



13. 연습5 – 프로젝트 윈도우 편집하기

Tutorial 5 : Editing in the Project Window

이 장에 대해서

이 연습은 프로젝트 윈도우에서 이루어지는 에디팅에 대한 과정을 연습하기 위한 것입니다. 일반적으로 에디팅은 대단히 광범위한 편집작업으로서 이벤트를 재정렬하는 과정에 속합니다. 다시 말해서 이 연습은 프로젝트 윈도우 내에서 사용할 수 있는 에디팅에 대한 설명을 합니다. 보다 상세한 내용은 오퍼레이션 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.

준비과정

이 연습은 큐베이스 SX/SL CD에 포함되어 있는 파일을 기준으로 합니다.

- 132 페이지에서 설명한 것과 같이 하드 디스크 드라이브에 있는 Tutorial Projects를 사용하여 연습을 하도록 합니다.

1. 현재 열린 모든 프로젝트를 닫습니다. 현재 열린 프로젝트는 File 메뉴의 Close를 사용하여 닫을 수 있습니다.

이것은 여러 개의 프로젝트를 동시에 실행할 경우, 잘못된 프로젝트를 선택하여 발생하는 오류를 방지하기 위함입니다.

2. File 메뉴를 풀 다운하여 Open을 선택합니다.

3. 나타나는 대화상자에서 하드 디스크로 복사한 Tutorial Projects 폴더를 선택하고 여기에서 나타나는 tutorial5.cpr을 클릭하여 엽니다.

Tutorial 5 프로젝트가 열립니다.

오버뷰



그림에서 확인한 것과 같이, 이 프로젝트는 4개의 오디오 트랙을 가지고 있으며(드럼, 베이스, 기타, 스트링), 아주 작은 사이즈의 이벤트로 구성되어 있습니다. 프로젝트를 재생해 보십시오.

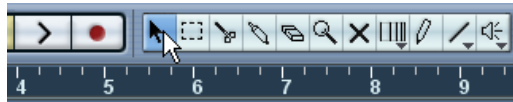
이 오디오 이벤트들은 아직 정렬되지 않았기 때문에 사실 음악으로 판단하기는 어렵습니다. 이 연습의 목적은 이 오디오 이벤트를 프로젝트 윈도우 내에서 편집하여 음악적인 프로젝트로 바꾸고자 하는 것입니다.

주의사항

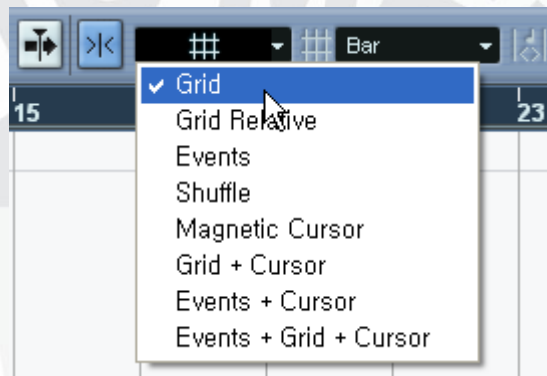
이 연습은 오디오 이벤트의 에디팅에 대한 설명을 합니다. 프로젝트 윈도우의 MIDI 파트를 편집하는 과정은 오퍼레이션 매뉴얼을 참조하시기 바랍니다.

이벤트 옮기기 및 복사하기

1. 툴바의 아이콘에서 화살표 툴을 선택합니다.



2. 툴바에 있는 스냅 버튼을 누른 후, 스냅 팝업 메뉴를 선택하여 그리드 옵션을 선택합니다.



스냅은 이벤트를 옮기거나 편집을 할 경우 정확한 위치에 이동할 수 있도록 도움을 줍니다. 그리드에 맞게 Magnetic화 되어 어떠한 위치에 자동적으로 자석처럼 붙게 됩니다. 그리드 옵션 팝업 메뉴에서 Bar가 선택되면, 이 스냅은 마디 단위로 움직이게 됩니다.

3. 첫번째 신스 베이스 이벤트를 클릭합니다. 왼쪽으로 드래그하여 맨 앞으로 이동을 합니다.

Slow Disco 드럼 이벤트와 같은 시간에 재생되도록 합니다.

4. 다음은 다음 신스 베이스 이벤트를 이동하여 처음의 끝 부분에 위치하도록 합니다.

5. 같은 방법으로 기타 이벤트 및 스트링 이벤트를 시작점으로 옮깁니다.

6. 프로젝트 커서를 곡의 시작점으로 위치한 후 프로젝트를 재생합니다.

처음에 들었을 때 보다 조금 나아졌을 것입니다. 하지만 아직도 무엇인가 정확하게 맞지 않는다는 느낌을 받으실 것입니다. 예를 들어 와우 기타 이벤트의 끝은 모든 오디오 이벤트가 두 마디인 것에 비해 한 마디기 비어 있을 것입니다. 기타 이벤트를 복사해보도록 하겠습니다.

7. [Alt]/[Option] 키를 누른 상태에서 와우 기타의 이벤트를 오른쪽 바로 드래그합니다.

이벤트가 복사됩니다.



기타 트랙이 두 마디가 되었습니다. 약간의 디스코 풍의 냄새가 나는 곡입니다. 사이클 모드로 재생을 하여 두 마디를 연속해서 들어보도록 합니다. 반복 기능을 사용하여 곡이 긴 것처럼 만든 것입니다.

8. [Ctrl]/[Command] + [A]를 눌러서 모든 이벤트를 한꺼번에 선택하도록 합니다.

이것은 모든 Edit 메뉴를 사용할 경우에 공통적으로 적용되는 사항입니다. 한번에 하나씩 여러 개의 이벤트를 선택할 경우에는 Shift + 클릭을 사용할 수 있습니다.

9. Edit 메뉴를 폴 다운하여 Repeat를 선택합니다.

대화상자가 나타납니다.

10. 여기에서 Count를 3으로 입력한 후 OK를 클릭합니다.

선택된 모든 이벤트가 3번 반복됩니다. 즉 총 4개의 패턴이 반복되는 것입니다. 이 방법은 Alt + 클릭으로 이벤트를 드래그하는 방법과 같지만, Repeat를 사용하여 더 빠르게 복사할 수 있습니다.



이제 곡의 길이가 총 8 마디가 되었습니다.

이벤트 뮤트하기 및 삭제하기

바리에이션을 쉽게 추가하는 방법의 하나로 기존의 이벤트를 삭제하는 방법이 있습니다. 여기에서는 뮤트 및 삭제하는 방법을 사용하여 연습하도록 하겠습니다.

1. 툴바에서 뮤트 툴을 선택합니다.



2. 첫번째 두 개의 베이스 신스 이벤트를 클릭합니다. 그리고 첫번째 두 개의 하이 스트링 이벤트를 선택합니다.

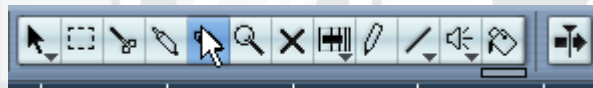
이렇게 선택된 이벤트는 회색으로 처리되며 뮤트가 적용되게 됩니다.

3. 시작점에서 재생을 시작합니다.

베이스의 시작은 3번째 마디, 스트링의 시작은 5번째 마디가 됩니다.

뮤트 툴은 이렇게 바리에이션을 만드는데 유용하게 사용될 수 있습니다. 어쨌든 이렇게 뮤트가 적용된 이벤트를 삭제할 수도 있습니다. 삭제하는 방법은 다음과 같습니다.

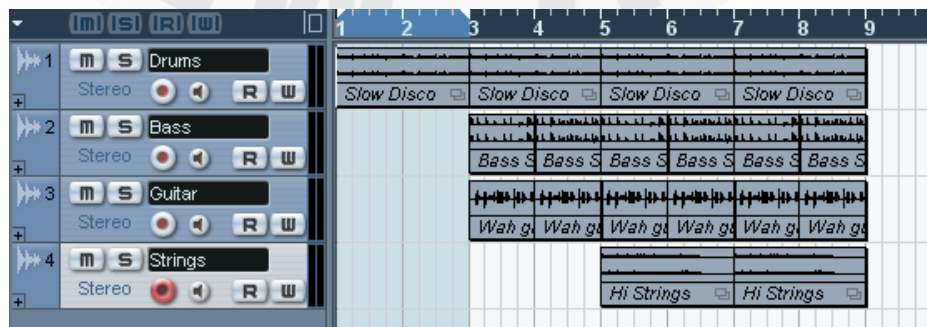
4. 툴바에서 지우게 툴을 선택합니다.



5. 뮤트된 이벤트를 클릭합니다.

클릭하면 이벤트가 사라집니다.

6. 이러한 방법으로 아래 그림과 같이 이벤트를 만든 후 재생을 해보십시오.



이벤트의 분할 및 이벤트 사이즈 조정하기

기타의 시작점을 일부 편집하여 더욱 음악적으로 완성시킬 수 있습니다.

1. Edit 메뉴를 폴 다운한 후 Undo를 선택합니다.

마지막으로 삭제된 기타 이벤트가 다시 생깁니다.

2. Undo를 다시 실행합니다.

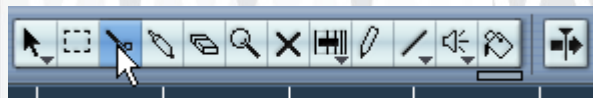
첫번째 삭제된 기타 이벤트가 나타납니다.

큐베이스 SX/SL의 언두에는 제한이 없습니다. Undo를 계속하여 이 연습을 열었을 때와 같이 프로젝트를 만들 수 있습니다. 여기에서는 기타 이벤트를 되살리기를 권장합니다.

3. Edit 메뉴에서 Redo를 선택합니다.

첫번째 기타 이벤트가 다시 생깁니다.

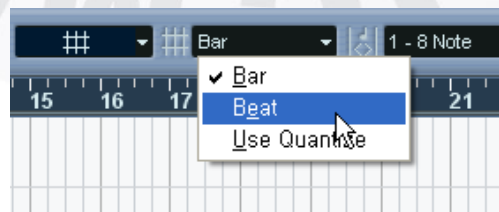
4. 툴바에서 가위 툴을 선택합니다.



이제 와우 기타 이벤트를 잘라내는 연습을 하도록 하겠습니다. 스냅 그리드를 확인하여 Bar로 선택되어 있는지 확인하도록 합니다.

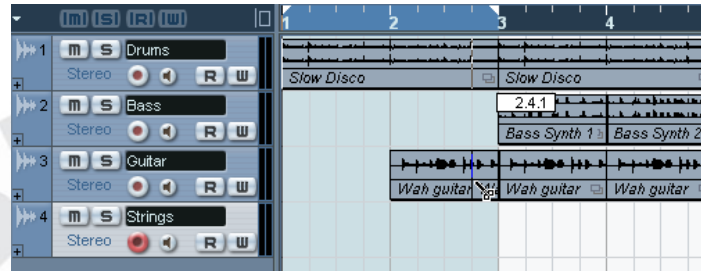
5. 그리드 팝업 메뉴를 폴 다운하여, Beat를 선택합니다.

이렇게 함으로서 이벤트를 움직이거나 분할을 할 경우 4분 음표 단위로 적용할 수 있게 됩니다.



6. 와우 기타 이벤트를 다음 그림과 같이 4번째 비트를 가위 툴을 사용하여 잘라내기를 합니다.

이벤트가 두 개의 영역으로 잘라지게 됩니다. 하나는 3번째 비트까지 또 하나는 4번째 비트 하나만의 길이로 자르십시오. 만약 이 부분을 재생하면 각각 서로 다른 부분이 재생될 수 있습니다.



7. 화살표 툴을 다시 선택합니다.

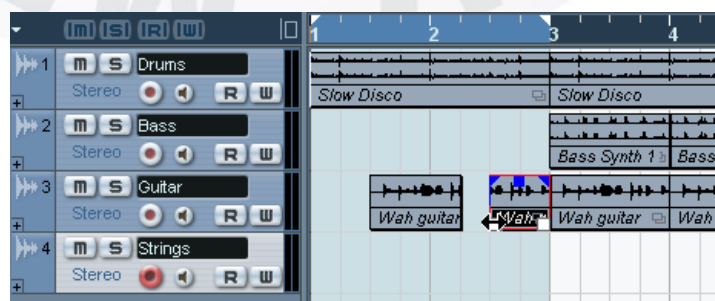
8. 분할된 기타 이벤트의 첫번째 이벤트 부분을 왼쪽으로 드래그 한 후 재생을 합니다. 박자도 맞지 않게 재생이 되며, 두 번째 이벤트의 경우 너무 빨리 시작하기 때문에 원하지 않는 곡이 될 수 있습니다.

9. 두 번째 기타 이벤트의 왼쪽 코너의 포지션 포인터를 왼쪽으로 드래그합니다.

이 포인터를 선택하면 양쪽 화살표로 커서 모양이 바뀌게 됩니다. 이 부분을 드래그하여 이벤트의 길이를 조정할 수 있습니다.

10. 하나의 비트만큼 왼쪽으로 드래그하도록 합니다.

이벤트의 길이가 조정되었습니다. 이러한 방법을 사용하여 오디오 이벤트의 길이를 조정할 수 있습니다. 이러한 방법을 사용하여 오디오 이벤트의 길이를 줄이거나 늘릴 수 있습니다. 또한 곧바로 윈도우에 표시가 되기 때문에 눈으로 확인하면서 작업이 가능합니다.



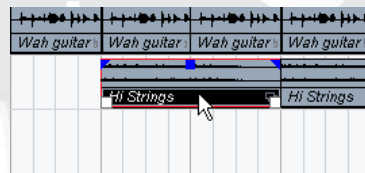
곡에 대한 약간의 바리에이션을 추가하였습니다.

페이드 추가하기

5번째 마디에서 시작하는 스트링은 갑자기 너무 크게 소리가 납니다. 여기에 Fade In 을 적용하여 부드럽게 시작할 수 있습니다. 이전 장에서 오토메이션을 사용하여 페이드 인을 만들어 보았습시다만, 여기에서는 다른 방법을 사용하여 페이드 인을 만들어 보도록 하겠습니다.

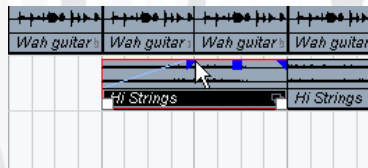
1. 화살표 툴을 사용하여 첫번째 Hi String 이벤트를 클릭합니다.

이벤트가 선택되고 이벤트에는 그림과 같이 위쪽 부분에 파란 핸들이 나타나게 됩니다. 여기를 조정하여 볼륨과 페이드를 만들 수 있습니다.



2. 왼쪽 상단에 있는 파란 핸들을 클릭하여 오른쪽으로 드래그합니다.

파란 실선이 생기며 페이드 인이 적용되었음이 표시됩니다.



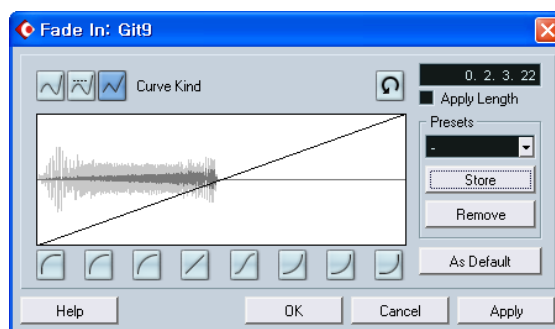
3. 재생을 시작하여 적용된 페이드 인 소리를 모니터 합니다.

이 핸들을 조정하여 페이드의 길이를 조정할 수 있습니다.

이벤트에 적용된 페이드 인이 좋지 않을 수 있습니다. 너무 천천히 시작하거나 원하는 페이드 인의 모양이 아닐 수 있습니다.

4. 페이드 곡선을 변경하고자 한다면, 페이드 라인을 더블 클릭합니다.

아래와 같이 페이드 설정 대화상자가 나타나고 여기에서 페이드 모양을 다르게 적용할 수 있습니다.



5. 페이드 대화상자의 아래쪽에는 대표적으로 사용되는 페이드 커브가 나타납니다. 이 페이드 단축 버튼 중 하나를 클릭하면 페이드 커브에 적용됩니다.

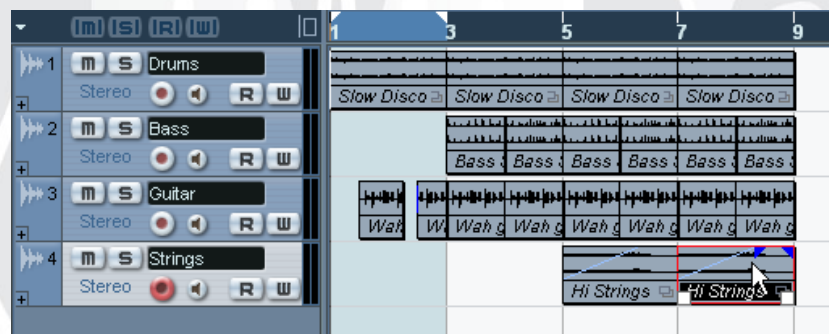
6. OK를 클릭하여 대화상자를 닫고 다시 재생해 봅니다.

이제 두 번째 스트링 이벤트에도 같은 방법을 사용하여 페이드 인을 적용해 봅니다. 이러한 방법으로 페이드 인을 반복하여 적용할 수 있습니다.

7. 지우개 툴을 선택한 후 두번째 스트링 이벤트를 삭제하도록 합니다.

8. 화살표를 다시 선택한 후, [Alt]/[Option] 키를 누른 상태에서 첫번째 스트링 이벤트를 드래그하여 다음 마디로 복사 하도록 합니다.

아래 그림과 같이 페이드 인 정보도 같이 복사가 이루어지게 됩니다.



지금까지 큐베이스 SX/SL의 프로젝트 윈도우에서 사용할 수 있는 기초적인 편집에 대해서 설명하였습니다. 곡을 보다 더 완성하기 위해서 다른 트랙에 위의 방법을 사용하여 간단한 편집을 더 추가할 수 있습니다. 이 장의 연습 문제를 사용하여 페이드 아웃을 적용해 보고 다른 악기의 이벤트 길이를 다르게 조정해 보시기 바랍니다. 다음 장에서는 VST 인스트루먼트에 대한 설명을 하도록 합니다.