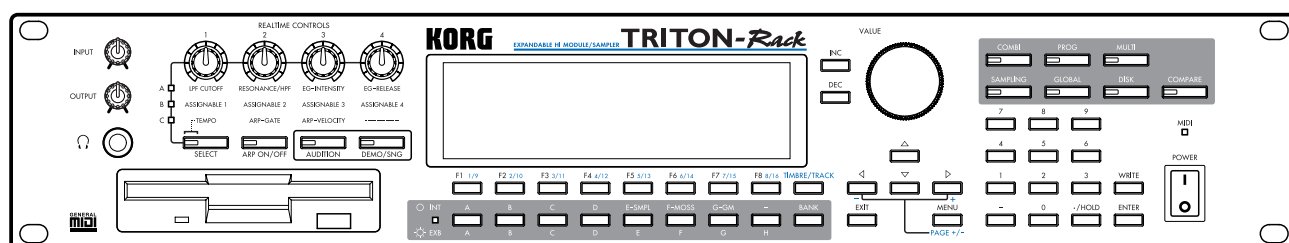


# TRITON-Rack

## EXPANDABLE HI MODULE/SAMPLER

# Basic Guide

はじめにお読みください






## 安全上のご注意

ご使用になる前に必ずお読みください

ここに記載した注意事項は、製品を安全に正しくご使用いただき、あなたや他の方々への危害や損害を未然に防ぐためのものです。注意事項は誤った取り扱いで生じる危害や損害の大きさ、または切迫の程度によって、内容を「警告」、「注意」の2つに分けています。これらは、あなたや他の方々の安全や機器の保全に関わる重要な内容ですので、よく理解した上で必ずお守りください。

### 火災・感電・人身障害の危険を防止するには

図記号の例

	△ 記号は、注意(危険、警告を含む)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれています。左の図は「一般的な注意、警告、危険」を表しています。
	⊘ 記号は、禁止(してはいけないこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「分解禁止」を表しています。
	● 記号は、強制(必ず行うこと)を示しています。記号の中には、具体的な注意内容が描かれることがあります。左の図は「電源プラグをコンセントから抜くこと」を表しています。

以下の指示を守ってください

## 警告

この注意事項を無視した取り扱いをすると、死亡や重傷を負う可能性が予想されます

- AC/ACパワー・サプライのプラグは、必ずAC100Vの電源コンセントに差し込む。
- AC/ACパワー・サプライのプラグにほこりが付着している場合は、ほこりを拭き取る。  
感電やショート恐れがあります。
- 本製品はコンセントの近くに設置し、AC/ACパワー・サプライのプラグへ容易に手が届くようにする。
- 次のような場合には、直ちに電源を切ってAC/ACパワー・サプライのプラグをコンセントから抜く。  
AC/ACパワー・サプライが破損したとき  
異物が内部に入ったとき  
製品に異常や故障が生じたとき  
修理が必要なときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへ修理を依頼してください。
- 本製品を分解したり改造したりしない。
- 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。
- AC/ACパワー・サプライのコードを無理に曲げたり、発熱する機器に近づけない。また、AC/ACパワー・サプライのコードの上に重いものを乗せない。  
コードが破損し、感電や火災の原因になります。
- 大音量や不快な程度の音量で長時間使用しない。  
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)を入れない。
- 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)で使用や保管はしない。
- 振動の多い場所で使用や保管はしない。
- ホコリの多い場所で使用や保管はしない。



・風呂場、シャワー室で使用や保管はしない。



・雨天時の野外などのような湿気の多い場所で、使用や保管はしない。

・本製品の上に液体の入ったもの(水や薬品等)を置かない。

・本製品に液体をこぼさない。



・濡れた手で本製品を使用しない。

## 注意

この注意事項を無視した取り扱いをすると、傷害を負う可能性または物理的損害が発生する可能性があります



- 正常な通気が妨げられない所に設置して使用する。
- ラジオ、テレビ、電子機器などから十分に離して使用する。  
ラジオやテレビ等に接近して使用すると、本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。また、ラジオ、テレビ等に雑音が入ることがあります。
- 外装のお手入れは、乾いた柔らかい布を使って軽く拭く。
- AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜き差しするときは、必ずプラグを持つ。
- 本製品の移動時は、本体とスタンドを別にし、必ず2人以上で持ち上げる。



・長時間使用しないときは、AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜く。



- 他の電気機器の電源コードと一緒にタコ足配線をしない。  
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。
- スイッチやツマミなどに必要以上の力を加えない。  
故障の原因になります。
- 外装のお手入れに、ベンジンやシンナー系の液体、コンパウンド質、強燃性のポリッシャーは使用しない。
- 不安定な場所に置かない。  
本製品が転倒してお客様がけがをしたり、本製品が故障する恐れがあります。
- 本製品の上に乗ったり、重いものをのせたりしない。  
本製品が損傷したり、お客様がけがをする原因となります。
- 地震時は本製品に近づかない。
- 本製品に前後方向から無理な力を加えない。  
本製品が転倒する危険性があります。

## 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。

- \* ADATおよびAlesisはアレス社社の商標または登録商標です。
- \* mLANはヤマハ株式会社の商標です。
- \* MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会(AMEI)の登録商標です。
- \* 掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。

このたびはコルグ エクスパンダブル HI モジュール/ サンプラー TRITON-Rack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-Rack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、各モードの概要について説明しています。

「セットアップ」では、電源、オーディオやMIDIの接続方法、デモ演奏の再生方法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(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、パターンのレコーディング、RPPRの設定方法や、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について説明しています。

「付録」では、故障とお思になる前に確認していただきたい項目や、仕様等を説明しています。

#### Parameter Guide

TRITON-Rack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-Rack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等を知りたいときにご覧ください。

### 取扱説明書の表記

取扱説明書の省略名 BG、PG、VNL

TRITON-Rackの付属取扱説明書の各名称を次のように省略して表しています。

BG: Basic Guide (ベーシック・ガイド)

PG: Parameter Guide (パラメーター・ガイド)

VNL: Voice Name List (ボイス・ネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記 [ ]

TRITON-Rackのパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[ ]で囲んで表しています。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ーの表記 “ ”

LCDに表示されるパラメーターは“ ”で囲んで表しています。

太字の表記

パラメーター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. 、☞ PG P.

参照するベーシック・ガイド、パラメーター・ガイドのページ・ナンバーを表しています。

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、マルチと

Program、Combination、Multi

プログラムに対してProgram、コンビネーションに対してCombination、マルチに対してMulti、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つのマルチを示し、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ー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

取扱説明書について .....	iii	プログラムの簡単なエディット .....	26
取扱説明書の構成と使用法 .....	iii	パフォーマンス・エディット .....	26
取扱説明書の表記 .....	iii	リアルタイム・コントロール .....	27
<b>はじめに</b> .....	<b>1</b>	コンビネーションの簡単なエディット .....	27
おもな特長 .....	1	エディットの方法 .....	27
モードの概要 .....	3	サンプリングした音を聞く .....	29
各部の名称と機能 .....	4	サンプリング(サンプルのレコーディング) .....	30
フロント・パネル .....	4	1. ドラム・フレーズのサンプリング .....	30
リア・パネル .....	7	2. マルチサンプルにサンプルを割り当てる .....	31
LCD画面の名称と機能 .....	9	3. ループ設定 .....	31
		4. プログラムへのコンパート .....	32
<b>セットアップ</b> .....	<b>11</b>	<b>基本機能</b> .....	<b>33</b>
オーディオ機器等との接続 .....	12	TRITON-Rackの基本操作 .....	34
1. 電源コードの接続 .....	12	モード、ページ、タブの選択と	
2. オーディオ出力機器の接続 .....	12	パラメーターの設定 .....	34
3. オーディオ入力機器の接続 .....	13	1. モードの選択 .....	34
4. デジタル録音機器の接続 .....	13	2. ページ、タブの選択 .....	34
MIDI機器との接続 .....	13	3. パラメーターの選択 .....	35
MIDIキーボードとの接続 .....	13	4. パラメーターの設定 .....	35
シーケンサー(コンピューター)との接続 .....	14	<b>データの保存</b> .....	<b>36</b>
ラックへの取り付け .....	14	保存できるデータについて .....	36
別売オプションの接続 .....	14	本体へのライト .....	37
電源のオン / オフ .....	15	プログラム、コンビネーションのライト .....	37
1. 電源オン .....	15	グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット、	
2. 電源オフ .....	15	ユーザー・アルペジオ・パターンのライト .....	39
デモ演奏を聞く .....	16	外部メディアへのセーブ .....	40
		MIDIデータ・ダンプ .....	41
<b>クイック・スタート</b> .....	<b>17</b>	<b>工場出荷時の設定に戻す</b> .....	<b>42</b>
 MIDIキーボードで演奏する		プリロード・データとデモ・ソングを	
(Program, Combinationモード) .....	18	ロードする .....	42
1. プログラムの音色を聞く .....	18	1. プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ア	
2. コンビネーションの音色を聞く .....	19	ルペジオ・パターンとドラムキットをロードする .....	42
3. コントローラーで音を変化させる .....	19	2. デモ・ソングをロードする .....	42
4. アルペジエーター機能を使って演奏する .....	21	<b>Programモード</b> .....	<b>43</b>
 コンピューター / シーケンサーで演奏		プログラムの構成 .....	43
する(Multiモード) .....	24	基本的なプログラム・エディット .....	43
1. Multiモードでの演奏 .....	24	オシレーター(Oscillator)の設定 2.1: Ed-Basic .....	44
2. コンピューター / シーケンサーからトラックをコント		コントローラーの設定 2.2: Ed-Ctrl .....	45
ロールする .....	25	ピッチ(Pitch)の設定 3.1: Ed-Pitch .....	45
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 .....	25		

フィルター(Filter)の設定	4.1: Ed-Filter1, 4.2: Ed-Filter2 .....	46
アンプ(Amplifier)の設定	5.1: Ed-Amp1, 5.2: Ed-Amp2 .....	48
LFOの設定	5.3: Ed-LFOs .....	49
アルペジエーターの設定	6.1: Ed-Arp. ....	49
バスの設定	7.1: Ed-BUS .....	49
インサート・エフェクトの設定	7.2: Ed-InsertFX .....	49
マスター・エフェクトの設定	7.3: Ed-MasterFX .....	49
オルタネート・モジュレーションについて .....		50
<b>Combination モード</b> .....		<b>51</b>
コンビネーションの構成 .....		51
基本的なコンビネーション・エディット .....		51
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	2.1: Ed-Prog/Mix .....	52
コントローラーの設定	2.2: Ed-Ctrl .....	53
ステータス、MIDIチャンネル、 発音に関する設定	3.1: Ed-Param1 .....	53
発音タイミング、スケールの設定	3.2: Ed-Param2 .....	54
レイヤー、スプリットの設定	3.3: Ed-Key Zone .....	54
ベロシティ・スイッチの設定	3.4: Ed-Vel Zone .....	54
MIDIフィルターの設定	4.1: Ed-MIDI Filter1 ~ 4.4: Ed-MIDI Filter4 .....	55
アルペジエーターの設定	6.1: Ed-Arp. ....	55
バスの設定	7.1: Ed-BUS .....	55
インサート・エフェクトの設定	7.2: Ed-InsertFX .....	55
マスター・エフェクトの設定	7.3: Ed-MasterFX .....	55
<b>Multi モード</b> .....		<b>56</b>
マルチの特長 .....		56
Multi モードの構成 .....		57
マルチ(Multi) .....		57
パターン(Pattern) .....		57
マルチの設定 .....		58
トラック 1 ~ 16 のプログラムの設定、 パン、ボリュームの設定	1.1: Play .....	58
コントローラーの設定	2.2: Controller .....	59
ステータス、MIDIチャンネル、発音に関する設定	3.1: Param1 .....	59
発音タイミング、スケールの設定	3.2: Param2 .....	59
レイヤー、スプリットの設定	3.3: Key Zone .....	59
ベロシティ・スイッチの設定	3.4: Vel Zone .....	59
MIDIフィルターの設定	4.1: MIDI Filter1 ~ 4.4: MIDI Filter4 .....	59
パターン、RPPRの設定	5.1: RPPR .....	60
アルペジエーターの設定	6.1: Arp. ....	60
バスの設定	7.1: BUS .....	60
インサート・エフェクトの設定	7.2: Insert FX .....	60
マスター・エフェクトの設定	7.3: Master FX .....	60
パターンへのレコーディング .....		60
パターンへのリアルタイム・レコーディング .....		60
パターンへのステップ・レコーディング .....		62
エディット .....		62
パターン・エディット .....		62
RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング) 機能 .....		63
RPPRの設定 .....		63
RPPRの演奏 .....		64
<b>Sampling モード</b> .....		<b>65</b>
サンプリング機能の特長 .....		65
Sampling モードの構成 .....		66
Sampling モードでは .....		66
サンプル (Sample)とマルチサンプル (Multisample) .....		66
サンプリング .....		67
サンプリングの準備 .....		67
マニュアル・サンプリング .....		68
オート・サンプリング .....		69
マルチサンプルのインデックス作成とサンプリング .....		70
ループ設定 .....		71
グリッド表示 .....		71
サンプル(波形データ)のエディット .....		72
マルチサンプルのエディット .....		73
インデックスの編集 .....		73
インデックスの設定の変更 .....		73
マルチサンプルのプログラムへのコンバート ....		74
タイム・スライスでサンプルを分割し、 MultiモードのRPPRで再生する .....		74
<b>Global モード</b> .....		<b>77</b>
ドラムキットの作成 .....		77
ドラムキットについて .....		77
ドラムキットのエディット .....		78
<b>Disk モード</b> .....		<b>80</b>
Disk モードの構成 .....		80
使用できるメディアについて .....		80
データのロード .....		81
ロードできる各種データについて .....		81
データのロード方法 .....		81
データのセーブ .....		83
セーブできる各種データについて .....		83
メディアのフォーマット .....		84
フロッピー・ディスク取り扱い時の注意 .....		84
<b>アルペジエーターの設定</b> .....		<b>85</b>
プログラムのアルペジエーター設定 .....		85
アルペジエーターのオン / オフ .....		85
アルペジエーターの設定 .....		85
アルペジエーターをプログラムにリンクさせる .....		86

コンビネーション、マルチの アルペジエーター設定 .....	87
アルペジエーターのオン / オフ .....	87
アルペジエーターの設定 .....	87
アルペジエーターをコンビネーションにリンクさせる .....	88
ユーザー・アルペジオ・パターンの作成 .....	89
ユーザー・アルペジオ・パターンについて .....	89
ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット .....	89
デュアル・アルペジエーターのエディット .....	92
アルペジエーターの同期について .....	93
アルペジエーター A、B 間の同期 .....	93
Multi モードでのパターン演奏との同期、Multi モードでの RPPR によるパターン演奏との同期 .....	93
Program, Combination, Multi モードでの外部シーケン サー演奏との同期 .....	93
エフェクトの設定 .....	94
各モードでのエフェクトについて .....	94
ルーティングの設定とエフェクトの設定 .....	95
プログラムのエフェクト設定 .....	95
コンビネーション、マルチ・モードのエフェクト設定 .....	96
Sampling モードのエフェクト設定 .....	97
AUDIO INPUT のエフェクト設定 .....	97
ダイナミック・モジュレーション (Dmod)  につ いて .....	98
<b>その他の機能 .....</b>	<b>99</b>
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 .....	99
エフェクトをバイパスする .....	99
ベロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化す る度合いを変える .....	99
オリジナル・スケールを作成する .....	99
スケールを変更する .....	100
"SW1"、"SW2" の機能を設定する .....	100
REALTIME CONTROLS [1] ~ [4] B モードの 機能を設定する .....	100
LCD 画面のコントラスト (濃度) を調節する .....	101
データ・ファイラーとして使用したいとき .....	101
ショート・カット .....	101
<b>付 録 .....</b>	<b>103</b>
故障とお思いになる前に .....	103
仕様とオプション .....	106
仕 様 .....	106
オプション .....	107
MIDI インプリメンテーション・チャート .....	108
索 引 .....	109

# はじめに

## おもな特長

### Overview

TRITON-Rackは、音源システムHI (Hyper Integrated)シンセシス・システムを採用したエクスパンドブルHIモジュール/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、マルチ、デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター、RPPR、アナログ2chオーディオ・イン/6chオーディオ・アウト、デジタル2ch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、REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブを操作することによってフィルターやエフェクトがコントロールでき、演奏時にリアルタイムに音色等を変化させることができます。また、アルペジエーターのゲート、ベロシティや、アルペジエーターおよびRPPRのテンポ等をコントロールできます。

さらにMOSS音源、PCM/サンプリング・メモリ拡張、SCSIポート、ADAT用デジタル・アウトプット、mLANインターフェース・ボードなどのオプションによる拡張性を備えています。

TRITON-Rackは、音楽制作やライブ・パフォーマンスなどさまざまな場所で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 エクスパンション・ボード(16MByte PCM ROM)が最大8枚搭載でき、PCMデータが追加できます。
- ・ 16MByteのRAMを標準装備しています(最大96MByteまで拡張可能)。Samplingモードでサンプリング/エディットした、または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60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。独立アウトプ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。アルペジエーター演奏テンポや外部シーケンサーからの演奏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

- ・ プログラムは、1,664ユーザー・プログラムと、GM2音色配列に準拠した256+9(ドラム)ROMプリセット・プログラムがあります。EXB-MOSS搭載時は専用128ユーザー・プログラムが増設可能です。

ユーザー・プログラムには、豊富なエディット・パラメーター、エフェクトや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。オシレーターに、425 PCM ROMマルチサンプルを使用してプログラムを作成する以外に、Samplingモードでサンプリングしたサンプル/マルチサンプルを使用してプログラムを作成したり、144ユーザー・ドラムキットやGM2に準拠した9 ROMドラムキットを使用してドラムス・プログラムが作成できます。ユーザー・ドラムキットには413プリセット・ドラムサンプルやSamplingモードでサンプリングしたサンプルを使用することができます。

工場出荷時には、幅広い用途で利用できる高品位512ユーザー・プログラムがバンクINT-A～INT-Dにプリロードされています。これらのプリロード・プログラムとG、g(1)～g(d)のプリセット・プログラムには、音色に適したリフ(フレーズ)をプレイするオーディション機能が設定されています。プログラムの確認やエディットに便利な機能です。

- ・ コンビネーションは、1,664ユーザー・コンビネーションがあります。  
ユーザー・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、ベロシティ・スイッチ等を設定して組み合わせ、またエフェクトや2個のアルペジエーターを使用することによって、プログラムでは実現できないような複雑な音色を作ることができます。外部音源も同時に組み合わせる設定も可能です。

工場出荷時、幅広い用途で使える高品位512ユーザー・コンビネーションがバンクINT-A ~ INT-Dにプリロードされています。

- ・ ユーザー・プログラム・バンク / ユーザー・コンビネーション・バンクEXB-A ~ EXB-Hは、別売オプションEXB-PCM搭載時(最大8枚)に、EXB-PCMに対応するプログラム、コンビネーションをロードすることができます。

## サンプリング

専用機にも匹敵する48kHz、16bitリニア、最大メモリ96Mbyteのモノ/ステレオ・サンプリング機能を搭載し、音素材からオリジナル・サウンドを作り込むことが可能です。

サンプリングに関する特長についてはP.65を参照してください。

## マルチ

外部シーケンサーなどから複数トラックの演奏データを受信して、発音させる16トラックMIDIマルチ・ティンバー音源として使用します。エフェクトや2個のアルペジエーター、RPPR機能を組み合わせ、単なるMIDIマルチ・ティンバー音源としてではなく、より発展的な音源として使用することができます。

マルチに関する特長についてはP.56を参照してください。

## デュアル・ポリフォニック・アルペジエーター

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。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が出せます。

5プリセット・アルペジオ・パターン、328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200ユーザー・アルペジオ・パターンがプリロードされています。

また、CombinationモードとMulti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。ドラムスやベースのプログラムで、別々のアルペジオ・パターンを演奏させたり、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、Multi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キーの1つずつに割り当て、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムにプレイさせるものです。全マルチ共通で使えるドラムストラックに適した150プリセット・パターンと、1マルチごとで使える100ユーザー・パターンがあります。

またSamplingモードのタイム・スライス機能を実行すると、ドラム・フレーズ等のサンプルがリズムごとに分割されると同時に、対応するパターンが自動的にRPPRにアサインされます。RPPR機能で、テンポの異なる複数のサンプルを同じテンポで演奏できます。

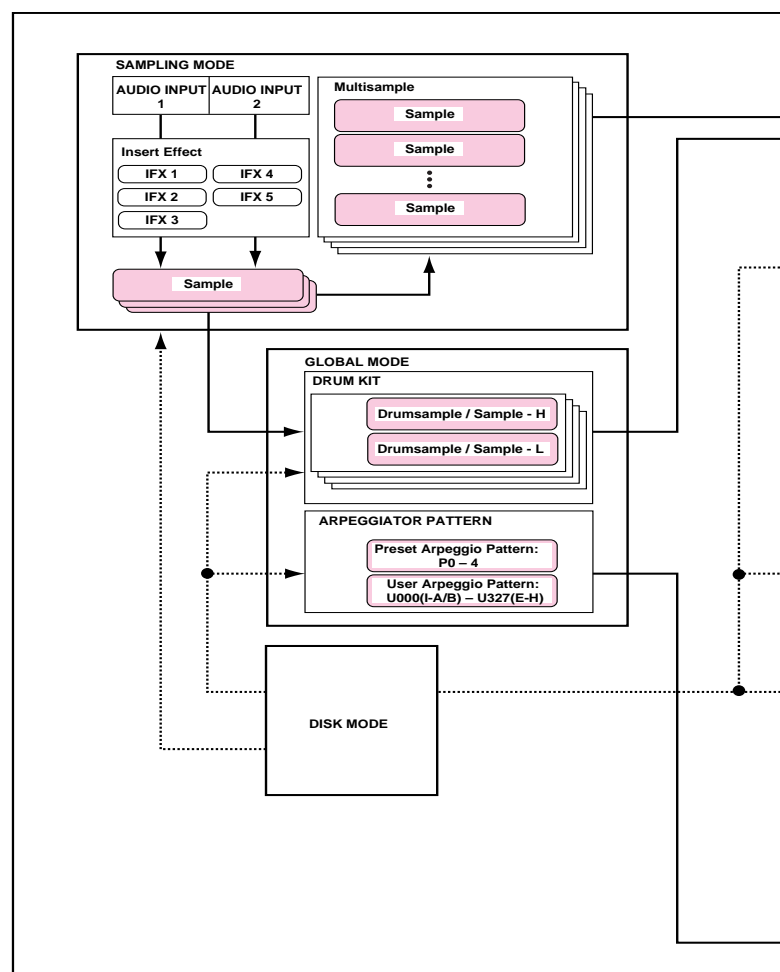
## 2ch オーディオ・イン / 6ch オーディオ・アウト、S/P DIF OUT

- ・ 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アナログ・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-Rack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・アナログ・オーディオ出力に加え、4系統の独立アナログ・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。

- ・ S/P DIF OUTを標準装備し、L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力と同じ音声をデジタル(48kHz)で出力します。





## モードの概要

TRITON-Rackには、プログラム/コンビネーションやマルチの演奏とエディット、パターン・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-Rackには6つのモードがあります。

### Program (プログラム)モード

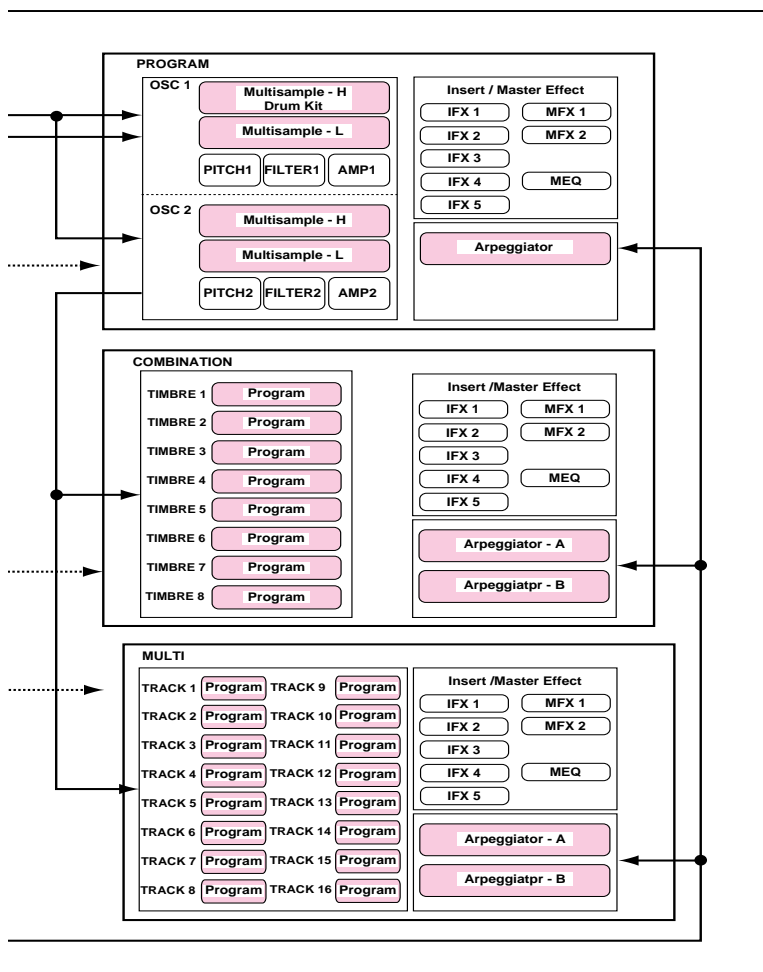
- ・プログラムを選択して、演奏します。
- ・プログラムをエディットします。  
オシレーター、フィルター、アンプ、EG、LFOや、その他エフェクト、アルペジエーター等を設定します。
- ・オーディション機能を使用できます。

### 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。

### Multi (マルチ)モード

- ・16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用します。



- ・16の各トラックにプログラムを設定し、それらのレベルやパン、エフェクトを設定します。
- ・最大で200マルチ、全マルチ共通で150プリセット・パターン、1マルチごとに100ユーザー・パターンが使用できます。
- ・ユーザー・パターンに演奏をレコーディングします。アルペジエーターでの演奏をレコーディングすることもできます。
- ・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、設定を行います。EXB-PCM03等に付属のRPPR機能を使ったソング・データを演奏します。

### 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。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、Multiの各モードで使用できます。

### Global (グローバル)モード

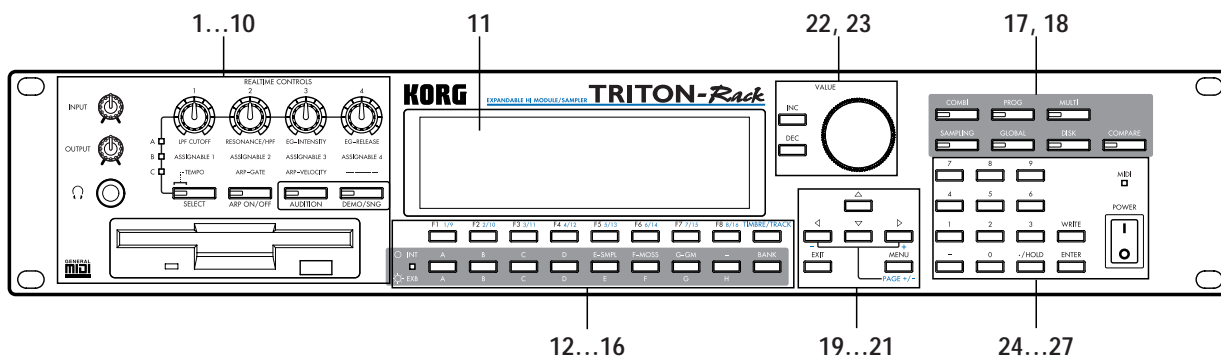
- ・マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ・ドラムキット(144キット)、ユーザー・アルペジオ・パターン(328パターン)、ユーザー・スケール(16オクターブ・スケール、1オール・ノート・スケール)を作成します。
- ・413のインターナル・ドラムサンプル(ROM)を使用したドラムキットを作成します。別売オプションEXB-PCMシリーズを搭載して増設したドラムサンプルや、Samplingモードで作成したサンプル(RAM)も使用します。
- ・AUDIO INPUT1、2からの入力レベル等を設定します。ここでの設定はSamplingモード以外で有効です。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。)
- ・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搭載時)にセーブ/ロードします。
- ・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、AKAI、AIFF、WAVEフォーマットのサンプル・データをロードします。また、サンプル・データをコルグ・フォーマットでセーブ、AIFFやWAVEフォーマットでのエクスポートをします。
- ・Multiモードで作成したパターンをSMFフォーマットでセーブします。またSMFファイルをMultiモードのパターンとしてロードします。
- ・データ・ファイラー(MIDIエクスクルーシブ・データのセーブ/ロード)として使用します。

## 各部の名称と機能

### フロント・パネル



#### 1. [INPUT] ノブ

AUDIO INPUT 1、2 端子の入力レベルを調整します。

#### 2. [OUTPUT] ノブ

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

#### 3. ヘッドホン端子

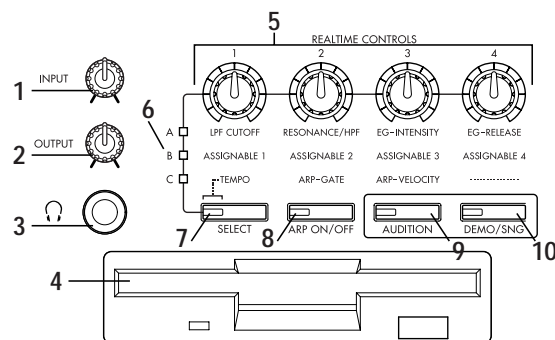
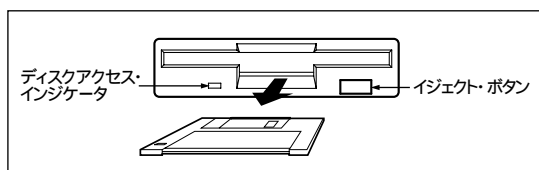
ヘッドホンを接続(ステレオ標準プラグ)します。(※P.13)  
AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R 端子からの出力をステレオでモニターすることができます。

#### 4. 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.84)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)コルグ営業技術課へご相談ください。



#### 5. REALTIME CONTROLS

##### [1], [2], [3], [4] ノブ

リアルタイム・コントローラーのA/B/Cモードを[SELECT]キーで選び、演奏時に[1]～[4]の各ノブを操作することによって、音色、エフェクト、MIDIコントロール・チェンジ、アルペジエーター等をコントロールします。(※P.19、21)

##### Aモード:

###### [1] LPF CUTOFF:

ローパス・フィルターのカットオフ周波数が変化します。

###### [2] RESONANCE/HPF:

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が変化します。

###### [3] EG-INTENSITY:

フィルター EG インテンシティが変化します。

###### [4] EG-RELEASE:

フィルター / アンブ・リリース・タイムが変化します。

##### Bモード

Program, Combination, Multi, 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。

## Cモード

## [1] TEMPO:

アルペジエーターやMultiモードでのRPPRのテンポ等が変化します。

## [2] ARP-GATE:

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。

## [3] ARP-VELOCITY:

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。

## [4] ———: 無効

## 6. [A/B/C] LED

現在選択されているREALTIME CONTROLSのモードが点灯します。A/B/Cモードの選択は[SELECT]キーで選びます。

## 7. [SELECT] キー

リアルタイム・コントローラーのA/B/Cモードを選びます。押すたびに左上の[A/B/C] LEDが点灯し、A/B/Cモードが切り替わります。  
このキーのLEDは、現在設定しているテンポで点滅します。

## 8. [ARP ON/OFF] キー

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。

## 9. [AUDITION] キー

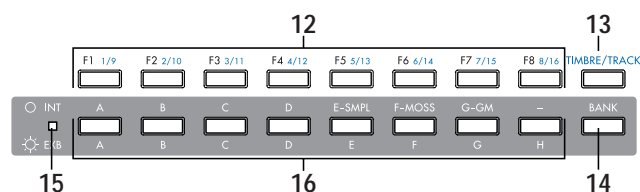
プリロードおよびプリセット・プログラムに設定されている音色に適したリフ(フレーズ)を発音させます(オーディション機能)。Programモードで[AUDITION]キーを押してLEDを点灯させると、オーディション・リフが繰り返し発音します。またSamplingモードでは選択しているサンプルを発音させることができます。

## 10. [DEMO/SNG] キー

デモ・ソングを聞くためのページが選ばれます。

## 11. LCD 画面

ページ、パラメーターを選び、値を設定します。(※P.9)

12. [F1 1/9], [F2 2/10], [F3 3/11], [F4 4/12], [F5 5/13], [F6 6/14], [F7 7/15], [F8 8/16] キー  
ファンクション[F1]~[F8]キー

各ページで表示されるタブを選びます。またユーティリティ等のファンクションを実行します。

## ティンバー/トラック・セレクト[1/9]~[8/16]キー

[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[1/9]~[8/16]キーを押すと、キー番号に対応したティンバー/トラックのパラメーターが選べます。

Combinationのティンバー1~8、Multiモードのトラック1~8、9~16のパラメーターが1つのページで表示されている場合に、その中の1ティンバー/トラックが選べます。

## 13. [TIMBRE/TRACK] キー

(※(上記「ティンバー/トラック・セレクト[1/9]~[8/16]キー」)

## 14. [BANK] キー

インターナル(INT)/エクスターナル(EXB)バンクを切り替えます。

## 15. [INT/EXB] LED

現在選んでいるプログラム、コンビネーションのインターナル(INT)/エクスターナル(EXB)バンクを表示します。エクスターナル(EXB)バンク時に点灯します。INT/EXBバンクの選択は[BANK]キーで選びます。

## 16. INT: [A], [B], [C], [D], [E-SMPL], [F-MOSS], [G-GM] キー

## EXB: [A], [B], [C], [D], [E], [F], [G], [H] キー

Programモードでは、プログラム・バンクを選びます。

インターナル・バンクでは、[A], [B], [C], [D], [E-SMPL], [F-MOSS], [G-GM]キーを押すことによって、バンクINT-A(I-A), INT-B(I-B), INT-C(I-C), INT-D(I-D), INT-E(I-E), INT-F(I-F)\*, G\*が選べます。

\* [F-MOSS]はEXB-MOSS装着時に選択が可能です。

[G-GM]はキーを押すごとに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・バンクが順番に選べます。

エクスターナル・バンクでは、[A], [B], [C], [D], [E], [F], [G], [H]キーを押すことによって、バンクEXB-A(E-A), EXB-B(E-B), EXB-C(E-C), EXB-D(E-D), EXB-E(E-E), EXB-F(E-F), EXB-G(E-G), EXB-H(E-H)が選べます。通常エクスターナル・バンクはEXB-PCMシリーズ装着時に付属のプログラムをロードして使用します。

Combinationモードでは、コンビネーション・バンクを選びます。

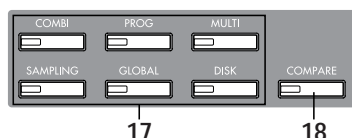
インターナル・バンクでは、[A], [B], [C], [D], [E-SMPL]キーを押すことによって、バンクINT-A(I-A), INT-B(I-B), INT-C(I-C), INT-D(I-D), INT-E(I-E)が選べます。

エクスターナル・バンクでは、[A], [B], [C], [D], [E], [F], [G], [H]キーを押すことによって、バンクEXB-A(E-A), EXB-B(E-B), EXB-C(E-C), EXB-D(E-D), EXB-E(E-E), EXB-F(E-F), EXB-G(E-G), EXB-H(E-H)が選べます。通常、エクスター

ナル・バンクはEXB-PCMシリーズ装着時に付属のコンビネーションをロードして使用します。

Combination、Multiモードの各ティンバー/トラックのプログラムが選ばれているときは、プログラム・バンクが選択できます。

Write Program、Write Combination等のダイアログでは、ライト先などのプログラム、コンビネーションのバンク設定に使用できます。



## 17. モード・キー

各モードに入るためのキーです。

キーを押すとLEDが点灯し、押したキーのモードに入ります。

(※P.3、34)

### [COMBI] キー

Combinationモードが選ばれます。

### [PROG] キー

Programモードが選ばれます。

### [MULTI] キー

Multiモードが選ばれます。

### [SAMPLING] キー

Samplingモードが選ばれます。

### [GLOBAL] キー

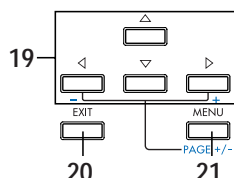
Globalモードが選ばれます。

### [DISK] キー

Diskモードが選ばれます。

## 18. [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に、このキーを使用します。また、Multiモードでのパターンのレコーディングや、エディット前とエディット後と比較するときにも使用します。(※P.35)



## 19. カーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]

パラメーターを選びます。

また、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀], [▶]を押すと、ページが1.1 2.1 2.2 2.3等の順番で1つずつ前後に移動します。(※P.10)

## 20. [EXIT] キー

Program、Combination、Multi、Sampling、Globalの各モードの1.1ページ以外にいるとき、そのモードの1.1ページに移動します。

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"に相当します)。また、ユーティリティ・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。

## 21. [MENU PAGE+/-] キー

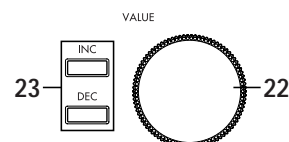
ページを移動するときにこのキーを押します。キーを押すと、モード内の各ページの一覧がLCD画面に表示されます。移動したいページを[F1]~[F7]またはカーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]で選び、[F8]キーを押すことによって選択したページへ移動します。

その他、[MENU]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]で2桁のページ・ナンバーを押すことによっても、各ページへ移動できます。

また、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀], [▶]を押すと、ページが1.1 2.1 2.2 2.3等の順番で1つずつ前後に移動します。(※P.34)

## 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.35)

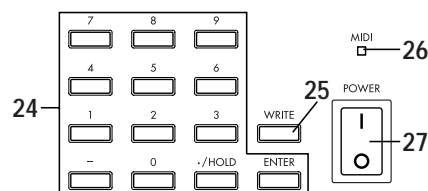


## 22. [VALUE] ダイヤル

パラメーターの値を増減します。大きく値を変更するときに使用すると便利です。

## 23. [INC], [DEC] キー

パラメーターの値を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。



## 24. テン・キ - [0], [1], [2], [3], [4], [5], [6], [7], [8], [9] [-] キ - [/HOLD] キ - [ENTER] キ -

パラメーターの値を数値で入力します。テン・キー[0]～[9]、[-]キー、[/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。[/HOLD]キ-で、小数点が付く値を入力できます。

また、[/HOLD]キ-はプログラムやコンビネーションをカテゴリや10の位を固定した状態で選ぶときに使用します。(※PG P.2)

[ENTER]キ-を押しながらテン・キ-[0]～[9]を押すと、そのページの10個までのユーティリティ・メニュー・コマンドが選べます。

## 25. [WRITE] キ -

Program、Combination、Globalモードの内容をライトします。各モードで[WRITE]キー押すとダイアログが表示されます。続けて[F8]("OK")キーを押すと、エディットした内容がライトされます。(※P.37、39)

## 26. [MIDI] LED

TRITON-RackがMIDIデータを受信したときに点灯します。

## 27. [POWER] スイッチ

電源をオン/オフします。(※P.15)

## リア・パネル

### 1. AC 電源端子(～AC9V)

付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。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.12)

### 2. 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。

### 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。

### 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に使用します。(※P.13)

### 3. S/P DIF OUT(MAIN) 端子

オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマットの(IEC60958, EIAJ CP-1201)のデジタル出力端子です。

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R端子と同じ音声をサンプリング・レート48kHzでデジタル出力します。

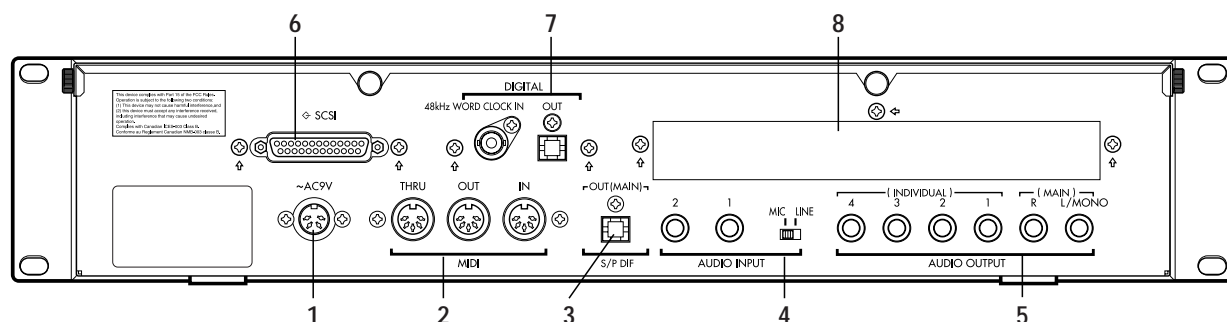
DAT、MDなどのオプティカル・デジタル入力端子とオプティカル・ケーブルで接続します。

⚠ [OUTPUT]ノブで出力レベルの調整はできません。

### 4. 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.30、67)、TRITON-Rack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.97)。

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([INPUT]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.106)

### [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。(P.106)

## 5. AUDIO OUTPUT

アンプ、ミキサーなどの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.95 ~)

### (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.106)  
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.106)  
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、[OUTPUT]ノブで音量を調整できません。

## 6. 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.14, PG P.243)

## 7. DIGITAL(別売オプションEXB-DI)

### OUT 端子

ADAT Opticalフォーマットのデジタル出力端子です。  
本体AUDIO OUTPUT 端子(MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4 (アナログ・オーディオ出力)の6チャンネルの音声をサンプリング・レート48kHzで出力します。ADAT Opticalフォーマットのチャンネル1, 2, 3, 4, 5, 6に対応して出力されます。

ADAT Opticalフォーマット対応のミキサー、アンプ、レコーダー等のDIGITAL IN端子を接続すると、本体から出力される音声信号をデジタルのままミキサー、アンプ、レコーダー等で扱うことができます。接続にはAlesis社のOptical CableやCD/DAT用のオプティカル・ケーブル(共に別売)を使用します。(P.14, PG P.243, 273)

 [OUTPUT]ノブで出力レベルの調整はできません。

## 48kHz WORD CLOCK IN 端子

ADAT Opticalフォーマット対応のミキサー、リモートコンローラー等のWORD CLOCK OUT端子と接続します。接続した機器をワードクロックのマスターとして、本体をスレーブ(受け側)として同期させるときに使用します。接続にはAlesis社のBNC Coax Cableやビデオ用のBNCケーブル(共に別売)を使用します。

## 8. mLAN (別売オプションEXB-mLAN)

専用ケーブルでmLAN対応の機器やコンピュータと接続します。(P.14, PG P.243)

### mLAN (IEEE 1394) 1, 2, 3 端子

#### SERIAL I/O 端子

詳細はEXB-mLANの付属取扱説明書を参照してください。

#### mLAN とは?



コンピュータから楽器、将来のデジタルAV機器での利用までカバーした汎用性の高いインターフェイスIEEE 1394とオーディオと音楽情報の伝送プロトコルを採用し、1本のケーブルで高音質のままオーディオとMIDIを同時に送受信できる楽器のための新規格です。1本でオーディオ・データのみであれば最大約100チャンネル、MIDIデータのみでは最大256ポート(16チャンネル×256系統)を送受信可能です。(転送速度200Mbpsの場合)

また、最大63台の機器をデジジー・チェーン(数珠つなぎ)したり、ケーブルを挿したまま機器同士の入出力が変更できるなど、フレキシビリティも抜群です。スタジオ、ステージなどでも高度な作業をスムーズに進めることができます。

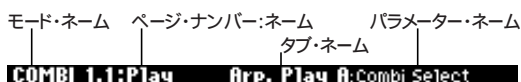


## LCD画面の名称と機能



### 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、ページ・ナンバー・ネーム、タブ・ネーム、エディット・セルのパラメーター・ネームが表示されます。



### b: タブ

ほとんどのページは複数のタブで分けられています。タブの下の方ファンクション・キー[F1]～[F7]を押すことによってタブを選び、そのページを表示します。

### c: パラメーター

LCD画面にはさまざまな設定を行うためのパラメーターが配置されています。カーソル・キー[◀], [▶], [▽], [△]を押して選びます。

### d: エディット・セル

カーソル・キー[◀], [▶], [▽], [△]を押すとLCD画面のパラメーター表示が反転します。これをエディット・セルといい、反転部分がエディットの対象となります。エディット・セルのパラメーター値は、[VALUE]ダイヤルや[INC], [DEC]キーなどのVALUEコントローラー(※P.35)を操作して変更します。またキーやペロシティを入力するパラメーターでは[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによって入力が行えます。

### e: チェック・ボックス

チェック・ボックスをカーソル・キー[◀], [▶], [▽], [△]を押して選び(エディット・セル)、[VALUE]ダイヤルや[INC], [DEC]キーなどのVALUEコントローラーを操作して、チェック・マークをつける、またははずします。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。

### f: ファンクション・ボタン

このボタンの下のファンクション・キー[F1]～[F8]キーを押すことによって機能のオン/オフ等が行えます。

**MENU** **OSW2** :

Program, Combination, Multi, SamplingモードでのSW1, SW2

**REC** **START**, **REC** **STOP** :

Multiモードのパターン・レコーディング・スタート/ストップ、Samplingモードのサンプル・レコーディング・スタート/ストップ

**UTILITY** :

ユーティリティ・メニュー・コマンドを実行させるユーティリティ・メニューの表示

その他のファンクション・ボタン例

Multiモード: REVERT(RPPR設定のコピー&ペースト)

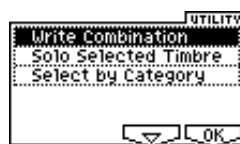
Samplingモード: INSERT, CUT, COPY, CREATE(マルチサンプルの作成), L/R, ZOOM

Globalモード: TEXT, KEY +, -

Diskモード: UP, OPEN

Demo: START, STOP

## \* ユーティリティ・メニュー



各ページでファンクション・ボタン“UTILITY”(F8)キーを押すと、ユーティリティ・メニューが表示されます。ユーティリティには、そのページで有効なコマンドが用意されています。選択するページ画面によって表示されるユーティリティ・メニューが異なります。

[ENTER]キーを押しながら、テン・キー[0]～[9]を押しても10個までのユーティリティ・メニュー・コマンドが選べます。[EXIT]キーを押すとユーティリティ・メニューが閉じます。

◀は[F7]キーを押すことによって操作しユーティリティ・メニュー・コマンドを選びます。カーソル・キー[◀], [▶], [▽], [△]でも選べます。そしてOKは[F8]キーを押すことによって選んだユーティリティ・メニュー・コマンドのダイアログを表示します。またチェック・タイプのコマンドについては、その状態を切り替えます。

## \* ダイアログ

ユーティリティ・メニュー・コマンド等を選択するとダイアログが表示されます。

パラメーターの選択はカーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]を使用します。パラメーター値はVALUEコントローラー(※P.35)を操作して入力します。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コントローラーの他に、バンクの入力に[BANK]、[A]～[H]キーが使用できます。

ユーティリティ・メニューと同様に[▽]等(ファンクション・ボタン2)はボタンの下のファンクション・キー[F1]～[F8]キーを押すことによって実行や操作画面が表示します。ダイアログなど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] ([F8]キーを押す)を選びます。実行しないときは[Cancel] ([F7]キーを押す)を選びます。ダイアログが閉じます。[EXIT]キーは“Cancel”、“Done”、“Exit”に相当します。



## \* ファンクション・ボタン2

このボタンの下のファンクション・キー[F1]～[F8]キーを押すことによって機能を実行します。

[▽] [OK] :

ユーティリティ・メニュー等

## \* テキスト・ダイアログ

[Name] をファンクション・キーで選ぶと、テキスト・ダイアログが表示されます。

このダイアログでテキスト(プログラム、コンビネーション、マルチの各ネーム等)をリネームします。(※P.38)

## \* スクロール・バー

リスト等で表示しきれない選択項目やパラメーターがあることを示します。カーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]等で移動します。

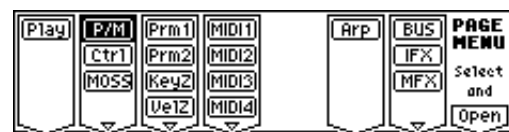


## \* ページ・メニュー

Combination、Program、Multi、Sampling、Globalモードで、[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表示が反転しています。)

ページを選ぶには、選択するページのファンクション・キー[F1]～[F7]を押します。同じキーを押すと下方向へ順番に移動します。カーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]でも上下左右に移動できます。

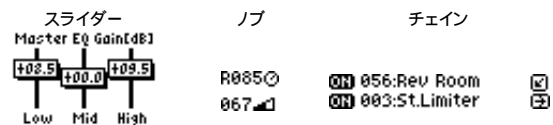
[MENU]キーを押しながらテン・キー[0]～[9]で2桁のページ・ナンバーを押すことによって、各ページへ移動できます。その他、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀], [▶]を押すと、下図の場合Play P/M Ctrl MOSS(EXB-MOSS搭載時) Prm1 ...等のページ単位で移動します。



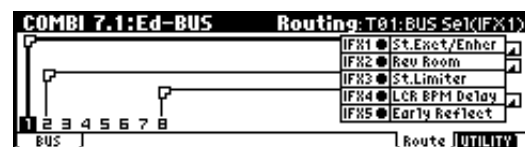
## \* その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトまたはチェーンのパラメーター値を変更するときは、カーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]でそれらを選び、VALUEコントローラーの操作で値を変えます。

その他、エフェクトのルーティングなどがあります。(※P.96)



ルーティング





---

# セッティングアップ

---

## オーディオ機器等との接続

▲ 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AC/ACパワー・サプライをTRITON-Rack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. オーディオ出力機器の接続

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R  
(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4

アンプ内蔵のモニター・スピーカーや、オーディオ・システムなどに接続して、TRITON-Rackのサウンドを出力します。TRITON-

RackのAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)4を使用する場合はミキサー等のご使用をおすすめします。

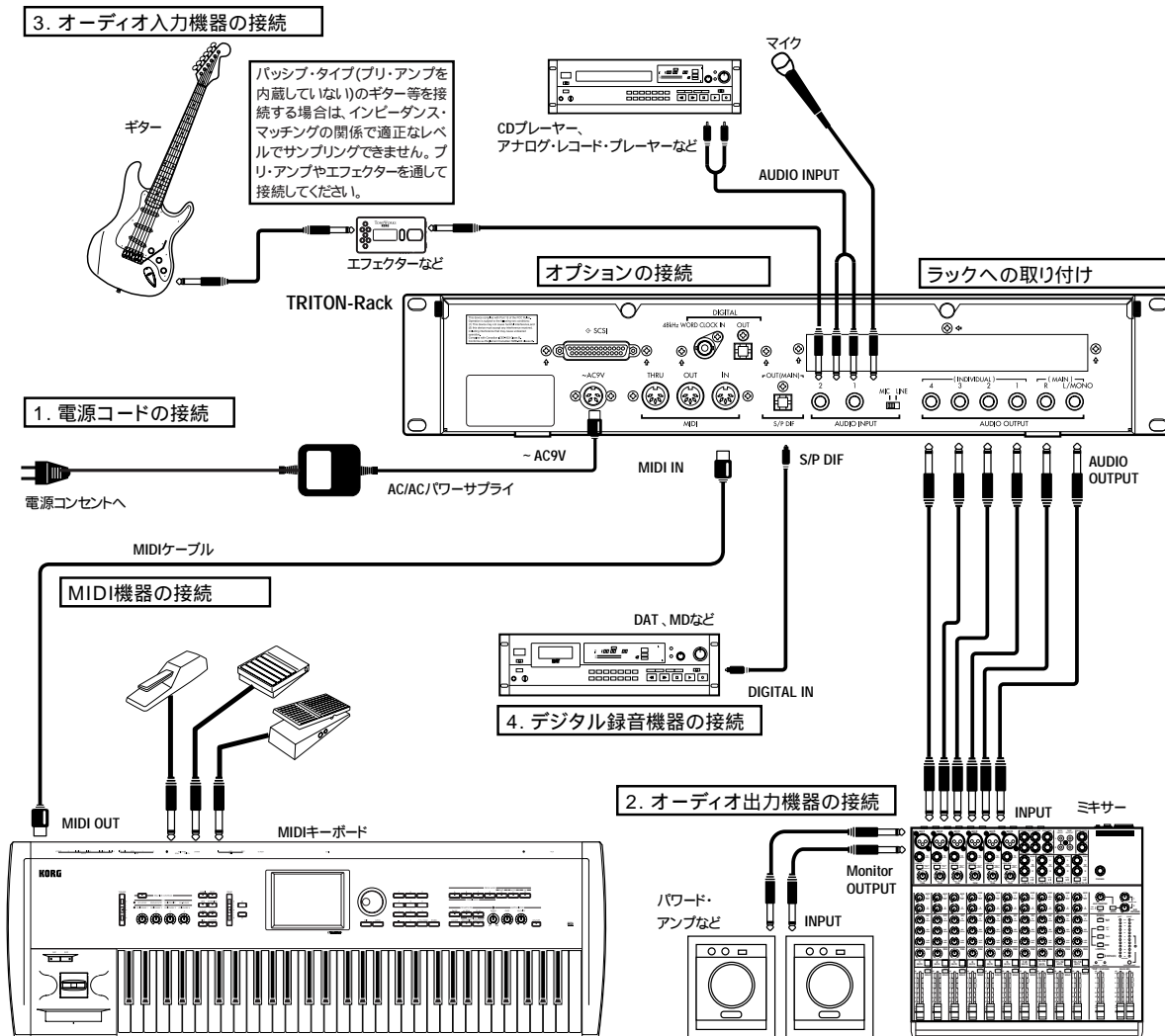
▲ オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損する場合がありますので、音量を上げすぎないように注意してください。

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO R端子とパワー・モニターやミキサー等の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。

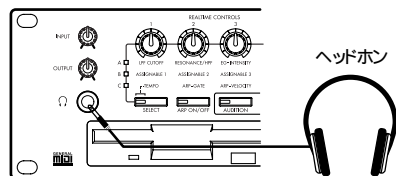
AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4端子から出力するときは、これらの端子をミキサーに接続し、ミキサーとパワー・モニター等のINPUT端子を接続します。

各端子への出力方法は、「ルーティング」(P.95-)を参照してください。



## ヘッドホン

ヘッドホンを使用する場合は、フロント・パネルのヘッドホン端子にヘッドホンのプラグを差し込んでください。



## 3. オーディオ入力機器の接続

AUDIO INPUT、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モードでは外部からの入力音をサンプリングします。

Samplingモードでサンプリングするときの設定についてはP.3Q67を参照してください。

Program、Combination、Multiの各モードでは外部からの入力音にエフェクトをかけてOUTPUT端子へ出力します。

これらのモードでOUTPUT端子へ出力するときの設定についてはP.9を参照してください。

## 4. デジタル録音機器の接続

S/P DIF OUT (MAIN)端子に、DATやMDのDIGITAL IN端子を接続します。

S/P DIF OUT (MAIN)端子は、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rと同じ音声信号を48kHzで出力します。

## MIDI機器との接続

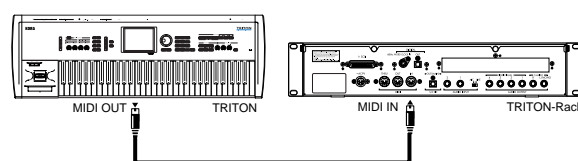
TRITON-RackはMIDIキーボードやシーケンサー(コンピューター)などのMIDI機器から送信されるMIDI情報を受信することによって発音します。

接続にはMIDIケーブルを使用します。

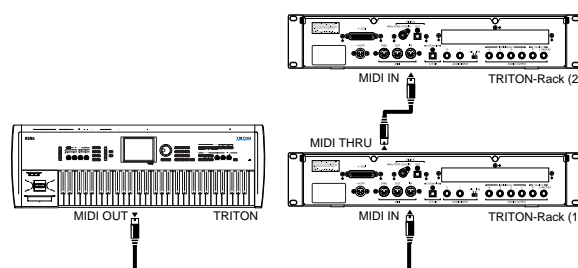
## MIDIキーボードとの接続

MIDIキーボードからTRITON-Rackの音源をコントロールする

MIDIキーボードのMIDI OUT端子 TRITON-RackのMIDI IN端子



MIDIキーボードのMIDI OUT端子 TRITON-Rack(1)のMIDI IN端子  
TRITON-Rack(1)のMIDI THRU端子 TRITON-Rack(2)のMIDI IN端子



## MIDIチャンネルの設定

送信側と受信側のMIDIチャンネルを合わせることによって、MIDIメッセージをやり取りします。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。

最初は接続するMIDI機器のMIDIチャンネルを1に設定してTRITON-Rackをコントロールしてください。

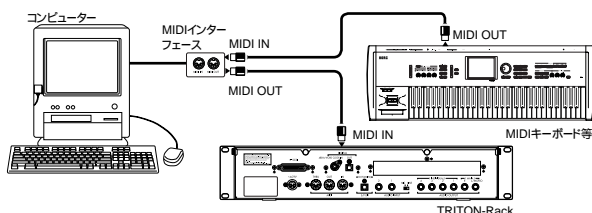
工場出荷時のグローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel")は、1に設定されています。ProgramモードとSamplingモードは、グローバルMIDIチャンネルで送受信します。また工場出荷時のCombinationモードの各コンビネーションもグローバルMIDIチャンネルで動作するように設定されています。Multiモードは通常シーケンサー(コンピューター)から送信するチャンネル・メッセージを受信し、そのチャンネルでコントロールします。(※PG P.221)

## シーケンサー(コンピューター)との接続

外部シーケンサーやコンピューターへのレコーディング時に、TRITON-Rackをモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合の基本的なセッティング

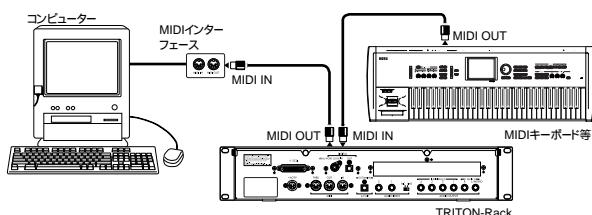
MIDIキーボードのMIDI OUT端子 MIDIインターフェースを接続したコンピューター TRITON-Rack

コンピューターとMIDIインターフェースの接続とMIDIポートの設定については、MIDIインターフェースの取扱説明書を参照してください。



TRITON-Rackのコントローラー、アルペジエーター、RPPRのMIDI出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングする場合

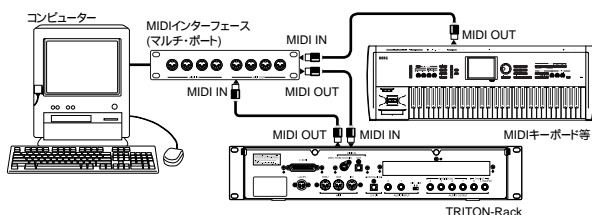
MIDIキーボードのMIDI OUT端子 TRITON-RackのMIDI IN端子, TRITON-RackのMIDI OUT端子 MIDIインターフェースのMIDI IN端子



TRITON-Rackのコントローラー、アルペジエーター、RPPRのMIDI出力を外部シーケンサーやコンピューターにレコーディングし、レコーディング時にTRITON-Rackをモニターやプレイバック用のMIDI音源として使用する場合

MIDIキーボードのMIDI OUT端子 MIDIインターフェース(マルチ・ポート)のMIDI IN端子, MIDIインターフェース(マルチ・ポート)のMIDI OUT端子 TRITON-RackのMIDI IN端子, TRITON-RackのMIDI OUT端子 MIDIインターフェース(マルチ・ポート)のMIDI IN端子

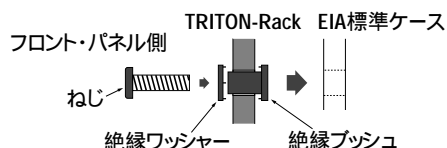
TRITON-Rackのローカル・コントロール、外部シーケンサー(コンピューター)のエコー・バック(MIDI INで受信したデータをそのままMIDI OUTから送信する機能)を設定して、TRITON-Rackのコントローラー、アルペジエーター、RPPRの音源に対して二重にかかってしまうのを防ぎます。(※PG P.228)



## ラックへの取り付け

TRITON-Rackをラックに取付ける場合は、下図のように本機の手付け穴へ絶縁ワッシャーと絶縁ブッシュを入れて取付けてください。

机上等へ直接置いて使用する場合は、本機の上に他のラックまたはコンピューター等を積み上げてご使用にならないでください。



## 別売オプションの接続

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。

別売オプションEXB-DIを搭載することで、ADAT Opticフォーマット対応のミキサー、アンプ、レコーダー等と接続することができます。

別売オプションEXB-mLANを搭載することで、TRITON-Rack他のmLAN対応機器やコンピューターの間で、大量なオーディオ信号やMIDI信号のデータをデジタルで高速転送できます。また、これらの送受信を1本のケーブルで行えるため、簡単に高機能なシステムが構築できます。

EXB-SCSI EXB-DI EXB-mLANの取り付け方法についてはPG P.24を参照してください。

EXB-SCSI搭載時、SCSIポートに接続したCD-ROMドライブからは読み込みのみが行えます。CD-R/RWはセーブすることができません。

# 電源のオン / オフ

電源をオンにする前に、「セットアップ」(P.12 ~ 14)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-Rackの[POWER]スイッチで電源をオンにします。  
LCD画面にTRITON-Rack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。)

EXPANDABLE HI MODULE/SAMPLER				
OPTIONS	SIMM	EXB-PCM	Version	
----	Slot1 (16MB)	Slot1 ----	Slot5 ----	1.0.0
----	Slot2 ----	Slot2 ----	Slot6 ----	
----	Slot3 ----	Slot3 ----	Slot7 ----	
----		Slot4 ----	Slot8 ----	

パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。  
TRITON-Rackの[OUTPUT]ノブを適当な位置まで上げ、パワード・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-Rackの[OUTPUT]ノブ、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを0にします。  
パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。  
TRITON-Rackの[POWER]スイッチで電源をオフにします。

内部メモリヘデータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。  
処理中に電源をオフにすると、メモリの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにするとTRITON-Rackは内部メモリを正常化するために、自動的にイニシャライズ(初期化)します。これは故障ではありません。

以下の操作時に、内部メモリヘデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に“ Now Writting into internal mem”が表示されます。

- Program, Combination, Global Setting, Drum Kits, Arpeggio Patternのサイト(アップデート)
- DiskモードでのProgram, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio Patternのロード
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit, Arpeggio PatternのMIDIダンプ・データ受信
- Samplingモードのユーティリティ・メニュー・コマンド (“ Move Sample”, “ Move MS”, “ Conv.To Pro”, “ Time Slice”)等)でProgramやDrum Kitを同時に変更する場合

## 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 1.1: System, Preferenceページ)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1.1: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1.1: Playページで選ばれます。

## 別売オプションやSIMM増設時のLCD画面(電源オン時)

TRITON-Rackは、別売オプションやSIMM(サンプリング用メモリ)の追加搭載が可能です。

電源オン時、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、必ずこの画面で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PG P.243を参照してください。)

OPTIONS	SIMM	EXB-PCM
EXB-MOSS	Slot1 (16MB)	Slot1 (EXB1) Slot5 (EXB5)
EXB-SCSI	Slot2 (32MB)	Slot2 (EXB2) Slot6 ----
EXB-DI	Slot3 ----	Slot3 (EXB3) Slot7 ----
EXB-mLAN		Slot4 (EXB4) Slot8 ----

## OPTIONS

- 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-DI: EXB-DIオプションが搭載されています。
- EXB-mLAN: EXB-mLANオプションが搭載されています。

## SIMM

Slot1...3 (\* \* MB): SIMM用スロット1 ~ 3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SIMM用スロット1に16MBのSIMMがすでに搭載されています。


## EXB-PCM

Slot1...8(\* \* \* \*): EXB-PCMシリーズ用スロット1 ~ 8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。

---

## デモ演奏を聞く

TRITON-Raのデモ演奏を聴いてみましょう。

[DEMO/SNG]キーを押します。(LED点灯)  DEMO/SNG  
Demo/Song, Playページに入ります。

“ Demo Song Select ”でデモ・ソングを選びます。

[◀],[△],[▽],[▶]キーを押して“ Demo Song Select ”のソング・ネームを反転させます。



VALUEコントローラー([VALUE]ダイヤル、[INC],[DEC]キー、テン・キー[0]~[9]と[ENTER]キー)を操作して、再生するデモ・ソングを選びます。

[F5](“ START ”)キーを押します。

演奏が始まります。



途中で演奏を止めるときは、[F6](“ STOP ”)キーを押します。



**note** “ Play Mode ”がContinue to next songのときは現在選択されているデモ・ソングの再生後、次のデモ・ソングが再生されます。Stop at end of selected songのときは現在選択されているデモ・ソングの再生が終了すると停止します。

“ Play Mode ”がContinue to next songのとき“ Repeat All ”にチェックすると、すべてのソングを繰り返し再生します。

---

### デモ・ソング「004: Deep Cut」

デモ・ソング「004: Deep Cut」は、付属のサンプリング・データをロードすることによって、デモ演奏にマルチサンプルによる音声を一緒に鳴らすことができます。

P.29 を参照して、付属のサンプリング・データをロードし、Demo/Song, Playページで「004: Deep Cut」を選び、再生してください。

---

---

# クイック・スタート

---



## MIDI キーボードで演奏する (Program, Combinationモード)

おもにMIDIキーボードなどでTRITON-Rackのリアルタイム・コントローラーやアルペジエーターなどのパフォーマンス機能を駆使しながら音を鳴らすときはProgramモード、Combinationモードを使用します。ここではProgramモードとCombinationモードでの操作方法を示します。

ここでの操作を始める前に、前章「セットアップ」に従って接続等を行ってください。なお、「MIDI機器との接続」では「MIDIキーボードとの接続」を行ってください。

.....

### 1. プログラムの音色を聞く

[ PROG ]キーを押します。(LED点灯)

Programモードに入ります。LCD画面の上段に「PROG 1.1: Play」が表示されていることを確認してください。

プログラム・ナンバーの選択

“ Program Select ”が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、[ < ], [ △ ], [ ▽ ], [ > ]キーを押して“ Program Select ”のプログラム・ネームを反転させます。

[ VALUE ]コントローラーで演奏するプログラムを選びます。

次のいずれかの方法でプログラムを選びます。

- [ VALUE ]ダイヤルを回す。
- [ INC ]または[ DEC ]キーを押す。
- テン・キー[ 0 ] ~ [ 9 ]でナンバーを指定して、[ ENTER ]キーを押す。

音色を確認します。

接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと音色が確認できます。

また、[ AUDITION ]キーを押す(LED点灯)と、オーディション機能がオンになり、プログラムの音色に適したリフ(フレーズ)が自動的に再生されます。

工場出荷時のTRITON-Rackでオーディション機能が使用できるのはプリロードされたバンクINT-A ~ INT-DおよびプリセットされたG、g(1) ~ g(d)のプログラムです。

プログラム・バンクの選択

Programモードでは、バンクINT-A ~ g(d)、EXB-A ~ EXB-Hのプログラムを選んで演奏することができます。(※下表)

[ BANK ]キーを押して、バンクINTまたはバンクEXBを切り替えます。

INT([ INT/EXB ]LED消灯)時は、[ A ] ~ [ G ]キーを押すことによって、バンクINT-A ~ INT-F、G ~ g(d)が選べます。

EXB([ INT/EXB ]LED点灯)時は、[ A ] ~ [ H ]キーを押すことによって、バンクEXB-A ~ EXB-Hが選べます。

[ A ] ~ [ H ]キーを押してバンクを選びます。

バンクを切り替えることによって異なるバンクのプログラムを選ぶことができます。

工場出荷時にはINT-A ~ INT-DとG ~ g(d)の各バンクにプログラムが収められています。

LCD画面左側に選択したバンク・ナンバーが表示されます。

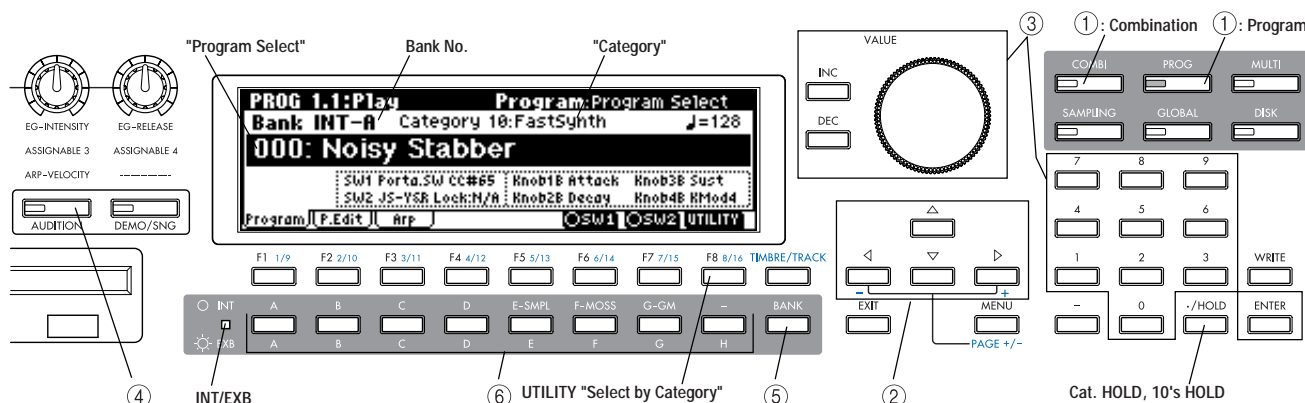
例えばバンクINT-Bを選ぶ場合、[ BANK ]キーを押して[ INT/EXB ]のLEDを消灯させ、[ B ]キーを押します。(LCD画面左上にはBank INT-Bが表示されます。)

▲ バンクINT-Fは別売オプションEXB-MOSS搭載時に選べます。  
また、バンクINT選択時は[H]キーは使用できません。

[ INT/EXB ]LED消灯時、[ G-GM ]キーを押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。

G g(1) g(2) g(3) g(4) g(5) g(6) g(7) g(8) g(9) g(d) G

Bank	Prog. No.	説明
INT-A...INT-D (I-A...I-D)	000...127	プリロード・プログラム(※VNL)
INT-E (I-E)	000...127	ユーザー・プログラム用(Samplingモードで作成したマルチサンプルを使用したプログラムなど)
INT-F (I-F)	000...127	EXB-MOSSプログラム用
G	001...128	GM2キャピタル・プログラム(※VNL)
g(1)...(9)	(※VNL)	GM2 バリエーション・プログラム
g(d)	(※VNL)	GM2ドラムス・プログラム
EXB-A...EXB-H (E-A...E-H)	000...127	ユーザー・プログラム用、EXB-PCMシリーズ・プログラム用





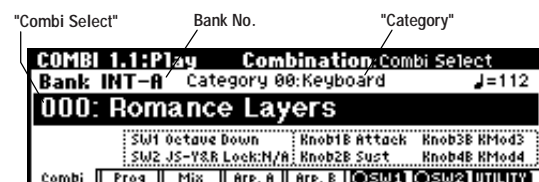
## 2. コンビネーションの音色を聞く

[ COMBI ]キーを押します。(LED点灯)  
Combinationモードに入ります。LCD画面の上段に「COMBI  
1.1: Play」が表示されていることを確認してください。

### コンビネーション・ナンバーの選択

“Combi Select”が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、[ < ]、[ △ ]、[ ▽ ]、[ > ]キーを押して  
“Combi Select”のコンビネーション・ネームを反転させます。



[VALUE]コントローラーで演奏するコンビネーションを選びま  
す。

※「1. プログラムの音色を聞く」

音色を確認します。

接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと音色が確認できます。

### コンビネーション・バンクの選択

Combinationモードでは、バンクINT-A ~ INT-E、EXB-A ~  
EXB-Hのコンビネーションを選んで演奏することができます。(※  
下表)

[BANK]キーを押して、バンクINTまたはバンクEXBを切り替  
えます。

INT([INT/EXB]LED消灯)時は、[A] ~ [E]キーを押すことに  
よって、バンクINT-A ~ INT-Eが選べます。

EXB([INT/EXB]LED点灯)時は、[A] ~ [H]キーを押すことに  
よって、バンクEXB-A ~ EXB-Hが選べます。

[A] ~ [H]キーを押してバンクを選びます。

バンクを切り替えることによって異なるバンクのコンビネーシ  
ョンを選ぶことができます。

工場出荷時にはINT-A ~ INT-Dの各バンクにコンビネーション  
が収められています。

LCD画面左側に選択したバンク・ナンバーが表示されます。  
例えばバンクINT-Bを選ぶ場合、[BANK]キーを押して[INT/  
EXB]のLEDを消灯させ、[B]キーを押します。(LCD画面左上  
にはBank INT-Bが表示されます。)

▲ バンクINT選択時は[F] ~ [H]キーは使用できません。

Bank	Prog. No.	説明
INT-A...INT-D (I-A...I-D)	000...127	プリロード・コンビネーション(※VNL)
INT-E (I-E)	000...127	ユーザー・コンビネーション用、 EXB-MOSSコンビネーション用
EXB-A...EXB-H (E-A...E-H)	000...127	ユーザー・コンビネーション用、 EXB-PCMシリーズ・コンビネー ション用

## その他のプログラム、コンビネーションの選択方法

### カテゴリーからの選択方法

プログラム、コンビネーションを16種類のカテゴリーから選ぶこ  
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  
に分類されています。

(※PG P.2“Cat.HOLD”、“Select by Category”)

### 10's Hold機能を利用した選択方法

プログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーの10の位を固  
定し、テン・キーを1度押すだけでプログラムの1の位を変更し、プ  
ログラムを切り替えることができます。(※PG P.2“10's HOLD”)

### 外部MIDI機器からの選択方法

外部MIDI機器からのMIDIプログラム・チェンジを受信してプログ  
ラムを切り替えます。(※PG P.221)

## 3. コントローラーで音を変化させる

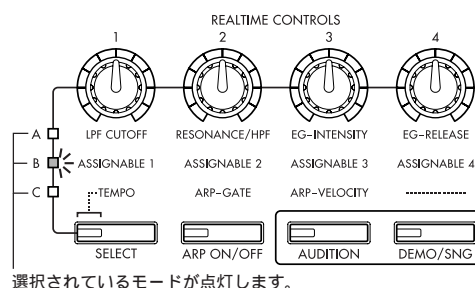
TRITON-Rackは、演奏中に音色、音程、音量、エフェクト、アルベジ  
エーターなどをリアルタイムにコントロールするさまざまなコント  
ローラーを備えています。

### REALTIME CONTROLS [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。

[SELECT]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、BモードまたはCモードに切り替えます。

押すたびにA、B、Cのモードが順番に選ばれてLEDが点灯します。



選択されているモードが点灯します。

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

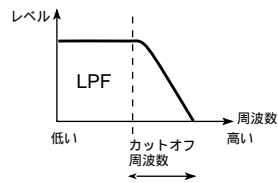
Aモードのときに、ノブ[1] ~ [4]を操作すると、以下がコントロー  
ル/エディットされます。

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

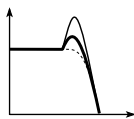
が、通常ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。



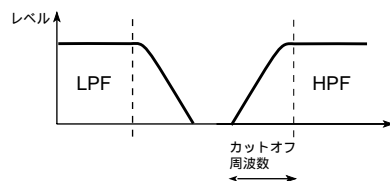
#### ノブ[2]: RESONANCE/HPF

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きます。



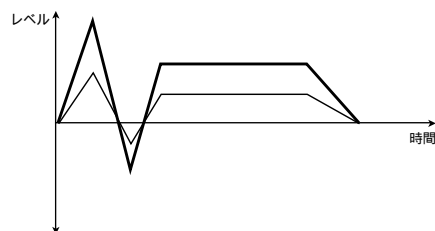
ハイパス・フィルターのカットオフを調整すると、音色の明るさが変化します。



#### 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]の両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。

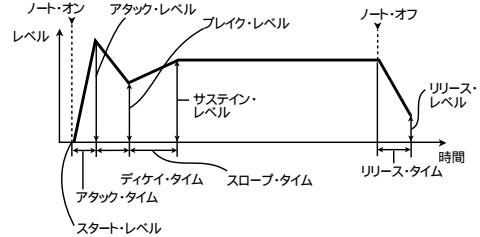


#### ノブ[4]: EG-RELEASE

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、Cモード[ARP-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。

プリロード・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。

Bモードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、マルチの1つずつに対して設定できます。またSamplingモードでは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.100を参照してください。

### C モードのコントロール

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。

詳しい操作方法是次ページを参照してください。

### REALTIME CONTROLS Bモード、“SW1”、“SW2”にアサインしているパラメーター表示

Program、Combination、Multiの各モードでは、リアルタイム・コントロール・ノブ[1]、[2]、[3]、[4]のBモードおよび“SW1”、“SW2”の機能を1.1: Playページで確認できます。



### 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、ポルタメント機能のオン/オフがコントロールできます。

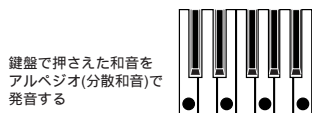
“SW1”、“SW2”の動作は、[F6]、[F7]キーを押すたびにオン/オフが切り替わるToggleと、キーを押している間だけオンになるMomentaryがあります。

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

**note** “SW1”、“SW2”の機能の設定方法はP.100を参照してください。

## 4. 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。



TRITON-Rackのアルペジエーターは、それに加えて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。この機能によって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モードとMulti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-Rack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、328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ロード・ユーザー・アルペジオ・パターンが収められています(※VNL)。またユーザー・アルペジオ・パターンは作成してライトすることができます。(※P.89)

### Programモードでアルペジエーターを使って演奏する

[PROG]キーを押してProgramモードに入り、プログラムを選びます。(「1. プログラムの音色を聞く」※P.18)

プログラムを切り替えていくと[ARP ON/OFF]キーのLEDが点灯するプログラムがあります(「アルペジエーターに関するその他の設定」※P.23)。接続したMIDI機器の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[ARP 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。

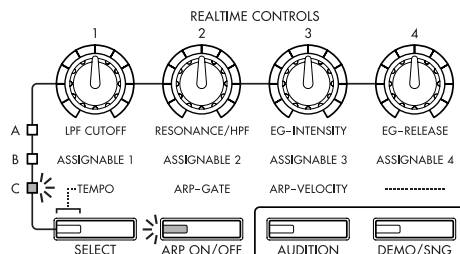
次項で説明する「コントローラーでの設定」、「LCD画面での設定」を参照して、コントローラーや、パラメーターを変化させて、アルペジオ演奏が変化するのを確認してください。

### コントローラーでの設定

アルペジエーターのオン / オフ

[ARP 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、接続したMIDI機器の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、コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

**!** コンビネーションやマルチでは、アルペジエーター A、B の設定によって、[ARP 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.23)

アルペジエーターのテンポ調整

[SELECT]キーを押して左上「C」のLEDを点灯させます。

[TEMPO]ノブを回して、テンポを調整します。

LCD画面右上の「 $\text{♩} =$ 」の値が変わります。40 ~ 240で設定できます。[SELECT]キーのLEDが四分音符( $\text{♩}$ )で点滅します。[<]、[△]、[▽]、[>]キーを押して「 $\text{♩} =$ 」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。その他、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]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(Resolution)」「(1.1: Play, Arp. Playページ、6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setupページ)」の設定に影響を受けます。

**!** 「MIDI Clock」(GLOBAL 2.1: MIDI)をExternalに設定しているときは、「 $\text{♩} =$ 」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-Rack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

[SELECT]キーを押して左上「C」のLEDを点灯させます。

[ARP-GATE]ノブを回して、アルペジオ音の長さを変化させます。

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」(6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setupページ)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** Aモード[EG-RELEASE]ノブ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

[SELECT]キーを押して左上「C」のLEDを点灯させます。

[ARP-VELOCITY]ノブを回して、アルペジオ音の強さを変化させます。

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”(6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setupページ)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** Aモード [LPF CUTOFF]、[RESONANCE/HPF]、[EG-INTENSITY]ノブ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

PROG 1.1: Playで[F3]キーを押して、Arpページを選びます。



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(I-A/B) ~ 327(E-H)のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。工場出荷時には、U000 ~ 199に多種多様なプリロード・アルペジオ・パターンが収められています。(※VNL)

“Pattern”を[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押して選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーでアルペジオ・パターンを選びます。ユーザー・アルペジオ・パターンは、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。

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♩ ~ ♩で設定します。

“Reso”を[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押して選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キ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”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.86)

“Octave”を[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押して選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キー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

弾いた和音の音程順に、アルペジオを演奏させる

接続したMIDI機器の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。

“Sort”チェック・ボックスを[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押して選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーで設定します。

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

鍵盤から手を離し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。

“Latch”を[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押して選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーで設定します。

チェックする: 鍵盤から手を離し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。

“Key Sync.”を[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押して選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーで設定します。

チェックする: すべての鍵盤から手を離した状態で最初にノート・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

“Keyboard”チェック・ボックスを[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押して選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーで設定します。

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。



## 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びます。(「2. コンビネーションの音色を聞く」P.19)

コンビネーションを切り替えていくと、[ARP ON/OFF]キーのLEDが点灯するコンビネーションがあります(「アルペジエーターに関するその他の設定」)。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[ARP 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。

▲ [ARP ON/OFF]キー、Cモード[TEMPO]、[ARP-GATE]、[ARP-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

COMBI 1.1: Playで[F4]キーを押して、Arp. Play Aページを選び、アルペジエーターAに関する設定をします。

COMBI 1.1: Playで[F5]キーを押して、Arp. Play Bページを選び、アルペジエーターBに関する設定をします。



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、[ARP ON/OFF]キー・オンのときに動作します。

ただし、隣りの表“Timbre Assign”で確認できるティンバー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のみアルペジエーターによる発音が行われます。(設定はCOMBI 6.1: Ed-Arp., Setup Assignで行います。(P.87))

Arpeggiator-A, Arpeggiator-B

“Pattern”、“Reso(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.85)

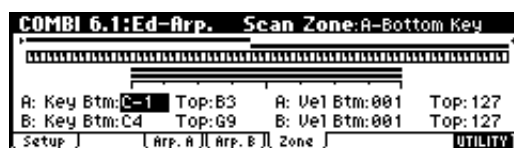
### ユーザー・アルペジオ・パターンの構成を確認する

コンビネーションI-B 063: Echo Jammがどのように構成されているかを確認してみましょう。

コンビネーションI-B 063: Echo Jammを選択して、Arp. Play Aページ、Arp. Play Bページを表示してください。



- 右上表“Timbre Assign”を見ると、アルペジエーターAがティンバー4に、アルペジエーターBがティンバー2にアサインされています。接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと、U168(I-A/B): BigBeats 1のアルペジオ・パターンでティンバー4のプログラムI-B068: Drum'n'Bass Kitが発音します。U096(I-A/B): Stab Rhythmのアルペジオ・パターンでティンバー2のプログラムI-B053: Funkin' Guitarが発音します。
- “Arpeggiator Run”の“Run A”または“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、COMBI 6.1: Ed-Arp., Zoneページを表示すると、AのKey “Btm”、“Top”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。



### 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、PROG 6.1: Ed-Arp、COMBI 6.1: Ed-Arp.で設定します。(P.86)

アルペジエーターをプログラム、コンビネーションにリンクさせるプログラムやコンビネーションを切り替えたときに、それぞれのプログラムや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の設定が同時に切り替わるか、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、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 Arp.”(GLOBAL 1.1: System, Basic)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(I-A/B)～327(E-H)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 6.1: Arp.Patternで作成します。(P.89)



## コンピューター/シーケンサーで演奏する(Multiモード)

おもにコンピューター/シーケンサーの複数トラックの演奏データを同時に鳴らすときにMultiモードを使います。ここでは、Multiモードでの簡単な操作方法について示します。

MIDIを使ったコントロールについては「MIDIアプリケーション」(PG P.221)を参照してください。

TRITON-Rackは16チャンネルのマルチ・ティンバー音源として使用することができます。16のトラックがあり、これらの各トラックには異なったプログラム音色を割り当てることができます。トラックとは、バンドの各プレーヤーに相当します。TRITON-Rackは、最大16人のアンサンブルができることになります。例えばトラック1にドラム、トラック2にベース、トラック3にピアノ.....などを割り当てます。

これらの各トラックにはボリュームやパンなども設定することができます。また、コントロール・トラックでは、リアルタイム・コントローラーや“SW1”、“SW2”で音色等を変化させることができます。

さらに、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)やアルペジエーターをプレイさせることができますので、シーケンサー(コンピューター)に同期させて一緒に演奏させることができます。

ここでの操作を始める前に、前章「セットアップ」に従って接続等を行ってください。なお、「MIDI機器との接続」では「シーケンサー(コンピューター)との接続」を行ってください。

### 1. Multiモードでの演奏

[MULTI]キーを押します。(LED点灯)

Multiモードに入ります。LCD画面上段に「MULTI 1.1: Play」が表示されていることを確認してください。



各トラックで使用するプログラム、パン、ボリュームを設定します。

ユーティリティ“Load Template Multi”から、ジャンルに適したプログラム、パン、ボリュームやエフェクト等の設定をロードすることができます。ここではテンプレート・マルチを利用してプログラム、パン、ボリュームを設定する例を示します。

- 1) [F8] (“UTILITY”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。
- 2) [F7]キーを押して“Load Template Multi”を選びます。
- 3) [F8] (“OK”)キーを押してLoad Template Multiダイアログを表示します。



- 4) [VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キーを操作して、ロードするテンプレート・マルチを選びます。ここではP00: Pop/

Balladeを選んでみましょう。

- 5) [F8] (“OK”)キーを押してテンプレートを呼び出します。



トラック1～8のプログラムを変更するときは[F2] (“Prog..8”)キーを、トラック9～16のプログラムを変更するときは[F3] (“Prog..16”)キーを押します。

P00: Pop/Balladeではプログラムが次図のように設定されています。[>]、[<]キーを押すと1～8トラックに設定されているプログラムが選択できます。下段には選択しているプログラムがフル・ネームで表示されます。

**note** [TIMBRE/TRACK]キーを押しながらトラックの下の方[F1]～[F8]キーを押すと、直接パラメーターが選択できます。



トラックのプログラムを変更するときは、変更するトラックのプログラムを選び、[BANK]、[A]～[H]キー、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キー、テンキー[0]～[9]と[ENTER]キーを操作して目的のプログラムに変更します。また、ユーティリティ“Select by Category”を使用して、カテゴリーからプログラムを選択することもできます。(PG P.2)

**MIDI** GM System OnのSysExを受信すると自動的にGM用の設定にリセットされます。

トラック1～8のパン、ボリュームを変更するときは[F4] (“Mix..8”)キーを、トラック9～16のパン、ボリュームを変更するときは[F5] (“Mix..16”)キーを押します。

P00: Pop/Balladeではパン、ボリュームが次図のように設定されています。[<]、[△]、[▽]、[>]キーを押すとトラック1～8に設定されているパンとボリュームが選択できます。



トラックのパン、ボリュームを変更するときは、変更するトラックのパン、ボリュームを選び、[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キー、テンキー[0]～[9]と[ENTER]キーを操作して目的のパン、ボリュームに変更します。

**MIDI** プログラム、パン、ボリュームはシーケンサー(コンピューター)から送信される各MIDIメッセージを受信して切り替えることができます。(PG P.221～)

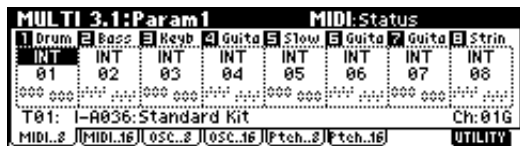
シーケンサー(コンピューター)から演奏データを送信して、各トラックを鳴らします。

初期状態では、トラック1にはMIDIチャンネル1、トラック2にはMIDIチャンネル2というように、トラック1～16がMIDIチャンネル1～16に対応しています。

## 2. コンピューター / シーケンサーからトラックをコントロールする

### MIDI 送受信チャンネル

コンピューター / シーケンサーのMIDI送信チャンネルは、発音させたいTRITON-Rackのトラックの“MIDI Channel”に合わせます。



トラックのMIDIチャンネルと同じチャンネルのノート・データを受信するとそのトラックのプログラムが発音します。各コントロール・チェンジ等のMIDIメッセージは受信したMIDIチャンネルのトラックでのみ効果がかかります。アルベジエーターはScan Zone (PG P.68)で設定した範囲のノート・データをトラックのMIDIチャンネルで受信すると動作します。

また本体のコントローラーを操作すると、“Control Track”で選ばれているトラックの音色等がコントロールされます。

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、“Control Channel”(7.2: Insert FX, Setupページ)で設定するMIDIチャンネルで行われます。ただしエフェクトのオン/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“MIDI Channel”(GLOBAL 2.1: MIDI)で受信します。(PG P.221)

### トラックの音色ナンバーを選ぶときは

シーケンサー(コンピューター)からトラックの音色ナンバーを選ぶときは、各トラックに対応するMIDIチャンネルでプログラム・チェンジを送信します。

バンクを切り替えるときは、コントロール・チェンジ#0/32のバンク・セレクトを送信してください。なおTRITON-Rackはバンク・セレクトを受信しただけではプログラムは切り替わりません。バンク・セレクトに続いてプログラム・チェンジを受信することで指定バンクのプログラムに切り替わります。

バンク・セレクト[Bn, 00, mm](コントロール・チェンジ#00)、[Bn, 20, bb](コントロール・チェンジ#32)(mm: バンク・ナンバーの上位、bb: バンク・ナンバーの下位、n: チャンネル)と、プログラム・チェンジ[Cn, pp](pp: プログラム/コンビネーション・ナンバー)を送ります。“Bank Map”(GLOBAL 1.1: System, Pref.)の設定によって、送受信のバンク・セレクトが異なります。(PG P.109)

▲ バンク・セレクトやプログラム・ナンバーの送信機能、指定方法は、シーケンサー / シーケンス・ソフトにより異なります。お使いのシーケンサー / シーケンス・ソフトの取扱説明書を参照して操作方法を確認してください。

## 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

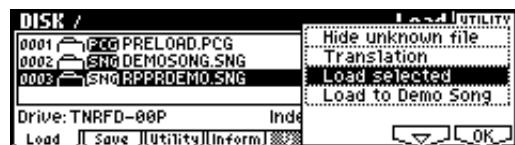
TRITON-RackのMultiモードには、RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能が装備されています。

RPPR機能とは、パターン・データとそれを再生するトラックをキーごとに割り当て、接続したMIDI機器の鍵盤等を弾くことによってリアルタイムにパターンを演奏するものです。(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に収められています。)

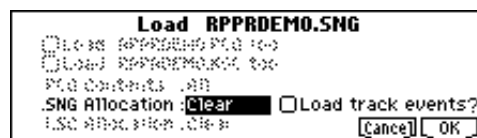
ここでは、RPPRデモ用の.SNGデータをロードして演奏する手順を示します。

付属フロッピー・ディスク「TNRFD-00P」から“RPPRDEMO.SNG”をロードします。

- 1) 付属フロッピー・ディスク「TNRFD-00P」をフロッピー・ディスクドライブに挿入します。
- 2) [DISK]キーを押し(LED点灯)、DISKモードに入ります。
- 3) [F1](“Load”)キーを押しLoadページを選びます。
- 4) “RPPRDEMO.SNG”を[▽]、[△]キーを押し選びます。
- 5) [F8](“UTILITY”)キーを押しユーティリティ・メニューを表示します。



- 6) “Load Selected”を[F7]キーを押し選び、[F8](“OK”)キーを押します。ダイアログが表示されます。



- 7) “.SNG Allocation”をClearを選びます。

▲ Clearを選んでロードすると、メモリのマルチ・データが削除されます。(PG P.126)

- 8) [F8](“OK”)キーを押し、ロードを実行します。

▲ 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。  
▲ 「Memory Protected」ダイアログが表示される場合は、メモリ・プロテクトのチェックをはずして、ロードし直してください。(P.37)

MULTIモードで000: FEVERが選ばれていることを確認してください。

- 1) [MULTI]キーを押し(LED点灯)、Multiモードに入ります。
- 2) [F1](“Multi”)キーを押しMultiページを選びます。  
000: FEVERが表示されます。

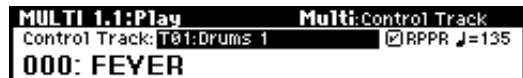


RPPRのチェック・ボックスがチェックされていることを確認してください。

チェックする: 設定してあるRPPRが動作します。(5.1: RPPR, RPPR Setupで設定)

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

“ Control Track ”のMIDIチャンネルと送信側のMIDI機器のチャンネルを合わせます。



上図では、トラック1がコントロール・トラックになっています。000: FEVERのトラック1のMIDIチャンネルは1に設定されていますので、送信する側のMIDI機器のMIDIチャンネルを1に設定してください。

RPPRによるパターンの演奏をスタートさせます。

例えば、送信するMIDI機器がMIDIキーボードの場合、C#2以上のいずれかの鍵盤を押すとそのキーに割り当てられているパターンがスタートします。

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。

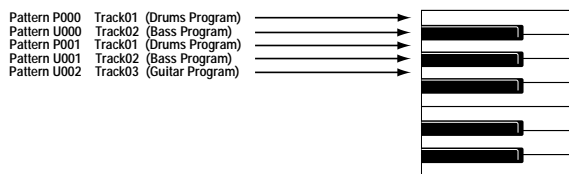
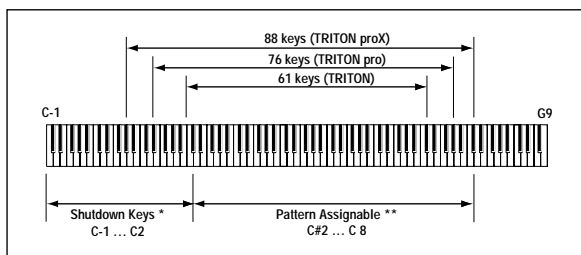
#### Shutdown Keys \* :

C - 1 ~ C2 のノート・データを受信する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、PROG 2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFxで行いますが、PROG 1.1: Play, Perform. Edit ページでもパフォーマンス・エディターを使用して、簡単なエディットができます。またREALTIME CONTROLS [1] ~ [4]ノブでも音色を変更できます。

プログラムのエディットとは、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、コントローラーやエフェクト等を設定することをいいます。

Performance Editorと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・ライトによって保存できます。

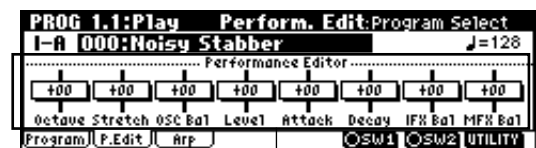
エディットした内容は、他のプログラムを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。データを保存しておきたい場合はライトしてください。(※P.37)

## パフォーマンス・エディット

[ PROG ]キーを押して(LED点灯)、Programモードに入ります。

[F2] (“ P.Edit ”)キーを押します。

Perform. Edit ページが表示されます。



パフォーマンス・エディター

パフォーマンス・エディターを操作して音を変化させます。

[◀], [△], [▽], [▶]キーを押して目的のパフォーマンス・エディターを選び、[VALUE]ダイヤルや[INC], [DEC]キーを操作します。

パフォーマンス・エディター(Performance Editor)の8個のスライダーを操作することで、音色変化が得られます。スライダーを操作すると、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・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I-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。

▲ “ Mode(Oscillator Mode) ”(PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basicページ)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“ W/D ”(Wet/Dry)をまとめて調整します。

## 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。

## 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、パルタメント・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.19)

## 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とは、ティンバーのプログラムを選び直して音色を変えたり、発音する鍵盤の位置やペロシティ値を変更するなど、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いいます。

コンビネーションのエディットはCOMBI 2.1: Ed-Prog/Mix ~ 7.3: Ed-MasterFXで行いますが、COMBI 1.1: Playでも、バンク/プログラムの選択(“ Program Select ”)や、パン(“ Pan ”)、ボリューム(“ Volume ”)、アルベジエーターが設定できます。

▲ エディットした内容は、他のコンビネーションを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。データを保存しておきたい場合はライトしてください。(P.37)

## エディットの方法

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

[COMBI]キーを押して(LED点灯)、Combinationモードに入ります。

Bank I-A064: ModernPianoを選びます。  
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(重なって同時に発音する)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I-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I-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ページを選びます。

[F2](“ Prog ”)キーを押します。ここでティンバー1～8のプログラムを設定します。

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。

[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押してティンバー2の“ Program Select ”を選びます(反転表示)。



ティンバー1 ティンバー2 “ Program Select ”

**note** [TIMBRE/TRACK]キーを押しながらティンバーの下[F1] ~ [F8]キーを押すと、直接ティンバーのプログラムが選べます。同様にでもパン、ボリュームを同じ方法で選ぶことができます。

ここでは、I-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。[INT/EXB]LEDが消灯しているのを確認し(点灯しているときは[BANK]キーを押します)、[A]キー、[3]キー、[ENTER]キーを順番に押します。

この他、カテゴリーからティンバーのプログラムを選択することができます。

“ Program Select ”を選び、[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。“ Select by Category ”を[F7]キーを押して選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。

Select Program by Categoryダイアログが表示されます。



“ Cat ”を選び、[INC]、[DEC]キーを押してカテゴリーを選びます。例えば、上記図のように“ 00: Keyboard ”のカテゴリーではなくストリングス系のプログラムを選ぶ場合は、[INC]キーを3回押して“ 03: Strings ”を選びます。

[△]、[▽]キーを押すとストリングス系のプログラムが順番に選択できます。

選んだプログラムでよい場合は、[F8](“ OK ”)キーを押して決定します。

## 1 ティンバーのプログラム音のみを聞く



[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーを押して“ Solo Selected Timbre ”を選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。これで現在選んでいるティンバーのプログラム音のみが発音します。LCD画面下に[Solo]が表示されます。設定を解除するには、もう一度“ Solo Selected Timbre ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

## 音の定位を変える

Mixerページを選びます。

[F3](“ Mix ”)キーを押します。ここでティンバー1~8のパン、ボリュームを設定します。



ティンバー2の“ Pan ”で音の定位を変えます。

[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押してティンバー2の“ Pan ”(反転表示)を選びます。

[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キー、またはテン・キー[0] ~ [9]と[ENTER]キーを操作して値を変えます。

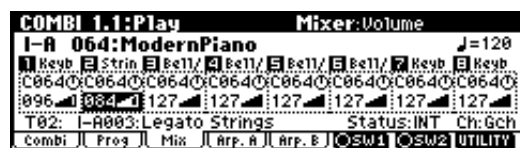
C064で中央に定位します。L001で左に振り切り、R127で右に振り切ります。RNDにすると発音のたびに左右ヘラダムに定位が変化します。

## ボリュームを変える

ティンバー2の“ Volume ”でボリュームを変えます。

[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押してティンバー2の“ Volume ”(反転表示)を選びます。

[VALUE]ダイヤル、[INC]、[DEC]キー、またはテン・キー[0] ~ [9]と[ENTER]キーを操作して値を変えます。



## ティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらボリュームを変化させる

[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。[F7]キーを押して“ Hold Balance ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。LCD画面右上に「Hold Bal.」が表示されます。

いずれかのティンバーの“ 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。

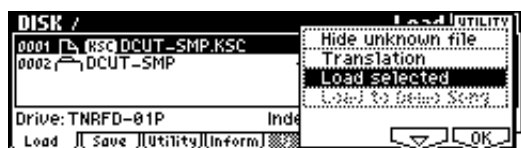
設定を解除するには、もう一度“ Hold Balance ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

## サンプリングした音を聞く

ここでは、デモ用のマルチサンプル・データをロードして、Sampling モードで再生する手順を示します。

付属フロッピー・ディスク「TNRFD-01P」から「DCUT\_SMP.KSC」をロードします。

- 1) 付属フロッピー・ディスク「TNRFD-01P」をフロッピー・ディスク・ドライブに挿入します。
- 2) [DISK]キーを押し(LED点灯)、DISKモードに入ります。
- 3) [F1](「Load」)キーを押ししてLoadページを選びます。
- 4) 「DCUT\_SMP.KSC」を[▽]、[△]キーを押しして選びます。
- 5) [F8](「UTILITY」)キーを押ししてユーティリティ・メニューを表示します。



- 6) 「Load Selected」を[F7]キーを押しして選び、[F8](「OK」)キーを押しします。ダイアログが表示されます。



- 7) ここでは「.KSC Allocation」でClearを選びます。

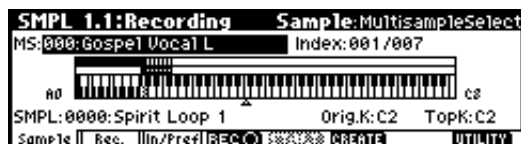
▲ Clearを選んでロードすると、メモリのマルチサンプル・データとサンプル・データが削除されます。(※PG P.130)

- 8) [F8](「OK」)キーを押しして、ロードを実行します。

▲ データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないください。

Sampling モードでマルチサンプル 000: Gospel Vocal L が選ばれていることを確認してください。

- 1) [SAMPLING]キーを押し(LED点灯)、Sampling モードに入ります。
- 2) SMPL 1.1: Recording が選ばれていないときは[EXIT]キーを押しします。
- 3) [F1](「Sample」)キーを押ししてSampleページを選びます。
- 4) 000: Gospel Vocal Lが選ばれていないときは[◀]、[△]、[▽]、[▶]キーを押しして「Multisample Select」を選び、[INC]、[DEC]キーを押しして選びます。



送信側のMIDI機器のチャンネルをグローバルMIDIチャンネルに合わせます。

工場出荷時のグローバルMIDIチャンネルは1に設定されています。送信する側のMIDI機器のMIDIチャンネルを1に設定してください。

マルチサンプルのサンプルを再生します。

例えば、送信するMIDI機器がMIDIキーボードの場合、C2、D2～F#2のいずれかの鍵盤を押すとそのキーに割り当てられているサンプルが発音します。

また、[AUDITION]キーを押すことによってもサンプル音を聞くことができます。「Index」で[INC]、[DEC]キーを押してマルチサンプルに割り当てられている他のサンプルを選び、[AUDITION]キーを押します。

## マルチサンプルをプログラムで使用する

Sampling モードでサンプリングしたマルチサンプル・データや、Disk モードでロードしたサンプル、マルチサンプル・データは、ユーティリティ「Conv. To Prog」を実行することによって、プログラムにコンバートすることができます。(※P.32、PG P.83)

また、Program モードの「High MS Bank」、「High Multisample」または「Low MS Bank」、「Low Multisample」にSamplingモードで作成したマルチサンプルを設定することによって、プログラムとして使用することができます。

Samplingモードで作成したマルチサンプルをプログラムとして使用することによって、プログラムのフィルターやエフェクト等を使用してさまざまな加工が行えます。

プリロード・プログラムI-E 000: Sampler Wavesを選ぶと、で確認したマルチサンプルを使用したプログラムの各サンプル音を聞くことができます。コンプレッサーやディレイでマルチサンプルを加工した音を聞くことができます。

**note** ドラムキットにサンプルを使用することができます。(※P.78)

▲ Samplingモードのマルチサンプルとサンプルは、電源をオフにすると消えてしまいます。再度電源をオンにして使用するときは、ロードし直してください。

# サンプリング (サンプルのレコーディング)

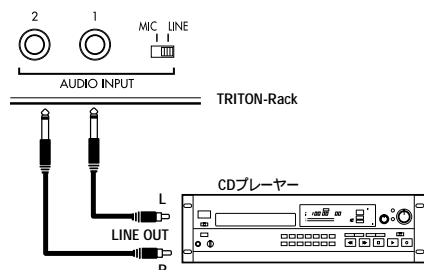
ここでは、オーディオCDなどからドラム・フレーズをSamplingモードでサンプリングし、プログラムにコンパートする手順を示します。

## 1. ドラム・フレーズのサンプリング

ドラムス等のリズム・ループ・サンプルを準備します。最初は比較的シンプルなビートのリズム・ループ・サンプルで試してください。

ここでは例として、140BPMと100BPMのドラム・フレーズを4/4拍子1小節の長さでサンプリングします。

## 外部オーディオ機器の接続と入力設定



TRITON-Rackリア・パネルのAUDIO INPUT 1, 2端子とCDプレーヤーのAUX OUT L, R端子を接続します。

AUDIO INPUT [MIC/LINE]スイッチをLINE側に設定します。

[SAMPLING]キーを押して(LED点灯)、Samplingモードに入ります。

SMPL 1.1: Recordingが選ばれていないときは[EXIT]キーを押します。

[F3] (“ In/Pref ”)キーを押して、Input/Prefページを選びます。



AUDIO INPUT端子から入力した信号をTRITON-Rackに取り込むための各パラメーターを設定します。

次のように設定します。

- Input1: “ Lvl ”127, “ Pan ”L000, “ BUS ”L/R
- Input2: “ Lvl ”127, “ Pan ”R127, “ BUS ”L/R

▲ 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。

ここまでの設定で、AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子およびヘッドホンに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。

[INPUT]ノブで適正な入力レベルを設定します。

[INPUT]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 OVER!」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。

▲ TRITON-Rackの入力段で過入力のとき、レベル・メーターの右側に「ADC OVER!」(ADコンバーター過入力!!)が表示されます。

## 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(※P.69)があります。ここではマニュアルでサンプリングします。

[F2] (“ Rec. ”)キーを押してRecordingページを選びます。



“ Mode(REC Mode) ”でManualを選びます。

マニュアル・レコーディング・モードになります。

“ Mode(Sample Mode) ”でStereoを選びます。

[F4] (“ REC ”)キーを押します。

入力音が入ると“ Recording Level ”のL、R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。

“ Recording Level ”を+0.0に設定します。

サンプリングを開始するタイミングに合わせて、[F5] (“ START ”)キーを押します。

サンプリングがスタートします。

note スタートとストップのタイミングは若干余裕を取ってサンプリングすると良いでしょう。

サンプリングを終了するタイミングに合わせて、[F5] (“ STOP ”)キーを押します。

サンプリングがストップします。

▲ メモリ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。

サンプリングした音を確認します。

[AUDITION]キーを押す、または接続したMIDI機器のC2の鍵盤を押すとサンプリングした音を確認できます。

これで140BPMのドラム・フレーズのサンプリングが終了しました。続いて100BPMのドラム・フレーズのサンプリングを行います。～ の手順でサンプリングをしてください。

## 2. マルチサンプルにサンプルを割り当てる

[F1] (“ Sample ”) キーを押して Sample ページを選びます。



“ SMPL ” で 1 つめのサンプルを割り当てます。

“ SMPL ” を [▽] キーを押して選び、[DEC] キーで 0000: NewSample\_0000-L (140BPM のドラム・フレーズ) を選びます。

もう一つのインデックスを [F6] (“ CREATE ”) キーを押して作成します。



“ SMPL ” で 2 つめのサンプルを割り当てます。

“ SMPL ” を選び、[INC] キーを押して 0002: NewSample\_0002-L (100BPM のドラム・フレーズ) を選びます。

マルチサンプルに割り当てたサンプルの音を確認します。

接続した MIDI 機器の C2 の鍵盤を押すと 140BPM のドラム・フレーズのサンプル音、C3 の鍵盤を押すと 100BPM のドラム・フレーズのサンプル音が確認できます。

それぞれのサンプルに名前を付けておきましょう。

LCD 画面右上の “ Index ” を選び、[DEC] キーを押して 001 を選びます。

[F8] (“ UTILITY ”) キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示し、“ Rename SMPL ” を [F7] キーを押して選びます。[F8] (“ OK ”) キーを押すと Rename Sample ダイアログが表示されます。

[F5] (“ Name ”) キーを押してテキスト・ダイアログを表示します。140BPM のドラム・フレーズには LOOP1-140BPM と名前を付けます。

[F1] (“ Clear ”) キーを押します。「 L 」を入力します。[VALUE] ダイアル、[INC]、[DEC] または [◀]、[△]、[▽]、[▶] キーを押して「 L 」を選びます。[F6] キーを押して 2 文字目を入力します。[VALUE] ダイアル、[INC]、[DEC] または [◀]、[△]、[▽]、[▶] キーを押して「 O 」を選びます。この操作を繰り返してすべての文字を入力し、[F8] (“ OK ”) キーを 2 回押します。(※P.38)



100BPM のドラム・フレーズには LOOP2-100BPM と名前を付けます。

“ Index ” を選び [INC] キーを押して 002 を選び、“ Rename SMPL ” で上記と同様の手順で名前を付けてください。

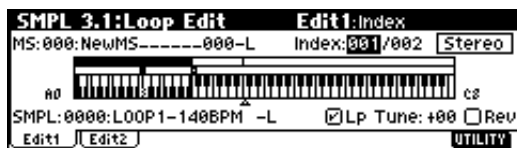
## 3. ループ設定

サンプルの不要な前後を削除してループが自然につながるように設定します。

**note** 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。(1.1: Recording, Input/Pref ページ “ Auto Loop On ” On)

3.1: Loop Edit を選びます。

[MENU] キーを押してページ・メニューを表示します。[F3] キーを押した後、[F8] (“ Open ”) キーを押します。



“ Index ” 001 を選び、“ SMPL ” に 0000: LOOP1-140BPM -L が選ばれていることを確認してください。

[F2] (“ Edit2 ”) キーを押して Edit2 ページを表示します。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。



**note** 選択しているサンプルはステレオ・サンプルです。[F3] (“ L/R ”) キーを押すと L 側、R 側の波形が交互に表示されます。

“ S(Start) ” でスタート・アドレス、“ LpS(Loop Start) ” でループ・スタート・アドレス、“ E(End) ” でエンド・アドレスを設定します。

次のように発音します。

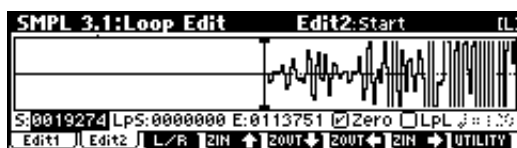
ループ・オン時: S E LpS E (LpS E を繰り返す)

ループ・オフ時: S E

[◀]、[▶] キーを押して “ S(Start) ” を選び(反転表示)、[VALUE] ダイアル等で発音する最初の位置に設定します。対応する縦線が動きます。

**note** 必要に応じて [F4] ~ [F7] キーを押して波形表示を拡大または縮小してください。ズームは選択している “ S(Start) ”、“ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ” を起点に拡大 / 縮小します。

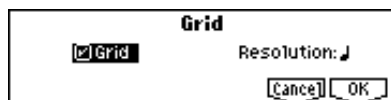
また、“ Zero(Use Zero) ” にチェックして、[VALUE] ダイアル等で “ S(Start) ”、“ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ” を設定すると、波形が 0 になる位置を自動的にサーチします。ノイズがでにくいアドレスを簡単に設定することができます。



ここでは“ LpS(Loop Start) ”と“ S(Start)を同じ値にしてください。

**note** サンプル波形ディスプレイに、BPMによる縦点線を表示することができます。BPMが分かっている波形に対してこの機能を使用すると“ E(End) ”等の設定が効率よく行えます。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティメニューを表示し、[F7]キーを押して“ Grid ”を選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。ダイアログが表示されます。



“ Grid ”をチェックし、“ Resolution ”を 140 にして、[F8](“ OK ”)キーを押します。“ 140(Grid Tempo) ”を 140 に設定してください。これで縦点線が 140BPM の四分音符単位で表示されます。



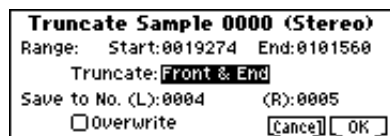
“ E(End) ”を設定します。

“ Grid ”の縦点線は“ Lp(Loop) ”On時、“ LpS(Loop Start) ”を起点に始まります。4/4 の 1 小節の終わりに“ End ”を設定する場合、“ LpS(Loop Start) ”の縦線から 4 番目の縦線が 1 小節目の終わりになります。この縦線に“ E(End) ”を合わせます。



“ 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。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティメニューを表示します。[F7]キーを押して“ Truncate ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。ダイアログが表示されます。



“ Truncate ”で Front & End を選び、ここでは“ Save to No. ”、“ Overwrite ”チェック・ボックスの設定を変更しないで、F8(“ OK ”)キーを押して実行します。実行すると Index 1 にはトランケートされた 0004: LOOP 1-140B0004-L と 0005: LOOP 1-140B0004-R が自動的に設定されます。

▲ “ 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.73)を参照してください。

Edit 1 ページで、“ Index ”002 を選び、“ SMPL ”に 0002: LOOP 2-100BPM -L が選ばれていることを確認して、～の手順に従って 100BPM のサンプルにループを設定してください。

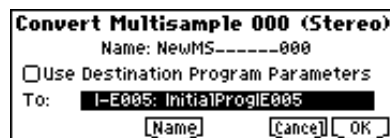
## 4. プログラムへのコンバート

作成したサンプル、マルチサンプルをプログラムにコンバートします。

[F1](“ Edit 1 ”)キーを押して Edit 1 ページを表示します。この他、1.1: Recording ページ等でもかまいません。

ユーティリティ“ Conv. To Prog ”を実行します。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティメニューを表示します。[F7]キーを押して“ Conv. To Prog ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。ダイアログが表示されます。



“ To ”でコンバートする先のプログラムを選びます。上図は I-E005 のイニシャル・プログラム(初期化されたプログラム)を選んだ例です。

“ Use Destination Program Parameters ”をチェックしないでコンバートを実行すると、Sampling モードでのサウンドがプログラムとして作成されます。プリロード・プログラム(I-A 000 ~ I-D 127)などのそれぞれのプログラム・パラメーター設定を使用したいときは、“ To ”でそれらのプログラムを選び(またはコピーして)、“ Use Destination Program Parameters ”をチェックをしてコンバートを実行してください。

▲ コンバートを実行すると、コンバート先(“ To ”)のプログラムは上書きされて、コンバートしたプログラムに置き換えられます。

▲ ステレオのマルチサンプルで“ Use Destination Program Parameters ”をチェックをしてコンバートする場合は、コンバート先(“ To ”)のプログラムを PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basic ページで“ Mode(Oscillator Mode) ”を Double にしてからコンバートを実行してください。

必要に応じて[F5](“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、プログラム名を付けてください。

[F8](“ OK ”)キーを押します。確認のダイアログが表示されます。もう一度[F8](“ OK ”)キーを押すとコンバートが開始されます。

コンバートしたプログラムを確認します。

Program モードに移り、プログラム(上図の場合は I-E005)を選び、接続した MIDI 機器の鍵盤等で音を確認してください。

▲ 作成したサンプル、マルチサンプルのデータは電源をオフにすると消えてしまいますが、コンバートしたプログラムは自動的に本体にライトされます。プログラムの音色を再度電源オンした後に再現するには、事前にサンプル、マルチサンプルを Disk モードで外部メディアにセーブしておき、ロードしてください。ロードするときは“ .KSC Allocation ”で Clear を選ぶとよいでしょう。

またはセーブ時にユーティリティ“ Save All ”等を実行し、サンプル、マルチサンプルとコンバートしたプログラムと一緒に保存し、一緒にロードするとよいでしょう。(P.40, PG P.134)

---

# 基本機能

---



# TRITON-Rackの基本操作

## モード、ページ、タブの選択とパラメーターの設定

### 1. モードの選択

TRITON-Rackの各機能を使用するとき、最初にモードを選びます。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  
[MULTI]キー: Multi(マルチ)モード  
[SAMPLING]キー: Sampling(サンプリング)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7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

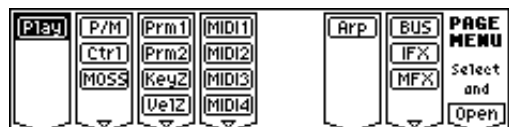
選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

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



[MENU]キーを押します。

ページ・メニューが表示されます。



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

選択したいページのファンクション・キー[F1]～[F7]を押して選びます。

1つのファンクション・キーに複数のページが割り当てられている場合、同じキーを押すとカーソルが下方向へ移動します。また、カーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]を押して移動させることができます。

[F8]("Open")キーを押します。

[F8]キーを押すと選択したページにジャンプし、そのページが表示されます。

ここでは例として[F3]キーを3回押して"KeyZ"を選び、[F8]("Open")キーを押します。3.3: Ed-Key Zoneページが表示されます。



**note** その他、次の選択方法があります。

- [MENU]キーを押しながら[◀], [▶]キーを押すとページが1.1 2.1 2.2 2.3等の順番で1つずつ前後に移動します。
- [MENU]キーを押しながらテン・キー[0]～[9]で2桁のページ・ナンバーを押す(上図のページを選ぶ場合は[3]、[3])と直接対応するページへ移動できます。

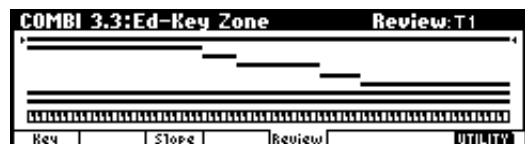
それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたページです。また、対応するページがない場合は反応しません。

**note** [EXIT]キーを押すと、どのページからでもページ1.1に移動します。

#### タブの選択

LCD画面の下部にあるタブの下ファンクション・キー[F1]～[F7]を押します。

ここでは例として"Review"タブを選びます。[F5]キーを押します。



- タブがないページもあります。

別のページに移動するときは、[MENU]キーを押してから再度操作します。



### 3. パラメーターの選択

カーソル・キー[◀],[▶],[△],[▽],[▷]を押してエディットするパラメータを選びます。LCD 画面右上にパラメータ名が表示されます。

また、Combinationモードのティンバー 1 ~ 8を表示するページや、Multiモードのトラック 1 ~ 8、9 ~ 16を表示するページでは、[TIMBRE/TRACK] キーを押しながら、タブの下の方のファンクション・キー[F1] ~ [F8] キーを押すことによって選ぶことができます。



#### 4. 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([INC]キー、[DEC]キー、[VALUE]ダイヤル、テン・キー[0]～[9]、[-]キ-、[/] HOLD]キ-、[ENTER]キー)で設定します。また、必要に応じて[ BANK ]キー、[A]～[H]キー、[ COMPARE ]キーが使用できます。

他に[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押してノートやベ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] ダイヤル**

値を大きく変化させるときに使用します。

[INC] ≠ -, [DEC] ≠ -

値を細か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、  
[./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[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「-」キーで入力します。

[ /HOLD ]キーで小数点を入力します。なお[ /HOLD ]キーは、Program、Combination モードで 1.1: Play ページでカテゴリー・ホールド、10's ホールド機能として動作します。(※PG P.2、32)

**[BANK], [A] ~ [H] ㊟**

[BANK]、[A] ~ [H] 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、Multi モードでマルチ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  
します。

また、Write Program、Write Combination等のダイアログ内でのバンク設定に使用します。

**[COMPARE] 非一**

エディットしているプログラムやコンピ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。

Multiモードでは、パターンのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、イベント・エディット等を行った前後を比較するとき 사용합니다。

例えばパターンのリアルタイム・レコーディング時に有効です。

任意のパターンにリアルタイム・レコーディングします。

(テイク1)

再度、同じパターンにリアルタイム・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が消灯し、テイク2が呼び出されます。

の状態再度同じパターンにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク1となります。の状態再度同じパターンにリアルタイム・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、Globalモードではコンペア機能は効きません。

## 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、ベロシティーの値を入力するときは、接続したMIDI機器の鍵盤等を使うことができます。[ENTER]キーを押しながら値として入力したい鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティー値が入力されます。

GLOBAL 5.1: DKit, MULTI 5.1: RPPR, RPPR Setupページ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す。

# データの保存

## 保存できるデータについて

TRITON-Rack 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  
バンクI-A ~ I-F、E-A ~ E-H の各プログラム0 ~ 127 (ただし、バンクI-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  
バンクI-A ~ I-E、E-A ~ E-H 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1.1 ~ 4.1)
- ・ユーザー・ドラムキット000(I-A/B) ~ 143(E-H)
- ・ユーザー・アルペジオ・パターンU000(I-A/B) ~ U327(E-H)
- ・ユーザー・テンプレート・マルチU00 ~ U15  
マルチ・ネーム、テンポ等や、トラックの設定パラメーター(※P.57)、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。Multi モードのユーティリティ“ Save Template Multi ”でライトします。(※PG P.51)

▲ 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は、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。

▲ Multi モードのマルチのユーザー・パターンとRPPR の設定、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。

また、ロードしたDEMO/SNGのソング・データも本体にライトすることができます。Disk モードのユーティリティ“ Load to Demo Song ”を実行することによってライトされます。(※P.42, PG P.132)

### 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 搭載時は外付けハード・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PG P.133 を参照してください。

- ・プログラム、コンビネーション、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
- ・マルチ、ユーザー・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)  
Multi モードの1パターンごとに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-Rack 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-Rack をデータ・ファイラーとして使用できます。)

### 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。

- ・プログラム、コンビネーション、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
- ・マルチ、ユーザー・パターン

### プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き換えが可能で、前述の「本体へのライト」に示す各箇所にはライトされています。またこれらのデータは付属フロッピー・ディスクに記録されています。

- ・プログラム バンクINT-A ~ INT-D: 000 ~ 127、INT-E: 000 ~ 002
- ・コンビネーション バンクINT-A ~ INT-D: 000 ~ 127
- ・ユーザー・ドラムキット 000(I-A/B) ~ 015(I-A/B)
- ・ユーザー・アルペジオ・パターン U000(I-A/B) ~ U199(I-A/B)
- ・デモ・ソング 000 ~ 004

プリセット・データは、ライトによる操作で書き換えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- ・プログラム バンクG、g(1) ~ g(9)、g(d) 001 ~ 128
- ・プリセット・ドラムキット 144(GM) ~ 152(GM)
- ・プリセット・アルペジオ・パターン P000 ~ P004
- ・プリセット・テンプレート・マルチ P00 ~ P15
- ・プリセット・パターン P000 ~ P149
- ・プログラム・オーディション・リフ 001 ~ 382

## 本体へのライト

### メモリ・プロテクト

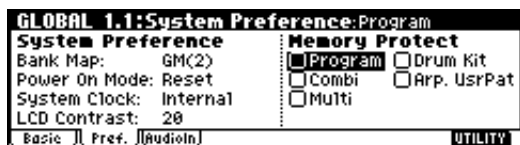
不用意にプログラム、コンビネーション、マルチ、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンのデータを書き換えてしまわないように、メモリ・プロテクト(メモリへの書き込みを禁止する)が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、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・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、上記データのロードやMultiモードでパターンにレコーディングやエディットするときもメモリ・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(LED点灯)、[EXIT]キーを押して1.1: Systemを選びます。

[F2](“Pref.”)キーを押して1.1: System, Preferenceページを表示します。




本体のメモリにライトする対象を“Memory Protect”の各チェック・ボックスでチェックをはずします。

## プログラム、コンビネーションのライト

パフォーマンス・エディターや各エディット(Ed)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、本体内存り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。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、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・プロテクトをはずしておいてください。(※「メモリ・プロテクト」)

### ユーティリティ・メニュー・コマンドでのライト

ユーティリティ“Write Program”または“Write Combination”を選びます。

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

**note** [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



“Category”でプログラム/コンビネーションのカテゴリーを設定します。

プログラムの場合、ここで設定したカテゴリーがPROG 1.1: Play, Program ページ(“Program Select”)でCat. Hold機能またはユーティリティ“Select by Category”でカテゴリーから選択することができます。その他、COMBI 1.1: Play, Prog ページの“Program Select”、COMBI 2.1: Ed -Prog/Mix, Prog ページやMULTI 1.1: Play, Program ページでユーティリティ“Select by Category”で選択できます。

また、コンビネーションの場合、ここで設定したカテゴリーがCOMBI 1.1: Play:(“Combi Select”)でCat. Hold機能またはユーティリティ“Select by Category”で選択できます。

“To”でライト先のプログラム/コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

[VALUE]ダイヤル、[BANK]、[A]~[H]、[INC]、[DEC]キー、テンキー[0]~[9]と[ENTER]キーで指定します。

プログラム/コンビネーション名を変更する場合は、[F5](“Name”)キーを押します。

テキスト・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。(※「名前を付ける(リネーム)」)

名前を入力したら[F8](“OK”)キーを押して、Write Program/Write Combinationダイアログに戻ります。

ライトを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

[F8](“OK”)キーを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度[F8](“OK”)キーを押すとライトが実行されます。

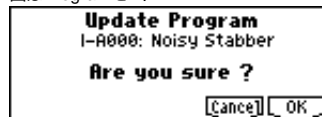
### [WRITE]キーでのライト

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・ナンバーに上書きします。

[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[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

## 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、マルチ、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	PROG 1.1...7.3 Utility: Write Program
コンビネーション	COMBI 1.1...7.3 Utility: Write Combination
マルチ	MULTI 1.1...4.4, 6.1 Utility: Rename Multi
トラック	MULTI 1.1, 5.1 Utility: Rename Track
パターン	MULTI 5.1 Utility: Rename Pattern
マルチサンプル	SMPL 1.1...4.1, 5.2 Utility: Rename MS
サンプル	SMPL 1.1...4.1, 5.2 Utility: Rename SMPL
ドラムキット	GLOBAL 5.1 Utility: Rename Drum Kit
ユーザー・アルペジオ・パターン	GLOBAL 6.1 Utility: Rename Arpeggio Pattern
プログラム・カテゴリ	GLOBAL 4.1: TEXT
コンビネーション・カテゴリ	GLOBAL 4.1: TEXT
ファイル	DISK, Save Utility: Save All...Export Smpl AIF/WAV

テキスト・ダイアログを表示します。

設定するページについては上記表を参照してください。

ユーティリティでは表示されるダイアログの「Name」([F5] キーを押す)を選びます。

GLOBAL 4.1 では「TEXT」([F5] キーを押す)を選びます。



例えば図のようなテキストを入力する場合、次のように名前を付けていきます。

[F1] (「Clear」) キーを押します。

テキスト・ボックスのテキストがすべて削除されます。

「A」を入力します。

[VALUE] ダイヤル、[INC]、[DEC] キー、[◀]、[△]、[▽]、[▶] キーのいずれかを操作して「A」を選びます。

[ENTER] キーまたは[F6] (「▶」) キーを押します。カーソルが移動します。

「.」を入力します。

[VALUE] ダイヤル、[INC]、[DEC] キー、[◀]、[△]、[▽]、[▶] キーのいずれかを操作して「.」を選びます。

[ENTER] キーまたは[F6] (「▶」) キーを押します。カーソルが移動します。

この操作を繰り返して、すべての文字を入力します。

[F8] (「OK」) キーを押します。

でダイアログの「Name」を選んでテキスト・ダイアログを表示した場合は1つ前のダイアログに戻ります。そのダイアログで

[F8] (「OK」) キーを押すとリネームが実行されます。

で「TEXT」を選んでテキスト・ダイアログを表示した場合はリネームが実行されます。

各ファンクション・ボタンの機能は次のようになります。

Clear: テキストをすべて削除します。

Del(Delete): カーソル上の文字を削除します。

Ins(Insert): カーソルの位置にスペースを挿入します。

Cap (Capital): 大文字と小文字を切り替えます。

◀: カーソルを左に移動します。

▶: カーソルを右に移動します。

その他に次の入力が行えます。

「0」～「9」、「-」、「.」はテン・キーを使用して入力できます。

入力するとカーソルが自動的に次に進みます。

スペース(空白部)には最後に選択したテキストを[ENTER] キーを押すことによって連続して入力できます。

## エディット・バッファについて

PROG 1.1: Play、COMBI 1.1: Play でプログラムやコンビネーションを選ぶと、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。

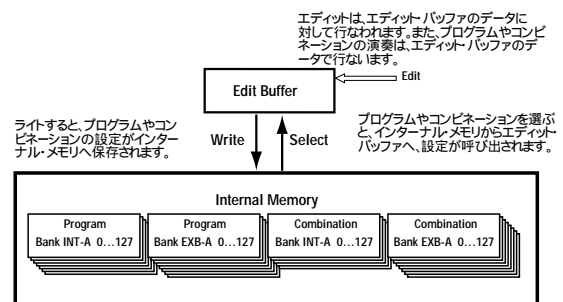
そしてProgram、Combination モードの1.1: Play、2.1 ~ 7.3: Edit ページでパラメーターを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。

この変更したデータを本体内部メモリに保存するには、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ぶと、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、変更したデータは消えてしまいます。

Program モード、Combination モードの2.1 ~ 7.3: Edit ページで、[COMPARE] キーを押すとメモリのデータ(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メモリにライトすることができます。これらの機能をそれぞれグローバル・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・プロテクトをはずしておいてください。(「メモリ・プロテクト」)
- ▲ 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、マルチ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。

### ユーティリティ・メニュー・コマンドでのライト

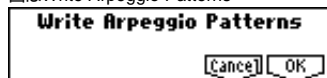
グローバル・セッティング(GLOBAL 1.1 ~ 4.1の各設定)をライトするときは、GLOBAL 1.1 ~ 4.1でユーティリティ“Write Global Setting”を選び、[F8](“OK”)キーを押します。  
Write Global Setting ダイアログが表示されます。

ユーザー・ドラムキットをライトするときは、GLOBAL 5.1でユーティリティ“Write Drum Kits”を選び、[F8](“OK”)キーを押します。  
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 6.1でユーティリティ“Write Arpeggio Patterns”を選び、[F8](“OK”)キーを押します。  
Write Arpeggio Patterns ダイアログが表示されます。

**note** 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[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

[F8](“OK”)キーを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度[F8](“OK”)キーを押すとライトが実行されます。

### [WRITE] キーでのライト

次の各ページで[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 1.1 ~ 4.1  
ユーザー・ドラムキット: GLOBAL 5.1

ユーザー・アルペジオ・パターン: GLOBAL 6.1

図はUpdate Arpeggio Patterns



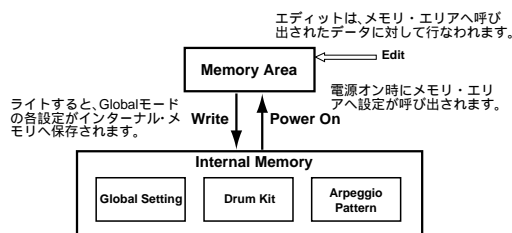
ライトを実行するときは[F8](“OK”)キーを、実行しないときは[F7](“Cancel”)キーを押します。

### Globalモードのメモリについて

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・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・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メモリに保存するには、ライトしなければなりません。

ライトすると、メモリ・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・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



## 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.36)を参照してください。

▲ TRITON-Rack の Multi モードのユーザー・パターンや RPPR の設定、Sampling モードのマルチサンプルやサンプルは内部メモリ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、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターン
- ・ マルチ、ユーザー・パターン
- ・ Sampling モードで作成したマルチサンプル、サンプル

▲ これらのデータをフロッピー・ディスクにセーブする場合、複数枚のディスクが必要となる場合があります。

フロッピー・ディスクにセーブする場合は、TRITON-Rack 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.84)

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」を参照して接続等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。(PG P.137)

[DISK] キーを押して Disk モードに入ります。



ドライブ・セレクト

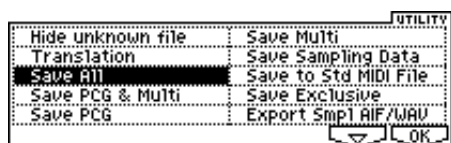
[F2] ( " Save " ) キーを押して、Save ページを表示します。

外部 SCSI メディアへセーブするときはドライブ・セレクトを選び、セーブ先のドライブを指定します。

ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。

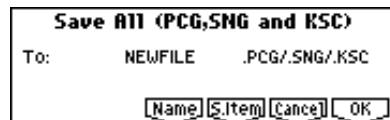
下の階層に移動するときは[F6] ( " OPEN " ) キーを、上の階層に移動するときは[F5] ( " UP " ) キーを押します。

ユーティリティ " Save All " を選びます。



[F8] ( " UTILITY " ) キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。[F7] キーを押して " Save All " を選び、[F8] ( " OK " ) キーを押します。

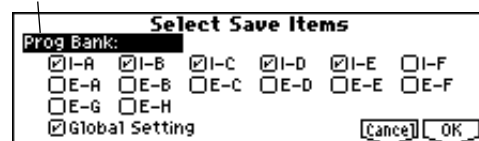
ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。各ファイルの詳細については PG P.133 を参照してください。



[F5] ( " Name " ) キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、名前を入力します。(P.38)

[F6] ( " S.Item " ) キーを押して、保存する必要のないアイテムのチェックをはずします。

セレクト・アイテム



"セレクト・アイテム" で Prog Bank 、Combi Bank 、Drum Kit 、Arpeggio Pattern を選び、それぞれで保存するアイテム(バンク)を選びます。チェック・ボックスにチェックをしたアイテムがセーブの対象になります。選択後、[F8] ( " OK " ) キーを押します。

[F8] ( " OK " ) キーを押して、セーブを実行します。

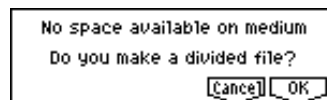
データが1枚のメディアに収まる場合

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。

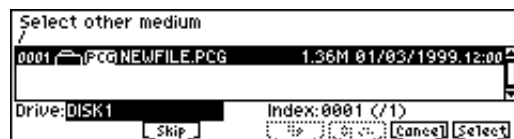
フロッピー・ディスクに同じ名前のファイルが存在するときは Overwrite (上書き) するかどうかをたずねてきます。上書きするときは[F8] ( " OK " ) キーを押します。上書きをしないでセーブしたいときは[F7] ( " Cancel " ) キーを押して、再度からの操作を行い、リネームした後にセーブしてください。

データが1枚のメディア(フロッピー・ディスク)に収まらない場合 No space available on medium ダイアログが表示されます。(PG P.133)



ファイルを分割して複数のメディアにセーブします。分割したくない場合は、[F7] ( " Cancel " ) キーを押し、空き容量の大きなメディアや他のドライブ(別売オプション EXB-SCSI 搭載時)にセーブし直してください。

- 1) セーブ用のフロッピー・ディスクが複数枚あることを確認して、[F8] ( " OK " ) キーを押します。セーブが始まります。
- 2) ディスクが一杯になると次のダイアログが表示されます。





- 3) TRITON-Rack のフロッピー・ディスクドライブに次のフロッピー・ディスクを挿入します。
- 4) ファンクション・キー等を押して、次のフロッピー・ディスクを認識させます。
- 5) [F8](“ Select ”)キーを押します。セーブが始まります。
- 6) さらにNo Space available on mediumダイアログが表示される場合は1) ~ 5) の操作を繰り返してください。  
また、セーブを中止する場合は、[F7](“ Cancel ”)キーを押します。  
2)のダイアログが表示されます。もう一度[F7](“ Cancel ”)キーを押します。  
「Are you sure? 」が表示されます。[F8](“ OK ”)キーを押します。これでセーブが中止されました。
- 7) セーブが終了するとSave ページへ戻ります。

セーブが終了してSaveページへ戻ると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

マルチ、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)

**note** 分割してセーブしたファイルをロードするときは、ロードの途中に表示されるダイアログ「Where is a ... 」で指定されたファイルの入ったディスクと入れ替えて、ディレクトリを選び、[F8](“ Select ”)キーを押してロードします。(※PG P.125)

## その他のセーブについて

ユーティリティ・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、マルチ、ユーザー・パターンだけをセーブするSave Multi、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、ユーティリティ・メニュー・コマンドを選びます。

**note** “ Save All ”、“ Save PCG & Multi ”、“ 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や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。

もしプログラムやドラムキットを“ Save PCG ”で、作成したマルチサンプルとサンプルを“ Save Sampling Data ”で、それぞれを個別にセーブする場合は、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にマルチサンプル/サンプルが自動的に配置されます。

## 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-Rack などへ、本体の内部メモリのプログラム(I-A ~ I-F、E-A ~ E-H)、コンビネーション(I-A ~ I-E、E-A ~ E-H)、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンとグローバル・セッティング、その他マルチ、ユーザー・パターンをMIDI エクスクルーシブ・データとして送信し、保存することができます。(※PG P.113)

# 工場出荷時の設定に戻す

## プリロード・データと デモ・ソングをロードする

### 1. プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、アルペジオ・パターンとドラムキットをロードする

プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・アルペジオ・パターンとユーザー・ドラムキットの各プリロード・データ(※P.36) を工場出荷時の設定に戻すことができます。

▲ここでのロードを行うと、ロード前にライトされているデータは上書きされます。

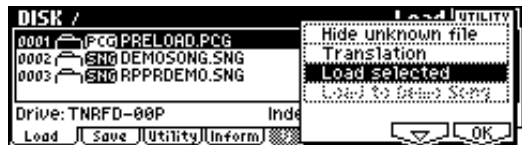
付属フロッピー・ディスクTNRFD-00Pをフロッピーディスク・ドライブに挿入します。

付属フロッピー・ディスクの内容についてはP.82 を参照してください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたはP.84 を参照してください。

[ DISK ]キーを押してDiskモードに入ります。

[F1](“ Load ”)キーを押します。

Load ページにファイルの情報が表示されます。



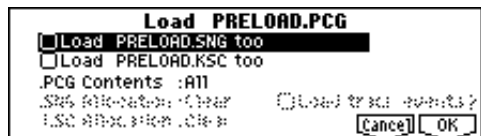
“ PRELOAD.PCG ”を選びます。

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収められています。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ“ Load Selected ”を選びます。

ダイアログが表示されます。



“ .PCG Contents ”をAllに設定します。(※P.81)

[F8](“ OK ”)キーを押すと、ロードが行われます。

### 2. デモ・ソングをロードする

DEMO/SNG ページで再生するデモ・ソングを工場出荷時の設定に戻します。

▲ここでのロードを行うと、Multi モードのマルチ・データは上書きされます。またGlobal モードのメモリ・エリアのドラムキットおよびアルペジオ・パターンのエディット内容も消えます。(※PG P.132)

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

付属フロッピー・ディスクの内容についてはP.82 を参照してください。また、フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたはP.84 を参照してください。

[ DISK ]キーを押してDiskモードに入ります。

[F1](“ Load ”)キーを押します。

Load ページにファイルの情報が表示されます。



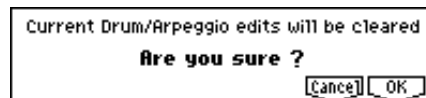
“ DEMOSONG.SNG ”を選びます。

表示が反転します。

DEMOSONG.SNG ファイルには、デモ・ソング・データが収められています。

[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ“ Load to Demo Song ”を選びます。

ダイアログが表示されます。



[F8](“ OK ”)キーを押すと、ロードが行われます。

# Program モード

Programモードではプログラムの選択、演奏およびエディットを行います。

Programモードは1.1: Play ~ 7.3: Ed-MasterFXの各ページで構成されています。

1.1: Playでプログラムを選択、演奏します。また簡単な音色のエディットやアルペジエーターの設定を行うこともできます。(※P.26)

2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFXでは、1.1: Play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。

**note** TRITON-Rack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-Rackのエフェクトをかけたり、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するなど、幅広い応用が可能です。(※P.97、PG P.197)

**MIDI** ProgramモードでのMIDIの送受信はすべて、グローバルMIDIチャンネルで行います。グローバルMIDIチャンネルは、GLOBAL 2.1: MIDI " MIDI Channel "で設定します。

## プログラムの構成

2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFXのさまざまなパラメーターでプログラムは構成されています。プログラムの構成を下図に示します。

## 基本的なプログラム・エディット

TRITON-RackのバンクINT-A ~ INT-Dには、工場出荷時にプリロード・プログラムが収められています。これらの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を作成します。

また、Samplingモードでサンプリングしたサンプル波形 / マルチサンプル(Diskモードでメモリにロードすることも可能)を使用して、オリジナルのプログラムも作成できます。

エディットおよび作成したプログラムは、バンクINT-A ~ INT-E、EXB-A ~ EXB-Hの1,664プログラム・メモリ・エリアへライトできます。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もできます。(※P.36)

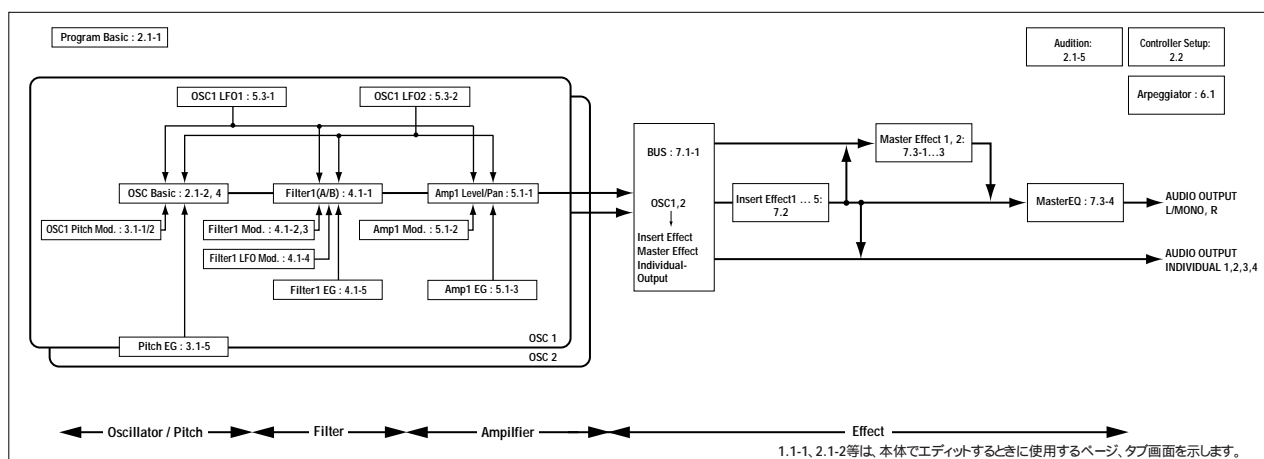
**note** 2.1: Ed-Basic ~ 5.3: Ed-LFOsのオシレーター1、2ごとに設定するパラメーターは、ユーティリティ"Copy Oscillator"でコピーすることができます。オシレーター間の設定をそろえたり、他のプログラムの設定をコピーするときを使用するとよいでしょう。

▲ 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.37)

▲ 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、専用のバンクINT-Fが使用できます。バンクINT-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」とPG P.251を参照してください。

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。

より詳しいパラメーターの説明はPG P.1 ~ をご覧ください。



## 音の3要素

音には、音程、音色、音量という3つの要素があります。TRITON-Rack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(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の設定を変更します。

オシレーター(Oscillator: 2.1: Ed-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: 3.1: Ed-Pitchで設定)、フィルター(Filter: 4.1, 4.2: Ed-Filterで設定)、アンプ(Amplifier: 5.1, 5.2: Ed-Ampで設定)の設定を行い、基本的なプログラムを作成します。これにインサート・エフェクト(7.2: Ed-InsertFXで設定)、マスター・エフェクト、マスターEQ(7.3: Ed-MasterFX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(6.1: Ed-Arp.で設定)、コントローラー(2.2: Ed-Ctrlで設定)の設定等を含めたものが、最終的なプログラムとなります。

**note** Combination、Multi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。

## コンペア機能

2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFXが表示されているときに、[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ときに利用します。

**▲** [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。

## オシレーター(Oscillator) の設定 2.1: Ed-Basic

2.1: Ed-Basicでは、オシレーターに関する設定を行います。TRITON-Rack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。

### Basic (Prog Basic) ページ

PROG 2.1: Ed-Basic		Prog Basic: Oscillator Mode	
Oscillator		Mode: Double	
Voice Assign		Mode: Poly	<input type="checkbox"/> Single Trigger
		<input type="checkbox"/> Hold	<input type="checkbox"/> Legato Priority: Last
Scale Type: Equal Temperament		Key: C	Random: 1
Basic		OSC1	OSC2

### Mode (Oscillator Mode)

オシレーターの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60音、Doubleのときは30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を選びます。(※P.45)

### Mode (Voice Assign Mode)

ポリフォニック(Poly)、モノフォニック(Mono)で発音するかを設定します。

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・リード系の音色で演奏するときは、Monoにすると効果的です。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。

## OSC1 ページ、OSC2 ページ

PROG 2.1: Ed-Basic		OSC1: Velocity SW L→H	
OSC1 Multisample		Velocity SW L→H: 100	
High ROM 211: Detuned-Super 2		Octave: -1 [16']	
<input type="checkbox"/> S.Ofs <input type="checkbox"/> Rev Level: 127		Transpose: +00	
Low ROM 000: A.Piano		Tune: +0000	
<input type="checkbox"/> S.Ofs <input type="checkbox"/> Rev Level: 127		Delay: 0000ms	
Basic		OSC1	OSC2

オシレーター 1、2 のマルチサンプルを設定します。

### 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。

“ High MS Bank ”でマルチサンプルのバンクを選び、“ High Multisample ”でマルチサンプルを選びます。

“ High MS Bank ”がROMのときは、プリセット・マルチサンプルが選べます。“ High Multisample ”で、000 ~ 424から選びます。(※VNL)

“ High MS Bank ”がRAMのときは、Samplingモードで作成したり、Diskモードでロードしたマルチサンプルが選べます。

“ High Multisample ”で、000 ~ 999から選びます。

“ High MS Bank ”がEXB\*のときは、別売オプションEXB-PCMシリーズのマルチサンプルが選べます。“ \* ”には搭載しているオプションの種類が表示されます。

**note** ユーティリティ“ Select by Category ”で内蔵ROMマルチサンプルを15種類のカテゴリーから選ぶことができます。(※PG P.8)

### High Multisample と Low Multisample

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


“ High Multisample ”と“ Low Multisample ”に異なるマルチサンプルを設定します。

“ Velocity SW L H ”でペロシティ値を設定します。

設定したペロシティ値未満で接続したMIDI機器の鍵盤を弾くとLowのマルチサンプルが発音し、ペロシティ値以上で鍵盤を弾くとHighのマルチサンプルが発音します。

例えば“ Velocity SW L H ”を100に設定すると、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、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“ Level ”(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 SW L H ”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

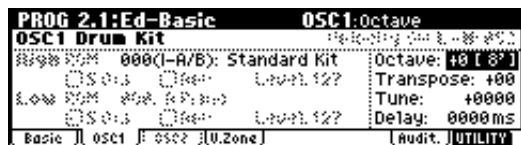
Basic(Prog Basic)ページで“ Mode(Oscillator Mode) ”をDoubleにします。OSC2が使用できます。

OSC2 ページで、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** デチューン・サウンドを得るときは、ユーティリティ“ Copy Oscillator ”で、オシレーター間の設定をそろえるとよいでしょう。

## “ Oscillator Mode ”=Drumsのとき



Basic(Prog Basic)ページで“ Mode(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-Rack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個のプリロード・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 VNL)。

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 5.1: DKitで行います。(※P.77)

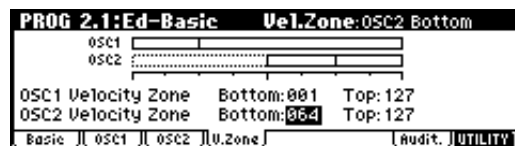
オシレーターには、次のマルチサンプル、ドラムキットが使用できます。

- ・ 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搭載時)
- ・ Samplingモードで作成したマルチサンプル(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。)
- ・ 9のインターナル・ドラムキット(ROM)
- ・ Globalモードで作成した143ユーザー・ドラムキット  
(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。)

- ・ 増設したドラムキット(別売オプションEXB-PCM搭載時)

## V.Zone (Velocity Zone) ページ



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。上の画面のように設定すると、発音範囲は以下のようになります。

- ・ 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 MultisampleとLow Multisample」参照)。例えば“ Velocity SW L H ”をOSC1ページで32、OSC2ページで96に設定します。ベロシティ・ゾーン表示の中に縦線で表示されます。

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。

## コントローラーの設定 2.2Ed-Ctrl

### Ctrl (Controls) ページ

REALTIME CONTROLSノブ[1]~[4]のBモードと“ SW1 ”、“ SW2 ”の機能をプログラムごとに設定します。(※P.100、PG P.10、213、214)

## ピッチ(Pitch) の設定 3.1Ed-Pitch

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。

“ Mode(Oscillator Mode) ”がDoubleのときはOSC2ページ、OSC2Ifpページの各ページが有効です。

## OSC1 ページ

PROG 3.1:Ed-Pitch		OSC1:Pitch Slope	
Pitch	Pitch Slope: +1.0 JS(+X): +02 AMS: Off	Ribbon(#16): +00 JS(-X): -02	Intensity: +00.00
Pitch EG	Intensity: +00.00	AMS: Off	Intensity: +00.00
Portamento	<input type="checkbox"/> Enable <input type="checkbox"/> Fingered	Time: 008	
OSC1		OSC2	EG
		UTILITY	

### Pitch

“ JS (+ X ) ”、“ JS (- X ) ”では、MIDIで接続した TRITON などのジョイスティックを左右に操作したときやMIDIピッチ・ベンド・データを受信することによって、ピッチが変化する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。

“ Ribbon(#16) ”では、MIDIで接続した TRITON などのリボン・コントローラーを左右に操作したときやMIDIコントロール・チェンジ(CC)#16を受信することによって、ピッチが変化する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 に設定すると、Pitch EG ページで設定した Pitch EG によってピッチが最大 ± 1 オクターブの範囲で変化します。

### Portamento

“ Enable ”にチェックをつけるとポルタメントがかかります。ポルタメントによって、ある鍵盤を押して次に別の鍵盤を押したときになめらかに音程が変化します。  
“ Time ”は、値が大きいほどに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 ”の機能に Porta.SW (CC#65) を設定しているときは、“ SW1 ”、“ SW2 ”をオン/オフすることによってポルタメント効果をオン/オフできます。

## OS1lfo (OSC1 LFO) ページ

PROG 3.1:Ed-Pitch		OSC1 LFO:LF01 Intensity	
Pitch LF01/2 Modulation			
LF01	Intensity: +00.00	AMS: AfterT	Intensity: +00.25
	JS+Y Int.: +01.00		
LF02	Intensity: +00.00	AMS: Off	Intensity: +00.00
	JS+Y Int.: +00.00		
OSC1		OSC2	EG
		UTILITY	

### LFO 1/2

LFO で音程を周期的に変化させます。(ビブラート効果)

“ Intensity(LFO Intensity) ”では、5.3: Ed-LFOs で設定した LFO によって音程が変化する深さを設定します。+ 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. ”では、MIDIで接続した TRITON などのジョイスティックを奥方向に操作したときやCC#1を受信したときに、LFO によるビブラート効果がかかる深さを設定します。

“ Intensity(AMS Intensity) ”では、AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときに、LFO によるビブラート効果がかかる深さを設定します。例えば “ AMS(LFO1 AMS) ”を AfterT に設定し、“ Intensity(AMS Intensity) ”を設定すると、MIDIで接続した鍵盤を押し込んだときやMIDIアフタータッチを

受信したときにビブラートがかかります。

## EG (Pitch EG) ページ

ピッチ EG を設定します。

効果音などを作成する場合は、ピッチ EG でピッチを大きく変化させると特殊な効果が得られるようになります。

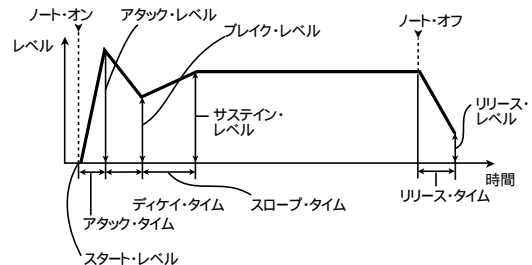
また、弦を弾く瞬間やプラス系、ボイス系などアタックの瞬間にピッチが微妙に動くような EG を設定することによってリアルな音色が得られます。(※ PG P.13)

### EG と LFO

ピッチ、フィルター、アンプに対して EG(エンベロープ・ジェネレーター)で時間的な変化をつけ、LFO(ローフリクエンシー・オシレーター)で周期的な変化をつけることで、音程、音色、音量を調整することができます。

### EG (Envelope Generator)

TRITON-Rack には、Pitch EG、Filter EG、Amplifier EG があり、それぞれで音程、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-Rack 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。

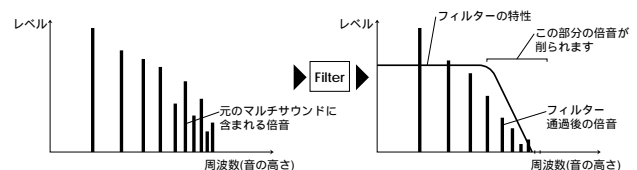
代表的な使用例として、音程を周期的に変化させることによってビブラート効果を、音色を周期的に変化させることによってワウ効果を、音量を周期的に変化させることによってトレモロ/オート・パン効果を得ることができます。

## フィルター(Filter) の設定

### 4.1Ed-Filter1 4.2Ed-Filter2

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によって音色を調整します。音色はフィルターの設定によって大きく変化します。

TRITON-Rack のフィルターは OSC1 用の Filter1、OSC2 用の Filter2 があります。これらのフィルターはそれぞれ 2 種類(Low Pass Resonance、Low Pass & High Pass)から選ぶことができます。“ Mode(Oscillator Mode) ”が Double のときは Filter2 が使用できます。





## Basic ページ

PROG 4.1:Ed-Filter1 Basic:Filter1 Type	
Filter1 Type: Low Pass Resonance	
Trim: 99	
A Frequency: 31	Reso.AMS: Off
Resonance: 09	Intensity: +00
B Frequency: 00	
Basic Mod.1 Mod.2 LfoMod EG UTILITY	

### Filter Type, Filter A, Filter B

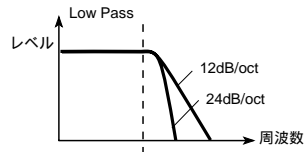
フィルター・タイプを選択して、“Frequency”(カットオフ周波数)や“Resonance”(レゾナンス・レベル)を設定します。

- 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

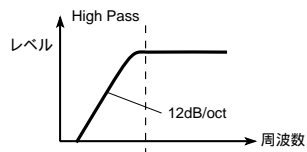
低音域を通過させて高音域をカットする最も一般的なフィルターです。高音域の倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。

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

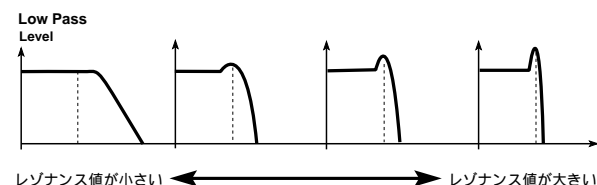
高音域を通過させ、低音域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数(Frequency)を上げすぎると音量が極端に下がります。



### 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、音にクセがつきます。

レゾナンスによる効果



## Mod.1, Mod.2 ページ

PROG 4.1:Ed-Filter1 Mod.1:KBDTrk Key Low	
Keyboard Track	
Key Low: C-1	High: G#1
Ramp Low: +00	High: +10
Filter EG	Int. to A: +00 to B: +00 AMS: JS-Y #02
	Vel to A: +37 to B: +31 Int. to A: -15 B: -15
Basic Mod.1 Mod.2 LfoMod EG UTILITY	

Basicページ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。コントローラーで音色を変化させたり、EGで音色に時間的な変化をつけることで、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 (Mod.1 ページ)

接続したMIDI機器の鍵盤を弾く位置で、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。-の値にすると高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。
- Int: “to A”、“to B”でフィルターA、Bへのかかり具合を調整します。(PG P.16)

### Filter EG (Mod.1 ページ)

EGページで設定するフィルターEGのかかり具合を調整します。

- Int: “to A”、“to B”でフィルターEGのかかり具合を設定します。
  - Vel: “to A”、“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。
  - “AMS”、“Int. to A, B”でAMSによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
- これらの3つの設定によってフィルターEGによる音色変化の深さと方向が決まります。

### Filter Modulation (Mod.2 ページ)

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。

### LfoMod (LFO Mod.) ページ

LFOで音色を周期的に変化させる(ワウ効果を得る)ときに設定します。

Intensity: “to A(LFO1 Int. to A)”、“to B(LFO1 Int. to B)”を設定するとLFOによって音色が変化します。

JS - Y Int: “to A”、“to B”は、MIDIで接続したTRITONなどのジョイスティックを手前側に操作したときやCC#2を受信したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。

“Int. to A”、“Int. 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”にAfterTを設定した場合、接続したMIDI機器の鍵盤(アフタータッチ付き)を押し込むとワウがかかります。

## EG ページ

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(※ PG P.17)。ここでEGを設定し、そのかかり具合をMod.1 ページのFilter EGで設定します。

### Filter EG と Amplifier EG

Filter EGでカット・オフ周波数を変化させると音色が変化しますが、Amplifier EGで音量を変化させること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。Filter EGとAmplifier EGは、両者の変化を調整しながらエディットするとよいでしょう。(「5.1: Ed-Amp1, EG ページ、5.2: Ed-Amp2, EG ページ」)

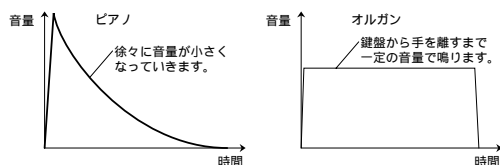
## アンプ(Amplifier)の設定 5.1Ed-Amp1 5.2Ed-Amp2

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用のAmp1とOSC2用のAmp2があります。

“Mode(Oscillator Mode)”がDoubleのときはAmp2が使用できます。

例えば、ピアノの音量は、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。



## Lvl/Pan (Level/Pan) ページ

PR06 5.1:Ed-Amp1		Level/Pan: Amp1 Pan	
Amp1		Level: 127	
Pan		Pan: C064	AMS: Note No.
		<input type="checkbox"/> Use DKit Setting	Intensity: +00
Lvl/Pan		Mod. EG	UTILITY

### Amp1 Level, Amp2 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。“Mode(Oscillator Mode)”がDoubleの場合にステレオ感を出すときは、5.1: Ed-Amp1、5.2: Ed-Amp2でオシレーター1、2の“Pan”設定を左、右に定位させます。Randomにすると接続したMIDI機器の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

“Intensity”で“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 No.にすると、接続したMIDI機器の鍵盤を弾く位置でパンがかわります。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てオシレーターのパンを動かすときに設定します。

### Use DKit Setting

“Mode(Oscillator Mode)”がDrumsのときに有効です。チェックするとDrum Kitに設定した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。プリロードおよびGMD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。

## Mod. ページ

PR06 5.1:Ed-Amp1		Mod.: KBDTrk Key Low	
Keyboard Track		Key Low: F#4	High: F#4
		Ramp Low: +04	High: +00
Amp Mod.		Velocity Int: +50	AMS: AfterT Int: +00
LFO1 Mod.		Intensity: +00	AMS: Off Int: +00
LFO2 Mod.		Intensity: +00	AMS: Off Int: +00
Lvl/Pan		Mod. EG	UTILITY

### Keyboard Track

接続したMIDI機器の鍵盤を弾く位置によって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、-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、-の値にすると高いキーを弾くほど音量が下がります。

### Amp Mod.

“Velocity Int”は、通常のプログラムでは鍵盤を弱く弾いたときに音量が小さく、強く弾いたときに音量が大きくなるようにしますが、その割合を設定します。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 Mod., LFO2 Mod.

LFOで音量を周期的に変化させる(トレモロ効果を得る)ときに設定します。

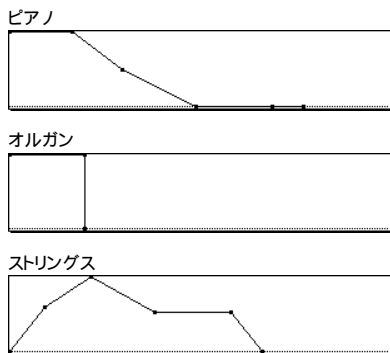
“Intensity(LFO1 Intensity, LFO2 Intensity)”を設定するとLFOによって音量が変化します。

“Int(AMS Intensity)”は、“AMS(LFO1 AMS, LFO2 AMS)”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 #02に設定すると、MIDIで接続したTRITONなどのジョイスティックを手前側に操作したときやCC#02を受信したときにトレモロがかかります。

## EG ページ

音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。

楽器はある程度固有の音量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の異なった音を作り出すことができます。



## LFO の設定

### 5.Ed-LFOs

オシレーター 1、2 それぞれに 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。

3.1: Ed-Pitch、4.1: Ed-Filter1、4.2: Ed-Filter2、5.1: Ed-Amp1、5.2: Ed-Amp2 のそれぞれのページで、ここで設定した LFO1、2 のかかり具合を調整します。



#### OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

“Waveform” では LFO の種類を選びます。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、多彩な波形が選べます。(※ PG P.23)

また、“OfS”、“Fade”、“Dly” の設定、3.1: Ed-Pitch、4.1: Ed-Filter1、4.2: Ed-Filter2、5.1: Ed-Amp1、5.2: Ed-Amp2 それぞれのページでの “Intensity” の符号を変えることによっても、さまざまなバリエーションが作り出せます。“Frequency” では LFO のスピードを設定します。

#### Freq.Mod (Frequency Modulation)

“AMS” で 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ることができます。

#### MIDI/Tempo Sync.

“MIDI/Tempo Sync.” にチェックをつけると、“Frequency” の設定が無効になり、アルペジエーター等のテンポに LFO が同期します。アルペジエーター音の演奏スピードに同期したビブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ効果が設定できます。

## アルペジエーターの設定 6.1: Ed-Arp.

アルペジエーターを設定します。(※ P.85)

## バスの設定

### 7.Ed-BUS

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.95)

## インサート・エフェクトの設定

### 7.Ed-InsertFX

インサート・エフェクトを選択、設定します。(※ P.95)

## マスター・エフェクトの設定

### 7.Ed-MasterFX

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスター EQ を設定します。(※ P.96)

---

## オルタネート・モジュレーションについて

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

AMS(Alternate Modulation Source)は、オルタネート・モジュレーションを制御するソースで、リアルタイム・コントローラーなど実際に操作するものと、その他MIDIの受信データ、EGやLFOなどのモジュレーターをAMSとして使用できます。

TRITON-Rackでは、モジュレーターにモジュレーションをかけることができるところから、このようなモジュレーションをオルタネート・モジュレーションといいます。

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

また、TRITONなどのシンセサイザーの演奏でよく使用される組み合わせ(ジョイスティックやリボン・コントローラーの操作でピッチを変化させるなど)は、オルタネート・モジュレーションとは別に、専用のパラメーターが設けられています。

TRITON-Rackには、29種のオルタネート・モジュレーションがあります。

シングル・モードでは29種類29個のオルタネート・モジュレーションが、ダブル・モードでは29種類55個のオルタネート・モジュレーションが設定できます。

AMSは42個あります(ただし、モジュレーションによっては、選択できないソースもあります)。

オルタネート・モジュレーションとAMSについてはPG P.205を参照してください。

---

### オルタネート・モジュレーションを設定するときのアドバイス

オルタネート・モジュレーションの設定時には、どんな効果を得たいのかを考え、そのためにはどんなモジュレーションが必要で、それはオシレーター、フィルター、アンプのどこにあるのかを考えます。そして、ソース(“AMS”)を選び、“Intensity”を設定します。このように、考えをまとめてから設定すると、思いうような効果が得られます。

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

---

# Combinationモード

Combinationモードでは、コンビネーションの選択、演奏およびエディットを行います。

Combinationモードは、1.1: Play ~ 7.3: Ed-MasterFXの各ページで構成されます。

1.1: Playでコンビネーションを選択、演奏します。また大まかなエディットやアルペジエーターの設定を行うこともできます。(※P.27)

2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFXでは、1.1: Playで選択したコンビネーションのパラメーターをエディットします。

▶ 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。

▶ 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.37)

▶ 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクINT-Fのプログラムがコンビネーションのティンバーに使用できます。バンクINT-F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」とPG P.251を参照してください。

## コンビネーションの構成

2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFXのさまざまなパラメーターで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。

## 基本的なコンビネーション・エディット

TRITON-RackのバンクINT-A ~ INT-Dには、プリロード・プログラム(バンクINT-A、INT-B)、プリセットおよびプリロード・ユーザー・アルペジオ・パターン、エフェクトを使用した多彩なコンビネーションが収められています。これらのコンビネーションに変更を加えたり、初期化した状態からオリジナルのコンビネーションを作成します。

Samplingモードでサンプリングしたサンプル波形/マルチサンプル(Diskモードでメモリにロードすることも可能)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。

エディットおよび作成したコンビネーションは、バンクINT-A ~ INT-E、EXB-A ~ EXB-Hの1,664コンビネーション・メモリ・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し、管理することができます。(※P.36)

## エディット手順のアドバイス

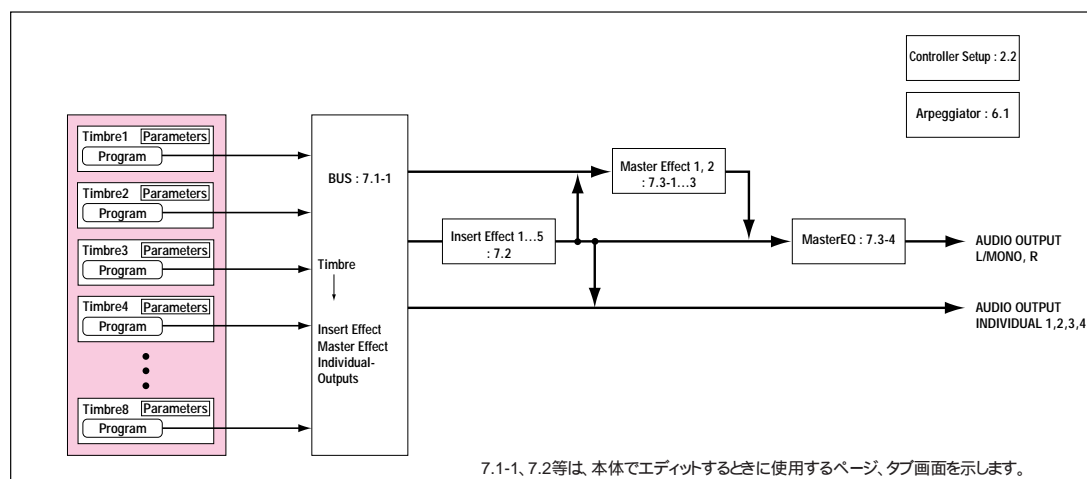
各ティンバーのパラメーターは2.1: Ed-Prog/Mix ~ 4.4: MIDI Filter4で設定します。ここでプログラムを組み合わせた基本的なコンビネーションを作成します。

まず2.1: Ed-Prog/Mixでティンバーのプログラムを選択して、3.3: Ed-Key Zone、3.4: Ed-Vel Zone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。

これにProgramモードでのエフェクト設定とは別にインサート・エフェクト(7.2: Ed-InsertFXで設定)、マスター・エフェクト、マスターEQ(7.3: Ed-MasterFX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(6.1: Ed-Arp.で設定)、コントローラー(2.2: Ed-Ctrlで設定)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。

**note** ユーティリティ“Solo Selected Timbre”を使用すると、選択しているティンバーだけを発音させることができます。レイヤー設定にしている複数のティンバーから個々の音を確認することができます。(※P.28)

**note** 2.1: Ed-Prog/Mixなどの1 ~ 8のティンバーをすべて表示するページでは、[<]、[>]キーを押して各ティンバーを選ぶ他に、[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1 1/9] ~ [F8 8/



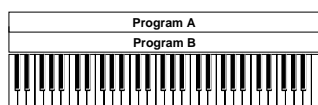
16]キーを押すことによって、直接ティンバーを選ぶことができます。

## レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

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

### レイヤー (Layer)

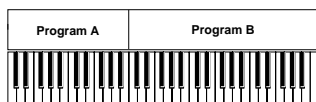
接続した鍵盤を弾いたときに、複数のプログラムが同時に鳴るように設定することをレイヤー (Layer) といいます。



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)

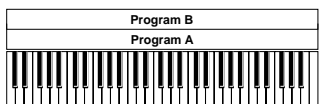
接続した鍵盤の弾く位置によって、異なるプログラムが鳴るように設定することをスプリット (Split) といいます。



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。

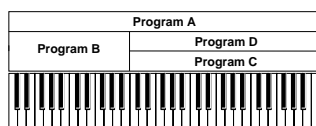
### ベロシティ・スイッチ (Velocity SW)

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。



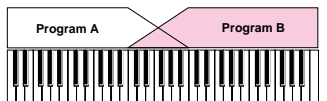
強 ↑ キー・タッチの強さ  
弱 ↓  
Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ):  
キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

コンビネーションでは最大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ますので、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。

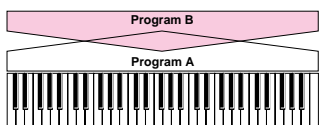


強 ↑ キー・タッチの強さ  
弱 ↓  
組み合わせ例:  
BとC、Dは、スプリット設定。  
ロー・キーでは、AとBのレイヤー。  
ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

また、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンの設定にスローブ (徐々に音量が小さくなっていく) も設定できます。スローブを設定することによって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。



強 ↑ キー・タッチの強さ  
弱 ↓  
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。

## コンペア機能

2.1: Ed-Basic ~ 7.3: Ed-MasterFXが表示されているときに、[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ときに利用します。

▲ [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。

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。  
より詳しいパラメーターの説明はPG P.31 ~ をご覧ください。

## 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

### 2.1Ed-Prog/Mix

ティンバー1 ~ 8にプログラムを割り当て、それぞれのパンとボリュームを設定します。(1.1: Play of the Prog, Mixページでも設定することができます。)



### Progページ

#### Program Select

ティンバーにプログラムを割り当てます。

**note** ユーティリティ“Select by Category”でプログラムを16種類のカテゴリーから選ぶことができます。(P.28)

**note** 使用するプログラムのバンクは、[BANK]、[A] ~ [H]キーを押すことによって選ぶことができます。

▲ MIDIプログラム・チェンジを受信することによってプログラムを切り替える場合は、P.1.1: Playで行います。

### Mix(Mixer) ページ



### Pan

各ティンバーのパン(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。左右に設定す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。(※PG P.34)

## Volume

各ティンバー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して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。

## コントローラーの設定

### 2.2Ed-Ctrl

## Ctrl (Controls) ページ

REALTIME CONTROLS ノブ[1]~[4]のBモードと“SW1”、“SW2”の機能をコンビネーションごとに設定します。(※P.100、PG P.36、213、214)

## ステータス、MIDI チャンネル、 発音に関する設定 3.1Ed-Param1

### MIDI ページ

COMBI 3.1:Ed-Param1								MIDI:Bank(EX2) LSB	
1 Keyb	2 Strin	3 Strin	4 Strin	5 Strin	6 Strin	7 Keyb	8 Drum		
INT	INT	INT	INT	INT	INT	Off	EX2		
Gch	Gch	Gch	Gch	Gch	Gch	Gch	03		
000	000	000	000	000	000	000	001		
T01: -116:[MSB:000/LSB:001]								Ch:03	
MIDI	OSC					Pitch		UTILITY	

### Status (ステータス)

各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。通常、TRITON-Rack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にするとMIDI接続した外部音源をコントロールできます。(※PG P.36)

### MIDI Channel

発音させるティンバーのMIDIチャンネルと送信する側のMIDIチャンネルを合わせます。同じチャンネルでノート・データを受信するとTRITON-Rackのその同一チャンネルが発音します(“Status”がINTの場合)。

通常、送信する側のMIDI機器のチャンネルをTRITON-RackのグローバルMIDIチャンネルに合わせ、この“MIDI Channel”をGchに設定します。Gchに設定しておくでグローバル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チャンネルに一致するため便利です。

▲ アルペジエーターを使用した、プリロード・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 Ch”がGchになってい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ようにしたティンバーの設定です。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。「コン

ビネーション、マルチのアルペジエーター設定」(※P.87、PG P.43)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(EX2) MSB, Bank(EX2) LSB

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

## OSC ページ

COMBI 3.1:Ed-Param1								OSC:Force OSC Mode	
1 Keyb	2 Strin	3 Strin	4 Strin	5 Strin	6 Strin	7 Keyb	8 Drum		
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG		
Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both	Both		
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG		
T01: -A033: Romance Piano								Ch:Gch	
MIDI	OSC					Pitch		UTILITY	

### 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Polyにします。(※PG P.37)

### OSC Select

通常、Bothに設定します。

ティンバーに“Mode(Oscillator Mode)”がDoubleのプログラムを使用している場合、OSC1または2の一方のみを発音させるときにOSC1(OSC1のみ発音)、OSC2(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 ページ

COMBI 3.1:Ed-Param1								Pitch:Transpose	
1 Keyb	2 Strin	3 Strin	4 Strin	5 Strin	6 Strin	7 Keyb	8 Drum		
+00	+12	+12	+00	-12	-24	+00	-07		
+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+1200		
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG		
T01: -A033: Romance Piano								Ch:Gch	
MIDI	OSC					Pitch		UTILITY	

### Transpose, Detune (BPM Adj.)

ティンバーのピッチを設定します。

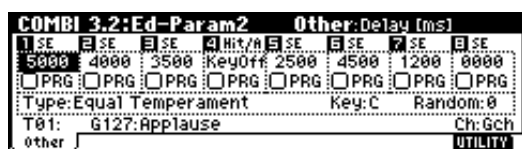
- ・ レイヤー・タイプのコンビネーションで複数のティンバーに同じプログラムを設定し、“Transpose”でピッチをオクターブで変えたり、“Detune”で微妙にピッチをずらして厚みのある音にします。
- ・ スプリット・タイプのコンビネーションで、各キー・ゾーンごとに設定したプログラムのピッチを“Transpose”で変化させます(半音単位)。
- ・ ドラムス・プログラムの再生ピッチを変えたいときは、“Detune”を調整します。“Transpose”を変更すると鍵盤とドラム音の配置がズレます。

## Samplingモードで作成したマルチサンプル、サンプルのBPMを調整する

ティンバーのプログラムにSamplingモードでBPMを合わせて作成(またはDiskモードでロード)したマルチサンプル、サンプルを使用している場合に、ユーティリティ“ Detune BPM Adj. ”でBPM値を指定して変更することができます。再生ピッチを変えることでBPMを変更します。(※PG P.38)

## 発音タイミング、スケールの設定 3.2Ed-Param2

### Other ページ



#### Delay [ms]

各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。プリロード・コンビネーションINT-A127: One FingerTV Showを選び、接続したMIDI機器の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。

#### Use Prog's Scale, Combi's Scale

各ティンバーのスケールを設定します。“ Use Prog's Scale ”をチェックするとプログラムで設定しているスケールが使用されます。チェックしないティンバーは“ Combi's Scale ”の設定が有効になります。

## レイヤー、スプリットの設定 3.3Ed-KeyZone

レイヤー、スプリット、キーボード・クロスフェイドなどを設定します。

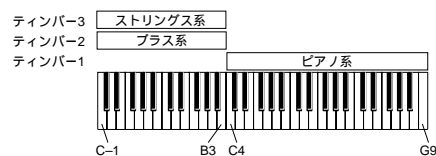
### Key ページ

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



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

1.1: Playまたは2.1: Ed-Prog/Mixでティンバー1～3で使用するプログラムを選びます。

ティンバー1: ピアノ系プログラム

ティンバー2: ブラス系プログラム

ティンバー3: ストリングス系プログラム

3.1: Ed-Param1, MIDI ページで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)。

3.3: Edit-Key Zone, Key ページで“ Top Key ”と“ Bottom Key ”を設定します。

ティンバー1: “ Top Key ”G9, “ Bottom Key ”C4

ティンバー2, 3: “ Top Key ”B3, “ Bottom Key ”C - 1

[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても値が入力できます。

### Slope ページ

トップ・キー、ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

上記例の場合、ティンバー1、2と3の一部が重なる(レイヤー)のようにキー・ゾーンを設定し、“ Top Slope ”、“ Bottom Slope ”を設定すると、B3とC4の間で音が切り替わるときに急激な音色の変化が起こりません。

## ベロシティ・スイッチの設定 3.4Ed-VelZone

ベロシティ・スイッチ、ベロシティ・クロスフェイドなどを設定します。

### Vel (Velocity) ページ

各ティンバーが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・ゾーンを設定することによって、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を作ることができます。

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成できます。

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成する例を示します。

1.1: Playまたは2.1: Ed-Prog/Mixでティンバー1～2で使用するプログラムを選びます。

ティンバー1: プラス系プログラム

ティンバー2: ストリングス系プログラム

3.1: Ed-Param1のMIDIページで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)。

3.4: Ed-Vel ZoneのVelページで、“Top Velocity”と“Bottom Velocity”を設定します。

ティンバー1: “Top Velocity”127, “Bottom Velocity”64  
ティンバー2の“Top Velocity”63, “Bottom Velocity”1

[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押すことによっても値が入力できます。

## Slope ページ

トップ・ベロシティ、ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

上記例の場合に、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に急激な音色の変化が起こりません。

## MIDI フィルターの設定

### 4.1: Ed-MIDI Filter1 ~ 4.4: Ed-MIDI Filter4

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。

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。また一部のMIDIフィルターは受信のみに対応します。(※PG P.41)



例えば、ティンバー1にベース系プログラム、ティンバー2にピアノ系プログラムを選び、スプリット・タイプのコンビネーションを作成し、接続したMIDIキーボードのダンパー・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るようにする場合に次のように設定します。

4.1: Ed-MIDI Filter1, MIDI1-2 ページの“Damper CC#64”を設定します。

ティンバー1 “Damper CC#64”: チェックをはずします。ティンバー2 “Damper CC#64”: チェックをつけます。

## アルペジエーターの設定 6.1Ed-Arp.

アルペジエーターを設定します。(※P.85)

## バスの設定 7.1Ed-BUS

各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)を設定します。(※P.85)

## インサート・エフェクトの設定 7.2Ed-InsertFX

インサート・エフェクトを選択、設定します。(※P.95、97)

## マスター・エフェクトの設定 7.3Ed-MasterFX

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.96、97)

# Multiモード

Multiモードは、外部MIDIシーケンサーなどから複数トラックの演奏データを受信して、発音させるMIDIマルチ・ティンバー音源です。最大16トラックの演奏データを再生することができます。さらに、演奏データの再生に合わせてTRITON-RackのRPPRやアルペジエーター等の機能を使用することができます。

⚡ 電源をオフにすると、Multiモードの設定やレコーディングしたユーザー・パターン・データは消えてしまいます。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。

またマルチ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・マルチとして保存しておきたいときは、ユーティリティ“ Save Template Multi ”でセーブしてください。

電源オン直後はマルチ・データは入っていないので、パターンやRPPRを演奏させるときは、必要なデータをあらかじめロードしたり、MIDIダンプ・データを受信してください。

(P.36、PG P.113)

## マルチの特長

- 最大200 マルチ、マルチごとに100 ユーザー・パターン(最大99小節)、最大140,000 イベント(ノート・データ等)まで使用できます。
- 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パターン・レコーディングが行えます。
- 16種類のテンプレート・マルチを内蔵しています。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・マルチとして登録できます。
- マルチごとに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マルチで使用できます。
- 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・ティンバーで使用できます。(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。)
- ドラムストトラックに最適なプリセット・パターンを150 内蔵し、その他マルチごとに最大100ユーザー・パターンまで作成できます。RPPR機能で使用します。
- パターン・レコーディングは接続したMIDI機器の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、接続したMIDI機器の鍵盤で音程を入力するステップ・レコーディングが行えます。最大分解能は1/192 です。


- 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)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-Rack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-RackのRPPRやアルペジエーターで外部の音源を発音させることができます。
- 外部MIDI機器とのRPPRやアルペジエーター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) 機能でエフェクト・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。
- マルチ・ネームや、パターン、トラックごとにもネームが付けられます。
- マルチにコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したマルチ、パターン、RPPR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。
- SMF(スタンダードMIDIファイル)の演奏データをユーザー・パターンにロードすることができます。また、ユーザー・パターンをSMFとして外部メディアにセーブすることができます。
- Samplingモードのタイム・スライス機能を使用して、テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをRPPRに自動的に設定することができます。RPPR機能で、複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えずに同じテンポで演奏させたり、テンポをリアルタイムに変更することができます。また接続したMIDI機器でリアルタイムに演奏をオン/オフすることができます。

## マルチにロード可能なデータについて

フロッピー・ディスクなど外部メディアから、TRITON-Rackのマルチにロードして使用できるデータは次のとおりです。

- TRITON-Rack でセーブしたSNG データ  
TRITON-Rackのすべてのマルチ・データ(プログラム、パン、ボリューム、ステータス等の各パラメーター設定、ユーザー・パターン・データ、RPPRの設定、エフェクトの設定等)がロードできます。

- TRITON/TRITONpro/TRITONproX(鍵盤モデル)でセーブしたSNG データ  
鍵盤モデルに対応するTRITON-Rackの各パラメーター設定、ユーザー・パターン・データがロードできます。対応していない“Meter”、“Tempo Mode”等はロードされますが、使用できません。またキュー・リストはロードされません。(※PG P.235) Loadダイアログで“Load track events?”をチェックしてロードしたとき、鍵盤モデルのトラック・データ(シーケンサーの全トラックのイベント)はロードされますが、Multiモードでは使用できません。ただし、DEMO/SNGのユーティリティ“Make Demo Data”を実行することによってDEMO/SNGで再生が可能となります。
- スタンダードMIDI ファイル(.MID)  
99小節以内のスタンダードMIDIファイルをユーザー・パターンにロードすることができます。またユーザー・パターンをスタンダードMIDIファイルにしてセーブできます。SMF対応の他機種との互換性が持てます。


 上記ファイルはDiskモードでフロッピー・ディスク等のメディアからロードします。またマルチ・データのセーブについてはPG P.134を、鍵盤モデルのデータをデータ・ダンプでロード/セーブする内容についてはPG P.235を参照してください。

## Memory Protect

パターンのレコーディングや、演奏データをエディットする場合、あらかじめGlobalモードでメモリ・プロテクトをはずしておく必要があります。(※P.37)

## コンペア機能

パターンのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、エディットを行う前と後の状態を比較することができます。(※P.35)

 [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。その演奏データが[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される演奏データとなります。

## コンペアが可能な操作

- パターンへのレコーディング
- Pattern Edit (パターン・エディット)  
5.1: RPPR, Patternページのユーティリティ“Memory Status”、“Rename Pattern”、“Rename Track”以外のすべてのコマンド
- Multi Edit (マルチ・エディット)  
1.1 ~ 4.4, 6.1の各ページのユーティリティ“Delete Multi”と“Copy From Multi”

基本的にはパターンのイベント・データが元に戻ります。マルチのパラメーターはマルチ・エディット(ユーティリティ・メニュー・コマンド実行時)のときだけコンペアが可能です。

## コンペアが不可能な操作

- マルチのパラメーターのエディット
- 「コンペアが可能な操作」以外のユーティリティ・メニュー・コマンド

## Multiモードの構成

Multiモードの構成は、次ページ下図のようになっています。

## マルチ(Multi)

マルチは、トラック1 ~ 16、マルチ・ネーム等のマルチ・パラメーター、エフェクトやアルベジエーターや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。

このマルチをTRITON-Rackでは最大200まで作成できます。

トラック1 ~ 16は、次の設定パラメーターで構成されています。

Bank/Program No.\*, Pan\*, Volume\*, Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB, 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)\*

\* 外部シーケンサー等の演奏データ(MIDIプログラム・チェンジ、MIDIコントロール・チェンジ)を使用して、トラックの設定パラメーター値を演奏の途中で変更することができます。

上記“Track Name”以外のトラック設定パラメーター、スケール関連パラメーター(3.2“Multi's Scale”、“Key”、“Random”)、Controlsパラメーター(2.2)、アルベジエーター各種パラメーター(6.1)、エフェクト各種パラメーター(7.2, 7.3)は、外部シーケンサー等の演奏データ(システム・エクスクルーシブ・メッセージのパラメーター・チェンジ・データ)を使用して、マルチのパラメータの設定を演奏の途中で変更することができます。システム・エクスクルーシブ・メッセージの使用法は、PG P.226「システム・エクスクルーシブ・メッセージについて」を参照してください。

\*\* 外部シーケンサー等の演奏データ(MIDI RPNデータ)を使用して、トラック設定パラメーターの値を演奏の途中で変更することができます。

コントロール・チェンジ、RPNについての詳細は、PG P.222、P.225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(P000 ~ P149) : ドラムス・トラックなどに最適なパターンが、本体メモリにあらかじめ内蔵されています。どのマルチからも選択できます。
- ユーザー・パターン(U00 ~ U99) : 1マルチごとに最大100パターンまで持つことができます。他のマルチで使用するときは、ユーティリティ“Copy Pattern”等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RPPR 機能で使います。

## RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能:

マルチごとにパターンを接続したMIDI機器の鍵盤の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にプレイすることができます。(P.25、63)

## マルチの設定

### トラック1～16のプログラムの設定、パン、ボリュウムの設定 1.1: Play

外部シーケンサーの演奏データを受信して、再生します。マルチの選択、トラックごとのプログラム、パン、レベルを設定します。

(P.24)

別売オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクINT-Fのプログラムが、Multiモードでも使用できます。バンクINT-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」とPG P.251を参照してください。

### テンプレート・マルチ (Template Multi)

TRITON-Rackには、16個のテンプレート・マルチ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。この設定をマルチにロードすることができます。ロード方法はP.24を参照してください。

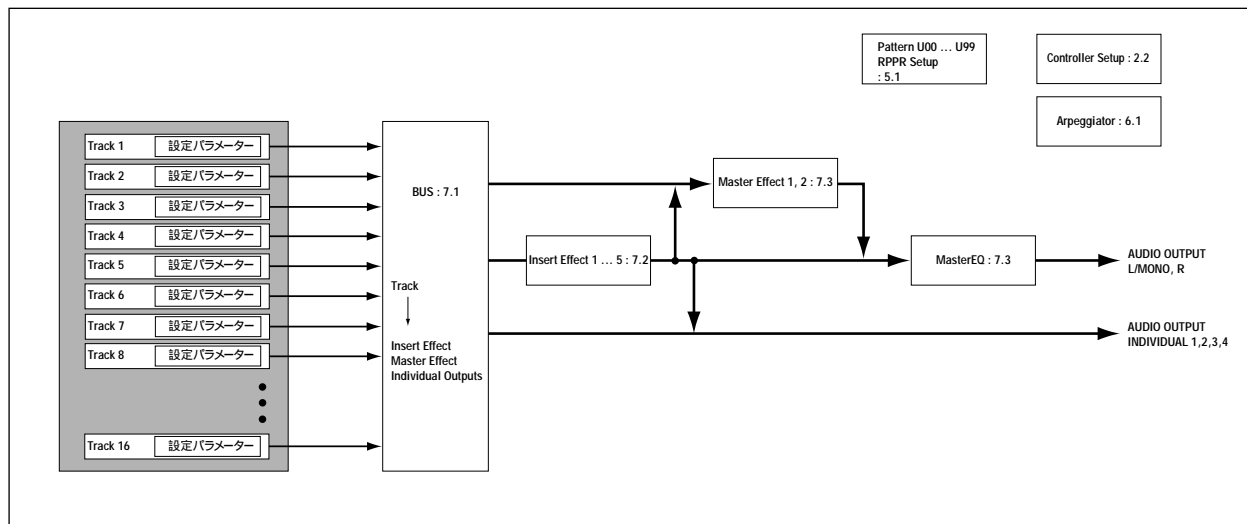
また、ロードしたテンプレート・マルチの設定の一部を変更したり、よく使用する設定をユーザー・テンプレート・マルチとしてセーブできます。セーブ方法はPG P.51を参照してください。

ユーザー・テンプレート・マルチには、ユーザー・パターン、RPPRの設定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使用することができます。コピー方法はPG P.51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する場合は、外部MIDI機器のMIDIチャンネルをグローバルMIDIチャンネルに合わせてください。外部MIDI機器の鍵盤を弾くとコンビネーションと同様に発音します。



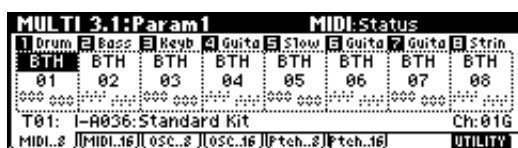


## コントローラの設定 2.2: Controller

REALTIME CONTROLS ノブ[1]～[4]のBモードと“SW1”、“SW2”の機能をマルチごとに設定します。(※P.100、PG P.53、213、214)

## ステータス、MIDI チャンネル、 発音に関する設定 3.1Param1

### MIDI ページ



#### Status (ステータス)

TRITON-RackのMultiモードを、16マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、INT またはBTHに設定します。(※PG P.54)

トラック・ステータス“Status”をINT にしてRPPR、アルペジエーターをプレイすると本体の音源が発音します。また、TRITON-Rackのコントローラーを操作すると“Control Track”のトラックがコントロールされます。

トラック・ステータスをEXT、EX2 にしてRPPR、アルペジエーターをプレイすると外部の音源が発音します。また、TRITON-Rackのコントローラーを操作すると“Control Track”のトラックで外部の音源等がコントロールされます。外部の音源のMIDIチャンネルをTRITON-RackのEXT、EX2 のトラックの“MIDI Channel”に合わせる必要があります。

BTHでは、INT とEXT の両方の動作をします。外部の音源と同時に本体の音源が発音、コントロールされます。

#### MIDI Channel

発音させるトラックのMIDIチャンネルと送信する側のMIDIチャンネルを合わせます。例えばMIDIチャンネル1でノート・データを受信すると、“MIDI Channel”01のトラックが発音します。(“Status”がINT の場合)

#### Bank(EX2) MSB, Bank(EX2) LSB

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

### OSC ページ

#### Force OSC Mode

#### OSC Select

#### Portamento

トラックごとにプログラムのポリフォニック/モノフォニック、発音させるオシレーター、ポルタメント・タイムを設定します。(※PG P.54)

### Pitch ページ

#### Transpose, Detune (BPM Adj.)

トラックごとにプログラムのピッチを設定します。(※PG P.55)

## 発音タイミング、スケールの設定

### 3.2Param2

### Other ページ

#### Delay [ms]

#### Use Prog's Scale, Multi's Scale

各トラックのプログラムが発音するタイミングとスケールを設定します。(※PG P.56)

## レイヤー、スプリットの設定

### 3.3KeyZone

各トラックの発音する音域とトップ・キー、ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。(※PG P.56)

## ベロシティ・スイッチの設定

### 3.4VelZone

各トラックが発音するベロシティの範囲とトップ・ベロシティ、ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。(※PG P.57)

## MIDI フィルターの設定

### 4.1: MIDI Filter1 ~ 4.4: MIDI Filter4

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

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メッセージを受信するかどうかを設定します。(※PG P.58)

“Status”がBTH、EXT、EX2 のトラックで、プログラム、パン、ボリューム、ポルタメント、センド1、2の各パラメーターの設定を変えたときに送信されるMIDIメッセージは、ここでの設定が有効となります。



## パターン、RPPRの設定

### 5.1 RPPR

ユーザー・パターンのレコーディング/プレイ、RPPRを設定します。後述の「パターンへのレコーディング」、「エディット」、「RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能」を参照してください。

▲ ユーザー・パターン、RPPRの設定を残しておく場合は、フロッピー・ディスク等の外部メディアに保存してください。テンプレート・マルチにはライトできません。

## アルペジエーターの設定

### 6.1 Alp.

アルペジエーターを設定します。(P.85)

## バスの設定

### 7.1 BUS

各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)を設定します。(P.96)

## インサート・エフェクトの設定

### 7.2 InsertFX

インサート・エフェクトを選択、設定します。(P.97)

## マスター・エフェクトの設定

### 7.3 MasterFX

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.97、P.96)

## パターンへのレコーディング

接続したMIDI機器の鍵盤やTRITON-Rackのコントローラーでの演奏をパターン・データとしてレコーディングすることができます。

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。リアルタイム・レコーディングとは、接続したMIDI機器の鍵盤等での演奏やTRITON-RackのREALTIME CONTROLS等のコントローラー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。ステップ・レコーディングとは、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。

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。イベント・エディットとは、レコーディングしたデータを修正したり、追加するものです。ノート・データの他にコントロール・チェンジ等を挿入することもできます。

## パターンへのリアルタイム・レコーディング

▲ パターン・レコーディングをする前にGlobalモードでメモリ・プロテクトをはずしておいてください。(P.37)

パターンへのリアルタイム・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。

## トラックの設定

MULTI 5.1 RPPR, Pattern

ページを選びます。



“ControlTrack”でトラックを選びます。

選んだトラックのプログラムと設定でパターンが発音します。

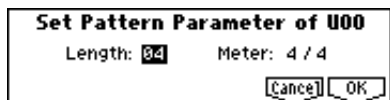
MIDI で接続した鍵盤の演奏をレコーディングする場合は、鍵盤から送信するMIDI チャンネルを“ControlTrack”のMIDI チャンネルに合わせます。

トラックのMIDIチャンネルは3.1: Param 1, MIDI ページの“MIDI Channel”で確認します。

## レコーディングするパターンの設定

“PatternBank”をUser に設定し、“PatternSelect”でレコーディングするユーザー・パターン・ナンバーU00 ~ U99を選びます。

ユーティリティ“PatternParameter”でパターンの小節数と拍子を設定します。



設定後、[F8] ( “ OK ” ) キーを押します。

レコーディングするテンポを “ ♩ (Tempo) ” で設定します。

レコーディングするときの分解能を “ Resolution ” で設定します。(※リアルタイム・クオンタイズ “ Resolution ” )

## メトロノームの設定

“ MetronomeSound ” “ Precount ” “ Level ” “ Bus Select ” を設定します。

レコーディング/プレイ時にメトロノーム音を鳴らすかなどメトロノームに関する設定を行います。(※PG P.62)

## レコーディング

[F4] ( “ REC ” ) 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。

[F5] ( “ START ” ) 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。接続した MIDI 機器の鍵盤を弾いたり、REALTIME CONTROLS 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。

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特定の演奏データを消去することができます。

パターン・レコーディングの最中に[F4] ( “ REC ” ) キーを押すと、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て、消去したい音程(ノート・ナンバー)で接続した MIDI 機器の鍵盤を押すと、押している間にプレイされ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、以下に示すコントローラーを操作している間は、対応したコントロール・データが消去されます。リボン・コントローラー(CC#16)はコントロール・データが64(center)以外のとき、その他はコントロール・データが0(zero)以外のときにそれぞれのコントロール・データが消去されます。

モジュレーション1(CC#01), モジュレーション2(CC#02), ダンパー(CC#64), リボン・コントローラー(CC#16), アフタータッチ, ペンダー・チェンジ

演奏データを加えるときはチェックをはずします。

パターン・レコーディングを終了させるときは、[F5] ( “ STOP ” ) キーを押します。

## リアルタイム・クオンタイズ “ Resolution ”

TRITON-Rack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のタイミングを補正するリアルタイム・クオンタイズ “ Resolution ” (手順)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 “ 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。



## アルペジエーターによる演奏をレコーディングする

アルペジエーターによる演奏をパターンにレコーディングすることができます。

“ Control Track ” 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 がアサインされていて、アルペジエーターが動作するように設定しているときに、レコーディングが可能です。

## プリセット・テンプレート・マルチとプリセット・パターン

16種類のプリセット・テンプレート・マルチのトラック1には、すべてドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。(P02、P04、P08、P15のプリセット・テンプレート・マルチは、複数トラックにドラムス・カテゴリーのプログラムが設定されています。)

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

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

プリセット・テンプレート・マルチとプリセット・パターンを使用して、RPPRを設定する場合などに参考にしてください。

## SMF(スタンダードMIDIファイル)の演奏データをユーザー・パターンにロードする

SMF(拡張子.MID)のデータをDiskモードのLoadページのユーザー・パターンの “ Load Selected ” を行うことによって、ユーザー・パターンにロードすることができます。また、ユーザー・パターンをSMFとして外部メディアにセーブすることができます。

## REALTIME CONTROLSなどのコントローラーのレコーディング

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ができますが、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。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りますので注意してください。ただし以下のコントロール・データはマルチや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。

コントロール・データ	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(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)
LFO1スピード(CC#76)	64(center)
LFO1デプス(ピッチ)(CC#77)	64(center)
LFO1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)

## パターンへのステップ・レコーディング

パターンへのステップ・レコーディングは5.1: RPPR, Pattern ページのユーティリティ“ Step Recording(Loop) ”で行ないます。

パターンへのステップ・レコーディングについては、PG P.62を参照してください。

## エディット

### パターン・エディット

5.1: RPPR, Patternのユーティリティ・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。  
(PG P.63)

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

## 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.25)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の設定はマルチごとに行います。RPPR演奏を使う場合は、1.1: Play, Multiページの“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、接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと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マルチの状態になります。

RPPRを使用するトラックにプログラム、パンやレベル等のマルチの設定を行います。(※P.24、58)

図はユーティリティ“Load Template Multi”でP00: Pop/Ballade をロードした例です。

5.1: RPPR, RPPR Setup ページを選びます。

このページではRPPR機能が自動的にオンになります。



“Control Track”でRPPRの各パターンをトリガーさせるトラックを選びます。

選択したトラックのMIDIチャンネルでノート・データを受信すると設定したパターンが演奏されます。外部MIDI機器のMIDIチャンネルを合わせてください。

“KEY”でパターンをアサインするノート・ナンバーを選びます。

[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の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までです。C2以下のノート・ナンバーはパターン演奏停止用のキーでアサインできません。

で選んだキーを押したときに演奏させるパターンを設定します。

“Pat(Pattern Bank)”でPre (Preset)またはUser を選び、“Pattern Select”でパターンを選びます。

ユーザー・パターン(User )を使用する場合はあらかじめ5.1: RPPR, Patternページ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。

“Track”で設定するトラックのプログラム等の設定に従って、パターン演奏が行われます。

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、それぞれ選びます。

“M(Mode)”、“Shift”、“Sync”で、パターンの演奏方法、同期方法を設定します。

演奏を停止する方法は“M(Mode)”の設定によって異なりますが、C2以下のキーを押すと停止します。

“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。ARP(SEQ)のキーのパターン演奏は、アルベジエーターの演奏に同期します。

これらのパラメーター、停止の方法についての詳細は、PGP.64を参照してください。

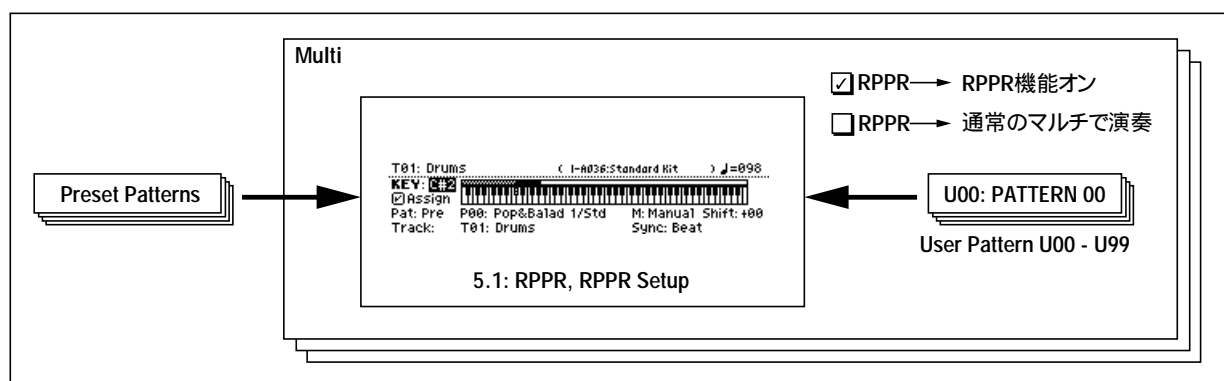
アサインしたキーはLCD画面のキーボード・グラフィックでも確認できます。

パターンをアサインしたキーで、接続したMIDI機器の鍵盤を弾くとパターン演奏が始まります。

で選んだ“Control Track”のトラックのMIDIチャンネルで、“KEY”のノート・ナンバーに対応する鍵盤を弾いてください。

RPPRをアサインしていないキーで通常の鍵盤演奏を行います。通常の鍵盤演奏を行うトラックを変更する場合は、MIDIキーボード等のMIDIチャンネルを、演奏するトラックのMIDIチャンネルに合わせます。そして“Control Track”も演奏するトラックに合わせます。

**note** 例えばC#2～B2までのキーに、ドラムス、ベースなどのバックিং・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以上のキーで、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いよいでしょう。



---

## REVERTによるRPPR設定のコピー

“REVERT”(F4)キーを押すと、直前にエディットしていた“Assign”にチェックがついた“KEY”の“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“Track”の設定がコピーされます。キーにアサインするパターンが連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するときになどに効率よく作業が行えます。

例えば前述の図のように、までの手順で設定した場合は次のような設定になっています。

“KEY”: C#2

“Pat(Pattern Bank)”: Pre

“Pattern Select”: P00: Pop&Balad 1/Std

“Track”: T01: Drums

ここでは次のように設定してみましょう。

“KEY”: D2

“Pat(Pattern Bank)”: Pre

“Pattern Select”: P01: Pop&Balad 2/Std

“Track”: T01: Drums

「RPPRの設定」～の手順に従って1つめのRPPRを“KEY”: C#2 に設定します。

2つめのRPPRを“KEY”: D2 に設定します。

“KEY”: D2 に設定します。

[F4](“REVERT”)キーを押します。

の“Pat(Pattern Bank)”、“Pattern Select”、“Track”の設定がコピーされます。

“Pattern Select”をP01: Pop&Balad 2/Stdに設定します。

このように～の手順を繰り返すことによってRPPRの設定が効率よく行えます。

---

.....

## RPPR の演奏

設定したRPPR機能を使って、1.1: Play, Multiページで演奏してみましょう。

1.1: Play, Multi ページを選びます。



“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/オフの設定はマルチごとにメモリされます。

接続したMIDI機器の鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターン演奏がスタートします。

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

接続したMIDI機器の鍵盤を、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ません。

---

## RPPR演奏の外部シーケンサーへのレコーディング

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、外部シーケンサーにレコーディングすることができます。

トラック・ステータスをBTHまたはEXT、EX2 に設定したトラックでは、パターン演奏がMIDIで送信されます。

RPPRで使用しているトラックのMIDIチャンネルと同じチャンネルのシーケンサー側のトラックにレコーディングされます。(PG P.228)

---



# Sampling モード

TRITON-Rackは、高性能モノ/ステレオ・サンプリング機能を搭載しています。

**note** 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消えてしまいます。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96MByteでメモリが拡張でき、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6個まで、合計約17分28秒のサンプリングが可能です。(増設についてはPG P.243)
- 最大100個マルチサンプル、最大400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フォーマットなどのサンプル・ファイルがロードできます(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)。またTRITON-Rackで作成したサンプル・データをAIFFやWAVEフォーマットのサンプル・ファイルとしてエクスポート(書き出す)ことができます。
- 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接続したMIDI機器の鍵盤や[AUDITION]キーで聞くことができます。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-RackのHIS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マルチでも使用できます。

- 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)、リバーブ等のエディットが可能です。

その他にも、次のようなコマンドがあります。

タイム・スライス(Time Slice)

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

タイム・ストレッチ(Time Stretch)

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

クロスフェード・ループ(Crossfade Loop)

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

リンク(Link: Crossfade付)

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

- 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値へ合わせることができます。
- 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、リバーブ再生の設定、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、またサンプルの再生時にノイズが発生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。
- マルチサンプルは最大128個インデックスが作成できます。それぞれのインデックスは、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。
- 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。(PG P.124「Translation」)

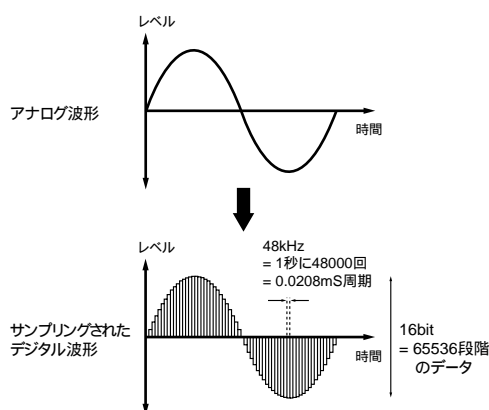
## Sampling モードの構成

### 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、ユーティリティ“Conv. To Program”で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マルチ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、デジタル・データとしてメモリに取り込みます。



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。無限のレゾリューションのアナログ信号レベルを、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になります。

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。

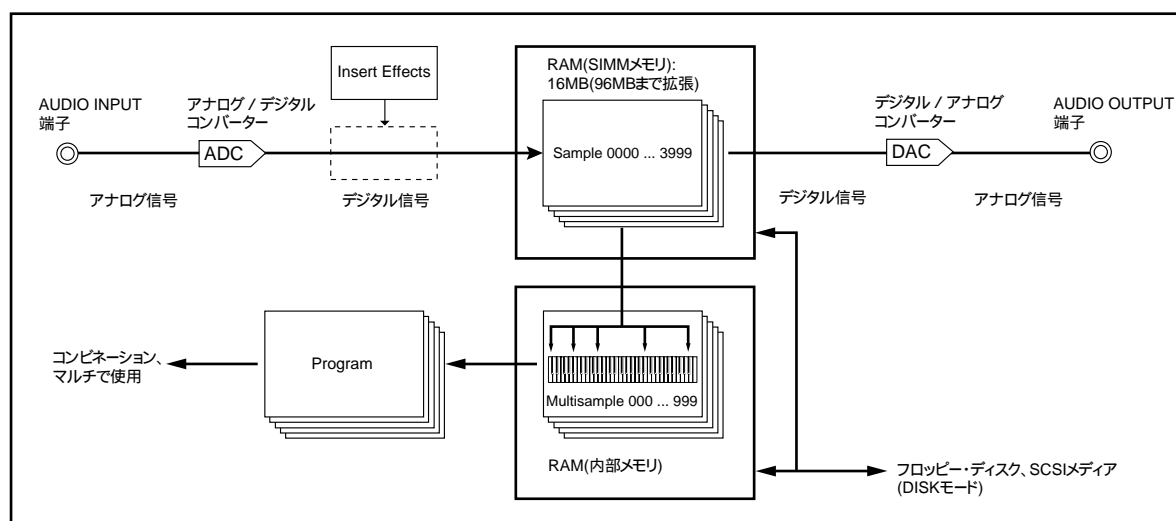
### サンプル(Sample) と マルチサンプル(Multisample)

#### サンプル (Sample)

レコーディング(サンプリング)やロードしたファイルを内部メモリに取り込んだ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ており、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-Rackでは最大4000サンプルを本体のメモリに持つことができます。

**note** 1つの波形データを複数のサンプルで共有することができます。これにより本体メモリ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



があるとして、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。(PG P.80)

## 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。

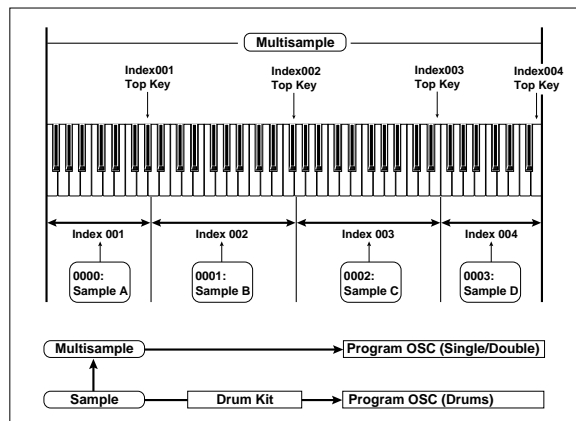
### マルチサンプルの利用法

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、特定の音域ごとにサンプリングし、それぞれの音域のサンプルを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-Rack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に配置して鍵盤上に並べることによって、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-Rackでは、最大1000マルチサンプルを本体のメモリ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、マルチ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って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)



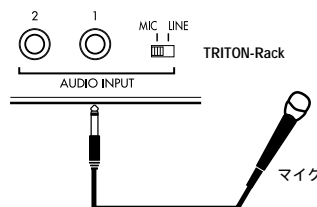
## サンプリング

### サンプリングの準備

#### モノラル・ソースの接続と設定

マイク、外部オーディオ機器、ミキサー出力や、ギター、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 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。

**▲** AUDIO INPUT [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。

[INPUT]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1.1: Recording, Input/Prefをします。



“Input1”で、AUDIO INPUT端子から入力した信号をTRITON-Rackに取り込むための各パラメーターを設定します。

- “Lvl”で音量を調節します。通常12に設定します。
- “Pan”でパンを設定します。ここではL00に設定します。
- “BUS”を設定します。入力した音にTRITON-Rackのインサート・エフェクトを使用するときは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IFX 1～5に設定すると、AUDIO OUTPUT 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AUDIO INPUT 1 端子、“ Input 2 ”はAUDIO INPUT 2 端子をコントロールします。

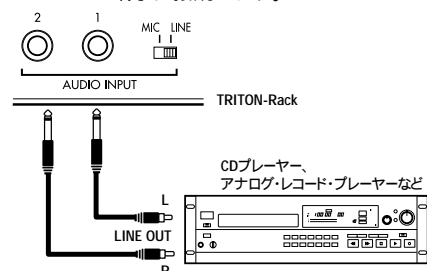
ここまでの設定で、AUDIO OUTPUT L/MONO端子およびヘッドホンのL側より、AUDIO INPUT 1 端子からの音が出力されます。

[INPUT] プで適正な入力レベルを設定します。

TRITON-Rackの入力段で過入力のとき、“ Recording Level ”スライダーの上部に「 ADC OVER! 」(ADコンバーター過入力!)が表示されます。[INPUT] 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 OVER! 」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 1 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。

“ Input 1 ”と“ Input 2 ”で AUDIO INPUT 1 端子から入力した信号を TRITON-Rack に取り込むための各パラメーターを設定します。

- “ Lvl ”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 L 00 Input 2 を R 12 に設定します。
- “ BUS ”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。

[INPUT] プで、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)

[INPUT] ノブは、AUDIO INPUT 1、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 INPUT 1、2 端子から入力した音に、TRITON-Rack 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。

“ Input 1 ”と“ Input 2 ”の各パラメーターを設定します。

- “ BUS ”を Input 1、2 ともに IFX 1 に設定します。
- “ Lvl ”、“ 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 (IFX 1) に送られます。

[INPUT] プ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)

7.2: Insert Effect, Setup プを選びます。



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。

“ Insert Effect ”、“ Chain ”、インサート・エフェクト通過後の

“ Pan(CC#8) ”を設定します。(PG P.105、28)

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“ Mode (Sample Mode) ”(PG P.77)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([F4] (“ REC ”)キーを一度押した状態)で[F5] (“ START ”)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」(PG P.69)を参照してください。

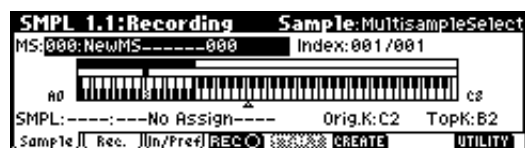
1.1: Recording, Recording プを選びます。

“ Mode(REC Mode) ”で Manual を選びます。

マニュアル・レコーディング・モードになります。



1.1: Recording, Sample プを選びます。



“ MS(Multisample Select) 000: NewMS-----000 ”を選びます。

電源オン直後では自動的に000: NewMS\_\_\_\_0の作成されています。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。

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。[F8](“OK”)キーを押すと、新規マルチサンプルが作成されます。



ネームの設定はユーティリティ“Rename MS”で行います。

“SMPL(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、[INC]、[DEC]キー、テン・キー[0]～[9]と[ENTER]キー等で選びます。

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\_00のようにサンプル・ネームがつけられます。ネームの設定はユーティリティ“Rename SMPL”で行います。

0000: NewSample\_00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。

1.1: Recording, Recordモードを選びます。



“Mode(Sample Mode)”を設定します。

モノラル・ソース: “Input 1”の“Pan”がL00のときは“Mode(Sample Mode)”をL-Monoに設定します。また、“Pan”がR12のときは“Mode(Sample Mode)”をR-Monoに設定します。

ステレオ・ソース: “Mode(Sample Mode)”をStereoに設定します。

[F4](“REC”)キーを押します。



入力音があるとき、“Input 1”、“Input 2”の“Pan”設定に従って、Recording Level[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。

“Recording Level”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。(※PG P.78)

サンプリングを開始するタイミングに合わせて[F5](“START”)キーを押します。

サンプリングがスタートします。

[F5](“STOP”)キーを押すとサンプリングはストップします。

メモリ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。

[AUDITION]キーを押す、または接続したMID機器の鍵盤で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ولد)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。

1.1: Recording, Recordモードを選びます。



“Mode(REC Mode)”でAutを選びます。

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っ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”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。

1.1: Recording, Sampleモードを選びます。

“MS(Multisample Select)”を選びます。

(※「マニュアル・サンプリング」)

“SMPL(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」)

1.1: Recording, Recordモードを選びます。

“Mode(Sample Mode)”を設定します。

(※「マニュアル・サンプリング」)

[F4] ("REC") キーを押します。

[F5] ("START") 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。

[F5] ("STOP") キーを押すと、サンプリングはストップします。

メモリ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。

[AUDITION] キーを押す、または接続した MIDI 機器の鍵盤で 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。

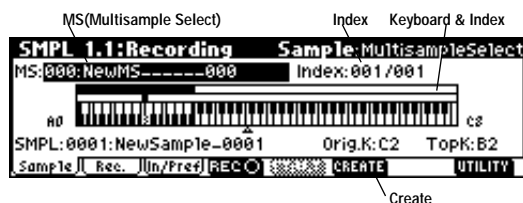
.....

## 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。

1.1: Recording, Sample ページを選びます。



"MS (Multisample Select)" を選び、マルチサンプルを作成します。 ("マニュアル・サンプリング" 参照)

[F6] ("CREATE") キーを押して、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。

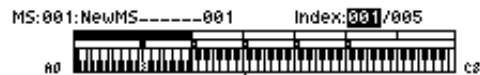
[F6] ("CREATE") キーを数回押してください。押すごとにインデックスが作成されます。キーボード・ディスプレイにそれぞれのインデックスのゾーン、オリジナル・キーの位置が表示されます。反転表示が現在選択中のインデックスです。

**note** [F6] ("CREATE") キーを押したときに作成されるインデックスは、1.1: Recording, Input/Pref ページの "Create (Create Zone Preference)" に従って作成されます。 (PG P.79、102)



電源オン直後は、"Pstn (Position)" が R (Right)、"Range (Zone Range)" が 012 Keys、"Orig.K (Original Key)"

"Position)" が Btm (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** "Range (Zone Range)" を 1 (Key) 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" を選びます。

"Index" は、[ENTER] キーを押しながら接続した MIDI 機器の鍵盤を押すことによっても選べます。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、"SMPL (Sample Selected)" サンプルを割り当てます。

、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。

接続した MIDI 機器の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、または [AUDITION] キーを押すと、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こともできます。

の操作でサンプリングするインデックスを選び、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") 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.73)



## 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。(1.1: Recording, Input/Prefページ “AutoLoop(Auto Loop On)”オン)  
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、3.1: Loop Edit, Edit2ページで行います。

ループを設定するサンプルを選びます。

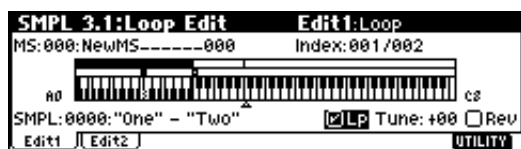
3.1: Loop Edit, Edit1ページや1.1: Recording, Sampleページ等の“SMPL(Sample Select)”や“Index”でサンプルを選びます。(※P.70)

▲ “SMPL(Sample Select)”でサンプルを選択した場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

3.1: Loop Edit, Edit1ページの“Lp(Loop)”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。  
で設定するアドレス間で動作します。

Loop On: S E LpS E (LpS Eを繰り返す)  
Loop Off: S E



3.1: Loop Edit, Edit2ページを選びます。

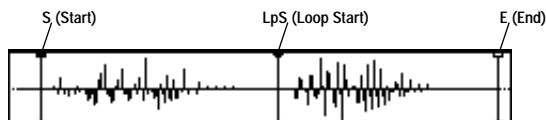


現在、選択しているサンプルの波形データが表示されます。サンプルが割り当てられているキー(“Keyboard & Index”で反転表示している鍵盤の範囲)を接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと再生できます。また、[AUDITION]キーを押すことによっても再生できます。

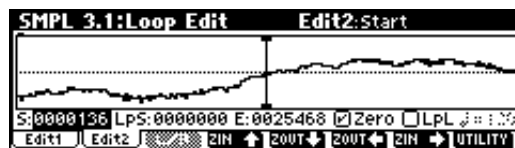
note “Mode(Sampe Mode)”をStereoにしてサンプリングしたサンプルの波形表示は、[F3](“L/R”)キーを押すことによってL側、R側の波形が交互に表示されます。このとき右上に[L]、[R]が表示されます。

“S(Start)”でスタート・アドレス、“LpS(Loop Start)”でループ・スタート・アドレス、“E(End)”でエンド・アドレスを設定します。

“S(Start)”を選んで(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。“LpS(Loop Start)”、“E(End)”も同様に設定します。下図の例では、“S(Start)”を最初の波形の直前、“LpS(Loop Start)”を2番目の波形の直前、“E(End)”を任意に合わせています。

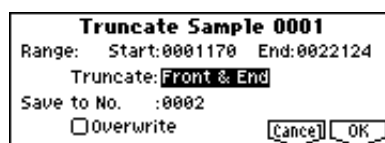


note ZOOM([F4]~[F7]キー)を操作すると画面表示の範囲が変わります。“S(Start)”が反転表示しているときは、スタート・アドレスを起点にズームします。(※PG P.85)



note “Zero(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多いアドレス設定が簡単に行えます。

必要であればユーティリティ“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[F8](“OK”)キーを押して実行します。(※PG P.93)

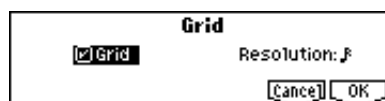
▲ “Save to No.”、“Overwrite”チェック・ボックスに関する注意は、「サンプルのセーブについて」(※P.73)を参照してください。

## グリッド表示

ユーティリティ“Grid”は、波形表示にテンポBPMをグリッドで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 2.1: Sample Edit, Edit2ページ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。

ユーティリティ“Grid”を選びます。  
ダイアログが表示されます。



“Grid”をチェックし、“Resolution”を任意に設定して、[F8](“OK”)キーを押します。グリッド点線が表示されます。



“1/4”(Grid Tempo)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“LpS(Loop Start)”を基準に表示されます。ループ・オフのときは“S(Start)”を基準にします。

グリッド表示を消すときは、ユーティリティ“ Grid ”を選択して、“ Grid ”のチェックをはずし、[F8] (“ OK ”)キーを押します。

- ▲ 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、接続したMIDI機器の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

サンプル波形データのエディット、編集は2.1: 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。

エディットするサンプルを選びます。

2.1: Sample Edit, Edit1ページや1.1: Recording, Sampleページ等の“ SMPL(Sample Select) ”や“ Index ”でサンプルを選びます。(P.70)

- ▲ “ SMPL(Sample Select) ”でサンプルを選択した場合、インデックスへのアサインも変わるので注意してください。

2.1: Sample Edit, Edit2ページを選びます。



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。

- note** “ Mode(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、[F3] (“ L/R ”)キーを押すことによってL側、R側の波形が交互に表示されます。このとき右上に[L]、[R]が表示されます。

“ Edit S(Edit Range Start) ”、“ Edit E(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[AUDITION]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。

サンプルが割り当てられているキー (“ Keyboard & Index ”で反転表示している鍵盤の範囲)を接続したMIDI機器の鍵盤で弾くとループ設定に従って再生されます。

- note** ZOOM、“ Zero(Use Zero) ”チェック・ボックスの使用方法は、3.1: Loop Editと同様です。


ユーティリティ・メニューでエディットするコマンドを選び、ダイアログで各設定を行った後、[F8] (“ OK ”)キーを押して実行します。

各コマンドについては、PG P.84を参照してください。

## サンプルのセーブについて

ユーティリティ・メニュー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ばれるので、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上書きされます。通常、チェックしないでライトを実行し、エディット前のデータを残すようにします。最終的に不要になったサンプルは、ユーティリティ“ Delete SMPL ”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 SMPL ”、“ Copy MS ”(PG P.80, 81)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、2.1: Sample Editや3.1: Loop Editの一部ユーティリティ・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

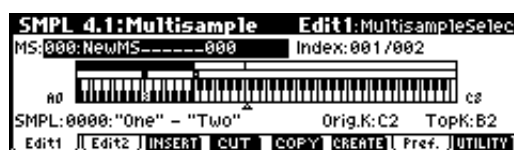
マルチサンプルのインデックスの作成、サンプルのアサイン、インデックスの削除、コピー、挿入などの編集や、インデックスごとのサンプルのレベル、ピッチなどの詳細なエディットを行います。マルチサンプルのエディットは4.1: Multisampleで行います。

**note** インデックスの作成、サンプルのアサイン等の基本的な設定は1.1: Recording, Sampleページでも行えます。

## 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およびCreateを使用します。

4.1: Multisampleを選びます。



“ MS (Multisample Select) ”でエディットするマルチサンプルを選びます。

“ Index ”を選びます。

[ENTER]キーを押しながら接続したMIDI機器の鍵盤を押しても選択できます。

次の各ファンクション・ボタンに対応するキーを押して、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 ”を使用します。

“ Insert ”は、“ Cut ”、“ Copy ”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 ”は、1.1: Recording, Sample の“ Create ”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」(PG P.70))

## 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。  
(PG P.101)

- Edit1ページ“ Top K (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。
- Edit2ページ“ 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接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと、すべてオリジナル・ピッチで発音します。
- Edit2ページ“ Pitch ”では、インデックスごとにサンプルの発音ピッチが設定できます。ユーティリティ“ Pitch BPM Adj. ”で、ループの周期を任意のBPM値へ合わせることができます。  
(PG P.103)

## マルチサンプルの プログラムへのコンバート

1.1: Recordingの各ページ、2.1: Sample Editと3.1: Loop EditのEdit1、4.1: Multi Sampleの各ページ、5.2: Ctrl Setupでは、ユーティリティ“Conv. To Prog”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、コンピネーションやマルチで使用できます。

ユーティリティ“Conv. To Prog”の操作方法については、P.32、PG P.83を参照してください。

### ドラムキットにサンプルを使用する

Samplingモードで作成したサンプルをドラムキットの1インストゥルメントとして使用することができます。GLOBAL 5.1: DKit, High SampleページとLow Sampleページの“Drumsample Bank”にRAMを設定し、“Drumsample”で作成したサンプルを選びます。

## タイム・スライスでサンプルを分割し、MultiモードのRPPRで再生する

タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のそれぞれのアタック部分を検出し、打楽器音ごとに自動的に分割します。分割した打楽器音は個別のサンプルとして作成され、さらにマルチサンプル、プログラムとして自動的に展開されます。また、分割したサンプルに対応するMultiモードでのパターンの演奏データ、RPPRの設定も自動的に作成されます。(PG P.93)

タイム・スライスしたサンプルはMultiモードのRPPR機能で次のように使用することができます。

- ・テンポの異なる複数のリズム・ループ・サンプルをピッチを変えないでテンポを合わせて演奏する。
- ・ピッチを変えないでテンポをリアルタイムに変更する。
- ・接続したMIDI機器の鍵盤で複数のリズム・ループ・サンプルをリアルタイムにオン / オフする。

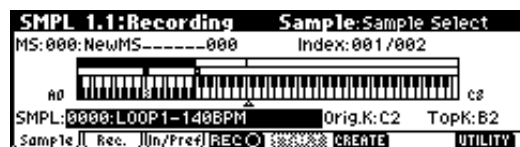
ここでは2つのリズム・ループ・サンプルを、Samplingモードでタイム・スライスし、MultiモードのRPPR機能でリズム・ループ・サンプルを演奏させるまでの手順を示します。

### タイム・スライス(Time Slice)

ドラムス等のリズム・ループ・サンプルを準備します。本体でレコーディングしたり、Diskモードでロードします。最初は、4/4拍子1小節の長さの比較的シンプルなビートで、モノラルのリズム・ループ・サンプルで試してみてください。

ここでは、140BPMのリズム・ループ・サンプルと100BPMのリズム・ループ・サンプルを例とします。

“SMPL(Sample Select)”で140BPMのリズム・ループ・サンプルを選びます。

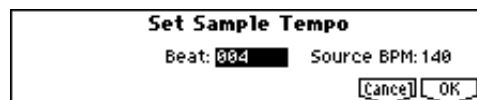


SMPL 3.1: Loop Edit, Edit2ページを表示します。



ユーティリティ“Time Slice”を選び、実行します。

[F8](“UTILITY”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。[F7]キーを押して“Time Slice”を選び、[F8](“OK”)キーを押します。Set Sample Tempoダイアログが表示されます。

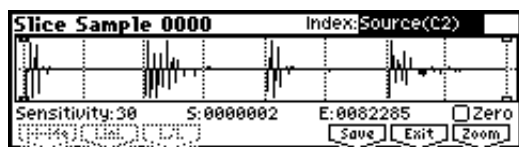


サンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。

BPMがわかっているときは、“ Source BPM ”を設定します。  
BPM値がわからないときは、“ Beat ”を設定すると自動的に  
BPMが計算されます。ここではBPMがわかっていますので  
“ Source BPM ”を140に設定します。

[F8] (“OK”) キーを押します。

自動的にサンプルをスライスし、ダイアログを表示します。



接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと、C2で元のサンプル  
(Source)、D2以降で分割したサンプルが発音します。  
“ Index ”を変更して[AUDITION]キーを押すと“ Index ”で選  
んでいるサンプルが発音します。

分割したサンプルを1つずつ聞きながら、“ Sensitivity ”を調  
整して、ドラム等の打楽器音が1つずつ分割されるようにしま  
す。サンプルによっては、“ Sensitivity ”を調整してもきれいに  
スライスされない場合があります。各サンプルの最後に次のサ  
ンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの  
音が入ったりする場合、エディットを行います。(※PG P.95)

[F6] (“Save”) キーを押します。

セーブ・ダイアログが表示されます。



ここで、タイム・スライスしたサンプル、マルチサンプルをセーブ  
します。また、Withの項目で同時にサンプル、マルチサンプルを  
使用したプログラム、MultiモードのRPPR機能で使用するリズム  
・ループ・サンプルに対応したパターン演奏データのセーブ先を  
設定します。

ここでは、図のようにWithの項目を設定します。

“ Program ”、“ Seq.Event ”、“ RPPR ”をOn(チェック)  
Program: I-E010  
Multi: 000 Pattern: U00  
RPPR Key: C#2 Track: 01

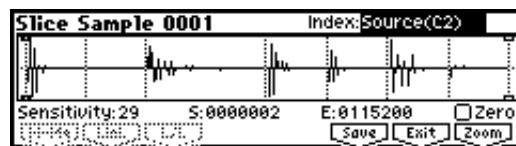
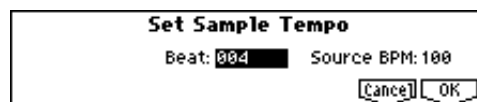
[F8] (“Save”) キーを押すとセーブを実行し、のダイアログに  
戻ります。[F7] (“Exit”) キーを押して、の画面に戻ります。

続けて“ SMPL ”で100BPMのリズム・ループ・サンプルを選  
びます。



～ 同様の手順で、タイム・スライスを実行、調整します。

では“ Source BPM ”を100に設定します。



と同様に[F6] (“Save”) キーを押します。

セーブ・ダイアログが表示されます。



ここでは、図のようにWithの項目を設定します。

“ Program ”、“ Seq.Event ”、“ RPPR ”をOn  
Program: I-E011  
Multi: 000 Pattern: U01  
RPPR Key: D2 Track: 02

[F8] (“Save”) キーを押すとセーブが実行され、のダイアログ  
に戻ります。[F7] (“Exit”) キーを押して、の画面に戻ります。

## RPPR(Multiモード)

[MULTI]キーを押してMultiモードに入り、Multi: 000を選  
びます。



とで設定した以下のマルチ・データが自動的に設定 / 作成  
されています。

- 1.1: Play, Multi Multi: 000, “ RPPR On/Off ”On
- 1.1: Play, Prog..8 Track01 Program: I-E010 (で設定)
- 1.1: Play, Prog..8 Track02 Program: I-E011 (で設定)
- 5.1: RPPR, Pattern Pattern: U00 (で作成)
- 5.1: RPPR, Pattern Pattern: U01 (で作成)
- 5.1: RPPR, RPPR KEY: C#2, Assign: On, Pattern: User U00, Track: 01 (で設定)
- 5.1: RPPR, RPPR KEY: D2, Assign: On, Pattern: User U01, Track: 02 (で設定)

(RPPRがオンであることを確認して)接続したMIDI機器の鍵  
盤でC#2、D2を弾くと、“ ♩ (Tempo) ”で設定したテンポでタ  
イム・スライスしたサンプルが、ピッチを変えずに再生されます。

例えば“ ♩ (Tempo) ”を120にすると、C#2の140BPMの  
リズム・ループ・サンプル、D2の100BPMのリズム・ループ・サ  
ンプル共に、120BPMのテンポで発音します。

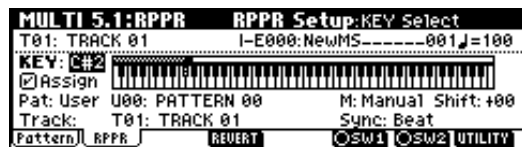
**note** 接続したMIDI機器のMIDIチャンネルを“ Control Track ”  
で選択したトラックのMIDIチャンネルに合わせます。初期状  
態のマルチではチャンネル1となります。

**note** テンポを変えたときに、リズム・ループ・サンプルのビートがうまく再現できない場合やノイズが目立つ場合は、**スライス**が最適になっていないことが原因です。分割される各打楽器音の切れ具合がテンポを変えてプレイしたときのクオリティに大きく影響します。**スライス**で各サンプルの切れ具合を調整します。  
(**PG P.95**)

**note** テンポを遅くしてプレイしたときにサンプル間の無音部分が目立ったり、テンポを速くしてプレイしたときにサンプル間でノイズが発生するなど、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるために、**タイム・ストレッチ**で再生したいテンポに合わせてタイム・ストレッチを実行して個々のサンプルの長さを調整します。  
(**PG P.96**)

**note** スライスするサンプルのエンド・アドレスの設定等によって、パターンの小節数が長くなり、Multiモードでのパターン再生がきれいなループにならない場合があります。そのときは、Multiモードのユーティリティ“Pattern Parameter”(**PG P.64**)で“Length”を設定し直してください。

RPPR機能の設定は、MULTI 5.1 RPPR, RPPR Setup ページで行います。



接続したMIDI機器の鍵盤を押したときのパターン再生モードを“M(Mode)”で、複数キーを押したときのパターン再生タイミング/同期モードを“Sync”で設定します。“Shift”は通常+00に設定します。  
(**PG P.65**)



# 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。(P.107)

ここでは、ドラムキットのエディット手順を示します。ユーザー・アルペジオ・パターンのエディット手順は「アルペジエーターの設定」(P.85)を、その他のページのパラメーターは(P.99)を参照してください。

Globalモードで、接続したMIDI機器の鍵盤を弾くと、直前にいたモードの状態で発音します。電源をオンにした直後など、サンプル・メモリが空の状態、SamplingモードからGlobalモードに移行したときは発音しませんので注意してください。

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持されますが、電源オフすると保持されません。

Globalモードで扱うデータは、ユーザー・ドラムキットの設定(GLOBAL 5.1)、ユーザー・アルペジオ・パターンの設定(GLOBAL 6.1)、それ以外の全グローバル・セッティング(GLOBAL 1.1 ~ 4.1)の3つがあり、それぞれのメモリ・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.40)。

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機能はありません。ユーザー・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。

## ドラムキットの作成

### ドラムキットについて

ドラムキットとは、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-Rackには、144個のドラムキット・メモリ・エリアがあります。工場出荷時には00(I-A/B) ~ 15(I-A/B) に各種音楽ジャンルに対応するプリロード・ドラムキットが収められています。また、144(GM) ~ 152(GM) には9種類のGM2の音色配列に準拠したプリセット・ドラムキットが収められています。(工場出荷時のドラムキットについては、「VNL」参照)

GLOBAL 5.1: DKitでは、これらのドラムキットに変更を加えたり、初期化し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、ユーザー・ドラムキット00(I-A/B) ~ 143(E-H) のドラムキット・メモリ・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もできます。

### 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PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basicページの“Mode (Oscillator 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“Mode(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と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(“Mode(Oscillator Mode)”がSingle、Double)とドラムキットのプログラム(“Mode(Oscillator Mode)”が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・パラメーターは、マルチサンプルにあったフィルター、アンプ等が設定されています。そのためドラムキット用に変更するのは難しいので、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(“Mode(Oscillator Mode)”がDrums)を選び、GLOBAL 5.1: DKitに移るとよいでしょう。

## 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・プロテクトのチェックをはずしてください。(P.37)

PROG 1.1: 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びます。

プリロード・プログラムなどからドラムキットのプログラムを選びます。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、そのプログラムを使用します。(「VNL」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。)

“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ます。

エフェクトは直前に入っていたモードの設定が使用されます。

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。

GLOBAL 5.1: DKit, High Sample ページを選びます。



“Drum Kit”でエディットするドラムキットを選びます。

必要であればユーティリティ“Copy Drum Kit”で、プリロード・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144(GM) ~ 152(GM) はここでは選べません(GMドラムキットはエディットやライトはできません)。144(GM) ~ 152(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(I-A/B) ~ 143(E-H) にコピーしてからエディットしてください。

“Key”でエディットするノート・ナンバーを選びます。

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High Sample、Low Sample、Voice/Mixerページに表示されます。VALUEコントローラーの他、以下の方法でノート・ナンバーが選べます。

- [ENTER]キーを押しながら、接続したMIDI機器の鍵盤を押すと、そのノート・ナンバーが入力されます。
- [F6](“Key - ”)、[F7](“Key + ”)キーを押すと、ノート・ナンバーが1つずつ増減します。

“Assign”でノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。

チェックすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。

チェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。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。

“Drumsample Bank ”、“Drumsample ”でノート・ナンバーに割り当てるドラムサンプルを選びます。

High DrumsampleはHigh Sampleページで、Low DrumsampleはLow Sampleページでそれぞれ設定します。Low Drumsampleを設定したときは、“Vel. SW L H”でベロシティによるHigh DrumsampleとLow Drumsampleの発音の切り替えを設定します。(P. )

“Drumsample Bank”をROMにするとROMドラムサンプルが、RAMにするとRAMのサンプリングまたはロードしたサンプルが、EXB\*にすると別売オプションEXB-PCMシリーズのドラムサンプルがそれぞれ選択できます。

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-Rackには、413種類のドラムサンプルが本体のROMに収められています。

ユーティリティ“Select by Category”では、ROMドラムサンプルを15種類のカテゴリーから選ぶことができます。(ドラムサンプル・ネームについては、「VNL」参照)

“Vel. SW L H”でベロシティによるドラムサンプルの発音について設定します。

演奏時に受信したベロシティ(鍵盤を弾く強さ)の値によって、発音するドラムサンプルを切り替えます。(ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング)

値を001にすると、High Drumsampleのみが発音します。

プログラムのベロシティ・マルチサンプル・スイッチングと同様の機能です。(P.44「High MultisampleとLow Multisample」)

割り当てたドラム・サンプルのパラメーターを設定します。

High DrumsampleのパラメーターはHigh Sampleページで、Low DrumsampleのパラメーターはLow Sampleページで設定します。

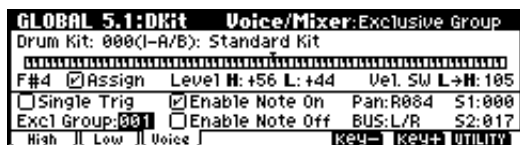
音量レベル(“Level”)、ピッチ(“Trans”、“Tune”)、音質(“Fc”、“Reso”)などを設定できます。

(各パラメーターについては、PG P.116参照)

必要に応じて、～ の操作を繰り返してノート・ナンバーごとにドラムサンプルのパラメーターを設定します。

他の“KEY”の設定を使用するときは、ユーティリティ“Copy Key Setup”を選びます。

GLOBAL 5.1: DKit, Voice/Mixer ページを選びます。



“Excl Group (Exclusive Group)”を設定します。

“Excl Group(Exclusive Group)”は、同系統のドラムサンプルをグループ化するときを設定します。

例えば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットのドラムサンプルを設定したノート・ナンバー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なくなり、自然なハイハット演奏が再現できます。

“ BUS ”で出力のルーティングを設定します。

ノート・ナンバーに割り当てた各ドラムサンプルの出力をインサート・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、それぞれをインサート・エフェクト1、2へ送ることができます。また、特定のドラムサンプルのみAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1～4へ出力する場合は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“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1: Ed-BUS, BUSページ)をチェックしたときに有効になります。(※P.27、143、144)

“ Pan ”で出力の定位を設定します。

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 ”(PROG 5.1: Ed-Amp1, Level/Panページ)をチェックしたときに有効になります。

“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”でマスター・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 ”(PROG 7.1: Ed-BUS, BUSページ)をチェックしたときに有効になります。

ユーティリティ“ Write Drum Kits ”で保存します。

保存する前にドラムキット・ネームを変更するときは、ユーティリティ“ Rename Drum Kit ”で行います(※P.38)。

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。(※P.39「Globalモードのメモリについて」)

# 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-Rack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-Rack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、SCSI 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。

## 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、PGP.137)

**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-Rackは、別売オプションEXB-SCSI搭載時、ハード・ディスク、MO、Zip、JAZ、ORBディスクなどの外部SCSI記憶メディア(最大4GB)にデータをセーブできます。

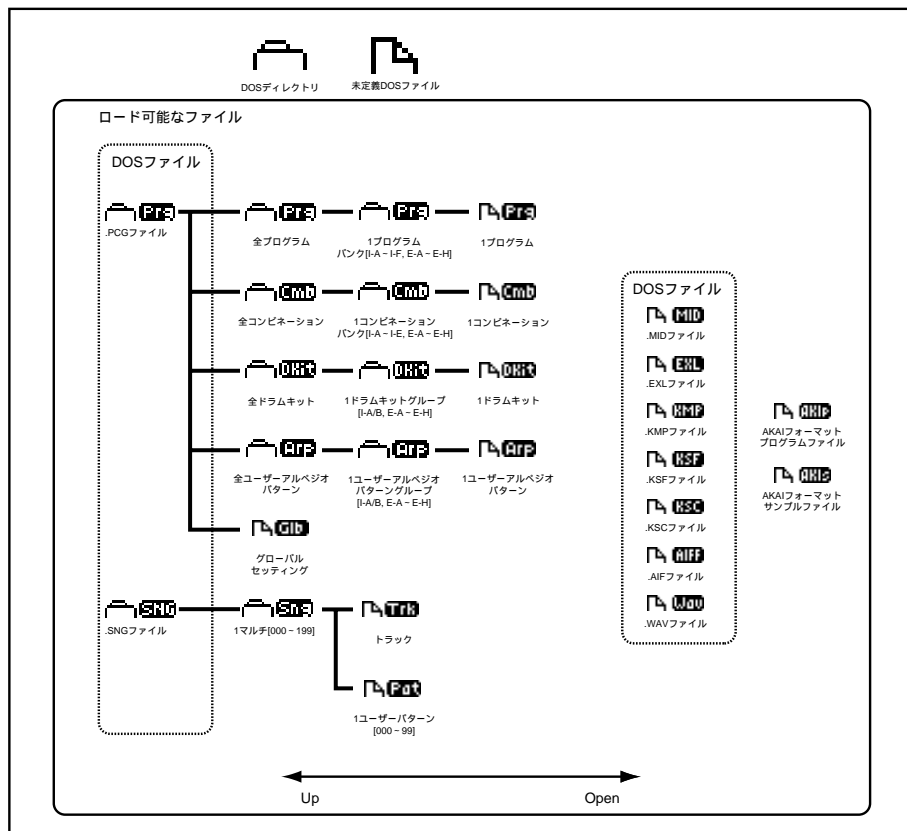
EXB-SCSIオプションを搭載時に接続した外部SCSIデバイスは4GBまでフォーマットできます。

**note** 電源をオンしてから一番始めにメディアを挿入したときやディスクを入れ替えたときは、ファンクション・キー等を押してメディアを認識させます。メディアが認識されると、LCD画面にメディアの情報が表示されます。

その他に[SELECT]、[ARP ON/OFF]、[AUDITION]、[DEMO/SNG]キー、モード・キー以外のキーを押しても認識させることができます。

**note** 複数のメディアを認識している場合は、“Drive”を選んで[INC]、[DEC]キーでメディアを切り替えます。

**▲** 512バイト/ブロック以外のメディア(640Mバイト、1.3GバイトのMO等)に対してのフォーマットはできません。



## 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、前ページ下図のとおりです。(※各データの詳細は、PG P.123)  
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)

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)に戻すときに実行します。

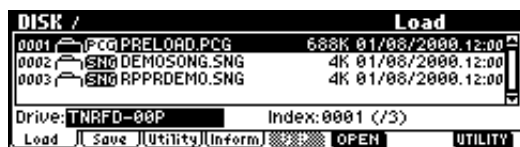
▲ プログラムやコンビネーション、マルチ、ユーザー・ドラムキット、ユーザー・アルペジオ・パターンをロードするときは、Globalモードであらかじめメモリ・プロテクトのチェックをはずしておいてください。(※P.37)

ここでは、付属フロッピー・ディスクのPRELOAD.PCGファイルを例にロードの各方法を説明します。.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。(※P.82)

TRITON-Rackのフロッピー・ディスク・ドライブにフロッピー・ディスク「TNRFD-000」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.84)

Diskモードに入り、ファンクション・キー等を押してディスクを認識させます。



Loadページを選びます。

LCD画面にファイルの情報が表示されます。

PRELOAD .PCGファイルを選びます。

選んだファイルの表示が反転します。

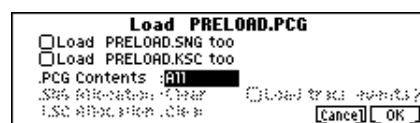
**note** ロードするデータがディレクトリの下の方層または上の方層にある場合などは、[F6](“ OPEN ”)または[F5](“ UP ”)キーを押して、ロードするデータを表示させた後に選択します。

▲ .PCGファイルをロードすると、TRITON-Rackのインターナル・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)に書き換えられます。インターナル・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。

ユーティリティ・メニューで“ Load Select ”を選びます。



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PG P.123を参照してください。



**note** “ Load \*\*\*\*\*.SNG too ”をチェックしてロードすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルも一緒にロードされます。また、“ Load \*\*\*\*\*.KSC too ”をチェックしてロードすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSCのファイルも一緒にロードされます。(※PG P.125)

“ .PCG Contents ”でロードするデータを指定します。

1) .PCGファイル内の全てのデータをロードする場合は、Allを選びます。

通常はAllを選びます。付属フロッピー・ディスクのPRELOAD.PCGをAllでロードすると、.PCGファイル内の全てのデータが以下のようにロードされます。

#### Programs

- Bank I-Aファイル: Bank I-Aへロード
- Bank I-Bファイル: Bank I-Bへロード
- Bank I-Cファイル: Bank I-Cへロード
- Bank I-Dファイル: Bank I-Dへロード
- Bank I-Eファイル: Bank I-Eへロード

#### Combinations

- Bank I-Aファイル: Bank I-Aへロード
- Bank I-Bファイル: Bank I-Bへロード
- Bank I-Cファイル: Bank I-Cへロード
- Bank I-Dファイル: Bank I-Dへロード

#### Drum Kits

- 00 ~ 15(I-A/B)ファイル: Bank I-A/Bへロード

#### Arpeggio Patterns

- 000 ~ 199(I-A/B)ファイル: Bank I-A/Bへロード

2) .PCGファイル内のデータをバンク単位でロードする場合は、“ .PCG Contents ”でロード元のバンクを、“ To ”でロード先のバンクを選びます。

ロードを実行すると、指定したバンクのプログラム、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・データだけをロード先のバンクへロードします。グローバル・

セッティング・データはロードされません。

“ .PCG Contents ”を Bank I-A “ To ”を Bank I-Aにした場合は、以下のようにロードされます。

#### Programs

- Bank I-A ファイル: Bank I-A へロード

#### Combinations

- Bank I-A ファイル: Bank I-A へロード

#### Drum Kits

- 00-15(I-A/B)ファイル: Bank I-A/B へロード

#### Arpeggio Patterns

- 000-199(I-A/B)ファイル: Bank I-A/B へロード

以下のデータは、ロード元とロード先に異なるバンクを指定してロードしたとき、ロード後に各モードでデータが正しく対応するように、自動的に設定し直されます。

また、“ Load .SNG too ”にチェックをつけて同時にロードした場合も、Multiのデータが正しく対応するように自動的に設定し直されます。

- コンビネーションで使用しているプログラムのバンク
- コンビネーション/プログラム/マルチで使用しているユーザー・アルペジオ・パターンのパターン・ナンバー
- プログラムで使用しているドラムキットのキット・ナンバー
- マルチのトラックで使用しているプログラムのバンク
- トラック/パターン・イベントがある場合、イベント内のプログラムのバンク

[F8] “ (OK) ”キーを押してロードを実行します。

指定したデータがファイル内になかった場合は、ロードが中止されます。(※PG P.125)

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。

## 付属フロッピー・ディスクの内容

TRITON-Rackには、2枚のフロッピー・ディスク(TNRFD-00P、TNRFD-01P)が付属されています。

ディスクの内容は以下のようになっています。

### 「TNRFD-00P」

PRELOAD.PCG(出荷時はロード済)

- Programs(Bank I-A、I-B、I-C、I-D、I-E)
- Combinations (Bank I-A、I-B、I-C、I-D)
- Drum Kits (I-A/B: 16Kits)
- Arp Patterns (I-A/B: 200 Patterns)

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)です。

Program Bank I-Eは、I-E000 ~ I-E004にのみ収められています。I-E000はデモ・ソングで使用したマルチサンプル用プログラムです。I-E001 ~ I-E004はボコーダー・エフェクト(093: Vocoder)を使用したプログラムです。

PRELOAD.PCGは、Diskモードのユーティリティ“ Load Selected ”で本体にロードします。これらのデータは電源をオフにしても保存されます。

PRELOAD.PCGをロードすると、ロード前にライトされていたデータは書き換えられます。データを消したくないときは、あらかじめフロッピー・ディスク等にデータをセーブしておいてください。(※P.40)

DEMOSONG.SNG(出荷時はロード済)

- Demo Song (000...004)  
DEMO/SNGへのロード用デモ・ソング・データです。Diskモードのユーティリティ“ Load to Demo Song ”で本体 DEMO/SNGにロードします。(※P.42、PG P.132)

DEMOSONG.SNGをロードすると、本体のメモリに存在するDEMO/SNG、Multiのデータは書き換えられます。データを消したくないときは、あらかじめフロッピー・ディスク等にセーブしておいてください(※P.40)。またメモリ・エリアのアルペジオ・パターンとドラムキットのデータは消えてしまうので、データを消したくないときは、あらかじめライトしてください。(※P.39)

RPPRDEMO.SNG

- FEVER  
マルチへのロード用デモRPPRデータです。Diskモードのユーティリティ“ Load Selected ”で本体Multiにロードします。(※P.25、PG P.128)

RPPRDEMO.SNGをロードすると、本体のメモリに存在するMultiのデータは書き換えられます。データを消したくないときはあらかじめ、フロッピー・ディスク等にセーブしておいてください。(※P.40)

### 「TNRFD-01P」

DCUT\_SMP.KSC

DCUT\_SMP-folder

デモ・ソング“ Deep Cut ”で使用するマルチサンプルとサンプル・データです。(※P.16、29)

DCUT\_SMP.KSCをロード時、“ Select .KSC Allocation ”の設定によって、サンプル・メモリへのロードに関する扱いが異なります。(※PG P.130)

## 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、.SNGファイルのロード

各EXB-PCMシリーズの付属フロッピー・ディスクは、TRITON/TRITONpro/TRITONproX(TRITON鍵盤モデル)のバンク構成に合わせて、PCGファイル、SNGファイルが収められています。

(2000年7月現在)

C\_BANK.PCG(.SNG)とD\_BANK.PCG(.SNG)は、同じ内容のデータですが、使用しているバンクが異なります。

C\_BANK.PCG(.SNG)はTRITON鍵盤モデルのCバンクに、D\_BANK.PCG(.SNG)はDバンクにそれぞれロードするためのファイルです。

これらのEXB-PCMシリーズのファイルをTRITON-Rackへロードする場合は、バンクEXB-A~EXB-Hへロードすることをおすすめします。

ここでは、EXB-PCM01~04の付属フロッピー・ディスクの各ファイルを、TRITON-RackのバンクE-A、E-B、E-C、E-Dへ次のようにロードする例を示します。



- EXB-PCM01のTRITON鍵盤モデルCバンク用ファイル:  
E-Aバンクへロード
- EXB-PCM02のTRITON鍵盤モデルCバンク用ファイル:  
E-Bバンクへロード
- EXB-PCM03のTRITON鍵盤モデルCバンク用ファイル:  
E-Cバンクへロード
- EXB-PCM04のTRITON鍵盤モデルCバンク用ファイル:  
E-Dバンクへロード

**note** ロード先のバンクは上記以外の順番でも問題ありません。整理の付けやすさを考慮して、自分なりにE-A～E-Hのいずれかのバンクにロードしてください。

**▲** EXB-PCMボードは、Slot1～8の任意のスロットへ装着してください。(※PG P.249)

バンクI-A、I-Bのプログラム設定や順番を変更している場合は、TRITON-Rac付属ディスクからバンクI-A、I-Bをロードします。

EXB-PCM01、02、04のコンビネーションは、EXB-PCM用のプログラムとプリロード・プログラムのバンクI-A、I-Bを組み合わせ合わせてコンビネーションを作成しています。そのためEXB-PCM01、02、04をロードする場合は、プリロード・プログラムのバンクI-A、I-Bをロードしてください。(※P.81「データのロード方法」)

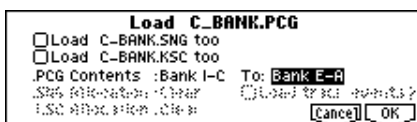
EXB-PCM01～04付属フロッピー・ディスクからC\_BANK.PCGをロードします。

「データのロード方法」の操作 ～ を参照して、「C\_BANK.PCG」を選び、Load C\_BANK.PCGダイアログを表示させます。

次に操作 2)を参照して“.PCG Contents”と“To”を選択します。それぞれ次のように設定してください。

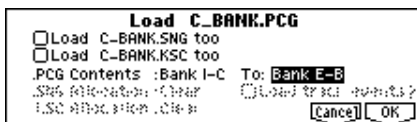
EXB-PCM01:

“.PCG Contents”: Bank I-C “To”: Bank E-A



EXB-PCM02:

“.PCG Contents”: Bank I-C “To”: Bank E-B

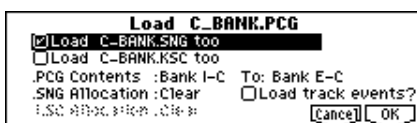


EXB-PCM03:

“.PCG Contents”: Bank I-C “To”: Bank E-C

“Load C\_BANK.SNG too”: On(チェックをつける)

“.SNG Allocation”: Clear

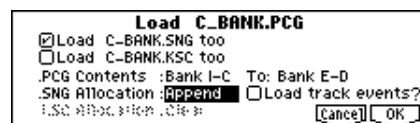


EXB-PCM04:

“.PCG Contents”: Bank I-C “To”: Bank E-D

“Load C\_BANK.SNG too”: On(チェックをつける)

“.SNG Allocation”: Append



**note** EXB-PCM03と04で“Load C\_BANK.SNG too”にチェックをつけることによって、MultiモードにRPPRの設定とパターンがロードされます。また、EXB-PCM04で“.SNG Allocation”を“Append”にすることによって、EXB-PCM03でロードしたC\_BANK.SNG(マルチ・データ)を残してロードすることができます。

[F8] “(OK)”キーを押してロードを実行します。

**▲** “.PCG Contents”をAll で実行してしまうと、バンクI-A、I-B、I-C(またはI-D)のプログラムおよびコンビネーション、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書き換えられてしまいます。

**▲** インターナル・メモリ・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“S.Item”(Select Save Items)ダイアログのチェック・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  
マルチ
- .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)  
Multiモードの1パターンをSMF(.MIDファイル)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-Rack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-Rackをデータ・ファイラーとして使用できます。)
- ・ .WAVおよび.AIFファイル  
Samplingモードで作成したサンプルを、WAVEファイルまたはAIFファイルにエクスポート(書き出し)します。

**note** 各ファイルとアイコンについてはP.80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-Rack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、“Format”(PG P.137)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-Rack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(640Mバイト、1.3GバイトのMO等)に対してのフォーマットはできません。

## フロッピー・ディスク取り扱い時の注意

フロッピー・ディスクを使用する際は、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-Rack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

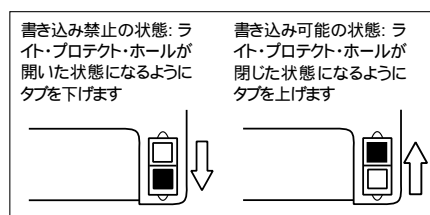
- ・ フロッピー・ディスクのシャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけるとデータの読み出しや書き込みができなくなります。
- ・ フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに入れたまま、絶対にTRITON-Rackを輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- ・ フロッピー・ディスクをテレビ、コンピューター、コンピューター・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。

- ・ 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・ディスクの上にものをせないでください。
- ・ 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。

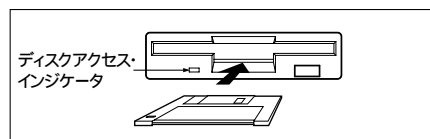
ディスクに書き込んだデータを壊してしまわないように、セーブ後はタブを下げて書き込み禁止の状態にしてください。



## 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。

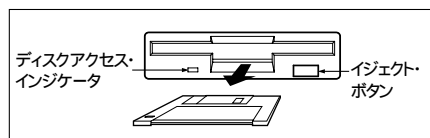
無理に押し込むと故障の原因になりますので注意してください。ディスクを挿入する際は、ていねいに、まっすぐ挿入してください。



## 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、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.21)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

[ARP 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。接続したMIDI機器の鍵盤を押さえると、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

PROG6.1:Ed -Arpeg.,Arpeg.Setup ページを選びます。



“(Tempo)”でテンポを設定します。

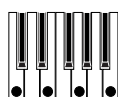
REALTIME CONTROLS Cモード[TEMPO]ノブを回してテンポを調整します。設定したテンポで[SELECT]キーのLEDが点滅します。

“Pattern”でアルペジオ・パターンを選びます。

P000 ~ P004 のプリセット・アルペジオ・パターン、U000(I-A/B) ~ 327(E-H) のユーザー・アルペジオ・パターンから選びます。

“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。

P000UP



P001:DOWN



P002ALT1



P003ALT2



P004:RANDOM



U000(I-A/B) ~U199(I-A/B)

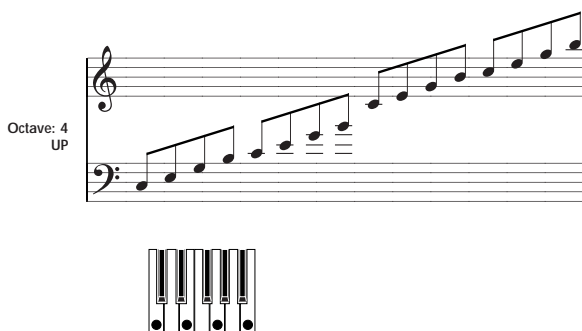
工場出荷時にはアルペジオ・パターンがプリロードされています。ドラムスやベースのフレーズ、ギターやキーボードのバックギング・リフなどのさまざまなパターンが収められています。(VNL)

U200(EA) ~U327(EH)

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、“Octave Motion”(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup ページ)の設定によって展開のしかたが異なります。

“Reso”: アルペジオ音の間隔を  $\text{♩}_3 \sim \text{♩}_4$  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“Gt(Gate)”(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Edit ページ)の値で動作します。

▲ REALTIME CONTROLS Cモード [ARP-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。

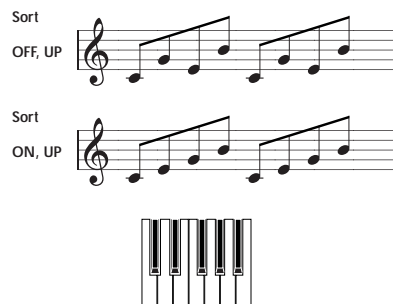
“Velocity”: アルペジオ音のペロシティを設定します。Keyに設定すると、接続したMIDI機器の鍵盤を弾いたときのペロシティで発音します。ユーザー・アルペジオ・パターン選択時は、Stepに設定できます。このときステップごとに設定する“Vel(Velocity)”(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Edit ページ)の値で発音します。

▲ REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-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** プリロードのユーザー・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、接続したMIDI機器の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、接続したMIDI機器の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。

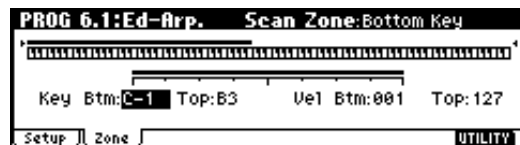
“Key Sync”: チェックすると、すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたときに、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に適しています。チェックしないときは、MIDIクロックに同期したテンポに常に従います。同期については、「アルペジエーターの同期について」(P.93)を参照してください。

“Keyboard”: チェックすると、接続したMIDI機器の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。

PROG 1.1: Play, Arp.Play ページの同名(または省略名)パラメーターをエディットしても同様に設定できます。

**note** ユーティリティ Copy Arpeggiator”で、他のプログラムやコンピ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(P.25)。

Scan Zone ページで、アルペジエーターが動作する範囲を設定します。



“Key Btm”、“Key Top”: 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”にP000:UP を選んで、“Latch”をチェックし、“Key Top”をB3、“Key Btm”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以下の鍵盤でのアルペジオ演奏に合わせて、C4以上の鍵盤で通常の演奏が行えます。アルペジオの展開を変えるときはB3以下の鍵盤を押さえます。

“Vel Btm”、“Vel Top”: 設定した範囲のペロシティ(鍵盤を弾く強さ)でアルペジエーターが動作します。範囲以外のペロシティ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。

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・プロテクトをはずして、プログラムをライトしてください。(P.37)

## 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、“Auto Arp”(GLOBAL 1.1: System, Basic ページ)で Program をチェックします。

## コンビネーション、マルチのアルペジエーター設定

Combination、Multi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ことができるデュアル・アルペジエーター(Dual Arpeggiator)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PG P.43、67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がアサインできます。Off、(アルペジエーター) A、(アルペジエーター) Bから選びます。  
☞手順
- ・A、Bをそれぞれ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オ・パターンの選択や、パラメーターの設定ができます。  
☞手順
- ・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オフのときは発音しないで、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が設定できます。  
☞手順

## アルペジエーターのオン / オフ

[ARP 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。接続したMIDI機器の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。コンビネーションのライト時にオン / オフの状態が保存されます。

☛ “Assign”がOffのときや“Arpeggiator Run”をチェックしていないとき、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

COMBI2.1:Ed -Prog/Mix,Prog ページを選びます。

使用するティンバーのプログラムを選びます。ここでは例としてティンバー 1 ~ 4 にプログラムを任意に設定してください。

COMBI3.1:Ed -Param1,MIDI ページを選びます。

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 2.1: MIDI\* MIDI Channel”で設定)に一致させます。

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。

COMBI 3.1:Ed-Param1 MIDI:Status							
1 Keyb	2 Organ	3 Bell	4 Strin	5 Strin	6 Strin	7 Keyb	8 Drum
INT	INT	INT	INT	Off	Off	Off	Off
Gch	Gch	Gch	Gch	05	06	07	08
T01: I-A033: Romance Piano Ch: Gch							
MIDI	OSC	Pitch	UTILITY				

COMBI6.1:Ed -Arp.,Setup ページを選びます。

COMBI 6.1:Ed-Arp. Setup:Assign							
Arpeggiator Run: <input checked="" type="checkbox"/> A <input checked="" type="checkbox"/> B ♩=112							
1 Keyb	2 Organ	3 Bell	4 Strin	5 Strin	6 Strin	7 Keyb	8 Drum
A	A	B	Off	Off	Off	B	B
T04: -A003: Legato Strings Ch: Gch							
Setup	Arp. A	Arp. B	Zone	UTILITY			

“♩(Tempo)”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.85)。ただし、テンポはアルペジエーターA、Bで共通です。

“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。

“ArpeggiatorRun”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、[ARP 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、[ARP 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。[ARP 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“Assign”がOff、または“Arpeggiator Run”A、Bをチェックしていない場合、アルペジエーターは動作しません。

Arp. A、Arp. B ページで、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.85)

Scan Zone ページ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.85)

鍵盤の範囲やベロシティの強さで、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ることができます。COMBI 3.3: Ed-Key Zone, Keyページ、COMBI 3.4: Ed-Vel Zone, Velページで設定する鍵盤の範囲と、ベ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・プロテクトをはずし、コンビネーションをライトしてください。(P.37)

、に示すLCD画面での“Status”、“MIDI Channel”、“Assign”の設定によって、アルペジエーターがオフのときは発音しないで、アルペジエーターがオフのときだけ発音するティンバーが設定できます。

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次に示します。

### コンビネーション I-A003: Drum'n'Bass Set

コンビネーションI-A003:Drum'n'BassSet を選び演奏してください。

演奏する前にグローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1:MIDI “MIDI Channel”)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U158(I-A/B):Drum'n'Bass6 のアルペジオ・パターンでT8のプログラムI-B068: Drum'n'BassKit だけが発音します。
- 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Fixed Note を使用しています(GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setupページ“Fixed Note”をチェック)。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。(PG P.120)
- Aの“Key Btm”、“Key Top”(COMBI 6.1: Ed-Arp., Scan Zoneページ)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I-B068:Drum'n'BassKit 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	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“MIDI Channel”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“MIDI Channel”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 I-B086: [<Moon Jam>]

コンビネーションI-B086:[<Moon Jam>] を選び演奏してください。

演奏する前に、グローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1: MIDI, “MIDI Channel”)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I-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I-A020:HouseKit が、U161(I-A/B):House 1 BD&SD のアルペジオ・パターンで発音します。
- A、Bの“Key Btm”、“Key Top”(COMBI 6.1: Ed-Arp., Scan Zoneページ)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I-A020:HouseKit を発音させるための設定です。上記の「コンビネーション I-A003: Drum'n'Bass Set」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、“Auto Arp”(GLOBAL 1.1: System, Basicページ)で“Combi”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-Rack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(5パターン)

これらのパターンは固定でエディットできません。

ユーザー・アルペジオ・パターン:

U000(I-A/B) ~ U327(E-H) (328/パターン)

接続したMIDI機器の鍵盤で弾いた音程やタイミングを基準にさまざまな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。

GLOBAL 6.1: Arp.Pattern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・パターンが作成できます。エディットしたユーザー・パターンはU000(I-A/B) ~ U327(E-H) のメモリ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.40)

### 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GLOBAL 1.1: System, Preference ページで Memory Protect “Arp. UsrPat” チェック・ボックスのチェックをはずして、メモリ・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・パターンが設定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びます。

[ARP 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、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。

GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup ページを選びます。



“Pattern”で、エディットするアルペジオ・パターンを選びます。

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。

空のユーザー・アルペジオ・パターンが選ば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・パターンも選べますが、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、Multiに影響します。

“Lgth(Length)”で、パターンの長さを設定します。

パターンは、“Reso”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。

U000(I-A/B) ~ U199(I-A/B) などのプリロードされたアルペジオ・パターンにおいても、“Lgth”を変更するだけでもパターンの印象がかなり変わります。変更して演奏してみてください。

“Tempo” “Reso(Resolution)” “Oct(Octave)” “Sort(Sort)” “Latch” “K.Sync(KeySync)” “Kbd (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。

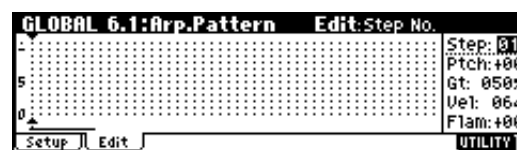
プログラムから移動してこれらのパラメーターを設定し、保存する場合は、Programモードに戻り、プログラムをライトしてください。これらのパラメーターは“Write Arpeggio Pattern”では保存されません。

ここでは図 のように設定してください。

“Type(ArpeggioType)” “OctaveMotion” “Fixed Note” 等では、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。(※P.G P.120)

Edit ページを選びます。



パターンは、Step (ステップ)とTone (トーン)で構成されています。

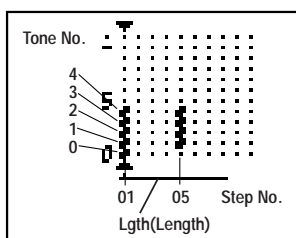
- Step (ステップ): ユーザー・パターンは最大48のステップを持ちます。アルペジエーターは1番目のステップから、“Reso(Resolution)”で設定した音符の間隔で演奏していきます。LCD画面中央のグリッド表示の縦線がステップを表わします。

“Step(Step No.)”でステップを選び、それぞれのステップごとに、“Pitch(Pitch Offset)” “Gt(Gate)” “Vel (Velocity)” “Flam”を設定します。

ステップは、[<]、[>]キーまたは“Step(Step No.)”を選び [VALUE]ダイヤルや[INC]、[DEC]キーで選びます。

- 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。トーンは、“Step(Step No.)”を選択しているときにテン・キー[0]~[9]、[-]、[/HOLD]キーで入力します。以下のように“Tone No.”とテン・キー[0]~[9]、[-]、[/HOLD]キーが対応しています。テン・キー[0]~[9]、[-]、[/HOLD]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点線がトーンを表わします。

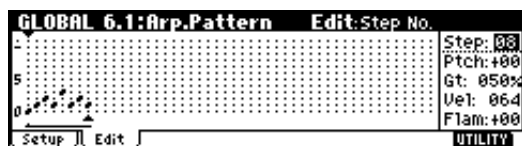
Tone00 ~ 09: [0]~[9]キー  
Tone10: [-]キー  
Tone11: [/HOLD]キー



## パターン作成例



- “Step(StepNo.)” を01にして、[0] キーを押します。
- “Step(StepNo.)” を02にして、[1] キーを押します。
- “Step(StepNo.)” を03にして、[2] キーを押します。
- “Step(StepNo.)” を04にして、[1] キーを押します。
- “Step(StepNo.)” を05にして、[3] キーを押します。
- “Step(StepNo.)” を06にして、[1] キーを押します。
- “Step(StepNo.)” を07にして、[2] キーを押します。
- “Step(StepNo.)” を08にして、[1] キーを押します。



鍵盤を弾くとアルペジオ演奏が始まります。

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。)

Step01 ~ 08それぞれに“Pch(PitchOffset)”、“Gt(Gate)”、“Vel(Velocity)”、“Flam”を設定します。

“Pch(PitchOffset)” 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“Pch(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ができます。(※メロディのパターン)

“Gt(Gate)” ステップごとにアルペジオ音の長さを設定します。LGT 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。

“Vel(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。

- ▲ここでの“Gt(Gate)”、“Vel(Velocity)”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのPROG 6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setupページで“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“Gt(Gate)”、“Vel(Velocity)”の設定は無視され、PROG 6.1: Ed-Arp.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。

- ▲“Gt(Gate)”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

- ▲“Vel(Velocity)”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。



ユーザー・アルペジオ・パターン・ネームは、ユーティリティ “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.37)

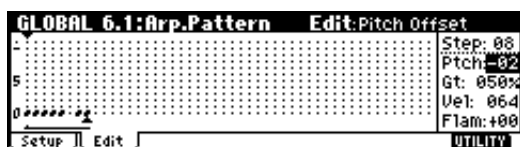
## その他のユーザー・アルペジオ・パターン作成例

### メロディのパターン



- “Step(StepNo.)” を01にして、[0] キーを押します。
- “Pch(PitchOffset)” を+00 にします。
- “Step(StepNo.)” を02にして、[0] キーを押します。
- “Pch(PitchOffset)” を+10 にします。

- " Step(StepNo.) "を03にして、[0] キーを押します。  
 " Ptch(PitchOffset) "を+00 にします。  
 " Step(StepNo.) "を04にして、[0] キーを押します。  
 " Ptch(PitchOffset) "を+00 にします。  
 " Step(StepNo.) "を05にして、[0] キーを押します。  
 " Ptch(PitchOffset) "を+12 にします。  
 " Step(StepNo.) "06 はトーンをいけません。  
 " Step(StepNo.) "を07にして、[0] キーを押します。  
 " Ptch(PitchOffset) "を+00 にします。  
 " Step(StepNo.) "を08にして、[0] キーを押します。  
 " Ptch(PitchOffset) "を-02 にします。



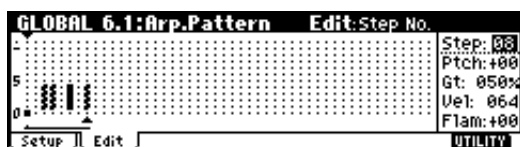
### 和音のパターン



- " Step(StepNo.) "を01にして、[0] キーを押します。  
 " Gt(Gate) "をLGT にします。  
 " Step(StepNo.) "02 はトーンをいけません。  
 " Step(StepNo.) "を03にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。  
 " Step(StepNo.) "を04にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。  
 " Step(StepNo.) "05 はトーンをいけません。  
 " Step(StepNo.) "を06にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。" Gt(Gate) "をLGT にします。  
 " Step(StepNo.) "07 はトーンをいけません。  
 " Step(StepNo.) "を08にして、[1]、[2]、[3]、[4] キーを押します。

**note** ギター等のカッティングのニュアンスを出すには" Flam "を設定します。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。PROG 6.1: Ed-Arpeg. のSetupページで" Gate "をStep にします。

そして、GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Editページに戻り、奇数ステップの" Flam "を+の値に、偶数ステップの" Flam "を-の値にします。



### ドラムス・パターン

" Fixed Note "でドラムス・プログラムを使用したリズム・パターンをアルペジエーターで演奏できます。

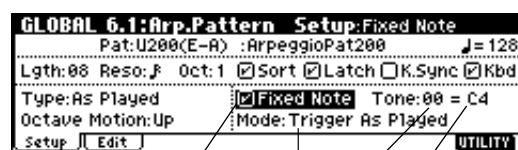
プログラムでドラムキットのプログラムを選びます。

ここでは、プリセット・プログラムのA036:StandardKit を選択してください。

GLOBAL6.1Arp.Pattern,Setup ページを選び、パラメーターを設定します。

" Fixed Note "にチェックします。チェックすると、トーンは常に指定した音程で発音します。

" Mode(Fixed Note Mode) "をTrigger All Tonesにすると、鍵盤を1つ押さえるとすべてのトーンが発音します。Trigger As Playedにすると、押さえた鍵盤によってトーンが発音条件が決まります。(P.92)



Fixed Note | Tone No. Fixed Note No.  
Mode(Fixed Note Mode)

" Tone No. "および" Fixed Note No. "を設定します。

" Tone No. "を選び、" 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。

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。

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (キック)
01	F2 (スネア)
02	F#3 (クローズ・ハイハット)
03	A#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が異なります。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。

Edit ページを選びます。

Tone の表示が白玉になります。

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。

次のリズム・パターンを入力してみましょう。



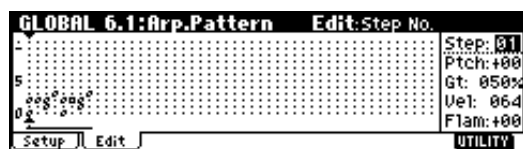
キック(Tone00) を入力します。

" Step(StepNo.) "を01にして、[0] キーを押します。続けて" Step(StepNo.) "を05にして、[0] キーを押します。

スネア(Tone01) を入力します。  
“ Step(StepNo.) ”を03にして、[1] キーを押します。続けて  
“ Step(StepNo.) ”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(StepNo.) ”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(StepNo.) ”を04にして、[3] キーを押します。続けて  
“ Step(StepNo.) ”を08にして、[3] キーを押します。



“ Mode(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。

“ Mode(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。

“ Vel(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。

▲ ここでの“ Gt(Gate) ”、“ Vel(Velocity) ”の設定は、Programモードで選択されているプログラムのPROG 6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setupページで、“ 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“ Gt(Gate) ”、“ Vel(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 ”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-GATE]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

▲ “ Velocity ”を設定するときは、REALTIME CONTROLS Cモード[ARP-VELOCITY]ノブをセンター位置(12時方向)に合わせてください。

## 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。Multiモードでのアルペジオ・パターンのエディットも同様です。

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びます。

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。

[ARP 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、[ARP ON/OFF]キーでオンにできます。ただし“ Arpeggiator Run ”でA、Bをチェックしていなかったり、“ Assign ”がOffの場合はアルペジエーターが動作しません。

GLOBAL6.1:Arp.Pattern,Setup ページを選びます。



Combinationモードから移動したときには、“ Arp(Arpeggio Select) ”A、Bで、エディットするアルペジエーターを選びます。

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・アルペジオ・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・アルペジオ・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・アルペジオ・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、COMBI 1.1: Playの Arp. AまたはArp. Bページで“ Arpeggiator Run ”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、ユーティリティ “ 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。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.37)

**note** ユーザー・アルペジオ・パターンをエディットするときは、接続したMIDI機器の送信MIDIチャンネルとグローバルMIDIチャンネルやトラックのチャンネルそして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ってアルペジエーターの発音タイミングが異なります。

チェックすると、接続したMIDI機器等の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。

チェックしないと、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・ボックスをチェックしないときの同期について説明します。(パターン演奏との同期、MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期を除きます。)

## アルペジエーターA、B間の同期

Combination、Multi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。

一方のアルペジエーターが動作中に、もう1方のアルペジエーター(“Key Sync.”をチェックしない)を動作させると、最初のアルペジエーターのタイミングをベースとした“(Tempo)”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。

## Multiモードでのパターン演奏との同期、MultiモードでのRPPRによるパターン演奏との同期

### パターン演奏との同期

- アルペジエーターの動作中にパターン演奏をスタートさせると、アルペジエーターはアルペジオ・パターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません)
- パターン・レコーディングにおいて“Key Sync.”をチェックしない場合は、[ARP ON/OFF]キーをオンの状態で、レコーディングのプリカウント中に接続したMIDI機器の鍵盤を押さえておくと、レコーディングの開始と同時にアルペジオ・パターンが先頭から演奏を始め、レコーディングできます。

### RPPRによるパターン演奏との同期

- パターン演奏中にアルペジエーターを動作させると、アルペジエーターはパターン演奏のタイミングをベースとした拍に同期します。
- 動作中のアルペジエーターにパターン演奏を同期させるときは、“Sync”(MULTI 5.1: RPPR, RPPR Setupページ)をARP(SEQ)に設定します。  
パターン演奏は、アルペジエーターの“(Tempo)”のタイミングに同期します。

## Program, Combination, Multiモードでの外部シーケンサー演奏との同期

“(Tempo)”がEXTのとき(GLOBAL 2.1: MIDI, “MIDI Clock”で設定)、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“(Tempo)”に同期します。

### MIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージとの同期

- アルペジエーターの動作中にMIDIリアルタイム・コマンドのスタート・メッセージを受信すると、アルペジエーターはアルペジオ・パターンの先頭にリセットされます。(“Key Sync.”の設定には関係ありません。)

# エフェクトの設定

TRITON-Rack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されています。

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。

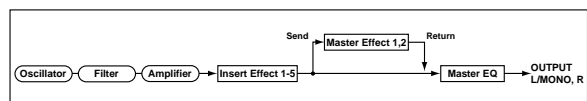
エフェクト102種の分類

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	リバーブ系
058 - 089	2つのモノ・エフェクトが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で選ぶことができます。090 - 102のダブルサイズ・エフェクトは、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。

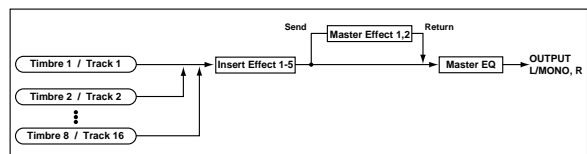
## 各モードでのエフェクトについて

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ブ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1プログラムごとに行えます。

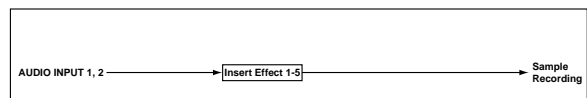


Combinationモード、Multiモードでは、ティンバー /トラックごとのプログラム音をインサート・エフェクトで音作りし、そしてマスター・エフェクトで全体の空間処理、マスターEQで全体の音質を調整します。

これらの設定はCombinationモードでは1コンビネーションごとに、Multiモードでは1マルチごとに行います。

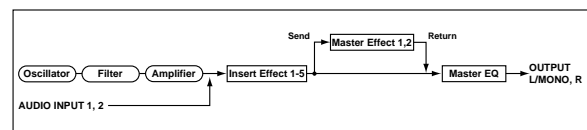


Samplingモードでは、AUDIO INPUT 1、2からの外部入力音にインサート・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。Samplingモードでの設定は、SMPL 1.1: Recording, Input / Preferenceの“ Input1 ”と“ Input2 ”で行います。ここでの設定はSamplingモードだけで有効となります。



AUDIO INPUT、12からの外部入力音はSamplingモード以外でも有効です。Program、Combination、Multi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-Rackを2イン / 6アウトのエフェクトとして使用したり、093: Vocoder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。





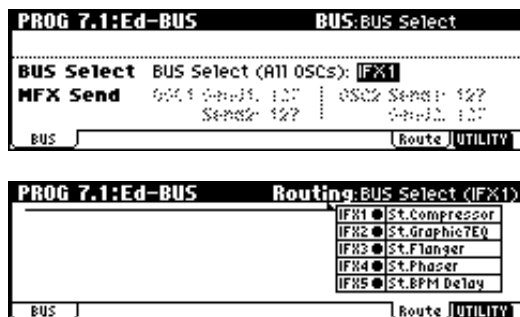
## ルーティングの設定とエフェクトの設定

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、マルチ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

PROG 7.1: EdBUS, BUSページを選びます。



“BUS Select (All OSCs)”, 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、AUDIO OUTPUT (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。“MFX Send”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に選びます。

**note** Routingページでは、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。また、このページでも“BUS Select”を設定できます。[INC]、[DEC]キーでインサート・エフェクトへの送り先を設定します。

“MFX Send”でオシレーターごとにマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“BUS Select (All OSCs)”をL/RまたはOffにしたときのみ設定できます。

“BUS Select (All OSCs)”でIFX1～5を選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の“Send1(MFX1)”、“Send2(MFX2)”(PROG 7.2: Ed-InsertFX, Setupページ)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

PROG 7.2: EdInsertFX, Setupページを選びます。



“Insert Effect”と“Insert Effect”でそれぞれのインサート・エフェクトの種類を選びます。

**note** ユーティリティ“Select by Category”では、エフェクトを6種類のカテゴリーから選ぶことができます。

**note** IFX2、3、4でのみ090-10のダブルサイズ・エフェクトが使用できます。

“On/Off”で各インサート・エフェクトのオン/オフを切り替えます。

Offのときは、000: No Effectを選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

**note** ユーティリティ“Copy Insert Effect”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。また“Swap Insert Effect”では例えば、IFX1とIFX5などの2つのインサート・エフェクト設定を入れ替えることができます。

“Chain”を設定します。

“Chain”を[ ]すると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。図のようにオシレーター出力をIFX1へ入力し、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、出力されます。

インサート・エフェクト通過後の、“Pan(CC#8)”、“BUS Select”、“S1(Send1(MFX1))”、“S2(Send2(MFX2))”を設定します。

インサート・エフェクトを直列に接続しているときは、一番最後のIFX通過後の設定が有効です。

“Pan(CC#8)”：パンを設定します。“BUS Select”がL/Rのときにのみ有効です。

“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、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(MFX1)”“Send2(MFX2)” 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12に設定します。

IFX1～IFX5ページを選択して、それぞれで選んだ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、PG P.151～を参照してください。

## マスター・エフェクト

センド・レベル1、2の設定(または )でマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。センド・レベル1、2が0のときはマスター・エフェクトはかかりません。センド・レベル1がMFX1に、センド・レベル2がMFX2に対応します。

PROG 7.3: Ed-MasterFX, Setupページを選びます。



“Master Effect”1 “Master Effect”2、それぞれのマスター・エフェクトの種類を選びます。

手順はインサート・エフェクトと同様です。(操作)

▲ 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。

“On/Off”で各マスター・エフェクトのオン/オフを切り替えます。

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。

“Rtn(Return)”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“W/D”(Wet/Dry)のW側の値が、エフェクト出力レベルとなります。これにリターン(設定値を掛け合わせたものが“Rtn”=127でx1.0)実際のマスター・エフェクト出力レベルとなります。

MFX1、MFX2ページで、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、PG P.151～を参照してください。

## マスターEQ

AUDIO OUTPUT L/MON端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。

マスターEQは、PROG 7.3: Ed-MasterFX, Setupページの“Master EQ Gain[dB]”またはMaster EQページで設定します。

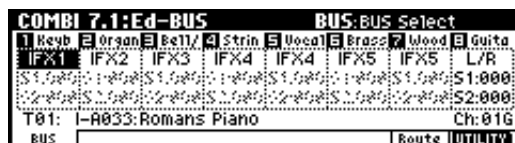
マスターEQのパラメーターは、PG P.203を参照してください。

## コンビネーション、マルチ・モードのエフェクト設定

Combination、Multi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。この2つのモードでの設定は同様の方法で行えます。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

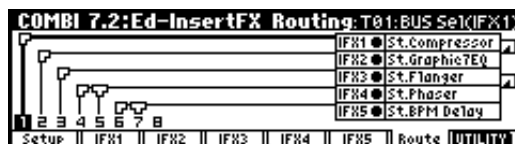
COMBI 7.1: Ed-BUS, BUSページを選びます。



“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 Routingページでは、ルーティング、インサート・エフェクト、チェーンの設定状態が表示されます。また、このページでも“BUS Select”を設定できます。[◀]、[▶]キーでティンバーを選択し、[INC]、[DEC]キーでインサート・エフェクトへの送り先を設定します。

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、COMBI 7.2: Ed-InsertFX, Setupページで行います。



COMBI 7.2: Ed-InsertFX, Routingページでも[◀]、[▶]キーでティンバーを選び、[INC]、[DEC]キーでバスを設定することができます。

“S1(SEND1(MFX1))” “S2(SEND2(MFX2))”では、ティンバーごとにマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

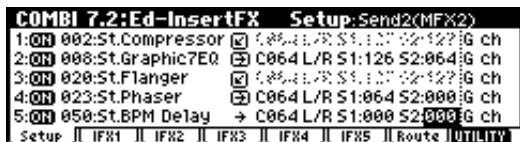
“BUS Select”をL/RまたはOffにしたときのみ設定できます。

▲ 実際のセンド・レベルは、ティンバーごとのセンド・レベルと、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルとを掛け合わせた値になります。プログラムごとのセンド・レベルが0のときは、ここのセンド・レベルを上げても実際のレベルは0になります。

“BUS Select”でIFX1～IFX5に選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の“S1(SEND1(MFX1))” “S2(SEND2(MFX2))” COMBI 7.1: Ed-InsertFX, Setupページで、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のエフェクトを選び、各インサート・エフェクト通過後の“Pan(CC#8)”および、“BUS Select”、“S1(SEND1(MFX1))”、“S2(SEND2(MFX2))”を設定します。インサート・エフェクトを直列に接続しているときは、一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。“S1(SEND1(MFX1))”、“S2(SEND2(MFX2))”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。これらの設定方法は、プログラムと同様です。(※P.95)



## マスター・エフェクト

### マスターEQ

これらの設定方法は、プログラムと同様です。(※P.95)。

## 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・エフェクトをかけてサンプリングすることができます。

## ルーティング

SMPL 1.1: Recording, Input/Prefページを選びます。

“Input1”と“Input2”の各パラメーターでは、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」(※P.67)を参照してください。

## インサート・エフェクト

IFX1～IFX5のエフェクトを選び、“Chain”、“Pan(CC#8)”を設定します。インサート・エフェクトを直列に接続しているときは、一番最後のIFX通過後の設定が有効です。これらの操作方法は、プログラムと同様です(※P.95)。

## 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-Rackのエフェクトをかけることができます。TRITON-Rack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。エフェクトに093: Vocodを選ぶと、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もできます。

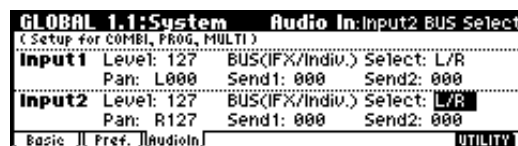
## ルーティング

Samplingモード以外(Combination、Program、Multiモード)での、AUDIO INPUT 1、2端子からのオーディオ入力ルーティングは、GLOBAL 1.1: System, Audio Inページで設定します。

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“Input1”、“Input2”の設定が継続され、Globalモード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、Multi)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AUDIO INPUT1、2に関する設定は、SMPL 1.1: RecordingのIn/Prefページの“Input1”と“Input2”で行います。(※PG P.79)

GLOBAL 1.1: System, Audio Inページを選択します。



“Input1”、“Input2”の各パラメーターを設定します。

“Input1”はAUDIO INPUT 1端子に、“Input2”はAUDIO INPUT 2端子にそれぞれ対応します。

“Level”: AUDIO INPUT1、2からの信号のレベルを設定します。通常12をします。このレベルを極端に下げても音がひずんでいる場合は、ADコンバーター以前でひずんでいる可能性があります。[INPUT]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 INPUT1、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Input1をL000Input2をR127またはInput1をR127Input2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 INPUT1、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.95)。

“Send1”、“Send2”: プログラムのオシレーターに対する設定と同様に、AUDIO INPUT1、2(外部入力音)からマスター・エフェクトへの SEND・レベルを設定します。“BUS(IFX/Indiv.) Select”をL/RまたはOffにしたときのみ設定できます(※P.95)。

“ BUS(IFX/Indiv.) Select ”がIFX1～IFX5に設定しているときは、インサート・エフェクト通過後のセンド・レベル1、2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、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本体に入力され、設定によってはAUDIO OUTPUT L/MONO、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、マルチ等の内部音のみを使用して演奏する場合は、“ 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、本体への入力は0になります。

## ダイナミック・モジュレーション (Dmod) D-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-RackのコントローラーやMIDIメッセージを使ってコントロールし、リアルタイムにエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・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外部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PG P.211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に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.95の手順で、“ IFX1 ”に049: LCR BPM Del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。

PROG 7.1: Ed-InsertFX, IFX1 ページを選びます。

**接続したTRITON等のMIDI機器の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**

“ InLvl Mod ”を+10にします。

“ Src ”をJS+Y# にします。

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。

JS+Y# に設定した時点でディレイ音が出力されなくなり、ジョイスティックを奥方向に倒すと、ディレイ音が徐々に大きくなります。

**“ SW1 ” ([F6]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**

PROG 2.2: EdCtrl, Controlページで、“ SW1 ”の機能をSW1 Mod.(CC#8,Modoggldにします。

PROG 7.1: EdInsertFX, IFXページに戻り、C Fb(C Delay Feedback) “ (Source) ”をSW1#8にします。

“ (Amount) ”を+30にします。

[Exit]キー等を押して、PROG 1.1: Playページに戻ります。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)[F6] (“ 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。

“ (Amount) ”の設定で、[F6] (“ 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。“ (Amount) ”を-10にして[F6] (“ SW1 ”)キーを押すと、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“ L/C/R Bs ”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“ L/C/R Bs ”を♪に、“ Times ”を1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。

リアルタイム・コントロール機能をCモードにしてREALTIME CONTROLSノブ1 (TEMPO) を回します。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)ノブを操作すると、ディレイ・タイムが変化します。

[ARP ON/OFF]スイッチをオンにして、アルペジオ演奏をさせます。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)アルペジオ・パターンは任意に選択してください。

REALTIME CONTROLSノブ1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。

▲ ディレイ音の発音中に、REALTIME CONTROLSノブ1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。

**note** 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PG P.156を参照してください。

# 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-Rack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、ピッチがずれている場合にチューニングをします。GLOBAL 1.1: System, Basicページ「Master Tune」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-Rack全体でトランスポーズするときはGLOBAL 1.1: System, Basicページ「Key Transpose」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-Rack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。

[EXIT]キーを押します。

[F1]「(Basic)」キーを押します。

チューニングをするときは「Master Tune」を、トランスポーズをするときは「Key Transpose」を、[↓]、[△]、[▽]、[↑]キーを押して選びます。

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、[INC]、[DEC]キーでも選択できます。

## 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、マルチ、Sampling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-Rack全体で使用し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。

[EXIT]キーを押します。

[F1]「(Basic)」キーを押します。

インサート・エフェクト1～5をオフにするときは、「IFX 1-5 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。

## ペロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える

受信するペロシティやアフタータッチの強弱による音量や音色の変化の度合いが設定できます。変化する度合いを変えることによって、例えば、接続したMIDI機器の鍵盤での打鍵の強弱(ペロシティ)にばらつきがあっても、発音する音の大きさの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、自分のペロシティの強さ、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。(P.108)

[GLOBAL]キーを押して、Globalモードに入ります。

[EXIT]キーを押します。

[F1]「(Basic)」キーを押します。

ペロシティ・カーブを設定するときは「Velocity Curve」を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「AfterT Curve」を使用するカーブを設定します。

**note** この設定は、本体全体の動作に関与します。

**note** プログラムごとに、ペロシティ(弾く強さ)による変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変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。

ここで設定したユーザー・スケールは、プログラム、コンビネーションの各ティンバー、マルチの各トラックで選択できます。

(P.100)

## スケールを変更する

プログラム、コンビネーションのティンバー、マルチのトラック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 ”、その他コンビネーション、マルチについては“ Use Prog's Scale ”で行います。

プログラム	2.1: Ed-Basic, Prog Basic
コンビネーション	3.2: Ed-Param2, Other
マルチ	3.2: Param2, Other (Othr..8/Othr..16)

ここではMultiモードでの設定手順を示します。

[MULT]キーを押して、Multiモードに入ります。

[MENU]キーを押した後、[F3]キーを押して“ Prm2”を選びます。[F8]([Open])キーを押します。

[F1]([Othr..8])キーまたは[F2]([Othr..16])キーを押します。

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 Prog'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。

現在選択しているマルチ全体のスケールを“ Type”で選びます。

## “SW1”、“SW2”の機能を設定する

“ SW1 ”、“ SW2 ”の機能を設定します。(PG P.213)

“ SW1 ”、“ SW2 ”の機能は、プログラム、コンビネーション、マルチの1つずつに対して設定します。またSamplingモードではモード全体に対して設定します。

“ SW1 ”、“ SW2 ”はキーの動作も設定でき、[F6]([SW1])、[F7]([SW2])キーを押すたびにオン/オフが切り替わるToggleと、[F6]([SW1])、[F7]([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“ SW1/2 Assign ”で行います。

プログラム	2.2: Ed-Ctrl, Controls
コンビネーション	2.2: Ed-Ctrl, Controls
マルチ	2.2: Controller, Controls
Samplingモード	5.2: Controller, Controls

**note** プログラム、コンビネーションのライト時に“ SW1 ”、“ SW2 ”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)を選びます。

“ SW1 ”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.98に示していますので参照してください。

**note** 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

REALTIME CONTROLS Bモード時のノブ[1]~[4]の機能を設定します。(PG P.214)

Bモードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、マルチの1つずつに対して設定します。またSamplingモードでは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“ Knob B Assign ”で行います。

プログラム	2.2: Ed-Ctrl, Controls
コンビネーション	2.2: Ed-Ctrl, Controls
マルチ	2.2: Controller, Controls
Samplingモード	5.2: Controller, Controls

**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)を選びます。

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、[F2]キーを押して“ Ctrl”を選びます。[F8]([Open])キーを押します。2.2: Ed-Ctrl, Controlsページが表示されます。

Knob B Assignの“ Knob 1-B ”を選び、F/A Attack(CC#73)を設定します。

[SELECT]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** 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

GLOBAL 1.1: System, Preferenceページ“ LCD Contrast ”でLCD画面のコントラスト(濃度)を調節します。

## データ・ファイラーとして使用したいとき

外部の機器から送信されたMIDIエクスクルーシブ・データを受信して、それをフロッピー・ディスクにセーブすることができます(データ・ファイラー機能)。これはDiskモードSaveページのユーティリティ“ Save Exclusive ”を選んで行ないます。(P.135)

## ショート・カット

[MENU]キー+テン・キー[0]~[9]×2

- ・モード内の各ページへアクセスします。[MENU]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]で2桁のページ・ナンバーを入力します。

[MENU]キー+[◀]、[▶]キー

- ・モード内の各ページへアクセスします。[MENU]キーを押しながら[◀]、[▶]キーを押すことによって移動します。

[TIMBRE/TRACK]キー+ファンクション・キー[F1]~[F8]

- ・ページ内の各パラメーターへアクセスします。CombinationモードやMultiモードのティンバー1~8/トラック1~8、9~16を表示するページ(COMBI 1.1: Play, Progなど)で、[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1 1/9]~[F8 8/16]キーを押すことによってカーソルが移動します。

[ENTER]キー+テン・キー[0]~[9]

- ・各ページのユーティリティ・メニュー・コマンドへアクセス(10項目まで)します。[ENTER]キーを押しながらテン・キー[0]~[9]を押すことによって、ユーティリティ・メニューに表示される10項目までを選択することができます。

[ENTER]キー+MIDIで接続した鍵盤

[ENTER]キーを押しながらMIDIで接続した鍵盤を押すことによって以下の入力が行えます。

- ・ノート・ナンバー値、ベロシティ値の入力
- ・GLOBAL 5.1: DKit, MULTI 5.1: RPPR, RPPR Setupページでの“ KEY ”選択
- ・Samplingモードでの基準キーおよびIndexの選択



---

# 付 録

## 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

- AC/AC パワー・サプライを接続していますか？(※P.12)
- [POWER]スイッチがオンになっていますか？  
フロント・パネルの[POWER]スイッチをオンにしてください。  
(※P.15)

### 電源をオンにしたときにLCD画面に何も表示されない

- 次の操作を行ってください。(※PG P.110)  
[EXIT]キーを3回押し、[GLOBAL]キーを押します。  
[EXIT]キーを押しながら[WRITE]キーを押します。  
[VALUE]ダイヤルを回して調整します。

### 音がでない

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンは端子に正しく接続されていますか？(※P.12)
- アンプ、ミキサーの電源が入っていますか？
- [OUTPUT]ノブが左に振り切られていませんか？(※P.4)
- Combination/Multiモードで特定のティンバー/トラックが鳴らない場合、“Status”がINT、BTHになっていますか？(※PG P.36, 54)
- Key ZoneやVelocity Zoneは、音が出る設定になっていますか？(※PG P.39, 40, 56, 57)
- AUDIO 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？(※P.95～)

### 音が止まらない

- PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basicページ<sup>2</sup> 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.5)

### 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？(※P.67)
- [INPUT]ノブのレベルが上がっていますか？(※P.67)
- [MIC/LINE]スイッチの設定は合っていますか？(※P.67)
- Samplingモードで入力した音が聞こえない場合、SMPL 1.1: Recording, Input/Prefページで“Lvl”、“BUS”が正しく設定されていますか？(※P.67)
- Program、Combination、Multiの各モードで入力した音が聞こえない場合、GLOBAL 1.1: System, Audio Inページで“Input1 Level”、“Input1 BUS Select”、“Input2 Level”、“Input2 BUS Select”が正しく設定されていますか？(※P.97)

- GLOBAL 1.1: System, Audio Inページで“Input1 Level”、“Input1 BUS Select”、“Input2 Level”、“Input2 BUS Select”を設定しても音が入力されない場合、一度“Input1 Level”、“Input2 Level”を下げてから、Program、Combination、Multiのいずれかのモードに移動してください。そしてGlobalモードに戻り、設定し直してください。

### ノイズや発振音が出る

- AUDIO INPUT 1、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 1.1: System, Basicページの“IFX1-5 Off”、“MFX1 Off”、“MFX2 Off”がチェックされていませんか？(※P.99)
- Combination/Multiモードでティンバー/トラックの“S1 (Send1(MFX1))”、“S2 (Send2(MFX2))”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“Rtn(Return1)”、“Rtn(Return2)”は上がっていますか？(※PG P.148)  
また、ティンバー/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センド1、センド2が下がっていませんか？(※P.96、PG P.26、28)

**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/トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

### サンプリングできない

- SIMMが取り付けられていますか？(※PG P.243)
- メモリの残り容量はありますか？(※PG P.103)  
他のメモリ・バンクを選択してください。(※PG P.77)  
必要のないサンプルをデリートしてください。(※PG P.80)  
必要なサンプルをセーブしてからデリートしてください。(※PG P.134, 80)

データをロードしたらコンビネーションやマルチが正しく発音しない

- データをセーブするときに表示されるダイアログで、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.40)
- コンビネーションのプログラム・バンク/ナンバーは、コンビネーションを作成したときと同じですか?
- プログラムやコンビネーションのバンク/ナンバーは、マルチを作成したときと同じですか? (※PG P.109)
- マルチサンプル、サンプルをロードしましたか?

[AUDITION]キーをオンにしたときに発音しない

- Programモードで、[AUDITION]キーをオンにしたときに発音しない場合、PROG 2.1: Ed-Basic, Auditionページの“ Audition Riff ”がOffになっていませんか? (※PG P.9)
- Samplingモードで、[AUDITION]キーをオンにしたときに発音しない場合、次の点を確認してください。  
現在選ばれている“ Index ”にサンプルが正しくアサインされていますか?  
“ S(Start) ”、“ LpS(Loop Start) ”、“ E(End) ”の各アドレスの設定は正しいですか? (※PG P.92)  
SMPL 2.1: Sample Edit, Edit2ページにいますとき、“ S(Edit Range Start) ”、“ E(Edit Range End) ”の設定は正しいですか? (※PG P.84)

アルペジエーターがスタートしない

- [ARP ON/OFF]キーがオン(点灯)になっていますか?
- コンビネーションやマルチでアルペジエーターがスタートしない場合、“ Arpeggiator Run ”にチェックが付き、“ Assign ”にアルペジエーターが選択されていますか? (※P.43、PG P.43、67)
- GLOBAL 2.1: MIDIの“ MIDI Clock ”がInternalになっていますか? (※PG P.112)
- GLOBAL 6.1: Arp.Patternで[ARP ON/OFF]キーが反応しない場合、SamplingモードまたはDiskモードから移動していませんか?

RPPRがスタートしない

- “ Assign ”、“ Pattern Select ”、“ Track ”等が正しく設定されていますか? (※P.63)
- “ Control Track ”に選んでいるトラックのMIDIチャンネルでコントロールしていますか? (※P.63)
- MULTI 1.1: Playの“ RPPR On/Off ”にチェックがついていますか? (※P.63)
- GLOBAL 2.1: MIDIの“ MIDI Clock ”がInternalになっていますか? (※PG P.112)

Multiモードでパターンがレコーディングできない

- GLOBAL 1.1: System, Preferenceページで“ Memory Protect ”の“ Multi ”チェック・ボックスのチェックがはずれていますか? (※PG P.110)
- GLOBAL 2.1: MIDIの“ MIDI Clock ”がInternalになっていますか? (※PG P.112)

バリュースタック入力やページの移動等の操作ができない

- MULTI 5.1: RPPRで“ REC ”、“ START/STOP ”ボタンが押されて、パターンのレコーディング/プレイ、またはレコーディング・スタンバイ状態になっていませんか?
- SMPL 1.1: Recordingで“ REC ”、“ START/STOP ”ボタンが押されて、サンプリング・スタンバイ/サンプリング状態になっていませんか?

外部シーケンサー等で演奏するGM規格に準拠したSMFが、Multiモードで正しく発音しない

- “ GM Initialize ”を実行して、設定を初期化してください。(※PG P.51)
- GLOBAL 1.1: System, Preferenceページの“ Bank Map ”がGM(2)になっていますか? (※PG P.109)
- MULTI 3.1: Param1, MIDIページ“ Status ”がINTまたはBTHになっていますか? (※P.54)

オシレーター 2 に関する設定が表示されない

- PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basicページで“ Mode (Oscillator Mode) ”にDoubleを選んでいませんか? (※P.45、PG P.5)

TRITON-Rackのコントローラ、アルペジエーターやRPPRのMIDIデータが送信されない

- Local Control Onになっていますか?  
GLOBAL 2.1: MIDIの“ Local Control On ”のチェック・ボックスをチェックしてください。(※PG P.111)

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.13)  
受信時に[MIDI] LED が点灯するかを確認してください。
- 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? (※PG P.36、54、111、221)

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 2.1: MIDIの“ Enable Program Change ”、“ Bank ”、“ Ctrl Change ”、“ AfterT ”が、それぞれチェックされていますか? (※PG P.112)
- MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に、GLOBAL 2.1: MIDIの“ Exclusive ”がチェックされていますか? (※PG P.112)
- TRITON-Rackが対応しているメッセージを送信していますか? (※P.108、PG P.221)

フロッピー・ディスクがフォーマットできない

- 2HDまたは2DDの3.5インチフロッピー・ディスク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、フォーマットしてください。

#### フロッピー・ディスクからデータがロードできない

- ・ 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・ディスクのフォーマットは正しいですか？

#### フロッピー・ディスクにデータがセーブできない

- ・ フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか？
- ・ フロッピー・ディスクはフォーマットされていますか？
- ・ フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ「書き込み可能な状態」にしていますか？

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、もう一度セーブしてください。

#### MOメディアを交換しても TRITON-Rack 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

- ・ MOD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、MODドライブの取扱説明書を参照してください。
- ・ Diskモードの Media Information ページのユーティリティ “Scan SCSI device” で SCSI デバイスを再マウントしてください。
- ・ MOD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・セレクトで別のドライブを選択後、MODドライブを選択し直してください。

#### 「Word Clock Error!」が表示されてしまう

- ・ GLOBAL 1.1: System, Preference ページ “System Clock” が正しく設定されていますか？(PG P.273)  
TRITON-Rack に別売オプション EXB-DI を搭載時、ADAT フォーマットの外部機器をマスターとしてデジタル信号の同期行う場合は “System Clock” を Word Clock に設定してください。  
また、“System Clock” を Word Clock に設定しているときに、48kHz WORD CLOCK IN 端子と外部機器が正しく接続されていますか？

## 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、Multi、Sampling、Global、Disk、  
(Demo)

#### 音源部

HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム  
同時発音数: 60ボイス(60オシレーター) (シングル・モード時)  
: 30ボイス(60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

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96MByte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・メモリ容量96MByte(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)  
タイム・スライス、タイム・ストレッチ、その他、各種エディット機能  
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  
サンプル・データのAIFF、WAVEフォーマット・エクスポート可能

#### 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

#### コンピネーション / プログラム

1,664ユーザー・メモリ・コンピネーション(512プリロード)  
1,664ユーザー・メモリ・プログラム  
(512プリロード、オーディション機能)  
EXB-MOSS搭載時専用128ユーザー・メモリ・プログラム増設  
256 + 9ドラムROMプログラム  
(GM2音色配列準拠、オーディション機能)  
382 オーディション・リフ

#### ドラムキット

144ユーザー・ドラムキット(16プリロード)  
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、Multiモード)

5プリセット・アルペジオ・パターン  
328ユーザー・アルペジオ・パターン(200プリロード)

#### マルチ

16マルチ・ティンバー  
200マルチ  
16プリセット/16ユーザー・テンプレート・マルチ  
パターン・シーケンサー内蔵  
150プリセット/(1マルチにつき)100ユーザー・パターン  
最大記憶容量 140,000ノート  
レゾリューション 1/192  
RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能:  
(1マルチにつき1セット使用可能)  
TRITONフォーマット、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  
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

#### デモ / ソング

5プリロード・デモ・ソング  
TRITON/TRITONpro/TRITONproX作成ソング・データ(.SNG)  
をコンバート・ロード可能

#### コントローラー

REALTIME CONTROLSノブ[1]...[4]およびA/B/Cモード・セ  
レクト・キー、A/B/Cモード表示LED、[ARP ON/OFF]キー、  
“SW1” “SW2” [F6]/[F7]キー

#### ユーザー・インターフェイス

グラフィカル・ユーザー・インターフェイス  
(240x64ピクセルLCDディスプレイ)  
モード・キー:  
[COMBI]、[PROG]、[MULTI]、[SAMPLING]、[GLOBAL]、  
[DISK]  
バリュウ・コントローラー:[VALUE]ダイヤル、[INC]/[DEC]キー、  
カーソル・キー[◀], [△], [▽], [▶]、[MENU/PAGE+/-]キー、  
[EXIT]キー、[COMPARE]キー、テン・キー・ブロック([0]...[9]、  
[-]、[/HOLD]、[WRITE]、[ENTER])、[F1] ... [F8](1/9...8/  
16)キー、[TIMBRE/TRACK]キー  
BANKキー:[BANK]キー、INT/EXB表示LED、[A]、[B]、[C]、[D]、  
[E-SMPL/E]、[F-MOSS/F]、[G-GM/G]、[-/H]  
その他:[AUDITION]キー、[DEMO/SNG]キー

#### オーディオ・アウトプット

1/4" AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R:  
1/4" AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2、3、4:  
出力インピーダンス 1.1[kΩ]  
(L/MONOはMONO時550[Ω])  
最大出力レベル +13.5[dBu]  
負荷インピーダンス 100[kΩ]以上  
1/4" AUDIO OUTPUT HEADPHONE  
出力インピーダンス 33[Ω]  
最大出力レベル 25[mW]  
負荷インピーダンス 33[Ω]  
[OUTPUT]レベル・ノブ (AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、  
R、HEADPHONE対応)

#### オーディオ・インプット

AUDIO INPUT 1、2  
LEVEL [MIC/LINE]スイッチ、[INPUT]ノブ

入力インピーダンス 10 [k Ω]

規定レベル LINE: + 4 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.  
- 30 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.  
MIC: - 17 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.  
- 52 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.

最大レベル LINE: + 14 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.  
- 20 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.  
MIC: - 7 [dBu] @[INPUT]ノブ=min.  
- 42 [dBu] @[INPUT]ノブ=max.

ソース・インピーダンス 600 [Ω]

## デジタル・オーディオ・アウトプット

S/P DIF:  
オプティカル、24bit S/P DIF (IEC60958:EIAJ CP-1201)

## その他

MIDI IN、OUT、THRU  
MIDI LED  
3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブ  
AC電源端子(～AC9V)、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 x8  
72ピンSIMMメモリ専用スロット x3  
(ユーザー・サンプル・メモリ用)  
EXB-MOSS  
EXB-SCSI  
EXB-DI  
EXB-mLAN

## 本体外形寸法 (W × D × H)

482.0 × 344.3 × 89.0(mm)

## 本体重量

4.8kg

## 消費電力:

28W (AC 9V 4.0A max.)

## 付属品:

AC/ACパワー・サブライ 9VAC 4.2A (KA171)  
プリロード・プログラム・ディスク TNRFD-00P、TNRFD-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-DI Digital Interface Board  
EXB-mLAN mLAN Interface Board  
EXB-PCM PCM Expansion Board  
EXB-PCM01: Pianos/Classic Keyboards  
EXB-PCM02: Studio Essentials  
EXB-PCM03: Future Loop Construction  
EXB-PCM04: Dance Extreme  
EXB-PCM05: Vintage Archives (2000年8月発売予定)

## 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。(2000年7月現在)

## MIDIインプリメンテーション・チャート

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 Implementation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 19  
12dB/octローパス・フィルターと  
12dB/octハイパス・フィルター 47

## A

Alternate Modulation 50  
Amp EG 48  
AMS(Alternate Modulation Source) 50  
Append 83  
AUDIO INPUT 1, 2 8, 13, 30, 43,  
94, 97, 103

## B

BPM 32, 54, 59, 65, 71, 73, 75,  
98, 103  
BUS 8, 103  
AUDIO INPUT 97  
Combination 55, 96  
Drum Kit 79  
Multi 60, 96  
Program 49, 95  
Sampling 30, 67, 68

## C

Cancel 6, 10  
Combination 3, 6, 19, 23, 27, 34,  
37, 51, 81, 87, 92, 93

## D

Dmod 98  
Double 44, 45  
Drums 44, 45

## E

EG 46, 48  
Amp EG (Amplifier EG) 48  
Attack Time 27  
EG-INTENSITY 20  
EG-RELEASE 20  
Filter EG 47  
Pitch EG 46  
EXB-mLAN 8, 14  
EXB-MOSS 5, 15, 18, 19, 36, 43,  
51, 56

EXB-PCM 1, 3, 5, 15, 18, 19, 44,  
45, 78, 85  
.PCG ファイル、.SNG ファイルのロード  
82  
EXB-SCSI 8, 14, 15, 40, 80  
Excl Group (Exclusive Group) 78  
.EXL ファイル 80

## F

Filter EG 46 ~ 48

## G

Global 3, 6, 34, 39, 77, 97, 99  
GM 18, 104  
GM System On 24

## H

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム  
1

## K

Keyboard 22, 93  
Keyboard & Index 65, 70  
Keyboard Track 47, 48  
Key Sync., アルベジオのキー・シンク  
22, 86, 93  
.KMP ファイル 41, 80, 83  
.KSC ファイル 29, 32, 41, 80, 81, 83  
.KSF ファイル 41, 80, 83

## L

Latch 22, 86  
LCD 画面 5, 9, 15, 34  
コントラスト 101  
LFO 46 ~ 49, 62, 98  
Low Pass & High Pass 46  
Low Pass Resonance 46  
LPF CUTOFF 4, 19

## M

MFX 27, 96, 97, 99, 103  
.MID 57, 61, 80, 83  
MIDI 7, 13, 24, 49, 98  
MIDI クロック 93  
MIDI チャンネル 53, 59

MIDI データ・ダンブ 41  
MIDI データ・ファイラー 36  
MIDI フィルター 55, 59  
[MIDI]LED 7  
Multi 6, 10, 13, 24, 34, 56, 74, 93

## O

Octave (アルベジオが展開するオクターブ  
範囲) 22, 85  
Oscillator Mode 44

## P

Pattern Assignable 26  
.PCG ファイル 41, 42, 80 ~ 83  
Pitch Offset 90  
PRELOAD.PCG 42, 81, 82  
Program 3, 6, 18, 21, 26, 32,  
34, 37, 43, 74, 81, 93, 95

## R

REALTIME CONTROLS 4, 5, 19,  
45, 53, 59, 62, 85, 98, 100  
Reso (アルベジオ音の間隔) 22, 86  
Resolution 61  
RESONANCE/HPF 4, 20  
REVERT 64  
RPPR 2, 14, 25, 40, 56, 60, 63, 75, 93

## S

Sampling  
3, 6, 13, 29, 30, 34, 36, 54, 65, 83, 84, 94  
Shutdown Key 26  
SIMM 15, 65  
Single 27, 44, 77  
SMF 36, 56, 57, 61, 83, 104  
.SNG ファイル 25, 41, 42, 56, 80 ~  
83  
Sort (アルベジオ音の展開する順番) 22,  
86  
Step 49, 86, 89 ~ 92  
Stereo 30, 69, 71  
“SW1”, “SW2”  
9, 20, 46, 98, 100  
Swing (アルベジオ音のタイミング) 86

## T

Time Slice 65, 74  
Tone (Arpeggiator) 89 ~ 92

## U

Use DKit Setting 48, 79

## V

VALUEコントローラー 6, 9, 10, 35  
VALUEダイヤル 6, 9, 35  
Velocity SW L H 44  
Volume 28, 53, 57

## W

[WRITE] 7, 37, 39, 103

## Z

ZOOM 71

## ア

アフター・タッチ  
アフター・タッチ・カーブ 99  
ビブラート効果 46  
ワウ効果 47  
アルペジエーター 2, 5, 14, 21 ~  
23, 36, 85 ~ 93  
アサイン 23, 87  
アルペジエーターが動作する範囲 86,  
87  
オクターブ 22, 85  
オン/オフ 5, 21, 85, 87  
ゲート 5, 86  
コンビネーションにリンク 23, 88  
テンポ 5, 21, 85, 98  
同期 21, 22, 63, 93, 98  
プログラムにリンク 23, 86  
ペロシティ 5, 86  
レコーディング 61  
アルペジオ  
アルペジオ・パターンの選択 22, 85  
プリセット・アルペジオ・パターン  
22, 36, 85  
ユーザー・アルペジオ・パターン  
22, 23, 36, 85, 89  
MIDIデータ・ダンプ 41  
エディット 89  
工場出荷時の設定に戻す 42  
セーブ 40  
ドラムス・パターン 91  
メロディのパターン 90  
和音のパターン 91  
リネーム 38  
ライト 39  
ロード 81  
アンプ (Amplifier) 20, 27, 44, 48

## イ

イベント・エディット 60  
インサート・エフェクト(IFX) 27, 68,  
94, 95, 97, 99  
インデックス 35, 67, 70, 73

## エ

エディット・セル 9  
エディット・バッファ 38  
エフェクト 94, 99

## オ

オーディオ出力 8, 12  
オーディオ入力 7, 13, 97  
オート・サンプリング 69  
オート・パン 46, 48, 49  
オシレーター 44  
オブション 14, 107  
オルタネート・モジュレーション 1, 50  
音色に独特のクセ 20  
音色の明るさ 19, 20  
音の3要素 44  
音色 19, 26, 44, 46, 47, 48, 50  
音程 44, 45, 46, 78, 90  
音量 4, 44, 99  
コンビネーション 53, 54, 55  
サンプリング 67, 68  
ドラムキット 78  
プログラム 27, 44, 45, 46, 48  
マルチ 59

## カ

外部SCSI記憶メディア 80  
カットオフ周波数 19, 47  
カテゴリー 19, 24, 28, 37, 38, 44,  
52, 61, 78, 95  
カレント・ページ 9

## キ

キー・シンク 22, 86, 93  
キー・ゾーン 54  
キーボード・クロスフェード 52  
キーボード入力 35

## ク

クオンタイズ 61  
グリッド 71

## コ

工場出荷時の設定 42

コピー 43, 56, 62, 64, 73, 86, 95  
コントローラーのレコーディング 62  
コンビネーション 1, 3, 6, 19, 23,  
27, 37, 40, 51, 87, 96, 104  
コンビネーション音色をトラックにコ  
ピー 58  
コンピューター 14, 24  
コンペア 35, 44, 52, 57

## サ

サンプリング 2, 3, 29, 30, 65, 97  
サンプリング周波数 66  
サンプル 66  
エディット 72  
セーブ 40, 73, 83  
分割 74

## シ

シーケンサー 14, 24, 57, 58, 64, 93  
システム・エクスクルーシブ・データ 36, 84  
システム・エクスクルーシブ・メッセージ 57  
仕様 106  
ショート・カット 101  
消去 61, 73

## ス

スクロール・バー 10  
スケール 54, 59, 99, 100  
スタンダードMIDIファイル(SMF)  
36, 57, 61, 83  
ステータス 53, 59  
ステップ 86, 89  
ステップ・レコーディング 62  
スプリット 52, 54, 59

## セ

セーブ 36, 40, 56, 58, 61, 73, 83  
接続 12, 67  
ゼロ・クロス 71  
センド 95 ~ 97

## タ

ダイアログ 10  
ダイナミック・モジュレーション 98  
タイム・ストレッチ 65  
タイム・スライス 65, 74  
タブ 9, 34

## チ

チェイン 95, 96  
 チェック・ボックス 9  
 チューニング 99

## テ

データ・ダンプ 36, 41  
 データ・ファイラー 101  
 ティンバー 27  
 デチューン・サウンド 45  
 デモ演奏 16  
 デュアル・アルベジエーター 92  
 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・マルチ 24, 58, 61  
 テンポ 5, 21, 49, 61, 74, 85, 87, 98

## ト

トーン 89  
 同期 93  
 トラック 24  
 ドラムキット 77  
 ドラムサンプル 78  
 トランスポーズ (Transpose)  
 26, 53, 59, 99  
 トレモロ 46, 48, 49

## ナ

名前を付ける 38

## ハ

ハイパス・フィルター 4, 20, 47  
 パターン  
 プリセット・アルベジエーター  
 ⇄ アルベジエ  
 プリセット・パターン 25, 57, 61  
 ユーザー・アルベジエ・パターン  
 ⇄ アルベジエ  
 ユーザー・パターン 56, 57  
 パターン・エディット 62  
 パフォーマンス・エディター 26  
 Amp Level, アンプ・レベル調整 27  
 Attack Time, フィルターEGとアンプ  
 EGのアタック・タイム 27  
 Decay Time, フィルターEGとアンプEG  
 のディケイ・タイム 27  
 IFX Balance, IFX1 ~ 5 "W/D" 調整 27  
 MFX Balance, マスター・エフェクトのリ  
 ターン1, 2調整 27  
 Octave, オクターブ 26  
 OSC Balance, OSC1と2のレベル・バ  
 ランス 27  
 Pitch Stretch, トランスポーズとチューン  
 26

パラメーターの設定 34

## バン

AUDIO INPUT 97  
 Combination 28, 52  
 Drum Kit 48, 79  
 Multi 24, 58  
 Program 48, 95  
 Sampling 30, 67, 68  
 バンク(Bank) 5, 35, 37, 40, 81  
 Combination 19, 53  
 Multi 25, 59  
 Program 18, 44  
 Sampling 103  
 バンク・セレクト 25

## ヒ

ピッチ 99  
 Combination 53  
 Drumkit 78  
 Multi 59  
 Program 44, 45  
 Pitch EG 46  
 ピッチが変化する幅 46  
 Sampling 73, 74  
 ビット・レゾリューション 66  
 ビブラート 46  
 拍子 60

## フ

フィルター 19, 27, 44, 46, 100  
 フォーマット 84  
 プリロード・データ 36, 42, 82  
 プログラム 1, 3, 6, 18, 21, 24, 26,  
 27, 32, 34, 37, 38, 42, 52, 58, 77, 81, 86, 95  
 フロッピー・ディスク ii, 84  
 付属フロッピー・ディスク 82

## ヘ

ベロシティ 44  
 ベロシティ(アルベジエーター) 5, 86  
 ベロシティ・カーブ 99  
 ベロシティ・クロスフェード 52  
 ベロシティ・スイッチ 52, 54, 59  
 ベロシティ・ゾーン 45  
 ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング  
 78  
 ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング  
 44

## ホ

ポリフォニック 44, 53  
 ポリユーム 24, 28, 52, 58  
 ボルタメント 46, 53, 59

## マ

マスターEQ (MEQ) 95, 96, 97  
 マスター・エフェクト(MFX) 95, 96, 97  
 マニュアル・サンプリング 68  
 マルチ(モード) 6, 10, 13, 24,  
 34, 56, 74, 93  
 マルチサンプル 29, 31, 38, 40, 44,  
 54, 67, 70, 73, 77, 83  
 コンバート 32  
 マルチ・ティンバー 24, 56

## メ

メディア 40, 80, 84  
 メトロノーム 61  
 メモリ・プロテクト 37

## モ

モード 3  
 モードの選択 34  
 モノフォニック 44, 53, 59  
 モノラル・ソースの入力 67

## ユ

ユーザー・アルベジエ・パターン ⇄ アルベジエ  
 ユーザー・スケール 99  
 ユーザー・テンプレート・マルチ 36, 56

## ラ

ライト 7, 20, 21, 22, 26, 27,  
 36, 37, 39, 77

## リ

リアルタイム・クォンタイズ 61  
 リアルタイム・コントロール  
 20, 27, 56, 98  
 リアルタイム・レコーディング 35, 60  
 リネーム 38  
 リバース 65

## ル

ルーティング  
 AUDIO INPUT 97  
 Combination, Multi 96  
 Program 95  
 Sampling 97  
 ループ 31, 71

## レ

レイヤー 27, 52, 54  
 レコーディング

---

Pattern 60, 62  
RPPR 25, 63  
Sampling 30  
レゾナンス 20, 47  
レベル  
Amp Level 27  
AUDIO INPUT 97  
OSC Balance 27

## □

ローカル・コントロール 14  
ロード 81, 104  
EXB-PCMシリーズ 82  
RPPR 25  
SMF 61  
デモ・ソング 42  
テンプレート・マルチ 58  
プリロード・データ 42  
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 81  
マルチ 56  
マルチサンプル 29  
ローパス・フィルター 19, 47

# アフターサービス

## 保証書

本製品には、保証書が添付されています。  
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。  
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

## 保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

## 保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。  
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

## 保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。ただし、補修用性能部品(電子回路など)のように機能維持のために必要な部品の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品(パネルなど)の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

## 修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。  
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

## 修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

## ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。  
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

## WARNING!

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

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.

## 株式会社コルグ

お客様相談窓口 TEL 03(3799)9086

サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1

明正大井5号営業所コルグ物流センター内

名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51

大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F

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

TEL03(3799)9085

TEL052(832)1419

TEL06(6374)0691

TEL092(531)0166