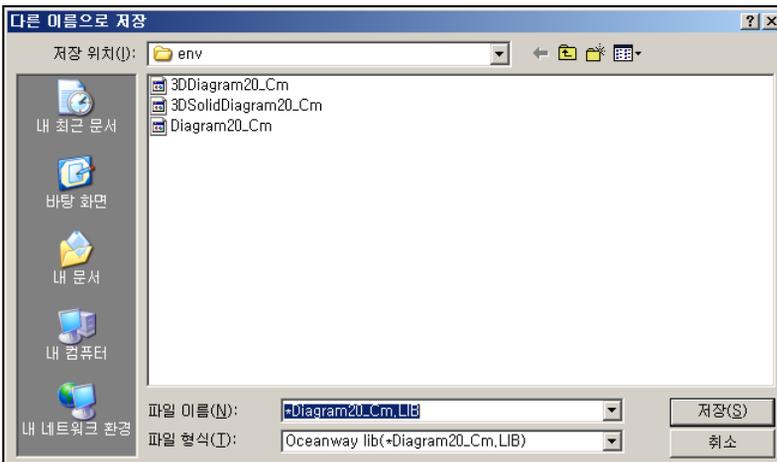
**Library 기능 개선**

이전의 Library는 사용자에게 상관없이 로컬 폴더에 자동으로 저장되어 누적되는 방식으로, 다른 작업자가 동일한 작업 Folder에서 작업하고 Library를 저장할 경우 Library는 계속 추가되는 방식이어서, 작업자 고유의 Library를 구성할 수 없었다. 이를 개선한 Library는 사용자가 저장한 Library를 별도의 파일로 저장하거나 불러올 수 있도록 변경하였다. Library파일만 별도로 관리가 가능하고 사용시 해당 작업 Folder>Env Folder에 복사한 후 사용이 가능하다.



Library 아이콘 중에 저장을 클릭하면 저장할 수 있는 윈도우가 나타난다. 여기서 파일 명을 저장하면 자동으로 해당 Library로 저장이 된다. 사용할 경우에는 Open을 한 후 저장한 파일을 불러들여 사용한다.

\*Diagram20\_Cm.LIB는 자동으로 입력되는 부분으로 "개인자료"로 저장하면 실제 표기는 "개인자료\_ \*Diagram20\_Cm.LIB"으로 표시된다.



**ADD 11**

**컷 및 레이어 간 단축키 이동**

**Cut 및 Layer 간 이동**

컷을 선택하는 방법은 마우스로 클릭하는 방법이 있고, 한번 선택이 된 경우에는 PageUp/Down 키를 이용하여 상하간에 컷으로 이동시킬 수 있다. 또 다른 경우는 Layer Mode인 경우에도 PageUp/Down 키를 이용하면 각 컷의 Layer 정보를 파악할 수 있다.

**ADD 12**

**Color Panel**

**Color Palette**

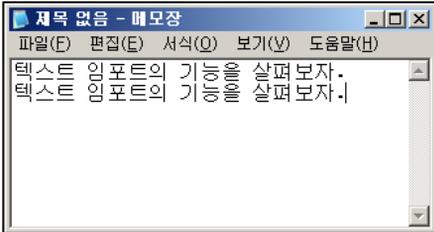
Oceanway의 Color 이미지를 사용자가 원하는 Palette Image로 변경할 수 있다. 자주 사용하는 Color를 구성하여 bmp파일로 저장한 후, C:\DigitalRose StudioWenv 폴더에 덮어쓰우기를 하고 Oceanway 를 재실행하면 변경된 Palette가 적용된다. 만약 기존 Palette를 보관하고 싶다면 C:\DigitalRose StudioWenv에서 Palette.bmp를 Rename 하여 보관하면 된다. 메인 Palette로서 인식하는 파일은 Palette.bmp 파일이다.

ADD 13

Import Text

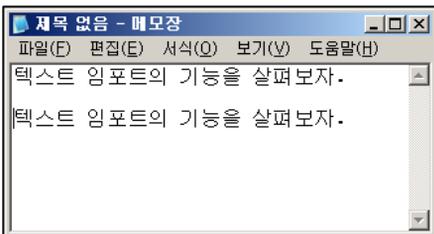
**Import Text**

Import Text는 많은 양의 자막을 문자발생기에서 작업하지 않고 외부 메모장을 이용하여 작성한 파일을 컷으로 불러들이는 기능이다. 컷으로 제작하는 데 몇 가지의 룰이 있다.



**문장과 문장 사이에 Enter 가 적용되지 않는 상태**

Enter가 적용되지 않는 문장의 형태의 경우 한 컷안에 2개 문장이 나타나는 컷이 생성된다.



**문장과 문장 사이에 Enter 가 적용된 상태**

Enter가 적용된 경우에는 문장별로 별도의 컷으로 생성된다. 즉 2개의 컷으로 Import 된다.

뉴스의 하단 같은 경우 동일한 디자인에 글씨정보만 다를 경우에 Text Import를 사용하여 한 번에 다수의 컷을 생성할 수 있다.

ADD 14

Fitting (Margin) 기능 보충 설명

**Fitting (=Margin)**

Fitting(=Margin) 기능은 폰트나 이미지 등에 사용할 수 있는 기능으로, 시작과 끝을 사전에 정하여 정해진 구간에서만 객체가 생성되게 하는 기능으로, 주로 하단 자막이나 이미지 처리에 자주 사용된다. 뉴스 하단의 경우 길이는 정해져 있지만, 자막 내용에 따라 텍스트 정보의 길이가 다를 경우 Fitting(=Margin) 기능이 적용되지 않는 경우 박스의 범위를 넘어서는 일이 생긴다. 이를 방지하기 위한 기능으로 사전에 설정한 구간내에서만 객체가 생성되는 것이다. Text 입력모드를 위해 마우스를 입력하면 첫 번째 커서가 나타난다. 이 경우 입력하면 일반적인 문장이 생성된다. 만약 Fitting(=Margin) 을 사용할 경우에는 마우스를 클릭하여 첫 시작부분을 설정하고, 클릭한 상태를 풀지 않고 원하는 끝 부분까지 드래그하고 마우스의 클릭을 중지하면 시작과 끝이 설정된 구간을 볼 수 있다.



Fitting(=Margin) 적용되지 않는 모습

Fitting(=Margin)이 적용되면 시작과 끝을 정할 수 있는 구간이 형성된다. 즉 설정한 구간이상으로 객체나 자막이 넘어가지 못하게 하는 경계를 정하는 것이다. 끝 지점에 도달한 경우에 어떤 방식으로 Fitting(=Margin) 될 것인가는 설정방법 및 조합에 따라 약간의 차이가 있다. 주로 Fitting옵션과 Method 설정으로 설정한다.



Fitting(=Margin) 적용된 모습

가장 많이 사용하는 예  
Fitting Over Method Width  
끝 지점에 도달하고부터 Fitting이 적용되는데, 적용 방식은 Width로 글씨의 폭을 줄이면서 Fitting 시킨다.

Fitting Over Method Width  
끝 지점에 도달하고부터 Fitting이 적용되는데, 적용 방식은 Space로 글씨의 자간을 줄이면서 Fitting 시킨다. 이 경우에 과도한 텍스트 수는 글씨를 겹치게 만들 수 있으므로 적당한 정도의 텍스트 수를 사용해야 한다.

ADD 15

Fitting (Margin) 기능 보충 설명

**Fitting 적용 시 정렬하는 방법**

Oceanway의 Align 기능은 일반 워드 프로그램과는 약간 차이가 있다. Align에 보여지는 정렬 형태인 좌정렬, 우정렬, 중앙정렬은 현재 선택한 폰트 객체에 대한 정렬이 아니고, Fitting가 적용되었을 때의 정렬 방식을 말한다. 즉 Fitting을 정한 경우에 어떻게 정렬될 것인지에 대한 방식이라고 볼 수 있다.

예를 들어 하단 바에 글씨를 입력할 경우 바 이미지를 벗어나지 않게 중앙정렬을 하고 싶은 경우에 Fitting의 Margin을 설정하고, 중앙정렬로 체크를 해야만 중앙정렬 된 하단이 완성이 되는 것이다. 다음 그림을 보면 하단의 경우는 중앙 정렬을 이용하여 정렬시키는 것이 적합한 것을 알 수 있다.



- Margin 설정 후, 좌정렬 선택 상태
- Margin 설정 후, 우정렬 선택 상태
- Margin 설정 후, 중앙정렬 선택 상태
- Margin 설정 후, 전체정렬 선택 상태

ADD 16

Cut File Manager 기능 보충

**Cut File Manager**

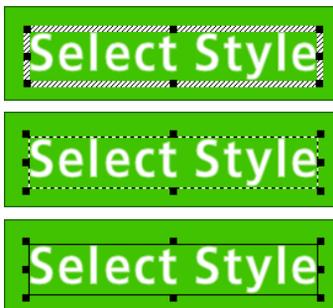
Cut File Manager는 Oceanway에서 사용하는 일종의 윈도우 탐색기라고 이해하면 된다. 각 파일들을 이동이나 복사를 할 경우 탐색기를 이용하여 파일을 선택하고 이동이나 복사되어질 위치를 보면서 작업을 할 수 있는데 이를 위한 보조 도구라 할 수 있다. 작업하던 것이 열리지 않거나 이미지가 빠진 현상 같은 경우는 정상적으로 컷 폴더를 생성하지 않거나, 컷 파일 매니저를 이용하지 않고 직접 파일을 선택하는 등의 조작이 가해져서 발생하는 경우가 많다. Cut File Manager를 사용하면 컷 폴더내의 모든 이미지나 파일 및 각종 변수들을 정확하게 이동시킬 수 있다. 작업중인 폴더에서 다른 컷 폴더에 있는 것을 복사하거나 가지고 올 경우는 반드시 Cut File Manager를 이용하는 것이 바람직하다.

ADD 17

Environment > Set Option

**Select Style**

Select Style는 객체를 선택한 경우, 객체가 선택된 틀에 대한 옵션으로 일반적으로 Hatched Border로 설정되어있다.



**Hatched Border**

다소 두터운 Border로 선택한 라인이 보여진다.

**Dotted Line**

1픽셀의 가는 점선으로 선택되어 객체간의 이동이나 정렬 시 보기가 편하다

**Solid Line**

1픽셀의 가는 선으로 정밀하게 작업 시 편리하지만 배경이 어두우면 묻힐 수 있다.

## ADD 18

## Crawl/Roll Multi Pause

**Multi Pause**

Crawl/Roll에서 Pause 버튼을 통해 송출을 일시 중지 할 수 있다. 또 다른 Pause 기능으로 정지할 위치를 미리 지정할 수 있는 방법이 있다. Crawl/Roll 컷을 제작한 후 선택 모드에서 디자인 화면 상단에 마우스를 위치시키고, TAB 키를 누르면 노란 색의 Pause 표시가 나타난다. 이것은 Crawl/Roll 도중에 이 표시가 되어 있는 위치가 되면 Pause가 적용된다. 이는 한 개 혹은 다수의 Pause로 설정할 수 있다. Pause를 삭제하는 방법은 해당 위치에 마우스 아이콘을 갖다 두고 Tab 키를 누르면 Pause가 삭제된다.



## ADD 19

## Layer &gt; Hide/Lock 설정 변경

**Hide/Lock**

기존에는 Double Click으로 적용되었으나, One Click로 변경됨.

## 문제 해결

홈페이지([www.digitalrose.com](http://www.digitalrose.com))에 고객센터 항목을 참고하시기 바랍니다.

사용상의 응급 조치에 해당하는 내용입니다. 사용자가 간단한 조치로 문제를 해결할 수 있는 정도의 현상들이며, 해결되지 않는 경우 당사 A/S 방문을 통하거나 원격 지원 등 다양한 서비스로 사용에 지장이 없도록 지원하겠습니다.

## 문제해결

## 시스템 부팅 관련

**1] 아무런 작동을 안 하면서 부팅이 안 되는 경우**

시스템을 부팅 시 시스템 전면에 LED에 불이 들어 오지 않고, 시스템 후면에 전원 공급 장치(Power Supply)에 팬이 돌아가지 않는 상황이라면 전원 공급 장치(Power Supply)를 교체해야 합니다. 전원 공급 장치의 노후나 부속품 중 일부에 문제가 생겨 일어난 문제이므로 긴급 상황이라면 같은 용량의 전원 공급 장치를 교체하시거나 당사로 교체 요청을 하시기 바랍니다.

**- 참고 -**

간혹 시스템을 무리하게 전원을 차단 하거나 전원이 갑자기 나간 경우에 생길 수 있으며 전원을 용량에 맞지 않게 공급 되었을 경우에 발생 할 수 있습니다.

**2] OS 부팅이 안 되는 경우**

부팅 시 시스템 SCSI HDD를 못 찾고 OS부팅을 못 시키는 경우 SCSI 컨트롤러를 찾아 시스템에서 제거 하신 후 SCSI 컨트롤러 슬롯 부분을 먼지를 닦고 다시 장착을 한 후 부팅을 다시 시도하시기 바랍니다.그래도 안되면 A/S를 요청하십시오. SCSI 컨트롤러나 SCSI HDD에 문제가 있는 경우이니까요.

**3] 삐 소리만 나고 모니터에 아무것도 안 나오는 경우**

시스템 부팅 시 비프 음 소리가 삐삐 삐...소리가 들리면서 모니터에 부팅 되는 과정이 보여지지 않을 때입니다. 이는 VGA카드에 문제가 생겨 일어날 수 있는데 시스템에서 VGA카드를 제거 한 후 VGA 카드의 슬롯 부분에 먼지를 닦아 내신 후 다시 장착해서 부팅을 시도 하십시오. 그래도 부팅이 안되면 VGA카드를 교체해야 합니다.

**4] 부팅 도중 파란 화면에 여러 메세지만 뜨고 더 이상 부팅 진행이 안 되는 경우**

부팅을 하면서 파란 화면으로 전환을 한 후 갑자기 화면 전체적으로 여러 줄에 걸쳐 메세지가 나타나고 더 이상 부팅이 안 되는 경우인데 일명 죽음의 "Blue Screen"이라는 것입니다. 아주 치명적인 것인데 OS가 깨졌을 때 가장 많이 나타내는 현상 입니다. 소프트웨어나 하드웨어 적으로 트러블이나 문제가 발생할 경우 나타나기도 합니다.이럴 경우 시스템을 다시 세팅을 해야 합니다.물론 메시지를 파악한 후 임시 방편으로 OS를 복구 할 수 있지만 그것도 쉽지 않으며 또 복구 한다고 해도 시간적으로도 많은 시간이 소요되므로 안정적으로 시스템을사용하기 위해서는 다시 OS부터 설치를 하는 것이 좋습니다.

**- 참고 -**

문자발생기는 다른 방송 장비와는 달리 컴퓨터 기반에서 소프트웨어를 사용하고 있기 때문에 일부 사용자께 오락이나 증권, 인터넷 등을 통해 다양한 프로그램들을 같이 사용하시는데 이리다 보니 바이러스에도 많이 노출되고 또 프로그램간에 충돌도 종종 일어나 OS에 문제를 야기시키기도 합니다.특성상 안정적으로 사용하기 위해서는 가급적 문자발생기라는 목적에 맞게 사용 하시는 게 좋습니다.

## 문제해결

## 프로그램 Log In 관련

**1] 아무런 동작을 안 하면서 부팅이 안 되는 경우**

로그인을 하려는데 "엑세스 위반..."하면서 메세지가 뜨고 로그인이 안될 때 입니다. Font와 관련해서 로그인이 안되는 경우인데 Font Folder에 문제가 있는 Font를 추가 하셨을 때 발생합니다. 이럴 때는 최근에 추가하신 Font가 있으면 찾아서 삭제를 하시고 C:\Digitalrose StudioWenv라는 Folder에 텍스트 파일 4개가 있는데 그걸 지우고 다시 실행하세요. 또는 Font Folder에 Font가 없어도 로그인이 안됩니다.

**-참 고 -**

1. 텍스트 파일 : " MFDomestic ", " MFEnglish ", "MFSymbol ", " MFhanja "
2. Font는 True Type Font(\*.TTF)형태의 Font를 사용하십시오.

**2] OS 부팅이 안 되는 경우**

프로그램을 실행 했더니 모니터 화면에 분홍색 이미지(DigitalCosmosHD 이미지)만 뜨고 마우스는 모래시계로만 되어 있는 상태에서 로그인이 안되는 경우입니다.이럴 때는 지금 실행해서 들어가고자 하는 작업Folder를 찾아 "env"라는 Folder에 있는 모든 파일을 삭제 후 다시 실행 하십시오."env"에 있던 파일 중 어떤 파일이 깨져서 생기는 경우입니다. 파일을 삭제 한 후 정상적으로 실행이 되면 다시 파일이 생성됩니다. 단 기존에 저장하셨던 Library에 객체의 속성은 없어집니다.

**3] 프로그램 실행 시 'Load DGFstMov.dll Failed'라는 메시지가 나타나거나 Login이 안될 때**

이는 OS부팅 후 Matrox보드를 완전히 인식하지 못한 상태에서 프로그램을 실행 했을 때 이런 메시지를 띄우게 됩니다. 이것은 아직 준비가 덜 된 상태라 보시면 됩니다.아마 모니터(NTSC) 화면이 지글거리면서 다시 정상으로 돌아오면 그 때 다시 실행 보시면 됩니다.

## 문제해결

## 프로그램 사용 관련

**1) 프로그램 실행 화면이 이상한 경우**

프로그램을 실행 했더니 프로그램 화면에 Cut들도 안보이고 마우스를 찍어도 계속 마우스의 선택 위치가 남아 있는 등 화면이 이상하게 보일 때 프로그램을 종료 후 VGA화면상에서 마우스의 오른쪽을 클릭하시고 등록정보를 확인하십시오. 그런 후 "설정"이라는 탭이 있는데 "설정"라는 항목에서 "색상표"라는 부분에서 Color "True Color" 로 설정되어 있는지 확인해 보시기 바랍니다. 그리고 다시 프로그램을 실행 하십시오

**2) 조각그림을 불러왔는데 그려지지 않는 경우**

조각그림이 화면에 나타나지 않는 경우는 몇 가지의 이유가 있습니다. 이러한 문제는 보편적으로 Dos환경의 사용자였던 분들께서 자주 질문하는 부분입니다. Window 환경으로 넘어오면서 몇 가지 기준과는 다른 방법으로 이미지를 제작 해주셔야 합니다. 이러한 이유는 'Black Key'에서 'Alpha Key'로의 전환에서 오는 High Quality를 기대할 수 있을 뿐만 아니라 여러 효과를 얻을 수 있습니다.

Alpha Key 사용은 초기 다소 번거로울 수 있으나 이는 생소함 일뿐 오히려 기존의 Black Key를 사용 했을 경우보다 제작 과정은 단조롭습니다.

아래의 단계에 거쳐 조각그림의 사용가능 여부의 문제를 확인하여 주십시오.

1. 조각이미지의 파일 확장자 및 포맷이 TGA or BMP로 되어 있는지의 여부를 확인한다.
2. 원본 이미지에 알파채널 정보가 있는가를 확인한다.(포토샵에서 확인가능)
3. 포토샵에서 Mode설정이 RGB로 되어있는지를 확인한다.
4. 포토샵에서 저장 시 32bits/pixel로 저장을 한다.(저장 시 Exclude부분은 체크하지 마세요)
5. 알파채널 설정이 되어있지 않은 경우는 DigitalCosmos에서 디자인Mode의 좌측하단 부분에 있는 Matte부분을 None로 설정을 하시면 알파채널 정보가 없는 일반 TGA File도 사용이 가능 하지만 그리 깔끔하지는 않습니다.

**3) 화면 캡처가 안되는 경우**

프로그램 상에서 Input되는 화면을 캡처를 받을 때 input Source를 선택이 제대로 되었는지 확인해보시기 바랍니다. Input Source확인 은 바탕화면 또는 제어판 상에서 보시면 Color바 모양의 아이콘(Digisuite)이 있는데 아이콘을 실행하면 "DigiMix"라는 탭이 있습니다. 거기서 "Input" 탭을 선택해서 보시면 화면 캡처를 위한 input Source를 선택(디지털/아날로그)을 할 수 있습니다.

**4) Cut을 작업해서 다른 시스템에 복사했는데 송출이 잘 안되는 경우**

Cut 데이터를 작업하신 후 다른 시스템에 복사를 해서 송출 작업을 하시는 업체들이 많은데 간혹 일어날 수 있는 문제 중에 하나입니다. Font가 안 나간다가거나 아님 이미지 파일이 안 나간다가나 등...이런 문제는 간단합니다. 작업한 시스템하고 송출하는 시스템간에 Font나 이미지 파일들이 맞지 않기 때문입니다. 그러므로 Font나 이미지 파일들을 작업한 시스템 하고 송출하는 곳하고 Font나 이미지를 같이 맞추면 됩니다.

**5) 동영상 파일을 만들었는데 DigitalCosmos에서 구동이 안되요.**

동영상을 외부 툴(3D MAX, Maya기타 등등..)을 이용해서 만들고 Digisuite기반에 DigitalCosmos에서 구동하려면 Digisuite에 맞게 코덱(Matrox M-JPEG)을 바꿔 주어야 하는데 그건 DigiTool이라는 프로그램을 통해 converting을 해주어야 합니다. 물론 동영상 파일의 사이즈는 720x486이어야 합니다. 사이즈가 조금이라도 다르면 구동이 안됩니다.

**6) 송출 Mode에서 송출 시 "It's \*.Cut Load Failed.." 메시지가 나타날 경우**

우선 두 가지로 볼 수 있는데, 선택된 Cut이 존재하지 않을 경우 입니다. 따라서 Cut 데이터가 있는지 확인을 해 보십시오. 그리고 또 다른 경우는 사용자가 다른 시스템에서 네트워크를 통해 송출 List 파일(\*.mfs)만 불러 들였던가 아니면 경로를 잘못 지정하여 로그인 했을 경우 입니다. mfs 파일은 Cut 데이터로 송출 List를 만들어 저장을 하게 되면 생기는 파일로서 mfs 파일이 생성 될 때 만들어진 경로를 내부적으로 가지고 있습니다. 따라서 선택하신 mfs 파일이 최초 어느 작업 디렉토리에서 만들어 졌는지를 확인 하시기 바랍니다. 이러한 경우들은 네트워크 상에서 데이터를 복사해서 사용할 경우 접할 수 있는데 최초 데이터(Cut, mfs 파일)를 생성했을 때 처럼 작업 디렉토리를 같은 조건으로 송출하고자 하는 시스템에 구성해서 활용하시면 됩니다.

**7) Font 추가**

DigitalCosmos에서 사용하는 Font는 Font Folder를 따로 관리하는 Folder가 있습니다. 따라서 Font를 추가 할 때는 추가하고자 하는 Font(설치용 Font CD포함)를 선택해 "C:\WDigitalrose Studio\WFonts\Folder"에 복사해 놓고 다시 로그인을 하시면 됩니다. 만약 Font를 추가한 것이 적용이 안될 경우가 있을 때는 다음과 같은 방법을 취하시면 됩니다."C:\WDigitalrose Studio\Wenv\Folder"를 보시면 텍스트 파일 4개가 있을 것입니다. 그 텍스트 파일은 CG프로그램에서 사용되는 Font에 대한 List가 등록 되어 있는 파일입니다. 그 파일을 삭제한 후 다시 로그인을 하시면 추가된 Font 정보가 갱신될 것입니다.

**8) Preview화면이 안 뜨는 경우**

시스템에 디지털 옵션이 있을 경우 디지털 보드(DSDI)가 장착되어 있는 시스템이 대부분 입니다. DSDI 보드가 장착이 되어 있는 기종일 경우 다음을 확인 해보시기 바랍니다.

1. 케이블 연결 상태
2. Input 선택 확인 (바탕화면 또는 'Window 시작-설정-제어'에 Digisuite 아이콘 선택)  
--> 만약 "4:2:2(SDI)" 로 되어 있다면 Preveiw 화면이 나타나지 않습니다. 이런 경우는 일반적으로 "Composite 1"로 선택해 놓으시면 해결됩니다.

**9] 갑자기 'E드라이브'에 아무것도 없는 경우**

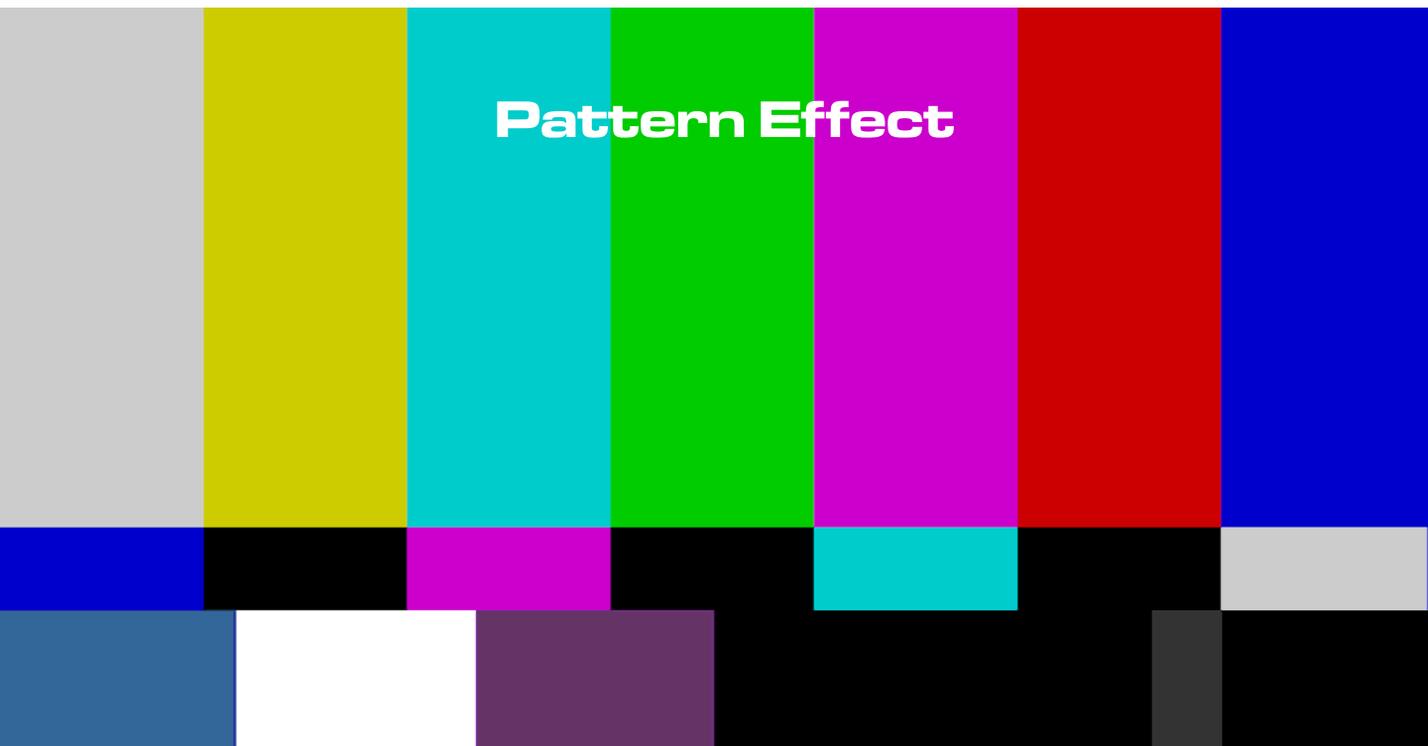
Storage HDD쪽에 문제가 생긴 경우 입니다.

"시작" - "프로그램" - "관리자도구" - "디스크관리"를 보시면 HDD가 3개가 순차적으로 0번부터 2번까지 보일 겁니다.

연두색으로 보이는 것이 스트라이프로 묶여 있는 SCSI HDD입니다.

그걸 통해서 HDD의 상태를 바로 확인하실 수 있습니다.

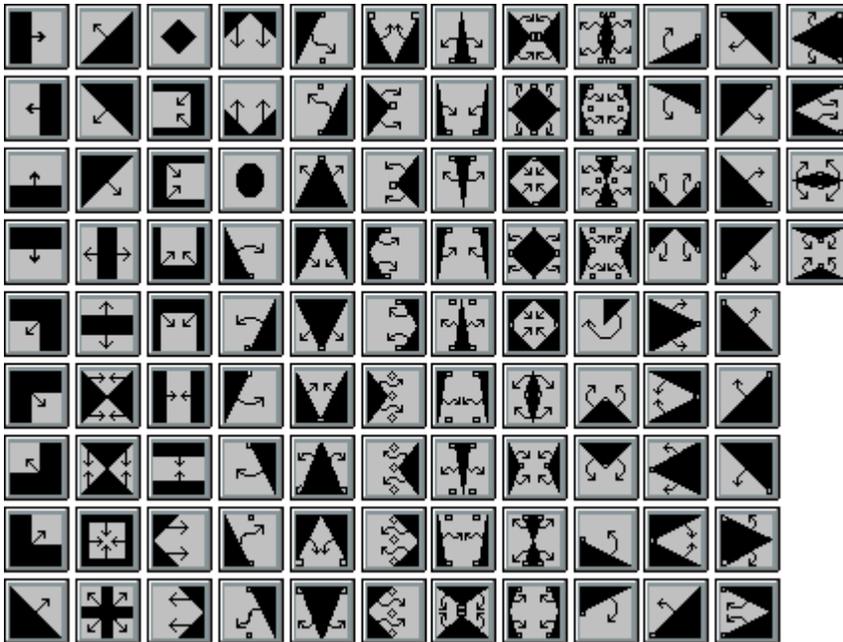
두 개의 HDD중에 하나가 비활성화 되어 있다면 HDD가 손상을 입은 것이기 때문에 교체를 해야 합니다.



**Pattern Effect**

General Wipe

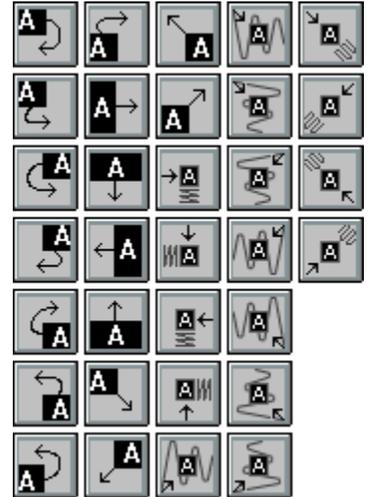
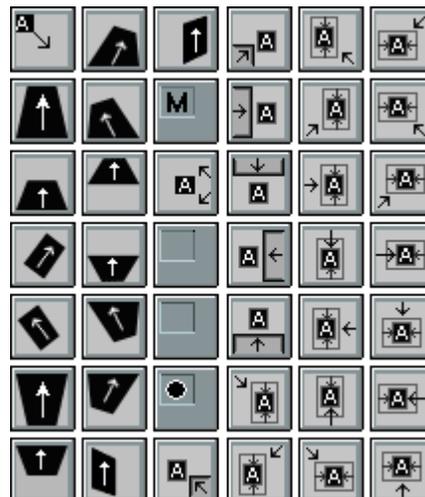
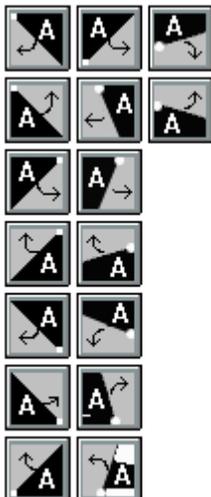
General Push



DVE\_Hinges

DVE\_Zoom

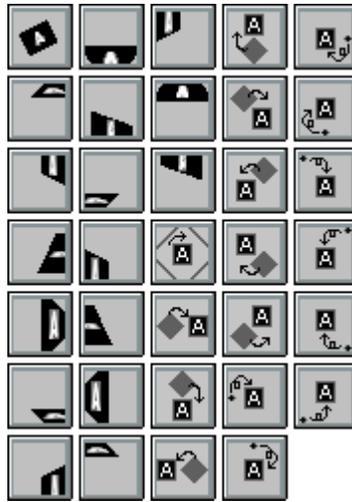
DVE\_Slide



DVE\_Doors



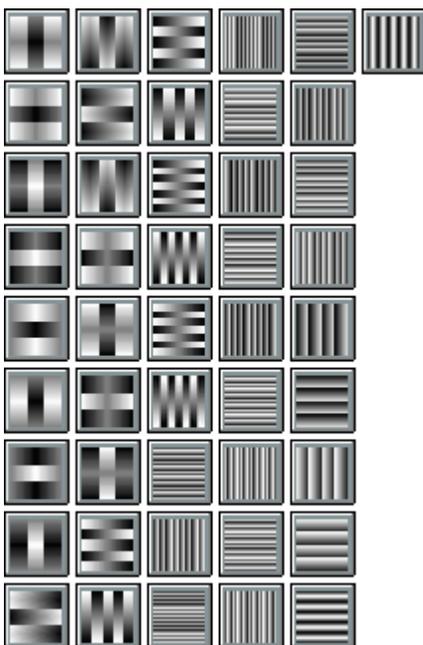
DVE\_Spin



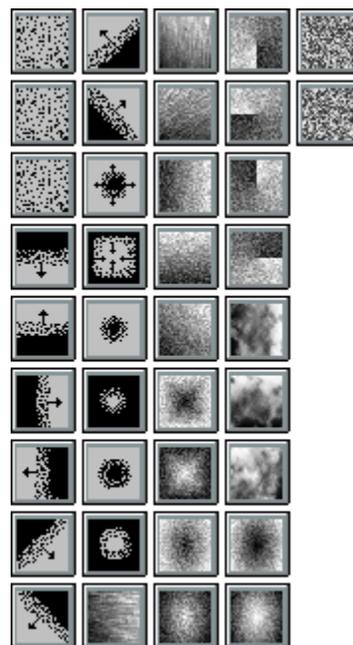
Page Curl



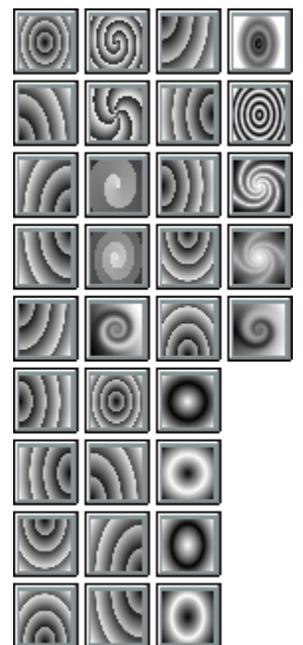
Organics\_Band



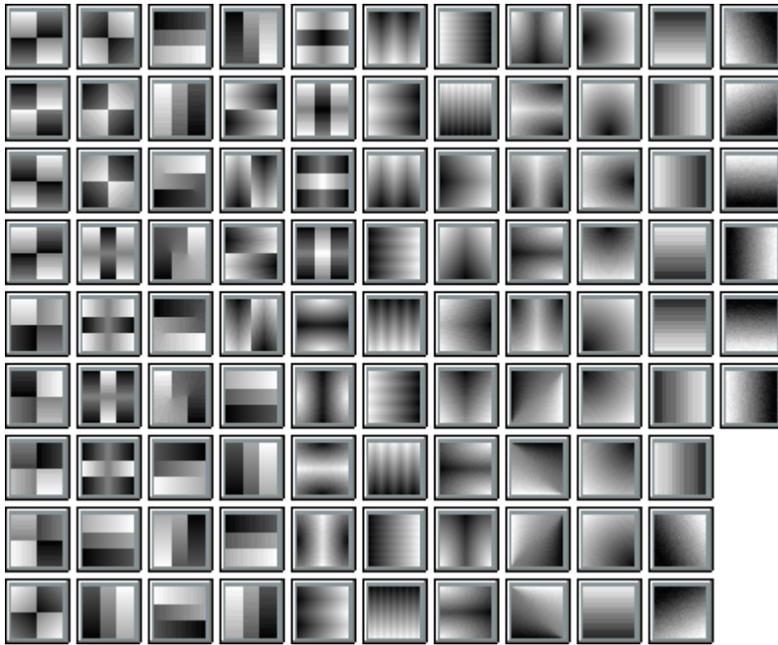
Organics\_Organix



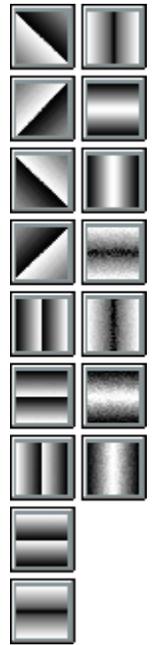
Organics\_Clock



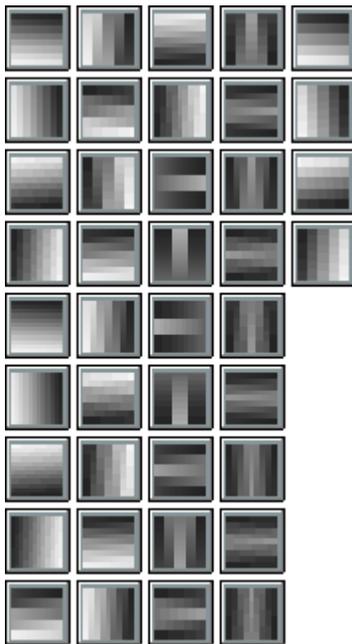
Organics\_Pure



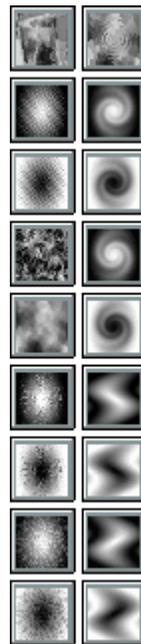
Organics\_Spilt



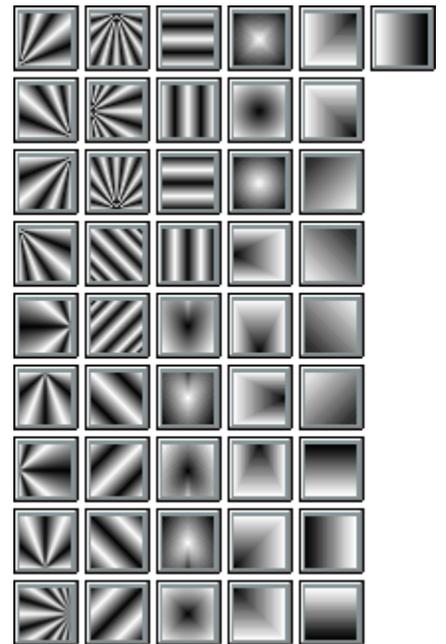
Organics\_Disslove



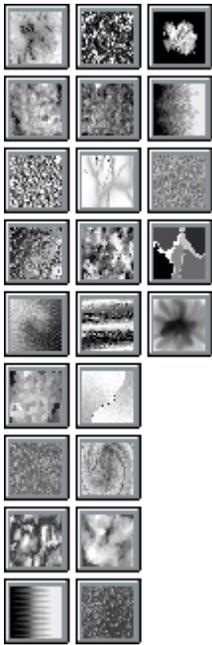
Organics\_E-Pack



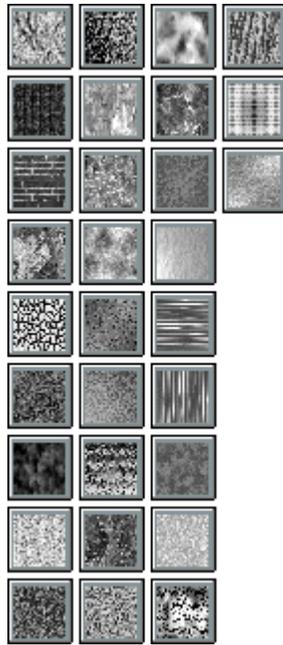
Organics\_Standard



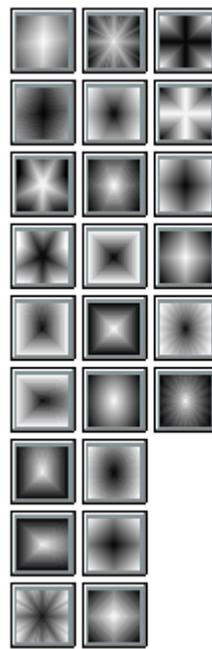
Organics\_Fractals



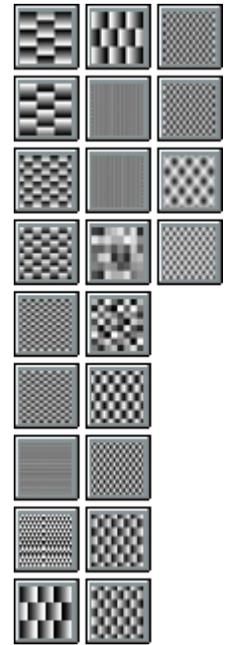
Organics\_Texture



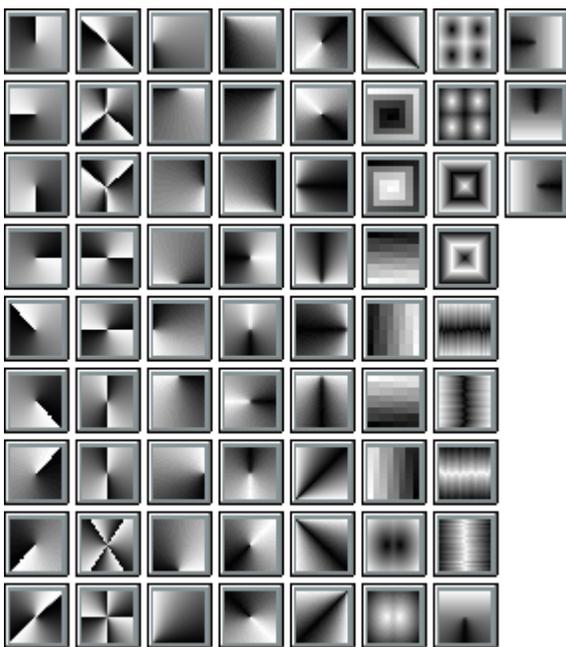
Organics\_Irides



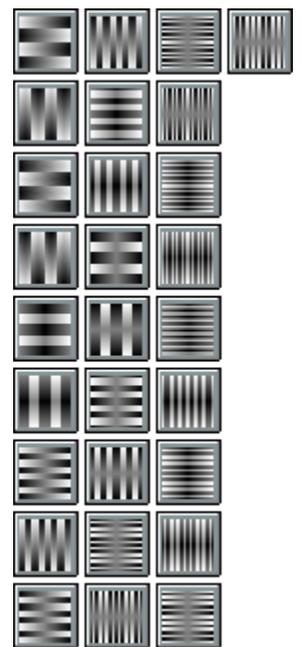
Organics\_Checker

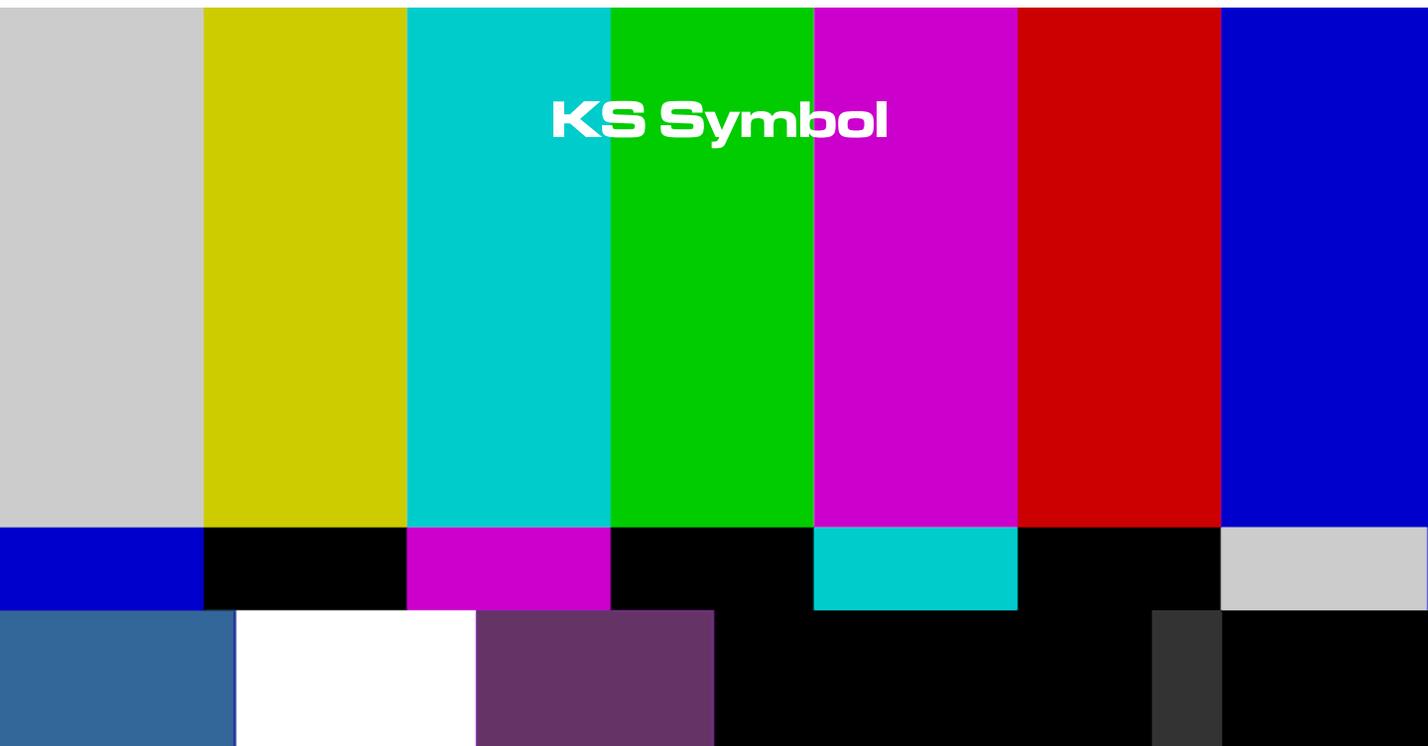


Organics\_Cool Wipe



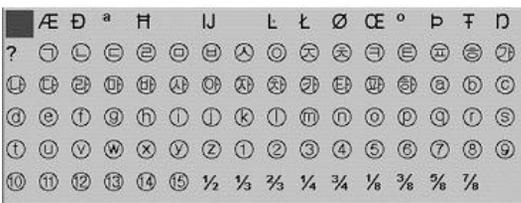
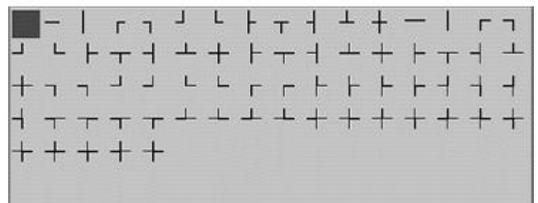
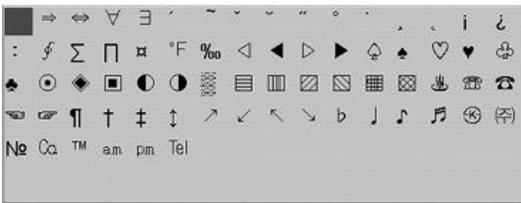
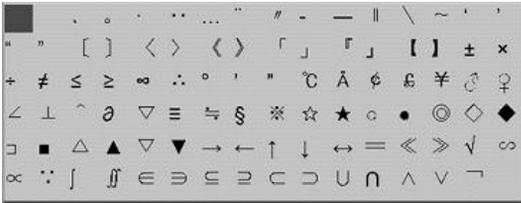
Organics\_Wonder





**KS Symbol**

### KS Symbol





Short Key	
Ctrl+A	모든 객체 선택 (Select All)
Ctrl+C	복사 (Copy)
Ctrl+V	붙이기 (Paste)
Ctrl+X	자르기 (Cut)
Ctrl+N	새로운 CUT 열기 (New)
Ctrl+O	CUT 파일 불러오기 (Open)
Ctrl+PgDn	Roll/Crawl 시 맨 마지막 페이지 이동 (End)
Ctrl+PgUp	Roll/Crawl 시 맨 첫 페이지 이동 (Home)
Ctrl+F1~F9	현재 속성을 시스템 라이브러리에 저장 (Save System Library)
Ctrl+1~9	저장된 시스템 라이브러리를 불러오기 (Load System Library)
Ctrl+Shift+Drag	객체 다중 복사. 객체 선택 후 Ctrl+Shift+Drag
Ctrl+P	Cut File Manger 열기 (Cut File Manager)
Ctrl+F	File Transfer 열기 (File Transfer)
Ctrl+Insert	Layer 추가 (Add Layer)
Ctrl+L	Layer Select. 선택한 Layer에 있는 모든 객체 선택 (Select All Current Layer)
Ctrl+Z	Undo 방금 명령에 대한 취소 (Undo)
Ctrl+Shift+Z	Redo 방금 Undo한 명령에 대한 취소 (Redo)
Ctrl+Shift+L	선택한 객체 잠그기 (Lock)
Ctrl+Q	객체의 오른쪽을 고정시키고 왼쪽 방향으로 확대한다. (1Pixel 단위)
Ctrl+W	객체의 오른쪽을 고정시키고 오른쪽 방향으로 축소한다. (1Pixel 단위)
Ctrl+E	객체의 위쪽을 고정시키고 아래방향으로 확대한다. (1Pixel 단위)
Ctrl+R	객체의 위쪽을 고정시키고 위 방향으로 축소한다. (1Pixel 단위)
Ctrl+Shift+Q	객체의 오른쪽을 고정시키고 왼쪽 방향으로 확대한다. (10 Pixel 단위)
Ctrl+Shift+W	객체의 오른쪽을 고정시키고 오른쪽 방향으로 축소한다. (10 Pixel 단위)
Ctrl+Shift+E	객체의 위쪽을 고정시키고 아래방향으로 확대한다. (10 Pixel 단위)
Ctrl+Shift+R	객체의 위쪽을 고정시키고 위 방향으로 축소한다. (10 Pixel 단위)
Ctrl+→	객체의 왼쪽을 고정시키고 오른쪽 방향으로 확대한다. (1Pixel 단위)
Ct기+←	객체의 왼쪽을 고정시키고 왼쪽 방향으로 축소한다. (1Pixel 단위)
Ct기+↑	객체의 아래쪽을 고정시키고 위 방향으로 확대한다. (1Pixel 단위)
Ct기+↓	객체의 아래쪽을 고정시키고 아래 방향으로 축소한다. (1Pixel 단위)
Ctrl+Shift+→	객체의 오른쪽을 고정시키고 왼쪽 방향으로 확대한다. (10 Pixel 단위)
Ct기+Shift+←	객체의 오른쪽을 고정시키고 오른쪽 방향으로 축소한다. (10 Pixel 단위)
Ct기+Shift+↑	객체의 위쪽을 고정시키고 아래방향으로 확대한다. (10 Pixel 단위)
Ct기+Shift+↓	객체의 위쪽을 고정시키고 위 방향으로 축소한다. (10 Pixel 단위)
Ctrl+K	특수문자 입력 (Symbol)
Ctrl+Shift+V	외부에서 복사한 텍스트 정보를 붙이기 한다.

Short Key	
Ctrl+H	안전영역의 속성을 조절한다. (Safe Area)
Ctrl+G	가이드 라인의 속성을 조절한다. (Guide Line)
Ctrl+J	백그라운드의 속성을 조절한다. (Back Ground)
Ctrl+Y	화면을 깨끗하게 정리한다. (Refresh Screen)
Ctrl+H	안전영역의 속성을 조절한다. (Safe Area)
Ctrl+T	선택한 객체를 Layer 상 맨 위로 이동한다
Ctrl+U	선택한 객체를 Layer 상 맨 아래로 이동한다
Ctrl+D	선택한 객체를 Layer 상 아래로 이동한다
Ctrl+B	선택한 객체를 Layer 상 위로 이동한다
Alt+N	다른 이름으로 저장 (Save As)
PageUp	Cut List / Layer List 상에서 상위 컷으로 이동한다.
PageDown	Cut List / Layer List 상에서 하위 컷으로 이동한다.
F8	컷을 빨리 Load 한다. (Quick Load)
F9	컷을 빨리 Save 한다. (Quick Save)
Alt+I	선택한 객체에 대한 정보 창을 연다
Alt+Z	활성화된 컷을 Cosmos SD 버전으로 Convert 한다. (Export to Cosmos SD)
Alt+X	프로그램을 빠져 나간다
Alt+Q	Order 창을 연다. (Order List)
Alt+L	선택한 객체를 왼쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+R	선택한 객체를 오른쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+H	선택한 객체를 수평방향 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+U	선택한 객체를 위 쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+D	선택한 객체를 아래 쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+V	선택한 객체를 수직방향 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+C	선택한 객체를 중심 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+Shift+L	그룹단위로 선택한 객체를 왼쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+Shift+R	그룹단위로 선택한 객체를 오른쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+Shift+H	그룹단위로 선택한 객체를 수평방향 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+Shift+U	그룹단위로 선택한 객체를 위 쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+Shift+D	그룹단위로 선택한 객체를 아래 쪽 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+Shift+V	그룹단위로 선택한 객체를 수직방향 Guide Line 기준으로 정렬한다
Alt+Shift+C	그룹단위로 선택한 객체를 중심 Guide Line 기준으로 정렬한다
F4	스포이트 아이콘을 활성화한다. On/Off는 토굴모드 (Spoid)
Alt+F	변수를 설정한다. (Set Alias)
Alt+G	변수를 해제한다. (Release Alias)

Short Key	
Alt+Ctrl+←	두 개 이상의 객체를 객체중심에서 왼쪽으로 정렬한다
Alt+Ctrl+→	두 개 이상의 객체를 객체중심에서 오른쪽으로 정렬한다
Alt+Ctrl+↑	두 개 이상의 객체를 객체중심에서 위 방향으로 정렬한다
Alt+Ctrl+↓	두 개 이상의 객체를 객체중심에서 아래 방향으로 정렬한다
Alt+Ctrl+H	두 개 이상의 객체를 객체중심에서 수직 방향으로 정렬한다
Alt+Ctrl+V	두 개 이상의 객체를 객체중심에서 수평 방향으로 정렬한다
Alt+↑	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 1 Pixel 단위로 위 방향으로 변경한다
Alt+↓	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 1 Pixel 단위로 아래 방향으로 변경한다
Alt+→	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 1 Pixel 단위로 오른쪽 방향으로 변경한다
Alt+←	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 1 Pixel 단위로 왼쪽 방향으로 변경한다
Alt+Shift+↑	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 10 Pixel 단위로 위 방향으로 변경한다
Alt+Shift+↓	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 10 Pixel 단위로 아래 방향으로 변경한다
Alt+Shift+→	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 10 Pixel 단위로 오른쪽 방향으로 변경한다
Alt+Shift+←	문자 입력 모드에서 글씨의 Offset 값을 10 Pixel 단위로 왼쪽 방향으로 변경한다
Alt+Shift+M	객체의 Position 값을 저장한다. (Save Location)
Alt+Shift+N	객체의 Position 값을 불러온다. (Load Location)
F12	현재의 컷을 송출한다. (Play)
F11	현재의 컷을 아웃한다. (Stop)
F10	현재 진행 중인 컷을 멈춘다. (Pause)
F5	모션모드로 이동한다. (Motion Mode)
F6	디자인모드로 이동한다. (Design Mode)
F7	송출모드로 이동한다. (Play Mode)
F12	현재의 컷을 송출한다. (Play)
F11	현재의 컷을 아웃한다. (Stop)
F10	현재 진행 중인 컷을 멈춘다. (Pause)

# Ocean Way v1.0

[www.digitalrose.com](http://www.digitalrose.com)



서울시 금천구 가산동 371-28 우림라이온스밸리 C동 702호 TEL:02.2026.5200 FAX:02.2026.5212 E-mail: pr@digitalrose.com