



6. 기본적인 사용 방법

Basic methods

이 장에 대해서

이 장에서는 큐베이스 SX/SL의 일반적인 사용방법에 대한 설명 및 그 과정을 설명합니다. 이 정보는 프로그램에서의 모든 파트 및 모든 작업에 적용할 수 있습니다. 보다 상세한 설명은 오퍼레이션 메뉴얼을 참고하시기 바랍니다.

메뉴 사용하기

메인 메뉴

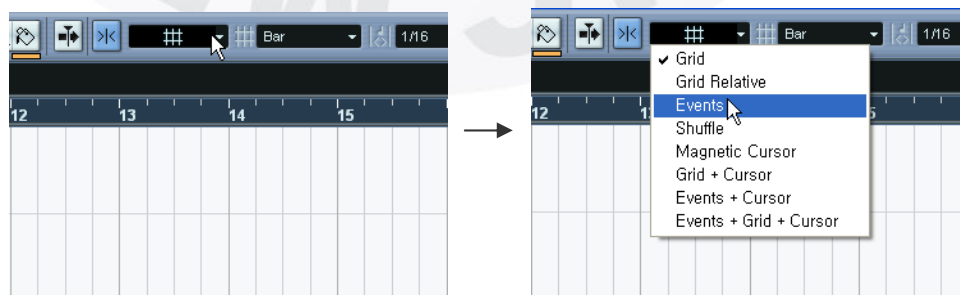
메인 메뉴는 큐베이스 SX/SL의 메뉴 바의 형태로 나타나며 윈도우가 활성화되면 사용 가능합니다. 메인 메뉴는 사용하는 운영체제에 따라서 다소 달라질 수 있습니다.

- 메뉴 아이템은 현재 사용하는 윈도우에 적당하지 않은 설정일 경우, 희미하게 처리됩니다.
- 큐베이스 SX/SL 인터페이스를 사용하여 메뉴를 숨기거나 볼 수 있도록 개인화가 가능합니다. 보다 상세한 사항은 173 페이지에서 설명합니다.

팝업 메뉴

팝업 메뉴는 프로그램의 전체에서 찾아 사용할 수 있으며 종종 옵션에 대한 선택 및 파라미터 값에 대한 설정을 할 수 있습니다. 팝업 메뉴는 현재 선택된 옵션 또는 파라미터 값에 대한 영역에 아래쪽 작은 화살표의 형태로 나타나게 됩니다.

- 아래 그림과 같이 작은 화살표를 클릭하면 단축 메뉴가 나타납니다.



단축 메뉴

큐베이스 SX/SL에서 오른쪽 마우스를 클릭하게 되면 해당하는 팝업 메뉴가 나타나게 됩니다. 매킨토시 OS X의 경우는 [Ctrl]을 누른 상태에서 클릭하면 됩니다.

일부 영역에서는 특정 기능 또는 설정에 대한 단축 메뉴가 나타나며, 여기에서 나타나는 단축 메뉴는 현재 마우스 커서가 위치한 지점에서 실행이 가능한 기능이 포함됩니다.

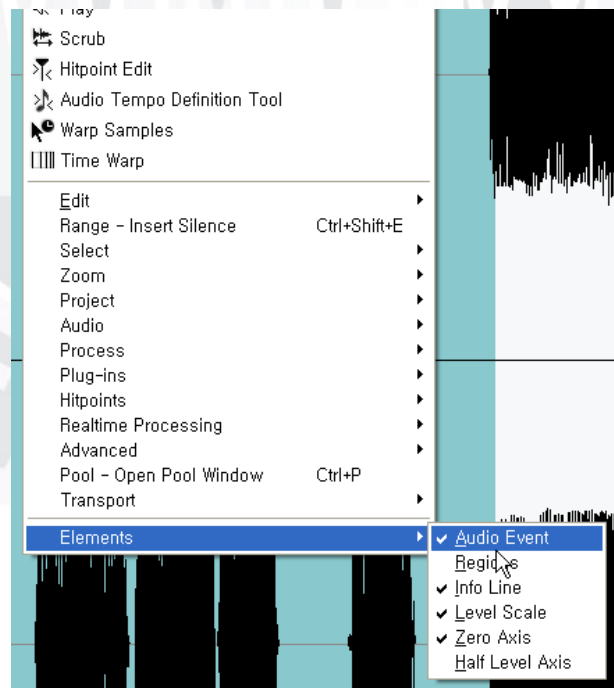
어쨌든 메인 영역에서 오른쪽 마우스를 클릭하게 되면 단축 메뉴가 나타나게 됩니다. 단축 메뉴에 대한 규정은 다음과 같습니다.

- 현재 선택된 윈도우에서 사용 가능한 툴이 나타납니다.
- 큐베이스 SX/SL 메인 메뉴에서 사용 가능한 대부분의 관련 메뉴가 나타납니다.

만약 큐베이스 SX/SL를 개인화하여 일부 메뉴를 숨긴 상태라면, 숨겨진 메뉴에 해당하는 단축 메뉴는 나타나지 않게 됩니다.

- 윈도우에 대한 특수한 설정을 할 수 있습니다.

예를 들어, 샘플 에디터에서 단축 메뉴를 사용하게 되면 파형 디스플레이 내에 파형을 설정하기 위한 세팅이 나타나게 됩니다.



- 만약 Preferences 메뉴의 Editing 페이지에서 Popup toolbox on right click 옵션이 활성화되어 있다면, 오른쪽 마우스를 클릭했을 경우 팝업 메뉴 대신에 툴바에 툴 아이콘이 나타나게 됩니다. 결국 툴만을 사용할 수 있습니다.

만약 이렇게 설정하여 사용한다 하더라도 변경키를 누른 상태에서 오른쪽 마우스를 클릭하면 단축 메뉴가 나타납니다.

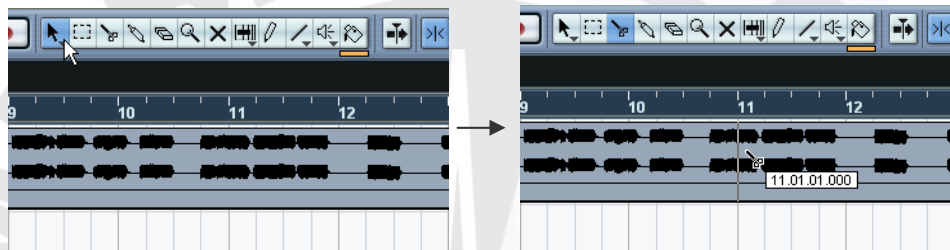
툴 사용하기

큐베이스 SX/SL내의 에디팅은 다양한 툴을 사용할 수 있는 작업입니다. 예를 들어 화살표 툴을 사용하여 이벤트를 선택하거나 옮길 수 있습니다. 연필 툴을 사용하여 그리기가 가능하며, 지우개 툴을 사용하여 이벤트를 삭제할 수 있습니다.

서로 다른 윈도우를 사용하게 되면 그에 따라 사용할 수 있는 툴도 달라지게 됩니다.

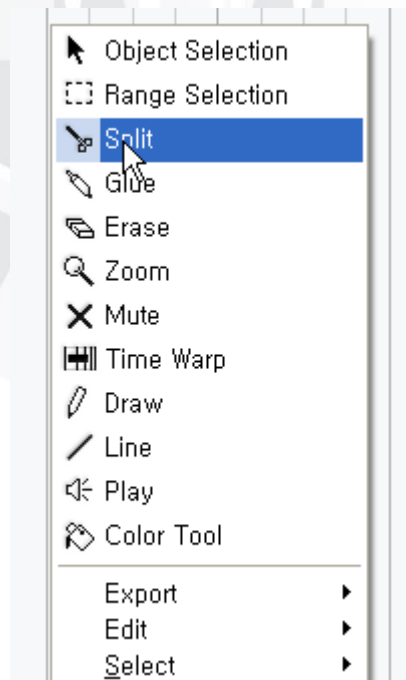
- 툴바에서 해당하는 툴을 클릭하여 선택합니다.

툴 아이콘을 클릭하게 되면 곧바로 포인터는 해당하는 툴의 모양으로 변경됩니다.



- 단축 메뉴를 사용할 수 있습니다.

65 페이지에서 설명한 것과 같이 어떠한 윈도우에서 마우스의 오른쪽 버튼을 클릭하게 되면 그에 해당하는 단축 메뉴가 나타나게 됩니다. 툴은 단축 아이콘의 맨 윗부분에 나타나게 되며, 간단히 툴을 선택하여 적용할 수 있게 됩니다.



- 단축된 툴박스를 사용할 수 있습니다.

프리퍼런스 대화상자의 Editing 페이지에서 Popup toolbox on right click 옵션을 선택하면, 오른쪽 마우스를 클릭하거나 [Ctrl] 클릭을 했을 경우 단축 메뉴 대신 툴박스가 나타나게 됩니다. 이 툴박스를 사용하여 곧바로 원하는 툴을 선택할 수 있습니다.



- 단축키를 사용할 수 있습니다.

기본적으로 키보드의 알파벳 영역에 있는 [1]~[9] 번호키를 눌러 사용할 수 있습니다. 예를 들어 [1]을 선택하면 가장 왼쪽에 있는 툴이 선택되게 됩니다. 툴바의 대부분의 경우는 단축키를 사용할 수 있습니다. 기본적으로 [F9]을 선택하면 이전 툴을 사용할 수 있고, [F10]을 선택하여 다음 툴을 선택할 수 있습니다.

서로 다른 윈도우 내에서 툴바의 사용 및 용도에 대한 상세한 설명은 오퍼레이션 매뉴얼을 참고하시기 바랍니다.

툴 팁에 대해서

만약 마우스 포인터를 툴바의 아이콘 또는 큐베이스 SX/SL의 다른 모든 버튼에 가져가면 잠시 후 그 버튼에 해당하는 설명이 포함된 풍선 도움말이 나타납니다.

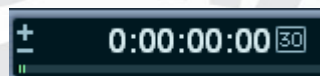
- 이 기능을 사용하지 않고자 한다면 Preferences 대화상자의 General 페이지에서 Show Tip 옵션의 체크를 제거하면 됩니다.

값 변경하기

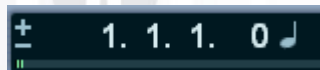
프로그램 전반에서는 숫자를 입력하는 영역을 사용하여 다양한 편집이 가능합니다. 여기에는 위치 값, 일반적인 수의 입력 및 이름의 세가지 카테고리로 나뉩니다.

위치 값 편집하기

선택된 디스플레이 포맷에 따라서 큐베이스 SX/SL의 위치 값은 몇 개의 시그먼트로 나뉘어집니다. 단 여기에서 Samples 디스플레이 포맷은 제외합니다. 이 값은 일반적인 수의 입력으로 편집이 가능합니다.



만약 Seconds 디스플레이 포맷을 선택하면, 위치 값이 시간:분:초:밀리 세컨드 단위로 표시가 됩니다.



만약 Bars+Beats로 선택하게 되면, 마디:박자:틱으로 표시됩니다. 단, 16 분음표 당 120 틱을 갖습니다.

각각의 시그먼트 값은 편집이 가능합니다.

- 시그먼트의 위쪽 또는 아래쪽 모서리를 포인터로 위치하고 클릭합니다. 위쪽 모서리를 클릭하게 되면 시그먼트의 값이 한 단계씩 증가하게 되고, 아래쪽을 클릭하면 한 단계씩 감소되게 됩니다.
- 시그먼트를 직접 클릭하여 새로운 값으로 타이핑한 후 [Enter] 키를 쳐서 지정할 수 있습니다.
- 만약 휠 마우스를 사용한다면, 시그먼트 값에 포인터를 위치한 후, 휠을 돌려 값을 증가시키거나 감소시킬 수 있습니다.

일반적으로 큐베이스 SX/SL에서 보다 빠른 편집을 하기 위해서는 휠 마우스 사용을 권장합니다.

모든 시그먼트에 더블 클릭을 한 후 해당하는 새로운 값을 입력하여 편집할 수 있습니다.

- 시그먼트를 서로 다르게 구분하고자 한다면, 스페이스, 마침표, 콜론 또는 숫자가

아닌 다른 기호를 사용할 수 있습니다.

- 만약 Bars+Beats 디스플레이 포맷이 선택되었다면, 적어도 4개의 시그먼트 값을 입력해야 합니다. 시그먼트에서 가장 상위 값을 우선적으로 입력하며, 그 이하의 하위 값은 상황에 따라 무시 가능합니다.

예를 들어, 만약 5.3으로 입력을 하게 되면, 5.3.1.0이 적용됩니다.

- 만약 프레임 기준의 디스플레이 포맷이 선택되었다면, 적어도 4개 이상의 시그먼트 값을 입력해야 합니다. 가장 작은 위치 값에 해당하는 시그먼트가 우선권을 갖게 되며 프로그램은 가장 낮은 숫자의 값으로 자동으로 인식하게 됩니다

예를 들어, 만약 2:5를 입력하게 되면 0:0:2:5로 설정이 됩니다.

- 만약 Seconds 디스플레이 포맷이 선택되었다면, 프레임 기준 포맷의 값을 입력하여 편집이 가능합니다. 추가적으로 가장 낮은 시그먼트가 우선되지만 주의해야 할 점은 전체 초 단위가 기준이 됩니다.

만약 2:50을 입력하게 되면, 위치는 0:0:2:500이 아닌 0:0:2:050 이 된다는 것에 주의하십시오.

일반적인 숫자 입력을 사용한 편집

숫자 입력을 사용한 편집은 숫자를 클릭하고 컴퓨터 키보드에서 새로운 수를 입력하여 편집하는 방법입니다.

프리퍼런스 대화상자의 Editing-Controls 페이지에서 숫자 영역을 클릭했을 경우 특정한 옵션을 갖게 할 수 있습니다. Value Box/Time Control Mode 옵션은 다음과 같습니다.

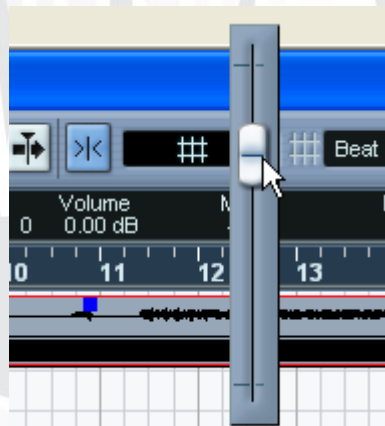
옵 션	설 명
Text Input on Left-Click	이 모드에서는 숫자 박스를 클릭하면 곧바로 숫자를 타이핑하여 편집할 수 있습니다.
Increment/Decrement on Left/Right Click	이 모드에서는 왼쪽 또는 오른쪽 마우스를 클릭하여 숫자 박스의 값을 증가시키거나 감소시킬 수 있습니다. 더블 클릭하여 직접 숫자를 입력하여 편집할 수도 있습니다.
Increment/Decrement on Left-Click and Drag	이 모드에서는 클릭하고 드래그하는 방법을 사용하여 값을 조정할 수 있습니다. 일반적으로 사용하는 페이더와 같은 방법으로 값을 증가시키거나 감소할 수 있습니다. 더블 클릭하여 직접 숫자를 입력하여 편집할 수도 있습니다.

- 인스펙터에서 그리고 프로그램의 특정한 영역에서 파란색 또는 녹색의 슬라이더를 조정하여 값을 변경할 수 있습니다. 슬라이더를 클릭한 후 드래그하여 값을 조정할 수 있습니다.



- 일부 값은 [Alt]/[Option]을 누른 상태에서, 값을 클릭하고 마우스 버튼을 누게 되면 해당하는 슬라이더 바가 생기게 됩니다.

이것은 마우스 버튼을 눌러 값을 아래 위로 드래그하여 스크롤이 가능합니다. 마우스 버튼을 놓게 되면 다시 값을 조정하기 위한 슬라이더는 사라지게 됩니다.



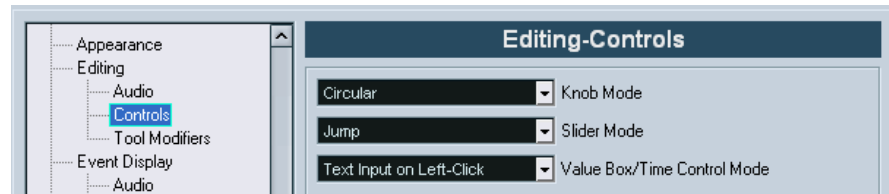
- 대부분의 값은 휠 마우스를 사용하여 조정이 가능합니다. 편집하고자 하는 값에 마우스 포인터를 위치하고 휠을 사용하여 값을 증가시키거나 감소시킬 수 있습니다.

이름 편집하기

이름을 편집하고자 한다면, 이름 영역을 클릭하고 새로운 이름을 입력하고 [Enter] 키를 칩니다.

놉 및 슬라이더 사용하기

VST 오디오 윈도우내의 대부분의 파라미터는 놉의 형태로 보여지며, 슬라이더 및 버튼, 하드웨어 인터페이스에 대한 에뮬레이터가 보여지게 됩니다. 놉 및 슬라이더는 프리퍼런스 대화상자의 Edit-Controls 페이지에서 원하는 값을 조정하기 위한 방법을 선택하여 적용할 수 있습니다.



놉

Knob Mode 팝업 메뉴에서는 다음과 같은 옵션을 선택하여 적용할 수 있습니다.

옵 션	설 명
Circular	놉을 움직이기 위해서는 조정하고자 하는 놉을 클릭한 후, 드래그하는 방법을 사용합니다. 실제로 놉을 돌리는 것과 다를 바가 없습니다. 놉의 특정 부분을 마우스로 클릭하면 곧바로 해당하는 값으로 변경됩니다.
Relative Circular	Circular 옵션과 크게 다르지 않지만, 놉의 특정 부분을 클릭하여 변경할 수 있는 값이 적용되지 않습니다. 이것은 놉의 모양에 표시가 된 부분을 정확하게 클릭하고 드래그하여 움직여야만 해당하는 값으로 설정이 가능한 옵션입니다.
Linear	놉을 움직이기 위해서는 조정하고자 하는 놉의 눈금 부분을 클릭한 후 마우스를 상하로 드래그하여 값을 조정할 수 있습니다.

슬라이더

Slider Mode 팝업 메뉴에서는 다음과 같은 옵션을 선택하여 적용할 수 있습니다.

옵 션	설 명
Jump	이 모드에서는 슬라이더 바의 어느 부분을 클릭하더라도 곧바로 클릭한 지점으로 슬라이더 값이 적용됩니다.
Touch	이 모드에서는 실제적인 슬라이더 핸들 파라미터를 돌리는 것과 같이 곧바로 클릭한 지점으로 값을 이동시킬 수 없습니다.
Ramp	이 모드에서는 슬라이더의 특정 부분을 선택할 수 있지만 마우스 버튼을 누르고 있는 동안 천천히 선택한 슬라이더 부분으로 이동하게 됩니다.

Relative	이 모드에서는 슬라이더의 어떠한 부분을 클릭한다 하더라도 자동으로 설정에 변화를 주지는 않습니다. 하지만, 슬라이더를 클릭한 상태에서 드래그를 함으로서 현재 설정 값을 변경할 수는 있습니다. 단, 이 모드에서는 정확한 위치 값을 지정하는 것은 불가능합니다.
----------	---

대상의 선택

오디오 및 MIDI 이벤트와 같은 큐베이스 SX/SL 오브젝트를 선택하는 것은 일반적으로 화살표 툴을 사용하여 가능합니다. 다음은 일반적인 선택 과정을 설명합니다.

- 원하는 대상을 선택하고 클릭합니다. 만약 다른 대상을 선택하게 되면 이전에 선택된 대상은 자동적으로 선택 취소가 됩니다.
- [Shift]를 누른 상태에서 어떠한 대상을 선택하면 이전 선택된 대상과 함께 선택됩니다.
- 빈 영역을 클릭하고 마우스 버튼을 누른 채 드래그하여 사각 선택 툴을 만들 수 있습니다.

모든 대상의 일부 또는 전체적으로 사각형 툴에 의해 선택됩니다.

- 만약 어떠한 대상이 이미 선택된 상태라면, 키보드의 상하좌우 이동 키를 사용하여 이전 또는 다음 대상을 빠르게 선택 이동할 수 있습니다.

이 경우에서도 [Shift] 키를 누른 상태로 방향키를 조정하게 되면 이전 또는 다음 대상을 동시에 선택하거나 해제할 수 있습니다.

주의사항

추가적으로 큐베이스 SX/SL의 윈도우에 따라서 추가적으로 선택하는 방법이 있습니다. 보다 상세한 설명은 큐베이스 SX/SL 오퍼레이션 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.

줌 및 보기 테크닉

스크롤 사용하기

만약 활성화된 윈도우가 모든 내용을 보기에 충분하게 넓지 않은 상태라면, 일반적인 윈도우 스크롤 방법을 사용하여 스크롤을 할 수 있습니다. 휠 마우스를 사용하는 경우에 스크롤에 대한 두 가지 추가적인 방법이 있습니다.

- 휠을 돌려 수직적으로 스크롤이 가능합니다.

만약 Shift를 누른 상태에서 휠을 돌리게 되면, 수평적인 스크롤이 됩니다. 만약 포인터가 어떠한 값을 적용하는 부분에 있다면, 스크롤이 되는 대신에 값을 조정하는 요소로 바뀌게 됩니다.

- 만약 윈도우의 메인 영역에서 휠을 누르게 되면 포인터의 모양이 손 모양으로 바뀌게 됩니다. 이를 드래그하여 수직 또는 수평으로 자유롭게 이동할 수 있습니다.

줌 적용하기

모든 윈도우에는 디스플레이의 수평 및 수직 줌을 조정하기 위한 요소가 담겨 있습니다. 일부 윈도우에서는 특별한 줌 기능을 사용할 수 있습니다. 다음은 일반적으로 사용할 수 있는 기능에 대해 설명합니다.

줌 슬라이더 사용하기



모든 줌이 가능한 디스플레이는 오른쪽 하단에 두 개의 줌 슬라이더를 가지고 있습니다.

- 수평적으로 줌을 조정하기 위해서는 수평 줌 슬라이더 핸들을 오른쪽으로 드래그합니다.

- 줌을 수직으로 조정하기 위해서는 수직 줌 슬라이더를 상하로 드래그합니다.

여기에서는 하나의 예외가 있습니다. 프로젝트 윈도우 내에서 수직 줌 슬라이더를 위쪽으로 드래그하면 트랙의 높이가 감소됩니다.

- 줌 슬라이더를 클릭하여 원하는 줌을 곧바로 적용할 수 있습니다.

주의사항

만약 프로젝트 커서가 수평적으로 줌 인 또는 줌 아웃이 이루어질 경우, 프로젝트 커서가 위치한 부분을 기준으로 줌이 이루어지게 됩니다. 다르게 설명하여 프로젝트 커서는 아무리 줌을 인 아웃 하더라도 항상 프로젝트에 나타나게 됩니다.

돋보기 툴 사용하기



다음과 같은 방법으로 돋보기 툴을 사용하여 수직 또는 수평으로 줌을 할 수 있습니다.

- 돋보기 툴을 선택하고 클릭하여 한 단계씩 줌을 적용할 수 있습니다.
클릭한 위치를 기준으로 줌이 이루어집니다.
- 더블 클릭 또는 [Alt]/[Option] 키를 누른 상태에서는 한 단계씩 줌 아웃이 됩니다.
- 줌 툴을 마우스 버튼을 누른 채로 드래그하여 사각형 부분을 만들게 되면, 마우스를 떼었을 때 사각형 부분에 대한 줌이 발생합니다.
줌은 수평적으로만 적용됩니다. 또한 사각형으로 선택된 부분에만 적용됩니다.

줌 서브 메뉴 사용하기

Edit 메뉴의 아래쪽에는 줌의 다양한 기능을 갖는 Zoom 서브 메뉴가 존재합니다. 현재 사용하는 윈도우에 따르는 서브 메뉴를 정확하게 선택하여 적용할 수 있습니다.

- 줌 서브 메뉴는 단축 메뉴 상에서 별도의 메뉴 형태로 나타납니다.
- 보다 빠르게 실행하기 위해서 줌 서브 메뉴의 기능을 단축키로 사용할 수 있습니다.

단축키의 설정은 File 메뉴의 Key Commands 대화상자에서 설정할 수 있습니다. 보다 상세한 내용은 오퍼레이션 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.

롤러에서 줌 사용하기

만약 프리퍼런스 대화상자의 Transport 페이지에서 Zoom while Locating in Time Scale이 활성화되면, 롤러를 사용한 줌이 가능합니다. 이것은 어떠한 지점에서 보다 빠르게 줌 인 및 줌 아웃을 실행할 수 있으며, 특별한 별도의 툴이 없어도 가능합니다.

1. 롤러를 클릭하고 마우스 버튼을 누르고 있습니다.

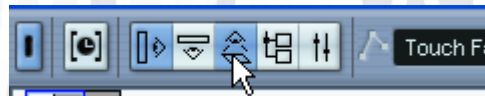
프로젝트 커서는 자동적으로 클릭한 위치로 이동하게 됩니다. 만약 현재 설정된 지점의 커서를 움직이지 않게 하고자 하면 Shift 키를 누르면 됩니다.

2. 아래쪽으로 드래그하면 수평적으로 줌이 실행됩니다.

줌이 실행될 경우 프로젝트 커서는 가운데에 위치하게 됩니다.

오버뷰에서 줌 사용하기

툴바에서 오버뷰 버튼을 클릭합니다. 툴바 아래에 프로젝트 전체를 표시하는 오버뷰 패널이 나타납니다.



오버뷰 라인에는 트랙상에서 사용되는 모든 이벤트 및 파트가 박스 형태로 나타나게 됩니다. 오버뷰 라인에서 줌인 또는 줌 아웃 그리고 프로젝트의 특정 부분으로 쉽게 네이게이션을 할 수 있습니다. 오버뷰 라인에서 사각형을 선택하고 움직이면 됩니다.

- 트랙 뷰 사각형 모양은 전체 프로젝트에서 일부 디스플레이 부분 즉 현재 보여지는 부분을 나타냅니다.
- 트랙 뷰 사각형 모양의 사이즈를 조절하여 수직적으로 줌 인 및 줌 아웃을 할 수 있습니다.

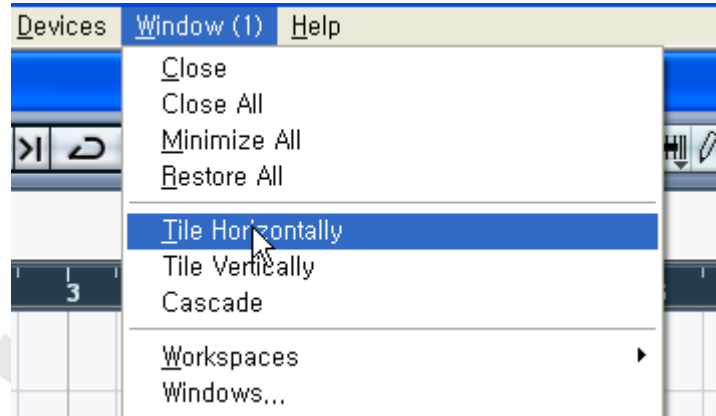
사각형의 가장자리 부분을 조정하여 사이즈 조정이 가능합니다.

- 트랙 뷰 사각형을 드래그하여 프로젝트에서 원하는 부분을 볼 수 있습니다.

트랙 수는 변경되지 않습니다.

윈도우 다루기

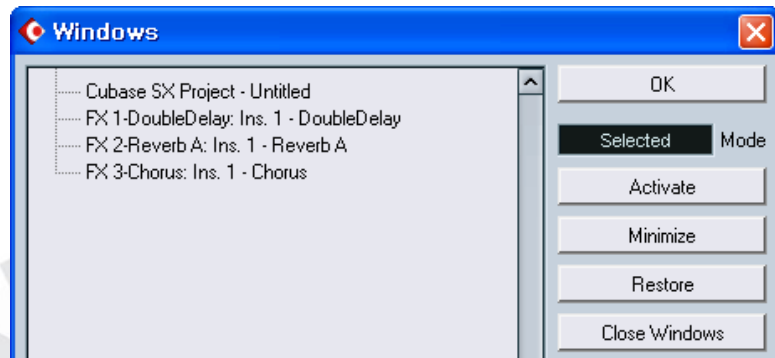
일반적으로 큐베이스 SX/SL 윈도우는 일반적인 윈도우와 같은 기능을 포함하고 있습니다. 어쨌든 큐베이스 SX/SL 메뉴에는 보다 빠르고 쉽게 작업하기 위한 일부 기능들이 포함되어 있습니다.



옵션	설명
Close	현재 활성화된 윈도우를 닫습니다. 만약 프로젝트 윈도우가 활성화되어 있다면, 현재 프로젝트가 닫히게 됩니다.
Close All	열려있는 프로젝트를 포함한 모든 윈도우가 닫힙니다.
Minimize All	모든 윈도우가 최소화됩니다.
Restore All	최소화가 이루어졌던 모든 윈도우를 원 상태로 돌려 놓습니다.
Tile Horizontally/Vertically (윈도우에 한함)	열려진 윈도우를 화면에 맞게 정렬합니다.
Cascade (윈도우에 한함)	열려진 윈도우를 각각 패턴에 맞게 오버랩 시켜 정렬합니다.
Window Layouts	서로 다른 윈도우 조합을 설정하여 필요에 따라 불러올 수 있습니다.
Windows...	아래에서 설명합니다.
The Open Windows List	열려진 윈도우를 선택하여 화면의 맨 앞에 나타나도록 합니다.

윈도우 대화상자

Windows 메뉴에서 Windows...를 선택하면, 다음과 같은 대화상자가 나타납니다. 여기에서는 다양한 방법으로 열린 윈도우를 관리할 수 있습니다.



대화상자의 왼쪽에는 열린 모든 윈도우가 계층적 구조로 나타납니다. 프로젝트 윈도우 내에서 열리는 다른 윈도우의 경우 프로젝트 이하에 나타나게 됩니다. 오른쪽 부분에는 다양한 기능이 리스트 됩니다.

1. OK 버튼 아래에 있는 Mode를 클릭하면 순차적으로 선택이 됩니다.

옵 션	설 명
Selected	리스트에서 선택된 윈도우에 한해서만 영향을 미치게 됩니다.
Cascaded	선택된 윈도우에만 영향을 미치게 되며, 모든 관련 윈도우에 적용됩니다. 일반적으로 프로젝트 윈도우가 리스트에서 선택되면, 그에 따라 열려진 모든 윈도우에 영향을 미치게 됩니다.
All	선택에 따라 모든 윈도우에 영향을 미치게 됩니다.

2. 만약 Selected 또는 Cascaded 모드가 선택되었다면, 리스트에서 원하는 윈도우를 선택합니다.

[Shift] 또는 [Ctrl]/[Command]를 누른 상태에서 다른 리스트를 클릭하여 동시에 여러 개의 아이템을 선택할 수 있습니다.

3. 오른쪽의 기능 버튼을 눌러 활성화, 최소화, 다시 불러오기 또는 윈도우 닫기 등의 기능을 사용할 수 있습니다.

리스트에 제거되면 제거된 윈도우는 닫히게 됩니다.

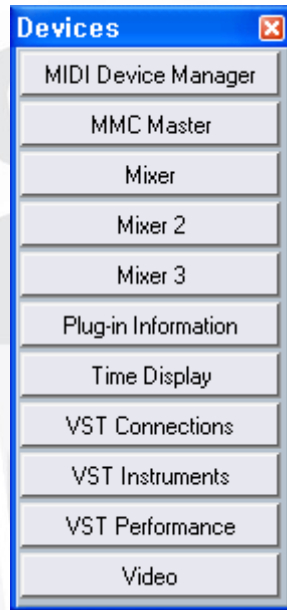
4. OK를 눌러 대화상자를 닫습니다.

디바이스 패널

만약 필요할 경우 디바이스 패널을 사용하여 큐베이스 SX/SL의 모든 디바이스를 관리할 수 있습니다.

1. Devices 메뉴를 풀 다운하고 Show Panel을 선택합니다.

디바이스 패널이 나타납니다.



2. 디바이스 패널 버튼을 클릭하여 닫히거나 숨겨진 윈도우를 열 수 있습니다

3. 버튼을 다시 누르면 열린 윈도우가 닫히게 됩니다.

Undo

큐베이스 SX/SL에서 사용하는 언두는 일반적으로 사용되는 언두와 오프라인 프로세스 히스토리를 사용하는 두 가지 언두 방식이 있습니다.

- 일반적인 언두는 사용하는 모든 액션에 대한 순차적인 언두가 이루어집니다.

Edit 메뉴에서 Undo, Redo 및 History 아이템을 사용하여 적용할 수 있습니다.

- 오프라인 프로세스 히스토리는 프로세싱을 제거하거나 변경할 수 있습니다. 일반적인 언두와는 달리 순차적인 언두가 아닌 프로세싱 기능에 대해서만 언두가 적용됩니다.

오프라인 프로세스 히스토리는 Audio Processing에 포함됩니다.

언두 및 리두 명령

큐베이스 SX/SL에서는 아주 광범위한 언두 기능을 가지고 있습니다. 어떠한 실행에 대해서도 언두가 가능합니다.

- 가장 마지막 실행에 대한 언두를 하기 위해서는 Edit 메뉴 또는 해당하는 단축키(기본적으로 [Ctrl]/[Command] + Z)를 사용하여 곧바로 언두 할 수 있습니다.

만약 언두를 다시 선택하게 되면, 한 단계 더 위에서 실행된 명령을 언두 할 수 있습니다.

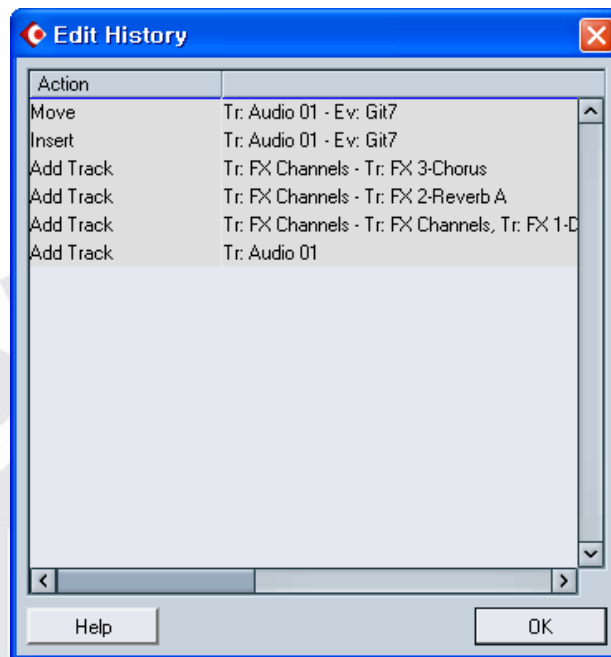
- 리두를 적용하기 위해서는 Edit 메뉴에서 Redo를 선택하거나 해당하는 단축키(기본적으로 [Ctrl]/[Command]+[Shift] + Z)를 선택하여 리두 할 수 있습니다.

리두는 언두가 이루어진 만큼에 한해서 사용할 수 있습니다.

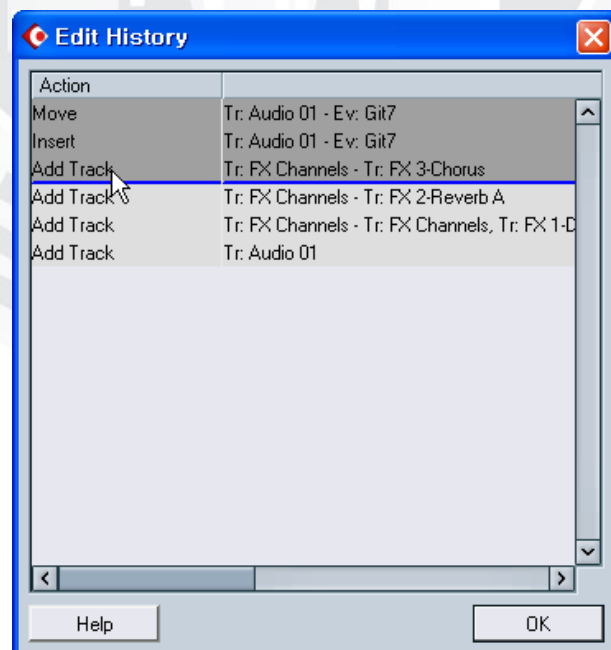
주의사항

얼마나 많은 언두를 사용할 수 있는지는 프리퍼런스 대화상자의 General 페이지에서 Maximum Undo를 지정하여 가능합니다.

Edit History 윈도우



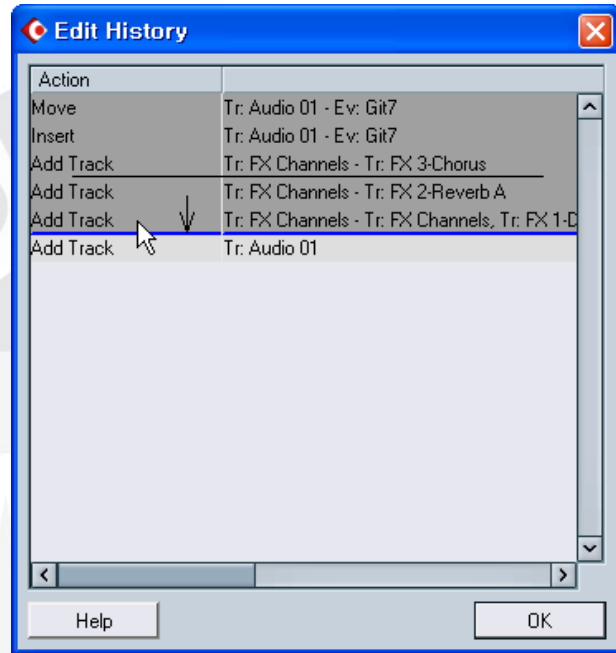
Edit 메뉴에서 History...를 선택하여 Edit History 윈도우를 열 수 있습니다. 여기에는 언두 상태(Undo Stack)에 대한 그래픽적인 표시가 나타납니다. 일반적으로 최근에 실행된 명령이 위쪽을 기준으로 리스트가 됩니다. 그리고 리두 상태(Redo Stack)는 아래쪽을 기준으로 리스트가 됩니다. 두 상태는 라인으로 구분되어 있습니다.



에디트 히스토리 대화상자에서는 언두 스택 및 리두 스택 사이에 구분되어 있는 선을 움직여 한번에 여러 단계의 언두 및 리두가 가능합니다.

1. 구분선을 클릭하고 위나 아래쪽으로 드래그합니다.

위쪽으로 드래그하면 리두가 실행되고, 아래쪽으로 드래그하면 언두가 실행됩니다.



- 리스트의 두 아이템 사이를 직접 클릭하여 구분선을 곧바로 이동시킬 수 있습니다.
- 드래그 또는 클릭하여 구분선을 이동할 때, 언두나 리두에 대한 내용이 곧바로 실행됩니다.

열려진 모든 큐베이스 SX/SL 윈도우에 해당되는 내용이 변경됩니다.

2. 설정이 끝나면 OK를 클릭하여 대화상자를 닫습니다.

주의사항

언두 및 리두 스택은 프로젝트 윈도우가 닫히면 삭제가 이루어집니다.

