

헬로우 ~

스튜디오원 3

저자 박운영

Chpt1. 기본 입문

PreSonus사의 Studio One(Ver.3)은 가벼운 실행 속도와 손쉬운 사용법으로 큐베이스와 로직의 대항마로 떠오르고 있습니다. 실제 큐베이스의 초기 개발자에 의해서 만들어졌는데 로직과 큐베이스, FL Studio 등의 장점만을 모았다고 호평받고 있습니다.

1 오디오 인터페이스와 건반



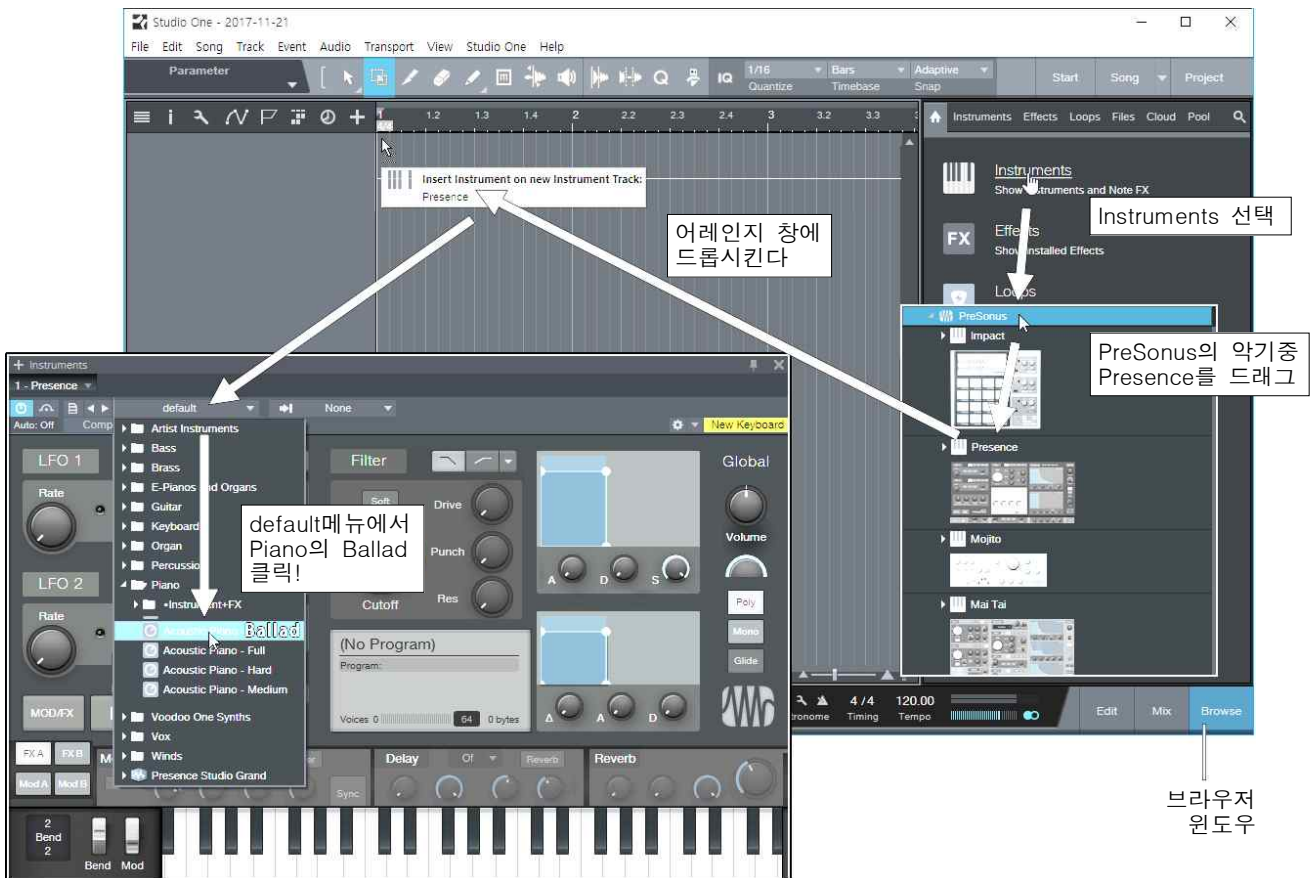
[‘장비 설정’과 ‘새작업파일열기’ 화면]

스튜디오원을 처음 실행하면 위와 같은 '장비 설정 화면' 겸 '새 작업파일 열기' 화면이 열립니다. ASIO 드라이버를 지원하는 오디오인터페이스를 선택해야 하는데 만일 없다면 인터넷 검색을 통해 ASIO4ALL 드라이버를 설치 후 컴퓨터 내장 오디오칩을 선택합니다.

이어서 미디 건반을 선택한 후, 'Create a new Song'을 클릭하여 새 작업 파일을 엽니다. 이때 제시되는 기본값(Empty Song)을 따르면 됩니다.

2 악기 로딩

초기 화면의 맨 오른쪽에 있는 브라우저 윈도우에서 Instruments에서 악기를 고를 수 있는데 기본적으로 설치되어 있는 PreSonus의 Presence(기본 샘플러)를 어레인지 윈도우로 드래그&드롭합니다. 이때 악기창이 자동으로 열리는데 'default'에서 Piano 카테고리의 Acoustic Piano-Ballad를 선택합니다.

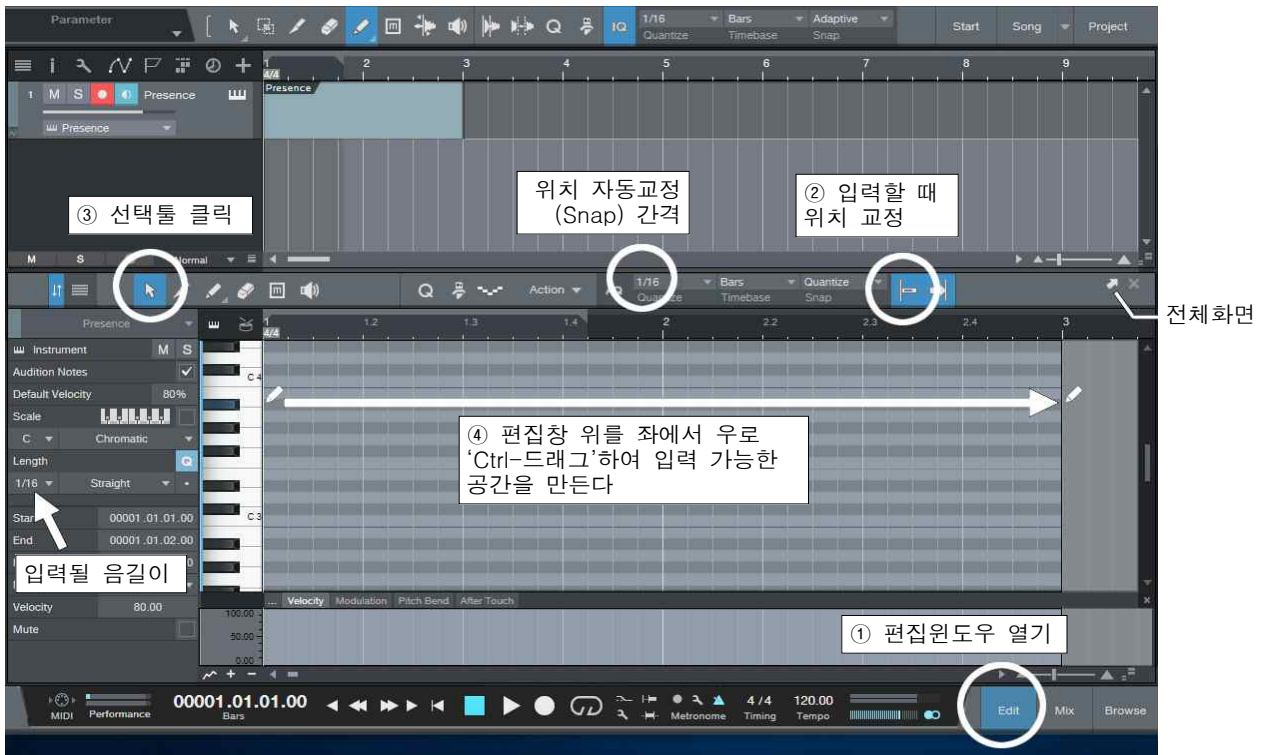


[악기 로딩하기]

스튜디오원은 이와 같이 어레인지 윈도우에 드래그&드롭하여 악기를 로딩하는 것 자체가 MIDI 트랙을 만드는 일이기도 합니다. 특별히 해당 악기를 사용하기 위한 MIDI 트랙이라는 개념이 따로 존재하지 않습니다. Instrument 트랙이 곧 MIDI 트랙입니다.

3 편집 윈도우

다음 그림의 번호 순서대로 편집 윈도우를 열고, 스냅(Snap)옵션을 On하고, 선택툴을 클릭한 후 비어 있는 편집 윈도우 위를 왼쪽에서 오른쪽 방향으로 드래그하면 노트를 입력할 수 있는 준비공간이 생깁니다. ‘입력될 기본 음길이’와 ‘위치 자동교정 단위’는 모두 16으로 하는 것이 가장 무난합니다.



[편집 윈도우 열기]

4 기본 시퀀싱

‘선택툴’ 하나면 거의 모든 편집을 다 할 수 있습니다. 이름 그대로 편집대상을 선택하는 툴이지만 Ctrl, Shift, Alt키와 병행하면 입력, 수정, 복사 작업까지 완수할 수 있습니다. 그럼 이제부터 다음 악보를 시퀀싱 해보겠습니다.

for Studio One

by Janinto

Musical score for Studio One. The score is in 4/4 time with a tempo of 100. It consists of four staves: Piano [Presence], String [Presence], Synth-Bass [Mojito], and HiHat [Impact]. The Piano part features a melodic line with eighth and sixteenth notes. The String part has a sustained chord with a tremolo effect. The Synth-Bass part has a rhythmic bass line with eighth notes. The HiHat part has a simple rhythmic pattern with eighth notes.

① 악기로딩과 트랙만들기


① Instruments 탭
 ② 빈 여백에 Presence를 2번, Mojito와 Impact를 순서대로 드래그&드롭하여 트랙을 만든다
 ③ 더블클릭하여 이름을 변경한다
 ④ 더블클릭하여, 템포를 100으로 변경
 ⑤ 더블클릭하여 이름을 변경한다

The screenshot shows the Studio One interface with the Instruments tab selected. The track list on the left shows tracks 1, 2, 3, and 10. The Piano track is highlighted. The right panel shows the instrument browser with Presence, Mojito, and Impact selected. The tempo is set to 100.00. Annotations with arrows point to the track list, the instrument browser, and the tempo control.

[악기로딩과 트랙만들기]

위의 순서대로 악기와 트랙을 준비합니다. Presence(프레즌스)는 스튜디오원에 내장되어 있는 샘플러로서 일반적으로 널리 쓰이는 악기들이 종류별로 담겨 있고, Mojito(모히토)는 신디사이저이며, Impact(임팩트)는 드럼/샘플 재생기입니다.

② 악기 패치 로딩

트랙줄 위의 건반 아이콘 을 클릭하면 다음과 같은 악기랙(Rack) 속에 로딩했던 악기들의 나타납니다. 악기이름 탭을 하나씩 클릭한 후, 패치 드롭다운 메뉴를 통해 '1-Presence'에서는 'Piano→ Acoustic Piano-Ballad'를 선택하고, '2-Presence'에서는 'Strings→ Violins→ Violin Legato'를, '3-Mojito'에서는 'Fat Bass'를, 'Impact2'에서는 'Elektronik Kit Multi Layer'를 선택합니다.

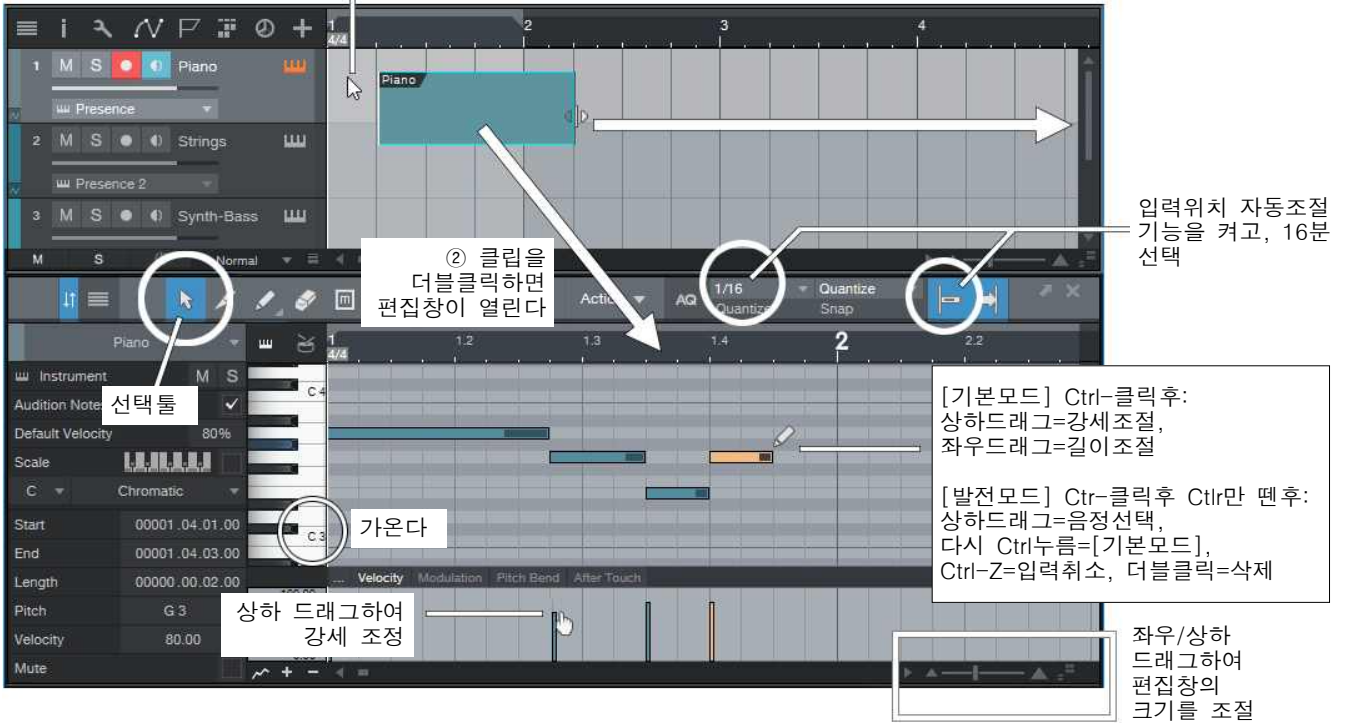


[가상악기 랙에서의 패치 선택]

③ 음표 입력하기

대부분의 많은 미디 작곡가들은 악보가 아닌 피아노롤(=키에디터,편집창)에서 건반이나 마우스를 이용하여 막대모양의 음표를 입력합니다. 특히, 스튜디오원(Ver.3)에는 악보창이 없고 'Notion6'라는 별도의 사보 소프트웨어를 따로 구매해야 하지만 작곡 작업에서는 그다지 필요하지 않습니다. 아래의 순서대로 Piano, Synth-Bass, Strings의 편집창을 열고 음표들을 입력합니다.

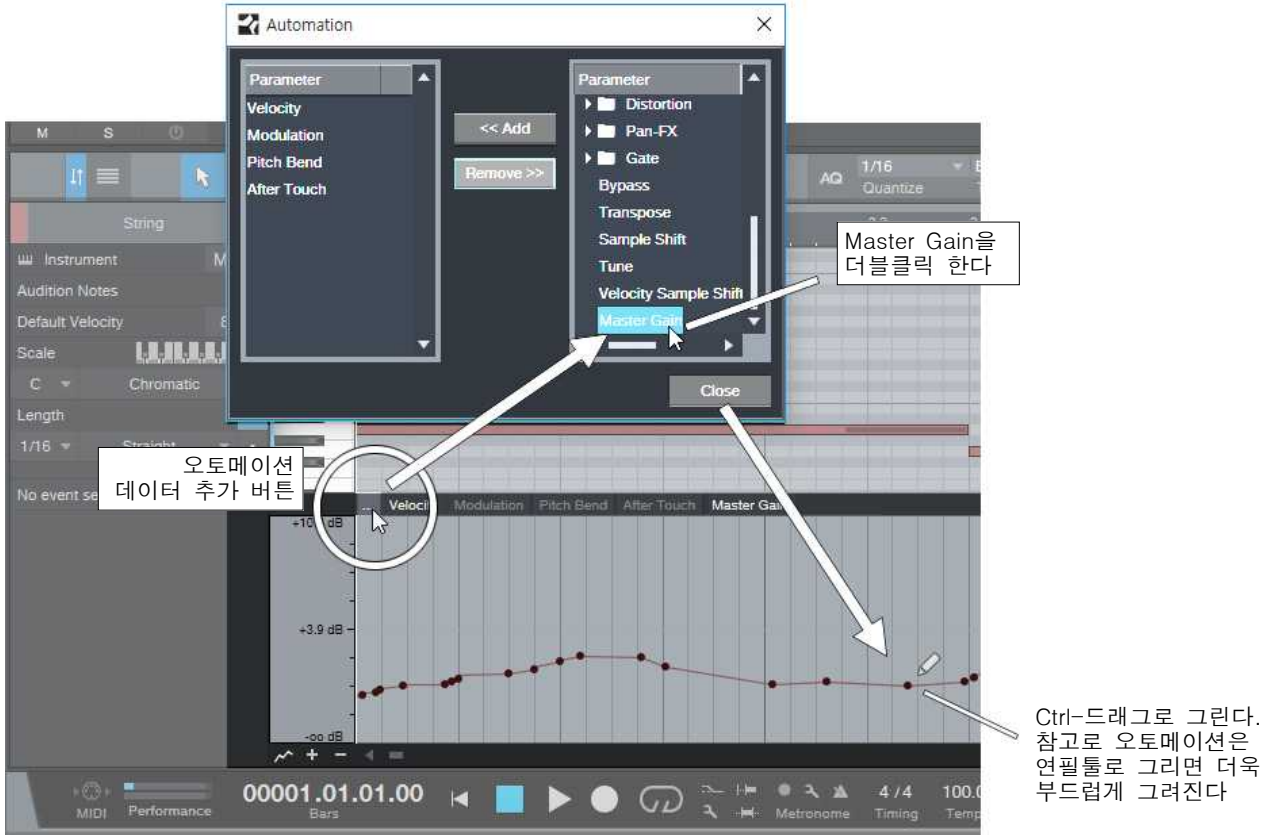
① 어레인지 윈도우의 빈 여백을 더블클릭하여 빈 클립을 만든 후, 그 꼬리를 제 4마디 끝까지 늘린다



[편집창에서의 음표 입력(선택툴일 때)]

④ 오토메이션(컨트롤) 입력하기

Strings의 경우는 음표 뿐만 아니라 헤어핀(크레센도와 데크레센도)도 표현하는 것이 좋습니다. 보통 다른 가상악기에서는 컨트롤 11번이나 1번을 그리지만 스튜디오원의 Presence에서는 해당 데이터들을 지원하지 않으니 컨트롤 7번(볼륨)을 그려넣으면 됩니다. 악보의 표시에 따라 그려봅니다.



[볼륨 오토메이션 그리기]

⑤ 드럼의 멀티트랙 입력과 복사

드럼 트랙은 보통 한 트랙 안에다 하이햇, 스네어드럼, 베이스드럼을 모두 입력하기보다는 여러 트랙에 나눠서 입력하는 것이 보통입니다. 그 이유는 벨로시티(강세)를 서로 다르게 수정할 수 있기 때문입니다. 실제 연주에서도 한 사람이 연주할 뿐이지 사실은 서로 다른 악기가 동시에 연주되는 셈이죠.

이때 유의할 점은 '여러 트랙이 한 가상악기(의 한 채널)를 연주할 때'는 볼륨이나 팬(Pan)이 항상 같이 조절됩니다. 또, Solo/Mute 버튼도 마찬가지로인데 만일 한 트랙만 'Solo On'하고 싶다면 Shift 키를 누른채 클릭하면 됩니다.

Chpt1: 기본 입문

악기창 열기

① 트랙 창의 여백을 우클릭한 후, Add Instrument Track으로 2개를 추가한다

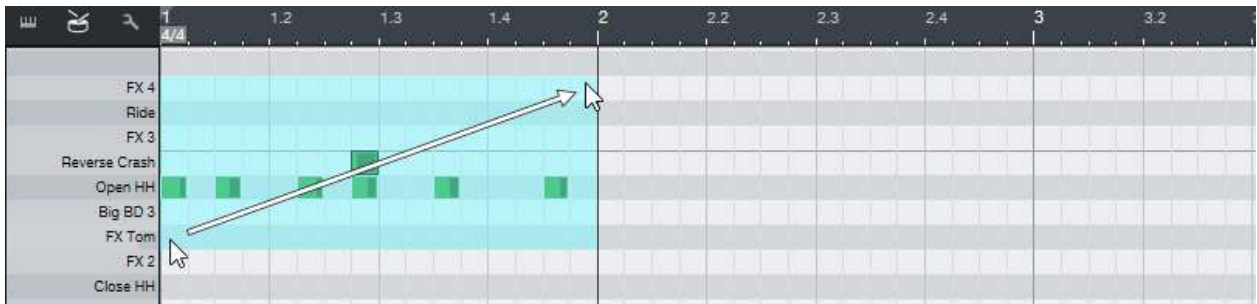
② 3개 트랙 창의 Output을 'Impact'로 만든다. 결국 3개 트랙이 Impact를 동시에 연주한다

③ 각 트랙별 편집창에서 A#, C1, D1을 구분하여 입력한다

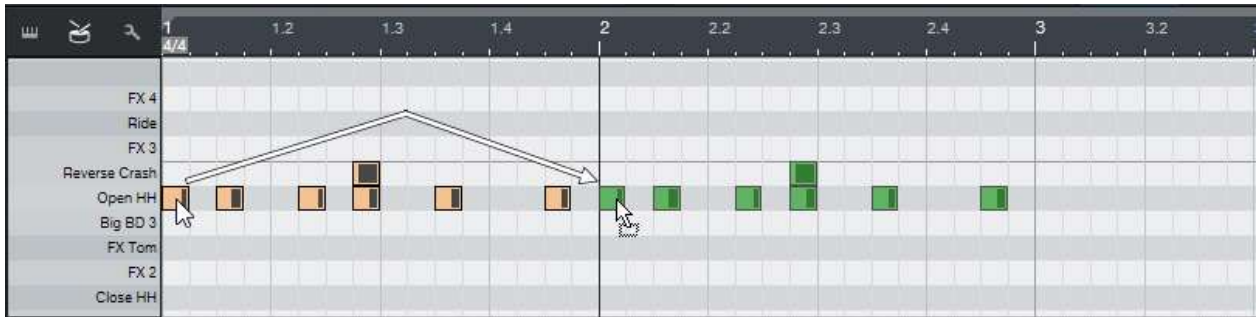
볼륨이 서로 달라서는 안된다

[드럼 트랙 준비하기]

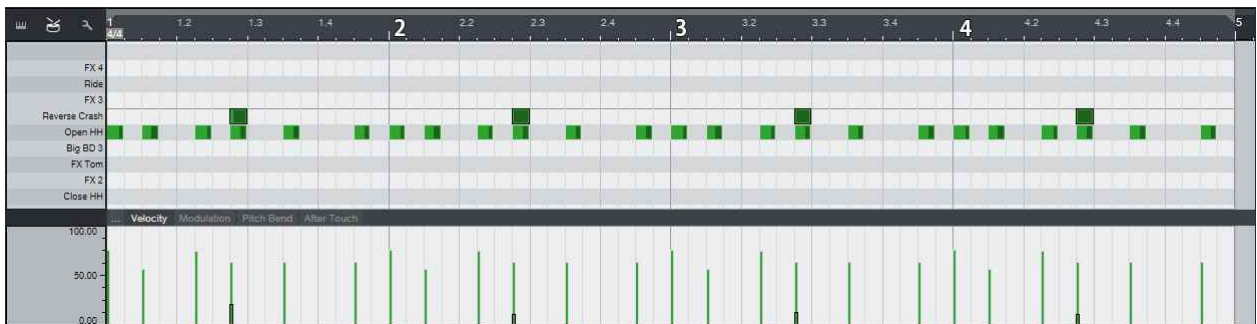
그리고 드럼과 같은 악기 반복 연주가 많은 트랙들은 다음과 같이 '선택툴'을 이용해서 쉽게 복사할 수 있습니다. 노트의 복사는 'Alt-드래그'로 할 수 있습니다.



[① 선택툴로 올가미를 씌운다]



[② 특정음을 'Alt+드래그'하여 다음 마디로 떨어뜨린다]



[③ 완성된 결과 (HiHat), Reverse Crash를 첨가해본 경우]

5 Wav 만들기

완성된 음악을 감상용 Wav/Mp3만드는 일은 Export(=Mixdown)이라고 하며 반대로 외부 Wav/Mp3를 끌고 오는 일을 Import라고 합니다. 스튜디오원에서는 'Song' 메뉴에 Export와 Import 명령이 있습니다. 그 전에 어떤 트랙, 어느 부분을 내보낼 것인가를 결정해야 합니다.

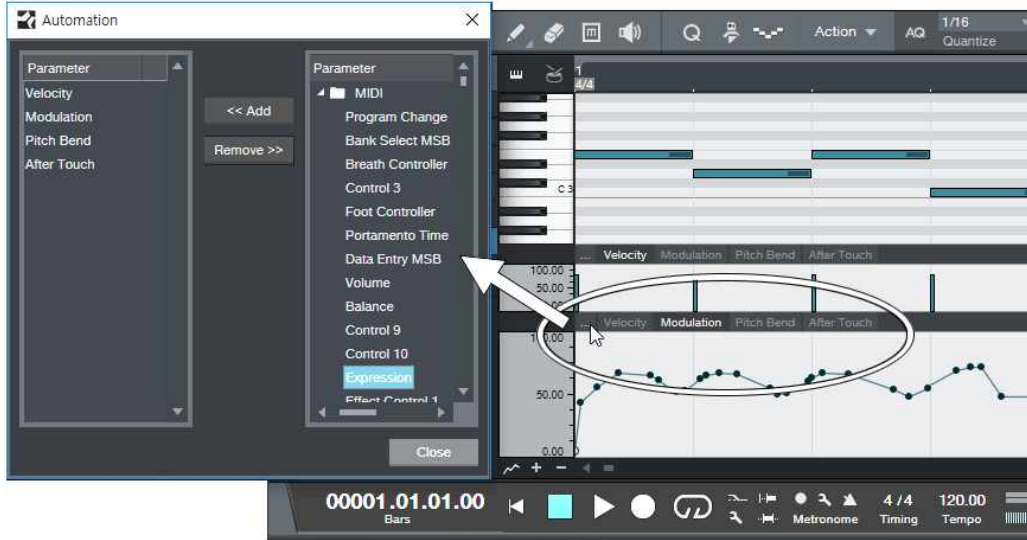


혹시나 익스포트가 끝난 후, 'Clipping...(볼륨초과)'에 관한 오류 메시지가 뜬다면 전체 트랙을 선택한(Shift-클릭) 후 볼륨을 동시에 줄이고서 다시 익스포트하는 것이 좋습니다.

6 활용팁

① 오토메이션 탭

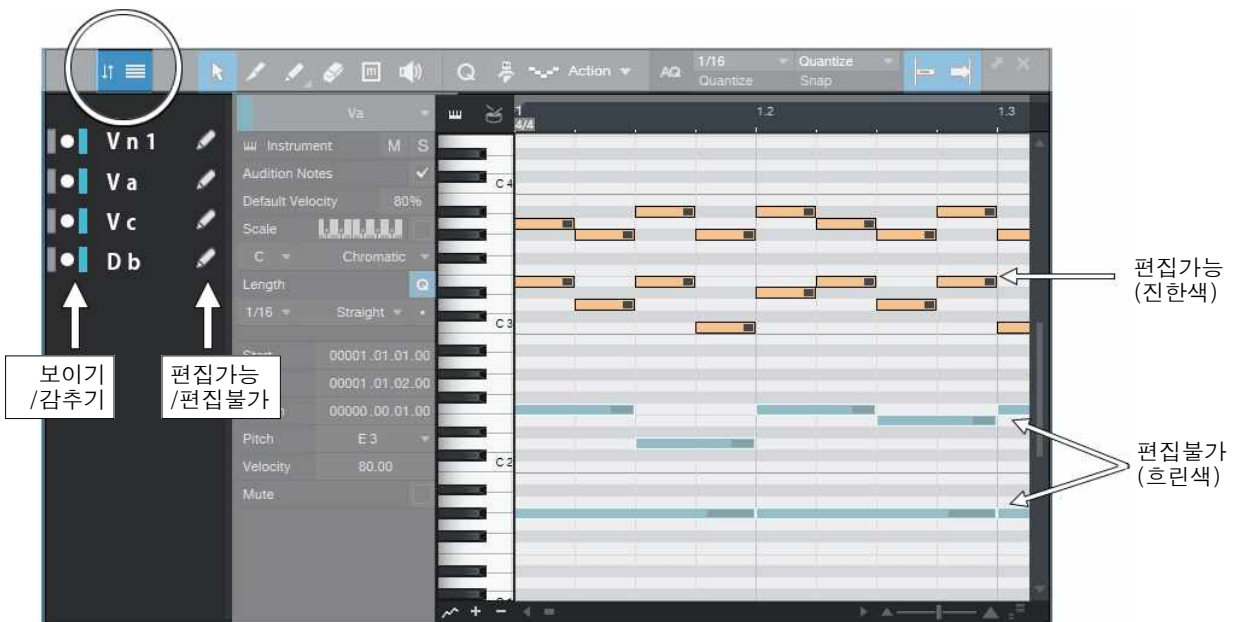
오토메이션 창의 상단에는 자주 사용하는 컨트롤 넘버나 피치휠, 애프터 터치 등이 탭으로 준비되어 있어서 대단히 편리합니다. 만일 다른 종류의 탭을 추가하고 싶다면 다음과 같이 하면 되는데 이때 자신이 원하는 컨트롤 넘버나 오토메이션 값이 없을 수도 있습니다.



[새 오토메이션 탭 추가하기]

그럴 경우는 대략 2가지 경우인데 첫 번째는 현재 트랙에 아무런 가상악기가 연결되어 있지 않을 경우이고, 두 번째는 연결된 가상악기 자체가 그 오토메이션 데이터를 지원하지 않기 때문입니다.

② 미디 멀티트랙 편집 기능

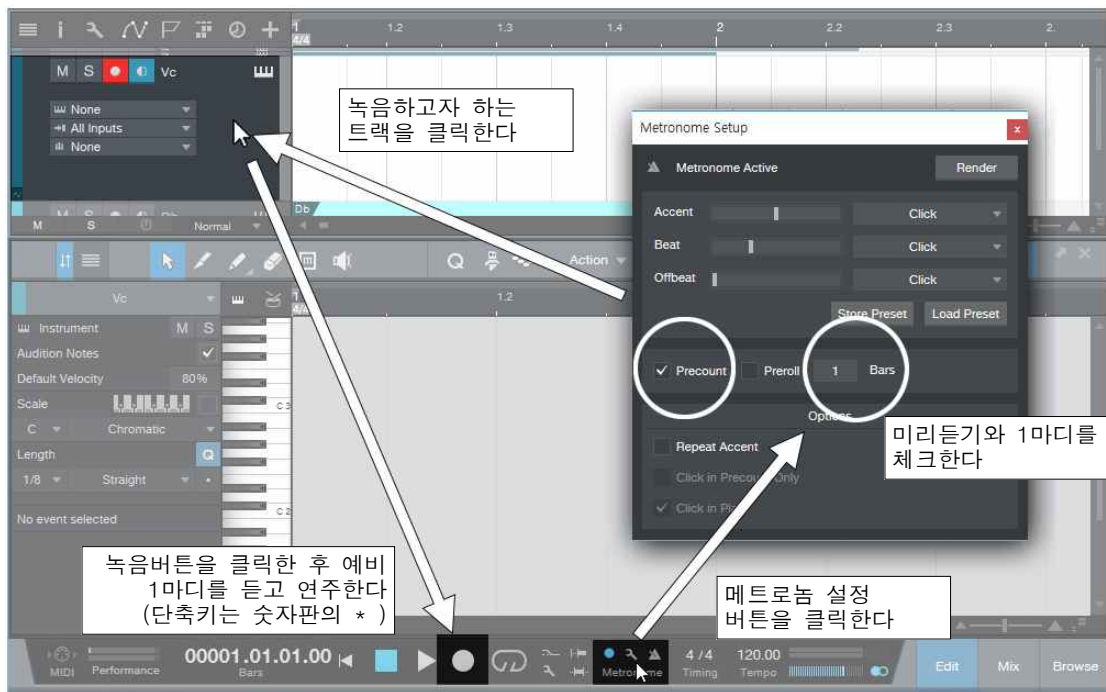


[미디 멀티트랙 편집 기능]

미디 편집창에서 간혹 여러 트랙의 노트들을 동시에 보거나 또는 보이기는 하지만 손댈 수 없게 가려두는 기능이 요긴할 때가 있습니다. 앞서서 실습했던 드럼 트랙을 나눠서 작업했던 경우와 성부수가 많은 스트링 편곡 등에서 그렇습니다. 스튜디오원 역시 이 기능을 지원합니다.

③ 리얼 타임 녹음

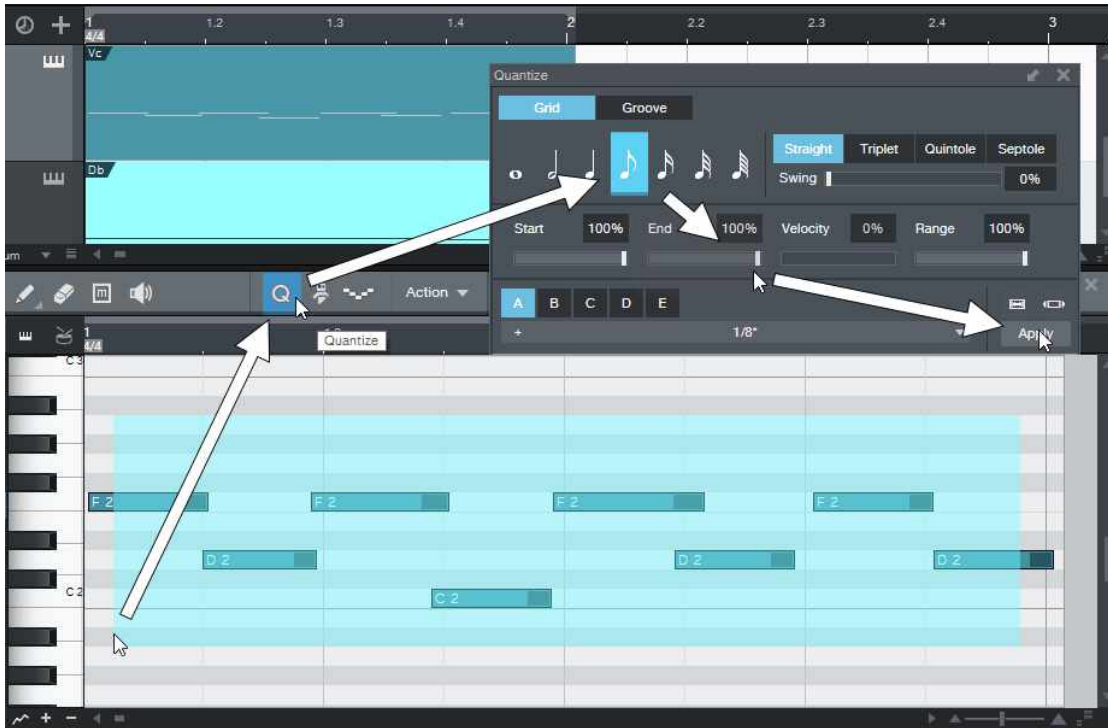
미디 작업을 마우스로만 한다는 것은 너무도 고되고 시간도 오래 걸립니다. 메트로놈을 들으면서 미디 건반으로 연주/녹음한 후 약간씩 어긋난 타이밍을 쿼타이즈로 교정하면 한결 수월할 것입니다. 스튜디오원의 'Studio메뉴→ Options메뉴 → External Devices' 탭에서 'Add' 버튼으로 자신의 미디 건반을 등록/인식 시키고 시퀀서에서 원하는 템포 값을 맞추었다면 다음과 같이 녹음할 수 있습니다.



[미디 건반으로 노트 입력(녹음)하기]

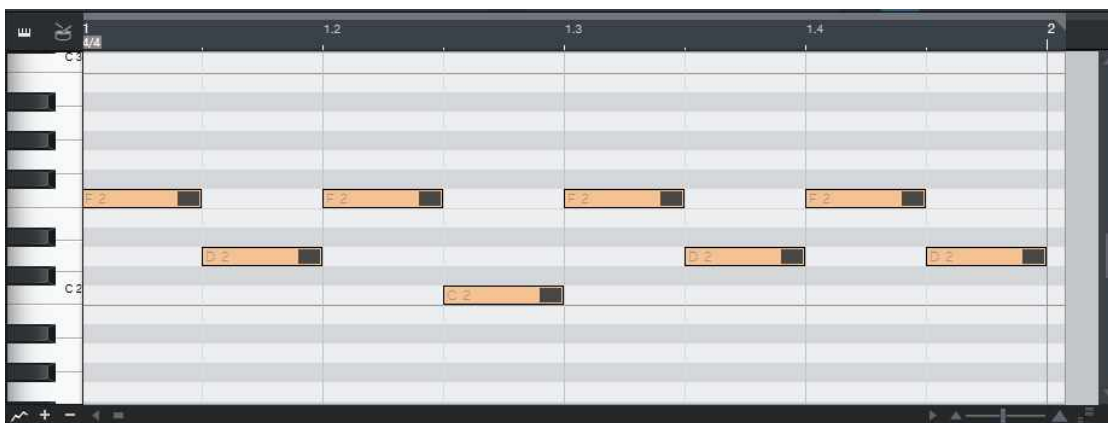
녹음된 결과물은 보통 약간씩 타이밍과 길이가 어긋나는 것이 정상인데, 이것을 자동으로 교정해주는 기능이 바로 쿼타이즈(Quantize)입니다. 우선 노트들을 올가미로 선택한 후, 다음 그림과 같이 미디 편집창에 있는 쿼타이즈 버튼을 이용하면 됩니다. 대화상자에서 교정 옵션은 Start=100(타이밍 교정), End=100(음길이 교정)으로 정한 후, Apply 버튼을 클릭 합니다.

Chpt1: 기본 입문



[퀀타이즈 대화상자]

다음과 같이 깔끔하게 교정됩니다. 좋은 퀀타이즈 결과가 나오려면 애초에 정확한 연주가 될 수 있도록 최대한 노력해야 합니다.



[퀀타이즈 결과!]

7 미디 편집 인스펙터

미디 편집 윈도우의 왼쪽에는 음계, 음길이, 미디듣기, 노트정보 등을 선택할 수 있는 미디 편집 인스펙터가 있습니다.



[미디 편집 인스펙터]

8 스튜디오원의 전체 개요

스튜디오원의 전반적인 화면 구성을 훑어 본다면 다음과 같습니다. 지금은 모두 이해되지 않더라도 사용해 가면서 조금씩 익숙해져 갈 것입니다.

9. 단축키 모음

사용 분량이 많은 단축키들을 정리해보았습니다. 단축키를 수정하거나 추가하려면 'Studio메뉴 → Options메뉴 → General탭 → Keyboard Shortcuts' 탭을 이용하면 됩니다. 또한 해당 대화 상자에서는 다른 시퀀서의 단축키로 전환할 수 있는 프리셋을 지원합니다.

<p>Alt-Tab: 다른 프로그램 이동 Ctrl-F4: 뷰 닫기 F2: Edit 윈도우 F4: 인스펙터 윈도우 F5: 브라우저 윈도우</p> <p>1,5,4 (트랙 윈도우): 선택툴,연필툴,지우개툴 1,3,4 (편집 윈도우): 선택툴,연필툴,지우개툴</p> <p>W (또는 Ctrl-숫자판의 -) : 수평축소 (Shitt를 함께 누르면 수직축소) E (또는 Ctrl- 숫자판의 +) : 수평확대 (Shift 함께 누르면 수직확대)</p> <p>Alt-P : 항상 현재 마커로 되돌아가 연주시작 , 또는 숫자판의 . : 곡의 처음으로 이동 Shift - - : 이전마디로 이동 Shift - + : 다음마디로 이동</p> <p>Ctrl-T: 원하는 위치로 이동 (마디입력) Shift - Y: 마커 넣기 Ctr-화살표키: 창의 상하좌우 이동 Ctrl-Z: 편집 취소 Ctrl-Shift-Z: 편집 취소를 취소</p> <p>T: 트랙추가 Shift-T: 트랙삭제</p>	<p>Alt - Y: 편집 구간의 처음과 끝 설정 Alt-num1: 현재위치를 'Loop Start'로 설정 Alt-num2: 현재위치를 'Loop End'로 설정 Shift-num1: 'Loop Start'로 이동 Shift-num2: 'Loop End'로 이동 Ctrl-클릭 on 타임라인: 반복구간 시작점 Alt-클릭 on 타임라인: 반복구간 끝점</p> <p>Alt-X: 클립을 자른다 Ctrl-Alt-X: 선택구간을 독립 클립으로 만든다</p> <p>Ctrl-트랙드래그: 복사트랙 만들기 숫자판의 * : 녹음 Ctrl - 클릭: 조절기 값의 초기화 N: 스냅 On/Off S와 M: Solo와 Mute</p> <p>레인지툴로 클립의 윗부분 드래그: 편집 구간선택 레인지툴로 클립의 밑부분 드래그: 옮기거나 복사(Ctrl)</p> <p>선택툴로 클립의 꼬리를 Alt-드래그: 타임 스트레치 선택툴로 클립/노트 드래그: 이동 선택툴로 클립/노트 Alt-드래그: 복사</p>
---	--

[스튜디오원의 주요 단축키]

Chpt2. 어레인지 윈도우

앞서서 배운 미디 편집 윈도우가 미디음표를 구체적으로 찍고 편집하는 곳이라면 어레인지 윈도우(Arrange Window)는 전체적인 편곡 흐름을 관찰, 편집하는 곳이며 동시에 오디오/샘플 편집의 중심입니다. 음표 작곡을 하지 않고 샘플링과 녹음만으로 곡을 만든다면 어레인지 윈도우에서 모두 끝낼 수 있습니다.

유의할 점이 있다면 '어레인지 윈도우(넓은 편집공간)'와 '어레인지 트랙(어레인지 윈도우 위의 긴 트랙)'을 서로 혼동하지 마시기 바랍니다.

1 템포, 박자, 마커, 어레인지 트랙

The screenshot shows the Arrange Window interface with several tracks: Marker, Arranger, Tempo, and audio tracks. Annotations include:

- [박자 바꾸기]** 타임라인 위를 우클릭 후, 'Insert Time Signature'로 입력한다
- [섹션 만들기/복사]** 어레인지 트랙의 빈 공간을 'Ctrl-드래그'하여 '섹션'을 생성 시킨다. 'Alt-드래그'로 복사하면 해당 위치의 모든 이벤트/템포/마커도 따라간다
- [섹션 이름변경]** 어레인지 섹션을 우클릭 후, '이름'을 더블클릭하여 변경가능
- [템포그리기]** 선택틀: Alt-클릭, Alt-드래그
연필틀: '클릭'과 Alt-드래그.
- [여러 템포 변경]** 여러 템포를 선택한 후, 함께 올릴 수 있다
Shift-드래그: 정밀수정
- [마커 이름변경/복사]** 마커를 더블클릭하여 이름변경. 복사할 때는 먼저 '클릭하고 나서' Ctrl-드래그.
- [꼬리늘리기]** 루프 샘플일 경우 숨겨진 내용이 드러난다
- 상단 더블클릭:** 자르기
상단 드래그: 구간선택
하단 드래그: 옮기기

[어레인지 윈도우의 편집 기능들]

스튜디오원은 다른 시퀀서들과 달리 템포, 박자, 마커 등을 개별적인 이벤트(데이터 단위)로 다룹니다. 따라서 노트 이벤트처럼 드래그하여 이동, 복사합니다.

그리고 ‘어레인저 섹션(Section)’이란 특별한 기능이 있습니다. 어레인저 윈도우 안에 있는 미디/오디오 이벤트와 템포/박자 변화와 오토메니션 데이터 등, 한 구간의 연주 내용들을 하나로 묶어서 이동, 복사할 수 있는 ‘꾸러미, 보따리’라고 이해하시면 됩니다. 다른 시퀀서들처럼 그 모든 데이터들을 선택툴로 올가미 씌워서 끌고 다닐 필요가 없습니다. ‘섹션’ 하나를 끌고 이동하면 그 아래에 포함된 이벤트들이 모두 함께 이동합니다.

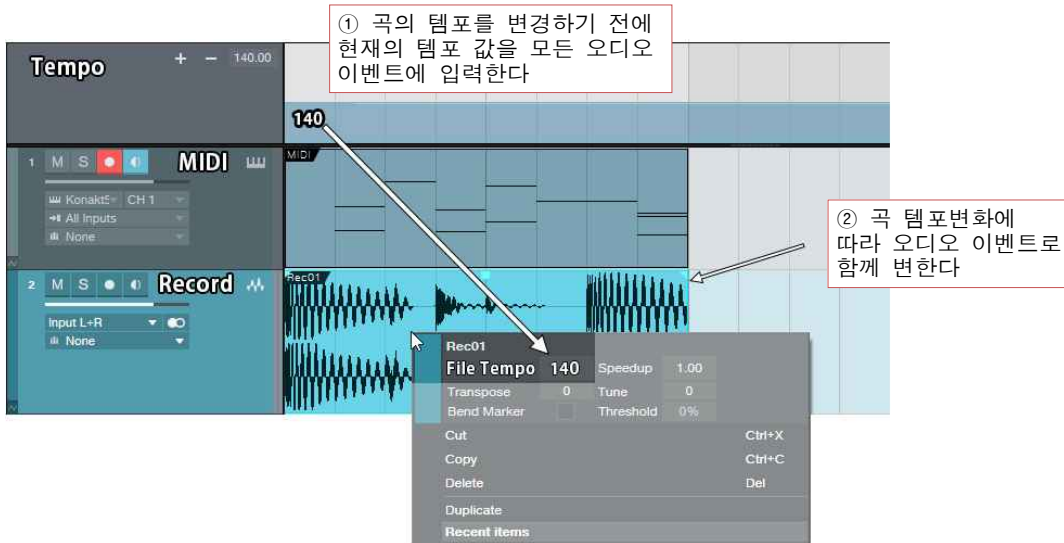
위 그림에서 설명된 것 외에도 다음과 같은 기능들이 있습니다.

- 오직 섹션만 복사(이벤트들은 제외): 섹션을 클릭한 후 ‘Ctrl-Alt-드래그’
- 교체(Replace): 섹션을 ‘클릭-드래그’하여 다른 섹션에 드롭
- 소속 이벤트들을 모두 선택: 섹션 위를 ‘Alt-더블클릭’
- 확대: 섹션을 더블클릭
- 어레인저 트랙도 인스펙터 뷰가 있으며, 타임베이스 아이콘을 눌러 절대시간에 고정시킬 수 있습니다. 영상작업에 편리합니다.



[어레인저 트랙의 인스펙터뷰와 타임베이스 아이콘]

참고로 곡의 템포를 변화시켰을 때 오디오 이벤트들이 함께 변하지 않는다면(늘어나거나 줄어들지 않는다면) 템포를 바꾸기 전에 다음과 같이 모든 이벤트들의 기본 내장 템포 값을 넣어주어야 합니다. ‘올가미 씌우기’로 모든 이벤트를 선택한 후 하나만 고쳐도 다 함께 변화시킬 수 있습니다.



[오디오 이벤트의 템포 동기화]

2 빈 구간 넣기, 구간 삭제

이미 만들어진 곡 속에 빈 구간(마디)을 끼워 넣을 때에는 'Edit메뉴→ Insert Silence' 명령을 사용하고(Ctrl-Alt-I), 특정 구간을 삭제할 때에는 선택툴로 구간을 정한 후 'Edit메뉴→ Delete Time' 명령을 실행합니다(Ctrl-Alt-D).

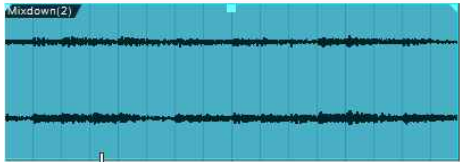
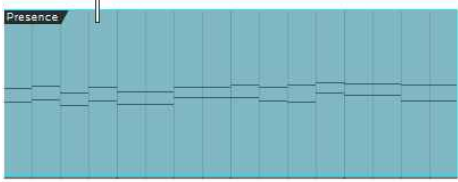


[빈 구간 넣기]

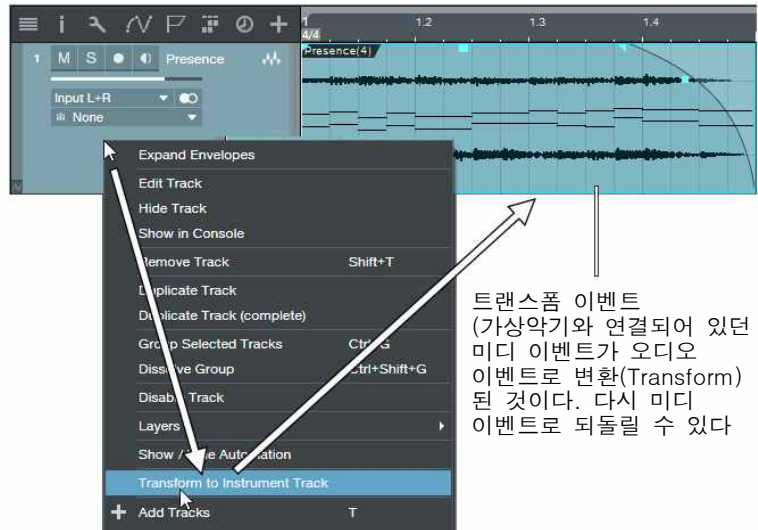
3 이벤트의 종류

어레인저 윈도우에서 다루게 되는 데이터 조각들을 이벤트(Event)라고 부릅니다. 녹음이나 편집의 결과로서 생긴 음악적 사건이란 뜻이겠지요. 보통은 미디와 오디오라는 2 종류의 이벤트가 있지만 스튜디오원에는 그 두 데이터가 결합된 ‘트랜스폼 이벤트’도 있습니다.

미디 이벤트
(음표가 찍혀 있어 악기를 연결해야
소리 나고, 녹음하여 오디오 파일로
만들 수 있다)



오디오 이벤트
(악기나 보컬의 녹음결과인
wav파일이다. 그 자체를 음표로 만들
수는 없고, 듣고 카피해야 한다)



트랜스폼 이벤트
(가상악기와 연결되어 있던
미디 이벤트가 오디오
이벤트로 변환(Transform)
된 것이다. 다시 미디
이벤트로 되돌릴 수 있다)

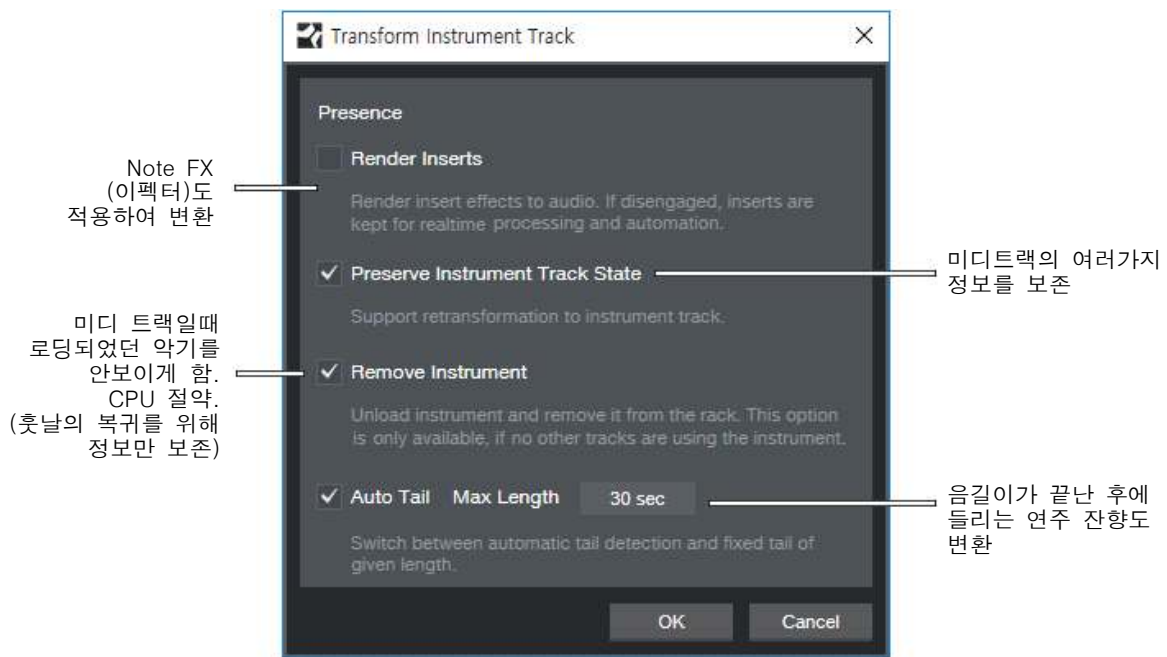
[3 종류의 이벤트]

트랜스폼 이벤트는 인스트루먼트 트랙 위의 팝업 메뉴에서 ‘Transform to Audio Track’ 명령으로 만들어집니다. 이것은 스튜디오원만의 기발한 아이디어로서 ‘처음 생성된 형태가 반드시 소프트웨어 가상악기와 연결되었던 미디 이벤트’여야 합니다. 당연히 미디(음표) 데이터가 없었던 오디오 이벤트는 상호 변환이 불가능합니다.

트랜스폼 이벤트가 속한 트랙은 일반 오디오 트랙과 동일하게 다뤄집니다. 즉, 오디오 이벤트처럼 편집, 이펙터 처리 등이 동일합니다. 몇가지 유의할 점이 있습니다.

- 트랜스 폼 트랙에 있던 미디 이펙터나 오디오 이펙터, 연결되었던 악기, 오토메이션 등의 정보는 상호전환될지라도 언제나 보존됩니다.
- 뮤트된 미디 이벤트는 오디오로 변환되지 않고 계속 음표로만 남아 있습니다. 그러나 뮤트된 오디오 이벤트는 미디로 잘 변환됩니다.

- 트랜스폼 이벤트를 잘라버리거나 다른 이벤트와 이어붙인 후 이것을 다시 미디 이벤트로 변환했을 때 음표들도 잘라진 결과로 복귀됩니다.
- 트랜스폼 트랙 안에 일반 오디오 이벤트가 들어올 수 있습니다만 되도록 서로 분리 작업하는 것이 좋습니다. 왜냐하면 훗날 이 트랙을 다시 미디 트랙으로 변환시킬 때 일반 오디오 이벤트들이 사라져 버리기 때문입니다.

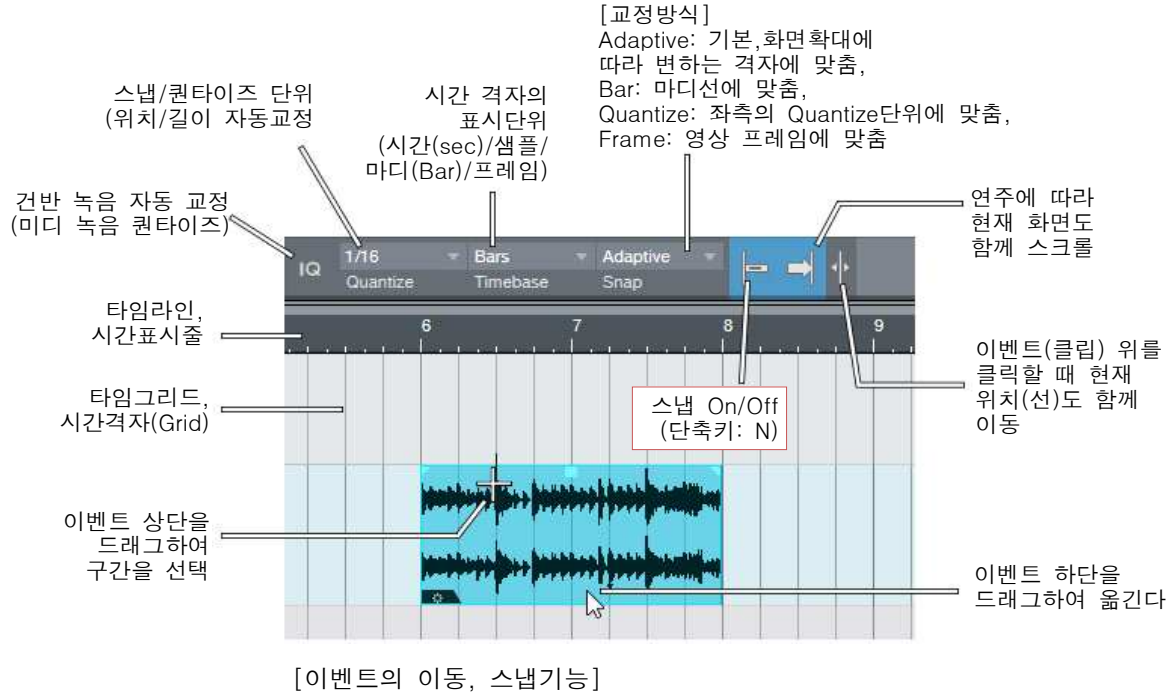


[미디 트랙을 트랜스폼 트랙으로 변환할 때의 옵션 대화상자]

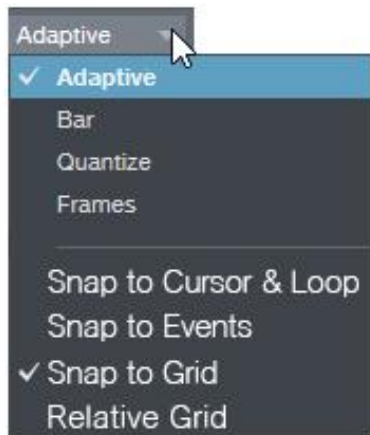
4 이벤트의 이동, Snap

대부분의 모든 시퀀서에는 미디노트를 찍거나 클립을 옮기거나 길이를 조절할 때 그 단위(간격)을 어림잡아 대충 맞춰주는 기능이 있는데 이것을 스냅(Snap)이라고 합니다(N). 참고로 이 스냅버튼을 끄거나 켜는 것이 번거롭다면 그냥 'Shift'키를 누른채 노트를 입력하거나 드래그하면 스냅기능이 자동 On/Off됩니다.

Chpt2. 어레인저 윈도우



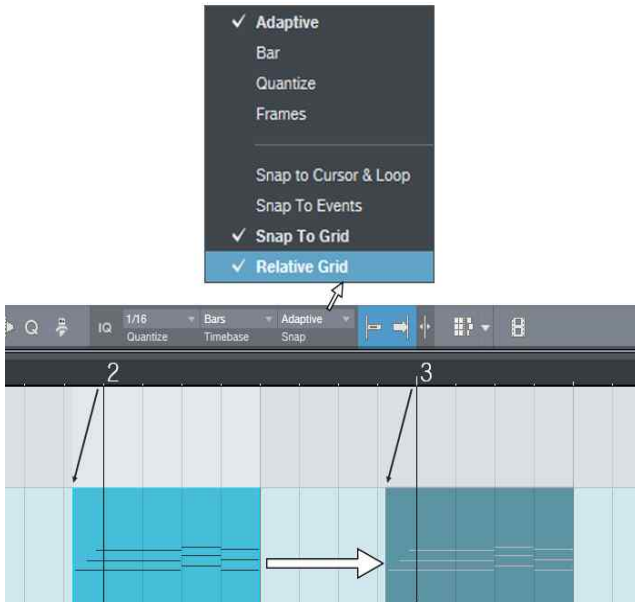
그리고 '교정방식'에는 다음과 같은 하위 옵션들이 있습니다.



- Snap to Cursor & Loop
현재위치 커서와 반복구간 선에 맞춥니다.
- Snap to Events
근처의 다른 이벤트에 달라붙게 합니다.
- Snap to Grid
기본. 시간 격자에 맞춥니다.

● Relative Grid

만일 이벤트의 시작부분이 격자에 맞춰져 있지 않았다면 다음 그림과 같이 그 상태 그대로 옮겨지게 합니다.



[Relative Grid 옵션의 의미.
고의적으로 어긋난 상태를 유지하여 이동/복사할 수 있다]

5 툴바, 이벤트의 편집

선택툴(1) 이벤트의 상단드래그는 선택하기이고, 하단드래그는 이동. Ctrl키를 누르면 '대체툴'로 임시 전환됨

레이저툴(2) 클립 내부 구간을 선택하거나 여러 클립을 선택한다. 선택툴과 유사하다

자르기툴(3)
지우개툴(4)
뮤트툴(6)
이들은 Ctrl키를 누르면 잠시 선택툴이 된다

벤딩툴(7) 오디오 이벤트에 밴드 마커를 만들거나 제거

미리듣기툴(8) 이벤트 위를 드래그하여 연주한다

선택툴 기능 확장 선택툴로 클립의 상단을 드래그하면 편집구간을 정할 수 있게 된다(=결국 레이저툴과 같아짐)

선택툴의 대체툴 설정 Ctrl키를 누르면 잠시 전환되는 툴을 미리 정해 놓는다

선택툴의 대체툴이 무엇인지를 알려준다

연필툴(5) 음표를 찍거나 컨트롤 값 /오토메이션 그리기에 유용하다. 삼각점을 눌러 새로운 곡선툴을 선택할 수 있다

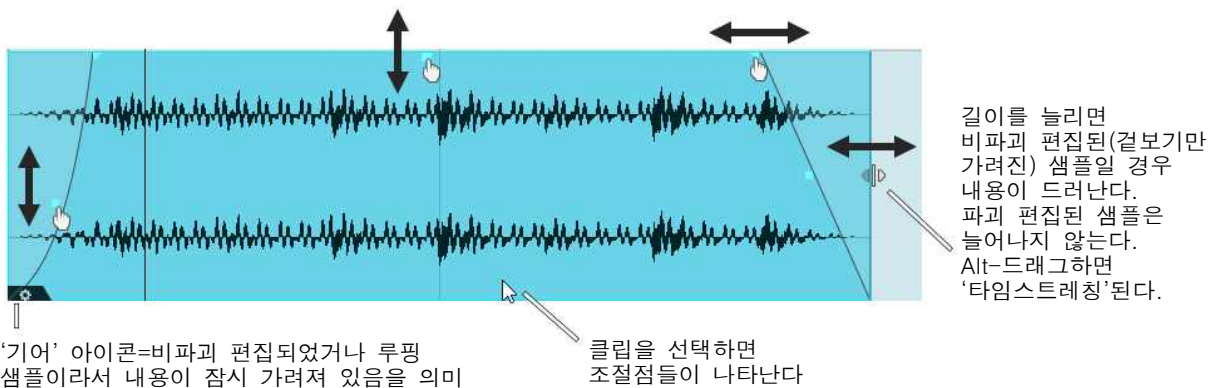


[오디오 편집 툴들. 다음 장에서 설명]

① 선택툴 - 선택/이동/볼륨/타임스트레칭

선택툴은 스튜디오원의 가장 기본적인 툴이며 기능이 가장 광범위하기 때문에 사실 다른 툴이 필요 없을 정도입니다. 그 자체는 이벤트나 구간을 선택하는 툴이지만 Alt나 Ctrl키를 병행하거나 클립의 드래그 위치에 따라서 그 기능이 다양해집니다.

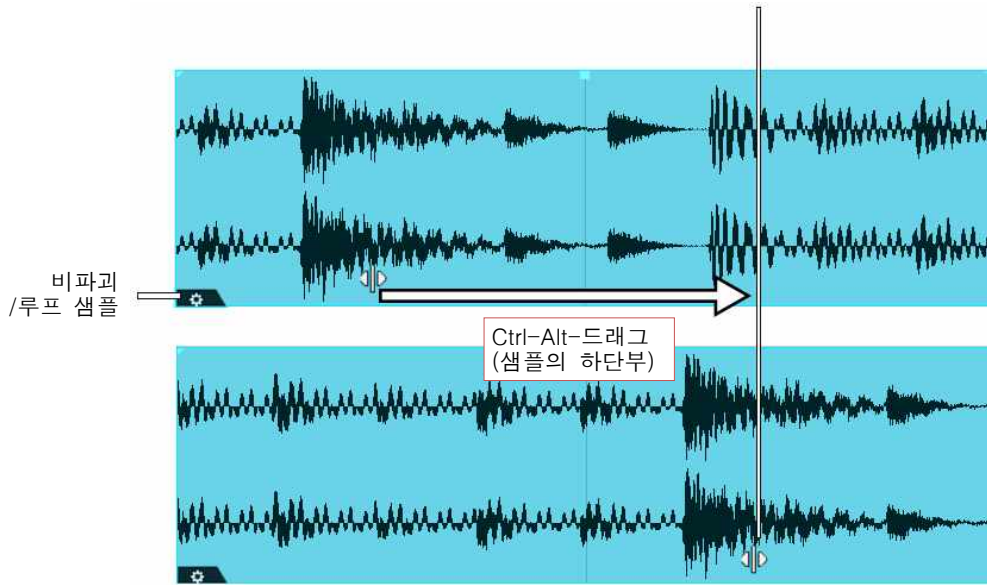
- Shift를 누른 채 여러 클립을 선택할 수 있습니다.
- 툴바 위에서 마우스휠을 돌리면 '대체툴(Ctrl키를 눌렀을 때 전환되는 툴)'이 바뀝니다.
- Ctrl키를 누르면 어레이지 윈도우에서는 대체툴이 되고, 편집 윈도우에서는 연필툴이 됩니다.
- 편집창에서 마우스로 노트를 찍은 후 떼지 않은 상태에서 Ctrl키를 눌렀을 때(상하/좌우이동)와 떼었을 때 기능 차이(벨로서티 조절)가 생깁니다.
- 트랙창의 트랙을 더블클릭하여 해당 트랙의 모든 이벤트를 선택할 수 있습니다.
- 화면에 안보이는 곳으로 이동할 때는 드래그 중에 Space바를 누릅니다.
- 오디오 클립을 선택하면 다음과 같은 조절점들이 표시되어 볼륨과 페이드-인아웃을 조정할 수 있습니다. 꼬리를 'Alt-드래그'하여 '타임 스트레칭(샘플을 늘려서 종료 위치를 강제로 맞춰주는 기능)'할 수 있습니다.



[볼륨/페이드곡선/타임스트레칭]

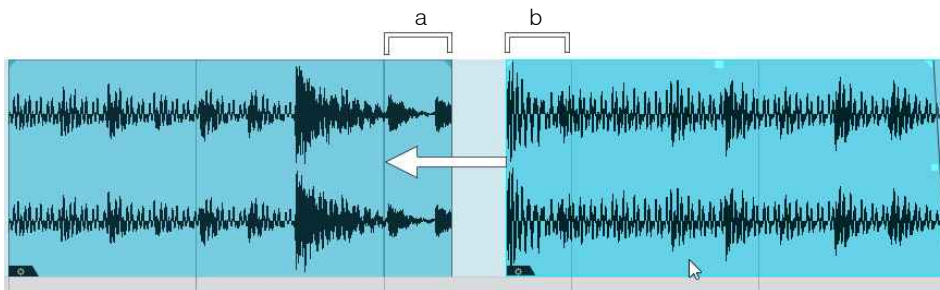
② 선택툴 - 슬립편집/크로스페이드

루프 클립의 위치와 겹크기는 그대로 유지한 채 그 안의 내용만 다른 부분을 선택하는 것을 슬립(Slip) 편집이라고 합니다.

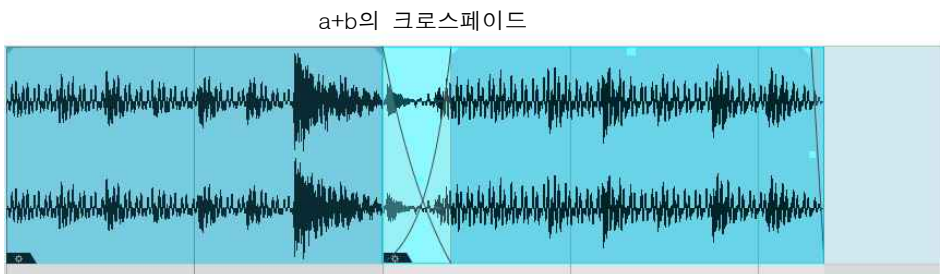


[Slip 편집: 클립의 틀은 그대로 둔 채 루프 샘플의 다른 부분을 사용할 수 있다]

그리고 두 개의 클립이 서로 겹칠 때 상호간의 페이드 인아웃이 이루어지는 것을 크로스 페이드(X-Fade) 편집이라고 합니다. 겹친 후 단축키 X(Audio메뉴→ Creat Crossfades)를 누르면 됩니다.



[크로스 페이드 ① : 두 클립의 a와 b 부분의 겹치게 될 때]



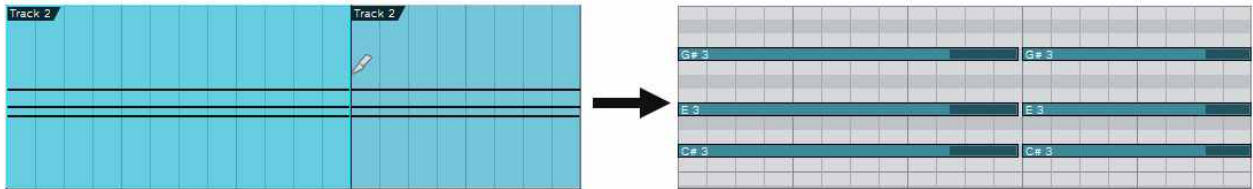
[크로스 페이드 ② : 겹친 후 단축키 X를 누르면 앞의 클립은 페이드아웃되고, 뒤의 클립은 페이드인 된다]

③ 자르기툴 (3)

자르기툴(Split Tool)은 편집의 용이함을 위해서 이벤트를 두 개로 나눌 때 사용합니다. 그러나 기능이 단순하고 사용 빈도가 적은 편이기 때문에 굳이 직접 선택하기보다는 선택툴의 대체툴로 쓰이거나 다음의 단축키로 대신할 수 있으며 더우기 이 방법은 선택된 여러 클립을 동시에 자를 수 있습니다. 참고로 자르기툴 상태에서 Ctrl키를 누르면 잠시 선택툴이 되는데 이때 이벤트를 Ctrl-드래그하면 ‘복사’가 되지만 드래그 중에 Ctrl키를 놓으면 ‘이동’이 됩니다.

- Alt-X: 현재 위치를 기준으로 둘로 나눈다.
- Ctrl-Alt-X: 선택 구간을 독립클립으로 만든다.

그러나 자르기툴은 미디 이벤트에서 긴 음의 중간을 자를 때 쓸모있습니다. 다음 그림과 같이 긴 화음을 둘로 나눌 때 Alt키를 누르고 클릭하면 두 팀으로 나뉘어집니다. 원래는 뒤의 음들이 그냥 사라져 버립니다.



[자르기 툴로 긴 화음 자르기. Alt-클릭]

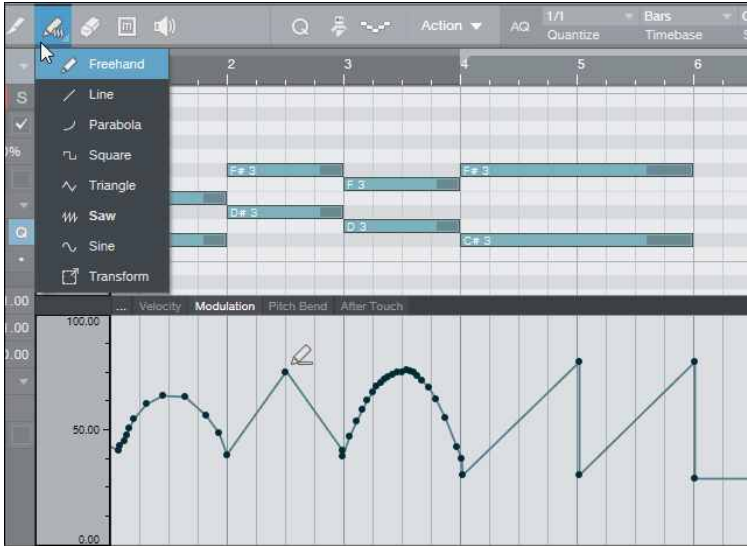
④ 지우개툴 (4)

지우개툴은 이벤트, 템포, 오토메이션, 컨트롤 데이터를 지울 때 사용합니다. 그러나 템포나 컨트롤 데이터 등에서는 하나씩 클릭해서 지워야 하기 때문에 불편합니다만 잠시 Ctrl키를 눌러 올가미 썩은 후 그 중 하나를 클릭하면 모두 삭제됩니다. 그러나 그 기능이 적어서 선택툴과 Delete키의 조합으로 보강할 수 있습니다.

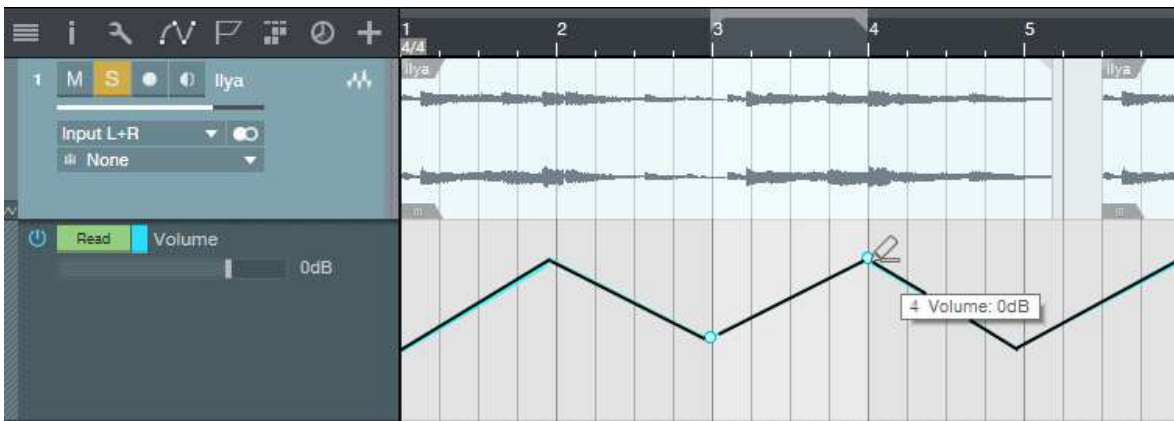
참고로 지우개툴 상태에서 Ctrl키를 누르면 잠시 선택툴이 되는데 이때 이벤트를 Ctrl-드래그하면 ‘복사’가 되지만, 드래그 중에 Ctrl키를 놓으면 ‘이동’이 됩니다.

⑤ 연필툴 (5)

음표를 찍을 때 유용한 연필툴 역시 'Ctrl-선택툴'로 대신할 수 있습니다만 컨트롤 데이터나 오토메이션, 템포 등과 같은 곡선 작업을 할 때 유용한 도구입니다. 이때 스냅기능(단축키: N)을 끄고 그려야 부드럽게 그릴 수 있습니다. 특히 컨트롤 데이터를 많이 그리는 이들에게는 선택툴보다 이 연필툴이 더 유용합니다.



[연필툴: 여러가지 연필툴로 부드러운 컨트롤 데이터를 그릴 수 있다. Snap Off]



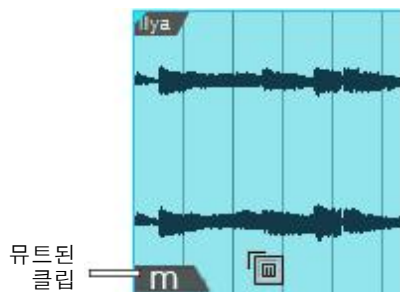
[연필툴(직선틸)로 오토메이션 곡선 그리기. Snap Off]

- Ctrl키를 누르면 잠시 선택툴이 되는데 이때 이벤트를 Ctrl-드래그하면 '복사'가 되지만, 드래그 중에 Ctrl키를 놓으면 '이동'이 됩니다.

- 어레인저 윈도우에서 이벤트의 상단을 드래그하면 선택이 되고 하단을 드래그하면 이동이 됩니다.
- 편집창에서 마우스로 노트를 짚은 후 떼지않은 상태에서 Ctrl키를 눌렀을 때(상하/좌우이동) 와 떼었을 때 기능 차이(벨로시티 조절)가 생깁니다.
- 편집창에서 Alt키를 누르고 노트를 짚으면 여러 음표들의 연속적으로 짚히고, 컨트롤창에서는 직선틸이 됩니다.

⑥ 뮤트틀 (6)

이벤트나 노트를 뮤트(목음화)시킵니다. 여러 대상을 선택한 후 한꺼번에 뮤트시킬 수도 있습니다. 그러나 단축키 Shift-M(Mute On/Off) 역시 이것이 가능하기 때문에 사용빈도가 적은 툴입니다. 참고로 뮤트틀 역시 Ctrl키를 누르면 잠시 선택툴이 되는데 이때 이벤트를 Ctrl-드래그하면 '복사'가 되지만 드래그 중에 Ctrl키를 놓으면 '이동'이 됩니다.



한가지 팁을 알려 드린다면 뮤트된 이벤트들을 더 이상 쓸 필요가 없어서 지우고 싶을 때 그 숫자가 너무 많거나 또는 한 두개라서 찾기 힘들다면 그것들을 자동으로 탐색/선택해주는 명령이 있습니다. 'Edit메뉴→ Select메뉴→ Select Muted Events' 명령으로 모두 선택한 다음 Delete 키를 누르면 됩니다.

⑦ 청음틀 (8)

원하는 트랙 하나만을 Solo 모드로 들려줍니다. 트랙 위를 아무대나 클릭하고 있으면 됩니다.

⑧ 벤딩틀 (7)

벤드 마커를 만들거나 제거할 때 사용합니다. 이에 관한 자세한 사항은 54페이지를 참조하시기 바랍니다.

-- 이하 생략 --