



16. 연습8 – 플레이 오더 사용하기

Tutorial 8 : Arranging with the Play Order Function

이 연습에 대해서

이 연습은 플레이 오더 기능을 사용하여 프로젝트를 새롭게 어랜지하는 방법에 대해서 설명합니다. 플레이 오더는 파트 및 이벤트를 작업하기 위한 새로운 개념의 논리니어 편집 방법입니다. 프로젝트 윈도우에서 시간에 따라 프로젝트가 항상 일정하게 진행될 수 있도록 이벤트를 이동, 복사 또는 붙여넣기를 적용하는 대신에, 서로 다른 특정 영역을 지정하여 해당하는 부분이 Playlist처럼 재생될 수 있도록 하는 기능입니다.

플레이 오더 기능을 적용하기 위해서는 우선 플레이 오더 트랙을 만들어야 합니다. 이 트랙을 사용하여 특정 시간 부분, 또는 특정 영역을 지정하여 플레이 오더 파트를 그리는 방법으로 지정할 수 있습니다. 파트는 플레이 오더 리스트에 추가가 되며, 오더가 이루어지는 이벤트가 몇 번을 반복할 것인지에 대해서도 설정이 가능합니다.

이 기능은 일반적으로 프로젝트 윈도우에서 리니어하게 편집되는 방법과는 분명한 차이가 있습니다. 하지만 일반적인 형태의 프로젝트와 같이 리니어하게 만들 수도 있습니다. 원하는 플레이 오더 리스트를 만든 후, 리스트에서 Flattening 옵션을 선택하게 되면, 플레이 오더 트랙 및 플레이 오더 리스트는 사라지고 프로젝트에서 일반적으로 사용하는 리니어한 프로젝트를 만들 수 있습니다. 물론 플레이 오더 트랙에서 설정된 내용은 그대로 적용됩니다.

설정

이 연습의 Cubase SX/SL DVD에 이미 포함되어 있는 파일을 기준으로 연습하도록 하겠습니다.

- 아래 그림은 이전 연습에서 사용되었던 프로젝트로서 하드 디스크 드라이브의 Tutorial Projects 폴더 안에 이미 복사한 파일입니다.

만약 복사가 이루어지지 않은 상태라면 132 페이지를 참고하시기 바랍니다.

- 하드 디스크의 Tutorial Projects 폴더를 열어 Tutorial 8.cpl 파일을 더블클릭하도록 합니다.

파일 확장자는 사용하는 OS의 설정 상태에 따라서 보여지거나 보여지지 않을 수 있습니다.

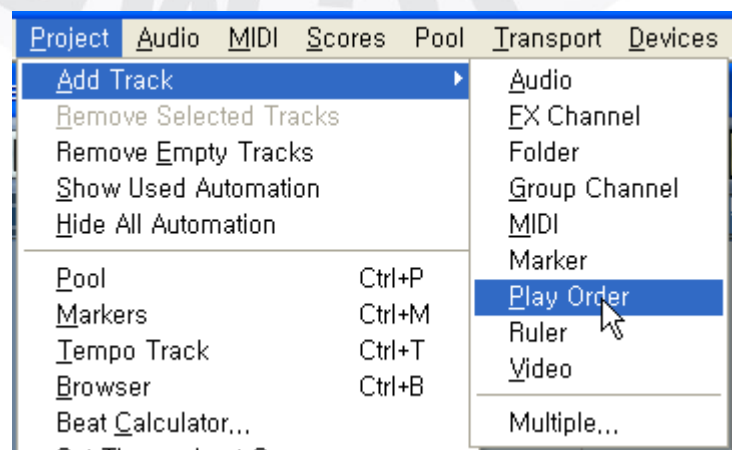
Tutorial 8 프로젝트를 실행하면, Cubase SX/SL이 자동으로 실행됩니다. 프로젝트에는 이전 연습에서 사용되었던 것과 같은 루프를 사용합니다. 4 개의 오디오 트랙과 1 개의 MIDI 트랙이 존재하며, MIDI 트랙의 경우는 VST Instrument의 LM-7에 라우팅 되어 있습니다.

플레이 오더 트랙 추가하기

첫번째 단계는 플레이 오더 트랙을 추가하는 것입니다.

1. Project 메뉴의 Add Track 서브 메뉴에서 Play Order를 선택하도록 합니다.

플레이 오더 트랙이 추가됩니다. 하나의 프로젝트에서는 단 하나의 플레이 오더 트랙을 사용할 수 있습니다.



2. 프로젝트 윈도우 툴바에서 스냅을 활성화하도록 하고, 그리드 적용을 Bar로 선택하도록 합니다.

이것은 마디 단위로 정확하게 이벤트를 만들기 위해서 입니다.



플레이 오더 파트 만들기

이 장에서는 플레이 오더 트랙에 플레이 오더 파트를 그려 넣는 방법을 사용하여 적용해보도록 하겠습니다.

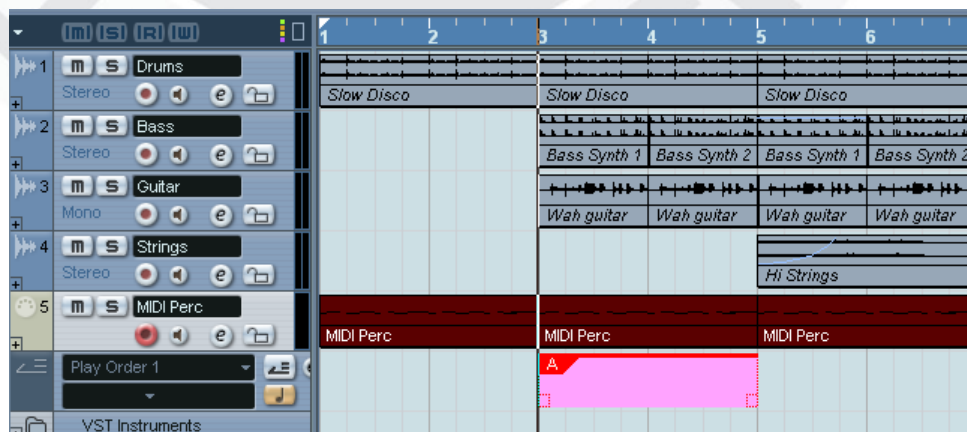
1. 툴바에서 연필 툴을 선택합니다.



플레이 오더 파트를 그리는 방법을 사용하여 두 마디에 해당하는 영역을 지정해 보도록 하겠습니다.

2. 플레이 오더 트랙에서 연필 툴을 사용하여 3번째 마디의 시작점에서 4번째 마디의 끝점까지 2 마디를 그리도록 합니다.

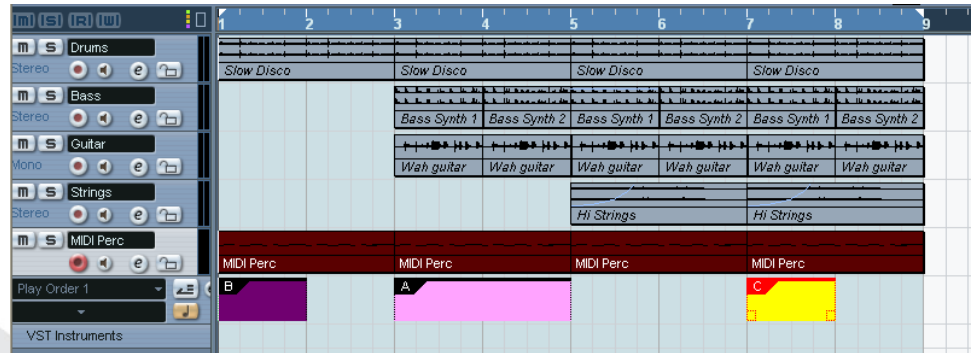
기본적으로 A라는 이름을 갖는 플레이 오더 파트가 추가됩니다. 다음 플레이 오더 파트를 추가하면 자동적으로 알파벳의 순서에 따라서 이름이 부여됩니다. 플레이 오더 파트에 대해서 이름을 변경할 수 있지만, 기본적인 이름을 그대로 사용하도록 하겠습니다.



- 이 단계에서는 플레이 오더 파트를 더블클릭하지 마십시오. 플레이 오더 리스트에 파트가 추가됩니다. 이 부분에 대해서는 다음 단계에서 설명하도록 하겠습니다.

3. 같은 방법으로 프로젝트의 첫번째 마디에 해당하는 1 마디를 다시 그리고, 7번째 마디에 해당하는 1 마디를 다시 그립니다.

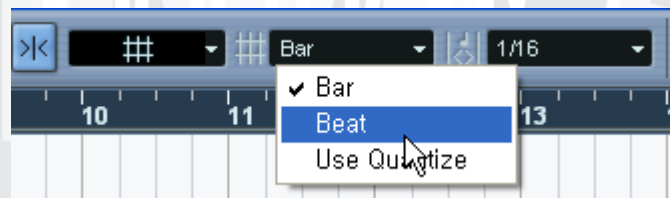
아래 그림과 같이 A, B, C에 해당하는 3 개의 플레이 오더 파트가 그려집니다. B가 가장 처음에 위치하며, 다음은 A, C가 가장 마지막에 존재하는 파트가 됩니다.



지금까지는 바의 길이에 정확하게 맞도록 플레이 오더 파트를 추가하였습니다. 지금부터는 이미 만들어진 3개의 파트보다 더 짧은 파트를 만들어 보도록 하겠습니다.

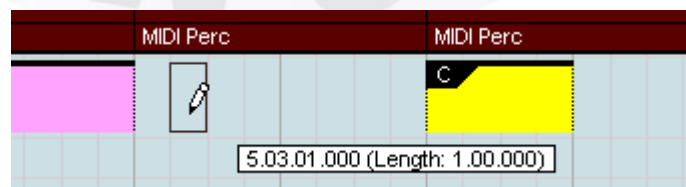
4. 프로젝트 윈도우 툴바에서 Grid 설정을 Beats 단위로 설정하도록 합니다.

이것은 연필 툴을 사용하여 그릴 경우, 박자 단위로 그려지도록 설정하는 과정입니다. 예를 들어, 4/4 박자를 사용하고 있을 경우 한 마디를 그리기 위해서는 4번의 미세한 움직임이 발생한다는 것입니다.

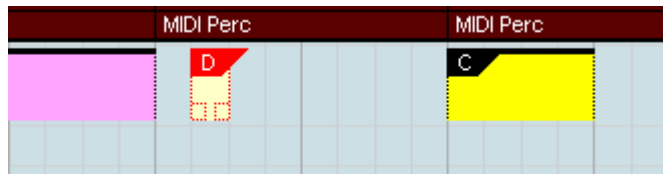


5. 연필 툴을 선택한 상태에서 플레이 오더 트랙에 클릭을 한 상태에서 드래그하도록 합니다.

이때 연필 툴 옆에는 작은 사각형 박스가 나타나며, 여기에서는 그려지는 정확한 값이 나타납니다. 이 부분을 확인하면서 정확하게 1박자가 그려질 수 있도록 합니다.



6. 마우스 버튼을 떼면 새로운 파트가 만들어집니다.



7. 같은 방법으로 새로운 파트를 만들되 이번에는 3박자의 길이로 만듭니다.

플레이 오더 파트를 그릴 경우 나중에 원하는 부분으로 다시 이동 시킬 수 있습니다.

8. 마지막으로 새로운 파트를 1 박자 단위로 더 만듭니다.

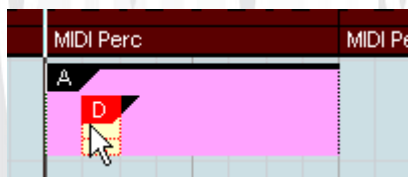
그러면 A~F까지 6개의 파트가 만들어진 것입니다. 물론 D~F에 해당하는 파트는 이동시켜 새롭게 배치하도록 합니다.

9. 화살표 툴을 선택합니다.

스냅이 활성화되어 있도록 반드시 설정하고 그리드 단위는 Beat로 설정되어 있어야 합니다.

10. D에 해당하는 파트를 클릭하고 드래그하여 3번째 마디의 처음 위치로 이동시킵니다. A 파트에 같은 시작점에 위치하게 됩니다.

플레이 오더 파트는 자유롭게 겹쳐 사용할 수 있습니다.

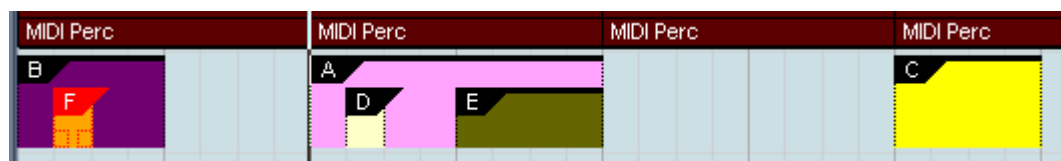


11. 같은 방법으로 E에 해당하는 파트를 4.02.01로 이동시킵니다. 즉, 4번째 마디의 두번째 박자에서 파트가 시작하는 것입니다.

파트를 이동시킬 경우에는 이동시키고자 하는 부분이 풍선 도움말처럼 나타나므로 이를 참고하면 정확한 위치로 이동이 가능합니다.



12. 마지막으로 F에 해당하는 파트는 첫번째 마디의 두번째 박자로 이동시키도록 합니다.

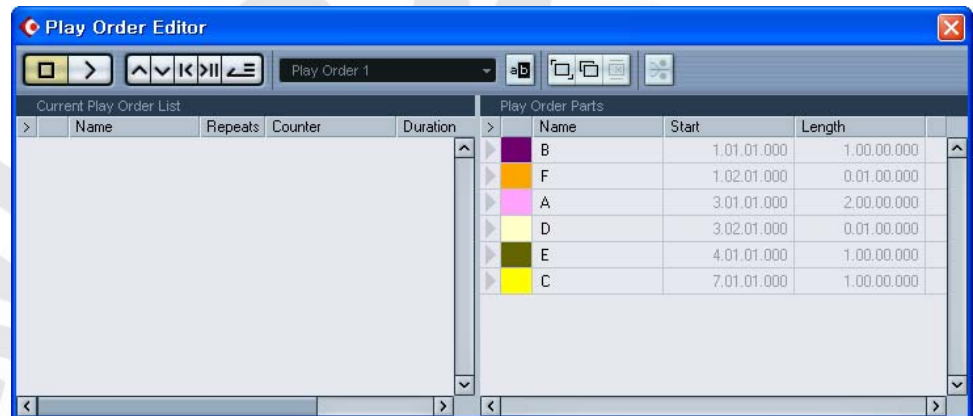


플레이 오더 리스트 만들기

플레이 오더 에디터는 플레이 오더 리스트로 파트를 어사인하기 위해 사용됩니다. 이 리스트에서 파트를 몇 번이고 반복할 수 있으며, 순서도 지정할 수 있습니다.

1. 플레이 오더 트랙의 트랙 리스트에 있는 E 버튼을 누르도록 합니다.

에디터가 열립니다.



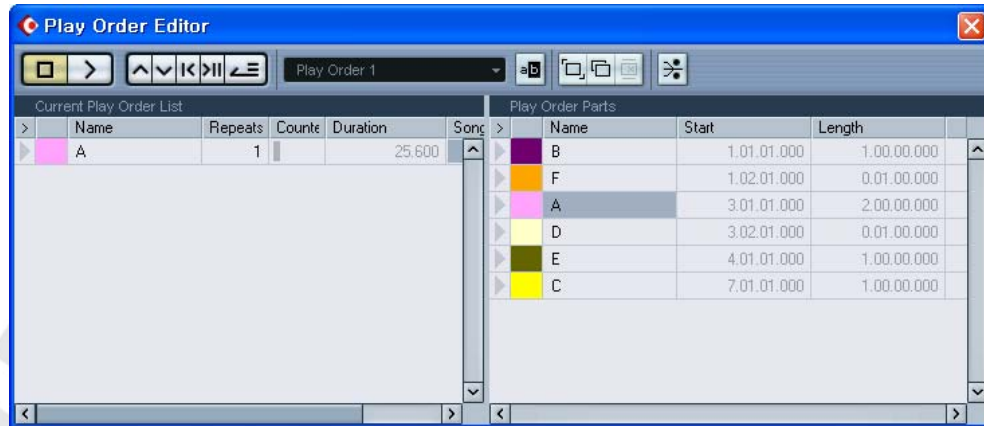
오른쪽 부분의 리스트에서는 이미 만들어져 있는 모든 파트가 나타납니다. 리스트 되는 순서는 시작시간을 기준으로 합니다. 왼쪽 영역은 기본적으로 비어져있습니다. 오른쪽 리스트를 더블클릭하여 곧바로 왼쪽 영역으로 이동시킬 수 있습니다.

리스트에 파트를 추가하기 위해서는 원하는 순서대로 설정해야 합니다. 더블클릭을 사용하여 파트를 플레이 오더 리스트에 추가할 경우는 가장 나중에 선택된 파트가 가장 위쪽에 존재하게 됩니다.

이제 플레이 오더 리스트에 파트를 추가해보도록 하겠습니다. 이 연습에서 첫번째 단계는 A 파트를 재생해보는 것입니다.

2. Play Order Parts 영역에서 A 파트 이름을 더블클릭하도록 합니다.

왼쪽 리스트의 가장 윗부분에 파트가 추가됩니다. 플레이 오더 리스트에서 파트를 더블 클릭하거나 왼쪽으로 드래그하여 플레이 오더 파트에 추가할 수 있습니다.



플레이 오더를 활성화하고 스타트 버튼을 누릅니다. 정지 버튼을 누르기 전까지 A 파트에 해당하는 부분이 반복적으로 재생됩니다.

우리는 이 부분을 4 번 반복시키도록 하겠습니다.

3. Repeat 영역을 클릭하여 4를 입력한 후, 엔터를 칩니다.

Counter 컬럼 영역에 작은 막대가 4개가 만들어집니다. 이것은 다음 플레이 오더 단계로 진행되기 전 4 번을 반복하여 재생하라는 뜻입니다.

4. A 파트가 선택되지 않도록 한 후, 리스트에서 다른 플레이 오더 파트를 선택하여 클릭하도록 합니다.

만약 플레이 오더 리스트에서 선택된 파트가 다음 선택과정에서 잘못된 지정에 의해 반복되는 것을 방지하고자 하는 목적입니다. 이러한 실수가 발생하였을 경우는 간단히 리스트에서 직접 잘못 지정된 부분을 다른 부분으로 옮기거나 삭제할 수 있습니다.

5. 다음 두번째 단계는 B 파트를 반복시켜보도록 하겠습니다.

A 파트의 아래쪽에 B 파트가 추가됩니다. B 파트의 경우는 단 한번만 재생할 수 있도록 적용합니다.

6. 위와 같은 방법으로 C, D, E 파트를 각각 추가하도록 합니다.

각 파트는 기본적으로 한번씩만 재생될 수 있도록 합니다.

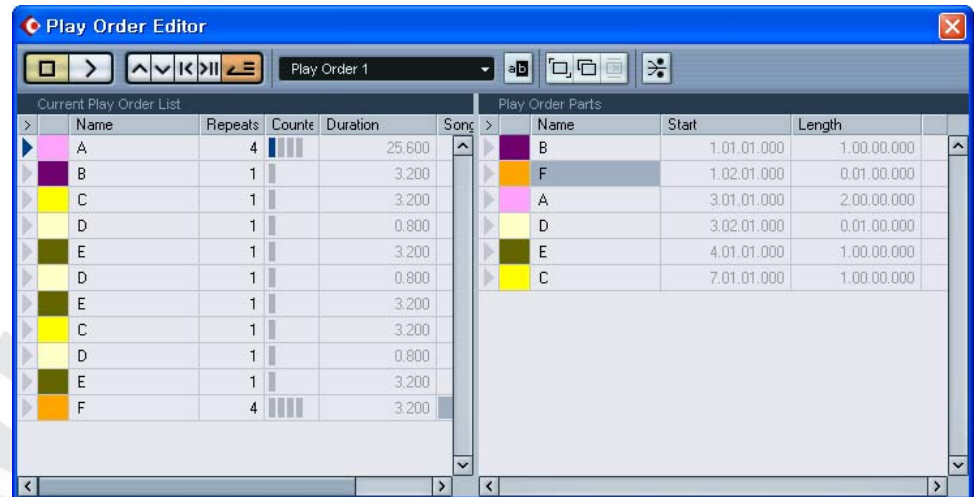
7. 위의 6 번 과정을 반복합니다.

위의 과정을 반복하여 다음과 같은 순서대로 배열하도록 합니다.

A/B/C/D/E/C/D/E/C/D/E

8. 마지막으로 리스트의 가장 아래쪽에 있는 F 파트의 경우는 4 번을 반복시키도록 합니다.

리스트는 다음 그림과 같은 순서대로 적용됩니다.



9. A 파트의 화살표 컬럼 부분을 클릭하면, 화살표 모양이 파란색으로 변하게 됩니다.

10. 플레이 오더 모드를 활성화하기 위해서는 플레이 오더 모드 버튼을 반드시 클릭해 주어야 합니다.



11. 플레이 오더 에디트 윈도우에서 사용할 수 있는 기능에 대한 버튼은 프로젝트 윈도우의 플레이 오더 트랙에서도 사용할 수 있습니다.

12. 플레이 오더 에디터 또는 트랜스포트 패널의 재생 버튼을 누릅니다.

다음과 같은 현상이 발생합니다.

- 첫번째 파트인 A 파트는 4 번 반복하게 됩니다.

왼쪽 컬럼의 파란 화살표는 플레이 오더 파트에서 현재 재생이 진행되는 부분을 지시합니다.

- 4번의 반복이 끝난 후에 프로젝트 커서는 B 파트로 점프를 하게 되며, 드럼과 퍼커션에 해당하는 1 마디 부분만을 재생하게 됩니다.

- 다음은 C 파트로 이동하게 되며 역시 스트링의 볼륨이 점차 커지게 되는 1 마디만을 재생하게 됩니다. 이 부분의 재생이 끝나면, D 파트로 이동하기 전 3 마디를 끝

바로 건너뛰게 됩니다. D 파트에 해당하는 한 박자만을 재생한 후에 E 파트에 해당하는 3 박자만을 재생하게 됩니다.

이 부분은 2 번 반복적으로 재생됩니다.

- 마지막으로 F 파트에 이르게 되면, 플레이 오더의 시작점인 A 파트로 이동하기 전에 짧은 드럼 연주가 4 번 반복되어 재생됩니다.

지금까지 플레이 오더 기능에 대한 가장 기본적인 동작에 대해서 직접 적용하면서 알아보았습니다. 사용 방법은 아주 간단하며, 특히 곡을 반복적으로 만들어 사용하는 경우는 아주 유용하게 사용할 수 있는 기능입니다.

요즈음 댄스 음악이나 테크노와 같은 음악은 아주 반복되는 요소가 많기 때문에 플레이 오더 기능을 사용한다면 좋은 효과를 얻을 수 있을 것입니다. 만약 플레이 오더 기능을 만들어 재생 및 레코딩을 한다 하더라도 Flatten Play Order 기능을 사용하여 언제든지 일반적인 프로젝트처럼 길게 풀어 배열할 수도 있습니다.

플레이 오더 기능에 대한 완벽한 기능 설명은 오퍼레이션 메뉴얼의 The Play Order Track 부분을 참고하시기 바랍니다.