

TRITON

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

System Version 2.5

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 | Disk モード | 13 |
| はじめに | 1 | KARMA Music Workstation, TRITON Le の | |
| Version 2.5 のおもな新機能 | 1 | .PCG/.SNG ファイルのロード | 13 |
| Sequencer モード | 1 | KARMA Music Workstation では有効、 | |
| Sampling モード | 1 | TRITON では無効となるパラメーター | 13 |
| Global モード | 1 | TRITON Le では有効、TRITON では無効となる | |
| Disk モード | 1 | パラメーター | 13 |
| その他の新機能 | 2 | データの互換性 | 13 |
| システムのインストール | 2 | バージョン 2.5 で有効、バージョン 2.1 以前では無効と | |
| | | なるパラメーター | 13 |
| | | 0-1: Load | 14 |
| | | “Load PCG(RAM) and Samples” | 14 |
| | | Select .SNG Allocation | 15 |
| | | その他のアップデート | 16 |
| Sequencer モード | 3 | その他の新機能 | 17 |
| オート・ソング・セットアップ機能 | 3 | タップ・テンポ・コントロール | 17 |
| MIDI システム・エクスクルーシブ・パラメーター・ | | その他のアップデート | 17 |
| チェンジ | 3 | 各種メッセージ | 17 |
| “Swing” Quantize parameter | 4 | | |
| Copy From Combi (Copy from Combination) ... | 4 | | |
| GM Initialize | 6 | | |
| その他のアップデート | 6 | | |
| Sampling モード | 7 | | |
| Time Slice | 7 | | |
| Save Samples & MS | 7 | | |
| Count Down REC Metronome | 10 | | |
| メトロノームのインディビジュアル・アウト | | | |
| (0-3C: Count Down REC Metronome) | 10 | | |
| Global モード | 11 | | |
| Global P1: MIDI | 11 | | |
| Global P2: Controller | 11 | | |
| Foot Switch Assign | 11 | | |
| Foot Pedal Assign | 11 | | |

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・バージョン2.5の新機能と以前のシステム・バージョンからの改善点等を説明しています。

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

また、この取扱説明書は付属の「Basic Guide」、「Parameter Guide」、「Update Guide (システム・バージョン2.0および2.1)」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。

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

UG: 「Update 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。

UG: 「Update Guide」を省略してUGと表記しています。

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 2.5 のおもな新機能

TRITONのシステム・バージョン2.5には、さまざまな新機能が追加されています。

Sequencer モード

1. オート・ソング・セットアップ機能

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

2. MIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジ対応

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

3. ページ・メニュー・コマンド “Quantize” “Swing” パラメーター

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

4. ページ・メニュー・コマンド “Copy From Combination”

ページ・メニュー・コマンド “Copy From Combination” “Auto Adjust Arp setting for Multi REC” オプションが追加になります。アルペジエーターによる演奏をレコーディング時とプレイバック時で同じ演奏が再現できるように、一部のトラックのMIDIチャンネルの補正や、必要なトラックの追加を自動的にを行い、レコーディングに最適な状態にします。また、コマンド実行時、コンビネーションで実際に使用しているティンバーのみがトラックにコピーされるようになります。

5. ページ・メニュー・コマンド “GM Initialize”

ページ・メニュー・コマンド “GM Initialize” が追加になります。GMシーケンス・トラックの作成を効率的に行えます。

Sampling モード

1. タイムスライス機能で自動生成されるシーケンス・データのPattern、RPPRへの対応 (Time Slice – Save Sample & MS ダイアログ)

システム・バージョン2.1以前では、タイムスライス機能によって生成されたシーケンス・データをソングのトラック上のみ展開が可能でしたが、システム・バージョン2.5ではパターンやRPPR機能にも展開が可能になります。

テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルにタイムスライスを実行し、RPPR機能により複数の鍵盤にアサインすることによって、鍵盤を弾くだけで同一テンポで複数のリズム・ループを演奏することができます。

また、トラック上に展開する場合も先頭メジャー等の指定が可能になります。

2. メトロノームのインディビジュアル・アウト出力

メトロノームの出力先をインディビジュアル・アウトに設定することによって、サンプリングを開始した後も、メトロノーム音を継続して出力します。楽曲のテンポに合ったフレーズなどをサンプリングする場合に効果的です。

Global モード

1. MIDI “Receive Ext. Realtime Commands” フィルター

MIDIのコモン・メッセージとリアルタイム・メッセージ(ソング・ポジション・ポインター、スタート、コンティニュー、ストップ)のフィルターが追加になります。接続した外部MIDIシーケンサー等から送信される、これらのMIDIメッセージによって本機のソング設定が不必要にリセットしてしまう場合に有効なフィルターです。

2. フット・スイッチ / フット・ペダル機能

接続したフット・スイッチ、フット・ペダルに本体コントローラーの機能をアサインできます。ジョイスティックでコントロールしていたロータリー・エフェクトのスピード切り替えやREALTIME CONTROLS ノブ等の操作などがフット・スイッチやフット・ペダルでコントロールできます。

Disk モード

1. KARMA Music Workstation, TRITON Le の .PCG/.SNG ファイルのロード

KARMA Music Workstation(バージョン1.0およびバージョン2.0)とTRITON Leの音色データ(.PCGファイル)ならびにソング・データ(.SNGファイル)がTRITONでロード可能になります。

2. ページ・メニュー・コマンド “Load PCG(RAM) and Samples”

ページ・メニュー・コマンド “Load PCG(RAM) and Samples” が追加になります。.PCGファイル内にあるRAMサンプルを使用して

いるプログラム、ドラムキット、コンビネーション、ソングのみをロードします。RAMサンプルを使用したプログラムやコンビネーション等の編集に有効な機能です。

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

3. ソング・ファイル (.SNG) の Append ロード

インターナル・メモリーにあるソングを消去せずに、フロッピー・ディスク等からのソング・データを追加してロードできます。

その他の新機能

1. タップ・テンポ・コントロール

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

システムのインストール

DOSフォーマットのフロッピー・ディスクに書き込まれたTRITON Version 2.5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 2.5にアップ・デートすることができます。

Version 2.5.0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 2.5」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 2.5」システム・ファイルの入手方法についてはコルグお客様相談窓口にお問い合わせください。なお、コルグWebページ <http://www.korg.co.jp> からダウンロードすることができます。

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 2.5」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。

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

Sequencer モード

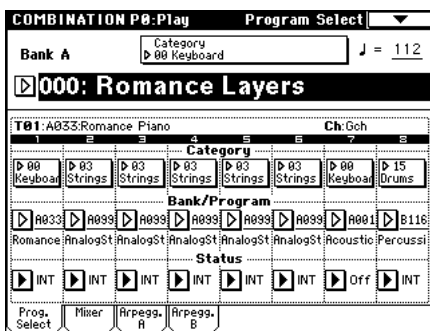
オート・ソング・セットアップ機能

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

操作例

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

Combinationモードに入ります。



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

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



オート・ソング・セットアップを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

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

コンビネーションで自動設定される内容

ページ・メニュー・コマンド「Copy From Combi」(0-1F) (P.4) において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- ・「with Effects」をチェックする
- ・「To:」をTrack 1 to 8
- ・「Auto Adjust Arpegg setting for Multi REC」をチェックする

プログラムで自動設定される内容

Program モードからオート・ソング・セットアップを実行した場合は、トラック 1 にプログラムが選択され、以下が設定されます。

- ・プログラムのインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定
- ・プログラムのアルペジエーターの設定
- ・プログラムのController Setup(1-4: Controller)の設定

自動的にレコーディング待機状態になり、Sequencerモード0-7: Preference の設定(※PG P.50)にしたがってメトロノームが発音します。

[START/STOP] キーを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度[START/STOP] キーを押します。(※BG P.64「トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法」)

MIDI システム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジ

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

以下のページにあるパラメーターは、システム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジ送受信によって個別にエディットできます。

| | |
|-----------------------------|--|
| Sequencer P0: Play/REC | Prog. 1-8/9-16 ページ Mixer 1-8/9-16 ページ PlyLoop 1-8/9-16 ページ |
| Sequencer P2: Trk Param | MIDI Ch 1-8/9-16 ページ OSC 1-8/9-16 ページ Pitch 1-8/9-16 ページ Other 1-8/9-16 ページ |
| Sequencer P3: MIDI Filter | MIDI 1 1-8/9-16 ページ MIDI 2 1-8/9-16 ページ MIDI 3 1-8/9-16 ページ MIDI 4 1-8/9-16 ページ |
| Sequencer P4: Zone/Ctrl | Key Z 1-8/9-16 ページ Vel Z 1-8/9-16 ページ MOSS 1-8/9-16 ページ Controller ページ |
| Sequencer P7: Arpeggiator | Setup 1-8/9-16 ページ Arpegg. A/B ページ Scan Zone ページ |
| Sequencer P8: Insert Effect | Routing 1-8/9-16 ページ Insert FX ページ IFX 1/2/3/4/5 ページ |
| Sequencer P9: Master Effect | Master FX ページ MFX 1/2 ページ Master EQ ページ |

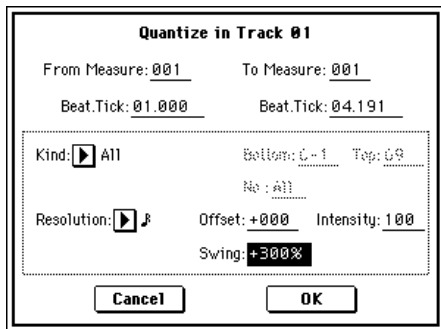
ただし上記のSequencer P0、P2 ~ 4、P7 ~ 9にある「Location」、「Meter」、「Tempo Mode」、「Reso」、「Song No. and name」、「RPPR ON/OFF」、「Track Select」、「PLAY/MUTE/REC」、「SOLO ON/OFF」はエディットできません。

BG 「Basic Guide」基本機能 MIDIアプリケーション—音色等のエディットを行う - パラメーター・チェンジ (PG P.121) の説明に、以上の内容が追加になります。

“Swing” Quantize parameter

Sequencer P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド“ Quantize ” (PG P.66)に“ Swing ”パラメーターが追加になります。

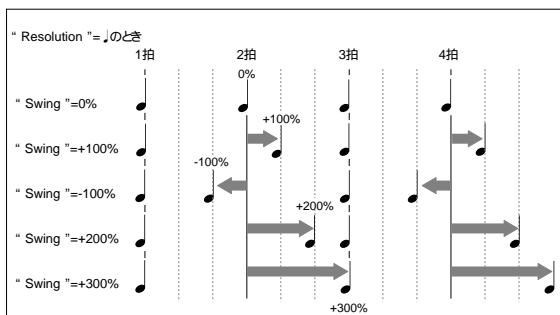
Quantize



Swing [-300% ... +300%]

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

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



PG 「Parameter Guide」5-1N: Quantize (PG P.66) の説明に“ Swing ”パラメーターの内容が追加になります。

Copy From Combi (Copy from Combination)

ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ” (0-1F) が以下の内容に変更になります。

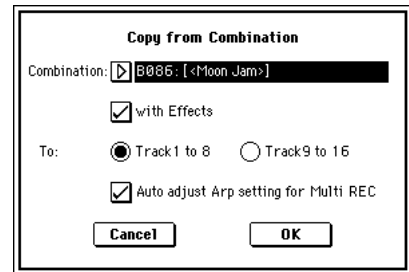
システム・バージョン2.5の“ Copy From Combi ”では、“ Auto Adjust Arp setting for Multi REC ”オプションが追加になります。また、コマンドを実行すると、コンビネーションで実際に使用しているティンバーのみがトラックにコピーされるようになります。

PG 「Parameter Guide」0-1F: Copy From Combi (PG P.48) の説明が以下の内容に変更になります。

0-1F: Copy From Combi (Copy from Combination)

指定したコンビネーションのパラメーターを、現在選ばれているソングの設定データとしてコピーします。“ Copy From Combi ”を実行すると、コンビネーションで使用しているティンバーのみをコピーします。

“ Copy From Combi ”を選び、ダイアログを表示します。



“ Combination ”でコピー元のコンビネーションを選びます。

“ with Effects ”をチェックすると、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定もコピーされます。

“ To ”でコピー先のトラック (1 ~ 8 または 9 ~ 16) を選びます。

で“ To ”Track 1 to 8 を選んだときに“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”が設定できます。“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”は、アルペジエーターをオンにしてマルチ・レコーディングを行った場合に、レコーディング時の演奏と同じサウンドがプレイバック時に再現できるように、必要な一部のトラックのMIDIチャンネル等を補正したり、必要なトラックを追加したりします。

note コンビネーションでのARPEGIATOR [ON/OFF] の状態によって補正します。オフでライトされているコンビネーションをコピーする場合は、ソングでも、アルペジエーターをオフで使用する事が前提になります。ソングでアルペジエーターをオンで使用する場合は、コンビネーションでアルペジエーターをオンにしてライトしてから、コピーしてください。

チェックすると、トラックのMIDIチャンネル等の補正を実行します。“ Multi REC ” (0-7a)、“ PLAY/MUTE/REC ” (0-1j/2j) も自動的に設定します。また、“ Recording Setup ” OverWrite (0-7a) が選ばれます。(自動設定された“ Multi REC ”、“ PLAY/MUTE/REC ”は、ソングを選び直すと、リセットするので注意してください。)

note 補正する内容は、“ Auto Adjust Arp setting for Multi REC ”で補正される内容について、を参考にしてください。ここでの内容を自動的に補正します。ただし、コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

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

コピーを実行すると、現在選ばれているソングの設定データを削除し、コンビネーションの設定データに書き替えます。

“Auto Adjust Arp setting for Multi REC”で補正される内容について

ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”を“ Auto Adjust Arp setting for Multi REC ”にチェックしないで実行し、アルペジエーターをオンにしてマルチトラック・レコーディングを行った場合、レコーディング時の演奏が再生時にプレイバックできないことがあります。

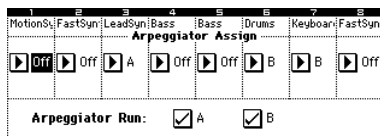
同一のMIDIチャンネルに設定されている複数のトラックは、レコーディング時に演奏データが1つにまとめられます。アルペジエーター機能によって発音しているトラックと同一のMIDIチャンネルのトラックがある場合、アルペジエーターによって演奏されたデータと、手弾き等で入力した演奏データが1つにまとめられ、同じチャンネルの各トラック(“ Status INT時)すべてが発音してしまいます。

このような場合は、アルペジエーター機能によって発音しているトラックのMIDIチャンネルを変更し、さらにアルペジエーターを起動させるためのトラックを作ることによって解決できます。

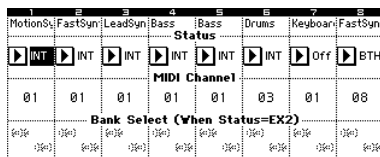
レコーディング時の演奏が再生時に再現できない場合は、次の条件を確認してください。

note ページ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ”で“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”をチェックしたとき、ここでの内容を自動的に実行します。通常チェックをつけて実行してください。その場合、ここでの修正は必要ありませんが、自動修正の内容をここで確認してください。

- ・ Sequencer P7: Arpeggiator, Setup T01-08 ページ
“ Arpeggiator Assign ”と“ Arpeggiator Run ”A, Bの設定



- ・ Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08 ページ“ MIDI Channel ”の設定



“ Arpeggiator Run ”A, Bがチェックされ、アルペジエーターがトラックにアサインされている場合、“ MIDI Channel ”に01以外が設定されているかを確認します。

note グローバルMIDIチャンネル(Global P1:MIDI“ MIDI Channel ”)が01の場合です。

| Arpeggiator Run | MIDI Channel *1 | 修正 |
|-------------------------------|--------------------|---------------|
| “ A ”, “ B ”のどちらかがチェックされている場合 | 01のみ | 修正必要 |
| | 01 02, 01 03, etc. | 修正必要なし |
| “ A ”, “ B ”が両方ともチェックされている場合 | 01のみ | 修正必要 |
| | 01 02, 01 03, etc. | 片方のみ修正必要 |
| | 01 02 03, etc. | 修正必要なし / 必要*2 |

*1 アルペジエーターが動作する複数のトラックにそれぞれ設定されている“ MIDI Channel ”が01だけの場合は、「01のみ」の欄を見ます。“ MIDI Channel ”が01と02または01と03のように01ともう1つのチャンネルが設定されている場合は「01 02, 01 03, etc.」の欄を、01と02と03のように01とその他複数のMIDIチャンネルが設定されている場合は「01 02 03, etc.」の欄を見ます。

*2 修正が必要な場合は、1つのアルペジエーターが動作するトラックが“ MIDI Channel ”01だけを使用しているときです。また、2つのアルペジエーターで同じMIDIチャンネルを使用している場合にも修正が必要な場合があります。

! コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

前図は、コンビネーションB086: [<Moon Jam>] を“ Copy From Combi ”で“ Auto adjust Arp setting for Multi REC ”をチェックしないでコピーした例です。前述の操作 ~ を参照し(P.4)実際にコピーして確認してください。(このコンビネーションのアルペジエーター設定についてはBG P.100を参照してください) この設定を例として修正が必要か、そして修正が必要な場合、どこを修正するかを確認します。

“ Arpeggiator Run ”AとBにチェックがついていて、アルペジエーターが動作するトラックには“ MIDI Channel ”01と03が設定されています。片方のアルペジエーターに対して修正が必要です。この設定のままマルチトラック・レコーディングを行うと、T01, 02, 03, 04, 05のMIDIチャンネルが同一のため、低音側のベース(T04, T05)高音側のモーション・シンセ/パッド(T01, T02)アルペジエーターAによるリード・シンセ(T03)の演奏データが1つにまとめられてしまい、再生時に演奏が再現されません。(T07はアルペジエーターBをトリガーするためのダミー・トラックです。)

アルペジエーターAによるリード・シンセの演奏データを分けてレコーディングするために、T03のMIDIチャンネルを変更します。Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08 ページを選び、Track03の“ MIDI Channel ”を02に変更します。

アルペジエーターAをトリガーするための設定を加えます。Sequencer P2:Trk Param, MIDI Ch T01-08 ページを選び、トラック8の“ Status ”をOff、“ MIDI Channel ”を01に設定します。(T08はアルペジエーターAをトリガーするためのダミー・トラックとなります。)

Sequencer P7:Arpeggiator, Setup T01-08 ページを選びます。トラック8のAssignをAに設定します。

以下の設定になります。

| トラック | T01 | T02 | T03 | T04 | T05 | T06 | T07 | T08 |
|----------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Assign | Off | Off | A | Off | Off | B | B | A |
| Status | INT | INT | INT | INT | INT | INT | Off | Off |
| MIDI Ch. | 01 | 01 | 02 | 01 | 01 | 03 | 01 | 01 |

以上で修正が終了しました。Sequencer P0:Play/REC, Preference ページで“ Track Select ”にMIDIチャンネルが01のトラックのいずれかを選びます。“ Multi REC ”をチェックし、マルチトラック・レコーディングしてください。

GM Initialize

Sequencer P0: Play/REC ページなどにページ・メニュー・コマンド“GM Initialize”が追加になります。GMシーケンス・トラックの作成が効率的に行えます。

Page Menu

ページ・メニューに“GM Initialize (0-1K)”が追加になります。

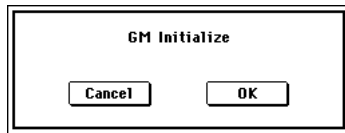
Sequencer P0: Play/REC での表示

| | | |
|---------------------|--------------------|-------|
| Memory Status | Load Template Song | |
| Solo Selected Track | Save Template Song | |
| Rename Song | FF/REW Speed | |
| Delete Song | Set Location | |
| Copy From Song | GM Initialize | ←0-1K |
| Copy From Combi | | |

0-1K: GM Initialize

GMシステム・オン・メッセージをSequencerモードに送り、各トラックをGM用の設定にリセットします。(☞下表)

このコマンドを選択し、ダイアログを表示します。



実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

PG 「Parameter Guide」0-1: Page Menu Command (☞PG P.47)の説明に、“GM Initialize”の内容が追加になります。

GM Initialize Parameters

| Parameter | | Track1-9, 11-16 | Track10 | |
|-----------|-------------------------------------|----------------------|------------------------|------------------------|
| P0 | Bank/Program (Program Select) | G001: Acoustic Piano | g(d)001 : STANDARD Kit | |
| | Pan | C064 | C064 | |
| | Volume | 100 | 100 | |
| P2 | Status | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | Use Program 's Scale | - | - | 設定値のままで変化しない |
| P7 | Arpeggiator Assign | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | その他 Arpeggiator パラメーター | - | - | 設定値のままで変化しない |
| P8 | IFX/Indiv.Out BUS Select | L/R | DKit | |
| | Send1(MFX1) | 0 | 0 | |
| | Send2(MFX2) | 40 | 40 | |
| | IFX1...5 | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | Pan(CC#8) | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | BUS Select | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | Send1 | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | Send2 | - | - | 設定値のままで変化しない |
| | その他 Insert Effect パラメーター | - | - | 設定値のままで変化しない |
| P9 | MFX1 | - | - | 016: Stereo Chorus |
| | MFX2 | - | - | 053: Reverb SmoothHall |
| | Return1 | - | - | 127 |
| | Return2 | - | - | 050 |
| | その他 Master Effect, Master EQ パラメーター | - | - | 初期設定 |

その他のアップデート

Sequencerモードでは以下の動作を改善しました。

- ・ Sequencerモードから一旦他のモードへ移っても、ページ・メニュー・コマンド“Set Location”の設定がリセットしないようにしました。
- ・ レコーディング中にシーケンサー・メモリーの残量がゼロになったとき、レコーディング済の演奏データが残るようにしました。
- ・ “Multi REC”オン(チェックする)の設定が、一旦別のモードに移動すると、オフ(チェックなし)にリセットしないようにしました。

Sampling モード

Time Slice

Save Samples & MS

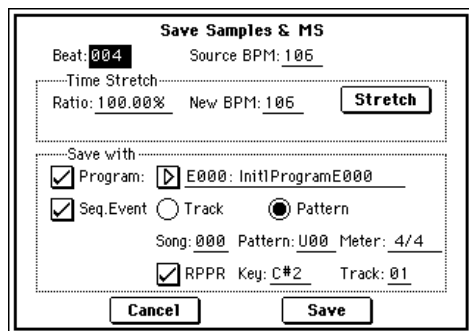
タイムスライス機能によって生成されたシーケンス・データをシーケンサーのトラックだけでなく、パターンやRPPR機能への展開も可能になります。

テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルにタイム・スライスを実行し、RPPR機能により複数の鍵盤にアサインすることによって、鍵盤を弾くだけで同一テンポで複数のリズム・ループを演奏することが可能です。

また、トラック上へ展開する場合も先頭メジャー等の指定が可能になります。

Sampling P2: Loop Edit のページ・メニュー・コマンド“ Time Slice (2-1B) におけるサンプルおよびマルチサンプルセーブ時の Save Samples & MS ダイアログ“ Save with ”の内容が以下のように変更になります。

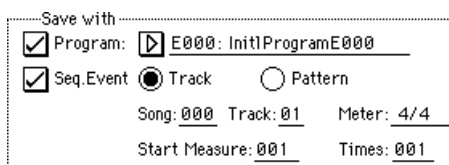
UG 「システム・バージョン2.0 Update Guide」の Time Slice, Save Samples & MS ダイアログ, “ Save with ”の Seq. Event の説明が以下のように変更になります。(≪UG P.9 操作 ≫)



Sampling P2: Loop Edit のページ・メニュー・コマンド“ Time Slice (2-1B) において、サンプルおよびマルチサンプルのセーブ時、Save Samples & MS ダイアログで “ Save with ”の Seq.Event をチェックすると、セーブ実行時に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。このシーケンス・データは、トラック・データとして作成するか、パターン・データとして作成するかを指定できます。また、パターン・データ作成時にはRPPRへのアサインも可能です。

・トラック・データを作成するとき

“ Seq.Event ”チェック・ボックスの横にあるラジオ・ボタンで Track を選ぶと、トラック・データが作成されます。



作成先のソング・ナンバー、トラック・ナンバー、拍子を“ Song ”、“ Track ”、“ Meter ”で指定します。

作成されるトラック・データの長さは、“ Meter ”と“ Source BPM ”から計算した小節数となります。

トラック・データは“ Start Measure ”で設定された小節から“ Time ”で設定された回数繰り返して作成されます。

“ Program ”、“ Seq.Event ”を両方チェックし、“ Start Measure ”を 001 にしてセーブを実行した場合は、ソング・パラメーターの Bank/ Program (Sequencer 0-1i/2i ≪PG P.47 ≫)と“ Play Loop ” (Sequencer 0-5a/6a ≪PG P.49 ≫)が自動的に設定されます。

“ Play Loop ”は“ Track Play Loop ”をオン、“ Play Intro ”をオフ、“ Loop Start Measure ”を 001, “ Loop End Measure ”はトラック・データの長さ(“ Meter ”と“ Source BPM ”から計算した長さ)に設定されます。

例えば、作成したトラック・データの長さが 4 小節, “ Start Measure ”: 001, “ Time ”: 002 でセーブを実行すると、8 小節 (4 小節 × 2) のトラック・データをトラックの 1 小節目から作成します。トラックを再生すると、“ Play Loop ”の設定によって 1 ~ 4 小節をループ再生します。5 小節以降は再生されません。5 小節以降も再生する場合は、“ Track Play Loop ”をオフにします。

“ Program ”、“ Seq.Event ”を両方チェックし、“ Start Measure ”を 001 以外にしてセーブを実行した場合は、“ Start Measure ”の最初の位置にプログラム・チェンジを作成します。

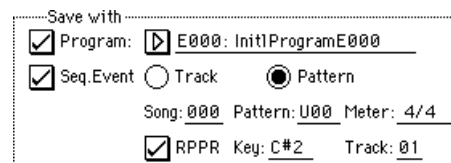
例えば、作成したトラック・データの長さが 4 小節, “ Start Measure ”: 002, “ Time ”: 002 でセーブを実行すると、8 小節 (4 小節 × 2) のトラック・データをトラックの 2 小節目から作成します。

! トラック・データを作成すると、作成前にあった小節の範囲内のデータは消去されます。範囲外のデータは消去されません。

note “ Program ”、“ Seq.Event ”は通常、両方をチェックします。セーブ実行後に Sequencer モードでソングを選びプレイバックさせると、結果をすぐに確認できます。

・パターン・データを作成するとき

“ Seq.Event ”チェック・ボックスの横にあるラジオ・ボタンで Pattern を選ぶと、パターン・データが作成されます。



パターン・データ作成先のソング・ナンバー、パターン・ナンバー、拍子を“ Song ”、“ Pattern ”、“ Meter ”で指定します。

作成されるパターン・データの長さは、“ Meter ”と“ Source BPM ”から計算した小節数となります。

“ RPPR ”チェック・ボックスをチェックすると、セーブ実行時にパターンがRPPRに設定されます。設定するキー、トラックを“ Key ”、“ Track ”で指定します。

“ Program ”、“ Seq.Event ”と“ RPPR ”のそれぞれをチェックすると、ソング・パラメーターの“ Bank/Program (Sequencer 0-1i/2i) ”“ RPPR ON/OFF (Sequencer 0-1g) ”も自動的に設定されます。“ RPPR ON/OFF ”がオンになります。

note “ Program ”、“ Seq.Event ”と“ RPPR ”は通常、チェックします。セーブ実行後にSequencerモードでソングまたはパターンを選び、プレイバックさせると、結果をすぐに確認することができます。また、“ RPPR ”をチェックした場合、設定したキーを押すとパターンが発音します。

note サンプルのエンド・アドレスの設定等によって、パターンの小節数が長くなり、きれいなループにならない場合があります。そのときは“ Pattern Parameter (Sequencer 6-1C PG P.69) ”で“ Length ”を設定し直してください。

note “ Seq.Event ”で“ Start Measure ”を001にして作成したトラック・データやパターン・データの“ Tempo (Sequencer 0-1c PG P.45) ”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ます。タイム・ストレッチを実行しなかった場合は“ Source BPM ”で指定した値になります。また、“ Start Measure ”を001にしてトラックを作成すると、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。

タイム・スライスでサンプルを分割し、Sequencerモードで再生する

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、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを自動的に分割します。分割した各サンプルは、マルチサンプル、プログラムとして自動的に展開できます。また、分割したサンプルに対応するSequencerモードでの演奏データも自動的に作成できます。

タイム・スライスしたサンプルはSequencerモードのソングで次のように使用することができます。

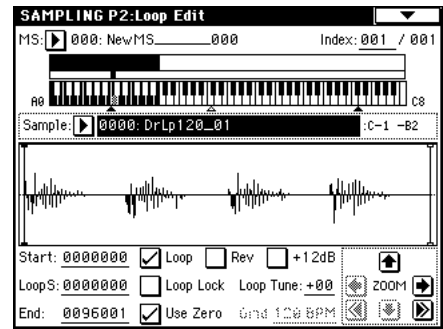
- ・テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えないでテンポを合わせて演奏する。
- ・ピッチを変えないでテンポをリアルタイムに変更する。

ここではリズム・ループ・サンプルを、Samplingモードでタイム・スライスし、Sequencerモードでリズム・ループ・サンプルを演奏させるまでの手順を示します。

ドラムス等のリズム・ループ・サンプルを準備します。本体でレコーディングしたり、Diskモードでフロッピー・ディスク等からデータをロードします。最初は、4/4拍子1小節の長さの比較的シンプルなビートで、モノのリズム・ループ・サンプルで試してみてください。ここでは、120BPMのリズム・ループ・サンプルを例にします。

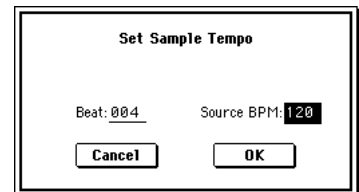
P2: Loop Editページを表示します。

“ Sample ”で120BPMのリズム・ループ・サンプルを選びます。



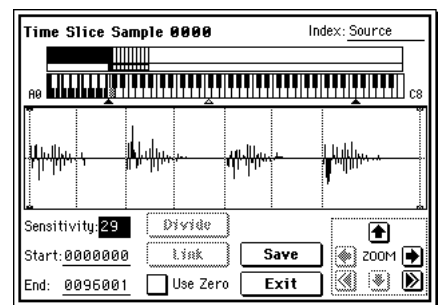
note サンプルを再生し、ループするビートがきれいに再生されるのを確認してください。再生できないときは、P2:Loop Editページのスタート・アドレス“ Start ”とエンド・アドレス“ End ”を合わせ込み、ページ・メニュー・コマンド“ Truncate ”を実行してください。(BG P.82、PG P.89)

ページ・メニュー・コマンド“ Time Slice ”を選びます。Set Sample Tempoダイアログが表示されます。



サンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。BPMがわかっているときは、“ Source BPM ”を設定します。BPM値がわからないときは、“ Beat ”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここではBPMがわかっていますので“ Source BPM ”を120に設定します。

OKボタンを押します。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。



鍵盤を弾くと、C2で元のサンプル(Source) D2以降で分割したサンプルが発音します。

分割したサンプルを1つずつ聞きながら、“ Sensitivity ”を調整して、ドラム等の打楽器音が1つずつ分割されるようにします。サンプルによっては、“ Sensitivity ”を調整してもきれいにスライスされない場合があります。各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、エディットしてください。

note エディットするとき[ENTER]キーを押しながらエディットする鍵盤にアサインされているインデックス“ Index ”を選びます(その部分の波形表示が反転します)。そして“ Start ”や“ End ”を調整したり、Divideで分割、Linkで結合して、調整します。(UG P.8 操作)

Saveボタンを押します。

Save Samples & MSダイアログが表示されます。

ここで、タイム・スライスしたサンプル、マルチサンプルをセーブします。

このとき、Save withの項目で同時にサンプル、マルチサンプルを使用したプログラム、Sequencerモードで使用するリズム・ループ・サンプルに対応した演奏データ(トラックまたはパターン)のコンパート先を設定します。

- 演奏データをトラックに作成する場合

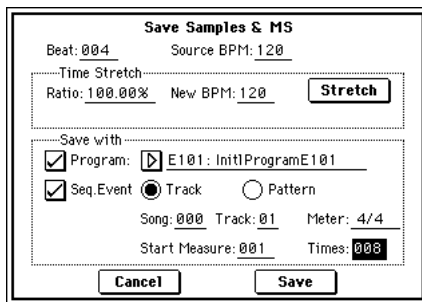
“ Program ”、“ Seq.Event ”をチェック

Program: E101

Track: On

Song: 000、Track: 01、Meter: 4/4

Start Measure: 001、Time: 008



Saveボタンを押してセーブを実行します。

操作 のダイアログに戻ります。

- 演奏データをパターンに作成する場合

演奏データをパターンに作成した状態を確認するために、もう一度Saveボタンを押して、Save Samples & MSダイアログを表示してください。

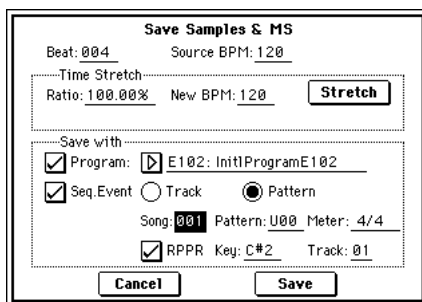
“ Program ”、“ Seq.Event ”をチェック

Program: E102

Pattern: On

Song: 001、Pattern: U00、Meter: 4/4

RPPR: On(チェック) Key: C#2、Track: 01



Saveボタンを押してセーブを実行します。

操作 のダイアログに戻ります。

Exitボタンを押して、操作 の画面に戻ります。

[SEQ]キーを押してSequencerモードに入り、“ Song Select ”で000を選びます。



操作 で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/RECページ

Song: 000、Meter: 4/4、Tempo: 120

- P0:Play/REC, Program T01-08 ページ

Track01 Program: E101

- P0:Play/REC, PlayLoop T01-08 ページ

Track01 Track Play Loop: On

Loop Start Measure: 001

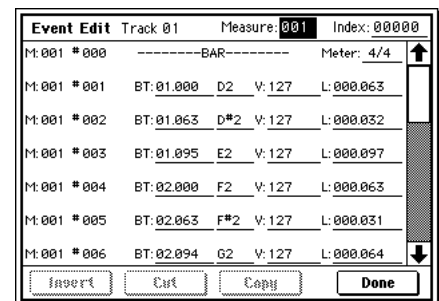
Loop End Measure: 001

Play Intro: Off

note 演奏データをトラックに作成時、“ Start Measure ”を001以外に設定すると、P0:Play/REC、PlayLoop T01-08 ページのパラメーターおよびプログラムは自動設定されません。(“ Track Play Loop ”はOff、“ Start Measure ”の最初の位置にプログラム・チェンジを作成)

- P5:Track Edit, Track Edit ページ

Track01: トラック・データ: 8小節(D2 ~)



SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、再生が始まります。“ Play Loop ”の設定によって1小節目をループ再生します。

例えば、♩(Tempo)を100にしてください。テンポを変えてプレイバックしてもピッチが変わらないことを確認してください。

note テンポを変えたときに、リズム・ループ・サンプルのビートがうまく再現できない場合やノイズが目立つ場合は、操作 のスライスが最適になっていないことが原因です。分割される各打楽器音の切れ具合は、テンポを変えてプレイバックしたときのクオリティに大きく影響します。操作 で各サンプルの切れ具合を調整します。

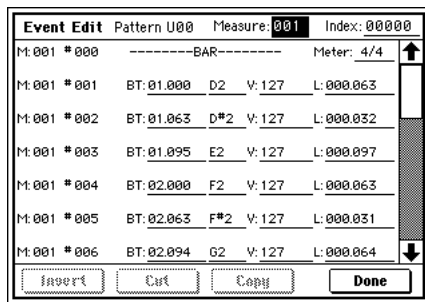
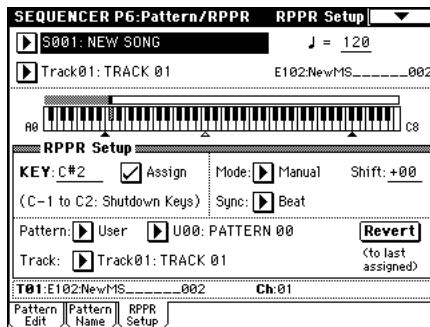
note テンポを遅くしてプレイバックしたときにサンプル間の無音部分が目立ったり、テンポを速くしてプレイバックしたときにサンプル間でノイズが発生するなど、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるためには、操作 でStretch“ New BPM ”または“ Ratio ”をプレイバックしたいテンポに設定します。タイム・ストレッチを実行すると、個々のサンプルの長さが調整されます。(操作)

“ Song Select ”で001を選びます。



操作 で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

- P0:Play/REC ページ
Song: 001、Meter: 4/4、Tempo: 120、RPPR: On
- P0:Play/REC、Program T01-08 ページ
Track01 Program: E102
- P6:Pattern/RPPR、RPPR Setup ページ
Key: C#2、Assign: On、
Pattern: User、U00、Track: Track01
パターン・データ: 1小節(D2 ~)



P6:Pattern/RPPR、Pattern Edit ページでSEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、パターンU00のプレイバックが始まります。

P6:Pattern/RPPR、RPPR Setup ページで、C#2 キーを弾くと、RPPR機能によるパターンU00のプレイバックが始まります。

操作 同様にテンポを変えて再生してもピッチが変わりません。

Count Down REC Metronome

メトロノームのインディビジュアル・アウト (0-3c: Count Down REC Metronome)

サンプリング開始時のメトロノームを設定する0-3c: Count Down REC Metronomeにおいて、メトロノームの出力先(“ Bus(Output) Select ”)をインディビジュアル・アウト(1, 2, 3, 4)に設定したときの動作が以下のように変更になります。

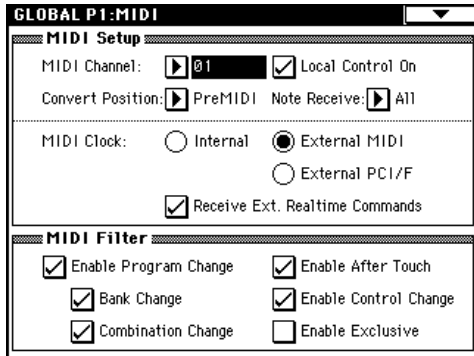
“ Count Down REC (0-2b ≡ PG P.86)を4, 8, 3, 6のいずれかに設定時、メトロノームの出力先(“ Bus(Output) Select ”)をインディビジュアル・アウト(1, 2, 3, 4)にすると、サンプリングを開始した後もメトロノーム音を継続して出力します。楽曲のテンポに合ったフレーズなどをサンプリングするとき効果的です。

PG 「Parameter Guide」Samplingモード 0-3c: Count Down REC Metronome “ Bus(Output) Select ” (≡ PG P.87)の説明に、上記の内容が追加になります。

Globalモード

Global P1: MIDI

Global P1: MIDIのMIDI Setup(※PG P.117)に“Receive Ext. Realtime Commands”チェック・ボックスが追加になります。



Receive Ext. Realtime Commands

チェックしない: “MIDI Clock”がExternal MIDIまたはExternal PCI/Fのとき、MIDI IN端子またはTo Host端子からのMIDIコマンド・メッセージとリアルタイム・メッセージ(ソング・ポジション・ポインター、スタート、コンティニュー、ストップ)を受信しません。(ソング・セレクトは受信します)

note 外部MIDIシーケンサーからの、これらのメッセージによって本機のソング設定が不必要にリセットしてしまう場合等に設定します。

チェックする: 上記コマンド・メッセージ(ソング・セレクトを含む)とリアルタイム・メッセージを受信します。

▲ “MIDI Clock”がInternalの場合は設定できません。

PG 「Parameter Guide」1-1a: MIDI Setup のMIDI Clock (MIDI Clock Source) (※PG P.117)のあとに、“Receive Ext. Realtime Commands”の内容が追加になります。

Global P2: Controller

Foot Switch Assign

Global P2: Controllerの“Foot Switch Assign”(※PG P.121)に以下の設定が追加になります。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、フット・スイッチをオン/オフするたびに、選択したMIDIコントロール・メッセージを送信します。(オフ: 0, オン: 127)

JS+Y(CC#01), JS-Y(CC#02): フット・スイッチ操作で本体ジョイスティックの効果をコントロールします。フット・スイッチ・オンでジョイスティックを+Yまたは-Y方向に倒しきり、オフでセンターに戻すことと同じ効果です。

Slider(CC#18): フット・スイッチ操作で本体[Value]スライダの

効果をコントロールします。フット・スイッチ・オンで[Value]スライダをMax、オフでMinと同じ効果です。

Knob 1...4, SW1, SW2: フット・スイッチ操作でフロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブ、[SW1]/[SW2]キーの効果をコントロールします。フット・スイッチをオン/オフするたびに、各モードのRealtime Control Knobs B-Assignの“Knob 1B...Knob 4B”、Panel Switch Assignの“SW1, SW2”で設定したMIDIコントロール・メッセージを送信します。

Tap Tempo: Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードのアルペジエーター、シーケンサー、SMF再生テンポのタップ・テンポ・コントロールが可能になります。接続したフット・スイッチを目的のテンポの拍(ビート)に合わせて踏むことで、テンポをリアルタイムにコントロールできます。(※P.17「タップ・テンポ・コントロール機能」)

▲ タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencerモードで“Tempo Mode”(※PG P.46)をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

PG 「Parameter Guide」9.付録 - Foot Switch AssignのFoot Switch Assign List(※PG P.219)に追加になります。

Foot Pedal Assign

Global P2: Controllerの“Foot Pedal Assign”(※PG P.121)に以下の設定が追加になります。

MIDI CC#を含む機能を選択した場合、そのMIDIコントロール・メッセージ(0~127)をフット・ペダル操作で送信します。

JS+Y(CC#01), JS-Y(CC#02): フット・ペダルの操作で、本体ジョイスティックの効果をコントロールします。

Slider(CC#18): フット・ペダル操作で、本体[Value]スライダの効果をコントロールします。

Knob 1...4: フット・ペダル操作でフロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブの効果をコントロールします。各モードのRealtime Control Knobs B-Assignの“Knob 1B...Knob 4B”で設定したMIDIコントロール・メッセージを送信します。


PG 「Parameter Guide」9.付録 - Foot Pedal AssignのFoot Pedal Assign List(※PG P.220)に追加になります。




Disk モード

KARMA Music Workstation, TRITON Le の.PCG/.SNG ファイルのロード

システム・バージョン2.5では、KARMA Music Workstation(システム・バージョン1.0および2.0)フォーマットとTRITON Leフォーマットの.PCGファイルおよび.SNGファイルを変換しながらロードすることが可能になります。ただし、以下の制限および注意事項があります。

 コンビネーション、プログラムのカテゴリーが不適切になる場合があります。

 KARMA Music Workstationの.MID、.EXLファイルとTRITON Leの.KSC、.KMP、.KSF、.MID、.EXL、.AIF、.WAVファイルは、完全なデータの互換性が確保されています。外部メディアを介してのロード/セーブが可能です。

KARMA Music Workstation では有効、 TRITON では無効となるパラメーター

1. KARMA 機能

本機では、KARMA 機能を搭載していないため、KARMA Music Workstationの.PCGファイルおよび.SNGファイルをロードした場合、プログラム、コンビネーション、各ソングに含まれるKARMA機能のパラメーターはロードされません。また、ロード後の各アルペジエーター関連のパラメーターは初期値に設定されます。

また、KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0でセーブされた.KGEファイルをDiskモードでOpenボタンを押して開いたときに、GEデータおよびテンプレートデータのディレクトリが存在していても表示されません。

2. Sequencer モード “Tone Adjust” パラメーター

KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“Tone Adjust”パラメーターの設定はロードされません。

3. Global モードのパラメーター

- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“MIDI Clock”Autoの設定は、EXTに設定されます。
- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“Foot Switch Assign”のKARMA RTC Knob 1...KARMA Chord Trigger 4の設定は、OFFに設定されます。
- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“Foot Pedal Assign”のKARMA RTC Knob 1...KARMA RTC Knob 8の設定は、OFFに設定されます。
- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“S/S Out P/C”の設定は、内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。
- ・ “Auto KARMA Program”の設定は、“Auto Arpeggiator Program”のパラメーターとして使用されます。
- ・ “Auto KARMA Combi”の設定は、“Auto Arpeggiator Combi”のパラメーターとして使用されます
- ・ Audio Inputの各パラメーターは初期値に設定されます。

TRITON Le では有効、TRITON では無効と なるパラメーター

1. インサート・エフェクト (IFX)

Combination、Program、Sequencer、S.Play各モードのインサート・エフェクト(IFX)のパラメーターは、IFX1のパラメーターとしてロードされます。IFX2 ... IFX5のパラメーターは初期値に設定されます。

2. ドラムキット

00-15(INT)のドラムキットは00-15(A/B)に、16-23(User)のドラムキットは16-23(C)にそれぞれロードされます。

3. アルペジオ・パターン

U000-199(INT)のアルペジオ・パターンはU000-199(A/B)に、U200-215(User)のアルペジオ・パターンはU200-215(C)にそれぞれロードされます。

4. Audition Riff 機能

本機では、Audition Riff機能を持たないため、TRITON Leの.PCGファイルをロードした場合、プログラムに含まれるAudition Riff機能のパラメーターはロードされません。

データの互換性

システム・バージョン2.5では、各種データフォーマットにおいて、従来のシステム・バージョン(バージョン2.1以前)とのデータ互換性が確保されています。ただし、以下の場合に注意が必要です。

バージョン 2.5 で有効、バージョン 2.1 以前では無効となるパラメーター

1. Global モード “Receive Ext. Realtime Commands” パラメーター

・バージョン2.5 バージョン2.1以前

バージョン2.1以前では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。ただし、その状態で.PCGファイルとしてセーブすると、この設定もこのままディスクへセーブされます。

・バージョン2.1以前 バージョン2.5

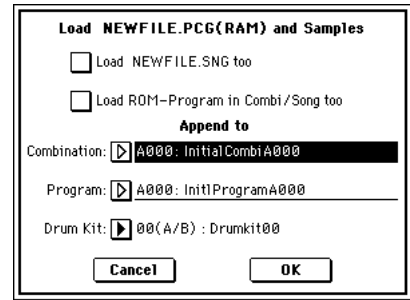
初期値(チェックなし)に設定されます。

2. バージョン 2.5 で追加になった Global モード “Foot Switch Assign” の JS+Y (CC#01)...Tap Tempo の設定、 “Foot Pedal Assign” の JS+Y (CC#01)...Knob4 の設定

・バージョン2.5 バージョン2.1以前

バージョン2.1以前の“Foot Switch Assign”はCue Repeat Control、“Foot Pedal Assign”はMFX Send2 (CC#91)に設定されます。

note TRITON/TRITON pro/TRITON proXは、各種データフォーマットにおいて、TRITON-RackおよびTRITON STUDIOとのデータの互換性が確保されています。フロッピー・ディスク等の外部メディアを介してのロード/セーブ、またはMIDIエクスポート・データ・ダンプやパラメーター・チェンジでのデータ互換が可能です。ただし、バンク構成やパラメーター構成のちがいで注意が必要です。詳しくはTRITON-RackおよびTRITON STUDIOの取扱説明書を参照してください。



0-1: Load

“Load PCG(RAM) and Samples”

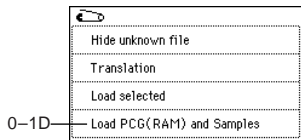
0-1: Loadにページ・メニュー・コマンド“Load PCG(RAM) and Samples”が追加になります。

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

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

Page Menu

0-1: Loadのページ・メニューにLoad PCG(RAM) and Samples (0-1D)が追加になります。

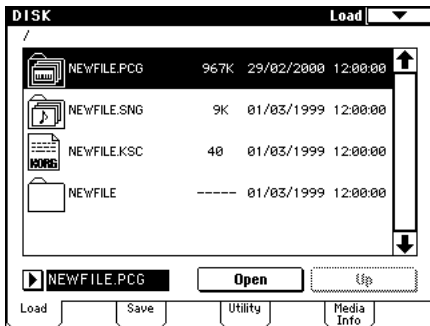


0-1D: Load PCG(RAM) and Samples

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

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

ディレクトリ・ウィンドウで.PCGファイルを選択します。



このコマンドを選択して、ダイアログを表示します。

このコマンドは、.PCGファイルを選んだときだけに表示され、選択できます。

.PCGファイルと同一ファイル名の.SNGファイルを、.PCGファイルと一緒にロードする場合は“Load *****.SNG too”チェックボックスをチェックします。.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルも一緒にロードされます。

note .PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSCのファイルは、.PCGファイルと同時に必ず一緒にロードされます。カレント・ディレクトリ以下にファイルがない場合は、「ロードするファイルが見つからないときや、分割してセーブしたファイルをロードするとき」(PG P.139)の手順に従ってロードを実行してください。

.PCGファイルでロードされる内容:

1. Drum Kit : “High/Low Drumsample Bank”(Global 5-1b/1c (PG P.123))で、少なくとも1つのKEYでRAMを設定しているドラムキット
2. Program: “Oscillator Mode”(Program 1-1a (PG P.4))でDrumsを設定し、さらに“Drum Kit”(Program 1-2d (PG P.6))で上記1.のドラムキットを設定しているプログラム。
3. Program: “Oscillator Mode”(Program 1-1a (PG P.4))でSingleまたはDoubleを設定し、さらに“OSC1/2 Multisample High/Low Bank”(Program 1-2a/2b (PG P.5))で、少なくとも1箇所RAMを設定しているプログラム。
4. Combination: “Bank/Program”(Combination 0-1e/1-1a (PG P.30, P.32))で、上記2.または3.のプログラムを設定しているコンビネーション。

.SNGファイルでロードされる内容:

1. Song: “Bank/Program”(Sequencer 0-1i, 2i (PG P.46))で、上記“.PCGファイルでロードされる内容”の2.または3.のプログラムを設定しているソングを、インターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーから、つめてロードします。(P.15「Select .SNG Allocation」参照) キュー・リスト・データはロードされません。

ロード後の各データが正しく対応するように以下を自動的に設定しなおします。

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

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

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

! Bank Fのプログラム・データはロードされません。

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

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

! ロード先のバンクおよびナンバーが、D127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

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

! ロード先のバンクおよびナンバーが、E127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

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

! ロード先のバンクおよびナンバーが、63(User)を超える場合、ロードは自動的に終了します。

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

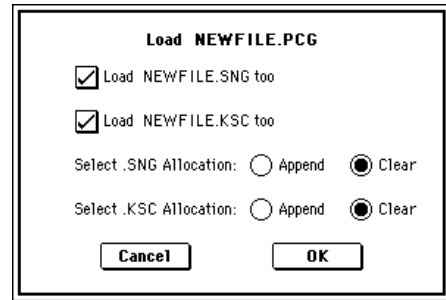
ロードするときはOKボタンを、ロードしないときはCancelボタンを押します。

Select .SNG Allocation

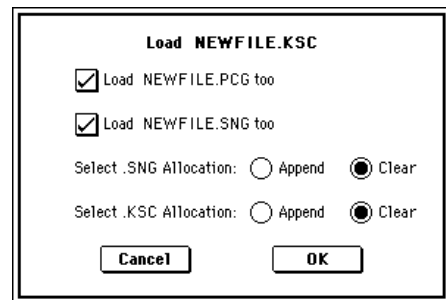
“Load .PCG”、“Load .SNG”、“Load .KSC”実行時のダイアログに“Select .SNG Allocation”が追加になります。

“Select .SNG Allocation”では.SNGファイルをロードする際のファイル内にあるソング・データのロード方法を設定します。

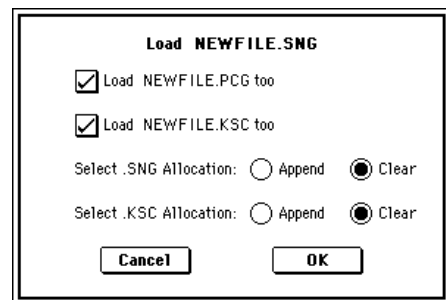
“Load .PCG”では、ロード実行時、ダイアログで“Load *****.SNG too”をチェックしたときに、“Select .SNG Allocation”を設定できます。



“Load .KSC”では、ロード実行時、ダイアログで“Load *****.SNG too”をチェックしたときに、“Select .SNG Allocation”を設定できます。



“Load .SNG”では、ロード実行時、ダイアログで“Select .SNG Allocation”を設定します。

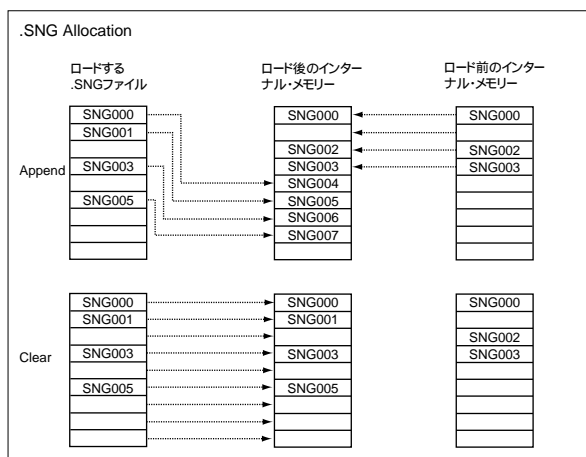


Append: すでにインターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーからロードします。このとき、ロードされる.SNGファイル内のソング・データは、つめてロードされます。

インターナル・メモリー上にあるソング・データを消去せずにディスクからソング・データを追加してロードする場合に選びます。キュー・リスト・データはロードされません。

Clear: すでにインターナル・メモリー上に存在するキュー・リスト・データおよびソング・データをすべて消去して、キュー・リスト・データとセーブ時のソング・データの配置をそのままロードします。

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選びます。



🔍 .SNGファイルを“ Append ”指定でロード時、ソングの追加可能な残り数を超えてロードしようとすると、「Not enough song locations available」のメッセージが表示されます。(※P.17) このときは、Sequencerモードでページ・メニュー・コマンド “ Delete Song ” を実行し、ロード可能なソング数を増やしてからロードしてください。

PG 「Parameter Guide」0-1: Load, 0-1C: Load selectedの1) Load .PCQ(※PG P.132) 15) Load .SNG(※PG P.135) 22) Load .KSQ(※PG P.136)に“ Select .SNG Allocation ”の内容が追加になります。

その他のアップデート

Diskモードでは、以下の動作を改善しました。

- Openボタンで下の階層のディレクトリ、ファイルに移動し、再度Upボタンで上の階層へ移動したときに、もとのディレクトリ、ファイルを選択するようにしました。

その他の新機能

タップ・テンポ・コントロール

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでタップ・テンポ・コントロール機能が追加になります。

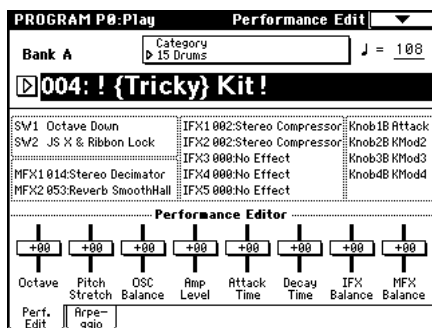
各モードでアルペジエーター、シーケンサー、SMFを再生中に目的のテンポに合わせて[ENTER]キーを数回軽く押すことで、演奏テンポをリアルタイムにコントロールできます。

アルペジエーター、シーケンサー、SMF再生の演奏テンポをリアルタイムに他のビートと合わせる場合に便利な機能です。

操作例

Programモードでの操作例を以下に示します。

ProgramモードでA004: ! {Tricky} Kit! を選びます。



Program P0: PlayでArpeggioタブを選択し、「Latch」チェックボックスをチェックします。



フロント・パネルのARPEGGIATOR [ON/OFF] キーをオンにします。

目的の拍子に合わせて[ENTER]キーを数回軽く押します。演奏テンポに合わせてLCD画面右上のテンポ「J = 108」の表示が変わります。鍵盤を押さえると、アルペジエーターによるドラムス・パターンを合わせたテンポで演奏します。

[ENTER]キーを拍子のタイミングに合わせて軽く押します。そして、キーを押す間隔を少し速めます。

ドラムス・パターンの演奏テンポが少し速くなります。

▲ タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencerモードで“Tempo Mode”(PG P.46)をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

note タップ・テンポ・コントロール機能は、[ENTER]キーだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(PG P.11 Globalモード「Foot Switch Assign」)

その他のアップデート

ProgramモードのProgram P1: Edit-BasicのVoice Assign Mode (1-1b PG P.4)がMonoの場合の動作を以下のように変更しました。

システム・バージョン2.1以前では、ノート・オン3音まではノートを内部的に記憶していました。

C オン D オン E オン F オン F オフ E オフ D オフ
C 発音 D 発音 E 発音 F 発音 E 発音 D 発音 発音なし

システム・バージョン2.5では、記憶するノート・オンを10音まで拡張しました。モノ・モードでの演奏に有効です。

C オン D オン E オン F オン F オフ E オフ D オフ
C 発音 D 発音 E 発音 F 発音 E 発音 D 発音 C 発音

各種メッセージ

以下のメッセージが追加になります。

Not enough song locations available

内容: .SNGファイルをAppend指定でロード時、ソングの追加可能な残り数を超えてロードしようとした。

対策: Sequencerモードでページ・メニュー・コマンド“Delete Song”を実行し、使用可能なソングを増やしてからロードしてください。

PG 「Parameter Guide」9.付録 - 各種メッセージ (PG P.229) に追加になります。

KORG

株式会社コルグ

本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸 1-15-12

URL: <http://www.korg.co.jp/>