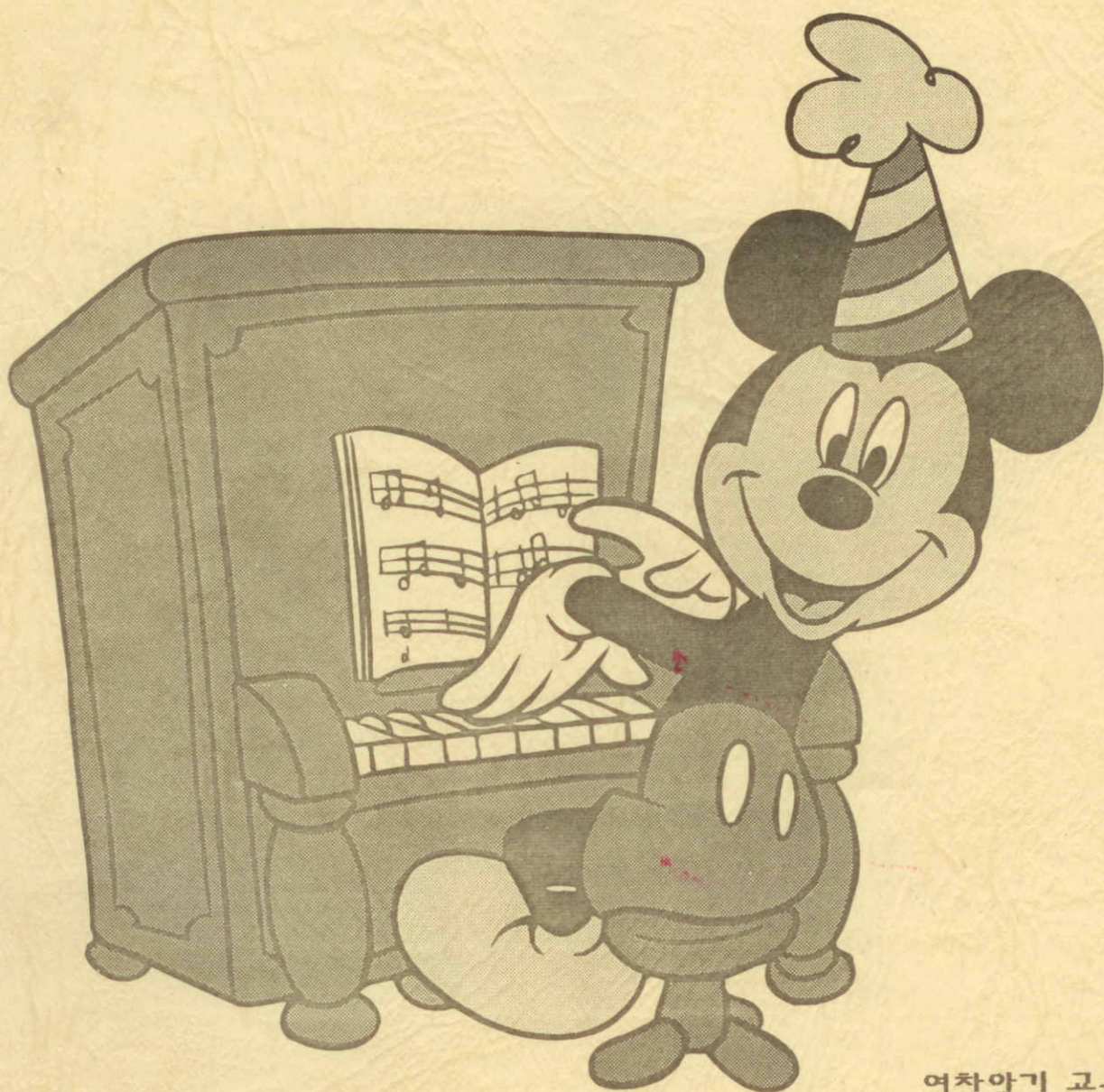


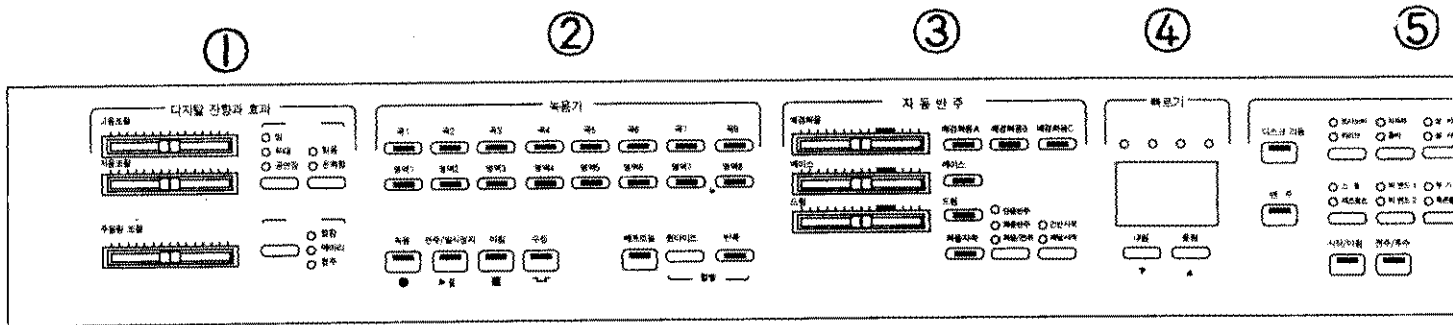
YOUNG CHANG
KURZWEIL

신나게 배우는 마크텐 사용법



영창악기 교육팀

M10의 앞 판넬



1. 디지털 잔향 효과

Mark150/10의 전체 음색 추적

2. 녹음기

멀티 영역 곡의 녹음 및 플레이백

3. 자동반주

단순한 원손 화음으로 정밀한 반주를 연출한다.

4. 빠르기

연주 속도의 조절

5. 리듬 선택

32개의 확실한 리듬

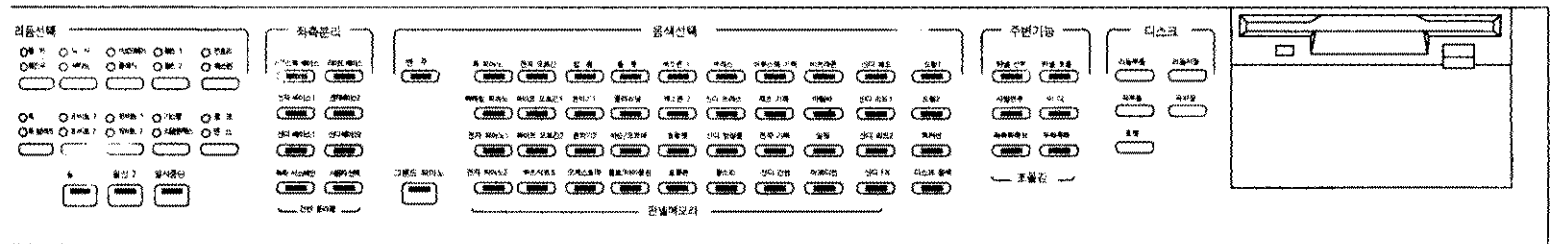
⑥

⑦

⑧

⑨

⑩



6. 좌측 분리

건반을 두개의 다른 음색으로 분할

7. 음색 선택

수십가지의 웅장하고, 현장감 있는 음색으로
음악의 질을 높여준다.

8. 주변 기능

판넬 설정 사항 기억, 키보드 사용 및 기타.

9. 디스크

곡, 음악스타일, 음색 및 판넬 설정 사항의
부름과 저장.

10. 디스크 드라이브

제한 없는 음악 양의 사용

CONTENTS

1.시범연주를 듣는 방법은 2 가지 입니다.....	1
2.음색부분에 대해 알아봅시다.....	3
3.변주버튼을 누른 변주음색에 대해 알아봅시다.....	7
4.음색혼합방법은 3 가지 입니다.....	10
5.건반분리는 2 가지 입니다.....	11.
6.한대의 M10으로 두대의 피아노 효과내기.....	13
7.반주방법에는 2 가지가 있습니다.....	17
8.메트로놈의 음색과 강약을 바꿔 봅시다	24
9.녹음기에 녹음을 해봅시다.....	26
10.오류메세지에 관하여 알아봅시다.....	32
11.미디 기능에 대하여 알아봅시다.....	33
12.디스켓에 들어 있는 곡을 듣는 방법은 2 가지입니다.....	34
13.곡을 디스켓에 저장하는 방법도 2 가지입니다.....	39
14.디스켓에 있는 리듬을 불러와 봅시다.....	44
15.리듬을 디스켓에 저장해 봅시다.....	47
16.디스켓에서 사운드바이트를 불러내 봅시다.....	49

시범연주를 듣는 방법은 두가지 있습니다.

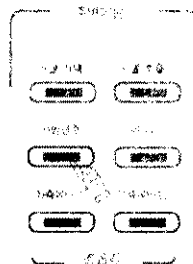
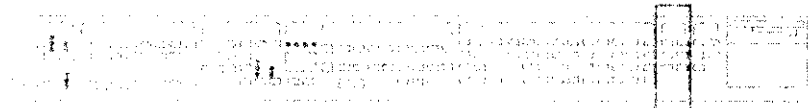
★ 시범연주란?

마크텐안에 음색, 리듬, 녹음기 부분에 각각의 악기의
특색에 알맞게, 마크텐의 음색으로 연주곡을 저장해
놓은 것입니다.

Ⅱ 한국식 선별하여 시범연주를 들어봅시다.

(아래의 순서로 곡을 고릅니다.)

- ① 주변 기능에서 시범연주 버튼을 누릅니다.



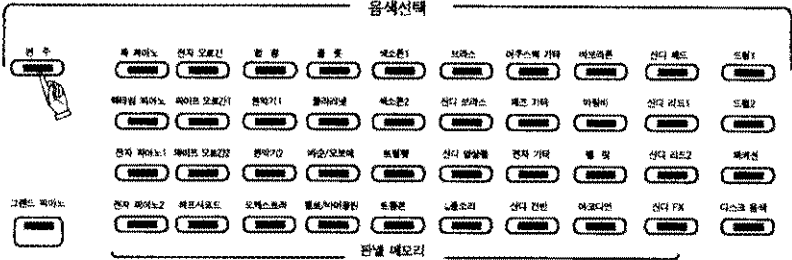
- ② 깜박거리는 판넬버튼 중 한버튼을 누릅니다.
- ③ 누른 버튼의 시범연주가 나옵니다.
- ④ 연주중간에 다른연주를 듣고 싶으면, 다른버튼을 누르면 됩니다.
- ⑤ 연주가 끝나면 다시 버튼들이 깜박 거립니다.

2

2

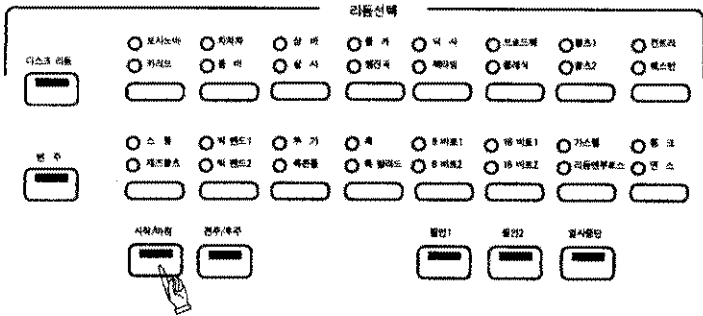
①

f.



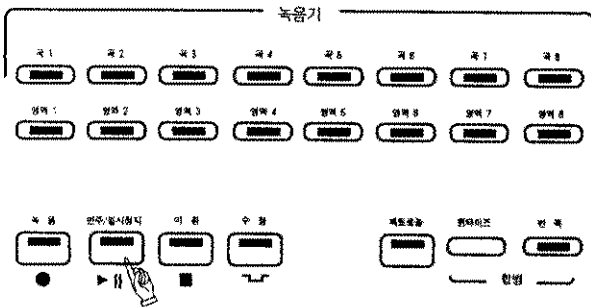
②

—

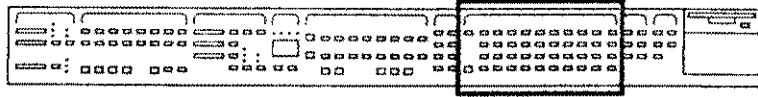


③

1



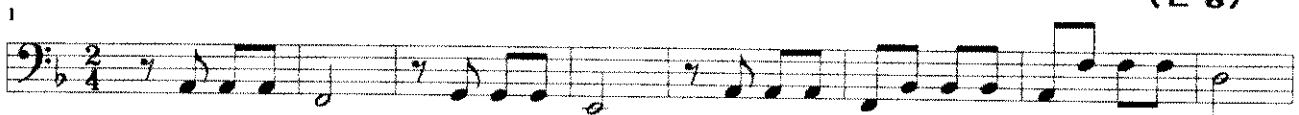
음색부분에 대해 알아 봅시다.



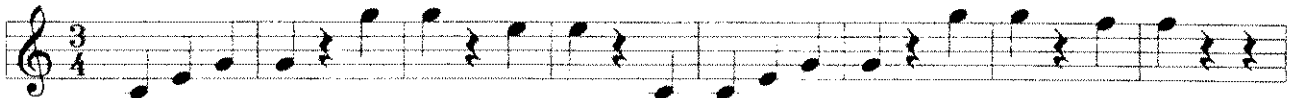
음색선택											
전 주	목 피아노	전자 오르간	방 울	풍 울	세소문1	트락스	버투스틱 기악	비트박문	신디 배드	드럼1	
트랙킹 피아노	피아노 오르간1	현악기1	통바리셀	세소문2	신디 웨이스	제트 기악	비탈비	신디 리드1	드럼2		
전자 피아노1	피아노 오르간2	현악기2	바순/오보에	트럼펫	신디 왕왕왕	전자 기악	방 울	신디 리드2	트럼3		
그랜드 피아노	전자 피아노2	목소리보트	오케스트라	현악/바이올린	트롬본	풍소리	신디 건반	아보디언	신디 FX	디스크 울레	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
판별 메모리											

① 오케스트라 (3번줄)

(운명)



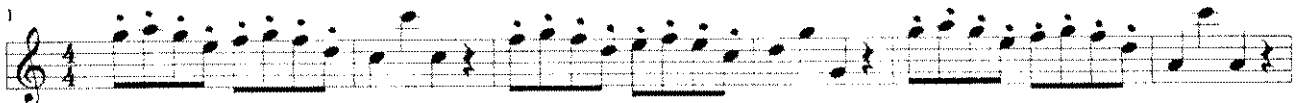
☞ 저음에서 팀파니 소리가 포함됩니다. (아름답고 푸른 도나우)



☞ 고음부에서 현악기 소리가 납니다.

② 플룻 (4번줄)

(가보트- 고세크)



☞ 스타카토 표현이 용이하며, '톡톡' 내어부는 악기 상의 효과를 내어줍니다.

③ 바순/ 오보에 (4번줄)

(어느 개인날)



악기의 음역대로 왼쪽 네번째 '라'를 기준으로
왼쪽은 바순, 오른쪽은 오보에로 나눕니다.

④ 첼로/ 바이올린 (4번줄)

(4계 중 봄) 바이올



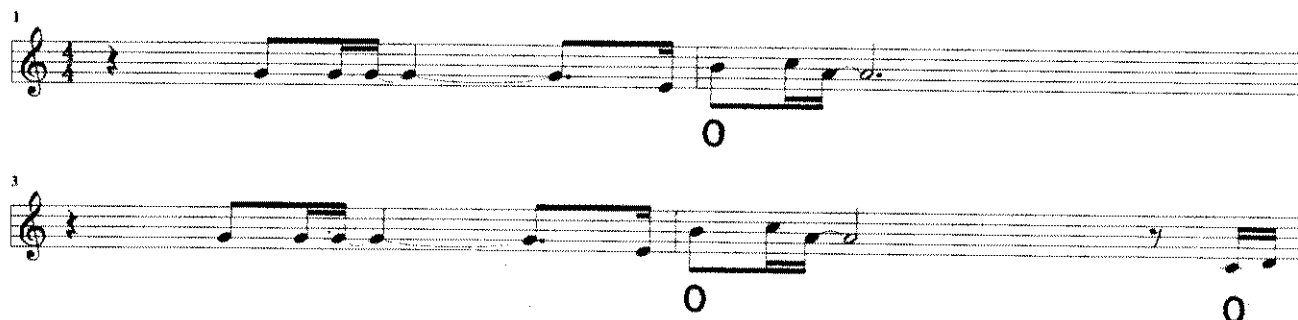
(영화- 드라큐라 중) 첼로

악기의 음역대로 왼쪽은 첼로, 오른쪽은 바이올린
소리가 납니다.

⑤ 색소폰(5번줄)

0 부분은 세게 칩니다.

(케니G)

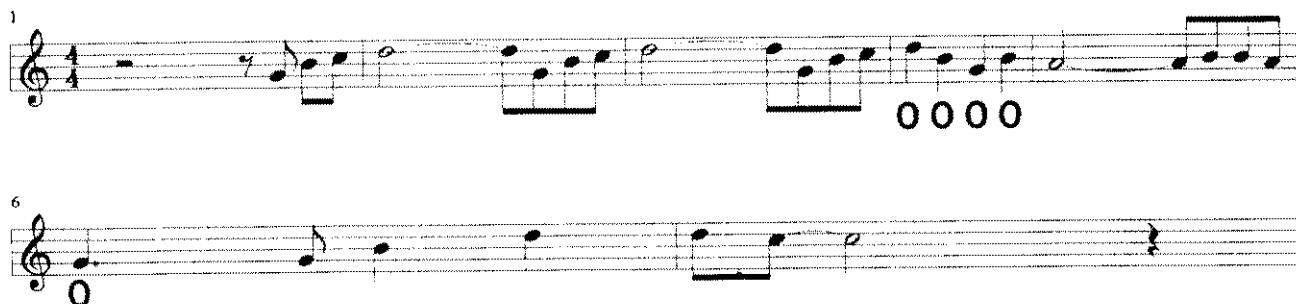


악기를 세게 누르면 악기의 기교적인 특별한 효과가
납니다.

⑥ 브라스 (6번줄)

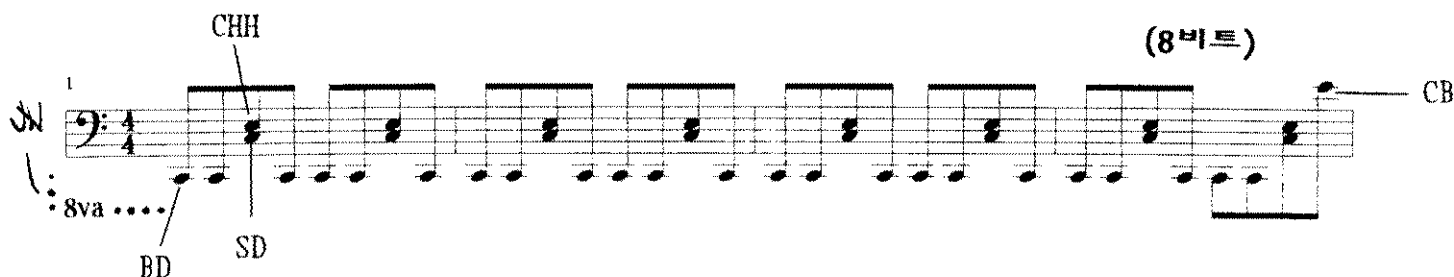
0 부분은 세게 칩니다.

(산속의 성자)

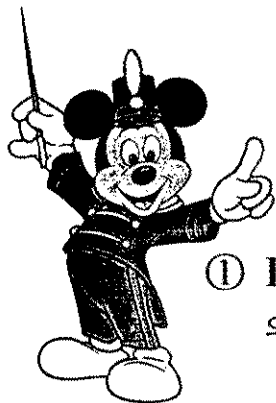


☞ 건반을 세게 누르면 악기의 기고적인 특별한 효과가 납니다.

⑦ 드럼 (10번줄)



☞ 드럼안에는 건반마다 각각의 타악기 소리가 들어 있습니다.



★드럼에 대해 잠깐만!

- ① B D -홀수 박자 강조 (베이스 기타의 액센트 강조를 위해서 많이 쓰인다.)
- ② S D -짝수 박자 강조.
- ③ C H H -닫혀진 Hi Hat.
- ④ C B -에는 Ride 와 Crush 가 있는데, 액센트를 위해서는 Crush 를 사용

8] 퍼커션 (10번줄)

<CHBAM CHA CHA>



<CHBAM MAMBO>

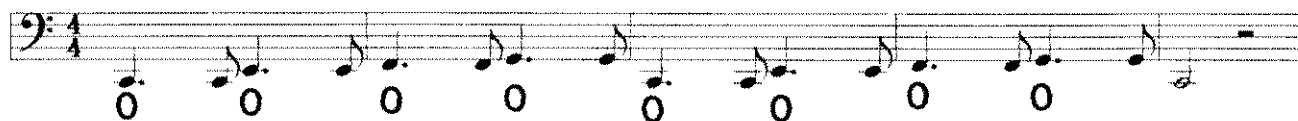


☞ 퍼커션 안에는 건반마다 각각의 민속 악기 소리가 들어 있습니다.

9] 전자 베이스 2 (자측 분리 부분)

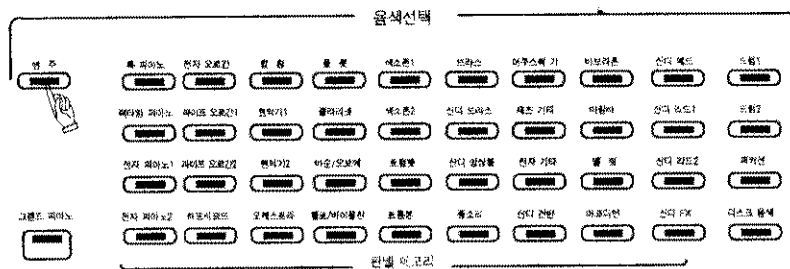
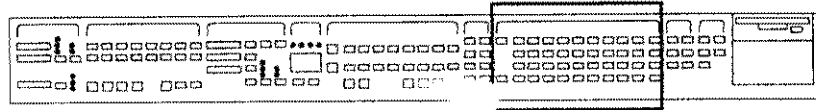
0 부분은 세게 칩니다.

(데모송 편곡)



☞ 건반을 세게 누르면 악기의 기교적인 특별한 효과가 납니다.

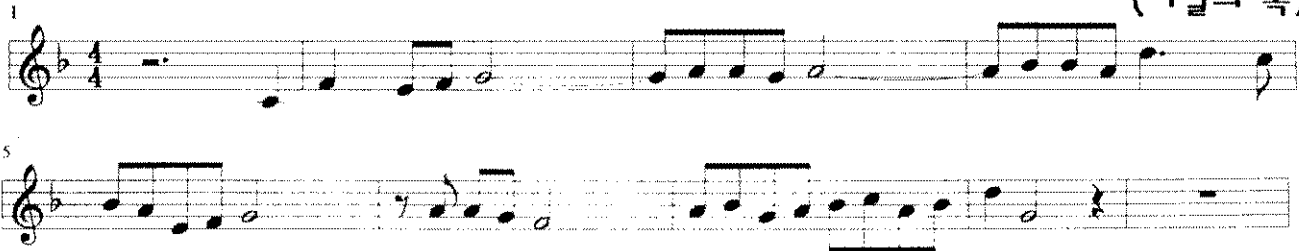
변주 버튼을 누른 변주음색에 대해 알아봅시다.



① 같은 음색에서 변주 되는 악기

① 그랜드 피아노를 누르고, 변주버튼을 누릅니다.

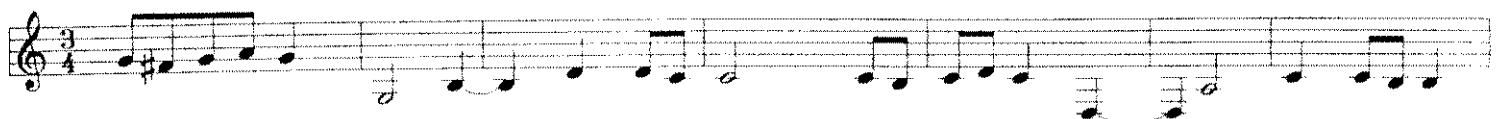
(이별의 곡)



☞ 그랜드 피아노는 '효과'를 모두 끈 변주 음색으로 많이 연주합니다.

② 플룻을 누르고 변주버튼을 누릅니다. (4번줄)

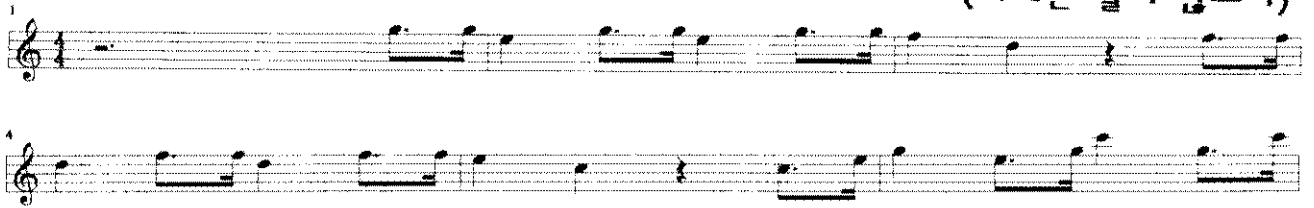
(미뉴엣-보케리니)



☞ 플룻의 변주 음색은 소리가 부드러워지는 효과가 있습니다.

③ 클라리넷을 누르고, 변주버튼을 누릅니다. (4번줄)

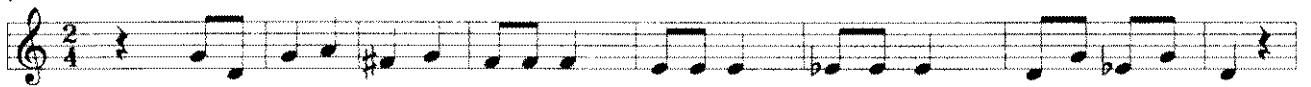
(이제는 날지 않으리)



☞ 클라리넷의 변주음색은 떨리는 효과가 있습니다.

④ 종소리를 누르고, 변주버튼을 누릅니다. (6번줄)

(호두까기 인형 중)



☞ 종소리의 변주 음색은 현악기가 포함됩니다.

⑤ 전기기타를 누르고 변주버튼을 누릅니다. (7번줄)

(천국의 계단)



☞ 전기기타의 변주음색은 뮤트되는 전기기타 입니다.

⑥ 퍼커션을 누르고, 변주버튼을 누릅니다. (10번줄)



맹진곡

트라이앵글



탬버린

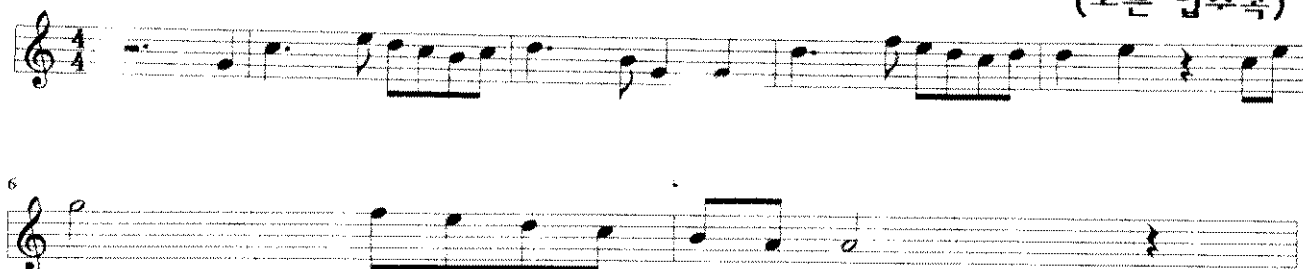


☞ 퍼커션 변주음색은 건반마다 각각의 오케스트라 퍼커션 소리가 들어 있습니다.

② 다른 음색으로 변주되는 악기

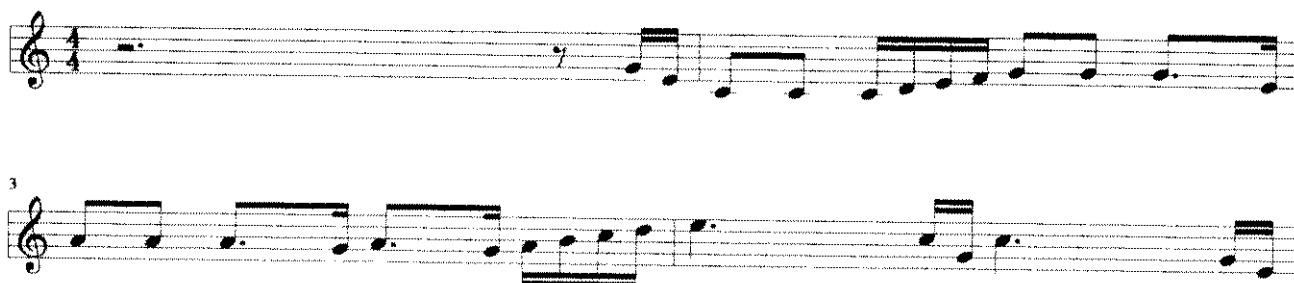
① 트롬본을 누르고, 변주버튼을 누릅니다. (5번줄)

(호른 협주곡)



☞ 트롬본의 변주 음색은 호른입니다.

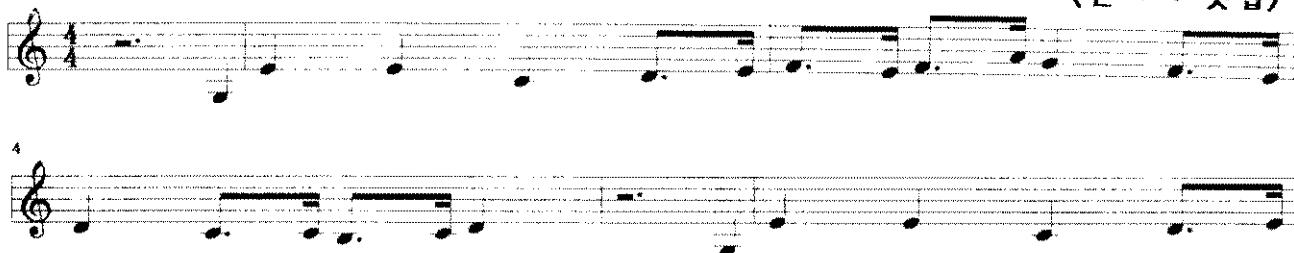
② 신디앙상블을 누르고, 변주버튼을 누릅니다. (6번줄)



☞ 신디앙상블의 변주 음색은 피치카토 현악기입니다.

③ 아코디언을 누르고, 변주음색을 누릅니다. (8번줄)

(켄터키 옛집)

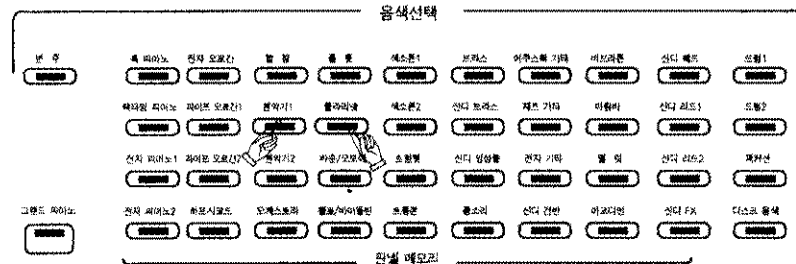


☞ 아코디언의 변주음색은 하모니카입니다.

음색혼합 방법은 3가지입니다.

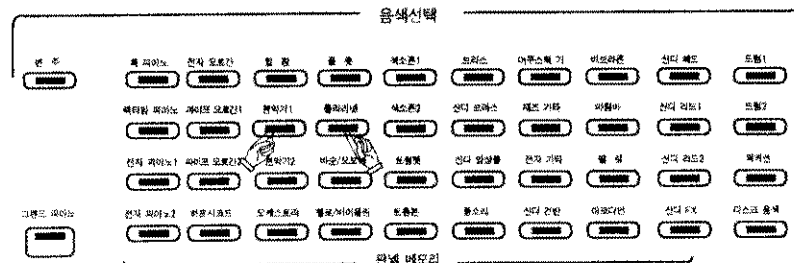
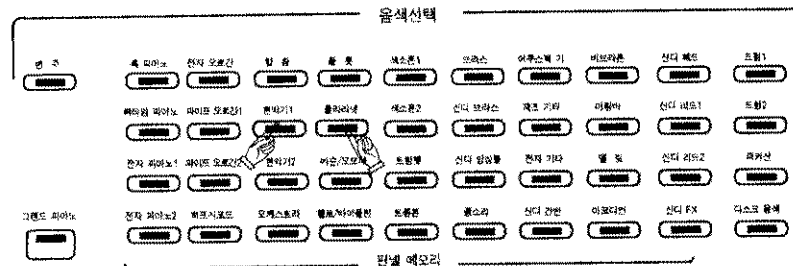
① 동시에 두음색을 누른다.

(두음색 비율은5:5, 예:현악기/라 클라리넷을 동시에 누릅니다)



② 먼저 한음색을 누른 상태에서 다른 음색을 누릅니다.

(먼저 누른음색이 소리가 크다, 예:현악기를 먼저 누른 뒤 클라리넷을 누름)

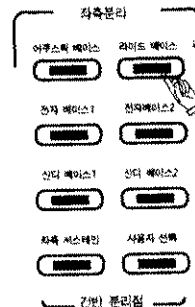
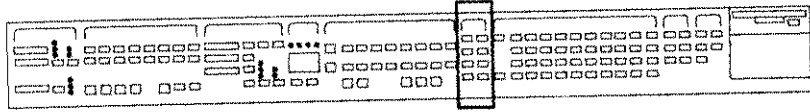


③ 한음색을 먼저 누른뒤, 다음 음색을 몇번 더 누릅니다.

(몇번 더 누른 음색 소리가 작아진다.)

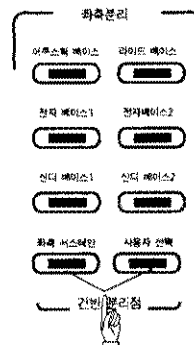
건반 분리는 2가지 입니다

- ① 기존에(E3 건반분리점) 되어있는 베이스음색+윗선율
(라이드 베이스 누르고, 플룻 누르기)



② 새로운 건반분리

- ①좌측 분리에서, 좌측서스테인+사용자 선택버튼 동시에 누릅니다.

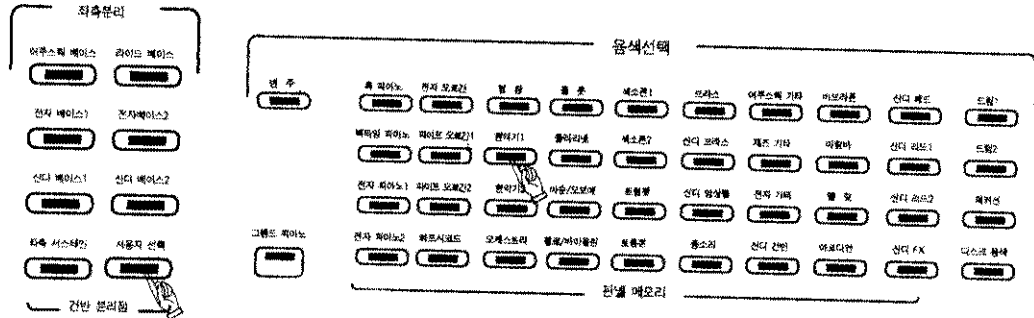


- ②M10건반 중 한 건반을 누릅니다. 그러면 그 건반을 중심으로 양쪽으로 건반 분리가 됩니다.

(왜? 건반분리가 필요한가? 건반을 양쪽으로 나누어서 왼손, 오른손이 각기 다른 음색으로 연주가 가능하기 때문에)

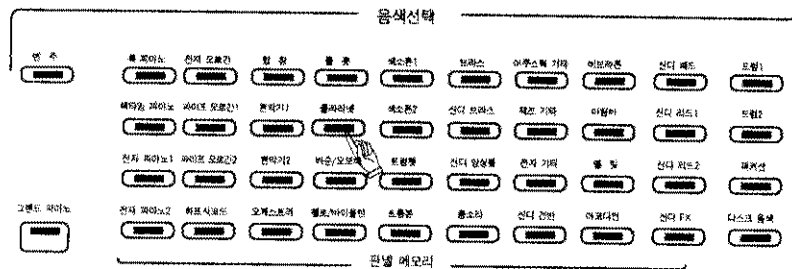
③건반 분리점이 옮겨졌는지 확인하기 위해서는

1. 좌측 서스테인 맨아래의 사용자 선택 버튼을 누른 상태에서 현악기를 누릅니다. (왼쪽 음색)



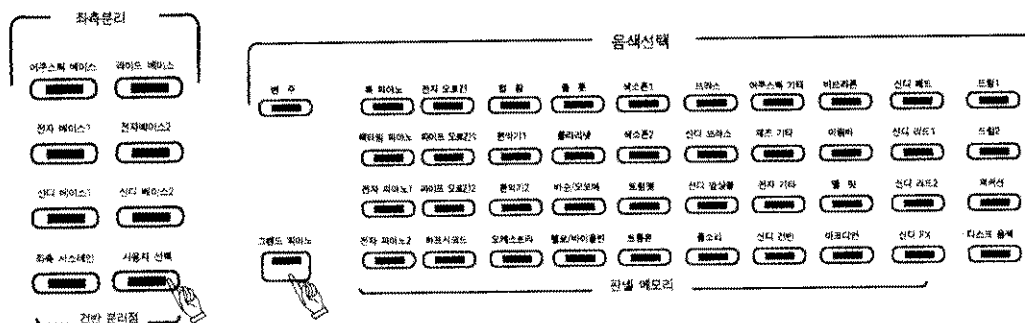
2. 다시 클라리넷을 누릅니다. (오른쪽 음색)

이때 현악기에 들어온 불이 사라집니다. 이 불은 사용자 선택 버튼 속에 흡수됩니다.

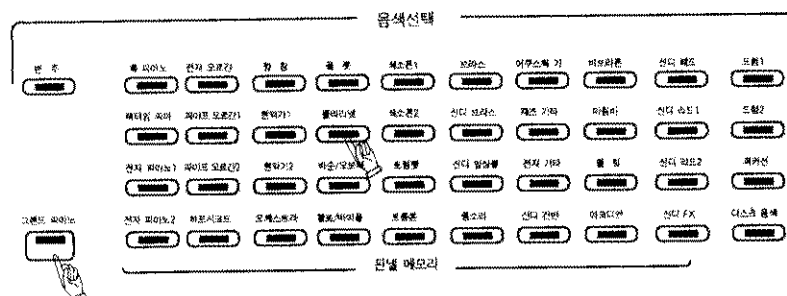


한대의 M10으로 두대의 피아노 효과내기

- ① 건반분리를 해야 합니다. 좌측분리 부분에서 맨아래에 있는 좌측 서스테인과 사용자 선택 버튼을 동시에 누릅니다. 두버튼이 깜박이면 왼쪽에서 4번째 올라온 '도'를 누릅니다.
- ② 왼쪽과 오른쪽에 똑같이 피아노 소리가 나게 하기위해서 사용자 선택 버튼을 누른 상태에서 피아노를 누른다.
(왼쪽 음색이 된다.)

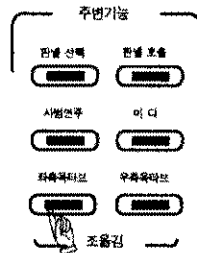
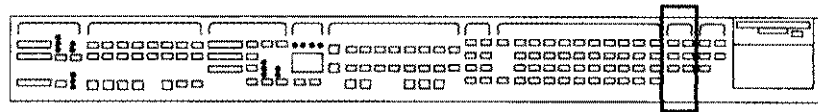


- ③ 다시 한번 피아노를 눌러준다.(오른쪽 음색이 된다.)

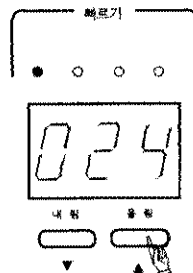
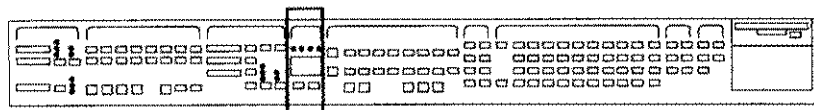


④ 디스크 드라이브 바로옆의 주변 기능에서 맨아래 왼쪽의 좌측 옥타브 부분을 누릅니다.

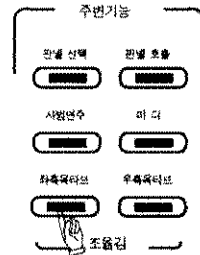
(좌측 옥타브가 깜박 거려야 합니다.)



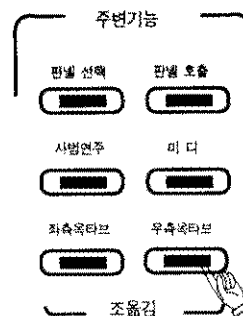
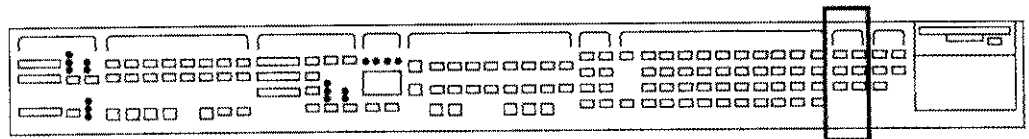
⑤ 빠르기 화면 부분의 올림버튼을 두번 눌러 24로 맞춥니다. (why? 낮은 음 부분이므로, 옥타브를 올려준다.)



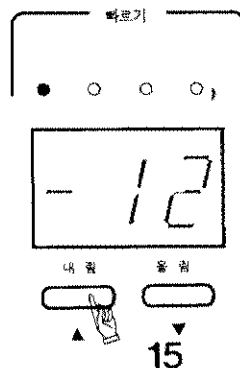
⑥ 감박이는 좌측 옥타브 부분을 누릅니다.



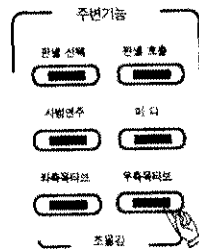
⑦ 디스크 드라이브 옆의 우측 옥타브 부분을 누릅니다.
(우측 옥타브 버튼이 꺾박거려야 합니다.)



⑧ 빠르기 화면 부분의 내림 버튼을 한번 눌러 -12로 만듭니다. (왜? 높은음 부분이므로, 내려준다.)



⑨ 캄박이는 우측 옥타브를 누릅니다.



★요약해봅시다.

①좌측서스테인 + 사용자선택 버튼 누르기.C4 누르기

②사용자선택 버튼 + 피아노 버튼 누르기

③다시 피아노 버튼 누르기

④좌측 옥타브 버튼 누르기

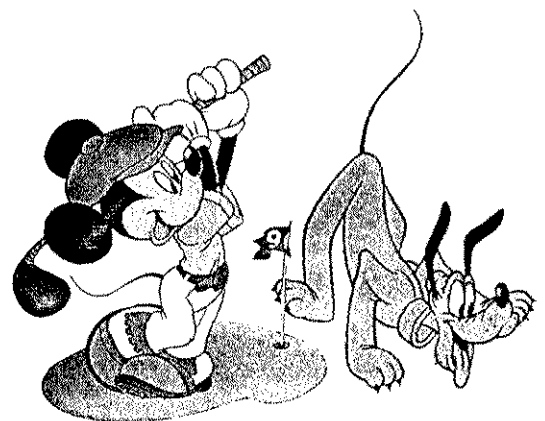
⑤올림 버튼으로 24 만들기

⑥다시 좌측 옥타브 누르기

⑦우측 옥타브 누르기

⑧내림 버튼으로 -12 만들기

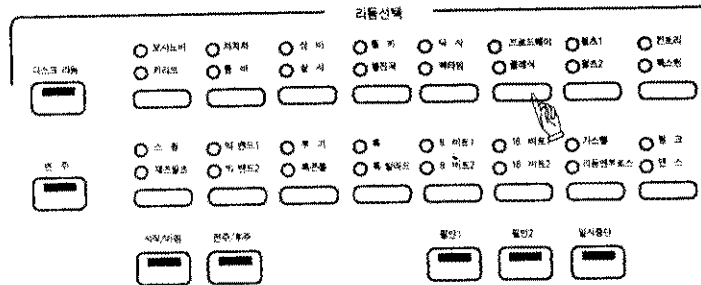
⑨다시 우측 옥타브 누르기



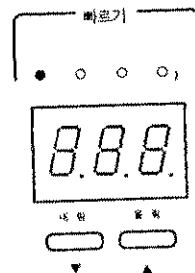
반주 방법에는 2가지가 있습니다.

① 자동반주 + 한손연주(오른손)

① 원하는 리듬지정 (EX: 브로드웨이)



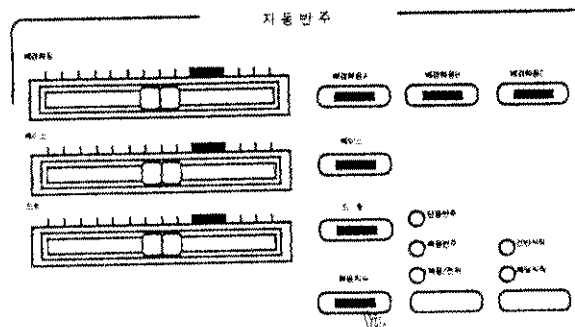
② 빠르기를 지정 합니다.



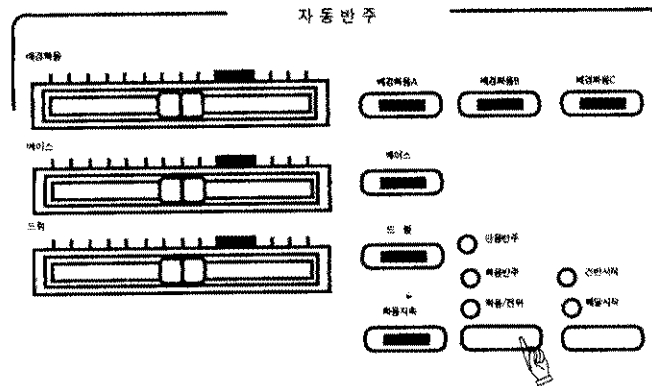
③ 건반 시작 버튼을 누릅니다.

★건반시작이 꼭 필요한 이유.

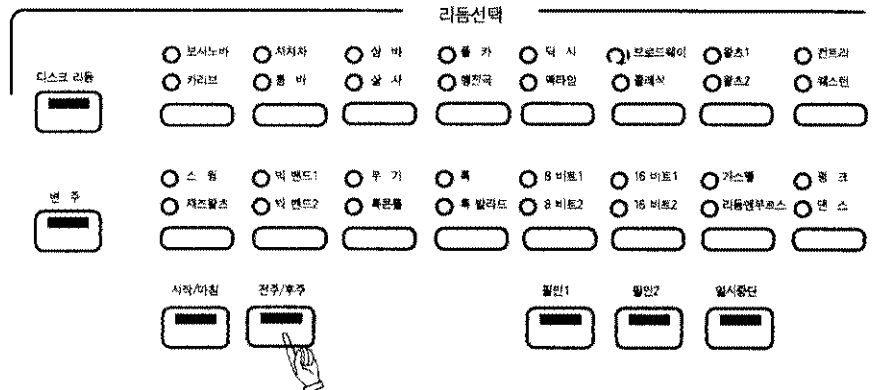
1. 연주시 버튼을 누르고, 다시 건반을 눌러야 하는 불편을 없애고, 건반을 누르면서 여유있게 시작할 수 있다.
2. 박자를 맞추기에 용이하다.
3. 녹음시 여러 파트가 동시에 첫박자를 잘 맞추어서 녹음할 수 있다.



④ 단음(화음, 화음/전위 중 택1) 반주



⑤ 전주, 후주 버튼 누릅니다.



⑥ E3건반분리점 아래의 왼손 누르면서 시작합니다.



★반주 형태의 설명

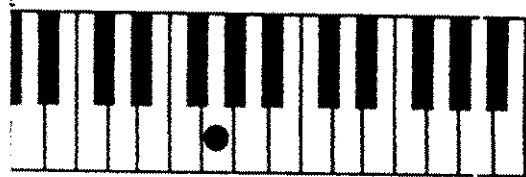
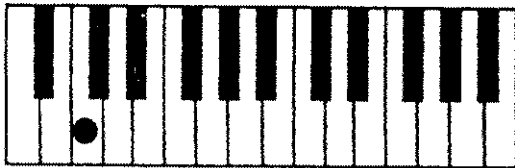
♪ 코드네임; C D E F G A B C
=도 레 미 파 솔 라 시 도

▶단음반주

① 장조=major=M 기초음을 누른다.

(EX:C 일때)

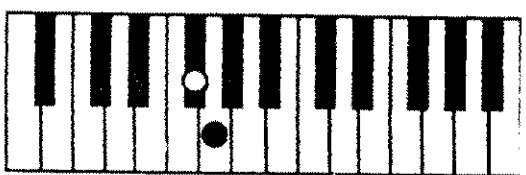
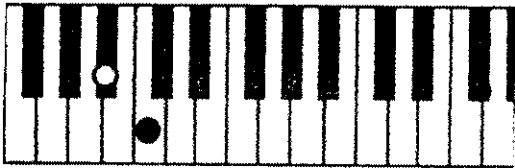
(EX:G 일때)



② 단조=minor=m, 기초음+바로 좌측 검은건반을 함께 누른다.

(EX:Cm 일때)

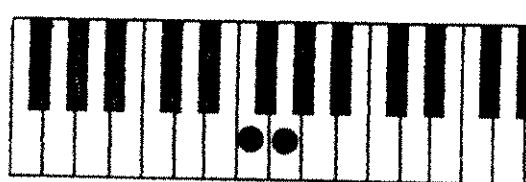
(EX:Gm 일때)



③ 장조7화음=major=7 기초음+바로좌측 흰건반

(EX:C7 일때)

(EX:G7 일때)

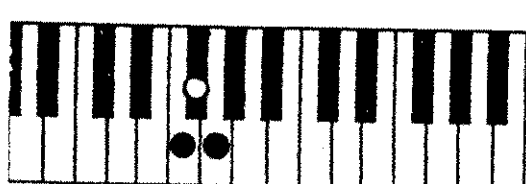
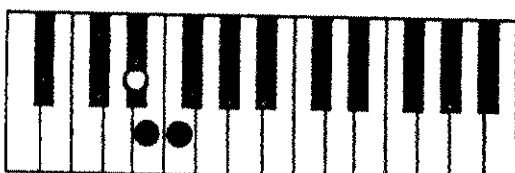


④ 단조7화음=minor seventh=m7

기초음+바로좌측 흰건반+바로좌측 검은건반

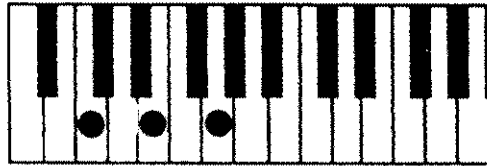
(EX:Cm7일때)

(EX:Gm7일때)

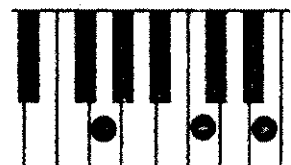
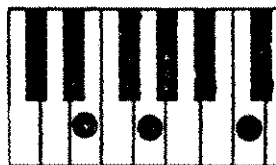
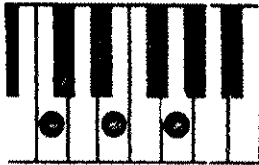


☆ 화음 반주란?

- ① 단음반주와 대응한 용어로 화음 즉 (C=도미솔)
세음을 같이 연주 하는 것입니다.

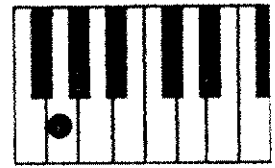
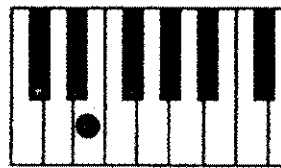
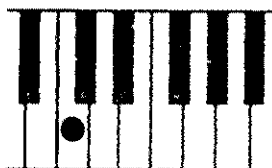


- ② 도미솔=미솔도=솔도미 로 연주해도 같은 화음이 연주됩니다.



☆ 화음/전위란?

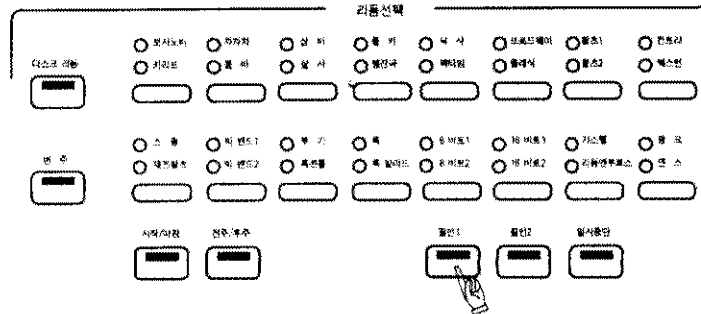
- ① 같은 화음에서 베이스 음이 달라지는 것입니다.
(예:도미솔=미솔도=솔도미)로 치는 것은
화음반주와 같아도, 베이스 음이 도미솔 일때는
'도'로 미솔도 일때는 '미' 로 솔도미 일때는
'솔' 로 비뀌는 것이 화음반주와 다릅니다



☆필인이란?

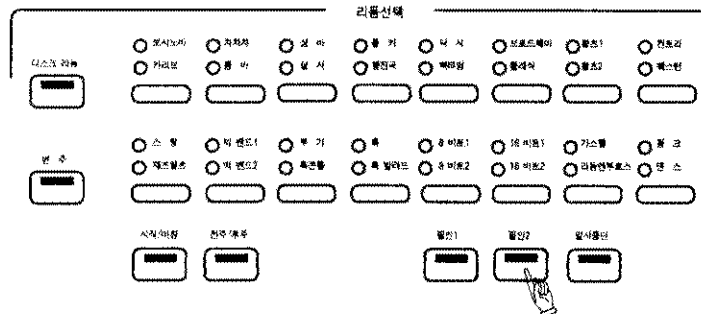
1 필인1 = Fill to variation.

음악의 고조 부분에 쓰임, 변주버튼에 불이 들어옴.



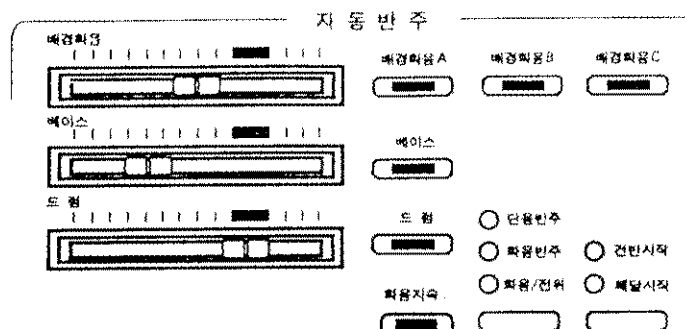
2 필인2 = Fill to original

음악의 선율적 부분에 쓰임, 변주 버튼에 불이 꺼짐



3 화음지속 버튼이란?

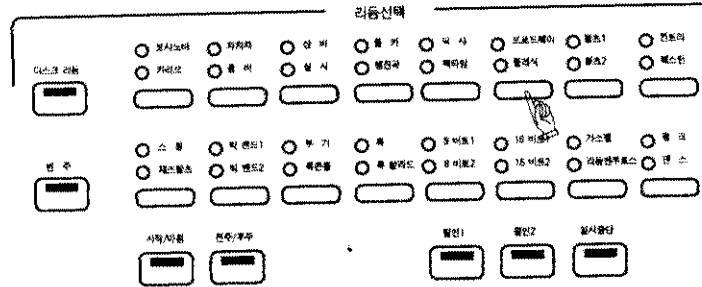
다음 화음을 누르기 전까지는 매번 누르지 않아도 처음 누른 화음이 지속 되는 것입니다.



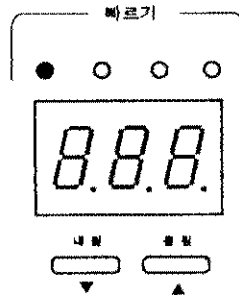
② 양손연주 + 리듬반주하기

(자동반주 중 드럼반주만 나오고, 왼손 반주도 가능)

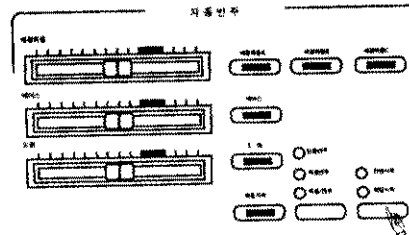
① 원하는 리듬지정 (EX: 브로드웨이)



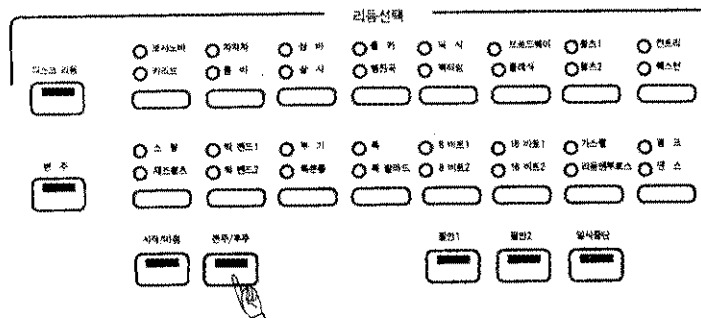
② 빠르기를 지정합니다.



③ 건반시작 버튼을 누릅니다.



④ 전주 후주 버튼을 누릅니다.

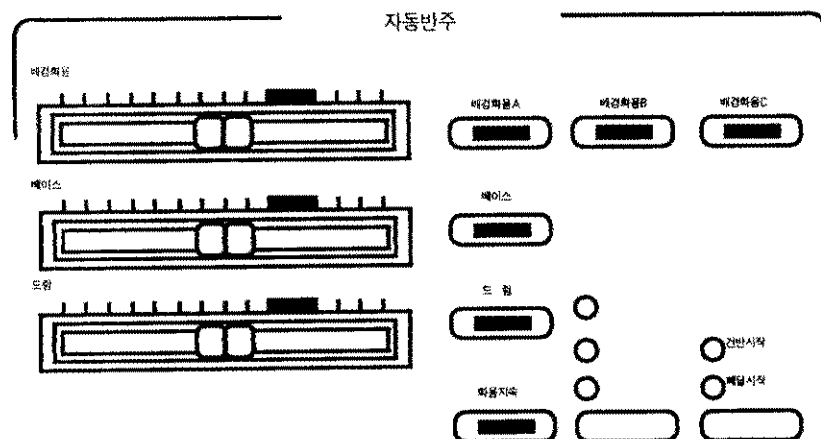


★★반주형태, 즉 단음(화음, 화음/전위)를 누르지 않는다.

반주형태Ⅰ과 다른 점이 바로 이것이다.

반주형태 버튼을 누르지 않음으로써, 드럼 반주만

나오면서, 왼손연주가 가능하게 되는 것입니다.



⑤ 건반을 누르면서 시작합니다.



메트로놈의 음색과 강약을 바꿔봅시다.

① 메트로놈의 음색과 강약 바꾸기

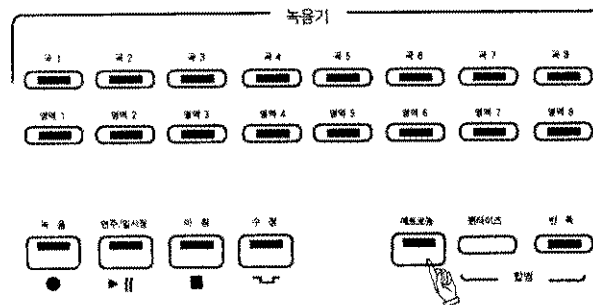
① 기존의 메트로놈의 음색과 강약 바꾸기

(메트로놈의 원래 음색은 드럼1 중 87# 입니다.)



1. 음색 중 드럼1을 선택 합니다.

2. 메트로놈 버튼을 누른 상태에서, 원하는 소리의 건반을 누릅니다.

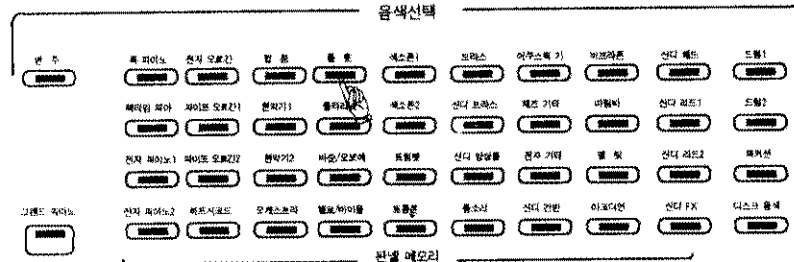


3. 다시 메트로놈 버튼을 누르면, 소리가 변해 있습니다.

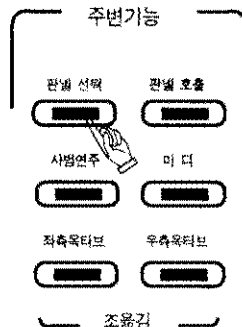
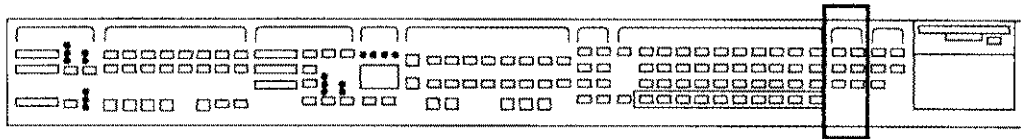
② 메트로놈 버튼을 누른 상태에서, 건반을 강하게 누르면 메트로놈 소리가 커지고, 메트로놈 버튼을 누른 상태에서 건반을 약하게 누르면, 메트로놈 소리가 작아집니다.

③ 새로운 메트로놈 음식 바꾸기.

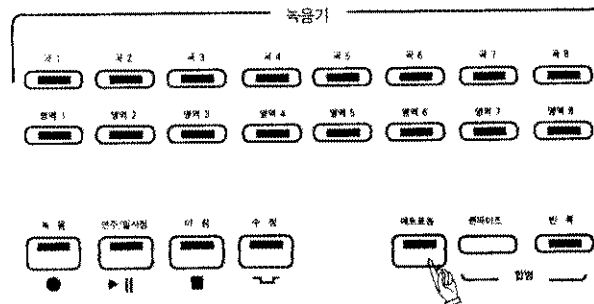
① 음식버튼 중 플러트를 선택하세요.



② 주변기능에서 판넬선택 버튼을 누릅니다.(딱넬 메모리 부분과 메트로놈 버튼이 깜박거립니다.)



③ 녹음기 부분의 메트로놈 버튼을 누릅니다.(메트로놈의 불이 꺼집니다.)



④ 다시 메트로놈 버튼을 누릅니다.(메트로놈 소리가 플러트로 변해있습니다.)

녹음기에 녹음을 해봅시다.

♥ 마크텐에는 모두 8개의 곡과 8개의 영역을 가지고 있습니다.

★1.곡이란? 노래제목 (예; 고향의 봄) 입니다.

2.영역이란? 악기수 (예; 고향의 봄에 들어간 플룻,
피아노, 현악기를 말합니다.)

그러므로, 1번곡에 최고로 8가지 악기(=영역)를 쓸 수 있습니다.

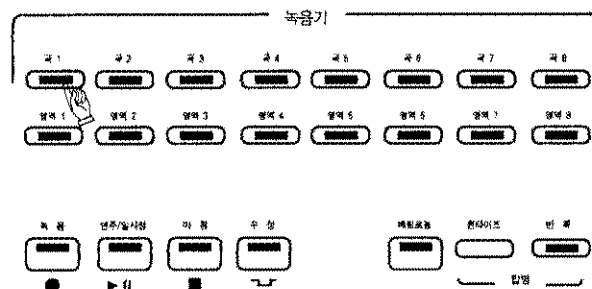
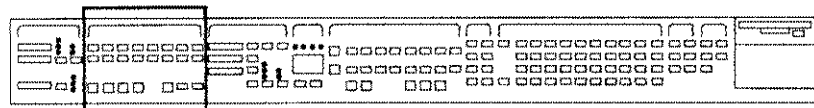
★먼저! 1영역에 멜로디를 녹음합니다★

곡을 녹음하기전에 몇개의 악기로 곡을 만들것인지
선택을 합니다.

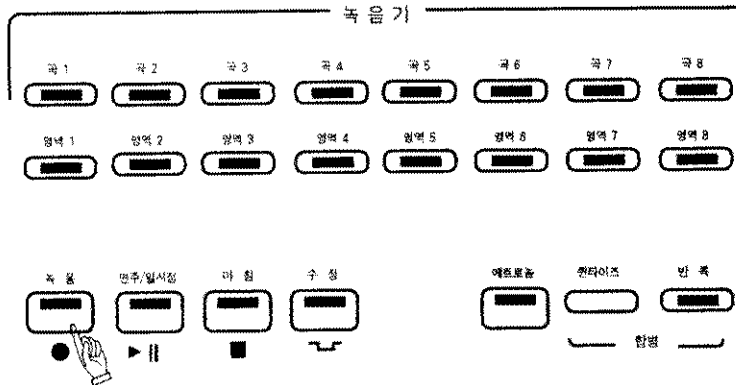
예: 제목 - 고향의 봄
(=곡)

악기 - 플룻(멜로디)
(=영역) 피아노(반주)
현악기(하음)

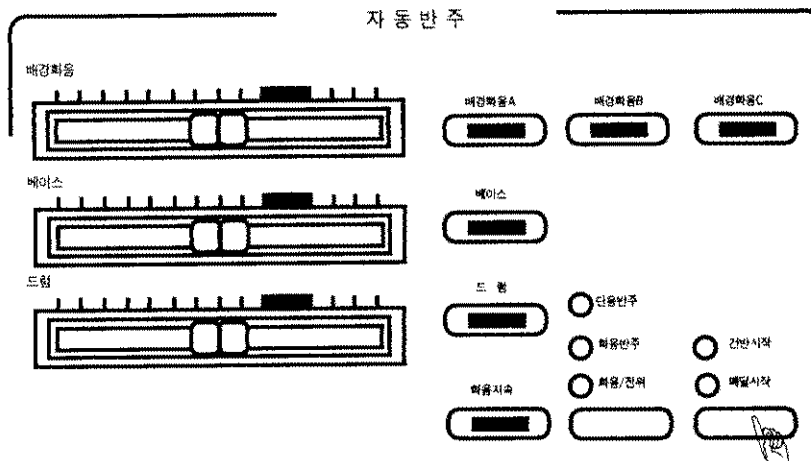
① 녹음기 곡번호 (1-8) 중 하나를 선택합니다(예: 1번지정)



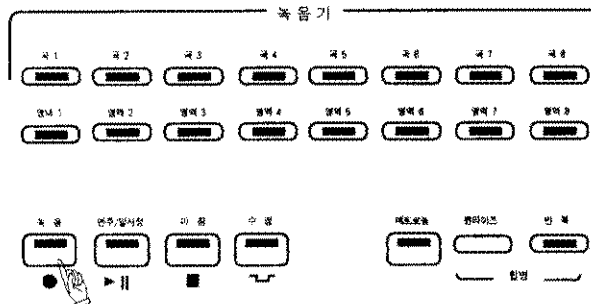
② 녹음버튼을누릅니다.



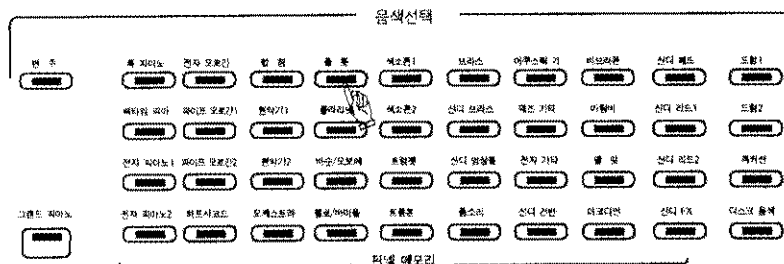
③ 자동반주 부분의 건반시작 버튼을 누릅니다.



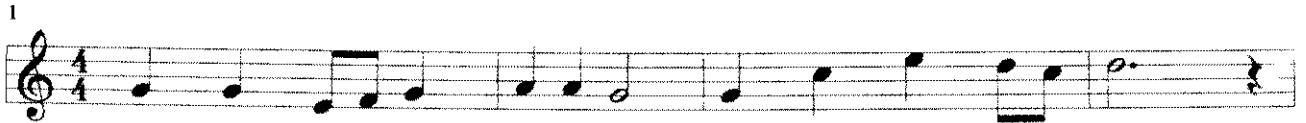
④ 연주버튼을 누릅니다.



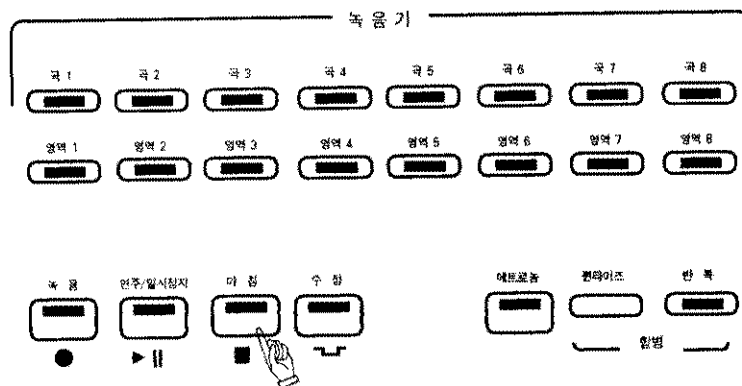
⑤ 음색 부분에서 플룻을 누릅니다.



[6] 멜로디를 연주합니다.



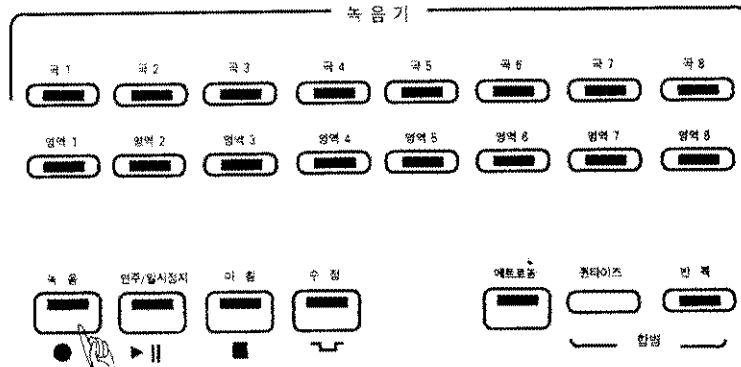
[7] 마침버튼을 누릅니다.



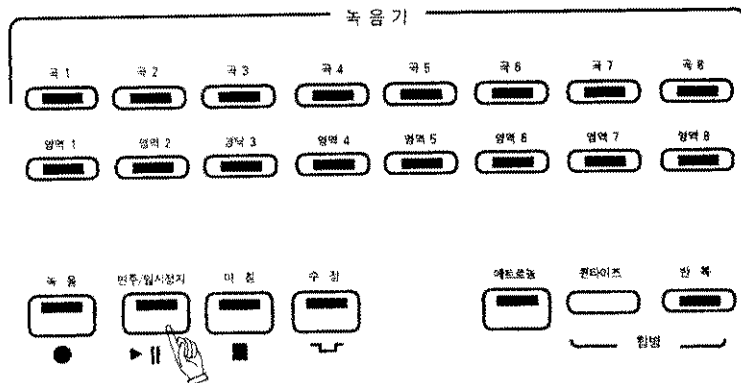
♥마침버튼을 누른뒤 영역1을 보면, 불이들어와 있을 것입니다.
 . 불이 들어와 있는것은 녹음이 되어 있음을 의미합니다.

★ 이번에는, 2영역에 반주를 녹음합니다.

① 녹음버튼을 누릅니다. (2영역이 깜박거립니다.)



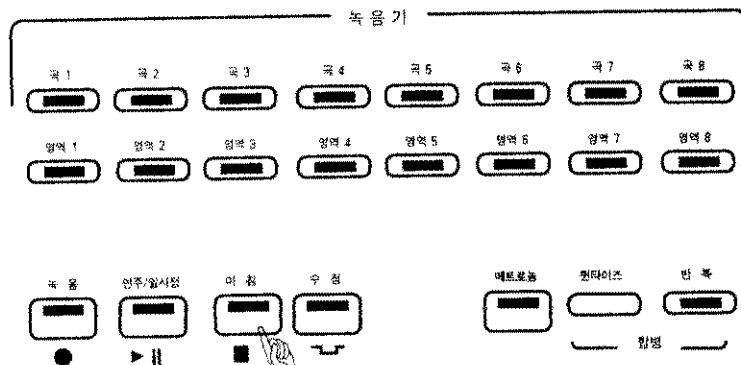
② 연주버튼을 누릅니다.



③ 음색부분에서 피아노를 누르고, 반주를 연주합니다.

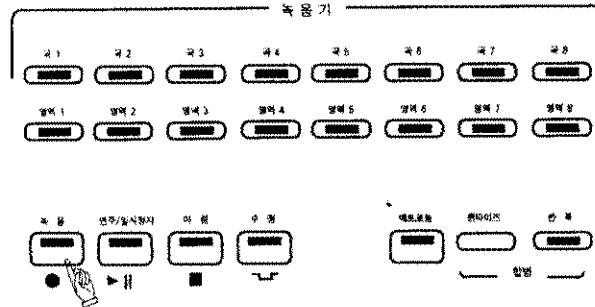


④ 마침버튼을 누릅니다.

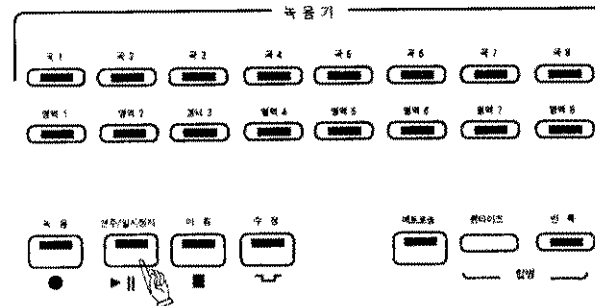


★ 마지막으로, 3영역에 화음을 녹음합니다.

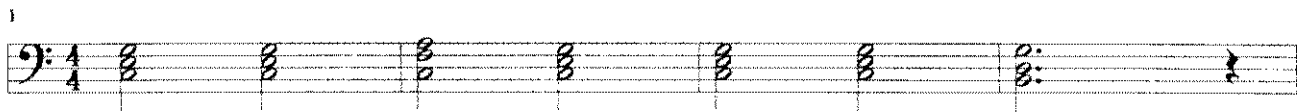
① 녹음버튼을 누릅니다.



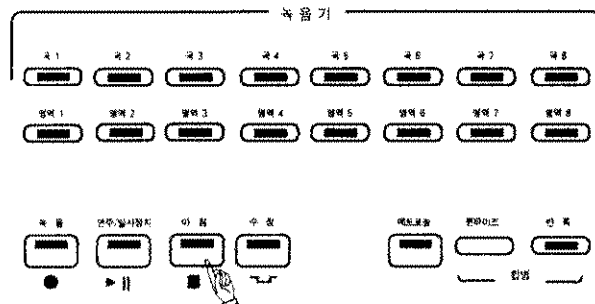
② 연주버튼을 누릅니다.(3영역이 깜박거립니다)



③ 음색 부분에서 현악기1을 누르고, 화음을 연주합니다.



④ 마침버튼을 누릅니다.



♪알아두면 편리한 M10정보

① 건반시작이란?

건반을 누름과 동시에 녹음(연주)이 시작되므로,
많은 영역을 녹음하여도, 편리하게 녹음 할 수
있습니다.

② 페달시작이란?

페달(왼쪽의 소프트 페달)을 누름과 동시에
연주(or 녹음)이 시작됩니다.

③ 메트로놈의 활용법

박자를 맞추기에 편리합니다.

④ 잘못 녹음을 해서, 다시 녹음을 하고 싶을때!

1. 녹음버튼을 누릅니다.
2. 다시 녹음하고 싶은 영역을 누릅니다.
3. 녹음버튼과 다시 누른 영역이 깜박거립니다
4. 다시 연주를 시작 합니다.
5. 그러면 잘못 녹음 되었던 연주는 지워지고, 새로 연주한 것이 녹음됩니다.

오류메세지에 대하여 알아봅시다.

♪ 디스켓 사용시 곡부름이나 곡저장을 눌렀는데,
정상적인 내용이 빠르기, 화면에 나오지 않고,
아래와 같은 표시가 나타나는 경우가 있습니다.
이때에는 당황하지 말고, 각각에 알맞는 조치를
취하면 됩니다. 화면에 나타난 오류 메세지는
다른 아무 버튼이나 누르면 됩니다.

♣ 아래는 아래는 오류 메세지와 각번호에 따른 의미입니다.

- ① E 08 - 디스켓을 드라이브에 넣습니다.
- ② E 09 - 디스켓 뒤의 탭을 열림위치로 옮겨 주십시오.
- ③ E 11 - 디스켓을 다시 확인해 주십시오.
- ④ E 13 - 디스켓안에 찾는 내용이 들어 있지 않습니다.
- ⑤ E 14 - 포맷을 시킨 후 사용해 주십시오.
- ⑥ E 18 - 초기화 시켜 데이터를 없애줍니다.

미디 기능에 대하여 알아봅시다.

① 초기화 설정

악기의 모든 설정값들을 초기 설정으로 바꿀때 쓰입니다
자신이 저장한 녹음기의 곡, 리듬, 판넬 메모리 등이
모두 지워집니다.



② 건반 터치

1에 가까울수록 건반이 무거운 느낌 (전문가에 적합)
7에 가까울수록 건반이 가벼운 느낌 (초보자에 적합)



③ 곡/리듬 지우기

녹음기에있는 곡이나 디스크리듬, 판넬 메모리등
지우고, 싶은 내용을 1 나만 지워줍니다.



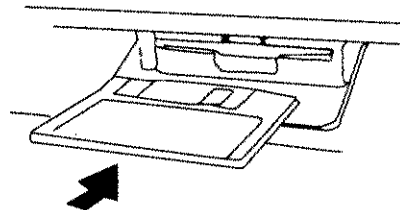
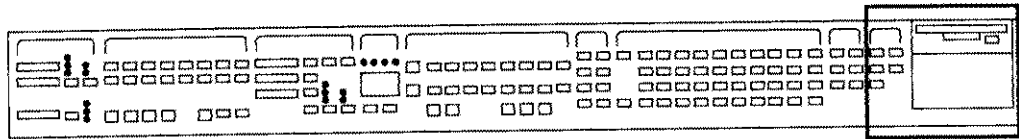
④ 연주할때 또는 녹음해 둔 곡을 조옮김하려 할때,
자동반주도 조옮김이 되지만, 드럼의 음색이
바뀌므로 안쓰는 것이 좋습니다.



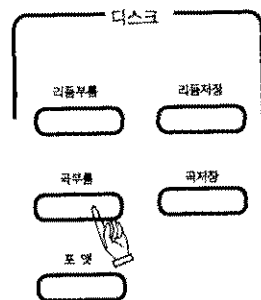
디스켓에 들어있는 곡을 듣는 방법은 2가지 입니다.

① 디스켓에 들어 있는 곡 중 한곡씩만 들어봅시다.

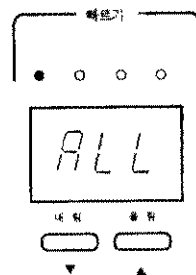
① 디스켓을 드라이브에 넣습니다.



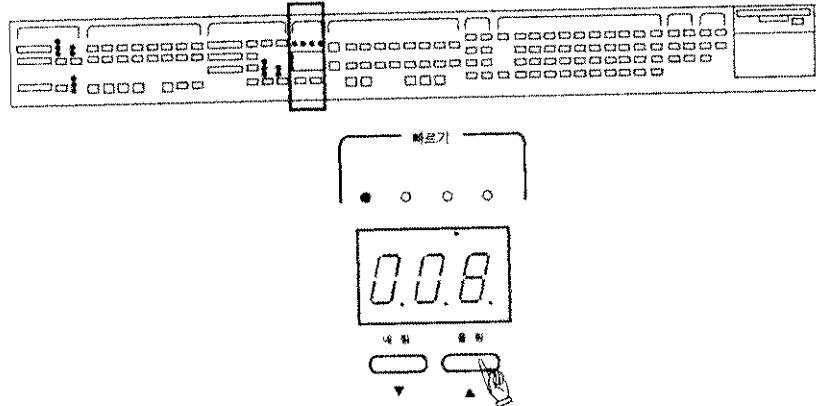
② 디스크 부분의 곡부름 버튼을 누릅니다.



③ 빠르기 화면에 ALL이라고 나옵니다.

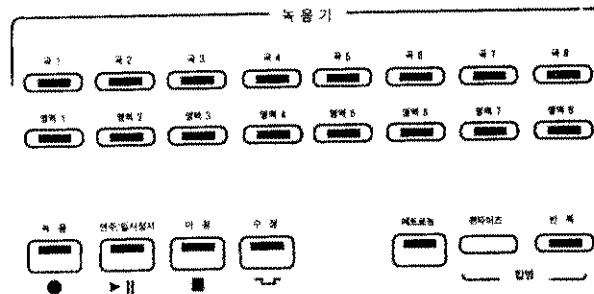


- ④ 빠르기 화면 밑의 올림 버튼을 눌러서, 디스켓에서 듣고 싶은 곡 번호를 지정합니다(예: 8번을 지정)

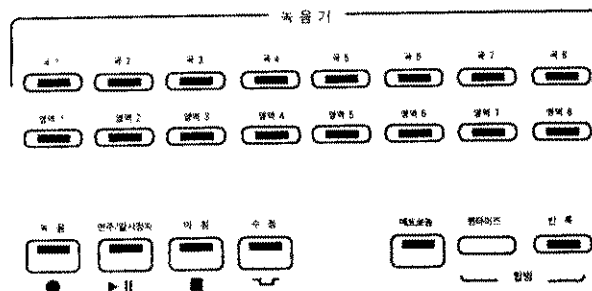


- ⑤ 녹음기 곡 버튼 중 불이 켜있지 않은, 아무 버튼이나 누릅니다.(예:곡1번을 누릅니다.)

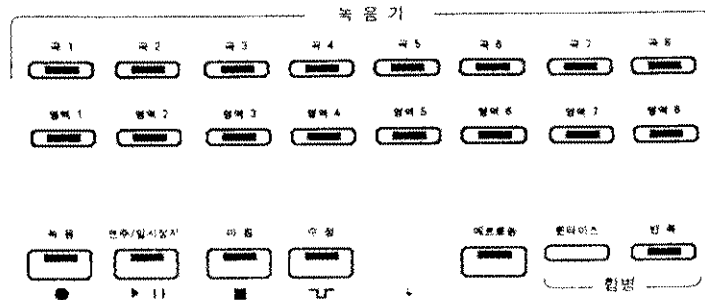
※ 이때 드라이브에 노란 불이 켜지면서, 디스켓을 읽을 때에는, 디스켓을 건드리면 안됩니다.



- ⑥ 드라이브의 노란불이 꺼지면, 처음에 누른 곡1번에 빨간 불이 들어와 있습니다.

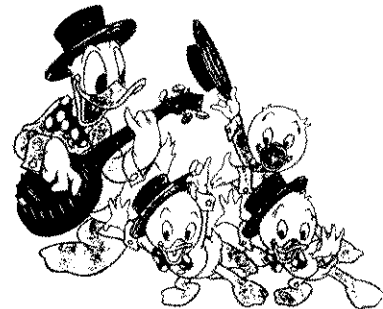


⑦ 연주 버튼을 누릅니다.



⑧ 연주가 시작됩니다.

(♪라라라라라라밤바아아~~♪)

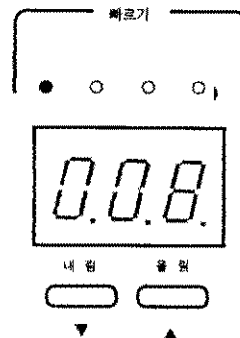


★꼭 기억하세요!

① 디스켓 라벨에 써있는 곡번호 = 빠르기 화면번호



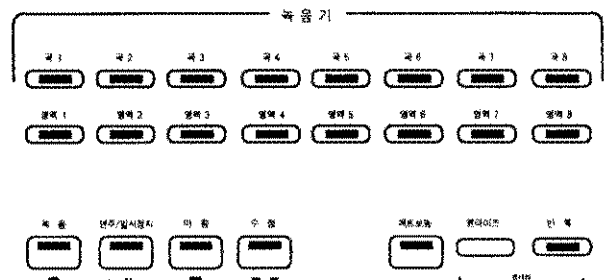
=



② 디스켓 라벨 번호와 곡번호는 일치하지 않는다.

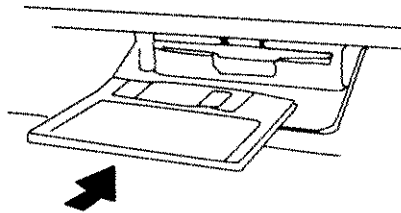
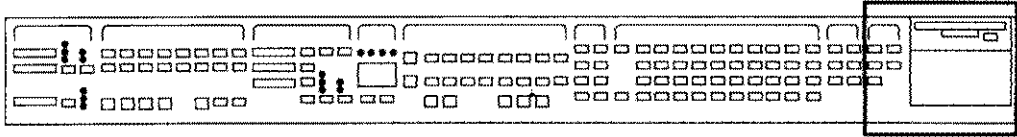


≠

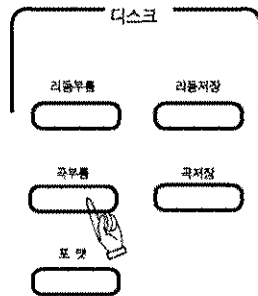


2 디스켓에 있는 곡을 모두다 들어 보시다.

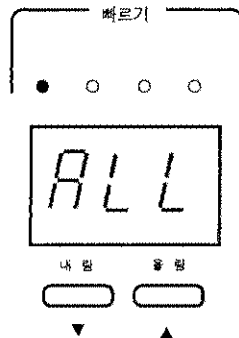
① 디스켓을 드라이브에 넣습니다.(예:5번곡 지정)



②디스크 부분의 곡부름 버튼을 누릅니다.

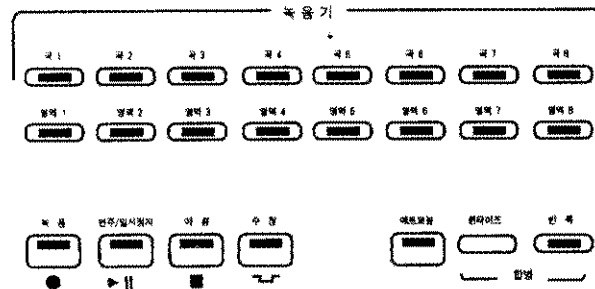


③ 빠르기 화면에 ALL 이라고 나옵니다.

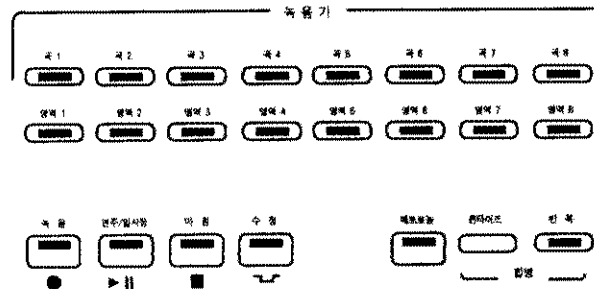


- ④ 녹음기 곡 버튼 중 불이 켜있지 않은, 아무 버튼이나 누릅니다.

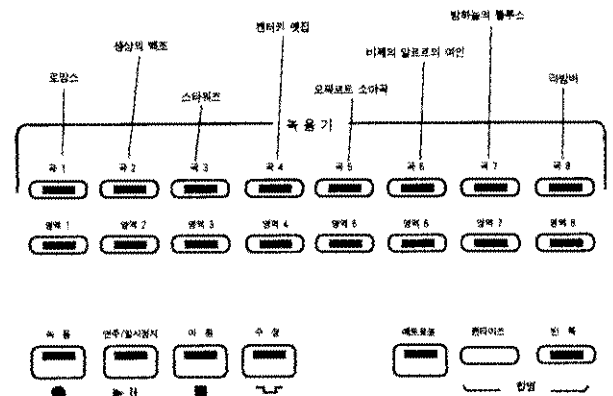
※ 이때 드라이브에 노란 불이 켜지면서, 디스켓을 읽을 때에는, 디스켓을 건드리면 안됩니다.



- ⑤ 드라이브의 노란불이 꺼지면, 녹음기 부분에서 1 번곡에 빨간 불이 들어와 있습니다.



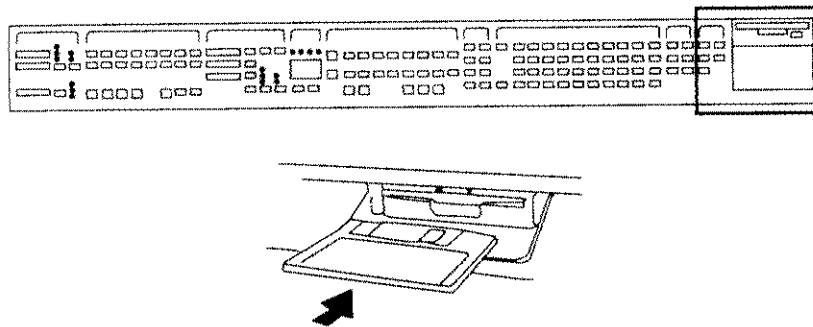
- ⑥ 디스켓의 곡1-8이 순서대로, 녹음기에 곡1-8에 들어와 있습니다.



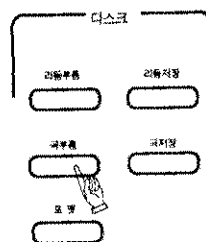
곡을 디스켓에 저장하는 방법도 2가지 입니다.

① 녹음기에 있는 곡들 중 한곡씩만 저장해봅시다.

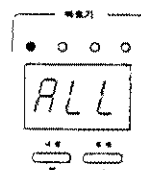
① 디스켓을 드라이브에 넣습니다.



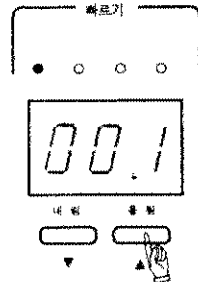
② 디스크 부분의 곡저장 버튼을 누릅니다.



③ 빠르기 화면에 ALL 이라고 나옵니다.

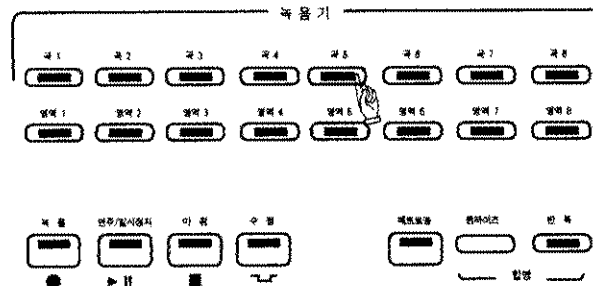


- ④ 빠르기 화면 밑의 올림버튼을 눌러서, 디스켓에 저장하고 싶은 번호를 찾습니다.(예:1번을 지정)

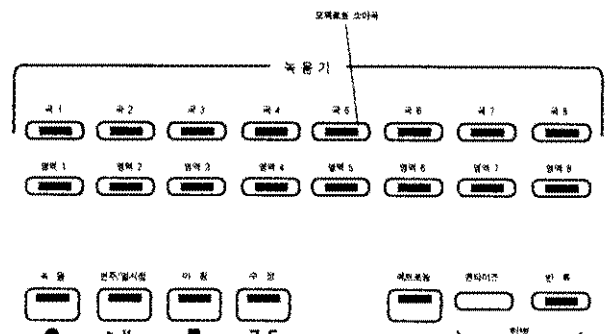
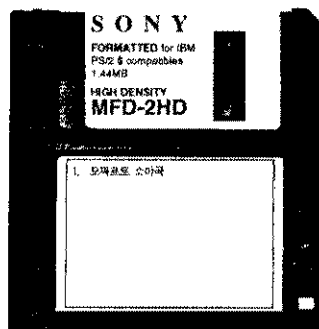


- ⑤ 녹음기에 들어있는 곡들 중, 저장하고 싶은 곡번호를 누릅니다.(예:5번곡 선택)

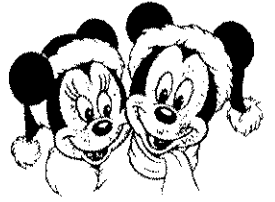
※ 이때 드라이브에 노란불이 켜지면서, 디스켓을 읽을때에는, 디스켓을 건드리면 안됩니다.



- ⑥ 이제 디스켓에 한곡씩 저장하는 것은 끝났습니다. 저장된 곡을 확인 하려면, 곡부름을 하면 됩니다.

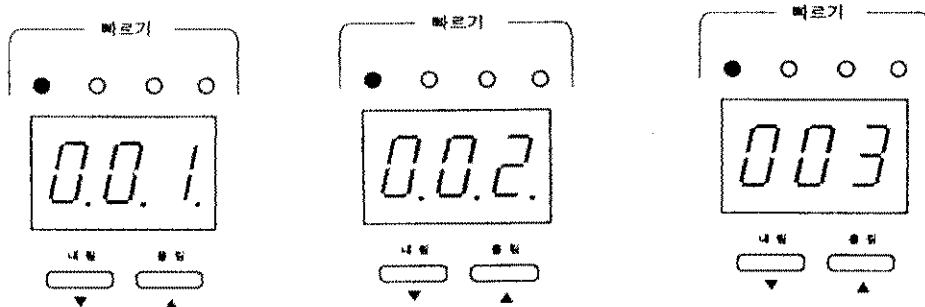


★잠깐만! 꼭 기억하세요.



- 곡 저장시 생기는 현상 1 -

- ① 곡을 한곡씩 저장할 때, 빠르기 화면 번호 밑에 점이 찍혀 있는 것을 볼 수 있습니다.
이것은 그 번호에 곡이 저장되어 있다는 것을 나타내 주는 점입니다.



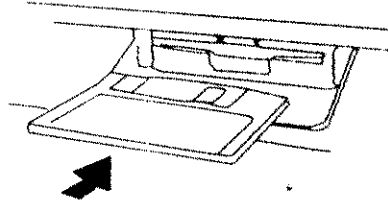
- ② ①②번에는 곡이 저장되어 있는 것이고, ③번에는 저장된 곡이 없고, 비어 있는 것입니다.
(점이 안생깁니다.)

-곡 저장시 생기는 현상 2 -

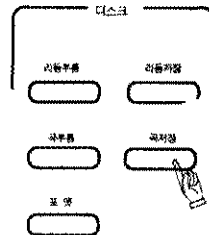
- ① 곡을 한곡씩 저장할때, Y.N.이 빠르기 화면에 나타나는 경우가 있는데, 이 경우는 그번호에 곡이 들어 있는데, 그번호에 다른 곡을 저장하려 할때 생기는 것입니다. (Y=Yes=예, N=NO=아니오)
- ② 먼저 저장된 곡을 지우고, 새곡을 녹음 하려면 Y 밑의 내림버튼을 누릅니다.
- ③ 먼저 있던 곡을 그대로 두려면, N 밑의 올림버튼을 누릅니다.

② 녹음기에 있는 곡들을 모두 다 저장해 봅시다.

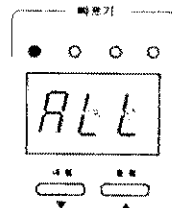
① 디스켓을 드라이브에 넣습니다.



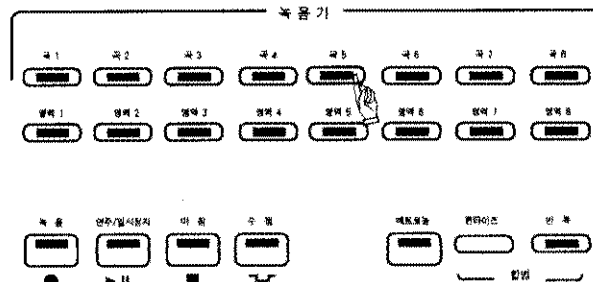
② 디스크 부분의 곡저장 버튼을 누릅니다.



③ 빠르기 화면에 ALL이라고 나옵니다.



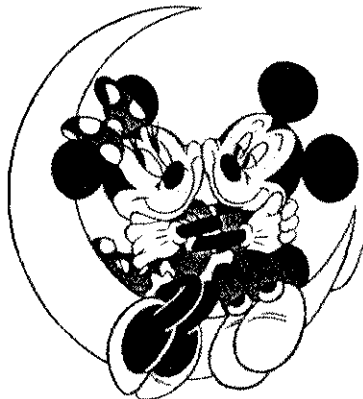
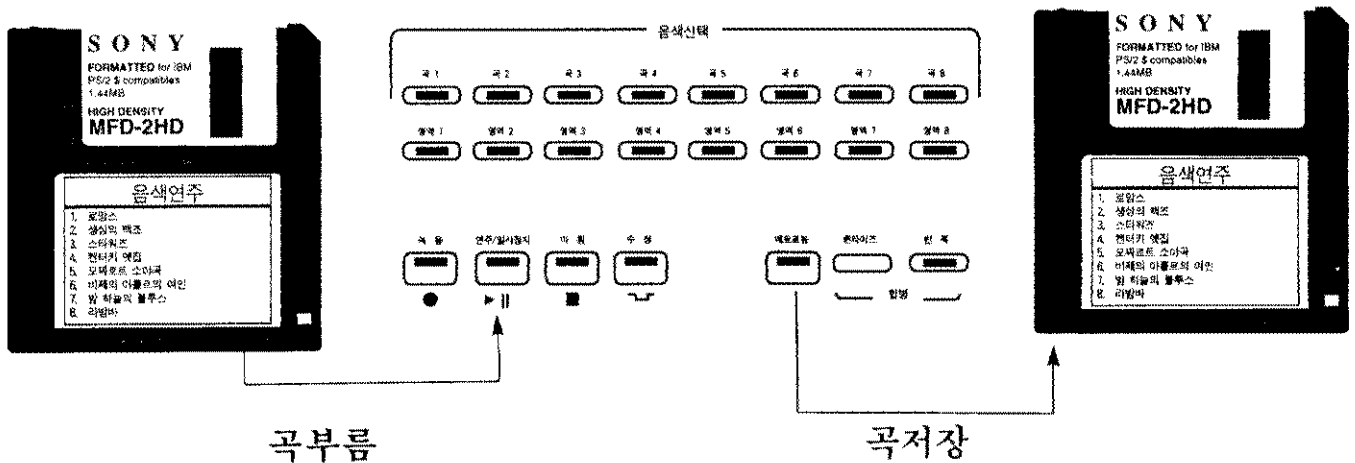
④ 녹음기 곡버튼 중 아무버튼이나 하나를 누릅니다.
(예: 5번을 선택)



⑤ 이제 디스켓에 모든곡을 저장하는 것은 끝났습니다.
저장된 곡을 확인하려면, 곡부름을 하면 됩니다.

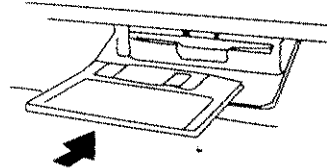
★이것도 기억해 두세요

- ① 곡을 저장할 때에는 M10의 녹음기에 저장됩니다.
- ② M10 녹음기에 저장된 곡은 디스켓으로 부를 수 있습니다.
- ③ 결론: 곡을 저장 하거나 부를 때에는 꼭 M10의 녹음기를 거쳐야 합니다.

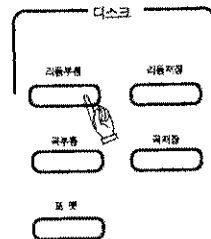


디스켓에 있는 리듬을 불러와 봅시다.

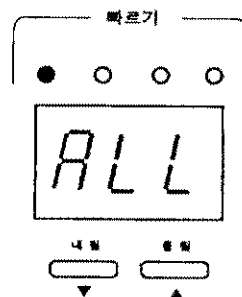
① 디스켓을 드라이브에 넣습니다.



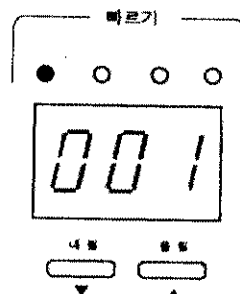
② 디스크 부분의 리듬 부름 버튼을 누르세요.



③ 빠르기 화면에 ALL 이라고 나옵니다.

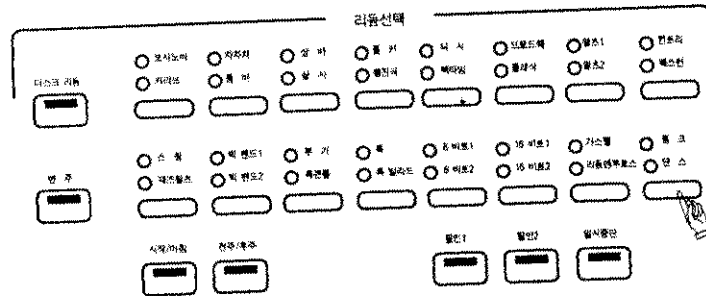


④ 빠르기 화면 밑의 올림버튼을 눌러서, 디스켓에서 불러오고 싶은 번호를 찾습니다. (예: 1번, 랑보스를 지정)

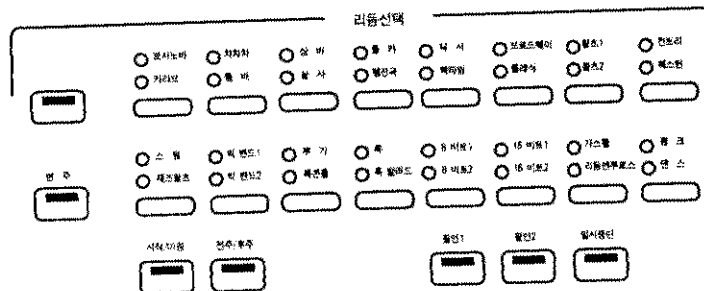


- ⑤ 리듬선택 부분의 버튼들이 모두 깜박이면, 깜박이고 있는 버튼 중 하나를 누릅니다.(예:핑크 리듬 선택)

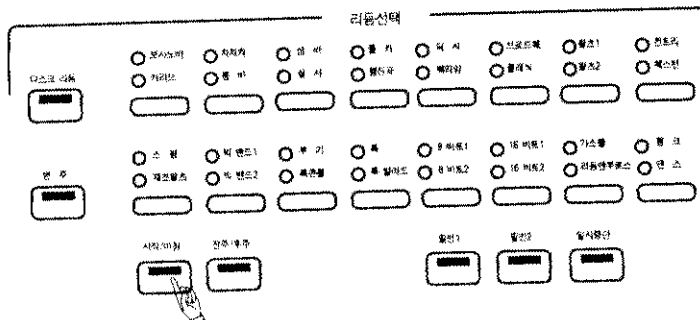
※ 이때 드라이브에 노란불이 켜지면서, 디스켓을 읽을때는, 디스켓을 건드리면 안됩니다.



- ⑥ 잠시 기다리면 드라이브에 노란불이 꺼지고, 리듬선택 부분의 디스크 스타일버튼에 불이 들어와 있을 것입니다.
(디스크 스타일 버튼에 불이 들어온 것은 원래 들어있던 리듬이 아니라 지금 디스켓에서 불러온 리듬임을 나타내줍니다.)



- ⑦ 불러진 리듬(꺈보)을 들으려면, 리듬선택 부분의 시작/마침 버튼을 누릅니다.



★이것도 기억해 두세요

- ① 리듬선택 부분의 디스크스타일 버튼에 불이 들어 오는 이유는?

원래 마크텐에 들어 있던 리듬이 아니고, 디스켓에서 불러온 새로운 리듬임을 나타내 주는 것입니다.

- ② 새로운 리듬을 불러온 상태에서, 원래 있는 마크텐 리듬을 듣고 싶다면?

① 디스크스타일 버튼을 눌러서, 불을 꺼준다.

② 듣고 싶은 리듬을 다시 한번 눌러준다.

- ③ 새로운 리듬을 불러 올때는 한개씩만 불러 옵니다.

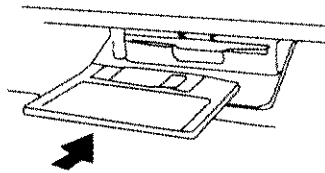
왜?

리듬은 ALL상태에서 불러오게 되면, 데이터가 많기 때문에, 한꺼번에 불러오기가 힘들기 때문입니다. 만약 ALL상태로 불러오게 되면, 오류메세지 18 번이 빠르기 화면에 나타나게 됩니다.

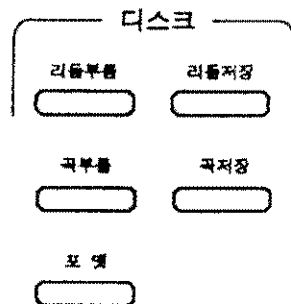


리듬을 디스켓에 저장해 봅시다.

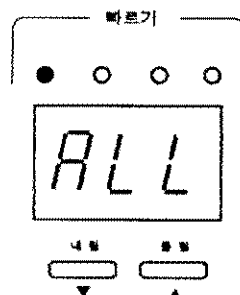
① 디스켓을 드라이브에 넣습니다.



② 디스크 부분의 리듬저장 버튼을 누릅니다.



③ 빠르기 화면에 ALL이라고 나옵니다.

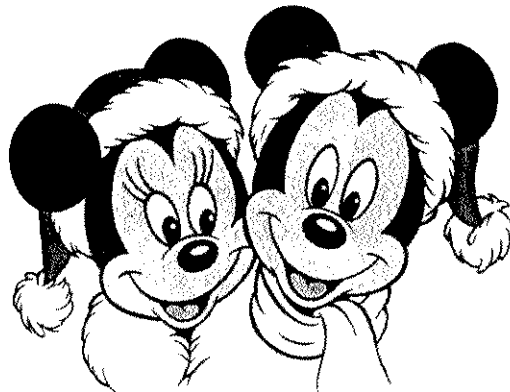


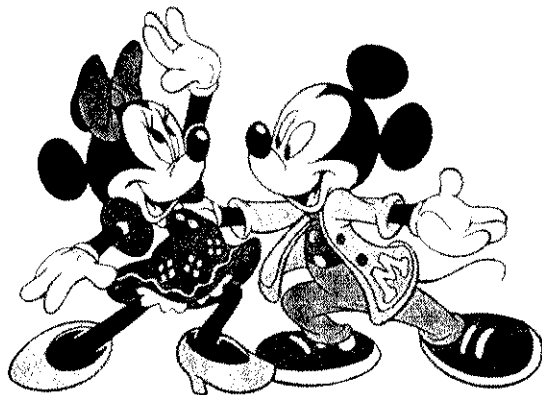
④ 불러온 리듬을 (핑크버튼에 불러온 램보 리듬) 누릅니다.

※ 이때 드라이브에 노란불이 켜지면서, 디스켓을 읽을 때에는, 디스켓을 건드리면 안됩니다.

디스크 리듬			리듬선택									
<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 보사노바	<input type="radio"/> 차차차	<input type="radio"/> 살 바	<input type="radio"/> 롱 카	<input type="radio"/> 락 시	<input type="radio"/> 브로드웨이	<input type="radio"/> 왈츠1	<input type="radio"/> 컨트롤리	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 카리브	<input type="radio"/> 롱 바	<input type="radio"/> 살 사	<input type="radio"/> 왈츠곡	<input type="radio"/> 벡타임	<input type="radio"/> 롱레시	<input type="radio"/> 왈츠2	<input type="radio"/> 텍스한	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 스 톱	<input type="radio"/> 빅 밴드1	<input type="radio"/> 부 기	<input type="radio"/> 롱	<input type="radio"/> 8비트1	<input type="radio"/> 16비트1	<input type="radio"/> 가스펠	<input type="radio"/> 롱 코	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/> 재즈왈츠	<input type="radio"/> 빅 밴드2	<input type="radio"/> 롱한롱	<input type="radio"/> 롱 일라드	<input type="radio"/> 8비트2	<input type="radio"/> 16비트2	<input type="radio"/> 리듬엔부르스	<input type="radio"/> 롱 스	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
<input type="checkbox"/>	시작/마침	전주/후주	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

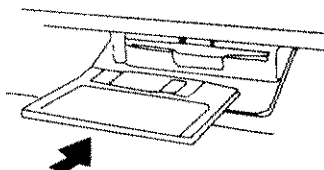
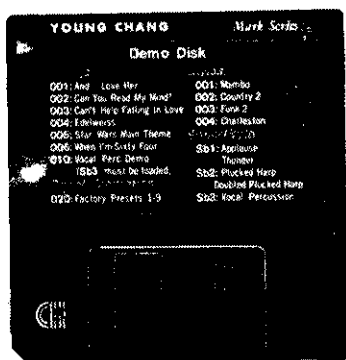
⑤ 이제 리듬저장이 끝났습니다. 저장된 리듬을 확인하려면, 리듬부름을 하면 됩니다.



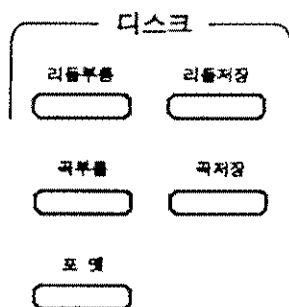


디스켓에서 사운드 바이트를 불러내 봅시다.

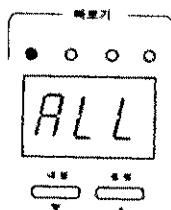
① 사운드 바이트 디스켓을 드라이브에 넣습니다.



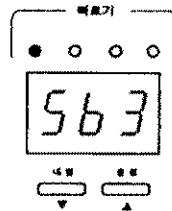
② 디스크 부분의 곡부름 버튼을 누릅니다.



③ 빠르기 화면에 ALL 이라고 나옵니다.

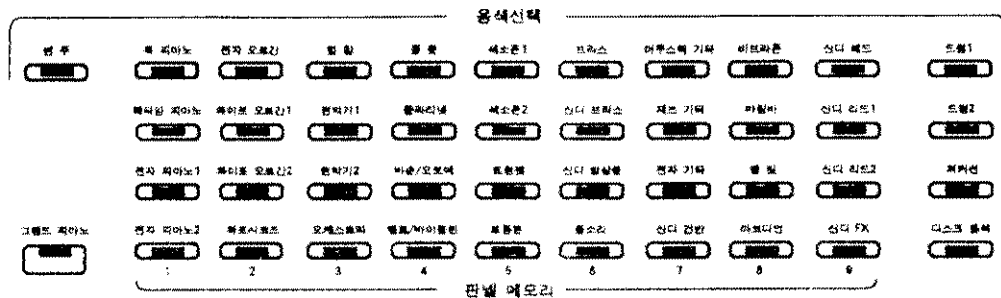


- ④ 빠르기 화면 밑에 올림버튼을 눌러 Sb1, Sb2, Sb3 중에서 하나를 선택해 지정합니다.(예:Sb3을 지정)

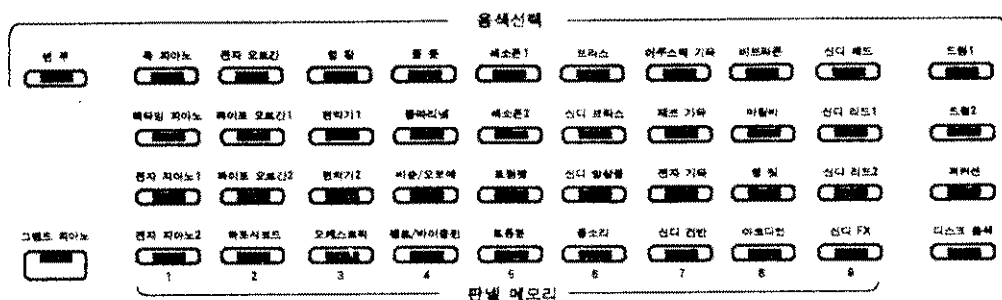


- ⑤ 음색선택 부분에서 디스크음색 버튼이 깜박거립니다.

※ 이때 드라이브에 노란불이 켜지면서, 디스켓을 입을때에는, 디스켓을 건드리면 안됩니다.



- ⑥ 잠시후에 드라이브의 노란 전구에 불이 꺼지고, 디스크부분에 불이 들어와 있을 것입니다.



- ⑦ 자! 이제 건반을 연주해 봅니다.
블러넨 디스크 음색의 소리로 연주됩니다.