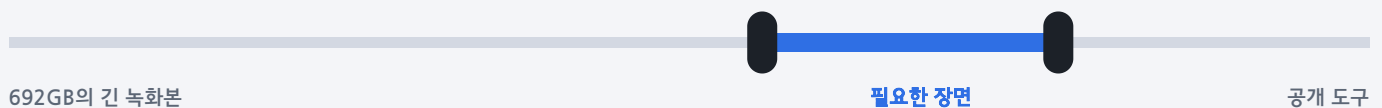




256 FILES · 692GB

692GB의 녹화본에서 시작한 ClipMaker

게임 녹화본 256개에서 필요한 장면만 빠르게 자르고 싶었습니다.
AI 에이전트와 대화하며 직접 쓸 Windows 프로그램을 만들고
무료 오픈소스로 공개했습니다.





RECORDING BACKLOG

잘라 내고 싶은 장면은 20초, 녹화 폴더는 692GB

256

개

당시 스펙레키 녹화 폴더의 파일 수

692

GB

해당 폴더의 당시 용량

게임을 녹화하는 습관은 있었지만 편집은 늘 미뤄습니다. 짧은 장면 하나를 남기려고 영상 편집기를 열고 파일과 구간, 출력 설정을 매번 잡는 과정이 번거로웠습니다.

“영상에서 시작과 끝을 찍고 인코딩 버튼만 누르면
같은 폴더에 저장되는 도구가 있었으면 좋겠다.”



TEST · FIX · REPEAT

쓰고, 문제를 찾고, 다시 고쳤습니다

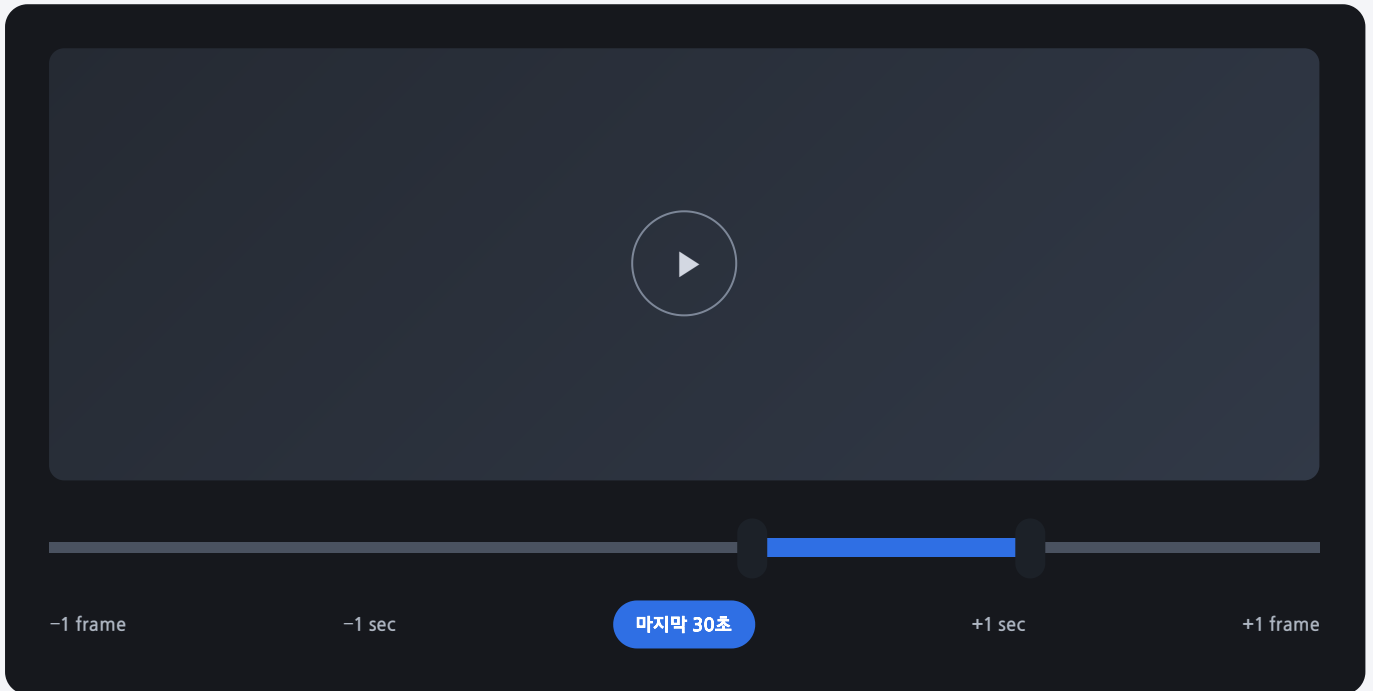


증상을 화면에서 확인해 전달하고 원인을 찾아 고친 결과를 다시 쓰며 확인했습니다.



FEATURES FROM REAL USE

실제 작업이 기능을 결정했습니다



인코딩 큐

결과 미리보기

크롭·가리기

재사용 프리셋

휴지통 복원

FFmpeg 동봉



PUBLIC EVIDENCE

공개 저장소에 제작 기록을 남겼습니다

49	60	9
Git 커밋	통과 테스트	언어 UI
12.5초	v1.1.0	MIT
사용 시연	공개 버전	무료 오픈소스

실제 화면 세 장과 시연, 코드, 테스트, 사용법을 공개했습니다. 49개 커밋에는 AI 공동작성 기록이 남아 있습니다.

github.com/byongshintv/clipmaker



FROM THOUGHT TO RELEASE

필요한 도구를 생각에서 멈추지 않게 됐습니다

작은 불편

대화

반복 시험

공개 도구

예전에는 원하는 프로그램이 없으면 생각만 하다가 포기했습니다. 이번에는 AI와 대화하며 직접 쓸 도구를 만들고 다른 사람도 내려받을 수 있게 공개했습니다.

제가 문제를 찾고 우선순위와 공개 여부를 결정했습니다. AI는 그 판단을 기능으로 옮기고 오류를 고치는 데 쓰였습니다. 공개 문구에도 “Mostly built with AI assistance”를 넣었습니다.

Codex

Claude

Electron

Node.js

FFmpeg

FREE & OPEN SOURCE

github.com/byongshintv/clipmaker