



노트앰프 사용법 매뉴얼

노트앰프란?

노트앰프 프로그램을 이용해 주시는 여러분들께 감사의 말씀을 드립니다.

노트앰프는 자체적으로 제공되는 다양한 장르의 노트앰프 내장음악뿐만 아니라, 세계적으로 많이 사용되고 있는 기타프로 파일(gp3, gp4, gp5) 그리고 일반적인 미디 파일까지 악보로 불러와서 읽고, 연주를 듣고, 따라 연습할 수 있는 프로그램입니다.

또한 노래방처럼 가사를 보여주거나, 연주되고 있는 악보가 기타 프렛보드, 또는 피아노 건반 위에서 어떻게 움직이는지를 다양한 방식으로 보여주고, 게임 모드를 도입하여, 악기연주를 직관적으로, 재미있게, 조금이라도 연습과 연주에 도움이 되는 다양하고 편리한 기능들을 제공합니다.

그리고 악보가 틀리거나 만족스럽지 않은 부분이 있는 경우 손쉽게 작성, 수정할 수도 있습니다.

음악을 연습하고, 연주하시는 여러분들께 미약하게나마 도움이 될 수 있기를 바랍니다.

본 매뉴얼에서는 노트앰프의 큰 특징을 볼 수 있는 그림파일로 된 매뉴얼에서 설명이 제외된 것을 위주로 자세한 설명을 하려고 합니다. 따라서 전체 기능을 파악하려면 두 개의 매뉴얼을 다 보아야 합니다.

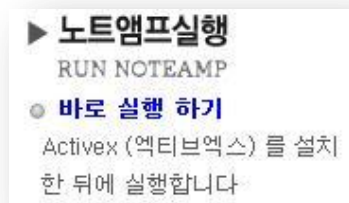


I . 노트앰프 시작하기

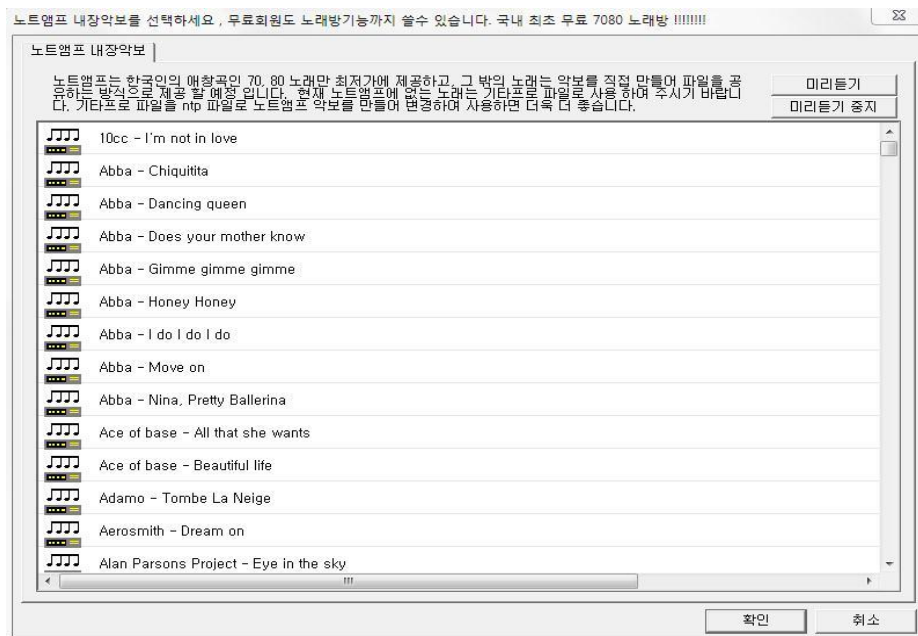
① 노트앰프 내장 악보를 불러와서 연습하기

노트앰프에서 자체적으로 제공하는 내장 악보를 불러와서 연습하는 방법입니다.

(1) 노트앰프 웹사이트에서 ActiveX를 설치하였으면, 홈페이지에 로그인 하신 뒤, 홈페이지의 바로 실행 하기 버튼을 눌러 프로그램을 바로 실행 할 수 있고, Active X를 설치 안하고 프로그램을 다운받아 설치 하였으면 노트앰프 프로그램을 윈도우 시작메뉴, 또는 바탕화면에서 실행할 수 있습니다..



(2) 노트앰프 내장악보가 로드 되어 곡을 선택할 수 있는 윈도우가 나타납니다.



(3) 연주할 악보를 선택합니다. 오른쪽 상단의 버튼을 통해 원하는 악보를 미리 들어볼 수 있습니다.

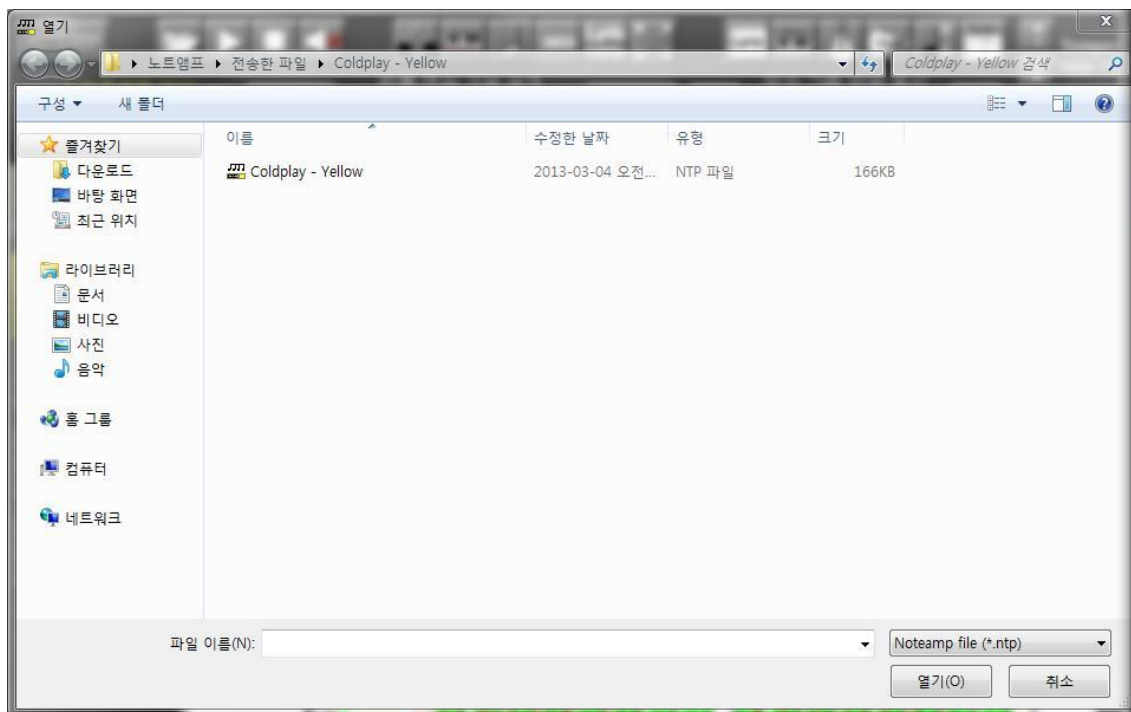
(4) 원하는 악보를 선택한 후 **[확인]**버튼을 클릭하면 노트앰프 내장악보가 열립니다.

(5) 메뉴툴바의  을 클릭하거나, 스페이스바를 눌러서 연주를 시작합니다.

② 노트앰프 자체 악보 파일(.NTP), 기타프로 파일(.GP3, .GP4, .GP5), 미디 파일(.MID)을 불러와서 연습하기

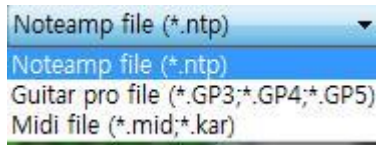
노트앰프 홈페이지 또는 인터넷 카페 등에서 제공받은 노트앰프 자체 악보 파일인 NTP파일, 기타프로파일, 일반적인 미디 파일을 불러와서 연습하는 방법입니다.

- (1) 노트앰프 웹사이트나, 다운받아 설치한 노트앰프 프로그램을 실행합니다.
- (2) 자동으로 나타나는 노트앰프 내장악보 선택 윈도우에서 **[취소]**를 클릭합니다.
- (3) 메인 메뉴의 **[파일] → [로드mid,gp3,gp4,gp5,ntp]** 항목을 선택합니다.



(4) 열기 창의 오른쪽 하단에서 열고싶은 파일의 종류(확장자)를 선택합니다.

노트앰프에서는 노트앰프 자체 악보 파일(.ntp), 기타프로 3, 4, 5파일(.gp3, .gp4, .gp5), 일반적인 미디 파일(.mid)파일을 열 수 있습니다.(GPX 파일은 못열립니다)



(5) **[열기]**버튼을 클릭하면 선택한 악보가 로드 됩니다. (Drag and Drop로 윈도우 탐색기 에서 노트앰프로 파일을 Drag and Drop 해도 됩니다.

II. 노트앰프의 화면 구성

(1) 트랙 톨 바



- 음악의 트랙이 세로로 배열 되어 있는 것 같이, 노트앰프 트랙툴바도 세로로 배열 되어있고, 각 트랙이 어떤 악기를 연주하는지 악기 아이콘이 있어서 좀 더 직관적으로 음악을 파악할 수 있습니다. 그리고 트랙툴바가 세로로 길게 배치되어서 대부분 곡들의 트랙버튼들이 스크롤 없이도 한 화면 내에서 보입니다.

- 스피커 모양의 버튼은 트랙 play, mute 토글 가능합니다. (트랙별로 키보드 핫키 1,2,3,4,5....0)

- 눈 모양의 버튼은 트랙 Visible, Invisible (보이기, 감추기) 악기를 연습 할 때 잘 안 쓰는 트랙을 숨기고 사용하는 트랙만 볼 때 사용합니다.

- 트랙 이름 - 트랙이름이 길면 좌우로 이름이 스크롤 되어 표시 됩니다.

- 트랙 볼륨 슬라이더 - 트랙의 볼륨을 슬라이더 버튼을 스크롤 하여 볼륨을 조절 할 수도 있고, 현재 트랙에서 들리는 소리를 들을 수 있는 소리표시 LED로도 사용할 수 있습니다. 음악이 연주 됨에 따라 트랙 내부에서 트랙의 볼륨이 조절 될 때 음악의 볼륨 따라서 버튼이 움직여서 현재 연주 되는 볼륨을 정확하게 표시 하여 줍니다. (미디 프로그램 중 거의 최초의 기능일 것 입니다)

- 트랙툴바의 노란색 테두리 - 트랙 버튼을 클릭하거나, 악보 화면의 왼쪽 트랙 부분을 클릭하면 트랙이 선택됩니다. 선택된 트랙은, (음악게임, 연주모드, 악기그림악보 (Play Sequence Animation) 등의 동작 대상 트랙이 됩니다.

- 우측 위의 아이콘 - 현재 트랙을 악기그림 악보로 보여주는 모드 일 때, 기타 그림으로 보여주는가? 색소폰 그림으로 보여주는가?, 피아노 그림으로 보여주는가를 뜻하는 표시 입니다.

- 트랙툴바의 Play, Mute 기능은 키보드의 1,2,3,4,5,6,7,8,9,0번 키에 핫키로 할당 되어서 10트랙 이내의 트랙은 키보드 핫키로 Play, Mute를 할 수 있습니다. (대부분의 노래는 10트랙 이내이고, 10트랙 이상이라도 중요한 트랙은 대부분 앞쪽에 있어서 사용하는데 불편함이 적을 것 입니다.)

- 트랙이 많아서 화면을 넘어가면 스크롤 버튼으로 트랙툴바를 스크롤 할 수 있습니다.

(2) 마디표시창과 악보 창

The screenshot displays a music software interface. On the left, a track list for 'Track 1' is shown with a red border. The list includes six items, each with a colored circle and a number: (D#5) 1 (blue), (A#4) 2 (yellow), (Gb4) 3 (red), (C#4) 4 (black), (Ab3) 5 (green), and (D#3) 6 (magenta). To the right of the track list is a guitar fretboard diagram. The diagram shows a guitar neck with six strings and a fretboard. The strings are labeled with their open string notes: T (Treble), A (A), B (B), and three unlabeled strings. The fretboard is divided into six horizontal sections, each corresponding to a track in the list. Each section contains a sequence of fret numbers (e.g., 7, 9, 10, 7, 7, 10, 7, 7, 7, 7, 5, 5, 9) and a small grid icon. Above the fretboard, there are three small grid icons with labels: 1 A#m, 1 C#, and 4 G#m. The top of the interface shows a scroll bar and a track list header.

- 트랙앞에 사각 형또는 특정한 마크가 있으면 선택된 트랙입니다. 트랙툴바에서 트랙을 클릭하여서 선택하여도 되고, 여기의 사각형 영역을 클릭하여도 선택됩니다. 선택된 트랙은, (음악 게임, 연주모드, 악기그림악보 (Play Sequence Animation) 등의 동작 대상 트랙이 됩니다.
- 표준 튜닝일 때는 타브악보 왼쪽편에 글자가 안 나오고, 비 표준 튜닝일 때만 타브 왼쪽편에 글자가 나와 현재 기타줄마다 설정된 음높이를 보여 줍니다.
- 표준적 튜닝은 6번줄부터 E3 , A3 , D4 , G4 , B4 , E5 입니다.
- 일반적인 악보는 C5를 가온다에 표시하나(높은음자리 아래쪽 도) , 기타 악보는 C4를 가온다에 표시 하는 것을 기억 해주시기 바랍니다.(기타의 C4는 5번줄 3번 플랫)
- 기타 줄마다 색상을 넣어서 색상만 보면 어느 줄인가 직관적으로 판단 할 수 있게 하였습니다. (설정 메뉴에서 색상을 뺄 수도 있습니다)
- 트랙 앞에 악기 아이콘이 있어서 이 트랙은 어떤 소리를 내는지 직관적으로 판단 할 수 있습니다.
- 기타프로파일 또는 미디 파일을 로딩 하였을 때, 코드가 빨강색으로 나오는 것은 노트앰프가 분석하여 추측한 코드 입니다. (약 60 - 90%의 정확성), 이것을 사용할 수도 있고. 이것이 부정확하여 수정하고 싶을 때 수정하고, 저장 할 수도 있습니다. 이렇게 하면 기본적으로 노트앰프가 분석하여 붙인 코드에서부터 사용자가 코드를 수정하면, 틀린 코드만 수정 하면 되므로 쉽게 코드를 붙일 수 있습니다,
- 거기에 추가로, 코드를 수정할 때 코드 수정 방법은 컴퓨터 기타를 이용하여 기타 코드 잡듯이 쉽게 코드를 수정할 수 있습니다.
- 코드가 파랑색으로 나오는 것은 기타프로에서 붙인 코드 입니다.
- 코드가 맨 앞에 녹색으로 보이는 것은 실제 그 위치에 코드가 있는 것이 아니고 앞에 있는 코드를 잊지 않게 하기 위해 가상으로 보여주는 코드 입니다.
- ntp로 저장했다 로딩하면 무조건 검은색 코드로 나옵니다, (코드가 맞게 수정된 것 인지, 수정 안된 것 인지 알 수 없기 때문에) 빨강색으로 보이는 코드에서 수정 없이 그냥 ntp로 저장했다 로딩 했다면, 검은색으로 보이는 코드도 틀릴 수 있습니다.

- 트랙앞의 악기 아이콘을 클릭하면 Play, Mute 토글되고, 악기 아이콘을 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 솔로 모드가 됩니다.
- 악기 아이콘 옆의 버튼을 상하로 드래그 하면 트랙 위치 이동을 할 수 있습니다.
- 위의 그림의 왼쪽위의 6은 6마디라는 뜻입니다.
- 악보창 위의 마디창은 마커가 입력되어 있으면 마커를 보여줍니다.
- 마디창은 한 화면에 음악의 전체 마디를 꼭 맞추어서 표현하여 주어, 마디창을 스크롤 하지 않고 클릭만 하면 음악의 어디로든지 점프 할 수 있어서 편합니다. (일반적인 마디창은 음악이 길면 마디창을 스크롤 해서 음악의 위치 이동을 합니다)
- 마디창의 빨강색 범위는 현재 악보창이 보여주는 범위를 표시하고, 노랑색으로 감박이는 것은 현재 커서가 위치하는 범위 입니다.

메뉴 툴바 설명



: 노트앰프에 로그인할 수 있고, 노트앰프 홈페이지로 갈 수 있습니다. 홈페이지에서 로그인한 뒤 ActiveX를 설치 한뒤, 홈페이지에서 실행 하였다면 여기서 로그인 할 필요가 없고, 노트앰프 프로그램을 다운로드 뒤 설치해서 시작 메뉴에서 실행 하였다면 여기서 로그인을 해야만 내장악보를 사용 할 수 있습니다., 기타프로 파일 연주기를 구매 하신 분들은 로그인 없이도 기타프로 파일 연주기 기능들을 사용할 수 있습니다.



: 노트앰프 내장악보를 선택하여 열 수 있는 창이 나타납니다.



: 8박의 예비박 후에 악보창의 파란색 연주위치 커서가 있는 부분부터 재생을 시

작합니다. 한번 더 클릭하면 재생중인 위치에서 일시정지가 됩니다.

- 메뉴 툴바의  버튼을 눌러서 연주하면 예비박이 있습니다.
- 스페이스 버튼으로 연주하면 예비박이 없습니다.(Play/Pause)
- Shift + 스페이스 - Shift 키 누른 동안만 연주 합니다.
- 엔터키로 연주하면 연주 끝나고, Song position 커서가 연주 시작 위치로 돌아 옵니다.
(반복 구간을 설정 안하고 특정부분을 임시로 반복해서 들어 볼 때 사용하면 좋습니다)
(엔터로 연주 시작, 엔터로 연주 끝)
- 좌우 화살표키는 4분 음표씩 Song position 커서 위치가 움직입니다.
- Control + 좌우 화살표키는 한 화면씩 Song position 커서 위치가 움직입니다.
- Shift + 좌우 화살표키는 32분음표씩 Song position 커서 위치가 움직입니다.



: 음악 완전히 정지 파란색 연주위치 커서가 악보의 가장 처음으로 되돌아갑니다.



: 미디 악기에서 간혹 미디 off를 놓쳐, 잡음이 남아 있을 때 미디 악기를 리셋 합니다.



: 노트앰프 자체 메트로놈을 On/Off 시킬 수 있습니다.



: 코드 표시창에 나타나는 코드의 모양을 기타 프렛모양으로 나타낼지, 피아노 건반모양으로 나타낼지 선택할 수 있습니다.



: 오선지의 노트가 한국어 계이름 혹은 영어 음정으로 표시됩니다.



: 마디길이 가변, 고정 토글 할 수 있습니다. 디폴트는 마디길이 가변이고, 마디길이 가변 모드에서는 마디의 노트가 많으면 마디가 길게 늘어 나고, 노트가 적으면 마디가 좁아집니다.

마디 길이 고정 모드에서는 메뉴툴바의 우측에 위치한 악보 가로 늘이기/줄이기 버튼을 통해 화면에 보이는 마디 수를 조절할 수 있습니다. 특정 마디에 노트가 아주 많거나, 아주 적거나 하는 노래가 아니라면 마디길이 고정 모드를 사용하면 연주 위치 커서가 일정한 속도로 움직이므로 연주하기가 더 좋습니다. 마디 길이 가변일 때는, 마디의 길이에 따라 연주 위치 커서가 빨리 움직였다, 느리게 움직였다 합니다.



: 악보에 표시된 가사의 글자 모양을 일반적인 가사모드 또는, 큰 가사모드 중에서 선택할 수 있습니다. 큰 가사 모드일 때는 가사가 악보 밑에 표시 되면서, 노래방 글자 같이 글자가 확대되어 볼 수 있고 겹칠 때는 45도로 가사가 기울어 집니다. 큰 가사 모드는 악보모드와, 노래



방 모드의 장점을 합친 것이라고 볼 수 있습니다.



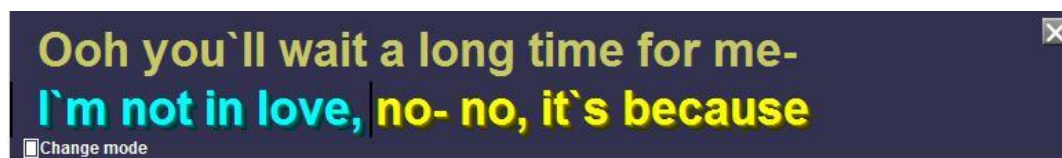
: 노트앰프 프로그램을 전체화면으로 변경할 수 있습니다.



을 클릭하면 전체화면에서 복귀합니다.

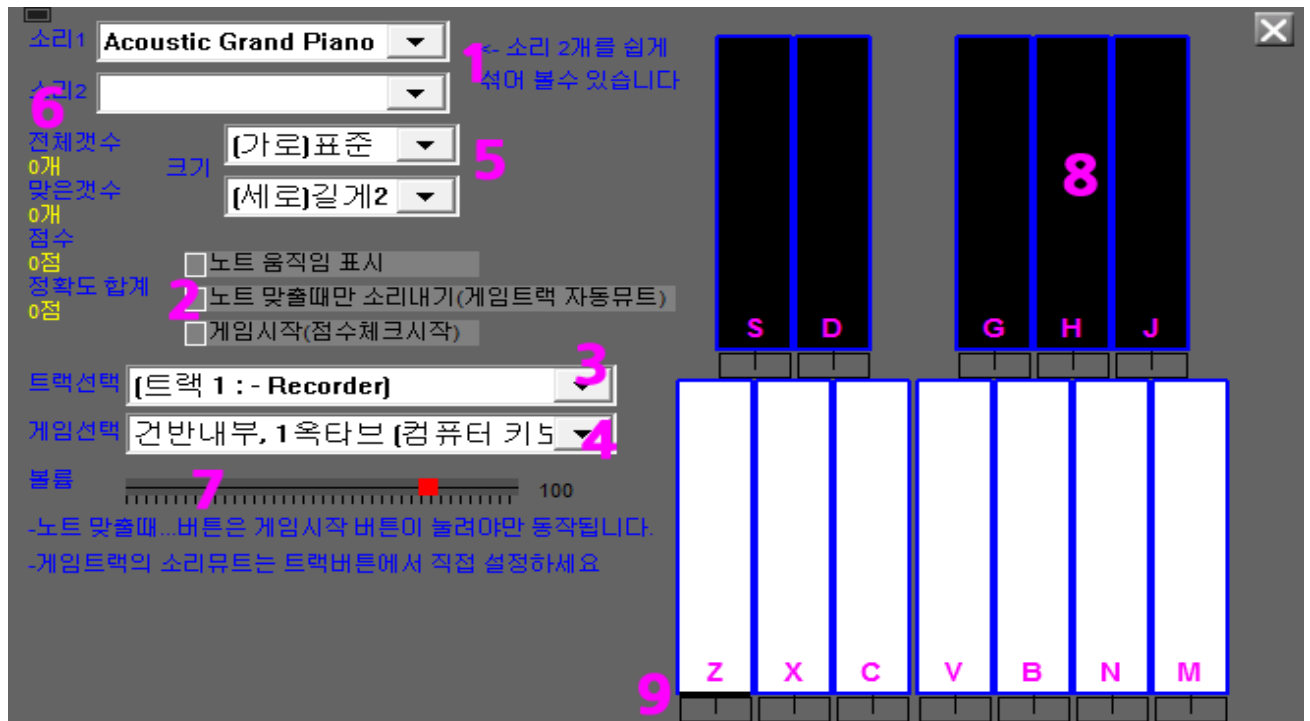


: 멜로디 트랙에 맞추어 노래방처럼 가사가 표시되는 가사 표시창을 On / Off 할 수 있습니다.





: 컴퓨터 피아노 창이 열립니다. 컴퓨터 피아노로는 컴퓨터 키보드로 연주하여 소리를 들을 수 있고, 리듬게임, 건반게임을 할 수 있습니다. 연주모드의 연주추적 모드 등을 사용할 때 미디 피아노 없이, 컴퓨터 피아노를 미디 피아노 대응으로 할 수도 있습니다.



1: 음색을 선택할 수 있습니다. 특이사항은 음색을 2개를 선택하면 2개의 음색을 섞어서 들을 수 있습니다. 컴퓨터 키보드뿐만 아니라, 미디키보드를 연결한 상태에서도 2개의 음색을 섞어서 들어볼 수 있습니다.

2-1 노트 움직임 표시 - 리듬게임같이 노트가 위에서 떨어지고, (3번으로 선택 된 트랙) 맨 아래에 노트가 도착하는 순간이 정확히 연주 되는 순간입니다.

2-2 노트 맞출 때만 소리내기 - 말 그대로 노트를 맞추었을 때만 소리 내고 틀렸을 때는 소리를 안내서 연주를 못해도 틀린 소리는 안 들리게 하는 옵션입니다.

2-3 게임시작(점수 체크 시작) - 이 옵션이 체크가 되면 3번으로 선택된 트랙의 게임 점수 체크가 시작됩니다. 컴퓨터 키보드 또는 미디 키보드로 맞추어야 점수가 올라갑니다.

(3번으로 선택된 트랙의 소리 mute는 트랙버튼에서 직접 mute, unmute 하시면 됩니다.)

3 게임을 할 트랙을 선택 합니다.

4 노트가 떨어지는 방식을(게임종류) 선택합니다.

4-1 건반내부 1옥타브(컴퓨터 키보드) - 모든 노트의 옥타브는 무시되고 건반내부에 표시 됩니다.

4-2 건반내부 다중옥타브(미디 키보드) - 모든 노트가 자기위치 건반 내부에 표시되고 미디 키보드로 리듬게임을 해야. 됩니다

4-3 건반외부 1옥타브(컴퓨터 키보드) - 모든 노트의 옥타브는 무시되고 건반 위쪽에 표시 됩니다.

4-4 건반외부 다중옥타브(미디 키보드) - 모든 노트가 자기위치 건반 위쪽에 표시되고 미디 키보드로 리듬게임을 해야 됩니다..

4-5 리듬게임(컴퓨터 키보드) - 컴퓨터 키보드의 z부터 m까지 키로 리듬게임을 합니다. 미디키보드로 할 때는 가온다의 도레미파솔라시도 입니다. (맨 처음 할 때는 리듬게임으로 하는 것이 여러 게임타입 중 가장 쉽게 건반게임을 할 수 있습니다.)

5 건반 크기조절을 할 수 있습니다.

6 점수

전체 개수 - 음악이 시작되어서 현재까지 나타난 노트의 개수

맞은 개수 - 맞춘 노트 개수

점수 - ((맞춘 개수 - 틀린 입력)/전체 개수) x 100 = 점수 (100점 만점 단위 점수를 표시합니다)

정확도 합계 - 노트를 정확한 시간에 맞추면 맞출 수록 정확도 합계가 올라갑니다. 노트를 한 개 맞출 때마다 9점에서 1점 사이로 올라갑니다.

(노트가 맞은 범위 기준은 정확한 위치 앞으로 16분 음표, 뒤로 16분 음표 입니다.)

7 컴퓨터 피아노 볼륨입니다.

8 건반

9 정확도를 그림으로 표시한 것 입니다.



가운데 노란줄은 정확하게 친 것 , 녹색 선은 미리친 것 , 빨간선은 늦게 친 것 입니다.

- 컴퓨터 키보드 창 또는 악보창이 Active(활성화)되어 컴퓨터 키보드 입력을 받을 때 건반게임, 리듬게임이 됩니다. 다른 창이 활성화 되어 다른 창이 컴퓨터 키보드 입력을 받을 때는 리듬게임이 되지 않습니다. (예를 들어 메모장과 노트앰프가 같이 떠 있을 때 메모장이 활성화 되어 있다면 메모장으로 글자가 타이핑 되고 노트앰프로 리듬게임은 안될 것 입니다.)
- 노트의 음길이(듀레이션)은 게임 중 노트를 맞추었을 때는 맞춘 노트의 길이만큼 듀레이션이 자동으로 유지 되고, 노트를 못 맞추었을 때는 키보드 누른 만큼이 듀레이션이 됩니다.
- IME 한글이 눌러 있을 때는 컴퓨터 키보드의 리듬게임, 건반게임이 동작되지 않습니다. 영문모드로 되어 있어야 합니다.
- 미디 음원이 Microsoft GS wavetable 음원보다 사운드캔버스, 미디음원 모듈, 신디사이저등의 하드웨어 음원이 점수가 정확하게 체크 됩니다. Microsoft GS wavetable는 소프트 미디라 레이턴시가 있습니다. Microsoft GS wavetable는 윈도우에 내장되어 있는 소프트 미디 음원 입니다.
- 노트앰프는 멜로디 트랙뿐만 아니라, 베이스 기타, 피아노, 드럼 등등 모든 트랙을 리듬게임으로 연주 할 수 있습니다.
- 기타프로 파일, 미디파일도 노트앰프로 로딩해서 리듬게임으로 연주 할 수 있습니다.



: 컴퓨터 기타를 실행시킵니다. 컴퓨터 기타로는 코드를 잡고 기타소리를 낼 수 있고, 음악연주 중 마우스로 기타줄을 굽으면 기타같이 소리가 나고 (코드는 자동으로 잡힙니다), 코드 편집 시에 코드를 입력할 때도 컴퓨터 기타를 쓸 수 있습니다. 우측 아래의 기타 모양을 클릭해서 기타 소리를 바꿀 수도 있습니다. (컴퓨터 기타, 컴퓨터 피아노, 등은 노래의 남는 채널을 이용해서 소리를 냅니다, 따라서 음악이 미디의 16채널을 다 사용해서 남는 채널이 없으면 기타소리가 안나고 다른 소리가 날 수 있습니다.)

- 컴퓨터 기타 창이 열려있을 때 왼쪽위의 노랑색 사각형이 노랑게 되면 컴퓨터 기타창이 키보드 입력 받고 있을때 입니다. 이때 코드를 잡고 마우스로 컴퓨터 기타를 드래그 하면 기타 스트로크 같이 소리 납니다.
- 컴퓨터 기타는 마우스로 기타 스트로크를 할 수도 있고 키보드로 소리 낼 수도 있습니다.
 - <- -> 화살표 및 키패드 1,2,3 은 기타 줄 6,5,4,3,2,1 번 줄 소리
 - 키 패드 4,5,6 은 기타 줄 (5 6), (4 3), (2 1)번 줄 소리
 - 키 패드 7, 9 는 업 스트로크, 다운 스트로크
 - 키 패드 8 은 타이머 시작 8->7, 8->9 를 누르면 그 시간차이만큼 기타 스트로크를 천천히 합니다.
 - 마우스 왼쪽 버튼 Up 스트로크 , 마우스오른쪽 버튼 Down 스트로크

컴퓨터 기타 코드 잡는 법 (컴퓨터기타창이 열려 있을 때 키보드 동작 정의)

(괄호로 묶인것은 키를 떼지안고 누릅니다)

컴퓨터 기타는 자체적으로 소리도 내고 코드입력 상태 일때는 선택 된 코드를 바꿉니다.

C : 1
C# : (12)
Cm : 1q
Cm7 : 1qa
C#m7 : (12)qa
Dbm7 : (21)ws
Dm7 : 2ws
Db : (21)
Bb7sus4 : (76)ii
A#7sus4 : (67)uh
Gdim : 5r

8은 스트로크 타이머 입니다.
8->7, 8->9 를 누른 시간 차이가 스트로크 속도 입니다.

← 전체 스트로크

← 2줄씩 스트로크

← 기타줄 1줄씩 소리내기

- 1 코드 잡는 법
 - 키보드 1,2,3,4,5,6,7 이 C,D,E,F,G,A,B 입니다.

- 2 b, # 코드 잡는 법
 - 1->2 같이 누르는데 1 먼저 누르고 2 누릅니다 그럼 C#
 - 2<-1 같이 누르는데 2 먼저 누르고 1 누릅니다 그럼 Db
 - 2->3 :을 누르면 D#
 - 4->5 :을 누르면 F#
 - 7->6 :을 누르면 Bb

- Minor 코드 잡는 법 : 위의 1 과 2 를 먼저하고 아래 키를 누릅니다.
 - 1,q : Cm
 - 7,u : Bm
 - 7->6,u: Bbm
 - 4,r : Fm
 - 5->6,t: G#m

- Diminish 코드 잡는 법 : 위의 1 과 2 를 먼저하고 아래왼쪽 키를 누릅니다.
 - 1,TAB: Cdim
 - 7,y: B dim
 - 7->6,y: Bb dim
 - 4,e: F dim
 - 5->6,r: G# dim =
 - 6->5,t: Ab dim(위와 같은 코드)

- Sus4 코드 잡는 법 : 위의 1 과 2 를 먼저하고 아래오른쪽 키를 누릅니다.
 - 1,w: Csus4
 - 7,i: Bsus4
 - 7->6,i: Bb sus4
 - 4,t: Fsus4

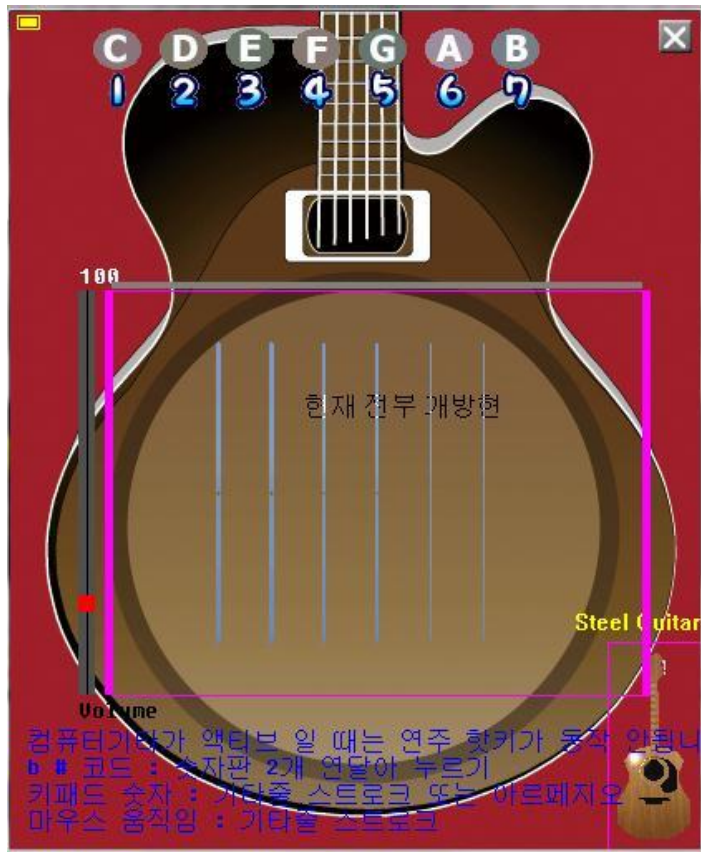
- 5->6,y: G# sus4
- 6->5,u: Ab sus4(위와 같은 코드)

- 7 코드 잡는 법 :

- 1,a: C7
- 1,q,a: Cm7
- 7->6,j: Bb7
- 4,t,f: F7sus4
- 5->6,g: G#7
- 6->5,h: Ab7 (위와 같은 코드)

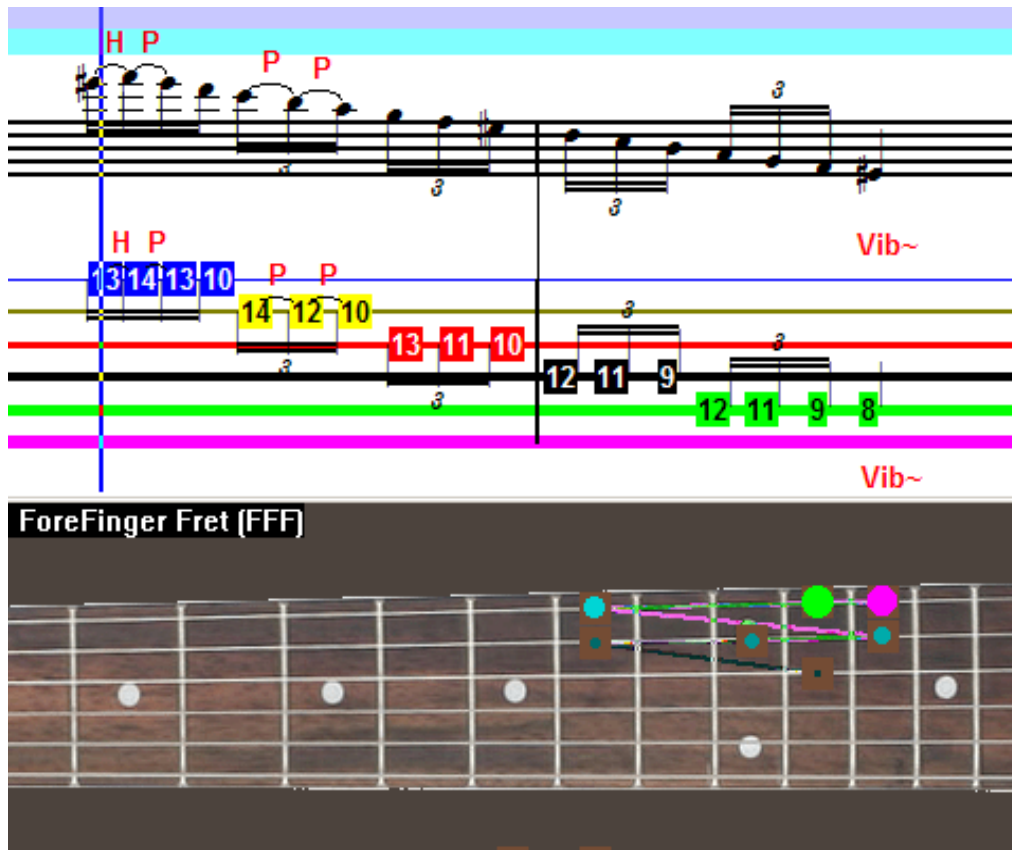
- 8) Maj7 코드 잡는 법

- 1,s: CMaj7
- 1,q,s: CmMaj7
- 7->6,k: BbMaj7
- 4,t,g: FM7sus4
- 5->6,h: G#Maj7
- 6->5,j: AbMaj7 (위와 같은 코드)



: 기타 프렛보드 윈도우를 엽니다. 현재 연주되고 있는 트랙의 노트들이 실제 기타 위에서 어떻게 연주되는지 그림을 통해 직접 볼 수 있습니다.

아래의 그림은 Yngwie malmsteen – Far beyond sun 처음 부분 순간적으로 캡처 한 것 입니다.



- 현재 연주 되는 노트 - 녹색
- 다음에 연주 해야 될 노트 - 분홍색
- 그 다음 다음에 연주 해야 될 노트 - 하늘색으로 크기가 점점 줄어드는 동그라미

위와 같이 타브악보를 안보고 동그라미들 크기와 색상만 따라 가면서 연주하면 그림만 보면서 연주 할 수 있습니다.

그런데 이때 정상템포로 연주하면 Tempo가 너무 빨라서 그림만 보면서 따라 연주 할 수는 없는데, 템포를 낮추고 연습하면 그림만 보면서 연주 할 수 있습니다.

그런데 이때 또 문제는 템포를 낮추게 되면 연습 안 해도 될 부분의 템포까지 낮아져서, 악기 연습이 지루하게 됩니다.

그 때 해결책은 연주모드 중 자동템포다운 모드를 사용하면 연습해야 될 노트가 있는 부분은 현재 템포보다 낮아져서 연습하기 쉬워지고, 노트가 없는 부분은 현재 템포로 지나가서 지루하지 않게 됩니다.

이렇게 노트앰프의 기타 프렛보드 윈도우와, 연주 모드를 사용하면, 타브악보를 보지 않고, 기타 프렛보드의 그림만 따라 연주하면서, 템포를 낮추어서 연습하면서도 지루하지 않게 연습 할 수 있습니다. 여기에 연습 프로그램까지 만들어서 반복 연습하면 좀더 좋습니다. 좀더 자세한 설명은 각각의 파트에서 설명 합니다.

[좌측 하단의 콤보박스] 에서 프렛보드 윈도우에 보일 트랙을 설정할 수 있습니다. 이때 트랙에 타브악보가 설정되어 있지 않으면, 타브그림은 프렛보드 낮은쪽 계명 아무 위치에나 나타납니다.

[코드 표시] 항목을 체크하면 프렛보드 위에 현재 코드 노트 표시가 나타납니다.

[순차적 표시] 체크가 안되어 있을 때는 표시될 노트가 연주 할 시간 약간 전부터 동그라미가 점점 커지면서 나타나고, 체크가 되어 있으면 다음에 연주 할 노트가 100 마디 뒤에 있더라도 항상 10개 정도 다음에 연주할 노트가 프렛보드 위에 표시 됩니다.

[플렛보드 반대로 표시] 항목을 체크하면 기타그림의 좌/우가 반전됩니다.

[연주 순서 선으로 연결] 항목을 체크하면 연주할 노트의 운지가 순서대로 선으로 연결되어 나타납니다.



: 트랙 별로 이조를 할 수 있습니다.

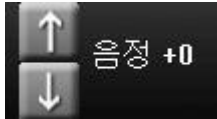
변경시킬 트랙을 **[Track]** 창에서 선택한 후 **Transpose value** 값을 설정하고 **[설정]** 버튼을 클릭 하면 이조 사항이 적용됩니다.



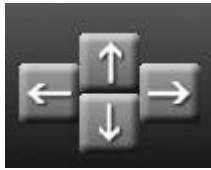
: 악기의 튜닝을 도와줄 수 있도록 기타와 베이스의 각각의 줄의 악기의 음정을 들어볼 수 있는 창이 나타납니다.



: 곡의 템포를 조절할 수 있습니다 (핫키 : Insert , Delete)

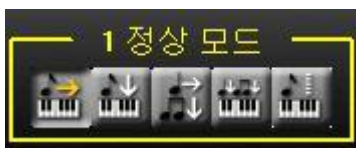


: 곡의 음정을 조절할 수 있습니다.



: 악보의 크기를 가로, 세로로 조절할 수 있습니다. 좌우 확대축소는 마디길이 고정 모드일 때만 동작 합니다. (좌우 확대 축소: Home, End, 상하 확대 축소: PageUp, PageDown)

연주 모드 설정



- (1)  : 정상모드 - 일반적인 연주모드입니다.(단축키 : F1)
- (2)  : 템포다운 모드 - 컴퓨터에 연결된 미디 입력 악기를 통해 선택된 트랙을 따라서 연주했을 때, 틀리면 템포가 1씩 내려가고 맞으면 템포가 1씩 원상복귀 되는 모드입니다. 핫키(단축키)는 F2입니다.
- (3)  : 자동템포다운 모드 - 선택한 트랙에 설정된 음표의 길이보다 짧은 길이의 음표가 나오면 자동으로 템포가 내려가서 연주가 쉽도록 도와주는 모드입니다. 핫키(단축키)는 F3입니다. (디폴트는 4분음표)
- (4)  : 혼합모드 - 연주 모드의 3번과 5번 모드를 동시에 실행시키는 모드입니다. 핫키(단축키)는 F4입니다.
- (5)  : 연주 추적 모드 - 선택된 트랙을 컴퓨터에 연결된 미디 악기로 따라서 연주하지 않으면 노트앰프의 연주가 정지되는 모드입니다. 핫키(단축키)는 F5입니다.

따라서 (3번) 자동템포다운 모드를 설정하고 연주하면 장점이, 노트가 많은 구간은 템포가 자동으로 낮추어져서 연습이 쉽게 되고, 노트가 없는 구간은 원래 템포로 빨리 지나가므로, 지루하지 않게 템포를 낮추어서 연습 할 수 있다는 장점이 있습니다.

(5번) 연주 추적 모드는 컴퓨터가 사용자의 연주를 추적하여 컴퓨터가 따라온다는 신기한 현상이 벌어집니다.

(4번) 혼합모드는 어려운 연주일 때 자동템포 다운이 되고, 사용자가 연주를 못하면 사용자가 연주 할 때까지 기다리고, 사용자가 연주를 잘했을 때는 바로 다음으로 넘어가는 모드입니다.

연주 모드로 연주 할 때 미디악기가 없을 때는 컴퓨터 피아노를 열어 컴퓨터 키보드로 대치가 가능하고, 컴퓨터 피아노로 연주할 때는 옥타브는 무시하고 맞은 것으로 인정 합니다.

③ 반복 연습 기능 설정



: 메뉴의 **[반복연주] → [일반 반복 설정]** 대화상자를 나타나게 합니다.



: 메뉴의 **[반복연주] → [자동 생성 프레이즈 반복 설정]** 대화상자를 나타나게 합니다.



: 반복 프로그램을 시작합니다. 반복프로그램 설정 대화상자는 Alt키를 누르면서 마우스 특정 트랙, 특정 구간을 드래그하거나, 메뉴의 **[반복연주] → [프로그램 반복 설정]**을 선택합니다.



: 반복연주의 시작 방법을 즉석에서 시작하는 일반적인 방법으로 설정.(핫키 : F6)



: 반복연주의 시작 방법을 일정한 시간이 지나고 시작하는 타이머로 설정.(핫키 : F7)



: 반복 시작 방법을 F8키를 누르는 것으로 설정.(핫키 : F8)



: 반복 횟수를 2회 증가시킵니다(핫키:F9)



: 반복 중 반복 모드에서 빠져나갑니다. (핫키:F10)

- 반복연주의 다양한 시작방법이 있는 이유는, 수없이 반복 연습하는 와중에, 잠시 쉬어가
고, 반복 연주를 반성하는 틈을 주려고 다양한 시작방법이 있습니다.
- 반복 횟수 증감이 필요하고 핫키가 이유는 ? 악기를 연주 연습 하면서, 손을 자유롭게 쓸
수 없는 상태에서, 반복연습의 리듬을 끊지 않고, 반복연습 중 충분히 연습이 되었으면
반복횟수가 많이 남아 있더라도 현재 반복구간의 반복을 그만하고 다음으로 진행 하는
것이고,
- 현재 반복횟수가 거의 다 되어 가는데 반복연습이 충분하지 않으면 반복연습의 리듬을
끊지 않고, 추가로 반복연습을 더하게끔 반복 횟수를 증가 시키는 것입니다.

반복위치 설정

반복범위 설정(Quarter/8은 4분음표를 8로 나누었을때 시간입니다) (32분음표 시간)

Start Bar Beat Quarter/8

End Bar Beat Quarter/8

예비박 반복횟수

코드밀의 하늘색 구역을 드래그하면 반복 연습구간을 쉽게 만들수 있습니다

반복중 F6(단순반복), F7(타이머), F8(F8누르기) 키를 눌러 반복 시작 방법을 바꿀 수 있습니다.

반복중 F9(반복횟수 2회추가), F10(반복 끝내기)키를 눌러 반복 연습의 흐름을 끊지 않고 반복 횟수를 변경할 수 있습니다.

- 일반
는 반
정하
를 설

반복 대화상자
복 범위를 설
고, 반복 횟수
정하고, 예비

박을 넣을 것 인가를 설정하고 확인 버튼을 누르면 반복구간이 표시되고, 음악을 어디로

스크롤 시키건, 음악을 연주시작 하면 항상 반복 시작구간으로 이동에서 음악이 시작됩니다.

- 코드구역 밑에 하늘색 구역을 드래그 해도 반복 구간으로 설정 됩니다.
- 반복 횟수는 1000회까지 지정 가능합니다.

자동생성 프레임 반복 대화상자

마디별, 노트 밀도 별로 자동으로 프레임을 설정하여 반복연습 합니다 [X]

자동 생성 프레임 설정

예비박 횟수

☐ 반복시 Play mute 토글(체크가 안되면 원래 트랙 설정 따릅니다)

자동생성 프레임 반복횟수

☒ 무조건 반복 횟수(Repeat count) 만큼 반복 Repeat count

☐ 프레임 내의 노트갯수 x 반복 횟수 만큼 반복

자동 생성 프레임(노트밀도) 설정

노트밀도 프레임 만드는 규칙은 정해진 노트갯수 이상이 정해진 노트범위 안에 있을 때 프레임이 만들어지고 그 뒤에 프레임 판단 끝 노트보다 긴 노트가 있을때 프레임 끝납니다.

☐ 노트밀도 프레임 생성, 미리보기하기

노트갯수 <-프레임 증가 ---- 프레임 감소->

노트범위 <-프레임 감소 ---- 프레임 증가->

프레임 판단 끝 노트 <-(-16분)프레임 증가 ---- 프레임 감소(온음표)->

마디별로 프레임 생성

[확인] [취소]

- 자동 생성 프레이즈 반복은 선택된 트랙의 노트 밀집도를 판단하여 음악의 전체 구역의 프레이즈를 자동으로 생성하여, 프레이즈 별로 무조건 @회 반복하느냐, 프레이즈 내의 노트 개수 x @회 반복하느냐를 자동으로 정하는 것입니다.
- 음악 전체를 연습해야 되는데, 특정구간 별로 반복 프로그램 만드는 것이 힘들 때, 즉 반복 연습해야 될 구간이 대부분일 때 자동 생성 프레이즈로 반복 연습 하면 편리 합니다. 이렇게 크게 잡아 연습한 뒤, 특정한 프레이즈가 잘 안될 때 그 부분만 반복프로그램을 만들어서 연습할 수 있습니다.
- 미리보기 기능이 있으므로 각각 슬라이더를 적당히 조절하면서 프레이즈를 만들어 보면서 자동생성 프레이즈를 만들어 볼 수 있습니다.
- 자동생성 프레이즈를 만들고 반복 횟수는 연주 할 때 지정 할 수 있습니다. shift + 숫자 키 (무조건 숫자키 만큼 반복연주), Control + 숫자키 (숫자키 x 노트갯수 만큼 반복 연주) (연주 메뉴에도 있습니다)

프로그램 반복기능 대화상자.

반복 프로그램 만들기(노트앰프 자체 악보에는 반복 프로그램 저장 안됩니다)

반복 프로그램 이름 ☐ 합격점수 사용(1,2,3번 모드일때만)

연습 트랙번호 합격점수

시작 끝 위치 설정(마우스 R버튼 드래그 또는 클릭으로 설정 가능)

Start Bar Beat Quarter/8

End Bar Beat Quarter/8

예비박

반복횟수

Play,Mute

연습모드(연습트랙을 미디악기로 따라칠 때, 템포 변경방법) ☐ Disable

(1) 정상 모드

Tempo

☐ 상대 빠르기

☒ 절대 빠르기

Tempo %

Tempo 증감

최종 빠르기 %

☐ 반복시 빠르기 증감 사용

반복 프로그램 리스트

프로그램은 음악의 구역구역 별로, 사용자가 이 구역은 템포 몇으로 몇 회 반복, 이 구역은 템포 몇으로 몇 회 반복할 것인가를 설정하여 반복 연습을 하는 기능입니다. 이렇게 만든 반복 연습 프로그램을 나중에 불러올 수 있도록 파일에 저장하고 불러 올 수도 있습니다.

- 반복 프로그램을 만드는 방법은, 메뉴에서 대화상자를 띄워서 만들 수도 있고 , Alt + 마우스로 반복할 트랙의 반복구역을 드래그 하여 만들 수도 있습니다. 드래그 하여 만들면 반복 구간이 자동으로 설정되면서 반복 대화상자가 표시됩니다.
- 반복 프로그램 대화상자에서 설정할 수 있는 것은, 반복 프로그램 이름, 반복할 트랙, 반복할 범위, 예비박 유무, 반복 횟수, Play mute, 연주 모드, 빠르기 등등 대화상자에 보이는 것을 설정 할 수 있습니다.
- 합격점수 사용하기 (1,2,3번 모드) - 반복 프로그램의 반복트랙을 연습하는데, 미디악기를 연결하여 음악을 따라서 연주했을 때 설정된 합격점수 이상 나오면, 반복연습 충분히 되었다 생각하고 남은 반복 횟수 무시하고 다음으로 넘어가는 기능 입니다.
- Play, Mute, toggle, PPM 의 의미 - toggle이면 한번은 반복 프로그램 구간의 소리를 듣고, 한번은 Mute로 소리를 안 듣고 반복연습 한다는 의미이고, PPM 이라면 반복연습 중 2번은 소리가 들리고, 1번은 소리가 안 들리는 기능입니다. (반복 연습을 하면서 반복구간 소리가 Play로 들릴 때는 Reference 표준 연주를 들을 수 있고, 반복구간 소리가 Mute로 소리가 안 들릴 때는 본인의 연주를 들으며 반복연습 하는 기능 입니다)
- Disable - 반복프로그램 만들기 대화상자는 현재 반복 프로그램뿐만 아니라, 모든 반복 프로그램 리스트를 대화상자 아래쪽에 가지고 있습니다. 그 중에 하나를 선택해서 Disable 하면 선택된 반복 프로그램이 임시로 Disable됩니다. (반복프로그램을 지우기는 아깝고, 완벽하게 연습은 다 안되어 나중에 쓸 수 있을 것 같고 할 때 Disable를 사용합니다.
- 연습모드 - 반복구간을 반복 연습할 때 어떤 모드로 연습할 것인지 설정합니다. 어떤 모드를 사용할지 잘 모를 때는 일단 (1)정상모드만 사용하면 됩니다. 반복구간이 너무 복잡한 연주라면 반복연습 하면서도 (3)번 자동템포 다운 모드를 좋고, 피아노 등을 연습하려고 미디악기가 컴퓨터에 연결되어 있다면 (2)번템포 다운 모드, (4)번혼합모드, (5)번연주추적 모드 등을 사용하여 반복 연습하면 좀 더 색다르게 연습을 할 수 있습니다.
- 템포(상대 빠르기) - 반복 구간 들어가기 전에 시작한 템포의 상대적 비율로 템포가 설정 됩니다.

- 템포(절대 빠르기) - 여기에 설정된 템포 절대값으로, 반복 구간에 들어가면 템포가 설정됩니다.
- 반복 시 빠르기 증감 사용 - 빠르기 증감을 사용하면 반복연습 중 점점 빨라져서 반복연습 효과가 더 날 것입니다. 빠르기 증감의 시작은 왼쪽의 빠르기 이고, 빠르기 증감의 끝은 사용자가 설정 할 수 있도록 할 예정 입니다. 2013년 4월 이전 버전의 반복 프로그램은 빠르기 증감 양이었으나, 이것은 불편하고, 시작과 끝 템포만 정하면 중간 템포는 컴퓨터가 계산하는 방식으로 프로그램을 수정 할 예정 입니다. 또 틀리는 이유는 상대 빠르기 80%로 하고 빠르기 증감 1%로 했는데 100번 반복 연습한다 하면 마지막에 180%배로 빨라지기 때문에 현재 빠르기 증감양으로 하는 방법은 좋지 않습니다. (2013년 4월 25일 이전에 만든 반복프로그램은 증감양으로 되어 있어서 이것을 마지막 템포 강제로 100%로 되게 하였습니다. 수정 하려면 사용자가 이 부분을 다시 설정하여야 합니다)
- Change - 맨 아래 반복 프로그램 리스트를 클릭하면, 클릭된(선택된) 반복 프로그램이 위의 컨트롤 들에 설정 되는데 그것을 원하는 데로 바꾸고, Change 버튼을 누르면 리스트에 클릭된 반복 프로그램이 수정 됩니다.
- Add - 위의 컨트롤에 설정된 반복 프로그램이 새로 생성되어 아래의 리스트 박스로 들어갑니다.
- Delete - 아래의 리스트 박스에 선택된 반복프로그램을 지웁니다.
- 확인 - 대화상자를 닫습니다.

- 반복 프로그램이 설정 된 구역은 위와 같이 보입니다.

- 반복구간 범위는 전체의 가로길이이고, 위의 보라색 줄은 전체 반복횟수에 대하여 현재 반복된 횟수의 비율 입니다. 숫자로 안 나타내고, 색상으로 나타내어 대략만 보더라도 반복 횟수가 얼마나 남았는지 알 수 있게 하였습니다.
- 아래쪽도 색상이 변하는데 반복 시 빠르기가 증감된 양 입니다. (UI 변경 예정)
- 위의 맨 앞 - 반복 프로그램 이름 [] 이면 이름이 없는 것 입니다.
- 위의 1정상모드 - 지금 반복하는 반복 구역은 정상모드로 반복한다는 말입니다.
- Count In=1 - 매 반복 시 예비박 1회 있다는 말입니다.
- Play, Mute - 이 반복구간은 한번은 Play, 한번은 Mute라는 이야기 입니다.
- 현재 프로그램 반복 연습 구간을 선택하면서 대화 상자를 표시 할 때는 Alt 누르면서 반복연습 구간을 클릭하면 그 구간이 대화상자에 선택된 상태로 반복연습 구간 대화상자가 떠오릅니다. 그 뒤에 편집을 하면 됩니다.
- 프로그램 반복연습 대화상자는 Alt + 마우스 드래그 또는 메뉴에서 호출 가능하고, 툴바의 프로그램 반복연습 버튼은, 프로그램 반복연습 시작한다는 표식의 버튼 입니다.

④ 악기 그림 악보 표시



: 트랙 툴 바에서 선택한 트랙의 악보가 색소폰 운지법 그림과 연결되어 나타납니다.



: 트랙 툴 바에서 선택한 트랙의 악보가 피아노 건반 위에서 어떻게 연주되는지 그림으로 나타냅니다.



: 트랙 툴 바에서 선택한 트랙의 악보의 각 노트들이 피아노 건반 위에서 아이콘 그림으로 나타냅니다.



: 트랙 툴 바에서 선택한 트랙의 악보가 위의 두 가지 건반 그림 악보를 통해 동시에 나타냅니다.

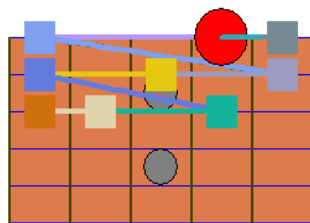
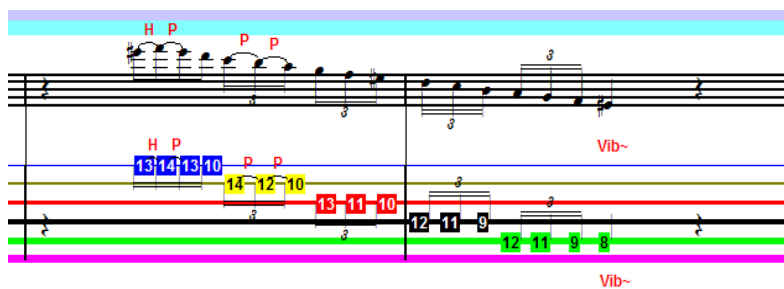


: 트랙 툴 바에서 선택한 트랙의 악보가 6줄기타의 프렛보드 위에서 어떻게 운지 되는지 그림으로 나타냅니다.

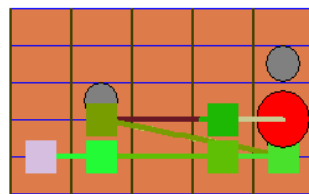


: 트랙 툴 바에서 선택한 트랙의 악보가 4줄기타의 프렛 위에서 어떻게 운지 되는지 그림으로 나타냅니다.

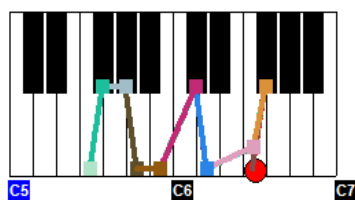
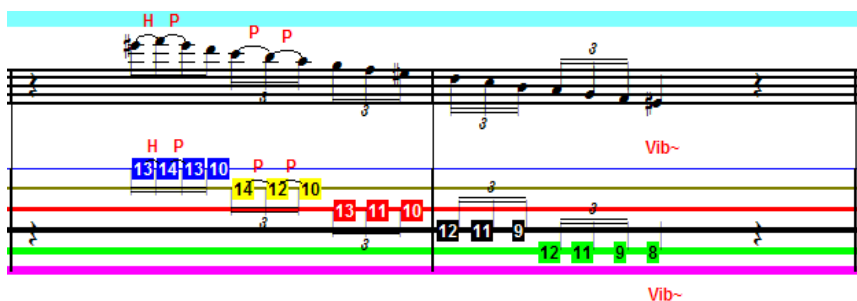
아래의 그림은 기타 그림악보, 피아노 그림 악보 입니다.



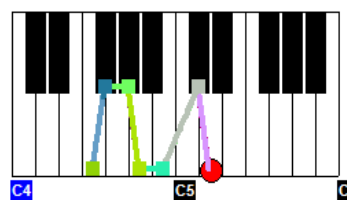
10 11 12 13 14



8 9 10 11 12

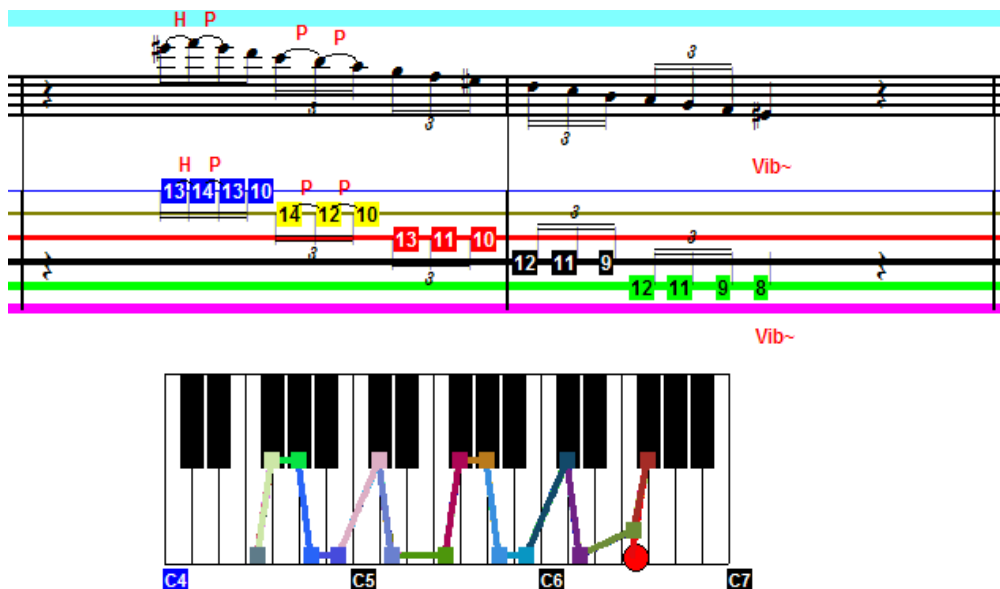
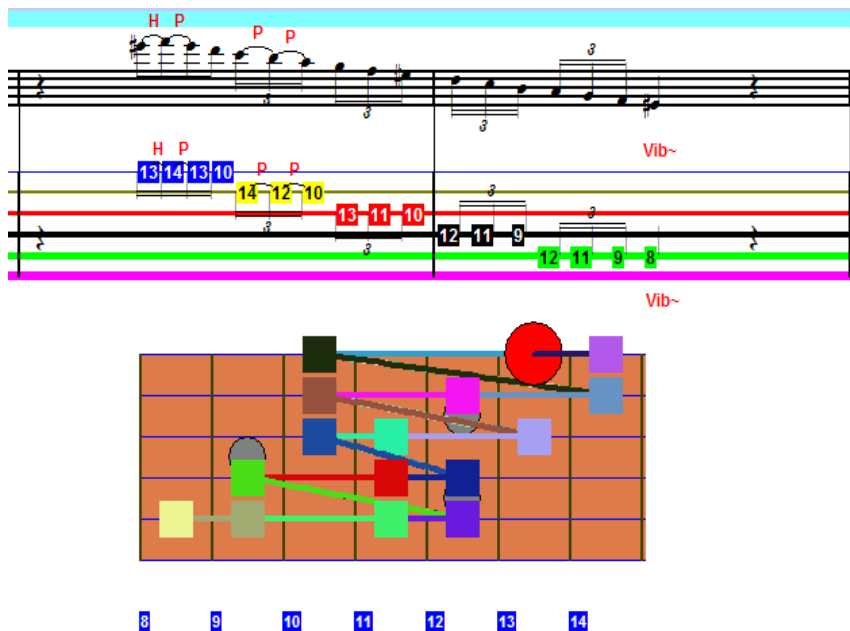


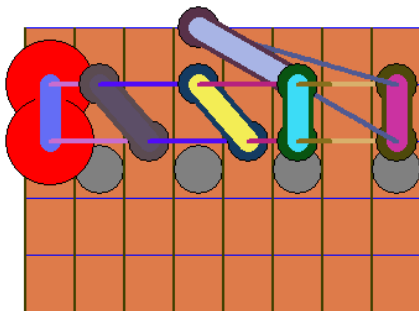
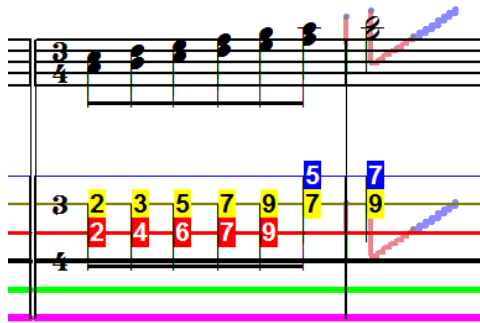
C5 C6 C7



C4 C5 C6

- 기타 그림악보, 피아노 그림 악보 둘 다 동그란 위치에서 연결된 선만 따라 움직이면 악기 연주가 됩니다. 악기 연주가 움직이는 것을 Play Sequence Animation 이라고 이름 붙였습니다. 이렇게 하면 이 프레이즈는 어떻게 연주되는가 타브악보나, 악보를 힘들게 보지 않아도, 악기의 운지를 한눈에 파악 할 수 있는 장점이 있고, 악기의 운지를 배울 때, 악기의 운지를 외울 때, 조금이라도 쉽고 빠르게 악기를 익힐 수 있습니다.
- 디폴트는 마디별로 악기 그림악보가 보입니다. Control을 누르고 마우스를 드레그 하면 드레그한 범위의 노트들이 아래와 같이 프레이즈로 묶여서 보입니다.
- 디폴트로 마디 별로 생성된 그림 악보보다 프레이즈 별로 묶여서 표현한 그림악보가 훨씬 실용적이라는 것을 볼 수 있고 이렇게 프레이즈 별로 생성된 그림악보를 나중에 불러오기 위하여 저장을 할 수 있습니다.





2 3 4 5 6 7 8 9

- 단일 노트일 경우 시작은 동그라미, 그 뒤는 사각형 인데, 화음일 경우는 위의 그림을 보시면 화음들은 이중라인으로 연결되어 그려져 있고, 연주해야 될 플랫은 동그라미로 되어 있고, 앞뒤 연결선은 코드의 제일 높은 줄과 낮은 줄 2줄이 다음 노트 (1노트 또는 여러 노트)로 연결되어 있어서 코드 일 때도 보기 편리하게 되어 있습니다..
- "ntp 파일은 음악파일 안에 Play Sequence Animation과 반복 프로그램을 저장하는데 반해 노트앰프 내장악보의 Play Sequence Animation과 반복 프로그램은 내장악보파일 내부에 저장하지 않고, 노트앰프가 자동적으로 따로 저장한 뒤, 내장악보를 불러왔을 때 Play Sequence Animation과 Repeat Program(반복 프로그램)을 적용하도록 합니다 (ntp파일을 불러온 것처럼) 저장되는 위치는 노트앰프 폴더 아래의 Etc_Data 이고, 파일 이름은 가수_곡명_곡번호.epp 입니다" 저장 방법은 **파일메뉴 -> Play Sequence Animation, Exercise Program 저장(내장악보만 해당)** 메뉴에서 하실 수 있고, 로딩방법은 내장악보의 그 곡을 선택했을 때 자동으로 로딩 됩니다.
- Play Sequence Animation을 마디를 넘어서 만들게 되면, 화면의 가운데에서 보일 때는 문제 없으나, 화면 끝에 보이게 될 때는 마디의 경계에서 잘려 보일 수 있습니다. 이런 문

제를 해결 하기 위해 새로운 기능을 구상 중입니다.

- Play Sequence Animation을 너무 길게 만들면, 그림으로 보이는 노트들이 쉽게 겹칠 수 있고, 너무 길어서 따라가기 힘들 수 있습니다, 그리고 너무 작게 만들면 무의미 합니다. 적당한 크기의 프레임즈 별로 만드는 것이 좋습니다.
- 일반 악보트랙 -> 그림악보 기타 6줄로 표시(자동 타브 생성됨) ->그림 악보 취소했을 때 자동으로 생성된 타브는 사라집니다.
- 타브 악보 트랙 -> 그림 악보 기타 6줄로 표시(원래 타브로 보임) -> 그림악보 취소 했을 때 원래 있던 타브는 사라지지 않습니다.
- 이때 노트앰프가 만들어주는 자동으로 생성되는 타브는 사람이 연주하기 가장 좋은 운지를 만들어 줍니다. (자체 테스트 결과 기타프로 6버전까지 자동생성 되는 타브의 품질은 기타프로 보다 노트앰프가 낫습니다)
- 기타 프렛보드 범위를 넘어가는 노트들은 옥타브를 올리거나 내려서 표시합니다. 따라서 자동타브를 만들었을 때의 악보는 옥타브가 틀려질 수 있습니다. 옥타브를 원상복귀 하려면 새로 악보를 로딩하세요.

기타 사항

- 노트앰프 내장악보는 악보 편집 불가능, 저장 불가능 합니다.
- 악보제작 중 드레그 플레이는 Alt 키를 누른 뒤에 하여야 합니다.

메뉴 설명

파일

[로드mid,gp3,gp4,gp5,ntp 파일]

- 직접 제작하거나 노트앰프 홈페이지 또는 인터넷 카페 등에서 제공받은 노트앰프 자체 악보 파일(.ntp), 기타프로 3, 4, 5파일(.gp3, .gp4, .gp5), 일반적인 미디 파일(.mid)파일을 노트앰프로 열 수 있는 기능입니다. (GPX는 로딩 못합니다)

[저장]과 [따로 저장 Save as]

- 노트앰프로 불러온 악보를 수정, 변경하였을 경우 변경된 악보를 저장할 수 있는 기능입니다. **[저장]**을 선택하면 **[열기]**로 불러온 악보 위에 자동으로 덮어쓰워 저장됩니다. **[따로 저장 Save as]**을 선택하면 변경된 악보를 하드디스크의 다른 경로에 다른 이름으로 따로 저장하고, 원래의 악보는 보존할 수 있습니다.

[Play Sequence Animation, Exercise Program 저장(내장악보만 해당)] - 노트앰프 내장악보일 경우 PSA나 EP를 만들었다면 이 메뉴로 저장 하세요. 나중에 그 노래를 불러 왔을 때 PSA나 EP가 자동으로 로딩되어, NTP 파일 사용하는 것과 마찬가지로 됩니다.

[파일정보]

- 현재 열려있는 악보의 제목, 작사가, 작곡가, 가수, 앨범, 편곡가, 기타 코멘트 등을 확인할 수 있습니다.

(4) [프린트 설정], [프린트 미리보기], [프린트]

- 악보를 프린터 하는데 필요한 기능들을 모아놓은 항목입니다.
- **[프린트 설정]**에서는 현재 사용중인 컴퓨터에 연결된 프린터를 확인, 결정하고 용지의 크기와 방향 등을 설정할 수 있습니다.
- **[프린트 미리보기]**는 프린트 할 트랙이 어떻게 인쇄되어 나올지 미리 확인해 볼 수 있는 기

능입니다. 메뉴 톨 바의 악보창 크기 조절 버튼



으로 악보의 크기를 조절한 후, **[미**

리보기만 보기] 버튼을 선택하면 용지에 인쇄되어 나올 모습을 미리 확인 한 뒤 프린트 할 수 있습니다.

- **[프린트]** 는 인쇄할 트랙과 크기를 결정 한 후 최종적으로 결제와 인쇄를 할 수 있는 항목입니다. Ntp 파일과, 기타프로파일 미디파일의 악보는 무료로 프린트 할 수 있습니다. 노트앰프 내 장악보는 트랙당 @원의 결제비용이 필요합니다. **[결제 + 프린트하기]**버튼을 누르면 프린트가 진행됩니다. (유료 회원도 프린트 하려면 마일리지가 필요 합니다)

(5) [종료]

- 노트앰프 프로그램을 종료시키는 항목입니다.

메인 메뉴 - 악보 편집을 위한 메뉴

악보 제작 부분은 악보 제작 매뉴얼로 따로 있습니다.

메인 메뉴 - 연습, 연주, 설정을 위한 메뉴

① 커서이동 메뉴

커서 이동을 아래와 같이 메뉴에서 이동할 수도 있고, 핫키로 이동 할 수 도 있습니다.

커서 4분음표 왼쪽 이동 (<-) 커서 32분음표 왼쪽 이동 (Shift + <-) 화면 한마디 왼쪽 스크롤 (Ctrl + <-)
커서 4분음표 오른쪽 이동 (->) 커서 32분음표 오른쪽 이동 (Shift + ->) 화면 한마디 오른쪽 스크롤 (Ctrl + ->)
커서 (위,전체) 트랙으로 이동 (윗 화살표) 화면 위 트랙으로 스크롤 (Ctrl + 윗 화살표)
커서 아래 트랙으로 이동 (아래 화살표) 화면 아래 트랙으로 스크롤 (Ctrl + 아래 화살표)

② 연주 메뉴

연주를 아래와 같이 메뉴에서 할 수도 있고, 핫키로 연주 할 수도 있습니다.

연주 (핫키 - Space)
연주(끝나고 연주시작 위치로 돌아옴) (핫키 - Enter)
[시프트 누른 동안 연주 (핫키- Shift+Space) (핫키로만 동작함)]
[[[[아래 메뉴는 자동 생성 프레이즈를 만든뒤 동작하는 메뉴입니다]]]]
자동 생성 프레이즈 반복 연주 1회 (핫키 - shift + 1)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 3회 (핫키 - shift + 3)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 5회 (핫키 - shift + 5)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 7회 (핫키 - shift + 7)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 9회 (핫키 - shift + 9)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 1x노트갯수 횟수 (핫키 - Control + 1)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 3x노트갯수 횟수 (핫키 - Control + 3)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 5x노트갯수 횟수 (핫키 - Control + 5)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 7x노트갯수 횟수 (핫키 - Control + 7)
자동 생성 프레이즈 반복 연주 9x노트갯수 횟수 (핫키 - Control + 9)

(자동 생성 프레이즈 반복 연주 기능은, 자동 생성 프레이즈가 만들어져 있어야 작동합니다)

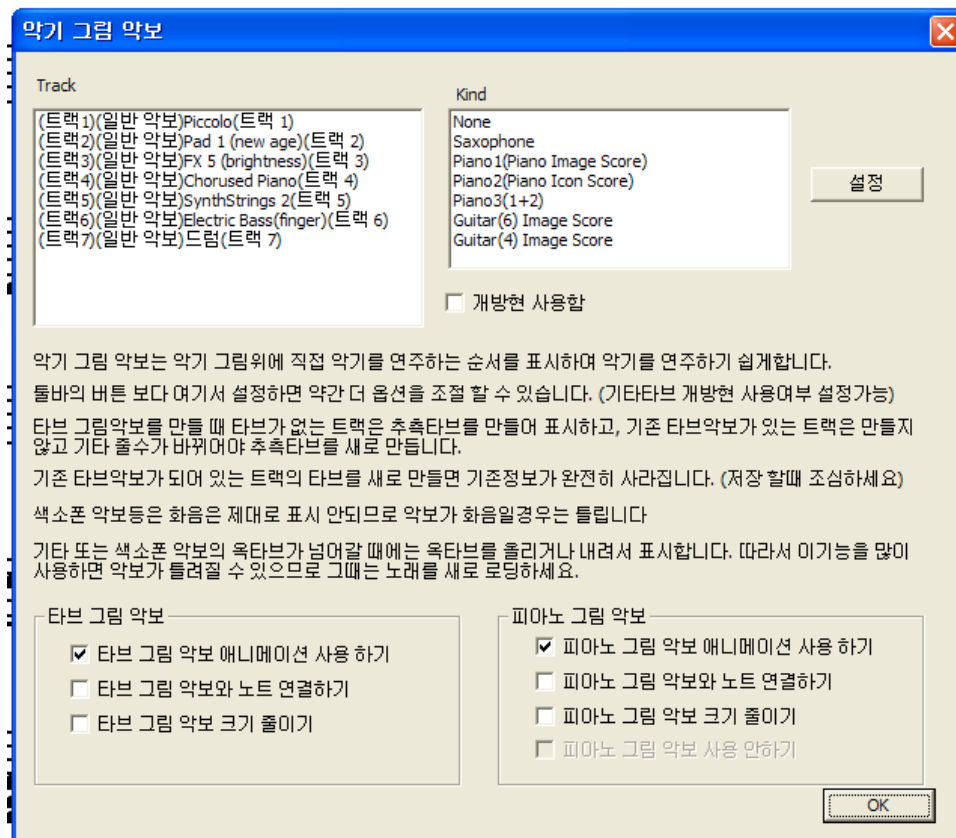
3 반복 연주 메뉴

일반 반복 설정
자동 생성 프레이즈 반복 설정
프로그램 반복 설정
✓ 반복모드 정상적인 반복하기(핫키 - F6)
반복모드 약간의 시간 지연후 반복하기(핫키 - F7)
반복모드 F8키 눌러 반복하기(핫키 - F8)
반복횟수 2회추가(핫키 - F9)
이번 반복 끝내기(핫키 - F10)

반복연주 메뉴의 내용은 메뉴툴바의 반복연주 버튼들의 기능과 똑같습니다. 단지 프로그램 반복 설정만, 메뉴툴바 에서는 프로그램 반복 시작을 하는 버튼이고, 여기서는 프로그램 반복 설정 대화상자가 나옵니다. 프로그램 반복 설정 대화상자를 표시하는 또 다른 방법은 Alt + 마우스 드레그 입니다.

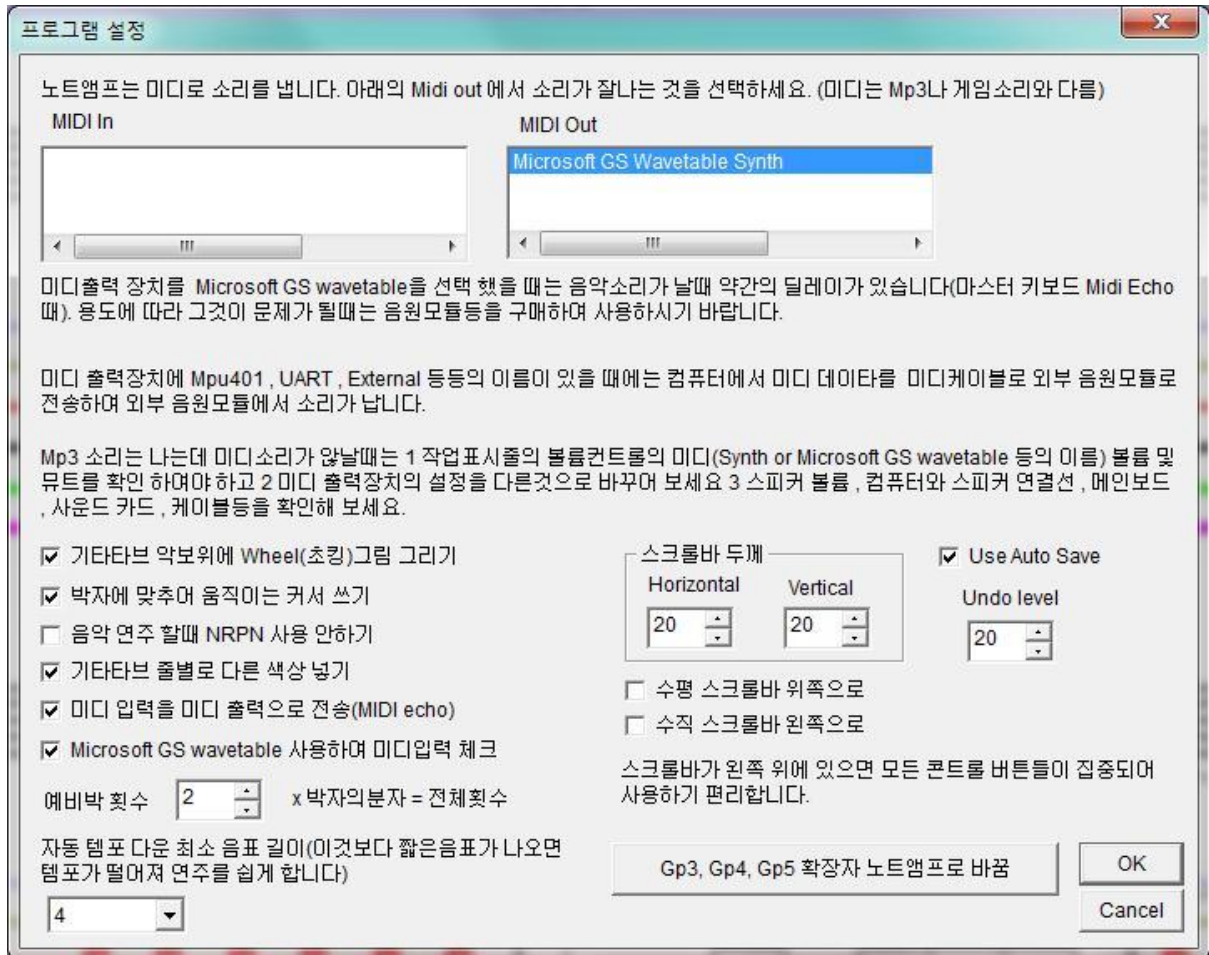
⑤ 설정, 도움말, 프로그램 구매 메뉴

(1) [악기 그림 악보 설정]



- 트랙을 선택하고 메뉴툴바의 버튼을 눌러서 악기 그림악보를 설정 할 수도 있고, 여기서 악기 그림악보를 설정 할 수 있습니다. 여기서 하면 타브악보를 만들 때 개방현 사용 여부 옵션을 조절 할 수 있어서 약간 더 좋습니다.
- 옵션의 세부 사항은 보이는 글자 그대로 똑같습니다. 디폴트로 그림 악보 애니메이션이 있는데, 그것을 안 쓸 수 있고, 그림 악보와 노트도 연결 가능 하고, 그림 악보 크기도 줄일 수 있습니다.

(2) [프로그램 설정]



노트앰프 프로그램에 대한 각종 설정들을 변경하거나 저장할 수 있는 항목입니다.

- **[Midi In]** 항목에서는 미디신호를 컴퓨터에 전달할 수 있는 악기를 설정할 수 있습니다.
- **[Midi Out]** 항목에서는 노트앰프의 미디연주를 출력할 미디 음원을 설정할 수 있습니다.
- 옵션의 세부 사항은 보이는 그대로 똑같습니다. 그 중 어려운 것만 설명하면
- NRPN 사용 안 하기 옵션은 **A** 음원에 맞추어 제작된 미디 파일에 NRPN이 있을 때, 그 미디파일을 **B** 음원에서 들을 때는 소리가 이상하게 변하여 들릴 수 있습니다. 그래서 NRPN을 사용 안 하고 들어야 하고, **A** 음원에서 들을 때는 NRPN 사용을 해서 들어야 원하던 음색이므로 NRPN을 사용해야 됩니다. 일반적인 상황에서는 NRPN옵션을 건드릴 필요는 없습니다.(음원은 음원 모듈, 신디사이저)
- 미디 입력을 미디 출력으로 전송 - 마스터 키보드(미디 음원이 없는 키보드)에서 노트앰프를 실행 시켜 놓고 음악 소리를 들을 수 있습니다.

- Microsoft GS wavetable 사용하여 미디 입력 체크, - Microsoft GS wavetable는 소프트 미디입니다. 약 100ms 초의 음악소리 딜레이가 있습니다. 음악 게임을 할 때 100ms초의 딜레이를 보정해서 점수 체크하는 옵션입니다. (현재 음악을 들으면서 피아노를 연주 했는데, 사실은 현재 음악이 100ms 전에 나온 것 이라, 100ms 초 전에 연주한 것으로 보정한다는 말이고, 미디 입력을 미디 출력으로 전송 옵션을 켜놓고, Microsoft GS wavetable을 미디 출력으로 설정하고, 마스터키보드를 연주하여 보면 느낌상 약간씩 소리가 딜레이되어 나는 것을 확인 할 수 있을 것입니다)
- 자동 템포다운 최소 음표 길이 - 연주 모드 중 자동 템포다운 모드에서 여기서 설정된 음표 이하가 나오면 템포가 떨어져서 연주를 쉽게 하여 줍니다.
- AutoSave, Undo Level은 음악 제작 매뉴얼에 설명이 있습니다.

(3) [미디 키보드 명령 설정]

미디 키보드 명령은 음악 연주 중 음악에 잘 사용 안 하는 불협화음 화음조합에 노트앰프의 각종 기능을 연결하여 사용할 수 있도록 설정하는 항목입니다. 이렇게 하면 노트앰프에 명령을 내리러 (미디키보드 - 컴퓨터 키보드 - 마우스 - 미디키보드)손이 덜 움직이게 되어 편합니다.

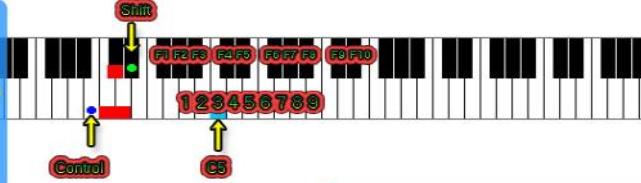
- 디폴트 세팅을 변경하려면 아래의 명령어 리스트에서 원하는 기능을 선택한 후 해당 기능을 동작하도록 할 건반을 누르면 기능과 건반이 연결되어 핫키(단축키)처럼 사용할 수 있습니다.

- **[사용 안함]** 버튼을 클릭하면 이 기능 자체를 사용하지 않습니다.

- **[초기설정으로 리셋]** 버튼을 클릭하면 지금까지 저장했던 모든 사항들을 삭제하고 처음의 상태로 되돌아갑니다.

미디 키보드 명령 설정 (디폴트 값)

- 1: ESC (A4)
- 2: Enter (B4)
- 3: Space (C5)
- 4: Tempo Down (D5)
- 5: Tempo Up (E5)
- 6: Left Arrow (F5)
- 7: Right Arrow (G5)
- 8: Down arrow (A5)
- 9: Up arrow (B5)



음악 시작 하려면 : C4,C#4,D4,C5
 빠르기 감소 하려면 : C4,C#4,D4,D5
 음악 정지 하려면 : C4,C#4,D4,C5
 화면 우측 스크롤 : C4,C#4,D4,G5

사용법 예제 (기본적으로 빨간건반 3개 누르고)

1 위치 누르면 컴퓨터 키보드 ESC와 같은효과 (음악정지)

3 위치 누르면 컴퓨터 키보드 Space와 같은 효과 (Play/Pause)

Shift + 3 위치 누르면 컴퓨터 키보드 시프트+Space와 같은 효과 (Shift 누른 동안만 연주)

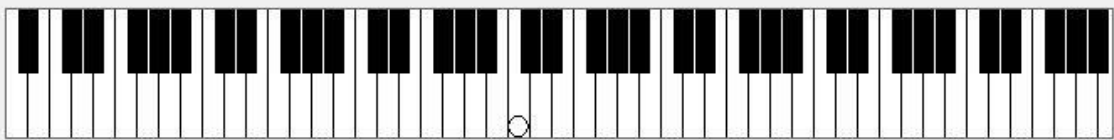
Control + 7 위치 누르면 컴퓨터 키보드 콘트롤 + 우측화살표 같은 효과 (화면 오른쪽 스크롤)

F10 위치 누르면 반복 연습중 반복 빠져나가기

미디 키보드 명령은 음악연주중 쉽게 나올 키조함으로 노트앰프에 명령을 내리는 것! 이렇게 하면 노트앰프에 명령을 내리려 (미디키보드 - 컴퓨터키보드 - 마우스로) 손이 덜 움직이게 되어 편합니다.

디폴트

미디키보드 명령 설정(자주 사용되는 명령을 미디키보드 잘 안쓰는 키에 할당하여 사용합니다)



명령 레코드

미디 키보드 명령을 레코드 하려면 레코드 버튼을 누르고 미디키보드를 누르세요 (노트 10개 이내)

Shift 키 누른 동안 연주는 플레이 명령에 추가로 아무 키를 하나 더 누르면 그것이 시프트키로 동작합니다.

사용여부	단축키	기능 이름	갯수	노트 나열
☐	[스페이스]	연주/일시정지	4	C4, C#4, D4, C5
☐	[엔터]	연주/원래 위치 정지	4	C4, C#4, D4, B4
☐	[ESC]	정지	4	C4, C#4, D4, A4
☐	[왼쪽 화살표]	커서 한마디 왼쪽 이동	4	C4, C#4, D4, F5
☐	[콘트롤 + 왼쪽 화살표]	화면 한마디 왼쪽 이동	5	B3, C4, C#4, D4, F5
☐	[시프트 + 왼쪽 화살표]	커서 32분음표 왼쪽 이동	5	C4, C#4, D4, D#4, F5
☐	[오른쪽 화살표]	커서 한마디 오른쪽 이동	4	C4, C#4, D4, G5
☐	[콘트롤 + 오른쪽 화살표]	화면 한마디 오른쪽 이동	5	B3, C4, C#4, D4, G5
☐	[시프트 + 오른쪽 화살표]	커서 32분음표 오른쪽 이동	5	C4, C#4, D4, D#4, G5
☐	[위쪽 화살표]	커서 한트랙 위로 이동	4	C4, C#4, D4, B5
☐	[콘트롤 + 위쪽 화살표]	화면 한트랙 위로 스크롤	5	B3, C4, C#4, D4, B5
☐	[아래쪽 화살표]	커서 한트랙 아래로 이동	4	C4, C#4, D4, A5
☐	[콘트롤 + 아래쪽 화살표]	화면 한트랙 아래로 스크롤	5	B3, C4, C#4, D4, A5
☐	[페이지 업]	빠르기 상승	4	C4, C#4, D4, E5
☐	[페이지 다운]	빠르기 하강	4	C4, C#4, D4, D5
☐	[F1]	정상 모드	4	C4, C#4, D4, Gb4
☐	[F2]	템포다운 모드	4	C4, C#4, D4, Ab4
☐	[F3]	자동 템포다운 모드	4	C4, C#4, D4, A#4
☐	[F4]	혼합 모드(3 + 5)	4	C4, C#4, D4, C#5
☐	[F5]	연주 추적 모드	4	C4, C#4, D4, D#5
☐	[F6]	반복시 정상적으로 반복하기	4	C4, C#4, D4, Gb5
☐	[F7]	반복시 일정시간 대기 한 뒤 반복하기	4	C4, C#4, D4, Ab5
☐	[F8]	반복시 F8키 눌러 반복하기	4	C4, C#4, D4, A#5

사용 안함

초기설정으로 리셋

확인

(4) **[Language]**

노트앰프 프로그램의 사용 언어를 **한국어**와 **영어** 중에서 선택할 수 있습니다.

(5) **[노트앰프 사용 설명서]**

노트앰프의 사용 설명서를 엽니다.

(6) **[음악 제작 매뉴얼]**

노트앰프로 악보를 입력하고 음악을 제작하는 방법에 대해 더욱 자세히 알아볼 수 있는 매뉴얼을 엽니다.

(7) **[기타프로와 노트앰프의 차이점]**

기타프로와 노트앰프의 차이점에 대해서 알아볼 수 있습니다.

(8) **[About]**

노트앰프 프로그램의 버전 및 기타 정보들을 확인할 수 있습니다.

(9) **[기타프로 연주기 구매]**

노트앰프 내장 악보는 매달 유료회원제로 사용할 수 있고.

기타프로 파일 연주기는 여기서 구매 할 수 있습니다. SW 구매 하는 방식이라, 한번만 구매하면 계속 쓸 수 있고 매달 유료 회원제로 기타프로 연주기를 구매 사용하는 방식은 아닙니다.



그 외의 사항

① 고급 편집 테크닉을 위하여

노트앰프로 악보를 제작하고 수정하는 더 자세한 방법은 **노트앰프 홈페이지와 프로그램의 메뉴** → **[도움말]** 에서 열 수 있는 **[노트앰프 악보제작 메뉴얼 (음악 제작 메뉴얼)]**을 참고해 주시기 바랍니다.

② 노트앰프 홈페이지 안내

사용중 궁금하신 사항이나 기타 사항들에 대해서는 노트앰프 홈페이지 <http://www.noteamp.co.kr/>을 이용해 주시기 바랍니다.

노트앰프가 오동작 할 때의 처치 사항

- 1 노트앰프가 실행이 안될 때는 대부분 사용자 PC에 오류가 있을 때 실행이 안 되는 경우가 많습니다.
- 2 확인해 봐야 될 사항은 1 안티 바이러스 프로그램이 노트앰프의 실행을 막고 있는지? 2 스파이웨어, 바이러스 등으로 PC의 현재 상태가 불안해 진 상태인지? 3 다른 상황으로 현재 PC에 문제가 생긴 상태인지를 확인해 보아야 합니다.
- 3 그 뒤 PC 재부팅, 바이러스 검사, 이래도 안될 때는 PC 포맷, 윈도우 재설치 등이 필요할 수도 있습니다.
- 4 노트앰프의 설치프로그램은 C:\Program files(x86)\Noteamp 폴더에 설치 됩니다. 노트앰프 설치 프로그램은 인터넷에 접속하여 노트앰프 새로운 버전이 있으면 다운로드 하여 노트앰프 메인 프로그램을 실행 시키는 역할만 합니다.
- 5 노트앰프 실행 프로그램은 C:\Noteamp 폴더에 설치 됩니다. 이 폴더 안의 Hsm.zip 프로그램이 노트앰프 실행 프로그램이 압축된 상태 입니다. Hsm.zip 프로그램이 인터넷으로 다운되다가 오류 날수가 있으니 문제가 있을 때는 Hsm.zip를 수동으로 압축을 다시 풀던가 또는 Hsm.zip를 지우고, 노트앰프 실행프로그램을 실행 시키면 새롭게 Hsm.zip를 다운로드하여 압축을 풀고 실행 합니다.

2014년 9월 12일 업그레이드 내용.

1 즐겨찾기와 기타 튜너 메뉴 위치 바꿈 (아무래도 즐겨찾기를 자주 사용할테니 툴바에 달아 놓았습니다)

2 솔로 모드 악보 (위로 아래로 1 트랙만 보이는 악보) 에서 악보 크기를 확대하면

1 줄만 보여

연주가 안되는 상태가 있었는데. 지금은 악보를 아무리 확대해도 2 줄이 보여 연주가 잘 됩니다.

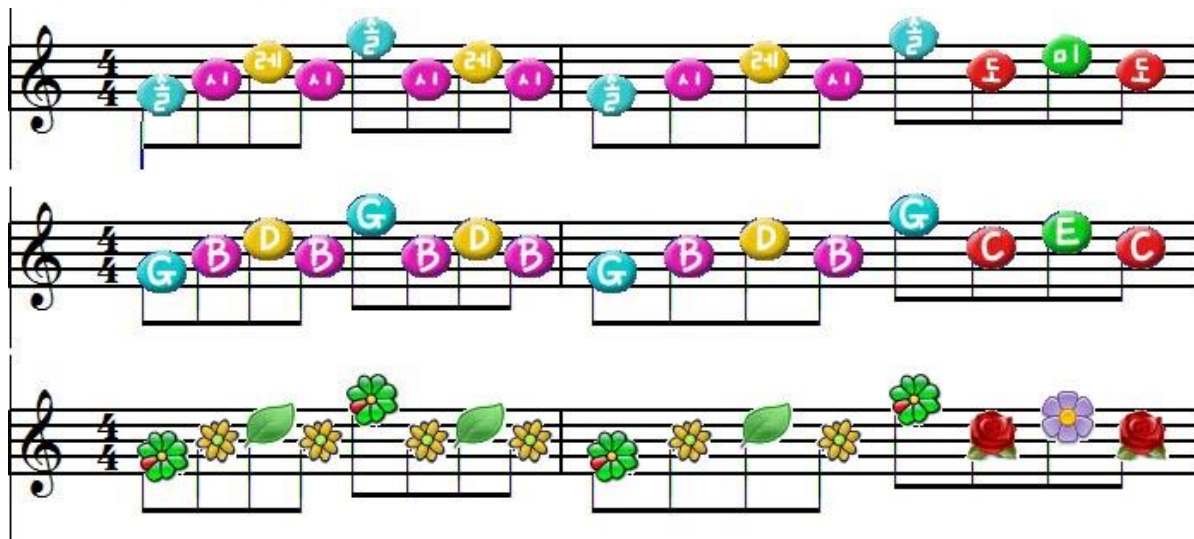
(일반적으로 악보가 커야 악보 판단 하기 좋습니다, 또는 눈 나쁜 회원님들은 악보를 확대 해놓고 연주 하세요)

3 코드 글자만 나오는 모드 추가되 었습니다. (코드가 나올 때 항상 그림과 같이 나와서 프린트 할 때 , 영역을 차지 해서 프린트 장수가 늘어 났는데, 코드 글자만 나오는 모드에서는 영역을 차지 하지 않아 프린트 장수를 줄일 수 있습니다.

4 캐릭터 악보라고 이름 지었습니다. (악보의 콩나물 머리를 다양한 그림으로 바꿀 수 있습니다.)

(버튼 1 개는 악보-> 영문 계명 표시 ->한글 계명 표시 바꾸기 , 또 다른 버튼 한개는 악보 머리 그림 바꾸기)

(아래와 같이 캐릭터 악보가 되었을 때는 악보 머리가 커져서 음 높낮이 판단이 힘들므로, 악보 크기도 키워서 오선지 폭을 넓혀야 악보 높낮이 판단이 됩니다. 악보 크기도 수동으로 키우세요.)



악보를 계명으로 보면 장점은

1 노트의 높낮이 뿐만 아니라, 우리가 알고 있는 도레미파솔라시도 계명으로 보여서 좀 더 악보 판단이 빨라서 아래의 유튜브 동영상같이 악보보는 연습이 되어 있지 않은 사람도 (노트앰프 관리자^^) 즉석에서 악보 연주가 가능합니다. (컴퓨터 피아노는 리듬게임 같이 하늘에서 노트가 떨어져서 그것 보고 연주해도 됩니다) **(이렇게 컴퓨터 피아노를 사용하면 악기 없이, 악보 보는 연습 없이도 컴퓨터 키보드만 가지고 반주에 맞추어 악기를 연주하는 재미를 느낄 수 있습니다.)**

2 노트의 높낮이 뿐만 아니라, 노트 모양, 색상으로도 계명 판단이 가능하여 마찬가지로 좀더 빠른 계명 판단 가능합니다.

3 캐릭터 그림 추가로 나만의 악보 생성 가능 합니다.

4 캐릭터 악보 상태로 프린트도 가능 합니다 .

노트 캐릭터 만드는 법

- 1 C:\WNoteamp\MusicIcon 폴더에 들어 있는 비트맵 파일을 로딩해 보면 대부분 알수 있습니다.
- 2 반드시 (8 비트 인덱스 , 또는 24 비트) 비트맵 파일 이어야 합니다.
- 3 비트맵 그림 맨 왼쪽위의 첫 픽셀이 투명색 입니다.(그림중에 투명색과 같은 색상은 구멍이 뚫리니 조심해야 됩니다)
- 4 도레미파솔라시 7 개의 그림을 가로폭을 똑같이 하여 만들어야 합니다.
- 5 만든 비트맵 파일을 C:\WNoteamp\MusicIcon 폴더에 넣고 노트앰프를 실행하면, 노트앰프가 물고 들어갑니다.
- 6 노트앰프가 업그레이드 다운로드 될 때 디폴트 그림으로 Overwrite 될 수 있으니 파일이름을 특이한 것으로 해야 됩니다.(될 수 있으면 중복 안되게 노트앰프 디폴트 그림들이 꽃_by_noteamp.bmp 등으로 특이 하게 되어 있습니다)
- 7 캐릭터 악보가 대부분 머리가 크게 되므로 캐릭터 악보를 로딩했으면 사용할 때악보크기를 키워야 적당하게 보이게 됩니다.

2014년 9월 30일 업그레이드 내용

1 왼쪽의 트랙바에 옥타브 버튼 넣음 (옥타브 업 다운중 트랙의 1 개 노트라도 0 - 127 범위를 넘어가면 거기서 옥타브 업 다운이 정지 됩니다.)

2 기타 타브악보를 자동으로 만들 때 악보 1 옥타브 높게 표시 할 것인가를 옵션처리 하였습니다. (예전엔 무조건 1 옥타브 올려서 표시 하였습니다. 미디를 기타악보로 표시할 때 그렇게 올려서 표시하는게 표준인데 그렇게 하면 기타 프렛보드가 너무 높게 나오는 노래들이 많아서 악기 그림악보 옵션에서 약간 더 자세히 기타악보 생성시 옵션을 조절할 수 있게 하였습니다.)

3 리버브, 코러스, 팬, 패치 조절 가능하게 만듦. 그러나 Reverb , Chorus 는 지원하는 악기에서만 동작 가능 할 것입니다.(무료사운드 폰트 , 사운드 캔버스 등) (무료 사운드 폰트는 공지 사항 참조해서 설치하세요
(윈도우에 표준으로 들어있는 미디 악기 Microsoft GS wavetable 는 리버브 코러스 동작
않됩니다.

(Reverb , Chorus 는 0 없음 , 127 최대)

(Pan 은 0 왼쪽 - 64 중간 - 127 오른쪽)

4 핫키를 좀 더 규칙적으로 새로 정의 했습니다. 특히 Home/End 키를 마커 위치로 움직이게 했는데 아주 좋습니다. 예를 들면 기타 솔로를 치려고 했는데 기타 솔로 트랙의 볼륨 뮤트를 못해서 연주 해야 될 위치를 약간 지나갈 때 볼륨 뮤트 하고 Home 키 한번만 누르고(기타솔로라고 마킹 된곳까지 움직임) <- 한두번 정도 누르면 한두마디 앞으로 바로 기타 솔로 연주해야 될 위치로 위치하고 편리하게 사용될 것 같습니다. (마커가 없을 때는 Home/End 키 10 마디 씩 이동합니다.)

2014년 10월 10일 업그레이드 내용

1 기간제 회원이 아닌 무료회원도 100 원에 한곡 씩 로딩 가능하게 하였습니다.
(마찬가지로 무료회원도 프린트 가능 합니다.)

2 멀티 트랙 하드디스크 레코딩 기능이 추가 되었습니다.

- 각 트랙별로 웨이브를 녹음하여 (노래 , 기타 , 색소폰 , 코러스 등등)
믹싱하여 소리를 냅니다.
 - 현재 웨이브의 템포 및 음정 조절은 불가능 합니다. 웨이브 녹음 될 때의 템포
및 음정으로만 사용하셔야 됩니다.
 - 48kh , 16bit , mono 로 녹음 됩니다.
 - 녹음 되는 웨이브는 4 분짜리 노래 1 트랙당 약 20MB 이므로 메모리가 약간
많이 필요 합니다.(메모리가 작은 구형 컴퓨터는 느려지거나 다운 될 가능성이
있으므로 컴을 교체해야 합니다)
 - 웨이브를 저장 한 뒤 나중에 불러들일 수 있습니다. 저장은 파일메뉴에서
수동으로 하고, 로딩은 기타프로 파일 또는 노트앰프 내장악보 로딩시 자동으로
불러들입니다.
 - 웨이브가 저장되는 장소는 C:\Noteamp\Wave_data\가수_제목 폴더
입니다.(용량이 큰 파일은 웨이브 이고 raw 데이터 입니다) (웨이브를 저장
하였다면 가끔씩 여기 폴더를 삭제 하여 디스크 용량을 확보하세요.)
 - 현재 녹음된 웨이브를 Mp3 등으로 저장하는 기능은 구현이 안되어 있으므로
Mp3 등을 만들 때는 범용 녹음기 프로그램을 사용하세요.
-



- 웨이브 녹음 버튼은 여러 트랙중 1 개만 동작 합니다.
- 웨이브 플레이 버튼, 웨이브 보기 , 웨이브 삭제 등의 나머지 버튼은 자유롭게 생각하시는 데로 동작 합니다.
- 웨이브 녹음 버튼과, 웨이브 플레이 버튼이 같이 눌러 있을 때의 동작은, 웨이브를 들으면서 녹음되는데 들리는 웨이브는 새롭게 녹음되는 웨이브로 대체 됩니다.

- 중간부터 녹음하면 녹음되는 위치부터 새로운 소리로 오버라이트 됩니다.

멀티 트랙 레코딩 방법

- 1 트랙에 노래를 부릅니다. (미디 악보 소리는 뮤트)
- 2 트랙에 코러스를 넣습니다. (미디 악보 소리는 뮤트)

- 3 나머지 트랙에 기타, 피아노, 색소폰, 베이스, 드럼 등등 각 트랙별로 악기를 녹음 합니다. 웨이브로 녹음 못한것은 노트앰프 미디 반주로 대체 하여 사용합니다.

- 4 이것을 임시로 악기 반주로 즐길 수도 있고. 녹음이 잘 되었다면 이 것을 저장한 뒤, 나중에 불러 들여, 나의 웨이브 반주를 틀어 놓고 노래를 부를 수도 있고, 내가 노래하는 노래 소리를 들으며 기타를 칠 수도 있고, 나머지 악기도 자유자재로 조절 할 수 있습니다. (웨이브로 직접 녹음 하면 미디 반주를 빼버리고 웨이브 반주로 악기를 연습할 수 있습니다.)

- 녹음을 하여 Mp3 를 만들때는

- 1 모든것을 녹음한 뒤 ,
- 2 노트앰프에서 미디 , 웨이브 플레이 뮤트 설정을 적절히 한뒤
- 3 믹서는 들리는 소리를 선택하고
- 4 노트앰프에서 음악을 play
- 5 현재는 범용 녹음기 프로그램으로 녹음하여 Mp3 를 만들면 됩니다.

컴퓨터에 웨이브 녹음방법은

- 1 마이크 ,
- 2 라인인 ,
- 3 CD ,
- 4 TAD (전화기?) ,
- 5 Wave ,
- 6 Stereo Mix , Post Mix , What you Hear , 들리는 소리 (컴퓨터에서 나는 모든 소리를 녹음하겠다는 뜻)

웨이브 입력장치는 이렇게 여러가지가 있는데 이중에 어떤 것을 통해서 녹음 하겠느냐를 선택 해줘야 합니다.

이것을 선택하는게

윈도우 95, 2000 , XP 는 태스크바 오른쪽 아래의 믹서 -> 녹음 메뉴에 구현 되어 있고.

윈도우 7 은 제어판의 소리 아이콘을 클릭하면 선택 할 수 있는 아이콘이 나오고,
윈도우 8 은 윈도우 7 과 같습니다.

웨이브 맞는 마이크 연결 및 믹서 선택 방법 방법

- 1 웨이브를 정확하게 녹음하는 방법은 마이크를 마이크에 꼽고, 믹서도 마이크를 선택하는 것입니다.
- 2 웨이브를 정확하게 녹음하는 방법은 악기를 라인인에 꼽고 믹서도 라인인을 선택하는 것입니다.

웨이브 틀린 연결 방법

- 1 마이크를 라인인쪽에 꼽고, 믹서는 마이크를 선택하면 녹음이 아무것도 안될 것이고
- 2 위와 반대로 해도 녹음이 아무것도 안될 것이고
- 3 마이크를 마이크에 제대로 꼽았지만, 믹서는 들리는 소리를 선택했다면 내 목소리만 녹음되는게 아니고 현재 컴퓨터에서 나는 악기 반주까지 같이 녹음되는 일이 생기게 되어 녹음이 망칠수 있습니다.

이 원리를 잘 기억 하셨다가 윈도우 다른 버전이 나와도 대응 하시면 됩니다.

마찬가지로 음악 출력장치도 조사하여 보면

웨이브 , 미디 , CD , Microsoft GS wavetable 기타 등등이 있는데

윈도우 95, 2000 , XP 는 태스크바 오른쪽 아래의 믹서에서 각각의 볼륨을 조절
가능하고 (노트앰프를 쓰려면 미디 또는 Microsoft GS wavetable 볼륨을 키워야
됨 , 사운드 폰트를 쓴다면 Wave 볼륨을 키워야 됨)

윈도우 7 은 각각의 프로그램에서 조절 가능합니다 (7 자체가 어떤 프로그램이 웨이브로 내는가 , 미디로 내는가 추적하고 있어서 프로그램의 볼륨만 올리면 윈도우 7 이 알아서 웨이브를 올려주던지, 미디를 올려주던지 합니다.

2014년 11월 11일 업그레이드 내용

1 오토메이션 기능 추가 (연주중 손을 쓸 수 없는 연주자가 미리 노트앰프의 동작을 녹음 해 놓았다가, 오토메이션을 적용하여 연주하면 자동으로 노트앰프가 녹음된 동작대로 움직여 연주를 편리하게 도와주는 기능) (자세한 설명은 메뉴 -> 기타기능 -> 오토메이션 설정 대화상자를 읽어 보세요)

2 트랙의 피치를 조정 가능 하게 만들었습니다. (피치 슬라이더 손톱을 잡고 흔들면 비브라토 효과 등을 줄 수 있습니다)

3 + 십자 표시 슬라이더의 트레몰로를 쉽게 가능하게 만들었습니다. (메뉴->설정->프로그램 설정->기타 설정 탭) 두번 클릭 동작 체크 한 뒤 슬라이더 손톱을 클릭하고 슬라이더를 흔들면 손톱을 마우스로 누르지 않고 마우스를 좌우로 움직여도 되어 트레몰로를 쉽게 할 수 있습니다.

4 + 십자 표시 슬라이더의 내부를 마우스 오른쪽 버튼으로 클릭하면 자동으로 트레몰로를 시작 합니다. (트레몰로 양은 가운데를 기준으로 클릭한 위치까지의 거리, 트레몰로 속도는 마우스 눌렀다 떼는 속도) (이것을 오토메이션으로 녹음 할 수 있습니다.)

5 드럼 소리 크기 보정 가능 (메뉴 -> 설정 -> 프로그램 설정 -> 음악 연주 설정 탭에서 설정 가능 합니다

2014 년 11 월 16 일 업그레이드 내용

1 음정변경 핫키 추가 F11 /F12 또는 키패드 + -

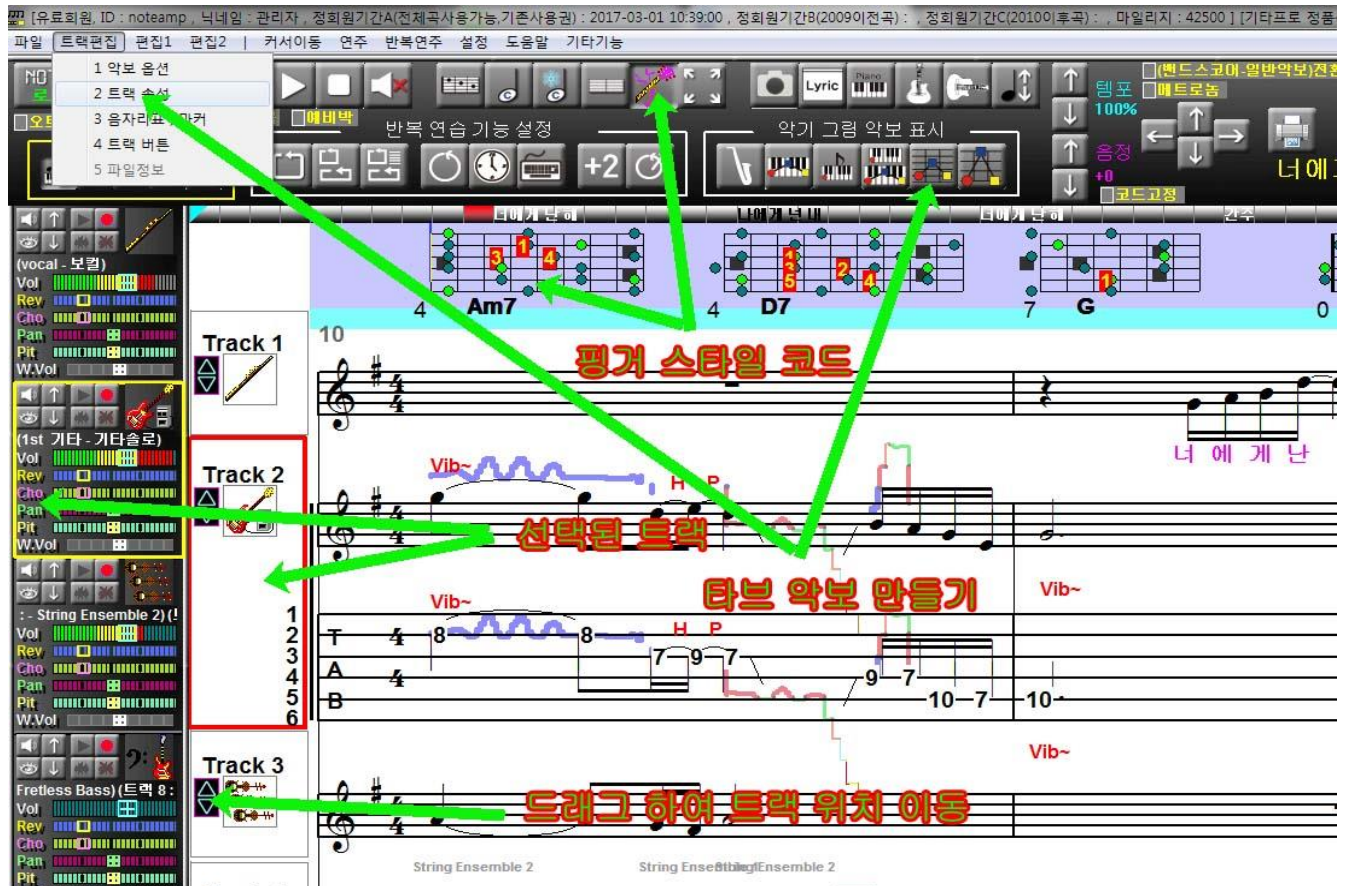
2 반복 연주 체크 박스 추가 (노래 전체 반복)

3 연주 중 변경 된 템포로 유지 (동작 자연스럽게 바꿈)

설정 메뉴에 추가 된 내용

- 악보크기 조절된 크기로 고정 (가로크기는 마디길이 고정모드에서만 동작)
- 타브악보 안보이기 옵션 (기타를 안치는 연주인을 위하여)
- 1 번 트랙 항상 뮤트
- 베이스 또는 드럼 트랙 1 번 트랙으로 옮기기 (베이스 또는 드럼 연주자를 위하여)

2014년 12월 17일 업그레이드 내용



핑거스타일 악보를 3 단계로 구분하면 .

- 1 사람이 완전히 편곡하여 새로 만든 핑거스타일 악보.
- 2 노트앰프 프로그램이 음악의 구역구역 자동으로 발체하여 조합한 핑거스타일 악보
- 3 노트앰프가 만든 타브를 보고 참조하여 사람이 만드는 핑거스타일 악보 현재 노트앰프에 구현된 핑거 스타일 기능은 3 번 이라고 볼 수 있습니다.

노트앰프로 핑거스타일 타브 만드는 방법

- 1 음악의 핑거스타일로 치고 싶은 트랙들을 한 화면으로 모읍니다.(멜로디, 에드립, 오브리가토, 필인, 베이스 등등)
- 2 트랙을 선택하여 타브 악보 만들기 버튼을 눌러 핑거스타일로 칠 트랙들을 타브 악보로 만듭니다.
- 3 핑거스타일 코드 만들기 버튼을 누릅니다.

- 핑거스타일 코드는 일반 코드가 아니고 기타 플랫보드에 코드의 구성음에 해당하는 것을 나열하여 보여주고, 현재 선택된 트랙에 타브가 있을 때 1,2,3,4 숫자로 플랫보드에 연주 순서를 표시하여, 타브를 연주하면서 연주되는 손가락 근처의 코드에 해당하는 플랫보드 칸을 그림으로 보여주어 조금이라도 더 쉽게 플랫보드의 노트를 판단할 수 있게 만든 코드입니다.
- 타브가 없으면 기타 플랫보드에 코드 노트만 나타나고 빨간색 숫자는 나타나지 않습니다.
- 1,,3,4 등등 숫자가 연속되지 않는 경우는 중복으로 그 플랫을 연주 할 때 처음 숫자만 표시되고 나중 숫자는 표시가 안되어서 입니다.
- 연주 중, 트랙 선택을 변경하여 멜로디 또는 각각 트랙의 오브리가토의 타브를 변경하여 핑거스타일 코드에 표시 가능 하고, 또 그것을 오토메이션으로 녹음하여서 연주 중 트랙을 바꾸어 볼 수도 있습니다.
- 핑거스타일 코드는 타브 없는 일반 트랙일 때 플랫보드에 나열된 노트를 보며 새로운 코드를 만들어서 연주하는 용도로도 쓸 수 있습니다.
- 타브악보를 만들 때 타브가 너무 높거나 낮게 나올 때는 옥타브 버튼을 누른 뒤 타브를 다시 만드세요.
- 그림 악보로 타브를 만들 때는 연주 순서 애니메이션 그림이 나와서 화면 영역을 차지 하여 여러트랙의 타브를 보기가 힘들므로, 메뉴의 설정->악기 그림악보 설정-> 타브 그림악보 사용 안하기 버튼을 체크하고 사용하세요.
- 자동으로 추측하여 만든 타브가 아니고, 완전히 수동으로 타브를 만들어 정확한 타브를 만들 때는 노트앰프 악보 제작 메뉴얼을 참고 하세요.
- 툴바가 아닌 메뉴의 트랙 편집-> 트랙 속성에서 만들어진 타브는 그림악보 만들기 버튼의 체크를 빼도 타브가 사라지지 않습니다. (그림 악보만들기 버튼으로 만든 타브는 임시성이라 사라지기 쉽게 만들었고, 메뉴에서 만든 타브는 실제로 정확하게 만들려고 시도한 타브라 사라지기 어렵게 만들 었습니다)
- 그림 악보가 표시되고 있는 트랙에 Control+ 마우스 드래그를 하면, 드래그한 구역이 뭉쳐지며 한개의 프레임으로 되어 그 구역이 모여진 그림악보가 되고, 연주 순서 애니메이션이 그 구역으로 뭉쳐집니다. 또 이것을 저장 가능하여 나중에 불러 올수 있습니다(디폴트는 한마디 입니다.)

- 자동으로 만들어 지는 타브의 품질은 노트앰프로 기타프로 보다 좋습니다.
(노트앰프로 타브를 만들면 사람이 타브 악보를 생각해서 만들어 내는 것 같이 손가락이 좀 덜 꼬입니다.)
(타브의 품질은 기타프로 버전 6 까지 확인)

우쿨렐레 코드, 우쿨렐레 타브 악보 만들기

1 메인툴바의 우쿨렐레 모드 라고 써있는 글자로된 버튼을 체크하면 음악의 모든 코드들이 우쿨렐레 타입으로 바뀝니다. (2014년 12월 19일 현재 이 코드들을 사람이 우쿨렐레 연주 할 때 관용적으로 쓰는 코드들을 보여주는게 아니고 화음에 의거해서 기계적으로 계산 된 코드들이라 가끔씩 사람이 잡는 코드와 다를 수가 있습니다.)

2 우쿨렐레 모드가 체크 되어 있을때 핑거 스타일 코드를 누르면 기타와 마찬가지로 우쿨렐레 전체 프렛보드에 코드의 위치를 보여줍니다.

(역시 마찬가지로 우쿨렐레 타브 악보가 있으면 핑거스타일 프렛보드에 빨간색으로 연주 순서 및 위치를 보여줍니다)

(우쿨렐레 타브 악보인데 코드는 일반 타브 악보 핑거 스타일 코드 또는 그 반대의 경우는 핑거스타일 코드 프렛 보드에 보여주는 연주 위치는 틀리게 됩니다.)

(핑거 스타일 악보만들기에 의거하여 우쿨렐레도 핑거스타일 악보를 만들어 칠 수도 있습니다)

3 우쿨렐레 타브악보를 만드는 방법은 (메뉴->트랙편집->트랙속성)의 대화상자에서 ,

1 우쿨렐레 타브악보로 만들 트랙을 선택하고

2 기타 타브악보 보이기 체크

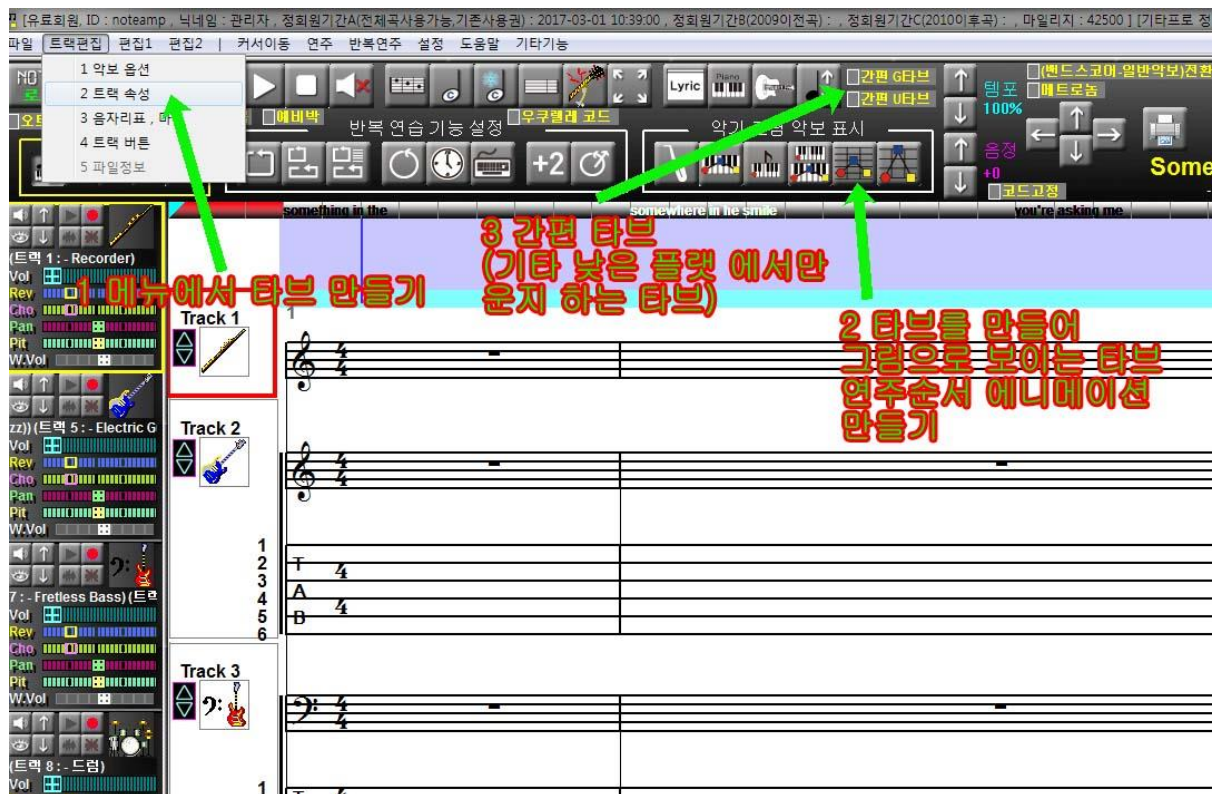
3 우쿨렐레(4 줄) 체크

4 트랙 속성 설정 버튼 누르고

5 자동 TAB 악보 생성 누르면 (개방현 사용은 용도 따라 아르페지오가 많이 나오는 트랙은 개방현 사용 체크, 기타에드립같이 높은 프렛이 많이 나오는 트랙은 체크 안하고 사용)

현재 선택된 트랙이 우쿨렐레 4 줄 타브 악보로 표시 됩니다. (이때 타브 위에 Ukulele 라고 표시 됩니다)

2014 년 12 월 21 일 업그레이드 내용



간편타브 G (기타 타브), 간편 타브 U (우쿨렐레 타브) 기능이 업그레이드 되었습니다.

이 기능은 선택된 트랙을 타브 악보를 만드는데, 노트가 어떤 옥타브 더라도 옥타브를 변경해서 기타 플랫보드 0-4 번 플랫보드 이내에 들어가게끔 타브를 만들어, 초급 기타연주자만 되어도 즉석에서 타브로 연주 가능하게 하는 기능입니다.

여기에 추가로 핑거스타일 코드 보기 기능과 + 음악의 특색있는 여러 트랙들을 전부 간편타브로 만들어 한 화면에 보이게 하고 적당히 한꺼번에 켜서 연주하면 핑거스타일 연주가 쉽게 됩니다.

노트앰프에는 3 종류의 메뉴에서 타브를 만들 수 있습니다.

1 메뉴에서 타브 만들기 - 타브악보를 제대로 만들 때 사용 합니다.

2 그림으로 보이는 타브 만들기 - 타브를 만들어 연주순서 애니메이션을 볼 때 사용합니다.

3 지금 설명하는 - 간편 타브 만들기

1 로 만드는 타브는 음악제작자가 제대로 타브 악보를 만들 때 사용합니다. 맨 처음 타브를 만들 때 기타 프렛보드 범위 이외의 노트는 X로 표시하여 음악 제작자가 인지하게 하여 타브를 수동으로 수정하면서 만드는 방식 입니다. 여기서 타브를 만들면 초킹, 슬라이드, 햄머링, 꾸밈음 등등을 사용하면서 타브를 제대로 만들 때 사용하는 메뉴 입니다.

2 로 만드는 타브는 기타 프렛보드 범위 이외의 노트는 자동으로 기타 프렛보드 범위로 옥타브를 조정하여 타브를 만들고, 추가로 연주순서 애니메이션 그림도 보여줍니다. 이때 1 또는 3 으로 이미 타브가 만들어져 있다면 연주순서 애니메이션 그림만 보여주고 타브를 새로 만들지는 않습니다. (여기서는 옥타브가 사용자도 모르게 변경되므로 정확한 타브 악보를 만드는 용도는 아니고, 타브를 임시로 만들어 연주순서 애니메이션을 보는 용도 입니다.) (Control+마우스 드래그하면 프레이즈 별로 연주 순서 애니메이션 묶기 가능)

노트앰프의 타브악보는 1 로 맨처음에 타브를 만들고 (기타 프렛보드 전체 사용) 이때 약 30%정도 운지가 어색한 면이 있습니다. 이 어색한 부분을 사용자가 수정하면서 타브를 마지막까지 완성하는 방식인데, 타브를 수정하는 방법이 어려워서 수정을 쉽게 하지 못해, 자동 타브 만드는 기능을 잘 사용 않았습니다. (30%정도 운지가 어색하지만 그래도 이것도 기타프로가 자동 생성하는 타브보다는 운지가 낫습니다)

그런데 , 지금 업그레이드 된 간편타브 G , 간편타브 U 기능을 사용하면

- 1 - 즉석에서 타브를 만들고
- 2 - 0-4 번 플렛에 노트를 배치하여 운지가 쉬운 타브도 만들고,
- 3 - 개방현 및 코드의 노트들도 근처에 있어 핑거 스타일의 기타연주도 쉽게 할 수 있게끔 도와주는 기능입니다. (대신 간편 타브는 옥타브는 달라질 수 있습니다.)

핑거스타일로 연주 하는 방법

- 1 음악의 특색있는 트랙들을 마우스로 드래그앤 드롭하여 한 화면에 모읍니다.
- 2 각각의 트랙을 전부 간편타브를 만듭니다.
- 3 코드를 핑거스타일 코드 표시를 체크합니다.
- 4 음악을 연주하며 여러 트랙을 적당히 섞어서 연주하여 핑거스타일 연주를 하세요.

규칙

- 2 그림타브, 3 간편타브는 트랙버튼에 선택된 트랙에 대해서 동작 합니다.
- 1로 타브를 만들면 항상 모든 타브를 리셋하고 타브를 새로 만듭니다.
- 1로 타브가 만들어져 있는 트랙에 3으로 새로 타브를 만들면 기존 타브는 사라지고 3으로 만든 타브가 생성됩니다. (기존타브가 어려울 때 간편 타브로 보는데 가능하고, 대신 초킹, 햄머링 등등 전부 다 사라집니다)
- 1 또는 3으로 타브가 만들어져 있는 트랙에 2번으로 타브를 새로 만들려고 하면 타브는 새로 만들어 지지 않고 연주순서 애니메이션 그림만 추가 됩니다.
- 음정을 조절하면 타브를 새로 만들어야 됩니다.
- 3 간편 타브를 만들면 기타 프렛보드의 화음을 못 찾고 X가 나오는 경우가 있습니다.
- 간편 타브, 간편 우쿨렐레는 악보 앞에 Simple TAB , Simple ukulele 로 표시 됩니다.
- 우쿨렐레도 마찬가지로 동작 합니다. (우쿨렐레 핑거스타일 연주도 가능)
- 간편 타브는 주로 멜로디를 기타 솔로로 치는 용도로 사용하세요
- 간편 타브를 사용하여 옥타브가 많이 틀려졌을 때에는 곡을 새로 로딩하세요.
- 타브를 조금 더 빨리 판단하려면 기타줄에 색상 넣는 옵션을 사용하세요.
- 1로 메뉴에서 타브악보를 만들 때 타브악보를 1옥타브 올려서 표시 하는 옵션이 있는데, 2와 3으로 타브를 만드는 것은 기타 악보가 아니라 일반 악보를 기타로 쳐보는 용도로 많이 사용될 것으로 예상되어 1옥타브 올려서 표시 안 합니다 (옵션없음). (기타는 5번줄 3플렛이 가온다(60번노트) 보다 한 옥타브 아래 48번 노트인데 (낮은음자리 도), 높은음자리 아래쪽 도에 표시하기 때문에 이 옵션이 있습니다) (즉 표준은 가온다 60번 노트가 높은음자리 아래쪽 도에 나옵니다)

2015 년 9 월 25 일 업그레이드 내용

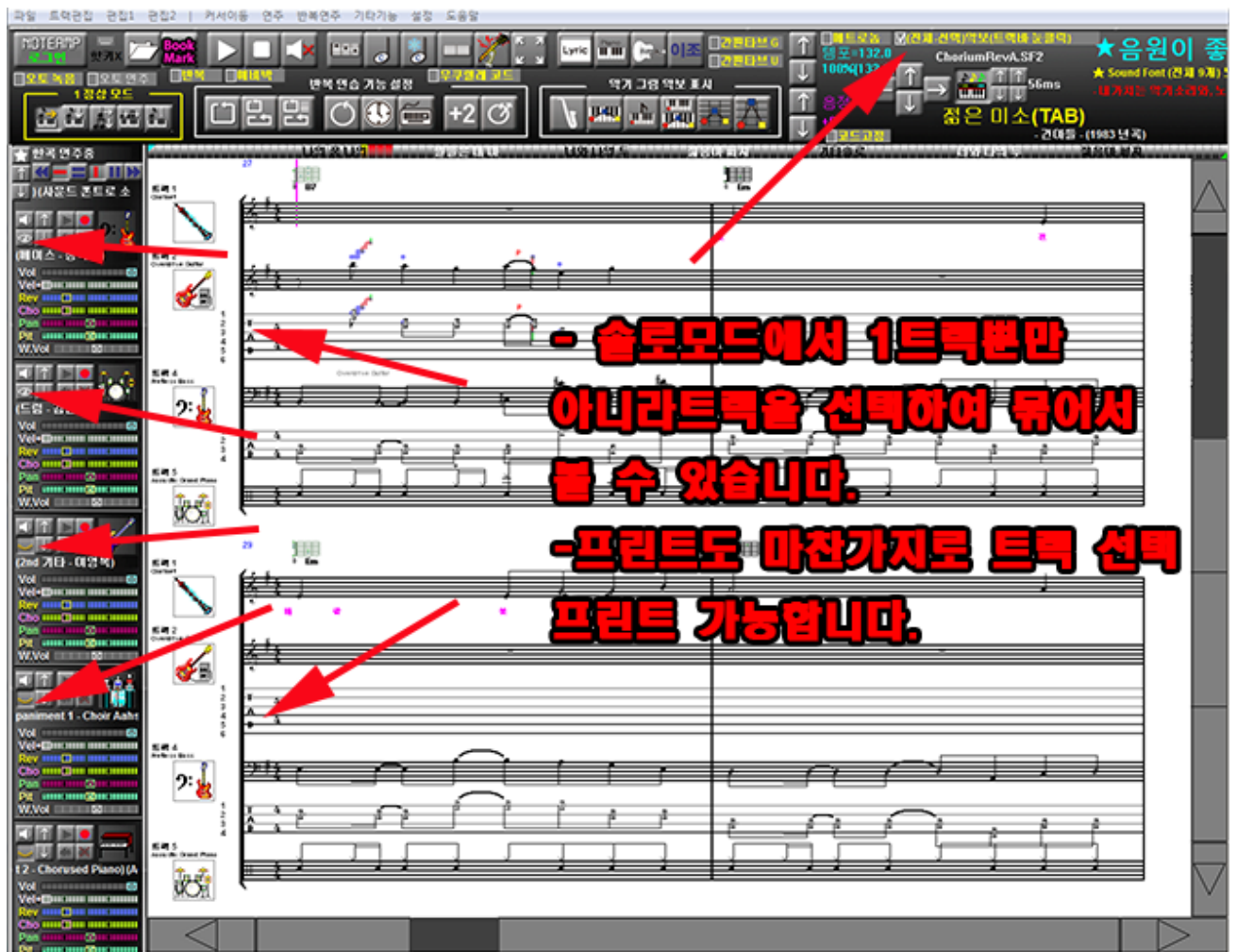


- 사운드 폰트를 노트앰프에 내장 하였습니다.
- 미디음원 <-> 사운드폰트 음원 <-> 다른 사운드 폰트 음원
소리 변경이 연주중에도 가능 합니다.(연주중 반주음이 변하는
것은 세계 최초 입니다)
- C:\WNoteamp\WSoundFont 폴더에 *.sf2 파일을 복사하여
넣으면 노트앰프가 처음 실행 시 사운드 폰트를 로딩합니다.
- 소리가 끈기면 Latency 를 늘리세요.
- 기타프로 6 의 Realistic Sound Engine 보다 음질이 좋습니다.
- 기존 미디 장치도 똑같이 사용 가능 합니다. (기존 사운드 폰트
사용시 Coolsoft 등으로 너무 많은 폰트를 로딩하면 노트앰프
부팅이 느려질 수 있습니다.)

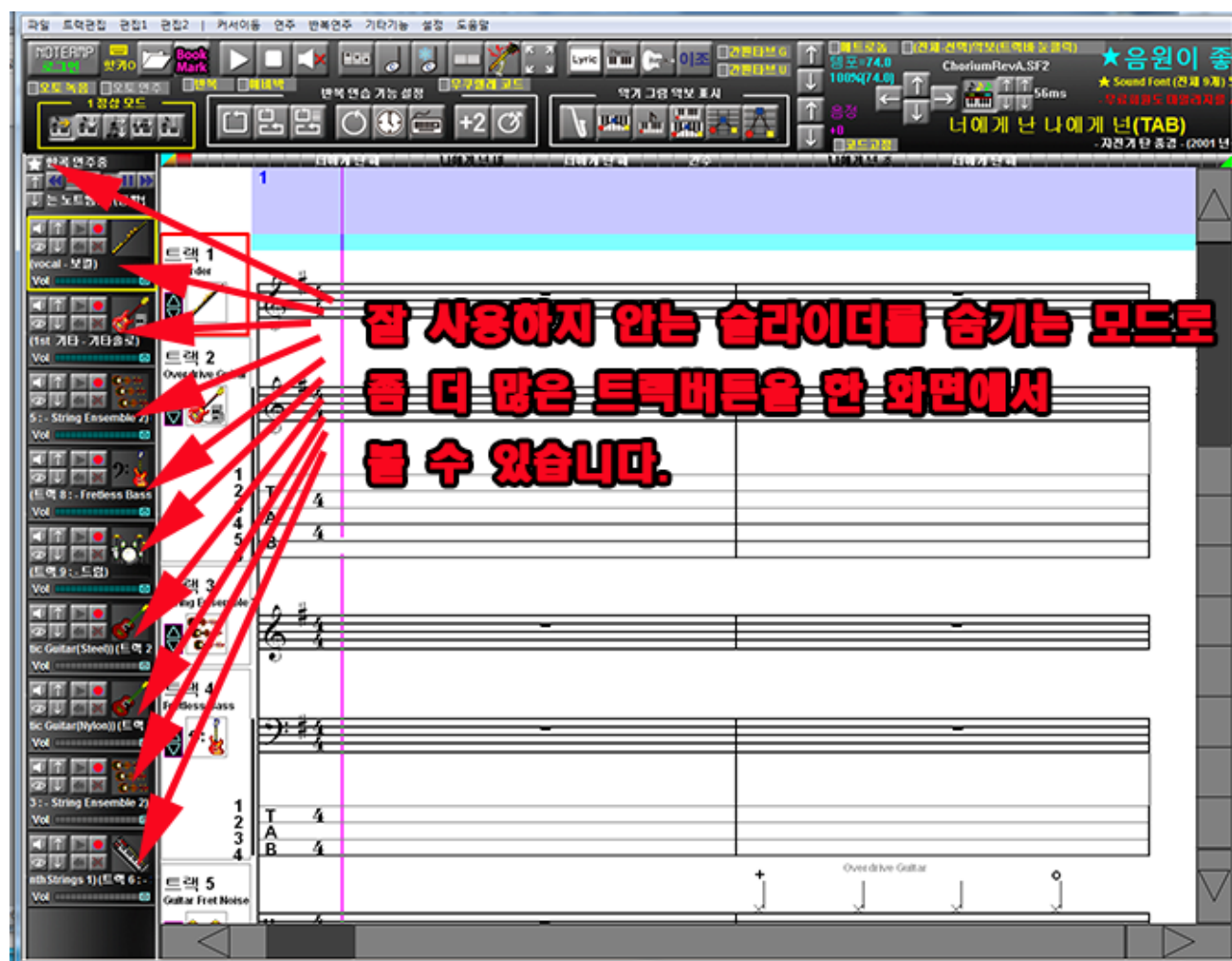
2017 년 2 월 16 일 업그레이드 내용

솔로모드 -> 트랙선택 모드로 바뀜.

원하는 트랙을 선택하여 보는것이 가능합니다.



한 화면에서 트랙버튼을 좀더 많이 볼 수 있는 기능이 추가 되었습니다.
맨 위의 별 모양 버튼을 클릭해보시면 알 수 있습니다.



노트앰프 핫키 정리

- Space - 음악연주/일시 정지
- Shift + Space - 시프트 누르고 있는 동안만 연주 됩니다.
- Enter - 음악연주/연주 뒤 원래 위치로 복귀
- Back Space - 음악 정지 맨 처음으로 복귀
- Esc - 파일 열기 (음악 정지)
- TAB - 즐겨찾기 열기
- F11/F12 : 음정 변경 핫키
- Insert/Delete - 템포 증감
- Home/End - 마커 단위로 스크롤(마커 없으면 10마디 스크롤)
- Page Up/Page Down - 연주위치 커서 한 화면 단위 앞 뒤 스크롤
- Control+ Page Up/Page Down - 이전곡/다음곡(플레이 리스트로 연주중)
- <-> 좌우 화살표 - 연주위치 커서 앞 뒤로 한 박자씩 이동
- Control + 좌우 화살표 - 연주위치 커서 앞 뒤로 한 마디 이동
- Shift + 좌우 화살표 - 연주위치 커서 32분 음표씩 이동
- 상하 화살표 - (밴드스코어 모드 일 때) 연주위치 커서 상하로 트랙이동(1트랙만 연주하기 위하여, 1트랙 일 때 윗 방향키는 전체 트랙), (솔로 모드일 때) 커서 위치 이동
- Control + 상하 화살표 - (밴드스코어 모드 일 때)화면 상하로 스크롤
- 키패드 : + , - 악보 확대 축소
- Caps Lock : 전체화면 / 원래 화면 화면