

큐베이스, 로직, 스튜디오원, 소나를 위한

시퀀싱 백과 I

(피아노/기타/베이스/스트링/라틴퍼커션)

박운영 저

(견본 샘플)



제 목 차 례

Chpt1. 미디 장비	9
1. 기본 PC + 마우스	9
2. 오디오인터페이스 + 마스터건반	11
3. 마이크 + 모니터 스피커	13
4. 악보작업을 하고 싶을 때	15
Chpt2. 큐베이스의 기본	16
1. 오디오 인터페이스 선택	17
2. VSTi 폴더 지정	18
3. 새 파일 준비	19
4. 가상악기와 트랙준비	19
5. 가상악기의 샘플 로딩하기	21
6. 키 에디터 열기	22
7. 노트 입력하기	23
8. 단축키 모음	25
Chpt3. 로직프로X의 기본	27
1. 입력/복사와 쿼타이즈	28
2. 미디 드로창	31
3. 실습 for Logic Pro	31
4. Wav/Mp3 만들기	34
5. Kontakt의 아웃풋 추가 - 고급수준	36
6. 단축키 모음	40
Chpt4. 악보의 연주적 해석	41

1. 슬러	42
2. 스타카토	43
3. 아르페지오, 피아니시모	43
4. 데크레센도, 랄렌탄도, 테누토, a tempo	44
5. 앞꾸밈음	45
6. 악센트와 스타카토	45
7. 박자변경	46
8. 트릴/트레몰로	47
9. 도돌이표	47

Chpt5. 뉴에이지 with 피아노 51

1. 페달링	52
2. 벨로서티	54
3. 템포	57
4. 가상악기 - Alicia's Keys	59
5. 실습 for Alicia's Keys	63
6. 가상악기 - Keyscape	66
7. 실습 'Love Affair'	68
8. 실습 'Les Jour Tranquilles'	71

Chpt6. 팝 with 어쿠스틱기타 72

1. RealGuitar-아르페지오	73
2. RG-스트러밍 (Strumming)	74
3. RG-프레이즈 연주	78
4. 가상악기 AmpleGuitar	82
5. AmpleGuitar-단음 프레이즈	83
6. AG-스트러밍 모드 (Select 일때)	87
7. AG-스트러밍 모드 (Detect 일때)	90
8. 가상악기 - Ilya EFlmov Nylon Guitar	92
9. 실습 for Ilya Nylon	96

Chpt7. 락 with 일렉&베이스 99

1. 일렉 기타의 주법들	100
2. 가상악기 - Ample Sound AGP/AGF/AME..	104
3. 실습 for AGP	105
4. 가상악기 - Prominy V-Metal	107
5. 가상악기 - Scarbee Funk Guitarist	116
6. 베이스 기타	123
7. 가상악기 - Ample Sound Bass (ABP)	123
8. 실습 for Ample Slap Bass	125
9. 가상악기 - Scarbee MM-Bass Amped	127
10. 실습 for Funk Guitar	129

Chpt8. 팝발라드 with 스트링 133

1. 현악기의 주법들	134
2. 가상악기 - LA Scoring Strings	140
3. 실습 for LA Scoring Strings	144
4. 가상악기 - Cinematic Studio Strings	148
5. 실습 for Cinematic Studio Strings	152

Chpt9. 라틴 퍼커션 163

1. 강제 규칙	164
2. 원칙의 변화	165
3. 32비트의 강박 우선 순위	166
4. 흡수분할의 강박처리	167
5. 봉고의 주법	169
6. 가상악기 - N.I. Discovery Series Cuba	169
7. 가상악기 - Cinesample CinePerc Aux	171
8. 봉고의 시퀀싱	172
9. Cabasa와 Maracas	174
10. Conga와 Djembe	176
11. 가상악기 - Indiginus Brio Percussion.	178
12. 실습 for Latin Percussion	179



Chpt1. 미디 장비



설레이는 컴퓨터 음악으로의 여행. 과연 어떤 장비를 준비해야 할까 궁금하시지요? 그것은 여러분이 원하는 수준에 따라서 달라지는데 대략 다음과 같은 3가지 경우가 있습니다. 즉, ‘기본 컴퓨터에서 마우스로 음표를 입력한다’와 ‘음질좋은 오디오인터페이스와 건반(Keyboard)을 사용하여 입력한다’와 ‘보컬 녹음을 위해 마이크와 모니터 스피커까지 갖춘다’로 나뉘집니다.

1 기본 컴퓨터 + 마우스

아무 것도 새로 장만할 필요없이 집에 있는 컴퓨터와 소형 스피커(또는 이어폰)로 시작할 수 있습니다. 음표는 마우스로 찍어서 입력하면 됩니다. 물론 미디 작곡 프로그램도 있어야 겠지요. 그리고 시퀀서에 내장되어 있는 가상악기만 사용한다면 충분히 미디 음악에 입문할 수 있습니다.



[컴퓨터와 마우스에 의한 미디 시스템]

미디 작곡 프로그램은 보통 시퀀서(Sequencer)라고 불리는데 여러분들이 음표를 입력한 다음에 ‘연주’ 버튼을 클릭하면 그것들을 시간에 맞추어 연속적(Sequence)으로 가상악기(또는 신디사이저)를 향해 내보내 주기 때문입니다.

시퀀서는 전세계적으로 큐베이스(Cubase), 로직 프로(Logic Pro), 프로툴(Pro Tools), 스튜디오 원(Studio One), FL Studio, 소나(Sonar) 등이 사용되고 있습니다. 국내에서는 큐베이스가 가장 널리 쓰이고 있지만 사실 각 시퀀서들의 기본 미디+오디오 기능에는 커다란 차이가 없기에 프로 뮤지션들은 자신의 손에 익숙한 것을 선택합니다.

작곡 프로그램을 마련했다면 그 다음에는 악기가 필요하겠지요? 과거에는 컴퓨터에 외장 신디사이저를 연결하는 것이 미디음악의 기본이었지만 지금은 소프트웨어로 만들어져 컴퓨터 안에 설치하는 가상악기(VSTi/AU)가 주류가 되었습니다.

VST라는 것은 컴퓨터 상에서 음악프로그램이 작동되도록 하는 ‘기술’을 말하는데 스테인버그(Steinberg)라는 독일회사에서 개발했습니다. 그리고 그 기술에 의해 작동하도록 개발된 소프트웨어 신디사이저를 VSTi라고 합니다(이와 달리 맥에서는 AU 방식). 따라서 어떤 한 악기의 이름이 아니고 ‘종류’를 말하는 것이며 세계 여러 회사에서 다양한 제품들을 만들어 팔고 있습니다.

그러나 초보자에게는 다행히도 Cubase나 로직프로X 같은 시퀀서를 설치하면 몇가지 가상악기들이 함께 설치되므로 이것으로 공부를 시작하면 됩니다. 보다 전문화된 고급 악기들에 관해서는 이 책의 중반 이후부터 소개해 드리겠습니다.

2 오디오인터페이스 + 마스터건반

보통 PC/Mac의 내장 오디오 칩은 음질이 좀 뒤떨어지며 마우스에 의한 음표 입력은 속도가 느리고 연주 감성을 담아내기 어렵습니다. 따라서 좀더 좋은 음질과 건반에 의한 연주 입력을 원한다면 다음 그림처럼 외장 오디오인터페이스와 미디 마스터 건반을 구입해야 합니다.



[오디오인터페이스 + 마스터건반]

오르간이나 신디사이저처럼 건반을 누르면 스스로 소리를 내는 악기들과는 달리 마스터건반(Master Keyboard)은 오직 건반만 있는 것을 말합니다. 스스로 소리를 내는 장치가 없고 오직 미디프로그램 안에다 음표만 찍히게 만드는 장치입니다.

마스터건반의 가격과 품질은 건반의 개수가 몇개인가, 건반의 무게감이 있는가 없는가에 따라서 달라집니다. 건반의 개수는 49개, 61개, 76개, 88개(진짜 피아노와 동일) 등의 종류가 있는데 건반을 누를 때 무게가 무거운 것(Weighted Touch)이 가벼운 것(Soft Touch)보다 더 비쌉니다.

시퀀서에서 녹음버튼을 누르고 나서 건반을 연주하면 악보가 저절로 그려집니다. 연주가 훌륭했다면 그대로 사용해도 되지만 약간의 실수나 모자란 부분이 있을 때에는 마우스로 조금 수정하면 됩니다.

이와 비교하여 건반은 눌렀을 때 악기 소리가 나는 것을 신디사이저(Synthesizer)라고 하는데 이 역시 마스터건반의 역할을 합니다.



[M-Audio사의 88건반]

오디오 인터페이스(Audio Interface)는 과거에는 사운드 카드(Sound Card)나 오디오 카드 라고 불리기도 했으며 컴퓨터 안에 장착하는 내장형이 많았었지만 지금은 USB로 연결하는 외장형 이 대부분입니다. 재생 음질의 수준이나 마이크 녹음 품질의 수준, In/Out의 개수, 처리 속도 등에 따라서 가격 차이가 나지만 거의 대부분이 컴퓨터의 기본 오디오칩보다는 좋은 음질을 들려줍니다. 컴퓨터 안에 비디오 처리 기능이 있음에도 불구하고 PC 게임을 하는 사람들이 전문 비디오카드를 따로 구입하는 것과 마찬가지로 오디오 인터페이스도 좋은 음질을 원하는 경우에 구입하는 것입니다.

초보자라면 대략 10~30만원 사이의 제품이 무난할 것 같습니다.



[PreSonus사의 AudioBox iOne와 Steinberg사의 UR22 Mk2]

● 오디오인터페이스에 관한 흥미로운 두가지 사실:

- ① 컴퓨터 내장 오디오칩과 저렴한 외장 오디오 인터페이스로 만든 음악의 품질은 비싼 제품들과 전혀 차이가 없습니다. 완성된 음악을 Wav나 Mp3로 내보낼 때는 오디오 케이블로 녹음하는 것이 아닌 시퀀서 안에서 Export(영상의 렌더링 아웃과 비슷) 명령으로 인코딩 아웃(Encoding Out)하는 것이기 때문입니다. 저가형과 고가형의 차이는 주로 스피커로 듣는 음질과 마이크로 녹음할 때의 음질, 많은 가상악기를 연주시킬 때의 속도 차이입니다.

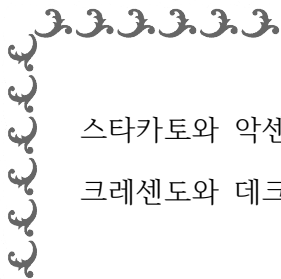
- ② 제품을 고를 때는 반드시 ASIO(PC용)나 Core Audio(Mac용) 드라이버를 지원하는 것으로 선택합니다. ASIO/Core Audio는 전문 음악 작업을 위한 오디오신호 처리기술로서 속도가 빠릅니다.

(중략)

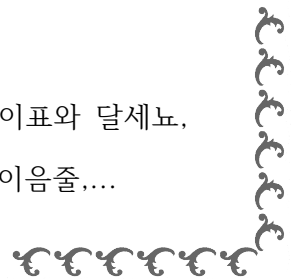


Chpt4. 악보의 연주적 해석

보통 미디 시퀀서에 내장된 악보 윈도우에는 다음과 같은 섬세한 악상 기호를 지원하지 않으며, 심지어는 악보 윈도우 자체가 없는 경우도 있습니다.



스타카토와 악센트, 트릴과 트레몰로, 글리산도와 아르페지오, 도돌이표와 달세뇨, 크레센도와 데크레센도, 피아노와 포르테(p,f), 페르마타, 붙임줄과 이음줄....



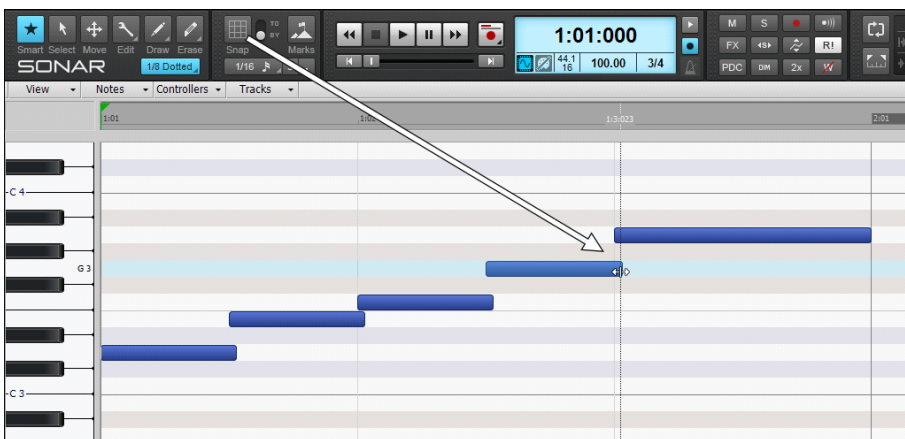
그 이유는 시퀀싱 작업은 악보를 그대로 옮기는 작업이 아니라 연주자가 하는 것처럼 음악적으로 해석하고 그 안에 감성적인 느낌을 담는 작업이기 때문입니다. 즉, 단순하게 악보기호가 의미하는 바를 하나씩 입력해 표현하되 연주자들처럼 다양하고 섬세한 연주를 표현하게 됩니다. 예를 들자면 한 개의 스타카토 기호도 연주자에 따라서는 굉장히 많은 표현이 나오게 되는데 미디 시퀀서가 하는 일이 바로 그런 작업입니다. 그래서 악보기호를 지원할 필요가 없는 것입니다.

피날레나 시벨리우스 같은 사보 프로그램들은 이와 반대로 다양한 악상기호를 지원하지만 시퀀서와 같은 섬세한 연주 표현의 기능은 떨어집니다.

이제부터 다음의 예제악보를 통해서 각 기호들에 대한 시퀀서에서의 표현 방법들을 공부해 보겠습니다. 실습할 악기음색은 피아노나 클라리넷 정도로 하면 적당하겠고 피아노롤류/키에디터만을 사용하겠습니다.

1 슬러

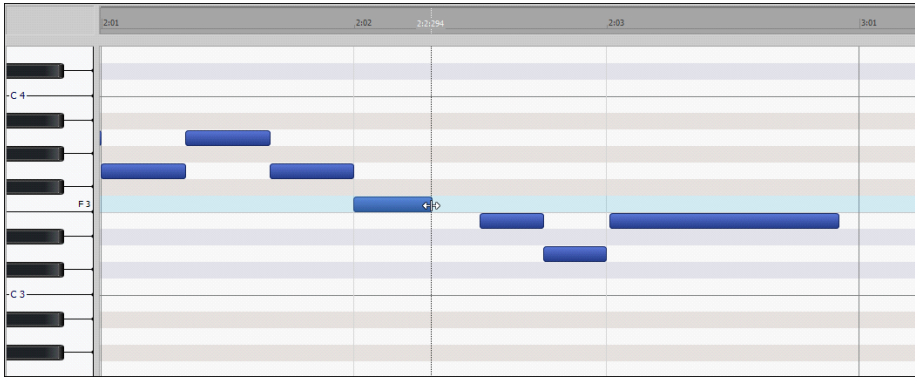
관악기나 현악기처럼 롱톤 악기에서 효과적인데 시퀀서의 스냅버튼을 끈 후 연주자들이 하듯이 각 음들을 서로 조금씩 연결해주면 됩니다. 그러나 이 책의 중반 이후에 공부하게 될 여러 가상 악기들(특히, 스트링)에서는 레가토(Legato) 기능을 통해서 자동으로 연결 연주됩니다.



[슬러는 음길이를 걸쳐게 입력하거나 가상악기의 레가토 기능을 이용한다]

2 스타카토

기본적으로는 음길이를 50~70% 정도로 줄이면 됩니다만 우리가 듣는 실제의 스타카토 연주들은 대개 좀더 날카롭고 타악기 같은 울림이 존재합니다. 따라서 잠시 스타카토 악기음색으로 전환/연주하는 것이 좋습니다.



[스타카토는 음길이를 짧게 줄여 입력하거나 해당 악기샘플을 연주한다]

3 아르페지오, 피아니시모

아르페지오는 음들을 아래에서 위로 순차적으로 밀리게 하면 됩니다. 피아니시모는 컨트롤창을 열고서 벨라서티를 낮게 그립니다.

(중략)



Chpt5. 뉴에이지 with 피아노



[영화 ;'Piano']

피아노는 17세기 이탈리아의 하프시코드 제작자였던 '바르톨로메오 크리스토포리(Bartolomeo Cristofori)'가 개발했다고 전해집니다. 줄을 뜯어 연주하던 하프시코드는 강약의 조절을 못했지만 해머로 줄을 때리는 피아노는 이것이 가능했기에 처음의 이름조차도 '피아노 에 포르테(Piano e Forte)' 즉, '여린 그리고 강한'이었습니다. 개발 초기에는 바하와 같은 대가에게도 인정을 받지 못했지만 그 섬세한 표현력과 지속된 발전으로 현재는 클래식 뿐만 아니라 거의 모든 음악장르에 있어서 여왕같은 존재가 되었습니다.

피아노는 미디 가상악기에 있어서도 음질의 실제감이 가장 일찍 완성된 것 중 하나인데 스테인웨이, 야마하 C7 등 여러 모델들을 샘플링한 제품들이 출시되어 있습니다.

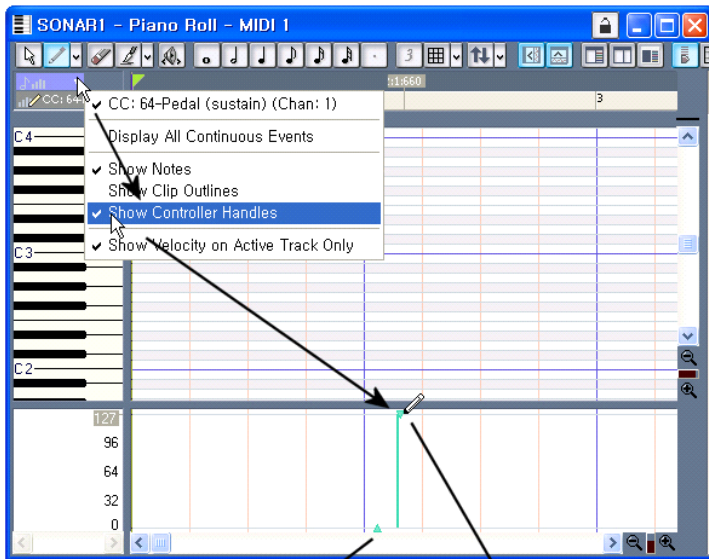
피아노 연주를 완성시키기 위한 요소는 강세(벨로시티) 변화와 템포 변화(루바토), 페달링입니다. 이 세 가지의 변화가 요구되는 가장 기본적인 기준은 음악 3요소인 선율, 리듬, 화성이라고 볼 수 있습니다.

1 페달링



피아노에는 건반을 누른 후 떼어도 계속 소리가 나게 해 주는 서스테인 페달이 있습니다. 음이 툭툭 끊긴다는 피아노의 단점을 극복해 준 장치이며 또한, 풍부한 울림을 만들어 줍니다. 미디 음악에서는 컨트롤 64번이 이 효과를 표현해주는데, 0값은 페달을 뺀 효과이고, 127값은 페달을 밟은 효과가 됩니다. 60이나 100 같은 중간값은 아무런 효과도 나타내지 않지만 일부 고급 신디사이저는 중간값에 대해서도 그 양만큼 울린다고 합니다.

시퀀서에서 페달 컨트롤을 입력하려면 다음과 같이 해줍니다.



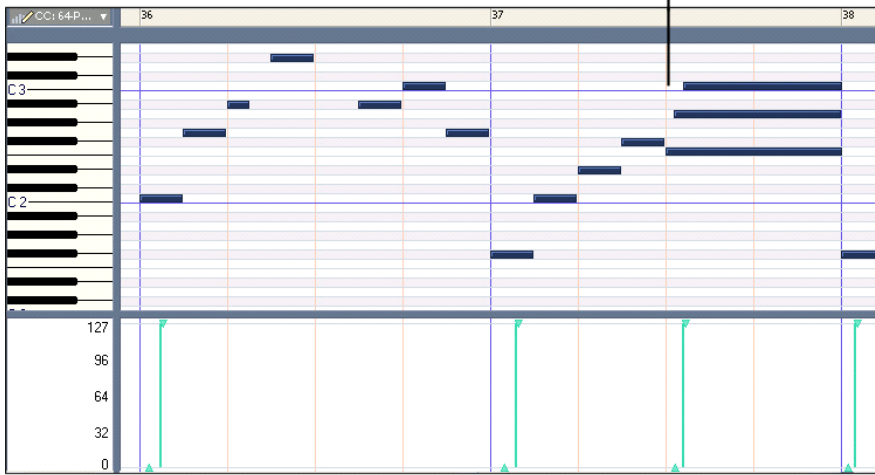
0=Pedal Off 0=Pedal On

[컨트롤 64번은 마우스로 그리거나 혹은 미디건반의 페달 스위치를 사용해 녹음해 넣을 수도 있습니다]

① 화음 기준

화음이 바뀔 때마다 페달을 떼었다 다시 밟는 것입니다. 주의할 것은 갱신 위치가 다음 화음의 첫음이 연주된 직후라는 것입니다. 그 전(앞마디의 끝)에 떼고 밟으면 울림이 끊기는, 듣기 싫은 결과가 나오기 때문입니다.

한 마디 안에서 화음이 바뀌면 페달을 갱신한다

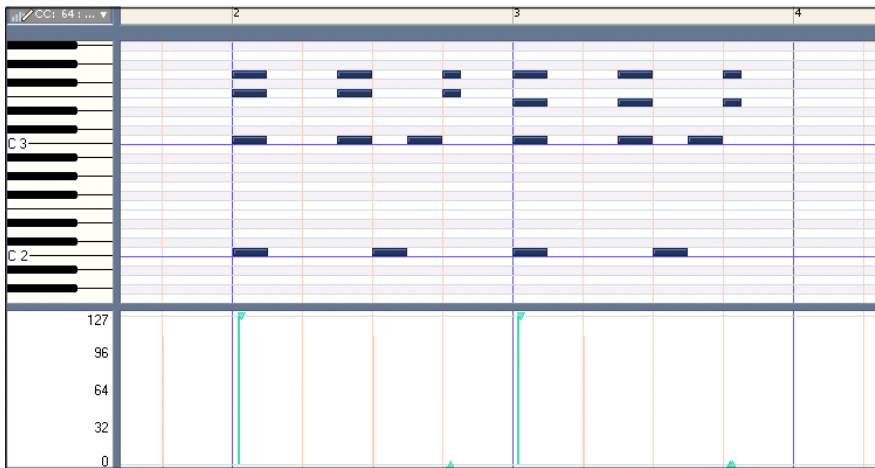


[화음기준의 페달링]

화음이 바뀐 직후에 떼고 밟는다

② 리듬 기준

리듬을 만들기 위한 목적으로 페달을 사용하는 것입니다. 그냥 건반의 누름과 떼는 것으로 리듬을 만드는 것과 달리 페달로 리듬을 만들면 ‘울림과 적막함의 대비’에 의해서 리듬이 보다 강해 집니다. ♣ Sq1-001.wav



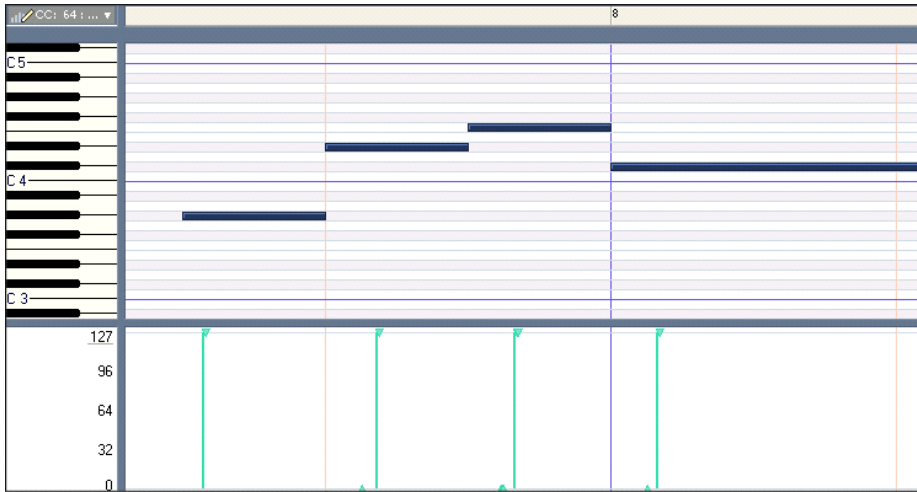
[리듬기준의 페달링]

울림

끊김

③ 선율 기준

페달링으로 음의 연결을 만드는 것입니다. 그냥 음들을 이어서 연주하는 방법과 비교할 때 풍부한 울림이 생긴다는 점이 다릅니다.



[선율기준의 페달링]

음이 연결되는 부분

2 벨로서티

① 선율 기준

선율의 특징에 따라서 벨로서티를 처리하는 것입니다. 예를들자면 음정이 올라갈 때 벨로서티를 함께 상승시키거나 혹은 그 반대로 처리하는 경우도 있습니다. 또, 선율이 명랑할 때 벨로서티를 높게 올리는 것이 일반적이지만 이와 반대로 똑같이 명랑한 분위기인데도 작은 벌의 움직임을 표현할 때는 여리고 가볍게 처리하는 경우도 있습니다. 선율이 담고 있는 정서적 특징에 걸맞게 연주자들은 저마다 다양하게 해석, 표현해 냅니다.

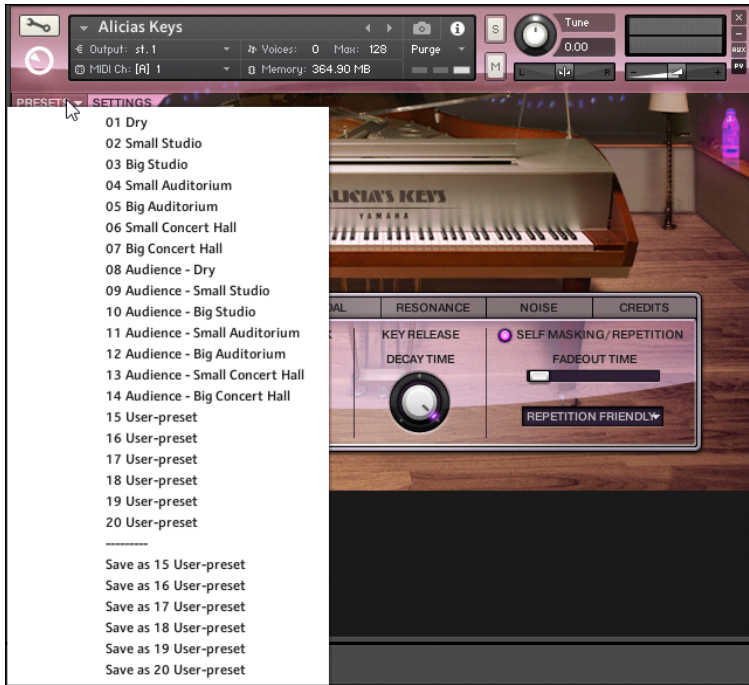
(중략)

4 가상악기 - Alicia's Keys



이 가상악기는 미국 R&B 싱어송라이터인 앨리샤 키스가 즐겨 사용한다는 'Yamaha C3 Neo' 피아노를 모델링한 것으로서 벨로서티 레이어가 서스테인 페달을 밟았을 때와 떼었을 때를 구분하여 10여 단계로 녹음되었다고 합니다. 그외 페달이나 건반의 잡음과 미세하게 발생하는 하모닉스 등도 시뮬레이션하고, EQ와 공간 Effect 등도 지원합니다. 음색 특징은 대체로 맑고 깨끗 명료하여 팝과 뉴에이지에 적합해 보입니다.

발성법이 복잡한 바이올린이나 관악기 등과 달리 어쿠스틱 피아노는 비교적 주범이 간단한 악기 중 하나입니다. 건반 On/Off 터치와 페달링 기법 정도가 주요 기술인 만큼 피아노 가상악기를 다룰 때에도 여러분이 직접 복잡한 옵션들을 조절하여 음색/음향을 만들기보다는 다음과 같이 개발진들이 마련해준 사운드 프리셋 중에서 마음에 드는 것을 골라 사용하는 것이 좋을 듯 합니다.



[Alicia's Keys의 사운드 프리셋]

위의 사운드 프리셋 중 하나를 선택 한 후 다음의 옵션들을 살짝 조정하는 것이 좋을 것 같습니다.



[Settings메뉴의 ROOM탭]



□ ROOM탭의 옵션들: 공간 속에서의 울림을 의미하는 것으로서 그 결과를 쉽게 느낄 수 있는 것들입니다. 두 가지 방식의 리버브(Reverb, 소리의 울림)를 제공하는데 Digital Ambience는 기계적인 연산방식의 공간 연출이고, Convolution Reverb는 실제 공간에서 직접 녹음된 데이터를 바탕으로 울림을 재현하는 것으로서 자연스러운 결과를 얻을 수 있습니다. 두 방식

모두 AMOUNT(울림의 양), SIZE(공간의 크기)라는 세부옵션을 갖고 있습니다.



[KEY탭]



- **Velocity Curve:** 연주자의 터치 습관이나 장르에 맞도록 벨로시티에 대한 음량과 음빛깔의 변화 비율을 정하는 것입니다. 보통 조용한 음악을 위해서라면 U자 모양을 선택하는데 이때 웬만큼 세게 친 경우가 아니라면 늘 조용한 음량이 나오게 됩니다. 이와달리 경쾌한 음악을 위해서라면 그 반대로 위를 볼록(∩)하게 선택하면 됩니다.
- **Finger Attack(=Latency):** 이 값을 늘리면(오른쪽으로 돌리기) 녹음된 피아노 샘플(wav)의 전부를 재생하게 되므로 손가락의 부딪힘 소리와 같은 노이즈도 증가하게 됩니다. 반대로 줄이면 샘플의 앞부분이 생략/재생되므로 마치 건반 치는 속도가 빠른 것처럼 날렵한 연주가 됩니다.
- **Key Release:** 건반을 뗀 후에 들리는 미세한 잔향시간입니다.
- **Self Masking/Repetition:** 동일한 음정을 반복 연주할 때, 첫음을 살짝 볼륨다운(Fade Out) 시키는 옵션입니다. 두번째 음을 첫 음보다 세게 칠 때 나타나는 효과로서 두 음의 볼륨이 합산/상승하는 현상을 방지해줍니다.
- **Fadeout Time:** 첫음이 소멸되는 시간을 의미합니다. 그 바로 아래 옵션(드롭다운메뉴)은 ‘어떤 경우에 소멸시킬 것인가’하는 방식에 관한 옵션으로서 Aggressive는 두번째 음보다 낮은 벨로시티라면 모두 소멸시키는 방식이고, Repetition friendly는 첫음의 벨로시티가 두번째 음보다 10 아래이고 동시에 연주 후 500 ms가 경과했을 경우 소멸시키는 방식이며, Kill only old notes는 첫음의 벨로시티가 두번째 음보다 40 아래이고 동시에 연주 후 800 ms가 경과했을 경우 소멸시키는 방식입니다.

(중략)

5 실습 for Alicia's Keys

피아노 뉴에이지는 평안, 휴식, 사색을 전하는 것이 보통인데 때로는 경쾌함과 즐거움을 전하는 기능적인 음악입니다. 이를 위해서 사용되는 피아노 음색과 음악 형식은 아시아와 유럽, 미국 등이 서로 약간씩 차이가 있습니다. 대체로 아시안 뉴에이지는 맑고 영롱한 피아노로 선율을 강조하고, 북유럽과 캐나다 등에서는 부드럽고 따스한 피아노로 선율과 더불어 화성 색감을 중시하며, 미국은 밝고 명료한 피아노로 선율과 더불어 매혹적인 리듬과 재즈적인 화음을 혼합하곤 합니다.

다음곡은 아시안+캐나다인 스타일의 예제로서 Alicia's Keys로 연주한 결과 상당히 청아한 느낌을 줍니다. ♣ Sq1-009(NI-Alicia's-Keys).wav

for Alicia's Key

Comp. by Janinto

Piano

♩ = 70

2 3 4

5 6 7 8

Chpt5. 뉴에이지 with 피아노

9 10 11 *accelerand* 12

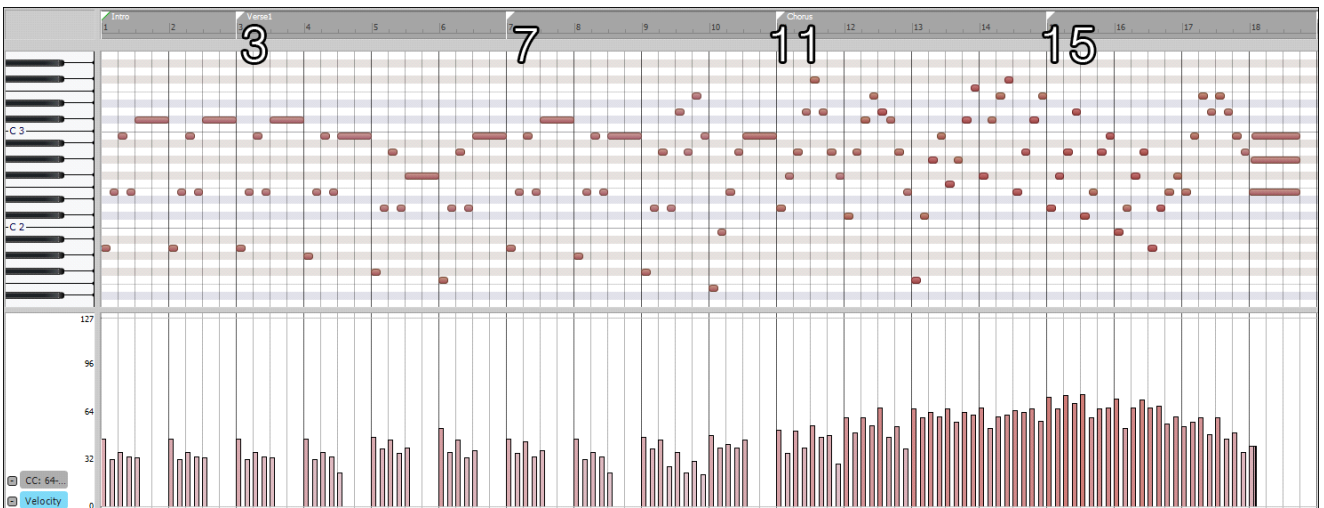
mp

13 14 15 16 *Rubato*

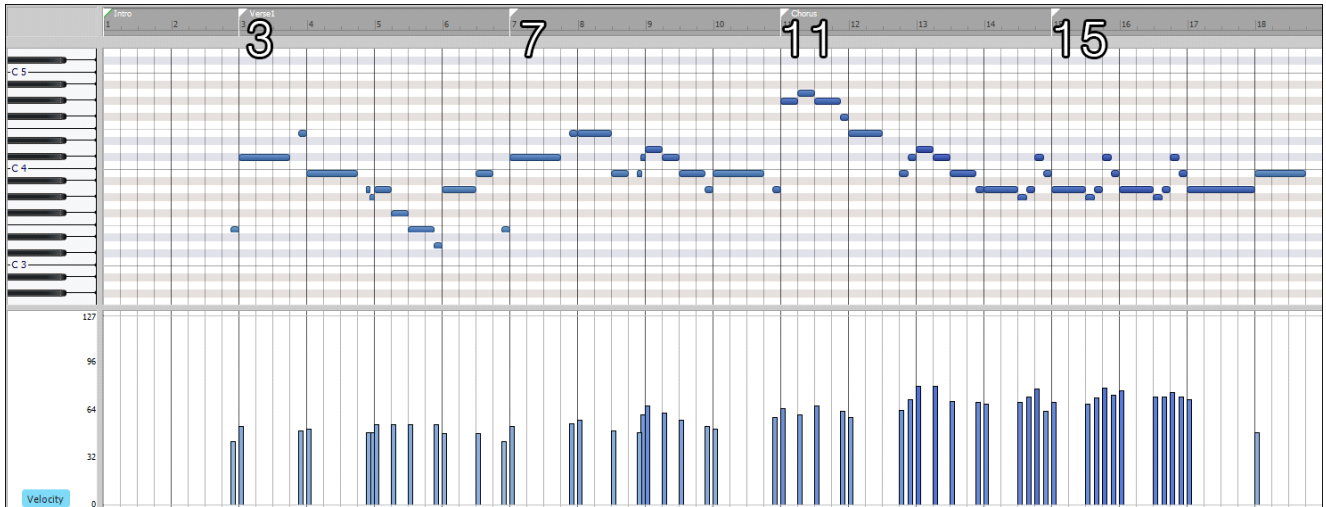
mf

17 *rit* 18

p



[피아노 왼손의 시퀀스 예]



[피아노 오른손의 시퀀스 예]

(중략)



Chpt6. 팝 with 어쿠스틱기타

어쿠스틱 기타(Acoustic Guitar)는 과거에는 통기타라고도 불리웠는데 6개의 쇠줄을 튕겨 경쾌하고 밝은 소리를 냅니다. 이와 비교하여 클래식 기타(Classical Guitar)는 나일론 줄에 의해 소리가 나며 차분하고 부드러운 소리는 내고 줄 간격도 더 넓어서 단음 연주에 유리합니다. 보통 대중음악에서는 어쿠스틱 기타가 널리 쓰이지만 보사노바나 소프트 팝과 발라드 등에서는 나일론 기타도 많이 쓰입니다.



[어쿠스틱 기타, 나일론 기타]

기타의 악보표기에는 일반 오선보와 함께 태브(TAB) 악보를 첨부하기도 합니다. 이것은 음표에 관한 정보뿐만 아니라 손가락을 짚는 위치를 알려주기 위해 고안된 것입니다.

The image shows a musical score example. The top part is a melody line in treble clef, 4/4 time, with chords indicated above: D, G, D, G, Bm, Em, A7. The bottom part is a guitar tablature with two systems of strings (4 and 4). The first system shows fret numbers: 0 2 2 4, 0 3 3 2 0, 0 3. The second system shows: 0 4 2 0, 0 0 4 2.

[TAB 악보의 예]

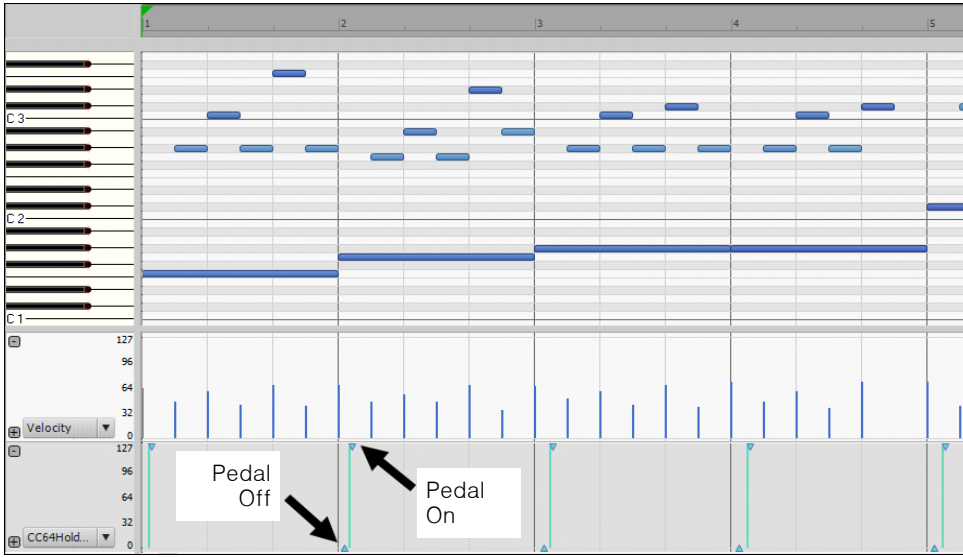
이 장에서는 기타 시퀀싱을 공부하기 위한 가상악기로서 MusicLab사의 RealGuitar(어쿠스틱)와 AmpleSound사의 어쿠스틱 시리즈를 사용할 것인데 전자는 사용법이 쉽고, 후자는 사용법이 어려운 대신 고급스러운 사운드를 들려줍니다. 이하 RealGuitar를 설명한 절의 제목은 'RG-'로 시작하고 AmpleGuitar를 설명한 절은 'AR-'로 시작합니다.

8 RealGuitar-아르페지오

기타의 아르페지오에 대한 시퀀싱은 우리가 상식적으로 생각하는 것과는 약간 차이가 있는데 바로 페달 컨트롤(CC=64)을 입력해야 한다는 것입니다.

The image shows a musical score example in treble clef, 3/4 time. The melody consists of four measures, each starting with a grace note followed by a dotted quarter note. The notes in each measure are: G4, A4, B4; G4, A4, B4; G4, A4, B4; G4, A4, B4. This represents arpeggiated chords.

위의 악보는 기타의 6번 줄에서부터 고음의 1번 줄까지 차례대로 연주하도록 지시하고 있는데 비록 8분음표로 표기되어 있지만 실제의 기타에서는 줄의 울림이 지속됩니다. 따라서 시퀀서에서는 8분음표로 입력하되 다음의 그림과 같이 각 마디(코드가 바뀌는 위치)의 첫음 뒤에 컨트롤 64번(페달링 효과)을 입력해야 합니다.

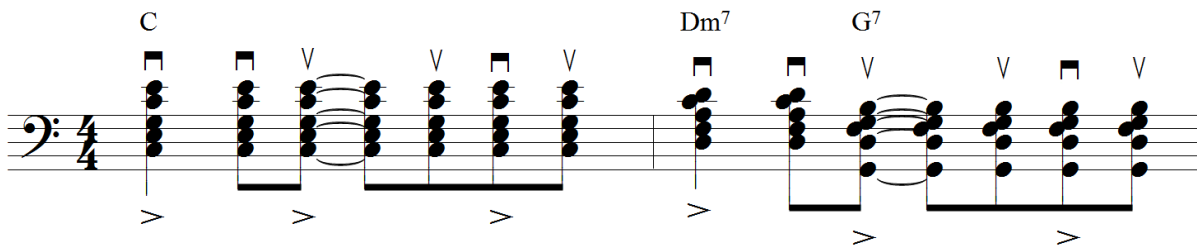


[기타 아르페지오에 대한 페달 처리

그리고 각 마디의 첫박에 위치한 베이스 음들은 다른 음들보다 벨로시티 값을 살짝 올려주는 것이 일반적입니다.

2 RG-스트러밍 (Strumming)

스트러밍은 기타의 줄들이 동시에 울리도록 위아래로 빠르게 긁어서 소리내는 주법으로서 우리나라에서는 스트로크(Stroke)라고도 불립니다. 보통 1번줄에서 6번줄을 향하여 위로 올리는 것을 업 스트러밍(∨ 표시)라하고, 아래로 내리는 것을 다운 스트러밍(▣ 표시)이라하는데 이 두 주법을 조합하거나 악센트에 변화를 주어서 여러 가지 다양한 리듬을 만들 수 있습니다. 근래의 가상악기들은 이 주법을 위한 기능을 갖고 있습니다. 다음의 예를 시퀀싱해 보겠습니다.



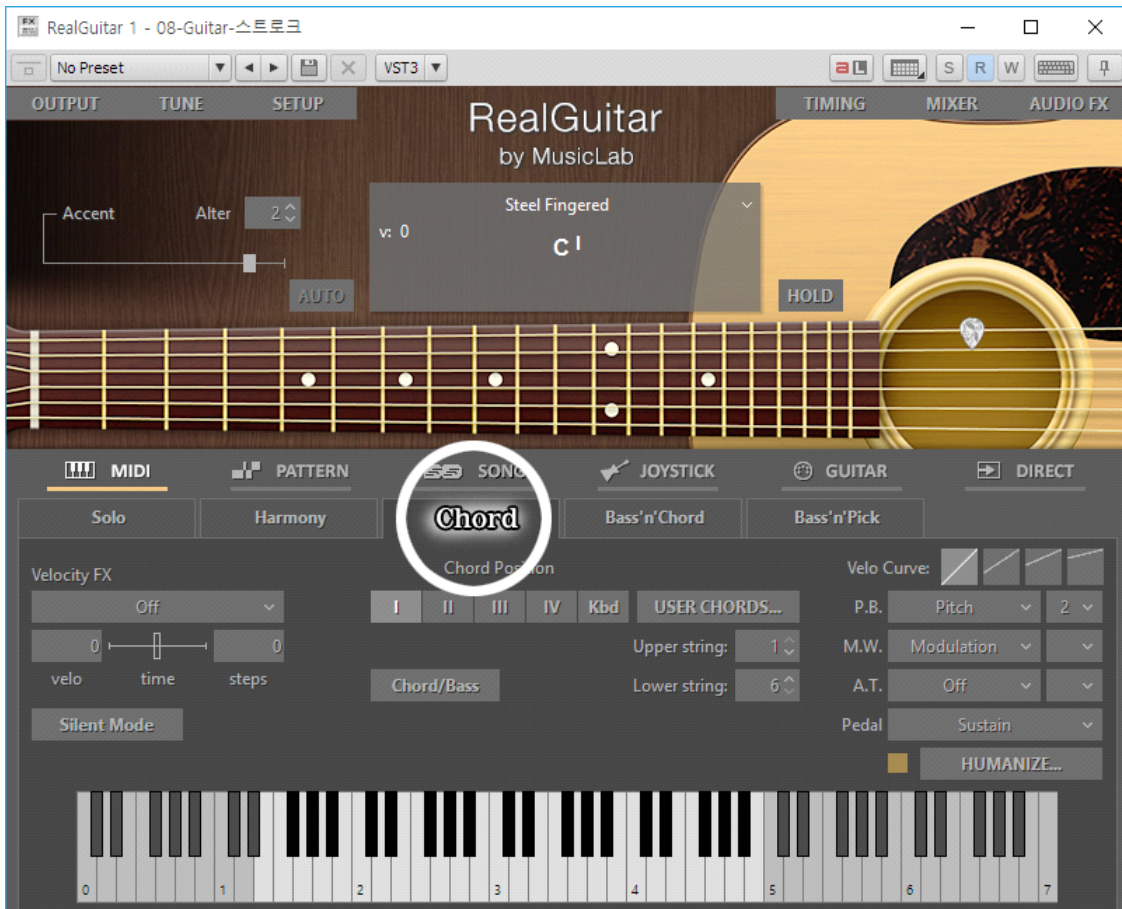
[스트러밍 연주의 예]

시퀀싱 방법에는 두가지가 있는데, 첫번째는 악보 그대로 입력한 후 강제변화를 주는 직관적인

방법과 가상악기에 내장된 스트러밍 툴을 이용하는 것입니다.

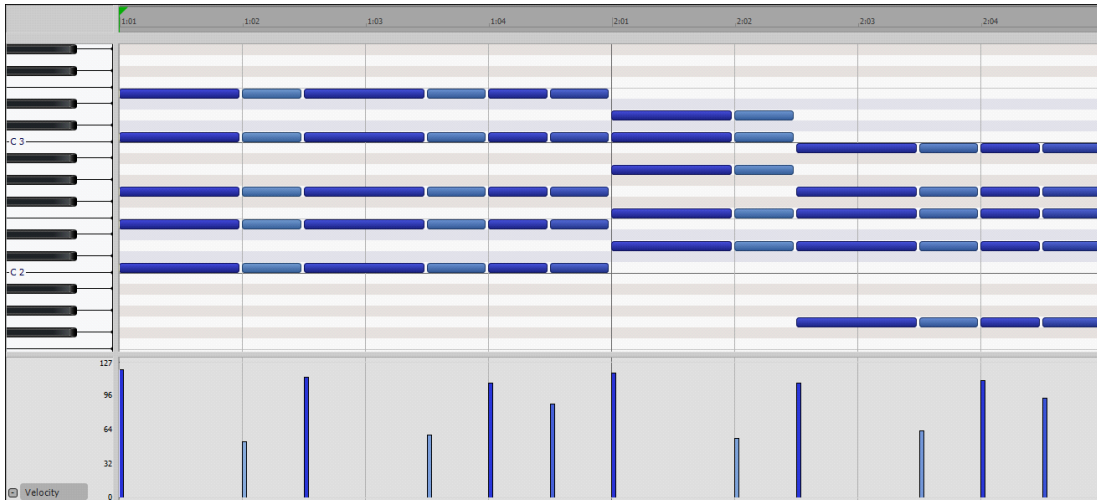
① 직관적인 리듬 캠프

여러분이 코드 네임이 아닌 음표 화성에 강하다면 이 방법이 편할 것입니다. MusicLab사의 Real Guitar라는 가상악기에서 Chords 모드를 선택한 후, 블럭 화음으로 리듬을 연주하면 됩니다. 이때 다운 스트러밍과 업 스트러밍에 대한 구분은 별 의미가 없고 그보다는 강세의 변화가 중요합니다. 한가지 유의할 점이 있다면 시퀀서에서 입력할 때는 음길이를 모두 채워야 하고, 마스터 건반으로 연주할 때는 서스테인 페달을 사용해야 합니다.



[RealGuitar에서 Chords 탭을 선택한다]

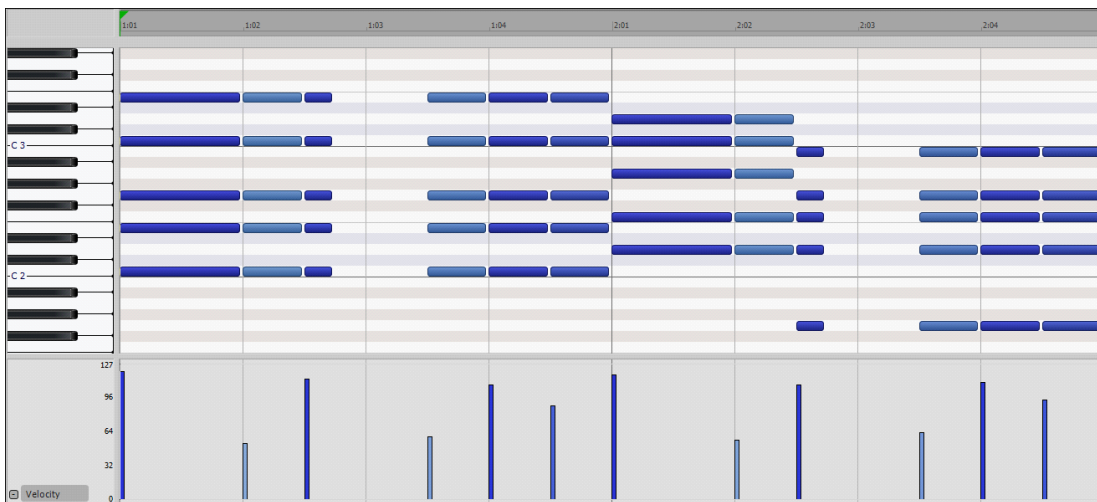
Chpt6. 팝 with 어쿠스틱기타



[화음 구성음들을 입력(연주)하고 벨로서티로 강세변화를 표현한다

♣ Sq1-012(기타스트러밍).wav]

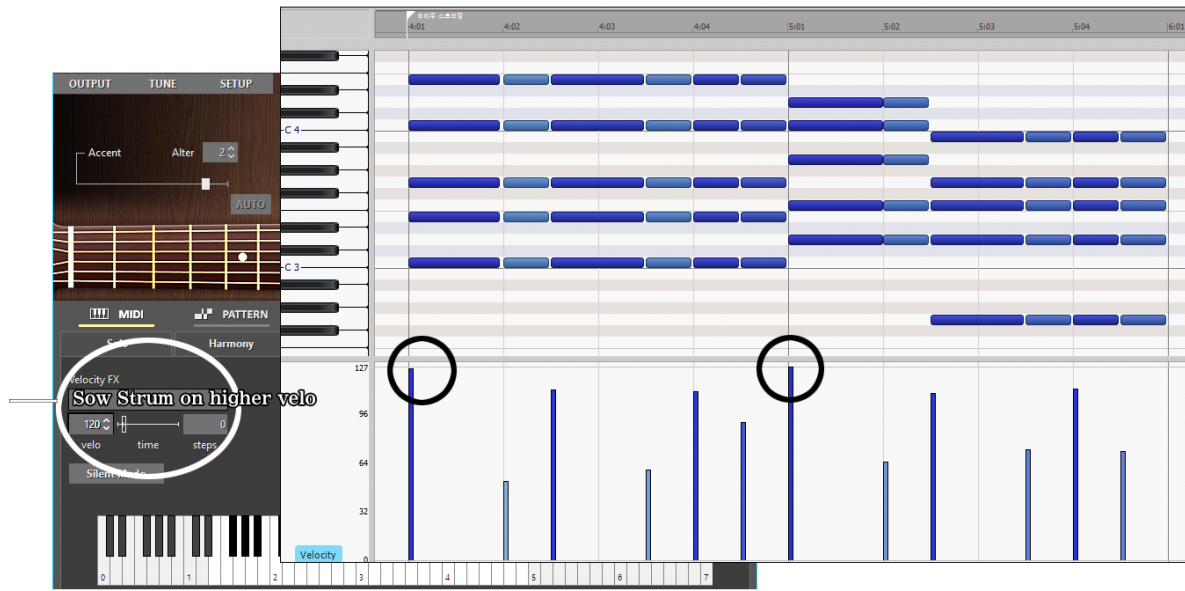
그리고 음길이를 끊거나 페달 Off를 이용하여 다음과 같이 뮤트 스트러밍을 표현할 수도 있습니다.



[뮤트 스트러밍의 표현: 음길이를 끊거나 서스테인 페달을 뗀다

♣ Sq1-013(기타스트러밍-뮤트).wav]

참고로 만일 RealGuitar의 Velocity FX 옵션을 'Slow Strum on higher velo'로 선택한 후 그 값을 120으로 정해두면 다음 그림과 같이 벨로서티가 120을 넘는 노트들은 느리게 진입하는 스트러밍으로 연주됩니다.



[느린 스트러밍의 표현: Slow Strum on higher velo 옵션을 사용한다
♣ Sq1-014(기타스트러밍-슬로우).wav]

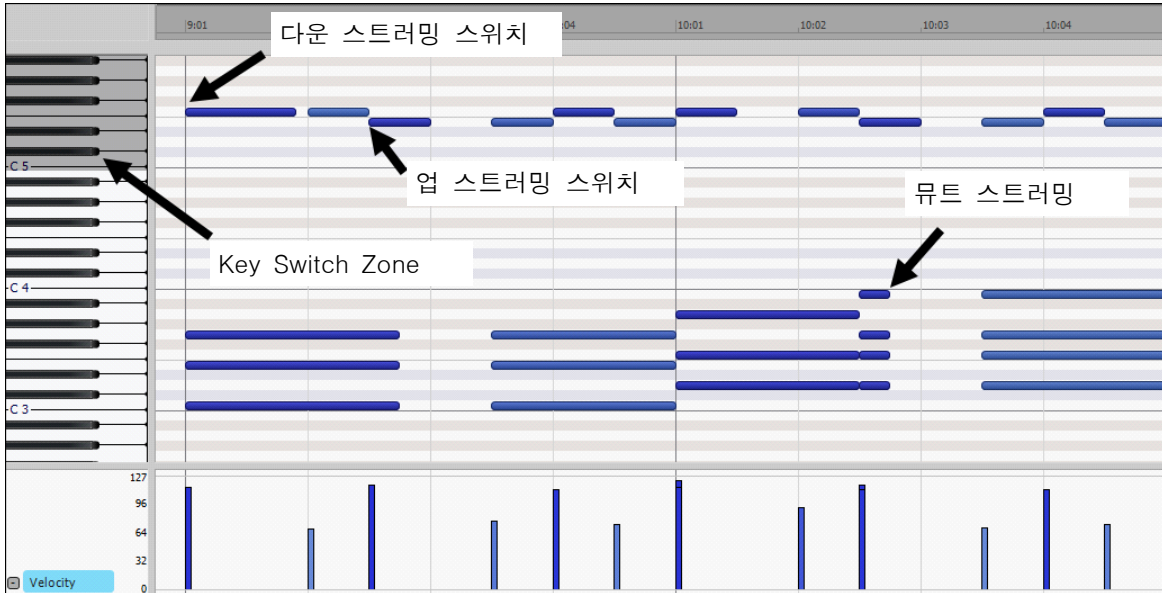
② 키 스위치의 활용

RelaGuitar의 자동 스트러밍 기능 기능을 활용하는 방법입니다. 다음의 그림과 같이 건반 중앙의 Melody Zone에서 원하는 화음 구성을 전체(또는 Root음 하나 또는 Root+5Th음)를 누른 상태에서 건반 검은색 부분의 Repeat Zone(=Key Switch Zone)에서 아무 건반이나 두 개 음정을 번갈아 가면서 연주하면 다운 스트러밍과 업 스트러밍이 연주됩니다.



Repeat Zone은 왼쪽에도 존재하기 때문에 오른손과 왼손의 역할을 서로 뒤바꿀 수도 있습니다. 스트러밍을 시퀀서에서 표현해보면 다음과 같은데 Repeat Zone을 연주하는 음들의 벨로서

티 값으로 강제 변화가 표현됩니다. 추가로 뮤트 스트러밍도 포함시켰는데 키 스위치가 아닌 음 길이를 끄는 방법으로 표현했습니다.



[키 스위치에 의한 스트러밍의 시퀀싱 ♣ Sq1-015(기타스트러밍-키 스위치).wav]

3 RG-프레이즈 연주

다음 악보는 선율과 아르페지오, 스트러밍이 혼합된 짧은 프레이즈인데 더불어 슬라이드와 하모닉스 주법을 넣어보았습니다. ♣ Sq1-016(기타스트러밍-프레이즈).wav

[기타 프레이즈 예제]

① 악기의 모드와 주법 선택

우선 다음과 같이 Solo 모드를 선택한 후 'KEY SWITCH'를 클릭해 주법 박스를 열고서 'Harmonics/Legato/SlideUp/ModeToggle(하위옵션은 Chords)'을 선택합니다. 사용하고자 하는 주법들을 사용가능하게 준비하는 것입니다.



[프레이즈 연주를 위한 준비]

② 시퀀서에서의 입력

제 1~5마디는 앞에서 배운 아르페지오와 동일하고, 제 6~7마디는 앞에서 배운 스트리밍과 동일합니다. 차이점이 있다면 제 1~5에서는 선율적인 매력을 위해서 레가토(Legato) 옵션을 켜고 해머링&풀링 주법(제 1마디)과 슬라이드-업 주법(제 3마디)과 비브라토 주법(제 3마디)과 하모닉스 주법(제 5마디)이 등장하고, 제 6~7마디에서는 스트리밍 연주를 위해 Chords 모드가 키 스위치로 전환됩니다.

(중략)