

서브그룹을 이용한 오디오 멀티트랙 믹싱

윤여문*

*청운대학교 실용음악과

e-mail:hippie740@gmail.com

Audio Multi-track Mixing with Sub-Grouping

Yoemun Yun*

*Dept. of Applied Music, Chungwoon University

요약

전통적인 방식의 실제 악기 녹음과 컴퓨터 기반의 가상악기 개발은 다양한 음악 장르 탄생을 촉진시켰고, 그 장르에 속하는 수많은 음원 발매로 대중의 귀를 즐겁게 만들었다. 전문가들은 음악을 듣는 LP, CD, MD 그리고 LD 등 재생 플레이어 산업의 몰락은 글로벌 음악 유통 및 서비스 산업에 부정적인 영향을 미칠것이라고 단정하였으나, MP3와 Flac으로 대표되는 온라인 중심 음원 판매 및 스마트폰 재생 프로그램은 그들의 우려와는 다르게 오히려 폭발적으로 성장하였다.

그러나 이러한 외형적 음악 산업의 변화와는 다르게 음원제작 방식은 전통적인 방식의 그것과 그 궤를 같이 한다. 도구는 달라졌으나 음악은 꾸준히 창작되어 믹싱과 마스터링의 과정을 거쳐 최종 음원으로 완성된다. 본 논문은 특정 DAW를 이용한 음악 후반기 과정 즉, 멀티트랙 믹싱에서의 서브그룹핑에 대한 연구이다.

2. 본론

1. 서론

1.1. 최근의 DAW 동향

특정 음악에서 얼마나 많은 악기를 녹음하느냐에 따라 믹싱 트랙의 수는 달라지겠지만, 일반적으로 동일 음악 장르라고 가정할 때, 현대 음악의 악기 트랙 수는 과거에 증가되었다. 그 이유는 음악 창작자가 전통적인 방식의 실제 악기 사용과 다양하게 개발된 가상악기의 혼용으로 음악적 창의력을 극대화하기 때문이다.

오디오 트랙의 수가 늘어난다는 것은 그만큼 믹싱 과정에서의 시간적 부담이 증가하고 고려해야 할 사항이 많아진다는 것을 의미한다. 이러한 현실에서 DAW 개발사들은 믹싱 엔지니어가 주어진 시간에 보다 효율적으로 믹싱을 완성할 수 있도록 꾸준히 프로그램 업데이트를 하고 있다.

2.1. 멀티트랙 서브그룹핑

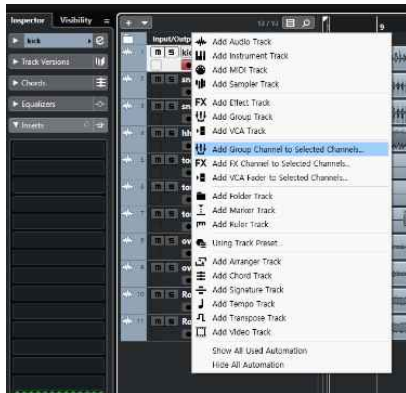
멀티트랙 서브그룹핑(Multi-track Sub-grouping)은 동일 계열 악기에 한하여 진행하는 것이 일반적이다. 예를 들어, 음악에 드럼이 사용될 경우, 킥 드럼(2트랙), 스네어 드럼(2트랙), 탐탐(3트랙), 하이햇(1트랙), 오버헤드(2트랙), 룸마이크(2트랙) 등 최소한 12개 ~ 16개의 트랙이 존재한다. ‘드럼’이라는 하나의 이름으로 통용되나 실제로는 12개가 넘는 멀티트랙이 사용된다.

믹싱 엔지니어의 입장에서는 이처럼 많은 드럼 트랙을 밸런스 및 음색 등을 고려하여 하나의 통일된 악기로 사운드를 디자인해야 하는 부담이 있다.

이때 믹싱 과정을 효율적으로 조절 할 수 있는 테크닉이 바로 서브그룹핑이다.

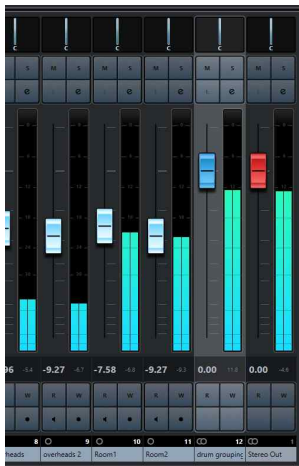
2.2. 큐베이스10에서의 드럼 서브그룹핑 과정

1. 주어진 믹싱 세션에서 드럼 서브그룹 트랙을 생성



[그림 1] 그룹 트랙 메뉴

2. 생성된 드럼 서브그룹으로 각 드럼 트랙을 선택하여 입력



[그림 2] 그룹 트랙에 들어간 세부 트랙

3. 서브그룹 안에서 드럼 트랙의 밸런스, 패닝, 음색, 음량 조절



[그림 3] 그룹 트랙에서의 플러그인 사용

2.3. 큐베이스에서의 서로 다른 트랙 묶음 방식

큐베이스의 경우, 사용자 편의를 위하여 여러 트랙을 하나의 폴더로 그룹핑하는 2개의 방식(폴더 트랙과 그룹 트랙)이 있다.

폴더 트랙은 단순히 전체 음량의 증감 조절과 폴더 안에 있는 오디오 이벤트(미디 이벤트 포함)를 한 번에 묶어 동시에 조절할 수 있는 정도로 그 기능이 제한된다.

하지만 그룹 트랙의 경우, 그 역할은 더욱 확장된다. [그림 3]에서와 같이 그룹핑된 트랙에 이퀄라이저나 컴프레서 등 다양한 플러그인을 사용하여 전체 드럼 트랙에 대한 음색 보정 및 음량 조절이 가능하다.

또한, 서브그룹 폴더 안의 각 트랙의 오디오 신호를 버스의 센드를 통해 공간 계열 효과 적용도 자유롭다. 결국, 팬 조절, 이펙트 인서트의 사용, 센드 리턴, 솔로와 뮤트 등 개별 트랙에서 사용가능한 모든 기능을 그룹 트랙으로 동일하게 적용할 수 있는 편리한 도구이다.

3. 결론

현대의 음악 포스트 프로덕션 과정인 믹싱은 최종 음향적 퀄리티도 중요하지만, 얼마나 빠른 시간에 최고의 사운드를 제작하느냐 또한 무시할 수 없는 요소이다. 이러한 시대적 요구에 맞추어 각 DAW 개발사들은 음향 엔지니어를 위한 다양한 기능을 추가하고 있다.

앞서 언급하였듯이, 믹싱 소프트웨어의 서브그룹핑 기능은 단순히 수많은 오디오(미디) 트랙을 악기별로 묶어 보다 직관적으로 작업을 진행하여 믹싱 시간을 절약하는 차원을 넘어, 트랙 인서트를 이용한 음색 및 음량 조절, 센드 리턴을 활용한 공간계열 이펙트 적용 등 보다 창의적이고 효율적으로 음원을 제작하고 완성할 수 있게 진화하고 있다.