



8. 이전 버전 사용자를 위한 퀵 가이드

Quick Start for Former Cubase Users

소개

이 장은 이전 버전 큐베이스 사용자들이 보다 빨리 큐베이스 SX/SL과 친숙해질 수 있도록 도움을 주고자 하는데 있습니다.

첫번째, 이전 버전의 큐베이스와 큐베이스 SX/SL 사이에 서로 다른 기본적인 컨셉부터 아웃라인을 잡아 나가도록 하겠습니다. 새로운 환경에 보다 빠르게 접근할 수 있도록 하는 것이 목적입니다.

두번째, 이 장에서는 새롭게 소개되는 주요 기능에 대한 설명을 목적으로 하고 있습니다.

주의사항

이전 버전의 큐베이스에서 만들어진 송과 어랜지먼트를 큐베이스 SX/SL에서 임포트하여 사용할 수 있습니다. 임포트를 하기 전에 오퍼레이션 매뉴얼에서 Importing Older Cubase Files 부분을 읽고 실행하실 것을 권장합니다.

가장 중점적으로 달라진 내용은 무엇인가?

기본적으로 큐베이스 SX/SL에서 모든 내용이 바뀌었습니다. 큐베이스 SX/SL은 이전 버전 큐베이스의 업데이트가 아닙니다. 완전히 새롭게 디자인되었습니다.

큐베이스를 전문적으로 다루지 않았던 사용자는 아주 유사하게 보일 수 있습니다. 이는 프로그램의 주요 작업 영역의 디자인이 비슷하기 때문일 것입니다. 하지만 레코딩된 파일을 취급하는 방식이 변경되었으며, 보다 전문적으로 사용할 수 있도록 변경되었습니다. 또한 메인 메뉴의 구조도 달라졌습니다.

이러한 점은 이전 버전 큐베이스 사용자들에게 다소 혼란이 될 수 있습니다. 하지만 사용하면서 뚜렷한 장점이 있다는 것을 느끼게 될 것입니다. 전체적으로 달라진 기본적인 컨셉은 이전 버전 사용자에게 큐베이스 SX/SL의 새로운 모습을 느끼게 할 것입니다.

송과 어랜지먼트

송 및 어랜지먼트에 대한 기본적인 개념은 더 이상 존재하지 않습니다.

대신 큐베이스 SX/SL의 네이티브 도큐먼트는 프로젝트가 불리며 cpr이란 확장자를 갖게 됩니다. 모든 설정 상태, 파일과 관련된 정의 등 프로젝트와 관련된 내용은 만들어진 프로젝트 내에 속하는 프로젝트 폴더에 저장됩니다. 동시에 몇 개의 프로젝트를 실행할 수도 있습니다. 하지만 한번에 하나의 프로젝트만을 재생할 수 있습니다.

몇 개의 어랜지먼트를 동시에 사용할 수 있는 것처럼 프로젝트도 동시에 사용이 가능하나요?

물론 가능합니다. 몇 개의 프로젝트를 같은 프로젝트 폴더 안에서 공유할 수 있습니다. 송 및 어랜지먼트를 중복하여 사용할 수 있습니다. 간단히 새로운 프로젝트를 만들고 같은 프로젝트 폴더를 지정하여 사용하면 됩니다.

프로젝트를 만들거나 프로젝트의 파일 및 폴더 구조에 대한 보다 상세한 사항은 58 페이지를 참고하시기 바랍니다.

프로젝트 윈도우 대 어랜지 윈도우

큐베이스 SX/SL의 메인 작업 영역을 프로젝트 윈도우라고 부르며, 이는 이전 버전 큐베이스에서 어랜지와 호환되는 개념입니다. 실질적으로 오디오, 비디오 및 MIDI 파트가 위치하는 곳이며, 대부분의 기본적인 편집이 가능합니다. 여기에서는 오토메이션을 만들고 전체적인 프로젝트에 대한 오버뷰 상태도 확인할 수 있습니다. 보다 상세한 사항은 연습5 - 프로젝트 윈도우에서의 편집을 참고하시기 바랍니다. 여기에서는 프로젝트 윈도우에서 기본적으로 편집할 수 있는 과정에 대한 연습을 진행할 수 있습니다.

오디오와 관련해서 달라진 점

파일 및 시그먼트

큐베이스 SX/SL은 이전 버전과 다른 새로운 오디오 파일 시스템을 사용하고 있습니다. 60 페이지에서 오디오에 관련된 요약 부분이 있습니다. 여기를 참고하여 큐베이스 SX/SL에서 달라진 기본적인 내용을 확인할 수 있습니다.

오디오 채널에 대해서

- 프로젝트에서 사용 가능한 오디오 채널 수에 대한 개념이 사라졌으며, 레코드 채널을 지정하기 위한 개념이 SX/SL에서는 사라졌습니다.
컴퓨터가 지원하는 한 많은 하나의 프로젝트에서 사용하고자 하는 만큼의 오디오 트랙을 만들어 사용할 수 있습니다.
- 큐베이스 SX/SL에서는 오디오 트랙 및 오디오 채널이 같은 개념으로 사용됩니다. 모든 오디오 트랙은 믹서에서 해당하는 오디오 채널 스트립을 갖습니다.

버스에 대해서

이전 버전 큐베이스의 경우, 출력 버스의 수는 오디오 하드웨어에서 실제적으로 지원하는 출력 수와 일치하였습니다. 큐베이스 SX/SL에서는 서로 다른 채널 설정을 사용하는 방식으로 출력 버스를 만들어 설정하여 사용할 수 있습니다. 큐베이스 SX의 경우는 서라운드 작업에서 서로 다른 서라운드 포맷을 만들어 사용할 수 있습니다. 이와 유사한 개념으로 모든 오디오 입력 역시 입력 버스를 통해 신호가 입력됩니다. 출력 버스와 마찬가지로 입력버스로도 다양한 입력 버스를 만들고 설정하여 사용할 수 있습니다. 큐베이스 SX에서는 입력 버스에 이펙트 또는 EQ를 추가하여, 이펙트가 적용된 사운드를 레코딩 할 수 있습니다.

오디오의 레코딩

이전 버전의 큐베이스에서 레코딩은 선택된 트랙에 녹음이 되는 일반적인 개념을 사용하였습니다.

- 큐베이스 SX/SL에서는 레코딩을 원하는 트랙의 레코드 인에이블 버튼을 누른 상태에서 녹음이 가능합니다. 동시에 얼마나 많은 트랙을 레코딩 할 수 있는냐는 오디오 하드웨어에서 얼마나 입력 버스를 활성화할 수 있는냐는 개념으로 바뀌었습니다.
선택된 트랙이 자동으로 레코드 인에이블이 가능하도록 설정할 수 있는 기능도 있습니다.

이벤트/파트

큐베이스 SX에서 오디오 이벤트는 프로젝트 윈도우의 오디오 트랙상에 직접 나타나게 됩니다. 여기에서는 별도의 오디오 파트가 필요하지 않습니다. 하지만 여러 개의 오디오 이벤트를 하나의 오디오 파트로 만들어 사용할 수 있습니다. 이것은 여러 개의 오디오 이벤트를 하나의 그룹처럼 사용할 수 있으므로 작업에 유리합니다.

다이나믹 이벤트

오디오 이벤트에는 더 이상 다이나믹 이벤트의 개념이 존재하지 않습니다. 대신 일반적인 오토메이션 기능을 사용하여 볼륨 및 팬 등에 오토메이션 정보를 그릴 수 있습니다. 이벤트를 움직이거나 다시 정렬한다 하더라도 오토메이션 정보는 그대로 유지됩니다. 이전의 버전 큐베이스에서 사용되던 매치 포인트의 기능은 히트 포인트의 개념으로 교체되었습니다. 매칭 타임 포지션 및 미터 포지션은 타임 와프 툴의 개념으로 바뀌었습니다.

프로세싱 적용(큐베이스 SX에 한 함)

큐베이스 SX/SL에서는 플러그 인 이펙트를 리얼 타임으로 적용할 수 있습니다. 그 전에 큐베이스 SX의 경우는 오디오 이벤트를 직접 선택하여 해당하는 이벤트에 직접 이펙트를 프로세싱 할 수 있는 기능이 제공됩니다. 이 기능은 아주 유용하게 사용할 수 있습니다. 보다 상세한 내용은 오퍼레이션 매뉴얼의 Audio Processing and Functions를 참고하시기 바랍니다.

MIDI와 관련해서 달라진 점

MIDI의 레코딩

이전 버전의 큐베이스에서 레코딩은 일반적으로 선택된 트랙에서만 적용되었습니다.

- 큐베이스 SX/SL에서 레코딩은 레코딩 인에이블이 적용된 모든 트랙에서 가능합니다.

선택된 트랙이 자동으로 레코드 인에이블이 가능하도록 설정할 수 있는 기능도 있습니다.

- 큐베이스 SX/SL에서는 서로 다른 트랙에서 다른 MIDI 입력 포트를 사용할 수 있습니다.

이전 버전의 큐베이스에서는 모든 트랙에 공통적인 MIDI 입력 포트를 갖는 개념이었습니다.

MIDI Thru의 설정

MIDI Thru가 활성화되어 있다면 연결된 MIDI 악기로 재생이 가능합니다. 이것은 레코딩 하고자 하는 트랙에서 레코드 인에이블이 활성화되어 있거나 모니터 버튼이 클릭되어 있으면 가능합니다.

재생 파라미터

큐베이스 SX/SL 기능은 MIDI 데이터를 실시간으로 프로세싱 하는데 많은 확장된 기능을 지원하고 있습니다. 큐베이스 SX/SL에서는 다수의 MIDI 이펙트 플러그 인을 사용할 수 있습니다. 이는 다양한 방법으로 트랙의 MIDI 출력을 변환할 수 있는 능력을 말하는 것입니다. MIDI 이펙트에 대한 보다 상세한 설명은 오퍼레이션 매뉴얼의 MIDI Real-time Parameters and Effects 부분을 참고하시기 바랍니다.

어쨌든 이전 버전의 큐베이스에서 재생 파라미터는 가히 좋은 기능이 되지 못하였습니다. 큐베이스 SX/SL의 트랙 파라미터는 각각의 MIDI 파트에 대한 적용이 불가능해 졌지만 대신 항상 전체 MIDI 트랙에 완벽하게 설정됩니다. 단 여기에는 두 가지 예외가 있습니다. 벨로시티 쉬프트의 적용 및 프로젝트 윈도우 내에서 개별적인 MIDI 파트를 인포라인을 통해 적용할 수 있습니다.

드럼 트랙

드럼을 사용하기 위해서 트랙을 특정화하는 개념이 사라졌습니다. 대신 어떠한 MIDI 트랙에서도 드럼 맵을 선택하여 적용할 수 있습니다. 이것은 이전 버전의 큐베이스에서 드럼 에디팅과 같은 개념입니다.

MIDI 트랙 믹서는 어디에서 찾을 수 있나?

MIDI 믹싱은 오디오 채널과 함께 믹서에서 가능합니다. MIDI 채널 스트립은 MIDI 트랙 믹서의 채널 스트립과 유사합니다. 여기에서는 레벨, 팬 및 MIDI와 관련된 다른 파라미터를 조정할 수 있습니다.

큐베이스 SX/SL의 새로운 기능

제한 없이 사용 가능한 Undo/Redo

큐베이스 SX/SL는 대단히 광범위한 언두 기능을 제공합니다. 또한 언두는 어떠한 동작에 대해서도 동작합니다.

히스토리의 편집

Edit History 대화상자를 사용하여 한번에 몇 단계씩 언두 및 리두가 가능합니다. 보다 상세한 내용은 80 페이지를 참고하시기 바랍니다.

오프라인 프로세스 히스토리

오프라인 프로세스 히스토리를 사용하여 프로세싱이 적용된 이펙트를 제거하거나 변경할 수 있습니다. 또한 프로세싱이 적용되어 언두가 불가능한 파일에 대한 언두를 할 수 있습니다.

오프라인 프로세스 히스토리에 대한 보다 상세한 내용은 오퍼레이션 매뉴얼의 Audio Processing and Functions에서 찾아볼 수 있습니다.

오토메이션 이벤트의 그래픽적인 편집

큐베이스 SX/SL에서 오토메이션의 기능이 대단히 향상되었습니다. 오토메이션 이벤트는 프로젝트 윈도우에서 그래픽적으로 그리는 방법을 사용합니다. 트랙 리스트에서 각각의 오디오 및 MIDI 트랙은 트랙에서 사용할 수 있는 모든 파라미터에 대한 오토메이션 트랙을 갖습니다. 오토메이션 트랙에 추가적인 서브 트랙을 구성할 수 있으며 여기에서 적용하고자 하는 파라미터를 선택하여 눈으로 확인하면서 편집이 가능합니다.

- 이전 버전의 큐베이스에서 사용하는 방식과 마찬가지로 오토메이션 Write/Read 버튼을 눌러 오토메이션 정보를 기록하거나 읽을 수 있습니다.
- 모든 이펙트 컨트롤 패널에는 오토메이션을 적용하기 위한 오토메이션 Write/Read 버튼이 존재합니다.

오토메이션이 적용된 이펙트 및 VST 인스트루먼트는 트랙 리스트에서 별도의 오토메이션 트랙을 갖습니다. 또 각각 파라미터에 대한 서브트랙을 가질 수도 있습니다.

보다 상세한 내용은 오퍼레이션 메뉴얼의 Automation을 참고하시기 바랍니다.

서라운드 사운드(큐베이스 SX에 한 함)

큐베이스 SX는 다양한 포맷의 서라운드 사운드를 지원합니다. 보다 상세한 내용은 오퍼레이션 메뉴얼의 Surround Sound를 참고하십시오.

통합된 기능

큐베이스 SX/SL은 이전 버전에 비해 한층 간결해진 통합된 새로운 그래픽 디자인을 갖추고 있습니다. 예를 들어 트랙 리스트에서 인스펙터를 사용할 수 있으며, 트랙 믹서에서는 많은 파라미터를 공유하며 같은 스타일의 버튼을 사용합니다. 이것은 보다 빠르게 설정이 가능하며, 현재 작업하는 윈도우에 대해 보다 직관적인 형태를 갖추고 있습니다.

개인화 설정

몇 가지 방법을 사용하여 프로그램을 개인적인 환경에 맞게 구성하여 사용할 수 있습니다. 단축키를 편의에 맞게 지정하여 사용할 수 있고 툴바를 원하는 데로 정렬하여 사용할 수 있습니다. 또한 트랜스포트 패널 및 트랙 리스트 역시 사용자가 환경에 맞게 구성하여 사용할 수 있습니다. 개인화 설정에 대한 방법은 227 페이지에서 예를 들어 상세하게 설명합니다.