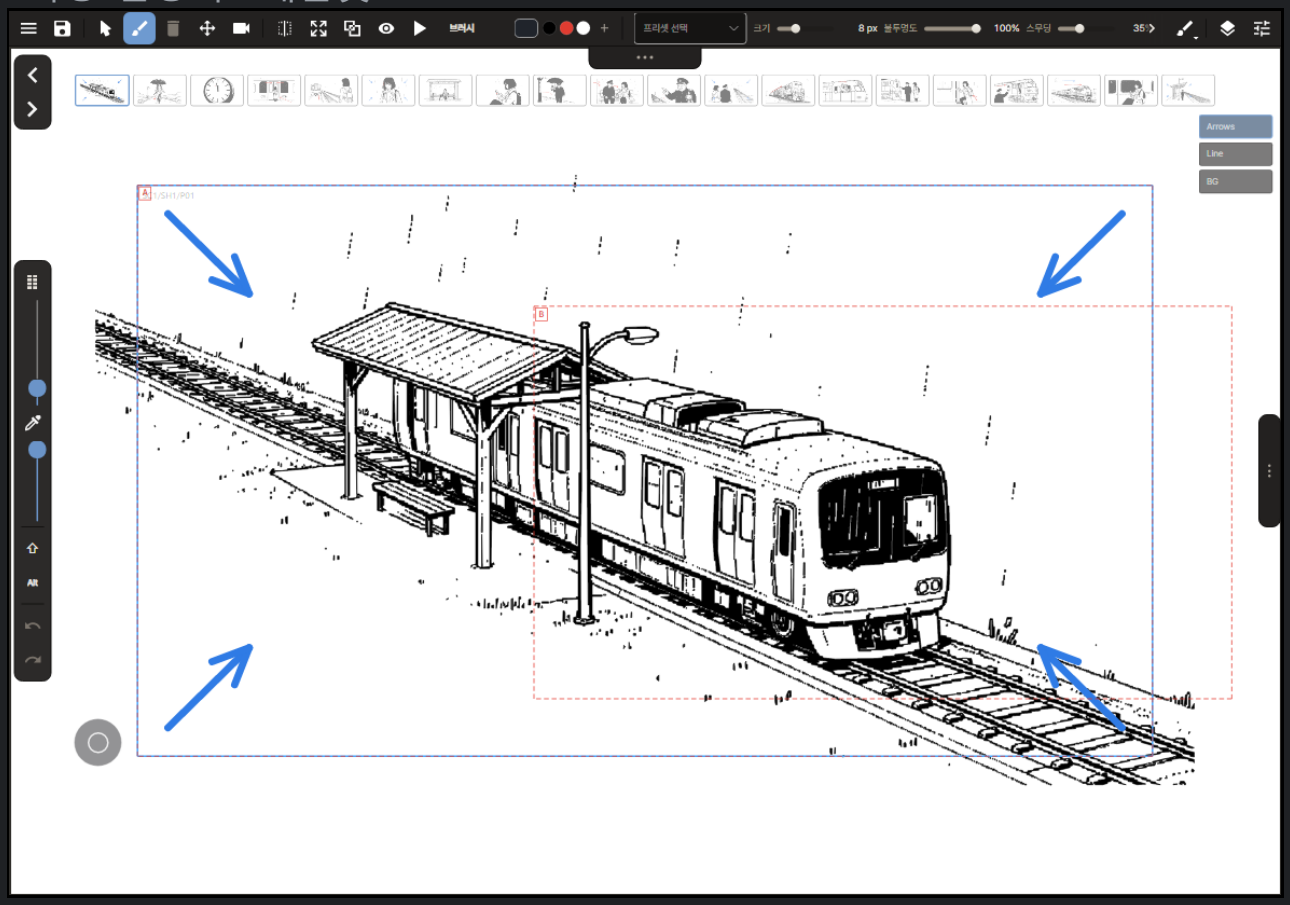
HelloStoryboard

사용 설명서 · 태블릿



스토리보드와 애니매틱을 한 곳에서

그리고, 길이를 주고, 소리를 얹고, PDF·동영상·편집실로 넘깁니다.

판본 **1.0.13** · 2026-11-22 기준

iPad · 안드로이드 태블릿(휴대폰은 지원하지 않습니다) — 컴퓨터는 따로「데스크톱판」설명서가 있습니다

프로젝트 파일 **.hboard** · 단일 파일 **.hboardpk** — 두 판이 같은 파일을 엽니다

이 설명서의 메뉴 갈래·PDF 프로필 목록은 프로그램 소스에서 직접 읽어 만들었고, 그림은 실제 프로그램 화면을 찍은 것입니다. 설명서와 프로그램이 어긋나면 프로그램이 맞습니다.

차례

1. 시작하기 4

5분 만에 첫 콘티 4

무료로 쓰고, 한 번 결제로 정품 잠금 해제 4

2. 화면 둘러보기 5

메뉴 메뉴 — 20갈래 6

3. 파일 8

4. 파일 · 주고받기 10

5. 편집 14

6. 편집 · 다듬기·설정 16

7. 보기 18

8. 보기 · 전용 화면 19

9. 레이어 24

10. 레이어 · 표시·잠금 25

11. 레이어 모션 26

12. 스토리보드 27

13. 샷·씬·마커 31

14. 구조·썸네일·길이 33

15. 검토·주석 35

16. 카메라 37

17. 프리비즈 39

18. 클립·트랙 41

19. 재생·이동 44

20. 그리기 도구 45

21. 가이드 47

22. 캡션·색상 49

23. 손가락과 펜 51

24. 그리기 53

선 하나가 만들어지는 방식 53

고치기 54

25. 패널과 타임라인 56

소리와 참고 영상 57

26. 캡션·카메라·3D 58

카메라 58

프리비즈 만들기 58

27. 저장·파일·내보내기 60

저장과 파일 60

내보내기 60

28. 환경 설정 62

29. 막혔을 때 63

컴퓨터판에만 있는 것 63

이 설명서가 보증하지 않는 것 63

CHAPTER 01

1. 시작하기

HelloStoryboard 태블릿판은 iPad와 안드로이드 태블릿에서 **스토리보드와 애니매틱**을 만드는 앱입니다. 펜으로 그리고, 패널에 길이를 주고, 소리를 얹고, PDF·동영상으로 내보냅니다.

컴퓨터판(Windows·맥)과 **같은 .hboard 프로젝트**를 엽니다. 태블릿에서 그린 콘티를 컴퓨터에서 이어 다듬거나 그 반대로 할 수 있습니다. 휴대폰에서는 돌지 않습니다(태블릿 전용).

화면 언어는 처음 켤 때 **기기 언어**를 따릅니다(한국어·일본어가 아니면 영어). 시작 화면의 **Language**나 환경 설정 맨 위 **Language · 언어 · 言語**에서 바꿉니다.

5분 만에 첫 콘티

1. 시작 화면에서 **새 프로젝트**를 만듭니다. 대본이 있으면 이어서 뜨는 **대본으로 콘티 만들기**에 붙여 넣고, 없으면 **자동 생성 안 함**.
2. 펜으로 첫 패널을 그립니다. 왼쪽 막대의 위쪽 게이지가 굵기, 아래쪽 게이지가 불투명도입니다.
3. 그림판 왼쪽 아래의 반투명 동그라미(**휠 단추**)를 톡 누르면 **휠 메뉴**가 뜹니다 — **새 패널**·지우개·선택을 여기서 고릅니다. 패널 그림 줄 끝의 **+**로도 패널을 더합니다.
4. 오른쪽 가장자리 **세로 점 셋** 손잡이를 열고 **패널** 탭에서 슬러그·대사·액션을 적습니다.
5. 위 줄 가운데 아래의 **•••** 손잡이를 톡 눌러 타임라인을 펼치고, 카드 끝을 끌어 길이를 맞춘 뒤 **▶**로 재생합니다.
6. 메뉴(가로줄 셋 단추) › **내보내기…**에서 PDF나 동영상을 만들고 공유 시트로 보냅니다.

> **팁** 앱이 뒤로 가거나 다른 앱으로 넘어가면 **그 자리에서 저장**합니다. 자동저장도 처음부터 켜져 있습니다.

이 설명서는 앱의 **메뉴 › 파일 › 사용설명서…**로 언제든 다시 엽니다(홈페이지가 기기 브라우저로 열립니다).

무료로 쓰고, 한 번 결제로 정품 잠금 해제

앱은 **무료로 받아 바로 씁니다.** 무료판은 새 패널을 **프로젝트당 15장**까지 만들 수 있고, 내보내기는 **PDF와 이미지**만 됩니다(동영상·EDL/XML·샷 레이아웃·샷리스트(CSV·엑셀)·HTML 리뷰·3D 파일·오디오·AI 영상용 패키지는 정품에서). 내보낸 그림·PDF와 그리는 화면에는 옅은 워터마크(HelloStoryboard · FREE)가 들어갑니다.

- 환경 설정 › **라이선스**(또는 시작 화면)의 **정품 잠금 해제** 단추로 **한 번** 결제하면 제한과 워터마크가 모두 사라집니다. 구독이 아닙니다.
- 기기를 바꾸거나 앱을 다시 깔았으면 **구매 복원**을 누릅니다. 같은 스토어 계정이면 다시 결제하지 않습니다.
- 열기·편집·저장은 결제 전에도 막히지 않습니다. 패널이 15장을 넘는 프로젝트도 그대로 열립니다.

CHAPTER 02

2. 화면 둘러보기

창이 없는 한 화면입니다. 메뉴는 왼쪽 위 **메뉴**를 누르면 펼쳐지고, 설정·내보내기 같은 창은 화면을 덮는 **덮개**로 열립니다.

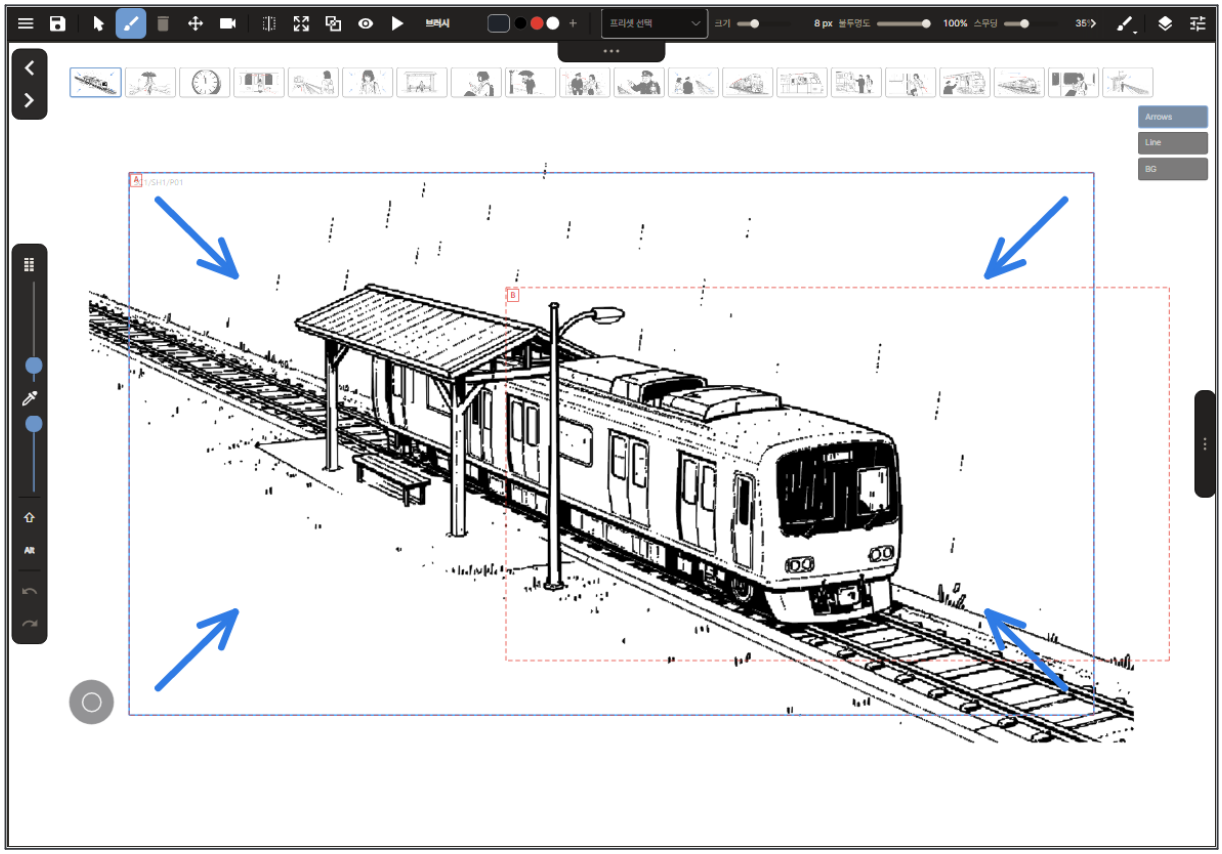


그림 1 태블릿 기본 화면. 위 줄에 메뉴·도구·도구 옵션, 그 아래 떠 있는 패널 칸, 왼쪽 막대, 오른쪽 위 레이어 이름.

자리	무엇
위 줄 왼쪽	**메뉴(가로줄 셋 단추) · 저장 · 선택 · 브러시 · 고른 것 삭제 · 레이어 이동 · 카메라 · 좌우 반전 · 화면에 맞추기 · 어니언 스킨 · 보기 · 재생**
위 줄 가운데	지금 도구의 옵션(색·프리셋·크기·불투명도·스무딩·외곽선/중심선·필압 농도…). 넘치면 옆으로 밀어 봅니다. 현재 색 칸을 누르면 **색** 칸이 열립니다.
위 줄 오른쪽	**도구 · 레이어 · 속성** 칸을 엽니다(같은 단추를 다시 누르면 닫힘).
위 줄 아래 •••	타임라인 손잡이 — 톡 누르면 펼칩니다. 펼친 뒤에는 타임라인 아래 가장자리 띠를 톡 하면 접히고, 끌면 높이가 바뀝니다.
떠 있는 패널 칸	타임라인을 접어 두면 캔버스 위에 패널 그림 줄만 반투명하게 뜹니다. 누르면 그 패널로 갑니다. 줄 끝의 **+**는 지금 패널 뒤에 새 패널.
왼쪽 위 ‹ ›	이전 / 다음 패널.
반투명 동그라미	**휠 단추** — 톡 누르면 휠 메뉴, **누르고 있으면** 누른 자리에 휠이 뜨고 손을 떼지 않고 칸으로 끌어 떼면 실행, 끌면 자리를 옮깁니다(옮긴 자리를 기억합니다).
왼쪽 막대	**그리드 단추**(맨 위) · 브러시 굵기 · 스포이드 · 불투명도 · **Shift · Alt · Ctrl** · 되돌리기 · 다시 실행
오른쪽 위 이름표	이 패널의 레이어 이름. 누르면 그 레이어에 그립니다.

자리	무엇
오른쪽 가장자리 세로 점 셋	서랍 — **레이어 · 색 · 속성 · 패널** 탭(패널 탭이 캡션 칸).

> **알아두기** 왼손으로 그리면 환경 설정 › 태블릿 › **그리는 손**을 왼손으로 — 막대와 단추가 반대쪽으로 갑니다.

메뉴 메뉴 — 20갈래

메뉴는 갈래별로 나뉘고, 갈래 안에서도 비슷한 것끼리 **가는 선으로 묶여** 있습니다. 모두 313개 항목입니다.

갈래	여기 있는 것(앞부분)
파일	새 프로젝트 · 시작 화면 · 최근 프로젝트… · 프로젝트 폴더 열기… · 저장 · 다른 이름으로 저장… · 이미지 가져오기… …
파일 · 주고받기	단일 파일 열기… · 단일 파일로 저장… · 캐시에서 복구… · 단일 파일 연결 끊기 · 편집실로 넘기기… (EDL · XML 한 벌) · 편집본 되읽기… …
편집	맞춤법… · 자동 맞춤법 검사 켜기/끄기 · 실행 취소 · 다시 실행 · 잘라내기 · 복사 …
편집 · 다듬기·설정	텍스트를 그림으로 분해 · 선택 획 합치기 (하나의 채움 도형으로) · 선택 획 묶기 · 선택 획 묶음 풀기 · 현재 레이어 그림 합치기 (색깔별) · 선택 획에 현재 선 질감 입히기 …
보기	모델 시트 띄워 보기 · 화면에 맞춤 · 선택 보기 · 왼쪽으로 회전 · 오른쪽으로 회전 · 좌우 반전 …
보기 · 전용 화면	대본… · 프로젝트 관리… · 이펙트 스택… · 오디오 레벨… · 현재 패널 담기… · 선택한 레이어 담기… …
레이어	벡터 레이어 추가 · 비트맵 레이어 추가 · 벡터 레이어 추가 (이 샷 모든 패널에) · 비트맵 레이어 추가 (이 샷 모든 패널에) · 레이어 복제 · 레이어 삭제 …
레이어 · 표시·잠금	배경 레이어 숨기기 켜기/끄기 · 선택 레이어 합치기 · 선택한 레이어 표시 · 선택한 레이어 숨김 · 선택한 레이어 잠금 · 선택한 레이어 잠금 해제 …
레이어 모션	레이어 키프레임 추가 · 레이어 키프레임 삭제 · 레이어 키 모두 지우기 · 레이어 키 복사 · 레이어 키 붙여넣기 · 레이어 모션을 여러 패널에 적용 …
스토리보드	패널 추가 · 앞에 패널 추가 · 구도 다시 잡기… · 대본으로 패널 자동 세팅… · 대사 길이로 타이밍… · 대사로 패널 만들기 …
샷·씬·마커	샷 추가 · 씬 추가 · 시퀀스 추가 · 여기서 새 샷 시작 · 샷 복제 (패널까지) · 샷 좌우 반전 …
구조·썸네일·길이	시퀀스 계층 사용 켜기/끄기 · 이 시퀀스의 패널 모두 선택 · 이 씬의 패널 모두 선택 · 이 샷의 패널 모두 선택 · 격자 깔기 (설정한 줄×칸) · 칸을 패널로 나누기 …
검토·주석	리비전 그리기 (검토 표시 레이어) · 스케치 캡션… · 자동 추적 켜기/끄기 · 날짜로 변경 표시… · 선택 패널 검토 완료 · 전체 검토 완료 …
카메라	카메라 키프레임 추가 · 카메라 키를 패널 처음에 · 카메라 키를 패널 끝에 · 카메라 키를 지금 보는 화면에 맞추기 · 카메라 키프레임 삭제 · 카메라 키 모두 지우기 …
프리비즈	프리비즈 만들기… · 2D 밑그림으로 투영 · 3D 투시 자 동기화 · 3D 공간 보기… · 그림에서 깊이 · 프리비즈 보기 켜기/끄기 …
클립·트랙	소리 녹음… · 클립 붙여넣기 (재생헤드) · 소리 클립 찾기… · 프로젝트 소리… · 대사 구간 BGM 자동 덕킹 (-12dB) · 모든 소리 클립 선택 …
재생·이동	재생 / 정지 · 선택 패널만 재생 · 이전 패널 · 다음 패널 · 이전 프레임 · 다음 프레임 …
그리기 도구	말풍선 (글자 + 둥근 말풍선) · 브러시 크기 늘리기 · 브러시 크기 줄이기 · 도구 프리셋… · 브러시 속성… · 좌우 뒤집기 …

갈래	여기 있는 것(앞부분)
가이드	가로 가이드 추가 · 세로 가이드 추가 · 대각선 가이드 추가 · 가이드 목록… · 가이드 모두 삭제 · 1점 투시 가이드 추가 …
캡션·색상	현재 캡션 구성을 기본으로 저장 · 기본 캡션 구성 초기화 · 캡션 필드 추가… · 촬영 샷리스트 (Excel .xlsx)… · 색 고르기… · 현재 색을 스와치에 추가 …

다음 장부터 **메뉴(가로줄 셋 단추) 갈래마다 한 장씩** 모든 항목을 설명합니다. 덮개가 뜨는 항목은 그 화면을 함께 실었습니다.

CHAPTER 03

3. 파일

프로젝트 만들기·열기·저장, 가져오기(이미지·SVG·3D·소리·영상·브러시), 내보내기, 사용설명서.

항목	하는 일
새 프로젝트	프로젝트 설정 창(이름·해상도·fps·저장 위치)을 띄우고 만듭니다. 만들면 대본 화면이 이어집니다.
시작 화면 · 최근 프로젝트…	시작 화면(새 프로젝트·최근 목록).
프로젝트 폴더 열기…	프로젝트를 엽니다 — iPad는 앱 밖 폴더를 앱 안으로 복사해 열고, 안드로이드는 단일 파일(.hboardpk)로.
저장	지금 프로젝트를 저장합니다(스테이징 → 저널 커밋이라 중간에 죽어도 옛 파일이 상하지 않습니다).
다른 이름으로 저장…	다른 이름·자리에 사본으로 저장하고 그것을 엽니다.
이미지 가져오기…	그림 파일을 이미지 레이어로.
그림을 벡터로 가져오기…	그림의 선을 벡터 획으로.
SVG 가져오기…	SVG를 벡터 획으로.
3D 모델 가져오기 (OBJ)…	OBJ 참고 모델.
오디오 가져오기…	소리 파일을 클립으로.
참고 영상 가져오기…	참고 영상을 영상 트랙에.
번호 붙은 패널 그림…	「01.png, 02.png…」처럼 번호 붙은 그림 묶음을 패널 한 장씩으로 넣습니다.
CSV에서 캡션 갱신…	내보낸 CSV 표를 고쳐서 되읽어 캡션(대사·액션·메모…)을 한 번에 갱신합니다.
브러시 가져오기…	브러시 프리셋 파일.
내보내기…	내보내기 시트(PDF·이미지·동영상·3D 더미 영상·AI 패키지). 무료판은 PDF·이미지만 내보냅니다.
수정 요약 PDF…	검토 노트와 전후 비교를 묶은 요약 PDF — 고친 것만 추려 전달할 때.
오디오만 내보내기 (WAV)…	섞은 소리만 WAV로. 정품에서 쓸 수 있습니다.
사용설명서…	홈페이지의 사용설명서(PDF)를 브라우저로.

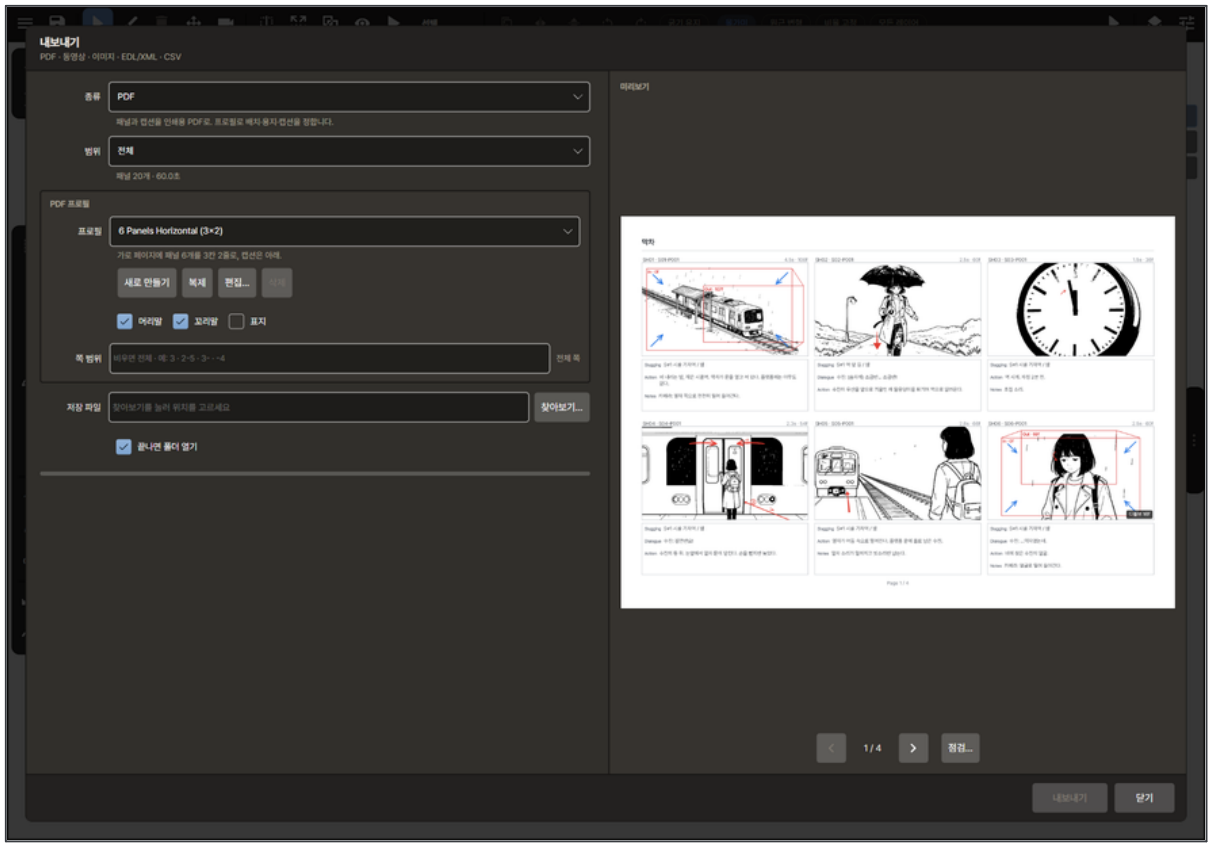


그림 2 메뉴 파일 › 내보내기...

CHAPTER 04

4. 파일 · 주고받기

단일 파일, 편집실 왕복, 백업·복구·버전, 다른 프로젝트와 합치기·나누기·되받기.

항목	하는 일
단일 파일 열기…	.hboardpk를 캐시에 풀어 엽니다. 저장하면 다시 포장됩니다.
단일 파일로 저장…	지금 프로젝트를 .hboardpk 하나로 저장합니다.
캐시에서 복구…	단일 파일을 편집하다 죽었을 때 캐시에 남은 것을 되살립니다.
단일 파일 연결 끊기	단일 파일과의 연결을 끊습니다 — 이후 저장은 .hboardpk가 아니라 풀어 둔 작업 폴더에만(다른 자리는 「다른 이름으로 저장」).
편집실로 넘기기… (EDL · XML 한 벌)	샷마다 동영상·소리와 EDL/XML(FCP7)을 한 폴더로 — 편집실에서 바로 올립니다.
편집본 되읽기…	편집실에서 고친 순서·길이 되읽기.
편집실 왕복이란?	이 기능의 설명 창.
백업 — 지금 만들기 / 시점 골라 복구…	백업을 지금 만들거나, 지난 백업 시점을 골라 되돌립니다.
저장 못 한 작업 복구…	비정상 종료 뒤 자동저장에 남은 작업을 되살립니다.
마지막 복원 취소	방금 한 복원을 취소하고 그 전으로 돌아갑니다.
버전 저장…	이름(예: 1차시안)을 붙여 지금 상태를 지워지지 않는 백업으로 남깁니다 — 복원은 「백업」 창에서. 저장한 프로젝트에서만.
다른 프로젝트 합치기…	다른 프로젝트의 샷·패널을 이 프로젝트 뒤에 붙입니다.
고쳐 받은 패널 되받기…	떼어내 준 패널을 고쳐 돌려받았을 때 같은 패널에 되붙입니다(패널 Id로 짝을 맞춤).
여기서 프로젝트 나누기…	선택 패널부터 끝까지를 새 프로젝트로 내고 이 프로젝트에서는 지웁니다(되돌리기 한 번으로 복구). 원본을 그대로 두려면 「선택 패널을 새 프로젝트로…」.
선택 패널을 새 프로젝트로…	고른 패널만 새 프로젝트로 떼어 냅니다(검토자에게 일부만 줄 때).
프로젝트 최적화…	안 쓰는 이미지 자산과 휴지통(trash)을 비워 폴더를 줄입니다. 되돌릴 수 없어 「최적화」를 입력해야 실행됩니다.

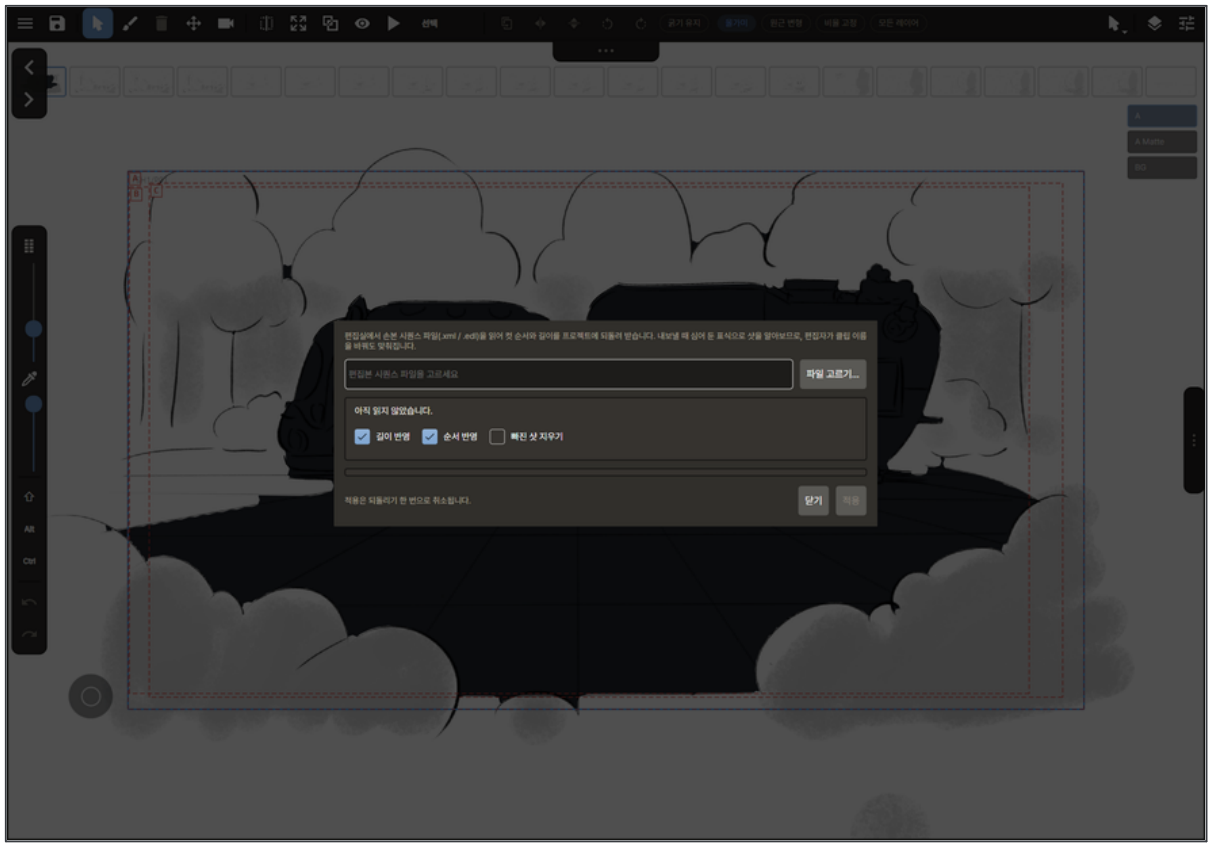


그림 3 메뉴 파일 · 주고받기 › 편집본 되읽기…

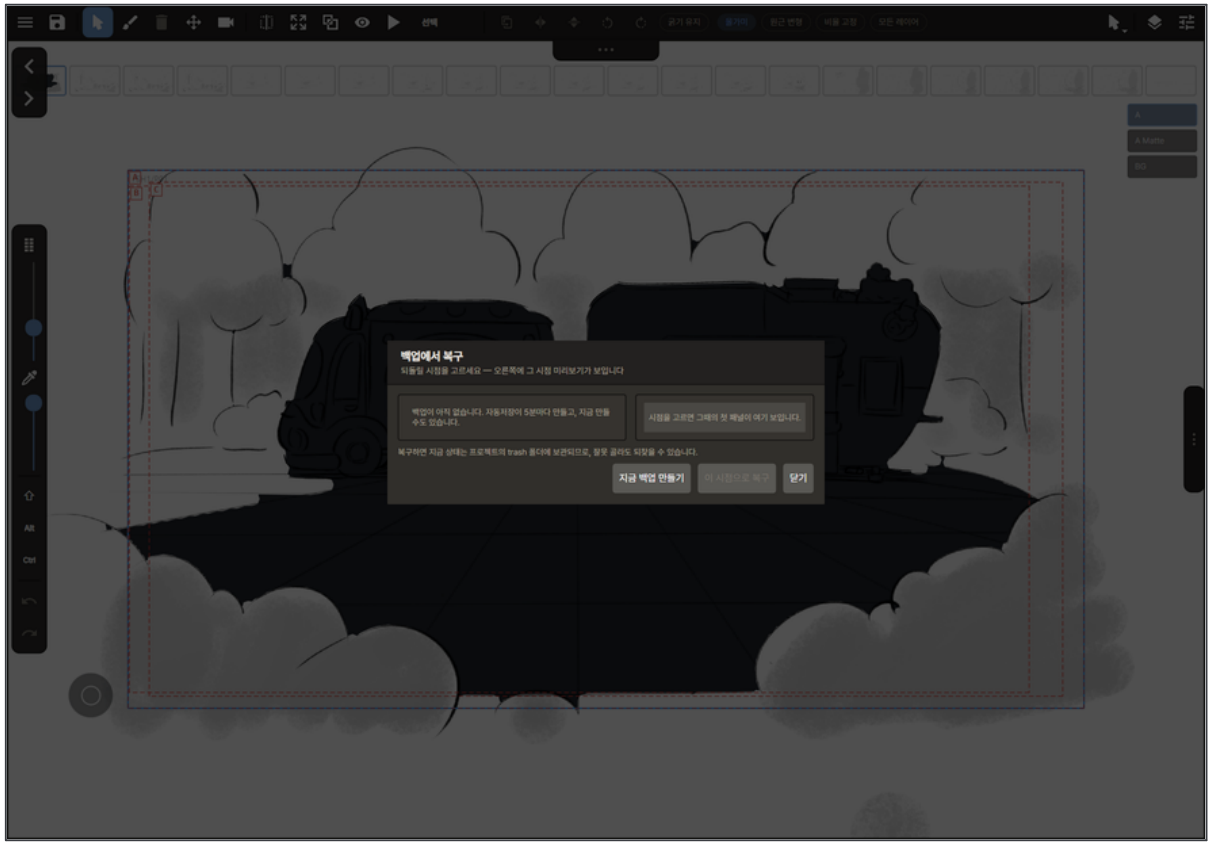


그림 4 메뉴 파일 · 주고받기 › 백업 — 지금 만들기 / 시점 골라 복구…

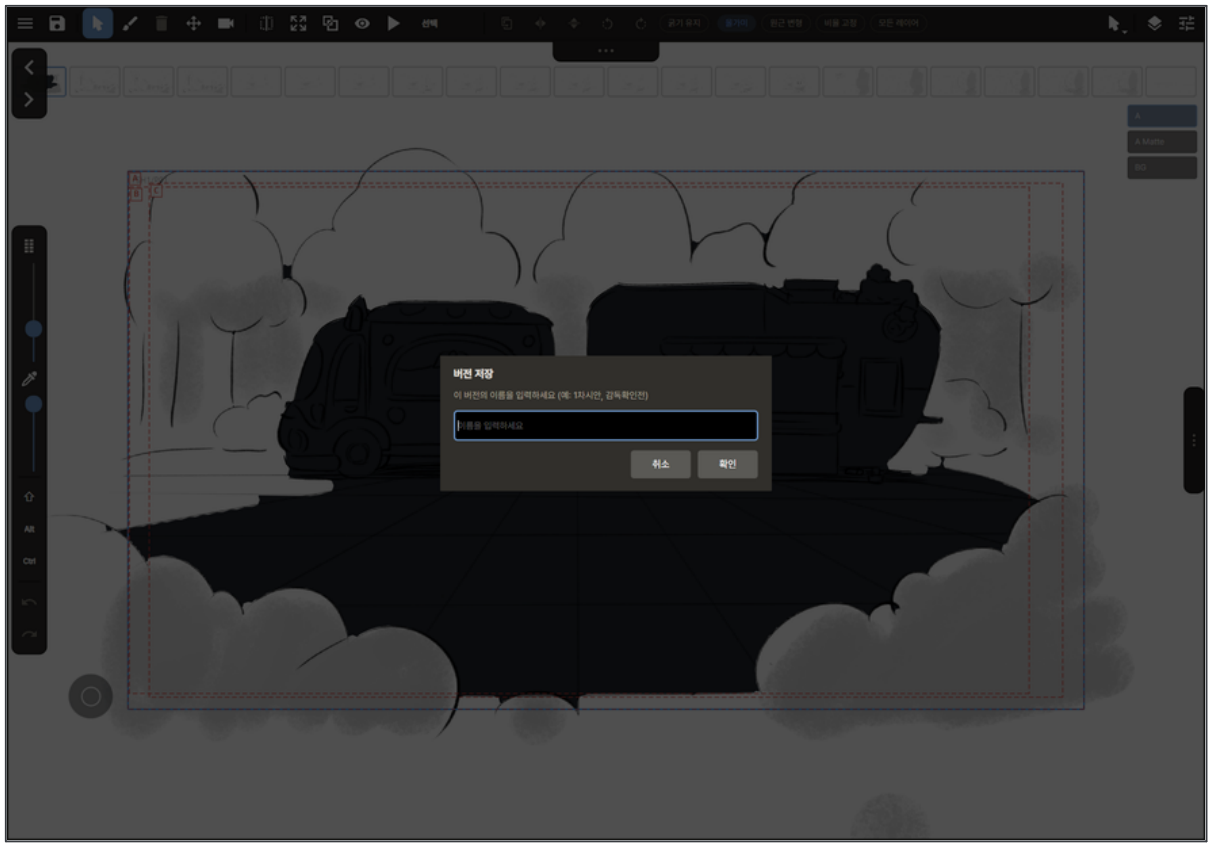


그림 5 메뉴 파일 · 주고받기 › 버전 저장...

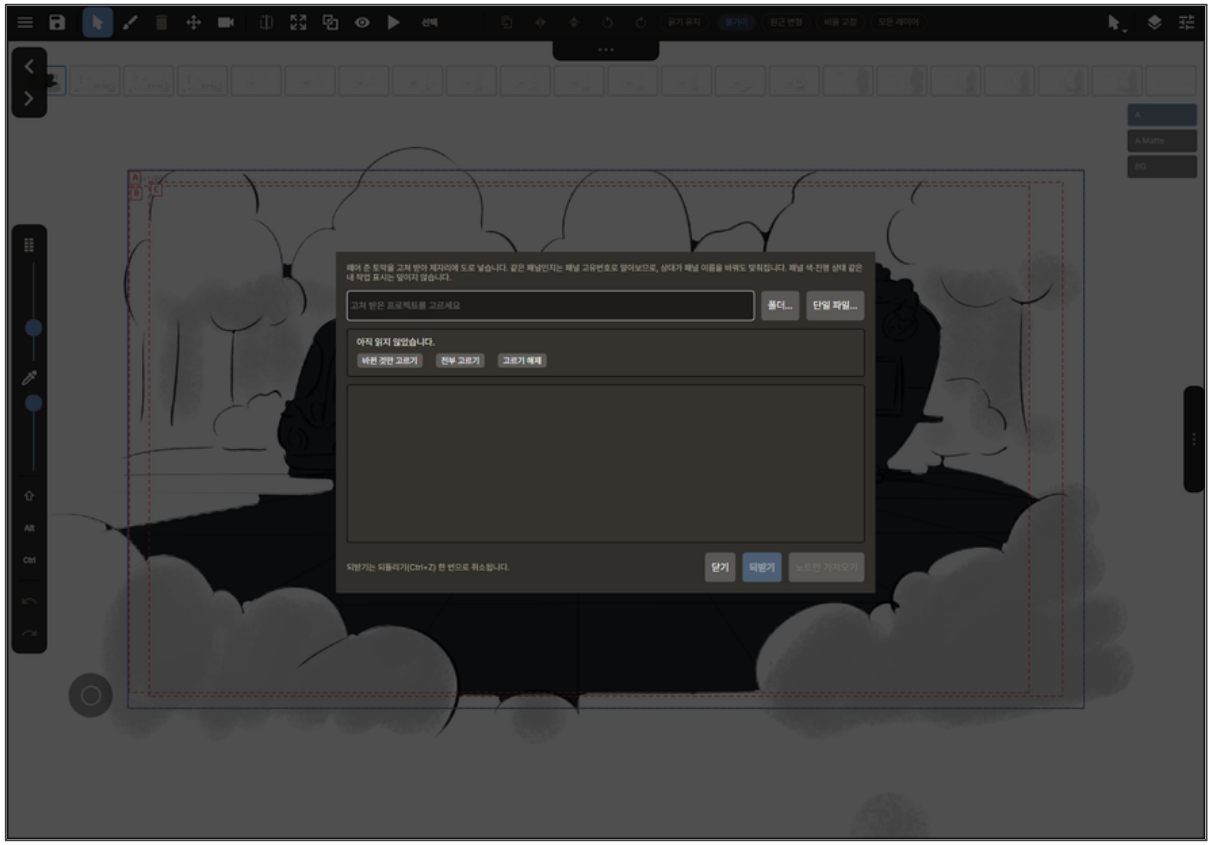


그림 6 메뉴 파일 · 주고받기 › 고쳐 받은 패널 되받기...

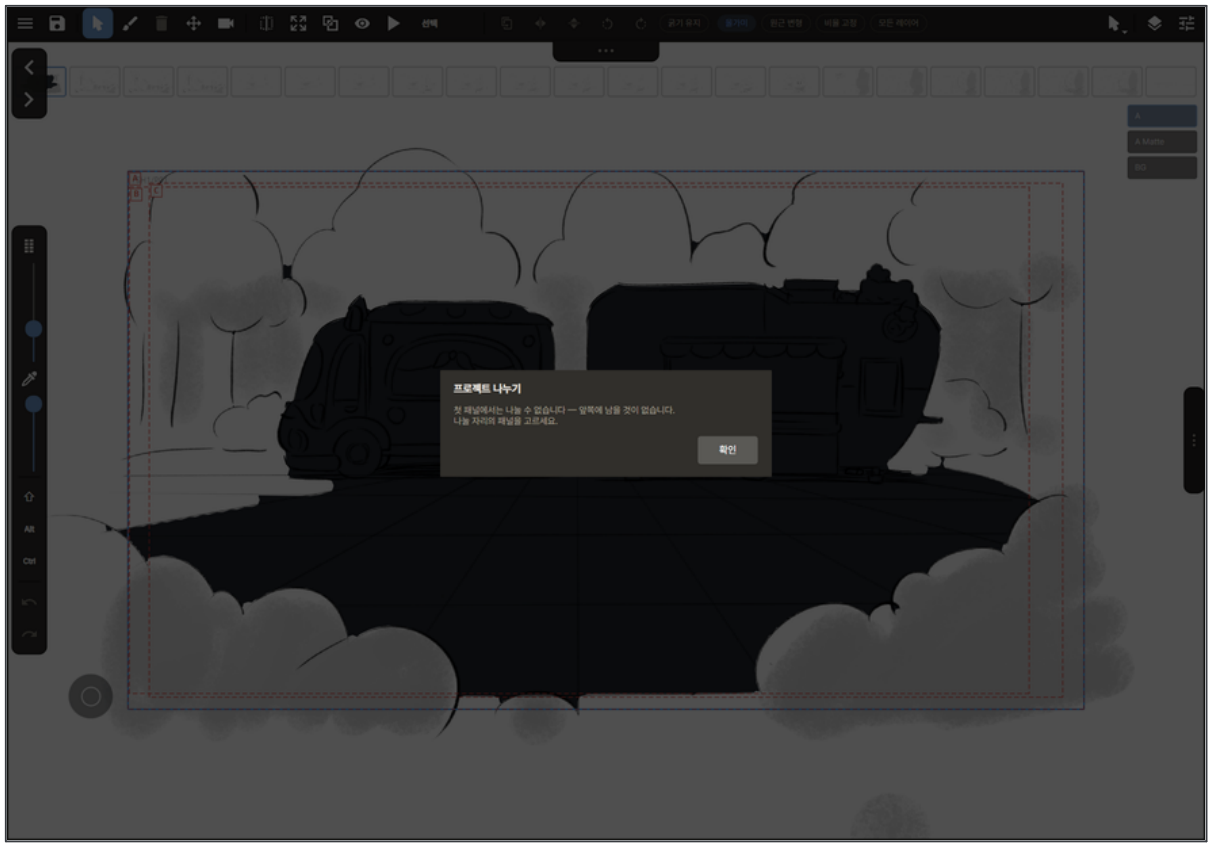


그림 7 메뉴 파일 · 주고받기 › 여기서 프로젝트 나누기...

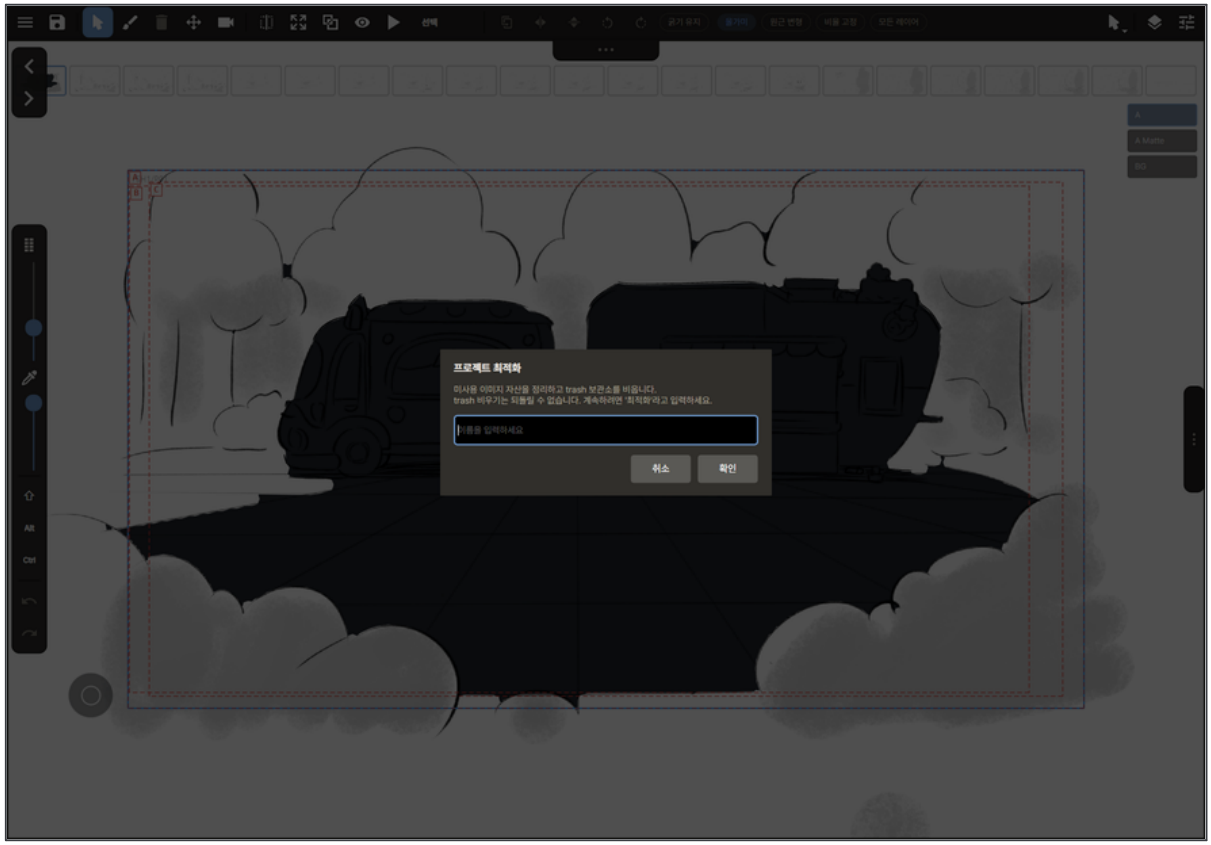


그림 8 메뉴 파일 · 주고받기 › 프로젝트 최적화...

CHAPTER 05

5. 편집

맞춤법, 되돌리기, 복사·붙여넣기·삭제·복제, 선택 영역, 전체 선택, 여러 패널 편집.

항목	하는 일
맞춤법...	캡션의 맞춤법을 사전으로 검사합니다(사전은 환경 설정에서 지정).
자동 맞춤법 검사 켜기/끄기	치는 동안 밑줄.
실행 취소	마지막 편집을 되돌립니다.
다시 실행	되돌린 것을 다시 합니다.
잘라내기	선택 획·글자(비트맵 레이어면 고른 픽셀)를 잘라 클립보드에.
복사	선택 획·글자(비트맵 레이어면 고른 픽셀)를 클립보드에.
붙여넣기	복사한 획·글자를 현재 레이어에 조금 비켜 붙입니다(비트맵 레이어면 픽셀). 같은 자리는 「제자리에 붙여넣기」.
제자리에 붙여넣기	복사한 자리 그대로 붙입니다.
삭제	선택 획·글자(비트맵 레이어면 고른 픽셀)를 지웁니다. 패널은 「패널 삭제」나 패널 목록에서 Del.
복제	선택 획·글자를 옆에 하나 더 만듭니다(패널은 「패널 복제」).
선택 영역 반전	비트맵 레이어의 픽셀 선택 영역을 뒤집습니다.
선택 영역 넓히기 (+2px)	비트맵 레이어의 픽셀 선택 영역을 2px 넓힙니다(획 굵기는 선택 도구의 굵기 게이지로).
선택 영역 좁히기 (-2px)	비트맵 레이어의 픽셀 선택 영역을 2px 좁힙니다.
전체 선택	현재 레이어의 그림 전부를 선택합니다.
고른 패널의 모든 레이어 선 선택	타임라인에서 고른 패널들(하나면 이 패널)의 보이고 잠기지 않은 모든 벡터 레이어 선을 고릅니다(Ctrl+Shift+A). 다른 패널 것은 파란 유령으로 보이고 함께 움직입니다.
여러 패널 편집 켜기/끄기	고른 패널들의 같은 이름 레이어에 함께 적용.

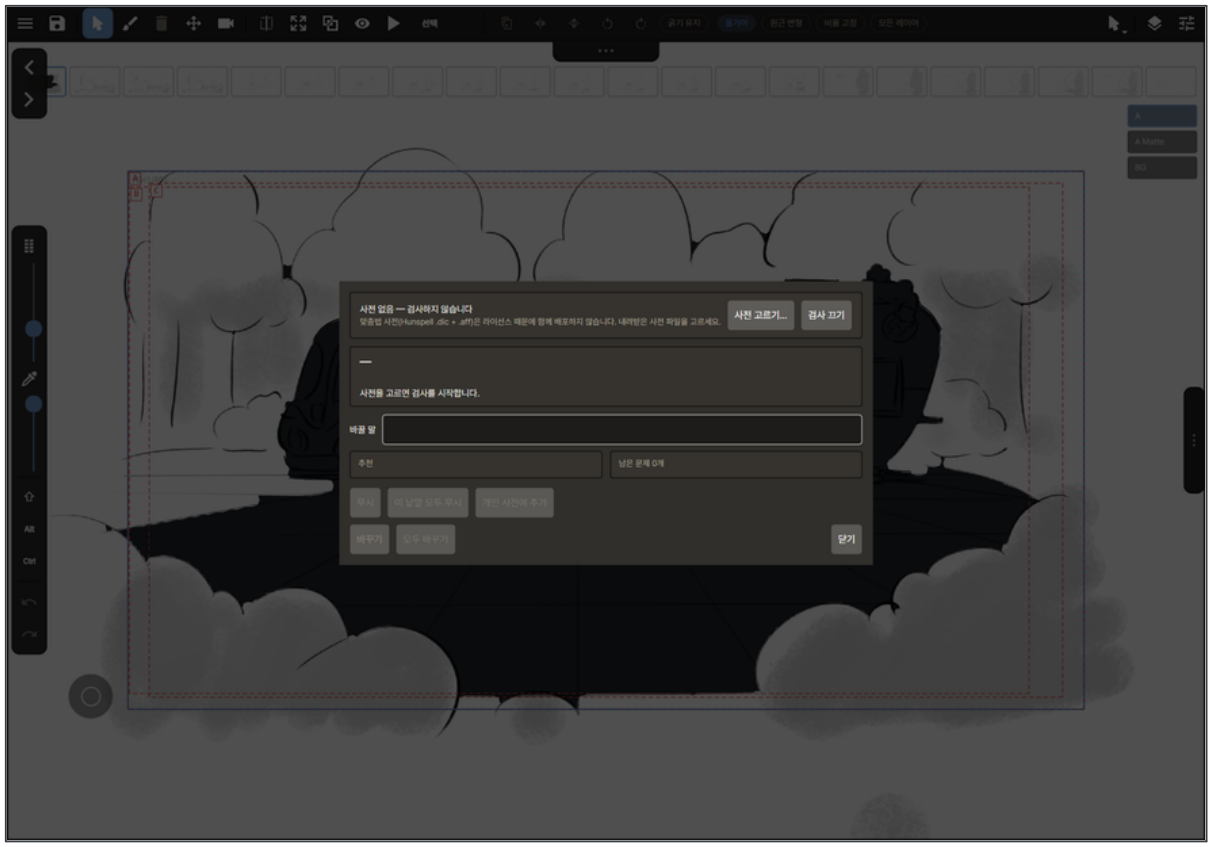

사전 없음 — 검사하지 않습니다
사전 고르기...
검사 끄기
사전을 고르면 검사를 시작합니다.
바꿀 말
추천
남은 문제 0개
무시
이 낱말 모두 무시
개인 사전에 추가
바꾸기
모두 바꾸기
닫기

그림 9 메뉴 편집 › 맞춤법...

CHAPTER 06

6. 편집 · 다듬기·설정

획 합치기·묶기·변환·단순화, 1px 옮기기, 환경 설정·설정 세트·단축키.

항목	하는 일
텍스트를 그림으로 분해	텍스트 획을 글자 모양 획으로 바꿉니다(글꼴 없이도 보이게).
선택 획 합치기 (하나의 채움 도형으로)	고른 획들을 채움 도형 하나로 합칩니다.
선택 획 묶기	고른 획을 묶음으로 — 늘 함께 골라지고 옮겨집니다. 합치기와 달리 획은 그대로(v2.6).
선택 획 묶음 풀기	고른 획이 든 묶음을 풉니다.
현재 레이어 그림 합치기 (색깔별)	레이어의 획을 색깔마다 하나로 합쳐 가볍게.
선택 획에 현재 선 질감 입히기	고른 획에 지금 붓의 선 질감 띠·종이결을 입힙니다(붓에 질감이 없으면 지웁니다).
선택한 브러시 획 → 연필 획	붓 획을 연필(중심선) 획으로.
선택한 연필 획 → 브러시 획	연필 획을 붓(외곽선) 획으로.
선택 그림을 선택 패널들에 복사	고른 그림을 고른 패널들에 같은 자리에 복사합니다.
선택 단순화 (점 줄이기)	획의 점을 줄여 가볍게.
선택 1px 왼쪽으로	선택 그림을 1px 왼쪽.
선택 1px 오른쪽으로	1px 오른쪽.
선택 1px 위로	1px 위.
선택 1px 아래로	1px 아래.
환경 설정…	그리기·입력·재생·언어·라이선스 등 앱 설정 창.
환경설정 세트…	설정 묶음 고르기·저장.
단축키 세트…	단축키 세트 고르기·저장.
단축키 내보내기…	단축키 배치를 파일로.
단축키 가져오기…	단축키 배치 파일 읽기.

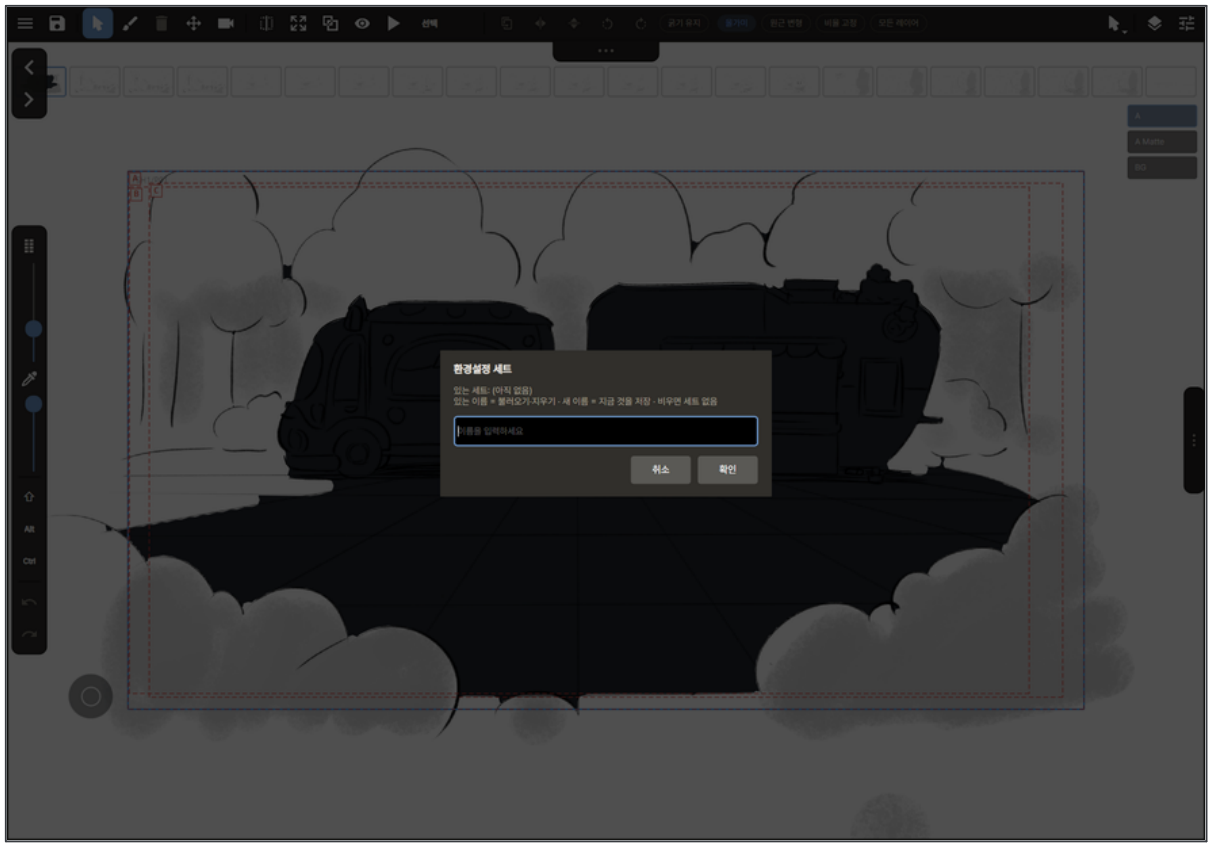


그림 10 메뉴 편집 · 다듬기·설정 › 환경설정 세트...

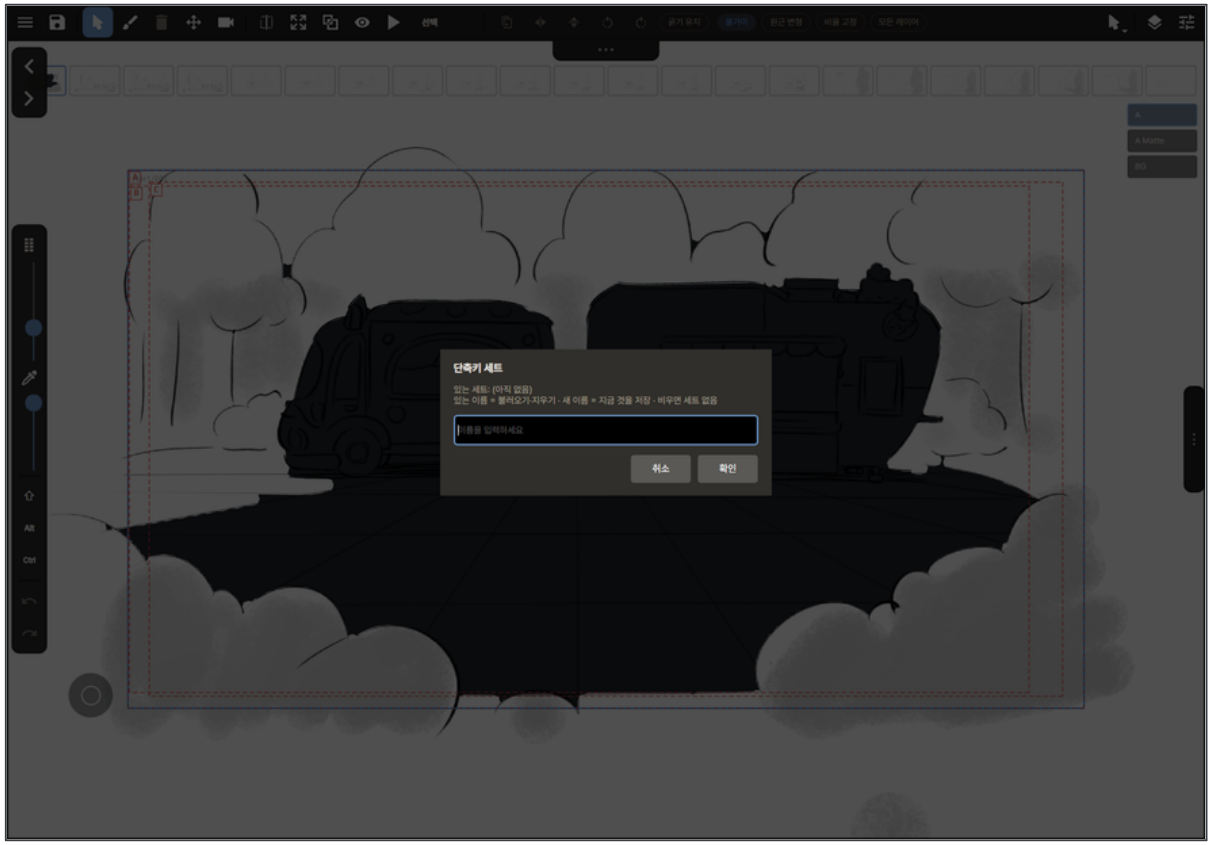


그림 11 메뉴 편집 · 다듬기·설정 › 단축키 세트...

CHAPTER 07

7. 보기

모델 시트, 맞춤·회전·반전, 어니언, 개요·피치 모드, 가이드·스냅 표시.

항목	하는 일
모델 시트 띄워 보기	참고 이미지를 스테이지 위 떠 있는 카드로 — 끌어 옮기고 모서리로 크기, 그림에는 들어가지 않습니다.
화면에 맞춤	캔버스(또는 카메라 틀)가 다 보이게.
선택 보기	선택 그림이 보이게 맞춥니다.
왼쪽으로 회전	보기만 왼쪽으로 돌립니다(그림은 그대로).
오른쪽으로 회전	보기만 오른쪽으로.
좌우 반전	보기만 좌우로 뒤집어 구도 균형을 봅니다.
회전·반전 초기화	보기 회전·반전을 원래대로.
어니언 스킨	앞뒤 패널을 비쳐 보입니다.
어니언 넘기기 — 이전	어니언 기준을 앞 패널로.
어니언 넘기기 — 다음	어니언 기준을 뒤 패널로.
스토리보드 개요	모든 패널을 카드 격자로 훑어보는 스토리보드 개요를 켜고 끕니다(카드를 누르면 그 패널로).
피치 모드(발표)	발표용 — 스테이지만 크게, 패널 배치는 임시.
가이드 표시 켜기/끄기	가이드선 보이기.
퍼스펙티브 가이드 표시 켜기/끄기	투시 가이드 보이기.
스냅 켜기/끄기	달라붙기.

CHAPTER 08

8. 보기 · 전용 화면

대본·프로젝트 관리·이펙트·오디오 레벨, 라이브러리, 검토 노트, 워크스페이스.

항목	하는 일
대본…	대본 화면 — 대본을 넣고 패널로 자동 세팅합니다.
프로젝트 관리…	프로젝트 요약(위치·캔버스·구성·길이)과 자산 목록 — 없어진 파일은 「다시 연결…」.
이펙트 스택…	레이어 이펙트(흐림·색 보정…) 쌓기.
오디오 레벨…	트랙별 최대 레벨(0 dB를 넘으면 잘림)을 보고 게인·음소거·솔로를 맞춥니다.
현재 패널 담기…	패널을 라이브러리에.
선택한 레이어 담기…	레이어를 라이브러리에.
라이브러리에서 넣기…	라이브러리 항목을 넣습니다.
검토 노트 핀 보이기/숨기기	노트 핀 표시.
리뷰어 모드 켜기/끄기 (노트만)	노트만 쓰는 모드.
돌려받은 파일에서 노트 가져오기…	되받기 창을 엽니다 — 돌려받은 파일을 고르고 「노트만 가져오기」(그림·캡션은 그대로).
다음 남은 노트	처리 안 된 노트로 넘어갑니다.
HTML 인터랙티브 리뷰…	브라우저에서 바로 열리는 리뷰 페이지 한 파일(.html) — 넘겨 보기·재생·코멘트·핀을 남기고 JSON으로 돌려받습니다(정품).
HTML 리뷰 코멘트 (JSON)…	HTML 리뷰 페이지에서 받은 코멘트 파일(JSON)을 읽어 검토 노트로 넣습니다. 같은 코멘트는 두 번 넣지 않습니다.
빠른 시작 가이드 (2분)…	처음 쓰는 사람을 위한 2분 안내 — 그리기·패널·재생·내보내기 순서.
워크스페이스 내보내기…	패널 배치를 파일로.
워크스페이스 가져오기…	배치 파일 읽기.

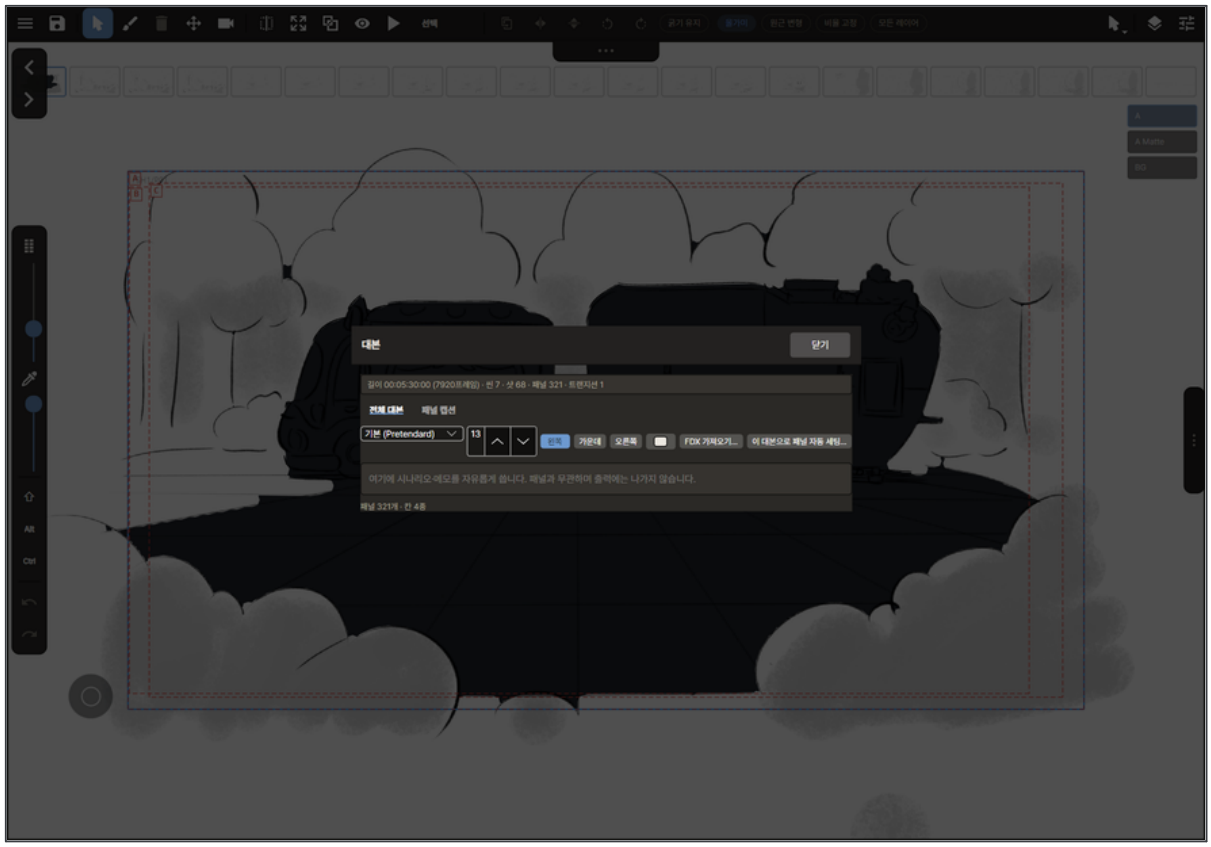


그림 12 메뉴 보기 · 전용 화면 › 대본...

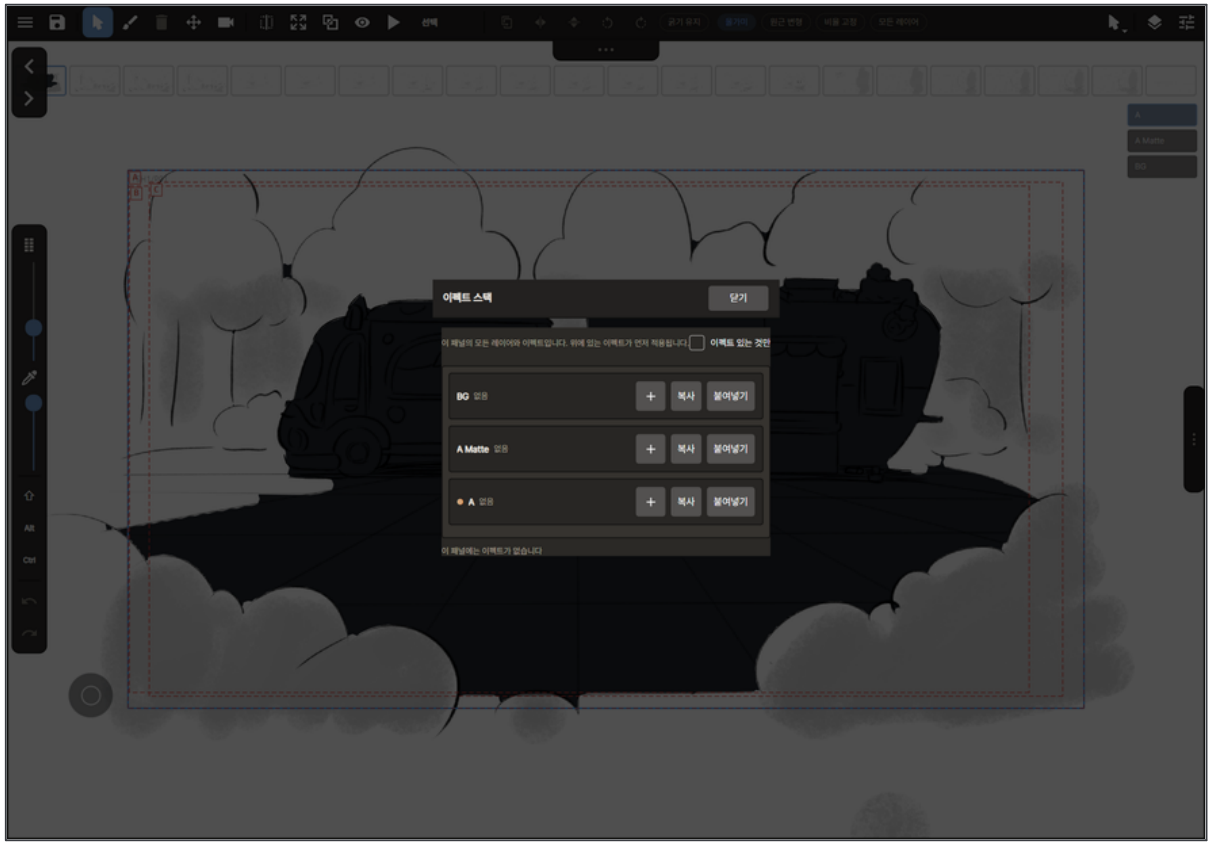


그림 13 메뉴 보기 · 전용 화면 › 이펙트 스택...

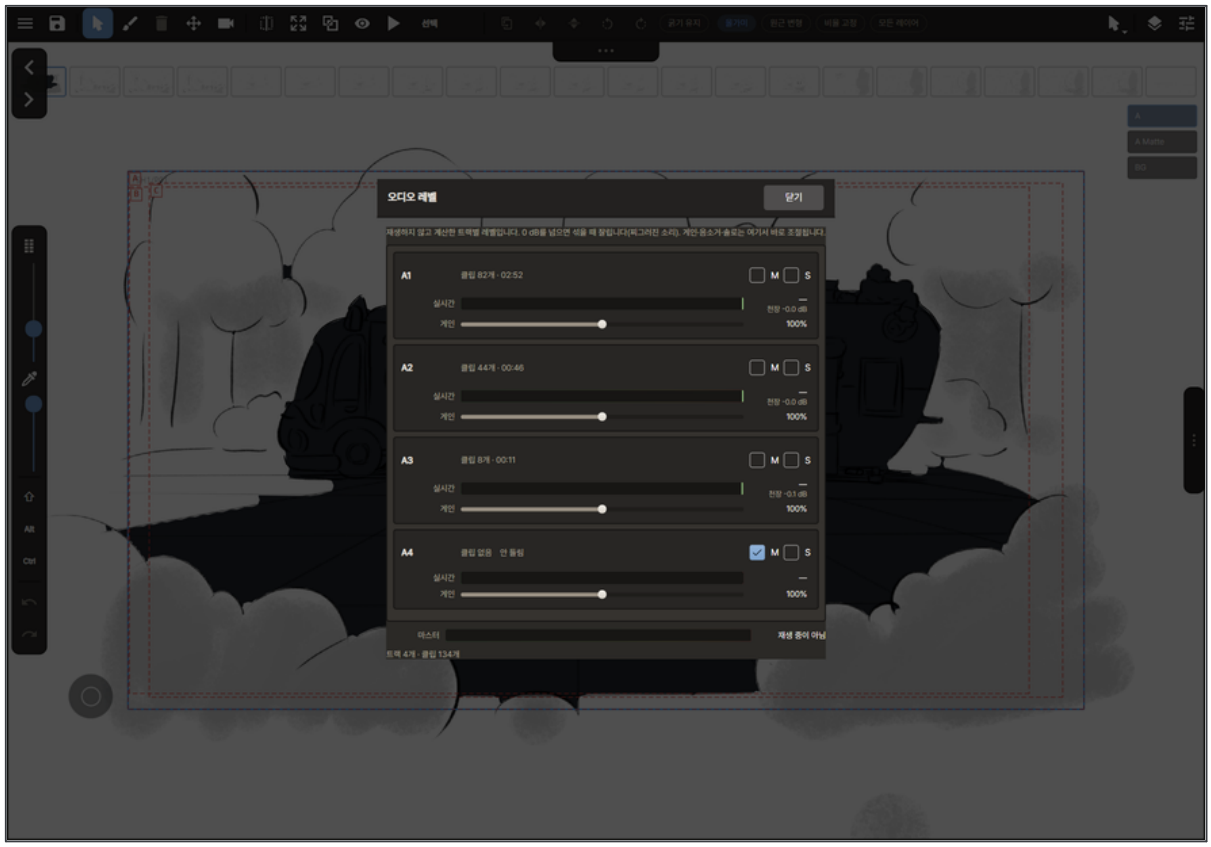


그림 14 메뉴 보기 · 전용 화면 › 오디오 레벨...

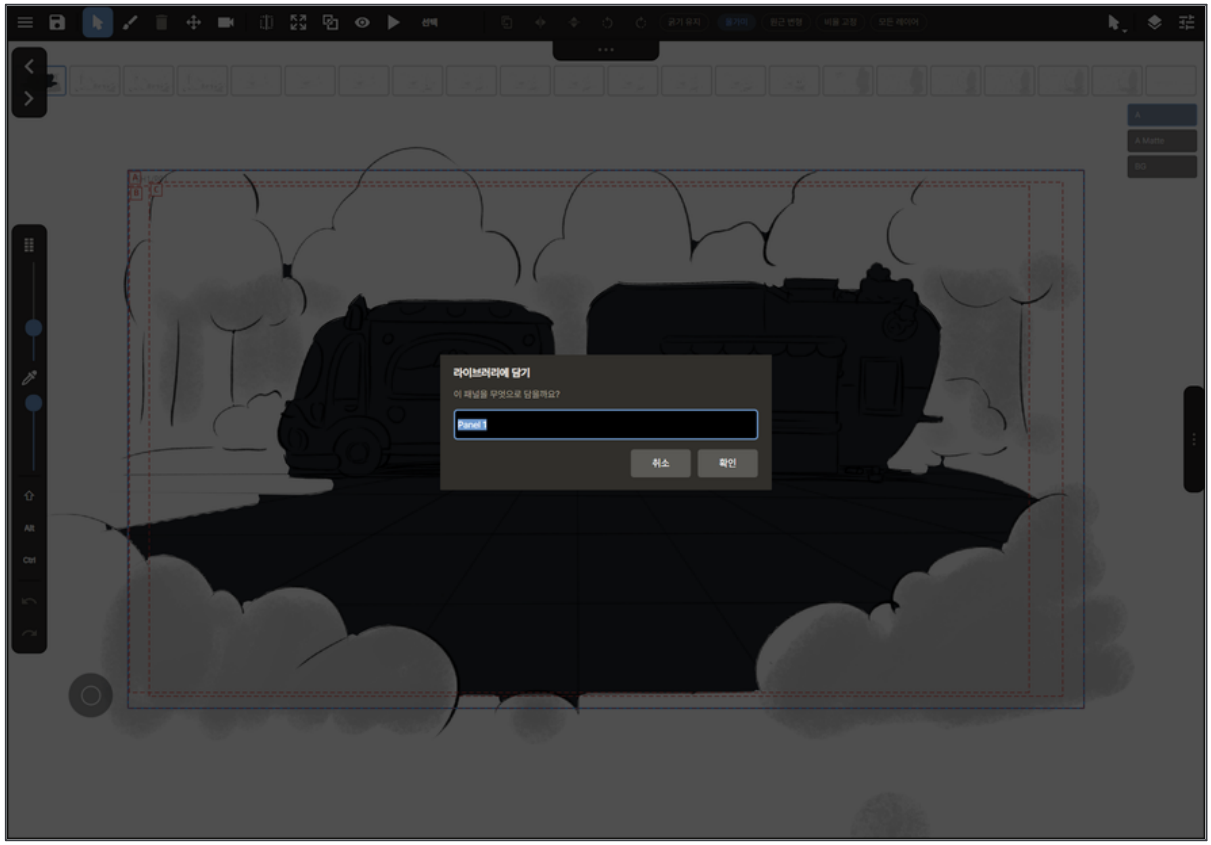


그림 15 메뉴 보기 · 전용 화면 › 현재 패널 담기...

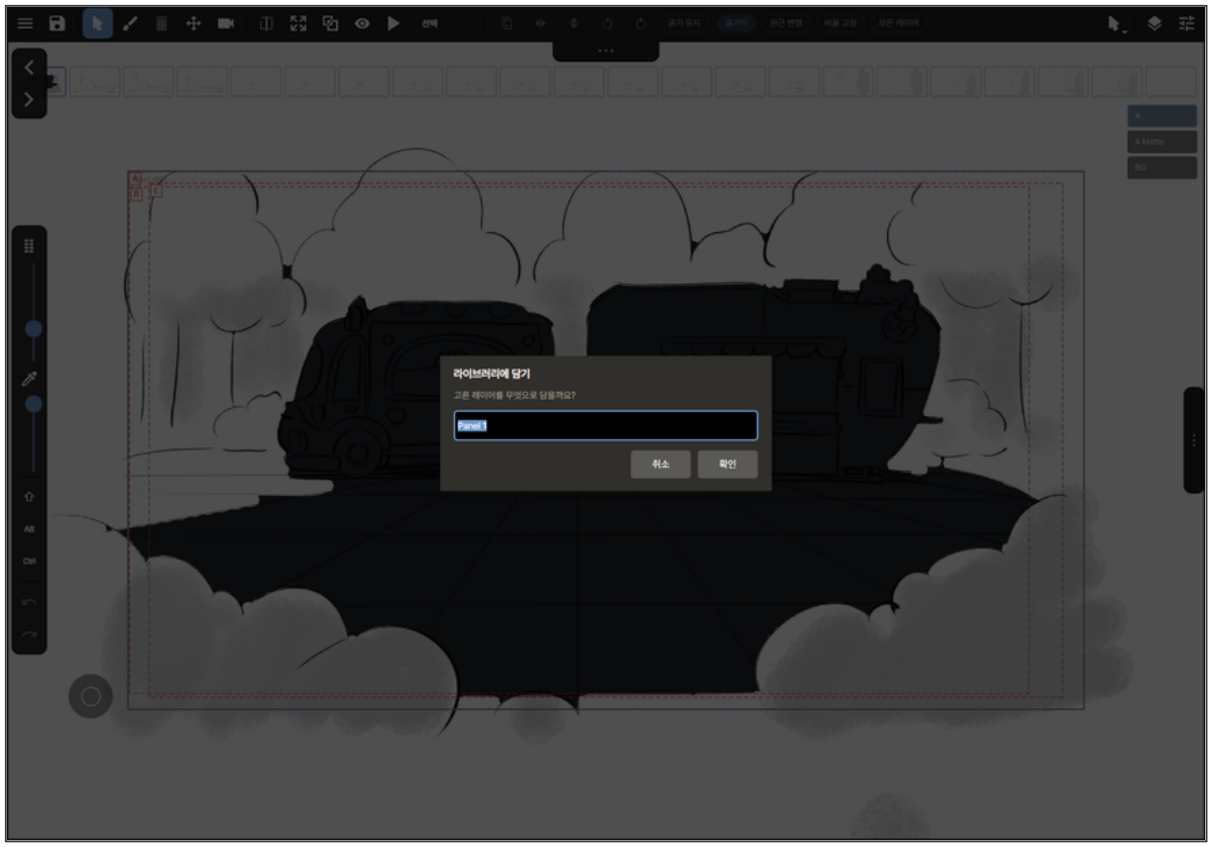


그림 16 메뉴 보기 · 전용 화면 › 선택한 레이어 담기…

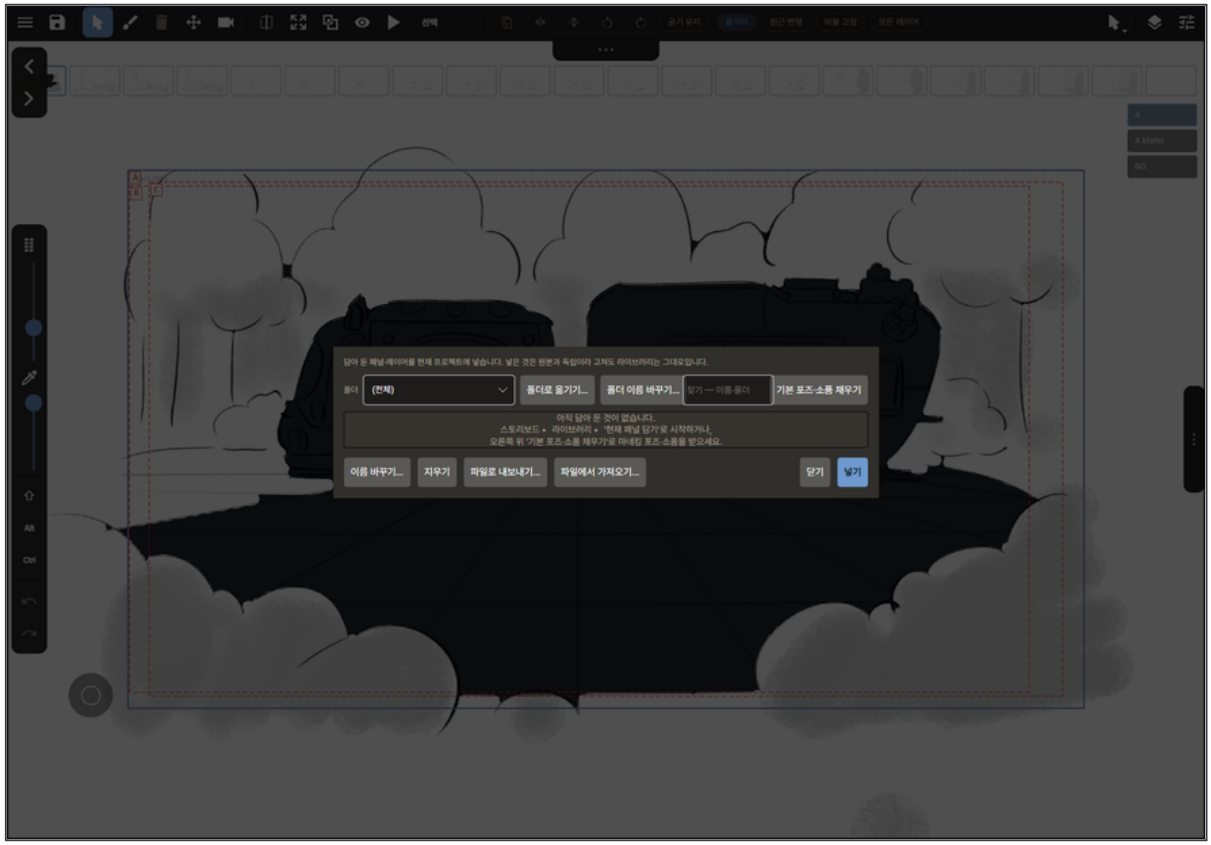


그림 17 메뉴 보기 · 전용 화면 › 라이브러리에서 넣기…

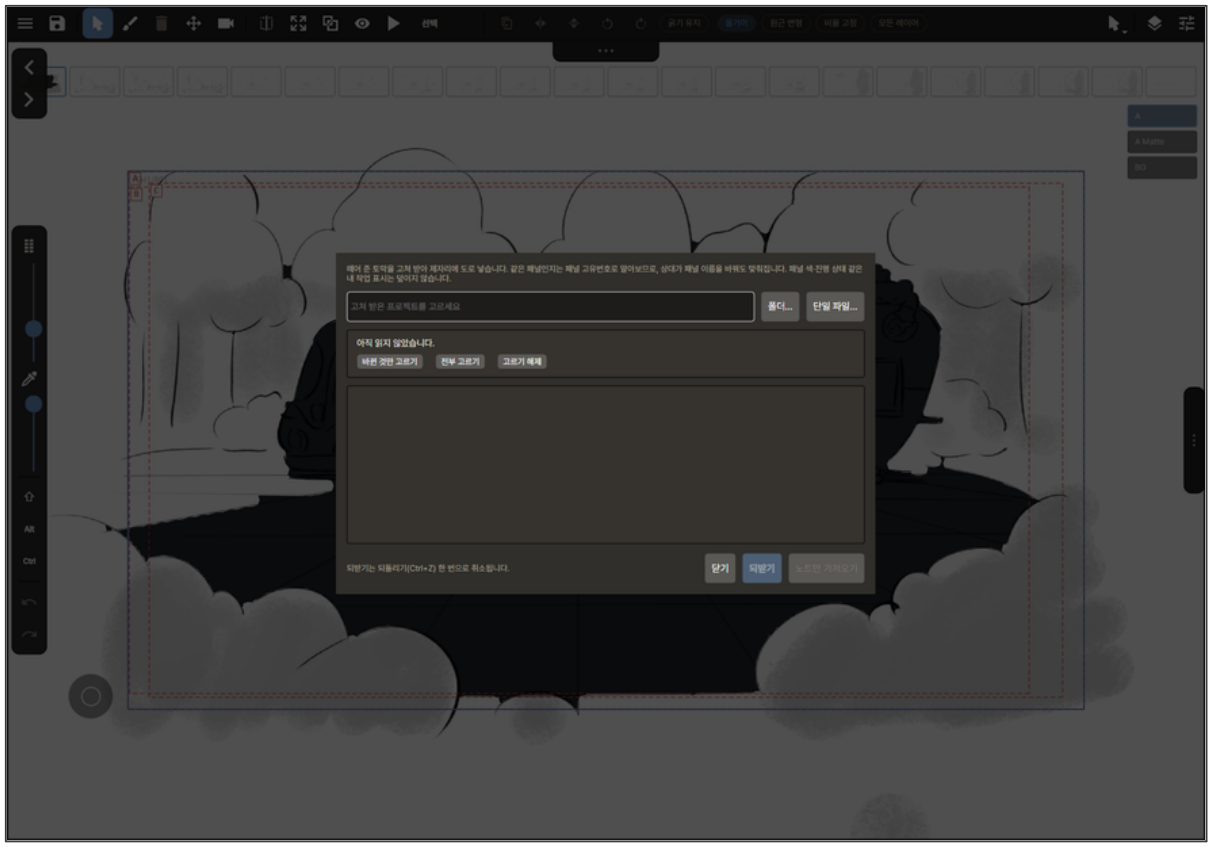


그림 18 메뉴 보기 · 전용 화면 › 돌려받은 파일에서 노트 가져오기...

CHAPTER 09

9. 레이어

레이어 만들기·복제·삭제·복사·순서, 3D 포즈, 비트맵 변환, 기준점, 일괄 지우기.

항목	하는 일
벡터 레이어 추가	새 벡터(획) 레이어.
비트맵 레이어 추가	픽셀 레이어 — 해상도는 아래「비트맵 해상도」.
벡터 레이어 추가 (이 샷 모든 패널에)	같은 이름의 벡터 레이어를 이 샷의 모든 패널에 한 번에(그 이름이 있는 패널은 건너뜀). 되돌리기 한 번.
비트맵 레이어 추가 (이 샷 모든 패널에)	같은 이름의 비트맵 레이어를 이 샷의 모든 패널에 한 번에(그 이름이 있는 패널은 건너뜀).
레이어 복제	선택 레이어를 그대로 하나 더.
레이어 삭제	선택 레이어를 지웁니다.
레이어 복사	레이어를 클립보드에.
레이어 붙여넣기 (이 패널에)	복사한 레이어를 이 패널에 붙입니다.
위로 이동	한 칸 위로.
아래로 이동	한 칸 아래로.
맨 위로	맨 위로.
맨 아래로	맨 아래로.
3D 포즈 편집…	3D 모델 레이어의 각도·자세.
비트맵 레이어로 변환 (획 → 픽셀)	벡터 레이어를 픽셀로 굽습니다.
기준점을 그림 중앙으로	레이어 모션의 기준점을 그림 가운데로.
기준점 초기화 (캔버스 중심)	기준점을 캔버스 중심으로.
같은 이름 레이어 모두 삭제 (고른 패널)	고른 패널들(하나만 골랐으면 이 패널)에서 지금 레이어와 이름이 같은 레이어를 한 번에 지웁니다. 잠긴 레이어와 패널의 마지막 레이어는 남깁니다. 되돌리기 한 번.
꺼 둔 레이어 모두 삭제 (고른 패널)	고른 패널들에서 눈을 꺼 둔 레이어를 한 번에 지웁니다. 잠긴 레이어와 패널의 마지막 레이어는 남깁니다.

CHAPTER 10

10. 레이어 · 표시·잠금

그림 공유, 배경 숨기기, 합치기, 보이기·잠금, 그룹, 클리핑·매트, 비트맵 해상도, 기본 레이어.

항목	하는 일
배경 레이어 숨기기 켜기/끄기	배경을 보기에서만 숨김.
선택 레이어 합치기	고른 레이어들을 하나로.
선택한 레이어 표시	보이게.
선택한 레이어 숨김	안 보이게.
선택한 레이어 잠금	편집 못 하게.
선택한 레이어 잠금 해제	잠금을 풉니다.
그룹	고른 레이어를 그룹으로.
그룹 해제	그룹을 풉니다.
아래 레이어에 클리핑 켜기/끄기	아래 레이어 모양 안에만 보이게.
자동 매트 생성	고른 벡터 레이어 그림의 실루엣을 채운 매트 레이어.
비트맵 해상도 0.5× (가볍게)	절반 해상도.
비트맵 해상도 1× (캔버스와 같게)	캔버스와 같게.
비트맵 해상도 2× (세밀하게)	두 배.
비트맵 해상도 4× (아주 세밀하게)	네 배.
현재 패널을 새 패널 기본 레이어로	이 패널의 레이어 구성을 새 패널 기본으로.
새 패널 기본 레이어 초기화	기본으로 되돌림.

CHAPTER 11

11. 레이어 모션

레이어 애니메이션 키.

항목	하는 일
레이어 키프레임 추가	지금 프레임에 레이어 모션 키.
레이어 키프레임 삭제	지금 프레임의 키를 지웁니다.
레이어 키 모두 지우기	이 레이어의 모션 키 전부.
레이어 키 복사	키들을 클립보드에.
레이어 키 붙여넣기	복사한 키를 붙입니다.
레이어 모션을 여러 패널에 적용	같은 모션을 고른 패널들에.
끝 위치를 시작 키에 복사	끝 키 값을 시작 키로.
시작 위치를 끝 키에 복사	시작 키 값을 끝 키로.
레이어 변형 초기화 (무빙 키·기준점)	모션 키와 기준점을 원래대로.
이 샷의 모든 패널과 그림 공유	고른 레이어의 그림을 같은 샷의 모든 패널이 함께 쓰게 합니다(한 곳 고치면 다 바뀜).
고른 패널들과 그림 공유	같은 그림을 여러 패널이 함께 씁니다(한 곳 고치면 다 바뀜).
그림 공유 해제	공유를 풀어 이 패널만의 그림으로.

CHAPTER 12

12. 스토리보드

패널 추가·복제·나누기·삭제, 대본·대사로 패널, 구멍·애니매틱, 번호 다시 매기기.

항목	하는 일
패널 추가	선택 패널 뒤에 새 패널.
앞에 패널 추가	선택 패널 앞에 새 패널.
구도 다시 잡기…	그린 패널의 구도를 샷 크기·앵글로 다시 제안합니다.
대본으로 패널 자동 세팅…	대본(PDF·DOCX·HWP·텍스트)을 읽어 씬·샷·패널과 대사·액션 캡션을 세팅합니다.
대사 길이로 타이밍…	대사 글자 수·TTS 길이로 패널 길이를 잡습니다.
대사로 패널 만들기	대사 한 줄마다 패널.
스마트 패널 추가…	고른 레이어만 복제한 새 패널.
패널 복제	선택 패널을 뒤에 복제.
재생헤드에서 패널 나누기	재생헤드 자리에서 패널을 둘로(카메라·레이어 키·스냅샷도 이어서 나뉨).
패널 삭제	고른 패널을 지우고 뒤를 당깁니다(애니매틱 편집 모드면 구멍을 남김).
애니매틱 편집 모드 켜기/끄기	지운 자리가 구멍으로 남는 모드.
패널 지우기 (구멍 남김)	패널을 지우되 길이만큼 빈 구간을 남깁니다.
이 패널 앞 구멍 닫기	앞의 빈 구간을 없앱니다.
모든 구멍 닫기	빈 구간 전부.
패널 in점을 현재 프레임으로	패널 시작을 재생헤드로.
패널 out점을 현재 프레임으로	패널 끝을 재생헤드로.
번호 다시 매기기…	샷·패널 이름을 규칙대로 다시 매깁니다.
이름 잠금 켜기/끄기	번호를 이름에 고정.

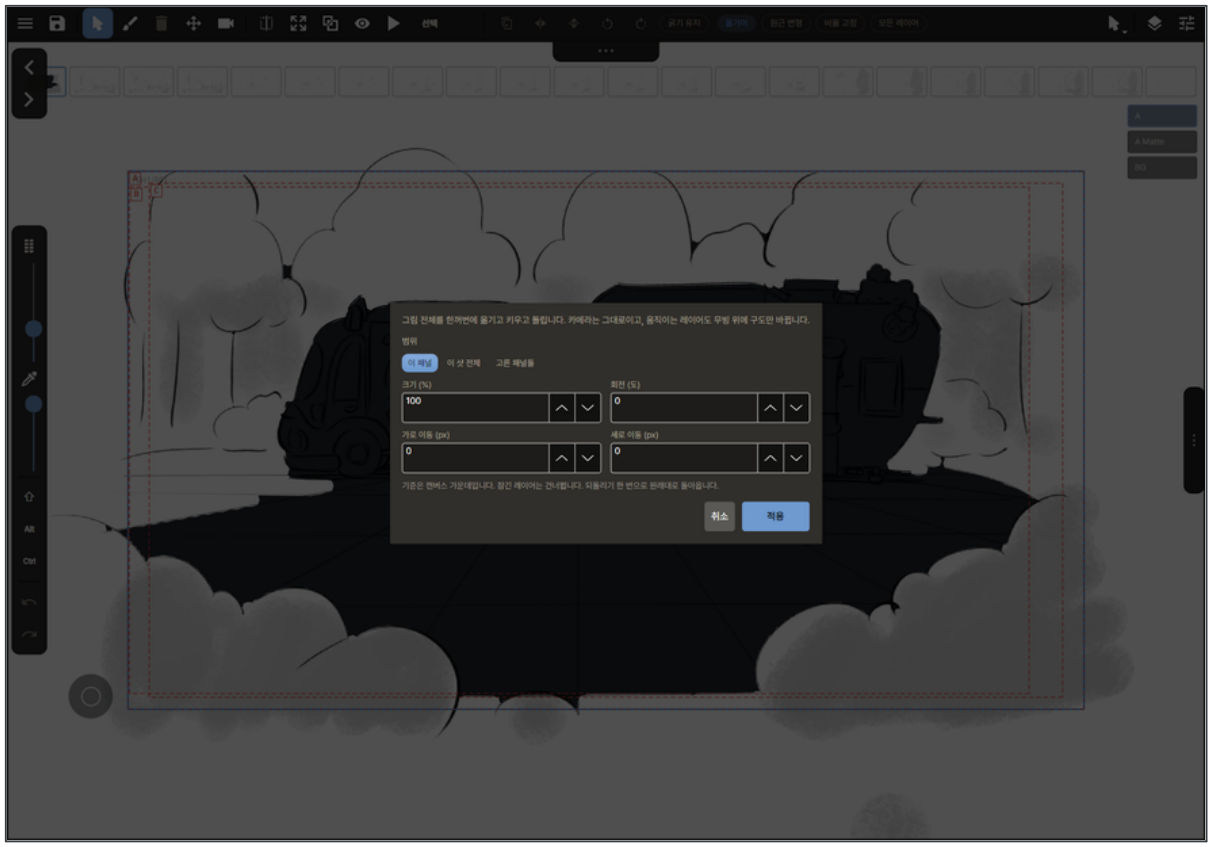


그림 19 메뉴 스토리보드 › 구도 다시 잡기…

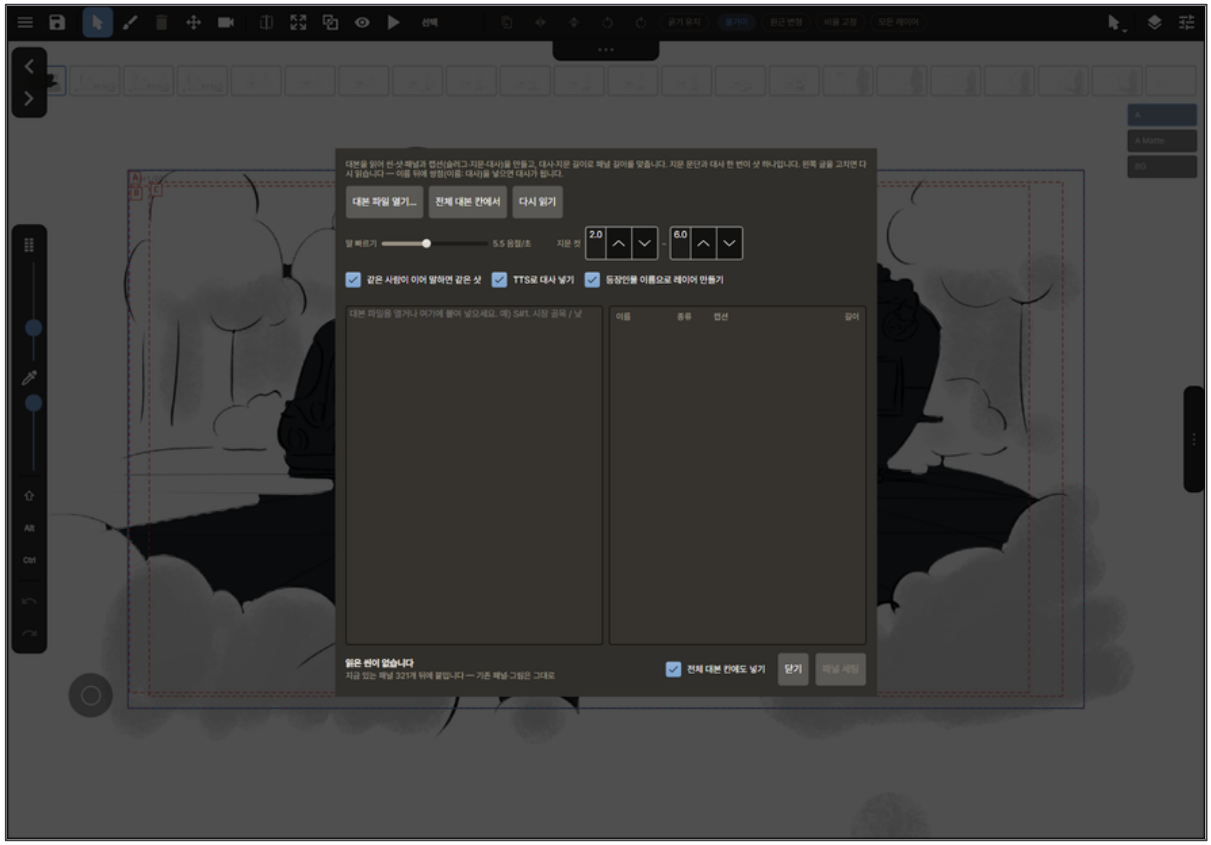


그림 20 메뉴 스토리보드 › 대본으로 패널 자동 세팅…

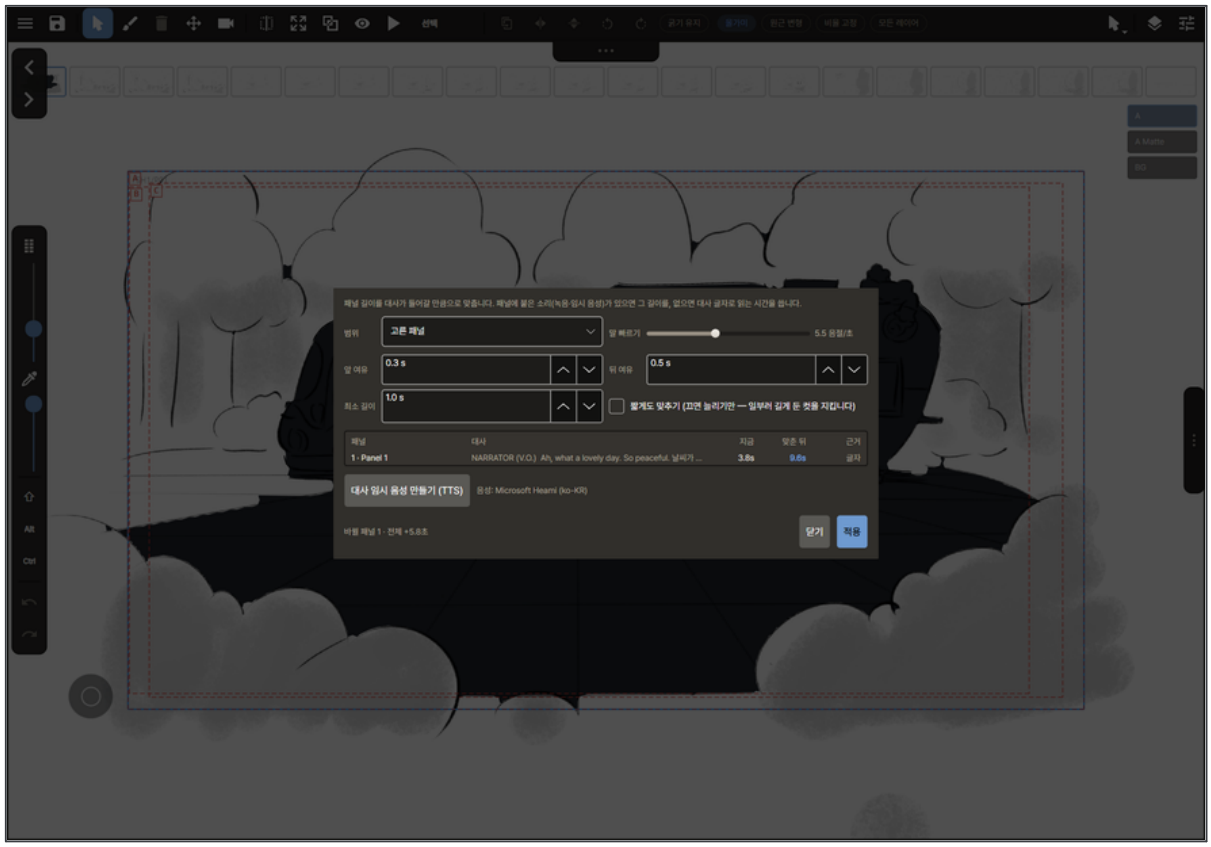


그림 21 메뉴 스토리보드 › 대사 길이로 타이밍...

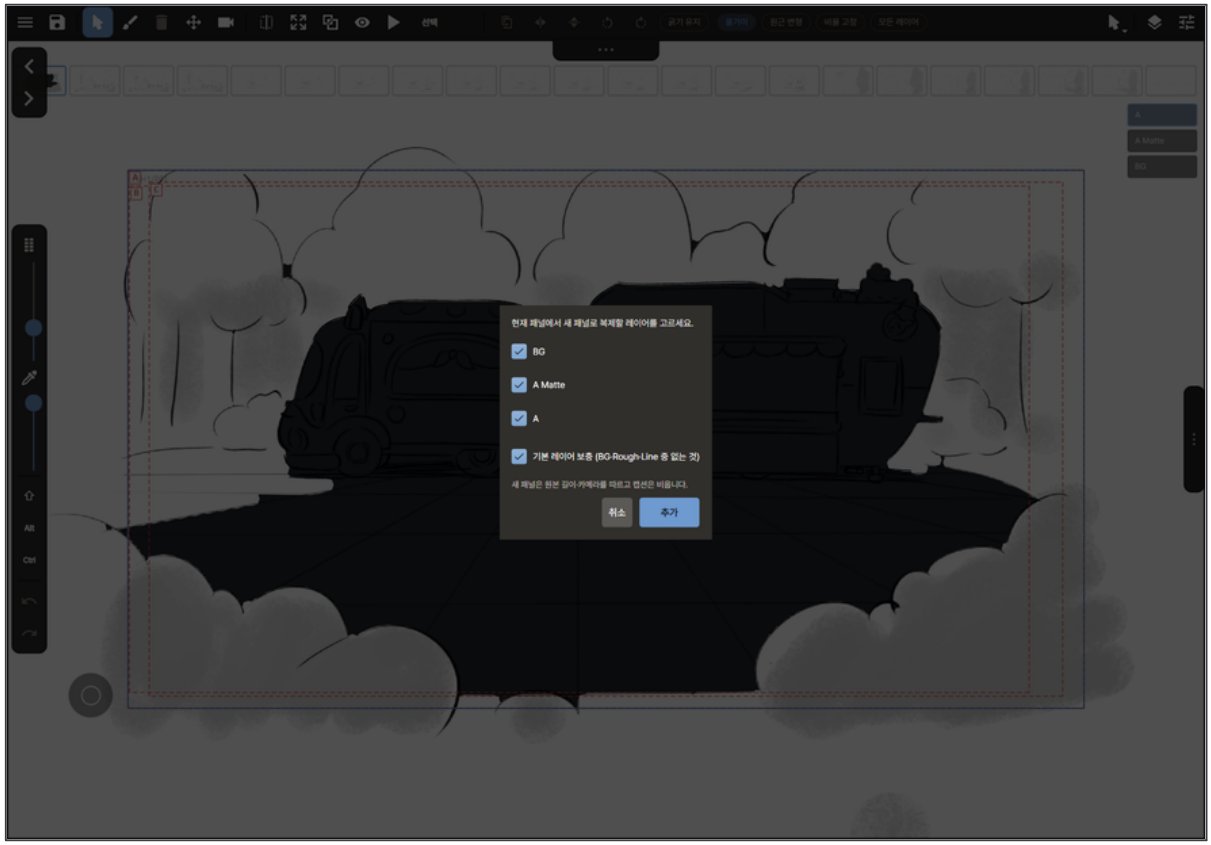


그림 22 메뉴 스토리보드 › 스마트 패널 추가...

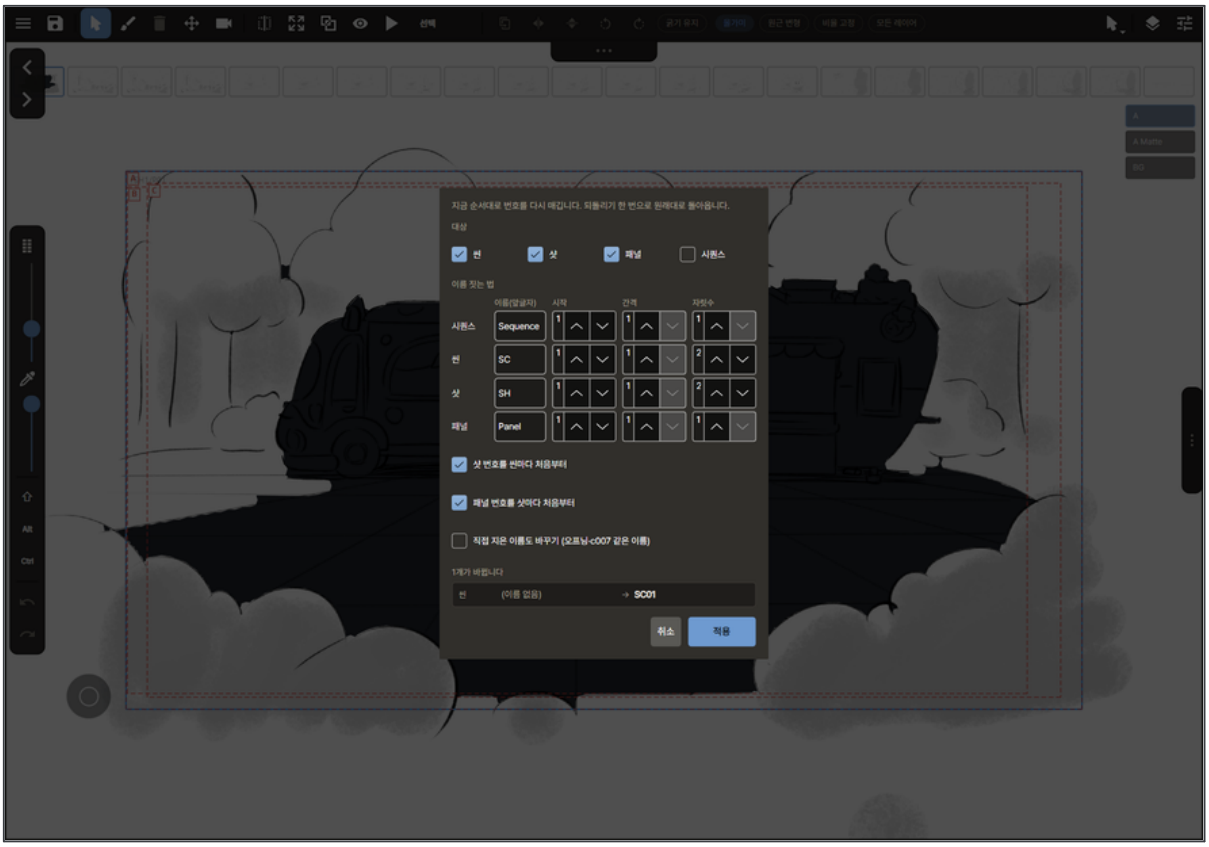


그림 23 메뉴 스토리보드 › 번호 다시 매기기...

CHAPTER 13

13. 샷·씬·마커

샷·씬·시퀀스, 마커, 트랜지션, 스냅샷.

항목	하는 일
샷 추가	새 샷을 뒤에.
씬 추가	새 씬을 뒤에.
시퀀스 추가	새 시퀀스를 뒤에.
여기서 새 샷 시작	선택 패널부터 새 샷.
샷 복제 (패널까지)	샷을 패널째 복제.
샷 좌우 반전	샷의 모든 패널을 좌우로 뒤집습니다.
선택 패널을 다른 샷으로…	고른 패널을 다른 샷으로 옮깁니다.
여기서 새 씬 시작	선택 패널부터 새 씬.
여기서 새 시퀀스 시작	선택 패널부터 새 시퀀스.
마커 추가	재생헤드에 마커.
마커 목록…	마커 목록 창.
다음 마커로	다음 마커.
이전 마커로	이전 마커.
마커 모두 삭제	전부 지움.
트랜지션 추가	선택 패널과 다음 패널 사이에 디졸브 등.
스냅샷 표시/해제	지금 프레임을 패널별 PDF의 컷으로 표시/해제.

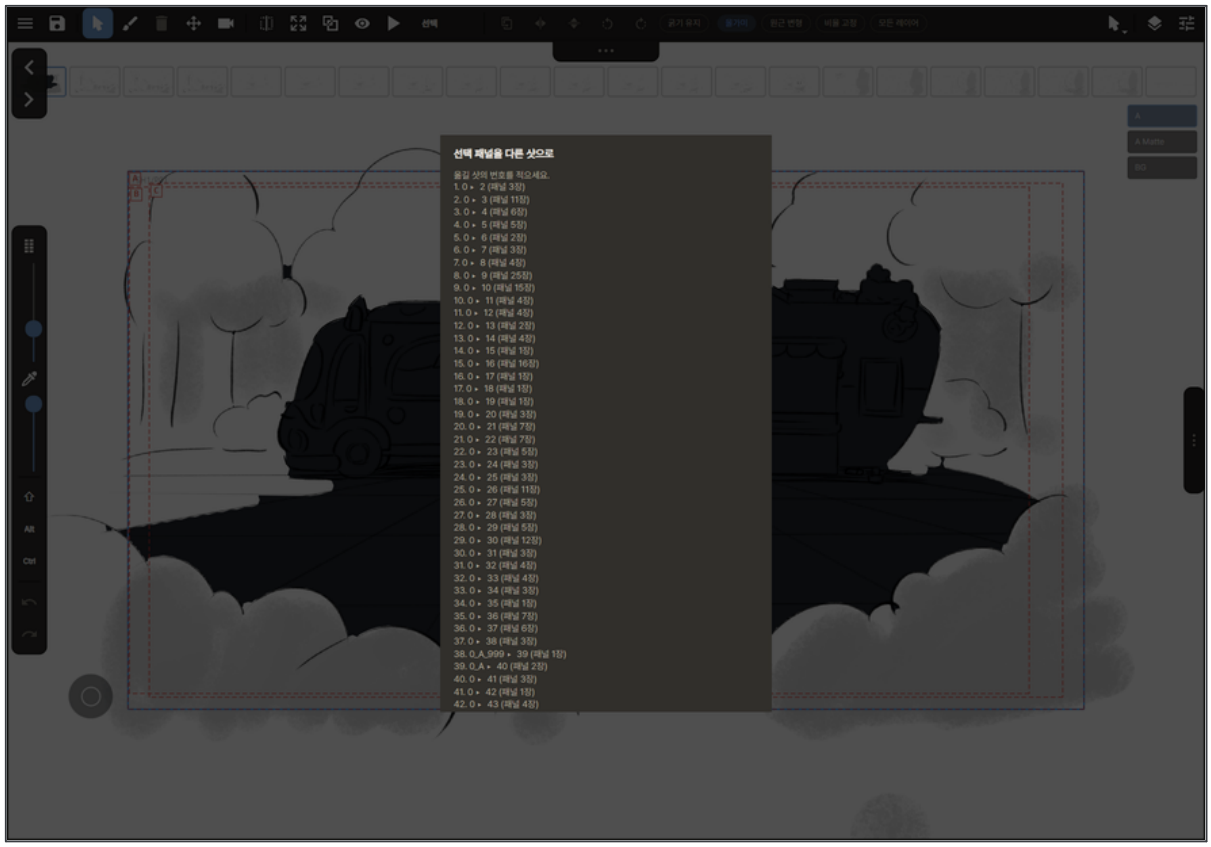


그림 24 메뉴 샷·씬·마커 › 선택 패널을 다른 샷으로...

CHAPTER 14

14. 구조·썸네일·길이

계층 선택, 썸네일 격자·페이지, 패널 타이머, 길이 잠금·배수·retime·Ripple.

항목	하는 일
시퀀스 계층 사용 켜기/끄기	시퀀스 › 씬 › 샷 세 단계를 쓸지 끌지(끄면 씬 › 샷).
이 시퀀스의 패널 모두 선택	선택 패널이 든 시퀀스 전부.
이 씬의 패널 모두 선택	씬 전부.
이 샷의 패널 모두 선택	샷 전부.
격자 깔기 (설정한 줄×칸)	패널에 썸네일 격자를 깝니다.
칸을 패널로 나누기	격자 칸을 패널로 나눕니다.
페이지 내보내기…	썸네일 페이지를 그림으로.
썸네일 다시 만들기 (선택 패널)	썸네일 다시 렌더.
썸네일 다시 만들기 (전체)	전부 다시 렌더.
패널 타이머…	재생하듯 넘기며 패널 길이를 실시간으로 기록.
패널 타이머 (고른 패널만)…	패널 타이머를 고른 패널만으로 — 다른 패널 길이는 그대로.
샷 길이 잠금 켜기/끄기	샷 총 길이 고정.
패널 길이 ×2 (두 배로)	두 배.
패널 길이 ×0.5 (절반으로)	절반.
샷 길이 맞추기(retime)…	샷 총 길이를 정하면 안의 패널을 비례로.
고른 패널 길이 맞추기(retime)…	고른 패널들(없으면 지금 패널)의 합을 목표 길이에 맞춰 비례로 — 다른 패널은 그대로.
Ripple 편집 켜기/끄기	소리·마커가 따라 밀림.

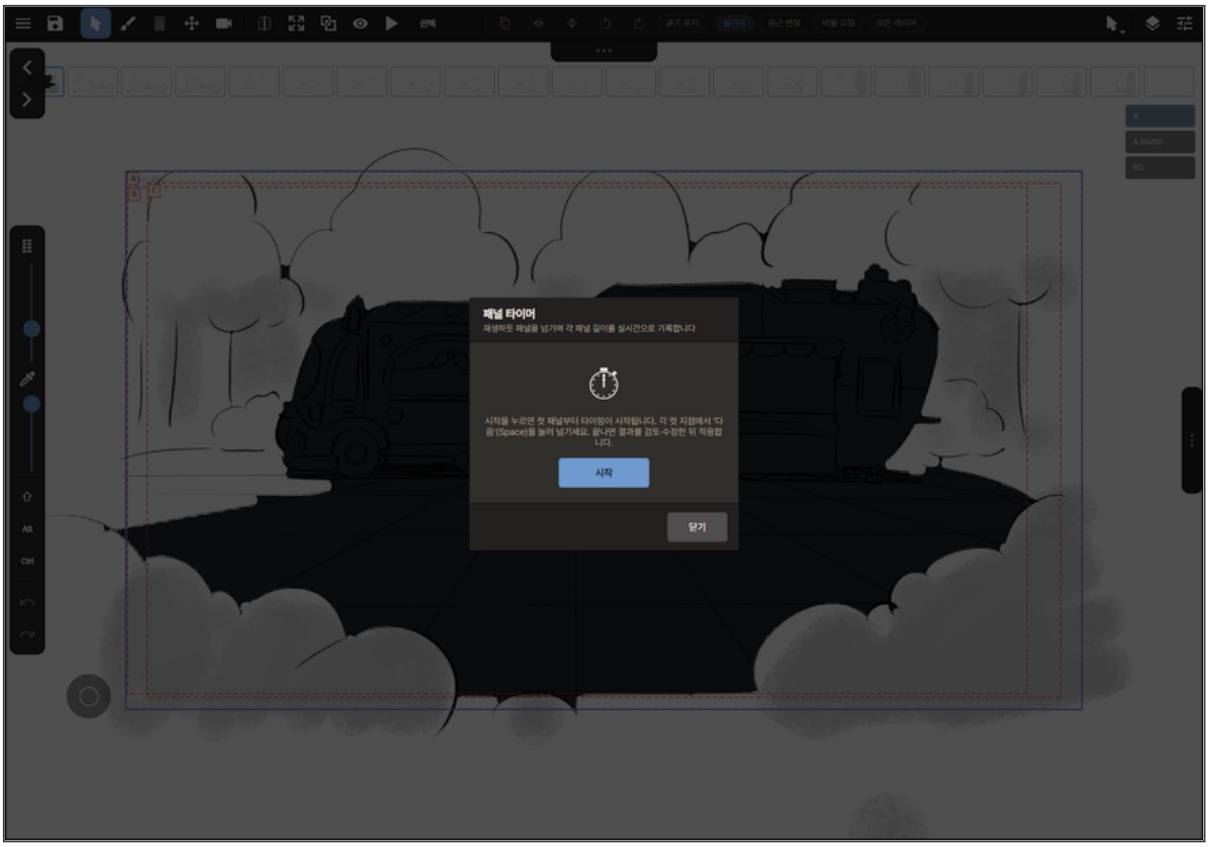


그림 25 메뉴 구조·썸네일·길이 › 패널 타이머...

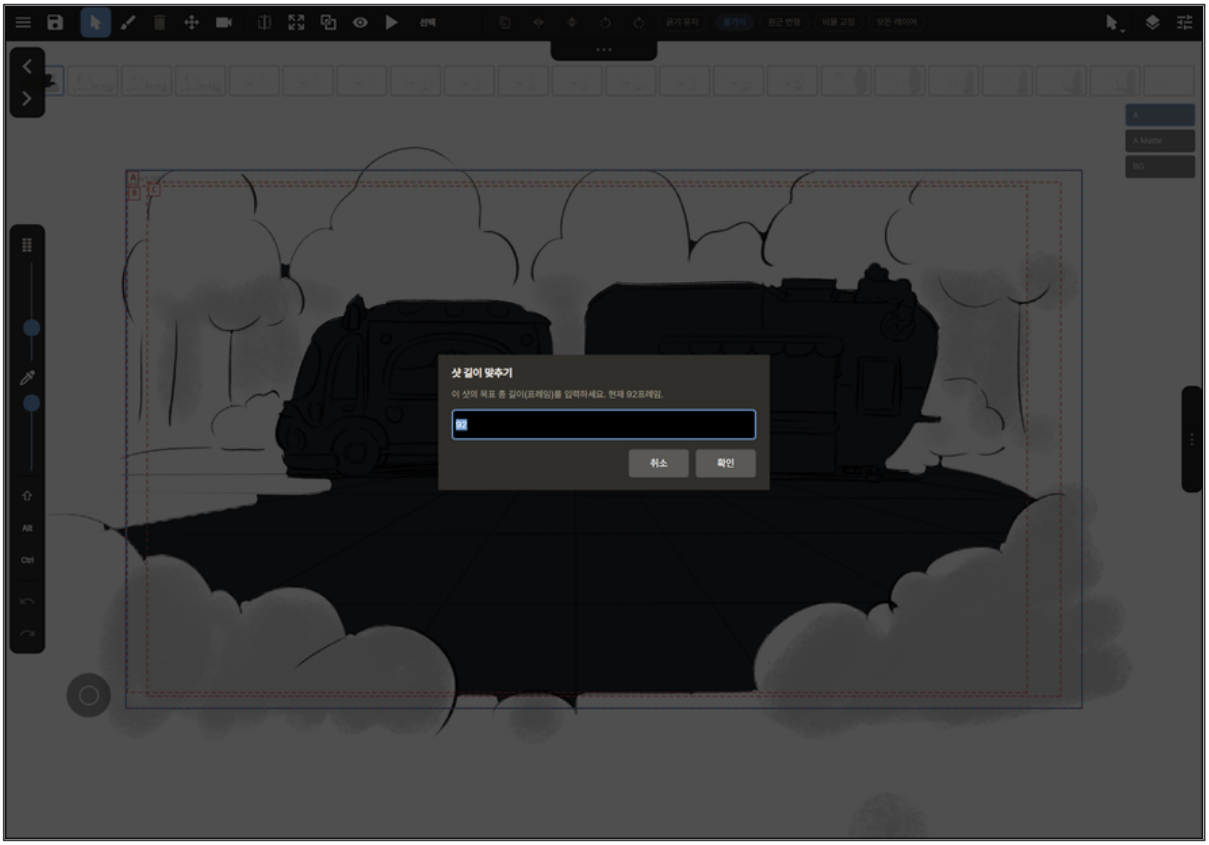


그림 26 메뉴 구조·썸네일·길이 › 샷 길이 맞추기(retime)...

CHAPTER 15

15. 검토·주석

리비전 그리기·스케치 캡션, 변경 추적, 음성 주석.

항목	하는 일
리비전 그리기 (검토 표시 레이어)	현재 패널에 출력 제외 리비전 레이어를 만들고 붓·빨강으로 바꿉니다.
스케치 캡션…	캡션을 손글씨로 그려 넣습니다.
자동 추적 켜기/끄기	고친 패널 자동 표시.
날짜로 변경 표시…	날짜 뒤에 바뀐 패널 표시.
선택 패널 검토 완료	표시를 지웁니다.
전체 검토 완료	전부 지웁니다.
음성 주석 녹음…	패널에 음성 메모.
음성 주석 재생	현재 패널의 첫 음성 주석을 재생.
음성 주석 정지	정지.
음성 주석 삭제	현재 패널의 첫 음성 주석을 지웁니다.

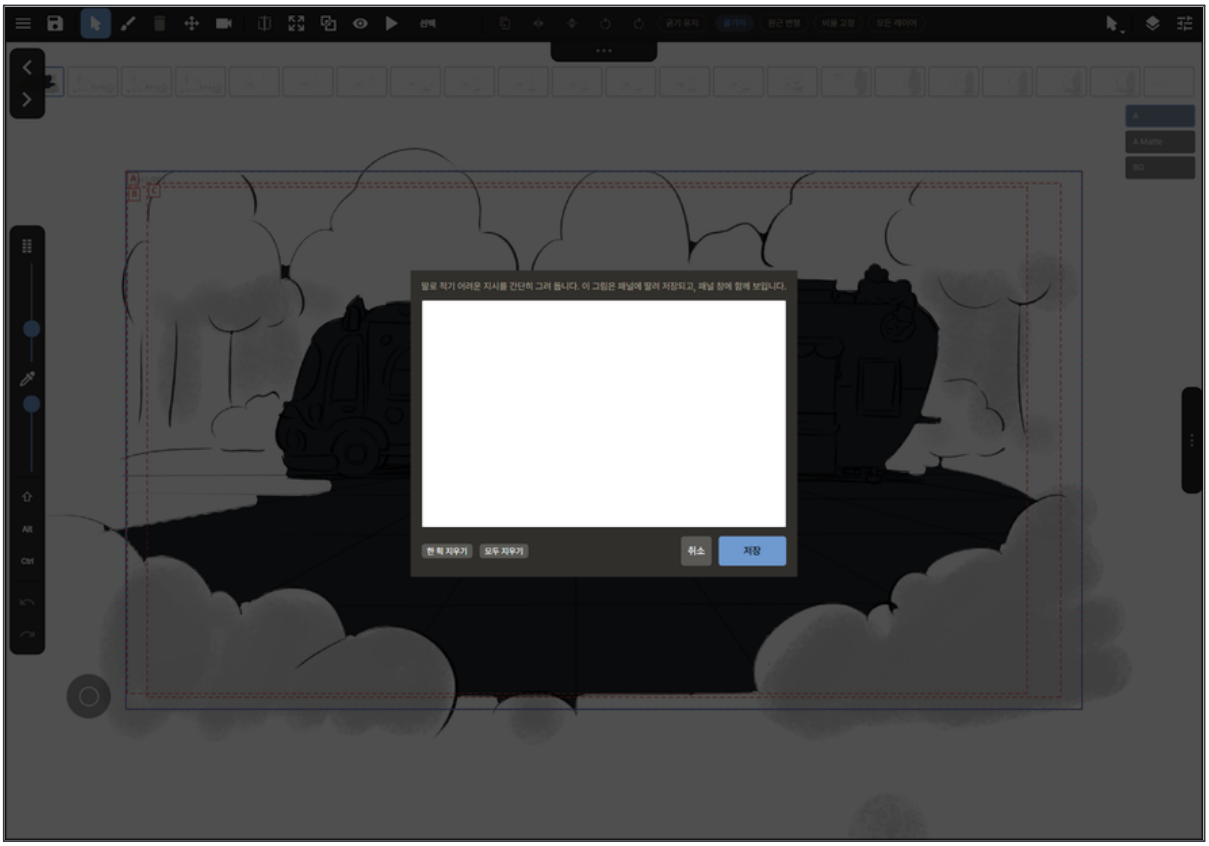


그림 27 메뉴 검토·주석 › 스케치 캡션…

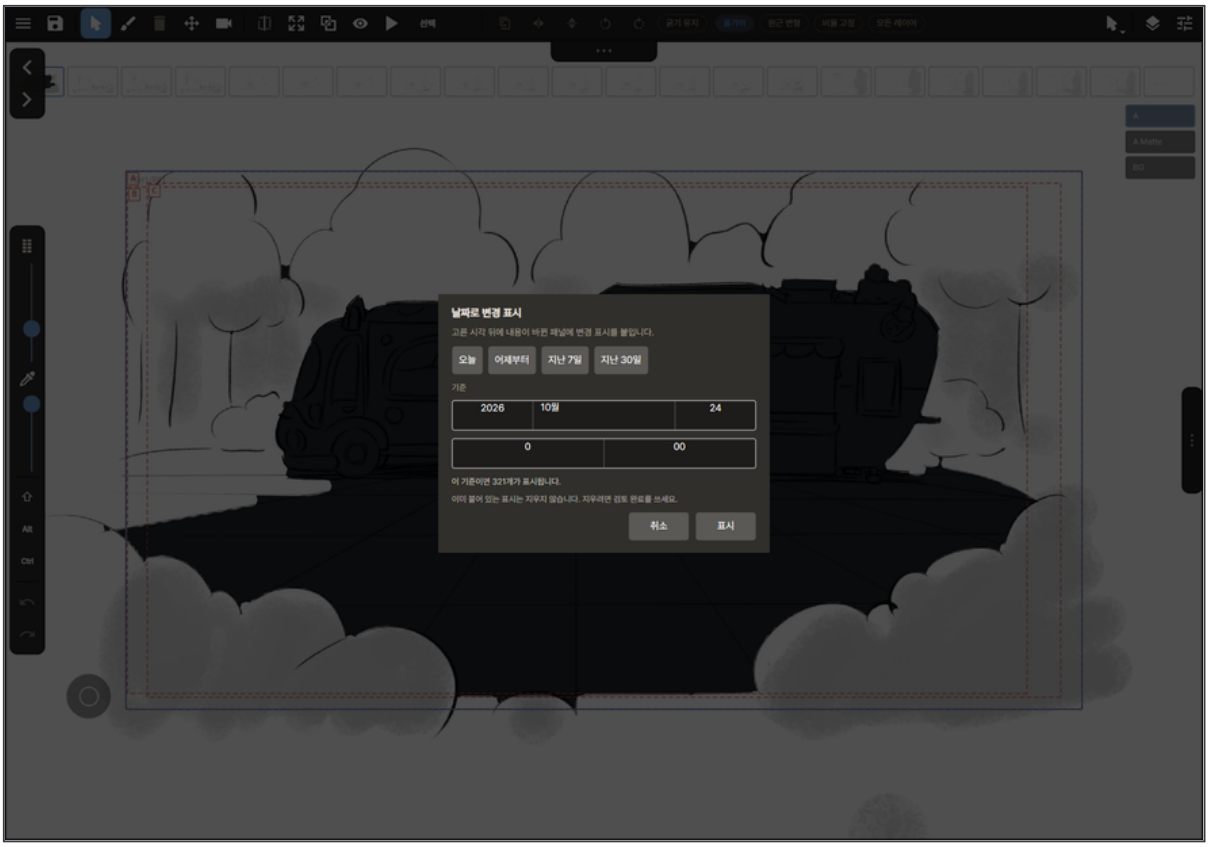


그림 28 메뉴 검토·주석 › 날짜로 변경 표시…

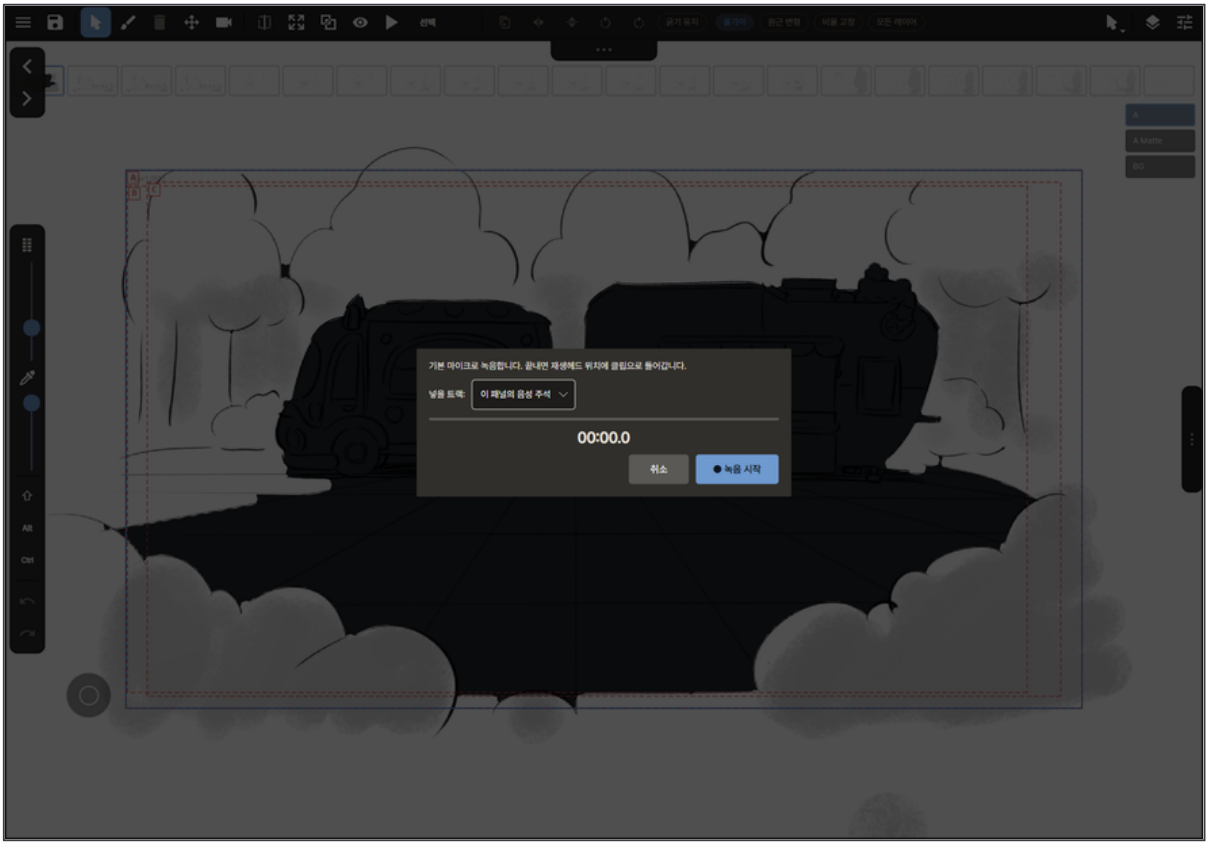


그림 29 메뉴 검토·주석 › 음성 주석 녹음…

CHAPTER 16

16. 카메라

카메라 키 추가·삭제·복사·붙여넣기, 키 정리, 씬 세트, 함수 편집기.

항목	하는 일
카메라 키프레임 추가	지금 프레임에 카메라 키.
카메라 키를 패널 처음에	패널 첫 프레임에 키.
카메라 키를 패널 끝에	끝 프레임에 키.
카메라 키를 지금 보는 화면에 맞추기	스테이지에서 보는 영역을 키로.
카메라 키프레임 삭제	지금 프레임의 키 삭제.
카메라 키 모두 지우기	이 패널 키 전부.
카메라 키 복사	타임라인에서 고른 키만(Shift·Ctrl로 여럿) 복사 — 아무 키도 안 골랐으면 이 패널 키 전부. Ctrl+C도 같습니다.
카메라 키 붙여넣기	아래 붙여넣기 방식대로 붙입니다(Ctrl+V).
붙여넣기: 재생헤드부터 원래 간격	복사한 키 사이 간격을 그대로 두고 재생헤드 자리부터 붙입니다 — 패널을 넘어가면 다음 패널로 이어집니다.
붙여넣기: 패널 길이에 맞춰	복사한 키를 고른 패널마다 그 패널 길이에 맞춰 늘리거나 줄여 붙입니다.
카메라 키를 소리에 맞추기	고른 패널의 카메라 키 중 소리 클립 시작·끝 6프레임 안에 있는 것을 그 지점으로 붙입니다.
카메라 무빙을 선택 패널에 이어 펼치기	한 무빙을 고른 패널들에 이어서 펼칩니다.
키 고르게 펼치기	키들을 같은 간격으로.
패널 길이에 맞추기	키를 패널 길이에 맞춰 늘리거나 줄입니다.
이징을 모든 키에 적용	같은 이징을 모든 키에.
패널 길이를 바꾸면 카메라 키도 비례	켜면 패널 길이를 바꿀 때 그 패널 키가 같은 비율로 늘어납니다. 끄면(기본) 앞 패널을 늘려도 뒤 카메라 키가 샷 안 같은 시각에 남습니다. 타임라인 카메라 줄 우클릭에서도 고릅니다.
씬 세트…	씬의 3D 세트에 인물·물체 더미를 놓고 컷마다 세트 카메라를 놓습니다 —「프리비즈 만들기…」와 같은 화면.
함수 편집기…	카메라·레이어 값 곡선을 직접 편집(TCB 포함).

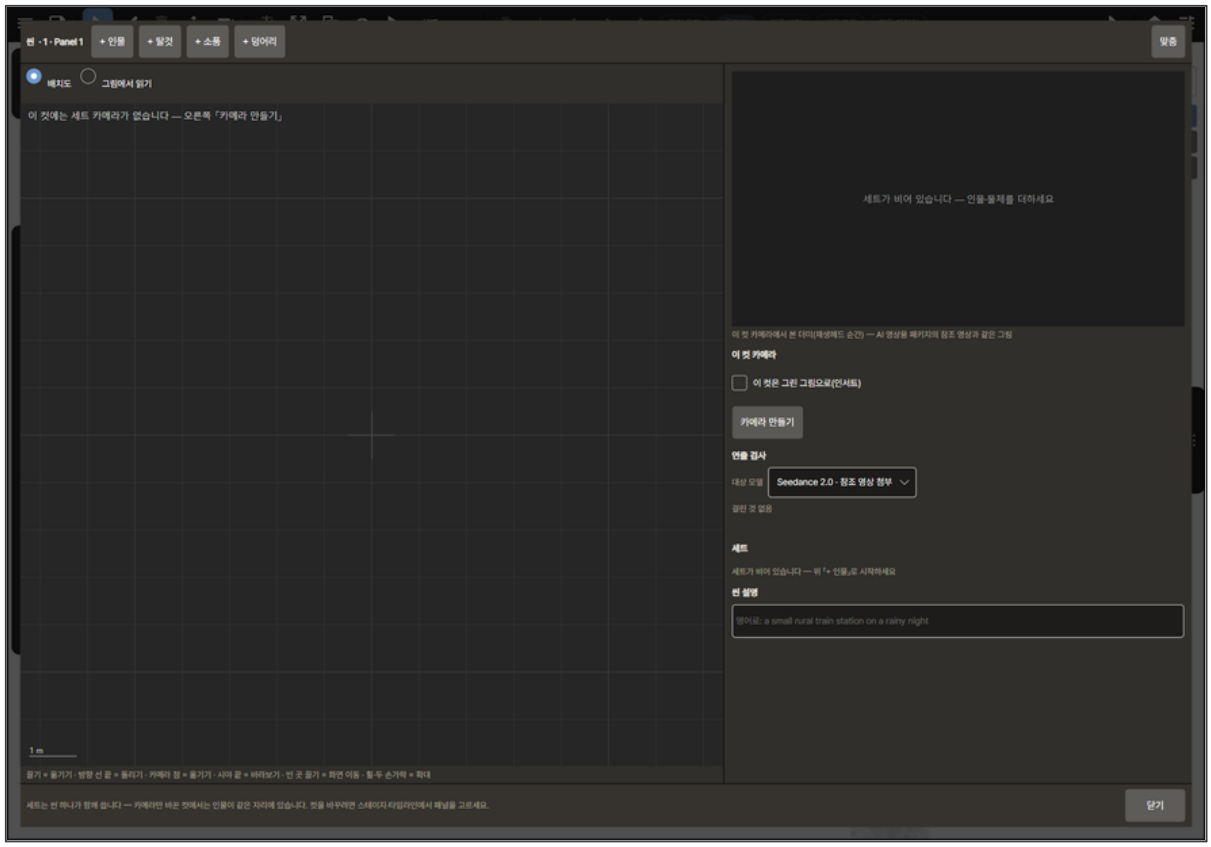


그림 30 메뉴 카메라 › 씬 세트...

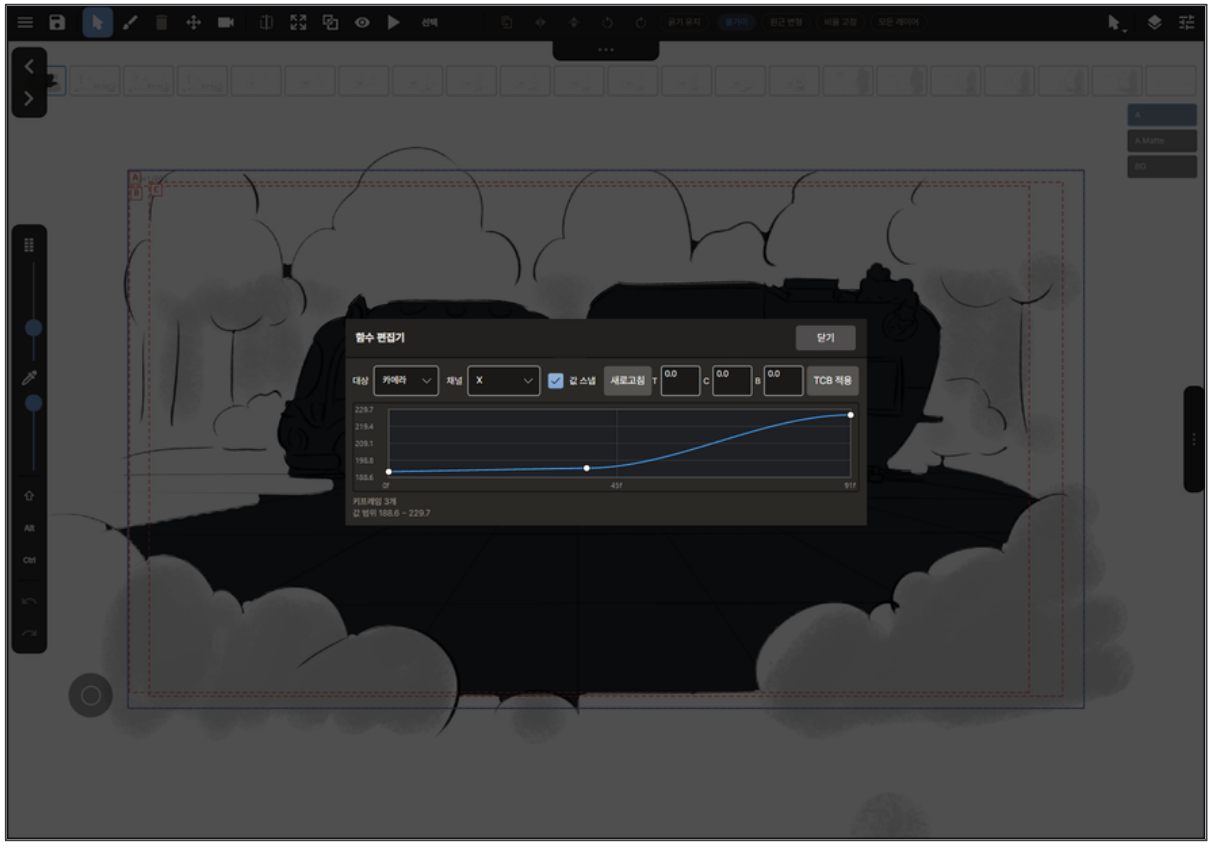


그림 31 메뉴 카메라 › 함수 편집기...

CHAPTER 17

17. 프리비즈

프리비즈 만들기, 3D 공간·깊이·프리비즈 보기, 3D 더미 영상.

항목	하는 일
프리비즈 만들기...	씬의 인물·카메라를 3D 더미로 — 「전부 자동」 한 번, 틀린 컷만 고치면 뒤 컷은 저절로 다시 계산. 끌어 둔 자리·카메라는 고정.
2D 밑그림으로 투영	지금 3D 카메라로 본 씬 세트를 옅은 파란 밑그림 레이어로 굽습니다 — 그 위에 그리면 됩니다.
3D 투시 자 동기화	3D 카메라에 맞춰 2D 투시 자(소실점·지평선)를 놓습니다.
3D 공간 보기...	위·옆·자유 시점에서 레이어 깊이와 카메라 자리를 보고 옮깁니다. 「그림에서 깊이」·「프리비즈 보기」도 여기.
그림에서 깊이	레이어 그림의 크기·발 위치로 깊이를 짐작해 세웁니다 — 카드 프리비즈의 첫걸음.
프리비즈 보기 켜기/끄기	안개·피사계 심도·접지 그림자·바닥 격자를 한 번에. 카메라 보기와 동영상·AI 참조 영상에 보입니다.
3D 더미 영상 내보내기...	씬 세트가 있는 씬마다 회색 더미 영상·깊이 영상·배치도·좌표(JSON). 내보내기 화면이 「3D 더미 영상」으로 열리고, 범위(현재 씬·시퀀스...)를 고릅니다. 정품에서 쓸 수 있습니다.
3D 씬 내보내기 (.usda / .gltf)...	씬 세트의 더미·카메라를 3D 파일(OpenUSD·glTF)로 — 다른 3D 프로그램에서 엽니다(정품).

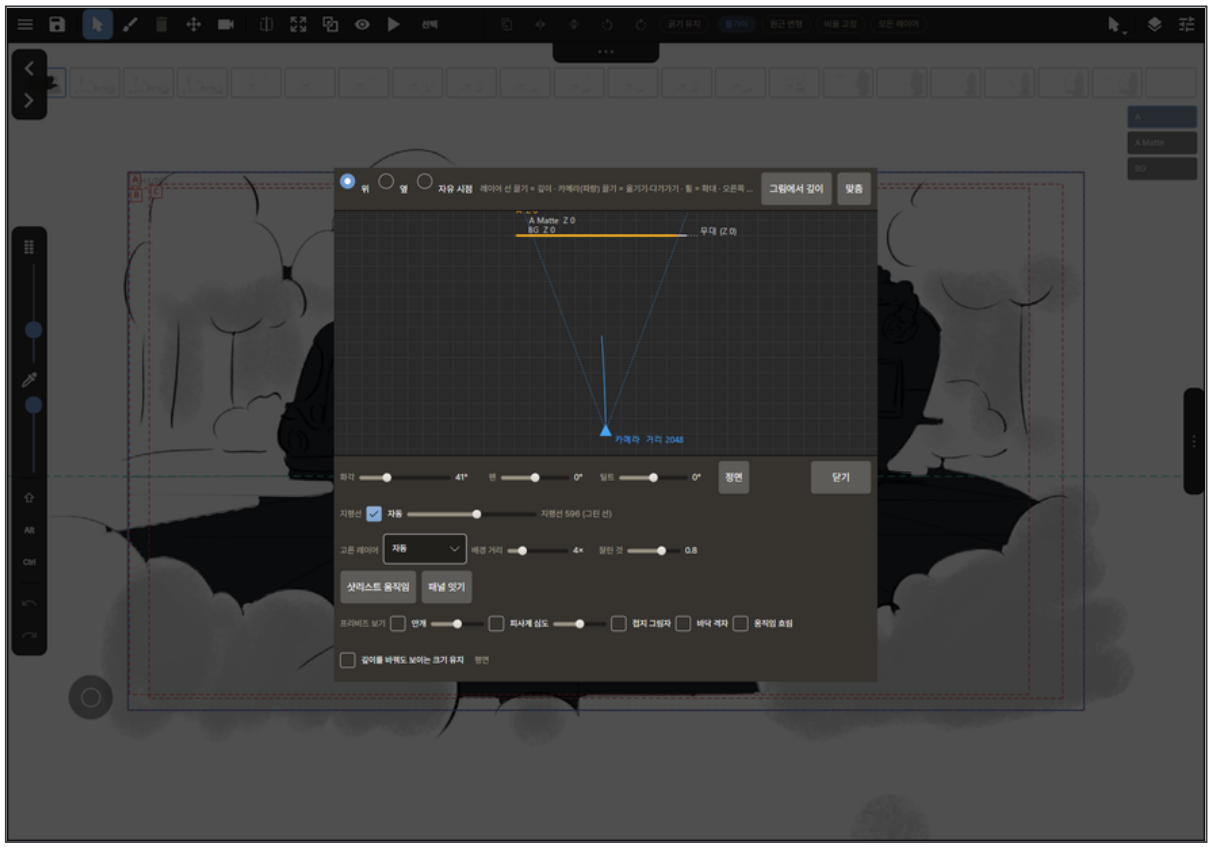


그림 32 메뉴 프리비즈 › 3D 공간 보기...

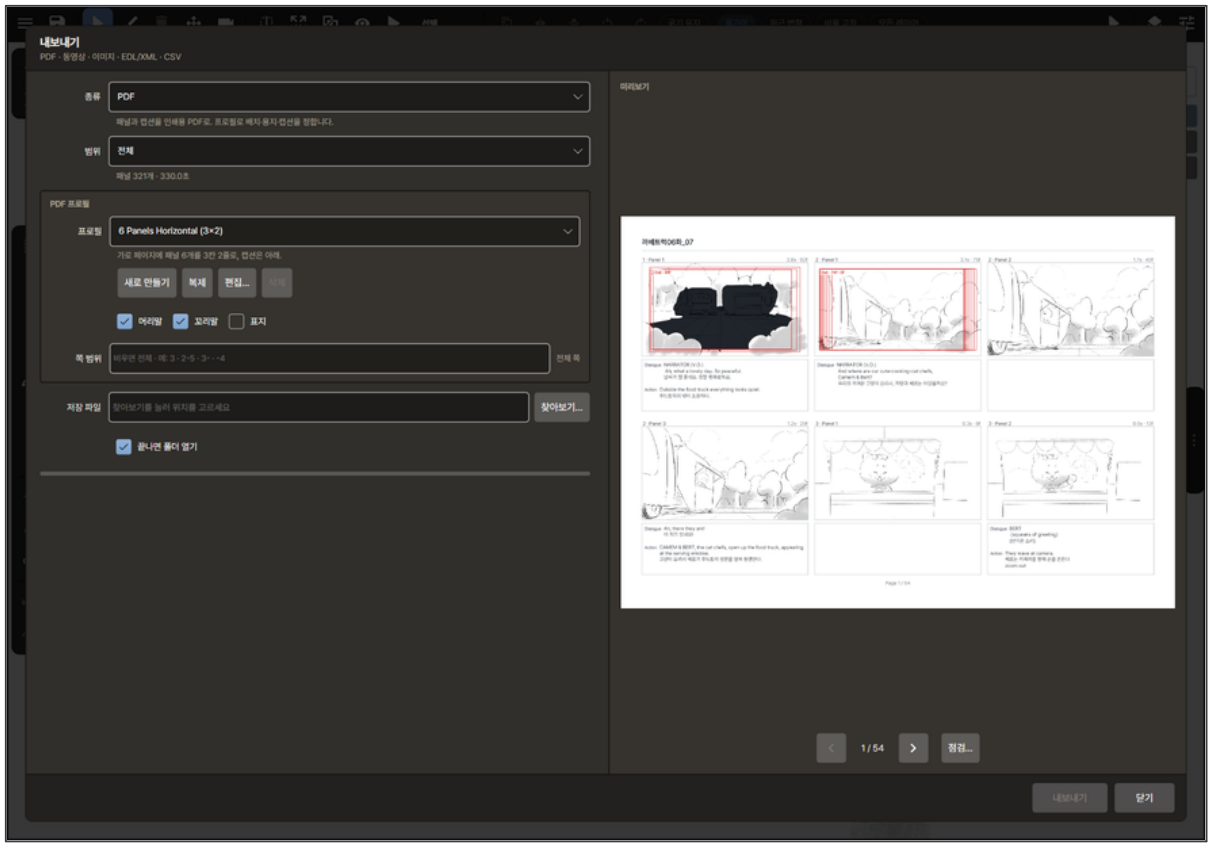


그림 33 메뉴 프리비즈 › 3D 더미 영상 내보내기...

CHAPTER 18

18. 클립·트랙

소리 녹음·클립·연결·덮어쓰기, 트랙 추가.

항목	하는 일
소리 녹음…	마이크로 녹음해 클립으로.
클립 붙여넣기 (재생헤드)	복사한 클립을 재생헤드에.
소리 클립 찾기…	클립을 이름으로 찾아 이동.
프로젝트 소리…	프로젝트에 든 소리 파일 관리.
대사 구간 BGM 자동 덕킹 (-12dB)	대사가 나오는 구간에서 배경 음악을 저절로 12dB 낮춥니다.
모든 소리 클립 선택	전부 선택.
고른 소리 클립을 패널에 연결	패널이 옮겨지면 클립도 따라갑니다.
패널 연결 해제	연결을 풉니다.
덮어쓰기 켜기/끄기	겹친 소리 클립 잘라 내기.
빈 소리 클립 추가 (재생헤드)	빈 클립(자리)을 넣습니다.
소리 파일 여러 개를 트랙마다 가져오기…	파일마다 트랙 하나씩.
선택한 소리 클립 삭제	지움.
클립 이름 표시 켜기/끄기	클립 이름.
영상 클립 썸네일 표시 켜기/끄기	영상 썸네일.
영상 트랙 추가	영상 트랙 하나 더.
오디오 트랙 추가	오디오 트랙 하나 더.

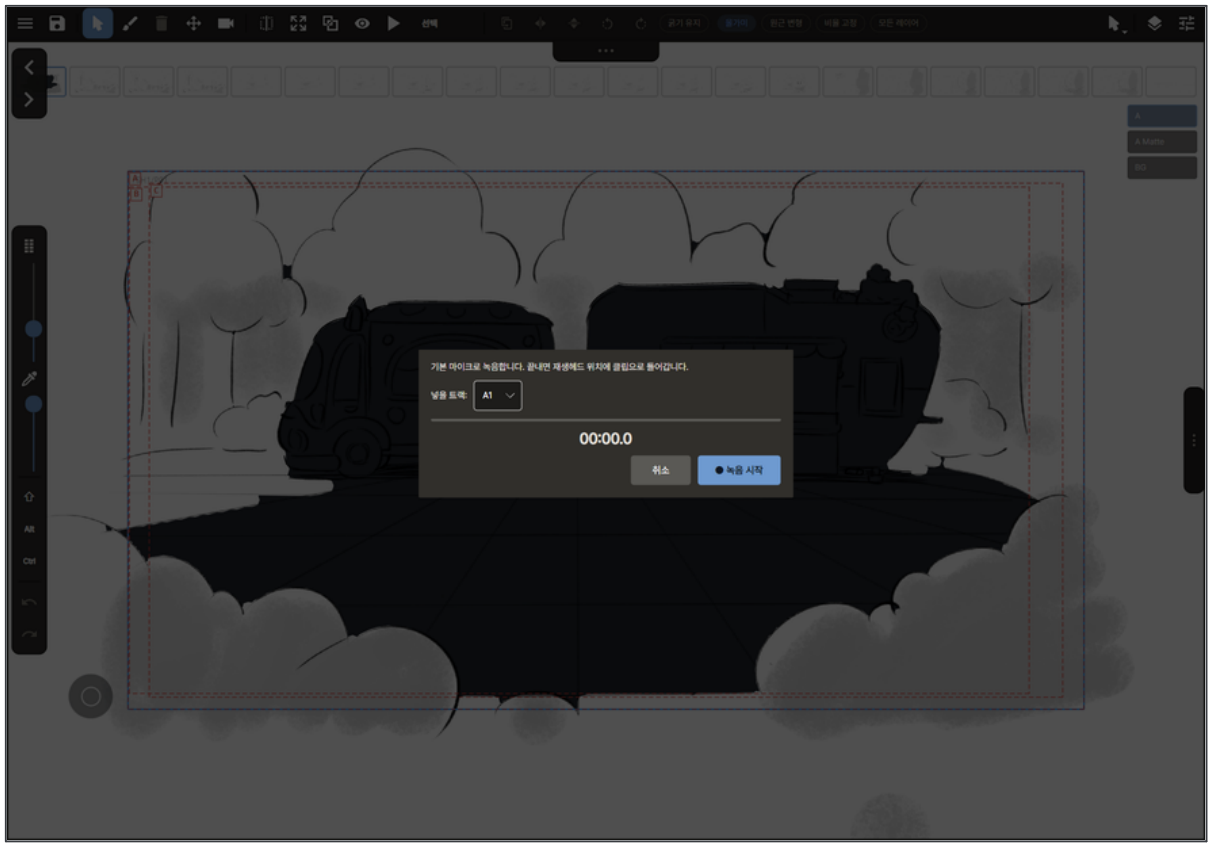


그림 34 메뉴 클립·트랙 › 소리 녹음...

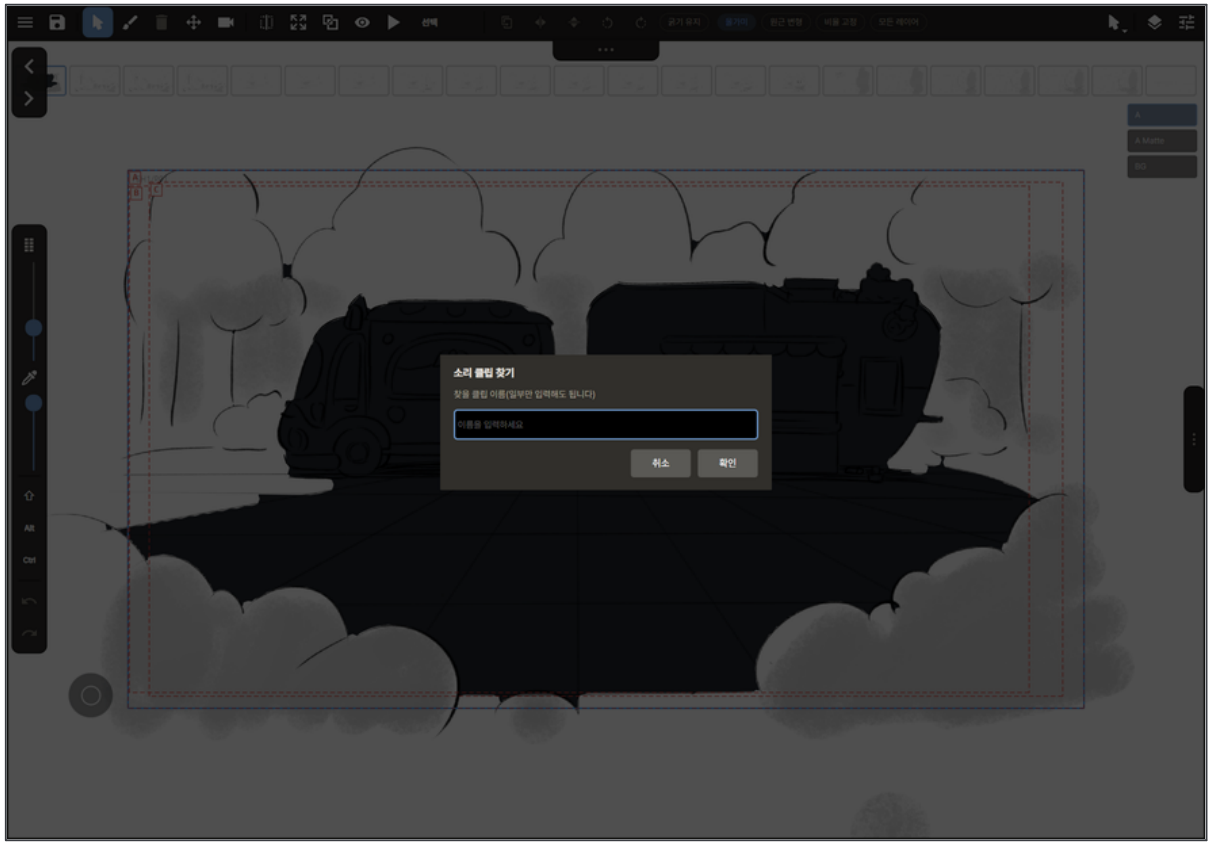


그림 35 메뉴 클립·트랙 › 소리 클립 찾기...

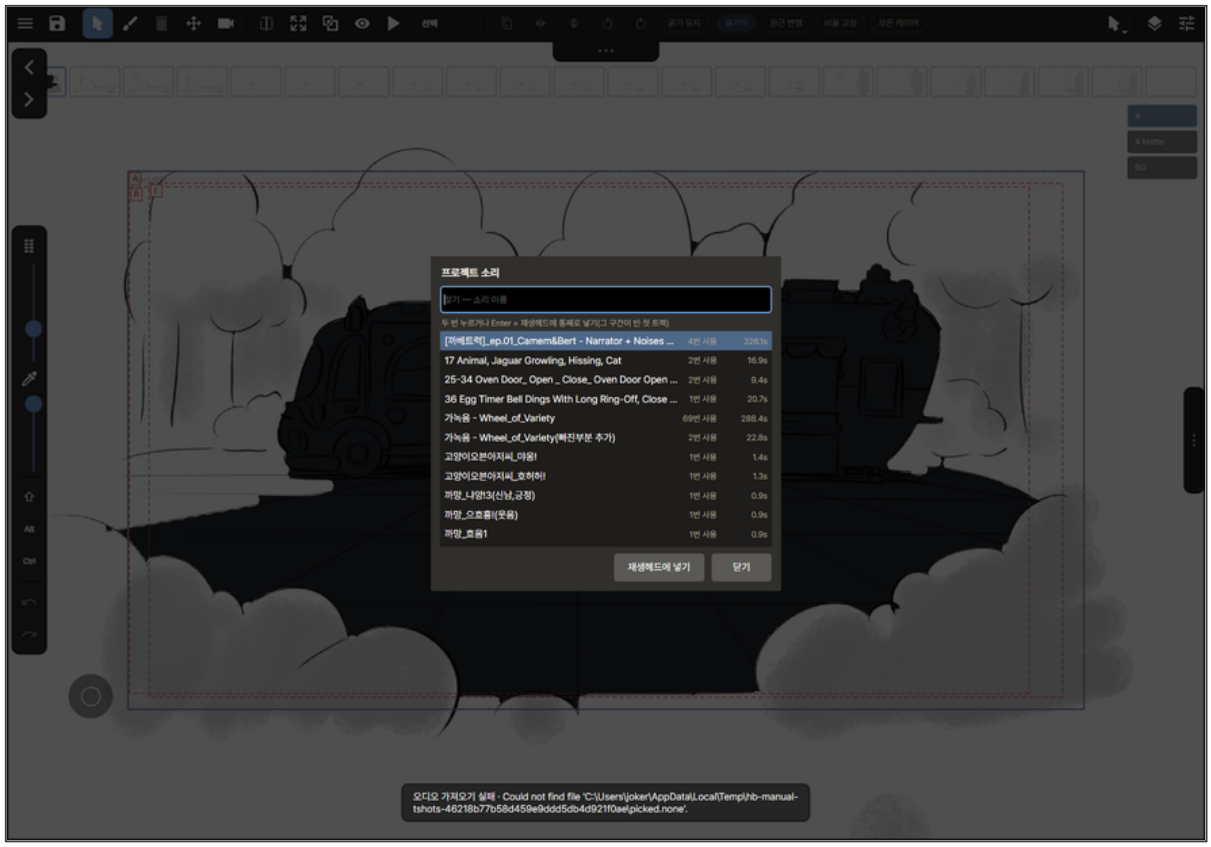


그림 36 메뉴 클립·트랙 › 프로젝트 소리...

CHAPTER 19

19. 재생·이동

재생·이동·고품질 재생·구간.

항목	하는 일
재생 / 정지	재생과 정지.
선택 패널만 재생	고른 패널 범위를 구간으로 잡고 반복을 켜서 재생합니다.
이전 패널	앞 패널로.
다음 패널	뒤 패널로.
이전 프레임	한 프레임 앞.
다음 프레임	한 프레임 뒤.
패널 첫 프레임	패널 처음.
패널 끝 프레임	패널 끝.
타임라인 맨 처음	재생헤드를 타임라인 첫 프레임으로(Ctrl+Home) — 처음부터 재생할 때.
타임라인 맨 끝	마지막 프레임으로(Ctrl+End).
이동… (프레임·샷)	숫자는 프레임, 콜론은 타임코드, 글자는 샷 이름.
고품질 재생 켜기/끄기	정지 패널 미리 굽기.
재생 중 타임코드·대사 겹쳐 보기	재생 때 타임코드·대사 표시.
구간 반복	구간을 되풀이.
구간 시작 지정	재생헤드를 구간 시작으로.
구간 끝 지정	구간 끝으로.
구간 지우기	구간 해제.
선택 패널로 구간 지정	고른 패널 범위를 구간으로.

CHAPTER 20

20. 그리기 도구

말풍선, 브러시 크기·프리셋·속성, 뒤집기·회전, 앞뒤 순서.

항목	하는 일
말풍선 (글자 + 둥근 말풍선)	말풍선 도구.
브러시 크기 늘리기	크게.
브러시 크기 줄이기	작게.
도구 프리셋...	도구+색+크기를 프리셋으로 저장·부르기.
브러시 속성...	브러시 속성 시트.
좌우 뒤집기	선택 그림 좌우.
상하 뒤집기	상하.
90° 시계 방향 회전	시계 90°.
90° 반시계 방향 회전	반시계 90°.
맨 앞으로	맨 앞.
앞으로	한 단계 앞.
뒤로	한 단계 뒤.
맨 뒤로	맨 뒤.

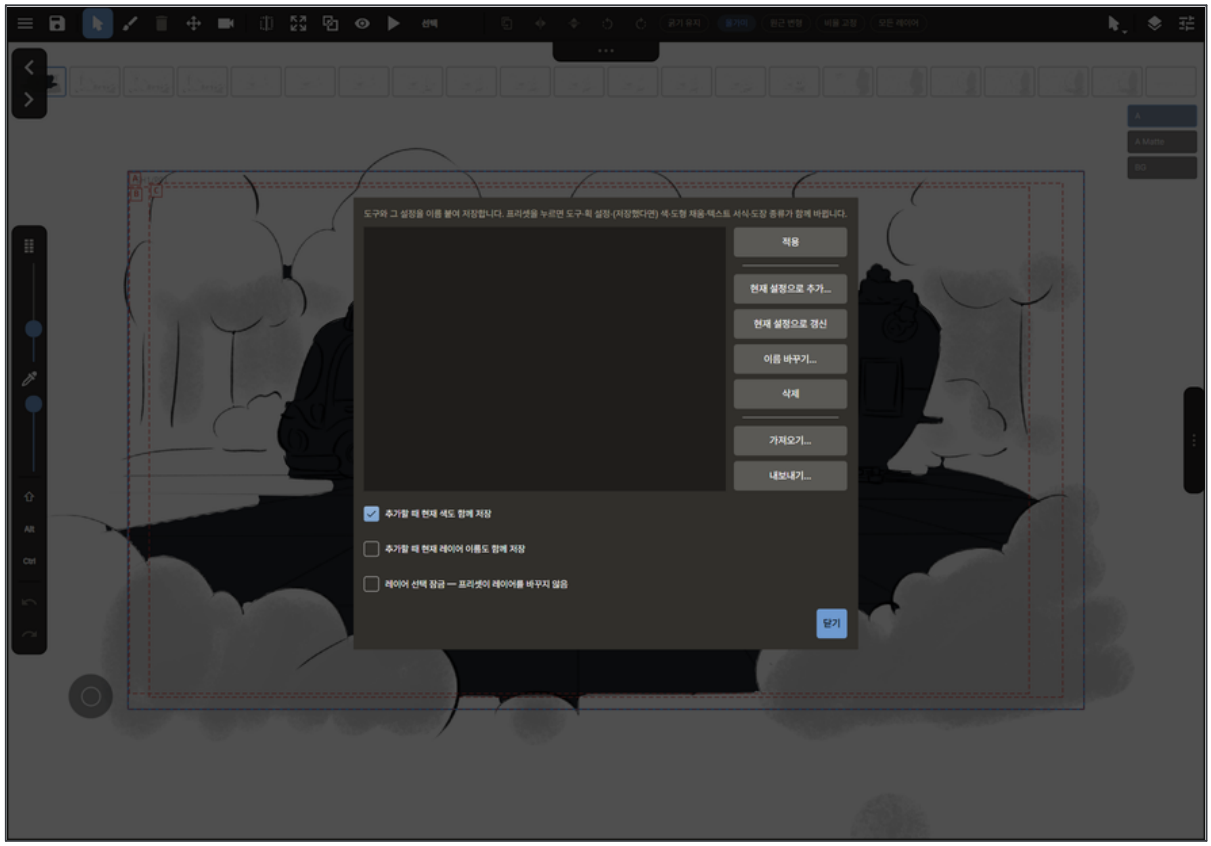


그림 37 메뉴 그리기 도구 › 도구 프리셋...

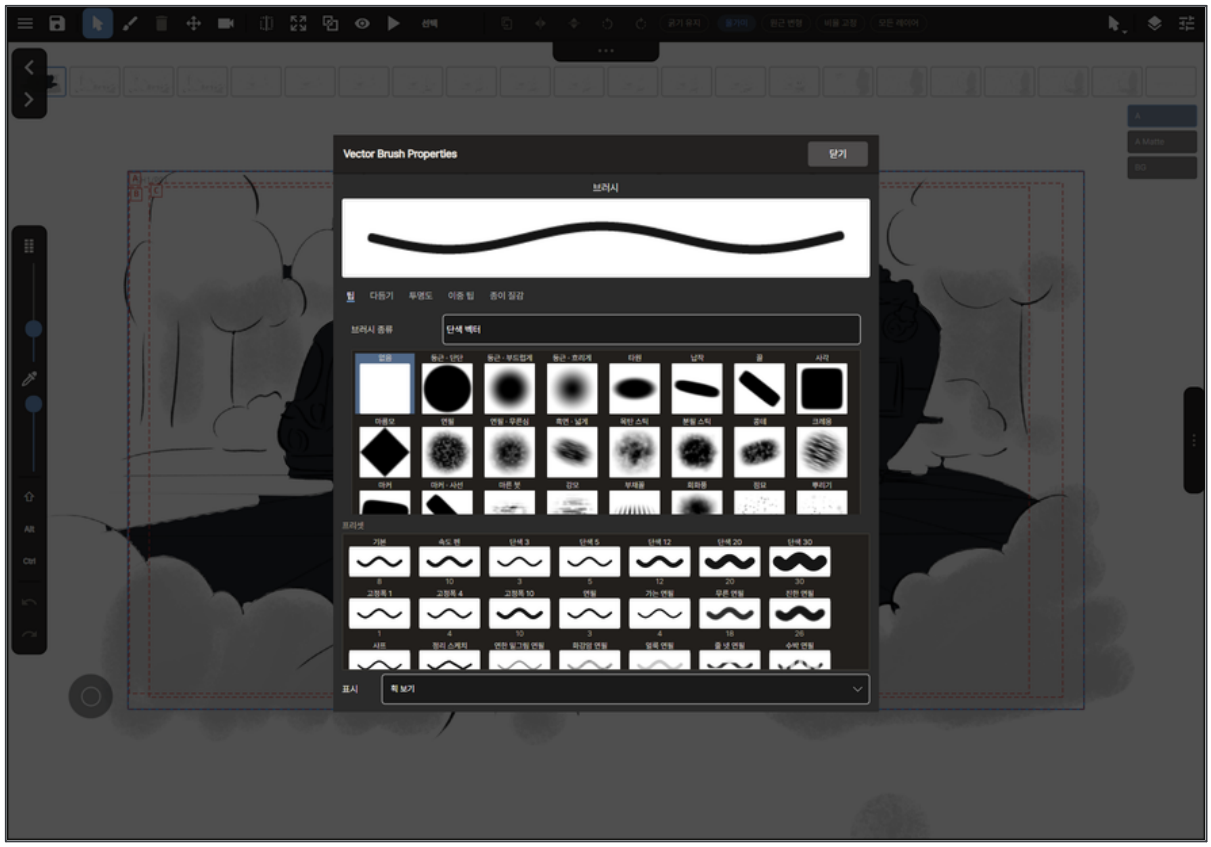


그림 38 메뉴 그리기 도구 › 브러시 속성...

CHAPTER 21

21. 가이드

가이드 추가·삭제·투시·아이소메트릭·자 모드·잠금·파일.

항목	하는 일
가로 가이드 추가	가로선.
세로 가이드 추가	세로선.
대각선 가이드 추가	대각선.
가이드 목록…	가이드 목록·각도·삭제.
가이드 모두 삭제	전부 지움.
1점 투시 가이드 추가	소실점 하나.
2점 투시 가이드 추가	소실점 둘.
3점 투시 가이드 추가	소실점 셋.
4점 투시(수직 팬) 가이드 추가	수직 팬 곡선 투시.
5점 투시(어안) 가이드 추가	어안 투시.
퍼스펙티브 가이드 모두 삭제	투시 가이드 전부.
아이소메트릭 가이드 추가 (30°)	30° 등각.
아이소메트릭 가이드 추가 (45°)	45° 등각.
아이소메트릭 가이드 모두 삭제	등각 가이드 전부.
자 모드 켜기/끄기	획이 가이드선을 따라 곧게.
자 모드 축 바꾸기	자의 축(가로·세로·대각)을 바꿉니다.
가이드 잠금 켜기/끄기	가이드 고정.
가이드 내보내기…	가이드를 파일로.
가이드 가져오기…	가이드 파일 읽기.

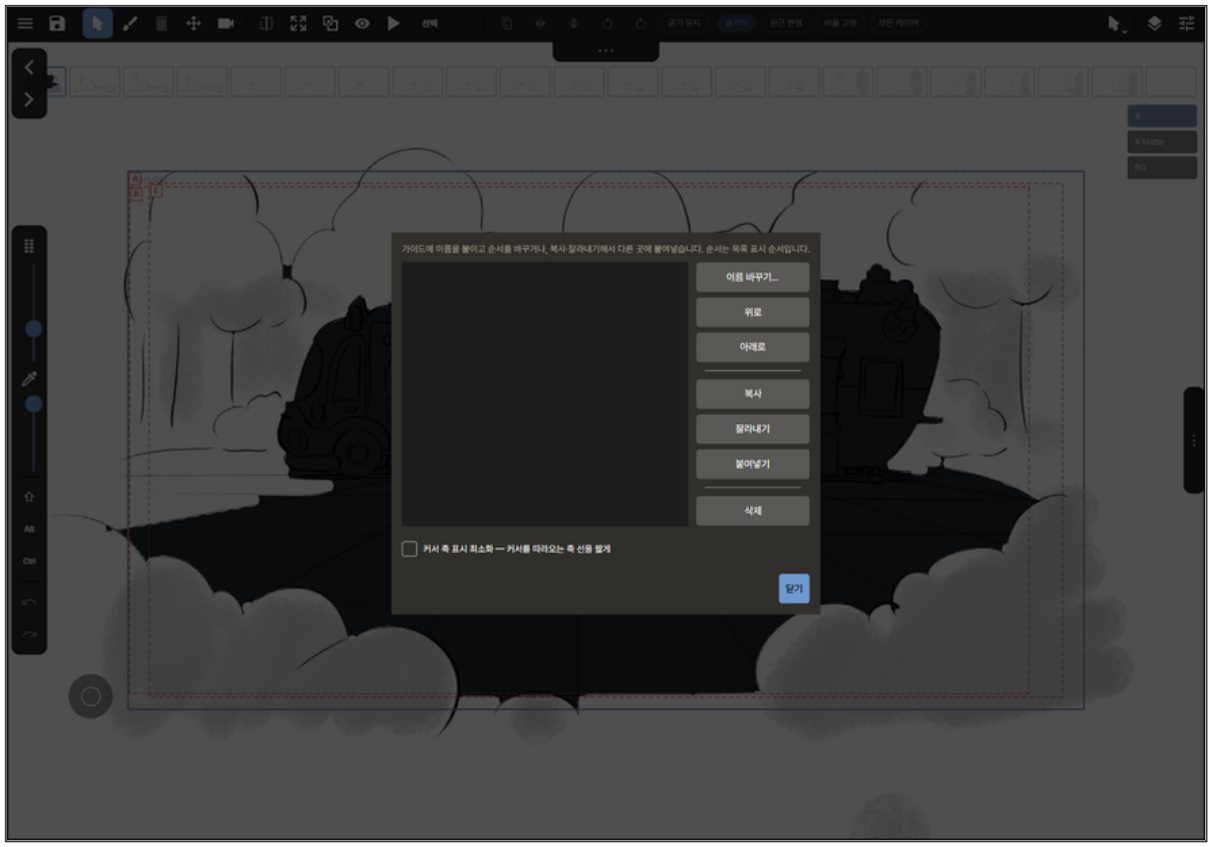


그림 39 메뉴 가이드 › 가이드 목록...

CHAPTER 22

22. 캡션·색상

캡션 구성·칸, 색·스와치, 패널 색.

항목	하는 일
현재 캡션 구성을 기본으로 저장	이 프로젝트의 캡션 칸 구성을 새 프로젝트 기본으로.
기본 캡션 구성 초기화	기본으로 되돌림.
캡션 필드 추가…	사용자 캡션 칸을 더합니다.
촬영 샷리스트 (Excel .xlsx)…	샷·패널·타임코드·길이·샷 크기·앵글·렌즈·대사를 엑셀 표로(정품).
색 고르기…	색 고르기 시트.
현재 색을 스와치에 추가	스와치에 보관.
선택한 스와치 삭제	스와치에서 지움.
패널 색 — 기본	색 없음.
패널 색 — 파랑	파랑.
패널 색 — 초록	초록.
패널 색 — 보라	보라.
패널 색 — 주황	주황.
패널 색 — 빨강	빨강.
패널 색 — 노랑	노랑.

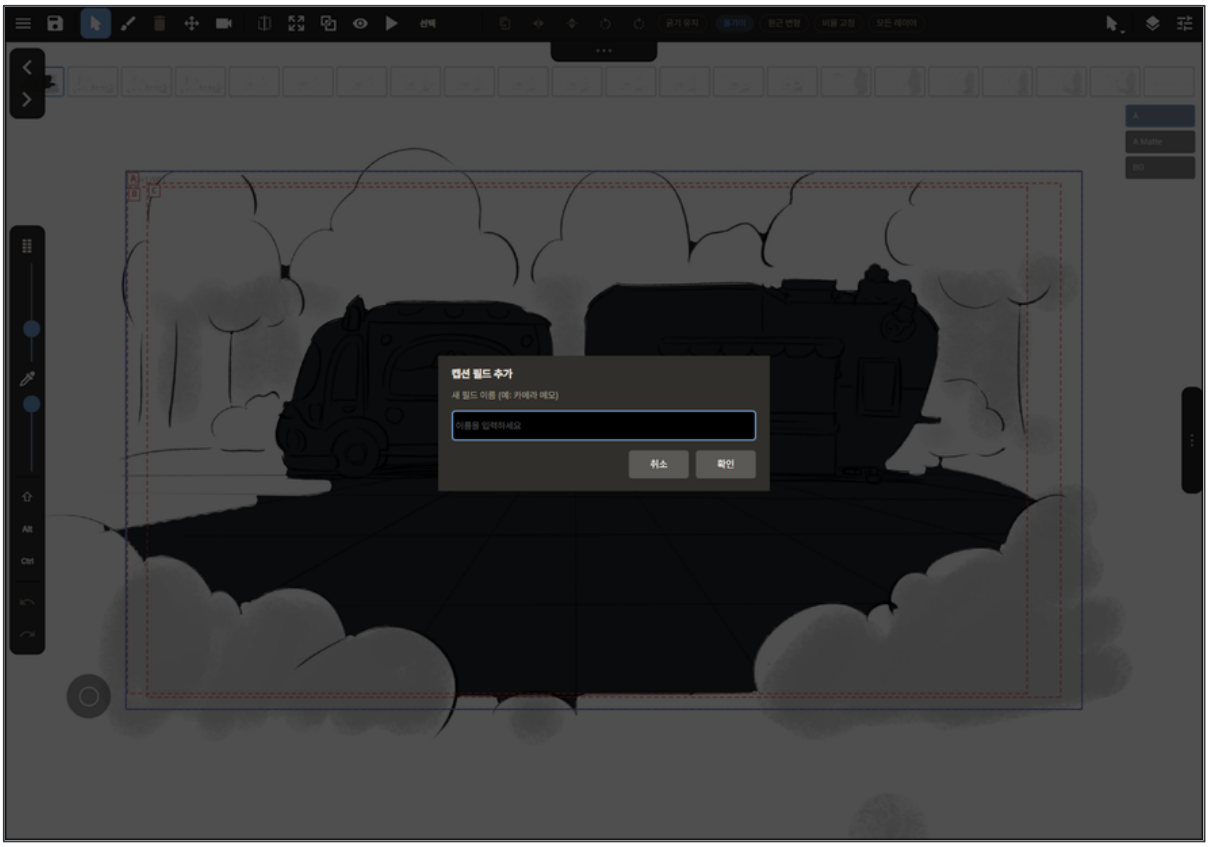


그림 40 메뉴 캡션·색상 › 캡션 필드 추가...

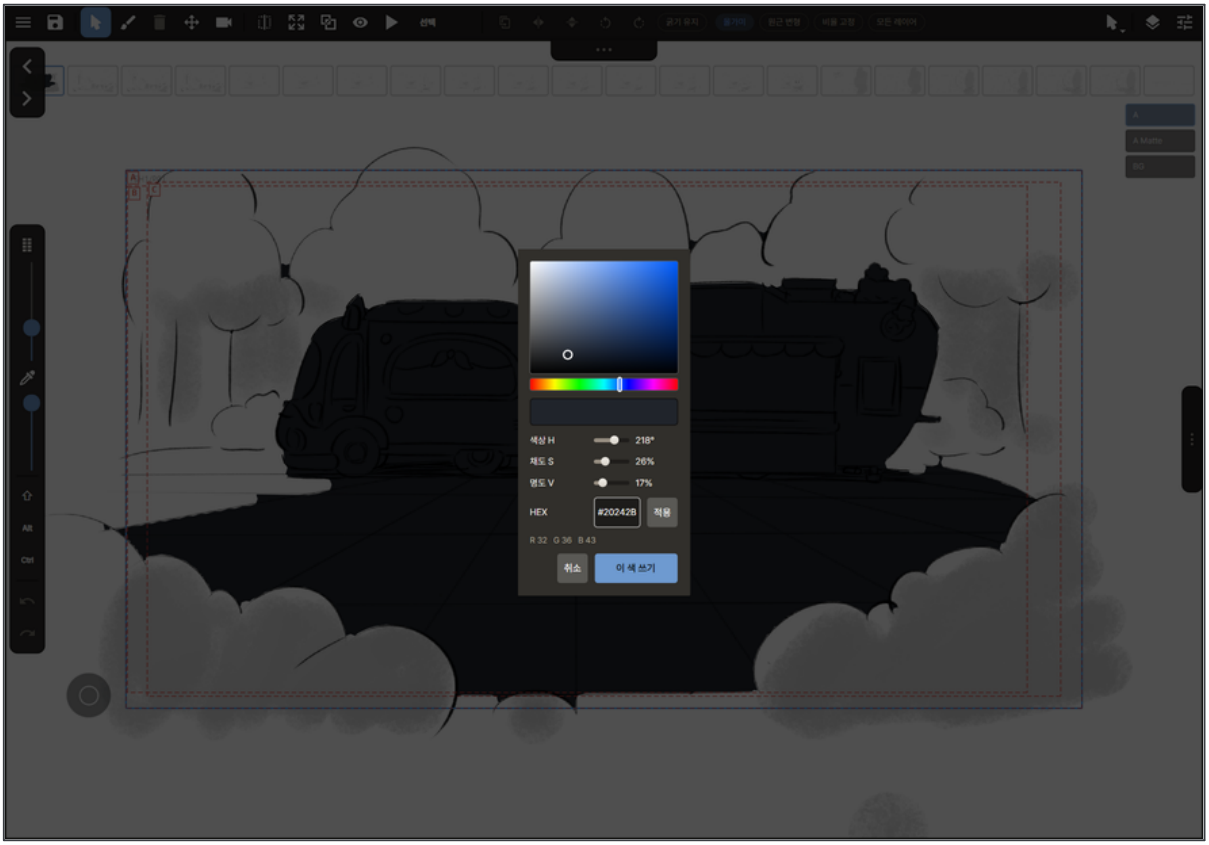


그림 41 메뉴 캡션·색상 › 색 고르기...

CHAPTER 23

23. 손가락과 펜

펜은 그리기, 손가락은 화면 다루기와 메뉴입니다. **펜이 한 번 닿으면** 그때부터 손가락은 그리지 않고 확대·이동·휠 메뉴·여러 손가락 톡만 합니다. 펜이 닿아 있거나 막 뗀 참에 닿은 손바닥은 무시합니다(팜 리젝션, 기본 켬). 펜이 없는 기기는 손가락으로 그대로 그립니다.

동작	하는 일
펜으로 긋기	그리기. 필압이 굵기(와 켜면 농도)에 들어갑니다.
펜 띄우기	브러시·연필·지우개일 때 붓 크기 원이 펜 끝을 따라다닙니다(펜 호버를 알리는 기기에서). 화면에서 떼면 사라졌다가 띄운 채 움직이면 다시 뜹니다. 호버가 없는 기기는 닿아 있는 동안만 보입니다.
두 손가락 톡	실행 취소
세 손가락 톡	다시 실행
두 손가락 끌기 / 벌리기	화면 이동 / 확대·축소
두 손가락 비틀기	화면 회전(직각 근처에서 붙습니다)
휠 단추 톡	**휠 메뉴** — 단추 곁에 열린 채로 뜹니다(펜으로 눌러도 됩니다)
휠 단추 누르고 있기	누른 자리를 가운데로 휠이 뜹니다 — 손을 떼지 않고 칸으로 끌어 떼면 그 칸 실행, › 칸에 대고 있으면 둘째 고리
휠 단추 끌기	단추 자리 옮기기
펜 옆 단추	휠 메뉴(펜이 옆 단추를 알리는 기기에서)
카드·클립 길게	그 자리의 메뉴. 카드는 들어서 끌면 순서가 바뀝니다

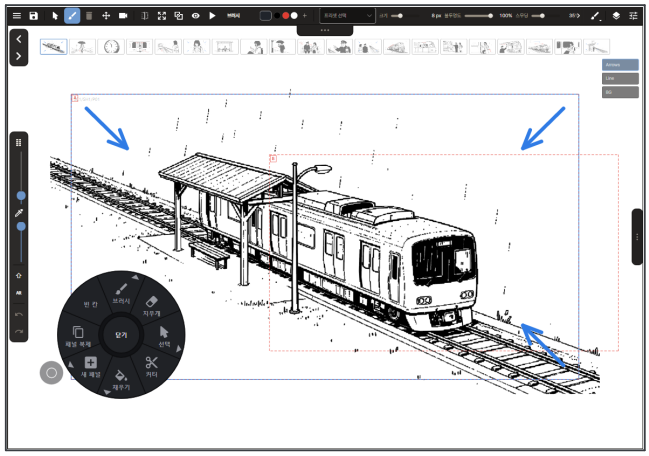


그림 42 휠 메뉴.

휠 메뉴는 그림판에 떠 있는 반투명 **휠 단추**를 톡 누르면 뜹니다. 칸을 톡 눌러 고릅니다. 단추는 끌어서 손에 맞는 자리로 옮깁니다.

- › 표시가 있는 칸(처음 구성에서는 브러시·선택·채우기·새 패널)은 한 번 누르면 바깥에 **둘째 고리**가 펼쳐지고, 한 번 더 누르면 그 칸이 실행됩니다.
- 휠 단추를 누르고 있어 휠이 뜬 뒤 손가락을 가운데에 그대로 두고 조금 더 누르고 있으면 고리가 **더보기** 칸들(되돌리기·다시·색·도형·글자·레이어·보기…)로 바뀝니다.
- 고리 밖을 누르거나 휠 단추를 다시 누르면 닫힙니다.
- 팜 리젝션이 켜져 있어도 휠 단추와 휠 칸은 손가락으로 눌립니다.
- 칸을 **누른 채 펜으로 그리면** 누르는 동안만 그 도구가 됩니다(지우개를 잠깐 쓸 때).
- **빈 칸**을 누르면 칸 고르는 화면이 열립니다. 구성은 환경 설정 › 태블릿 › 휠 메뉴에서도 바꿉니다.

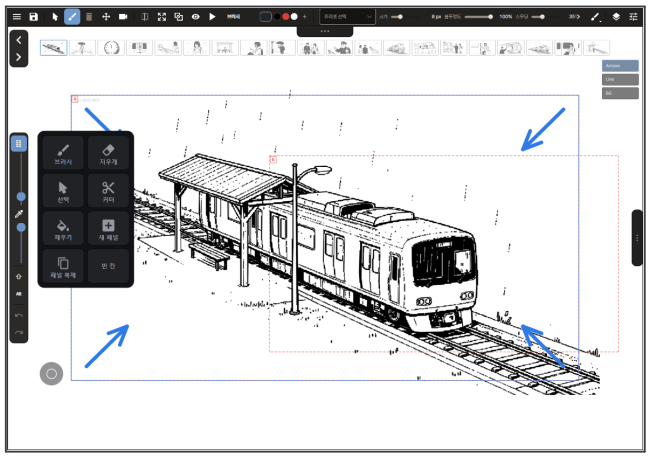


그림 43 그리드 패널.

왼쪽 막대 맨 위의 **그리드 단추**를 누르면 칸 8개가 뜹니다.

- **누른 채 칸까지 끌고 떼면** 그 칸이 실행됩니다. 톡 누르면 열린 채로 남습니다.
- 도구 칸(지우개·선택·채우기 등)은 **누르고 있는 동안만** 그 도구이고, 떼면 이전 도구로 돌아옵니다.
- 빈 칸을 누르면 칸 고르는 화면으로 갑니다. 휠 칸뿐 아니라 **메뉴(가로줄 셋 단추)의 어떤 항목이든** 넣을 수 있습니다(환경 설정 › 태블릿 › 그리드 패널).
- **Shift · Alt · Ctrl** 단추: 한 번 누르면 다음 한 획만, 두 번 누르면 고정, 세 번째에 꺼집니다. 키보드 없이 직선 긋기·45° 이동(Shift), 복제 이동·점 빼기(Alt), 변 기울이기·가이드 잡기(Ctrl)를 합니다.

CHAPTER 24

24. 그리기

브러시와 연필로 그리고, 선택·커터로 고치고, 채우기와 도형으로 정리합니다. 도구는 위 줄 오른쪽 **도구** 칸에 모두 있습니다.

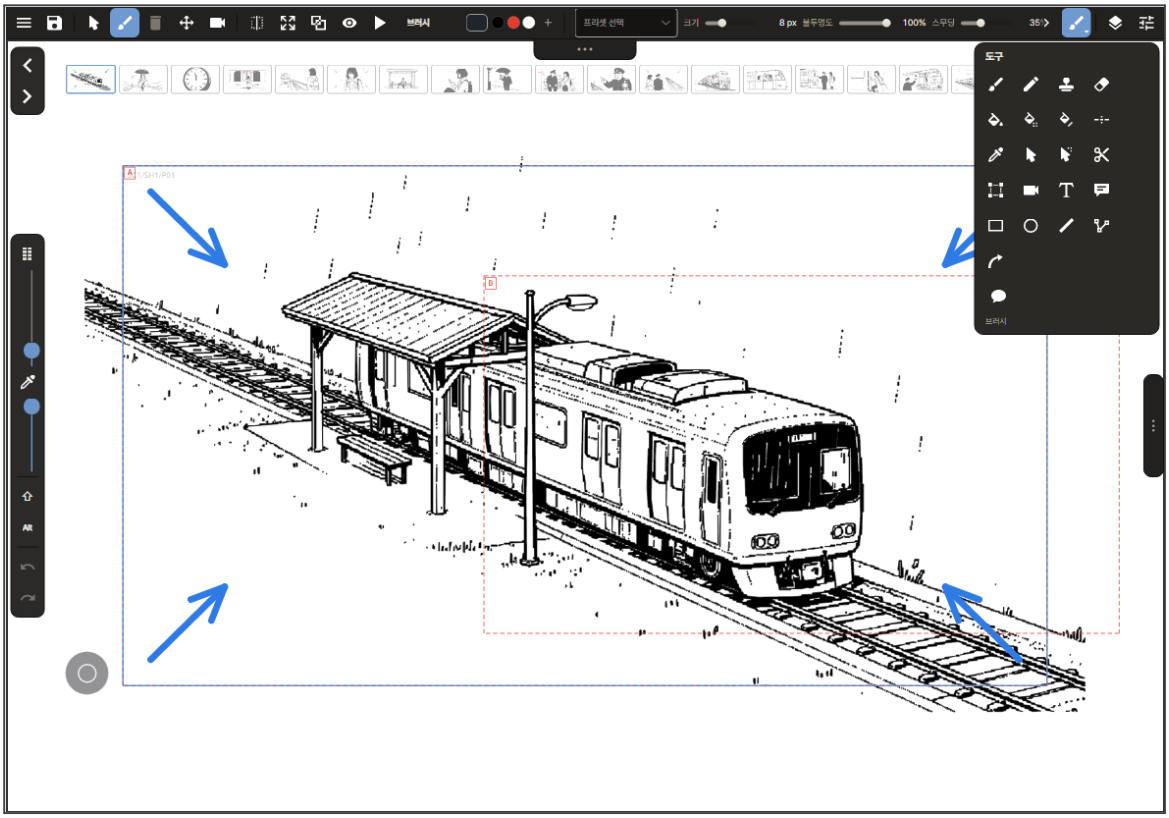


그림 44 도구 칸. 브러시·연필·도장·지우개 / 채우기 / 스포이드·선택·커터 / 변형·카메라·글자·검토 노트 / 도형 / 화살표 / 말풍선.

선 하나가 만들어지는 방식

- 브러시 획은 **중심선을 따라 붓끝을 찍어** 그립니다. 필압이 선의 두께에 그대로 남고, 이미 그은 선은 설정을 바꿔도 변하지 않습니다.
- 도구 옵션의 **외곽선 / 중심선** — 획을 채움 도형으로 굳힐지(외곽선), 점 목록으로 남길지(중심선) 고릅니다.
- 처음 붓은 **필압**을 켜고 **외곽선**으로 그립니다(펜을 눕힐수록 굵게 하려면 속성에서 **기울기**를 켭니다). 외곽선과 중심선은 같은 모양이고, 펜을 뗀 뒤 선이 바뀌지 않습니다.
- **필압 농도**를 켜면 펜을 약하게 누른 곳이 옅어집니다(외곽선·중심선 모두). 끄면 필압은 굵기에만 씁니다 — 기본 프리셋은 꺼져 있습니다.
- **Shift**를 켜고 그으면 곧은 선입니다.
- 연필·목탄·분필·크레용·마른 붓 프리셋은 **선 질감** 띠를 씁니다 — 질감 띠가 선을 따라 늘어나 폭에 가로질러 깔려, 흑연 줄·갈라짐이 선 방향으로 살아 있습니다. 속성 칸의 「선 질감」에서 바꿉니다.

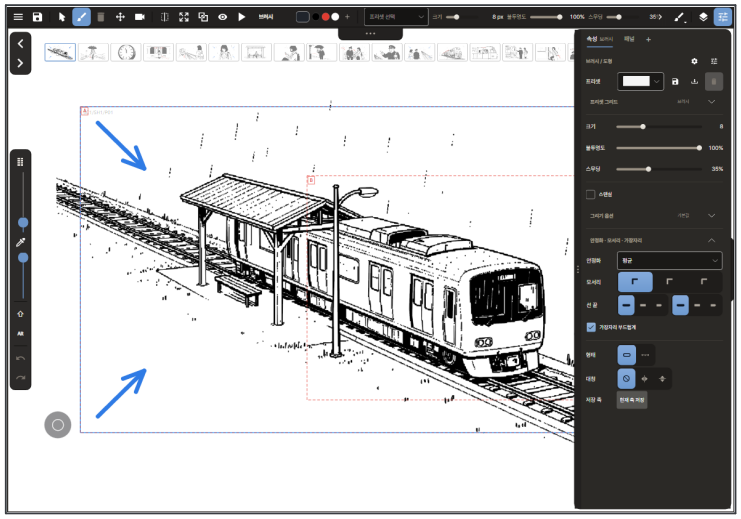


그림 45 속성 칸 — 브러시 프리셋·크기·불투명도·안정화·선 끝.

위 줄 오른쪽 **속성**에서 프리셋·크기·불투명도·스무딩·안정화·모서리·선 끝·대칭을 정합니다.

- **프리셋 그리드**를 펼치면 연필·잉크·마커·수채·톤 같은 내장 프리셋을 **붓끝 그림**(점 크기 = 프리셋 크기)으로 고릅니다. 그리드 아래 손잡이를 끌어 높이를, **팁 크기**로 칸 크기를 바꿉니다.
- 위 줄 옵션의 **+**(고정할 브러시) 목록도 **팁 보기**를 켜면 붓끝 그림 칸으로 보입니다.
- 메뉴 › 그리기 도구 › **브러시 속성...**에서 붓끝 모양·간격·다이내믹스까지 다룹니다.
- 다른 프로그램의 브러시(.xml · .tbr · .abr, 프로크리에이트 .brush · .brushset, 클립스튜디오 .sut)는 메뉴 › 파일 › **브러시 가져오기...**

고치기

- **선택** — 올가미로 고르고 옮기고 돌리고 늘립니다. 모서리 손잡이로 크기, 가운데 원으로 회전 중심.
- **커터** — 지나간 자리의 선분을 잘라 냅니다. **지우개**는 그린 자리를 지웁니다.
- **채우기** — 닫힌 영역을 채웁니다. **도형**(사각형·원·선)과 **화살표**(휘기·촉 5종)도 도구 칸에 있습니다.
- 채우기는 보이는 모든 레이어의 선을 경계로 봅니다(다른 레이어의 칠한 면은 테두리만 — 아래 레이어 칠 위에서도 위 레이어를 칠할 수 있습니다). 위 줄 옵션의 **현재 레이어만**을 켜면 지금 레이어의 선만 경계입니다.
- 선을 골라 둔 채 **색을 고르면** 고른 선의 색이 바뀝니다. 메뉴 › 편집 › **고른 패널의 모든 레이어 선 선택**은 고른 패널들의 선을 한 번에 고릅니다.
- 그리기 옵션 **닫히면 자동 채우기**를 켜고 화면 **Ctrl** 단추를 켠 채 그리면 끝이 떨어져 있어도 처음과 끝을 이은 모양으로 채웁니다.
- 메뉴 › 편집 — 잘라내기·복사·붙여넣기·**제자리에 붙여넣기**·복제·전체 선택. 메뉴 › 그리기 도구 — 뒤집기·회전·앞뒤 순서.
- **말풍선** — 누른 자리에 대사를 치고, 주황 손잡이로 꼬리를 말하는 사람 쪽으로 돌립니다.
- **선택 획 묶기 / 묶음 풀기**(메뉴 › 편집 · 다듬기·설정) — 묶은 획은 늘 함께 골라지고 옮겨집니다. 합치기와 달리 획은 그대로입니다.
- 화살표 굵기는 1000%까지, **in·out**을 켜면 틀 밖에서 들어옴·틀 밖으로 나감으로 표시됩니다.

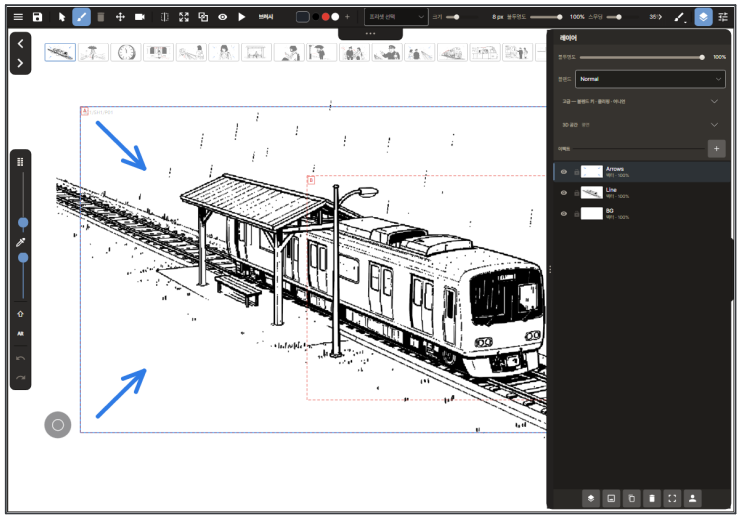


그림 46 레이어 칸.

위 줄 오른쪽 **레이어** — 벡터·비트맵 레이어, 표시·잠금·불투명도·블렌드.

- 레이어마다 **변형 키**로 움직일 수 있습니다(메뉴 › 레이어 모션).
- 레이어 이름에 등장인물 이름을 쓰면 프리비즈가 그 사람으로 읽습니다(「캡션·카메라·3D」 장).
- 오른쪽 위 이름표를 눌러 바로 그 레이어로 옮길 수 있습니다.
- 메뉴 › 레이어 › **…레이어 추가 (이 샷 모든 패널에)** — 같은 이름 레이어를 샷의 모든 패널에 한 번에.
- 메뉴 › 레이어 › **같은 이름 레이어 모두 삭제 · 꺼 둔 레이어 모두 삭제 (고른 패널)** — 고른 패널들에서 한 번에 지웁니다.
- 타임라인에서 패널을 두 장 이상 골라 두면 레이어 끄기·켜기·잠금·불투명도·이름이 고른 패널들의 **같은 이름 레이어**에도 함께 적용됩니다.

CHAPTER 25

25. 패널과 타임라인

타임라인은 위 줄 바로 아래에 펼쳐집니다. 위쪽은 재생헤드 끌기, 아래쪽은 카드 줄입니다.

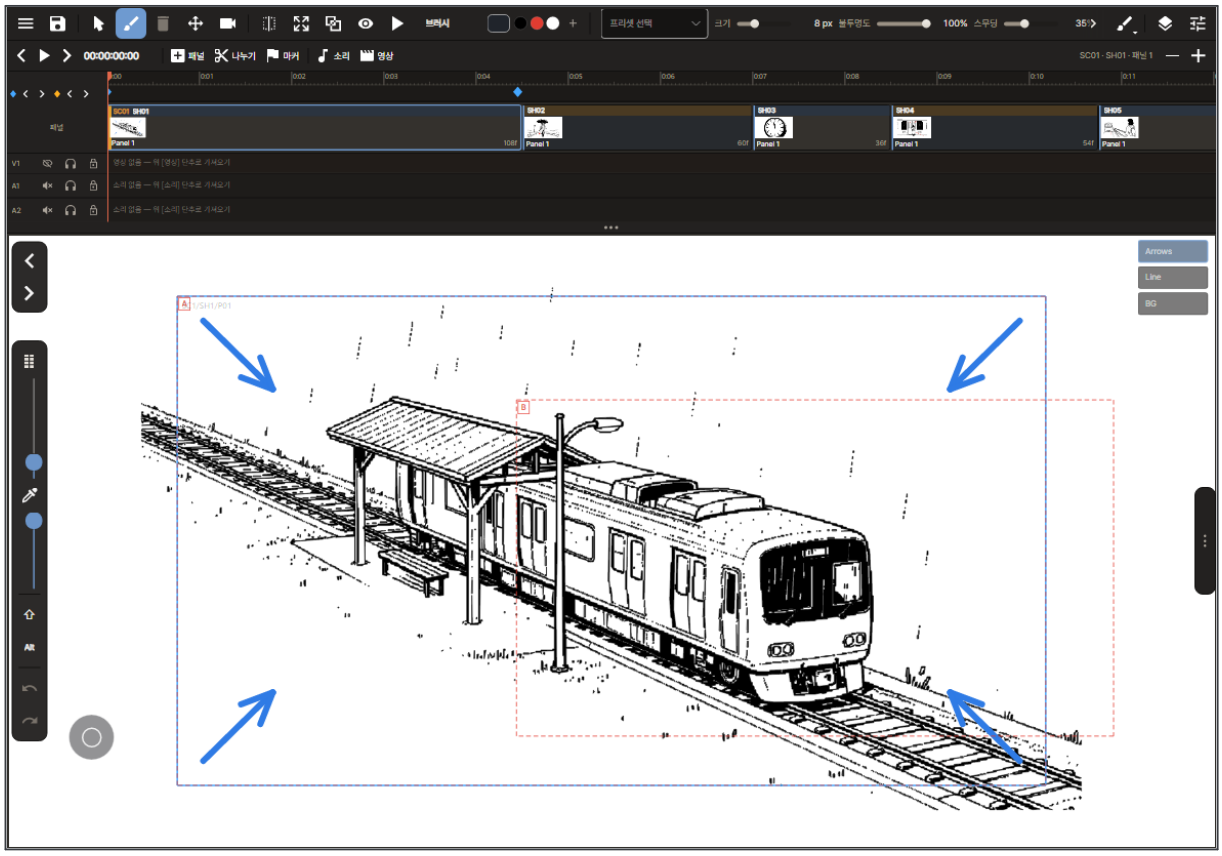


그림 47 타임라인을 펼친 모습. 샷 띠와 패널 카드, 카메라·레이어 키, 소리·영상 트랙.

- 카드 끝을 끌어 패널 길이를 바꿉니다. 카드를 **길게 눌러 들고** 끌면 순서가 바뀝니다.
- 카드를 톡 하면 그 패널로 갑니다. 카드 줄을 누른 채 옆으로 끌면 누른 카드부터 손가락 밑 카드까지 **여러 장**이 골라집니다. 길게 누르면 그 자리의 메뉴(패널 길이·나누기·새 샷…).
- 타임라인 위 단추 줄에서 패널 추가·복제·나누기, 마커·스냅샷·트랜지션, 패널 타이머, 소리·영상 가져오기를 바로 합니다.
- 메뉴 › 스토리보드 — 패널 추가·복제·나누기·삭제, **대본으로 패널 자동 세팅…**(대본으로 콘티 만들기 화면), **대사 길이로 타이밍…**, 번호 다시 매기기. 메뉴 › 샷·씬·마커 — 샷·씬 경계와 마커.
- 재생하는 동안 캡션이 **지금 컷의 캡션으로 따라 바뀝니다**.
- 메뉴 › 구조·썸네일·길이 › **패널 타이머…** — 실시간으로 넘기며 패널 길이를 기록하고 한 번에 적용합니다. 시작 화면에서 **전체 패널 / 고른 패널만**을 고릅니다.
- 메뉴 › 재생·이동 › **타임라인 맨 처음 / 맨 끝** — 재생 전에 첫 프레임으로 돌아갑니다(외장 키보드면 Ctrl+Home / Ctrl+End).
- 메뉴 › 구조·썸네일·길이 › **고른 패널 길이 맞추기(retime)…** — 고른 패널들의 합을 목표 길이에 비례로 맞춥니다.
- 막대의 **Alt**를 켠 채 카드 끝을 끌면 그 끌기만 샷 길이가 고정됩니다 — 같은 샷의 뒤 패널이 차이를 받습니다(Alt 한 번은 끌기를 마치면 꺼집니다). 메뉴 › 카메라(또는 환경 설정 › 일반) › **패널 길이를 바꾸면 카메라 키도 비례**를 켜면 카드 끝을 끌 때 카메라 키도 길이에 맞춰 늘고 줄어듭니다. 기본은 끔 — 앞

패널을 늘려도 뒤 카메라 키가 샷 안 같은 시각에 남습니다.

- 타임라인의 트랜지션 띠를 톡 하면 위 줄 옵션 맨 앞에 **트랜지션** 설정(종류·컷 앞·컷 뒤 길이, 아이리스는 **반대로**)이 뜹니다. 띠를 끌면 길이, 길게 누르면 메뉴입니다.
- 편집하면 패널 번호가 샷마다 1부터 저절로 다시 정렬됩니다(직접 지은 이름은 그대로). 끄려면 환경 설정 › 편집 · 도구 › **편집하면 번호 자동 정렬**.
- 타이머 옆 **전체 보기·묶기 없음** 단추는 톡 할 때마다 샷 → 씬 → 시퀀스로 바뀝니다. 해당만 보기는 고른 패널의 샷·씬·시퀀스 카드만 남기고, 묶기는 샷·씬·시퀀스를 클립 하나로 접습니다. 묶음 카드를 길게 눌러 끌면 묶음이 통째로 옮겨지고, 끝을 끌면 전체 길이가 비례로 바뀝니다. 묶음 카드를 **두 번 톡** 하면 그 묶음 안으로 들어가 그 패널들만 보이고, 빈 곳을 두 번 톡 하거나 **묶음 나오기**로 돌아옵니다.

소리와 참고 영상

- 메뉴 › 파일 — 오디오 가져오기·참고 영상 가져오기. 메뉴 › 클립·트랙 — **소리 녹음…**, 트랙 추가.
- 소리·영상 클립을 길게 누르면 그 클립의 메뉴가 뜹니다.
- 메뉴 › 스토리보드 › **대사 길이로 타이밍…**의 **대사 임시 음성 만들기 (TTS)**로 대사를 기기 목소리로 읽혀 클립으로 붙입니다. 맞는 목소리가 없으면 단추가 흐려지고, 그때는 대사 글자 수로 길이를 짐작합니다.

CHAPTER 26

26. 캡션·카메라·3D

그림 옆의 글과 카메라 움직임은 컴퓨터판과 똑같이 PDF·동영상에 들어갑니다.

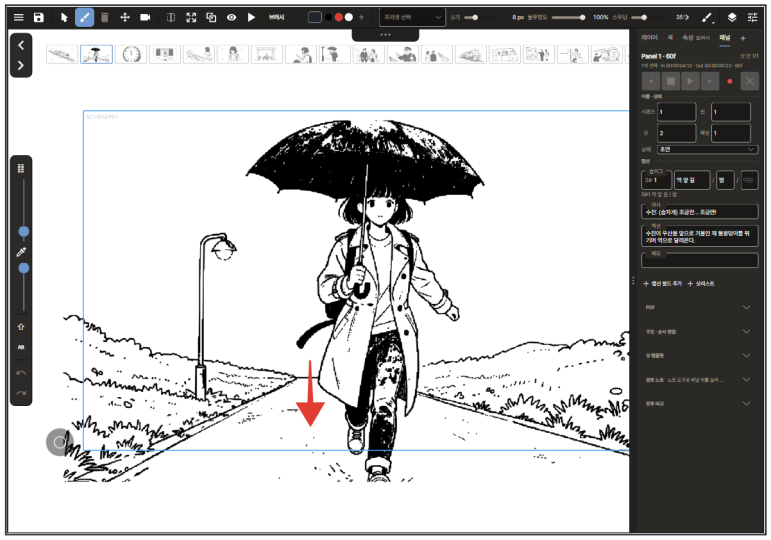


그림 48 서랍의 패널 탭(캡션).

오른쪽 **세로 점 셋** 서랍이나 위 줄 **속성** 칸의 **패널** 탭에 슬러그·대사·액션·메모 칸이 있습니다.

- 탭 줄 끝 **+**로 대본·아웃라인·가이드·참고 같은 컴퓨터판 패널을 탭으로 붙입니다.
- 칸 이름은 **테두리 위의 이름표**입니다. 이름표를 누르면 접기/펴기·출력에 넣기·위로/아래로가 나옵니다.
- **+ 캡션 필드 추가**로 칸을 더하고, **샷리스트**로 크기·앵글·렌즈·움직임을 고릅니다.
- 슬러그는 S# · 장소 · 시간 · 여분으로 나눠 적으면 한 줄로 합쳐집니다.

카메라

- 위 줄의 **카메라** 도구로 프레임 모서리를 끌어 크기, 안쪽을 끌어 자리를 정합니다.
- 메뉴 › 카메라 — 키 추가·삭제·복사·붙여넣기, 패널 처음/끝에 키, 소리에 맞추기·키 고르게 펼치기·이징을 모든 키에, 씬 세트·함수 편집기(데스크톱 카메라 메뉴와 같은 순서).
- 타임라인에서 고른 키만 복사되고, 붙여넣기는 메뉴 › 카메라의 **재생헤드부터 원래 간격 / 패널 길이에 맞춰** 중 고른 방식을 따릅니다.
- **같은 샷의 패널은 카메라 무빙 하나를 함께 씁니다** — 패널 1에 첫 키, 패널 3에 끝 키면 1~3이 한 움직임으로 이어집니다. 무빙이 있는 패널을 나눠도 움직임은 그대로입니다.
- 카메라 도구에서 그림판의 경로 점이 겹치면 재생헤드에 가까운 프레임의 키가 잡힙니다(끝 키를 고치려면 재생헤드를 끝에 두세요).
- 캔버스 밖도 흰 종이로 보이고(기본), 스테이지에는 **카메라 사각형만** 그려집니다.

프리비즈 만들기

- 메뉴 › 프리비즈 › **프리비즈 만들기…** — 넓은 덮개로 열립니다. 머리에 큰 단추 넷(**(0) 첫 장면 세팅 · 전부 자동 · ▶ 재생 · 3D 더미 영상 만들기**), 그 아래 **컷 띠**(모든 컷, 빨간 점 = 확인할 컷), 가운데에 배치도(또는 그림 위 네모)와 3D 화면, 오른쪽에 **카메라(이 컷)** · **인물·물체** 칸.
- 메뉴 › 프리비즈 › **3D 공간 보기…**는 카드 프리비즈(그림을 깊이로 세움) — 프리비즈 만들기와는 다른 길입니다.

1 콘티를 그립니다. 레이어 이름에 인물 이름(「수진」)·탈것(「버스 앞」), 동선은 화살표(꼬리를 인물에), 틀 밖 등장은 화살표 옵션 **in**.

2 **전부 자동** — 컷마다 인물을 찾고 자리·카메라·움직임까지 한 번에(되돌리기 한 번).

3 컷 띠의 **빨간 점** 컷만 고칩니다 — 네모를 다시 끌거나 배치도에서 더미를 끌면 뒤 컷이 저절로 다시 계산되고, 끈 것은 고정됩니다.

4 끝 자리는 배치도의 속 빈 원을 끌고, 카메라 높이·기울기·렌즈와 끝 키는 **카메라(이 컷)** 칸에서. 같은 샷의 패널은 카메라 하나를 함께 씁니다(다른 컷이면 새 샷으로 나누세요).

5 메뉴 › 프리비즈 › **3D 더미 영상 내보내기…** → 내보내기 화면이 「3D 더미 영상」으로 열리고 범위·자리를 고릅니다(태블릿은 폴더를 zip으로 묶어 저장). 앱은 더미와 프롬프트까지만 만듭니다.

CHAPTER 27

27. 저장·파일·내보내기

태블릿에는 폴더를 마음대로 다루는 창이 없어서, 저장과 주고받기가 컴퓨터판과 조금 다릅니다.

저장과 파일

- iPad에서는 프로젝트가 **파일 앱 › 나의 iPad › HelloStoryboard**에 있습니다.
- 안드로이드에서는 첫 저장 때 시스템 저장 창에서 자리를 고르고, **단일 파일(.hboardpk)**로 저장합니다.
- 다른 기기와 주고받을 때는 **단일 파일(.hboardpk)**이 가장 편합니다 — 메뉴 › 파일 · 주고받기 › 단일 파일로 저장… / 단일 파일 열기…
- iPad에서 앱 밖의 폴더 프로젝트를 열면 앱 안에 사본을 만들어 엽니다(원본은 읽기만).
- 비정상 종료 뒤에는 메뉴 › 파일 · 주고받기 › **저장 못 한 작업 복구…**. 백업도 같은 갈래에 있습니다.

> **주의** 새 기능을 **쓴** 프로젝트는 옛 판의 앱에서 열리지 않습니다(내용을 조용히 잃지 않게 막은 것). 함께 쓰는 기기는 같은 판으로 맞추세요.

내보내기

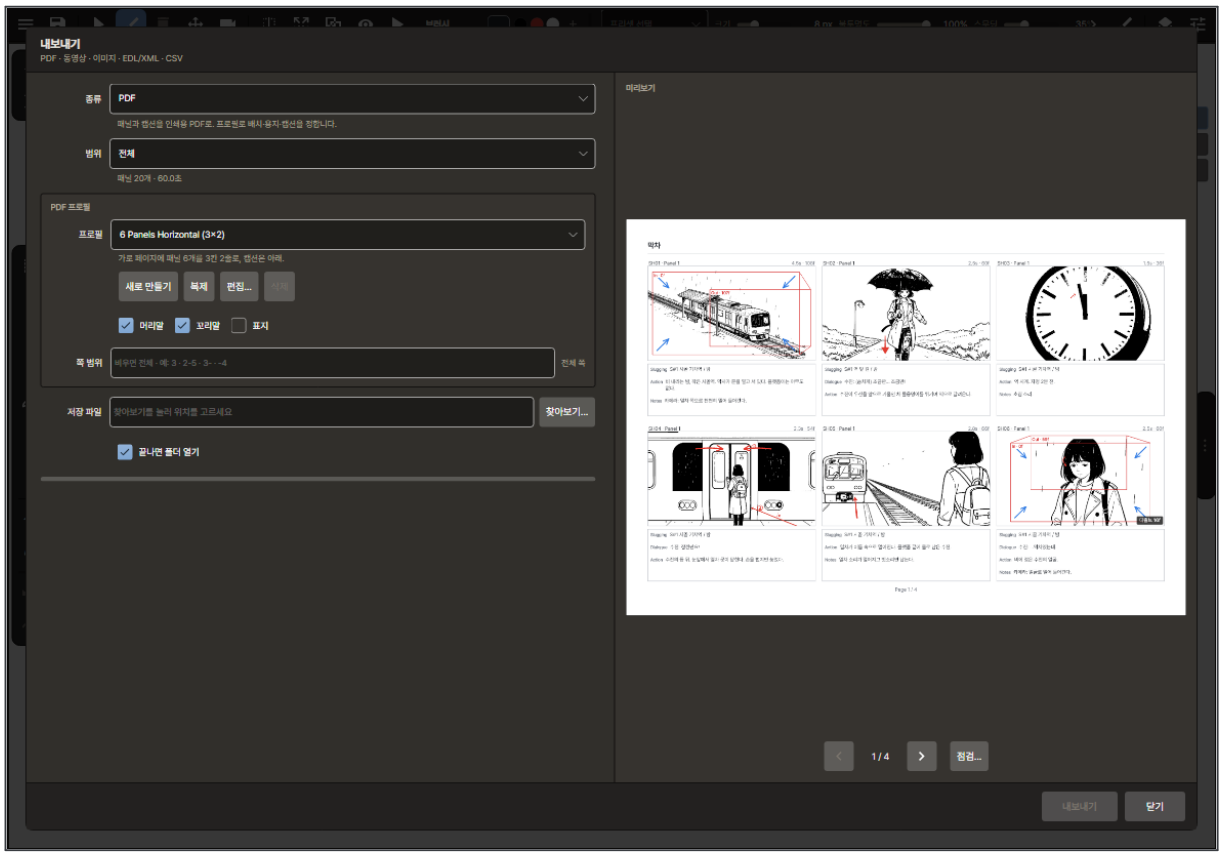


그림 49 내보내기 덮개 — 종류·범위·프로필을 고르고 오른쪽에서 쪽을 넘기며 미리 봅니다.

- PDF · 동영상(MP4, iPad는 MOV도) · 이미지 · EDL/XML · CSV · 3D 더미 영상 · AI 영상용 패키지(정품)를 만듭니다.
- iPad에서는 다 만든 뒤 **공유…**로 메일·메신저·파일 앱으로 보냅니다. 안드로이드는 처음에 고른 저장 자리에 씁니다.

- 이미지 여러 장·EDL 묶음처럼 폴더로 나오는 것은 **zip 하나**로 묶여 나옵니다.
- 내보내기 덮개는 지난번 종류·범위·옵션을 기억합니다. 붓·도구 옵션·보기 토글도 앱을 껐다 켜도 마지막 그대로입니다.

PDF 프로필은 11가지가 들어 있습니다 — 3 Panels Horizontal · 6 Panels Horizontal (3x2) · 3 Panels Vertical · 5 Panels Vertical · Full Page · Overview 2x4 Panels · Overview 4x3 · Overview 8x10 · Typical Japanese Format · Alternate Vertical Layout · Alternate Japanese Layout.

CHAPTER 28

28. 환경 설정

메뉴 › 편집 · 다듬기·설정 › **환경 설정…**. 맨 위 **Language · 언어 · 言語**에서 화면 언어를 바꿉니다.

붓·도구 옵션·보기 토글은 다음에 켤 때 마지막 그대로 나옵니다(앱을 그냥 닫아도).

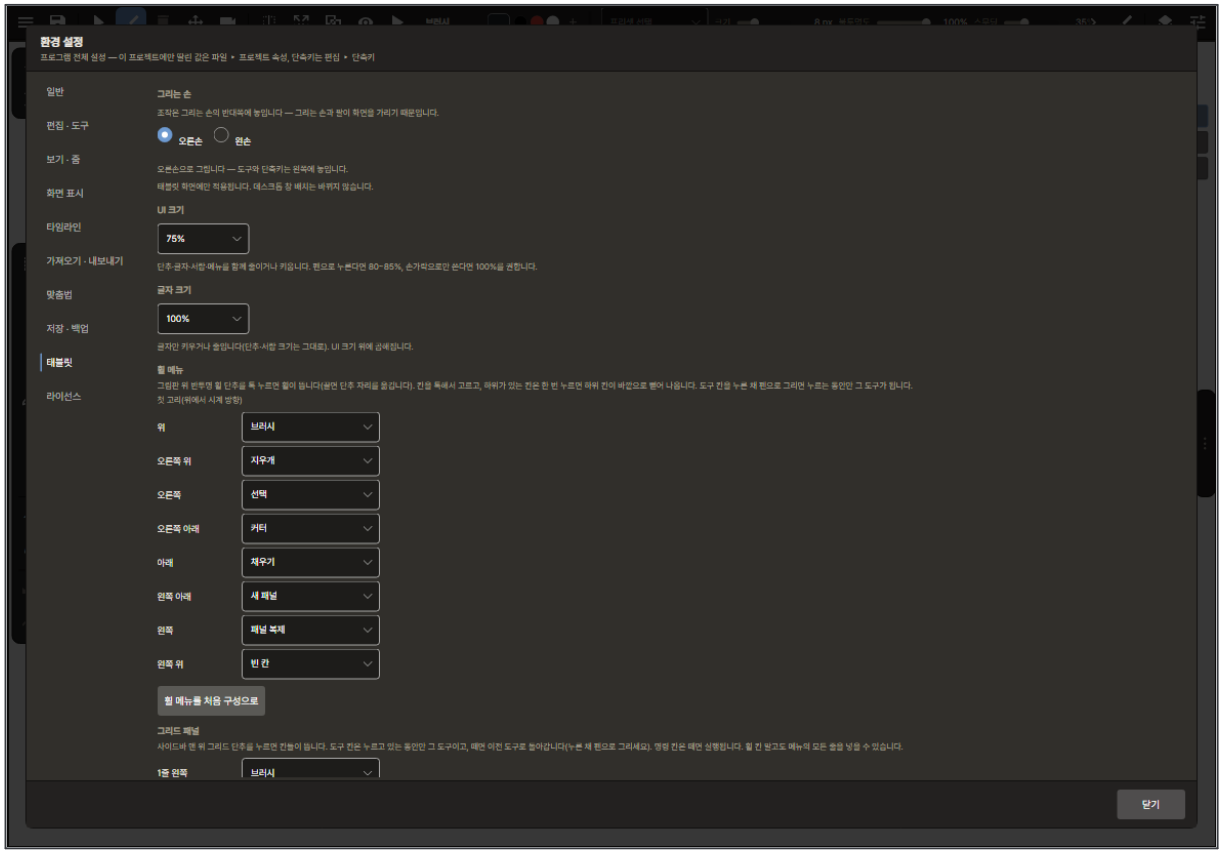


그림 50 환경 설정 › 태블릿 — 그리는 손 · UI 크기 · 글자 크기 · 휠 메뉴 · 그리드 패널.

- **UI 크기** — 단추·글자·서랍·메뉴를 함께 줄이거나 키웁니다. 펜으로 누른다면 80~85%, 손가락으로만 쓴다면 100%를 권합니다.
- **글자 크기**(85~150%) — 단추·서랍 크기는 그대로 두고 글자만 키우거나 줄입니다. UI 크기 위에 곱해집니다.
- **휠 메뉴 · 그리드 패널** — 칸마다 들어갈 도구·명령을 고릅니다.
- 태블릿 탭에는 **팜 리젝션**·소리 시험도 있습니다. 자동저장 주기는 **저장 · 백업** 탭, 맞춤법 사전은 **맞춤법** 탭, 패널 번호 자동 정렬은 **편집 · 도구** 탭입니다.

CHAPTER 29

29. 막혔을 때

이런 일이	이렇게
손바닥이 그려진다	환경 설정 › 태블릿에서 팜 리젝션이 켜져 있는지 확인하세요(기본 켬).
손가락으로 안 그려진다	펜을 한 번 쓰면 손가락은 그리지 않습니다(선택·스포이드는 됩니다). 손가락으로 그리려면 환경 설정 › 태블릿 › **팜 리젝션**을 끄세요.
글자가 너무 작다 / 크다	환경 설정 › 태블릿 › **글자 크기**(또는 UI 크기).
화면이 영어(일본어)로 나온다	처음에는 기기 언어를 따릅니다. 시작 화면의 **Language**에서 바꿉니다.
메뉴에서 찾는 것이 안 보인다	메뉴(가로줄 셋 단추)는 갈래별로 나뉘어 있습니다. 「화면 둘러보기」 장의 메뉴 표를 보세요.
내보낸 파일에 워터마크가 있다	결제 전입니다. 환경 설정 › 라이선스에서 결제하거나, 이미 샀으면 **구매 복원**.
패널이 더 추가되지 않는다 · 내보내기 형식이 잠겨 있다	무료판은 프로젝트당 15패널, PDF·이미지 내보내기까지입니다. 환경 설정 › 라이선스에서 **정품 잠금 해제**.
동료의 컴퓨터에서 안 열린다	새 기능을 쓴 프로젝트는 옛 판에서 열리지 않습니다. 같은 판으로 맞추세요.
앱이 갑자기 꺼졌다	다시 켠 뒤 메뉴 › 파일 · 주고받기 › **저장 못 한 작업 복구…**.

컴퓨터판에만 있는 것

- 다른 프로그램의 **.sboard 프로젝트 가져오기**(프로젝트 옆 elements 폴더를 함께 읽어야 해서).
- 창 도킹·작업 공간 배치(태블릿은 한 화면에 덮개로 엽니다).

외장 키보드를 연결하면 컴퓨터판과 **같은 단축키**가 그대로 듣습니다 — 도구 키(B·E·S…), 되돌리기·복사·붙여넣기, 패널 앞뒤·재생, Space 끌기 이동, G 끌기 붓 크기, Ctrl 누른 채 선 고르기까지. 표는 컴퓨터판 설명서의 「단축키」 장과 같습니다.

이 설명서가 보증하지 않는 것

아래는 프로그램에 들어 있지만 **우리가 실제 환경에서 확인하지 못한** 것들입니다. 쓰실 수는 있지만, 중요한 납품 전에는 작은 샘플로 먼저 확인해 보세요.

- 실제 Avid·Premiere와의 편집실 왕복
- 실제 한국어 Hunspell 사전에서의 맞춤법 품질
- 펜 기울기(필압은 Windows·iPad·안드로이드 실기기에서 확인했습니다)
- AI 영상용 패키지를 실제 생성형 영상 모델에 넣었을 때의 결과

HelloStoryboard 사용 설명서(태블릿판) · 판본 1.0.13 · 2026-11-22 · 이 문서는 **scripts/make_manual.py**가 소스와 실제 화면 그림에서 만들었습니다. 그림 속 콘티는 예시 프로젝트 「막차」입니다.