



5. 큐베이스 SX/SL의 기본적인 컨셉

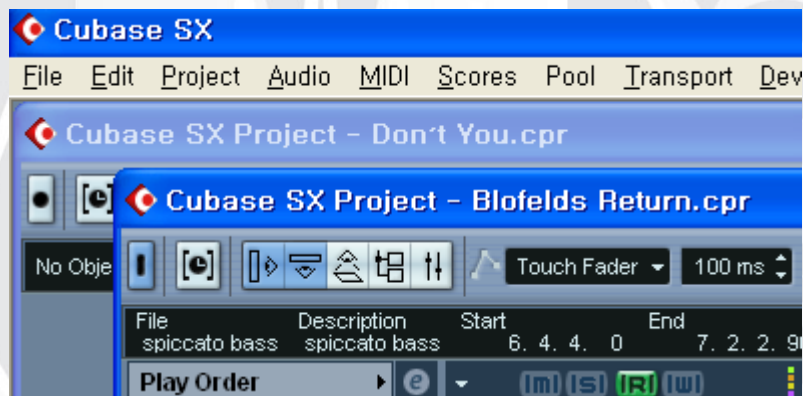
Basic Cubase SX/SL Concepts

이 장에 대해서

이 장에서는 큐베이스 SX/SL의 기본적인 구조와 전문적인 용어에 대해 설명합니다. 이 장을 읽을 때에는 시간을 가지고 천천히 이해할 수 있도록 하시기 바랍니다.

프로젝트

큐베이스 SX/SL에서 생성되는 확장 파일 포맷을 프로젝트라 부릅니다. 레코딩, 재생 또는 에디팅을 하기 전 항상 새로운 프로젝트를 만들게 되거나 하드 디스크에 저장된 프로젝트를 만드시 열어야 합니다. 몇 개의 프로젝트를 동시에 열 수 있지만 활성화 되는 프로젝트는 단 하나만이 가능합니다.



큐베이스 SX/SL에서는 두 개 이상의 프로젝트를 동시에 띄워서 사용할 수 있습니다. 위의 그림에서는 위에 있는 프로젝트가 활성화된 프로젝트입니다. 만약 다른 프로젝트를 활성화하고자 한다면, 프로젝트 윈도우의 가장 왼쪽에 있는 활성 버튼을 클릭하면 됩니다. 단, 동시에 두 개 이상의 프로젝트를 재생할 수는 없습니다.

파일 및 폴더 구조에 대해서

프로젝트 파일(윈도우의 경우 파일 확장자는 .cpr 입니다.)은 항상 하드 디스크의 프로젝트 폴더와 함께 구성됩니다. 몇 개의 프로젝트를 같은 프로젝트 폴더를 사용하여 공유할 수 있습니다. 다시 설명하여 하나의 프로젝트 폴더를 사용하여 여러 버전의 프로젝트 파일을 만들 수 있습니다.

- Audio 폴더에는 프로젝트에서 사용하는 오디오 파일이 포함되어 있습니다.

프로젝트에서 사용되는 오디오 폴더는 하드 디스크에 저장됩니다. 레코딩을 할 때 서로 다른 오디오 트랙을 서로 다른 폴더로 저장할 수 있습니다. 어쨌든 프로젝트의 오디오 폴더 내에 있는 모든 오디오 파일은 쉽게 이동이 가능하며 다른 프로젝트와 공유가 가능합니다. 그리고 보다 안전한 파일 관리를 할 수 있습니다.

- Edits 폴더는 큐베이스 SX/SL에서 자동으로 생성되는 파일로서 에디팅 및 어떠한 프로세스를 하게 되면 그에 해당하는 파일이 자동적으로 만들어지며 이 파일들이 담겨 있습니다.

주의해야 할 사항은 이 폴더의 파일을 손대지 말아야 합니다. 사용하지 않는 에디트 파일을 제거하고자 한다면 Cleanup 기능을 사용해야 합니다. 보다 상세한 내용은 오퍼레이션 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.

- Images 폴더는 프로젝트에서 사용되는 오디오 파일의 파형 이미지를 담고 있습니다.

- Freeze 폴더는 인스트루먼트의 프리즈(Freeze) 기능에 대한 오디오 파일이 생성되는 것입니다.

이 기능은 VST 인스트루먼트를 일시적인 오디오 파일로 렌더링을 적용하는 것으로서 프로세스 능력을 향상시킬 수 있습니다. 이 폴더 안에 있는 파일을 삭제하면 프로젝트에 오류가 발생할 수 있습니다.

- Project 파일 자체는 오디오 및 비디오 파일에 대한 모든 설정 상태, 재생에 따르는 모든 정보, MIDI 데이터 및 프로젝트에서 사용하는 모든 MIDI 설정 상태를 담고 있습니다. 여기에는 샘플 레이트 및 프레임 레이트 등도 포함됩니다.

- Video 파일은 프로젝트 폴더로 자동적으로 복사되지 않습니다.

왜냐하면 비디오 파일의 일반적으로 아주 큰 용량을 가지고 있으며, 일반적으로 서로 다른 프로젝트 폴더 내에 위치하여 사용하는 것이 기본적입니다. 어쨌든 프로젝트 폴더의 내부에는 Video 폴더가 만들어지며, 비디오 파일을 여기에 보관할 수 있습니다.

- 프로젝트 폴더 안에서 추가적으로 파일 찾기 기능을 사용할 수 있습니다.

큐베이스 SX/SL의 자동 저장 기능은 프로젝트 폴더내의 프로젝트 파일에 대한 백업을 저장하는 기능을 가지고 있습니다. 이를 적절하게 활용할 수 있습니다.

오디오 요약

큐베이스 SX/SL에서 오디오를 레코드 하면 다음과 같은 현상이 발생하게 됩니다.

- 오디오 파일은 하드 디스크에 만들어지게 됩니다.
- 큐베이스 SX/SL에서 오디오 클립이 만들어지게 됩니다. 오디오 클립은 디스크상의 오디오와 같습니다.
- 큐베이스 SX/SL에서 오디오 이벤트를 만들 수 있습니다. 이렇게 만들어진 오디오 클립이 실질적으로 재생되는 것입니다.
- 오디오 이벤트는 큐베이스 SX/SL에서 시간을 기준으로 만들어집니다. 만약 오디오 이벤트를 복사하거나 프로젝트 내에서 다른 위치로 옮기게 된다 하더라도 같은 오디오 클립으로 인식하게 됩니다.

더 나아가서 각각의 오디오 이벤트는 오프셋 값과 길이 값을 갖게 됩니다. 이것은 클립의 위치 값으로서 이벤트 시작점과 끝점에 따라 달라집니다. 예를 들어 오디오 클립의 어떠한 부분은 오디오 이벤트 내에서 재생이 이루어지게 됩니다. 만약 오디오 이벤트의 크기를 조정하거나 시작점 및 끝점의 위치를 변경하게 되더라도 클립 자체에는 어떠한 영향도 미치지 않습니다.

- 오디오 클립은 하나의 레코딩 된 원본 파일을 필요로 하지는 않습니다.

예를 들어 만약 오디오 클립의 어느 일부분에 어떠한 프로세싱이 가해졌다면 이것은 자동적으로 새로운 오디오 파일을 생성하게 되고 여기에는 이 부분에 해당되는 내용만이 포함되게 됩니다. 이 프로세싱은 새로운 오디오 파일에만 적용되며, 원본 파일을 변경시키지는 않습니다. 결국 오디오 클립은 자동적으로 조정되며, 이에 따라서 원본 파일은 그대로 유지하면서 프로세싱 된 새로운 파일로 변경되게 됩니다. 재생을 하는 동안 프로그램은 원본 파일과 프로세스가 이루어진 부분에 대해서 자동적으로 스위치를 하게 됩니다. 하나의 레코딩 된 파일이지만 일부분에 프로세싱이 가해지더라도 가해진 부분에서만 변경된 소리를 들을 수 있게 되는 것입니다.

이 기능은 Undo 기능을 사용하여 언제든지 프로세싱 된 부분이 아닌 원본 파일로 복원이 가능합니다.

오디오 트랙, 파트 및 채널

큐베이스 SX/SL에서 오디오 이벤트가 재생되기 위해서는 오디오 트랙 내에 오디오 이벤트가 존재해야 합니다. 이것은 멀티 트랙 테이프 레코더의 트랙 개념과 유사합니다. 그리고 타임 라인에 따라서 이벤트를 보거나 옮길 수 있습니다. 하나의 오디오 트랙에 여러 개의 오디오 이벤트를 사용할 수 있습니다. 하지만 한번에 하나의 이벤트만을 재생할 수 있습니다. 무한정으로 버추얼 오디오 트랙을 사용할 수 있습니다. 하지만 컴퓨터의 성능에 따라서 재생 가능한 트랙의 수는 달라질 수 있습니다.

오디오 이벤트는 오디오 트랙에 직접적으로 위치하게 됩니다. 가끔 하나의 오디오 파트 내에는 여러 개의 오디오 이벤트가 포함될 수 있습니다. 이것을 간단하게 컨테이너라고 부르며, 하나의 오디오 파트 내에서 오디오 이벤트를 옮기거나 복사가 가능합니다.



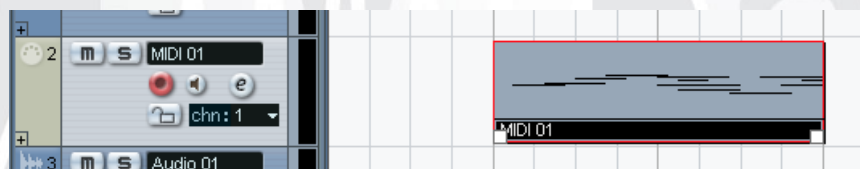
각각의 오디오 트랙은 믹서에서 해당하는 오디오 채널을 갖습니다. 이것은 하드웨어의 믹서에서 채널 개념과 유사합니다. 각각의 채널에서는 레벨 및 팬을 조정하고 EQ나 이펙트 등의 처리가 가능합니다.

MIDI 요약

MIDI 또는 에디터 상에서 MIDI 데이터를 직접 입력하는 방식으로 레코딩을 하게 되면, MIDI 이벤트가 만들어집니다. 예를 들어 각각의 노트는 서로 다른 MIDI 이벤트로 레코딩이 됩니다. 만약 모듈레이션 휠 또는 다른 컨트롤러를 움직여서 레코딩을 하였다면 대단히 조밀 조밀한 거대한 숫자에 해당하는 공간 이벤트가 만들어지게 됩니다.

MIDI 이벤트는 항상 MIDI 파트 안에 위치하게 됩니다. 이것을 컨테이너라고 부르며, 여기에서 MIDI 이벤트의 숫자를 옮기거나 복사할 수 있습니다.

MIDI 파트는 MIDI 트랙에 위치하게 됩니다. 각각의 MIDI 트랙은 특정한 MIDI 출력 및 MIDI 채널을 갖게 되며 이에 따라서 MIDI 이벤트가 재생됩니다. 이것은 같은 악기 또는 서로 다른 악기를 사용하는 경우에 있어서 다른 트랙을 재생했을 때, 서로 다른 사운드가 악기를 통해 출력되게 하고자 합니다.



비디오 요약

- 큐베이스 SX/SL 프로젝트 내부로 하드 디스크에 있는 비디오 파일을 임포트 하게 되는 경우, 파일에 해당하는 비디오 클립이 만들어지게 됩니다.
- 비디오 클립에 따라서 비디오 이벤트가 만들어지게 됩니다. 비디오 이벤트는 원본에 영향을 주지 않고 움직이거나 복사 또는 사이즈 조정이 가능합니다.
- 비디오 이벤트가 재생되려면 비디오 트랙에 위치해야 합니다. 큐베이스 SX/SL 프로젝트에서는 단 하나만의 비디오 트랙을 사용할 수 있습니다.

큐베이스 SX/SL의 비디오 지원에 대해서는 오퍼레이션 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.