

# TRITON

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

TRITON / TRITON<sub>pro</sub> / TRITON<sub>proX</sub>

## Basic Guide

はじめにお読みください



**HI** HYPER INTEGRATED  
SYNTHESIS SYSTEM

**TouchView**  
Graphical User Interface

GENERAL  
**MI** **PCI/F**

# KORG


Ⓧ

④

## 安全上のご注意

### WARNING:

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

	<b>CAUTION</b> RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
<b>AVIS: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE-NE PAS OUVRIR.</b>		
<b>注意</b> 感電の恐れあり、キャビネットをあけるな		
CAUTION: TO REDUCE THE RISK OF ELECTRIC SHOCK, DO NOT REMOVE COVER (OR BACK). NO USER-SERVICEABLE PARTS INSIDE. REFER SERVICING TO QUALIFIED SERVICE PERSONNEL.		

### マークについて

この機器に表示されているマークには、次のような意味があります。



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



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

## 火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください



### 警告



本製品を使用する前に、以下の指示をよく読んでください。  
電源プラグは、必ず AC100V の電源コンセントに差し込んでください。

本製品の設置には、コルグが推奨するラック、スタンドを使用してください。

次のような場合には、直ちに電源を切って電源コードなどを取り外し、コルグ営業所、またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。

- 電源コードやプラグが破損したとき
- 異物が内部に入ったり、液体がこぼれたとき
- 製品が、雨などで濡れたとき
- 製品に異常や故障が生じたとき



次のような場所での使用や保存はしないでください。  
温度が極端に高い場所(直射日光の当たる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など)

水気の近く(風呂場、洗面台、濡れた床など)や湿度の高い場所

ホコリの多い場所

振動の多い場所



修理 / 部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。必ず最寄りのコルグ営業所またはコルグ営業技術課に相談してください。

電源コードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。電源コードに傷がつき危険です。

本製品を単独であるいはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組

み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感

じたら、専門の医師に相談してください。  
本製品に、異物(燃えやすいもの、硬貨、針金など)や液体(水やジュースなど)を絶対に入れないでください。

この機器を分解したり、改造したりしないでください。



### 注意



本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。

本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このためラジオやテレビなどを接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆にラジオ、テレビ、その他の電子機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。ラジオ、テレビ、その他の電子機器などからは十分に離してご使用ください。

他の電気機器の電源コードと、いっしょのタコ足配線は危険です。本製品の定格消費電力に合ったコンセントに接続してください。

スイッチやツマミに必要以上の力を加えますと故障の原因となりますので注意してください。

LCD画面を破損する恐れがありますので、下記のようなことは、絶対にやらないでください。

シャープ・ペンシルのように先の鋭いもの、硬いもので、LCD画面を強く押ししたり、こすったりしないでください。  
LCD画面の隅を、ペンや爪などで強くこすらないでください。



外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。(コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可)。



電源コードをコンセントに抜き差しするときは、必ず電源プラグを持ってください。



長時間使用しない場合は、電源プラグをコンセントから抜いてください。

## データについて

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

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

\* 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。

このたびはコルグ ミュージック・ワークステーション / サンプラー TRITON proX、TRITON pro、TRITONをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

## 取扱説明書について

### 取扱説明書の構成と使用法

TRITON proX、TRITON pro、TRITONには以下の取扱説明書が付属されています。

- Basic Guide
- Parameter Guide
- Voice Name List

#### Basic Guide

はじめに本誌をよく読み、操作する上で必要な事柄や、基本的な操作などを覚えてください。

「はじめに」では、各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要について説明しています。

「クイック・スタート」は、演奏するための基礎(デモ演奏の方法や、音色の選択方法、演奏時に便利な機能等)を説明しています。すぐに演奏をはじめたい方はこの章を最初にお読みください。

「基本機能」では、音色のエディットや、シーケンサーへのレコーディング、サンプリングする上での必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、アルペジエーターやエフェクト、MIDIについて説明しています。

「付録」では、TO HOST端子とコンピューターを接続時に必要なKORG MIDI Driverのインストールと設定方法や、仕様等を説明しています。

#### Parameter Guide

TRITON proX、TRITON pro、TRITONのパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページ、タブごとに説明しています。その他、エフェクトの効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。わからないパラメータが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

#### Voice Name List

TRITON proX、TRITON pro、TRITONに内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン等の名前を記載しています。

プリロードされている音色が知りたいときにご覧ください。

### 取扱説明書の表記

TRITON proX、TRITON pro、TRITONの名称表記

TRITON proX、TRITON pro、TRITONの各名称を取扱説明書では、総称してTRITONと表しています。

スイッチやノブ類の表記 [ ]

TRITONのパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[ ]で括弧で表しています。また、ボタン、タブ等はLCD画面上のオブジェクトを表しています。

LCD画面中のパラメータの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメータは“ ”で括弧で表しています。

太字の表記

パラメータの値は太字で表しています。

また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

操作

操作の手順を ... で表しています。

☞ P.

参照するページやパラメータ・ナンバー等を表しています。

マーク   

これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明、を表しています。

プログラム、コンビネーション、ソングと

Program、Combination、Sequencer、Song Play

プログラムに対してProgram、コンビネーションに対してCombination、ソングに対してSequencerもしくはSong Play、のカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)または1つの曲(ソング)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示

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

MIDIに関する表記

CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。

MIDIメッセージに関する[ ]内の数字は、すべて16進数で表しています。

# 目次

安全上のご注意 .....	ii	プログラムを選択して、演奏する .....	21
取扱説明書について .....	iii	プログラムの選択 .....	21
<b>はじめに</b> .....	<b>1</b>	コンビネーションを選択して、演奏する .....	23
TRITONの概要 .....	1	コンビネーションの選択 .....	23
おもな特長 .....	1	コントローラーで音を変化させる .....	25
モードの概要 .....	3	ジョイスティック .....	25
各部の名称と機能 .....	5	リボン・コントローラー .....	25
フロント・パネル .....	5	SW1、SW2 .....	25
リア・パネル .....	8	ロック機能 .....	25
LCD画面のオブジェクト名称と機能 .....	10	リアルタイム・コントロール・ノブ[1]、[2]、[3]、[4] .....	26
TRITONの基本操作 .....	12	Aモードのコントロール .....	26
1. モードの選択 .....	12	Bモードのコントロール .....	27
2. ページ、タブの選択 .....	12	[VALUE]スライダー .....	27
ページの選択 .....	12	キーボード(鍵盤) .....	27
タブの選択 .....	12	フット・ペダル .....	28
3. パラメーターの設定 .....	13	ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ, [GATE]ノブ, [VELOCITY]ノブ .....	28
VALUEコントローラー .....	13	アルペジエーター機能を使って演奏する .....	29
[BANK]キー .....	13	Programモードで	
[COMPARE]キー .....	14	アルペジエーターを使って演奏する .....	29
ポップアップ・ボタン、ポップアップ・メニュー .....	14	コントローラーでの設定 .....	29
キーボード入力 .....	14	LCD画面での設定 .....	30
接 続 .....	15	Combinationモードで	
1. 電源コードの接続 .....	15	アルペジエーターを使って演奏する .....	31
2. オーディオ出力との接続 .....	15	LCD画面での設定 .....	31
3. オーディオ入力との接続 .....	15	RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/ レコーディング)機能を使って演奏する .....	33
4. ペダル等の接続 .....	16	プログラムの簡単なエディット .....	34
5. MIDI機器との接続 .....	16	パフォーマンス・エディット .....	34
6. コンピューターとの接続 .....	16	リアルタイム・コントロール .....	34
7. SCSI機器との接続 .....	16	コンビネーションの簡単なエディット .....	35
<b>クイック・スタート</b> .....	<b>17</b>	エディット例 .....	35
電源のオン/オフ .....	17	ティンバーのプログラムを選択する .....	35
1. 電源オン .....	17	音の定位を変える .....	36
2. 電源オフ .....	17	ボリュームを変える .....	36
デモ演奏を聴く .....	18	<b>基本機能</b> .....	<b>37</b>
1. Diskモードでデモ演奏のデータをロードする .....	18	データの保存 .....	37
2. Sequencerモードでデモンストレーション・ ソングを選択し、プレイ(再生)する .....	19	保存できるデータについて .....	37
3. キュー・リストをプレイ(再生)する .....	20	本体へのライト .....	37
		プログラム、コンビネーションのライト .....	38

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、 ユーザー・アルペジオ・パターンノライト	39	ソングのプレイ(再生)	62
外部メディアへのセーブ	40	その他のプレイ	62
MIDIデータ・ダンプ	41	レコーディング	63
工場出荷時の設定に戻す方法	42	トラックへのレコーディング、 パターンへのレコーディング	63
プリロード・データをロードする	42	トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法	64
Programモード	43	パターンへのリアルタイム・レコーディングの方法	68
Programモードの各ページについて	43	トラック、パターンへのステップ・ レコーディングの方法	69
プログラムの演奏	43	エディット	70
P0: Play	43	トラック・エディット	70
プログラムの構成	44	パターン・エディット	70
基本的なプログラム・エディット	45	ソング・エディット	70
P1: Edit-Basic オシレーター(Oscillator)の設定	45	キュー・リストの作成と演奏	70
P2: Edit-Pitch ピッチ(Pitch)の設定	47	RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/ レコーディング)機能	72
P3: Edit-Filter フィルター(Filter)の設定	47	RPPRの設定	72
P4: Edit-Amp アンプリファイア(Amplifier)の設定	49	RPPRの演奏	73
P5: Edit-Common LFO LFOの設定	50	RPPR演奏のリアルタイム・レコーディング	73
P7: Edit-Arpeggiator アルペジエーターの設定	50	Samplingモード	75
P8: Edit-Insert Effect インサート・エフェクトの設定	50	サンプリング機能の特長	75
P9: Edit Master Effect マスター・エフェクトの設定	50	Samplingモードの各ページについて	76
オルタネート・モジュレーションについて	51	Samplingモードの構成	76
Combinationモード	52	Samplingモードでは	76
Combinationモードの 各ページについて	52	サンプル(Sample)と マルチサンプル(Multisample)	77
コンビネーションの演奏	52	サンプリング(サンプルのレコーディング)	78
P0: Play	52	サンプリングの準備	78
コンビネーションの構成	53	マニュアル・サンプリング	79
基本的なコンビネーション・エディット	53	オート・サンプリング	80
P1: Edit-Program/Mixer ティンパー1~8のプログラムの設定、 パン、ボリュームの設定	54	マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング	81
P2: Edit-Trk Param ステータス、MIDIチャンネル、発音に関する設定	55	ループ設定	82
P3: Edit-MIDI Filter MIDIフィルターの設定	56	グリッド表示	82
P4: Edit-Zone/Ctrl レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチの設定	56	サンプル(波形データ)のエディット	83
P7: Edit-Arpeggiator アルペジエーターの設定	57	マルチサンプルのエディット	84
P8: Edit-Insert Effect インサート・エフェクトの設定	57	インデックスの編集	84
P9: Edit Master Effect マスター・エフェクトの設定	57	インデックスの設定の変更	84
Sequencerモード	58	マルチサンプルのプログラムへのコンバート	84
シーケンサーの特長	58	Song Playモード	85
Sequencerモードの各ページについて	60	Song Playモードの各ページについて	85
Sequencerモードの構成	60	Song Playモードの構成	85
ソング(Song)	60	SMFデータを再生する	86
パターン(Pattern)	61	Jukebox機能を使って再生する	87
キュー・リスト(Cue List)	61	Jukeboxリストをセーブ(保存)する	88
プレイ	62	SMFデータに合わせて演奏する	88
		Globalモード	89
		Globalモードの 各ページについて	89
		ドラムキットの作成	90
		ドラムキットについて	90

ドラムキットのエディット .....	90	アルペジエーターのコントロール(NRPN) .....	120
Diskモード .....	92	システム・エクスクルーシブ・メッセージについて .....	120
Diskモードの構成 .....	92	音が消えないとき .....	121
Diskモードのページについて .....	92	外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する ..	121
使用できるメディアについて .....	92	アルペジエーターやシーケンサーの	
データのロード .....	92	同期演奏を行なう .....	122
ロードできる各種データについて .....	92	外部機器からの演奏データをレコーディングする .....	122
データのロード方法 .....	92	GM/GS/XGについて .....	123
データのセーブ .....	94	スタンダードMIDIファイルについて .....	123
セーブできる各種データについて .....	94	その他の機能 .....	125
メディアのフォーマット .....	94	他の楽器とチューニングを合わせる /	
フロッピー・ディスク取り扱い時の注意 .....	95	トランスポーズ(移調)する .....	125
アルペジエーターの設定 .....	96	エフェクトをバイパスする .....	125
プログラムのアルペジエーター設定 .....	96	ASSIGNABLE Switch、ASSIGNABLE Pedalの	
コンビネーション、ソング、		機能を設定する .....	125
Song Playモードのアルペジエーター設定 .....	98	ベロシティやアフタータッチの強弱で、	
ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 .....	100	音量や音色を変化する度合いを変える .....	126
ユーザー・アルペジオ・パターンについて .....	100	オリジナル・スケールを作成する .....	126
ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット .....	100	スケールを変更する .....	126
デュアル・アルペジエーターのエディット .....	104	[SW1]、[SW2]の機能を設定する .....	126
アルペジエーターの同期について .....	105	REALTIME CONTROLS [1]~[4]	
エフェクトの設定 .....	106	Bモードの機能を設定する .....	127
各モードでのエフェクトについて .....	106	LCD画面のコントラスト(濃度)を調節する .....	127
ルーティングの設定とエフェクトの設定 .....	107	LCD画面を押したときにピープ音を出す .....	127
プログラムのエフェクト設定 .....	107	データ・ファイラーとして使用したいとき .....	127
コンビネーション、ソング、		ショート・カット .....	128
Song Playモードのエフェクト設定 .....	108		
Samplingモードのエフェクト設定 .....	109		
AUDIO INPUTのエフェクト設定 .....	109		
ダイナミック・モジュレーション(Dmod)について .....	110		
MIDIアプリケーション .....	111		
MIDIについて .....	111		
MIDI機器 / コンピューターとの接続 (MIDI端子) .....	111		
TRITONから外部MIDI音源をコントロール .....	111		
外部MIDI機器からTRITONの音源をコントロール ..	111		
TRITONから複数の外部MIDI音源をコントロール ..	111		
外部MIDIシーケンサーやコンピューター等の接続 ..	112		
コンピューターとの接続(TO HOST端子) .....	112		
IBM PC(互換機)との接続 .....	112		
Apple Macintoshとの接続 .....	113		
NEC PC-9800シリーズとの接続 .....	113		
TRITONが送受信するMIDIメッセージ .....	114		
MIDIチャンネル .....	114		
ノート・オン / オフ .....	114		
プログラム・チェンジ / バンク・セレクト .....	114		
アフタータッチ .....	115		
ピッチ・ベンダー .....	115		
コントロール・チェンジ .....	115		
RPNでのエディット .....	119		
		付録 .....	129
		KORG MIDI Driverの	
		インストールとセットアップ .....	129
		KORG MIDI DriverのWindows95/98への	
		インストールと設定 .....	129
		KORG MIDI DriverのWindows95/98への	
		インストール方法 .....	129
		KORG MIDI Driverの設定 .....	130
		KORG MIDI Driverのセットアップ .....	130
		KORG MIDI DriverのMacintoshへのインストール ..	131
		KORG MIDI Driver( Macintosh )のセットアップ ..	131
		専用接続ケーブル配線図 .....	132
		故障とお思になる前に .....	133
		仕様とオプション .....	135
		仕様 .....	135
		オプション .....	136
		索引 .....	138

## TRITONの概要

## おもな特長

## Overview

TRITONは、音源システムHI (Hyper Integrated)シンセシス・システムを採用した、ミュージック・ワークステーション/サンブラーです。

高品位プリセット・マルチサンプル/プログラム/コンビネーション、エフェクト・セクションを中心に、サンプリング、シーケンサー、ソング・プレイ、デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター、RPPR、2chオーディオ・イン/6chオーディオ・アウトなど多彩な機能を搭載しています。

また、ジョイスティック、リボン・コントローラー、[SW1]、[SW2]、REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブ、ARPEGGIATOER [TEMPO]、[GATE]、[VELOCITY]ノブ、接続した各種ペダルなどの豊富なコントローラーで演奏時に音色等を変化させることができます(※P.25)。

さらにMOSS音源やPCM/サンプリング・メモリー拡張、SCSIポートなどのオプションによる拡張性を備えています(別冊『Parameter Guide』※P.237)。

まさにミュージック・ワークステーションとして、音楽制作や、ライブ・パフォーマンスに活用していただけます。

## HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システムは、音源の拡張性やモジュレーション、エフェクト・ルーティングなどに幅広い自由度を実現した、音質劣化のないフル・デジタル・シグナル・プロセッシングによるPCM音源システムです。

## 音源部：

- ・ 32MByteのPCM ROMに、幅広い用途に対応する425種のマルチサンプル、413種のドラムサンプルがプリセットされています。
- ・ 別売オプションEXB-PCMシリーズPCM拡張ボード(16MByte PCM ROM)搭載時、PCMデータが追加できます。
- ・ 16MByteのRAMを標準装備(最大64MByteまで拡張可能)しています。Samplingモードでサンプリング/エディットしたり、Diskモードでロードした、サンプル/マルチサンプルを音源として使用できます。
- ・ サンプリング周波数48kHz、最大同時発音数62ボイスです。

## フィルター/シンセシス部：

- ・ 24dB/oct Low Pass Resonanceタイプまたは12dB/oct Low Pass&High Passタイプのフィルターが使用で

きます。レゾナンスをきかせたアクティブな音色からハイパス・フィルターでの繊細な音色まで幅広いフィルター効果を作り出せます。

- ・ きめ細かい音作りが行える豊富なエディット・パラメーターを備えています。

## エフェクト部：

- ・ 5系統インサート・エフェクト(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)、2系統マスター・エフェクト(モノ・イン - ステレオ・アウト)、3バンド・マスターEQ(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)を同時に使用できます。102種類のエフェクト・アルゴリズムから選択、エディットが行えます。
- ・ 自由度の高いエフェクト・ルーティングが可能です。独立アウト・ブットへのルーティングも自在です。

## オルタネート・モジュレーションとエフェクト・ダイナミック・モジュレーション：

- ・ フィルター等のシンセシス部にオルタネート・モジュレーション機能、エフェクト部にエフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能を搭載しています。ピッチ、フィルター、アンプ、EG、LFO、エフェクト等のパラメーターに、モジュレーションを自在にかけることができます。
- ・ LFOやディレイ・タイムなどをMIDIクロック/テンポに同期させることができます。シーケンサー演奏やアルペジエーター演奏のテンポに同期させて音色やエフェクトをコントロールすることができます。

## プログラム、コンビネーション

- ・ プログラムには、640ユーザー・プログラム、GM2準拠の256+9(ドラムス)ROMプリセット・プログラムがあります。工場出荷時には幅広い用途の高品位プリセット・プログラムが収められています。
- ・ 640ユーザー・プログラムでは、豊富なエディット・パラメーターやエフェクト、アルペジエーターを使用して、オリジナル・プログラムが作成できます。
- ・ 別売オプションEXB-MOSS搭載時、コルグ MOSS音源の128プログラム追加できます。
- ・ ドラムス・プログラムでオシレーターとして使用するドラムキットには、64ユーザー・ドラムキット、GM2準拠の9 ROMドラムキットがあります。工場出荷時には多様な音楽ジャンルに対応するプリセット・ドラムキットが収められています。
- ・ 鍵盤ごとにドラムサンプルやサンプリングしたオリジナル・サンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。
- ・ Samplingモードでサンプリングしたり、Diskモードでロードした、マルチサンプル/サンプルを使用したプログラムが簡

単に作成できます。これらのプログラムはコンビネーションやソングでも使用できます。また、サンプルはドラムキットのドラム・インストゥルメントとして使用することができます。

- ・ コンビネーションには、512ユーザー・コンビネーションがあります。工場出荷時には多彩なプリセット・コンビネーションが収められています。

コンビネーションは、最大8個までのプログラムをレイヤー、スプリット、ペロシティ・スイッチ等の設定により組み合わせ、エフェクト、2個のアルペジエーターを使用し、プログラムでは実現できないような複雑な音色を作り出すことができます。外部音源も同時に組み合わせる設定も可能です。

## サンプリング

48kHz、16bitリニアのモノ/ステレオ・サンプリング機能を搭載しています。標準で16MByteメモリーを装備し、モノで約2分54秒(ステレオで約1分27秒)、最大64MByteまで拡張でき、モノで約2分54秒のサンプルを4個まで、合計約11分39秒のサンプリングが行えます。

サンプリングに関する特長についてはP.75を参照してください。

## シーケンサー

高性能16マルチ・トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。このシーケンサーは単体のシーケンサーとしても十分使用できる機能を持ち、ミュージック・ワークステーション/サンブラーTRITONのさまざまな機能を融合して活用することができます。

シーケンサーに関する特長についてはP.58を参照してください。

## ソング・プレイ

Song Playモードではフロッピー・ディスク、SCSIデバイス(別売EXB-SCSI搭載時)からSMF(スタンダードMIDIファイル)のダイレクト再生が可能です。SMFの再生に合わせて、鍵盤演奏も行えます。またSMFの再生テンポに同期してアルペジエーターも演奏できます。

- ・ フォーマット0または1に対応しています。
- ・ プレイする曲順を編集できるジューク・ボックス機能を備えています。

## デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

- ・ アルペジエーターには、5プリセット・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM)、232ユーザー・アルペジエーター・パターンがあります。工場出荷時には、多種多様なプリセット・ユーザー・パターンが収められています。

TRITONシリーズには、一般的なアルペジエーターに加え、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なポリフォニック・アルペジエーター機能を備えています。この機能により、ドラムス(ドラムスに最適な「Fixed Note Mode」)やベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックিং・リフなど多彩なパターンが演奏できます。また、微妙にモーションするパッド、シンセ、SE音など音作

りの1部としても効果が出せます。

さらに、Combinationモード、Sequencerモード、Song Playモードでは、2つのアルペジエーターを同時に動作できるデュアル・アルペジエーター(Dual Arpeggiator)構成となっています。ドラムスやベースのプログラムに別々のアルペジエーターをかけたり、スプリットやペロシティによってアルペジエーターを切り替えるなど、強力なパフォーマンスが可能です。

## RPPR

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を装備しています。

RPPR機能は、Sequencerモードで、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを、鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによりパターンをリアルタイムでプレイしたり、その演奏をレコーディングするものです。ドラムス・トラックに適したプリセット・パターンがあらかじめ内部メモリーに収められています。

## 2ch オーディオ・イン / 6ch オーディオ・アウト

- ・ 2チャンネル・オーディオ・インプットには、ステレオ・サンプリングを可能にするオーディオ入力を標準装備しています。MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ、レベル調整ボリュームにより、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースに対応します。

オーディオ入力もエフェクトへのルーティングが可能です。サンプリング時にエフェクトをかけたり、TRITONを2イン・6アウトのエフェクターとして使用したり、内部音と組み合わせたボコーダー・エフェクト等としても使用できます。

- ・ 6チャンネル・オーディオ・アウトプットには、L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、4系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター、ドラム、ティンバーノトラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。

## タッチ・ビュー/ユーザー・インターフェース

TRITONは、320 X 240dotsの大型LCD画面を直接触れて操作するタッチ・パネル方式のタッチ・ビュー・システムを採用し、操作性と実用性を飛躍的にアップしました。また、プログラム、コンビネーション、マルチサンプル、ドラムサンプル、エフェクトをLCD画面で楽器などのタイプごとに分類したカテゴリー表示、選択が行えます。



## モードの概要

TRITONには、プログラム/コンビネーションの演奏とエディット、シーケンス・データのレコーディングとプレイ、サンプルのレコーディング、ディスクの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能を最も大きな単位でグループ化したものがモードです。TRITONには7つのモードがあります。

### Program(プログラム)モード

- プログラムを選択して、演奏します。  
書き換え可能なバンクA、B、C、D、E、Fの合計768プログラムと、書き換え不可のバンクG(GM2規格準拠の256プログラム、9ドラム・プログラム)を選択して、演奏できます。  
(バンクFの128プログラムは別売EXB-MOSSオプション搭載時のみ選択可)
- プログラムをエディットします。  
オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFOや、その他エフェクト、アルペジエーター等を設定します。  
オシレーターには、以下のマルチサンプルが使用できます。
  - 425のインターナル・マルチサンプル(ROM)
  - 増設したマルチサンプル(別売オプションEXB-PCMシリーズ搭載時)
  - Samplingモードで作成したマルチサンプル(RAM)

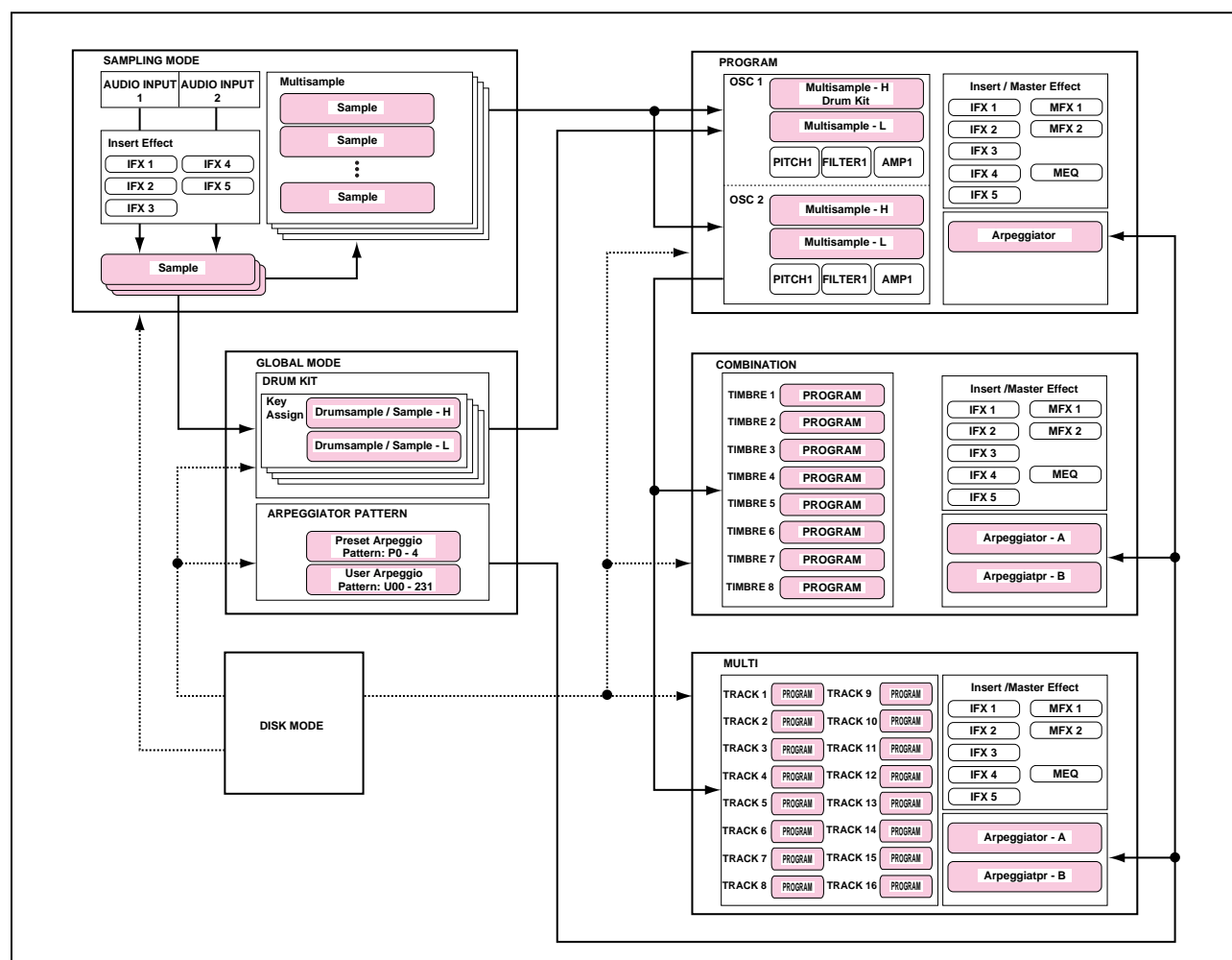
ドラムキット(Globalモードで作成)を使用したドラムス・プログラムの作成

### Combination(コンビネーション)モード

- コンビネーションを選択して、演奏します。  
コンビネーションは複数(最大8つ)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。  
書き換え可能なバンクA、B、C、Dの合計512コンビネーションを選択して、演奏できます。
- コンビネーションをエディットします。  
複数ティンバー(プログラム)のボリューム、パン、レイヤー/スプリットや、その他エフェクト、2つのアルペジエーター等を設定します。

### Sequencer(シーケンサー)モード

- 16トラック・シーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイ(再生)します。
- ソングのエフェクトを設定します。
- アルペジエーターでの演奏をソングやパターンにレコーディングします。
- キュー・リストで、複数のソングをリピート回数を指定して連続プレイ(再生)します。



- ・ 最大で20キュー・リスト、200ソング、100プリセット・パターン、ソングごとに100ユーザー・パターンが使用できます。
- ・ 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。
- ・ RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏、設定を行います。

### **Song Play (ソング・プレイ)モード**

- ・ フロッピー・ディスクや、ハードディスクなど外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)のSMF(スタンダードMIDIファイル)データを再生したり、それに合わせて演奏します。
- ・ Song Playモードでのエフェクトを設定します。
- ・ SMF再生に合わせて演奏するとき、アルペジエーターを使用することができます。
- ・ SMFを連続再生できます。またジュークボックス機能を使用して、任意の曲順で再生できます。

### **Sampling (サンプリング)モード**

- ・ リア・パネルのAUDIO INPUT端子に接続した外部オーディオ機器やマイクからの外部入力音をサンプリング(サンプルのレコーディング)します。外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることもできます。
- ・ サンプリングした波形データやDiskモードでロードした波形データをエディットしたり、ループ・ポイント等を設定します。
- ・ サンプルを組み合わせたマルチサンプルをエディットします。
- ・ マルチサンプルをプログラムにコンバートします。コンバートすることによって、Samplingモードで作成したマルチサンプルは、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで使用できます。

### **Global (グローバル)モード**

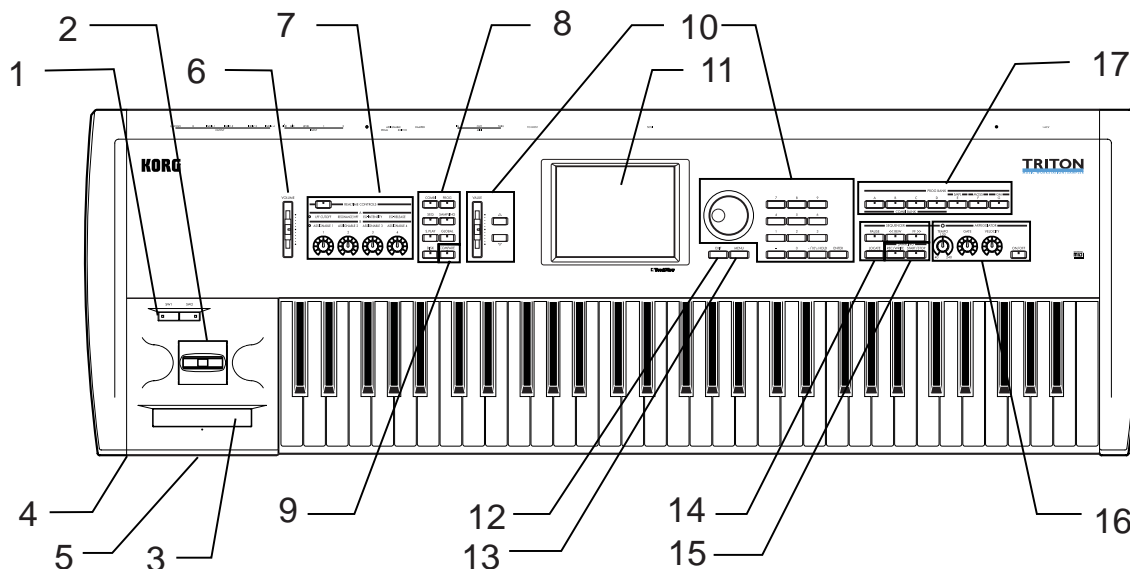
- ・ マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ・ ドラムキット(64キット)、ユーザー・アルペジオ・パターン(232パターン)、ユーザー・スケール(16オクターブ・スケール、1オール・ノート・スケール)を作成します。
- ・ 413のインターナル・ドラムサンプル(ROM)を使用したドラムキットを作成します。別売オプションEXB-PCMシリーズを搭載して増設したドラムサンプルや、Samplingモードで作成したサンプル(RAM)が使用できます。
- ・ AUDIO INPUT1、2からの入力レベル等を設定します。ここでの設定はSamplingモード以外で有効です。本体エフェクトを外部入力音に対して使用できます(Samplingモードでの設定はSamplingモードで独自に行います)。
- ・ アサイナブル・ペダル、アサイナブル・スイッチの機能を設定します。
- ・ MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

### **Disk(ディスク)モード**

- ・ 各モードのデータのセーブ、ロードをフロッピー・ディスク・ドライブおよび外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI装着) に対して行います。
- ・ フロッピー・ディスクやハード・ディスク等(別売オプションEXB-SCSI搭載時)のメディアをフォーマットします。またコピー等のデータ編集をします。
- ・ コルグ・フォーマットのサンプル・データをロード/セーブします。その他、AKAI、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・データをロードします。
- ・ Sequencerモードで作成したソングをSMFフォーマットでセーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- ・ データ・ファイラー機能(MIDIエクスクルーシブ・データのセーブ/ロード)を操作します。

# 各部の名称と機能

## フロント・パネル



### 1. [SW1]キー、[SW2]キー

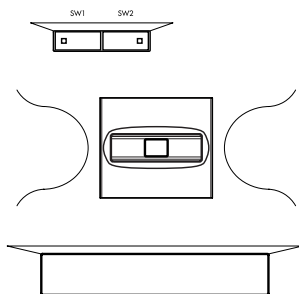
Program、Combination、Sequencer、Song Play、Samplingの各モードでアサインした機能に対し、オン/オフを切り替えます。オン時、LEDが点灯します(※P.25)。

### 2. ジョイスティック

ピッチや、モジュレーションをコントロールします。上下左右(+Y、-Y、-X、+X)の操作でコントロールします(※P.25)。ジョイスティックで何をコントロールするかは、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。

### 3. リボン・コントローラー

ピッチをコントロールするときや、モジュレーションをコントロールします。左右の操作でコントロールします(※P.25)。リボン・コントローラーで何をコントロールするかは、各種プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターで設定します。



### 4. ヘッドホン端子

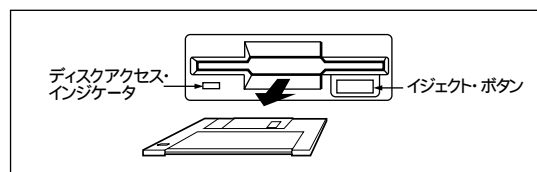
ヘッドホンを接続(ステレオ標準プラグ)します(※P.135)。OUTPUT端子のL/MONOとRからの出力をステレオでモニターすることができます。

### 5. フロッピー・ディスク・ドライブ

3.5インチ2DD(両面倍密度)、2HD(両面高密度)のフロッピー・ディスクを挿入します。エディットしたデータのセーブ、工場出荷時のデータやSMFのデータ、マルチサンプル/サンプル・データ等をロードします。フロッピー・ディスクの取り扱いについては、「フロッピー・ディスクの扱い時の注意」(※P.95)を参照してください。

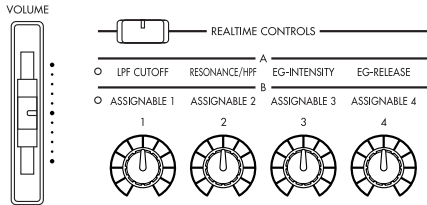
### イジェクト・ボタン

フロッピー・ディスクを取り出すときは、ディスク・アクセス・インジケータが消えていることを確認し、このボタンを押します。このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理にディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグの営業技術課へご相談ください。



## 6. [VOLUME]スライダー

OUTPUT端子(L/MONO,R)とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。



## 7. REALTIME CONTROLS

リアルタイム・コントローラーのA/Bモードを[REALTIME CONTROLS]キーで選び、演奏時に[1]~[4]の各ノブを操作することにより、音色、エフェクト、MIDIコントロール・チェンジ等をコントロールします(※P.26)。

### [REALTIME CONTROLS]キー

リアルタイム・コントローラーのA/Bモードを選びます。選択したモードが点灯します。

### [1]ノブ、[2]ノブ、[3]ノブ、[4]ノブ

Aモードの機能は固定で、[1]ローパス・フィルターのカットオフ周波数、[2]フィルター・レゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数、[3]フィルターEGインテンシティ、[4]フィルター / アンブ・リリース・タイムをそれぞれコントロールします。

Bモードは、Program、Combination、Sequencer、Song Play、Samplingの各モードでアサインした機能をコントロールします。

## 8. モード・キー

各モードに入るためのキ - です。

キ - を押すとLEDが点灯し、押したキ - のモードに入ります(※P.12)。

### [COMBI]キー

Combinationモードは、コンビネーションを演奏、作成するためのモードです。

### [PROG]キー

Programモードは、プログラムを演奏、作成するためのモードです。

### [SEQ]キー

Sequencerモードはおもに、ソングをレコーディング/プレイするためのモードです(16トラックのシーケンス・データが作成できます)。

オリジナル曲を最初から作る時や、スタンダードMIDIファイルに変換したシーケンス・データを加工するときなどはこのモードで行います。

### [SAMPLING]キー

Samplingモードは、サンプルのレコーディング、サンプル波形データの編集、マルチサンプルの作成などを行うためのモードです。このモードで作成したサンプル、マルチサンプルはドラムキット、プログラムのオシレーターで使用できます。

### [S.PLAY]キー

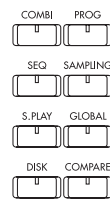
Song Playモードは、フロッピー・ディスクや外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)のSMFを再生したり、それに合わせて演奏するためのモードです。

### [GLOBAL]キー

Globalモードは、TRITONのシステム全体に関連する設定を行うためのモードです。ドラムキット、アルペジオ・ユーザー・パターンの作成もこのモードで行います。

### [DISK]キー

Diskモードは、フロッピー・ディスクや外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)などのメディアへTRITONのデータをセーブしたり、上記メディアからデータをロードするためのモードです。

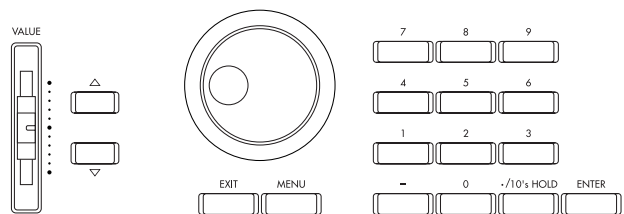


## 9. [COMPARE]キー

プログラムやコンビネーションをエディットした音色と、エディット前のライトされている音色とを比較するとき、このキ - を使用します。また、Sequencerモードでのレコーディングやエディット前と後とを比較するときにも使用します(※P.14)。

## 10. VALUE コントローラー

以下のVALUEコントローラーは、選択したパラメーターの値を設定します(※P.13)。



### [VALUE]スライダー

パラメーターの値を変化させます。大きく値を変更するときに使用すると便利です。

また、モジュレーション・ソースとしても使用できます。

**[△]キー、[▽]キー**

パラメーター値を1ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに使用すると便利です。

**[VALUE]ダイヤル**

パラメーターの値を変化させます。

**テン・キ - [0] ~ [9]****[ENTER]キ -****[-]キ -****[./10's HOLD]キ -**

パラメーターの値を数値で入力します。テン・キ-[0]~[9]、[-]キ-、[./10's HOLD]キ-で値を入力した後、[ENTER]キ-を押して確定します。[-]キ-で、パラメーター値の符号(+/-)が切り替わります。[./10's HOLD]キ-で、小数点が付く値を入力できます。

また、[./10's HOLD]はプログラムやコンピネーションを選択するときに10の位を固定したいときに使用します。

[ENTER]キ-を押しながらテン・キ-[0]~[9]を押すと、そのページの10個までのページメニュー・コマンドを選択できます。

**11. LCD 画面**

タッチ・パネル式のタッチ・ビュー・システムを搭載しています。

LCD画面に表示されるオブジェクトを押すことで、ページ、タブ、パラメーターを選択し、値を設定します(※P.10)。

**12. [EXIT]キー**

各モードのP(ページ)1~9にいるとき、そのモードのP(ページ)0に移動します。

ダイアログが開いているときは、ダイアログでの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます(Cancelボタンに相当します)。また、ポップアップ・メニューやページ・メニューが開いているときに押すとそれらが閉じます。

**13. [MENU]キー**

ページを移動するときにこのキーを押します。キーを押すと、モード内の各ページの一覧がLCD画面に表示されます。移動したいページを押すことで、選択したページへ移動できます。また、このキーを押しながらテン・キ-[0]~[9]を押すことによっても、各ページへ移動できます(※P.12)。

**14. SEQUENCER****[PAUSE]キ -**

Sequencerモードではソングやキュー・リストのプレイ(再生)を、またSong PlayモードではSMFのプレイ(再生)を、それぞれ一時停止させます(LED点灯)。もう1度押すと解除されます(LED消灯)。

**[REW]キ -**

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイ(再生)を早戻します。キーを押すとLEDが点灯し、早戻しされます(レコーディング時は動作しません)。

**[FF]キ -**

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイ(再生)を早送りします。キーを押すとLEDが点灯し、早送りされます(レコーディング時は動作しません)。

**[LOCATE]キ -**

Sequencerモードではソングやキュー・リストの演奏位置を、Song PlayモードではSMFの演奏位置を、設定した位置に戻します。

また、何らかの理由で音が出たまま止まらなくなったとき、このキ-を押します。

**15. SEQUENCER/SAMPLING****[REC/WRITE]キ -**

Sequencerモードでこのキーを押すとLEDが点灯し、続けて[START/STOP]キーを押すと、レコーディングがはじまります(※P.64)。

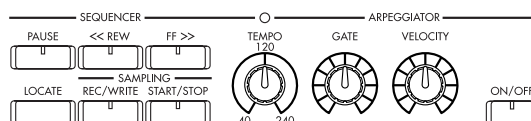
Samplingモードでこのキーを押すとLEDが点灯し、続けて[START/STOP]キーを押すとサンプリングがはじまります(※P.80)。

Program、Combination、Globalモードでこのキーを押すとダイアログが表示され、続けてOKボタンを押すと、エディットした内容がライトされます(※P.38、39)。

**[START/STOP]キ -**

Sequencerモードでソングのレコーディングとプレイ(再生)を、またキュー・リストのプレイを、Song PlayモードではSMFのプレイを、それぞれスタート/ストップさせます(レコーディング、プレイ時は拍に合わせてLED点滅)。

Samplingモードでは、[REC/WRITE]キ-を押した後、[START/STOP]キーを押すと、サンプルのレコーディングがスタート/ストップします。Sampling P1では、このキーを押すと(LED点灯)、サンプルが発音します。

**16. ARPEGGIATOR**

アルペジオ演奏をリアルタイムにコントロールします(※P.29)。

**[TEMPO]ノブ**

アルペジエーターとシーケンサーのベースとなるテンポが変化します。

## [GATE]ノブ

アルペジオ音のゲート・タイム(音の長さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの Gate パラメーター設定値になります。左に回すと短く、右に回すと長くなります。

## [VELOCITY]ノブ

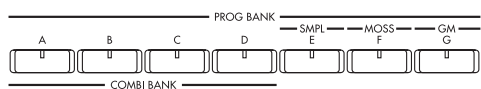
アルペジオ音のベロシティ(打鍵の強さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの Velocity パラメーター設定値になります。左に回すと弱く、右に回すと強くなります。

## [ON/OFF]スイッチ

アルペジエーター機能のオン/オフを切り替えます。オンのときはLEDが点灯します。

## 17. [BANK]キ -

プログラム/コンビネーション・バンクを切り替えます。



### PROG BANK:

#### [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]、[G]

プログラムの選択には[A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F](EXB-MOSS装着時に選択可能)、[G]を使用します。選択しているプログラムのバンクのLEDが点灯します。

[G]を押すごとにG、g(1)、g(2)～g(8)、g(9)、g(d)、G...とGM(2)パリエーション・バンク、ドラム・バンクが順番に選択できます。

### COMBI BANK: [A]、[B]、[C]、[D]

コンビネーションの選択には、[A]、[B]、[C]、[D]を使用します。選択しているコンビネーションのバンクのLEDが点灯します。

Combination、Sequencer、Song Playモードの各ティンバー/トラックのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、プログラムのバンクが選択できます。そのティンバー/トラックに選択されているプログラム・バンクのLEDが点灯します。

## リア・パネル

### 1. AC電源端子

付属の電源コードを接続します。

電源コードを本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください(※P.15)。

### 2. [POWER]スイッチ

電源をオン/オフします(※P.17)。

### 3. SCSI端子(別売オプションEXB-SCSI)

SCSIケーブルでSCSI対応の機器(ハードディスク・ドライブ、CD-ROMドライブ等)と接続します(※P.15)。

### 4. TO HOST端子

コンピューターと接続します。専用接続ケーブル(別売AG-001B/002B/003B)で直接コンピューターと演奏情報、音色情報等を送受信します(※P.112)。

### 5. MIDI THRU端子

MIDI IN端子で受信した演奏情報、音色情報等を、そのまま送信する端子です。

複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときに使用します(※P.111)。

### 6. MIDI OUT端子

演奏情報、音色情報等を送信する端子です。

接続したMIDI機器をコントロールするときに使用します(※P.111)。

### 7. MIDI IN端子

演奏情報、音色情報等を受信する端子です。

接続したMIDI機器で本機の音源を鳴らすとき等で使用します(※P.111)。

### 8. DAMPER端子

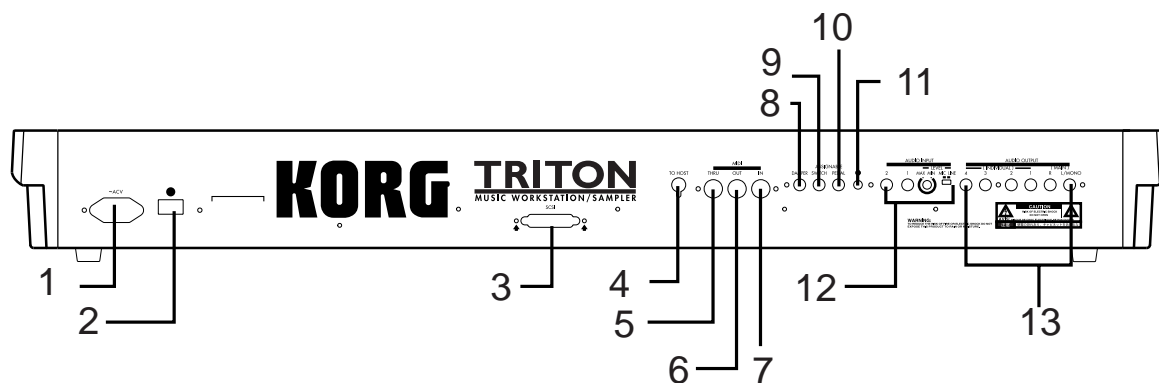
別売コルグ・ダンパー・ペダルDS-1H等のスイッチ・タイプのペダルを接続する端子です。

DS-1Hを接続した場合ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、極性、感度を調整してください(別冊『Parameter Guide』※P.121、115)。

### 9. ASSIGNABLE SWITCH端子

別売コルグ・フット・スイッチPS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です(※P.16)。

Globalモードで機能を設定し、モジュレーション・コントローラー、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップの切り替えが行なえます(※P.125)。



### 10. ASSIGNABLE PEDAL 端子

別売のコルグ・エクスプレッション・ペダルEXP-2、XVP-10を接続する端子です(※P.16)。

Globalモードで機能を設定し、ボリュームの調整などが行なえます(※P.126)。

### 11. [コントラスト調整]ノブ

LCD画面のコントラストを調整します。

画面の表示は、演奏者の目線の高さや角度によって見えかたが異なりますので、必要に応じて調整してください。

### 12. AUDIO INPUT

マイクやオーディオ機器等からの音声を、モノ/ステレオ・サンプリングしたり(※P.78)、TRITONの内蔵エフェクトでエフェクトをかけるときに使用する2系統のオーディオ入力です(※P.109)。

MIC/LINEのレベル切り替えスイッチ([MIC-LINE]スイッチ)、レベル調整ボリューム([LEVEL]ノブ)により、マイク・レベルからライン・レベルまでの幅広い外部オーディオ・ソースが入力できます。

#### AUDIO INPUT 1、2 端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です(※P.136)。

#### [LEVEL]ノブ

AUDIO INPUT 1、2端子の入力レベルを調節します。

#### [MIC-LINE]スイッチ

AUDIO INPUT 1、2端子のインプット・レベルを切り替えます。

### 13. AUDIO OUTPUT

アンプ、ミキサ - などのINPUT端子と接続します。L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、4系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレーター、ドラム、ティンバー/トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます(※P.107~)。

#### (MAIN) L/MONO、R 端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です(※P.135)。メイン出力です。“Bus Select”をL/Rに設定したときにオシレーター、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(MAIN) L/MONO、Rに出力することができます。

ステレオで接続するときは、L/MONO、Rを、モノラルで接続するときは、L/MONOを使用します。

#### (INDIVIDUAL)1、2、3、4 端子

アンバランス型フォーン・タイプの端子です(※P.135)。インディビジュアル(独立)出力です。“Bus Select”を1、2、3、4、1/2、3/4に設定したときに、オシレーター、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(INDIVIDUAL)1、2、3、4に出力することができます。

1、2、3、4は、[VOLUME]スライダで、音量を調整できません。

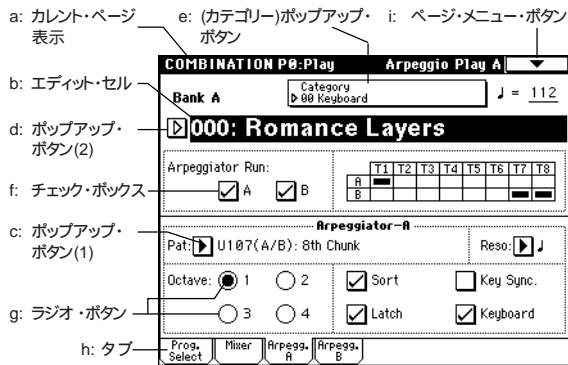


# LCD 画面のオブジェクト名称と機能

TRITONのLCD画面は、タッチ・パネル式のタッチ・ビュー・システムを搭載しています。

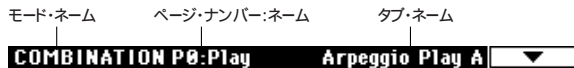
LCD画面に表示されるオブジェクトを押すことで、ページの選択をはじめ、パラメーター値の設定、プログラムやコンビネーションのリネーム、ライトなど、さまざまな操作を行います。

**note** TRITONの取扱説明書内に表記する「…ボタン」,「…タブ」はLCD画面上にありますので、オブジェクトを操作してください。そして、「[…]キー」,「[…]ノブ」,「[…]ダイヤル」,「[…]スライダー」はフロント・パネルまたはリア・パネル上にありますので、それぞれを操作してください。



## a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページ画面を表しています。左から、モード・ネーム、Jumpページで選択したページ・ナンバー:ネーム、タブ・ネームが表示されます。



## b: エディット・セル

LCD画面上でパラメーターを押すと、パラメーターやパラメーター値の表示が反転するものがあります。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。

エディット・セルのパラメーター値は、VALUEコントローラー(※P.13)の操作や、LCD画面のポップアップ・ボタンを使って変更します。またキーやペロシティを入力するパラメーターでは[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても入力が行えます。

## c: ポップアップ・ボタン(1)

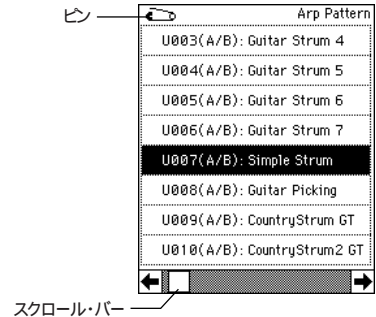
このボタンを押したときに、選択可能なパラメーターの値がポップアップ・メニューに表示されます。

パラメーターの値を入力するときは、ポップアップ・メニューで任意の値を押します。

ポップアップ・メニューが表示されているときに、VALUEコ

ントローラー(※P.13)を操作すると、ポップアップ・メニューは閉じます。また、アンロック(「ピン」参照)時にポップアップ・メニューの外に触れても、ポップアップ・メニューは閉じます。

## \* ポップアップ・メニュー



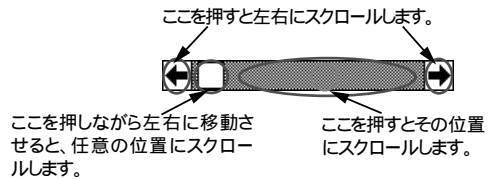
### ピン

ポップアップ・メニュー表示のロック/アンロックを切り替えます。

ロック時はピンが閉じた表示になり、パラメーター値を押してもポップアップ・メニューは表示されずのままになります。アンロック時はピンが開いた表示になり、パラメーター値を押すと、すぐにポップアップ・メニューは閉じます。

### スクロール・バー

表示しきれないパラメーター値を表示させるときに使用します。



## d: ポップアップ・ボタン(2)

このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ・メニューが表示されます。

- “Bank/Program Select” : プログラム、コンビネーションのバンク別選択
- “Multisample Select” : プログラムのオシレーターのマルチサンプルのカテゴリ別選択(ROMマルチサンプルのみ対応)
- “Category/Effect Select” : インサート・エフェクト、マスター・エフェクトのカテゴリ別選択

タブ付きのポップアップ・メニューを閉じるときは、OKボタン、Cancelボタンを押します。



### e: (カテゴリー)ポップアップ・ボタン

このボタンを押したときに、次の選択を行うためのタブ付きのポップアップ・メニューが表示されます。

- ・“Category/Program Select”、“Category/Combination Select”：プログラム、コンビネーションのカテゴリー別選択  
タブ付きのポップアップ・メニューを閉じるときは、OKボタン、Cancelボタンを押します。

### f: チェック・ボックス

チェック・ボックスを押すたびに、チェック・マークがつく、または、はずれます。

チェックをつけるとパラメーターは機能し、チェック・マークをはずすとパラメーターは機能しません。

### g: ラジオ・ボタン

ラジオ・ボタンを押して、いくつかの選択肢から1つの値を選びます。

### h: タブ

タブを押して、ページを選択します。

### i: ページ・メニュー・ボタン

このボタンを押したときに、ページ・メニュー・コマンドが表示されます。

選択するページ画面によって、表示されるページ・メニュー・コマンドが異なります。

[ENTER]キーを押しながら、テン・キー[0]~[9]を押しても10個までのページ・メニュー・コマンドが選べます。

ページ・メニュー以外のLCD画面を押すか、[EXIT]キーを押すと、ページ・メニューが閉じます。

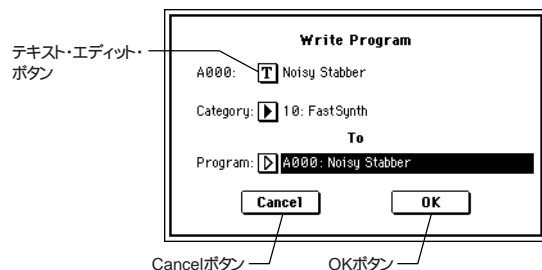
### \* ダイアログ

選択するページ・メニュー・コマンドによって、表示されるダイアログは異なります。

ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択する場合は、VALUEコントローラー(※P.13)の操作でナンバーを入力します。

テキスト・エディット・ボタンが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。

実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します(押して離れたときに動作します)。ダイアログが閉じます。[EXIT]キーはCancelボタン、Doneボタン、Exitボタンに相当します。



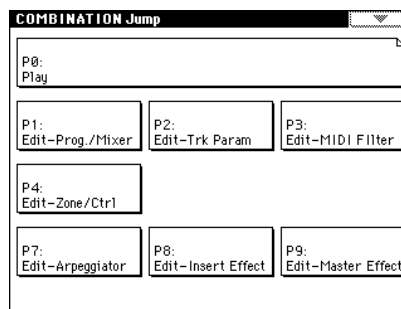
▲ コマンドによっては実行後に、事前にロックしておいたページ・メニューのピンを自動的に解除し、ページ・メニューを閉じるものがあります。

### \* テキスト・エディット・ボタン

このボタンを押したときに、テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。

この画面で、テキスト(プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等)をリネームします(※P.38)。

### \* ページジャンプ・メニュー



Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play, Globalモードで、フロント・パネル[MENU]キーを押すとそのモードを構成しているページが一覧で表示できます([MENU]キーを押したときにいたページは目印としてボックス表示の右角が折れています)。押すとそのページへ移動します(テン・キー[0]~[9]を押しても対応するページへ移動します)。

[EXIT]キーを押すとP0へ移動します。

### \* その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトのパラメーター値を変更するときは、それらを押してエディット・セルを移動させて、VALUEコントローラーの操作で値を変えます。この他、「\*ダイアログ」で説明したOKボタンやCancelボタンのように、ボタンを押して離れたときに作業を実行するDoneボタン、Copyボタン、Insertボタン等があります。

#### トグル・ボタン

このタイプのボタンは、押すたびに、機能が変ったり、オン/オフします。

Sequencer, Song PlayモードでのPLAY/MUTE/RECボタン

Sequencer, Song PlayモードでのSOLO ON/OFFボタン

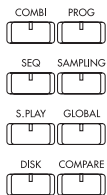
Insert Effect, Master EffectのON/OFFボタン

# TRITON の基本操作

## 1. モードの選択

TRITONの各機能を使用するとき、最初にモードを選択します。フロント・パネルのモード・キー([ COMBI ]キー~[ DISK ]キー)を押して各モードに入ります。

[COMBI]キー: Combination(コンビネーション)モード  
[PROG]キー: Program(プログラム)モード  
[SEQ]キー: Sequencer(シーケンサー)モード  
[SAMPLING]キー: Sampling(サンプリング)モード  
[S.PLAY]キー: Song Play(ソング・プレイ)モード  
[GLOBAL]キー: Global(グローバル)モード  
[DISK]キー: Disk(ディスク)モード



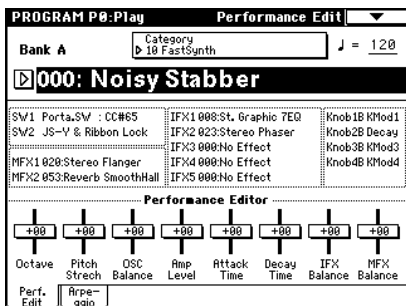
## 2. ページ、タブの選択

モード内にはさまざまなパラメーターがあり、これらはページごとに分けられています。さらに1つのページは、最大で8つのグループに分けられます。これらをタブ(見だし)といいます。

### ページの選択

選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

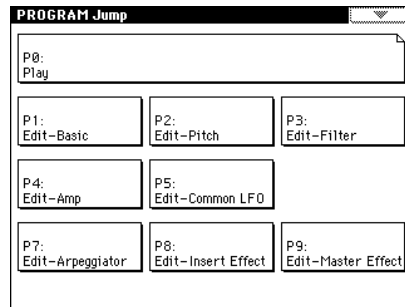
モードを選択するには、モード・キー([ COMBI ]キー~[ DISK ]キー)を押します。ここではProgramモードを例として説明します。[PROG]キーを押してください。



[MENU]キーを押します。

ページ・ジャンプ・メニューが表示されます。

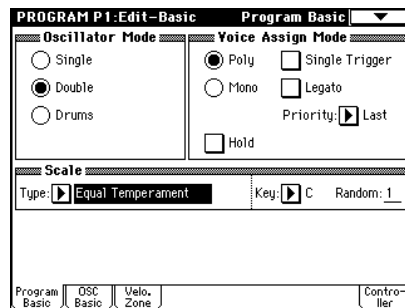
**note** Diskモードでは、構成するページが1ページであるため、ページ・ジャンプ・メニューは表示されません。



選択したいページをLCD画面上で押します。

選択したページにジャンプし、表示されます。ここでは例としてP1: Edit-Basicを押してください。

- [MENU]キーを押したときにいたページは目印としてボックス表示の右角が折れています。
- テン・キー[0]~[9]を押しても対応するページにジャンプしません(P0~P9はそれぞれテン・キー[0]~[9]に対応)。
- [MENU]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]を押すとページ・ジャンプ・メニューが表示されずに直接対応するページへ移動できます。



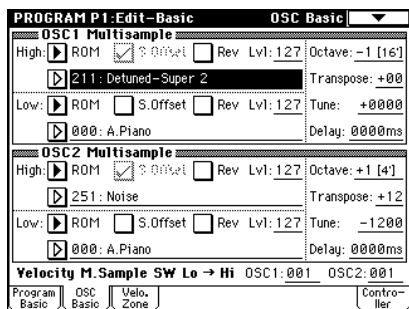
**note** [EXIT]キーを押すと、どのページからでも、P0に移動します。

### タブの選択

ページの下部にある、タブを押します。

ここでは例として左から2つめの“OSC Basic”タブを押します。

- タブがないページもあります。



別のページ、タブに移動するときは、[MENU]キーを押してから再度操作します。

### 3. パラメーターの設定

エディット・セルのパラメーター値は、フロント・パネルのVALUEコントローラー([VALUE]スライダー、[△]キー、[▽]キー、[VALUE]ダイヤル、テン・キー[0]~[9]、[-]キー、[ENTER]キー、[./10's HOLD]キー)で設定します。また、必要に応じて[BANK]キー、[COMPARE]キーを使用します。他にパラメーターによっては、ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定したり、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押してノートやペロシティ値を入力するキーボード入力があります。

#### VALUEコントローラー

##### [VALUE]スライダー

値を大きく変化させるときに使用します。

なお、ProgramモードやCombinationモードでは、オルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションのコントロール・ソースとして使用することもできます(Program, Combination P0: Playで、“Program Number: name”、“Combination Number: name”(LCD上部の大きな文字)が選ばれているとき)。

##### [△]キー、[▽]キー

値を細かく変化させるときに使用します。

##### [VALUE]ダイヤル

値を大きく変化させるときに使用します。

##### テン・キー[0]~[9]、[ENTER]キー、[-]キー、[./10's HOLD]キー

入力するパラメーター値があらかじめ決まっているときに使用します。

テン・キー[0]~[9]で数を入力してから[ENTER]キーを押すと、パラメーター値が入力できます。

マイナスの符号は[-]キーを使って入力します。

[./10's HOLD]キーで小数点を入力します。なお、[./10's HOLD]キーは、Program、CombinationモードでP0: Playのページでは、10's HOLD機能として動作します(※P.21、23)。

#### [BANK]キー

[BANK]キーは、Programモードでプログラムのバンクを選択するときや、Combinationモードでコンビネーションのバンクを選択する他に、Combinationモードでコンビネーションのティンバーに使用するプログラムのバンクや、Sequencer、Song Playモードでソングのトラックに使用するプログラムのバンクを選択するときに使用します。

[BANK]キー	プログラム	コンビネーション
A *1	Bank A (000...127)	Bank A (000...127)
B *1	Bank B (000...127)	Bank B (000...127)
C *1	Bank C (000...127)	Bank C (000...127)
D *1	Bank D (000...127)	Bank D (000...127)
E *2	Bank E (000...127)	---
F *3	Bank F (000...127)	---
G *4	Bank G (001...128)	---
	Bank g(1) (001...128)	---
	Bank g(2) (001...128)	---
	:	
	Bank g(9) (001...128)	---
	Bank g(d) (001...128)	---

\*1 バンクA~Dは、書き換え可能なユーザー・プログラム/コンビネーション・バンクです。工場出荷時や別売オプションEXB-PCMシリーズのプリセット・プログラム/コンビネーションはバンクA~D用として供給されます。

\*2 バンクEは、バンクA~Dと同様に書き換え可能なユーザー・プログラム・バンクです。ユーザー作成プログラム・バンクとして使用することをおすすめします。Samplingモードで作成したマルチサンプルをプログラムにコンバートする場合(“Convert MS to Program”)など、バンクEを使用するとよいでしょう。

\*3 バンクFは、別売オプションEXB-MOSSを搭載したときに使用できます。EXB-MOSSを使用したプログラムの専用バンクです。

\*4 バンクG、g(1)~g(9)、g(d)は11個のバンクで構成されています。GM2準拠の256のプログラム、9ドラムス・プログラムに対応しています。このバンクは書き換えできません。BANK [G]キーを押すたびにG、g(1)~g(9)、g(d)、Gの順番で切り換わります。バンクGはGM基本音色の128プログラム、バンクg(1)~g(9)はバリエーション音色、バンクg(d)はドラム・プログラムが選択できます。バリエーションの音色がないバンクでは、GM基本音色が呼び出されます(プログラム名の先頭に\*マークがつきます)。

G001	Acoustic Piano
g(1) 001	Acoustic Piano w
g(2) 001	Acoustic Piano d
g(3) 001	*Acoustic Piano
g(4) 001	*Acoustic Piano
	:
g(9) 001	*Acoustic Piano
g(d) 001	STANDARD Kit
G001	Acoustic Piano
	:

## [COMPARE]キー

エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の(ライトされている)音色を比較するときに使用します。プログラム、コンビネーションのエディット中にこのキーを押すと、LEDが点灯し、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライトした設定が呼び出されます。もう一度押すと、LEDは消灯し、元のエディット中の設定に戻ります。

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

Sequencerモードでは、ソングのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットを行った前後を比較するときに使用します。

例えばソングのトラックのリアルタイム・レコーディングの時に有効に使用できます。

任意のトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク1)

再度、同じトラックにリアルタイム・レコーディングします。(テイク2)


[COMPARE]キーを押すと、LEDが点灯し、テイク1が呼び出されます。

もう一度押すと、LEDは消灯し、テイク2が呼び出されます。

の状態再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアーの対象はテイク1となります。

の状態再度同じトラックにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアーの対象はテイク2となります。

このように、1つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

 Sampling、Song Play、Globalモードではコンペアー機能は効きません。

## ポップアップ・ボタン、ポップアップ・メニュー

ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューを表示させ、パラメーターの値を設定します(※P.10)。

## キーボード入力

パラメーターの値として音名を入力するときや、ペロシティーの値を入力するときは、鍵盤を使って行なうことができます。[ENTER]キーを押しながら値として入力したい鍵盤を押すと、その音名やそのときのペロシティー値が入力されます。

Global P5: DrumKitの画面が表示されているときに[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。

Samplingモードで[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられているインデックスが呼び出されません。

# 接続

- ▲ 各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので十分に注意してください。

## 1. 電源コードの接続

付属の電源コードをTRITONのAC電源端子に接続してから、プラグをコンセントへ差し込みます。

## 2. オーディオ出力との接続

アンプ内蔵のモニター・スピーカーや、お手持ちのオーディオ・システムなどを接続して、TRITONのサウンドを出力します。

- ▲ オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損することがありますので、音量を上げすぎないように注意してください。

AUDIO OUTPUT ( MAIN ) L/MONO、R端子とミキサーやパワー・モニター等のINPUT端子を接続します。

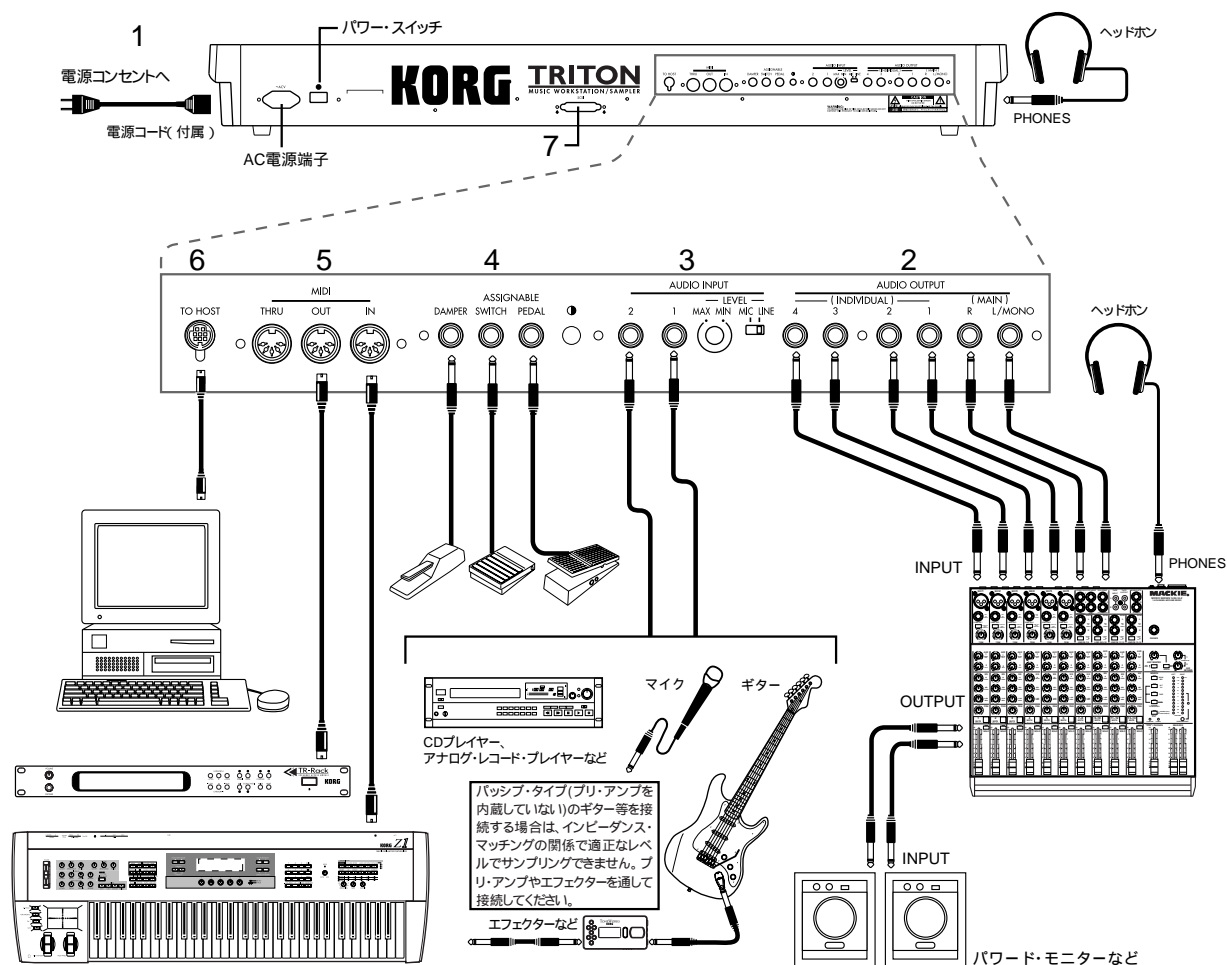
L/MONO、Rはメイン出力です。ステレオで出力するときは、( MAIN ) L/MONO端子とR端子へ接続し、モノラルで出力するときは、( MAIN ) L/MONO端子へ接続します。できるだけステレオで再生することをおすすめします。

AUDIO OUTPUT ( INDIVIDUAL ) 1、2、3、4端子から出力するときは、これらの端子をミキサーに接続し、ミキサーとパワー・モニター等のINPUT端子を接続します。

各端子への出力方法は、「ルーティング」P.107～を参照してください。

## 3. オーディオ入力との接続

Samplingモードでサンプリングを行うとき、またProgram、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで外部から



の入力音にTRITONのエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力するときなどに、AUDIO INPUT 1、2端子にマイクや外部オーディオ機器等のOUTPUT端子を接続します。

Samplingモードでサンプリングするときの接続についてはP.78を参照してください。

その他のモードでOUTPUT端子へ出力するときの接続についてはP.109を参照してください。

## 4. ペダル等の接続

### フット・ペダルの接続

音量等をコントロールします。

リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL端子に、別売コルグ・アサインابل・ペダルXVP-10、EXP-2などを接続します。

フット・ペダルでコントロールする機能はGlobal: P2" Foot Pedal Assign"で設定します(P.125、別冊Parameter Guide P.121、220)。

### フット・スイッチの接続

ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、アルペジエーターのオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート、ストップ等をコントロールします。

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に、別売コルグ・フット・スイッチPS-1などを接続します。

フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性はGlobal: P2" Foot Switch Assign", "Foot Switch Polarity"で設定します(P.125、別冊Parameter Guide P.121、219)。

### ダンパー・ペダルの接続

演奏時にダンパー効果をかけます。

TRITONのDAMPER端子に別売のコルグ・ダンパー・ペダルDS-1Hを接続します。DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。

ダンパー・ペダルの極性は、Global P1" Damper Pedal Polarity"で、また感度はGlobal P1: ページ・メニュー・コマンド"Half Damper Calibration"で設定します(P.121、115)。

## 5. MIDI機器との接続

TRITONの鍵盤やコントローラー、シーケンサーで外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーでTRITONの音源を鳴らすなどのコントロールします。

TRITONのMIDI端子と外部MIDI機器のMIDI端子とをMIDIケーブルで接続します(P.111)。

## 6. コンピューターとの接続

IBM PC(互換機)、Apple Macintoshシリーズ、NEC PC-9800シリーズのコンピューターにTRITONの鍵盤やコントローラー、シーケンサーのデータを送信したり、コンピューターからTRITONの音源を鳴らすなどのコントロールします。

TRITONのTO HOST端子とコンピューターの対応するポートとを接続します(P.112)。

## 7. SCSI機器との接続

別売オプションEXB-SCSIを搭載することで、SCSI対応の機器(ハードディスク・ドライブ、CD-ROMドライブ等)と接続することができます。

EXB-SCSIの取り付け方法については別冊Parameter Guide P.237を参照してください。

# クイック・スタート

## 電源のオン / オフ

電源をオンにする前に、「接続」(P.15)を参照して、目的に応じた接続が済んでいることを確認してください。

### 1. 電源オン

TRITONの[POWER]スイッチを押して、電源をオンにします。

LCD画面にお持ちのTRITON、TRITON pro、TRITON proXそれぞれの機種名、ソフトウェアのバージョンが表示されます。

(下図は工場出荷時のTRITONのLCD画面です。Version表示は予告なく変更される場合があります。)



パワー・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。

TRITONの[VOLUME]スライダーを適当な位置まで上げ、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調整します。

### 2. 電源オフ

TRITONの[VOLUME]スライダー、パワー・モニターやステレオ・アンプのボリュームを0にします。

パワー・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。

TRITONの[POWER]スイッチを押して、電源をオフにします。

電源をオンにしたときに選ばれるモードとページ  
電源オンにしたときの状態は、“Power On Mode”(Global P0: System Preferenceタブ)の設定により異なります。

“Power On Mode”がResetのとき(出荷時の設定)、自動的にCombinationモードのP0:Playが選ばれます。

“Power On Mode”がMemorizeのとき、前回電源オフにする直前のモード、ページが選ばれます。

Memorizeでは、電源オフにする直前のモードとページ、最後に選択していたCombinationモードのコンビネーション・ナンバーとProgramモードのプログラム・ナンバーを記憶しています。電源オン時に他のモードが選ばれている場合は、[COMBI]キー、[PROG]キーを押すと、前回、最後に選択していたコンビネーション・ナンバー、プログラム・ナンバーがP0: Playページで開きます。

別売オプションやSIMM増設時の電源オン時のLCD画面  
TRITONシリーズは、別売オプションやSIMM(サンプリング用メモリー)の追加搭載が可能です。

電源オン時に搭載されているオプションの種類と内容を表示します。オプションの取り付け作業をした後は必ずここを確認して、正しく取り付けが行われているかを確認してください。取り付けたにもかかわらず、ここに表示されないときは取り付けが正しく行われていません。電源をオフにして取り付け直してください(オプションの取り付け方法については、別冊『Parameter Guide』P.237参照)。

EXB - MOSS  
EXB - SCSI  
EXB - PCM Slot1 (EXB1)  
EXB - PCM Slot2 (EXB2)  
SIMM Slot1 (16MB)  
SIMM Slot2 (32MB)

EXB-MOSS: EXB-MOSSオプションが搭載されています。

EXB-SCSI: EXB-SCSIオプションが搭載されています。

EXB-PCM Slot1(\*\*\*\*): EXB-PCMシリーズ用スロット1に、PCMエキスパンション・ボードが搭載されています。カッコ内にそのボードの種類が表示されます。

EXB-PCM Slot2(\*\*\*\*): EXB-PCMシリーズ用スロット2に、PCMエキスパンション・ボードが搭載されています。カッコ内にそのボードの種類が表示されます。

SIMM Slot1 (\*\* MB): SIMM用スロット1にSIMMが搭載されています。カッコ内にそのSIMMの容量を表示します。工場出荷時には16MBのSIMMがすでに搭載されています。

SIMM Slot2 (\*\* MB): SIMM用スロット2にSIMMが搭載されています。カッコ内にそのSIMMの容量を表示します。



# デモ演奏を聴く

TRITONのデモ演奏を聴いてみましょう。

## ディスクの内容

TRITONシリーズには、2枚のフロッピー・ディスク(TNFD-00P、TNFD-01P)が付属しています。

### PRELOAD.PCG

- ・ プリロード・データ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)
- ・ デモンストレーション・ソングで使用するプログラム・データ(サンプリング機能を使用したプログラム)

**note** PRELOAD.PCGをロードすると本体メモリーにライトされます。これらのデータは電源を切っても保存されます。

- ▲ PRELOAD.PCGをロードすると、ロード前にライトされているこれらのデータは書き換えられます。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめ、フロッピー・ディスクにデータをセーブしておいてください(※P.40)。

### PRELOAD.SNG

- ・ デモンストレーション・ソング、デモンストレーション・キュリストのデータ

**note** PRELOAD.SNGをロードすると本体シーケンサー・メモリーにライトされます。このメモリーは揮発性ですので、電源を切るとデータは消滅します。

- ▲ PRELOAD.SNGをロードすると、ロード前にライトされているこれらのデータは書き換えられます。これらのデータを消滅させたくないとき、あらかじめ、フロッピー・ディスクにセーブしておいてください(※P.40)。

### PRELOAD.KSC

- ・ デモンストレーション・ソングで使用するプログラムのサンプル・データ

**note** PRELOAD.KSCをロードすると、マルチサンプル/サンプル・データはマルチサンプル/サンプル・メモリーにライトされます。このメモリーは揮発性ですので、電源をオフにするとデータは消滅します。

- ▲ PRELOAD.KSCをロード時、“Select .KSC Allocation”の設定により、ロード前にライトされているデータの消滅に関する扱いが異なります。次の手順 を参照してください。

## 1. Diskモードでデモ演奏のデータをロードする

付属のフロッピー・ディスク「TNFD-00P」をディスク・ドライブに挿入します。

フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたは、「7. Diskモード」(※P.95)を参照してください。

[DISK] 弁を押します(LED点灯)。



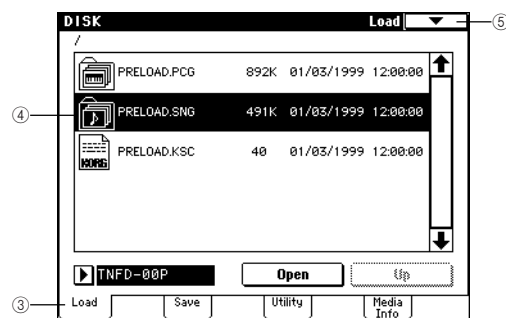
Diskモードに入ります。

Loadタブを押します。

Loadの画面に移り、ファイルの情報が表示されます。

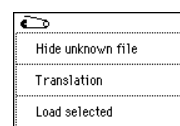
「PRELOAD.SNG」を押します。

表示が反転します。デモ演奏のデータです。



ページ・メニュー・ボタンを押します。

ページ・メニュー・コマンドが表示されます。



“Load selected”を押します。

ダイアログが表示されます。

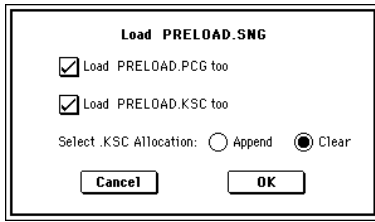
チェック・ボックスを押してチェックをつけます。

“Load PRELOAD.PCG too”にチェックをつけます。ロードを実行すると、.SNGファイルのロードと同時に、.PCGファイルもロードされます。

“Load PRELOAD.KSC too”にチェックをつけます。ロードを実行すると、.SNGファイルのロードと同時に、.KSCファイルもロードされます。

“Select .KSC Allocation”ラジオ・ボタンでは、サンプル・データをどのようにサンプル・メモリーにロードするかを設定します。ここでは、Clearを選択してください。





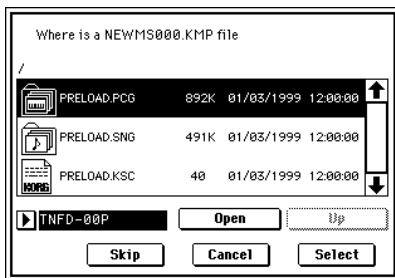
“ Select .KSC Allocation ”をClearにしてロードすると、サンプル・メモリの先頭領域からサンプル・データがロードされます。

“ Select .KSC Allocation ”をAppendにしてロードすると、サンプル・メモリの空領域にサンプル・データがロードされます。

**▲** サンプル・メモリーに消滅させたくないサンプル・データがあるときは、Appendを選択するか、あらかじめ、フロッピー・ディスクにセーブしておいてください(※P.40)。

OKボタンを押します。

PRELOAD.PCG、PRELOAD.SNG、PRELOAD.KSCの順でデータがロードされます。PRELOAD.KSCのロードに入ると次のようなダイアログが表示されます。

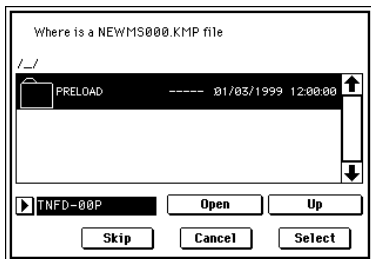


PRELOAD.KSCに記述されているサンプル/マルチサンプル・データは、「TNFD-01P」に収められています。

フロッピー・ディスク・ドライブからフロッピー・ディスク「TNFD-00P」を取り出し、フロッピー・ディスク「TNFD-01P」を挿入します。

LCD画面を押します。

LCDの表示が変わります。(新しく挿入したフロッピー・ディスクはLCD画面を押すことで認識します。)



Selectボタンを押して、ロードを再開してください。

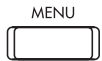
## 2. Sequencerモードでデモンストレーション・ソングを選択し、プレイ(再生)する

[SEQ]キーを押します(LED点灯)。

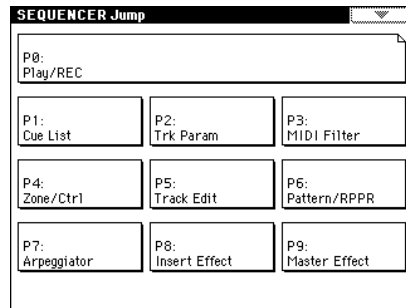


Sequencerモードに入ります。

[MENU]キーを押します。



LCD画面にSequencerモードでのページ一覧が表示されます。



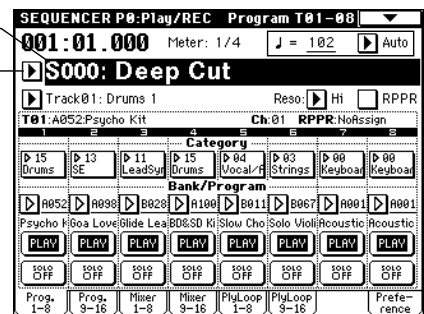
ここでは「P0: Play/REC」が、テン・キー[0]を押します。P0: Play/RECが表示されます。

デモンストレーション・ソングを選択します。

“ Song No. and name ”の文字の部分を押して、ソング・ネームを反転させます。

Song No. and name

ポップアップ・ボタン



1曲目を選択するには、テン・キー[0]を押して、[ENTER]キーを押します。

2曲目を選択するには、テン・キー[1]を押して、[ENTER]キーを押します。

**note** ポップアップ・メニューからソングを選択できます。

“ Song No. and name ”のポップアップ・ボタンを押して、ポップアップ・メニューを表示します。

LCD画面でプレイするソングを押します。ポップアップ・メニューが閉じて、選んだソングが選ばれます。

フロント・パネル[START/STOP]キーを押します。



LEDが点滅し、選択した曲目が演奏されます。

途中で演奏を止めるときは、もう1度 [START/STOP] キーを押します。

---

### 3. キュー・リストをプレイ (再生)する

デモンストレーション・キュー・リストを再生します。キュー・リストでは、設定したソングの繰り返し回数を指定して、連続的にプレイ(再生)することができます。

[MENU]キーを押します。

LCD画面にSequencerモードでのページ一覧が表示されます。

“ P1: Cue List ”か、テン・キー[1]を押します。

P1: Cue Listページが表示されます。

[ START/STOP ]キーを押します。

途中で演奏を止めるときは、もう1度 [ START/STOP ]キーを押します。

最後のステップがEndのとき、演奏がそこまで進むと自動的に止まります。最後のステップがContinue to Step01のとき、先頭から再度繰り返し演奏が続きます。

キュー・リストを選択するときは、ソングを選択するのと同様の手順で行います。前ページ、 を参照してください。

# プログラムを選択して、演奏する

Programモードでは、バンクA～Gのプログラムを選んで演奏することができます。ここではプリセット・プログラムの選択方法を示します。プログラムを切り替えて、さまざまなプログラムの音色を確認してください。

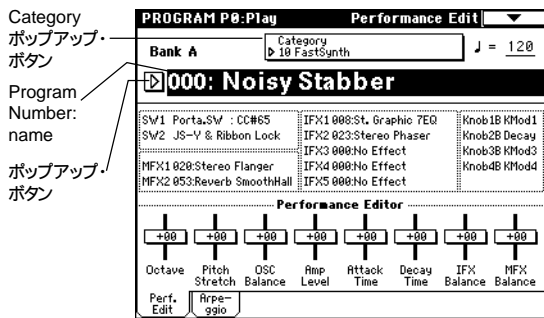
## プログラムの選択

[PROG]キーを押して(LED点灯)、Programモードに入ります。



LCD画面にP(ページ)0: Playが選ばれていることを確認してください。

選ばれていないときは、[MENU]キーを押して、ページ・ジャンプメニューを表示し、LCD画面上で「P0: Play」を押すか、テン・キー[0]を押して、P0: Playを選びます。



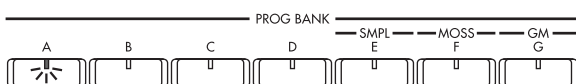
LCD画面の「Program Number: name」を押して、プログラムを選択します。

表示が反転します。

PROGRAM BANK[A]～[G]キーを押して、バンクを選択します(「TRITON」のプログラム・バンク、P.22)。

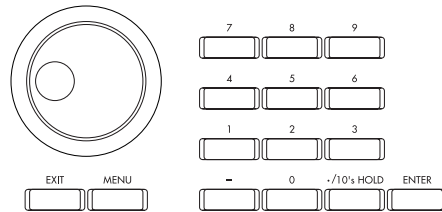
例えばバンクAを選択するには[A]キーを押します(LEDが点灯し、LCD画面左上にはBank Aと表示されます)。

バンクGは他のバンクと異なり、[G]キーを押すたびに、G g(1) g(2) g(3) g(4) g(5) g(6) g(7) g(8) g(9) g(d) Gの順で選択されます(LEDが点灯し、LCD画面左上にはそれぞれのBank G、g(1)～g(9)、g(d)と表示されます)。



テン・キー[0]～[9]でプログラム・ナンバーを入力し、

[ENTER]キーを押します。また、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーでも選択できます。



[./10's HOLD]キーを押して、10's Hold機能をオン(LCD画面に $\frac{10's}{Hold}$ 表示)にすると、プログラム・ナンバーの10の位が固定され、テン・キーを1度押すだけで、プログラムが切り替わります。このとき1の位が変わります。また、[△]、[▽]キーを押すと10の位が切り替わります。

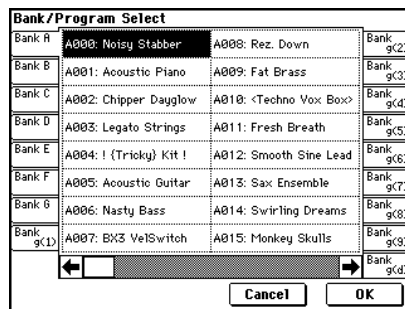
10's Hold機能を解除するときは、もう一度[./10's HOLD]キーを押します。

## Bank/Program Selectからのプログラム選択

バンクごとのプログラム一覧表から、プログラムが選択できます。

“Program Number: name”のポップアップ・ボタンを押します。

タブ付きのポップアップ・メニュー“Bank/Program Select”が開きます。



図では、バンクAが選ばれています。中央の部分はそのバンクに含まれるプログラムです。

左右のタブでバンクを押して選択します。

中央の枠からプログラム・ネームを押して選択します。

そのプログラムの部分が反転表示になります。

選択したプログラムでよい場合は、OKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

Cancelボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムに戻ります。

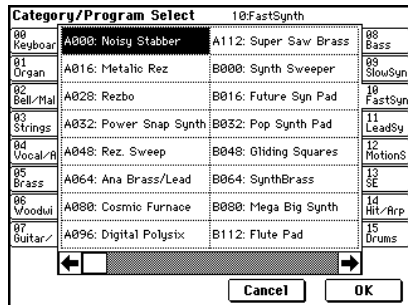


Category/Program Selectからのプログラム選択

プログラムをカテゴリーから選択することができます。工場出荷時はキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどの楽器等に分類(16種類)されています。

Categoryポップアップ・ボタンを押します。

タブ付きのポップアップ・メニュー“Category/Program Select”が開きます。



図では、10:FastSynthカテゴリーが選ばれています。中央の部分はそのカテゴリーに含まれるプログラムです。

別のカテゴリーを選択するときは、左右のタブを押します。

右上に選択されたカテゴリー名がフル・ネームで表示されます。

中央の枠からプログラム・ネームを押して選択します。

そのプログラムの部分が反転表示になります。

**note** プログラムを別のカテゴリーに変更するときは、プログラム・ライト時のダイアログで設定します (P.39)。またカテゴリー・ネームの変更は“Category Name”(Global P4)で行います。

選択したプログラムでよい場合は、OKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

Cancelボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムに戻ります。

その他のプログラムの選択方法

接続したスイッチによる選択 (P.125)

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に、別売のコルグ PS-1 等のようなオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチでプログラムを選択できます。

MIDI 機器からの選択 (P.114)

外部 MIDI 機器から MIDI プログラム・チェンジを送信して、TRITON で受信することによってプログラムを選択できます。

TRITONのプログラム・バンク

TRITONには、A～Gのプログラム・バンクがあります。

- ・バンクA～Eはそれぞれ000～127の128プログラム、合計640プログラムをメモリーすることができます。工場出荷時、内部PCM ROMのさまざまなマルチサンプル、エフェクト、アルペジオ・パターンなどを使用した多彩なプログラムがプリセット・プログラムとして収められています。バンクEには、工場出荷時、プログラムは入っていません。自分で作成したプログラム(Samplingモードでサンプリングしたマルチサンプルを使用したプログラムなど)をライトしておく、ユーザー・バンクとして使用するとよいでしょう。
  - ・バンクFは、別売オプションEXB-MOSS搭載時に使用できます。MOSS音源を使用した000～127の128プログラムをメモリーすることができます(プリセット・プログラム・ネームについては、EXB-MOSSオプション取扱説明書参照)。
  - ・バンクGは、GM2の音色配列に準拠した256プログラム、9ドラムス・プログラムが収められています。このバンクは読み出し専用です。バンクGは、バンクG、g(1)、g(2)～g(9)、g(d)で構成されています。001～128までの128プログラムが選択できます。GはGM2のキャピタル・プログラムです。g(1)～g(9)はGバンクのプログラムのバリエーション・プログラムが選択できます。g(d)はドラムス・プログラムが選択できます。
- プリセット・プログラムのバンク、プログラム・ネームについては、別冊『Voice Name List』を参照してください。

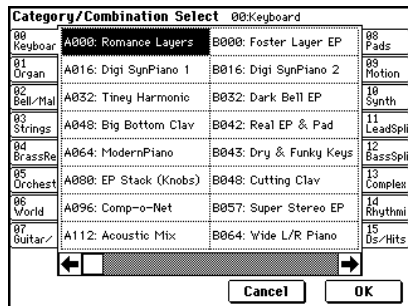


## Category/Combination Selectからのコンビネーション選択

コンビネーションをカテゴリーから選択することができます。工場出荷時にはキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどの楽器等に分類(16種類)されています。

Categoryポップアップ・ボタンを押します。

タブ付きのポップアップ・メニュー“Category/Combination Select”が開きます。



図では、00: Keyboardカテゴリーが選ばれています。中央の部分はそのカテゴリーに含まれるコンビネーションです。

別のカテゴリーを選択するときは、左右のタブを押します。

右上に選択されたカテゴリー名がフル・ネームで表示されます。

中央の枠からコンビネーション・ネームを押して選択します。

そのコンビネーションの部分が反転表示になります。

**note** コンビネーションを別のカテゴリーに変更するときは、コンビネーション・ライト時のダイアログで設定します (P.39)。またカテゴリー・ネームの変更は“Category Name”(Global P4)で行います。

選択したコンビネーションでよい場合は、OKボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

Cancelボタンを押すとここでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのコンビネーションに戻ります。

## その他のコンビネーションの選択方法

### 接続したスイッチによる選択 (P.125)

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に、別売のコルグ PS-1 等のようなオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチでコンビネーションを選択できます。

### MIDI 機器からの選択 (P.114)

外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、TRITONで受信することによってコンビネーションを選択できます。

## TRITONのコンビネーション・バンク

TRITONには、A～Dのコンビネーション・バンクがあります。

それぞれ000～127の128コンビネーション、合計512コンビネーションをメモリーすることができます。

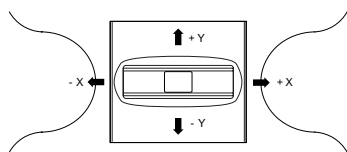
工場出荷時には、プログラム、エフェクト、アルペジオ・パターンなどを使用した多彩なコンビネーションがプリセット・コンビネーションとして収められています。

プリセット・コンビネーションのバンク、コンビネーション・ネームについては、別冊“Voice Name List”を参照してください。

# コントローラーで音を変化させる

TRITONは、演奏中に音色、音程、音量、エフェクト、アルペジエーターなどをリアルタイムにコントロールするさまざまなコントローラーを備えています。

## ジョイスティック

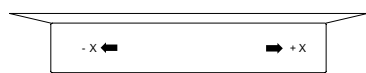


- JS(+X): ジョイスティックを右側に傾けて効果をかけます。通常はピッチのコントロール(ピッチ・アップ)に使用します。
- JS(-X): ジョイスティックを左側に傾けて効果をかけます。通常はピッチのコントロール(ピッチ・ダウン)に使用します。
- JS(+Y): ジョイスティックを向こう(奥)側に傾けて効果をかけます。通常は、オシレータLFO(ピブラート)のコントロールに使用します。
- JS(-Y): ジョイスティックを手前に傾けて効果をかけます。通常は、フィルターLFO(ワウワウ)のコントロールに使用します。

**note** SW1、2のロック機能を使用して、ジョイスティックを中央に戻した後もその効果を持続させることができます。操作方法は、「SW1、SW2」を参照してください。

**note** オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

## リボン・コントローラー

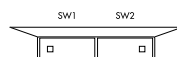


リボン・コントローラー上で指を左右に移動して効果をかけます。通常、ピッチ、音量、フィルターなどのコントロールに使用します。

**note** SW1、2のロック機能を使用して、リボン・コントローラーから指を離れた後も、その効果を持続させることができます。操作方法は、「SW1、SW2」を参照してください。

**note** オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

## SW1、SW2



オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。その他、オクターブの切り替え、ポルタメント機能のオン/オフのコントロールや、ジョイスティック、リボン・コントローラー、アフタータッチの効果を持続させるロック機能として使用できます。

[SW1]、[SW2]キーの動作は、キーを押すたびにオン/オフが切り替わるToggleと、キーを押している間だけオンになるMomentaryがあります。

**note** Programモードでは、[SW1]、[SW2]キーの機能をP0: PlayのPerformanceタブで確認できます(※P.27)。

**note** プログラム、コンビネーションのライト時に[SW1]、[SW2]キーのオン/オフの状態が保存されます。

**note** [SW1]、[SW2]キーの機能の設定方法は※P.126を参照してください。

## ロック機能

### ジョイスティック

[SW1]、[SW2]キーの機能をJS X Lock、JS+Y Lock、JS-Y Lockに設定すると、ジョイスティックを傾けた状態の音色を、ジョイスティックを離して中央に戻した後も、その効果を持続させることができます。

[SW1]キーの機能がJS-Y Lockで、動作がToggleのとき、次の例のようにロック機能を使用できます。

ジョイスティックを手前に傾けて、音色を変化させます。

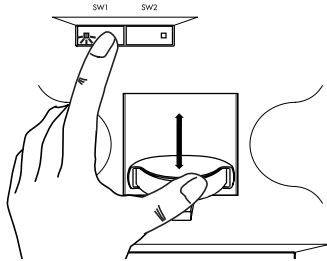
ジョイスティックを手前に傾けたまま、[SW1]キーを押します([SW1]キーのLED点灯)。

この時点の音色が保持されます。

ジョイスティックを離したり、再度手前に傾けても、[SW1]キーを押したときの音色のままとなります。

この状態をロックといいます。左右、奥に傾けるとその効果は有効です。

ロックを解除するときは、再度[SW1]キーを押します。



### リボン・コントローラー

[SW1]、[SW2]キーの機能をRibbon Lockに設定すると、リボン・コントローラーを左右に動かしたときの音色を、リボン・コントローラーを離れた後も持続させることができます。

[SW1]キーの機能がRibbon Lockで、動作がToggleのとき、次の例のようにロック機能を使用できます。

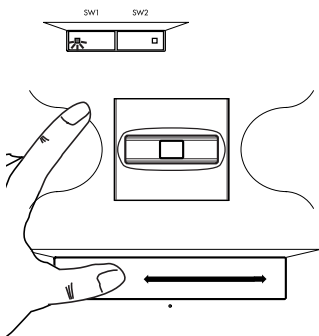
[SW1]キーを押します([SW1]キーのLED点灯)。

リボン・コントローラーを指で押しながら左右に動かします。音色が変化します。

リボン・コントローラーから指を離してもその音色のままとなります。

この状態をロックといいます。

ロックを解除するときは、再度[SW1]キーを押します。



**note** [SW1]、[SW2]キーの機能がJS X & Ribbon Lock、JS+Y & Ribbon Lock、JS-Y & Ribbon Lockのとき、両方のロック機能が同時にかかります。

### アフタータッチ

[SW1]、[SW2]キーの機能をAfter Touch Lockに設定すると、鍵盤を押し込んでアフタータッチ効果がかかった音色を、鍵盤を押し戻した後も持続させることができます。

[SW1]キーの機能がAfter Touch Lockで、動作がToggleのとき、次の例のようにロック機能を使用できます。

鍵盤を弾いてさらに押し込みます(アフタータッチ効果)。音色が変化します。

そのままの状態、[SW1]キーを押します([SW1]キーのLED点灯)。

鍵盤を弾いて押し込んで、[SW1]キーを押したときの音色のままとなります。

この状態をロックといいます。

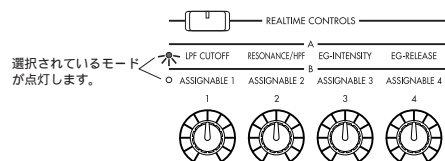
ロックを解除するときは、再度[SW1]キーを押します。

## リアルタイム・コントロール・ノブ[1]、[2]、[3]、[4]

フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルターEGや、音量、ポルタメント・タイム、パンや、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

[REALTIME CONTROLS]キーを押して、リアルタイム・コントローラーの機能をAモードまたはBモードに切り替えます。

押すたびにA、Bのモードが交互に選ばれてLEDが点灯します。



コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。

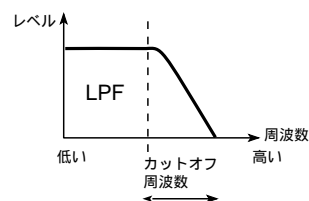
## Aモードのコントロール

Aモードのときに、ノブ[1]~[4]を操作すると、以下がコントロール/エディットされます。

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

### ノブ[1]: LPF CUTOFF

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

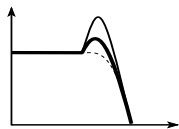




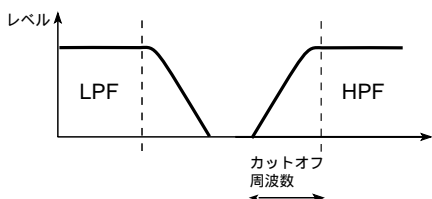
## ノブ[2]: RESONANCE/HPF

ローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。

フィルター・レゾナンス・レベルを調整すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつかます。



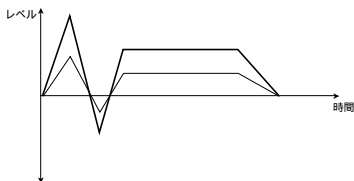
ハイパス・フィルターのカットオフを調整すると、音色の明るさが変化します。



## ノブ[3]: EG-INTENSITY

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調整します。

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

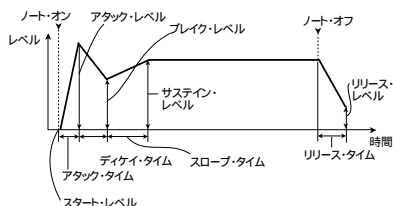


## ノブ[4]: EG-RELEASE

フィルターとアンプのEGリリース・タイムを調整します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。

ノブを操作するとフィルターEG、アンプEGのリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。

また、アルペジエーター動作時に、アルペジエーター[GATE]ノブと併用して操作すると効果的にアルペジオ音をコントロールできます。



## Bモードのコントロール

音量、ポルタメント・タイム、パンやフィルターとアンプのEG、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

**note** プリセット・プログラムごとに、効果的な機能がBモードにアサインされています。設定されている機能は、LCD画面で確認できます。

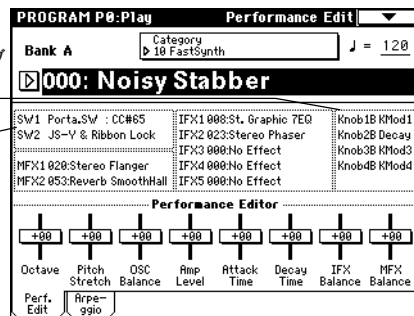
Bモードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、ソングの1つずつに対して設定できます。またSamplingモード、Song Playモードではそれぞれのモード全体に対して設定できます。

設定方法についてはP.127を参照してください。

.....  
[SW1]、[SW2]、リアルタイム・コントロールBモードにアサインしているパラメーター表示

Programモードでは、[SW1]、[SW2]キー、およびリアルタイム・コントロール・ノブ[1]、[2]、[3]、[4]のBモードでの機能を、P0: Playで確認できます。

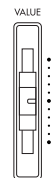
Bモードのノブ[1]~[4]にアサインしている機能  
[SW1]キー、[SW2]キーにアサインしている機能



.....

## [VALUE]スライダー

Program P0: Playでプログラム・ナンバーを選んでいるとき、またはCombination P0:Playでコンビネーション・ナンバーを選んでいるときに、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用できます。プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールできます。



## キーボード(鍵盤)

### ベロシティ (Velocity)

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

### アフター・タッチ (After Touch)

鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。

通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度等をコントロールするのに使用します。

### ノート・ナンバー (Note Number)

ノート・ナンバー(鍵盤の位置)によって効果をかけます。

通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度、EGの速さ等をコントロールするのに使用します。

**note** オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

## フット・ペダル

### ダンパー・ペダル (Damper Pedal)

別売コルグ・ダンパー・ペダルDS-1H等のスイッチ・タイプのペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のペダルではハーフ・ダンパー機能は使用できません。

### アサインابل・フット・スイッチ (Assignable Foot Switch)

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に接続したコルグ・フット・スイッチPS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを踏み込むことで、割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。

フット・スイッチの機能は、Global P2: Controller " Foot Switch Assign "で設定します(※P.125)。

### アサインابل・フット・ペダル (Assignable Foot Pedal)

リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL端子に接続したコルグ・エクスプレッション・ペダルEXP-2、XVP-10等を踏み込んで、効果をかけます。

フット・スイッチの機能は、Global P2: Controller " Foot Pedal Assign "で設定します(※P.125)。

## ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ, [GATE]ノブ, [VELOCITY]ノブ

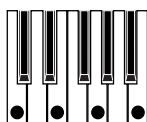
アルペジエーターの効果をリアルタイムにコントロールします。詳しい操作方法は次ページを参照してください。

# アルペジエーター機能を使って演奏する

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



鍵盤で押さえた和音をアルペジオ(分散和音)で発音する



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

さらに、Combinationモード、Sequencerモード、Song Playモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作できる、デュアル・アルペジエーター構成となっています。ドラムス・プログラム、ベース・プログラムに別々のアルペジオ・パターンをかけたり、スプリットやベロシティによってアルペジオ・パターンを切り替えたり、さまざまなパフォーマンスも可能です。

TRITONには、5個のプリセット・アルペジオ・パターン(UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOMのオーソドックスなパターン)に加え、232個のユーザー・アルペジオ・パターンがあります。工場出荷時には、多種多様なプリセット・ユーザー・パターンが収められています。またユーザー・アルペジオ・パターンには作成したアルペジオ・パターンをメモリーすることができます。

アルペジオ・パターン・ネームは、別冊『Voice Name List』を参照してください。

## Programモードでアルペジエーターを使って演奏する

[PROG] 并-を押して、Programモードに入り、プログラムを選択します(「プログラムを選択して、演奏する」P.21)。

プログラムを切り替えていくと、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーのLEDが点灯するプログラムがあります(「アルペジエーターをプログラムにリンクさせる」P.31)。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでもARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すと(LED点灯)、アルペジエーターがオンになります。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。

次項で説明する「コントローラーでの設定」、「LCD画面での設定」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

## コントローラーでの設定

### アルペジエーターのオン/オフ

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。

オンのとき、LEDが点灯し、鍵盤を弾くと選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。

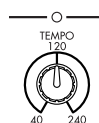


**note** プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

**!** コンビネーション、ソング、Song Playモードでは、アルペジエーターA、Bの設定により、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーをオンにしても、アルペジエーターがスタートしない場合があります(P.31)。

### アルペジエーターのテンポ調整

ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブを回して、テンポを調整します。LCD画面右上の「♩」の値が変わります。40~240で設定できます。「♩」を選択して、テン・キー[0]~[9]でテンポを入力し、[ENTER]キーを押しても設定できます。[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーでも設定できます。設定したテンポに同期してLEDが点滅します。



**note** プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

**note** アルペジオの演奏スピードは“ Reso ”(Program P0: Arpeggioタブ、または“ Resolution ”P7: Arpeg.Setupタブ)の設定に影響を受けます。

▲ “ MIDI Clock ”(Globo P1:MIDI)がExternal MIDI、External PCI/Fに設定しているときは、“ ♩ = ” EXTと表示されます。外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、TRITON本体でテンポを変えることはできません。

### アルペジオ音の長さを変える

ARPEGGIATOR [GATE]ノブを回して、アルペジオ音の長さを変化させることができます。左に回すと短く、右に回すと長くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター“ Gate ”(Program P7: Arpeg.Setupタブ)での設定値になります。



**note** プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

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

### アルペジオ音の強さを変える

ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブを回して、アルペジオ音の強さを変化させることができます。左に回すと弱く、右に回すと強くなります。センター位置(12時方向)でプログラム・パラメーター“ Velocity ”(Program P7: Arpeg.Setupタブ)での設定値になります。

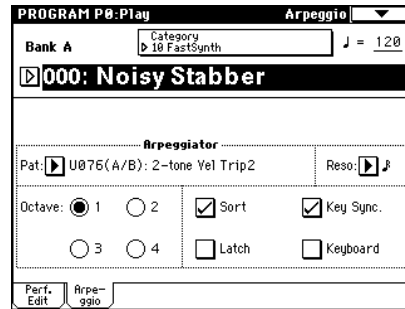


**note** プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

**note** REALTIME CONTROLS Aモード [1]~[3]ノブのLPF CUTOFF、RESONANCE/HPF、EG-INTENSITYを同時に調整すると効果的に音色をコントロールできます。

## LCD画面での設定

Program P0: Playで、Arpeggioタブを押します。



### アルペジオ・パターンの選択

P000 ~ P004のプリセット・アルペジオ・パターン、U000 ~ 231のユーザー・アルペジオ・パターンから選択します。工場出荷時には、U000 ~ 199に多種多様なアルペジオ・パターンが収められています。別冊『Voice Name List』を参照してください。

“ Pat ”(Pattern Select)を押します。

[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キー、ポップアップ・メニューでアルペジオ・パターンを選択します。ユーザー・パターンU000 ~ 231を選択するときは、テンキー[0]~[9]でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押すことによっても選択できます(※P.96)。

### アルペジオ音の間隔を変える

LCD画面の“ Reso ”(Resolution)で、アルペジオ音の間隔を♩<sub>3</sub> ~ ♩<sub>2</sub>で設定します。

“ Reso ”を押して、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キー、ポップアップ・メニューでアルペジオ音の間隔を設定します。

### アルペジオをオクターブに渡って演奏させる

LCD画面の“ Octave ”ラジオ・ボタンでアルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します(※P.97)。

“ Octave ”ラジオ・ボタンを押して選択します。

### 弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順にアルペジオを展開させるか、鍵盤を押した順番にアルペジオを展開させるかを設定します。

LCD画面の“ Sort ”チェック・ボックスを押して設定します。

チェックする: 鍵盤を弾いた順番にかかわらず音程順をもとにしたアルペジオが展開します。

チェックしない: 鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します。

## アルペジオ演奏を、鍵盤から手を離しても続けさせる

鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏を続けさせるか、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まるかを設定します。

LCD画面の「Latch」チェック・ボックスで設定します。

チェックする：鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏が続きます。

チェックしない：鍵盤から手を離すと、アルペジオ演奏が止まります。

## アルペジエーターをキー・シンクさせる

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、MIDIクロックに同期したテンポに常に従うかを設定します。

LCD画面の「Key Sync」チェック・ボックスで設定します。

チェックする：すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

チェックしない：MIDIクロックに同期したテンポに常に従います。

## アルペジオ演奏と、鍵盤で弾いた演奏を発音させる

LCD画面の「Keyboard」チェック・ボックスで設定します。

チェックする：鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。

チェックしない：アルペジオ音だけが発音します。

## アルペジエーターに関するその他の設定

“Gate”、“Velocity”、“Swing”、“Scan Zone”が設定できます。これらは、Program P7: Arpeggiatorで設定します(※P.97)。

## アルペジエーターをプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライトされているアルペジエーターの設定が同時に切り替わるか(“Auto Arpeggiator”にチェックする)、アルペジエーターの状態が切り替わらないようにするか(“Auto Arpeggiator”にチェックしない)を設定できます。

工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、プログラムの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

“Auto Arpeggiator”(Global P0: Basicタブ)で設定します。

## ユーザー・アルペジオ・パターンを作成する

U000 ~ 231に自分で作成したアルペジオ・パターンをライトすることができます。

Global P6: User Arpeggioで作成します(※P.100)。

## Combinationモードでアルペジエーターを使って演奏する

Combinationモードでは、2つのアルペジオ・パターンを同時に動作させるデュアル・アルペジエーター構成となっています。

[COMBI]キーを押して、Combinationモードに入り、コンビネーションを選択します(「コンビネーションを選択して、演奏する」※P.23)。

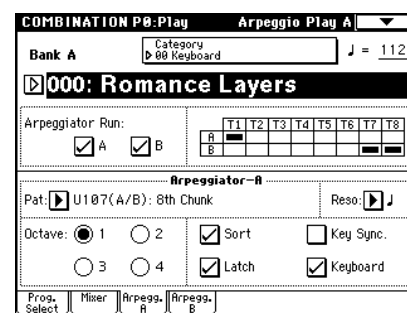
コンビネーションを切り替えていくと、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーのLEDが点灯するコンビネーションがあります(「アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる」※P.32)。鍵盤を弾くとアルペジオ演奏がスタートします。また、その他のコンビネーションでもARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押すと(LED点灯)、アルペジエーターがオンになります。

前項の「コントローラーでの設定」と次項で説明する「LCD画面での設定」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

▲ ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー、ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ、ARPEGGIATOR [GATE]ノブ、ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブは、アルペジエーターA、B両方に対して有効です。コンビネーションのライト時に状態が保存されます。

## LCD画面での設定

Combination P0: Playで、Arpeggio Play Aタブを押します。



## 動作させるアルペジエーターの選択

“Arpeggiator Run”で動作させるアルペジエーターにチェックをつけます。ここでチェックしているアルペジエーターが、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーがオンのとき、動作します。ただし、隣りの表「Timbre Assign」で確認できるT(ティンバー)1~8に、アルペジエーターAまたはBがアサインされている場合にのみアルペジエーターによる発音が行われます。設定はCombination P7: Edit-Arpeggiator Setupタブ“Arpeggiator Assign”で行います(※P.98)。

## Arpeggiator-A, Arpeggiator-B

“ Pattern Select ”、“ Resolution ”、“ Octave ”、“ Sort ”、“ Latch ”、“ Key Sync. ”、“ Keyboard ”の設定を、A、Bそれぞれに対して行います(※P.96)。

### アルペジエーターに関するその他の設定

“ Gate ”、“ Velocity ”、“ Swing ”、“ Scan Zone ”が設定できます。これらは、Combination P7: Arpeggiatorで設定します(※P.99)。

### アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときにそれぞれのコンビネーションにライトしてあるアルペジエーターの設定が同時に切り替わるか、コンビネーションを切り替えたときにアルペジエーターの状態が切り替わらないようにするかを設定できます。工場出荷時は前者の設定になっています。後者は同じアルペジオ・パターンを動作させながら、コンビネーションの音色のみを切り替えていくようなときに使用します。

“ Auto Arpeggiator ”(Global P0: Basicタブ)で設定します。

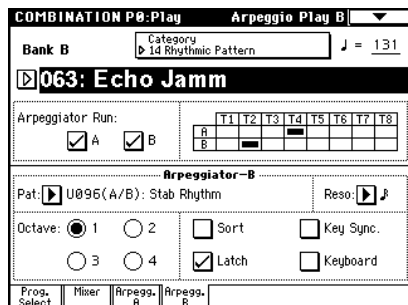
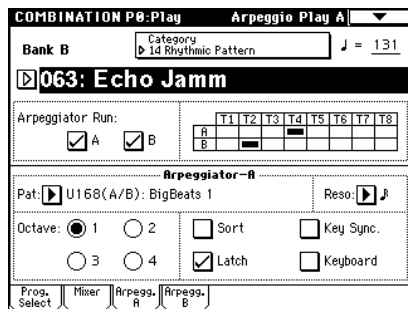
### ユーザー・アルペジオ・パターンを作成する

U000 ~ 231に自分で作成したアルペジオ・パターンをライトすることができます。

Global P6: User Arpeggioで作成します(※P.100)。

### ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

#### コンビネーション B063: Echo Jamm



コンビネーションB063: Echo Jammを選択して、Arpegg. Aタブ、Arpegg. Bタブを表示してください。

- ・アルペジエーターAがT(ティンバー)4に、アルペジエーターBがT(ティンバー)2に、アサインされています。鍵盤を弾くと、U168: BigBeats 1のアルペジオ・パターンでT4のプログラムB068: Drum'n'Bass Kitが発音します。U096: Stab Rhythmのアルペジオ・パターンでT2のプログラムB053: Funkin' Guitarが発音します。
- ・“ Arpeggiator Run A ”または“ Arpeggiator Run B ”のチェックをはずすと、はずした方のアルペジエーターが停止します。再度チェックをつけて鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。
- ・また、Combination P7: Scan Zone A/Bタブを表示すると、Aの“ Top Key ”、“ Bottom Key ”でB3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが、Bの“ Top Key ”、“ Bottom Key ”でC4以上の鍵盤にだけアルペジエーターBが、それぞれ動作するように設定されているのが確認できます。

# RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使って演奏する

TRITONのSequencerモードには、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能が装備されています。RPPR機能とは、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを、鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによりパターンをリアルタイムで演奏したり、その演奏をレコーディングすることができます。(プリセット・パターンは、ドラムス・トラックに適したパターンがあらかじめ内部メモリーに収められています。)

ここでは、RPPRデモ用のソングをロードして、演奏してみましょう。

「デモ演奏を聴く」の、 ~ の手順を参照して、PRELOAD.SNG、PRELOAD.PCGをロードしてください(※P.18)。

[SEQ]キーを押して、Sequencerモードに入ります。

[MENU]キーを押して、ページ一覧を表示します。

P0: Play/RECの部分を押すか、テン・キー[0]を押します。  
P0: Play/RECページが表示されます。

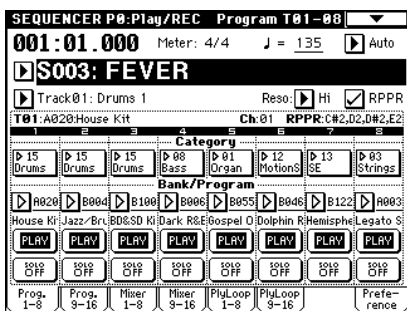
“ Song No. and name ”の文字の部分を押します。

ソング・ネームが反転します。

テン・キー[3]を押した後、[ENTER]キーを押します。

S003: FEVERが選ばれます。

**note** ポップアップ・メニューからもソングを選択できます。



RPPRのチェック・ボックスがチェックされていることを確認してください。

チェックする: 設定してあるRPPR (Sequencer P6: Pattern/RPPR RPPR Setupで設定)が、動作します。

チェックしない: RPPRは動作しません。通常のSequencerモードの動作です。

適当な鍵盤を弾いてみてください。

鍵盤に割り当てられているパターンが演奏されます。鍵盤から手を離しても演奏が続く場合がありますが、そのときは

その鍵盤をもう一度弾いたり、C2より下のキーを弾くと止まります。

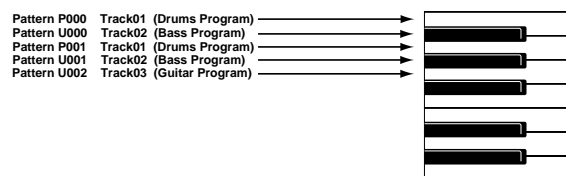
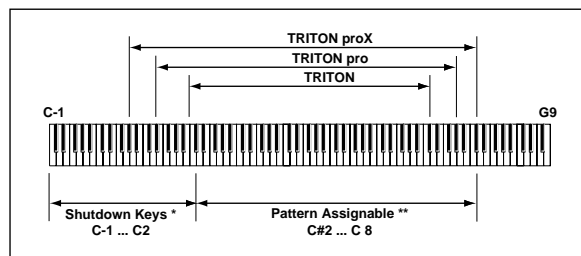
Shutdown Key \* :

C - 1 ~ C2の鍵盤を弾くと、演奏中のパターンが止まります。

Pattern Assignable \*\* :

C#2 ~ C8の72キーでは、それぞれのキーで、演奏するパターンとトラック等のアサインを行うことができます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。

下図の例のように、キーごとに演奏するパターンと、演奏するトラックを設定することで、弾くキーによって、ドラムスのパターン、ベースのフレーズ、ギターのカッティング、...のように演奏することができます。





# プログラムの簡単なエディット

プログラムの音色の変更 / 作成は、Program P1:Edit-Basic ~ P9: Edit-Master Effectで行いますが、Program P0: Playでも、“Performance Editor”により、簡単なエディットができます。

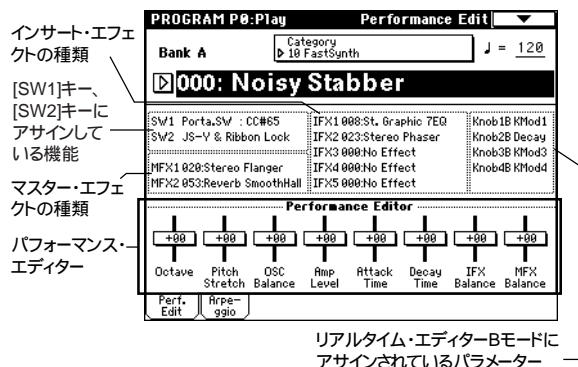
▲ Performance Editor、REALTIME CONTROLS Aモード(またBモードにCC#70~79をアサインしているとき) [1]~[4]ノブでエディットした音色は、プログラム・ライトにより保存できます。

エディットした内容を残すときは、他のプログラムを選択する前、または電源をオフする前に、必ずライトしてください(※P.38)。

## パフォーマンス・エディット

[PROG]キーを押して、Programモードに入ります。

Performance Editタブを押します。



パフォーマンス・エディター(Performance Editor)の8個の slider を操作することで、音色変化が得られます。slider を操作すると、複数のプログラム・パラメーターがまとめてエディットされます。

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

### Octave

オクターブを設定します。

### Pitch Stretch

オシレーターのトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

▲ バンクFではこのパフォーマンス・エディットは使用できません。

### OSC Balance

オシレーター1、2のレベル・バランスを調整します。

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

### Amp Level

アンプ・レベルを調整します。プログラム全体の音量を設定します。

### Attack Time

フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調整します。ノート・オンからの音の立ち上がりの速さを設定します。

▲ アタック・タイムの調整はその効果を最大限に生かすために、同時にアンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも調整します。

### Decay Time

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

### IFX Balance

インサート・エフェクト1~5の“Wet/Dry”をまとめて調整します。設定されているインサート・エフェクトの種類は、LCD画面で確認できます。

### MFX Balance

マスター・エフェクトのリターン1、2パラメーターをまとめて調整します。設定されているマスター・エフェクトの種類は、LCD画面で確認できます。

## リアルタイム・コントロール

フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルターEGや、音量、ボルタメント・タイム、パンや、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をエディットできます(※P.26)。



# コンビネーションの簡単なエディット

コンビネーションは、複数(最大8個)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。

コンビネーションのエディットは、Combination P1: Edit-Program/Mixer ~ P9: Edit-Master Effectで行いますが、Combination P0: Playでも、バンク/プログラムの選択(「Program Select」)、ステータス(「Status」)、パン(「Pan」)、ボリューム(「Volume」)の設定、アルペジエーターの設定が可能です。

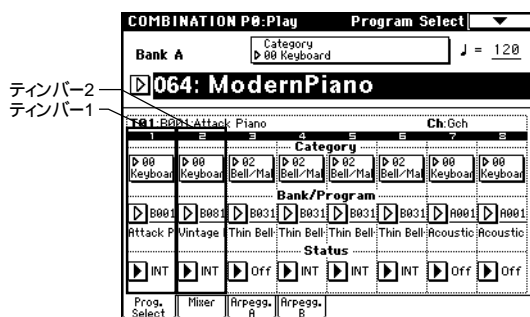
**▲** エディットした内容を残すときは、他のコンビネーションを選択する前、または電源をオフする前に、必ずライトしてください(※P.38)。

## エディット例

ここでは、コンビネーションBank A064: ModernPianoで簡単なエディットをしてみましょう。

[COMBI]キーを押して、Combinationモードに入ります。

プリセット・コンビネーションBank A064: ModernPianoを選択します。



このコンビネーションは、ティンバー1とティンバー2のプログラムがレイヤー(重ねて同時に発音する)に設定されています。ティンバー1はアタックの効いたピアノB001: Attack Pianoが、ティンバー2は代表的なエレクトリック・ピアノB081: Vintage EPが割り当てられています。この2つのプログラムを重ねることで、よく耳にするピアノ系の音色を作り出しています。

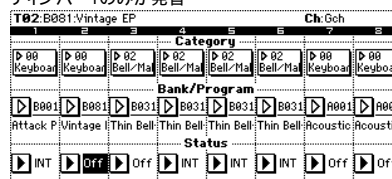
**note** ティンバーとは、1つのプログラムとそのプログラムをコントロールする複数のパラメーターで構成されたものです。コンビネーションでは、このティンバーを最大で8つまで組み合わせることができます。

## ティンバーのプログラムを選択する

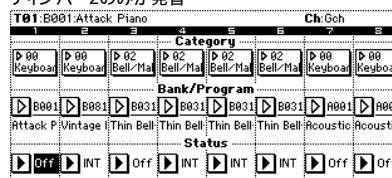
Prog. Selectタブを押します。

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

ティンバー1のみが発音

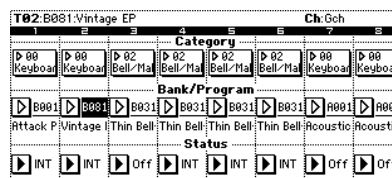


ティンバー2のみが発音



ティンバー2のプログラムを別のプログラムに入れ替えてみましょう(ティンバー1、2の「Status」がINTになっているのを確認してください)。

ティンバー2の「Bank/Program」を押します(反転表示)。



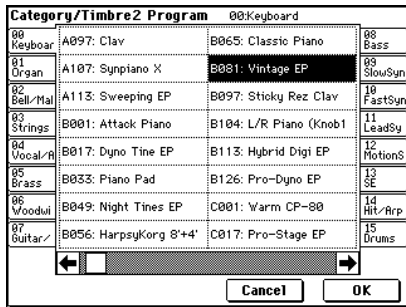
[BANK]キー、テン・キー[1]~[9]、[ENTER]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]、[▽]キーを操作してプログラムを選択します。

また、ポップアップ・メニューから選択することができます。ポップアップ・ボタンを押してポップアップ・メニューから使用するプログラムを押します。

その他、カテゴリーからプログラムを選択することもできます。ティンバー2の「Category」を押します。

「Category/Timbre2 Program」セレクト・メニューが開きます。このコンビネーションでは、ティンバー1、2ともに、「Keyboard」カテゴリーのプログラムが選択されています。

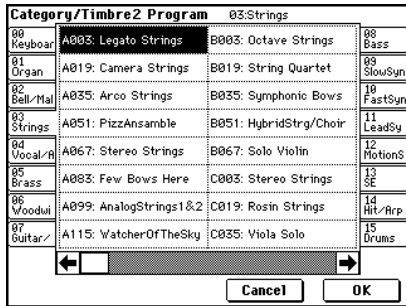
同じカテゴリーから別のプログラムを選択する場合は、使用するプログラムを押します。そのプログラムの部分が反転表示になります。スクロール・バーを押すと同じカテゴリーの他のプログラムが表示されます。



別のカテゴリーを選択するときは、左右のタブを押してカテゴリーを選びます。選択されたカテゴリー名が右上にフルネームで表示されます。

03 Stringsのカテゴリーから選択してみましょう。03 Stringsタブを押して、使用するプログラムを押します。そのプログラムの部分が反転表示になります。スクロール・バーを押すと同じカテゴリーの他のプログラムが表示されます。

ここでは、A003: Legato Stringsを選択してください。ピアノと重厚なストリングスのレイヤー・コンビネーションとなります。



選んだプログラムでよい場合は、OK ボタンを押してポップアップ・メニューを閉じます。

Cancel ボタンを押すところでの選択は無効となり、ポップアップ・メニューを開いたときのプログラムに戻ります。ここでは、OK ボタンを押してください。

ティンバー 2 の 'Pan' を押します (反転表示)。

テン・キー [0] ~ [9]、[ENTER] キー、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、[△]、[▽] キーを操作して値を変えます。

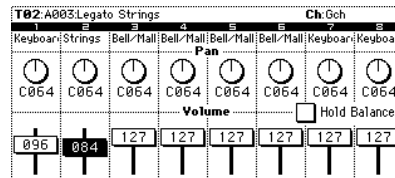
C064 で中央に定位します。L000 で左に振り切り、R127 で右に振り切ります。RND にすると発音のたびに左右ヘランダムに定位が変化します。

## ボリュームを変える

ティンバー 2 の 'Volume' を押します (反転表示)。

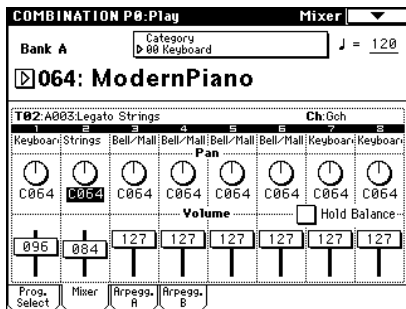
テン・キー [0] ~ [9]、[ENTER] キー、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、[△]、[▽] キーを操作して値を変えます。

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



## 音の定位を変える

Mixer タブを押します。



## データの保存

### 保存できるデータについて

TRITONの各データの保存方法には、本体へのライト、外部メディア(フロッピー・ディスク等)へのセーブ、MIDIデータ・ダンプの3つがあります。

#### 本体へのライト

エディットした以下のデータは本体にライトできます。

- ・ プログラムの設定  
バンクA～Fの各プログラム0～127  
(ただし、バンクFは別売オプションEXB-MOSS搭載時のみ可)
- ・ コンビネーションの設定  
バンクA～Dの各コンビネーション0～127
- ・ グローバル・セッティング(ページ0～4)
- ・ ユーザー・ドラムキット00(A/B)～63(User)
- ・ ユーザー・アルペジオ・パターンU000(A/B)～U231(D)
- ・ ユーザー・テンプレート・ソング  
ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定、トラックの設定パラメーター(※P.60)、アルペジエーター、エフェクトの設定を本体にライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する、“Meter”、“Metronome”、“Play/Mute”、“Track Play Loop (Start/End Measureを含む)”、RPPRの設定もセーブされません。SequencerモードまたはSong Playモードのページ・メニュー・コマンド“Save Template Song”でライトします(『Parameter Guide』※P.48)。

▲ プログラムのMultisample、Drum Kitに、RAMバンクのマルチサンプル、サンプルを使用している場合、これらのマルチサンプル、サンプル・データはライトできません。そのためこれらを使用しているプログラム、コンビネーションでは、電源を再度オンにしたとき音色を再現できません。再現するには、外部メディア(フロッピー・ディスク等)にセーブしたマルチサンプル、サンプルをロードする必要があります。

▲ エディットしたSequencer、Song Play、Samplingモードの各設定データはライト操作で本体に保存できません。

外部メディア(フロッピー・ディスク等)へのセーブ  
外部メディア(フロッピー・ディスク等)に保存できるデータは、以下のとおりです。別売オプションEXB-SCSI搭載時はハードディスク等の大容量メディアにもセーブできます。

なお、セーブ時のファイル・フォーマットについては別冊『Parameter Guide』※P.139を参照してください。

- ・ 内部メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン

- ・ ソング、キュー・リスト、パターン
- ・ Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプル・データ
- ・ スタンダードMIDIファイル(SMF)  
SequencerモードのソングをSMFとしてセーブします。
- ・ システム・エクスクルーシブ・データ  
TRITONに受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(TRITONをデータ・ファイラーとして使用できません。)
- ・ ジュークボックス・リスト  
ジュークボックス・リストはSong Playモードでセーブします(※P.88)。その他はDiskモードでセーブします。

#### MIDIデータ・ダンプ

MIDIデータ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- ・ 内部メモリーのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターンとグローバル・セッティング
- ・ ソング、キュー・リスト、パターン

### 本体へのライト

#### メモリー・プロテクト

不用意にプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを書き換えてしまわないように、メモリー・プロテクト(メモリーへの書き込みを禁止する)が用意されています。

エディットしたデータを保存するときや、フロッピー・ディスクなどの外部メディアからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ(チェック・ボックスのチェックをはずした状態)にしてください。

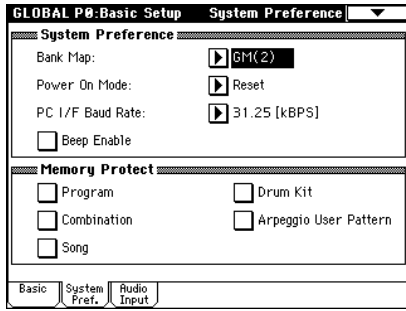
また、外部メディアやMIDIデータ・ダンプによって、上記のデータや、Sequencerモードにソングをロードするとき、レコーディングするときにもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

[GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。

[MENU]キーを押した後、P0: Basic Setupまたは[0]キーを押します。

System Pref.タブを押します。

System Preferenceページが表示されます。



本体のメモリーにライトする対象の「Memory Protect」チェック・ボックスを押して、チェックをはずします。

名前を付ける(リネーム)  
 エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、マルチサンプル、サンプルなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

プログラム	Program P0...9 Page Menu Command: Write Program
コンビネーション	Combination P0...9 Page Menu Command: Write Combination
ソング	Sequencer P0, 2...4, 7 Page Menu Command: Rename Song
キュー・リスト	Sequencer P1 Page Menu Command: Rename Cue List
トラック	Sequencer P5: Track Name
パターン	Sequencer P6: Pattern Name
マルチサンプル	Sampling P0...4 Page Menu Command: Rename MS
サンプル	Sampling P0...4 Page Menu Command: Rename Sample
ドラムキット	Global Page Menu Command P5: Rename Drum Kit
ユーザー・アルペジオ・パターン	Global Page Menu Command P6: Rename Arpeggio Pattern
プログラム・カテゴリ	Global P4: Program Cat.
コンビネーション・カテゴリ	Global P4: Combination Cat.

リネームの方法については「プログラム、コンビネーションのライト」を参照してください。

## プログラム、コンビネーションのライト

パフォーマンス・エディターや各Editページでパラメーターをエディットして作ったプログラムやコンビネーションの設定を、本体内メモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は、2つあります。

ライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロジェクトをはずしておいてください(「メモリー・プロジェクト」参照)。

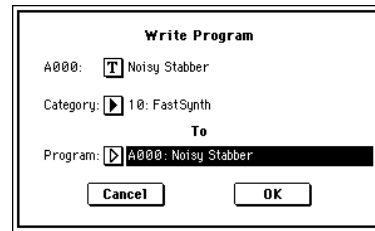
### ページ・メニュー・コマンドでのライト

ページ・メニュー・コマンド「Write Program」または「Write Combination」を押します。

Write Program / Write Combinationダイアログが表示されます。

[ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

図はProgramモード



**note** 同じプログラム / コンビネーション名、プログラム / コンビネーション・カテゴリの設定で、現在選択中のプログラム / コンビネーションにエディット内容を上書きするときは、ダイアログの初期設定そのままOKボタンを押します。

プログラム / コンビネーション名を変更する場合は、テキスト・エディット・ボタンを押します。

テキスト・エディット・ダイアログが表示されます。

プログラム / コンビネーション名を入力します。

テキスト

カーソル

Character Set  
 ● English ○ Symbol

キャラクター・セット  
 文字の種類を選択します。

キャラクター・ボタン

Shiftボタン  
 大文字、小文字を切り替えます。

Deleteボタン  
 カーソルの左側の文字を削除します。

Cursorボタン  
 カーソルを左右に移動させます。

Clearボタン  
 テキストのすべての文字を消去します。

Spaceボタン  
 カーソル位置にスペースを挿入します。

Cancelボタン, OKボタン  
 入力したテキストで良いならOKボタンを、変更せずにテキスト・エディットを終えるときはCancelボタンを押します。

名前を入力したらOKボタンを押して、Write Program / Write Combinationダイアログに戻ります。

“Category”で、プログラム/コンビネーションのカテゴリを指定します。

ここで設定したカテゴリーが、プログラムの場合はCategory/Program Selectメニュー、Category/Track Program Selectメニュー、Category/Timber Program Selectメニューから、コンビネーションの場合はCategory/Combination Selectメニューから、それぞれ選択できます。

“To Program”、“To Combination”でライト先のプログラム/コンビネーション・ナンバーを指定します。

[△]、[▽]キー、[VALUE]スタイダー、[VALUE]ダイヤル、テン・キー[0]～[9]、[ENTER]キーで選択します。ポップアップ・ボタンを押すと、ポップアップ・メニューでライト先のバンク、プログラム/コンビネーション・ナンバーが指定できます。

ライ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。

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

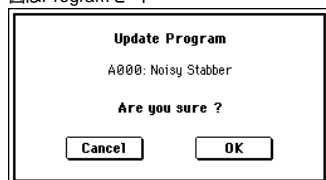
#### [ REC/WRITE ] キーでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム/コンビネーション・ナンバーにのみライトできます。

フロント・パネル[ REC/WRITE ]キーを押します。

ダイアログが表示されます。

図はProgramモード



ライ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。

#### エディット・バッファについて

Program P0:Play、Combination P0:Playでプログラムやコンビネーションを選択すると、本体内のエディット・バッファに、プログラムやコンビネーションのデータが呼び出されます。

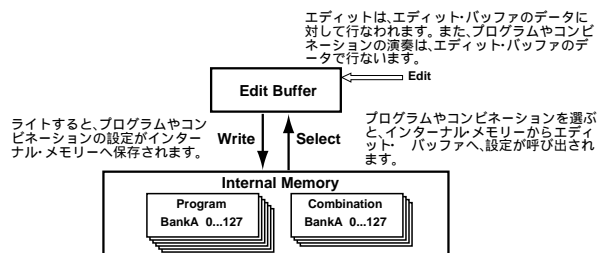
そして、Program、CombinationモードのP0: Play、P1～P9 Editページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。

この変更したデータを本体内メモリに保存するためには、ライトしなければなりません。

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

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

Programモード、CombinationモードのP1～P9 Editページで、フロントパネル[COMPARE]キーを押すと、メモリーのデータ(ライトされている内容)が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



## グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト

Globalモードでエディットした設定を、本体内メモリにライトすることができます。これらの機能をグローバル・セッティングのライト、ユーザー・ドラムキットのライト、ユーザー・アルペジオ・パターンのライトといいます。電源オフ後にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのライト方法は、2つあります。

ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください(「メモリー・プロテクト」参照)。

ユーザー・アルペジオ・パターンの「Tempo」、「Pattern」、「Octave」、「Resolution」、「Sort」、「Latch」、「Key Sync」、「Keyboard」の各設定は、プログラム、コンビネーション、ソング、ソングプレイ・モードごとに設定するパラメーターです。ここでのライトでは保存できません。プログラム、コンビネーションより移行してこれらのパラメーターを設定した場合は、元のモードに戻り、ライトしてください。

#### ページ・メニュー・コマンドでのライト

グローバル・セッティング(Global P0～P4の各設定)をライトするときは、Global P0～P4でページ・メニュー・コマンド「Write Global Setting」を押します。

Write Global Settingダイアログが表示されます。

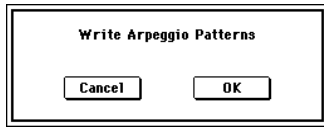
ユーザー・ドラムキットをライトするときは、Global P5でページ・メニュー・コマンド「Write Drum Kits」を押します。Write Drum Kitsダイアログが表示されます。

ユーザー・アルペジオ・パターンをライトするときは、Global P6でページ・メニュー・コマンド「Write Arpeggio Patterns」を押します。

Write Arpeggio Patternsダイアログが表示されます。

それぞれのページで[ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

図はWrite Arpeggio Patterns



ライ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。

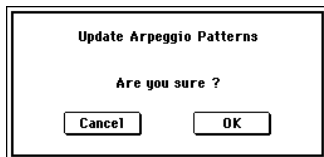
OKボタンを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度OKボタンを押すとライトが実行されます。

### [ REC/WRITE ]キーでのライト

次の各ページでフロント・パネル[ REC/WRITE ]キーを押します。ダイアログが表示されます。

グローバル・セッティング: Global P0 ~ P4  
ユーザー・ドラムキット: Global P5  
ユーザー・アルペジオ・パターン: Global P6

図はUpdate Arpeggio Patterns



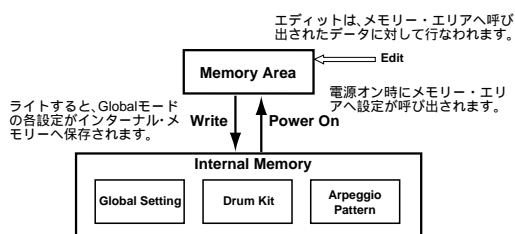
ライトを実行するときはOKボタンを、実行しないときはCancelボタンを押します。

### Globalモードのメモリーについて

Globalモードのデータは電源オン時に、本体内のGlobalモード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Globalモードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本体内メモリーに保存するためには、ライトしなければなりません。

ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、それぞれのグローバル・セッティング、ドラムキット、アルペジオ・パターンに書き込まれます。

ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは失われてしまいます。



.....

## 外部メディアへのセーブ

外部メディア(フロッピー・ディスク等)に保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(P.37)を参照してください。

TRITONのSequencerモードのソング・データ、パターンやキュー・リスト、Samplingモードのマルチサンプル、サンプルは内部メモリーにライトできません。これらのデータは、本体の電源をオフにすると消えてしまいます。これらのデータを保存するときは、フロッピー・ディスクや別売オプションEXB-SCSI搭載時の外部記憶メディアへセーブしてください。

またその他のデータでも、フロッピー・ディスクや別売オプションEXB-SCSI搭載時の外部記憶メディア(最大4GB)へセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せるので、気に入った設定はセーブするようにしてください。

ここでは例として、次のデータをセーブします。

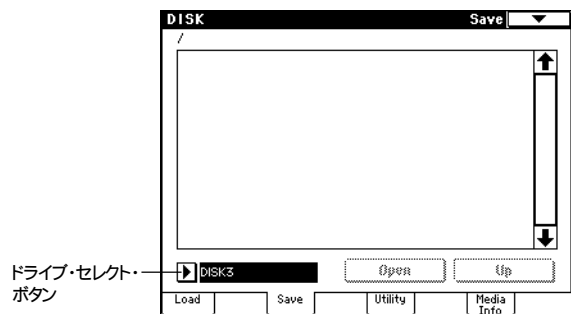
- ・ 内部メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・ ソング、キュー・リスト、パターン
- ・ Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプル

フロッピー・ディスクにデータをセーブする場合は、TRITONのフロッピー・ディスク・ドライブにフロッピー・ディスクを挿入します。

フロッピーディスクの取り扱いについては「フロッピー・ディスク取り扱い時の注意」を必ずお読みください(P.95)。(別売オプションEXB-SCSI搭載時)ハードディスク等の外部SCSIメディアにデータをセーブする場合は、EXB-SCSI取扱説明書を参照して、外部SCSIドライブ等が接続されていることを確認してください。

必要に応じてフォーマットしてください(別冊『Parameter Guide』P.143)。

[ DISK ]キーを押して、Diskモードに入ります。



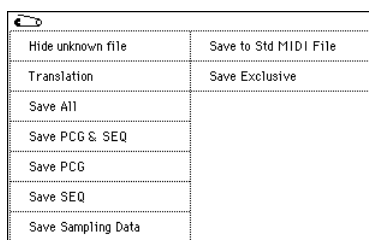
Saveタブを押して、Saveの画面に移ります。

外部SCSIメディアへセーブするときはドライブ・セレクト・ボタンを押して、セーブする先のドライブを選択します。

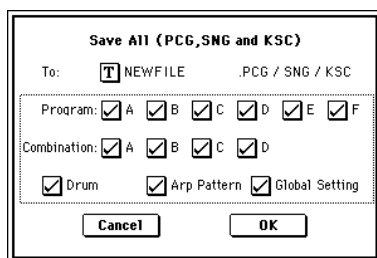
ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選択します。

下の階層に移動する場合はOpenボタン、上の階層に移動する場合はUpボタンを押します。

ページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンド  
“ Save All ”を押します。



ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。各ファイルの詳細については別冊『Parameter Guide』P.139を参照してください。



テキスト・エディット・ボタンで名前を入力します(※P.38)。

チェック・ボックスで、保存する必要のないアイテムのチェックをはずします。

作成したデータを忠実に再現するには、すべてのチェック・ボックスをチェックすることをおすすめします。

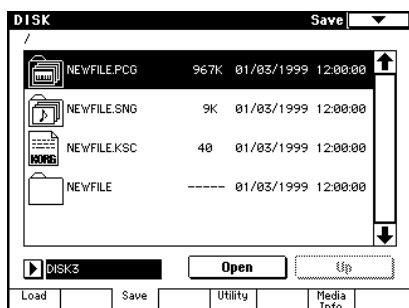
OKボタンを押します。

データがメディアへセーブされ、Saveページへ戻ります。

所要時間は、データの量によって異なります。

フロッピー・ディスクに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite(上書き)するかどうかをたずねてきます。上書きするときはOKボタンを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、Cancelボタンを押して、再度からの操作を行い、でリネームした後にセーブしてください。

LCD画面には、セーブされたファイルが表示されます。それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。



.PCGファイル

本体に保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング

.SNGファイル

シーケンサーのソング、キュー・リスト、ユーザー・パターン

.KSCファイル

マルチサンプル、サンプルの記述ファイル

ディレクトリ

.KSCファイルに記述されているマルチサンプル(.KMPファイル)とサンプル(.KSFファイル)

#### その他のセーブについて

ページ・メニュー・コマンドには、“ Save All ”以外にも、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのデータをセーブする“ Save PCG ”や、シーケンサーのソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンだけをセーブするSave SEQ、Samplingモードのマルチサンプル、サンプルだけをセーブする“ Save Sampling Data ”などがあります。外部メディアにセーブするデータによって、ページ・メニュー・コマンドを選択します。

**note** “ Save All ”、“ Save PCG & SNG ”、“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときはティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)やユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンを同時にセーブするように心がけてください。

**note** Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルをプログラムやドラムキットで、使用している場合は、“ Save All ”でセーブすることをおすすめします。

また“ Save PCG ”および“ Save Sampling Data ”でプログラムやドラムキット、Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルを個別にセーブする場合も、同じディレクトリに同ファイル名でセーブすることをおすすめします。“ Load PCG ”で.PCGファイルをロードする際に、同名の.KSCファイルを同時にロードすることでプログラムやドラムキットがセーブ時の正しいマルチサンプル/サンプルで自動的に対応するようになります。

**note** .KSC、.KMP、.KSFの各ファイルのセーブ時に、1枚のフロッピー・ディスク等のメディアにデータが入りきらない場合は、別のダイアログが表示され、次のメディアを指定します。別冊『Parameter Guide』“ Select other medium ”(※P.142)を参照してください。

## MIDIデータ・ダンプ

接続したMIDIデータ・ファイラー、コンピューターや、もう1台のTRITONなどへ、本体の内部メモリーのプログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターンとグローバル・セッティング、その他ソング、キュー・リスト、パターンをMIDIエクスクループ・データとして送信し、保存することができます(別冊『Parameter Guide』P.119)。



# 工場出荷時の設定に戻す方法

工場出荷時の設定をプリロード・データといい、本機のプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティングを工場出荷時に戻すことをプリロード・データのロードといいます。

⚠ ロード前にライトされているこれらのデータは書き換わります。これらのデータを消滅させたくないとき、あらかじめ、フロッピー・ディスクや外部SCSIメディア(別売オプション EXB-SCSI搭載時)にセーブしておいてください(※P.40)。

## プリロード・データをロードする

付属フロッピー・ディスク TNFD-00P をフロッピーディスク・ドライブに挿入します。

フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたは、「Disk モード」(※P.95)を参照してください。

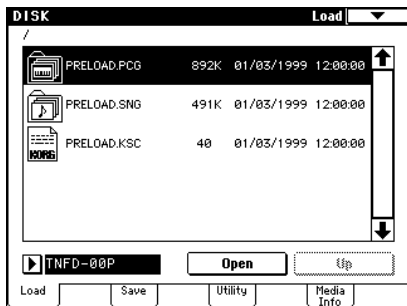
[ DISK ]キーを押します。

Diskモードに入ります。

Loadタブを押します。

Loadの画面に移り、ファイルの情報が表示されます。

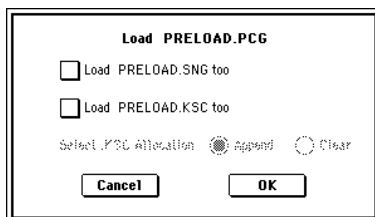
“ PRELOAD.PCG ”を押します。表示が反転します。



.PCG ファイルには、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのデータが含まれています。

ページ・メニュー・ボタンを押してページ・メニュー・コマンド “ Load Selected ”を選択します。

ダイアログが表示されます。



“ Load PRELOAD.SNG too ”にチェックをつけてロードを実行すると、.PCGファイルのロードと同時に、.SNGファイルもロードされます。

“ Load PRELOAD.KSC too ”にチェックをつけてロードを実行すると、.PCGファイルのロードと同時に、.KSCファイルもロードされます。

.KSCファイルをロードするときは、「デモ演奏を聴く」を参照してください(※P.18)。

OKボタンを押します。



# Programモード

## Programモードの 各ページについて


Programモードでは、プログラムの選択およびエディットを行います。Programモードは、P0～P9のページによって構成されます。

P0: Playで、プログラムを演奏します。また簡単なエディットを行うこともできます(※P.34)。

P1～P9では、P0で選択したプログラムのパラメーターをエディットします。

モードや各ページへの入り方については、「TRITONの基本操作」(※P.12)を参照してください。

P0: Play	プログラムの選択、Performance Editorによる簡易エディット、アルペジオ・パターンの選択や設定。
P1: Edit-Basic	オシレーター、マルチサンプルなどプログラムの基本となるパラメーターの設定。スケールやコントローラーの設定。
P2: Edit-Pitch	ピッチ(音程)に関する設定。ピッチEGの設定。
P3: Edit-Filter	フィルター(音色)に関する設定。フィルターEGの設定。
P4: Edit-Amp	アンプリファイア(音量)に関する設定。アンプEG、パン(定位)の設定。
P5: Edit-Common LFO	オシレーター1つに対して、2つあるLFOの種類やスピードなどの設定(ピッチ、フィルター、アンプそれぞれのページで、ここで設定したLFOのかかり具合を設定)。
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	アルペジエーターの設定(一部のパラメーターは、P0と共通で、どちらからでもエディット可能)。
P8: Edit-Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。オシレーターのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)の設定。
P9: Edit Master Effect	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。

 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFが使用できません。バンクF・プログラムのページ構成、パラメーター構成は、その他のバンクのプログラムと異なります。EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。

TRITONには、さまざまなプリセット・プログラムが工場出荷時にロードされています。これらのプリセット・プログラムに変更を加えたり、初期化した状態からオリジナルのプログラムが作成できます。また、Samplingモードでサンプリングしたり、Diskモードで本体メモリーにロードしたオリジナルのサンプル波形

／マルチサンプルを使用したオリジナルのプログラムも作成できます。

エディット、作成したプログラムは、バンクA～Eの640プログラム・メモリー・エリアにライトできます。またDiskモードでフロッピーディスクなど外部メディアにセーブすることができます(※P.40)。

**note** TRITONには、外部オーディオ音を本体に入力する、AUDIO INPUT端子が装備されています。入力した外部オーディオ音は、Samplingモードでサンプリングする他に、Programモードなどその他のモードで、TRITONのエフェクト・セクションを外部オーディオ音にかけたり、オシレーター音と外部オーディオ音を組み合わせるボコーダー・エフェクトに使用したり、幅広い応用が可能です(※P.107、別冊『Parameter Guide』P.201)。

**MIDI** ProgramモードでのMIDIの送受信はすべて、グローバルMIDIチャンネルで行われます。グローバルMIDIチャンネルは、Global P1: MIDI“MIDI Channel”で設定します。

## プログラムの演奏

### P0: Play

プログラムの選択と演奏を行います。その他、パフォーマンス・エディターによるエディット、アルペジエーターの設定を行います。

### プログラムの選択

プログラムの選択方法には、次の3通りがあります。手順は、それぞれのページを参照してください。

- ・ 本体操作での選択(「プログラムを選択して、演奏する」※P.21)バンク/プログラム・ナンバーによる選択  
プログラム・カテゴリーによる選択  
10's Holdによる選択
- ・ 接続したスイッチでの選択(「その他の機能」※P.125)
- ・ MIDIプログラム・チェンジを受信して選択(「MIDI」※P.114)  
工場出荷時のプログラム・ネームは、別冊『Voice Name List』を参照してください。

### Performance Editタブ

- ・ 選択したプログラムのインサート/マスター・エフェクトの設定、[SW1]、[SW2]キー、REALTIME CONTROLSノブ[1]～[4]のBモードの機能が表示されます。

- ・ パフォーマンス・エディターで、Program P1 ~ 9の主要なパラメーターが調整できます(※P.34、別冊『Parameter Guide』“Performance Edit”※P.2)を参照してください。パフォーマンス・エディターでエディットしたプログラムの設定を本体に保存する場合は、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずし(※P.37)、プログラムのライト(※P.38)を行ってください。

## Arpeggioタブ

- ・ アルペジエーターのオン/オフは、ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーで行います。
- ・ アルペジオ・パターンの選択など、演奏中にリアルタイムにアルペジエーター・パラメーターをエディットできます。
- ・ ARPEGGIATOR [TEMPO]、[GATE]、[VELOCITY]ノブで、アルペジオのテンポ、アルペジオ音の長さ、アルペジオ音の強さをコントロールできます。

詳しくは、「アルペジエータ機能を使って演奏する」(※P.29)を参照してください。

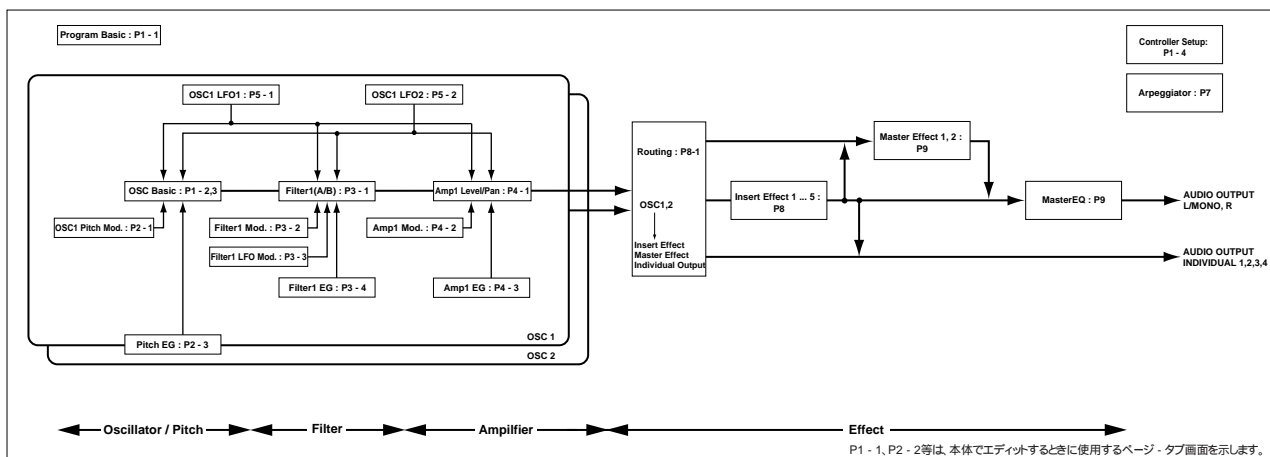
## プログラムの構成

P1 ~ P9のさまざまなパラメーターの設定により、プログラムは構成されています。プログラムの構成は、下図のようになっています。

音には、音程、音色、音量という3つの要素があります。TRITONでは、プログラムを構成するピッチ(Pitch)、フィルター(Filter)、アンプリファイア(Amplifier)が、それぞれの要素に当てはまります。つまり、音程を変えたいならピッチを、音色を変えたいならフィルターを、音量を変えたいならアンプリファイアの設定を変更します。

まず、オシレーター(Oscillator: P1: Edit-Basicで設定)で、音の基本となる波形マルチサンプルを選び、基本のピッチを設定します。これにピッチ(Pitch: P2: Edit-Pitchで設定)、フィルター(Filter: P3: Edit-Filterで設定)、アンプリファイア(Amplifier: P4: Edit-Ampで設定)の設定を行い、基本的なプログラムが出来上がります(Combination、Sequencer、Song Playモードで使用するプログラムです)。これにインサート・エフェクト(P8: Edit-Insert Effectで設定)、マスター・エフェクト、マスターEQ(P9: Edit-Master Effectで設定)を設定して音色を仕上げます。その他、アルペジエーター(P7: Edit-Arpeggiatorで設定)、コントローラー(P1: Edit-Basic、Controllerタブで設定)の設定等を合わせたものが、最終的なプログラムとなります。

**note** Combination、Sequencer、Song Playモードで使用するプログラムは、Programモードでの設定とは別に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQ、アルペジエーター、コントローラーなどを設定します。



## 基本的なプログラム・エディット

プログラムを構成しているパラメーターを変更し、音色を変えたり、コントローラー等を設定することをプログラムのエディットといいます。

プログラムのエディットはProgram P0: Playのパフォーマンス・エディターやREALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]でも大まかなエディットは行なえますが、細かいエディットは、Program P1~P9で行ないます。

エディットはProgram P0: Playで選んだプログラムに対し、P1~P9でパラメーターをエディットします。ここではページごとに、代表的なパラメーターを変更しながら、各パラメーターの動作を確認していきます。すべてのパラメーターの説明は別冊『Parameter Guide』に記載してあります。

**note** P1~P5のオシレーター1、2ごとに設定するパラメーターは、ページ・メニュー・コマンド“Copy Oscillator”でコピーすることができます。オシレーター間の設定をそろえたり、他のプログラムの設定をコピーするときに使用するとよいでしょう。

▲ エディットしたプログラムを本体に保存する場合は、必ずライトしてください(※P.38)。

▲ 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、専用のバンクFが使用できます。バンクFプログラムのパラメーター構成は、その他のバンクのプログラムと異なります。EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。

### コンペアー機能

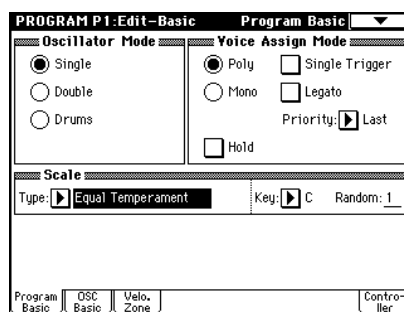
P1~P9が表示されているとき、[COMPARE]キーを押すとLEDが点灯します。このときエディット前のライトされている音色が呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押すとLEDが消灯し、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較する場合に利用します。

▲ [COMPARE]キーのLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される音色となります。

## P1: Edit-Basic オシレーター(Oscillator)の設定

P1: Edit-Basicでは、オシレーターに関する設定を行います。TRITONのオシレーターは2系統あり、音の基本となる波形 = マルチサンプルを選び、音程を設定します。このマルチサンプルには、ピアノのような楽器音の波形はもちろん、シンセサイザー特有の波形も用意されています。また、マルチサンプルには、さまざまな倍音や周波数成分が含まれていて、それが「ピアノらしさ」や「ギターらしさ」といった音の性格を決めています。

## Program Basicタブ



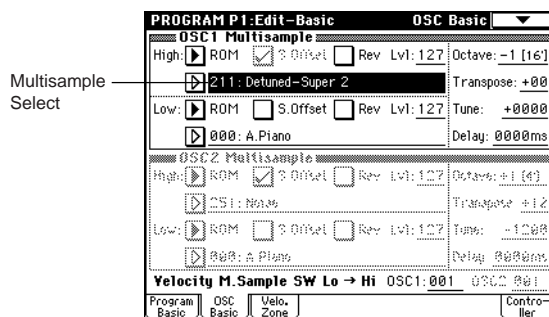
### Oscillator Mode

オシレーターモードを設定します。Singleでは1つのオシレーターを、Doubleでは2つのオシレーターを使用できます。Singleのとき最大同時発音数は62音、Doubleのときは31音です。Drum Kitを使用したドラムス・プログラムを作成するときは、Drumsを選択します。

### Voice Assign Mode

Poly(ポリフォニック)、Mono(モノフォニック)で発音するかを選択します。Polyにすると和音が弾けます。Monoにすると和音を弾いても1音のみが発音します。通常、Polyにしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色での演奏には、Monoが効果的です。ここでは、Poly、Monoを切り替えて演奏して、その効果を確認してください。

## OSC Basicタブ



このページでは、オシレーターのマルチサンプルを設定します。TRITONには、425種類のマルチサンプルが内部ROMメモリーに収められています。マルチサンプル・ネームは、別冊『Voice Name List』を参照してください。

さらに、別売オプションEXB-PCMシリーズによって拡張可能です。また、Samplingモードで作成したRAMメモリーのマルチサンプルも使用できます。

### マルチサンプルの選択

マルチサンプルによって、プログラムの音の基本的な性格が決まります。

“Multisample Select”を押して(反転表示)、[△]、[▽]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、テン・キー[0]~[9]、[ENTER]キーで変更します。

**note** ポップアップ・ボタンを押すと、すべての内蔵ROMマルチサンプルが、15種類のカテゴリーに分けられて表示されます。

左右のタブでカテゴリーを選択して、そのカテゴリーに含まれるマルチサンプルを選択します。

## High / Low について

オシレーターに、2つのマルチサンプルを設定すると、ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、発音するマルチサンプルを切り替えることができます。この機能をベロシティ・マルチサンプル・スイッチングといいます。

“ High ”と“ Low ”に異なるマルチサンプルを選択します。


“ Velocity M.Sample SW Lo Hi ”で、OSC1の値を例えば100に設定します。

このベロシティ値を境にLowとHighに設定したマルチサンプルが切り替わります。

鍵盤を弱く弾くと、“ Low ”に設定したマルチサンプルが発音します。

鍵盤を強く弾くと、“ High ”に設定したマルチサンプルが発音します。

“ High ”、“ Low ”それぞれの“ Lvl ”(レベル)を設定して音量のバランスをとります。

 この機能を使用しないときは、“ Velocity M.Sample SW Lo Hi ”の値を001にします。Highのマルチサンプルのみが発音します。

## Rev (Reverse)チェック・ボックス

チェックをつけると、マルチサンプルが逆再生します。効果音等で使用すると面白い効果が得られます。通常は、チェックをつけません。

## “ Oscillator Mode ” = Doubleのとき

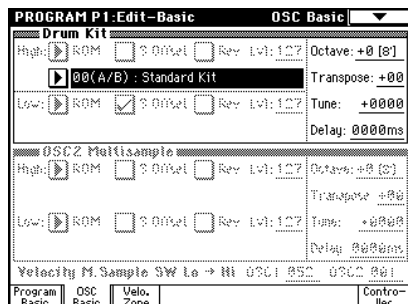
Program Basicタブで“ Oscillator Mode ”をDoubleにします。OSC2が使用できます。

OSC1と同様に、OSC2 High、Lowそれぞれのマルチサンプルを設定します。

再生ピッチは、それぞれで設定できます。同じマルチサンプルで“ Tune ”を少しずらすと、音に厚みがまして、いわゆるデチューン・サウンドが得られます。

**note** ページ・メニュー・コマンド“ Copy Oscillator ”により、オシレーター間の設定をそらえるとよいでしょう。

## “ Oscillator Mode ” = Drumsのとき

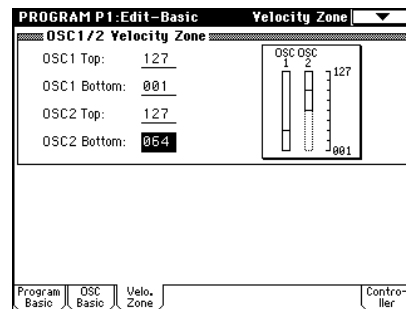


Program Basicタブで“ Oscillator Mode ”をDrumsにします。Drumsにすることによってドラムス・プログラムが作成できます。

マルチサンプルの代わりに、ドラムキットを選択します。TRITONでは、工場出荷時にさまざまな音楽ジャンルに対応する16個のプリセット・ドラムキットがロードされています。ドラムキット・ネームは、別冊『Voice Name List』を参照してください。

ここではドラムキットの選択だけを行います。ドラムキットのエディット / 作成は、Global P5: Drum Kitで行います(※P.90)。

## Velocity Zone タブ



ベロシティによる、オシレーター 1 と 2 の発音範囲を設定します。上の画面例では、発音範囲は以下になります。

- ・ OSC1 はどのベロシティ値でも発音します。
- ・ OSC2 は強く弾いたとき(64以上)だけに発音します。
- ・ さらにベロシティ・マルチサンプル・スイッチング機能を併用できます(「High / Low について」参照)。ここでは“ Velocity M.Sample SW Lo Hi ”で“ OSC1 ”を032に、“ OSC2 ”を096に設定しています。ベロシティ・ゾーン表示の中に横線で表示されます。

この例では、マルチサンプルの発音は4段階になります。

ベロシティ値 001 ~ 031: OSC1 のLow マルチサンプルのみ発音します。

ベロシティ値 032 ~ 063: OSC1 のHigh マルチサンプルのみ発音します。

ベロシティ値 064 ~ 095: OSC1 のHigh マルチサンプルとOSC2 のLow マルチサンプルが発音します。

ベロシティ値 096 ~ 127: OSC1 のHigh マルチサンプルとOSC2 のHigh マルチサンプルが発音します。

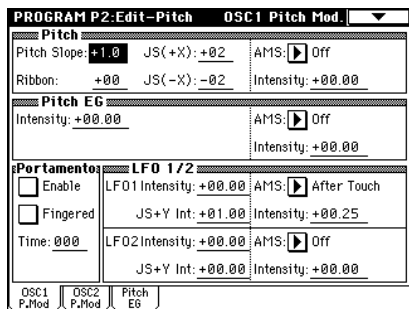
## Controller Setup タブ

[SW1],[SW2]キー、REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]のBモードの機能をプログラムごとに設定します(※P.126、別冊『Parameter Guide』P.8、217、218)

## P2: Edit-Pitch ピッチ(Pitch)の設定

オシレーターで選択したマルチサンプルのピッチ(音程)の変化を調整します。Pitch EGやLFOによって、時間の経過とともにピッチを変化させることができます。“OSC Mode”がSingle、DrumsのときはOSC1 P.Modタブが有効です。

### OSC1 Pitch Mod. タブ



#### Pitch

“JS(+X)”、“JS(-X)”は、ジョイスティックを左右に操作したときのピッチの変化幅を、半音単位で設定します。+12で1オクターブ上、-12で1オクターブ下までコントロールできます。

“Pitch Ribbon”は、リボン・コントローラーを左右に操作したときのピッチの変化幅を、半音単位で設定します。+12にすると、リボンの右端で1オクターブ上、左端で1オクターブ下までコントロールできます。


#### Pitch EG

“Intensity”の値を+12.00にすると、Pitch EGタブで設定したPitch EGにより、最大±1オクターブの範囲でピッチが変化します。

#### Portamento

“Enable”にチェックをつけるとポルタメントがかかります。ポルタメントにより、ある鍵盤を押し、続いて別の鍵盤を押ししたときに、なめらかに音程が変化します。

“Time”では、その時間を設定します。値が大きいほど、音程が変化する時間が長くなります。000ではポルタメントはかかりません。

 [SW1]、[SW2]キーの機能にPorta.SW CC#65を設定しているときは、[SW1]、[SW2]キーをオン/オフすることにより、ポルタメント効果をオン/オフできます。

#### LFO 1/2

LFOによって音程を周期的に変化させます(ビブラート効果)。

“LFO Intensity”は、LFOによって音程が変化します。+12.00にすると、最大±1オクターブの範囲でビブラートがかかります。

“JS+Y Int”は、ジョイスティックを奥側に操作したときの、LFOによるビブラート効果の深さを設定します。

“AMS Intensity”は、AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときの、LFOによるビブラート効果の深さを

設定します。例えば“AMS”をAfter Touchに設定すると、鍵盤を押し込んだときにビブラートがかかります。

### Pitch EGタブ

ピッチEGを設定します。

効果音などでは、ピッチを時間的に大きく動かして特殊な効果を設定します。

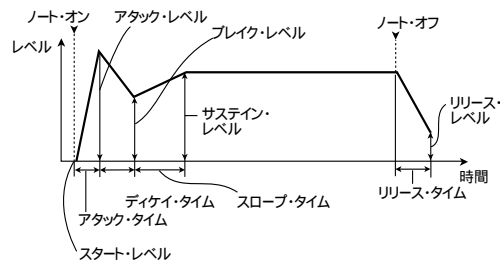
また、弦を弾く瞬間や、プラス系、ボイス系などのアタックの瞬間に、ピッチを微妙に動かすとリアルな音色になります(別冊『Parameter Guide』P.10)。

### EGとLFO

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

#### EG(Envelope Generator)

TRITONには、Pitch EG、Filter EG、Amplifier EGがあり、それぞれ、音程、音色、音量を、時間の経過とともに変化させます。



#### LFO(Low Frequency Oscillator)

TRITONには、オシレーターごとに2つのLFOがあり、音程、音色、音量を周期的に変化させます。

音程の周期的な変化(=ビブラート)、音色の周期的な変化(=ワウ)、音量の周期的な変化(=トレモロ/オート・パン)が、代表的な使用例です。

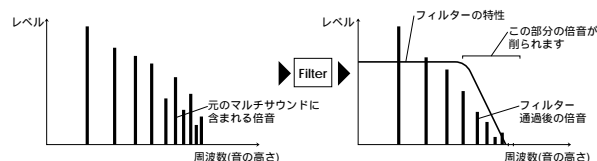
## P3: Edit-Filter フィルター(Filter)の設定

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

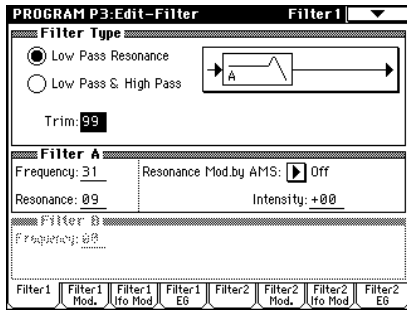
音色は、フィルターの設定によって大きく変化します。

TRITONでは、オシレーターごとに2種類のフィルター・タイプからいずれかのフィルターが選択できます。OSC1に対してはFilter1、OSC2に対してはFilter2が有効です。“OSC Mode”がSingle、DrumsのときはFilter1が有効です。

Filter EG、LFOによって時間の経過、周期的に変化させることができます。



## Filter1 タブ



### Filter Type, Filter A, Filter B

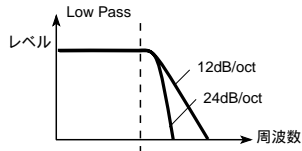
フィルター・タイプを選択して、“Frequency”(カットオフ周波数)や“Resonance”(レゾナンス・レベル)を設定します。

- Low Pass Resonance(レゾナンス付24dB/octローパス・フィルター): Filter A で設定します。
- Low Pass & High Pass(12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続): ローパス・フィルターをFilter A、ハイパス・フィルターをFilter Bで設定します。

### ローパス・フィルター

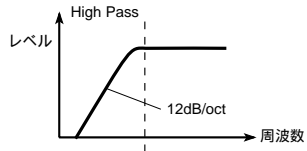
低音域を通過させて高音域をカットする、最も一般的なフィルター・タイプです。高音域の倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。

24dB/oct、12dB/octとは、カットの度合を示します。24dB/octでは、1オクターブで(周波数が倍で)ゲインが24dB落ちます。12dB/octでは、12dB落ちます。24dB/octのほうがカットのカーブが急峻です。



### ハイパス・フィルター

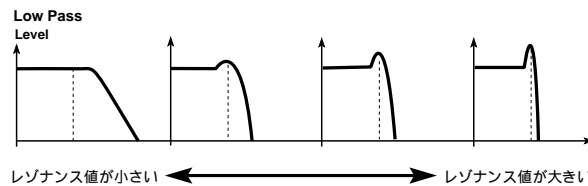
高音域を通過させ、低音域をカットするタイプです。音色を細くするときを使用します。ただし、カットオフ周波数(Frequency)を上げすぎると音量が極端に下がります。



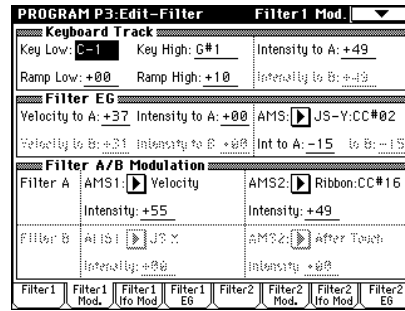
### レゾナンス

“Resonance”を大きい値に設定すると、図のようにカットオフ周波数付近の倍音成分が強調され、音にクセが付きま

レスナンスによる効果



## Filter1 Mod. タブ



Filter1タブで設定したフィルター・カットオフ周波数に対して、コントローラーやフィルターEGで、モジュレーションをかけます。コントローラーにより音色に変化をつけたり、EGにより音色に時間的な変化をつけたりすることで、音色に豊かな表情をつける重要なパラメーターです。

### Keyboard Track

弾く鍵盤の位置により、カットオフ周波数に変化をつけます。

- “Ramp Low”を+の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。-の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- “Ramp High”を+の値にする、高いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。-の値にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- “Intensity to A”、“Intensity to B”でフィルターA、Bへのかかり具合を調整します(別冊『Parameter Guide』P.12)。

### Filter EG

Filter1 EGタブで設定するフィルターEGのかかり具合を調整します。

- “Velocity to A”、“Velocity to B”で、ベロシティによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
- “Intensity to A”、“Intensity to B”で、フィルターEGのかかり具合を設定します。
- “AMS Int to A”、“AMS Int to B”で、AMSによるフィルターEGのかかり具合を設定します。  
この3つの設定によりフィルターEGによる音色変化の深さと方向が決まります。

### Filter A/B Modulation

コントローラーなどで、カットオフ周波数を動かして音色に変化をつけるときに設定します。

## Filter1 LFO Mod タブ

LFOによって音色を周期的に変化させるとき(ワウ効果)に設定します。

“LFO Intensity to A”、“LFO Intensity to B”を設定するとLFOによって音色が変化します。

“JS - Y Intensity to A”、“JS - Y Intensity to B”は、ジョイスティックを手前方向に操作したときにLFOによるワウ効果の深さを設定します。



“AMS Intensity to A”、“AMS Intensity to B”は、“AMS” (オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときの、LFOによるワウ効果の深さを設定します。例えば“AMS”をAfter Touchに設定すると、鍵盤を押し込んだときにワウがかかります。

### Filter1 EGタブ

音色の時間的な変化をコントロールするフィルターEGを設定します。ここでEGを設定して、そのかかり具合をFilter1 Mod. タブの“FilterEG”で設定します(別冊『Parameter Guide』P.15)。

### Filter EGとAmplifier EG

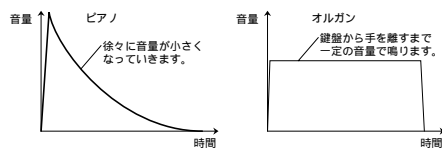
Filter EGでカット・オフ周波数を変化させると、音色が変化しますが、Amplifier EGの音量の変化によっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がり(アタック)のスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。音色と音量のFilter EGとAmplifier EGは、両者の変化を調節しながらエディットしましょう(「Amp1 EGタブ」参照)。

## P4: Edit-Amp

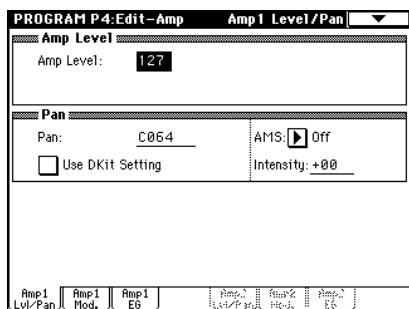
### アンプリファイア(Amplifier)の設定

音量を調整します。Amp EG、LFOによる時間的、周期的な音量変化や、コントローラーなどによる音量変化を調整します。OSC1に対してはAmp1、OSC2に対してはAmp2が有効です。“OSC Mode”がSingle、DrumsのときはAmp1が有効です。

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



### Amp1 Lvl/Panタブ



### Amp Level

オシレーター、フィルター、アンプ通過後の音量を調整します。

### Pan

オシレーター、フィルター、アンプ通過後のパン(定位)を設定します。通常C064にします。“OSC Mode”がDoubleで、ステレオ感を出す場合は、この設定でオシレーター1、2を左右に定位させます。Randomにすると鍵盤を弾くたびに定位がランダムに変化して、面白い効果が得られます。

### AMS Intensity

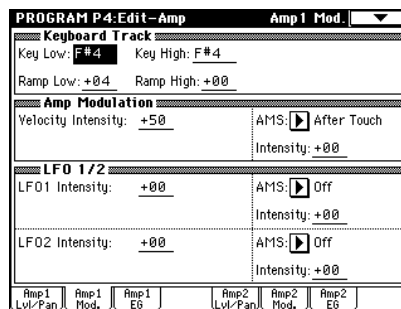
“AMS Intensity”は“AMS”を操作したときのパン効果の深さを設定します。

“AMS”をNote Numberにすると、鍵盤を弾く位置でパンが変わります。LFO1、2にすると左右にパンが振れます(オート・パンニング効果)。その他、コントローラーを操作したときにオシレーターのパンを動かすときに設定します。

### Use DKit Setting

“OSC Mode”がDrumsのとき有効です。チェックするとDrum Kitで設定する、各ドラム音ごとのパンで発音します。チェックをつけないと、すべてのドラム音が同じ定位となります。プリセット・ドラムキットはステレオ設定となっています。通常、チェックをつけます。

### Amp1 Mod. タブ



### Keyboard Track

弾く鍵盤の位置により、音量に変化をつけます。

- “Ramp Low”を+の値にすると、低いキーを弾くほど音量が上がります。-の値にすると低いキーを弾くほど音量が下がります。
- “Ramp High”を+の値にすると、高いキーを弾くほど音量が上がります。-の値にすると高いキーを弾くほど音量が下がります。

### Amp Modulation

“Velocity Intensity”は、通常のプログラムでは鍵盤を弱く弾いたときは音量が低く、強く弾いたときは音量が上がるようにしますが、その度合を設定します。通常+の値にします。値が大きいほど、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。



## LFO1/2

LFOによって音量を周期的に変化させるとき(トレモロ効果)に設定します。

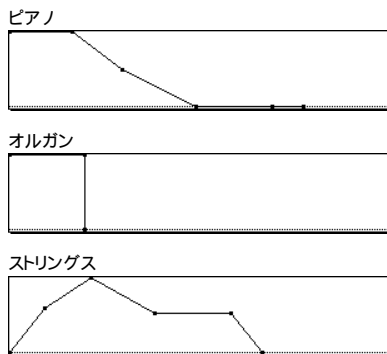
“LFO Intensity”を設定するとLFOによって、音量が変化します。

“AMS Intensity”は、“AMS”(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときの、LFOによるトレモロ効果の深さを設定します。例えば“AMS”をJS-Yに設定すると、ジョイスティックを手前側に操作したときにトレモロがかかります。

## Amp1 EGタブ

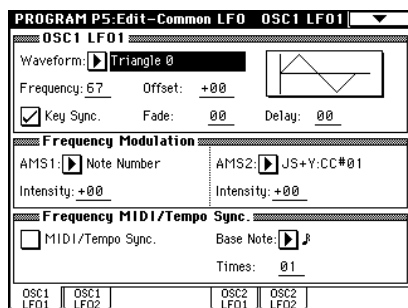
音量の時間的変化をコントロールするアンプファイアーEGを設定します。

楽器はある程度固有の音量の変化カーブを持ちます。このカーブがその楽器らしさを作り出しています。逆に例えばオルガン系のマルチサンプルに、ストリングス系のAmp EGのカーブを設定すると、オルガンとは雰囲気違った音を作り出すことができます。



## P5: Edit-Common LFO LFOの設定

オシレーター1つにつき、LFO1、LFO2の2つのLFO(Low Frequency Oscillator)が使用できます。ここではそれぞれのLFOの種類やスピードなどを設定します。P2: Edit-Pitch、P3: Edit-Filter、P4: Edit-Ampのそれぞれのページで、ここで設定したLFO1、2のかかり具合を設定します。



### OSC(1/2) LFO(1/2)

“Waveform”では、LFOの種類を選択します。Triangle、Saw、Square、Sineなどオーソドックスな波形や、サンプル&ホールドの効果を出せるStepやRandom系の波形まで、多彩な波形よ

り選択できます(別冊「Parameter Guide」P.20)。

また、“Offset”、“Fade”、“Delay”の設定、P2: Edit-Pitch、P3: Edit-Filter、P4: Edit-Amp、それぞれのページでの“Intensity”の符号によっても、さまざまなバリエーションを作り出せます。“Frequency”では、LFOのスピードを設定します。

## Frequency Modulation

“AMS”によって、LFOのスピードを変化させます。コントローラーの操作によってLFOのスピードを変化させたり、EGやKeyboard Trackの設定によって、スピードに変化をつけたりできます。

## Frequency MIDI/Tempo Sync.

“MIDI/Tempo Sync.”にチェックをつけると、“Frequency”の設定は無効になり、アルペジエーターやシーケンサーのテンポにLFOが同期するようになります。アルペジエーター音の演奏スピードに同期した、ピブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ効果を設定できます。

## P7: Edit-Arpeggiator アルペジエーターの設定

アルペジエーターを設定します(※P.96)。

## P8: Edit-Insert Effect インサート・エフェクトの設定

インサート・エフェクトを選択、設定します。その他、オシレーターのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します(※P.107)。

## P9: Edit Master Effect マスター・エフェクトの設定

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQも設定します(※P.108)。



# Combinationモード

## Combinationモードの 各ページについて

Combinationモードでは、コンビネーションの選択およびエディットを行います。Combinationモードは、P0～P9のページによって構成されます。

コンビネーションを演奏するときは、P0:Playを選択します。P1～P9では、P0で選択したコンビネーションのパラメーター・エディットを行います。

モードや各ページへの入り方については、「TRITONの基本操作」(P.12)を参照してください。

P0: Play	コンビネーションの選択、ティンバーのプログラムの選択、ステータス、パン、レベルの設定、アルペジオ・パターンの選択や設定。
P1: Edit-Program/ Mixer	ティンバーのプログラムの選択、パン、レベルの設定(P0にあるパラメーターとは共通、どちらでもエディット可能)。
P2: Edit-Trk Param	ティンバーごとの各種パラメーター設定。MIDI、OSC、Pitch、その他。
P3: Edit-MIDI Filter	ティンバーごとの各種MIDIメッセージ送受信のフィルター設定。
P4: Edit-Zone/Ctrl	ティンバーごとのキー・ゾーン、ペロシティ、ゾーンの設定。コントローラの設定。別売オプションEXB-MOSS搭載時は、関連パラメーターの設定。
P5:	---
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	アルペジエーターの設定。P0にあるパラメーターとは、共通です。(どちらでもエディット可能)
P8: Edit-Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。ティンバーのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)の設定。
P9: Edit Master Effect	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。

▲ 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFのプログラムが、コンビネーションのティンバーに設定するプログラムとして使用できます。バンクF・プログラムに関する、パラメーターについては、EXB-MOSSの取扱説明書を参照してください。

TRITONには、プリセット・プログラム(バンクA/B)、プリセット・アルペジオ・パターン、エフェクトを使用した、多彩で高品位プリセット・コンビネーションが工場出荷時にロードされています。これらのプリセット・コンビネーションに変更を加えたり、初期化された白紙の状態からオリジナルのコンビネーションを作成できます。

また、Samplingモードでサンプリングしたり、Diskモードで本

体メモリーにロードしたオリジナルのサンプル波形/マルチサンプルを使用したオリジナルのプログラムも、コンビネーションで使用できます。

エディット、作成したコンビネーションは、バンクA～Dの512コンビネーション・メモリー・エリアにライトできます。またDiskモードでフロッピー・ディスクなど外部メディアで保存したり管理することができます(※P.40)。

## コンビネーションの演奏

### P0: Play

コンビネーションの選択と演奏を行います。ティンバー1～8のプログラムの選択や、ステータス、パン、レベルの設定、アルペジエーターの設定を行います。

### コンビネーションの選択

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

- ・ 本体操作での選択(「コンビネーションを選択して、演奏する」(P.23))  
バンク/コンビネーション・ナンバーによる選択  
コンビネーション・カテゴリーによる選択  
10's Holdによる選択
- ・ 接続したスイッチでの選択(「その他の機能」(P.125))
- ・ MIDIプログラム・チェンジを受信して選択(「MIDI」(P.114))  
工場出荷時のコンビネーション・ネームは、別冊『Voice Name List』を参照してください。

### Program Selectタブ

#### ティンバー1～8のプログラムの選択

ティンバー1～8の選択方法には、次の3通りがあります。手順は、それぞれのページを参照してください。

- ・ 本体操作での選択(「コンビネーションの簡単なエディット」(P.35))  
バンク/プログラム・ナンバーによる選択  
プログラム・カテゴリーによる選択
- ・ MIDIプログラム・チェンジを受信して選択(「MIDI」(P.115))

▲ "Status"がINT以外に設定されているティンバーは、MIDIプログラム・チェンジでプログラムを変更できません。

▲ Programモードでエディット中のプログラムがコンビネーションで使われているとき、そのエディット中の音色で発音します。

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

### Status

ティンバー1～8のMIDIと内部音源の状態を設定します。通常、TRITON内部音源を発音させる場合、INTにします。使用しないティンバーはOffにします。Off、EXT、EX2にすると発音しません。EXT、EX2ではMIDI接続した外部音源をコントロールします(※P.35、別冊『Parameter Guide』※P.30)。

### Mixerタブ

ティンバー1～8のパンとレベルを設定します(※P.36、別冊『Parameter Guide』※P.31)。

### Arpeggio Play A / Arpeggio Play Bタブ

・アルペジエーターA、Bを個別にオン/オフします。アルペジエーター全体のオン/オフは、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーで行います。

▲ ティンバー1～8にアルペジエーターA、Bがアサインしてあるティンバーのみ、アルペジエーターが動作します。

- ・アルペジオ・パターンの選択など、演奏中にリアルタイムにアルペジエーター・パラメーターをエディットできます。
- ・ARPEGGIATOR [TEMPO]、[GATE]、[VELOCITY]ノブで、アルペジオのテンポ、アルペジオ音の長さ、アルペジオ音の強さをコントロールできます。

詳しくは、「アルペジエーター機能を使って演奏する」(※P.29)を参照してください。

## コンビネーションの構成

P1～P9のさまざまなパラメーターにより、コンビネーションは構成されています。コンビネーションの構成は、下図のようになっています。

各ティンバーのパラメーターはP1～P4にあります。ここでプログラムを組み合わせた基本的なコンビネーションが出来上がります。これにインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQを設定して音色を仕上げます。コンビネーションでは、Programモードでの設定とは別に、エフェクトを設定します。アルペジエーター、コントローラーの設定等を合わせたものが、最終的なコンビネーションとなります。

## 基本的なコンビネーション・エディット

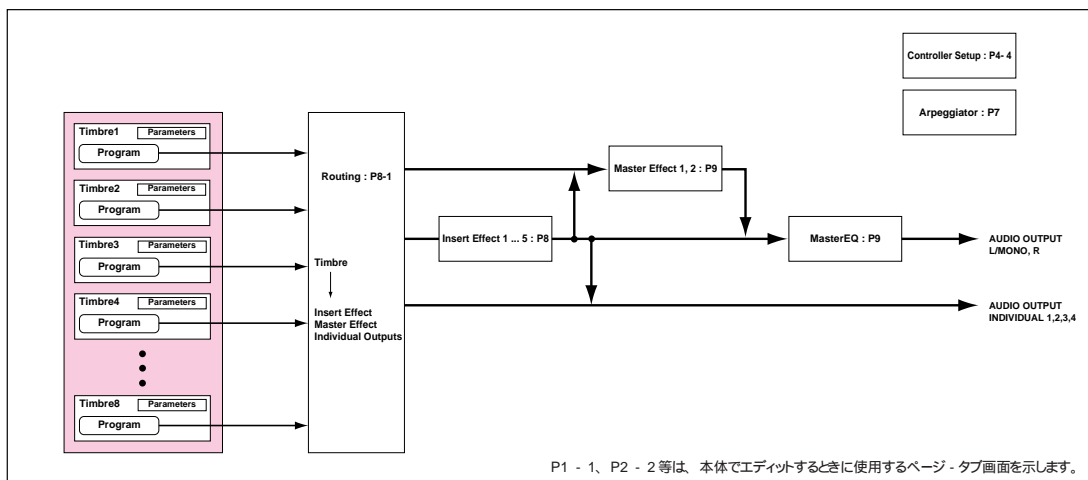
ティンバーのプログラムを選び直して音色を変えたり、ティンバーのプログラムが発音する鍵盤の位置やベロシティを変えたり、コンビネーションの音色を変えたり、コントローラー等を設定することをコンビネーションのエディットといいます。

コンビネーションのエディットはCombination P0: PlayのProgram Selectタブ、Mixerタブで大まかなエディットは行えますが、細かいエディットはCombination P1～P9で行ないます。

Combination P0: Playで選んだコンビネーションに対し、P1～P9のパラメーターをエディットします。ここではページごとに、代表的なパラメーターを変更しながら、各パラメーターの動作を確認していきます。すべてのパラメーターの説明は別冊『Parameter Guide』に記載してあります。

**note** まずP1: Edit-Program/Mixerでティンバーのプログラムを選択して、P4: Edit-Zone/Ctrlでそのプログラムの発音範囲(レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど)を設定します。そして、各ティンバーの音量を調整し、その他のパラメーターを設定していくとよいでしょう。

**note** ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Timbre”を使用すると、選択しているティンバーの音だけが鍵盤を弾いた



P1 - 1、P2 - 2等は、本体でエディットするとき使用するページ・タブ画面を示します。

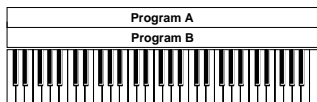
ときに確認できます。レイヤー設定している複数のティンバーから個々の音を聞くことができます(別冊『Parameter Guide』P.31)。

▲ エディットしたコンビネーションを本体に保存する場合は、必ずライトしてください( P.38 )。

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ  
 コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチという3タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせで設定されています。

### レイヤー(Layer)

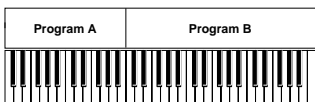
鍵盤を弾いたとき、複数のプログラムが同時に鳴るように設定することをレイヤー(Layer)といいます。



Layer (レイヤー):  
 複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

### スプリット(Split)

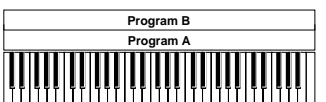
鍵盤の弾く位置によって、異なるプログラムが鳴るように設定することをスプリット(Split)といいます。



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

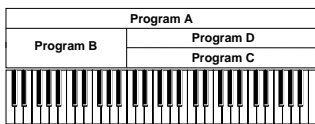
### ベロシティ・スイッチ(Velocity SW)

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



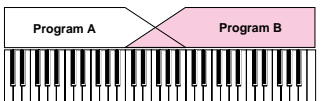
Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ):  
 キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

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

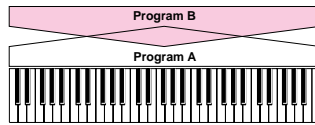


組み合わせ例:  
 BとC、Dは、スプリット設定。  
 ロー・キーでは、AとBのレイヤー。  
 ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

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



Keyboard X-Fade(キーボード・クロスフェード):  
 低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。



Velocity X-Fade(ベロシティ・クロスフェード):  
 ベロシティをだんだん強く弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

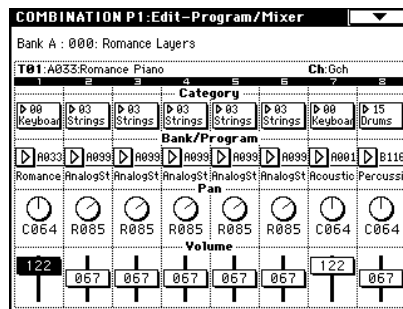
## コンペアー機能

P1 ~ P9が表示されているとき、[COMPARE]キーを押すとLEDが点灯します。このときエディット前のライトされているコンビネーションが呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押すとLEDが消灯し、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較する場合に利用します。

▲ [COMPARE]キーのLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される音色となります。

## P1: Edit-Program/Mixer ティンバー1 ~ 8のプログラムの設定、パン、ボリュームの設定

ティンバー1 ~ 8のプログラムの設定、パン、ボリュームを設定します。P0: Playにあるパラメーターと同じもので、どちらのページからでもエディットできます。



### Category, Bank/Program

ティンバーのプログラムを選択します。

▲ MIDIプログラム・チェンジの受信による選択は、このページではできません。

▲ Programモードでエディット中のプログラムがコンビネーションで使われているとき、そのエディット中の音色で発音します。

### Pan

ティンバーのパン(定位)を設定します。C064にするとプログラムでのオシレーターのパンの設定が再現されます。左右に振るとオシレーターのパンの関係を保ちながら左右に振れます。L001で左に、R127で右に、それぞれ振り切った状態になります(別冊『Parameter Guide』P.31参照)。

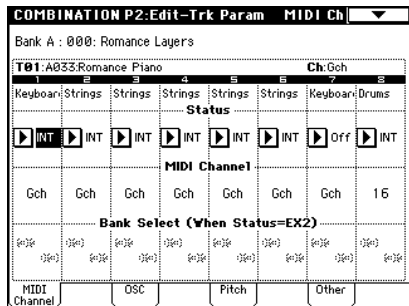
### Volume

ティンバー1 ~ 8の音量を調整します。

ティンバー間の音量をそれぞれ調整することで音色を作っていきます。“Volume”は、音色を作る上で大切な設定で、この設定によってコンビネーションの印象が大きく変わります。

## P2: Edit-Trk Param ステータス、MIDIチャンネル、発 音に関する設定

### MIDI Channelタブ



### Status (ステータス)

使用するすべてのティンバーの“Status”を、INTに設定します。使用しないティンバーはOffに設定します。INTにするとTRITON内部音源が発音します。Off、EXT、EX2にすると発音しません。EXT、EX2ではMIDI接続した外部音源をコントロールできます。

### MIDI Channel

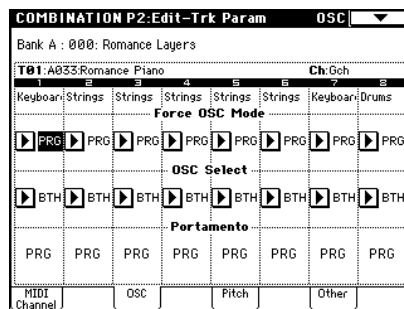
TRITONの鍵盤で発音させるティンバーのMIDIチャンネルを、グローバルMIDIチャンネルに合わせます。鍵盤での演奏は、グローバルMIDIチャンネルで行い、このMIDIチャンネルと一致したティンバーが発音することになります。通常、Gchに設定します。Gchに設定すると、グローバルMIDIチャンネルを変更しても、ティンバーのMIDIチャンネルが常にグローバルMIDIチャンネルに一致します。

**▲** アルペジエーターを使用した、プリセット・コンビネーションの中には、アルペジエーターをアサインしたティンバーの“Status”がINT、“MIDI Channel”がGchになってない場合があります。これは、アルペジエーターがオンのときだけに発音するティンバーのための設定です。アルペジエーターを使用したコンビネーションを作成するために非常に有効な方法です。「デュアル・アルペジエーターのエディット」P.104、別冊『Parameter Guide』P.39を参照して、アルペジエーターのアサイン、“Status”、“MIDI Channel”の関係を理解してください。

### Bank Select (When Status=EX2)

“Status”がEX2のとき有効で、TRITONから送信するバンク・セレクトを設定します。

### OSCタブ



### Force OSC Mode

通常、PRGに設定します。

ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックにするときMN(Mono)またはLGT(Legato)にします。逆にモノフォニックのプログラムを強制的にポリフォニックにするときPolyにします(別冊『Parameter Guide』P.33)。

### OSC Select

通常、BTH(Both)に設定します。

ティンバーに“OSC Mode”がDoubleのプログラムを使用しているとき、OSC1または2の一方のみを発音させるとき、OS1(OSC1のみ発音)、OS2(OSC2のみ発音)にします。

### Portamento

通常、PRGに設定します。

ティンバーのプログラムに設定されているポルタメントを強制的にオフするときはOffにします。逆に、ポルタメントを強制的にオンさせるときやポルタメント・タイムの設定を変えたいときは001~127でポルタメント・タイムを設定します。

### Pitchタブ

#### Transpose, Detune

ティンバーのピッチを設定します。

- ・ レイヤー・タイプのコンビネーションで、複数のティンバーに同じプログラムを設定し、“Transpose”でピッチをオクターブ単位で変えたり、“Detune”で微妙にピッチをずらして、厚みのある音にします。
- ・ スプリット・タイプのコンビネーションで、各キー・ゾーンごとに設定したプログラムのピッチを、“Transpose”でオクターブ単位で変化させます。
- ・ ドラムス・プログラムの再生ピッチを変えたいときは、“Detune”を調整します。“Transpose”を変更すると、鍵盤とドラム音の配置がズレます。

### Otherタブ

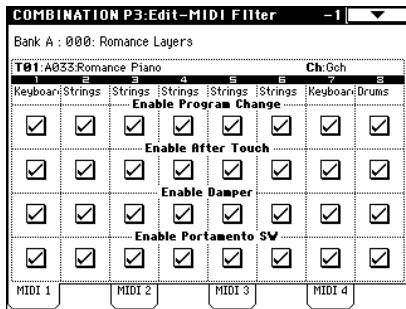
#### Delay [ms]

ティンバーのプログラムが発音するタイミングを設定します。プリセット・コンビネーションA127: One FingerTVShowを

選択して鍵盤を弾くと、次々にここでの設定に従って、ティンバーのプログラムが発音していきます。KeyOffにすると、鍵盤を離れたタイミングで発音します。

## P3: Edit-MIDI Filter MIDIフィルターの設定

各MIDIフィルターについて、MIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。チェックをつけると送受信します。



例えば、ティンバー1のベース系プログラム、ティンバー2のピアノ系プログラムで、スプリットで設定します。

ティンバー1の 'Enable Damper' はチェックをはずし、ティンバー2の 'Enable Damper' はチェックをつけます。

これで、DAMPER端子に接続したダンパーペダルを踏むと、ティンバー2のピアノ系プログラムだけにダンパー効果がかかります。

各MIDIフィルターについては、別冊『Parameter Guide』P.35を参照してください。

▲ MIDIフィルターは、その機能自体のオン/オフではなく、そのMIDIメッセージを送受信するかどうかを設定します。例えば、ポルタメントがオンになっているときに、“Enable Portamento SW”のチェックをはずした状態でも、TRITONでの発音にはポルタメントがかかります。

## P4: Edit-Zone/Ctrl レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチの設定

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ、キーボード・クロスフェイド、ベロシティ・クロスフェイドなどを設定します。

### Key Zoneタブ (キー・ゾーンの設定)

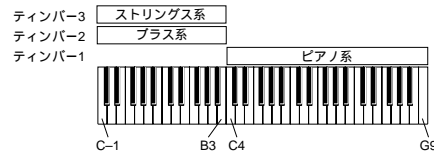
ティンバーごとに、発音する音域を設定します。発音する音域のことをキー・ゾーン(Key Zone)といいます。キー・ゾーンを設定することにより、鍵盤の位置で異なるプログラムが発音するコンビネーションが作成できます。

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

各ティンバーのキー・ゾーンは、“Top Key”と“Bottom Key”で上限と下限を設定します。例えば、次図はティンバー1～3がレ

イヤーとスプリットになっているコンビネーションを表しています。これをキー・ゾーンで設定します。

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



上図のようなコンビネーションを作るには、まず、P0: Play またはP1: Edit-Program/Mixer で、ティンバー1～3で使用するプログラムを選択します。

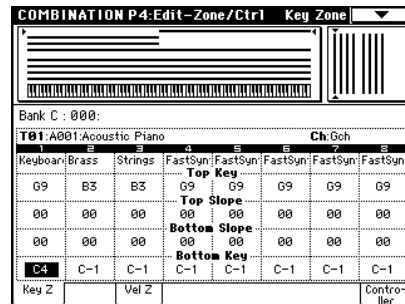
ティンバー1にピアノ系のプログラムを選択します。  
ティンバー2にプラス系のプログラムを選択します。  
ティンバー3にストリングス系のプログラムを選択します。

P2: Edit-TrkParam のMIDIChannel タブを選択して、使用するすべてのティンバーの 'Status' をINTに、“MIDI Channel”をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます)。

P4: Edit-Zone/CtrlKey のZone タブで、“Top Key”と“Bottom Key”を設定します。

ティンバー1の“Top Key”をG9、“Bottom Key”をC4にします。ティンバー2、3の“Top Key”をB3、“Bottom Key”をC-1にします。

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても値が入力できます。



このとき、ティンバー1と2、3の一部が重なる(レイヤー)ように設定し、その部分で音量が変化するように“Top Slope”、“Bottom Slope”を設定すると、B3とB4の間で音が切り替わるとき、急激な音色の変化が起こらないように設定することができます。

### Vel (Velocity) Zoneタブ (ベロシティ・ゾーンの設定)

ティンバーごとに、発音するベロシティの範囲を設定します。発音するベロシティの範囲をベロシティ・ゾーンといいます。ベロシティ・ゾーンを設定すると、ある範囲の強さで鍵盤を弾くと発音し、それ以外の打鍵の強さでは発音しないコンビネーションが作成できます。



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

各ティンバーのベロシティ・ゾーンは、“ Top Velocity ”と “ Bottom Velocity ”で上限と下限を設定します。例えば次図は、ティンバー1、2がベロシティによってプログラムが切り替わるベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションを表わしています。これをベロシティ・ゾーンで設定します。



上図のようなコンビネーションを作るには、まず、P0: Play またはP1 Edit-Program/Mixer で、ティンバー1、2で使用するプログラムを選択します。

ティンバー1にブラス系のプログラムを選択します。  
ティンバー2にストリングス系のプログラムを選択します。

P2 Edit-TrkParam のMIDI Channel タブを選択して、使用するすべてのティンバーの “ Status ”をINTに、“ MIDI Channel ”をGchまたはグローバルMIDI チャンネルに合わせて設定します(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます)。

P4 Edit-Zone/Ctrl のVeZone タブで “ TopVelocity ”と “ BottomVelocity ”を設定します。

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

ティンバー2の “ Top Velocity ”を63、“ Bottom Velocity ”を1に設定します。

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによっても値が入力できます。

COMBINATION P4: Edit-Zone/Ctrl Vel Zone									
Bank C : 000:									
T01:A121:Tight Brass Ch:Gch									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Brass	Strings	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn
127	063	127	127	127	127	127	127	127	127
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
000	000	000	000	000	000	000	000	000	000
064	001	001	001	001	001	001	001	001	001
Key Z	Vel Z								Control-ler

このとき、2つのティンバーの一部が重なるようにベロシティ・ゾーンを設定し、その部分で音量が変化するように “ Top Slope ”、“ Bottom Slope ”を設定すると、ベロシティの63と64の間で音が切り替わるとき、急激な音色の変化が起こらないように設定することができます。

## Controller Setup タブ

[SW1],[SW2]キー、REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]の B モードの機能をコンビネーションごとに設定します (※P.126、別冊『Parameter Guide』※P.38、217、218)

## P7: Edit-Arpeggiator アルペジエーターの設定

アルペジエーターを設定します(※P.98)。

## P8: Edit-Insert Effect インサート・エフェクトの設定

インサート・エフェクトを選択、設定します。その他、オシレータールーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します(※P.108)。

## P9: Edit Master Effect マスター・エフェクトの設定

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQも設定します(※P.108)。

# Sequencer モード

TRITONには、16マルチトラック・MIDIシーケンサーが搭載されています。このシーケンサーを中心に、TRITONのさまざまな機能を融合し、音楽制作やライブ・パフォーマンスなどさまざまな場面で活用することができます。

**電源をオフにすると、Sequencerモードの設定やレコーディングしたソング・データ、キュー・リスト・データ、ユーザー・パターン・データはバックアップされません。必要なデータは電源をオフする前にフロッピー・ディスクや外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)にセーブ、またはデータ・ファイラーなどにMIDIデータ・ダンプを使用してセーブしてください。**

またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ページ・メニュー・コマンド“ Save as User Template Song ”でセーブしてください。

電源オン直後はキュー・リスト・データ、ソング・データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめフロッピー・ディスクからデータをロードしたり、外部のMIDIシーケンサーからのMIDIダンプ・データを受信してください( P.40、92、別冊『Parameter Guide』 P.119 )。

## シーケンサーの特長

- 最大200000イベント( ノート・データ等 )、最大200ソング、ソングごとに最大999小節まで使用できます。
- 最大20キュー・リスト(Cue List)まで作成できます。キュー・リストでは、最大99ソングまでを並べ、チェーン再生を行えます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつなげた曲を、再度1ソングとしてコンバートすることができます。
- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター機能を使った演奏やレコーディングが行えます。
- 16種類のテンプレート・ソングを内蔵しています。音楽ジャンルごとに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また16種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- ソングごとに5系統ステレオ・インサート・エフェクト、2系統マスター・エフェクト、ステレオ・マスターEQが設定できます。
- Samplingモードでサンプリングしたサンプル波形や、Diskモードでロードしたサンプル・ファイルをコンバートしたプログラムをソングで使用できます。
- 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、MOSS音源プログラムをマルチで使用できます。(例えばベース2ボイス、エレクトリック・ピアノ4ボイスなどの設定が可能です。ただしエフェクトの設定は別々にできません。)


- 演奏タイミングの分解能は最大 $\downarrow$ 1/192です。
- 演奏データ用の16トラックと、拍子やテンポをまとめてコントロールするマスター・トラックがあります。
- トラック別に小節を指定してループ再生させるトラック・プレイ・ループ機能を装備しています。
- ドラムス・トラックに最適なプリセット・パターンを150内蔵し、その他ソングごとに最大100ユーザー・パターンまで作成できます。ソングの演奏データとして、またRPPR機能で使用します。
- 鍵盤やコントローラーでの演奏(各種MIDIコントロール・イベントを含む)をそのままレコーディングするリアルタイム・レコーディングや、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するステップ・レコーディングなど、各種のレコーディング方法が選択できます。
- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、各種のエディット( イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意 )が行えます。
- トラック・ステータス“ Status ”をINTやBTHに設定すると、外部のシーケンサーでTRITONをマルチ・ティンバー音源として演奏させることができます。また、トラック・ステータス“ Status ”をBTH、EXT、EX2に設定すると、TRITONのシーケンサーで、外部の音源を演奏させることができます。
- 外部MIDI機器との同期演奏が可能です。
- トラックで使用するプログラム・パラメーターのAMS(オルターネート・モジュレーション)機能やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFOスピードを同期させるMIDI Sync.機能を装備しています。
- Dmod(ダイナミック・モジュレーション)機能による、エフェクト・パラメーターをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFOスピードやディレイ・タイムを同期させるMIDI Sync.機能にも対応しています。
- ソング・ネームはもちろん、パターンごと、トラックごとにもネームが付けられます。
- ソングにコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したソング、キュー・リストなどシーケンサー・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDIデータ・ダンプで送信できます。
- プログラムやサンプル・ファイルとリンクさせて、外部メディアへセーブできます。またそれらをロードすることができます。
- 作成したソングをSMF(スタンダードMIDIファイル)に変換して、外部メディアにセーブできます。また、SMFのソングをロードすることもできます。
- PLAY/MUTE/RECボタン、SOLOボタンで任意のトラック演奏を素早くプレイ/ミュートできます。
- 音を聴きながら、早送りや早戻しができます。



# Sequencer モードの各ページについて

モードや各ページへの入り方については、「TRITONの基本操作」(P.12)を参照してください。

P0: Play/REC	ソングのプレイ、レコーディングおよびその設定。トラックのプログラムの選択、パン、レベルの設定。
P1: Cue List	キュー・リストの演奏、作成、設定。
P2: Trk Param	ソングのトラックごとの各種パラメーター設定。MIDI、OSC、Pitch、その他。
P3: MIDI Filter	ソングのトラックごとの各種MIDIメッセージ受信のフィルター設定。
P4: Zone/Ctrl	ソングのトラックごとのキー・ゾーン、ペロシティ・ゾーンの設定。コントローラーの設定。別売オプションEXB-MOSS装着時は、関連パラメーターの設定。
P5: Track Edit	ソングのトラックの演奏データの編集。トラック・ネームの設定。
P6: Pattern/RPPR	ソングのパターンのレコーディング、編集。パターン・ネームの設定。ソングのRPPR機能の設定。
P7: Arpeggiator	アルペジエーターの設定。
P8: Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。ソングのトラックのルーティング、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送りを設定。
P9: Master Effect	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。

 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFのプログラムが、Sequencerモードでも使用できます。バンクFのプログラムに関するパラメーターについては、EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。

# Sequencer モードの構成

Sequencerモードの構成は、次ページ下図のようになっています。

## ソング(Song)

ソングは、トラック1~16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメーター、エフェクトやアルペジエーターやRPPRのパラメーター、100のユーザー・パターンで構成されています。

このソングをTRITONでは最大200ソング作成できます。

トラック1~16、マスター・トラックは、それぞれスタート時の設定である設定パラメーターと、演奏データで構成されています。



設定パラメーター	演奏データ
トラック1~16	トラック1~16
Bank/Program No. *	Note On/Off
PLAY/MUTE/REC	Program Change (Bank Selectを含む)
Pan *	Pitch Bend
Volume *	After Touch (Poly After)
Track Play Loop	Control Change
Loop Start Measure	Pattern No.
Loop End Measure	
Status	
MIDI Channel	
Bank Select (When Status=EX2)	
Force OSC Mode	
OSC Select	
Portamento *	
Transpose **	
Detune **	
Bend Range **	
Delay	
Use Program's Scale	
MIDI Filter	
Key Zone	
Velocity Zone	
Track Name	
Arpeggiator Assign	
IFX/Indiv.Out BUS Select	
Send1(MFX1) *	
Send2(MFX2) *	
マスター・トラック	
拍子 *	
テンポ *	

\* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データとしてレコーディングできます。これにより演奏ス

タートの設定を演奏の途中で変えることができます。

\*\* 演奏データ(MIDI RPNデータ)を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

コントロール・チェンジについての詳細は、『Parameter Guide』(P.223)を参照してください。

## パターン(Pattern)

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

- ・ プリセット・パターン: ドラムス・トラックなどに最適なパターンが、本体メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからも選択できます。
- ・ ユーザー・パターン: 1ソングについて最大100パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときは、ページ・メニュー・コマンド“Copy Pattern”、“Copy From Song”などでコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。

1つのパターンは1トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。

これらのパターンは、トラックに配置(ページ・メニュー・コマンド“Put to Track”)やコピー(ページ・メニュー・コマンド“Copy to Track”)をしてトラックの演奏データとして、またはソングのRPPR機能で使用します。

### ソングのトラックの演奏データとして:

ソング中に繰り返し使用するフレーズを、パターンとしてレコーディングしておきます。

そのパターンをソングのトラックに配置(“Put to Track”)すると、演奏がその小節にさしかかったとき、配置されたパターンの演奏データを呼び出され、演奏されます。繰り返し同じフレーズやリズムを使用するときは、パターンを1つだけ作ってソングの各所に配置した方が、フレーズやリズムの演奏データを直接ソングにレコーディングするよりもメモリーが節約できます。ただしパターン自体を修正すると、それを配置しているすべての小節の

演奏が変わりますので、注意する必要があります。

またパターンをソングのトラックにコピー(“Copy to Track”)すると、トラックにレコーディングしたときと同じように演奏データがトラックにレコーディングされます。“Put to Track”よりメモリーを多く消費します。通常のトラックのレコーディングと同じように、イベント・エディット等で、個々のデータをエディットすることができます。

### RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能:

ソングごとに、パターンを鍵盤の1つずつに割り当て、鍵盤を弾くことで複数のパターンをリアルタイムでプレイしたり、レコーディングすることができます。

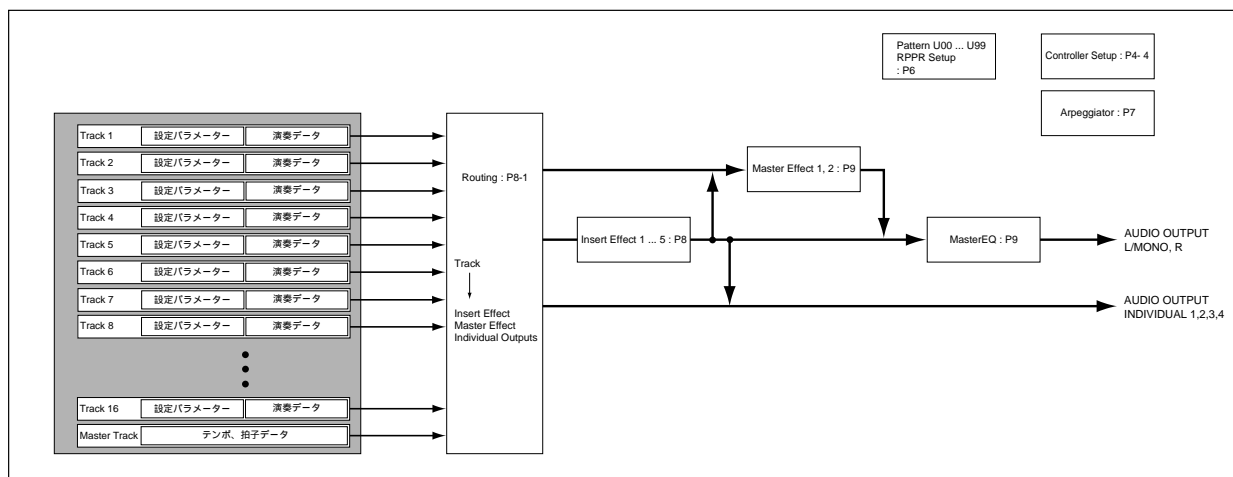
## キュー・リスト(Cue List)

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイするものです。TRITONは20個のキュー・リストが作成できます。1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげ、各ソングの繰り返し回数を指定することができます。

キュー・リストを構成する単位をステップといい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート(繰り返し回数)を指定します。

例えば、イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ、ソロ・バックিং、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを2回、Aメロディーを4回、Bメロディーを4回、サビを2回、Aメロディーを4回、...などと組み合わせて1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。

また、ページ・メニュー・コマンド“Convert to Song”で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。バックিংをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。



# プレイ

## ソングのプレイ(再生)

シーケンサーのソング・データを再生するときは、まず、レコーディングするか、ソング・データを本体にロードまたはダンプします。

フロッピー・ディスク等からロードする場合は、Diskモードで行いません。

Sequencerモードで、P0: Play/RECを選択します。

“ Song No. and name ”でソングを選択します(※P.64図)。

[ START/STOP ]キーを押します。

で選んだソングの演奏がスタートします。

▲ SequencerモードのP1:Cue List、P5:Patter/RPPR以外のページで [ START/STOP ]キーを押すとソングの演奏がスタートします。P1: Cue Listでは選択中のキュー・リストの演奏が、P5: Pattern/RPPRでは選択中のパターンの演奏がスタートします。

プレイ中に [ START/STOP ]キーを押すと演奏が停止します。

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

- ・ [ LOCATE ]キーを押すとセットされている位置に移動します。
- ・ [ PAUSE ]キーを押すと一時停止の状態になります。再度 [ PAUSE ]キーを押すとプレイが再開します。
- ・ [ <<REW ]、[ FF>> ]キーを押すと、早戻し、早送りします。プレイ中、一時停止中に使用できます。そのスピードはページ・メニュー・コマンド“ FF / REW Speed ”で設定します。

### ミュート/ソロ機能

P0: Play/RECのProgram Selectタブにある、PLAY/MUTE/RECボタン、SOLO ON/OFFボタンの操作で、トラック1~16の任意のトラックをプレイしたり、ミュートしたりできます。すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけ聴きながら、新しいトラックをレコーディングするときなどに使用します。

また、ページ・メニュー・コマンド“ Solo Selected Track ”を使用すると、選択中のトラックの音だけを確認できます。トラックのパラメーター設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です(別冊『Parameter Guide』※P.47)。

P0: Play/Rec が選ばれていることを確認してください。

[ START/STOP ]キーを押して、ソングをプレイします。

Prog.1-8 タブを押します。

トラック1のPLAY/MUTE/RECボタンを1回押します。

表示が「 MUTE 」に変わり、トラック1の演奏が聞こえなくな

ります。このように任意のトラックを一時的に音を消すことをミュートといいます。



トラック2のPLAY/MUTE/RECボタンを1回押します。

表示が変わり、トラック2の演奏もミュートされます。



ミュートを止めるには、再度PLAY/MUTE/RECボタンを押し、表示をPLAYにします。押すたびに交互にMUTEとPLAYが切り替わります。

次にトラック1のSOLOボタンを1回押します。

表示が変わり、今度はトラック1の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることをソロ(オン)といいます。(ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。)



トラック2のSOLOボタンを1回押します。

表示が変わり、トラック1と2の演奏のみが再生されます。



ソロ・オンをオフにするには再度SOLOボタンを押します。トラック1と2のSOLOボタンをそれぞれ1回押してください。

表示が変わり、トラック1と2の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、PLAY/MUTE/RECボタンの設定で再生されます。

### [LOCATE]の設定

ページ・メニュー・コマンド“ Set Location ”で設定します。[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押すことでプレイ中でもロケーションをセットできます(別冊『Parameter Guide』※P.48)。

通常、001:01.000にします。ソングの先頭に戻ります。

ソングを選択したとき、[LOCATE]の設定は001:01.000に自動的にセットされます。

## その他のプレイ

Sequencerモードでは、この他、ソングのループ・オール・トラックス、パターン(RPPR機能を使ったパターン演奏)、トラック・プレイ・ループ、キュー・リストなどのプレイが行えます。

## レコーディング

TRITONの鍵盤やコントローラーでの演奏を、ソングのトラックやパターンにデータとして取り込むことをレコーディングといいます。

### トラックへのレコーディング、パターンへのレコーディング

#### トラックへのレコーディング

トラックへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできます。リアルタイム・レコーディングでは6種類のレコーディング・タイプから選択できます。

その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、バンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイト・コントロール・データなどのトラック・エディットが行えます。

#### パターンへのレコーディング

パターンへのレコーディングは、リアルタイム・レコーディング、ステップ・レコーディングの2つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングでは1種類(ループ)のレコーディング・タイプのみ選択できます。

その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットが行えます。

また、ページ・メニュー・コマンド“ Get From Track ”で、トラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、ページ・メニュー・コマンド“ Put to Track ”、“ Copy to Track ”でパターンの演奏データをトラックに配置、コピーすることができます。

#### リアルタイム・レコーディング

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラーの操作を、リアルタイムに取り込むレコーディング方法です。

1トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングを、シングルトラック・レコーディングといいます。

また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングがあります。RPPR機能を使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します(※P.64、66、73)。

- ・ **オーバー・ライト**  
トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。  
通常、この方法でレコーディングし、その後他のリアルタ

イム・レコーディングやイベント・エディットなどで修正します。

- ・ **オーバー・ダブ**  
演奏データを書き加えながらレコーディングします。レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータを書き加えたものになります。  
コントロール・データを書き加えるときや、テンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選択するとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータをレコーディングできます。
- ・ **マニュアル・パンチ・イン**  
演奏データを上書きしながらレコーディングします。ソングの再生時に、任意の位置で[REC]キーや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。
- ・ **オート・パンチ・イン**  
演奏データを上書きしながらレコーディングします。レコーディングする範囲をあらかじめ設定し、ソングを再生すると、設定した範囲で自動的にレコーディングできます。
- ・ **ループ・オール・トラックス**  
演奏データを書き加えながらレコーディングします。指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。
- ・ **マルチ**  
チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングです。チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングします。オーバー・ライト、オーバー・ダブ、マニュアル・パンチ・イン、オート・パンチ・インによるレコーディングが可能です。

#### ステップ・レコーディング

発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディング方法です。ノート・オン/オフのみがレコーディングできます。

#### イベント・エディットと

##### クリエイト・コントロール・データ

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

イベント・エディットは、もともとはレコーディングしたデータを修正するのが目的ですが、プログラムの変更やコントロール・チェンジ等を挿入することもできます。

クリエイト・コントロール・データとは、コントローラーの値を、設定した時間を使ってある値からある値まで徐々に変化するデータを作り、それを挿入するものです。バンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジ等の入力に使います。



## トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法

### レコーディングの準備

レコーディングをする前に、トラックの設定を行ないます。

▲ Globalモードでメモリー・プロテクトのチェックをはずしておいてください(※P.37)。



Sequencerモードで、P0: Play/RECを選択し、Program T01-08タブ(またはProgram T09-16タブ)を選びます。

“ Song No. and name ”を押して、レコーディングするソングを選択します。

テン・キー[0]~[9]でソング・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。ポップアップ・ボタンを押すとポップアップ・メニューから選択できます。

初めてレコーディングするソング・ナンバーを選んだときは、Create new songダイアログが表示されます。OKボタンを押します。

ソングの名前は、ページ・メニュー・コマンド“ Rename Song ”で設定します(「名前を付ける(リネーム)」※P.38)。

“ Track Select ”でレコーディングするトラックを選択します。

“ Bank/Program ”または“ Category ”でレコーディングするトラックのプログラムを選択します。

トラック1~8のプログラムはProg. 1-8タブで、トラック9~16のプログラムはProg. 9-16タブで選択します。

**note** ページ・メニュー・コマンド“ Load Template Song ”でテンプレート・ソングを使用してもよいでしょう(※P.67)。

必要であれば、Mixerタブで、パン、ボリュームを設定してください。また、トラックのステータス、MIDIチャンネルをP2: Trk Param MIDI Chタブ“ Status ”、“ MIDI Channel ”で設定してください。

**note** トラック1~16をそれぞれ“ MIDI Channel ”1~16に設定するとよいでしょう(初期設定)。同じMIDIチャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイするとき、同時に発音します。

“ Status ”はINTまたはBTHになっているのを確認してください。

[REC/WRITE]キーを押します。

レコーディング・スタンバイ状態になります。

で指定したトラックのPLAY/MUTE/RECボタンがPLAYからRECに変わります。

メトロノームが鳴ります。鳴らないときは、Preferenceタブの“ Metronome Setup ”で、メトロノームを設定してください。“ Sound ”Only REC、“ BUS Select ”L/R、“ Level ”127、“ Precount ”2が初期設定です。この設定では、プリ・カウント2小節、最大レベルでL/MONO、R端子およびヘッドホンよりレコーディング時のみカウントが鳴ります。

“ Tempo Mode ”でManu(Manual)を指定し、メトロノームの音を聴きながら、“ ♩ = ”でテンポを設定します。

“ Meter ”で、拍子を設定します。

必要であれば“ Reso ”(Resolution)で、リアルタイム・クオンタイズの設定を行ないます(※P.68)。

レコーディングの準備が完了しました。次に説明する「オーバー・ライト」~「マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)」の設定によりレコーディングの方法が異なります。[REC/WRITE]キーを押して、レコーディング・スタンバイ状態を一旦解除して、次のレコーディングの手順でいろいろなレコーディングの方法を試してください。

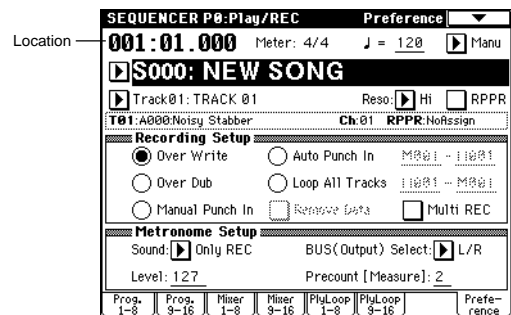
▲ 拍子は、実際にレコーディングを開始した時点で記録されます。レコーディング・スタンバイ状態またはプリ・カウント時にレコーディングを解除すると、操作 で設定した拍子はレコーディングされません。

### オーバー・ライト

初めてレコーディングするソングでは、この方法でレコーディングしてください。

「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。

Preferenceタブ“ Recording Setup ”で、Over Writeを選択します。



“ Location ”(ロケーション)で、レコーディングを開始する位置を設定します。

演奏データがレコーディングされていない状態ではロケーションは変更できませんので、へ進んでください。

[REC/WRITE]キーを押した後、[START/STOP]キーを押します。

“ Metronome Setup ”が初期設定のとき(レコーディングの

準備」参照)、メトロノームがブリ・カウントの2小節鳴った後から、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。

演奏が終わったら[START/STOP]キーを押します。

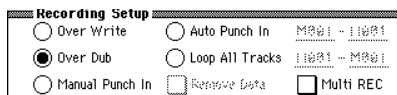
レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

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

## オーバー・ダブ

「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。

Preferenceタブ“Recording Setup”で、Over Dubを選択します。

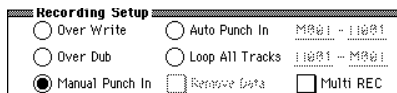


以降の手順は、「オーバー・ライト」(P.64)の ~ を参照してください。

## マニュアル・パンチ・イン

「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。

Preferenceタブ“Recording Setup”で、Manual Punch Inを選択します。



“Location”で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。

[START/STOP]キーを押します。

演奏がスタートします。

レコーディングを開始したい位置で、[REC/WRITE]キーを押します。

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

レコーディングを終了したい位置で、[REC/WRITE]キーを押します。

レコーディングが終了します(プレイは続行されます)。

、の[REC/WRITE]キーの代わりに、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。Global P2: Controller“Foot Switch Assign”をSong Punch In/Outに設定してください(P.125)。

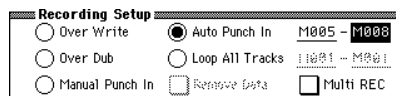
[START/STOP]キーを押します。

演奏が終了し、で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

## オート・パンチ・イン

「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。

Preferenceタブ“Recording Setup”で、Auto Punch Inを選択します。



“M\_\_-M\_\_”で、レコーディングする範囲を指定します。

例えばM005-M008にすると5小節から8小節の間だけレコーディングされます。

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

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

演奏がスタートします。

で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します(プレイは続行されます)。

[START/STOP]キーを押します。

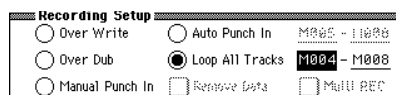
演奏が終了し、で設定したロケーションに戻ります。

## ループ・オール・トラックス

「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。

Preferenceタブ“Recording Setup”で、Loop All Tracksを選択します。

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



“M\_\_-M\_\_”で、レコーディングする範囲を指定します。

例えばM004-M008にすると4小節から8小節の間をループ(繰り返し)しながらレコーディングされます。

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

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

演奏がスタートします。で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラーを操作して、レコーディングしてください。で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングされます。

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

ループ・レコーディングの最中に[REC/WRITE]キーを押したり、“ Remove Data ”のチェック・ボックスにチェックをつけると、特定の演奏データを消去することができます。

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


また、“ Remove Data ”のチェック・ボックスにチェックをつけると、特定の演奏データの消去が行なえます。ループ・レコーディング中に、消去したい音程( ノート・ナンバー )を鍵盤で押すと、押している間に存在する演奏データから、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。

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

演奏データを書き込むとき(レコーディングするとき)はチェックをはずします。

[ START/STOP ]キーを押します。

演奏が終了し、 で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

 ループ・オール・トラックが選ばれているときは、通常のプレイ時でも演奏がループされます。

## マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)

マルチ・レコーディングは、オーバー・ライト、オーバー・ダブ、マニュアル・パンチ・イン、オート・パンチ・インの各レコーディング時に可能です。ここでは最も一般的に使用するオーバー・ライトによるレコーディングの手順を示します。このレコーディング方法では、複数のトラックを一度にレコーディングします。

外部シーケンサーなどからのMIDIデータを複数のトラックに同時にレコーディングするとき

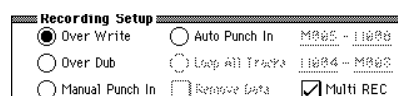
MIDIクロック(Global P1: MIDI “ MIDI Clock ”)をExternal MIDIまたはExternal PCI/Fに設定して、外部シーケンサーのMIDIクロックに同期させます(※P.122)。

「レコーディングの準備」(※P.64)の手順で各設定を行います。

“ PLAY/MUTE/REC ”ボタンでRECに設定したトラックに、MIDIチャンネルが一致するMIDIデータがレコーディングされます(「レコーディングの準備」の設定は関係ありません)。マルチ・レコーディングを行なうときは、別冊『Parameter Guide』“ Multi Rec ”(※P.50)を併せて参照してください。

Preferenceタブ“ Recording Setup ”で、Over Writeを選択します。

“ Multi REC ”チェック・ボックスにチェックをつけます。



Program T01-08、Program T09-16 タブを押します。

すべてのトラックが “ PLAY/MUTE/REC ”ボタンの表示が

REC になっています。レコーディングしないトラックは、“ PLAY/MUTE/REC ”ボタンを押してPLAYまたはMUTEにします。

P2: Trk ParamのMIDI Chタブ“ MIDI Channel ”でトラックのMIDIチャンネルを設定します。

設定したMIDIチャンネルの演奏データがそのトラックへレコーディングされます。トラック1～16をMIDIチャンネル1～16に設定するとよいでしょう(初期状態)。また“ Status ”はINTまたはBTHになっているのを確認してください。

“ Location ”で、レコーディングの開始位置を設定します。

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

[REC/WRITE]キーを押します。

レコーディング・スタンバイ状態となります。

外部シーケンサーをスタートさせます。

このとき外部シーケンサーの送信するMIDIスタート・メッセージを受けて、TRITONのシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。

演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。

このとき外部シーケンサーの送信するMIDIストップ・メッセージを受けて、TRITONのシーケンサーは自動的にレコーディングを終了します。TRITON本体の[START/STOP]キーを押してもレコーディングは終了します。

RPPR 機能を使って複数のトラックに同時にレコーディングするとき

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。操作手順は、「RPPR演奏のリアルタイム・レコーディング」(※P.73)を参照してください。

トラック・プレイ・ループ機能を使ったレコーディング  
トラック・プレイ・ループ機能は、トラック1～16それぞれについて、ループする小節を設定して繰り返し演奏させる機能です。

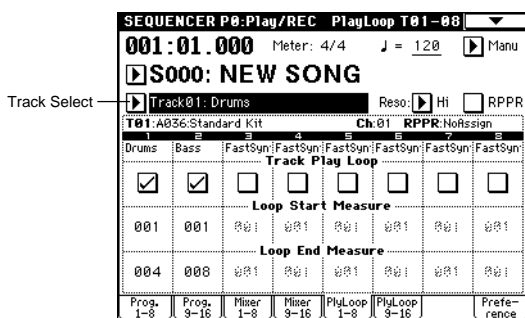
ここでは、トラック・プレイ・ループ機能を活用して、トラックのレコーディングを進めていく方法を示します。ベーシックなリズム・セクションなどが効率よく作成できます。

ここでは例として、ドラムのトラックと、ベースのトラックをトラック・プレイ・ループ機能を使ってプレイし、シンセ・プラスのリフをレコーディングする手順を示します。

トラック1にドラムのフレーズをレコーディングします。

トラック1にドラムのプログラムを設定します。“Track Select”でTrack01を選択し、4小節以上のリズム・パターンをリアルタイム・レコーディングしてください。あるいはプリセット・パターンを配置/コピーしてもよいでしょう。

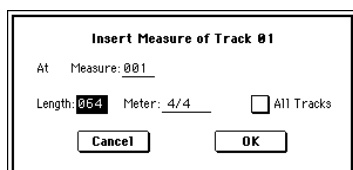
レコーディングが終わったら、Ply Loopタブを押して、トラック1の“Track Play Loop”にチェックをつけます。“Loop Start Measure”、“Loop End Measure”をそれぞれ001、004に設定します。



[START/STOP]キーを押してプレイするとトラック1は1小節～4小節を繰り返します。

**note** このときプレイは、でレコーディングした小節で終了します。これは現在のソングの長さがでレコーディングした小節となっているからです。レコーディングが終了した小節が現在のソングの長さとなります。

プレイ時にもループを繰り返して次にレコーディングするフレーズのリハーサルをやりたい場合があるでしょう。このときは、ソングの長さを確定しておく必要があります。の操作の前に、P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド“Insert Measure”を実行するとよいでしょう。ここで例えば図のように設定して実行すると、ソングの長さは64小節になります(64小節を超えて、レコーディングを進めるとレコーディングが終了した小節にソングの長さは更新されます)。



トラック2にベースのフレーズをレコーディングします。

トラック2にベースのプログラムを設定します。“Track

Select”でTrack02を選択し、リアルタイム・レコーディングしてください。

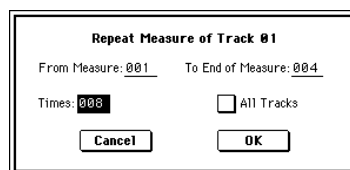
レコーディングの間、トラック1は1小節～4小節を繰り返します。ドラムのリズムを聞きながらベースのフレーズを例えば8小節レコーディングしてみましょう。

レコーディングが終わったら、同様にトラック2の“Track Play Loop”にもチェックをつけます。“Loop Start Measure”、“Loop End Measure”をそれぞれ001、008に設定します。

次にトラック3にシンセ・プラスのリフをレコーディングします。

トラック3にシンセ・プラスのプログラムを設定します。“Track Select”でTrack03を選択して、リアルタイム・レコーディングしてください。レコーディングの間、トラック1は1小節～4小節、トラック2は1小節～8小節を繰り返します。

**note** トラック・プレイ・ループは、ソングの長さまで繰り返します。繰り返し演奏される回数を指定したり、そのトラックに別の演奏パターン(ドラムのフィルインなど)を入れる場合は、演奏データとして展開する必要があります。繰り返し演奏される回数を指定するときは、P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド“Repeat Measure”を実行するとよいでしょう。



上図の例でいくと、トラック1でループ設定により繰り返し演奏されていた、1小節～4小節を8回繰り返す演奏イベント(32小節分)が作成されます。

## アルペジエーターのレコーディング

“Track Select”で選択しているトラックに、アルペジエーターAまたはBがアサインしてあり、アルペジエーターが動作するように設定してあるときは、アルペジエーターによる演奏がトラックにレコーディングされます。アルペジエーターの設定はP.98、105、別冊『Parameter Guide』P.72を参照してください。

## テンプレート・ソング (Template Song)

TRITONには、16個のテンプレート・ソングが内蔵されています。音楽ジャンルごとに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。この設定をソングにロードすることができます。「レコーディングの準備」で、テンプレート・ソングを活用してください。

ロード方法は別冊『Parameter Guide』“Load Template Song”(P.48)を参照してください。

また、ロードしたテンプレート・ソングの設定を少し変更したり、よく使用する設定をユーザー・テンプレート・ソングとしてセーブできます。

セーブ方法は別冊『Parameter Guide』“ Save Template Song ”(P.48)を参照してください。

ユーザー・テンプレートソングには、演奏データはセーブされません。

コンビネーション音色を複数トラックにコピーする  
コンビネーションの音色を複数のトラックにコピーして、その音色をレコーディングすることができます。

コピー方法は別冊『Parameter Guide』“ Copy From Combination ”(P.48)を参照してください。

コピーしたコンビネーションのアルペジエーター設定を使用して、アルペジエーター演奏をリアルタイム・レコーディングする場合は、“ Track Select ”にグローバルMIDIチャンネルのトラックを選んでください。鍵盤を弾くとコンビネーションと同様に発音します。マルチ・トラック・レコーディングを行うと、アルペジエーターによって発音している複数のチャンネルも同様にレコーディングできます。ただし、マルチ・トラック・レコーディングでは、複数のトラックが同一のMIDIチャンネルに設定されているとき、これらの演奏データは1つにまとめられます。

クオンタイズ (Quantize)  
TRITONには、リアルタイム・レコーディング時に入力される演奏データに対してタイミングを補正するリアルタイム・クオンタイズ Reso (Resolution)(手順 P.64)と、入力後の演奏データに対してタイミングを補正するクオンタイズ Quantize (P5: Track Editのページ・メニュー・コマンドで設定)があります。

例えば、リアルタイム・レコーディングで、8分音符を入力していったときに、下図1のようにリズムが揺れてしまう場合があるかもしれません。このようなときに“ Reso (Resolution)を”にしてリアルタイム・レコーディングを行うと自動的にタイミングが下図2のように補正されます。

また、(リアルタイム・クオンタイズを行わないで)レコーディングし、プレイしたとき、下図1のような演奏になっていたときに、P5: Track Editのページ・メニュー・コマンド“ Quantize ”でダイアログの“ Resolution ”を”にしてOKボタンを押すと下図2のように補正されます。

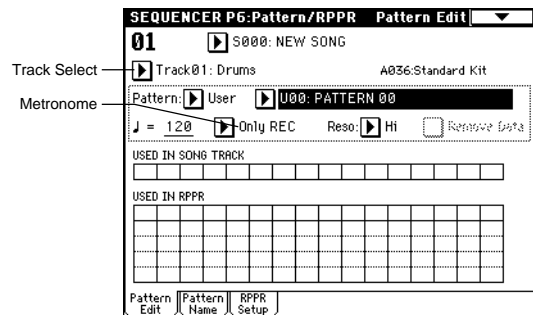


## パターンへのリアルタイム・レコーディングの方法

パターン・レコーディングをする前にGlobalモードでメモリー・プロテクトをはずしておいてください(P.37)。

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

SequencerモードのP6: Pattern/RPPRでPattern Editタブを選択します。



“ Track Select ”でトラックを選択します。

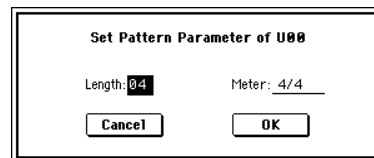
そのトラックのプログラムや設定でパターンは発音します。

“ Pattern ”でレコーディングするユーザー・パターン・ナンバーU00 ~ U99を選択します。

必要であれば、“ Metronome ”、“ Reso (Resolution)を設定します。

ページ・メニュー・コマンド“ Pattern Parameter ”を選択します。

ダイアログが表示されます。



“ Length ”でパターンの長さを、“ Meter ”で拍子を設定します。

OKボタンを押します。

レコーディングするためのパターンが準備できました。

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

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

“ Track Select ”で選択しているトラックに、アルペジエーターAまたはBがアサインされており、アルペジエーターが動作するように設定してあるときは、アルペジエーターによる演奏がパターンにレコーディングされます。アルペジエーターの

設定は『P.98、別冊『Parameter Guide』P.72を参照してください。

**note** レコーディングの開始と同時にアルペジオ演奏をスタートさせるときは、ARPEGGIATOR [ON/OFF]をオフにして鍵盤を押した状態でレコーディングをスタートします。レコーディングと同時にアルペジエーターがスタートしてレコーディングされます。

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

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

パターン・レコーディングの最中に、[REC/WRITE]キーを押したり“ Remove Data ”のチェック・ボックスにチェックをつけると、特定の演奏データを消去することができます。

詳しくは、「ループ・オール・トラック」の (『P.66)を参照してください。

[START/STOP]キーを押します。

パターン・レコーディングが終了します。

こうしてレコーディングしたユーザー・パターン、プリセット・パターンは、“ Put to Track ”でソングのトラックに配置して、ソングで使用します(別冊『Parameter Guide』『P.69)。

またRPPR Setupタブで使用することができます(『P.73、別冊『Parameter Guide』P.70)。

USED IN SONG TRACK												
T1	T2											

USED IN RPPR												
T1	C#2	C#3										

LCD画面の、“ USED IN SONG TRACK ”では、そのパターンのトラックへの配置状況が確認できます。“ USED IN RPPR ”では、RPPR Setupでの、そのパターンの使用状況(アサインされているキーとトラック)が確認できます。

**▲** コントローラーなどを操作してコントロール・データをレコーディングすることもできますが、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR機能でパターン演奏したときに、不必要なコントロール・データがかかったままになる場合があるので、注意してください。ただし以下のコントロール・データはソングやRPPR機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラー	リセット値
モジュレーション1(CC#01)	00(zero)
モジュレーション2(CC#02)	00(zero)
エクスプレッション(CC#11)	127(max)
リボン・コントローラー(CC#16)	64(center)
ダンパー・スイッチ(CC#64)	00(zero)
ソステヌート・スイッチ(CC#66)	00(zero)
ソフト・スイッチ(CC#67)	00(zero)
EGサスティーン・レベル(CC#70)	64(center)
レゾナンス・レベル(CC#71)	64(center)
EGリリース・タイム(CC#72)	64(center)
EGアタック・タイム(CC#73)	64(center)
ローパス・フィルター・カットオフ(CC#74)	64(center)
EGディケイ・タイム(CC#75)	64(center)
LF01スピード(CC#76)	64(center)
LF01デプス(ビッチ)(CC#77)	64(center)
LF01ディレイ(CC#78)	64(center)
フィルター・EGインテンシティ(CC#79)	64(center)
SW1モジュレーション(CC#80)	00(zero)
SW2モジュレーション(CC#81)	00(zero)
チャンネル・アフター・タッチ	00(zero)
ベンダー・チェンジ	00(zero)

## トラック、パターンへのステップ・レコーディングの方法

トラックへのステップ・レコーディングはP5: Track Edit Track Editタブのページ・メニュー・コマンド“ Step Recording ”、パターンへのステップ・レコーディングはP6: Pattern/RPPR Pattern Editタブのページ・メニュー・コマンド“ Step Recording ”で行ないます。

トラック、パターンへのステップ・レコーディングについては、別冊『Parameter Guide』(『P.61、68)を参照してください。



## エディット

### トラック・エディット

トラックに関するエディットはP5: Track Editのページ・メニュー・コマンドで行います。

レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入するクリエイティブ・コントロール・データなどのトラック・エディット、トラックの削除、コピー、インサート、移動等が行えます(別冊『Parameter Guide』P.61)。

### パターン・エディット

P6のPattern Editタブ、Pattern Nameタブのページ・メニュー・コマンドで、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入するイベント・エディットや、パターンの削除、コピー、バウンス等が行えます(別冊『Parameter Guide』P.68)。

### ソング・エディット

P0、2、3、4、7の各ページ・メニュー・コマンドで、ソングのリネーム、削除、コピー等が行えます(別冊『Parameter Guide』P.47)。

## キュー・リストの作成と演奏

キュー・リストでは、複数のソングを連続してプレイすることができます。イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ(ブリッジ)、エンディングなどの1曲を構成するをソングを個々に作成し、このキュー・リストで各ソングの順番や繰り返す回数を指定し、1曲を完成させることができます。

また、完成した1曲1曲を好きな順番に並べてプレイするジューク・ボックス機能としても使用できます。

Step	Song	Repeat
01	S000: Intro	02
02	S010: A	04
03	S011: B	04
04	S020: Bridge	02
05	S010: A	04
06	S010: A (Solo)	01

Intro	Intro	A	A	A	A
B	B	B	B	Bridge	Bridge
A	A	A	A	A (Solo)	..

ここでは、例として、イントロ、Aメロディー、サビ(ブリッジ)、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、それをキュー・リストで組み合わせて1曲を完成させる手順を示します。

イントロ、Aメロディー、サビ(ブリッジ)、エンディングの各ソングを作成します。

S000: Intro (4小節)

S001: A (8小節)

S002: Bridge (8小節)

S003: Ending (4小節)

ソングをレコーディングします。

このとき、1つのソング(例えばS000)のプログラムなどトラックの設定、エフェクトの設定等ができれば、P0等のページ・メニュー・コマンド“Copy From Song”などを利用して、他のソング(S001~S003)の設定もそろえておくといでしょう。



⚠️トラックの設定はできるだけ揃えておくことをおすすめします。キュー・リスト完成後に再度ソングにコンバートすることができます。このとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDIチャンネルなどの設定が揃ってないと、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。

SequencerモードのP1: Cue Listを選択します。

初期設定で、“Step”01にソングS000、“Step”02にEndが選ばれます。





# RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能

RPPR 機能については、「RPPR 機能を使って演奏する」(P.33)を参照してください。ここでは、RPPRの設定の方法と、演奏、レコーディング方法を示します。

## RPPRの設定

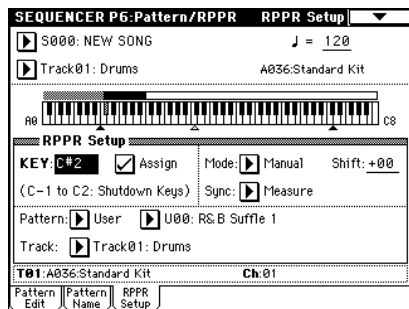
RPPRの設定はソングごとに行います。RPPR演奏を使う場合は、「RPPR」チェック・ボックスにチェックします。チェックすると、RPPR機能がオンになり、鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターン演奏が開始されます。「RPPR」チェック・ボックスにチェックしないときは、RPPRの設定がされていても、通常のソング演奏の状態になります。

トラックへのレコーディングの準備同様に、トラックの設定を行います。

「レコーディングの準備」(P.64)の ~ の手順で、トラックのプログラムを設定してください。

SequencerモードのP6: Pattern/RPPRで、RPPR Setupタブを選択します。

このページではRPPR機能は自動的にオンになります。



「KEY」でパターンをアサインするキーを選択します。

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押しても選択できます。

「Assign」チェック・ボックスにチェックします。(アサインできるキーはC#2～C8までのキーです。C2より下のキーはパターン演奏停止用のキーでアサインできません。)

で選択したキーを押したときに演奏させるパターンを選択します。

「Pattern」でパターン・タイプPresetまたはUserを選択して、「Pattern Select」でパターンを選択します。使用するユーザー・パターンはあらかじめPattern Editタブでレコーディング、またはコピーして用意しておいてください。

そのパターンを演奏するトラックを設定します。

パターン演奏はここで設定するトラックの、プログラムなどの設定に従って演奏されます。

ドラムスのパターンとしてプレイさせるときは、ドラムス・プログラムが選ばれているトラックを、ベースのフレーズとしてプレイさせるときは、ベース・プログラムが選ばれているトラックを、それぞれ選択します。

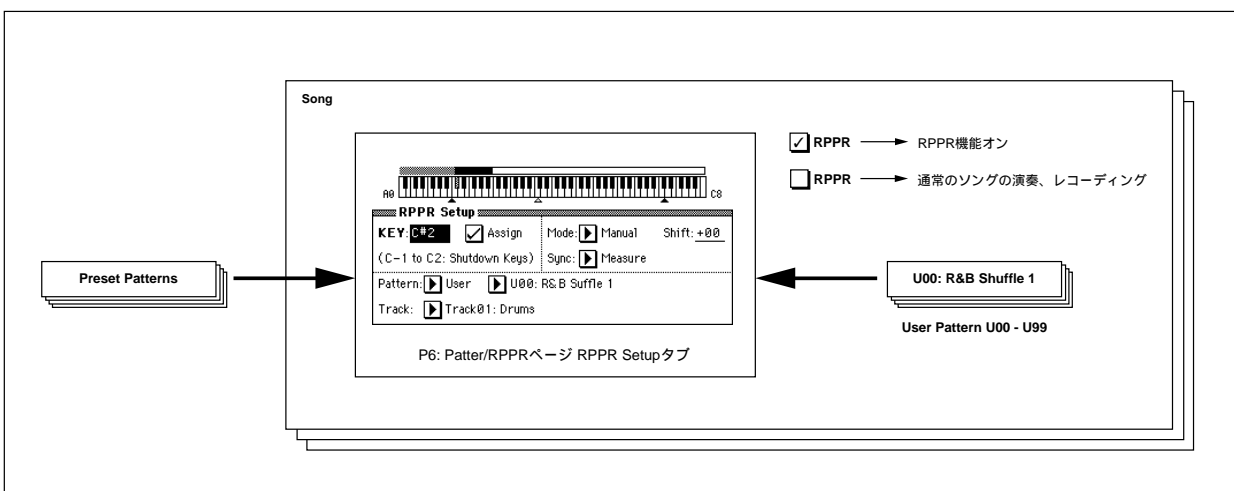
「Mode」、「Shift」、「Sync」で、パターンの演奏方法、同期方法を設定します。

パターンをアサインしたキーを弾くとパターン演奏が始まります。演奏を停止する方法は「Mode」の設定によって異なりますが、C2より下のキーを押すと停止します。

これらのパラメーター、停止の方法についての詳細は、別冊『Parameter Guide』(P.70)を参照してください。

アサインしたキーはLCD画面のキーボード・グラフィックでも確認できます。

**note** アサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。「Track Select」で、演奏するトラックを選択します。例えばC#2～B2までのキーに、ドラムス、ベースなどのパッキング・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、C3より上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。このようにアサインは、特定の音域にまとめておくとよいでしょう。



## RPPRの演奏

設定したRPPR機能を使って、P0: Play/RECで演奏してみましょう。ソングを再生しながらRPPR機能を使って演奏することもできます。

Sequencerモードで、P0: Play/RECを選択します。

“RPPR”チェック・ボックスにチェックします。RPPR機能がオンになります。オン/オフの設定はソングごとにメモリーされます。

鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターン演奏がスタートします。

**note** パターンをアサインしていないキーでは、通常の鍵盤演奏ができます(“Track Select”をかえると演奏に使うトラックがかわります)。

**note** 外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“Track Select”のMIDIチャンネルでコントロールします。

RPPR機能をオフするときは、RPPRチェック・ボックスのチェックをはずします。

### RPPRの演奏テクニック

- ・ “Sync”がBeatまたはMeasureのキーのパターン演奏は、ファースト・キーのパターン演奏に同期します(詳細は別冊『Parameter Guide』“Sync”P.71)。
- ・ “Sync”がSEQのキーのパターン演奏は、ソングの演奏に同期します。ソングの演奏をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

**▲** ソングの演奏時に、[<<REW]、[FF>>]キーを使用すると、同期しくなくなります。

**note** ソングの演奏開始と同時にRPPRによるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの1小節を入れておくとよいでしょう。

**note** ソングが停止しているときは、アルペジエーターのタイミングに同期します。

- ・ 同期をかけて(“Sync”がBeat、Measure、SEQの場合)パターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが(32分音符)以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されず。

## RPPR演奏のリアルタイム・レコーディング

### マルチ・トラック・レコーディング

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。

RPPRで使用しているトラックに、パターンが演奏データとしてレコーディングされます。

レコーディングするRPPRの設定はP6: Pattern/RPPRのRPPR Setupタブで行います。このとき、“Sync”をSEQに設定しておく、シーケンサーに同期してパターン演奏がレコーディングできます。“Sync”の設定によるパターン演奏のスタート・タイミングについては、別冊『Parameter Guide』(P.71)を参照してください。

SEQに設定すると、シーケンサーがプレイまたはレコーディング中、RPPR機能によるパターン演奏はシーケンサーの小節に同期してスタートします。レコーディング前のプリカウント中に押さえた鍵盤のパターン演奏はレコーディング開始と同時に始まりレコーディングされます。

**▲** RPPRによるパターン演奏をレコーディングする場合、レコーディングされるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、“Reso”(Realtime Quantize Resolution)をHi以外に設定してみてください。

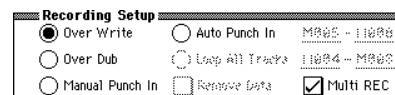
「レコーディングの準備」(P.64)の手順で各設定を行いません。

“Track Select”で設定したトラックは、RPPR機能をアサインしていないキーでの鍵盤演奏がレコーディングされます。

P0: Play/RECのPreferenceタブ“Recording Setup”で、Over Writeを選択します。

**▲** マルチ・レコーディングは、Over Write、Over Dub、Manual Punch In、Auto Punch Inの各レコーディング・タイプで可能です。ここでは最も一般的に使用するオーバー・ライトによるレコーディングでの手順を示します。

“Multi REC”チェック・ボックスにチェックをつけます。



Program T01-08、Program T09-16タブを押します。すべてのトラックの“PLAY/MUTE/REC”ボタンの表示がRECになっています。レコーディングしないトラックは、“PLAY/MUTE/REC”ボタンを押してPLAYまたはMUTEにします。

RPPRにより演奏するトラックと、“Track Select”で設定した鍵盤演奏のトラックをまとめてレコーディングします。例えば、RPPR演奏をトラック1、2、鍵盤演奏をトラック3で行う場合、次のようにトラック1、2、3だけがRECとなるように設定します。



“ RPPR ”チェック・ボックスをチェックします。

RPPR機能がオンとなります。

“ Location ”で、レコーディングの開始位置を設定します。

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

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

レコーディングが開始されます。

パターンをアサインしたキーを弾くと、パターン演奏が始まります。パターンがアサインされていないキーでは、“ Track Select ”で設定したトラックのプログラムが通常どおりに発音し、レコーディングされます。

レコーディングの開始と同時にパターン演奏をスタートさせるときは、プリカウント中に鍵盤を押さえてください。(RPPRの“ Sync ”がSEQになっているのを確認してください。)

[START/STOP]キーを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

マルチ・レコーディングを解除するときは、の“ Multi REC ”チェック・ボックスのチェックをはずします。

## シングル・トラック・レコーディング

シングル・トラック・レコーディングでもRPPR演奏はレコーディングできます。

マルチ・トラック・レコーディング同様にトラックの設定をします。

P0: Play/RECでRPPRチェック・ボックスをチェックします。

RPPR機能がオンとなります。

通常のソングのシングル・トラック・レコーディング同様に、“ Track Select ”でレコーディングするトラックを選択します。

Locationで、レコーディングの開始位置を設定します。

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

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

レコーディングが開始されます。

シングル・トラック・レコーディングのときは、RPPRの演奏が複数トラックに設定されていても、実際にレコーディングされるのは、“ Track Select ”で選択したトラックだけです。RPPRの設定で割り当てられているパターンのうち、トラックが一致するパターン演奏だけがレコーディングされます。

[START/STOP]キーを押します。

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

# Samplingモード

TRITON には、高性能モノ/ステレオ・サンプリング機能が搭載されています。

電源をオフにすると、Sampling モードでのマルチサンプル、サンプルのすべてのデータはバックアップされません。必要なデータは電源オフする前にフロッピー・ディスクや SCSI デバイス(別売オプションEXB-SCSI 搭載時)にセーブしてください。

電源オン直後はマルチサンプル、サンプル・データは入っていませんので、あらかじめ保存していたデータなどをフロッピー・ディスクまたは外部 SCSI デバイスからロードして、再生やエディットをしてください。

## サンプリング機能の特長

- ・ 48kHz、16bit リニア、モノ/ステレオ・サンプリングが行えます。
- ・ 標準で16MByteのサンプル・データ(波形データ)用メモリーを搭載し、モノラルで約2分54秒のサンプリングが行えます。ステレオでは約1分27秒のサンプリングが行えます。さらに72ピンSIMM ボードを増設することで最大64MBまでメモリーが拡張でき、モノラルで約2分54秒(ステレオでは約1分27秒)のサンプルを4個まで、合計約11分39秒のサンプリングが可能です(増設については別冊『Parameter Guide』P.237)。
- ・ 最大1000 マルチサンプル、最大4000 サンプルまで作成できます。
- ・ Disk モードで、フロッピー・ディスクやSCSI メディア(別売オプションEXB-SCSI 搭載時)から、マルチサンプル/サンプル・データをロードできます。
- ・ KORGフォーマットやAKAI(S1000/3000) フォーマットのサンプル・データ、AIFF やWAVEファイルなどのデータがロードできます(本体ロード後はすべてKORGフォーマットのサンプル・データとして扱われます)。
- ・ サンプリングする外部入力音にコンプレッサー、EQ、ローファイ系エフェクトなど5系統インサート・エフェクトが使用できます。エフェクトのLFO 周期や、ディレイをBPM値で指定でき、フレーズ・ループ等をサンプリングするときなどに効果的です。
- ・ オート・サンプリング、マニュアル・サンプリングが行えます。オート・サンプリングでは、スレッシュホールド・レベルを設定し、設定した入力レベルを超えるとレコーディングが自動的にスタートします。また、どちらのサンプリング方法でもプリ・トリガーの設定が可能です。
- ・ オーディオ入力はマイク、ラインの信号レベルに対応しています。
- ・ サンプリングしたデータは、すぐに鍵盤で演奏できます。また簡単な操作でプログラムにコンバートすることができ、TRITON のHI シンセシス・システムの素材として使用できます。プログラムにコンバートしたマルチサンプル/サンプルは、コンビネーションやソングでも使用できます。
- ・ LCD 画面に波形を表示し、豊富な波形編集コマンド・メニューによるエディットが可能です。レート・コンバート(ダウン・サンプリング効果)、リバース再生等のエディットが可能です。
- ・ サンプル単位でのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスが設定できます。ループ・チューン、リバース再生の設定、ループ・ロック機能が使用できます。
- ・ Use Zero機能で、ゼロ・クロス・ポイントを自動検出し、波形の先頭や後、またクリップしにくい部分を簡単に探せます。
- ・ グリッド機能で、波形表示にBPM ベースのグリッドを表示し、BPMに合わせたループ作成や波形編集が簡単に行えます。
- ・ マルチサンプルでは、最大128 インデックスが作成できます。それぞれのインデックスでは、サンプルのアサイン、発音ゾーン、オリジナル・キー、再生ピッチ、レベル等が設定できます。
- ・ “Keyboard & Index”表示で、サンプルのアサインやゾーンを確認しながらマルチサンプル編集ができます。
- ・ インデックスごとの再生ピッチは、BPMアジャスト機能(再生ピッチ・アジャスト)により、ループの周期を任意のBPM値へ合わせこむことができます。
- ・ 16文字までのサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームがつけられます。Disk モードでもサンプル・ネーム、マルチサンプル・ネームで確認できます(別冊『Parameter Guide』“Translation”P.132)。

## Samplingモードの各ページについて

モードや各ページへの入り方については、「TRITONの基本操作」(P.12)を参照してください。

P0: Recording	サンプルのレコーディング(サンプリング)。レコーディングするサンプルやマルチサンプルの選択、レコーディングの各種設定、AUDIO INPUTの設定、メモリーの表示。
P1: Sample Edit	サンプリングしたり、Diskモードでロードして内部メモリーに取り込んだサンプルの波形編集などのエディット。
P2: Loop Edit	サンプルの再生パラメーターの設定。スタート、ループ・スタート、エンド・アドレスの設定、ループやりパース再生のオン/オフ。
P3: Multisample	マルチサンプルのエディット。サンプルのアサイン、ゾーン、オリジナル・キーなどの設定、編集。
P4: Controller Setup	コントローラーの設定。
P5:	---
P6:	---
P7:	---
P8: Insert Effect	サンプリングに使用するインサート・エフェクトの選択と設定。
P9:	---

**note** サンプリングは、SamplingモードのP0～P8のどのページでも[REC/WRITE]、[START/STOP]キーを操作することによって行えます。入力レベルなどのレコーディングに関する設定はP0:Recordingの各パラメーターで行い、この設定は他のページでも有効になります。

**note** 選択しているマルチサンプル、サンプルはどのページでも鍵盤を弾くと発音し、それぞれのページでエディットした内容を聞くことができます。

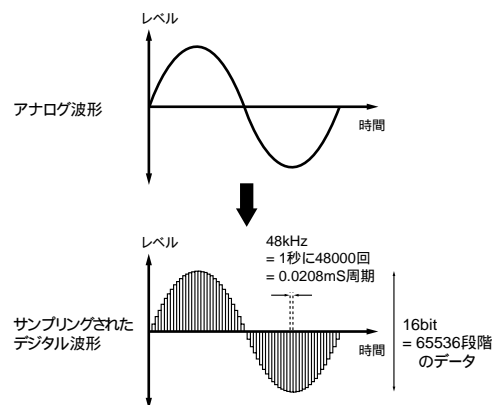
## Samplingモードの構成

### Samplingモードでは

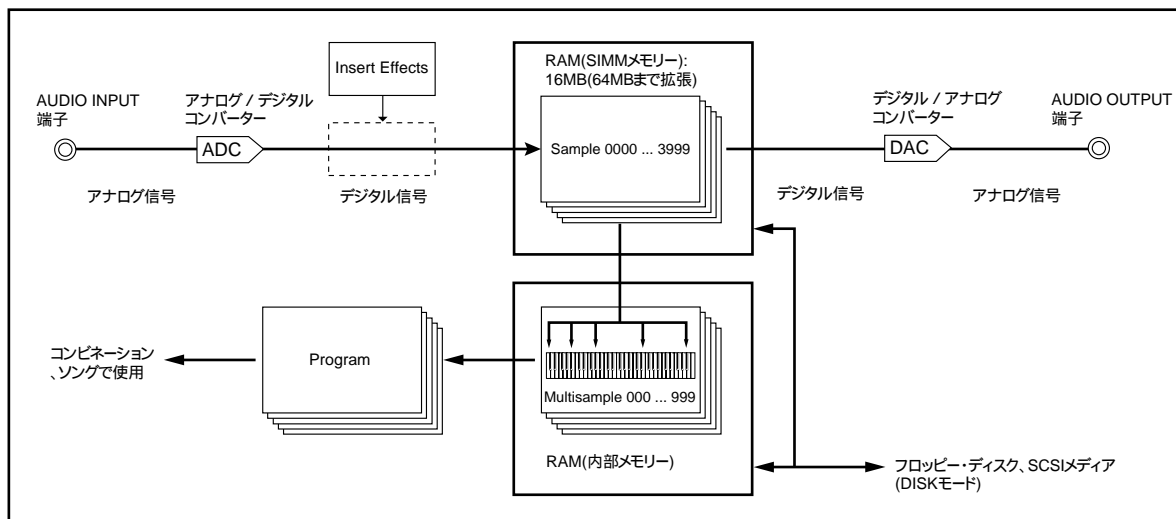
- ・ AUDIO INPUT 1、2端子に接続した外部オーディオ機器やマイクからの外部オーディオ音を、アナログ・デジタル・コンバーターを介して、デジタル信号としてレコーディング(サンプリング)します。
- ・ サンプリングしたり、Diskモードでフロッピー・ディスク、CD-ROM等から読み込んだサンプル・データの波形編集やループ設定などをエディットします。
- ・ サンプルを鍵盤に割り振ったり、マルチサンプルの作成を行います。これらのサンプル、マルチサンプルは、ページ・メニュー・コマンド Convert MS To Programにより、簡単にプログラムへコンバートでき、それらのプログラムはコンビネーションやソングの素材としてすぐに使用することができます。

### サンプリング周波数とビット・レゾリューション

サンプリングとは、図に示すように、時間軸をある一定の周期で、アナログ信号のレベルを読み取り、レベルをデジタル・データとしてメモリーに取り込みます。



この一定周期というのが、サンプリングの周期で、一般にサンプ



リング周波数として表されます。48kHz(キロヘルツ)というのは、1秒間に48000回サンプリングが行われ、その周期は、1(秒)/48000(回)約0.00002083(秒)約0.02083(mSミリ秒)となります。

サンプリング周波数が高いほど、アナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

レベルを読み取り、デジタルデータに変換します。このときの精度が、ビット・レゾリューションです。アナログ信号では無限のレゾリューションのレベルを、有限のレゾリューションのデジタルデータに変換することになります。16bit(ビット)では、2の16乗=65536段階で、レベルを表わすこととなります。ビット・レゾリューションが多いほど、アナログ信号に近い波形としてメモリーに取り込まれます。

この48kHz、16bitというのは、DATなどのオーディオ機器のクオリティと同等です。CDは44.1kHz、16bitで、サンプリング周波数が少し低くなっています。

## サンプル (Sample)とマルチサンプル (Multisample)

### サンプル (Sample)

レコーディング(サンプリング)や、ファイルのロードで内部メモリーに取り込まれたデータをサンプルまたはサンプル・ファイルといいます。サンプルは、実際の波形データと、それを再生するためのスタート、ループ・スタート、エンド・アドレスなどのパラメーターで構成されます。

サンプルはマルチサンプル、ドラムキットで使用することができます。

TRITONでは最大4000サンプルを本体のメモリーに持つことができます。

**note** TRITONでは複数のサンプルで、1つの波形データを共有することができます。これにより本体メモリーを無駄に消費することなく、1つの波形データでも、再生アドレスを変えた複数のサンプルを作成できます。例えば、「One-Two-Three」という声の波形データがあるとします。この1つの波形データを共有して、サンプルAでは「One-Two-Three」、サンプルBでは「One-Two」、サンプルCでは「Two-Three」と再生するサンプルを作成できます。別冊『ParameterGuide』のCopySample(※P.83)を参照してください。

### マルチサンプル (Multisample)

複数のサンプルが鍵盤の範囲ごとに発音するように設定したものをマルチサンプルといいます。マルチサンプルは、最小1つから最大128個のインデックスで構成されます。1つのインデックスは、それぞれのサンプルを再生するか、再生するゾーン、オリジナル・ピッチのキー、再生ピッチ、レベル等のパラメーターを持っています。

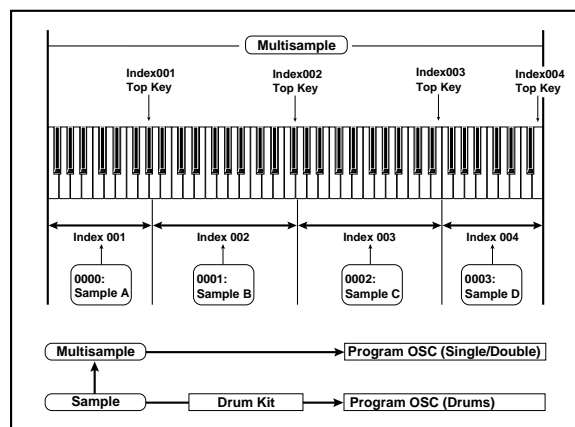
### マルチサンプルの利用法

例えばピアノなどの音域の広い楽器音をサンプリングするとき、ある音程だけをサンプリングし、その1サンプルを、全音域で使用すると、再生時、音色が不自然に聞こえます。マルチサンプルを利用して、ある音域ごとにサンプリングしたサンプルをそれぞれ配置することによって、不自然さを解決することができます。例えば1オクターブごとに1つの音程をサンプリングして、それらの複数のサンプルをインデックス(再生する鍵盤の範囲)に割り振ります。TRITON内蔵のプリセットROMマルチサンプルの楽器音もすべてこの手法で構成されています。

複数のフレーズ・サンプリングやリズム・ループなどのサンプルをマルチサンプルを利用して鍵盤上に並べることにより、同時に複数のサンプルが演奏できます。鍵盤ごとに異なるフレーズをアサインできますので、パッド付のサンプラーのような感覚で演奏することもできます。また、これらのサンプルを、1オクターブごとにアサインして、再生の音程を変えたフレーズ・バリエーションとしても演奏できます。

TRITONでは、最大1000マルチサンプルを本体のメモリーに持つことができます。

このマルチサンプルはプログラムのオシレーターに選択でき、プログラムとして演奏できます。コンビネーションでプリセット・プログラムと組み合わせたり、ソングで使用したりできます。また、アルペジエーターと組み合わせることにより、面白い効果も出せます(例:効果音や言葉のサンプルをアルペジエーターで自動演奏させるなど)。





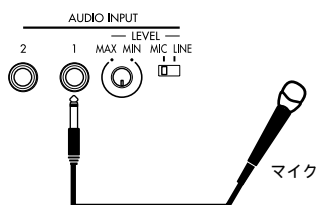
# サンプリング (サンプルのレコーディング)

## サンプリングの準備

### モノラル・ソースの接続と設定

マイクや外部オーディオ機器やミキサーの出力、ギターやシンセサイザーなどの楽器音をモノラルでサンプリングするときは、AUDIO INPUT 1 または2 端子に接続します。

**note** ピックアップがアクティブのギター等は直接入力できますが、パッシブ・タイプ(プリ・アンプを内蔵していない)の場合は、インピーダンス・マッチングの関係で適正なレベルでサンプリングできません。プリ・アンプやエフェクターを通して接続してください。



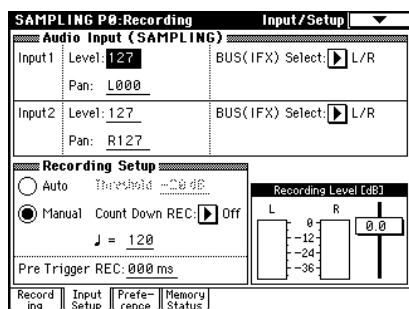
AUDIO INPUT 1 端子にマイクや外部オーディオ機器等を接続します。

AUDIO INPUT [MIC-LINE] スイッチを入力ソースに合わせて設定します。マイクなどの入力レベルが小さい入力ソースの場合はMIC側に設定します。その他の場合は、LINE側に設定します。

**▲** AUDIOINPUT[MIC-LINE] スイッチの設定は、AUDIO INPUT 1、2 端子両方に対して有効です。

AUDIO INPUT [LEVEL] ノブは後で調整します。ここではセンター付近にしておいてください。

SamplingモードのP0: RecordingでInput/Setupタブを選択します。



“Audio Input (SAMPLING)”で、AUDIO INPUT端子から入力した信号をTRITONに取り込むための各パラメーターを設定します。

- “Level”で音量を調節します。通常127に設定します。
- “Pan”でパンを設定します。ここではL000に設定します。
- “BUS(IFX)Select”を設定します。入力した音にTRITONの

インサート・エフェクトを使用するときは、ここをIFX1～5に設定します。ここではL/Rに設定してください。入力した音がそのままサンプリングされます。

**▲** OffからL/RやIFX1～5に設定すると、AUDIO OUT L/MONO、R端子やヘッドホンへの音量レベルが過度に上がる場合がありますので注意してください。

“Input 1”はAUDIOINPUT 1 端子、“Input 2”はAUDIO INPUT 2 端子をコントロールします。

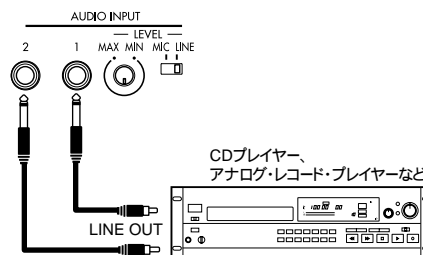
ここまでの設定で、AUDIO OUT L/MONO 端子およびヘッドホンのL側より、AUDIO INPUT 1 端子からの音が出力されます。

AUDIO INPUT [LEVEL]ノブで、適正な入力レベルを設定します。

TRITON の入力段で過入力のとき、「ADC OVERLOAD!!」(ADコンバーター過入力!!)と表示されます。AUDIO INPUT [LEVEL] ノブまたは外部オーディオ機器などの出力レベルを調整して、「ADC OVERLOAD!!」が表示されない直前のレベル(過入力とならない最大レベル)にしてください。

### ステレオ・ソースの接続と設定

ステレオ・マイク、外部オーディオ機器やミキサーの出力、シンセサイザーなどの楽器音をステレオでサンプリングするときは、AUDIO INPUT 1 と2 端子に接続します。



AUDIO INPUT 端子の1にL側、2にR側を接続します。

「モノラル・ソースの接続と設定」の～の各設定を行います。

“Audio Input (SAMPLING)”で、AUDIO INPUT端子から入力した信号をTRITONに取り込むための各パラメーターを設定します。モノラル・ソースの場合と同様に設定しますが、ここではInput 1、2の両方を設定します。

- “Level”で音量を調節します。通常、Input 1、Input 2ともに127に設定します。
- “Pan”でパンを設定します。Input 1をL000、Input 2をR127に設定します。
- “BUS(IFX)Select”を設定します。ここでは“Input 1”、“Input 2”ともにL/Rに設定します。

ここまでの設定で、AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子およびヘッドホンより、AUDIO INPUT 1、2端子からの音がステレオで出力されます。AUDIO INPUT 1からの音はL側、2からの音はR側から出力されます。

AUDIO INPUT [LEVEL]ノブで、適正な入力レベルを設定します(「モノラル・ソースの接続と設定」参照)。

AUDIOINPUT[LEVEL] ノブはAUDIOINPUT1、2両方に対して有効です。

### インサート・エフェクトを使用する

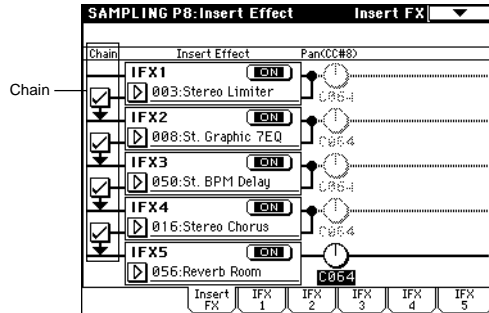
AUDIO INPUT1、2 端子から入力した音に、TRITON のインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。ここでは、ステレオ・ソースの音に、インサートエフェクトをかけてサンプリングする手順を示します。

「ステレオ・ソースの接続と設定」、の各設定を行います。  
 “Audio Input (SAMPLING)”の各パラメーターで設定します。

- “BUS(IFX)Select” をInput1、2ともにIFX1に設定します。
- “Level”、“Pan”は「ステレオ・ソースの接続と設定」と同じように設定してください。これでステレオ・ソースはインサート・エフェクト1(IFX1) に送られます。

AUDIO INPUT [LEVEL]ノブで、適正な入力レベルを設定します(「モノラル・ソースの接続と設定」参照)。

P8: Insert EffectでInsert Fxタブを選択します。



インサート・エフェクトは最大5個までをシリーズ接続できます。

“Chain”、“InsertEffect”、“インサート・エフェクト通過後の” “Pan” を設定します。設定のしかたはP.109、107、別冊『ParameterGuide』P.99、25を参照してください。

また、インサート・エフェクトを使用したセッティング例を別冊ParameterGuideのSampleMode (P.82) に示していますので参照してください。

## マニュアル・サンプリング

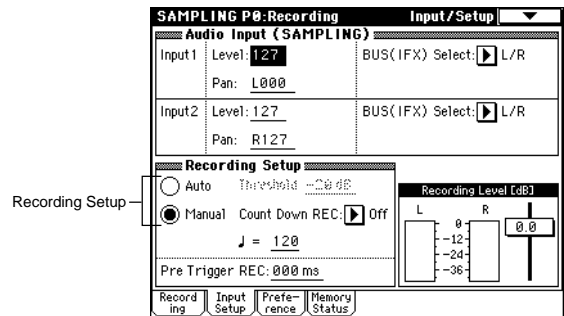
サンプリングの方法には、マニュアルとオートがあります。

マニュアルはサンプリングの開始を、レコーディング・スタンバイ状態([REC/WRITE] キーを一度押した状態)で[START/STOP] キーを押すことでスタートさせます。オートでのサンプリングの方法は、「オート・サンプリング」(P.80)を参照してください。

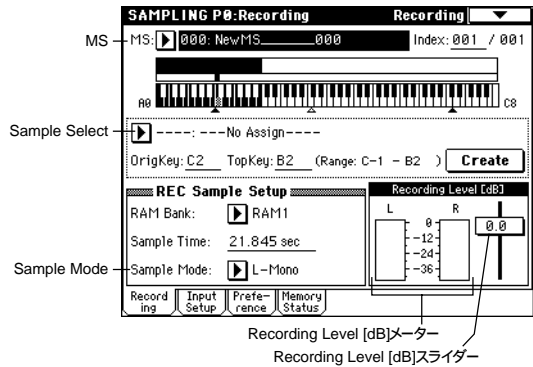
P0: RecordingでInput/Setupタブを選択します。

“Recording Setup”ラジオ・ボタンでManualを選択します。

マニュアル・レコーディング・モードになります。

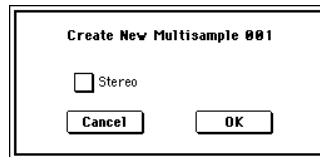


P0: RecordingでRecordingタブを選択します。



“MS”(マルチサンプル)を選択します。ここでは000: NewMS\_\_\_\_000を選択します。

電源オン直後では自動的に、000: NewMS\_\_\_\_000 が作成されています。テン・キー[0] ~ [9] でレコーディングするマルチサンプル・ナンバーを入力し、[ENTER] キーを押します。ポップアップ・ボタンを押すとポップアップ・メニューから選択できます。初めて作成するナンバーを選んだときは、Create New Multisample ダイアログが表示されます。OKボタンを押します。



ネームの設定はページ・メニュー・コマンド“Rename MS”で行います。

“ Sample Select ”でサンプリングするサンプルを選択します。ここでは----: ---No Assign----にします。

電源オン直後では自動的に、----: ---No Assign-に設定されます。この状態でもサンプリングできます。空のサンプル・ナンバーに自動的にサンプリングされます。

あらかじめサンプリングするサンプル・ナンバーを指定するときは、テン・キー[0] ~ [9] と[ENTER] キーで、またはポップアップ・メニューで選択します。

サンプリングするとサンプルが作成されます。自動的に0000: NewSample\_0000 のようにサンプル・名前がつけられます。名称の設定はページ・メニュー・コマンド “ Rename Sample ”で行います。

0000: NewSample\_0000 のように、すでにサンプリングされたサンプルが選択されているときに、サンプリングを実行しても、空のサンプル・ナンバーに自動的にサンプリングされます。次々とサンプリングを行うときでも、この設定を気にする必要はありません。

“ Sample Mode ”を設定します。

モノラル・ソース: “ AudioInput(SAMPLING) ”の “ Pan ” がL000 のとき、“ Sample Mode ”をL-Monoに設定します。また、“ Pan ”がR127 のとき、“ Sample Mode ”をR-Monoに設定します。

ステレオ・ソース: “ Sample Mode ”をStereoに設定します。

[REC/WRITE]キーを押します。

入力音があるとき、“ AudioInput(SAMPLING) ”の “ Pan ” 設定に従って、RecordingLevel[dB] メーターが振れます。レコーディング・スタンバイの状態です。

「モノラル・ソースの接続と設定」の例では、L側のメーターが振れます。「ステレオ・ソースの接続と設定」の例では、L、Rのメーターが振れます。

“ RecordingLevel[dB] ”スライダーでレベルを調整します。ここでは0.0に設定します(別冊『Parameter Guide 』P82)。

サンプリングを開始するタイミングに合わせて、[START/STOP]キーを押します。

サンプリングがスタートします。

[START/STOP]キーを再度押すと、サンプリングはストップします。

**!**メモリーの残容量がゼロになると、サンプリングは自動的に終了します。

鍵盤でC2のキーを弾いてみてください。

サンプリングした音が発音します。

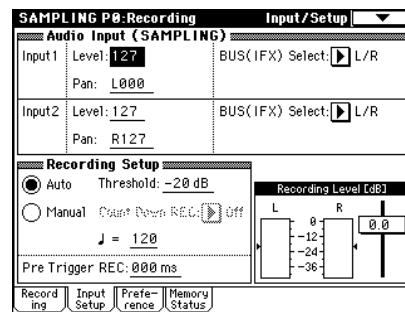
続けてサンプリングを行うときは、 ~ を繰り返してください。

## オート・サンプリング

サンプリングの方法には、マニュアルとオートがあります。

オートは、入力音が設定(スレッシュホールド)レベルを超えたときに、自動的にサンプリングを開始します。マニュアルでのサンプリングの方法は、「マニュアル・サンプリング」(P.79)を参照してください。

P0: RecordingでInput/Setupタブを選択します。



“ Recording Setup ”ラジオ・ボタンでAutoを選択します。

オート・レコーディング・モードになります。

“ Threshold ”を設定します。

入力音が “ Threshold ”の設定レベルを超えたときに、サンプリングを自動的に開始します。Recording Level[dB] メーター表示の両脇の黒三角で設定レベルが確認できます。

**note** オート・サンプリング時、“ Threshold ”の設定によっては、サンプリングしたい入力音のアタック音がかけてしまう場合があるかもしれません。このようなときに、“ Pre Trigger REC ”でサンプリングを開始する直前の音もサンプリングします。通常、0に設定して必要なときに設定します。

P0: RecordingでRecordingタブを選択します。

“ MS ”(マルチサンプル)を選択します(「マニュアル・サンプリング」参照)。

“ Sample Select ”でサンプリングするサンプルを選択します(「マニュアル・サンプリング」参照)。

“ Sample Mode ”を設定します(「マニュアル・サンプリング」参照)。

[REC/WRITE]キーを押します。

[START/STOP]キーを押します。

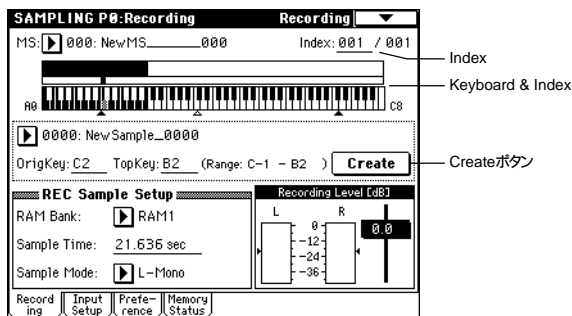
入力音が “ Threshold ”の設定レベルを超えたときに、サンプリングが自動的にスタートします。

[START/STOP]キーを再度押すと、サンプリングはストップします。

**!**メモリーの残容量がゼロになると、サンプリングは自動的に終了します。

鍵盤でC2のキーを弾いてみてください。サンプリングした音が発音します。

## マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング



マルチサンプルのインデックスを作成して、サンプリングしたサンプルをインデックスに割り当てます。

また、サンプリングする前に、マルチサンプルにあらかじめ複数のインデックスを作成しておき、それぞれのインデックスに対してサンプリングしていくこともできます。

P0: RecordingでRecordingタブを選択します。

“MS”(マルチサンプル)を選択します(「マニュアル・サンプリング」参照)。

Createボタンを押して、インデックスを作成します。

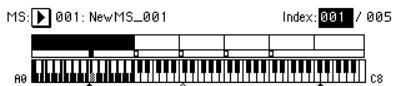
電源オン直後のIndexは、001/001になっています。これは1つのインデックスだけがあることを示します。

Keyboard & Indexで反転表示されている範囲が、選択されているインデックスの範囲です。

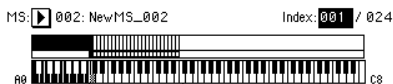
Createボタンを数回押してください。押すごとにインデックスが作成されます。キーボード・ディスプレイにそれぞれのインデックスのゾーン、オリジナル・キーの位置が表示されます。反転表示が現在選択中のインデックスです。

**note** Createボタンを押したときに作成されるインデックスは、PreferenceタブのCreateZonePreferenceに従って作成されます。詳細は別冊ParameterGuide( P.87)、 “Create”( P.81)を参照してください。

電源オン直後は、“Position”がRight、“Zone Range”が12Keys、“OriginalKeyPosition”がBottomになっていますので、次のようなインデックスが作成されます。



**note** “Zone Range”を1Keyにすると、鍵盤の1キーごとにインデックスが作成され、そのインデックスにサンプルを割り当てたり、またはサンプリングしていくこともできます。フレーズやリズム・ループなどの多数のテイクをまとめてサンプリングするときに使用するとよいでしょう。



“Index”を選択します。

“Index”は、[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すことによってでも選択できます。ここでは、001にします。

すでにサンプリングしたサンプルが用意されている場合には、“Sample Select”で割り当てたいサンプルを選択します。

、の操作を繰り返すことによってインデックスにサンプルを割り当てていきます。このようにして、マルチサンプルを作成します。

鍵盤でサンプルを割り当てたインデックスの範囲を弾くと、サンプリングした音が発音します。

また、サンプリングする前に、マルチサンプルにあらかじめ複数のインデックスを作成しておき、それぞれのインデックスに対してサンプリングしていく場合は、の操作でサンプリングするインデックスを選択して、マニュアル・サンプリングまたはオート・サンプリングで、サンプリングします(「マニュアル・サンプリング」 「オート・サンプリング」参照)。

インデックスを選択して、サンプリングすることによって、マルチサンプルを作成します。

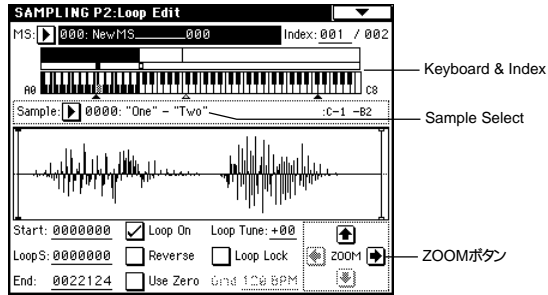
**note** マルチサンプルのインデックスの数や順番の組み替え、各インデックスのゾーン、オリジナル・キーの位置は後でも変更可能です(「マルチサンプルのエディット」 P.84)。

## ループ設定

サンプリングした音は、電源オン後の初期状態では自動的にループ(繰り返し再生)します(P0:Recording のPreference タブ「AutoLoopOn」)。

サンプルのループ再生などの再生アドレスのエディットは、P2: LoopEdit で行います。

P2: Loop Edit を選択します。



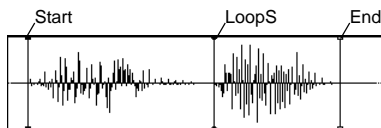
現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。「Keyboard & Index」で反転表示している鍵盤の範囲を弾くと再生できます。

「Sample Select」で、エディットするサンプルを選択します。このときインデックスへのアサインも変わります。また、インデックスを変えるとそのインデックスに設定されているサンプルの波形データが表示されます(※P.81)。

▲「Sampe Mode」をStereoにしてサンプリングした、サンプルの波形表示は、2段に分かれて表示されます。上段がL側、下段がR側の波形表示です。

「Start」でスタート・アドレス、「LoopS」でループ・スタート・アドレス、「End」でエンド・アドレスを設定します。

「Start」を押して(反転表示)、[VALUE]ダイヤル等のVALUEコントローラーで設定値を変えます。対応した縦線が動きます。「LoopS」、「End」も同様に設定します。下図の例では、「Start」を最初の波形の直前、「LoopS」を2番目の波形の直前、「End」を任意に合わせています。



note ZOOM ボタンを操作すると画面表示の範囲が変わります。「Start」が反転表示しているときは、スタート・アドレスを起点にズームします(別冊ParameterGuide ※P.88)。

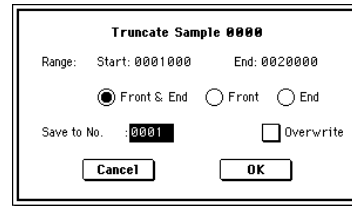
note 「Use Zero」チェック・ボックスをチェックすると、波形データがゼロ・クロスするアドレスだけを自動的にサーチし、設定できるようになります。つなぎめでノイズのでにくいアドレス設定が簡単にできます。

「Loop On」チェック・ボックスでループ再生のオン/オフを設定します。チェックをつけたときループ・オンになります。

Loop On: 「Start」 「End」 「LoopS」 「End」  
(「LoopS」 「End」) 繰り返し

Loop Off: 「Start」 「End」

必要であればページ・メニュー・コマンド「Truncate」で、スタート(またはループ・スタート)、エンド・アドレスの外側の不要なデータを削除します。



パラメーターを設定して、OKボタンを押して実行します。

別冊ParameterGuide (※P.96) を参照してください。

▲「Save to No.」、「Overwrite」チェック・ボックスに関する注意は、「サンプルのセーブについて」(※P.83) を参照してください。

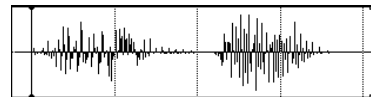
## グリッド表示

ページ・メニュー・コマンド「Grid」で波形表示にテンポBPM値をベースとしたグリッドを表示することができます。簡単にテンポに合ったループ設定が可能です。

note P1: Sample Edit でも同様にグリッド表示ができます。グリッドを利用してテンポに同期した波形編集が可能です。

ページ・メニュー・コマンド「Grid」を選択します。

ラジオ・ボタンをOn、「Resolution」を任意に設定して、OKボタンを押します。グリッド点線が表示されます。



「Grid」で任意のテンポBPM値を設定します。

エンド・アドレスをグリッドの点線に重なるように設定します。

これでループ周期が、BPM値に同期した長さに設定されます。グリッド表示は、ループ・オンのときは、「LoopS」を基準に表示されます。ループ・オフのときは「Start」を基準とします。

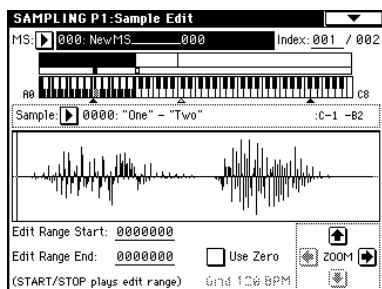
グリッド表示を消すときは、ページ・メニュー・コマンド「Grid」を選択して、ラジオボタンをOffにして、OKボタンを押します。

▲グリッドは、基準キー(「Keyboard & Index」のグレイのキー)の再生ピッチを基準に表示されます。[ENTER] キーを押しながら、鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

## サンプル(波形データ)のエディット

サンプルの波形データのエディット、編集はP1: Sample Editで行います。波形のデータをカット、コピー、ノーマライズなどのコマンドで編集します。

P1: Sample Edit を選択します。



現在、選択中のサンプルの波形データが表示されます。

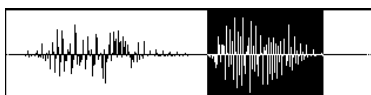
“Keyboard & Index”で反転表示している鍵盤の範囲を弾くと再生されます。

“Sample Select”で、エディットするサンプルを選択します。このときインデックスへのアサインも変わります。また、インデックスを変えるとそのインデックスに設定されているサンプルの波形データが表示されます(☞P.81)。

▲ “Sample Mode”をStereoにしてサンプリングした、サンプルの波形表示は、2段に分かれて表示されます。上段がL側、下段がR側の波形です。

“Edit Range Start”、“Edit Range End”でエディットする範囲を指定します。

選択した範囲が反転表示されます。



設定した範囲の音を確認するときは[START/STOP] キーを押します。

基準キー(キーボード表示のグレイのキー)のピッチで再生されます。[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押すことによって基準キーが選択できます。

**note** ZOOMボタン、“Use Zero”チェック・ボックスの使用方法は、P2: Loop Edit と同様です。

ページ・メニュー・コマンドで、エディットするコマンドを選択し、ダイアログで各設定をした後、OK ボタンを押して実行します。

各コマンドについては、別冊 Parameter Guide (☞P.89) を参照してください。

### サンプルのセーブについて

ページ・メニュー・コマンドで選択したコマンドの一部には、ダイアログで、エディットしたサンプルのセーブ先のサンプル・ナンバーを“Save to No.”で指定するものがあります。このとき、自動的に空のサンプルが選択されるので、セーブ先のナンバーを指定したいときのみ設定をかえるとよいでしょう。

また、コマンドのダイアログで、“Overwrite”にチェックをつけると、エディット前のデータは消去され、エディット後のデータが書き込まれます。通常、チェックしないで、エディット前のデータは残しながらエディットを実行してください。最終的に不要になったサンプルは、ページ・メニュー・コマンド“Delete Sample”で消去することができます。

▲ Sampling モードでは、エディット後の状態をエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。

エディット前の状態も残しておきたいときは、事前に“Copy MS”、“Copy Sample”(別冊 Parameter Guide ☞P.83、84)などで、エディットするマルチサンプルやサンプルをコピーしてから作業するようにしてください。また、P1 やP2 の一部のページ・メニュー・コマンドでは、ダイアログ内の“Overwrite”にチェックしないで実行することによって、エディット前のサンプル・データを保存しながらエディットすることもできます。

## マルチサンプルのエディット

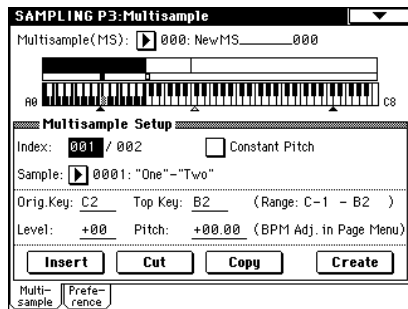
マルチサンプルのインデックスの作成、サンプルのアサイン(これらの基本的な設定はP0でも行えます)インデックスの削除、コピー、挿入などの編集や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。

マルチサンプルのエディットは、P3:Multisampleで行います。

## インデックスの編集

インデックスの数や順番を変更、編集するときは、Insert、Cut、Copyボタン、およびCreateボタンを使用します。

P3: Multisampleを選択します。



“Multisample(MS)”で、エディットするマルチサンプルを選択します。

“Index”を選択します。

[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押しても選択できます。

各ボタンを押して、インデックスの数や順番を変更、編集します。

選択したインデックスを削除するときは、Cutボタンを押します。

Insertボタンは、Cut、Copyボタンとの組み合わせで使用します。Cut、Copyしたインデックスの内容が、挿入されます。Createボタンは、P0:RecordingのCreateボタンと同機能のものです(「マルチサンプルのインデックスの作成とサンプリング」(P.81))。

## インデックスの設定の変更

「インデックスの編集」～の各設定を行います。

選択したインデックスのパラメーターを設定します。

各パラメーターについては別冊『Parameter Guide』(P.96)を参照してください。

- “Top Key”を変更するとゾーンの上限が変わります。同時に、次のナンバーのインデックスのゾーンの下限も変わります。
- “Constant Pitch”にチェックをつけると、インデックスのゾーン範囲で、鍵盤を弾くと、すべてオリジナル・ピッチで発音します。
- “Pitch”では、インデックスごとにサンプルの発音ピッチを設定できます。ページ・メニュー・コマンド“Pitch BPM

Adjust”により、ループの周期を任意のBPM値へ合わせることが出来ます(別冊『Parameter Guide』(P.97))。

## マルチサンプルのプログラムへのコンバート

P0～P4の各ページでは、ページ・メニュー・コマンド“Convert MS To Program”が選択、実行できます。実行すると、選択されているマルチサンプルの状態がプログラムとして、コンバートされます。Programモードでフィルター、アンプ、エフェクト等を設定し、プログラムとして演奏することができます。コンバートしたプログラムは、コンビネーションやソングで使用できます。

ページ・メニュー・コマンド“Convert MS To Program”の操作方法については、別冊『Parameter Guide』(P.84)を参照してください。



# Song Playモード

Song Playモードでは、スタンダードMIDIファイル(SMF)をフロッピー・ディスクから直接読み込んで再生することができます。SMFをエディットせずに再生をするだけならば、このモードを選択するのがよいでしょう。

## Song Playモードの各ページについて

モードや各ページへの入り方については、「TRITONの基本操作」(P.12)を参照してください。

P0: Program/Mix	SMFのプレイおよびその設定。トラックのプログラムの選択、パン、レベルの設定。
P1: Track	トラックごとのMIDI、スケールの設定。別売オプションEXB-MOSS装着時は、関連パラメーターの設定。
P2: Controller Setup	コントローラーの設定。
P3: Select Directory / Jukebox	再生するSMFが含まれているディレクトリの選択 / SMFの演奏順を指定するジュークボックス・リストの作成。
P4:	- - -
P5:	- - -
P6:	- - -
P7: Arpeggiator	アルペジエーターの設定。
P8: Insert Effect	インサート・エフェクトの選択と設定。ソングのトラックのルーティング、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送りを設定。
P9: Master Effect	マスター・エフェクトの選択と設定。マスターEQの設定。

別売オプションEXB-MOSS搭載時は、専用バンクFが、Song Playモードでも使用できます。バンクFのプログラムに関する、パラメーターについては、EXB-MOSS取扱説明書を参照してください。

電源をオフにすると、Song Playモードのパラメーター設定はバックアップされません。ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメーター、エフェクト等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ページ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でセーブしてください。演奏させるときは、フロッピー・ディスク等の外部メディアから選択して、再生してください。

## Song Playモードの構成

Song Playモードは、下図のようにトラック1～16、エフェクトやアルペジエーターで構成されています。

### SMFについて

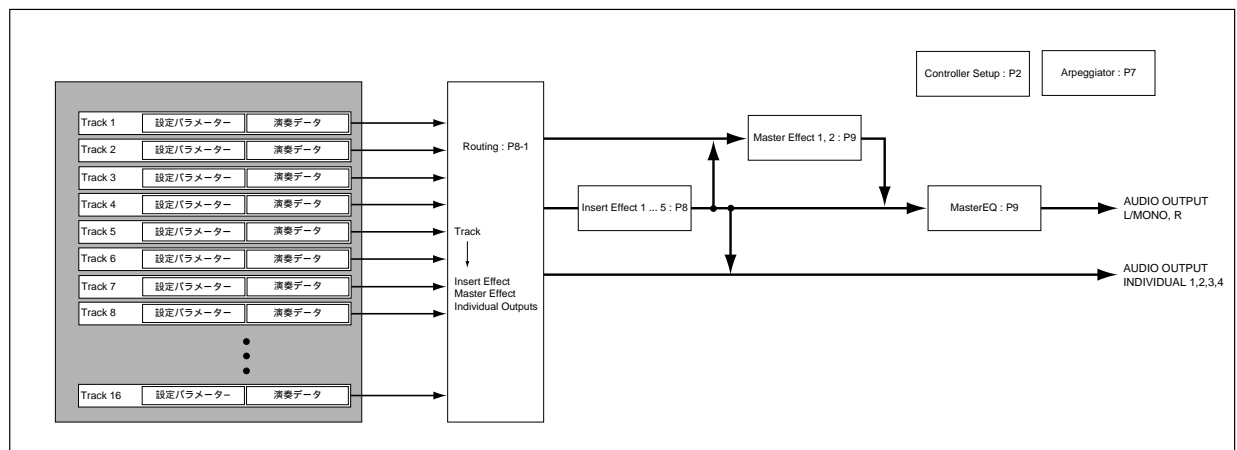
Song Playモードで再生できるSMFは、フォーマット0およびフォーマット1です。TRITONでは、.MIDという拡張子が付いたファイルだけをSMFとして認識します。必ず、ファイル名の拡張子が.MIDであることを確認してください。

### MIDIについて

Song Playモードで設定するトラックのステータス、トラックの演奏データのプレイ、またはTRITONの鍵盤やコントローラーの操作で、本体の音源を発音させるのか、外部の音源を発音させるのかを選択することができます。

トラック・ステータス“ Status ”をINTにして、トラックの演奏データをプレイしたり、TRITONの鍵盤やコントローラーを操作すると、本体の音源が発音およびコントロールされます。

トラック・ステータスをEXTまたはBTHにして、トラックの演奏データをプレイしたり、TRITONの鍵盤やコントローラーを操作すると、外部の音源が発音およびコントロールされます(外部の音源のMIDIチャンネルをTRITONのEXT、BTHのトラックの“ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。BTHでは、外部の



音源と同時に本体の音源が発音およびコントロールされます(別冊『Parameter Guide』“Status”P.104)。



#### GM/GS/XGの再生

GM/GS/XG規格に準拠したSMFを再生するときは、“Bank Map”(Global P0: System Pref.タブ)をGM(2)に設定します(別冊『Parameter Guide』P.115)。

#### 外部機器との同期

Song Playモードでは、MIDIクロック(Global P1: MIDI“MIDI Clock”)の設定に関わらずマスター(コントロールする側)になります(別冊『Parameter Guide』P.122)。

#### ミュート/ソロ機能

P0: Play/MixのProgram T01 - 08, T09 - 16タブにある、PLAY/MUTEボタン、SOLO ON/OFFボタンの操作で、Sequencerモードと同様に、トラック1~16の任意のトラックをプレイしたり、ミュートしたりできます。メロディーのトラックをミュートして、そのパートを自分で演奏するマイナス・ワン・プレイや、トラックの確認などをするときに使います(別冊『Parameter Guide』P.62)。

また、ページ・メニュー・コマンド“Solo Selected Track”を使用すると、選択中のトラックの音だけを確認できます。トラックのパラメーター設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です(別冊『Parameter Guide』P.47、102)。

#### インサート・エフェクト、マスター・エフェクト

「エフェクトについて」を参照してください(別冊『Parameter Guide』P.108、別冊『Parameter Guide』P.109)。

## SMFデータを再生する

### フロッピー・ディスクなどの外部メディアから直接再生する

GM/GS/XG規格に準拠したSMFを再生する場合は、“Bank Map”(Global P0: System Pref.タブ)をGM(2)に設定してください。

[S.PLAY] キーを押して、Song Play モードへ入ります。

SMFデータの入ったフロッピー・ディスクをTRITON のディスク・ドライブへ挿入します。

別売オプションEXB-SCSI搭載時、ハード・ディスク等の外部SCSIメディアからデータをロードする場合は、EXB-SCSI取扱説明書を参照して、外部SCSIドライブ等が接続されていることを確認してください。またメディアにSMFデータが入っていることを確認してください。

[LOCATE]、[START/STOP]、[PAUSE] キーのいずれかのキーを押します。

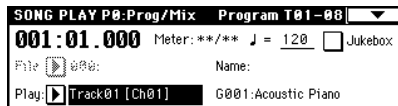
メディアのデータがロードされます。

[START/STOP]キーを押すと、データのロード後、演奏が始まります(同様)。

“File Select”にSMFのファイル名が表示されます。

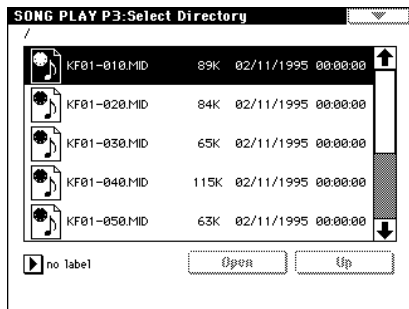


フロッピー・ディスク内にSMFが無い、または現在選択されているディレクトリにSMFが無い場合は、下のようにファイル名が表示されません。



また、Jukeboxリストを作成していない場合、“Jukebox”チェック・ボックスにチェックしているときにもファイル名が表示されません。“Jukebox”チェック・ボックスのチェックをはずしてください。

SMFが入っているディレクトリへ移動するときは、[MENU]キーを押してから“P3: Select Directory”を押して、P3: Select Directoryを表示させます。



別売オプションEXB-SCSIを搭載し、ハード・ディスク等を接続しているときは、ドライブ・セレクト・ボタンを押して再生するデータが収められているドライブを選択します。

そしてOpenボタン、Upボタンを押して階層を移動し、SMFを見つけてください。

再生するSMF(拡張子は.MID)がLCD画面に表示されるのを確認したら、[EXIT]キーを押して、P0: Prog/Mixに移動します。

“File Select”のポップアップ・ボタンを押して、ファイル・リストからプレイバックするファイル名を選びます。

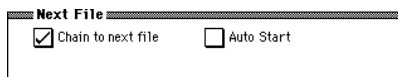


[START/STOP] キーを押します。

再生が始まります。このとき“File Select”のポップアップ・ボタンで表示されるすべての曲を続けてプレイバックします(“Auto Start”チェック時)。

もう一度[START/STOP] キーを押すと停止します。

1曲ごとにプレイバックをスタート・ストップさせるP0のPreferenceタブで“Chain to next file”または“Auto Start”のチェックをはずして、[START/STOP]キーを押すと、演奏が始まり、1曲終わるとそこで止まります。それぞれの機能については、別冊『Parameter Guide』P.103を参照してください。



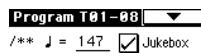
## Jukebox機能を使って再生する

TRITONには、SMFデータの再生方法としてJukebox機能があります。

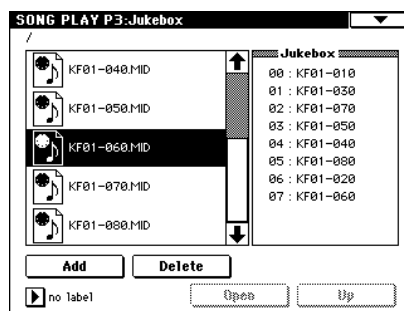
この機能では、同じディレクトリのファイルを好きな順番に並べてプレイバックすることができます。

作成したJukeboxリストは電源オフになると、消去され、その後、復帰できません。Jukeboxリストを残しておきたい場合は、後述する「Jukeboxリストをセーブ(保存)する」を参照して外部メディアにセーブしてください。

“Jukebox”チェック・ボックスをチェックします。



P3: Jukebox を選択します。



別売オプションEXB-SCSIを搭載し、ハード・ディスク等を接続しているときは、ドライブ・セレクト・ボタンを押して再生するデータが収められているドライブを選択します。

スクロール・バーを使って、最初に演奏させるSMF(拡張子は.MID)を表示させ、そのファイルを選択します。

Addボタンを押します。

Jukeboxリストに指定したファイル名が表示されます。

2番目に演奏させるファイルを選択し、Addボタンを押します。

演奏されるファイルの順に、Jukeboxリストに登録されます。Jukeboxリストに登録できるファイルは、最大100(00~99)ファイルです。

Jukeboxリストのファイルを削除する場合は、Deleteボタンを押します。

[EXIT] キーを押して、P0: Play/Mix を表示します。

[START/STOP] キーを押します。

登録した順に演奏が再生されます。

もう一度[START/STOP] キーを押すと、演奏が停止します。

Jukeboxリストに登録できるファイルは、同じディレクトリ内のファイルのみです。

Jukeboxリストの登録時に次の操作を行うと、Jukeboxリストが破棄されてしまいます。

- ・ ディレクトリを変更する。
- ・ フロッピー・ディスクを抜く。
- ・ ドライブを変更する。

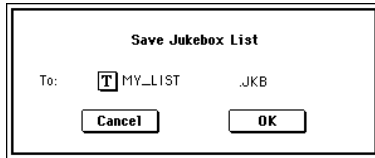
## Jukebox リストをセーブ(保存)する

### セーブの方法

先の手順で、Jukebox リストを作成します( P.87 )。

別売オプションEXB-SCSI を搭載し、ハード・ディスク等にセーブするときは、P3: Jukebox のドライブ・セレクト・ボタンで、セーブするデータが収められているドライブを選択します。

P3: Jukebox で、ページ・メニュー・コマンド<sup>4</sup> Save Jukebox List を押します。



テキスト・エディット・ボタンで、Jukebox リストの名前を入力します( P.38 )。

OKボタンを押します。

Jukeboxリストがメディアにセーブされます。

### ロードの方法

Jukebox ページでJukeboxList ファイル(拡張子.JKB) を選びます。

ページ・メニュー・コマンド<sup>4</sup> Load Jukebox List を押します。

JukeboxリストがTRITONへロードされます。

## SMFデータに合わせて演奏する

### マイナス・ワン・プレイ

メロディーなどのトラックをミュートして、SMFデータの再生に合わせて、そのパートを自分で演奏するマイナス・ワン・プレイが行えます。

SMFを再生し、弾きたいパートのトラックを確認して、一度停止します( P.86 )。

P0:Prog/Mix でProg.1-8 タブまたはProg.9-16 タブを押します。

自分で演奏するパートのトラックを<sup>4</sup> Play Track Select で選びます。

鍵盤を弾くと、選択したトラックのプログラムの音が鳴ります。



“PLAY/MUTE”ボタンを押して、で選択した自分で演奏するトラックをMUTEにします。

自分の演奏と一緒にで選択したトラックの演奏データも鳴らしたいときは、“Play/Mute”をPLAYにしてください。

[START/STOP] キーを押して再生させ、曲に合わせて鍵盤で演奏してください。

.....  
アルペジエーター  
マイナス・ワン・プレイ時に、鍵盤での演奏にアルペジエーターを使用できます( P.98、別冊『Parameter Guide』P.107)。  
.....

# Globalモード

Globalモードでは、本体全体に関する設定、ユーザー・スケール、カテゴリー・ネーム、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定とエディットを行います。

この章では、ドラムキットのエディットの手順を示します。ユーザー・アルペジオ・パターンのエディットの手順は「アルペジエーターの設定」(P.96)を、その他のページのパラメーターは(P.125)、別冊ParameterGuide(P.113)を参照してください。

Globalモードで鍵盤を弾くと、直前にいたモードの状態が発音します。電源をオンにした直後など、Samplingモードでサンプルがメモリーになく発音しない状態で、SamplingモードからGlobalモードに入ったときは発音しませんので注意してください。

Sequencer、SongPlayモードからGlobalモードへ移行したときは、鍵盤を弾くとグローバルMIDIチャンネル(GlobalP1:MIDIで設定)と一致したトラックのプログラムやアルペジエーターが発音します。

Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保存されますが、電源オフするとバックアップされません。Globalモードで扱うデータは、ドラムキットの設定(P5)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(P6)、それ以外の全グローバル・セッティング(P0~P4)の3つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトできます。またDiskモードでフロッピーディスクなど外部メディアに保存することができます(P.39)。

Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペアー機能はありません。グローバル・セッティング、ドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンをエディットする場合は、事前に“Copy Drum Kit”、“Copy Arpeggio Pattern”で、エディットするドラムキットやユーザー・アルペジオ・パターンを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

## Globalモードの各ページについて

モードや各ページへの入り方については、「TRITONの基本操作」(P.12)を参照してください。

P0: Basic Setup	全体に関する基本セッティング。Samplingモード以外でのAUDIO INPUTの設定。
P1: MIDI	本体全体のMIDIに関する設定。
P2: Controller	リア・パネルに接続する、ペダル等のコントローラー設定。
P3: User Scale	ユーザー登録のスケール設定。16種類のオクターブ・スケール、1種類の全ノート・スケールを設定。
P4: Category Name	プログラム、コンビネーションのカテゴリー・ネームのエディット。
P5: Drum Kit	ドラムキットのエディット。
P6: User Arpeggio	ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット
P7:	---
P8:	---
P9:	---

## ドラムキットの作成

### ドラムキットについて

ドラムキットは、鍵盤ごとにドラムサンプル(ドラム用PCM波形データ)を割り当て、割り当てたドラムサンプルに対して、個々にピッチやレベル等を調整したものです。

TRITON には、73個のドラムキット・メモリー・エリアがあります。工場出荷時には、00 ~ 15(A/B) に各種音楽ジャンルに対応するプリセット・ドラムキットが収められています。また、64 ~ 72(GM)には9種類のGM2の音色配列に準拠したドラムキットがROMメモリーに収められています。

工場出荷時のドラムキットについては、別冊『Voice Name List』を参照してください。

Global P5: Drum Kit では、これらのプリセット・ドラムキットに変更を加えたり、初期化された状態からオリジナルのドラムキットが作成できます。また、Sampling モードでサンプリングしたり、Disk モードで本体メモリーにロードしたオリジナルのサンプル波形を使用したオリジナルのドラムキットも作成できます。

エディット、作成したドラムキットは、ドラムキット00 ~ 63のドラムキット・メモリー・エリアにライトできます。またDisk モードでフロッピー・ディスクなどの外部メディアに保存することができます(※P.39、40)。

**note** 16(C) ~ 31(C)、32(D) ~ 47(D)は一部の別売オプションEXB-PCM シリーズのいくつかで、プリセット・パターン用として供給されます。エディットして作成したドラムキットは、48 ~ 63(User)にライトするとよいでしょう。

マルチサンプルのプログラムとドラムキットのプログラムプログラムには、オシレーターにマルチサンプルを使用したものと、ドラムキットを使用したものがあります。

それぞれProgram P1: Program Basic タブの OSC Mode で設定します。プログラムにマルチサンプルを使用する場合は“Oscillator Mode”をSingleまたはDoubleに、ドラムキットを使用する場合はDrumsに設定します。

### プログラム・パラメーターについて

ピアノ、オルガン、トランペット、ストリングス等のメロディー楽器と、ドラム、ティンパニー等の打楽器では、音の減衰やエフェクト処理が違うように、マルチサンプルのプログラム(“Oscillator Mode”Single、Double)とドラムキットのプログラム(“Oscillator Mode”Drums)では、プログラム・パラメーターの設定が大きく異なります。

マルチサンプルのプログラム・パラメーターをドラムキット用に変更するのは難しいので(マルチサンプルを使ったプログラムに合ったフィルター、アンプ等が設定されているため)、あらかじめ、Program モードでドラムキットのプログラムを選んでから、Global モードでエディットするのがよいでしょう。

## ドラムキットのエディット

**!** ドラムキットをエディットするときは、あらかじめメモリー・プロテクトのチェックをはずしてください(※P.37)。

Programモード P0: Playで、ドラムキットをエディットするときに有効なプログラムを選択します。

プリセット・プログラムなどからドラムキットのプログラムを選択します。エディットするドラムキットがすでにプログラムで使用されている場合は、そのプログラムを選択します。(別冊『Voice Name List』にはドラムキットを使ったプログラムに④が付いています)。

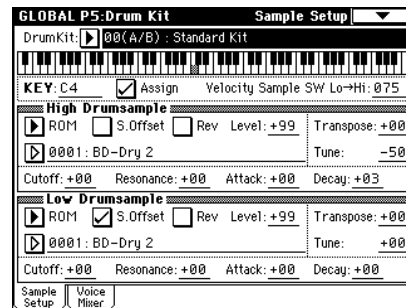
**note** ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgram モードでドラムキットを使ったプログラム(“Oscillator Mode”Drums)を選択し、このページに移るのがよいでしょう。ドラムキットを使ったプログラムは、フィルター、アンプ、エフェクト等のパラメーターが、ドラム音に適した設定になっています(※「プログラム・パラメーターについて」)。

**!** “Octave”は+0[8]に設定してください。+0[8]以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれずれます(別冊『Parameter Guide』※P.6)。

**!** エフェクトは直前に入っていたモードの設定で発音します。

**!** ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

P5: Drum KitでSample Setupタブを選択します。



“Drumkit Select”で、エディットするドラムキットを選択します。

必要であればページ・メニュー・コマンド“Copy Drum Kit”で、プリセット・ドラムキットやGMドラムキットから設定をコピーしてください。

**!** GMドラムキットの64 ~ 72(GM)はここでは選択できません(GMドラムキットはエディットやライトはできません)。64 ~ 72(GM)のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、“Copy Drum Kit”で00 ~ 63にコピーしてからエディットしてください。

“KEY”を押します。

エディットするノート・ナンバーを選択します。

VALUEコントローラーの他、[ENTER]キーを押しながら、鍵盤を押すことによっても選択できます。

選択したノート・ナンバーのドラムサンプルに関するパラメーター設定が表示されます。

次項の「Sample Setupタブ」、「Voice/Mixerタブ」の解説を参照して各設定を行ってください。

パラメーターは、Sample Setup タブとVoice/Mixer タブにそれぞれ配置されています。

必要に応じて、～ の操作を繰り返してキーごとのパラメーターを設定します。

ドラムキット・ネームの変更はページ・メニュー・コマンド「RenameDrumKit」で行います(※P.38)。

エディットしたドラムキットを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。

ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されてしまいます(※P.39)。

## Sample Setup タブ

### Assign

通常はチェックします。各パラメーターの設定が有効になります。チェックをはずすと、そのキーにはドラムサンプル等のパラメーター設定は割り当てられません。鍵盤でそのキーを弾くと、右隣りに割り当てられたキーの設定が、半音低い音で鳴ります。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

### Velocity Sample SW Lo Hi

HighDrumSample とLowDrumSample にそれぞれドラムサンプルを設定し、演奏時のペロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、発音するドラムサンプルを切り替えます。この機能をペロシティ・ドラムサンプル・スイッチングといいます。

※ プログラムのペロシティ・マルチサンプル・スイッチングと同様の機能です(「High/Low」について、P.46)。

▲ この機能を使用しないときは、「Velocity Sample SW Lo Hi」の値を001にします。演奏時はHigh DrumSample のみが発音します。

### バンク

ROM: 本体内蔵ROMメモリーのドラムサンプルが選択できます。

RAM: Sampling モードでサンプリングしたり、Disk モードでロードしたサンプルが選択できます。

EXB\*: 別売オプションEXB-PCM シリーズのドラムサンプルが選択できます。

▲ EXB-PCM シリーズの種類によってドラムサンプルがないものもあります。

ROMドラムサンプルについて  
TRITON には、413種類のドラムサンプルが内部ROMメモリーに収められています。

ポップアップ・ボタンを押すと、ROMドラムサンプルが、15種類のカテゴリーに分けられて表示されます。左右のタブでカテゴリーを選択して、そのカテゴリーに含まれるドラムサンプルをLCD画面で選ぶことができます。

ドラムサンプル・ネームについては、別冊『Voice Name List』を参照してください。

## Voice/Mixer タブ

### Exclusive Group

同系統のドラムサンプルをグループ化するときを設定します。例えば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットのドラムサンプルを設定した「KEY」に、それぞれ同じエクスクルーシブ・グループ・ナンバーを設定すると、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットは同時に発音しなくなり、自然なハイハット演奏が再現できます。

### BUS Select (IFX Individ.Out Assign)

「KEY」のドラムサンプルをインサート・エフェクトやAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1 ~ 4へ送る場合に設定します。例えばSnare 系はIFX1、Kick 系はIFX2に設定することによって、それぞれインサート・エフェクト1、2へ送ることができます。また、あるドラム音のみAUDIOOUTPUT(INDIVIDUAL)1 ~ 4へ出力する場合に、1~4、1/2、3/4に設定します。ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで「UseDKitSetting」(ProgramP8.Routing タブ)をチェックしたときに有効になります(別冊『Parameter Guide』P.24、147、148)。

### Pan

パンを設定します。ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムでUseDKitSetting」(ProgramP4:Amp1 Lvl/Pan タブ)をチェックしたときに有効になります。

### Send1(MFX1)、Send2(MFX2)

マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで「Use DKit Setting」(ProgramP8.Routing タブ)をチェックしたときに有効になります。

### その他の各種パラメーター

Sample Setup タブのパラメーターは、HighDrumSample、Low DrumSample のそれぞれに対して設定します。Voice/Mixer タブのパラメーターは、High、Low DrumSample の両方に対して有効です。

他の「KEY」の設定を使用するときは、ページ・メニュー・コマンド「Copy Key Setup」を使用するとよいでしょう。各パラメーターについては、別冊『Parameter Guide』P.123を参照してください。



# Diskモード

## Diskモードの構成

Diskモードでは、フロッピー・ディスクや接続した外部SCSIデバイス(別売オプションEXB-SCSI搭載時)に、TRITONの各種データをセーブ(保存)したり、外部メディアから各種データをTRITONにロード(読み込み)します。その他セーブ、ロードに関する設定を行います。

外部SCSI機器の接続、IDの設定等については、別売オプションEXB-SCSI取扱説明書を参照してください。

## Diskモードのページについて

Load	選択したファイル、ディレクトリの内部メモリへのロード。
Save	内部メモリの各データをディスクなどのメディアにセーブ。
Utility	選択したディスクやファイルに対し、リネーム、コピー、デリート、新規ディレクトリーの作成、日付と時刻等、を設定。
Media Information	選択しているメディアの情報表示。

## 使用できるメディアについて

### フロッピー・ディスク

使用できるフロッピー・ディスクは、MS-DOSフォーマットの3.5インチ2HD、2DDです。フロッピー・ディスクのフォーマット後の容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。(フォーマットの方法は、別冊『Parameter Guide』(P.143))

**note** 2HDのフロッピー・ディスクを使用することをおすすめします。

### 外部SCSI記憶メディア(別売オプションEXB-SCSI搭載時)

TRITONは、別売オプションEXB-SCSI搭載時、ハード・ディスク、ZIP、JAZ、MOなどの外部SCSI記憶メディア(最大4GB)にデータをセーブできます。

EXB-SCSIオプションを搭載時に接続した外部SCSIデバイスは4GBまでフォーマットできます。

**▲** 512バイト/ブロック以外のメディアに対してのフォーマットはできません(640MB MOディスクなど)。

## データのロード

### ロードできる各種データについて

外部メディア(フロッピー・ディスク等)からロードできるデータは、次ページ下図のとおりです。各データの詳細については別冊『Parameter Guide』(P.132)を参照してください。また、別売オプションEXB-SCSI搭載時はハード・ディスクやCD-ROM等のメディアからもロードできます。

### データのロード方法

#### プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのロード(.PCGファイルのロード)

ここでは例として.PCGファイルをロードします。.PCGファイルには、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングが収められています(次ページ下図)。

自分で作成したプログラムやコンビネーションなどを“Save All”、“Save PCG”でセーブし、そのデータをロードし直すときや、付属フロッピー・ディスクでプリロード・データ(工場出荷時の設定)に戻すときに選択します。また、別売オプションEXB-PCMシリーズやEXB-MOSSの付属フロッピー・ディスクの.PCGファイルをロードするときにも、通常この方法でロードします。

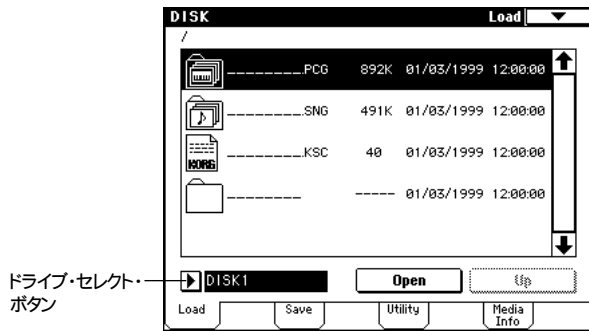
**▲** プログラムやコンビネーション、ソング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトのチェックをはずしておいてください(P.37)。

フロッピー・ディスクからデータをロードする場合は、TRITONのフロッピー・ディスク・ドライブにフロッピー・ディスクを挿入します。

フロッピーディスクの取り扱いについては「フロッピー・ディスク取り扱い時の注意」を必ずお読みください(P.95)。

別売オプションEXB-SCSI搭載時、ハードディスク等の外部SCSIメディアからデータをロードする場合は、EXB-SCSI取扱説明書を参照して、外部SCSIドライブ等が接続され、ロードするファイルがメディアに入っていることを確認してください。

[ DISK ]キーを押して、Diskモードに入ります。



Loadタブを押します。

LCD画面にファイルの情報が表示されます。

外部SCSIメディアからロードするときは、ドライブ・セレクト・ボタンを押して、ロードするデータが収められているドライブを選択します。

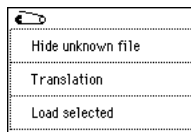
.PCGファイルを選択します。

表示が反転します。

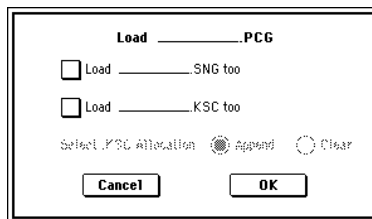
ロードするファイルがディレクトリの下階層または上階層にある場合は、OpenボタンまたはUpボタンを押してロードするファイルを表示させた後にファイルを選択してください。

▶ .PCGファイルをロードすると、TRITONの内部メモリのデータが、その.PCGファイルに入っているデータ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング)書き換えられます。内部メモリのデータを残しておきたい場合は、事前に“ Save All ”、“ Save PCG ”でセーブしておいてください。

ページ・メニュー・ボタンを押し、ページ・メニュー・コマンド “ Load Selected ”を押します。



ダイアログが表示されます。ロードするファイルの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。各ファイルの詳細については別冊『Parameter Guide』P.132を参照してください。

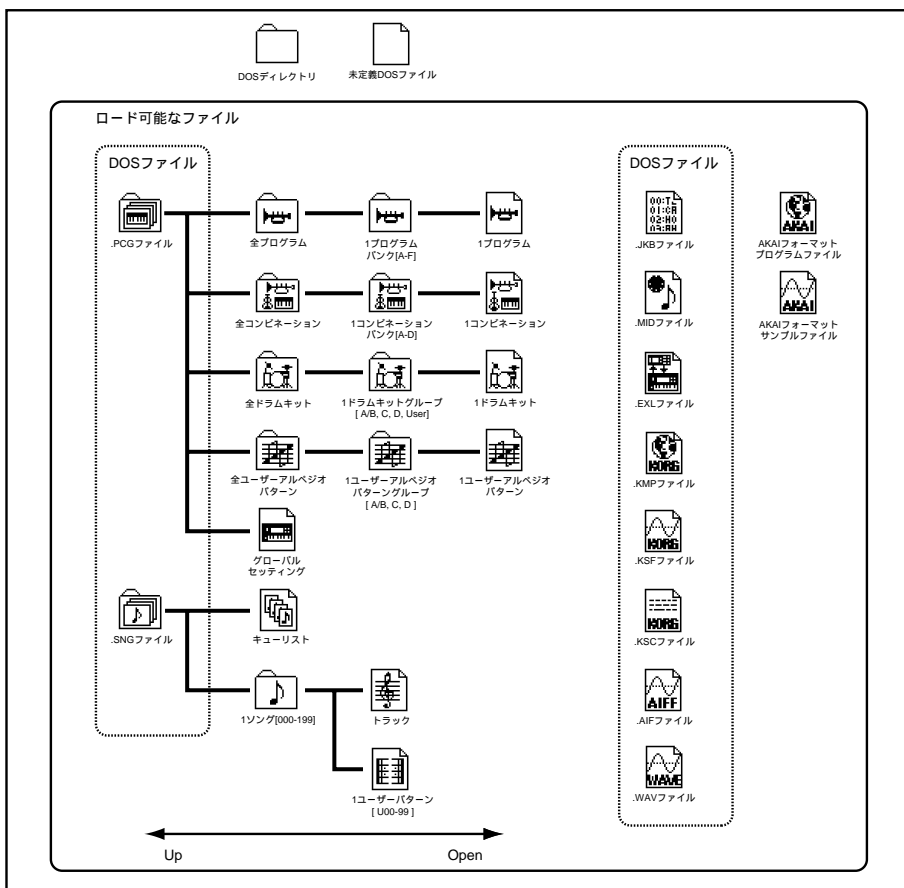


Load \*\*\*\*\*.SNG too”をチェックしてロードを実行すると、.PCGファイルのロードと同時に、.SNGファイルもロードされます。

また、“ Load \*\*\*\*\*.KSC too ”にチェックしてロードを実行すると、.PCGファイルのロードと同時に、.KSCファイルもロードされます。

OKボタンを押して、データをロードします。

▶ データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。




## 別売オプションEXB-PCMシリーズの付属フロッピー・ディスクの.PCGファイルのロード

EXB-PCMシリーズのプログラムとコンビネーションをロードするときは、先の手順に従ってロードしてください。このとき手順で、ロードする先のバンク(C、D)を指定します。

バンクCにロードするときは、“C\_BANK.PCG”を、バンクDにロードするときは“D\_BANK.PCG”を選択します。

“C\_BANK.PCG”をロードすると、バンクA、B、Cのプログラムおよびコンビネーションと、すべてのドラムキット、すべてのユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのデータがTRITONの内部メモリー・エリアへロードされ、本体のそれらのデータが書き換えられます。

“D\_BANK.PCG”をロードすると、バンクA、B、Dのプログラムおよびコンビネーションと、すべてのドラムキット、すべてのユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティングのデータがTRITONの内部メモリー・エリアへロードされ、本体のそれらのデータが書き換えられます。

 内部メモリー・エリアのデータを残しておきたい場合は、“Save All”、“Save PCG”で事前にセーブしておいてください。


## データのセーブ

フロッピー・ディスクや外部SCSI記憶メディアへデータをセーブする方法については「外部メディアへのセーブ」を参照してください(※P.40)。

### セーブできる各種データについて

外部メディア(フロッピー・ディスク等)に保存できるデータは、次のとおりです。別売オプションEXB-SCSI搭載時はハードディスク等の大容量記憶メディアにもセーブできます。

- ・.PCGファイル  
プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン(セーブ時にチェック・ボックスで指定したデータがセーブされます。)
- ・.SNGファイル  
ソング、キュー・リスト
- ・.KSCファイル  
Samplingモードで作成したマルチサンプルとサンプルの記述ファイル(.KSCファイル)、マルチサンプル(.KMPファイル)とサンプル(.KSFファイル)
- ・スタンダードMIDIファイル(SMF)  
SequencerモードのソングをSMFとしてセーブします。
- ・システム・エクスクルーシブ・データ  
TRITONに受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(TRITONをデータ・ファイラーとして使用できません。)

 各ファイルとアイコンについては前ページの下図を参照してください。

## メディアのフォーマット


フロッピー・ディスクや外部SCSI記憶メディアをフォーマットします。

買ってきたばかりの新しいメディアや他の機器で使用していたメディアは、そのまま使用することはできません。これらのメディアをはじめてTRITONで使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。

フォーマットの方法については、別冊『Parameter Guide』“Format”(※P.143)を参照してください。

フロッピー・ディスクの場合は、MS-DOSパソコンでもフォーマットできます。

SCSIメディアの場合は、TRITON本体でフォーマットしてください。

 512バイト/ブロック以外のメディアに対してのフォーマットはできません(640MB MOディスクなど)。

## フロッピー・ディスク取り扱い時の注意

フロッピー・ディスクの使用時には、以下の内容を守ってください。ディスクの取り扱い方を間違えると、データが壊れる恐れがあります。

### フロッピー・ディスクの種類とフォーマット

TRITONでは、2HDまたは2DDの3.5インチのフロッピー・ディスクを使用できます。

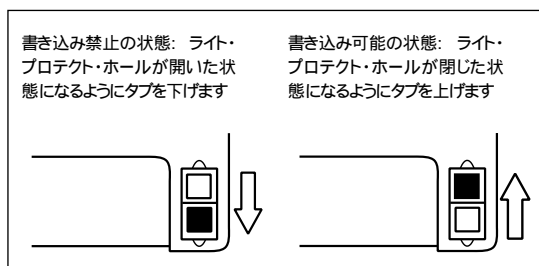
### フロッピー・ディスクの取り扱いについて

- ・ フロッピー・ディスクのシャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけるとデータの読み出し書き込みができなくなります。
- ・ フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに入れたまま、絶対にTRITONを輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- ・ フロッピー・ディスクをテレビ、コンピュータ、コンピュータ・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。
- ・ 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- ・ フロッピー・ディスクの上にもものをのせないでください。
- ・ ディスク・ドライブの動作中は、フロッピー・ディスクを取り出したり、本体に衝撃を与えないようにしてください。

### フロッピー・ディスクのライト・プロテクトについて

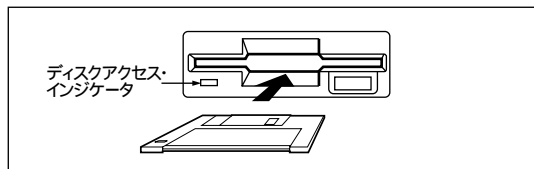
ディスクには、誤ってデータを消去してしまったり書き換えてしまうことのないようにライトプロテクト・ホールという小さな窓がついています。

ディスクに書き込んだデータを壊してしまわないように、セーブ後はタブを下げて書き込み禁止の状態にしてください。



### フロッピー・ディスクの入れかた

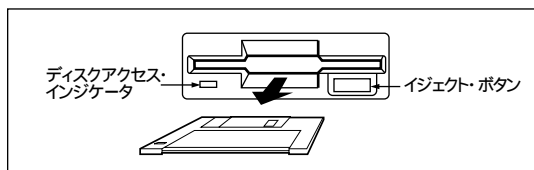
フロッピー・ディスクのラベル面が上になるようにしてディスク・ドライブに入れてください。「カチッ」という音がして、ディスクが確実にドライブにセットされるまで挿入してください。無理に押し込むと故障の原因になりますので注意してください。ディスクを挿入する際は、ていねいに、まっすぐ挿入してください。



### フロッピー・ディスクの取り出しかた

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出すときは、ディスクアクセス・インジケータの消灯を確認してから、イジェクト・ボタンを押して取り出します。

このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理にディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグの営業技術課へご相談ください。



### ヘッドのクリーニング

ヘッドが汚れていると、セーブやロード時にエラーが発生する原因になります。このためヘッドは定期的にクリーニングする必要があります。ヘッドのクリーニングには、市販の湿式3.5インチ両面用ヘッド・クリーニング・ディスクを使用してください。クリーニングの方法は、クリーニング・ディスクの取扱説明書をご覧ください。

# アルペジエーターの設定

各モードでのアルペジエーターの設定手順を示します。アルペジエーターの演奏方法については、「アルペジエーター機能を使って演奏する」(P.29) を参照してください。

## プログラムのアルペジエーター設定

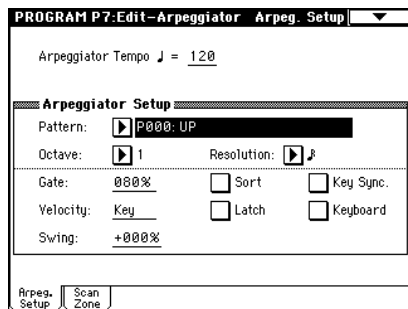
### アルペジエーターのオン/オフ

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーを押すたびにアルペジエーターのオン、オフが切り替わります。オンのとき、LED が点灯します。鍵盤を押さえると選択されているアルペジオ・パターンによるアルペジオ演奏がスタートします。

**note** プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

### アルペジエーターの設定

Program P7: Edit-Arpeggiatorで Arpeg.Setup タブを選択します。



“ Arpeggiator Tempo ”でテンポを設定します。

ARPEGGIATOR [TEMPO] ノブを回しても、調整できます。設定したテンポでLED が点滅します。

“ MIDIClock (GlobalP1) をExternalMIDI\ExternalPCIFに設定しているときは、“ ♯=EXT と表示されます。外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、TRITON 本体でテンポを変えることはできません。

“ Pattern ”でアルペジオ・パターンを選択します。

P000 ~ P004 のプリセット・アルペジオ・パターン、U000 ~ 231 のユーザー・アルペジオ・パターンから選択します。テンキー[0] ~ [9] での選択は、U000 ~ 231 のユーザー・アルペジオ・パターンに対応します。

“ Octave ”や Sort 等の設定によって、パターンの展開のしかたが異なります。次図のP000 ~ P004 は、“ Octave ”1、“ Sort ”チェック時の、展開のしかたです。P004: RANDOM は一例です。

P000: UP



UP



P001: DOWN



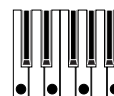
DOWN



P002: ALT1



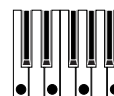
ALT1



P003: ALT2



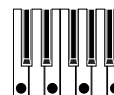
ALT2



P004: RANDOM



RANDOM



U000(A/B) ~ U199(A/B)

自分で作成したユーザー・パターンをライトすることができます。工場出荷時にはアルペジオ・パターンがプリセットされています。ドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックিং・リフなどのさまざまなパターンが収められています。別冊の『Voice Name List』を参照してください。

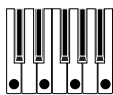
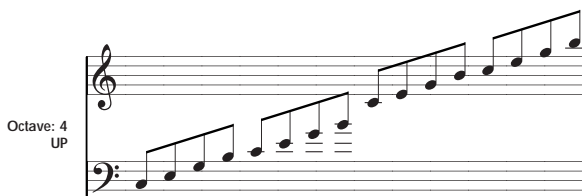
U200(C) ~ U215(C) / U216(D) ~ U231(D)

自分で作成したユーザー・パターンをライトすることができます。工場出荷時にはパターンは収められていません。

一部の別売オプションEXB-PCM シリーズを搭載して、付属ディスクをロードすると、アルペジオ・パターンが追加されます。

各種パラメーターを設定します。

“ Octave ”: アルペジオが展開するオクターブの範囲を設定します。



ユーザー・アルペジオ・パターンを選択している場合、“OctaveMotion” (Global P6 Pattern Setup タブ) の設定によって展開のしかたが異なります。

“ Resolution ”: アルペジオ音の間隔を  $\frac{1}{3}$  ~  $\frac{1}{2}$  で設定します。

“ Gate ”: アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Step に設定できます。このときステップごとに設定する“ Gate ” (Global P6: Pattern Edit タブ) の値で動作します。

ARPEGGIATOR[GATE] ノブが、センター位置(12 時方向)でここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

“ Velocity ”: アルペジオ音のベロシティを設定します。Key に設定すると鍵盤を弾いたときのベロシティで発音します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Step に設定できます。このときステップごとに設定する“ Velocity ” (Global P6: Pattern Edit タブ) の値で発音します。

ARPEGGIATOR[VELOCITY] ノブが、センター位置(12 時方向)でここでの設定値となります。設定するときは、ノブがセンター位置であることを確認してください。

**note** プリセットのユーザー・アルペジオ・パターンを選んだときは、“ Gate ” “ Velocity ”を Step に設定すると、アルペジオ・パターンにグルーブ感が加わります。

“ Swing ”: 先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらします。パターンにシャッフル感が加わります。

“ Sort ”: チェックすると、鍵盤を弾いた順番にかかわらず、音程順をもとにしたアルペジオが展開します(ON) 。チェックしないときは、鍵盤を弾いた順番をもとにしたアルペジオが展開します(OFF) 。



“ Latch ”: チェックすると、鍵盤から手を離れた後もアルペジオ演奏が続きます。

チェックしないときは、鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

“ Key Sync. ”: チェックすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたときに、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に適しています。

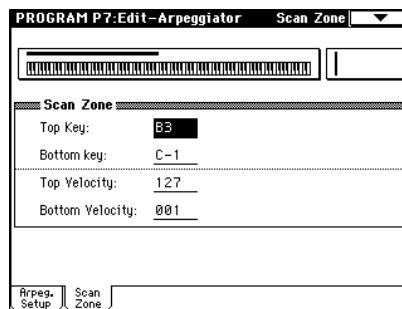
チェックしないときは、MIDI クロックに同期したテンポに常に従います。同期については、「アルペジエーターの同期について」(P.105) を参照してください。

“ Keyboard ”: チェックすると、鍵盤による演奏と、アルペジエーターによる演奏が同時に発音します。チェックしないときは、アルペジオ音だけが発音します。

P0:Arpeggio タブの同名(省略名)パラメーターとリンク(連動)しています。どちらをエディットしても同様に設定できます。

**note** ページ・メニュー・コマンド“CopyArpeggiator” で、他のプログラムやコンビネーションのアルペジエーターの設定をコピーできます(別冊 Parameter Guide P.23) 。

Scan Zone タブで、アルペジエーターが動作する範囲を設定します。



“ Top Key ” “ Bottom Key ”: 設定した範囲内の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。範囲以外の鍵盤では、アルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演奏が行えます。

**note** 例えば、“ Pattern Select ”にP0: UPを選択して、“ Latch ”をチェックして、“ Top Key ”をB3、“ Bottom Key ”をC - 1にします。B3以下の鍵盤を弾くとアルペジエーターが動作します。“ Latch ”がオンなので鍵盤を離してもアルペジオ演奏は続きます。B3以上の鍵盤で、アルペジオ演奏を聞きながら、演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときはB3以下の鍵盤を弾きます。

“Top Velocity”、“Bottom Velocity”を設定した範囲の強さ  
で鍵盤を弾くとアルペジエーターは動作します。範囲以外の鍵  
盤はアルペジエーターのオン/オフに関係なく通常の鍵盤演  
奏を行えます。

エディットしたプログラムの設定を本体に保存する場合は、  
Globalモードでメモリー・プロテクトをはずして(☞P.37)、  
プログラムをライトしてください(☞P.38)。

## アルペジエーターをプログラムにリンクさ せる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライト  
されているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合は、  
“AutoArpeggiator” (GlobalBasic タブ)でProgramを  
チェックします。

## コンビネーション、ソング、 Song Playモードの アルペジエーター設定

Combination、Sequencer、SongPlayモードでは2つのアル  
ペジエーターを同時に動作させることができるデュアル・  
アルペジエーター(DualArpeggiator)構成になっています。こ  
れらのモードでのアルペジエーターの設定方法は似ています。

ここでは、コンビネーションを例にして手順を示します。それぞ  
れの詳しい説明、および設定例は、別冊“Parameter Guide”  
(☞P.39、72、108)を参照してください。

デュアル・アルペジエーターを使って、以下のような設定が行え  
ます。

- ・ ティンバーごとに、アルペジエーターをアサインできます。  
Off、(アルペジエーター) A、(アルペジエーター) Bより選択し  
ます。 ☞手順
- ・ A、Bを独立に動作させるかを設定できます。 ☞手順
- ・ A、B、それぞれにアルペジエーターの選択や、パラメーター  
の設定ができます。 ☞手順
- ・ Scan Zone の設定で、鍵盤の範囲やペロシティの強さで、アル  
ペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切  
り替えたりすることができます。 ☞手順
- ・ アルペジエーターが動作していないときは発音しないで、アル  
ペジエーターが動作したときだけ発音するティンバーを設定  
できます。 ☞手順

### アルペジエーターのオン/オフ

ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーを押すたびにアルペジエ  
ーターのオン、オフが切り替わります。オンのとき、LED が点灯し  
ます。鍵盤を押さえると選択されているアルペジエーターによ  
るアルペジエーター演奏がスタートします。プログラムのライト時に  
オン/オフの状態が保存されます。

▲ “ArpeggiatoAssign” がOffのとき、“ArpeggiatoRun”  
がチェックされていないとき、オンにしてもアルペジエ  
ーターは動作しません。

### アルペジエーターの設定

これから例として、ティンバー1～4のプログラムを任意に選択  
してください。

Combination P1: Edit-Program/Mixerを選択します。

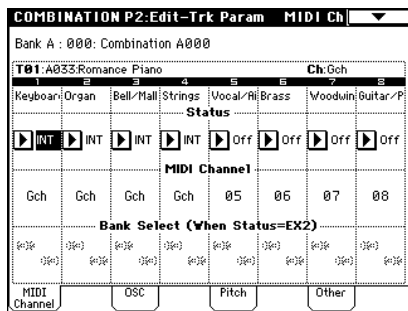
これから例として使用するティンバー1～4のプログラムを、  
任意に選択してください。

Combination P2: Edit-Trk ParamのMIDI Channelタ  
ブを選択します。

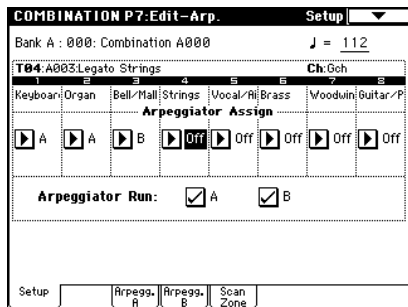
使用するティンバーの“Status”をINTにして、“MIDI  
Channel”をGchまたはグローバルMIDIチャンネル(Global  
P1:MIDIMIDChannel)で設定に一致させます。



ここでは、ティンバー1～4の Status をINTに、ティンバー5～8はOffにしてください。ティンバー1～4の MIDI Channel をGchにします。



Combination P7: Edit-Arp.のSetupタブを選択します。



Arpeggiator [Tempo]ノブでテンポを設定します。

設定方法は、プログラムと同様です( P.96 )、ただし、テンポはアルペジエーターA、Bで共通です。

“ Arpeggiator Assign ”を設定します。

アルペジエーターを動作させるティンバーに、アルペジエーターAまたはBをアサインします。これで、そのティンバーにアサインしたアルペジエーターが動作することになります。図の例では、ティンバー1、2でアルペジエーターAが、ティンバー3でアルペジエーターBが動作します。

“ Arpeggiator Run ”を設定します。

動作させるアルペジエーターをチェックします。ここでチェックしたアルペジエーターが、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのときに動作します。

、に示すLCD画面のように設定すると、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオンのとき、ティンバー1、2にはアルペジエーターAが、ティンバー3にはアルペジエーターBが動作します。ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーがオフのとき、ティンバー1～4がレイヤーで発音します。すべてのティンバーの Arpeggiator Assign がOff、 “ Arpeggiator Run ”A、Bにチェックされていない場合、アルペジエーターは動作しません。

Arpeggiator A、Arpeggiator Bで、アルペジエーターA、Bのパラメーターを設定します。

A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です( P.96 )

Scan ZoneタブでアルペジエーターA、Bが動作する範囲を設定します。

A、Bそれぞれで設定するパラメーターはプログラムと同様です( P.97 )

鍵盤の範囲やペロシティの強さで、アルペジエーターを動作させたり、A、Bのアルペジエーターを切り替えたりできます。CombinationP4Edit-Zone/Ctrl のKeyZoneタブ、Vel Zone タブで設定する鍵盤の範囲と、ペロシティによる発音範囲の設定を組み合わせることによって、さらにバリエーションが広がります。

エディットしたコンビネーションの設定を本体に保存する場合は、Globalモードでメモリー・プロテクトをはずし( P.37 )、コンビネーションのライト( P.38 )を行なってください。

、に示すLCD画面での “ Status ”、“ MIDI Channel ”、“ Arpeggiator Assign ”の設定によって、アルペジエーターが動作していないときは発音しないで、アルペジエーターが動作したときだけ発音するティンバーを設定できます。

高度なエディット・テクニックですが、ここでは、プリセット・コンビネーションでの設定を例としてその方法を示します。



#### コンビネーション A003: Drum'n'Bass Set

コンビネーションA003: Drum'n'Bass Setを選択して、演奏してください。

演奏する前に、グローバルMIDI チャンネル(GlobalP1:MIDI "MIDIChannel") が01であることを確認してください。

- アルペジエーターAが、T(ティンバー)7と8にアサインされています。鍵盤を弾くと、T8のプログラムB068: Drum'n'Bass Kitだけが、U158(A/B): Drum'n'Bass 6のアルペジオ・パターンで発音します。
- アルペジオ・パターンは、ドラムスのアルペジオ演奏に適した “ ArpeggioToneMode ”(GlobalP6:UserArpeggio の Pattern Setup タブ) FixedNoteが使用されています。この設定では、鍵盤からのノート・ナンバーに関わらず、常に特定の音程のアルペジオ・パターンが展開します(別冊Parameter Guide P.127)。
- A07 TopKey “ BottomKey ”(CombinationP7:Scan Zone タブ)で、B3以下の鍵盤にだけアルペジエーターAが動作するように設定されています。
- T7にもアルペジエーターAがアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、T8のプログラムB068: Drum'n'Bass Kitを発音させるための設定です。

T7、T8のティンバー設定を確認してください。

	Status	MIDI Channel	Arpeggiator Assign
T7	Off	Gch	A
T8	INT	02	A

- アルペジエーターがオフのときに鍵盤を弾くと、GchまたはグローバルMIDI チャンネル(ここでは01)に設定されている

ティンバーが発音します。T8はMIDIChannel が02のため発音しません。T7はGchですが、“Status ”がOffのため発音しません。

- ・アルペジエーターが動作するMIDI チャンネルの条件は、ティンバーにアサインされているすべてのMIDI チャンネルです。この場合はMIDIChannel 02とGch(グローバルMIDI チャンネル)です。アルペジエーターがオンのとき、鍵盤を弾くとT7(Gch)にアサインされているアルペジエーターAが動作します。T8はアルペジエーターAによって発音します。T7は“Status ”がOffであるため発音しません。
- ・T7はStatus ”がOffのために、アルペジエーターがオンでもオフでも発音しません。アルペジエーターがオンのときにだけにT8を発音させるためのダミー・ティンバーです。

### コンビネーション B86: [<Moon Jam>]

コンビネーションB86: [<Moon Jam>]を選択して、演奏してください。

演奏する前に、グローバルMIDI チャンネル(GlobalP1:MIDI "MIDIChannel") が01であることを確認してください。

- ・アルペジエーターAがT3に、アルペジエーターBがT6と7にアサインされています。鍵盤を弾くと、T3のプログラムA012:Smooth Sine Leadが、P000:UPのアルペジオ・パターンで発音します。またT6のプログラムA020:House Kitが、U161:House 1 BD&SDのアルペジオ・パターンで発音します。
- ・A、BのTop Key ”、Bottom Key ”(Combination P7: Scan Zone タブ)で、C4以上の鍵盤にだけアルペジエーターA、Bが動作するように設定されています。
- ・T7にもアルペジエーターBがアサインされていますが、これはアルペジエーターがオンのときだけに、T6のプログラムA020:House Kitを発音させるための設定です。上記のコンビネーションA003:Drum'nBassKit を参照してください。

### アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされているアルペジエーター設定も同時に切り替える場合はAutoArpeggiator (GlobalP0Basic タブ)でCombinationをチェックします。

## ユーザー・アルペジオ・パターンの作成

### ユーザー・アルペジオ・パターンについて

TRITON のアルペジエーターで選択できるパターンをアルペジオ・パターンといいます。アルペジオ・パターンにはプリセット・アルペジオ・パターンとユーザー・アルペジオ・パターンの2種類があります。

プリセット・アルペジオ・パターン: UP、DOWN、ALT1、ALT2、RANDOM の5パターンがあり、これらのパターンは固定でエディットできません(※P.96)。

ユーザー・アルペジオ・パターン: U000(A/B) ~ U231(D)の232パターンがあり、鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな和音展開やフレーズ展開が可能なパターンです。これらはエディットすることができます。

工場出荷時には、U000(A/B) ~ U199(A/B)に多種多様なアルペジオ・パターンが収められています(※別冊『Voice Name List』)。

GlobalP6:UserArpeggio ではこれらのユーザー・アルペジオ・パターンに変更を加えたり、初期化された状態からオリジナルのユーザー・パターンを作成できます。エディットしたユーザー・パターンは、U000(A/B) ~ U231(D)のメモリー・エリアにライトできます。またDisk モードでフロッピーディスクなど外部メディアに保存することができます(※P.39、40)。

▲ U200(C) ~ U215(C)、U216(D) ~ U231(D)は、別売オプションEXB-PCM シリーズのいくつかで、プリセット・パターン用として供給されます。

### ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット

▲ ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、あらかじめGlobalP0BasicSetup のPreference タブでMemoryProtect “ArpeggioUserPattern” チェックボックスのチェックをはずして、メモリー・プロテクトをオフにしてください。

Program モードから移動した場合、選択しているプログラムで設定されているアルペジオ・パターンが、ここでのエディット対象となります。

Programモードで、エディットするアルペジオ・パターンが選択されているプログラム、またはアルペジオ・パターンのエディットのベースとなる音色のプログラムを選択します。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して、アルペジエーターをオンにします(LED点灯)。

アルペジエーターがオフのプログラムからGlobal モードに移動した場合でも、ARPEGGIATOR [ON/OFF] キーでオンにできます。

Global P6: User ArpeggioでPattern Setupタブを選択します。



“Arpeggiator Select”は、Programモードから移動すると、Aが自動的に選ばれます。

“Pattern”で、エディットするアルペジオ・パターンを選択します。

ここでは、空のユーザー・アルペジオ・パターンを選択してください。

Programモードからの移動時、プログラムで選択されているアルペジオ・パターンが表示されます。

▲ 空のユーザー・アルペジオ・パターンが選択されているときは鍵盤を弾いてもアルペジオ演奏はスタートしません。P000 ~ 004 のプリセット・アルペジオ・パターンも選択できますが、エディットはできません。

▲ ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットすると、そのアルペジオ・パターンを使用しているすべてのProgram、Combination、Sequencer、SongPlayモードに影響します。

“Length”で、パターンの長さを設定します。

パターンは、“Resolution”で設定した音符の間隔で、ここで指定した長さを演奏してから先頭に戻ります。この設定はエディットの途中や後でも変更できます。ここでは8に設定してください。

**note** U000(A/B) ~ U199(A/B) などのプリセットされたアルペジオ・パターンにおいても、“Length”を変更するだけでもパターンの印象はかなり変わります。変更して演奏してみてください。

“♩”、“Octave”、“Resolution”、“Sort”、“Latch”、“Key Sync”、“Keyboard”の各パラメーターを設定します。

これらはプログラム・パラメーターですが、ここでも設定できます。

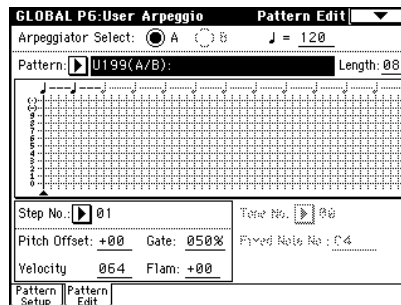
プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Programモードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは、“Write Arpeggio Pattern”では保存されません。

ここでは図のように設定してください。

Arpeggio Pattern Setupでは、アルペジオの展開のしかたなどを設定します。

この設定はエディットの途中や後でも変更できます(別冊『ParameterGuide』P.127)。

Pattern Editタブを選択します。



パターンは、Step (ステップ)とTone (トーン)で構成されます。

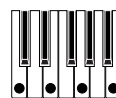
・ Step (ステップ): ユーザー・パターンは最大48のステップを持ちます。アルペジエーターは1番目のステップから、“Resolution”で設定した音符の間隔で演奏していきます。LCD画面中央のグリッド表示の縦線がステップを表わします。

“Step No.”でステップを選択して、それぞれのステップごとに“Pitch Offset”、“Gate”、“Velocity”、“Flam”を設定します。

・ Tone (トーン): 1つのステップでは最大12トーン(“Tone No.”00 ~ 11)を和音で発音させることができます。Toneは“Step No.”を選択しているときにテンキー[0] ~ [9]、[-]、[/10'sHold] キーで入力します。以下のように“Tone No.”とテンキー[0] ~ [9]、[-]、[/10'sHold] キーが対応しています。テンキー[0] ~ [9]、[-]、[/10'sHold] キーを押すたびに、対応するトーンのオン、オフが切り替わります。LCD画面中央のグリッド表示の横線がトーンを表わします。

Tone00 ~ 09: [0] ~ [9] キー  
Tone10: [-] キー  
Tone11: [/10'sHold] キー

### パターン作成例



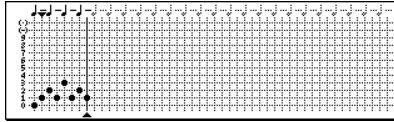
“Step No.”を01にして、[0]キーを押します。

“Step No.”を02にして、[1]キーを押します。

“Step No.”を03にして、[2]キーを押します。

“Step No.”を04にして、[1]キーを押します。

- “ Step No. ”を05にして、[3]キーを押します。
- “ Step No. ”を06にして、[1]キーを押します。
- “ Step No. ”を07にして、[2]キーを押します。
- “ Step No. ”を08にして、[1]キーを押します。
- “ Step No. ”は、[ △ ]、[ ▽ ] キー、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、ポップアップ・メニューで選択します。



鍵盤を弾くと、アルペジエーター演奏が始まります。

Tone 0は、鍵盤を押さえた和音の一番低いキーに対応します。(“ Sort ”にチェックしていないときは、最初に押さえたキーの音程に対応します。)

Step 01 ~ 08 それぞれに、“ Pitch Offset ”、“ Gate ”、“ Velocity ”、“ Flam ”を設定します。

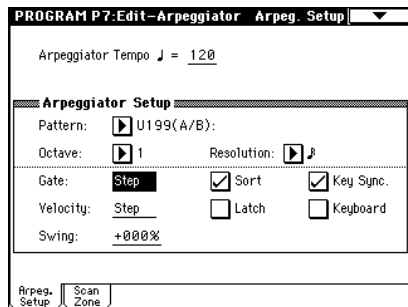
“ Pitch Offset ”: アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらします。各ステップごとに同じトーンを入力して、それぞれの Pitch Offset の値を変えることで1つのトーンでメロディを作ることもできます(「メロディのパターン」)。

“ Gate ”: ステップごとに、アルペジオ音の長さを設定します。Legato では、同じトーンの次の発音まで、またはパターンの終わりまで発音が続きます。Offでは発音しません。

“ Velocity ”: 発音の強さです。Keyでは、鍵盤を弾いた強さで発音します。

ここで Gate 、 Velocity の設定は Program モードで選択されているプログラムの Program P7: Edit-Arpeggiator の Arpeg. Setup タブで、“ Gate ”、“ Velocity ”が下図のようにStepに設定されているときに有効です。Step以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の Gate 、 Velocity の設定は無視され、Program P7 Edit-Arpeggiator の設定に従って、アルペジオ音が発音します。プログラムの設定を確認してください。

“ Gate ”、“ Velocity ”は、ARPEGGIATOR [GATE] 、 [VELOCITY] ノブをセンター位置(12 時方向)にして、設定してください。



ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ページ・メニュー・コマンド“ Rename Arpeggio Pattern ”で変更します(「P.38」)。

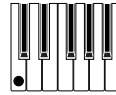
エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください(「P.39」)。

ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されます。

同時にプログラムの状態を保存する場合は、Programモードへ戻り、プログラムをライトしてください(「P.38」)。

## その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

### メロディのパターン



- “ Step No. ”を01にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 00にします。

- “ Step No. ”を02にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 10にします。

- “ Step No. ”を03にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 00にします。

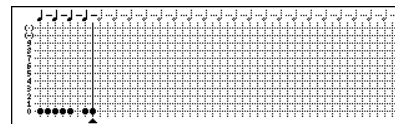
- “ Step No. ”を04にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 00にします。

- “ Step No. ”を05にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 12にします。

“ Step No. ”06はトーンをいれません。

- “ Step No. ”を07にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を + 00にします。

- “ Step No. ”を08にして、[0]キーを押します。
- “ Pitch Offset ”を - 02にします。



### 和音のパターン



“ Step No. ”を01にして、[0]キーを押します。

“ Step No. ”02はトーンをいれません。

“ Step No. ”を03にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。

“ Step No. ”を04にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。

“ Step No. ”05はトーンをいれません。

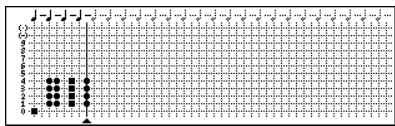
“ Step No. ”を06にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。

“ Gate ”をLagatoにします。

“ Step No. ”07はトーンをいれません。

“ Step No. ”を08にして、[1]、[2]、[3]、[4]キーを押します。

Program モードでアコースティック・ギターのプログラムを選択し、ここで作成したユーザー・アルペジオ・パターンを選びます。Program P7 Edit Arpeggiator の Arpeg. Setup タブで “ Gate ”をStepにしてください。



Global P6: User Arpeggio の Pattern Edit タブに戻り、奇数ステップの Flam ”を+の値に、偶数ステップの Flam ”を-の値にすると、ギターのカッティングのニュアンスがでます。

### ドラムス・パターン

ドラムス・プログラムに最適なFixed Noteを使用して、リズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

プログラムでドラムキットのプログラムを選択します。

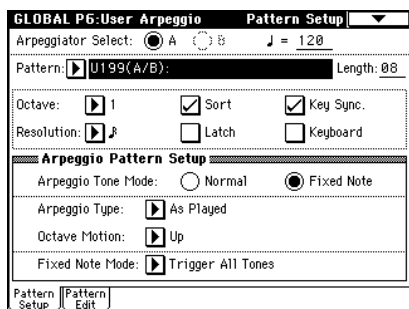
ここでは、プリセット・プログラムのA036: Standard Kitを選択してください。

Global P6: User ArpeggioでPattern Setupタブを選択し、Arpeggio Pattern Setupを設定します。

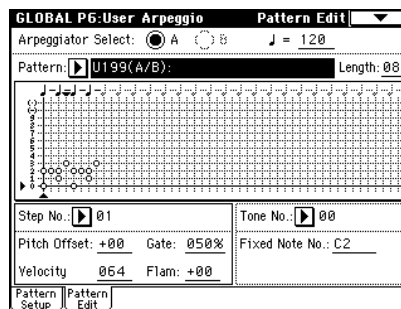
“ Arpeggio Tone Mode ”: Fixed Noteにします。Fixed Noteにするとトーンは常に指定した音程で発音します。

“ Fixed Note Mode ”: Trigger All Tonesにすると、鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音します。

Trigger As Playedにすると、押さえた鍵盤によってトーンの発音条件が決まります。



Pattern Editタブを選択します。



Toneの表示が白玉になります。

“ Tone No. ”および“ Fixed Note No. ”が設定できるようになります。まず“ Tone No. ”を選択して、次に“ Fixed Note No. ”でそのトーンが発音するノート・ナンバーを設定します。表示の横線( Tone )の一本一本に、ドラムキットのドラムサンプル ( ノート・ナンバー )を設定するイメージです。

ここでは“ Tone No. ”と“ Fixed Note No. ”を以下のように設定してください。

Tone00: C2 ( キック )

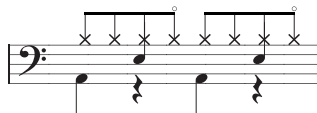
Tone01: F2 ( スネアー )

Tone02: F#3 ( クローズ・ハイハット )

Tone03: G#3 ( オープン・ハイハット )

ドラムキットによって、ノート・ナンバーに対応するドラムサンプルは異なります。ドラム音を鍵盤で確認してから、[ENTER] キーを押しながら鍵盤を押して“ Fixed Note No. ”を入力するとよいでしょう。

### ドラムス・パターン作成



キック(Tone00)を入力します。“ Step No. ”を01にして、[0]キーを押します。続けて“ Step No. ”を05にして、[0]キーを押します。

スネアー(Tone01)を入力します。“ Step No. ”を03にして、[1]キーを押します。続けて“ Step No. ”を07にして、[1]キーを押します。


クローズ・ハイハット(Tone02)を入力します。“ Step No. ”を01、02、03、05、06、07にして、それぞれ[2]キーを押します。


オープン・ハイハット(Tone03)を入力します。“ Step No. ”を04にして、[3]キーを押します。続けて“ Step No. ”を08にして、[3]キーを押します。

“ Step No. ”は、[△]、[▽]キー、[VALUE] スライダー、[VALUE] ダイアル、ポップアップ・メニューで選択します。

“ Fixed Note Mode ”がTrigger All Tonesのときは、鍵盤

の1つのキーを弾くと、リズム・パターンが演奏されます。  
“Fixed Note Mode”がTrigger As Playedのときは、1つのキーを弾くとキック(Tone00)のみ演奏されます。2つのキーを弾くとキック(Tone00)とスネア(Tone01)が演奏されます。このように弾いたキーの数がToneに対応して発音します。  
ステップごとのパラメーターを設定します。  
“Velocity”などを設定してリズム・パターンにアクセントをつけます。

 ここで Gate、Velocity の設定は、Program モードで選択されているプログラムのProgramP7:Edit-Arpeggiator のArpeg.Setup タブで、Gate、Velocity が Step に設定されているときに有効です。  
Step 以外に設定しているときは、ステップごとに設定する個々の Gate、Velocity の設定は無視され、アルペジオ音すべてが設定に従って発音します。

 “Gate”、“Velocity”は、ARPEGGIATOR [GATE]、[VELOCITY] ノブをセンター位置(12 時方向)にして、設定してください。

## デュアル・アルペジエーターのエディット

ここでは、コンビネーションを例として手順を示します。  
Sequencer、Song Play モードでのアルペジエーターの Combination モードとの異なる点は、次の note を参照してください。

Combination モードから移動した場合、コンビネーションで設定しているアルペジオ・パターンがここでのエディット対象となります。

Combination モードで、エディットするアルペジオ・パターンが設定されているコンビネーションを選択します。

ここではアルペジエーターA、Bがアサインされているコンビネーションを選択してください。

ARPEGGIATOR [ON/OFF]キーを押して、アルペジエーターをオンにします(LED点灯)。

アルペジエーターがオフの状態から移動した場合でも、ARPEGGIATOR[ON/OFF] キーでオンにできます。ただし、“ArpeggiatorRun”のA、Bをチェックしていない、そして、“ArpeggiatorAssign”でディンバーにアサインされていない場合はアルペジエーターは動作しません。

Global P6: User ArpeggioのPattern Setupタブを選択します。

Combinationモードから移動したときには、“Arpeggiator Select”のラジオ・ボタンA、Bで、エディットするアルペジエーターを選択します。

Aのときは、アルペジエーターAのパラメーターやユーザー・パターンがエディットの対象となります。

Bのときは、アルペジエーターBのパラメーターやユーザー・パターンがエディットの対象となります。

A、Bのアルペジエーターを切り替えながら、それぞれのユーザー・パターンを設定します。


一方のアルペジエーターを止めたいときは、Combination モードへ戻り、P0:Play のArpeggioPlay タブで ArpeggiatorRun のチェックボックスのチェックをはずしてください。

ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ページ・メニュー・コマンド“Rename Arpeggio Pattern”で変更します(※P.38)。

エディットしたユーザー・アルペジオ・パターンを本体に保存する場合は、必ずライトしてください。

この場合、両方のユーザー・パターンが一度にライトされます。また、ライトせずに電源をオフにするとエディットした内容は消去されてしまいます(※P.39)。

同時にコンビネーションの状態を保存する場合は、Combinationモードへ戻り、コンビネーションをライトしてください(※P.38)。


 Sequencer、Song Play モードでのユーザー・アルペジオ・パターンのエディットもCombination モード同様に行えます。

ただし、Global モードで鍵盤を弾くと、グローバルMIDI チャンネル(GlobalP1:MIDI “MIDChannel”)と一致したトラックのプログラムやアルペジエーターが発音します。

例えば、トラック1に、MIDI チャンネル01、アルペジエーターAをアサインします。トラック2に、MIDI チャンネル02、アルペジエーターBをアサインします。(MIDI チャンネルはSequencer モードP2:TrkParam のMIDICH1-8、9-16で設定、Song Play モードは固定)。

“Track Select”で、鍵盤で演奏するトラックを選択します。トラック1を選択するとアルペジエーターAの演奏、トラック2を選択するとアルペジエーターBの演奏が可能です。この状態でGlobal モードに移動した場合、グローバルMIDI チャンネルが01のときはアルペジエーターA(トラック1)が、02のときはアルペジエーターB(トラック2)が演奏されます。

ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、グローバルMIDI チャンネルとトラックのチャンネル、アルペジエーターのアサインに気をつけて、発音しているアルペジエーターがエディットしたいパターンであることを確認してエディットしてください。

 Sampling モードより移動した場合は、アルペジエーターはオンになりません。また、アルペジオ・パターンのエディットも行えません。



## アルペジエーターの同期について

アルペジエーターの Key Sync. チェック・ボックスの状態によりアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

チェックしているときは、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたときのタイミングで、アルペジエーターが動作します。

チェックしていないときは、内部 / 外部のMIDI クロックのタイミングに同期して動作します。

以下に Key Sync. チェック・ボックスにチェックをしていないときの同期について示します。

### Sequencer、Song Play モードでの、アルペジエーターとシーケンサーの同期

MIDI クロック(GlobaP1MIDI/MIDIClock) “♪EXTのとき、Sequencer モードでは、MIDI ケーブルで接続した外部MIDI シーケンサー等からのMIDI クロックやスタート・メッセージに同期します。

Song Play モードでは、外部からのMIDI クロックに同期しません。

### ソングの演奏を停止しているとき

- ・アルペジエーターは、内部 / 外部のMIDI クロックのタイミングをベースとした“♪”に同期します(Song Play モードでは内部クロックのみ)。
- ・Sequencer モードでRPPR 機能のパターン演奏中は、そのタイミングをベースとした“♪”に同期します。

### ソングの演奏をプレイまたはレコーディングしているとき

- ・アルペジエーターは、ソングのタイミングをベースとした“♪”に同期します。
- ・Sequencer モードで、ARPEGGIATOR[ON/OFF] キーがオンのとき、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を押さえてアルペジエーターを起動させると、アルペジエーターはレコーディング開始と同時にパターンの先頭から始まり、レコーディングされます。

### ソング・スタートとの同期

- ・アルペジエーターがオン(ARPEGGIATOR[ON/OFF] キーがオン) で動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。

### Program、Combination モードでの、外部シーケンサー演奏との同期

MIDI クロック(GlobaP1MIDI/MIDIClock) “♪EXTのとき、Program、Combination モードでは、MIDI ケーブルで接続された外部MIDI シーケンサー等からのMIDI クロックやスタート・メッセージに同期します。

### 外部MIDIクロックとの同期

- ・アルペジエーターは、外部MIDI クロックのタイミングをベースとした“♪”に同期します。

### ソング・スタートとの同期

- ・アルペジエーターがオンで動作しているとき、ソング・スタートを受信すると、アルペジエーターはパターンの先頭にリセットされます。

### アルペジエーター A、B 間の同期

Combination、Sequencer、SongPlay モードでは2つのアルペジエーターを同時に動作させることができます。このとき、一方のアルペジエーターが動作中に、もう一方のアルペジエーター(“Key Sync.” をチェックしていない) を起動したときは、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした“♪”に同期します。

**note** “Key Sync.” をチェックしている場合は、A、Bそれぞれ別々のタイミングで動作します。



# エフェクトの設定

TRITON のエフェクトは、5系統のインサート・エフェクト、2系統のマスター・エフェクト、1系統のマスターEQ( Stereo 3Band EQ )と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成しています。

インサート・エフェクトには102種類、マスター・エフェクトには89種類のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

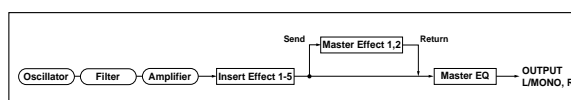
エフェクト102種の分類

001-015	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
016-031	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
032-040	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
041-051	アーリー・リフレクション、ディレイ系
052-057	リバース系
058-089	2つのモノ・エフェクトが内部シリーズ接続されたモノ&モノ・チェーン・エフェクト
090-102	ダブルサイズ・エフェクト

000 ~ 089 のエフェクトは、IFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選択できます。090 ~ 102 はダブルサイズ・エフェクトでその他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2、IFX3、IFX4で選択できます。

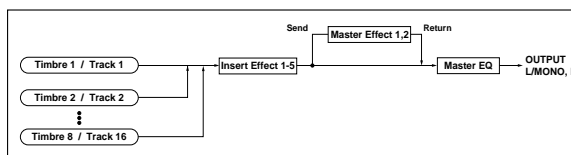
## 各モードでのエフェクトについて

Programモードでは、オシレーター( OSC )の出力音を、フィルター( Filter )、アンプ( Amp )で音作りすると同様に、インサート・エフェクトで音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバース等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO, R出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調節します。これらの設定はプログラムごとに行えます。

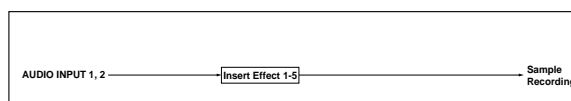


Combinationモード、Sequencerモード、Song Playモードでは、ティンバー/トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調節します。

これらの設定はCombinationモードではコンビネーションごとに、Sequencerモードではソングごとに、Song Playモードではモード単位で行います。

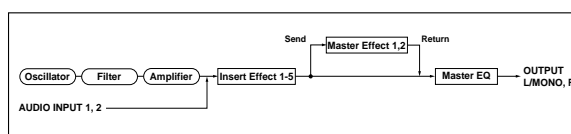


Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定はSampling Input/SetupのAudio Input (Sampling)で行います。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。



AUDIO INPUT 1、2からの外部入力はSamplingモード以外でも有効です。Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでは、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQが使用できます。

TRITONを2イン/6アウトのエフェクトとして使用したり、093: Vocoderでは、内部音を外部マイク入力によってコントロールするボコーダー・エフェクトとしても使用できます。



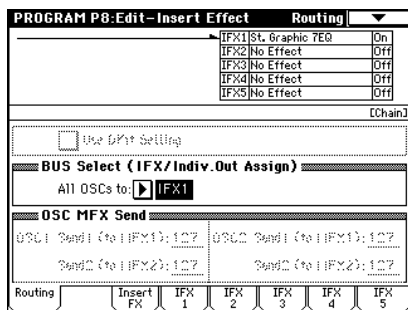
## ルーティングの設定とエフェクトの設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレーターや、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックを、どのインサート・エフェクトやマスター・エフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を示します。

## プログラムのエフェクト設定

### ルーティング

Program P8: Edit-Insert EffectでRoutingタブを選択します。



“BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)”で、オシレーターの出力を、どのバス(どのインサートエフェクト)へ送るかを設定します。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、AUDIOOUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送ります。IFX1~5: インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5へ送ります。

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)

1, 2, 3, 4へ送ります。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQへは送りません。

Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL) 1、2、3、4へ送りません(マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力されます)。

“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときを選びます。

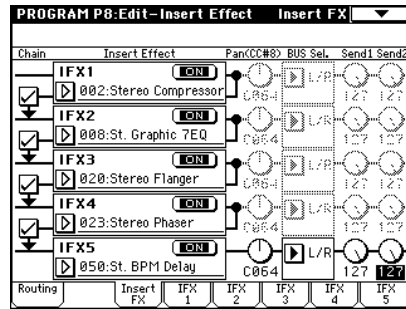
“OSC MFX Send”は、オシレーターごとのマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“BUSSelect(IFX/Indiv.OutAssign)”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。

“BUSSelect(IFX/Indiv.OutAssign)”をIFX1~5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(InsertFXタブ)でマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

## インサート・エフェクト

Insert Effectタブを選択します。



IFX1~5でそれぞれのインサート・エフェクトの種類を選択します。

**note** ポップアップ・ボタンを押すと、エフェクトが6種類のカテゴリーに分けられて表示されます。左のタブでカテゴリーを選択して、そのカテゴリーに含まれるエフェクトをLCD画面で選択します。

000~089のエフェクトはIFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選択できます。090~102はダブルサイズ・エフェクトで、その他のエフェクトの2倍の領域を使用します。IFX2、IFX3、IFX4で選択できます。

**note** ON/OFFボタンを押すと、押すたびにインサート・エフェクトのオン/オフが切り替わります。OFFのときは、000: No Effectを選んだ状態と同じになります。入力音そのまま出力されます。

**note** ページ・メニュー・コマンド“CopyInsertEffect”で他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。まだSwapInsertEffectで例えばIFX1とIFX5を入れ替えることができます。

“Chain”を設定します。

“Chain”チェック・ボックスにチェックすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。オシレーターの出力がIFX1へ入力されているので、図のように設定するとIFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5の5系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、オシレーターの出力にインサート(挿入)されます。

インサート・エフェクト通過後の、“Pan”、“BUS Sel. (BUS Select)”、“Send1”、“Send2”を設定します。

チェーンしているときは、一番最後のIFX通過後の設定が有効です。

“Pan”: パンを設定します。“BUS Sel.”がL/Rのときにのみ有効です。

“BUS Sel.”(BUS Select): 出力先を設定します。通常L/Rに設定します。インサート・エフェクト通過後の音をAUDIO OUTPUT(INDIVIDUAL)1~4に出力するときは、1~4、1/2、3/4に設定します。

“Send1”、“Send2”: マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。ここでは127に設定します。

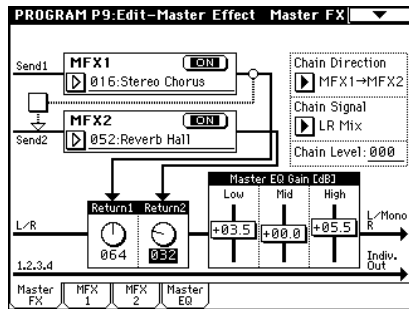
IFX1~5タブを選択して、それぞれで選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

各エフェクトのパラメーターについては、別冊『Parameter Guide』P.155 からを参照してください。

## マスター・エフェクト

“Send1”、“Send2”の設定(または )によりマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。“Send1”、“Send2”が0のときはマスター・エフェクトはかかりません。“Send1”がMFX1に、“Send2”がMFX2に対応します。

Program P9: Edit-Master EffectでMasterFXタブを選択します。



MFX1、MFX2で、それぞれのマスター・エフェクトの種類を選択します。

手順はインサート・エフェクトと同様です( )。

▲ マスター・エフェクトではダブル・サイズ・エフェクトは使用できません。

▲ マスター・エフェクトの入出力はモノ・インーステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

note ON/OFFボタンを押すと、押すたびにマスター・エフェクトのオン、オフが切り替わります。OFFのときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

“Return1”、“Return2”で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

▲ 各エフェクトの‘Wet/Dry’のWet側の値が、各エフェクトでの出力レベルとなります。これにリターンの設定値をかけたものが“Return”=127でx1.0) 実際のマスター・エフェクトの出力レベルとなります。

MFX1、MFX2タブを選択して、それぞれで選択したエフェクトのパラメーターを設定します。

各エフェクトのパラメーターについては、別冊『Parameter Guide』P.155 からを参照してください。

## マスターEQ

AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子への出力直前のステレオ3バンドのマスターEQで最終的なイコライジング処理をします。

各バンドのスライダーを動かして設定します。

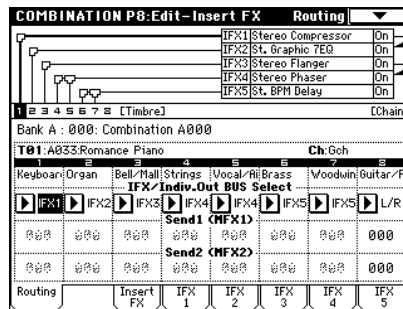
Master EQ タブを選択して、マスターEQのバンド周波数などを設定します。別冊『Parameter Guide』P.207 を参照してください。

## コンビネーション、ソング、Song Playモードのエフェクト設定

Combination、Sequencer、SongPlayモードでは、ティンバー/トラックごとに、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定の方法は同様です。ここでは、コンビネーションでの手順を示します。

## ルーティング

Combination P8: Edit-Insert FXでRoutingタブを選択します。



“IFX/Indiv.Out BUS Select”で、ティンバーごとに出力を、どのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。

note LCD画面上部にルーティング、インサート・エフェクト、チェーンの設定の状態が表示されます。この例では、T01(ティンバー1)はIFX1と2を使用しています。T02はIFX2、T03はIFX3と4、T04とT05はIFX4、T06とT07はIFX5をそれぞれ使用しています。エフェクトの選択、オン/オフ、チェーンの設定はInsert Effectタブで行います。

“Send1”、“Send2”では、ティンバーごとにマスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

“IFX/Indiv.OutBUSSelect”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます。

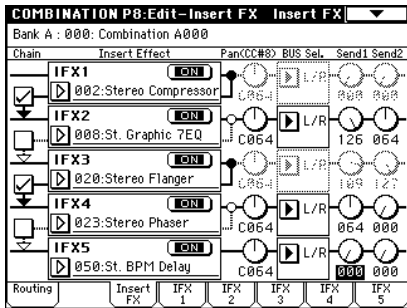
▲ 実際のセンド・レベルは、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーター1、2ごとのSend1”、“Send2”の設定とのかけ算で決まります。プログラムでの“Send1”、“Send2”の設定が0のとき、このセンド・レベルを上げても実際のレベルは0になります。

“IFX/Indiv.OutBUSSelect”をIFX1~5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1”、“Send2”(InsertFXタブ)で、マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。

## インサート・エフェクト

IFX1~IFX5のエフェクトを選択、各インサート・エフェクト通過後のPan”、“BUS Sel.(BUS Select)”、“Send1”、“Send2”を設定します。チェーンしているときは、チェーンの一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。“Send1”、“Send2”で、IFX通過後のマスター・エフェクトのかかり具合を調整しま

す。これらの設定はプログラムと同様に設定することができます (P.107)。



## マスター・エフェクト マスターEQ

これらの設定はプログラムと同様に設定することができます (P.108)。

## Samplingモードのエフェクト設定

Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2端子からの外部オーディオ入力にインサート・エフェクトをかけた音をサンプリングすることができます。

### ルーティング

Sampling P0: RecordingでInput/Setupタブを選択します。

“AudioInput(SAMPLING)”の各パラメーターで、AUDIO INPUT 1、2端子からの外部オーディオ入力をどのインサート・エフェクトに送るかを設定します。設定方法は「サンプリング(サンプルのレコーディング)」(P.78)を参照してください。

### インサート・エフェクト

IFX1 ~ IFX5のエフェクトを選択、各インサート・エフェクト通過後の“Pan”を設定します。チェーンしているときは、チェーンの一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。これらの設定はプログラムと同様に設定することができます(P.107)。

## マスター・エフェクト マスターEQ

Samplingモードでは、マスター・エフェクト、マスターEQは使用できません。

## AUDIO INPUTのエフェクト設定

Samplingモード以外のモードでも、AUDIO INPUT 1、2端子からの外部オーディオ入力にTRITONのエフェクトをかけることができます。TRITONのエフェクトを2イン・6アウトのエフェクターとして使用することができます。093:Vocoderを選択すると、内部音と外部マイク入力音を組み合わせてボコーダー・エフェクトとして使用することができます。

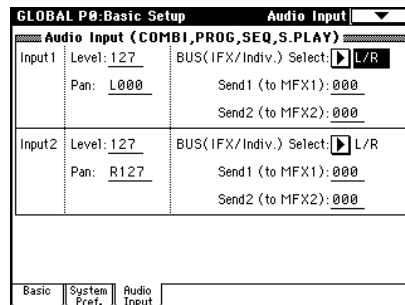
### ルーティング

Samplingモード以外(Combination、Program、Sequencer、Song Playモード)での、AUDIO INPUT 1、2端子からの外部オーディオ入力のルーティングは、Global P0: Basic SetupのAudio Inputタブで設定します。

ProgramモードからGlobalモードへ入ります。

SamplingモードからGlobalモードに移動した場合、SamplingモードのAudio Inputの設定を継続し、このページでの設定が確認できません。外部オーディオ信号を入力するモード(Combination、Program、Sequencer、Song Play)から移動してください。また、Samplingモードではここでの設定が無効になります。Samplingモードでのリア・パネルAUDIO INPUT 1、2に関する設定は、Sampling P0 RecordingのInput/SetupタブAudio Input(SAMPLING)で同様に行います。

Global P0: Basic SetupでAudio Inputタブを選択します。



Input 1、2の各パラメーターを設定します。

Input 1はAUDIO INPUT 1端子に、Input 2はAUDIO INPUT 2端子にそれぞれ対応します。

“Level” : AUDIO INPUT 1、2からの信号のレベルを設定します。通常127にします。このレベルを極端に下げても音が歪んでいる場合は、ADコンバーター以前で歪んでいる可能性があります。リア・パネル[LEVEL]ノブまたは外部音源の出力レベルを調整してください。


“Pan” : AUDIO INPUT 1、2からの信号のパンを設定します。ステレオのオーディオ・ソースを入力するときは、通常Input 1をL000、Input 2をR127(またはInput 1をR127、Input 2をL000)に設定します。モノラルのオーディオ・ソースを入力するときは、通常C064に設定します。

“BUS(IFX/Indiv.) Select” : プログラムのオシレーターに対

する設定と同様に、AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音をどのバスに送るかを設定します(※P.107)。

“ Send1(to MFX1) ”、“ Send2(to MFX2) ”: プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、AUDIO INPUT 1、2 からの外部入力音のマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。“ BUS(IFX/Indiv.)Select ”をL/RまたはOffに設定したときのみ設定できます(※P.107)。

“ BUS(IFX/Indiv.)Select ”がFX1~5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1 ”、“ Send2 ”(InsertFX タブ)で設定します。

 “ BUS(IFX/Indiv.)Select ”をOff以外に設定して、“ Level ”の値を上げると、外部入力音が本体に入力されます。このとき、リア・パネルAUDIO INPUT 1、2 端子にオーディオ・ケーブルを接続していると、オーディオ入力がなくともノイズ成分がADコンバーターを介して本体に入力され、設定によってはAUDIO OUTPUT L/R、1、2、3、4から出力してしまいます。外部入力音を使用せずに、プログラム、コンビネーション、ソング等の内部音のみを使用して、演奏等を行う場合は“ BUS(IFX/Indiv.)Select ”をOff、または“ Level ”を0に設定してください。

また、リア・パネルAUDIO INPUT 1、2 端子にオーディオ・ケーブルを接続していない場合は、ADコンバーターを介しての本体への入力データは0になり、ノイズ成分を出力しません。

## ダイナミック・モジュレーション (Dmod) modについて

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメーターをTRITONのコントローラーやMIDIメッセージで演奏中などにコントロールし、リアルタイムに変化させる機能です。

同様にエフェクト・パラメーターをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync 機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFO スピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をアルペジエーターやシーケンサーのテンポに同期させることができます。

それぞれ詳細は別冊ParameterGuide (※P.214)を参照してください。

### 設定例:

ここでは、ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメーターをリアルタイムでコントロールする例を示します。

「プログラムのエフェクト設定」(※P.107)の手順で、“ IFX1 ”に049: L/C/R BPM Delay を設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。

IFX1 タブを選択します。

ジョイスティックを奥方向に操作してDmod機能でディレイのレベルを変化させる

“ Input Level Dmod ”を+100にします。

“ Src ”をJS+Y: CC#01にします。ディレイ音が消えます。

エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。ジョイスティックの奥方向に操作するとディレイ音が徐々に大きくなります。

[SW1]キーを操作してDmod機能でフィードバックのレベルを変化させる

P1: Edit-BasicのController Setupタブで、“ SW1 ”の機能をSW1 Mod.: CC#80 (Toggle)にします。

P8に戻ります。“ Feedback Src ”をSW 1:CC#80にします。

“ Amt ”を+30にします。

[SW1] キーを押すとフィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます(ジョイスティックは奥方向に倒してディレイ音は出力させます)。“ Amt ”の設定で[SW1] キーを押したときのフィードバックレベルが決まります。“ Amt ”を-10にしてSW1を押すと、フィードバック・レベルは0になります。

BPM/MIDI Sync.機能で、アルペジオのテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

“ BPM ”をMIDIにします。

L, C, Rそれぞれの“ Delay Base Note ”と“ Times ”を任意に設定します。


効果をわかりやすくするために、ここでは“ Delay Base Note ”を♪に、“ Times ”をx1に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。


[TEMPO]ノブを操作するとディレイ・タイムが変化します。

(ジョイスティックを奥方向に倒すとディレイ音が出力されません。)

ARPEGGIATOR [ON/OFF]スイッチをオンにすると、アルペジオ演奏が始まります。

アルペジオ・パターンは任意に選択してください。[TEMPO]ノブを回すとアルペジオ演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

 ディレイ音を発音中に、[TEMPO]ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

 エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメーターの“ BPM/MIDI Sync ”をOnに、“ BPM ”をMIDIに設定してください。詳細は別冊ParameterGuide (※P.160)を参照してください。

# MIDI アプリケーション

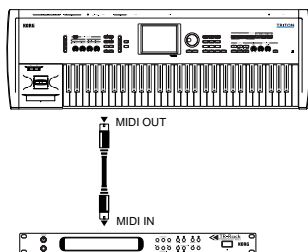
## MIDI について

MIDIとはMusicalInstrumentDigitalInterfaceの略で電子楽器やコンピューターの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。MIDI 機器同士をMIDI ケーブルなどで接続することで異なるメーカーの電子楽器やコンピューターとの間で演奏情報のやりとりをすることができます。

## MIDI機器 / コンピューターとの接続 (MIDI端子)

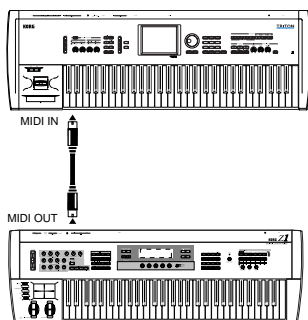
### TRITONから外部MIDI音源をコントロール

TRITON の鍵盤やコントローラー、シーケンサーなどで、外部MIDI 音源を鳴らしたりコントロールする場合、TRITON のMIDI OUT 端子と外部MIDI 音源のMIDI IN 端子をMIDI ケーブルで接続します。



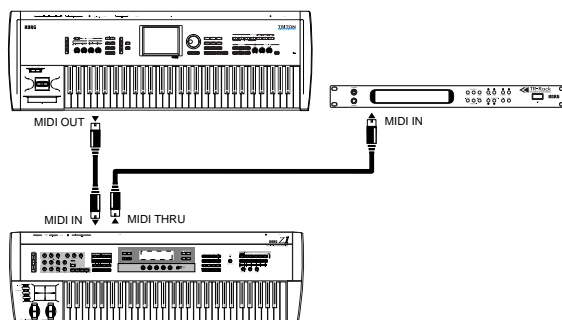
### 外部MIDI機器からTRITONの音源をコントロール

他のMIDI キーボードやシーケンサーなどで、TRITON の音源を鳴らしたりコントロールする場合、外部MIDI 機器のMIDI OUT 端子とTRITON のMIDI IN 端子をMIDI ケーブルで接続します。

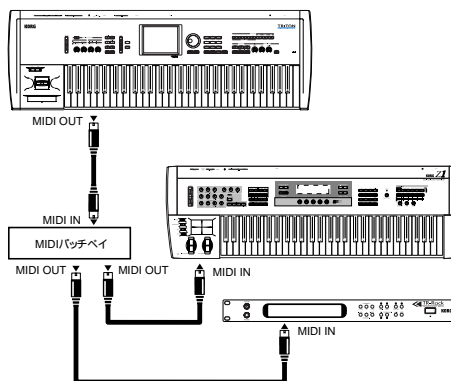


### TRITONから複数の外部MIDI音源をコントロール

MIDI THRU 端子を使用して複数のMIDI 機器を同時にコントロールできます。( 接続する機器は3台までにしてください。それ以上の台数を接続する場合は下記のMIDI パッチベイを使用した接続をおすすめします。)



MIDI パッチベイを使用して複数のMIDI 機器を同時にコントロールできます。



### “ Convert Position ”の設定

TRITON は、“ KeyTranspose ”、“ VelocityCurve ”、“ After TouchCurve (GlobalP0:Basic タブ) で、それぞれ音程のトランスポーズ、ペロシティの効き具合、アフタータッチの効き具合を変更できます( 別冊ParameterGuide P.113 )。

MIDI IN/OUT データや内蔵シーケンサーに対して、これらがどのように影響するかを“ ConvertPosition (GlobalP1MIDI) ”で設定します( 別冊ParameterGuide P.118 )。

• TRITON から外部MIDI 音源をコントロールする場合、Pre MIDを選択してください。送信するMIDI データに各設定が反映されます。また内部シーケンサーへのレコーディング・データにも各設定が反映されます。

受信したデータには、“ Key Transpose ”0、“ Velocity

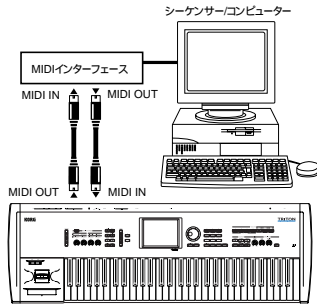
Curve 4、AfterTouchCurve 3で対応します。

- 外部MIDI 機器からTRITON の音源をコントロールする場合、PostMIDI を選択してください。受信するMIDI データに各設定が反映されます。また内部シーケンサーからの再生データにも各設定が反映されます。

送信するデータには KeyTranspose 0、VelocityCurve 4、AfterTouchCurve 3で対応します。

## 外部MIDIシーケンサーや コンピューター等の接続

TRITONでの鍵盤演奏を外部MIDIシーケンサー/コンピューター(MIDIインターフェースで接続)にレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時にTRITONの音源を鳴らす場合、またTRITONを入力用キーボード兼MIDI音源として使用する場合に、TRITONと外部MIDIシーケンサー/コンピューターのMIDI OUT端子とMIDI IN端子を相互に接続します。



### Local Control Onの設定

上図のような接続の場合、外部MIDIシーケンサーやコンピューターのエコー・バックをオンにしMIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する(本機のローカル・コントロールをオフに設定します(内部でキーボード部と音源部を切り離す)、TRITONの鍵盤を弾くと、演奏データが外部MIDIシーケンサーやコンピューターに送信され、これらのエコー・バックでTRITONの音源が発音することになります。つまり、TRITONのローカル・コントロールをオフにすることで、鍵盤を弾くことによる発音とエコー・バックによる発音とで、二重に発音するのを防ぎます。

アルペジエーター機能がオンになっている場合、TRITONの鍵盤を弾いてもアルペジエーターは動作せずに、鍵盤を弾いた演奏情報のみが送信されます。エコー・バックによりMIDI INで受信したノートに対してのみアルペジエーターは動作します。つまり、ローカル・コントロールをオフにすることで、アルペジエーターが二重にかかってしまうことを防ぎ、正常に発音します。外部MIDIシーケンサーやコンピューターにアルペジエーターをトリガーさせるノートのみをレコーディングし、レコーディング時のモニターやプレイバック時に、エコー・バックによるノートでアルペジエーターを動作させるときに設定します。

ローカル・コントロールをオフに設定するには、Local Control On (Global P1:MIDI) チェック・ボックスのチェックをはずします(別冊ParameterGuide P.117 参照)

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

- アルペジオのノート情報をそのまま外部シーケンサー/コンピューターに取り込みたい場合は、オンにして演奏し、外部シーケンサー/コンピューターのエコー・バックをオフにしてください。

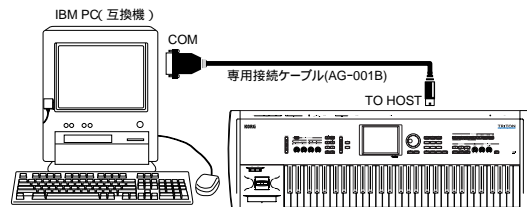
## コンピューターとの接続 (TO HOST 端子)

TRITONのTO HOST端子をコンピューターと専用接続ケーブルで接続し、KORG MIDI Driverを使用することにより、コンピューターからTRITONを鳴らしたり、コントロールしたりすることができます。次のコンピューターと専用接続ケーブルで接続します。

### IBM PC(互換機)との接続

IBM PC(互換機)とTRITONを接続するには、別売接続キットAG-001B(接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェアKORG MIDI Driver)が必要です。

IBM PC(互換機)のシリアル・ポート(COMポート)とTRITONのTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-001Bで接続します。



- コンピューターのシリアル・ポートが25ピンの場合は9ピン-25ピン変換アダプターをご利用ください。

Global P0: Basic Setup の「PC I/F Baud Rate」を38.40 [kBPS]に設定します(「PC I/F Baud Rate」の設定)。

Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、「KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ」(P.129)を参照してください。

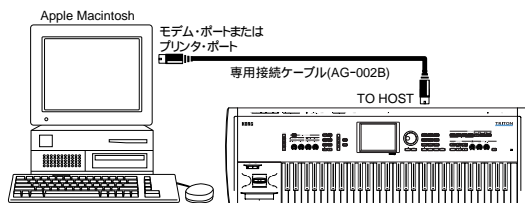


## Apple Macintosh との接続

Apple Macintosh シリーズとTRITON を接続するには、別売接続キットAG-002B（接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェア KORG MIDI Driver ）が必要です。

シリアル・ポート(モデム/プリンタ)を持たないMacintosh は、TO HOST 端子に接続して使用することができません。

Apple Macintoshのモデム・ポートまたはプリンタ・ポートとTRITONのTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-002Bで接続します。



お使いになるアプリケーション(シーケンサー)にクロックの設定がある場合は、1MHzに設定してください。

Global P0: Basic Setup の「PC I/F Baud Rate」を31.25 [kBPS]に設定します(「PC I/F Baud Rate」の設定参照)。

KORG MIDI Driverをインストールする場合は、「KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ」(P.131)を参照してください。

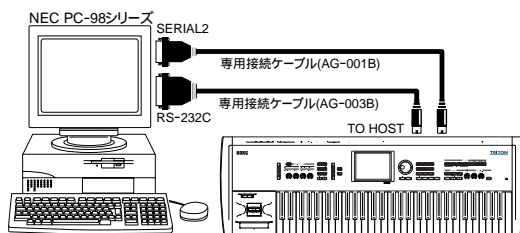
## NEC PC-9800シリーズとの接続

NEC PC-9800 シリーズのSERIAL2ポートとTRITON を接続するには、別売接続キットAG-001B（接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェアKORG MIDI Driver ）が必要です。

NEC PC-9800 シリーズのRS-232C(SERIAL1)ポートとTRITON を接続するには、別売接続キットAG-003B（接続ケーブル、ドライバー・ソフトウェアKORG MIDI Driver ）が必要です。

NEC PC-9800シリーズのSERIAL2ポートとTRITONのTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-001Bで接続します。

または、NEC PC-9800シリーズのRS-232C(SERIAL1)ポートとTRITONのTO HOST端子を専用接続ケーブルAG-003Bで接続します。



RS-232C(SERIAL1)を利用する場合は、Global P0: Basic Setup の「PC I/F Baud Rate」を31.25 [kBPS]に設定します。

SERIAL2を利用する場合は、「PC I/F Baud Rate」を38.40 [kBPS]に設定します。(「PC I/F Baud Rate」の設定参照)

MS-DOS上のアプリケーション(シーケンサー)をお使いになる場合は、RS-232C/MIDI変換アダプター・モードに設定します。

また、Windowsでお使いになる場合は、KORG MIDI Driverをインストールします。インストールの方法は、「KORG MIDI Driverのインストールとセットアップ」(P.129)を参照してください。

### “PC I/F Baud Rate”の設定

[GLOBAL]キーを押して、Globalモードへ入ります。

[MENU]キーを押してから、P0: Basic Setupを押してP0: Basic Setupに入ります。

System Pref.タブを押します。

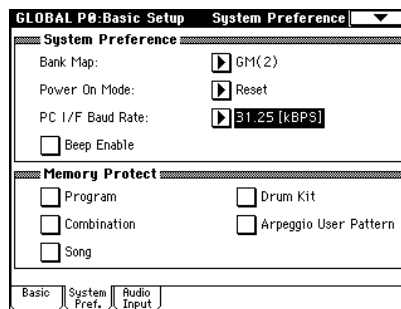
“PC I/F Baud Rate”のポップアップ・ボタンを押して、使用するコンピューター、ポートに合った設定を選びます。

31.25 [kBPS]:

Apple Macintosh との接続、またはNEC PC-9800 シリーズのRS-232C(SERIAL1)端子を使った接続時

38.40 [kBPS]:

IBM PC(互換機)との接続、またはNEC PC-9800 シリーズのSERIAL2端子を使った接続時



# TRITONが送受信するMIDIメッセージ

[ ... ]は16進表記

## MIDIチャンネル

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせることにより、MIDIメッセージのやり取りを行います。MIDIチャンネルには1~16のチャンネルがあります。チャンネルの扱いは、各モードによって異なります。

### Programモード、Samplingモード

・グローバルMIDIチャンネル\*で送受信します。

\* グローバルMIDIチャンネルとは、Global P1: MIDI Channel で設定する本体のMIDI送受信の基準となるチャンネルです。

### Combinationモード

・コンビネーションの選択、エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブデータは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。

・ティンバーのMIDIデータの送受信は、ティンバーごとに設定するMIDIチャンネル(Combination P2: MIDIChannel タブ)を使用します。

・インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションや、インサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネルを使用します。

・本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、グローバルMIDIチャンネルで送信すると同時に、“Status”がEXT、EX2のティンバーのMIDIチャンネルで送信します。

・“Status”がINTのティンバーのMIDIチャンネルと一致するチャンネル・メッセージを受信します(別冊Parameter Guide “Status” MIDChannel P.33)。

### Sequencerモード、Song Playモード

・エフェクトのオン/オフ、エクスクルーシブデータは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。

・トラックのMIDIデータの送受信は、トラックごとに設定するMIDIチャンネル(Sequencer P2: MIDIChannel タブ)で行われます。

・インサート/マスター・エフェクトのダイナミック・モジュレーションやインサート・エフェクト通過後のパン、センド1、2のコントロールは、それぞれのエフェクトで設定するMIDIチャンネルで行われます。

・本体の鍵盤やコントローラーを操作すると、“Track Select”で選ばれているMIDIチャンネルでMIDIデータを送信します。ただし、“Track Select”で選ばれているトラックの

“Status”がBTH、EXT、EX2のときにのみ送信します(別冊Parameter Guide “Track Select” MIDI P.46)。

・シーケンサー・プレイ時は、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックの演奏データが、設定されているMIDIチャンネルで送信されます。

・“Status”がINT、BTHのトラックは、MIDIチャンネルに一致するチャンネル・メッセージを受信します(別冊Parameter Guide “Status” MIDChannel P.55、104)。

## ノート・オン/オフ

ノート・オン [9n, kk, vv]

ノート・オフ [8n, kk, vv]

(n: チャンネル, kk: ノート・ナンバー, vv: ベロシティ)

TRITONでは、本体の鍵盤を弾くたびに、ノート・オン/オフを送信します。アルペジエーター動作時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフを送信します(ローカル・コントロール・オフ時は、アルペジエーターによるノート・オン/オフは送信しません(「LocalControlOn」の設定P.112))。

ただし、ノート・オフ時のベロシティを送受信する機種はほとんどなく、TRITONでも送受信はしません。

## プログラム・チェンジ/バンク・セレクト

### プログラム/バンクを変える

プログラム・チェンジ [Cn, pp]

(n: チャンネル, pp: プログラム・ナンバーで128音色まで選択)

・バンクA、B、C、D、E、Fのプログラム000~127は、プログラム・チェンジ[Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。

・バンクG.g(1)、g(2)、g(3)、g(4)、g(5)、g(6)、g(7)、g(8)、g(9)、g(d)のプログラム001~128は、プログラム・チェンジ[Cn, 00]~[Cn, 7F]に対応します。

バンク・セレクト MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

バンク・セレクト LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: チャンネル, mm: バンク・ナンバーの上位, bb: バンク・ナンバーの下位)

・“BankMap”(Global P0: Preference タブ)によって、バンク・セレクトに対応する本体バンクが異なります。工場出荷時は、GM(2)になっています(別冊Parameter Guide “BankMap” P.115)。

バンク・セレクトを受信しただけではプログラムやバンクは切り替わりません。プログラムやバンクはプログラム・チェンジを受信した時点ではじめて変わります。

### Programモード

・Program P0: Play ではグローバルMIDIチャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1: Edit-Basic ~P9: Edit-MasterEffect では受信しません。

## Combination、Sequencer、Song Play モード

- ティンバー/トラックごとのプログラムを切り替えるには、それぞれで設定しているティンバー/トラックごとのMIDI チャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを受信します。
- コンビネーションを選び直したとき、“Status ”がEXT、EX2のティンバーでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます。  
Sequencer、SongPlay モードで“Bank/Program (P0: Program タブ)を設定したときや、ソングを選び直したとき、または小節の先頭に戻ったときに、“Status ”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、プログラム・チェンジやバンク・セレクトが送信されます(別冊『Parameter Guide 』Bank/Program 『MIDI 』P.30、47参照)。
- Combination、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDI1 タブEnableProgramChange 別冊『Parameter Guide 』P.35、57参照)。

## コンビネーションを変える

コンビネーションを切り替えるには、プログラムの切り替えと同様に、プログラム・チェンジやバンク・セレクトを使用します。

- バンクA、B、C、Dのコンビネーション000 ~ 127 は、プログラム・チェンジ[Cn, 00] ~ [Cn, 7F] に対応します。
- プログラムのバンク同様に BankMap (GlobalP0: Basic Setup Preference タブ)によって、バンク・セレクトに対応する本体バンクが異なります(別冊『Parameter Guide 』「BankMap 』P.115)。
- CombinationP0: Play ではグローバルMIDI チャンネルでプログラム・チェンジやバンク・セレクトを送受信します。P1: Edit-Program/Mixer ~P9Edit-MasterEffect では受信しません。

**note** プログラム・チェンジ全般のオン/オフは、GlobalP1: MIDI 「MIDFilter 』で設定します。

必要に応じて、プログラム・チェンジ全般のオン/オフに加え、受信データによるコンビネーションの切り替えのオン/オフや、バンク・セレクトの送受信のオン/オフの設定もできます。

- “Combination Change ”のチェックをはずすと、CombinationP0: Play のときに、受信したプログラム・チェンジがグローバルMIDI チャンネルに一致しても、コンビネーションは切り替わりません。このとき受信したMIDI チャンネルに一致するティンバーのプログラムが切り替わります。
- “Bank Change ”のチェックをはずすと、バンク・セレクトを送受信しません(別冊『Parameter Guide 』「MIDFilter 』P.119)。

## アフタータッチ

チャンネル・アフタータッチ [Dn, vv](n: チャンネル、vv: 値)

本体の鍵盤を押してからさらに押し込むと、アフタータッチ効果がかかり、同時に、チャンネル・アフタータッチを送信します。受信すると、アフタータッチ効果がかかります。

- アフタータッチ全般のオン/オフは、GlobalP1: MIDI 「MIDFilter 』で設定します。
- Combination、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDI1 タブEnableAfterTouch 別冊『Parameter Guide 』「MIDFilter 』P.35、57)。

ポリフォニック・キー・プレッシャー [An, kk, vv]

(n: チャンネル、kk: ノート・ナンバー、vv: 値)

アフタータッチには、もう1種類ポリフォニック・キー・プレッシャーという、鍵盤ごとに独立したアフタータッチがかけられるものがあります。このメッセージは、オルタネート・モジュレーション・ソースとして使用できますが、TRITON の鍵盤からは送信しません。使用するためには、外部からこのメッセージを受信するか、シーケンサーにレコーディングしてください。

この取扱説明書に記述されているアフタータッチとは、チャンネル・アフタータッチのことをいいます。

## ピッチ・ベンダー

ピッチ・ベンダー・チェンジ [En, bb, mm]

(n: チャンネル、bb: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階で値を表し、8192 [bb, mm = 00H, 40H] のときがセンター値となる)

本体のジョイスティックをX方向(左右)に操作すると、ピッチ・バンド効果がかかり、同時にピッチ・ベンダー・チェンジを送信します。受信すると、ピッチ・バンド効果がかかります。

**note** ピッチ・バンドのかかる範囲を、MIDI で設定することもできます(「ピッチバンドの可変範囲を変える」P.119)。

## コントロール・チェンジ

[Bn, cc, vv]

(n: チャンネル、cc: コントロール・チェンジ No.、vv: 値)で送受信されます。

(別冊『Parameter Guide 』「コントローラー操作時のMIDI 送信」P.221、「コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作」P.223)

- コントロール・チェンジ全般のオン/オフは、Global P1: MIDI 「MIDFilter 』で設定します。

・ Combination 、Sequencer モードではP3MIDFilter で各種コントロール・チェンジに対して、ティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます。機能が設定できるコントローラー([SW1]、[SW2]、REALTIMECONTROLS [1] ~[4] ノブFooPedal/Switch) のMIDI フィルターは設定してあるコントロール・チェンジに対して有効です。“Other Control Change”では、その他のチェック・ボックスの項目に該当しないコントロール・チェンジに対して有効です(別冊『ParameterGuide』MIDFilter §P.35、57)。

**note** REALTIMECONTROLS [1] ~[4] ノブBモードでは、MIDI CC#00 ~ CC#95 を選択できます。

## プログラム / コンビネーション・バンクの選択

バンク・セレクト(CC#00, CC#32)

「プログラム・チェンジ / バンク・セレクト」(§P.114)

## ジョイスティック操作でモジュレーションをかける

モジュレーション1・デプス(CC#01) [Bn, 01, vv]

本体のジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けると、モジュレーション1・デプスを送信します。受信すると、本体のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ピブラート効果(ピッチLFO)がかかります。

・ Combination 、Sequencer モードではティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます(P3: MIDI2 タブEnableJS+Y 別冊『ParameterGuide』MIDFilter §P.35、57)。

モジュレーション2・デプス(CC#02) [Bn, 02, vv]

本体のジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けると、モジュレーション2・デプスを送信します。受信すると、本体のジョイスティック操作時と同様な効果がかかります。通常、ワウ効果(フィルターLFO)がかかります。

・ Combination 、Sequencer モードではティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます(P3: MIDI2 タブEnableJS-Y 別冊『ParameterGuide』MIDFilter §P.35、57)。

**note** このメッセージの使用法はメーカーによって異なります(プレス・コントロール等)。

## ポルタメント効果をコントロールする

ポルタメント・タイム(CC#05) [Bn, 05, vv]

REALTIMECONTROLS [1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとポルタメント・タイムを送信し、ポルタメント・ピッチの変化する速さが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ポルタメント・スイッチ(CC#65) [Bn, 41, vv]

[SW1]、[SW2] やASSIGNABLESWITCH の機能に上記CC#を設定して、本体で操作すると、オン時 vv=127[7F]、オフ時 vv=0[00] を送信し、ポルタメント効果がオン / オフが切り替わ

ります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。(vv が63[3F] 以下のときオフ、64[40] 以上のときオンします。(別冊『ParameterGuide』SW1, SW2AssignList §217)。

・ Combination 、Sequencer モードではティンバー / トラックごとに送受信のオン / オフ設定ができます(P3: MIDI1 タブEnablePortamentoSW 別冊『ParameterGuide』§P.35、57)。

・ Sequencer モードでは“Portamento”(P2: OSC タブ)を設定したときや、ソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ポルタメント・タイム / スイッチが送信されます(別冊『ParameterGuide』“Portamento”MIDI §P.55)。

## 音量のコントロール

ボリューム(CC#07) [Bn, 07, vv]

ASSIGNABLEPEDAL やREALTIMECONTROLS [1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとボリュームを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

エクスプレッション(CC#11) [Bn, 0B, vv]

ASSIGNABLEPEDAL やREALTIMECONTROLS [1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとエクスプレッションを送信し、音量が変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

TRITON の音量は、ボリューム・メッセージの値と、エクスプレッション・メッセージの値を掛け合わせて設定されます。

ボリューム・メッセージを調整しても音量が大きくなりすぎないときや、音が出ないときは、外部からMIDI メッセージを送り、エクスプレッション・メッセージの値をリセット(vvを127)します。また、Sequencer モードのときは、ソングの Location を001: 01.000 にするとリセットされます。

・ Combination モードで、コンビネーションを選び直したとき、“Status”がEXT、EX2のティンバーは、ボリュームが送信されます。

・ Sequencer 、SongPlay モードで、“Volume”(P0: Mixer タブ)を設定したときや、Sequencer モードでソングを選び直したとき、また先頭に戻ったとき、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ボリュームが送信されます。

**note** ソングを選び直したとき、または先頭に戻ったときは、“Status”とは関係なく、内部のボリュームの値はトラックの設定データ(スタート時の設定)に、エクスプレッションの値は最大値にリセットされます。

**note** トラックごとに音量のコントロールができます。トラックの設定データ(スタート時の設定)の音量にはボリューム・メッセージを使い、演奏データ(曲が進むにつれて変化する)には通常、エクスプレッション・メッセージを使います(別冊『ParameterGuide』Volume §MIDI §P.31、49、103)。

ユニバーサル・エクスルーシブのマスター・ボリュームを用いると、ティンバーやトラック相互の音量バランスを崩さないで全体の音量が調整できます(「システム・エクスルーシブ・メッセージについて」P.120)。

## パンポット(ステレオ定位)のコントロール

パンポット (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

ASSIGNABLEPEDAL やREALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して本体で操作するとパンポットを送信し、パンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Sequencer、SongPlayモードではPan (P0:Mixer タブ)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときなどに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、パンポット(RNDは除く)が送信されます(別冊ParameterGuide §Pan MIDI P.49、103)。

ポスト・インサート・エフェクト・パンポット (CC#08)

[Bn, 08, vv](vv: 値、00でL振り切り、64でセンター、127でR振り切り)

ASSIGNABLEPEDAL やREALTIMECONTROLS[1] ~[4] Bモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとポスト・インサート・エフェクト・パンポットを送信し、インサート・エフェクト通過後のパンポットが変わります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

- Program、SamplingモードではグローバルMIDIチャンネルCombination、Sequencer、SongPlayモードではインサート・エフェクトごとに設定するMIDIチャンネルで送受信します。
- Sequencer、SongPlayモードでは“Pan(CC#8) (P8: InsertEffect タブ)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、ポスト・インサート・エフェクト・パンポットが送信されます(別冊ParameterGuide §InsertEffect MIDI P.75、110)。

## エフェクトのコントロール

エフェクト・コントロール1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

エフェクト・コントロール2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

ASSIGNABLEPEDAL やREALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとエフェクト・コントロール1、2を送信し、設定されているダイナミック・モジュレーションをコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

ダイナミック・モジュレーション・ソースには、各種コントロール・チェンジから選択できますが、ダイナミック・モジュレーション専用のコントロール・チェンジは、エフェクト・コントロール1 (CC#12)、2(CC#13) だけです。

エフェクト1・デプス(センド2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

エフェクト3・デプス(センド1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

ASSIGNABLEPEDAL やREALTIMECONTROLS[1] ~[4]

ノブBモードの機能に上記CC#を設定して、本体で操作するとエフェクト1・デプス(センド2)、3・デプス(センド1)を送信し、マスター・エフェクトMFX1、MFX2へのセンド・レベル1、2をそれぞれコントロールできます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

対応するMIDIチャンネルで、ティンバー/トラックの設定と、インサート・エフェクト通過後の設定を同時にコントロールします。

- Combination、Sequencer、SongPlayモードではプログラムごとに設定してあるオシレーターごとのセンド1、2の設定値(ProgramP8:Routing タブ)との掛け算で、実際のティンバー/トラックのセンド・レベルが決まります(別冊ParameterGuide §Send1、2 MIDI P.24、26、42、75、110 参照)。
- Sequencer、SongPlayモードで、“Send1”、“Send2”(P8Routing タブ、InsertEffect タブ)を設定したときや、Sequencerモードでソングを選び直したとき、また小節の先頭に戻ったときなどに、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックでは、センド1、2が送信されます(別冊ParameterGuide §Send1、2 “InsertFX” MIDI P.75、110)。

エフェクト2・デプス(IFX1~5 オン/オフ) (CC#92)

[Bn, 5C, vv]

エフェクト4・デプス(MFX1 オン/オフ) (CC#94)

[Bn, 5E, vv]

エフェクト5・デプス(MFX2 オン/オフ) (CC#95)

[Bn, 5F, vv]

各モードでのエフェクトのオン/オフ設定とは別に、GlobalP1: BasicSetup 「EffectGlobalSW」で、インサート・エフェクトIFX1~5、マスター・エフェクトMFX1、MFX2をそれぞれまとめてオフさせることができます。“IFX1-5Off”、“MFX1Off”、“MFX2Off”にチェックをつけることとvv=0[00]、チェックをはずすとvv=127[7F]を送信します。チェックをつけると対応するエフェクトがまとめてオフになります。チェックをはずすと各モードでのオン/オフ設定が有効になります。受信時も同様の設定となります(vvが00でオフ、01以上で元の設定)。送受信はグローバルMIDIチャンネルで行ないます(別冊ParameterGuide §“ON/OFF” MIDI P.25、27)。

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

## 各種コントローラーでのコントロール

フット・コントローラー(CC#04) [Bn, 04, vv]

ASSIGNABLEPEDALの機能に上記CC#を設定して本体で操作すると送信します。

- Combination、Sequencerモードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDI2 タブEnableFootPedal/Switch 別冊ParameterGuide P.35、57)。

リボン・コントローラー( CC # 16 ) [Bn, 10, vv]  
本体のリボン・コントローラーを操作すると送信します。

- ・ Combination 、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDI2 タブ EnableRibbon 別冊ParameterGuide 別冊P.35 、57)

コントローラー( CC # 18 ) [Bn, 12, vv]  
本体の[VALUE] スライダーを操作すると送信します。  
ProgramP0:Play 、CombinationP0:Play でそれぞれプログラム、コンビネーションのナンバー/ネームが選択されているとき( 反転表示 ) に有効です。

ノブ・モジュレーション1,2,3,4 ( CC # 17,19,20,21 )  
[Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]  
REALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC# を設定して本体で操作すると送信します。

- ・ Combination 、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDI3 タブ EnableREALTIMECONTROLSKnob1,2,3,4 別冊ParameterGuide 別冊P.35 、57)

コントローラー( CC # 83 ) [Bn, 53, vv]  
REALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC# を設定して本体で操作すると送信します。

SW1・モジュレーション ( CC#80 ) [Bn, 50, vv]  
SW2・モジュレーション ( CC#81 ) [Bn, 51, vv]  
それぞれ[SW1] 、[SW2] の機能に上記CC# を設定して、本体で操作すると、オン時vv=127[7F] 、オフ時vv=0[00] を送信します。(REALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブBモードの機能にも設定できます。)

- ・ Combination 、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDI3 タブ Enable SW1 、Enable SW2 別冊Parameter Guide 別冊P.35 、57)

フット・スイッチ ( CC#82 ) [Bn, 52, vv]  
ASSIGNABLE SWITCH の機能に上記CC# を設定して、本体で操作すると、オン時vv=127[7F] 、オフ時vv=0[00] を送信します。(REALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブBモードの機能にも設定できます。)

- ・ Combination 、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDIFilter MIDI2 タブ Enable Foot Pedal/Switch 別冊ParameterGuide 別冊P.35 、57)

「フット・コントローラー( CC#04 ) 」~「フット・スイッチ ( CC#82 ) 」は、本体で操作すると設定されているオルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションなどがコントロールされます。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。また「 SW1・モジュレーション ( CC#80 ) 」~「フット・スイッチ ( CC#82 ) 」では、vv が63[3F] 以下のときオフ、64[40] 以上のときオンします。

ダンパー・ペダル ( CC#64 ) [Bn, 40, vv]  
DAMPER端子に接続したダンパーペダル( 別売コルグDS-1H 等 ) を操作すると送信し、ダンパー効果がオン/オフします。DS-1H の場合、ハーフ・ダンパー効果がかかります。

- ・ Combination 、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます(P3: MIDIFilter MIDI1 タブ EnableDamper 別冊ParameterGuide 別冊P.35 、57)

ソステヌート ( CC#66 ) [Bn, 42, vv]  
ASSIGNABLE SWITCH の機能に上記CC# を設定して、本体で操作すると、オン時vv=127[7F] 、オフ時vv=0[00] を送信し、ソステヌート効果がオン/オフします。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります(vv が63[3F] 以下のときオフ、64[40] 以上のときオンします)。

ソフト・ペダル ( CC#67 ) [Bn, 43, vv]  
ASSIGNABLE SWITCH の機能に上記CC# を設定して本体で操作すると送信し、ソフト・ペダル効果がかかります。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります。

## プログラムの音色/エンベロープのコントロール

CC#70 番台は、それぞれプログラムの特定のパラメーターをコントロールします。それぞれのコントロール・チェンジに対応するプログラム・パラメーターおよび受信時の各モードでの動作は、別冊ParameterGuide 別冊「コントロール・チェンジ送受信時の本体の動作」( P.223 ) を参照してください。

ローパス・フィルター・カットオフ ( CC#74 ) [Bn, 4A, vv]  
レゾナンス・レベル/ハイパス・フィルター・カットオフ ( CC#71 ) [Bn, 47, vv]

フィルター・EGインテンシティ ( CC#79 ) [Bn, 4F, vv]  
リリース・タイム ( CC#72 ) [Bn, 48, vv]  
それぞれ、本体のREALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブをAモードで操作すると送信します(Bモードの機能としても設定できます)。

サステーン・レベル ( CC#70 ) [Bn, 46, vv]  
アタック・タイム ( CC#73 ) [Bn, 49, vv]  
ディケイ・タイム ( CC#75 ) [Bn, 4B, vv]  
LFO1・スピード ( CC#76 ) [Bn, 4C, vv]  
LFO1・デプス(ピッチ) ( CC#77 ) [Bn, 4D, vv]  
LFO1・ディレイ ( CC#78 ) [Bn, 4E, vv]  
REALTIMECONTROLS[1] ~[4] ノブBモードの機能に上記CC# を設定して本体で操作すると送信します。

これら进行操作すると、対応するプログラム・パラメーターがコントロールされて音色やエンベロープが変化します。受信すると、コントローラー操作時と同様な効果がかかります(vv が64[40] のときプログラム・パラメーターでの設定値となります)。

- ・ Combination 、Sequencer モードではティンバー/トラックごとに送受信のオン/オフ設定ができます。(P3: MIDIFilterMIDI2 タブ EnableREALTIMECONTROLS Knob1,2,3,4 別冊ParameterGuide 別冊P.35 、57)。



**note** Program モードでは、それぞれ対応するプログラム・パラメーターが一時的にエディットされた状態となります。ライト(本体での操作以外にMIDI エクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエスト)でその状態を保存することができます(1部パラメーターは除く)。ライトを行うと対応するプログラム・パラメーターの値が書き換わります。

**note** これらのメッセージ受信時の動作は機種によって異なります。他機種と接続したとき、同じ動作をするとは限りません。

## あるチャンネルのすべての音を消すとき

オール・ノート・オフ(CC#123) [Bn, 7B, 00](値は00)  
受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音がオフ(鍵盤を離れたのと同じ)します。ただし、音の余韻が残ります。

オール・サウンド・オフ(CC#120) [Bn, 78, 00](値は00)  
受信すると、そのチャンネルで発音中のすべての音が消えます。オール・ノート・オフでは音の余韻が残るのに対し、オール・サウンド・オフではただちに消えます。

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

## あるチャンネルのすべてのコントローラーをリセットするとき

リセット・オール・コントローラーズ(CC#121)  
[Bn, 79, 00](値は00)  
受信すると、そのチャンネルで動作中のすべてのコントローラーの値がリセットされます。

## RPNでのエディット

RPN(RegisteredParameterNo. )は、楽器メーカー等の枠を超えて共通の設定をするためのメッセージです(楽器メーカー/機種等で自由に使用できるメッセージには、NRPN(Non RPN)とエクスクルーシブがあります)。

RPNでの、エディットの手順は次の通りです。

RPN MSB(CC#101)[Bn, 65, mm] とRPN LSB(CC#100)[Bn, 64, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーターNo. の上位と下位)でパラメーターを選びます。  
データ・エントリーMSB(CC#6)[Bn, 06, mm] とデータ・エントリー - LSB(CC#38)[Bn, 26, vv] (n: チャンネル, mm, vv: 値の上位と下位、両方で16384段階)で値を設定します。  
データ・インクリメント(CC#96)[Bn, 60, 00] やデータ・デクリメント(CC#97)[Bn, 61, 00] (n: チャンネル, 値は00に固定)では、値を1つずつ増減することができます。

TRITON では、以下の項目(チューニングをする、トランスポーズをする、ピッチベンドの可変範囲を変える)の3種類のRPNを受信します。

## チューニングをする

RPNファインチューン [Bn, 65, 00, 64, 01]  
プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencer、SongPlay モード)ごとに、RPNでディチューンが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 01]:RPN パラメーター01 を選びます。  
[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、0 [mm, vv = 00, 00] のときは - 100 セント、16383 [mm, vv = 7F, 7F] のときは + 100 セントとなります。

**note** ユニバーサル・エクスクルーシブのファイン・チューンを用いると、GlobalP0:BasicSetup “MasterTune” に対応する、全体のチューンが調整できます(「システム・エクスクルーシブについて」P.120)。

## トランスポーズをする

RPNコースチューン [Bn, 65, 00, 64, 02]  
プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencer、SongPlay モード)ごとに、RPNでトランスポーズが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 02]:RPN パラメーター02 を選びます。  
[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が8192 [mm, vv = 40, 00] のときはセンター、6656 [mm, vv = 34, 00] のとき - 12 半音、9728 [mm, vv = 4C, 00] のときは + 12 半音となります。

**note** ユニバーサル・エクスクルーシブのコースチューンを用いると、GlobalP0:BasicSetup “Transpose” に対応する、全体のチューンが調整できます(「システム・エクスクルーシブについて」P.120)。

## ピッチベンドの可変範囲を変える

RPNピッチベンド・レンジ [Bn, 64, 00, 65, 00]  
プログラム、ティンバー(Combination モード)、トラック(Sequencer、SongPlay モード)ごとに、RPNでピッチベンド・レンジが調整できます。

手順は次の通りです。

[Bn, 65, 00, 64, 00]:RPN パラメーター00 を選びます。  
[Bn, 06, mm, 26, vv]: データ・エントリーで値を設定します。通常は上位しか使用しません。

値が0 [mm, vv = 00, 00] のときは+00、1536 [mm, vv = 0C, 00] のときは + 12 (1オクターブ)となります。ティンバー/トラックでは、マイナスの値も設定できるが、RPNで設定できるのはプラスの値のみです。



## アルペジエーターのコントロール (NRPN)

アルペジエーターの操作を、NRPN(Non Registered ParameterNo.) メッセージでコントロールできます。NRPN は、楽器メーカー / 機種等で自由に使用できるメッセージです。

NRPN のコントロールの方法は、RPN と同様ですが、パラメーターの選択にNRPN MSB(CC#99)[Bn, 63, mm] と、NRPN LSB(CC#98)[Bn, 62, rr] (n: チャンネル, mm, rr: パラメーターNo. の上位と下位)を使用します。

### NRPN アルペジエーター・オン / オフ

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

ARPEGGIATOR[ON/OFF] スイッチを押すと送信されます。オン時 mm=127[7F]、オフ時 mm=0[00] を送信し、アルペジエーターがオン / オフします(ASSIGNABLE SWITCH の機能にも設定できます)。

受信時も同様にアルペジエーターがオン / オフします(mm が 64[40] 以上のときオン、63[3F] 以下のときオフします)。

### NRPN アルペジエーター・ゲート・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

ARPEGGIATOR [GATE] ノブを操作すると送信し、アルペジエーターのゲートが変化します。受信時も同様に効果がかけられます。

### NRPN アルペジエーター・ベロシティ・コントロール

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

ARPEGGIATOR[VELOCITY] ノブを操作すると送信し、アルペジエーターのベロシティが変化します。受信時も同様に効果がかけられます。

## システム・エクスクルーシブ・メッセージについて

使用法はメーカーによって自由なため、このメッセージは、おもに機種独特のパラメーターを持つ音色データやエディット・データの送受信に使用されます。TRITON のシステム・エクスクルーシブ・メッセージのフォーマットは、[F0, 42, 3n, 50, ff, ……., F7] です。

F0: エクスクルーシブ・ステータス

42: コルグID

3n: [n=0 ~ F]グローバルMIDIチャンネル1 ~ 16


50: TRITON 機種ID

ff: ファンクションID(メッセージの種類)

~ ..

F7: エンド・オブ・エクスクルーシブ

TRITON シリーズはすべて同じ機種ID を使用しています。TRITON シリーズの機種間でエクスクルーシブ・データのやりとりが行えます。

 MIDIExclusiveFormat 情報を含むMIDIImplementation の配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

## ユニバーサル・システム・エクスクルーシブ

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

TRITON では、ユニバーサル・システム・エクスクルーシブのうち次の6つに対応しています。

### インクワイアリー・メッセージ・リクエスト

[F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

### インクワイアリー・メッセージ

[F0, 7E, nn, 06, 02, (9バイト), F7]

インクワイアリー・メッセージ・リクエストを受信すると、「私はコルグのTRITON シリーズで、システムのバージョンは……です」という内容のインクワイアリー・メッセージを送信します。

### GMシステム・オン [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

Song Play モードで受信すると、GM用に初期化されます。

### マスター・ボリューム [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階)

ASSIGNABLEPEDAL やREALTIMECONTROLS[1] ~ [4] ノブモードの機能にMaster Volumeを設定して、本体で操作すると送信し、ティンバー / トラックの相互の音量のバランスを崩さないで、全体の音量が調整できます。受信すると、コントローラ操作時と同様な効果がかけられます。

### マスター・バランス [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: 値の下位、mm: 値の上位、両方合わせて16384段階、8192で初期位置、値が小さくなるほど左寄りになる)

受信すると、ティンバー / トラックの相互の定位の関係を崩さないで全体の定位が調整できます。

### マスター・ファイン・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(値が8192 [mm、vv = 40, 00] のときはセンター、4096 [mm、vv = 20, 00] のときは - 50セント、12288 [mm、vv = 60, 00] のときは + 50セントとなります。)

受信するとGlobalP0:Basic タブのMasterTune が設定されます。

### マスター・コース・チューニング

[F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(通常は上位mmしか使用しません。値が8192 [mm、vv = 40, 00] のときはセンター、6656 [mm、vv = 34, 00] のとき - 12半音、9728 [mm、vv = 4C, 00] のときは + 12半音となります。)

受信するとGlobalP0:Basic タブ Transpose が設定されます。

## 音色等の設定データを送る(データ・ダンプについて)

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン、グローバル・セッティング、シーケンサーの各データは、MIDI エクスクルーシブ・メッセージとして送信できま

す。MIDI エクスクルーシブ・メッセージを外部機器に送信することを、データ・ダンプといいます。

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

データ・ダンプには次の3種類があります。

- GlobalP1:MIDI の DataDump (ページ・メニュー・コマンド)の操作でデータをダンプすると、インターナル・メモリーの各種データが送信されます。TRITON で受信すると、インターナル・メモリーに直接データが書き込まれるので、ライトする必要はありません(別冊『ParameterGuide』送信「受信」P.119、120)。

- GlobalP1:MIDIEnableExclusive にチェックが入っているときに、CombinationP0:Play でコンビネーションを変えると、1個のコンビネーション・データが送信され、Program PlayP0:Play でプログラムを変えると、1個のプログラム・データが送信されます。

これらのデータは、そのとき選ばれたコンビネーションやプログラムのエディット・バッファ上のデータです。TRITON で受信すると、エディット・バッファにデータが書き込まれるので、インターナル・メモリーに保存するときは、ライトの操作をしなければなりません。ライトは、本体でのライト操作(「データの保存」P.37)または、MIDI エクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

- GlobalP1:MIDIEnableExclusive にチェックが入っているときに、ダンプ・リクエストを受信することによっても送信します。送受信には、グローバルMIDI チャンネルが使用されます。

## 音色等のエディットを行なう

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

### パラメーター・チェンジ

- Program モードでは、プログラム・ネームを除く各パラメーターをエディットできます。パフォーマンス・エディターも含まれます。
- Combination モードでは、コンビネーション・ネームを除くパラメーターをエディットできます。

### ドラムキット・パラメーター・チェンジ/ユーザー・アルペジオパターン・パラメーター・チェンジ

- Global モードでは、ドラム・キット、アルペジオ・ユーザー・パターンのエディットができます。

その他グローバル・パラメーター、Sequencer モードのデータのエディットは行なえないので、これらはデータ・ダンプで行ないます。Sampling モードのデータのデータ・ダンプは対応していません。

これらの送受信は、グローバルMIDI チャンネルが使用されます。

まず、GlobalP1:MIDI “EnableExclusive” にチェックをつけて、エクスクルーシブ・データを送受信可能な状態にします。TRITON でモードを変えるとモード・チェンジが送信され、プログラムやコンビネーションを変えると、プログラム・チェンジと一緒に1プログラム・パラメーターや1コンビネーション・パラメーターが送信されます。さらに、個々のパラメーターをエディットすると、パラメーター・チェンジやドラムキット・パラメーター・チェンジ、ユーザーアルペジオパターン・パラメーター・チェンジが送信されます。

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

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

プログラムやコンビネーションを変えたときや、パラメーター・チェンジによるエディットは、エディット・バッファ上で行なわれるため、ライトしないとインターナル・メモリーに記憶されず、プログラムやコンビネーションを選び直すと消えてしまいます。ライトは、本体でのライト操作(「データの保存」P.37)または、MIDI エクスクルーシブのプログラム・ライト・リクエストやコンビネーション・ライト・リクエストで行なうことができます。

## 音が消えないとき

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

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

## 外部機器と接続してマルチ・ティンバーで演奏する

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

- 外部機器からのMIDI メッセージで、コンビネーションを発音させます(8マルチ・ティンバー)。ただし、全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、プログラム・チェンジによるコンビネーションの切り替えで行ないません。
- 外部機器からのMIDI メッセージで、ソングを発音させます(16マルチ・ティンバーの音源として使用)。ただし、Global P1:MIDI “MIDIClock” がINTのときは全体的な設定(ソング)の切り替えは行なえません。

- 外部機器からのクロックを使用してソングの演奏データを演奏します(“MIDI Clock”をEXTにして本機のシーケンサーを動作させます)(「アルペジエーターやシーケンサーの同期演奏を行なう」)。全体的な設定(プログラムやレベルからエフェクトまで)の切り替えは、ソング・セレクトによるソングの切り替えで行ないます。

## アルペジエーターやシーケンサーの同期演奏を行なう

TRITON をマスター(コントロールする側)にするか、スレーブ(コントロールされる側)にするかは、Global P1:MIDI “MIDI Clock”で設定します。

### TRITONをマスター、外部MIDI機器をスレーブとするとき

TRITON のMIDIOUT 端子と外部MIDI 機器のMIDIIN 端子を接続します。またはTRITON のTO HOST 端子とコンピューターを接続します(「P.111」、112)。

- “MIDI Clock”をInternalにすると、TRITON がマスターになります。MIDI タイミング・クロックがMIDI で送信されます。

アルペジエーター: テンポは本体でコントロールできます。同時にアルペジエーター演奏がMIDI で送信されます。(Combination、Sequencer、SongPlay モードではティンバー/トラックの Status がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます。)MIDI OUT に接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

シーケンサー: 演奏データは、本体で演奏しコントロールできます。同時にシーケンサー演奏は、“Status”がBTH、EXT、EX2のトラックからMIDI で送信されます。MIDI OUT に接続した外部音源を発音させたり、外部シーケンサーのテンポをコントロールすることができます。

ただし、エクスクルーシブ・データは、TRITON のシーケンサーにレコーディングできないので、スレーブの機器がTRITON のときはGlobal P1:MIDI “DumpSequencer” (ページ・メニュ・コマンド)を併用します。またそれ以外の機種がスレーブのときは、TRITON のDisk モードデータ・ファイラー機能(“ReceiveandSaveMIDIExclusiveData”、 “LoadandTransmitMIDIExclusiveData”)を利用するとよいでしょう。

### 外部MIDI機器をマスター、TRITONをスレーブとするとき:

TRITON のMIDIIN 端子と外部MIDI 機器のMIDIOUT 端子を接続します。またはTRITON のTO HOST 端子とコンピューターを接続します(「P.111」、112)。

- “MIDI Clock”をExternal MIDIまたはExternal PCI/Fにするとスレーブになります。

アルペジエーター: テンポはMIDI タイミング・クロックに従います。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDI タイミング・クロックにアルペジエーター演奏を同期させることができず(「P.105」)。

また、“MIDI Clock”がExternal MIDIまたはExternal PCI/Fで外部からコントロールされる状態でも、アルペジエーター演奏がMIDI で送信されます(Combination、Sequencer モードでは、ティンバー/トラックの Status がBTH、EXT、EX2のティンバー/トラックから送信されます)。

シーケンサー: 本体で演奏データのコントロールができなくなり、MIDI IN に接続した外部機器でコントロールします。外部シーケンサーを演奏させ、そのMIDI タイミング・クロックでTRITON のシーケンサーを同時に演奏させるときは、あらかじめ、双方の拍子やスタートの小節位置を合わせておく必要があります。

また、“MIDI Clock”がExternal MIDIまたはExternal PCI/Fで外部からコントロールされる状態でも Status がBTH、EXT、EX2のトラックからは、演奏データが送信されます。

## 外部機器からの演奏データをレコーディングする

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

- Global P1:MIDI “MIDI Clock”をInternalにして、レコーディングを開始してから外部シーケンサーをスタートさせると、非同期でそのMIDI メッセージがレコーディングできます。MIDI で送られてくる演奏データを単にレコーディングするだけなので、演奏は忠実に再現できますが、小節の管理等はなく、エディットには不向きです。
- Global P1:MIDI “MIDI Clock”をExternal MIDIまたはExternal PCI/Fすると、レコーディングの開始やテンポ等はすべて外部シーケンサーに依存してレコーディングされます。同期してレコーディングされるため、小節の管理等が行なえます(ただし、レコーディング前に拍子の設定が必要です)。しかし、演奏途中のテンポの変化はレコーディングされないため、後でテンポ・チェンジの挿入が必要です。通常のマルチトラック・レコーディング等では、この方法を用います(「マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)」「P.66」)。

## GM/GS/XGについて

TRITON はGMに準拠しています。またGM2に準拠した音色配列(バンク・セレクト含む)に対応しており音色プログラム256プログラム、9ドラム・プログラムが、ROMバンクG、g(1) ~ g(9)、g(d) にメモリーされています(g(1) ~ g(9) はGM2パリエーション・プログラム、g(d) はドラムプログラム用バンクです)。

GMは、それに対応していれば、メーカーや機種にかかわらず音色等に互換性も持てるという規格ですが、その運用上、注意点があります。

- ・ GMシステム・オンは、Song Play モードでのみ対応します(別冊Parameter Guide ④GMInitialize ④P.102)。

ローランドGS、ヤマハXGは、GMに対して各社が独自に拡張した規格です。

TRITON では、GS/XG の音色配列をGM2音色配列へ自動変換し、またメッセージの一部に対応します。これによりSong Play モード等で、GS/XG の演奏データを再生することができます。

- ▲ GS/XG のすべての音色配列やメッセージに対応していないので、データの内容によっては、正しく再生されない場合があります。

GM/GS/XG 規格に準拠した演奏データを再生したり、ソングにロードするときは、Global P0: Preference タブで Bank Map "をGM(2)に設定してください。

### GS/XGのバンク/プログラム配列のGM2バンク/プログラム配列への変換

- ・ GS/XG で使用されているバンク・セレクト/プログラム・チェンジを受信すると、TRITON のG、g(1) ~ g(9)、g(d) のバンク/プログラム配列へ自動的に変換します。
- ・ Disk モードで、SMFをソングにロードする際も同様に変換されます。

- ▲ GS/XG で共用されているバンクに対しては、GS Reset/XG System ON を受信して、それぞれ最適なバンク/プログラム配列へ自動的に変換します。

### GS/XGのパート・モード・エクスクルージョン・メッセージの対応

- ・ Song Play モードで、GS/XG のパート・モード・エクスクルージョン・メッセージでDrum、MDrm1 ~ 4を受信すると、指定されたトラックにバンクg(d)(GM2 ドラム・バンク) が選択されます。

このパート・モードの状態が解除されるまで、指定されたトラックではバンク・セレクト・メッセージを受けなくなります。

- ・ Disk モードで、SMFをソングにロードする際は、パート・モードでDrum、MDrm1 ~ 4に設定されているトラックに含まれるバンク・セレクト・メッセージは、無視されロードされません。

## GS/XGの演奏データで使用されるNRPN・メッセージの対応

以下のNRPNメッセージを受信して、音色変化に対応します。

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: Drum Inst No.([0C ... 6C] C0 ... C8に対応)  
\* [00, 01 ... 7f] Random, L000 ... R127に対応)

## スタンダードMIDIファイルについて

スタンダードMIDIファイル(SMF)は、同一、または異なるコンピュータ上の異なったプログラム間や、異なるメーカーや機種間で、時間情報を含むMIDI データを交換するためのものです。1曲(1ソング)が1ファイルになります。TRITON は、すべてのMIDI データが1トラックにまとめられているフォーマット0(タイプ0)と、トラックごとにデータがわかれているフォーマット1(タイプ1)に対応しています。

SMFをSong Play モードで再生するときや、Disk モードでソングにロードするときに、Global P1: System Preference タブ " Bank Map " の設定によって、選択されるプログラム・バンクが異なります。GM/GS/XG 規格に準拠したSMFを再生/ロードするときは、" Bank Map " をGM(2)に設定してください。

### Song Playモード

- ・ TRITON では、Song Play モードでディスクや外部SCSI デバイス(別売オプションEXB-SCSI 搭載時)からのSMFのダイレクト・プレイ(ロードせずに直接データを読み込みながらの再生)が可能です。
- ・ SMFデータにGMシステム・オン・メッセージがあるとき、GM用に初期化されます(別冊Parameter Guide ④GM Initialize ④P.102)。

---

## Sequencer モード

Disk モードでソングをスタンダードMIDI ファイルに変換して保存するときに、フォーマット0または1を選ぶことができます。

- ・ TRITON のソング・データをフォーマット1でSMFにセーブしたデータを、他機種でロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがあります。これは、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めただけで、演奏そのものには影響はありません。
- ・ 他機種のフォーマット1でセーブしたデータを、TRITON でソングとしてロードすると、セーブ前と比べてトラックがずれていることがありますが、演奏データが何もレコードされていないトラックをはぶいて詰めているだけですので、演奏そのものには影響はありません。

TRITON 同士でシーケンス・データのやり取りを行なう場合は、通常のTRITON のフォーマットでセーブ(“ Save SEQ ”)することをお勧めします。

通常のTRITON のフォーマットでセーブすることにより、スタンダードMIDI ファイルとしてセーブ(“ Save to StdMIDIFile ”)するより、TRITON 独自のさまざまな設定やパターンをセーブすることができます。

# その他の機能

## 他の楽器とチューニングを合わせる / トランスポーズ(移調)する

他の楽器と一緒にTRITON を演奏するときや、CDやテープなどの音楽に合わせて演奏するときに、ピッチがずれている場合にチューニングをします。Global P0:Basic タブ MasterTune ”を調整します。±50セント(半音=100セント)の範囲で設定できます。

また、半音単位で音域をずらしたいときにトランスポーズをします。TRITON 全体でトランスポーズするときはGlobal P0:Basic タブ KeyTranspose ”を調整します。±1オクターブの範囲で設定できます。

Global モードでのTRITON 全体に対するチューニング、トランスポーズの手順を示します。

[GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。

[MENU] キーを押した後、P0:Basic Setup を押します。

Basic タブを押します。

チューニングをするときは MasterTune ”を、トランスポーズをするときは Key Transpose ”を選択します。

VALUE コントローラーで値を設定します。

テン・キー[0] ~ [9] で値を入力し[ENTER] キーを押します。その他、[VALUE] ダイヤル、[VALUE] スライダ、[△]、[▽] キーでも選択できます。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください。(P.39)。

## エフェクトをバイパスする

通常、プログラム、コンビネーション、ソング、Sampling、Song Play モードごとにエフェクトのオン/オフを設定しますが、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトをTRITON 全体で使わない場合にこれらのエフェクトをバイパスすることができます。

[GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。

[MENU] キーを押した後、P0:Basic Setup を押します。

Basic タブを押します。

インサート・エフェクト1~5をオフするときは、“IFX1-5 Off”チェック・ボックスをチェックします。

マスター・エフェクト1をオフするときは、“MFX1 Off”チェック・ボックスを、マスター・エフェクト2をオフするときは、“MFX2 Off”チェック・ボックスをチェックします。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください。(P.39)。

## ASSIGNABLE Switch、ASSIGNABLE Pedalの機能を設定する

ASSIGNABLE SWITCH 端子に接続したアサインブル・スイッチ(別売オプション コルグ PS-1)の機能を設定します。

オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソース、ポルタメント・オン/オフ、ソステヌート効果、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、アルペジエーターのオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択(アップ/ダウン)、シーケンサーのスタート/ストップ、シーケンサーのパンチイン/アウト、キュー・リストのStepを進めるトリガーがコントロールできます(ParamterGuide P.219 参照)。

• Global P2 Controller “FootSwitchAssign”で設定します。

ASSIGNABLE PEDAL 端子に接続したアサインブル・ペダル(別売オプション コルグ XVP-10、EXP-2)でコントロールする機能を設定します。

マスター・ボリューム、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーション、ポルタメントのピッチ変化スピード、ボリューム、インサート・エフェクト通過後のパン、パン、ボリューム、マスター・エフェクトへのセンド・レベルがコントロールできます(ParamterGuide P.220 参照)。

• Global P2 Controller “FootPedaAssign”で設定します。

**note** オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。このとき“Foot Switch Assign”はFootSW(CC#82)、“Foot Pedal Assign”はFootPedal(CC#04)に設定します。

ここでは、プログラム、コンビネーションを切り替えるための設定手順を示します。

ASSIGNABLE SWITCH 端子に、別売オプションの コルグ PS-1 を接続します。

[GLOBAL] キーを押して、Global モードに入ります。

[MENU] キーを押した後、P2:Controller を押します。

“Foot Switch Assign”のポップアップ・ボタンを押して、Program Up またはProgram Down を選択します。

Program Upにすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ上のプログラム・ナンバーが選択できます。

Program Downにすると、フット・スイッチを押すたびに、1 つ下のプログラム・ナンバーが選択できます。

“FootSwitchPolarity” を、接続したペダルと同じ極性に設定します。

コルグ ペダルスイッチPS 1 を接続したときは、(-)KORG Standard に設定します。同じ極性に設定しなければ、ペダルは正しく機能しません。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください( P.39) 。

[PROG] 鍵を押してProgram P0: Play に入るか、[COMBI] 鍵を押してCombinationP0:Play に入り、フット・スイッチを押すと、プログラム/コンピネーションが切り替わります。

## ベロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を变化する度合いを変える

ベロシティやアフタータッチの強弱による音量や音色の变化の度合いが設定できます。变化する度合いを変えることにより、例えば、打鍵の強弱(ベロシティ)にばらつきがあっても、発音する音の大きさある程度そろえることができます。カーブにはそれぞれの特徴があるので、自分のベロシティの強さ、演奏スタイル、得たい効果などを考え、カーブを使い分けてください(別冊『ParameterGuide』P.113、114 参照)。

[GLOBAL] 鍵を押して、Global モードに入ります。

[MENU] 鍵を押した後、P0:Basic Setup を押します。

Basic タブを押します。

ベロシティ・カーブを設定するときは Velocity Curve で使用するカーブを設定します。

アフタータッチ・カーブを設定するときは After Touch Curve で使用するカーブを設定します。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください( P.39) 。

この設定は、本体全体の動作に關与します。プログラムごとに、ベロシティ(弾く強さ)による变化を調整するパラメーターがあり、これをエディットすることによって变化の仕方が変わります。こちらは、Program モードで個別に細かく設定できます。

## オリジナル・スケールを作成する

オリジナル・スケールが作成できます。1 オクターブ分の音階を設定し、全音域でこの設定が反映される User Octave Scale を 16 種類、128 鍵の音階を個別に設定する User All Notes Scale を 1 種類、設定できます。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください( P.39) 。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンピネーションの各ティンバー、ソングの各トラック(Sequencer/Song Play) で選択できます(『スケールを変更する』)。

## スケールを変更する

プログラム、コンピネーションのティンバー、ソングのトラック(Sequencer/Song Play)にスケールを設定できます。

それぞれの設定は、以下のページの“Type”、その他コンピネーション、ソングについては Use Program's Scale で行います。

プログラム	P1: Edit-Basic, Program Basic
コンピネーション	P2: Edit-Trk Param, Other
ソング	P2: Trk Param, Other T01-08/T09-16
Song Play モード	P1: Track, Status/Scale T01-08/T09-16

ここではSequencer モードでの設定手順を示します。

[SEQ] 鍵を押して、Sequencer モードに入ります。

[MENU] 鍵を押した後、P2:Trk Param を押します。

OtherT01-08 タブまたはOtherT09-16 タブを押します。

トラックのプログラムに設定しているスケールを使用する場合は、そのトラックの Use Program's Scale チェックボックスをチェックします。

チェックしていないトラックは Scale の“Type”で設定しているスケールが使用されます。

現在選択しているソング全体のスケールを“Type”で選択します。

**note** 設定を電源オフ後も保存しておく場合は、設定を保存してください( P.38、39、別冊『Parameter Guide』P.48、103) 。

## [SW1]、[SW2]の機能を設定する

[SW1]、[SW2] 鍵の機能を設定します(『Parameter Guide』P.217 参照)。

[SW1]、[SW2] 鍵の機能は、プログラム、コンピネーション、ソングの1つずつに対して設定します。また Sampling モード、Song Play モードではそれぞれのモード全体に対して設定します。



[SW1]、[SW2] キーはキーの動作も設定でき、[SW1]、[SW2] キーを押すたびにオン/オフが切り替わるToggleと、[SW1]、[SW2] キーを押している間だけオンになるMomentaryがあります。

それぞれの設定は以下のページの Panel Switch Assign で行います。

プログラム	P1: Edit-Basic, Controller Setup
コンピネーション	P4: Edit-Zonr/Ctrl, Control
ソング	P4: Zonr/Ctrl, Controller Setup
Samplingモード	P4: Controller Setup
Song Playモード	P2: Controller Setup

**note** プログラム、コンピネーションのライト時に[SW1]、[SW2] キーのオン/オフの状態が保存されます。

**note** オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、SW1 Mod.:CC#80、SW2 Mod.:CC#81を選択します。

[SW1] キーをプログラムのエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして機能を設定し、エフェクトをコントロールするための設定例をP.110 に示していますので参照してください。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください(P.38、39、別冊ParameterGuide P.48、103)。ただし、Samplingモードの設定は保存できません。

## REALTIME CONTROLS [1]~[4] Bモードの機能を設定する

REALTIMECONTROLS Bモード時のノブ[1]~[4]の機能を設定します(P.218 参照)。

Bモードのときの機能は、プログラム、コンピネーション、ソングの1つずつに対して設定します。またSamplingモード、Song Playモードではそれぞれのモード全体に対して設定します。

それぞれの設定は以下のページの RealtimeControlKnobs B-Assign で行います。

プログラム	P1: Edit-Basic, Controller Setup
コンピネーション	P4: Edit-Zonr/Ctrl, Control
ソング	P4: Zonr/Ctrl, Controller Setup
Samplingモード	P4: Controller Setup
Song Playモード	P2: Controller Setup

**note** オルタネート・モジュレーションやエフェクトのダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメーターやエフェクト・パラメーターをコントロールすることができます。

このとき通常、Knob Mod.1:CC#17、Knob Mod.2:CC#19、Knob Mod.3:CC#20、Knob Mod.4:CC#21を選択します。

ここでは、ノブ[1]でプログラムのフィルターとアンプのEGアタックをコントロールする設定手順を示します。

[PROG] キーを押して、Program モードに入ります。

[MENU] キーを押した後、P1:Edit-Basic を押します。

Controller タブを押します。

RealtimeControlKnobsB-Assign のKnob1-B のポップアップ・ボタンを押して、F/A Attack を選択します。

[REALTIME CONTROLS] キーを押してBモードにして、[1] ノブを回すと、フィルターとアンプのEGアタックをコントロールできます。

**note** 電源オフ後も設定を保存しておく場合は、設定を保存してください(P.38、39、別冊ParameterGuide P.48、103)。ただし、Samplingモードの設定は保存できません。

## LCD画面のコントラスト(濃度)を調節する

リア・パネルのコントラストつまみで調節します。

## LCD画面を押したときにビープ音を出す

GlobalP0:SysytemPreference タブ BeepEnable チェック・ボックスをチェックすると、LCD画面のオブジェクトを押したときに、ビープ音が鳴ります。

## データ・ファイラーとして使用したいとき

外部の機器から送信されたMIDI エクスクリューシブ・データを受信して、それをフロッピー・ディスクにセーブすることができます(データ・ファイラー機能)。これはDiskモードSaveタブのページ・メニュー・コマンド Save Exclusive を選んで行ないます(別冊ParameterGuide P.141)。

---

## ショート・カット

[MENU]キー + テン・キー[0] ~ [9]

- ・ モード内の各ページへのアクセス

[ENTER]キー + テン・キー[0] ~ [9]

- ・ 各ページのページ・メニュー・コマンドへのアクセス(10 項目まで)

[ENTER]キー + 鍵盤

- ・ ノート・ナンバー値、ベロシティ値の入力
- ・ GlobalP5:DrumKit       、SequencerP5:RPPRSetup        タブでの KEY 選択
- ・ Sampling   モードでの基準キーおよびIndex の選択

[ENTER]キー + [LOCATE]キー

- ・ Sequencer   、Song Play   モードでの、現在のロケーション “ Location   ” をセット( ページ・メニュー・コマンド “ Set Location   ” に相当)

# 付 録

## KORG MIDI Driverのインストールと セットアップ

### KORG MIDI Driverの Windows95/98 へのインス トールと設定

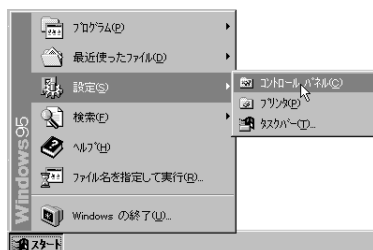
#### KORG MIDI DriverのWindows95/ 98 へのインストール方法

お使いになるアプリケーション(シーケンサー)がWindows に対応している場合、KORG MIDI Driver を使用しますと、シリアルポート(COM、RS-232C) に接続したKORGの音源をMIDI デバイスとして扱えるようになります。

▲ KORG MIDI Driver のインストールを行なう前に、TRITON とコンピューターを専用のシリアル・ケーブルで接続し、TRITON の電源をオンにして、GlobalP0: System Pref. タブの PCI/F Baud Rate でボーレートを使用するコンピューターに合わせてください( P.112、113)。

▲ お使いのコンピューターの処理速度が十分に速くない場合、MIDI IN データを正しく受信できないことがあります。Windows NT はサポートしていません。

タスクバーの[スタート] ボタンをクリックして、設定の中の「コントロール」をクリックします。



コントロールパネルの中のハードウェア またはハードウェアの追加アイコンをダブルクリックすると「ハードウェアワイザード」が起動するので、Windows95 では[次へ>] をクリックします。Windows98 では[次へ>] をクリックして、次の説明が表示されたら再度[次へ>] をクリックします。

そして「新しいハードウェアを自動的に検出しますか?」で必ず「いいえ」を選択して[次へ>] をクリックします。



「ハードウェアワイザード」の「新しいハードウェアを自動的に検出しますか?」で必ず「いいえ」を選択して「次へ>」をクリックします。



「デバイスを使用」をクリックします。



ドライブおよびディレクトリを求めてくるので、AG-001B、AG-003B などKORG PCI/F Driver の入ったディスクをフロッピー・ドライブに入れ、そのドライブ名を入力します。例えばAドライブの場合は「A:¥」と入力します。ボーナス・ディスク\*などIBM(DOS/V機)用とPC-98xxシリーズ用の両方が入っているディスクの場合には、次のように入力します。

DOS/V 機やNECの98NXの場合は、

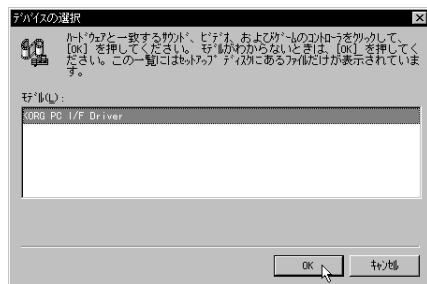
「A:¥IBM(B 場合はB:¥IBM)」

NECのPC-98xxシリーズの場合は、

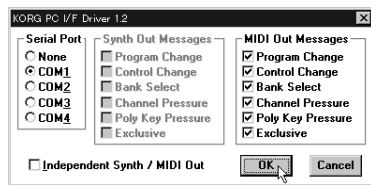
「A:¥PC98(B 場合はB:¥PC98)」

と入力します。

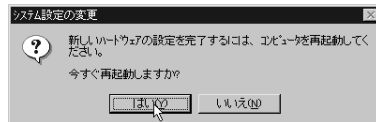
[OK] ボタンをクリックして、[完了] をクリックします。



後半で説明する「KORG MIDI Driver のセットアップ」に従って設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。



ドライバを有効にするために必ず再起動させてください。



## KORG MIDI Driver の設定

「コントロールパネル」の中の「サウンド」アイコンをダブルクリックすると、「サウンド」の「MIDI」ダイアログが表示されます。

右上の「詳細設定」タブをクリックします。

「MIDI」バスの左端の「+」をクリックして（表示が「-」になります）、「KORG PCI/F MIDI Port」をクリックします。

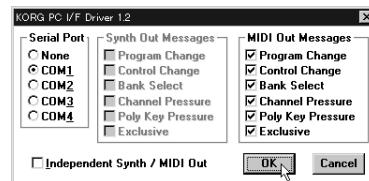
そして「MIDI」ボタンをクリックします。



「KORG PCI/F MIDI Port」の「MIDI」が表示されるので、[設定] ボタンをクリックします。



後半で説明する「KORG MIDI Driver のセットアップ」に従って設定を行い、[OK] ボタンをクリックします。設定を変更した場合にはWindows を再起動させてください。



## KORG MIDI Driver のセットアップ

Serial Port では TRITON を接続したシリアル・ポートを“COM1”から“COM4”の中から選びます(PC-98xx シリーズで RS-232C を使用する場合には“COM1”を、SERIAL2 を使用する場合には“COM2”を選択してください)。KORG MIDI Driver を組み込んだ後に、シリアル・ポートを別の用途に使うときには、“None”を選んでドライバを無効にするか、またはドライバを「削除」して Windows を再起動させてください。

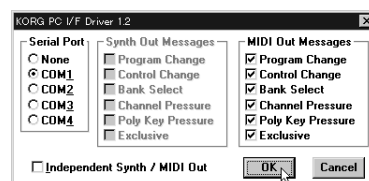
“Independent Synth / MIDI Out”がチェックされていないときは、Default MIDI に出力されたデータは音源と MIDI OUT の両方に送られます。“Independent Synth / MIDI Out”がチェックされているときは、お使いの音源機種によって動作が異なります。

TRITON ではこの機能をサポートしていないため、Independent Synth / MIDI Out はチェックしないでください。

Synth Out Messages では TRITON へ送るメッセージを選ぶことができます。また、MIDI Out Messages では音源装置の MIDI OUT から出力されるメッセージを選ぶことができます。

選択が終わったら [OK] ボタンをクリックします。また、変更を取り消したい場合は [Cancel] をクリックします。

設定を変更した場合には Windows を再起動させてください。



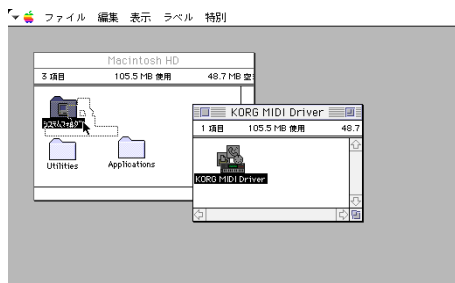
## KORG MIDI Driverの Macintoshへのインストール

KORG MIDI Driver は、ご使用になるMIDI アプリケーション (シーケンサー) がApple MIDI Manager 上で動作する場合に、使用することができます。

Apple MIDI Manager を使用しない MIDI アプリケーションを使う場合は、KORG MIDI Driver をインストールする必要はありません。MIDI アプリケーションのMIDI の出力ポート設定で TRITON が接続されているPort を選択し、クロックの設定を [ 1 MHz ]に設定してください。

**▲** KORG MIDI Driver を使用するには、あらかじめApple MIDI Manager およびPatchBay がインストールされている必要があります。Apple MIDI Manager およびPatchBayは、お使いのMIDI アプリケーションに付属されているものをお使いください。AG-002B には付属していません。KORG MIDI Driver を使うと、Modem MIDI Out / Port setting ダイアログで、TRITON に送るMIDI チャンネルとメッセージの種類を設定することができます。そのような機能が不要な場合は、KORG MIDI Driver を使わずに、Apple MIDI Driver をそのまま使用することができます。Apple MIDI Driver を使う場合はP.132 を参照してください。

AG-002B の付属ディスク内のKORG MIDI Driver を起動ディスクのシステムフォルダにコピーします。



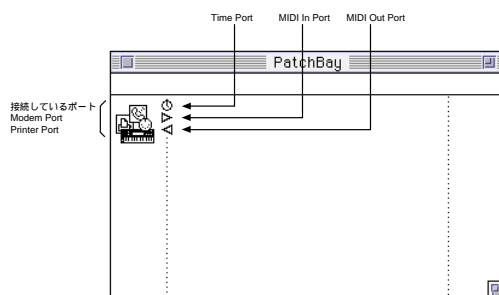
システムフォルダ内にApple MIDI Driver があるときは削除するか、他のフォルダに移動してください。Apple MIDI Manager は削除や移動を行わないように注意してください。

**▲** KORG MIDI Driver は、Apple MIDI Driver の機能を含んでいます。

特別メニューから「再起動」を選択します。

## KORG MIDI Driver ( Macintosh ) の セットアップ

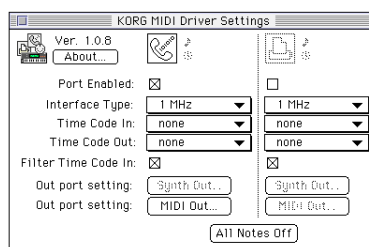
PatchBay を起動します。



インストールが正しく行われた後、PatchBay を起動すると上図のようにPatchBay ウィンドウ内にKORG MIDI Driver のアイコンが表示されます。( Modem / Printer の各ポートはセットアップの状態により表示が異なる場合があります。)

PatchBay 中のKORG MIDI Driver のアイコンをダブルクリックします。

セットアップダイアログが表示されます。

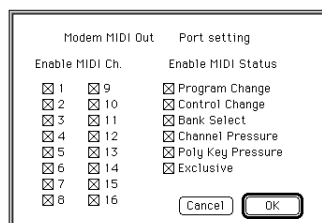


TRITON を接続しているポートのPort Enable をチェックし、Interface Type を[ 1 MHz ] に設定します。

TRITON にはKORG PCIF が内蔵されていないので、[ KORG PCIF ] を選択しないでください。

[ OutPortSetting ] ボタンを押します。

次のダイアログが現れます。ここで各ポートへ出力されるMIDI チャンネル/ メッセージを選択することができます。チェックされているチャンネル/ メッセージのみ出力します。



設定後、[ OK ] ボタンを押します。

MIDI アプリケーション (シーケンサ) を起動して、MIDI アプリケーションのOut Port の▶からマウスをドラッグしてMIDI Driver のMIDI Out に接続します。

PatchBay の使用方法については、“Apple”メニューの>About PatchBay ...等の説明をご覧ください。

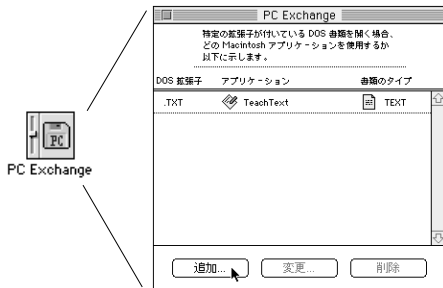
### Apple MIDI Driver を使用する場合

(KORG MIDI Driver がシステムフォルダ内にあるときは、削除または移動した後 PatchBay を起動し、その中のApple MIDI Driver のアイコンをダブルクリックして、TRITON を接続した Port のEnabled をチェックし、InterfaceType を1MHzに設定して、ダイアログを閉じます。PatchBay 上で、MIDI アプリケーション(シーケンサ)のOut Port の▶からマウスをドラッグして、MIDIOut に接続します。

### PC Exchange による SMF の変換方法

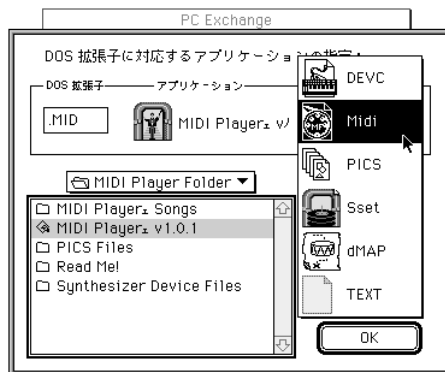
市販のスタンダードMIDI ファイル(SMF)のソングファイルのほとんどが、MS-DOS フォーマットで保存されています。PC Exchange を使用すると、MS-DOS フォーマットのSMFソングファイルをMacintosh で認識できるようにすることができます。

コントロールパネル内のPC Exchange を開きます。



[追加...] ボタンを押します。

[DOS拡張子に対応するアプリケーションの指定]ウィンドウが現れます。



DOS拡張子項目に'.MID' と入力します。

MS-DOS では、ファイルの種類を分類するために拡張子というピリオドの後に続く3文字をファイル名の後につけます。SMFには、'.MID' という拡張子をつけるのが一般的です。

ダイアログの下半分に表示されている一覧から、お持ちのSMFを扱えるMIDI アプリケーション(シーケンサ)を選びます。

アプリケーション項目に選択したアイコンが現れます。



[書類のタイプ]ポップアップメニューから[Midi]を選び、[OK]ボタンをクリックします。

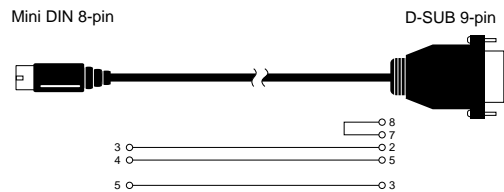
PC Exchange ウィンドウに追加された項目が表示され、登録されました。

MS-DOS のSMFをディスクドライブに挿入すると、そのまま使用することができます。

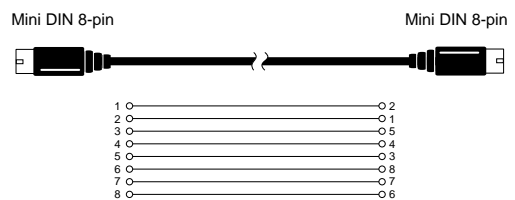
詳しくは Macintosh PC Exchange の解説をご覧ください。

## 専用接続ケーブル配線図

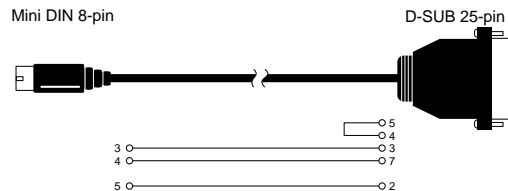
### (1) AG-001B (for IBM PC or Compatible)



### (2) AG-002B (for Macintosh)



### (3) AG-003B (for NEC PC-9800)



# 故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

## 電源が入らない

- ・電源コードがコンセントに接続されていますか？ PG P.15
- ・[POWER]スイッチがオンになっていますか？  
リア・パネルの[POWER] スwitchをオンにしてください。  
..... PG P.17

## 電源は入っているが

### LCD画面には何も表示されない

- ・リア・パネルの[コントラスト調整]ノブで、LCD画面のコントラストを調整してください。 ..... PG P.9

## LCD画面の操作でうまく入力できない

- ・Global P0: Basic Setup で、ページ・メニュー・コマンド “TouchPanelCalibration” を実行し、タッチパネルの感度を正しく調整してください。 ..... PG P.115

**note** ページ・メニューからコマンドが選べないときは、GlobalモードのP0([MENU] キーを押した後、[0] キーまたは[EXIT] キーを押して移動してください。) で、[ENTER] キーを押しながらテン・キー[2] を押して、ダイアログを表示してください。

## 音がでない

- ・アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ ..... PG P.15
- ・アンプ、ミキサーの電源が入っていますか？
- ・Local Control Onになっていますか？  
“LocaControlOn (GlobalP1MIDI)” のチェックボックスをチェックしてください。 ..... PG P.117
- ・[VOLUME]スライダーが上がっていますか？ ..... PG P.6
- ・OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ~ 4端子から音が出ない場合、“BUS Select”またはインサート・エフェクト通過後の“Bus Select”が1、2、3、4、1/2、3/4のいずれかに設定されていますか？ ..... PG P.107 ~
- ・Sequencerモード、Song Playモードで特定のトラックが鳴らない場合、PLAY/MUTE/RECボタンまたはPLAY/MUTEボタンがPLAYになっていますか？ .. PG P.62、88  
“Status”がINT、BTHになっていますか？ PG P.59、85  
Key ZoneやVelocity Zone は、音が出る設定になっていますか？ ..... PG P.59

## 音が止まらない

- ・Program P1: Edit BasicのProgram Basicタブ “Hold” チェック・ボックスのチェックがはずれていますか？  
..... PG P.4
- ・Global P2: Controllerで、“Damper Polarity”または“Foot Switch Polarity”が正しい設定になっていますか？  
..... PG P.121

## 音が入力できない

- ・AUDIO INPUT 1、2端子にマイクやオーディオ機器が接続されていますか？ ..... PG P.78
- ・AUDIO INPUT [LEVEL]ノブのレベルが上がっていますか？ ..... PG P.78
- ・[MIC-LINE]スイッチの設定は合っていますか？ . PG P.78
- ・Samplingモードで音が出ない場合、Sampling P0: RecordingのInput/setupタブで“Level”、“BUS(IFX) Select”が正しく設定されていますか？ ..... PG P.79
- ・Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードで音が出ない場合、Global P0: Basic SetupのAudio Inputタブで“Level”、“BUS(IFX) Select”が正しく設定されていますか？ ..... PG P.109

## ノイズや発振音が出る

- ・AUDIO INPUT1、2からの外部入力音にエフェクトを使用するとき、エフェクトの種類やパラメーターの設定によっては、発振音が発生する場合があります。入力レベル、出力レベル、エフェクト・パラメーターを調整してください。特にゲインの高いエフェクトを使用するときは、注意してください。
- ・サンプルのエディット実行や、ステレオ・サンプリング(サンプルのレコーディング)の終了後に、小さなノイズが聞こえる場合があります。これはエディットやサンプリングされた音声データにはまったく影響がありません。
- ・BPM/MIDI Sync機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

## エフェクトが効かない

- ・Global P0: Basicタブの“IFX1-5 Off”、“MFx1 Off”、“MFx2 Off”がチェックされていませんか？ ... PG P.125



- ・ Combination、Sequencer、Song Playモードでティンバーノトラックの“ Send1 ”、“ Send2 ”を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの“ Return1 ”、“ Return2 ”は上がっていますか？  
..... P.108

また、ティンバーノトラックで使用しているプログラム・オシレーターごとの“ Send1 ”、“ Send2 ”が下がっていませんか？  
..... PGP.24

**note** 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレーターごとのセンドと、ティンバーノトラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

## Samplingできない

- ・ SIMMが取り付けられていますか？ ..... PG P.243
- ・ RAMの残り容量はありますか？ ..... PG P.82  
他のRAMを選択してください。 ..... PG P.82  
必要のないSample をデリートしてください。 PGP.83  
必要なSample をセーブしてからデリートしてください。  
..... PGP.83

## データをロードしたらソングが正しく演奏されない

- ・ データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？ ..... P.41
- ・ プログラムやコンビネーションのバンク/ナンバーは、ソングを作成したときと同じですか？ ..... PG P.115
- ・ マルチサンプル、サンプルをロードしましたか？

## Sequencerモードで[START/STOP]キーを押しても演奏がスタートしない

- ・ Global P1: MIDIの“ Clock Source ”がInternalになっていますか？ ..... PG P.118

## Sequencerモードでレコーディングができない

- ・ Global P0: Memory Protectの“ Song ”チェック・ボックスのチェックがはずれていますか？ ..... PG P.118
- ・ Global P1: MIDIの“ Clock Source ”がInternalになっていますか？ ..... PG P.118

## Song PlayモードでGM/GS/XG規格に準拠したSMFが正しく発音されない

- ・ “ GM Initialize ”を実行して、設定を初期化してください。  
..... PG P.102
- ・ “ Bank Map ”がGM(2)になっていますか？ PG P.115
- ・ “ Status ”がINTになっていますか？ ..... P.85

## オシレータ2に関する設定が表示されない

- ・ Program P1: Program Basicタブで“ Oscillator Mode ”にDoubleを選択していますか？ ..... P.45

## 外部から送信されたMIDIデータに応答しない

- ・ MIDIケーブルはすべて正しく接続されていますか？  
..... P.111 ~
- ・ 送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか？ ..... P.114、PG P.117

## 外部機器から送信されたMIDIデータに正しく応答しない

- ・ Global P1: MIDIの“ Enable Program Change ”、“ Enable Bank Change ”、“ Enable Control Change ”、“ Enable Aftertouch ”が、それぞれチェックされていますか？ ..... PG P.118
- ・ MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に、Global P1: MIDIの“ Enable Exclusive ”が、チェックされていますか？ ..... PG P.119
- ・ TRITONが対応しているメッセージを送信していますか？

## フロッピー・ディスクをフォーマットできない

- ・ 3.5インチの2HDまたは2DDを使用していますか？
- ・ フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか？
- ・ フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ、「書き込み可能な状態」にしていますか？  
ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスクドライブへ正しく挿入して、もう一度フォーマットしてください。

## フロッピー・ディスクにデータをセーブ、ロードできない

- ・ フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか？
- ・ フロッピー・ディスクはフォーマットされていますか？
- ・ フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ「書き込み可能な状態」にしていますか？  
ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスクドライブへ正しく挿入して、もう一度セーブまたはロードしてください。

## MOメディアを交換してもTRITONが認識できず、交換後のメディアの情報が正常に表示されない

- ・ MOドライブのモード設定で、DOS/V(PC/AT互換機)とMacの切り替えができる場合、DOS/V(PC/AT互換機)モードを使用してください。モード切り替え等については、MOドライブの取扱説明書を参照してください。
- ・ MOドライブにモード設定がない、または、モードを切り替えてもメディア交換を認識しない場合は、ドライブ・セレクト・ボタンで別なドライブを選択後、MOドライブを選択し直してください。

\* 別冊『Parameter Guide』 = PG

# 仕様とオプション

## 仕様

### システム

HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム

### モード

Combination、Program、Sequencer、Sampling、Song Play、Global、Disk

### 音源部

HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム  
同時発音数: 62 ボイス(62 オシレーター) (シングル・モード時)  
: 31 ボイス(62 オシレーター) (ダブル・モード時)  
フィルター: 24dB/oct LPFレゾナンス付  
: 12dB/oct LPF + HPF  
オルタネート・モジュレーション機能

### 波形メモリー

32MByte PCM ROM  
(425 マルチサンプル、413 ドラムサンプル)  
PCM ROM オプションによる拡張可(EXB-PCMシリーズ対応)  
標準16MByteユーザー・サンプリング用RAM (SIMM)  
(SIMM増設時最大64MByteまで拡張可能)

### サンプリング

48kHz、16ビット・リニア  
最大サンプル・データ・メモリー容量64MByte(SIMM増設時)  
4,000 サンプル / 1,000 マルチサンプル  
(1 マルチサンプルにつき最大128 インデックス作成可能)  
AIFF、WAVE、AKAI(S1000/3000)、KORG フォーマット・サンプル・データをロード可能

### エフェクト部

5 インサート・エフェクト(ステレオ・イン - ステレオ・アウト)、  
2 マスター・エフェクト(モノ・イン - ステレオ・アウト)、  
1 マスターEQ(3バンド・ステレオ)を同時使用可能  
エフェクト数 102(インサート/マスター・エフェクト用)  
エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能

### コンビネーション / プログラム

512ユーザー・メモリー・コンビネーション(512プリセット)  
640ユーザー・メモリー・プログラム(512プリセット)  
256 + 9 ドラムROM プログラム(GM2 音色配列準拠)

### ドラムキット

64ユーザー・ドラムキット(16プリセット)  
9 ROM GMドラムキット(GM2 音色配列準拠)

### デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

2つのアルペジエーター同時使用可能  
(Combination、Sequencer、Song Playモード)  
5プリセット・アルペジオ・パターン  
232ユーザー・アルペジオ・パターン(200プリセット)

### シーケンサー

16マルチ・ティンバー、16マルチ・トラック、1マスター・トラック  
最大記憶容量 200,000 ノート

レゾリューション ♪ / 192

200ソング

20キュー・リスト

150プリセット / (1ソングにつき)100ユーザー・パターン

16プリセット / 16ユーザー・テンプレート・ソング

TRITONフォーマット、SMF(フォーマット0および1)対応

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ / レコーディング)機能:  
(1ソングにつき1セット使用可能)

### ソング・プレイ

16マルチ・ティンバー、16マルチ・トラック

SMF(フォーマット0および1)対応

### ディスク・モード

ロード、セーブ、ユーティリティー

データ・ファイラー機能

(セーブ / ロードMIDIエクスクルーシブ・データ)

CD ROM (ISO9660 level1)ロード対応

### キーボード

TRITON proX : 88鍵(ウエイテッド)

TRITON pro : 76鍵

TRITON : 61鍵

### コントローラー

ジョイスティック、リボン・コントローラー、[SW1]/[SW1]キー、  
REALTIME CONTROLSノブ[1]...[4]およびA/Bモード・キー、  
[VALUE]スライダー、ARPEGGIATOR [TEMPO]、[GATE]、  
[VELOCITY]ノブおよび[ON/OFF]キー

### ユーザー・インターフェイス

タッチビュー・グラフィカル・ユーザー・インターフェイス  
(320 x 240ピクセルLCDディスプレイ)

[VOLUME]スライダー

モード・キー:

[COMBI]、[PROG]、[SEQ]、[SAMPLING]、[S.PLAY]、  
[GLOBAL]、[DISK])

バリュー・コントローラー:

[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、[△]/[▽]キー、  
テン・キー・ブロック([0]..[9]、[-]、[./10's HOLD]、[ENTER])

[MENU]キー、[EXIT]キー、[COMPARE]キー

BANKキー: [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]、[G]

SEQUENCER/SAMPLINGコントロール・キー:

[PAUSE]、[REW]、[FF]、[LOCATE]、[REC/WRITE]、  
[START/STOP]

### オーディオ・アウトプット

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R:

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4:

出力インピーダンス 1.1[k ]

(L/MONOはMONO時550[ ])

最大出力レベル +13.5[dBu]

負荷インピーダンス 100[k ]以上

AUDIO OUTPUT HEADPHONE

出力インピーダンス 33[ ]

最大出力レベル 25[mW]

負荷インピーダンス 33[ ]

## オーディオ・インプット

AUDIO INPUT 1, 2

LEVEL [MIC/LINE]スイッチ、[LEVEL]ノブ

入力インピーダンス 10 [k Ω]

規定レベル LINE: + 4 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min.

- 30 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max.

MIC: - 17 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min.

- 52 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max.

最大レベル LINE: + 14 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min.

- 20 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max.

MIC: - 7 [dBu] @[LEVEL]ノブ=min.

- 42 [dBu] @[LEVEL]ノブ=max.

ソース・インピーダンス 600 [Ω]

## コントロール・インプット

DAMPER(ハーフ・ダンパー対応)、ASSIGNABLE SWITCH/  
PEDAL

## その他

MIDI IN, OUT, THRU

TO HOST(Mini-DIN 8pin I/F)

LCDコントラスト・ノブ

3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブ

AC電源端子、POWERスイッチ

## オプション対応

EXB-PCMシリーズ PCMエクспанション・ボード(16MByte  
ROM)専用スロット x2

72ピンSIMMメモリー専用スロット x2(ユーザー・サンプル・メ  
モリー用)

EXB-MOSS

EXB-SCSI

## 本体外形寸法 (W × D × H)

TRITONproX : 1472.0 × 436.5 × 137(mm)

TRITON pro : 1281.4 × 348.5 × 122(mm)

TRITON : 1074.4 × 348.5 × 122(mm)

## 本体重量

TRITONproX : 28.6kg

TRITON pro : 16.5kg

TRITON : 14.2kg

## 消費電力 :

26W

## 付属品 :

ACコード

プリロード・プログラム・ディスクTNFD-00P、TNFD-01P

## オプション

### エクспанション・ボード

EXB-MOSS DSP Synthesizer Board

EXB-SCSI SCSI Interface Board

EXB-PCM01 PCM Expansion Board

- Pianos/Classic Keyboards

EXB-PCM02 PCM Expansion Board

- Studio Essential

### エクस्पレーション / ボリューム・ペダル

XVP-10

### フット・コントローラー

EXP-2

### ダンパー・ペダル

DS-1H

### ペダル・スイッチ

PS-1

### コンピュータ接続キット

AG-001B DOS/V用

AG-002B Macintosh用(シリアル・ポート付きモデム用)

AG-003B (NEC PC-98用)

### その他

MIDIケーブル

製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。(1999年4月現在)

TRITON proX,  
TRITON pro, TRITON

MIDI インプリメンテーション・チャート

ファンクション...		送 信	受 信	備 考
ベーシック チャンネル	電源 ON 時 設定可能	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	記憶される
モード	電源 ON 時 メッセージ 代用	x *****	3 x	
ノート ナンバー :	音域	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	0 ~ 127 全ノートナンバー送信は Seq., Arpeggiator Data による
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	9n, V=1 - 127 x	9n, V=1 - 127 x	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別			キー別送信は Seq. Data のみ *A *A
ピッチ・バンド				*C
コントロール チェンジ	0, 32 1, 2, 16, 18 4, 5, 7, 8, 10 11, 12, 13 64, 65, 66, 67 70 - 79 80, 81, 82, 83 93, 91, 92, 94, 95 6, 38 96, 97 98, 99 100, 101 0 - 95 0 - 101 120, 121	x x x		バンク・セレクト(MSB, LSB) *P ジョイスティック(+Y, -Y), リボン, スライダー *C ペダル, ボルトメント・タイム, ボリューム, IFX/IN, パン *C エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2 *C ダンパー, ボルトメントSW, ソステヌート, ソフト *C サウンド (Realtime Controls1 - 4A:74, 71, 79, 72) *C スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラー *C センド1, 2, エフェクト・オン/オフ(IFXs, MFX1, MFX2) *C データ・エンタリー(MSB, LSB) *C データ・インクリメント, デクリメント *C NRPN(LSB, MSB) *C, *2 RPN(LSB, MSB) *C, *3 Realtime Controls ノブ1 - 4 Bアサイン *C Seq. Data (受信時 *C) オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラー *C
プログラム チェンジ :	設定可能範囲	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	*P
エクスクルーシブ				*E *4
コモン	: ソング・ポジション : ソング・セレクト : チューン	0 - 127 x	0 - 127 x	キューリスト選択時は, キューリストに対応 *1 キューリスト選択時は, キューリスト0-19が対応 *1
リアルタイム	: クロック : コマンド			*1 *1
その他	: ローカル ON / OFF : オール・ノート・オフ : アクティブ・センシング : リセット	x x x	123 - 127 x	
備考				
*P,*A,*C,*E: それぞれ Global P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) が Enable のとき送受信する。 *1: Gloabl P1:MIDI Clock が、Internal のとき送信し、受信しない。 External MIDI または PCI/F のときは、その逆になる。 *2: LSB, MSB = 02, 00: Arpeggiator ON/OFF、0A, 00: Arpeggiator Gate コントロール、0B, 00: Arpeggiator Velocity コントロール *3: LSB, MSB = 00, 00: ピッチバンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00: コースチューン *4: KORG エクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GM システム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、マスター・ファインチューン、マスター・コースチューンに対応する。				

モード 1 : オムニ・オン、ポリ                      モード 2 : オムニ・オン、モノ                      : あり  
モード 3 : オムニ・オフ、ポリ                      モード 4 : オムニ・オフ、モノ                      x : なし

MIDI Implemen-tation の配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

# 索引

## 記号

10's Hold  
Combination 23  
Program 21  
12dB/octローパス・フィルターと12dB/  
octハイパス・フィルター 48

## A

Alternate Modulation 51  
Amp EG 49, 50  
AMS(Alternate Modulation Source) 51  
Append 19  
AUDIO INPUT 1, 2 78, 106

## B

BPM(Tempo) 50, 82  
BUS Select  
AUDIO INPUT 109  
Combination, Sequencer, Song Play  
108  
Drum Kit 91  
Program 107  
Sampling 78, 79, 109

## C

Cancelボタン 11  
Convert Position 111  
Copyボタン 11

## D

Dmod 110  
Doneボタン 11  
Double 45, 46  
Drums 45

## E

EG 47  
EG-INTENSITY 27  
EG-RELEASE 27  
EXB-MOSS 17  
EXB-PCM 17  
.PCGファイルのロード 94  
EXB-SCSI 17  
Exclusive Group 91  
.EXLファイル 93

## F

Filter EG 48, 49  
Filter LFO Mod 48

## G

GM/GS/XG 86, 123  
GMシステム・オン 120

## H

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム 1

## I

IBM PC(互換機) 112  
Insertボタン 11

## K

Keyboard 31, 32, 97  
Keyboard & Index 82  
Keyboard Track 48  
.KMPファイル 93, 94  
KORG MIDI Driver 129  
.KSCファイル 93, 94  
.KSFファイル 93, 94

## L

LCD画面 17  
コントラスト 127  
LFO 47, 48, 50  
LOCATE 62  
Low Pass & High Pass 48  
Low Pass Resonance 48  
LPF CUTOFF 26

## M

Macintosh 113  
MFX 34  
.MID 85  
MIDI 111  
MIDIチャンネル 43, 55, 114  
MIDIフィルター 56

## N

NEC PC-9800 113

## O

OKボタン 11  
Oscillator Mode 45

## P

PC I/F Baud Rate 113  
.PCGファイル 92, 93, 94  
PRELOAD.KSC 18  
PRELOAD.PCG 18  
PRELOAD.SNG 18

## R

REALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブB  
モード 26, 46, 57, 118, 127  
REC/WRITE 39, 40  
RESONANCE/HPF 27  
RPPR 33, 72  
Shutdown Key, RPPRの停止 33  
演奏 73  
設定 72  
チェック・ボックス 33  
リアルタイム・レコーディング 73

## S

Sampling 75, 106, 109  
SIMM 17  
Single 45  
SMF(スタンダードMIDIファイル)の変換方  
法 132  
.SNGファイル 93, 94  
Song Play 85  
Step 101  
Stereo 82  
[SW1], [SW2] 25, 46, 57, 118, 126

## T

Tone 101

## U

Use DKit Setting 49

## V

VALUEコントローラー 13  
[VALUE]スライダー 27, 118

Velocity Sample SW Lo Hi 91  
Volume 36

## Z

ZOOM ボタン 82

## ア

アフター・タッチ 27, 115  
アフター・タッチ・カーブ 126  
ビブラート効果 47  
ロック機能 26  
ワウ効果 49  
アルペジエーター 29  
アサイン 99  
アルペジエーターが動作する範囲 97, 99  
オクターブ 97  
オン/オフ 29, 96, 98, 120  
ゲート 120  
コンビネーションにリンク 32, 100  
テンポ 29, 99  
同期 105  
プログラムにリンク 31, 98  
ベロシティ 120

### アルペジオ

Gate, アルペジオ音の長さ 30, 97, 102  
Key Sync., アルペジオのキー・シンク 31, 97  
Keyboard, アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏を発音 31, 97  
Latch, アルペジオ音の発音持続 31, 97  
Octave, アルペジオが展開するオクターブ範囲 30, 97  
Pitch Offset, アルペジオ音の音階を半音単位で上下にずらす 102  
Resolution, アルペジオ音の間隔 30, 97  
Sort, アルペジオ音の展開する順番 30, 97  
Swing, アルペジオ音のタイミング 97  
Velocity, アルペジオ音のベロシティ 30, 97, 102  
アルペジオ・パターンの選択 30, 96  
プリセット・アルペジオ・パターン 96  
ユーザー・アルペジオ・パターン 100  
ドラムス・パターン 103  
メロディのパターン 102  
和音のパターン 102

アンブ 44

## イ

イベント・エディット 63  
インサート・エフェクト(IFX) 34, 44, 50, 57, 79, 106, 107, 108, 109, 125  
インデックス 81

## エ

エクスプレッション 116  
エディット・セル 10  
エディット・バッファ 39  
エフェクト 117, 125

## オ

オーディオ出力/入力 15  
オート・サンプリング 80  
オート・パン 47  
オート・パンチ・イン 65  
オーバー・ダブ 65  
オーバー・ライト 64  
オシレーター 44, 45  
音が消えないとき 121  
オブション 136  
オルタネート・モジュレーション 51  
音色に独特のクセをつける 27  
音色の明るさ 26, 27  
音程、音色、音量 44  
音量 116  
アンブ 49  
キーボード・トラック 49  
コンビネーション 54  
サンプリング 78

## カ

外部 SCSI 記憶メディア 92  
外部シーケンサー 66  
カットオフ周波数 26  
カテゴリー 22, 24, 35  
(カテゴリー)ポップアップ・ボタン 11  
カレント・ページ 10

## キ

キー・シンク 97  
キー・ゾーン 56  
キーボード・クロスフェード 54  
キーボード・トラック 48  
キーボード入力 14  
基準キー 82, 83  
ギターの入力 78  
キュー・リスト 20, 61, 70  
コンバート 71

## ク

クォンタイズ 68  
クリエイト・コントロール・データ 63  
グリッド 82

## ケ

鍵盤を1つ押さえるとすべてのToneが発音 103

## コ

工場出荷時の設定 42  
コピー 63, 68  
コントローラーのレコーディング 69  
コントロール・チェンジ 115  
コンビネーション 23, 35, 53, 99, 104, 106, 108  
コンビネーション音色をトラックにコピー 68  
コンピューター 112  
コンペアー 14, 45, 54, 59

## サ

再生(プレイ) 62, 83, 86  
サンプリング 78  
サンプリング周波数 76  
サンプル 77  
セーブ 40, 83  
レコーディング 78

## シ

シーケンサー 58  
システム・エクスクルーシブ・データ 94  
システム・エクスクルーシブ・メッセージ 120  
ジュークボックス 87  
Jukeboxリスト  
セーブ 88  
ロード 88  
仕様 135  
ショート・カット 128  
ジョイスティック 25, 116  
ロック機能 25  
ワウ効果 48, 116  
ピッチの変化幅 47  
ビブラート効果 47, 116  
消去  
演奏データ 66, 69  
シングル・トラック・レコーディング 63  
RPPR 74

## ス

スクロール・バー 10  
スケール 126  
スタンダードMIDIファイル(SMF) 59, 85, 94, 123  
ステータス 35  
Sequencer 59

Song Play 85  
Combination 53, 55  
ステップ 101  
ステップ・レコーディング 63, 69  
ステレオ・ソースの入力 80  
スプリット 54, 56

## セ

セーブ 37  
Jukeboxリスト 87, 88  
.PCGファイル, .SNGファイル, .KSC  
ファイル, .KMPファイル, .KSFファイ,  
SMF, .EXLファイル 94  
外部メディア 40  
接続 15, 78, 112  
ゼロ・クロス 82  
センド  
AUDIO INPUT 110  
Combination, Sequencer, Song Play  
108  
Drum Kit 91  
Program 107  
Sampling 109

## ソ

ソステヌート 118  
ソロ 62, 86  
ソング 60  
ソング・エディット 70  
キュー・リストをコンバート 71

## タ

ダイアログ 11  
ダイナミック・モジュレーション 110  
タブ 11, 12  
ダンパー・ペダル 28, 118

## チ

チェイン 107  
チェック・ボックス 11  
チューニング 119, 125  
チューン 34

## テ

データ・ダンプ 37, 41, 120  
データ・ファイラー 127  
ディレイ, コンビネーション 55  
ティンバー 35  
ティンバーのプログラムを選択 54  
テキスト・エディット・ボタン 11  
デチューン, コンビネーション 55  
デモ演奏 18

デュアル・アルベジエーター 98  
電源をオンにしたときに選ばれるモードと  
ページ 17  
テンプレート・ソング 67  
テンポ 64, 71, 99

## ト

トーン 101  
指定した音程で発音 103  
トーンの発音持続 102  
同期  
MIDI/Tempo Sync. 50  
RPPR 72  
Song Play 86  
アルベジエーター 105, 122  
シーケンサー 122

トグル・ボタン 11  
トラック 63  
トラック・エディット 70  
トラック・プレイ・ループ 67

ドラムキット 90  
ドラムサンプル 90  
トランスポーズ 34, 55, 119, 125  
トレモロ 47, 50

## ナ

名前を付ける 38

## ノ

ノート・オン/オフ 114  
ノート・ナンバー 28

## ハ

ハード・ディスク 92  
配置, 演奏データ 63  
ハイパス・フィルター 27, 48  
パターン 61  
パターン・エディット 70  
パターンの長さ 68  
パフォーマンス・エディター 34  
Amp Level, アンプ・レベル調整 34  
Attack Time, フィルターEGとアンブ  
EGのアタック・タイム 34  
Decay Time, フィルターEGとアンブEG  
のディケイ・タイム 34  
IFX Balance, IFX1 ~ 5" Wet/Dry 調整  
34  
MFX Balance, マスター・エフェクトのリ  
ターン1, 2調整 34  
Octave, オクターブ 34  
OSC Balance, OSC1と2のレベル・パ  
ランス 34  
Pitch Stretch, トランスポーズとチュー  
ン 34

パラメーターの設定 13  
バンク 117  
AUDIO INPUT 109  
Combination 36, 54  
Drum Kit 49, 91  
Program 49, 107  
Sampling 78  
バンク(Bank) 13  
Combination 23, 24  
Program 21, 22  
Sequencer 22, 64  
バンク・セレクト 55, 114

## ヒ

ビーブ音 127  
ピッチ 44, 47  
Combination 55  
LFO 1/2 47  
Pitch EG 47  
ピッチ・ベンダー 115  
ピッチベンドの可変範囲 119  
ビット・レゾリューション 76  
ビブラート 47  
拍子 64, 68  
ピン 10

## フ

フィルター 44, 47  
フィルターEGインテンシティ 27  
フィルターとアンブのEGリリース・タイ  
ム 27  
フォーマット 94  
フォーマット0, フォーマット1 85  
フット・スイッチ 28, 118  
機能 125  
キュー・リスト, ステップの切り替え 71  
プログラム/コンビネーションの切り替え  
125  
フット・ペダル 28  
機能 125  
プリロード・データ 42  
プログラム 21  
プログラム・エディット 34, 45  
プログラム/バンクを変える 114  
プログラム・チェンジ 114  
フロッピー・ディスク 92, 94, 95  
へ  
ページジャンプ・メニュー 11  
ページ・メニュー・ボタン 11  
ベロシティ 27, 46  
ベロシティ・カーブ 126  
ベロシティ・クロスフェード 54  
ベロシティ・スイッチ 54, 56  
ベロシティ・ゾーン 56



ペロシティ・ドラムサンプル・スイッチング  
91  
ペロシティ・マルチサンプル・スイッチング  
46

## ホ

ポップアップ・ボタン 10, 14  
ポップアップ・メニュー 10, 14  
ポリフォニック 45, 55  
ポリリウム 36, 116  
ポルタメント 47, 55, 116

## マ

マイナス・ワン・プレイ 88  
マスターEQ (MEQ)  
Combination, Sequencer, Song Play  
109  
Program 106, 108  
Sampling 109  
マスター・エフェクト(MFX)  
Combination, Sequencer, Song Play  
109  
Program 106, 108  
Sampling 109  
マニュアル・サンプリング 79  
マニュアル・パンチ・イン 65  
マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)  
66, 73  
マルチサンプル 44, 45, 77  
コンバート 84  
マルチ・ティンバー 121

## ミ

ミュート 62, 86


## メ

メディア 92  
メトロノーム 64, 68  
メモリー・プロテクト 37

## モ

モード 3  
モードの選択 12  
モノフォニック 45, 55  
モノラル・ソースの入力 80

## ユ

ユーザー・アルペジオ・パターン  アルペジオ  
ユーザー・スケール 126  
ユーザー・テンプレート・ソング 37

## ラ

ライト 37  
ARPEGGIATOR [GATE]ノブ 30  
ARPEGGIATOR [ON/OFF]キー 29  
ARPEGGIATOR [TEMPO]ノブ 29  
ARPEGGIATOR [VELOCITY]ノブ 30  
グローバル・セッティング、ユーザー・ドラ  
ムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン  
39  
プログラム、コンビネーション 38  
ユーザー・テンプレート・ソング 37  
ラジオ・ボタン 11

## リ

リアルタイム・クオンタイズ 64  
リアルタイム・コントロール  
26, 27, 34, 118, 127  
リアルタイム・レコーディング 63  
トラック 64  
パターン 68  
リネーム 38  
リバース 46  
リボン・コントローラー 25, 118  
ロック機能 26  
ピッチの変化幅 47

## ル

ルーティング  
AUDIO INPUT 109  
Combination, Sequencer, Song Play  
108  
Program 107  
Sampling 109  
ループ、サンプル 82  
ループ・オール・トラックス 65

## レ

レイヤー 54, 56  
レコーディング、コントローラー 69  
レゾナンス 27, 48  
レゾナンス付24dB/octローパス・フィル  
ター 48  
レベル  
Amp Level 34  
OSC Balance 34  
AUDIO INPUT 109

## ロ

ローカル・コントロール 112  
ロード  
EXB-PCMシリーズの付属フロッピー・  
ディスク 94  
Jukeboxリスト 88  
.PCGファイル 92

ディスク 94  
ローパス・フィルター 48  
ロケート 62  
ロック 25

## アフターサービス

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

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

修理や運送費用が、製品の価格より高くなることもありますので、あらかじめコルグ・サービスステーションまたはインフォメーションへご相談ください。運送にかかる往復の費用は、お客様のご負担とさせていただきます。

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

お客様が保証期間中に移転された場合でも、保証書は引き続きお使いいただけます。コルグ・サービスステーションまたはインフォメーションまでお問い合わせください。保証期間が切れますと修理は有償になりますが、引き続き製品の修理は責任を持ってさせていただきます。修理用性能部品(電子回路など)は通常8年間を基準に保有しております。ただし、外装部品(パネルなど)の修理は、類似の代替品を使用することもありますのでご了承ください。

その他、アフターサービスについてご不明の点は下記へお問い合わせください。

### 株式会社コルグ

インフォメーション	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL(03)6376-5022
東京営業所	〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-11-17	TEL(03)3323-5241
名古屋営業所	〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51	TEL(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	TEL(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	TEL(092)631-0166

修理等は、最寄りの各営業所または下記までお問い合わせください。

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

#### <WARNING!>

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

(この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です。)