

TRITON STUDIO

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

System Version 2.0

V2



HI HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

TouchView
Graphical User Interface

GENERAL
MIDI

 **CD-RW**
installable

KORG

アップデート・ガイド

目次

取扱説明書について	iii	Sequencer P5: Track Edit	39
はじめに	1	Sequencer P6: Pattern/RPPR	39
Version 2.0の新機能	1	Sequencer P8: Insert Effect	40
Sequencerモード	1	Sequencer P9: Master Effect	40
Diskモード	2	Tone Adjust Parameter	41
Globalモード	2	5-3: Tone1.2 1-8 (Tone1/2 T01-08)	
その他の新機能	2	5-4: Tone1.2 9-16 (Tone1/2 T09-16)	
システムのインストール	3	5-5: Tone3.4 1-8 (Tone3/4 T01-08)	
		5-6: Tone3.4 9-16 (Tone3/4 T09-16)	
		5-7: Tone5.6 1-8 (Tone5/6 T01-08)	
		5-8: Tone5.6 9-16 (Tone5/6 T09-16)	41
		“Destination”と“Value”	41
Sequencerモード	5	Copy From Program	43
HD Audio Recording	5	Quantize Swing parameter	43
HD Audio Track機能について	5	オート・ソング・セットアップ機能	44
オーディオ・トラックについて	6	その他のアップデート	44
オーディオ・トラックへのレコーディング	8	コンペア機能	44
1. オーディオ・トラックへのレコーディングを始める前に ..	8	動作改善	44
2. オーディオ・トラックにレコーディングする	9	Diskモード	45
3. パンチ・イン・レコーディングする	11	0-6: Edit WAVE	45
4. バウンス・レコーディングする	12	Advanced Conversion Load	
Sequencer P0: Play/REC	14	(Load AKAI Program File)	48
Sequencer P1: Cue List	19	Load AKAI Program File	48
Sequencer P5: Track Edit	20	Load AKAI Volume	48
Auto Sampling/HD Audio Setup	28	Load PCG(RAM) and Samples	49
1. Initialize	28	Load Standard MIDI File	50
2. Resample SEQ Play	28	Save Song as Standard MIDI File	51
3. In-Track Sampling	29	Optimize Medium	51
4. 2ch Mix to Disk	30	Collect Audio Track file	52
5. HD Audio Track REC	30	別々のディレクトリに保存されているソング・ファイルと	
6. Bounce Audio Track	31	WAVEファイルを1つのディレクトリに集め、	
自動設定されるパラメーターと設定値	32	それらのデータをCD等にコピー(バックアップ)する	52
エクスクルーシブ・イベントへの対応	34	Rate Convert	54
エクスクルーシブ・イベントのレコーディング/プレイ	34		
1. 内部パラメーター・チェンジをレコーディングする	34		
2. TRITON-Rackから受信したエクスクルーシブ・			
メッセージをレコーディングする	35		
3. Put Effect Setting to Track	37		
1) 曲の先頭と途中にエフェクト設定を挿入する	37		
2) 曲の先頭からはソング自体に設定されている			
エフェクトを使用し、曲の途中から別のソング			
で設定したエフェクトを挿入する	38		

KARMA Music Workstation, TRITON Le の.PCG/.SNG ファイルのロード	54
KARMA Music Workstation では有効、 TRITON STUDIO では無効となるパラメーター	54
TRITON Le では有効、TRITON STUDIO では 無効となるパラメーター	55
データの互換性	55
バージョン 2.0 で有効、バージョン 1.0 では 無効となるパラメーター	55

Global モード	56
SCSI Mode/SCSI ID	56
外部機器との接続方法	56
Foot Switch Assign	57

Sampling モード	58
Auto Sampling Setup	58
1. Initialize	58
2. REC Audio Input	58
3. Auto Resample through IFX	59
自動設定されるパラメーターと設定値	60
Page Menu Command	
Insert, Mix, Paste	61
WAVE ファイルのデータをコピーして、 サンプルにインサートする	61

Combination モード	63
Auto Sampling Setup	63
1. Initialize	63
2. Resample Combination Play	63
3. REC Audio Input	64
自動設定されるパラメーターと設定値	65
Copy From Program	66

Program モード	67
Auto Sampling Setup	67
1. Initialize	67
2. Resample Program Play	67
3. REC Audio Input	68
自動設定されるパラメーターと設定値	69

その他の機能	70
タップ・テンポ・コントロール	70
各種メッセージ	70
メッセージの変更	70
メッセージの追加	71

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

この取扱説明書は、TRITON STUDIO システム・バージョン 2.0 の新機能と以前のシステム・バージョンからの改善点等を説明しています。

Sequencerモード、Diskモード、Globalモード、Samplingモード、Combinationモード、Programモードは独立した章として記述し、複数のモードで使用できる機能等は「その他の新機能」の章に記述しています。

また、この取扱説明書は付属の「ベーシック・ガイド」、「パラメーター・ガイド」に対応するように、追加と変更箇所を説明しています。

取扱説明書の表記

PG: 「パラメーター・ガイド」へ追加または変更する内容と、対応ページを示します。

BG: 「ベーシック・ガイド」へ追加または変更する内容と、対応ページを示します。

PG: 「パラメーター・ガイド(Parameter Guide)」の名称を省略して PGと表記します。

BG: 「ベーシック・ガイド(Basic Guide)」の名称を省略してBGと表記します。

EM: 「EXB-MOSS取扱説明書」の名称を省略してEMと表記します。

なお、この他の表記は「パラメーター・ガイド」、「ベーシック・ガイド」の表記方法に従っています。

システム・バージョン2.0のTRITON STUDIOを新規に購入された方へ

TRITON STUDIO Version2.0を新規に購入した方は、まず付属のベーシック・ガイドとパラメーター・ガイドからお読みなり、バージョン1.0での各機能と操作方法を理解した上で、このバージョン2.0アップデート・ガイドをお読みください。ただし、このアップデート・ガイドには、バージョン2.0での新機能のほかにシステム・バージョン1.0からの改善点(「Sequencerモード - その他のアップデート」※p.44)も記載してありますので、ベーシック・ガイドとパラメーター・ガイドを読むときに参照してください。

* 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。

はじめに

Version 2.0の新機能

TRITON STUDIO のシステム・バージョン2.0 では、さまざまな新機能が追加になります。

Sequencer モード

1. HD Audio Track機能 (p.5)

従来のMIDIトラック(16トラック)+マスター・トラックに加えてオーディオ・トラック1、2が追加になります。MIDIトラック+マスター・トラックに同期して、ギターやボーカル等の外部オーディオを最大80分、リアルタイム・レコーディングすることが可能です。レコーディングでは、レコーディング済みのトラックへのパンチ・イン・レコーディングや、レコーディングした2つのトラックを1つのトラックへまとめるバウンス・レコーディングが可能です。

オーディオ・トラックのプレイバック時には、2トラックそれぞれのボリューム、パン、インサート・エフェクトとマスター・エフェクトへのルーティングの設定が可能です。

Track Edit ページには、オーディオ・トラック・エディット用のページ・メニュー・コマンド“Put WAVE”、“Normalize”、“Volume Ramp”、“Time Stretch”等が追加になります。レコーディングしたオーディオ・トラック1、2のデータ(ステレオWAVEファイル)の各種エディットが可能です。

また、内蔵ハードディスク等に保存されているWAVEファイルに対して、DiskモードのEdit WAVE ページで個別にエディットが可能です。このページでは、Sampling モードで行うエディットのように波形を確認しながら、さらに詳細なエディットができます。

HD Audio Track 機能によるオーディオ・トラック・レコーディングや従来のIn-Track Sampling 機能を使用してオーディオ&MIDI シーケンスを作成し、さらに内蔵ハードディスク等に2チャンネル・ミックス(WAVEファイル)、オプションCDRW-1等によるオーディオCD作成までの作業がTRITON STUDIO1 台で可能です。

2. MIDIエクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイ対応 (p.34)

MIDI エクスクルーシブ・メッセージのリアルタイム・レコーディング/プレイに対応しました。

XG、GS データ等の外部MIDI 機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージや、トラック・パラメーター等をエディットしたときのパラメーター・チェンジを、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。また、ページ・メニュー・コマンド“Put Effect Setting (MIDI Exclusive) to Track”により、エフェクト・パラメーターの設定を、任意のロケーションにレコーディングすることができます。

プレイバック時に外部MIDI 機器に送信したり、ソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールすることが可能です。

3. “Tone Adjust”パラメーター (p.41)

“Tone Adjust”パラメーターが追加になります。

“Tone Adjust”パラメーターは、トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中にProgram モードに戻ってプログラムをエディットすることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くする、曲中でリアルタイムに変化させるMIDI エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイなどが可能です。

4. オート・ソング・セットアップ機能 (p.44)

Program モード、Combination モードでプログラムやコンビネーションの設定を瞬時にソングにセット・アップし、SEQUENCER [START/STOP] 押すだけでレコーディングを開始できます。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

5. ページ・メニュー・コマンド

“Auto Sampling/HD Audio Setup” (p.28)

In-Track Sampling 等のサンプリング、新機能“HD Audio Track”でのオーディオ・トラック(2ch)へのレコーディング、さらにオーディオCD作成のための2チャンネル・ミックス、バウンス等に関する各種パラメーターを、目的の作業に応じて最適となるように自動的に設定する便利な機能です。

Program、Combination、Sampling モードでも、各モードで有効な自動設定が同様に可能です。(p.58, p.63, p.67)

6. ページ・メニュー・コマンド

“Bounce All Tracks to New Song” (p.17)

MIDIトラック、オーディオ・トラックの演奏を、別ソングのオーディオ・トラックにまとめる機能です。これにより、MIDIトラックやエフェクトを追加使用することが可能です。

7. ページ・メニュー・コマンド “Quantize”

“Swing”パラメーター (p.43)

ページ・メニュー・コマンド“Quantize”で“Swing”パラメーターが追加になります。例えば、スクエアな16ビートを絶妙なシャッフル・グループへ簡単に変換できます。

8. ページ・メニュー・コマンド “Copy From Program” (p.43)

プログラムの設定をソングやコンビネーションへ簡単にコピーできます。

9. In-Track Sampling機能でのコンペア機能の改善 (p.44)

ソングのプレイバックに合わせて外部オーディオ入力信号をサンプリングできるIn-Track Sampling 機能において、作成されるサンプル、マルチサンプル等の設定を、コンペア操作によって自動的に消去、リセットできるように改善しました。

Disk モード

1. AKAI Program File ロード

“Advanced Conversion Load” (p.48)

AKAI Program ファイルのロード機能において、Version 1.0 ではキー・マップ関係のパラメーターのみの対応でしたが、Version 2.0からはキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、EG等のパラメーターにも対応し、TRITON STUDIOのプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードすることが可能になります。ロード後、作成されたマルチサンプルをエディットする必要があったAKAI Program ファイルの再現性を高めました。

2. Edit WAVE機能 (p.45)

内蔵ハードディスク等のWAVEファイルを、TRITON STUDIO上でエディットすることが可能になります。サンプルCDからのコピー、オーディオCDからのリッピング、本体でリサンプリングしたWAVEファイルをロードせずに直接エディットできます。

“Cut”等の基本編集コマンドによるエディットに加えて、“Time Stretch”“Transfer WAVE to Track”(MIDIトラックへの自動展開)等、さまざまなエディットが可能です。

3. KARMA Music Workstation, TRITON Leの.PCG/.SNGファイルのロード (p.54)

KARMA Music Workstation (バージョン1.0 とバージョン2.0)、TRITON Le の音色データ(.PCG ファイル)とソング・データ(.SNG ファイル)がTRITON STUDIO でロード可能になります。

4. ページ・メニュー・コマンド

“Load PCG(RAM) and Samples” (p.49)

ページ・メニュー・コマンド“Load PCG(RAM) and Samples”が追加になります。RAM サンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、そのプログラムを使用しているコンビネーション、ソングのみをロードします。RAM サンプルを使用したプログラムやコンビネーション等の編集に有効な機能です。

また、今後リリースが予定されている他社製KORG TRITON フォーマットのサンプルCDライブラリーのデータ等も効率的に読み込むことができます。

5. ページ・メニュー・コマンド

“Collect Audio Track File” (p.52)

HD Audio Track 機能によって作成したWAVE ファイルを.SNG ファイル(ソング・データ)以下に指定したディレクトリにコピーまたは移動します。CD等の外部メディアへのバックアップ等のデータ管理に便利な機能です。

6. ページ・メニュー・コマンド“Optimize Medium” (p.51)

MS-DOS フォーマットされたメディア内に連続した空き領域を作ります。効率的にアクセスできるファイルを作成することができます。

Global モード

1. “SCSI Mode”パラメーター (p.56)

“SCSI Mode”パラメーターが追加になります。

従来の動作(“Initiator”)に加えて、TRITON STUDIO 内蔵のハードディスクに任意のIDを指定し、SCSI ハードディスクとして外部コンピュータに認識させられる動作(“Target”)が可能です。外部コンピュータとのデータ転送等に便利な機能です。

2. Foot Switch Assign (p.57)

接続したフット・スイッチで、タップ・テンポ・コントロールとSong Play モードのSMF 再生スタート/ストップが可能になります。

その他の新機能

1. タップ・テンポ・コントロール (p.70)

フロント・パネルの[ENTER]キーをタップ・テンポ・コントローラーとして使用できます。目的のテンポに合わせてキーを軽く押し、アルペジエーターやシーケンサー、SMF再生の演奏テンポをリアルタイムに調整できます。また、リア・パネルのASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。


システムのインストール

DOS フォーマットのフロッピー・ディスクに書き込まれた TRITON STUDIO Version 2.0 システム・ファイルをインストールすることによって、TRITON STUDIO のシステムを Version 2.0 にアップデートすることができます。

Version 2.0.0 未満のシステムをご使用の場合は、以下の方法で「SYSTEM BOOT DISK for TRITON STUDIO Version 2.0 システム・ファイル」(2HD MS-DOS フォーマットのフロッピー・ディスク5枚)を TRITON STUDIO にインストールしてください。

* システム・ソフトウェア・バージョンは電源オン時の LCD 画面右下に表示されます。

「SYSTEM BOOT DISK for TRITON STUDIO Version 2.0 システム・ファイル」の入手方法についてはコルグお客様相談窓口にお問い合わせください。なお、コルグ Web ページ (<http://www.korg.co.jp>) からダウンロードすることができます。

 システムのアップデートを行うと、インターナル・メモリーのデータがすべてイニシャライズ(初期化)されます。インターナル・メモリーのデータを残しておきたい場合は、事前に“Save All”、“Save PCG”でデータをセーブしてください。(BG p.60, PG p.166)

TRITON STUDIO へのインストール

5枚の2HD MS-DOS フォーマットのフロッピー・ディスクに収められた「SYSTEM BOOT DISK for TRITON STUDIO Version 2.0 システム・ファイル」をご用意ください。

TRITON STUDIO の[ENTER]キーと[LOCATE]キーを押しながら電源をオンにします。

LCD 画面に“Please insert System 1 disk”が表示されます。「SYSTEM BOOT DISK No.1」ディスクをフロッピー・ディスク・ドライブに入れてください。

自動的にシステムのロードが始まり、LCD 画面に次のメッセージが表示されます。

“Now loading...”

“Now erasing ROM”

“Checking the system's check sum”

“Please change to System 2 disk”が表示されます。ディスクを取り出し、「SYSTEM BOOT DISK No.2」ディスクを入れてください。

と同様にメッセージが表示された後、“Please change to System 3 disk”が表示されます。「SYSTEM BOOT DISK No.3」ディスクに入れ替え、ロードします。


同様の操作を「SYSTEM BOOT DISK No.5」まで行います。


正常に書き換えが終了すると次のメッセージが表示され、システムが自動的に立ち上がります。

“Checking system's check sum”

“System load was completed”

しばらくすると初期画面に切り替わり、書き換えが終了します。

 途中でディスク・エラーが表示された場合、ディスクを取り出し、本体の電源を一度オフにしてください。あらためて の手順からシステムのロードを実行してください。

 システムのロード中は、本体のスイッチ類には触れないでください。また、絶対に TRITON STUDIO の電源をオフにしないでください。

Sequencer モード

HD Audio Recording

HD Audio Track 機能について

TRITON STUDIO System Version 2.0 では、従来のMIDIトラック(16トラック)+マスター・トラックに、オーディオ・トラックが2トラック追加になります。

MIDIトラック+マスター・トラックに同期して、ギターやボーカル等の外部オーディオ信号を最大80分、リアルタイム・レコーディングすることが可能です。レコーディングでは、すでにレコーディング済みのトラックに対し、部分的に修正を加えられるパンチ・イン・レコーディング(※p.11)や、レコーディング済みの2つのトラックを1つのトラックにまとめてレコーディングするバウンス・レコーディング(※p.12)に対応しています。

入力ソースは、リアパネルAUDIO INPUT端子からのアナログ入力だけでなく、S/P DIF端子またはEXB-mLAN(別売オプション)からのデジタル入力にも対応し、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトをかけてレコーディングできます。

レコーディングしたデータは、48kHzステレオWAVEファイルとして内蔵ハードディスク等に保存されます。そして、オーディオ・トラックでは、保存されているステレオWAVEファイルのうち、どのファイルをオーディオ・トラック1、2で使用しているかを管理します。

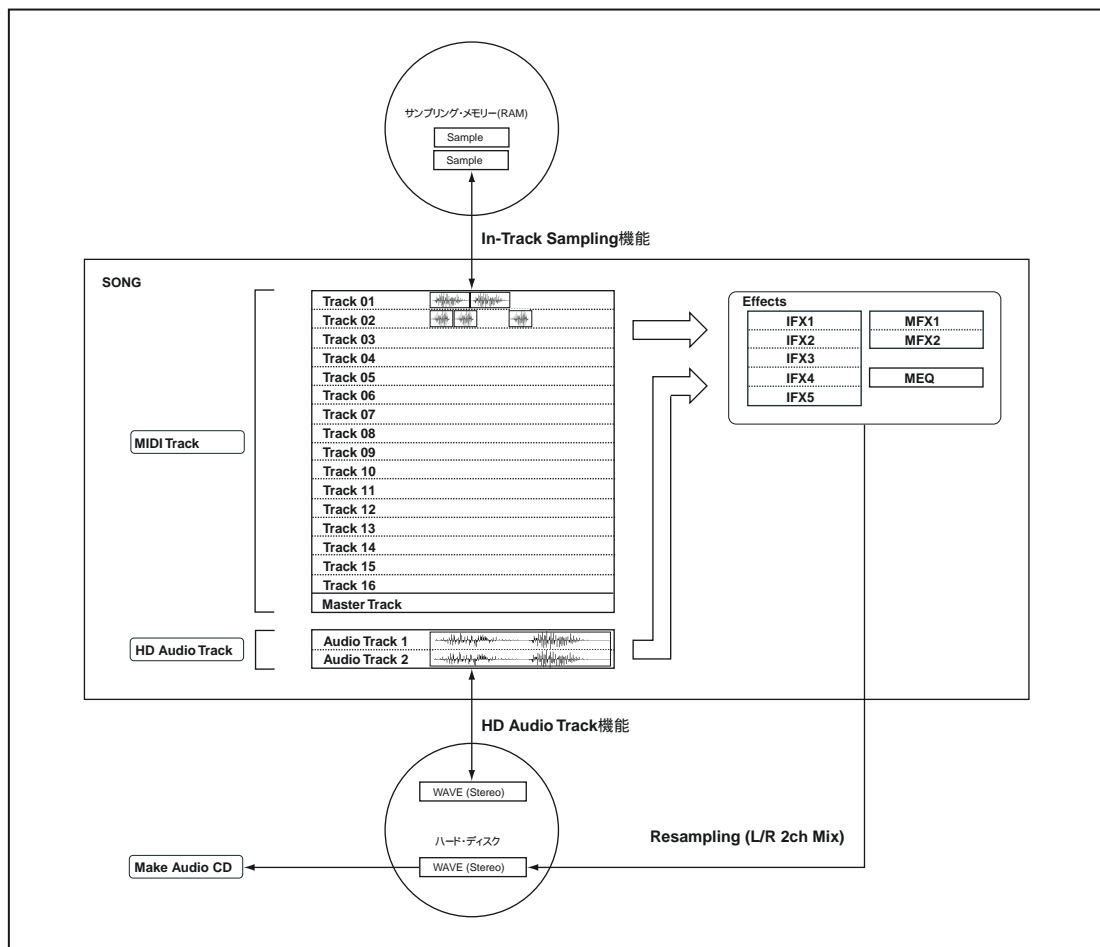
オーディオ・トラックのプレイバック時は、オーディオ・トラック1、2それぞれのボリューム、パンの設定が可能です。また、MIDIトラックと同様にオーディオ・トラックにもインサート・エフェクトやマスター・エフェクトをかけてプレイバックできます。(※p.15「0-7: Sampling/HD Audio」)

レコーディングしたデータ(ステレオWAVEファイル)に対し、ノーマライズ、タイム・ストレッチ等の各種エディットが可能です。(※p.20「Sequencer P5: Track Edit」)

HD Audio Track機能によるオーディオ・トラック・レコーディングや、従来のIn-Track Sampling機能を使用してオーディオ&MIDIシーケンスを作成、さらに内蔵ハードディスク等に2チャンネル・ミックスでWAVEファイル作成、オプションCDRW-1等によりオーディオCD作成までの作業がTRITON STUDIO1台で可能です。

❗ “MIDI Clock”(※PG p.143“MIDI Clock”)がInternal以外のときは、オーディオ・トラックのプレイバックまたはレコーディングはできません。

HD Audio Track機能を含めた、Sequencerモードのイメージ図です



オーディオ・トラックについて

ソングで使用するオーディオ・トラック(Audio Track1、2)は、1つのステレオWAVEファイルをMIDIトラック+マスター・トラックと同期してレコーディング、プレイすることで実現しています。

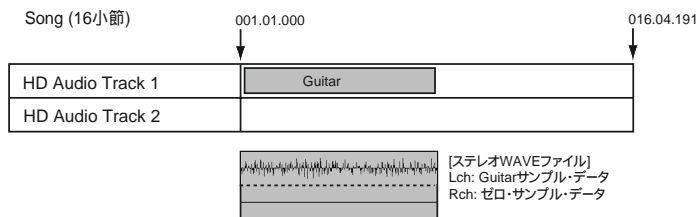
Audio Track1はステレオWAVEファイルのLチャンネル、Audio Track2はRチャンネルに対応します。

1つのトラックをレコーディングまたはエディットする場合や、一部分に対しレコーディングまたはエディットした場合でも、別々の複数のWAVEファイルが配置されるのではなく、1つのステレオWAVEファイル全体が更新されることになります。

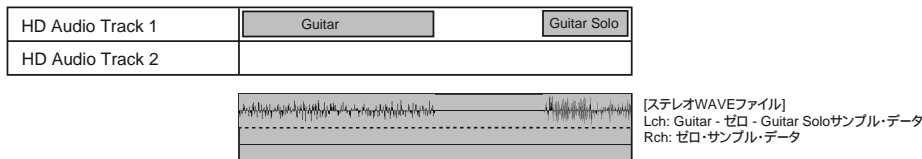
このためレコーディングしていない無音のトラックや無音の小節においても、波形レベルが“ゼロ”というデータが存在することになります。別の言い方をすれば、レコーディング・データがあっても、なくても使用するステレオWAVEファイルの容量は同じになります。

ここでは具体例により、これらの構造を説明します。効果的なHD Audio Track機能と効率のよいハードディスクの使用方法として参考にしてください。

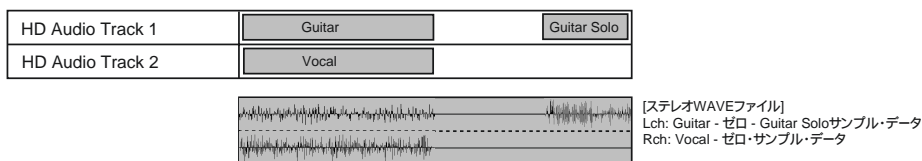
- (1) 16小節のソングを例とします。初期状態のソングで、ソングの最初からAudio Track1にギター(Guitar)をレコーディングします。ステレオWAVEファイルが作成されます。ステレオWAVEファイルの長さは、ソングの先頭からレコーディングしたロケーションまでの長さになります。レコーディングしていないAudio Track2の容量も使用されます。



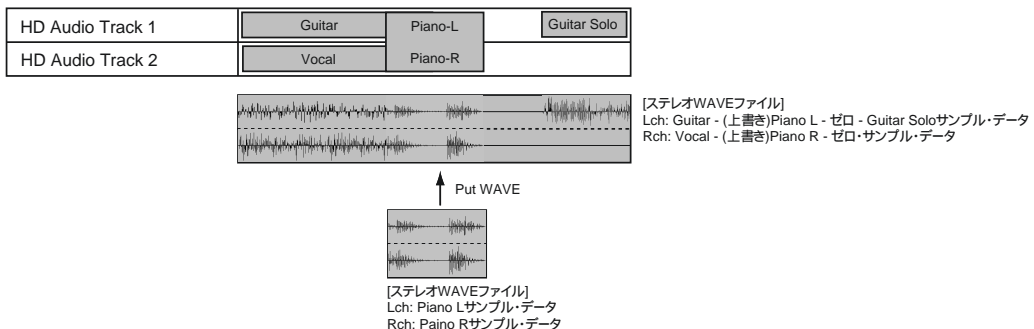
- (2) Audio Track1の後半から16小節までギター・ソロ(Guitar Solo)をレコーディングします。図のようなイメージのステレオWAVEファイルに更新されます。ステレオWAVEファイルの長さは、ソングの16小節の長さになります。無音部分の容量も使用されます。



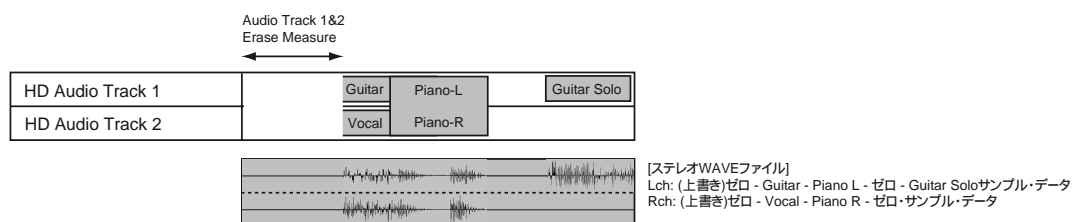
- (3) Audio Track2の最初からボーカル(Vocal)をレコーディングします。図のようなイメージのステレオWAVEファイルに更新されます。Audio Trackが無音である(2)とステレオWAVEファイルの容量は同じです。



- (4) 6小節目に、サンプルCD等からコピーしたステレオピアノ・フレーズのステレオWAVEファイルを“ Put WAVE ”コマンドで配置します。このような場合も、結果としては図のようなイメージの1つのステレオWAVEファイルに更新されます。ピアノ波形データが図のように上書きされます。ステレオWAVEファイルの容量は(2) X (3)と同じです。



- (5) Audio Track1 & 2 の 1 小節から 4 小節を、“ Erase Measure ” コマンドを使って消去します。実際には波形レベルが“ ゼロ ”のサンプル・データに上書きされ、図のようなイメージの 1 つのステレオWAVEファイルに更新されます。小節を消去したステレオWAVEファイルの容量は(2) (3 X 4)と同じです。



オーディオ・トラックへのレコーディング

1. オーディオ・トラックへのレコーディングを始める前に

レコーディングしたオーディオ・トラックのデータは、WAVEファイルとして内蔵のハードディスク等へセーブされます。

レコーディングする前に、オーディオ・トラックへのレコーディングによって作成されるWAVEファイルとソング・データ(.SNG)のセーブ先ディレクトリを作成し、WAVEファイルのセーブ先を設定します。

■ **オーディオ・トラックが含まれるソング・データは、.SNGファイルとしてセーブするときに、WAVEファイル名とWAVEファイル保存先の情報を、.SNGファイルに追加してセーブします。**

そのため以下のような操作を行うと、ソング再生時に“ File/path not found ”のエラーが表示され、オーディオ・トラックが再生できなくなります。

・ WAVEファイルのファイル名や、WAVEファイルを保存しているディレクトリの名前を変更したとき

この場合は、ファイルまたはディレクトリの名前を変更後に Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HDAudioページのページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で該当するWAVEファイルを選択しなおしてください。

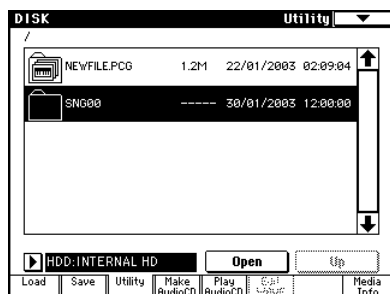
・ .SNGファイルを別のディレクトリにコピーして、その.SNGファイルをロードしたとき

オーディオ・トラックが含まれる.SNGファイルをコピーするときは、WAVEファイルを一緒にコピーしてください。ソング・ファイルとWAVEファイルが別々のディレクトリに保存されているときは、「別々のディレクトリに保存されているソング・ファイルとWAVEファイルを1つのディレクトリに集め、それらのデータをCD等にコピー(バックアップ)する」(※p.52)を参照してファイルをコピーしてください。

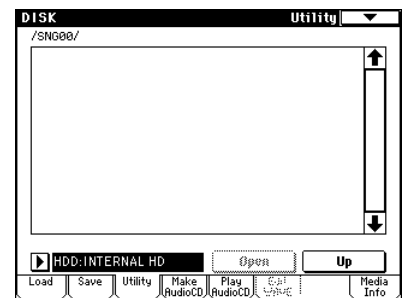
■ ファイルをセーブするディレクトリを作成する

note 以下のようにしてディレクトリを作成し、それぞれのファイルをセーブしとめておくと、レコーディング後にリムーバブル・メディア等へのバックアップを簡単にできます。

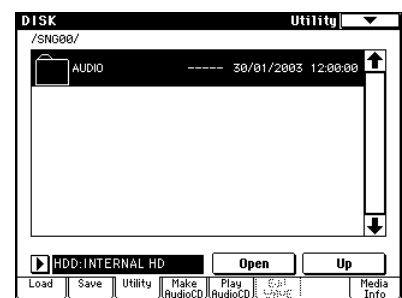
- ① Diskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド“ Create Directory ”(※PG p.170)で、ソング・データ(.SNG)のセーブ先ディレクトリ(例:“ SNG00 ”)を作成します。



- ② 作成したディレクトリ(“ SNG00 ”)を選択して、Openボタンを押します。



- ③ ページ・メニュー・コマンド“ Create Directory ”でWAVEファイルのセーブ先ディレクトリ(例:“ AUDIO ”)を作成します。



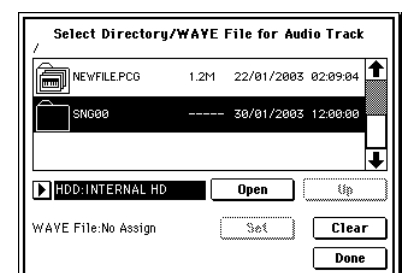
■ WAVEファイルのセーブ先を設定する

オーディオ・トラックへのレコーディングによって作成されるWAVEファイルのセーブ先(ここでは“ AUDIO ”ディレクトリ)を設定します。セーブ先は、ソング・ファイルをセーブするディレクトリ以下の階層に設定します。

- ④ Sequencerモードに入り、Sequencer P0: Play/REC, Preferenceページ等の“ Song Select ”で、レコーディングするソングを選びます。



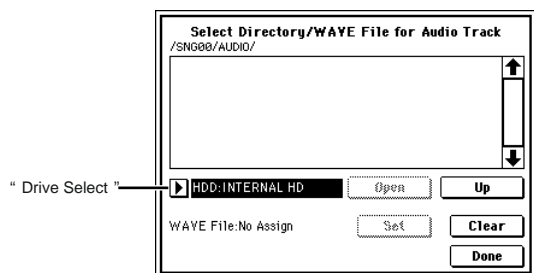
- ⑤ Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HDAudioページでページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”を選び、ダイアログを表示します。



- ⑥ “ WAVE File ”がNo Assignになっているかを確認します。
 “ WAVE File ”にファイル名が表示されている場合は、オーディオ・トラックにWAVEファイルがアサインされています。そのときはClearボタンを押して、“ WAVE File ”をNo Assignにします。

note あらかじめCDからリッピングしたWAVEファイルや、Programモード等でのリサンプリングによって作成したWAVEファイル等をオーディオ・トラックで使用することもできます。(④p.16 「 Sel Dir/WAVE(Audio Track) 」, ④p.20 「 Put WAVE 」)

- ⑦ “ Drive Select ”, Openボタン、UpボタンでWAVEファイルのセーブ先(③で作成した“ AUDIO ディレクトリ ”)を選びます。



- ⑧ Doneボタンを押して、ダイアログを終了します。
 Doneボタンを押した時点でのディレクトリが、レコーディングによって作成されるWAVEファイルのセーブ先として設定されます。

2. オーディオ・トラックにレコーディングする

AUDIO INPUT端子へ接続したギターの演奏をオーディオ・トラック1へレコーディングします。

note レコーディングするオーディオ信号のモニターは、INDIV.1、2 OUTを使用します。AUDIO OUTPUTのMAIN L、R、INDIV1、2をミキサー等に接続し、出力をモニターしてください。

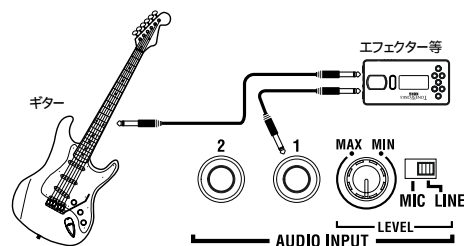
! オーディオ・トラックを含んだソングをレコーディング/プレイバックする場合、SEQUENCER [REC/WRITE]キーまたはSEQUENCER [START/STOP]キーを押してから、レコーディング/プレイバックを開始するまでに数秒時間がかかります。その間、画面にダイアログが表示され、SEQUENCER [REC/WRITE]キーまたはSEQUENCER [START/STOP]キーのLEDが点滅します。

! オーディオ・トラックへのレコーディングおよびプレイバックは、マスター・トラックのトラック・エンドまでです。また、80分以上のレコーディングはできません。

! レコーディングまたはプレイバック中に、「 Buffer overrun error occurred 」または「 Buffer underrun error occurred 」のエラーが出た場合は、「 レコーディングおよびプレイバック中に “ Buffer overrun error occurred ”または“ Buffer underrun error occurred ”のエラー・メッセージが出た場合は、(④p.13)を参照してDiskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド “ Optimize Medium ”と“ Collect Audio Track file ”を実行してください。また、レコーディング中に「 Buffer overrun error occurred 」のエラー・メッセージが出た場合、エラーになるまでのデータはレコーディングされますが、エラーが出た時点でのデータは正しく再生されない場合があります。

■ ギターを接続する

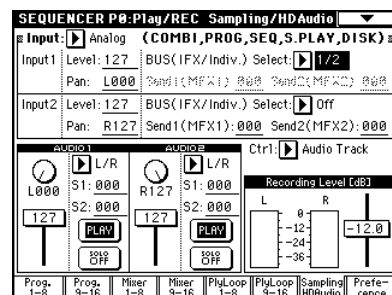
- ⑨ リア・パネルAUDIO INPUT 1端子にギターを接続します。
 AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE 側に設定し、[LEVEL]ノブをセンター付近に合わせます。



! パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)のギター等を接続する場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。

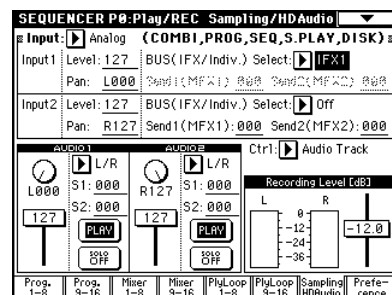
■ セットアップする

- ⑩ Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HD Audioページの“ Input ”で、AUDIO INPUT 1端子からの信号をオーディオ・トラック1へレコーディングするように設定します。また、“ Ctrl ”をAudio Trackにして、オーディオ・トラック出力を表示します。
 “ Input ”: Analog
 “ Input1 Level ”: 127
 “ Input1 Pan ”: L000
 “ Input1 BUS(IFX/Indiv.) Select ”: 1/2

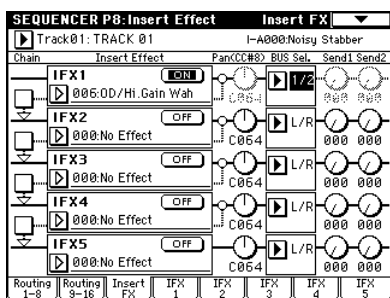


note オーディオ・トラック2(Audio Track2)にレコーディングするときは“ Input1 Pan ”を R127 にします。

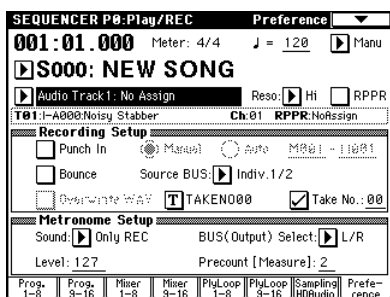
note 入カソースにインサート・エフェクトをかける場合は、“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”でIFX1 ~ IFX5を選択します。



そして、使用したインサート・エフェクト通過後の“BUS Select”を1/2に設定します。



- ⑪ Sequencer P0: Play/REC, Preferenceページの“Track Select”をAudio Track1に設定します。



- ⑫ “Recording Setup”でレコーディングの方法を設定します。

“Punch In”: チェックしない

“Bounce”: チェックしない

“Source BUS”: Indiv. 1/2

作成されるWAVEファイルのファイル名を“Name”で設定します。同じトラックに対して何度かレコーディングする場合は“Take”をチェックします。

note ここまでの設定は、ページ・メニュー・コマンド“Auto Sampling/HD Audio Setup”でHD Audio Track RECを実行し、自動セットアップさせたときと同じです。“Input”、“Track Select”、“Punch In”、“Bounce”、“Source BUS”を自動的に設定します。(0-p.30)

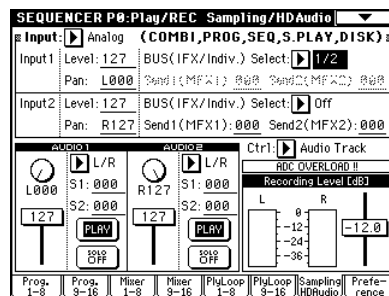
note ソングの先頭からレコーディングしたり、“Location”で設定した小節からレコーディングする場合は、“Punch In”にチェックしないでレコーディングします。

note ファイル名の文字数は“Take”をチェックしていないとき8文字まで入力できます。チェックしているときは6文字まで入力できます。

note レコーディング中にメトロノームをならす場合は“Metronome Setup”でメトロノームを設定します。(0-8b 0-PG p.58)

■レコーディング・レベルを設定する

- ⑬ Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HD Audioページを表示します。



- ⑭ レコーディングする音量でギターを弾いてください。

「ADC OVERLOAD!!」(ADコンバーター過入力!)が表示される場合は、リア・パネルの[LEVEL]ノブを適切なレベルまで(MIN 側へ)回してください。

「ADC OVERLOAD!!」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)で最良の音が得られます。

- ⑮ SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

ギターを弾くと、レベル・メーターにレコーディングされるギターの音量が確認できます。

「CLIP!」が表示される場合は、ディスプレイ右側の“Recording Level”スライダーを+0.0から[VALUE]コントローラーで適切なレベルまで下げてください。このとき出力される音量は変化しませんが、レコーディングされるデータには影響します。

note “WAVE File Play Level”(Global P0:0-2a 0-PG p.138)で再生レベルを設定することができます。

- ⑯ 調整が終わったら、SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押したときは、“Track Select”でのMIDIトラック オーディオ・トラックの切り替えが制限されます。

■レコーディングする

- ⑰ Sequencer P0: Play/REC, Preferenceページの“Location”で、レコーディングの開始位置を設定します。
ソングの先頭からレコーディングする場合は001: 01. 000にします。



- ⑱ SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

レコーディング待機状態になります。メトロノームを設定している場合は、メトロノームがカウントします。

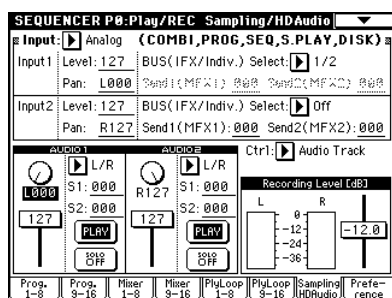
- ▲** オーディオ・トラックを含んだソングをレコーディング/プレイバックする場合、SEQUENCER [REC/WRITE]キーまたはSEQUENCER [START/STOP]キーを押してから、レコーディング/プレイバックを開始するまでに数秒時間がかかります。その間、画面にダイアログが表示され、SEQUENCER [REC/WRITE]キーまたはSEQUENCER [START/STOP]キーのLEDが点滅します。

- ①⑨ SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
“ Location ”で設定したレコーディング開始位置からレコーディングを開始します。
メトロノームのプリカウント(“ Precount [Measure] ”)を設定している場合は、プリカウント後にレコーディングを開始します。
- ②⑩ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。

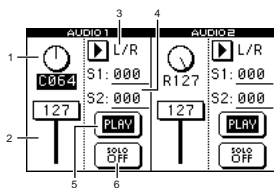
note あらかじめMIDIトラックに演奏がレコーディングされている場合、そのトラックをプレイバックしながら、AUDIO INPUT端子等からの外部オーディオ信号のみをオーディオ・トラックへレコーディングすることが可能です。

■ レコーディングした内容を確認する

- ②⑪ Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HDAudioページの“ Ctrl ”をAudio Trackにします。
画面左下にオーディオ・トラック出力の設定画面を表示します。



- ②⑫ “ AUDIO1 ”でオーディオ・トラック1の出力を設定します。



- 1“ Pan ”: C064
2“ Level ”: 127
3“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”: L/R
4“ S1 ”, “ S2 ”: 000
5“ PLAY/MUTE/REC ”: PLAY
6“ SOLO ON/OFF ”: OFF

- ②⑬ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、ソングをプレイバックします。
あらかじめMIDIトラックに演奏がレコーディングされている場合、そのMIDIトラックもプレイバックします。オーディオ・トラックのみプレイバックする場合は、“ SOLO ON/OFF ”をONにします。

note オーディオ・トラックにインサート・エフェクトをかける場合は、“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”でIFX1 ~ IFX5を選択します。そして、使用したインサート・エフェクト通過後の“ BUS Select ”をL/Rに設定します。(≪p.15)

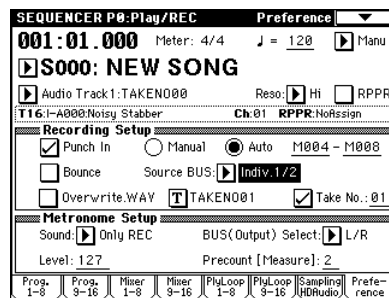
note オーディオ・トラックにマスター・エフェクトをかける場合は、“ S1 ”, “ S2 ”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”, “ Send2 ”(8-3a ≪PG p.84)で設定します。

3. パンチ・イン・レコーディングする

「2. オーディオ・トラックにレコーディングする」でレコーディングしたトラックの一部にパンチ・イン・レコーディングします。
Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HDAudioページの“ Input ”の設定は、変更しないでそのまま使用します。

■ セットアップする

- ① Sequencer P0: Play/REC, Preferenceページの“ Track Select ”で、Audio Track1 が選ばれていることを確認します。



- ② “ Recording Setup ”でレコーディング方法を設定します。
ここでは自動でパンチ・イン・レコーディングします。
“ Punch In ”: チェックする
“ Punch In Mode ”: Auto
“ M*** - M*** ”: レコーディングする小節範囲を任意に設定します。
“ Bounce ”: チェックしない
“ Source BUS ”: Indiv. 1/2
“ Overwrite .WAV ”: チェックしない
“ Take ”: チェックする

note “ Punch In Mode ”をAutoにして“ M*** - M*** ”で小節範囲を設定すると、その小節範囲の前までをプレイバックし、小節範囲だけをレコーディングします。
“ Punch In Mode ”をManualにしたときは、SEQUENCER [REC/WRITE]キーやフット・スイッチで指定した小節をレコーディングします。このときはSEQUENCER [START/STOP]キーを押して、ソングをプレイバックします。レコーディングする小節でSEQUENCER [REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングを開始します。レコーディングが終わった時点で、もう一度[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。


note “ Overwrite .WAV ”: チェックしない、“ Take ”: チェックする設定は、パンチ・イン・レコーディング終了後、前のレコーディング状態と比較(Compare)するための設定です。(≪p.12「レコーディング内容を比較する」)

note “Overwrite .WAV”をチェックすると、レコーディング開始時と終了時の内部処理時間が短くなりますが、[COMPARE]キーによる前のレコーディング内容との比較ができません。前にレコーディングしたWAVEファイルのコピーが存在し、やり直しがきく場合にチェックします。“Overwrite .WAV”をチェックしないと、レコーディング開始時と終了時の内部処理時間に数秒から数十秒かかりますが、[COMPARE]キーによる前のレコーディング内容との比較ができ、前にレコーディングしたWAVEファイルが残るので安全にレコーディングを進めることができます。通常は、チェックしないで実行することをおすすめします。

■ レコーディングする

- ③ “Location”でレコーディングの開始位置を設定します。
“M*** - M***”で設定した小節範囲から数小節前に設定します。

- ④ SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。
レコーディング待機状態になります。

 SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押したときは、“Track Select”でのMIDIトラック オーディオトラックの切り替えが制限されます。

- ⑤ SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
“Location”で設定した小節からプレイバックを開始し、“M*** - M***”で設定した小節範囲だけをレコーディングします。そのあとは、ソングの終わりまでプレイバックします。
- ⑥ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、レコーディングを終了します。

■ レコーディングした内容を確認する

- ⑦ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、ソングをプレイバックします。
オーディオトラックの出力設定は「2. オーディオトラックにレコーディングする - レコーディングした内容を確認する」(p.11)の操作と同様に行います。

- ⑧ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、プレイバックを終了します。

■ レコーディング内容を比較する

- ・ [COMPARE]キーを押して([COMPARE]キーのLED点灯)、プレイバックします。
パンチ・イン・レコーディング前のオーディオトラックをプレイバックします。
- ・ もう一度、[COMPARE]キーを押して([COMPARE]キーのLED消灯)、プレイバックします。
パンチ・イン・レコーディング後のオーディオトラックをプレイバックします。

4. バウンス・レコーディングする

バウンス・レコーディングでは、2つのトラックをまとめて、1つのトラックへレコーディングします。

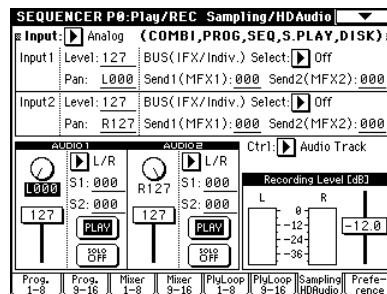
ここでは、オーディオ・トラック1と2をオーディオ・トラック1へバウンス・レコーディングします。あらかじめオーディオ・トラック1と2にレコーディングしておいてください。

note オーディオ・トラック2にレコーディングする場合は、「2. オーディオ・トラックにレコーディングする - セット・アップする」(p.9)でSequencer P0: Play/REC, Sampling/HD Audioページの“Input1 Pan”をR127、Sequencer P0: Play/REC, Preferenceページの“Track Select”をAudio Track2にしてレコーディングします。

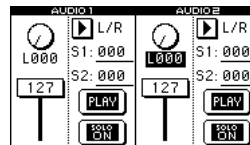
■ セットアップする

- ① Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HD Audioページの“BUS (IFX/Indiv.) Select”をOffに設定し、“Ctrl”でAudio Trackを選択します。

画面左下にオーディオ・トラック出力の設定画面を表示します。



- ② “AUDIO1”、“AUDIO2”でオーディオ・トラック1,2の出力を設定します。



- AUDIO1 -
 - “Level”: 127
 - “Pan”: L000
 - “BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R
 - “S1”, “S2”: 000
 - “SOLO ON/OFF”: ON
- AUDIO2 -
 - “Level”: 127
 - “Pan”: L000
 - “BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R
 - “S1”, “S2”: 000
 - “SOLO ON/OFF”: ON

note ここでAUDIO1とAUDIO2の“SOLO ON/OFF”をONにすることで、オーディオ・トラックのみをバウンス・レコーディングするように設定しています。

note オーディオ・トラックにインサート・エフェクトをかける場合は、“BUS (IFX/Indiv.) Select”でIFX1 ~ IFX5を選択します。そして、使用したインサート・エフェクト通過後の“BUS Select”をL/Rに設定します。(p.15)

note オーディオ・トラックにマスター・エフェクトをかける場合は、“S1”、“S2”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。インサート・エフェクトを使用している場合は、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(8-3a 8PG p.84)で設定します。

- ③ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、ソングをプレイバックさせ、オーディオ・トラック1と2の出力レベルのバランスを調整します。
各オーディオ・トラックの出力レベルはAUDIO1“Level”とAUDIO2“Level”で調整します。
調整し終えたら、プレイバックを終了します。

- ④ Sequencer P0: Play/REC、Preferenceページの“Track Select”で、Audio Track1を選びます。



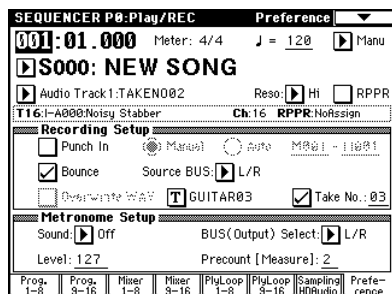
- ⑤ “Recording Setup”でレコーディングの方法を設定します。
“Punch In”: チェックしない
“Bounce”: チェックする
“Source BUS”: L/R
“Overwrite .WAV”: チェックしない
“Name”: 作成するWAVEファイルのファイル名を設定します。
“Take”: チェックする

note ここまでの設定は、ページ・メニュー・コマンド“Auto Sampling/HD Audio Setup”でBounce Audio Trackを実行し自動セットアップさせたときと同じです。(8PG p.31)

note オーディオ・トラックをバウンス・レコーディングするときは、メトロノームをオフ(Metronome Setup“Sound”: Off)にします。

■ レコーディングする

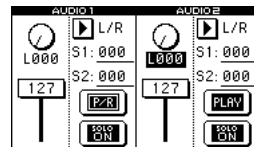
- ⑥ “Location”をソングの先頭(001:01.000)に設定します。



- ⑦ SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押します。

レコーディング待機状態になります。

Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HD Audioページでは、“AUDIO1”の“PLAY/MUTE/REC”がP/R(Play/Rec)、“AUDIO2”の“PLAY/MUTE/REC”がPLAYと表示されます。



note SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押したときは、“Track Select”でのMIDIトラック オーディオ・トラックの切り替えが制限されます。

- ⑧ SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
プレイバックを開始すると同時に、バウンス・レコーディングも開始します。
オーディオ・トラックをプレイバックし終わると、レコーディングも終了します。また、ソングのプレイバックも自動的に終了します。

■ レコーディングした内容を確認する

- ⑨ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、ソングをプレイバックします。
オーディオ・トラックの出力設定は「2.オーディオ・トラックにレコーディングする - レコーディングした内容を確認する」(8PG p.11)の操作と同様に行います。
⑩ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、プレイバックを終了します。

note オーディオ・トラックのバウンスは、ページ・メニュー・コマンド“Bounce Track”(8PG p.24, PG p.70)でも可能です。ただし、各オーディオ・トラックのレベル設定やエフェクト設定は反映されません。

note オーディオ・トラックを含んだソングをもとにハードディスク等へWAVEファイルを作成する場合は8PG p.116「ソングを再生したものをリサンプリングし、ハードディスクにWAVEファイルを作成する」を参照してください。

レコーディングおよびプレイバック中に“Buffer overrun error occurred”または“Buffer underrun error occurred”のエラー・メッセージが出た場合はレコーディングまたはプレイバック中に、「Buffer overrun error occurred」または「Buffer underrun error occurred」のエラー・メッセージが出る場合があります。

これは、レコーディングおよびプレイバックの対象となるWAVEファイルが、ハードディスク上で不連続に記録されることで、ハードディスクのヘッド(データを読み書きする部分)の移動時間が増えることにより、オーディオ・データの書き込みや読み込みが間に合わなくなるためです。ヘッド移動時間が遅いハードディスクの場合、この現象が発生しやすくなります。

内蔵のハードディスクを使用している際に、これらのエラーが発生した場合は、以下の作業を行ってください。

- ① DiskモードUtilityページのページ・メニュー・コマンド“Optimize Medium”を実行し、連続した空き領域を確保します。(8PG p.51)

- ② Diskモード0-3: Utilityページのページ・メニュー・コマンド“ Create Directory ”で、レコーディング作業をしていた.SNGファイルと同じ階層に適当なディレクトリを作成します。(㊦PG p.170)
- ③ Diskモード0-3: Utilityページで、レコーディングしていた.SNGファイルをページ・メニュー・コマンド“ Collect Audio Track file ”で、② で作成したディレクトリを指定し、ダイアログ中“ Type ”のMoveを選択して実行します。(㊦p.52)

note Sequencerモードで、新規にオーディオ・トラックへのレコーディング中に、このエラーが発生した場合は、Diskモード0-2: Saveページ(㊦PG p.165)で.SNGファイルをセーブ後、上記の作業を行ってください。

! ハードディスクは、衝撃を加える等の原因で、保存したデータが読み出せなくなることがあります。作成した大切なデータは、こまめにCD-R/RW等に保存することをおすすめします。レコーディングしたデータ(.SNG/.WAV)を保存する方法は、Diskモード「 Collect Audio Track file 」の「 別々のディレクトリに保存されているソング・ファイルとWAVEファイルを1つのディレクトリに集め、それらのデータをCD等にコピー(バックアップ)する 」(㊦p.52)を参照してください。

Sequencer P0: Play/REC

オーディオ・トラックの追加にともない、以下のページ、パラメーター、ページ・メニュー・コマンドが追加または変更になります。

Track Select

各ページで表示される“ Track Select ”パラメーター(㊦PG p.50)にオーディオ・トラックが追加になります。選択できるオーディオ・トラックはAudio Track1、Audio Track2、Audio Track1&2です。



Track Select [Track01...Track16, Master Track, Audio Track1, Audio Track2, Audio Track1&2]

Track01...Track16, Master Track: 従来のバージョンと同様のMIDIトラックとマスター・トラックです。(㊦PG p.50)

Audio Track1: オーディオ・トラック1へのレコーディング(モノ)や、レコーディングしたオーディオ・トラック1をエディットする場合に選択します。

Audio Track2: オーディオ・トラック2へのレコーディング(モノ)や、レコーディングしたオーディオ・トラック2をエディットする場合に選択します。

Audio Track1&2: オーディオ・トラック1と2へのレコーディング(ステレオ)や、レコーディングしたオーディオ・トラック1と2をエディットする場合に選択します。

ページ・メニュー・コマンド

ページ・メニュー・コマンド“ Delete Song ”と“ Copy From Song ”がオーディオ・トラックを含んだソングに対応します。

0-1D: Delete Song

現在選ばれているソングを削除します。(㊦PG p.52)

オーディオ・トラックを含んだソングに対してコマンドを実行した場合、ソングは削除されますが、オーディオ・トラックで使用されているWAVEファイルは消去されません。

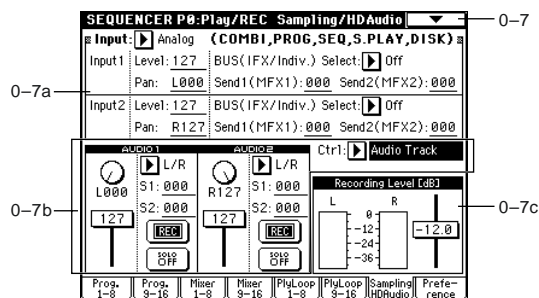
0-1E: Copy From Song

現在選ばれているソングに、指定したソングのすべての設定、演奏データをコピーします。(㊦PG p.52)

コピー元にオーディオ・トラックを含んだソングを選んで実行しても、オーディオ・トラックで使用されているWAVEファイルはコピーされません。コピー先ソングのオーディオ・トラックでは、同じWAVEファイルを使用します。

0-7: Sampling/HDAudio

0-7: Sampling ページが 0-7: Sampling/HDAudio ページに変更になり(タブは Sampling から Sampling/HDAudio に変更)、オーディオ・トラック再生時のパラメーターとページ・メニュー・コマンドが追加になります。



0-7a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)

アナログ/デジタル・オーディオ機器や楽器等の入力ソースの選択、入力レベル、パン、バス、マスター・エフェクトへのセンドを設定します。(≪PG p.139「Global 0-3a: Input(COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)」)

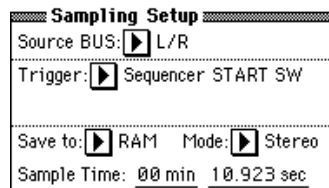
0-7b: Ctrl (Control)

“ Recording Level [dB] ” (0-7c ≪PG p.56)の上に“ Ctrl ”パラメーターが追加になります。“ Ctrl ”では、サンプリングのセットアップに関する設定をするか、オーディオ・トラックの出力に関する設定をするかを選択します。選択したパラメーターによって画面の表示が切り替わります。

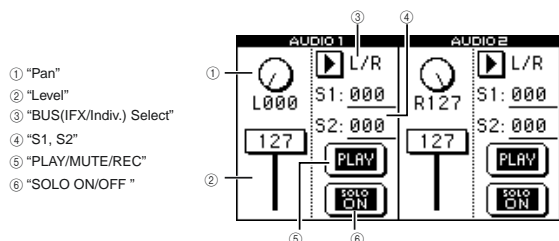
Ctrl (Control) [Sampling Setup, Audio Track]

設定するパラメーターを選択します。

Sampling Setup: サンプリングのセットアップを行います。従来のバージョンと同様です。(0-7b ≪PG p.56)



Audio Track: オーディオ・トラック出力を設定します。



Pan [L000...C064...R127]

オーディオ・トラック出力のパンを設定します。

Level [0...127]

オーディオ・トラックの出力レベルを設定します。

BUS(IfX/Indiv.) Select [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

オーディオ・トラック出力を、どのバスに送るかを設定します。

L/R: オーディオ・トラックの出力は、OUTPUT MAIN L(MONO)/R 端子へ送られます。

IFX1...IFX5: オーディオ・トラックの出力は、インサート・エフェクトへ送られます。インサート・エフェクト通過後の出力は、Sequencer P8: Insert Effect, Insert FX ページの“ BUS Sel.(BUS Select) ” (≪PG p.84)で設定します。

1...4: オーディオ・トラックの出力は、OUTPUT (INDIVIDUAL) 1...4 端子へ送られます。

1/2, 3/4: オーディオ・トラックの出力は、OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 端子、または 3/4 端子へ送られます。

Off: オーディオ・トラックの出力は、バスへ送られません。オーディオ・トラック出力をマスター・エフェクトのみへ送る場合等に選択します。マスター・エフェクトへのセンド・レベルは“ S1 (Send1 to MFX1) ”、“ S2 (Send2 to MFX2) ”で設定します。

S1 (Send1 to MFX1), S2 (Send2 to MFX2) [000...127]

オーディオ・トラック出力のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“ BUS(IfX/Indiv.) Select ”を L/R, Off にしているときに有効です。“ BUS(IfX/Indiv.) Select ”で IFX1 ~ 5 を設定しているときは、マスター・エフェクトへのセンド・レベルは、IFX1 ~ 5 通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ” (8-1b ≪PG p.84)で設定します。

PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC, P/R]

オーディオ・トラック 1, 2 のレコーディングまたはプレイバック時のトラックの状態を表示、設定します。

PLAY/MUTE/REC ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

1 トラックのみレコーディングするときは、もう一方のトラックをプレイバック(再生)またはミュート(消音)に設定できます。

PLAY: トラックをプレイバック(再生)します。

MUTE: トラックをミュートします。

REC: レコーディングするときに時に表示されます。選択はできません。

P/R: バウンス・レコーディング(≪p.12, p.18)をするときに表示されます。選択はできません。

SOLO ON/OFF [Off, On]

ソロ機能をオン / オフします。

SOLO ON にしたトラックだけをプレイバックします。MIDI トラックを含む他のトラックはミュートします。

SOLO ON/OFF ボタンを押すたびに設定が切り替わります。

note ページ・メニュー・コマンド“ Solo Selected Track ” (0-1B) がオンのときは、そこでのソロの状態を優先します。“ SOLO ON/OFF ”またはその他のトラックのパラメーターを押すと、そのトラックのみがソロになり、プレイバックします。

note Audio Track 1, 2 の“ Pan ”、“ Level ”、“ S1 ”、“ S2 ”パラメーターは、MIDI コントロール・チェンジ・メッセージの送受信や、レコーディングによるコントロールはできません。エクスクルーシブイベントのレコーディング / プレイでコントロールすることが可能です。(≪p.34)

0-7c: Recording Level [dB]

レコーディング / サンプリングする最終段での信号レベルを調整します。(≪PG p.91「Sampling 0-1d: Recording Level [dB]」)

0-7: Page Menu Command

従来の0-7: Samplingページのページ・メニュー・コマンドに加えて、“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”、“ Auto Sampling/HD Audio Setup ”、“ Bounce All Tracks To Song ”、“ Copy From Program ”(p.43)が追加になります。

Memory Status	FF/REW Speed	
Solo Selected Track	Set Location	
Rename Song	Optimize RAM	
Delete Song	Select Bank & Smpl No.	
Copy From Song	Sel Dir/WAVE(Audio Track)	0-7B
Copy From Combi	Auto Sampling/HD Audio Setup	0-7C
Load Template Song	Bounce All Tracks To Song	0-7D
Save Template Song	Copy From Program	

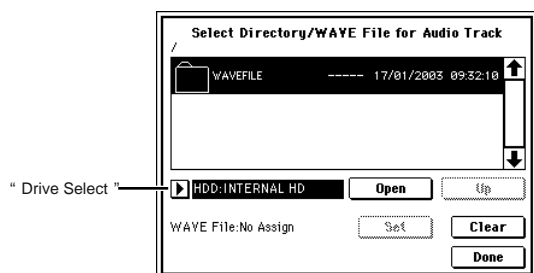
0-7B: Sel Dir/WAVE(Audio Track)

オーディオ・トラックのレコーディングやエディット時に作成されるWAVEファイルのセーブ先(ディレクトリ)と、オーディオ・トラックで使用するWAVEファイルを設定します。

1. オーディオ・トラックへのレコーディングやエディットで作成されるWAVEファイルのセーブ先を設定する

note ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定するWAVEファイルのセーブ先は、ソング・ファイルがセーブされているディレクトリ以下の階層に設定することをおすすめします。また、ソング・ファイルをセーブするとき、ディレクトリを作成して、それぞれのファイルをまとめておくと、リムーバブル・メディア等へのバックアップが簡単にできます。

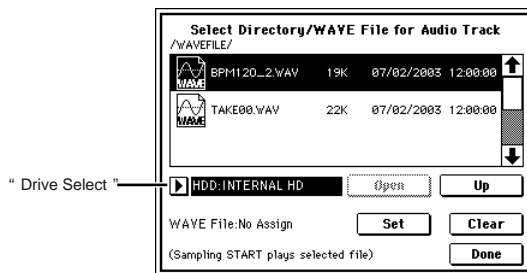
- ① “ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② “ Drive Select ”でセーブ先のドライブを選びます。
- ③ ディレクトリは、Openボタン、Upボタンを押して移動します。
- ④ Doneボタンを押して、設定を終了します。
Doneボタンを押した時点でのディレクトリが、セーブ先として設定されます。

2. WAVEファイルの内容を確認する

- ① “ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② “ Drive Select ”、Openボタン、Upボタンで、ドライブ、ディレクトリを選び、再生するWAVEファイル(44.1kHzまたは48kHz)を選びます。
- ③ SAMPLING [START/STOP]キーを押します。
選択したWAVEファイルがプレイバックします。
- ④ もう一度SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、プレイバックが停止します。

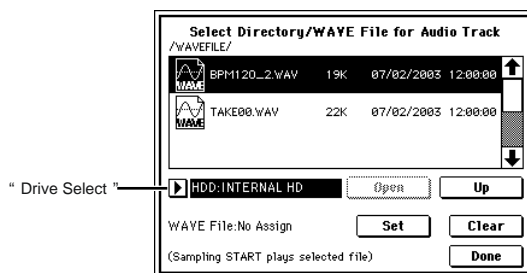
▲ WAVEファイルがモノの場合、L/R両方に同じ信号を出力します。

▲ WAVEファイルのプレイバック中は、鍵盤を弾いたり、MIDI IN端子にノート・データを入力しても発音しません。またアルペジエーターも止まります。

3. 内蔵ハードディスク等に保存されているWAVEファイルを、ソングのオーディオ・トラックにアサインしてプレイバックする

あらかじめCDからリッピングしたWAVEファイルや、Programモード等でのリサンプリングによって作成したWAVEファイル等をオーディオ・トラックで使用する場合に、以下の操作を行います。

- ① “ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”を選び、ダイアログを表示します。

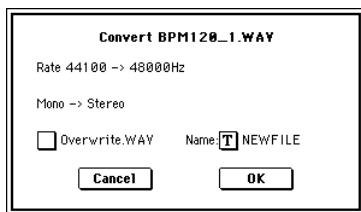


“ WAVE File ”では、現在ソングのオーディオ・トラックでアサインされているWAVEファイル名を表示します。No Assignと表示されている場合、オーディオ・トラックは空の状態です。SEQUENCER [START/STOP]キーを押しても、オーディオ・トラックはプレイバックされません。

また、オーディオ・トラックでWAVEファイルがアサインされている場合、Clearボタンを押すと、WAVEファイルはオーディオ・トラックから解除され、“ WAVE File ”はNo Assignと表示されます。

- ② “ Drive Select ”、Openボタン、Upボタンで、ドライブ、ディレクトリを選びます。

- ③ オーディオ・トラックで使用する WAVE ファイルを選びます。
SAMPLING [START/STOP] キーを押すと、プレイバックします。
選択したファイルの内容を確認できます。
- ④ Set ボタンを押して、選択した WAVE ファイルをオーディオ・トラックにアサインします。
オーディオ・トラックは、48kHz、ステレオの WAVE ファイルのみアサインできます。サンプル・レートが 44.1kHz や、48kHz でモノラルの WAVE ファイルを選択した場合、以下のダイアログが表示されます。



48kHzステレオのWAVEファイルにコンバートしたファイルをコンバート前のファイルに上書きする場合は、“Overwrite.WAV”にチェックします。チェックしないと、48kHzステレオWAVEファイルが新規に作成されます。新規にファイルを作成する場合は、右側の“Name”でファイルの名前を設定します。
OKボタンを押すと、48kHzステレオのWAVEファイルにコンバートし、オーディオ・トラックにアサインされます。

note コンバートの処理時間は、TRITON STUDIOの内蔵ハードディスクに保存されている1分のステレオWAVEファイルで約4.7秒かかります。

! 44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを選択した場合“Can't convert”のエラー・メッセージが表示されます。

! 80分以上のWAVEファイルをオーディオ・トラックにアサインすることはできません。

- ⑤ Done ボタンを押して、コマンドを終了します。
Done ボタンを押した時点でのディレクトリが、レコーディングやエディット時に作成される WAVE ファイルのセーブ先として設定されます。
- ⑥ SEQUENCER [START/STOP] キーを押して、オーディオ・トラックをプレイバックします。

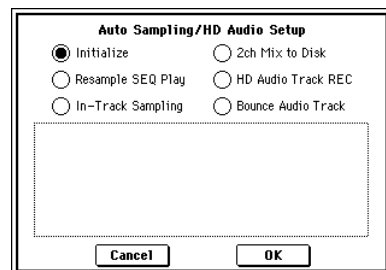
! オーディオ・トラックを含んだソングをレコーディング/プレイバックする場合、SEQUENCER [REC/WRITE] キーまたは SEQUENCER [START/STOP] キーを押してから、レコーディング/プレイバックを開始するまでに数秒時間がかかります。その間、画面にダイアログが表示され、SEQUENCER [REC/WRITE] キーまたは SEQUENCER [START/STOP] キーの LED が点滅します。

note “Ctrl”をAudio Trackにすると、プレイバックしながらオーディオ・トラックの出力を設定できます。また、オーディオ・トラックにインサート・エフェクトやマスター・エフェクトをかけることもできます。(0-7: Sampling/HDAudio ④p.15)

0-7C: Auto Sampling/HD Audio Setup

Sequencerモードでのサンプリング(In-Track Sampling等)、Version 2.0で追加された新機能“HD Audio Track”でのオーディオ・トラック(2ch)へのレコーディング、さらにオーディオCD作成のための2チャンネル・ミックス、バウンス等の作業にあわせて、関連するパラメータを最適となるように自動的に設定します。

- ① “Auto Sampling/HD Audio Setup”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンで、セットアップ方法を選びます。

Initialize: サンプリング、オーディオ・トラックへのレコーディングに関するパラメータを初期値に設定します。

Resampling SEQ Play: Sequencerモードでの鍵盤による演奏をリサンプリングするときに必要な設定を自動的に行います。

In-Track Sampling: In-Track Sampling機能を使って、外部オーディオ信号のみをサンプリングするときに必要な設定を自動的に行います。

2ch Mix to Disk: 完成したソングをリサンプリングし、ステレオ2チャンネルのWAVEファイルをハードディスクへ作成するときに必要な設定を自動的に行います。

HD Audio Track REC: オーディオ・トラック(2ch)へレコーディングするときに必要な設定を自動的に行います。

Bounce Audio Track: オーディオ・トラックをバウンス・レコーディングするときに必要な設定を自動的に行います。

- ③ “Auto Sampling/HD Audio Setup”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
サンプリング、HD Audio Trackのレコーディングに関連するパラメータを自動設定します。

! 一旦、実行すると、関連するパラメータは、自動的に設定されます。[COMPARE]キーによるコンペア操作はできません。

各セットアップの手順、詳細は「Auto Sampling/HD Audio Setup」を参照してください。(④p.28)

0-7D: Bounce All Tracks To Song

MIDIトラックを含めたすべてのトラックを別ソングのオーディオ・トラックにまとめて、バウンス・レコーディングします。

このコマンドでは、ダイアログでバウンス・レコーディング先のソングと作成されるファイル名を設定し、OKボタンを押すだけで、必要な設定からバウンス・レコーディングの実行までの処理を、すべて自動的に行います。

- ① Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HDAudioページで、ページ・メニュー・コマンド“Bounce All Tracks To Song”を選び、ダイアログを表示します。



- ② “ To Song ”でバウンス・レコーディング先のソングを選びます。
- ③ “ WAVE ”でバウンス・レコーディングによって作成されるWAVEファイルのファイル名を設定します。

note バウンス・レコーディングにより作成されるWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で設定します。(㊦p.16)

- ④ “ Bounce All Tracks To Song ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
バウンス元ソングのプレイバックを開始し、同時にレコーディングも開始します。ソングのプレイバックが終了すると、バウンス・レコーディングが完了します。

note “ Recording Level ”はソングが最大レベルで演奏されてもCLIPが表示されない - 12.0[dB]に自動設定されます。バウンス・レコーディングによって作成されるソングのオーディオ・トラックの再生レベルは“ WAVE File Play Level ”(Global P0:0-2a ㊦PG p.138)で設定することができます。

0-8: Preference

SEQUENCER P0: Play/REC, Preferenceページでは、オーディオ・トラックへのレコーディングに関するパラメーターが追加になります。“ Track Select ”でオーディオ・トラックを選択すると、オーディオ・トラックがレコーディングの対象になり、“ Recording Setup ”の表示がオーディオ・トラック用に切り替わります。

“ Track Select ”でオーディオ・トラック選択時



オーディオ・トラック用の“ Recording Setup ”では、オーディオ・トラックへのレコーディングの方法等を設定します。

⚠ オーディオ・トラックへのレコーディング、プレイバックは、マスター・トラックのトラック・エンドまでです。また、80分以上のレコーディングはできません。

⚠ レコーディング時SEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した後にテンポを遅くすると、ソングの再生時間は長くなりますが、レコーディングできる長さはSEQUENCER [REC/WRITE]キーを押した時点での長さで設定されているため、ソング再生の途中でオーディオ・トラックへのレコーディングが停止します。

Punch In [Off, On]

オーディオ・トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法を設定します。通常、“ Location ”の位置からレコーディングするときは、“ Punch

In ”にチェックしないでレコーディングします。ソングの途中から部分的にレコーディングをする場合は、“ Punch In ”にチェックしてレコーディングします。

Off(チェックしない): “ Location ”の位置からレコーディングします。SEQUENCER [REC/WRITE] SEQUENCER [START/STOP]の順にキーを押して、レコーディングを開始します。もう一度[START/STOP]キーを押すと、レコーディングが終了します。

On(チェックする): ソングの途中から部分的にレコーディングをする場合や、すでにレコーディングされているトラックのデータを部分的にレコーディングし直す場合にチェックします。

チェックしたときは、右側の“ Punch In Mode ”でレコーディングの方法を設定します。

Punch In Mode [Manual, Auto]

“ Punch In ”をチェックしたときのレコーディング方法を設定します。Manual: SEQUENCER [REC/WRITE]キーやフット・スイッチで任意の小節をレコーディングします。

SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、ソングをプレイバックします。レコーディングする小節でSEQUENCER [REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングを開始します。レコーディングが終わった時点で、もう一度[REC/WRITE]キーやフット・スイッチを押すと、レコーディングが終了します。

Auto: あらかじめレコーディングする小節を設定し、自動でレコーディングします。Autoを選ぶと、右側に“ M*** (Auto Punch In Start Measure) - M*** (Auto Punch In End Measure) ”が表示され、レコーディングする小節範囲を設定します。

SEQUENCER [REC/WRITE] SEQUENCER [START/STOP]の順にキーを押すと、指定した小節の前までをプレイバックし、指定した範囲(Auto Punch In Start Measure ~ Auto Punch In End Measure)だけをレコーディングします。

M-M (Auto Punch In Start Measure – Auto Punch In End Measure) [M001...M999 – M001...M999]

“ Punch In Mode ”でAutoを選んだときにレコーディング開始の小節と、終了の小節を設定します。

Bounce [Off, On]

2つのトラックを1つのトラックへまとめてレコーディング(バウンス・レコーディング)したり、オーディオ・トラックにエフェクトをかけて再度レコーディングする場合にチェックします。(㊦p.12「 4. バウンス・レコーディングする 」)

チェックすると、“ Track Select ”で選択したオーディオ・トラックの“ PLAY/MUTE/REC ”(㊦p.15)が“ P/R ”と表示されます。リアルタイム・レコーディングを行うと、このトラックはプレイバックと同時にレコーディングされます。このとき、オーディオ・トラックの出力先(“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”で設定 ㊦p.15)と“ Source BUS ”は同じバスに設定します。また、オーディオ・トラックのみをバウンス・レコーディングするときは、オーディオ・トラック出力の“ SOLO ON/OFF ”をONにします。

Source BUS [L/R, Indiv.1/2]

レコーディング・ソースを選びます。ここで設定するバスへ送られてくる信号がレコーディングされます。

このとき、各トラックの“ SOLO ON/OFF ”の設定も有効になります。

L/R: L/Rバスに送られてくる信号をレコーディングします。

外部オーディオ信号(“ Input ”0-7aで設定 ㊦PG p.56)や鍵盤、MIDI入力等による本機での演奏などで、L/Rバスに送られてくる信号をレコーディングします。

Indiv.1/2: INDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送られてくる信号をレコーディングします。

外部オーディオ信号(“ Input ”0-7aで設定(※PG p.56)や鍵盤、MIDI入力等による本機での演奏などで、INDIVIDUAL 1、2、1/2バスに送られてくる信号をレコーディングします。

通常、MIDIトラックで設定されているプログラムの、鍵盤やMIDI入力等の演奏をレコーディングする場合は、L/Rに設定します。

また、MIDIトラックでの演奏とAUDIO INPUT(またはS/P DIF、EXB-mLAN)からの外部オーディオ信号をミックスしてレコーディングする場合も、L/Rに設定します。このときは、Input “ BUS(IFX/Indiv.) Select ”(0-7a※PG p.56)をL/Rにして、外部オーディオ信号をL/Rバスに送ります。

MIDIトラックでの演奏をモニターしながら、AUDIO INPUT(またはS/P DIF、EXB-mLAN)からの外部オーディオ信号のみをレコーディングする場合は、Indiv.1/2に設定します。Input “ BUS(IFX/Indiv.) Select ”(0-7a※PG p.56)を1、2または1/2に設定して外部オーディオ信号をINDIVIDUAL 1、2または1/2バスに送ります。この場合、レコーディングするオーディオ信号のモニターは、INDIV.1、2 OUTを使用します。AUDIO OUTPUTのMAIN L、R、INDIV.1、2をミキサー等に接続し、出力をモニターしてください。

Overwrite.WAV [Off, On]

オーディオトラックにレコーディングするWAVEファイルのセーブ方法を設定します。すでにレコーディングされているオーディオトラックがある場合に設定できます。

On(チェックする): レコーディングしたデータをオーディオトラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。

Off(チェックしない): レコーディングしたデータのWAVEファイルを新規に作成します。そして、オーディオトラックで使用されているWAVEファイルも新規に作成したWAVEファイルに入れ替わります。通常“ Overwrite.WAV ”はチェックをせずに実行します。

note 新規作成したWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

note ここでの設定によってコンペア機能の動作が変わります。(※p.44)

Name (テキスト・エディット・ボタン)

“ Overwrite.WAV ”にチェックしないで、WAVEファイルを新規作成するときにファイル名を設定します。

右側の“ Take ”をチェックすると、ファイル名の最後の2文字にテイク・ナンバーがついてセーブされます。

Take [Off, On]

On(チェックする): ファイル名の最後の2文字に“ No. ”で設定した番号がついてセーブされます。番号はレコーディング後、自動的に1増加します。何度もレコーディングする場合に、テイク・ナンバーで管理できます。

note 設定できるファイル名の文字数は、“ Take ”をチェックしていないときは8文字まで入力できます。チェックしているとき6文字まで入力できます。

No. [00...99]

“ Take ”にチェックしたときにテイク・ナンバーを設定します。レコーディング後、設定した番号から自動的に1ずつ増加します。

PG 「Parameter Guide」Sequencer P0: Play/REC(※PG p.49 ~ 58)に以上の内容が追加になります。

Sequencer P1: Cue List

キュー・リストがオーディオ・トラックを含んだソングに対応します。オーディオ・トラックがあるソングを含んだキュー・リストでの再生やエディットが可能です。

! キュー・リストでオーディオ・トラックを含んだソングを再生する場合、従来のエフェクトの設定等による切り替え時間に加えて、ソングの切り替わりにも時間がかかる場合があります。このような場合は、“ Convert to Song ”で1曲にコンバートすれば、連続して再生させることができます。(※PG p.61)

ページ・メニュー・コマンドの変更

ページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”(※PG p.61)と“ Copy Song ”(※PG p.62)がオーディオ・トラックを含んだソングに対応します。それぞれのダイアログに“ WAVE ”(テキスト・エディット・ボタン)が追加になります。

1-1D: Convert to Song

“ Convert to Song ”のダイアログに“ WAVE ”(テキスト・エディット・ボタン)が追加になります。



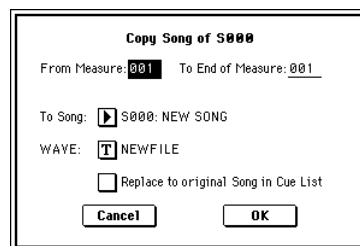
“ WAVE ”では、WAVEファイルのファイル名を設定します。キュー・リストで設定されたソングにWAVEファイルが使用されている場合に表示され、設定できます。

コマンド実行時、“ WAVE ”で設定した名前のWAVEファイルがページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定したディレクトリに作成されます。

! WAVEファイルを80分以上の長さにはできません。

1-1E: Copy Song

“ Copy Song ”のダイアログに“ WAVE ”(テキスト・エディット・ボタン)が追加になります。



“ WAVE ”では、WAVEファイルのファイル名を設定します。コピー元のソングにWAVEファイルがアサインされている場合に表示され、設定できます。

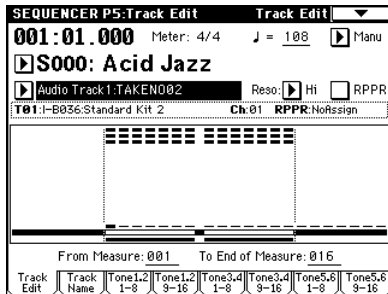
コマンド実行時、“ WAVE ”で設定した名前のWAVEファイルが、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定したディレクトリに作成されます。

PG 「Parameter Guide」Sequencer P1: Cue List のページ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”(※PG p.61)と“ Copy Song ”(※PG p.62)に以上の内容が追加になります。

Sequencer P5: Track Edit

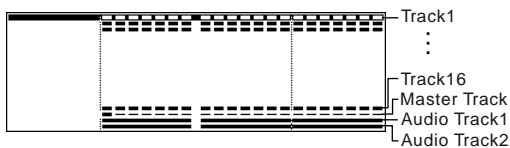
Sequencer P5: Track Editページ(㊦ PG p.68)では、オーディオ・トラックのエディットが可能になります。それとともない、オーディオ・トラックの表示が追加、ページ・メニュー・コマンドが追加または変更になります。

㊦ エディットによってWAVEファイルを80分以上の長さにすることはできません。



Track and Map

オーディオ・トラックの表示が追加になります。Audio Track1&2を選択した場合、2つのトラックが反転して表示されます。各小節の最初、または最後のオーディオ・データの値が「ゼロ」以外の場合に黒い四角で表示されます。



㊦ 実際にデータがあっても空の表示になる場合があります。

ページ・メニュー・コマンドの追加

ページ・メニュー・コマンド“ Put WAVE ”、“ Normalize/Level ”、“ Volume Ramp ”、“ Erase Punch Noise ”、“ Time Stretch (Sustaining) ”、“ Transfer WAVE To MIDI Track ”が追加になります。

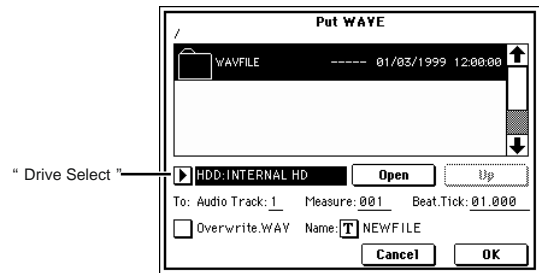
Delete Measure	Normalize	Normalize/Level	5-1S
Insert Measure	Shift/Erase Note	Volume Ramp	5-1T
Repeat Measure	End of Sequence	Erase Punch Noise	5-1U
Copy Measure	FF/REW Speed	Time Stretch	5-1V
Move Measure	Set Location	Transfer WAVE	5-1W
Create Ctrl Data	Set Song Length		
Erase Ctrl Data	Put WAVE		5-1R

5-1R: Put WAVE

選択したファイルをオーディオ・トラックに配置することができます。あらかじめCDからリッピングしたWAVEファイルや、Programモード等でのリサンプリングによって作成したWAVEファイル等も配置することができます。(㊦ p.16)

① “ Track Select ”でWAVEファイルを配置するオーディオ・トラックを選びます。

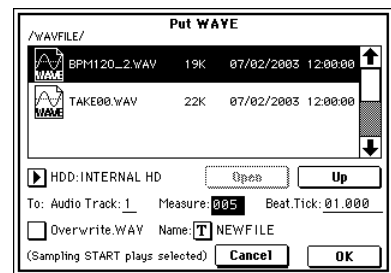
② “ Put WAVE ”を選び、ダイアログを表示します。



③ “ Drive Select ”でWAVEファイルが保存されているドライブを選びます。

④ オーディオ・トラックに配置するWAVEファイルを選びます。ディレクトリは、Openボタン、Upボタンを押して移動します。SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、選択したWAVEファイルをプレイバックします。ファイルの内容を確認できます。

⑤ To:の“ Audio Track ”で配置先のオーディオ・トラック、“ Measure ”で配置先の小節、“ Beat.Tick ”で配置先の拍とクロックを設定します。“ Measure ”にはTrack Editページの“ From Measure ”で指定した小節が初期状態としてセットされます。



配置するWAVEファイルがステレオの場合、“ Audio Track ”は設定できません。ファイルのLchがAudio Track1に、RchがAudio Track2に自動的に配置されます。

⑥ すでにオーディオ・トラックにWAVEファイルが存在する場合、“ Overwrite.WAV ”で配置後のファイルのセーブ方法を設定します。チェックすると、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きされます。チェックしないと、配置後にWAVEファイルを新規に作成します。オーディオ・トラックでWAVEファイルを使用していない場合や、配置後にWAVEファイルを新規に作成する場合は、“ Name ”でファイル名を設定します。

note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

⑦ “ Put WAVE ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

サンプル・レートが44.1kHzのWAVEファイルを選択し、配置を実行した場合、自動的にサンプル・レートを48kHzにコンバートしてから配置されます。

note ページ・メニュー・コマンド“ Put WAVE ”で効率的に作業を進めたい場合は、あらかじめDiskモード 0-3: Utilityページのページ・メニュー・コマンド“ Rate Convert ”(㊦ p.54, PG p.171)でコンバートしておくことをおすすめします。

note コンバートの処理時間は、TRITON STUDIOの内蔵ハードディスクに保存されている1分のステレオWAVEファイルで約47秒かかります。

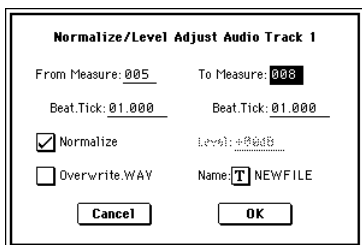
! 44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを選択した場合は“Can't Put”エラー・メッセージが表示されます。

! 80分以上のWAVEファイルを配置することはできません。

5-1S: Normalize/Level (Normalize/Level Adjust)

SamplingモードのSampling P1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド“Normalize/Level Adjust”と同様の機能を、WAVEファイルに対して行う機能です。(参照PG p.104「1-1I: Normalize/Level Adj.」)

“From Measure”～“To Measure”間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“Normalize”(ノーマライズ)は、範囲内のデータのレベルをクリップしない(ひずまない)範囲で最大限に増幅します。レコーディングしたデータのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってデータのダイナミック・レンジが大きくなります。“Level”では、必要に応じてレベルを上下させます。



ダイアログで表示される“From Measure”、“To Measure”、“Beat.Tick”でコマンドを実行する範囲を設定します。“From Measure”と“To Measure”では小節を、“Beat.Tick”では拍とクロックを設定します。“From Measure”と“To Measure”には、Track Editページの“From Measure”と“To End of Measure”で指定した小節範囲が初期状態としてセットされます。“Overwrite.WAV”では、コマンド実行後のファイルを元のファイルに上書きするか、新規にファイルを作成するかを設定します。新規でファイルを作成する場合、“Name”でファイル名を設定します。

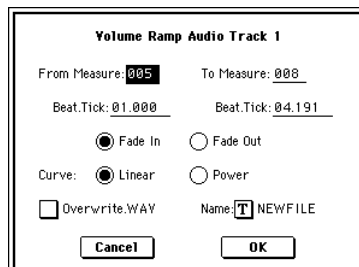
note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で設定します。

note “Overwrite.WAV”の設定によってコンペア機能の動作が変わります。(参照p.44)

5-1T: Volume Ramp

SamplingモードのSampling P1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド“Volume Ramp”と同様の機能を、WAVEファイルに対して行う機能です。(参照PG p.104「1-1J: Volume Ramp」)

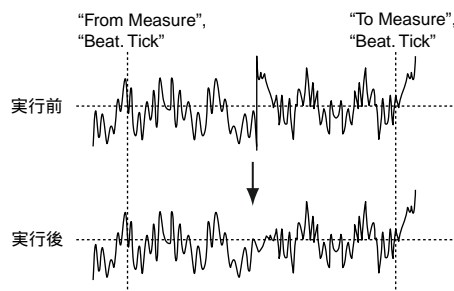
“From Measure”～“To Measure”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“From Measure”から“To Measure”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。



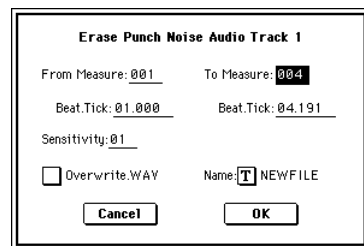
ダイアログで表示される“From Measure”、“To Measure”、“Beat.Tick”、“Overwrite.WAV”については「5-1S: Normalize/Level」と同様です。

5-1U: Erase Punch Noise

パンチ・イン・レコーディングや小節単位のエディット等で、つなぎ目のノイズが目立つ場合に、このコマンドでノイズを除去します。ノイズの原因となる場所を自動的に検出し、フェードをかけることによって、つなぎ目がスムーズにつながるようになります。



- ① “Track Select”でエディットするオーディオ・トラックを選びます。
- ② “Erase Punch Noise”を選び、ダイアログを表示します。



- ③ コマンドを実行する範囲を設定します。
“From Measure”と“To Measure”では小節を、“Beat.Tick”では拍とクロックを設定します。“From Measure”と“To Measure”には、Track Editページの“From Measure”と“To End of Measure”で指定した小節範囲が初期状態としてセットされます。ノイズのない箇所に対して実行するのを避けるために、ノイズが目立つ位置があらかじめわかっている場合は、範囲を細かく設定してください。

- ④ “ Sensitivity ”でノイズを検出する感度を設定します。
値を大きくすることにレベルの小さなノイズまで検出できるようになります。通常、最初は1にして実行し、それでもノイズが取れない場合は、値を大きくしていきます。

- ⑤ “ Overwrite.WAV ”にチェックすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。
ファイルを新規に作成するときは、“ Name ”でファイル名を設定します。通常、“ Overwrite.WAV ”はチェックをせずに実行します。

note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

note ここでの設定によってコンペア機能の動作が変わります。(参照p.44)

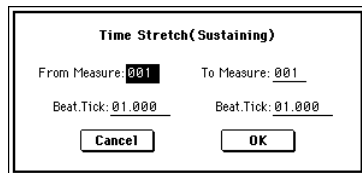
- ⑥ “ Erase Punch Noise ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-1V: Time Stretch

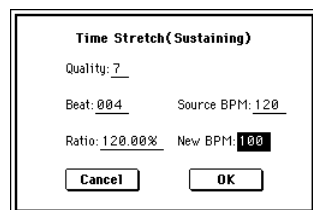
タイム・ストレッチ(Time Stretch)は、ピッチを変えずにデータの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。声、弦、管などの旋律を持つサンプルのテンポを、他のデータやソングのテンポに合わせます。ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

SamplingモードのSampling P1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド“ Time Stretch (Sustaining) ”と同様の機能を、WAVEファイルに対して行う機能です。(参照PG p.113「 2-1C: Time Stretch (Sustaining) 」)

- ① “ Track Select ”でエディットするオーディオ・トラックを選びます。
② “ Time Stretch ”を選び、ダイアログを表示します。



- ③ タイム・ストレッチを実行するデータの範囲を指定します。
“ From Measure ”と“ To Measure ”で小節を、“ Beat.Tick ”で拍とクロックを指定します。“ From Measure ”と“ To Measure ”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。
④ OKボタンを押します。
タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



- ⑤ “ Quality ”で、タイム・ストレッチで得られるデータの音質を設定します。0 ~ 7までが選べ、データにもよりますが数字が大きいほど良い結果が得られます。ただし数字が大きいほど、実行に時間がかかります。

ますので注意してください。

何度でも試すことができますので、初めは4ぐらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしていきます。

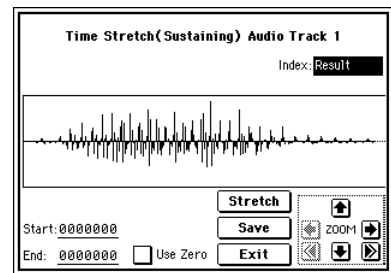
- ⑥ タイム・ストレッチで作成するデータの長さを設定します。
・ 長さを割合で設定したいとき
“ Ratio ”を設定します。50.00% ~ 200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。
・ 任意のテンポのBPM値に合わせたいとき
Beat ”を設定します。4 分音符の拍数を設定してください。“ Beat ”を変更すると自動的に“ Source BPM ”の値も変わります。(参照Sampling モード「 Time Stretch 」PG p.113)

note “ Source BPM ”と“ New BPM ”は、40 ~ 480の範囲を超える設定および表示はできません。

“ Ratio ”は、50.00 ~ 200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

note データによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。

- ⑦ タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを押します。
タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



- ⑧ タイム・ストレッチで作成されたデータの結果を確認します。
Index [Source, Result]:
WAVE 波形を表示させるインデックスを選びます。
Sourceにすると、タイム・ストレッチ実行前の波形を表示します。
Resultにすると、タイム・ストレッチ実行後の波形を表示します。
WAVE波形ディスプレイ: “ Index ”で選択しているWAVEファイルの波形を表示します。
“ Track Select ”でAudio Track1 & 2を選択した場合、Audio Track1のデータを上側に、Audio Track2のデータを下側に表示します。

ZOOM: “ WAVE波形ディスプレイ ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(参照p.45「 ZOOM 」)

Start:

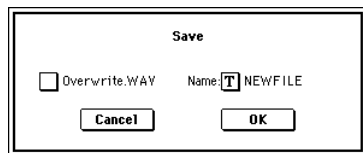
End:

現在選択しているインデックスのデータのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

タイム・ストレッチを実行すると、自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれてプレイバックされる場合があります。この場合アドレスを設定し直してください。

note 設定した範囲の音を確認するときはSAMPLING [START/STOP]キーを押してください。SAMPLING [START/STOP]キーを押すと“ Start ”、“ End ”で設定した範囲を再生します。

- ⑨ Stretchボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、タイム・ストレッチをやり直すことができます。⑤、⑥と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。
- ⑩ 作成したデータをセーブします。Saveボタンを押すと、セーブ・ダイアログが表示されます。



- ⑪ “ Overwrite.WAV ”にチェックすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新規作成するときは、“ Name ”でファイル名を設定します。

note 新規に作成されるWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

- ⑫ セーブを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
- ⑨～⑫を繰り返すことによって、いくつもWAVEファイルを作成することができます。
- ⑬ Exitボタンを押して、タイム・ストレッチを終了します。

5-1W: Transfer WAVE (Transfer WAVE To MIDI Track)

オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルを、MIDIトラックへ展開します。

WAVEファイルをサンプル・メモリー(RAM)に取り込み、サンプル、マ

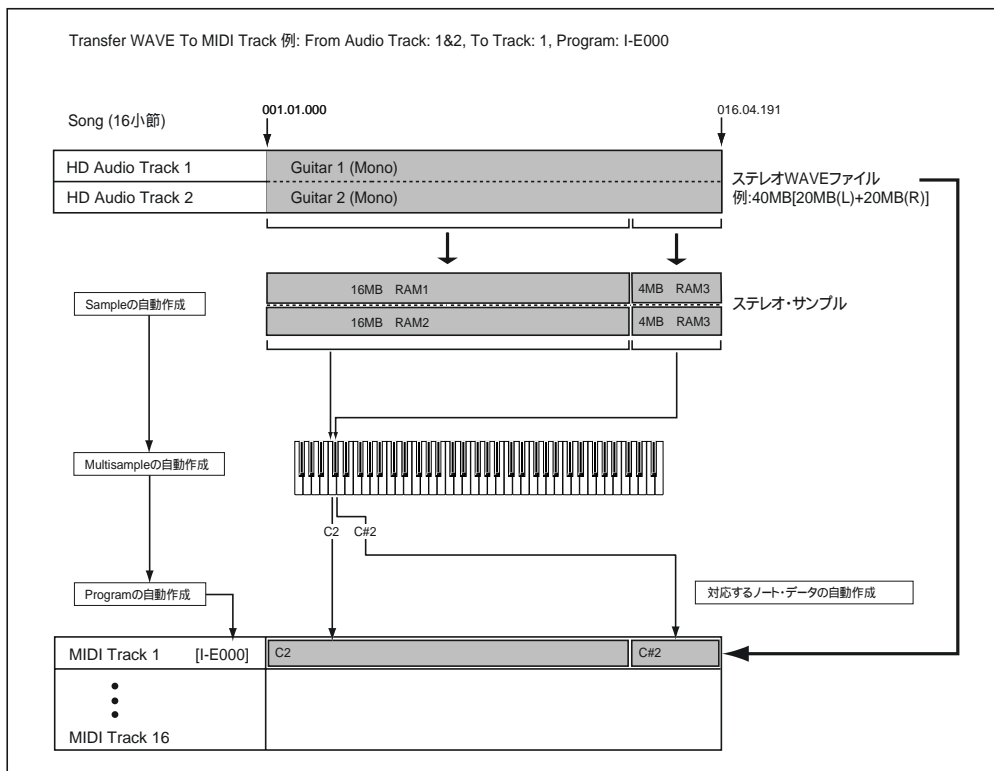
ルチサンプル、プログラムを自動作成します。自動作成したプログラムをMIDIトラックへアサインし、MIDIトラック上ではノート・データを自動作成します。(下図参照)

コマンド実行後、プレイバックするとオーディオ・トラックの演奏をMIDIトラックで再生できます。また、サンプル・メモリー(RAM)に展開されたデータは、SamplingモードでTime Slice等のエディットが可能です。このコマンドでオーディオ・トラックの演奏をMIDIトラックへ展開することによって、オーディオ・トラックへは別の楽器の演奏等をレコーディングすることができます。


- ① “ Track Select ”でMIDIトラックへ展開するオーディオ・トラックを選びます。
- ② “ Transfer WAVE ”を選び、ダイアログを表示します。



- ③ Fromの“ Audio Track ”でMIDIトラックに展開するオーディオ・トラックを選択します。
- ④ Toの“ Song ”で展開先のソング・ナンバー、“ Track ”で展開先のトラック、“ Program ”で自動作成するプログラム・ナンバーを指定します。
- ⑤ “ Transfer WAVE ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
- マルチサンプルとサンプルは、空いている場所に自動的に作成されます。プログラムは、“ Program ”で指定したプログラムに自動作成され、“ Song ”、“ Track ”で指定したソングのトラックへアサインさ



れます。そして、トラックではノート・データを自動作成します。

 1トラックで16Mbyteを超えるWAVEファイルは自動的に分割され変換されます。

ページ・メニュー・コマンドの変更

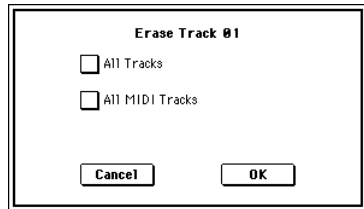
以下のページ・メニュー・コマンドがオーディオ・トラック対応になり、MIDIトラック選択時のダイアログの変更や、オーディオ・トラック選択時のダイアログが追加になります。

5-1C: Erase Track

ページ・メニュー・コマンド“Erase Track”(PG p.70)では、MIDIトラック選択時のダイアログに“ All MIDI Tracks ”、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”が追加になります。また、オーディオ・トラック選択時の操作方法が追加になります。

“ Track Select ”でMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選択して実行する場合

- ① “ Track Select ”でMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選びます。
- ② “ Erase Track ”を選び、ダイアログを表示します。



- ③ データを消去するトラックを設定します。
“ All Tracks ”にチェックすると、オーディオ・トラックを含むすべてのトラックのデータが消去されます。オーディオ・トラックでは、アサインされているWAVEファイルが解除されます。WAVEファイルは消去されません。
“ All MIDI Tracks ”にチェックすると、オーディオ・トラック以外の全MIDIトラック(Track01 ~ 16)のデータが消去されます。オーディオ・トラックにWAVEファイルがアサインされていない場合は、マスター・トラックも消去されます。
両方ともチェックしないで実行すると、“ Select Track ”で選択したトラックのデータだけが消去されます。

- ④ “ Erase Track ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note オーディオ・トラック、マスター・トラックを含むすべてのトラックを消去したソングに対して、オーディオ・トラックからレコーディングを開始するときは、“ Set Song Length ”のダイアログが表示されます。“ Set Song Length ”でソングの長さを設定してから、オーディオ・トラックへのレコーディングを開始できます。

“ Track Select ”でオーディオ・トラック(Audio Track1 ~ 1&2)を選択して実行した場合

- ① “ Track Select ”でオーディオ・トラック(Audio Track1 ~ Audio Track1&2)を選びます。
- ② “ Erase Track ”を選び、ダイアログを表示します。
“ Track Select ”でAudio Track1またはAudio Track2を選択したときのみ、ダイアログに“ Overwrite.WAV ”と“ Name ”が表示されます。



- ③ データを消去するトラックを設定します。
“ All Tracks ”にチェックすると、MIDIトラックを含んだ全てのトラックが消去されます。“ Track Select ”でAudio Track1&2を選択した場合と、ダイアログで“ All Tracks ”をチェックした場合は、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルが解除されます。WAVEファイルは消去されません。
- ④ “ Track Select ”でAudio Track1またはAudio Track2を選択したときのみ、ダイアログに“ Overwrite.WAV ”と“ Name ”が表示されます。“ Overwrite.WAV ”にチェックすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新しく作成するときは、“ Name ”でファイル名を設定します。通常“ Overwrite.WAV ”はチェックをせずに実行します。

note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

note ここでの設定によってコンペア機能の動作が変わります。(PG p.44)

- ⑤ “ Erase Track ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-1D: Copy Track 5-1E: Bounce Track

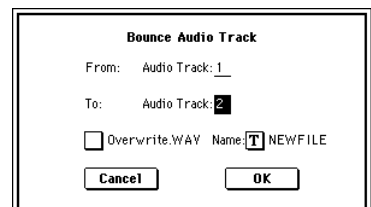
ページ・メニュー・コマンド“ Copy Track ”、“ Bounce Track ”(PG p.70)では、オーディオ・トラック選択時の操作方法が追加になります。

MIDIトラック(Track01 ~ 16)に対してコマンドを実行する場合は、従来のバージョンと同様です。(PG p.70)

“ Track Select ”でオーディオ・トラック(Audio Track1 ~ 1&2)を選択して実行した場合

- ① “ Track Select ”でオーディオ・トラックを選びます。
- ② ページ・メニュー・コマンド選び、ダイアログを表示します。

“ Bounce Track ”実行時のダイアログ



- ③ “ From: Audio Track ”でバウンス元(またはコピー元)のオーディオ・トラック、“ To: Audio Track ”でバウンス先(またはコピー先)のオーディオ・トラックを指定します。“ From: Audio Track ”には“ Track Select ”のトラックが初期状態としてセットされます

- ④ “ Overwrite.WAV ”をチェックすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新規作成するときは、“ Name ”でファイル名を設定します。

通常“ Overwrite.WAV ”はチェックをせずに実行します。

note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

note ここでの設定によってコンペア機能の動作が変わります。(④p.44)

- ⑤ コマンドを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

“ Bounce Track ”の場合、バウンス元トラックのデータは“ ゼロ ”になります。

5-1F: Erase Measure

5-1G: Delete Measure

5-1H: Insert Measure

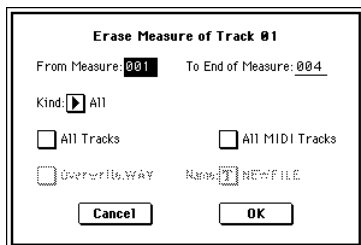
5-1I: Repeat Measure

“ Erase Measure ”(④PG p.70)、“ Delete Measure ”、“ Insert Measure ”(④PG p.71)、“ Repeat Measure ”(④PG p.72)では、MIDIトラック選択時のダイアログに“ All MIDI Tracks ”、“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”が追加になります。また、オーディオ・トラック選択時の操作方法が追加になります。

“ Track Select ”でMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選択して実行する場合

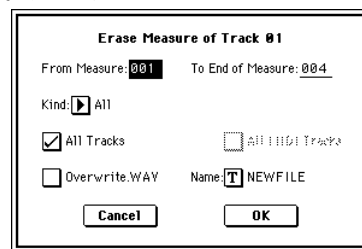
- ① “ Track Select ”でMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選びます。
- ② ページ・メニュー・コマンドを選び、ダイアログを表示します。

“ Erase Measure ”実行時のダイアログ



- ③ コマンドを実行する小節、または小節範囲を設定します。
- ④ コマンドを実行するトラックを設定します。
“ All Tracks ”にチェックすると、オーディオ・トラックを含んだすべてのトラックのデータに対してコマンドが実行されます。
“ All MIDI Tracks ”にチェックすると、オーディオ・トラック以外の全MIDIトラック(Track01 ~ 16)とマスター・トラックのデータに対してコマンドが実行されます。両方ともチェックしないで実行すると、“ Select Track ”で選択したトラックのデータだけにコマンドが実行されます。

“ Erase Measure ”実行時のダイアログ



オーディオ・トラックが存在し、“ All Tracks ”をチェックしたときには“ Overwrite.WAV ”が表示されます。

- ⑤ “ Overwrite.WAV ”をチェックすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新規作成するときは、“ Name ”でファイル名を設定します。

通常“ Overwrite.WAV ”はチェックをせずに実行します。

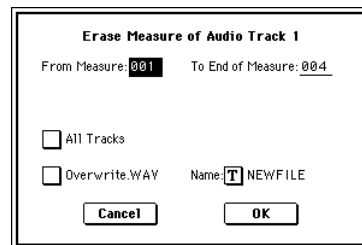
note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

- ⑥ コマンドを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

“ Track Select ”でオーディオ・トラック(Audio Track1 ~ 1&2)を選択して実行した場合

- ① “ Track Select ”でオーディオ・トラックを選びます。
- ② ページ・メニュー・コマンドを選び、ダイアログを表示します。

“ Erase Measure ”実行時のダイアログ



- ③ コマンドを実行する小節範囲を設定します。
 - ④ “ All Tracks ”をチェックすると、MIDIトラックを含むすべてのトラックに対してコマンドを実行します。
 - ⑤ “ Overwrite.WAV ”にチェックをすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新規作成するときは、“ Name ”でファイル名を設定します。
- 通常“ Overwrite.WAV ”はチェックをせずに実行します。

note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

note ここでの設定によってコンペア機能の動作が変わります。(④p.44)

- ⑥ コマンドを実行するときは、OKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-1J: Copy Measure

5-1K: Move Measure

“Copy Measure”、“Move Measure”(PG p.72)では、MIDIトラック選択時のダイアログに“All MIDI Tracks”、“Overwrite.WAV”、“Name”が追加になります。また、オーディオ・トラック選択時の操作方法が追加になります。

“Track Select”でMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選択して実行する場合

- ① “Track Select”でMIDIトラック(Track01 ~ 16)を選びます。
- ② ページ・メニュー・コマンドを選び、ダイアログを表示します。

“Copy Measure”実行時のダイアログ

- ③ From: “Track”でコピー元(または移動元)のMIDIトラックを選びます。“Track”には“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。
- ④ “From Measure”と“To End of Measure”で、コピー元(または移動元)の小節範囲を指定します。“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。
- ⑤ “All Tracks”にチェックすると、オーディオ・トラックを含んだすべてのトラックをコピー(または移動)します。オーディオ・トラックにWAVEファイルがアサインされている場合は“Overwrite.WAV”が表示されます。
“All MIDI Tracks”にチェックすると、オーディオ・トラック以外の全MIDIトラック(Track01 ~ 16)とマスター・トラックをコピー(または移動)します。両方ともチェックしないで実行すると、“Track”で選択したトラックだけをコピー(または移動)します。

“Copy Measure”実行時のダイアログ

- ⑥ To:の“Song”でコマンド実行先のソングを(“Copy Measure”のみ)、“Track”(“All Tracks”、“All MIDI Tracks”をチェックしていない場合)でコマンド実行先のトラックを、“Measure”でコピー先(または移動先)の先頭の小節を設定します。

- ⑦ オーディオ・トラックにWAVEファイルがアサインされていて、“All Tracks”にチェックしたときは“Overwrite.WAV”と“Name”が表示されます。“Overwrite.WAV”をチェックすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新規作成するときは、“Name”でファイル名を設定します。通常“Overwrite.WAV”はチェックをせずに実行します。

note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で設定します。

- ⑧ コマンドを実行するときは、OKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

“Track Select”でオーディオ・トラック(Audio Track1 ~ 1&2)を選択して実行した場合

- ① “Track Select”でオーディオ・トラックを選びます。
- ② ページ・メニュー・コマンドを選び、ダイアログを表示します。

“Copy Measure”実行時のダイアログ

- ③ From: “Audio Track”でコピー元(または移動元)のオーディオ・トラックを選びます。“Audio Track”には“Track Select”のトラックが初期状態としてセットされます。
- ④ “From Measure”と“To End of Measure”でコピー元(または移動元)の小節範囲を設定します。“From Measure”と“To End of Measure”にはTrack Editページで指定した範囲が初期状態としてセットされます。
- ⑤ “All Tracks”をチェックすると、MIDIトラックを含むすべてのトラックに対してコマンドを実行します。チェックしないで実行すると、From: “Audio Track”で選択したオーディオ・トラックのデータだけにコマンドが実行されます。
- ⑥ To:の“Song”でコマンド実行先のソングを(“Copy Measure”のみ)、“Audio Track”(“All Tracks”をチェックしていない場合)でコマンド実行先のトラックを、“Measure”でコピー先(または移動先)の先頭の小節を設定します。
- ⑦ “Overwrite.WAV”にチェックをすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに上書きします。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新規作成するときは、“Name”でファイル名を設定します。通常“Overwrite.WAV”はチェックをせずに実行します。

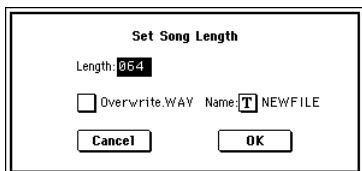
note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で設定します。

note ここでの設定によってコンペア機能の動作が変わります。
(㊦p.44)

- ⑧ コマンドを実行するときは、OKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

5-1Q: Set Song Length


ページ・メニュー・コマンド“ Set Song Length ”(㊦PG p.75)では、ダイアログに“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”が追加になります。ソングにオーディオ・トラックが存在する場合に、ソングの長さ(“ Length ”)をオーディオ・トラックよりも短くしてコマンドを実行すると、オーディオ・トラックもソングの長さと同じになります。



Overwrite.WAV ”をチェックすると、コマンド実行後の結果を、オーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルに書き込みます。チェックしないと、コマンド実行後のWAVEファイルが新規に作成されます。また、オーディオ・トラックのアサインも、新規作成したWAVEファイルに入れ替わります。ファイルを新規作成するときは、“ Name ”でファイル名を設定します。

note 新規に作成するWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド“ Sel Dir/WAVE(Audio Track) ”で設定します。

note ページ・メニュー・コマンド“ Erase Track ”でオーディオ・トラック、マスター・トラックを含むすべてのトラックを消去したソングに対して、オーディオ・トラックからレコーディングを開始するときは、“ Set Song Length ”のダイアログが表示されます。“ Set Song Length ”でソングの長さを設定してから、オーディオ・トラックへのレコーディングを開始できます。

 WAVEファイルを80分以上の長さにはできません。

PG 「Parameter Guide」Sequencer P5: Track Edit(㊦PG p.68 ~ 75)に以上の内容が追加になります。

Auto Sampling/HD Audio Setup

Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HD Audio ページにページ・メニュー・コマンド“ Auto Sampling/HD Audio Setup ”が追加になります。(参照 p.17)

Sequencerモードでのサンプリング(In-Track Sampling等)、Version 2.0 で追加された新機能“ HD Audio Track ”でのオーディオ・トラック(2ch)へのレコーディング、さらにオーディオCD作成のための2チャンネル・ミックス、パウンス等の作業にあわせて、関連するパラメーターを最適となるように自動的に設定する便利な機能です。(自動設定されるパラメーターと設定値については 参照 p.32)

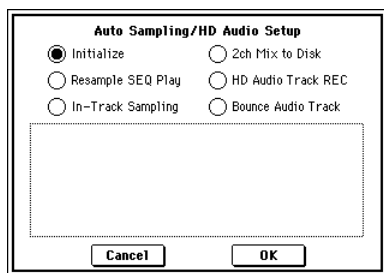
一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に設定されます。[COMPARE]キーによるコンペア操作はできません。

自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の **note** を参考に各種パラメーターを調整してください。

1. Initialize

サンプリング、オーディオ・トラックのレコーディングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。

- ① “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンでInitializeを選びます。

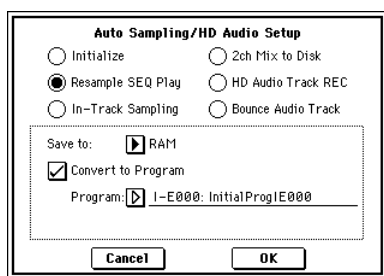
- ③ “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については 参照 p.32)

2. Resample SEQ Play

Sequencerモードでの鍵盤による演奏をリサンプリングするときに必要な設定を自動的行います。

■ セットアップする

- ① Auto Sampling/HD Audio Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンで、Resample SEQ Playを選びます。

- ③ “ Save to ”でリサンプリングしたデータの書き込み先を選択します。(参照 PG p.5「 Save to 」)

RAM: サンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。また、④の“ Convert to Program ”をチェックするとリサンプリング終了時、自動的に新規のマルチサンプルを作成します。

DISK: リサンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、内蔵ハードディスクや、SCSI端子に接続したハードディスク等に保存します。

- ④ “ Save to ”でRAMを選択した場合、“ Convert to Program ”をチェックすると、リサンプリングしたデータを、“ Program ”で設定したプログラムにコンバートします。リサンプリング後に Program モードに移ると、すぐにデータを確認できます。

- ⑤ “ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。

- ⑥ “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については 参照 p.32)

note “ Save to ”でRAMを選択した場合でRAMバンクを変更するには、サンプリング先のサンプル・メモリー(RAM)をページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”(Sequencer 0-7A 参照 PG p.56)で設定します。

note “ Save to ”でDISKを選択した場合は、リサンプリングによって作成されるWAVEファイルのセーブ先を、Program モードのページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(Program 0-3D 参照 PG p.7)で設定します。

■ リサンプリングする

- ⑦ SAMPLING [REC] SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押します。

- ⑧ 鍵盤で演奏します。最初のノート・オンでサンプリングを開始します。(参照 PG p.4)

- ⑨ 演奏後、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

note “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択し、設定を変えずに、続けてリサンプリングすると、自動的にC#2、D2... にサンプルがアサインされます。

■ リサンプリングしたデータを確認する

- ・ “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択した場合は、Programモードに移り、設定したプログラムを選んで鍵盤C2を弾いて確認します。

- ・ “ Save to ”でDISKを選択した場合は、作成したWAVEファイルをProgramモードのページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”で確認します。(Program 0-3D 参照 PG p.7)

note ソング演奏と鍵盤演奏を同時にリサンプリングする場合、“ Trigger ”(0-7b 参照 PG p.56)をSequencer START SWに変更すると、シーケンサーのスタートと同時にリサンプリングを開始します。

note AUDIO INPUT等からの外部オーディオ信号も、同時にサンプリングする場合は、Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HD Audio ページ Input 1、2の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をL/Rに設定します。(参照 BG p.46)

note “ Convert to Program ”にチェックしない場合は、Sampling モードでサンプルを選択して演奏し、確認します。

3. In-Track Sampling

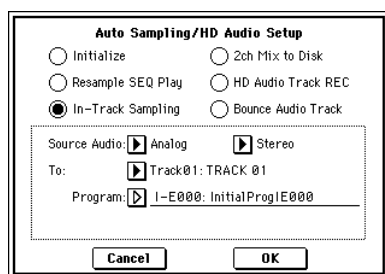
In-Track Sampling機能では、ソングのプレイバックに合わせて AUDIO INPUT 等からの外部オーディオ信号をサンプル・メモリ (RAM) にサンプリングすると同時に、MIDIトラックにノート・データを自動的に生成します。サンプリングしたオーディオ・データを簡単に MIDIトラックで演奏 / 編集することができます。(BG p.115)

“ In-Track Sampling ”では、イントラック・サンプリングするときに必要な設定を自動的にを行います。

note サンプリング音のモニターは、INDIV.1/2 OUTを使用します。AUDIO OUTPUT MAIN L、R、INDIV 1、2をミキサー等に接続し、出力をモニターしてください。

■ セットアップする

- ① “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンでIn-Track Samplingを選びます。
- ③ “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。
Analog: AUDIO INPUT 1、AUDIO INPUT 2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。
S/P DIF: S/P DIF IN端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
mLAN: mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)に接続した楽器等のデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(PG p.4, PG p.56「Input」)
- note** “ Source Audio ”でS/P DIFまたはmLANを選択した場合は、“ System Clock ”(Global P0: 0-2a PG p.138)でシステム・クロックを変更します。
- ④ “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”で入力ソースがモノラル/ステレオかを設定します。(PG p.4, PG p.56)
Mono-1: Input1を使用します。
Mono-2: Input2を使用します。
Stereo: Input1、2をステレオで使用します。
- ⑤ “ To ”でイントラック・サンプリングを行うMIDIトラックを選択します。選択したMIDIトラックへ自動的にノート・データを生成します。
- ⑥ “ Program ”でコンパート先のプログラムを指定します。またサンプリング終了時、自動的に新規のマルチサンプルを作成し、サンプリングしたデータを自動的にプログラムにコンバートします。

- ⑦ “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を実行するときはOKボタン、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については PG p.32, 自動設定されるパラメーターの操作例は BG p.115)

■ イントラック・サンプリングする

- ⑧ “ Location ”でソングの再生位置を設定します。
- ⑨ SAMPLING [REC]キーを押します。(サンプリング・スタンバイ)
- ⑩ SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。
- ⑪ サンプリングを開始するタイミングでSAMPLING [START/STOP]キーを押します。
- ⑫ “ Source Audio ”で選択したAUDIO INPUT端子に接続した楽器等で演奏します。
- ⑬ 演奏を終了したら、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。(サンプリングのみ終了します)または、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。(ソングのプレイバック、サンプリングが終了します)

note ソング演奏中に、連続してサンプリングを行う場合は、Global P0: Input/Samplingの“ Auto Optimize RAM ”をOffに設定します。(PG p.140)

note “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択し、設定を変えずに、続けてリサンプリングすると、自動的にC#2、D2...にサンプルがアサインされます。

■ サンプリングしたデータを確認する

- ・ “ Location ”をもどしてからSEQUENCER [START/STOP]キー押し、ソングをプレイバックします。
- ・ “ To ”(操作)で設定したトラックを“ Track Select ”(0-1a PG p.50)で選択して、鍵盤のC2を弾きます。

note 入力ソースにインサート・エフェクトをかける場合は、Sequencer P0: Play/REC Sampling/HD AudioページのInput1、2の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”でIFX1 ~ IFX5を選択します。使用したインサート・エフェクト通過後の“ BUS Select ”を1/2に設定します。

note “ Trigger ”(0-7b PG p.56)をThresholdに設定すると、入力レベルが設定値をこえたと同時にリサンプリングを開始します。(BG p.115)

note サンプリング先のサンプル・メモリ (RAM) は、ページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”(0-7A PG p.56)で設定します。

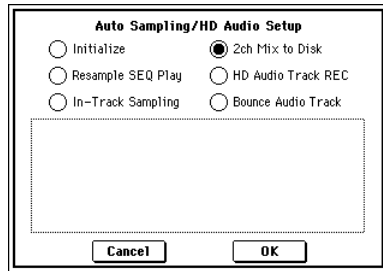
4. 2ch Mix to Disk

完成したソングを元に、オーディオCDを作成する際の前作業として、まずソングをリサンプリングし、内蔵のハードディスクにステレオ2chのWAVEファイルを作成します。(㊦BG p.116)

“ 2ch Mix to Disk ”では、このWAVEファイルを作成するときに必要な設定を自動的に行います。

■ セットアップする


- ① “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンで、2ch Mix to Diskを選びます。
- ③ “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については㊦p.32, 自動設定されるパラメーターの操作例は㊦BG p.116)

■ 完成したソングをリサンプリングし、WAVEファイルを作成する

- ④ リサンプリングするソング選択します。
- ⑤ SAMPLING [REC] キーを押します。
- ⑥ SAMPLING [START/STOP] キーを押します。(スタンバイ)
- ⑦ SEQUENCER [START/STOP] キーを押します。
ソングの再生とリサンプリングを開始します。
- ⑧ SEQUENCER [START/STOP] キーを押します。
ソングの再生とリサンプリングが終了し、WAVEファイルが作成されます。

 レコーディングおよびプレイバック中に、「 Buffer overrun error occurred 」または「 Buffer underrun error occurred 」のエラーが出た場合は、「 レコーディングおよびプレイバック中に“ Buffer overrun error occurred ”または“ Buffer underrun error occurred ”のエラー・メッセージが出た場合は 」(㊦p.13)を参照してDiskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド “ Optimize Medium ”と“ Collect Audio Track file ”を実行してください。また、レコーディング中に「 Buffer overrun error occurred 」のエラー・メッセージが出た場合、エラーになるまでのデータはレコーディングされますが、エラーが出た時点でのデータは正しく再生されない場合があります。

■ 作成したWAVEファイルを確認する

- ・ Programモードのページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”でWAVEファイルをプレイバックして確認します。(Program 0-3D ㊦PG p.7)

note 作成したWAVEファイルを元にオーディオCDを作成できます。(㊦BG p.118)

note リサンプリングによって作成されるWAVEファイルのセーブ先は、Programモードのページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(Program 0-3D ㊦PG p.7)で設定します。

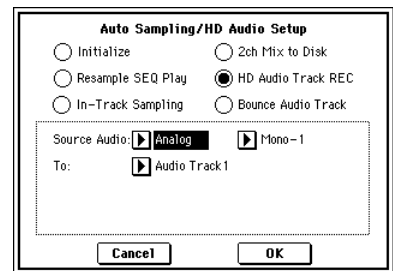
5. HD Audio Track REC

“ HD Audio Track REC ”では、MIDIトラックをプレイバックさせながら、外部オーディオ信号のみをオーディオ・トラックに2チャンネルでレコーディングするときに必要な設定を自動的に行います。(㊦p.9)

note レコーディングするオーディオ信号のモニターは、INDIV.1、2 OUTを使用します。AUDIO OUTPUT MAIN L、R、INDIV1、2をミキサー等に接続し、出力をモニターしてください。

■ セットアップする

- ① “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンで、HD Audio Track RECを選びます。
- ③ “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。
Analog: AUDIO INPUT 1、AUDIO INPUT 2端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。
S/P DIF: S/P DIF IN端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
mLAN: mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)に接続した楽器等のデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(㊦PG p.4, PG p.56「 Input 」)

note “ Source Audio ”でS/P DIFまたはmLANを選択した場合は、“ System Clock ”(Global P0: 0-2a ㊦PG p.138)でシステム・クロックを変更します。

- ④ “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”で入力ソースがモノラル/ステレオかを設定します。(㊦PG p.4, PG p.56)
Mono-1: Input1を使用します。
Mono-2: Input2を使用します。
Stereo: Input1、2をステレオで使用します。
- ⑤ “ To ”でレコーディングするトラックを設定します。“ Mono-1 / Mono-2/Stereo ”がMono-1またはMono-2の場合に設定できます。“ Mono-1/Mono-2/Stereo ”がStereoの場合は、レコーディングするトラックはAudio Track1&2となります。
- ⑥ “ Auto Sampling/HD Audio Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については㊦p.32, 自動設定されるパラメーターの操作例は㊦p.9)

■ オーディオ・トラックへレコーディングする

- ⑦ “ Location ”でレコーディングする位置を設定します。
- ⑧ SEQUENCER [REC/WRITE]キー SEQUENCER [START/STOP]の順にキーを押します。(レコーディング開始)
- ⑨ “ Source Audio ”で選択したAUDIO INPUT 端子に接続した楽器等を演奏します。
- ⑩ 演奏を終了したら、SEQUENCER[START/STOP]キーを押します。(レコーディング終了)

! レコーディングおよびプレイバック中に、「Buffer overrun error occurred」または「Buffer underrun error occurred」のエラーが出た場合は、「レコーディングおよびプレイバック中に」 Buffer overrun error occurred または Buffer underrun error occurred のエラー・メッセージが出た場合は、(※p.13)を参照してDiskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド “Optimize Medium”と“Collect Audio Track file”を実行してください。また、レコーディング中に「Buffer overrun error occurred」のエラー・メッセージが出た場合、エラーになるまでのデータはレコーディングされますが、エラーが出た時点でのデータは正しく再生されない場合があります。

■ レコーディングしたオーディオ・トラックを確認する

- ・ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、プレイバックします。

note 入カソースにインサート・エフェクトをかける場合は、Sequencer P0: Play/REC Sampling/HD Audioページ Input 1、2の “BUS(IFX/Indiv.) Select”でIFX1～IFX5を選択します。使用したインサート・エフェクト通過後の “BUS Select”を1/2に設定します。

note オーディオ・トラックへのレコーディングでも、マニュアルまたはオートによるパンチ・イン・レコーディングが可能です。(※p.11, p.18)

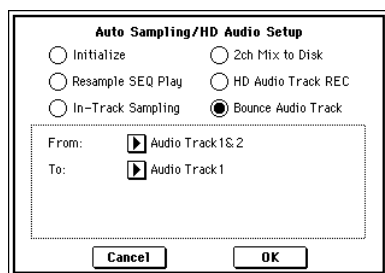
note レコーディングによって作成されるWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド “Sel Dir/WAVE(Audio Track)” (※p.16)で設定します。

6. Bounce Audio Track

“Bounce Audio Track”では、オーディオ・トラック1、2をオーディオ・トラック1にまとめたり、オーディオ・トラックにエフェクトをかけて再度レコーディングする場合に必要な設定を自動的に行います。

■ セットアップする

- ① “Auto Sampling/HD Audio Setup”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンで、Bounce Audio Trackを選びます。
- ③ “From”でバウンス元のトラック、“To”でバウンス先のトラックを設定します。
- ④ “Auto Sampling/HD Audio Setup”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については※p.32, 自動設定されるパラメーターの操作例は※p.12)

■ バウンス・レコーディングする

- ⑤ SEQUENCER [REC/WRITE] SEQUENCER [START/STOP]の順にキーを押します。
オーディオ・トラックだけをプレイバックし、バウンス・レコーディングを開始します。
- ⑥ オーディオ・トラックのプレイバックが終了したら、SEQUENCER [START/STOP]キーを押します。(バウンス・レコーディング終了)

! レコーディングおよびプレイバック中に、「Buffer overrun error occurred」または「Buffer underrun error occurred」のエラーが出た場合は、「レコーディングおよびプレイバック中に」 Buffer overrun error occurred または Buffer underrun error occurred のエラー・メッセージが出た場合は、(※p.13)を参照してDiskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド “Optimize Medium”と“Collect Audio Track file”を実行してください。また、レコーディング中に「Buffer overrun error occurred」のエラー・メッセージが出た場合、エラーになるまでのデータはレコーディングされますが、エラーが出た時点でのデータは正しく再生されない場合があります。

■ レコーディング結果を確認する

- ⑦ ダイアログの “To”で選択したオーディオ・トラックの “Pan”を調整します。
“To”でAudio Track1を選択した場合はオーディオ・トラック1の “Pan”を、Audio Track2を選択した場合はオーディオ・トラック2の “Pan”を調整します。Audio Track1&2を選択した場合は、オーディオ・トラック1と2の両トラックの “Pan”を調整します。
- ⑧ ダイアログの “To”で選択した以外のオーディオ・トラックをSOLO OFFにします。
“To”でAudio Track1を選択した場合はオーディオ・トラック2をSOLO OFFに、Audio Track2を選択した場合はオーディオ・トラック1をSOLO OFFにします。Audio Track1&2を選択した場合は、オーディオ・トラック1と2の両トラックともSOLO ONにします。
- ⑨ SEQUENCER [START/STOP]キーを押して、プレイバックします。

note インサート・エフェクトを使用している場合は、バウンス先のオーディオ・トラックの “BUS Select”をL/Rに、マスター・エフェクトを使用している場合はオーディオ・トラックの “Send1/2”を0に設定しなおして、エフェクトが二重にかからないように調整します。

note バウンス・レコーディングで作成されるWAVEファイルのセーブ先は、ページ・メニュー・コマンド “Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で設定します。(※p.16)

自動設定されるパラメーターと設定値

Parameter		1. Initialize	2. Resample SEQ Play	3. In-Track Sampling
Input (Input Source)		(Analog, S/P DIF, mLAN)*1	(Analog, S/P DIF, mLAN)*1	(Source Audio)*2
Input1	Level	127	127	127
	Pan	L000	L000	L000
	BUS Select	Off	Off	1/2
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Input2	Level	127	127	127
	Pan	R127	R127	R127
	BUS Select	Off	Off	1/2
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Sampling Setup	Source BUS	L/R	L/R	Indiv.1/2
	Trigger	Sequencer START SW	Note On	Sampling START SW
	Save to	RAM	(Save to)	RAM
	Mode	Stereo	Stereo	(Source Audio)*3
	Sample Time: RAM	最大	-	-
	Sample Time: DISK	4min 59.999sec	-	-
	Recording Level [dB]	-12.0	-12.0	+0.0
Select Bank & Smpl No. (Page Menu Command)	Auto +12dB On	On	On	Off
	Convert to Program	Off	(Convert to Program)	On
	Program	-	(Program)	(Program)
	MS	-	新規作成*4	新規作成*4
	Orig.Key	-	C2*4	C2*4
	Seq.Event	Off	Off	On
	Track	-	-	(To)
Recording Setup (Audio Track)	Track Select	-	-	-
	Punch In	Off	-	-
	Bounce	Off	-	-
	Source BUS	L/R	-	-
	Overwrite.WAV	Off	-	-
Sel Dir/WAVE(Audio Track) for Audio Track (Page Menu Command)	WAVE File	-	-	-
Audio Track	Audio1 SOLO	-	-	-
	Pan	-	-	-
	Audio2 SOLO	-	-	-
	Pan	-	-	-

-: 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

*1: Analog、S/P DIF、mLANのそれぞれの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*2: ダイアログ中の“ Source Audio ”で指定した入力ソースの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*3: “ Source Audio ”が Mono-1 のとき L-Mono、Mono-2 のとき R-Mono、Stereo のとき Stereo。

*4: “ Save to ”が RAM、“ Convert to Program ”が On のとき。

note In-Track Sampling を選択して実行すると、“ To ”で選択したトラックの“ Status ”(参照 PG p.62)が BTH に自動設定されます。

Parameter		4. 2ch Mix to Disk	5. HD Audio Track REC	6. Bounce Audio Track
Input (Input Source)		(Analog, S/P DIF, mLAN)*1	(Source Audio)*2	(Analog, S/P DIF, mLAN)*1
Input1	Level	127	127	127
	Pan	L000	L000 (To)*7	L000
	BUS Select	Off	1/2	Off
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Input2	Level	127	127	127
	Pan	R127	R127 (To)*7	R127
	BUS Select	Off	1/2	Off
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Sampling Setup	Source BUS	L/R	-	-
	Trigger	Sequencer START SW	-	-
	Save to	DISK	-	-
	Mode	Stereo	-	-
	Sample Time: RAM	-	-	-
	Sample Time: DISK	-	-	-
	Recording Level [dB]	-12.0	+0.0	+0.0
Select Bank & Smpl No. (Page Menu Command)	Auto +12dB On	-	-	-
	Convert to Program	-	-	-
	Program	-	-	-
	MS	-	-	-
	Orig.Key	-	-	-
	Seq.Event	-	-	-
	Track	-	-	-
Recording Setup (Audio Track)	Track Select	-	(To)	(To)
	Punch In	-	Off	Off
	Bounce	-	Off	On
	Source BUS	-	Indiv.1/2	L/R
	Overwrite.WAV	-	-	Off
Sel Dir/WAVE(Audio Track) for Audio Track (Page Menu Command)	WAVE File	-	No Assign	-
Audio Track	Audio1 SOLO	-	-	(From)*5
	Pan	-	-	(To)*6
	Audio2 SOLO	-	-	(From)*5
	Pan	-	-	(To)*6

-: 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

*1: Analog、S/P DIF、mLANのそれぞれの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*2: ダイアログ中の“ Source Audio ”で指定した入力ソースの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*3: “ Source Audio ”がMono-1 のとき L-Mono、Mono-2 のとき R-Mono、Stereo のとき Stereo。

*4: “ Save to ”がRAM、“ Convert to Program ”がOnのとき。

*5: “ From ”がAudio Track1 のときAudio1 の“ SOLO ”: On、Audio Track2 のときAudio2 の“ SOLO ”: On、Audio Track1&2 のときAudio1 の“ SOLO ”: On、Audio2 の“ SOLO ”: On (その他のTrackのSOLO Off)

*6: “ To ”がAudio Track1 のとき“ From ”で有効なオーディオ・トラックの“ Pan ”: L000、Audio Track2 のとき“ From ”で有効なオーディオ・トラックの“ Pan ”: R127、Audio Track1&2 の時 -自動設定しない

*7: “ Source Audio ”がStereoのとき“ Input1 ”と“ Input2 ”は、それぞれL000、R127。“ Source Audio ”がMono-1またはMono-2のとき“ Input1 ”と“ Input2 ”は“ To ”に合わせて自動設定されます。“ To ”がAudio Track1 のときはL000、Audio Track2 のときはR127。


note Bounce Audio Trackを選択して実行すると、Metronome Setupの“ Sound ”(0-8b 参照PG p.58)がOffに自動設定されます。

エクスクルーシブ・イベントへの対応

エクスクルーシブ・イベントの レコーディング/プレイ

Version 2.0では、エクスクルーシブ・メッセージのレコーディング/プレイバック、エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックのエディットが可能になります。

XG、GSデータ等の外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージやトラック・パラメーター等をエディットした際のパラメーター・チェンジ(※p.35)を、任意のトラックにリアルタイム・レコーディングすることができます。また、ページ・メニュー・コマンド“Put Effect Setting to Track”でインサート・エフェクトまたはマスター・エフェクトのパラメーター設定を、エクスクルーシブ・イベントとして任意のロケーションに挿入することができます。

 レコーディングしたGM、XG、GSのエクスクルーシブ・メッセージは、プレイバック時に本機では再現されません。

レコーディングされたデータは、エクスクルーシブ・イベントとしてソング・データに含まれるので、従来と同様にディスクへのセーブやロードが可能です。またエクスクルーシブ・メッセージは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のロードやセーブ(“Load Standard MIDI File”, “Save Song as Standard MIDI File”)にも対応します。これによりレコーディングしたエクスクルーシブ・イベントをSMFとして保存したり、SMFに含まれるエクスクルーシブ・メッセージをソング・データとしてコンバートすることが可能になります。

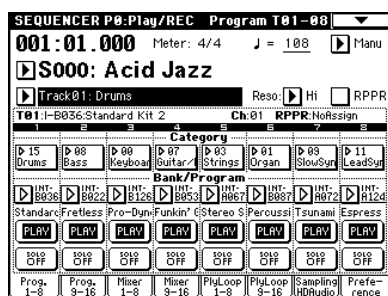
プレイバック時、これらのデータを外部MIDI機器に送信したり、これらのデータでソングのトラック・パラメーター、エフェクト・パラメーター等をコントロールすることが可能です。

1. 内部パラメーター・チェンジをレコーディングする

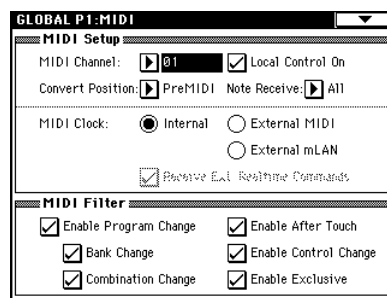
プリセット・テンプレート・ソング「Acid Jazz」を使用して、内部パラメーター・チェンジのレコーディング方法を示します。

トラック1(ドラム)にアサインされているインサート・エフェクト(IFX1、IFX2)のパラメーター・チェンジを、空きトラックへレコーディングします。

- ① ページ・メニュー・コマンド“Load Template Song”でAcid Jazzをロードします。ダイアログの“Copy Pattern to Track too?”をチェックして、16小節程度のソングを作成します。(※BG p.49「基本的なソング作成方法 - 1. 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」)



- ② Globalモードに移り、Global P1: MIDI、MIDI Filterの“Enable Exclusive”をチェックします。

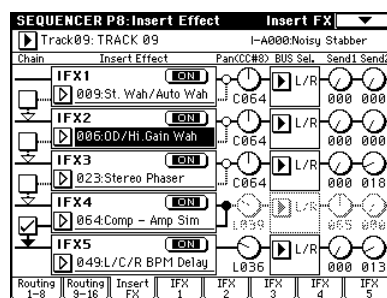


- ③ Sequencerモードに移り、“Track Select”でTrack09を選び、レコーディングを開始します。

ここでは空きトラックを選択します。

- note** データが記録されているトラックにレコーディングする場合は、“Recording Setup”の“Recording Mode”(※PG p.57)で、Over Dubを選んでレコーディングします。

- ④ レコーディング中に、適当なタイミングでSequencer P8: Insert Effect、Insert FXページのIFX1とIFX2のエフェクトを変更します。



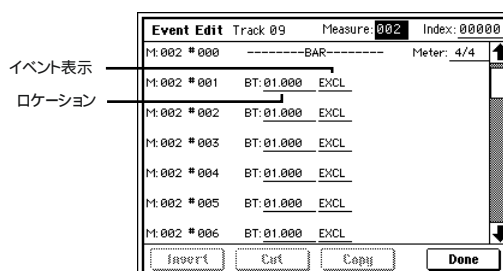
- ⑤ レコーディングを終了します。


- note** エクスクルーシブ・メッセージは、常に“Track Select”で選択したカレント・トラックにレコーディングされます。ここではトラック9(Track09)にレコーディングされます。

- ⑥ Sequencer P5: Track Edit ページで、ページ・メニュー・コマンド“Event Edit”を選び、Set Event FiltersダイアログでExclusiveにチェックし、OKボタンを押します。

イベント・エディットの画面では、レコーディングされたエクスクルーシブ・イベントとロケーションが表示されます。

エクスクルーシブ・イベントは“EXCL”と表示されます。



 エクスクルーシブ・イベントは、他のイベントへの変更はできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

⑦ Sequencer P8: Insert Effect の画面を表示させて、プレイバックすると、レコーディングされた設定が再現できます。

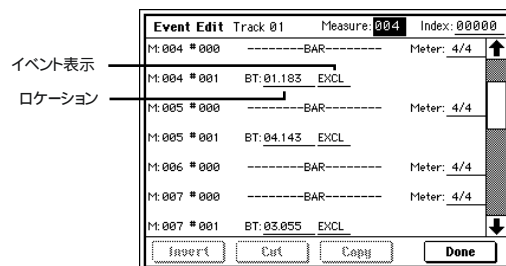
2. TRITON-Rack から受信したエクスクルーシブ・メッセージをレコーディングする


TRITON STUDIOとTRITON-RackをMIDI接続して、TRITON-Rackから送信したエクスクルーシブ・メッセージをTRITON STUDIOにレコーディングします。

- ① TRITON-RackのMIDI端子(IN/OUT)とTRITON STUDIOのMIDI端子(OUT/IN)を接続し、それぞれのGlobalモードのMIDI FilterでExclusiveをチェックします。
TRITON-Rack: GLOBAL2.1: MIDI, MIDI Filter(≡PG p.112)
TRITON STUDIO: Global P1: MIDI, MIDI Filter(≡PG p.144)
- ② TRITON-RackでProgramモードに入り、プログラムA000: Noisy Stabberを選びます。
- ③ TRITON STUDIOでSequencerモードに入り、“ Song Select ”で新規のソングを作成します。(≡PG p.50)
- ④ “ Track Select ”でTrack01を選び、レコーディングを開始します。
- ⑤ TRITON-Rackで“ PROG P1.1 Arp. Play: Pattern ”のパラメーターをエディットします。

⑥ レコーディングを終了します。

⑦ TRITON STUDIOでSequencer P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド“ Event Edit ”を選び、Set Event FiltersダイアログでExclusiveをチェックし、OKボタンを押します。



 エクスクルーシブ・メッセージは、受信開始時のロケーションにレコーディングされます。

⑧ TRITON STUDIOでプレイバックすると、⑤で変更した内容がTRITON-Rack上で再現できます。

リアルタイム・レコーディングでレコーディング対象となるエクスクルーシブ・メッセージ

以下が対象となるエクスクルーシブ・メッセージです。

- ・ 外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージ
- ・ Sequencerモードでのパラメーター・チェンジ(下表参照)
- ・ フット・ペダル、ノブ等にアサインされたMaster Volumeのユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージ

Sequencer モードでリアルタイム・レコーディングの対象となるパラメーター・チェンジ

フロント・パネル / ページ		パラメーター
フロント・パネル	ARPEGGIATOR	[ON/OFF]キー、[GATE]ノブ、[VELOCITY]ノブ
	REALTIME CONTROLS	[REALTIME CONTROLS]キー
P0: Play/REC	Prog. 1-8/9-16	“ Category ”, “ Program Select ”, “ PLAY/MUTE/REC ”, “ SOLO ON/OFF ”*1
	Mixer 1-8/9-16	“ Pan ”, “ Volume ”
	Sampling/HDAudio	“ Pan ”, “ Volume ”, “ BUS ”, “ Send1 ”, “ Send2 ”, “ PLAY/MUTE ”, “ SOLO ON/OFF ”
P2: Trk Param	OSC 1-8/9-16	“ Force OSC Mode ”, “ OSC Select ”, “ Portamento ”
	Pitch 1-8/9-16	“ Transpose ”, “ Detune ”, “ Bend Range ”
	Other 1-8/9-16	“ Delay ”, “ Use Program's Scale ”, “ Type ”, “ Key ”, “ Random ”
P4: Zone/Ctrl	Controller	“ SW1 ”, “ SW1 Mode ”, “ SW2 ”, “ SW2 Mode ”, “ Knob 1-B ”...“ Knob 4-B ”
	MOSS 1-8/9-16	“ Voice Allocation Reserve ”, “ Reference Track ”
P5: Track Edit	Tone1.2 1-8/9-16	“ Destination ”, “ Value ”
	Tone3.4 1-8/9-16	
	Tone5.6 1-8/9-16	
P7: Arpeggiator	Setup 1-8/9-16	“ Arpeggiator Assign ”, “ Arpeggiator Run A, B ”
	Arpegg. A/B	“ Pattern ”, “ Octave ”, “ Resolution ”, “ Gate ”, “ Velocity ”, “ Swing ”, “ Sort ”, “ Latch ”, “ Key Sync. ”, “ Keyboard ”
	Scan Zone	“ Top Key ”, “ Bottom Key ”, “ Top Velocity ”, “ Bottom Velocity ”
P8: Insert Effect	Routing 1-8/9-16	“ BUS Select ”, “ Send1 ”, “ Send2 ”
	Insert FX	“ IFX1 ”...“ IFX5 ”, “ IFX1 On/Off ”...“ IFX5 On/Off ”, “ Chain ”, “ Pan ”, “ BUS Sel. ”, “ Send1 ”, “ Send2 ”
	IFX 1/2/3/4/5	エフェクトのパラメーターすべて
P9: Master Effect	Master FX	“ MFX 1 ”, “ MFX 2 ”, “ MFX1 On/Off ”, “ MFX2 On/Off ”, “ Chain ”, “ Chain Direction ”, “ Chain Signal ”, “ Chain Level ”, “ Return 1 ”, “ Return 2 ”, “ Low ”, “ Mid ”, “ High ”
	MFX 1/2	エフェクトのパラメーターすべて
	Master EQ	“ Low Cutoff ”, “ Mid Cutoff ”, “ Q ”, “ High Cutoff ”, “ Gain ”, “ Low Gain Mod-Src ”, “ High Gain Mod-Src ”, “ Ctrl Ch ”

*1: そのトラックのプレイ/ミュートの状態にかかわらず、“ SOLO ON/OFF ”は常にトラック上のイベントに従ってコントロールされます。

一度にレコーディングできるエクスクルーシブ・メッセージのサイズは最大約320キロバイトです。このサイズは同一小節内にほかのイベントが存在すると、その分減少します。

外部MIDI機器から受信したエクスクルーシブ・メッセージとエディット時のパラメーター・チェンジを同時にレコーディングすることはできません。

“Pan”等のコントロール・チェンジに割り当てられているパラメーターは、GlobalモードのGlobal P1: MIDI, MIDI Filterの“Enable Control Change”, “Enable Exclusive”の両方をチェックしてレコーディングをした場合、レコーディング中のエディットした内容をコントロール・チェンジとパラメーター・チェンジ両方のイベントとしてレコーディングされます。これらのレコーディングされたイベントは、プレイバック時の早送り、巻き戻し等に正しく再現されない場合があります。これらのイベントをレコーディングする場合は、GlobalモードのMIDI Filterでどちらか一方だけをチェックしてください。

MIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジ

Sequencerモードのトラック・パラメーターやエフェクト・パラメーターがMIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジに対応します。外部シーケンサーなどを接続し、SequencerモードでTRITON STUDIOを16トラック・マルチ音源として使用した場合に、これらのパラメーターをMIDI経由でコントロールできます。

下表に示すパラメーターは、システム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジ送受信によって個別にエディットできます。


Sequencerモードでシステム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジ送受信によってエディット可能なパラメーター


フロント・パネル / ページ		パラメーター
フロント・パネル	ARPEGGIATOR	[ON/OFF]キー, [GATE]ノブ, [VELOCITY]ノブ
	REALTIME CONTROLS	[REALTIME CONTROLS]キー
P0: Play/REC	Prog. 1-8/9-16	“Category”, “Program Select”, “PLAY/MUTE/REC”, “SOLO ON/OFF”
	Mixer 1-8/9-16	“Pan”, “Volume”
	Sampling/HDAudio	“Pan”, “Volume”, “BUS”, “Send1”, “Send2”, “PLAY/MUTE”, “SOLO ON/OFF”
P2: Trk Param	MIDI Ch 1-8/9-16	“Status”, “MIDI Channel”, “Bank Select”
	OSC 1-8/9-16	“Force OSC Mode”, “OSC Select”, “Portamento”
	Pitch 1-8/9-16	“Transpose”, “Detune”, “Bend Range”
	Other 1-8/9-16	“Delay”, “Use Program's Scale”, “Type”, “Key”, “Random”
P3: MIDI Filter	MIDI 1 1-8/9-16	“Enable Program Change”, “Enable After Touch”, “Enable Damper”, “Enable Portamento SW”
	MIDI 2 1-8/9-16	“Enable JS X as AMS”, “Enable JS+Y”, “Enable JS-Y”, “Enable Ribbon”
	MIDI 3 1-8/9-16	“Enable Realtime Control Knob1”... “Enable Realtime Control Knob4”
	MIDI 4 1-8/9-16	“Enable SW1”, “Enable SW2”, “Enable Foot Pedal/Switch”, “Other Control Change”
P4: Zone/Ctrl	Key Z 1-8/9-16	“Top Key”, “Top Slope”, “Bottom Slope”, “Bottom Key”
	Vel Z 1-8/9-16	“Top Velocity”, “Top Slope”, “Bottom Slope”, “Bottom Velocity”
	MOSS 1-8/9-16	“Voice Allocation Reserve”, “Reference Track”
	Controller	“SW1”, “SW1 Mode”, “SW2”, “SW2 Mode”, “Knob 1-B”... “Knob 4-B”
P5: Track Edit	Tone1.2 1-8/9-16	“Destination”, “Value”
	Tone3.4 1-8/9-16	
	Tone5.6 1-8/9-16	
P7: Arpeggiator	Setup 1-8/9-16	“Arpeggiator Assign”, “Arpeggiator Run A, B”
	Arpegg. A/B	“Pattern”, “Octave”, “Resolution”, “Gate”, “Velocity”, “Swing”, “Sort”, “Latch”, “Key Sync”, “Keyboard”
	Scan Zone	“Top Key”, “Bottom Key”, “Top Velocity”, “Bottom Velocity”
P8: Insert Effect	Routing 1-8/9-16	“BUS Select”, “Send1”, “Send2”
	Insert FX	“IFX1”... “IFX5”, “IFX1 On/Off”... “IFX5 On/Off”, “Chain”, “Pan”, “BUS Sel.”, “Send1”, “Send2”
	IFX 1/2/3/4/5	エフェクトのパラメーターすべて
P9: Master Effect	Master FX	“MFX1”, “MFX2”, “MFX1 On/Off”, “MFX2 On/Off”, “Chain”, “Chain Direction”, “Chain Signal”, “Chain Level”, “Return 1”, “Return 2”, “Low”, “Mid”, “High”
	MFX 1/2	エフェクトのパラメーターすべて
	Master EQ	“Low Cutoff”, “Mid Cutoff”, “Q”, “High Cutoff”, “Gain”, “Low Gain Mod-Src”, “High Gain Mod-Src”, “Ctrl Ch”

3. Put Effect Setting to Track

ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”は、エフェクト設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラック上に挿入します。

プリセット・テンプレート・ソング「 Acid Jazz 」を使用して、ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”の使用方法を示します。ここでは、Track03: Elec. Pianoに設定してあるインサート・エフェクト023: Stereo Phaserを、曲の途中で020: Stereo Flangerに変更する操作例です。ここでは、1)と2)の2とおりする方法を例として説明します。

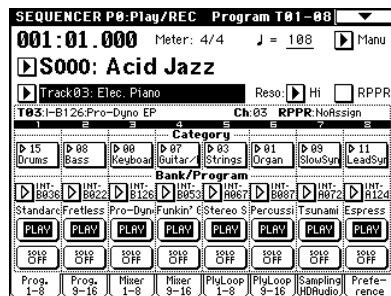
 MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージでエフェクトの設定を変更する場合、エフェクトの切り替えに、ある程度の時間を必要とします。また、発音中であれば音色がスムーズに切り替わらない場合があります。演奏データのタイミングを考慮し、システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入するロケーションを調節してください。

 挿入できるイベントは、エフェクトの種類とエフェクトのパラメーターのみです。エフェクトのオン/オフやバス等の設定は、リアルタイム・レコーディングしてください。

1) 曲の先頭と途中にエフェクト設定を挿入する

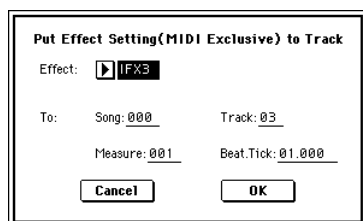
トラック3で使用されているインサート・エフェクト(IFX3)を、1小節から8小節まではテンプレート・ソングで設定されている023: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは020: Stereo Flangerを使用するように、ページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”でMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

- ① Sequencerモードに入り、“ Song Select ”でソングS000を選びます。
- ② ページ・メニュー・コマンド“ Load Template Song ”でAcid Jazzをロードします。



- ③ “ Track Select ”でTrack03: Elec. Pianoを選び、任意にレコーディングします。(参考 BG p.49 「 基本的なソング作成方法 - 1.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 」)

- ④ Sequencer P8: Insert Effectでページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”を選び、ダイアログを表示します。



- ⑤ 挿入するエクスクルーシブ・メッセージのエフェクト、挿入先を設定します。

“ Effect ”: IFX3

To: “ Song ”: 000

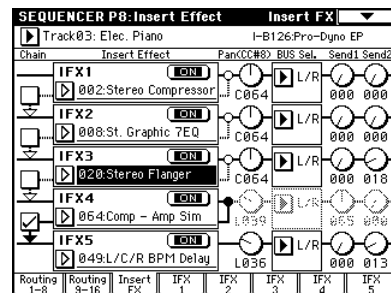
“ Track ”: 03

“ Measure ”: 001

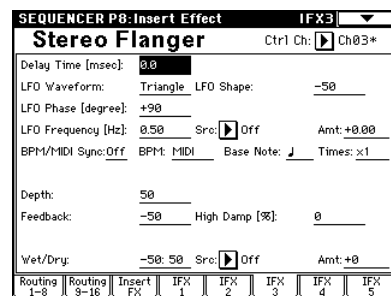
“ Beat.Tick ”: 01.000

- ⑥ OKボタンを押します。

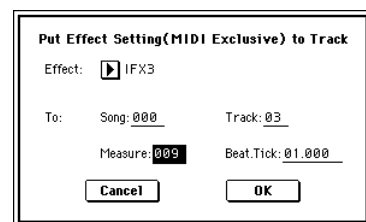
- ⑦ 9小節目から使用するエフェクトを設定します。Sequencer P8: Insert Effect, Insert FX ページで、IFX3に020: Stereo Flangerを選びます。



- ⑧ Sequencer P8: Insert Effect, IFX3 ページで、パラメーターを任意に設定します。



- ⑨ Sequencer P8: Insert Effect, Insert FX ページでページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”を選び、ダイアログを表示します。



- ⑩ 挿入するエクスクルーシブ・メッセージのエフェクト、挿入先を設定します。

“ Effect ”: IFX3

To: “ Song ”: 000

“ Track ”: 03

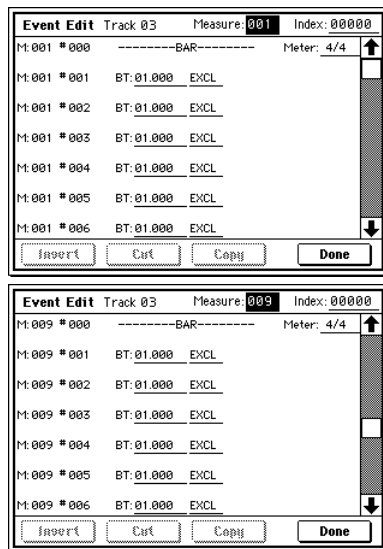
“ Measure ”: 009

“ Beat.Tick ”: 01.000

- ⑪ OKボタンを押します。

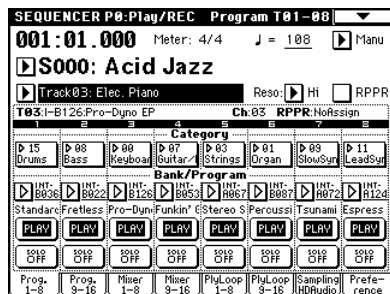
実行後プレイバックさせると、トラック3のエフェクトが9小節目から20: Stereo Flangerに変わります。

- ⑫ 「COMPARE」キーを押して(キーが点灯)プレイバックさせると、「Put Effect Setting to Track」実行前のもを確認できます。実行前と実行後のトラックを比較したいときに[COMPARE]キーを使用します。
- ⑬ Sequencer P5: Track Editページで「Track Select」をTrack03にして、ページ・メニュー・コマンド「Event Edit」を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの「Exclusive」をチェック)
トラック3の先頭と9小節目にMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。



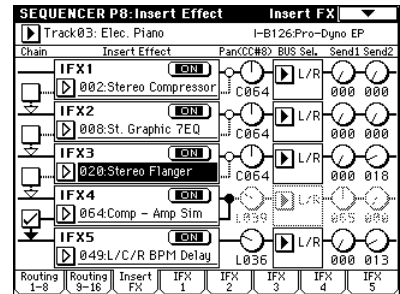
- 2) 曲の先頭からはソング自体に設定されているエフェクトを使用し、曲の途中から別のソングで設定したエフェクトを挿入する
トラック3で使用されているインサート・エフェクト(IFX3)において、曲の先頭からはテンプレート・ソングで設定されている023: Stereo Phaserを使用し、9小節目からは別のソングで設定した020: Stereo Flangerを使用するように、MIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージを挿入します。

- ① Sequencerモードに入り、「Song Select」でソングS000を選びます。
- ② ページ・メニュー・コマンド「Load Template Song」でAcid Jazzをロードします。

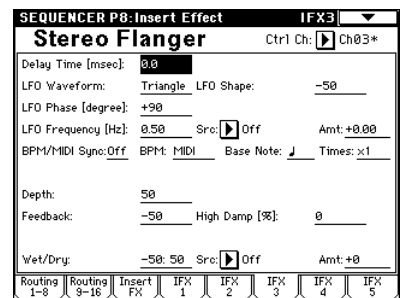


- ③ 「Track Select」でTrack03: Elec. Pianoを選び、任意にレコーディングします。(※BG p.49「基本的なソング作成方法 - 1.テンプレート・ソングのロードと、プリセット・パターン(ドラム・フレーズ)のコピー」)

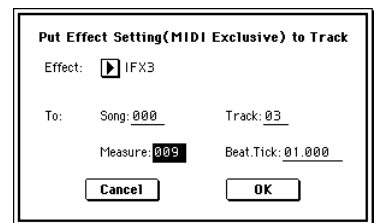
- ④ 変更するエフェクトの設定を、コピーした別のソングで設定します。
- a) ソングS001を作成します。
- b) ページ・メニュー・コマンド「Copy From Song」でコピー元をSong000にしてコピーを実行します。(※PG p.52「Copy From Song」)
- ⑤ ソング001上で9小節目から使用するエフェクトを設定します。Sequencer P8: Insert Effect, Insert FXページで、IFX3に020: Stereo Flangerを選びます。



- ⑥ Sequencer P8: Insert Effect, IFX3ページで、パラメーターを任意に設定します。



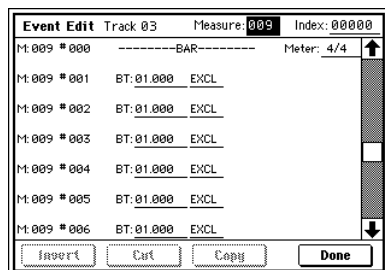
- ⑦ 「Put Effect Setting to Track」を選び、ダイアログを表示します。



- ⑧ ソング001で設定したエフェクト設定をソング000に挿入します。
- “Effect”: IFX3
To: “Song”: 000
“Track”: 03
“Measure”: 009
“Beat.Tick”: 01.000
- ⑨ OKボタンを押して、実行します。
実行後、ソング000を選びプレイバックさせると、トラック3のエフェクトが9小節目から20: Stereo Flangerに変わります。
- ⑩ ソング000で「COMPARE」キーを押して(キーが点灯)プレイバックさせると、「Put Effect Setting to Track」実行前のもを確認できます。

実行前と実行後のトラックを比較したいときに[COMPARE]キーを使用します。

- ⑪ ソング000のSequencer P5: Track Editページで“Track Select”をTrack03にして、ページ・メニュー・コマンド“Event Edit”を選び、イベント・エディットの画面を表示します。(Set Event Filtersダイアログの“Exclusive”をチェック) トラック3の9小節目にMIDIパラメーター・チェンジ・システム・エクスクルーシブ・メッセージが挿入されています。



Sequencer P5: Track Edit

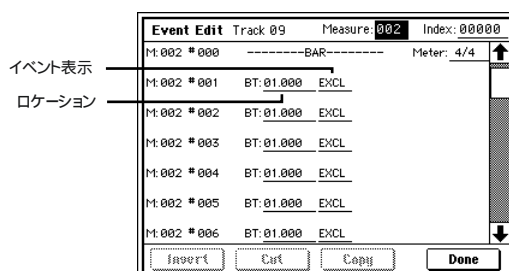
Sequencer P5: Track Editページのページ・メニュー・コマンド“Event Edit”(PG p.69)と“Erase Measure”(PG p.70)でエクスクルーシブ・イベントのエディットが可能になります。

“Event Edit”では“Set Event Filters”ダイアログでExclusiveをチェックする。“Erase Measure”ではダイアログ中の“Kind”をExclusiveにすることで、エクスクルーシブ・イベントのみをエディットすることが可能になります。またその他のコマンドでも、トラック上にエクスクルーシブ・イベントがあれば、他のイベントと同様にエディットできます。

ページ・メニュー・コマンドの変更

5-1B: Event Edit

エクスクルーシブ・イベントを含んだトラックに対応します。“Set Event Filters”ダイアログでExclusiveをチェックすると、以下のように表示されます。



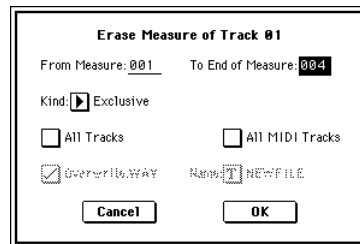
他のイベントと同様に、エクスクルーシブ・イベントに対してロケーション(“BT”)の変更、イベントの削除(Cutボタン)、イベントのコピー(Copyボタン)、イベントの挿入(Insertボタン)が可能です。(PG p.69「Event Edit」)

⚠ 小節内にあるエクスクルーシブ・イベントをすべて削除したい場合には、ページ・メニュー・コマンド“Erase Measure”で、ダイアログ中の“Kind”をExclusiveにしてコマンドを実行します。

⚠ エクスクルーシブ・イベントは、ノート・イベントやコントロール・チェンジなどの他のイベントへの変更はできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

5-1F: Erase Measure

ページ・メニュー・コマンド“Erase Measure”では、小節内にあるエクスクルーシブ・イベントの消去が可能になります。



ダイアログ中の“Kind”をExclusiveにすると、エクスクルーシブ・イベントのみを消去します。Allを選択した場合は、エクスクルーシブ・イベントを含むすべてのイベントを消去します。

PG 「Parameter Guide」Sequencer P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド“Event Edit”(PG p.69)と“Erase Measure”(PG p.70)に以上の内容が追加になります。

Sequencer P6: Pattern/RPPR

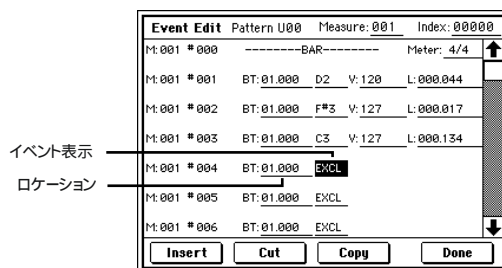
Sequencer P6: Pattern Editページのページ・メニュー・コマンド“Event Edit”(PG p.77)がエクスクルーシブ・イベントを含んだパターンに対応します。

“Event Edit”では“Set Event Filters”ダイアログでExclusiveをチェックすることで、エクスクルーシブ・イベントのみをエディットすることが可能になります。またその他のコマンドでも、パターン上にエクスクルーシブ・イベントがあれば、他のイベントと同様にエディットできます。

ページ・メニュー・コマンドの変更

6-1B: Event Edit

エクスクルーシブ・イベントを含んだパターンに対してコマンドを実行し、“Set Event Filters”ダイアログでExclusiveをチェックすると、以下のように表示されます。



パターンのイベント・エディットでも、エクスクルーシブ・イベントに対して、他のイベントと同様にロケーション(“BT”)の変更、イベントの削除(Cutボタン)、イベントのコピー(Copyボタン)、イベントの挿入(Insertボタン)が可能です。(PG p.69「Event Edit」)

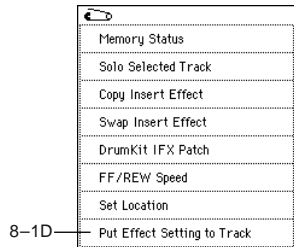
⚠ エクスクルーシブ・イベントは、他のイベントへの変更はできません。また、他のイベントをエクスクルーシブ・イベントに変更することもできません。

PG 「Parameter Guide」Sequencer P6: Pattern/RPPRのページ・メニュー・コマンド“Event Edit”(PG p.77)に以上の内容が追加になります。

Sequencer P8: Insert Effect

Sequencer P8: Insert Effectにページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”が追加になります。

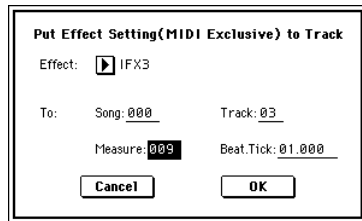
ページ・メニュー・コマンドの追加



8-1D: Put Effect Setting to Track

インサート・エフェクトの設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラックに挿入することができます。曲の途中でエフェクトの設定を変更したい場合等に便利な機能です。

- ① “ Put Effect Setting to Track ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② “ Effect ”で挿入するエフェクトを選択します。
- ③ Toの“ Song ”で挿入先のソング、“ Track ”で挿入先トラック、“ Measure ”でイベント挿入先小節、“ Beat.Tick ”でイベント挿入の拍とクロックを設定します。
- ④ “ Put Effect Setting to Track ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 挿入先にパターンが挿入されていた場合は、そのパターンはノート・データに展開されます。

! 挿入できるイベントは、エフェクトの種類とエフェクトのパラメーターのみです。エフェクトのオン/オフやバス等の設定は、リアルタイム・レコーディングしてください。

“ Put Effect Setting to Track ”の使用例は、「エクスクルーシブ・イベントのレコーディング/プレイ - 3. Put Effect Setting to Track」を参照してください。([PG p.37](#))

Sequencer P9: Master Effect

ページ・メニュー・コマンドの追加


Sequencer P9: Master Effectページにページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”が追加になります。マスター・エフェクトの設定をエクスクルーシブ・イベントとしてトラックに挿入することができます。

9-1C: Put Effect Setting to Track

Sequencer P8: Insert Effect“ Put Effect Setting to Track ”と同じ操作手順です。ダイアログの“ Effect ”をMFX1またはMFX2にして、コマンドを実行します。([PG](#) 「Sequencer P8: Insert Effect - Put Effect Setting to Track」、[PG p.37](#)「エクスクルーシブ・イベントのレコーディング/プレイ - 3. Put Effect Setting to Track」)

PG 「Parameter Guide」Sequencer P8: Insert Effect([PG p.83](#))とSequencer P9: Master Effect([PG p.85](#))にページ・メニュー・コマンド“ Put Effect Setting to Track ”の内容が追加になります。

Tone Adjust Parameter

Sequencer P5: Track Edit( PG p.68)にTone Adjustページが追加になります。

5-3: Tone1.2 1-8 (Tone1/2 T01-08)

5-4: Tone1.2 9-16 (Tone1/2 T09-16)

5-5: Tone3.4 1-8 (Tone3/4 T01-08)

5-6: Tone3.4 9-16 (Tone3/4 T09-16)

5-7: Tone5.6 1-8 (Tone5/6 T01-08)

5-8: Tone5.6 9-16 (Tone5/6 T09-16)

Tone Adjust ページでは、トラックごとに使用するプログラムの音色を一時的に調整します。ソングの作成中に、Program モードに戻ってプログラムをエディットすることなく、ソングの曲調に合わせてベースの音色を丸くしたり、ストリングスのアタックを速くするなどの調整が可能です。

note エクスCLUSIVE・イベントのレコーディング/プレイ(p.34)
を使用して、ソングの途中でリアルタイムに音色を変化させることも可能です。

1ソングにつきフィルター・カットオフ、レゾナンス、フィルターEG、アン
プEG等からトラックごとに最大6パラメーターを選択、調整できます。



5-1(2)(3)(4)(5)(6)a: Tone Adjust 1-Tone Adjust 6

Destination [LPF Cutoff...Reverse]
調整するパラメーターを選択します。

Value	[-99...+99, -199...+199, -12.00...+12.00, -1200...+1200, Off...On]
--------------	---

“ Destination ”で選択したパラメーターの値を設定します。値を+00
またはPRGに設定すると、プログラムの設定が使用されます。

note 通常、同じトラックで複数の“ Destination ”に同じパラメーターを選択しないようにします。選択した場合、次のように動作します。

Hold, Reverse以外

“ Destination ”で同一のパラメーターを選択した場合、“ Value ”はトラックごとに加算されます。ただし、“ Destination ”でコントロールするパラメーターの“ Value ”は、設定範囲を超えることはありません。例えば、同一トラックにDetune1が3つアサインされた場合、それぞれの“ Value ”が+1000、+1000、+1000だと+1200になります。(加算結果+3000をDetune1パラメーターの設定範囲である+1200で制限)また、+1000、+1000、-1000だと+1000になります。


Hold, Reverse

複数の“ Destination ”のうち、最後に設定されたものが有効になります。

“Destination” と “Value”

設定できるパラメーターおよび値を以下に示します。

LPF Fc (LPF Cutoff) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。調整すると音色の明るさが変化します。CC#74受信時と同じパラメーターをコントロールします。( PG p.256, INT-Fバンク: EM p.10)

Reso HPF (Resonance/HPF Cutoff) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のローパス・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。プログラムで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。CC#71 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(参考PG p.256, INT-Fバンク: EM p.10)

F EG Int (Filter EG Intensity) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルター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。CC#79受信時と同じパラメーターをコントロールします。(PG p.257, INT-Fバンク; EM p.10)

Amp Vel I (Amp Velocity Intensity) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のアンプ・ベロシティ・インテンシティ(アンプへのベロシティのかかり具合)を調整します。Amp Modulationの“Velocity Intensity”(4-2b 図PG p.21)をコントロールします。

note プログラムがINT-Fバンクの場合は、Amp EG Level Modulationの“Velocity Control” (EM p.43)をコントロールします。

F/A EG A (Filter/Amp EG Attack) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのアタック・タイムを調整します。また、その効果を最大限に生かすために、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同時に調整されます。CC#73 受信時と同じパラメーターをコントロールします。(参考PG p.256, INT-Fバンク: EM p.10)

F/A EG D (Filter/Amp EG Decay) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。CC#75受信時と同じパラメーターをコントロールします。(参考PG p.256, INT-Fバンク: EM p.10)

F/A EG S (Filter/Amp EG Sustain) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのサスティン・レベルを調整します。CC#70受信時と同じパラメーターをコントロールします。(PG p.256, INT-Fバンク: EM p.10)

F/A EG R (Filter/Amp EG Release) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のフィルターEGとアンプEGのリリース・タイムを調整します。CC#72受信時と同じパラメーターをコントロールします。(PG p.256, INT-Fバンク: EM p.10)

Filtr EG A (Filter EG Attack) [-99...+00...+99]
Filtr EG D (Filter EG Decay) [-99...+00...+99]
Filtr EG S (Filter EG Sustain) [-99...+00...+99]
Filtr EG R (Filter EG Release) [-99...+00...+99]

それぞれ“ F/A EG A ”、“ F/A EG D ”、“ F/A EG S ”、“ F/A EG R ”
でのフィルターEGのパラメーターのみを調整します。

Amp EG A (Amp EG Attack) [-99...+00...+99]
Amp EG D (Amp EG Decay) [-99...+00...+99]
Amp EG S (Amp EG Sustain) [-99...+00...+99]
Amp EG R (Amp EG Release) [-99...+00...+99]

それぞれ“ F/A EG A ”、“ F/A EG D ”、“ F/A EG S ”、“ F/A EG R ”
でのアンプEGのパラメーターのみを調整します。

LFO1 Spd (LFO1 Speed) [-199...+00...+199]

プログラムOSC1/2のLFO1スピードを調整します。CC#76受信時
と同じパラメーターをコントロールします。(PG p.256, INT-Fバ
ンク: EM p.10)

LFO1 P Int (LFO1 Pitch Intensity) [-12.00...+00.00...+12.00]

プログラムOSC1/2のピッチLFO1インテンシティ(LFO1のピッチ・
モジュレーションのかかり具合)を調整します。CC#77受信時と同じパ
ラメーターをコントロールします。(PG p.257, INT-Fバンク: EM
p.10)

note プログラムがINT-Fバンクの場合、バリューは-99 ~ +00 ~
+99 となり、他のバンクと異なります。-12.00 ~ +00.00 ~
+12.00 で設定した値は有効となりますが、レゾリューションの
違いから正確なピッチにならない場合があります。

LFO1 Fade [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のLFO1“ Fade ”(LFOによる効果がかかりはじ
めてから最大になるまでの時間、5-1a PG p.24)をコントロールし
ます。

note プログラムがINT-Fバンクの場合は、LFO1、2、3、4 の“ Fade ”
パラメーター(5-1(2)(3)(4)a EM p.45)をコントロールし
ます。Pitch ModulationのAMS1、AMS2(2-1(2)b EM
p.37)、Common P.ModのAMS(2-4b EM p.38)で
LFO1 ~ 4 を選択している場合に、そのLFOに対応します。

LFO1 Dly (LFO1 Delay) [-99...+00...+99]

プログラムOSC1/2のピッチLFO1ディレイ(ノート・オンからLFOに
よる効果がかかりはじめるまでの時間)を調整します。CC#78受信時
と同じパラメーターをコントロールします。(PG p.257, INT-Fバ
ンク: EM p.10)

Ptch Str. (Pitch Stretch) [-12...+00...+12]

プログラムOSC1/2のトランスポーズとチューンを同時に調整しま
す。元の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
エーションを得ることができます。

Performance Editor - “ Pitch Stretch ”(0-1c PG p.2)と同
じパラメーターをコントロールします。

△ プログラムがINT-Fバンクの場合には効果がありません。

Dtun 1 (Detune 1) [-1200...+0000...+1200]

プログラムOSC1のチューンを調整します。OSC1 Multisample-
“ Tune ”(1-2a PG p.10)をコントロールします。

note プログラムがINT-Fバンクの場合は、OSC Basicの“ Transpose ”
と“ Tune ”(EM p.14)をコントロールします。

Dtun 2 (Detune 2) [-1200...+0000...+1200]

プログラムOSC2のチューンを調整します。OSC2 Multisample-
“ Tune ”(1-2b PG p.10)をコントロールします。

note プログラムがINT-Fバンクの場合は、OSC Basicの“ Transpose ”
と“ Tune ”(EM p.14)をコントロールします。

△ プログラムの“ Oscillator Mode ”(1-1a PG p.7)がDouble
のときだけ有効です。

Hold [Off, PRG, On]

プログラムVoice Assign - “ Hold ”(1-1b PG p.8)をコントロー
ルします。Off のとき、その効果を最大限に生かすため、Amp1 EG/
Amp2 EG の“ Release (Release Time) ”を0に設定します。

note プログラムがINT-Fバンクの場合は、Ampで使用しているEGの
“ Release Time ”を0に設定します。

通常、ドラムス・プログラムで効果的に使用できます。Off にすると、
キー・オフのタイミングが有効となり、キー・オン / オフのタイミングで
ゲート・タイムをコントロールできます。すでに作成したドラム・トラック
に対して、Off にしてみると面白い効果が得られる場合があります。

Rev (Reverse) [Off, PRG, On]

プログラムOSC1/2のMultisampleごと、Drumsampleごとの
“ Rev ”(Program 1-2a PG p.9, Global 5-1b PG p.149)
をコントロールします。On にすると、すべてのマルチサンプルとドラム
サンプルが逆再生します。Off にすると、すべてのマルチサンプルとド
ラムサンプルが通常再生されます。PRG にすると、プログラム(または
プログラムで使用しているドラムキット)での設定となります。通常、ドラ
ムス・プログラムで効果的に使用できます。

△ プログラムがINT-Fバンクの場合には効果ありません。

PG 「Parameter Guide」Sequencer P5: Track Edit ページ
(PG p.68)に“ Tone Adjust Parameter ”の内容が追加に
なります。

Copy From Program

Sequencer P0: Play/RECページなどのページ・メニュー・コマンド (0-1 ㊦PG p.52)に“ Copy From Program ”が追加になります。

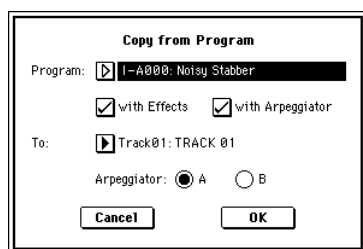
Memory Status	Load Template Song
Solo Selected Track	Save Template Song
Rename Song	FF/REW Speed
Delete Song	Set Location
Copy From Song	GM Initialize
Copy From Combi	Copy From Program

0-1L

0-1L: Copy From Program

指定したプログラムの設定を、現在選ばれているソングのトラック、エフェクトにコピーします。

- ① “ Copy From Program ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② “ Program ”でコピー元のプログラムを選びます。
- ③ “ with Effects ”をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスター・EQの設定もコピーされます。各エフェクトの“ Control Channel ”はコピー先のトラックのMIDIチャンネルに設定されます。

“BUS Select (IFX/Indiv.OutBUS Select)” (8-1(2)b ㊦PG p.83)の設定について

- “ with Effects ”の設定にかかわらず、コピー元プログラムの“ Use DKit Setting ”をチェックしている場合、“ BUS Select ”はDKitに設定されます。それにあわせて“ DrumKit IFX Patch ” (㊦PG p.46)の設定が初期状態にリセットされます。
- “ with Effects ”をチェックした場合は、コピー元プログラムの“ BUS Select ”の設定がコピーされます。また、コピー先トラック以外の“ BUS Select ”がIFX1～IFX5の場合、自動的にL/Rが設定されます。
- “ with Effects ”をチェックしない、またはコピー元プログラムとコピー先トラックの“ BUS Select ”がIFX1～IFX5の場合は、自動的にL/Rが設定されます。

- ④ “ with Arpeggiator ”をチェックすると、コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定もコピーされます。チェックすると、コピー元プログラムのアルペジエーターの設定で設定するアルペジエーターにコピーします。それにあわせて で設定するアルペジエーターの“ Arpeggiator Run ”を で設定するアルペジエーターにアサインします。

- ⑤ “ To ”でコピー先のトラックを設定します。トラックごとのパラメーターは初期化されます。“ Program Select ” (0-1(2)c)にコピー元のプログラムが設定されます。

- “ MIDI Channel ”、“ Bank Select(When Status=EX2) ” (2-1(2)a ㊦PG p.63)の設定は変わりません。
- “ Status ” (2-1(2)a ㊦PG p.62)の設定は、自動的にINTが設定されます。
- コピー元がINT-Fバンクのプログラムのとき、コピー先のトラックの“ Voice Allocation Reserve ” (㊦EM p.48)は6、その他のトラックの“ Voice Allocation Reserve ”は0が自動的に設定されます。また、“ MOSS BUS Select Reference ” (㊦EM p.48)の設定がコピー先のトラックに自動的に設定されます。
- コピー元のプログラムの 1-4: Controller (㊦PG p.12)の設定がコピーされます。

- ⑥ “ Arpeggiator ”でコピー先のアルペジエーターを設定します。

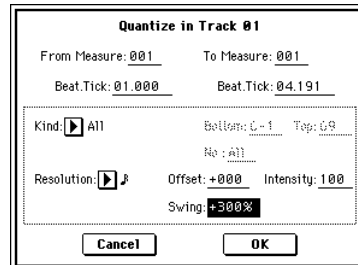
- ⑦ コピーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

PG 「Parameter Guide」 Sequencer P0: Play/RECのページ・メニュー・コマンド (㊦PG p.52)に“ Copy From Program ”の内容が追加になります。

Quantize Swing parameter

Sequencer P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド“ Quantize ” (㊦PG p.73)に“ Swing ”パラメーターが追加になります。

5-1N: Quantize

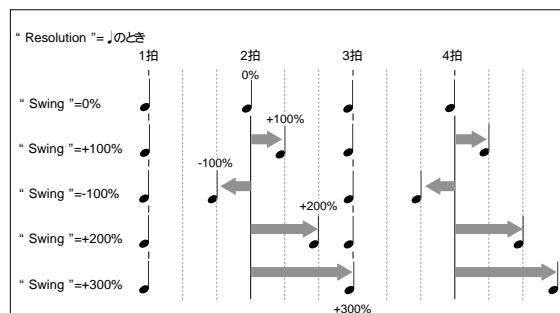


Swing

[-300% ... +300%]

リズムにスイング感をつけます。例えば、スクエアな16ビートを絶妙なシャッフル・グループに簡単に変換できます。

0%以外に設定すると、“ Resolution ”で設定した分解能に対して偶数拍の音符の位置をずらして、リズムにスイング感をつけます。
+100%に設定すると、“ Resolution ”で設定した分解能に対して1/3の位置に移動します。+300%に設定すると、偶数拍の音符は次の奇数拍の音符の位置まで移動します。



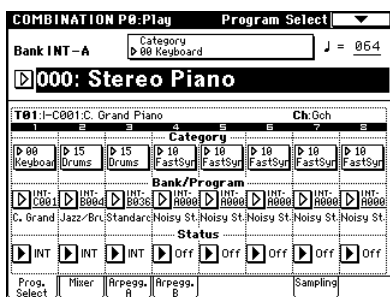
PG 「Parameter Guide」 5-1N: Quantize (PG p.73)の説明に“ Swing ”パラメーターの内容が追加になります。

オート・ソング・セットアップ機能

プログラムやコンビネーションの設定を自動的にソングへセット・アップします。プログラムやコンビネーションの演奏とソング制作をシームレスに統合し、演奏中にふと思いついたフレーズや曲のアイデア、インスピレーションを即座にソングに反映できます。

オート・ソング・セットアップ機能をCombinationモードでの操作手順にそって説明します。

- ① Combinationモードに入ります。



- ② Combination P0: Playページで任意のコンビネーションを選択します。そして、各ティンバーのパンや音量、アルペジエーターの設定等を必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は“ Update Combination ”、または“ Write Combination ”を実行してください。

- ③ [ENTER]キーを押しながら、[REC/WRITE]キーを押します。
“ Setup to Record ”ダイアログを表示します。



- ④ オート・ソング・セットアップを実行するときはOKボタンを押します。実行すると、Sequencerモードへ自動的に移り、コンビネーションの設定をソングに設定します。設定先のソングは、使用されていないソングの先頭のソングになります。

コンビネーションで自動設定される内容

ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”(0-1F PG p.52)において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- ・ “ with Effects ”をチェックする
- ・ “ To ”をTrack1 to 8
- ・ “ Auto Adjust Arp setting for Multi REC ”をチェックする

プログラムで自動設定される内容

ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Program ”(0-1L PG p.43)において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- ・ “ with Effects ”をチェックする

- ・ “ with Arpeggiator ”をチェックする
- ・ “ To ”をTrack01
- ・ “ Arpeggiator ”でAを選ぶ

- ⑤ 自動的にレコーディング待機状態になり、Sequencerモード0-8: Preference の設定にしたがってメトロノームが発音します。(0-8b: Metronome Setup PG p.58)

- ⑥ [START/STOP]キーを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度[START/STOP]キーを押します。(BG p.83「トラックへのリアルタイム・レコーディング」)

その他のアップデート

コンペア機能

以下のような場合、設定によってコンペア機能の動作が異なります。

オーディオ・トラック・レコーディング時

オーディオ・トラックへレコーディングした場合、“ Overwrite.WAV ”(P0 Preference: Recording Setup)をチェックしない場合のみコンペアが可能です。通常“ Overwrite.WAV ”はチェックしないでレコーディングします。

オーディオ・トラック・エディット時

トラック・エディット等でオーディオ・トラックを含んだエディットを行った場合、各ダイアログの“ Overwrite.WAV ”をチェックしない場合のみオーディオ・トラックのコンペアが可能です。

“ Overwrite.WAV ”と“ All Tracks ”をチェックしてオーディオ・トラックとMIDIトラックを同時にエディットした場合、[COMPARE]キーを押すとMIDIトラックのみが実行前の状態に戻ります。

通常“ Overwrite.WAV ”はチェックしないでエディットします。

イントラック・サンプリング時

本体内蔵のサンプル・メモリ(RAM)へのサンプリングにおいて、“ Select Bank & Sample No. ”(PG p.56)の“ Convert to ”でSeq.Eventをチェックしてサンプリングしたときのマルチサンプルとサンプルもコンペアの対象となります。これによってサンプリングをやりなおしたい場合に[COMPARE]キーを押すと、マルチサンプルとサンプルがサンプリングする前の状態に戻り、必要のないサンプルが残ることがありません。

▲ プログラムはコンペアの対象とはならず、元に戻りません。

動作改善


- ・ レコーディング中にシーケンサー・メモリーの残量がゼロになったとき、レコーディング済の演奏データが残るようにしました。
- ・ “ Multi REC ”をチェックする設定が、一旦別のモードに移動すると、チェックなしにリセットしないようにしました。
- ・ イントラック・サンプリング等で、ソングのプレイバック状態でサンプリング実行中の場合、ソングのプレイバックを停止させると、サンプリングも自動的に止まるように改善しました。ソングをサンプリングする場合等にソングのプレイバックとサンプリングを1回の操作で止めることができます。


Diskモード

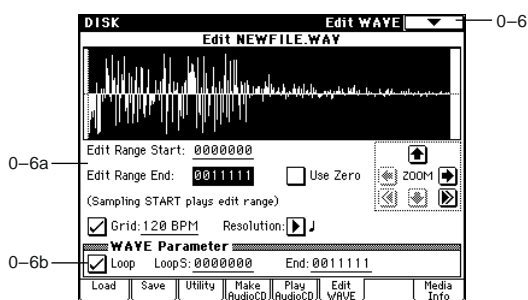
0-6: Edit WAVE

Diskモードに0-6: Edit WAVEページが追加になります。
内蔵ハードディスク等に保存されているWAVEファイルをエディットします。Version 1.0ではコンピューター等でしかエディットできなかった容量の大きい(再生時間の長い)WAVEファイルに対して、本機上でエディットが可能になります。容量の大きいWAVEファイルを、本機のサンプル・メモリー(RAM)で扱える容量にエディットし、Samplingモード等で使用することもできます。

“Load”、“Save”、“Utility”、“Make Audio CD”でWAVEファイルを選択しているときにEdit WAVEページを選択できます。
Edit WAVEページでは、選択したWAVEファイルの波形とパラメーターが表示されます。

 230400000サンプル(サンプル・レート48kHzで80分)を超えるWAVEファイルはエディットできません。

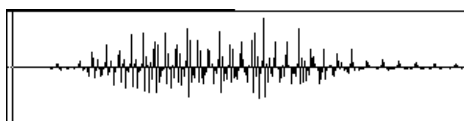
 エディット可能なWAVEファイルのサンプル・レートは、KSFファイルの対応周波数と同様です。(PG p.285 参照)



0-6a: WAVE ファイル波形ディスプレイ, Edit Range Start, Edit Range End, Use Zero, Grid, ZOOM

WAVE ファイル波形ディスプレイ

選択したWAVEファイルの波形を表示します。横軸がアドレス(時間軸)、縦軸がレベルです。



表示枠の上の太線は、データの波形全体のどの範囲を表示しているかを示します。時間軸にズーム・インしていくと、ズーム・インしていないときの波形表示に対して、どの部分をズーム・イン表示しているかが分かります。ステレオのWAVEファイルを選んでいるとき、WAVEファイルのLチャンネルのデータが上側に、Rチャンネルのデータが下側に表示されます。

“Edit Range Start”と“Edit Range End”を選択している場合、“Edit Range Start”から“Edit Range End”の範囲を反転して表示します。また、“WAVE Parameter”(0-6b)で“Loop On/Off”をチェックして“Loop S”と“End”を選択している場合は、“Loop S”と“End”を縦線で表示します。

Edit Range Start

[0000000...230399998]

Edit Range End


[0000001...230399999]

エディットする範囲(スタート・アドレスとエンド・アドレス)を設定します(単位はサンプル・アドレスです)。

“Edit Range Start”と“Edit Range End”の初期値は、“Loop On/Off”(0-6b)がOnのときは“Loop S”と“End”の値になります。

“Loop On/Off”がOffのときは、WAVE波形の先頭から最後までになります。

ここで設定した範囲は“WAVEファイル波形ディスプレイ”で反転表示されます。設定した範囲の音を確認するときはSAMPLING [START/STOP]キーを押してください。“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定した範囲のデータを再生します。

 SAMPLING [START/STOP] キーによるWAVEファイルの再生は44.1kHz、48kHzのファイルのみ対応しています。

Use Zero

[Off, On]

On(チェックする): “Edit Range Start”、“Edit Range End”を設定時、波形レベルがゼロ(“WAVEファイル波形ディスプレイ”のセンター線)をまたぐ(ゼロ・クロス)アドレスのみが選択できます。[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーを操作すると、前後のゼロ・クロスのアドレスをサーチして自動的に(ゼロ・クロスの)アドレスを選択します。テン・キー[0]~[9]では入力した値に近いゼロ・クロスのアドレスをサーチします。

Off(チェックしない): “Edit Range Start”、“Edit Range End”を1単位で設定します。通常の動作です。

Grid

[Off, On]


BPM

[040 BPM...480 BPM]

Resolution

[J...♪]

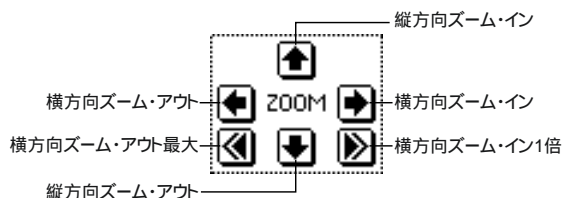
“Grid”をOn(チェックする)にすると、“WAVE波形ディスプレイ”にテンポ(BPM)、レゾリューション(“Resolution”)による縦点線を表示します。BPM値、ビートをベースにデータを切り出したり、波形位置を編集する場合などに使用します。

 グリッドは、WAVE波形の先頭(Loopオフ時)または“Loop Start”(Loopオン時)の設定アドレスが起点となります。

 [TEMPO]ノブの設定とは関係ありません。

ZOOM


“WAVEファイル波形ディスプレイ”の波形を、横軸方向(アドレス)、波形表示の縦軸方向(レベル)にそれぞれズーム・イン、ズーム・アウトします。



横方向は、全体表示からズーム・インしていき、最初に波形が実線で表示されるところを1倍として、2倍、4倍までズーム・インできます。(1倍表示のとき、LCDの表示レゾリューションが、アドレスのレゾリューションと同じになります。例えばアドレスを1単位で変更するとLCDのアド


レスを示す縦線も1ピクセルずつ移動します。)縦軸方向は、1倍(フルレンジ表示)から512倍(ステレオ表示の場合1024倍)までズーム・インできます。

そのとき選ばれている“Edit Range Start”、“Edit Range End”、“LoopS”または“End”のポイントを起点にズーム・イン/アウトします。(ズーム・イン/アウトするときに別のパラメーターが選ばれているときは、最後に選ばれていたポイントを起点にズーム・イン/アウトします。またズーム・イン/アウトした状態で“Edit Range Start”、“Edit Range End”、“LoopS”または“End”を選び直すと、選ばれたポイントを表示するように表示範囲が変わります。)

 ズーム倍率が低い(1倍以下の)とき、“WAVEファイル波形ディスプレイ”に表示される波形が、編集前と編集後で微妙に異なる場合があります。しかし再生音への影響はありません。この場合、倍率を上げていくことで正確な波形を表示させることができます。

0-6b: WAVE Parameter

WAVEファイルの“Loop On/Off”、“Loop S”、“End”を設定します。エディットした場合は、ページ・メニュー・コマンド“Save WAVE Parameter”を実行してください。

 “Loop On/Off”、“Loop S”、“End”の動作は、WAVEファイルをサンプル・メモリー(RAM)にロード(Diskモード 0-1:Load, 26)Load .WAV (PG p.164)したときにSamplingモードでのみ有効になります。オーディオ・トラックや0-1: LoadページでのWAVEファイルの再生では無効になります。Edit WAVEページでは、WAVEファイル波形ディスプレイで、“Loop On/Off”、“Loop S”、“End”の設定アドレスのみ確認できます。(PG p.45「WAVEファイル波形ディスプレイ」)

Loop On/Off [Off, On]

WAVEファイル波形をループさせるかを設定します。


On(チェックする): 波形は、“サンプルの先頭” “サンプルの最後” “Loop S” “サンプルの最後” “Loop S” ... というように“Loop S”から“サンプルの最後”間を繰り返し再生します。

Off(チェックしない): 波形は、“サンプルの先頭” “サンプルの最後”を1回(ワンショット)再生します。

“Loop On/Off”をOffからOnに変更した場合、“サンプルの先頭”、“サンプルの最後”のアドレスがそれぞれ“Loop S”、“End”の初期値として設定されます。

LoopS End [0000000...] [0000000...]

WAVEファイル再生時のループ・スタート・アドレスとエンド・アドレスを設定します。ループ・オン時に有効です。数字の単位はサンプル・アドレスです。ここで設定したアドレスは、“WAVEファイル波形ディスプレイ”では縦線で表示されます。


 “Loop On/Off”がOnのときは“Loop S”と“End”の値が“Edit Range Start”と“Edit Range End”の初期値になり、SAMPLING [START/STOP]キーを押すと、“Loop S”と“End”範囲のみを再生し確認できます。ループ動作を確認する場合は、WAVEファイルをサンプル・メモリー(RAM)にロードして、Samplingモードで確認します。WAVEファイルの容量がサンプル・メモリー(RAM)容量をオーバーしてしまい、ロードできない場合は、“Loop S”と“End”の範囲をページ・メニュー・コマンド“Truncate”または“Cut”で切り出して、新規にWAVEファイルを作成し、ロードします。

▼0-6: Page menu command

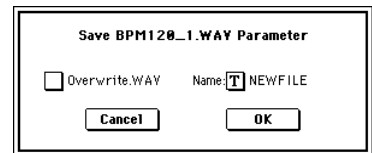
0-6A	Save WAVE Parameter	Insert Zero	0-6I
0-6B	Truncate	Normalize/Level Adj.	0-6J
0-6C	Cut	Volume Ramp	0-6K
0-6D	Clear	Erase Punch Noise	0-6L
0-6E	Copy	Time Stretch(Sustaining)	0-6M
0-6F	Insert	Transfer WAVE To Track	0-6N
0-6G	Mix	Mono To Stereo	0-6O
0-6H	Paste	Rate Convert	0-6P

0-6A: Save WAVE Parameter

WAVEファイルにWAVEパラメーター(0-6b: WAVE Parameter)の状態をセーブします。WAVEパラメーターをエディットした場合に実行してください。

 セーブされるWAVEパラメーターは、“Loop On/Off”、“Loop S”、“End”のみです。またWAVEファイルは、これらのパラメーターが有効な機器(アプリケーション等)へロードすると、これらの設定が有効になります。

- ① WAVEパラメーターをエディット後、“Save WAVE Parameter”を選び、ダイアログを表示します。



- ② 元のWAVEファイルに上書きする場合は、“Overwrite.WAV”にチェックします。新規にWAVEファイルを作成する場合はチェックしません。チェックしないと、WAVEファイルは元ファイルがあるディレクトリに新規に作成されます。通常、“Overwrite.WAV”はチェックしないで実行します。

- ③ 新規にWAVEファイルを作成する場合は、“Name”でファイル名を設定します。

- ④ セーブするときはOKボタンを、セーブしないときはCancelボタンを押します。

0-6B: Truncate

Samplingモード、Sampling P1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド“Truncate”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作についてはPG p.101「1-1A: Truncate」) “Edit Range Start”と“Edit Range End”(0-6a)の外側にある不要なデータを削除します。

ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”についてはPG「0-6A: Save WAVE Parameter」操作②、③

0-6C: Cut

Samplingモード、Sampling P1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド“Cut”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作についてはPG p.102「1-1B: Cut」)

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータを削除します。その後ろにあるデータは前に移動します。

ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”についてはPG「0-6A: Save WAVE Parameter」操作②、③

0-6D: Clear

Samplingモード、Sampling P1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド“Clear”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作については ④PG p.102「1-1C: Clear」)

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータの値をゼロに変更します。前後にあるデータはそのまま移動しません。

ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”については ④「0-6A: Save WAVE Parameter」操作 ②、③

0-6E: Copy

Samplingモード、Sampling P1: Sample Editのページ・メニュー・コマンド“Copy”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作については ④PG p.102「1-1D: Copy」)

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータ情報をバッファに取り込みます。取り込んだデータは、“Insert”、“Mix”、“Paste”で使います。(④p.61「Samplingモード - Insert/Mix/Paste」)

0-6F: Insert

“Copy”を実行してバッファに取り込んだデータ情報をもとに“Edit Range Start”アドレスの先頭に挿入します。元にあったデータは、後ろに移動します。(④p.61「Samplingモード - Insert/Mix/Paste」, ④PG p.102「1-1E: Insert」)

ダイアログで表示される“From”では、挿入するデータを選びます。RAMにすると、Sample Editページで範囲を指定してコピーしたデータを挿入します。DISKにすると、DiskモードのEdit WAVEページで範囲を指定してコピーしたデータを挿入します。

また、ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”については ④「0-6A: Save WAVE Parameter」操作 ②、③

0-6G: Mix

“Copy”を実行してバッファに取り込んだデータ情報をもとに、選択しているサンプル・データとミックスします。“Edit Range Start”アドレスを先頭にミックスします。(④p.61「Samplingモード - Insert/Mix/Paste」, ④PG p.103「1-1F: Mix」)

ダイアログで表示される“From”では、ミックスするデータを選びます。RAMにすると、Sample Editページで範囲を指定してコピーしたデータをミックスします。DISKにすると、DiskモードのEdit WAVEページで範囲を指定してコピーしたデータをミックスします。

また、ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”については ④「0-6A: Save WAVE Parameter」操作 ②、③

0-6H: Paste

“Copy”を実行してバッファに取り込んだデータ情報をもとに“Edit Range Start”アドレスの先頭に配置します。元にあったデータは削除されます。(④p.61「Samplingモード - Insert/Mix/Paste」, ④PG p.103「1-1G: Paste」)

ダイアログで表示される“From”では、配置するデータを選びます。RAMにすると、Sample Editページで範囲を指定してコピーしたデータを配置します。DISKにすると、DiskモードのEdit WAVEページで範囲を指定してコピーしたデータを配置します。

また、ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”については ④「0-6A: Save WAVE Parameter」操作 ②、③

0-6I: Insert Zero

Samplingモード、Sampling P1: Sample Editページのページ・メニュー・コマンド“Insert Zero”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作については ④PG p.103「1-1H: Insert Zero」)

“Edit Range Start”のアドレスを先頭に、値がゼロ・レベルのデータ(無音)を挿入します。元にあったデータは、後ろに移動します。

ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”については ④「0-6A: Save WAVE Parameter」操作 ②、③

0-6J: Normalize/Level Adj.

Samplingモード、Sampling P1: Sample Editページのページ・メニュー・コマンド“Normalize/Level Adj.”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作については ④PG p.104「1-1I: Normalize/Level Adj.」)

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータの値(ボリューム)を一律に変更します。“Normalize”(ノーマライズ)は、範囲内のサンプル・データのレベルをクリップしない(ひずまない)範囲で最大限に増幅します。サンプリングしたサンプル・データのレベルが低い場合などに実行すると、ノーマライズによってサンプル・データのダイナミックレンジが大きくなります。“Level”では、必要に応じてレベルを上下させます。

ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”については ④「0-6A: Save WAVE Parameter」操作 ②、③

0-6K: Volume Ramp

Samplingモード、Sampling P1: Sample Editページのページ・メニュー・コマンド“Volume Ramp”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作については ④PG p.104「1-1J: Volume Ramp」)

“Edit Range Start”~“Edit Range End”間のデータの値(ボリューム)を変更します。“Edit Range Start”から“Edit Range End”に向かって徐々にボリュームを上げたり(Fade In)、下げたり(Fade Out)します。

ダイアログで表示される“Overwrite.WAV”、“Name”については ④「0-6A: Save WAVE Parameter」操作 ②、③

0-6L: Erase Punch Noise

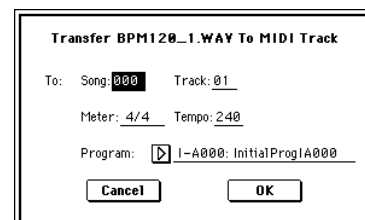
Sequencerモード、Sequencer P5:Track Editのページ・メニュー・コマンド“Erase Punch Noise”と同じ機能です。(機能および操作については ④p.21)

0-6M: Time Stretch (Sustaining)

Sequencerモード、Sequencer P5:Track Editのページ・メニュー・コマンド“Time Stretch”と同じ機能です。(機能および操作については ④p.22)

0-6N: Transfer WAVE To Track

Sequencerモード、Sequencer P5:Track Editのページ・メニュー・コマンド“Transfer WAVE”と同じ機能です。(機能および操作については ④p.23)



Edit WAVEページの“Transfer WAVE To Track”では、選択しているWAVEファイルをソングのトラックへ展開します。“Song”で展開先のソング・ナンバー、“Track”で展開先のトラック、“Meter”で展開先の拍子、“Tempo”で展開先のテンポ、“Program”で自動作成するプログラム・ナンバーを指定して実行します。

0-6O: Mono to Stereo

Samplingモード、Sampling P0: Recordingのページ・メニュー・コマンド“ Sample Mono To Stereo ”と同様の機能をWAVEファイルに対して行う機能です。(機能および操作についてはPG p.94) ダイアログで表示される“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」操作②、③

0-6P: Rate Convert

Disk モード、0-3:Utilityページのページ・メニュー・コマンド“ Rate Convert ”と同じ機能です。ただし、セーブ先の指定はできません。(機能および操作についてはPG p.53, PG p.171) ダイアログで表示される“ Overwrite.WAV ”、“ Name ”については「 0-6A: Save WAVE Parameter 」操作②、③

PG 「Parameter Guide」0-5: Play Audio CDページ(PG p.174)の後ろに「0-6: Edit WAVE」の内容が追加になります。また、「0-6: Media Info」ページは「0-7: Media Info」ページとなります。

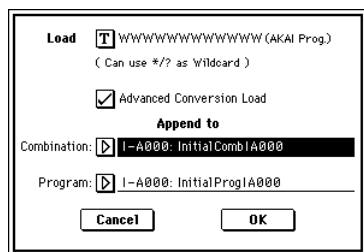
Advanced Conversion Load (Load AKAI Program File)

Load AKAI Program File

Disk 0-1: Loadページの“ Load AKAI Program File ”(PG p.164)でのAKAI Programファイルのロード機能において、Version1.0ではキー・マップ関係のパラメーターのみに対応していましたが、Version2.0ではキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、EG等のパラメーターにも対応し、TRITON STUDIOのプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードすることが可能になります。ロード後、作成されたマルチサンプルを再エディットする必要があった複雑な設定のAKAI Programファイルの再現性を高めました。

28) Load AKAI Program File

- ① ディレクトリ・ウィンドウで、AKAI Programファイルを選択します。
- ② ページ・メニュー・コマンド“ Load selected ”を選択して、ダイアログを表示します。



- ③ “ Advanced Conversion Load ”でAKAI Programファイルのロード方法を選択します。
Off(チェックしない): システム・バージョン1.0と同様です。選択したProgramファイルをマルチサンプルとしてロードします。Programファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込んでマルチサンプルを作成します。(PG p.164「28」Load AKAI Program File、PG p.165「AKAI Programファイルについて」)

On(チェックする): Programファイルのキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、LFO、EG等のパラメーターをTRITON STUDIOのプログラムへまたはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。

note マルチサンプル、サンプルも同時にコンバート・ロードされます。(詳細はPG p.164「28」Load AKAI Program File)

- ④ “ Advanced Conversion Load ”をチェックしたときに、Append toの“ Combination ”でコンバート・ロードによって作成されるコンビネーションのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたコンビネーションがロードされます。
- ⑤ “ Advanced Conversion Load ”をチェックしたときに、Append toの“ Program ”でコンバート・ロードによって作成されるプログラムのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたプログラムがロードされます。

AKAI Programの構成によっては、複数のプログラムと1つのコンビネーションにコンバートしてロードされます。この場合、コンバート後のプログラム最大数はコンビネーションで使用可能な8個に制限され、“ Exceeded 8 Programs ”のメッセージが表示されます。(PG p.71)複雑な構成のAKAI Programをロードする際はご注意ください。

ロード先のバンクとナンバーがEXB-G127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

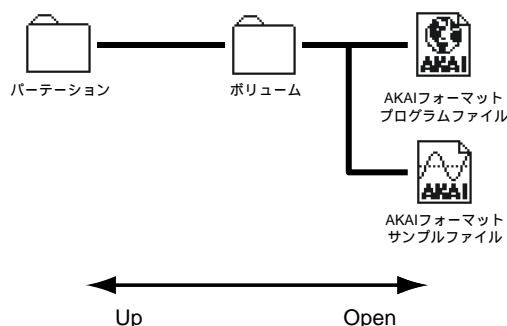
指定したバンク/ナンバー以降は、ロードすることで書き替われます。データを残しておきたい場合は事前に“ Save All ”または“ Save PCG ”でセーブしておいてください。

PG 「Parameter Guide」0-1: Load - 28)Load AKAI Program File(PG p.164)の説明に「Advanced Conversion Load」の内容が追加になります。

Load AKAI Volume

0-1: Loadページのページ・メニュー・コマンド“ Load selected ”(PG p.157)の説明に“ Load AKAI Volume ”が追加になります。AKAI S1000/3000フォーマットのサンプルCD等のボリュームから、ProgramファイルおよびSampleファイルをまとめてロードすることが可能になります。

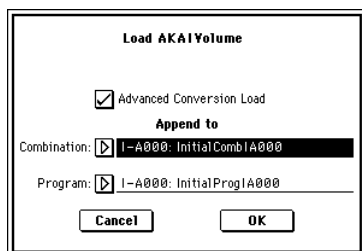
AKAI S1000/3000フォーマットのサンプルCD等では、ProgramファイルおよびSampleファイルは、パーティション、ボリュームに分割されています。Version2.0では、ボリュームからのロードに対応します。ボリュームに含まれるすべてのProgramファイルおよびSampleファイルをまとめてロードします。




29) Load AKAI Volume:


AKAI S1000/3000フォーマットのサンプルCD等のボリュームに含まれるProgramファイルおよびSampleファイルをまとめてロードします。

- ① 0-1: Loadページの“ Drive Select ”でAKAI S1000/3000フォーマットのメディアを選びます。
- ② ディレクトリ・ウィンドウで、AKAI S1000/3000フォーマットのボリュームを選びます。
- ③ ページ・メニュー・コマンド“ Load selected ”を選び、ダイアログを表示します。



- ④ “ Advanced Conversion Load ”をチェックしないと、選択したボリュームに含まれるすべての Sample ファイルをサンプルとして、Program ファイルをマルチサンプルとしてロードします。Program ファイル中のキー・マップ関係のパラメーターのみを読み込んで、マルチサンプルを作成します。(※PG p.164「 28)Load AKAI Program File 」, PG p.165「 AKAI Program ファイルについて 」) チェックすると、選択したボリュームに含まれるすべての Sample ファイルをサンプルとしてロードします。また、Program ファイルのキーグループ、キーグループ・ゾーン、オシレーター、ピッチ、フィルター、アンプ/パン、EG等のパラメーターをTRITON STUDIOのプログラムへ、またはプログラムとコンビネーションへコンバートしてロードします。(マルチサンプルも同時にコンバート・ロードします)
- ⑤ “ Advanced Conversion Load ”をチェックしたときに、Append toの“ Combination ”でコンバート・ロードによって作成されるコンビネーションのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたコンビネーションがロードされます。
- ⑥ “ Advanced Conversion Load ”をチェックしたときに、Append toの“ Program ”でコンバート・ロードによって作成されるプログラムのロード先のバンクとナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクとナンバーを先頭に、作成されたプログラムがロードされます。

 ロード先のバンクとナンバーがEXB-G127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

 指定したバンク/ナンバー以降は、ロードすることで書き替えられます。データを残しておきたい場合は事前に“ Save All ”または“ Save PCG ”でセーブしておいてください。

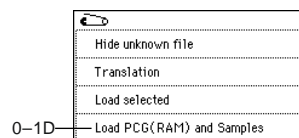
PG 「Parameter Guide」0-1: Load - 28)Load AKAI Program File(※PG p.164)の後に「Load AKAI Volume」の内容が追加になります。29) Load .KCD(※PG p.165)は、30)Load .KCDとなります。

Load PCG(RAM) and Samples

0-1: Loadページにページ・メニュー・コマンド“ Load PCG(RAM) and Samples ”が追加になります。

“ Load PCG(RAM) and Samples ”では、.PCGファイル内にあるRAMサンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、コンビネーション、ソングのみをロードします。RAMサンプルを使用したプログラムやコンビネーション等の編集に有効な機能です。

今後リリースが予定されている、他社製KORG TRITONフォーマットのサンプルCDライブラリーのデータ等も効率的に読み込むことができます。

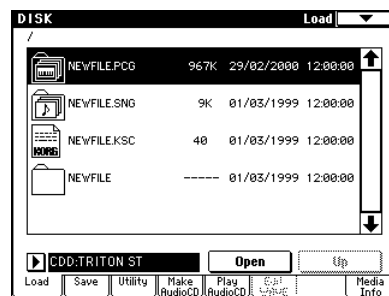


0-1D: Load PCG(RAM) and Samples

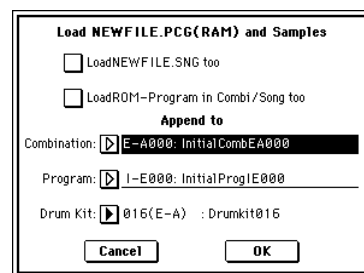
.PCGファイル内のRAMサンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、コンビネーション、ソングのみをロードします。

.PCGファイルのロード時に選択できます。ロード時のダイアログで先頭のバンク、ナンバーを指定すると、あとは有効なものだけが自動的につめてロードされます。また、ロード時にサンプルやプログラムが正しく対応するように自動的に設定されます。

- ① ディレクトリ・ウィンドウで.PCGファイルを選択します。



- ② このコマンドを選択して、ダイアログを表示します。
このコマンドは、.PCGファイルを選んだときだけに表示され、選択できます。



- ③ .PCGファイルと同一ファイル名の.SNGファイルを、.PCGファイルと一緒にロードする場合は“ Load *****.SNG too ”チェック・ボックスをチェックします。.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルと一緒にロードされます。

note .PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSCのファイルは、.PCGファイルと同時に必ず一緒にロードされます。カレント・

ディレクトリ以下にファイルがない場合は、「ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は」(PG p.157)の手順に従ってロードを実行してください。

.PCGファイルでロードされる内容:

1. Drum Kit : “ High/Low Drumsample Bank ”(Global 5-1b / 1c PG p.148)で、少なくとも1つのKEYでRAMを設定しているドラムキット。
2. Program: “ Oscillator Mode ”(Program 1-1a PG p.7)でDrumsを設定し、さらに“ Drum Kit ”(Program 1-2d PG p.10)で上記1.のドラムキットを設定しているプログラム。
3. Program: “ Oscillator Mode ”(Program 1-1a PG p.7)でSingleまたはDoubleを設定し、さらに“ OSC 1 / 2 Multisample High/Low Bank ”(Program 1-2a/2b PG p.9)で、少なくとも1箇所RAMを設定しているプログラム。
4. Combination: “ Bank/Program ”(Combination 0-1c/1-1b PG p.34、p.37)で、上記2.または3.のプログラムを設定しているコンビネーション。

.SNGファイルでロードされる内容:

1. Song: “ Program Select (Bank/Program) ”(Sequencer 0-1b、2b PG p.51)で、上記「.PCGファイルでロードされる内容」の2.または3.のプログラムを設定しているソングを、インターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーから、つめてロードします。(PG p.158「 Select .SNG Allocation 」)キュー・リスト・データはロードされません。

ロード後の各データが正しく対応するように以下を自動的に設定しなします。

- ・ マルチサンプルで使用しているRAMサンプル・ナンバー
- ・ ドラムキットで使用しているRAMサンプル・ナンバー
- ・ プログラムで使用しているRAMマルチサンプル・ナンバー
- ・ プログラムで使用しているドラムキット・ナンバー
- ・ コンビネーションで使用しているプログラム・バンク / ナンバー
- ・ ソングで使用しているプログラム・バンク / ナンバー (トラック、パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラム・バンク / ナンバー)

- ④ “ Load ROM-Program in Combi/Song too ”をチェックすると、PCGファイルのコンビネーション、.SNGファイルのソングにおいて、RAMを使用しているプログラムと同時にROMを使用しているプログラムもロードします。ロードするコンビネーション、ソングでプリロード・プログラム以外に作成したユーザー・プログラムを使用している場合などに設定します。

note ロードするコンビネーション、ソングで使用している全てのROMを使用しているプログラムがロードされます。

⚠ Bank INT-Fのプログラム・データはロードされません。

チェックしないと、PCGファイルのコンビネーション、.SNGファイルのソングにおいて、RAMを使用しているプログラムのみをロードします。RAMを使用しているプログラムに加えて、プリロード・プログラムを使用している場合は、通常チェックしません。

- ⑥ Append toの“ Combination ”で、PCGファイル内にあるコンビネーションのロード先のバンクおよびナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクおよびナンバーを先頭に、有効なコンビネーションのみがつめてロードされます。

⚠ ロード先のバンクおよびナンバーが、EXB-G127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

- ⑥ Append toの“ Program ”で、PCGファイル内にあるプログラムのロード先のバンクおよびナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したバンクおよびナンバーを先頭に、有効なプログラムのみがつめてロードされます。

⚠ ロード先のバンクおよびナンバーが、EXB-G127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

- ⑦ Append toの“ Drum Kit ”で、PCGファイル内にあるドラムキットのロード先のナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したナンバーを先頭に、有効なドラムキットのみがつめてロードされます。

⚠ ロード先のバンクおよびナンバーが、143 (User)を超える場合、ロードは自動的に終了します。

⚠ 指定したバンク / ナンバー以降は、ロードすることによって書き換えられます。データを残しておきたい場合は事前に“ Save All ”または“ Save PCG ”でセーブしておいてください。

- ⑧ ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

PG 「Parameter Guide」0-1: Loadのページ・メニュー・コマンド (PG p.157)に「Load PCG(RAM) and Samples」の内容が追加になります。

Load Standard MIDI File

スタンダードMIDIファイル(SMF)ロード時のダイアログ(Disk0-1: Load, “ Load Standard MIDI File ” PG p.161)において、“ Exclusive ”チェック・ボックスが追加になり、SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージのロードに対応します。



Exclusive

[Off, On]

Off(チェックしない): SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージはロードされません。(従来バージョンの動作です)

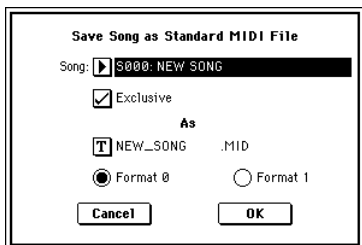
On(チェックする): SMFデータに含まれるシステム・エクスクルーシブ・メッセージとユニバーサル・エクスクルーシブ・メッセージをエクスクルーシブ・イベントとしてロードします。

⚠ GS/XGのすべての音色配列やメッセージには対応していません。データの内容によっては正しく再生されない場合がありますが、“ Exclusive ”をOn(チェックする)にすることによってデータの保持は可能です。

PG 「Parameter Guide」0-1: Load - 20) Load Standard MIDI File (PG p.161)の説明に「Exclusive」の内容が追加になります。

Save Song as Standard MIDI File

0-2: Save ページのページ・メニュー・コマンド“ Save to Std MIDI File(Save Song as Standard MIDI File) ”ダイアログにおいて、“ Exclusive ”チェック・ボックスが追加になり、ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントのセーブに対応します。



Exclusive

[Off, On]

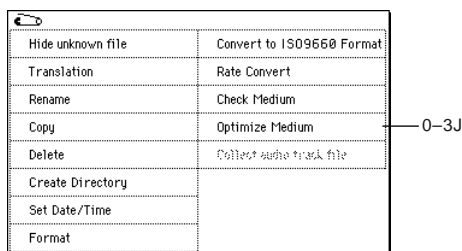
Off(チェックしない): ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントはセーブされません。(従来バージョンの動作です。)

On(チェックする): ソング・データに含まれるシステム・エクスクルーシブ・イベントとユニバーサル・エクスクルーシブ・イベントをエクスクルーシブ・メッセージとしてセーブします。

PG 「Parameter Guide」 0-2: Save - 0-2F: Save to Std MIDI File(Save Song as Standard MIDI File **PG** p.167) の説明に「 Exclusive 」の内容が追加になります。

Optimize Medium

0-3: Utility ページにページ・メニュー・コマンド“ Optimize Medium ”が追加になります。



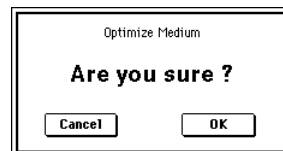
0-3J: Optimize Medium

“ Optimize Medium ”では、選択されているMS-DOSフォーマットされたメディア内に連続した空領域を作成することによって、効率的にアクセスできるファイルを作ることができます。

ハードディスクへのサンプリングやハードディスク上のWAVEファイル再生時、Sequencerモードでのオーディオ・トラックのレコーディング/プレイバック時に「 Buffer overrun error occurred 」または「 Buffer underrun error occurred 」のエラーが頻発したときに、このコマンドを実行後、該当するファイルを“ Copy ”コマンドを使ってコピーすることにより、障害を回避できる場合があります。

! 実行中、不測の事態によるデータの破損を防ぐ為に、重要なデータは事前に外部SCSIデバイス等にバックアップをとっておくことをおすすめします。

- ① コマンドを実行したいメディアがセットされていることを確認します。
- ② “ Drive Select ”で実行するメディアを選びます。
- ③ “ Optimize Medium ”を選び、ダイアログを表示します。



- ④ “ Optimize Medium ”を実行するときは、OKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
- ⑤ コマンドが終了すると、作成された連続している空領域のサイズを表示します。



- ⑥ OKボタンを押して、ダイアログを閉じます。

! メディアに十分な空容量が無い場合、コマンドが実行されないことがあります。

! 移動するファイルの数やサイズにより、コマンド実行に数時間かかることがあります。コマンドを中断する場合は、ダイアログのAbortボタンを押してください。

! “ Optimize Medium ”を実行したメディアを本機以外で使用した場合、そのメディアを再度本機で使用しても、正しい効果が得られない場合があります。この場合、再度“ Optimize Medium ”を実行してください。

! “ Optimize Medium ”実行時、チェックするファイル/ディレクトリ名を含むパスの長さが長すぎると(目安は136文字以上)、その箇所に適切な空き領域ができないことがあります。この場合、正しい効果が得られない場合があります。

PG 「Parameter Guide」 0-3: Utility のページ・メニュー・コマンド(**PG** p.169)に「 Optimize Medium 」の内容が追加になります。

Collect Audio Track file

0-3:Utility ページにページ・メニュー・コマンド“ Collect Audio Track file ”が追加になります。

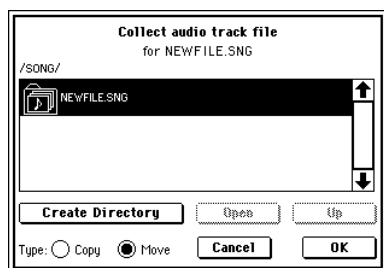
Hide unknown file	Convert to ISO9660 Format
Translation	Rate Convert
Rename	Check Medium
Copy	Optimize Medium
Delete	Collect Audio Track file
Create Directory	
Set Date/Time	
Format	

0-3K: Collect Audio Track file

HD Audio Track機能によって作成したWAVEファイルを、.SNGファイル(ソング・ファイル)と同じディレクトリ、またはそれ以下のディレクトリにコピー/移動します。また、.SNGファイル内のWAVEファイルのアサイン先を、コピーまたは移動先のディレクトリに変更します。WAVEファイルを同じディレクトリへ集めて、CD等の外部メディアへバックアップする等のデータ管理に便利な機能です。

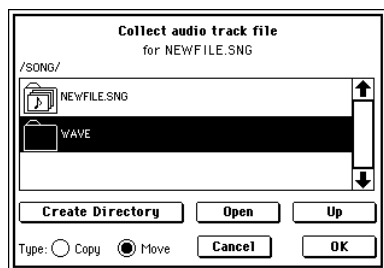
note .SNGファイルが存在するディレクトリ以下で、WAVEファイルを管理している場合は、このコマンドを実行する必要はありません。

- ① 0-3:Utilityページで、コマンドを実行したい.SNGファイルを選びます。
- ② “ Collect Audio Track file ”を選び、ダイアログを表示します



! 選択した.SNGファイルがあるディレクトリより上の階層へは、移動できません。

- ③ 新しくディレクトリを作成する場合は、Create Directoryボタンを押して、新しいディレクトリを作成します。



- ④ WAVEファイルをコピーまたは移動するディレクトリを選び、Openボタンを押します。
.SNGファイル以下のディレクトリを選択できます。

- ⑤ コピー元のWAVEファイルを消去する場合は、“ Type ”でMoveを選びます。コピー元のWAVEファイルを残す場合は、“ Type ”でCopyを選びます。

! Moveを選択して実行することによって、元のディレクトリからはWAVEファイルが消去されます。消去されたWAVEファイルが別のソングで使用されていた場合、そのソングではオーディオトラックが再生できなくなります。

- ⑥ “ Collect Audio Track file ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

- ⑦ 完了すると“ Completed ”のダイアログが表示されます。もう一度OKボタンを押します。

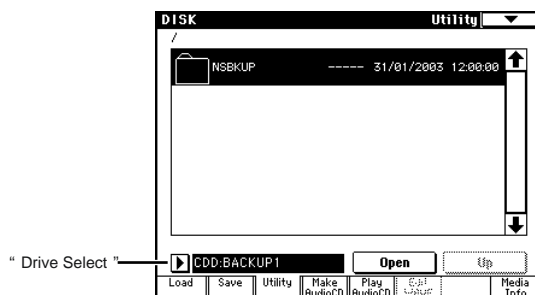
! コピーするWAVEファイルと同じ名前のファイルがコピー先に存在する場合、それが同一のファイルでなければ、リネームのダイアログが表示されます。Cancelボタンを押すと、そのWAVEファイルのコピーまたは移動がキャンセルされるので、ご注意ください。

別々のディレクトリに保存されているソング・ファイルとWAVEファイルを1つのディレクトリに集め、それらのデータをCD等にコピー(バックアップ)する

ここでは、ソング・データ(例: NEWSONG.SNG)と、そのソング・データに使用されているWAVEファイルを1つのディレクトリに集め、CDにコピー(バックアップ)する方法を示します。

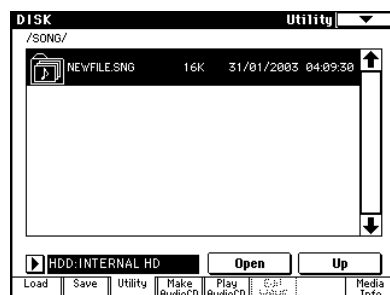
■ データをコピーするメディアにディレクトリを作成する

- ① コピー先となるCDをドライブ(CDRW-1等)にセットし、0-3: Utilityページの“ Drive Select ”で、そのドライブを選びます。(メディアをフォーマットする必要がある場合は「PG p.170」)
- ② 0-3: Utilityページのページ・メニュー・コマンド“ Create Directory ”で、適当な名前のディレクトリ(例: NSBKUP)を作成します。(「Create Directory」PG p.170)

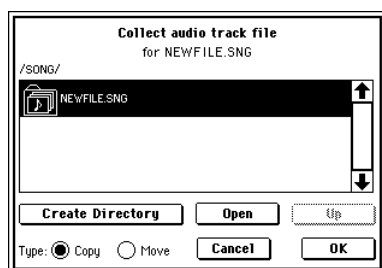


■ ソング・ファイルとWAVEファイルを1つのディレクトリに集める

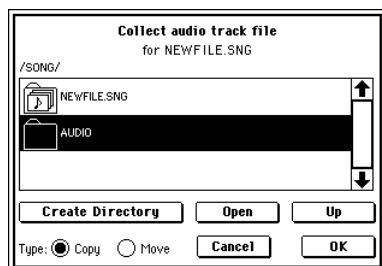
- ③ “ Drive Select ”とOpenボタン、Upボタンで“ NEWSONG.SNG ”ファイルのセーブ先ディレクトリへ移動します。そして、“ NEWSONG.SNG ”ファイルを選択します。



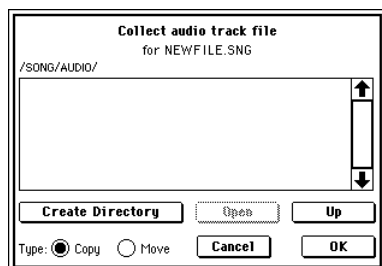
- ④ ページ・メニュー・コマンド“ Collect Audio Track file ”を選び、ダイアログを表示します。



- ⑤ Create Directoryボタンを押して、適当な名前のディレクトリ(例: AUDIO)を作成します。

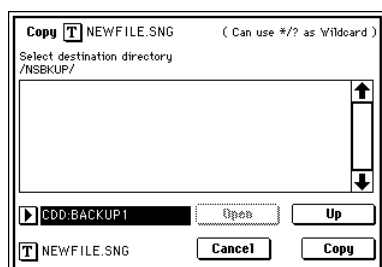


- ⑥ ⑤で作成した“ AUDIO ”ディレクトリを選んで、Openボタンを押します。



“ AUDIO ”ディレクトリを選びOpenボタンを押すことで、“ Collect Audio Track file ”コマンドによるWAVEファイルのコピー / 移動先ディレクトリが決まります。

- ⑦ “ NEWSONG.SNG ”ファイルで使用しているWAVEファイルを、他の.SNGファイルでも使用しているときは“ Type ”でCopyを選びます。WAVEファイルが“ NEWSONG.SNG ”ファイルだけで使用されているときは“ Type ”でMoveを選びます。
- ⑧ OKボタンを押して、コマンドを実行します。
- ⑨ コマンドが正常に終了したら、“ NEWSONG.SNG ”を選択し、ページ・メニュー・コマンド“ Copy ”を選び、②で作成した“ NSBKUP ”ディレクトリへコピーします。(「 Copy 」 PG p.169)



- ⑩ “ NEWSONG.SNG ”ファイルと同様に、ページ・メニュー・コマンド“ Copy ”で“ AUDIO ”ディレクトリを“ NSBKUP ”ディレクトリへコピーします。

.SNGファイルとWAVEファイルのメディアへのコピーが完了します。

note ここでコピー(バックアップ)したデータを別のTRITON STUDIO V2で使用するときは、コピー(バックアップ)したメディアを別のTRITON STUDIO V2にセットして、Utilityページで“ NSBKUP ”ディレクトリを選び、ページ・メニュー・コマンドの“ Copy ”を実行して、内蔵ハードディスク等にコピーします。

note .SNGファイルとWAVEファイルは、同じディレクトリ内で管理することをおすすめします。ディレクトリで管理されていない場合は、CD等にバックアップ前に適当なディレクトリを作成してから、その中に.SNGとWAVEファイルをコピーしてください。

! WAVEファイルが.SNGファイルと同じディレクトリ内にある場合、“ Collect Audio Track file ”を実行しないで、.SNGファイルとWAVEファイルをCD等にコピーすると、そのソングデータではオーディオ・トラックを再生できなくなります。

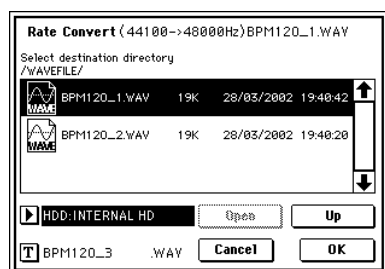
! 既にセーブされているオーディオ・トラックが含まれる.SNGファイルをロード後、別のディレクトリおよびドライブに.SNGファイルをセーブした場合、オーディオ・トラックで使用されているWAVEファイルの割り当て先は、元のままです。オーディオ・トラックのエディット作業をすると、元のWAVEファイルがエディットされる場合がありますので注意してください。元のWAVEファイルをエディットしたくない場合は、“ Collect Audio Track file ”を実行して、WAVEファイルをコピーし、そのWAVEファイルをエディットしてください。

PG 「Parameter Guide」0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド(PG p.169)に「Collect Audio Track File」の内容が追加になります。

Rate Convert

0-3: Utilityページのページ・メニュー・コマンド“ Rate Convert ”(0-3H 参照 PG p.171)において、サンプリング・レート44.1kHzのWAVEファイルを48kHzのWAVEファイルにコンバートする機能が追加になります。

ディレクトリ・ウィンドウでサンプリング・レート44.1kHzのWAVEファイルを選び、ページ・メニュー・コマンド“ Rate Convert ”でダイアログを表示します。以降の操作手順は、従来のバージョンと同様です。(参照 PG p.171)



note Sequencerモードでページ・メニュー・コマンド“ Put WAVE ”等を使用して、44.1kHzのWAVEファイルをオーディオ・トラックへ配置するときは、あらかじめ“ Rate Convert ”コマンドでコンバートしておくことをおすすめします。

note “ Rate Convert ”における処理時間は、TRITON STUDIOの内蔵ハードディスクに保存されている1分のステレオWAVEファイルで約47秒かかります。

PG 「Parameter Guide」0-3: Utility - 0-3H: Rate Convert (参照 PG p.171)の説明に上記の内容が追加になります。

KARMA Music Workstation, TRITON Leの.PCG/.SNGファイルのロード

システム・バージョン2.0では、KARMA Music Workstation(システム・バージョン1.0および2.0)フォーマットとTRITON Leフォーマットの.PCG/.SNGファイルを変換しながらロードすることが可能になります。ただし、以下の制限および注意事項があります。

icon コンビネーション、プログラムのカテゴリーが不適切になる場合があります。

note KARMA Music Workstationの.MID、.EXLファイルとTRITON Leの.KSC、.KMP、.KSF、.MID、.EXL、.AIF、.WAVファイルは、完全なデータの互換性が確保されています。外部メディアを介してのロード/セーブが可能です。

また、KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0でセーブされた.KGEファイルは、未定義DOSファイルとして認識します。

KARMA Music Workstation では有効、TRITON STUDIO では無効となるパラメーター

1. KARMA 機能

本機では、KARMA機能を搭載していないため、KARMA Music Workstationの.PCGファイルおよび.SNGファイルをロードした場合、プログラム、コンビネーション、各ソングに含まれるKARMA機能のパラメーターはロードされません。また、ロード後の各アルペジエーター関連のパラメーターは初期値に設定されます。

2. Global モードのパラメーター

- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“ S/S Out P/C ”の設定は、内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。
- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“ MIDI Clock ”Autoの設定は、External MIDIに設定されます。
- ・ “ Foot Switch Assign ”のKARMA Latch On/OFF、Slider(CC#18)、KARMA RTC Knob 1 ... KARMA Chord Trigger 4(KARMA システム・バージョン2.0のみ)の設定は、OFFに設定されます。
- ・ “ Foot Pedal Assign ”のSlider(CC#18)、KARMA RTC Knob 1 ... KARMA RTC Knob 8(KARMA システム・バージョン2.0のみ)の設定は、OFFに設定されます。
- ・ “ Auto KARMA Program ”の設定は、“ Auto Arpeggiator Program ”のパラメーターとして使用されます。
- ・ “ Auto KARMA Combi ”の設定は、“ Auto Arpeggiator Combination ”のパラメーターとして使用されます
- ・ Audio Inputの各パラメーターは、ロード前の設定が保持されます。

3. Sequencer モードのパラメーター

- ・ KARMA システム・バージョン2.0の“ Tone Adjust ”の設定は正常にロードされます。また、KARMA システム・バージョン 1.0 のファイルを読み込んだ場合は、初期値に設定されます。
- ・ TRITON STUDIO Version 2.0 の Audio Track1,2 の設定は初期値に、WAVE ファイル・アサイン(“ WAVE File ”)はNo Assign に設定されます。

TRITON Le では有効、TRITON STUDIO では無効となるパラメーター

1. インサート・エフェクト (IFX)

Combination、Program、Sequencer各モードのインサート・エフェクト (IFX) のパラメーターは、IFX 1 のパラメーターとしてロードされます。IFX 2 ... IFX 5 のパラメーターは初期値に設定されます。

2. ドラムキット

00-15 (INT) のドラムキットは00-15 (A/B) に、16-23 (User) のドラムキットは16-23 (E-A) にそれぞれロードされます。

3. アルペジオ・パターン

U000-199 (INT) のアルペジオ・パターンはU000-199 (A/B) に、U200-215 (User) のアルペジオ・パターンはU200-215 (E-A) にそれぞれロードされます。

4. Program モード Audition Riff, Transpose の設定

本機はAudition Riff機能がないため、パラメーターは内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。

5. Sequencer モードのパラメーター

“ Tone Adjust ”、“ Audio Track 1 ”、“ Audio Track 2 ”の各パラメーターは初期値に設定されます。WAVE ファイルのアサイン(“ WAVE File ”)はNo Assignとなります。

データの互換性

TRITON STUDIOシステム・バージョン2.0(以下バージョン2.0)では、各種データ・フォーマットにおいて、従来のTRITON STUDIOシステム・バージョン1.0.x(以下バージョン1.0)とのデータ互換性が確保されています。ただし以下の場合、注意が必要です。

note TRITON STUDIOは、各種データ・フォーマットにおいて、TRITON/TRITON Pro/TRITON ProXおよびTRITON-Rackとのデータの互換性が確保されています。フロッピー・ディスク等の外部メディアを介してのロード/セーブ、またはMIDIエクスクリューシブ・データ・ダンプやパラメーター・チェンジでのデータ互換が可能です。ただし、バンク構成やパラメーター構成の違い等で注意が必要です。詳しくはTRITON/TRITON Pro/TRITON ProXおよびTRITON-Rackの取扱説明書を参照してください。

バージョン 2.0 で有効、バージョン 1.0 では無効となるパラメーター

1. バージョン 2.0 で追加された Sequencer モードのパラメーター

- ・ “Tone Adjust”, “Audio Track”, “WAVE File”

バージョン 2.0 バージョン 1.0

バージョン 1.0 には“ Tone Adjust ”、“ Audio Track ”、“ WAVE File ”(WAVEファイル・アサイン)パラメーターがないので、無視されます。

バージョン 1.0 バージョン 2.0

バージョン2.0のこれらのパラメーターの設定は、それぞれ初期値になります。

- ・ イベント・データ中のエクスクリューシブ・メッセージ

バージョン 2.0 バージョン 1.0

バージョン 1.0 では対応する機能がないため、無視されます。

2. バージョン 2.0 で追加された Global モードのパラメーター

- ・ “Foot Switch Assign”のTap Tempoの設定

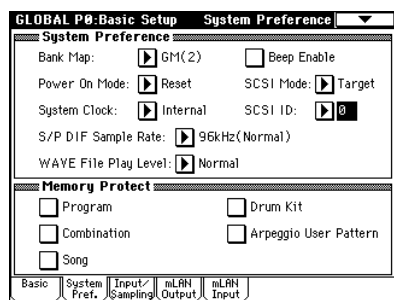
バージョン 2.0 バージョン 1.0

バージョン 1.0 での設定は、SW 2 になります。

Globalモード

SCSI Mode/SCSI ID

Global P0: Basic Setup, System Preference ページ(㉞ PG p.137)に“ SCSI Mode ”と“ SCSI ID ”のパラメーターが追加になります。これらのパラメーターの設定により、本機の内蔵ハードディスクを外部SCSIハードディスクとして、接続したコンピューターに認識させることが可能になります。外部メディアを使用せずにTRITON STUDIOとコンピューターとの間でデータのやり取りができます。



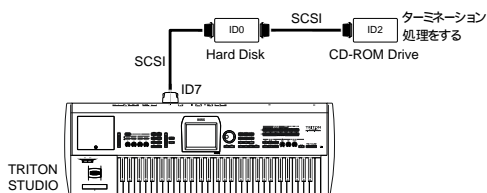
SCSI Mode

[Initiator, Target]

本機の SCSI 機能を設定します。

Initiator: 本機に接続した外部 SCSI 機器とデータのやり取りが可能です。従来バージョンでの機能です。(㉞ BG p.12, PG p.298)

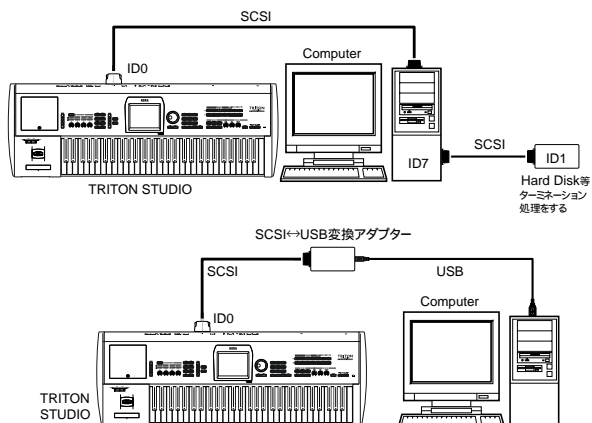
“ SCSI Mode ”: Initiator 時の接続例



Target: 本機に接続したコンピューターで、本機内蔵のハードディスクを外部 SCSI ハードディスクとして認識することができます。接続したコンピューターとデータのやり取りが可能になります。

また、市販の SCSI↔USB 変換アダプターを使用すると、USB をサポートしたコンピューターでも本機内蔵のハードディスクを認識できます。

“ SCSI Mode ”: Target 時の接続例



note SCSI↔USB変換アダプターは、推奨アダプターをご使用ください。推奨アダプターについては、コルグ・ホームページまたはコルグお客様相談窓口にご確認ください。

㊦ コンピューターから本機内蔵ハードディスクへデータのセーブ/ロードを行うときは、本機を操作しないでください。

note “ SCSI Mode ”の設定を変更した場合はTRITON STUDIOを再起動させる必要があります。

㊦ “ SCSI Mode ”をTargetにした場合、Diskモードは使用できません。フロッピー・ディスク、内蔵ハードディスク、オプションのCDRW-1、接続した外部 SCSI 機器に対するデータのセーブ/ロードはできなくなります。また、SequencerモードやSamplingモードでデータを作成しても、これらのメディアへセーブできないので注意してください。データのセーブ/ロード以外の機能は有効です。

㊦ “ SCSI Mode ”をTargetにしてコンピューターと接続したときに、コンピューターで本機内蔵のハードディスクをフォーマットしないでください。

㊦ 本機では、11文字(8文字+拡張子)より長いファイル名や全角のファイル名をサポートしていません。それらのファイルをコンピューターからコピーして使用した場合、本機ではファイル名が正しく表示されません。

SCSI ID

[0...7]

本機の SCSI ID を設定します。“ SCSI Mode ”をTargetに設定したときに有効になります。

㊦ “ SCSI ID ”は、接続するコンピューターおよび外部 SCSI 機器と同じIDナンバーに設定しないでください。

外部機器との接続方法

㊦ 外部 SCSI 機器の取り扱いに関して、PG p.298の外部 SCSI デバイス機器の接続を参照してください。また、接続している外部 SCSI 機器の SCSI ID の設定等は、それぞれの機器の取扱説明書を参照してください。

1. “SCSI Mode”: Target

接続したコンピューターからTRITON STUDIO、外部 SCSI 機器とデータのやり取りを行うときに以下のように接続、設定します。

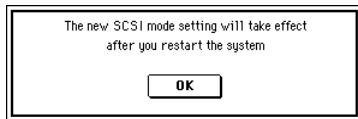
㊦ SCSI↔USB変換アダプターを使って本機とコンピューターを接続するときは、変換アダプターの取扱説明書を参照してください。

① 本機、外部 SCSI 機器とコンピューターを接続します。
接続は、“ SCSI Mode ”- Targetの「“ SCSI Mode ”: Target 時の接続例」を参照してください。

㊦ 必ず本機と接続機器の電源がオフの状態で作成してください。

② 本機の電源をオンにします。
コンピューターと外部 SCSI 機器の電源は、オフのままにしておいてください。

- ③ Global P0: Basic Setup, System Preference ページで、
“ SCSI Mode ”を Target にします。
システムの再起動を促すダイアログが表示されます。



- ④ OK ボタンを押します。

note “ SCSI Mode ”の設定を変更すると、システムの再起動を促すダイアログが表示され、OK ボタンを押すことによって、内部に記憶されます。ダイアログが表示されたままの状態(OK ボタンを押さないで)、システムを再起動すると、変更前の設定で本機が動作します。

現在設定されている“ SCSI ID ”を変更する必要がなければ、へ進みます。

- ⑤ “ SCSI ID ”で内蔵ハードディスクの ID ナンバーを設定します。
接続するコンピューターおよび外部 SCSI 機器と同じ ID ナンバーに設定しないように注意してください。
設定を変更すると、“ SCSI Mode ”を変更したときと同様にシステムの再起動を促すダイアログが表示されるので、OK ボタンを押します。
- ⑥ 本機の電源をオフにします。
必要に応じて接続している外部 SCSI 機器の ID ナンバーの設定を確認してください。接続している外部 SCSI 機器の SCSI ID の設定等は、それぞれの機器の取扱説明書を参照してください。
- ⑦ 本機の電源スイッチをオンにします。
- ⑧ 本機の電源オン後、システムが立ち上がってから、接続したコンピューターと外部 SCSI 機器の電源をオンにします。
コンピューターから TRITON STUDIO 内蔵のハードディスクと外部 SCSI 機器を認識できます。

! “ SCSI Mode ”を Target に設定してコンピューター等を接続した場合は、本機の電源オン後、必ずシステムが立ち上がってからコンピューター等の電源をオンにしてください。

2. “SCSI Mode”: Initiator

TRITON STUDIO から外部 SCSI 機器とデータのやり取りを行うときに以下のように接続、設定します。

- ① 本機と外部 SCSI 機器を接続します。
接続は、“ SCSI Mode ”- Initiator の「“ SCSI Mode ”: Initiator 時の接続例」を参照してください。

! 必ず本機と接続機器の電源がオフの状態 で接続してください。

- ② 本機の電源をオンにします。
外部 SCSI 機器の電源はオフのままにしておいてください。
- ③ Global P0: Basic Setup, System Preference ページで、
“ SCSI Mode ”を Initiator にします。
システムの再起動を促すダイアログが表示されるので、OK ボタンを押します。このとき“ SCSI ID ”は 7 に設定(固定)されます。
- ④ 本機の電源をオフにします。
必要に応じて接続している外部 SCSI 機器の ID ナンバーの設定を確認してください。接続している外部 SCSI 機器の SCSI ID の設定等は、それぞれの機器の取扱説明書を参照してください。

- ⑤ 外部 SCSI 機器の電源をオンにします。
- ⑥ 外部 SCSI 機器が立ち上がってから、本機の電源をオンにします。
TRITON STUDIO から外部 SCSI 機器を認識できます。

note “ SCSI Mode ”の設定を変更すると、システムの再起動を促すダイアログが表示され、OK ボタンを押すことによって、内部に記憶されます。ダイアログが表示されたままの状態(OK ボタンを押さないで)、システムを再起動すると、変更前の設定で本機が動作します。

PG 「Parameter Guide」0-2a: System Preference(**PG** p.137)の説明に「 SCSI Mode/SCSI ID 」の内容が追加になります。

Foot Switch Assign

Global P2: Controller ページの“ Foot Switch Assign ”(**PG** p.146)に以下の設定が追加になります。

Tap Tempo: Program, Combination, Sequencer, Song Play の各モードのアルペジエーター、ソング再生、SMF 再生テンポのタップ・テンポ・コントロールが可能になります。接続したフット・スイッチを目的のテンポの拍(ビート)に合わせて踏むことで、テンポをリアルタイムにコントロールできます。(**PG** P.70 「タップ・テンポ・コントロール」)

! タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO] ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencer モードで“ Tempo Mode ”(**PG** P.50)を Auto に設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

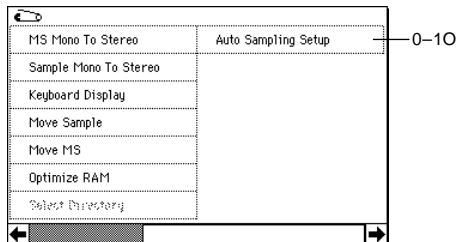
Song Start/Stop: Song Play モードの SMF 再生スタート / ストップが可能になります。操作時は、MIDI スタート / ストップ・メッセージを送信します。

PG 「Parameter Guide」9. 付録 - Foot Switch Assign の Foot Switch Assign List(**PG** P.251)に追加になります。

Sampling モード

Auto Sampling Setup

Sampling P0: Recording ページ, P4: Controller Setup ページにページ・メニュー・コマンド“ Auto Sampling Setup ”が追加になります。



0-10: Auto Sampling Setup

Samplingモードでのサンプリングに関するパラメーターの設定を、目的の操作に最適となるように自動的におこなう便利な機能です。(自動設定されるパラメーターと設定値についてはp.60)

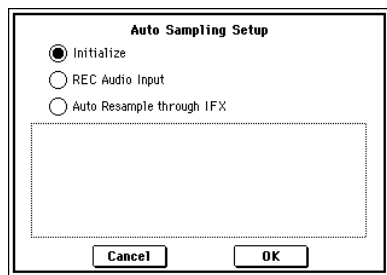
一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に設定されます。[COMPARE]キーによるコンペア操作はできません。

自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の **note** を参考に各種パラメーターを調整してください。

1. Initialize

サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。

- ① “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



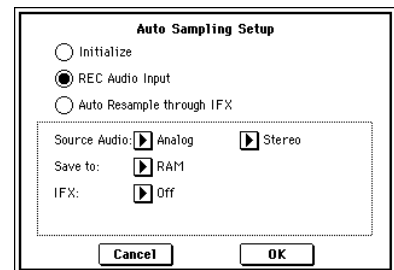
- ② ラジオ・ボタンでInitializeを選びます。
- ③ “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。
サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に自動設定します。(自動設定されるパラメーターと設定値についてはp.60)

2. REC Audio Input

外部オーディオをサンプリングするときに必要な設定を自動的に行います。

■ セットアップする

- ① “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンでREC Audio Inputを選びます。
- ③ “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。
(PG p.96「Input」)
Analog: AUDIO INPUT 1、AUDIO INPUT 2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。
S/P DIF: S/P DIF IN端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
mLAN: mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)に接続した楽器等の機器のデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
- note** “ Source Audio ”でS/P DIFまたはmLANを選択した場合は、“ System Clock ”(Global P0: 0-2a PG p.138)でシステム・クロックを変更します。
- ④ “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”で入力ソースがモノラル/ステレオかを設定します。(PG p.96)
Mono-1: Input 1 を使用します。
Mono-2: Input 2 を使用します。
Stereo: Input 1、2 をステレオで使用します。
- ⑤ “ Save to ”でサンプリングしたデータの書き込み先を選択します。
(PG p.90「Save to」)
RAM: サンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。
DISK: サンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、内蔵ハードディスクや、SCSI端子に接続したハードディスクに保存します。
- ⑥ 外部オーディオの入力ソースにインサート・エフェクトをかけてサンプリングする場合は“ IFX ”を選び、使用するインサート・エフェクトを設定します。インサート・エフェクトを使用しない場合はOffに設定します。
- ⑦ “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値についてはp.60, 自動設定されるパラメーターの操作例はBG p.37, BG p.39, BG p.42)

note “ Save to ”でRAMを選択した場合でRAMバンクを変更するときは、“ Bank ”(0-1c PG p.90)でサンプリング先のサンプル・メモリー(RAM)を設定します。

note “ Save to ”でDISKを選択した場合、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(0-1N PG p.96)でサンプリングによって作成されるWAVEファイルのセーブ先を設定します。

■ サンプリングする

- ⑧ SAMPLING [REC] SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押します。
- ⑨ “ Source Audio ”で選択したAUDIO INPUT端子に接続した楽器等で演奏します。
- ⑩ 演奏を終了したら、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

■ サンプリングしたデータを確認する

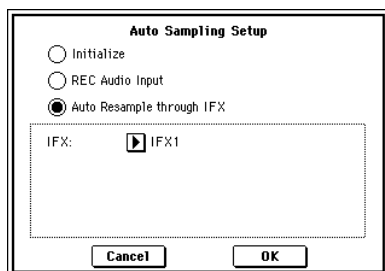
- ・ “ Save to ”でRAMを選択した場合は、鍵盤のC2を弾いて確認します。
- ・ “ Save to ”でDISKを選択した場合は、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(0-1N PG p.96)で確認します。

3. Auto Resample through IFX

オート・リサンプリングするときに必要な設定を自動的に行います。

■ セットアップする

- ① “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンでAuto Resample through IFXを選びます。
- ③ “ IFX ”でオート・リサンプリングで使用するインサート・エフェクトを設定します。
- ④ “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については PG p.60, 自動設定されるパラメーターの操作例は PG p.107)

■ リサンプリングする

- ⑤ リサンプリングするサンプルのKey(鍵盤位置)を設定します。(PG p.98)
- ⑥ インサート・エフェクトを設定します。音の確認はKeyで設定した鍵盤を弾いて行います。
- ⑦ SAMPLING [REC] SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押します。
自動的にサンプルを再生し、リサンプリングを開始します。サンプルの再生が終わるとリサンプリングも終了します。

■ リサンプリングしたデータを確認する

- ・ Keyで設定した鍵盤を弾きます。

! リサンプリングしたデータを確認するときに、二重にインサート・エフェクトがかかってしまうことを防ぐために、リサンプリングが終了すると、“ BUS(IFX)Select ”(P8 8-1b PG p.121)は自動的にL/Rに設定されます。再度インサート・エフェクトをかけてリサンプリング実行する場合は、設定しなおしてください。

note “ Bank ”(0-1c PG p.90)で、サンプリング先のサンプル・メモリー(RAM)を設定します。

PG “ Parameter Guide ” 0-1Recordingのページ・メニュー・コマンド(PG p.92)に“ 0-10: Auto Sampling Setup ”の内容が追加になります。

自動設定されるパラメーターと設定値

Parameter		1. Initialize	2. REC Audio Input	3. Auto Resample through IFX
Input (Input Source)		Analog, S/P DIF, mLAN * ¹	(Source Audio)* ²	Analog, S/P DIF, mLAN * ¹
Input1	Level	127	127	127
	Pan	L000	L000	L000
	BUS Select	Off	(IFX)* ³	Off
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Input2	Level	127	127	127
	Pan	R127	(IFX)* ³	R127
	BUS Select	Off	Off	Off
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Recording Setup	Source BUS	L/R	L/R	L/R
	Trigger	Sampling START SW	Sampling START SW	Sampling START SW
	Metronome Precount	Off	-	-
	Resample	Manual	Manual	Auto
REC Sample Setup	Save to	RAM	(Save to)	RAM
	Sample Mode	L-Mono	(Source Audio)* ⁴	Stereo
	Sample Time: RAM	最大	-	-
	Sample Time: DISK	4min 59.999sec	-	-
	Recording Level [dB]	+0.0	+0.0	-12.0
REC Sample Preference	Auto +12dB On	Off	Off	On
BUS Select (P8 Routing)	BUS(IFX) Select	L/R	L/R	(IFX)

:- 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

*¹: Analog、S/P DIF、mLANのそれぞれの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*²: ダイアログ中の“ Source Audio ”で指定した入力ソースの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*³: “ IFX ”がOffのときL/R、IFX1...5のときIFX1...5。

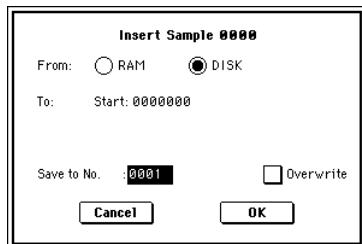
*⁴: “ Source Audio ”がMono-1のときL-Mono、Mono-2のときR-Mono、StereoのときStereo。

Page Menu Command Insert, Mix, Paste

Sampling P1: Sample Edit ページのページ・メニュー・コマンド “ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ”(≡PG p.102 ~ 103)において、ハードディスク上のWAVEファイルのデータを、サンプル・メモリ(RAM)上のサンプルに、それぞれインサート/ミックス/ペーストすることが可能になります。

各ページ・メニュー・コマンドのダイアログに “ From ”が追加になります。

ページ・メニュー・コマンド “ Insert ”でのダイアログ



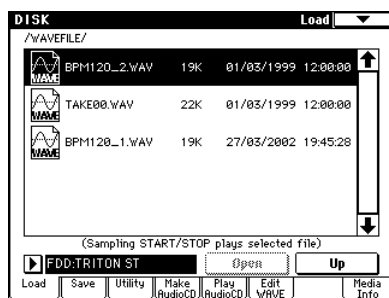
“ From ”では、データのコピー元を選びます。

RAM: Sample Edit ページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリ(RAM)上のサンプルにインサート/ミックス/ペーストします。従来のバージョンと同じ動作です。

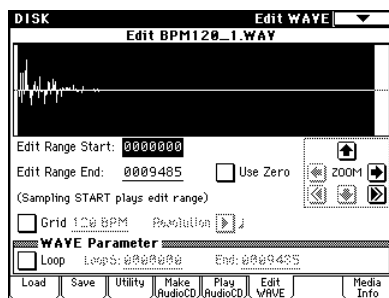
DISK: DiskモードのEdit WAVEページで、範囲を指定してコピーしたデータを、サンプル・メモリ(RAM)上のサンプル・データにインサート/ミックス/ペーストします。

WAVEファイルのデータをコピーして、サンプルにインサートする
WAVEファイルのデータをコピーし、サンプル・メモリ上のサンプル・データにインサートする例を以下に示します。

- ① DiskモードLoadページを選びます。
- ② コピー元のWAVEファイルを選びます。

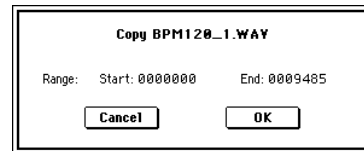


- ③ Edit WAVEページへ移ります。



- ④ “ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”でコピーするデータの範囲を設定します。
設定した範囲のデータを、SAMPLING [START/STOP]キーを押して確認することができます。

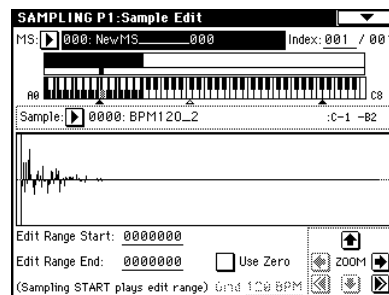
- ⑤ ページ・メニュー・コマンド “ Copy ”を選び、ダイアログを表示します。



- ⑥ Range: “ Start ”、“ End ”にコピーするデータの範囲が表示されます。OKボタンを押して、コピーを実行します。

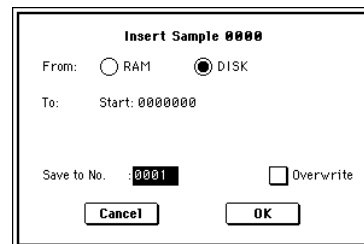
“ Copy ”を実行したとき、バッファに取り込まれるデータは、コピー元のWAVEファイル名と “ Edit Range Start ”、“ Edit Range End ”の位置です。コピーを実行後、コマンドを実行するまでは、コピー元のWAVEファイルは削除しないでください。

- ⑦ SamplingモードEdit Sampleページを選びます。



- ⑧ “ Sample Select ”(1-1b ≡PG p.100)で、インサートを実行するサンプルを選びます。“ Edit Range Start ”でインサートする先頭アドレスを設定します。
“ Edit Range End ”の設定は無効になります。


- ⑨ ページ・メニュー・コマンド “ Insert ”を選び、ダイアログを表示します。






- ⑩ “ From ”でDISKを選びます。
DISKを選ぶことによって、ハードディスク上にあるWAVEファイルからコピーしたデータをサンプル・データにインサートします。
- ⑪ To “ Start ”にインサートする先頭アドレスが表示されます。
- ⑫ “ Save to No. ”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。
初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。
“ Overwrite ”をチェックしているときは設定できません。(≡PG p.101)

インサート元のWAVEファイルがステレオの場合、“ Save to No. (L) ”、“ (R) ”でL、Rチャンネルのセーブ先を指定します。

- ⑬ インサートを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

 “ Copy ”により取り込まれるバッファのデータが空の場合、“ Source sample is empty ”が表示されます。

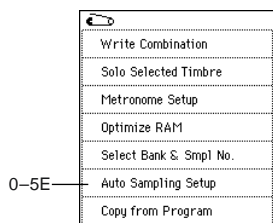
 “ Mix ”、“ Paste ”についても同様に“ From ”で元データを指定して実行できます。

 「Parameter Guide」Samplingモード 1-1: Sample Edit Page Menu Command “ Insert ”、“ Mix ”、“ Paste ” ( PG p.102 ~ 103)の説明に“ From ”の内容が追加になります。

Combination モード

Auto Sampling Setup

Combination P0: Sampling ページにページ・メニュー・コマンド
“ Auto Sampling Setup ”が追加になります。



0-5E: Auto Sampling Setup

Combinationモードでのサンプリングに関する各種パラメーターの設定を、目的の操作に最適となるように自動的におこなう便利な機能です。(設定されるパラメーターと設定値については※p.65)

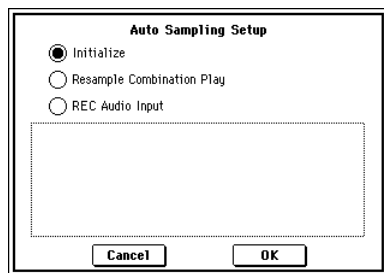
一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されます。[COMPARE]キーによるコンペア操作はできません。

自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の **note** を参考に各種パラメーターを調整してください。

1. Initialize

サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。

- ① “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンでInitializeを選びます。

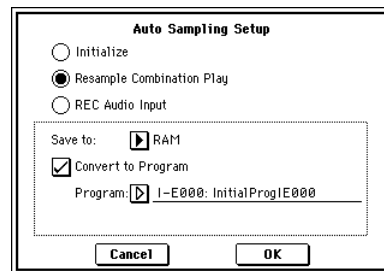
- ③ “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(設定されるパラメーターと設定値については※p.65)

2. Resample Combination Play

コンビネーションの演奏をリサンプリングするときに必要な設定を自動的にを行います。

■ セットアップする

- ① “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンで、Resample Combination Playを選びます。

- ③ “ Save to ”でリサンプリングしたデータの書き込み先を選択します。(※PG p.5「 Save to 」)

RAM: サンプル・メモリー (RAM) に書き込みます。また、④の “ Convert to Program ” をチェックするとリサンプリング終了時、自動的に新規のマルチサンプルを作成します。

DISK: リサンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、内蔵ハードディスクや、SCSI端子に接続したハードディスクに保存します。

- ④ “ Save to ”でRAMを選択した場合、“ Convert to Program ” をチェックすると、リサンプリングしたデータを、“ Program ” で設定したプログラムにコンバートします。リサンプリング後に Program モードに移ると、すぐにデータを確認できます。

- ⑤ “ Program ” でコンバート先のプログラムを指定します。

- ⑥ “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については※p.65, 自動設定されるパラメーターの操作例は※BG p.45)

note “ Save to ”でRAMを選択した場合でRAMバンクを変更するには、リサンプリング先のサンプル・メモリー (RAM) を “ Select Bank & Smpl No. ” (Program 0-3C ※PG p.6) で設定します。

note “ Save to ”でDISKを選択した場合は、リサンプリングにより作成されるWAVEファイルのセーブ先を、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ” (Program 0-3D ※PG p.7) で設定します。

■ リサンプリングする

- ⑦ SAMPLING [REC] SAMPLING [START/STOP] の順にキーを押します。

- ⑧ 鍵盤等で演奏します。最初のノート・オンでサンプリングを開始します。(※PG p.4)

- ⑨ 演奏後、SAMPLING [START/STOP] キーを押します。

note “ Save to ”でRAM(Convert to Program) を選択し、設定を変えずに、続けてリサンプリングすると、自動的にC#2、D2... にサンプルがアサインされます。

■ リサンプリングしたデータを確認する

- ・ “ Save to ”でRAM(Convert to Program) を選択した場合は、Programモードに移り、設定したプログラムを選んで鍵盤C2を弾いて確認します。

- ・ “ Save to ”でDISKを選択した場合は、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”で確認します。(※PG p.7)

note AUDIO INPUT等からの外部オーディオも同時にサンプリングする場合は、Combination P0: Play, Samplingページ, Input 1、2の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をL/Rに設定します。(※BG p.46)

note “ Convert to Program ”にチェックしない場合は、Samplingモードでサンプルを選択して演奏し、確認します。

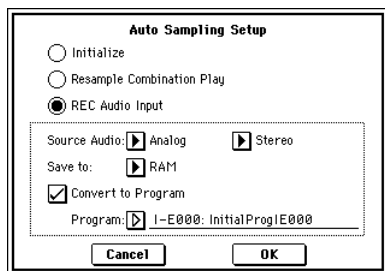
3. REC Audio Input

アルペジエーター等を使用したコンビネーションの演奏をモニターしながら、外部オーディオ信号をサンプリングするときに必要な設定を自動的にを行います。

note サンプリング音のモニターは、INDIV.1 2 OUTを使用します。AUDIO OUTPUT MAIN L、R、INDIV 1、2をミキサー等に接続し、出力をモニターしてください。

■ セットアップする

- ① “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンでREC Audio Inputを選びます。
- ③ “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。
Analog: AUDIO INPUT 1、AUDIO INPUT 2端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。
S/P DIF: S/P DIF IN端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
mLAN: mLAN端子(オプションEXB-mLAN装着時)に接続した楽器等の機器のデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
(※PG p.4「Input」)

note “ Source Audio ”でS/P DIFまたはmLANを選択した場合は、“ System Clock ”(Global P0: 0-2a ※PG p.138)でシステム・クロックを変更します。

- ④ “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”で入力ソースがモノラル/ステレオかを設定します。(※PG p.4)
Mono-1: Input 1を使用します。
Mono-2: Input 2を使用します。
Stereo: Input 1、2をステレオで使用します。

- ⑤ “ Save to ”でサンプリングしたデータの書き込み先を選択します。(※PG p.5「Save to」)
RAM: サンプル・メモリー(RAM)に書き込みます。また、⑥の“ Convert to Program ”をチェックするとサンプリング終了時、自動的に新規のマルチサンプルを作成します。
DISK: サンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、内蔵ハードディスクや、SCSI端子に接続したハードディスクに保存します。

- ⑥ “ Save to ”でRAMを選択した場合、“ Convert to Program ”をチェックすると、サンプリングしたデータを、“ Program ”で設定したプログラムにコンバートします。サンプリング後にProgramモードに移ると、すぐにデータを確認できます。

- ⑦ “ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。

- ⑧ “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメータと設定値については※p.65)

note “ Save to ”でRAMを選択した場合でRAMバンクを変更するには、サンプリング先のサンプル・メモリー(RAM)を、ページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”(Program 0-3C ※PG p.6)で設定します。

note “ Save to ”でDISKを選択した場合は、サンプリングにより作成されるWAVEファイルのセーブ先を、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”(Program 0-3D ※PG p.7)で設定します。

■ サンプリングする

- ⑨ アルペジエーター等を使用したコンビネーション演奏をスタートさせます。
- ⑩ SAMPLING [REC] SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押します。
- ⑪ “ Source Audio ”で選択したAUDIO INPUT端子に接続した楽器等で演奏します。
- ⑫ 演奏を終了したら、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

note “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択し、設定を変えずに、続けてサンプリングすると、自動的にC#2、D2・・・にサンプルがアサインされます。

■ サンプリングしたデータを確認する

- ・ “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択した場合は、Programモードに移り、設定したプログラムを選んで鍵盤C2を弾いて確認します。
- ・ “ Save to ”でDISKを選択した場合は、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”で確認します。(※PG p.7)

note 入力ソースにインサート・エフェクトをかける場合は、Combination P0: Play, Samplingページ, Input 1、2の“ BUS (IFX/Indiv.) Select ”でIFX 1 ~ IFX 5を選択します。使用したインサート・エフェクト通過後の“ BUS Select ”を1/2に設定します。

note “ Convert to Program ”にチェックしない場合は、Samplingモードでサンプルを選択して演奏し、確認します。

PG 「Parameter Guide」Combinationモード 0-5: Samplingのページ・メニュー・コマンド(※PG p.37)に「0-5E: Auto Sampling Setup」の内容が追加になります。

自動設定されるパラメーターと設定値

Parameter		1. Initialize	2. Resample Combination Play	3. REC Audio Input
Input (Input Source)		(Analog, S/P DIF, mLAN)* ¹	(Source Audio)* ²	(Source Audio)* ²
Input1	Level	127	127	127
	Pan	L000	L000	L000
	BUS Select	Off	Off	1/2
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Input2	Level	127	127	127
	Pan	R127	R127	R127
	BUS Select	Off	Off	1/2
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Sampling Setup	Source BUS	L/R	L/R	Indiv.1/2
	Trigger	Note On	Note On	Sampling START SW
	Metronome Precount	Off	-	-
	Save to	RAM	(Save to)	(Save to)
	Mode	Stereo	Stereo	(Source Audio)* ³
	Sample Time: RAM	最大	-	-
	Sample Time: DISK	4min 59.999sec	-	-
	Recording Level [dB]	-12.0	-12.0	+0.0
Select Bank (Page Menu Command)	Auto +12dB On	On	On	Off
	Convert to Program	Off	(Convert to Program)	(Convert to Program)
	Program	-	(Program)	(Program)
	MS	-	新規作成* ⁴	新規作成* ⁴
	Orig.Key	-	C2* ⁴	C2* ⁴

-: 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

*¹: Analog、S/P DIF、mLANのそれぞれの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

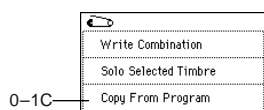
*²: ダイアログ中の“ Source Audio ”で指定した入力ソースの設定(“ Input1 ”および“ Input2 ”)が自動設定されます。

*³: “ Source Audio ”が Mono-1 のとき L-Mono、Mono-2 のとき R-Mono、Stereo のとき Stereo。

*⁴: “ Save to ”が RAM、“ Convert to Program ”が On のとき。

Copy From Program

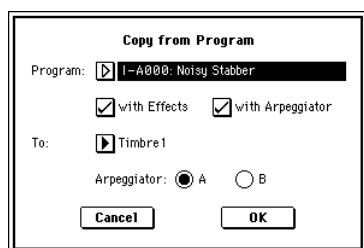
Combination P0ページなどにページ・メニュー・コマンド(0-1 PG p.33)「Copy From Program」が追加になります。



0-1C: Copy From Program

指定したプログラムの設定を、現在選ばれているコンビネーションのティンバーとエフェクトにコピーします。

- ① “Copy From Program”を選び、ダイアログを表示します。



- ② “Program”でコピー元のプログラムを選びます。
- ③ “with Effects”をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。各エフェクトの“Control Channel”はコピー先のティンバーのMIDIチャンネルに設定されます。

BUS Select (8-1b/8-2a PG p.46)の設定について

- ・ “with Effects”の設定にかかわらず、コピー元プログラムの“Use DKit Setting”がチェックされている場合、“BUS Select”はDKitに設定されます。それにあわせて“DrumKit IFX Patch”の設定が初期状態にリセットされます。
- ・ “with Effects”をチェックした場合は、コピー元プログラムの“BUS Select”の設定がコピーされます。また、コピー先ティンバー以外の“BUS Select”がIFX1～IFX5の場合、自動的にL/Rが設定されます。
- ・ “with Effects”をチェックしない、またはコピー元プログラムとコピー先ティンバーの“BUS Select”がIFX1～IFX5の場合は、自動的にL/Rが設定されます。

- ④ “with Arpeggiator”をチェックすると、コピー元のプログラムのアルペジエーターの設定もコピーされます。
チェックすると、コピー元プログラムのアルペジエーターの設定で設定するアルペジエーターにコピーします。それにあわせてで設定するアルペジエーターの“Arpeggiator Run”をチェックするに、コピー先ティンバーの“Arpeggiator Assign”で設定するアルペジエーターに設定します。

- ⑤ “To”でコピー先のティンバーを設定します。
ティンバーごとのパラメーターは初期化されます。“Program Select”(0-1c PG p.51)にコピー元のプログラムが設定されます。

- ・ “MIDI Channel”(2-1b PG p.38)の設定は、“with Arpeggiator”がチェックしているときは変わらず、“with Arpeggiator”をチェックしていないときはGchに自動設定されます。

- ・ “Bank Select(When Status=EX2)”(2-1b PG p.38)の設定は変わりません。
- ・ “Status”(2-1b PG p.38)の設定は、自動的にINTが設定されます。
- ・ コピー元がINT-Fバンクのプログラムするとき、コピー先のトラックの“Voice Allocation Reserve”(EM p.48)は6、その他のティンバーの“Voice Allocation Reserve”は0が自動的に設定されます。また、“MOSS BUS Select Reference”(EM p.48)の設定がコピー先のティンバーに自動的に設定されます。
- ・ コピー元のプログラムの1-4: Controller(PG p.12)の設定がコピーされます。

- ⑥ “Arpeggiator”でコピー先のアルペジエーターを設定します。

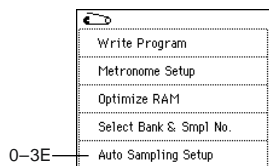
- ⑦ コピーを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

PG 「Parameter Guide」Combinationモード 0-1: Prog. Select のページ・メニュー・コマンド(PG p.35)に「0-1C: Copy From Program」の内容が追加になります。

Program モード

Auto Sampling Setup

Program P0: Sampling ページにページ・メニュー・コマンド“ Auto Sampling Setup ”が追加になります。



0-3E: Auto Sampling Setup

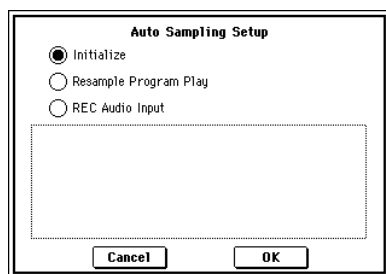
Program モードでのサンプリングに関する各種パラメーターの設定を目的の操作に最適となるように自動的におこなう便利な機能です。(設定されるパラメーターと設定値についてはp.69)

- 一旦実行すると、関連するパラメーターは、自動的に変更されません。[COMPARE] キーによるコンペア操作はできません。
- 自動設定する内容は、あくまで標準的な操作を想定しています。実行後に目的の操作に合わせて、各項目の **note** を参考に各種パラメーターを調整してください。

1. Initialize

サンプリングに関連するパラメーターを初期状態に設定します。

- “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



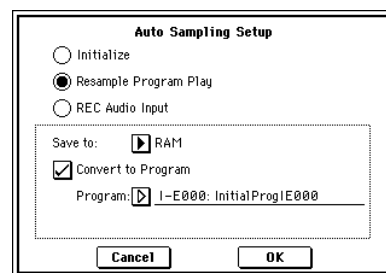
- ラジオ・ボタンでInitializeを選びます。
- “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(設定されるパラメーターと設定値についてはp.69)

2. Resample Program Play

プログラムの演奏をリサンプリングするときに必要な設定を自動的にを行います。

■ セットアップする

- “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ラジオ・ボタンで、Resample Program Playを選びます。
- “ Save to ”でリサンプリングしたデータの書き込み先を選択します。(p.5 「Save to 」)
RAM: サンプル・メモリー (RAM) に書き込みます。また、④の“ Convert to Program ”をチェックするとリサンプリング終了時、自動的に新規のマルチサンプルを作成します。
DISK: リサンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、内蔵ハードディスクや、SCSI 端子に接続したハードディスクに保存します。
- “ Save to ”でRAMを選択し、“ Convert to Program ”をチェックすると、リサンプリングしたデータを、“ Program ”で設定したプログラムにコンバートします。リサンプリング後にProgram モードに移ると、すぐにデータを確認できます。
- “ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。
- “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値についてはp.69, 自動設定されるパラメーターの操作例はp.45)

note “ Save to ”でRAMを選択した場合でRAMバンクを変更するには、リサンプリング先のサンプル・メモリー (RAM) を、ページ・メニュー・コマンド“ Select Bank & Smpl No. ”(0-3C p.6)で設定します。

note “ Save to ”でDISKを選択した場合は、リサンプリングにより作成されるWAVEファイルのセーブ先を、ページ・メニュー・コマンド“ Select Directory ”(0-3D p.7)で設定します。

■ リサンプリングする

- SAMPLING [REC] SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押します。
- 鍵盤等で演奏します。最初のノート・オンでサンプリングを開始します。(p.4)
- 演奏後、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

note “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択し、設定を変えずに、続けてリサンプリングすると、自動的にC#2、D2・・・にサンプルがアサインされます。

■ サンプリングしたデータを確認する

- “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択した場合は、設定したプログラムを選んで鍵盤C2 を弾いて確認します。
- “ Save to ”でDISKを選択した場合は、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”で確認します。(㊦PG p.7)

note AUDIO INPUT 等からの外部オーディオも同時にサンプリングする場合はProgramP0PlaySampling ページInput1,2 の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”をL/Rに設定します。(㊦BG p.46)

note “ Convert to Program ”にチェックしない場合は、Sampling モードでサンプルを選択して演奏し、確認します。

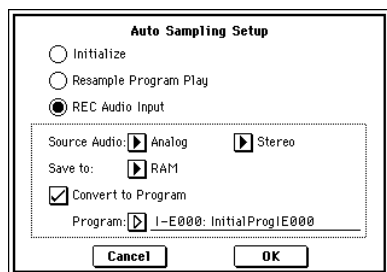
3. REC Audio Input

アルペジエーター等を使用したプログラムの演奏をモニターしながら、外部オーディオをサンプリングするときに必要な設定を自動的に行います。

note サンプリング音のモニターは、INDIV.1、2 OUT を使用します。AUDIO OUTPUT MAIN L、R、INDIV1、2 をミキサー等に接続し、出力をモニターしてください。

■ セットアップする

- ① “ Auto Sampling Setup ”を選び、ダイアログを表示します。



- ② ラジオ・ボタンでREC Audio Inputを選びます。
- ③ “ Source Audio ”で外部オーディオの入力ソースを選びます。
Analog: AUDIO INPUT 1、AUDIO INPUT 2 端子に接続した楽器などのアナログ・オーディオ出力を本機へ入力します。
S/P DIF: S/P DIF IN 端子に接続した楽器、DATなどのデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。
mLAN: mLAN端子(オプションEXB-mLAN 装着時) に接続した楽器等の機器のデジタル・オーディオ出力を本機へ入力します。(㊦PG p.4 「Input」)

note “ Source Audio ”でS/P DIFまたはmLANを選択した場合は“ SystemClock ”(Global P0: 0-2a ㊦PG p.138)でシステム・クロックを変更します。

- ④ “ Mono-1/Mono-2/Stereo ”で入力ソースがモノラル/ステレオかを設定します。(㊦PG p.4)
Mono-1: Input 1 を使用します。
Mono-2: Input 2 を使用します。
Stereo: Input 1、2 をステレオで使用します。

- ⑤ “ Save to ”でサンプリングしたデータの書き込み先を選択します。
RAM: サンプル・メモリー(RAM) に書き込みます。また、⑥の“ Convert to Program ”をチェックするとリサンプリング終了時、自動的に新規のマルチサンプルを作成します。
DISK: サンプリングしたデータでWAVEファイルを作成し、内蔵ハードディスクや、SCSI端子に接続したハードディスクに保存します。(㊦PG p.5 「Save to」)

- ⑥ “ Save to ”でRAMを選択し、“ Convert to Program ”をチェックすると、サンプリングしたデータを、“ Program ”で設定したプログラムにコンバートします。サンプリング後にProgram モードに移ると、すぐにデータを確認できます。

- ⑦ “ Program ”でコンバート先のプログラムを指定します。

- ⑧ “ Auto Sampling Setup ”を実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。(自動設定されるパラメーターと設定値については㊦p.69)

note “ Save to ”でRAMを選択した場合でRAMバンクを変更するには、サンプリング先のサンプル・メモリー(RAM)を、ページ・メニュー・コマンド “ Select Bank & Smpl No. ”(㊦0-3C ㊦PG p.6)で設定します。

note “ Save to ”でDISKを選択した場合は、サンプリングにより作成されるWAVEファイルのセーブ先を、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”(㊦0-3D ㊦PG p.7)で設定します。

■ サンプリングする

- ⑨ アルペジエーター等を使用したプログラム演奏をスタートさせます。
- ⑩ SAMPLING [REC] SAMPLING [START/STOP]の順にキーを押します。

- ⑪ “ Source Audio ”で選択したAUDIO INPUT 端子に接続した楽器等で演奏します。

- ⑫ 演奏を終了したら、SAMPLING [START/STOP]キーを押します。

note “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択し、設定を変えずに、続けてリサンプリングすると、自動的にC#2、D2・・・にサンプルがアサインされます。

■ サンプリングしたデータを確認する

- “ Save to ”でRAM(Convert to Program)を選択した場合は、設定したプログラムを選んで鍵盤C2 を弾いて確認します。
- “ Save to ”でDISKを選択した場合は、ページ・メニュー・コマンド “ Select Directory ”で確認します。(㊦PG p.7)

note 入力ソースにインサート・エフェクトをかける場合は、Program P0: Play, Samplingページ, Input1、2の“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”でIFX1 ~ IFX5 を選択します。使用したインサート・エフェクト通過後の“ BUS Select ”を1/2に設定します。

note “ Convert to Program ”にチェックしない場合は、Sampling モードでサンプルを選択して演奏し、確認します。

PG 「ParameterGuide」Program モード0-3:Sampling のページ・メニュー・コマンド(㊦PG p.6)に「0-3E: Auto Sampling Setup」の内容が追加になります。

自動設定されるパラメーターと設定値

Parameter		1. Initialize	2. Resample Program Play	3. REC Audio Input
Input (Input Source)		(Analog, S/P DIF, mLAN)* ¹	(Source Audio)* ²	(Source Audio)* ²
Input1	Level	127	127	127
	Pan	L000	L000	L000
	BUS Select	Off	Off	1/2
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Input2	Level	127	127	127
	Pan	R127	R127	R127
	BUS Select	Off	Off	1/2
	Send1	000	000	000
	Send2	000	000	000
Sampling Setup	Source BUS	L/R	L/R	Indiv.1/2
	Trigger	Note On	Note On	Sampling START SW
	Metronome Precount	Off	-	-
	Save to	RAM	(Save to)	(Save to)
	Mode	Stereo	Stereo	(Source Audio)* ³
	Sample Time: RAM	最大	-	-
	Sample Time: DISK	4min 59.999sec	-	-
	Recording Level [dB]	-12.0	-12.0	+0.0
Select Bank (Page Menu Command)	Auto +12dB On	On	On	Off
	Convert to Program	Off	(Convert to Program)	(Convert to Program)
	Program	-	(Program)	(Program)
	MS	-	新規作成* ⁴	新規作成* ⁴
	Orig.Key	-	C2* ⁴	C2* ⁴

-: 自動設定しない

()のついたものは、ダイアログ中のパラメーターの設定によって自動設定されます。

* 1: Analog、S/P DIF、mLANのそれぞれの設定(“Input1”および“Input2”)が自動設定されます。

* 2: ダイアログ中の“Source Audio”で指定した入力ソースの設定(“Input1”および“Input2”)が自動設定されます。

* 3: “Source Audio”がMono-1のときL-Mono、Mono-2のときR-Mono、StereoのときStereo。

* 4: “Save to”がRAM、“Convert to Program”がOnのとき。

その他の機能

タップ・テンポ・コントロール

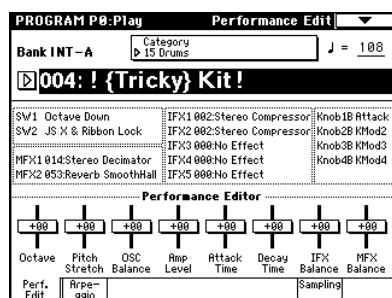
Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでタップ・テンポ・コントロール機能が追加になります。

各モードでアルペジエーター、シーケンサー、SMFを再生中に目的のテンポに合わせて[ENTER]キーを数回軽く押すことで、演奏テンポをリアルタイムにコントロールできます。

アルペジエーター、シーケンサー、SMF再生の演奏テンポをリアルタイムに他のビートと合わせる場合に便利な機能です。

Programモードでの操作例を以下に示します。


- ① ProgramモードでINT-A004: ! {Tricky} Kit !を選びます。



- ② Program P0: Playで、Arpeggioタブを選択し、“Latch”をチェックします。



- ③ フロント・パネルのARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにします。
- ④ 目的の拍子に合わせて[ENTER]キーを数回軽く押します。
[ENTER]キーによるテンポをLCD画面右上の“♩ = ”に表示します。鍵盤を押さえると、アルペジエーターによるドラムス・パターンを合わせたテンポで演奏します。
- ⑤ [ENTER]キーを拍子のタイミングに合わせて軽く押します。そして、キーを押す間隔を少し速めます。
ドラムス・パターンの演奏テンポが少し速くなります。

 タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencerモードで“Tempo Mode”(PG p.50)をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

note タップ・テンポ・コントロール機能は、[ENTER]キーだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(PG p.57「Foot Switch Assign」)

各種メッセージ

メッセージの変更

以下のメッセージが変更になります。

Buffer overrun error occurred

内容: オーディオ・トラックへのレコーディング時およびハードディスクへのサンプリング時に書き込み処理がレコーディング処理/サンプリング処理に対して間に合いませんでした。

対策: Diskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド“Optimize Medium”を実行してから、レコーディング/サンプリングをしてください。もし、それでも改善されない場合は、Diskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド“Check Medium”を実行してください。(PG p.13「レコーディングおよびプレイバック中に“Buffer overrun error occurred”または“Buffer underrun error occurred”のエラー・メッセージが出た場合は」)

Buffer underrun error occurred

内容: オーディオ・トラックまたはハードディスク上のWAVEファイルをプレイバック中に、読み込み処理が再生処理に間に合いませんでした。

対策: Diskモード0-3: Utilityのページ・メニュー・コマンド“Optimize Medium”を実行後、ファイルを別名でコピーするなどしてから、再実行してください。オーディオ・トラックの場合は、コピー後ファイルをアサインし直してから、プレイバックしてください。(PG p.13「レコーディングおよびプレイバック中に“Buffer overrun error occurred”または“Buffer underrun error occurred”のエラー・メッセージが出た場合は」)

Medium unavailable

内容: ハードディスク以外のメディアに保存されているWAVEファイルをオーディオ・トラックでプレイバックまたはレコーディングしようとした時。

対策: ハードディスク以外のメディアに保存されているWAVEファイルは、オーディオ・トラックでプレイバックまたはレコーディングできません。該当するWAVEファイルをハード・ディスクにコピーして、オーディオ・トラックをアサインし直してください。

Source file is not 44100Hz or 48000Hz Can't convert

内容: Diskモードのページ・メニュー・コマンド“Rate Convert”、またはEdit WAVEページ・メニュー・コマンド“Rate Convert”実行時に、44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを選択しています。

対策: 44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを変換することはできません。

PG Parameter Guide - 9. 付録 - 各種メッセージの「Buffer overrun error occurred」(PG p.272)、「Buffer underrun error occurred」(PG p.272)、「Medium unavailable」(PG p.274)、「Source file is not 48000Hz Can't convert」(PG p.277)が変更になります。

メッセージの追加

以下のメッセージが追加になります。

Audio Track size over limit

内容: Sequencerモードのオーディオ・トラックへのレコーディングやエディットによって、オーディオ・トラックで使用できる最大長(80分)を超えています。

対策: オーディオ・トラックでは80分を超えるレコーディングやエディットはできません。

Can't record Audio Track

Change MIDI Clock to Internal

内容: “MIDI Clock”(PG p.143)がInternal以外の設定で、オーディオ・トラックへレコーディングしようとした。 “MIDI Clock”がInternal以外の設定では、オーディオ・トラックのプレイバックまたはレコーディングができません。

対策: Globalモードで “MIDI Clock”(PG p.143)をInternalにしてください。

Exceeded 8 Programs

内容: Advanced Conversion Load中に8プログラムを超えました。AKAI Programの構成によっては、複数のプログラムと1つのコンビネーションにコンバートしてロードされます。この場合、コンバート後のTRITONでのプログラムの最大数は、コンビネーションで使用可能な8個に制限されます。

対策: AKAI Programを1つずつロード後、TRITONでエディットしてください。

対策: Advanced Conversion Loadを使用せずに、マルチサンプルあるいはサンプルとしてロード後、TRITONでエディットしてください。

File/path not found

内容: オーディオ・トラック再生時またはレコーディング時にソング・ファイル内のオーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルが、保存先のディレクトリに存在しませんでした。

対策: Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HDAudioページのページ・メニュー・コマンド “Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で該当するWAVEファイルをアサインし直してください。

内容: Diskモードのページ・メニュー・コマンド “Collect Audio Track file”実行時に、ソング・ファイル内のオーディオ・トラックにアサインされているWAVEファイルが、保存先のディレクトリに存在しませんでした。

対策: Sequencer P0: Play/REC, Sampling/HDAudioページのページ・メニュー・コマンド “Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で該当するWAVEファイルをアサインし直してから Disk 0-2: Saveページのページ・メニュー・コマンド “Save SEQ”でセーブしてください。

Source file is not 44100Hz or 48000Hz Can't put

内容: Sequencerモード P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド “Put WAVE”実行時に、44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを選択しています。

対策: 44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルをオーディオ・トラックへ配置することはできません。

Source file is not 44100Hz or 48000Hz Can't set

内容: Sequencerモード P0: Play/REC, Sampling/HDAudioのページ・メニュー・コマンド “Sel Dir/WAVE(Audio Track)”実行時に、44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルを選択しています。

対策: 44.1kHz、48kHz以外のWAVEファイルをオーディオ・トラックに設定することはできません。

There is no WAVE file to copy

内容: ページ・メニュー・コマンド “Collect Audio Track file”を実行しようとしたソング・ファイルに、コピーすべきWAVEファイルが存在しません。(オーディオ・トラックで使っているWAVEファイルは、全て指定したディレクトリ内に存在していました)

対策: ソングのオーディオ・トラックにWAVEファイルがアサインされているかを確認し、再度 Sequencerモード P0: Play/REC, Sampling/HDAudioのページ・メニュー・コマンド “Sel Dir/WAVE(Audio Track)”でオーディオ・トラックにWAVEファイルをアサインし直してください。



オーディオ・トラックで使っているWAVEファイルを別のディレクトリ等に移動しないでください。オーディオ・トラックが再生できなくなります。WAVEファイルを移動した場合、再度 Sequencerモード P0: Play/REC, Sampling/HDAudioのページ・メニュー・コマンド “Sel Dir/WAVE(Audio Track)”で、WAVEファイルをオーディオ・トラックにアサインし直してください。

This file does not have Audio Tracks

内容: ページ・メニュー・コマンド “Collect Audio Track file”を実行しようとしたソング・ファイルに、オーディオ・トラックが存在しませんでした。

対策: TRITON STUDIO Version 2.0で作成したソング・ファイルかどうかを確認してください。

WAVE file size over limit

内容: DiskモードのEdit WAVEでのエディットにおいて、使用できるWAVEファイルの最大長230400000サンプル/サンプル・レート48kHzで80分を超えています。

対策: Edit WAVEでは230400000サンプル/サンプル・レート48kHzで80分を超えるWAVEファイルはエディットできません。

PG Parameter Guide - 9. 付録 - 各種メッセージ(PG p.272)に追加になります。

