

TRITON

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

System Version 2.0

Update Guide
アップデート・ガイド

TRITON
MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

TRITON*pro*
MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

TRITON*proX*
MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

KORG

目次

取扱説明書について	ii
-----------------	----

はじめに	1
------------	---

Version 2 のおもな新機能	1
-------------------------	---

システムのインストール	2
-------------------	---

Sampling モード	3
--------------------	---

Sampling P0: Recording	3
Page Menu Command	3
Delete Sample	3
Delete MS (Delete Multisample)	3
Move Sample	3
Move MS (Move Multisample)	4

Sampling P1: Sample Edit	4
Zoom	4
Page Menu Command	4
Paste	5
Link	5

Sampling P2: Loop Edit	6
Page Menu Command	6
Time Slice	6
Time Stretch	10
Crossfade Loop	14

Sequencer モード	16
---------------------	----

Sequencer P0: Play/REC	16
Create New Song	16
Load Template Song	16
Play Intro (Track Play Loop)	17

Sequencer P1: Cue List	18
Convert to Song (Convert Cue List to Song)	18

Sequencer P5: Track Edit	18
Page Menu Command	18
Set Song Length	18

Sequencer P6: Pattern/RPPR	18
Put To Track, Copy To Track	18
Revert ボタン	18

その他のアップ・デート	19
-------------------	----

Disk モード	20
----------------	----

Disk 0-1: Load	20
複数ファイルのロード	20
AKAI S1000/S3000 フォーマットの ステレオ・ファイルのロード	20

Disk 0-2: Save	21
Save to Std MIDI File (Save Song as Standard MIDI File)	21

Disk 0-4: Media Info (Media Information) ...	21
ドライブ・セレクト	21
Page Menu Command	21
Scan SCSI device	21

その他の新機能	22
---------------	----

Tone No. (Tone Number)	22
タブ付きのポップアップ・メニューでの[△]、[▽]キー、 [VALUE]ダイヤルによる選択	22
プログラム / コンビネーションを設定するダイアログでの [BANK]キーによるバンク選択	22
ページ・メニュー・コマンド "Solo Selected Timbre"、"Solo Selected Track" の選択	22
" Solo Selected Timbre "でのコントロール	23

各種メッセージ	23
---------------	----

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

この取扱説明書は、TRITON システムVersion 2の新機能、Version 1からの改善点等を説明しています。

Sampling モード、Sequencer モード、Disk モードは独立した章として、その他のモードや、複数のモードに関わる機能等は「その他の新機能」の章に記述しています。

また、この取扱説明書は付属の「Parameter Guide」に対応するように、追加と変更箇所を説明しています。

取扱説明書の表記

PG: 「Parameter Guide」へ追加または変更する内容と、対応ページを示します。

PG: 「Parameter Guide」の名称を省略して PG と表記します。

BG: 「Basic Guide」の名称を省略して BG と表記します。

なお、この他の表記は「Parameter Guide」、「Basic Guide」の表記方法に従っています。

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

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

はじめに

Version 2 のおもな新機能

TRITON のシステム Version 2 には、さまざまな新機能が追加されています。

Sampling モード

Time Slice

リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、打楽器音ごとに分割します。分割したサンプルに対応するソングの演奏データも自動的に作成されますので、即座にSequencerモードで音のピッチを変えずにテンポを変えて再生することができます。また、スネアのピッチのみを変えたり別のサンプルと差し替えたり、シーケンサーでの再生のタイミングを変えたりして、素材のリズム・ループを元に新しいリズム・ループが作成できます。(ステレオ・サンプル対応)

Time Stretch

サンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。ストリングスやボーカル等の持続音系のフレーズ・ループ等に向く Sustaining またはドラムス類などの減衰音のリズム・ループ等に向く Slice を選び、タイム・ストレッチを行うことができます。(ステレオ・サンプル対応)

Crossfade Loop

弦・管などの音程付楽器音サンプルをループさせて音を持続させるときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。クロスフェード・ループを実行することによって、このような状態を解消し、自然なループ再生を得ることができます。

Link (Crossfade 付)

2つのサンプルをつなぎ合わせて、1つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。

ZOOM OUT Max, ZOOM IN x1

ZOOM ボタンを2つ追加し、横方向ズーム・イン/アウトをより快適に行うことができます。

Move Sample, Move MS

サンプル・ナンバーとマルチサンプル・ナンバーの変更や、並び変えが簡単に行えます。

Paste

サンプルが空のサンプル・ナンバーに、サンプルをペーストできます。サンプルの一部をコピーし、それを新規サンプルとして作成する場合などに便利です。

Delete Sample, Delete MS

Delete Sample、Delete MS コマンドで削除を実行したとき、ドラムキットや他のマルチサンプルなどにマッピング(使用)されているサンプルを識別し、それらは削除しません。そのためドラムキットや他のマルチサンプルの設定を変えることなく不必要なサンプルだけを削除することができます。

Sequencer モード

Play Intro (Track Play Loop)

イントロ部分をプレイさせた後に、トラック・プレイ・ループを始めることができます。例えばドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループを開始させることができます。

Load Template Song

テンプレート・ソングをソングにロードするとき、プリセット・パターンなどの演奏データをトラックにコピーすることができます。プリセット・テンプレート・ソング(16種類)をロードするときに、同時にドラムス・トラックに適したプリセット・パターンを効率よく配置することができます。

Create New Song, Set Song Length

新規にソングを作成するときに、ソングの長さが設定できます。また Set Song Length コマンドで、ソングの長さを途中で変更したり、ソングを作成した後に最終的なソングの長さを設定し直すなどの作業が効率よく行えます。

RPPR Setup, Revert ボタン

RPPR Setup に追加された "Revert" ボタンで、直前にエディットしていた RPPR Setup の設定を、現在選択している KEY にコピーすることができ、作業が効率よく行えます。

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Convert to Song コマンド実行時、“PLAY/MUTE”、“Play Intro” (Track Play Loop) の設定もコンバートされます。

Put To Track, Copy To Track

Put To Track、Copy To Track の各ダイアログで、選択したパターンをプレイさせることができます。

その他のバージョン・アップ

- ・ソングをプレイ/レコーディング、ストップしたときに、ソング・ネームが引き続き選択されます。
- ・リアルタイム・レコーディング時、“Status”がEXT、EX2のトラックのアルベジエーターのノート情報もレコーディングされます。

Disk モード

Scan SCSI device

SCSI デバイスの再マウントが可能です。

複数ファイルのロード

ディレクトリ内にある.KMP、.KSF、.AIF、.WAV、AKAI Program、AKAI Sample の複数ファイルをワイルド・カード(「*」「?」)を使用して、同時にロードすることができます。

AKAI S1000/3000 フォーマットのステレオ・ファイルのロード

AKAI S1000/3000 フォーマットの“-L”“-R”とネーミングされたステレオ・サンプル・ファイルをロードすると、TRITON でステレオ・サンプル、ステレオ・マルチサンプルとして認識できるネーミングに自動的に変換します。(Version1 ではTRITON上でリネームする必要がありました。)

Save to Std MIDI File

ソングをSMF(スタンダードMIDIファイル)としてセーブするとき、SMFへコンバートされる“Pan”“Tempo”パラメーターの設定が改善されました。

Combination モード

Solo Selected Timbre

EXT、EX2に設定したティンバーのMIDI OUTにもSolo Selected Timbre機能に対応し、外部音源も含めてコントロールが可能です。

その他の新機能

ユーザー・インターフェイスのバージョン・アップ

- ポップアップメニューで、[△]、[▽]キー、[VALUE]ダイヤルが使用できます。
- Write Program 等のダイアログ内でも、[BANK] キーを使用してバンクが指定できます。

システムのインストール

DOSフォーマットのフロッピー・ディスクに書き込まれたTRITON Version 2 システム・ファイルをインストールすることによって、TRITONのシステムをVersion 2にアップ・デートすることができます。

Version 2.0.0未満のシステムをご使用の場合は、以下の方法で「SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2」システム・ファイル(2HD MS-DOS フォーマットのフロッピー・ディスク3枚)をTRITONにインストールしてください。

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

「SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2」システム・ファイルの入手方法についてはコルグ・インフォメーションにお問い合わせください。なお、コルグWebページ(<http://www.korg.co.jp>)からもダウンロードすることができます。

TRITON へのインストール

3枚の2HD MS-DOSフォーマットのフロッピー・ディスクに収められた「SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2」システム・ファイルをご用意ください。

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

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

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

“ Now loading... ”

“ Now erasing ROM ”

“ Checking the system's check sum ”

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

と同様にメッセージが表示された後、“ Please change to System 3 disk ”が表示されます。ディスクを取り出し、「SYSTEM BOOT DISK No.3」を入れてください。

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

“ Checking system's check sum ”

“ System load was completed ”

しばらくすると初期画面に切り替わり、書き換えが終了します。

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



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

Sampling モード

Sampling P0: Recording

New!! Page Menu Command (追加: PG P.83, 0-1)

PG「Parameter Guide」0-1: Page Menu Command (PG P.83)の図に以下のコマンドを追加します。

- 0-1K: Move Sample、0-1L: Move MS

Delete Sample	Convert MS To Program	
Copy Sample	MS Mono To Stereo	
Rename Sample	Sample Mono To Stereo	
Delete MS	Keyboard Display	
Copy MS	Move Sample	0-1K
Rename MS	Move MS	0-1L

New!! Delete Sample (変更: PG P.83, 0-1A)

“Unmapped Samples”を選択してデリート・サンプルを実行したとき、以下のサンプルが削除されます。

- マルチサンプルとドラムキットでマッピング(使用)されていないサンプル
(Version1 では、マルチサンプルで使用されていないすべてのサンプルが削除されました。)

PG「Parameter Guide」0-1A: Delete Sample (PG P.83)手順の“Unmapped Samples”の内容を以下のように変更します。

Unmapped Samples: マルチサンプルまたはドラムキットにマッピング(使用)していないサンプルをすべて削除します。

New!! Delete MS (Delete Multisample) (変更: PG P.84, 0-1D)

“Delete Samples too?”をチェックしてデリート・マルチサンプルを実行したとき、以下のサンプルが削除されます。

- 選択しているマルチサンプルでマッピング(使用)されているサンプル —— ただし、それらのサンプルが他のマルチサンプルやドラムキットに使用されている場合は削除されない ——
(Version1 では選択しているマルチサンプルに使用されているサンプルがすべて削除されました。)

PG「Parameter Guide」0-1D: Delete MS (PG P.84)手順の“Delete Samples too?”の内容を以下のように変更します。

Delete Samples too?: 削除するマルチサンプルに含まれるサンプルも同時に削除する場合にチェックします。ただし他のマルチサンプルやドラムキットでマッピング(使用)されているサンプルは削除されません。

New!! Move Sample (追加: PG P.85, 0-1K)

Move Sample コマンドが追加されます。サンプル・ナンバーの変更や、並び変えが簡単に行えます。

PG「Parameter Guide」(PG P.85)に以下の内容を追加します。

0-1K: Move Sample

現在選ばれているサンプルを指定したナンバーに移動(サンプル・ナンバーの変更)したり、サンプルを作成/編集した結果、サンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、サンプル・ナンバー0000から順番に詰めて並べ直すことができます。(PG 次図)

サンプル・ナンバーをふり直すと同時にこれらのサンプルを使用しているマルチサンプル、ドラムキットでのサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。(そのため再度マルチサンプル、ドラムキットで、移動したサンプルをアサインし直す必要はありません。)

0000: NewSample_0000	0000: NewSample_0000
0001:	0001: NewSample_0002
0002: NewSample_0002	0002: NewSample_0005
0003:	0003:
0004:	0004:
0005: NewSample_0005	0005:

移動するサンプルを選択します。

ページ・メニュー・コマンド“Move Sample”を選択してダイアログを表示します。

Move Sample 0000
☐ Optimize Empty Sample No.
To
Sample: ▶ 0000: NewSample_0000
☒ Adjust Sample Assign In Drum Kit
Cancel **OK**

移動先のサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・サンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

全サンプルを順番に詰めて並べ直すときは“Optimize Empty Sample No.”をチェックします。

“Adjust Sample Assign In Drum Kit”をチェックすると、移動したサンプルがドラムキットでマッピング(使用)されている場合、そのサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

マルチサンプルでマッピング(使用)されているサンプルは、ここでの設定に関わらず自動的に移動した新しいサンプル・ナンバーに変更されます。

ムーブ・サンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

例: 移動先のサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに1つずつ後ろにずれます。

0000: NewSample_0000	0000: NewSample_0000
0001: NewSample_0001	0001: NewSample_0003
0002:	0002: NewSample_0001
0003: NewSample_0003	0003:

0003を0001に移動

例:空のサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。

3996: NewSample_3996	3996:
3997:	3997: NewSample_3998
3998: NewSample_3998	3998: NewSample_3999
3999: NewSample_3999	3999: NewSample_3996

3996を3999に移動

New!! Move MS (Move Multisample)

(追加: PG P.85, 0-1L)

Move MS コマンドが追加されます。マルチサンプル・ナンバーの変更や、並び変えが簡単に行えます。

PG「Parameter Guide」(PG P.85)に以下の内容を追加します。

0-1L: Move MS

現在選ばれているマルチサンプルを指定したナンバーに移動(マルチサンプル・ナンバーの変更)したり、マルチサンプルを作成/編集した結果、マルチサンプルが順番に並ばなくなってしまった場合などに、マルチサンプル・ナンバー 000 から順番に詰めて並べ直すことができます。(※次図)

マルチサンプル・ナンバーをふり直すと、同時にマルチサンプルを使用しているプログラムでのマルチサンプル・ナンバーも自動的にふり直されます。(そのため再度Program モードで移動したマルチサンプルを選択し直す必要はありません。)

000: NewMS_____000	000: NewMS_____000
001:	001: NewMS_____002
002: NewMS_____002	002: NewMS_____005
003:	003:
004:	004:
005: NewMS_____005	005:

移動するマルチサンプルを選択します。

ページ・メニュー・コマンド“ Move MS ”を選択してダイアログを表示します。

Move Multisample 000

☐ Optimize Empty Multisample No.

To

Multisample: 000: NewMS_____000

☒ Adjust Multisample Assign In Program

Cancel

OK

“ To Multisample ”で移動先のマルチサンプル・ナンバーを指定します。

[Stereo] ステレオ・マルチサンプルを移動するときは、片方ずつ移動してください。

全マルチサンプルを順番に詰めて並べ直すときは“ Optimize Empty Multisample No. ”をチェックします。

“ Adjust Multisample Assign In Program ”をチェックする

と、移動したマルチサンプルがプログラムで使われている場合、プログラムのマルチサンプル・ナンバーも自動的に変更されます。通常チェックをつけます。

ムーブ・マルチサンプルを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

例:移動先のマルチサンプル・ナンバーにデータがすでにある場合は、上書きされずに1つずつ後ろにずれます。

000: NewMS_____000	000: NewMS_____000
001: NewMS_____001	001: NewMS_____003
002:	002: NewMS_____001
003: NewMS_____003	003:

003を001に移動

例:空のマルチサンプルが無く、後ろにずれることができない場合は前にずれます。

996: NewMS_____996	996:
997:	997: NewMS_____998
998: NewMS_____998	998: NewMS_____999
999: NewMS_____999	999: NewMS_____996

996を999に移動

Sampling P1: Sample Edit

New!! Zoom

(変更: PG P.88)

ボタンを2つ追加しました。横方向ズーム・イン、アウトをより快適に行うことができます。

PG「Parameter Guide」Zoom図(PG P.88)に2つのボタンを追加します。

◀: 横方向を全体表示します。

▶: 横方向を1倍表示します。



横方向ズーム・アウト最大

横方向ズーム・イン1倍

New!! Page Menu Command

(変更: PG P.94, 1-1)

PG「Parameter Guide」1-1: Page Menu Command (PG P.94)の図に以下のコマンドを追加します。

- 1-1N: Link、0-1K: Move Sample、0-1L: Move MS

Convert MS To Program

MS Mono To Stereo

Sample Mono To Stereo

Keyboard Display

Grid

Link

Move Sample

Move MS

0-1K

0-1L

1-1N

New!! Paste

(追加: PG P.91, 1-1G)

サンプルが空のサンプル・ナンバーにサンプルをペーストできます。

PG「Parameter Guide」1-1G: Paste (PG P.91)の内容は、データがあるサンプルにペーストするための説明と手順を示していますが、可能となったデータのないナンバーにペーストするための以下の説明と手順を追加します。

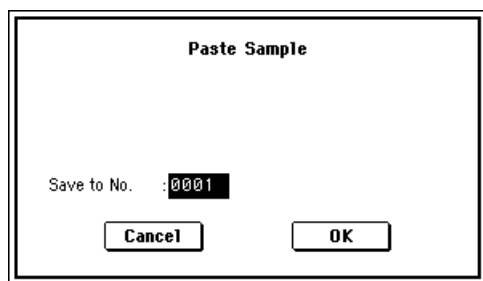
“Copy” (PG P.90, 1-1D)によりバッファーに取り込んだサンプル・データを空のサンプルに配置します。サンプルの一部を“Copy”し、それを新規サンプルとして作成する場合などに便利です。

ペーストする空のサンプル・ナンバーを選択します。

“Sample”に“---:---No Assign---”を選択して、このコマンドのダイアログを表示させると自動的に空のサンプル・ナンバーが選ばれます。

▲“Edit Range Start”、“Edit Range End”の設定は無効で、影響しません。アドレス0にサンプルの先頭が配置されます。

ページ・メニュー・コマンド“Paste”を選択してダイアログを表示します。



“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。変更したい場合は指定し直してください。

[Stereo] “Copy”によりバッファーに取り込んだサンプル・データがステレオ・タイプの場合“Save to No.(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

ペーストを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

New!! Link

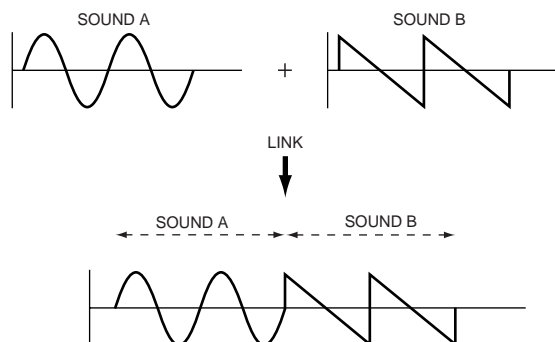
(追加: PG P.94, 1-1N)

Linkコマンドが追加されます。2つのサンプルをつなぎ合わせて、1つのサンプルにすることができます。このとき、サンプルの接続部分の音量を徐々に変えて、自然に音が切り替わる効果を得るクロスフェードも可能です。

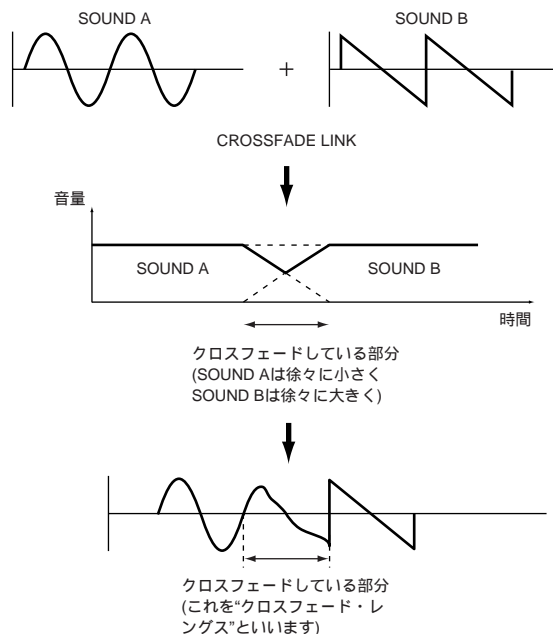
PG「Parameter Guide」(PG P.94)に以下の内容を追加します。

1-1N: Link

現在選ばれているサンプルに他のサンプルをつなぎ合わせます。



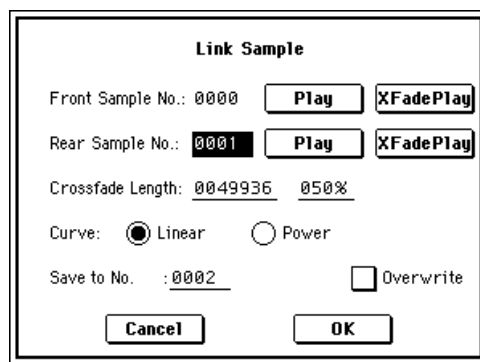
また、サンプルの接続部分の音量を変えて、徐々にミックスするようにつなぎ合わせることもできます。これをクロスフェードといい、自然に音が切り替わるような効果を得ることができます。



“Link”(リンク)は“Edit Range Start”、“Edit Range End”の値に関係なく、選択したサンプル・データ全体に対して実行されます。

Linkコマンドを実行後に、前に配置されるサンプルを“Sample”(PG P.88, 1-1b)で選択します。

ページ・メニュー・コマンド“Link”を選択してダイアログを表示します。



“Front Sample No.”に選択しているサンプル・ナンバーが表示されます。このサンプルが実行後に前に配置されます。横のPlayボタンを押すとサンプル全体を再生します。サンプル全体を再生すると自動的に止まります。再生を途中で止めるときは、もう一度Playボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルの片方を選択した場合、自動的にステレオと認識し、もう片方のサンプルもリンクの対象とします。Front SampleがモノでRear Sampleがステレオの場合は、Rear SampleのL・Rをミックスしモノにして連結します。Front SampleがステレオでRear Sampleがモノの場合は、Rear Sampleの同じサンプルをL・Rに配置して連結します。

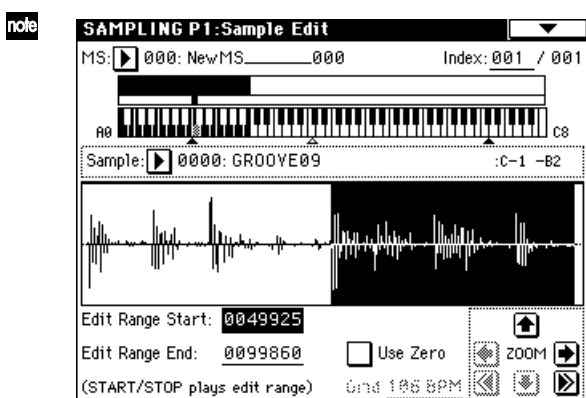
“Rear Sample No.”で連結させるサンプル・ナンバーを選択します。このサンプルが実行後に後ろに配置されます。横のPlayボタンを押すとサンプル全体を再生します。サンプル全

体を再生すると自動的に止まります。再生を途中で止めるときは、もう一度Playボタンを押します。

“Crossfade Length”でクロスフェードさせる長さを設定します。%を設定すると、Front Sample全体に対する割合を自動的に計算します。50%に設定するとFront Sampleの後ろ半分をクロスフェードさせることができます。

リア・サンプルの方が短いときは、“Crossfade Length”はリア・サンプルの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“Crossfade Length”を0以外に設定するとXFadePlayボタンが表示されます。このボタンを押すと、実行後に前に配置されるサンプル、後ろに配置されるサンプルのそれぞれクロスフェードさせる部分だけを再生できます。“Crossfade Length”で設定した長さを再生すると自動的に止まります。再生を止めるときは、もう一度XFadePlayボタンを押してください。クロスフェードさせない場合は0に設定します。



でサンプルを選択した後に“Edit Range Start”を設定することによってクロスフェードを開始させる位置を波形を見ながら設定できます。“Edit Range End”はサンプルの最後に設定してください。設定した場合“Crossfade Length”には、“Edit Range Start”、“Edit Range End”で設定した長さが表示されます。

“Curve”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

[Stereo] ステレオ・タイプのサンプルの場合“Save to No.(L)”、“(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします。

リンクを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

“Rate Convert” (PG P.93, 1-1K)等によって作成したサンプリング・レートの異なるサンプルをつなぎ合わせた場合、作成されるサンプルはフロント・サンプルのサンプリング・レートになります。

リンクを実行するために空のサンプルを1つ使用します。空が無い場合はエラーになりますので注意してください。

通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前のデータはそのまま残ります。リンク実行後のデータは未使用のサンプル・ナンバーに保存され、インデックスに設定されます。

Sampling P2: Loop Edit

New!! Page Menu Command (変更: PG P.96, 2-1)

PG「Parameter Guide」2-1: Page Menu Command (PG P.96)の図に以下のコマンドを追加します。

- 2-1B: Time Slice、2-1C: Time Stretch、2-1D: Crossfade Loop、0-1K: Move Sample、0-1L: Move MS

Delete Sample	Convert MS To Program	Time Slice	2-1B
Copy Sample	MS Mono To Stereo	Time Stretch	2-1C
Rename Sample	Sample Mono To Stereo	Crossfade Loop	2-1D
Delete MS	Keyboard Display	Move Sample	0-1K
Copy MS	Grid	Move MS	0-1L
Rename MS	Truncate		

New!! Time Slice (追加: PG P.96, 2-1B)

Time Slice コマンドが追加されます。

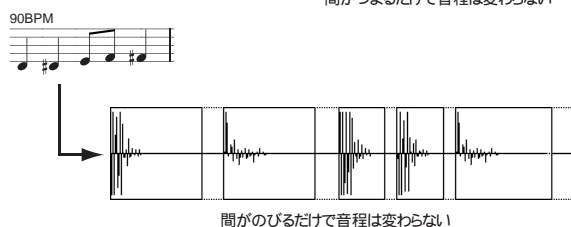
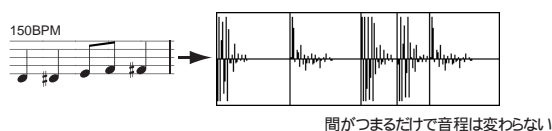
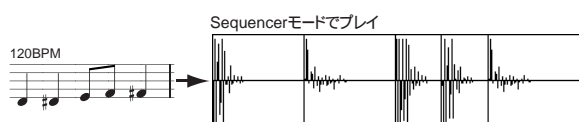
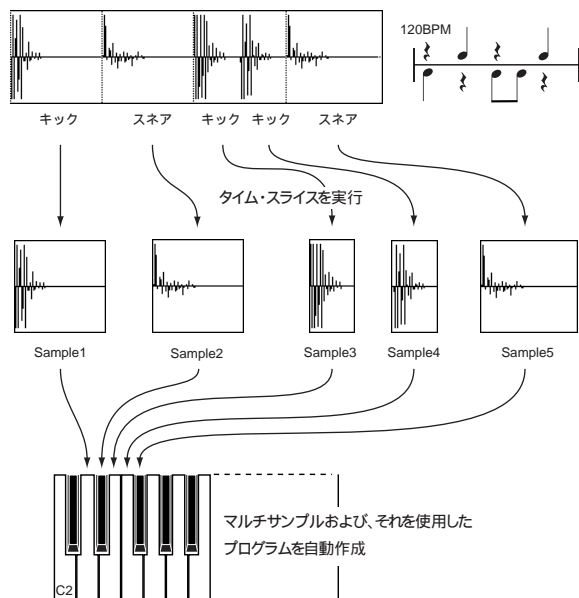
PG「Parameter Guide」(PG P.96)に以下の内容を追加します。

2-1B: Time Slice

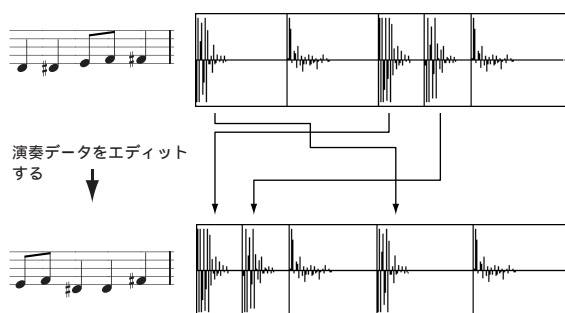
タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のそれぞれのアタック部分を検出し、打楽器音ごとに自動的に分割します。分割した打楽器音は個別のサンプルとして作成され、さらにマルチサンプル、プログラムとして自動的に展開されます。また、分割したサンプルに対応するソングの演奏データも作成されますので、Sequencerモードでソングのテンポを変えることで、ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイすることができます。作成される演奏データは、分割されたそれぞれの打楽器音等のサンプルに対応するノート・データとしてD2から上に順番にアサインされます。

ピッチを変えずにリズム・ループのテンポのみを変えてプレイさせることができる他、ノート・ナンバーを入れ替えたり、タイミングを変更したり、シーケンス・データをエディットすることによって、素材のリズム・ループを自由に作りかえることもできます。ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

素材のリズム・ループ：Sample0

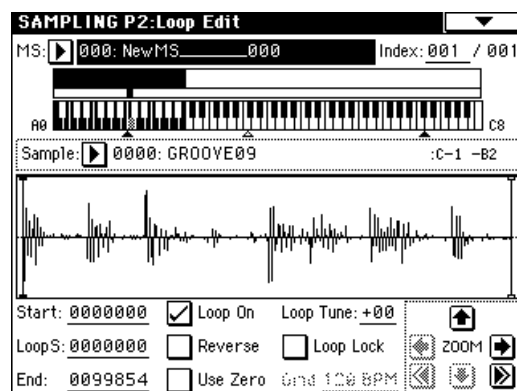


Time Stretch機能を使用することによって、それぞれのサンプルの伸縮をコントロールし、“間”をテンポに合わせて最適化することができます。⑧ ⑨

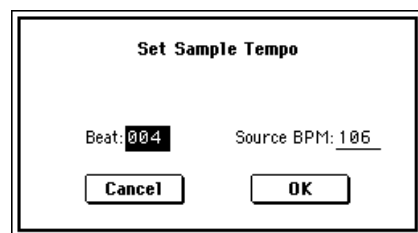


note リズム・ループ・サンプルなどのピッチを変えずにテンポを変える方法は、“Time Slice”の他に“Time Stretch”(P.10, 2-1C)があります。サンプルの分割および分割したサンプルに対応したソングの演奏データを作成する必要がない場合に選択するとよいでしょう。

タイム・スライスを実行するサンプルを選択します。



ページ・メニュー・コマンド“Time Slice”を選択してダイアログを表示します。



現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合は、“Source BPM”を設定します。BPMが解らない場合、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、アタック検出、bのタイム・ストレッチや、でシーケンス・データをセーブする際の基準値として使用されます。

Beat: 4分音符の拍数を設定します。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフ時)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オン時)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“Source BPM”を設定し直してください。

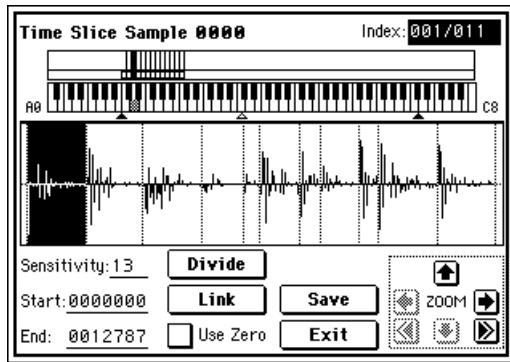
例えば、4/4 拍子 1 小節でBPM 120のサンプルの場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source BPM”が120にならないときは、“Source BPM”を120に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

タイム・スライスを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。OKボタンを押すと、アタック部分を検出し、自動的にサンプルをスライスし、ダイアログを表示します。

Stereo ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

OK ボタンを押した後で、“Beat”、“Source BPM”を再設定したい場合は a)で行います。



アタック検出によって分割されたサンプルの音を確認します。スライスする前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、スライスしたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。また“Index”を変更することによって表示が反転し、波形を確認することができます。

note インデックスの選択は、[Enter] キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

note スライスされた音を確認するときは対応する鍵盤を弾くか、インデックスを変更してサンプルを選び[START/STOP] キーを押します。[START/STOP] キーを押すと“Start”、“End”で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Keyboard & Index: このダイアログの中で一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くと、このマルチサンプルが発音します。通常のページ(Recording ページ等)と同様の動作をします。(≒PG P.80)

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各インデックスのサンプルはステレオで発音します。

Index [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: サンプルのインデックスを選択します。

Sourceに設定するとタイム・スライスを実行する前の、元の波形が選択されます。

xxx/yyyに設定するとスライスした個々のサンプルが選択されます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を表示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、90と表示されます。

サンプル波形ディスプレイ: サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で、Start、Loop Start、Endの各アドレスを実線(縦)で表示します。また“Index”がxxx/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、Lチャンネルのサンプル・データが上側に、Rチャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(≒P.4, PG P.88)

スライス位置が適切でない場合、“Sensitivity”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...30]: アタック部分を検出する感度を設定します。数値を大きくすると、レベルの小さなアタックまで検出できるようになります。

note ここでいうレベルは、必ずしも“波形レベル”に対応しているわけではありません。

サンプルによっては“Sensitivity”を変更しても、きれいにスライスされない場合があります。サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、で調整してください。

アタック部分の自動検出が適切でなかった部分を調整します。“Index”を変更して調整したいサンプルを選択します。“Start”、“End”を変更したり、“Divide”、“Link”を実行してスライス位置を調整します。

Start: 現在選択している“Index”のサンプルのスタート・アドレスを設定します。同時に前の“Index”のサンプルのエンド・アドレスも変更されます。

End: 現在選択している“Index”のサンプルのエンド・アドレスを設定します。同時に次の“Index”のサンプルのスタート・アドレスも変更されます。

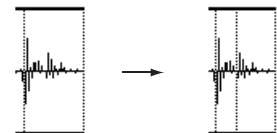
note “Index”にSourceを設定している場合、元の波形のアドレスが変更されます。また、スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。

note 分割したサンプルの“Start”、“End”アドレスを調整するときは、“ZOOM”を使用して倍率を上げて(1倍以上)、サンプル波形を正確に表示させて調整してください。(≒P.4, PG P.88)

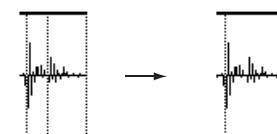
Use Zero: (≒PG P.88)

note 分割したサンプルの“Start”、“End”アドレスを調整するときは、まず“Use Zero”をチェックして調整するとよいでしょう。一般的に(ゼロ・クロス)アドレスで、サンプルのアドレスを設定すると、特にエンド・アドレスでノイズが発生しにくくなります。

Divide: 現在選択している“Index”のサンプルを2つに分割します。スライスする位置を追加するときに使用します。分割したサンプルは、“End”や“Start”を変更して調整してください。



Link: 現在選択している“Index”のサンプルと次の“Index”のサンプルを連結します。スライスする位置を削除するときに使用します。つながっていて欲しいサンプルが2分割されているときに、手動で2つのサンプルを連結するのに使用します。



note スライス位置の調整後に“Sensitivity”を変更すると、アタック検出を再度やり直し、自動的にスライスされてしまうので注意してください。

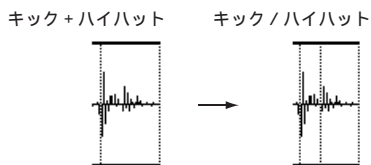
note リズム・ループ・サンプルをタイム・スライスする場合、ここでのスライスによって分割される各打楽器音の“切れ具合”が、Sequencer モードでプレイしたときのクオリティに大きく影響します。

一般的により結果につながるスライスとは?

A. 異なる打楽器音はできる限り細かく分割する

例えばキックのディケイ音にかぶってハイハットが発音するサンプルの場合、キックのアタック音とハイハットのアタック音をスライスして2つのサンプルにします。1つのサンプル(キック

+ハイハット)のままでは、テンポを変えてプレイさせたときにリズムが乱れる原因となります。



“Sensitivity”の設定を変えても適切に分割できないときは、“Divide”でサンプルを半分に分割し、“End”や“Start”を変更して調整してください。

B. 分割した1つ1つのサンプルのアタック音がはっきりできるようにする

特に打楽器音の場合、アタック音が大切です。アタック音がきれいに発音するポイントでスライスします。

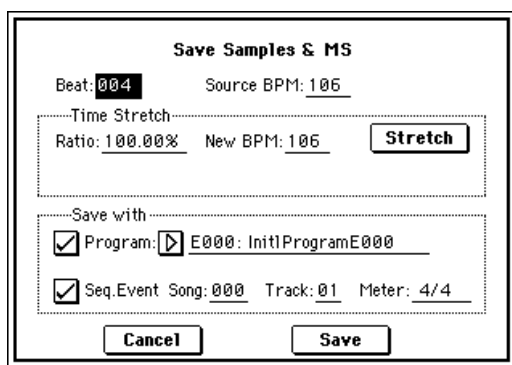
C. 分割した1つ1つのサンプルの最後になるべくノイズが発生しないようにする

例えば上右図のような場合、キックのサンプルの最後にノイズが発生することがあります。キックのサンプルのエンド・アドレスを調整してノイズがなるべく目立たないようにします。このとき、エンド・アドレスを調整すると、ハイハットのサンプルのスタート・アドレスも変更することになります。2つのサンプルを聞きながら、キックのサンプルの最後のノイズができるだけ目立たなく、しかもハイハットのアタック音ができるだけきれいに聞こえるようにします。

これらの点に着目して“Sensitivity”を調整し、必要であればそれぞれのサンプルを上記のようにエディットします。

「C」の場合、サンプルの最後のノイズは、次の以降を実行すると自動的にノイズが軽減されます。「A」、「B」に着目して“Sensitivity”を調整して、まずは「A」を実行してみてください。それでもノイズが目立つ場合は、エンド・アドレスを調整するようにしてください。

スライスしたサンプル、そのサンプルをアサインしたマルチサンプルをセーブします。Saveボタンを押すと、“Save Samples & MS”ダイアログが表示されます。

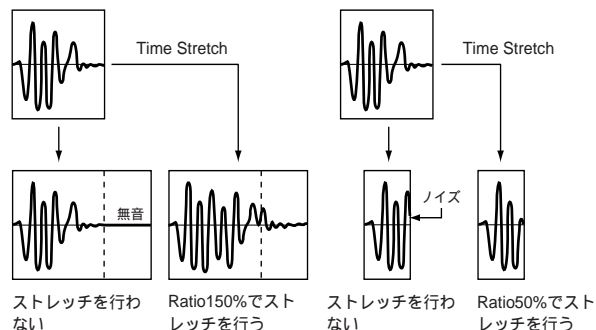


“Time Stretch”で、スライスしたサンプルの長さを調整します。Stretchボタンを押すと、スライスしたサンプルにタイム・ストレッチ(ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりする機能)を実行し、サンプルの長さを変更します。

スライスしたサンプルをそのままセーブしたい場合、タイム・ストレッチを実行せずにに進んでください。

スライスしたサンプルをSequencerモードでプレイさせたときに、テンポを遅くしてプレイさせることによってサンプル間の無

音の部分が目立ったり、ノイズが発生するなどして、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるためにタイム・ストレッチで個々のサンプルの長さを調整します。“Ratio”、“New BPM”の設定に従って自動的にサンプルの長さが最適化されます。



note 100%でタイム・ストレッチを実行した場合、サンプルの長さは変わりませんが、サンプルの最後をフェード・アウトし、ノイズが軽減されます。

- “Beat”と“Source BPM”を設定します。設定方法はと様です。で設定した値を変えたいときは設定し直してください。
- タイム・ストレッチで作成されるサンプルの長さを設定します。

・長さを割合で設定したいとき

“Ratio”を設定します。50.00～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。

・任意のテンポのBPM値に合わせ込みたいとき

“New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

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

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

Stretchボタンを押してタイム・ストレッチを実行します。実行すると自動的にタイム・ストレッチしたサンプルが鍵盤のD2から上に順番にアサインされ、音が確認できます。“Ratio”、“New BPM”を変えて何度でも試すことができます。

note タイム・ストレッチしたサンプルを確認します。ここでの音がSequencerモードでプレイされる分割された各サンプル音です。この時点でノイズが目立ったり、アタック音がきれいに発音していない場合は、に戻って“Start”、“End”アドレスの調整などを行ってください。

Saveボタンを押してセーブを実行するときに、同時に作成するデータを“Save with”で設定します。

Program: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、セーブするマルチサンプルがプログラムへコンバートされます。コンバートする先のプログラム・ナンバーを指定してください。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、プログラムのパンが自動的に設定されます。Samplingモードでのステレオ定位がプログラムで再現できます。

Seq.Event: チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時、スライスしたサンプルをプレイさせるシーケンス・データが作成されます。作成するソング・ナンバー、トラック・ナンバー、拍子を

“ Song ” “ Track ” “ Meter ”で指定してください。
設定したトラックの1小節目からイベントが作成されます。
ソングが空のソング・ナンバーを指定した場合、Sequencerモードの“ Set Length ”(新規ソング作成時に表示されるダイアログ上のパラメーター ④P.16)で指定した小節数(初期値は64小節)のソングが作成されます。

作成されたソングのソング・パラメーターの“ Tempo ”(④PG P.45, 0-1c)は、タイム・ストレッチを実行した場合、“ New BPM ”で指定した値になり、タイム・ストレッチを実行しなかった場合、“ Source BPM ”で指定した値になります。また、マスター・トラックの先頭のみテンポ・イベントがある場合は、そのイベントのテンポも“ New BPM ”または“ Source BPM ”で指定した値になります。

!すでにデータがあるソングにセーブする場合、拍子が合っていないと元のサンプルの通りに鳴らないことがあります。マスター・トラックの拍子を合わせてください。

“ Program ”と“ Seq.Event ”の両方をチェックすると、ソング・パラメーターの“ Bank/Program ”(④PG P.47)、“ Play Loop ”(④PG P.49)が自動的に設定されます。

“ Play Loop ”は“ Track Play Loop ”をオンにし、“ Play Intro ”をオフにします。“ Loop Start Measure ”は000に、“ Loop End Measure ”は“ Meter ”と“ Source BPM ”から計算し、設定されます。

Sequencerモードで、ソングを選択しプレイさせると、結果をすぐに聞くことができます。

通常、両方をチェックします。

セーブを実行するときはSave ボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、サンプル、マルチサンプルは自動的に空のサンプル、マルチサンプルにセーブされます。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合、サンプル、マルチサンプルはステレオでセーブされます。

～ を繰り返すことによって、いくつものサンプル、マルチサンプルを作成することができます。

Exit ボタンを押すと、タイム・スライスが終了します。

! Saveボタンでサンプル、マルチサンプルをセーブしないでタイム・スライスを終了すると、作成したサンプル、マルチサンプルは消去されますので注意してください。

! 長いサンプルに対してタイム・スライスを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。鍵盤にアサインさせることができずにシーケンス・データを作成することができない場合があります。

タイム・スライスを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

note 同じサンプルに対して、再びタイム・スライス・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“ Time Stretch ”(④P.12, 2-1C)のSliceを実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・ストレッチが実行できます。

再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“ Sensitivity ”を設定し直してください。

New!! Time Stretch

(追加: PG P.96, 2-1C)

Time Stretchコマンドが追加されます。リズム・ループ、フレーズ等のサンプルのピッチを変えないでテンポを変更することができます。

PG「Parameter Guide」(④PG P.96)に以下の内容を追加します。

2-1C: Time Stretch

タイム・ストレッチ(Time Stretch)は、ピッチを変えずにサンプルの長さを伸ばしたり縮めたりすることによって、テンポを変更する機能です。ドラムス類などのリズム・ループや、声・弦・管などの旋律を持つサンプルのテンポを変更して、他のサンプルやシーケンサーでのテンポを合わせるときに使用すると便利です。TRITONでは2種類の方法でタイム・ストレッチを実行させることができます。
ステレオ・サンプルに対しても実行が可能です。

Sustaining

声や楽器などの持続音に向きます。ギターやピアノ等のフレーズのテンポを変更したいときに良い効果が得られます。

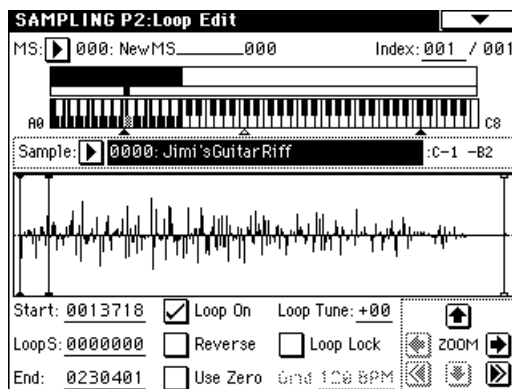
Slice

ドラムス類などの減衰音に向きます。ドラムやパーカッションのループのテンポを変更したいときに使用すると、アタック音の変化がすぐない良い効果が得られます。

note リズム・ループ・サンプルなどのテンポを変更する場合に、ピッチも変える方法があります(“ Pitch BPM Adjust ”: ④PG P.97, 3-1A, “ Detune BPM Adjust ”: ④PG P.34, 2-3A, P.56, 2-5A, 共にVersion1からの機能です)。ドラムス等のピッチを上下させることで、独特の効果が得られます。

Time Stretch (Sustaining)を行う場合

Sustainingによるタイム・ストレッチを実行するサンプルを選択します。



ページ・メニュー・コマンド“ Time Stretch ”を選び、タイム・ストレッチ方法を選択するダイアログを表示します。

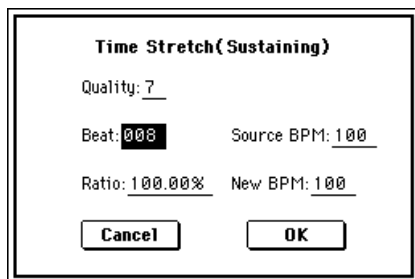


ラジオ・ボタンでSustainingを選択し、タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方の

サンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



“Quality”でタイム・ストレッチで得られるサンプルの音質を選択します。0～7まで選択でき、サンプルにもよりますが数字が大きいほど良い結果が得られます。ただし数字が大きいほど、実行に時間がかかりますので注意してください。何度でも試すことができますので、通常、初めは4ぐらいに設定して実行し、徐々に上げたり下げたりしていきます。

タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

- 長さを割合で設定したいとき
“Ratio”を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。
- 任意のテンポのBPM値に合わせ込みたいとき
“Beat”を設定します。4分音符の拍数を設定してください。
“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”の値も変わります。
“Source BPM”に、オリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差があるときは設定し直してください。
“New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。
“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。
例えば4/4拍子1小節でBPM120のサンプルをBPM150にしたい場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・アドレスの設定による誤差で“Source BPM”が120にならないときは、“Source BPM”を120に設定します。
次に“New BPM”を150に設定します。自動的に“Ratio”が計算されます。

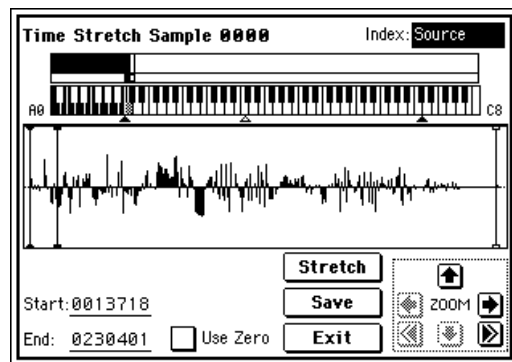
▲ “Source BPM”、“New BPM”は40～480の範囲を超える設定および表示はできません。

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

▲ サンプルによっては、処理上の誤差により指定した長さにならないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

OKボタンを押すとタイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチする前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、タイム・ストレッチしたサンプルは鍵盤のC#2にアサインされます。まだ“Index”を変更することによって波形を確認することができます。

Keyboard & Index: このダイアログの中で一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くとこのマルチサンプルが発音します。通常のページ(Recording ページ等)と同様の動作をします。(≒PG P.80)

Stereo ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各インデックスのサンプルはステレオで発音します。

Index [Source, Result]:
波形を表示させるサンプルのインデックスを選択します。

Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が選択されます。

Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが選択されます。

note インデックスの選択は、[Enter] キーを押しながら鍵盤を押すことによって行えます。そのキーが含まれるインデックスが選ばれます。

サンプル波形ディスプレイ: 選択しているサンプルの波形を表示します。2-1: Loop Editと同様にStart、Loop Start、Endの各アドレスを実線で表示します。

Stereo ステレオ・サンプルの場合、Lチャンネルのサンプル・データが上側に、Rチャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(≒P.4, PG P.88)

Start:

End:

現在選択しているインデックスのサンプルのスタート・アドレス、エンド・アドレスを設定します。

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

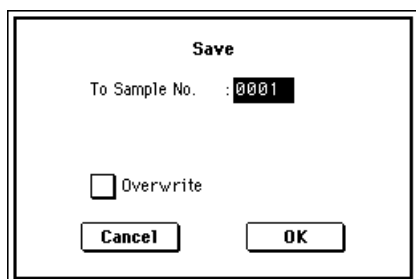
▲ スタート・アドレスを変更すると、同時にループ・スタート・アドレスも変更されます。スタート・アドレス、ループ・スタート・アドレスを別々に変更する場合は、でセーブ後、Loop Editページ(≒PG P.94)で設定します。

note 設定した範囲の音を確認するときは鍵盤を弾くか[START/STOP]キーを押してください。[START/STOP]キーを押すと“Start”、“End”で設定した範囲のサンプルがオリジナル・キーで発音します。

Use Zero: (≡PG P.88)

Stretchボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。

作成したサンプルをセーブします。Saveボタンを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“To Sample No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします。

[Stereo] ステレオ・タイプのサンプルの場合“To Sample No. (L)”、“To Sample No. (R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

セーブを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータが保存されます。

～を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

Exitボタンを押すと、タイム・ストレッチが終了します。

最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

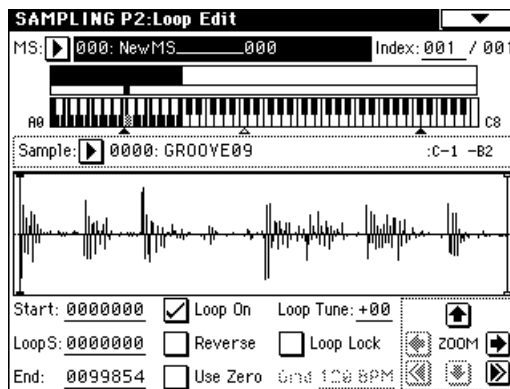
note セーブしたサンプルをProgramモードやSequencerモードで使用するときは、“Covert MS To Program”(≡PG P.84, 0-1G)を実行するか、Programモードで“Multisample Select”(≡PG P.5)にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

! Saveボタン、OKボタンでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

! タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

Time Stretch (Slice)を行う場合

Sliceによるタイム・ストレッチを実行するサンプルを選択します。



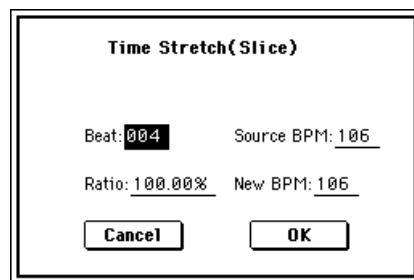
ページ・メニュー・コマンド“Time Stretch”を選び、タイム・ストレッチ方法を選択するダイアログを表示します。



ラジオ・ボタンでSliceを選択し、タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

[Stereo] ステレオ・サンプルでL、Rの長さが異なる場合、長い方のサンプルの長さと同じ長さになるように、短いサンプルの最後に無音のデータを自動的に追加します。

タイム・ストレッチを実行するダイアログが表示されます。



現在選択しているサンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。元の波形のBPMが解っている場合、“Source BPM”を設定します。BPMが解らない場合、“Beat”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここでの設定は、サンプルを分割する際のアタック検出の基準値としても使用されます。

Beat: 4分音符の拍数で設定します。“Beat”を変更すると自動的に“Source BPM”にオリジナル・キーでの再生BPM値が表示されます。このBPM値は、選択しているサンプルのスタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オフの場合)またはループ・スタート・アドレスからエンド・アドレス(ループ・オンの場合)の長さから、自動的に計算されます。BPM値が解っていて誤差がある場合、“Source BPM”を設定し直してください。

例えば4/4拍子1小節でBPM120のサンプルの場合は、“Beat”を4に設定します。自動的に“Source BPM”が計算されます。スタート・アドレス(またはループ・スタート・アドレス)やエンド・ア

ドレスの設定による誤差で“Source BPM”が120にならないときは、“Source BPM”を120に設定します。

Source BPM: 元の波形のオリジナル・キーでのテンポを設定します。

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

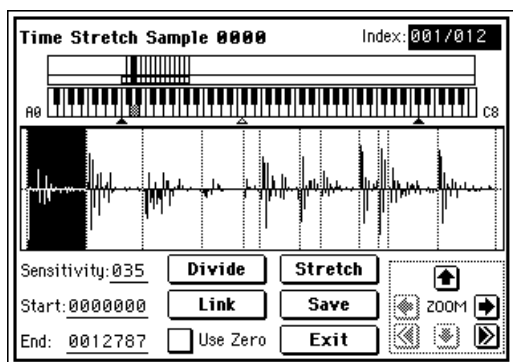
タイム・ストレッチで作成するサンプルの長さを設定します。

- 長さを割合で設定したいとき
“Ratio”を設定します。50.00%～200.00%まで設定できます。50.00%にしたときサンプルの長さは半分になり(テンポは倍になります)、200.00%にしたときサンプルの長さは2倍になります(テンポは半分になります)。
“Ratio”と“Source BPM”から、実行したときに作成されるサンプルのテンポが自動的に計算され、“New BPM”に表示されます。
- 任意のテンポのBPM値に合わせ込みたいとき
“New BPM”で作成したいサンプルのBPM値を設定します。
“Source BPM”と“New BPM”の値から“Ratio”が自動的に計算されます。

“New BPM”は40～480の範囲を超える設定および表示はできません。“Ratio”は50.00～200.00の範囲を超える設定および表示はできません。

タイム・ストレッチを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。OKボタンを押すと、アタック部分を検出して自動的にサンプルを分割し、タイム・ストレッチが行なわれます。

タイム・ストレッチ・ダイアログが表示されます。



タイム・ストレッチで作成されたサンプルの結果を確認します。タイム・ストレッチを行う前のサンプルは鍵盤のC2にアサインされ、タイム・ストレッチを行ったサンプルは鍵盤のC#2にアサインされます。スライス(分割)されたサンプルは鍵盤のD2から上に順番にアサインされます。

Index[Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: 波形を表示させるサンプルのインデックスを選択します。

Sourceに設定するとタイム・ストレッチを実行する前の、元の波形が選択されます。

Resultに設定するとタイム・ストレッチで作成されたサンプルが選択されます。

xxx/yyyに設定するとスライスした個々のサンプルが選択されます。xxxは選択しているインデックスを、yyyはスライスしたサンプルの総数を表示します。鍵盤にアサインできるサンプルは90個までです。90個以上にスライスした場合、90と表示されます。

note インデックスの選択は[Enter]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても行えます。そのキーが含まれるインデックスが選択されます。

タイム・ストレッチを実行すると自動的にアドレスが設定されますが、エンド・アドレス等の設定誤差によって微妙にずれて再生される場合があります。この場合、“Index”をResultに設定し、“Start”、“End”でアドレスを設定し直してください。

Keyboard & Index: このダイアログの中で一時的に使用しているマルチサンプルを表示します。

鍵盤を弾くとこのマルチサンプルが発音します。通常のページ(Recordingページ等)と同様の動作をします。(≒PG P.80)

Stereo ステレオ・サンプルの場合、ステレオ・マルチサンプルを一時的に使用します。各Indexのサンプルはステレオで発音します。

サンプル波形ディスプレイ: 選択しているサンプルの波形を表示します。“Index”がResult以外のとき、サンプルがスライスされる位置を点線(縦)で表示します。“Index”がxxx/yyyのとき、選ばれたインデックスのサンプルが反転表示になります。まだ“Index”がxxx/yyy以外のとき、Start、Loop Start、Endの各アドレスを実線(縦)で表示します。

Stereo ステレオ・サンプルの場合、Lチャンネルのサンプル・データが上側に、Rチャンネルのサンプル・データを下側に表示します。

ZOOM: “サンプル波形ディスプレイ”の波形表示の縦、横方向のズーム・イン、ズーム・アウトを操作します。(≒P.4, PG P.88)

スライス位置が適切でない場合、“Sensitivity”でアタック部分を検出する感度を変更して、スライス位置を変更します。

Sensitivity [00...20]:

Start:

End:

Use Zero:

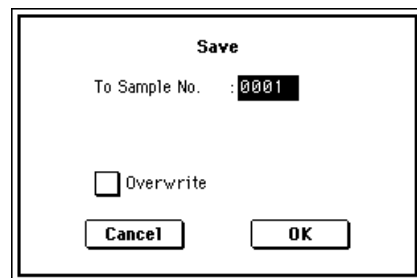
Divide:

Link:

「2-1B: Time Slice」の を参照してください。(≒P.8)

Stretchボタンを押すと、タイム・ストレッチ・ダイアログが表示され、再度タイム・ストレッチをやり直すことができます。と同様の操作でタイム・ストレッチを実行します。サンプルのスライス位置が適切ではない場合、タイム・ストレッチの結果にも影響します。スライス位置の設定方法は「2-1B: Time Slice」の を参照してください。(≒P.8)

作成したサンプルをセーブします。Saveボタンを押すとセーブ・ダイアログが表示されます。



“To Sample No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするとき、“Overwrite”にチェックします。

2 Overwrite をチェックして実行すると、エディット前のサンプル・データが削除され、エディット後のサンプル・データに上書きされます。そのため実行後に表示されるタイム・ストレッチ・ダイアログには、エディット後のサンプル・データが自動的にアタック検出およびスライスされ、“Index”Sourceに表示されます。

[Stereo] ステレオ・サンプルの場合“ To Sample No. (L) ”、“ To Sample No. (R) ”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

セーブを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“ Save to No. ”を初期設定のままにし、“ Overwrite ”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータが保存されます。

を繰り返すことによって、いくつもサンプルを作成することができます。

Exitボタンを押すと、タイム・ストレッチが終了します。最後にセーブしたサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

note セーブしたサンプルをProgramモードやSequencerモードで使用するときは、“ Covert MS To Program ”(PG P.84, 0-1G)を実行するか、Programモードで“ Multisample Select ”(PG P.5)にマルチサンプルを選択してプログラムを作成します。

Saveボタン、OKボタンでサンプルをセーブしないでタイム・ストレッチを終了すると、作成したサンプルは消去されますので注意してください。

長いサンプルに対してタイム・ストレッチのSliceを実行する場合、あらかじめ小節ごとに分割してから実行してください。鍵盤にアサインさせることができずにスライス位置の調整ができないことがあります。

タイム・ストレッチを実行するために空のサンプル、マルチサンプル、リラティブ・パラメーターを使用します。十分に空きがあることを確認して実行してください。空きが無い場合はエラーになりますので注意してください。

note 同じサンプルに対して、再びタイム・ストレッチ(Slice)・ダイアログを開くと、前回と同様にスライスされます。また、“ Time Slice ”(PG P. 6, 2-1B)を実行したときにも、このスライス位置が使用されますので、設定し直さずにタイム・スライスが実行できます。

再びアタック検出をやり直したい場合は、ダイアログを開いた後、“ Sensitivity ”を設定し直してください。

New!! Crossfade Loop

(追加 : PG P.96, 2-1D)

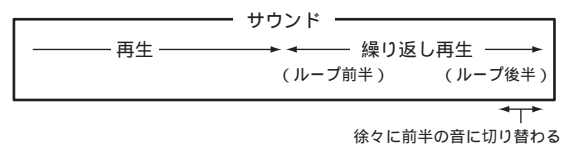
Crossfade Loop コマンドが追加されます。弦・管などの音程付楽器音サンプルをループさせて音を持続させたときに、ループ部分が不自然に再生されることがあります。このような状態をクロスフェード・ループで解消して、自然なループ再生を得ることができます。

PG 「Parameter Guide」(PG P.96)に以下の内容を追加します。

2-1D: Crossfade Loop

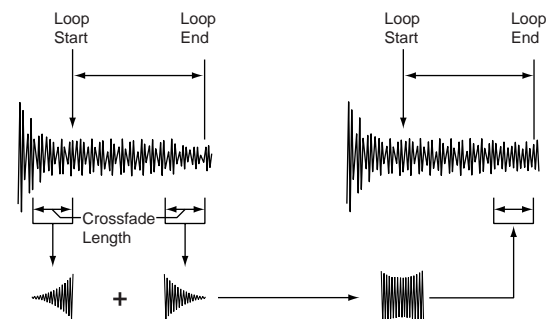
弦・管などの音程付楽器音をループさせて音を持続させる場合に、ループの開始部分(ループ・スタートの最初の部分)と最終部分(エンドの部分)の波形が大きく異なっていると、急に音が変わる状態で繰り返し再生されてしまいます。

クロスフェード・ループ(Crossfade Loop) は、このような不自然さを解消するために、エンドからループ開始に戻る部分で徐々に音が切り替わるようにするものです。



実際には次のような作業が行われ、サンプル・データが作成されます。ループ開始部分の直前の波形をある長さ(“ Crossfade Length ”とあります)だけ取り出して、エンドの部分にミックスします。

このときエンドの直前(“ Crossfade Length ”で設定した長さ)の部分の波形レベルは徐々に減少し、取り出されたループ開始部分の直前の波形レベルは徐々に増加してミックスされます。



クロスフェード・ループさせるサンプルを選択します。

ページ・メニュー・コマンド“ Crossfade Loop ”を選択してダイアログを表示します。


Crossfade Loop Sample 0000
Crossfade Length: 0001516 050%
Curve: ☒ Linear ☐ Power
Save to No. : 0001 ☐ Overwrite

Cancel OK

“ Crossfade Length ”でクロスフェードさせるサンプルの長さを設定します。

%を設定すると、“ Crossfade Length ”が自動的に計算されます。ループ・スタートからエンドまでの長さに対する“ Crossfade Length ”の割合を設定します。50%と設定するとループ・スター

トとエンドの中央から後ろをクロスフェードさせることができます。

 サンプルの最初からループ・スタートまでの長さが、ループ・スタートからエンドまでの長さより短いときは、“Crossfade Length”はサンプルの最初からループ・スタートまでの長さまでしか設定できません。この場合、100%まで設定できません。

“Curve”でクロスフェードさせる部分のボリュームの変化のしかたを設定します。

Linear: ボリュームが直線的に変化します。

Power: ボリュームが非直線的に変化します。Linearではカーブの途中の音量感が下がって聞こえることがあります。このようなときにPowerを使用します。

“Save to No.”でセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。初期設定として未使用のサンプル・ナンバーが選択されます。

“Overwrite”をチェックしているときは、設定できません。

Stereo ステレオ・タイプのサンプルの場合“Save to No.(L)”、“Save to No.(R)”が表示されます。それぞれLチャンネル、Rチャンネルのセーブ先のサンプル・ナンバーを指定します。

エディットするサンプル・データを削除し、エディット後のサンプル・データを上書きするときは“Overwrite”にチェックします。

クロスフェード・ループを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

note 通常、“Save to No.”を初期設定のままにし、“Overwrite”をチェックしないで実行します。実行するとエディット前と後のそれぞれのデータが保存され、エディット後のサンプル・ナンバーがインデックスに設定されます。

Sequencer モード

Sequencer P0: Play/REC

New!! Create New Song (変更: PG P.46, 0-1d)

新規にソングを作成するときに、ソングの長さが設定できます。

PG「Parameter Guide」0-1d: Song No. and name (≡PG P.46)
の内容を以下のように変更します。

0-1d: Song No. and name

レコーディング / プレイするソングを選択します。

新規にソングを作成するときは、ポップアップ・メニューからソング・ネームが空白のナンバーを選択するか、テン・キー[0] ~ [9]を押してソング・ナンバーを指定後[ENTER]キーを押すことによって、ダイアログを表示します。このとき「Set Length」でソングの長さを小節数で設定し、OKボタンを押すことによって、新規ソングの作成と同時にソングの長さが設定できます。



note ソングを作成後、長さを変更したい場合は「Set Song Length」(≡P.18, 5-1Q)を実行します。

新規ソング作成時に、長めに設定しておいて、レコーディングやエディットを行い、最後に「Set Song Length」で設定し直すことができます。

MIDI ≡PG P.46

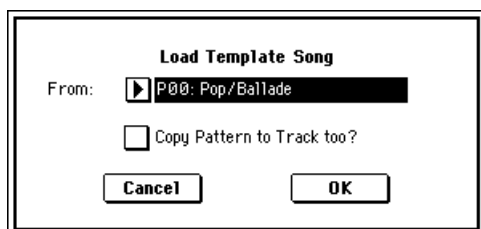
New!! Load Template Song (変更: PG P.48, 0-1G)

「Load Template Song」コマンドで、テンプレート・ソングをソングにロードするときに、同時に「Copy To Track」(≡PG P.70, 6-1I)コマンドを実行してプリセット・パターンなどの演奏データをトラックにコピーすることができます。

PG「Parameter Guide」0-1G: Load Template Song (PG P.48)
の手順を以下の内容に変更します。

0-1G: Load Template Song

ページ・メニュー・コマンド「Load Template Song」を選択してダイアログを表示します。



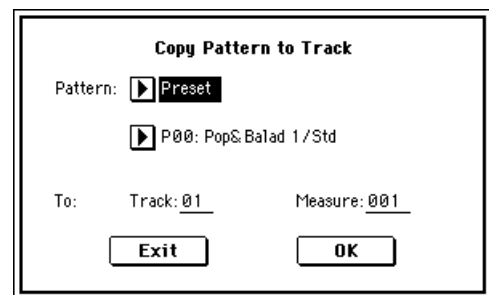
「From」でロードするテンプレート・ソングを指定します。

「Copy Pattern to Track too?」にチェックすると「Load Template Song」を実行後に「Copy Pattern To Track」ダイアログが自動的に表示されます。

チェックしないで実行すると、指定したテンプレート・ソングのみがロードされます。

テンプレート・ソングのロードを実行するときはOKボタンを実行しないときはCancelボタンを押します。実行すると、Play LoopとRPPR以外のソングの設定がコピーされます。

で「Copy Pattern to Track too?」にチェックし、OKボタンを押したとき「Copy Pattern To Track」ダイアログが表示されます。



このダイアログは、P6:Pattern/RPPRのPattern EditタブでのPage Menu Command「Copy To Track」(≡PG P.70, 6-1I)と同様のものです。

「Pattern」でコピーするパターンを選択します。[START / STOP]キーを押すと選択したパターンがプレイされます。

To「Track」でコピー先のトラックを選択します。

「Measure」でコピー先の先頭の小節を設定します。

note 16種類のプリセット・テンプレート・ソングのトラック1には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。(P02、P04、P08のプリセット・テンプレート・ソングは、複数トラックにドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。)

150種類のプリセット・パターンのそれぞれのパターン・ネームには、音楽ジャンルと最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部が示されています。(≡次ページ下図)

例えばP00: Pop&Balad 1/Stdは、「Pop&Balad 1」が音楽ジャンルを、「Std」が最適なドラムス・カテゴリーのプログラム名の一部を示しています。

これらのプリセット・テンプレート・ソングのドラムス・トラックと、プリセット・パターンを対応させてロードすることで、プリセット・テンプレート・ソングそれぞれに適したドラム・トラックを効率よくセットアップすることができます。

実行するときはOKボタンを押します。実行すると「Measure」が自動的にカウント・アップします。続けてパターンをコピーすることができます。コマンドを終了するときはExitボタンを押します。

例) ソングS000にプリセット・テンプレート・ソングP00: Pop/Balladeと一緒にプリセット・パターンP01: Pop&Balad 2/Stdをロードする

ページ・メニュー・コマンドから「Load Template Song」を選択します。

“ From ”に P00: Pop/Ballade を選択します。

“ Copy Pattern to Track too? ”をチェックします。

OK ボタンを押して、“ Copy Pattern To Track ” ダイアログを表示します。

“ Pattern ”を Preset に設定してプリセット・パターンを選択し、パターン・ネームに P00: Pop&Balad 1/Std ~ P07: Pop&Balad 8/Std のいずれかを選択します(プリセット・テンプレート・ソング P00: Pop/Ballade はトラック 1 にプログラム A036: Standard Kit が設定されています)。選択したパターンをプレイしたいときは、[START/STOP] キーを押します。テンポを変更したいときは、[TEMPO] ノブで変更します。

ここでは P01: Pop&Balad 2/Std を選びます。

To: “ Track ”を 01, “ Measure ”を 001 に設定します。

OK ボタンを 1 度押します。これで 8 小節のプリセット・パターン P01: Pop&Balad 2/Std が、ソングにコピーされました。

“ Measure ”が自動的にカウント・アップします。

、 の手順を繰り返すことで、続けてパターンをコピーすることができます。Exit ボタンを押すとダイアログが閉じます。

New!! Play Intro (Track Play Loop)

(追加: PG P.49, 0-5(6)a)

トラック・プレイ・ループ機能に“ Play Intro ”パラメーターが追加されます。イントロ部分をプレイした後に、トラック・プレイ・ループを始めることができます。


PG “Parameter Guide” 0-5(6)a: PlayLoop (PG P.49)に以下の内容を追加します。

Play Intro

チェックする: “ Loop Start Measure ”で設定した小節以前の小節を 1 度プレイした後に、“ Loop Start Measure ”~“ Loop End Measure ”間を繰り返しプレイします。

例えばドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させた後にループさせるときなどに使用します。

チェックしない: “ Loop Start Measure ”からプレイが始まり、すぐにループに入ります。(Version1 での動作です)

 “ Track Play Loop ”をチェックし、“ Loop Start Measure ”を 001 以外に設定したときに有効となります。

例: “ Play Intro ”をチェックした場合

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop Start Measure							
003	001	001	001	001	001	001	001
Loop End Measure							
004	001	001	001	001	001	001	001
Play Intro							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

トラック 1 は次のようにループします。

M001-M002-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

“ Play Intro ”をチェックしない場合

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop Start Measure							
003	001	001	001	001	001	001	001
Loop End Measure							
004	001	001	001	001	001	001	001
Play Intro							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

トラック 1 は次のようにループします。

M003-M004-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

Preset Template Song	Track No.: Name	Program	対応するPreset Pattern No.:Name
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	B020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	B036:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	A036:Standard Kit	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit	P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
P05: Reggae	Track01: Drums	B068:Drum'n'Bass Kit	P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P06: Country	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P07: Folk	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P08: European Trad.	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
P09: Orchestral	Track01: Percussion	A116:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	A020:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	A020:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	B068:Drum'n'Bass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	B036:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	A068:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	A068:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	A004: {Tricky} Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky

Sequencer P1: Cue List

New!! Convert to Song (Convert Cue List to Song) (追加: PG P.53, 1-1D)

コンバート・トゥ・ソング実行時、“PLAY/MUTE”、“Play Intro”の設定もコンバートされます。

PG「Parameter Guide」1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song) (※PG P.53)に以下の内容を追加します。

1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song)

“PLAY/MUTE”(0-1j: PLAY/MUTE/REC)のコンバート
コンバート・トゥ・ソング実行時、トラック・パラメーター“PLAY/MUTE”(0-1j: PLAY/MUTE/REC) がソングに反映されます。

 “SOLO ON/OFF”は反映されません。

“Play Intro”(P0: PlyLoop 1-8、9-16タブ)のコンバート
コンバート・トゥ・ソング実行時、新規パラメーター“Play Intro”がソングに反映されます。

“Track Play Loop”をチェックしている場合、Play Loopの設定に従ってマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

“Play Intro”をチェックしている場合、トラックの先頭から“Loop End”までを展開し、その後“Loop Start”から“Loop End”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

“Play Intro”をチェックしていない場合、“Loop Start”から“Loop End”までをマスター・トラックの最後の小節まで展開します。

例) “Track Play Loop”がM005～M008、
マスター・トラックの小節が10までであった場合

“Play Intro”をチェックしている
トラックの先頭からM001～M002～M003～M004～M005～
M006～M007～M008～M005～M006と展開します。

“Play Intro”をチェックしていない
トラックの先頭からM005～M006～M007～M008～M005
M006～M007～M008～M005～M006と展開します。

Sequencer P5: Track Edit

New!! Page Menu Command (変更: PG P.61, 5-1)

PG「Parameter Guide」5-1: Page Menu Command (※PG P.61)の図に以下のコマンドを追加します。

- 5-1Q: Set Song Length

Memory Status	Delete Measure	Quantize
Step Recording	Insert Measure	Shift/Erse Note
Event Edit	Repeat Measure	Modify Velocity
Erase Track	Copy Measure	FF/REW Speed
Copy Track	Move Measure	Set Location
Bounce Track	Create Ctrl Data	Set Song Length
Erase Measure	Erase Ctrl Data	

5-1Q

New!! Set Song Length (追加: PG P.67, 5-1Q)

Set Song Lengthコマンドが追加されます。指定したソングの長さを簡単に変更できます。

PG「Parameter Guide」(※PG P.67)に以下の内容を追加します。

5-1Q: Set Song Length


指定したソングの長さを変更します。実行するとマスター・トラックの長さが変わり、演奏する小節数が変わります。

ページ・メニュー・コマンド“Set Song Length”を選択してダイアログを表示します。



“Length”でソングの長さを設定します。

セット・ソング・レングスを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

 長さを短くした場合、マスター・トラック以外のトラックのデータも消去されますので注意してください。

Sequencer P6: Pattern/RPPR

New!! Put To Track Copy To Track (変更: PG P.69, 6-1H) (変更: PG P.70, 6-1I)

Put To Track コマンド、Copy To Track コマンドでダイアログを開いた状態で、選択したパターンをプレイすることができます。

PG「Parameter Guide」6-1H: Put To Track (※PG P.70)の手順、6-1I: Copy To Track (※PG P.70)に以下の内容を追加します。

6-1H: Put To Track

6-1I: Copy To Track

ダイアログが開いた状態で、[START/STOP] キーを押すと、選択したパターンがプレイされます。

再度[START/STOP] キーを押すと、プレイがストップします。

New!! Revert ボタン (追加: PG P.71, 6-3b)

Revert パラメーターが追加されます。このボタンを押すと、直前にエディットしていたRPPR Setupの設定を、現在選択しているKEYにコピーすることができます。

PG「Parameter Guide」6-3b: RPPR Setup (※PG P.71)に以下の内容を追加します。

Revert

このボタンを押して、直前にエディットしていた“Assign”にチェックがついた“KEY”の、“Pattern”と“Track”の設定をコピーします。

例)プリセット・パターンP00、P01、P02をRPPR機能でキーに割り当てる場合

トラック1にはあらかじめA036などのドラムスのプログラムを設

定しておきます。

- “ KEY ”に C # 2 を選択します。“ Assign ”をチェックして、
- “ Pattern ”、“ Track ”をそれぞれ設定します。

RPPR Setup			
KEY: C#2	<input checked="" type="checkbox"/> Assign	Mode: <input type="button" value="Manual"/>	Shift: +00
(C-1 to C2: Shutdown Keys)		Sync: <input type="button" value="Beat"/>	
Pattern: <input type="button" value="Preset"/>	<input type="button" value="P00: Pop&Balad 1/Std"/>	<input type="button" value="Revert"/>	
Track: <input type="button" value="Track01: Drums"/>	(to last assigned)		

- “ KEY ”に D2 を選択します。

Revert ボタンを押すと、 で設定した“ Pattern ”(P 0 0 : Pop&Balad 1/Std)、“ Track ”(Track01: Drums)が自動的にコピーされます。

- “ Pattern ”だけを変更します。“ Pattern ”を選択して、[△]キーを押して、P01: Pop&Balad 2/Stdに設定します。

- “ KEY ”に D # 2 を選択します。

Revert ボタンを押すと、 で設定した“ Pattern ”(P 0 1 : Pop&Balad 2/Std)、“ Track ”(Track01: Drums)が自動的にコピーされます。

の要領で“ Pattern ”を P 0 2 : Pop&Balad 3/Std に設定します。

このように Revert ボタンを使用することによって、RPPR Setupでの“ KEY ”への“ Pattern ”、“ Track ”のアサインが効率よく行えます。特に上の例のように、キーにアサインするパターンが、連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するときなどに便利です。

その他のアップ・デート

ソングをプレイ/レコーディング、ストップしたときに、ソング・ネームが引き続き選択されます。

- ソング・ネームが選択されている状態で、[START/STOP] キーを押して、ソングをプレイ/レコーディング、ストップすると、ソング・ネームが引き続き選ばれたままになります。ソングの選択、プレイを連続して行う場合に、効率よくソングが選択できます。
- パターン・ネームが選択されている状態で、[START/STOP] キーを押して、パターンをプレイ/レコーディング、ストップしたときも同様です。
(Version1 ではソング/パターンをプレイ/レコーディング、ストップしたときに、“ Location ”が自動的に選択されました。)

リアルタイム・レコーディング時、“ Status ”が EXT、EX2 のトラックのアルベジエーターのノート情報もレコーディングされます。

- “ Status ”を EXT、EX2 に設定したトラックに、MIDI で接続した外部音源をモニターしながらリアルタイム・レコーディングを行うとき、アルベジエーターが発生するノート情報もレコーディングされます。

Diskモード

Disk 0-1: Load

New!! 複数ファイルのロード (変更: PG P.137, 138)

ディレクトリ内にある.KMP、.KSF、.AIF、.WAV、AKAI Program、AKAI Sampleの複数ファイルをワイルド・カードを使用して、同時にロードすることができます。

PG「Parameter Guide」23) Load .KMP、24) Load .KSF、25) Load .AIF、26) Load .WAV、27) Load AKAI Sample File、28) Load AKAI Program File (PG P.137, 138)に以下の内容を追加します。

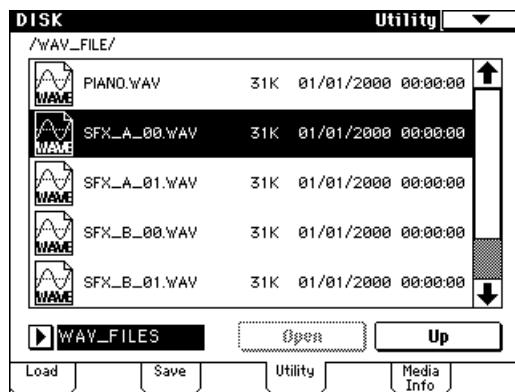
“Load Selected”ダイアログで、テキスト・エディット・ボタンを押して、テキスト入力ダイアログを表示します。

選択したファイル名に「*」「?」をワイルド・カードとして設定することによって、選択されているディレクトリ内にある、複数の同一拡張子(同一フォーマット)のサンプル・ファイルを同時にロードすることができます。

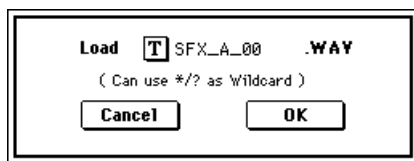


例)フォルダ内に以下のファイルがあり、“SFX_A_00.WAV”を選択し、ワイルド・カードを設定することによって複数のファイルを同時にロードする場合

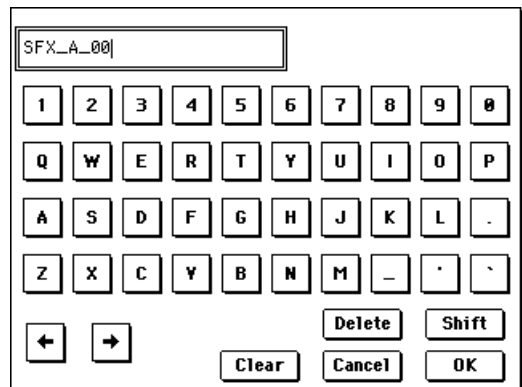
PIANO.WAV、SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV、
SFX_B_00.WAV、SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV



“SFX_A_00.WAV”を選び、“Load selected”コマンドを選択してダイアログを表示します。



テキスト・エディット・ボタン(**T**)を押して、テキスト入力ダイアログを表示し、ワイルド・カードを設定します(リネームの方法はBG P.38を参照してください)。



「*」は、それ以降の文字をワイルド・カードの対象とします。

「?」は、その1文字のみをワイルド・カードの対象とします。

1) SFX_A_*を設定してロードを実行すると、以下のファイルがロードされます。

SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV

2) SFX_?_00を設定してロードを実行すると以下のファイルがロードされます。

SFX_A_00.WAV、SFX_B_00.WAV、SFX_C_00.WAV

3) SFX_*_00と設定すると“SFX_*_*”を設定した場合と同じ扱いになり、以下のファイルがロードされます。

SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV、SFX_B_00.WAV
SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV

4) *を設定してロードを実行すると、以下のようにすべての.WAVファイルがロードされます。

PIANO.WAV、SFX_A_00.WAV、SFX_A_01.WAV
SFX_B_00.WAV、SFX_B_01.WAV、SFX_C_00.WAV

New!! AKAI S1000/S3000 フォーマットの ステレオ・ファイルのロード (変更: PG P.138)

AKAI S1000/3000 フォーマットの“-L”“-R”とネーミングされたステレオ・サンプル・ファイルをロードすると、自動的にTRITONでステレオ・サンプル、ステレオ・マルチサンプルとして認識できるネーミングに変換します。(Version1ではモノのサンプルおよびマルチサンプルとしてロードした後に、“-L”“-R”が最後の15、16文字目にくるようにリネームする必要がありました。: PG P.81「ステレオ・マルチサンプル、ステレオ・サンプルについて」)

PG「Parameter Guide」(PG P.138)に以下の内容を追加します。

AKAI S1000/S3000フォーマットのSampleファイル、 Program ファイルをロード

AKAI S1000/S3000 フォーマットのファイル名の最後に“-L”“-R”が付くステレオのSampleファイルおよびProgram ファイルを、TRITONにステレオのサンプルおよびマルチサンプルとしてロードすることができます。

上記ファイルをロードすると、自動的にステレオのサンプルおよびマルチサンプルとして認識するように、“-L”“-R”をサンプル名、マルチサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

27) Load AKAI Sample File

サンプル名の最後(11、12文字目)に“-L”“-R”が付いている場合、自動的に“-L”“-R”をTRITONのサンプル名の最後(15、16文字目)に移動します。

サンプル名の最後が“-L”“-R”で、その前までのネームが同じである2つのファイルをロードして、Samplingモードでステレオのマルチサンプルにアサインさせると、ステレオ・タイプのサンプルとして認識します。

28) Load AKAI Program File

ロードしたマルチサンプルで、サンプル名の最後に“-L”“-R”が付くサンプルをアサインしている場合、自動的にマルチサンプル名の最後(15、16文字目)に“-L”“-R”が付けられます。

マルチサンプル名の最後が“-L”“-R”で、その前までのネームが同じである2つのマルチサンプルがロードされた場合、Samplingモードでステレオのマルチサンプルとして認識します。

Disk 0-2: Save

New!! Save to Std MIDI File (変更: PG P.141) (Save Song as Standard MIDI File)

ソングをSMF(スタンダードMIDIファイル)としてセーブするとき、SMFへコンバートされる“Pan”“Tempo”パラメーターの設定が改善されます。

- ・ソング・パラメーターの“Pan”(PG P.49, 0-3b)がRNDのときは、C064にコンバートされます。
- ・ソングの“Tempo Mode”(PG P.45, 0-1c)がManuのとき、ソング・パラメーターの“Tempo”(PG P.45, 0-1c)の設定がイベントに展開されます。
(“Tempo Mode”がAutoのときは、Version1と変わらずマスター・トラックのテンポ・イベントが展開されます。)

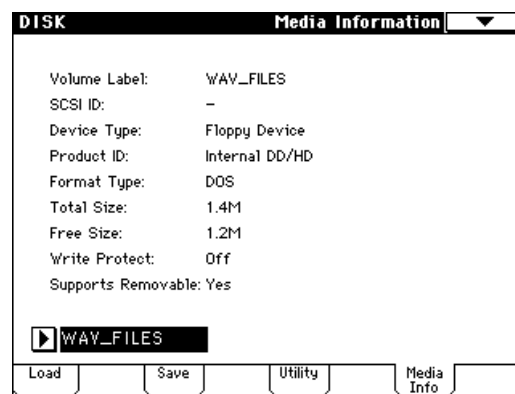
“Tempo Mode”がManuのときでも、ソングのマスター・トラックの先頭以外にもテンポ・イベントがあるときは、マスター・トラックのテンポ・イベントが展開されます。

Disk 0-4: Media Info (Media Information)

New!! ドライブ・セレクト (追加: PG P.144)

0-4: Media Infoで“ドライブ・セレクト”(PG P.132 0-1c)が選択できます。

PG「Parameter Guide」0-4: Media Info (PG P.144)に上記の内容を追加します。



New!! Page Menu Command (追加: PG P.144, 0-4)

PG「Parameter Guide」0-4: Page Menu Command (PG P.144)に以下のコマンドを追加します。

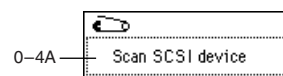
- ・0-4A: Scan SCSI device

New!! Scan SCSI device (変更: PG P.144)

0-4: Media InfoのPage Menu CommandにScan SCSI device コマンドが追加されます。EXB-SCSI オプション装着時に接続したSCSIデバイスの再マウントが可能です。

PG「Parameter Guide」(PG P.144)に以下の内容を追加します。

▼ 0-4: Page Menu Command



0-4A: Scan SCSI device

EXB-SCSI オプション装着時に、接続したSCSIデバイスの再マウントが可能です。

0-4: Media Infoのページ・メニューを表示します。

“Scan SCSI device”を選択します。

選択すると、現在接続されているSCSI機器の再検索を開始します。(EXB-SCSI オプション装着時)再検索が終了すると、接続可能なSCSIデバイスが、“ドライブ・セレクト”で選択できます。

致命的な故障の原因になりますので、TRITON本体およびSCSI機器の電源が入っている状態で、SCSIケーブルの抜き差しは絶対に行わないでください。

その他の新機能

この章では、Samplingモード、Sequencerモード、Diskモード以外のモードや、複数のモードに関わる新機能や改善点を説明しています。

New!! Tone No. (Tone Number) (追加: PG P.129)

Global P6: User Arpeggio で、“Tone No.”を選択時にも、“Step No.”を選ぶときと同様に、[0] ~ [9] キーでToneが入力できます。

PG「Parameter Guide」(PG P.129)を以下の内容に変更します。

Tone No. (Tone Number) [01...12]

“Arpeggio Tone Mode”(6-1a)がFixed Noteのときに有効です。Toneを選択します。

“Tone No.”を選択して、10キーでToneを入力します。[0] ~ [9] はTone0 ~ 9に、[-]はTone10に、[/10's HOLD]はTone11に対応し、押すごとにセット/リセットされます。

ステップのToneすべてを消去するときはページ・メニュー・コマンド“Delete Step”(6-2C)、空のStepを挿入するときはページ・メニュー・コマンド“Insert Step”(6-2D)を使用してください。

New!! タブ付きのポップアップ・メニューでの[△]、[▽]キー、[VALUE]ダイヤルによる選択

(カテゴリー)ポップアップ・ボタン、ポップアップ・ボタン(2) [D] を押したときに表示されるタブ付きのポップアップ・メニューで、[△]、[▽]キー、[VALUE]ダイヤルを使用してプログラム等の選択が行えます。(BG P.10、11)

以下のタブ付きのポップアップ・メニューで行えます。

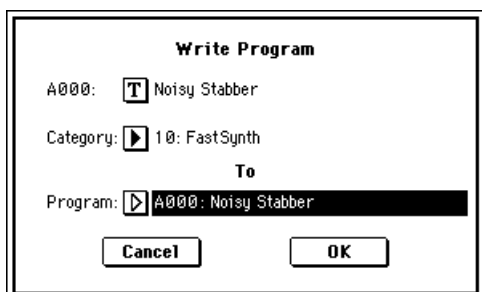
Bank/Program Select メニュー (PG P.1)
ROM Multisample Select メニュー (PG P.6)
Bank/Combination Select メニュー (PG P.29)
Category/Program Select メニュー (PG P.1)
Category/Combination Select メニュー (PG P.29)
Category/IFX Select メニュー (PG P.25)
Category/MFX Select メニュー (PG P.26)
Category/ROM Drumsample Select メニュー (PG P.124)

New!! プログラム / コンビネーションを設定するダイアログでの[BANK]キーによるバンク選択

Write Program (PG P.3, 0-1A)、Write Combination (PG P.30, 0-1A) 等のダイアログ内でのプログラム / コンビネーションのバンク設定に、[BANK]キーが使用できます。

例) Program モードの“Write Program”ダイアログで、プログラムをE127にライトする場合

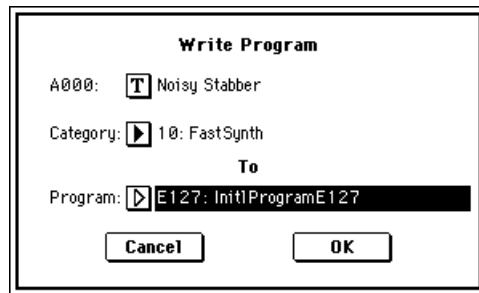
ページ・メニュー・コマンド“Write Program”を選択し、ダイアログを表示します。



“To Program”でライト先のプログラム・バンク、ナンバーを指定します。

保存先に指定するバンクを[BANK]キーを押して選択します。PROG BANK [E] キーを押します。

ナンバーを指定します。10キー (Version1 からの機能) で[1]、[2]、[7] キー、[ENTER] キーを押して127を指定します。



New!! ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Timbre”、“Solo Selected Track”の選択

以下に示すページで、ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Timbre”(PG P.31, 0-1B)、“Solo Selected Track”(PG P.47, 0-1B、P.102, 0-1B)が選択できます。

Combinationモード:	P0: Arpegg. A	(0-3)
	P0: Arpegg. B	(0-4)
	P4: Controller	(4-4)
	P7: Arpegg. A	(7-2)
	P7: Arpegg. B	(7-3)
	P7: Scan Zone	(7-4)
	P8: Insert FX	(8-2)
	P8: Insert FX	(8-3)
Sequencerモード:	P0: Preference	(0-7)
	P4: Controller	(4-7)
	P7: Arpegg. A	(7-3)
	P7: Arpegg. B	(7-4)
	P7: Scan Zone	(7-5)
	P8: Insert FX	(8-3)
	P8: Insert FX	(8-3)
	P8: Insert FX	(8-3)
Song Playモード:	P0: Preference	(0-5)
	P7: Arpegg. A	(7-3)
	P7: Arpegg. B	(7-4)
	P7: Scan Zone	(7-5)
	P8: Insert FX	(8-3)
	P8: Insert FX	(8-3)
	P8: Insert FX	(8-3)
	P8: Insert FX	(8-3)

PG「Parameter Guide」0-1B: Solo Selected Timbre (PG P.31)、0-1B: Solo Selected Track (PG P.47)の以下の内容は無効のため削除します。

ティンバー(トラック)ごとのパラメーターがないタブ、ページではこの機能は選択できません。

New!! “ Solo Selected Timbre ” のコントロール (変更: PG P.31)

Combinationモード“ Solo Selected Timbre ”の以下に示す機能がVersion1では動作していませんでした。Version2より表記どおりに動作します。

PG「Parameter Guide」(PG P.31)の内容です。

0-1B: Solo Selected Timbre

MIDI ソロ機能によりミュートしたティンバーは、“ Status ”(0-1f、2-1a)がEXT、EX2のとき、そのティンバーで設定しているMIDIノート・オン / オフを送信しません。

各種メッセージ

以下のメッセージが追加されます。

PG「Parameter Guide」(PG P.229 ~ 233)に以下の内容を追加します。

Front sample data used in rear sample Can't overwrite

内容: SamplingモードSample Editの“ Link ”実行時に、フロント・サンプルのサンプル・データがリア・サンプルでも使われているため“ Overwrite ”することができません。

対策: “ Overwrite ”を使用せず、セーブ先に別のサンプルを指定してください。

Not enough song memory

内容: Samplingモード“ Time Slice ”の“ Save ”実行時に全ソングのデータの合計がシーケンス・データ・メモリーの容量を使い切ってしまう、セーブすることができません。

対策: 他のソング・データなどを削除し、空メモリーを増やしてください。

Rear sample is empty

内容: SamplingモードSample Editの“ Link ”実行時に、リア・サンプルで設定したサンプルが空です。

対策: リア・サンプルにデータのあるサンプルを設定して実行してください。

Slice point over limit

Can't divide

内容: Samplingモード“ Time Slice ”“ Time Stretch ”のSliceでサンプルを分割した数が最大数(1000個)を超えてしまうため“ Divide ”を実行できません。

対策: 分割する必要のない“ Index ”を“ Link ”によって繋げてから“ Divide ”を実行してください。

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 1-11-17 ☎(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)6374-0691
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