

# TRITON



MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

## Quick Start

はじめにお読みください



**HI** HYPER INTEGRATED  
SYNTHESIS SYSTEM

**TouchView**  
Graphical User Interface

**VALVE FORCE**

**GENERAL  
MIDI**

**USB**

# KORG

①

②

# 安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

マークについて

製品には下記のマークが表示されています。

## WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.



マークには次のような意味があります。



このマークは、機器の内部に絶縁されていない「危険な電圧」が存在し、感電の危険があることを警告しています。



このマークは注意喚起シンボルであり、取扱説明書などに一般的な注意、警告、危険の説明が記載されていることを表しています。

## 火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘ 記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

## 警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます



- 電源プラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- 電源プラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。  
感電やショート恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、電源プラグへ容易に手が届くようにする。



- 次のような場合には、直ちに電源を切って電源プラグをコンセントから抜く。  
電源コードやプラグが破損したとき  
異物が内部に入ったとき  
製品に異常や故障が生じたとき  
修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、または営業技術課へ修理を依頼してください。



- 本製品を分解したり改造したりしない。



- 修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは絶対に行わない。
- 電源コードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、電源コードの上に重いものを乗せない。電源コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)を入れない。
- 温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



- 風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



- 雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。
- 本製品の上に液体の入ったもの(水や薬品等)を置かない。
- 本製品に液体をこぼさない。



- 濡れた手で本製品を使用しない。

# 注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります



- ・ 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ・ ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。  
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- ・ 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- ・ 電源コードをコンセントから抜き差しするときは、必ず電源プラグを持つ。
- ・ 電池は幼児の手の届かないところへ保管する。



- ・ 長時間使用しないときは、電源プラグをコンセントから抜く。



- ・ 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。  
本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。
- ・ スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。  
故障の原因になります。
- ・ 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- ・ 不安定な場所に置かない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- ・ 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。  
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
- ・ 本製品の隙間に指などを入れない。  
お客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- ・ 地震時は本製品に近づかない。
- ・ 本製品に前後方向から無理な力を加えない。  
本製品が転倒する危険性があります。
- ・ LCD画面を破損する恐れがあるので、次のようなことは絶対にしない。  
シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いものでLCD画面を強く押しついたりこすったりする。  
LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこする。

## データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリー内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはメディアにセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

また、DATやCDなどの著作権のあるオーディオ素材からデジタル・レコーディングするときは、必ず使用許諾を得るか、著作権のないものを使用してください。当社では著作権法違反で生じた処置等に関する一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

## 著作権について

本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許諾を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許諾を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む補償義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

\* MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。

\* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

.....

## 目次

セットアップ .....	1	サンプリング(サンプルのレコーディング) .....	18
デモ演奏を聴く .....	2	マイクで声をサンプリングし、	
デモ演奏のデータをロードする .....	2	ワンショットで再生する .....	18
デモ・ソングを選び、プレイバック(再生)する .....	2	入力音にインサート・エフェクトを通して	
プログラムやコンビネーションを選んで演奏する .. 4		サンプリングする .....	21
プログラムを選ぶ .....	4	バルブ・フォースを通した音をサンプリングする ..	21
コントローラーでサウンドを変化させる .....	4	マルチサンプル、サンプルをメディアに保存する ..	21
アルペジエーターを演奏させる .....	5	Programモードで、アルペジエーターによる	
コンビネーションを選ぶ .....	5	フレーズをリサンプリングする .....	22
プログラムの簡単なエディット .....	6	ソングを制作する .....	24
パフォーマンス・エディット .....	6	テンプレート・ソングのロードと、プリセット・	
リアルタイム・コントロール .....	6	パターン(ドラム・フレーズ)のコピー .....	24
エディットしたデータを保存する .....	7	トラックのある小節間を繰り返し再生させる	
コンビネーションの簡単なエディット .....	8	(トラック・プレイ・ループ) .....	25
ティンバーのプログラムを変更する .....	8	リアルタイム・レコーディング .....	26
音の定位を変える .....	9	アルペジオ・パターンをリアルタイム・	
ボリュームを変更する .....	9	レコーディングする .....	26
コンビネーションをスプリットに設定する .....	9	ステップ・レコーディング .....	27
エディットしたデータを保存する .....	9	コントローラーによる音色変化を	
アルペジエーターの簡単なエディット .....	10	レコーディングする .....	28
プログラムのアルペジオ・パターンを変更する ..	10	コンビネーション、プログラムの音をそのまま	
アルペジエーターのスピード調整 .....	11	レコーディングする .....	28
アルペジオ演奏のしかたを設定する .....	11	ソングを保存(セーブ)する .....	28
エディットしたデータを保存する .....	11		
コンビネーションのアルペジオ・パターンを設定する ..	12		
アルペジエーターを動作させるための設定 .....	12		
アルペジオ・パターンを選び、演奏のしかたを設定する	12		
エディットしたデータを保存するには .....	12		
Sequencer, Song Playモードのアルペジエーター ..	12		
ユーザー・アルペジオ・パターンを作成する .....	12		
ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する ..	13		
エフェクトとバルブ・フォースのエディット .....	14		
プログラムのエフェクト設定を確認する .....	14		
コンビネーションのエフェクト設定を確認する .....	15		
バルブ・フォースの設定を確認する .....	16		

この取扱説明書では、付属の取扱説明書を次のように省略して表しています。  
QS: Quick Start (クイック・スタート)  
OG: Operation Guide (オペレーション・ガイド)  
PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)  
VNL: Voice Name List (ボイスネーム・リスト)

# セットアップ

このクイック・スタートでは、さまざまなTRITON Extremeの機能の中から、最初の1ステップとなる機能を紹介していきます。

まずは接続からはじめましょう。

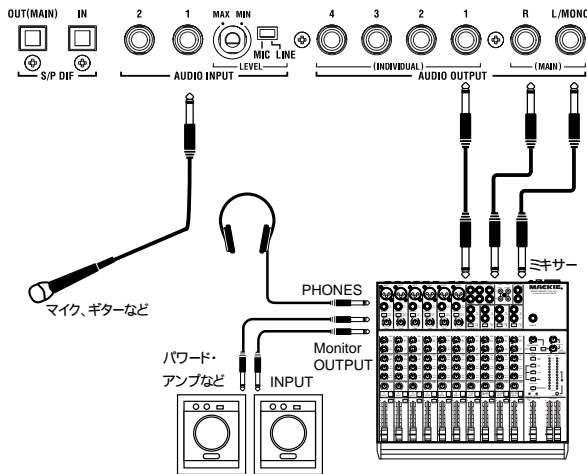
## 1 モニター機器を接続します。

TRITON ExtremeのAUDIO OUTPUT L/MONO、R端子をミキサーやアンプ内蔵モニター・スピーカーなどに接続します。

また後程、サンプリングする方法について説明しますが、外部入力音をモニターしながらサンプリングしますので、(INDIVIDUAL) 1または2端子をモニター機器に接続してください。

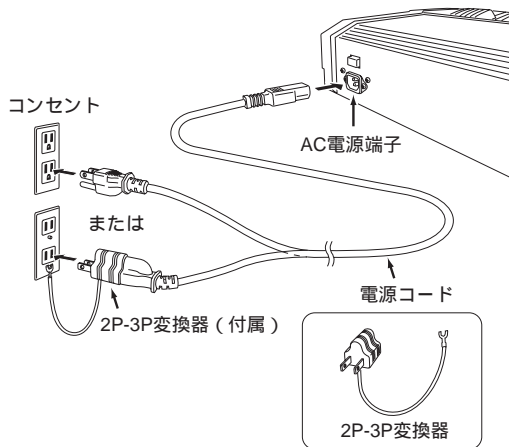
**note** ミキサー接続時にヘッドホンでモニターする場合は、ミキサーのヘッドホン端子に接続してください。

TRITON Extremeの左手前のヘッドホン端子に接続した場合、AUDIO OUTPUT L/MONO、Rの出力をモニターすることができます。



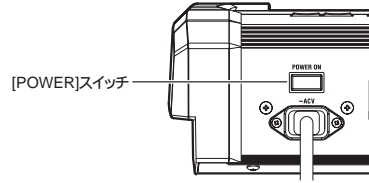
## 2 電源コードを接続します。

付属の電源コードのプラグをリア・パネルのAC電源端子に接続し、もう一方のプラグを電源コンセントに差し込みます。



## 3 電源をオンにします。

リア・パネルの[POWER]スイッチを押して、電源をオンにします。



これでセットアップが終了しました。

**!** セットアップで迷ったら、オペレーション・ガイド(OG) p.15で確認してから作業してください。

## データを保存するためには

データを保存するときのために、ここではTRITON ExtremeのCFカード・スロットにマイクロドライブまたはコンパクトフラッシュを取り付ける方法を説明します。

**!** CFカード・スロットへのメディアの取り付けと取り外しは、必ず電源をオフにした状態で作業してください。データを破損する場合があります。

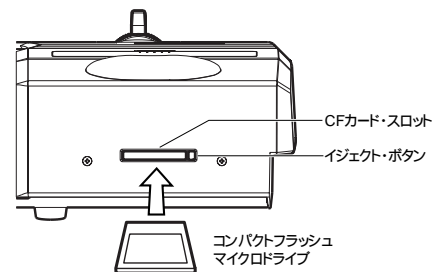
**!** あなたがエディットしたTRITON Extremeの各データを残しておくには、電源をオフにする前に、各データを保存する必要があります。保存しないで電源をオフにするとそれらのデータは消えてしまいます。

プログラムやコンビネーションのデータは本体にライトすることができますが、シーケンサーやサンプリングしたデータは、市販のマイクロドライブやコンパクトフラッシュ、またはUSBで接続したハードディスクやリムーバブル・ディスクなどの記憶メディアにセーブする必要があります(プログラムとコンビネーションは記憶メディアにセーブすることもできます)。セーブしたデータは電源オン後にロード(読み込み)して使用します。

1 TRITON Extremeが電源オフになっていることを確認します。電源が入っているときは、[POWER]スイッチを押してオフにします。

2 TRITON Extreme背面のCFカード・スロットにマイクロドライブまたはコンパクトフラッシュを取り付けます。イジェクト・ボタンが押し込まれていることを確認します。イジェクト・ボタンが押し出されていない場合は、押し込んでから、メディアを取り付けます。

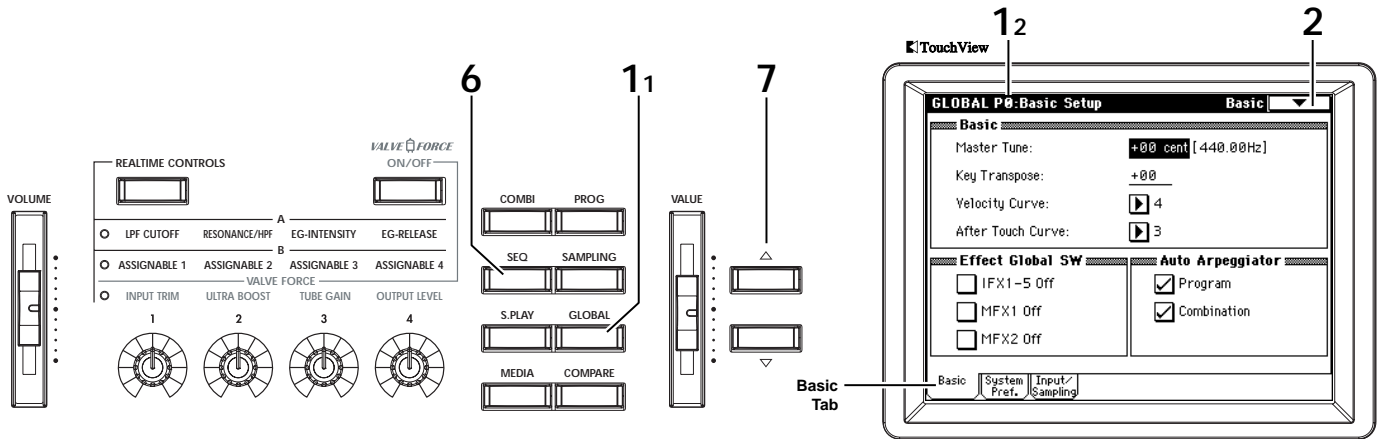
**!** 取り付ける向きに注意して挿入してください。メディアはCFカード・スロットの奥まで差し込んでください。



**note** ハードディスクなどのUSB記憶メディアを取り付けるときは本機のUSB A端子に接続します。接続方法はパラメーター・ガイド(PG) p.325を参照してください。

では、これからTRITON Extremeの基本的な操作方法を紹介します。(電源をオンにしてください。)

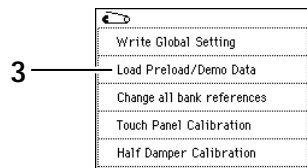
# デモ演奏を聴く



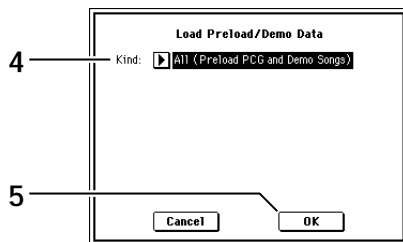
## デモ演奏のデータをロードする

まずは、TRITON Extremeのデモ演奏を聴いてみましょう。

- [ GLOBAL ] キーを押します。(キー点灯)  
Globalモードに入ります。Global P0: Basic Setupページが表示されていることを確認してください。
- 表示されていない場合は[EXIT]キー、Basicタブを順番に押します。
- LCD画面右上にあるページ・メニュー・ボタンを押します。
- “ Load Preload/Demo Data ”を押します。



- “ Kind ”で、“ All (Preload PCG and Demo Songs) ”を選びます。  
ロードを実行すると、プリロード・データとデモ・ソング・データがロードされます。



- OKボタンを押します。  
確認のためのダイアログが表示されます。  
もう一度OKボタンを押すとロードが実行されます。

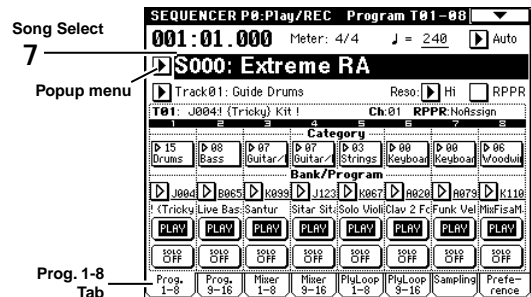
- ⚠ データをロードしている間は、絶対に電源をオフにしないでください。
- ⚠ Memory Protectedダイアログが表示されるときは、System Pref.タブを押して、メモリー・プロテクトのチェックをはずします。そしてロードし直してください。

## デモ・ソングを選び、プレイバック(再生)する

- [SEQ]キーを押します。(キー点灯)  
Sequencerモードに入ります。Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08ページが表示されていることを確認してください。このモードは、ソングをレコーディングしたり、プレイバックします。

- ⚠ 表示されていない場合は[EXIT]キー、Prog. 1-8タブを順番に押します。

- プレイバックするデモ・ソングを選びます。  
“ Song Select ”を押して表示を反転させ、[▲]、[▼]キーを押してソングを選びます。また、“ Song Select ”ポップアップ・ボタンを押して、ポップアップ・メニューからソングを選ぶこともできます。

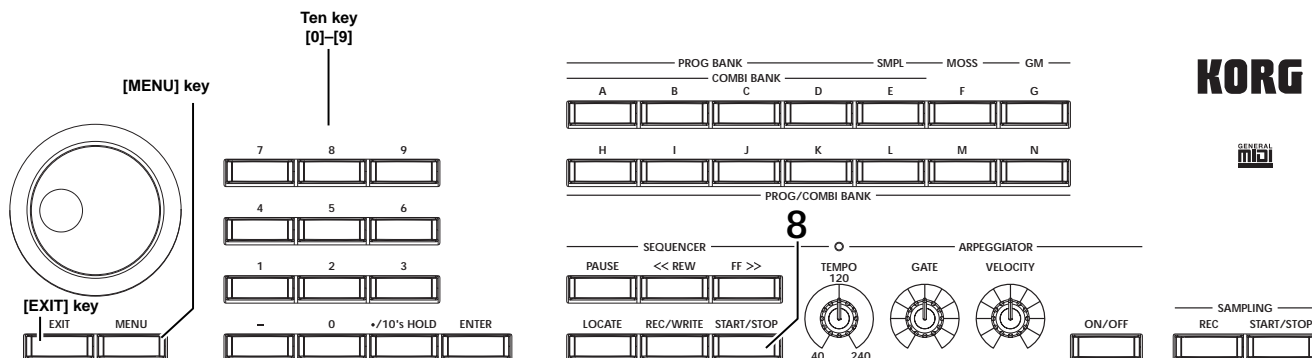


- SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。  
キーが点滅し、演奏が始まります。  
途中で演奏を止めるときは、もう1度 START/STOP キーを押します。

- ⚠ ロードしたデモ・ソングは電源をオフにすると消去されますので、必要に応じてロードしてください。



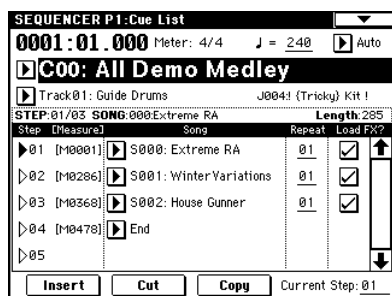
図に示される手順番号はすべての操作手順の番号に対応しているわけではありません。



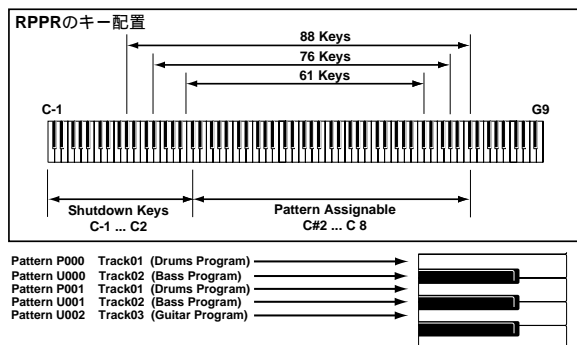
### キュー・リストをプレイバック(再生)する

キュー・リストにアサインされたデモ・ソングをプレイバックします。キュー・リストは、アサインしたソングを順番にプレイバックするものです。各ソングの繰り返し回数を設定することもできます。

- 1 P1: Cue Listページを表示します。  
[MENU]キーを押して、Sequencerモードのページ・ジャンプメニューを表示します。LCDの P1: Cue List または Ten キー[1]を押してください。



- 2 SEQUENCER [START/STOP] キーを押します。  
リストにアサインされたソングを順番に聴くことができます。途中で演奏を止めるときは、もう1度 [START/STOP] キーを押します。



### RPPR機能を使って演奏する

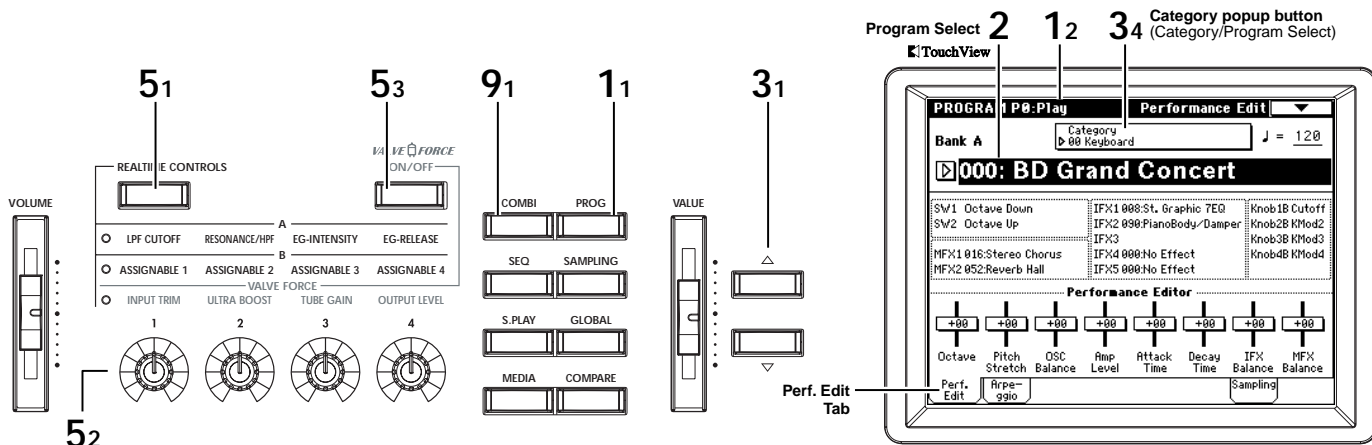
Sequencerモードでは、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能が使用できます。RPPR機能は、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを鍵盤の1つずつに割り当て、鍵盤を押すことによってパターンをプレイバックしたり、その演奏をレコーディングするものです。ロードしたデモ・ソングにはRPPR機能を使用したデータが入っていますので演奏してみましょう。

- 1 P0: Play/REC, Program T01-08ページを表示し、S002: House Gunnerを選びます。  
前ページの手順6 、7を参照してください。



- 2 “RPPR”のチェック・ボックスがチェックされていることを確認します。  
チェックをすると設定されているRPPRが動作します。チェックをはずすとRPPRは動作しません。
- 3 C#2より上の鍵盤を押します。  
鍵盤に割り当てられているパターンの演奏が始まります。これらC#2～C#8の72キー(Pattern Assignable)にはドラムス・パターンやベースのフレーズなどのパターンがアサインできます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。  
鍵盤から手を離しても演奏が続くことがありますが、その鍵盤をもう一度押すか、C2より下のキー(Shutdown Keys)を弾くと演奏が止まります。

# プログラムやコンビネーションを選んで演奏する



## プログラムを選ぶ

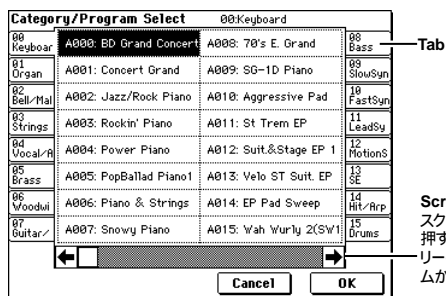
- [PROG]キーを押します。(キー点灯)  
Programモードに入ります。Program P0: Playページが表示されていることを確認してください。  
このページでプログラムを選んで演奏します。

**note** 表示されていない場合は[EXIT]キー、Perf. Editタブを押してください。

- “Program Select”が選ばれていることを確認します。  
選ばれていないときは、LCDの“Program Select”を押して表示を反転させます。
- プログラムを選び、試聴します。  
[△],[▽]キーを押してプログラムを選びます。[VALUE]ダイヤルを回して選ぶこともできます。  
また、[BANK]キーを押すと他のバンク(A~E、G~N)のプログラムが選べます。

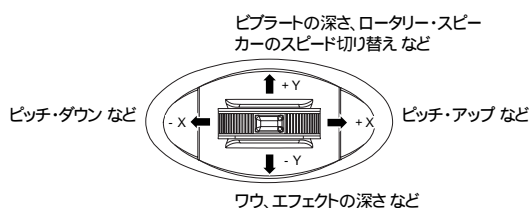
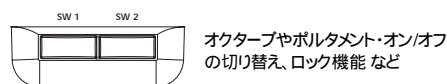
この他にもテンキー[0]~[9]と[ENTER]キーによる選択方法がありますが、ここではキーボードやパッド等のカテゴリーからプログラムを選ぶ方法を説明します。

LCD画面のCategoryポップアップ・ボタンを押します。メニューが表示されます。左側または右側のタブ(“00 Keyboard”~“15 Drums”)を押し、中央のメニューからプログラムを選び、演奏します。スクロール・バーを押すと同じカテゴリーの他のプログラムが表示されます。気に入ったプログラムが見つかったらOKボタンを押して、ダイアログを閉じてください。



## コントローラーでサウンドを変化させる

- 鍵盤を弾きながら、ジョイスティック、リボン・コントローラーや[SW1]、[SW2]キーを操作してサウンドを変化させます。  
各プログラムによって効果は異なりますので、いろいろと試してください。



- REALTIME CONTROLS [1]~[4]で音を変化させます。  
[REALTIME CONTROLS]キーを押して、コントロールする機能をA、B、VALVE FORCEから選び、[1]~[4]ノブを回します。

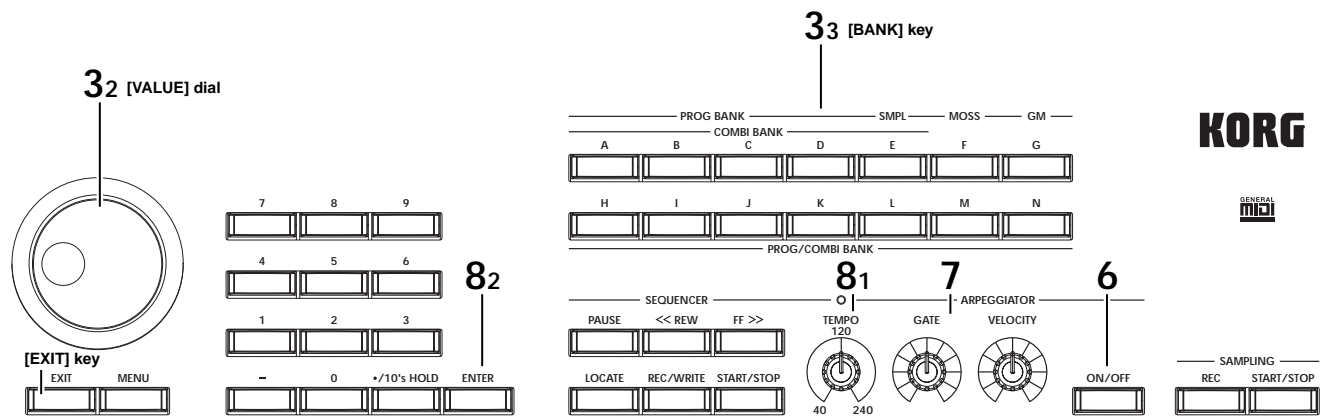
Aは、順番にローパス・フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス(またはハイパス・フィルターのカットオフ周波数)、フィルターEGのかかり具合、フィルターとアンプEGのリリース・タイムをコントロールします。

Bは、各プログラムによって効果は異なり、音量、ポルタメント・タイム、パン、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベルなどをコントロールします。

VALVE FORCEは、バルブ・フォースへの入力レベル、ウルトラ・ブースト、真空管のゲイン、バルブ・フォースからの出力レベルを設定します。バルブ・フォースを使用するときは[ON/OFF]キーを押して、キーを点灯させてください。

- 発音中にバルブ・フォースの各ツマミを回したり、バルブ・フォースの各パラメーターの設定値を変えると、使用する音色によってはノイズが出る場合があります。





## アルペジエーターを演奏させる

6 ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。(キー点灯) 鍵盤を押さえると、アルペジエーターによってアルペジオ (分散和音)が鳴ります。

**note** 工場出荷時の設定では、プログラムを切り替えると自動的にアルペジエーターがオンになるものがあります。

7 [GATE]、[VELOCITY]ノブを回すとアルペジオのニュアンスが変化します。  
GATEはアルペジオ音の長さが変化します。VELOCITYはアルペジオ音の大きさが変わります。ノブがセンター位置 (12時方向)のときプログラムに記録されている設定値になります。

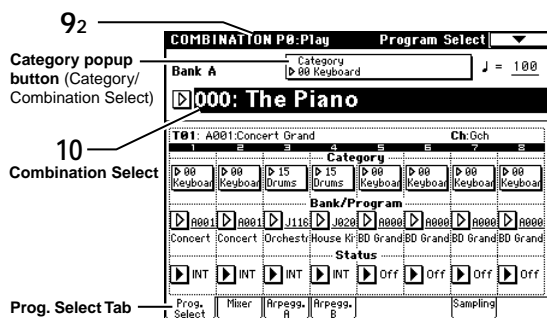
8 アルペジオのテンポを変化させます。  
[TEMPO]ノブを回すか、設定したいテンポで[ENTER]キーを数回押すことによって、変えることができます。

## コンビネーションを選ぶ

コンビネーションは複数(最大8つ)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムに比べ、複雑なサウンドが得られます。

9 [COMBI]キーを押します。(キー点灯)  
Combinationモードに入ります。Combination P0: Play ページが表示されていることを確認してください。このページでコンビネーションを選んで演奏します。

**note** 表示されていない場合は[EXIT]キー、Prog. Selectタブを押してください。



10 “Combination Select”が選ばれていることを確認します。選ばれていないときは、LCDの“Combination Select”を押して表示を反転させます。

11 コンビネーションを選び、演奏します。  
[△]、[▽]キーを押して、または[VALUE]ダイヤルを回して、コンビネーションを選びます。[BANK]キーを押すと他のバンク(A～E、H～N)のコンビネーションが選べます。プログラムの例を参考にして、Categoryからコンビネーションを選んだり、コントローラーやアルペジエーターも操作してください。コンビネーションでのアルペジエーターは2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができます。

## プログラム・バンク

Bank	Prog. No.	説明
A...D, H...M	000...127	プリロード・プログラム用
E	000...127	ユーザー・プログラム用
F	000...127	MOSSプログラム
G	001...128	GM2キャピタル・プログラム
g(1)...g(9)	(≠VNL)	GM2バリエーション・プログラム*
g(d)	(≠VNL)	GM2ドラムス・プログラム
N	000...127	プリロード・プログラム用、ユーザー・プログラム用

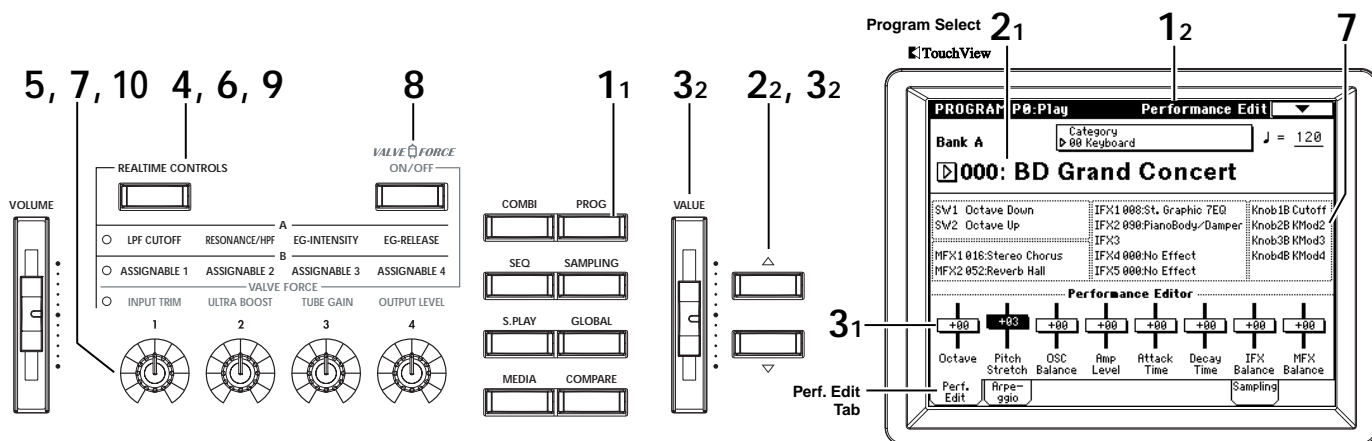
## コンビネーション・バンク

Bank	Combi. No.	説明
A...D, H...M	000...127	プリロード・コンビネーション用
E	000...127	ユーザー・コンビネーション用、EXB-MOSSコンビネーション用
N	000...127	ユーザー・コンビネーション用

**note** A...D, H...N: これらのバンクには、さまざまなプログラムやコンビネーションが収められています。バンクを選んで演奏してください。Nにはプログラムのみ一部のナンバーにデータが収められています。  
G, g(1)...g(9), g(d): GMに準拠したプログラムが収められていますので、これらのバンクを選んで演奏してください。[GM]キーを押すたびに順番にバンクが切り替わります。コンビネーションでは選べません。  
E: 工場出荷時、プログラム、コンビネーションは収められていません。  
F: オプションEXB-MOSS装着時にプログラムが選べます。コンビネーションでは選べません。また装着していないときは、選択できません。

\* プログラム・ネームやコンビネーション・ネームについては「VNL」(Voice Name List)を参照してください。

# プログラムの簡単なエディット



プリロード・プログラムを元に自分で使いやすいように音程、音色、音量を調整したり、コントローラー、エフェクト等を設定して、音を変えることができます。また、音をゼロから作ることもできます。これらの作業をエディットといいます。

ここでは、パフォーマンス・エディターとリアルタイム・コントローラーを使って、簡単なエディットをしてみましょう。

## パフォーマンス・エディット

パフォーマンス・エディター(Performance Editor)の8個のスライダーを操作して調整します。値を変更すると、複数のプログラム・パラメーターがまとめて調整できます。

- 1 [PROG]キーを押します。(キー点灯)  
Programモードに入ります。Program P0: Play, Performance Editページが表示されていることを確認してください。

**note** 表示されていない場合は[EXIT]キー、Perf. Editタブを押します。

- 2 音を変えたいプログラムを選びます。(※p.4)
- 3 パフォーマンス・エディターを選び、[△]、[▽]キーや[VALUE]スライダーで値を変化させます。

**Octave:** オクターブを変えます。

**Pitch Stretch:** オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調整します。元音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションが得られます。特にギターやベース、ピアノなどのアコースティック系のプログラムで効果的です。

**OSC Balance:** オシレーター1、2のレベル・バランスを調整します。

**Amp Level:** アンプ・レベルを調整します。プログラム全体の音量を設定します。

**Attack Time:** フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調整します。ノート・オンからの音の立ち上がりの速さを設定します。アタック・タイムの調整はその効果を最大限に生かすために、同時にアンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも調整します。

**Decay Time:** フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。

**IFX Balance:** インサート・エフェクトの“Wet/Dry”をまとめて調整します。

**MFX Balance:** マスター・エフェクトのリターン1、2パラメーターをまとめて調整します。

**▲** Pitch Stretchは、バンクFでは使用できません。

**▲** OSC Balanceは、“Oscillator Mode”(Program P1:Edit-Basic, Program Basicページ)がSingleのプログラムでは、オシレーター2は発音しません。オシレーター1のレベルのみが変化します。またDrumsのプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

**▲** 各エディターは、プログラム・パラメーターの設定によって、あまり変化のない場合もあります。

**note** 値を元に戻すときは、テン・キー[0]を押し、[ENTER]キーを押すことによって簡単に設定を戻せます。

## リアルタイム・コントロール

- 4 [REALTIME CONTROLS]キーを押して、リアルタイム・コントローラーの機能を切り替えます。AのLEDを点灯させます。

押すたびにA、Bモード、VALVE FORCEが順番に選ばれます。

- 5 REALTIME CONTROLS [1]~[4]で音を調整します。コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。

### Aモードのコントロール

**note** ノブをセンター位置(時計12時方向)にするとプログラム・パラメーターでの設定値になります。

[1]ノブ: LPF CUTOFF

ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。フィルターのカットオフを調整すると、音色の明るさが変化します。プログラム・パラメーターの設定によってその効果は異なりますが、通常はノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。

**[2] ノブ: RESONANCE/HPF**

ローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。フィルター・レゾナンス・レベルを調整すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつかます。ハイパス・フィルターのカットオフを調整すると、低音域が削られて、音の太さが変化します。

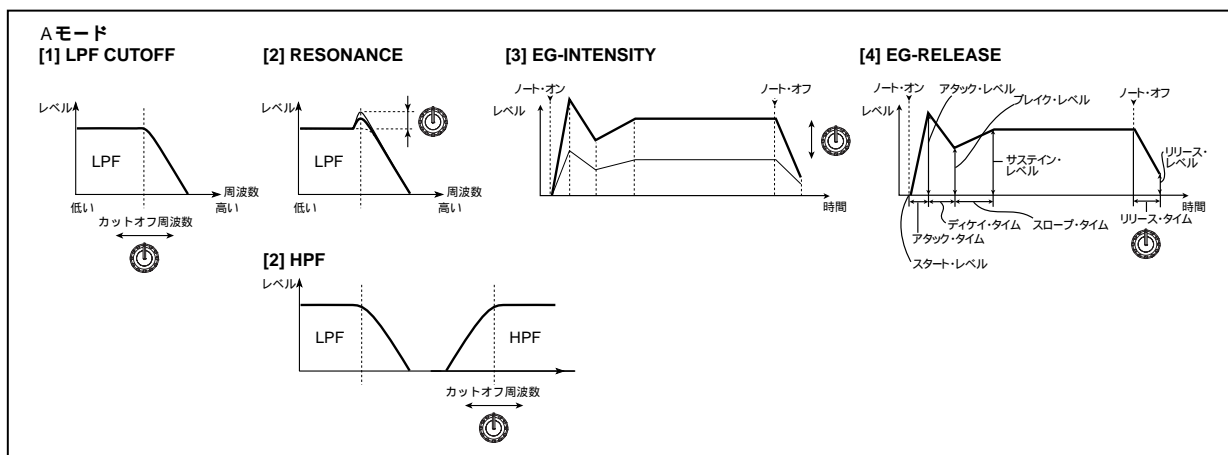
**[3] ノブ: EG-INTENSITY**

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調整します。

ノブを操作するとフィルターEGのかかり具合が変化します。通常は、ノブを左に回すとフィルターEGの効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEGは、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、[1]ノブと[3]ノブの両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。

**[4] ノブ: EG-RELEASE**

フィルターとアンプのEGリリース・タイムを調整します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。ノブを操作するとフィルターEG、アンプEGのリリース・タイムが変化します。通常は、ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。



**Bモードのコントロール**

- 6 [REALTIME CONTROLS]キーを押してBのLEDを点灯させます。
- 7 REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブで音を調整します。Bモードにアサインされている機能がLCDで確認できます。コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。音量、ポルタメント・タイム、パン、フィルターとアンプのEG、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。プリロード・プログラム/コンビネーションごとに、効果的な機能がBモードにアサインされています。Bモードの機能は、プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定できます。またSamplingモードとSong Playモードでは、モード全体に対して設定できます。(※OG p.129)

**バルブ・フォース(Valve Force)のコントロール**

- 8 VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押します。(キー点灯)
- 9 [REALTIME CONTROLS]キーを押してVALVE FORCEのLEDを点灯させます。
- 10 REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブで音を調整します。

**[1] ノブ: INPUT TRIM**

バルブ・フォースへの入力レベルを設定します。“Ultra Boost”の値を上げたときに、不快な歪みを生じる場合に調整します。ここでの設定は“Ultra Boost”での低音の出かたや、真空管の効果にも影響します。

**[2] ノブ: ULTRA BOOST**

バルブ・フォースの初段にあるウルトラ・ブースト(重低音域増強)回路へのミックス・レベルを調整します。ノブを左に回し切ると回路を通さない(バイパス)音になります。ノブを右に回すほど、重低音がブーストされ、同時にエッジが強調されます。ドラムスのキックやベースなどで使用すると特に効果的です。

**[3] ノブ: TUBE GAIN**

真空管への入力ゲインを調整します。真空管による独特の音質、歪みが得られます。

**[4] ノブ: OUTPUT LEVEL**

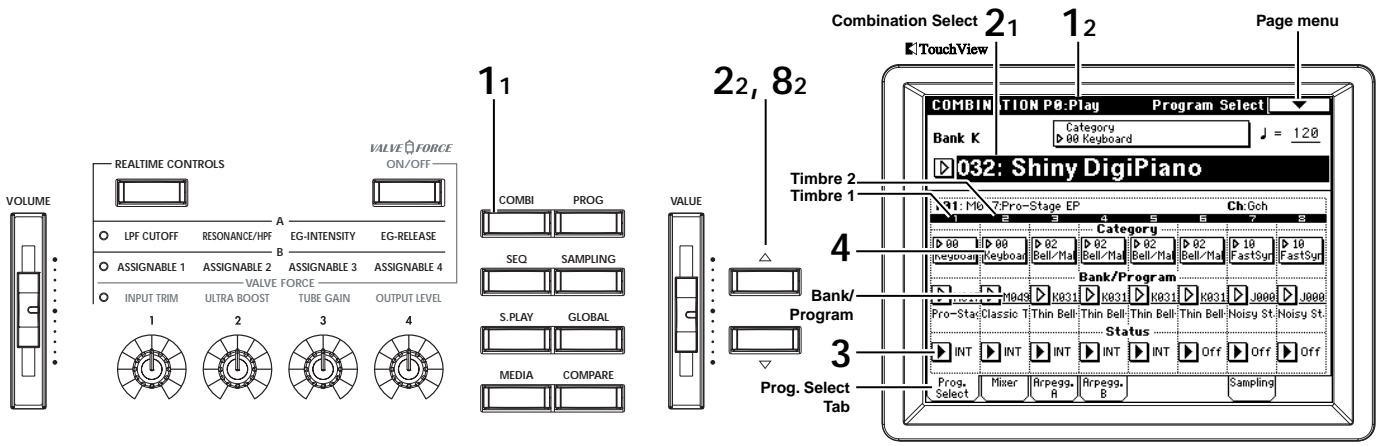
バルブ・フォースの出力レベルを設定します。バルブ・フォースの歪み特性を含む音質を維持したまま、信号レベルが調整できます。出力に不快な歪みが生じるときや「A D C OVERLOAD !!」が表示されるときは、入力が過剰ですので、表示されないレベルに調整してください。

**エディットしたデータを保存する**

エディットした内容は、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると消えます。気に入ったデータはライトまたはセーブしてください。ライトおよびセーブの方法はOG p.114、117を参照してください。

なお、REALTIME CONTROLS Aモードと、BモードにCC#70~79をアサインしているとき、[1]~[4]ノブでエディットした音をライトすることができます。

# コンビネーションの簡単なエディット



プリロード・コンビネーションを元に自分で使いやすいようにコンビネーションの音を調整したり、音をゼロから作ることができます。

コンビネーションは、プログラムを最大8つのティンバーにアサインして厚みのある音や複雑な音を作ることができます。ティンバーは、1つのプログラムとそのプログラムをコントロールする複数のパラメーターで構成されたものです。

スプリットやレイヤーなど鍵盤の位置や弾く強さで発音するプログラムを切り替えるというような使い方もできます。

ここでは、プリロード・コンビネーションのティンバーにアサインされているプログラムを変更し、パンやボリュームを調整してみましょう。

## ティンバーのプログラムを変更する

コンビネーションK032:Shiny DigiPianoを選び、簡単なエディットをしてみましょう。

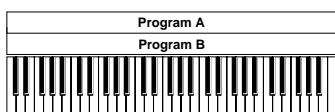
### 1 [COMBI]キーを押します。(キータイト)

Combinationモードに入ります。Combination P0: Play, Program Selectページが表示されていることを確認してください。

**note** 表示されていない場合は[EXIT]キー、Prog. Selectタブを順番に押します。

### 2 K032:Shiny DigiPianoを選びます。

このコンビネーションは、ティンバー1とティンバー2のプログラムがレイヤー(重なって同時に発音する)に設定されています。ティンバー1は代表的なエレクトリック・ピアノM017:Pro-Stage EPが、ティンバー2はデジタル系のエレクトリック・ピアノM049:Classic Tinesが割り当てられています。この2つのプログラムを重ねることで、よく耳にするエレクトリック・ピアノ系の音色を作り出しています。

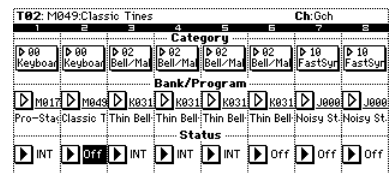


Layer (レイヤー): 複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

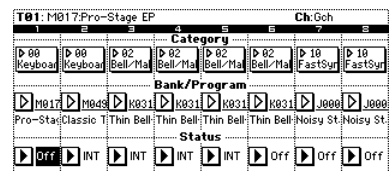
### 3 “Status”を設定します。

“Status”をOffにすると、そのティンバーに設定されているプログラムは発音しません。INTにすると発音します。ティンバー1、2を交互にINT、Offにしてそれぞれの音を確認してください。

ティンバー1のみが発音



ティンバー2のみが発音



確認後、ティンバー1、2の“Status”をINTにしてください。

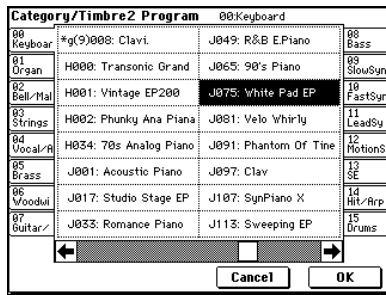
**note** ティンバーごとの音を確認する場合は、“Status”の設定を変えなくても、ベ-ジ-メニュー-コマンド“Solo Selected Timbre”を選ぶことによって確認できます。

### 4 カテゴリー・ポップアップ・ボタンを押して、メニューからプログラムを選びます。

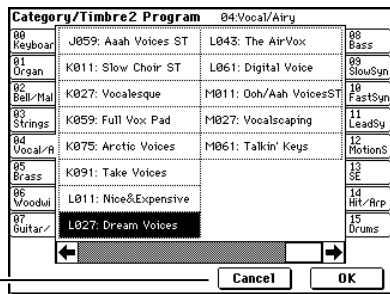
このコンビネーションは、ティンバー1、2ともに、“Keyboard”カテゴリーのプログラムが設定されています。カテゴリー・セレクト・メニューでティンバー2のプログラムを選んで、入れ替えてみましょう。

**note** その他の選択方法としては、“Bank/Program(Program Select)”を押して反転表示し、[△]、[▽]キーや[VALUE]スライダー、テン-キー[0]~[9]などでプログラムを選ぶことができます。BANK [A]~[N]キーを押すとバンクが切り替わります。また、プログラム・ナンバーの横のポップアップ・ボタンを押してバンク・セレクト・メニューから選ぶこともできます。

同じカテゴリーの別のプログラムを選んだ場合



別のカテゴリーのプログラムを選んだ場合  
左右のタブを押して、別のカテゴリーを選び、プログラムを選びます。



ここでは、04 Vocal/Airyタブを押して04:Vocal/Airyカテゴリーを選び、L027: Dream Voicesを選んでください。エレクトリック・ピアノとボイスのレイヤー・コンビネーションになります。

- 5 選んだプログラムでよいときは、OKボタンを押します。Cancelボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムに戻ります。

## 音の定位を変える

- 6 Mixerタブを押します。Mixerページが表示されます。このページでは、各ティンバーのパンとボリュームを設定します。



- 7 ティンバー2の“Pan”を押して(反転表示)、[△]、[▽]キーや[VALUE]スライダーを操作して値を変えます。C064で中央に定位します。L001で左に振り切り、R127で右に振り切りします。RNDにすると発音のたびに左右ヘラランダムに定位が変化します。

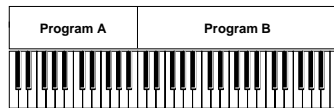
## ボリュームを変更する

- 8 ティンバー2の“Volume”を押して(反転表示)、[△]、[▽]キーや[VALUE]スライダーを操作して値を変えます。

**note** “Hold Balance”をチェックして、“Volume”の値を変えると、チェックをつけたときのティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらすべてのティンバーのボリュームが変化します。

## コンビネーションをスプリットに設定する

- 9 低音域側と高音域側で音が異なるスプリットに設定します。レイヤーに設定されているコンビネーションを高音域側はそのままエレクトリック・ピアノに、低音域側はベースにしてみましょう。まずは、手順4を参照してティンバー2のプログラムをJ118:E.Bass Fingerに設定します。

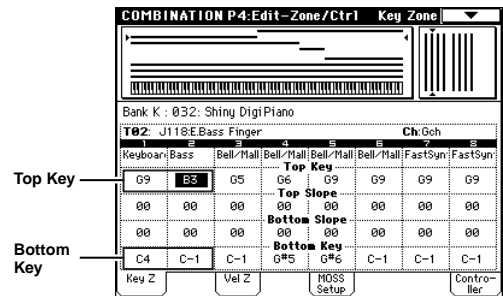


Split (スプリット):  
音域(鍵盤の位置)によって、異なるプログラムを弾き分けれます。

[MENU]キー、P4: Edit-Zone/Ctrlボタン、Key Zタブを順番に押し、P4: Edit-Zone/Ctrl、Key Zoneページを選びます。

ティンバー1と2の“Top Key”はG9、“Bottom Key”はC-1に設定されています。これはそれぞれのティンバーが全鍵で発音することを示します。

ここでは、ティンバー1と2がC4を境(スプリット・ポイント)に切り替わるようにしてみましょう。ティンバー1の“Bottom Key”を選び、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤のC4を押します。C4が設定されます。そして、ティンバー2の“Top Key”を選び、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤のB3を押して設定します。



鍵盤を弾くとC4を境にして、エレクトリック・ピアノとベースが鳴ります。

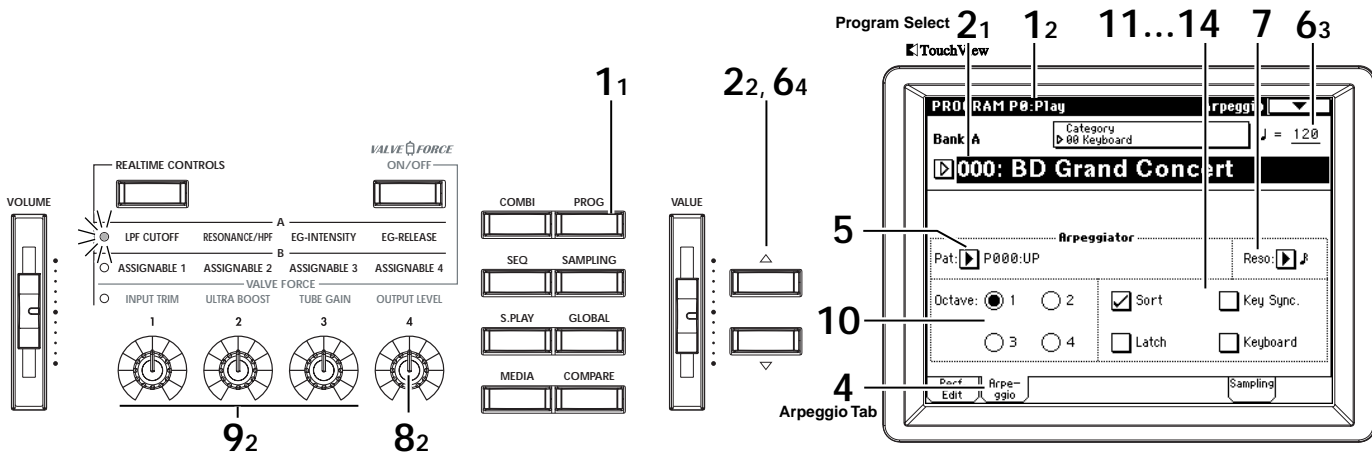
**note** エレクトリック・ピアノのピッチが高いようでしたら、Edit-Trk Param、Pitchページのティンバー1の“Transpose”を-12に設定してください。(このページを表示するには、[MENU]キー、テン・キー[2]、Pitchタブを順番に押します。)

## エディットしたデータを保存する

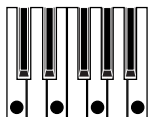
**note** エディットした内容は、他のコンビネーションを選んだり、電源をオフにすると消えます。気に入ったデータはライトまたはセーブしてください。ライトおよびセーブの方法はOG p.114、117を参照してください。



# アルペジエーターの簡単なエディット



アルペジエーターとは、アルペジオ(分散和音)を、自動的に発生する機能です。一般的なアルペジエーターは、鍵盤で弾いた和音をアルペジオに展開します。



鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する



"Pat" UP, "Sort" チェック

TRITON Extremeのアルペジエーターは、それに加えて鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準に、さまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を持っています。この機能によってドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックング・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など音作りの一部としても効果的に使用できます。

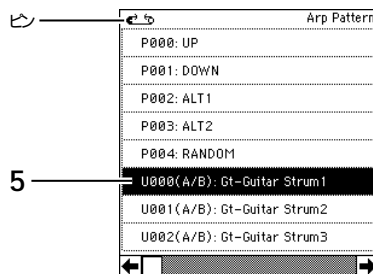
5つのプリセット・アルペジオ・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOMのオーソドックスなパターン)に加え、507個のユーザー・アルペジオ・パターンがあります。自分でアルペジオ・パターンを作ることもできます。(≒OG p.98)

## プログラムのアルペジオ・パターンを変更する

- 1 [ PROG ]キーを押します。  
Programモードに入ります。Program P0: Playが表示されていることを確認してください。
- note** 表示されていない場合は[EXIT]キーを押します。
- 2 プログラムを選びます。
- 3 ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。(キー点灯) 鍵盤を押さえると、アルペジエーターによってアルペジオ(分散和音)や、バックング・リフなどのアルペジオ・パターンが発音します。

**note** プログラムを切り替えたときに、プログラムにライトされているアルペジエーターの設定を同時に切り替えるか、または切り替わらないようにするかを設定できます。工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラムの音だけを切り替えていくようなときに使用します。“Auto Arpeggiator”(Global P0: Basic Setup, Basicページ)で設定します。(≒OG p.90)

- 4 Arpeggioタブを押します。
- 5 “Pat(Pattern Select)”のポップアップ・ボタンを押して、メニューからアルペジオ・パターンを選びます。



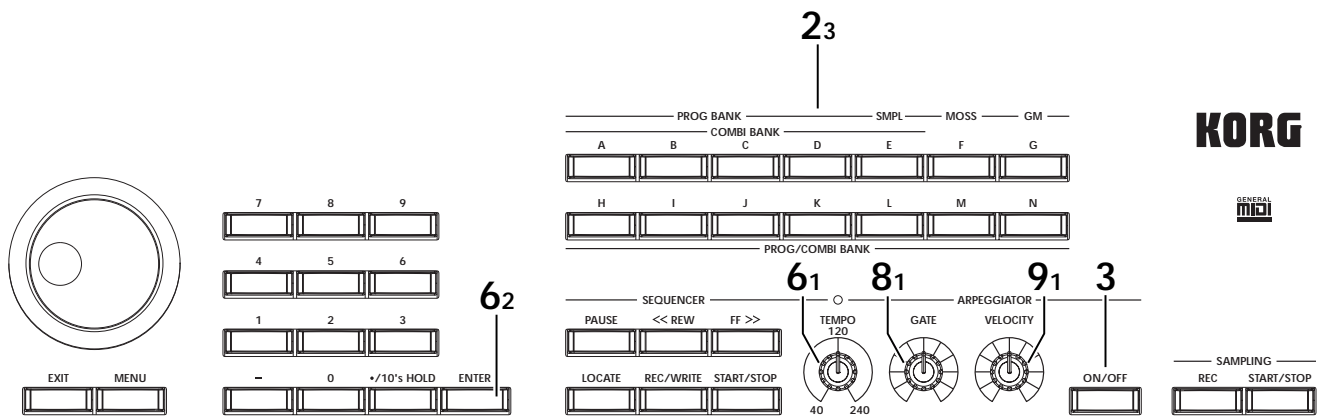
**note** ピンを押すとメニューがロックされ、メニューを開いたまま、パターンを選ぶことができます。

**note** P000 ~ P004のプリセット・アルペジオ・パターンとU000(A/B) ~ U506(User)のユーザー・アルペジオ・パターンから選べます。工場出荷時には、多種多様なアルペジオ・パターンが収められています。(≒VNL)

アルペジオ・パターン・ネームは、先頭のアファベットによってタイプ分けされています。

Gt: ギター・バックング向け、Key: キーボード・バックング向け、Str: ストリングス、Bs: ベース・フレーズ、Ds: ドラム・フレーズなど





**KORG**

GENERAL  
MIDI

## アルペジエーターのスピード調整

- 6 ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブを回してテンポを調整します。

LCD画面右上の ♩ = " の値が変わります。

40 ~ 240 で設定できます。

また、[ENTER] キーを数回押すタイミングでテンポを調整することもできます。設定したテンポでLEDが点滅します。

**note** その他、" ♩ = " を選び、[△]、[▽] キー、[VALUE] スライダーなどでも設定できます。

外部MIDI機器にテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

" Resolution " P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg.Setup ページ) の設定に影響を受けます。

**!** " ♩ = " EXT と表示されているときは、外部からのMIDIクロックに従って動作します。このとき " MIDI Clock "(Globo P1:MIDI) が External MIDI、External USB に設定されています。

- 7 " Reso(Resolution) " でアルペジオ音の間隔を ♩<sub>3</sub> ~ ♩ で設定します。

## アルペジオ演奏のしかたを設定する

- 8 ARPEGGIATOR [GATE] ノブを回して、アルペジオ音の長さを変化させます。

左に回すと短く、右に回すと長くなります。ノブがセンター位置(12時方向)のとき、プログラム・パラメーター " Gate " での設定値になります。(※Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg.Setup ページ)

**note** REALTIME CONTROLS A モード [4] (EG RELEASE) ノブを同時に調整すると効果的にコントロールできます。

- 9 ARPEGGIATOR [VELOCITY] ノブを回して、アルペジオ音の強さを変化させます。

左に回すと弱く、右に回すと強くなります。ノブがセンター位置(12時方向)のとき、プログラム・パラメーター " Velocity " での設定値になります。(※Program P7:Edit-Arpeggiator, Arpeg.Setup ページ)

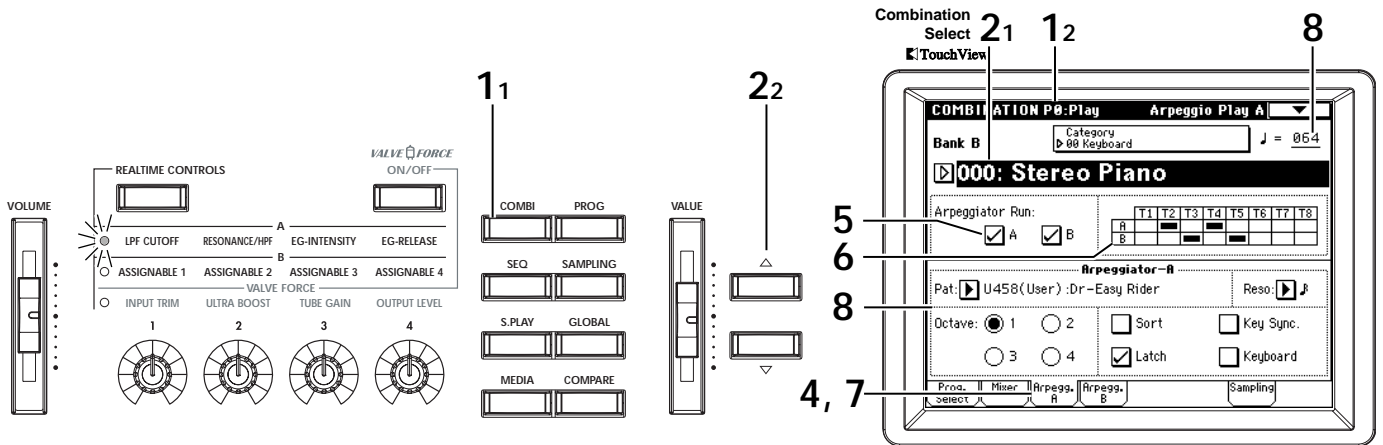
**note** REALTIME CONTROLS A モード [1] (LPF CUTOFF)、[2]

(RESONANCE/HPF)、[3] (EG-INTENSITY) ノブを同時に調整すると効果的に音色をコントロールできます。

- 10 " Octave " で展開させるオクターブの範囲を設定します。
- 11 " Sort " で弾いた和音の音程順にアルペジオを演奏させるかを設定します。  
チェックする: 鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します。  
チェックしない: 鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。
- 12 " Latch " で鍵盤から手を離しても続けさせるかを設定します。  
チェックする: 鍵盤から手を離した後もアルペジオ演奏が続きます。  
チェックしない: 鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。
- 13 " Key Sync. " でアルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、MIDIクロックに同期したテンポに常に従うかを設定します。  
チェックする: すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。小節の頭に合わせてリアルタイムに演奏するような場合に向きます。  
チェックしない: MIDIクロックに同期したテンポに常に従いません。
- 14 " Keyboard " でアルペジオ演奏と、鍵盤で弾いた演奏を発音させるかを設定します。  
チェックする: 鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。  
チェックしない: アルペジオ音だけが発音します。

## エディットしたデータを保存する

**!** エディットした内容は、他のプログラムを選んだり、電源をオフにすると消えます。気に入ったデータはライトまたはセーブしてください。ライトおよびセーブの方法はOG p.114、117をご覧ください。



## コンビネーションのアルペジオ・パターンを設定する

Combinationモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができます。

- 1 [ COMBI ] 併-を押します。  
Combinationモードに入ります。Combination P0: Playが表示されていることを確認してください。

**note** 表示されていない場合は[EXIT]キーを押します。

- 2 コンビネーションを選びます。
- 3 ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。(キー点灯) 鍵盤を押さえると、アルペジエーターによってアルペジオ(分散和音)や、バックিং・リフなどのアルペジオ・パターンが発音します。

**note** コンビネーションを切り替えたときに、コンビネーションにライトされているアルペジエーターの設定を同時に切り替えるか、または切り替わらないようにするかを設定できます。工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラムの音だけを切り替えていくようなときに使用します。“Auto Arpeggiator”(Global P0: Basic Setup, Basicページ)で設定します。(OG p.90)

## アルペジエーターを動作させるための設定

- 4 Arpegg. Aタブ、またはArpegg. Bタブを押します。
- 5 “Arpeggiator Run”で動作させるアルペジエーターにチェックをつけます。  
ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにして鍵盤を押すと、“Arpeggiator Run”で設定したアルペジエーターが、“Timbre Assign”のティンバーで動作します。
- 6 “Timbre Assign”でアルペジエーターA、Bがアサインされているティンバーを確認します。  
図の例では、アルペジエーターAはティンバー2と4、アルペジエーターBはティンバー3と5にアサインされています。

## アルペジオ・パターンを選び、演奏のしかたを設定する

- 7 アルペジエーターAについて設定するときは、Arpegg. Aタブを押します。アルペジエーターBについて設定するときは、Arpegg. Bタブを押します。

- 8 アルペジオ・パターンを選び、テンポを調整し、演奏のしかたを設定します。  
内容についてはp.10の手順 5~14を参照してください。

**note** ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー、ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ、ARPEGGIATOR [GATE]ノブ、ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブは、アルペジエーターA、B両方に対して有効です。

## エディットしたデータを保存するには

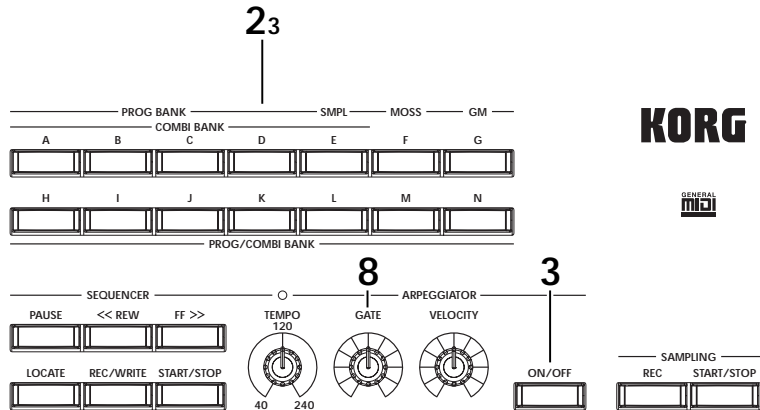
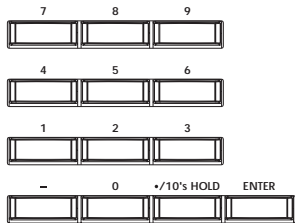
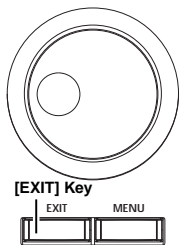
▲ エディットした内容は、他のコンビネーションを選んだり、電源をオフにすると消えます。気に入ったデータはライトまたはセーブしてください。ライトおよびセーブの方法はOG p.114、117を参照してください。

## Sequencer, Song Playモードのアルペジエーター

アルペジエーターはここで説明したProgramモード、Combinationモード以外にSequencerモードとSong Playモードで使用できます。これらはCombinationモードと同じように2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させることができます。ソングのプレイバックに同期させて演奏したり、Sequencerモードでは、アルペジエーターの演奏をレコーディングすることもできます。

## ユーザー・アルペジオ・パターンを作成する

自分でアルペジオ・パターンを作ることができます。OG p.98を参照してください。



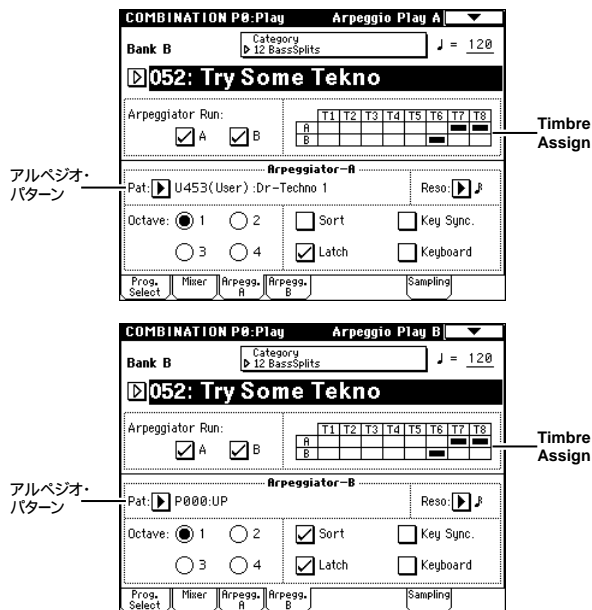
**KORG**

GENERAL  
**M1616**

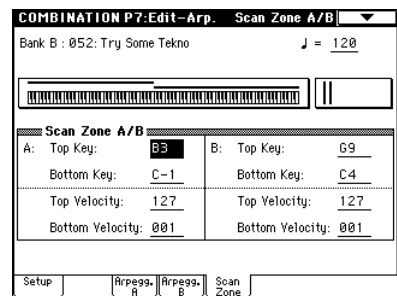
## ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

コンビネーションB052:Try Some Teknoのアルペジエーターがどのように設定されているかを確認してみましょう。

コンビネーションB052:Try Some Teknoを選び、Arpeggio Play Aページ、Arpeggio Play Bページを表示します。



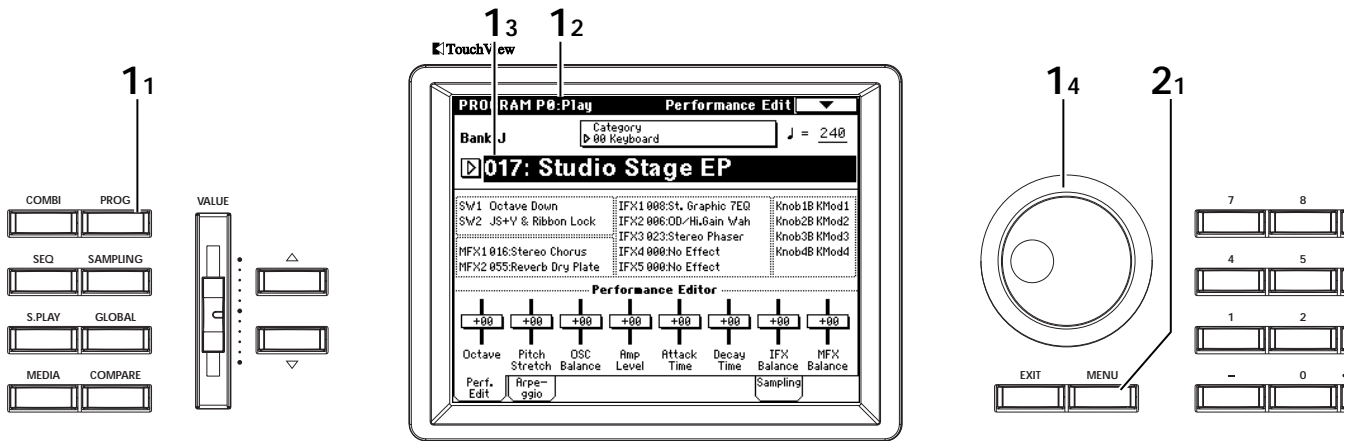
- “ Arpeggiator Run ”のAまたはBのチェックをはずすと、はずした方のアルペジエーターが停止します。再度チェックをつけて鍵盤を弾くと、アルペジエーターが動作します。
- Combination P7:Edit-Arp., Scan Zone A/Bページを表示するとそれぞれのアルペジエーターが動作する音域が設定できます。このページを表示するには、[MENU]キー、P7:Edit-Arpeggiatorボタンを順番に押します。Scan Zoneタブを押すと表示できます。



- A: “ Top Key ”と“ Bottom Key ”で、B3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが動作するように設定されています。
- B: “ Top Key ”と“ Bottom Key ”で、C4以上の鍵盤にだけアルペジエーターBが動作するように設定されています。

- “ Timbre Assign ”には、アルペジエーターAがティンバー7と8に、アルペジエーターBがティンバー6にアサインされていることが確認できます。  
Aのアルペジオ・パターン(“ Pat ”)は、U453(User):Dr-Technoが設定されており、鍵盤を弾くとティンバー7のプログラムL004:Trance/GarageKitが発音します。(ティンバー8は、ティンバー7を動作させるためのダミー・ティンバーです 参考OG p.97)。  
Bのアルペジオ・パターン(“ Pat ”)はP000:UPが設定されており、鍵盤を弾くとティンバー6のプログラムL122:Synchro Scienceが発音します。

# エフェクトとバルブ・フォースのエディット

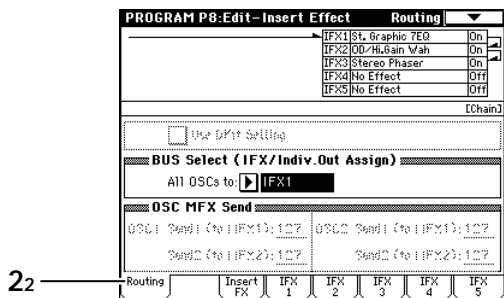


TRITON Extremelは、5系統のインサート・エフェクトと、2系統のマスター・エフェクト、3バンド・マスターEQを搭載しています。フィルター、ダイナミクス、ピッチ、モジュレーション、ディレイ、リバースなどのエフェクトをインサート・エフェクトでは102種類から、マスター・エフェクトでは89種類から設定することができます。

また、真空管を使用したバルブ・フォース(アナログ回路)を通すことによって、真空管特有の豊かな倍音とスムーズな歪み感が得られます。

## プログラムのエフェクト設定を確認する

- 1 プログラムを選びます。  
[PROG]キーを押して、Programモードに入り、バンクJ017: Studio Stage EPを選んでください(※p.4)。
- 2 P8:Edit-Insert Effect, Routingページを選びます。  
[MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P8: Edit-Insert Effectボタンを押します。そして、Routingタブを押します。

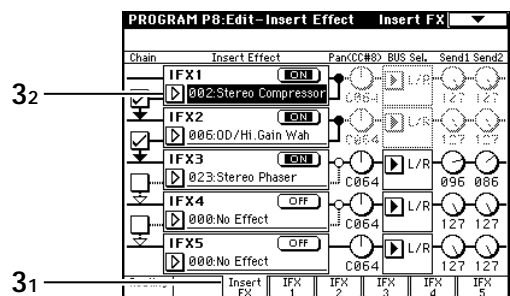


“BUS Select (IFX/Indiv. Out Assign)”は、オシレーターの出力をどこに送るかを設定します。このプログラムではIFX1が選ばれています。オシレーターの出力はインサート・エフェクト1に送られます。LCD画面には出力が矢印で表示されていて、それがIFX1に送られているのが確認できます。また、IFX1～IFX3に使用されているエフェクトが確認でき、IFX1を出た矢印がIFX2へ、IFX2を出た矢印がIFX3へ入っているのが確認できます。オシレーターの出力はこれらのイ

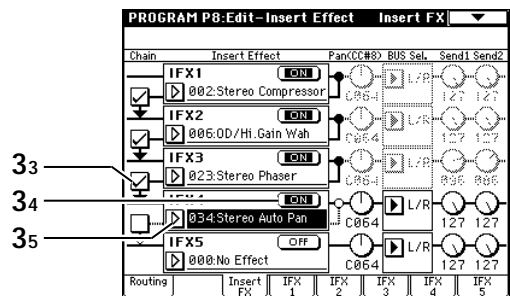
ンサート・エフェクトに直列で接続されていることが分かります。

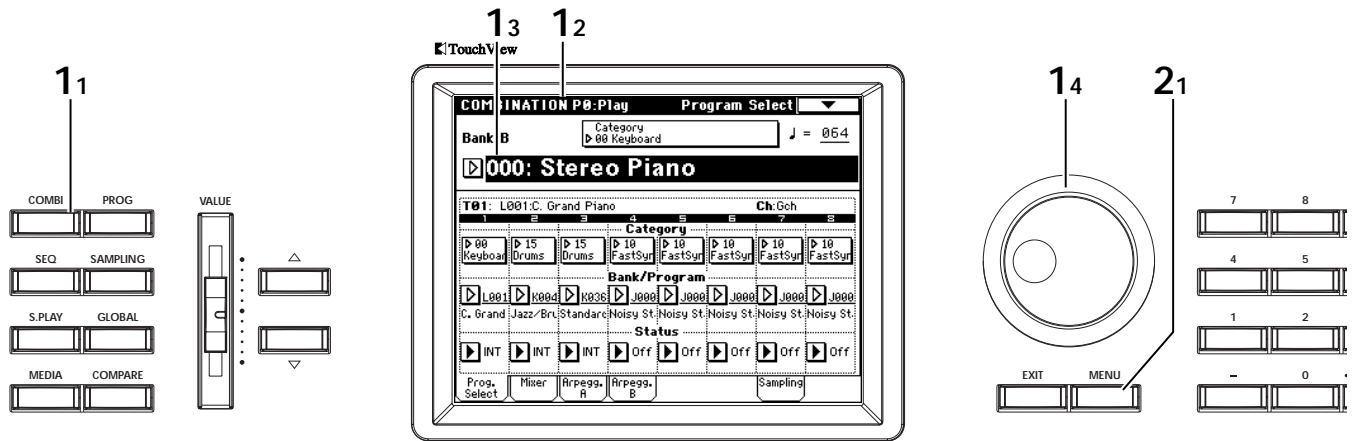
- 3 P8:Edit-Insert Effect, Insert FXページを選びます。  
Insert FXタブを押します。エフェクトの選択と接続の仕方はこのページで設定します。

インサート・エフェクト1のエフェクトを変えてみましょう。ポップアップ・ボタンを押して、エフェクト・タイプのカテゴリからも選択できます。ここでは、002: Stereo Compressorを選んでください。



さらにエフェクトを追加してみましょう。IFX3の左側の“Chain”チェック・ボックスをチェックします。これでIFX4も接続されました。IFX4のOFFボタンを押してONにします。そして、エフェクトを選びます。034: Stereo Auto Panではどうでしょうか？いろいろとエフェクトを切り替えて、目的に合ったエフェクトを選んでください。

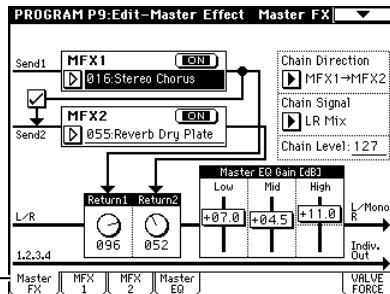




エフェクトのかかり具合や、その他、エフェクトに関する設定は、IFX1～IFX5タブでページを選び、各パラメーターを調整します。各エフェクトの詳細い説明はPG p.217を参照してください。

また、この設定ではIFX4の後ろの「Pan (CC#8)」でOutput L/Rへの定位を、「Send1」「Send2」でオシレーター出力をマスター・エフェクト1、2へ送る量を設定します。

- 4 P9:Edit-Master Effect, Master FXページを選びます。[MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P9: Edit-Master Effectボタンを押します。そして、Master FXタブを押します。

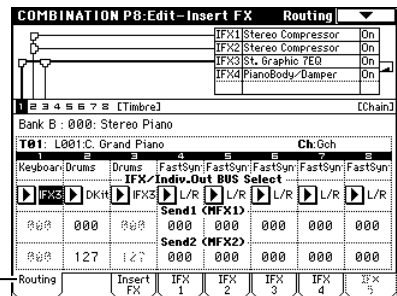


“MFX1” “MFX2”でマスター・エフェクトを選びます。左側の「Chain」チェックボックスでMFX1とMFX2を接続することができます。“Return1” “Return2”では、マスター・エフェクトからのL/Rバスへのレベルを調整します。そして“Low” “Mid” “High”でマスターEQのゲインを調整します。

マスター・エフェクト1、2、マスターEQの各パラメーターは、それぞれのページで設定します。各エフェクト、マスターEQの詳細い説明はPG p.217を参照してください。

## コンビネーションのエフェクト設定を確認する

- 1 コンビネーションを選びます。  
[COMBI]キーを押して、Combinationモードに入り、バンクB000: Stereo Pianoを選んでください(※p.5)。
- 2 P8:Edit-Insert FX, Routingページを選びます。  
[MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P8: Edit-Insert Effectボタンを押します。そして、Routingタブを押します。

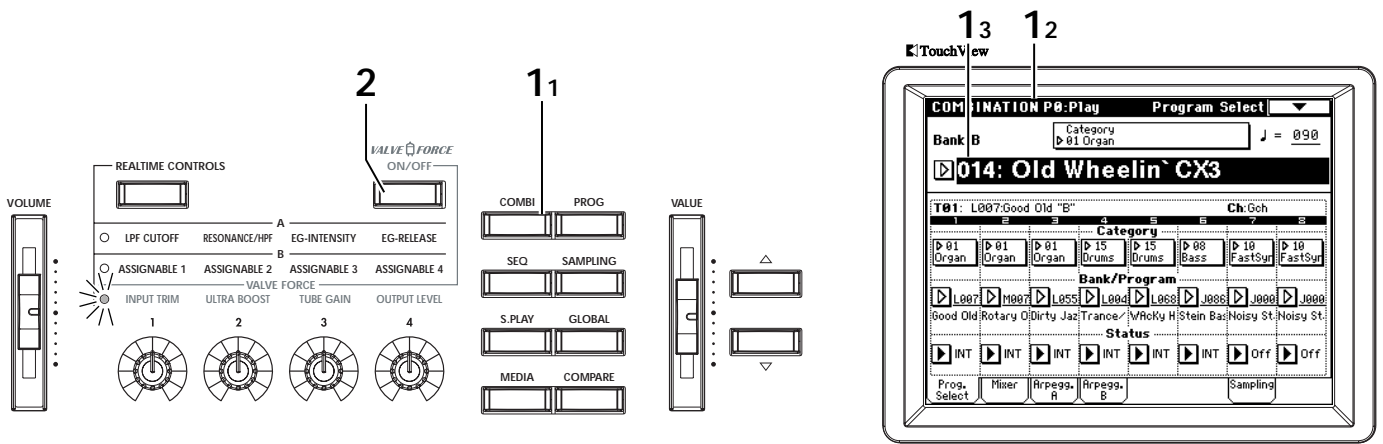


“BUS Select”(IFX/Indiv. Out BUS Select)は、各ティンバーの出力をどこに送るかを設定します。このコンビネーションのティンバー1はIFX3に、ティンバー2はDKit、ティンバー3はIFX3が設定されています。LCD画面には各ティンバーのエフェクトの入力が確認できます。DKitは、ドラムキットに設定されているキーごとの「BUS Select」が有効になります。このドラムキットではIFX1と2に送るように設定されています(※PG p.169)。

また、IFX1～IFX4に使用されているエフェクトが確認でき、IFX3を出た矢印がIFX4へ入っているのが確認できます。ティンバー1と3の出力は、直列で接続されてこれらのインサート・エフェクトがかかります。

- 3 Insert FXページやマスター・エフェクト、マスターEQについては「プログラムのエフェクト設定を確認する」手順3、4を参照してください。





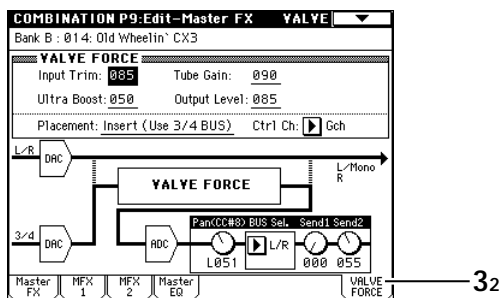
## バルブ・フォースの設定を確認する

コンビネーションB014: Old Wheelin`CX3のバルブ・フォースがどのように設定されているかを確認してみましょう。

- 1 コンビネーションを選びます。  
[COMBI] 罫を押して、Combinationモードに入り、バンク B014: Old Wheelin`CX3を選んでください (p.5)。
- 2 VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押して点灯させ、バルブ・フォースを有効にします。
- 3 P9:Edit-Master FX, VALVE FORCEページを選びます。  
[MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P8: Edit-Master Effectボタンを押します。そして、VALVE FORCEタブを押します。

このコンビネーションは、“Placement”がInsert (Use 3/4 BUS)に設定されています。この設定では、バルブ・フォースが3/4バスに配置されます。インサート・エフェクトを組み合わせて音作りをしたり、特定のティンバーだけにバルブ・フォースを使用することができます。

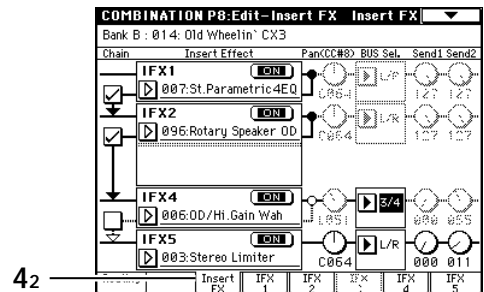
“Placement”をInsert (Use 3/4 BUS)に設定時、バルブ・フォースからの出力を“BUS Sel.”(BUS Select)で送り先を設定し、“PanCC#8”で定位を設定します。“BUS Sel.”(BUS Select)をIFX1~IFX5に設定すると、インサート・エフェクトへ送られます。“Send1”、“Send2”では、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。



“Input Trim”、“Ultra Boost”、“Tube Gain”、“Output Level”は、バルブ・フォースのサウンドを調整します。これらはフロント・パネルのVALVE FORCEの各ノブでも設定できます。

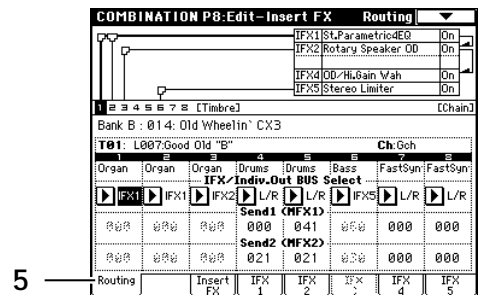
- ▲ 発音中にバルブ・フォースの各ツマミを回したり、バルブ・フォースの各パラメーターの設定値を変えると、使用する音色によってはノイズが出る場合があります。

- 4 P8:Edit-Insert FX, Insert FXページを選びます。  
[MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P8: Edit-Insert Effectボタンを押します。そして、Insert FXタブを押します。

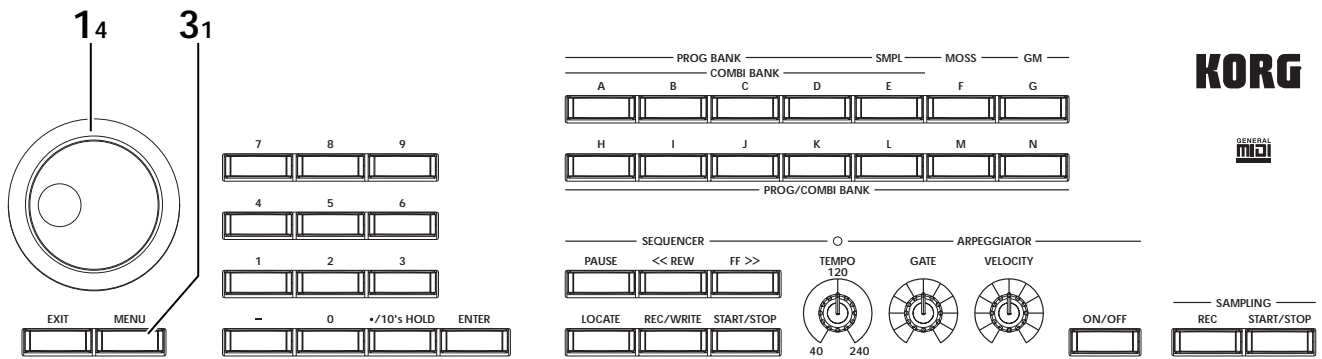


IFX4通過後の“BUS Select”が3/4 (Tube)に設定されています。インサート・エフェクト4を通過後、バルブ・フォースに送られます。

- 5 P8:Edit-Insert FX, Routingページを選びます。  
Routingタブを押します。





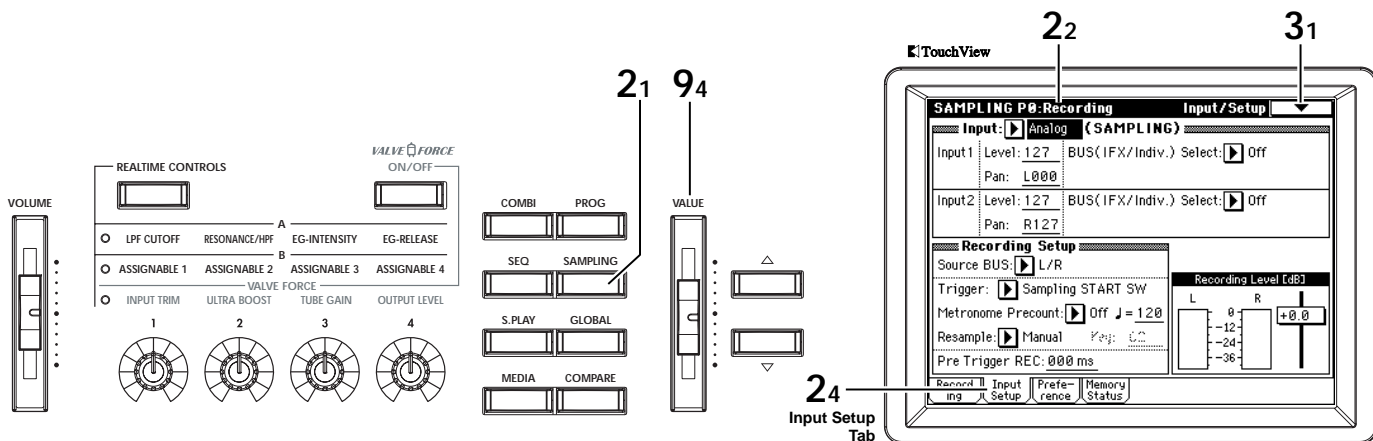


ティンバー1～3のオルガンがインサート・エフェクト4を通過するように設定されています(※OG p.105)。  
これらのティンバーにバルブ・フォースがかかります。

ティンバーの出力を直接バルブ・フォースに送るときは、ティンバーの出力を“BUS Select”(IFX/Indiv. Out BUS Select)で3/4 (Tube)に設定します。

- 6 P9:Edit-Master FX, VALVE FORCEページを選んでください。  
先程、手順3でバルブ・フォースが3/4バスに配置されていることを説明しました。TRITON Extremeのバルブ・フォースは、この他、L/Rバスの最終段に配置することができます。マスターEQがかかった後で、バルブ・フォースに入り、L/Rに送られるすべてのティンバーの出力がバルブ・フォースを通ります。“Placement”をFinalに設定します。このとき、“PanCC#8”～“Send2”の設定は無効です。  
このコンビネーションで、例えばIFX4通過後の“BUS Select”をL/Rに設定し(手順4)、“Placement”をFinalに設定すると、ドラム・プログラムにもバルブ・フォースの効果がかけられます(アルペジエーター・オン時)。

# サンプリング(サンプルのレコーディング)



TRITON Extremeは、48kHzステレオ16ビットでのサンプリングが行えます。Sampling、Program、Combination、Sequencerの各モードでサンプリングができます。(オープン・サンプリング・システム)

モードごとのさまざまな機能を使用してサンプリングができます。

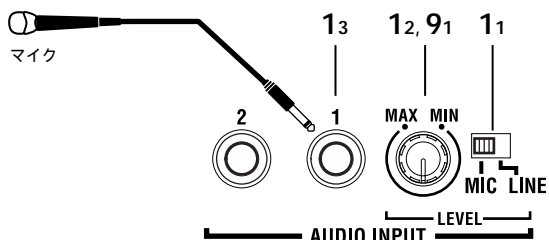
ここでは、次の操作手順例を説明します。

- マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する
- 入力音にインサート・エフェクトやバルブ・フォースを通してサンプリングする
- Programモードで、アルペジエーターによるフレーズをリサンプリングする

## マイクで声をサンプリングし、ワンショットで再生する

AUDIO INPUT 1端子に接続したマイクで、声をモノラルでサンプリングします。

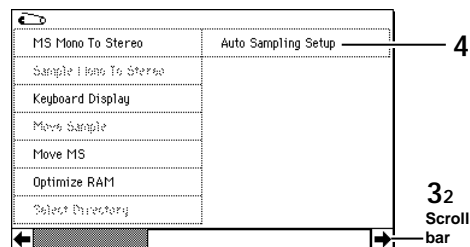
- 1 リア・パネルのAUDIO INPUT 1端子にマイクを接続します。AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをMIC側に設定し、[LEVEL]ノブをMINに回し、マイクを接続後、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。



- 2 [SAMPLING]キーを押します。Samplingモードに入ります。Sampling P0: Recordingページが表示されていることを確認してください。ここでは、Input/Setupページを表示してください。

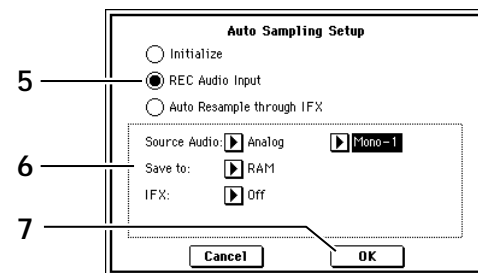
**note** 表示されていない場合は[EXIT]キー、InputSetupタブを押します。

- 3 ページ・メニュー・ボタンを押します。メニューが表示されます。スクロール・バーを押して“Auto Sampling Setup”を表示してください。

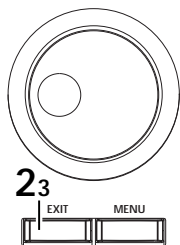


- 4 “Auto Sampling Setup”を押します。ダイアログが表示されます。“Auto Sampling Setup”は、各モードでサンプリングをするために必要な各種パラメーターを自動的に設定します。サンプリングするときにこの設定をガイドとして使用するとよいでしょう。

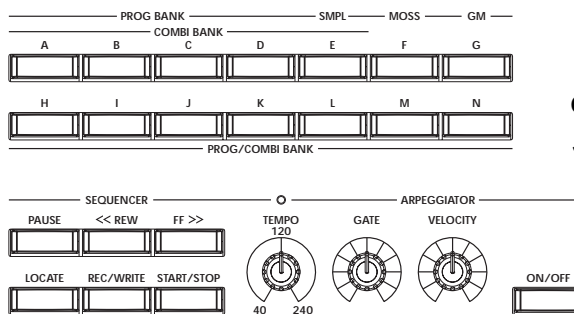
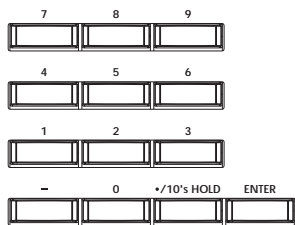
- 5 “REC Audio Input”を選びます。外部オーディオをサンプリングするための設定にします。



- 6 REC Audio Inputを次のように設定します。“Source Audio”をAnalogにします。外部オーディオの入力ソースをAUDIO INPUT 1、2端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力をサンプリングします。“Mono-1/Mono-2/Stereo”をMono-1にします。INPUT 1端子の入力を内部Lチャンネルに送り、モノラルでサンプリングします。



23

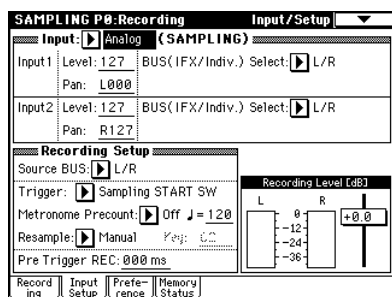


10<sub>2</sub>, 12,  
15<sub>2</sub>, 15<sub>3</sub>

9<sub>2</sub>, 9<sub>5</sub>,  
10<sub>1</sub>, 15<sub>1</sub>

“ Save to ”をRAMにします。サンプリングしたデータはサンプル・メモリー(RAM)に書き込まれます。  
“ IFX ”をOffにします。インサート・エフェクトをかけないでサンプリングします。

- 7 OKボタンを押してコマンドを実行します。  
サンプリングするための設定が準備できました。

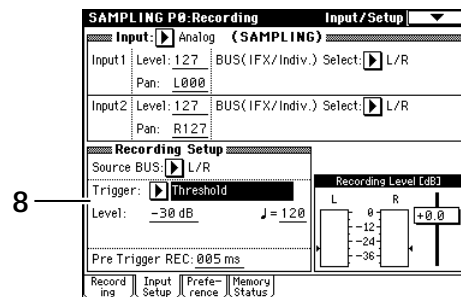


**note** 設定された内容を確認しておきましょう。

Input 1 “ Level ”: 127, “ Pan ”: L000  
“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”: L/R  
INPUT 1端子からの入力レベルとパン、送り先をL/Rバスに設定します。  
“ Source BUS ”: L/R  
L/Rバスへ送られる音がサンプリングされます。  
“ Trigger ”: Sampling START SW  
SAMPLING [START/STOP]キーを押すとサンプリングがスタートします。  
“ Recording Level ”: +0.0  
外部入力レコーディング用の初期設定です。  
“ Save to ”: RAM  
サンプル・メモリー(RAM)へサンプリングします。  
“ Mode ”: Mono-1  
内部Lチャンネルの音をモノでサンプリングします。

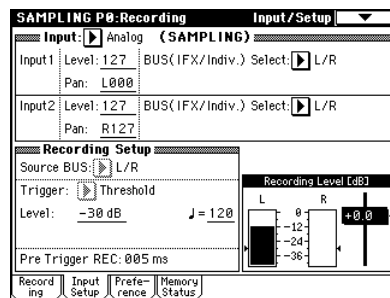
サンプリングを開始する方法“ Trigger ”を変更しましょう。  
入力音がある一定の音量を超えるとサンプリングがスタートするように設定します。

- 8 “ Trigger ”をThreshold, “ Level ”を - 30dBに設定します。  
レコーディング待機の状態から - 30dB以上で音声入力があると自動的にレコーディングがスタートします。



“ Pre Trigger ”を005msに設定します。  
出だしの音がかけないように、サンプリング開始時の直前(5ms)からレコーディングが始まります。

- 9 レコーディング・レベルを調整します。  
リア・パネルの[LEVEL]ノブで適切なレベルに調整します。  
レコーディングする音量でマイクに向かって話して、「ADC OVERLOAD !!」(ADコンバーター過入力!)が表示される直前のレベル(過入力とならない最大レベル)にします。  
SAMPLING [REC]キーを押して、“ Recording Level ”スライダーで調整します。  
SAMPLING [REC]キーを押すとレベル・メーターで入力レベルが確認できます。「CLIP!!」が表示される直前のレベルにします。“ Recording Level ”スライダーは[VALUE]スライダー等で調整します。



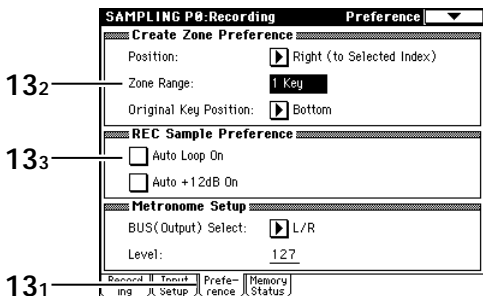
93

10 SAMPLING [REC]キーが点灯しているときに、SAMPLING [START/STOP]キーを押して、レコーディング待機状態にします。

11 マイクに向かって、サンプリングする言葉を話します。  
(例:「It 's」)  
“ Level ”- 30dBのレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。

12 話し終わったらSAMPLING [START/STOP]キーを押して停止します。  
これでサンプリングができました。“ Sample (Sample Select) ”にサンプリングしたサンプルが自動的にアサインされます。“ OrigKey ”の鍵盤(初期設定はC2)を押すと、サンプリングした音が確認できます。(Recordingページ)

13 マルチサンプルへのインデックスの作成方法を設定します。Preferenceタブを押して、P0:Recording, Preferenceページを選びます。

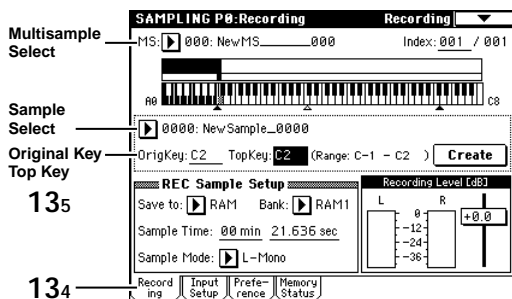


ここでは、鍵盤ごとにサンプルがアサインされるようにインデックスを作成します。

“ Zone Range ”を1Keyに設定します。  
新規にインデックスを作成するとき、ゾーンの幅が1Keyで作成されます。

“ Auto Loop On ”チェック・ボックスを押してチェックをはずします。

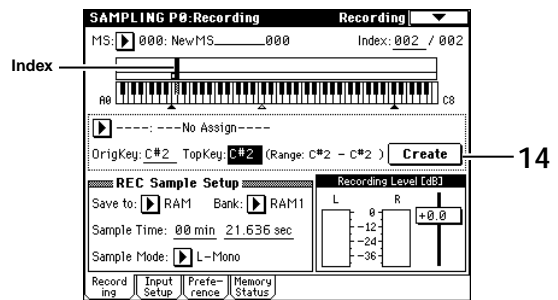
レコーディングしたサンプルは、自動的にループ・オフになります。



Recordingタブを押して、P0:Recording, Recordingページを選びます。

“ OrigKey ”(Original Key)と“ TopKey ”をC2に設定します。  
“ OrigKey ”のキーを弾くと、サンプリングしたときと同じピッチで発音します。[ENTER]キーを押しながらC2の鍵盤を押すと簡単に設定できます。テン・キーで入力する場合は、[3]、[6]、[ENTER]キーを順番に押します。

14 Createボタンを押します。  
1キーのインデックスが作成されます。



15 SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。  
マイクに向かって、サンプリングする言葉を話します。  
(例:「So」)  
話し終わったらSAMPLING [START/STOP]キーを押して停止します。

16 手順14と15を繰り返して何回かサンプリングしてください。  
(例:「Easy」,「To」,「Sampling」,「With」,「TRITON Extreme」)

17 鍵盤を順番に弾いてください。  
C2の鍵盤から半音ずつ順番に弾いてください。今サンプリングしたサンプルが順番に再生されます。  
(例では、C2からF#2の鍵盤を順番に弾くと「It 's So Easy To Sampling With TRITON Extreme」と聞こえます。)

**note** この例でC2キーにサンプリングした「It 's」はループして再生されます。P2: Loop Editページの“ Loop ”チェック・ボックスのチェックをはずすとループ再生が解除されます。(※OG p.73)

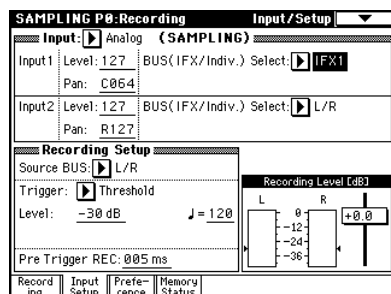
**note** 作成したマルチサンプルはプログラムやコンビネーションとして使用することができます。(※PG p.109)

**note** 新規にマルチサンプルを作成するときは、“ MS ”ポップアップ・ボタンを押してMultisample No.に名前が入っていないリストを押すか、テン・キーでナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。新規にマルチサンプルを作成した場合は、“ Sample Select ”でサンプルをアサインします。

## 入力音にインサート・エフェクトを通してサンプリングする

- 1 Input Setupタブを押して、P0:Recording, Input/Setupページを選びます。

Input1の“Pan”をC064, “BUS”をIFX1に設定します。



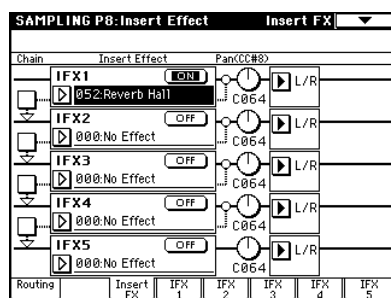
- 2 [MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P8: Insert Effectを押します。

P8:Insert Effectページが表示されます。

Insert FXタブを押し、Insert FXページを選びます。

- 3 “IFX1”を選び、テン・キーで[5]、[2]を入力し[ENTER]キーを押して、052: Reverb Hallを設定します。

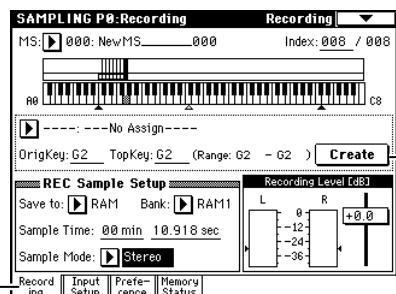
“IFX1 On/Off”を押し、ONに設定します。



- 4 マイクに向かって言葉を話し、リバーブがかかっていることを確認してください。

IFX1ページ(IFX1タブ)でエフェクトの設定を変更することができます。

- 5 [EXIT]キーを押した後、Recordingタブを押して、P0:Recording, Recordingページを選びます。



- 6 “Sample Mode”をStereoに設定します。  
内部LRチャンネルの音がステレオでサンプリングできます。

- 7 Createボタンを押して、新規インデックスを作成します。

- 8 サンプリングします。  
SAMPLING [REC]キー、SAMPLING [START/STOP]キーを押して、レコーディング待機状態にします。

サンプリングする言葉を話します。

“Level” - 30dBのレベルを超えた時点でレコーディングがスタートします。

SAMPLING [START/STOP]キーを押して停止します。

- 9 鍵盤を弾いてください。

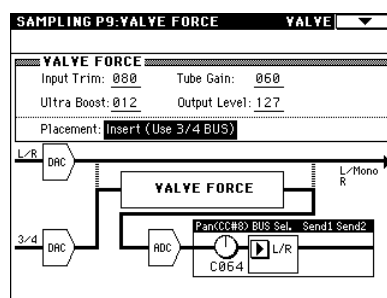
“OrigKey”の鍵盤を押すと、サンプリングした音が確認できます。

## バルブ・フォースを通した音をサンプリングする

- 1 VALVE FORCE [ON/OFF]キーを押して点灯させ、バルブ・フォースを有効にします。

- 2 [MENU]キーを押してページジャンプ・メニューを表示し、P9: VALVE FORCEを押します。

P9: VALVE FORCE, VALVEページが表示されます。

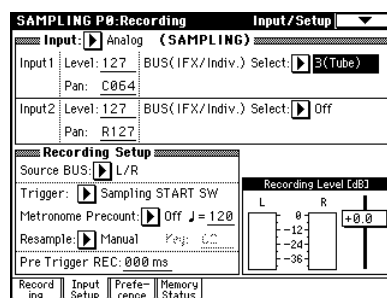


“Placement”をInsert (Use Indiv. 3/4 BUS)に設定します。

- 3 [EXIT]キーを押した後、Input Setupタブを押して、P0:Recording, Input/Setupページを選びます。

Input1の“Pan”をC064, “BUS”を3(Tube)に設定します。

“Placement”Insert (Use Indiv. 3/4 BUS)時、3( Tube ) 4( Tube ) 3/4( Tube )に設定すると、音声がバルブ・フォースに送られます。



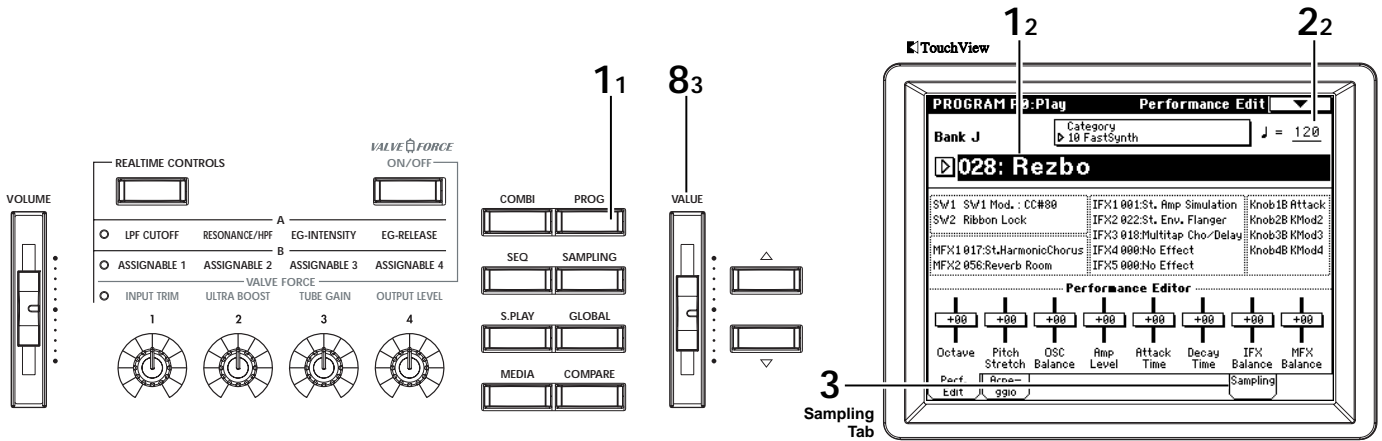
- 4 「入力音にインサート・エフェクトを通してサンプリングする」の手順5~9を参照してサンプリングします。

**note** インサート・エフェクトとバルブ・フォースを組み合わせるとサンプリングすることができます。PG p.142を参照してください。

## マルチサンプル、サンプルをメディアに保存する

作成したマルチサンプルやサンプルのできに満足して、データを残しておきたいときはメディア(別売)に保存してください。

**!** 作成した内容は、電源をオフにするとう消えます。セーブ方法はOG p.117をご覧ください。またセーブが可能なメディアについてはOG p.137をご覧ください。



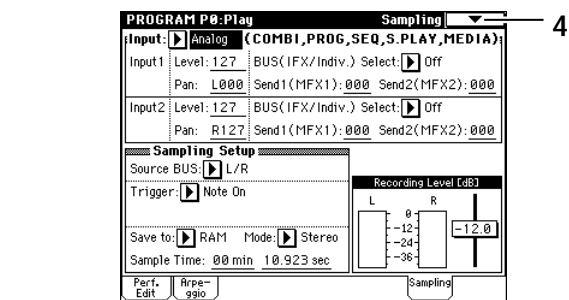
## Programモードで、アルペジエーターによるフレーズをリサンプリングする

自分で演奏したりアルペジエーターで鳴らした、プログラムやコンビネーションのサウンドをリサンプリングすることができます。

ここではProgramモードでアルペジエーターのフレーズをサンプリングする方法を説明します。Combination、Sequencerモードでも同様のサンプリングが可能です。

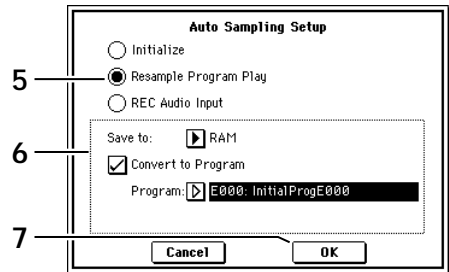
- リサンプリングするプログラムを選びます。  
[PROG]キーを押してProgramモードに入ります。  
プログラムJ028: Rezboを選びます。
- アルペジエーターをオン(ARPEGGIATOR [ON/OFF]キポイント灯)にして、鍵盤を弾き、フレーズが鳴るのを確認します。

**note** アルペジオのテンポが120であることを確認してください。

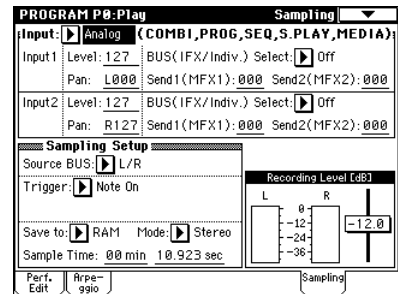


- ページ・メニュー・ボタンを押して、“Auto Sampling Setup”を選びます。  
ダイアログが表示されます。

- “Resample Program Play”を設定します。  
プログラム演奏をリサンプリングするための設定にします。



- Resample Program Playを次のように設定します。  
“Save to”をRAMにします。リサンプリングしたデータはサンプル・メモリー(RAM)に書き込まれます。  
“Convert to Program”にチェックを入れます。リサンプリング後、自動的に“Program”で設定するプログラム・ナンバーにコンバートします。  
“Program”にリサンプリングしたサンプルの保存先を指定します。バンクEを設定するとよいでしょう。
- OKボタンを押してコマンドを実行します。  
リサンプリングするための設定が準備できました。



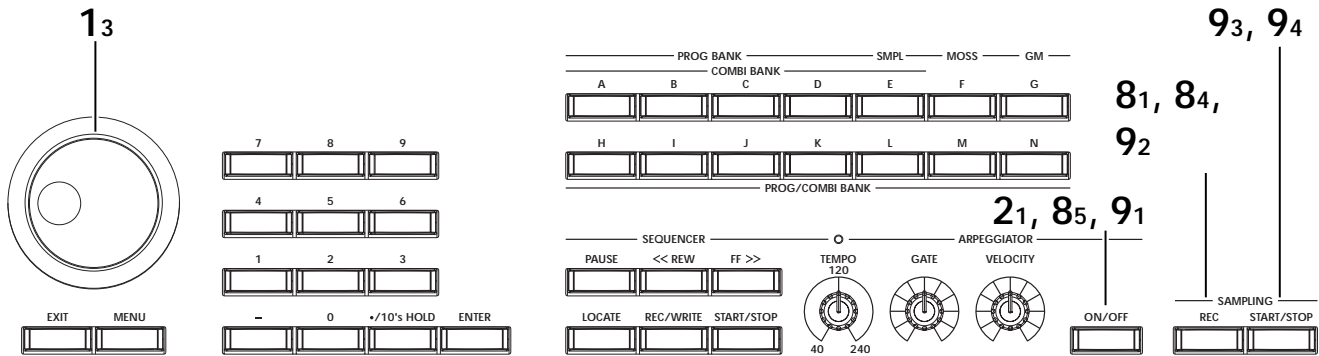
**note** 設定された内容を確認しておきましょう。

Input 1 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off  
Input 2 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off  
INPUT 1、2端子から音を入力しません。

“Source BUS”: L/R

L/Rバスへ送られる音がサンプリングされます。





**“ Trigger ”: Note On**

鍵盤を弾くと同時にサンプリングがスタートします。

**“ Recording Level ”: - 12.0**

リサンプリング用の初期設定です。

**“ Save to ”: RAM**

サンプル・メモリー(RAM)へサンプリングします。

**“ Mode ”: Stereo**

ステレオでサンプリングします。

**note** テンポが ♩ が 120 で 4/4 拍子のとき、1 小節を演奏するのに 2 秒かかります。1 小節をサンプリングするとき、00 min 02.000 sec に設定するとちょうど時間になります。

**8** レコーディング・レベルを調整します。

SAMPLING [REC]キーを押して、“ Recording Level ”スライダーで調整します。

アルペジエーターをオンにして演奏し、「CLIP!!」が表示される直前のレベルにします。“ Recording Level ”スライダーは [VALUE]スライダー等で調整します。

調整が終わったら、SAMPLING [REC]キーを押します。ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してアルペジエーターをオフにします。

**9** サンプリングします。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押してオンにします。

SAMPLING [REC]キーを押します。

SAMPLING [START/STOP]キーを押して、レコーディング待機状態にします。

鍵盤を押します。

鍵盤を押すと同時にレコーディングがスタートします。

レコーディング中、鍵盤やコントローラーによる演奏がすべてレコーディングされます。

SAMPLING [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。

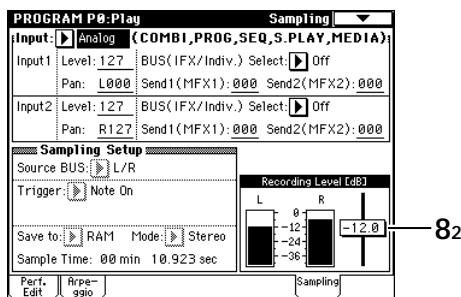
**note** 設定した“ Sample Time ”になるとサンプリングが終了します。

**10** サンプリングした音を確認します。

Perf. Editタブを押して、P0:Play, Performance Editページを選び、コンパート先のプログラムを選びます。

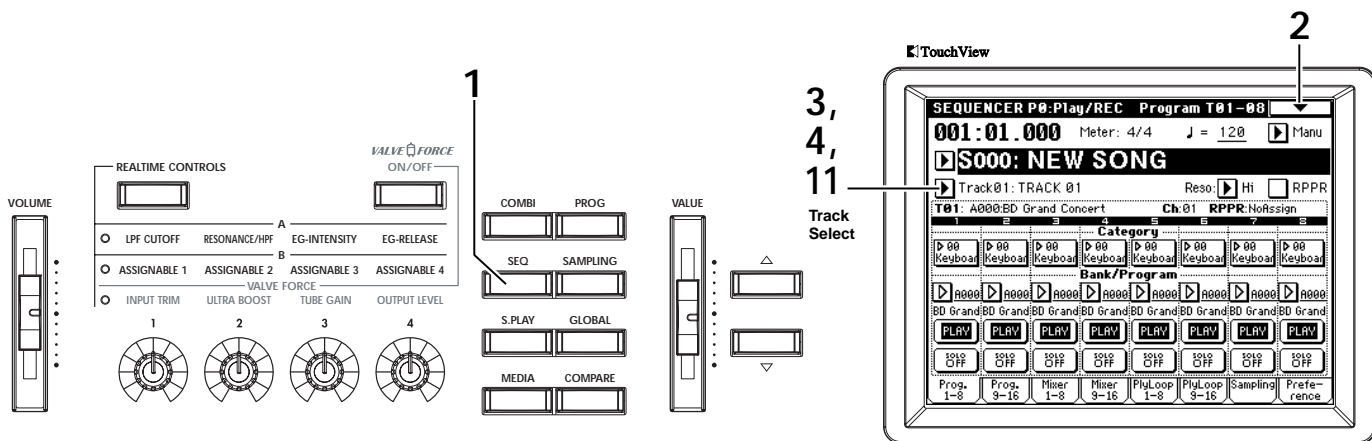
例では、E000を選んでいまして、[E]キーを押し、テンキー[0]、[ENTER]キーを押します。

C2の鍵盤を押すとリサンプリングしたサウンドが発音します。



**note** Resample Program Playを実行すると - 12dB に設定されま  
す。 - 12dB に設定するとプログラムを最大レベルで演奏しても、  
「CLIP!!」が表示されません。

# ソングを制作する



TRITON Extremeのシーケンサーの使用方を説明します。ここでは一例として、本機のシーケンサーの便利な機能 — テンプレート・ソング、プリセット・パターン、アルペジエーターの使い方を含め、リアルタイム・レコーディングとステップ・レコーディングを行います。

その他のRPPRやイントラック・サンプリングなどのレコーディング方法や機能があります(※OG p.56、82)。

**note** ここでの手順は、電源オン直後の初期設定の状態から始めたものになっています。

## テンプレート・ソングのロードと、プリセット・パターン(ドラム・フレーズ)のコピー

- [SEQ]キーを押してSequencer モードに入ります。
- テンプレート・ソングをロードします。  
ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、「Load Template Song」を押します。  
ダイアログが表示されます。



“From”右側のポップアップ・ボタンを押してメニューからP13: Acid Jazzを選びます。

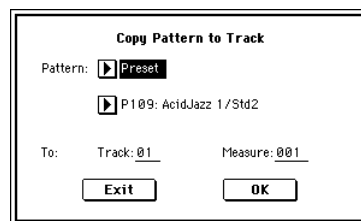
“Copy Pattern to Track too?”チェック・ボックスにチェックを入れます。チェックすることによって、テンプレート・ソングのロード後、ソングにドラム・パターンをコピーすることができます。

OKボタンを押してテンプレート・ソングをロードします。  
ダイアログが表示されます。

**note** テンプレート・ソング (Template Song)は、音楽ジャンルごとに最適なプログラム、パン、ボリュームやエフェクト等を設定したもので、16種類を内蔵しています。テンプレートをソングにロードすることで、よく使用する各設定を毎回設定し直すことなく、すぐにレ

コーディングが始められます。

なお、自分で最初からプログラムやボリューム等を設定する場合は、「レコーディングの準備」を参照してください。(※OG p.41)



“Pattern”でコピーするパターンを選びます。

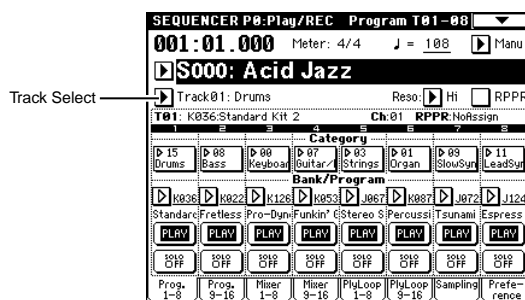
Preset, P109: AcidJazz 1/Std2が選ばれていることを確認してください。選ばれていない場合はポップアップ・ボタンやVALUEコントローラーで選んでください。  
SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、選んでいるパターンを聞くことができます。停止するときは、もう一度[START/STOP]キーを押します。

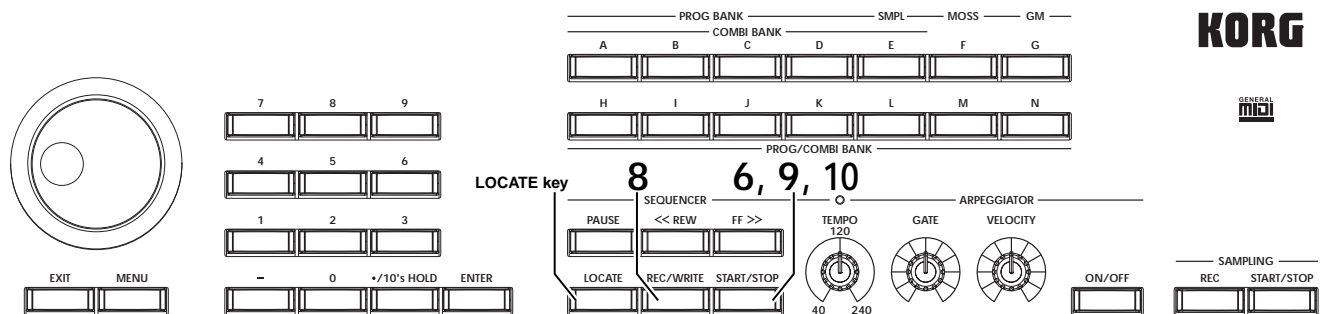
OKボタンを押してパターンをコピーします。

“Measure”の値が001から009に変化します。これで1小節目から8小節目までパターンがコピーされました。次にOKボタンを押すとパターンが9小節目からコピーされます。

Exitボタンを押します。

Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08ページ の Song Select にS000: Acid Jazzが表示されます。





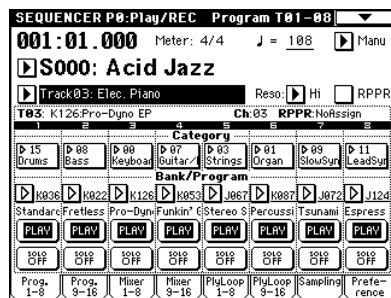
3 鍵盤を弾くと、トラック1のドラムス・プログラムの音色を聞くことができます。

“Track Select”左側のポップアップ・ボタンを押して、Track02: Bassを選び、鍵盤を弾くと、ベースの音色を聞くことができます。

ここで選んだトラックが鍵盤で演奏でき、レコーディング時はこのトラックに演奏が記録されます(Multi RECやMaster Track以外)。

引き続き、Track03 ~ Track08を順番に選び、鍵盤を弾いてください(本機のシーケンス・トラックは16トラックありますが、このテンプレート・ソングには1~8トラックまでが設定されています)。

“Track Select”でT03: Elec. Pianoを選んでください。



SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、コピーしたプリセット・パターンが再生されます。

ドラムス・パターンに合わせて、鍵盤で演奏してください。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して停止し、[LOCATE]キーを押してソングの先頭に戻します。

ロケーションが001:01.000を表示します。

### トラックのある小節間を繰り返し再生させる (トラック・プレイ・ループ)

トラック・プレイ・ループを使って、フレーズを繰り返し再生します。

4 PlyLoop 1-8タブを押して、P0:Play/REC, PlayLoop T01-08ページを表示します。

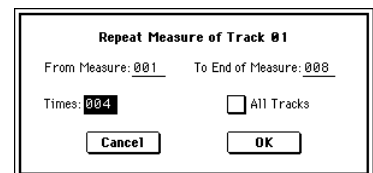


5 トラック1の“Track Play Loop”をチェックし、“Loop Start Measure”はそのまま、“Loop End Measure”を008に設定します。

6 SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、ドラムス・フレーズが何度も繰り返し再生されます。ソングが持つ小節数(電源ON時は64小節)まで繰り返し再生すると自動的に停止します。

**note** “Play Intro”を使用すると、イントロ部を加えた後にループを開始させることができます。(☞PG p.62)

**note** トラック・プレイ・ループは、設定した小節間を“Length”の長さまで繰り返し再生します。繰り返す回数を限定したり、そのトラックに別の演奏パターン(ドラムスのフィル・インなど)を入れる場合は、演奏データとして展開する必要があります。ページ・メニュー・コマンド“Repeat Measure”(P5:Track Edit, Track Editページ)で繰り返しプレイバックさせる回数を指定し、演奏イベントとして展開します。下図例では、トラック1の1小節~8小節が4回繰り返される演奏イベント(32小節分)が作成されます。(☞PG p.82)



## リアルタイム・レコーディング

リアルタイム・レコーディングは、鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、そのまま記録します。ここではベース・パートと、キーボード・パートをレコーディングしてみましょう。

- レコーディングするトラックを“Track Select”で選びます。Track02: Bassを選んでください。



SEQUENCER [START/STOP]キーを押してプレイバックし、レコーディングするフレーズを演奏してリハーサルをしてください。リハーサルが終了したらSEQUENCER [START/STOP]キーを押して停止します。[LOCATE]キーを押してください。

**note** 電源ON時、本機のレコーディング方法(Recording Setup)は、上書きしながらレコーディングするオーバー・ライト(Over Write)が選ばれています。

**note** 速弾きなどの難しいフレーズをレコーディングするときに、テンポを遅くして、弾きやすいテンポにしてレコーディングすることができます。“♩(Tempo)”で変更します。レコーディング後、元のテンポに戻します。



**note** クオンタイズ、レゾリューション機能を使って、演奏のタイミングを補正して記録することができます。

例えば、リアルタイム・レコーディングで、8分音符を入力していたときに、下図1のようにリズムが揺れてしまった場合に、“Reso”(Resolution)を♩にしてリアルタイム・レコーディングすると自動的にタイミングが下図2のように補正されます。Hiのときは演奏したままのタイミングで記録されます。



この他、入力後の演奏データに対してタイミングを補正するページメニュー・コマンド“Quantize”(P5:Track Edit, Track Editページ)があります。(リアルタイム・クオンタイズを行わないで)レコーディングし、プレイバックしたとき、上図1のような演奏になっていたときに“Quantize”でダイアログの“Resolution”を♩にしてOKボタンを押すと上図2のように補正されます。“Quantize”では、スイング感を与えることもできます。(PG p.83)

- SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。メトロノーム音が聞こえます。そして、レコーディング待機状態になります。

- SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。2小節のカウント後、レコーディングが始まります。16小節程度を鍵盤で演奏してください。演奏をミスしたなどで、再度レコーディングしたい場合は[START/STOP]キーを押してレコーディングを中断し、[COMPARE]キーを押してください。[COMPARE]キーを押してコンペア機能を実行すると、レコーディングを実行する前の状態に戻ります。

- 満足のいくレコーディングができたら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押してレコーディングを終了してください。

**note** 例えば、5～8小節の演奏がベスト・テイクであった場合は、この部分だけをトラック・プレイ・ループで繰り返し再生させてもよいでしょう。

P0:Play/REC, PlayLoop T01-08 ページでトラック2の“Track Play Loop”をチェックし、“Loop Start Measure”を005、“Loop End Meas”を008に設定します。SEQUENCER [START/STOP]キーを押すと、同時に繰り返しプレイバックされます。

**note** SEQUENCER [START/STOP]キーを押して再生を停止した後は、[LOCATE]キーを押してソングの先頭に戻すとよいでしょう。なお、レコーディング終了時は、自動的にレコーディングを開始した小節に戻ります。

- 同じように“Track Select”でTrack03: Elec.Pianoを選び、16小節程度をレコーディングしてください。

## アルペジオ・パターンをリアルタイム・レコーディングする

アルペジオ・パターンの演奏をレコーディングすることができます。このテンプレート・ソングではアルペジオーターがトラック4で動作するように設定されています。

- “Track Select”でTrack04: Guitarを選びます。



- ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押します。
- SEQUENCER [START/STOP]キーを押して単音やコードを押さえます。ドラムとベースの演奏のテンポに合わせて、アルペジオ演奏が行われているのを確認し、リハーサルしてください。
- SEQUENCER [START/STOP]キーを押して演奏を停止します。そして[LOCATE]キーを押して、ロケーションを曲の先頭に移動します。
- レコーディングを開始します。SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。カウント中に鍵盤を押さえると、レコーディングの開始と共にアルペジオが始まります。

16小節程度を鍵盤で演奏し記録してください。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押してレコーディングを終了してください。

演奏をミスするなど、再度レコーディングしたい場合は、コンペア機能([COMPARE]キーを押す)を使って、何度でもレコーディングし直してください。

**note** レコーディングしたアルペジオ・パターンは展開したノート情報を記録します。アルペジオ・パターンのレコーディング時、同時にARPEGGIATOR [GATE]ノブや[VELOCITY]ノブを操作するとそれらの情報は記録されますが、レコーディング後、それらのノートに対してオーバー・ダビングをしてARPEGGIATOR [GATE]ノブや[VELOCITY]ノブのデータを付け足そうとしても、変化を付け足すことはできません。

## ステップ・レコーディング

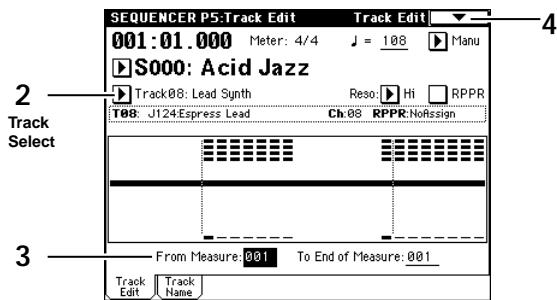
ステップ・レコーディングは、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディングです。ノート・オン/オフのみが記録されます。

ステップ・レコーディングは、機械的な独特なノリを出したいときや、手弾きでは演奏が不可能なフレーズ等をレコーディングするとき、また速弾きなどの演奏が難しいときに使用するといいでしょう。

**note** 速弾きなどのフレーズは、シーケンサーのテンポを一時的に遅くして、リアルタイム・レコーディングすることもできます。

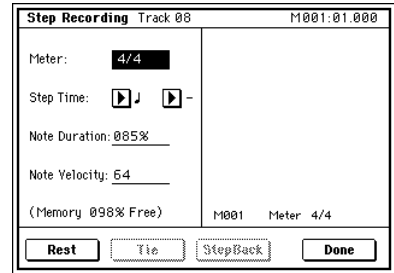
ここでは、ステップ・レコーディングの方法を説明します。

- 1 [MENU]キーを押してページ・ジャンプ・メニューを表示し、P5:Track Editを押します。  
P5:Track Edit, Track Editページが表示されます。



- 2 “Track Select”をTrack 08:Lead Synthにします。  
ここではアナログ・シンセサイザーでのリード演奏を入力してみましょう。
- 3 “From Measure”を001に設定します。  
これで1小節目からステップ・レコーディングが行えます。

- 4 ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニューを表示し、“Step Recording”を押します。  
ダイアログが表示されます。



- 5 “Step Time”で鍵盤で音程を入力するときの基本的な音符、休符を表す長さを設定します。  
左側のポップアップ・メニューで、 $\bullet$  (全音符) ~  $\text{♪}$  (32分音符)を設定します。ここでは $\text{♪}$ にしてください。  
三連符や付点音符を入力するときは、右側のポップアップ・メニューで、三連符は「 $\text{♩}$ 」を、付点音符は「 $\text{.}$ 」を設定します。左側で設定した音符の長さのままにするときは「-」を選びます。  
“Note Duration”は音符自体に対する長さを示し、値が小さいほどスタッカートに、大きいほどレガートになります。ここではそのままにしてください。  
“Note Velocity”はベロシティ(音の強弱)のことで、値が大きいほど音量が大きくなります。090くらいに設定してください。Keyを設定すると鍵盤で弾いたときのベロシティ値が入力されます。
- 6 鍵盤で入力する1音目を押さえて、離します。  
LCD画面に入力したデータが数値で表示されます。また右上のM001:01.000が、M001:01.048に変わり、次の入力を行うときはそのロケーションにデータが入力されます。引き続き、鍵盤を押してメロディを入力してください。音符や休符を削除、休符やタイの入力も行えます。
  - 入力した音符や休符を削除したいときはStepBackボタンを押します。直前に入力した音符が削除されます。
  - 休符を入力するときRestボタンを押します。このとき“Step Time”分の休符が入力されます。
  - 音の長さを変更するときは“Step Time”を変更して入力しますが、入力した音符を伸ばしたい(タイ)ときはTieボタンを押します。このとき直前に入力した音符が“Step Time”分伸びます。



**note** 次に入力したい音符を確認したいときは、[PAUSE]キーを押します。このとき鍵盤を押すと発音しますが、音符は入力されません。もう一度[PAUSE]キーを押すと待機状態を解除し、入力が行えます。

**note** 和音を入力するときは、入力する和音を同時に押さえます。同時に押さえずとも、すべての鍵盤から手を離すまでに押したノート・データは同じロケーションに入ります。  
ただし、上記例のトラック8のプログラムは和音で発音しません。これはモノで発音するプログラムがその設定に従ってソングでも設定されているためです。つまり、このトラックが“Force OSC

Mode "PRG に設定されているため、プログラム J 1 2 4 :  
Espress Lead の "Voice Assign Mode "Mono の設定が有  
効になっています。

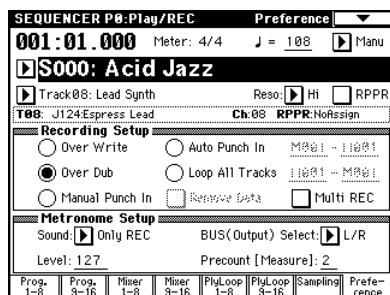
- 7 入力が終了したら Done ボタンを押します。
- 8 SEQUENCER [START/STOP] キーを押して再生してく  
ださい。

**▲** ステップ・レコーディングを開始すると、レコーディングする小節以  
降のそのトラックのデータがすべて消えます。  
途中の小節からステップ・レコーディングを開始する場合などには  
注意が必要です。  
データのある小節にデータを入力し直したい場合は、レコーディン  
グしていない他のトラックでステップ・レコーディングを行い、  
" Move Measure " または " Copy Measure " を実行してくだ  
さい(※PG p.82)。  
また、レコーディングしたデータを修正したり付け加えるときは、イ  
ベント・エディット " Event Edit " で編集するとよいでしょう(※PG  
p.79)。

## コントローラーによる音色変化をレコーディ ングする

レコーディングした演奏にリアルタイム・コントローラーやジョ  
イスティックの効果を加えることができます。ここでは「ステッ  
プ・レコーディング」でレコーディングしたトラックにこれらの  
効果を加えてみましょう。

- 1 [EXIT] キーを押した後、Preference ボタンを押して P0 :  
Play/REC、Preference ページに移動します。
- 2 "Recording Mode" を Over Dub に設定します。  
Over Dub はレコーディング済みのトラックにレコーディン  
グを追加することができます。



- 3 "Track Select" に Track 08: Lead Synth が選ばれている  
ことを確認してください。  
SEQUENCER [START/STOP] キーを押して再生を開始  
し、リアルタイム・コントローラーやジョイスティックを操  
作し、リハーサルをしてください。リハーサルが終了したら  
SEQUENCER [START/STOP] キーを押して停止します。  
[LOCATE] キーを押します。
- 4 レコーディングを開始します。  
SEQUENCER [REC/WRITE] キーを押した後、  
SEQUENCER [START/STOP] キーを押します。  
2 小節のカウント後、レコーディングが始まります。  
リアルタイム・コントローラーの L P F C U T O F F や  
RESONANCE/HPF、ジョイスティック(±Y 方向)を操作し  
てレコーディングしてください。

演奏が終わったら SEQUENCER [START/STOP] キーを  
押します。

演奏ミスなどにより、再度レコーディングしたい場合は  
[COMPARE] キーを押してコンペア機能を実行し、レコー  
ディングし直してください。

## コンビネーション、プログラムの音をそのま まレコーディングする

Combination モードや Program モードで演奏しているときに、  
曲のアイデアがふと思いつくことがあるかもしれません。そんな  
ときは、オート・ソング・セットアップ機能が便利です。コンビ  
ネーションやプログラムの設定を自動的に Sequencer モードの  
ソングに設定してくれます。OG p.58 を参照してください。

## ソングを保存(セーブ)する

作成したソングのできに満足して、データを残しておきたいとき  
はメディア(別売)に保存してください。

**▲** 作成した内容は、電源をオフにすると消えます。セーブ方法は OG  
p.117 をご覧ください。またセーブが可能なメディアについては  
OG p.137 をご覧ください。

これでクイック・スタートは終了です。

ここに紹介した機能は、まだほんの一部のものです。  
ぜひ、別冊「オペレーション・ガイド」へ読み進んでください。  
そして、さらに詳しい内容を知りたいときには、「パラメー  
ター・ガイド」を参照してください。



