

TRITON *Le*
MUSIC WORKSTATION

System Version 1.5

Update Guide
アップデート・ガイド

KORG

目次

取扱説明書について	ii	Media モード	11
はじめに	1	KARMA Music Workstation の	
Version 1.5 のおもな新機能	1	.PCG/.SNG ファイルのロード	11
Sequencer モード	1	KARMA Music Workstation では有効、	
Sampling モード	1	TRITON Le では無効となるパラメーター	11
Global モード	1	データの互換性	11
Media モード	1	バージョン 1.5 で有効、バージョン 1.0 では	
その他の新機能	1	無効となるパラメーター	11
システムインストール	2	Load PCG(RAM) and Samples	12
Sequencer モード	4	Select .SNG Allocation	13
オート・ソング・セットアップ機能	4	その他の新機能	14
MIDI システム・エクスクルーシブ・パラメーター・		タップ・テンポ・コントロール	14
チェンジ	4	その他のアップデート	14
Quantize "Swing" parameter	5	各種メッセージ	14
Copy from Combination	5		
その他のアップデート	5		
Sampling モード	6		
Time Slice	6		
Save Smpl/MS	6		
Count Down REC Metronome	9		
メトロノームのインディビジュアル・アウト			
(1.1-3d: Metro)	9		
Global モード	10		
Realtime Command	10		
Foot SW/Foot Pedal Assign	10		
Foot SW Assign	10		
Foot Pedal Assign	10		

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

この取扱説明書は、TRITON Leシステム・バージョン1.5の新機能と以前のシステム・バージョンからの改善点等を説明しています。

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

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

取扱説明書の表記

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

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

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

BG: 「Basic Guide」の名称を省略してBGと表記します。

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

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

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

はじめに

Version 1.5 のおもな新機能

TRITON Leのシステム・バージョン1.5には、さまざまな新機能が追加されています。

Sequencer モード

1. オート・ソング・セットアップ機能

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

2. MIDIシステム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジ対応

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

3. ユーティリティ・メニュー・コマンド Quantize “Swing”パラメーター

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

4. ユーティリティ・メニュー・コマンド “Copy from Combination”

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

Sampling モード

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

システム・バージョン1.0では、タイムスライス機能によって生成されたシーケンス・データをソングのトラック上のみ展開が可能でしたが、システム・バージョン1.5ではパターンやRPPR機能にも展開が可能になります。

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

また、トラック上に展開する場合も先頭メジャー等の指定が可能になります。

2. メトロノームのインディビジュアル・アウト出力

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

Global モード

1. MIDI “Realtime Command” フィルター

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

2. フット・スイッチ / フット・ペダル機能

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

Media モード

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

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

2. ユーティリティ・メニュー・コマンド “Load PCG(RAM) and Samples”

ユーティリティ・メニュー・コマンド“Load PCG(RAM) and Samples”が追加になります。RAMサンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、そのプログラムを使用しているコンビネーション、ソングのみをロードします。RAMサンプルを使用したプログラムやコンビネーション等の編集に有効な機能です。

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

3. ソング・ファイル (.SNG) の Append ロード

インターナル・メモリーにあるソングを消去せずに、スマートメディア等からのソング・データを追加してロードできます。

その他の新機能

1. タップ・テンポ・コントロール

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

システムのインストール

Version 1.5.0未滿のシステムをご使用の場合は、TRITON Le Version 1.5システム・ファイル^①をTRITON Leにインストールします。システム・ファイルのインストールには、以下の2通りの方法があります。

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

MIDI経由でアップデートする

コンピューターとTRITON LeをMIDI接続した状態で、スタンダードMIDIファイル(SMF)を再生可能なソフトウェアからシステム・ファイルをTRITON Leにインストールします。

インストールに必要なもの

以下のものを用意してください。

- ・MIDIインターフェース
コンピューターとTRITON LeをMIDI接続できる環境が必要です。


note MIDIドライバー等は、最新のものを使用してください。


- ・TRITON Le Version 1.5システム・ファイル(SMF)システム・ファイルの入手方法についてはコルグお客様相談窓口にお問い合わせください。なお、コルグWebページ(<http://www.korg.co.jp>)からもダウンロードすることができます。

- ・ソフトウェア
システム・ファイルはスタンダードMIDIファイル形式になっていますので、スタンダードMIDIファイルが再生できるソフトウェアが必要です。

note 以下のアプリケーションで動作を確認しています。

- Mac OSを使用の場合
 - ・CUBASE VST 5.1 r1
 - ・Digital Performer 3.1.1
- Windowsを使用の場合
 - ・Media Player Ver. 7.01
 - ・Media Player Ver. 8.00

 株式会社コルグは、当ソフトウェアの使用、またはそれを使用できなかったことにより生じた損害(営業上の利益やデータの損失、その他金銭的な損失)については一切責任を負いません。たとえ株式会社コルグからそのような損害の可能性があることについて予め知らされた場合でも同様です。

 TRITON、KARMA Music WorkstationのSong Playモードを使用してのシステム・ファイルのインストールはサポートしていません。

TRITON Le へのインストール


コンピューターとTRITON LeをMIDIインターフェースで接続します。

システム・ファイルをコンピューターで再生できる状態にします。

note 再生中にシステム・エクスクリューシブ以外のイベントが出力されないようにアプリケーション上で設定してください。

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

LCD画面に“ Now waiting...”と表示されます。システム・ファイルの再生を開始してください。


 SMF再生中は、他のアプリケーションを使用しないでください。

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


“ Now receiving...”

“ Now writing...”


正常に書き換えが終了すると、“ System update was completed.”と表示されます。

 以下のようなエラーメッセージが表示されたら、一旦電源を切り、手順 から再度やり直してください。

- ・“ Format error ”
- ・“ Checksum error ”
- ・“ Hardware error ”

 SMF再生終了後しばらくしても、“ Now receiving...”と表示されたままの場合は、一旦電源を切り、手順 から再度やり直してください。

⑥ 一旦電源を切り、再度電源を入れてください。

 MIDIドライバー等の環境によっては、インストールに失敗する可能性があります。失敗した場合、インストールをやり直すことはできませんが、インストールに成功するまでは、TRITON Leを正常な動作で使用することはできません。MIDI経由でインストールができない場合は、スマートメディア経由でのアップデートをためてみてください。

スマートメディア経由でアップデートする

MS-DOSフォーマットのスマートメディアを使ってシステム・ファイルをTRITON Leにインストールします。

インストールに必要なもの

1枚のMS-DOSフォーマットのスマートメディア(8Mbyte以上)に収められた「TRITON Le Version 1.5システム・ファイル」を用意してください。システム・ファイルの入手方法についてはコルグお客様相談窓口にお問い合わせください。なお、コルグWebページ(<http://www.korg.co.jp>)からもダウンロードすることができます。

TRITON Le へのインストール

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

LCD画面に“ Please insert System media ”と表示されます。システム・ファイルが収められたスマートメディアをスマートメディア・スロットに入れてください。

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


“ Now loading...”


“ Now erasing ROM ”

“ Checking the system's check sum ”

“ System load was completed ”

正常に書き換えが終了すると、システムが自動的に立ち上がります。

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

 以下のようなエラーメッセージが表示されたら、一旦電源を切り、手順 から再度やり直してください。

- “ Check sum error ”
- “ Flash error ”
- “ File type error ”
- “ File not found ”
- “ Media type error ”
- “ Read faild ”

Sequencer モード

オート・ソング・セットアップ機能

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

操作例

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

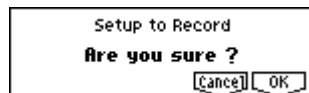
Combinationモードに入ります。



COMBI 1.1: Play, Progページで任意のコンビネーションを選択します。そして、COMBI 1.1: Play, Mixページで各ティンバーのパンや音量、COMBI 1.1: Play, Arp. A/Arp. Bページでアルペジエーターの設定等を必要に応じてエディットします。エディット後、保存する場合は“ Update Combination ”、または“ Write Combination ”を実行してください。

[ENTER]キーを押しながら、[REC/WRITE]キーを押します。

“ Setup to Record ”ダイアログを表示します。



オート・ソング・セットアップを実行するときは[F8] (“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7] (“ Cancel ”)キーを押します。

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

コンビネーションで自動設定される内容

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy From Combi ” (P.5)において、ダイアログを以下のように設定し、実行した場合と同じです。

- “ with Effects ”をチェックする
- “ To ”をTrack 1 to 8
- “ Auto adjust Arp for Multi REC ”をチェックする

プログラムで自動設定される内容

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

- プログラムのインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの設定
- プログラムのアルペジエーターの設定
- プログラムのController Setup(2.2: Ed-Ctrl)の設定

自動的にレコーディング待機状態になり、SequencerモードPref(Preference)ページの設定(PG P.56)にしたがってメトロノームが発音します。

[START/STOP]キーを押して、リアルタイム・レコーディングを開始します。レコーディングを終了するときは、再度[START/STOP]キーを押します。(BG P.78「トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法」)

MIDI システム・エクスクルーシブ・パラメーター・チェンジ

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

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

SEQ 1.1: Play/REC	Prog..8/Prog..16ページ Mix..8/Mix..16ページ
SEQ 2.2: Controller	Ctrls ページ
SEQ 3.1: Param1	MIDI..8/MIDI..16ページ OSC..8/OSC..16ページ Ptch..8/Ptch..16ページ
SEQ 3.2: Param2	Othr..8/Othr..16ページ
SEQ 3.3: Key Zone	Key..8/Key..16ページ Slp..8/Slp..16ページ
SEQ 3.4: Vel Zone	Vel..8/Vel..16ページ Slp..8/Slp..16ページ
SEQ 4.1: MIDI Filter1	M1-1..8/1-1..16ページ 1-2..8/1-2..16ページ
SEQ 4.2: MIDI Filter2	M2-1..8/2-1..16ページ 2-2..8/2-2..16ページ
SEQ 4.3: MIDI Filter3	M3-1..8/3-1..16ページ 3-2..8/3-2..16ページ
SEQ 4.4: MIDI Filter4	M4-1..8/4-1..16ページ 4-2..8/4-2..16ページ
SEQ 6.1: Arp.	Set..8/Set..16ページ Arp. A/Arp. Bページ Zone ページ
SEQ 7.1: Insert FX	BUS..8/BUS..16ページ Setup ページ IFX ページ
SEQ 7.2: Master FX	Setup ページ MFX 1/MFX 2 ページ MEQ ページ

ただし“ Location ”、“ Meter ”、“ (Tempo) ”、“ Tempo Mode ”、“ Reso ”、“ RPPR ON/OFF ”、“ Track Select ”、“ PLAY/MUTE/REC ”、“ SOLO ON/OFF ”のパラメーターはエディットできません。

PG 「Parameter Guide」付録 MIDIアプリケーションー音色等のエディットを行う - パラメーター・チェンジ (PG P.236) の説明に、以上の内容が追加になります。

Quantize "Swing" parameter

SEQ 5.2: Track Editページのユーティリティ・メニュー・コマンド
"Quantize (PG P.79)"に"Swing"パラメーターが追加になります。

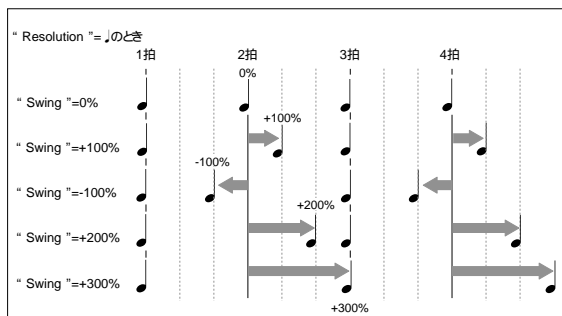
Quantize



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

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

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



PG 「Parameter Guide」Quantize (5.2-1b PG P.79)の説明に"Swing"パラメーターの内容が追加になります。

Copy from Combination

ユーティリティ・メニュー・コマンド"Copy From Combi"が以下の内容に変更になります。

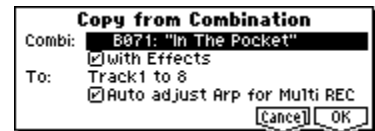
システム・バージョン1.5の"Copy From Combi"では、“Auto adjust Arp for Multi REC”オプションが追加になります。また、コマンドを実行すると、コンビネーションで実際に使用しているティンバーのみがトラックにコピーされるようになります。

PG 「Parameter Guide」Copy From Combi (1.1-1d PG P.52)の説明が以下の内容に変更になります。

Copy From Combi (Copy from Combination)

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

“Copy From Combi”を選び、ダイアログを表示します。



“Combi”でコピー元のコンビネーションを選びます。

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

“To”でコピー先のトラック(1～8または9～16)を選びます。

操作で“To”にTrack1 to 8を選んだときに“Auto adjust Arp for Multi REC”が設定できます。“Auto adjust Arp for Multi REC”は、アルペジエーターをオンにしてマルチ・レコーディングを行った場合、レコーディング時の演奏と同じサウンドがプレイバック時に再現できるように、必要な一部のトラックのMIDIチャンネル等の補正や、必要なトラックを追加します。

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

チェックすると、トラックのMIDIチャンネル等の補正を実行します。“Multi REC (1.1-6a)”“PLAY/MUTE/REC (1.1-2(3)b)”も自動的に設定します。また、“REC Setup”はOverWrite (1.1-6a)が選ばれます。(自動設定された“Multi REC”、“PLAY/MUTE/REC”は、ソングを選び直すと、リセットするので注意してください。)

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

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

note 補正する内容は、ベーシック・ガイドP.76「レコーディング時の演奏が再生時に再現できないときは」を参考にしてください。ここでの内容を自動的に補正します。ただし、コンビネーションの設定によっては、ここでの設定に加えて、さらにトラックの設定変更が必要になる場合があります。

その他のアップデート

Sequencerモードでは以下の動作を改善しました。

- レコーディング中にシーケンサー・メモリーの残量がゼロになったとき、レコーディング済の演奏データが残るようにしました。
- “Multi REC”On(チェックする)の設定が、一旦別のモードに移動すると、Off(チェックなし)にリセットしないようにしました。

Sampling モード

Time Slice

Save Smpl/MS

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

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

また、トラック上へ展開する場合も先頭メジャー等の指定が可能になります。

SMPL 3.1: Loop Edit, Edit2ページのユーティリティ・メニュー・コマンド「Time Slice (3.1-2e)におけるサンプルおよびマルチサンプルセーブ時のSave Smpl/MSダイアログ「With」の内容が以下のように変更になります。

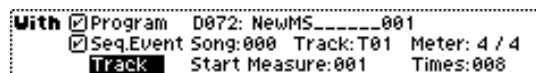
PG 「Parameter Guide」のTime Slice, Save Smpl/MSダイアログ、「With」のSeq.Eventの説明が以下のように変更になります。
(PG P.111 操作)



SMPL 3.1: Loop Edit, Edit2ページのユーティリティ・メニュー・コマンド「Time Slice (3.1-2e)において、サンプルおよびマルチサンプルのセーブ時、Save Smpl/MSダイアログで「With」のSeq.Eventをチェックすると、セーブ実行時にスライスしたサンプルをプレイさせるシーケンス・データが作成されます。このシーケンス・データは、トラック・データとして作成するか、パターン・データとして作成するかを指定できます。また、パターン・データ作成時にはRPPRへのアサインも可能です。

・トラック・データを作成するとき

「Seq.Event」チェック・ボックスの下にあるシーケンス・イベント・タイプをTrackにすると、トラック・データが作成されます。



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

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

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

「Program」、「Seq.Event」を両方チェックし、「Start Measure」を001にしてセーブを実行した場合は、ソング・パラメーターの「Program Select (SEQ 1.1-2(3)a) (PG P.54)」とTrack Play Loop (SEQ 1.2-1(2)a) (PG P.57)が自動的に設定されます。

Track Play Loopの「Loop On」はOn、「Play Intro」はOff、「Loop Start Meas」は001、「Loop End Meas」はトラック・データの長さ(「Meter」と「Source BPM」から計算した長さ)に設定されます。例えば、作成したトラック・データの長さが4小節、「Start Measure」:001、「Times」:002でセーブを実行すると、8小節(4小節×2)のトラック・データをトラックの1小節目から作成します。トラックを再生すると、Track Play Loopの設定によって1~4小節をループ再生します。5小節以降は再生されません。5小節以降も再生する場合は、「Loop On」をOffにします。

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

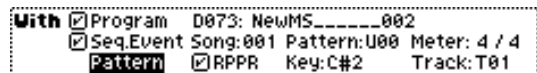
例えば、作成したトラック・データの長さが4小節、「Start Measure」:002、「Times」:002でセーブを実行すると、8小節(4小節×2)のトラック・データをトラックの2小節目から作成します。

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

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

・パターン・データを作成するとき

「Seq.Event」チェック・ボックスの下にあるシーケンス・イベント・タイプをPatternにすると、パターン・データが作成されます。



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

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

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

「Program」、「Seq.Event」と「RPPR」のそれぞれをチェックすると、ソング・パラメーターの「Program Select (SEQ 1.1-2(3)a)」、「RPPR ON/OFF (SEQ 1.1-1c)」も自動的に設定されます。「RPPR ON/OFF」はOn(チェックする)になります。

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

note サンプルのエンド・アドレスの設定等によって、パターンの小節数が長くなり、きれいなループにならない場合があります。そのときは“ Pattern Param. (SEQ 5.1-1c ≡ PG P.70)”で“ Length ”を設定し直してください。

note “ Seq.Event ”で“ Start Measure ”を001にして作成したトラック・データやパターン・データの“ Tempo (SEQ 1.1-1a ≡ PG P.50)”は、タイム・ストレッチを実行した場合、“ New BPM ”で指定した値になります。タイム・ストレッチを実行しなかった場合は“ Source BPM ”で指定した値になります。

また、“ Start Measure ”を001にしてトラックを作成すると、マスター・トラックの先頭のみテンポ・イベントがある場合は、そのイベントのテンポも“ New BPM ”または“ Source BPM ”で指定した値になります。

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

タイム・スライスでサンプルを分割し、Sequencerモードで再生する

タイム・スライス(Time Slice)は、リズム・ループ・サンプル(ドラムス等のパターンをループさせたサンプル)のキック、スネア等のアタック部分を自動的に検出し、適した位置でサンプルを自動的に分割します。分割した各サンプルは、マルチサンプル、プログラムとして自動的に展開できます。また、分割したサンプルに対応するSequencerモードでの演奏データも自動的に作成できます。

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

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

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

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

SMPL 3.1: Loop Edit, Edit1ページを表示します。

“ SMPL ”で120BPMのリズム・ループ・サンプルを選びます。

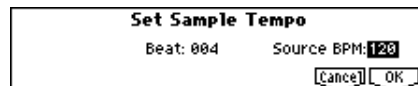


SMPL 3.1: Loop Edit, Edit2ページを表示します。



note サンプルを再生し、ループするビートがきれいに再生されるのを確認してください。再生できないときは、SMPL 3.1: Loop Edit, Edit2ページのスタート・アドレス“ S (Start) ”とエンド・アドレス“ E (End) ”を合わせ込み、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Truncate ”を実行してください。(≡ BG P.88, PG P.107)

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

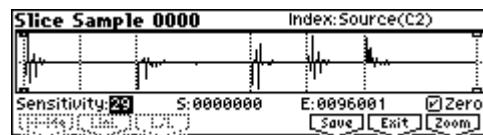


サンプルの4分音符の拍数とテンポを設定します。

BPMがわかっているときは、“ Source BPM ”を設定します。BPM値がわからないときは、“ Beat ”を設定すると自動的にBPMが計算されます。ここではBPMがわかっていますので“ Source BPM ”を120に設定します。

[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。



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

分割したサンプルを1つずつ聞きながら、“ Sensitivity ”を調整して、ドラム等の打楽器音が1つずつ分割されるようにします。サンプルによっては、“ Sensitivity ”を調整してもきれいにスライスされない場合があります。各サンプルの最後に次のサンプルのアタック部分が割り込んだり、1つのサンプルに2つの音が入ったりする場合、エディットしてください。

note エディットするとき[ENTER]キーを押しながらエディットする鍵盤にアサインされているインデックス“ Index ”を選びます(その部分の波形表示が反転します)、そして“ S (Start) ”や“ E (End) ”を調整したり、Divideで分割、Linkで結合して、調整します。(≡ PG P.109 操作)

[F6] (“ Save ”)キーを押します。

Save Smp/MSダイアログが表示されます。

ここで、タイム・スライスしたサンプル、マルチサンプルをセーブします。

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

- ・演奏データをトラックに作成する場合
- “ Program ”、“ Seq.Event ”をチェック
- Program: D072
- Seq.Event: Track
- Song: 000, Track: 01, Meter: 4/4
- Start Measure: 001, Times: 008



[F8] [" Save "] キーを押してセーブを実行します。
操作 のダイアログに戻ります。

- 演奏データをパターンに作成する場合
演奏データをパターンに作成した状態を確認するために、もう一度[F6] [" Save "] キーを押して、Save Smp/MSダイアログを表示してください。

" Program "、" Seq.Event " をチェック

Program: D073
Seq.Event: Pattern
Song: 001、Pattern: U00、Meter: 4/4
RPPR: On (チェックする)、Key: C#2、Track: 01



[F8] [" Save "] キーを押してセーブを実行します。
操作 のダイアログに戻ります。

[F7] [" Exit "] キーを押して、操作 の画面に戻ります。

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

操作 で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

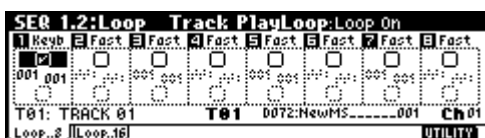
- SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC ページ
Song: 000、Meter: 4/4、Tempo: 120



- SEQ 1.1: Play/REC, Prog..8 ページ
Track01 Program: D072

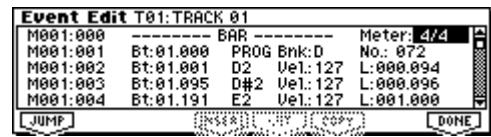


- SEQ 1.2: Loop, Loop..8 ページ
Track01 Loop On: On
Loop Start Meas: 001
Loop End Meas: 001
Play Intro: Off



note 演奏データをトラックに作成時、" Start Measure " を001以外に設定すると、SEQ 1.1: Play/REC, Loop..8 ページのパラメーターおよびプログラムは自動設定されません。(" Loop On " はOff、" Start Measure " の最初の位置にプログラム・チェンジを作成)

- SEQ 5.2: Track Edit, Track Edit ページ
Track01: トラック・データ: 8小節 (D2 ~)



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

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

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

note テンポを遅くしてプレイバックしたときにサンプル間の無音部分が目立ったり、テンポを速くしてプレイバックしたときにサンプル間でノイズが発生するなど、自然に聞こえない場合があります。このような問題を避けるためには、操作 でStretch、New BPM、または" Ratio " をプレイバックしたいテンポに設定します。タイム・ストレッチを実行すると、個々のサンプルの長さが調整されます。(≡PG P.110 操作)

" Song Select " で001を選びます。

操作 で設定した以下のソング・データが自動的に設定/作成されています。

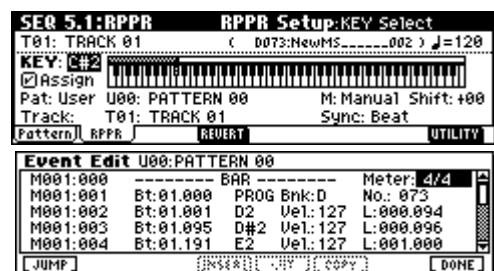
- SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC ページ
Song: 001、Meter: 4/4、Tempo: 120、RPPR: On



- SEQ 1.1: Play/REC, Prog..8 ページ
Track01 Program: D073



- SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup ページ
Key: C#2、Assign: On
Pattern: User、U00、Track: Track01
パターン・データ: 1小節 (D2 ~)



SEQ 5.1: RPPR, Pattern ページで SEQUENCER [START/STOP] キーを押すと、パターン U00 のプレイバックが始まります。
SEQ 5.1: RPPR, RPPR ページで、C#2 キーを弾くと、RPPR 機能によるパターン U00 のプレイバックが始まります。
操作 同様にテンポを変えて再生してもピッチが変わりません。

Count Down REC Metronome

メトロノームのインディビジュアル・アウト (1.1-3d: Metro)

サンプリング開始時のメトロノームを設定する 1.1-3d: Metro (Count Down REC Metronome) において、メトロノームの出力先 (“BUS(Metronome BUS)”) をインディビジュアル・アウト (1, 2) に設定したときの動作が以下のように変更になります。

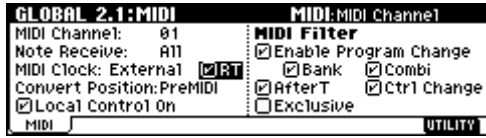
“Count Down(Count Down REC)”(1.1-2b ≒ PG P.92) を 4, 8, 3, 6 のいずれかに設定し、メトロノームの出力先 (“BUS(Metronome BUS)”) をインディビジュアル・アウト (1, 2) にすると、サンプリングを開始した後もメトロノーム音を継続して出力します。楽曲のテンポに合ったフレーズなどをサンプリングするときに効果的です。

PG 「Parameter Guide」 Sampling モード 1.1-3d: Metro (Count Down REC Metronome) “BUS(Metronome BUS)” (≒ PG P.93) の説明に、上記の内容が追加になります。

Globalモード

Realtime Command

GLOBAL 2.1: MIDIページ(☞PG P.127)に“RT (Realtime Command)”チェック・ボックスが追加になります。



RT (RealTime Command) [Off, On]

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

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

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

☞ “MIDI Clock”がInternalの場合は設定できません。

PG 「Parameter Guide」Globalモード 2.1-1a: MIDI Setup の MIDI Clock (MIDI Clock Source ☞PG P.127)のあとに、“Receive Ext. Realtime Commands”の内容が追加になります。

Foot SW/Foot Pedal Assign

Foot SW Assign

GLOBAL 1.1: System, Footページの“Foot SW Assign”(☞PG P.125)に以下の設定が追加になります。

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

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

Knob 1...Knob 4, SW1, SW2: フット・スイッチ操作でフロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブ、[SW1]/[SW2]キーの効果をコントロールします。

REALTIME CONTROLS Bモード時は、フット・スイッチをオン/オフするたびに、各モードのKnob B Assignの“Knob1-B...Knob4-B”、SW1/2 Assignの“SW1”、“SW2”で設定したMIDIコントロール・メッセージを送信します。

☞ “Foot SW Assign”をKnob 1...4に設定しても、接続したフット・スイッチではREALTIME CONTROLS Cモードのアルペジエーターの効果はコントロールできません。また、MIDIコントロール・メッセージも送信しません。

Tap Tempo: Program、Combination、Sequencerの各モードのアルペジエーター、シーケンサーの再生テンポのタップ・テンポ・コントロールが可能になります。接続したフット・スイッチを目的のテンポの拍(ビート)に合わせて踏むことで、テンポをリアルタイムにコントロールできます。(☞P.14「タップ・テンポ・コントロール」)

☞ タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencerモードで“Tempo Mode”(☞PG P.51)をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

PG 「Parameter Guide」8.付録 - Foot Switch AssignのFoot Switch Assign List(☞PG P.222)に追加になります。

Foot Pedal Assign

GLOBAL 1.1: System, Footページの“Foot Pedal Assign”(☞PG P.125)に以下の設定が追加になります。

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

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

Knob 1...Knob 4: フット・ペダル操作でフロント・パネルREALTIME CONTROLS [1]~[4]ノブの効果をコントロールします。

REALTIME CONTROLS Bモード時は、フット・ペダルを操作するたびに、各モードのKnob B Assignの“Knob1-B...Knob4-B”で設定したMIDIコントロール・メッセージを送信します。


☞ “Foot Pedal Assign”をKnob 1...4に設定しても、接続したフット・ペダルではREALTIME CONTROLS Cモードのアルペジエーターの効果はコントロールできません。また、MIDIコントロール・メッセージも送信しません。


PG 「Parameter Guide」8.付録 - Foot Pedal AssignのFoot Pedal Assign List(☞PG P.223)に追加になります。

Media モード

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

システム・バージョン1.5では、KARMA Music Workstation(システム・バージョン1.0および2.0)フォーマットの.PCGファイルおよび.SNGファイルを変換しながらロードすることが可能になります。ただし、以下の制限および注意事項があります。

 コンビネーション、プログラムのカテゴリーが不適切になる場合があります。

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

また、KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0でセーブされた.KGEファイルは、未定義DOSファイルとして認識します。

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

1. KARMA 機能

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

2. インサート・エフェクト (IFX)

本機では1つのインサート・エフェクト(IFX)が使用できます。5つのインサート・エフェクトが使用できるKARMA Music Workstationの.PCG/.SNGファイルをロードした場合、ファイル内にあるプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング、ソング・データのIFX2、3、4、5に関する各種パラメータは読み込まれません。IFX1に関するパラメーターは、IFXのパラメーターとしてロードされます。

3. Sequencer モード “Tone Adjust” パラメーター

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

4. Global モードのパラメーター

- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“S/S Out P/C”の設定は、内部データとして保存されますが、無視されます。
- ・ KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0での“MIDI Clock”Autoの設定は、Externalに設定されます。
- ・ “Foot SW Assign”のKARMA Latch On/Off、Slider (CC#18) KARMA RTC Knob 1...KARMA Chord Trigger 4 (KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0のみ)の設定は、Offに設定されます。

- ・ “Foot Pedal Assign”のSlider (CC#18) KARMA RTC Knob 1...KARMA RTC Knob 8 (KARMA Music Workstationシステム・バージョン2.0のみ)の設定は、Offに設定されます。
- ・ “Auto KARMA Program”の設定は、“Program (Auto Arp. Program)”のパラメーターとして使用されます。
- ・ “Auto KARMA Combi”の設定は、“Combi (Auto Arp. Combi)”のパラメーターとして使用されます。
- ・ Audio Input (EXB-SMPL搭載時)の各パラメーターはロード前の設定が保持されます。

データの互換性

システム・バージョン1.5では、各種データ・フォーマットにおいて、従来のシステム・バージョン1.0とのデータ互換性が確保されています。ただし、以下の場合に注意が必要です。

バージョン1.5で有効、バージョン1.0では無効となるパラメーター

1. Global モード “RT (Realtime Command)” パラメーター

・バージョン1.5 バージョン1.0

バージョン1.0では内部データとして保存されますが、そのデータは無視されます。ただし、その状態で.PCGファイルとしてセーブすると、この設定もこのままメディアへセーブされます。

・バージョン1.0 バージョン1.5

初期値(チェックなし)に設定されます。

2. バージョン1.5で追加になったGlobalモード “Foot SW Assign” の JS+Y (CC#01)...Tap Tempo の設定、 “Foot Pedal Assign” の JS+Y (CC#01)...Knob4 の設定

・バージョン1.5 バージョン1.0

バージョン1.0では、対応する機能がないので正しく発音/動作しません。

Load PCG(RAM) and Samples

1.1-1: Loadのユーティリティ・メニュー・コマンドに“Load PCG (RAM) and Samples”が追加になります。

“Load PCG(RAM) and Samples”では、RAMサンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、そのプログラムを使用しているコンビネーション、ソングのみをロードします。RAMサンプルを使用したプログラムやコンビネーション等の編集に有効な機能です。今後リリースが予定されている、他社製KORG TRITONフォーマットのサンプルCDライブラリーのデータ等も効率的に読み込むことができます。

ユーティリティ・メニュー

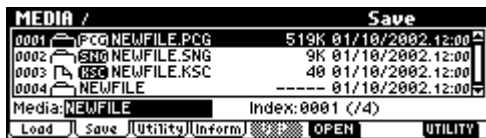
1.1-1: Loadのユーティリティ・メニューにLoad PCG(RAM) and Samplesが追加になります。



Load PCG(RAM) and Samples

RAMサンプルを使用しているプログラム、ドラムキット、そのプログラムを使用しているコンビネーション、ソングのみをロードします。PCGファイルのロード時に選択できます。ロード時のダイアログで先頭のバンク、ナンバーを指定すると、あとは有効なものだけが自動的につめてロードされます。また、ロード時にサンプルやプログラムが正しく対応するように自動的に設定されます。

ディレクトリ・ウィンドウで.PCGファイルを選択します。



このコマンドを選択して、ダイアログを表示します。

このコマンドは、.PCGファイルを選んだときだけに表示され、選択できます。



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

note .PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.KSCのファイルは、.PCGファイルと同時に必ず一緒にロードされます。カレント・ディレクトリ以下にファイルがない場合は、「ロードするファイルが見つからない場合や、分割してセーブしたファイルをロードする場合は」(PG P.141)の手順に従ってロードを実行してください。

.PCGファイルでロードされる内容:

1. Drum Kit: “High/Low Drumsample Bank”(GLOBAL 5.1-1b/5.1-2a (PG P.133))で、少なくとも1つのKEYでRAMを設定しているドラムキット
2. Program: “Mode (Oscillator Mode)”(PROG 2.1-1a (PG P.5))でDrumsを設定し、さらに“Drum Kit”(PROG 2.1-1d (PG P.7))で上記1.のドラムキットを設定しているプログラム。
3. Program: “Mode (Oscillator Mode)”(PROG 2.1-1a (PG P.5))でSingleまたはDoubleを設定し、さらに“OSC 1/2 Multisample High/Low Bank”(PROG 2.1-2b/2.1-3b (PG P.7))で、少なくとも1箇所でRAMを設定しているプログラム。
4. Combination: “Program Select”(COMBI 1.1-2c (PG P.33, 35))で、上記2.または3.のプログラムを設定しているコンビネーション。

.SNGファイルでロードされる内容:

1. Song: “Program Select”(SEQ 1.1-2(3)a (PG P.54))で、上記「.PCGファイルでロードされる内容」の2.または3.のプログラムを設定しているソングを、インターナル・メモリー上に存在する最後のソング・データの次のナンバーから、つめてロードします。(P.12「Select .SNG Allocation」参照) キュー・リスト・データはロードされません。

ロード後の各データが正しく対応するように以下を自動的に設定しなおします。

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

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

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

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

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

note ロード先のバンクおよびナンバーが、C127を超える場合、ロードは自動的に終了します。

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

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

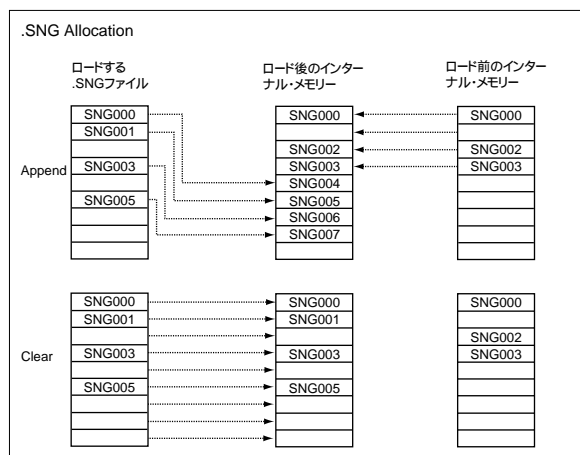
Toの“DKit”で.PCGファイル内にあるドラムキットのロード先のナンバーを指定します。実行すると、ここで指定したナンバーを先頭に、有効なドラムキットのみがつめてロードされます。

⚠️ ロード先のバンクおよびナンバーが、23(User)を超える場合、ロードは自動的に終了します。

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

ロードするときは[F8] (“OK”)キーを、ロードしないときは[F7] (“Cancel”)キーを押します。

電源オン直後などでセーブした状態をそのまま再現するときに選びます。



Select .SNG Allocation

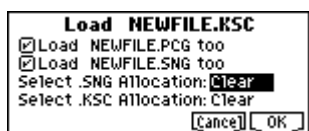
“Load .PCG”、“Load .KSC”、“Load .SNG”実行時のダイアログに“Select .SNG Allocation”が追加になります。

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

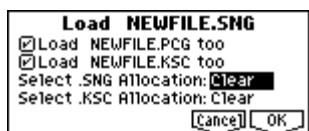
“Load .PCG”では、ロード実行時、ダイアログで“Load *****.SNG too”をチェックしたときに、“Select .SNG Allocation”を設定できます。



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



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



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

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

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

その他の新機能

タップ・テンポ・コントロール

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

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

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

操作例

Programモードでの操作例を以下に示します。

ProgramモードでA100:!(Tricky) Kit!を選びます。



PROG 1.1: PlayでArp. Playページを選択し、“Latch”チェックボックスをチェックします。



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

目的の拍子に合わせて[TIMBRE/TRACK]キーを数回軽く押しします。演奏テンポに合わせてLCD画面右上のテンポ♩=の表示が変わります。

鍵盤を押さえると、アルペジエーターによるドラムス・パターンを合わせたテンポで演奏します。

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

ドラムス・パターンの演奏テンポが少し速くなります。

! タップ・テンポ・コントロールは、[TEMPO]ノブが操作できる状態でコントロールが可能です。例えば、Sequencerモードで“Tempo Mode”(PG P.51)をAutoに設定しているソングの再生中にはコントロールできません。

note タップ・テンポ・コントロール機能は、[TIMBRE/TRACK]キーだけでなく、ASSIGNABLE FOOT SWITCH端子に接続したフット・スイッチでもコントロールが可能です。(P.10 Globalモード「Foot SW Assign」)

その他のアップデート

ProgramモードのPROG 2.1: Edit-Basicの“Voice Assign Mode”(2.1-1b (PG P.5))がMonoの場合の動作を以下のように変更しました。

システム・バージョン1.0では、ノート・オン3音まではノートを内部的に記憶していました。

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

システム・バージョン1.5では、記憶するノート・オンを10音まで拡張しました。モノ・モードでの演奏に有効です。

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

各種メッセージ

以下のメッセージが追加になります。

Not enough song locations available

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

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

PG 「Parameter Guide」8.付録 - 各種メッセージ (PG P.240) に追加になります。

KORG

株式会社コルグ

本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸 1-15-12

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