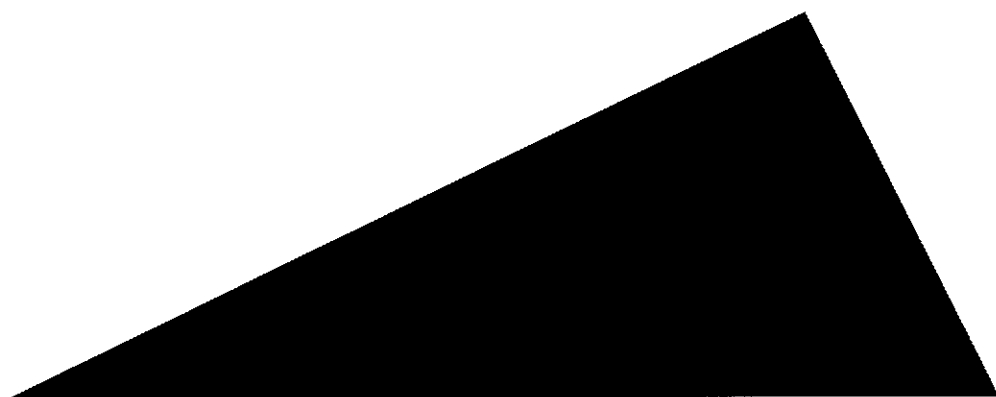


Basic Guide

まず最初にお読みください



T R I N I T Y

MUSIC WORKSTATION DRS

**TRINITY / TRINITY V3 / TRINITY V3 pro / TRINITY V3 proX
TRINITY plus / TRINITY pro / TRINITY proX**



Advanced Control Combined Synthesis System



Multi Oscillator Synthesis System



KORG

取扱説明書の活用法について

TRINITYシリーズの取扱説明書の構成と活用法について

それぞれの取扱説明書の内容や活用法は次の通りです。

まず、Basic Guideをよく読み、操作する上で必要な事柄や、基本的な操作などを覚えてください。

なお、TRINITYシリーズの取扱説明書では、シンセサイザーやMIDIについての基本的な知識を備えていることを前提としています。



取扱説明書は、TRINITY、TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proXに沿って記載されています。Soloシンセサイザー・オプションが搭載されているときは、バンクMの記述をバンクSに読みかえてください。

	TRINITY	TRINITY V3/V3 pro/V3 proX	TRINITY plus/pro/proX
Basic Guide	○	○	○
Parameter Guide	○	○	○
Effect Guide	○	○	○
MOSS-TRI DSP Synthesizer Guide		○	
Solo Synthesizer Guide			○
Voice Name List	○	○	○
Voice Name List for V3		○	

※ 取扱説明書に記載されている各種のパラメータの数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

Basic Guide

[STEP 1]では、TRINITYシリーズの各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの説明、について述べています。

[STEP 2]では、演奏するための基礎(TRINITYシリーズの音色の選択方法や、デモ演奏の方法、演奏時に便利な機能)を説明しています。

[STEP 3]では、エディットする上で必要な基礎的な知識を説明しています。

そのほか、トラブル・シューティング、MIDIについて等を説明しています。

● [STEP 2]まで進んだ後、必要に応じて[STEP 3]に進んでください。

Basic Guideは基礎的な説明を載せた取扱説明書です。本当に使いこなすためには、Basic Guideの内容を把握した上で本機によく触れ、どのように音色が変化するのが感覚的に覚えることが必要です。

Parameter Guide

TRINITYシリーズのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのタブ・ページごとに説明しています。

● わからないパラメータが表示されたときや、TRINITYシリーズの機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

Effect Guide

エフェクトの効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。

● わからないエフェクト・パラメータが表示されたときや、選択したエフェクトの動作についてさらに詳しく知りたいときに参考にしてください。

MOSS-TRI DSP Synthesizer Guide

TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proXで、バンクMのプログラムをエディットするときのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、タブ・ページごとに説明しています。

Solo Synthesizer Guide

TRINITY plus、TRINITY pro、TRINITY proXで、バンクSのプログラムをエディットするときのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、タブ・ページごとに説明しています。

Voice Name List、Voice Name List for V3

TRINITYシリーズに内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキットのボイスネームが掲載されています。

● プリロードされている音色が知りたいときにご覧ください。

目次

STEP 1

1. TRINITYシリーズの主な特長	1
ACCESS	1
MOSS	1
タッチ・ビュー	1
高い拡張性	1
256種(320種)のプログラムと256種のコンビネーション内蔵	2
イメージする音を再現できるパラメータ	2
多彩なリズム演奏をサポートするドラムキット	2
豊富なコントローラで表情豊かな演奏	2
大容量のシーケンサ	2
デジタル・マルチ・エフェクター搭載	2
2. 接続のしかた	3
オーディオ端子を使った接続	3
ペダル端子を使った接続	4
MIDI端子を使った接続	4
3. 各部の名称とはたらき	5
フロントパネル	5
リアパネル	5
4. タッチ・ビューの基本操作	6
LCD画面のオブジェクト操作	6
モードの選択	7
画面の選択	7
5. パラメータの設定	8
VALUEコントローラ	8
[COMPARE]キー	8
[BANK]キー	9
キーボード入力	9
ペダル入力	9

STEP 2

1. デモ演奏を聴いてみよう	11
デモ演奏の2曲目を演奏させてみよう	12
1曲ずつ演奏させよう	12
2. プログラムを選択し、演奏してみよう	13
本体の操作でプログラムを選択してみよう	13
接続したアサインابل・フットスイッチで、プログラムを選択してみよう	14
MIDIプログラム・チェンジを受信して、プログラムを選択してみよう	14
3. コンビネーションを選択し、演奏してみよう	15
本体の操作でコンビネーションを選択してみよう	15
接続したアサインابل・フットスイッチで、コンビネーションを選択してみよう	16
MIDIプログラム・チェンジを受信して、コンビネーションを選択してみよう	16
4. パフォーマンス機能について	17
キーボードによるコントロール	17
Joy Stick、Ribbon Controller、SW1/2、VALUEスライダーによるコントロール	17
ペダルによるコントロール	18
5. チューニングの方法	19
6. トランスポーズの設定	20
7. Program Playモードの簡単なエディットについて	21

8. Combination Playモードの簡単なエディットについて	22
9. プログラム、コンビネーションのライト	23
ページ・メニュー・コマンドでのライト	24
[REC/WRITE]キーでのライト	24
10.工場出荷時の音色にもどす方法	25
11.カテゴリーによる選択	26
Program Playモード	26
Combination Playモード	26
Sequencerモード	26

STEP 3

1. Program Playモード	27
プログラムの選択	27
パフォーマンス・エディタによるエディット	27
2. Program Editモード	28
プログラムの構成	28
音とは	28
音の成り立ち	28
EGとLFO	29
基本的なプログラム・エディット	30
アンプの設定	30
フィルターの設定	31
オシレータの設定	32
モジュレーションの調整	32
オルタネート・モジュレーションについて	33
ダイナミック・モジュレーションについて	33
オシレータ・モードについて	33
プログラムのパラメータについて	34
3. Combination Playモード	35
コンビネーションの選択	35
ティンバーで使用するプログラムの選択	35
本体の操作でのティンバー・プログラムの選択	35
レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ	35
音量の調節	36
4. Combination Editモード	37
コンビネーションの構成	37
基本的なコンビネーション・エディット	37
音量の調節	37
キー・ゾーンの設定	37
ベロシティ・ゾーンの設定	38
その他のコンビネーション・エディットについて	38
5. Sequencerモード	39
TRINITYシリーズのシーケンサについて	39
ソングの構成	39
パターンについて	40
フロッピー・ディスク内のソング・データの使用について	40
MIDIとの関係について	40
レコーディングについて	41
ソングのリアルタイム・レコーディングの方法	42
レコーディングの準備	42
オーバー・ライト・レコーディング	42
オーバー・ダブ・レコーディング	43
オート・パンチ・イン・レコーディング	43
マニュアル・パンチ・イン・レコーディング	43
ループ・レコーディング	44

パターン・レコーディングの方法	45
パターンリアルタイム・レコーディング	45
ソングのプレイ(再生)	45
6. エフェクトについて	46
インサート・エフェクトの設定	46
プログラム	46
コンビネーション	47
ソング	47
マスター・エフェクトの設定	47
センドとパンの設定	48
7. Globalモード	49
メモリー・プロテクトについて	49
ドラムキットのエディット	49
8. Diskモード	51
フロッピー・ディスクの種類	51
フロッピー・ディスクの取り扱いについて	51
フロッピー・ディスクのライト・プロテクトについて	51
フロッピー・ディスクの挿入のしかた	51
フロッピー・ディスクの取り出しかた	52
ヘッドのクリーニング	52
ファイル、ディレクトリ、アイコンについて	52
フロッピー・ディスクのフォーマット	53
9. データの保存	54
本体へのライト	54
フロッピー・ディスクへのセーブ	54
MIDIデータ・ダンプ	55
10. MIDIアプリケーション	56
MIDI機器やコンピュータとの接続	56
Globalモードの設定について	57
Positionの設定について	57
MIDIについて	58
MIDIチャンネルについて	58
ノート・オン/オフについて	58
プログラムを変える	58
コンビネーションを変える	59
コンビネーションのティンパーごとのコントロールについて	59
ソングのトラックごとのコントロールについて	59
バンク・セレクトについて	59
サスティン・ペダルについて	59
アフタータッチをかける	59
ピッチベンドをかける	60
音量を変える	60
ピブラート(オシレータLFO)をかける	60
ワウワウ(フィルターLFO)をかける	60
音の定位(パンポット)を変える	60
エフェクトへのセンド量(センド1,2)を変える	61
エフェクトのオン/オフを行なう	61
エフェクトのダイナミック・モジュレーションについて	61
音色(トーン)を変える	61
音の立ち上がり(アタック・タイム)を変える	62
音の消え方(リリース・タイム)を変える	62
RPNでのエディットについて	62
チューニングをする	62
トランスポーズをする	62
ピッチベンドの可変範囲を変える	63
音が消えないとき	63
あるチャンネルのすべての音を消すとき	63
あるチャンネルのすべてのコントローラをリセットするとき	63

システム・エクスクルーシブについて	63
音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)	64
音色等のエディットを行なう	64
パフォーマンス・エディットについて	65
外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する	65
シーケンサの同期演奏を行なう	65
外部機器からの演奏データをレコーディングする	65
GMについて	65
スタンダードMIDIファイルについて	66
11.こんなことをしたいときは	67
TRINITYシリーズの演奏で、接続したMIDI機器をコントロールしたいとき	67
Combination PlayモードでProgram Change、Bank Selectを受信し、コンビネーションや ティンバーのプログラムを切り替えたいとき	67
コンピュータなどに、直接TRINITYシリーズの音色データや設定を保存したいとき	67
各パラメータをMIDIデータでエディットしたいとき	68
TRINITYシリーズのシーケンサで、接続したMIDI機器をコントロールするとき	68
接続したシーケンサーで、TRINITYシリーズをマルチ・ティンバー音源として使いたいとき	68
チューニングしたいとき	68
工場出荷時の音色や設定に戻したいとき	69
LCD画面のコントラスト(濃度)を調節したいとき	69
ペダル・スイッチでプログラムやコンビネーションを切り替えたいとき	69
弾く強さで音色が変わるときの、変わり具合を調節したいとき	69
複数のプログラムを同時に鳴らしたいとき	69
左右の手で別の音色で弾きたいとき	70
音色を変えたいとき	70
作った音色を保存したいとき	70
データ・ファイラーとして使用したいとき	70
GMスコア(GM演奏データ)を再生するとき	70
12.故障かな?と思ったら	71

STEP 1

1. TRINITYシリーズの主な特長

ACCESS

TRINITYシリーズすべてに搭載されているPCM音源システムは、フル・デジタルでサウンド・メイクできるPCM音源システム、**ACCESS**(Advanced Control Combined Synthesis System)が採用されています。

音源部は、24M Bytesの大容量のPCM ROMに、375種のマルチサンプル、258種のドラムサンプルをサンプリング周波数48KHzで収録。フィルター部は、Hi Pass、Low Pass、Band Pass、Band Rejectの4種のフィルターとResonanceを搭載したマルチ・タイプ・フィルターによって、多彩な音色が作り出せます。エフェクト部は、イコライザー、リミッター、エキサイター等のトーンやダイナミクスを変えるものや、アンプシミュレーション、ロータリー・スピーカー等の楽器特有の効果を出すもの、リングモジュレータ、ボコーダー、ピッチ・シフター等のエフェクト的效果を出すものなど、100種のインサート・エフェクトと、センド、リターン形式のモジュレーション系、リバーブ/ディレイ系の14種のマスター・エフェクトがあり、パワフルなサウンドが得られます。すべてがデジタルで処理できるので、音質劣化のない高品位なサウンドが楽しめます。

MOSS

TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proXは、DSP技術をベースとした音源システム、**MOSS**(Multi Oscillator Synthesis System)を搭載し、表現力豊かなサウンドを生みだします。

アナログ・シミュレーション、VPM (Variable Phase Modulation)、Physical Modelingタイプのオシレータなどのオシレータで、ソロ・パート、シンセ・ベース・パートの演奏などで威力を発揮します。**TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proX**は、このMOSS音源を使った音がプログラムのバンクMに64種用意されています(**TRINITY**では、MOSS-TRIオプションを増設することによって使用可能)。

タッチ・ビュー

TRINITYシリーズは、320 X 240dotsの大型LCD画面を直接触れてオペレーションを行なうタッチパネル方式の**TouchView Graphical User Interface**を採用し、操作性と実用性を飛躍的にアップしました。大型LCD画面はより多くの情報が表示されるので、パラメータの設定状況が一目で把握でき、それだけエディットしやすくなります。

高い拡張性

TRINITYシリーズは、**MOSS-TRIオプション**をはじめ、**SCSIオプション**などのオプション類が充実しています。**TRINITYシリーズ**は、機種の違いによって、プリセットされているプログラム、コンビネーションの数や、搭載されている機能が異なりますが、いずれも、それぞれの機種にさまざまなオプションを増設することで、よりアップ・グレードすることができます。**TRINITY**に**MOSS-TRIオプション**を増設すると、プログラムのバンクが拡張され、DSPベースのMOSS音源システムによる音色64種が新たに加わります。

また、ボーカルやギター等のデータをシーケンサに取り込むことは、今までのMusic Workstationでは不可能なことでしたが、**HDR-TRIオプション**により、それらのデータは**TRINITYシリーズ**本体で制御することができます。たとえば、本体のMIDIシーケンサにバックアップをレコーディングし、**HDR-TRIオプション**でボーカルをレコーディングすると、ボーカル入りの作品を完成させることができます。そのデータは、**HDR-TRIオプション**のS/P DIFによってDATなどにバックアップすることができます。

プレイバック・サンプラー/フラッシュROMオプションを増設することで、本体のPCM容量が拡大します。サンプルデータをフラッシュROMに読み込み、音源として使用することが可能になります。そして、プログラム、コンビネーション用バンクC、Dが拡張され、それぞれ128種のプログラム、コンビネーション・エリアが追加されます。また、**MOSS-TRIオプション**が搭載されているときは、プログラムのバンクMに、さらに64種のプログラム・エリアが追加されます。

256種(320種)のプログラムと256種のコンビネーション内蔵

TRINITYには、バンクA、Bにそれぞれ128種(計256種)のプログラムが内蔵されています(MOSS-TRIオプションを搭載することでバンクMの64種も使用可能)。TRINITY V3、TRINITY V3 pro、TRINITY V3 proXには、バンクA、Bにそれぞれ128種、バンクMに64種(計320種)のプログラムが内蔵されています。これらの豊富なプログラムで多彩な演奏が行なえます。

TRINITYシリーズには、最大8つのティンバーにプログラムを割り当てた256種のコンビネーションが内蔵されています。特に、ライブ・パフォーマンスで威力を発揮します。そして、キー・ゾーン、ベロシティ・ゾーンで設定するキー・スイッチ、ベロシティ・スイッチなどで、プログラムを重ねたり弾き分けたりすることもできます。

イメージする音を再現できるパラメータ

TRINITYシリーズのプログラムは、きめ細やかな音作りが行なえるようにエディット・パラメータが豊富にあり、幅広いパラメータのバリューの中から選択することができます。たとえば、音色を左右するフィルターの設定は、オシレータ1つにつき2つのフィルターが設定できるので、シングル・オシレータのプログラムでありながら2つのフィルター、しかも4種から別々のタイプのフィルターが選択できます。

多彩なリズム演奏をサポートするドラムキット

TRINITYシリーズは、ドラムやパーカッションなど、利用度の高いドラムサンプルを258種搭載しています。鍵盤ごとドラムサンプルを自由に割り当て、12種類のドラムキットが設定できます。しかも、1つの鍵盤に2つのドラムサンプルを割り当て、ベロシティで発音し分けることができるなど、多彩なリズム演奏が行なえます。言うまでもなく、フィルターやアンプ、エフェクトによる処理も行なえます。

豊富なコントローラで表情豊かな演奏

TRINITYシリーズは、コントロールされるディスティネーションごとにコントロール・ソースをフレキシブルにアサインできるAlternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)を搭載しました。これにより、アサインしたコントローラでオシレータ、フィルター、アンプのパラメータをモジュレートできます。また、エフェクトのDynamic Modulation(ダイナミック・モジュレーション)では、アサインしたコントローラでエフェクトのパラメータをモジュレートできます。コントローラとして使用できるものは、ジョイスティック、リボンコントローラ、アサインابل・フットスイッチ、アサインابل・フットペダルはもちろん、ベロシティ、アフタータッチ、さらには内部のパラメータもアサインできます。

大容量のシーケンサ

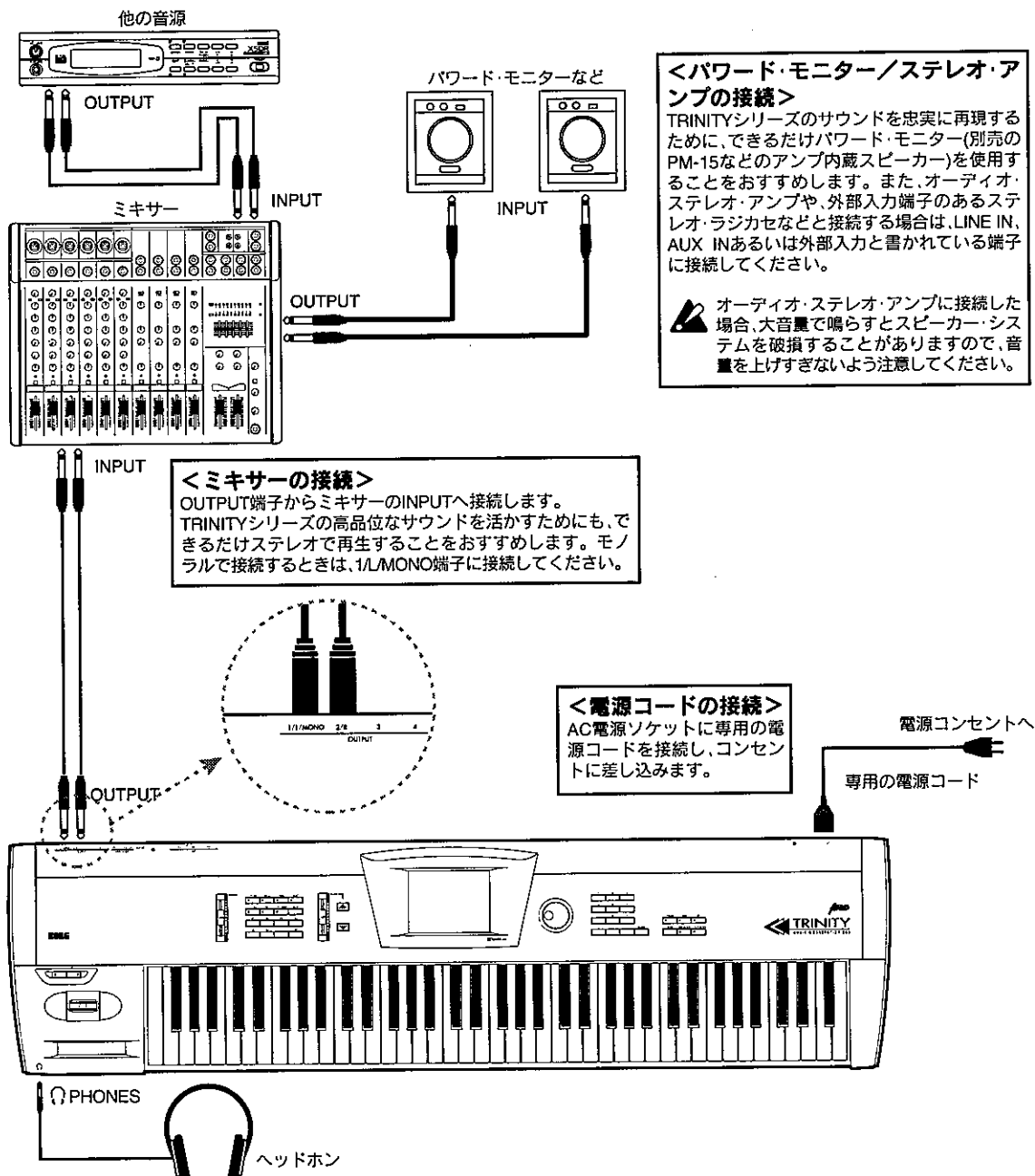
最大20ソング作成でき、16マルチティンバー、16トラック、テンポ・トラック、レゾリューション↓/192、最大記憶容量80,000ノートを内蔵しています。もちろん、スタンダードMIDIファイルに対応します。レコーディングは、オーバー・ライト・レコーディング、オーバー・ダブ・レコーディング、オート・パンチ・イン・レコーディング、マニュアル・パンチ・イン・レコーディング、ループ・レコーディングの6通りのリアルタイム・レコーディングと、ステップ・レコーディング、イベント・エディットの2通りの非リアルタイム・レコーディングがあります。そして、レコーディングしたテンポに合わせAlternate ModulationやDynamic Modulationをかけることができます。

デジタル・マルチ・エフェクター搭載

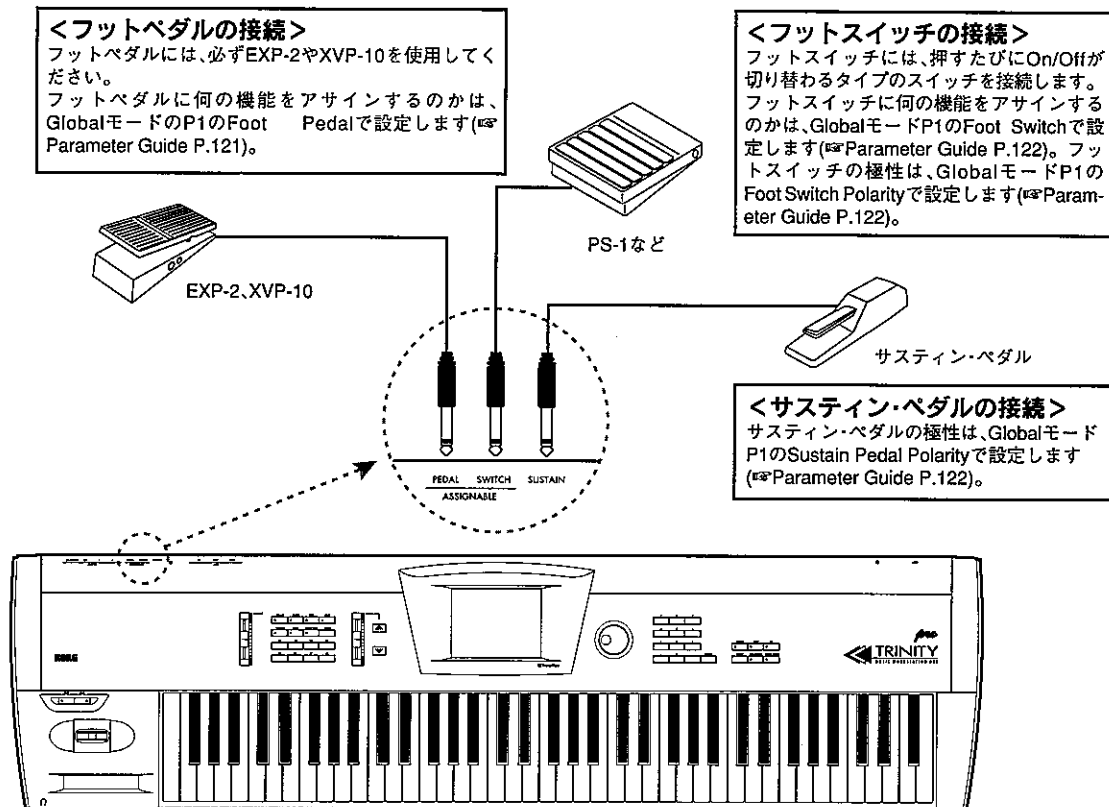
すべて新開発のプロフェッショナル・クオリティーのエフェクトに、シンセサイザー内蔵タイプならではのコントロール性を追及しました。TRINITYシリーズのエフェクトには、100種のインサート・エフェクトと14種のマスター・エフェクトがあります。インサート・エフェクトは、イコライザー、リミッター、エキサイター等のトーンやダイナミクスを変えるものや、アンプシミュレーション、ロータリー・スピーカー等の楽器特有の効果を出すもの、リングモジュレータ、ボコーダー、ピッチ・シフター等のエフェクト的效果を出すものなどがあります。マスター・エフェクトには、センド、リターン形式のモジュレーション系、リバーブ/ディレイ系があり、エフェクトによってよりパワフルなサウンドが得られます。

2. 接続のしかた

オーディオ端子を使った接続



ペダル端子を使った接続



MIDI端子を使った接続

本機とMIDI機器 (MIDI音源、MIDIシーケンサ、コンピュータ等)をMIDIケーブルで接続すると、接続したMIDI機器で本機を鳴らしたり、本機でMIDI音源を鳴らしたりすることができます。

詳しくは、「10. MIDIアプリケーション」(☞本誌P.56)を参照してください。

接続したMIDI機器で本機をコントロールするときは、本機のMIDI IN端子と、MIDI機器のMIDI OUT端子を接続します(たとえば、本機の音源で外部のシーケンサのデータを再生したいとき)。

ただし、コンピュータを接続する場合は、MIDIインターフェイスが必要です。

本機のキーボードやジョイスティックなどのコントローラの操作で、接続したMIDI音源をコントロールするときは、本機のMIDI OUT端子と、MIDI機器のMIDI IN端子を接続します(たとえば、本機の演奏を、シーケンサやコンピュータに記録するとき)。

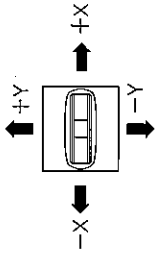
MIDI THRU端子を使って接続すれば、何台ものMIDI機器を接続することができますが、誤動作を避けるために2~3台程度の接続にしてください。それ以上のMIDI機器を接続する場合は、MIDIパッチベイを使用してください。

3. 各部の名称とはたらき

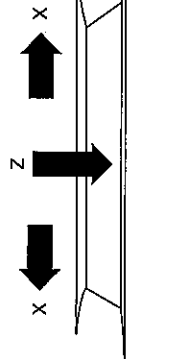
フロントパネル

SW1/SW2
Program Editモードでアサインした(※Parameter Guide P.5)機能に対し、On/offまたはLock/Unlockを切り替えます。
機能させるときはスイッチを押した(LEDが点灯)解除するときにはもう一度スイッチを押します(LEDが消灯)。

ジョイスティック
ピッチをコントロールするときや、モジュレーションをコントロールするときを使用します。
下の図のように、上下左右(+Y、-Y、+X、-X)の操作でジョイスティックを何のコントロールに使うかは、Program Editモードで設定します。



リボン・コントローラ
ピッチをコントロールするときや、モジュレーションをコントロールするときを使用します。
下の図のように左右の操作(X)や、押し込み(Z)でコントロールします。
リボン・コントローラを何のコントロールに使うかは、Program Editモードで設定します。



ヘッドフォン端子
ヘッドフォンを接続(標準プラグ)します。
ステレオでモニターできます(OUTPUT端子の1/L/MONOと2/Rからの出力と同じ音)。

VOLUMEスライダ
OUTPUT端子(1/L/MONO、2/R)とヘッドフォン端子から出力される音量を調整します。

モード・キー([COMBI]キー/[PROG]キー/[SEQ]キー/[EDIT]キー/[GLOBAL]キー/[DISK]キー)
各モードに入るためのキーです。
キーを押すとLEDが点灯し、押したキーのモードに入ります(※本誌P.7)。

[BANK]キー
バンクを切り替えます。
TRINITYシリーズで切り替えられるバンクは、機種によって、または何を増設したかによって異なります。詳しくは、本誌P.9を参照してください。

VALUEスライダ
パラメータ値を設定するVALUEコントロールの1つで、選択したパラメータの値を設定します(※本誌P.8)。また、モジュレーション・ソースとしても使用できます(※本誌P.18)。

LCD画面
本機のLCD画面はタッチ・パネル式で、各モードに属するパラメータを表示するだけでなく、パラメータの選択や、各種のキーで他の画面を表示させることができます。
LCD画面上の操作については、本誌P.6を参照してください。

VALUEダイヤル
パラメータ値を設定するVALUEコントロールの1つで、選択したパラメータの値を設定します(※本誌P.8)。

[▲]キー/[▼]キー
パラメータ値を設定するVALUEコントロールの1つで、選択したパラメータの値を設定します(※本誌P.8)。

VALUE Enterキー(TENキー、[ENTER]キー、[-]キー、[.]キー)
パラメータ値を設定するVALUEコントロールの1つで、選択したパラメータの値を設定します(※本誌P.8)。
0~9のTENキー、[-]キー、[.]キーで値を入力した後、[ENTER]キーを押して確認します。[.]キーでは、小数点が付く値が入力できます。
[-]キーでは、パラメータ値の符号(+/-)が切り替わります。

[PAUSE]キー
シーケンサの演奏を一時停止するときを使用します(LEDは点灯)。もう一度押すと解除されます。

[REW]キー
シーケンサの演奏を早戻しするときを使用します。キーを押すとLEDは点灯し、早戻りされます(レコーディング時は動作しない)。

[FF]キー
シーケンサの演奏を早送りするときを使用します。キーを押すとLEDは点灯し、早送りされます(レコーディング時は動作しない)。

[RESET]キー
シーケンサの演奏位置と各設定を頭に戻すときに使用します。シーケンサのストップ時に、このキーを押します。また、何らかの理由で音が出なくなると、このキーを押します。

[REC/WRITE]キー
Sequencerモード時に押し、続けて[START/STOP]キーを押すとレコーディングがはじまります。
Program Playモード、Program Editモード時に押し、そのとき選ばれているプログラム・ナンバにライントされます。
Combination Playモード、Combination Editモード時は、そのとき選ばれているコンビネーション・ナンバにライントされます。

[START/STOP]キー
シーケンサをプレイまたはストップさせるときに使用します(演奏時は拍に合わせてLEDが点滅)。また、シーケンサをレコーディングまたはストップさせるときに使用します。

MIDI OUT端子
MIDIデータを送信する端子です。接続したMIDI機器をコントロールするときに使用します。

MIDI IN端子
MIDIデータを受信する端子です。接続したMIDI機器で本機の音源を鳴らすとき等で使用します。

CONTROLつまみ
LCD画面のコントラストを調整します。画面の表示は、演奏者の視線の高さや角度によって見えかたが異なりますので、必要に応じて調整してください。

DIGITAL OUT端子(Digital I/Fフォーマット)
OUTPUT端子(1/L/MONO、2/R、3.4)と同じ音声信号を、デジタルで出力する端子です。Digital I/F対応の機器(ミキサー、アンプ、レコーダ等)と接続します。
ただし、別売のDI-TRIを搭載した機種のみに対応します。

MIDI THROUGH端子
MIDI IN端子で受信したMIDIデータを、そのまま送信する端子です。
複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときを使用します。

SCSI IN端子
システム・クロックの入力端子です。ただし、別売のHDR-TRIやDI-TRIを搭載した機種で対応します。

DIGITAL OUT端子(S/PDIFフォーマット)
ハードディスクレコーダの音声信号を出力するための端子です。
DAT等のデジタル機器と接続します。
これは、別売のHDR-TRIを搭載した機種のみに対応します。

DIGITAL IN端子(S/PDIFフォーマット)
ハードディスクレコーダへレコーディングするための端子です。
48kHz高音質の音声信号をオーディオ・トラックにレコーディングします。
これは、別売のHDR-TRIを搭載した機種のみに対応します。

ICOMPARE]キー
プログラムやコンビネーションをエディットした音色と、エディット前のライイトされた音色との比較をするときに、このキーを使用します(※本誌P.8)。

[▲]キー/[▼]キー
パラメータ値を設定するVALUEコントロールの1つで、選択したパラメータの値を設定します(※本誌P.8)。

[PAUSE]キー
シーケンサの演奏を一時停止するときを使用します(LEDは点灯)。もう一度押すと解除されます。

[REW]キー
シーケンサの演奏を早戻しするときを使用します。キーを押すとLEDは点灯し、早戻りされます(レコーディング時は動作しない)。

[FF]キー
シーケンサの演奏を早送りするときを使用します。キーを押すとLEDは点灯し、早送りされます(レコーディング時は動作しない)。

[RESET]キー
シーケンサの演奏位置と各設定を頭に戻すときに使用します。シーケンサのストップ時に、このキーを押します。また、何らかの理由で音が出なくなると、このキーを押します。

[REC/WRITE]キー
Sequencerモード時に押し、続けて[START/STOP]キーを押すとレコーディングがはじまります。
Program Playモード、Program Editモード時に押し、そのとき選ばれているプログラム・ナンバにライントされます。
Combination Playモード、Combination Editモード時は、そのとき選ばれているコンビネーション・ナンバにライントされます。

デジタル出力端子(Digital I/Fフォーマット)
OUTPUT端子(1/L/MONO、2/R、3.4)と同じ音声信号を、デジタルで出力する端子です。Digital I/F対応の機器(ミキサー、アンプ、レコーダ等)と接続します。
ただし、別売のDI-TRIを搭載した機種のみに対応します。

MIDI IN端子
MIDIデータを受信する端子です。接続したMIDI機器で本機の音源を鳴らすとき等で使用します。

CONTROLつまみ
LCD画面のコントラストを調整します。画面の表示は、演奏者の視線の高さや角度によって見えかたが異なりますので、必要に応じて調整してください。

DIGITAL OUT端子(S/PDIFフォーマット)
ハードディスクレコーダの音声信号を出力するための端子です。
DAT等のデジタル機器と接続します。
これは、別売のHDR-TRIを搭載した機種のみに対応します。

DIGITAL IN端子(S/PDIFフォーマット)
ハードディスクレコーダへレコーディングするための端子です。
48kHz高音質の音声信号をオーディオ・トラックにレコーディングします。
これは、別売のHDR-TRIを搭載した機種のみに対応します。

SCSI IN端子
システム・クロックの入力端子です。ただし、別売のHDR-TRIやDI-TRIを搭載した機種で対応します。

DIGITAL OUT端子(Digital I/Fフォーマット)
OUTPUT端子(1/L/MONO、2/R、3.4)と同じ音声信号を、デジタルで出力する端子です。Digital I/F対応の機器(ミキサー、アンプ、レコーダ等)と接続します。
ただし、別売のDI-TRIを搭載した機種のみに対応します。

MIDI THROUGH端子
MIDI IN端子で受信したMIDIデータを、そのまま送信する端子です。
複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときを使用します。

リアパネル

AC電源端子
付属の電源コードを接続する端子です。電源コードを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。

パワー・スイッチ
電源のON/OFFを行いません。

ANALOG IN 1, 2端子
ハードディスクレコーダへレコーディングするための端子です。
これは、別売のHDR-TRIを搭載した機種のみに対応します。

DIGITAL IN端子(S/PDIFフォーマット)
ハードディスクレコーダへレコーディングするための端子です。
48kHz高音質の音声信号をオーディオ・トラックにレコーディングします。
これは、別売のHDR-TRIを搭載した機種のみに対応します。

SCSI IN端子
システム・クロックの入力端子です。ただし、別売のHDR-TRIやDI-TRIを搭載した機種で対応します。

DIGITAL OUT端子(S/PDIFフォーマット)
ハードディスクレコーダの音声信号を出力するための端子です。
DAT等のデジタル機器と接続します。
これは、別売のHDR-TRIを搭載した機種のみに対応します。

OUTPUT端子(1/L/MONO、2/R、3.4)
アンプ、ミキサーなどのINPUT端子と接続します。
ステレオで接続するときは、1/L/MONO、2/Rを、モノラルで接続するときは、1/L/MONOを使用します。
3.4は、マスター・エフェクトの設定によって変化するので、使用する前にそれぞれの設定を確認してください。また、3.4は、VOLUMEスライダで、音量を調整できません。

PEDAL端子
別売のペダル、エクスプレッション・ペダルXP-2、XVP-10を接続します。
Globalモードで機能を設定でき(※Parameter Guide P.121)、ボリュームの調整や、シーケンサのアンボの調整などが行なえます。

SUSTAIN端子
別売りのコルグ・ダンパーペダルDS-1等のスイッチ・タイプのペダルを接続します。

SWITCH端子
別売りのコルグ・スイッチPS-1等のようにON/OFFを切り替えるタイプのフットスイッチを接続します。
Globalモードで機能を設定でき(※Parameter Guide P.122)、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサのスタート/ストップの切り替えが行なえます。

CONTROLつまみ
LCD画面のコントラストを調整します。画面の表示は、演奏者の視線の高さや角度によって見えかたが異なりますので、必要に応じて調整してください。

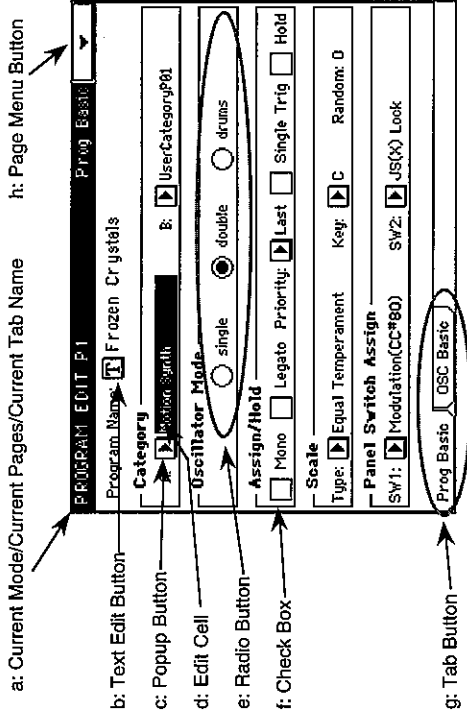
DIGITAL OUT端子(Digital I/Fフォーマット)
OUTPUT端子(1/L/MONO、2/R、3.4)と同じ音声信号を、デジタルで出力する端子です。Digital I/F対応の機器(ミキサー、アンプ、レコーダ等)と接続します。
ただし、別売のDI-TRIを搭載した機種のみに対応します。

4. タッチ・ビューの基本操作

LCD画面のオブジェクト操作

TRINITYシリーズのタッチ・ビューシステムでは、タッチ・パネル式のLCD画面に表示されるオブジェクトに触れることで、画面の選択をはじめ、パラメータ値の設定、プログラムやコンピネーションのリネーム、ライトなど、さまざまな操作を行ないます。

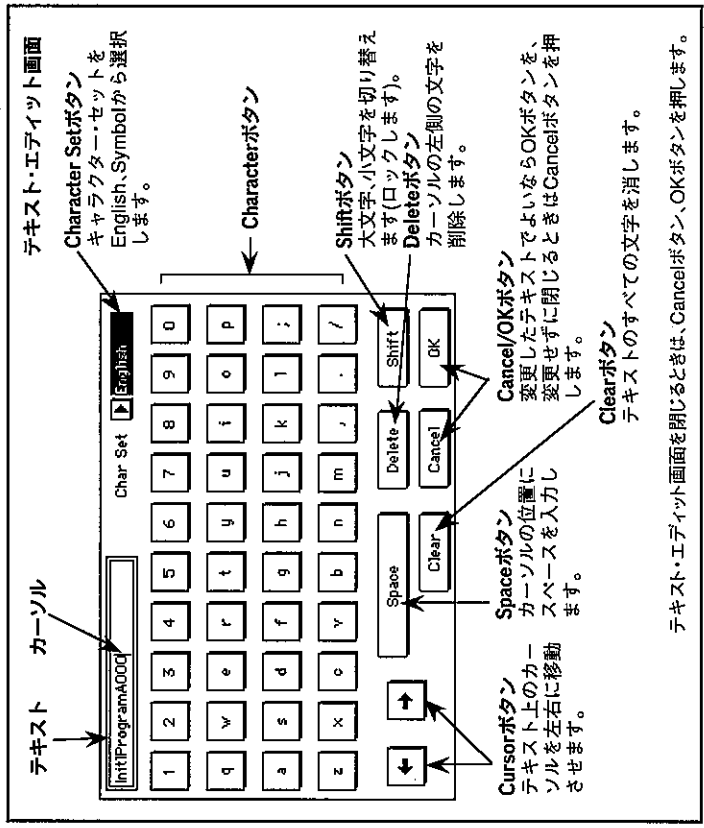
このLCD画面の上の各種オブジェクトには、**押したときに動作するもの**と**押し続けてきたときに動作するもの**があります。「押し続けてきたときに動作するオブジェクトは、1つのオブジェクトに対して行なう行為でなければなりません(押し続けをずらしてから離すと、動作しません)。



- a: Current Mode/Current Pages/Current Tab Name
- b: Text Edit Button
- c: Popup Button
- d: Edit Cell
- e: Radio Button
- f: Check Box
- g: Tab Button
- h: Page Menu Button

a: Current Mode/Current Page/Current Tab Name (カレント・モード/カレント・ページ/カレント・タブ・ネーム)
現在選ばれているモードのページ画面を表わしています。

b: Text Edit Button (テキスト・エディット・ボタン)
このボタンを押して離れたときに、テキスト・エディット画面のダイアログが表示されます。この画面で、テキスト(プログラム、コンピネーション、ソングの各ネーム等)のリネームします。

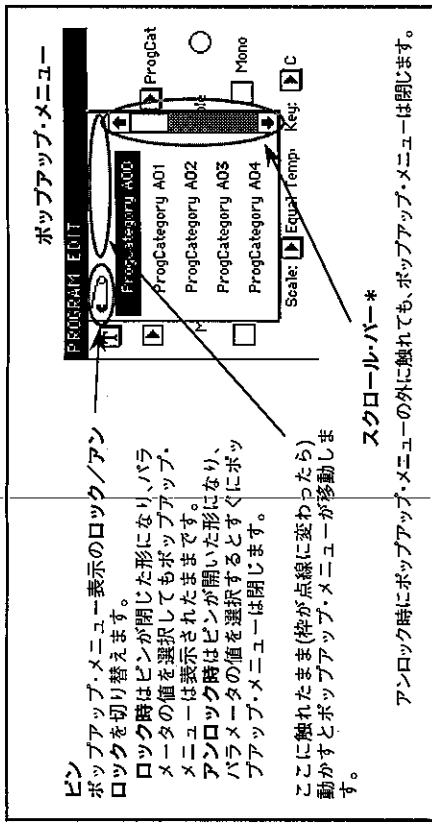


- テキスト・エディット画面
- Character Setボタン
キャラクター・セットを English, Symbol から選択します。
- Characterボタン
- Shiftボタン
大文字、小文字を切り替えます(ロックします)。
- Deleteボタン
カーソルの左側の文字を削除します。
- Cancel/OKボタン
変更したテキストでよいならOKボタンを、変更せずに閉じる場合はCancelボタンを押します。
- Clearボタン
テキストのすべての文字を消します。
- Cursorボタン
テキスト上のカーソルを左右に移動させます。
- Spaceボタン
カーソルの位置にスペースを入力します。
- テキスト・エディット画面を閉じるときは、Cancelボタン、OKボタンを押します。

c: Popup Button (ポップアップ・ボタン)

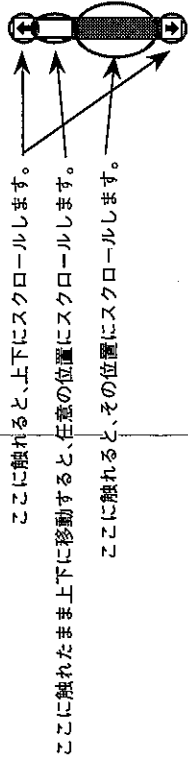
このボタンを押して離れたときに、ポップアップ・メニューが表示されます。このポップアップ・メニューでは、選択可能なパラメータの値が一覧できます。パラメータの値を入力するときは、ポップアップ・メニューで任意の値に触れます。Parameter Guideでは、ポップアップ・メニューを押しパラメータの値を入力することを「パラメータ値の選択」「パラメータの値を選択する」といいます。

ポップアップ・メニューが表示されているときに、VALUEコントロール(※本誌P.8)を操作すると、ポップアップ・メニューは閉じます。



- ピン
ポップアップ・メニュー表示のロック/アンロックを切り替えます。
ロック時はピンが閉じた形になり、パラメータの値を選択してもポップアップ・メニューは表示されません。
アンロック時はピンが開いた形になり、パラメータの値を選択するとすぐにポップアップ・メニューは閉じます。
ここに触れたまま(枠が点線になったら)動かすとポップアップ・メニューが移動します。
- スクロール・バー
アンロック時にポップアップ・メニューの外に触れると、ポップアップ・メニューは閉じます。

***スクロール・バー**
スクロール・バーは、表示しきれないパラメータ値を表示させるときに使用します。



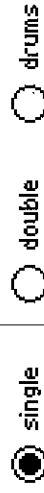
- ここに触れると、上下にスクロールします。
- ここに触れると、任意の位置にスクロールします。
- ここに触れると、その位置にスクロールします。

d: Edit Cell (エディット・セル)

LCD画面上でパラメータに触れると、パラメータやパラメータ値の表示が反転します。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。エディット・セルのパラメータ値は、VALUEコントロール(※本誌P.8)の操作や、LCD画面のポップアップ・ボタンを使って変更します。Parameter Guideでは、エディットするパラメータに触れ反転させることを「パラメータの選択」「パラメータを選択する」といいます。

e: Radio Button (ラジオ・ボタン)

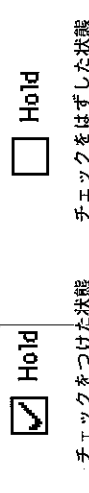
このボタンを押して離れたときに、選択されます。いくつかの選択肢から1つを選択するとき、このボタンが表示されます。



- single
- double
- drums

f: Check Box (チェック・ボックス)

チェック・ボックスを押して離れたときに、チェック・マークがついたりはずれたりします。チェックをつけるパラメータは機能し、チェック・マークをはずすとパラメータは機能しません。



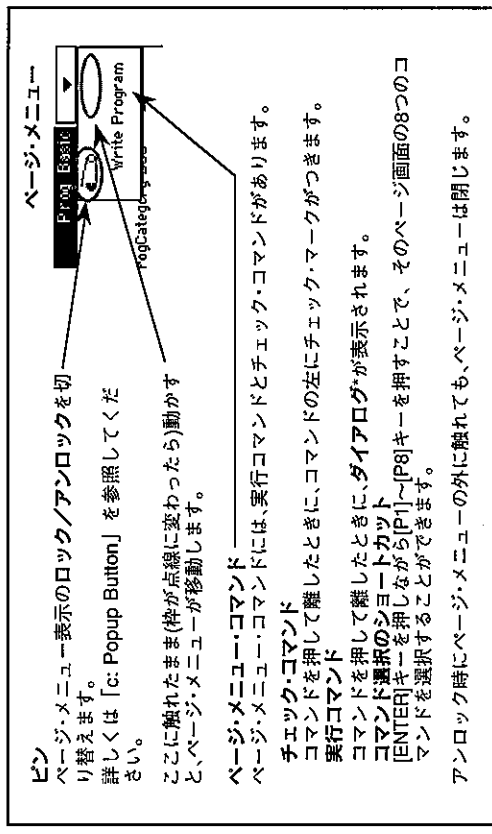
- Hold
- Hold

g: Tab Button (タブ・ボタン)

タブ・ボタンを押して離れたときに、タブ画面が表示されます。Basic Guide, Parameter Guideでは、タブ・ボタンを左から順に、「タブ1ボタン」、「タブ2ボタン」...と表記します。また、それらのボタンで表示されるタブ画面を、それぞれ「タブ1画面」、「タブ2画面」と表記します。

h: Page Menu Button (ページ・メニュー・ボタン)

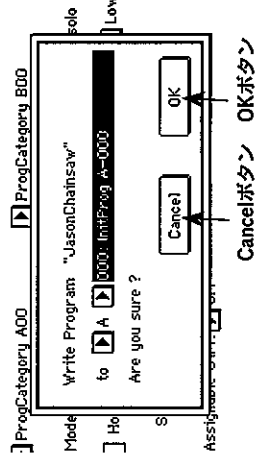
このボタンを押して離れたときに、ページ・メニュー・コマンドが表示されます。選択するページ画面によって、表示されるページ・メニュー・コマンドが異なります。Parameter Guideでは、ページ・メニュー・コマンドを押すことを「コマンドの選択」「コマンドを選択する」といいます。



- ページ・メニュー
ページ・メニュー表示のロック/アンロックを切り替えます。
詳しくは「c: Popup Button」を参照してください。
ここに触れたまま(枠が点線になったら)動かすと、ページ・メニューが移動します。
- ページ・メニュー・コマンド
ページ・メニュー・コマンドには、実行コマンドとチェック・コマンドがあります。
チェック・コマンド
実行コマンド
実行コマンドを押して離れたときに、コマンドの左にチェック・マークがつきます。
コマンドを押して離れたときに、ダイアログが表示されます。
コマンド選択のショートカット
[ENTER]キーを押しながら[P1]~[P8]キーを押すことで、そのページ画面の8つのコマンドを選択することができます。
- アンロック時
アンロック時にページ・メニューの外に触れると、ページ・メニューは閉じます。

***ダイアログ**

選択する実行コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。ダイアログでプログラムやコンピネーション・ナンバーなどをを選択する場合は、VALUEコントロール(※本誌P.8)の操作でナンバーを入力します。テキスト・エディット・ボタンが表示される場合もありますが、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。実行する場合はOKボタンを押します(押し続けて離れたときに動作します)。



ダイアログを閉じるときは、Cancelボタン、OKボタンを押します。

i: その他の操作

ノブやスライダがポップアップするパラメータがあります(Combination Playモードのパン、ボリュームなど)。このパラメータの値は、ポップアップ画面の操作で入力する方法と、表示が反転しているときにVALUEコントロールで入力する方法があります。

スライダをポップアップさせたら、押したままスライダのつまみ部分に指を移動させます。そして、指をつまみに引っかけて、スライダを動かすように指を上下に移動させます。

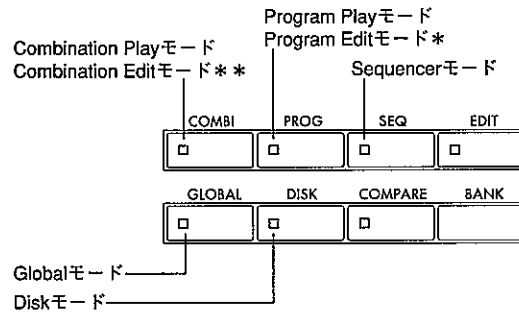
ノブをポップアップさせたら、押したままノブのライン部分に指を移動させます。そして、指をラインに引っかけて、ノブを回すように指を移動させます。ポップアップ画面から指を離すと、画面は閉じます。

モードの選択

本機には7つのモードがあり、フロントパネルのモード・キー（[PROG]キー～[DISK]キー）を押して各モードに入ります。

電源をONにしたときは、自動的にCombination Playモードに入ります。

各モードの内容については、「STEP 3」（※本誌P.27）を参照してください。



*Program Editモードに入るときは、[PROG]キーを押してから、[EDIT]キーを押します。

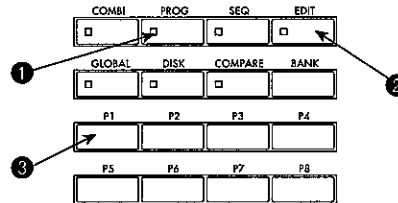
**Combination Editモードに入るときは、[COMBI]キーを押してから、[EDIT]キーを押します。

画面の選択

本機は、さまざまな機能をモードごとに分けてあり、モード内のパラメータはページごとに分けられています。

さらに一つのページにあるパラメータは、最高7つのグループに分けてタブ（見だし）が付けられています。任意のLCD画面を選択するときは、まずフロント・パネルでページの選択をして、タブ・ページ画面を選択します。

ここでは、左のページの「LCD画面のオブジェクト操作」を説明しているLCD画面を選択してみましょう。



① モード・キーの[PROG]キーを押します。

② モード・キーの[EDIT]キーを押します。

③ ページ・キーの[P1]キーを押します。

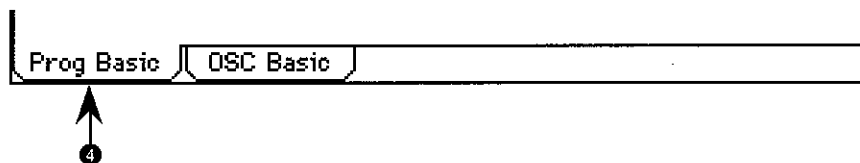
ページ1画面が表示されます。

ただし、Program Playモードや、Combination Playモードのように、1つのページしか持たない（他のページを選択できない）モードもあります。

④ ページ1画面下のタブ1ボタン(Prog Basic)を押します。

タブ・ページ1画面が表示されます。

ただし、Combination Edit P2のように、タブ・ページ・ボタンが表示されない（選択できるタブ・ページ画面がない）ページもあります。

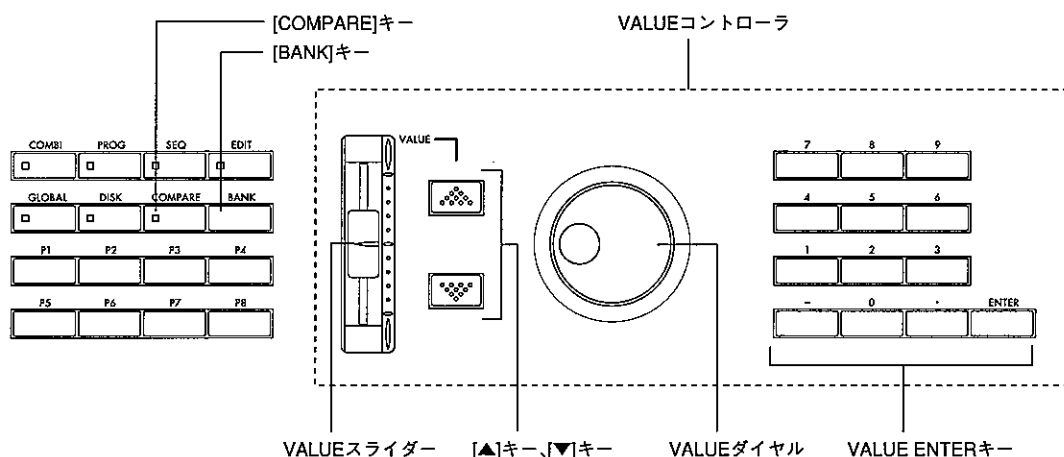


5. パラメータの設定

エディット・セルのパラメータ値は、フロントパネルの4種類のVALUEコントローラ(VALUEスライダー、[▲]キー、[▼]キー、VALUEダイヤル、VALUE ENTERキー)で設定します。また、必要に応じて[BANK]キー、[COMPARE]キーを使用します。

他にパラメータ値を設定する方法としては、ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、パラメータの値を設定したり、キーボードを使用するキーボード入力や、ペダルを使用するペダル入力があります。

なお、「...ボタン」はLCD画面上のオブジェクトの1つです。「...キー」、「...ダイヤル」、「...スライダー」等はフロントパネル上にありますので、取扱説明書に「...ボタンを押して」と表記されているときは、LCD画面を、「...キーを押して」と表記されているときはフロントパネルをそれぞれ操作してください。



VALUEコントローラ

VALUEスライダー

値を大きく変化させるときに使用します。

なお、Program PlayモードやCombination Playモードのときは、オルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションのソースとして、それらのモジュレーションをコントロールするコントローラとして使用することもできます。

[▲]キー、[▼]キー

値を細かく変化させるときに使用します。

VALUEダイヤル

値を大きく変化させるときに使用します。

VALUE ENTERキー

入力するパラメータ値があらかじめ決まっているときに使用します。

TENキーで数を入力してから[ENTER]キーを押すと、パラメータ値が入力できます。

小数点を含む値は[.]キーを、マイナスの符号は[-]キーを使って入力します。

また、[-]キーは、パラメータ値の符号を切り替えるときにも使用できます。

[COMPARE]キー

エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の(ライトされている)音色を比較するとき使用します。

プログラム、コンビネーションのエディット中にこのキーを押すと、LEDが点灯し、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライトした設定が呼びだされます。もう一度押すと、LEDは消灯し、元のエディット中の設定に戻ります。



[COMPARE]キーを押して呼びだした設定(ライトされている設定)をエディットしてしまうと、その時点でLEDは消灯し、もう一度押しても[COMPARE]を押す前の設定には戻りません。

[BANK]キー

コンビネーションやプログラムのバンク選択時に使用します。

選択できるバンクは、下の表のように、機種の違い、プレイバック・サンプラー/フラッシュROMオプションの増設、MOSS-TRIオプションの増設によって異なります。

機種	プログラム	コンビネーション	備考
TRINITY	Bank A (0...127)	Bank A (0...127)	標準仕様
	Bank B (0...127)	Bank B (0...127)	
	Bank C (0...127)	Bank C (0...127)	プレイバック・サンプラー/フラッシュROMオプション増設時に追加
	Bank D (0...127)	Bank D (0...127)	
Bank M (0...127)*		0...63: MOSS-TRIオプション増設時に追加 64...127: MOSS-TRIオプション+プレイバック・サンプラー/フラッシュROMオプション増設時に追加	
TRINITY V3 TRINITY V3 pro TRINITY V3 proX	Bank A (0...127)	Bank A (0...127)	標準仕様
	Bank B (0...127)	Bank B (0...127)	
	Bank C (0...127)	Bank C (0...127)	プレイバック・サンプラー/フラッシュROMオプション増設時に追加
	Bank D (0...127)	Bank D (0...127)	
Bank M (0...127)*		0...63: 標準仕様 64...127: プレイバック・サンプラー/フラッシュROMオプション増設時に追加	

キーボード入力

パラメータの値として音名を入力するとき、ベロシティの値を入力するときは、キーボードを使って行なうことができます。

[ENTER]キーを押しながら値として入力したい鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。

ただし、GlobalモードのP5 DrumKitの画面が表示されているときにキーボード入力を行なうと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼びだされます。

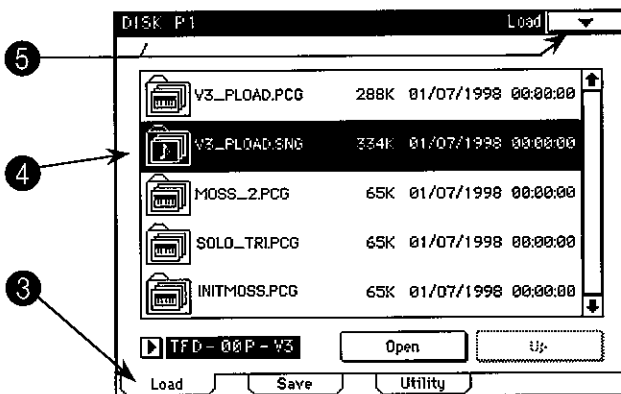
ペダル入力

GlobalモードP1でアサインابل・フットペダルの機能を**Data Entry**にすると、接続したフットペダルはVALUEスライダーと同じ動作をするので、ペダルでパラメータ値を設定することができます。


STEP 2

1. デモ演奏を聴いてみよう


- ① TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proXでは付属のフロッピー・ディスク「TFD-00P-V3」をディスクドライブに挿入し、TRINITYでは付属のフロッピー・ディスク「TFD-00P」をディスクドライブに挿入します。
フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたは、「8. Diskモード」(※本誌P.51)を参照してください。
- ② [DISK]キーを押します。
Diskモードに入ります。
- ③ タブ1ボタン(Load)を押します。
Loadの画面に移り、ファイルの情報が表示されます。



- ④ TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proXでは「V3_PLOAD.SNG」を、TRINITYでは「PRELOAD1.SNG」を選択します。
表示が反転します。
これらの.SNGファイルは、デモ演奏のデータです。
- ⑤ ページ・メニュー・ボタンを押します。
ページ・メニュー・コマンドが表示されます。
- ⑥ ページ・メニュー・コマンドのLoad Selectedを押します。
ダイアログが表示されます。
- ⑦ チェック・ボックスを押してチェックをつけます。
チェックをつけると、.SNGファイルのロードと同時に、それを演奏するための.PCGファイル(プログラム、コンビネーション、グローバルのデータ)もロードされます。

 .PCGや.SNGファイルをロードすると、本体にライトされているプログラム、コンビネーション、グローバルのデータやソング・データが書き替わります。
ライトされているプログラム、コンビネーション、グローバルのデータを消滅させたくないとき、ソング・データを消滅させたくないときは、あらかじめ、フロッピー・ディスクにセーブしておいてください(※本誌P.54)。

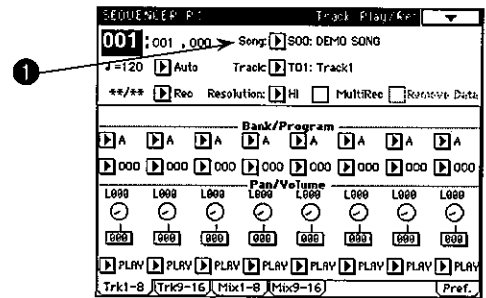
- ⑧ OKボタンを押します。
- ⑨ [START/STOP]キーを押します。
自動的にSequencerモードに入り、デモ演奏を開始します。
途中でデモ演奏を止めるときは、もう1度[START/STOP]キーを押します。
同じフロッピー・ディスク内に入っている別の.SNGファイルを続けて演奏するときは、④のLoadの画面で.SNGファイルを選択し、ページ・メニュー・コマンドのLoad Selectedを押します。
選択した.SNGファイルを演奏するための.PCGファイルはすでにロードされているので、⑤のダイアログではチェックをつけずにOKボタンを押します。そして[START/STOP]キーを押します。

 デモ演奏を含むすべてのソング・データは、電源をOFFにすると消滅します。
大切なソング・データは、電源をOFFにする前に必ずフロッピー・ディスクへセーブ(※本誌P.54)してください。

デモ演奏の2曲目を演奏させてみよう

デモ演奏を停止させて、次の手順を行ないます。

- ① Sequencerモードのページ1画面でSong を押します。
- ② TENキーで1を押して、[ENTER]キーを押します。
ソングの2曲目が選ばれます。
- ③ フロント・パネルの[START/STOP]キーを押します。
2曲目が演奏されます。
途中でデモ演奏を止めるときは、もう1度[START/STOP]キーを押します。

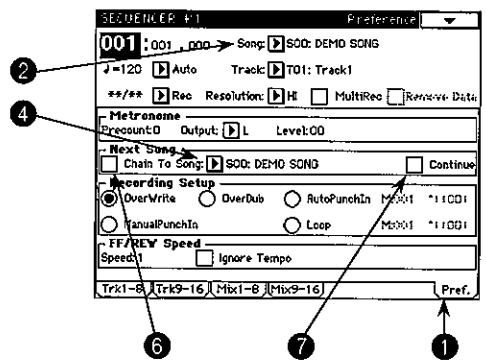


1曲ずつ演奏させよう

ソングを1曲ずつ演奏させてみましょう。

ソングの1曲目が終わったら演奏が止まり、次に再生するとき、2曲目が演奏されるように設定します。

- ① Sequencerモードのページ1画面で、タブ7ボタン(Pref.)を押します。
Preferenceの画面が表示されます。
- ② Songを押します。
ポップアップ・メニューが表示されます。
- ③ TENキーで0を押し、[ENTER]キーを押します。
ソングの1曲目が選ばれます。
ポップアップ・メニューで、ソングの1曲目を押しても選ぶことができます。
他のVALUEコントローラ(本誌P.8)を操作しても、ソング1が選択できます。



- ④ Songを押します。
- ⑤ TENキーで1を押し、[ENTER]キーを押します。
ソングの2曲目を選びます。
- ⑥ Chain To Songにチェックをつけます。
ソングの1曲目と2曲目につながります。
- ⑦ Continueのチェックをはずします。
[START/STOP]キーを押したときに1曲目がはじまり、2曲目の前で止まるような設定になります。そしてもう1度[START/STOP]キーを押したときに2曲目がはじまります。
チェックをつけると、[START/STOP]キーを押したときに、ソングの1曲目と2曲目が連続して演奏されます。
- ⑧ [START/STOP]キーを押します。
ソングの途中で演奏を止めるときは、もう1度[START/STOP]キーを押します。
1曲目が終わったら演奏が自動的に止まります。

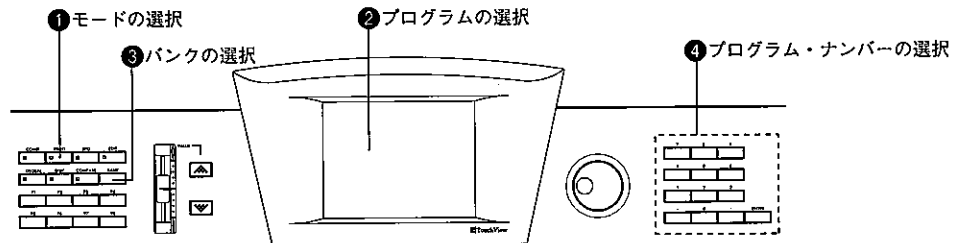
2. プログラムを選択し、演奏してみよう

TRINITYシリーズで選択できるプログラムは、機種の違い、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションや、MOSS-TRIオプションの増設によって異なります(※本誌P.9)。

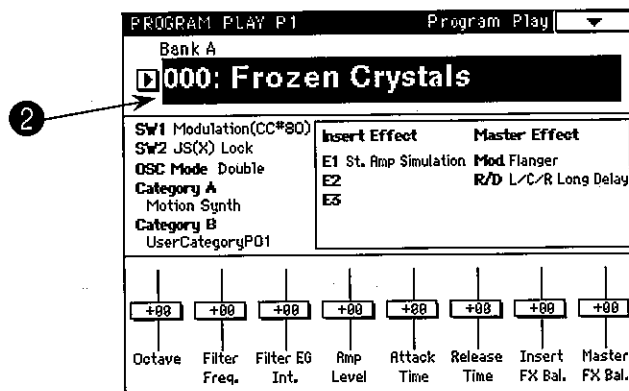
工場出荷時のプログラム・ネームは、別冊のVoice Name Listを参照してください。

プログラムを選択する方法は、3つあります。

本体の操作でプログラムを選択してみよう




- ① [PROG]キーを押します。
Program Playモードに入ります。
- ② プログラム・ネームを押します。
表示が反転します。

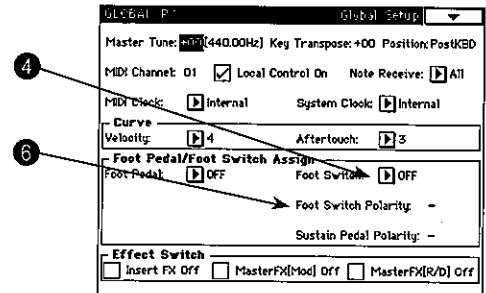


- ③ [BANK]キーを何度か押して、バンクを選択します。
- ④ TENキーでプログラム・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。
他のVALUEコントローラを操作しても選択できます。

そのほか、ポップアップ・ボタンを使ってプログラムが選択できます。また、ページ・メニューのSelect By Categoryで、カテゴリーによるプログラムの選択ができます(※本誌P.26)。

接続したアサインابل・フットスイッチで、プログラムを選択してみよう

- ① リア・パネルのSWITCH端子に、アサインابل・フットスイッチ(別売のコルグ PS-1のようなON/OFFを切り替えるタイプ)を接続します。
- ② [GLOBAL]キーを押します。
Globalモードに入ります。
- ③ [P1]キーを押します。
ページ1画面が表示されます。
- ④ Foot Switchのポップアップ・ボタンを押します。
ポップアップ・メニューが表示されます。
- ⑤ ポップアップ・メニューのProgram UpまたはProgram Downを押します。
Program Upにすると、フットスイッチを押すたびに、1つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。
Program Downにすると、フットスイッチを押すたびに、1つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。
- ⑥ Foot Switch Polarityを、接続したペダルと同じ極性に設定します。
コルグ ペダルスイッチPS-1を接続したときは、-に設定します。
 同じ極性に設定しなければ、ペダルは正しく機能しません。
- ⑦ [PROG]キーを押します。
Program Playモードに入ります。
- ⑧ アサインابل・フットスイッチの操作で、プログラムを選択します。



MIDIプログラム・チェンジを受信して、プログラムを選択してみよう

グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するバンク・セレクトやプログラム・チェンジを受信して、プログラムを切り替えることもできます。
詳しくは、「10. MIDIアプリケーション」(本誌P.56)を参照してください。

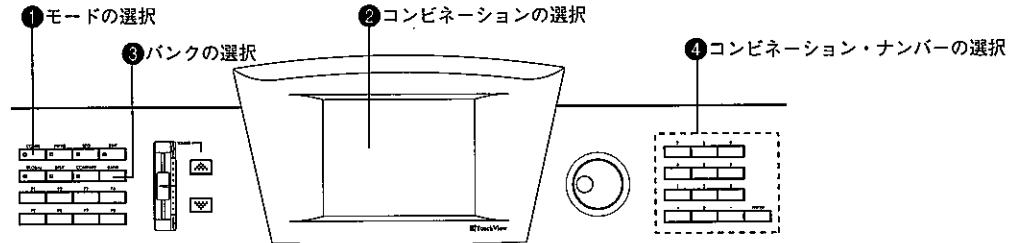
3. コンビネーションを選択し、演奏してみよう

TRINITYシリーズで選択できるコンビネーションは、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションの増設によって異なります(※本誌P.9)。

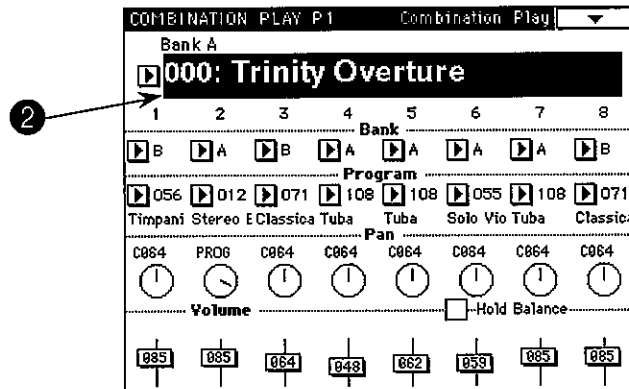
工場出荷時のコンビネーション・ネームは、別冊のVoice Name Listを参照してください。

コンビネーションを選択する方法は、3つあります。

本体の操作でコンビネーションを選択してみよう




- ① [COMBI]キーを押します。
Combination Playモードに入ります。
- ② コンビネーション・ネームを押します。
表示が反転します。

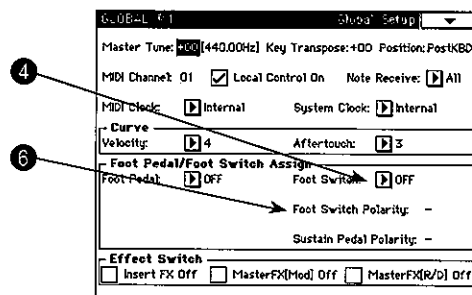


- ③ [BANK]キーを押して、バンクを選択します。
- ④ TENキーでコンビネーション・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。
他のVALUEコントローラを操作しても選択できます。

そのほか、ポップアップ・ボタンを使ってコンビネーションが選択できます。また、ページ・メニューのSelect By Categoryで、カテゴリーによるコンビネーションの選択ができます(※本誌P.26)。

接続したアサイナブル・フットスイッチで、コンビネーションを選択してみよう

- ① リア・パネルのSWITCH端子に、アサイナブル・フットスイッチ(別売のコルグ PS-1のようなON/OFFを切り替えるタイプ)を接続します。
- ② [GLOBAL]キーを押します。
Globalモードに入ります。
- ③ [P1]キーを押します。
ページ1画面が表示されます。
- ④ Foot Switchのポップアップ・ボタンを押します。
ポップアップ・メニューが表示されます。
- ⑤ ポップアップ・メニューのProgram UpまたはProgram Downを押します。
Program Upにすると、フットスイッチを押すたびに、1つ上のコンビネーション・ナンバーが選択できます。
Program Downにすると、フットスイッチを押すたびに、1つ下のコンビネーション・ナンバーが選択できます。
- ⑥ Foot Switch Polarityを、接続したペダルと同じ極性に設定します。
コルグ ペダルスイッチPS-1を接続したときは、-に設定します。
 同じ極性に設定しなければ、ペダルは正しく機能しません。
- ⑦ [COMBI]キーを押します。
Combination Playモードに入ります。
- ⑧ アサイナブル・フットスイッチの操作で、コンビネーションを選択します。



MIDIプログラム・チェンジを受信して、コンビネーションを選択してみよう

グローバルMIDIチャンネルとチャンネルが一致するバンク・セレクトやプログラム・チェンジを受信して、コンビネーションを切り替えることもできます。
また、各ティンバーのプログラムを切り替えることもできます。
詳しくは、「10. MIDIアプリケーション」(本誌P.56)を参照してください。

4. パフォーマンス機能について

コントローラ(ジョイスティック、リボン・コントローラ、接続したペダル等)の操作や鍵盤の弾き方で、音程、音色、音量、エフェクトの調節などを変化させ、演奏に表情をつけることができます。これをパフォーマンス機能といいます。各Editモードで、オシレータやフィルター、アンプなどのパラメータに対してコントロール量を設定したり、オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用できます。

キーボードによるコントロール

Velocity(ベロシティー)

鍵盤を打鍵する強さによって効果をかけます。
通常は、音量、EGの速さや感度等をコントロールするのに使用します。

After Touch(アフター・タッチ)

鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。
通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度等をコントロールするのに使用します。

Note Number(ノート・ナンバー)

ノート・ナンバー(鍵盤の位置)によって効果をかけます。
通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度、EGの速さ等をコントロールするのに使用します。

Joy Stick、Ribbon Controller、SW1/2、VALUEスライダーによるコントロール

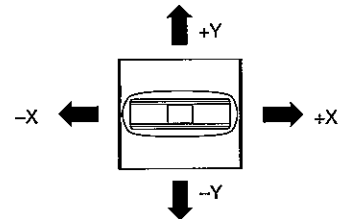
Joy Stick(ジョイスティック)

JS(+X)：ジョイスティックを右側に傾けて効果をかけます。
通常はピッチをコントロールするのに使用します。

JS(-X)：ジョイスティックを左側に傾けて効果をかけます。
通常はピッチをコントロールするのに使用します。

JS(+Y)：ジョイスティックを向こう側に傾けて効果をかけます。
通常は、オシレータLFO(ピブラート)をコントロールするのに使用します。

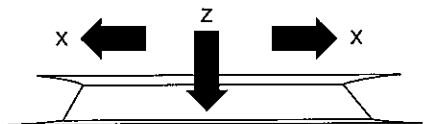
JS(-Y)：ジョイスティックを手前に傾けて効果をかけます。
通常は、フィルターLFO(ワウワウ)をコントロールするのに使用します。



Ribbon Controller(リボン・コントローラ)

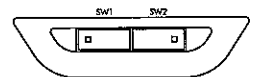
Ribbon(X)：リボン・コントローラ上で指を左右に移動して効果をかけます。
通常はピッチをコントロールするのに使用します。
リボン・コントローラの中央が、基本の音程です。

Ribbon(Z)：リボン・コントローラを押し込む強さで効果をかけます。



SW1、SW2

フロント・パネルのSW1、SW2の機能は、Program EditモードのP1[1-1: Prog Basic]、Combination EditモードのP4[4-1: Filter]、SequencerモードのP4[4-1(2): Filter]で設定します。



この設定で、SW1、SW2を各種コントローラ(ジョイスティックやリボン・コントローラ等)機能のLock(ホールド)用にしたり(Lock時はLEDが点灯)、エフェクトやパルタメントのOff用にすることができます(Off時はLEDが点灯)。

これらは、プログラム、コンビネーション、ソングの1つずつに対し設定します。つまり、SW1、SW2に割り当てられている機能は、それぞれのプログラム、コンビネーション、ソングによって異なることになります。

工場出荷時のプログラム、コンビネーションのSW1、SW2に割り当てられている機能については、別冊のVoice Name Listを参照してください。

VALUEスライダー(バリュー・スライダー)

Program Playモード時はプログラム・ナンバーを選んでいるとき、Combination Playモード時はコンビネーションを選んでいるときに、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース(コントローラ)として使用できます。

ペダルによるコントロール

Assignable Foot Pedal(アサイナブル・フットペダル)

リア・パネルのPEDAL端子に接続したアサイナブル・フットペダル(コルグ EXP-2、XVP-10)を踏み込んで、効果をかけます。

フットペダルの機能は、GlobalモードのP1「1-1: Global Setup」(Parameter Guide P.117)で設定します。この設定で、接続したフットペダルをボリュームやパラメータ値、テンポ(Sequencerモード時)等をコントロールしたり、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのコントローラとして使用することもできます。

Assignable Foot Switch(アサイナブル・フットスイッチ)

リア・パネルのSWITCH端子に接続したアサイナブル・フットスイッチ(コルグ PS-1など)を踏み込むことで、割り当てた機能のOn/Offを切り替えます。

フットスイッチの機能は、GlobalモードのP1「1-1: Global Setup」(Parameter Guide P.117)で設定します。この設定で、接続したフットスイッチをコントローラ(ジョイスティックやリボン・コントローラ等)機能のLock(ホールド)やポルタメントのOff用にすることができます。また、プログラムやコンビネーションの選択用にしたたり、シーケンサのスタート/ストップ用や、シーケンサのレコーディング時のパンチ・イン/アウト用にすることもできます。

5. チューニングの方法

ここでは、442Hzに設定してみましょう。

① [GLOBAL]キーを押します。

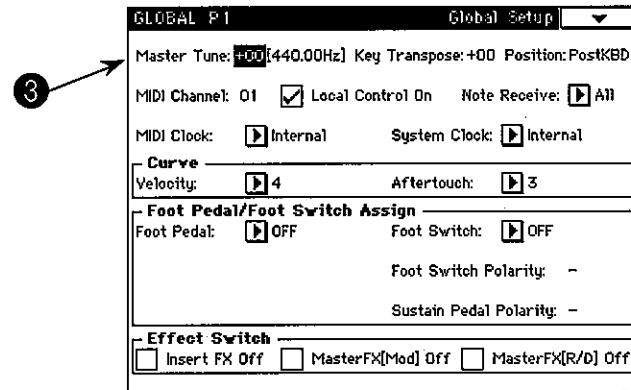
Globalモードに入ります。

② [P1]キーを押します。

ページ1に入ります。

③ Master Tuneを押します。

パラメータ値が選択 (Master Tuneの右の表示が反転) されます。この値は、440Hzを0とするA4のピッチをセントで表わしています。



④ TENキーで8を押し、[ENTER]キーを押します。

周波数 (Hz) 表示を見ながら、442Hzに最も近い値 (+08) に設定します。

他のVALUEコントローラを操作しても、パラメータ値が設定できます。

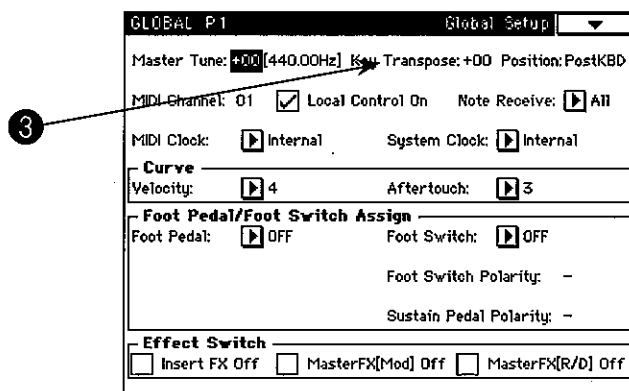
設定はセント単位で行ないます (Hzでも表示されます)。

1セントは非常に小さな単位で、±3セント程度の差はあまり問題になりません。

6. トランスポーズの設定

音程を移調することを、トランスポーズといいます。
ここでは、音程を1音上げてみましょう。

- ① [GLOBAL]キーを押します。
Globalモードに入ります。
- ② [P1]キーを押します。
ページ1に入ります。
- ③ Key Transposeを押します。
パラメータ値が選択 (Key Transposeの右の表示が反転) されます。

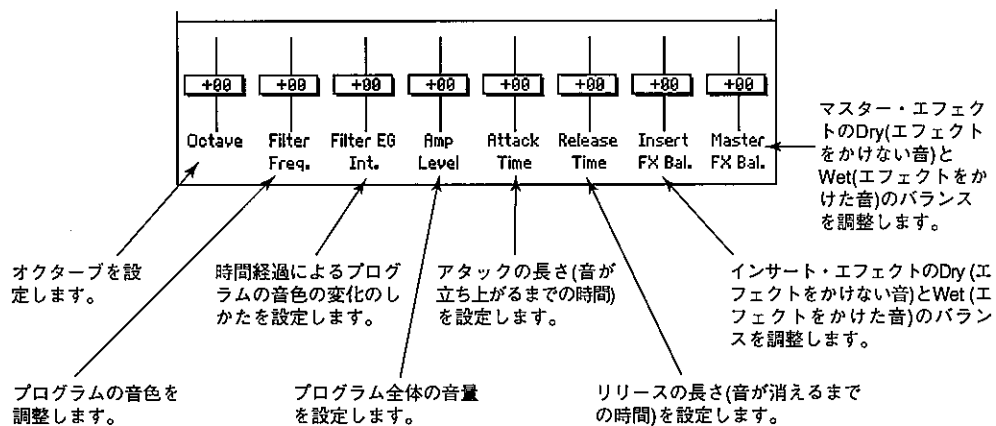


- ④ TENキーで2を押し、[ENTER]キーを押します。
他のVALUEコントローラを操作しても、パラメータ値が選択できます。
半音単位で設定できます。

7. Program Playモードの簡単なエディットについて

Program Editモードでパラメータをエディットするためには、それなりの知識が必要になります。しかし、TRINITYシリーズでは、Program PlayモードのLCD画面に表示される8つのスライダの操作で、ある程度の音色の変化が得られます(パフォーマンス・エディット)。

このスライダーを操作すると、自動的にProgram Editモード内の関連するパラメータがエディットできます。Program Editモードに入らなくてもプログラム・パラメータをエディットできることから、これらのスライダーを、**パフォーマンス・エディタ**といいます。



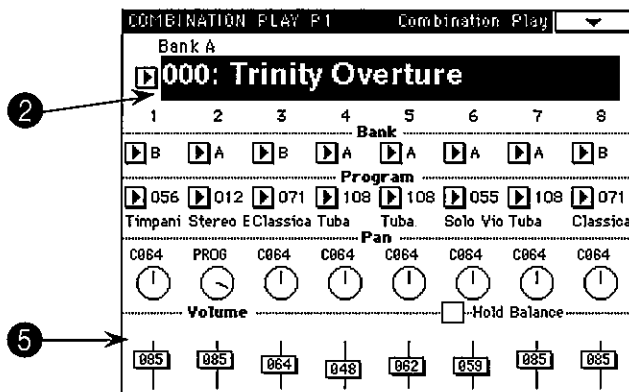
ここで変更した音色は、ライトする前に電源をOFFにしたり、他のプログラムを選んだときに消えてしまいます。大切なデータは、必ずライト(※本誌P.23)してください。

8. Combination Playモードの簡単なエディットについて

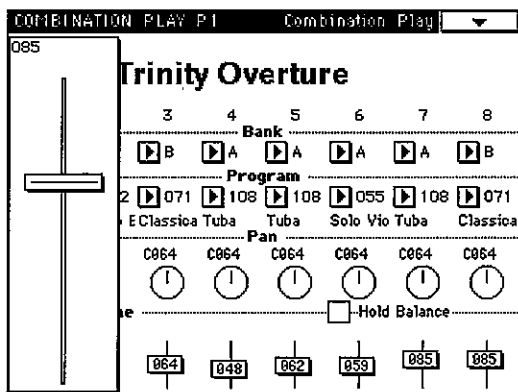
Combination Playモードでは、そのコンビネーションのティンバーに割り当てているプログラムや、それらの音量やパンを調整することができます。

ここでは、ティンバーの音量を調整してみましょう。

- ① [COMBI]キーを押します。
Combination Playモードに入ります。
電源をOnにしたときは、自動的にCombination Playモードに入ります。
- ② Combination Nameを押します。
コンビネーション・ネーム表示が反転します。



- ③ [Bank]キーを押し、バンクを選択します。
- ④ VALUEコントローラで、コンビネーションを選択します。
- ⑤ 任意のティンバーのVolumeを押すと、スライダの絵がポップ・アップします。
指を離すと、ポップ・アップ画面は閉じます。



押しながら、スライダのつまみの位置まで指を移動させます。
そのまま指を上下(スライダ位置も上下に動く)し、値を選択します。
途中で指を離すと、ポップ・アップ画面は閉じます。

ポップ・アップ画面が閉じて、スライダの数値が反転している場合は、VALUEコントローラの操作で、値が選択できます。

ティンバー間のボリュームのバランスを保ちつつ、全ティンバーのボリュームを上げる(下げる)ときは、Hold Balance (Volumeの右)のチェック・ボックスを押してチェックをつけてから、任意のティンバーのボリュームを変更します。

ここで変更した音色は、ライトする前に電源をOFFにしたり、他のコンビネーションを選んだときに消えてしまいます。大切なデータは、必ずライト(※本誌P.23)してください。

9. プログラム、コンビネーションのライト

パフォーマンス・エディターや各Editモードでパラメータを変更して作ったプログラムやコンビネーションの設定を、本体内に保存することができます。この機能を**プログラムのライト**、**コンビネーションのライト**といいます。また、プログラムやコンビネーションのデータは、ライトして本体で保存するだけでなく、フロッピー・ディスクや外部のMIDI機器で保存することもできます。詳しくは、「9. データの保存」(本誌P.54)を参照してください。

<エディット・バッファについて>

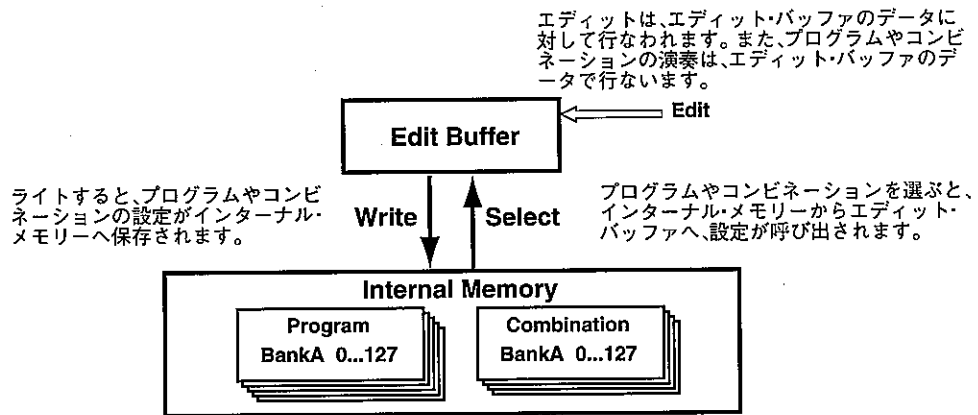
Program Playモード、Combination Playモードでプログラムやコンビネーションを選択すると、本体内のエディット・バッファに、プログラムやコンビネーションのデータが呼び出されます。

そして、Program Editモード、Combination Editモードでパラメータを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。

この変更したデータを保存するためには、ライトしなければなりません。

ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバーやコンビネーション・ナンバーに書き込まれます。

ライトせずに他のプログラムやコンビネーションを選択すると、エディット・バッファに新たなプログラムやコンビネーションのデータが呼び出され、変更したデータは失われてしまいます。



プログラム、コンビネーションのライトには、次の2つがあります。

ライトするときは、Globalモードであらかじめプロテクトをはずしておいてください(本誌P.49)。

ページ・メニュー・コマンドでのライト

Program Playモードでは、ページ・メニュー・コマンドの**Update Program**を押し、ダイアログに従ってライトします。また、Combination Playモードでは、ページ・メニュー・コマンドの**Update Combination**を押し、ダイアログに従ってライトします。これらは、現在選ばれているプログラムやコンビネーション・ナンバーにライトされます。

Program Editモードではページ・メニュー・コマンドの**Write Program**を押し、ダイアログに従ってライトします。また、Combination Editモードではページ・メニュー・コマンドの**Write Combination**を押し、ダイアログに従ってライトします。これらは、ライトするプログラムやコンビネーションのナンバーを指定することができます。

ここでは、**Write Program**でプログラムをライトしてみましょう。

- 1 [PROG]キーを押してから[EDIT]キーを押し、続けて[P1]キーを押します。

Program Editモードのページ1に入ります。

- 2 LCD画面のタブ1ボタン(Prog Basic)を押します。

Prog Basicの画面が表示されます。

- 3 Program Nameのテキスト・エディット・ボタンを押し、プログラム名を変更します。

- 4 ページ・メニュー・ボタンを押します。

ページ・メニュー・コマンドが表示されます。

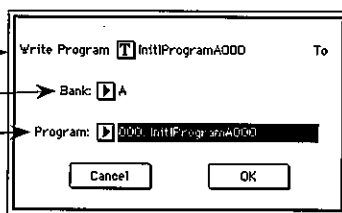
- 5 ページ・メニュー・コマンドのWrite Programを押します。

ダイアログが表示されます。

ライト元のプログラム
(現在選ばれているプログラム) →

ライト先のバンク →

ライト先のプログラム
今回は、ライト先のバンクとプログラムは、
ライト元と同じものにしておきます。



- 6 OKボタンを押します。

Are you sure?と表示されるので、もう一度OKボタンを押すとライトが実行されます。

ライト先を変更するときは、**Bank**と**Program**をそれぞれ設定します。

また、**Write Program**のテキスト・エディット・ボタンを押すとプログラム名が変更できます。

[REC/WRITE]キーでのライト

Playモード、Editモードに関わらず、選ばれているプログラムやコンビネーション・ナンバーにライトされます(ページ・メニュー・コマンドのUpdate ProgramやUpdate Combinationでのライトと同じです)。

ここでは、プログラムを変更してライトしてみましょう。

- 1 「ページ・メニュー・コマンドでのライト」の①～③を行ない、プログラム名を変更しましょう。

- 2 フロント・パネルの[REC/WRITE]キーを押します。

ダイアログが表示されます。

- 3 OKボタンを押します。

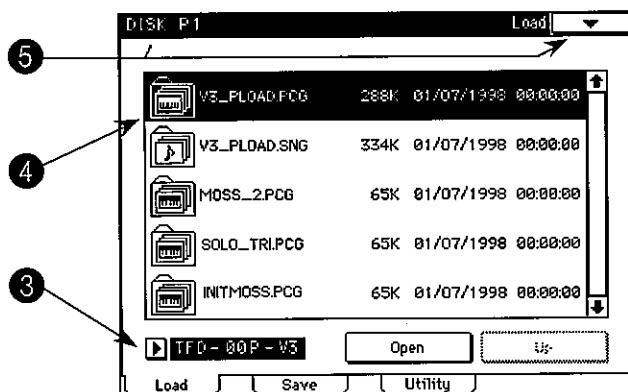
ライトが実行されます。

10. 工場出荷時の音色にもどす方法

工場出荷時の音色をプリロード・データといい、本機の音色を工場出荷時に戻すことをプリロード・データのロードといいます。

プリロード・データをロードしてみましょう。

- ① TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proXでは付属のフロッピー・ディスク「TFD-00P-V3」をディスクドライブに挿入し、TRINITYでは付属のフロッピー・ディスク「TFD-00P」をディスクドライブに挿入します。フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたは、「8. Diskモード」(※本誌P.51)を参照してください。
- ② [DISK]キーを押します。
Diskモードに入ります。
- ③ タブ1ボタン(Load)を押します。
Loadの画面に移り、ファイルの情報が表示されます。



- ④ TRINITY V3, TRINITY V3 pro, TRINITY V3 proXでは「V3_PLOAD.PCG」を、TRINITYでは「PRELOAD1.PCG」を選択します。
表示が反転します。
これらの.PCGファイルは、プログラム、コンビネーション、グローバルのデータです。
- ⑤ ページ・メニュー・ボタンを押します。
ページ・メニュー・コマンドが表示されます。
- ⑥ ページ・メニュー・コマンドのLoad Selectedを押します。
ダイアログが表示されます。
- ⑦ .SNGファイル(デモ演奏のデータ)と一緒にロードするときは、チェック・ボックスを押してチェックをつけます。
チェックをつけると、.SNGファイルと同じ名前をもつ.PCGファイルと一緒にロードされます。



.PCGや.SNGファイルをロードすると、ライトされているプログラム、コンビネーション、グローバルのデータやソング・データが書き替わります。

ライトされているプログラム、コンビネーション、グローバルのデータを消滅させたくないとき、ソング・データを消滅させたくないときは、あらかじめ、フロッピー・ディスクにセーブしておいてください(※本誌P.54)。

- ⑧ OKボタンを押します。

11. カテゴリによる選択

Program Playモード

1-1b: Program Number/Program Nameが選択されているときのみ、カテゴリによる選択が可能になります。

- ① ラジオ・ボタンで検索条件を選びます。
Aにすると、Aで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
Bにすると、Bで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
A and Bにすると、AかつBで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
A or Bにすると、AまたはBで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
- ② 1の条件をふまえ、カテゴリA、Bを選びます。
- ③ 条件に該当するプログラムの中から任意のプログラムを選択します。
- ④ 選択を確定したい場合はOKボタンを押し、そうでない場合はCancelボタンを押します。

Combination Playモード

1-1b: Combination Number/Combination Nameが選択されているときにはコンビネーションのカテゴリによる選択が、1-1c: Bank/Programが選択されているときにはティンバーごとのプログラムのカテゴリによる選択が、それぞれ可能になります。

- ① ラジオ・ボタンで検索条件を選びます。
Aにすると、Aで指定したカテゴリに属するコンビネーション/プログラムのみを選択
Bにすると、Bで指定したカテゴリに属するコンビネーション/プログラムのみを選択
A and Bにすると、AかつBで指定したカテゴリに属するコンビネーション/プログラムのみを選択
A or Bにすると、AまたはBで指定したカテゴリに属するコンビネーション/プログラムのみを選択
- ② 1の条件をふまえ、カテゴリA、Bを選びます。
- ③ 条件に該当するコンビネーション/プログラムの中から任意のコンビネーション/プログラムを選択します。
- ④ 選択を確定したい場合はOKボタンを押し、そうでない場合はCancelボタンを押します。

Sequencerモード

トラックごとのProgram、Bankが選択されているときには、プログラムのカテゴリによる選択が可能になります。

- ① ラジオ・ボタンで検索条件を選びます。
Aにすると、Aで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
Bにすると、Bで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
A and Bにすると、AかつBで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
A or Bにすると、AまたはBで指定したカテゴリに属するプログラムのみを選択
- ② 1の条件をふまえ、カテゴリA、Bを選びます。
- ③ 条件に該当するプログラムの中から任意のプログラムを選択します。
- ④ 選択を確定したい場合はOKボタンを押し、そうでない場合はCancelボタンを押します。

STEP 3

1. Program Playモード

このモードに入るときは、フロント・パネルの[PROG]キーを押します。
ここでは、プログラムの選択と、パフォーマンス・エディターによるエディットを行いません。
パフォーマンス・エディターでエディットしたプログラムの設定を本体に保存する場合は、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずし(☞本誌P.49)、プログラムのライト(☞本誌P.23)を行なってください。

プログラムの選択

プログラムの選択方法には、次の3通りがあります。手順は、それぞれのページを参照してください。
選択できるプログラムは、機種の違い、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプション、MOSS-TRIオプションの増設によって異なります(☞本誌P.9)。

- ・本体の操作で選択する(☞本誌P.13)
- ・接続したスイッチで選択する(☞本誌P.14)
- ・MIDIプログラム・チェンジを受信して選択する(☞本誌P.58)

工場出荷時のプログラム・ネームは、別冊のVoice Name Listを参照してください。

パフォーマンス・エディタによるエディット

パフォーマンス・エディタで、Program Editモード内の主要なパラメータが調整できます。
詳しくは、本誌のP.21「7. Program Playモードの簡単なエディットについて」や別冊のParameter GuideのP.1「1-1: Program Play」を参照してください。

2. Program Editモード

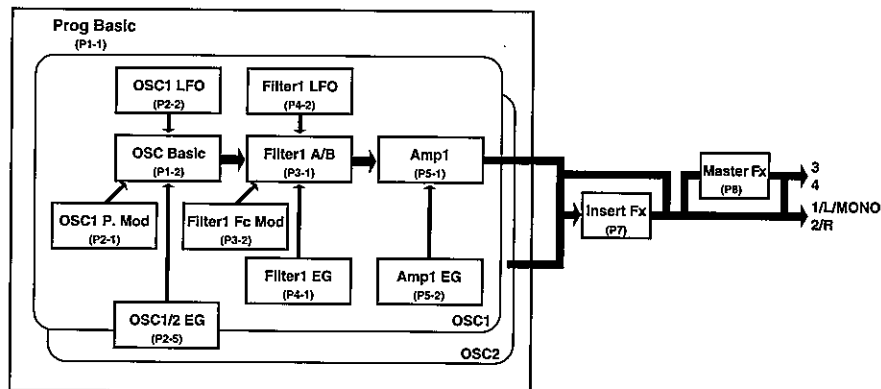
このモードに入るときは、フロント・パネルの[PROG]キーを押してから[EDIT]キーを押します。ここでは、Program Playモードで選んだプログラムに対し、音程、音色、音量、その他の要素を設定します。設定したプログラムを本体に保存する場合は、必ずプログラムのライトを行なってください(※本誌P.23)。バンクMのプログラムについては、MOSS-TRIの取扱説明書を参照してください。

＜プログラムのエディット＞

プログラムを構成しているパラメータを変更し、音色を変えることを、プログラムのエディットあるいはエディットするといいます。プログラムのエディットはProgram Playモードのパフォーマンス・エディターでも行なえますが、細かいエディットは、Program Editモードで行ないます。Program Editモードでは、多彩な音色を自由に作り出すことができるように、数多くのパラメータが用意されています。一度にすべてのパラメータのはたらきを理解するのは難しいので、あらかじめ用意されているプログラムのパラメータ値を変更して、パラメータのはたらきやその効果を覚えていきましょう。

プログラムの構成

プログラムの構成は、下の図のようになっています。()内のP1-1、P2-2等は、本体でエディットするとき使用するページ画面です。



音とは

音の成り立ち

音とは、音程、音色、音量という3つの要素から成り立っています。

TRINITYシリーズでは、プログラムを構成するオシレーター、フィルター、アンプリファイアが、それぞれの要素に当てはまります。つまり、音程を変えたいならオシレータを、音色を変えたいならフィルターを、音量を変えたいならアンプリファイアの設定を変更します。



Oscillator(オシレータ): 音程(音の高低)の設定

TRINITYシリーズのオシレータは2系統あり、音の基本となる波形(マルチサンプルといいます)を選び、音程を設定します。このマルチサンプルには、ピアノのような楽器音の波形はもちろん、シンセサイザー特有の波形も用意されています。また、マルチサンプルには、さまざまな倍音や周波数成分が含まれていて、それが「ピアノらしさ」や「ギターらしさ」といった音の性格を決めています。

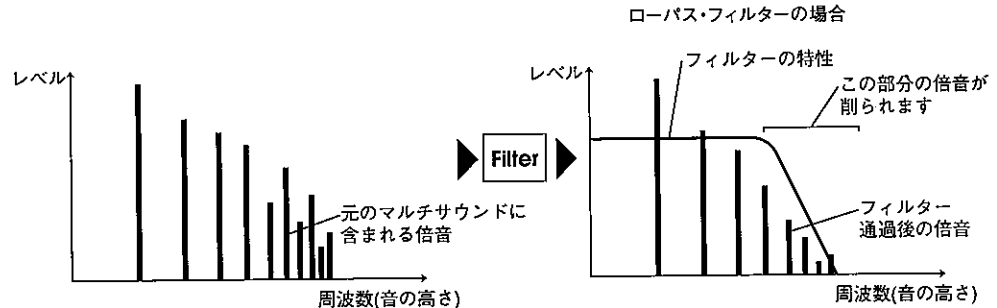
オシレータは、Program EditモードのP1、P2で設定します。

Filter(フィルター): 音色(音の明暗等)の調整

オシレータで選択したマルチサンプルの周波数成分を、フィルターで削ったり、強調したりすることで音色を調整します。

TRINITYシリーズでは、オシレータごとに2つのフィルターが選択でき、フィルターの組み合わせ方も設定できます。また、フィルターごとにフィルター・タイプ(ロー・パス、ハイ・パス、バンド・パス、バンド・リジェクト)が選べます。フィルターは、Program EditモードのP3、P4で設定します。

また、フィルターで削り取る量は、Filter EGによって時間の経過とともに変化させることができます。

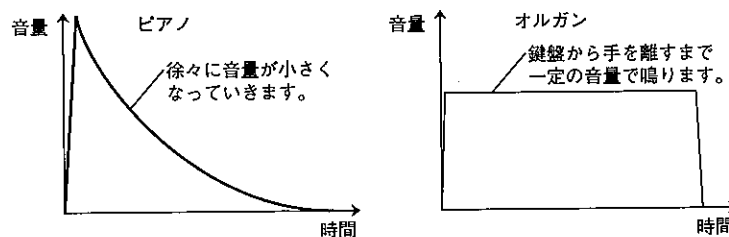


Amplifier(アンプリファイア): 音量(音の大小)の設定

プログラムでの音量とは、全体のボリュームの設定ではなく、発音したプログラムの時間的な音量変化のことをいいます(次の項のEG参照)。

例えば、ピアノの音の音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音の音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音の音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。

アンプリファイアは、Program EditモードのP5で設定します。



EGとLFO

オシレータ、フィルター、アンプリファイアを調整する際に、EG(エンベロープ・ジェネレータ)とLFO(ローフリケンシー・オシレータ)で、時間の変化や周期的な変化が付けられます。

EG(Envelope Generator): 時間とともに変化する効果の設定

TRINITYシリーズには、Oscillator EG、Filter EG、Amplifier EGがあり、それぞれ、音程、音色、音量を、時間の経過とともに変化させます。

例えば、先のAmplifierでの音量の調整とは、実際にはAmplifier EGで、音量をどのように変化させるのかの設定をいいます。

LFO(Low Frequency Oscillator): 周期的に変化する効果の設定

TRINITYシリーズには、Oscillator LFO、Filter LFOがあり、それぞれ、音程、音色を、周期的に変化させます。

Oscillator LFOでは、音程の周期的な変化(=ビブラート)が調整でき、Filter LFOでは、音色の周期的な変化(=ワウ)が調整できます。

基本的なプログラム・エディット

エディットするプログラムを、Program Playモードで選択(※本誌P.13)し、Program Editモードに入ってエディットします。

ここに掲載したエディット以外でも、あらかじめ用意したプログラムを呼び出し、プログラムの構成を本誌P.28で理解しながらエディットしてみるのもよいでしょう。たとえ変な音色になっても、工場出荷時のデータをロード(※本誌P.25)して、元の音色に戻せばよいのです。

恐れずに、少しずつでもエディットしてみてください。くり返しエディットすることで、パラメータのはたらきや効果が理解できるようになるでしょう。音色のエディットは、シンセサイザーの構造と、パラメータのはたらきや効果を理解すると、簡単にできるようになるものです。

アンプの設定

ピアノやオルガンを弾く(ノート・オン)と、すぐに音が大きくなり、バイオリンのようなストリングス系の楽器は、奏法によって異なりますが、ゆっくりと音が大きくなります。

このように、鍵盤を押してから音が大きくなるまでの時間を、**音の立ち上がり**といいます。

ピアノでは、鍵盤を押し続けていても徐々に音量が下がっていきます。また、オルガンでは、鍵盤を押している間は音量が一定です。

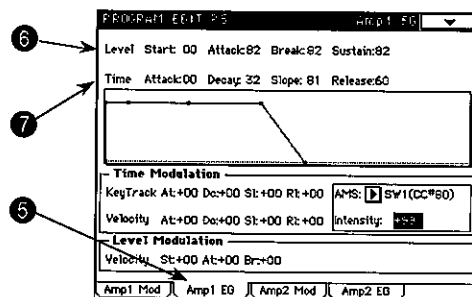
このように、音量の変化は楽器によって異なり、音量が下がることを、**音の減衰**といいます。

ピアノの鍵盤から手を離す(ノート・オフ)と、残響音があり、これを**音の余韻**といいます。

これらは、Program EditモードのP5、タブ2画面(Amp EG)のLevel、Timeで調整します。

ここでは、ピアノの音を調整しましょう。

- ① [PROG]キーを押してからProgram Playモードに入ります。
- ② [BANK]キーとVALUEコントローラで、バンクAの001: Acoustic Pianoを選びます。
バンクAに001: Acoustic Pianoがないときは、「工場出荷時の音色にもどす方法」(※本誌P.25)で、PRELOAD1.PCGファイルまたはP_LOAD1.PCGファイルをロードしてから選択してください。
- ③ [EDIT]キーを押します。
Program Editモードに入ります。
- ④ [P5]キーを押します。
ページ5が表示されます。
- ⑤ LCD画面のタブ2ボタン(Amp1 EG)を押します。
Amp1 EGの画面が表示されます。
- ⑥ Levelを選び、VALUEコントローラでそれぞれの値を設定します。
Start Level: 00, Attack Level: 99, Break Point Level: 50, Sustain Level: 80に設定します。
- ⑦ Timeのパラメータをそれぞれ選び、VALUEコントローラでそれぞれの値を設定します。
Attack Time: 20, Decay Time: 30, Slope Time: 50, Slope Time: 30に設定します。
- ⑧ VALUEコントローラで⑥、⑦で設定した値を変更します。
鍵盤を弾きながらAttack Timeの値を変更すると、音の立ち上がりが確認できます。
値を大きくすると音はゆっくりと立ち上がり、50位にすると、ピアノの音色なのにチェロのように聞こえてきます。
このように、立ち上がりを変えるだけでも、音の表情がずいぶん変化します。
鍵盤を弾きながらDecay Time値を変更すると、音の減衰が確認できます。
鍵盤を弾きながら、Release Timeの値を変更すると、音の余韻が確認できます。



フィルターの設定

音色を調整してみましょう。

同じ管楽器でも、ホルンは丸い音でトランペットは鋭い音で響くように、音色は楽器によって異なります。シンセサイザーで楽器の音を創り出すとき、それらしい雰囲気を出すためにはこの調節は重要になります。

Combination Playモードで複数のプログラムが重なり合ったり、バンドの演奏で他の楽器と一緒に鳴らしたりすると、あるプログラム音だけ沈んでしまって聞こえないことや、目立ちすぎることがあります。

シンセサイザーで演奏するときには、アンサンブルを考え、音色を調整することが必要になります。

音色は、Filterで調節します。

フィルターは、オシレータで発生した波形を加工する部分です。音色は、フィルターの設定によって大きく変化します。

TRINITYシリーズには、1つのオシレータ内に2個のフィルターがあり、それぞれに異なった設定ができるので、いろいろな音色に変化させることができます。

① [PROG]キーを押します。

Program Playモードに入ります。

② [BANK]キーとVALUEコントローラで、バンクAの086: 30303 Mega Bassを選択します。

バンクAに086: 30303 Mega Bassがないときは、「工場出荷時の音色にもどす方法」(※本誌P.25)で、PRELOAD1.PCGファイルまたはP_LOAD1.PCGファイルをロードしてから選択してください。

③ [EDIT]キーを押します。

Program Editモードに入ります。

④ [P3]キーを押します。

ページ3が表示されます。

⑤ タブ1ボタン(Filter 1 A/B)を押します。

タブ1画面(Filter 1 A/B)が表示されます。

⑥ Routingで、singleを選びます。

⑦ Typeを押します。

表示が反転します。

⑧ 設定されているフィルターを変更します。

選択できるフィルターは、次の4タイプあります。フィルターを選んで、音色の変化を確かめてみてください。

ただし、プログラムの音色は、フィルターに他のいろいろなパラメータの設定が影響しているので、選んだプログラムによっては、フィルターを変更しても音色があまり変わらない場合もあります。

Low Pass(ローパス・フィルター)

低音域を通過させ高音域をカットする、最も一般的なフィルタータイプです。

倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。

High Pass(ハイパス・フィルター)

高音域を通過させ、低音域をカットするタイプです。

音色を細くするとき 사용합니다。ただし、カットオフ周波数(Frequency)を上げすぎると音量が極端に下がります。

Band Pass(バンドパス・フィルター)

ある音域を通過させ、他の音域をカットするタイプです。

一部の音だけ強調したいとき等に使用します。

Band Reject(バンドリジェクト・フィルター)

ある音域をカットし、他の音域を通過させるタイプです。

特徴のある音色が得られます。

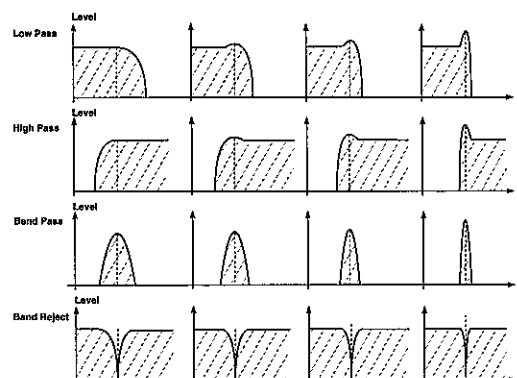
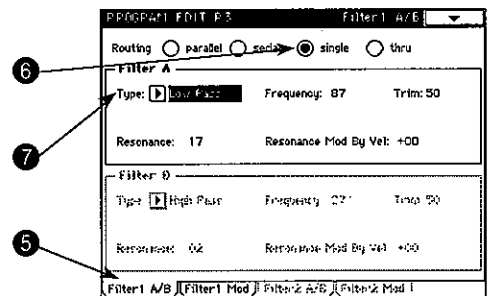
⑨ Frequency, Resonanceを調整します。

Frequencyでカットオフ周波数を設定します。

Low Passのときは、大きい値に設定すると音色は明るくなり、小さい値に設定すると音色は暗くなります。

Band Reject以外のフィルターではResonanceを大きい値に設定すると、右の図のようにカットオフ周波数付近の倍音成分が強調され、音にクセが付きま。

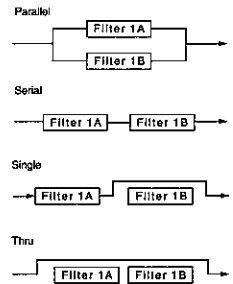
変化の度合は選ぶフィルターによっても異なりますが、FrequencyとResonanceの設定で、音色が大きく変化するでしょう。



<フィルターのルーティング>

TRINITYシリーズでは、2個のフィルターの組み合わせ方をルーティングといいます。フィルターのルーティングには、下の4通りがあります。

- parallel(パラレル): フィルター1(2)Aと、フィルター1(2)Bを、並列に使用するとき、このルーティングを選択します。
- serial(シリアル): フィルター1(2)Aと、フィルター1(2)Bを、直列に使用するとき、このルーティングを選択します。
- single(シングル): フィルター1(2)Aだけを使用するとき、このルーティングを選択します。
- thru(スルー): フィルターを使用しないとき、このルーティングを選択します。



<Filter EGとAmplifier EG>

Filter EGでカット・オフ周波数を変化させると、音色が変化しますが、Amplifier EGの音量の変化によっても聞こえ方が変わってきます。

例えば、音色と音量とでどちらが先に立ち上がるかによって、音色の雰囲気が大きく変化します。音色が先に立ち上がるとストリングスのように比較的素直に聞こえ、音量が先に立ち上がるとプラスのようにクセのある音になります。

Filter EGとAmplifier EGは、両者の変化を調節しながらエディットしましょう。

オシレータの設定

マルチサンプル(基本波形)を変更してみましょう。

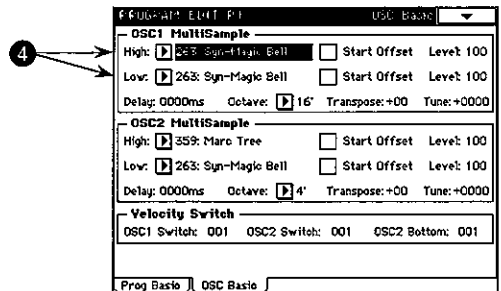
マルチサンプルとは、プログラムの最も基本となる音源波形(PCM波形)のことです。

TRINITYシリーズには、ピアノやギターといった楽器音をはじめ、シンセサウンドや効果音のような音などの基礎となる、375種類のマルチサンプルが内蔵されています。

マルチサンプルは、Program EditモードのP1、タブ2画面(OSC Basic)で設定します。

どのプログラムのマルチサンプルを変更しても、その効果をはっきりと確認できますが、ここではピアノ系のプログラムを選択し、マルチサンプルを変更してみましょう。

- ① 「アンプの設定」(※本誌P.30)の①～③を行なってください。
- ② [P1]キーを押します。
ページ1が表示されます。
- ③ LCD画面のタブ2ボタン(OSC Basic)を押します。
OSC Basicの画面が表示されます。
- ④ Multisample High, Multisample Lowから調整するパラメータを押します。
パラメータ値の表示が反転します。
- ⑤ VALUEコントローラで他のマルチサンプルに変更します。



- ▲ プログラムのマルチサンプルを変更しても、そのパラメータの設定は元のマルチサンプルに適した設定のまま(ピアノ系のプログラムのAmplifier EGはピアノ用に設定されているので、音の立ち上がりは速くまた減衰もします)なので、必要に応じてFilterやAmplifierのパラメータ値を設定してください。

モジュレーションの調整

音程を変化させるピブラートや、音色を変化させるワウは、ピッチやフィルターのカットオフ・フリケンシーを調整したときに得られる効果です(ピブラートはオシレータLFOでピッチを調整し、ワウはフィルターLFOでカットオフ・フリケンシーを調整します)。これらは、演奏に表情をつけるときによく使われます。

TRINITYシリーズでは、これらのモジュレーションを細かく設定できます。

例えば、ピブラートをかけるとき、ギターのピブラートのように、(Offsetの設定で)発音している音より上の音域でピブラートがかかるように設定できます。詳しくは、Parameter GuideのP.13、「2-2a: Waveform/Freq/Offset」を参照してください。

TRINITYシリーズには、これらのモジュレーションのほかに、ソースを指定するオルタネート・モジュレーション、エフェクトをコントロールするダイナミック・モジュレーションがあります。

オルタネート・モジュレーションについて

Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、音色を変調するモジュレーションの1つです。

AMS(Alternate Modulation Source)は、オルタネート・モジュレーションを制御するソースで、ジョイスティックやリボン・コントローラなど実際に操作するものや、MIDIの受信データや、オシレータEGやフィルターLFOなどのモジュレータがAMSとして使用できます。

TRINITYシリーズでは、モジュレータにモジュレーションをかけることができることから、このようなモジュレーションを**オルタネート・モジュレーション**といいます。

Intensityは、AMSでオルタネート・モジュレーションを制御するときの感度(スピードや深さ)を設定するためのパラメータです。

また、シンセサイザーの演奏でよく使用される組み合わせ(ジョイスティックやリボン・コントローラの操作でピッチを変化させるような)は、オルタネート・モジュレーションとは別に、専用のパラメータが設けられています(Program EditモードのP2、タブ1画面(OSC1 P.Mod)、タブ3画面(OSC2 P.Mod)のRibbon(X)、JS(+X)、JS(-X)など)。

TRINITYシリーズには、14種オルタネート・モジュレーションがあります。

シングル・モードでは14種類14個のオルタネート・モジュレーションが、ダブル・モードでは14種類27個のオルタネート・モジュレーション(オシレータEGは、オシレータ1、2で共有)が設定できます。

そして、AMSは26個あります(ただし、モジュレーションによっては、選択できないソースもあります)。

14種類のオルタネート・モジュレーションと26個のAMSについては、Parameter GuideのP.143「8. 付録」を参照してください。

<オルタネート・モジュレーションを設定するときのアドバイス>

オルタネート・モジュレーションの設定時には、どんな効果を得たいのかを考え、そのためにはどんなモジュレーションが必要で、それはオシレータ、フィルター、アンプリファイアのどこにあるのかを考えます。そして、ソースを選択し、(必要ならばモジュレーションを設定し)Intensityを設定します。

このように、考えをまとめてから設定すると、思うような効果が得られます。

例えば、「ギターのような音でジョイスティックを向こう側に倒したときに、フィードバックしそうな音色にした」と思ったら、ジョイスティックでフィルター・モジュレーションを制御するような設定にしたらよいでしょう。

ダイナミック・モジュレーションについて

エフェクトの**Dry**(エフェクトをかけない音)と**Wet**(エフェクトをかけた音)のバランスをエフェクト・バランスといいます。

TRINITYシリーズでは、エフェクト・バランスや、モジュレーションのスピードなど、特定のエフェクト・パラメータを演奏中にコントロールでき、演奏表現にかなりの効果があります。このように、エフェクト・パラメータをコントロールする機能を、**ダイナミック・モジュレーション**といいます。

ダイナミック・モジュレーション・ソース(Src)は、エフェクトのダイナミック・モジュレーションを制御するソースで、ジョイスティックやリボン・コントローラなど実際に操作するものはもちろんのこと、MIDIの受信データなども使用できます。

アマウント(Amt)では、ダイナミック・モジュレーション・ソースでダイナミック・モジュレーションを制御するときの感度(スピードや深さ)を設定します。これは、オルタネート・モジュレーションにおけるIntensityと同じ性格のもです。

オシレータ・モードについて

TRINITYシリーズのプログラムでは、Program EditモードのP1、タブ1画面(Prog Basic)のOscillator Modeで、single、double、drumが選択でき、それぞれを**シングル・モード**、**ダブル・モード**、**ドラム・モード**といいます。

シングル・モードでは、1つの音に対し1系統の音を発音します。

同時発音数は32音です。

ダブル・モードでは、1つの音に対し2系統の音を発音させることができます。これは、音に厚みをつけたり、パラメータの設定を少し変えて発音するタイミングをずらしたりして、独特な響きを出したいときにとても有効です。

同時発音数は16音です。

ドラム・モードでは、Globalモードで作ったドラムキットを選択し、鍵盤でパーカッションの演奏ができます。



ダブル・モードでは、1つの音を発音するときに、2系統の音を使用されます。その結果シングル・モードでは同時発音数は32音ですが、ダブル・モードでは16音になります。

<ダブル・モードとデチューン>

ダブル・モードで発音する2系統の音には、それぞれピッチの設定ができます。ピッチを少しずらして設定すると、音に厚みがつきます。2つのオシレータで、同系統の音色を使用しているとさらに効果的です。

Program EditモードのP1、タブ2画面 (OSC Basic) のTuneで設定します。

<キー・タッチと抑揚表現>

表情豊かな演奏を行なうために、キー・タッチの強弱(ベロシティ)に応じて音量や音色が変化するように設定できます。

音量の変化は、Program Editモードのページ5のタブ1画面 (Amp1 Mod)、ダブル・モードではタブ1画面、タブ3画面 (Amp2 Mod) のAmp Modulation-Velocityで設定します。ここの設定しだいで、ダブル・モードで2つのオシレータの音を重ねるときのベロシティによる音量のバランスの変化(ベロシティ・クロスフェイド)を実現できます。

音色の変化は、Program EditモードのP3、タブ2画面 (Filter1 Mod)、ダブル・モードではタブ2画面とタブ4画面 (Filter2 Mod) のFilter EG-Velocity To A/Bで設定します。

また、オシレータごとに2つのマルチサンプルをベロシティで使い分けことができます。

設定したベロシティ以上のときだけオシレータ2が発音する、という設定も行なえます。

Program EditモードのP1、タブ2画面 (OSC Basic) で設定します。

<キーボード・トラック>

キーボード・トラックとは、弾く鍵盤の位置によって、音量や音色を変化させる効果のことです。

主に幅広い音域で演奏する際の、音色や音量のバランスを整えるために使用します。

ダブル・モードで2系統の音を重ねる場合、弾く鍵盤の位置で2系統の音の重なり具合が変化するように(ポジショナル・クロスフェイド)設定できます。

Program EditモードのP5、タブ1画面 (Amp1 Mod) とタブ3画面 (Amp2 Mod) のAmp Modulation-Keyboard Trackで設定します。

<ダブル・モードとコンビネーション>

複数の音を重ねる場合、Program Editモードのダブル・モードで音を重ねる方法と、Combination Editモードであらかじめつくっておいたプログラムを重ねる方法とがあります。

Program Editモードのダブル・モードは、2つのストリングスの音の立ち上がり方をずらしたり、持続時間を変えたりするなど、緻密な音作りをするのに適しています。

Combination Editモードでは、ピアノとストリングスのように、まったく違った音を重ねたり、ピアノ、オルガン、ストリングス、プラスといった、いろんな楽器の音を重ねたりするのに適しています。

プログラムのパラメータについて

プログラムのパラメータには、はたらきや効果自体(EG、LFO等)を設定するものと、それによる効果の深さ(設定した効果をどれ位反映させるか)を設定するものがあります。

せっかく、はたらきや効果を設定するパラメータをエディットしても、それによる効果の深さを設定するパラメータ(Intensity)が0になっていたのでは、効果はまったく得られません。

また、エディットしているIntensityは、どのパラメータの効果の深さを調整するものなのかを理解していなければ、思い通りの効果は得られません。

TRINITYシリーズでは、効果を設定する画面と、効果の深さを設定する画面が別々になっています。

効果の深さを設定する画面は次の3つです。

- ・ページ2のタブ1(3)画面「OSC1(2)P. Mod」
- ・ページ3のタブ2(4)画面「Filter1(2)Mod」
- ・ページ5のタブ1(3)画面「Amp1(2)Mod」

3. Combination Playモード

このモードに入るときは、フロント・パネルの[COMBI]キーを押します。

また、本体の電源をOnにすると、自動的にこのモードに入ります。

ここでは、コンビネーションの選択と、そのコンビネーションを構成するティンバーのプログラム、パン、ボリュームの設定を行ないます。

エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずし(※本誌P.49)、コンビネーションのライト(※本誌P.23)を行なってください。

コンビネーションの選択

コンビネーションの選択方法には、次の3通りがあります。手順は、それぞれのページを参照してください。

選択できるコンビネーションは、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションの増設によって異なります(※本誌P.9)。

工場出荷時のコンビネーション・ネームは、別冊のVoice Name Listを参照してください。

- ・本体の操作で選択する(本誌P.15)
- ・接続したアサイナブル・スイッチで選択する(本誌P.16)
- ・MIDIプログラム・チェンジを受信して選択する(本誌P.59)

ティンバーで使用するプログラムの選択

ティンバー・プログラム(ティンバーで使用するプログラム)の選択方法には、下の2通りあります。

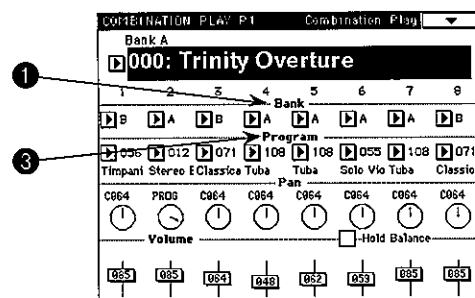
選択できるプログラムは、機種の違い、プレイバック・サンプラー／フラッシュROMオプションの増設、MOSS-TRIオプションの増設によって異なります(※本誌P.9)。

工場出荷時のプログラム・ネームは、別冊のVoice Name Listを参照してください。

- ・本体の操作で選択する
- ・MIDIプログラム・チェンジを受信してプログラムを選択する(本誌P.58)

本体の操作でのティンバー・プログラムの選択

- 1 任意のティンバーのBankを押します。
表示が反転します。
- 2 [▲]/[▼]キーでバンクを選択します。
VALUE ENTERキー以外のVALUEコントローラでも選択できます。
- 3 同じティンバーのProgramを押します。
表示が反転します。
- 4 VALUEコントローラでプログラムを選択します。



Combination EditモードのP1、タブ1画面(Combi Basic)でも、ティンバーで使用するプログラムの選択が行なえます。

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3タイプがあります。別冊のVoice Name Listには、タイプが掲載されています。

これらを行なうときは、使用するすべてのティンバーのMIDIチャンネルを、グローバルMIDIチャンネルに合わせます。ティンバーのMIDIチャンネルは、Combination EditモードのP1、タブ1画面で設定します。

レイヤー

鍵盤を弾いたとき、複数のプログラムが同時に鳴るように設定することをLayer(レイヤー)といいます。

レイヤー・タイプではないコンビネーションでも、Combination EditモードのP3、タブ1画面(Key Zone)で、異なるティンバー間で発音する範囲が重なり合うように設定すると、レイヤー・タイプのコンビネーションが作れます。詳しくは、本誌P.37「キー・ゾーンの設定」を参照してください。

スプリット

鍵盤の弾く位置によって、異なるプログラムが鳴るように設定することを**Split**(スプリット)といいます。

スプリット・タイプではないコンビネーションでも、Combination EditモードのP3、タブ1画面(Key Zone)で、異なるティンバー間で発音する範囲が重ならないように設定すると、スプリット・タイプのコンビネーションが作れます。

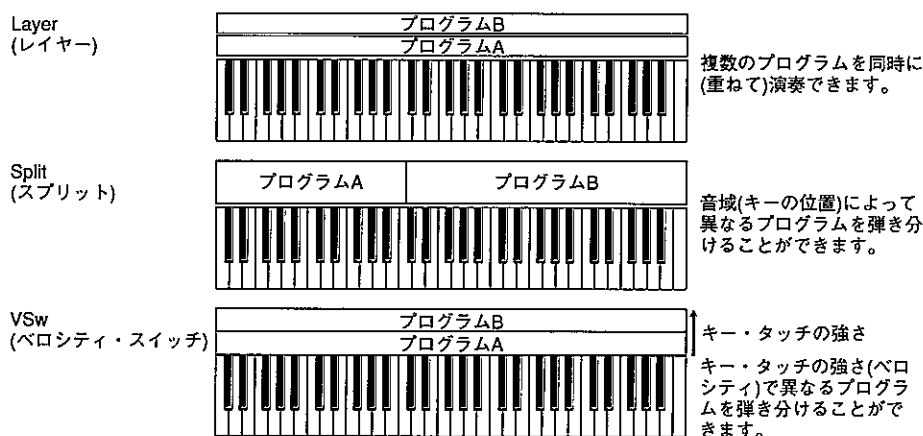
詳しくは、本誌P.37「キー・ゾーンの設定」を参照してください。

ベロシティ・スイッチ

ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)で、異なるプログラムが鳴るように設定することを**VSw**(ベロシティ・スイッチ)といいます。

ベロシティ・スイッチ・タイプではないコンビネーションでも、Combination EditモードのP3、タブ2画面(Velocity Zone)で、異なるティンバー間で発音するベロシティの範囲を設定すると、ベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションが作れます。

詳しくは、本誌P.38「ベロシティ・ゾーンの設定」を参照してください。



TRINITYシリーズでは最大8つのティンバーでそれぞれ異なるプログラムを使用することができるので、複数のタイプを組み合わせ、さらに複雑な設定も行なえます。

TRINITYシリーズでは、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンの設定にスロープ(徐々に音量が小さくなっていく)も設定できます。これにより、スプリットをキーボード・クロスフェードに、ベロシティをベロシティ・クロスフェードにすることができます。

音量の調節

ティンバー1~8の音量は、Combination PlayモードのVolumeや、Combination EditモードのP1、タブ2画面(Timb Param2)のVolumeで調節できます。Combination PlayモードとCombination Editモードで設定するVolumeは同じもので、どちらか一方のVolumeの設定を変更すると、もう一方のVolumeも同じ値に変化します。

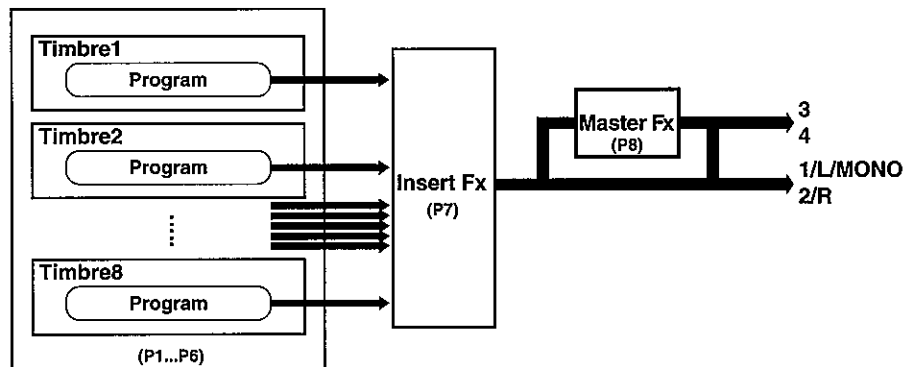
ティンバーの音量バランスは音色を作る上で大切な設定で、この設定しだいでコンビネーションの印象が大きく変わります。

4. Combination Editモード

このモードに入るときは、フロント・パネルの[COMBI]キーを押してから[EDIT]キーを押します。
 ここでは、Combination Playモードで選んだコンビネーションに対し、ティンバーのプログラムの選択、パン、ボリュームの調節、キー・ゾーン/ベロシティ・ゾーンによる発音域の設定等を行いません。
 また、そのコンビネーションのコンビネーション・ネームやエフェクトの設定も行いません。
 設定したコンビネーションを本体に保存する場合は、必ずコンビネーションのライトを行なってください(※本誌P.23)。

コンビネーションの構成

コンビネーションの構成は、下の図のようになっています。()内のP1、P7等は、本体でエディットするページ画面です。



基本的なコンビネーション・エディット

コンビネーションとは、複数のプログラムを集めて1つにした音をいいます。
 コンビネーションは、8個あるティンバーにプログラムを割り当て、それを発音させます。
 プログラムを選び直して音色を変えたり、プログラムが発音する鍵盤の位置を決めたり、いくつかのプログラムを同時に発音させたり、等のコンビネーションの音色を変更することを、「コンビネーションのエディット」、「コンビネーションをエディットする」といいます。

一度にすべてのパラメータのはたらきを理解するのは難しいので、あらかじめ用意されているコンビネーションのパラメータ値を変更して、パラメータのはたらきやその効果を覚えていきましょう。
 ここでは、基本的なコンビネーション・エディットを紹介します。

音量の調節

ティンバー1～8の音量は、Combination PlayモードのVolumeや、Combination EditモードのP1、タブ2画面(Timb Param2)のVolumeで調整できます。
 Combination PlayモードとCombination Editモードで設定するVolumeは同じものなので、どちらか一方のVolumeを変更すると、もう一方のVolumeも同じ値に変化します。
 ティンバーの音量バランスは音色を作る上で大切な設定で、この設定したいでコンビネーションの印象が大きく変わります。

キー・ゾーンの設定

コンビネーションでは、ティンバーごとに発音する音域を設定できます。発音する音域のことを、キー・ゾーンといいます。キー・ゾーンを設定すると、鍵盤の左右で音が異なるコンビネーションが作れます。

ティンバーごとに設定したキー・ゾーンを組み合わせることで、レイヤー・タイプやスプリット・タイプのコンビネーションが作れます。

各ティンバーのキー・ゾーンは、Top KeyとBottom Keyでそれぞれの上限と下限を設定します。

例えば、次の図は、ティンバー1～3のキー・ゾーンを設定し、レイヤーとスプリット・タイプのコンビネーションを表わしています。

ティンバー2と3でレイヤー・タイプになっています。また、ティンバー1とティンバー2、3は、ノート・ナンバーのB3とC4の間で切り替わるスプリット・タイプになっています。

右のようなコンビネーションを作るには、まず、Combination PlayモードまたはCombination EditモードP1のタブ1画面(Timb Param1)で、ティンバー1~3で使用するプログラムを選択します。

ティンバー1にピアノ系のプログラムを選択します。

ティンバー2にプラス系のプログラムを選択します。

ティンバー3にストリングス系のプログラムを選択します。

別冊の**Voice Name List**を参考にしてください。

これらを行なうときは、使用するすべてのティンバーのMIDIチャンネルを、グローバルMIDIチャンネルに合わせます。ティンバーのMIDIチャンネルは、P1のタブ1画面で設定します。

そして、Combination EditモードP3のタブ1画面(Key Zone)で、Top KeyとBottom Keyを設定します。

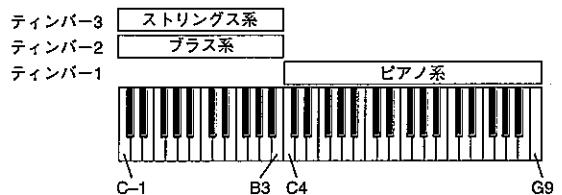
ティンバー1のTop KeyをG9、Bottom KeyをC4に選択します。

ティンバー2、3のTop KeyをB3、Bottom KeyをC-1に選択します。

このとき、ティンバー1と2、3の一部が重なる(レイヤー)ように設定し、その部分で音量が変化するようにTop Slope、Bottom Slopeを設定すると、B3とB4の間で音が切り替わるとき、急激な音色の変化が起こりません。



Combination EditモードのP1、タブ1画面(Timb Param1)のProgramで、Timbre ModeがOFFに設定されているティンバーは、Combination Playモード時にプログラムの変更はできません。



ベロシティ・ゾーンの設定

コンビネーションでは、ティンバーごとに発音するベロシティの範囲を設定できます。発音するベロシティの範囲を、**ベロシティ・ゾーン**といいます。ベロシティ・ゾーンを設定すると、ある範囲の強さで弾くと発音するが、それ以外は発音しないコンビネーションが作れます。

ティンバーごとに設定したベロシティ・ゾーンの組み合わせで、ベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションが作れます。

各ティンバーのベロシティ・ゾーンは、Top VelとBottom Velでそれぞれの上限と下限を設定します。

例えば、下の図は、ティンバー1、2のベロシティ・ゾーンを設定し、ベロシティによって音が切り替わるベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションを表わしています。



上のようなコンビネーションを作るには、まず、Combination PlayモードまたはCombination EditモードP1のタブ1画面(Timb Param1)で、1、2のティンバーのプログラムを選択します。

ティンバー1にプラス系のプログラムを選択します。

ティンバー2にストリングス系のプログラムを選択します。

別冊の**Voice Name List**を参考にしてください。

これらを行なうときは、使用するすべてのティンバーのMIDIチャンネルを、グローバルMIDIチャンネルに合わせます。ティンバーのMIDIチャンネルは、P1のタブ1画面で設定します。

そして、Combination EditモードP3のタブ2画面(Vel Zone)で、Top VelとBottom Velを設定します。

ティンバー1のTop Velを127、Bottom Velを64に選択します。

ティンバー2のTop Velを63、Bottom Velを1に選択します。

このとき、2つのティンバーの一部が重なるように設定し、その部分で音量が変化するようにTop Slope、Bottom Slopeを設定すると、ベロシティの63と64の間で音が切り替わるとき、急激な音色の変化が起こりません。



Combination EditモードのP1、タブ1画面(Timb Param1)のProgramで、Timbre ModeがOFFに設定されているティンバーは、Combination Playモード時にプログラムの変更はできません。

その他のコンビネーション・エディットについて

ここで説明した設定以外にも、Combination Editモードではティンバーごとにピッチが変更でき(トランスポーズ、デチューン)、パン、センドの量を調整することができます。また、MIDIチャンネルをティンバーごとに設定して複数のMIDIチャンネルで鳴らすことができ、MIDI情報を受信するかどうかを設定できます。

5. Sequencerモード

このモードに入るときは、フロント・パネルの[SEQ]キーを押します。

ここでは、シーケンサを使ったソングのプレイ(再生)やレコーディング、およびレコーディングしたデータの編集を行います。また、パターンのレコーディング、編集も行いません。

シーケンサのソング・データを編集する場合、あらかじめ、Globalモードでプロテクトをはずし(※本誌P.49)ておきます。


TRINITYシリーズのシーケンサについて

- 最大20ソングまで作成できる。
- ソングごとに専用のパターンが持てる(100個まで)。
- 最大80,000イベント(ノート・データ等)まで使用できる。
- 演奏データ用の16トラックと、それらをまとめてコントロール(拍子やテンポ)するマスター・トラックがある。
- 最大999小節まで使用できる。
- 演奏タイミングの分解能は 1/192。
- ソングごとにエフェクトが設定できる。
- エフェクトは、各トラックからの音声出力を受けとめる最大8つのインサート・エフェクトと、それらの出力をまとめて入力させるマスター・エフェクトがある。
- ソング・ネームはもちろん、パターンごと、トラックごとにもネームが付けられる。
- 作成したソング・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDIデータ・ダンプで送信できる。
- 作成したソング・データを、スタンダードMIDIファイル形式でフロッピー・ディスクへセーブできる。
- スタンダードMIDIファイル形式でセーブされている演奏データをロードして、TRINITYシリーズで演奏させることができる。
- トラック・ステータスをEXTやBOTHに設定すると、TRINITYシリーズのシーケンサで、外部の音源を演奏させることができる。
- トラック・ステータスをINTやBOTHに設定すると、外部のシーケンサでTRINITYシリーズをマルチ・ティンバー音源として演奏させることができる。
- 弾いたままをレコーディングするリアルタイム・レコーディングや「打ち込み」と呼ばれるステップ・レコーディングなど、各種のレコーディング法が選択できる。
- レコーディングした演奏データに対し、各種の編集(イベント・編集など)が行なえる。
- ソングにコンビネーションの設定をコピーできる。
- 別売のHDR-TRIオプションを搭載しているときは、ボーカルやギター等の音をデジタルで、音声トラックにレコーディングできる。
- 再生時やレコーディング時に任意のトラックをミュートすることができる。
- テンポの変化に合わせてオルターネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションをかけられる。
- 音を聴きながら、早送りや巻戻しができる。

ソングの構成

1つのソングは、スタート時の設定である**設定データ**と、演奏の進行によって変化していく**演奏データ**とに分けられます。

音色ごとに分かれた16個のトラック、ハード・ディスク・レコーダー用のオーディオ・トラック、それらをコントロールするためのマスター・トラックも、下の表のように、設定データと演奏データとに分けられます。

 オーディオ・トラックは、HDR-TRIオプションを搭載しているときにだけ有効です。

扱うデータ

トラック	設定データ	演奏データ
トラック1~16	プログラム・ナンバー、ボリューム、パンポット等	プログラム・チェンジ、ノート・オン/オフ、ベンダー、パターンNo.等
オーディオ・トラックの音声トラック 1~4		音声
オーディオ・トラックのコントロール・トラック 1~4	ボリューム、パンポット等	ボリューム、パンポット等
マスター・トラック	拍子、テンポ	拍子、テンポ

パターンについて

TRINITYシリーズでは、ソングごとに専用のパターンを最大100個まで持つことができます。

ソング中にくり返し使用するフレーズを、パターンという形式でレコーディングしておきます。そのパターンをソングのトラックに配置しておく、演奏がその小節にさしかかったとき、配置されたパターンの演奏データ呼び出して演奏するというものです。

繰り返し同じフレーズやリズムを使用するときは、パターンを1つだけ作ってソングの各所に配置した方が、フレーズやリズムの演奏データを直接ソングにレコーディングするよりもメモリーの節約になります。

パターンを修正すると、それを配置しているすべての小節の演奏が変わりますので、注意する必要があります。パターンの長さは小節単位です。

パターンは1トラックの演奏データです。すべてのトラックにわたる(マルチトラックの)パターンは作成できません。

フロッピー・ディスク内のソング・データの使用について

TRINITYシリーズでは、ディスクからロードして、シーケンサで再生できるソング・データが2種類あります。

1つは、TRINITYシリーズ専用のフォーマットでセーブされているソング・データです。このデータは他の機種ではロードできませんが、細かい設定や演奏が忠実に再現できるので、TRINITYシリーズで再生するのを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをお勧めします。

もう1つは、スタンダードMIDIファイルです。これは、TRINITYシリーズ専用フォーマットほど忠実に再現できませんが(普通の演奏には問題ありません)、SMF対応の他機種と互換性が持てます。

ソング・データのフロッピー・ディスクへのセーブ、ロードは、Diskモードで行ないます。詳しくは、「9.データの保存」(P.54)を参照してください。

MIDIとの関係について

TRINITYシリーズのシーケンサと外部のMIDI機器のコントロールの関係は以下の通りです。

Globalモードで設定するMIDIクロック

TRINITYシリーズをマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかを設定します。

TRINITYシリーズと外部シーケンサを接続したとき、スタート/ストップやテンポなどのコントロールをTRINITYシリーズで行なうときは、MIDIクロックを**Internal**にします。

コントロールを外部シーケンサで行なうときは、MIDIクロックを**External**に設定します。

詳しくは、Parameter GuideのP.119「1-1d: MIDI Clock/System Clock」を参照してください。

Sequencerモードで設定するトラックごとのトラック・ステータス

TRINITYシリーズのシーケンサや受信したMIDIデータで、本体の音源を発音させるのか、それとも外部の音源を発音させるのかを選択するものです。

本体の音源を発音させるときは、トラック・ステータスを**INT**にします。

外部の音源を発音させるときは、トラック・ステータスを**EXT**にします。

BOTHにすると、本体と外部の音源が発音します。

詳しくは、Parameter GuideのP.81「2-1c: Track Status」を参照してください。

本体の操作

TRINITYシリーズの鍵盤やコントローラを操作すると、そのときのトラック(Sequencerモードの「1-1d: Track」で選択)で設定されているMIDIチャンネルで、鍵盤やコントローラの演奏データが送信されます。

レコーディングについて

演奏操作を内部に取り込むことを**レコーディング**と呼びます。
TRINITYシリーズでは、次のようにいくつかのレコーディング方法があります。

リアルタイム・レコーディング

鍵盤での演奏やジョイスティック等の操作を、リアルタイムに取り込む基本的なレコーディング法です。
1トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングを、**シングルトラック・レコーディング**と呼びます。
また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングする**マルチトラック・レコーディング**があります。
これは既存のシーケンス・データを外部のシーケンサで演奏させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする方法です。詳しくは、「リアルタイム・レコーディング」の⑤(※本誌P.42)を参照してください。
リアルタイム・レコーディングには下の5種類があります。

<オーバー・ライト・レコーディング>

トラックに演奏データをレコーディングします。
この方法でレコーディングした後で、他のリアルタイム・レコーディングやイベント・エディットなどで修正するのが一般的です。
レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き替わります。

<オーバー・ダブ・レコーディング>

演奏データを書き加えながらレコーディングします。
レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータを書き加えたものになります。

<オート・パンチ・イン・レコーディング>

演奏データを上書きしながらレコーディングします。
レコーディングする範囲をあらかじめ設定し、ソングを再生すると、設定した範囲で自動的にレコーディングできます。

<マニュアル・パンチ・イン・レコーディング>

演奏データを上書きしながらレコーディングします。
ソングの再生時に、任意の位置で[REC]キーやペダル・スイッチを押して、レコーディングを開始/終了させます。

<ループ・レコーディング>

演奏データを書き加えながらレコーディングします。
指定した範囲をくり返しレコーディングします。

ステップ・レコーディング

ノート・オン/オフのみのレコーディングに使用できる、非リアルタイムなレコーディング方法です。
音程は鍵盤を押して決め、その発音タイミング、音の長さ、ペロシティなどは、LCD画面上の設定で決めます。

パターン・レコーディング

ソングのトラックへのレコーディングとほぼ同じ手順で行なえます。

イベント・エディット等のレコーディング

ステップ・レコーディングではノート・データしかレコーディングできませんが、他のデータを非リアルタイムにレコーディングする方法として、イベント・エディットやクリエイト・コントロール・データがあります。

イベント・エディットは、もともとはレコーディングしたデータを修正するのが目的ですが、プログラムの変更やスイッチ操作等を挿入することもできます。

クリエイト・コントロール・データとは、コントローラの値を、設定した時間を使って設定した値にまで徐々に変化するデータを作り、それを挿入するものです。これは、バンドやアフタータッチ等の入力に使います。

ソングのリアルタイム・レコーディングの方法

レコーディングの準備

レコーディングする前に、トラックの設定を行ないます。

①～⑩は、SequencerモードのP1のタブ1画面～タブ7画面で設定できます。

- ① Sequencerモードで[P1]キーを押します。

ページ1画面 (Track Play/Rec) が表示されます。

- ② Songを押します。

- ③ TENキーでレコーディングするソング・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。

初めてレコーディングするソング・ナンバーを選んだときは、クリエイト・ニュー・ソングのダイアログが表示されます。

OKボタンを押します。

- ④ Trackで、レコーディングするトラックを指定します。

- ⑤ Programで、レコーディングするトラックのプログラムを選択します。

必要であれば、Pan、Volumeで音量を設定します。

必要であれば、タブ3、4画面のSend1、2でエフェクトへのセンド量を設定します。

- ⑥ MetronomeでRecを指定し、[REC/WRITE]キーを押します。

メトロノームが鳴ります。

鳴らないときは、タブ7画面 (Pref.) のMetronomeで、メトロノームのプリカウント、アウトプット、レベルを設定してください。

- ⑦ TempoでManualを指定します。

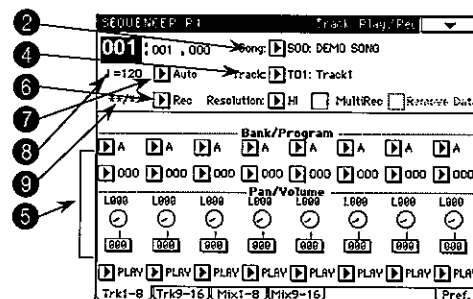
- ⑧ メトロノームの音を聴きながら、J (テンポ) を設定します。

- ⑨ Meterで、拍子を設定します。

必要であればResolutionを押し、リアルタイム・クオンタイズの設定を行ないます。

マルチ・レコーディングをする場合、MultiRecのチェック・ボックスにチェックをつけます。

このときは、Track PLAY/MUTE/RECでRECに設定したトラックに、MIDIチャンネルが一致するMIDIデータがレコーディングされます (④の設定は関係ありません)。マルチ・レコーディングを行なうときは、Parameter GuideのP.70の「1-1e: Meter/Metronome/Resolution/Multi Rec/Remove Data」のMulti Recを併せて参照してください。



オーバー・ライト・レコーディング

初めてレコーディングするソングでは、この方法でレコーディングしてください。

- ① 「レコーディングの準備」(※本誌P.42)の手順を行ないます。

- ② タブ7ボタン (Pref.)を押します。

Preferenceの画面が表示されます。

- ③ Recording Setupで、Overwriteを選択します。

オーバー・ライト・レコーディング・モードに入ります。

- ④ Locationで、レコーディングの開始位置を設定します。

初めてレコーディングするソングのときはロケーションを変更できないので、⑤へすすんでください。

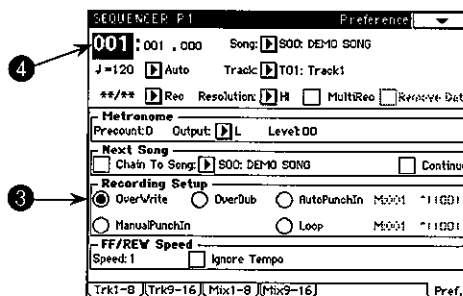
- ⑤ [REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。

レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。

- ⑥ [START/STOP]キーを押します。

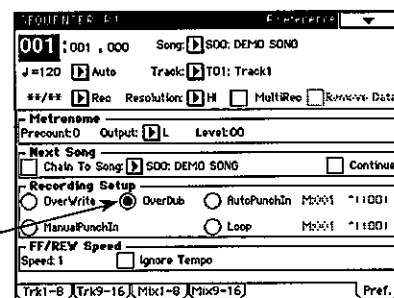
レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

[START/STOP]キーの代わりに[PAUSE]キーを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。もう1度[PAUSE]キーを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、[START/STOP]キーを押して終了させます。



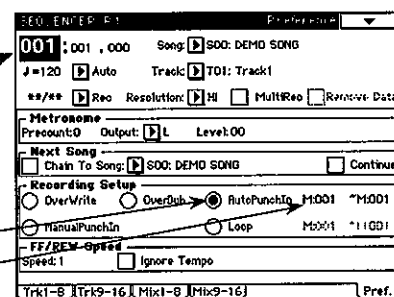
オーバー・ダブ・レコーディング

- ① 「レコーディングの準備」(P.42)の手順を行ないます。
- ② タブボタン(Pref.)を押します。
Preferenceの画面が表示されます。
- ③ Recording Setupで、OverDubを選択します。
オーバー・ダブ・レコーディング・モードに入ります。
- ④ 以降の手順は、オーバー・ライト・レコーディング(P.42)の④～⑥を参照してください。



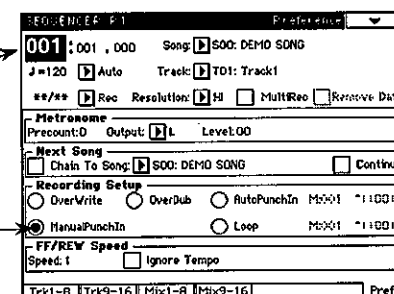
オート・パンチ・イン・レコーディング

- ① 「レコーディングの準備」(P.42)の手順を行ないます。
- ② タブボタン(Pref.)を押します。
Preferenceの画面が表示されます。
- ③ Recording Setupで、AutoPunchInを選択します。
オート・パンチ・イン・レコーディング・モードに入ります。
- ④ M(Measure)で、レコーディングする範囲を指定します。
- ⑤ Locationで、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。
- ⑥ [REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。
演奏がスタートします。
- ⑦ [START/STOP]キーを押します。
演奏が終了し、⑤で設定したロケーションに戻ります。



マニュアル・パンチ・イン・レコーディング

- ① 「レコーディングの準備」(P.42)の手順を行ないます。
- ② タブボタン(Pref.)を押します。
Preferenceの画面が表示されます。
- ③ Recording Setupで、ManualPunchInを選択します。
マニュアル・パンチ・イン・レコーディング・モードに入ります。
- ④ Locationで、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。
- ⑤ [START/STOP]キーを押します。
演奏がスタートします。
- ⑥ レコーディングを開始したい位置で、[REC/WRITE]キーを押します。
レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。
- ⑦ レコーディングを終了したい位置で、[REC/WRITE]キーを押します。
レコーディングが終了します(演奏は続行されます)。
- ⑧ [START/STOP]キーを押します。
演奏が終了し、④で設定したロケーションに戻ります。



ループ・レコーディング

- ① 「レコーディングの準備」(本誌P.42)の手順を行ないます。

ただし、マルチトラック・レコーディングは行なえないので、⑤でMultiRecのチェック・ボックスのチェックははずしてください。

- ② タブ1ボタン(Pref.)を押します。

Preferenceの画面が表示されます。

- ③ Recording Setupで、Loopを選択します。

ループ・レコーディング・モードに入ります。

- ④ M(Measure)で、レコーディングする範囲を指定します。

- ⑤ Locationで、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。

- ⑥ [REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。

演奏がスタートします。

④で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。

④で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングされます。

ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。

ループ・レコーディングの最中に[REC/WRITE]キーを押すと、現在選ばれているトラックで、キーを押している間の演奏データが、すべて消去されます。

タブ1(2)画面のRemove Dataのチェック・ボックスにチェックをつけると、特定の演奏データの消去が行なえます。


ループ・レコーディング中に、消去したい音程(ノート・ナンバー)を鍵盤で押すと、押している間に存在する演奏データから、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけを消去します。

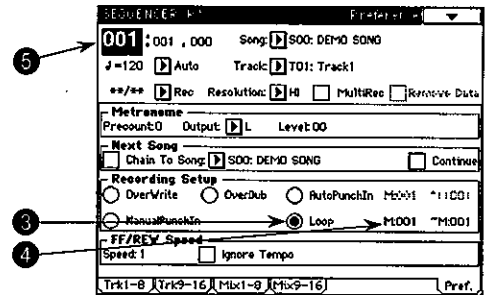
同様に、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータが、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。

演奏データを書き込むときはチェックをはずします。

- ⑦ [START/STOP]キーを押します。

演奏が終了し、⑤で設定したロケーションに戻ります。

 ループ・レコーディングが選ばれているときは、通常のプレイ時でも演奏がループされます。



パターン・レコーディングの方法

パターンのリアルタイム・レコーディング

パターンのリアルタイム・レコーディングは、長さを設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

- 1 Sequencerモードで[P6]キーを押し、タブ1ボタン(Pattern Edit)を押します。

タブ1画面(Pattern Edit)が表示されます。

- 2 Patternを押します。

- 3 VALUEコントローラで、レコーディングするパターン・ナンバーを入力します。

- 4 必要であれば、Metronome、Resolutionを設定します。

- 5 ページ・メニュー・ボタンを押します。

ページ・メニュー・コマンドが表示されます。

- 6 ページ・メニュー・コマンドのPattern Parameterを押します。

ダイアログが表示されます。

- 7 Lengthでパターンの長さを、Meterで拍子を設定します。

- 8 OKボタンを押します。

レコーディングするためのパターンが準備できました。

- 9 [REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。

パターン・レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。

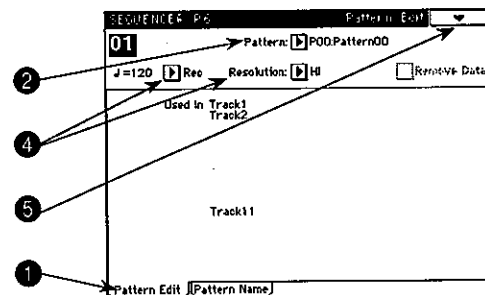
パターンの最後までレコーディングすると、パターンの最初に戻り、繰り返しレコーディングされます。

レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされているパターンの演奏データに書き加えられます。

パターン・レコーディング時に、[REC/WRITE]キーを押したりRemove Dataのチェック・ボックスにチェックをつけると、特定の演奏データを消去することができます。詳しくは、ループ・レコーディングの⑥(※本誌P.44)を参照してください。

- 10 [START/STOP]キーを押します。

パターン・レコーディングが終了します。



ソングのプレイ(再生)

シーケンサのソング・データを再生するときは、まず、ソング・データを本体にロードまたはダンプします。フロッピー・ディスクからロードする場合はDiskモードで、MIDIソングのダンプ・データの受信はGlobalモードで行ないます。

1度ロードしても、電源をOFFにするとソング・データは消えてしまいます。

大切なソング・データは、フロッピー・ディスクへセーブしたり、外部のデータ・ファイラーへMIDIデータ・ダンプを利用して保存してください。保存する前に電源をOFFにすると復元できません。

データのロード、ダンプ後は、以下の手順に従って操作します。

- 1 [SEQ]キーを押します。

Sequencerモードに入ります。

- 2 「1-1b: Song」でソングを選びます。

- 3 [START/STOP]キーを押します。

②で選んだソングが演奏をスタートします。

- 4 プレイ中に[START/STOP]キーを押すと演奏が停止します。

もう1度[START/STOP]キーを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。

- 5 ソングの先頭に戻りたいときは、停止中に[RESET]キーを押します。

6. エフェクトについて

エフェクトは、音にさまざまな効果をつけたり音場を表現するためのものです。

TRINITYシリーズには、マルチ・デジタル・エフェクトが搭載されており、エフェクトのタイプを変えることによって多彩な効果が得られます。

ダイナミック・モジュレーションが設定できるエフェクトでは、演奏中に任意のソースで特定のエフェクト・パラメータがコントロールできます。

TRINITYシリーズには、Insert EffectとMaster Effectの2種類があり、Insert Effectは100個、Master Effectは14個搭載されています。

<インサート・エフェクトとマスター・エフェクト>

インサート・エフェクト (Insert Effect) は音作りを行なうもので、オーバー・ドライブ、イコライザ、ワウ、コンプレッサなどのエフェクトが搭載されています。

マスター・エフェクト (Master Effect) は演奏される場所の響き (空間) を作り出すもので、アンサンブル、ディレイ、リバーブなどのエフェクトが搭載されています。

<エフェクト・ルーティング>

TRINITYシリーズでは、エフェクトを並列 (パラレル)、または、直列 (シリアル) に接続できます。このエフェクトの接続を、エフェクト・ルーティングといいます。

接続できるエフェクトの数は、各モードによって異なります。

<エフェクト・グルーピング>

コンビネーションとシーケンサのソングでは、1つのインサート・エフェクトを複数のティンバーまたはトラックで使用することができます。

複数のティンバー (トラック) を1つのグループにして、特定のティンバー (トラック) のインサート・エフェクトを共有することを、エフェクト・グルーピングといいます。そして、共有するインサート・エフェクトをもつティンバー (トラック) を、グルーピング元といいます。

<エフェクト・サイズ>

TRINITYシリーズのインサート・エフェクトには、エフェクト・サイズ1、2、4のエフェクトがあります。

エフェクト・サイズによって、選択できるエフェクトが異なります (別冊のEffect Guideには、エフェクトがサイズごとに載っているので参考にしてください)。

使用できるエフェクト・サイズの合計数は、各モードごとに決められています。

インサート・エフェクトの設定

インサート・エフェクトは、各モード共通で、P7で設定します。

プログラム

エフェクト・ルーティングをProgram EditモードのP7、タブ1画面 (Insert Effects) で設定し、各エフェクト・パラメータをタブ2画面 (Effect Parameter) 以降のタブ画面で設定します。

シングル・モード、ダブル・モードのプログラムで使用できるエフェクトは、エフェクト・サイズの合計が4以内で、最大3個まで直列に接続できます。

ドラム・モードのプログラムで使用できるエフェクトは、エフェクト・サイズの合計が4以内で、最大4個まで直列または並列に接続できます。そして、各エフェクトに、どのドラムサンプルの設定をアサインするかは、GlobalモードのP5 (Drumkit) のInsert Fxで行ない、KeyごとにInst1~4を設定します。

Program EditモードのP7、タブ1画面では、Insert Effectを通過後のPan、Width、Send1、2も設定します。Panで音の定位を、Widthでインサート・エフェクトの広がり、Send1、2でマスター・エフェクトへのセンド・レベル (入力レベル) を、それぞれ設定します。

インサート・エフェクトがステレオ出力の場合、Program EditモードP7のWidthでエフェクトの広がりを調整します。また、オシレータのパン (Program EditモードP5) やドラムキットのパン (GlobalモードのP5) の設定を有効にするときは、Program EditモードP7のPanを64に設定し、Widthを127に設定します。

インサート・エフェクトをバイパスする場合は、エフェクトをOFFにします。

インサート・エフェクトを使用しない場合は、エフェクト・サイズを0にします。

コンビネーション

プログラムごとのインサート・エフェクトの設定は無効になるので、新たにコンビネーション用のインサート・エフェクトを設定します。

エフェクト・グルーピングをCombination EditモードのP7、タブ1画面 (Effect Grouping)のFX Sizeで設定し、エフェクト・ルーティングをタブ2画面 (Insert Effects)で設定します。そして、各エフェクト・パラメータをタブ3画面 (Effect Parameter)以降のタブ画面で設定します。

コンビネーションで使用できるエフェクトは、すべてのティンバーのエフェクト・サイズの合計が8以内で、各ティンバー最大3個まで直列(ドラム・モードのプログラムでは、最大4個まで直列または並列)に接続できます。

似た効果のエフェクトを使用しているティンバーをグループにし、インサート・エフェクトを設定することをお勧めします。コンビネーションでプログラムで設定したインサート・エフェクトをそのまま使用したいときは、ページ・メニュー・コマンドのCopy Insert Effectを実行します。そのときは、ティンバーのエフェクト・サイズを、コピーするエフェクトのサイズ以上に設定します。

Combination EditモードのP7、タブ2画面では、Insert Effect通過後のPan、Width、Send1、2も設定します。Panで音の定位を、Widthでインサート・エフェクトの広がりを、Send1、2でマスター・エフェクトへのセンド・レベル(入力レベル)を、それぞれ設定します。

インサート・エフェクトをバイパスする場合は、エフェクトをOFFにします。

インサート・エフェクトを使用しない場合は、エフェクト・サイズを0にします。

ソング

プログラムごとのインサート・エフェクトの設定は無効になるので、新たにソング用のインサート・エフェクトを設定します。

エフェクト・グルーピングをSequencerモードのP7、タブ1(2)画面 (Effect Grouping)のFX Sizeで設定し、エフェクト・ルーティングをタブ3画面 (Insert Effects)で設定します。そして、各エフェクト・パラメータをタブ4画面 (Effect Parameter)以降のタブ画面で設定します。

ソングで使用できるエフェクトは、すべてのトラックのエフェクト・サイズの合計が8以内で、各トラック最大3個まで直列(ドラム・モードのプログラムでは、最大4個まで直列または並列)に接続できます。

似た効果のエフェクトを使用しているトラックをグループにし、インサート・エフェクトを設定することをお勧めします。ソングでプログラムで設定したインサート・エフェクトをそのまま使用したいときは、ページ・メニュー・コマンドのCopy Insert Effectを実行します。そのときは、トラックのエフェクト・サイズを、コピーするエフェクトのサイズ以上に設定します。

SequencerモードのP7、タブ3画面では、Insert Effect通過後のPan、Width、Send1、2も設定します。

Panで音の定位を、Widthでインサート・エフェクトの広がりを、Send1、2でマスター・エフェクトへのセンド・レベル(入力レベル)を、それぞれ設定します。

インサート・エフェクトをバイパスする場合は、エフェクトをOFFにします。

インサート・エフェクトを使用しない場合は、エフェクト・サイズを0にします。

マスター・エフェクトの設定

マスター・エフェクトは、各モード共通で、P8のタブ1画面 (Master Effects)で設定します。そして、各エフェクト・パラメータをタブ2、3画面 (Effect Parameter)で設定します。

モジュレーション系エフェクト[E1]と、リバーブ/ディレイ系エフェクト[E2](どちらもモノラル・イン、ステレオ・アウト)が、並列または直列で使用できます。

LCD画面左のチェック・ボックスにチェックをつけると、モジュレーション系エフェクトのライトがリバーブ/ディレイ系エフェクトへ直列に接続するルーティングが追加されます。

各モードのP8、タブ1画面では、[E1]、[E2]通過後のPan1、2、Return1、2、Low Gain、High Gainも設定します。Pan1、2でアウトプット端子3、4への定位を、Return1、2でアウトプット端子1/L/MONO、2/Rへのリターン量(エフェクト音の出力レベル)を設定し、Low Gain、High Gainのイコライザーをかけることができます。また、センド量とパンについては、「センドとパンの設定」(※本誌P.48)を参照してください。

インサート・エフェクトとマスター・エフェクトがかかるように設定した場合、アウトプット端子1/L/MONO、2/Rからは、インサート・エフェクトをかけた音と、マスター・エフェクトをかけた音とをミックスして出力されます。

アウトプット端子3、4からは、マスター・エフェクトをかけた音のみが出力されます。

アウトプット端子3、4からマスター・エフェクトをかけない音を出力する場合(メトロノーム音を出力する場合など)は、マスター・エフェクトをOFFに設定してください。ただし、この場合、アウトプット端子1/L/MONO、2/Rの出力にも、マスター・エフェクトはかかりません。

マスター・エフェクトをバイパスする場合は、エフェクトをOFFにします。

マスター・エフェクトを使用しない場合は、エフェクト・サイズを0にします。

センドとパンの設定

インサート・エフェクトを使用する(エフェクト・サイズが0以外)場合と、しない(エフェクト・サイズが0)場合で、マスター・エフェクトへのセンド量とパンを設定するパラメータが異なります。

インサート・エフェクトを使用する場合

Effect On/OffのパラメータをOffに設定すると、バイパスになります。

プログラムでは、センド量をProgram EditモードP7のタブ1画面Send1、Send2で設定します。そして、パンをProgram EditモードP5のタブ1(3)画面と、P7のタブ1画面のPanで設定します。

ただし、ドラム・モードのプログラムのセンド量とパンは、GlobalモードP5(Drumkit)とProgram EditモードP7のタブ1画面の2カ所で設定します。

コンビネーションでは、センド量をCombination EditモードP7のタブ2画面のSend1、Send2で設定します。そして、パンをP1のタブ2画面と、P7のタブ2画面のPanで設定します。

ソングでは、センド量をSequencerモードP1のタブ3、4画面のSend1、Send2で設定します。そして、パンをP1のタブ1、2画面とP7のタブ2画面のPanで設定します。

インサート・エフェクトを使用しない場合

プログラムのセンド量とパンは、Program EditモードP5のSend1、2、Panのパラメータでセンドとパンを設定します。

コンビネーションのセンド量とパンは、Combination EditモードP1(タブ2)のSend1、Send2とPanのパラメータで設定します(パンはCombination Playモードでも設定できます)。

ソングでは、センド量をSequencerモードP1(タブ3、4)のSend1、Send2で設定します。そして、パンをP1(タブ1、2)のPanのパラメータで設定します。

7. Globalモード


このモードに入るときは、フロント・パネルの[GLOBAL]キーを押します。

メモリー・プロテクトについて

本機では、プログラム、コンビネーションのライトや、シーケンサのレコーディングで不用意に本体内のプログラム、コンビネーション、シーケンサのソングを書き替えてしまわないように、Globalモードでプロテクトをかけることができます。

ライトやレコーディングするときは、プロテクトをはずしておきます。

- ① [GLOBAL]キーを押します。
Globalモードに入ります。
- ② [P2]キーを押します。
ページ2画面が表示されます。
- ③ Protect Program, Protect Combination, Protect Songのチェック・ボックスを押します。
チェックをつけると、メモリーにプロテクトがかかります。
チェックをはずすと、メモリーのプロテクトが解除されます。

 Protect Songにチェックをつけてプロテクトをかけると、本体内のシーケンス・データは書き替えられなくなりますが、電源をOFFにすると消去されてしまいます。大切なソングのデータは、必ずフロッピー・ディスクや外部のMIDI機器に保存してください。

ドラムキットのエディット

ドラムサンプル(ドラム用PCM波形データ)の選択や、ピッチ、レベル等を調整し、鍵盤の88鍵それぞれに割り当てたものをドラムキットといいます。

TRINITYシリーズには、12個のドラムキットがあります。

Globalモードでエディットしたドラムキットは、そのときProgram Playモードで選ばれているプログラム・パラメータの設定で発音します。

エディット時のドラム音を再現するためには、エディットしたドラムキットとそのときのプログラムを一緒に使用しなければなりません。Program Playモードでドラムキットのプログラムを選択し、Globalモードでドラムキットをエディットしたら、Program Editモードに移ってそのドラムキットを音源に選んでください。

ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを音源として使用している全てのプログラムにも影響を与えますので、十分注意してください。

<マルチサンプルのプログラムとドラムキットのプログラム>

音源としてマルチサンプル(PCM波形)を使ったものをマルチサンプルのプログラムといい、音源としてドラムキットを使ったものをドラムキットのプログラムといいます。

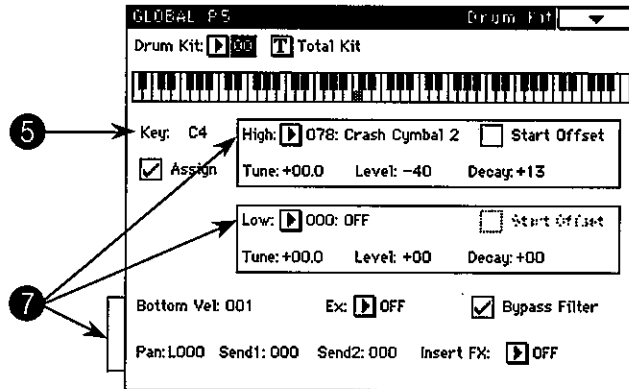
<プログラム・パラメータについて>

ピアノ、オルガン、トランペット、ストリングス等のメロディー楽器と、ドラム、ティンパニー等の打楽器では、音の減衰やエフェクト処理が違いうように、マルチサンプルのプログラムとドラムキットのプログラムでは、プログラム・パラメータの設定が異なります。

マルチサンプルのプログラムのプログラム・パラメータをドラムキット用に変更するのは難しいので、あらかじめ、Program Playモードでドラムキットのプログラムを選んでから、Globalモードでエディットするのがよいでしょう。

別冊のVoice Name Listから、④のついたドラムキットのプログラムを選択してください。

- ① [GLOBAL]キーを押します。
Globalモードに入ります。
- ② [P5]キーを押します。
ページ5(Drumkit)が表示されます。
- ③ Drumkitを選択します。
表示が反転します。



④ VALUEコントローラで、エディットするドラムキットを選択します。

⑤ Keyを押します。
表示が反転します。

⑥ VALUEコントローラで、エディットするノート・ナンバーを選択します。
LCD画面下にノート・ナンバーの設定が表示されます。
キーボード入力でも選択できます。

⑦ パラメータを設定します。

HighとLowのDrumsampleを、ベロシティで弾き分けるときは、High DrumsampleとLow Drumsampleでドラムサンプルを選択し、BottomVelで64(個人差はありますが、普通に弾いたときのベロシティは64位です)にします。これで、強く弾いたときHigh Drumsampleのドラムサンプルで、弱く弾いたときLow Drumsampleのドラムサンプルで発音します。

1種類のドラムサンプルを発音させるときは、BottomVelを1にしてHigh Drumsampleを設定します。これで、ベロシティに関係なくHigh Drumsampleのドラムサンプルで発音します。

EXのパラメータは、同系統のドラムサンプルをグループ化するときを設定します。

例えば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットのドラムサンプルを設定したKeyに対し、それぞれ同じナンバーを設定しておく、グループ化されたドラムサンプルは同時に発音しないので、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットが同時に鳴るような不自然なことは起きません。

Assignのチェックをはずすと、そのキーにはドラムサンプルやEX等の設定は割り当てられません。鍵盤でそのキーを弾くと、右隣りに割り当てられたキーの設定が、半音低い音で鳴ります。

タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

⑧ 必要に応じ、⑤～⑦を繰り返してドラムキットを設定します。

エディットした設定は、そのまま内部のメモリーに記憶されるので、ライトの必要はありません。

8. Diskモード

このモードに入るときは、フロント・パネルの[DISK]キーを押します。

フロッピー・ディスクの種類

使用できるディスクは、MS-DOSフォーマットの3.5インチ2DD、2HDディスクです。

TRINITYシリーズでフォーマットすると、2DDの容量は720Kバイト(9セクタ/トラック)、2HDの容量は1440Kバイト(18セクタ/トラック)になります。

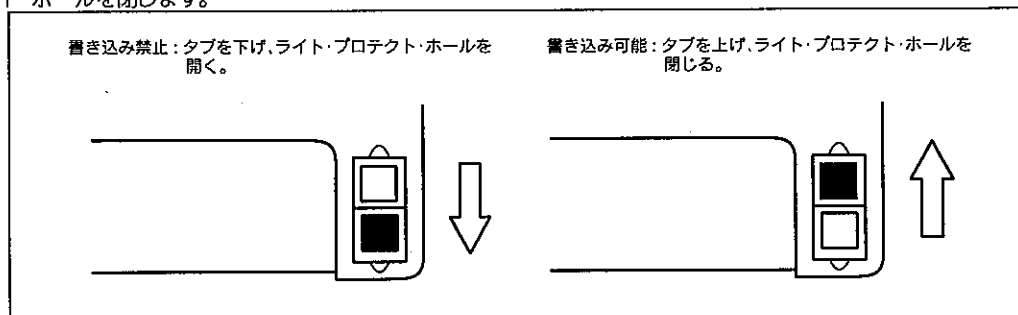
フロッピー・ディスクの取り扱いについて

フロッピー・ディスクを取り扱うときは、以下の点に注意してください。磁気面が汚れたり磁気面に傷がつくと、データのロード(読み出し)やセーブ(書き込み)ができなくなります。

- ・ シャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面を直接触れたりしないでください。
- ・ フロッピー・ディスクを本体のディスク・ドライブに入れたまま、本機を絶対に輸送しないでください。振動によって、ディスク・ドライブのヘッドでフロッピー・ディスクが傷つき、使用できなくなることがあります。
- ・ フロッピー・ディスクを磁気を発生する機器(テレビ、コンピュータ、コンピュータ・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど)に、絶対に近づけないでください。フロッピー・ディスクに記録されたデータが、消えてしまうことがあります。
- ・ 高温多湿の場所、直射日光の当たる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- ・ フロッピー・ディスクの上に、物をのせないでください。
- ・ フロッピー・ディスクを使用した後は、元のケースに戻してください。

フロッピー・ディスクのライト・プロテクトについて

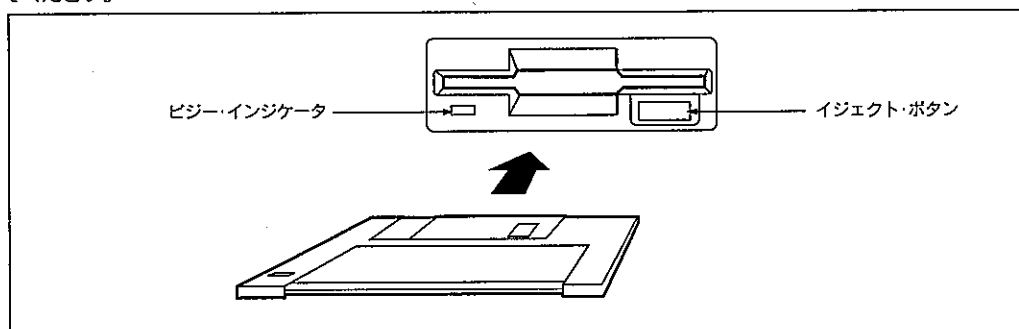
フロッピー・ディスクには、誤ってデータを消去したり書き換えてしまうことのないように、ライト・プロテクト・ホールという小さな窓がついています。フロッピー・ディスクを「書き込み禁止」にするためには、タブを下げ、ライト・プロテクト・ホールを開けます。また、フロッピー・ディスクのフォーマットやデータのセーブ時は、ライト・プロテクト・ホールを閉じます。



フロッピー・ディスクの挿入のしかた


フロッピー・ディスクのラベル面が上になるようにしてディスク・ドライブに入れてください。「カチッ」という音がして、ディスクが確実にドライブにセットされるまで挿入してください。

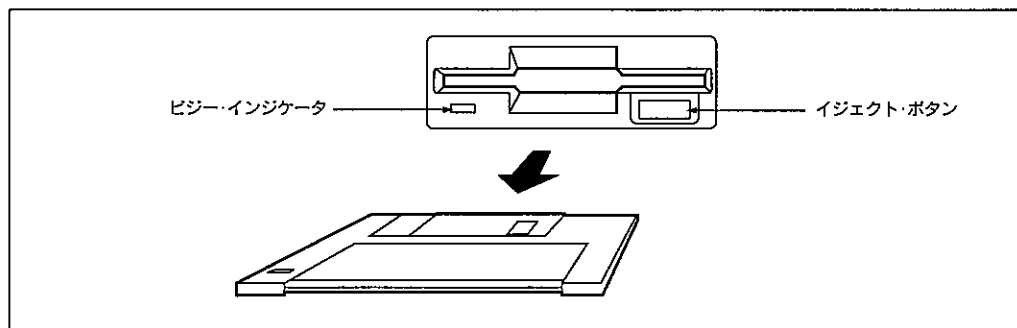
ディスクを挿入する際は、ていねいにまっすぐに挿入してください。無理に押し込むと故障の原因になるので注意してください。



フロッピー・ディスクの取り出しかた

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出すときは、ディスク・ドライブの横にある**ビジー・インジケータ**が消えていることを確認し、画面にLoadingやSavingといったメッセージが表示されていないことを確認してから、**イジェクト・ボタン**を押して取り出します。

 ビジー・インジケータの点灯中にフロッピー・ディスクを取り出すと、本体メモリー内のデータが壊れたり、フロッピー・ディスクが壊れたりするので、絶対に行なわないでください。



ヘッドのクリーニング

ヘッドが汚れていると、セーブ、ロード時にエラーが発生する原因になります。このためヘッドは定期的にクリーニングする必要があります。

ヘッドのクリーニングには、市販の**湿式3.5インチ両面用ヘッド・クリーニング・ディスク**を使用してください。片面用を使用すると、ドライブを傷める原因となります。

ファイル、ディレクトリ、アイコンについて

本機では、ディスク内のファイルやディレクトリを用いて、データを階層的に管理しています。また、ファイルの内容（ファイルなのかディレクトリなのか、ファイルの場合データとして何が含まれるのか）を明示するために、名前だけでなく、アイコンを用いた画面表示を行ないます。アイコンは、下の図のようにファイルかディレクトリかを、その形で示しています。



ファイル




ディレクトリ

本誌では、MS-DOSがファイルとして認識する（MS-DOSパソコンで読める）ものをDOSファイル、ディレクトリとして認識するものをDOSディレクトリとして区別します。

本機では、DOSファイルの種類をDOSファイルにつけられた拡張子によって識別します。下記以外の拡張子のDOSファイルは、**スタンダードMIDIファイル**とみなします。

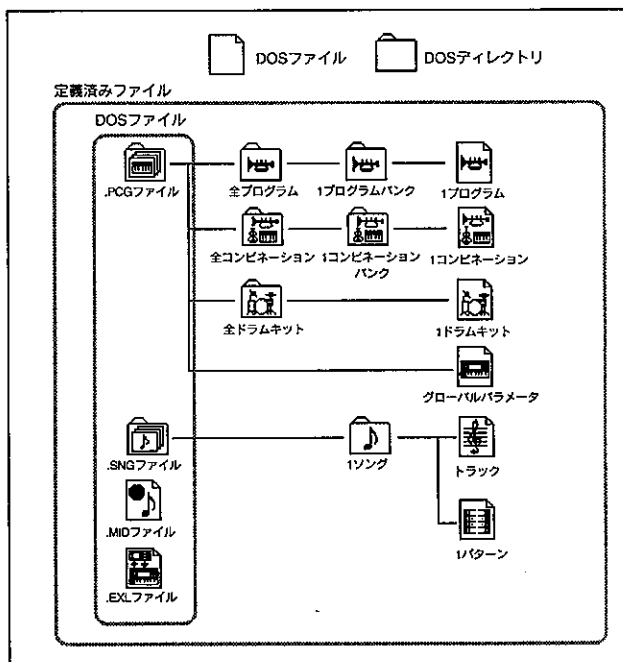
拡張子	種類
.PCG	プログラム/コンピネーション/ドラムキット/グローバル・パラメータ
.SNG	ソング
.MID	スタンダードMIDIファイル
.EXL	MIDIエクスクルーシブ・データ

 **TRINITYシリーズ**でデータをセーブすると、そのデータの種類から、4つの拡張子のうちどれかが自動的につけられます。

また、上記4以外の拡張子を持つDOSファイルは、**TRINITYシリーズ**では未定義のファイルとなり、これらをロードするとき、本機はスタンダードMIDIファイルとしてロードしようとする。このため、上記の拡張子をパソコン等で書き替えてしまわないように注意してください。

TRINITYシリーズで扱うファイルは、以下のように構成されています。

ファイルやディレクトリの種類によって、下の図のようなアイコンが表示されます。なお、.PCGファイルや.SNGファイルなどは、オープンして内容を分けることができるため、表示にはディレクトリのアイコンを使用しています。



フロッピー・ディスクのフォーマット

3.5インチのフロッピー・ディスクをTRINITYシリーズでフォーマットしてみましょう。

MS-DOSパソコンでもフォーマットできます。

! フォーマットを実行すると、フロッピー・ディスクのデータは、すべて失われてしまいます。フォーマットしてもよいかどうかを必ず確認してから実行してください。

- ① フロッピー・ディスク・ドライブに、フォーマットするフロッピー・ディスクを挿入します。
- ② タブ3ボタン (Utility) を押します。
Utilityの画面が表示されます。
- ③ ページ・メニュー・ボタンを押します。
ページ・メニュー・コマンドが表示されます。
- ④ ページ・メニュー・コマンド表示のFormatを押します。
ダイアログが表示されます。
- ⑤ テキスト・エディット・ボタンの操作で、ボリューム・ラベル(ディスクの名前)をつけます。
ボリューム・ラベルとして使用できる文字は、大文字アルファベット、数字、_ (アンダースコア) です。
ボリューム・ラベルをつけ終わると、Format Diskのダイアログに戻ります。
- ⑥ OKボタンを押します。
Are you sure?が表示されるので、OKボタンを押すとフロッピー・ディスクがフォーマットされます (インジケータが点滅)。
このとき、LCD画面に、Now Formatting...が表示されます。
所要時間は、2DDのフロッピー・ディスクで約1分30秒、2HDのフロッピー・ディスクで約2分です。
フォーマットが終了したら、Utilityの画面に戻ります。

! フォーマット中は、決してフロッピー・ディスクを取り出さないでください。

9. データの保存

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、シーケンサのソングのデータ等の保存方法には、**本体へのライト**、**フロッピー・ディスクへのセーブ**、**MIDIデータ・ダンプ**の3つがあります。

本体へのライト

ライトして本体に保存するデータは、プログラムやコンビネーションの音色データです。

ライトの方法は、本誌P.23を参照してください。

ドラムキットを含むグローバルの設定(本体全体にかかわる設定)は、ライトの操作をしなくても本体に保存されます。また、レコーディングしたシーケンサのソングのデータは、電源をOffにすると失われてしまうので、フロッピー・ディスクや外部のMIDI機器に保存します。

フロッピー・ディスクへのセーブ

フロッピー・ディスクにセーブできるデータは、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・パラメータ、シーケンサのソング、スタンダードMIDIファイルのデータ、MIDIエクスクルーシブ・データです。

ここでは、本体に保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・パラメータ、シーケンサのソングを、フロッピー・ディスクにセーブしてみましょう。

① フロッピー・ディスクドライブに、フォーマット済のフロッピー・ディスクを挿入します。

フォーマットの方法は、本誌P.53を参照してください。

② [DISK]キーを押します。

Diskモードに入ります。

③ タブ2ボタン(Save)を押します。

Saveの画面が表示されます。

④ ページ・メニュー・ボタンを押します。

ページ・メニュー・コマンドが表示されます。

⑤ ページ・メニュー・コマンド表示のSave Allを押します。

ダイアログが表示されます。

⑥ テキスト・エディット・ボタンの操作で、セーブ先のファイル名をつけます。

ファイル名として使用できる文字は、大文字アルファベット、数字、_ (アンダースコア)です。

ファイル名をつけ終わると、Saveのダイアログに戻ります。

⑦ OKボタンを押します。

本体に保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・パラメータのデータは、.PCGファイルとしてフロッピー・ディスクにセーブされます。また、シーケンサのソングのデータは、.SNGファイルとしてセーブされます。

所要時間は、ソング・データの量によって異なります。

セーブが終了したら、Saveの画面に戻ります。

フロッピー・ディスクに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite(上書き)するかどうかをたずねてきます。上書きするときはOKボタンを、そうでないときはCancelボタンを押します。

ページ・メニュー・コマンドには、**Save All**以外にもプログラム、コンビネーションのデータをセーブする**Save Combi/Prog**や、シーケンサのソングだけをセーブする**Save Song**などがあります。フロッピー・ディスクにセーブするデータによって、ページ・メニュー・コマンドを選択します。


ただし、1つのプログラム、1つのコンビネーションはセーブできません。

詳しくは、Parameter GuideのP.139「1-2 Save」を参照してください。

MIDIデータ・ダンプ

接続したMIDIデータ・ファイラー、コンピュータや、もう1台のTRINITYシリーズなどへ、本体のMIDIエクスクルーシブ・データを送信します。

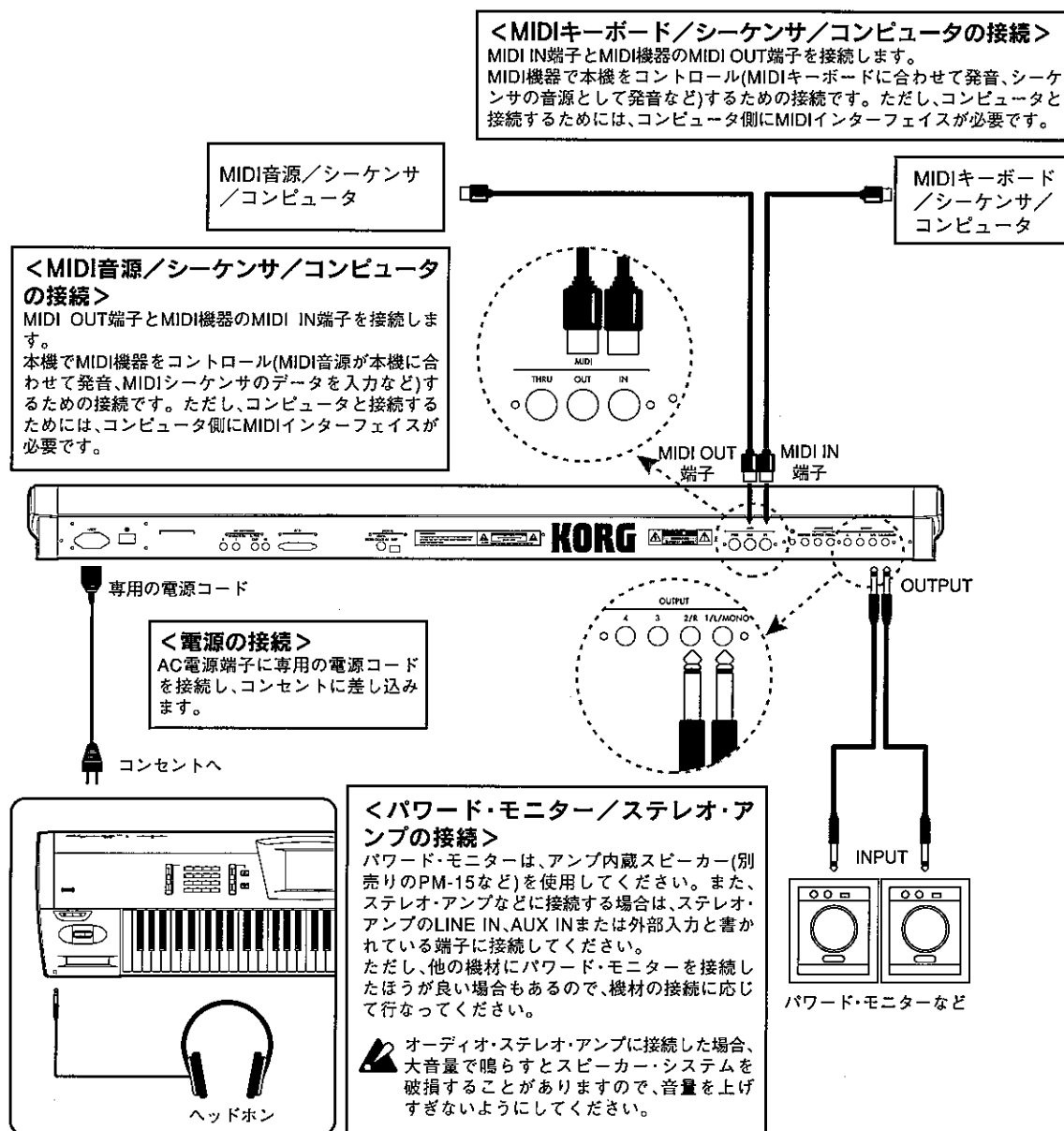
ここでは、本体に保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・データ、シーケンサのソングをデータ・ダンプしてみましょう。

- ① **本機と、MIDIダンプのデータが受信できる機器(データ・ファイラー、コンピュータ、シーケンサ、TRINITYシリーズ等)を接続します。**
TRINITYシリーズにデータを送信する場合は、あらかじめ、両方のグローバルMIDIチャンネルを合わせておきます。
 - ② **[GLOBAL]キーを押します。**
Globalモードに入ります。
 - ③ **[P2]キーを押します。**
ページ2の画面が表示されます。
 - ④ **ページ・メニュー・ボタンを押します。**
ページ・メニュー・コマンドが表示されます。
 - ⑤ **ページ・メニュー・コマンド表示のDump Allを押します。**
ダイアログが表示されます。
 - ⑥ **OKボタンを押します。**
本体に保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・データ、シーケンサのソングをデータ・ダンプします。
-  データ・ダンプの実行中は、本体のスイッチ類に触れないでください。

ページ・メニュー・コマンドには、**Dump All**以外にも、プログラムのデータをダンプする**Dump Program**、コンビネーションのデータをダンプする**Dump Combination**や、シーケンサのソングだけをダンプする**Dump Song**などがあります。データ・ダンプするデータによって、ページ・メニュー・コマンドを選択します。詳しくは、Parameter GuideのP.124「2-1: Filter, Protect & Data Dump」を参照してください。

10. MIDIアプリケーション

MIDI機器やコンピュータとの接続



接続方法や演奏法によって、Globalモードの設定が異なります。

<エコー・バックとローカル・コントロールの設定>

演奏をモニターしながらシーケンサやコンピュータに記録する場合(本機をMIDI音源兼入力用キーボードとして使用する場合は、本機とシーケンサやコンピュータのMIDI OUT/IN端子を互いに接続します。このとき、シーケンサやコンピュータのエコー・バックをOnにし(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する)、本機のローカル・コントロールをOffに設定します(内部でキーボード部と音源部を切り離す)。

本体のキーボードを弾くと、演奏データがシーケンサやコンピュータに送信され、これらのエコー・バックで本機の音源が発音することになります。つまり、ローカル・コントロールをoffにすることで、本機の発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

ローカル・コントロールをOffに設定するには、GlobalモードP1でLocal Control Onのチェック・ボックスを押し、チェックをはずします(☞Parameter Guide P.119)。

本機だけで使用する場合は、ローカル・コントロールをOnに設定します(Offのときは、単体でキーボードを弾いても音は出ません)。

Globalモードの設定について

Positionの設定について

TRINITYシリーズは、音程のトランスポーズ、ベロシティの効き具合、アフタータッチの効き具合を変更でき、それらを行なう位置は、GlobalモードP1のPositionで設定します。

Positionの設定は、MIDIで送受信するデータに大きく影響を与えます。

詳しくは、Parameter GuideのP.117「1-1b: Position」を参照してください。

外部の鍵盤やシーケンサで、TRINITYシリーズをコントロールするとき（TRINITYシリーズを音源として使用するとき）は、**Pre TG**を選択してください。

また、TRINITYシリーズをマスター・キーボードにして、他の音源などをコントロールするときは、**Post KBD**を選択してください。

送信するMIDIデータに各設定を反映させるとき

Positionを**Post KBD**に設定します。

トランスポーズ、ベロシティ、アフタータッチの各設定が鍵盤の直後で反映され、まるで演奏者が音程を変えたり、弾く強さを変えたのと同様の効果が得られます。本体内の音源の発音の仕方はもちろん、送信されるMIDIデータの内容が各設定に従って変化します。

受信したデータには、トランスポーズ=0、ベロシティ・カーブ=4、アフタータッチ・カーブ=3で対応します。

受信するMIDIデータに各設定を反映させるとき

Positionを**Pre TG**に設定します。

トランスポーズ、ベロシティ、アフタータッチの各設定が音源の直前で反映され、まるで音源の音程の設定を変えたり、ベロシティ効果のかかり方を変えたり、アフタータッチ効果のかかり方を変えたのと同様の動作をします。本体内の音源の発音の仕方はもちろん、受信したMIDIデータの内容が各設定に従って変化します。

送信するデータにはトランスポーズ=0、ベロシティ・カーブ=4、アフタータッチ・カーブ=3で対応します。

MIDIについて

MIDIチャンネルについて

テレビと同様で、送信側のチャンネルに受信側のチャンネルを合わせると、そのチャンネルのデータが受信できます。ただし、チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

- Program Playモードのときは、すべて、**グローバルMIDIチャンネル***に従って送受信します。
 - * グローバルMIDIチャンネルとは、鍵盤、マスター・エフェクト、エクスクルーシブ・データ等の、本体に1動作だけのメッセージを送受信するときに使用されるチャンネルです。**TRINITYシリーズ**では、GlobalモードのP1で設定します。
- Combination Playモードのときは、コンビネーションの選択、マスター・エフェクトのコントロール、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。

また、ティンバー・モードがINTのティンバーを、受信したデータでコントロール(プログラムの選択、発音、ボリューム等)するときは、ティンバーごとに設定するMIDIチャンネル(Combination EditモードのP1で設定)が使用されます。

本体の鍵盤やジョイスティック等のコントローラを操作したときは、グローバルMIDIチャンネルで送信し、同時に、ティンバー・モードがEXTのティンバーで設定されているMIDIチャンネルでも送信します。
- Sequencerモードのときは、マスター・エフェクトのコントロール、エクスクルーシブ・データは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。

また、トラック・ステータスがINT、BOTHのトラックを受信したMIDIデータでコントロール(プログラムの選択、発音、ボリューム等)するときは、トラック・ステータスがEXT、BOTHのトラックの演奏データの送信には、トラックごとに設定するMIDIチャンネル(SequencerモードのP2で設定)が使用されます。

本体の鍵盤やジョイスティック等のコントローラを操作したときは、SequencerモードのTrackで、そのとき選ばれているトラックに設定されているMIDIチャンネルで送信します。

ノート・オン/オフについて

鍵盤を押したときは、その鍵盤位置(ノート・ナンバー)、押した強さ(ベロシティ)をノート・オン [9n, kk, vv](n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)のメッセージで送信します。

離れたときは、ノート・オフ [8n, kk, vv] のメッセージを送信します。ただし、ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、**TRINITYシリーズ**でも送受信はしません。

TRINITYシリーズでは、本体の鍵盤を弾くたびに、通常はグローバルMIDIチャンネルでノート・オン/オフを送信するが、その方法は各モードによって異なります。

送信時

- Program Playモードのときは、グローバルMIDIチャンネルのみで送信。
- Combination Playモードのときは、グローバルMIDIチャンネルと、ティンバー・モードがEXTのティンバーで設定したチャンネルで送信し。
- Sequencerモードのときは、そのとき選んでいるトラックのMIDIチャンネルで送信。

シーケンサがプレイしているときは、トラック・ステータスがEXT、BOTHのトラックにレコーディングされている演奏データのノート・オン/オフを送信。

受信時

- Program Playモードのときは、グローバルMIDIチャンネルに一致するノート・オン/オフのみを受信。
- Combination Playモードのときは、ティンバー・モードがINTのティンバーに一致するノート・オン/オフのみを受信。
- Sequencerモードのときは、トラック・ステータスがINT、BOTHのトラックで設定したチャンネルに一致するノート・オン/オフのみを受信。

プログラムを変える

音色(プログラム)を切り替えるときは、プログラム・チェンジ [Cn, pp](pp: プログラム・ナンバーで、128音色まで選択できる)のメッセージを使います。

また、バンク・セレクト [Bn, 00, mm](コントロール・チェンジ#00)、[Bn, 20, bb](コントロール・チェンジ#32)(mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位、両方合わせて16384バンクを選択できる)を併用すると、他のバンクのプログラムに切り替えることができます。

バンク・セレクト	CC#0=0	CC#32=0	バンクA
バンク・セレクト	CC#0=0	CC#32=1	バンクB
バンク・セレクト	CC#0=0	CC#32=2	バンクC
バンク・セレクト	CC#0=0	CC#32=3	バンクD
バンク・セレクト	CC#0=0	CC#32=4	バンクS

バンク・セレクトを受信すると、プログラムのバンクを切り替えることはできます。しかし、それを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わらず、次にプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

Program Playモードのとき、グローバルMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジを受信すると、プログラムが変わります (Program Editモードのときは変わらない)。

コンビネーションのティンバーごとのプログラムや、ソングのトラックごとのプログラムの切り替えは、それぞれで設定されているチャンネルに一致するプログラム・チェンジやバンク・セレクトで行ないます。

コンビネーションではティンバーごとに、ソングではトラックごとに、受信のオン/オフの設定ができます。

プログラム・チェンジ全般のオン/オフは、GlobalモードのMIDIフィルターで設定するが、必要に応じて、単なるオン/オフ以外に、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン/オフや、バンク・セレクトの送受信のオン/オフの設定もできます。

- Enable Combination Changeのチェックをはずすと、Combination Playモードのとき、受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDIチャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。
- Enable Bank Selectのチェックをはずすと、バンク・セレクトを無視します。これにより外部からコントロールする場合、外部機器とTRINITYシリーズとのバンク・セレクトの扱い方が異なるとき、不必要にバンクが切り替わらないようにさせることができます。また、このときは、バンク・セレクトを送信しません。

コンビネーションを変える

受信データによるコンビネーションの切り替えには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが使用されます。

Combination Playモードのときに、グローバルMIDIチャンネルに一致するプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信すると、コンビネーションが切り替わります。

また、それ以外のチャンネルでもチャンネルが一致するティンバー (ティンバー・モードはINT) があれば、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

コンビネーションのティンバーごとのコントロールについて

「バンク・セレクトについて」～「エフェクトへのセンド量 (センド1, 2) を変える」, 「音色 (トーン) を切り替える」～「ピッチベンドの可変範囲を変える」, 「あるチャンネルのすべての音を消すとき」, 「あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき」では、ティンバーごとにコンビネーションをコントロールできます。

ソングのトラックごとのコントロールについて

コンビネーションのティンバーと同様のコントロールが、トラックごとに行なえます。

バンク・セレクトについて

「プログラムを変える」を参照してください。

サスティン・ペダルについて

本体に接続したサスティン・ペダルを操作すると、ダンパー効果がオン/オフし、同時に、ホールド [Bn, 40, vv] (コントロール・チェンジ#64) (vvはオンのとき 127 [7FH] オフのとき00) のメッセージを送信します。このメッセージを受信した場合、vvが63 [3FH] 以下のときはオフ、64 [40H] 以上のときはオンになります。コンビネーションでは、ティンバーごとにこのメッセージの送受信のオン/オフが設定できます。

アフタータッチをかける

本体の鍵盤を押してからさらに押し込むと、アフタータッチ効果がかかり、同時に、チャンネル・アフター [Dn, vv] (vvは値) のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

GlobalモードのMIDIフィルターで、アフタータッチ全般の送受信のオン/オフが設定でき、コンビネーションではティンバーごとに設定できます。

アフタータッチには、もう1種類ポリキー・プレッシャー[An, kk, vv](kk: ノート・ナンバー, vv: 値)という、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーションのソースとして使用できるが、TRINITYシリーズの鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサにレコーディングしてください。この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフターのことをいいます。

ピッチベンドをかける

本体のジョイスティックをX方向(左右)に操作すると、ピッチベンド効果がかかり、同時に、ピッチ・ベンダー・チェンジ [En, bb, mm](bb: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階で値を表し, 8192 [bb, mm=00H, 40H] のときがセンター値となる)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると、ピッチベンド効果がかかります。また、ピッチベンドのかかる範囲(効果の深さ)を、MIDIで設定することもできます(「ピッチベンドの可変範囲を変える」参照)。

音量を変える

アサインابل・ペダルの機能をボリュームにし、アサインابل・ペダル端子に接続したエクスプレッション・ペダルを操作すると、音量の調整ができます。同時に、ボリューム [Bn, 07, vv](コントロール・チェンジ#07) (vv: 値)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると音量が変わります。しかし、TRINITYシリーズの音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージ [Bn, 0B, vv](コントロール・チェンジ#11) (vv: 値)の値をかけあわせて設定されるので、ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや、音がでないときは、外部MIDIのメッセージでエクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。また、Sequencerモードのときは、[RESET]キーを押します。

- コンピネーションを選び直したとき、ティンバー・モードがEXTのティンバーから、ボリューム・メッセージが送信されます。
- ソングを選び直したとき、[RESET]キーを押したときは、トラック・ステータスがEXTまたはBOTHのトラックから、ボリューム・メッセージが送信されます。
このとき、トラック・ステータスとは関係なく、内部のボリュームの値はスタート時の値に、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。
- シーケンサでは、ソングのトラックごとに音量のコントロールができます。トラックの設定データ(スタート時の設定)の音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化する)にはエクスプレッション・メッセージを使います。
イベント・エディット等で演奏データの途中にボリューム・メッセージを挿入すると(通常、演奏データにボリュームは使用しない)、それ以降、そのトラックは意図しなかった音量になることがあります。

ユニバーサル・エクスクルーシブのマスター・ボリューム(「システム・エクスクルーシブについて」参照)を用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます。

ビブラート(オシレータLFO)をかける

本体のジョイスティックを+Y方向(向こう側)に傾けると、ビブラート効果がかかり、同時に、モジュレーション1・デプス [Bn, 01, vv](コントロール・チェンジ#01) (vv: 値)のメッセージを送信します。

このメッセージを受信すると、ビブラート効果がかかります。

ワウワウ(フィルターLFO)をかける

本体のジョイスティックを-Y方向(手前)に傾けると、ワウワウ効果がかかり、同時に、モジュレーション2・デプス [Bn, 02, vv](コントロール・チェンジ#02) (vv: 値)を送信します。

このメッセージを受信すると、ワウワウ効果がかかります。ただし、このメッセージの使用法はメーカーによって異なります(プレス・コントロール等)。

音の定位(パンポット)を変える

TRINITYシリーズのオシレーター、ティンバー、トラックには、それぞれ出力L、R、1、2(=エフェクトの入力)があります。そのうち、L、Rはパンポット(1、2はセンド)で調整します。

特にティンバーとトラックのパンポットは、MIDIのパンポット [Bn, 0A, vv](コントロール・チェンジ#10) (vv: 値, 00でL, 64でセンター, 127でR)のメッセージで調整できます。なお、パンポットの設定がOFF、PRGのときは、このメッセージを受信しません。

発音中にこのメッセージを受信しても、そのときは変化せずに、次に新しく発音する音から定位が変わります。

エフェクトへのセンド量(センド1,2)を変える

TRINITYシリーズのオシレーター、ティンバー、トラックには、それぞれ出力L、R、1、2(=エフェクトの入力)があります。そのうち、1はセンド1で、2はセンド2(L、Rはパンポット)で調整します。

特に、ティンバーとトラックのセンド1は、エフェクト3レベル [Bn, 5B, vv](コントロール・チェンジ#93) (vv: 値)、センド2は、エフェクト1レベル [Bn, 5D, vv](コントロール・チェンジ#91) (vv: 値)の各メッセージで調整できます。なお、センド1, 2の設定がPRGのときは、これらのメッセージを受信しません。

これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としか規定されていないので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

発音中にメッセージを受信しても、そのときは変化せずに、次に新しく発音する音からエフェクトへのセンド量が変わります。

エフェクトのオン/オフを行なう

プログラム、コンビネーション、ソングの設定とは別に、GlobalモードのP1で、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトのE1(モジュレーション系)、E2(リバーブ/ディレイ系)をオン/オフさせることができます。同時に、エフェクト2・レベル [Bn, 5C, vv](コントロール・チェンジ#92) (vv: 値、オフのとき00、オンのとき127) (インサート・エフェクト用)やエフェクト4・レベル [Bn, 5E, vv](コントロール・チェンジ#94) (マスター・エフェクトのE1用)、エフェクト5レベル [Bn, 5F, vv](コントロール・チェンジ#95) (マスター・エフェクトE2用)のメッセージをそれぞれ送信します。

これらのメッセージは、単にエフェクト・レベルの調整用としか規定されていないので、他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

メッセージの送受信は、グローバルMIDIチャンネルで行ない、メッセージを受信すると、各エフェクトがオン/オフします(vvが00でオフ、01以上でオン)。

なお、インサート・エフェクトのこれらのコントロールは、エフェクトがONに設定されているものに対して有効です(もともとOFFのエフェクトをONにすることはできません)。

エフェクトのダイナミック・モジュレーションについて

ダイナミック・モジュレーション・ソースを選んで、そのソースを操作すると、エフェクトのダイナミック・モジュレーションがコントロールできます。

例えば、MIDIアフタータッチでコントロールするときは、あらかじめそのエフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースにAftertouch(アフタータッチ)を選びます。MIDIアフタータッチを受信してダイナミック・モジュレーションが変化します。

また、アサインابل・ペダルでコントロールするときは、あらかじめアサインابل・ペダルの機能(GlobalモードのFoot Pedalで設定)とダイナミック・モジュレーション・ソースが合うように設定しておきます。つまりアサインابل・ペダルの機能をVolumeにしたときは、エフェクトのソースをMIDI Volに設定します。MIDIボリュームを受信すると、音量とダイナミック・モジュレーションが変化します。

エフェクトのダイナミック・モジュレーション・ソースの多くは、オルタネート・モジュレーション・ソースと共通ですが、MIDI Cnt1, 2(MIDIコントロール1, 2)は、ダイナミック・モジュレーションだけで使用します。

- アサインابل・ペダルの機能をEffect Control 1にしてモジュレーション・ソースをMIDI Cnt1にすると、そのエフェクトのダイナミック・モジュレーションをペダルでコントロールできます。同時に、エフェクト・コントロール1 [Bn, 0C, vv](コントロール・チェンジ#12) (vv: 値)のメッセージを送信します。このメッセージの受信は、マスター・エフェクトに対してはグローバルMIDIチャンネルで行なわれます。
- モジュレーション・ソースのMIDI Cnt2(MIDIコントロール2)は、エフェクト・コントロール2 [Bn, 0D, vv](コントロール・チェンジ#13)のメッセージに相当します(エフェクト・コントロール1と同様の使い方ができます)。

インサート・エフェクトに対しては、Program Playモードのときは、Global MIDIチャンネルで、Combination Playモードのときは、各ティンバーのMIDIチャンネルで、Sequencerモードのときは、各トラックのMIDIチャンネルで行なわれます。

音色(トーン)を変える

ブライトネス [Bn, 4A, vv](コントロール・チェンジ#74) (vv: 値)のメッセージを受信すると音色が変わります。vvが64 [40H] のとき、トーンの変化はなく、それより下の値では暗く、上の値では明るくなります(ローパス・フィルターのとき)。

このメッセージは、パフォーマンス・エディットのFilter Freqと同様に、フィルター1A、1B、2A、2Bのカットオフ・パラメータをエディットするので、ライト(本体でのライト操作以外に、エクスクループのプログラム・ライト・リクエスト)で、本体にエディット後の音色を記憶させることができます。

ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

音の立ち上がり(アタック・タイム)を変える

アタック・タイム [Bn, 49, vv](コントロール・チェンジ#73) (vv: 値)のメッセージを受信すると、アタック・タイムが変わります。vvが64 [40H] のときはアタック・タイムの変化はなく、それより下の値では速く、上の値では遅くなります(ただし、アタック・レベルが0以外のときは、立ち上がりにならないことがあります)。

これは、パフォーマンス・エディットのAttack Timeと同様に、2つのAmp EGのアタック・タイムをエディットするので、ライトして本体にエディット後の音色を記憶させることができます。

ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

音の消え方(リリース・タイム)を変える

リリース・タイム [Bn, 48, vv](コントロール・チェンジ#72) (vv: 値)のメッセージを受信すると、リリース・タイムが変わります。vvが64 [40H] のとき、リリース・タイムの変化はなく、それより下の値では速く、上の値では遅くなります。

これは、パフォーマンス・エディットのRelease Timeと同様に、2つのFilter EGと2つのAmp EGのリリース・タイムをエディットするので、ライトして本体にエディット後の音色を記憶させることができます。

ただし、このメッセージは、比較的最近用いられるようになったので、対応していない機種があります。

RPNでのエディットについて

RPN(Registered Parameter No.)は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです。そして、楽器メーカー等で自由に使用できるメッセージには、NRPN(Non RPN)とエクスクルーシブがあります。エディットの手順は次の通りです。

- ① RPN(LSB) [Bn, 64, rr] とRPN(MSB) [Bn, 65, mm](コントロール・チェンジ#100と101) (rr, mm: パラメータ No. の下位と上位)でパラメータを選びます。
- ② データ・エントリー(MSB) [Bn, 06, mm] とデータ・エントリー(LSB) [Bn, 26, vv](コントロール・チェンジ#06と38) (mm, vv: 値の上位と下位、両方で16384段階)で値を設定します。
- ③ データ・インクリメント [Bn, 60, 00](コントロール・チェンジ#96、値は00に固定)やデータ・デクリメント [Bn, 61, 00](コントロール・チェンジ#97、値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。TRINITYシリーズでは、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

チューニングをする

Sequencerモードのときは、トラックごとにRPNでディチューンが調整できます。また、それ以外のモードのときは、本来GlobalモードのP1で設定するマスターチューンが調整できます(グローバルMIDIチャンネル使用)。手順は次の通りです。

- ① RPNで01を選びます。
[Bn, 64, 01, 65, 00](コントロール・チェンジ#100に01、#101に00)を受信します。
- ② データ・エントリーで値を設定します。
[Bn, 06, mm, 26, vv](コントロール・チェンジ#06と38)で設定するが、値が8192 [mm, vv=40H, 00H] のときはセンター、0のときは-100セント、16383 [mm, vv=7FH, 7FH] のときは+100セントとなります。

トランスポーズをする

Sequencerモードのみ、トラックごとにRPNでトランスポーズが調整できます。手順は次の通りです。

- ① RPNで02を選びます。
[Bn, 64, 02, 65, 00](コントロール・チェンジ#100に02、#101に00)を受信します。
- ② データ・エントリーで値を設定します。ただし、通常は上位しか使用しません。
[Bn, 06, mm](コントロール・チェンジ#06)で設定するが、値が8192 (mm=64=40H) のときはセンター、6656 (mm=52=34H) のとき-12半音、9728 (mm=88=58H) のときは+12半音となります。

ピッチベンドの可変範囲を変える

Sequencerモードのみ、トラックごとにRPNでピッチベンド・レンジが調整できます。手順は次の通りです。

① RPNで00を選びます。

[Bn, 64, 00, 65, 00](コントロール・チェンジ#100に00, #101に00)を受信します。

② データ・エンリーで値を設定します。ただし、通常は上位しか使用しません。

[Bn, 06, mm](コントロール・チェンジ#06)で設定するが、値が00(mm=00)のとき00, 1536(mm=12=0CH)のときは+12半音(1オクターブ)となります。TRINITYシリーズでは、マイナスの値も設定できるが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。

音が消えないとき

何らかのトラブルで発音した音が止まらないときは、通常、[RESET]キーを押したり、モードを切り替えたりして音を止めます。また、MIDIで鳴っている音が止まらないときは、MIDIケーブルを抜くという方法もあります。

MIDIでは、アクティブ・センシング[FE]というメッセージが定期的に送信され、それを受信した機器は、外部にMIDI送信機器があることを認知します。そして、一定時間内に再びMIDIメッセージが受信されなければ、回路が切断されたと判断し、MIDIで発音していた音を消したり、コントローラの値をリセットします。

あるチャンネルのすべての音を消すとき

オール・ノート・オフ[Bn, 7B, 00](コントロール・チェンジ#123に00)のメッセージを受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離れたのと同じ)します。

オール・サウンド・オフ[Bn, 78, 00](コントロール・チェンジ#120に00)のメッセージを受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

ただし、これらのメッセージは緊急のとき等に使用するものであって、演奏中などに使用するものではありません。

あるチャンネルのすべてのコントローラをリセットするとき

リセット・オール・コントローラズ[Bn, 79, 00](コントロール・チェンジ#121に00)のメッセージを受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラの値がリセットされます。

システム・エクスクルーシブについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、主に機種独特のパラメータを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。

TRINITYシリーズのシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 3B, ff, ……………, F7](n: グローバルMIDIチャンネル, ff: ファンクション・コード(メッセージの種類))です。

ただし、システム・エクスクルーシブのなかには、公的に使用法が統一されているものもあり、これをユニバーサル・システム・エクスクルーシブといいます。

TRINITYシリーズは、数種類のユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の4つに対応しています。

- インクワイアリー・メッセージ・リクエスト [F0, 7E, nn, 06, 01, F7] のメッセージを受信すると、「私はコルグのTRINITYシリーズで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージ [F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7] を送信します。
- マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7](vv: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階)のメッセージによって、コンピネーションのティンバー相互の音量バランスや、ソングのトラック相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。
- マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7](vv: 値の下位, mm: 値の上位, 両方合わせて16384段階, 8192で初期位置, 値が小さくなるほど左寄りになる)によってコンピネーションのティンバー相互の定位や、ソングのトラック相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

以上の詳細は、Parameter GuideのP.151~P.169「MIDI Implementation」を参照してください。

音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、シーケンサ、グローバルの各データは、MIDIエクスクルーシブ・メッセージとして送信できます。MIDIエクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

データ・ダンプを行なうと、外部機器に音色や各種設定データを記憶させたり、もう1台のTRINITYシリーズの音色や設定を変えたりすることができます。

データ・ダンプには次の3種類があります。

- GlobalモードのData Dump(ページ・メニュー・コマンド)の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリーの各種データが送信されます。
TRINITYシリーズで受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれるので、ライトする必要はありません。
- GlobalモードのP2 Enable Exclusiveにチェックがついているときに、Combination Playモードでコンビネーションを変えると、1個のコンビネーション・データが送信され、Program PlayモードからProgram Editモードへ移ると、1個のプログラム・データが送信される。これらのデータは、そのとき選ばれたコンビネーションやプログラムのカレント・データ(エディット・バッファ上上のデータ)です。
TRINITYシリーズで受信すると、エディット・バッファにデータが書き込まれるので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。
- GlobalモードのP2 Enable Exclusiveにチェックがついているときに、前の2つのデータ・ダンプに対するダンプリクエストを受信することによっても送信する。
この送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

音色等のエディットを行なう

MIDIエクスクルーシブの各データ・ダンプを利用すると、全プログラムや1プログラム単位でのプログラムの書き換えが行なえます。また、パラメータ・チェンジ、ドラムキット・パラメータ・チェンジを使用すると、次のようにパラメータを個別にエディットできます。

パラメータ・チェンジを使用すると

- Program Playモードでは、8つのパフォーマンス・エディターをエディット。
- Program Editモードでは、プログラム・ネームを除く各パラメータをエディット。
- Combination Editモードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメータをエディット。

ドラムキット・パラメータ・チェンジを使用すると

- Globalモードでは、ドラム・キットのエディットのみ。
ただし、ドラムキットを除くグローバル・パラメータのエディットや、シーケンサのソング・データの個別のエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。

まず、GlobalモードのP2 Enable Exclusiveにチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。そして、TRINITYシリーズでモードを変えるとモード・チェンジが送信され、プログラムやコンビネーションを変えると、プログラム・チェンジと一緒に1プログラム・パラメータや1コンビネーション・パラメータが送信されます。さらに、個々のパラメータをエディットすると、パラメータ・チェンジやドラムキット・パラメータ・チェンジが送信されます。

これらのメッセージを受信すると、送信側と同時に同じエディットが行なわれます。

MIDIエクスクルーシブ・データを受信してその処理が終了すると、データ・ロード・コンプリートを送信します。コントロール・マスター側の機器は、それを受信するまで(または十分な時間が経過するまで)次のメッセージを送信してはいけません。

Globalモードで行なう、インターナル・メモリー上のプログラムやコンビネーションのデータ・ダンプは、インターナル・メモリーとの直接のやり取りなのでライトする必要はないが、エディット・バッファ上の1プログラムや1コンビネーションのデータ・ダンプ、さらにパラメータ・チェンジによるエディットは、エディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選びなおすと消えてしまいます。

ライトは、[REC/WRITE]キーを押すか、MIDIエクスクルーシブのプログラムのライトやコンビネーションのライトで行なうことができます。

パフォーマンス・エディットについて

Program Playモードで、主要なパラメータをエディットするのがパフォーマンス・エディットです。GlobalモードのP2 Enable Exclusiveにチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にしているとき、パフォーマンス・エディットを行なうと、音色が変化すると同時にその変化をエクスクルーシブのパラメータ・チェンジで送信します。

このメッセージを受信すると、受信側でもパフォーマンス・エディットが行なわれる。エディット後ライトして、その音色を本体やフロッピー・ディスクに記憶させることができます。

これらの送受信は、グローバルMIDIチャンネルが使用されます。

外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

外部機器と接続してTRINITYシリーズをマルチ・ティンバーで演奏させるには、次のような方法があります。

- 外部機器からのMIDIメッセージで、コンビネーションを発音させます(8マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないます。
- 外部機器からのMIDIメッセージで、ソングを発音させます(16マルチ・ティンバーの音源として使用)。ただし、クロック・ソースがINTのときは、全体的な設定の切り替えは行なえません。
- 外部機器からのクロックを使用して演奏データを演奏します(クロック・ソースをEXTにして本機のシーケンサを動作させる)。「シーケンサの同期演奏を行なう」参照)。全体的な設定の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

シーケンサの同期演奏を行なう

外部機器との同期演奏は、Sequencerモードで行ないます。また、TRINITYシリーズをマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、Globalモードのクロック・ソースで設定します。

- GlobalモードのP1 MIDIクロックをInternalにするとマスターになります。
TRINITYシリーズの演奏データは、本体で演奏し、コントロールできます。同時にその演奏は、トラック・ステータスがEXT、BOTHのトラックからMIDIで送信されるので、MIDI OUTに接続した外部の音源やシーケンサを発音、演奏させることができます。ただし、エクスクルーシブ・データは、TRINITYシリーズのシーケンサにレコーディングできないので、スレーブの機器がTRINITYシリーズのときは、データ・ダンプを併用します。また、それ以外の機種がスレーブのときは、Diskモードのデータ・ファイラー機能を利用する。
- GlobalモードのP1 MIDIクロックをExternalにするとスレーブになります。
本体でTRINITYシリーズの演奏データのコントロールができなくなり、MIDI INに接続した外部機器でコントロールすることになる。ただし、外部シーケンサを演奏させ、そのクロックでTRINITYシリーズのシーケンサを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておくことが必要。また、MIDIクロックがExternalで外部からコントロールされる状態でも、トラック・ステータスがEXT、BOTHのトラックからは、演奏データが送信される。

外部機器からの演奏データをレコーディングする

外部のシーケンサを演奏させ、そのMIDIメッセージをレコーディングする方法には2種類があります。

- GlobalモードのP1 MIDIクロックをInternalにして、レコーディングを開始してから外部シーケンサをスタートさせると、非同期でそのMIDIメッセージがレコーディングできます。
MIDIで送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけなので、演奏は忠実に再現できるが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- GlobalモードのP1 MIDIクロックをExternalすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサに依存してレコーディングされます。
同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえます(ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要)。しかし、演奏途中のテンポの変化はレコーディングされないため、後でテンポ・チェンジの挿入が必要です。通常のマルチトラック・レコーディング等では、この方法を用います。

GMについて

GMは、それに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性があります。GMスコアの再生方法については、「GMスコア(GM演奏データ)を再生するとき」(本書P.70)を参照してください。

スタンダードMIDIファイルについて

シーケンサの演奏データのフォーマットを規定し、メーカーや機種が異なってもフロッピー・ディスクを介してデータのやり取りを可能にしたのがスタンダードMIDIファイル(SMF)です。1曲(1ソング)が1ファイルになります。

TRINITYシリーズでは、DiskモードでスタンダードMIDIファイルのセーブ時に、フォーマット0または1を選ぶことができます。

- TRINITYシリーズのフォーマット1でセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- 他機種のフォーマット1でセーブしたデータを、TRINITYシリーズでロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあるが、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。

シーケンス・データを、通常のTRINITYシリーズのフォーマットでセーブすると、スタンダードMIDIファイルより細かい設定やパターンまで記憶できるので、TRINITYシリーズ同志でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、TRINITYシリーズのフォーマットでセーブすることをお勧めします。

11. こんなことをしたいときは

TRINITYシリーズの演奏で、接続したMIDI機器をコントロールしたいとき

TRINITYシリーズの鍵盤やジョイスティックなどのコントローラによって送信されるMIDIデータで、外部の音源を発音させたり、外部のシーケンサーに演奏データをレコーディングさせることができます。

TRINITYシリーズ本体で演奏したときに送信されるMIDIデータは、モードによって異なります。

Program Playモード時は、すべての送信データがグローバルMIDIチャンネルで送信されます。

Combination Playモード時は、すべての送信データがグローバルMIDIチャンネルで送信され、さらにティンバー・モード(ティンバーごとに設定可)がEXT(External)のティンバーでの設定(トランスポーズ、MIDIチャンネル)でも同時に送信されます。これらのデータには種類別に、送信する/しないの設定が行なえます。

Sequencerモード時は、すべての送信データが、P1のTrackで選ばれているトラック(トラック・ステータスはEXTかBOTH)のMIDIチャンネルで送信されます。

(シーケンサー再生時の送信データについては後述)

Combination PlayモードでProgram Change、Bank Selectを受信し、コンビネーションやティンバーのプログラムを切り替えたいとき

グローバルMIDIチャンネルのProgram ChangeやBank Selectを受信すると、コンビネーションが切り替わります。また、それ以外のMIDIチャンネルのメッセージでも、そのコンビネーション内のティンバーにチャンネルが一致するティンバー(ティンバー・モードはINT)があると、そのティンバーのプログラムが切り替わります。ただし、これらの受信状況は次のように変更できます。

Globalモードで、Combination Changeのチェックをはずすと(前述の動作はチェックが付いているときのもの)、グローバルMIDIチャンネルのProgram ChangeやBank Selectを受信してもコンビネーションは切り替わりません。ただし、他のティンバーと同様にMIDIチャンネルが一致するティンバー(ティンバー・モードはINT)があれば、そのティンバーのプログラムが切り替わります。

コンビネーションのティンバーごとにProgram Change及びBank Selectを受信する/しないを設定できます。例えば、2つのティンバー(MIDIチャンネルは同じ)に異なるプログラムを割り当てておくと、同時に2つの音色で発音しますが、Program Changeを受信すると両方とも同じプログラムに変わってしまいます。しかし、1つのティンバーだけそれを受信しないように設定しておけば、片方だけが切り替わります。

この設定は、Combination EditモードのP4で行ないます。

コンピュータなどに、直接TRINITYシリーズの音色データや設定を保存したいとき

MIDIデータ・ダンプを使用します。

MIDIエクスクルーシブのデータ・ダンプで、各音色データや設定を送受信できます。

やりとりできるデータは、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・パラメータの一部、ソング・データで、それぞれの全データを一度に送受信したり、バンク単位や1個単位で送受信することができます。

ダンプ・データの送信は、Globalモードで行ないます。

また、コンビネーションを切り替えたとき(そのコンビネーションのデータ)や、Program Editモードに入ったり、パフォーマンス・エディットを行なったとき(そのプログラムのデータ)にも送信します。

ダンプ・データはGlobalモードのEnable Exclusive(エクスクルーシブ・データを送受信する/しない)にチェックが付いているとき受信しますが、ダンプ・データを送信する画面(GlobalモードのP2のページ・メニュー)にいるときは、そのチェックが付いていなくても受信します。

なお、ダンプ・データの送受信にはグローバルMIDIチャンネルが使用されます。

各パラメータをMIDIデータでエディットしたいとき

エクスクルーシブ・メッセージのParameter Changeを利用して、TRINITYシリーズの各パラメータをエディットできます。

GlobalモードのEnable Exclusive(エクスクルーシブ・データを送受信する/しない)にチェックをつけているときに、Combination Editモード、Program Playモードのパフォーマンス・エディット用パラメータ、Program Editモードでエディットを行なうと、Parameter Changeを送信します。

Parameter Changeには、そのパラメータのナンバーと、そのときの値が入っていて、これを受信したTRINITYシリーズ(エクスクルーシブ・データ受信可のとき)は、その通りにエディットされます。

なお、エディットはエディット・バッファー上で行なわれるため、ライトを行なわないと内部メモリーに記憶されません。ライトは[REC/WRITE]キーやライト用のアルゴリズムを使う通常の方法以外にエクスクルーシブ・メッセージのライト・リクエストによっても行なえます。

また、GlobalモードのEnable Exclusive(エクスクルーシブ・データを送受信する/しない)にチェックが付いているときに、GlobalモードのP5でドラムキットのエディットを行なうと、Drum Parameter Changeを送信します。これはParameter Changeと動作はほとんど同じですが、ライトを行なわなくても内部メモリーに記憶されます。

TRINITYシリーズのシーケンサで、接続したMIDI機器をコントロールするとき

TRINITYシリーズにレコーディングしてある演奏データで、TRINITYシリーズの音源を発音させることができますが、さらに外部の音源を発音させたり、外部のシーケンサに演奏データをレコーディングさせることもできます。

トラック・ステータスの設定をEXTかBOTHにしてあるトラックからは、そのトラックにレコーディングされている演奏データがMIDIで送信されます。外部の音源は、その中のMIDIチャンネルが一致するMIDIデータを受信(発音)します。

また、外部のシーケンサをコントロール(スタート/ストップやテンポ)することもできます。

GlobalモードのMIDIクロックをInternallに設定しているときは、本体の[START/STOP]キーやテンポの設定に合わせて本体のシーケンサが演奏を行ない、同時に各コントロール・データを送信します。

外部クロックで動作するように設定されている外部のシーケンサがこのコントロール・データを受信すると、それに合わせて内部にレコーディングされている演奏データを再生します。

接続したシーケンサーで、TRINITYシリーズをマルチ・ティンバー音源として使いたいとき

外部のシーケンサーから送信されるMIDIの演奏データで、TRINITYシリーズをマルチ・ティンバーの音源として発音させることができます。

トラック・ステータスの設定をINTまたはBOTHにしてあるトラックは、そのトラックのMIDIチャンネルに一致する演奏データで発音します。これにより、音色ごとに異なるMIDIチャンネルを付けたマルチ・チャンネルの演奏データで、TRINITYシリーズをマルチ・ティンバー(音色)音源として使用できます。

また、外部のシーケンサーでTRINITYシリーズをコントロール(スタート/ストップやテンポ)することもできます。

GlobalモードのMIDIクロックをExternallに設定しているときは、本体のテンポの設定は無効になり、外部からの各コントロール・データに合わせて、内部にレコーディングされている演奏データを演奏します。

チューニングしたいとき

GlobalモードのMaster Tuneで行ないます。

- ① [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに移ります。
- ② [P1]キーを押します。
- ③ Master Tuneを選びます。
- ④ VALUEコントローラで値を設定します。
設定はセント単位で行ないます。また、同時にHz(A4の周波数)で表示されます。

工場出荷時の音色や設定に戻したいとき

Diskモードで、付属のフロッピー・ディスク内のプリロード・データをロードします。

- ① 付属のフロッピー・ディスクをディスク・ドライブに挿入します。
- ② [DISK]キーを押して、Diskモードに移ります。
- ③ タブ1ボタン(Load)を押します。
- ④ 「PRELOA01. PCG」または「PRELOA01. SNG」を選びます。
- ⑤ ページ・メニュー・ボタンを押します。
- ⑥ Load Selectedを選びます。
- ⑦ チェック・ボックスをチェックします(これで音色データと演奏データの両方がロードできます)。
- ⑧ OKボタンを押すと、データのロードを開始します。
- ⑨ 数十秒でロードが終了し、Completedと表示されます。
OKボタンを押してページ・メニューから抜けます。

LCD画面のコントラスト(濃度)を調節したいとき

リアパネルのコントラストつまみで調節します。

ペダル・スイッチでプログラムやコンビネーションを切り替えたいとき

- ① ペダル・スイッチをリアパネルに接続します。
- ② [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに移ります。
- ③ [P1]キーを押します。
- ④ Foot Pedal/Foot Switch AssignのFoot Switchを選びます。
- ⑤ Program UpまたはProgram Downを指定します。
- ⑥ Program PlayモードやCombination Playモードに移ります。
- ⑦ ペダル・スイッチを踏むたびにプログラムやコンビネーションが切り替わります。

※ スイッチ・ペダルの極性が合っていないときは、Foot Switchの下のFoot Switch Polarityの設定を変えてください。

弾く強さで音色が変わるときの、変わり具合を調節したいとき

- ① [GLOBAL]キーを押して、Globalモードに移ります。
- ② [P1]キーを押します。
- ③ CurveのVelocityを選びます。
- ④ ベロシティ・カーブを指定します。
4が標準、値が小さいときは強く弾かないと音色は変化しません。値が大きいときは普通に弾いても大きく変化します。7、8は中打鍵で変化の仕方が安定します。

※ この設定は、本体全体の動作に関与します。

※ プログラムごとに、ベロシティ(弾く強さ)による変化を調整するパラメータがあり、これをエディットすることによって変化の仕方が変わります。こちらは、Program Editモードで個別に細かく設定できます。

複数のプログラムを同時に鳴らしたいとき

コンビネーションでは、複数のプログラムをさまざまに組み合わせで鳴らすことができます。この場合は「レイヤー」の設定にします。

- ① [COMBI]キーを押してから[EDIT]キーを押して、Combination Editモードに移ります。
- ② [P1]キーを押します。
- ③ タブ1ボタン(Timb Param1)を押します。
- ④ 鳴らしたいプログラムを入れるティンバーを任意に選び、そのプログラムのバンクとプログラム・ナンバーを選びます。
- ⑤ そのページでTimb ModeをINTかBOTHに、MIDIチャンネルをGch(グローバルMIDIチャンネル)にします。
- ⑥ タブ2ボタン(Timb Param2)を押し、そのページでVolumeで音量を調整します。必要に応じてPan、Send1、Send2も調整します。
- ⑦ [P3]キーを押します。

- ⑧ タブ1ボタン(Key Zone)を押し、そのページでTop KeyをG9、Bottom KeyをC-1、Top SlopeとBottom Slopeを0に設定します。
- ⑨ タブ2ボタン(Vel Zone)を押し、そのページでTop Velを127、Bottom Velを1、Top SlopeとBottom Slopeを0に設定します。
- ⑩ 必要に応じてティンバーの他の設定も行なってください。
- ⑪ ④～⑩を組み合わせるプログラムの数だけ、ティンバーを替えながら行ないます。
- ⑫ 本体の鍵盤を弾くと、ここで設定した複数のプログラムが同時に発音します。

左右の手で別の音色で弾きたいとき

コンビネーションでは、複数のプログラムをさまざまに組み合わせて鳴らすことができます。この場合は「スプリット」の設定にします。

設定の手順は前述の「複数のプログラムを同時に鳴らしたいとき」の手順と同じですが、⑧のTop Keyと、Bottom Keyは、弾き分けたい鍵盤位置(それぞれのプログラムを発音させる上限と下限)に設定します。Top SlopeとBottom Slopeは0に設定します。

音色を変えたいとき

Program Editモードで、各パラメータをエディットして音色を変更したり、作ることができます。詳しくはParameter Guideをご覧ください。

また、Program Editモードに移らなくても、Program Playモードで簡単にエディットが行なえます。Program Playモードのときに、画面の下半分に表示されている8本のスライダーには、音作りに使用する主要なパラメーターが割り当てられています。これらの値を変えると、音色がいろいろと変化しますので、手軽に音色を変えることができます。なお、作り終えた音色は、ライトを行なってメモリーに記憶させてください。

作った音色を保存したいとき

エディットして作ったプログラム(音色)も、そのままでは別のプログラムを選び直したり、電源をOFFにすると消えてしまいます。そうならないためには、そのプログラムやコンビネーションをライトして内部のメモリーに記憶させなければなりません。

ライトの方法には2種類あります。

1つはProgram Playモード、Combination Playモードのページ・メニューでUpdate Program(Combination)を選んで、そのとき選んでいるプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーにライトする方法です。

もう一つは、Program Editモードのページ・メニューでWrite Program(Combination)を選んで、指定したプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーにライトする方法です。

また、[REC/WRITE]キーを押してプログラム、コンビネーションをライトすることができます。これは、そのとき選んでいるプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーにライトします。なお、ライトの際はあらかじめGlobalモードP2のProtect Program、Protect Combinationのチェックをはずしておきます。

データ・ファイラーとして使用したいとき

外部の機器から送信されたMIDIエクスクルーシブ・データを受信して、それをフロッピー・ディスクにセーブすることができます(データ・ファイラー機能)。これはDiskモードP1のページ・メニューでSave Exclusiveを選んで行ないます。

GMスコア(GM演奏データ)を再生するとき

TRINITYシリーズはGMには対応していませんが、付属のフロッピー・ディスクから音色データとシーケンサのリセット用データをロードすることにより、GMスコアを再生することができます。

付属のフロッピー・ディスクからGENERAL.PCGとGENERAL.SNGをロードします。両ファイルのファイル・ネームは同じなので、ロードの画面でチェックをつけるとこれらを一緒にロードできます。

このロードによってプログラム・バンクAにはGMと同じ配列の音色が入り、プログラム・バンクBにはGMと同じドラム音色が入り、グローバルの各設定はGM用に初期化され、また、シーケンサのソング0がGM用に初期化されます。これで下準備はできました。

GMスコアの演奏法には、SMFでセーブされているGMスコアを本体内にロードして内部のシーケンサで演奏する方法と、外部のシーケンサから送信されるGMスコアのMIDIデータを受信する方法の2種類がありますが、いずれの場合もSequencerモードのソング0で行ないます。

なお、1曲演奏が終わるごとに[RESET]キーを押して各トラックの設定を初期化します。

12. 故障かな？と思ったら

症状	対策
POWERスイッチを押しても電源が入らない!	● 電源コードがコンセントに接続されていますか?
電源が入ってもLCDに表示が出ない!	● リアパネルのCONTRASTつまみで調整はできていますか?
タッチ・ビューの操作で、うまく入力できない!	● ボタンを押してから離すまでの間に、指が移動していませんか? ● 指の先などで操作していますか? ● タッチ・パネルの感度は、正しく調整されていますか? (GlobalモードP1のページ・メニュー・コマンドで調整します)
音が出ない!	● アンプ、ミキサー、ヘッドフォンは正しく端子に接続されていますか? ● アンプ、ミキサーの電源がONで正しく設定されていますか? ● ボリュームは上がっていますか? ● GlobalモードP1のLocal Control Onにチェックがついていますか? ● Program Playモードのとき、外部機器が送信するデータのMIDIチャンネルとTRINITYシリーズのグローバルMIDIチャンネルが合っていますか?
音が出る鍵盤と出ない鍵盤がある!	● スプリット (音域の割当) の都合で、音のでない鍵盤を弾いていませんか? ● GlobalモードP1のNote Receiveは、Allになっていますか?
音が止まらない!	● Program EditモードP1のHoldのチェックがはずれていますか? ● GlobalモードP1のSustain Pedal Polarityの設定は合っていますか? ● アンプEGのサステイン・レベルが0以外に設定されているオシレータのデレイ・タイム (Program EditモードP1-2)は、Key Off以外に設定してありますか?
MIDIでコントロールできない!	● MIDIケーブルは正しく接続されていますか? ● 送信機器と同じチャンネルでMIDIデータを受信するように設定されていますか? ● GlobalモードP2のFilterに、チェックがついていますか?
プログラムやコンビネーションの書き込みができない!	● GlobalモードP2のProtectのチェックがはずれていますか?
鍵盤を弾いても指定したドラムの音がでない!	● GlobalモードP1のKey Transposeの設定が+00になっていますか? ● オクターブは8'になっていますか?
Combination Playモードのとき、MIDIプログラム・チェンジでコンビネーションを選ぶことができない!	● GlobalモードP2のFilterのEnable Combination Changeに、チェックがついていますか?
Combination Playモードのとき、MIDIプログラム・チェンジで音色プログラムを選ぶことができない!	● GlobalモードP2のFilterのEnable Program Changeに、チェックがついていますか?
Combination Playモードで、特定の鍵盤の音がでない!	● Combination EditモードP3のキー・ゾーンのパラメータがキー・スプリット用に設定されていませんか?
オシレータ2、フィルター2、アンプ2に関連するページが選択できない!	● 現在選択されているプログラムはダブル・モードになっていますか?
選んだソングが演奏されない!	● ソングに演奏データが入っていますか? ● GlobalモードP1のMIDI ClockはInternalに設定されていますか? ● 外部クロック・ソースを使用する場合、MIDI ClockがExternalに設定され、さらに外部機器がMIDIクロック・データを正しく送信していますか? ● SequencerモードP2-2(3)の各Track Statusは、INTまたはBOTHになっていますか?
シーケンサーのレコーディングができない!	● GlobalモードP2のProtectのProtect Songのチェックがはずれていますか? ● メモリーの残量が0%になっていませんか?
フロッピー・ディスクをフォーマットできない!	● 使用しているフロッピー・ディスクのタイプは3.5インチ2DDまたは2HDですか? ● フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか? ● フロッピー・ディスクのライト・プロテクト・ホールを閉じ、「書き込み可能な状態」にしていますか?
フロッピー・ディスクにデータをセーブできない!	● フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか? ● フロッピー・ディスクはフォーマットされていますか? ● フロッピー・ディスクのライト・プロテクト・ホールを閉じ、「書き込み可能な状態」にしていますか?
フロッピー・ディスクからデータをロードできない!	● フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか? ● フロッピー・ディスクにデータが入っていますか? ● GlobalモードP2のProtectで、ロード先のメモリー・プロテクトのチェックがはずれていますか?

アフターサービス

■製品をお買い上げいただいた日より一年間は保証期間です。万一保証期間内に、製造上の不備による故障が生じた場合は無償修理いたしますので、お買い上げの販売店に保証書を提示して修理をご依頼ください。ただし次の場合の修理は有償となります。

1. 消耗部品(電池など)を交換する場合。
2. 輸送および移動時の落下、衝撃などお客様の取扱方法が不適当のため生じた故障。
3. 天災(火災等)によって生じた故障。
4. 故障の原因が本製品以外の他の機種にある場合。
5. コルグ・サービスステーションおよびコルグ指定者以外の手で修理、改造された部分の処理が不適当であった場合。
6. 保証書に販売店名、お客様氏名、ご住所、お買い上げ日等が記入されていない場合。
7. 保証期間が切れている場合。
8. 日本国外で使用される場合。

■当社が修理した部分が再度故障した場合は、保証期間外であっても3ヵ月以内に限り無償修理いたします。また仕様変更に関しては有償になりますのでご了承ください。

■お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。移転先のコルグ製品取扱店、またはコルグ・インフォメーションまでお問い合わせください。

■保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年を基準に保有しております。ただし外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

■その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

▼▲▼▲▼▲▼株式会社コルグ▼▲▼▲▼▲▼

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12	☎ (03)5376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	☎ (03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	☎ (052)832-1419
大阪営業所	〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F	☎ (06) 374-0691
福岡営業所	〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F	☎ (092)531-0166

■修理等のお問い合わせは最寄りの各営業所、または下記までお問い合わせください。

営業技術課	〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1 明正大井5号営業所 コルグ物流センター内	☎ (03) 3799-9085
-------	---	------------------

<WARNING!>

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)

KORG

■本社:〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)3325-5691 ■インフォメーション:〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12 ☎(03)5376-5022
■東京営業所:〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17 ☎(03)3323-5241
■名古屋営業所/ショールーム/スタジオ:〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51 ☎(052)832-1419
■大阪営業所:〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F ☎(06)374-0691
■福岡営業所:〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F ☎(092)531-0166