

TRITON



MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Guida Operativa



HI HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

TouchView
Graphical User Interface

VALVE FORCE

GENERAL
MIDI

USB

KORG

Grazie per aver scelto la **Korg TRITON *Extreme* music workstation/sampler**.
Per assicurare un corretto e duraturo utilizzo dello strumento, leggere attentamente il presente manuale ed osservare tutte le indicazioni suggerite dal produttore.

.....
Note sul presente manuale

I Manuali Utente e come utilizzarli

La TRITON Extreme è accompagnata dai seguenti Manuali Utente:

- Guida di Base
- Guida Operativa
- Guida ai Parametri
- Elenco delle Voci

Guida di Base

E' il Manuale introduttivo che consente all'utente di iniziare ad utilizzare immediatamente lo strumento, e che descrive tutti i passi principali relativi alla riproduzione delle Song Demo, la selezione dei Timbri, le funzioni più utili ed alcune operazioni di editing. Il Manuale offre inoltre diversi esempi su come sfruttare al meglio le funzioni di campionamento ed il sequencer.

Guida Operativa

Manuale che illustra le singole parti della TRITON Extreme e le rispettive funzionalità, come effettuare i collegamenti, le operazioni basilari ed un sommario di ogni modalità, per ciascuna delle quali descrive anche le informazioni principali per l'editing di base, la registrazione sul sequencer ed il campionamento. Non mancano inoltre le informazioni relative all'Arpeggiatore, agli effetti ed al MIDI.

La parte finale del Manuale riporta altre utili spiegazioni sulla risoluzione dei problemi e le specifiche tecniche dello strumento.

Guida ai Parametri

La Guida ai Parametri contiene le informazioni dettagliate ed altre indicazioni relative all'operatività di ogni singolo parametro della TRITON Extreme. Le note sono organizzate per modalità e per pagina, inclusa la descrizione di tutti gli effetti e dei corrispondenti parametri.

E' il Manuale a cui fare riferimento qualora si desideri conoscere la funzionalità di un parametro che appare sul display, oppure nel caso in cui si intenda approfondire la comprensione di una particolare funzione.

Elenco delle Voci (Voice Name List)

Guida che riporta l'elenco completo dei Multicampioni e dei Campioni inclusi nella TRITON Extreme, incluse le Combinazioni, i Programmi, i Drum Kit ed i Pattern di Arpeggio Utente. E' l'elenco da consultare per conoscere a fondo l'immenso database di suoni dello strumento.

Convenzioni del presente manuale

Riferimenti alla TRITON *Extreme*

La TRITON Extreme è disponibile nelle versioni ad 88, 76 e 61 tasti, ma nel presente manuale non è previsto alcun tipo di distinzione tra i tre modelli, per cui il termine “TRITON Extreme” è valido per tutti gli strumenti. Le illustrazioni relative al pannello frontale e posteriore mostrano il modello a 61 tasti, ma sono valide anche per le versioni ad 88 e 76 tasti.

Abbreviazioni per i Manuali GB, GO, GP, EDV, EM

Nel presente documento, i nomi dei Manuali che accompagnano lo strumento sono abbreviati come segue:

GB: Guida di Base

GO: Guida Operativa

GP: Guida ai Parametri

EDV: Elenco delle Voci

EM: Manuale Utente della scheda opzionale EXB-MOSS

Tasti e manopole []

I riferimenti a tasti e manopole presenti sui pannelli della TRITON Extreme sono indicati tra parentesi quadre [].
Termini come **pulsante** o **tab** indicano gli oggetti che appaiono sul display LCD.

Parametri sul display LCD “ ”

I parametri mostrati sul display LCD sono indicati tra apici doppi “ ”.

Termini in grassetto

I valori dei parametri sono descritti in **grassetto**, così come procedure e contenuti di particolare importanza.

Passi della procedura ① ② ③ ...

I passi di ogni procedura sono indicati in numeri cerchiati, e cioè ① ② ③ ...



Segnalazione che indica il riferimento a pagine o numeri di parametro a cui fare riferimento per ulteriori dettagli.

Simboli , , 

Icone che indicano rispettivamente Cautela, Suggerimento, e Note relative al MIDI.

Schermate esplicative

I valori dei parametri che appaiono nelle schermate esplicative illustrate nel presente manuale sono solo indicativi, e possono non corrispondere ai valori reali che la corretta procedura d'utilizzo comporta.

Note relative al MIDI

CC# rappresenta un'abbreviazione di Numero di Control Change.

Nelle spiegazioni relative ai messaggi MIDI, i **numeri tra parentesi quadre []** indicano sempre valori esadecimali.

Sommario

Note sul presente manuale.....	ii
---------------------------------------	-----------

Introduzione 1

Caratteristiche principali	1
Pannello frontale e posteriore.....	3
Nomi e funzioni degli oggetti sul display LCD	8
Panoramica delle modalità operative della TRITON	
Extreme.....	10
Note sulla polifonia	12
Operazioni di base	13

Setup 15

Collegamenti	15
Accensione/spegnimento	18

Riproduzione ed Editing dei Programmi..... 19

Struttura dei Programmi	19
Riprodurre un Programma P0: Play	20
Editing del Programma.....	23
Set-Up Oscillatore P1: Edit-Basic	24
Set-up Pitch P2: Edit-Pitch.....	26
Set-up Filter P3: Edit-Filter.....	27
Set-up Amplifier P4: Edit-Amp	28
Set-up LFO P5: Edit-Common LFO	29
Set-up Arpeggiatore P7: Edit-Arpeggiator.....	30
Set-up Effetti Insert P8: Edit-Insert Effect.....	30
Set-up Effetti Master e Valve Force P9: Edit-Master Effect	30
Note sulla Modulazione Alternata.....	30
Funzione Auto Song Setup.....	30

Riproduzione ed Editing delle Combi 31

Struttura di una Combinazione.....	31
Riprodurre una Combi P0: Play	32
Editing della Combinazione	33
Programmi dei Timbri 1-8, pan e volume	
P1: Edit-Program/Mixer	34
Impostazioni dei parametri Status, MIDI channel e Pitch	
P2: Edit-Trk Param.....	35
Set-up dei filtri MIDI P3: Edit-MIDI Filter	36
Impostazioni di Layer, split e velocity switch/Controller	
P4: Edit-Zone/Ctrl	36
Set-up Arpeggiatore P7: Edit-Arp.....	37
Set-up Effetti Insert P8: Edit-Insert FX.....	37
Set-up Effetti Master e Valve Force P9: Edit-Master FX	37
Funzione Auto Song Setup.....	38

Produrre le Song (Modalità Sequencer) 39

Caratteristiche del sequencer.....	39
Struttura della modalità Sequencer.....	40
Prepararsi alla registrazione	41

Metodi di registrazione	43
Metodi di editing della Song.....	50
Creare e riprodurre una Cue List	53
Creare e registrare la RPPR (Realtime Pattern Play/Record).....	55
Registrare il suono di una Combinazione o di un Programma	58
Avvertenze ed altre funzioni per la modalità Sequencer ...	59

Sampling (Open Sampling System) 61

Caratteristiche di campionamento della TRITON	
Extreme	61
Struttura della modalità Sampling	62
Campioni e Multicampioni	63
Prepararsi al campionamento.....	64
Campionamento ed editing in modalità Sampling.....	68
Campionare in modalità Program, Combination o Sequencer	80

Riproduzione dei file SMF 85

Struttura della modalità Song Play	85
Riprodurre i file SMF	86
Riprodurre i file con la funzione Jukebox	87
Suonare insieme ai file SMF.....	88

Set-up globale della TRITON Extreme (Modalità Global) 89

Struttura della modalità Global.....	89
Set-up di base P0: Basic Setup	89
Impostazioni MIDI P1: MIDI	90
Impostazioni dei pedali e di altri controller P2: Controller	90
Personalizzare le scale P3: User Scale.....	91
Set-up Drum kit P5: Drum Kit.....	92
Impostazione dell'Arpeggiatore P7: Edit-Arpeggiator.....	94

Impostazioni Effetti /Valve Force 105

Routing ed impostazione degli effetti	106
Impostazioni Valve Force	111

Caricare e salvare i dati, creare un CD Audio e modificare i file Wave (Modalità Media etc.)..... 115

Tipologia dei dati salvabili	115
Scrittura sulla memoria interna.....	116
Le pagine della modalità Media.....	118
Salvare su media Media, Save	119
Copia, cancellazione e formattazione dei file (Media, Utility)	121
Caricare i dati Media, Load	123
Usare i file Wave campionati per creare un CD audio: Media, Make Audio CD, Play Audio CD... ..	125
Editing di un file Wave: Media, Edit WAVE	127

Visualizzare le informazioni sul media: Media,	
Media Info	127
Gestione delle card CompactFlash e Microdrive	127

Ripristinare le impostazioni originali..... 129

Ripristinare le impostazioni originali.....	129
Caricare i dati EXB-MOSS	130

Altre funzioni..... 131

Impostare la funzione per i tasti [SW1] ed [SW2]	131
Impostare le funzioni in modalità B per i REALTIME	
CONTROLS [1]–[4].....	131
Regolare il contrasto del display LCD.....	131
Usare la funzione Tap tempo	132
Scorciatoie.....	132

Appendice..... 133

Risoluzione dei Problemi	133
Media compatibili con la TRITON Extreme	139
Specifiche tecniche ed opzioni	140
Opzioni	141
Requisiti di sistema per PC	141
Tabella d'Implementazione MIDI.....	142
Indice Analitico	143

Caratteristiche principali

La TRITON Extreme è una straordinaria workstation/sampler musicale provvista di un generatore di tono basato sull'acclamato **sistema di sintesi HI (Hyper Integrated)**.

Lo strumento è stato fornito di Multicampioni/Programmi/Combinazioni di elevatissima qualità, insieme ad una vasta gamma di funzioni integrate, come per esempio una versatile e completa sezione effetti, sequencer MIDI a 16 tracce, campionatore, doppio Arpeggiatore polifonico, funzione RPPR, quattro ingressi e sei uscite audio ed infine estese funzionalità Song Play.

Tutti i timbri possono essere modificati in tempo reale durante la performance strumentale utilizzando numerosi controller, come per esempio il joystick, il controller ribbon, i REALTIME CONTROLS e le manopole ARPEGGIATORI, per non menzionare tutta una serie di pedali collegabili per la gestione esterna dei suoni. Le già immense capacità della TRITON Extreme possono essere ulteriormente ampliate installando la scheda opzionale MOSS, oppure ampliando le dimensioni della memoria RAM per il campionamento.

La TRITON Extreme rappresenta indubbiamente la workstation definitiva per la produzione musicale di alto livello e lo strumento ideale e completo per le esibizioni dal vivo.

Sistema di sintesi HI (Hyper Integrated)

Il sistema di sintesi HI (Hyper Integrated) è rappresentato al meglio da un generatore di tono PCM con elaborazione totalmente in dominio digitale del segnale, in grado perciò di garantire sonorità reali, e la massima flessibilità nell'espressione musicale, nella modulazione e nel routing degli effetti.

* La TRITON Extreme è provvista anche di un circuito valvolare (Valve Force), l'utilizzo del quale comporta la conversione del segnale digitale in analogico.

Sezione Generatore di Tono:

- 160 Mbyte di timbri preset PCM ROM con 962 Multicampioni e 1.175 campioni percussivi.
- 16 Mbyte di RAM (espandibile fino ad un massimo di 96 Mbyte), per l'utilizzo di Campioni o Multicampioni registrati/ricampionati o caricati in modalità Media.
- Frequenza di campionamento a 48 kHz, con polifonia massima fissata a 60 voci (120 in base ai suoni PCM utilizzati).

Sezione Filtri/Sintesi:

- Filtro Passa-bassi da 24 dB/ott. con risonanza oppure Passa-bassi e passa-alti da 12 dB/ott. per la modifica strutturale dei timbri e la creazione di aggressivi effetti di risonanza, così come di variazioni più sottili ma egualmente efficaci.
- Preciso controllo di ogni aspetto del suono grazie ai numerosi parametri di editing.

Sezione Effetti:

- Cinque effetti Insert (stereo-in/stereo-out), due Master (mono-in/stereo-out) ed un'EQ Master a tre-bande (stereo-in/stereo-out), tutti utilizzabili simultaneamente con i 102 algoritmi dalla grande versatilità.
- Massima versatilità del routing degli effetti, ognuno dei quali ruotabile alle uscite individuali.

Modulazione Alternata e Modulazione Dinamica degli Effetti:

- Sezioni di Sintesi (filtri etc.) ed Effetti integrate da complete funzioni di Modulazione Alternata e Modulazione Dinamica, che permettono di applicare liberamente la modulazione ai parametri in grado d'influenzare il pitch, il filtro, l'ampiezza, l'EG, gli LFO, gli effetti etc.
- LFO, tempo di delay ed altri parametri degli effetti tutti sincronizzabili al MIDI Clock esterno oppure al tempo del sequencer interno o all'Arpeggiatore.

Circuito Valve Force:

- Sezione comprendente un circuito di boost analogico a bassa frequenza con una valvola 12AU7 (ECC82) utilizzabile in configurazione stereo-in/stereo-out, e capace di generare sonorità potenti e corpose (tipiche dei circuiti valvolari) pur mantenendo un'eccellente definizione timbrica.

Programmi e Combinazioni

Programmi:

- 1.536 Programmi Utente, più altri 256 Programmi (e 9 Drum Kit) compatibili con lo standard GM2, tutti provvisti di serie come preset ROM.
I Programmi Utente possono tutti essere modificabili secondo necessità facendo ricorso ai parametri di editing, agli effetti, alla Valve Force o all'Arpeggiatore, e salvabili nelle rispettive locazioni di memoria. Di base, la memoria della TRITON Extreme è dotata di 1.344 Programmi di qualità eccelsa capaci di soddisfare qualsiasi esigenza in campo musicale. Installando inoltre la scheda opzionale EXB-MOSS è possibile aggiungere altri 128 Programmi utilizzabili con il generatore di tono MOSS di Korg.
- 144 Drum Kit utente e 9 Kit ROM compatibili con lo standard GM2. Le impostazioni predefinite includono 50 Kit in grado di adattarsi a qualunque stile e tecnica strumentale. Facile creazione di Drum Kit personalizzati mediante l'assegnazione dei 1.175 campioni percussivi (oppure di quelli originali registrati o caricati da media) alle note della tastiera, e possibilità di effettuare per questi impostazioni di filtro ed amp individuali, così come di selezionare il routing agli effetti o alle uscite ausiliarie.
- Massima flessibilità nella creazione di Programmi utente grazie all'utilizzo di Multicampioni o Campioni registrati o caricati in modalità Media, e possibilità di utilizzo nelle Combinazioni e nelle Song.

Combinazioni:

- La TRITON Extreme è provvista di 1.536 Combinazioni Utente, a ciascuna delle quali è possibile assegnare fino ad otto Programmi in configurazione layer/split/velocity-switch, insieme alle impostazioni relative agli effetti, al circuito Valve Force ed ai due Arpeggiatori. Le Combinazioni consentono la creazione di sonorità estremamente complesse, altrimenti impossibili da ottenere con l'ausilio dei singoli Programmi. E' anche prevista la possibilità di utilizzare una sorgente sonora esterna come parte di una Combinazione. Di base, la memoria utente della TRITON Extreme è fornita di ben 1.280 Combinazioni precaricate.

Sequencer


Sequencer MIDI a 16 tracce sofisticato e completo.

- Le funzioni RPPR, Time Slice, In-Track Sampling, due Arpeggiatori e tantissime altre caratteristiche (inclusa la registrazione/riproduzione dei messaggi di Sistema Esclusivo MIDI) rendono la TRITON Extreme un vero e proprio studio di registrazione integrato, capace di soddisfare ampiamente le esigenze della produzione musicale odierna di alto livello come nessun altro sequencer 'stand-alone' è in grado di garantire.
- La funzione Cue List permette di 'assemblare' fino a 99 Song nell'ordine desiderato per la successiva riproduzione. E' per esempio possibile creare brani separati per le diverse sezioni della Song (intro, break, solo etc.) e quindi provare diversi arrangiamenti utilizzando sempre lo stesso materiale, persino specificando il numero di ripetizioni per ciascun segmento.
- Ricampionamento di un'intera Song come file in formato WAV e masterizzazione dello stesso mediante il drive CD-R/RW (acquistabile come opzione) collegato al bus USB A.

Sampling

La TRITON Extreme sfrutta un sistema 'Open Sampling' che consente di effettuare il campionamento ed il ricampionamento (mono/stereo a 48kHz e risoluzione a 16-bit lineare) non solo in modalità Sampling, ma anche in quelle Program, Combination o Sequencer.

- Memoria Sample (RAM)** da 16 Mbyte di serie, per la registrazione di circa 2 minuti e 54 secondi di segnale audio in mono (oppure 1 minuto e 27 secondi in stereo). La memoria può essere ampliata fino ad un massimo di 96 MByte, per la registrazione di fino a sei campioni da 2 minuti e 54 secondi ciascuno (mono) oppure di 1 minuto e 27 secondi (stereo), per un totale di ben 17 minuti e 28 secondi.
- Registrazione di fino ad 80 minuti con il **media** opzionale di un singolo file mono o stereo (mono: circa 440 Mbyte; stereo: circa 879 Mbyte) e creazione di un file WAVE (la riproduzione di un campione media con la TRITON Extreme è possibile a condizioni che questo sia importabile sulla memoria RAM).

 Per poter campionare l'audio su un media, è indispensabile utilizzare un tipo di supporto opzionale compatibile e raccomandato dal produttore (☞ p.139).

Song Play

Riproduzione dei file in formato SMF (Standard MIDI File) direttamente dal media, con in più la possibilità di utilizzare le song come basi sulle quali improvvisare. Altre opzioni utili comprendono la sincronizzazione dell'Arpeggiatore al tempo del file SMF (formati supportati: 0 ed 1) e l'uso della funzione Jukebox per l'arrangiamento dei brani musicali secondo l'ordine desiderato.

Doppio Arpeggiatore polifonico

- Cinque **pattern di arpeggio** preset (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM) e 507 pattern utente inclusi come dotazione standard.
- Vasta gamma di pattern utente predefiniti (ben 489) in grado di soddisfare moltissimi stili musicali.
- Oltre ad essere dotato delle funzioni convenzionali, l'Arpeggiatore polifonico della TRITON Extreme è in grado di rispondere al pitch delle note (intonazione) e al loro timing, per la produzione di diversi tipi di accordi o frasi. Queste caratteristiche lo rendono particolarmente adatto alla riproduzione di frasi ritmiche (con il metodo "Fixed Note Mode"), frasi di basso o riff di chitarra e tastiera. L'Arpeggiatore può anche essere sfruttato per

'movimentare' parti di Pad, suoni di synth altrimenti troppo statici o per creare effetti sonori del tutto peculiari.

- Le modalità Combination, Sequencer e Song Play permettono l'utilizzo di un doppio Arpeggiatore per la riproduzione di due pattern differenti. E' quindi possibile (per esempio), sfruttare pattern diversi per il basso e la batteria, oppure utilizzare uno split di tastiera o di velocity per alternare i pattern in maniera dinamica e musicalmente imprevedibile.

RPPR

- La TRITON Extreme è fornita della funzione RPPR (Realtime Pattern Play/Recording). In modalità Sequencer, la funzione consente di assegnare pattern preset o utente (di una determinata traccia) a note individuali della tastiera per la successiva riproduzione in tempo reale con la semplice pressione di un tasto. La memoria interna è inoltre fornita di numerosi pattern preset particolarmente adatti a tracce percussive.

4 Ingressi / 6 Uscite Audio

- Lo strumento è provvisto di serie di un ingresso analogico (due canali) e digitale (due canali) per la registrazione dei campioni in stereo. Gli ingressi analogici sono dotati di un selettore MIC/LINE e di un controllo di livello separato, in grado quindi di accogliere sia sorgenti audio microfoniche che di linea. L'ingresso digitale supporta il formato S/P DIF a 48 kHz. Il segnale audio in ingresso può essere ruotato a qualsiasi effetto e/o al circuito Valve Force. Sia gli effetti che il circuito Valve Force possono essere utilizzati durante il campionamento, così come è consentito sfruttare la TRITON Extreme come un processore 4-in/6-out a sé stante oppure usare l'effetto di Vocoder per combinare il segnale audio in ingresso con i suoni interni.
- Sei canali di uscita audio. Le uscite analogiche comprendono i jack principali L/MONO ed R ed altre quattro uscite individuali (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 e 4. A tutte le uscite è possibile ruotare con la massima versatilità gli oscillatori individuali, le percussioni, i timbri/tracce così come il segnale proveniente da un effetto insert. L'uscita digitale presente è in formato S/P DIF con connettore dedicato (due canali; L/MONO ed R) e supporta la frequenza di campionamento a 48 kHz.

Interfaccia Utente Touch

L'interfaccia utente della TRITON Extreme è rappresentata dal sistema TouchView, composto da un ampio display LCD da 320 × 240 sensibile al tocco, che permette quindi di effettuare la selezione dei parametri e l'esecuzione delle funzioni semplicemente premendo gli oggetti e le icone sullo schermo - un'ulteriore prova di flessibilità e facilità d'uso che rendono la tastiera uno strumento tecnologicamente avanzatissimo.

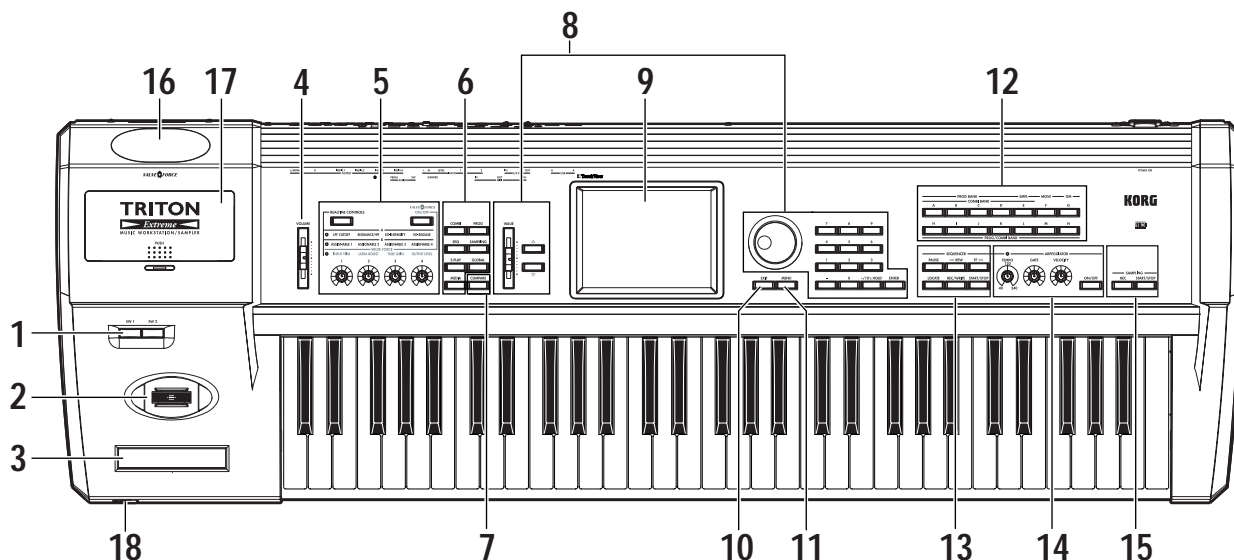
Connessione USB per il collegamento di un drive CD-R/RW e di un computer

La TRITON Extreme è stata dotata di due porte (USB A ed USB B), per mezzo delle quali è possibile effettuare il salvataggio dei dati su dispositivi USB-compatibili (hard disk, drive rimovibili, drive CD-R/RW).

Il back up può anche essere effettuato trasferendo i dati dal media inserito nello slot CF su di un computer, così come è prevista la possibilità di ripristino dei dati precedentemente esportati sul PC all'interno della tastiera.

Pannello frontale e posteriore

Pannello frontale



1. Tasti [SW1], [SW2]

Tasti per la selezione dello status On/Off, la cui funzione può essere specificata nelle modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Sampling. Lo status On (abilitazione) è segnalato dall'accensione del tasto (☞ p.21).

2. Joystick

Controller utilizzabile per la gestione di numerosi parametri relativi ai Programmi ed agli effetti. Il tipo di controllo può variare in base al movimento del Joystick sui quattro assi direzionali (+Y, -Y, -X, +X) (☞ p.21).

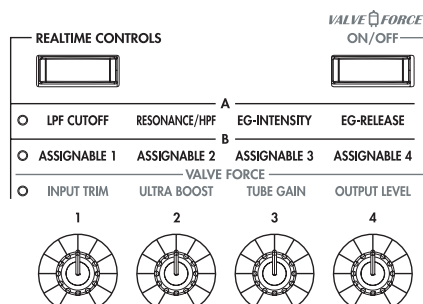
3. Controller Ribbon

Controller utilizzabile per la gestione di numerosi parametri relativi ai Programmi ed agli effetti. Il tipo di controllo può variare in base al movimento delle dita sulla superficie del Ribbon (☞ p.21).

4. Cursore [VOLUME]

Regola il volume in uscita dai jack AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R e dalla presa cuffie.

5. REALTIME CONTROLS



Il tasto [REALTIME CONTROLS] permette di selezionare le modalità A, B o le funzioni della VALVE FORCE per i quattro controlli Realtime [1]–[4], con i quali è possibile gestire in tempo reale le variazioni timbriche, gli effetti, i Control Change MIDI e la Valve Force (☞ p.22, GB p.6).

Tasto [REALTIME CONTROLS]

Tasto che consente la selezione delle modalità A, B o Valve Force per i quattro controlli Realtime. La modalità scelta è segnalata dall'accensione del LED corrispondente.

Tasto VALVE FORCE [ON/OFF]

Tasto la cui pressione alterna lo status On/Off della funzione Valve Force. Lo status On è segnalato dall'accensione del tasto.

Manopole [1], [2], [3] e [4]

In **modalità A**, la funzione assegnata a ciascun controllo è fissa. Alla manopola [1] corrisponde la frequenza di taglio del filtro passa-bassi, alla [2] il livello di risonanza del filtro oppure la frequenza di taglio del filtro passa-alti, alla [3] l'intensità del filtro EG ed alla [4] il tempo di rilascio del filtro/amp.

In **modalità B**, ciascuna manopola controlla la funzione preventivamente specificata nelle modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play o Sampling.

Per quanto riguarda la **Valve Force**, anche in questo caso le funzioni sono fisse: la manopola [1] controlla il livello d'ingresso audio al circuito Valve Force, la [2] gestisce il livello di mix del circuito analogico ultra-low boost, la [3] permette di specificare il livello di guadagno del segnale in ingresso ed infine la [4] controlla il livello di uscita dal circuito Valve Force.

⚠ Per alcuni Timbri, l'utilizzo dei controlli Valve Force o l'editing dei relativi parametri potrebbe generare rumori indesiderati.

6. Tasti Modalità

Tasti la cui pressione consente l'accesso alle rispettive modalità operative della TRITON Extreme. La selezione e l'avvenuto accesso alla modalità sono segnalati dall'accensione del tasto premuto (☞ p.10).

Tasto [COMBI]

Consente la selezione della modalità Combination.

Tasto [PROG]

Permette la selezione alla modalità Program.

Tasto [SEQ]

Permette l'accesso alla modalità Sequencer.

Tasto [SAMPLING]

Consente la selezione della modalità Sampling.

Tasto [S.PLAY]

Permette la selezione della modalità Song Play.

Tasto [GLOBAL]

Consente la selezione della modalità Global.

Tasto [MEDIA]

Permette l'accesso alla modalità Media.

7. Tasto [COMPARE]

Tasto mediante il quale è possibile paragonare il suono del Programma o della Combinazione oggetto di editing con la versione presente in memoria. Può essere utilizzato anche per effettuare comparazioni di tipo "prima e dopo" durante la registrazione o l'editing in modalità Sequencer (☞ p.14).

8. Controller VALUE

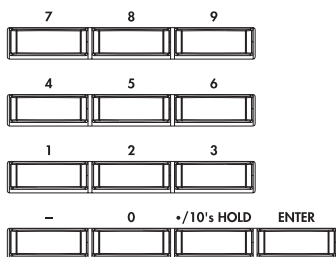
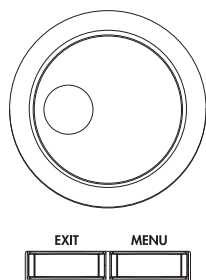
I controller VALUE descritti a seguire permettono di specificare il valore del parametro correntemente selezionato (☞ p.14).

Cursore [VALUE]

Cursore che consente di apportare variazioni piuttosto ampie al valore del parametro selezionato. Può essere utilizzato anche come sorgente di modulazione.

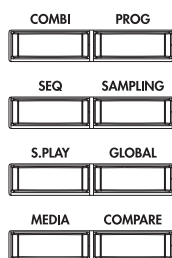
Tasti [▲] [△] [▽]

Tasti utilizzabili per l'incremento o il decremento in step di un'unità per volta del valore del parametro, e perciò piuttosto utili per la regolazione fine.



Manopola [VALUE]

Manopola che permette la modifica del valore del parametro.



Tasti numerici [0] – [9], tasti [ENTER], [–], [./10's HOLD]

I tasti numerici possono essere usati per l'inserimento diretto del valore da assegnare al parametro selezionato. Premere i tasti [0]–[9], [–] e [./10's HOLD] per specificare il valore desiderato, e quindi il tasto [ENTER] per confermare. Il tasto [./10's HOLD] può essere usato per l'inserimento di un valore con cifre decimali, mentre quello [–] consente di invertire il segno matematico (+/–).

Il tasto [./10's HOLD] permette inoltre di 'bloccare' la cifra delle decine durante la selezione dei Programmi o delle Combinazioni.

Tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo uno dei tasti numerici [0]–[9] è anche possibile selezionare fino a dieci comandi di menù dalla pagina corrente. Nelle modalità Program e Combination, tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] è possibile attivare la funzione Auto Song Setup. (☞ p.58)

9. Schermo LCD

La TRITON Extreme è fornita di un display che utilizza il sistema TouchView. La selezione delle pagine, dei parametri e degli oggetti visualizzati sullo schermo (così come l'impostazione dei valori di alcuni di questi) può essere effettuata toccando direttamente le icone sul display (☞ p.8).

10. Tasto [EXIT]

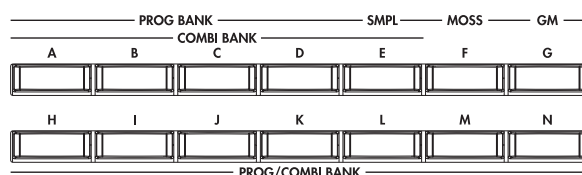
Consente la cancellazione delle impostazioni effettuate nella finestra di dialogo che appare sul display LCD (con la conseguente chiusura). La funzione è equivalente a quella ottenibile con il pulsante Cancel. La pressione del tasto permette inoltre la chiusura dei menù popup (a scomparsa) e dei menù di pagina. Quando ci si trova nella P (pagina) 1–9 di ciascuna modalità, la pressione del tasto [EXIT] consente l'accesso alla P (pagina) 0 della stessa modalità.

11. Tasto [MENU]

Da utilizzare per la selezione delle diverse pagine disponibili. La pressione del tasto [MENU] consente la visualizzazione di un elenco di pagine della modalità in uso, alle quali è possibile accedere direttamente premendo sul display la pagina desiderata. La selezione delle pagine può anche essere effettuata tenendo premuto il tasto [MENU] e premendo il corrispondente tasto numerico [0]–[9] (☞ p.9, 13).

12. Tasti BANK

Tasti utilizzabili per la selezione dei banchi dei Programmi o delle Combinazioni.



PROG BANK:

[A], [B], [C], [D], [E] (SMPL), [F] (MOSS), [G] (GM), [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]

COMBI BANK:

[A], [B], [C], [D], [E], [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]

In modalità Program, i tasti consentono la selezione dei banchi dei Programmi.

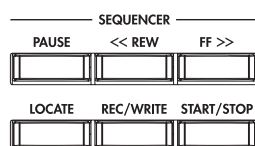
In modalità Combination, i tasti permettono la selezione dei banchi delle Combinazioni. Durante l'assegnazione di un Programma ai vari timbri di una Combinazione, questi tasti possono essere utilizzati per la selezione del banco a cui appartiene il

Programma scelto. In questo caso, il tasto del banco del Programma selezionato per quel determinato timbro rimane acceso. In modalità Sequencer e Song Play, quando la cella edit (l'area evidenziata) è posizionata sul Programma di ciascuna traccia, i tasti consentono la selezione del banco esattamente come per la modalità Combination.

Durante la scelta di un Programma, ogni pressione del tasto [G] consente di alternare la selezione di un banco tra quelli appartenenti a tutti i banchi GM(2) ed a quelli percussivi GM nel seguente ordine: G, g(1), g(2)–g(8), g(9), g(d), G, g(1) etc.

Da notare che il banco [F] può essere selezionato solo in modalità Program, e soltanto dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS.

13. SEQUENCER



Tasto [PAUSE]

In modalità Sequencer, il tasto consente di porre in pausa la riproduzione della Song o della Cue list. In modalità Song Play invece, la pausa ha effetto sulla riproduzione della song SMF. L'abilitazione della pausa è segnalata dall'accensione del tasto. Premendo nuovamente il tasto [PAUSE] è possibile annullare la pausa e ripristinare la riproduzione (il tasto si spegne).

Tasto [<<REW]

In modalità Sequencer, il presente tasto consente il riavvolgimento rapido della Song o della Cue list. Tenere premuto il tasto per accendere il LED e riavvolgere la Song (il tasto non può essere utilizzato durante la registrazione).

Tasto [FF>>]

In modalità Sequencer, la pressione del tasto consente l'avanzamento veloce della Song o della Cue list. Tenere premuto il tasto per accendere il LED e far avanzare velocemente la Song (il tasto non può essere utilizzato durante la registrazione).

Tasto [LOCATE]

In modalità Sequencer, la pressione del tasto consente di richiamare direttamente un punto qualsiasi all'interno della Song o della Cue list. In modalità Song Play, il tasto permette di richiamare il punto specificato dal quale successivamente far ripartire il playback della Song SMF.

Tasto SEQUENCER [REC/WRITE]

In modalità Sequencer, la pressione di questo tasto causa l'accensione del LED. La successiva pressione del tasto SEQUENCER [START/STOP] consente quindi di dar inizio alla registrazione (☞ p.44). Nelle modalità Program, Combination e Global, la pressione del tasto causa l'apertura di una finestra di dialogo, nella quale è possibile stabilire se salvare (OK) o meno (Cancel) in memoria le variazioni fino a quel momento apportate. (☞ p.116, 118). Nelle modalità Program o Combination, tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo questo tasto è possibile attivare la funzione Auto Song Setup. (☞ p.58)

Tasto SEQUENCER [START/STOP]

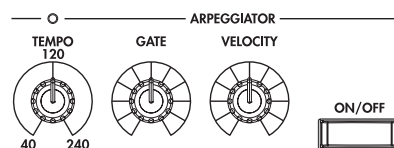
Tasto che consente di avviare/interrompere la registrazione e la riproduzione delle Song o delle Cue list in modalità Sequencer, e la riproduzione delle Song SMF in modalità Song Play. (Durante la registrazione e la riproduzione il tasto lampeggia in base al tempo impostato).

I tasti possono comunque essere anche utilizzati per la riproduzione di CD audio mediante un drive CD-R/RW connesso via USB.

SEQUENCER	tasto [START/STOP]	: Play/Stop
	tasto [FF>>]	: Avanzamento veloce
	tasto [<<REW]	: Riavvolgimento rapido
	tasto [PAUSE]	: Pausa
	tasto [LOCATE]	: Accesso immediato ad un determinato punto della Song

14. ARPEGGIATORE

Manopole che permettono il controllo della performance dell'Arpeggiatore in tempo reale (☞ GB p.11).



Manopola [TEMPO]

Regola il tempo dell'Arpeggiatore e del sequencer. Il LED lampeggia ad intervalli di un quarto di nota in base al valore di tempo selezionato.

Manopola [GATE]

Determina il tempo di gate (durata) delle note arpeggiate. Quando il controllo si trova in posizione centrale (ore 12), il tempo di gate corrisponde all'impostazione del parametro "Gate" dell'Arpeggiatore. Ruotando la manopola verso sinistra o verso destra si produce rispettivamente una diminuzione ed un aumento del tempo di gate.

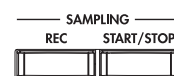
Manopola [VELOCITY]

Imposta la velocity (intensità di volume) delle note arpeggiate. Quando il controllo si trova in posizione centrale (ore 12), il valore di velocity corrisponde all'impostazione del parametro "Velocity" dell'Arpeggiatore. Ruotando la manopola verso sinistra o verso destra si produce rispettivamente una diminuzione ed un aumento della velocity delle note arpeggiate.

Tasto [ON/OFF]

Alterna lo status on/off dell'Arpeggiatore. Quando è ON, il tasto rimane acceso.

15. SAMPLING



Tasto SAMPLING [REC]

Nelle modalità Sampling, Program, Combination e Sequencer, la pressione di questo tasto ne causa l'accensione. La successiva pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] permette l'avvio del campionamento o l'accesso allo status sample-ready.

Tasto SAMPLING [START/STOP]


Nelle modalità Sampling, Program, Combination e Sequencer, la pressione di questo tasto (successiva alla pressione del tasto SAMPLING [REC]) consente l'avvio del campionamento o l'accesso allo status sample-ready.

Nella pagina Sampling P1: Sample Edit, la pressione del tasto permette il monitoraggio del campione selezionato.

Il tasto può inoltre essere usato per la riproduzione di un file WAVE dal media. Tale funzione può essere usata nella finestra della directory in diverse pagine della modalità Media, nella pagina Make Audio CD (sempre in modalità Media) e nella finestra di dialogo "Select Directory" delle modalità Program, Combination, Sequencer e Sampling.

16. Protezione del vano Valvola

La TRITON Extreme è fornita di una valvola 12AU7 (ECC82).

 La protezione del vano Valvola può rompersi se soggetta a forti impatti. Prestare particolare attenzione ad evitarle bruschi impatti da parte di oggetti pesanti, dato che ciò potrebbe causare anche il danneggiamento della valvola stessa. Nel caso in cui la protezione risulti danneggiata in seguito a qualsiasi evenienza, effettuarne immediatamente la sostituzione, poichè in caso contrario è possibile causare il malfunzionamento dell'intero strumento.

17. Protezione dello slot RAM

Vano dedicato ai moduli SIMM per la memoria di campionamento RAM. E' possibile installare fino a tre moduli RAM SIMM da 32 MByte. (☞ GP p.321)

18. Jack Headphone (Cuffie)

Presa alla quale è possibile collegare un paio di cuffie stereofoniche (connettore stereo da 1/4").

Il segnale in uscita dalla presa corrisponde a quello inviato alle uscite principali OUTPUT L/MONO ed R.

Pannello posteriore

1. Presa di alimentazione elettrica AC

Presa a cui collegare il cavo di alimentazione fornito di serie. Dopo aver connesso il cavo alla TRITON Extreme, inserire la spina in una presa di corrente elettrica (☞ p.16).

2. Switch [POWER]

Alterna l'accensione e lo spegnimento della tastiera (☞ p.18).

3. AUDIO OUTPUT

Da utilizzare per il collegamento di amplificatori o mixer. Oltre alle uscite audio principali L/MONO ed R, la TRITON Extreme è fornita di altre quattro uscite audio individuali. A ciascuna di queste è possibile ruotare il suono di un oscillatore, di un timbro/traccia o di un effetto insert (☞ p.106).

Uscite Audio (MAIN) L/MONO, R

Prese jack phono sbilanciate. Sono le uscite principali della tastiera. Impostando il parametro "Bus Select" su **L/R**, il suono di un oscillatore, di un effetto Insert, di un singolo strumento percussivo o del metronomo può essere inviato ai jack (MAIN) L/MONO ed R. Per le connessioni in stereo, utilizzare entrambi i jack L/MONO ed R, mentre per i collegamenti in mono la sola uscita audio L/MONO.

Uscite Audio (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4

Prese jack phono sbilanciate. Sono le uscite individuali (indipendenti) della tastiera. Impostando il parametro "BUS Select" su 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, o 3/4(Tube), il suono di un oscillatore, di un effetto Insert, di un singolo strumento percussivo o del metronomo può essere inviato ai jack (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4. Il livello d'uscita dai jack 1, 2, 3, 4 non è influenzato dal cursore [VOLUME].

4. AUDIO INPUT

Coppia di ingressi audio utilizzabili per il collegamento e la registrazione di una sorgente audio microfonica o di linea, oppure per l'elaborazione sonora dell'audio in ingresso da parte degli effetti interni della TRITON Extreme (☞ p.64, 109, 113). Lo switch [MIC/LINE] ed il controllo di livello [LEVEL] consentono l'utilizzo di un'ampia gamma di sorgenti sonore, da quelle con segnali di livello microfonico a quelle con uscite di linea.

Jack AUDIO INPUT 1/2

Coppia di jack phone sbilanciati.

Controllo [LEVEL]

Manopola che determina il livello d'ingresso del segnale ai jack AUDIO INPUT 1/2.

Switch [MIC/LINE]

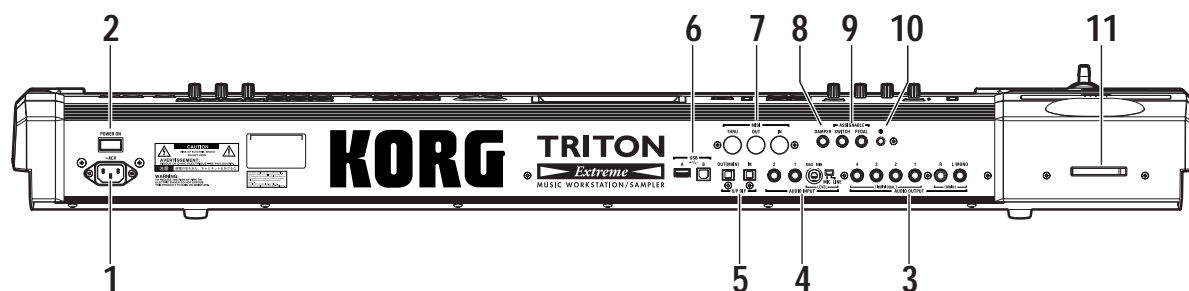
Seleziona il tipo di segnale in ingresso (microfonico/di linea) per i jack AUDIO INPUT 1/2.

5. S/P DIF

Jack OUT(MAIN)

Jack digitale di tipo ottico in formato S/P DIF (IEC 60958, EIAJ CP-1201). Da questo jack la tastiera invia una copia digitale del segnale in uscita dai jack analogici AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R, con una frequenza di campionamento pari a 48 kHz.

Utilizzare l'apposito cavo ottico per il collegamento della presa all'ingresso digitale di dispositivi audio esterni (DAT, MD etc.). Il cursore [VOLUME] non ha alcun effetto sul livello d'uscita di questo jack.



Jack IN

Jack digitale di tipo ottico S/P DIF in formato (IEC 60958, EIAJ CP-1201).

La presa consente il collegamento di dispositivi digitali con frequenza di campionamento a 48kHz.

Utilizzare l'apposito cavo ottico per il collegamento della presa all'uscita digitale di dispositivi esterni (DAT, MD etc.).

6. USB

Porta USB A (per la connessione di un drive CD-R/RW etc.)

Bus al quale è possibile connettere un dispositivo USB esterno (hard disk, MO, drive CD-RW etc.). (☞ GP p.325)

Porta USB B (per la connessione di un computer)

Bus utilizzabile per la connessione di un personale computer, e che permette quindi l'accesso da parte di quest'ultimo ai dati contenuti sulla card CompactFlash (MicroDrive) della TRITON Extreme. La connessione consente inoltre di inviare e ricevere messaggi MIDI tra la TRITON Extreme ed il PC. (☞ GP p.325)

Cos'è la porta USB?

La sigla USB rappresenta l'acronimo di Universal Serial Bus, un tipo d'interfaccia utilizzata per il trasferimento dei dati tra computer, oppure tra una tastiera e/o altri tipi di periferiche.

7. MIDI

Porta MIDI THRU

La porta MIDI THRU permette il reinvio (ad unità esterne) di tutte le informazioni MIDI ricevute dallo strumento attraverso la porta MIDI IN (senza alcuna variazione di sorta). Ciò permette il collegamento seriale (cioè a cascata) di più unità MIDI (☞ GP p.288).

Porta MIDI OUT

Porta dalla quale sono trasmesse tutte le informazioni ed i messaggi MIDI. Da utilizzare per il controllo (da parte della TRITON Extreme) di uno o più dispositivi MIDI esterni connessi (☞ GP p.288).

Porta MIDI IN

Porta dalla quale sono ricevute tutte le informazioni ed i messaggi MIDI, ed utilizzabile quindi per il controllo della TRITON Extreme da parte di dispositivi MIDI esterni (☞ GP p.288).

8. Jack DAMPER

Jack al quale è possibile collegare un pedale opzionale, come per esempio il modello DS-1H della Korg.

Il pedale DS-1H offre tra l'altro l'ambita funzione di mezzo-pedale, molto ricercata dai musicisti attenti al più piccolo dettaglio tecnico. Da notare che qualsiasi altro tipo di pedale funzionerà solo come switch damper. Per garantire un corretto utilizzo del pedale connesso, regolare adeguatamente la polarità e la sensibilità della funzione di mezzo-pedale (☞ GP p.157, 165).

9. ASSIGNABLE

Jack SWITCH

Presa jack per il collegamento di uno switch a pedale con funzioni di On/Off, come per esempio lo switch a pedale PS-1 della Korg.

La funzione dello switch può essere assegnata in modalità Global, permettendone così l'uso come controller di modulazione, per la selezione dei Programmi e delle Combinazioni, per avviare/arrestare la riproduzione delle Song del sequencer oppure per impostare il tempo con la funzione Tap. (☞ p.90).

Jack PEDAL

Presa jack alla quale collegare un pedale di espressione o di volume, come per esempio i modelli EXP-2 o XVP-10 di Korg. La funzione del pedale può essere assegnata in modalità Global, permettendone così l'utilizzo ai fini del controllo di volume etc. (☞ p.90)

10. Manopola [Contrast adjustment]

Determina il contrasto dello schermo LCD.

L'impostazione ottimale dipende principalmente dall'angolo visivo e dalle condizioni di luminosità ambientale, per cui la regolazione del contrasto deve essere effettuata in base alle proprie esigenze.

11. Slot Card CF

Slot dedicato alle card CompactFlash o Microdrive. ATTENZIONE: l'inserimento o la rimozione delle card deve essere effettuata solo a strumento spento. Per i dettagli sulla gestione dei media, fare riferimento a p.127.

Pulsante Eject

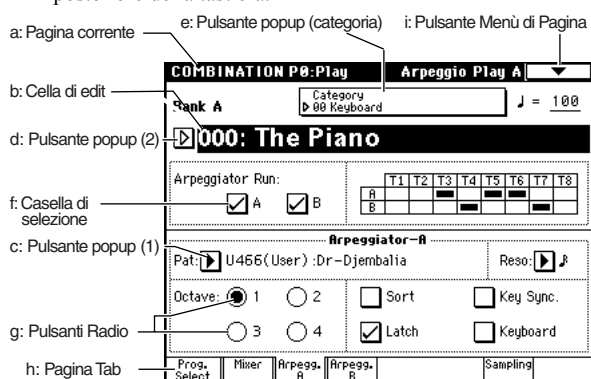
Pulsante utilizzabile per l'espulsione del media inserito nello slot. ATTENZIONE: la rimozione delle card deve essere effettuata solo a strumento spento. Qualora il media dovesse rimanere (per un qualsiasi motivo) all'interno dello slot, NON cercare di rimuoverlo manualmente forzandone l'uscita, ma contattare il rivenditore Korg locale.

Nomi e funzioni degli oggetti sul display LCD

La TRITON Extreme utilizza l'interfaccia grafica TouchView di Korg.

La selezione delle pagine, l'impostazione dei parametri, l'assegnazione dei nomi a Programmi e Combinazioni, la scrittura dei dati in memoria e molte altre operazioni possono essere effettuate semplicemente toccando gli oggetti visualizzati sullo schermo.

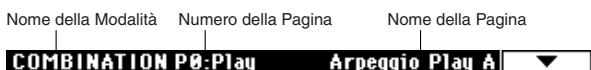
note Nei manuali della TRITON Extreme, i nomi compresi tra virgolette (pulsante "...", o pagina tab "...") fanno riferimento agli oggetti sul display, mentre le voci tra parentesi quadre (tasto [...], manopola [...] o cursore [...]) si riferiscono ai controlli presenti sul pannello frontale e posteriore della tastiera.



a: Pagina Corrente

Indica la pagina selezionata nella modalità corrente.

Da sinistra sono rispettivamente indicati il nome della modalità, il numero ed il nome della pagina.



b: Cella di Edit

La pressione di un parametro nello schermo LCD a volte consente di evidenziare il parametro stesso o il relativo valore sul display (con un colore inverso dal resto della schermata). Tale area è denominata **Cella di Edit**, e la voce in essa contenuta può essere modificata secondo necessità.

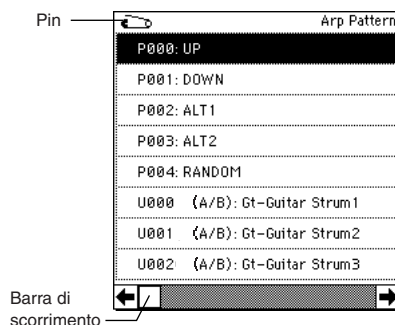
Il valore del parametro può essere impostato utilizzando i controller VALUE (p.14) oppure mediante il pulsante popup sul display. I parametri rappresentanti numeri di nota o valori di velocity possono essere modificati tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo direttamente la nota sulla tastiera.

c: Pulsante Popup (1)

La pressione di questo tasto virtuale consente la visualizzazione di un menù a scomparsa, nel quale è indicato l'insieme dei valori disponibili per quel determinato parametro o selezione. Per inserire il valore desiderato, premere il valore scelto nel menù a scomparsa.

Una volta visualizzato il menù popup sul display, qualsiasi operazione compiuta dai controller VALUE (p.14) determina la chiusura del menù stesso. Se il menù non è bloccato (pulsante "Pin"), la chiusura può essere ottenuta toccando un punto qualsiasi all'esterno del menù.

* Menù Popup

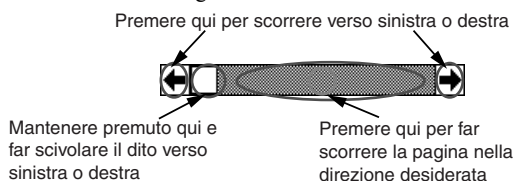


Pin

Pulsante che **blocca** o **sblocca** alternativamente il menù popup. Quando il menù è bloccato, il pin è visualizzato come una spilla chiusa, ed il menù rimane sullo schermo anche dopo aver effettuato la selezione della voce desiderata. Viceversa, quando la spilla è aperta, il menù scompare non appena si effettua la scelta.

Barra di scorrimento

Da utilizzare quando si desidera leggere i valori dei parametri non visualizzabili in una singola schermata.



d: Pulsante Popup (2)

La pressione del pulsante permette la visualizzazione di un menù popup che consente la scelta di:

- "Bank/Program Select," "Bank/Combination Select": Selezione dei Programmi o delle Combinazioni in base al banco di appartenenza.
 - "Multisample Select": Selezione per categorie di un Multicampione per l'oscillatore del Programma (valido solo per i Multicampioni ROM).
 - "Category/Effect Select": Selezione di un effetto Insert o Master per categoria.
- Per chiudere il menù popup, premere il pulsante OK o Cancel.

e: Pulsante popup (categoria)

Tipo di pulsante la cui pressione permette di visualizzare un menù popup per la scelta di:

- "Category/Program Select," "Category/Combination Select": Selezione dei Programmi o delle Combinazioni in base alla rispettiva categoria di appartenenza.
- Per chiudere il menù popup, premere il pulsante OK o Cancel.

f: Casella di selezione

Il segno di spunta è alternativamente inserito/rimosso ad ogni pressione dell'oggetto nel display. Quando la casella è spuntata, la funzione è abilitata; viceversa, quando è in bianco, il parametro non è abilitato.

g: Pulsanti Radio

Pulsanti che consentono la scelta tra opzioni multiple.

h: Pagina Tab

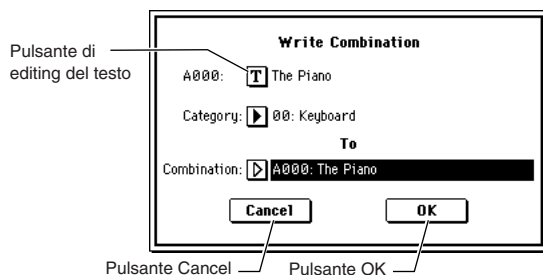
Le pagine Tab, indicate nella parte bassa del display, permettono l'accesso alle varie sottopagine della schermata principale.

i: Pulsante del Menù di Pagina

La pressione del pulsante permette la visualizzazione di un elenco di comandi disponibili, la cui tipologia e quantità dipende dalla pagina correntemente selezionata. In alternativa, i comandi di menù possono essere selezionati direttamente tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo uno dei tasti numerici [0]–[9]. Per chiudere il menù di pagina, toccare lo schermo in un qualsiasi punto all'esterno del menù stesso, oppure premere il tasto [EXIT].

* Finestra di dialogo

La finestra di dialogo mostrata sul display è sempre riferita al comando del menù di pagina scelto. Quando si utilizza la finestra di dialogo per la selezione di Programmi e Combinazioni, i controller VALUE possono essere sfruttati per l'inserimento diretto del numero desiderato (☞ p.14). Per eseguire il comando, premere il pulsante OK. Per non effettuare alcuna operazione, premere il pulsante Cancel. (L'operazione scelta ha luogo dopo aver premuto e rilasciato il pulsante, al termine della quale la finestra di dialogo si chiude). Il tasto [EXIT] corrisponde al pulsante Cancel, al pulsante Done, ed al pulsante Exit.

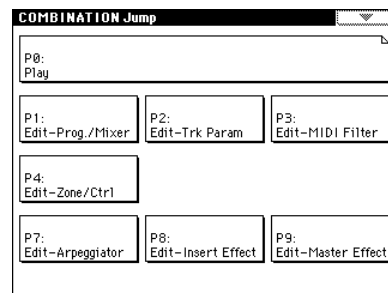


☛ Dopo l'esecuzione di alcuni comandi, il menù, se precedentemente bloccato, viene automaticamente sbloccato e successivamente chiuso.

* Pulsante di editing del testo

La pressione di questo pulsante permette l'accesso ad una finestra di testo, che può essere utilizzata per modificare il nome dei Programmi, delle Combinazioni, delle Song etc. (☞ p.117).

* Menù Page jump



Nelle modalità Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play o Global, premendo il tasto [MENU] del pannello frontale è possibile visualizzare un elenco di pagine relative alla modalità corrente (ricordiamo a tale proposito che la pagina selezionata prima della pressione di tale tasto è indicata con l'angolo superiore destro piegato). L'accesso diretto a tali pagine può essere effettuato semplicemente premendo la pagina desiderata sul display (oppure mediante la pressione di uno dei tasti numerici [0]–[9]). La pressione del tasto [EXIT] richiama direttamente la pagina P0.

* Altri oggetti

Per modificare il valore del parametro di un oggetto indicato come un cursore o una manopola, premere l'oggetto in questione per spostare la cella edit sull'icona, e quindi utilizzare i controller VALUE per modificarne il valore. Sono inoltre presenti icone simili ai pulsanti OK e Cancel (descritti in “* Finestra di dialogo”) che, una volta premuti e rilasciati, eseguono l'operazione richiesta (per esempio i pulsanti Done, Copy ed Insert).

Pulsanti Toggle

Questo tipo di pulsanti alternano la funzione o lo status on/off ad ogni singola pressione.

- Pulsante PLAY/MUTE/REC nelle modalità Sequencer e Song Play
- Pulsante SOLO ON/OFF nelle modalità Sequencer e Song Play
- Pulsante ON/OFF per gli effetti Insert e Master

Panoramica delle modalità operative della TRITON Extreme

La TRITON Extreme è provvista di numerose funzioni che permettono la riproduzione e l'editing dei Programmi/Combinazioni, così come la registrazione e la riproduzione degli eventi sequenzializzati e dei campioni ed infine la gestione dei dati su media. L'unità incaricata di gestire una serie di funzioni comuni tra loro è denominata **modalità**. La TRITON Extreme può operare in sette modalità diverse.

Modalità Program

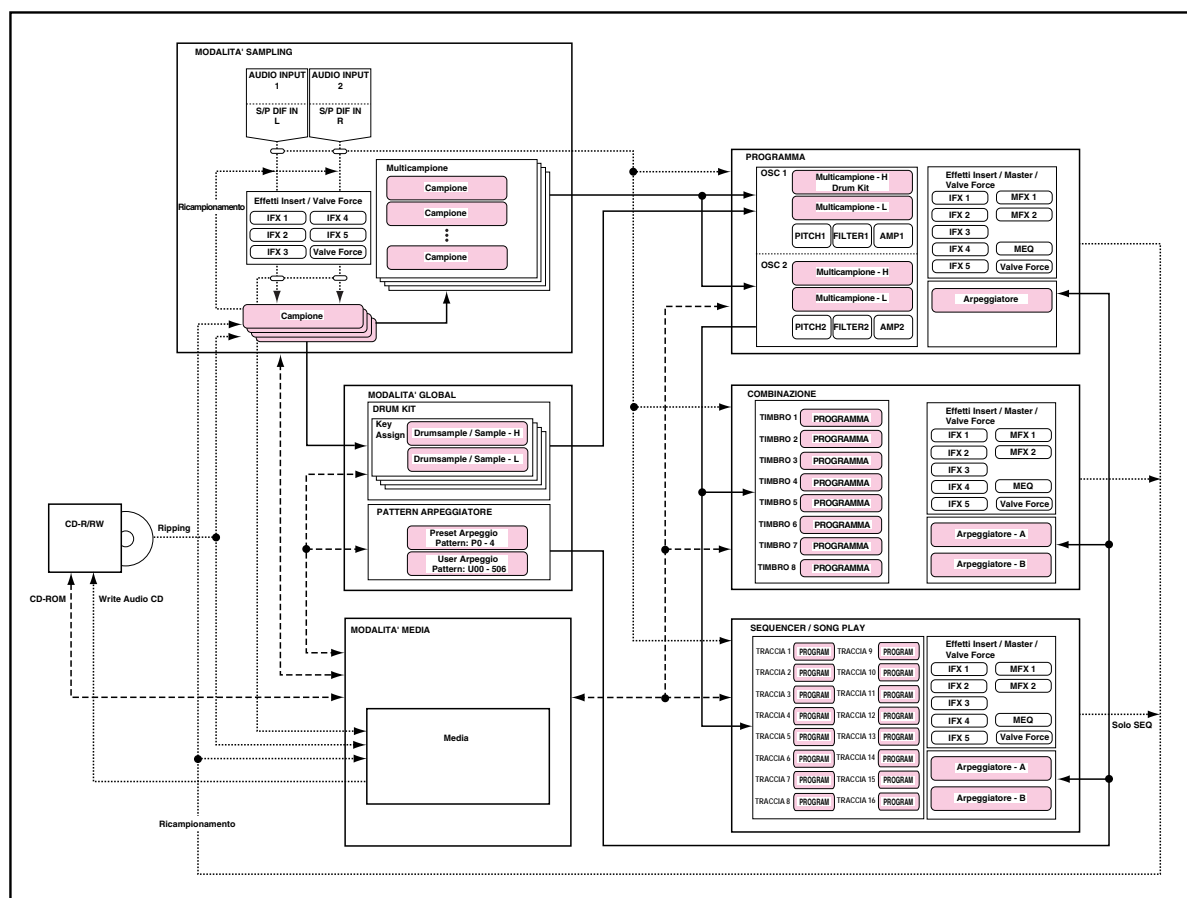
- Selezione e riproduzione dei Programmi.
I Programmi possono essere scelti tra i banchi riscrivibili A-F ed H-N, che contengono un totale di 1.664 timbri, ed il banco non riscrivibile G (256 Programmi compatibili con lo standard GM2 e nove Programmi percussivi). (Nota: i 128 Programmi del banco F possono essere selezionati solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS).
- Campionamento e ricampionamento.
Campionamento di una sorgente audio esterna eseguito (per esempio) durante la performance dell'Arpeggiatore, o campionamento della stessa esecuzione strumentale utilizzando un Programma.
- Modifica (editing) di un Programma.
Impostazione dei parametri relativi ad oscillatore, filtri, amplificatore, EG, LFO, effetti, Valve Force ed Arpeggiatore.

I Multicampioni utilizzabili con l'oscillatore sono i seguenti:

- 962 Multicampioni interni (160 Mbyte)
- Multicampioni (RAM) registrati con la TRITON Extreme o caricati da media (96 Mbyte al massimo)
- Creazione dei Programmi percussivi grazie ai kit di batteria (assemblati in modalità Global)

Modalità Combination

- Selezione e riproduzione delle Combinazioni
Ogni Combinazione può essere composta da due o più Programmi (fino ad un massimo di otto), e permette la creazione di sonorità notevolmente complesse ed articolate, non altrimenti ottenibili con la semplice modifica di un singolo Programma.
Le Combinazioni possono essere selezionate tra quelle dei banchi riscrivibili A-E ed H-N, che contengono un totale di 1.536 suoni.
- Campionamento e ricampionamento.
Campionamento di una sorgente audio esterna durante (per esempio) la performance dell'Arpeggiatore, oppure ricampionamento della stessa esecuzione strumentale utilizzando una Combinazione.
- Modifica (editing) di una Combinazione.
Modifica ed impostazione dei parametri relativi a volume, pan, layer/split etc. di ciascun timbro (Programma) della Combinazione, e regolazione degli effetti, della Valve Force e dei due Arpeggiatori.



Modalità Sequencer

- Uso del sequencer MIDI a 16 tracce per la registrazione e riproduzione delle Song.
- Registrazione di una singola traccia MIDI o di tutte e sedici contemporaneamente, inclusa la possibilità d'incisione dei messaggi di Sistema Esclusivo.
- Campionamento/ricampionamento.
Campionamento di una sorgente audio esterna in ingresso ed in sync con la riproduzione della Song MIDI. L'operazione determina la creazione di un evento di nota trigger, il quale sarà in seguito utilizzato per 'richiamare' il campione registrato al momento opportuno, proprio come avverrebbe nell'incisione di una vera traccia audio (funzione "In-track Sampling").
Ricampionamento della Song MIDI su media, e possibilità di scrittura del file risultante su un drive CD-R/RW connesso al bus USB-A della TRITON Extreme per la creazione di un CD audio originale.
- Impostazioni di Valve Force per le Song.
- Registrazione della performance degli Arpeggiatori sulla Song o sul pattern.
- Uso delle Cue list per la creazione di un arrangiamento che sfrutti le diverse Song come sezioni di un brano musicale (verso, chorus, bridge, coda etc.), e determinazione del numero di ripetizioni per ciascuna Song.
- 20 Cue list, 200 Song e 100 pattern preset (max) utilizzabili. Fino a 100 pattern utilizzabili per ciascuna Song.
- Uso della TRITON Extreme come generatore di tono multitimbrico a 16 tracce.
- Esecuzione strumentale implementata dalla funzione RPPR (Realtime Pattern Play/Recording), ed impostazioni dei vari parametri.

Modalità Song Play

- Riproduzione di Song in formato SMF (Standard MIDI File) direttamente da media durante l'esecuzione strumentale.
- Impostazione degli effetti e della Valve Force per l'utilizzo in modalità Song Play.
- Uso dell'Arpeggiatore durante la riproduzione delle Song in formato SMF.
- Riproduzione continua ed in loop delle Song in formato SMF in base all'ordine specificato con la funzione Jukebox.

Modalità Sampling

- Campionamento di una sorgente audio esterna.
Uso degli effetti Insert e della Valve Force durante la registrazione del campione.
- Modifica della forma d'onda del campione registrato o importato dal media; impostazione dei punti di loop etc.
- Editing dei Multicampioni (costituiti da due o più Campioni).
- Conversione del Multicampione in Programma, per l'utilizzo successivo dello stesso in modalità Program, Combination, Sequencer o Song Play.
- Campionamento digitale ("ripping") direttamente dal CD audio riprodotto dal drive CD-RW connesso al bus USB-A. Playback dei CD audio commerciali.

Modalità Global

- Impostazioni globali della TRITON Extreme, come per esempio l'intonazione master ed il canale MIDI Global.
- Creazione dei kit di batteria utente (144 kit), dei pattern di arpeggio utente (507 pattern), e delle scale utente (16 scale da un'ottava ed una scala full-range).
- Creazione dei kit di batteria mediante l'uso dei 1.171 campioni percussivi interni (ROM) o dei campioni RAM creati sulla TRITON Extreme o importati dal media.
- Rinomina delle categorie per i Programmi e le Combinazioni.
- Impostazione dei pedali e degli switch assegnabili.
- Trasmissione dei messaggi di sistema esclusivo MIDI mediante i data dump.

Modalità Media

- Salvataggio e caricamento dei dati in ciascuna modalità tramite CompactFlash o Microdrive media.
- Formattazione dei media sopra descritti. Sono previste tutte le principali operazioni di gestione dati, come per esempio la copia ed incolla etc.
- Caricamento dei campioni in formato Korg, AKAI, AIFF e WAVE. Salvataggio dei dati relativi ai campioni in formato Korg, o esportazione in formato AIFF o WAVE.
- Salvataggio delle Song create in modalità Sequencer in formato SMF, e successivo ricaricamento delle stesse come brani del Sequencer.
- Uso della funzione Data Filer per il salvataggio/caricamento dei dati di Sistema Esclusivo MIDI.
- Editing dei file in formato WAVE.
- Impostazione dell'ordine di masterizzazione delle Song come file Wave sul drive CD-R/RW connesso al bus USB-A per la creazione di un CD audio personalizzato. Playback dei CD audio commerciali.
- Utilizzo di un computer collegato al bus USB-B per la gestione dei file (per es.: copia, cancellazione) presenti sul media inserito nello slot CF della TRITON Extreme. (Modalità di salvataggio USB)

Note sulla polifonia

Generatori di tono ed oscillatori

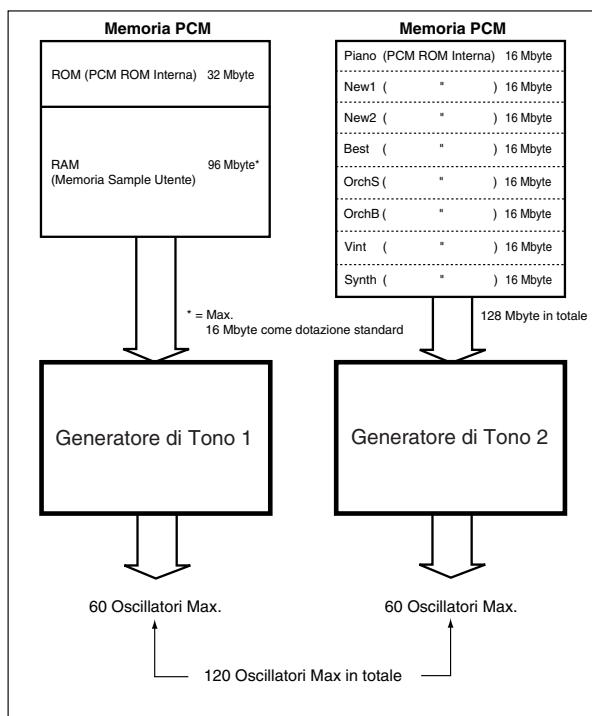
Gli oscillatori della TRITON Extreme sono guidati da due Generatori di Tono interni, ciascuno dei quali è collegato a diversi moduli di memoria PCM, così come illustrato nella figura in basso.

Generatore di Tono 1

- **ROM:** PCM ROM interna (32 Mbyte)
- **RAM:** Memoria Sample Utente (16 Mbyte, espandibile fino ad un massimo di 96 Mbyte)

Generatore di Tono 2

- **Piano:**
 - **New1:**
 - **New2:**
 - **Best:**
 - **OrchS:**
 - **OrchB:**
 - **Vint:**
 - **Synth:**
- PCM ROM interna (128 Mbyte)



Ciascun Generatore di Tono può riprodurre simultaneamente fino a 60 oscillatori (playback cioè dei dati PCM collegati ad un generatore di tono). Complessivamente, i due generatori di tono possono riprodurre fino ad un massimo di 120 oscillatori (per esempio: 60 oscillatori ROM più altri 60 per il Piano). Non è tuttavia possibile riprodurre simultaneamente 61 oscillatori (o più) dalla sola memoria interna PCM ROM.

Numero di voci per ciascuna modalità

Il numero massimo di voci riproducibili simultaneamente dipende dalla modalità dell'oscillatore nel Programma.

- Per un Programma in modalità **Single/Drum**, 1 oscillatore = 1 voce
- Per un Programma in modalità **Double**, 2 oscillatori = 1 voce

Modalità Program

Modalità Single/Drums ("Oscillator Mode")

E' generalmente consentito l'uso fino ad un massimo di 60 voci. E' tuttavia possibile usare fino a 120 voci utilizzando la memoria ROM o RAM per i Multicampioni High ed il Piano-Synth per i Multicampioni Low, sfruttando la velocity switch per la riproduzione dei due generatori di tono.

Modalità Double ("Oscillator Mode")

Il numero di voci utilizzabili ammonta generalmente a 30. Tuttavia, assegnando l'OSC1 al generatore di tono 1 e l'OSC2 al generatore di tono 2 (per es.: OSC1=ROM, OSC2=Piano-Synth), è possibile sfruttare fino a 60 voci. Quando OSC1 ed OSC2 utilizzano un solo generatore di tono (per es.: OSC1=ROM, OSC2=ROM), il numero di voci massimo corrisponde sempre a 30.

Tale limite può comunque essere incrementato dalla velocity switch e dalle impostazioni della velocity zone.

Modalità Combination, Sequencer e Song Play

Il numero di voci massimo varia tra 60 e 120, in base alla modalità dell'oscillatore del Programma.

(Esempio)

Per un Programma in modalità Single che usa la ROM o la RAM, il numero massimo di voci ammonta a 60.

Per un Programma in modalità Single che usa il Piano-Synth, il numero massimo di voci corrisponde a 60.

Totale: 120 voci.

Per un Programma in modalità Double che usa la ROM o la RAM, il numero massimo di voci ammonta a 30.

Per un Programma in modalità Double che usa il Piano-Synth, il numero massimo di voci corrisponde a 30.

Totale: 60 voci.

Modalità Sampling

La modalità Sampling utilizza sempre il Generatore di Tono 1.

Campioni/Multicampioni mono

60 voci.

Campioni/Multicampioni stereo

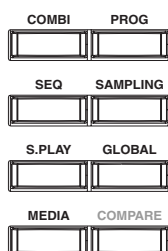
30 voci.

Operazioni di base

1. Selezionare le modalità

- Per poter utilizzare una particolare funzione della TRITON Extreme, è innanzitutto necessario selezionare la relativa modalità. Premere uno dei tasti posizionati sul pannello frontale della tastiera (tasti [COMBI] – [MEDIA]) per accedere alla modalità corrispondente.

Tasto [COMBI]:	Modalità Combination
Tasto [PROG]:	Modalità Program
Tasto [SEQ]:	Modalità Sequencer
Tasto [SAMPLING]:	Modalità Sampling
Tasto [S.PLAY]:	Modalità Song Play
Tasto [GLOBAL]:	Modalità Global
Tasto [MEDIA]:	Modalità Media

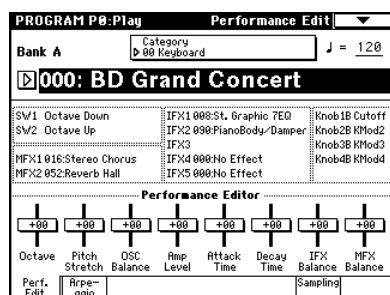


2. Selezionare le pagine

Ciascuna modalità integra una vasta quantità di parametri, raggruppati in pagine.

Ogni pagina può a sua volta essere suddivisa in più sottopagine (fino ad un massimo di otto), denominate **pagine tab**.

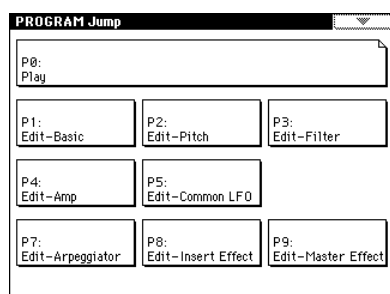
- ① Accertarsi di aver selezionato la modalità desiderata.
Per selezionare una modalità, premere il tasto corrispondente (tasti [COMBI] – [MEDIA]). Per l'esempio che segue, premere il tasto [PROG] e selezionare così la modalità Program.



- ② Premere il tasto [MENU].

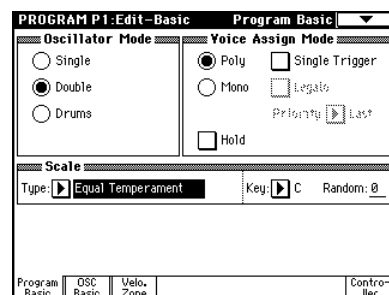


Sul display appare il menù Page jump.



note La modalità Media è composta da una singola pagina, per cui la pressione del tasto [MENU] non determina l'apertura del menù Page Jump.

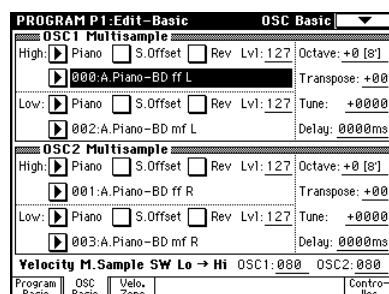
- ③ Premere sul display LCD la pagina desiderata.
Il display mostra immediatamente la pagina selezionata. Nel nostro esempio, premere la pagina P1: Edit-Basic.
- Ricordiamo che la pagina selezionata prima della pressione del tasto [MENU] è contraddistinta dall'angolo superiore destro piegato (nel menù Page Jump).
 - La selezione della pagina desiderata può anche essere effettuata premendo uno dei tasti numerici [0]–[9] (le pagine P0–P9 corrispondono ai tasti numerici [0]–[9]).
 - Tenendo premuto il tasto [MENU] e premendo uno dei tasti numerici [0]–[9], è possibile accedere direttamente alla pagina desiderata senza passare attraverso il menù Page Jump.



note La pressione del tasto [EXIT] richiama sempre la pagina P0.

- ④ Premere una delle pagine Tab situate nella parte bassa del display.

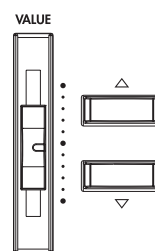
Nel nostro esempio, premere la pagina Tab OSC Basic (la seconda da sinistra).



- Alcune pagine sono sprovviste di pagine Tab.
- ⑤ Per accedere ad una pagina con un numero 'P', premere il tasto [MENU] e seguire i passi a partire dal punto ② della presente procedura.

3. Impostare un parametro

Il valore del parametro evidenziato dalla cella di edit può essere impostato utilizzando i **controller VALUE** collocati sul pannello frontale (cursore [VALUE], tasti [Δ] [▽], manopola [VALUE], tasti numerici [0]–[9], tasto [–], tasto [ENTER] e tasto [./10's HOLD]). Se necessario, è anche possibile usare i tasti [BANK] e [COMPARE].
Per alcuni parametri, il valore può essere impostato premendo il pulsante popup per visualizzare il menù corrispondente e quindi selezionando il valore desiderato, oppure tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo una delle note sulla tastiera per inserire direttamente il numero di nota o il valore di velocity.



Controller VALUE

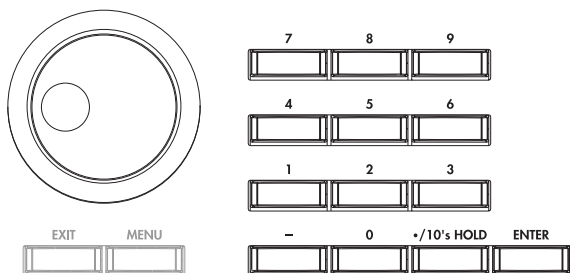
Cursore [VALUE]

Questo cursore può essere usato quando si desidera modificare radicalmente il valore oggetto di editing.

Nelle modalità Program e Combination, il cursore può funzionare anche come sorgente di controllo per la modulazione alternata o per la modulazione dinamica degli effetti (pagina P0: Play delle modalità Program o Combination, quando “Program Select” o “Combination Select” sono selezionati).

Tasti [△] [||] [▽]

Questi tasti possono essere usati quando si desidera apportare variazioni minime al valore del parametro selezionato.



Manopola [VALUE]

Da utilizzare quando si desidera modificare radicalmente il valore del parametro selezionato.

Tasti numerici [0]–[9], tasti [ENTER], [–] e [./10's HOLD]

Tasti utilizzabili per l'inserimento diretto del valore (se conosciuto) del parametro oggetto di editing.

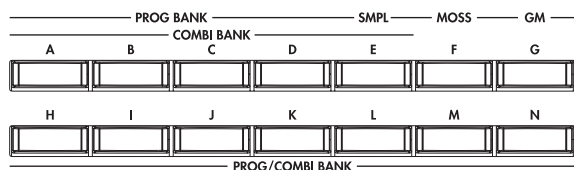
Dopo aver usato i tasti numerici ed aver inserito il valore desiderato, premere il tasto [ENTER] per confermare la scelta.

Usare il tasto [–] per inserire valori negativi.

Per l'inserimento di valori con cifre decimali, utilizzare il tasto [./10's HOLD].

Nelle pagine P0: Play delle modalità Program e Combination (fatta eccezione per la pagina Sampling), il tasto [./10's HOLD] abilita la funzione 10's Hold. (☞ p.21, 32)

Tasti BANK [A]–[G], [H]–[N]



I tasti BANK [A]–[G], [H]–[N] possono essere utilizzati nelle modalità Program e Combination per la selezione rispettivamente dei banchi dei Programmi e delle Combinazioni. Per le modalità Combination, Sequencer e Song Play, i tasti possono essere usati per la selezione del banco del Programma assegnato a ciascun timbro/traccia.

Tasto [COMPARE]



Il tasto [COMPARE] consente il confronto tra il suono attualmente oggetto di editing e lo stesso suono contenuto in memoria.

Il tasto può quindi essere usato durante le operazioni di editing dei **Programmi** e delle **Combinazioni**. Alla pressione (ed accensione) del tasto, lo strumento richiama automaticamente l'ultima impostazione salvata del Programma/Combinazione oggetto di modifica. L'ulteriore pressione (e spegnimento) del tasto [COMPARE] determina il ripristino delle impostazioni

modificate dall'utente.

Da notare che la modifica delle impostazioni richiamate dalla pressione del tasto [COMPARE] (quelle cioè contenute nella memoria interna dello strumento), causerà lo spegnimento del tasto, impedendo il ripristino delle impostazioni inizialmente determinate dall'utente.

In **modalità Sequencer**, il tasto [COMPARE] è un efficace mezzo per effettuare paragoni del tipo “prima e dopo” nella registrazione in tempo reale o step, oppure dopo aver eseguito un'operazione di editing della traccia.

Nell'esempio che segue descriveremo come utilizzare in maniera efficace la funzione Compare durante la registrazione in tempo reale di una traccia della Song.

- ① Registrare in tempo reale una traccia MIDI. (Versione 1)
- ② Ripetere la registrazione sulla stessa traccia. (Versione 2)
- ③ Premere il tasto [COMPARE]. Il tasto si accende e la tastiera richiama la prima registrazione (Versione 1).
- ④ Premere nuovamente il tasto [COMPARE]. Il tasto si spegne e lo strumento ripristina la seconda registrazione (Versione 2).
- ⑤ Se al punto ③ si effettua una nuova registrazione (Versione 3, sempre sulla stessa traccia), la Versione 1 rimane comunque l'oggetto della funzione Compare. Se invece la nuova registrazione (Versione 3) avviene al punto ④ della procedura, l'oggetto della funzione Compare sarà rappresentata dalla Versione 2.

La funzione Compare permette quindi di richiamare e paragonare lo status precedente, sia esso relativo ad una registrazione in tempo reale, sia riguardante l'editing di un singolo evento.



La funzione Compare non è disponibile nelle modalità Sampling, Song Play, Global e Media.

Pulsanti e menù popup

Premendo i pulsanti popup è possibile accedere ai corrispondenti menù, che permettono l'impostazione e la modifica dei valori dei parametri selezionati (☞ p.8).

Inserimento dalla tastiera

Il numero di nota o il relativo valore di velocity possono entrambi essere inseriti premendo direttamente la nota sulla tastiera. Tenere premuto il tasto [ENTER] e premere la nota desiderata per inserirne il numero o il rispettivo valore di velocity.

Selezionando la pagina P5: Drum Kit della modalità Global, è possibile richiamare le impostazioni assegnate ad una determinata nota. Per ottenere ciò, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto del quale si desidera conoscere le impostazioni. Analogamente, per richiamare l'indice (index) attribuito ad una determinata nota della tastiera (in modalità Sampling), tenere premuto il tasto [ENTER] e premere la nota desiderata.

Setup

Collegamenti

Tutti i collegamenti debbono essere effettuati prima dell'accensione degli strumenti. In caso contrario è possibile danneggiare gli speaker del sistema di monitoraggio o

causare un malfunzionamento dell'intero sistema.

3. Collegare gli ingressi audio analogici

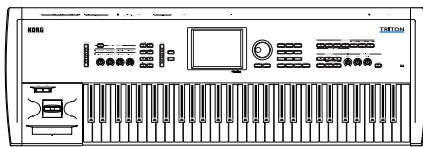


Processore di Effetti etc.

A causa della differenza d'impedenza, il collegamento di una chitarra con magneti passivi non consente un livello di campionamento adeguato. Tali tipi di strumenti dovrebbero essere collegati sempre attraverso un processore di effetti esterno o un preamplificatore.

CD player, Registratore analogico, etc.
AUDIO OUTPUT/AUX OUT etc.

8. Collegare moduli MIDI/computer

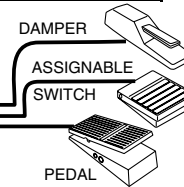


MIDI OUT

Cavo MIDI

MIDI IN

5. Collegare i pedali



Interruttore di accensione

1. Collegare il cavo di alimentazione

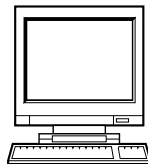
Cavo di alimentazione (Incluso)

alla presa di corrente CA

9. Installare le opzioni

Modulo EXB-MOSS
SIMM opzionale

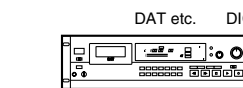
CD-R/RW, hard disk,
Media rimovibili etc.



Computer

7. Collegare dispositivi USB

Cavo USB



4. Ingressi/Uscite audio digitali

DAT etc.

DIGITAL IN

DIGITAL OUT

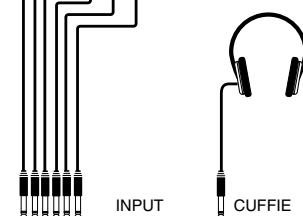
2. Collegare le uscite audio analogiche



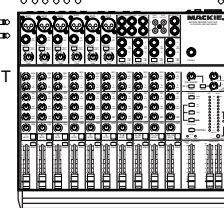
Monitor amplificati,
etc.

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) (MAIN)
4 3 2 1 R L/MONO
CF
Card CompactFlash
Microdrive

6. Inserire e rimuovere il media dallo slot




INPUT CUFFIE




Mixer

1. Collegare il cavo di alimentazione


- ① **Controllare che la TRITON Extreme sia spenta.**
- ② **Inserire il cavo di alimentazione nel connettore AC Power collocato sul retro dello strumento.**
- ③ **Inserire l'altra estremità del cavo di alimentazione nella presa di corrente elettrica.**

 Utilizzare solo il cavo di alimentazione elettrica fornito con la TRITON Extreme. L'uso di un cavo diverso da quello incluso con lo strumento potrebbe causare un malfunzionamento della tastiera.

 Verificare che il voltaggio della rete elettrica sia compatibile con i requisiti della tastiera.

2. Collegare le uscite audio analogiche

Collegare un paio di casse monitor amplificate all'uscita audio della TRITON Extreme.

 Se si desidera utilizzare un comune sistema hi-fi per il monitoraggio dei suoni della TRITON Extreme, fare attenzione a non alzare il volume a livelli eccessivi, per impedire il danneggiamento dei coni delle casse acustiche.

- **Collegare le uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 e 4 agli ingressi audio del mixer o delle casse acustiche amplificate.**

L/MONO ed R rappresentano le uscite principali della tastiera. Per un monitoraggio stereo, utilizzare entrambe le uscite (MAIN) L/MONO ed R. Se invece si desidera monitorare i suoni in mono, usare soltanto l'uscita audio (MAIN) L/MONO.


Le uscite audio (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 e 4 sono principalmente utilizzabili per l'invio separato al mixer di determinati suoni, per esempio nel caso in cui si desideri elaborare con un processore esterno il solo suono del rullante di un kit di batteria.

Durante il campionamento, quando si desidera ascoltare i suoni registrati sul sequencer della TRITON Extreme e contemporaneamente monitorare la sorgente sonora da registrare, ruotare il suono in ingresso alle uscite audio (INDIVIDUAL) 1 e 2, e successivamente collegare le uscite audio (INDIVIDUAL) 1 e 2 a due canali liberi del mixer, in modo da poterne gestire l'ascolto in maniera indipendente dal resto del mix.

Cuffie

- **Se si desidera utilizzare un paio di cuffie stereofoniche, collegare le stesse all'apposita uscita audio della TRITON Extreme.**

L'audio in uscita dalla presa cuffie della TRITON Extreme equivale a quello in uscita dai jack principali (MAIN) L/MONO ed R.

 Se si desidera utilizzare le uscite audio (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 e 4, effettuarne il collegamento ai canali del mixer, ed usare l'uscita cuffie del **mixer** per il monitoraggio dei suoni.

3. Collegare gli ingressi audio analogici

L'audio analogico in ingresso nella TRITON Extreme può essere campionato oppure elaborato attraverso il processore di effetti, e successivamente inviato alle uscite audio OUTPUT della tastiera.


- **Collegare il microfono oppure le uscite audio del dispositivo esterno agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2.**

4. Ingressi/Uscite audio digitali

Uscita audio digitale

L'uscita audio digitale della TRITON Extreme invia una copia digitale del segnale analogico in uscita dai jack AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R. Tale segnale può essere utilizzato per la registrazione dei suoni su DAT o MiniDisc, oppure su un registratore digitale multitraccia compatibile con una frequenza di campionamento di 48 kHz.

- **Usare un cavo ottico per collegare l'uscita audio digitale S/P DIF OUT (MAIN) all'ingresso ottico digitale del dispositivo esterno (DAT, MiniDisc o registratore digitale multitraccia).**

 Il cursore [VOLUME] non ha alcun effetto sul volume in uscita dal jack digitale.

Ingresso audio digitale

La TRITON Extreme può ricevere il segnale audio digitale in uscita da un dispositivo esterno ad essa collegato (DAT, MiniDisc o un registratore multitraccia digitale compatibile con una frequenza di campionamento a 48 kHz). L'audio digitale in ingresso può essere inviato ai canali L ed R, campionato o processato dagli effetti interni ed infine ruotato alle uscite OUTPUT della tastiera.

- **Usare un cavo ottico per collegare l'uscita digitale ottica del dispositivo audio esterno (DAT etc.) all'ingresso S/P DIF IN della TRITON Extreme.**

5. Collegare i pedali

Collegare i pedali di volume/espressione

Il pedale di volume/espressione può essere utilizzato per il controllo di diversi parametri di sintesi e degli effetti. Connettere un pedale d'espressione opzionale (come per esempio il Korg XVP-10 o EXP-2) all'ingresso ASSIGNABLE PEDAL sul retro della tastiera. Le funzioni controllabili dal pedale possono essere specificate nella pagina Global: P2, parametro "Foot Pedal Assign" (☞ p.90, GP p.165, 282)

Collegare gli switch a pedale

Lo switch a pedale può essere usato per il controllo del glissando, per determinare lo status on/off del soft pedal o dell'Arpeggiatore, per la selezione dei Programmi e Combinazioni, per l'avvio/arresto del sequencer, l'impostazione del tempo con la funzione Tap etc.

Collegare uno switch a pedale opzionale (come per esempio il Korg PS-1) all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH sul retro dello strumento. Le funzioni assegnabili allo switch e la sua polarità possono essere impostate nelle pagine Global: P2, parametro "Foot Switch Assign," e "Foot Switch Polarity" (☞ p.90, GP p.165, 282).

Collegare il pedale damper

Il pedale consente di applicare l'effetto di sustain alle note premute sulla tastiera, esattamente come avviene nei pianoforti acustici convenzionali. Collegare il pedale opzionale

all'ingresso DAMPER sul retro dello strumento. Utilizzando un pedale Korg DS-1H, è possibile ottenere effetti di mezzo pedale. La polarità del pedale può essere impostata nella pagina Global P2: Controller, parametro "Damper Polarity", mentre la sua sensibilità può essere regolata con il parametro "Half Damper Calibration" nella pagina Global P0 (☞ PG p.157, 165)

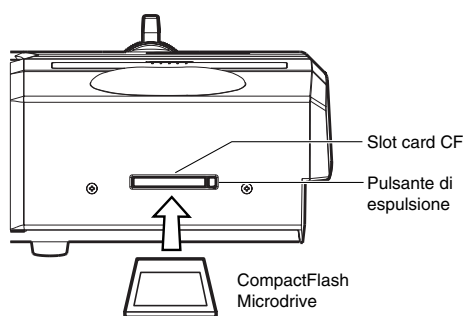
6. Inserire e rimuovere il media dallo slot CF

Inserendo una card CompactFlash o Microdrive nello slot CF è possibile sfruttare i media per il caricamento o il salvataggio delle Song registrate o dei suoni campionati sulla TRITON Extreme. Il Microdrive, in particolare, consente di effettuare le operazioni di campionamento direttamente sul media.

⚠ Lo slot CF della TRITON Extreme non supporta "l'hot-plugging". Ciò significa che lo strumento deve essere SPENTO prima di poter inserire o rimuovere la card dallo slot. Dato che spegnendo lo strumento si causa la cancellazione della Song creata sul sequencer o dei campioni registrati, è consigliabile inserire la card PRIMA di accendere la TRITON Extreme, nel caso in cui si preveda di effettuare successivamente il salvataggio dei dati.

Inserire il media

- ① **Spegnere la TRITON Extreme.**
- ② **Accertarsi che il pulsante di espulsione dello slot CF (sul retro dello strumento) risulti spinto verso l'interno.**
In caso contrario, spingerlo verso l'interno.
- ③ **Inserire la card CompactFlash o Microdrive nello slot.**
Controllare l'orientamento della card, verificando che l'etichetta sia rivolta verso l'alto. Inserire la card dalla parte del connettore laminato.



- ④ **Spingere a fondo la card fino al completo inserimento del media nello slot.**
- ⑤ **Accendere la TRITON Extreme.**

note Per verificare il corretto riconoscimento del media da parte dello strumento, controllare che la schermata "Media Select" in modalità Media indichi CF (CompactFlash) o MD (Microdrive) (☞ p.121). Qualora sul display appaia l'indicazione "Unformatted", sarà necessario effettuare la formattazione del media. L'operazione deve essere effettuata per tutte le nuove card o per i media utilizzati precedentemente su un dispositivo diverso. Per conoscere la procedura di formattazione della card, consultare p.121.

Rimuovere il media

- ① **Spegnere la TRITON Extreme.**
- ② **Premere il pulsante di espulsione dello slot CF e tirarlo verso l'esterno.**
- ③ **Premere il pulsante di espulsione verso l'interno per espellere la card dallo slot.**

④ **Rimuovere il media dallo slot.**

Conservare il media correttamente secondo le indicazioni fornite dal produttore.

7. Collegare dispositivi USB

Il Bus USB-A della TRITON Extreme può essere usato per la connessione di dispositivi USB compatibili (come per esempio hard disk, drive CD-R/RW) per lo scambio reciproco di dati.

○ **Collegare il connettore USB-A della TRITON Extreme al bus USB del dispositivo esterno.**

Collegando inoltre il bus USB-B dello strumento ad un computer è possibile trasferire dati su/da un PC, inclusi quelli relativi ai messaggi MIDI per le applicazioni di sequencing etc.

○ **Collegare il connettore USB-B della TRITON Extreme alla porta USB di un personal computer.**

☞ Per maggiori dettagli su come collegare i dispositivi USB, fare riferimento alla GP p.325.

8. Collegare moduli MIDI/computer

Collegare strumenti MIDI esterni

La tastiera, i controller, il sequencer etc., della TRITON Extreme possono essere utilizzati per il controllo di un generatore di tono MIDI esterno. A sua volta, una tastiera/sequencer esterni possono controllare e gestire il generatore di tono interno della TRITON Extreme.

○ **Usare cavi MIDI per il collegamento della tastiera con le unità MIDI esterne.**

☞ GP p.288 "Applicazioni MIDI – Collegare unità MIDI/Computer"

Collegare un computer

La performance strumentale eseguita sulla TRITON Extreme ed i dati registrati sul sequencer possono essere trasmessi ad un computer tramite un'interfaccia MIDI. Il computer può successivamente trasmettere i dati su di esso registrati per la riproduzione dei suoni della TRITON Extreme.

○ **Usare un'interfaccia MIDI per il collegamento delle porte MIDI della tastiera e del computer.**

○ **Collegare la porta USB-B della TRITON Extreme alla porta USB del computer.**

☞ GP p.288 "Applicazioni MIDI – Collegare unità MIDI/Computer"

⚠ Alcune interfacce USB-MIDI potrebbero non essere in grado di trasmettere o ricevere i messaggi di Sistema Esclusivo della TRITON Extreme.

9. Installare le opzioni

Le funzionalità della TRITON Extreme possono essere ulteriormente estese grazie all'installazione di schede opzionali e di memoria aggiuntiva per il campionamento. Le opzioni installabili comprendono: (per i dettagli sulle procedure d'installazione consultare GP p.319).

- EXB-MOSS (scheda synth DSP)
- DRAM SIMM (moduli SIMM per la memoria RAM)

Accensione/spengimento

- Prima di accendere lo strumento, accertarsi di aver effettuato tutti i collegamenti audio desiderati, così come descritto nel paragrafo “Collegamenti” (☞ p.15).

1. Accendere lo strumento

- 1 Premere il pulsante [POWER] sul pannello posteriore della tastiera.

Sul display appaiono il nome del modello e la versione del software installata.

(La figura in basso mostra la schermata tipo relativa all'accensione dello strumento. Il numero della versione è soggetto a variazioni senza ulteriore preavviso).



- 2 Alzare il volume del sistema di monitoraggio utilizzato o dell'amplificatore.
- 3 Alzare il cursore [VOLUME] della TRITON Extreme ad un livello appropriato, e regolare il volume del sistema di monitoraggio utilizzato o dell'amplificatore.

- Spegnere lo strumento qualora si desideri inserire il media nello slot CF. La TRITON Extreme non supporta la modalità “hot-plugging”.

2. Spegnere lo strumento

- 1 Abbassare al minimo il cursore [VOLUME] sul pannello superiore ed i controlli di volume del sistema di monitoraggio utilizzato o dell'amplificatore.
- 2 Spegnere le casse amplificate o l'amplificatore.
- 3 Premere lo switch [POWER] della TRITON Extreme per spegnere l'unità.

- Evitare in ogni caso di spegnere lo strumento mentre è in corso la scrittura dei dati sulla memoria interna.

- Lo spegnimento dell'unità durante un qualsiasi processo di elaborazione impedisce il corretto completamento dell'operazione di scrittura in memoria. In questi casi, la TRITON Extreme inizializza automaticamente la memoria interna per consentire l'utilizzo dello strumento. Ciò non rappresenta assolutamente un'anomalia dovuta ad un cattivo funzionamento dello strumento.

Durante la scrittura dei dati in memoria, sul display LCD appare l'indicazione “Now writing into internal memory”.

Tale tipo di operazione ha luogo in seguito a:

- Scrittura (aggiornamento) di un Programma, Combinazione, Impostazioni Global, Drum Kit o Pattern di Arpeggio
- Caricamento di Programmi, Combinazioni, Impostazioni Global, Drum Kit o Pattern di Arpeggio in modalità Media
- Ricezione di un data dump MIDI per un Programma, Combinazione, Impostazioni Global, Drum Kit oppure Pattern di Arpeggio

- Uso dei comandi del menù di pagina della modalità Sampling (“Move Sample,” “Move MS,” “Convert To Program,” “Time Slice,” etc.) per la modifica simultanea dei Programmi o dei Drum Kit.
- Campionamento su RAM nelle modalità Program, Combination o Sequencer, qualora si converta contemporaneamente il campione in un Programma.

- Evitare assolutamente di spegnere lo strumento mentre è in corso l'accesso ai dati contenuti sul media CompactFlash etc. In caso contrario, il media potrebbe divenire inutilizzabile.

note Per richiamare automaticamente all'accensione l'ultima modalità e pagina utilizzati prima dello spegnimento dello strumento, utilizzare il parametro “Power On Mode” (Global P0: pagina System Preference) (☞ p.90).

Informazioni mostrate sul display LCD in seguito all'installazione dei moduli opzionali

Le già straordinarie funzionalità della TRITON Extreme possono essere ulteriormente ampliate installando i vari moduli timbrici e di memoria RAM (entrambi opzionali). Dopo l'installazione (e ad ogni accensione), sul display appaiono le indicazioni relative alle nuove espansioni a conferma dell'avvenuto riconoscimento. Qualora ciò non avvenga, è possibile che l'installazione non sia stata correttamente eseguita. In questo caso, spegnere l'unità e provare ad installare nuovamente le opzioni seguendo tutte le indicazioni fornite. Per maggiori dettagli al riguardo, consultare GP p.319.

OPTIONS
EXB - MOSS

SIMM
Slot1 (16MB)
Slot2 (32MB)
Slot3 ----

OPZIONI

EXB-MOSS: Modulo EXB-MOSS installato.

SIMM

Slot 1...3 (MB):** Moduli RAM installati negli slot 1-3. La capacità di ciascun modulo è indicata tra parentesi. La TRITON Extreme è dotata di serie di un modulo SIMM da 16 MB installato nello slot 1.

Riproduzione ed Editing dei Programmi

(Modalità Program)

Struttura dei Programmi

La TRITON Extreme ha una dotazione standard di 1.344 Programmi (escluse le variazioni GM2). Tutti i Programmi originali possono essere liberamente modificati per la creazione di nuovi timbri, ma è naturalmente consentito anche 'partire da zero', assemblando ogni singolo parametro del suono fino al raggiungimento del risultato desiderato. I Programmi possono anche essere generati mediante i Multicampioni RAM registrati o caricati in modalità Media. La TRITON Extreme permette inoltre di ricampionare l'esecuzione strumentale, oppure campionare una sorgente audio esterna mentre si ascolta il suono del timbro selezionato. Ognuno dei banchi riscrivibili A-E ed H-N contiene 128 Programmi (per un totale di 1.536). Oltre a questi sono presenti i banchi non-riscrivibili G (Programmi capital GM2), g(1)-g(9) (Variazioni dei Programmi) ed infine g(d) (Percussioni). L'impostazione predefinita dal produttore prevede Programmi precaricati per i banchi A-D ed H-N.

Banchi dei Programmi

Banco	N° Prog.	Note
A...D, H...M	000...127	Programmi precaricati
E	000...127	Programmi Utente (iniziali)
F	000...127	Programmi MOSS
G	001...128	Programmi capital GM2
g(1)...g(9)	(EDV)	Variazioni Programmi GM2
g(d)	(EDV)	Programmi percussivi GM2
N	000...127	Programmi precaricati ed Utente (iniziali)

Per i dettagli sui Programmi preset, consultare "EDV".

I I Programmi del banco F possono essere selezionati solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS.

La pagina P0: Play rappresenta l'area operativa nella quale è possibile selezionare e riprodurre i Programmi, effettuare piccole operazioni di editing con la Performance Editor ed impostare i parametri dell'Arpeggiatore, mentre le pagine successive (P1: Edit-Basic-P9: Edit-Master Effect) consentono la modifica del timbro (selezionato nella pagina P0: Play) mediante l'editing dei diversi parametri.

Struttura delle pagine della modalità Program

Pagina	Note
P0: Play	Selezione dei Programmi; uso della Performance Editor per le prime operazioni di editing; selezione ed impostazione dei pattern di arpeggio; impostazioni per il campionamento.
P1: Edit-Basic	Impostazioni di base dei parametri del Programma, (Oscillatore, Multicampione etc); determinazione della scala ed assegnazione dei controller.
P2: Edit-Pitch	Impostazioni relative al pitch, incluso il pitch EG.
P3: Edit-Filter	Regolazioni del filtro (tono), incluso il filter EG.
P4: Edit-Amp	Impostazioni relative all'amplificatore (volume del timbro), inclusi amp EG e pan.
P5: Edit-Common LFO	Selezione del tipo di LFO e della corrispondente velocità per ognuno dei due LFO disponibili con ciascun oscillatore; uso delle pagine di pitch, filter ed amp per la regolazione del grado d'incidenza dell'LFO selezionato sulla forma d'onda di base.
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	Impostazioni per l'Arpeggiatore (alcuni di questi parametri sono condivisi nella pagina P0, per cui l'editing può essere effettuato in entrambi gli ambienti operativi).
P8: Edit-Insert Effect	Selezione e regolazione degli effetti Insert; determinazione del routing dell'oscillatore (livelli di mandata agli effetti Insert, Master ed alle uscite individuali); impostazioni della Valve Force.
P9: Edit-Master Effect	Selezione e regolazione degli effetti Master; impostazioni dell'EQ Master e della Valve Force.

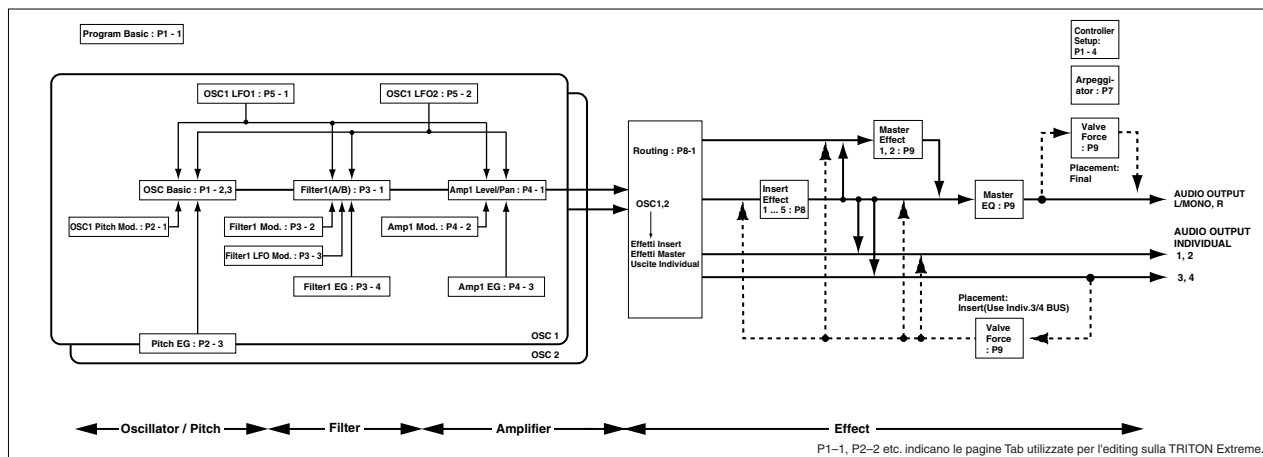
note Per i dettagli su come accedere a ciascuna modalità, fare riferimento al paragrafo "Operazioni di base" (p.13).

note L'accesso al banco F è possibile solo in seguito all'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS. La struttura delle pagine e dei parametri dei Programmi del banco F è tuttavia differente da quella degli altri Programmi.

MIDI La trasmissione e la ricezione dei messaggi MIDI in modalità Program è affidata esclusivamente al canale MIDI Global, specificabile con il parametro "MIDI Channel" nella pagina Global P1: MIDI.

note Il campionamento/ricampionamento può essere eseguito anche in modalità Program (p.80, GB p.22), inclusa la possibilità di elaborare il segnale audio con gli effetti della TRITON Extreme. (p.109, 113)

Struttura di un Programma e pagine corrispondenti



Riprodurre un Programma P0: Play

Pagina che consente la selezione e la riproduzione dei Programmi. Oltre a poter utilizzare la Performance Editor per effettuare piccole operazioni di editing, la pagina permette di impostare alcuni parametri relativi all'Arpeggiatore, all'ingresso del segnale audio esterno ed al campionamento.

Selezionare un Programma

I Programmi possono essere selezionati in tre diversi modi (per conoscere le rispettive procedure, fare riferimento alla pagina corrispondente):

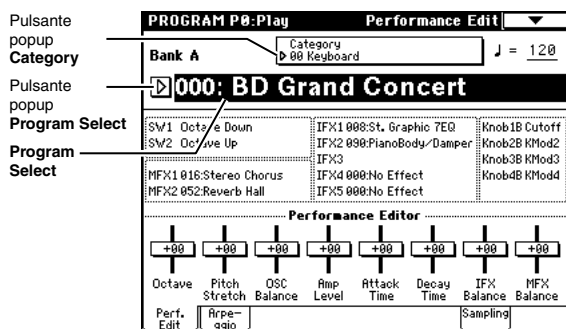
- **Utilizzando i controlli della TRITON Extreme**
Selezione mediante numero di Banco/Programma
Selezione per Categoria
Selezione con la funzione 10's Hold
- **Utilizzando lo switch a pedale connesso**
- **Mediante la ricezione dei messaggi di Program Change MIDI**

Selezionare un Programma della TRITON Extreme

Selezione mediante numero di Banco/Programma

- 1 Accertarsi che il parametro "Program Select" risulti selezionato.

In caso contrario, accedere alla pagina PROGRAM P0: Play e premere (evidenziando) l'area "Program Select".



- 2 Utilizzare i controller VALUE per selezionare il numero di Programma che si desidera riprodurre.

La selezione può essere effettuata:

- Ruotando la manopola [VALUE].
- Premendo il tasto [△] o [▽].
- Usando i tasti numerici [0]–[9] per specificare il numero, e quindi premendo il tasto [ENTER].

- 3 Premere i tasti BANK [A]–[N] per scegliere il banco.

Alternando i banchi è possibile selezionare facilmente suoni diversi corrispondenti allo stesso numero di locazione di memoria (il tasto premuto si accende, ed il banco selezionato appare sulla sinistra del display LCD).

Per selezionare (ad esempio) il banco B, premere il tasto BANK [B] (il tasto [B] si accende, e nell'angolo superiore sinistro del display LCD appare l'indicazione Bank B).

note Il tasto [F] diviene disponibile solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS.

note Ad ogni pressione del tasto [G], la tastiera richiama i banchi GM nel seguente ordine:

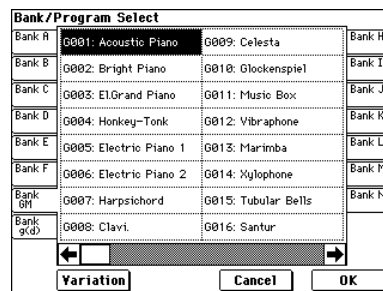
G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G ... (il tasto si accende e la relativa indicazione del banco G, g(1)–g(9), o g(d) appare nell'angolo superiore sinistro del display LCD).

Selezione per Banco

I Programmi possono anche essere selezionati in base al banco di appartenenza.

- 1 Premere il pulsante popup "Program Select".

Sul display appare il menù popup "Bank/Program Select".



Notare come nella figura sopra risulti selezionato il banco GM. Al centro della schermata sono indicati i Programmi appartenenti al banco selezionato.

note Il pulsante Variation è mostrato solo in seguito alla selezione del banco G. Ad ogni pressione del suddetto tasto, la tastiera richiama ciclicamente i banchi nel seguente ordine: G→g(1)→g(2)...g(8)→g(9)→G...

- 2 Premere le pagine Tab ai lati della schermata per selezionare il banco desiderato.

- 3 Premere uno dei Programmi nella parte centrale del display per effettuarne la selezione.

Il Programma scelto viene evidenziato.

- 4 Dopo aver selezionato il Programma desiderato, premere il pulsante OK per chiudere il menù popup.

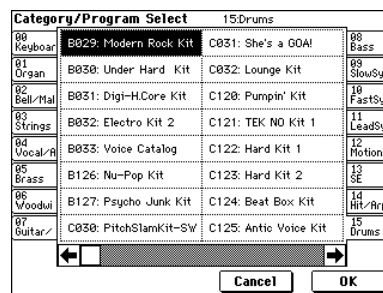
In alternativa, per annullare la scelta e tornare al Programma selezionato prima dell'accesso al menù, premere il pulsante Cancel.

Selezione per Categorie

La selezione dei Programmi può avvenire anche per Categorie di strumenti (per es.: piano, organo, basso etc.). Tutti i Programmi precaricati della TRITON Extreme sono stati raccolti in sedici categorie.

- 1 Premere il pulsante popup Category.

Sul display appare il menù popup "Category/Program Select".



La figura sopra mostra la selezione della categoria 15: Drums. Al centro del display sono indicati i Programmi appartenenti a tale categoria.

- 2 Premere le pagine Tab ai lati della schermata per selezionare la categoria desiderata.

Il nome intero della categoria selezionata appare in alto a destra sul display.


- 3 Premere uno dei nomi dei Programmi al centro del display per effettuarne la selezione.

Il Programma scelto viene evidenziato.

- ④ Dopo aver selezionato il Programma desiderato, premere il pulsante OK per chiudere il menù popup.

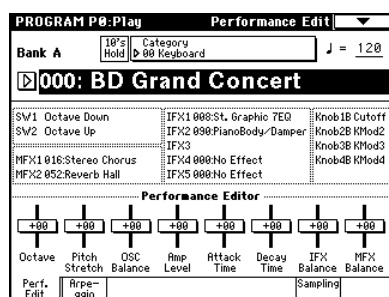
In alternativa, per annullare la scelta e tornare al Programma selezionato prima dell'accesso al menù, premere il pulsante Cancel.


Usare la funzione 10's HOLD per la selezione dei Programmi

Premendo il tasto [./10's HOLD] si abilita la funzione 10's HOLD (lo schermo LCD indica ) . Questo permette di mantenere fissa la cifra della decina appartenente al numero del Programma, consentendo la selezione dei suoni immediatamente precedenti o successivi tramite la semplice pressione di uno dei tasti numerici. In pratica, alla pressione di uno dei tasti numerici si determina il cambio della sola unità e non della cifra rappresentante la decina. Quest'ultima può essere impostata grazie ai tasti [△][▽].

- ① Premere il tasto [./10's HOLD] per visualizzare l'icona  sul display.

La cifra delle decine rimane in questo modo bloccata.



- ② Premere uno dei tasti numerici [0]–[9] per inserire la cifra delle unità.
- ③ Utilizzare i tasti [△][▽] per modificare il valore delle decine.
- ④ Per disabilitare la funzione 10's HOLD, premere il tasto [./10's HOLD] e verificare che l'icona  scompaia dal display.

Selezionare i Programmi con lo switch a pedale

Assegnando la funzione Program Up/Down ad uno switch a pedale (cioè un commutatore on/off, come per esempio l'opzionale PS-1 di Korg) connesso al jack ASSIGNABLE SWITCH, è possibile effettuare la selezione dei Programmi semplicemente premendo lo switch. (☞ p.90)

Selezionare i Programmi da un dispositivo MIDI esterno

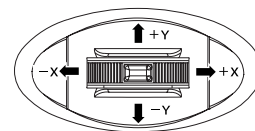
La selezione dei Programmi può anche avvenire grazie ai messaggi di Program Change trasmessi da un modulo MIDI esterno e ricevuti dalla TRITON Extreme. (☞ GP p.290)

Usare i controller per modificare il suono

La TRITON Extreme è fornita di diversi controller – un joystick, il controller ribbon, i tasti SW1 ed SW2 e le manopole REALTIME CONTROL [1], [2], [3], [4] – che permettono di modificare in tempo reale (cioè durante l'esecuzione strumentale) l'intonazione, il timbro, il volume delle note e le impostazioni degli effetti.

Si invita l'utente a sperimentare l'uso tali controller ogni volta che si seleziona un Programma o una Combinazione, per approfondire la conoscenza dei metodi con i quali è possibile modificare i suoni dello strumento.

Joystick



JS(+X): L'effetto è applicato spostando il joystick verso destra.

L'uso più comune prevede il controllo dell'intonazione (bending crescente).

JS(-X): L'effetto è applicato spostando il joystick verso sinistra.

L'uso più comune prevede il controllo dell'intonazione (bending decrescente).

JS(+Y): L'effetto è applicato spostando il joystick in avanti.

L'uso più comune prevede il controllo dell'LFO dell'oscillatore (effetto di vibrato).

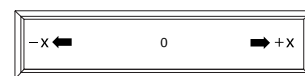
JS(-Y): L'effetto è applicato spostando il joystick indietro.

L'uso più comune prevede il controllo del filtro dell'LFO (effetto wah).

note La funzione Lock (tasti [SW1] o [SW2]) consente di mantenere l'effetto applicato dal joystick anche dopo aver rilasciato il controller. Per conoscere in dettaglio la procedura di tale funzione, consultare il paragrafo "Utilizzare la funzione Lock" nella pagina seguente.

note Il joystick può essere utilizzato come sorgente per la modulazione alternata o per la modulazione dinamica degli effetti, ai fini del controllo dei parametri dei Programmi e degli effetti.

Controller Ribbon



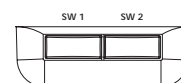
L'effetto può essere applicato facendo scorrere il dito sulla superficie del controller ribbon, sia verso sinistra, sia verso destra.

Questo tipo di controller è generalmente utilizzato per il controllo dell'intonazione, del volume o dei filtri etc.

note La funzione Lock (tasti [SW1] o [SW2]) permette di mantenere l'effetto ottenuto con il controller anche dopo aver rilasciato la pressione del dito sulla superficie del ribbon. Per conoscere in dettaglio la procedura di tale funzione, consultare il paragrafo "Utilizzare la funzione Lock" nella pagina seguente.

note Il controller ribbon può essere utilizzato come sorgente per la modulazione alternata o per la modulazione dinamica degli effetti, ai fini del controllo dei parametri dei Programmi e degli effetti.

SW1, SW2



Questi tasti possono essere utilizzati come sorgenti per la modulazione alternata o per la modulazione dinamica degli effetti, ai fini del controllo dei parametri del Programma o degli effetti.

Ulteriori funzioni comprendono la selezione dell'ottava, l'impostazione dello status on/off del portamento ed il blocco (**funzione Lock**) dell'effetto ottenuto dal controller ribbon o mediante l'after touch.

E' anche possibile specificare la modalità operativa dei suddetti tasti: **Toggle**, che permette di alternare lo status on/off della funzione assegnata ad ogni pressione del tasto, o **Momentary**, che

prevede l'abilitazione della funzione solo fintanto che si mantiene premuto il tasto.

note In modalità Program, la funzione dei tasti [SW1] e [SW2] può essere verificata nella pagina tab Performance Edit della pagina P0: Play

note La scrittura di un Programma o di una Combinazione comporta anche il salvataggio dello status on/off dei tasti [SW1] e [SW2].

note Per maggiori dettagli sulle impostazioni e sulle funzioni assegnabili a questi tasti, consultare il paragrafo "Impostare la funzione per i tasti [SW1] ed [SW2]" (GP p.131).

Utilizzare la funzione Lock (esempi)

Joystick

① Selezionare il Programma J001: Acoustic Piano, e suonare la tastiera.

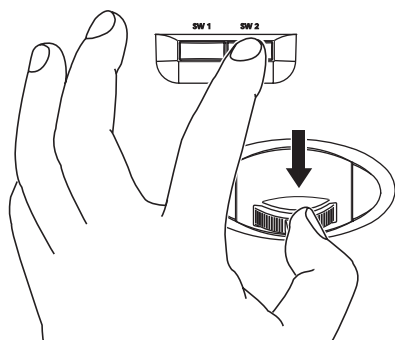
Per selezionare un Programma, accertarsi innanzitutto di essere in modalità Program, premere il tasto BANK [J], poi il tasto numerico [1] ed infine il tasto [ENTER].

② Muovere il joystick indietro (asse -Y).

Verificare come la modulazione aumenti, ed allo stesso tempo la risonanza applicata consenta di ottenere un suono dal carattere unico.

③ Mentre si mantiene il joystick spinto indietro, premere ed accendere il tasto [SW2].

La modulazione ottenuta rimane in questo modo fissa (**Funzione Lock**).



④ Rilasciare il joystick e suonare la tastiera.

La modulazione rimane invariata, esattamente come in seguito al movimento del joystick ed alla pressione del tasto [SW2]. L'ulteriore movimento del joystick non provoca alcun effetto.

⑤ Premere nuovamente il tasto [SW2] per disabilitare la funzione Lock.

Controller Ribbon

Accertarsi che il Programma J001: Acoustic Piano risulti ancora selezionato.

① Premere ed accendere il tasto [SW2].

② Toccare il controller ribbon e far scivolare il dito da sinistra verso destra o viceversa.

Il movimento in direzione +X causa un aumento della brillantezza del tono, mentre il movimento in direzione -X provoca l'effetto opposto.

③ Rimuovere il dito dal controller ribbon.

La modulazione rimane invariata, esattamente come in seguito al movimento del dito sul controller ed alla pressione del tasto [SW2] (**Funzione Lock**).

④ Premere nuovamente il tasto [SW2] per disabilitare la funzione Lock.

note Nello schermo LCD, SW2 indica **JS-Y & Ribbon Lock**. Ciò significa che il tasto [SW2] è incaricato del controllo della funzione Lock per il joystick in direzione -Y, e del controller ribbon (GP p.249). Il tasto opera in modalità **Toggle**.

Per combinare l'uso dei due controller, muovere il joystick in direzione -Y, poi premere il tasto [SW2] per abilitare la funzione Lock, quindi usare il ribbon ed infine rilasciare entrambi i controller. Il suono così modificato sarà mantenuto fino a quando non si annullerà la funzione Lock.

note In molti Programmi e Combinazioni, il tasto [SW2] è assegnato automaticamente al controllo della funzione Lock per il joystick in direzione -Y ed al controller ribbon.

note La funzione Lock può essere utilizzata anche per l'after-touch. Assegnando i tasti [SW1] o [SW2] alla funzione **After Touch Lock**, l'effetto prodotto dalla pressione delle note della tastiera può essere mantenuto attivo mediante l'uso dei tasti [SW1] e [SW2].

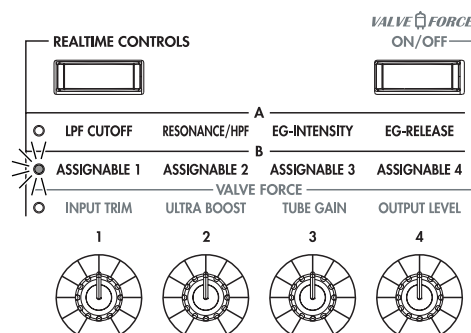
note Per i dettagli sulle funzioni assegnabili ai tasti [SW1] ed [SW2], consultare GP p.279.

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

Queste manopole possono essere utilizzate per il controllo della frequenza di taglio dei filtri e della risonanza, per la gestione del volume, del tempo di portamento, del filtro e dell'amp della curva d'involuppo, del pan, del pitch dell'LFO, del livello di mandata agli effetti Master etc., così come dei parametri della Valve Force.

① Premere il tasto [REALTIME CONTROLS] per selezionare la modalità operativa dei Realtime Controllers.

Ad ogni pressione del tasto, la tastiera seleziona alternativamente la modalità A, la modalità B e la Valve Force. La modalità scelta è segnalata dall'accensione del LED corrispondente.



② Ruotare la manopola desiderata per modificare il suono etc.

Per i dettagli sui parametri controllabili, fare riferimento a GB p.6.

Cursore [VALUE]

Quando il numero del Programma è selezionato nella pagina Program P0: Play oppure quando, analogamente, il numero della Combinazione è selezionato nella pagina P0: Play della modalità Combination, il cursore [VALUE] può essere utilizzato come sorgente di modulazione alternata o modulazione dinamica degli effetti, ai fini del controllo dei parametri dei Programmi o degli effetti.

Tastiera

Velocity

L'intensità con la quale si preme una nota sulla tastiera può essere usata per l'applicazione di un effetto.

L'uso principale consiste nel controllo del volume o della velocità/sensibilità del generatore della curva d'involuppo (EG).

After Touch

L'effetto può essere applicato in base all'ulteriore pressione di una nota giunta a fine corsa.

L'utilizzo principale di questo tipo di effetto riguarda il controllo del volume, del tono (determinando la frequenza di taglio del filtro), della sensibilità dell'LFO (Low Frequency Oscillator) etc.

Numero di Nota

La quantità di effetto applicata può essere determinata dalla posizione della nota premuta sulla tastiera.

Generalmente l'effetto è usato per il controllo del volume, del tono (determinando la frequenza di taglio del filtro), della sensibilità dell'LFO (Low Frequency Oscillator), del generatore della curva d'involuppo (EG) etc.

note Il numero di nota può anche essere utilizzato come sorgente di modulazione alternata o di modulazione dinamica degli effetti, ai fini del controllo dei parametri dei Programmi e degli effetti.

Pedale/Switch a Pedale

Pedale Damper

Collegando un pedale damper (sustain) opzionale, come per esempio il Korg DS-1H, alla TRITON Extreme, è possibile ottenere effetti di mezzo-pedale, non altrimenti conseguibili con altri tipi di pedale.

Switch a Pedale Assegnabile

Uno switch a pedale opzionale di tipo on/off (come per esempio il Korg PS-1), collegato all'ingresso ASSIGNABLE SWITCH sul retro della tastiera, può essere impostato in maniera tale da agire come commutatore per abilitare/disabilitare la funzione ad esso attribuito.

La funzione può essere specificata nella pagina P2: Controller, parametro "Foot SW Assign" in modalità Global (☞ p.90).

Pedale Assegnabile

Il pedale d'espressione opzionale (come per esempio il Korg EXP-2 o l'XVP-10 EXP/VOL), collegato all'ingresso ASSIGNABLE PEDAL, può essere usato per l'applicazione di un effetto.

La funzione può essere specificata nella pagina P2: Controller, parametro "Foot Pedal Assign" in modalità Global (☞ p.90).

Editing veloce del Programma

Performance Edit (pagina tab Performance Edit)

Gli otto cursori della Performance Editor possono essere utilizzati per la modifica immediata dei principali parametri delle pagine P1-9 nella modalità Program.

☞ Per i dettagli sui parametri controllabili, fare riferimento a GB p.6, oppure GP p.2.

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

☞ Per i dettagli sui parametri controllabili, fare riferimento a GB p.6.

Editing veloce dell'Arpeggiatore

Pagina Tab Arpeggio

Pagina utilizzabile per la selezione del pattern di arpeggio e per l'impostazione in tempo reale (cioè durante l'esecuzione strumentale) dei rispettivi parametri principali.

Tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], manopole [TEMPO], [GATE] e [VELOCITY]

Il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] consente di specificare lo

status on/off dell'Arpeggiatore.

Le manopole ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] e [VELOCITY] controllano rispettivamente il tempo, la durata e l'intensità (volume) delle note arpeggiate.

Editing del Programma

L'utente è libero di decidere se iniziare a suonare sfruttando i Programmi precaricati da Korg sulla TRITON Extreme (banchi A-D, H-N), oppure selezionare i Programmi inizializzati (banchi E, N) sui quali poi lavorare per ricavare timbri personali ed originali.

Nella pagina P0: Play è possibile effettuare le operazioni di editing più comuni, mentre una più radicale modifica delle sonorità può essere ottenuta nelle pagine P1: Edit-Basic-P9: Edit-Master Effect.

🔍 Se si desidera salvare in memoria le variazioni apportate ad un Programma, eseguire l'operazione Write (☞ p.116).

La scrittura dei Programmi può essere effettuata non solo sulle 1.536 locazioni di memoria utente (memoria interna) dei banchi A-E ed H-N, ma anche sui diversi media (☞ p.119).

note I parametri delle pagine P1: Edit-Basic-P5: Edit Common LFO sono condivisi da entrambi gli oscillatori 1 e 2, e possono essere copiati utilizzando il comando del menù di pagina "Copy Oscillator". Il comando è particolarmente utile qualora si intenda specificare gli stessi valori dei parametri per entrambi gli oscillatori, oppure nel caso in cui si desideri copiare le impostazioni da un Programma differente da quello oggetto di editing.

I tre elementi del suono

Il suono è fondamentalmente costituito da tre elementi: la **frequenza**, il **timbro** ed il **volume**.

Sulla TRITON Extreme, questi elementi corrispondono alle impostazioni del **Pitch**, del Filtro (**Filter**) ed dell'Amplificatore (**Amplifier**) di un programma. In altre parole, la modifica del Pitch influisce sull'intonazione, quella del Filtro sul timbro e quella dell'Amplificazione sul volume.

In **Oscillator** (**Oscillator**: P1: Edit-Basic) l'utente seleziona la forma d'onda del **multicampione** che determina il suono base, e ne specifica l'altezza (intonazione). Il suono può quindi essere modificato alterando i valori del **pitch** (**Pitch**: P2: Edit-Pitch), del **filtro** (**Filter**: P3: Edit-Filter), e dell'**amplificatore** (**Amplifier**: P4: Edit-Amp) per consentire la creazione del suono base di un Programma.

Un ulteriore livello di editing può essere raggiunto utilizzando gli **effetti Insert** (P8: Edit-Insert Effect), gli **effetti Master**, l'**Equalizzazione (EQ) master** e la **Valve Force** (P9: Edit-Master Effect), che permettono la definizione finale del timbro.

L'aggiunta delle impostazioni relative all'**Arpeggiatore** (P7: Edit-Arpeggiator) e dei diversi controller (P1: Edit: Basic, Control Setup) infine, contribuisce alla creazione del prodotto finale, denominato appunto "Programma".

La funzione Compare

Per le pagine P1-P9, la pressione e l'accensione del tasto [COMPARE] consente di richiamare il suono presente in memoria e di paragonare istantaneamente il suono originale con quello oggetto di editing.

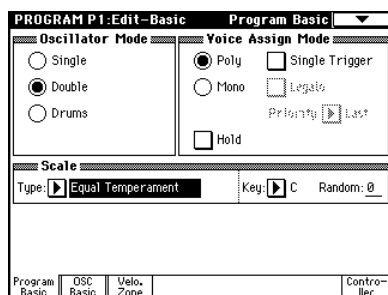
L'ulteriore pressione del tasto [COMPARE] (ed il suo spengi-

mento) richiama la versione del suono in corso di modifica. Da notare che qualsiasi operazione di editing compiuta quando il tasto [COMPARE] è acceso ne determina lo spegnimento automatico, con conseguente perdita delle variazioni fino a quel momento apportate (se non preventivamente salvate).

Set-Up Oscillatore P1: Edit-Basic

Le impostazioni di base dell'oscillatore possono essere effettuate nella pagina P1: Edit-Basic. La TRITON Extreme è fornita di due oscillatori, per ciascuno dei quali è consentito selezionare una forma d'onda di base ("Multicampione") e di determinarne l'intonazione. I Multicampioni della TRITON Extreme includono le forme d'onda più varie, che vanno da quelle del pianoforte classico a quelle più peculiari dei sintetizzatori. Ciascun Multicampione è strutturato in maniera tale da riprodurre la complessa interazione tra gli armonici e le caratteristiche timbriche dello strumento, in maniera da simulare nella maniera più naturale possibile gli elementi distintivi che consentono l'identificazione delle sonorità.

Pagina Program Basic



Oscillator Mode

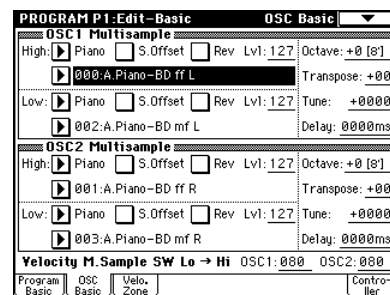
Parametro che determina la modalità d'uso dell'oscillatore. **Single** utilizza un solo oscillatore, mentre **Double** ne usa due. La polifonia massima ottenibile con le due opzioni corrisponde rispettivamente a **60** e **30 note**. Nel caso si desideri utilizzare un kit di batteria per la creazione di un Programma percussivo, selezionare **Drums**. In questo caso, la polifonia massima corrisponde generalmente a **60 note**.

note In base al tipo di Multicampione (multisample) selezionato per ciascun oscillatore, la polifonia massima per la modalità **Single** può arrivare a **120 note**, a **60** per la modalità **Double** ed a **120** per **Drums** (p.12).

Voice Assign Mode

Stabilisce se il Programma debba essere riprodotto polifonicamente (**Poly**) o monofonicamente (**Mono**). Impostando **Poly**, la tastiera consentirà l'utilizzo degli accordi, mentre selezionando **Mono** le note saranno generate singolarmente (cioè una nota per volta) anche nel caso in cui si suonino degli accordi. La modalità generalmente adottata per la maggior parte degli impieghi è **Poly**, mentre **Mono** può essere sfruttata per la riproduzione di sonorità particolari, come per esempio timbri di basso synth analogico o synth lead (specialmente negli assolo).

Pagina OSC Basic



Pagina che permette la selezione del Multicampione per ciascun oscillatore. La memoria interna ROM della TRITON Extreme è fornita di 962 Multicampioni, (128 EDV). Quest'enorme database può essere ulteriormente ampliato integrando anche i suoni campionati.

Selezionare un Multicampione

Il Multicampione determina il carattere di base di un Programma.

- Usare "**High MS Bank**" per selezionare il banco del Multicampione, e "**High Multisample**" per scegliere il Multicampione.

Per scegliere un Multicampione preset, impostare per il parametro "**High MS Bank**" una qualsiasi voce diversa da **RAM**.

Regolando infatti "**High MS Bank**" su **RAM** è possibile selezionare solo i Multicampioni registrati sulla TRITON Extreme, oppure importati da media. I numeri dei Multicampioni selezionabili per il parametro "**High multisample**" sono compresi tra 000-999

Banchi dei Multicampioni

Banco MS	Mbyte	N°.	Note
ROM	32	000-424	Multicampioni preset TRITON Classic
RAM	96	000-999	Multicampioni RAM (creati in modalità Sampling o caricati in modalità Media)
Piano	16	000-003	Multicampioni preset per Piano stereo
New1	16	000-007	Multicampioni preset per Piano stereo e Choir
New2	16	000-048	Multicampioni preset per Organo, Solo brass, Chitarra elettrica, Chitarra acustica, Basso elettrico, Basso acustico etc.
Best	16	000-046	Multicampioni preset per Piano elettrico, Clavi, Brass, Strumenti a fiato, Choir, Drum, etc.
OrchS	16	000-112	Multicampioni preset per Archi orchestrali
OrchB	16	000-079	Multicampioni preset per Ottoni orchestrali, Strumenti a fiato, Percussioni, Harp etc.
Vint	16	000-157	Multicampioni preset per Synth analogici vintage
Synth	16	000-077	Multicampioni preset per la musica Trance e Dance

note Scegliendo **ROM** per "**High MS Bank**", la pressione del pulsante popup "**High Multisample**" consentirà la visualizzazione dei Multicampioni ROM interni, organizzati in 15 categorie. Utilizzare le pagine tab laterali per selezionare la categoria desiderata, e scegliere quindi da questa il Multicampione.

Multicampioni High e Low

Specificando *High* e *Low* per il Multicampione di un oscillatore, è possibile determinare quale dei due suoni debba essere riprodotto in base alla velocity della nota suonata (cioè all'intensità con la quale si preme la nota sulla tastiera). Tale funzione è denominata **velocity multisample switching**.

- ① Specificare Multicampioni differenti per le voci "High Multisample" e "Low Multisample."
- ② Impostare un valore di velocity per il parametro "Velocity M.Sample SW Lo→Hi".
Così facendo, le note suonate con una velocity inferiore al valore specificato riprodurranno il Multicampione Low. Viceversa, le note con una velocity pari o superiore al valore determinato dall'utente attiveranno il Multicampione High. Impostando per esempio "Velocity M.Sample SW Lo→Hi" su 100, una dinamica di esecuzione piuttosto morbida consentirà la riproduzione del Multicampione specificato per "Low multisample," mentre una pressione più forte delle note richiamerà il Multicampione specificato dal parametro "High multisample."
- ③ Regolare il parametro "Lvl" (Level) per entrambi i Multicampioni *High* e *Low* in modo da stabilire il loro bilanciamento di volume.
Se non si desidera utilizzare questa funzione, impostare il parametro "Velocity M.Sample SW Lo→Hi" su 001. In questo caso, l'unico Multicampione riprodotto corrisponderà a quello specificato per *High*.

Casella di selezione Rev (Reverse)

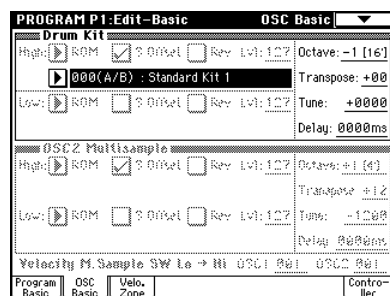
Spuntando questa casella è possibile riprodurre al contrario il Multicampione selezionato. E' un'opzione che consente di ottenere interessanti risultati timbrici, specialmente quando è utilizzata in congiunzione con gli effetti della TRITON Extreme. Per un uso standard della tastiera comunque, si consiglia di lasciare la casella di selezione in bianco (**non spuntata**).

❑ Quando "Oscillator Mode" = Double

Per utilizzare anche il secondo oscillatore (OSC2), impostare il parametro "Oscillator Mode" su **Double** nella pagina Program Basic. Così come descritto per l'oscillatore 1 (OSC1), questo permette di impostare i Multicampioni *High* e *Low*. L'intonazione di riproduzione (pitch) di ciascun Multicampione può essere determinata in maniera indipendente. Ciò consente (per esempio) l'uso dello stesso Multicampione con due diverse impostazioni di "Tune", per la creazione di una sonorità complessivamente più corposa e piena.

note Per facilitare la stessa impostazione dei parametri dei due oscillatori, utilizzare il comando "Copy Oscillator", che consente di copiare le regolazioni di un oscillatore sull'altro.

❑ Quando "Oscillator Mode" = Drums



Impostando il parametro "Oscillator Mode" su **Drums** nella pagina Program Basic, è possibile creare un Programma percussivo, dato che la selezione riguarderà un kit di batteria piuttosto

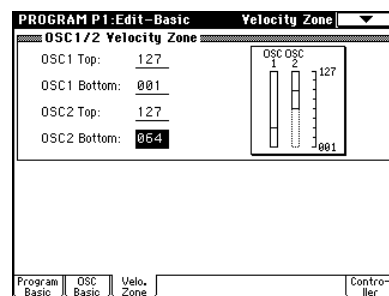
che un Multicampione. La TRITON Extreme è provvista di 50 kit di batteria preset in grado di adattarsi a qualsiasi genere musicale. (☞ EDV)

La pagina sopra menzionata consente solo la selezione del kit di batteria. Per la creazione o l'editing di un kit, utilizzare la pagina P5: Drum Kit della modalità Global (☞ p.92).

Multicampioni e Drum Kit utilizzabili per ciascun oscillatore:

- Multicampioni preset (☞ tabella nella pagina precedente)
- Multicampioni registrati dall'utente (RAM)
(Programmi creati mediante l'utilizzo di Multicampioni/Campioni registrati in modalità Sampling etc. oppure caricati dal media in modalità Media).
- Nove Drum Kit interni (ROM)
- 144 Drum Kit utente creati in modalità Global.
(I Campioni Drum possono essere liberamente assegnati a ciascuna nota della tastiera per la creazione di kit personalizzati. Per ogni nota è successivamente possibile effettuare le impostazioni di Filtro ed Amp, così come di specificare il routing agli effetti ed alle uscite audio individuali).

Pagina Velocity Zone



Pagina che consente l'impostazione degli intervalli di velocity per ciascun oscillatore. Nella figura in alto, i valori di velocity determinano quanto segue:

- Riproduzione dell'OSC1 per tutti i valori di velocity (a prescindere quindi dall'intensità con la quale si preme la nota sulla tastiera).
- Riproduzione dell'OSC2 solo per valori di velocity compresi tra 64 e 127.
- La pagina può essere utilizzata in congiunzione con la funzione Velocity Multisample Switching (☞ "High Multisample, Low Multisample"). Nel nostro esempio, impostare "OSC1" in "Velocity M.Sample SW Lo→Hi" su 032 ed "OSC2" su 096. Le impostazioni sono indicate da linee verticali nella schermata della velocity zone.

In questo caso, i Multicampioni utilizzati coprono quattro diversi livelli di riproduzione:

- Con valori di Velocity compresi tra 001-031: Riproduzione del solo Multicampione Low dell'OSC1.
- Con valori di Velocity compresi tra 032-063: Riproduzione del solo Multicampione High dell'OSC1.
- Con valori di Velocity compresi tra 064-095: Riproduzione del Multicampione High dell'OSC1 e del Multicampione Low dell'OSC2.
- Con valori di Velocity compresi tra 096-127: Riproduzione del Multicampione High dell'OSC1 e del Multicampione High dell'OSC2.

Pagina Controller Setup

Pagina tab che permette di effettuare le impostazioni per i tasti [SW1] e [SW2], e per le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità B (☞ p.131, GP p.14, 279, 280).

Set-up Pitch P2: Edit-Pitch

Pagina che consente di determinare le variazioni d'intonazione (pitch) del Multicampione assegnato a ciascun oscillatore. Le impostazioni di Pitch EG e dell'LFO permettono di apportare modifiche sostanziali al rapporto intonazione/tempo. La pagina OSC1 P.Mod è valida solo quando il parametro "Oscillator Mode" è impostato su **Single** o **Drums**.

Pagina OSC1 Pitch Mod.

PROGRAM P2:Edit-Pitch OSC1 Pitch Mod.		
Pitch		
Pitch Slope: +1.0	JS(+X): +02	AMS: After Touch
Ribbon: +00	JS(-X): -02	Intensity: +00.00
Pitch EG		
Intensity: +00.00	AMS: Off	Intensity: +00.00
Portamento		
<input type="checkbox"/> Enable	LFO1 Intensity: +00.00	AMS: After Touch
<input type="checkbox"/> Fingered	JS+Y Int: +00.00	Intensity: +00.00
Time: 000	LFO2 Intensity: +00.00	AMS: After Touch
	JS+Y Int: +00.00	Intensity: +00.00
OSC1 P.Mod	OSC2 P.Mod	Pitch EG

Pitch

L'impostazione dei parametri "JS(-X)" e "JS(+X)" consente di specificare la quantità di variazione dell'intonazione (in semitoni) del suono in seguito alla ricezione dei messaggi MIDI di pitch bend o a causa dell'utilizzo del joystick (movimento verso sinistra o destra). Un valore di **+12** consente il controllo dell'intonazione fino ad un massimo di un'ottava verso i toni acuti; viceversa, un valore di **-12** permette il controllo dell'intonazione fino ad un massimo di un'ottava verso il registro grave.

"**Ribbon**" determina la quantità di variazione dell'intonazione (in semitoni) del suono in seguito alla ricezione del messaggio MIDI di Control Change (CC) #16, o mediante l'utilizzo del controller Ribbon della TRITON Extreme (o di un dispositivo MIDI equivalente connesso). Con un valore di **+12**, il punto all'estrema destra del controller Ribbon modifica l'intonazione del suono di un'ottava verso i toni acuti; viceversa, il punto all'estrema sinistra del controller Ribbon modifica il pitch del suono di un'ottava verso il registro grave.

Pitch EG

Quando il parametro "Intensity" corrisponde a **+12.00**, il pitch EG, specificato nella pagina Pitch EG, produce una variazione massima dell'intonazione di ± 1 ottava.

Portamento

Per applicare il portamento, **spuntare** la casella di selezione "Enable".

La funzione consente un passaggio graduale dell'intonazione tra due note suonate in rapida successione (quando cioè si suona la seconda nota prima del rilascio di quella già premuta).

Il parametro "Time" determina il tempo del portamento. A valore maggiore corrisponde un più lento passaggio tra le due note. Il portamento è disabilitato con un valore di **000**.

note Assegnando **Porta.SW CC#65** come funzione ai tasti [SW1] o [SW2], è possibile impostare lo status on/off del portamento mediante la pressione dei suddetti tasti.

LFO 1/2

L'LFO (Low Frequency Oscillator) può essere usato per la modulazione ciclica dell'intonazione (pitch), per la produzione dell'effetto di vibrato.

"LFO 1/2 Intensity" determina la profondità con la quale

l'LFO (specificato nella pagina P5: Edit-Common LFO) ha effetto sull'intonazione. Con un valore di **+12.00**, il vibrato prodotto raggiunge un'escursione massima di ± 1 ottava.

Il parametro "JS+Y Int" specifica la quantità di vibrato prodotto dall'LFO mediante il movimento del joystick verso l'esterno (in avanti).

"Intensity (AMS Intensity)" determina la profondità del vibrato applicato dall'LFO quando si utilizza l'AMS (Sorgente di Modulazione Alternata). Impostando per esempio "AMS (LFO1 AMS)" su **After Touch** ed assegnando un valore appropriato al parametro "Intensity (AMS Intensity)", il vibrato è applicato in base all'ulteriore pressione dei tasti a fine corsa (aftertouch) o in seguito alla ricezione dei messaggi MIDI di aftertouch.

Pagina Pitch EG

Pagina che consente di effettuare le impostazioni del pitch EG. Determinati valori del pitch EG consentono radicali trasformazioni dell'intonazione sul tempo, e permettono la creazione di particolari effetti sonori etc.

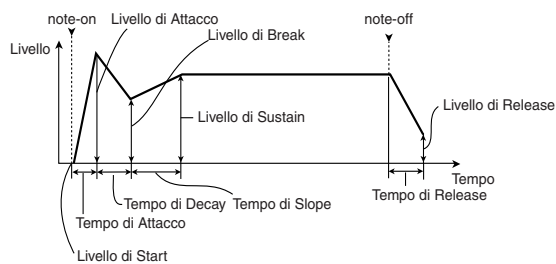
Utilizzando l'EG (Generatore d'Involuppo) è per esempio possibile modificare l'intonazione nel momento in cui avviene l'attacco del suono, in maniera da simulare realisticamente la leggera variazione di pitch prodotta dalla corda pizzicata o dal segmento di attacco degli strumenti a fiato (GP p.16).

EG ed LFO

L'utilizzo di un EG (Generatore d'Involuppo) per l'applicazione di variazioni temporali o l'uso di un LFO (Low Frequency Oscillator) per la modifica ciclica del pitch, del timbro o dell'amplificatore consentono di apportare drastiche trasformazioni del pitch, del timbro o del volume.

EG (Envelope Generator - Generatore d'Involuppo)

La TRITON Extreme è fornita di un Pitch EG, di un Filtro EG e di un Amplificatore EG, che permettono di apportare rispettivamente variazioni temporali dell'intonazione, del timbro e del volume.



LFO (Low Frequency Oscillator)

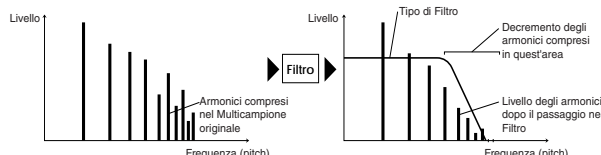
Per ciascun oscillatore, la TRITON Extreme fornisce due LFO che possono essere usati per la modifica ciclica dell'intonazione, del timbro e del volume.

Gli esempi più comuni comprendono il vibrato (variazioni cicliche dell'intonazione), il wah (variazioni cicliche del timbro) ed il tremolo/pan (variazioni cicliche del volume).

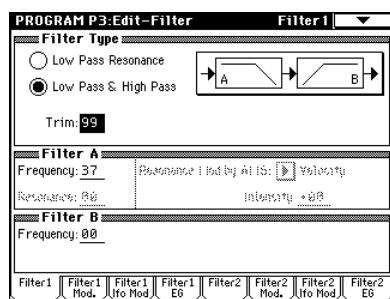
Set-up Filter P3: Edit-Filter

Il filtro consente l'attenuazione o l'enfaticizzazione di determinate frequenze del Multicampione selezionato per l'oscillatore. **Il timbro di un suono può essere significativamente alterato dalle impostazioni del filtro.**

La TRITON Extreme è provvista del Filter (filtro) 1 per l'OSC1 e del Filter (filtro) 2 per l'OSC2. Per ognuno di essi, è possibile selezionare due tipi di filtraggio delle frequenze (**Low Pass Resonance o Low Pass & High Pass**, cioè **Risonanza Passa-Bassi o Passa-Bassi & Passa-Alti**). Filter 2 può essere utilizzato solo quando "Oscillator Mode" è impostato su **Double**.



Pagina Filter1



Filter Type, Filter A, Filter B

Parametro che determina il tipo di filtro da applicare, e ne specifica la frequenza d'intervento ("Frequency") ed il livello di risonanza ("Resonance").

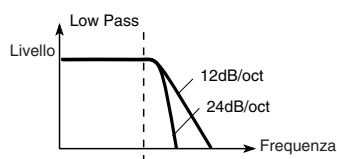
- **Low Pass Resonance** (filtro passa-bassi da 24dB/ottava con risonanza): Determina le impostazioni del filtro A.
- **Low Pass & High Pass** (filtro passa-bassi da 12 dB/ottava e filtro passa-alti da 12 dB/ottava collegati in serie): Consente le impostazioni per il filtro passa-bassi del filtro A e del filtro passa-alti del filtro B.

Filter Type

Low pass filter (Filtro passa-bassi)

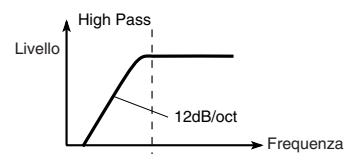
È il tipo di filtro più comune, che permette di tagliare le frequenze acute lasciando inalterate quelle gravi, rendendo il timbro generalmente più cupo o morbido.

Le caratteristiche di 24 dB/ottava e 12 dB/ottava si riferiscono alla curva di taglio delle frequenze indesiderate. 24 dB/ottava determina un decremento del guadagno di 24 dB in un'ottava (quando cioè la frequenza raddoppia), mentre con 12 dB/ottava il decremento raggiunge i 12 dB per ottava. La figura in basso mostra come il filtro a 24 dB/ottava produca un taglio più repentino delle frequenze indesiderate.



High pass filter (Filtro passa-alti)

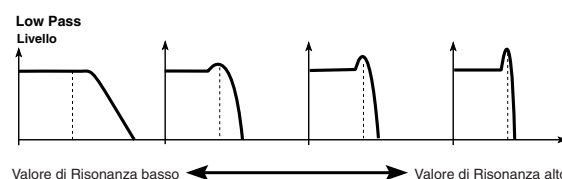
Tipo di filtro che consente di tagliare le frequenze gravi dello spettro sonoro, lasciando inalterate quelle acute. È il filtro da utilizzare quando si desidera rendere un suono più "sottile". Da notare che un uso improprio del filtro (frequenza di taglio troppo alta) può causare un eccessivo decremento del volume.



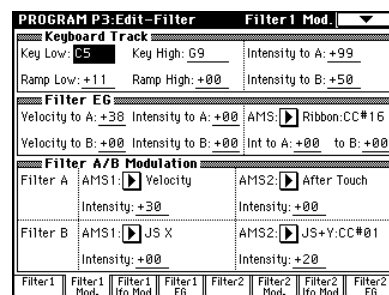
Resonance (Risonanza)

Un valore piuttosto alto della "Resonance" (Risonanza) permette di enfaticizzare gli armonici intorno alla frequenza di taglio. L'uso di questo parametro consente di aggiungere un carattere piuttosto peculiare e distintivo al suono (figura in basso).

Uso della Risonanza



Pagina Filter1 Mod.



I controller ed il filtro EG possono essere utilizzati per la modulazione della frequenza di taglio del filtro specificata nella pagina Filter1. L'uso dei controller per la modifica del timbro e dell'EG per le variazioni temporali permette di ottenere radicali trasformazioni del carattere timbrico di un suono.

Keyboard Track

Funzione che consente di modificare la frequenza di taglio del filtro in base alla nota suonata sulla tastiera.

- Quando "Ramp Low" è impostato su **valori positivi (+)**, la frequenza di taglio aumenta in maniera inversamente proporzionale all'altezza delle note suonate sulla tastiera, rendendo il suono più brillante. Con **valori negativi (-)**, la frequenza di taglio decrementa in modo proporzionale all'altezza delle note suonate sulla tastiera, rendendo il suono più cupo.
- Quando "Ramp High" è impostato su **valori positivi (+)**, la frequenza di taglio aumenta in maniera proporzionale all'altezza delle note suonate sulla tastiera, rendendo il suono più brillante. Con **valori negativi (-)**, la frequenza di taglio decrementa in modo proporzionale all'altezza delle note suonate sulla tastiera, rendendo il suono più cupo.
- I parametri "Intensity to A" ed "Intensity to B" determinano l'effetto della Keyboard Track sui filtri A e B (GP p.18).

Filter EG

Determina l'effetto prodotto dal filtro EG, le cui impostazioni possono essere dedotte nella pagina EG.

- Usare le impostazioni di “**Velocity to A**” e “**Velocity to B**” per specificare l'effetto della velocity sul filtro EG.
- Usare le impostazioni di “**Intensity to A**” ed “**Intensity to B**” per determinare la profondità d'intervento del filtro EG.
- I parametri “**Into A (AMS Int. to A)**” ed “**Into B (AMS Int. to A)**” determinano l'effetto che l'AMS ha sulla profondità d'intervento del filtro EG. Queste tre impostazioni stabiliscono l'intensità delle variazioni timbriche prodotte dal filtro EG.

Filter A/B Modulation

Parametro da utilizzare qualora si desideri apportare variazioni timbriche mediante la modifica della frequenza di taglio prodotta grazie all'uso dei controller etc.

Pagina Filter1 LFO Mod.

Mostra le impostazioni che consentono all'LFO di apportare variazioni cicliche dell'intonazione (effetto “wah”).

“**Intensity to A (LFO Int. to A)**” ed “**Intensity to B (LFO Int. to B)**” specificano la quantità di variazione dell'intonazione ottenuta mediante l'LFO.

“**JS-Y Intensity to A**” ed “**JS-Y Intensity to B**” determinano la profondità dell'effetto di wah prodotto dall'LFO quando si utilizza il joystick della TRITON Extreme sull'asse -Y, oppure quando la tastiera riceve il messaggio CC#2.

“**Intensity to A (LFO1 AMS Int. to A)**” ed “**Intensity to B (LFO1 AMS Int. to B)**” stabiliscono la profondità dell'effetto di wah prodotto dall'LFO quando si usa la sorgente “**AMS (LFO1 AMS)**”. Impostando per esempio “**AMS (LFO1 AMS)**” su **After Touch**, l'ulteriore pressione dei tasti a fine corsa permette di ottenere il classico effetto di wah.

Pagina Filter1 EG

Indica le impostazioni del filtro EG incaricato di controllare le variazioni temporali dell'intonazione. La pagina può essere utilizzata per impostare il generatore d'involuppo EG, mentre la profondità dell'effetto corrispondente può essere determinata nella pagina Filter1 Mod., parametro *Filter EG* (§ GP p.20).

❑ Filter EG ed Amplifier EG

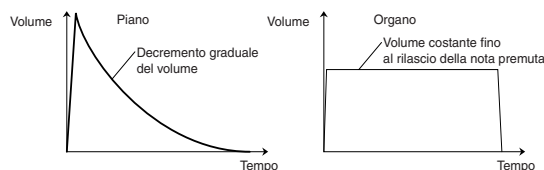
L'intonazione di un suono cambia in relazione alla variazione della frequenza di taglio determinata dal filtro EG. Tuttavia, la consistenza di tale modifica può essere più o meno percepita dall'utente a seconda delle variazioni prodotte dall'Amplificatore (Amplifier) EG. Modificando per esempio la velocità di attacco o di decadimento del suono, è possibile alterare in maniera significativa il carattere delle variazioni timbriche. Per un editing corretto bisognerebbe quindi sempre tenere in considerazione il fatto che le operazioni compiute con il Filtro EG (tono) sono strettamente relazionate con quelle ottenute con l'Amplificatore EG (volume). (§ “Pagina Amp1 EG”)

Set-up Amplifier P4: Edit-Amp

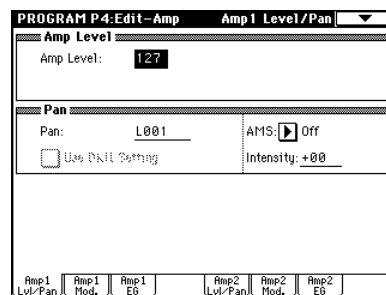
Pagina che consente di determinare la modalità d'incidenza dell'Amp EG e dell'LFO sulle variazioni temporali e cicliche del volume, e di come i controller debbano influire sul volume. Amp1 fa riferimento all'OSC1. Amp2 all'OSC2.

Amp2 può essere usato solo quando “**Oscillator Mode**” è impostato su **Double**.

Il volume di una nota di pianoforte, per esempio, raggiunge il massimo nel momento in cui si preme la nota sulla tastiera, per poi decrescere gradualmente. Il volume di una nota di organo invece, rimane costante fin tanto che si mantiene la pressione sul tasto. Infine, il volume di una nota di uno strumento ad arco o a fiato può essere variato durante l'esecuzione strumentale (modificando la pressione dell'archetto sulle corde o incrementando la spinta del fiato).



Pagina Amp1 Level/Pan



Amp Level

Parametro che determina il volume del suono dopo che questo è passato attraverso l'oscillatore, il filtro e l'amplificatore.

Pan

Specifica il pan (posizione nel panorama stereo) del suono dopo che questo è passato attraverso l'oscillatore, il filtro e l'amplificatore. Il valore normalmente usato corrisponde a **C064**. Quando “**Oscillator Mode**” sia stato impostato su **Double** e si desideri creare un effetto stereo, impostare il parametro “**Pan**” delle pagine Amp1 Level/Pan e Amp2 Level/Pan su valori diametralmente opposti (**left** per l'oscillatore 1 e **right** per l'oscillatore 2 o viceversa). Con un'impostazione **Random**, il pan cambia in maniera casuale ad ogni evento di note-on, producendo un effetto del tutto particolare.

AMS (Pan AMS), Intensity

“**Intensity**” specifica la profondità dell'effetto di pan quando si utilizza la sorgente “**AMS (Pan AMS)**”.

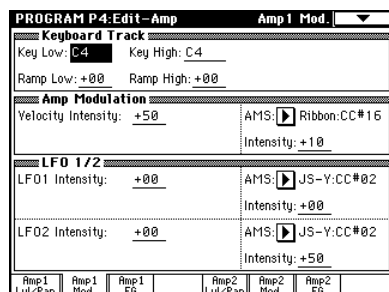
Impostando “**AMS (Pan AMS)**” su **Note Number**, è per esempio possibile modificare il pan in relazione alla nota suonata sulla tastiera della TRITON Extreme. Con un'impostazione di **LFO1** o **2**, il suono è alternativamente spostato da una parte all'altra del panorama stereo (auto-pan). Altri valori dell'impostazione consentono la modifica del pan dell'oscillatore mediante l'uso dei controller.

Use DKit Setting

Parametro valido solo quando “**Oscillator Mode**” è impostato su **Drums**. Quando la casella è **spuntata**, il valore di pan utilizzato corrisponde a quello determinato per ciascun suono del kit

di batteria. Quando invece la casella è **in bianco** (non spuntata), tutti i suoni appartenenti al kit di batteria utilizzano la stessa posizione stereo. I Drum Kit precaricati e quelli GM sono tutti impostati in stereo. A meno di particolari esigenze, si consiglia di lasciare sempre la casella **spuntata**.

Pagina Amp1 Mod.



Keyboard Track

Funzione che consente di modificare il volume in base alla nota suonata sulla tastiera.

- Quando “**Ramp Low**” è impostato su **valori positivi (+)**, il volume aumenta in maniera inversamente proporzionale all’altezza delle note suonate sulla tastiera. Con **valori negativi (–)**, il volume decrementa in modo proporzionale all’altezza delle note suonate sulla tastiera.
- Quando “**Ramp High**” è impostato su **valori positivi (+)**, il volume aumenta in maniera proporzionale all’altezza delle note suonate sulla tastiera. Con **valori negativi (–)**, il volume decrementa in modo proporzionale all’altezza delle note suonate sulla tastiera.

Amp Modulation

“**Velocity Intensity**” è utilizzato in molti Programmi per diminuire il volume delle note suonate piano ed incrementare quello delle note suonate più forte. Il parametro Amp Modulation determina la profondità di tale controllo. L’impostazione generalmente utilizzata prevede **valori positivi (+)**, che permette di evidenziare proporzionalmente in maniera più nitida la differenza di volume tra le diverse dinamiche.

LFO1/2

Specifica le variazioni cicliche dell’LFO sul volume (effetto tremolo), in base al valore impostato per i parametri “**LFO1 Intensity**” e “**LFO2 Intensity**”.

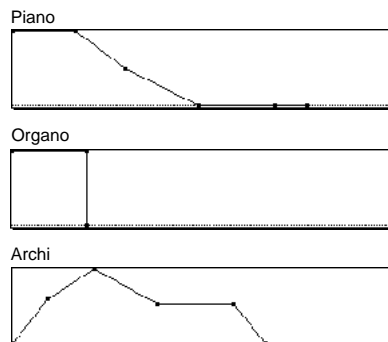
“**Intensity** (AMS Intensity)” regola la profondità dell’effetto di tremolo prodotto dall’LFO gestito dalla sorgente di modulazione alternata “**AMS** (LFO1 AMS, LFO2 AMS).”

Impostando per esempio “**AMS**” su **JS-Y: #02**, è possibile applicare il tremolo utilizzando il joystick della TRITON Extreme sull’asse –Y, o con la ricezione del messaggio CC#02.

Pagina Amp1 EG

Le impostazioni dell’amplificatore EG permettono di apportare al suono variazioni del volume sul tempo.

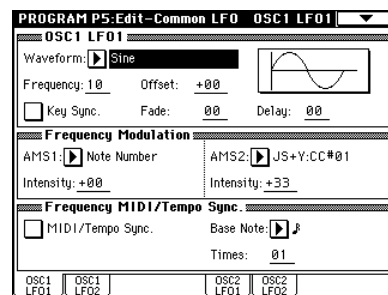
Ogni strumento è distinto da una diversa curva di volume, ed è probabilmente questa la qualità che più di ogni altra facilita l’identificazione del timbro. Utilizzando (per esempio) una curva di volume di un violino con un suono di organo, è possibile alterare in maniera sostanziale la sonorità complessiva, permettendo la creazione di timbri particolarmente originali.



Set-up LFO

P5: Edit-Common LFO

Per ciascun oscillatore sono presenti due unità LFO (Low Frequency Oscillator): LFO1 ed LFO2, per le quali è possibile selezionare individualmente il tipo ed impostare la relativa velocità. La profondità d’intervento dell’LFO1/LFO2 specificata in questa pagina può essere impostata mediante i parametri delle pagine P2: Edit-Pitch, P3: Edit-Filter e P4: Edit-Amp.



OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

“**Waveform**” consente la selezione del tipo di LFO. La scelta comprende un’ampia gamma di forme d’onda, che vanno da quelle standard (**Triangolare**, **A dente di sega**, **Quadrata** e **Sinusoidale**), fino a quelle un pò meno convenzionali, come la **Step** o la **Random PG**, una forma d’onda che simula l’effetto sample-and-hold (GP p.26).

L’utilizzo dei parametri “**Offset**”, “**Fade**” e “**Delay**”, e l’impostazione del segno (+/–) relativo al parametro “**Intensity**” delle pagine P2: Edit-Pitch, P3: Edit-Filter e P4: Edit-Amp rendono possibile la creazione di una grande quantità di effetti. Il parametro “**Frequency**” determina la velocità dell’LFO.

Frequency Modulation

La sorgente di modulazione specificata con “**AMS**” può essere sfruttata per modificare la velocità dell’LFO. Ciò consente di apportare le modifiche desiderate mediante l’utilizzo dei controller, dell’EG o anche grazie alle impostazioni della Keyboard Track.

Frequency MIDI/Tempo Sync.

Per sincronizzare l’LFO al tempo dell’Arpeggiatore o del sequencer, **spuntare** la casella di selezione “**MIDI/Tempo Sync**”. L’opzione consente di sincronizzare i tipici effetti di vibrato, wah, pan e tremolo alla riproduzione della Song registrata sul sequencer o all’Arpeggiatore. In questo caso, l’impostazione del parametro “**Frequency**” sarà ignorata.

Set-up Arpeggiatore

P7: Edit-Arpeggiator

Pagina contenente i parametri utilizzabili per l'impostazione dell'Arpeggiatore (☞ p.94).

Set-up Effetti Insert

P8: Edit-Insert Effect

Pagina che consente la selezione e l'impostazione degli effetti Insert, oltre che del routing dell'oscillatore (la possibilità cioè di inviare il segnale agli effetti Insert, Master ed alle uscite individuali) (☞ p.106).

Set-up Effetti Master e Valve

Force P9: Edit-Master Effect

Pagina utilizzabile per l'impostazione dei parametri relativi agli effetti Master, al circuito Valve Force ed all'EQ master (☞ p.107, 111).

Note sulla Modulazione Alternata

La **Modulazione Alternata** è un tipo di modulazione che può essere utilizzata per il controllo di diversi aspetti del suono.

Il termine **AMS (Sorgente di Modulazione Alternata)** fa riferimento alle numerose sorgenti in grado di fornire la modulazione alternata, e ciò include sia i diversi controller sui quali operare fisicamente (joystick, tasti e manopole), sia i messaggi MIDI ricevibili dalla tastiera ed i modulatori del genere EG o LFO.

La TRITON Extreme consente l'applicazione della modulazione ad un modulatore, e questo tipo di controllo è denominato "modulazione alternata".

Intensity è il parametro incaricato di determinare il grado (velocità o profondità) di controllo della modulazione alternata da parte della sorgente AMS.

Alcune delle più comuni combinazioni di modulazione utilizzate nei sintetizzatori (come per esempio l'utilizzo del joystick per la modifica dell'intonazione) sono fornite a parte come parametri speciali.

La TRITON Extreme è provvista di 29 diversi tipi di modulazione alternata.

La modalità Single consente l'uso di 29 tipi e destinazioni di modulazione alternata, mentre la modalità Double permette l'utilizzo di 29 tipi e 55 destinazioni.

Le sorgenti AMS sfruttabili ammontano in totale a 42 (da notare tuttavia che alcuni tipi di modulazione non consentono la selezione di determinate sorgenti).

Per maggiori dettagli sulla modulazione alternata e le relative sorgenti AMS, consultare GP p.271.

Suggerimenti per l'uso della Modulazione Alternata

L'impostazione dei parametri per la modulazione alternata dovrebbe sempre tener conto dell'effetto che si desidera ottenere, che tipo di modulazione potrebbe essere necessaria per il raggiungimento dello scopo, e quali parametri dell'oscillatore, del filtro o dell'amplificatore potrebbe essere necessario controllare. Il passo successivo comprende la selezione della sorgente ("AMS") e la determinazione del parametro di "Intensity." Procedendo logicamente in questo modo, sarà più facile realizzare il suono ed il tipo di effetto ricercato.

Se per esempio si desidera "controllare un suono di chitarra in modo da simulare l'innesco del feedback quando si muove il joystick in avanti", sarà necessario effettuare le impostazioni relative al controllo della modulazione del filtro o del livello di risonanza da parte del joystick.

Funzione Auto Song Setup

Questa funzione consente di applicare automaticamente ad una Song le impostazioni specificate per il Programma correntemente selezionato.

Ciò risulta molto utile nel caso in cui, mentre si sta suonando un Programma o una Combinazione, ci sia la necessità di iniziare immediatamente la registrazione per 'fermare' una frase o un tema musicale particolarmente ispirato prima che questo prenda definitivamente il volo.

Tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. Sul display apparirà la finestra di dialogo "Setup to Record" con la richiesta "Are you sure?". Premere il pulsante "OK" per entrare istantaneamente in modalità Sequencer ed in pausa di registrazione. Premere infine il tasto [START/STOP] per avviare la registrazione degli eventi sul sequencer.

Riproduzione ed editing delle Combi

(Modalità Combination)

Struttura di una Combinazione

La TRITON Extreme ha una dotazione standard di ben 1.280 Combinazioni, le quali possono essere modificate dall'utente per la creazione di sonorità personalizzate. E' anche possibile tuttavia 'partire da zero', inizializzando una Combi ed impostando in modo del tutto creativo ogni singolo parametro man mano che si procede con la costruzione del suono.

La tastiera permette anche di ricampionare una Combi durante l'esecuzione strumentale, così come di campionare una sorgente audio esterna mentre si suona.

Ognuno dei banchi riscrivibili A-E ed H-N contiene 128 Combinazioni (per un totale di 1.536). Le Combi precaricate sono allocate nei banchi A-D ed H-M.

Banchi delle Combinazioni

Banco	N°. Combi	Note
A...D, H...M	000...127	Combinazioni precaricate
E	000...127	Combinazioni Utente (iniz.) Combinazioni EXB-MOSS
N	000...127	Combinazioni Utente (iniz.)

Per i dettagli sui Programmi preset, consultare "EDV".

La pagina P0: Play consente la selezione, la riproduzione e l'editing di base della Combinazione (scelta dei Programmi per ciascun Timbro, regolazione di Pan e Volume etc.), così come l'impostazione dell'Arpeggiatore.

Nelle pagine P1: Edit-Prog./Mixer-P9: Edit-Master FX è invece possibile apportare variazioni più dettagliate dei diversi parametri relativi alla Combinazione selezionata nella pagina P0: Play.

Struttura delle pagine della Modalità Combination

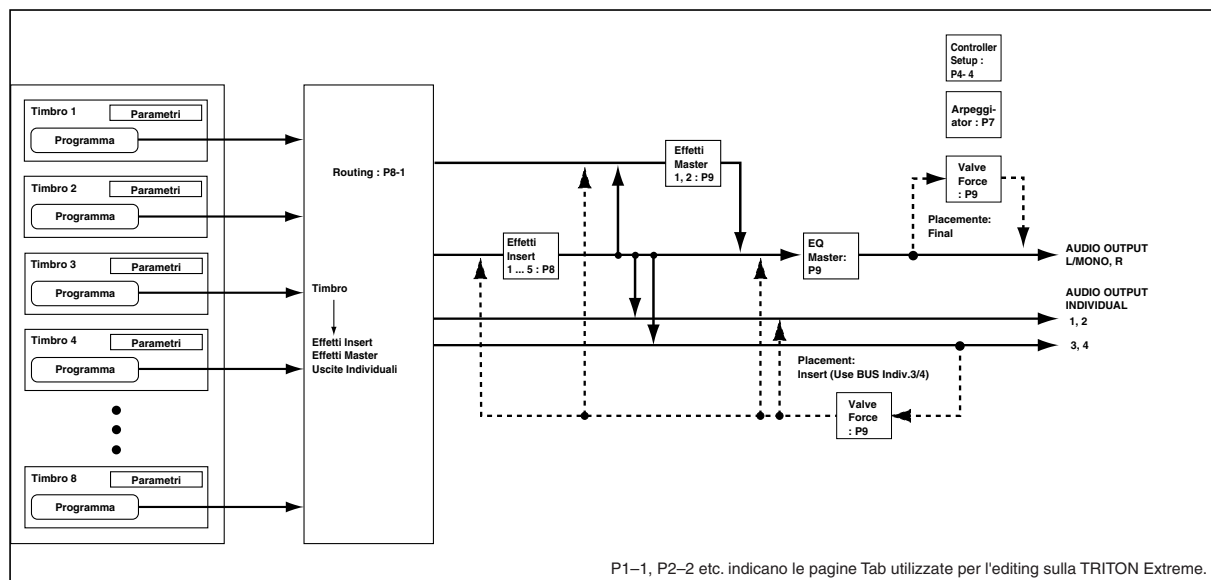
Pagina	Note
P0: Play	Selezione della Combi; scelta dei Programmi per ciascun timbro; impostazioni relative allo status on/off, pan e livello; selezione e set-up del pattern di arpeggio; impostazioni per il campionamento
P1: Edit-program/Mixer	Scelta del Programma per ciascun timbro, impostazioni di pan e livello (Parametri condivisi con la pagina P0, e modificabili in entrambe le pagine)
P2: Edit-Trk Param	Impostazione dei vari parametri di ciascun timbro, come per esempio MIDI, OSC, Pitch
P3: Edit-MIDI Filter	Set-up dei filtri MIDI per la trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI per ciascun timbro
P4: Edit-Zone/Ctrl	Impostazioni di Key zone e Velocity zone per ciascun timbro e dei Controller. Set-up dei parametri relativi alla scheda opzionale EXB-MOSS
P5:	---
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	Set-up Arpeggiatore (parametri condivisi con la pag. P0, e modificabili in entrambe le pagine)
P8: Edit-Insert FX	Selezione e set-up degli effetti Insert. Routing di ciascun timbro (livelli di send per gli effetti Insert, Master, ed uscite individuali).
P9: Edit-Master FX	Selezione e set-up degli effetti Master. Impostazioni relative all'EQ Master ed al circuito Valve Force.

note Per i dettagli su come accedere a ciascuna modalità e pagina, consultare "Operazioni di base" (p. 13).

note I Programmi del banco F possono essere usati nelle Combi solo dopo aver installato il modulo opzionale EXB-MOSS. Per i dettagli su tali Programmi, fare riferimento al manuale utente della scheda EXB-MOSS.

note La modalità Combination permette di effettuare il campionamento/ricampionamento dei suoni (p. 80). La versatilità della TRITON Extreme consente anche di elaborare il segnale audio esterno mediante gli effetti interni. (p. 109, 113)

Struttura di una Combinazione e pagine corrispondenti



Riprodurre una Combi P0: Play

Oltre alla selezione e la riproduzione della Combinazione, la presente pagina permette anche la scelta dei singoli Programmi da assegnare ai timbri 1–8 e le corrispondenti impostazioni di pan, livello e dello status on/off. La pagina è inoltre fornita dei parametri relativi all'Arpeggiatore, all'ingresso audio esterno ed al campionamento.

Selezionare una Combinazione

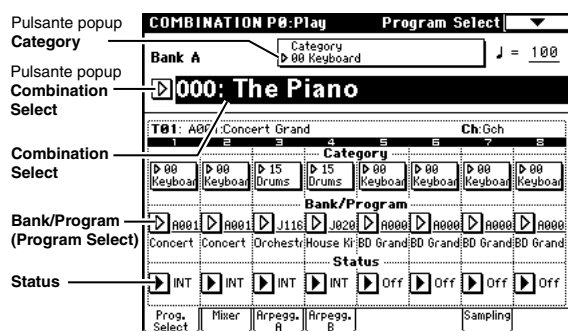
Le Combinazioni possono essere selezionate:

- **Dalla TRITON Extreme**
Selezionando il numero di Banco/Combinazione
Effettuando la scelta per Categorie
Utilizzando la funzione 10's Hold
- **Dallo switch a pedale connesso**
- **Attraverso la ricezione dei messaggi MIDI di Program Change**

Selezionare una Combi dalla TRITON Extreme

Selezione per numero di Banco/Combinazione

- ① **Accertarsi che il campo "Combination Select" risulti selezionato.**
In caso contrario, selezionare la pagina COMBINATION P0: Play e premere l'area "Combination Select" sul display per evidenziarla.



- ② **Utilizzare i controller VALUE per scegliere il numero di Combi che si desidera riprodurre.**

Usare uno dei seguenti metodi:

- Ruotare la manopola [VALUE].
- Utilizzare i tasti [△][▽].
- Usare i tasti numerici [0]–[9] per inserire un numero, e quindi premere il tasto [ENTER].

- ③ **Premere uno dei tasti BANK [A]–[E] o [H]–[N] per selezionare un banco.**

Il tasto premuto si accende, e nell'angolo superiore sinistro del display appare il banco scelto.

Se per esempio si intende selezionare il banco [B], premere il tasto BANK [B]. (Il tasto [B] si accende, e l'angolo superiore sinistro del display indica Bank B.)

Selezione della Combi per banco


Alla pressione del pulsante popup "Combination Select", sul display appare l'elenco di Combinazioni appartenenti al banco correntemente selezionato, e tra le quali è possibile scegliere quella da riprodurre (☞ Modalità Program p.20.)

Selezione della Combi per categoria

Premendo il pulsante popup Category, sul display appaiono una serie di categorie strumentali (keyboard, organ, bass, drums etc.) tra le quali è possibile selezionare la Combi desiderata.

L'impostazione originale dello strumento prevede la suddivisione di tutte le Combi in sedici categorie differenti (☞ Modalità Program p.20.)

Selezione delle Combi con la funzione 10's HOLD

Alla pressione del tasto [./10's HOLD] si attiva la funzione 10's HOLD (sul display LCD appare l'icona ). Questo permette di bloccare la cifra delle decine relativa al numero della Combi, e di utilizzare quindi i singoli tasti numerici per la selezione dei suoni appartenenti alla stessa decina. La cifra delle decine può essere modificata utilizzando i tasti [△][▽]. (☞ Modalità Program p.21.)

Selezione delle Combi con lo switch a pedale

Le Combinazioni possono essere selezionate mediante l'utilizzo di uno switch a pedale (per es.: l'opzionale PS-1 di Korg) connesso al jack ASSIGNABLE SWITCH, al quale deve essere tuttavia assegnata la funzione Combination Up/Down. (☞ p.90)

Selezione delle Combi da un dispositivo MIDI esterno

La selezione delle Combi può avvenire anche mediante la trasmissione dei messaggi MIDI di Program Change da un modulo MIDI esterno connesso alla TRITON Extreme (☞ GP p.290)

☞ Per i dettagli sulle Combinazioni preset, consultare "EDV".

Usare i controller per modificare il suono

Il controllo del suono può essere gestito attraverso l'utilizzo dei vari controller disponibili (joystick, ribbon, tasti [SW1], [SW2], Realtime Controls [1]–[4], cursore [VALUE], tastiera e pedale/switch a pedale).

☞ Fare riferimento alla descrizione relativa alla modalità Program a p.22.

Editing veloce della Combinazione

Selezionare un Programma per ciascun timbro 1–8 (Pagina tab Program Select)

Il suono di Combinazione può essere radicalmente variato semplicemente cambiando i Programmi assegnati ai timbri 1–8 della Combi stessa.

Per i dettagli su come effettuare la selezione dei Programmi, fare riferimento al paragrafo corrispondente.

- **Selezione dei Programmi dalla TRITON Extreme**
per numero di banco/Programma
per categorie

- **Selezione dei Programmi mediante la ricezione dei messaggi MIDI di Program Change**

Nota: I messaggi MIDI di Program Change non possono effettuare la selezione dei Programmi per i Timbri i cui "Status" è impostato diversamente da INT.

☞ Per i dettagli sui nomi dei Programmi preset, fare riferimento all'EDV.

Status

Parametro che determina lo status MIDI e del generatore di tono interno assegnato a ciascun timbro. Per utilizzare il generatore di tono interno della TRITON Extreme, impostare INT. Nel caso non si desideri utilizzare il timbro in oggetto, selezionare invece Off. Con impostazioni di Off, EXT o EX2, il generatore di tono della TRITON Extreme non produce alcun suono. Tuttavia, le impostazioni di EXT o EX2 consentono il controllo di un generatore di tono esterno collegato via MIDI alla tastiera. (☞ GB p.8; GP p.38)

Pagina Tab Mixer

Pagina che consente di effettuare le impostazioni relative al pan ed al livello per ciascun Timbro della Combinazione (☞ GB p.9, GP p.40)

Editing veloce dell'Arpeggiatore

Pagine tab Arpeggio Play A/Arpeggio Play B


- **Lo status on/off degli Arpeggiatori A e B può essere impostato individualmente.**
Per specificare lo status on/off simultaneamente per entrambi gli Arpeggiatori, utilizzare il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].
Il modulo Arpeggiatore opera solo per quei Timbri ai quali è stato assegnato l'Arpeggiatore A oppure B.
- **Utilizzare le manopole ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] e [VELOCITY] per controllare rispettivamente il tempo, la durata ed il volume delle note arpeggiate.** (☞ GB p.11)

Editing della Combinazione

L'utente è libero di scegliere se effettuare l'editing sulle Combinazioni precaricate dal produttore (banchi A–D, H–M), o se 'partire da zero' utilizzando le Combinazioni inizializzate (banchi E, N) per la creazione di sonorità completamente originali. La pagina P0: Play può essere usata per l'impostazione dei principali parametri della Combi, mentre le pagine P1: Edit-Program/Mixer–P9: Edit-Master FX consentono un editing più approfondito e dettagliato.

note Nelle Combinazioni è anche possibile sfruttare i Programmi originali che utilizzano campioni/multicampioni registrati direttamente sulla TRITON Extreme (o caricati in modalità Media).

note Le modifiche apportate ad un Programma (in modalità Program) utilizzato in una Combinazione influiscono sulla sonorità complessiva della Combinazione stessa

 Per riutilizzare in seguito la Combi così come modificata, è indispensabile effettuarne la scrittura sulla memoria interna. (☞ p.116)

Le Combinazioni modificate o create dall'utente possono essere salvate nelle 1.536 locazioni di memoria disponibili (memoria interna) dei banchi A–E ed H–N. La scrittura e la gestione di tali dati può inoltre essere eseguita su diversi tipi di media. (☞ p.119)

Suggerimenti per l'editing della Combi

I parametri di ciascun Timbro possono essere impostati nelle pagine P1: Edit-Program/Mixer–P9: Edit-Master FX. Tali pagine consentono l'assemblaggio e la gestione dei Programmi che compongono la sonorità complessiva. E' consigliabile iniziare la creazione di una Combinazione dalla pagina P1: Edit-Program/Mixer, selezionando i Programmi per i Timbri, e di proseguire con la pagina P4: Edit-Zone/Ctrl, stabilendo la modalità di riproduzione (layer, split, velocity switch, etc.) di ciascun Timbro ed il rispettivo volume.

Un ulteriore ritocco ai suoni può essere dato mediante l'utilizzo degli effetti Insert (pagina P8: Edit-Insert FX), Master, dell'EQ Master e della Valve Force (pagina P9: Edit-Master FX). Da notare che le impostazioni effettuate in queste pagine sono indipendenti dai valori corrispondenti impostati per i Programmi in modalità Program. Infine, le pagine P7: Edit-Arp. e P4: Edit-Zone/Ctrl possono essere usate per l'impostazione dell'Arpeggiatore e dei controller.

note Il comando "Solo Selected Timbre" consente il monitoraggio individuale del Timbro selezionato. La funzione è particolarmente utile qualora si desideri ascoltare il singolo suono di più timbri disposti in layer. (☞ GP p.39)

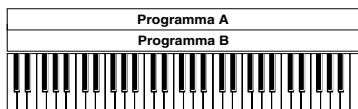
Layer, split e velocity switch

La riproduzione di un Timbro in una Combinazione può essere stabilita in base alla posizione delle note sulla tastiera o in base alla velocity.

Le modalità che determinano tale funzione sono tre: **layer**, **split** e **velocity switch**; per ogni singola Combinazione l'utente è libero di scegliere un qualsiasi mix tra le tre opzioni disponibili in base alle proprie necessità, così come descritto negli esempi che seguono.

Layer

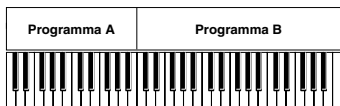
Il termine **Layer** fa riferimento alla riproduzione simultanea di due o più Programmi con la pressione di una singola nota.



Layer:
Riproduzione simultanea
di due o più Programmi

Split

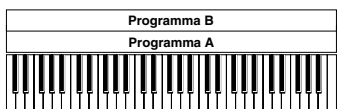
Split consente la suddivisione della tastiera in più zone, per ciascuna delle quali è possibile stabilire un Programma diverso.



Split:
Riproduzione dei Programmi in
base all'area assegnata

Velocity switch

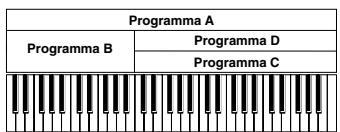
La **Velocity Switch** permette infine la riproduzione dei Programmi assegnati ai timbri in base alla **velocity** (dinamica di esecuzione strumentale).



Forte ↑ Dinamica di
Piano esecuzione

Velocity Switch:
Programmi alternati in base
alla dinamica di esecuzione
(velocity)

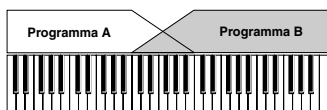
La TRITON Extreme consente l'utilizzo di Programmi diversi per ciascuno degli otto Timbri che compongono la Combinazione. La possibilità di utilizzare uno qualsiasi (o anche tutti e tre contemporaneamente) dei metodi sopra descritti permette all'utente la creazione di setup sofisticati e di grande impatto sonoro.



Forte ↑ Dinamica di
Piano esecuzione

Esempio:
Programmi B e C/D in split. Nel
registro grave, i Programmi A e
B sono in layer. In quello acuto,
C e D sono alternati dalla
velocity ed in layer con A.

Un'ulteriore possibilità è offerta dall'impostazione delle slope (curve di volume crescenti o decrescenti) per determinate zone della tastiera (key zone), in modo da consentire la dissolvenza ed il simultaneo crescendo di due Programmi in split o in velocity switch. Nel primo caso otterremo una **keyboard crossfade** (figura in basso), nel secondo una **velocity crossfade**.



Keyboard X-Fade (keyboard
crossfade):
Salendo verso il registro acuto,
il volume del Programma A
diminuisce per lasciare il posto
al Programma B

La funzione Compare

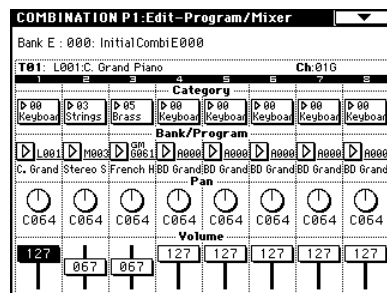
Durante le operazioni di modifica di una Combinazione (pagine P1-P9), è possibile utilizzare il tasto [COMPARE] per monitorare la versione precedentemente salvata della sonorità oggetto di editing. L'ulteriore pressione del tasto [COMPARE] (tasto spento) richiama la versione in corso di aggiornamento. Qualsiasi modifica apportata al suono quando il tasto [COMPARE] è acceso causa lo spegnimento del tasto stesso. Il suono così modificato diviene la nuova versione oggetto di editing, e le variazioni eseguite in precedenza sono automaticamente annullate.

Programmi dei Timbri 1–8, pan e volume P1: Edit-Program/Mixer

Pagina nella quale è possibile assegnare i Programmi a ciascuno degli otto Timbri della Combinazione e di specificarne le impostazioni di pan e volume.

note Le presenti impostazioni possono anche essere effettuate nelle pagine tab Program Select e Mixer di P0: Play.

Pagina Edit-Program/Mixer



Category, Program Select (Bank/Program)

Permettono l'assegnazione del Programma desiderato al Timbro della Combinazione.

note Selezionando il menù "Bank/Timbre Program" è possibile scegliere i Programmi in base al banco di appartenenza. Analogamente, con il menù "Category/Timbre Program" la selezione dei Programmi può avvenire in base alle sedici categorie che raccolgono tutti i Programmi (p.32)

note La scelta del banco di un Programma può avvenire anche mediante i tasti BANK [A]–[N].

MIDI Qualora si desideri selezionare i Programmi utilizzando i messaggi MIDI di Program Change, effettuare le dovute impostazioni nella pagina P0: Play.

Pan

Specifica la posizione nel panorama stereo di ciascun Timbro. Un valore di **C064** riproduce l'impostazione di pan dell'oscillatore del Programma assegnato al Timbro. Il parametro consente di posizionare il suono in un qualsiasi punto all'interno del panorama stereo, preservando tuttavia il bilanciamento del pan tra i due oscillatori. Un valore di **L001** colloca il suono all'estrema sinistra, mentre **R127** lo posiziona all'estrema destra.

Volume

Determina il volume di riproduzione di ciascun Timbro.

Il parametro "**Volume**" consente di stabilire il bilanciamento tra i Timbri di una Combinazione, ed è per questo uno degli aspetti più importanti da tener presente nella creazione della sonorità complessiva.

Impostazioni dei parametri Status, MIDI channel e Pitch P2: Edit-Trk Param

Pagina Tab MIDI Ch

COMBINATION P2:Edit-Trk Param MIDI Ch									
Bank E : 000: Initial Combi E000									
T01: L001:C. Grand Piano Ch:01G									
Keyboard	Strings	Brass	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Status									
INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT
MIDI Channel									
01G	01G	01G	04	05	06	07	08		
Bank Select (When Status=EX2)									
[Off]	[Off]	[Off]	[Off]	[Off]	[Off]	[Off]	[Off]	[Off]	[Off]
MIDI Channel									
OSC									
Pitch									
Other									

Status

Parametro che determina lo status MIDI del generatore di tono interno assegnato a ciascun Timbro. Per utilizzare il generatore di tono interno della TRITON Extreme, impostare **INT**. Nel caso non si desideri utilizzare il Timbro in oggetto, selezionare invece **Off**. Con impostazioni di **Off**, **EXT** o **EX2**, il generatore di tono della TRITON Extreme non produce alcun suono. Tuttavia, le impostazioni di **EXT** o **EX2** consentono il controllo di un generatore di tono esterno collegato via MIDI alla tastiera. (☞ GP p.38, 43)

MIDI Channel

Tutti i Timbri che si desidera riprodurre mediante la tastiera della TRITON Extreme debbono essere impostati sul canale MIDI Global. I dati relativi all'esecuzione strumentale sono in questo modo trasmessi sul canale MIDI Global, riproducendo i Timbri assegnati a tale canale. Impostando quindi il parametro su **Gch**, si otterrà sempre l'esatta corrispondenza tra il canale MIDI del Timbro ed il canale MIDI global, anche nel caso quest'ultimo venga cambiato.

Per alcuni Timbri di certe Combinazioni precaricate che utilizzano l'Arpeggiatore, l'impostazione del parametro "Status" potrebbe non essere **INT**, così come "MIDI Ch" potrebbe non corrispondere a **Gch**. Il motivo principale è costituito dal fatto che la riproduzione di tali timbri è prevista soltanto quando l'Arpeggiatore è abilitato (on). E' una tecnica molto utile che permette la creazione di Combinazioni che integrano l'uso dell'Arpeggiatore. Per ulteriori delucidazioni al riguardo, fare riferimento al paragrafo "Impostazioni dell'Arpeggiatore nelle modalità Combinazione e Sequencer" (☞ p.96, GP p.49), ed approfondire la relazione tra le impostazioni dell'Arpeggiatore ed i parametri "Status" e "MIDI Channel."

Bank Select (quando Status=EX2)

L'impostazione è valida quando il parametro "Status" è impostato su **EX2**, e determina il messaggio di Bank Select trasmesso dalla TRITON Extreme.

Pagina Tab OSC

COMBINATION P2:Edit-Trk Param OSC									
Bank E : 000: Initial Combi E000									
T01: L001:C. Grand Piano Ch:01G									
Keyboard	Strings	Brass	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Force OSC Mode									
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
OSC Select									
BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH
Portamento									
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
MIDI Channel									
OSC									
Pitch									
Other									

Force OSC Mode

Generalmente impostato su **PRG** per consentire l'utilizzo dell'oscillatore così come impostato nel Programma. Per forzare la riproduzione monofonica di un Programma polifonico senza doverne a tutti i costi effettuarne la scrittura, impostare il parametro su **MN** (Mono) o **LGT** (Legato). Viceversa, impostare il parametro su **Poly** qualora si desideri riprodurre polifonicamente un Programma monofonico (☞ GP p.43).

OSC Select

L'impostazione standard è **BTH** (Both).

Quando il Programma assegnato al timbro ha il parametro "Oscillator Mode" impostato su **Double**, e si desidera riprodurre solo uno dei due oscillatori (OSC1 o OSC2), impostare il parametro rispettivamente su **OSC1** oppure **OSC2**.

Portamento

Normalmente impostato su **PRG**.

Per impedire l'uso delle impostazioni di portamento specificate nel Programma assegnato al timbro, selezionare **Off**. Viceversa, per abilitare il portamento (anche se nel Programma originale non ne era previsto l'uso), oppure per modificarne il tempo, impostare un valore tra **001** e **127**.

Pagina Tab Pitch

COMBINATION P2:Edit-Trk Param Pitch									
Bank E : 000: Initial Combi E000									
T01: L001:C. Grand Piano Ch:01G									
Keyboard	Strings	Brass	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
Transpose									
+00	+12	+12	+00	+00	+00	+00	+00	+00	+00
Detune (Use BPM Adj. in Page Menu)									
+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
Band Range									
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
MIDI Channel									
OSC									
Pitch									
Other									

Transpose, Detune (BPM Adjust)

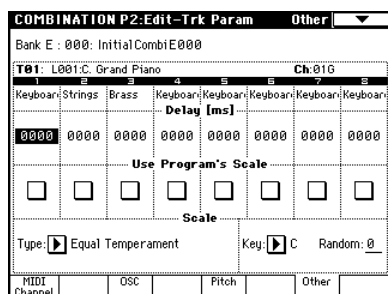
Parametri che consentono la modifica del pitch del timbro.

- In una Combinazione di tipo layer, è possibile assegnare lo stesso Programma a due o più timbri, ed utilizzare il parametro "Transpose" per trasporre l'intonazione di ciascun timbro di un'ottava, in maniera da creare una sonorità più corposa, oppure usare il parametro "Detune" per creare leggeri sfalsamenti di pitch tra timbro e timbro.
- In una Combinazione di tipo split, è possibile invece usare (per esempio) il parametro "Transpose" per la trasposizione in semitoni del Programma specificato per ciascuna zona della tastiera.
- Nel caso si desideri modificare il pitch di un Programma percussivo, utilizzare il parametro "Detune", poiché l'uso del parametro "Transpose" potrebbe modificare la corrispondenza tra le note e gli strumenti del kit di batteria.

❑ Modificare il valore BPM dei multicampioni/ campioni creati in modalità Sampling

Il comando “Detune BPM Adjust” consente la modifica del valore di BPM dei campioni o multicampioni creati in modalità Sampling (o caricati in modalità Media) ed utilizzati nei Programmi assegnati ai Timbri della Combinazione. L’operazione prevede la variazione della velocità in BPM mediante la modifica del pitch di riproduzione. (☞ GP p.44)

Pagina Tab Other



Delay [ms]

Determina la quantità di ritardo (in millisecondi) che intercorre tra la pressione della nota sulla tastiera e l’effettiva riproduzione del suono.

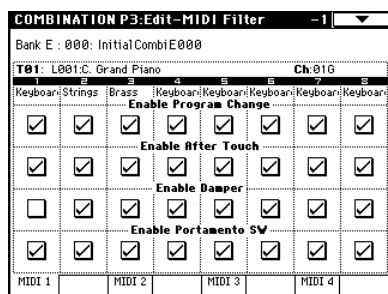
Con un valore di **KeyOff**, il timbro è riprodotto nel momento in cui si rilascia la pressione della nota sulla tastiera.

Use Program's Scale, Scale

Specificano il tipo di scala utilizzata da ciascun timbro. **Spuntare** la casella di selezione “**Use Program's Scale**” per utilizzare il tipo di scala scelta per il Programma assegnato al Timbro. I Timbri per i quali la casella è in bianco utilizzeranno la scala selezionata dal parametro **Scale**.

Set-up dei filtri MIDI P3: Edit-MIDI Filter

Per ciascuna voce relativa ai MIDI Filter, l’utente può stabilire se il corrispondente messaggio MIDI debba essere o meno ricevuto o trasmesso dalla TRITON Extreme. Le voci per le quali la casella di selezione è **spuntata** consentono sia la trasmissione, sia la ricezione dei relativi messaggi.



⚡ I filtri MIDI non specificano di per sé lo status on/off della funzione relativa, ma determinano soltanto se i messaggi MIDI debbano essere o meno trasmessi e ricevuti. Abilitando per esempio il portamento, la funzione risulterà attiva anche lasciando la casella di selezione “Portamento SW CC#65” in bianco (non spuntata).

Selezionando per esempio un Programma di basso per il timbro 1 ed un Programma di piano per il timbro 2 (ed utilizzando una Combinazione in split), è possibile effettuare le impostazioni di seguito descritte in modo da consentire l’utilizzo del pedale di sustain (damper) solo per il Programma di piano assegnato al timbro 2.

○ Impostare il parametro “Enable Damper” della pagina P3: Edit-MIDI Filter-1

Timbro 1 “Enable Damper”: lasciare la casella in bianco

Timbro 2 “Enable Damper”: spuntare la casella

Impostazioni di Layer, split e velocity switch/Controller P4: Edit-Zone/Ctrl

Pagina Tab Key Zone (Set-up Key zone)

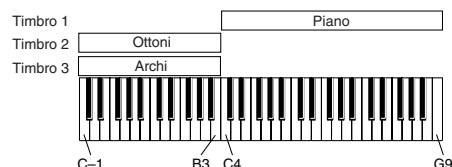
Questa pagina permette le impostazioni relative alle modalità layer, split e keyboard crossfade.

In pratica, è possibile determinare l’intervallo di note assegnate a ciascun Timbro della Combinazione. Ad ognuna di queste aree di tastiera faremo d’ora in poi riferimento come alle **Key Zone**. L’impostazione di tali zone consente la riproduzione di Programmi diversi a seconda delle note premute sulla tastiera. Le modalità **layer** o **split** di una Combinazione differiscono tra loro in base al tipo di assegnazione dei Timbri alle diverse key zone della tastiera.

Ciascuna key zone assegnata ad un Timbro è a sua volta delimitata dai parametri “**Top Key**” e “**Bottom Key**”, che indicano rispettivamente la nota superiore ed inferiore dell’area attribuita al Timbro.

Nella figura in basso, i Timbri 1, 2 e 3 della Combinazione formano un setup in layer e split. A ciascun Timbro è assegnata una key zone.

Nel nostro esempio, i Timbri 2 e 3 creano un layer. Contemporaneamente, il Timbro 1 ed i Timbri 2/3 sono assegnati a diverse aree della tastiera formando uno split, i cui limiti sono determinati dalle note B3 e C4 (SI3 e DO4).



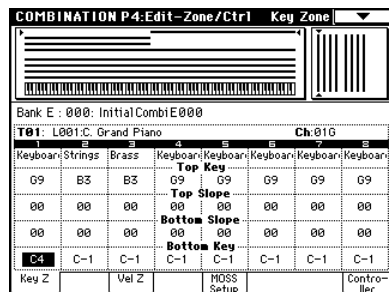
Per ottenere una Combinazione identica a quanto sopra descritto ed illustrata nella figura, procedere come segue:

- ① Nella pagina **P0: Play**, tab **Program Select** oppure **P1: Edit-Program/Mixer**, utilizzare l’area “**Program Select**” per selezionare i Programmi da assegnare ai Timbri 1, 2 e 3.
Selezionare un suono di Piano per il Timbro 1.
Scegliere un Programma di Brass (ottoni) per il Timbro 2.
Selezionare un suono di Archi per il Timbro 3.
- ② Nella pagina tab **MIDI Ch** di **P2: Edit-Trk Param**, impostare il parametro “**Status**” su **INT** per tutti i Timbri che si intende riprodurre, e regolare “**MIDI Channel**” su **Gch** o in modo da farlo coincidere con il canale **MIDI Global** (distinto da una “**G**” accanto al numero di canale).
- ③ Nella pagina tab **Key Zone** di **P4: Edit-Zone/Ctrl**, specificare i valori per i parametri “**Top Key**” e “**Bottom Key**”.

Per il Timbro 1, impostare “Top Key” su G9 e “Bottom Key” su C4.

Per i Timbri 2 e 3, impostare “Top Key” su B3 e “Bottom Key” su C-1.

I numeri di nota appena citati possono anche essere inseriti tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo direttamente le note sulla tastiera.



Key Zone Slope

Parametro che determina l'intervallo di note necessario ad un timbro per il raggiungimento del volume originale, a partire dalla top e dalla bottom key.

Facendo riferimento alla figura sopra, impostando la “Bottom Key” del Timbro 1 su G3 (invece di C4), e la “Top Key” del Timbro 2 su G4 (invece di B3) si determina la sovrapposizione dei due suoni. Di seguito, specificando per la “Bottom Slope” del Timbro 1 un valore di 12, e per la “Top Slope” del Timbro 2 sempre un valore di 12 sarà possibile far effettuare un passaggio graduale dei suoni, al posto del cambio improvviso che si sarebbe verificato originariamente tra le note B3 e C4.

Pagina Tab Vel Zone (Set-up Velocity zone)

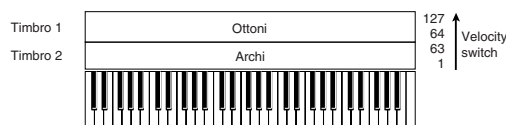
Pagina che consente di effettuare le impostazioni per la velocity switch e la velocity crossfade.

Per ciascun Timbro, l'utente può specificare un intervallo di velocity entro il quale riprodurre il Programma. Tale intervallo di valori è denominato **Velocity Zone**. L'impostazione dell'intervallo permette in questo modo la riproduzione del Timbro solo nel caso in cui la dinamica di esecuzione produca i valori di velocity stabiliti per la velocity zone.

L'utilizzo di tale modalità permette la creazione di Combinazioni basate sulla **velocity switch**.

I limiti superiori ed inferiori dell'intervallo sono determinati rispettivamente dai parametri di “Top Velocity” e “Bottom Velocity”.

La figura in basso mostra un esempio di Combinazione che utilizza la velocity switch per alternare la riproduzione dei Timbri 1 e 2, assegnati a due Programmi differenti.



Per ricreare una Combinazione come quella appena illustrata:

- 1 Nella pagina P0: Play, tab Program Select oppure P1: Edit-Program/Mixer, Prog, utilizzare l'area “Program Select” per assegnare i Programmi desiderati ai Timbri 1 e 2.

Selezionare un Programma di Brass (ottoni) per il Timbro 1. Scegliere un Programma di Archi per il Timbro 2.

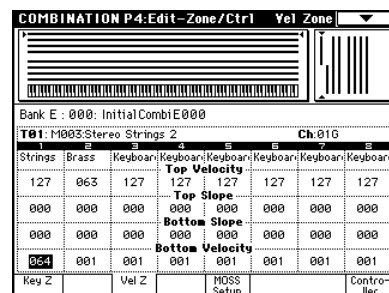
- 2 Nella pagina tab MIDI Ch di P2: Edit-Trk Param, impostare il parametro “Status” su INT per i Timbri che si desidera riprodurre, e regolare “MIDI Channel” su

Gch o in modo da farlo coincidere con il canale MIDI Global (distinto da una “G” accanto al numero di canale).

- 3 Nella pagina P4: Edit-Zone/Ctrl, tab Vel Zone, specificare i valori da assegnare ai parametri “Top Velocity” e “Bottom Velocity”.

Per il Timbro 1, impostare “Top Velocity” su 127 e “Bottom Velocity” su 64.

Per il Timbro 2, regolare “Top Velocity” su 63 e “Bottom Velocity” su 1.



Velocity Zone Slope

Parametro che determina l'intervallo di valori necessario ad un timbro per il raggiungimento del volume originale, a partire dalla top e dalla bottom velocity.

Nell'esempio sopra illustrato è per esempio possibile modificare i valori delle velocity zone in maniera da far sovrapporre i due suoni, e successivamente impostare i parametri di “Top Slope” e “Bottom Slope” in modo da far cambiare gradualmente il suono, invece del cambio repentino che si otterrebbe nel passaggio tra i valori di velocity 63 e 64.

Pagina Tab Control (Set-up Controller)

Per ciascuna Combinazione è possibile specificare le funzioni (in modalità B) delle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] e dei tasti [SW1] ed [SW2]. (☞ p.131, GP p.129, 279, 280)

Set-up Arpeggiatore P7: Edit-Arp.

Pagina dedicata alle impostazioni dell'Arpeggiatore (☞ p.96).

Set-up Effetti Insert P8: Edit-Insert FX

Pagina che consente di effettuare le impostazioni degli effetti Insert, e di specificare il routing (il percorso del segnale agli effetti ed alle uscite individuali) di ciascun Timbro. (☞ p.107)

Set-up Effetti Master e Valve Force P9: Edit-Master FX

Pagina che consente di effettuare le impostazioni degli effetti Master, dell'EQ Master e del circuito Valve Force (☞ p.108).



Funzione Auto Song Setup


Questa funzione consente di applicare automaticamente ad una Song le impostazioni specificate per la Combinazione correntemente selezionata.

Ciò risulta molto utile nel caso in cui, mentre si sta suonando una Combinazione, ci sia la necessità di iniziare immediatamente la registrazione per ‘fermare’ una frase o un tema musicale particolarmente ispirato prima che questo prenda definitivamente il volo.

Tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. Sul display apparirà la finestra di dialogo “Setup to Record” con la richiesta “Are you sure?”. Premere il pulsante “OK” per entrare istantaneamente in modalità Sequencer ed in pausa di registrazione. Premere infine il tasto [START/STOP] per avviare la registrazione degli eventi sul sequencer.

Produrre le Song (Modalità Sequencer)

La TRITON Extreme è provvista di un sequencer MIDI a 16 tracce che può essere ragionevolmente considerato il cuore del sistema, dato che è in grado di integrare le numerose funzioni della tastiera e permettendone in questo modo l'utilizzo nelle più disparate situazioni musicali.

 Qualora si desideri riutilizzare gli eventi relativi alle Song, alle Cue list assemblate ed i pattern utente registrati in modalità Sequencer, è necessario eseguirne il salvataggio su media o effettuare un data dump MIDI **prima** di spegnere lo strumento. In caso contrario, tutti i dati presenti all'interno del sequencer andranno irrimediabilmente persi. Per il salvataggio dei Programmi, dei parametri delle tracce, degli effetti, delle funzioni dell'Arpeggiatore etc., su una Song template, selezionare il comando di menù "Save Template Song."

Il default (status della tastiera all'accensione) dello strumento non prevede alcun dato all'interno del sequencer. Ne consegue che, nel caso si desideri riprodurre le Song registrate in precedenza, sarà necessario effettuarne il caricamento dal media o consentire la ricezione di un data dump MIDI da un MIDI filer esterno. (p.123, GP p.163, 176)

Caratteristiche del sequencer

- Numero massimo di eventi registrabili (note data etc.): **200.000**. Numero massimo di Song: **200**, ciascuna delle quali può contenere fino a **999** misure.
- Numero massimo di **cue list**: **20**.
Ciascuna Cue list permette la riproduzione, nell'ordine desiderato, di un massimo di 99 Song. E' anche possibile determinare il numero di ripetizioni per ciascuna Song, oppure convertire la Cue list stessa in una Song.
- Utilizzo dell'**Arpeggiatore** sia durante la riproduzione, sia durante la registrazione delle Song o dei pattern.
- Uso della **funzione RPPR (Realtime Pattern Play/Recording)** in riproduzione e registrazione.
- **Sedici Song template** incorporate, contenenti Programmi ed effetti in grado di coprire qualsiasi genere musicale. Altre sedici Song template possono essere create dall'utente e salvate nelle apposite locazioni di memoria.
- **Cinque effetti Insert stereo, due effetti Master, EQ Master stereo e circuito Valve Force** utilizzabili contemporaneamente per ciascuna Song.
- Risoluzione massima di timing pari a $\frac{1}{192}$.
- **Sedici tracce** di registrazione per gli eventi musicali, più una **traccia master** per la registrazione dei dati relativi alla divisione ritmica ed al tempo di riproduzione.
- **Funzione track play loop**, che consente la riproduzione in loop in maniera indipendente per ciascuna traccia.
- **150 pattern percussivi preset** incorporati, ideali per le tracce di batteria e percussioni. Oltre a questi è possibile creare fino a **100 pattern utente** per ciascuna Song. I pattern possono essere utilizzati come eventi musicali all'interno della Song o riprodotti mediante la RPPR.
- Diversi metodi di registrazione supportati tra i quali quella **in tempo reale**, che permette la registrazione sia dell'esecuzione strumentale convenzionale, sia degli eventi generati dall'uso dei controller, e quella **step**, che permette all'utente l'inserimento (tramite la tastiera) di note singole, per le quali è possibile stabilire il timing, la durata e la velocity mediante l'ampio display LCD.
- Editing degli eventi musicali e dei controller completo ed esauriente, grazie ai numerosi comandi disponibili.

- Registrazione in tempo reale dei messaggi di SysEx (inclusi quelli in formato XG e GS) trasmessi da un modulo MIDI esterno, e delle variazioni apportate ai parametri delle tracce. Uso del comando "Put Effect Setting (MIDI Exclusive) to Track" per la registrazione dei parametri degli effetti in una locazione di memoria. Invio dei dati ad un modulo MIDI esterno durante la riproduzione o utilizzo degli stessi per il controllo dei parametri di una Song o degli effetti. Caricamento da disco dei Standard MIDI File (SMF) contenenti messaggi di SysEx.
- Modifica temporanea dei parametri dei Programmi usati nelle tracce grazie alla funzione "**Tone Adjust**", che consente di mantenere inalterate le impostazioni in memoria degli stessi suoni. Utile soprattutto durante la creazione di una Song, quando vi è la necessità di modificare il suono di un Programma in tempo reale senza dover a tutti i costi ritornare in modalità Program.
- L'impostazione dello "**Status**" di una traccia su **INT** o **BTH** permette ad un sequencer esterno l'utilizzo della TRITON Extreme come un **generatore di tono multi-timbrico**. Viceversa, impostando lo "**Status**" di una traccia su **BTH**, **EXT** o **EXT2**, è possibile utilizzare il sequencer interno della tastiera per la riproduzione di sonorità integrate in un **generatore di tono esterno**.
- **Sincronizzazione** della riproduzione ad eventuali **moduli MIDI esterni** connessi.
- Uso dell'**AMS (Modulazione Alternata)** per il controllo in tempo reale dei parametri di un Programma. La funzione **MIDI Sync** permette la sincronizzazione della velocità dell'LFO alle variazioni di tempo.
- Utilizzo della **Dmod (Modulazione Dinamica)** per il controllo dei parametri degli effetti in tempo reale. Il **MIDI Sync** consente la sincronia della velocità dell'LFO o del tempo di delay alle variazioni di tempo.
- Attribuzione del nome alle Song, alle tracce ed ai pattern.
- Copia delle impostazioni della Combinazioni e dei Programmi su una Song.
- Salvataggio in formato originale dei dati relativi alle Song o alle Cue list, e trasmissione degli stessi con data dump MIDI.
- Conversione di una Song creata in formato SMF (Standard MIDI File). Le song SMF possono altresì essere caricate sulla TRITON Extreme.
- "PLAY/MUTE/REC" e status "SOLO On/Off" per l'impostazione volante di play/mute delle tracce.
- Riavvolgimento e avanzamento veloce durante il playback.
- Uso del tasto [LOCATE] per l'accesso immediato alla locazione desiderata.
- Riproduzione simultanea dei Multicampioni creati e dei Programmi interni in modalità Sequencer.
Funzione Time Slice, che permette la suddivisione dei diversi strumenti di loop ritmico campionato in modalità Sampling, e la creazione automatica di eventi musicali corrispondenti al campione suddiviso. La modalità Sequencer consente successivamente la riproduzione di tali eventi e la modifica del tempo, senza tuttavia influire sull'intonazione dei singoli strumenti. E' anche possibile scambiare i numeri di nota relativi agli eventi frazionati, o modificarne il timing in maniera da permettere la costruzione di un nuovo loop.
- **Funzione In-Track Sampling**, che consente il campionamento di una sorgente audio esterna durante la riproduzione della Song, e la creazione di eventi di nota trigger che permettono la riproduzione del campione in determinati punti della traccia.
- Ricampionamento di una Song su media e masterizzazione della stessa mediante l'uso del CD-R/RW connesso alla porta USB A.

Struttura della modalità Sequencer

La modalità Sequencer prevede una struttura di questo tipo:

Song

Ogni Song incorpora dati ed informazioni relativi alle tracce 1–16, alla traccia master, al nome della song, agli effetti utilizzati, ai parametri dell'Arpeggiatore e della funzione RPPR ed infine ai 100 pattern (max) utente.

La TRITON Extreme può contenere fino a 200 Song. Le tracce 1–16 e la traccia master sono costituite da parametri di **setup** (presenti nella locazione iniziale), e dagli **eventi musicali** registrati all'interno delle tracce stesse.

Parametri Setup

Tracce MIDI 1–16

Bank/Program No.*, PLAY/MUTE/REC, Pan*, Volume*, Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, Delay, Use Program's Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Track Name, Arpeggiator Assign, IFX/Indiv.Out BUS Select, Send1(MFX1)*, Send2(MFX2)*

Traccia Master

Time signature*, Tempo*

Eventi musicali

Tracce MIDI 1–16

Note On/Off, Program Change (incluso Bank Select), Pitch Bend, After Touch (Poly After), Control Change, Pattern No., System Exclusive

* La modifica delle impostazioni durante la registrazione in tempo reale prevede l'incisione delle variazioni come eventi musicali. Ciò consente la modifica delle impostazioni iniziali durante la riproduzione.

** Gli eventi musicali (MIDI RPN data) possono essere uti-

lizzati per modificare le impostazioni iniziali durante la riproduzione.

Per maggiori dettagli sui messaggi di Control Change e la RPN, consultare GP p.285, 293.

note

Dei parametri sopra menzionati, quelli modificabili in tempo reale possono altresì essere registrati come dati relativi al sistema esclusivo.

Pattern

I pattern utilizzabili sono di due tipi: preset ed utente (user).

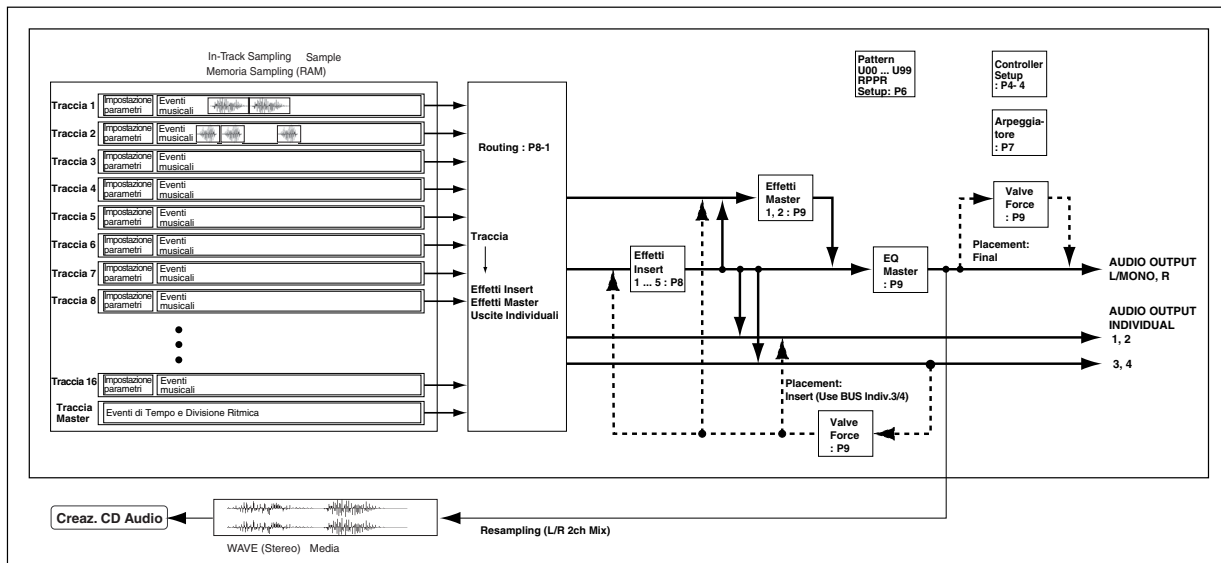
- **Pattern Preset:** Utilizzabili principalmente per la creazione di tracce di batteria, e selezionabili per qualsiasi Song.
- **Pattern Utente:** Ciascuna Song può contenere fino a 100 pattern utente. Per utilizzare lo stesso pattern su più Song, usare i comandi di Utility "Copy Pattern" o "Copy From Song" etc. per effettuare la copia del pattern interessato. La lunghezza di ciascun pattern può essere specificata in misure.

Ogni pattern è formato da eventi musicali riferiti ad una singola traccia. Non è per questo possibile creare un pattern che contenga più tracce. I pattern possono essere usati per l'integrazione di eventi musicali su una traccia (comandi "Put to Track" o "Copy to Track"). In alternativa, è possibile utilizzare un pattern in una Song mediante la **funzione RPPR**.

Cue List

La **Cue list** permette la riproduzione, nell'ordine desiderato, di una serie di Song. La TRITON Extreme consente la creazione di un massimo di 20 Cue list, ciascuna delle quali può contenere fino a 99 Song, quest'ultime disposte in qualsiasi ordine l'utente ritenga necessario. E' anche possibile stabilire il numero di ripetizioni per ciascuna Song. Il comando del menù di pagina "Convert to Song" permette inoltre la conversione di una Cue list in una Song. E' in questo modo possibile utilizzare la Cue list per la creazione della Song di base (dove a ciascun step corrisponde l'intro, il ritornello, la coda etc.) alla quale, dopo la conversione, sarà possibile aggiungere le parti soliste sulle tracce non utilizzate.

Struttura del Sequencer e pagine corrispondenti



Struttura delle pagine della Modalità Sequencer

Pagina	Note
P0: Play/REC	Riproduzione/registrazione delle Song e relative impostazioni. Selezione dei Programmi per ciascuna traccia. Impostazioni per il campionamento
P1: Cue List	Riproduzione, creazione ed impostazioni per le Cue list
P2: Trk Param	Impostazione dei parametri per ogni traccia della Song. MIDI, OSC, Pitch, etc.
P3: MIDI Filter	Impostazione dei filtri MIDI per la trasmissione/ricezione dei messaggi MIDI di ciascuna traccia della Song
P4: Zone/Ctrl	Impostazioni di Key Zone e Velocity Zone per ciascuna traccia della Song. Impostazioni dei Controller e dei parametri relativi all'eventuale modulo opzionale EXB-MOSS installato
P5: Track Edit	Editing degli eventi di traccia. Assegnazione del nome alle tracce. Impostazioni di tono per i Programmi assegnati alle tracce
P6: Pattern/RPPR	Registrazione ed editing dei pattern della Song. Assegnazione dei nomi ai pattern. Impostazioni della funzione RPPR per la Song
P7: Arpeggiator	Impostazioni dell'Arpeggiatore
P8: Insert Effect	Selezione ed impostazione degli effetti Insert. Impostazione del routing di segnale. Regolazione del livello di mandata (send) agli effetti Insert, Master ed alle uscite individuali per ciascuna traccia della Song
P9: Master Effect	Selezione ed impostazione per gli effetti Master, per l'EQ Master e per il circuito Valve Force

note Per i dettagli su come accedere a ciascuna modalità o pagina, consultare "Operazioni di base" (p. 13).

note L'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS rende possibile l'accesso ai Programmi del banco F anche in modalità Sequencer. Per i dettagli sui parametri di tali Programmi, consultare il manuale utente che accompagna la scheda EXB-MOSS.

MIDI Le impostazioni di trasmissione/ricezione MIDI per ciascuna traccia possono essere effettuate con il parametro "MIDI Channel" (pagina P2: Edit-Trk Param, tab MIDI Ch). Gli effetti Insert, Master e la Valve Force possono invece essere gestiti con il parametro "Ctrl Ch" (pag. P8, P9).

note La modalità Sequencer consente il campionamento/ricampionamento di eventi audio/Song (p. 80), così come l'elaborazione di una sorgente audio esterna mediante gli effetti interni della TRITON Extreme. (p. 109, 113)

Prepararsi alla registrazione

⚠ Prima di iniziare la registrazione, accertarsi che la protezione della memoria interna in modalità Global risulti disabilitata. (p. 90)

Creare una Song

L'esempio che segue descrive come creare 'fisicamente' una Song vuota sulla quale poter registrare gli eventi musicali. Innanzitutto, premere il tasto [SEQ] per entrare in modalità Sequencer, dopodiché premere il pulsante popup "Song Select" sulla sinistra del numero e nome della Song (S000: NEW SONG). Premere il numero corrispondente alla prima Song

senza nome. Sul display appare una finestra di dialogo:



Premere il pulsante OK per creare la Song, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

Impostare le Tracce

Dopo aver creato una nuova Song, il passo successivo comprende l'assegnazione dei Programmi a ciascuna delle tracce MIDI e l'impostazione dei parametri di base, come per esempio il volume.

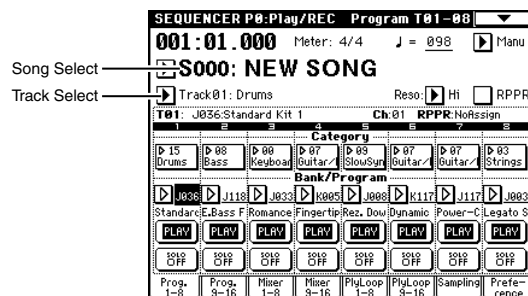
note L'utilizzo di una Song template facilita notevolmente l'impostazione di molti parametri, qualunque stile musicale l'utente decida di adottare.

① Assegnare i Programmi a ciascuna delle tracce MIDI.

Nelle pagine Sequencer P0: Play/REC, tab Program T01-08/T09-16, utilizzare l'area "Program Select" per specificare il Programma da assegnare a ciascuna traccia MIDI.

Se necessario, premere il pulsante popup "Category" ed effettuare la selezione in base alle diverse categorie strumentali disponibili. E' anche possibile copiare le impostazioni da una Combinazione o un Programma (p. 58).

note Durante l'attribuzione dei Programmi è possibile utilizzare il pulsante "Track Select" per effettuare la selezione della traccia oggetto di editing, e provare così il suono da assegnare.



② Impostare il pan ed il volume di ogni traccia MIDI.

Nelle pagine Sequencer P0: Play/REC, tab Mixer T01-08/T09-16, "Pan" determina la posizione della traccia nel panorama stereo, mentre "Volume" ne stabilisce il volume di riproduzione.



③ Specificare il generatore di tono ed il canale MIDI per ognuna delle tracce MIDI.

Nelle pagine Sequencer P2: Trk Param, tab MIDI Ch T01-08/T09-16, il parametro "Status" stabilisce se ciascuna traccia debba sfruttare il generatore di tono interno della TRITON Extreme o quello di un modulo MIDI esterno. Il parametro "MIDI Channel" consente l'assegnazione del canale MIDI.

Impostando “Status” su INT, la riproduzione degli eventi musicali registrati e l’esecuzione strumentale sulla tastiera utilizzeranno il generatore di tono interno della TRITON Extreme.

Impostando “Status” su EXT, EX2 o BTH, sarà invece possibile sfruttare e controllare i suoni appartenenti ad un generatore di tono esterno collegato via MIDI. (I canali MIDI del generatore di tono esterno dovranno essere tuttavia impostati in modo tale da coincidere con il parametro “MIDI Channel” delle tracce della TRITON Extreme regolate su EXT, EX2 o BTH.)

Impostando “Status” su BTH, la tastiera permetterà il controllo sia di un generatore di tono esterno, sia di quello interno della TRITON Extreme.

Nel caso si desideri utilizzare la modalità Sequencer della TRITON Extreme come un generatore di tono multitimbrico a 16 tracce, selezionare INT o BTH. (☞ “Status” GP p.62) Generalmente, il parametro “MIDI Channel” dovrebbe essere impostato su canali diversi per ciascuna traccia, poichè utilizzando lo stesso canale per più tracce queste saranno riprodotte o registrate simultaneamente.



④ Regolare i parametri degli effetti.

Utilizzare le pagine Sequencer P8: Insert Effect e P9: Master Effect. (☞ p.107,GP p.95, 98)

⑤ Impostare il tempo e la divisione ritmica.

Usare la pagina Sequencer P0: Play/REC. Il parametro “♩ (Tempo)” determina il valore di tempo, mentre “Meter” quello relativo alla divisione ritmica. (☞ GP p.55)

⑥ Se necessario, impostare il parametro “Reso” per specificare la risoluzione della quantizzazione. (☞ GP p.57)

⑦ Impostare gli altri parametri.

Effettuare secondo le esigenze le impostazioni relative all’Arpeggiatore (Sequencer P7: Arpeggiator), ai filtri MIDI (Sequencer P3: MIDI Filter) ed al circuito Valve Force (Sequencer P9: Master Effect). (☞ GP p.55–102)

Dopo aver specificato tutte le impostazioni secondo necessità, iniziare la registrazione così come descritto nel paragrafo “Metodi di registrazione” e successivi.

note Utilizzando la pagina Tone Adjust (Sequencer P5: Track Edit, tab Tone 1.2–5.6) è possibile modificare le impostazioni di ciascun Programma assegnato alle singole tracce, per esempio rendendo il suono di basso più profondo o enfatizzando l’attacco degli archi. La pagina consente in pratica di effettuare tali impostazioni senza dover a tutti i costi tornare in modalità Program per eseguire l’editing del suono e la successiva scrittura in memoria.

Impostazioni [LOCATE]

La pressione del tasto [LOCATE] permette di richiamare istantaneamente un determinato punto all’interno della Song.

La posizione può essere determinata utilizzando il comando di Utility “Set Location.” In alternativa, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto [LOCATE] in corrispondenza del punto desiderato anche durante la riproduzione della Song (☞ GP p.61).

Ogni volta che si seleziona una Song, l’impostazione del parametro “LOCATE” è automaticamente determinato a 001:01.000.

L’impostazione standard è rappresentata dal valore 001:01.000., che permette di richiamare l’inizio della Song ad ogni pressione del tasto [LOCATE], ma l’utente può comunque impostare liberamente un qualsiasi altro punto all’interno del brano musicale.

Monitorare/porre in Mute una traccia specifica (funzioni Solo/Mute)

La TRITON Extreme è fornita di una funzione Solo, che permette l’ascolto della singola traccia, e della funzione Mute, che viceversa consente l’esclusione dal monitoraggio di una determinata traccia. Queste funzioni possono essere utilizzate in vari modi. E’ per esempio possibile escludere o monitorare solo certe tracce, oppure ascoltare solo quelle relative alla sezione ritmica durante la registrazione di un assolo.

Ecco un esempio di come utilizzare le funzioni Mute e Solo.

① Caricare una Song.

Caricare le Song demo come descritto in GB p.2, e selezionare uno dei brani.

② Accedere alle pagine Sequencer P0: Play/REC, tab Program T01–08/T09–16.

Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

③ Premere il pulsante “PLAY/MUTE/REC” della traccia 1.

Sul display, il pulsante “PLAY” cambia in “MUTE”, ed il suono della traccia 1 viene posto in Mute. In questo modo si è esclusa la traccia dalla riproduzione: tale condizione rimarrà attiva fino a quando non si deciderà di ripristinare lo status PLAY.



Premere il pulsante “PLAY/MUTE/REC” della traccia 2.

Analogamente a quanto descritto per la traccia 1, anche la traccia 2 è ora in condizioni di Mute.



Per annullare lo status di Mute, premere nuovamente il pulsante “PLAY/MUTE/REC”.

④ Premere il pulsante “SOLO ON/OFF” della traccia 1.

Sul display, il pulsante “SOLO OFF” cambia in “SOLO ON”. Questo consente il monitoraggio della sola traccia posta in Solo, con l’esclusione automatica di tutte le altre tracce per le quali lo status di Solo è OFF. Il termine “porre in Solo una traccia” indica quindi l’esclusione dal monitoraggio di tutte quelle tracce per le quali la funzione “Solo” non è stata abilitata.



note Nel caso in cui si utilizzino contemporaneamente entrambe le funzioni di Mute e Solo, la TRITON Extreme assegna la priorità alla funzione di Solo.

Premere il pulsante “SOLO ON/OFF” della traccia 2.

Analogamente a quanto descritto per la traccia 1, anche la traccia 2 è ora in condizioni di Solo.



Per disabilitare lo status di Solo, premere nuovamente il pulsante “SOLO ON/OFF” (per una o entrambe le tracce 1 e 2).

I pulsanti sul display cambiano nuovamente, e le tracce 1 e 2 tornano in condizioni di Mute. Con uno status di “SOLO OFF” per tutte le tracce, il playback ha luogo in base alle impostazioni correnti dei tasti “PLAY/MUTE/REC”.

note Utilizzando il comando “Solo Selected Track” dal menù di pagina è possibile isolare l’ascolto della traccia selezionata. La funzione è particolarmente utile qualora ci sia bisogno di un ascolto critico per l’impostazione dei parametri o degli effetti (☞ GP p.58)

Metodi di registrazione

La presente sezione illustra i diversi metodi utilizzabili per la registrazione con il sequencer della TRITON Extreme.

Registrazione una traccia

Le tracce MIDI possono essere fondamentalmente registrate in due modi: **in tempo reale** oppure **in step**. La registrazione in tempo reale può a sua volta essere effettuata con sei modalità differenti.

Per quanto riguarda l’editing degli eventi registrati sulle tracce MIDI, è possibile ricorrere alla **Event Editing** per l’inserimento diretto degli eventi, oppure sfruttare i diversi comandi di Track Edit (come per esempio il **Create Control data**) per l’inserimento di dati del tipo Pitch bend, Aftertouch e Control change.

Registrazione un pattern

Il pattern, così come la traccia, può essere registrato sia in **tempo reale**, sia in **step**. La registrazione in tempo reale prevede soltanto un tipo di procedura (loop).

Le operazioni di **event edit** permettono la modifica dei dati registrati e l’inserimento di eventi aggiuntivi.

Il comando “**Get From Track**” dal menù di pagina può essere utilizzato per estrarre gli eventi musicali registrati da una traccia e per il successivo utilizzo in un pattern. Viceversa, i comandi “**Put to Track**” e “**Copy to Track**” permettono l’inserimento o la copia degli eventi di un pattern in una traccia.

Registrazione la traccia MIDI in tempo reale

È il metodo di registrazione mediante il quale è possibile incidere l’esecuzione strumentale e le operazioni dei controller in tempo reale, e rappresenta il sistema più comunemente utilizzato per la registrazione della singola traccia (**single track recording**).

Un metodo analogo è rappresentato dalla **registrazione multi-traccia**, che consente l’incisione simultanea di più canali su tracce multiple. Tale sistema dovrebbe essere scelto qualora si desideri integrare l’esecuzione strumentale con l’uso della funzione RPPR o dell’Arpeggiatore, per l’incisione contemporanea di tracce multiple, oppure nel caso in cui si desideri registrare in tempo reale sul sequencer della TRITON Extreme gli eventi musicali riprodotti da un sequencer esterno collegato via MIDI.

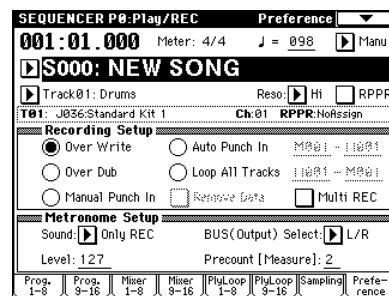
○ Le impostazioni possono essere effettuate nella pagina **Sequencer P0: Play/REC**, tab **Preference**, parametro “**Recording Setup**.”

• Overwrite (Sovrascrittura)

Metodo che consente la sovrascrittura dei dati musicali presenti sulla traccia. L’operazione determina la sostituzione degli eventi originariamente presenti sulla traccia con quelli dell’ultima esecuzione strumentale.

È il sistema consigliato soprattutto all’inizio, poiché consente comunque la modifica degli eventi registrati mediante altri metodi di registrazione in tempo reale o grazie alla event editing.

- ① Utilizzare il pulsante “Track Select” per selezionare la traccia sulla quale si intende registrare.
- ② Impostare il parametro “Recording Setup” su Over Write.



- ③ Nel campo “Location”, specificare la posizione all’interno della Song a partire dalla quale si desidera iniziare la registrazione.

- ④ Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE], e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP].

Nel caso il parametro “Metronome Setup” sia ancora impostato con i valori di default, il metronomo riprodurrà un conteggio di due misure, al termine del quale la registrazione avrà inizio.

Suonare la tastiera ed utilizzare i controller per registrare la performance musicale.

- ⑤ Al termine della performance, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

La registrazione ha termine, e la Song ritorna al punto dal quale è iniziata l’incisione.

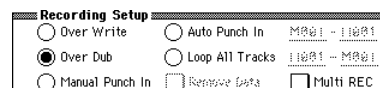
Premendo il tasto [PAUSE] (invece del tasto SEQUENCER [START/STOP]), è possibile porre in pausa la registrazione. Per ripristinare la registrazione dallo status di pausa, premere nuovamente il tasto [PAUSE]. Per arrestare definitivamente la registrazione, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

• Overdub (Sovraincisione)

Metodo che permette la sovraincisione degli eventi già registrati. A differenza del metodo Overwrite, i nuovi eventi musicali incisi non sostituiscono i dati presenti sulla traccia, ma vanno ad aggiungersi ed a completare le informazioni relative all’esecuzione strumentale.

È il metodo da scegliere nel caso si desideri aggiungere successivamente gli eventi relativi alle operazioni compiute dai controller, oppure per la registrazione di un pattern di batteria o della traccia master.

- ① Utilizzare il pulsante “Track Select” per selezionare la traccia sulla quale si intende registrare.
- ② Impostare il parametro “Recording Setup” su Over Dub.



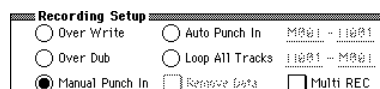
- ③ Per il resto della procedura, fare riferimento ai passi ③ – ⑤ del paragrafo “Overwrite.”

• Manual punch-in (Punch-in manuale)

Il punch-in è la funzione che permette di commutare istantaneamente la riproduzione di una Song in registrazione (e viceversa), mediante la pressione del tasto SEQUENCER [REC/WRITE] o dello switch a pedale connesso.

Il metodo prevede la sovrascrittura della traccia (sostituzione degli eventi presenti con i dati della nuova registrazione).

- ① Utilizzare il pulsante “Track Select” per selezionare la traccia sulla quale si intende registrare.
- ② Impostare il parametro “Recording Setup” su Manual Punch In.



- ③ Nel campo “Location,” specificare una posizione che precede il punto a partire dal quale si desidera iniziare la registrazione.
- ④ Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].
La riproduzione ha inizio.
- ⑤ Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] nel punto preciso dal quale si desidera iniziare la registrazione.
La registrazione ha inizio. Suonare la tastiera ed utilizzare i controller (per es.: il joystick) per registrare l'esecuzione strumentale.
- ⑥ Al termine della performance, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE].
La registrazione è automaticamente commutata in riproduzione.

note Invece di usare il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] ai punti ⑤ e ⑥ della procedura, è anche possibile utilizzare uno switch a pedale connesso al jack ASSIGNABLE SWITCH.

In questo caso, impostare il parametro “Foot Switch Assign” della pagina Global P2: Controller su Song Punch In/Out (p. 90).

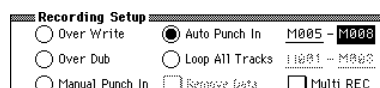
- ⑦ Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].
La riproduzione si interrompe, e la Song ritorna al punto specificato al passo ③ della procedura.

• Auto punch-in (Punch-in automatico)

La funzione di punch-in automatico consente di stabilire a priori l'intervallo da registrare. E' un metodo che permette di evitare la possibilità di sovrascrivere porzioni della Song non necessarie.

La funzione prevede la sovrascrittura dei dati presenti sulla traccia.

- ① Utilizzare il pulsante “Track Select” per selezionare la traccia sulla quale si intende registrare.
- ② Impostare il parametro “Recording Setup” su Auto Punch In.



- ③ Usare i campi “M (Auto Punch In Start Measure) ed “M (Auto Punch In End Measure)” per stabilire l'intervallo di misure da registrare.
Impostando per esempio i valori M005-M008, la registrazione avrà luogo per le misure comprese tra la 5 e la 8 (inclusive).
- ④ Nel campo “Location,” specificare una posizione che precede la misura a partire dalla quale ha inizio la registrazione automatica.

- ⑤ Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE], e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP].

La riproduzione ha inizio.

Il playback è automaticamente commutato in registrazione nel momento in cui la Song giunge alla misura specificata al passo ③ della procedura. Suonare la tastiera ed usare i controller (joystick, etc.) per incidere gli eventi musicali. La registrazione viene automaticamente commutata in riproduzione nel momento in cui si giunge alla misura stabilita al passo ③ della procedura.

- ⑥ Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

La riproduzione viene interrotta, e la Song ritorna al punto specificato al passo ④ della procedura.

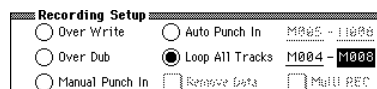
• Loop All Tracks

Metodo di registrazione in loop di un determinato intervallo della Song, che permette quindi l'inserimento ripetuto e continuo degli eventi musicali.

E' il sistema di registrazione ideale per l'incisione di parti di batteria etc.

- ① Utilizzare il pulsante “Track Select” per selezionare la traccia sulla quale si intende registrare.
- ② Impostare il parametro “Recording Setup” su Loop All Tracks.

Da notare che quando la casella di selezione “Multi REC” è spuntata, non è possibile selezionare l'opzione Loop All Tracks.



- ③ Usare i campi “M (Loop Start Measure) ed “M (Loop End Measure)” per stabilire l'intervallo di misure da registrare.

Impostando per esempio i valori M004-M008, la registrazione avrà luogo in loop per le misure comprese tra la 4 e la 8 (inclusive).

- ④ Nel campo “Location,” specificare una posizione che precede la misura a partire dalla quale ha inizio la registrazione automatica.

- ⑤ Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE], e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP].

Il playback è automaticamente commutato in registrazione nel momento in cui la Song giunge alla misura specificata al passo ③ della procedura. Suonare la tastiera ed usare i controller (joystick, etc.) per incidere gli eventi musicali. Una volta giunti alla misura finale dell'intervallo stabilito per la registrazione, la Song ritorna automaticamente alla misura di partenza di tale intervallo e la registrazione continua in loop. Gli eventi incisi ad ogni singolo passaggio vanno ad aggiungersi a quelli già presenti sulla traccia, senza quindi determinarne la cancellazione o la sostituzione.

- ⑥ Durante la registrazione in loop è altresì possibile cancellare i dati e gli eventi non più necessari.

Per cancellare gli eventi dalla traccia, tenere premuto il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] durante la registrazione in loop. La cancellazione ha luogo fin tanto che si mantiene premuto il suddetto tasto.

Spuntando la casella di selezione “Remove Data” è possibile cancellare solo un determinato tipo di eventi o dati. Quando si desidera eliminare una nota durante la registrazione in loop, tenere premuta la nota che si desidera cancellare.

Analogamente, i dati relativi al pitch bend possono essere cancellati semplicemente muovendo il joystick sull'asse X (orizzontale), così come gli eventi di aftertouch possono

essere eliminati applicando ulteriore pressione alle note già a fine corsa.

Quando l'utente ritiene di essere pronto a registrare nuovamente una nuova esecuzione strumentale, **rimuovere** il segno di spunta dalla casella di selezione "Remove Data".

⑦ **Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].**

La riproduzione ha termine, e la Song ritorna al punto specificato al passo ④ della procedura.

La funzione Loop All Tracks (una volta abilitata) è valida anche per la semplice riproduzione.

• **Multi (registrazione multitraccia)**

La registrazione multitraccia consente l'incisione simultanea su tracce multiple, ad ognuna delle quali può essere attribuito un canale MIDI differente. Il metodo può essere utilizzato indifferentemente per la registrazione overwrite, overdub, manual punch-in ed auto punch-in.

Usare l'Arpeggiatore per registrare simultaneamente più tracce

L'esecuzione strumentale che prevede l'uso dell'arpeggiatore può essere registrata su tracce multiple.

Registrazione multitraccia e funzione RPPR

La registrazione multitraccia è il metodo che inoltre permette l'incisione di tracce multiple attivate dalla funzione RPPR. Per conoscere in dettaglio la procedura, fare riferimento al paragrafo "Registrazione in tempo reale una performance RPPR" (§ p.56).

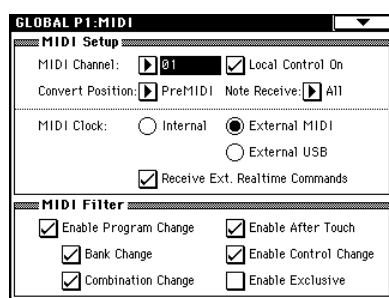
Registrazione su tracce multiple degli eventi MIDI trasmessi da un sequencer esterno.

① **Collegare la porta MIDI IN della TRITON Extreme alla porta MIDI OUT del sequencer esterno utilizzando un cavo MIDI.**

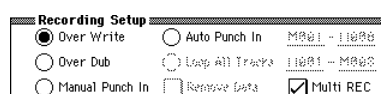
Qualora il collegamento non sia ancora stato effettuato, spegnere gli strumenti, connettere il cavo e riaccendere le unità. (§ GP p.288)

② **Impostare il MIDI Clock (pagina Global P1: MIDI, parametro "MIDI Clock") della TRITON Extreme su External MIDI, in maniera da sincronizzare la tastiera al MIDI Clock del sequencer esterno.**

Accertarsi inoltre che la casella di selezione "Receive Ext. Realtime Commands" risulti spuntata.



③ **Creare una nuova Song e, nella pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Preference, spuntare la casella di selezione "Multi REC". Impostare il parametro "Recording Setup" su Over Write.**



④ **Selezionare le pagine P0: Play/REC, tab Program T01-08/T09-16.**

Impostare i pulsanti "PLAY/MUTE/REC" su **PLAY** o **MUTE** per le tracce non oggetto di registrazione.

⑤ **Nella pagina P2: Trk Param, MIDI Ch, usare il parametro "MIDI Channel" per specificare il canale**

MIDI di ciascuna traccia.

Controllare la corrispondenza tra i canali MIDI delle tracce del sequencer esterno con i canali MIDI delle tracce della TRITON Extreme. Per esempio: se la traccia 1 del sequencer trasmette sul canale MIDI 2, assegnare alla traccia 1 del sequencer della TRITON Extreme il canale MIDI 2 etc.

Accertarsi inoltre che il parametro "Status" sia impostato su INT oppure BTH.

⑥ **Premere il tasto [LOCATE] per richiamare la posizione 001:01.000 della Song (cioè il punto iniziale).**

⑦ **Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] per entrare in pausa di registrazione.**

⑧ **Avviare il playback sul sequencer esterno.**

Il sequencer della TRITON Extreme riceve il messaggio di MIDI Start trasmesso dal sequencer esterno ed entra automaticamente in registrazione.

⑨ **Al termine del brano musicale, interrompere il playback sul sequencer esterno.**

Il sequencer della TRITON Extreme riceve il messaggio di MIDI Stop trasmesso dal sequencer esterno ed arresta immediatamente la registrazione. L'incisione degli eventi MIDI può in alternativa anche essere interrotta premendo il tasto SEQUENCER [START/STOP] sulla TRITON Extreme.

⑩ **Riproduzione.**

Nella pagina Global P1: MIDI, impostare il parametro "MIDI Clock" su **Internal**.

Regolare il parametro "Tempo Mode" su **Auto**.

Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione.

note Nel caso in cui si dovesse verificare una non corretta corrispondenza dei suoni, è possibile ricorrere al comando del menù di pagina "Event Edit" (pagina Sequencer P5: Track Edit) che consente di modificare gli eventi di **Program Change**.

Registrazione Step

Metodo di registrazione che si discosta da quella che avviene in tempo reale. La registrazione Step consente infatti di specificare il timing, la durata e la velocity delle singole note premute ed inserite tramite la tastiera. (§ GB p.27, GP p.78)

Il metodo permette quindi soltanto la registrazione dei dati relativi agli eventi di note-on/off.

Event Edit e Create Control Data

I dati relativi alle note rappresentano l'unico tipo di evento registrabile con il metodo step. Le funzioni Event Edit e Create Control Data tuttavia consentono la registrazione di altri tipi di dati.

La Event Edit è principalmente un sistema che consente l'editing degli eventi già registrati, ma che può essere usato anche per la modifica dei numeri dei Programmi o per l'inserimento di dati relativi ai control change.

La funzione Create Control Data permette invece la creazione e l'inserimento degli eventi dei controller, in maniera da consentire un graduale passaggio tra due valori diversi nell'intervallo di tempo specificato dall'utente. Le applicazioni più usate comprendono gli eventi di pitch bend, di after touch, control change etc.

Registrazione degli eventi di Sistema Esclusivo

I messaggi di Sistema Esclusivo ricevuti da un dispositivo MIDI esterno, così come le variazioni dei parametri prodotte in seguito all'editing dei suoni o degli effetti, possono tutte essere registrate in tempo reale su qualsiasi traccia, insieme agli eventi relativi ai controller, all'Arpeggiatore e alle modifiche apportate ai parametri relativi al volume/pan/mute di un Programma. Durante la riproduzione, i messaggi esclusivi registrati possono essere usati per il controllo dei parametri delle tracce e degli effetti usati nella Song, oppure trasmessi ad eventuali moduli MIDI esterni connessi alla TRITON Extreme.

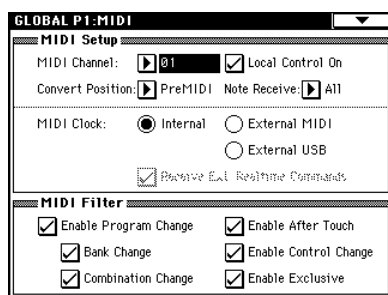
note Utilizzando il comando del menù di pagina "Put Effect Setting to Track" si possono inserire gli eventi contenenti le impostazioni dei parametri di un effetto Insert o Master in una locazione determinata su una traccia, in maniera da consentirne il ripristino durante la riproduzione.

⚠ I messaggi esclusivi GM, XG e GS possono essere registrati sulle tracce, ma il generatore di tono interno della TRITON Extreme non è in grado di rispondere a tali tipi di eventi.

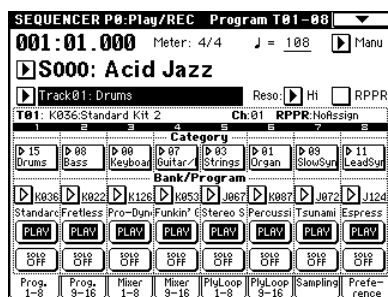
Registrazione le variazioni dei parametri interni

L'esempio che segue descrive come registrare le variazioni apportate ai parametri interni della Song intitolata "Acid Jazz". La procedura prevede la registrazione degli eventi relativi agli effetti Insert (IFX1 ed IFX2, assegnati alla traccia 1: batteria) su una traccia vuota.

⚠ Per poter registrare i messaggi di SysEx, il parametro "Enable Exclusive" della pagina Global P1: MIDI, tab MIDI Filter deve essere abilitato (casella **spuntata**). Prima di iniziare quindi, richiamare la pagina suddetta ed accertare la condizione di cui sopra.



- 1 Usare il comando del menù di pagina "Load Template Song" per caricare la Song intitolata Acid Jazz. Nella finestra di dialogo successiva, spuntare la casella di selezione "Copy Pattern to Track too?", e copiare un pattern di circa 16 misure. (☞ GB p.24)

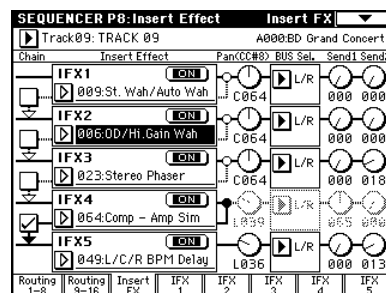


- 2 Accedere alla modalità Sequencer, usare il pulsante "Track Select" per selezionare la Traccia 09 ed iniziare la registrazione.
La Traccia 09 è stata scelta poichè vuota.

note Se si desidera registrare gli eventi su una traccia contenente già eventi (di qualsiasi tipo), impostare il parametro "Recording Mode" di "Recording Setup" su Over Dub (☞ p.43).

- 3 Avviare la registrazione e, al momento scelto, apportare la variazione desiderata al parametro (o ai parametri) che si intende registrare in tempo reale.

E' per esempio possibile utilizzare la pagina Sequencer P8: Insert Effect, tab Insert FX per modificare gli effetti IFX1 ed IFX2, oppure la pagina P5: Track Edit, tab Tone Adjust per variare i suoni in tempo reale.

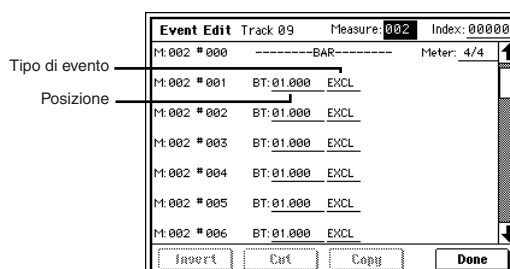


note Per conoscere i parametri registrabili in tempo reale, consultare GP p.101.

- 4 Interrompere la registrazione.

note I messaggi di Sistema Esclusivo sono sempre registrati sulla traccia corrente specificata per "Track Select." In quest'esempio, la registrazione è stata effettuata sulla traccia 9.

note Con la schermata Event Edit è possibile visualizzare gli eventi esclusivi registrati e la rispettiva posizione. Gli eventi SysEx sono indicati come "EXCL". Per visualizzare gli eventi, selezionare la pagina Sequencer P5: Track Edit, ed usare il comando del menù di pagina "Event Edit." Nella finestra di dialogo Set Event Filters, spuntare la casella di selezione Exclusive ed infine premere il pulsante OK.



⚠ I dati di Sistema Esclusivo non possono essere commutati in qualsiasi altro tipo di evento; nè è consentito mutare gli eventi normali in messaggi di tipo esclusivo.


- 5 Accedere alla pagina (per es.: Sequencer P8: Insert Effect) riportante i parametri variati in tempo reale, avviare la riproduzione e verificare che le impostazioni cambino in corrispondenza dei punti per i quali è stata effettuata la registrazione degli eventi.

Messaggi di Sistema Esclusivo registrabili in tempo reale

I messaggi di SysEx registrabili in tempo reale sono:

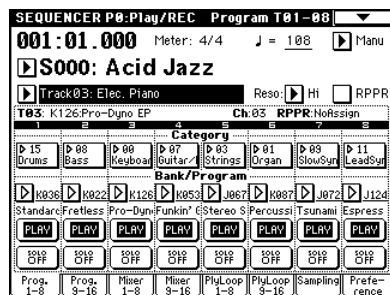
- Messaggi SysEx ricevuti da un modulo MIDI esterno
- Variazioni dei parametri in modalità Sequencer (☞ GP p.101)
- Messaggi di SysEx universale relativi al Master Volume assegnati al pedale o ad una manopola.

L'esempio che segue utilizza la Song template preset "Acid Jazz" per spiegare come usare il comando "Put Effect Setting to Track". Il risultato da ottenere è quello del cambio dell'effetto Insert assegnato alla Traccia 03: Elec.Piano dal numero 023: Stereo Phaser al numero 020: Stereo Flanger all'inizio della misura 9. I metodi per fare questo sono due, che descriveremo separatamente.

 Questo tipo di operazione è consentita solo per il cambio del tipo di effetto o per le variazioni ai parametri degli effetti. Lo status on/off dell'effetto o l'impostazione del Bus possono essere registrati solo in tempo reale.

Per l'Insert (IFX3) usato dalla traccia 3, useremo l'effetto 023: Stereo Phaser per le misure che vanno dalla 1 alla 8 (così come stabilito per la Song template). L'esempio che segue descrive come cambiare l'effetto di Phaser con l'effetto 020: Stereo Flanger a partire dalla misura 9 e per le successive utilizzando il comando del menù di pagina "Put Effect Setting to Track" per l'inserimento dei messaggi MIDI di Sistema Esclusivo relativi alle variazioni dei parametri.

- ① Entrare in modalità Sequencer, ed usare il pulsante “Song Select” per selezionare la Song S000.
- ② Utilizzare il comando “Load Template Song” del menù di pagina per caricare il brano Acid Jazz.



- ③ Usare il pulsante popup “Track Select” per selezionare la Traccia 03: Elec.Piano, e registrare l'esecuzione strumentale. (🔊 GB p.26)
- ④ Nella pagina Sequencer P8: Insert Effect, scegliere il comando del menù di pagina “Put Effect Setting to

Put Effect Setting(MIDI Exclusive) to Track

Effect: IFX3

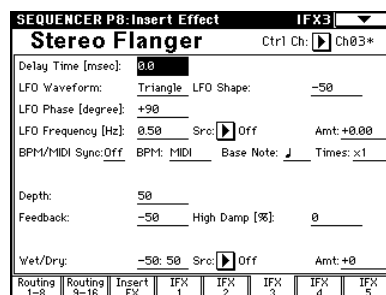
To: Song: 000 Track: 03

Measure: 001 Beat Tick: 01.000

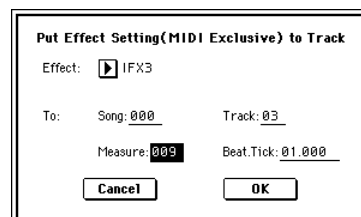
Cancel **OK**

-
- SEQUENCER P8: Insert Effect** Insert FX ▾
- Track 03: Elec. Piano K126Pro-Dyno Eo
- | Chain | Insert Effect | Pan(CC8B) | BUS Sel | Send1 | Send2 |
|-------|------------------------|-----------|---------|-------|-------|
| IFX1 | 002: Stereo Compressor | 0064 | L/R | 000 | 000 |
| IFX2 | 008: St. Graphic EQ | 0064 | L/R | 000 | 000 |
| IFX3 | 020: Stereo Flanger | 0064 | L/R | 000 | 010 |
| IFX4 | 054: Comp - Amp Sim | 0059 | L/R | 005 | 000 |
| IFX5 | 049L/C/R BPM Delay | 0056 | L/R | 000 | 013 |
- | Routing | Routing | Insert | IFX | IFX | IFX | IFX | IFX |
|---------|---------|--------|-----|-----|-----|-----|-----|
| | | | | | | | |

- ⑧ Nella pagina Sequencer P8: Insert Effect, tab IFX3, impostare i parametri del nuovo effetto secondo necessità.



- ⑨ Nella pagina Sequencer P8: Insert effect, tab Insert FX, selezionare il comando del menù di pagina “Put Effect Setting to Track” per aprire la successiva finestra di dialogo.



- ⑩ Specificare l'effetto per il quale si intende inserire il messaggio di Sistema Esclusivo, ed impostare la locazione d'inserimento all'interno della Song.

“Effect”: IFX3

To: “Song”: 000

“Track”: 03

“Measure”: 009

“Beat.Tick”: 01.000

- ⑪ Premere il pulsante OK.

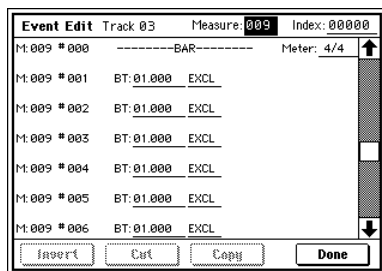
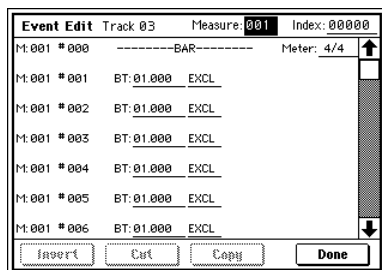
Avviare la riproduzione della Song, e verificare come ora alla misura 9 l'effetto cambi da 023: Stereo Phaser a 020: Stereo Flanger.

- ⑫ Se necessario, premere ed accendere il tasto [COMPARE], avviare nuovamente la riproduzione ed ascoltare la traccia così come impostata prima dell'esecuzione della funzione “Put Effect Setting to Track”.

Il tasto [COMPARE] permette di paragonare il ‘prima e dopo’ in seguito ad una qualsiasi operazione di editing.

- ⑬ Nella pagina Sequencer P5: Track Edit, impostare il campo “Track Select” su Track03. Scegliere quindi il comando del menù di pagina “Event Edit” per accedere alla schermata Event Edit (spuntare la casella “Exclusive” nella finestra di dialogo Set Event Filters).

Notare come il messaggio MIDI di Sistema Esclusivo relativo alla variazione dei parametri risulti inserito all'inizio della misura 9 per la traccia 3.



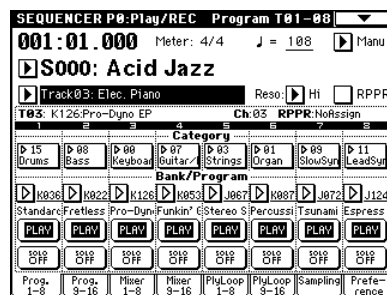
2. Usare dall'inizio l'effetto specificato dalla Song template stessa, ed inserire un altro tipo di effetto (tratto da una Song differente) in un punto qualsiasi

In questo caso manterremo sempre l'effetto Insert (IFX3) usato per la traccia 3 (023: Stereo Phaser, così come specificato dalla Song template), ed inseriremo un messaggio MIDI di Sistema Esclusivo all'inizio della misura 9 per richiamare al suo posto l'effetto 020: Stereo Flanger correntemente assegnato ad un'altra Song.

- ① Entrare in modalità Sequencer, ed usare il pulsante “Song Select” per selezionare il brano S000.

- ② Utilizzare il comando “Load Template Song” del menù di

pagina per caricare il brano Acid Jazz.



- ③ Nel campo “Track Select”, selezionare la Traccia 03:

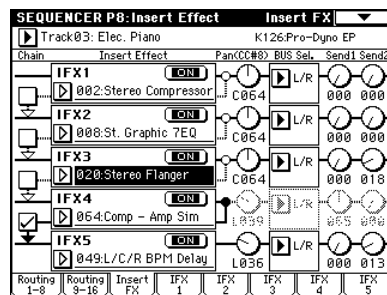
Elec.Piano, e registrare l'esecuzione strumentale (GP p.26)

- ④ Impostare l'effetto per la seconda parte della Song utilizzando un'altra (copiata) Song.

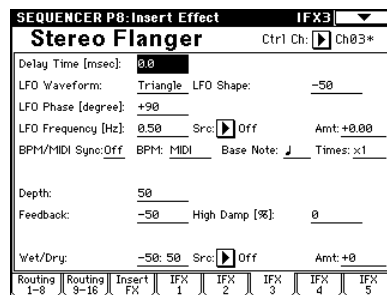
1) Creare la Song S001.

2) Utilizzare il comando “Copy From Song” del menù di pagina specificando la Song 000 come brano sorgente. (GP p.58 “Copy From Song”)

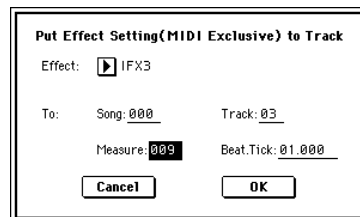
- ⑤ Nella Song 001, specificare per la misura 9 l'effetto che si desidera inserire anche nella Song 000: nella pagina Sequencer P8: Insert Effect, tab IFX3, impostare IFX3 su 020: Stereo Flanger.



- ⑥ Nella pagina Sequencer P8: Insert Effect, tab IFX3, regolare il nuovo effetto in base alle proprie esigenze.



- ⑦ Scegliere il comando “Put Effect Setting to Track” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



- ⑧ Trasferire l'effetto dalla Song 001 alla Song 000.

“Effect”: IFX3

To: “Song”: 000

“Track”: 03

“Measure”: 009

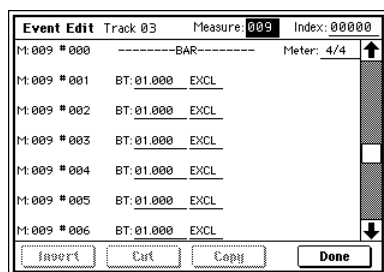
“Beat.Tick”: 01.000

⑨ **Premere il pulsante OK.**

Selezionare la Song 000, avviare la riproduzione e notare come ora per la Traccia 3 alla misura 9 l'effetto cambi in conseguenza dell'inserimento appena effettuato (da 023: Stereo Phaser a 020: Stereo Flanger).

⑩ **Se necessario, premere ed accendere il tasto [COMPARE], avviare nuovamente la riproduzione ed ascoltare la traccia così come impostata prima dell'esecuzione della funzione "Put Effect Setting to Track".**

note L'elaborazione dei dati inseriti sulla traccia mediante il comando "Put Effect Setting to Track" potrebbe richiedere una certa quantità di tempo per poter essere portata a termine, e ciò diviene più probabile con l'accumularsi degli eventi nella Song, con il risultato che la transizione tra gli effetti potrebbe non avvenire nel momento richiesto. In tale eventualità, utilizzare il tasto [COMPARE] per ripristinare lo status antecedente all'operazione di editing, e modificare l'impostazione del parametro "Beat.Tick:" in maniera da anticipare leggermente il punto (40 -100 "Ticks") sul quale far avvenire il cambio.

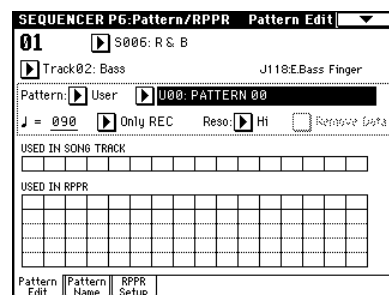


Registrare un pattern in tempo reale

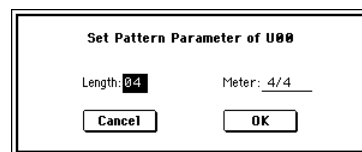
Il presente paragrafo descrive come utilizzare la registrazione in tempo reale per la creazione di un pattern. I pattern utente possono usare la funzione RPPR esattamente come quelli preset. E' inoltre possibile **copiare** o **collocare** i pattern all'interno della Song, così come è consentito estrapolare gli eventi musicali registrati su una traccia per la creazione di un pattern.

La registrazione in tempo reale di un pattern avviene in loop, per consentire l'inserimento di dati ed eventi musicali ad ogni singolo passaggio.

- ① **Creare una nuova Song e, così come descritto nel paragrafo "Prepararsi alla registrazione", impostare la traccia sul Programma utilizzato dal pattern. (p.41)**
- ② **Accedere alla pagina Sequencer P6: Pattern/RPPR, tab Pattern Edit.**



- ③ **Utilizzare il pulsante "Track Select" per selezionare la traccia che si desidera impiegare per la registrazione del pattern.**
Il pattern riproduce il suono del Programma assegnato alla traccia selezionata.
- ④ **Impostare il campo "Pattern (Pattern Bank)" su User, e regolare "Pattern Select" su U00.**
Per ciascuna Song è consentito creare i pattern utente U00-U99.
- ⑤ **Selezionare il comando "Pattern Parameter" del menù di pagina.**
Sul display appare una finestra di dialogo.



- ⑥ **Impostare il numero di misure (nel campo "Length") su un valore di 04, e specificare per "Meter" una divisione ritmica di 4/4. Premere il pulsante OK.**
- ⑦ **Se necessario, impostare il valore di "Resolution" per stabilire la quantizzazione in tempo reale.**
- ⑧ **Iniziare la registrazione in tempo reale.**
La registrazione segue la stessa procedura già descritta per il metodo Loop All Tracks. (p.44)

Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE], e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP].

La registrazione ha inizio dopo il conteggio preliminare. Suonare la tastiera ed usare i controller per registrare l'esecuzione strumentale.

Una volta giunti alla fine del pattern, il sequencer ritorna all'inizio e continua la registrazione in loop per consentire l'inserimento di altri eventi musicali ad ogni singolo passaggio.

- ⑨ Se si desidera cancellare un determinato tipo di eventi durante la registrazione, premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE], oppure spuntare la casella di selezione “Remove Data”.

Per i dettagli, consultare il punto ⑥ del paragrafo “Loop All Tracks” (p.44).

- ⑩ Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere la registrazione.

Nel caso in cui si commettano errori o si decida di effettuare una nuova registrazione del pattern, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere l’incisione degli eventi, e premere il tasto [COMPARE]. Quindi ripetere la procedura a partire dal punto ⑧.

Eventi di controllo nella registrazione del pattern

Per registrare correttamente i dati relativi ai controller in un pattern, si consiglia di ripristinare prima i valori normali all’interno del pattern stesso, onde evitarne il “blocco” qualora si inserisca il pattern all’interno di una Song o si utilizzi la funzione RPPR. Tuttavia, i dati relativi ai controller (colonna di sinistra nella tabella in basso) sono automaticamente reimposti in base al valore di reset (colonna destra) al termine della riproduzione del pattern nella Song o della funzione RPPR, ed all’arresto della riproduzione.

Controller	Valore di Reset
Modulazione 1 (CC#01)	00 (zero)
Modulazione 2 (CC#02)	00 (zero)
Espressione (CC#11)	127 (max)
Controller Ribbon (CC#16)	64 (centro)
Switch Damper (CC#64)	00 (zero)
Switch Sostenuto (CC#66)	00 (zero)
Soft switch (CC#67)	00 (zero)
Livello di sustain EG (CC#70)	64 (centro)
Livello di Risonanza (CC#71)	64 (centro)
Tempo di rilascio EG (CC#72)	64 (centro)
Tempo di attacco EG (CC#73)	64 (centro)
Frequenza di taglio del filtro passabassi (CC#74)	64 (centro)
Tempo di decadimento EG (CC#75)	64 (centro)
Velocità LFO1 (CC#76)	64 (centro)
Profondità LFO1 (pitch) (CC#77)	64 (centro)
Delay LFO1 (CC#78)	64 (centro)
Intensità del filtro EG (CC#79)	64 (centro)
Modulazione SW1 (CC#80)	00 (zero)
Modulazione SW2 (CC#81)	00 (zero)
Aftertouch di canale	00 (zero)
Pitch bender	00 (zero)

Usare l’arpeggiatore nella registrazione del pattern

Se si desidera utilizzare l’Arpeggiatore sulla traccia selezionata dal parametro “Track Select”, premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per attivare la funzione, e quindi registrarne la performance sul pattern.

Per maggiori dettagli sulle impostazioni dell’Arpeggiatore, consultare p.96 e GP p.93.

Metodi di editing della Song

La song può essere modificata utilizzando una serie di comandi ed operazioni.

Editing della Song

Oltre a poter copiare e rinominare una Song, è anche possibile utilizzare comandi del tipo Delete compresi nel menù di Utility di pagine come per esempio la Sequencer P0: Play/REC (GP p.58).

Editing della Traccia

L’editing della traccia MIDI comprende sia lo spostamento/ inserimento/cancellazione di eventi individuali, come per esempio le note ed i messaggi di Control Change, sia la copia/spostamento/inserimento/cancellazione di un certo numero di misure o tracce.

Questi comandi possono essere usati dal menù della pagina Sequencer P5: Track Edit, tab Track Edit. (GP p.79).

Editing del Pattern

Utilizzando i comandi del menù di pagina Sequencer P6: Pattern/RPPR, tab Pattern è possibile sfruttare la Event Editing per modificare i dati registrati, inserirne dei nuovi ed effettuare operazioni del tipo ‘delete’, ‘copy’ o ‘bounce’ per cancellare, copiare o riversare i pattern (GP p.89).

note Gli esempi che seguono sono descrivono l’editing di una Song. Creare una Song di diverse misure così come descritto in GB p.24. Si presume inoltre che la Song creata occupi la locazione di memoria S000.

1. Copiare una Song

La funzione è particolarmente utile qualora si desideri creare diverse versioni di una stessa song.

① Creare una nuova Song.

Accedere alla pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Program T01-08.

Scegliere “Song Select,” utilizzare i tasti numerici per inserire il numero della Song che si desidera creare e premere il tasto [ENTER]. (Nel nostro esempio, premere il tasto [1] e quindi il tasto [ENTER]).

Appare la seguente finestra di dialogo.



Stabilire il numero di misure necessario, inserirne il valore nel campo “Set Length,” e premere il pulsante OK.



La nuova Song è così creata. Ora descriveremo come copiare le impostazioni ed i dati di un altro brano musicale su quello appena creato.

- ② Selezionare il comando “Copy From Song” dal menù di pagina.



Nella finestra di dialogo che appare, selezionare la Song della quale si intende copiare gli eventi (Song sorgente). Scegliere l'opzione All nel caso si desideri copiare tutti i dati relativi alla Song sorgente, oppure l'opzione Without Track/Pattern Events per escludere gli eventi relativi alla Play Loop ed alla RPPR. Nel nostro esempio, selezionare All.

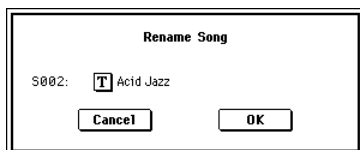
Premere il pulsante OK per effettuare l'operazione di copia.

- ③ Così come descritto ai punti ① e ②, creare un'altra nuova Song (S002), e copiare i dati della S000 su di essa.

2. Intitolare una Song

Per assegnare un nome alla Song creata, procedere come segue:

- ① Scegliere “Song Select” per selezionare una Song.
Nel nostro caso, selezionare la Song 002.
- ② Nella pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Program T01-08, selezionare il comando “Rename Song” del menù di pagina.



Nella finestra di dialogo che appare, premere il pulsante dell'editing di testo per aprire la finestra successiva.

Premere il pulsante Clear ed inserire il testo CHORUS (⌘ p.117), dopodiché premere il pulsante OK.

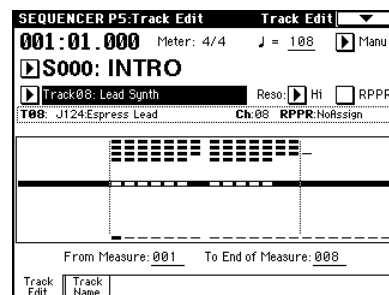
Premere nuovamente il pulsante OK per completare l'operazione Rename.

- ③ Così come descritto ai punti ① e ② della procedura, assegnare il titolo INTRO alla Song S000, e VERSE alla S001.

3. Specificare il numero di misure di una Song

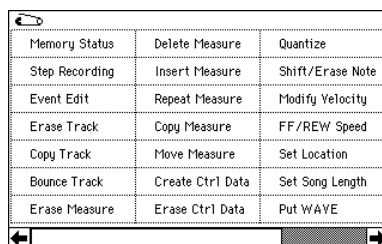
La lunghezza di default per una nuova Song è pari a 64 misure. Nel caso in cui la registrazione in tempo reale si dovesse estendere oltre il numero impostato, le misure supplementari saranno automaticamente aggiunte in coda alla Song.

- ① Selezionare la Song S000: INTRO.
- ② Selezionare la pagina Sequencer P5: Track Edit, tab Track Edit.
Nella pagina P5: Track Edit, premere il tasto [MENU] per accedere alla pagina Page Jump. Premere P5: Track Edit.



- ③ Aprire il menù di pagina.
Il menù contiene diversi comandi per l'editing delle tracce e delle misure.

Premere il campo “Set Song Length.”



Sul display appare una finestra di dialogo.



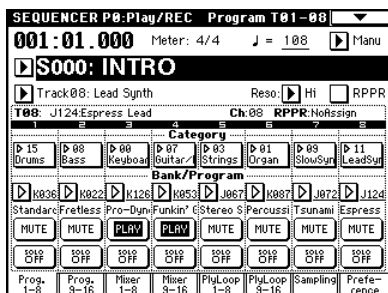
Inserire il numero di misure desiderato per la Song. Nel nostro esempio, inserire 008 (8 misure) e premere il pulsante OK.

I dati relativi alle misure 1-8 rimangono invariati, mentre quelli relativi alle misure successive sono cancellati. Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] e verificare come la riproduzione della Song termini alla fine dell'ottava misura.

- Qualora si stia utilizzando la funzione Track Play Loop, accertarsi che le misure indicate come “Loop Start Measure” e “Loop End Measure” non siano cancellate dall'operazione. In caso contrario, utilizzare il comando “Move Measure” (⌘ GP p.72) etc. per spostare l'intervallo stabilito all'interno dell'area di riproduzione prima dell'esecuzione del comando.

④ **Porre in Mute le tracce.**

Premere il tasto [EXIT] per selezionare la pagina P0: Play/REC, ed accedere alla pagina tab Program T01-08/T09-16. Porre in Mute tutte le tracce tranne la 3 e la 4. Avviare il playback della Song, e verificare come gli unici suoni riprodotti corrispondano a quelli di piano elettrico e chitarra.

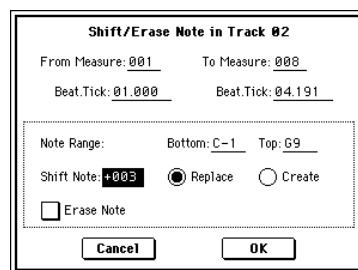


⑤ **Così come descritto ai punti ①-④ della procedura, impostare per la Song S001: VERSE una lunghezza di 008 misure.**

Porre in Mute successivamente tutte le tracce tranne le 1-3. Verificare come ora le uniche tracce riprodotte corrispondano a quelle di batteria, basso e piano elettrico.

⑥ **Così come descritto ai punti ①-④ della procedura, impostare per la Song S002: CHORUS una lunghezza di 008 misure.**

Abilitare il pulsante radio Replace, ed impostare il parametro "Shift Note" su +003. (GP p.84)



Premere il pulsante OK. L'intonazione (pitch) della traccia 2 è in questo modo alzata di 3 semitoni.

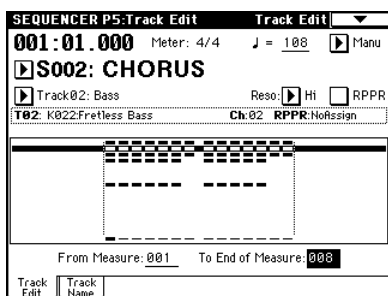
⑥ **Usare la stessa procedura per modificare l'intonazione delle altre tracce registrate, fatta eccezione per la traccia 1 (batteria).**

La modifica dell'intonazione della traccia di batteria comporta una variazione della corrispondenza tra le note e gli strumenti del kit di batteria stesso. Ne consegue che qualsiasi variazione di pitch potrebbe determinare una non corretta riproduzione della sequenza ritmica.

4. Modificare la chiave (trasposizione/modulazione)

Per cambiare la chiave di una Song:

- ① **Selezionare la Song S002: CHORUS.**
- ② **Selezionare la pagina Sequencer P5: Track Edit.**
- ③ **Utilizzare il pulsante "Track Select" per selezionare la traccia T02 come quella alla quale si desidera applicare la trasposizione di chiave.**
- ④ **Specificare le misure oggetto della variazione.**
Selezionare il campo "From Measure", ed utilizzare i controller VALUE per impostare il valore su 001. Selezionare successivamente il campo "To End of Measure" e specificare un valore di 008.



⑤ **Selezionare il comando "Shift/Erase Note" dal menù di pagina.**

Sul display appare una finestra di dialogo. Nel caso non sia già stato specificato l'intervallo da modificare (punto ④ della procedura), impostare i parametri "From Measure"-"To Measure".

Creare e riprodurre una Cue List

La **Cue list** permette la riproduzione nell'ordine desiderato di un determinato numero di Song. E' per esempio possibile creare una Song per ciascuna parte di un brano musicale (introduzione, melodia A, melodia B, chorus e coda), ed utilizzare la Cue list per specificare l'ordine di riproduzione dei singoli segmenti musicali, per ognuno dei quali è anche consentito stabilire il numero di ripetizioni. La Cue list rappresenta in sintesi un metodo alquanto efficace di organizzare la struttura di una Song. La funzione Jukebox permette inoltre la riproduzione di una serie di Song complete nell'ordine specificato dall'utente.

Cue List		
Step	Song	Repeat
01	S000: Intro	02
02	S001: A	02
03	S002: B	01
04	S003: Chorus	02
05	S001: A	02
06	S002: B	01
07	S003: Chorus	02
08	S001: A (Solo)	01
09	S003: Chorus	03
10	S004: Ending	02

Intro	Intro	A	A	B	Chorus
Chorus	A	A	B	Chorus	Chorus
A(Solo)	Chorus	Chorus	Chorus	Coda	Coda

1. Creare una Cue List

Ogni singola unità della Cue list è denominata "step", e contiene il numero della Song ed il numero di ripetizioni per essa specificato.

L'esempio che segue descrive come assemblare una Cue list utilizzando le song S000: INTRO, S001: VERSE e S002: CHORUS precedentemente create.

① Selezionare la pagina Sequencer P1: Cue List.

Il default dello strumento prevede l'utilizzo della song S000 per lo "Step" 01, e di End per lo "Step" 02.

SEQUENCER P1: Cue List		
0001:01.000 Meter: 4/4 J = 128		
C00: NEW CUELIST 00		
Track 08: Lead Synth J124:Espress Lead		
STEP:01/01 SONG:000:INTRO Length:008		
Step	Measure	Song
01	[M0001]	S000: INTRO
02	[M0009]	End
03		
04		
05		

② Aggiungere una Song nell'area Step.

Selezionare la "Song" per lo Step 02, e premere il pulsante **Insert**. Questo consente di aggiungere una Song allo step 02. Utilizzare il controller VALUE per selezionare il brano S001: VERSE.

Analogamente, selezionare "Song" per lo Step 03 e premere il pulsante **Insert** per inserire una Song allo Step 03. Impostare lo step su S002: CHORUS.

Nel caso si desideri cancellare lo step selezionato, premere il pulsante **Cut**. La successiva pressione del pulsante **Insert** consentirà l'inserimento dello step cancellato (taglia ed incolla).

Per copiare lo step selezionato, premere il pulsante **Copy**. La successiva pressione del pulsante **Insert** comporterà l'inserimento dello step copiato (copia ed incolla).

③ Impostare l'ultimo step su End.

Selezionando invece **Continue to Step01**, la riproduzione della cue list riprenderà dall'inizio, continuando quindi in loop.

④ Nel campo "Repeat," specificare il numero di ripetizioni della Song di uno step. Nel nostro esempio, impostare lo Step 02 S001: VERSE su 02.

⑤ Specificare se le impostazioni degli effetti per ciascuna Song debbano essere o meno applicate durante la riproduzione della Cue list. Per consentire l'uso degli effetti di ciascuna Song, spuntare la casella di selezione "FX".

Nel nostro esempio, spuntare la casella di selezione "FX" solo per lo Step 01, per eseguire il caricamento degli effetti all'inizio della Cue list.

⑥ Per riprodurre ciascuna Song in base al tempo specificato, impostare il parametro "Tempo Mode" su Auto. Scegliendo invece Manu (Manuale), la riproduzione avrà luogo in base al tempo specificato dal parametro "J".

SEQUENCER P1: Cue List		
0001:01.000 Meter: 4/4 J = 108		
C00: NEW CUELIST 00		
Track 08: Lead Synth J124:Espress Lead		
STEP:01/03 SONG:000:INTRO Length:008		
Step	Measure	Song
01	[M0001]	S000: INTRO
02	[M0009]	S001: VERSE
03	[M0025]	S002: CHORUS
04	[M0033]	End
05		

⑦ Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione della Cue list a partire dallo step denominato "Current Step" (Step corrente).

SEQUENCER P1: Cue List		
0010:01. --- Meter: 4/4 J = 108		
C00: NEW CUELIST 00		
Track 03: Elec. Piano K126:Pro-Dyno EP		
STEP:02/03 SONG:001:VERSE Length:008		
Step	Measure	Song
01	[M0001]	S000: INTRO
02	[M0009]	S001: VERSE
03	[M0025]	S002: CHORUS
04	[M0033]	End
05		

- "Step": La freccia indica lo step attualmente in riproduzione. L'icona ► indica lo "Step" selezionato. Il display cambia quando si modifica "Current Step" a riproduzione ferma.
- "M****": Indica la misura iniziale dello step.
- "Meter": Mostra la divisione ritmica dello step in riproduzione. Il valore non può essere modificato.
- Il nome della Cue list può essere modificato o attribuito grazie al comando "Rename Cue List" del menù di pagina.
- Suonando la tastiera è possibile monitorare il Programma assegnato alla traccia specificata dal parametro "Track Select". Nel caso in cui il Programma differisca per ciascuna Song, il suono seguirà le impostazioni del brano musicale correntemente in riproduzione.

❑ Cosa fare nel caso la riproduzione della cue list non avvenga in maniera regolare

Il motivo principale è quasi sempre da attribuire al fatto che ciascuna Song della Cue list debba, nel momento in cui entra in riproduzione, ripristinare le impostazioni degli effetti originariamente per essa previsti. Ciò può comportare un certo ritardo nella transizione tra le Song.

Per impedire che questo accada, spuntare la casella di selezione

“FX” solo per lo “Step” 01, e lasciare invece quella degli altri step in bianco (non spuntata). Così facendo, le impostazioni degli effetti saranno caricate prima dell’inizio della riproduzione della Cue list, evitando quindi problemi di delay tra una Song e l’altra. Anche se questo non permette l’utilizzo di effetti diversi all’interno della Cue list, è comunque sempre possibile usare la modulazione dinamica o i control change MIDI per controllare gli effetti applicando, per esempio, un riverbero più pronunciato su determinate Song, oppure modificando la velocità dell’LFO per altre. E’ questo il metodo più sicuro per evitare problemi di riproduzione di una Cue list che rappresenti la struttura di un brano musicale.

Con l’esecuzione del comando “Convert to Song”, le impostazioni degli effetti della Song assegnata allo “Step” 01 saranno applicate alla Song convertita.

E’ tuttavia possibile che anche nel caso in cui i le caselle di selezione “FX” non siano state spuntate, possano verificarsi problemi di transizione tra una Song e l’altra, dovuti principalmente al tipo di eventi musicali presenti nelle Song. Questo potrebbe dar luogo anche a problemi di sincronia degli eventi posizionati ai margini delle Song. Nel caso ciò dovesse accadere, è possibile intervenire in editing per cercare di risolvere la situazione relativa soltanto agli eventi incriminati, oppure convertire la Cue list in una vera e propria Song. Quest’ultima soluzione è quella che generalmente dà i risultati migliori, poichè la conversione della Cue list consente di eliminare tutti i problemi relativi al delay degli eventi fuori sincronia.

❑ Creare Song multiple da utilizzare nella cue list

Se si desidera creare diverse versioni della stessa Song per l’utilizzo successivo nella Cue list, si consiglia di effettuare tutte le impostazioni necessarie (Programmi e regolazioni delle tracce, effetti etc.) soltanto per una Song (per es.: S000), ed usare quindi il comando “Copy From Song” dal menù di pagina in SEQ 1.1 etc. per copiare tali impostazioni sugli altri brani musicali, in maniera da determinare una certa consistenza per tutta la durata della Cue list.



⚠ La conversione di una cue list in Song comporta anche la trasformazione delle impostazioni delle tracce (Programma, pan, volume, etc.) di ciascun step in eventi riproducibili (playback data). Da notare, tuttavia, che una non perfetta corrispondenza tra i canali MIDI delle diverse Song potrebbe impedire la conversione della cue list.

❑ Usare uno switch a pedale per selezionare gli Step

Lo switch a pedale può essere utilizzato per cambiare lo Step correntemente in riproduzione.

Impostando “Repeat” su FS, è per esempio possibile usare lo switch collegato al jack ASSIGNABLE SWITCH per annullare la ripetizione di un determinato step, e consentire quindi la selezione dello step successivo. Per ottenere ciò, impostare “Foot Switch Assign” (pagina Global P2: Controller) su Cue Repeat Control.

2. Convertire una Cue List in una Song

Anche se non è consentito registrare alcunchè sulle tracce di una Cue list, è invece possibile convertire la Cue list in una vera e propria Song, sulla quale successivamente utilizzare le tracce disponibili per l’incisione di ulteriori eventi musicali. La conversione di una Cue list è altresì necessaria qualora si desideri effettuarne il salvataggio su media in formato SMF.

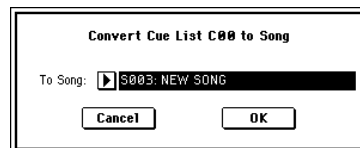
① Selezionare il comando “Convert to Song” del menù di pagina.

Sul display appare una finestra di dialogo.

② Nel campo “To Song,” specificare la Song di destinazione per la conversione dei dati.

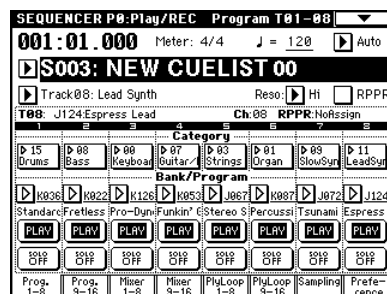
Alla Song designata è automaticamente assegnato il nome della Cue list convertita (per maggiori dettagli sulle precauzioni relative alla conversione della Cue list, consultare GP p.70).

Se la Song di destinazione è nuova, non vi è alcun bisogno di impostare il parametro “Set Length” nella finestra di dialogo che appare, poichè il numero delle misure corrisponderà alla lunghezza della Cue list. Premere il pulsante OK per visualizzare la finestra di dialogo Convert Cue List.



③ Premere il pulsante OK.

La Cue list è in questo modo convertita in una Song. Accedere alla pagina P0: Play/REC, selezionare il numero della Song specificato come destinazione della conversione e controllare che l’operazione sia stata eseguita in maniera corretta.



Creare e registrare la RPPR (Realtime Pattern Play/Record)

Il presente paragrafo descrive come assegnare un determinato pattern alla funzione RPPR, e di come effettuarne la riproduzione/registrazione. (GB p.3 “Suonare con la RPPR”).

Creare gli eventi RPPR

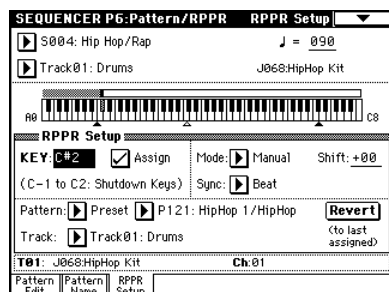
① Creare una nuova Song. (GB p.50)

② Specificare il Programma per ciascuna traccia.

Nel nostro esempio utilizzeremo una Song template. Usare il comando di Utility “Load Template Song” per caricare P14: Hip Hop/Rap. A questo punto della procedura non è necessario copiare i pattern. (GB p.24).

③ Selezionare la pagina Sequencer P6: Pattern/RPPR, tab RPPR Setup.

In questa pagina la funzione RPPR risulta già abilitata.



④ Utilizzare il campo “KEY” per selezionare la nota della tastiera alla quale assegnare il pattern.

Selezionare la nota C#2. La scelta della nota può anche essere effettuata tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera. Le note C2 (ed inferiori) possono essere usate solo per arrestare la riproduzione del pattern (non possono cioè essere assegnate ad alcun pattern).

⑤ Inserire il segno di spunta per “Assign”.

⑥ Impostare il campo Pattern Bank su Preset, ed utilizzare il pulsante “Pattern Select” per selezionare il pattern P121: HipHop 1/HipHop.

⑦ Impostare il campo “Track” su Track01: Drums.

Il pattern selezionato è riprodotto in base alle impostazioni (Programma etc.) della traccia selezionata.

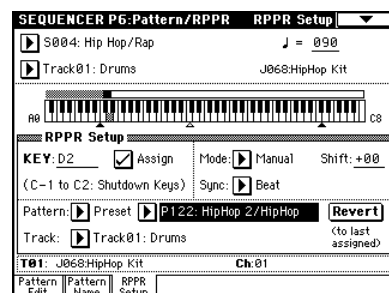
⑧ Assegnare i pattern alle altre note della tastiera.

Per “KEY,” premere il tasto [△] per selezionare D2. Premere il pulsante Revert.

Le impostazioni dei parametri “Assign,” “Pattern (Pattern Bank),” “Pattern Select” e “Track” corrisponderanno ai valori precedentemente specificati (punti ⑤–⑦).

Scegliere “Pattern Select” e premere il tasto [△] per selezionare il pattern P122: HipHop 2/HipHop.

note L’uso del pulsante “REVERT” facilita l’assegnazione dei pattern numerati consecutivamente (o comunque vicini tra loro) o che utilizzano la stessa traccia.



Usare la procedura appena descritta per assegnare i pattern dal P123: HipHop 3/HipHop al P135: HipHop 15/HipHop.

⑨ Premere la nota C#2 per riprodurre il pattern assegnato.

Rilasciare la nota C#2 e premere la nota D2.

Il pattern in riproduzione cambia. La modalità con la quale avviene la riproduzione dei due pattern è determinata dalle impostazioni di “Sync” e “Mode”.

Impostare il campo “KEY” su C#2, e “Sync” su Measure. Effettuare le stesse impostazioni per la nota D2.

Premere le note consecutivamente, e notare come ora i pattern siano riprodotti diversamente.

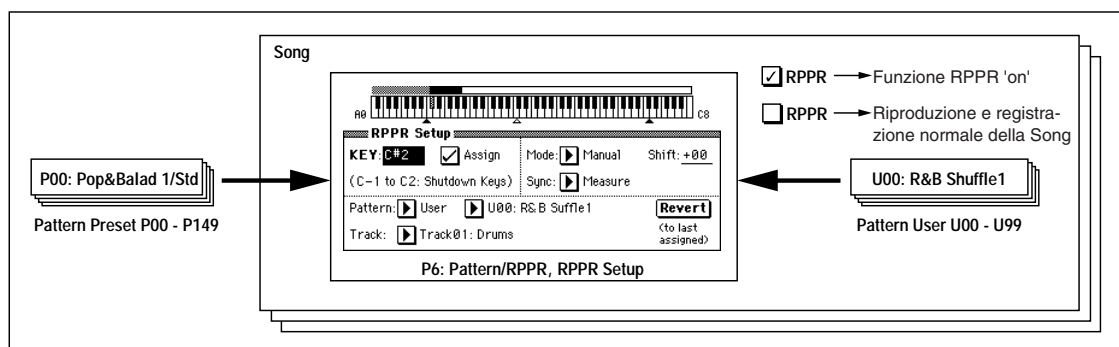
Il valore “Measure” consente la gestione dei pattern come unità da una misura ciascuna. La riproduzione del secondo pattern (e di quelli successivi) avviene in sincronia con la fine del pattern che precede. Impostando “Mode” su Once, la riproduzione del pattern ha luogo per intero anche nel caso in cui si rilasci la nota sulla tastiera subito dopo averla premiata.

note Per arrestare la riproduzione, premere nuovamente la stessa nota, oppure la nota C2 o una qualsiasi alla sua sinistra.

Per ulteriori dettagli sui parametri “Sync,” “Mode” e “Shift,” consultare GP p.92.

Le note assegnate ai pattern sono indicate nella schermata della tastiera sul display LCD.

note Le note non assegnate ad alcun pattern possono essere utilizzate normalmente. Usare “Track Select” per selezionare la traccia da riprodurre dalla tastiera. E’ per esempio possibile assegnare i pattern ritmici (basso e batteria) alle note C#2–B2, ed utilizzare altri tasti per la riproduzione dei pattern, mentre le note C3 (e successive) possono essere sfruttate per l’esecuzione di un assolo in tempo reale. L’assegnazione dei pattern dovrebbe essere effettuata con criterio, in modo da consentire una certa razionalizzazione nell’uso della tastiera.



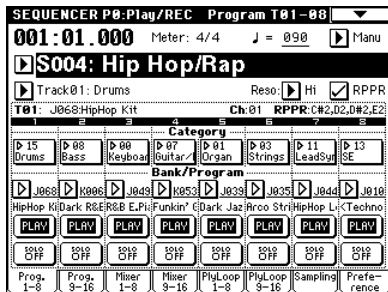
Riprodurre la RPPR

Proviamo ora ad usare la RPPR appena creata per l'esecuzione strumentale (utilizzando la pagina Sequencer P0: Play/REC).

① **Selezionare la pagina Sequencer P0: Play/REC.**

② **Spuntare la casella di selezione "RPPR".**

La funzione RPPR è così abilitata. Impostare lo status on/off per ciascuna Song.



③ **Suonare la tastiera e verificare come i pattern vengano riprodotti in base alle impostazioni della RPPR.**

- La riproduzione dei pattern assegnati alle note con un'impostazione del parametro "Sync" di Beat o Measure è sincronizzata alla riproduzione del primo pattern. (☞ GP p.92, "Sync")
- Impostando il parametro "Sync" su Beat, Measure, o SEQ, la riproduzione del pattern avverrà in sincronia con il timing del beat o della misura anche nel caso in cui si dovesse premere la nota in lieve anticipo. Qualora invece la nota dovesse essere premuta in ritardo (ma con un delay non superiore ad 1/32 di nota), lo strumento considererà sempre l'inizio del beat o della misura, comprimendo la parte iniziale del pattern in maniera da permettere la sincronia del resto del pattern.

MIDI Per attivare (trigger) la funzione RPPR da un dispositivo MIDI esterno, utilizzare il canale MIDI selezionato per "Track Select."

④ **Per disabilitare la funzione RPPR, cancellare il segno di spunta dalla corrispondente casella di selezione.**

Usare la RPPR durante la riproduzione di una Song

La funzione RPPR può essere utilizzata in sincronia con la riproduzione di una Song.

Questo può essere ottenuto impostando il parametro "Sync" dei pattern che si desidera sincronizzare alla Song su SEQ (☞ GP p.92, "Sync").

Avviare la riproduzione della Song, premere le note assegnate ai pattern e verificare che questi vengano riprodotti in sincronia con le misure del brano musicale.

L'uso dei tasti [<< REW] o [FF >>] durante la riproduzione della Song annulla la sincronizzazione.

note Se si desidera utilizzare la funzione RPPR nel momento preciso in cui inizia la riproduzione della Song, è consigliabile inserire una misura vuota (contenente cioè alcun evento musicale) all'inizio del brano musicale.

note Quando si arresta la riproduzione della Song, il pattern si sincronizza automaticamente al timing dell'Arpeggiatore.

Registrare in tempo reale una performance RPPR

La performance della funzione RPPR può essere registrata in tempo reale. Nel caso si desideri utilizzare una sola traccia (Track01: Drums), così come già visto nel paragrafo "Creare e registrare la RPPR" (☞ p.55), impostare "Track Select" su Track01: Drums, ed usare il metodo di registrazione previsto per la traccia singola.

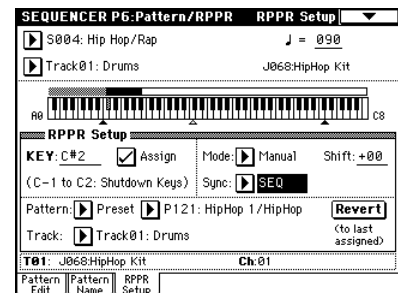
Tuttavia, anche se la funzione RPPR dovesse utilizzare una sola traccia, è consigliabile selezionare un metodo di registrazione multitraccia nel caso in cui si desideri usare "Track Select" per la selezione e la registrazione simultanea di un'altra traccia. La registrazione multitraccia dovrebbe essere scelta anche qualora la funzione RPPR sia stata creata mediante l'uso di più tracce, per consentire la registrazione di tutti gli eventi musicali ad essa appartenenti.

note I pattern RPPR sono registrati come eventi della performance sulle tracce utilizzate dai pattern.

L'esempio che segue descrive come registrare simultaneamente una performance musicale che sfrutti sia la funzione RPPR sia l'Arpeggiatore.

① **Per ciascun pattern RPPR, impostare il parametro "Sync" su SEQ.**

Questo permette ai pattern attivati dalla funzione RPPR durante la riproduzione/registrazione sul sequencer di sincronizzarsi alle misure della Song.



② **Usare l'arpeggiatore per il pattern di basso. Effettuare le seguenti impostazioni:**

Impostare "Track Select" su Track02: Bass.

Selezionare la pagina Sequencer P7: Arpeggiatore, tab Setup T01-08, ed impostare la traccia 2 "Arpeggiatore Assign" su A. (Accertarsi che A risulti selezionato per il parametro "Arpeggiatore Run.")



Selezionare la pagina Sequencer P7: Arpeggiatore, tab Arpeggiatore A, ed impostare “Pattern” su U038 (A/B).



Impostare i campi “Gate” e “Velocity” su Step.

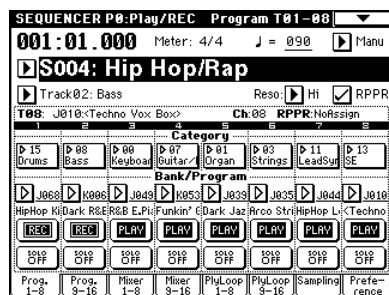
Lasciare la casella di selezione “Key Sync” in bianco. Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATORE [ON/OFF].

- ③ Nella pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Preference, spuntare la casella di selezione “Multi REC”.



Se “Recording Setup” è impostato su Loop All Tracks,” non sarà possibile selezionare Multi REC. Regolare quindi “Recording Setup” su Over Write.

- ④ Selezionare la pagina P0: Play/REC, tab Program T01-08. Verificare che per tutte le tracce il parametro “PLAY/MUTE/REC” indichi REC. Le tracce suonate dalla funzione RPPR sono in questo modo registrate insieme alle tracce attivate dall’Arpeggiatore. Impostare “PLAY/MUTE/REC” su PLAY o MUTE per tutte le tracce tranne che per la 1 e la 2, quest’ultime oggetto di registrazione. Accertarsi che “Track Select” sia impostato su Track02: Bass. L’esecuzione strumentale effettuata con le note non assegnate alla funzione RPPR può essere registrata sulla traccia specificata dal parametro “Track Select.”



Registrazione del suono di una Combinazione o di un Programma

L'esempio che segue descrive come sia possibile copiare le impostazioni di una Combinazione o di un Programma ed iniziare a registrare.

L'operazione può essere effettuata in due diversi modi: (a) utilizzando la funzione Auto Song Setup per impostare automaticamente un brano musicale in base alle regolazioni correnti usate per la Combi o il Programma che si sta suonando, oppure (b) selezionando un comando del menù di pagina della modalità Sequencer per copiare le impostazioni della Combi o del Programma per la creazione di un setup per il sequencer.

Funzione Auto Song Setup

L'esempio esplicativo che segue per la funzione Auto Song Setup prevede l'accesso alla modalità Combination.

- 1 Accedere alla modalità Combination.



- 2 Nel caso in cui si siano modificati alcuni parametri della Combinazione, come per esempio le impostazioni di volume, pan, routing degli effetti o dell'Arpeggiatore (incluso lo status on/off di quest'ultimo), salvare le variazioni apportate utilizzando i comandi "Update Combination" o "Write Combination".

La Combinazione (o il Programma) deve essere salvata con lo status On/Off dell'Arpeggiatore su On (cioè attivato). Questo per consentire il corretto funzionamento della "Auto Adjust Arp settings for Multi REC" (punto 4 della procedura).

- 3 Tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE].
Sul display appare la finestra di dialogo "Setup to Record".



- 4 Premere il pulsante OK per eseguire la funzione Auto Song Setup.
La TRITON Extreme entra automaticamente in modalità Sequencer, e le impostazioni della Combinazione sono applicate alla nuova Song (la prima tra quelle disponibili).
- 5 La tastiera entra automaticamente in pausa di registrazione, ed il metronomo inizia il conteggio preliminare in base alle impostazioni effettuate nella pagina Sequencer 0-8: Preference.
(☞ GP p.68, "0-8b: Metronome Setup")
- 6 Premere il tasto [START/STOP] per avviare la registrazione in tempo reale.

Al termine della performance musicale, premere nuovamente il tasto [START/STOP].
(☞ p.43 "Registrazione la traccia MIDI in tempo reale")

Impostazioni copiate automaticamente dalla Combinazione
I parametri copiat automaticamente dalla Combi corrispondono a quelli interessati dal comando "Copy From Combi" del menù di pagina (☞ GP p.58), e con le seguenti impostazioni effettuate nella finestra di dialogo:

- Casella di selezione "with Effects" spuntata
- Campo "To" impostato su Track 1-8
- Casella di selezione "Auto Adjust Arp setting for Multi REC" spuntata

Impostazioni copiate automaticamente dal Programma

I parametri copiat automaticamente dal Programma corrispondono a quelli interessati dal comando "Copy From Program" del menù di pagina (☞ p.39), e con le seguenti impostazioni effettuate nella finestra di dialogo:

- Casella di selezione "with Effects" spuntata
- Casella di selezione "with Arpeggiator" spuntata
- Campo "To" impostato su Track 01
- "Arpeggiator" regolato su A

Copy From Program/Copy From Combi (Comandi del menù di pagina in modalità Sequencer)

L'esempio che segue descrive come utilizzare i comandi Copy From Program/Copy From Combi del menù di pagina in modalità Sequencer.

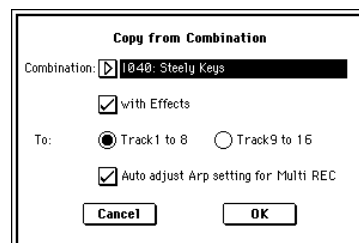
note Accertarsi che il canale MIDI Global (Global P1: MIDI, parametro "MIDI Channel") sia impostato su 01.

- 1 Creare una nuova Song. (☞ p.50)



- 2 Eseguire il comando "Copy From Program" o "Copy From Combi" del menù di pagina.

Sul display appare una finestra di dialogo.




Selezionare il Programma o la Combinazione sorgente che si desidera copiare.


Nel nostro esempio, premere il tasto COMBI BANK [I], quindi i tasti numerici [4], [0] ed infine il tasto [ENTER] per selezionare la Combi 1040: Steely Keys.


Dato che intendiamo copiare anche le impostazioni degli effetti, **spuntare** la casella di selezione "With Effects".

Inoltre, poichè dobbiamo copiare le impostazioni degli otto timbri della Combinazione sulle tracce 1–8, selezionare **Track 1 to 8**.

In questo caso, la casella di selezione “**Auto adjust Arp setting for Multi REC**” diviene disponibile. **Spuntando** la casella è possibile far sì che i canali MIDI etc. delle tracce vengano automaticamente impostati per assicurare che i suoni utilizzati in registrazione siano richiamati anche in riproduzione (nel caso per esempio in cui si sia effettuata una registrazione multitraccia con l’Arpeggiatore abilitato).

 La finestra di dialogo relativa al comando “Copy From Program” del menù di pagina differisce da quella che appare in seguito alla selezione di “Copy From Combi”. E’ sempre possibile specificare la traccia come destinazione della copia, ma la casella di selezione “Auto adjust Arp setting for Multi REC” è sostituita da quella che indica “with Arpeggiator”.

 Per alcune Combinazioni, potrebbe rendersi necessario effettuare impostazioni aggiuntive alle tracce.

 **note** Per poter utilizzare la funzione “Auto adjust Arp setting for Multi REC”, la Combinazione oggetto di copia deve essere stata scritta in memoria con il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] abilitato.

Premere il pulsante OK per effettuare la copia.

Notare come, all’esecuzione dell’operazione, lo status di “PLAY/REC/MUTE” per ciascuna traccia venga impostato automaticamente.

Nella pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Preference, la casella di selezione “Multi REC” viene inoltre spuntata.



Nel caso in cui si desideri utilizzare l’Arpeggiatore, premere una prima volta il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per disabilitarlo, ed una seconda per attivarlo.

③ Iniziare la registrazione.

Premere il tasto [LOCATE] per richiamare la locazione della Song 001:01.000.

Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE], e quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP].

Premendo la nota B3 (o una qualsiasi alla sua sinistra) durante il preconteggio iniziale, è possibile far partire l’arpeggio nel momento preciso in cui inizia la registrazione. Registrare la performance musicale.

④ Al termine dell’esecuzione strumentale, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] key.

Qualora si commettano errori o si desideri ri-registrare la performance, utilizzare la funzione Compare (premendo il tasto [COMPARE]). Da notare che, tuttavia, l’uso della funzione Compare determina la rimozione del segno di spunta dalla casella di selezione “MultiREC”, per cui sarà necessario in questo caso spuntare nuovamente il parametro.

Avvertenze ed altre funzioni per la modalità Sequencer

Song della TRITON Extreme e compatibilità dei relativi dati

Sul sequencer della TRITON Extreme è possibile caricare (da media) i seguenti due tipi di dati relativi alle Song:

• Song salvate nel formato originale della TRITON Extreme

Tipo di dati utilizzabile solo sulla TRITON Extreme.

Queste Song sono comunque parzialmente compatibili con gli strumenti della serie TRITON STUDIO, TRITON-Rack e TRITON/TRITONpro/TRITONproX (☞ GP p.309).

E’ il tipo di formato che garantisce la massima fedeltà di riproduzione della performance, e perciò il più indicato per quei brani per i quali ne è previsto il playback solo sulla TRITON Extreme.


• Standard MIDI File

Formato che non garantisce lo stesso tipo di fedeltà sonora totale delle Song salvate nel formato proprio della TRITON Extreme (anche se non dovrebbe causare problemi di sorta per la normale riproduzione), ma che tuttavia permette ai brani musicali un ottimo grado di compatibilità con altri dispositivi in grado di leggere i file SMF.

Per caricare o salvare le Song etc., utilizzare la modalità Media (☞ p.119, 123, GP p.181, 189)

• Dati che includono eventi di tipo esclusivo

Abbiamo già visto come con la tastiera sia possibile registrare in tempo reale sulle tracce i messaggi esclusivi (inclusi quelli in formato XG o GS) trasmessi dall’esterno e relativi alle variazioni apportate alle impostazioni di determinati parametri (☞ GP p.101). Utilizzando il comando “Put Effect Setting to Track” del menù di pagina è inoltre possibile collocare nella locazione desiderata della Song anche gli eventi esclusivi relativi all’editing degli effetti Insert e Master.

 I messaggi di tipo esclusivo in formato GM, XG o GS non sono in grado di influenzare la TRITON Extreme durante la riproduzione della Song.

Poichè i dati registrati sono inclusi nella Song come eventi esclusivi, ciò ne permette il caricamento o il salvataggio automatico da/su media insieme allo stesso brano musicale. I messaggi esclusivi possono inoltre essere salvati ed importati come SMF (Standard MIDI File) (“Load Standard MIDI File,” “Save Song as Standard MIDI File”). Ciò significa che è consentito salvare i messaggi esclusivi registrati in formato SMF, oppure convertire gli stessi da un file SMF in dati correlati ad una Song.

La funzione Compare

La funzione Compare consente un confronto immediato (del tipo “prima-e-dopo”) durante la registrazione in tempo reale, quella step, o anche in seguito all’editing della traccia.

- La modifica dei dati richiamati dalla funzione determina lo spegnimento del tasto [COMPARE]. I dati così modificati divengono quindi la versione correntemente oggetto di editing.

Operazioni per le quali è possibile usare la funzione Compare

- Registrazione della traccia**
- Editing della traccia**
Tutti i comandi tranne per quelli di Utility “Memory Status” e “Rename Track” della pagina Sequencer P5: Track Edit.
- Registrazione del pattern**
- Editing del pattern**
Tutti i comandi tranne quelli del menù di pagina “Memory Status”, “Rename Pattern”, “FF/REW Speed” e “Rename Track” della pagina Pattern/Sequencer P6: RPPR, tab Pattern Edit.
- Editing della Song**
Pagine Sequencer P0–P4 e P7–P9: Comandi “Delete Song” e “Copy From Song” del menù di pagina
Pagina Sequencer P1: Cue List: Comandi “Convert to Song” e “Copy Song” del menù di pagina
- In seguito alla funzione In-Track Sampling**
La funzione Compare può essere applicata anche ai Multicampioni/Campioni registrati con la casella di selezione “Convert to” di Seq.Event spuntata in “Select Bank & Sample No.” (☞ GP p.63). Questo significa che se si desidera ripetere il campionamento di una sorgente audio esterna, è sufficiente premere il tasto [COMPARE] per ripristinare lo status precedente a quello creato in seguito alla registrazione.

- La funzione Compare non influisce sul Programma, che non può quindi tornare allo status pre-editing.

In generale, non è neanche possibile ripristinare lo status pre-editing relativo agli eventi di traccia/pattern.

Il paragone dei parametri della Song può essere eseguito solo durante l’editing della Song stessa (in seguito cioè all’uso dei comandi del menù di pagina).

Operazioni per le quali la funzione Compare non è disponibile

- Editing dei parametri della Song**
- Comandi del menù di pagina differenti da quelli sopra menzionati (paragrafo “Operazioni per le quali è possibile usare la funzione Compare”)**

Protezione della Memoria

Prima di effettuare la registrazione di una traccia/pattern, o anche prima di eseguire operazioni di editing sugli eventi musicali, è necessario disabilitare la protezione della memoria in modalità Global. (☞ p.90)

Note sul MIDI

“Status” del parametro Track Status

Il sequencer della TRITON Extreme può essere impostato in maniera da utilizzare sia il generatore di tono interno della tastiera, sia un generatore di tono esterno collegato via MIDI.

Quando il parametro “Status” (pagine P2: Trk Param, tab MIDI Ch T01–08/T09–16) è impostato su **INT**, l’uso della tastiera e dei controller della TRITON Extreme consentono il controllo del generatore di tono interno dello strumento.

Quando invece “Status” è impostato su **EXT**, **EX2** o **BTH**, l’uso della tastiera e dei controller della TRITON Extreme permettono il controllo di un generatore di tono esterno. (Il canale MIDI del generatore di tono esterno deve in questo caso corrispondere al “MIDI Channel” della traccia impostata su EXT, EX2 o BTH.) Da notare che l’impostazione BTH consente il controllo sia del generatore interno della TRITON Extreme, sia di un generatore di tono esterno.

1	2	3	4	5	6	7	8
Drums	Bass	Keyboard	Guitar/Pi	SlowSyn	Guitar/Pi	Guitar/Pi	Strings
Status							
INT	INT	INT	INT	EXT	EX2	BTH	INT
MIDI Channel							
01	02	03	04	05	06	07	08
Bank Select (When Status=EX2)							
				000	000		

Qualora si desideri utilizzare la modalità Sequencer della TRITON Extreme come un generatore di tono multitimbrico a 16 tracce, selezionare l’opzione INT o BTH. (☞ GP p.72)

Sincronizzare il sequencer ad un modulo MIDI esterno

Il tempo di riproduzione/registrazione del sequencer della TRITON Extreme può essere sincronizzato ad un dispositivo MIDI esterno (sequencer o batteria elettronica) (☞ GP p.296).

Sampling (Open Sampling System)

Caratteristiche di campionamento della TRITON Extreme

- La TRITON Extreme è dotata di un **Open Sampling System** che consente di campionare/ricampionare materiale audio non solo in modalità Sampling, ma anche in modalità Program, Combination e Sequencer, con funzionalità ottimizzate per ciascun ambiente operativo.
- Campionamento mono o stereo a 48 kHz con risoluzione lineare a 16-bit.
- La TRITON Extreme è stata fornita di 16 Mbyte di memoria RAM per il campionamento (che può in alternativa essere effettuato su media). (Maggiori dettagli sui media utilizzabili a p.139).
I 16 Mbyte di **memoria RAM** consentono approssimativamente 2 minuti e 54 secondi di campionamento in mono (oppure 1 minuto e 27 secondi in stereo). Installando i moduli SIMM addizionali a 72-pin è possibile espandere la capacità della memoria fino ad un massimo di 96 Mbyte (tre moduli SIMM da 32 Mbyte ciascuno; in questo caso il modulo SIMM da 16 Mbyte di fornito serie deve essere sostituito da un modulo SIMM da 32 Mbyte). Il tempo di registrazione massimo ammonta quindi a 17 minuti e 28 secondi in mono (circa 8 minuti e 44 secondi in stereo). Tuttavia, poichè la RAM della TRITON Extreme è divisa in banchi da 16 Mbyte, la durata massima consentita per ciascun campione mono rimane di circa 2 minuti e 54 secondi (1 minuto e 27 secondi per quelli stereo). I campioni registrati sulla memoria RAM possono essere utilizzati come forme d'onda del generatore di tono. Per riutilizzare i campioni registrati, è tuttavia necessario effettuarne il salvataggio su media prima di spegnere lo strumento, pena la perdita di tutto il contenuto della memoria RAM.
Il **Media** consente di campionare fino ad 80 minuti di un singolo file audio in mono o stereo (mono: 440 MByte ca.; stereo: 879 MByte ca.). con conseguente creazione di un file in formato WAVE, utilizzabile come forma d'onda per il generatore di tono una volta caricato sulla RAM. La memoria RAM consente il caricamento di un campione (file WAVE) da 16 Mbyte (mono) o 32 Mbyte (stereo) (qualora la memoria sia stata ampliata fino a 32 Mbyte o anche più).
I file Wave possono in seguito essere usati per la creazione di un CD audio, previa connessione di un masterizzatore CD-R/RW al bus USB A.
- Creazione di un massimo di 1.000 Multicampioni e 4.000 Campioni.
- Caricamento di Multicampioni/Campioni da una serie di supporti in modalità Media.
- Importazione di file in formato Korg o Akai (Campioni S1000/3000, Multicampioni solo se mappati), e di file in formato AIFF o WAVE (una volta effettuato il caricamento, tutti i file sono gestiti come campioni in formato Korg).
I Campioni registrati sulla TRITON Extreme possono essere esportati come file in formato AIFF o WAVE.

- Il segnale esterno in ingresso nella TRITON Extreme può essere elaborato mediante cinque effetti Insert (compressore, EQ etc.). La frequenza di un LFO o il delay di un effetto possono essere specificati in tempo BPM, caratteristica particolarmente utile durante il campionamento di loop di batteria etc. (In modalità Sampling è previsto l'uso dei soli effetti Insert. Nelle modalità Program, Combination e Sequencer invece anche di quelli Master).
- Uso della Valve Force durante il campionamento di una sorgente audio esterna.
- Il campionamento può essere attivato dalla pressione del tasto SAMPLING [START/STOP], dall'evento di note-on, dal superamento della soglia (threshold) in dB impostata dall'utente, o dal tasto SEQUENCER [START/STOP]. (Le opzioni disponibili dipendono dalla modalità corrente). La modalità Sampling, in particolare, consente anche l'impostazione di un tempo di pre-trigger.
- Gli ingressi audio analogici supportano livelli di linea e microfonici. L'ingresso digitale S/P DIF IN è compatibile con la frequenza di campionamento a 48 kHz.
- Campionamento digitale ("ripping") di un CD audio riprodotto da un drive CD-R/RW connesso al bus USB A.
- I campioni registrati possono essere convertiti automaticamente (o manualmente, mediante una semplice procedura) in Programmi, i quali successivamente possono essere manipolati con il sistema di sintesi HI della TRITON Extreme. (In modalità Sampling, utilizzare il comando "Convert MS To Program." Nelle modalità Program, Combination o Sequencer, usare il comando "Select Bank & Smpl No."). La conversione di un campione in Programma permette all'utente di gestire i parametri relativi ai filtri, all'amplificatore ed agli effetti, esattamente come avviene per un Programma preset o pre-caricato. I Programmi convertiti possono essere adoperati nelle modalità Combination e Sequencer. I campioni registrati, infine, possono essere utilizzati come strumenti percussivi in un kit di batteria.

Campionamento in modalità Program, Combination e Sequencer

- L'esecuzione strumentale, eseguita in modalità Program, Combination o Sequencer, può essere a sua volta ricampionata internamente senza uscire dal dominio digitale. Le possibilità offerte (modifica dei suoni interni mediante i filtri, l'amplificatore o l'uso dell'Arpeggiatore etc.) sono praticamente illimitate.
- Il campionamento può essere eseguito per qualsiasi sorgente audio esterna collegata ai vari ingressi della tastiera. E' possibile registrare l'esecuzione strumentale eseguita sulla TRITON Extreme insieme al segnale in ingresso, oppure effettuare il campionamento del solo audio esterno durante la performance musicale. Gli effetti Master possono essere applicati al segnale in ingresso per il campionamento.
- La modalità Sequencer consente il campionamento di una sorgente audio esterna durante la riproduzione di una Song registrata sul sequencer, e la creazione automatica di eventi di nota sulla traccia. La funzione "In-Track Sampling" permette quindi il campionamento di parti vocali o strumentali durante il playback della Song, esattamente come avviene per l'incisione su registratori multitraccia.
- La riproduzione di una Song in modalità Sequencer può essere ricampionata su media. La modalità Media consente in seguito di ordinare una serie di song per la scrittura di un CD audio mediante l'ausilio di un masterizzatore CD-R/RW connesso al bus USB A.

Editing in modalità Sampling

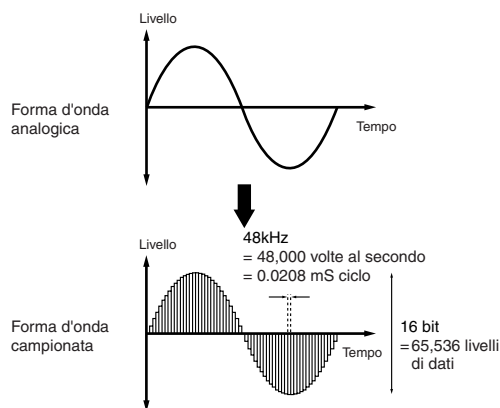
- In modalità Sampling, i campioni registrati o caricati dai vari media (inclusi i file in formato WAVE ed AIFF) possono essere assegnati agli indici (zone) per la creazione dei Multicampioni.
- La forma d'onda del campione può essere visualizzata sullo schermo LCD, e modificata da una serie di comandi che permettono (per esempio), la conversione della frequenza di campionamento (down-sampling) e la riproduzione in reverse.
- I punti di start, loop start ed end possono essere specificati in unità di campione. Altre funzioni supportate comprendono la loop tune, la reverse playback ed il loop lock.
- La **funzione Use Zero** ricerca automaticamente i punti di zero-cross, facilitando l'impostazione dei punti di loop, in maniera da evitare rumori e click inopportuni nella riproduzione del campione.
- Il display integra una griglia basata sui valori in BPM, che fornisce un'interfaccia visuale pratica per la creazione di loop o per le operazioni di editing che comportino l'esatta corrispondenza con determinati valori di BPM.
- Ciascun Multicampione consente la creazione di 128 indici (index), ciascuno dei quali composto dal campione assegnato, una key zone, un pitch di riproduzione, un tasto originale (original key) ed altre impostazioni, come per esempio il livello etc.
- La schermata "Keyboard & Index" permette la visualizzazione delle zone assegnate a ciascun campione durante l'editing del multicampione.
- Ai campioni ed ai Multicampioni è possibile assegnare un nome fino ad un massimo di 16 caratteri. I nomi dei campioni possono essere visualizzati anche in modalità Media (GP p. 177, "Traduzione").
- La **funzione Time Slice** rileva automaticamente l'attacco dei singoli strumenti di un loop ritmico (grancassa, rullante etc.) e suddivide il campione registrato in suoni individuali. La funzione inoltre crea un pattern che può essere quindi utilizzato in modalità Sequencer per la riproduzione del loop con la funzione RPPR anche a velocità diversa da quella originale, senza tuttavia modificare l'intonazione (pitch) dei singoli strumenti. E' anche possibile modificare il pitch (per esempio) del solo rullante, oppure sostituire uno degli strumenti con un campione differente, così come è consentito modificare il timing sul sequencer in maniera da creare un loop di batteria completamente nuovo ed originale (la funzione supporta anche i campioni stereo).
- La **funzione Time Stretch** permette la modifica del tempo lasciando inalterata l'intonazione del campione. Le opzioni comprendono la modalità Sustaining (ideale per suoni dal sustain variabile, come per esempio le parti vocali o gli strumenti ad arco), o Slice (più indicata per loop ritmici o comunque dal decadimento più rapido). Anche in questo caso, la funzione supporta anche i campioni stereo.
- La **funzione Crossfade Loop** rappresenta un importante strumento nella definizione di loop lunghi ed irregolari contenenti materiale audio eterogeneo e complesso. Il Crossfade Loop facilita enormemente la creazione di loop dal suono naturale ed uniforme.
- La **funzione Link (con Crossfade)** permette l'unione di due campioni in uno. E' anche possibile utilizzare il crossfade per far sì che il volume dei segmenti audio sovrapposti cambino gradualmente, producendo una transizione naturale ed omogenea.
- La funzione BPM Adjust consente la modifica del pitch di ciascun indice, in modo da far corrispondere la frequenza del loop al valore in BPM desiderato.
- Il ricampionamento (auto) consente l'utilizzo degli effetti, per la creazione di nuovi campioni.

Struttura della modalità Sampling

Il presente paragrafo descrive la struttura e l'organizzazione della modalità Sampling della TRITON Extreme (☞ Schema esplicativo della pagina seguente)

Frequenza di campionamento e risoluzione in bit

La figura in basso illustra come la procedura di campionamento avvenga mediante la lettura dei livelli audio del segnale analogico a determinati intervalli di tempo, e di come tali valori siano successivamente memorizzati sottoforma di informazioni digitali.



Gli "intervalli di tempo" summenzionati costituiscono la "frequenza di campionamento". Un valore di 48 kHz (kilohertz) indica quindi che il campionamento (cioè la lettura dei livelli del segnale analogico) è eseguito 48.000 volte al secondo, cioè una lettura ogni 0,02083 mS (millisecondi), dato rilevato dal rapporto di 1/48.000.

Da ciò ne conviene che ad una maggiore frequenza di campionamento corrisponde una maggiore fedeltà del segnale campionato rispetto alla forma d'onda originale.

Ogni lettura di livello è convertita istantaneamente in dati digitali. L'accuratezza di tale lettura è determinata dalla risoluzione in bit. Il processo di conversione A/D comporta cioè la trasformazione di un segnale analogico (dalla risoluzione infinita) in segnale digitale (dalla risoluzione finita). Una risoluzione a 16 bit significa quindi che ciascuna lettura del livello analogico è costituita da 65.536 step (2 elevato alla sedicesima potenza).

Analogamente a quanto detto per la frequenza di campionamento, ad una maggiore risoluzione corrisponde una maggiore fedeltà del segnale campionato rispetto alla forma d'onda originale.

48 kHz e 16 bit è la stessa frequenza di campionamento utilizzata dai DAT, mentre i Compact Disc sfruttano una frequenza leggermente più bassa, e cioè 44.1 kHz e 16 bit.

Campioni e Multicampioni

Campioni

Il termine “campione” si riferisce all’insieme di dati registrati (campionati) sulla memoria interna o caricati da un file. Ciascun campione è formato dalle informazioni relative alla forma d’onda registrata e dai parametri che ne determinano la riproduzione, come per esempio i punti di Start, Loop Start ed End. I campioni possono essere utilizzati nei multicampioni e nei kit di batteria.

La TRITON Extreme può contenere nella memoria interna fino ad un massimo di 4.000 campioni.

note La TRITON Extreme può condividere una singola forma d’onda con diversi campioni. Ciò permette la creazione di campioni multipli (ciascuno dei quali con i propri punti di Start etc.) con la stessa forma d’onda, consentendo un notevole risparmio dello spazio in memoria. Per esempio, supponiamo di aver registrato un campione vocale che menzioni la frase “Uno-Due-Tre.” La forma d’onda risultante può essere suddivisa in tre campioni A, B e C, ciascuno dei quali incaricato di riprodurre rispettivamente le frasi “Uno-Due-Tre” (A), “Uno-Due” (B) e “Due-Tre” (C) (GP p.108).

Multicampioni

Un Multicampione è costituito da diverse impostazioni che permettono la riproduzione di uno o più campioni su diverse aree della tastiera. Ciascun Multicampione è a sua volta composto da indici (da 1 a 128). Ogni indice (index) raccoglie i parametri che specificano la riproduzione del campione, la zona della tastiera a cui è assegnato, la nota originale, il pitch, il livello etc.

❑ Usare i Multicampioni

Il campionamento di uno strumento in grado di produrre un ampio intervallo tonale, come per esempio il pianoforte, può comportare una serie di problemi nella successiva riproduzione della forma d’onda sonora. Infatti, specialmente nel caso in cui si registri un singolo campione, l’uso di quest’ultimo su tutta la tastiera causa uno snaturamento del timbro originale. Utilizzando invece un Multicampione, è possibile registrare diversi

campioni (uno per ciascun intervallo di pitch), e assegnare i suoni risultanti ai relativi tasti, conservando in questo modo l’integrità timbrica della forma d’onda analogica.

Tutti i suoni strumentali presenti nella memoria ROM della TRITON Extreme sono strutturati in base a questo sistema. E’ quindi possibile registrare un campione per ogni ottava, ed assegnare i suoni corrispondenti alle diverse zone della tastiera. Attribuendo più campioni (come per esempio frasi musicali o loop ritmici) ad un Multicampione, e disponendo i suoni su tutta la tastiera, è possibile riprodurre simultaneamente campioni multipli. Poichè ad ogni nota della tastiera può essere assegnata una frase diversa, l’utente è così in grado di eseguire una performance musicale esattamente come avviene con i campionatori a pad. In alternativa, i campioni possono essere assegnati sulla tastiera ad intervalli di un’ottava, e riprodotti in modo da consentire variazioni della stessa frase in base al pitch.

La memoria interna della TRITON Extreme può contenere fino a 1.000 Multicampioni.

Il Multicampione può essere selezionato per l’oscillatore del Programma, e riprodotto come tale. In una Combinazione, i Multicampioni possono essere abbinati ai Programmi preset, ed utilizzati in modalità multi. Interessanti risultati possono infine essere raggiunti utilizzando l’Arpeggiatore, per esempio impostando quest’ultimo in maniera da consentire la riproduzione automatica di effetti sonori o campioni vocali.

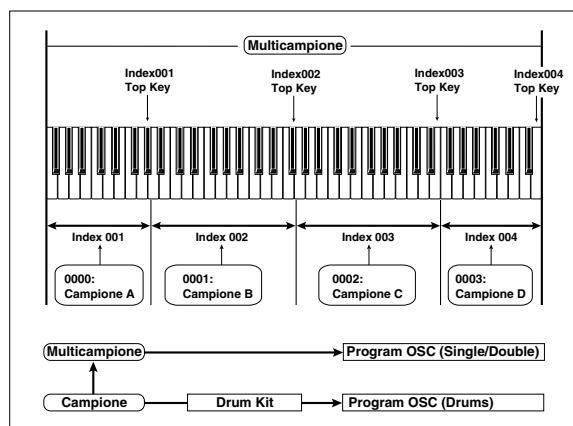
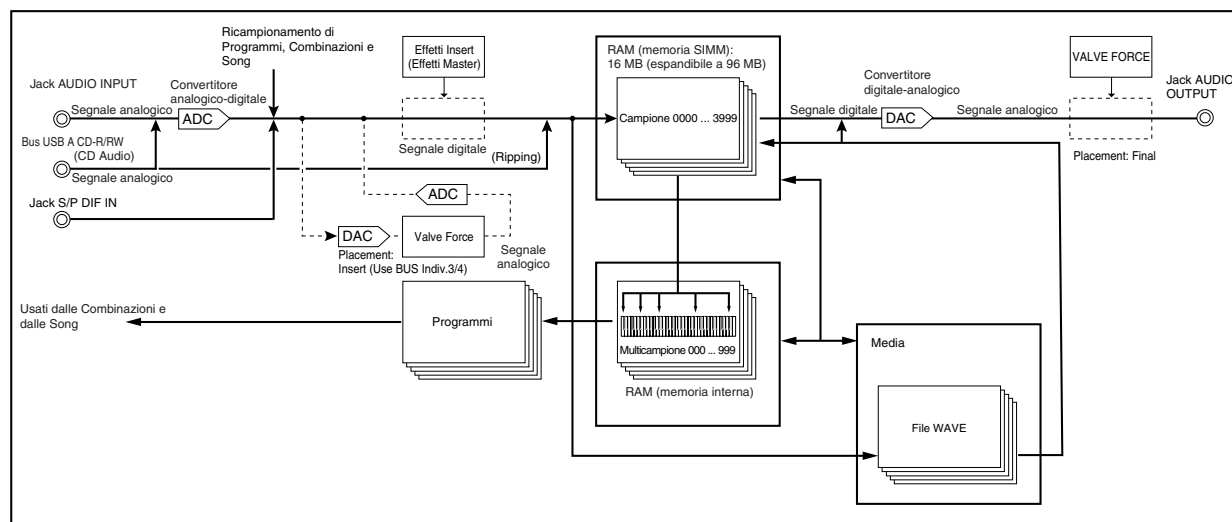


Diagramma concettuale dell’Open Sampling System



Prepararsi al campionamento

I Multicampioni ed i Campioni presenti nella memoria RAM non sono automaticamente salvati allo spegnimento dello strumento. Se si desidera riutilizzare tali dati successivamente, è necessario quindi effettuarne il salvataggio su media **prima** di spegnere la tastiera.

All'accensione, la memoria della TRITON Extreme non contiene alcun dato relativo ai Campioni o Multicampioni. Nel caso quindi si intenda utilizzare tali campioni sarà indispensabile eseguirne il caricamento dal media sul quale in precedenza è stato effettuato il salvataggio (☞ p.123).

1. Collegare una sorgente audio esterna ed effettuare le impostazioni d'ingresso

Collegare il dispositivo esterno

Il presente paragrafo descrive come collegare un dispositivo audio esterno agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2 o al jack S/P DIF IN.

① Collegare la sorgente audio esterna.

• Usare gli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2

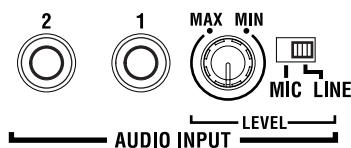
Collegare un microfono, una chitarra, un CD player etc. ai jack AUDIO INPUT 1 e 2 sul retro della tastiera.

Impostare lo switch AUDIO INPUT [MIC/LINE] in base al tipo di dispositivo connesso.

Per i microfoni, regolare lo switch in posizione MIC.

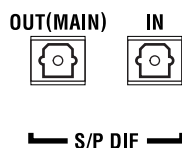
Per altri tipi di sorgenti, come per esempio una chitarra o uno strumento capace di fornire segnali di linea, selezionare la posizione LINE.

note Le chitarre con pick-up attivi possono essere collegate direttamente agli ingressi audio della tastiera. Nel caso in cui la chitarra non disponga di tale tipo di magneti, la differenza d'impedenza tra gli strumenti potrebbe essere tale da non consentire un adeguato livello d'ingresso, al quale corrisponderà un errato rapporto suono/rumore di fondo. Per ovviare a ciò, si consiglia di ruotare il segnale della chitarra prima ad un pre-amplificatore esterno o ad un'unità multieffetti, e collegare successivamente quest'ultimi alla tastiera.



• Usare l'ingresso digitale S/P DIF IN

Collegare il jack di uscita digitale del DAT etc. all'ingresso digitale S/P DIF IN sul retro della tastiera.



note Prima di utilizzare l'ingresso digitale S/P DIF IN, impostare il parametro "System Clock" della modalità Global su S/P DIF. (☞ GP p.158)

Impostazioni d'Ingresso

Le impostazioni di *Input* della modalità Sampling sono indipendenti da quelle effettuate nelle modalità Combination, Program, Sequencer, Song Play e Media. Quest'ultimo set di impostazioni può essere salvato come parametri della modalità Global (uso standard). Tuttavia, le stesse impostazioni possono essere effettuate anche in altre modalità.

Le pagine dalle quali è possibile effettuare le impostazioni relative agli ingressi audio sono le seguenti:

Modalità	Pagina
Sampling	Sampling P0: Recording, tab Input/Setup
Combination, Program, Sequencer, Song Play, Media	Combination P0: Play, tab Sampling
	Program P0: Play, tab Sampling
	Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling
	Global P0: Basic Setup, tab Input/Sampling
	Media, Play Audio CD

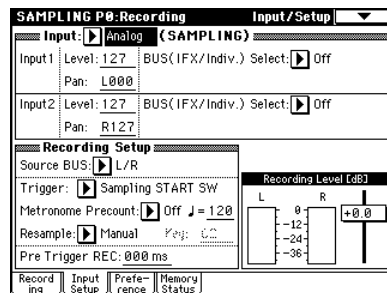
note Il campionamento può essere eseguito nelle modalità Sampling, Combination, Program e Sequencer.

② Selezionare la pagina desiderata per le impostazioni Input.

L'esempio che segue descrive come effettuare le impostazioni per gli ingressi audio nelle modalità Sampling e Program.

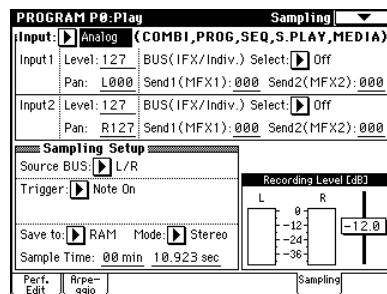
• Modalità Sampling

Premere il tasto [SAMPLING] per entrare in modalità Sampling, e quindi la pagina tab Input Setup per accedere alla pagina P0: Recording, tab Input/Setup.



• Modalità Program

Premere il tasto [PROG] per entrare in modalità Program, e quindi la pagina tab Sampling per accedere alla pagina P0: Play, tab Sampling.



③ Utilizzare il pulsante "Input" per selezionare la sorgente d'ingresso.

Per campionare il segnale in ingresso ai jack AUDIO INPUT 1 e 2, impostare "Input" su Analog.

Se si desidera campionare il segnale in ingresso al jack digitale S/P DIF IN, impostare "Input" su S/P DIF.

I Dopo aver impostato "Input" su S/P DIF, sul display appare la finestra di dialogo "Obey Copyright Rules". Leggere attentamente il paragrafo "Avvertenza sui diritti d'autore" (☞ GB p.iii) e, nel caso si accettino i termini

legali, premere il pulsante OK per continuare l'impostazione. Qualora invece non si accolgano i termini dell'accordo, premere il pulsante Cancel per uscire dalla procedura.



note La migliore qualità audio è ottenuta con un livello d'ingresso immediatamente inferiore al livello di saturazione del convertitore A/D (segnalato dal messaggio "ADC OVERLOAD !!")

- ④ Per *Input1* ed *Input2*, impostare il campo "BUS (IFX/Indiv.) Select" in maniera da specificare la destinazione per il segnale in ingresso (quello cioè determinato con il pulsante popup "Input").

L/R: Opzione che permette l'invio del segnale al bus L/R.
IFX1-IFX5: Invia il segnale al corrispondente effetto Insert.
1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): Invia il segnale ai jack INDIVIDUAL 1-4, o ai bus 1/2 e 3/4.

Usare il parametro "Level" per regolare il livello di segnale in ingresso (valore standard generalmente utilizzato: 127), ed il parametro "Pan" per determinarne la posizione nel panorama stereo.

Nella sezione Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA) è possibile specificare i livelli di mandata "Send1 (MFX1)" e "Send2 (MFX2)" per gli effetti Master 1 e 2. Tali impostazioni possono essere effettuate quando "BUS (IFX/Indiv.)" è impostato su L/R oppure Off.

⚠ I parametri "Send1 (MFX1)" e "Send2 (MFX2)" non possono essere impostati in modalità Sampling.

- L'impostazione dell'audio in ingresso dal jack AUDIO INPUT 1 è determinata da *Input1*, quella del jack AUDIO INPUT 2 da *Input2*.
- L'impostazione del canale L del jack S/P DIF IN è determinata da *Input1*, quella del canale R da *Input2*.

Esempio:

Inviare il segnale in ingresso dal jack AUDIO INPUT 1 al bus L/R

Input1 "BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R; "Level": 127; "Pan": L000

Esempio:

Inviare il segnale stereo in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2 al bus L/R

Input1 "BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R; "Level": 127; "Pan": L000

Input2 "BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R; "Level": 127; "Pan": R127

⚠ Modificando l'impostazione del parametro "BUS (IFX/Indiv.)" da Off a L/R oppure IFX, potrebbe verificarsi un eccessivo incremento del volume in uscita dai jack AUDIO OUT L/MONO ed R e dalla presa cuffie.

note Un modo pratico e veloce per effettuare queste impostazioni è quello di ricorrere alla funzione "REC Audio Input" di Auto Sampling Setup. Le pagine di riferimento sono la Sampling P0: Recording o la Program P0: Play, tab Sampling.

2. Impostare il livello di registrazione (Recording Level [dB])

- ① Riprodurre il suono da registrare al volume desiderato.

Con il segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2, ruotare gradualmente la **manopola [LEVEL]** dalla posizione MIN verso MAX. Impostare il livello massimo possibile d'ingresso, evitando di far apparire sul display il messaggio "ADC OVERLOAD !!" (distorsione del segnale in ingresso al convertitore A/D).

note La migliore qualità audio è ottenuta con un livello d'ingresso immediatamente inferiore al livello di saturazione del convertitore AD (segnalato dal messaggio "ADC OVERLOAD !!").

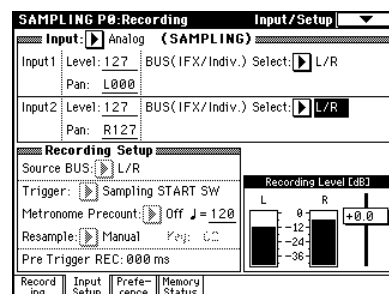
- ② Premere il tasto SAMPLING [REC].

Riprodurre il suono che si desidera registrare. Controllare gli indicatori di livello per monitorare il volume d'ingresso.

Usare il cursore "Recording Level" per impostare il livello di registrazione.

⚠ Il cursore non influenza il volume in uscita ma solo il livello di registrazione del campione.

Nel caso il display mostri "CLIP!!", abbassare il cursore "Recording Level" (sulla destra dello schermo) ad un livello più appropriato.



Si raccomanda di impostare il cursore "Recording Level" in base ai valori in basso descritti ed in relazione al tipo di registrazione che si desidera effettuare (sorgente esterna, ricampionamento di una Song o dell'esecuzione strumentale etc.). A questo punto della procedura è possibile impostare "Auto +12 dB On" (☞ p.67), in modo da permettere la riproduzione del campione registrato ad un livello appropriato.

Per il campionamento di una sorgente audio esterna:

"Recording Level": +0.0 (dB)

"Auto +12 dB On": off (casella di selezione non spuntata)

Per il ricampionamento (campionamento di una Song, o della performance che sfrutta un Programma, una Combinazione o un Campione) oppure

campionamento di una sorgente audio esterna e ricampionamento (in contemporanea):

"Recording Level": -12.0 (dB)

"Auto +12 dB On": on (casella di selezione spuntata)

(☞ p.67 "Il livello di registrazione e "Auto +12 dB On")

- ③ Dopo aver effettuato tutte le impostazioni desiderate, premere il tasto SAMPLING [REC].

3. Specificare il metodo di registrazione (Recording Setup/Sampling Setup)

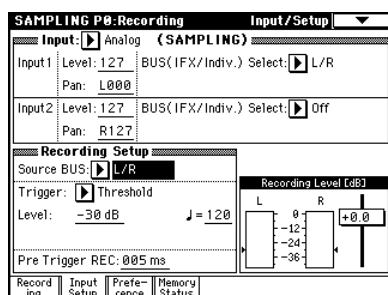
- ① Nel campo “Source BUS”, selezionare la sorgente audio da campionare.

Il campionamento interesserà il segnale inviato al bus selezionato con il presente parametro.

L/R: Permette il campionamento del segnale inviato al bus L/R.

Indiv.1/2: Opzione che consente di campionare il segnale ruotato al bus Individual 1, 2.

Per gli esempi esplicativi di ciascuna opzione, consultare le procedure relative ai diversi tipi di campionamento (p.68, 70, 75, 82, 83, GB p.19, 22)



- ② Utilizzare il pulsante “Trigger” per specificare in che modo avviare il campionamento.

I metodi di trigger disponibili dipendono dalla modalità operativa correntemente selezionata.

Modalità Sampling:

Sampling START SW, Note On, Threshold

Modalità Program, Combination:

Sampling START SW, Note On

Modalità Sequencer:

Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW

L'esempio che segue descrive i metodi Sampling START SW e Note On (utilizzabili in tutte le modalità). Per maggiori dettagli sui diversi metodi di trigger, fare riferimento ai vari esempi di campionamento descritti alle p.80, 82, 83, GB p.18, 22 o GP p.5, 41, 63 e 115.

Sampling START SW: Premere il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione. La successiva pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] darà inizio al campionamento.

Note On: Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione. La successiva pressione di una qualsiasi nota sulla tastiera darà inizio al campionamento.

4. Impostazioni per il campione da registrare (REC Sample Setup/Sampling Setup)

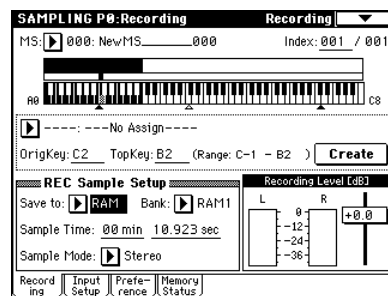
Ora descriveremo come stabilire la destinazione del campione da registrare, di come eseguire il campionamento in mono/stereo e di come determinare il tempo di campionamento.

Le impostazioni di *REC Sample Setup* sono effettuate in modalità Sampling, mentre quelle di *Sampling Setup* in modalità Combination, Program o Sequencer. Le impostazioni sono indipendenti per ciascuna modalità.

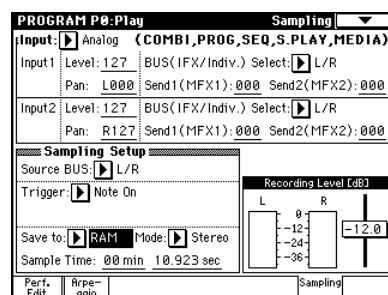
Le pagine da utilizzare per l'impostazione dei parametri sono le seguenti:

Modalità	Pagina
Sampling	Sampling P0: Recording, tab Recording
Combination	Combination P0: Play, tab Sampling
Program	Program P0: Play, tab Sampling
Sequencer	Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling

• Modalità Sampling



• Modalità Program



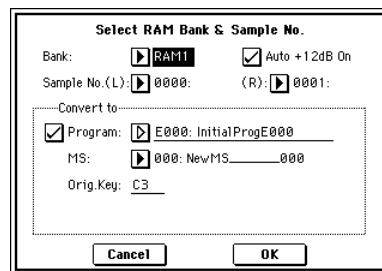
- ① Utilizzare il pulsante “Save to” per determinare la locazione sulla quale registrare il campione.

RAM: La scrittura del campione avviene sulla memoria RAM.

La scelta della memoria RAM consente inoltre di specificare il banco RAM di destinazione. In modalità Sampling, il parametro che determina il banco di destinazione corrisponde a “Bank”.

Per tutte le altre modalità, il banco può essere specificato dal comando “Select Bank & Smpl No.” del menù di pagina.

Alla selezione del comando “Select Bank & Smpl No.”, sul display appare la seguente finestra di dialogo.



Specificare il banco utilizzando il parametro “Bank”.

Il parametro “Sample No.” determina invece il numero di destinazione del campione. Qualora “Sample Mode” sia stato impostato su Stereo, specificare sia il canale L, sia il canale R.

Spuntando la casella di selezione “Program” nel campo “Convert to” è possibile convertire il campione registrato in Programma immediatamente dopo la sua scrittura sulla memoria RAM. La funzione è particolarmente utile nel caso si desideri ascoltare subito il campione registrato.

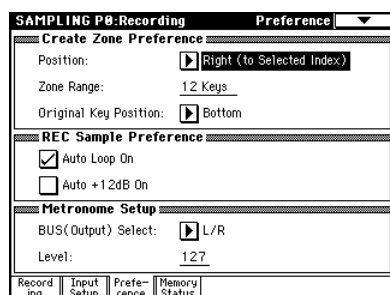
In questo caso, usare “Program” ed “MS” per specificare il numero del Programma e del Multicampione che saranno creati dalla conversione.

Utilizzare il parametro “Orig.Key” per impostare la nota sulla tastiera incaricata di riprodurre il campione con l’intonazione (pitch) originale. Il parametro “Orig.Key” è automaticamente incrementato di un’unità dopo il campionamento, in maniera da consentire l’assegnazione del campione successivo alla nota che segue.

Premere il pulsante OK per finalizzare le impostazioni.

note Impostare il parametro “Auto +12 dB On”. Spuntando la casella di selezione “Auto +12 dB On,” il livello di riproduzione del campione sarà automaticamente incrementato di +12 dB (☞ “Il livello di registrazione e “Auto +12 dB On””)

In modalità Sampling, tale parametro può essere impostato nella pagina P0: Recording, tab Preference.

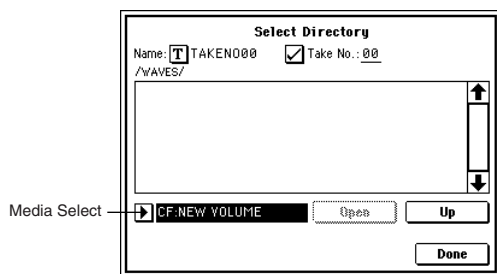


Nelle modalità Program, Combination e Sequencer, il parametro può essere impostato utilizzando il comando “Select Bank & Smpl. No.” della pagina Sampling.

MEDIA: La scrittura del campione è eseguita sul media.

Selezionando MEDIA, è anche possibile determinare il drive di destinazione per la scrittura.

Per tutte le modalità, la scelta del drive può essere effettuata mediante il comando “Select Directory” del menù di pagina.



Usare il pulsante “Media Select” per selezionare il drive di destinazione, ed i pulsanti Open ed Up per accedere ai vari livelli della directory. Premere infine il pulsante Done per finalizzare le impostazioni.

note Le impostazioni del parametro “Auto +12 dB On” sono ignorate nel caso in cui si scelga il media come drive di destinazione (per la creazione di un file WAVE). Il livello di riproduzione del file WAVE è determinato dal parametro “WAVE File Play Level” (☞ GP p.158).

② In “Sample Time”, specificare la durata della registrazione per il campione.

Il valore può essere definito in minuti e secondi.

La memoria **RAM** consente approssimativamente 2 minuti e 54 secondi di campionamento in mono (oppure 1 minuto e 27 secondi in stereo). Installando i moduli SIMM addizionali a 72-pin è possibile espandere la capacità della memoria fino ad un massimo di 96 Mbyte. Così facendo è possibile campionare sei campioni mono da circa 2 minuti e 54 secondi ciascuno, oppure sei stereo da 1 minuto e 27 secondi, per un

totale di 17 minuti e 28 secondi di campionamento mono (oppure 8 minuti e 44 secondi in stereo).

Il campionamento su **MEDIA** permette la registrazione di 80 minuti in mono o stereo (grandezza del file mono: circa 440 Mbyte; stereo: circa 879 Mbyte).

③ Impostare il parametro “Sample Mode” per determinare la natura del campione che ci si appresta a creare.

L-Mono: Il segnale del canale L è campionato in mono.

R-Mono: Il segnale del canale R è campionato in mono.

Stereo: Il segnale dei canali L ed R è campionato in stereo.

Il livello di registrazione e “Auto +12 dB On”

Quando si ricampiona una Song, la performance musicale che usa un Programma/Combinazione/Campione oppure un mix tra quest’ultima ed una sorgente audio esterna, il parametro “Recording Level” dovrebbe sempre essere impostato su -12.0 (dB). Ciò per consentire un livello di registrazione adeguato. In alcuni casi tuttavia, il livello di riproduzione dell’audio campionato potrebbe risultare inferiore alle aspettative (con “+12 dB” impostato su Off). Qualora ciò dovesse accadere, spuntare la casella di selezione “Auto +12 dB On” prima di eseguire il ricampionamento, in maniera da abilitare automaticamente l’opzione “+12 dB” (modalità Sampling, pagina Loop Edit), e consentire quindi un livello di riproduzione pari al livello di registrazione.

Per consentire invece un livello di registrazione ottimale della **sorgente sonora esterna**, impostare il parametro “Recording Level” su +0.0 (dB). Inoltre, disabilitando il parametro “Auto +12 dB On” sarà possibile riprodurre il campione registrato allo stesso livello con il quale era stato registrato.

Per default (status della TRITON Extreme all’accensione) i parametri “Recording Level” ed “Auto +12 dB On” corrispondono alle seguenti impostazioni:

Modalità Program, Combination e Sequencer

“Recording Level”: -12.0 (dB), “Auto +12 dB On”: on

Modalità Sampling

“Recording Level”: +0.0 (dB), “Auto +12 dB On”: off


Tali impostazioni presumono l’uso delle modalità Program, Combination e Sequencer per il ricampionamento, e della modalità Sampling per il campionamento convenzionale.

Ottimizzare la memoria RAM


La scrittura dei campioni sulla memoria RAM può essere effettuata imponendo l’ottimizzazione dello spazio disponibile. Tale possibilità consente la riorganizzazione della RAM in modo da permettere l’utilizzo delle aree non sfruttate, con il conseguente aumento della capacità totale di memorizzazione. Per abilitare la funzione, accedere alla pagina P0: Basic Setup, tab Input/Sampling della modalità Global, e **spuntare** “Auto Optimize RAM”, in modo da consentire l’ottimizzazione della RAM al termine delle operazioni di scrittura. Da notare tuttavia che, attivando la funzione, al termine del campionamento tutti i suoni saranno interrotti per un certo periodo di tempo. Nel caso (per esempio) si stia eseguendo il campionamento durante la riproduzione di una Song del sequencer, quest’ultima sarà interrotta al termine delle operazioni di registrazione. Quindi, qualora si stia riproducendo una Song o si desideri registrare più campioni consecutivamente durante l’ascolto di un CD audio etc., si consiglia di lasciare la casella di selezione “Auto Optimize RAM” in bianco (non spuntata), ed eseguire successivamente il comando “Optimize RAM” (selezionabile dalla pagina Sampling delle modalità Program, Combination, o Sequencer e dalle pagine P0–P4 della modalità Sampling) per ottimizzare la RAM solo quando la quantità di memoria a disposizione comincia a decrescere sensibilmente. La quantità di spazio RAM disponibile può essere visualizzata nella pagina P0: Memory Status della modalità Sampling.

Esempi di impostazioni per il campionamento


○ Ricampionamento dei soli suoni della TRITON Extreme (per es.: Arpeggiatore e/o esecuzione strumentale)

“Input”: Analog
Input1 “BUS Select”: Off
Input2 “BUS Select”: Off
“Source BUS”: L/R
“Recording Level”: -12.0
“Auto +12dB On”: On (casella spuntata)  GP p.6, 64

○ Ricampionamento dei suoni della TRITON Extreme (Arpeggiatore e/o esecuzione strumentale) insieme al segnale in ingresso nel jack AUDIO INPUT 1

“Input”: Analog
Input1 “BUS Select”: L/R, “Pan”: C064 o secondo necessità
Input2 “BUS Select”: Off
“Source BUS”: L/R
“Recording Level”: -12.0
“Auto +12dB On”: On (casella spuntata)  GP p.6, 64

○ Campionamento del segnale stereo in ingresso nei jack AUDIO INPUT 1 e 2 mentre si ascoltano i suoni della TRITON Extreme (Arpeggiatore etc.)

“Input”: Analog
Input1 “BUS Select”: 1/2, “Pan”: L000
Input2 “BUS Select”: 1/2, “Pan”: R127
“Source BUS”: Indiv.1/2
“Recording Level”: 0.0
“Auto +12dB On”: Off (casella non spuntata)  GP p.6, 64

In questo caso, il suono in ingresso ai jack AUDIO INPUT 1 e 2 è ruotato alle sole uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 e 2.

Utilizzare il metronomo

Il metronomo può risultare molto utile qualora si desideri suonare un Programma o una Combinazione in base ad un tempo specificato per il campionamento della performance strumentale. Per accedere ai parametri del metronomo, usare il comando di menù “Metronome Setup” delle pagine Program o Combination P0: Play, tab Sampling. Si suggerisce a tal proposito di impostare “BUS (OUTPUT) Select” su 3 o 4, e di collegare le uscite audio (INDIVIDUAL) 3 o 4 ad un mixer esterno, in modo da poter monitorare il suono del metronomo da un canale differente rispetto a quelli della TRITON Extreme.

Impostare automaticamente i parametri per il metodo di campionamento scelto (Auto Sampling Setup)

In ciascuna modalità è possibile usare la funzione Auto Sampling Setup, che consente di impostare automaticamente i parametri per il campionamento senza dover per forza seguire i punti 1–4 sopra descritti. Dato che tuttavia la funzione prevede situazioni operative standard, è possibile che qualche parametro debba essere impostato manualmente per adattare il setup in base alle esigenze del momento.

La funzione è disponibile nelle seguenti pagine:

Modalità	Pagina
Sampling	Sampling P0: Recording
Combination	Combination P0: Play, tab Sampling
Program	Program P0: Play, tab Sampling
Sequencer	Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling


Per esempi esplicativi, consultare p.80, 82, 83, GB p.18, 22. Per maggiori dettagli, fare riferimento a GP p.7, 42, 64, 112.

Campionamento ed editing in modalità Sampling

La modalità Sampling consente il campionamento di una sorgente sonora esterna, e l’editing degli eventi audio registrati o caricati da un media (inclusi i file in formato WAVE ed AIFF). La successiva assegnazione dei campioni alle diverse zone della tastiera (indici) permette la creazione dei Multicampioni.

Struttura delle pagine in modalità Sampling

Pagina	Note
P0: Recording	Registrazione dei campioni. Selezione del campione o del multicampione oggetto di registrazione; impostazione dei vari parametri di registrazione e degli ingressi AUDIO INPUT. Visualizzazione dello status di memoria.
P1: Sample Edit	Editing della forma d'onda etc. dei campioni registrati o importati in modalità Media
P2: Loop Edit	Impostazione dei parametri di playback dei campioni: Start, Loop Start, End Address, Loop on/off, Reverse on/off. Operazioni di editing, come per esempio Time Slice e Time Stretch.
P3: Multisample	Editing dei Multicampioni; impostazione ed editing dell'assegnazione dei campioni, della zona, del tasto original etc.
P4: Controller Setup	Impostazioni dei controller
P5: Audio CD	Riproduzione e ripping del CD audio
P6:	---
P7:	---
P8: Insert Effect	Selezione ed impostazione degli effetti Insert
P9: Valve Force	Impostazioni della Valve Force

note Per i dettagli su come accedere a ciascuna modalità e pagina, fare riferimento al paragrafo “Operazioni di base” ( p.13).

note Il campionamento può essere effettuato in una qualsiasi delle pagine P0–P8 della modalità Sampling utilizzando i tasti [REC/WRITE] e [START/STOP]. Le impostazioni relative alla registrazione (come per es.: il livello d’ingresso del segnale audio) possono essere specificate con i parametri della P0: Recording, e rimangono valide per tutte le altre pagine sopra descritte.

note Il Multicampione/campione selezionato può essere riprodotto con la tastiera in una qualsiasi pagina della modalità. Questo permette di ascoltare immediatamente i risultati delle operazioni di editing compiute.

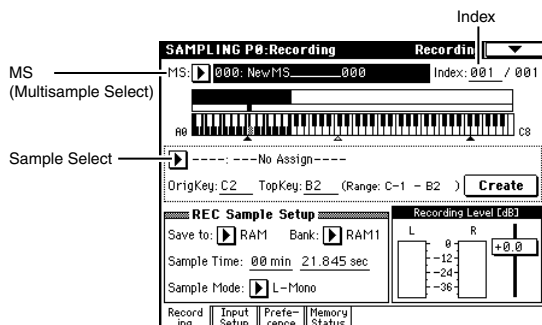
Un esempio di campionamento può essere desunto a p.18 della GB.

Le pagine che seguono descrivono le operazioni di editing specifiche per la modalità Sampling, e di come effettuare la modifica del Multicampione/campione.

Creare gli indici del Multicampione ed il campionamento

Per creare gli indici di un Multicampione ed assegnare a ciascuno di essi un campione, procedere come segue:

- 1 Selezionare la pagina P0: Recording, tab Recording.



- 2 Selezionare "MS (Multisample Select)" e creare un Multicampione.

Per creare un nuovo Multicampione, premere il pulsante popup "MS (Multisample Select)" e, nell'elenco che appare, premere il numero di un Multicampione al quale non è ancora stato assegnato un nome; in alternativa, usare i tasti numerici [0]–[9] per inserire un numero e quindi premere il tasto [ENTER].

Sul display appare una finestra di dialogo.



Se si intende creare un Multicampione stereo, spuntare la casella di selezione "Stereo" e premere il pulsante OK. Per creare invece un Multicampione mono, lasciare la casella di selezione "Stereo" in bianco e premere il pulsante OK.

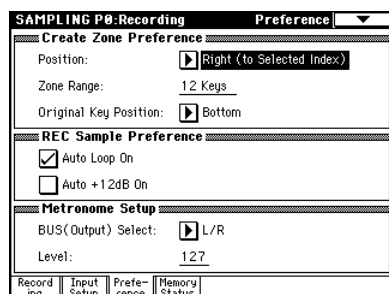
- 3 Premere il pulsante Create per generare un indice.

Per default, il parametro "Index" indica sempre 001/001, a segnalare il fatto che è presente un solo indice.

L'intervallo di note assegnato ad ogni indice è evidenziato nella schermata Keyboard & Index.

Premere più volte il pulsante Create. Ogni pressione del pulsante Create determina la creazione di un indice. Lo schema della tastiera sul display mostra la zona e la posizione del tasto originale (Original Key) di ciascun indice.

note L'indice creato con la pressione del pulsante Create fa riferimento alle impostazioni di *Create Zone Preference* della pagina P0: Recording, tab Preference (le impostazioni possono altresì essere effettuate nella pagina P3: Multisample, tab Preference *Create Zone Preference*. GP p.116, 137)



Per default, il parametro "Position" è impostato su **Right** (dell'indice selezionato), "Zone Range" su **12 Keys**, ed "Original Key Position" su **Bottom**. La creazione di un indice con tali impostazioni è così rappresentata sul display:



note Impostando "Zone Range" su **1 Key**, è possibile creare un indice per ciascuna nota della tastiera. E' l'impostazione consigliata qualora si desideri effettuare più campionamenti in maniera consecutiva, come nel caso della registrazione di frasi musicali o loop ritmici.



- 4 Selezionare "Index."

"Index" può inoltre essere selezionato tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo una nota sulla tastiera. Nel nostro esempio, selezionare 001.

- 5 Assegnare un campione all'"Index."

Se la memoria RAM contiene dei campioni, utilizzare "Sample Select" per selezionare il campione e quindi assegnarlo all'indice.

Nel caso invece si desideri registrare un nuovo campione, eseguire la procedura di campionamento.

Il campione registrato sarà automaticamente assegnato all'indice selezionato al punto 4 della procedura.

Per riprodurre il campione registrato, premere le note della tastiera comprese nell'indice assegnato al campione.

- 6 Ripetere i passi 4 e 5 per assegnare un campione a ciascun indice.

note Il numero e l'ordine degli indici di un Multicampione, l'intervallo di ciascun indice e la posizione della nota Original Key possono tutti essere modificati liberamente più avanti nella procedura (☞ "Editing del Multicampione", p.77)

Creare campioni multipli

L'esempio appena descritto ha mostrato come creare diversi indici (mediante la pressione ripetuta del pulsante Create), e di come a tali indici siano successivamente stati assegnati i campioni.

Un sistema alternativo consiste nel creare un singolo indice, registrarci il campione e ripetere questi due passi più volte secondo necessità.

- 1 Premere una sola volta il pulsante Create per generare un indice.

- 2 Registrare un campione.

Il campione registrato viene automaticamente assegnato all'indice creato al punto 1.

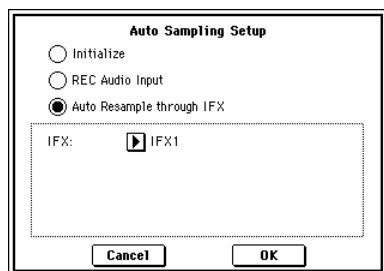
- 3 Ripetere i punti 1 e 2 della procedura.

Anche questo è un metodo molto efficiente per la registrazione di campioni multipli. (☞ GB p.20)

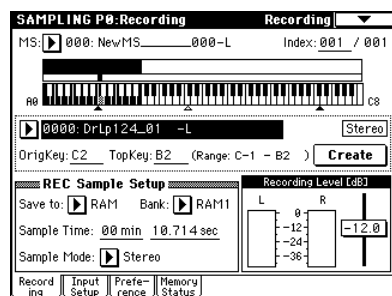
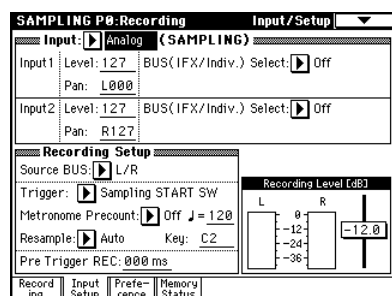
Applicare un effetto Insert ad un campione e ricampionare il suono ottenuto

Il processo mediante il quale si elabora con gli effetti un suono campionato e si registra nuovamente il segnale risultante è denominato “ricampionamento”

- 1 Nella pagina P0: Recording, tab Recording, utilizzare il campo “Sample Select” per assegnare il campione che si desidera ricampionare.
Il default della tastiera prevede l'impostazione della nota C2 come “Orig.Key” del campione assegnato.
- 2 Premere il pulsante del menù di pagina e scegliere il comando “Auto Sampling Setup”.
Sul display appare una finestra di dialogo.
- 3 Scegliere l'opzione “Auto Resample through IFX” e selezionare l'effetto che si desidera utilizzare.



- 4 Premere il pulsante OK per eseguire il comando.
Questo permette di effettuare automaticamente le impostazioni necessarie al campionamento.



note Diamo uno sguardo alle impostazioni che sono state specificate automaticamente dalla funzione:

Input 1 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off

Input 2 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off

Il segnale in ingresso dai jack INPUT 1, 2 è stato disabilitato.

“Source BUS”: L/R

Il segnale da campionare corrisponde a quello inviato al bus L/R.

“Trigger”: Sampling START SW

Premere il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione, e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per avviare il ricampionamento.

“Resample”: Auto

Indica che il campione assegnato all'indice è automaticamente ricampionato.

“Key”: C2

Utilizzare “Key” per specificare il campione da ricampionare.

“Recording Level”: -12.0

Livello di registrazione default per il ricampionamento.

“Save to”: RAM

Segnala che la scrittura del nuovo campione è effettuata sulla memoria RAM.

“Sampling Mode”: Stereo

Indica che il segnale dei canali interni L/R è campionato in stereo.

“Auto +12dB On”: On

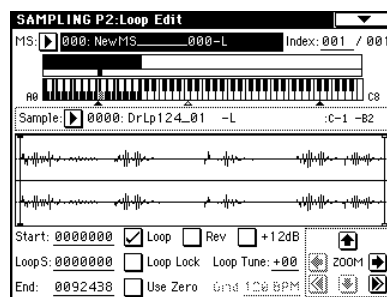
Il parametro “+12 dB” è abilitato automaticamente per il campione che ci si accinge a creare.

“BUS (IFX) Select”: IFX1

Indica che il campione è ruotato all'effetto Insert IFX1. (vedi punto ⑥)

Modificando l'impostazione del parametro “BUS (IFX/Indiv.)” da Off a L/R oppure IFX1-5, potrebbe verificarsi un eccessivo incremento del volume in uscita dai jack AUDIO OUT L/MONO ed R e dalla presa cuffie.

- 5 Nella pagina P2: Loop Edit, spuntare la casella di selezione “+12 dB”.



L'abilitazione o meno della casella determina l'impostazione dei seguenti parametri:

Con la casella “+12 dB” non spuntata:

“Recording Level”: +0.0 (dB)

(pagina P0: Recording, tab Recording)

“Auto +12 dB On”: Off (casella non spuntata)

(pagina P0: Recording, tab Preference)

Con la casella “+12 dB” spuntata:

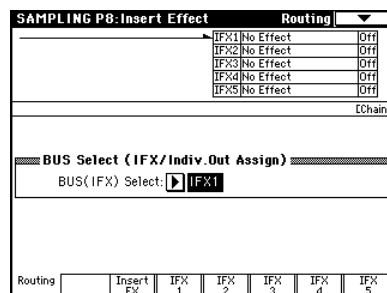
“Recording Level”: -12 dB (dB)

(pagina P0: Recording, tab Recording)

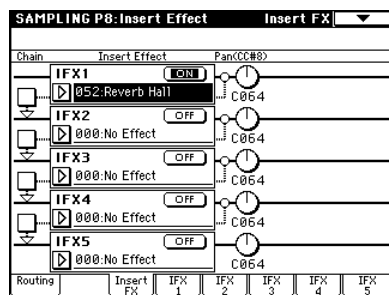
“Auto +12 dB On”: Off (casella spuntata)

(pagina P0: Recording, tab Preference)

- 6 Nella pagina P8: Insert Effect, tab Routing, è possibile notare come il campo “BUS (IFX) Select” indichi IFX1.



- ⑦ Nella pagina P8: Insert Effect, tab Insert FX, impostare “IFX1” su 052: Reverb Hall, ed abilitare il pulsante “IFX On/Off” (ON).



Premere la nota C2, e verificare che il suono venga elaborato dal riverbero.

- ⑧ Premere il tasto **SAMPLING [REC]** e quindi il tasto **SAMPLING [START/STOP]**.

La tastiera riproduce il campione assegnato alla nota C2 e contemporaneamente ha inizio il ricampionamento del suono elaborato dal riverbero.

L'operazione termina alla fine del playback del campione.

Il campione così creato è assegnato automaticamente a “Sample Select.”

- ⑨ Premere la nota C2, e controllare che il suono ora contenga l'effetto di riverbero.

In modalità Sampling, il parametro “BUS (IFX) Select” della pagina P8: Insert Effect, tab Routing è automaticamente impostato su L/R al termine del ricampionamento. Questo per prevenire una duplicazione dell'effetto Insert nel momento in cui si riproduce il nuovo campione (dato che l'effetto Insert è già stato usato durante il ricampionamento).

Se si desidera applicare nuovamente l'effetto Insert, riselectare IFX1.

Come alternativa al ricampionamento automatico appena descritto, è possibile effettuare un tipo di operazione simile ma in modo manuale semplicemente registrando i suoni triggerati direttamente dalla tastiera.

In questo caso, usare “Sample Select” per assegnare il campione che si intende ricampionare, e regolare il parametro “Resample” su Manual. Impostare “Trigger” su Note On, e “Sample Mode” su Stereo. Specificare le impostazioni per il Bus e l'effetto secondo necessità (passi ② e ⑦), premere il tasto **SAMPLING [REC]**, poi il tasto **[START/STOP]** ed infine la nota C2 per avviare il ricampionamento. Per interrompere l'operazione, premere il tasto **SAMPLING [START/STOP]**.

Ripping

La TRITON Extreme consente di campionare il segnale di un CD audio (riprodotto da un CD-ROM o un drive CD-R/RW collegati al bus USB A). L'operazione può essere eseguita in due modi: (a) riproducendo il CD audio e registrando il segnale attraverso l'ingresso AUDIO INPUT, oppure (b) estrapolando (“ripping”) il segnale direttamente in forma digitale.

Per ascoltare il segnale audio del drive CD-ROM o CD-R/RW connesso alla porta USB A, utilizzare un cavo audio per collegare le uscite audio del drive agli ingressi AUDIO INPUT 1, 2 della TRITON Extreme. Se il drive CD è sprovvisto di uscite audio o di una presa cuffie, non sarà possibile monitorare il suono da campionare.

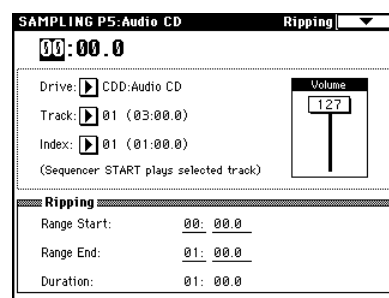
Campionare il segnale di un CD audio in dominio digitale

Per campionare audio in digitale da una traccia incisa su un CD audio, procedere come segue.

- ① Inserire un CD audio nel drive CD-ROM o CD-R/RW connesso alla porta USB A della TRITON Extreme. (cfr GP p.325)
- ② In modalità Sampling, nella pagina P0: Recording, tab Input/Setup, effettuare le impostazioni d'ingresso (Input) in maniera da poter monitorare il segnale audio da campionare.
“Input”: Analog
Input1 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R; “Level”: 127; “Pan”: L000
Input2 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R; “Level”: 127; “Pan”: R127

Queste impostazioni non influiscono sul processo di “ripping”.

- ③ Accedere alla pagina P5: Audio CD, tab Ripping della modalità Sampling.
- ④ Nel campo “Media” (media select), selezionare il drive contenente il CD audio, ed utilizzare “Track” per scegliere la traccia audio del CD che si intende campionare.
Alzare il “Volume.”



- ⑤ Premere il tasto **SEQUENCER [START/STOP]** per avviare il playback della traccia del CD audio.
- ⑥ Durante la riproduzione del CD, premere il tasto **[ENTER]** per avviare ed interrompere il campionamento del segnale.
L'operazione consente di specificare i punti di “Range Start” e “Range End” (cioè l'intervallo da registrare). Premendo il tasto **[ENTER]** per tre o più volte, “Range Start” e “Range End” saranno rispettivamente impostati sui punti corrispondenti alla penultima ed ultima pressione del tasto.

Il metodo sopra descritto è utilizzato quando il cursore è posizionato in punti diversi da “Range Start” o “Range End.”

Con il cursore posizionato sui campi “Range Start” o “Range End,” il valore del parametro sarà reimpostato ad ogni pressione del tasto [ENTER].

note Se la cella di editing è posizionata sui campi “Range Start” o “Range End,” tale segmento rappresenterà la zona riprodotta.

Al termine delle impostazioni, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per arrestare la riproduzione del CD audio.

⑦ **Verificare il segmento audio da campionare.**

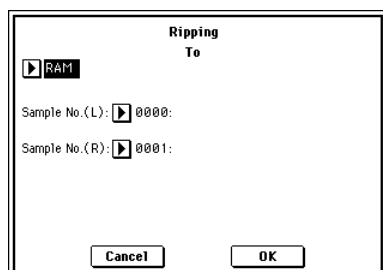
Selezionare ed evidenziare “Region Start” oppure “Region End”, e premere il tasto SEQUENCER [START/STOP]. Il CD audio riproduce il segmento compreso tra i punti di “Range Start” e “Range End”, dopodiché il playback si interrompe.

note Per modificare la posizione dei punti di “Range Start” o “Range End”, utilizzare i controller VALUE, oppure spostare il cursore su un parametro diverso da “Range Start” e “Range End” e ripetere il passo ⑤ della procedura per effettuare una nuova impostazione. Per riprodurre la traccia dall’inizio, premere il tasto [LOCATE].

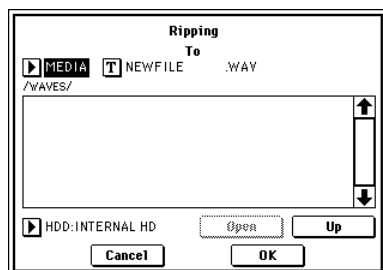
⑧ **Dopo aver impostato i punti di “Range Start” e “Range End,” selezionare il comando “Destination” dal menù di pagina.**

Sul display appare una finestra di dialogo. Specificare la destinazione di scrittura del segmento audio da campionare.

Selezionare **RAM** per scrivere il campione sulla memoria RAM della TRITON Extreme. In questo caso è possibile impostare Sample No. (L), (R) per specificare il numero del campione da scrivere. Quest’ultima impostazione è comunemente generalmente lasciata immutata.



Selezionare **MEDIA** nel caso in cui si desideri campionare il segnale audio sul media. Utilizzare il campo Drive Select per scegliere il drive di destinazione, ed i pulsanti Open ed Up per accedere al livello di directory da usare per il salvataggio dei dati. Specificare inoltre il nome del file WAVE che ci si appresta a scrivere.



⑨ **Premere il pulsante OK per effettuare il Ripping digitale, oppure il pulsante Cancel per annullare l’operazione.**

⚠ Alla pressione del **pulsante OK**, sul display appare la finestra di dialogo “Obey Copyright Rules”. Leggere attentamente il paragrafo “Avvertenza sui diritti d’autore” (⚠)

GB p.iii) e, nel caso si accettino i termini imposti, premere il **pulsante OK** per continuare l’operazione. Qualora invece non si accolgano i termini dell’accordo, premere il **pulsante Cancel** per uscire dalla procedura.



Campionare l’audio di un CD in analogico

L’audio di un CD commerciale può anche essere campionato sotto forma di segnale analogico.

Analogamente a quanto già visto per il collegamento di un riproduttore CD agli ingressi AUDIO IN 1 e 2 della TRITON Extreme, utilizzare cavi audio per collegare le uscite audio del dispositivo CD-ROM o CD-R/RW esterno (connesso alla tastiera tramite il bus USB A) agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2 della TRITON Extreme.

I tasti SEQUENCER [START/STOP] etc. della tastiera possono essere usati per il controllo delle operazioni di trasporto convenzionali (start, stop, pausa etc.) del drive esterno.

① **Collegare le uscite audio del drive esterno CD-ROM o CD-R/RW (connesso alla porta USB A) agli ingressi AUDIO INPUT 1, 2 della TRITON Extreme.**

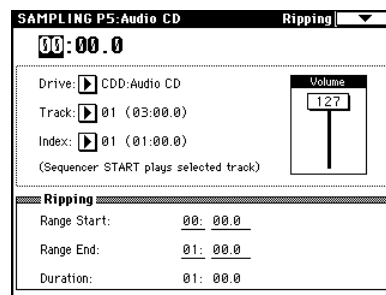
② **Inserire un CD audio nel drive esterno.**

③ **Accedere alla pagina P5: Audio CD, tab Ripping della modalità Sampling.**

④ **Nel campo “Media” (media select), selezionare il drive contenente il CD audio, ed utilizzare “Track” per scegliere la traccia audio del CD che si intende campionare.**

Alzare il “Volume.”

⚠ Alcuni dispositivi CD-ROM o CD-R/RW, collegati via USB, non possono essere controllati con la procedura sopra descritta. L’uso del cursore “Volume” potrebbe quindi risultare ininfluente.



⑤ **Nella pagina P0: Recording, tab Input/Setup, impostare la sezione Input come segue:**

“Input”: Analog

Input1 “Level”: 127; “Pan”: L000; “BUS Select”: L/R

Input2 “Level”: 127; “Pan”: R127; “BUS Select”: L/R

⑥ **Specificare il metodo di registrazione nell’area Recording Setup.**

“Source BUS”: L/R

“Trigger”: Sampling START SW

In questo modo il campionamento avrà inizio alla pressione del tasto SAMPLING [START/STOP].

“Resampling”: Manual

⑦ Nell'area **REC Sampling Setup**, impostare i parametri per il campione che ci si appresta a registrare.

- “Save to” RAM: se si desidera scrivere il campione sulla memoria RAM
- “Save to” MEDIA: per scrivere il campione sul media
- “Sample Mode”: Stereo
- “Sample Time”: il massimo consentito

⑧ **Regolare il livello di registrazione.**

Premere il tasto SAMPLING [REC].

Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per riprodurre il CD, e controllare il livello d'ingresso dell'audio da campionare. Qualora il display indichi “**ADC OVERLOAD !!**,” modificare il livello d'ingresso mediante il cursore “Volume” nella pagina P5: Audio CD, tab Ripping.

Il volume di un dispositivo USB esterno può inoltre essere regolato utilizzando il corrispondente controllo sul drive, oppure grazie alla manopola [LEVEL] posta sul retro della tastiera.

Nel caso in cui il display indichi “**CLIP!!**,” utilizzare i controller VALUE per abbassare il cursore “Recording Level” al di sotto del valore di +0.0, fino al raggiungimento del livello ottimale.

Dopo aver effettuato tutte le impostazioni, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per arrestare la riproduzione del CD audio. Premere il tasto [LOCATE] per richiamare il punto iniziale della traccia.

Premere nuovamente il tasto SAMPLING [REC].

⑨ **Eseguire il campionamento.**

Premere il tasto SAMPLING [REC].

Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione della traccia audio del CD.

Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] qualche istante prima del raggiungimento del punto dal quale si desidera effettuare il campionamento.

Per arrestare la registrazione del campione, premere il tasto SAMPLING [START/STOP].

Impostazioni di Loop

Il default della TRITON Extreme prevede la riproduzione in loop del campione registrato (parametro “Auto Loop On” = On, nella pagina P0: Recording, tab Preference).

Per modificare il loop e le impostazioni dei relativi punti di Start etc. della forma d'onda del campione, utilizzare la pagina P2: Loop Edit.

① **Selezionare il campione per il quale si desidera effettuare le impostazioni di loop.**

Per selezionare il campione, utilizzare i parametri “Sample Select” o “Index” della pagina P2: Loop Edit oppure della pagina P0: Recording, tab Recording. (p.69)

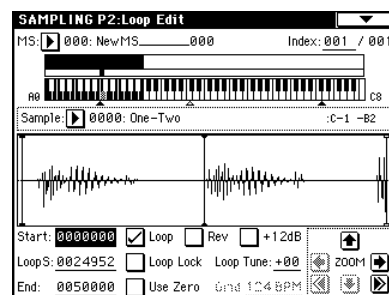
Da notare che con l'uso di “Sample Select” cambia anche l'assegnazione del campione all'indice.

② **Nella pagina P2: Loop Edit, utilizzare la casella di selezione “Loop” per abilitare o meno la riproduzione in loop per il campione selezionato.**

Il loop è abilitato quando la casella è spuntata, e la riproduzione del segmento audio ha luogo per l'intervallo specificato dai punti impostati al passo ③.

Loop On: Start→End→LoopS→End→ (LoopS→End ripetuto)

Loop Off: Start→End

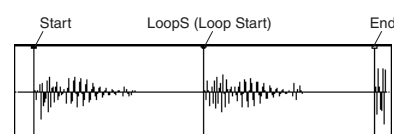


Per riprodurre il campione, premere la nota sulla tastiera alla quale era stato in precedenza assegnato (l'intervallo di note evidenziato nella schermata “Keyboard & Index”).

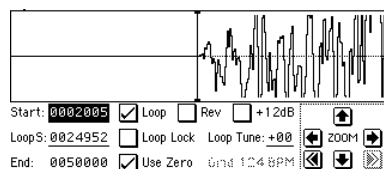
note Un campione registrato in Stereo (quando cioè il parametro “Sample Mode” è stato impostato su Stereo durante il campionamento) è visualizzato con due forme d'onda, ciascuna delle quali rappresenta il canale sinistro (L, forma d'onda superiore), ed il canale destro (R, forma d'onda inferiore).

③ **Specificare il punto di start con il parametro “Start,” il punto di inizio loop con il parametro “LoopS (Loop Start),” ed il punto finale con il parametro “End.”**

Selezionare ed evidenziare il campo “Start”, ed usare la manopola [VALUE] o un altro controller VALUE per modificarne il valore. Notare come la linea verticale sullo schermo si sposti in corrispondenza del valore impostato. Regolare allo stesso modo i punti di “LoopS (Loop Start)” ed “End”. Nella figura in basso, il punto di “Start” è stato posizionato all'inizio della prima forma d'onda sonora, il punto di “LoopS (Loop Start)” all'inizio della seconda forma d'onda ed il punto di “End” verso la fine del segmento audio.

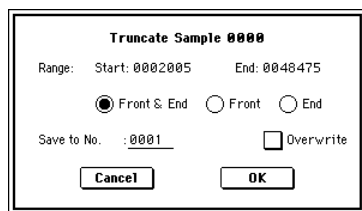


note I pulsanti ZOOM permettono di ampliare o restringere la schermata della forma d'onda. Quando il parametro “S (Start)” è evidenziato, la funzione di Zoom agisce intorno a tale punto.



note Spuntando la casella di selezione “Use Zero”, è possibile abilitare la funzione che permette di ricercare ed impostare automaticamente i punti della forma d’onda per i quali il volume è zero. Ciò consente di ridurre al minimo i problemi relativi a rumori indesiderati durante la riproduzione in loop.

- ④ Se necessario, utilizzare il comando “Truncate” del menù di pagina per cancellare i segmenti audio che ricadono al di fuori dei punti di Start o End.



Impostare i parametri e premere il pulsante OK per eseguire l’operazione. (☞ GP p.119)

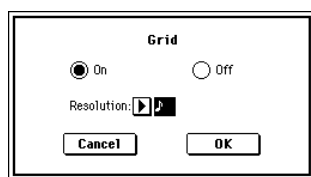
Per le avvertenze relative alle caselle di selezione “Save to No.” ed “Overwrite”, fare riferimento al paragrafo “Note su “Overwrite”” (☞ GP p.119).

La griglia sul display

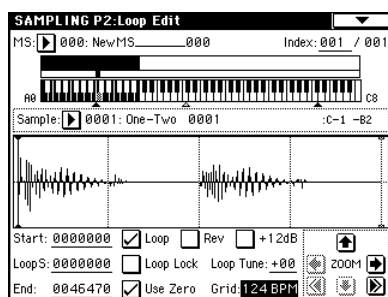
Il comando “Grid” del menù di pagina consente la visualizzazione di una griglia basata sul valore di tempo in BPM. Ciò facilita enormemente la sincronia dei punti di loop rispetto alla velocità di riproduzione.

note La griglia può altresì essere utilizzata nella pagina P1: Sample Edit, per agevolare l’editing della forma d’onda in base al tempo.

- ① Selezionare il comando “Grid” del menù di pagina. Sul display appare la seguente finestra di dialogo.



Abilitare il parametro “Grid” (On), specificare la risoluzione desiderata con il parametro “Resolution” ed infine premere il pulsante OK. Sullo schermo appare una griglia con linee punteggiate.



- ② Specificare il valore di “Grid” in base al tempo in BPM desiderato.

note Il tempo in BPM può anche essere impostato utilizzando la funzione di Tap Tempo nella pagina P0: Input Setup. Pre-

mere il tasto [ENTER] più volte durante la riproduzione del campione per specificare il tempo corrispondente da utilizzare per il parametro “Metronome Precount”.

- ③ Impostare il punto di End in maniera da farlo coincidere con la linea tratteggiata del display.

Ciò permette la corrispondenza dell’intervallo di loop con il valore in BPM.

Quando il loop è abilitato, la griglia è visualizzata in base al punto di “LoopS (Loop Start)”. Quando il loop è off, la griglia è basata sul punto di “Start.”

- ④ Per nascondere la griglia, selezionare il comando “Grid” dal menù di pagina, rimuovere il segno di spunta dalla casella di selezione “Grid” e premere il pulsante OK.

note La griglia è visualizzata in relazione al pitch di riproduzione della nota base (il tasto in grigio della schermata “Keyboard & Index”). La nota base può essere selezionata tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota desiderata sulla tastiera.

Campionare e riprodurre in loop una frase ritmica

L’esempio che segue descrive come campionare una frase di batteria (o percussiva) da un CD audio, e come riprodurre il campione ottenuto in loop.

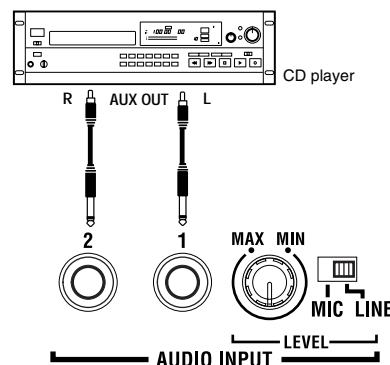
E’ innanzitutto necessario procurarsi un CD audio dal quale poter campionare una frase di batteria. Per iniziare, si consiglia la scelta di un ritmo abbastanza semplice e dal beat regolare. Nel nostro esempio, considereremo una frase ritmica di una misura in 4/4 a 140 BPM di velocità, da campionare mediante l’uso di un CD player convenzionale. Per conoscere i dettagli su come “estrarre” audio in digitale utilizzando un CD-ROM o un drive CD-R/RW connesso alla porta USB A della TRITON Extreme, fare riferimento a p.71.

note L’esempio descritto presuppone lo status di default della tastiera (lo stato in cui si trova lo strumento non appena acceso).

Se necessario, creare un nuovo Multicampione prima di proseguire oltre. (☞ p.69)

- ① Collegare gli ingressi AUDIO INPUT 1, 2 sul retro dello strumento alle uscite audio LINE OUT L ed R del CD Player.

Impostare lo switch AUDIO INPUT [MIC/LINE] in posizione LINE, e ruotare la manopola [LEVEL] in posizione centrale.

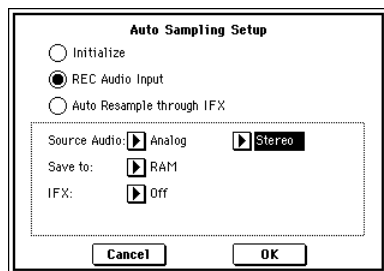


- ② Premere il tasto [SAMPLING] per entrare in modalità Sampling.

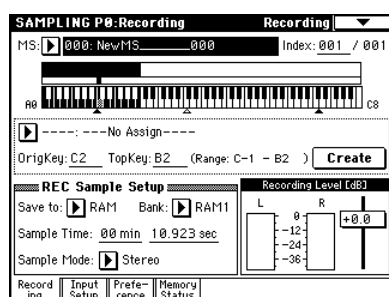
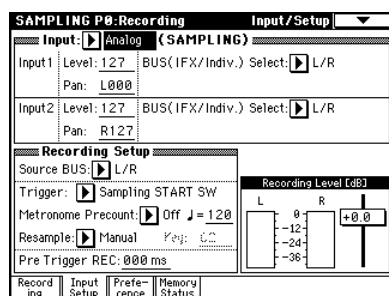
Accertarsi che sul display sia visualizzata la pagina Sampling P0: Recording. Per quest’esempio, selezionare la pagina tab Input/Setup.

note Nel caso la pagina non sia quella sopra indicata, premere il tasto [EXIT] e successivamente la pagina tab Input/Setup.

- ③ Premere il pulsante del menù di pagina, e scegliere il comando “Auto Sampling Setup”.
Sul display appare una finestra di dialogo.
- ④ Selezionare l’opzione “REC Audio Input.”



- ⑤ Effettuare le seguenti impostazioni per REC Audio Input.
Impostare “Source Audio” su **Analog** per consentire il campionamento del segnale analogico in ingresso ai jack INPUT 1, 2.
Regolare “Mono-1/Mono-2/Stereo” su **Stereo** per inviare il segnale in ingresso dei jack INPUT 1, 2 ai canali interni L/R e permettere così il campionamento in stereo.
Specificare per il campo “Save to” l’opzione **RAM** per determinare la memoria RAM come destinazione del campione oggetto di registrazione.
Impostare “IFX” su **Off** (effetti Insert non utilizzati per il campionamento).
- ⑥ Premere il pulsante OK per eseguire il comando.
I preparativi per il campionamento sono così stati completati.



note Diamo uno sguardo alle impostazioni appena effettuate:
Input 1 “Level”: 127, “Pan”: L000

“BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R

Input 1 “Level”: 127, “Pan”: R127

“BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R

Questo determina il livello d’ingresso del segnale dei jack INPUT 1 e 2, il pan ed il bus L/R come destinazione.

“Source BUS”: L/R

Indica che il segnale da campionare corrisponde a quello inviato al bus L/R.

“Trigger”: Sampling START SW

Dopo aver premuto il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione, la pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] darà inizio al campionamento.

“Recording Level”: +0.0

Indica il valore di default per il livello di registrazione di un segnale audio esterno.

“Save to”: RAM

Segnala la destinazione del campione che ci si appresta a registrare (in questo caso quindi la memoria RAM).

“Mode”: Stereo

Indica che il segnale dei canali interni L/R sarà campionato in stereo.



La modifica dell’impostazione del parametro “BUS” da **Off** ad **L/R** o **IFX** potrebbe far incrementare il volume in uscita dai jack AUDIO OUT L/MONO - R e dalle cuffie in maniera eccessiva.

- ⑦ Riprodurre la sorgente audio che si desidera registrare.

Qualora il display indichi “ADC OVERLOAD !!” (distorsione del segnale in ingresso al convertitore A/D), ruotare la manopola [LEVEL] verso MIN per impostare un volume d’ingresso appropriato. In alternativa, abbassare il livello del segnale in uscita dalla sorgente esterna.

note

La migliore qualità audio è ottenuta registrando il segnale in ingresso con un volume leggermente inferiore al livello di saturazione del convertitore digitale (il punto cioè indicato dal messaggio “ADC OVERLOAD !!”)

- ⑧ Premere il tasto SAMPLING [REC].

L’indicatore di livello (meter) indica il volume d’ingresso del segnale audio.

Nel caso in cui il display indichi “CLIP!!”, utilizzare i controller VALUE per abbassare il cursore “Recording Level” (sulla parte destra dello schermo) dal livello +0.0 verso il basso, per impedire la distorsione del segnale audio.

- ⑨ Al termine delle regolazioni, premere nuovamente il tasto SAMPLING [REC]. Arrestare inoltre la riproduzione della sorgente audio esterna.

- ⑩ Premere il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione.

- ⑪ Avviare la riproduzione della sorgente audio esterna.

Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] nel momento preciso in cui si desidera iniziare il campionamento.

note

E’ buona norma iniziare la registrazione leggermente in anticipo rispetto al punto desiderato, ed uscire dalla registrazione poco dopo aver oltrepassato il punto finale.

- ⑫ Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere il campionamento.

Il completamento dell’operazione ha determinato la registrazione di una frase ritmica a 140 BPM e l’assegnazione del campione a “Sample (Sample select).”

note

Il campionamento si interrompe automaticamente nel momento in cui si esaurisce la memoria disponibile.

- ⑬ Ascoltare il campione registrato.

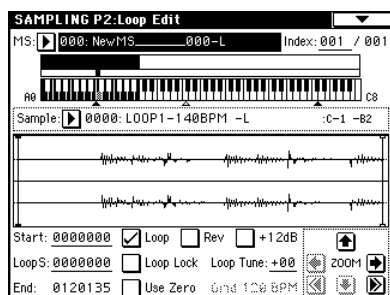
Premere la nota “OrigKey” per monitorare il campione registrato.

note

Dopo aver verificato la corretta registrazione del campione, assegnargli un nome (p. 117) (per es.: LOOP1-140 BPM). Ad ogni campione stereo è possibile attribuire un nome composto da un massimo di 14 caratteri (le lettere -L ed -R alla fine del nome sono assegnati automaticamente). L’attribuzione del nome al campione del canale L comporta l’assegnazione dello stesso nome al campione del canale R (e viceversa).

- ⑭ Premere il tasto [MENU] per accedere alla pagina del menù Jump, e scegliere la pagina P2: Loop Edit.

Sul display appare la pagina P2: Loop Edit. Effettuare le impostazioni desiderate per eliminare i segmenti audio non necessari all'inizio ed alla fine della forma d'onda audio, ed assicurare così una transizione del loop omogenea e priva di salti.



- ⑮ Notare come **0000: LOOP1-140BPM-L** risulti selezionato per il campo “Sample (Sample Select)”, e come al di sotto vengano mostrate le forme d'onda del campione. Dato che il campione è in formato stereo, sul display appaiono entrambi le forme d'onda dei canali L ed R.

- ⑯ Usare il campo “Start” per impostare il punto iniziale di riproduzione del campione, il campo “LoopS (Loop Start)” per specificare il punto iniziale di loop ed il campo “End” per stabilire il punto finale di loop.

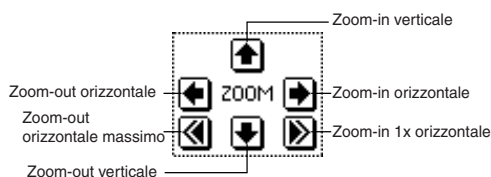
Il campione sarà riprodotto nel seguente modo:

Quando il loop è abilitato (On): S → E → LoopS → E → (continuando poi a ripetere la sezione LoopS → E)

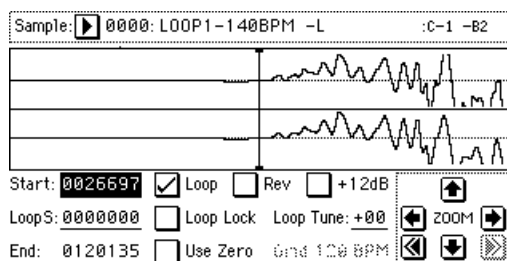
Quando il loop è disabilitato (Off): S → E

Selezionare ed evidenziare il parametro “Start”, ed utilizzare la manopola [VALUE] etc. per specificare il punto di partenza della riproduzione del campione. Notare come la modifica del valore comporti lo spostamento della linea verticale sul display.

note Se necessario, utilizzare i pulsanti **ZOOM** per ampliare o restringere la schermata della forma d'onda. La funzione consente di visualizzare più in dettaglio l'area intorno al punto di “Start,” “LoopS (Loop Start)” o “End” selezionato.



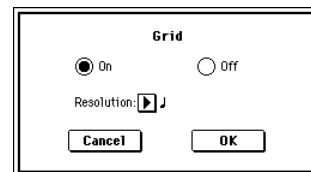
Spuntando la casella di selezione “Use Zero,” è possibile ricercare automaticamente (utilizzando la manopola [VALUE] etc.) i punti della forma d'onda dove il volume è zero, in modo da poter facilmente fissare i punti di “Start,” “LoopS (Loop Start)” o “End”, ed evitare così problemi e rumori (click) nel loop dovuti ad una non corretta transizione.



Nel nostro esempio, impostare i punti “LoopS (Loop Start)” e “Start” sullo stesso valore.

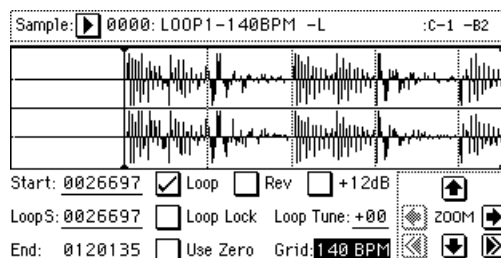
note E' anche possibile visualizzare una linea tratteggiata verticale, a rappresentazione della velocità in BPM del campione. Tale opzione facilitata, nel caso si conosca la velocità BPM del campione registrato, l'impostazione del punto di “End.”

- ⑰ Selezionare il comando “Grid” del menù di pagina per accedere alla successiva finestra di dialogo.



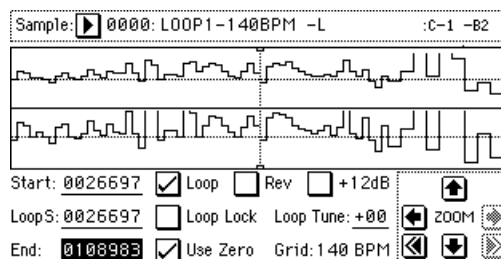
Spuntare la casella di selezione “Grid,” impostare il parametro “Resolution” su J ed infine premere il pulsante **OK**.

Impostare il parametro “Grid” su 140. Così facendo, le linee verticali puntate della griglia saranno mostrate sul display ad intervalli di note da un quarto a 140 BPM.



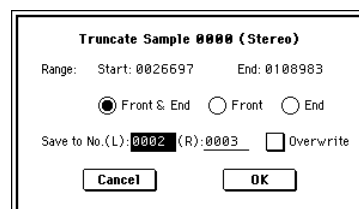
Impostare il campo “End.”

Quando la funzione “Loop” è On, la prima linea tratteggiata verticale a sinistra rappresenta il punto di “LoopS (Loop Start)”, mentre la quarta linea tratteggiata da sinistra indica il punto finale di una misura in 4/4. Posizionare quindi il punto di “End” su quest'ultima linea.



- ⑱ Utilizzare il comando “Truncate” per cancellare le porzioni di audio non comprese tra i punti di start (o loop start) ed end.

Selezionare il comando del menù di pagina “Truncate” per accedere alla successiva finestra di dialogo.



Selezionare il pulsante radio **Front & End**.

Nel nostro esempio, lasciare immutate le impostazioni dei parametri “Save to No.” ed “Overwrite”, e premere il pulsante **OK** per eseguire il comando. L'operazione comporta l'assegnazione dei due segmenti audio eliminati (0002: LOOP1-140B0002-L ed 0003: LOOP1-140B0002-R) all'Indice (Index) 1.

note Fare riferimento al paragrafo “Nota sul salvataggio dei campioni” (☞ p.78) per le avvertenze relative alle caselle di selezione “Save to No.” ed “Overwrite”.

Editing della forma d'onda del campione

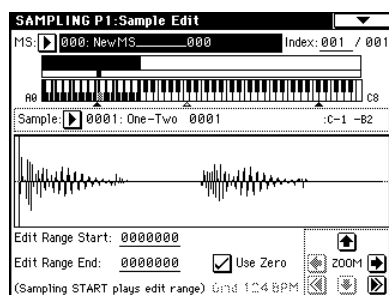
L'editing della forma d'onda può essere effettuato nella pagina P1: Sample Edit. I comandi disponibili includono il taglio, la copia e la normalizzazione della forma d'onda.

① Selezionare il campione che si desidera modificare.

Utilizzare il campo “Sample Select” o “Index” nella pagina P1: Sample Edit, oppure nella pagina P0: Recording, tab Recording per scegliere il campione. (☞ p.69)

▲ L'uso di “Sample Select” cambia anche l'assegnazione del campione all'indice

② Selezionare la pagina P1: Sample Edit.

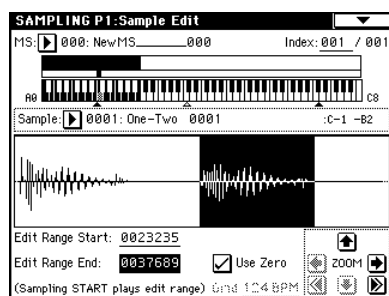


Sul display appare la forma d'onda del campione selezionato.

note Un campione registrato in Stereo (quando cioè il parametro “Sample Mode” è stato impostato su Stereo durante il campionamento) è visualizzato con due forme d'onda, ciascuna delle quali rappresenta il canale sinistro (L, forma d'onda superiore), ed il canale destro (R, forma d'onda inferiore).

③ Utilizzare i campi “Edit Range Start” ed “Edit Range End” per specificare l'intervallo del segmento audio che si intende modificare.

L'intervallo è in questo modo evidenziato sul display.



Per monitorare il suono dell'intervallo selezionato, premere il tasto SAMPLING [START/STOP]. Il segmento audio è così riprodotto in relazione al pitch (intonazione) della nota base (quella indicata in grigio sull'icona della tastiera). La nota base può anche essere selezionata tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo una nota sulla tastiera.

La pressione di una nota alla quale è stato assegnato un campione (l'intervallo di note evidenziato nella schermata “Keyboard & Index”) causa la riproduzione del campione in base alle proprie impostazioni di loop.

note La procedura per l'utilizzo dello ZOOM e della casella di selezione “Use Zero” è identica a quella descritta per la pagina P2: Loop Edit.

④ Dal menù di pagina, selezionare il comando di editing desiderato. Effettuare le impostazioni necessarie nella relativa finestra di dialogo e premere il pulsante OK per eseguire l'operazione

Per i dettagli su ciascun comando, fare riferimento a GP p.119.

☐ Nota sul salvataggio dei campioni

Nelle finestre di dialogo di alcuni menù di pagina è presente un parametro “Save to No.”, che permette di specificare il numero del campione sul quale effettuare il salvataggio del file audio modificato. Per default, la tastiera seleziona automaticamente un numero disponibile, per cui l'utente dovrà impostare il parametro solo nel caso decida di eseguire la scrittura del campione su un determinato numero.

L'opzione “Overwrite” inoltre, consente di effettuare il salvataggio in sovrascrittura, cancellando cioè il contenuto originale della locazione di memoria ed inserendo i dati relativi al campione modificato. Si consiglia comunque di non spuntare tale casella, in modo da preservare il campione originale. In seguito, quando si ritiene di non aver più bisogno di determinati campioni, è possibile utilizzare il comando “Delete Sample” dal menù di pagina per cancellare i file non più indispensabili.

▲ La funzione Compare non può essere utilizzata (in modalità Sampling) per il confronto del campione pre/post editing. Qualora si desideri conservare una copia del campione o del Multicampione originale quindi, utilizzare i comandi “Copy Sample” o “Copy MS” (☞ GP p.108, 109) per copiare i segmenti audio desiderati prima di effettuare qualsiasi operazione di editing. Per alcuni comandi del menù di pagina (P1: Sample Edit o P2: Loop Edit), è possibile eseguire il salvataggio senza spuntare la casella di selezione “Overwrite”, in maniera da preservare i dati del campione originale.

Editing del Multicampione

L'editing del Multicampione può essere eseguito mediante una vasta gamma di operazioni (creazione degli indici ed assegnazione dei campioni, cancellazione, copia ed inserimento degli indici, determinazione del livello e pitch del campione assegnato all'indice etc.).

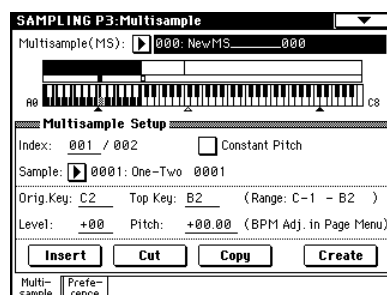
L'editing del Multicampione è principalmente eseguito nella pagina P3: Multisample.

note Le impostazioni di base (come per esempio la creazione degli indici e l'assegnazione dei relativi campioni) possono essere effettuate anche nella pagina P0: Recording, tab Recording.

Editing degli indici

Per modificare il numero o l'ordine degli indici, utilizzare i pulsanti Insert, Cut, Copy o Create.

① Selezionare la pagina P3: Multisample.



- ② Utilizzare il pulsante “Multisample (MS)” per selezionare il Multicampione oggetto di editing.
- ③ Selezionare l’indice (“Index”).
La scelta dell’indice può altresì essere effettuata tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo una nota sulla tastiera.
- ④ Premere i pulsanti per modificare il numero o l’ordine degli indici secondo necessità.
Per cancellare l’indice selezionato, premere il pulsante Cut. Il pulsante Insert può essere usato in congiunzione con i pulsanti Cut e Copy, dato che il contenuto dell’indice tagliato (“cut”) o copiato (“copy”) può essere inserito mediante la pressione del pulsante Insert.
Il pulsante Create ha le stesse funzioni descritte per la pagina P0: Recording (☞ “Creare gli indici del Multicampione ed il campionamento”, p.69).

Modificare le impostazioni di un indice

- ① Effettuare le impostazioni così come descritto ai passi ①–③ del paragrafo “Editing degli indici”.
- ② Impostare i parametri dell’indice selezionato.
(☞ GP p.135)
 - La modifica del parametro “Top Key” consente di variare la nota del limite superiore dell’intervallo assegnato all’indice. La variazione apportata incide anche sulla nota del limite inferiore dell’indice successivo.
 - Spuntando la casella di selezione “Constant Pitch”, tutte le note di un indice riprodurranno il campione con l’intonazione (pitch) originale.
 - Il parametro “Pitch” determina l’intonazione del campione per ciascun indice. Il comando “Pitch BPM Adjust” del menù di pagina permette di impostare l’intervallo di loop in relazione al valore di BPM desiderato (☞ GP p.136).

Convertire un Multicampione in Programma

Nelle pagine P0: Recording–P4: Controller Setup, è possibile selezionare ed eseguire il comando “Convert MS To Program”, che permette di convertire le impostazioni del Multicampione selezionato in un Programma. Ciò ne consente l’utilizzo in modalità Program proprio come uno dei Programmi preset o pre-caricati (uso dei filtri, dell’amplificatore etc.). Il Programma risultante può ovviamente essere usato anche in una Combinazione o in una Song.

Per maggiori dettagli sul comando “Convert MS To Program”, consultare GP p.110.

☐ Uso dei campioni in un Drum Kit

I campioni creati in modalità Sampling possono essere utilizzati per l’assemblaggio di un kit di batteria. Nella pagina Global P5: Drum Kit, tab Sample Setup e tab Low Sample, impostare “Drumsample Bank” su RAM, ed utilizzare “Drumsample” per selezionare il campione creato.

Usare la funzione Time Slice per dividere un campione e riprodurlo in modalità Sequencer

La funzione Time Slice rileva l’attacco dei singoli strumenti di un loop percussivo (grancassa, rullante etc.) e suddivide il segmento audio originale in più campioni, a ciascuno dei quali corrisponderà quindi uno strumento. I campioni sono successivamente espansi in un Multicampione ed in un Programma. La funzione inoltre crea automaticamente gli eventi relativi al pattern (utilizzando i campioni divisi) per consentirne l’uso in modalità Sequencer.

Tra l’altro, nelle Song della modalità Sequencer è possibile utilizzare i campioni divisi per:

- Riprodurre o creare un loop ritmico in base al tempo della Song, senza tuttavia modificare l’intonazione (pitch) dei campioni utilizzati.
- Variare il tempo senza alterare il pitch.

L’esempio che segue descrive come suddividere un loop ritmico percussivo nella modalità Sampling, e come utilizzare i campioni divisi nella modalità Sequencer.

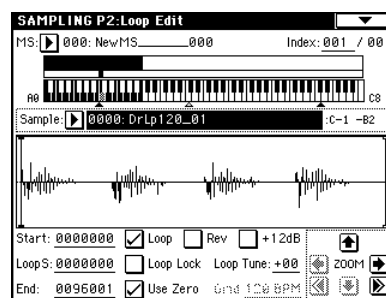
Innanzitutto, è necessario individuare un loop di batteria. Il loop può essere campionato sulla TRITON Extreme o importato in modalità Media. Per iniziare, si consiglia la scelta di un loop dal beat abbastanza semplice (una misura in 4/4), dalla velocità non eccessiva e che consenta una distinzione accettabile dei vari strumenti presenti.

Nel nostro esempio, utilizzeremo un campione ritmico a 120 BPM.

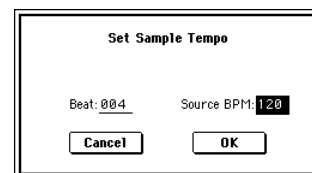
- ① Nel campo “Sample Select” selezionare un campione ritmico a 120 BPM.

note Riprodurre il campione e verificare che l’intervallo oggetto di editing sia ben delineato. In caso contrario, effettuare le dovute impostazioni per i punti di “Start” ed “End”, e quindi eseguire il comando “Truncate” dal menù di pagina (☞ p.74, 76).

- ② Accedere alla pagina P2: Loop Edit.



- ③ Selezionare il comando “Time Slice” del menù di pagina.
Sul display appare la finestra di dialogo Set Sample Tempo.



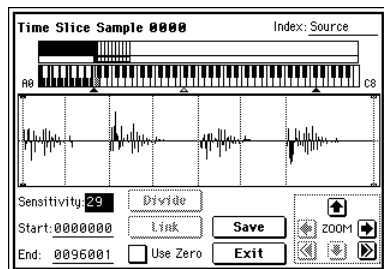
- ④ Specificare il numero di beat da un quarto di nota del campione ed il relativo tempo.

Se si conosce il valore in BPM del campione, impostare il parametro “Source BPM.”

Nel caso invece non si conosca il valore in BPM del campione, impostare il parametro “Beat” per calcolare automaticamente la velocità in BPM. Poiché (nel nostro esempio) si conosce il valore in BPM, impostare “Source BPM” su 120.

⑤ **Premere il pulsante OK.**

Il loop viene così diviso, e sul display appare una finestra di dialogo.



Premere la nota C2 per riprodurre il campione originale (Source), e la nota D2 (e successive) per riprodurre i campioni singoli ottenuti dalla divisione.

Durante il monitoraggio dei campioni singoli, regolare il parametro "Sensitivity" in modo da isolare ulteriormente gli strumenti. In alcuni casi (quando il loop è particolarmente "affollato"), è possibile che i suoni non siano ben delineati l'uno dall'altro. Se quindi l'attacco del suono che segue è incluso nel suono che precede, oppure se il campione diviso contiene due note, sarà necessario ricorrere all'editing in dettaglio dei campioni.

note Per effettuare l'editing di un campione, tenere premuto il tasto [ENTER] e selezionare l'indice ("Index") assegnato alla nota che si desidera modificare. (Lo schermo evidenzia la porzione della forma d'onda). E' quindi possibile regolare i parametri di "Start" o "End," ed usare i comandi di Divide e Link per separare od unire i campioni secondo necessità (☞ GP p.128)

⑥ **Premere il pulsante Save.**

Sul display appare la finestra di dialogo Save Samples & MS, che permette il salvataggio dei campioni divisi e del Multicampione.

Nel campo *Save With*, specificare la destinazione del Programma convertito che utilizza i campioni ed il Multicampione, ed il tipo di dati (traccia o pattern) da utilizzare in modalità Sequencer per "ricreare" il loop ritmico.

• **Per creare i dati su una traccia**

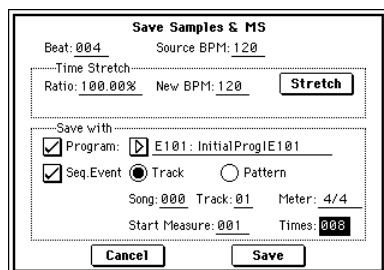
Abilitare (spuntare) le caselle di selezione "Program" e "Seq.Event"

Program: E101

Track: On (selezionato)

Song: 000, Track: 01, Meter: 4/4

Start Measure: 001, Time: 008



Premere il pulsante Save per effettuare il salvataggio dei dati.

Sul display appare nuovamente la finestra di dialogo del punto ⑤ della procedura.

• **Per creare i dati in un pattern**

Per monitorare gli eventi come se fossero stati inclusi in un pattern, premere nuovamente il pulsante Save per accedere alla finestra di dialogo Save Samples & MS.

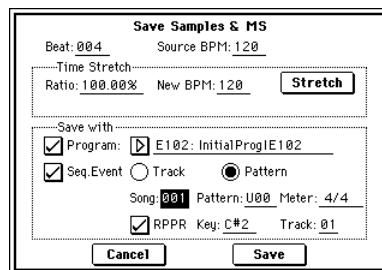
Abilitare (spuntare) le caselle di selezione "Program" e "Seq.Event"

Program: E102

Pattern: On (abilitato)

Song: 001, Pattern: U00, Meter: 4/4

RPPR: On (casella spuntata), Key: C#2, Track: 01



Premere il pulsante Save per effettuare il salvataggio dei dati.

Sul display appare nuovamente la finestra di dialogo del punto ⑤ della procedura.

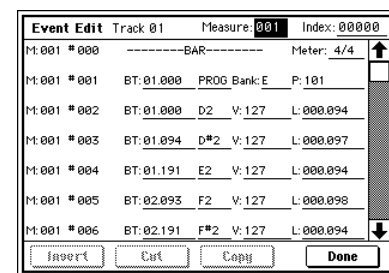
⑦ **Premere il pulsante Exit per tornare alla schermata del punto ②.**

⑧ **Premere il tasto [SEQ] per entrare in modalità Sequencer, e selezionare la Song 000 per il campo "Song Select."**



L'operazione determina così la creazione/impostazione dei seguenti dati:

- Pagina P0: Play/REC
Song: 000, Meter: 4/4, Tempo: 120
- Pagina P0: Play/REC, tab Program T01-08
Track01 Program: E101
- Pagina P5: Track Edit, tab Track Edit
Track01: track data: 8 misure (D2-)



Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione.

Impostare per esempio "♩(Tempo)" su 100. Notare come la modifica del tempo non incida sull'intonazione (pitch) dei suoni.

note Se il beat del campione originale non è riprodotto in maniera corretta quando si modifica il tempo, oppure se si verificano dei rumori inopportuni, la causa quasi sicuramente può essere addebitata ad una divisione del campione eseguita in modo approssimativo (punto ⑤ della procedura). Il Time-Slice di un campione riveste una grande importanza sulla qualità della riproduzione del loop a

velocità differenti da quella originale. In questo caso, è necessario reimpostare i parametri ed eseguire nuovamente la divisione del loop.

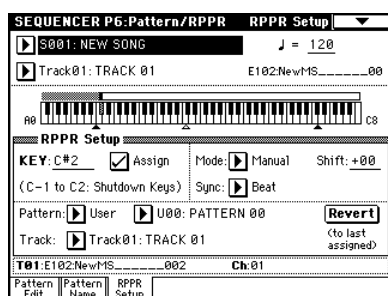
note La riproduzione di un segmento audio a velocità inferiore (rispetto all'originale) potrebbe evidenziare in modo eccessivo le zone silenziose tra i campioni, così come una riproduzione effettuata a velocità superiore potrebbe causare rumori inopportuni. Una delle soluzioni da adottare in questo caso potrebbe essere l'utilizzo dei parametri "New BPM" o "Ratio" (nel campo Time Stretch, al punto ⑥ della procedura), con un valore impostato in base alla nuova velocità di riproduzione. L'esecuzione dell'operazione permette di effettuare un Time Stretch che modifica la lunghezza di ciascun campione. (➡ GP p.130, ⑨)

⑨ Nel campo "Song Select", selezionare 001.



I seguenti dati della Song, specificati al punto ⑥ della procedura, sono in questo modo creati/impostati automaticamente:

- Pagina P0: Play/REC
Song: 001, Meter: 4/4, Tempo: 120, RPPR: On
- Pagina P0: Play/REC, tab Program T01-08
Track01 Program: E102
- Pagina P6: Pattern/RPPR, tab RPPR
Key: C#2, Assign: On,
Pattern: User, U00, Track: Track01
Pattern data: 1 misura (D2-)



Event	Edit	Pattern	U00	Measure	001	Index	00000
M: 001	# 000			BT: 01.000	PROG Bank: E	P: 102	
M: 001	# 001			BT: 01.000	D2	V: 127	L: 000.094
M: 001	# 002			BT: 01.094	D#2	V: 127	L: 000.097
M: 001	# 003			BT: 01.191	E2	V: 127	L: 000.094
M: 001	# 004			BT: 02.093	F2	V: 127	L: 000.096
M: 001	# 005			BT: 02.191	F#2	V: 127	L: 000.094

Nella pagina P6: Pattern/RPPR, tab Pattern Edit, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare la riproduzione del pattern U00.

La pressione della nota C#2 nella pagina P6: Pattern/RPPR, tab RPPR Setup consente la riproduzione del pattern U00 mediante la funzione RPPR.

Così come descritto al punto ⑧ della procedura, la modifica della velocità di riproduzione (tempo) non influisce in alcun modo sull'intonazione del loop.

Campionare in modalità Program, Combination o Sequencer

Il campionamento di sorgenti sonore esterne, connesse ai vari jack d'ingresso della tastiera, può anche essere effettuato nelle modalità Program, Combination e Sequencer.

Tali modalità consentono inoltre il ricampionamento in forma digitale di un'esecuzione strumentale che utilizzi le diverse proprietà della TRITON Extreme (come per esempio i filtri, gli effetti, l'Arpeggiatore etc.).

E' anche possibile registrare l'esecuzione strumentale eseguita sulla TRITON Extreme insieme al segnale in ingresso, oppure effettuare il campionamento del solo audio esterno durante il monitoraggio della performance eseguita dall'Arpeggiatore o dal sequencer della tastiera.

In modalità Sequencer, è consentito campionare l'audio esterno durante la riproduzione di una Song del sequencer, peculiarità che tra l'altro prevede la creazione di eventi trigger sulla traccia incaricati di riprodurre il campione registrato. Ciò permette la registrazione di parti vocali o strumentali utilizzando la Song come base musicale, esattamente come avviene per l'incisione su registratori multitraccia (funzione "In-Track Sampling")

➡ Per gli esempi di campionamento nelle modalità Program e Combination, consultare GB p.22. La procedura è identica sia per la modalità Combination, sia per la modalità Program.

Campionare una frase ritmica arpeggiata insieme ad una chitarra connessa alla tastiera

L'esempio qui di seguito descritto illustra come ricampionare una performance generata dall'Arpeggiatore insieme ad una sorgente audio esterna.

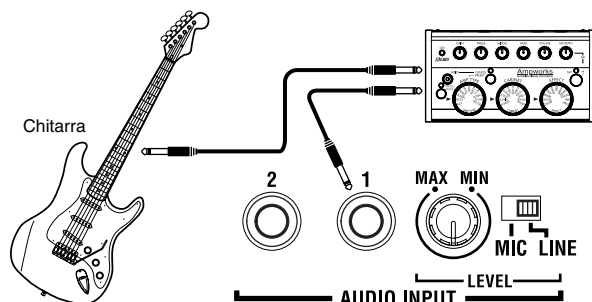
In questo caso descriveremo come suonare la chitarra collegata all'ingresso AUDIO INPUT insieme ad un pattern di batteria riprodotto dalla TRITON Extreme, e di come sia possibile campionare il suono risultante.

note La procedura di campionamento per la modalità Combination è identica a quella delle modalità Sequencer e Program.

note In quest'esempio, la sorgente audio esterna in ingresso nella tastiera è inviata all'uscita audio INDIVIDUAL 1, in maniera da poter ascoltare separatamente il suono da campionare. Collegare quindi le uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R ed (INDIVIDUAL) 1 al mixer, ed utilizzare le cuffie o le casse amplificate etc. per monitorare il suono complessivo.

- ① Premere il tasto [PROG] per entrare in modalità Program, e selezionare il Programma K020: Processed Kit.
- ② Attivare l'Arpeggiatore (tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] acceso), e suonare la tastiera per verificare che la TRITON Extreme riproduca la frase di batteria. Premere la pagina tab Arpeggio, ed accertarsi che la casella di selezione "Latch" risulti spuntata. Impostare inoltre il tempo dell'Arpeggiatore "♪" come desiderato.
- ③ Premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per disabilitare l'Arpeggiatore.

- ④ **Collegare la chitarra all'ingresso AUDIO INPUT 1 sul retro della tastiera.**
Impostare lo switch AUDIO INPUT [MIC/LINE] in posizione **LINE**, e ruotare la **manopola [LEVEL]** in **posizione centrale**.



- Le chitarre con pick-up attivi possono essere collegate direttamente agli ingressi audio della tastiera. Nel caso in cui la chitarra non disponga di tale tipo di magneti, la differenza d'impedenza tra gli strumenti potrebbe essere tale da non consentire un adeguato livello d'ingresso, al quale corrisponderà un errato rapporto suono/rumore di fondo. Per ovviare a ciò, si consiglia di ruotare il segnale della chitarra ad un preamplificatore esterno o ad un'unità multieffetti, e collegare successivamente quest'ultimi alla tastiera.

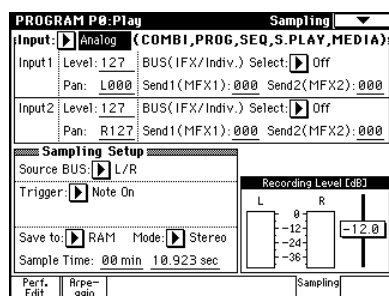
- ⑤ **Utilizzare "Auto Sampling Setup" per effettuare le impostazioni.**
Inizieremo effettuando le impostazioni relative al campionamento di una frase ritmica. Regolare i parametri così come descritto nel paragrafo "Ricampionare una frase arpeggiata in modalità Program" (GB p.22), punti ③-⑨ della procedura.
- ⑥ **Modificare le impostazioni in maniera da inviare il segnale in ingresso nel jack AUDIO INPUT 1 al canale L.**
Input 1 "Level": 127, "Pan": secondo necessità
"BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R
- ⑦ **Specificare in che modo dare inizio alla registrazione.**
In quest'esempio, impostare il metodo mediante il quale avviare la registrazione dopo il conteggio preliminare del metronomo.

"Trigger": Sampling START SW

Il campionamento inizia alla pressione del tasto SAMPLING [START/STOP].

"Metronome Precount": 4

Dopo aver premuto il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione ed il tasto SAMPLING [START/STOP], la registrazione ha inizio dopo quattro misure di conteggio preliminare da parte del metronomo.



- ⑧ **Suonare la chitarra al volume che si desidera adottare per la registrazione.**
Qualora il display indichi "ADC OVERLOAD !!" (che segnala la distorsione del segnale in ingresso al convertitore A/D) ruotare la manopola [LEVEL] sul retro della tastiera verso MIN per abbassare il livello di registrazione.

- La migliore qualità audio è ottenuta registrando il segnale in ingresso con un volume leggermente inferiore al livello di saturazione del convertitore digitale (il punto cioè indicato dal messaggio "ADC OVERLOAD !!")

- ⑨ **Premere il tasto SAMPLING [REC].**
Suonare la chitarra e controllare i livelli sul display.
Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], suonare la tastiera per attivare l'Arpeggiatore, e suonare la chitarra per regolare il livello di volume finale.
Regolare il livello di registrazione secondo le proprie esigenze utilizzando il cursore "Recording Level" che si trova sulla destra del display.
- Qualora il bilanciamento tra i due strumenti non sia soddisfacente, utilizzare la manopola [LEVEL] oppure il parametro "Amp Level" della Performance Editor per impostare il volume di ciascun strumento.
- ⑩ **Dopo aver effettuato tutte le impostazioni desiderate, premere il tasto SAMPLING [REC].**
Premere e spegnere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per disabilitare l'Arpeggiatore.
- ⑪ **Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per attivare l'Arpeggiatore, e quindi premere il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione.**
Alla pressione del tasto SAMPLING [START/STOP], il metronomo riproduce un conteggio preliminare. **Suonare la tastiera durante il conteggio preliminare.**
Dopo i quattro beat preliminari, la registrazione ha inizio. Suonare la chitarra. L'Arpeggiatore si attiva automaticamente al termine del conteggio preliminare.
- ⑫ **Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la registrazione.**
- ⑬ **Premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per disattivare l'Arpeggiatore.**
- ⑭ **Ascoltare il suono campionato.**
Premere la pagina tab Perf.Edit per selezionare la pagina P0: Play, tab Performance Edit, e selezionare il Programma di destinazione della conversione.

Registrare una segnale audio esterno durante la riproduzione della Song, e creare contemporaneamente gli eventi di traccia (funzione In-Track Sampling)

L'esempio che segue descrive come registrare il suono di una chitarra collegata all'ingresso AUDIO INPUT 1 su una Song creata dall'utente.

note In quest'esempio, la sorgente audio esterna è inviata all'uscita audio INDIVIDUAL 1, in maniera da poter ascoltare separatamente il suono da campionare. Collegare quindi le uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R ed (INDIVIDUAL) 1 al mixer, ed utilizzare le cuffie o le casse amplificate etc. per monitorare il suono complessivo.

- 1 In modalità Sequencer, selezionare la Song alla quale si desidera aggiungere la chitarra.

Creare una nuova Song oppure, in alternativa, utilizzare la modalità Media per caricare un brano musicale esistente.

- 2 Collegare la chitarra all'ingresso AUDIO INPUT 1 sul retro della tastiera.

Impostare lo switch AUDIO INPUT [MIC/LINE] in posizione LINE, e ruotare la manopola [LEVEL] in posizione centrale.

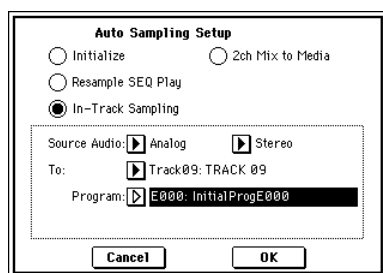
- 3 Le chitarre con pick-up attivi possono essere collegate direttamente agli ingressi audio della tastiera. Nel caso in cui la chitarra non disponga di tale tipo di magneti, la differenza d'impedenza tra gli strumenti potrebbe essere tale da non consentire un adeguato livello d'ingresso, al quale corrisponderà un errato rapporto suono/rumore di fondo. Per ovviare a ciò, si consiglia di ruotare il segnale della chitarra ad un pre-amplificatore esterno o ad un'unità multieffetti, e collegare successivamente quest'ultimi alla tastiera.

- 3 Accedere alla pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling.

- 4 Premere il pulsante del menù di pagina, e scegliere il comando "Auto Sampling Setup".

Sul display appare una finestra di dialogo.

- 5 Selezionare l'opzione "In-Track Sampling".



- 6 Effettuare le seguenti impostazioni per "In-Track Sampling."

Impostare "Source Audio" su **Analog** per consentire il campionamento del segnale audio esterno in ingresso nei jack INPUT 1, 2.

Impostare "Mono-1/Mono-2/Stereo" su **Stereo** per specificare il campionamento in stereo.

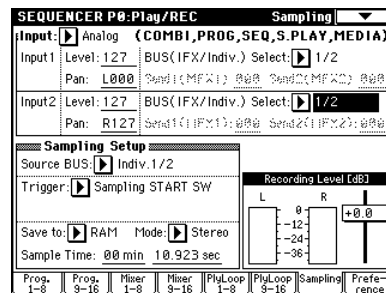
Impostare il campo "To" in base alla traccia che si desidera utilizzare per la funzione In-Track Sampling. Sulla traccia così scelta si andranno a registrare gli eventi di trigger MIDI incaricati di 'richiamare' al momento opportuno il campione registrato.

Impostare il campo "Program" per stabilire il numero di destinazione per la conversione del Programma. Al termine del campionamento, la tastiera crea automaticamente un

nuovo Multicampione, lo converte in un Programma e lo assegna alla traccia.

- 7 Premere il pulsante OK per eseguire il comando.

I preparativi per la funzione In-Track Sampling sono così stati completati.



note Diamo uno sguardo alle regolazioni appena effettuate:

Input 1 "Level": 127, "Pan": L000

"BUS (IFX/Indiv.) Select": 1/2

I parametri così impostati determinano il livello d'ingresso del segnale nel jack INPUT 1, il pan e la selezione del bus 1/2 come destinazione.

"Source BUS": Indiv 1/2

Indica che il segnale da campionare corrisponde a quello inviato al bus L/R.

"Trigger": Sampling START SW

Dopo aver premuto il tasto SAMPLING [REC] per entrare in pausa di registrazione, la pressione del tasto SAMPLING [START/STOP] darà inizio al campionamento.

"Recording Level": +0.0

Indica il valore di default per il livello di registrazione di un segnale audio esterno.

"Save to": RAM

Segnala la destinazione del campione che ci si appresta a registrare (in questo caso quindi la memoria RAM).

"Mode": Stereo

Indica che il segnale dei canali interni L/R sarà campionato in stereo.

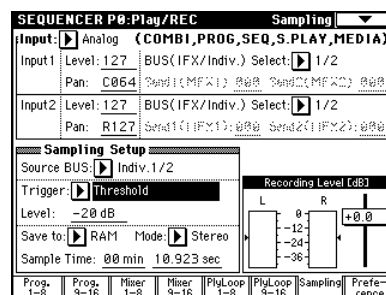
- 3 La modifica dell'impostazione del parametro "BUS" da Off ad L/R o IFX1-5 potrebbe far incrementare il volume in uscita dai jack AUDIO OUT L/MONO - R e dalle cuffie in maniera eccessiva.

- 8 Per quest'esempio, effettuare le seguenti impostazioni:

"Pan": C64

"Trigger": Threshold, "Level": secondo necessità

"Sample Time": secondo necessità



- 9 Impostare il livello di registrazione.

Suonare la chitarra al livello che si desidera utilizzare per la registrazione.

Qualora il display indichi "ADC OVERLOAD !!" (che segnala la distorsione del segnale in ingresso al convertitore A/D) ruotare la manopola [LEVEL] sul retro della tastiera verso MIN per abbassare il livello di registrazione.

Premere il tasto SAMPLING [REC].

Suonare la chitarra per controllare il livello di registrazione sul display.

Qualora il display indichi “CLIP!”, utilizzare i controller VALUE per abbassare il cursore “Recording Level” (sulla destra dello schermo) al disotto del valore +0.0, fino al raggiungimento di un livello appropriato. L'impostazione del cursore non influisce sul volume in uscita del suono ma soltanto sul livello di registrazione.

Dopo aver effettuato tutte le impostazioni desiderate, premere il tasto SAMPLING [REC].

⑩ Avviare il campionamento.

Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione. Premere il tasto [LOCATE] per riportare la Song all'inizio, e premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per dare inizio al playback.

Se si intende verificare la locazione, premere la pagina tab Prog.9–16 per accedere alla pagina Program T09–16.

Iniziare a suonare dal punto in cui si desidera far partire la registrazione.

Il campionamento ha inizio nel momento in cui il segnale in ingresso supera il livello della soglia “Level”.

⑪ Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] nel punto in cui si desidera arrestare la registrazione.

La riproduzione della Song ed il campionamento si interrompono simultaneamente.

Il campionamento tuttavia può terminare prima del previsto qualora si esaurisca il tempo specificato con il parametro “Sample Time”.

Gli eventi di trigger ed il Programma sono automaticamente assegnati alla traccia specificata con “Select Bank & Smpl No.”

⑫ Premere il tasto [LOCATE] per tornare all'inizio della Song, e poi il tasto SEQUENCER [START/STOP]. Verificare come il campione registrato venga riprodotto insieme alla Song MIDI.

note Per i dettagli su come utilizzare la funzione Compare per la procedura In-Track Sampling, consultare p.60.

Ricampionare una Song per creare un file Wave

La procedura in basso descritta illustra come ricampionare una Song su media.

note Il file Wave ricampionato su media può essere masterizzato su un CD mediante un drive CD-R/RW connesso alla porta USB A della TRITON Extreme. (p.125)

note Per i dettagli sui tipi di media compatibili, fare riferimento a p.139.

① In modalità Sequencer, selezionare la Song che si intende convertire in file WAVE.

Creare una nuova Song, oppure caricare in modalità Media un brano precedentemente salvato.

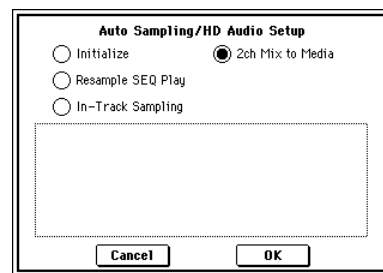
▲ Con una singola operazione di campionamento è possibile salvare su media un file mono o stereo di circa 80 minuti (mono: circa 440 Mbyte, stereo: circa 879 Mbyte).

② Accedere alla pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Sampling.

③ Premere il pulsante del menù di pagina, e scegliere il comando “Auto Sampling Setup”.

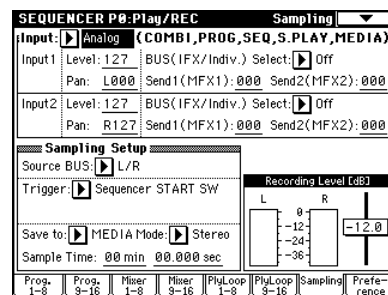
Sul display appare una finestra di dialogo.

④ Selezionare l'opzione “2ch Mix to Media.”



⑤ Premere il pulsante OK per eseguire il comando.

I preparativi per la funzione In-Track Sampling sono così stati completati.



note Diamo uno sguardo alle impostazioni così determinate:

Input 1 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off

Input 2 “BUS (IFX/Indiv.) Select”: Off

Ciò significa che nessun segnale è stato inserito nei jack INPUT 1, 2.

“Source BUS”: L/R

Indica che il segnale da campionare corrisponde a quello inviato al bus L/R.

“Trigger”: Sequencer START SW

Dopo aver premuto il tasto SAMPLING [REC] ed il tasto [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione, la pressione del tasto SEQUENCER [START/STOP] darà inizio al campionamento.

“Recording Level”: -12.0

Indica il valore di default per il livello di ricampionamento.

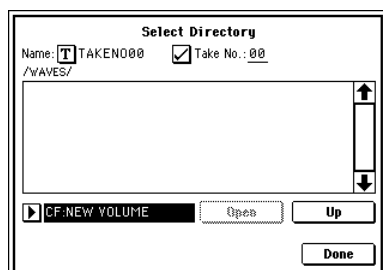
“Save to”: MEDIA

Segnala la destinazione del campione che ci si appresta a registrare (in questo caso quindi il media).

“Mode”: Stereo

Indica che il segnale dei canali interni L/R sarà campionato in stereo.

- ⑥ **Selezionare il comando “Select Directory” del menù di pagina, e specificare la destinazione di scrittura del file Wave che ci si appresta a creare.**



Utilizzare i pulsanti Open ed Up per selezionare il livello di directory sul quale salvare il file WAVE.

Se si desidera creare una nuova directory, accedere alla pagina di Utility della modalità Media, ed eseguire il comando “Create Directory”.

Premere il pulsante di editing del testo per accedere alla successiva finestra di dialogo, ed inserire il nome del file (fino ad un massimo di sei caratteri).

Lasciare la casella di selezione “Take No.” spuntata. Il numero alla destra del box “Take No.” corrisponde alle ultime due cifre del nome del file.

Il numero incrementa di una unità ad ogni operazione di campionamento, assicurando in questo modo un nome diverso del campione registrato anche nel caso le operazioni di registrazione siano effettuate in modo consecutivo.


Dopo aver effettuato le impostazioni, premere il **pulsante Done** per chiudere la finestra di dialogo.

- ⑦ **Impostare “Sample Time” in base alla durata del campione che si desidera registrare.**

Si consiglia di impostare un valore leggermente superiore alla durata della Song.

- ⑧ **Regolare il livello di registrazione.**

Premere il tasto SAMPLING [REC].

-  La TRITON Extreme impiega diverso tempo (da pochi secondi fino a circa un minuto) per entrare in pausa di registrazione dal momento in cui si preme il tasto SAMPLING [REC] (quando cioè il LED del tasto SAMPLING [REC] smette di lampeggiare e rimane acceso). Questo perché è necessario allocare sul media lo spazio necessario affinché si possa effettuare la scrittura del file.

Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per riprodurre la Song, e regolare il volume di ricampionamento durante il monitoraggio degli indicatori di livello.

Nel caso in cui il livello mostrato risulti troppo basso, utilizzare i controller VALUE per incrementare il valore da -12.0 fino al raggiungimento di un volume ottimale, senza tuttavia causare l'accensione dell'icona “CLIP!!”. La modifica del parametro non influisce sul volume in uscita, ma soltanto sul livello di registrazione. (☞ p.67)

- note** Il valore di default è -12 dB. Con tale livello, l'indicatore CLIP non dovrebbe accendersi neanche riproducendo la Song al massimo del volume.

Dopo aver effettuato tutte le impostazioni, premere il tasto SAMPLING [REC]. Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per arrestare la riproduzione della Song, e quindi il tasto [LOCATE].

- ⑨ **Iniziare il campionamento.**

Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione. Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare simultaneamente la riproduzione della Song ed il campionamento.

- ⑩ **Al termine della riproduzione della Song, premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per arrestare anche il campionamento.**

Utilizzare il comando “Select Directory” dal menù di pagina per accertarsi che il file WAVE sia stato effettivamente creato. Selezionare il file e premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per ascoltare il suono registrato.

- note** Il livello di riproduzione del file WAVE è determinato dal parametro “WAVE File Play Level” (☞ GP p.158).

Riproduzione dei file SMF

La modalità operativa Song Play consente il caricamento e la riproduzione degli Standard MIDI File (SMF) direttamente da media. Il grado di fedeltà ottenibile con il playback degli SMF è notevolmente più alto di quello ottenibile con la modalità Sequencer.

note Per i dettagli sui tipi di media compatibili, consultare p.139.

Struttura della modalità Song Play

La modalità operativa Song Play è composta dalle tracce 1-16 e dai parametri della Song, come per esempio il titolo, gli effetti, l'arpeggiatore etc. La tabella in basso illustra uno schema esplicativo della modalità.

Struttura delle pagine della modalità Song Play

Pagina	Note
P0: Program/Mix	Riproduzione ed impostazione dei file SMF. Selezione dei Programmi ed impostazione di pan e livello per ciascuna traccia
P1: Track	Impostazioni MIDI e della scala per ciascuna traccia. Regolazione dei parametri della scheda (opzionale) EXB-MOSS
P2: Controller Setup	Impostazioni dei controller
P3: Select Directory/Jukebox	Selezione della directory contenente i file SMF; impostazione dell'ordine di riproduzione dei file; creazione dell'elenco Jukebox
P4:	---
P5:	---
P6:	---
P7: Arpeggiatore	Impostazioni dell'Arpeggiatore
P8: Insert Effect	Selezione ed impostazione degli effetti Insert; impostazione del routing, della posizione d'inserimento, degli effetti Master e dell'assegnazione alle uscite individuali per ciascuna traccia della Song
P9: Master Effect	Selezione ed impostazione degli effetti Master. Impostazioni della EQ Master e della Valve Force

note Per i dettagli su come accedere alle diverse modalità e le rispettive pagine, consultare il paragrafo "Operazioni di base" (p.13).

🔧 L'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS consente l'uso del banco speciale F anche in modalità Song Play. Per maggiori dettagli sui parametri del banco F, consultare il relativo manuale d'uso

🔧 Le impostazioni dei parametri della modalità Song Play sono automaticamente cancellate allo spegnimento della tastiera. Nel caso si desideri riutilizzare le impostazioni relative ai Programmi, alle tracce ed agli effetti della Song, è necessario utilizzare il comando "Save Template Song" dal menù di pagina per eseguirne il salvataggio.

❑ Nota sugli Standard MIDI File

In modalità Song Play è possibile riprodurre dati SMF in formato 0 o 1. La TRITON Extreme riconosce soltanto i file con estensione .MID come appartenenti al formato SMF.

❑ Nota sul MIDI

Status delle tracce in modalità Song Play

Sulla TRITON Extreme è possibile stabilire se gli eventi della traccia o i dati generati dall'utilizzo della tastiera e dei controller debbano sfruttare i suoni del generatore di tono interno e/o quelli appartenenti ad un dispositivo esterno collegato via MIDI. Quando lo "Status" di una traccia è impostato su INT, gli eventi della traccia ed i dati generati dall'uso della tastiera e dei controller sfruttano e controllano i suoni del generatore di tono interno della TRITON Extreme. Se invece lo "Status" di una traccia è regolato su EXT o BTH, gli eventi sopra descritti usano i suoni di un generatore di tono esterno (in questo caso, il canale MIDI del generatore di tono esterno deve corrispondere al "MIDI channel" della traccia della TRITON Extreme impostata su EXT o BTH.) L'impostazione BTH permette il controllo simultaneo di entrambi i generatori di tono. (GP p.146)

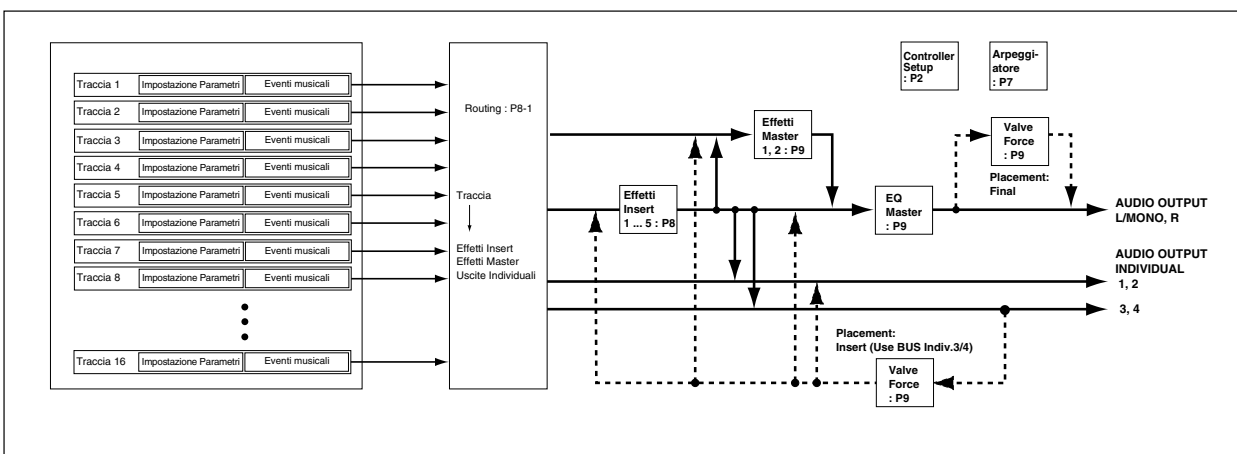
9	10	11	12	13	14	15	16
Keyboard	Drums	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
INT	INT	EXT	INT	INT	INT	INT	INT
Use Program's Scale							

Sincronizzazione dei dispositivi esterni

Nella modalità Song Play, la TRITON Extreme agisce come unità master (lo strumento che cioè controlla i moduli MIDI esterni connessi) a prescindere dalle impostazioni di MIDI Clock (pagina Global P1: MIDI, parametro "MIDI Clock").

❑ Effetti e Valve Force

Gli effetti Insert, Master e la Valve Force della TRITON Extreme possono tutti essere utilizzati alla stessa stregua della modalità Sequencer (p.107, 109, 112, 113, GP p.151).



Riprodurre i file SMF

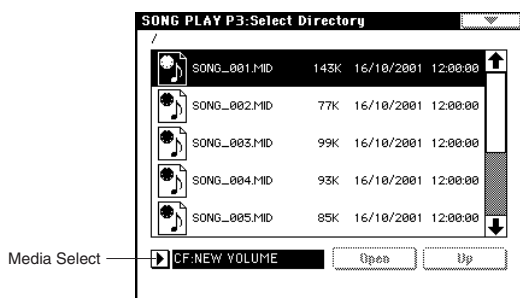
Riproduzione diretta da media

- Qualora si desideri riprodurre file SMF compatibili con gli standard GM/GS/XG, impostare **“Bank Map”** (pagina Global P0: Basic Setup, tab System Preference) su **GM(2)**.
- Se si intende riprodurre i file direttamente dal media, spegnere lo strumento prima di inserire la card nello slot CF della TRITON Extreme.

- ① Premere il tasto [S.PLAY] per entrare in modalità Song Play.
- ② Premere il tasto [EXIT] per accedere alla pagina P0: Prog/Mix page.
- ③ Accertarsi che lo strumento rilevi il media contenente il file SMF da riprodurre.
Qualora sul media non sia presente alcun file SMF, oppure la directory correntemente selezionata sia sprovvista di file SMF, il display non mostrerà alcun nome di file (come per esempio nella figura in basso).



Per accedere ad una directory contenente file in formato SMF, premere il tasto [MENU], e quindi **“P3: Select Directory”** per visualizzare la pagina P3: Select Directory.



Utilizzare il pulsante “Media Select” per scegliere il drive contenente i dati che si desidera riprodurre, e quindi i pulsanti Open ed Up per spostarsi tra i vari livelli della directory fino a localizzare il file SMF.
Una volta visualizzato il file SMF sul display LCD (accertando che l'estensione corrisponda a .SMF), premere il tasto [EXIT] per passare alla pagina P0: Prog/Mix.
Nel campo “File Select” è possibile leggere il nome del file SMF.

note Se non è stata in precedenza creata alcuna lista Jukebox, l'abilitazione della casella di selezione **“Jukebox”** non comporterà la visualizzazione di alcun file. Rimuovere quindi il segno di spunta dalla casella **“Jukebox”**.

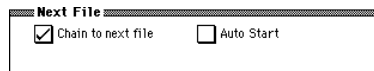
- ④ Premere il pulsante popup **“File Select”** e selezionare il file che si desidera riprodurre dall'elenco che appare sul display.



- ⑤ Premere il tasto **SEQUENCER [START/STOP]**.
La riproduzione del file ha inizio. Nel caso in cui sia stata spuntata la casella di selezione **“Auto Start”**, le Song contenute nell'elenco apparso dopo la pressione del pulsante popup **“File Select”** saranno riprodotte in maniera consecutiva.
- ⑥ Premere nuovamente il tasto **SEQUENCER [START/STOP]** per interrompere la riproduzione.

Avviare/interrompere la riproduzione di ciascuna Song

Nella pagina P0: Prog/Mix, tab Preference, **cancellare il segno di spunta** dalla casella di selezione **“Chain to next file”** o **“Auto Start”**, e premere il tasto **SEQUENCER [START/STOP]**. Così facendo, la riproduzione sarà interrotta al termine di ciascuna Song. Per maggiori dettagli al riguardo, fare riferimento a GP p. 145.



Funzione Mute/Solo

Nella pagina P0: Prog/Mix, le pagine tab Program T01-08 e T09-16 sono provviste dei pulsanti **PLAY/MUTE** e **SOLO ON/OFF**, che permettono di abilitare le funzioni Mute/Solo per le tracce 1-16, esattamente come avviene per la modalità Sequencer.

I pulsanti possono essere usati per porre in mute una determinata traccia e consentire così l'esecuzione strumentale in tempo reale della parte esclusa (**“minus-one play”**), oppure per isolare un certo strumento nel monitoraggio complessivo (p. 88).

Il comando **“Solo Selected Track”** dal menù di pagina può essere usato per monitorare solo la traccia selezionata. Ciò risulta particolarmente utile nel caso ci sia necessità di un ascolto critico per l'ottimizzazione delle impostazioni di un determinato parametro (GP p. 58, 144).

Riprodurre i file con la funzione Jukebox

La TRITON Extreme è fornita di una funzione Jukebox che permette la riproduzione dei file in formato SMF.

La funzione consente di specificare l'ordine con il quale i file di una determinata directory debbano essere riprodotti.

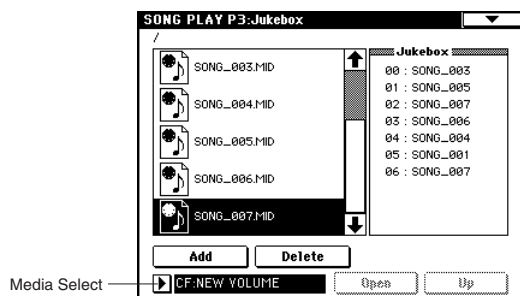
Le liste Jukebox sono automaticamente cancellate allo spegnimento della tastiera, e non possono essere recuperate in alcun modo. Qualora quindi si desideri riutilizzare una lista, è necessario effettuarne il salvataggio. Fare riferimento al paragrafo "Salvare una lista Jukebox".

Riprodurre i file nell'ordine della lista Jukebox

- ① Premere il tasto [EXIT] per accedere alla pagina P0: Prog/Mix page.
- ② Spuntare la casella di selezione "Jukebox".



- ③ Selezionare la pagina P3: Jukebox.



Premere il pulsante popup Media select, e scegliere il drive contenente i file che si desidera riprodurre.

- ④ Utilizzare la barra di scorrimento per visualizzare il file SMF (estensione del file .MID) che si desidera riprodurre per primo, e selezionare tale file.
- ⑤ Premere il pulsante Add.
Il file specificato al punto ④ viene inserito nella lista Jukebox.
- ⑥ Selezionare il secondo file che si desidera riprodurre, e premere il pulsante Add.
Aggiungere gli altri file (secondo necessità) nell'ordine desiderato di riproduzione. Ogni lista Jukebox può contenere fino ad un massimo di 100 file (00-99).
Per cancellare un file dalla lista Jukebox, effettuarne dapprima la selezione e quindi premere il pulsante Delete.
- ⑦ Premere il tasto [EXIT] per accedere alla pagina P0: Prog/Mix.
- ⑧ Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].
I file sono in questo modo riprodotti seguendo l'ordine d'inserimento.
- ⑨ Premere nuovamente il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere la riproduzione.

La lista Jukebox può contenere solo i file di una determinata directory.

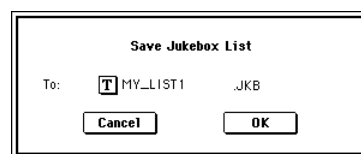
Il contenuto di una lista Jukebox è automaticamente cancellato quando l'utente esegue una delle operazioni in basso descritte.

- Selezione di una directory diversa
- Sostituzione del media
- Selezione di un drive differente

Salvare una lista Jukebox

Procedura di salvataggio

- ① Utilizzare la procedura appena descritta per creare una lista Jukebox.
- ② Se si desidera salvare la lista Jukebox sul media, utilizzare il pulsante Drive select della pagina P3: Jukebox per scegliere il drive sul quale effettuare il salvataggio.
- ③ Nella pagina P3: Jukebox, selezionare il comando "Save Jukebox List" del menù di pagina.



- ④ Usare il pulsante per l'editing di testo per assegnare un nome alla lista Jukebox oggetto di salvataggio (vedi p.117).
- ⑤ Premere il pulsante OK.
La lista viene così salvata sul media.

Procedura di caricamento

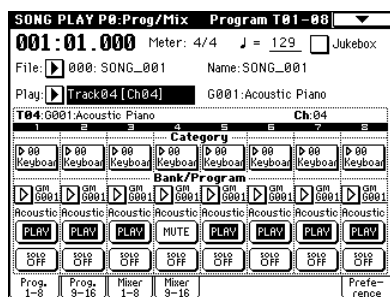
- ① Nella pagina Jukebox, selezionare la lista Jukebox (un file cioè con estensione .JKB) che si intende importare.
- ② Premere il comando "Load Jukebox List" del menù di pagina.
La lista Jukebox viene così caricata sulla TRITON Extreme.

Suonare insieme ai file SMF

Funzione Minus-one play

La funzione “minus-one” permette l’esclusione di una determinata parte musicale del file SMF, per consentire all’utente di sostituirsi come esecutore.

- ① Riprodurre il file SMF, identificare la traccia che si desidera suonare ed arrestare successivamente la riproduzione (☞ p.86).
- ② Nella pagina **P0: Prog/Mix**, selezionare la pagina tab **Prog. 1–8** oppure **Prog. 9–16**.
- ③ Utilizzare il pulsante popup “Play Track Select” per selezionare la traccia che contiene la parte musicale che si desidera eseguire con la tastiera.
Suonare la tastiera e notare come la TRITON Extreme riproduca il Programma assegnato alla traccia selezionata.



- ④ Premere il pulsante “PLAY/MUTE” per porre la traccia selezionata al punto ③ della procedura in condizioni di **MUTE**.
Nel caso invece si desideri suonare insieme alla traccia selezionata (doppiando praticamente la parte), impostare “Play/Mute” su **PLAY**.
- ⑤ Premere il tasto **SEQUENCER [START/STOP]** per avviare la riproduzione del brano musicale, e suonare insieme alla Song.

Arpeggiatore

L’arpeggiatore può essere integrato nella performance musicale. (☞ p.96, GP p.149).

Set-up globale della TRITON Extreme

(Modalità Global)

Struttura della modalità Global

La modalità Global permette di effettuare impostazioni di carattere generale che influiscono sull'operatività dell'intera TRITON Extreme, come per esempio l'intonazione master, la trasposizione di chiave e la scala, lo switch On/Off globale per gli effetti, il canale MIDI Global ed il clock di sistema. E' inoltre possibile effettuare le impostazioni del pedale di sustain (damper), dello switch a pedale assegnabile, l'editing dei nomi delle categorie dei Programmi/Combinazioni, la creazione dei kit di batteria e dei pattern di arpeggio utente.

Struttura delle pagine della modalità Global

Pagina	Note
P0: Basic Setup	Impostazioni di base per l'intera TRITON Extreme. Impostazione degli ingressi audio al di fuori della modalità Sampling
P1: MIDI	Impostazioni relative al MIDI per l'intera TRITON Extreme
P2: Controller	Impostazioni di controllo per i pedali etc connessi al pannello posteriore della tastiera
P3: User Scale	Impostazioni per le scale utente; regolazione della scala da 16 ottave e di una scala 'all-note'
P4: Category Name	Editing dei nomi delle categorie per i Programmi e le Combinazioni
P5: Drum Kit	Editing dei drum kit
P6: User Arpeggio	Editing dei pattern di arpeggio utente
P7:	---
P8:	---
P9:	---

note Per i dettagli su come accedere alle diverse modalità e le rispettive pagine, consultare il paragrafo "Operazioni di base" (☞ p.13).

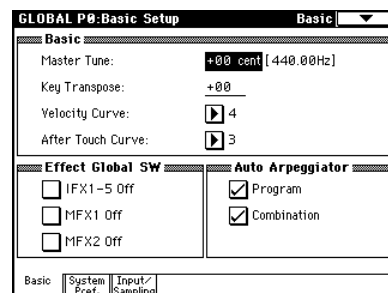
! Le modifiche eseguite in modalità Global sono preservate fin tanto che la tastiera rimane accesa, ma il successivo spegnimento ne determina la cancellazione. I tre tipi di dati gestiti dalla modalità Global sono le impostazioni dei kit di batteria utente (Global P5), le impostazioni dei pattern di arpeggio utente (Global P6), e tutti gli altri parametri Global (Global P0-P4). Ognuno di questi dati può essere scritto sulle rispettive locazioni di memoria, e ne è inoltre consentito il salvataggio su diversi tipi di media in modalità Media (☞ p.118, 119)

! La modalità Global è sprovvista della funzione "Compare".

Set-up di base P0: Basic Setup

Pagina Basic

Accordare la TRITON Extreme rispetto ad un altro strumento/Trasposizione



Suonando la TRITON Extreme in un ensemble o insieme a CD/ nastri musicali, potrebbe a volte sorgere la necessità di modificare l'accordatura della tastiera per creare una corrispondenza con il resto degli strumenti/suoni. Per effettuare ciò, usare il parametro "**Master Tune**". L'accordatura può essere modificata con un intervallo di **-50 – +50 cent** (dove un semitono corrisponde a 100 cent).

Qualora questo non dovesse bastare, è anche possibile trasporre l'intonazione in semitoni. La modifica del pitch può essere eseguita con il parametro "**Key Transpose**". L'intervallo massimo di trasposizione è uguale a **±1 ottava**.

Modificare il modo con cui la velocity o l'after touch influiscono sul volume o sul tono

La TRITON Extreme permette di determinare il modo con cui i valori di velocity o di after touch debbano influire sul volume o sul tono. Ciò può essere sfruttato (per esempio) per rendere il volume delle note più consistente anche quando queste sono suonate con diversi livelli d'intensità. E' quindi possibile selezionare la curva di dinamica più adatta al proprio stile, in maniera da rendere l'esecuzione strumentale più consona al tipo di effetto che si desidera riprodurre (☞ GP p.155).

Il parametro "**Velocity Curve**" consente di specificare la curva di velocity, mentre "**After Touch Curve**" la curva di aftertouch.

Bypassare gli effetti

L'utente è libero di disabilitare globalmente gli effetti Insert o Master, per esempio nel caso in cui si sia collegata la tastiera ad un mixer esterno e si desideri elaborare i suoni (riverbero, chorus etc.) soltanto con un processore di effetti indipendente. Per ottenere ciò, è sufficiente **spuntare** le voci **Effect Global SW** "**IFX 1-5 Off**", "**MFX1 Off**" ed "**MFX2 Off**" per bypassare in modo globale rispettivamente gli effetti Insert, Master 1 e Master 2.

Collegare l'Arpeggiatore ai Programmi ed alle Combinazioni

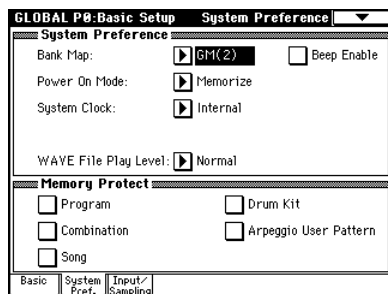
La TRITON Extreme consente di stabilire se le impostazioni dell'Arpeggiatore specificate per un Programma o una Combinazione debbano essere ripristinate insieme ai suoni nel momento in cui se ne effettua la selezione, o se invece debbano rimanere fisse anche quando si alternano i vari timbri.

L'impostazione originale di Korg prevede la prima opzione, per cui, qualora si desideri mantenere lo stesso pattern di arpeggio mentre si provano i diversi suoni, sarà necessario modificare tale status.

Quando la casella *Auto Arpeggiator* “**Program**” o “**Combina- tion**” è **spuntata**, le impostazioni dell'Arpeggiatore seguono quelle salvate per il Programma o Combinazione selezionato.

Pagina System Preference

Richiamare all'accensione l'ultima modalità e pagina utilizzati



Lo status della TRITON Extreme all'accensione (default) dipende dalle impostazioni del parametro “**Power On Mode**” (pagina Global P0: System Preference).

Quando “**Power On Mode**” è impostato su **Reset** (impostazioni originali), la TRITON Extreme all'accensione seleziona direttamente la pagina P0: Play della modalità Combination.

Impostando “**Power On Mode**” su **Memorize**, è invece possibile richiamare la modalità e la pagina in uso al momento dello spegnimento della TRITON Extreme.

Le impostazioni di **Memorize** quindi permettono di richiamare (nel momento in cui si accende la tastiera) la modalità e la pagina selezionate al momento dello spegnimento, l'ultimo numero della Combinazione selezionato in modalità Combination e l'ultimo numero di Programma selezionato per la modalità Program. Nel caso in cui, all'accensione, la modalità corrente differisca da quelle sopra menzionate, è possibile premere il tasto [COMBI] o [PROG] per selezionare la pagina P0: Play della modalità desiderata, per la quale sarà visualizzata l'ultima pagina utilizzata.

Attivare il segnale acustico alla pressione delle icone sul display LCD

Inserendo il segno di spunta nella casella di selezione “**Beep Enable**” è possibile far sì che la tastiera emetta un lieve segnale acustico ad ogni pressione delle icone sul display LCD. Se non si desidera riprodurre alcun segnale, lasciare la casella di selezione in bianco (non spuntata).

Protezione della memoria

Inserendo il segno di spunta in una delle caselle di selezione *Memory Protect* è possibile proteggere i rispettivi tipi di dati contro la scrittura accidentale.

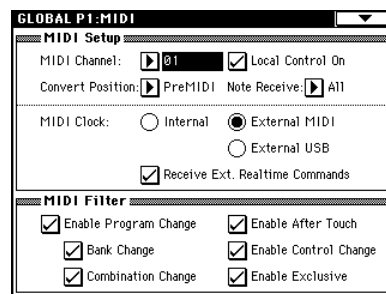
Pagina Input/Sampling

Impostazioni per gli ingressi audio al di fuori della modalità Sampling

☞ Fare riferimento a p.109 e GP p.159.

Impostazioni MIDI P1: MIDI

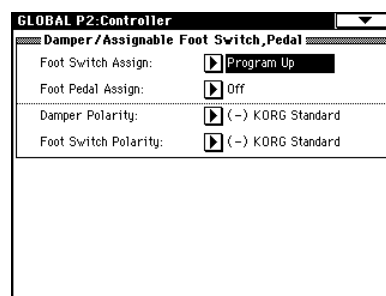
MIDI Setup, MIDI Filter



☞ Fare riferimento a GP p.161.

Impostazioni dei pedali e di altri controller P2: Controller

Specificare la funzione per lo switch ed il pedale assegnabile



La presente pagina consente di specificare la funzione da assegnare ad uno switch (come per esempio l'opzionale Korg PS-1) connesso al jack **ASSIGNABLE SWITCH**.

• Il parametro per l'assegnazione è “**Foot Switch Assign**.”

Lo switch può essere usato come sorgente per la modulazione alternata o per la modulazione dinamica degli effetti, come selettore dello status on/off del portamento, del soft pedal, dell'Arpeggiatore, del sostenuto, oppure per la selezione dei Programmi e delle Combinazioni (up/down), per avviare/arrestare il sequencer, per le operazioni di punch-in/out ed infine come trigger per l'avanzamento delle Song nella cue list (☞ GP p.281).

In questa pagina è inoltre possibile stabilire quale funzione assegnare ad un pedale (come per es.: gli opzionali Korg XVP-10 o EXP-2) connessi al jack **ASSIGNABLE PEDAL**.

- Il parametro che determina l'assegnazione è "Foot Pedal Assignn."

Il pedale può essere utilizzato per il controllo del volume master, della modulazione alternata o modulazione dinamica degli effetti, per la velocità di variazione di tono del portamento, per il controllo del volume, del pan post-effetti, del pan e dei livelli di mandata agli effetti Master (☞ GP p.282).

note Impostando il parametro "Foot Switch Assign" su **Foot SW (CC#82)** e "Foot Pedal Assign" su **Foot Pedal (CC#04)** è possibile utilizzare lo switch ed il pedale come sorgenti per la modulazione alternata o la modulazione dinamica degli effetti, e consentire così il controllo in tempo reale dei parametri dei Programmi o degli effetti.

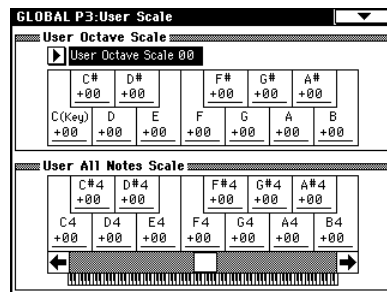
L'esempio che segue descrive come impostare lo switch assegnabile in modo da consentire la selezione di Programmi e Combinazioni.

- ① Premere il pulsante popup "Foot Switch Assign" e selezionare l'opzione **Program Up** o **Program Down**.
Program Up permette, ad ogni pressione dello switch, di selezionare il Programma successivo a quello correntemente in uso.
Program Down consente, ad ogni pressione dello switch, di selezionare il programma che precede a quello correntemente in uso.
- ② Impostare il parametro "Foot Switch Polarity" in base al tipo di switch a pedale connesso.
Se si desidera utilizzare lo switch opzionale Korg PS-1, impostare (–) **KORG Standard**. Un'impostazione errata della polarità potrebbe impedire il corretto funzionamento dello switch a pedale.
- ③ Premere [PROG] per selezionare la pagina **P0: Play della modalità Program** oppure il tasto [COMBI] per richiamare la pagina **P0: Play della modalità Combination**. Verificare come ad ogni pressione dello switch corrisponda la selezione del Programma/Combinazione successivo o precedente a quello corrente.

Personalizzare le scale

P3: User Scale

Creare una scala ed assegnarla ad un Programma etc.



La TRITON Extreme consente la creazione di scale originali. Con le sedici **User Octave Scales** è possibile creare scale nelle quali l'intonazione (pitch) di ciascuna nota in un'ottava è ripetuta per tutte le ottave, mentre con la **User All Note Scale** è consentito specificare il pitch di ogni singola nota (tra le 128 disponibili) in maniera individuale.

Per ogni singola nota della scala è possibile modificare l'intonazione con un intervallo di ± 99 cent, dove tale valore corrisponde approssimativamente ad un'escursione di un semitono sia verso i toni acuti sia verso quelli gravi.

Le scale utente create possono essere usate per i Programmi, per ciascun timbro della Combinazione oppure per ciascuna traccia della Song (modalità Sequencer/Song Play).

Le diverse impostazioni possono essere effettuate utilizzando il parametro **Scale** "Use Prog's Scale" nelle seguenti pagine:

Modalità Program	Program P1: Edit-Basic, tab Program Basic
Modalità Combination	Combination P2: Edit-Trk Param, tab Other
Modalità Sequencer	Sequencer P2: Trk Param, tab Other
Modalità Song Play	Song Play P1: Track, tab Status/Scale

La procedura in basso descrive come impostare una scala per ciascun timbro in modalità Sequencer.

- ① Creare una scala **User octave** oppure una **User all notes**.
Selezionare una nota, ed utilizzare i controller VALUE per modificarne l'intonazione. L'intervallo di valori massimo di ± 99 consente di alzare o abbassare il pitch di ogni singola nota all'incirca di un semitono verso entrambi i registri.

note La nota può altresì essere selezionata tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo direttamente la nota sulla tastiera.

note La creazione di una scala personalizzata può anche avvenire mediante la selezione e l'editing di una scala preset. In questo caso, utilizzare il comando "Copy Scale" del menù di pagina.

- ② Premere il tasto [SEQ] per entrare in modalità Sequencer.
- ③ Premere il tasto [MENU], e quindi la pagina **P2: Trk Param**.
- ④ Premere la pagina tab **Other 1–8** oppure **Other 9–16** per selezionare la pagina **Sequencer P2: Trk Param, tab Other**.

- ⑤ Se si intende far usare al Programma assegnato alla traccia la scala per esso prevista, spuntare la casella di selezione “Use Program’s Scale” per la traccia in oggetto.
Le tracce per le quali non è stata spuntata la casella di selezione utilizzeranno la scala specificata con il parametro Scale “Type (Song’s Scale).”
- ⑥ Impostare il parametro “Type (Song’s Scale)” per selezionare la scala da adottare per la Song corrente.

Cos'è un 'drum kit'?

Ciascun kit di batteria (drum kit, appunto) è composto da campioni percussivi (forme d'onda campionate in PCM) assegnati alle singole note. Impostando l'oscillatore di un Programma (parametro "Oscillator Mode") su Drums, è possibile far sì che il Programma stesso utilizzi un Drum Kit invece di un Multi-campione.

Le locazioni di memoria 144 (GM)–152 (GM) contengono nove differenti kit preset compatibili con la mappatura sonora GM2 (General MIDI 2). (🔊 Per i dettagli sui Drum kit preset, consultare “EDV”).

Ogni Drum kit creato o modificato può essere salvato in una delle locazioni di memoria utente 000 (A/B)–143 (User), oppure sui vari tipi di media in modalità Media.

I Programmi possono essere suddivisi in due categorie: quelli per i quali l'oscillatore utilizza un **Multicampione**, e quelli che invece sfruttano un **kit di batteria (drum kit)**.

❑ Nota sui parametri del Programma

I parametri di un Multicampione sono predisposti in modo da assecondare le impostazioni dei filtri, dell'amplificatore etc., in maniera adeguata al tipo di strumento melodico selezionato. Per questo motivo, è piuttosto difficile "forzare" tali Programmi all'utilizzo dei kit di batteria. Nel caso quindi si desideri modificare un kit di batteria, si suggerisce di accedere innanzitutto alla modalità Program per selezionare un Programma che sfrutti un kit di batteria ("**Oscillator Mode**" = **Drums**), e successivamente utilizzare la pagina P5: Drum Kit della modalità Global per impostare i parametri secondo necessità.

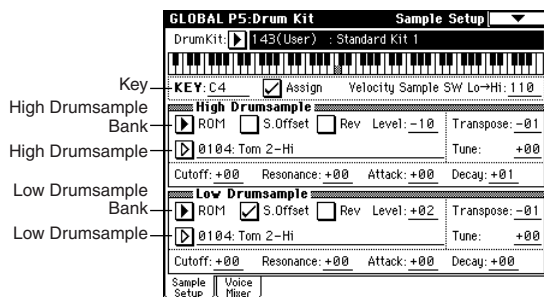
Per effettuare l'editing di un Drum kit, procedere come segue:

- ① Nella pagina Program P0: Play, selezionare il Programma che si desidera utilizzare durante l'editing del drum kit.

Selezionare tra i Programmi preset un Programma che contenga un kit di batteria. Se il kit di batteria che si intende modificare/impostare è già utilizzato da un Programma, selezionare il Programma stesso. Altrimenti, assegnare al Programma il kit oggetto di editing utilizzando la pagina Program P1: Edit-Basic, tab OSC Basic (nell'Elenco delle Voci - "EDV" - i Programmi che sfruttano un drum kit sono contraddistinti dall'icona "d").

- 🔧 Impostare il parametro "Octave" (pagina Program P1: Edit-Basic, tab OSC Basic) su +0 [8']. Un'impostazione diversa da +0 [8'] potrebbe causare un'errata corrispondenza tra le note della tastiera ed i suoni del kit di batteria.
- 🔧 Gli effetti elaborano il suono in base alle impostazioni dell'ultimo Programma selezionato.
- 🔧 L'editing di un kit di batteria influisce su tutti i Programmi che utilizzano tale kit.

- ② Accedere alla pagina tab Sample Setup di Global P5: Drum Kit.



- ③ Nel campo "Drum Kit", selezionare il kit di batteria che si desidera modificare.
- Se necessario, utilizzare il comando "Copy Drum Kit" dal menù di pagina per copiare le impostazioni di un kit di batteria pre-caricato o di un kit GM.
- 🔧 I kit di batteria GM 144 (GM) - 152 (GM) non possono essere sovrascritti. E' tuttavia possibile aggirare tale restrizione utilizzando prima il comando "Copy Drum Kit" per copiare il kit desiderato in una delle locazioni 000 (A/B) - 143 (User), e successivamente richiamare il Programma copiato per effettuare le impostazioni secondo necessità.

- ④ Usare il campo "Key" per selezionare il numero di nota che si desidera modificare.
- I parametri del campione percussivo assegnato alla nota selezionata sono indicati nei campi High Drumsample, Low Drumsample e nella pagina Voice/Mixer.

La selezione di un numero di nota può essere effettuata mediante i controller VALUE, oppure tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

- ⑤ Usare la casella di selezione "Assign" per specificare se al numero di nota scelto debba essere o meno assegnato un campione percussivo.

Spuntare la casella per assegnare un campione percussivo al numero di nota selezionato (uso standard).

Lasciare in bianco la casella di selezione per non assegnare alcun campione al numero di nota selezionato. In questo caso, la pressione della nota sulla tastiera riprodurrà il campione assegnato alla nota a destra di quella selezionata, ma un semitono più in basso. E' l'impostazione da adottare qualora si desideri modificare soltanto l'intonazione dello strumento (utile per i piatti ed i tom).

note In quest'ultimo caso, selezionare la pagina P2: Edit-Pitch, tab OSC1 Pitch Mod. della modalità Program, ed impostare "Pitch Slope" su +1.0 prima di accedere alla modalità Global.

- ⑥ Usare i campi "High Drumsample Bank," "High Drumsample," "Low Drumsample Bank," e "Low Drumsample" per specificare il campione percussivo da assegnare al numero di nota selezionato.

Nel caso sia stato selezionato un campione percussivo Low, usare "Velocity Sample SW Lo→Hi" per determinare la modalità di switch tra i campioni High e Low. (➡ punto ⑦) I campioni percussivi ROM possono essere selezionati quando "High/Low Drumsample Bank" è impostato su ROM; i campioni registrati sulla TRITON Extreme o caricati in modalità Media possono essere selezionati quando il parametro è impostato su RAM.

note Nota sui campioni percussivi ROM

La TRITON Extreme è fornita di 1.175 campioni percussivi ROM. Premendo il pulsante popup, è possibile effettuare la scelta tra le 15 categorie disponibili. (➡ Per l'elenco completo dei campioni percussivi, fare riferimento a "EDV").

- ⑦ Utilizzare il campo "Velocity Sample SW Lo→Hi" per specificare la modalità di switch tra i Multicampioni.
- La riproduzione del campione percussivo dipende dalla velocità della nota premuta sulla tastiera (dinamica). Tale funzione è denominata appunto velocity switch.
- Un valore di 001 (per esempio), consente la riproduzione del solo campione High.

➡ La funzione è del tutto simile alla Velocity Switch di un Programma ("Multicampioni High e Low", p.25)

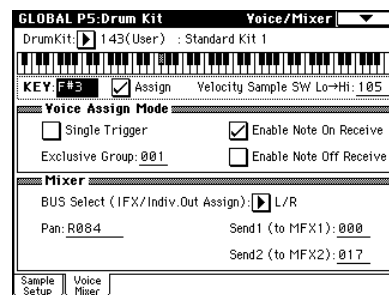
- ⑧ Impostare i parametri del campione percussivo assegnato.

Impostare i parametri del campione percussivo High e Low. Tra i parametri a disposizione citiamo il livello di volume ("Level"), l'intonazione ("Transpose," "Tune"), ed il timbro ("Cutoff," "Resonance"). (➡ Per i dettagli su ciascun parametro, consultare GP p.168).

- ⑨ Se necessario, ripetere i punti ④ - ⑧ della procedura per impostare i parametri dei campioni percussivi anche per le altre note.

Per utilizzare le impostazioni di una nota ("KEY") su di un'altra, selezionare il comando "Copy Key Setup" dal menù di pagina.

- ⑩ Selezionare la pagina tab Voice/Mixer di Global P5: Drum Kit.



- ⑪ Impostare il campo "Exclusive Group."

Il parametro "Exclusive Group" può essere usato per raggruppare campioni percussivi dello stesso tipo. Impostando per esempio due note (a ciascuna delle quali è stato assegnato un hi-hat aperto e uno chiuso) allo stesso gruppo, è possibile far sì che le due note non siano riprodotte simultaneamente, assicurando quindi una performance dal suono naturale e logico.

- ⑫ Utilizzare il pulsante popup “BUS Select” per specificare il routing di uscita.

Il parametro può essere usato quando si desidera ruotare il segnale dei campioni assegnati alle note ad effetti differenti, oppure alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–4. Per esempio si potrebbe decidere di inviare il suono del rullante all'effetto **IFX1**, la grancassa all'effetto **IFX2**, ed i rimanenti suoni all'uscita audio L/R. Oppure si può stabilire l'invio degli strumenti alle uscite individuali **1, 2, 3, 4, 1/2 o 3/4**, in maniera da permettere il monitoraggio (e l'eventuale elaborazione sonora) su canali diversi del mixer esterno. Le impostazioni effettuate sono utilizzate quando la casella di selezione “Use DKit Setting” (pagina Program P8: Edit-Insert Effect, tab Routing) è **spuntata** per il Programma che usa il kit di batteria. (☞ GP p.30, 207)

- ⑬ Utilizzare il parametro “Pan” per specificare la posizione della percussione nel panorama stereo.

L'impostazione è valida quando la casella di selezione “Use DKit Setting” è **spuntata** (pagina Program P4: Edit-Amp., tab Amp1 Level/Pan) per il Programma che utilizza il kit di batteria (☞ GP p.23).

- ⑭ Usare i campi “Send1(MFX1)” e “Send2(MFX2)” per specificare i livelli di mandata del segnale agli effetti Master 1 e 2.

L'impostazione è valida quando la casella di selezione “Use DKit Setting” è **spuntata** (pagina Program P8: Edit-Insert Effect, tab Routing) per il Programma che utilizza il kit di batteria.

- ⑮ Utilizzare il comando “Write Drum Kits” del menù di pagina per salvare le modifiche apportate in memoria. Nel caso si desideri modificare il nome del kit di batteria prima di eseguirne il salvataggio, utilizzare il comando “Rename Drum Kit” dal menù di pagina (☞ p.117, 116).

⚠ La mancata scrittura dei dati modificati comporta la perdita di tutte le impostazioni effettuate dall'utente allo spegnimento della tastiera (☞ “La memoria in modalità Global”, p.116).

⚠ In modalità Global, la TRITON Extreme riproduce i suoni selezionati nella modalità dalla quale si è giunti alla Global. Ciò significa che se si è passati dalla modalità Sampling alla Global in una situazione dove sulla memoria RAM non era caricato alcun campione (come può avvenire all'accensione dello strumento), la pressione delle note sulla tastiera non produrrà alcun suono.

⚠ Quando si passa dalla modalità Sequencer alla Global, la pressione delle note sulla tastiera determinerà la riproduzione del Programma o dell'Arpeggiatore corrispondente al canale MIDI Global (così come specificato nella pagina Global P1).

⚠ Le variazioni apportate in modalità Global sono preservate fin tanto che la tastiera rimane accesa, e sono automaticamente cancellate allo spegnimento se non se ne esegue il salvataggio preventivo. I dati gestiti in modalità Global sono di tre tipi: impostazioni dei drum kit utente (Global P5), impostazioni dei pattern di arpeggio utente (Global P6) e tutte gli altri parametri Global (Global P0–P4). Ognuno di questi può essere salvato nelle rispettive locazioni di memoria, oppure sui vari tipi di media in modalità Media (☞ p.118, 119)

⚠ La modalità Global è sprovvista della funzione Compare per il confronto pre/post editing. Per tale motivo si suggerisce di copiare i kit di batteria o i pattern di arpeggio su locazioni di memoria libere utilizzando i comandi “Copy Drum Kit” o “Copy Arpeggio Pattern” del menù di pagina.

Impostazione dell'Arpeggiatore P7: Edit-Arpeggiator

Il presente capitolo descrive le impostazioni principali dell'Arpeggiatore per ciascuna modalità.

Impostazioni dell'Arpeggiatore per un Programma

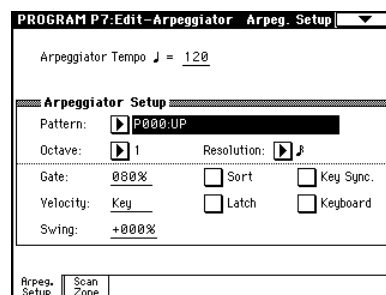
Status on/off dell'Arpeggiatore

La pressione del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] alterna lo status on/off dell'arpeggiatore. Il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] acceso segnala l'abilitazione dell'Arpeggiatore. In questo caso, la pressione delle note sulla tastiera consente la riproduzione del pattern di arpeggio selezionato.

note Lo status on/off del tasto è salvato insieme alla scrittura del Programma.

Impostare l'Arpeggiatore

- ① Selezionare la pagina Program P7: Edit-Arpeggiator, tab Arpeg. Setup.



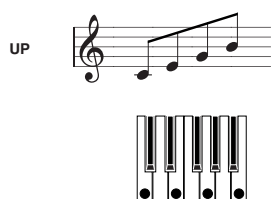
- ② Utilizzare il campo “J (Tempo)” per specificare il tempo. Il valore può essere inserito ruotando la manopola ARPEGGIATOR [TEMPO]. Il LED lampeggia in base al tempo specificato.

MIDI Quando il parametro “MIDI Clock” (pagina Global P1: MIDI) è impostato su **External MIDI** o **External USB**, il display mostra “J = EXT.” Ciò permette da una parte di sincronizzare il tempo ad un dispositivo MIDI esterno, ma non di modificare il valore di tempo sulla TRITON Extreme.

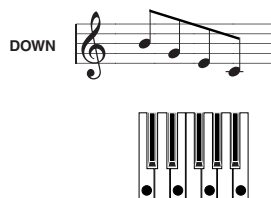
- ③ Nel campo “Pattern”, selezionare il pattern di arpeggio. Il pattern può essere scelto tra quelli preset (**P000–P004**) e quelli utente (**U000 (A/B)–U506 User**).

La modalità di riproduzione del pattern dipende dall'impostazione dei parametri “Octave” e “Sort.” Le figure che seguono illustrano la modalità di riproduzione dei pattern di arpeggio preset **P000–P004** quando “Octave” è impostato su **1** ed la casella di selezione “Sort” è **spuntata**. Il pattern **P004: RANDOM** riproduce le note dell'arpeggio in maniera casuale.

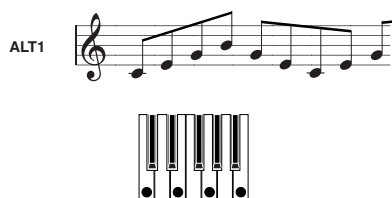
P000: UP



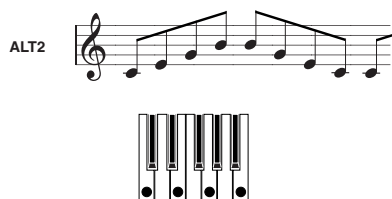
P001: DOWN



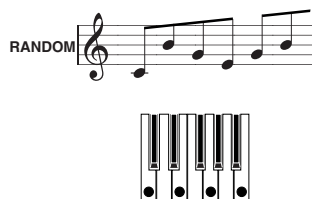
P002: ALT1



P003: ALT2



P004: RANDOM



U000 (A/B)–U199 (A/B)

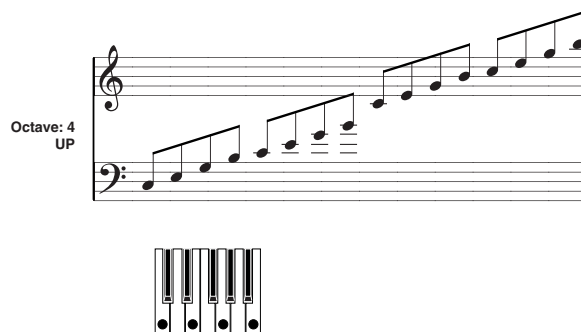
Le impostazioni originali prevedono una vasta gamma di arpeggi pre-caricati, in grado di soddisfare qualsiasi esigenza in campo musicale e stilistico (pattern di batteria e di basso, riff di chitarra e tastiera etc.) (EDV).

U200 (H) – U506 (User)

Alcune locazioni di memoria contengono dei pattern di arpeggio pre-caricati dalla casa produttrice (EDV).

④ Impostare i vari parametri.

“Octave”: Seleziona l’intervallo di ottave sul quale riprodurre il pattern di arpeggio.



🔧 L’impostazione del parametro “Octave Motion” (pagina Global P6: Arpeggio, tab Pattern Setup page) influisce sul playback dei pattern di arpeggio utente.

“Resolution”: Specifica il valore di timing delle note arpeggiate, con un intervallo di $\frac{1}{3}$ – $\frac{1}{4}$.

“Gate”: Determina la durata (gate time) di ciascuna nota dell’arpeggio. Il parametro può essere impostato su **Step** qualora si sia selezionato un pattern di arpeggio utente. In questo caso, per ciascun Step sarà utilizzato il valore di “Gate” precedentemente specificato (pagina Global P6: User Arpeggio, tab Pattern Edit).

🔧 Il valore è effettivo solo quando la manopola ARPEGGIATOR [GATE] è in posizione centrale (ore 12). Qualora il valore di gate non corrisponda a quanto impostato, controllare la posizione della suddetta manopola.

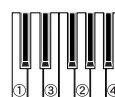
“Velocity”: Specifica la velocity (volume) delle note arpeggiate. Impostare **Key** nel caso si desideri utilizzare la velocity ottenuta mediante la pressione effettiva delle note sulla tastiera. Il parametro può essere impostato su **Step** qualora si sia selezionato un pattern di arpeggio utente. In questo caso, per ciascun Step sarà utilizzato il valore di “Vel” precedentemente specificato (Global P6: User Arpeggio, tab Pattern Edit).

🔧 Il valore è effettivo solo quando la manopola ARPEGGIATOR [VELOCITY] è in posizione centrale (ore 12). Qualora il valore di velocity non corrisponda a quanto impostato, controllare la posizione della manopola.

📌 Per aggiungere un maggiore senso di groove al pattern di arpeggio utente, impostare “Gate” o “Velocity” su **Step**.

“Swing”: Determina il timing delle note dispari di un arpeggio (contando dalla prima nota), e consente di ottenere un deciso senso di “swing”.

“Sort”: Quando la casella di selezione è **spuntata**, l’arpeggio è riprodotto in base all’altezza delle note, a prescindere quindi dall’ordine con il quale sono state premute le note sulla tastiera (On). Se invece la casella di selezione **non è spuntata**, l’arpeggio è riprodotto in base all’ordine con il quale sono state premute le note sulla tastiera (Off).



“**Latch**”: Quando la casella di selezione è **spuntata**, il pattern di arpeggio continua a suonare anche dopo aver rilasciato la pressione delle note sulla tastiera. Quando invece **non è spuntata**, la riproduzione dell’arpeggio si interrompe non appena si rilascia la pressione delle note sulla tastiera.

“**Key Sync.**”: Quando la casella di selezione è **spuntata**, il pattern di arpeggio è riprodotto dall’inizio (alla pressione della prima nota **dopo** aver rilasciato tutte le note). E’ l’impostazione ideale per l’esibizione del vivo, quando si desidera riprodurre l’arpeggio all’inizio di ogni misura. Con la casella **non spuntata**, il pattern di arpeggio è sempre sincronizzato al tempo del MIDI Clock. Per maggiori dettagli sulla sincronizzazione, consultare “Sincronizzare l’Arpeggiatore” (☞ p.102).

“**Keyboard**”: Quando la casella di selezione è **spuntata**, le note dell’arpeggio sono riprodotte insieme alle note premute sulla tastiera. Se invece la casella **non è spuntata**, le uniche note riprodotte saranno quelle arpeggiate. Le impostazioni possono altresì essere effettuate utilizzando i parametri corrispondenti nella pagina Program P0: Play, tab Arpeggio.

note Utilizzando il comando “Copy Arpeggiator” dal menù di pagina, è possibile copiare le impostazioni dell’Arpeggiatore da un Programma o da una Combi (☞ GP p.29).

- ⑤ Nella pagina Scan Zone, specificare l’intervallo di note per il quale utilizzare l’Arpeggiatore.

“**Bottom Key**,” “**Top Key**”: Parametri che determinano l’intervallo all’interno del quale la pressione delle note attiva l’Arpeggiatore. Le note non comprese all’interno dell’intervallo possono essere utilizzate per l’esecuzione strumentale convenzionale, e non sono in alcun modo influenzate dallo status on/off dell’Arpeggiatore.

note Impostando (per esempio) “Pattern” su P000: UP, spuntando la casella di selezione “Latch,” regolando “Top Key” su B3 e “Bottom Key” su C-1, la pressione della nota B3 (o una alla sua sinistra), attiverà l’Arpeggiatore. Poiché “Latch” è abilitato (on), l’arpeggio continuerà a suonare anche dopo aver rilasciato la pressione delle note sulla tastiera. La nota C4 (e successive) possono essere utilizzate in maniera convenzionale. Per cambiare arpeggio, premere una delle note comprese tra B3 e quelle alla sua sinistra.

“**Bottom Velocity**” “**Top Velocity**”: Parametri che determinano l’intervallo di velocity all’interno del quale la pressione delle note attiva l’Arpeggiatore. Le note premute con una velocity non compresa all’interno dell’intervallo sono riprodotte in maniera convenzionale, e non sono in alcun modo influenzate dallo status on/off dell’Arpeggiatore.

- ⑥ Per salvare le impostazioni sulla memoria interna, disabilitarne la protezione in modalità Global, ed effettuare la scrittura del Programma (☞ p.117, 116).

Collegare l’Arpeggiatore ad un Programma

Se si desidera richiamare automaticamente le impostazioni dell’Arpeggiatore insieme al programma, **spuntare** la casella di selezione **Program** per “Auto Arpeggiator” (pagina Global P0: Basic Setup, tab Basic).

Impostazioni dell’Arpeggiatore nelle modalità Combination e Sequencer

Nelle modalità Combination, Sequencer e Song Play, la TRITON Extreme permette l’utilizzo di un **Arpeggiatore dual**, in grado di riprodurre due arpeggi distinti simultaneamente. Le impostazioni della funzione sono simili per ciascuna delle modalità di cui sopra.

Nell’esempio che segue, descriveremo come effettuare le impostazioni della funzione in modalità Combination. Per ulteriori dettagli sui parametri, consultare (☞ GP p.50, 93, 149).

L’Arpeggiatore dual consente di:

- Assegnare un Arpeggiatore a ciascun timbro. La scelta prevede le opzioni **Off**, (Arpeggiatore) **A**, o (Arpeggiatore) **B**. ☞ punto ⑤
- Specificare la modalità operativa degli Arpeggiatori **A** e **B** individualmente. ☞ punto ⑥
- Selezionare un pattern di arpeggio ed impostare i parametri individualmente per gli Arpeggiatori **A** e **B**. ☞ punto ⑦
- Usare i parametri della pagina Scan Zone in maniera da poter usare il range di note o la velocity per alternare l’esecuzione strumentale a quella arpeggiata, oppure per alternare l’Arpeggiatore **A** a quello **B**. ☞ punto ⑧
- Impostare i timbri in modo da porli in Mute quando l’Arpeggiatore è spento, e di riprodurli quando viceversa è acceso. ☞ punto ⑩

Status on/off dell’Arpeggiatore

La pressione del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] alterna lo status on/off dell’Arpeggiatore. Il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] acceso segnala l’attivazione dell’Arpeggiatore. In questo caso, la pressione delle note sulla tastiera consente la riproduzione del pattern di arpeggio selezionato. Lo status on/off dell’Arpeggiatore è salvato insieme alla scrittura della Combination che lo utilizza.

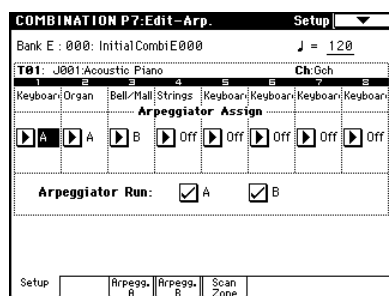
☛ Quando il parametro “Assign” è impostato su **Off**, oppure la casella di selezione “Arpeggiator Run” **non è spuntata**, l’Arpeggiatore rimane disabilitato anche accendendo il tasto sopra menzionato.

Impostare l’Arpeggiatore

- ① Selezionare la pagina Combination P1: Edit-Program/Mixer.
Scegliere i Programmi da assegnare ai timbri della Combination. Per quest’esempio, selezionare qualsiasi Programma per i timbri 1-4.
- ② Selezionare la pagina Combination P2: Edit-Trk Param, tab MIDI Ch.
Impostare “Status” su **INT** e “MIDI Channel” su **Gch** o sul numero del canale MIDI Global (pag. Global P1: MIDI, parametro “MIDI Channel”) per tutti i timbri che si desidera utilizzare.

Nel nostro esempio, impostare lo “Status” dei timbri 1-4 su **INT**, e lo “Status” dei timbri 5-8 su **Off**. Impostare inoltre il parametro “MIDI Channel” dei timbri 1-4 su **Gch**.

- ③ Selezionare la pagina **Combination P7: Edit-Arp.**, tab **Setup**.



- ④ Impostare il campo “**J** (Tempo)” per specificare il tempo. L’impostazione è analoga a quella effettuata per un Programma (p. 94). Il tempo è tuttavia utilizzato per entrambi gli Arpeggiatori A e B.

- ⑤ Effettuare le impostazioni di “**Arpeggiator Assign**”.

Assegnare gli Arpeggiatori A o B ai timbri. Ciascun timbro sarà riprodotto in base all’Arpeggiatore assegnatogli.

- ⑥ Impostare la casella “**Arpeggiator Run**”.

Spuntare la casella di selezione dell’Arpeggiatore che si desidera abilitare. Ciò permette di attivarne le funzioni ogni volta che si preme ed accende il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].

In base alle impostazioni illustrate nelle due schermate esplicative ai punti ② e ③ della procedura, la pressione del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] attiverà l’Arpeggiatore A per i timbri 1 e 2, e l’Arpeggiatore B per il timbro 3. Disabilitando il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], i timbri 1-4 saranno riprodotti in layer.

Quando “**Assign**” è **Off** per tutti i timbri, oppure le caselle di selezione “**Arpeggiator Run**” A e B non sono spuntate, l’Arpeggiatore non riprodurrà alcun pattern.

- ⑦ Usare le pagine **Arpeggiator A** ed **Arpeggiator B** per impostare i parametri di ciascun Arpeggiatore.

I parametri sono identici a quelli già visti per il Programma (p. 94).

- ⑧ Nella pagina **Scan Zone A/B**, specificare l’intervallo di note per ciascun Arpeggiatore.

I parametri sono identici a quelli già visti per il Programma (p. 94).

L’attivazione degli Arpeggiatori può essere determinata dalle note dell’intervallo assegnato o dalla velocity etc. Utilizzando le pagine tab **Key Zone** e **Vel Zone** della pagina **Combination P4: Edit-Zone/Ctrl**, è possibile sfruttare i diversi tipi di trigger disponibili per creare ulteriori variazioni nella riproduzione dei diversi tipi di pattern.

- ⑨ Se si desidera effettuare il salvataggio delle impostazioni della Combinazione sulla memoria interna dello strumento, disabilitarne prima la protezione in modalità **Global**. (p. 116, 117).

- ⑩ I parametri “**Status**,” “**MIDI Channel**” ed “**Assign**” (punti ② e ③) possono essere impostati in maniera tale da consentire l’uso di determinati timbri solo quando l’arpeggiatore è attivo (**On**), e di impedirne invece la riproduzione quando l’arpeggiatore è spento (**Off**).

Combinazione D062: Old Vox Organ

Anche se quelle che seguono illustrano delle procedure di editing alquanto sofisticate, possono tuttavia servire a dare un’idea di quello che è possibile ottenere utilizzando un paio di Combinazioni preset.

Selezionare la Combinazione D062: Old Vox Organ, e suonare la tastiera.

Innanzitutto, accertarsi che il canale MIDI Global (pagina **Global P1: MIDI**, parametro “**MIDI Channel**”) sia impostato su **01**.

- L’Arpeggiatore **A** è assegnato ai timbri (**T**) 7 ed 8. Suonare la tastiera e notare come il pattern di arpeggio **U396(User): Dr-Jump Up DnB** riproduca soltanto il timbro **T7**, associato al programma **J068: HipHop Kit**.
- Il pattern di arpeggio utilizza la modalità **Fixed Note**, più adatta alla riproduzione di strumenti percussivi da parte dell’Arpeggiatore (pagina **Global P6: User Arpeggio**, tab **Pattern Setup**, parametro “**Arpeggio Tone Mode**”: **Fixed Note**).
Con tale impostazione, il pattern di arpeggio riproduce i suoni percussivi mantenendo inalterata l’intonazione dei singoli strumenti, a prescindere dalla nota suonata sulla tastiera. (GP p.171)
- I parametri “**Bottom Key**” e “**Top Key**” di A (pagina **Combination P7: Edit-Arp.**, tab **Scan Zone A/B**) sono impostati in modo da attivare l’Arpeggiatore A alla pressione delle note **B3** ed inferiori.
- L’Arpeggiatore **A** è assegnato al timbro **T8**, ma in maniera da riprodurre il programma **J068: HipHop Kit** del timbro solo quando l’Arpeggiatore è abilitato.

Impostazioni dei timbri T7 e T8

	Status	MIDI Channel	Assign
T7	INT	02	A
T8	Off	Gch	A

- Quando l’Arpeggiatore è **Off**, l’esecuzione strumentale sulla tastiera consente la riproduzione dei timbri assegnati al canale MIDI **Gch** oppure al canale MIDI Global (nel nostro caso, **01**). Poiché il “**MIDI Channel**” del timbro **T7** è impostato su **02**, quest’ultimo non produrrà alcun suono, così come nessun suono sarà prodotto dal timbro **T8** (impostato su **Gch**) dato che ha il parametro “**Status**” regolato su **Off**.
- Qualsiasi canale MIDI assegnato ad un timbro consentirà il trigger dell’Arpeggiatore. Nel nostro caso saranno il “**MIDI Channel**” **02** ed il **Gch** (canale MIDI Global). Quando l’Arpeggiatore è **On**, l’uso della tastiera attiverà l’Arpeggiatore **A** (assegnato al timbro **T8 (Gch)**), che a sua volta riprodurrà il Programma assegnato al timbro **T7**. Il timbro **T8** non produrrà alcun suono, poiché ha il parametro “**Status**” impostato su **Off**.
- In pratica, il timbro T8 non potrà produrre alcun suono (parametro “**Status**” impostato su **Off**), a prescindere dallo status on/off dell’Arpeggiatore. E’ soltanto un timbro fantasma che consente la riproduzione del Programma assegnato al timbro **T7** quando si abilita l’Arpeggiatore (**On**).

Combinazione J056: “In The Pocket”

Selezionare e riprodurre la combinazione J056: “In The Pocket.”

Accertarsi che il canale MIDI Global (pagina Global P1: MIDI, parametro “MIDI Channel”) sia impostato su **01**.

- L’Arpeggiatore **A** è assegnato ai timbri **T7** e **T8**, mentre l’Arpeggiatore **B** al timbro **T5**. Suonare la tastiera e notare come il pattern di arpeggio **U444(User): Dr-In The Pocket** riproduca il Programma **J068: HipHop Kit** assegnato al timbro **T7**. Il pattern di arpeggio **U123(A/B): Syn-Echo** riproduce invece il Programma **M034: Chord Trigger** assegnato al timbro **T5**.
- I parametri “Bottom Key” e “Top Key” di B (pagina Combination P7: Edit-Arp., tab Scan Zone A/B) sono impostati in modo da attivare l’Arpeggiatore B alla pressione delle note **G3** e superiori.
- L’Arpeggiatore **B** è assegnato inoltre al timbro **T8**, ma in maniera tale da riprodurre il programma **J068: HipHop Kit** del timbro **T7** solo dopo aver abilitato l’Arpeggiatore. Per ulteriori delucidazioni, fare riferimento al paragrafo “Combinazione D062: Old Vox Organ.”

Collegare l’Arpeggiatore ad una Combinazione

Se si desidera richiamare automaticamente le impostazioni dell’Arpeggiatore insieme alla Combinazione, **spuntare** la casella di selezione **Combination** per “Auto Arpeggiator” (pagina Global P0: Basic Setup, tab Basic).

Creare un pattern di arpeggio utente

Nota sui pattern di arpeggio utente

La TRITON Extreme è provvista di due tipi di pattern di arpeggio: i pattern di arpeggio preset, ed i pattern di arpeggio utente.

Pattern di arpeggio preset:

Cinque tipi di pattern disponibili; **UP**, **DOWN**, **ALT1**, **ALT2** e **RANDOM**.

La modalità di riproduzione di tali pattern è fissa, e non può essere modificata.

Pattern di arpeggio utente:

507 pattern - **U000(A/B)–U506(User)** - che possono essere usati per sviluppare accordi e frasi musicali in diversi modi, basandosi sul pitch o sul timing delle note suonate.

La pagina Global P6: User Arpeggio, tab Pattern può essere utilizzata per modificare tali pattern, o per crearne altri partendo da uno status inizializzato. I pattern modificati o creati possono essere salvati sulle locazioni della memoria interna disponibili **U000(A/B)–U506(User)** (☞ p.118), oppure sui vari tipi di media in modalità Media.

Editing di un pattern di arpeggio utente

⚡ Prima di iniziare l’editing di un pattern di arpeggio, accertarsi di aver disabilitato la protezione della memoria interna. (☞ p.117)

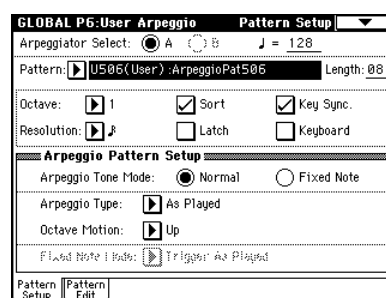
Se si accede alla procedura dalla modalità Program, le operazioni di editing saranno applicate al pattern di arpeggio specificato per il Programma selezionato.

① **In modalità Program, selezionare un Programma che contenga il pattern di arpeggio che si desidera modificare, oppure un Programma da utilizzare come base per l’editing di un pattern di arpeggio.**

② **Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per attivare l’Arpeggiatore.**

Nel caso si sia giunti alla modalità Global da un Programma per il quale l’Arpeggiatore era **Off**, premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per abilitare la funzione.

③ **Selezionare la pagina Global P6: User Arpeggio, tab Pattern Setup.**




④ **“Arpeggiator Select” è automaticamente impostato su A nel caso si sia giunti alla modalità Global dalla modalità Program.**

⑤ **In “Pattern,” selezionare il pattern di arpeggio che si desidera modificare.**

Nel nostro esempio, selezionare un pattern di arpeggio utente vuoto (non contenente alcun dato).

⚡ A questo punto della procedura, l’uso della tastiera non determina l’avvio di alcun pattern di arpeggio. Evitare di selezionare i pattern di arpeggio preset **P000–P004**, poiché questi non possono essere modificati.

 L'editing di un pattern di arpeggio utente influisce sull'uso del pattern stesso ogni volta che è utilizzato nelle modalità Program, Combination, Song o Song Play.


⑥ Usare il campo “Length” per specificare la lunghezza del pattern.

Dopo essere stato riprodotto per la lunghezza specificata, il pattern ritorna automaticamente all'inizio. Il valore impostato può essere successivamente modificato. Nel nostro esempio, inserire un valore di **08**.

note Per i pattern di arpeggio pre-caricati U000(A/B)–U488(User), la modifica del parametro “Length” può cambiare radicalmente la natura ed il feel del pattern stesso. Provare ad effettuare qualche variazione e ad ascoltare il risultato ottenuto.

⑦ Impostare i parametri “J (Tempo),” “Resolution,” “Octave,” “Sort,” “Latch,” “Key Sync.,” e “Keyboard”.

I parametri appartengono al Programma ma possono tuttavia essere impostati anche in modalità Global.

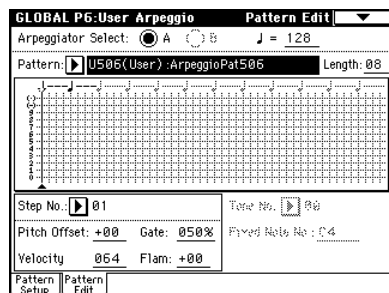
 Se si modificano i parametri dopo essere giunti dalla modalità Program, e si desidera effettuare il salvataggio, è necessario ritornare alla modalità Program ed eseguire la scrittura del Programma sulla memoria interna. Questo perché il comando “Write Arpeggio Pattern” non include il salvataggio dei parametri sopra menzionati.

Nel nostro esempio, effettuare le impostazioni illustrate nella schermata esplicativa al punto ③ della procedura.

⑧ Nel campo *Arpeggio Pattern Setup*, specificare lo sviluppo dell'arpeggio.

Le impostazioni possono essere modificate tuttavia anche nel corso o dopo l'editing (☞ GP p.171).

⑨ Selezionare la pagina Pattern Edit.



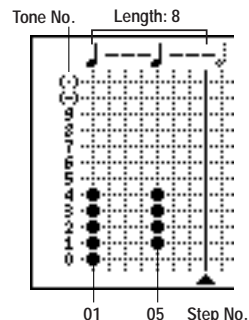
Ciascun pattern è composto da **Step** e **Toni** (Tones).

- **Step:** Ogni pattern di arpeggio può essere formato al massimo da 48 step. L'Arpeggiatore riproduce il pattern a partire dal primo step ed in base al valore di timing specificato dal parametro “Resolution.” Le linee verticali al centro del display LCD indicano gli step del pattern. Utilizzare “Step No.” per selezionare lo step desiderato. Per ciascuno di essi, impostare i parametri “Pitch Offset,” “Gate,” “Velocity” e “Flam”.
- **Tono:** Per ciascun step, è possibile inserire un accordo formato da un massimo di 12 toni (Toni n° 00–11). Per inserire un tono, selezionare “Step No.” ed utilizzare i tasti numerici [0]–[9], [–] e [./10's HOLD]. I numeri dei Toni corrispondenti ai tasti [0]–[9], [–] e [./10's HOLD] sono mostrati a seguire. Ad ogni pressione dei tasti [0]–[9], [–] o [./HOLD], lo status dei toni è alternato on/off. Le linee orizzontali del display LCD rappresentano la posizione dei toni per ciascun step.

Toni 00–09: Tasti [0]–[9]

Tono 10: Tasto [–]

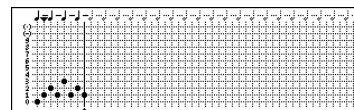
Tono11: Tasto [./10's HOLD]



Creare un pattern (esempio)



- ① Impostare “Step No.” su 01, e premere il tasto [0].
- ② Impostare “Step No.” su 02, e premere il tasto [1].
- ③ Impostare “Step No.” su 03, e premere il tasto [2].
- ④ Impostare “Step No.” su 04, e premere il tasto [1].
- ⑤ Impostare “Step No.” su 05, e premere il tasto [3].
- ⑥ Impostare “Step No.” su 06, e premere il tasto [1].
- ⑦ Impostare “Step No.” su 07, e premere il tasto [2].
- ⑧ Impostare “Step No.” su 08, e premere il tasto [1].



⑨ Suonare le note illustrate nella figura in alto, e notare come l'Arpeggiatore inizi la riproduzione del pattern creato.


Il **Tono 0** corrisponde all'intonazione della nota più bassa dell'accordo suonato sulla tastiera. (Quando la casella di selezione “Sort” non è spuntata, corrisponde invece alla prima nota suonata).

⑩ Impostare i parametri “Pitch Offset,” “Gate,” “Velocity” e “Flam” per gli step 01-08.

“**Pitch Offset**”: Parametro che determina la trasposizione in semitoni del pitch (intonazione) della nota arpeggiata. Può essere usato (ad esempio) per inserire lo stesso tono per tutti gli step, utilizzando successivamente il valore di “Pitch Offset” per creare una melodia. (☞ “Pattern melodico”)

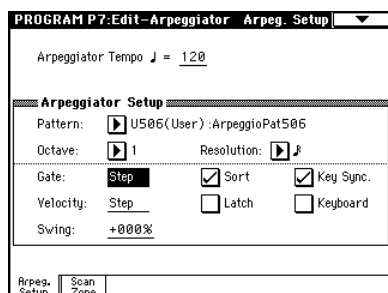
“**Gate**”: Specifica la durata della nota per ciascun step. Utilizzando l'opzione **Legato** (per esempio), la nota continuerà a suonare fino allo step successivo, oppure (per l'ultima nota dell'arpeggio) fino alla fine del pattern. Con un'impostazione di **Off**, la nota non sarà riprodotta.

“**Velocity**”: Determina il volume della nota. Con un'impostazione di **Key**, la nota sarà riprodotta in base alla forza con la quale si preme la nota sulla tastiera.

 Le impostazioni dei parametri di “Gate” e “Velocity” sono valide solo nel caso in cui i parametri “Gate” e “Velocity” (pagina Program P7: Edit-Arpeggiator, tab Arpeg. Setup) del Programma selezionato siano stati impostati su **Step**. In caso contrario, i valori di “Gate” e “Velocity” specificati per ciascun step saranno ignorati, e tutte le note dell'arpeg-

gio saranno riprodotte in base alle impostazioni della pagina Program P7: Edit-Arpeggiator.

- Impostare i parametri “Gate” e “Velocity” mantenendo le manopole ARPEGGIATOR [GATE] e [VELOCITY] in posizione centrale (ore 12).



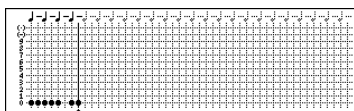
- Per modificare il nome del pattern di arpeggio utente, utilizzare il comando “Rename Arpeggio Pattern” dal menù di pagina. (☞ p.117)
- Se si desidera salvare il pattern di arpeggio così modificato, eseguirne la scrittura sulla memoria interna. (☞ p.118)
In caso contrario, tutte le modifiche apportate andranno irrimediabilmente perse allo spegnimento della TRITON Extreme.
- Per effettuare anche il salvataggio del Programma, ritornare alla modalità Program ed eseguirne la scrittura sulla memoria interna. (☞ p.116)

Altri esempi su come creare un pattern di arpeggio utente

Pattern melodico



- Impostare “Step No.” su 01 e premere il tasto [0].
Regolare “Pitch Offset” su +00.
- Impostare “Step No.” su 02 e premere il tasto [0].
Regolare “Pitch Offset” su +10.
- Impostare “Step No.” su 03 e premere il tasto [0].
Regolare “Pitch Offset” su +00.
- Impostare “Step No.” su 04 e premere il tasto [0].
Regolare “Pitch Offset” su +00.
- Impostare “Step No.” su 05 e premere il tasto [0].
Regolare “Pitch Offset” su +12.
- Non inserire alcun Tono per lo “Step No.” 06.
- Impostare “Step No.” su 07 e premere il tasto [0].
Regolare “Pitch Offset” su +00.
- Impostare “Step No.” su 08 e premere il tasto [0].
Regolare “Pitch Offset” su -02.

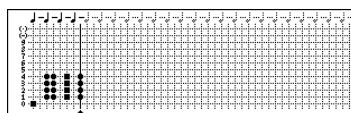


Pattern di accordi



- Impostare “Step No.” su 01 e premere il tasto [0].
Regolare “Gate” su Legato.
- Non inserire alcun Tono per lo “Step No.” 02.
- Impostare “Step No.” su 03 e premere i tasti [1], [2], [3], [4].
- Impostare “Step No.” su 04 e premere i tasti [1], [2], [3], [4].
- Non inserire alcun Tono per lo “Step No.” 05.
- Impostare lo “Step No.” su 06 e premere i tasti [1], [2], [3], [4].
Regolare “Gate” su Legato.
- Non inserire alcun Tono per lo “Step No.” 07.
- Impostare “Step No.” su 08 e premere i tasti [1], [2], [3], [4].

note Per simulare la tipica “pennata” eseguita su una chitarra acustica, selezionare “Flam.” In modalità Program, selezionare un Programma di chitarra acustica, e scegliere il pattern di arpeggio appena creato (pattern di accordi). Nella pagina tab Arpeg. Setup della pagina Program P7: Edit-Arpeggiator, impostare “Gate” su Step. Tornare quindi alla pagina Global P6: User Arpeggio, tab Pattern Edit, ed impostare un valore positivo (+) per il parametro “Flam” degli step dispari, e un valore negativo (-) per il parametro “Flam” degli step pari.

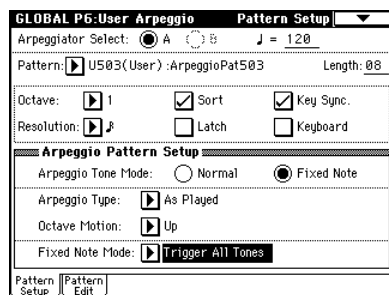


Pattern di batteria

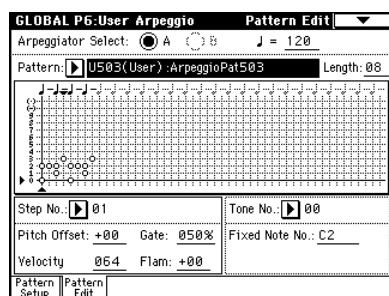
Impostando la modalità “Fixed Note” per un Programma percussivo è possibile usare l’Arpeggiatore per riprodurre un pattern di batteria.

- In modalità Program, selezionare un Programma contenente un drum kit.
Nel nostro esempio, selezionare il Programma preset J036: Standard Kit 1.
- Nella pagina Global P6: User Arpeggio, selezionare la pagina tab Pattern Setup, ed impostare le voci del campo Arpeggio Pattern Setup.
“Arpeggio Tone Mode”: Selezionare Fixed Note, per consentire la riproduzione delle note in base all’intonazione specificata.
“Fixed Note Mode”: Selezionare Trigger All Tones per riprodurre tutti i toni del pattern con la singola pressione di una nota sulla tastiera.

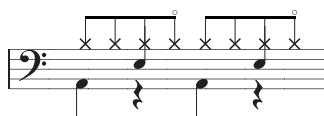
Scegliere invece **Trigger As Played** nel caso si desideri riprodurre i toni in base alle note effettivamente premute sulla tastiera (☞ GP p.171).



③ Selezionare la pagina Pattern Edit.



Inserire il seguente pattern:



④ Impostare i parametri “Tone No.” e “Fixed Note No.”

Selezionare “Tone No.,” ed impostare “Fixed Note No.” in relazione al numero di nota riprodotto da ciascun tono. Per ogni linea orizzontale del display (Tono), si determina quindi il campione percussivo (numero di nota) del kit di batteria. Ciascun **Tono** è indicato da un piccolo cerchio.

In quest’esempio, impostare “Tone No.” e “Fixed Note No.” come indicato nella tabella in basso.

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (grancassa)
01	F2 (rullante)
02	F#3 (hi-hat chiuso)
03	A#3 (hi-hat aperto)

I campioni percussivi corrispondenti a ciascun numero di nota differiscono in base al kit di batteria selezionato. Prima di inserire i valori del parametro “Fixed Note No.,” è consigliabile quindi monitorare il suono tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo la nota sulla tastiera.

⑤ Inserire la grancassa (Tono 00).

Impostare “Step No.” su 01 e premere il tasto [0]. Quindi regolare “Step No.” su 05 e premere il tasto [0].

⑥ Inserire il rullante (Tono 01).

Impostare “Step No.” su 03 e premere il tasto [1]. Quindi regolare “Step No.” su 07 e premere il tasto [1].

⑦ Inserire l’hi-hat chiuso (Tono 02).

Impostare “Step No.” su 01, 02, 03, 05, 06 e 07, e premere per ciascuno di questi il tasto [2].

⑧ Inserire l’hi-hat aperto (Tono 03).

Impostare “Step No.” su 04 e premere il tasto [3]. Quindi regolare “Step No.” su 08 e premere il tasto [3].

Quando “Fixed Note Mode” è impostato su **Trigger All Tones**, la pressione di una singola nota sulla tastiera attiverà l’intero pattern ritmico.

Se invece “Fixed Note Mode” è impostato su **Trigger As Played**, la pressione di una singola nota sulla tastiera causerà la riproduzione della sola grancassa (**Tono00**).

Analogamente, la pressione di due note sulla tastiera provocherà la riproduzione della grancassa (**Tono00**) e del rullante (**Tono01**). In pratica, il numero di **toni** riprodotti corrisponderà sempre al numero di note suonate sulla tastiera.

⑨ Impostare i parametri di ciascun step.

Utilizzare il parametro “Velocity” etc. per accentare il pattern ritmico secondo necessità.

Le impostazioni dei parametri di “Gate” e “Velocity” sono valide solo nel caso in cui i parametri “Gate” e “Velocity” (pagina Program P7: Edit-Arpeggiator, tab Arpeg. Setup) del Programma selezionato siano stati impostati su **Step**. In caso contrario, i valori di “Gate” e “Velocity” specificati per ciascun step saranno ignorati, e tutte le note dell’arpeggio saranno riprodotte in base alle impostazioni della pagina Program P7: Edit-Arpeggiator

Impostare i parametri “Gate” e “Velocity” mantenendo le manopole ARPEGGIATOR [GATE] e [VELOCITY] in posizione centrale (ore 12).

Editing dell'Arpeggiatore dual

Nell'esempio che segue utilizzeremo una Combinazione, ma la procedura può tuttavia essere utilizzata per l'editing di un pattern di arpeggio anche in modalità Sequencer e Song Play.

Nel caso si sia giunti alla modalità Global dalla modalità Combination, le operazioni di editing interesseranno il pattern di arpeggio della Combinazione selezionata.

- ① **In modalità Combination, selezionare una Combinazione che utilizza il pattern di arpeggio che si desidera modificare.**

Nel nostro esempio, selezionare una Combinazione per la quale sono stati assegnati entrambi gli arpeggiatori A e B.

- ② **Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per abilitare la funzione.**

Nel caso si sia giunti alla modalità Global da una Combinazione per la quale l'Arpeggiatore era **Off**, premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] ed abilitare la funzione.

L'Arpeggiatore tuttavia non potrà funzionare qualora almeno una delle caselle di selezione "Arpeggiator Run" A o B non sia stata spuntata, oppure se il parametro "Arpeggiator Assign" è stato impostato su Off.

- ③ **Selezionare la pagina Global P6: User Arpeggio, tab Pattern Setup.**

- ④ **Se si è giunti dalla modalità Combination, utilizzare "Arpeggio Select" A e B per selezionare l'Arpeggiatore che si desidera modificare.**

Impostare A per eseguire l'editing dei parametri e del pattern di arpeggio dell'Arpeggiatore A.

Scegliere B per eseguire l'editing dei parametri e del pattern di arpeggio dell'Arpeggiatore B.

- ⑤ **Alternare gli Arpeggiatori A e B, e modificare i rispettivi pattern di arpeggio utente.**

Per disabilitare uno dei due Arpeggiatori, tornare alla modalità Combination e, nella pagina Combination P0: Play, selezionare la pagina tab Arpeggio Play A o Arpeggio Play B e rimuovere il segno di spunta dalla casella di selezione "Arpeggiator Run".


- ⑥ **Per modificare il nome di un pattern di arpeggio utente, utilizzare il comando di Utility "Rename Arpeggio Pattern" (☞ p.117)**

- ⑦ **Se si desidera salvare il pattern di arpeggio utente così modificato, effettuarne la relativa scrittura sulla memoria interna.**

In questo caso l'operazione di scrittura comprenderà entrambi i pattern di arpeggio utente. La mancata attuazione della procedura di scrittura sulla memoria interna comporterà la perdita di tutte le modifiche apportate allo spegnimento della TRITON Extreme (☞ p.118).

- ⑧ **Qualora si desideri salvare anche lo status della Combinazione, tornare alla modalità Combination ed effettuarne la scrittura sulla memoria interna. (☞ p.116)**

note Durante l'editing di un pattern di arpeggio utente, prestare particolare attenzione al canale MIDI Global, ai canali MIDI di ciascuna traccia ed all'assegnazione dell'Arpeggiatore, ed accertarsi che l'Arpeggiatore monitorato corrisponda al pattern che si desidera modificare.

 Se si accede alla modalità Global dalla modalità Sampling, non sarà possibile abilitare l'Arpeggiatore, né eseguire alcuna operazione di editing sul pattern di arpeggio.

Sincronizzare l'Arpeggiatore

Il timing delle note dell'Arpeggiatore differisce in relazione allo status della casella di selezione "Key Sync."

Quando la casella è **spuntata**, l'Arpeggiatore è attivato dal primo evento di note-on verificatosi dopo il rilascio di tutte le note della tastiera.

Se invece la casella di selezione **non è spuntata**, l'Arpeggiatore opera in sincronia con il MIDI clock interno o esterno.

I paragrafi che seguono descrivono le modalità di sincronizzazione nel caso in cui la casella di selezione "Key Sync." **non sia stata spuntata** (fatta eccezione per la sincronia con Song Start ed il messaggio MIDI di Start in tempo reale).

Sincronia tra gli Arpeggiatori A e B

Le modalità Combination, Sequencer e Song Play permettono l'utilizzo simultaneo di due Arpeggiatori. In questo caso, qualora si attivi un Arpeggiatore (la cui casella di selezione "Key Sync." **non è stata spuntata**) mentre l'altro Arpeggiatore sta già suonando, il secondo arpeggio si sincronizzerà al "♩ (Tempo)" basandosi sul timing dell'arpeggio corrente.

note Quando la casella di selezione "Key Sync." è spuntata, gli Arpeggiatori A e B utilizzano il rispettivo valore di timing.

Sincronizzare gli Arpeggiatori ed il sequencer in modalità Sequencer o Song Play

Con la riproduzione della Song ferma

- L'Arpeggiatore è sincronizzato al "♩ (Tempo)" basato sul timing del MIDI Clock interno.
- In modalità Sequencer, durante la riproduzione di un pattern RPPR, l'Arpeggiatore è sincronizzato ai beat del pattern stesso.
- In modalità Sequencer, quando si desidera sincronizzare la riproduzione di un pattern RPPR all'Arpeggiatore corrente, impostare "Sync" su SEQ (pagina Sequencer P6:Pattern/RPPR, tab RPPR Setup).

Il pattern in questo modo sarà sincronizzato al "♩ (Tempo)" dell'Arpeggiatore.

Durante la riproduzione/registrazione della Song

- L'arpeggiatore è sincronizzato ai beat basati sul timing della Song.

Sincronizzazione con Song Start

- Quando l'Arpeggiatore è attivo (tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] acceso) la ricezione di un messaggio di Song Start causerà il reset dell'Arpeggiatore all'inizio del pattern. (La funzione non ha alcuna relazione con lo status della casella di selezione "Key Sync.").
- In modalità Sequencer, quando la casella di selezione "Key Sync." non è spuntata ed il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] è acceso, avviando l'Arpeggiatore con la pressione di una nota durante il conteggio preliminare si causerà l'avvio della riproduzione (ed automaticamente anche la registrazione) del pattern sin dall'inizio dell'incisione.

Sincronizzazione con un sequencer esterno in modalità Program, Combination o Sequencer

Nelle modalità Program, Combination e Sequencer, quando il parametro “♩ (Tempo)” è impostato su **EXT** (pagina Global P1: MIDI, parametro “**MIDI Clock**” impostato su **External MIDI** o **External USB**), la TRITON Extreme è sincronizzata ai messaggi di MIDI Clock e Start ricevuti da un sequencer esterno (o dispositivo simile) collegato via MIDI.

Sincronizzazione ad un MIDI Clock esterno

- L'Arpeggiatore è sincronizzato al valore di “♩ (Tempo)” basato sul timing del MIDI Clock esterno.

Sincronizzazione al messaggio di MIDI Start

- Quando l'Arpeggiatore è abilitato ed operativo, la ricezione di un messaggio di Song Start causerà il reset dell'Arpeggiatore all'inizio del pattern. (La funzione non ha alcuna relazione con lo status della casella di selezione “Key Sync.”)



In modalità Song Play, la TRITON Extreme non può essere sincronizzata al MIDI Clock esterno.

Impostazioni Effetti /Valve Force

La sezione effetti della TRITON Extreme è dotata di cinque **effetti Insert**, due **effetti Master**, un **EQ Master** (stereo, a tre bande), e di un **mixer** incaricato di gestire il routing del segnale. E' possibile scegliere tra 102 tipi di effetti completamente digitali per ciascun effetto Insert, e 89 tipi di effetti per ogni effetto Master. Le categorie degli effetti disponibili sono le seguenti.

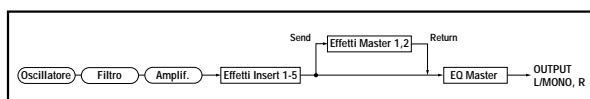
Categorie di effetti disponibili

001-015	Effetti di filtro e dinamica, come l'EQ ed il compressore
016-031	Effetti di modulazione di fase, come il phaser ed il chorus
032-040	Altri tipi di effetti di modulazione e trasposizione di tono, come il rotary speaker ed il pitch shifter
041-051	Early reflection ed effetti di delay
052-057	Effetti di riverbero
058-089	Catene di effetti (due effetti mono collegati in serie)
090-102	Effetti Double-size

Gli effetti **000-089** possono essere selezionati per IFX1, 2, 3, 4, 5, o MFX 1 e 2. Gli effetti **090-102** sono effetti double-size, che utilizzano un'area di elaborazione sonora doppia rispetto a tutti gli altri, e possono essere selezionati per IFX2, IFX3 o IFX4.

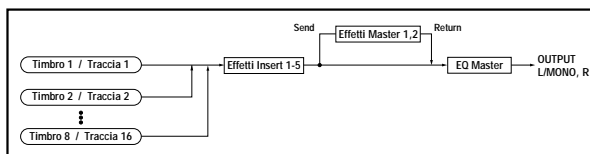
Gli effetti in ciascuna modalità

Nella **modalità Program**, gli effetti Insert possono essere usati come parte integrante nel processo di creazione della sonorità complessiva, in maniera del tutto simile a quanto accade per il suono dell'oscillatore (OSC) elaborato dai filtri e dall'amplificatore. Gli effetti Master possono successivamente essere utilizzati per la simulazione di ambienti (riverbero, delay etc.), mentre l'equalizzatore Master a tre bande - posizionato immediatamente prima dell'uscita OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R - può essere usato per definire ulteriormente il timbro della sonorità. Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascun Programma.



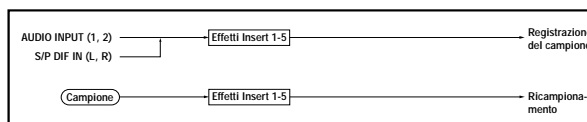
Nelle **modalità Combination, Sequencer e Song Play**, gli effetti Insert possono essere usati per la creazione dei suoni da assegnare ai timbri o alle tracce. Gli effetti Master possono essere utilizzati per l'applicazione di effetti d'ambiente, mentre l'EQ Master consente di ritoccare il suono finale.

Le impostazioni possono essere effettuate individualmente per ciascuna Combinazione in modalità Combination, per ciascuna Song in modalità Sequencer, e complessivamente per la modalità Song Play.



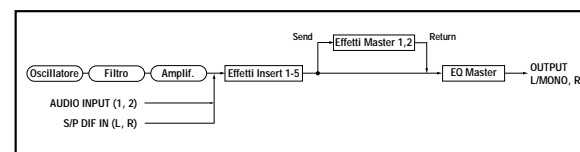
In **modalità Sampling**, gli effetti Insert possono essere usati durante il campionamento dell'audio esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN. Le impostazioni in questo caso possono essere effettuate nel campo **Input (SAMPLING)** della pagina Sampling P0: Input/Setup, e sono valide solo per questa modalità.

L'uso degli effetti Insert prevede anche l'elaborazione sonora dei campioni assegnati al Multicampionamento.



Il segnale in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 oppure S/P DIF IN può essere elaborato anche in altre modalità al di fuori della Sampling. Nelle modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play è infatti possibile utilizzare gli effetti Insert, Master e l'EQ Master impostando i parametri della sezione **"Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)"** (rintracciabile nelle pagine Global P0: 0-3a o nelle modalità corrispondenti).

Il segnale in ingresso dai sopramenzionati jack può essere processato dagli effetti della TRITON Extreme e campionato, così come è consentito l'uso della tastiera come una vera e propria unità multieffetti di tipo 4-in (AUDIO INPUT 1, 2 ed S/P DIF L, R) 6-out. Tra gli effetti disponibili, da menzionare anche il Vocoder (093: Vocoder), che permette l'uso di un segnale microfonico per il controllo dei suoni interni.



L'uso di alcuni effetti (o determinate impostazioni) per l'elaborazione sonora del segnale esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN potrebbe causare un'oscillazione eccessiva del segnale stesso. Qualora ciò dovesse accadere, regolare i livelli d'ingresso e d'uscita dell'audio, oppure i parametri degli effetti. L'inconveniente ha più possibilità di verificarsi con effetti dall'elevato guadagno.

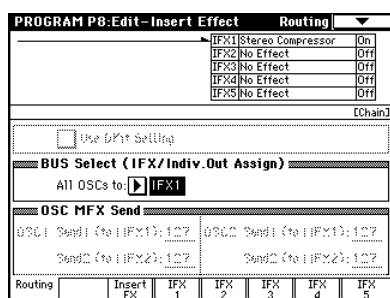
Routing ed impostazione degli effetti

Gli effetti Insert, Master e l'EQ Master presentano la stessa struttura per tutte le modalità. Ciò che differisce è il percorso audio che determina il routing dell'oscillatore di un Programma, di un timbro di una Combinazione o di una traccia di una Song verso gli effetti Insert o Master. Le pagine che seguono descrivono come impostare il routing del segnale e le regolazioni dei diversi parametri degli effetti per ciascuna modalità.

Impostare gli effetti per un Programma

Routing

- 1 Nella pagina **Program P8: Edit-Insert Effect**, selezionare la pagina tab **Routing**.



- 2 Utilizzare il campo **"BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)"** per specificare il bus al quale ruotare l'uscita dell'oscillatore.

L/R: Il segnale dell'oscillatore non è inviato agli effetti Insert ma, dopo essere passato attraverso l'EQ Master, è ruotato direttamente alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO ed R.

IFX1-5: Il segnale è inviato agli effetti Insert IFX 1, 2, 3, 4 o 5.

1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): Il segnale audio è inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3(Tube), 4(Tube) (p. 111).

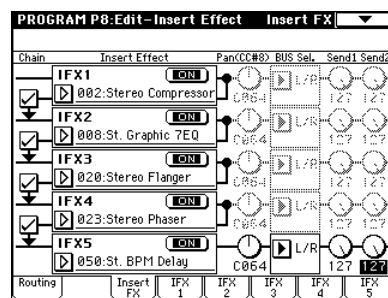
Off: Il segnale dell'oscillatore non è inviato alle uscite AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, né agli effetti IFX1-5 e neppure al bus 1-4 (Tube). E' l'impostazione da adottare qualora si desideri ruotare il segnale ai due effetti Master collegati in serie, con il livello di mandata specificato dai parametri "Send 1 (to MFX1)" e "Send 2 (to MFX2)".

- 3 **OSC MFX Send** determina il livello di mandata del segnale da ciascun oscillatore verso gli effetti Master.

Il parametro può essere impostato solo quando "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" è regolato su L/R oppure Off. Quando "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" è impostato su IFX1-5, il livello di mandata agli effetti Master è determinato dai parametri "Send 1" e "Send 2" (pagina Insert FX). In questo caso, il segnale inviato è post-effetto Insert.

Effetti Insert

- 4 Selezionare la pagina tab **Insert FX**.



- 5 Per IFX1-5, selezionare il tipo di effetto per ciascun effetto Insert.

note Premere il pulsante popup per visualizzare le sei categorie che raggruppano tutti gli effetti disponibili. Utilizzare le pagine tab sulla sinistra per selezionare una categoria, e quindi scegliere l'effetto desiderato.

▲ Gli effetti 000-089 possono essere selezionati per gli effetti IFX1, 2, 3, 4, 5, ed MFX1 e 2. I programmi 090-102 sono effetti double-size, che richiedono un'area di elaborazione doppia rispetto a tutti gli altri, e possono essere selezionati per gli effetti IFX2, IFX3 ed IFX4.

note Il comando "Copy Insert Effect" del menù di pagina può essere utilizzato per copiare le impostazioni di un effetto su di un altro etc. Inoltre, il comando "Swap Insert Effect" consente lo scambio (per esempio) tra IFX1 ed IFX5.

- 6 Premere il pulsante **ON/OFF** per attivare l'effetto Insert.

Lo status dell'effetto Insert è alternato on/off ad ogni pressione del pulsante. L'impostazione OFF equivale alla selezione dell'effetto 000: No Effect. In questo caso, il segnale è inviato all'uscita immutato.

- 7 Effettuare le impostazioni di **"Chain"**.

Spuntando la casella di selezione "Chain", è possibile collegare in serie gli effetti Insert. Dato che il suono dell'oscillatore è già stato inviato all'effetto insert IFX1 (vedere figura al punto ① della procedura), utilizzando le caselle di selezione del campo Chain è possibile ruotare ulteriormente il segnale in uscita dall'effetto IFX1 agli effetti → IFX2 → IFX3 → IFX4 → IFX5 collegandoli così in serie.

- 8 Effettuare le impostazioni dei parametri **"Pan (CC#8)", "BUS Sel. (BUS Select)", "Send 1,"** e **"Send 2"** per il segnale in uscita dagli effetti Insert.

Quando gli effetti Insert sono collegati in serie (casella di selezione "Chain" **spuntata**), tali impostazioni sono valide per il segnale in uscita dall'ultimo effetto Insert della catena. **"Pan"**: Determina la posizione del suono nel panorama stereo. E' valido solo per un'impostazione di BUS Sel. corrispondente ad L/R.

"BUS Sel." (BUS Select): Parametro che specifica la destinazione di uscita, e dovrebbe (quasi) sempre essere impostato su L/R. Nel caso in cui si intenda ruotare il suono post-effetti Insert alle uscite AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4, selezionare 1-4(Tube), 1/2, o 3/4(Tube). Per i dettagli sulle opzioni 3(Tube), 4(Tube) e 3/4(Tube), consultare p.111. **"Send 1", "Send 2"**: Parametri che rappresentano i livelli di mandata ai rispettivi effetti Master. Per quest'esempio, specificare un valore di 127.

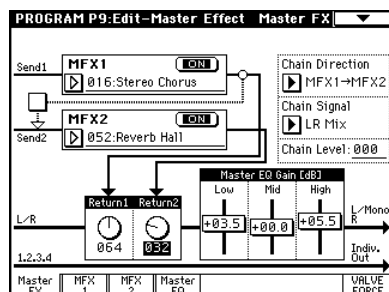
- 9 Selezionare le pagine IFX1-5, ed impostare i parametri di ciascun effetto selezionato.

Per i dettagli sui parametri di ciascun effetto, fare riferimento a PG p.217.

Effetti Master

I livelli d'ingresso agli effetti Master sono determinati dai parametri "Send 1, 2" (punto ③ o ⑧ della procedura). Quando il valore dei parametri "Send 1, 2" è zero, gli effetti Master non sono applicati. "Send 1" corrisponde all'effetto MFX1, mentre "Send 2" all'effetto MFX2.

- ⑩ Nella pagina Program P9: Edit-Master Effect, selezionare la pagina tab Master FX.



- ⑪ In MFX1 ed MFX2, selezionare il tipo di effetto Master che si desidera utilizzare.

La procedura è identica a quella relativa agli effetti Insert (③ ⑤).

⚠ Non è consentito utilizzare gli effetti double-size per gli effetti Master.

⚠ Gli effetti Master sono del tipo mono-in/stereo-out. Ciò significa che anche selezionando un effetto con ingresso stereo, questo sarà utilizzato come un programma dall'ingresso mono.

- ⑫ Premere il pulsante ON/OFF per abilitare l'effetto Master.

Lo status dell'effetto è alternato on/off ad ogni pressione del pulsante. In condizioni OFF, l'uscita dell'effetto Master è posta in mute.

- ⑬ Utilizzare i parametri "Return 1" e "Return 2" per specificare i livelli di ritorno del segnale dagli effetti Master.

note Per ciascun effetto, il valore Wet del parametro "Wet/Dry" determina il livello d'uscita del segnale dall'effetto Master. Il livello complessivo di uscita si ottiene moltiplicando il valore di Wet per il valore del segnale di ritorno (quando "Return" = 127 è quindi x 1.0).

- ⑭ Selezionare le pagine MFX1 ed MFX2, ed impostare secondo necessità i parametri di ciascun effetto Master selezionato.

Per i dettagli sui parametri di ciascun effetto, fare riferimento a PG p.217.

EQ Master

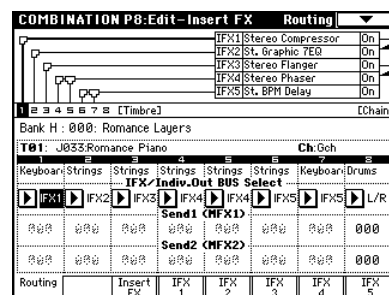
- ⑮ Utilizzare l'Equalizzatore Master a tre bande (posto immediatamente prima dell'uscita AUDIO OUTPUT L/ MONO ed R) per correggere ulteriormente (se necessario) il bilanciamento timbrico del suono complessivo. Spostare i cursori di ciascuna banda di frequenza per effettuare le correzioni timbriche desiderate. Selezionare la pagina Master EQ, ed impostare le bande di frequenza dell'Equalizzatore Master (③ GP p.269).

Impostazione degli effetti nelle modalità Combination, Song e Song Play

Nelle modalità Combination, Sequencer e Song Play è possibile specificare il percorso audio di ciascun timbro/traccia verso gli effetti Insert e Master. Le impostazioni sono identiche per tutte e tre le modalità. L'esempio che segue descrive l'impostazione degli effetti per la modalità Combination.

Routing

- ① Nella pagina Combination P8: Edit-Insert FX, selezionare la pagina tab Routing.



- ② Utilizzare il campo "IFX/Indiv.Out BUS Select" per specificare il bus (effetto Insert) al quale ruotare il segnale in uscita da ciascun timbro.

La parte superiore del display LCD mostra lo schema grafico del routing agli effetti Insert e le connessioni seriali tra di essi. Nel nostro esempio, il timbro T01 utilizza gli effetti IFX1 e 2. Il timbro T02 usa l'effetto IFX2, il timbro T03 sfrutta gli effetti IFX3 e 4, i timbri T04 e T05 utilizzano l'effetto IFX4, ed infine i timbri T06 e T07 usano l'effetto IFX5. La selezione del tipo di effetto, l'impostazione dello status on/off e le impostazioni di Chain (collegamenti in serie di più effetti) possono essere effettuate nella pagina Insert Effect.

- ③ "Send1," "Send2" determinano i livelli di mandata di ciascun timbro agli effetti Master.

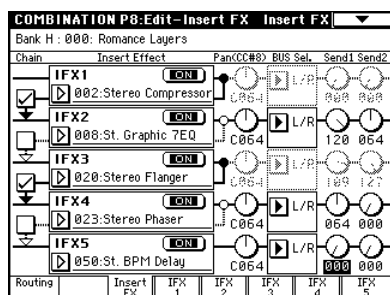
I parametri possono essere impostati soltanto nel caso in cui "IFX/Indiv.Out BUS Select" sia impostato su L/R o Off.

⚠ Il livello effettivo di mandata è determinato moltiplicando il valore di "Send1" o "Send2" per il valore di "Send 1" o "Send 2" impostato per l'oscillatore 1 e 2 del Programma assegnato al timbro. Quando il valore di "Send 1" o "Send 2" del programma è pari a 0 (zero), il livello risultante corrisponderà sempre a zero, a prescindere dal valore specificato per i parametri "Send1" o "Send2" della pagina Combination P8: Edit-Insert FX.

Quando "IFX/Indiv.Out BUS Select" è impostato su IFX1-5, il livello di mandata agli effetti Master è determinato dai valori di "Send 1" e "Send 2" (pagina Insert FX) per il segnale post-effetto Insert.

Effetti Insert

Selezionare gli effetti Insert desiderati per IFX1–IFX5, ed impostare i parametri “Pan (CC#8),” “BUS Sel. (BUS Select),” “Send 1” e “Send 2” per il segnale post-effetto Insert. Quando gli effetti sono collegati in serie, le impostazioni dei parametri di cui sopra sono applicate al segnale in uscita dall’ultimo effetto Insert della catena. “Send 1” e “Send 2” determinano il livello di mandata agli effetti Master per il segnale post-IFX.



Le impostazioni dei parametri possono essere effettuate in maniera identica a quanto già visto per i Programmi (p.106), ma è anche possibile utilizzare il MIDI per controllare la modulazione dinamica (Dmod), il pan post-IFX (CC#8) ed i valori di mandata Send1 / Send2 (opzione particolarmente utile in modalità Sequencer). Le tracce ruotate agli effetti IFX sono contraddistinte sul display da un asterisco (“*”) accanto al numero del canale MIDI Ch01–16. Nel caso in cui più tracce siano ruotate ad un IFX, l’asterisco indica il canale MIDI incaricato di effettuare il controllo.

Effetti Master

EQ Master

Le impostazioni possono essere effettuate in maniera analoga a quanto già descritto nel paragrafo “Impostare gli effetti per un Programma” (p.107).

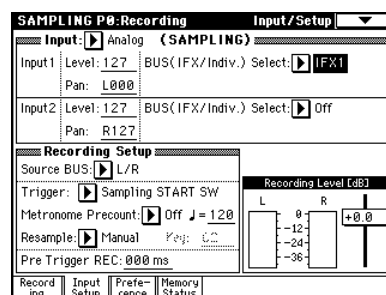
Gli effetti sono controllabili mediante il canale specificato per il parametro “Ctrl Ch.”; la modulazione dinamica (Dmod) del canale MIDI specificato in questo caso controllerà gli effetti e l’EQ Master.

Impostazione degli effetti in modalità Sampling

In modalità Sampling è possibile utilizzare gli effetti Insert per l’elaborazione sonora di una sorgente audio esterna in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN e la registrazione del suono processato. E’ anche previsto l’utilizzo degli effetti per l’elaborazione di un campione assegnato ad un Multicampione, ed il conseguente ricampionamento del segnale ottenuto.

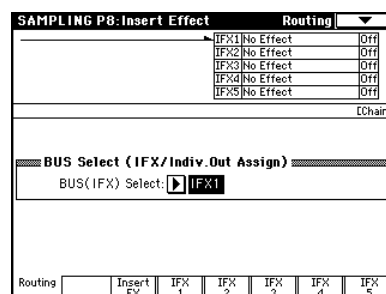
Routing

- Utilizzare il campo “Input (SAMPLING)” per specificare la sorgente audio esterna, ed impostare il parametro “BUS (IFX/Indiv.) Select” della pagina Sampling P0: Recording, tab Input/Setup per determinare il bus (cioè l’effetto Insert) al quale inviare il segnale. (GB p.21)



note Le impostazioni del campo Input consentono l’elaborazione di più segnali in ingresso.

Il bus (effetto Insert) al quale inviare il campione assegnato al Multicampione è specificato dal parametro “BUS Select (Indiv.Out Assign)” della pagina Sampling P8: Insert Effect, tab Routing.



Effetti Insert

Selezionare gli effetti Insert per IFX1–IFX5, ed impostare il parametro “Pan (CC#8)” per il segnale post-IFX. Nel caso di più effetti Insert collegati in serie, l’impostazione del parametro è applicata al segnale in uscita dall’ultimo effetto Insert della catena.

Effetti Master

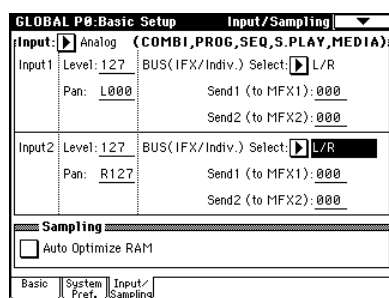
EQ Master

Non è consentito utilizzare gli effetti Master e l’EQ Master in modalità Sampling.

Impostazione degli effetti per AUDIO INPUT

Nelle modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Media, l'audio in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN può essere elaborato dagli effetti Insert/Master e dall'EQ Master della TRITON Extreme. Le impostazioni del segnale in ingresso possono essere effettuate nel campo "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)" della pagina P0: Basic Setup, tab Input/Sampling in modalità Global, ma è altresì possibile utilizzare le varie pagine delle modalità Program, Combination, Sequencer e Media.

L'uso degli effetti permette l'elaborazione del segnale in ingresso per il relativo campionamento, ma nulla vieta di utilizzare la TRITON Extreme come un vero e proprio processore d'effetti indipendente del tipo 4-in (AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN L, R) 6-out. Tra gli effetti disponibili, da menzionare il vocoder (093: Vocoder) che permette il controllo dei suoni interni mediante un segnale microfonico esterno.



Routing

Nella modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Media (esclusa quindi la Sampling), il routing del segnale audio esterno in ingresso dai vari jack è specificato dal parametro "BUS (IFX/Indiv.) Select."

- ① Utilizzare il campo "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)" per selezionare la sorgente audio esterna in ingresso.

L'impostazione può anche essere effettuata nelle pagine delle modalità indicate nella tabella in basso.

Se si desidera salvare le impostazioni, utilizzare il comando "Write Global Settings" dal menù di pagina della modalità Global.

Program, Combination	Pagina P0: Play, Sampling
Sequencer	Pagina P0: Play, Sampling
Global	Pagina P0: Basic Setup, Input/Sampling
Media	Pagina Play Audio CD

note Le impostazioni relative agli ingressi audio sono comuni per tutte le modalità, mentre il routing del segnale audio specificato nel campo "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)" può essere determinato in maniera indipendente. E' anche possibile consentire l'ingresso del segnale da tutti i jack della TRITON Extreme contemporaneamente.

2 Nel caso si desideri effettuare le impostazioni in modalità Global, accedere a tale modalità da una nella quale è consentito selezionare il segnale in ingresso (e quindi non la modalità Sampling). In caso contrario, e cioè accedendo alla modalità Global dalla Sampling, le impostazioni del campo *Input (SAMPLING)* saranno mantenute, e non sarà possibile visualizzare le impostazioni della pagina interessata.

Tali impostazioni sono ignorate in modalità Sampling. Le

impostazioni del segnale in ingresso per la modalità Sampling possono essere effettuate nella pagina Sampling P0: Recording, tab Input/Setup.



L'uso di alcuni effetti (o determinate impostazioni) per l'elaborazione sonora del segnale esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN potrebbe causare un'oscillazione eccessiva del segnale stesso. Qualora ciò dovesse accadere, regolare i livelli d'ingresso e d'uscita dell'audio, oppure i parametri degli effetti. L'inconveniente ha più possibilità di verificarsi con effetti dall'elevato guadagno.

- ② Impostare i parametri per *Input1* e *2*.

Input1 e *2* corrispondono ai seguenti ingressi audio:

Analog	AUDIO INPUT 1 2	Input1 Input2
S/P DIF	S/P DIF Lch Rch	Input1 Input2

"Level": Determina il livello del segnale in ingresso specificato da "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)." Il valore standard è 127. Nel caso in cui il suono risulti distorto anche dopo aver abbassato in maniera sensibile tale valore, è possibile che la causa risieda in un volume d'ingresso eccessivo al convertitore A/D. Usare quindi la manopola [LEVEL] o il volume d'uscita del dispositivo audio esterno per impedire la distorsione del segnale.

"Pan": Imposta la posizione nel panorama stereo del segnale in ingresso specificato con "Input." Per le sorgenti audio stereo, l'impostazione standard è *Input1* su L000, ed *Input2* su R127 (o viceversa). Per le sorgenti audio mono, il valore generalmente utilizzato corrisponde a C064.

"BUS (IFX/Indiv.) Select": Così come già visto per le impostazioni dell'oscillatore di un Programma, il presente parametro specifica il bus al quale inviare il segnale in ingresso. (☞ p.106)

"Send1 (to MFX1)," "Send2 (to MFX2)": Parametri che determinano i livelli di mandata del segnale esterno in ingresso agli effetti Master. L'impostazione è possibile solo nel caso in cui "BUS (IFX/Indiv.) Select" sia stato regolato su L/R o Off. (☞ p.107)

Con "BUS (IFX/Indiv.) Select" impostato su IFX1-5, i livelli di mandata agli effetti Master sono stabiliti dai parametri "Send1" e "Send2" per il segnale post-effetto Insert (in ciascuna pagina tab Insert FX).



Quando "BUS (IFX/Indiv.) Select" ha un'impostazione diversa da Off, l'incremento del valore del parametro "Level" determina l'ingresso effettivo del segnale all'interno della TRITON Extreme. Quindi, nel caso in cui siano stati collegati dei cavi audio ai jack AUDIO INPUT 1 e 2, si potrebbe verificare un aumento del rumore di fondo, anche in totale assenza di segnale audio in ingresso al convertitore A/D e, con determinate impostazioni, tale rumore potrebbe essere inviato alle uscite AUDIO OUTPUT L/R, 1, 2, 3 o 4. Se non vi è necessità di utilizzare alcun segnale esterno perciò, si suggerisce di impostare il parametro "BUS (IFX/Indiv.) Select" su Off, oppure regolare "Level" su 0.

Analogamente, se non si desidera utilizzare il segnale in ingresso dal jack S/P DIF IN, impostare i relativi parametri "BUS (IFX/Indiv.) Select" su Off, o "Level" su 0.

Quando nessun cavo audio è collegato ai jack AUDIO INPUT 1 e 2, il convertitore A/D della TRITON Extreme apre automaticamente il circuito, impedendo in questo modo alla fonte qualsiasi problema relativo al rumore di fondo.

Note sulla modulazione dinamica (Dmod)

La Modulazione Dinamica (Dmod) è una funzione che consente l'uso dei messaggi MIDI o dei controller della TRITON Extreme per la gestione in tempo reale di determinati parametri degli effetti.

Anche la funzione BPM/MIDI Sync permette il controllo di alcuni parametri, ed è principalmente utilizzata per sincronizzare la velocità dell'LFO di certi effetti di modulazione (o il tempo di delay etc.) al tempo dell'Arpeggiatore o di un sequencer esterno.

Per maggiori delucidazioni al riguardo, consultare GP p.276, 278.

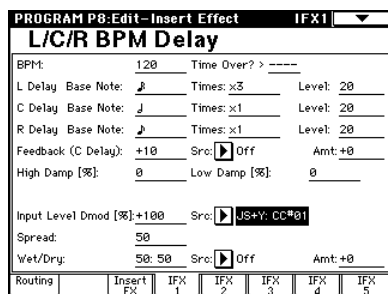
Esempio:

La procedura in basso descrive come utilizzare la modulazione dinamica ai fini del controllo di un parametro di un effetto.

- 1 Così come descritto nel paragrafo “Impostare gli effetti per un Programma” (p.106), specificare per l'effetto “IFX1” il programma 049: L/C/R BPM Delay. Verificare che suono venga effettivamente elaborato dall'effetto di delay.
- 2 Accedere alla pagina Program P8: Edit-Insert Effect, tab IFX1.

Usare la Dmod (modulazione dinamica) per modificare il livello di delay mediante lo spostamento del joystick in avanti

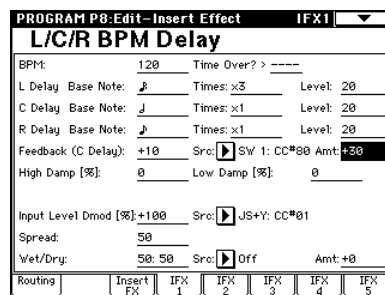
- 3 Impostare il parametro “Input Level Dmod” su +100.
- 4 Impostare il campo “Src” su JS+Y: CC#01. Il suono elaborato dal delay dovrebbe a questo punto scomparire. Questo perché il livello del segnale in ingresso al delay è ora controllato dal joystick. Spingere il joystick in avanti e notare come il suono di delay incrementi gradualmente.



Usare la Dmod per modificare il livello di feedback mediante il tasto [SW1]

- 5 Nella pagina P1: Edit-Basic, selezionare la pagina tab Controller Setup, ed impostare per il campo “SW1” la funzione SW1 Mod.: CC#80 (Toggle).
- 6 Ritornare alla pagina P8 ed impostare il campo “Feedback Src” su SW 1: CC#80.

- 7 Impostare il parametro “Amt” su +30.

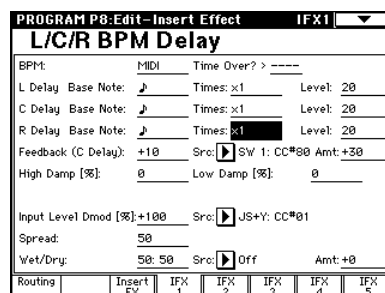


Muovere il joystick in avanti e premere il tasto [SW1].

Notare come il livello di feedback incrementi, e l'effetto prodotto dal delay duri più al lungo. Il parametro “Amt” determina il livello di feedback da applicare alla pressione del tasto [SW1]. Quando “Amt” è impostato su -10, la pressione del tasto [SW1] riduce automaticamente il livello di feedback a 0.

Utilizzare la funzione BPM/MIDI Sync. per sincronizzare il tempo di delay ai cambi di tempo dell'Arpeggiatore.

- 8 Impostare il parametro “BPM” su MIDI.
- 9 Per i campi L, C ed R, specificare i valori di “Delay Base Note” e “Times” secondo necessità. Per quest'esempio, impostare il valore di “Delay Base Note” su ♭, e quello di “Times” su x1, in modo da facilitare la percezione dell'effetto applicato. Il tempo di delay è così impostato ad intervalli di note da un ottavo.



- 10 Ruotare la manopola [TEMPO] per modificare il tempo di delay.

Muovere il joystick in avanti e premere il tasto [SW1].

Notare come il livello di feedback incrementi, e l'effetto prodotto dal delay duri più al lungo.

- 11 Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per attivare l'Arpeggiatore.

Selezionare un pattern di arpeggio qualsiasi. Ruotare la manopola [TEMPO] e verificare che il tempo di delay cambi in corrispondenza del nuovo tempo dell'arpeggio.

Quando si ruota la manopola [TEMPO] per modificare il tempo durante l'applicazione dell'effetto di delay, potrebbero verificarsi dei rumori anomali. Ciò è dovuto al fatto che il suono elaborato dal delay (in seguito al cambio di tempo) diviene discontinuo, e non è perciò assolutamente indice di un qualsiasi malfunzionamento della tastiera

Per alcuni effetti è possibile sincronizzare la frequenza dell'LFO al tempo. Impostare il parametro “BPM/MIDI Sync” dell'effetto su On, e “BPM” su MIDI. Per ulteriori dettagli, fare riferimento GP p.278.

Impostazioni Valve Force

Il circuito analogico Valve Force integrato nella TRITON Extreme sfrutta una valvola 12AU7 (ECC82), ed è configurato per operazioni di tipo stereo-in/stereo-out. La Valve Force permette di generare armonici e quella distorsione del segnale tipica dei circuiti valvolari, per la produzione di sonorità estremamente corpose e gradevoli all'orecchio. Il circuito è inoltre dotato di un 'booster' capace di enfatizzare le frequenze gravi dello spettro armonico.

La Valve Force può essere impiegata non solo allo stage finale di un Programma, di una Combi, di una Song così come nella riproduzione di un campione per rendere il suono complessivamente più aggressivo, ma anche in congiunzione con gli effetti Insert e Master (quest'ultimi non utilizzabili per il 'sample-play-back') per la creazione di sonorità personali.

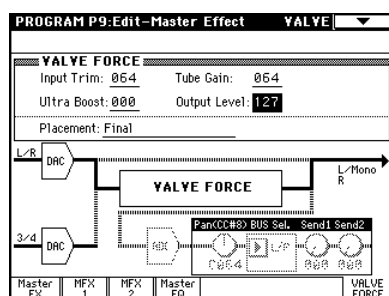
Usare la Valve Force in un Programma

- 1 Premere ed accendere il tasto Valve Force [ON/OFF] per abilitare il circuito Valve Force.

Posizionamento

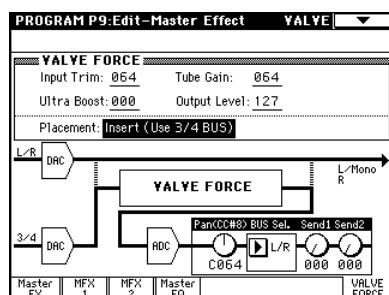
- 2 Accedere alla pagina Program P9: Edit-Master Effect, tab VALVE.
- 3 Utilizzare il campo "Placement" per specificare la locazione d'inserimento del circuito Valve Force.

Impostando il parametro "Placement" su **Final**, il circuito Valve Force sarà collocato dopo la conversione del segnale in analogico da parte del convertitore DAC (Digital Analog Converter) dell'uscita Main Output L/R. Dopo essere stato elaborato dalla Valve Force, il segnale è quindi inviato alle uscite AUDIO OUTPUT L/MONO, R ed alle cuffie.



Specificando invece per "Placement" l'opzione **Insert (User 3/4 BUS)**, la Valve Force sarà posta dopo la conversione del segnale in analogico da parte del convertitore DAC (Digital Analog Converter) dell'uscita Individ. Output 3/4. Il segnale del bus 3/4 è inviato all'ingresso della Valve Force e simultaneamente all'uscita 3/4.

Dopo essere passato nella Valve Force, il segnale è riconvertito in digitale dal convertitore ADC (Analog Digital Converter), ed inviato agli effetti Insert, Master o ai bus L/R, Individual 1/2 e 3/4 in base a quanto stabilito dai parametri "Pan (CC#8)" "BUS Select," "Send1" e "Send2".



In/Out

Non è consentito utilizzare il circuito Valve Force sull'uscita L/R in formato S/P DIF, nè durante il ricampionamento del bus L/R nelle diverse modalità.

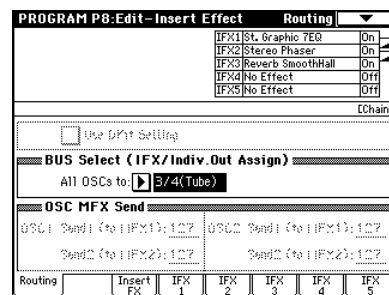
- 4 Specificare la destinazione di ingresso/uscita per il circuito Valve Force.

Con "Placement" = **Final**:

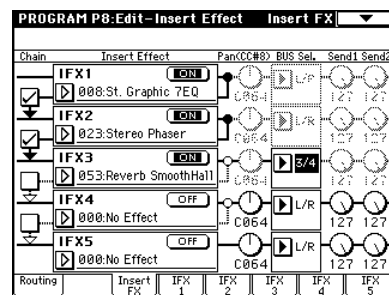
La Valve Force è inserita allo stage finale dell'uscita L/R.

Con "Placement" = **Insert (Use 3/4 BUS)**:

Se si desidera inviare il suono in uscita dall'oscillatore alla Valve Force, impostare il parametro "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" su 3/4(Tube), 3(Tube) o 4(Tube).



Per ruotare il segnale dapprima ad un effetto Insert e quindi alla Valve Force, impostare per "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" un effetto Insert, e specificare per il parametro post-IFX "BUS Sel." le opzioni 3/4(Tube), 3(Tube) oppure 4(Tube).



L'uscita dal circuito Valve Force può essere assegnata nella pagina Program P9: Edit-Master Effect, tab VALVE, parametri "BUS Sel.", "Send1" e "Send2".

Utilizzare in questo caso il parametro "BUS Sel." per inviare il segnale al bus L/R, agli effetti Insert IFX1-5 oppure al bus 1, 2. I parametri "Send1" e "Send2" specificano il livello di mandata del segnale agli effetti Master.

Impostare i parametri della Valve Force

- 5 Impostare i parametri della Valve Force.

Selezionare VALVE FORCE come funzione da controllare mediante le manopole REALTIME CONTROLS sul pannello frontale, oppure usare la pagina Program P9: Edit-Master Effect, tab VALVE per impostare i parametri del circuito.

Input Trim: determina il livello d'ingresso del segnale nel circuito Valve Force

Ultra Boost: regola il livello di mix per il circuito 'ultra-boost' situato a monte della Valve Force

Tube Gain: specifica il guadagno valvolare

Output Level: imposta il livello d'uscita dal circuito Valve Force

Per alcuni suoni, la modifica o l'editing dei parametri della Valve Force potrebbe causare rumori indesiderati durante la riproduzione.

Impostazioni della Valve Force per le modalità Combination, Song e Song Play

Nelle modalità Combination, Sequencer e Song Play è possibile specificare per il parametro "Placement" le opzioni Final o Insert (User 3/4 BUS) allo stesso modo di quanto già visto per i Programmi.

Se si desidera applicare la Valve Force ad un singolo timbro o traccia, impostare il campo "Placement" su Insert (Use 3/4 BUS). La procedura è identica per tutte e tre le modalità sopra menzionate; l'esempio che segue descrive quello relativo alla modalità Combination.

- 1 Premere ed accendere il tasto **VALVE FORCE [ON/OFF]** per abilitare il circuito Valve Force.

Placement

- 2 Accedere alla pagina **Combination P9: Edit-Master FX**, tab **VALVE**.
- 3 Utilizzare il campo "Placement" per specificare l'inserimento del circuito Valve Force.
Consultare il punto ③ della procedura a p.111.

In/Out

Non è consentito utilizzare il circuito Valve Force sull'uscita L/R in formato S/P DIF, nè durante il ricampionamento del bus L/R nelle diverse modalità.

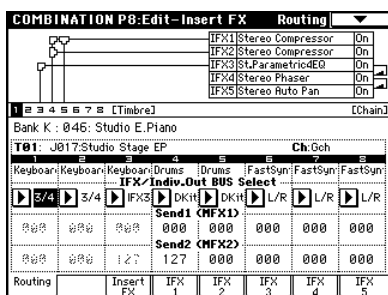
- 4 Specificare la destinazione d'ingresso/uscita per il circuito Valve Force.

Con "Placement" = Final:

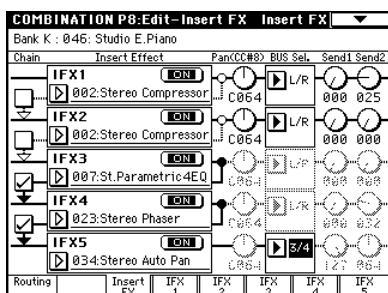
La Valve Force è inserita allo stage finale dell'uscita L/R.

Con "Placement" = Insert (Use 3/4 BUS):

Per inviare il suono di ciascun timbro (della Combinazione)/traccia (modalità Sequencer, Song Play) alla Valve Force, impostare il parametro "BUS Select" su 3/4(Tube), 3(Tube) o 4(Tube). E' consentito elaborare con la Valve Force più timbri/tracce contemporaneamente.



Per ruotare il segnale dapprima ad un effetto Insert e quindi alla Valve Force, impostare per il parametro "BUS Select" della pagina tab Routing un effetto Insert, e quindi specificare per il parametro post-IFX "BUS Sel." le opzioni 3/4(Tube), 3(Tube) oppure 4(Tube).



L'uscita dal circuito Valve Force può essere assegnata nella pagina Combination P9: Edit-Master FX, tab VALVE, parametri "BUS Sel.", "Send1" e "Send2."

Utilizzare in questo caso il parametro "BUS Sel." per inviare il segnale al bus L/R, agli effetti Insert IFX1-5 oppure al bus 1, 2. I parametri "Send1" e "Send2" specificano il livello di mandata del segnale agli effetti Master.

Impostare i parametri della Valve Force

- 5 Impostare i parametri della Valve Force.

Fare riferimento al punto ⑤ di p.111.

Impostazioni della Valve Force in modalità Sampling

In modalità Sampling è consentito applicare la Valve Force alla sorgente audio esterna in ingresso nei jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN per il successivo campionamento, così come è possibile usare il circuito per elaborare i campioni assegnati ad un Multicampione e ricampionare il suono risultante.

- 1 Premere ed accendere il tasto **VALVE FORCE [ON/OFF]** per abilitare il circuito Valve Force

Placement

- 2 Accedere alla pagina **Sampling P9: VALVE FORCE**.
- 3 Utilizzare il campo "Placement" per specificare la posizione d'inserimento del circuito Valve Force circuit.
Fare riferimento al punto ③ di p.111.

In/Out

Non è consentito utilizzare il circuito Valve Force sull'uscita L/R in formato S/P DIF, nè durante il ricampionamento del bus L/R nelle diverse modalità.

- 4 Specificare la destinazione d'ingresso/uscita per il circuito Valve Force.

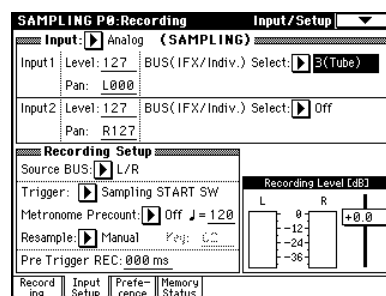
Con "Placement" = Final:

La Valve Force è inserita allo stage finale dell'uscita L/R. E' l'impostazione da utilizzare qualora si desideri applicare la Valve Force ad un Multicampione.

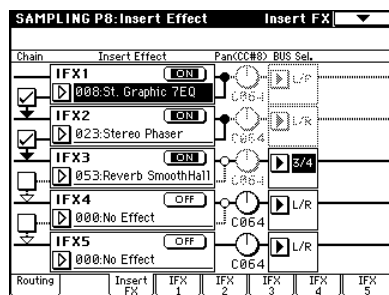
Impostare in questo caso "BUS (IFX) Select" (pagina P8: Insert Effect, tab Routing) su L/R o IFX1-IFX5. Nel caso si intenda utilizzare anche gli effetti Insert IFX1-IFX5, impostare il parametro post-IFX "BUS Sel." (pagina P8: Insert Effect, tab Insert FX) su L/R.

Con "Placement" = Insert (Use 3/4 BUS):

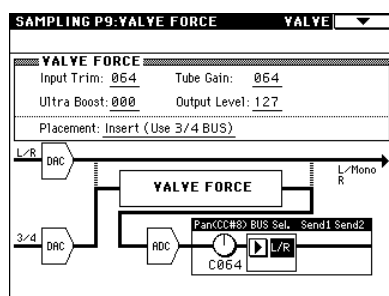
Per ruotare il segnale audio esterno in ingresso ai jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN alla Valve Force, impostare il parametro "BUS (IFX/Indiv.) Select" su 3/4(Tube), 3(Tube) oppure 4(Tube).



Per inviare il suono dapprima ad un effetto Insert e quindi alla Valve Force, specificare per il parametro post-IFX “BUS Sel.” le opzioni 3/4(Tube), 3(Tube) o 4(Tube).

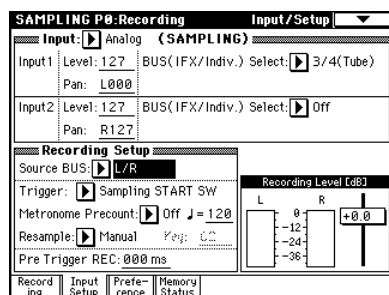


Utilizzare il parametro “BUS Sel.” per assegnare l’uscita della Valve Force. La scelta può essere effettuata tra il bus L/R, gli effetti Insert IFX1–IFX5 oppure il bus 1, 2.



- ⑤ Per campionare il suono elaborato dalla Valve Force, impostare per il campo “Source BUS” lo stage finale di uscita per il segnale Valve Force.

Il suono processato può essere campionato solo dopo aver impostato il campo “Placement” su Insert (Use 3/4 BUS).



Impostare i parametri della Valve Force ed il campionamento

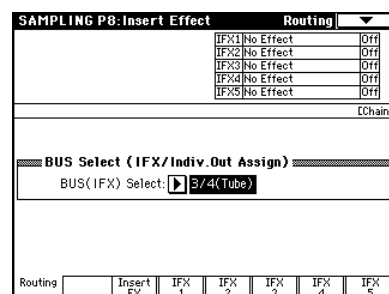
- ⑥ Impostare i parametri della Valve Force e campionare il suono risultante.

Per la procedura di campionamento, consultare GB p.21.

Ricampionare il segnale in uscita dalla Valve Force

Per sapere come ruotare il suono di un Multicampione alla Valve Force e ricampionare il segnale in uscita, fare riferimento all’esempio illustrato per gli effetti Insert (p. 70).

Al punto ⑥ (p. 70), impostare il parametro “BUS (IFX) Select” su 3(Tube), 4(Tube) oppure 3/4(Tube), e quindi effettuare il ricampionamento.



Impostazioni della Valve Force per AUDIO INPUT

Nelle modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Media è possibile elaborare con la Valve Force il segnale in ingresso nei jack AUDIO INPUT 1, 2 o S/P DIF IN.

Il routing del segnale può essere specificato con i parametri del campo “Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)”, la cui impostazione è comune per tutte le modalità sopra citate (p. 109, punto ① della procedura).

L’esempio che segue descrive come effettuare le impostazioni in modalità Program.

- ① Premere ed accendere il tasto VALVE FORCE [ON/OFF].

Placement

- ② Accedere alla pagina Program P9: Master Effect, tab VALVE.
- ③ Utilizzare il campo “Placement” per specificare la posizione d’inserimento per il circuito Valve Force. (p. 111, punto ③)

In/Out

Non è consentito utilizzare il circuito Valve Force sull’uscita L/R in formato S/P DIF, nè durante il ricampionamento del bus L/R nelle diverse modalità.

- ④ Specificare la destinazione d’ingresso/uscita per il circuito Valve Force.

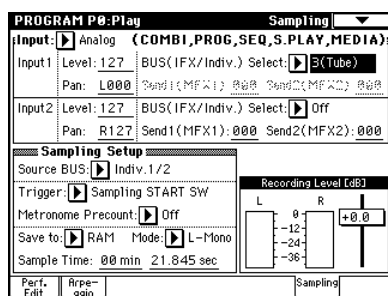
Con “Placement” = Final:

Il segnale esterno in ingresso per il bus L/R è inviato al circuito Valve Force dallo stage finale del bus L/R.

Impostare in questo caso il parametro “BUS (IFX/Indiv.) Select” su L/R oppure IFX1–IFX5. Nel caso in cui si decida di utilizzare anche gli effetti Insert IFX1–IFX5, specificare per il parametro post-IFX “BUS Sel.” (pagina tab Insert FX) l’opzione L/R.

Con “Placement” = Insert (Use 3/4 BUS):

Per ruotare il segnale audio esterno in ingresso al circuito Valve Force, impostare il parametro “**BUS (IFX/Indiv.) Select**” su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oppure **4(Tube)**.



Per inviare il segnale dapprima ad un effetto Insert e quindi alla Valve Force, specificare per il parametro “**BUS(IFX/Indiv.) Select**” l’effetto Insert desiderato, e quindi impostare il campo “**BUS Sel.**” (pagina tab Insert FX) per il segnale post-IFX su **3/4(Tube)**, **3(Tube)** oppure **4(Tube)**.

L’uscita per il circuito Valve Force può essere assegnata utilizzando i parametri “**BUS Sel.**”, “**Send1**” e “**Send2**” (pagina tab Valve Force).

Utilizzare in questo caso il parametro “**BUS Sel.**” per ruotare il segnale al bus L/R, agli effetti Insert IFX1–IFX5, oppure al bus 1, 2. I parametri “**Send1**” e “**Send2**” stabiliscono i livelli di mandata del segnale agli effetti Master.

Caricare e salvare i dati, creare un CD audio e modificare i file Wave (modalità Media, etc.)

Tipologia dei dati salvabili


Il salvataggio dei dati può essere effettuato sulla memoria interna, su media, oppure mediante l'esecuzione di un data dump MIDI.


note I dati salvati nella card inserita nello slot CF possono altresì essere trasferiti su un computer, così come è possibile utilizzare i file Wave per la masterizzazione di un CD audio personale.

Scrittura sulla memoria interna

La scrittura sulla memoria interna dello strumento può essere effettuata per le seguenti voci.

- **Programmi**
Programmi 000–127 nei banchi A–F, H–N
(Il banco F è diviene disponibile solo dopo aver installato la scheda opzionale EXB-MOSS)
- **Combinazioni**
Combinazioni 000–127 nei banchi A–E, H–N
- **Impostazioni Global**
(pagine Global P0: Basic Setup–P4: Category Name)
- **Drum Kit Utente** 000 (A/B)–143 (User)
- **Pattern di Arpeggio Utente** U000 (A/B)–U506 (User)
- **Song Template Utente** U00–U15
Le impostazioni della Song (come per esempio il nome ed il tempo), le impostazioni delle tracce (p. 40), degli Arpeggiatori e degli effetti possono essere tutte salvate (scritte) sulla memoria interna. Non è tuttavia possibile salvare gli eventi musicali relativi alle tracce della Song ed ai pattern, così come non è previsto il salvataggio di parametri che determinano la modalità di riproduzione degli eventi musicali stessi, come per esempio “Meter,” “Metronome,” “PLAY/MUTE,” “Track Play Loop (incluse le misure Start/End),” e le impostazioni della funzione RPPR. Tali eventi/parametri possono essere salvati comunque con il comando “Save Template Song” in modalità Sequencer (p. 60).

 I campioni ed i Multicampioni del banco **RAM** utilizzati dai Programmi o dai kit di batteria non possono essere salvati sulla memoria interna della TRITON Extreme. Ciò significa che spegnendo e riaccendendo lo strumento, non sarà possibile riprodurre fedelmente il Programma o la Combinazione che utilizza tali campioni/multicampioni, se non dopo il caricamento di questi dal media sul quale sono stati in precedenza salvati.

 I dati modificati nelle modalità Sequencer, Song Play o Sampling non possono essere salvati sulla memoria interna dello strumento mediante l'operazione Write.

Salvare sui diversi tipi di media

I diversi tipi di media presenti in commercio consentono il salvataggio dei seguenti tipi di file:

- **File .PCG:**
Programmi, Combinazioni, impostazioni Global, Kit di batteria utente, Pattern di arpeggio utente (tutti i tipi di dati per i quali sono state spuntate le caselle di selezione nella finestra di dialogo Save).
- **File .SNG:** Dati relativi alle Song ed alle Cue list.
- **File .KSC, .KMP, .KSF:**
Elenco dei campioni e Multicampioni (file .KSC), Multicampioni (file .KMP), campioni (file .KSF).

- **File .MID:**
Per il salvataggio di una Song della modalità Sequencer in formato Standard MIDI File (SMF).
- **File .EXL:**
Dati relativi al sistema esclusivo di un dispositivo esterno salvati sulla TRITON Extreme (ciò permette l'uso della tastiera come un vero e proprio data filer).
- **File .JKB:**
Liste Jukebox salvate in modalità Song Play (p. 87). Tutti gli altri tipi di file sono salvati in modalità Media.
- **File .WAV ed .AIF:**
Esportazione di un campione registrato come file in formato WAVE o AIFF.
- **File .KCD:**
Elenco delle tracce audio di un CD.

Data dump MIDI

I seguenti tipi di dati possono essere trasmessi e salvati come data dump MIDI su Filer esterni e moduli equivalenti:

- **Programmi, Combinazioni, impostazioni Global, Kit di batteria utente e Pattern di arpeggio utente**
- **Song, Cue list**

note Per i dettagli su come effettuare un data dump MIDI, consultare GP p. 163.

Nota sui dati Precaricati e Preset

Il termine “**dati precaricati**” fa riferimento ai dati caricati sulla TRITON Extreme dalla casa produttrice, e per i quali l'utente è libero di apportare modifiche in sovrascrittura (fatta eccezione per le Song demo) nelle locazioni di memoria indicate nel paragrafo “Scrittura sulla memoria interna”. Questo tipo di dati è allocato sulla memoria ROM della TRITON Extreme.

- | | |
|------------------------------|--|
| • Programmi dei Banchi | A–D, H–M: 000–127
N: 000–063 |
| • Combinazioni dei Banchi | A–D, H–M: 000–127 |
| • Drum Kit Utente | 000 (A/B)–045 (I), 128 (User)–131 (User) |
| • Pattern di Arpeggio Utente | U000 (A/B)–U488 (User) |
| • Song Demo | S000–S002 |

Il termine “**dati preset**” si riferisce invece a tutti quei dati non riscrivibili dall'operazione Write, e cioè:


- Programmi dei Banchi G, g(1)–g(9), g(d): 001–128
- Drum Kit Preset 144 (GM)–152 (GM)
- Pattern di Arpeggio Preset P000–P004
- Song Template Preset P00–P15
- Pattern Preset P000–P149


Scrittura sulla memoria interna

Scrittura di un Programma o una Combinazione

I Programmi e le Combinazioni create grazie alla Performance Editor o mediante l'editing dei parametri nelle varie pagine delle diverse modalità possono essere salvati sulla memoria interna della TRITON Extreme. A tale operazione faremo d'ora in poi riferimento come alla "scrittura di un Programma" o "scrittura di una Combinazione." L'operazione di scrittura è necessaria qualora si desideri riutilizzare il contenuto modificato anche dopo aver spento e riaccessa la tastiera.

Il salvataggio di un Programma o di una Combinazione può essere eseguito in due modi.

 Prima di effettuare la scrittura sulla memoria interna è necessario disabilitare la protezione in modalità Global. (☞ "Protezione della Memoria")

 Ogni Combinazione non contiene di per sé i Programmi assegnati ai vari timbri, ma più semplicemente fa riferimento al numero del Programma memorizzato per ciascun timbro. Ciò significa che la modifica di un Programma utilizzato dalla Combinazione comporta la modifica della sonorità complessiva della Combinazione stessa.

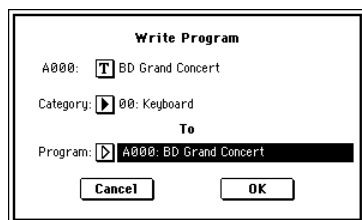
Usare il comando di scrittura Write

- ① **Selezionare il comando del menù di pagina "Write Program" o "Write Combination."**

Sul display appare la finestra di dialogo Write Program/Write Combination.

note La finestra di dialogo può essere visualizzata anche tenendo premuto il tasto [ENTER] e premendo il tasto numerico [0].

Schermata della modalità Program



- ② **Controllare il nome del Programma/Combi sorgente che appare in alto sul display.**
- ③ **Se si desidera modificare il nome del Programma/Combinazione selezionato, premere il pulsante per l'editing di testo "T".**
Sul display appare la finestra di testo. Inserire/modificare il nome del Programma o della Combi secondo necessità. (☞ "Assegnare il nome (Rename)"). Dopo aver inserito il nome, premere il pulsante OK per tornare alla finestra di dialogo Write Program/Write Combination.
- ④ **Nel campo "Category," specificare la categoria del Programma o della Combinazione.**
Nel caso di un Programma, la categoria specificata potrà essere utilizzata nella selezione per categorie nella pagina Program P0: Play "Category" (Category/Program Select). Le categorie possono inoltre essere utilizzate per la selezione dei Programmi nelle pagine Combination P0: Play, P1: Edit-Program/Mixer "Category" (Category/Timbre Program Select), o in Sequencer P0: Play/REC "Category" (Category/Track Program Select).

Per le Combinazioni, la categoria qui specificata potrà essere usata per la selezione dei suoni nella pagina Combination P0: Play "Category" (Category/Combination Select).

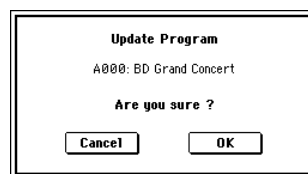
- ⑤ **Utilizzare il campo "To" per specificare il banco ed il numero della locazione di memoria sulla quale effettuare la scrittura del Programma o della Combinazione.**
Usare i controller VALUE oppure i tasti BANK.
- ⑥ **Per eseguire il comando Write, premere il pulsante OK. Per annullare l'operazione, premere il pulsante Cancel.**
Alla pressione del pulsante OK, sul display apparirà il messaggio "Are you sure?" ("Sei sicuro?"). Premere nuovamente il **pulsante OK** per effettuare la scrittura dei dati.

Usare il tasto (SEQUENCER) [REC/WRITE]

Il presente metodo può essere utilizzato soltanto per l'aggiornamento del Programma o della Combinazione oggetto di editing.

- ① **Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE].**
Sul display appare la finestra di dialogo Update Program/Update Combination.

Schermata della modalità Program




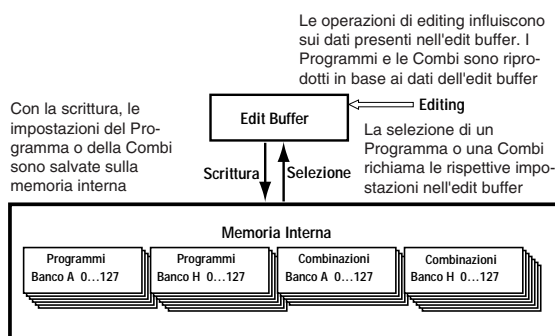
- ② **Per scrivere i dati, premere il pulsante OK. Per annullare l'operazione, premere il pulsante Cancel.**

❑ Nota sull'Edit Buffer

La selezione di un Programma o di una Combinazione nelle pagine Program P0: Play e Combination P0: Play, comporta lo spostamento dei relativi dati in un'area di memoria dedicata soprannominata "edit buffer."

Tutte le modifiche apportate ai parametri nella pagina P0: Play o nelle pagine Edit P1-P9 (di entrambe le modalità Program o Combination) influiscono sui dati contenuti nell'edit buffer. Per consentire il salvataggio (ed il conseguente riutilizzo) dei dati così modificati, è quindi necessario eseguire l'operazione Write. Ciò permette la scrittura dei dati presenti nell'edit buffer sul numero di Programma/Combinazione del banco specificato. Qualora si selezionasse un numero di Programma/Combinazione diverso da quello oggetto di editing **prima** di aver effettuato l'operazione di scrittura, tutte le modifiche apportate andranno irrimediabilmente perse, poiché i dati presenti nell'edit buffer saranno sostituiti dai nuovi dati relativi al nuovo numero di Programma/Combinazione selezionato.

 La pressione del tasto [COMPARE] in modalità Program o Combination consente di richiamare temporaneamente nell'edit buffer le impostazioni del Programma o della Combinazione salvate in memoria, per permettere un paragone diretto con la sonorità correntemente oggetto di editing.



Assegnare il nome (Rename)

L'operazione Rename consente la modifica dei nomi dei Programmi, delle Combinazioni, delle Song, dei Drum kit, dei pattern di arpeggio utente, dei campioni etc.

E' anche possibile variare i nomi delle categorie che raggruppano i Programmi e le Combinazioni.

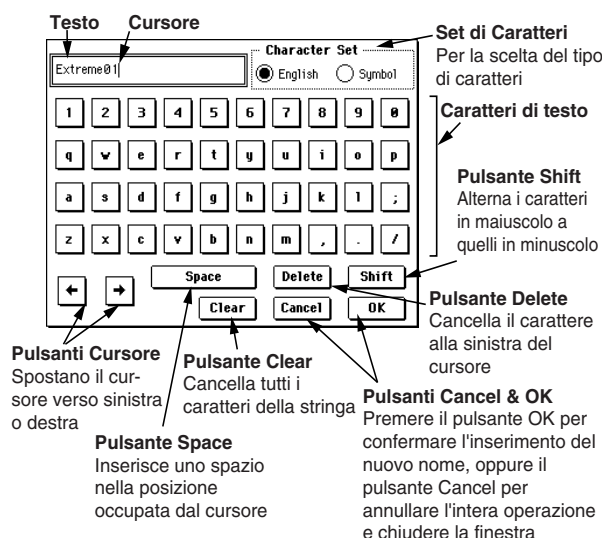
Le diverse operazioni di rinomina possono essere eseguite nelle pagine indicate nella tabella in basso.

Programma	Pagg. Program P0...9, comando del menù di pagina: Write Program
Combinazione	Pagg. Combination P0...9, comando del menù di pagina: Write Combination
Song	Pagg. Sequencer P0, 2...4, 7, comando del menù di pagina: Rename Song
Cue List	Pag. Sequencer P1, comando del menù di pagina: Rename Cue List
Traccia	Pag. Sequencer P5: Track Name
Pattern	Pag. Sequencer P6: Pattern Name
Multicampione	Pagg. Sampling P0...4, comando del menù di pagina: Rename MS
Campione	Pagg. Sampling P0...4, comando del menù di pagina: Rename Sample
Kit di batteria	Pag. Global P5 comando del menù di pagina: Rename Drum Kit
Pattern di arpeggio utente	Pag. Global P6, comando del menù di pagina: Rename Arpeggio Pattern
Categoria Programmi	Pag. Global P4: Program Cat.
Categorie Combinazioni	Pag. Global P4: Combination Cat.
File	Media Save: Save All...Save Audio CD Track List, Comando del menù di Utility: Rename

L'esempio che segue descrive come inserire il nome "Extreme01" per il punto ③ della procedura di "Usare il comando di scrittura Write."

- ① Premere il pulsante per l'editing di testo **[T]** per aprire la successiva finestra di dialogo.
- ② Premere il pulsante **Clear**.
Premere il pulsante **Shift** per selezionare i caratteri in maiuscolo, e quindi premere il carattere "e".
Premere nuovamente il pulsante **Shift** per ripristinare i caratteri in minuscolo, e quindi premere nell'ordine i caratteri **x, t, r, e, m, e, 0, 1**.
- ③ Premere il pulsante **OK** per chiudere la finestra di dialogo.

Nel caso non ci sia la necessità di effettuare alcuna correzione, premere il **pulsante OK** per chiudere la finestra Write Program.



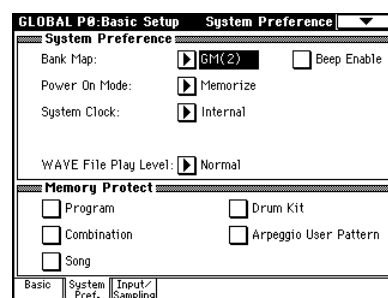
Protezione della Memoria

Per impedire la sovrascrittura accidentale di Programmi, Combinazioni, Song, Kit di batteria utente e Pattern di arpeggio utente, la TRITON Extreme è fornita di un'impostazione che protegge la memoria interna.

Prima di effettuare il salvataggio dei dati modificati o il caricamento di dati da media, utilizzare la procedura di seguito descritta per disabilitare la protezione della memoria (lasciando in bianco il corrispondente box di selezione).

La protezione deve inoltre essere disabilitata anche qualora si desideri caricare i dati mediante un data dump MIDI oppure effettuare una registrazione in modalità Sequencer.

- ① Premere il tasto **[GLOBAL]** per entrare in modalità Global.
- ② Premere il tasto **[MENU]** e quindi la pagina **P0: Basic Setup** oppure il tasto **[0]**.
- ③ Premere la pagina tab **System Pref.**
Sul display appare la pagina System Preference.



- ④ Premere e rimuovere il segno di spunta dalle caselle di selezione nel campo "Memory Protect" per i dati che si desidera salvare sulla memoria interna. La casella in bianco (non spuntata) indica la disabilitazione della protezione, consentendo quindi la scrittura in memoria dei corrispondenti dati.

Scrittura delle impostazioni Global e dei Drum Kit / Pattern di Arpeggio Utente

Le impostazioni modificate in modalità Global possono essere salvate sulla memoria interna mediante i comandi **Write Global Setting**, **Write User Drum Kits** e **Write User Arpeggio Patterns**. Se si desidera riutilizzare le modifiche apportate ai diversi parametri anche dopo aver spento lo strumento, è necessario eseguirne prima il salvataggio. La TRITON Extreme prevede due diversi metodi per il salvataggio delle impostazioni globali e dei kit di batteria/pattern di arpeggio utente.

⚠ Prima di effettuare il salvataggio di un kit di batteria utente o di un pattern di arpeggio utente, è necessario disabilitare la protezione della memoria interna (☞ “Protezione della Memoria”).

⚠ Le impostazioni dei parametri “Tempo,” “Pattern,” “Octave,” “Resolution,” “Sort,” “Latch,” “Key Sync” e “Keyboard” (relativi ai pattern di arpeggio utente) sono determinate in maniera indipendente per le modalità Program, Combination e Song, e perciò non sono comprese nell’operazione di scrittura Write in basso illustrata. Se quindi tali parametri sono stati nel frattempo modificati, sarà necessario prima tornare alla modalità Program o Combination, e da lì successivamente eseguirne il salvataggio sulla memoria interna.

Usare il comando di scrittura Write

- ① Per salvare le modifiche apportate ai parametri Global (cioè quelli appartenenti alle pagine Global P0–P4), premere il comando del menù di pagina “Write Global Setting” nelle pagine Global P0–P4.

Sul display appare la finestra di dialogo Write Global Setting.



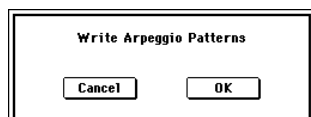
Per salvare le impostazioni relative ai Drum kit, premere il comando del menù di pagina “Write Drum Kits” nella pagina Global P5.

Sul display appare la finestra di dialogo Write Drum Kits.



Per salvare le impostazioni relative ai Pattern di Arpeggio Utente, premere il comando del menù di pagina “Write Arpeggio Patterns” della pagina Global P6.

Appare la finestra di dialogo Write Arpeggio Patterns.



note In alternativa, per visualizzare le finestre di dialogo di ciascuna pagina, tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto [0].

- ② Per eseguire il comando Write, premere il pulsante OK. Per annullare l’operazione, premere il pulsante Cancel. Alla pressione del pulsante OK, sul display appare un messaggio che richiede la conferma dell’operazione (“Are you sure?”). Premere nuovamente il pulsante OK per effettuare la scrittura dei dati in memoria.

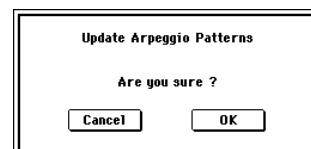
Usare il tasto (SEQUENCER) [REC/WRITE]

- ① Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE] in una delle seguenti pagine.

Sul display appare una finestra di dialogo.

Impostazioni Global: Global P0–P4
Drum Kit Utente: Global P5
Pattern di Arpeggio Utente: Global P6

Schermata relativa ai Pattern di Arpeggio Utente



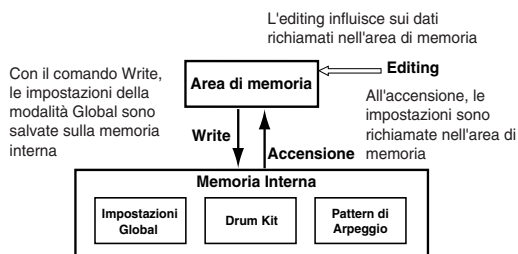
- ② Per eseguire il comando Write, premere il pulsante OK. Per annullare l’operazione, premere il pulsante Cancel.

La memoria in modalità Global

All’accensione dello strumento, i dati relativi alla modalità Global sono richiamati in una specifica area della memoria interna. Le modifiche apportate influiscono quindi sui dati presenti in tale area e perciò, nel caso si desideri riutilizzare tali variazioni anche dopo aver spento e riaccessi la TRITON Extreme, sarà necessario eseguirne la scrittura sulla memoria interna (operazione Write).

Il salvataggio dei dati comporta la sovrascrittura sulla memoria interna delle relative voci per le impostazioni Global, i Kit di batteria utente ed i Pattern di arpeggio utente.

La mancata attuazione della procedura di scrittura e lo spegnimento della tastiera comporterà la perdita di tutte le variazioni apportate ai diversi parametri.



Le pagine della modalità Media

Struttura delle pagine in modalità Media

Pagina	Note
Load	Caricamento del file selezionato o della directory nella memoria interna
Save	Salvataggio dei dati dalla memoria interna sui vari tipi di media
Utility	Rinomina, copia e cancellazione di un disco o di un file; creazione di nuove directory ed impostazione della data/ora
Make Audio CD	Scrittura dei file Wave su un CD audio
Play Audio CD	Riproduzione di un CD audio
Edit WAVE	Editing dei file Wave salvati su media
Media Information	Visualizzazione delle informazioni relative al media selezionato

note Per i dettagli su come accedere a ciascuna modalità e pagina, consultare il paragrafo “Operazioni di base” (☞ p.13).

Salvare su media Media, Save

Per conoscere i dati salvabili su media, consultare il paragrafo “Tipologia dei dati salvabili” (p.115).

Il salvataggio dei dati può essere effettuato nella pagina Save della modalità Media.

❏ Gli eventi delle Song e delle Cue list in modalità Sequencer, così come i campioni ed i Multicampioni, non possono essere salvati sulla memoria interna della TRITON Extreme. Tali dati saranno cancellati al momento dello spegnimento della tastiera. Nel caso si desideri riutilizzarli, sarà necessario eseguirne quindi il salvataggio su un tipo di media specifico (descritti in basso).

Il salvataggio su questi tipi di media può essere efficacemente realizzato anche per altri tipi di dati, in modo da poter in seguito ricaricare le impostazioni e ripristinare uno status compromesso da diverse operazioni di editing. E' quindi un'ottima abitudine quella di realizzare spesso il back-up dei dati, in particolare quando si crea qualcosa di particolarmente originale e difficilmente riproducibile.

Media utilizzabili per il salvataggio ed il caricamento dei dati

Card inseribili nello slot CF

- **CompactFlash** (Type I, Type II)
Solo card alimentate a +5V; capacità 16 Mbyte–1 Gbyte
- **Microdrive** Solo se alimentati a +5V; capacità 1 Gbyte

Dispositivi USB esterni

- **Hard disk**
- **Unità con dischi rimovibili**
Hard disk e dischi rimovibili in formato MS-DOS e con un file system in FAT16 o FAT32.
Capacità riconosciuta: FAT32: fino a 2 terabytes = 2.000 Gbyte
FAT16: fino a 4 Gbyte
- **CD-R/RW**
Formato UDF supportato. Scrittura e lettura dei dischi CD-R/RW in formato UDF. (Packet writing supportato (GP p.330)).
E' anche possibile registrare/riprodurre CD-DA (CD audio), e caricare dati in formato ISO 9660 (livello 1).
Per i dettagli su come collegare un dispositivo esterno alle porte USB A o B della tastiera, consultare GP p.325.

❏ Tutti i tipi di media sopra menzionati non sono forniti insieme allo strumento, e debbono perciò essere acquistati separatamente. Consultare p.139.

Impostazioni del media

- ① **Qualora si desideri utilizzare una card CompactFlash o Microdrive, inserire il media nello slot CF della TRITON Extreme.**
Per i dettagli relativi alla gestione dei media CompactFlash e Microdrive, fare riferimento a p.127.

❏ L'inserimento dei media nello slot CF deve avvenire a strumento spento. In caso contrario è possibile danneggiare i dati contenuti sulla card.

❏ Inserire il media accertando il corretto orientamento dei connettori, e premere la card fino al suo completo inserimento nello slot CF.

Se si intende utilizzare un hard disk USB, un'unità con disco rimovibile oppure un drive CD-R/RW, utilizzare un cavo USB per collegare il bus USB del dispositivo esterno al connettore USB A della TRITON Extreme.

note Le porte USB A/B della TRITON Extreme supportano l'“hot-plugging”, che permette di connettere o disconnettere il cavo di collegamento USB anche a strumento acceso. Tuttavia, questo tipo di procedura può essere utilizzata solo se anche il dispositivo USB esterno è abilitato a tale tipo di operazione.

② Accendere la tastiera.

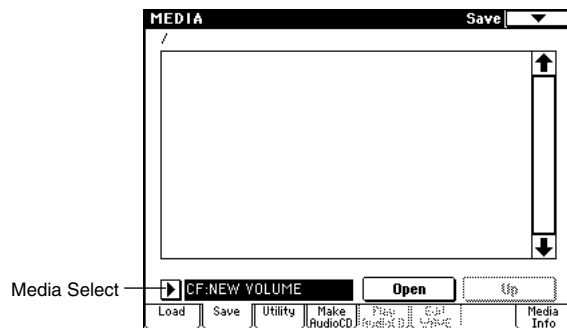
❏ Evitare di rimuovere o inserire il media nello slot CF mentre la tastiera è accesa. In caso contrario è possibile danneggiare i dati contenuti sulla card.

- ③ **Se si sta utilizzando un hard disk USB, un'unità con disco rimovibile oppure un drive CD-R/RW, accendere il dispositivo USB esterno ed usare un cavo USB per collegarlo alla porta USB A della TRITON Extreme.**

note I punti di cui sopra presuppongono che il dispositivo USB esterno supporti l'“hot-plugging”. In caso contrario, effettuare il collegamento prima della sua accensione, dopodiché eseguire il comando di Utility “Scan USB Device” per consentire alla tastiera di riconoscere il tipo di dispositivo connesso.

❏ Durante l'accesso della TRITON Extreme al dispositivo USB esterno, evitare di collegare altre unità USB, nè disconnettere il cavo di connessione. La mancata osservanza di tale avvertenza potrebbe causare la perdita dei dati contenuti sul media.

- ④ **Premere il tasto [MEDIA] per entrare in modalità Media.**



- ⑤ **Utilizzare il pulsante popup “Media Select” per selezionare il media.**

note Nel caso si stia utilizzando un un'unità con disco rimovibile, inserire il media. Dopo aver inserito/sostituito il disco nell'unità USB esterna, premere lo schermo LCD della TRITON Extreme per consentire allo strumento di rilevare il nuovo disco e visualizzare le informazioni relative.


- ⑥ **Se necessario, formattare il media eseguendo il comando di Format.**

I media per i quali è richiesta la formattazione sono indicati come Unformatted nel campo “Media Select.”
Per conoscere la procedura di formattazione, consultare p.121.

Come salvare i dati

Tutti i dati elencati nel paragrafo “Salvare sui diversi tipi di media” (p.115) sono suscettibili di salvataggio. L'esempio che segue descrive come salvare:

- Programmi della memoria interna, Combinazioni, Impostazioni Global, Drum kit Utente e Pattern di Arpeggio Utente
- Song, Cue list
- Multicampioni e campioni creati in modalità Sampling etc.

 Qualora la capacità del media utilizzato sia limitata, potrebbe rendersi necessario l'uso di più card/dischi.

- ① Preparare il media sul quale si desidera effettuare il salvataggio dei dati.
(☞ “Impostazioni del media”)
 - ② Premere il tasto [MEDIA] per entrare in modalità Media.
 - ③ Premere la pagina tab Save per accedere alla pagina Save.
 - ④ Premere il pulsante popup “Media Select” per selezionare il media di destinazione.
 - ⑤ Qualora il media scelto contenga delle directory, selezionare il livello di directory sul quale salvare i dati.
Premere il pulsante Open per accedere al livello inferiore della directory, oppure il pulsante Up passare a quello superiore.
- note** Nel caso la capacità del media sia piuttosto elevata, si suggerisce la suddivisione dello stesso in più sezioni per facilitare l'organizzazione dei file.
- Per creare una nuova directory, accedere al livello sul quale si desidera creare una nuova directory, ed eseguire il comando di Utility “Create Directory” dal menù di pagina.
- ⑥ Premere il pulsante del menù di pagina per accedere al menù corrispondente, e selezionare il comando “Save All.”
- Il comando “Save All” consente di salvare contemporaneamente i file con estensione .PCG, .SNG e .KSC.

Hide unknown file	Save to Std MIDI File
Translation	Save Exclusive
Save All	Export Smpl as AIF/WAV
Save PCG & SEQ	Save Audio CD Track List
Save PCG	
Save SEQ	
Save Sampling Data	

Sul display appare una finestra di dialogo, il cui contenuto dipende dal tipo di dati che ci si appresta a salvare.

Save All (PCG, SNG and KSC)

To: **T** NEWFILE PCG / SNG / KSC

Program: **Selection** Combination: **Selection** Drum Kit: **Selection** Arp Pattern: **Selection**

INT	EXT	INT	EXT	INT	EXT	INT	EXT
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

☒ Global Setting

Cancel **OK**

- ⑦ Premere il pulsante per l'editing di testo ed inserire il nome per il file che si desidera salvare. (☞ p.117)
- ⑧ Premere ciascun pulsante Selection per accedere alla corrispondente finestra di dialogo, ed utilizzare le caselle di selezione per rimuovere il segno di spunta dalle voci che

non si intende salvare.

Select Save Items (Program Bank)

<input checked="" type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> B	<input checked="" type="checkbox"/> C	<input checked="" type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> E	<input checked="" type="checkbox"/> F
<input checked="" type="checkbox"/> H	<input checked="" type="checkbox"/> I	<input checked="" type="checkbox"/> J	<input checked="" type="checkbox"/> K	<input checked="" type="checkbox"/> L	<input checked="" type="checkbox"/> M
					<input checked="" type="checkbox"/> N

Per consentire una riproduzione accurata dei dati creati, si raccomanda lasciare spuntate tutte le caselle di selezione.


- ⑨ Premere il pulsante OK per effettuare l'operazione Save.

Se i dati oggetto di salvataggio possono essere allocati su un singolo volume di media:

I dati vengono salvati sul media specificato, e la tastiera richiama successivamente la pagina Save.

Se i dati da salvare non possono essere allocati su un singolo volume di media:

Sul display appare la finestra di dialogo “No space available on medium”.



Premere il **pulsante OK** per dividere il file in maniera da consentirne il salvataggio su più volumi di media (☞ GP p.187). Se non si desidera dividere il file, premere il **pulsante Cancel**, e sostituire il media con uno ad alta capacità di memorizzazione.

- ⑩ Al termine della scrittura dei dati, la tastiera richiama la pagina Save, e sul display appare il file appena salvato.**
La quantità di tempo richiesta per l'operazione dipende dalle dimensioni del file oggetto di scrittura.

Qualora sul media esista già un file con lo stesso nome di quello che si sta tentando di salvare, il display offrirà l'opzione della sovrascrittura del file in oggetto. Premere quindi il pulsante OK per effettuare la sovrascrittura del file già presente sul media. In caso contrario, premere il pulsante Cancel, ripetere la procedura dal punto ⑥ e modificare il nome del file da salvare al punto ⑦ prima di iniziare la procedura di salvataggio.

Il display LCD mostrerà al termine tutti i nomi dei file salvati.

I vari tipi di file salvabili sono rappresentati da:

File .PCG

Programmi, Combinazioni, Drum kit utente, Pattern di arpeggio utente ed impostazioni Global salvati sulla memoria interna.

File .SNG

Song del sequencer e Cue list

File .KSC

Elenco dei Multicampioni e dei campioni utilizzati.

Directory

Directory contenente i Multicampioni (file .KMP) ed i campioni (file .KSF) elencati nel file .KSC

- note** Quando si utilizzano i comandi “Save All,” “Save PCG & SNG” e “Save PCG” per il salvataggio delle Combinazioni, è consigliabile effettuare il salvataggio anche dei Programmi assegnati a ciascun timbro (inclusi i kit di batteria dei Programmi) e degli eventuali pattern di arpeggio. Analogamente, il salvataggio dei Programmi dovrebbe sempre essere affiancato dal salvataggio dei kit di batteria e dei pattern di arpeggio utilizzati dai Programmi.

note Nel caso in cui i Programmi ed i kit di batteria utilizzino campioni e Multicampioni creati con la TRITON Extreme, è consigliabile utilizzare l'operazione "Save All" per il salvataggio dei dati.

Quando invece si utilizzano i comandi "Save PCG" o "Save Sampling Data" per il salvataggio individuale di Programmi/Drum kit o dei Multicampioni/campioni creati, è consigliabile eseguire l'operazione usando lo stesso nome di file e la stessa directory. Così facendo, il successivo caricamento del file .PCG (con il comando "Load PCG") comporterà il caricamento anche del file .KSC, in modo consentire l'esatta corrispondenza tra il Programma ed i campioni/Multicampioni da esso utilizzati.

Usare la TRITON Extreme come data filer

La TRITON Extreme è in grado di ricevere e salvare su media i messaggi di sistema esclusivo MIDI trasmessi da un modulo MIDI esterno (un tipo di funzionalità nota come Data Filer). L'operazione può essere compiuta con il comando del menù di pagina "Save Exclusive." (☞ GP p.189)

Copia, cancellazione e formattazione dei file (Media, Utility)

La pagina Utility della modalità Media è provvista di numerosi comandi che permettono la rinomina, la copia o la creazione di nuovi file sul media prescelto, così come la sua ottimizzazione o la formattazione. La pagina permette inoltre di trasferire/scambiare i dati tra un computer connesso alla porta USB B ed il media inserito nello slot CF della TRITON Extreme.

Formattare il media

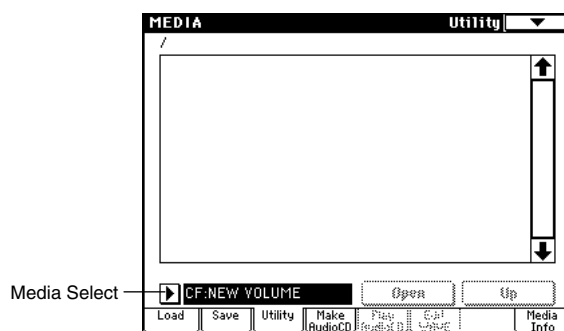
Il presente paragrafo illustra come eseguire la formattazione del media.

I media nuovi o quelli già utilizzati su altri dispositivi non possono essere utilizzati immediatamente, ma debbono essere prima formattati sulla TRITON Extreme.

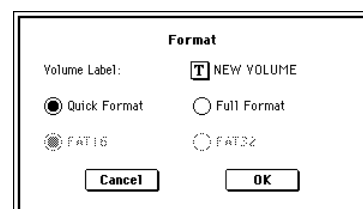
La formattazione di un media determina la cancellazione totale di tutti i file su di esso contenuti. L'operazione comporta anche l'eliminazione dei dati relativi alle (eventuali) partizioni del drive. Controllare sempre il contenuto di un media prima di effettuarne la formattazione!

Il tasto [COMPARE] non può essere utilizzato per ripristinare lo status pre-formattazione.

- ① Accertarsi che il media che si intende formattare sia stato inserito nello slot CF.
(☞ "Impostazioni del media", p.119)
- ② Premere il tasto [MEDIA] per entrare in modalità Media.
- ③ Premere la pagina tab Utility per selezionare la pagina corrispondente.



- ④ Premere il pulsante popup "Media Select" e selezionare il media che si intende formattare.
- ⑤ Premere il pulsante del menù di pagina e scegliere il comando "Format" per aprire la finestra di dialogo.



- ⑥ Nel campo "Volume Label," utilizzare il pulsante per l'editing di testo per accedere alla finestra di dialogo nella quale specificare l'etichetta del volume.
Sul display appare l'etichetta correntemente assegnata. In mancanza di questa, oppure nel caso in cui il media inserito non sia in formato DOS, il display indicherà "NEW VOLUME."

⑦ Specificare il formato di inizializzazione.

Quick Format: Opzione da utilizzare qualora il media sia già stato formattato fisicamente, oppure nel caso in cui si desideri formattare un media per il quale la TRITON Extreme ha già specificato un file system in UDF.

note Il comando determina la formattazione della sola area di sistema, per cui il tempo richiesto per il completamento dell'operazione è piuttosto limitato.

Full Format: Opzione da selezionare qualora il media non sia stato in precedenza formattato fisicamente, oppure nel caso in cui il media (CD-RW) non sia in formato UDF.

⚡ Non è in genere necessario effettuare il comando di Full Format per i media formattati fisicamente a 512 byte/blocco. Per questi è sufficiente l'operazione Quick Format.

note L'operazione Full Format è in genere richiesta per i CD-RW etc. non in formato UDF e per tutti quei media per i quali la TRITON Extreme indica il messaggio di errore "Media not formatted".
La durata dell'operazione di Full Format dipende sempre dalla capacità del media.

note Alcuni dispositivi USB non supportano l'operazione Full Format. Consultare il manuale utente del dispositivo USB esterno per maggiori informazioni al riguardo.

⑧ Specificare il file system.

Il formato **FAT16** consente la formattazione di un massimo di 4 Gbyte. Se si desidera utilizzare media ad alta capacità di memorizzazione (maggiore comunque di 4 Gbyte), utilizzare il file system **FAT32**.

note Usare l'opzione **FAT16** per formattare le card Compact-Flash o Microdrive fino a 4 Gbyte.

⑨ **Premere il pulsante OK per iniziare la formattazione, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.**
Alla pressione del pulsante OK, sul display appare una richiesta di conferma. Premere nuovamente il pulsante OK per dare inizio alla formattazione.

⚡ I dischi CD-R/RW per i quali si prevede l'uso del Packet writing debbono essere formattati, mentre non è necessario effettuare tale tipo di operazione per i CD che si intende usare per la creazione di un CD audio. In generale, la formattazione è necessaria per tutti quei dischi CD-R/RW già utilizzati su altri dispositivi.

⚡ La formattazione dei media deve essere effettuata sulla TRITON Extreme. La tastiera non è in grado di riconoscere i media formattati fisicamente su altri dispositivi.

Impostare il calendario

Il presente paragrafo descrive come impostare la data e l'ora per il calendario interno della TRITON Extreme. La data e l'ora sono automaticamente assegnati al file durante il salvataggio dei dati. L'impostazione può essere effettuata utilizzando il comando "Set Date/Time" del menù di pagina (modalità Media, pagina Utility).

note L'impostazione del calendario dovrebbe essere effettuata non appena acquistato lo strumento, ed è necessaria ad ogni sostituzione della batteria interna.

① Nella pagina 0-3: Utility, selezionare il comando "Set Date/Time" del menù di pagina.

Sul display appare la seguente finestra di dialogo:

Set Date/Time

Year: 2003 Month: 09 Day: 15

Hour: 07 Minute: 00 Second: 00

Cancel OK

② Utilizzare i controller VALUE per impostare i campi "Year" (anno), "Month" (mese), "Day" (giorno), "Hour" (ora), "Minute" (minuti) e "Second" (secondi).

③ Premere il pulsante OK.

⚡ All'approssimarsi dell'esaurimento della batteria del calendario, sul display appare il messaggio "Battery voltage for calendar IC". L'esaurimento completo della batteria determina l'inizializzazione del calendario, che comporta una non corretta indicazione della data e dell'ora per i file oggetto di scrittura.

note La sostituzione della batteria può essere facilmente effettuata anche dall'utente. Consultare GP p.324 per maggiori dettagli al riguardo.

Salvare i dati contenuti sulla card nello slot CF su Computer

Con un computer è possibile accedere ai dati contenuti sulla card inserita nello slot CF della TRITON Extreme. Questo permette di trasferire i dati tra la card e l'hard disk del computer, così come di importare sul media i file Wave presenti sul drive del PC.

Eseguire il comando di Utility "USB Storage Mode."

note Per i dettagli sulla procedura ed i requisiti di sistema del computer, consultare GP p.193, 325.

Caricare i dati Media, Load

Lo schema in basso illustra tutti i tipi di file caricabili (importabili) da media. (☞ Per i dettagli su ciascun tipo di file, consultare GP p.177)

Il caricamento dei file può essere effettuato nella pagina Load della modalità Media.

note Per maggiori informazioni sui tipi di media compatibili con la TRITON Extreme, consultare p.139.

Caricare i dati

Caricare i file .PCG, .SNG e .KSC

L'esempio che segue illustra come effettuare il caricamento di una Song, per la quale supporremo l'uso di Programmi modificati dall'utente e Programmi che sfruttano Multicampioni registrati con la tastiera. In casi come questo è consigliabile importare "tutti i dati" ("all data").

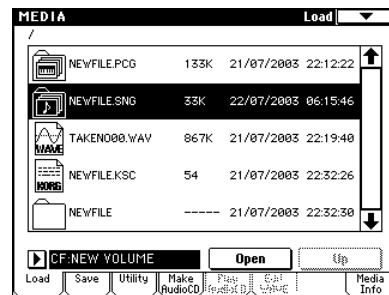
Prima di caricare Programmi, Combi, Song etc, accertarsi di aver disabilitato la protezione della memoria in modalità Global. (☞ p.117)

Il caricamento del file .PCG comporta la sovrascrittura della memoria interna della tastiera da parte del file .PCG (Programmi, Combi, Drum kit, Pattern di arpeggio utente ed impostazioni Global). Nel caso si desideri conservare i dati presenti nella memoria interna dello strumento, è necessario quindi effettuarne il salvataggio (comando "Save All") prima del ripristino dei dati originali.

① Controllare il media dal quale si intende caricare i dati.

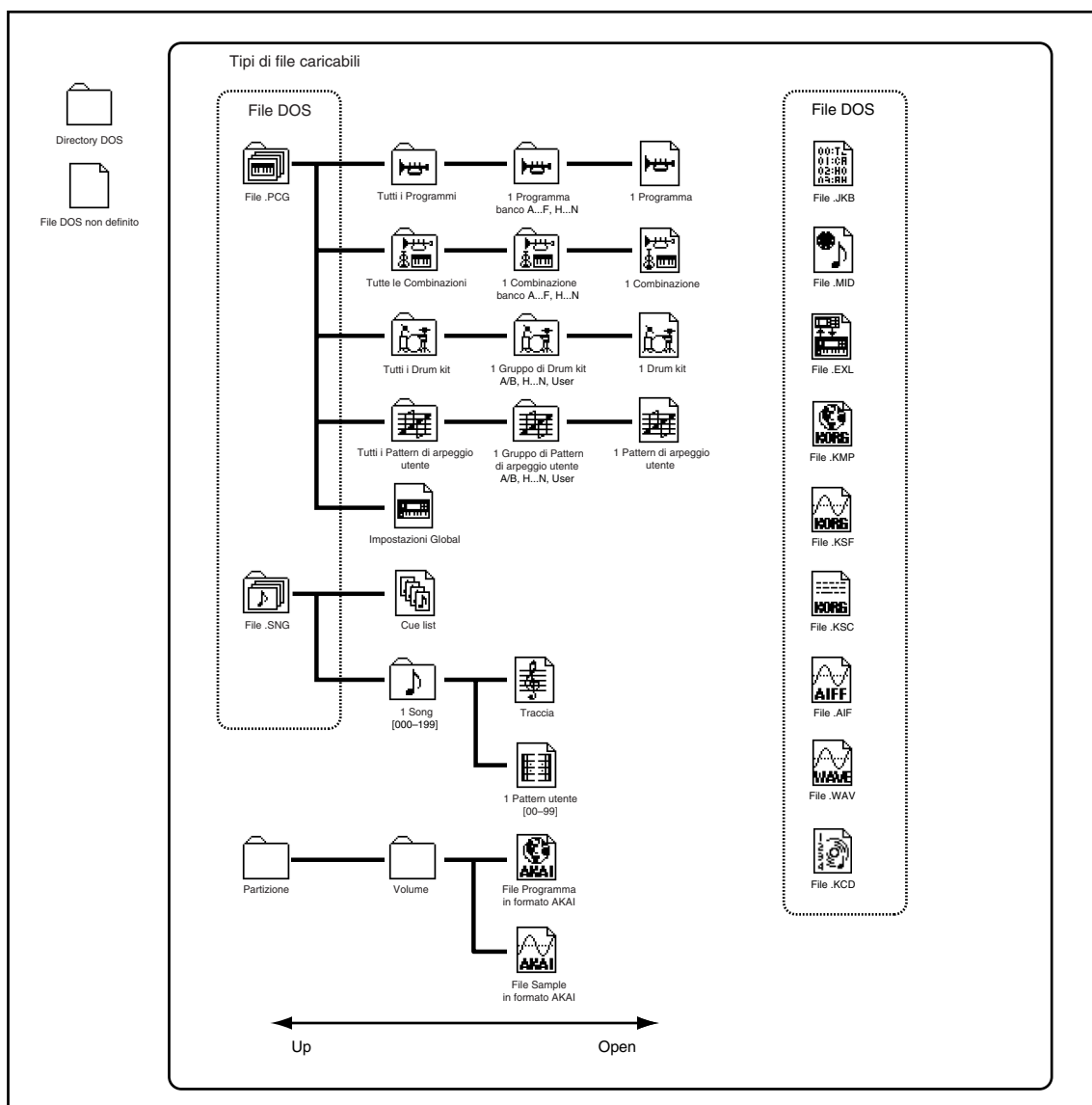
(☞ p.119 "Impostazioni del media")

② Premere il tasto [MEDIA] per entrare in modalità Media



③ Premere e selezionare la pagina tab Load.

④ Premere il pulsante popup "Media Select" e selezionare il media dal quale si intende importare i dati.

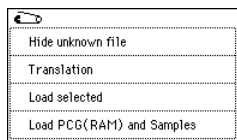


- ⑤ Accedere alla directory contenente il file che si desidera importare, e selezionare il file .SNG.

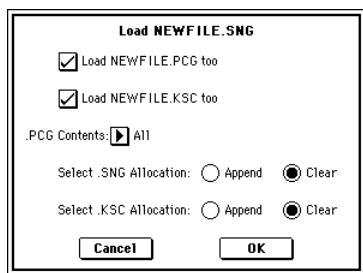
Premere il pulsante Open per accedere al livello inferiore della directory, oppure il pulsante Up passare a quello superiore.

Il file .SNG selezionato viene evidenziato sul display.

- ⑥ Premere il pulsante del menù di pagina e scegliere il comando “Load Selected.”



Sul display appare una finestra di dialogo.



note Il contenuto e le impostazioni della finestra di dialogo differiscono in base al tipo di file oggetto di caricamento.

- ⑦ Spuntare la casella di selezione “Load *****.PCG too”.

Questo permette di caricare il file .PCG insieme al file .SNG.

Spuntare la casella di selezione “Load *****.KSC too”.

Per caricare anche il file .KSC.

Utilizzare il pulsante “.PCG Contents” per specificare i dati che si desidera caricare.

Per importare tutti i dati del file .PCG, selezionare l’opzione All.

Usare il campo “Select .SNG Allocation” per stabilire la destinazione sulla quale caricare i dati della Song.

“Append” determina il caricamento della Song sul numero di Song che segue quelle già esistenti sulla memoria interna, senza perciò lasciare alcun numero vacante.


“Clear” consente invece di cancellare tutte le Song e le Cue list dalla memoria interna e determina il caricamento dei nuovi dati in base ai numeri di Song originariamente specificati per il salvataggio.

Utilizzare il campo “Select .KSC Allocation” per impostare la destinazione di caricamento per i Multicampioni ed i campioni.

“Append” determina il caricamento a partire dal primo numero disponibile in aggiunta ai Multicampioni/campioni già presenti sulla memoria RAM.

“Clear” permette di cancellare tutti i Multicampioni ed i campioni dalla memoria RAM, e determina il caricamento dei dati in base alla configurazione originariamente specificata per il salvataggio.

- ⑧ Premere il pulsante OK per effettuare il caricamento.

 Evitare di rimuovere la media durante il caricamento dei dati.

Caricare banchi individuali da un file .PCG

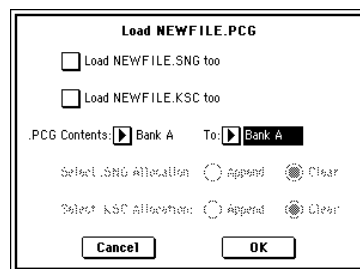
- ① Selezionare il file .PCG contenente i dati che si intende importare, e scegliere quindi il comando “Load Selected” dal menù di pagina.

Fare riferimento a punti ①–④ della procedura descritta nel paragrafo “Caricare i file .PCG, .SNG e .KSC”, e selezionare il file .PCG così come illustrato al punto ⑤.

- ② Premere il pulsante del menù di pagina e selezionare il comando “Load Selected”.

Utilizzare il pulsante popup “.PCG Contents” della finestra di dialogo per selezionare il banco sorgente che si desidera caricare, ed il pulsante “To” per specificare il banco di destinazione sul quale importare i Programmi, le Combinazioni, i Drum kit ed i Pattern di arpeggio utente. In questo caso, le impostazioni Global non saranno comprese nell’operazione di caricamento.

Impostando “.PCG Contents” su Bank A, e “To” su Bank A, i dati saranno così caricati:



Programmi

- Bank A: caricamento sul banco A

Combinazioni

- Bank A: caricamento sul banco A

Drum Kit

- 000–015 (A/B): caricamento sui banchi A/B

Pattern di arpeggio

- 000–199 (A/B): caricamento sui banchi A/B

Quando il caricamento di un Programma etc., avviene su un banco diverso da quello originale, i dati relativi (banco, Programma, Pattern, numero del kit etc.) sono automaticamente riconfigurati, in modo da consentire la perfetta corrispondenza delle diverse voci per tutte le modalità.


Spuntando inoltre la casella di selezione “Load .SNG too” (che comporta il caricamento anche dei dati relativi alla Song), si determina la riconfigurazione dei dati (in basso descritti) che consentono la corretta riproduzione del brano musicale.

- Il banco di ciascun Programma usato dalle Combinazioni
- Il numero del pattern di ciascun pattern di arpeggio utente usato dalle Combi/Programmi/Song
- Il numero del Drum kit usato da ciascun Programma
- Il banco del Programma utilizzato da ogni singola traccia della Song
- Qualora la Song contenga eventi di traccia/pattern, i banchi dei Programmi relativi a tali eventi

Caricare i dati per singola voce o banco

La TRITON Extreme permette il caricamento del singolo Programma o Combinazione e del banco individuale, così come è consentito importare i Drum kit ed i pattern di arpeggio individualmente oppure in gruppo.

Ciò consente il ripristino di una singola voce o la riorganizzazione delle Combinazioni (per esempio) in modo da facilitarne l'uso durante l'esibizione dal vivo.

 La modifica dell'ordine dei Programmi può avere effetto sulle sonorità delle Combinazioni che usano tali programmi. (☞ p.135)

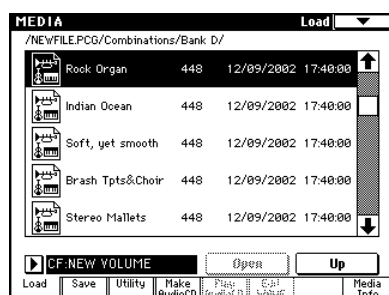
L'esempio che segue descrive come importare nella locazione E000 una Combinazione originariamente salvata nel banco D.


① Accedere alla directory "Bank D", e selezionare la Combinazione che si intende caricare. (file .PCG/Combinations/Bank D/)

La procedura è la seguente:

- 1) Eseguire i punti ①–⑤ sopra descritti, selezionare ed evidenziare il file .PCG contenente i dati che si desidera importare ed infine premere il pulsante Open.
- 2) Premere ed evidenziare "Combinations", e premere il pulsante Open.
- 3) Premere ed evidenziare "Bank D", e quindi premere il pulsante Open.
- 4) Utilizzare la barra di scorrimento per localizzare la Combi da caricare, ed effettuarne la selezione evidenziandola sullo schermo.

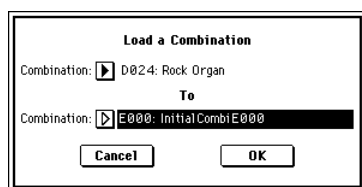
In alternativa, selezionare un file qualsiasi, dato che il file desiderato può anche essere localizzato più avanti nella procedura.



 Suonare la tastiera e verificare che la tastiera riproduca effettivamente la Combinazione selezionata. Da notare comunque che i timbri utilizzati corrisponderanno ai Programmi interni della TRITON Extreme.

② Premere il pulsante del menù di pagina e selezionare il comando "Load Selected".

Sul display appare una finestra di dialogo.





③ Utilizzare il pulsante popup "Combination" (linea superiore) per selezionare la Combinazione sorgente, ed il pulsante "(To) Combination" (linea inferiore) per specificare la destinazione per il caricamento. In quest'esempio, selezionare come destinazione la locazione E000: InitialCombiE000.


④ Premere il pulsante OK per effettuare il caricamento nella locazione specificata E000.

Usare i file Wave campionati per creare un CD audio: Media, Make Audio CD, Play Audio CD

Le Song ricampionate in modalità Sequencer (☞ p.83), così come i file Wave, possono essere arrangiati nell'ordine desiderato e successivamente masterizzati per la creazione di un CD audio mediante il drive CD-R/RW connesso alla porta USB A.

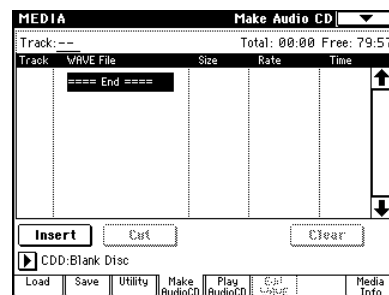
 Accertarsi che entrambi i media vengano effettivamente riconosciuti dalla TRITON Extreme.

 Per effettuare la scrittura di un disco CD-R/RW, è indispensabile che il media contenente i file Wave contenga una quantità di spazio libero almeno pari alle dimensioni dei file che si desidera scrivere. Controllare la disponibilità di spazio libero del drive contenente tali file prima di iniziare la procedura di masterizzazione.

 Per la scrittura dei file Wave su un drive CD-R/RW USB compatibile, si raccomanda l'utilizzo di un drive che supporti la funzione Just Link, dato che viceversa sarà possibile effettuare la masterizzazione soltanto alla velocità di base (1x). Per alcuni drive USB, l'operazione di scrittura potrebbe addirittura risultare impossibile.

① Accedere alla pagina Make Audio CD della modalità Media.

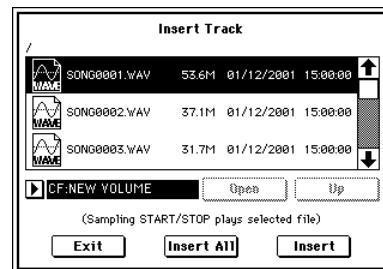
In condizioni di default, la colonna *WAVE File* indica solamente "====End====".



② Aggiungere i file Wave che si desidera includere nella creazione del CD audio.


Selezionare ed evidenziare "====End====", e quindi premere il pulsante **Insert**.

Sul display appare la finestra di dialogo Insert Track.



Utilizzare il pulsante Media select ed i pulsanti Open/Up per accedere al livello di directory contenente il file WAVE che si intende aggiungere nella track list, e selezionare tale file.

Per monitorare il file selezionato, premere il tasto SAMPLING [START/STOP].

 Non è possibile utilizzare il pulsante Insert con file WAVE la cui frequenza di campionamento è diversa da 44.1 o 48 kHz.

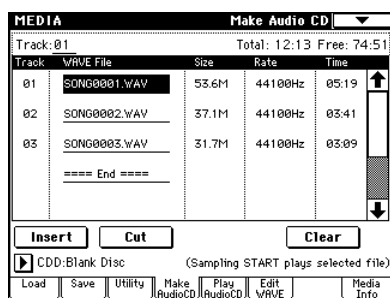
🔊 I file WAVE campionati a 48 kHz sono automaticamente convertiti a 44.1 kHz durante la scrittura del CD audio (cioè non appena si esegue il comando "Write to CD").

Per aggiungere il file alla track list, premere il pulsante Insert.

Continuare ad aggiungere tutti i file che si desidera includere nel CD audio, dopodichè premere il **pulsante Exit**. I file sono aggiunti alla lista in base all'ordine con il quale sono stati selezionati. Per includere tutti i file WAVE di una directory nella track list, premere il pulsante Insert All.

Dopo aver aggiunto l'ultimo file, premere il pulsante Exit per chiudere la finestra di dialogo.

Verificare che tutti i file WAVE selezionati siano inclusi nella track list.



In questa pagina è anche possibile selezionare un file WAVE e premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per effettuarne la riproduzione.

Per aggiungere altri file WAVE alla track list, premere nuovamente il pulsante Insert.

Selezionare il file Wave successivo alla traccia che si desidera aggiungere e premere il pulsante Insert. Se si intende aggiungere un altro file WAVE alla fine della track list, selezionare "====End====" e premere il pulsante Insert.

Per cancellare un file WAVE dalla track list, selezionare il file in oggetto e premere il pulsante Cut.

Le tracce successive sono automaticamente spostate indietro di un'unità.

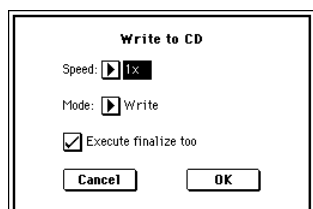
note Per i dettagli su operazioni del tipo Clear o Swap Track, consultare GP p. 195.

③ **Inserire un CD-R vergine oppure CD-RW nel drive.**
Nella pagina tab Make Audio CD, utilizzare il pulsante "Media Select" per selezionare il drive CD-R/RW (cioè il masterizzatore). Controllare che il campo riporti "CDD: Blank Disc."

🔊 Non è possibile usare un CD contenente dati diversi da quelli audio. In questo caso non sarà quindi possibile selezionare i comandi del menù di pagina "Write to CD" o "Finalize Audio CD".

note Poichè alcuni CD player non sono in grado di riprodurre i dischi riscrivibili CD-R/RW (talvolta neanche quelli consigliati dal produttore), si suggerisce l'uso dei soli media a scrittura singola (CD-R).

④ **Selezionare il comando "Write to CD" del menù di pagina per accedere alla successiva finestra di dialogo, e specificare la modalità di scrittura del disco.**



Utilizzare il pulsante popup "Speed" per specificare la velocità di scrittura. I valori disponibili sono rappresentati da quelli compatibili con il media selezionato per la scrittura. In quest'esempio, impostare "Speed" su 1x.

🔊 Una velocità di scrittura eccessiva potrebbe causare errori di scrittura con masterizzatori non adeguati al valore scelto.

Usare il pulsante popup "Mode" per scegliere la modalità di scrittura.

note Per alcuni tipi di drive, potrebbe non essere possibile effettuare la scrittura con la velocità scelta. E' in questo caso consigliabile selezionare l'opzione **Test** per eseguire una prova di scrittura e testare le capacità del drive impiegato. L'operazione non determina l'incisione fisica del disco, ma permette di eseguire tutte le operazioni che di solito vengono effettuate realmente durante la masterizzazione. Nel caso in cui si dovessero verificare errori, sul display apparirà il messaggio "Error in writing to medium." Premere il **pulsante OK** per effettuare il test di scrittura. Dopo aver verificato la corretta simulazione, selezionare l'opzione **Write**.

Spuntando o meno la casella di selezione "Execute finalize too" è possibile stabilire se il disco debba essere finalizzato alla fine della masterizzazione. La finalizzazione è necessaria qualora si intenda riprodurre il CD creato su un player convenzionale, ma determina tuttavia la "chiusura" della sessione, impedendo la scrittura di altri brani musicali.

note Inserire il segno di spunta nella casella "Finalize Audio CD" solo se si è certi di voler finalizzare il CD.

⑤ **Una volta pronti alla scrittura del media CD-R/RW oppure all'esecuzione del test di simulazione, premere il pulsante OK. Per annullare l'operazione, premere il pulsante Cancel.**

🔊 Alla pressione del **pulsante OK**, sul display appare il messaggio "Obey Copyright Rules".

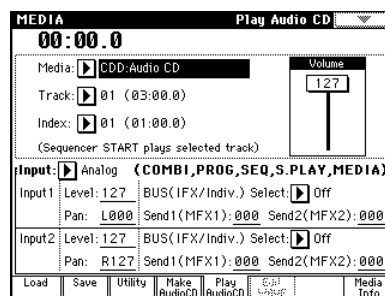
Leggere attentamente il paragrafo "Avvertenze sul Copyright" (GB p.iii). e, qualora si accettino i termini dell'accordo, premere il **pulsante OK** per avviare la scrittura del CD o il test di simulazione. Nel caso non si desideri accettare le condizioni imposte, premere il **pulsante Cancel** per annullare l'intera operazione.



🔊 Per evitare errori durante il processo di scrittura, non procurare al masterizzatore shock da contatto, nè sottoporlo a vibrazioni eccessive.

⑥ **Il CD audio finalizzato può essere riprodotto utilizzando la pagina Play Audio CD.**

Premere la pagina tab Play Audio CD per accedere alla pagina corrispondente.



In **"Media"**, selezionare il drive CD-R/RW (**Audio CD**).

Per consentire il monitoraggio del suono, effettuare le seguenti impostazioni:


"Input": Analog

Input1 "BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R; "Level": 127;
"Pan": L000


Input2 "BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R; "Level": 127;
"Pan": R127

"Volume" 127

Utilizzare il pulsante **"Track"** per scegliere la traccia audio che si desidera riprodurre, e quindi premere il tasto **SEQUENCER [START/STOP]** per iniziare il playback.

 Non è possibile monitorare il suono di un drive sprovvisto di uscite audio o della presa cuffie.

Salvare una track list completa o parzialmente modificata

 Il contenuto della track list è automaticamente cancellato allo spegnimento della tastiera. Se si desidera riutilizzare una track list anche dopo aver spento e riacceso lo strumento, è necessario effettuarne preventivamente il salvataggio.


- ① Nella pagina **Save**, selezionare la directory sulla quale si desidera salvare la track list.
- ② Selezionare il comando **"Save Audio CD Track List"** del menù di pagina per accedere alla successiva finestra di dialogo.
- ③ Premere il pulsante **OK** per salvare i dati, oppure il pulsante **Cancel** per uscire dalla procedura.


Editing di un file Wave: Media, Edit WAVE

I file Wave salvati su media possono essere modificati dall'utente secondo necessità.

E' per esempio possibile ridurre le dimensioni dei file in maniera da consentirne il caricamento sulla memoria RAM della TRITON Extreme.

- Nella pagina **Load, Save, Utility** oppure **Make Audio CD**, selezionare il file Wave che si intende modificare, e quindi accedere alla pagina tab **Edit WAVE**.

 Non è possibile modificare un file Wave le cui dimensioni superano i 230.400.000 campioni (80 minuti di audio campionati a 48 kHz).

 La frequenza di campionamento dei file Wave modificabili è identica a quella supportata dai file in formato KSF. (U.S. GP p.317)

Visualizzare le informazioni sul media: Media, Media Info

La modalità Media è provvista di una pagina tab (**"Media Info"**) con la quale è possibile visualizzare le informazioni relative al media specificato con il pulsante popup **"Media Select"**.

Gestione delle card CompactFlash e Microdrive

Immediatamente dopo il loro utilizzo, la temperatura interna delle card CompactFlash o Microdrive potrebbe salire bruscamente. Prima di rimuoverle dallo slot CF, spegnere la TRITON Extreme ed attendere qualche minuto per far dissipare il calore in eccesso.

I media CompactFlash e Microdrive sono dispositivi di elevata precisione, perciò evitare di piegarle, sottoporle a shock da contatto o farle cadere. Le card Microdrive in particolare sono piuttosto sensibili alle vibrazioni, e per tale motivo debbono essere gestite con la massima cura.

Evitare di conservare le card in luoghi soggetti a forti sbalzi di temperatura o eccessivamente umidi, e di esporle direttamente alla luce solare o in prossimità di fonti di calore (in special modo all'interno dell'automobile).

Non conservare i media in locazioni soggette a forti campi magnetici o interferenze elettrostatiche.


Prestare attenzione a non far impolverare o sporcare i terminali; qualora questi presentino tracce di polvere o sporco, usare un panno asciutto e morbido per la pulizia.


In generale, si consiglia di conservare i media nelle custodie di protezione fornite con il prodotto.


Tenere le card fuori dalla portata dei bambini, dato che le dimensioni minime ne potrebbero favorire l'ingestione ed il serio rischio di soffocamento. Infine, leggere attentamente le istruzioni fornite insieme al media, ed osservare tutte le avvertenze fornite.

Ripristinare le impostazioni originali

I dati precaricati memorizzati all'interno della TRITON Extreme consentono il ripristino di tutti i Programmi, delle Combinazioni, dei Drum Kit, dei Pattern di arpeggio utente e delle impostazioni Global in base a quanto specificato originariamente da Korg. Lo stesso dicasi per le Song demo.

 Prima di ricaricare i dati, accedere alla pagina P0: Basic Setup, tab System Preference della modalità Global, e rimuovere il segno di spunta dalle caselle "Memory Protect" per tutti i dati che si desidera ripristinare in base alle impostazioni originali. Lasciando le caselle spuntate infatti, al primo tentativo di ripristino dei dati sul display apparirà il messaggio "Memory Protected", a segnalare il fatto che la memoria è protetta e non può essere in alcun modo sovrascritta.

 Evitare di spegnere lo strumento durante il caricamento dei dati.

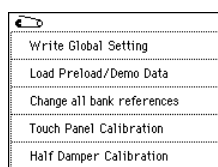
 L'operazione di caricamento del file .PCG comporta la sovrascrittura della memoria interna della TRITON Extreme da parte del file .PCG (Programmi, Combinazioni, Drum kit, Pattern di arpeggio utente ed impostazioni Global). Nel caso si desideri conservare i dati correntemente presenti nella memoria interna dello strumento, è necessario quindi effettuarne il salvataggio (comandi "Save All" o "Save PCG") prima del ripristino dei dati originali.

Ripristinare le impostazioni originali

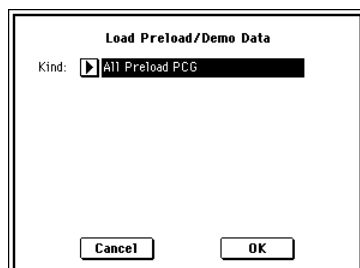
① **Accedere alla pagina P0: Basic Setup, tab Basic della modalità Global.**

Premere il tasto [GLOBAL] per entrare in modalità Global. Qualora la pressione del suddetto tasto non determini la selezione della pagina Global P0: Basic Setup, tab Basic, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Basic.


② **Premere il pulsante del menù di pagina, e selezionare il comando "Load Preload/Demo Data."**



Sul display appare una finestra di dialogo.




③ **Nel campo "Kind", selezionare l'opzione All Preload PCG.**

 Eseguendo l'operazione con l'opzione All (Preload PCG and Demo Song), i dati caricati corrisponderanno a quelli

descritti in basso. L'opzione All Preload PCG non determina il ripristino delle Song demo.

④ **Premere il pulsante OK per effettuare l'operazione di ripristino dei dati, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.**

Alla pressione del pulsante OK, sul display appare una richiesta di conferma. Premere nuovamente il **pulsante OK** per eseguire il comando.

 Per effettuare il ripristino di tutti i dati automaticamente all'accensione della tastiera, comprese le Song demo - opzione "All (Preload PCG and Demo Data)" - tenere premuti i tasti [MENU] ed [EXIT] e accendere la TRITON Extreme. Sul display appare il messaggio "Now writing internal memory", a segnalare l'avvio del caricamento.

In assenza del modulo di espansione EXB-MOSS

I dati precaricati sono allocati nei seguenti banchi:

Programmi: Bank A, B, C, D, H, I, J, K, L, M, N (000-63)

Combinazioni: Bank A, B, C, D, H, I, J, K, L, M

Drum Kit: 000(A/B) - 045(I), 128(User) - 131(User)

Pattern di Arpeggio: U000(A/B) - U488(User)

Impostazioni Global

Song Demo: S000-S002

Con il modulo EXB-MOSS installato

I dati precaricati sono allocati nei seguenti banchi:

Programmi: Bank A, B, C, D, F*, H, I, J, K, L, M, N (000-63)

Combinazioni: Bank A, B, C, D, E*, H, I, J, K, L, M


Drum Kit: 000(A/B) - 045(I), 128(User) - 131(User)

Pattern di Arpeggio: U000(A/B) - U488(User)

Impostazioni Global

Song Demo: S000-S003*

I dati del modulo opzionale EXB-MOSS vengono caricati sul banco F (Programmi F000-127), sul banco E (Combinazioni E000-063), e sulla Song Demo S003.

 I dati della Song Demo sono automaticamente cancellati allo spegnimento della tastiera.

Caricare i dati EXB-MOSS

Dopo aver installato il modulo opzionale EXB-MOSS è necessario effettuare il caricamento dei corrispondenti dati, contenuti all'interno della TRITON Extreme.

Questo può essere ottenuto in due modi: (a) caricando tutti i dati precaricati oppure (b) caricando solo quelli interessati, determinando così la sovrascrittura di solo una minima parte dei dati correntemente presenti nella memoria interna dello strumento. Nel primo caso si provoca la sostituzione totale dei dati correnti con quelli originali, con il vantaggio che il tutto avviene con una singola operazione; con la seconda è possibile preservare alcune delle impostazioni, ma sarà necessario effettuare più volte l'operazione per importare di volta in volta i dati desiderati.

Caricare tutti i dati

- 1 Esegui il caricamento così come descritto nel paragrafo “Ripristinare le impostazioni originali”.

Se si sta effettuando l'operazione per la prima volta, è probabile che si desideri impostare il campo “Kind” su All (Preload PCG and Demo Song), in maniera da caricare anche le Song demo.

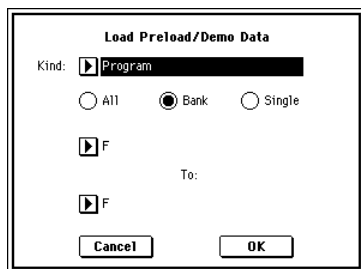
In questo caso si determina anche il caricamento dei dati relativi al modulo opzionale EXB-MOSS.

- 2 Dopo aver effettuato l'operazione di caricamento, utilizzare la modalità Sequencer per ascoltare la Song demo EXB-MOSS.

note Per i dettagli sui dati oggetto di caricamento, fare riferimento alle pagine precedenti.

Caricare solo alcuni dati

- 1 Esegui i punti 1 e 2 descritti nel paragrafo “Ripristinare le impostazioni originali” per accedere alla finestra di dialog “Load Preload/Demo Data”.
- 2 Specificare le impostazioni per “Kind” ed il banco. Impostare “Kind”: Program, e “Bank”: F To F (figura in basso)



! I Programmi EXB-MOSS possono essere caricati solo nel banco F.

- 3 Premere il pulsante OK per effettuare il caricamento dei dati, oppure il pulsante Cancel per annullare l'operazione.

Alla pressione del pulsante OK, sul display appare una richiesta di conferma. Premere nuovamente il pulsante OK per eseguire il comando.

- 4 Così come descritto ai punti 1–3, caricare altri tre set di dati impostando il parametro “Kind” ed i banco come segue:

“Kind”: Program, “Bank”: J To J

“Kind”: Program, “Bank”: K To K

“Kind”: Drum Kit, “Bank”: A/B To A/B

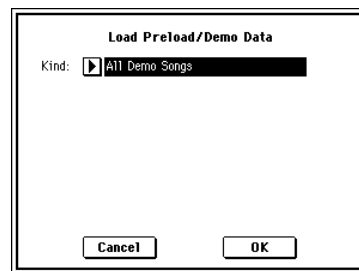
“Kind”: Arpeggio Pattern, “Bank”: A/B To A/B

“Kind”: Combination, “Bank”: E To E

note Le Combinazioni EXB-MOSS sono composte sia da Programmi EXB-MOSS, sia da Programmi appartenenti ai banchi precaricati J e K. Per tale motivo è necessario caricare i Programmi dei banchi J e K.

note I dati relativi alle Combinazioni EXB-MOSS sono allocati nel banco E, la cui disponibilità è vincolata all'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS.

- 5 Se si desidera caricare le Song demo, accedere alla finestra di dialogo Load Preload/Demo Data, impostare il parametro “Kind” su All Demo Songs ed infine premere il pulsante OK.



note Il presente metodo determina la sovrascrittura dei banchi:

Programmi: Bank J, K, F

Combinazioni: Bank E (000–063)

Drum Kit: 000 (A/B)–015 (A/B)

Pattern di Arpeggio: U000 (A/B)–U199 (A/B)

Song Demo: S000–S003

note I dati della EXB-MOSS sono caricati nel banco F (Programmi F000–127) e nel banco E (Combinazioni E000–063).

Altre funzioni

Impostare la funzione per i tasti [SW1] ed [SW2]

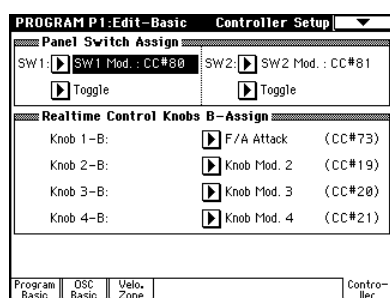
Le funzioni dei tasti [SW1] e [SW2] possono essere specificate dall'utente (☞ GP p.279) in maniera indipendente per ciascun Programma, Combinazione e Song. Per le modalità Sampling e Song Play, le funzioni assegnate sono fisse.

E' possibile determinare sia la funzione eseguita dai tasti [SW1] ed [SW2], sia la modalità operativa (**Toggle**, che alterna lo status della funzione on/off ad ogni pressione del tasto, oppure **Momentary**, che abilita la funzione solo fin quando si mantiene premuto il tasto).

Le impostazioni possono essere effettuate nel campo **Panel Switch Assign** delle seguenti pagine:

Program	P1: Edit-Basic, tab Controller Setup
Combination	P4: Edit-Zone/Ctrl, tab Control
Song	P4: Zone/Ctrl, tab Controller Setup
Sampling	P4: Controller Setup
Song Play	P2: Controller Setup

Un esempio d'impostazione per il Programma



note Lo status on/off dei tasti [SW1] ed [SW2] è salvato insieme alla scrittura del Programma o della Combinazione.

note I tasti possono essere usati come sorgenti per la modulazione alternata o per la modulazione dinamica degli effetti, ai fini del controllo dei parametri dei Programmi o degli effetti. In questo caso, le funzioni principali assegnate sono la SW1 Mod.:CC#80 e la SW2 Mod.:CC#81.

Un esempio di come sia possibile utilizzare il tasto [SW1] come sorgente per la modulazione dinamica di un Programma e per il controllo degli effetti è descritto a p.110.

note Se si desidera riutilizzare le impostazioni anche dopo aver spento e riacceso la tastiera, è necessario effettuarne prima il salvataggio (☞ p.116). Questo non è tuttavia valido per la modalità Sampling.

Impostare le funzioni in modalità B per i REALTIME CONTROLS [1]–[4]

Alle manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] è possibile assegnare determinate funzioni in modalità B (☞ GP p.280).

Tali funzioni possono essere specificate individualmente per ciascun Programma, Combinazione o Song, mentre sono fisse per le modalità Sampling e Song Play.

Le impostazioni possono essere effettuate nel campo **Realtime Control Knobs B-Assign** delle rispettive pagine. (☞ “Impostare la funzione dei tasti [SW1] e [SW2]”)

note Le manopole possono essere usate come sorgenti per la modulazione alternata o per la modulazione dinamica degli effetti, ai fini del controllo dei parametri dei Programmi o degli effetti. In questo caso, le funzioni principali assegnate sono la Knob Mod.1:CC#17, Knob Mod.2:CC#19, Knob Mod.3:CC#20, e Knob Mod.4:CC#21.

L'esempio che segue descrive come utilizzare la manopola [1] per il controllo dell'attacco del filtro e dell'amplificatore della curva d'involuppo (EG) di un Programma.

- 1 Premere il tasto [PROG] per entrare in modalità Program.
- 2 Premere il tasto [MENU] e quindi la pagina tab P1: Edit-Basic.
- 3 Premere la pagina tab Controller.
- 4 Premere il pulsante popup **Realtime Control Knob B-Assign** “Knob 1-B”, e selezionare F/A Attack.
- 5 Premere il tasto [REALTIME CONTROLS] per selezionare la modalità B, e ruotare la manopola [1]. Notare come l'attacco del filtro e dell'amplificatore EG cambi in corrispondenza dell'uso della manopola.

note Se si desidera riutilizzare le impostazioni anche dopo aver spento e riacceso la tastiera, è necessario effettuarne prima il salvataggio (☞ p.116). Questo non è tuttavia valido per la modalità Sampling.

Regolare il contrasto del display LCD

Usare la manopola del contrasto posta sul retro della tastiera.

Usare la funzione Tap tempo

In modalità Program, Combination, Sequencer e Song Play la funzione Tap tempo permette di controllare agevolmente il tempo dell'Arpeggiatore o della Song (Sequencer e Song Play), e rappresenta il metodo più facile per sincronizzare il tempo di riproduzione a quello (per esempio) di una sorgente esterna. Per ottenere ciò, premere leggermente il tasto [ENTER] durante il playback e ad intervalli di tempo fissi. Il valore di tempo applicato corrisponderà alla distanza tra una pressione e l'altra.

L'esempio che segue descrive come usare la funzione Tap tempo per impostare la velocità dell'Arpeggiatore.

① Avviare l'Arpeggiatore in modalità Program o Combination.

Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] e suonare la tastiera. Se necessario, inserire il segno di spunta nella casella di selezione "Latch" (pagina P0: Play, tab Arpeggiator) per consentire all'Arpeggiatore di continuare a suonare anche dopo aver rilasciato la pressione dalle note della tastiera.

② Premere leggermente e più volte il tasto [ENTER] in base al tempo desiderato.

Notare come il valore di "♩=" nell'angolo superiore destro del display LCD cambi in corrispondenza delle pressioni del tasto [ENTER].

Con intervalli di pressione del tasto [ENTER] più brevi, il tempo diviene progressivamente più veloce. Viceversa, aumentando l'intervallo di tempo tra una pressione e l'altra, il tempo rilevato diminuirà.

La funzione di Tap tempo è disponibile quando la manopola [TEMPO] può essere utilizzata per la modifica del valore di tempo. Per esempio, quando il parametro "Tempo Mode" (☞ GP p.56) di una Song in modalità Sequencer è impostato su "Auto", non sarà possibile utilizzare né la manopola [TEMPO] né (analogamente) la funzione Tap tempo.

note La funzione Tap tempo può essere controllata anche utilizzando uno switch a pedale connesso al jack ASSIGNABLE FOOT SWITCH. (☞ p.90, GP p.281)

Scorciatoie

Tasto [MENU] + tasti numerici [0]–[9]

- Accesso alle pagine di una modalità

Tasto [ENTER] + tasti numerici [0]–[9]

- Accesso ai comandi del menù di pagina (fino a dieci voci)

Tasto [ENTER] + tasto [REC/WRITE]

- Accesso alla funzione Song Setup. In modalità Program o Combination, la pressione dei due tasti permette di assegnare automaticamente le impostazioni del Programma/Combi corrente ad una Song del sequencer per l'immediato avvio della registrazione.

Tasto [ENTER] + tastiera

- Inserimento del numero di nota o dei valori di velocity
- Selezione di "KEY" nelle pagine Global P5: Drum Kit, Sequencer P6: Pattern/RPPR, tab RPPR Setup
- Selezione della nota di base e dell'indice in modalità Sampling

Tasto [ENTER] + tasto [LOCATE]

- In modalità Sequencer e Song Play, permette di specificare la locazione corrente della Song per il parametro "Location" (funzione equivalente a quella ottenibile con il comando "Set Location" del menù di pagina)

A tastiera spenta, tenendo premuti i tasti [MENU] ed [EXIT] ed accendendo lo strumento:

- Esecuzione automatica del comando "Load All (Preload PCG and Demo Songs)" (la cui attuazione determina la visualizzazione del messaggio "Now writing into internal memory" sul display, a segnalare l'inizio del caricamento dei dati originali)

A tastiera spenta, tenendo premuti i tasti [MENU] e [9] ed accendendo lo strumento:

(ATTENZIONE! L'operazione determina la cancellazione di tutti i dati utente contenuti nella memoria interna dello strumento)

- Inizializzazione della TRITON Extreme, e scrittura dei dati in memoria (la cui attuazione determina la visualizzazione del messaggio "Now writing into internal memory" sul display, a segnalare l'inizio del caricamento dei dati originali)

Dopo l'inizializzazione, sarà necessario caricare i dati pre-caricati eseguendo il comando "Load Preload/Demo Data" in modalità Global. (☞ p.129)

Appendice

Risoluzione dei Problemi

Se si verificano dei problemi nell'uso della TRITON Extreme, consultare l'argomento interessato ed attuare gli accorgimenti suggeriti.

Alimentazione elettrica

La tastiera non si accende

- ☐ Controllare di aver collegato il cavo di alimentazione alla presa di corrente elettrica. [☞ p.16](#)
- ☐ Accertarsi di aver premuto il tasto [POWER]
- Premere il tasto [POWER] sul retro dello strumento. [☞ p.18](#)

Display LCD

La tastiera si accende, ma sullo schermo LCD non compare nulla.

La TRITON Extreme è tuttavia pienamente operativa.

- ☐ Utilizzare la manopola [Contrast adjustment] sul retro della tastiera per regolare il contrasto dello schermo LCD. [☞ p.7](#)

La tastiera è accesa, ma lo schermo non funziona correttamente, oppure mostra un messaggio d'errore. La TRITON Extreme non produce alcun suono ed in generale la funzionalità è anomala.

- ☐ Questo tipo di problema potrebbe verificarsi nel caso in cui la scrittura dei dati in memoria non sia stata eseguita correttamente, per esempio quando la tastiera è stata spenta durante il salvataggio dati. Se ciò accade, seguire la procedura in basso descritta per reinizializzare la memoria interna dello strumento.
- ① Spegnerne la TRITON Extreme.
- ② Tenere premuti i tasti [MENU] e [9] ed accendere la tastiera. La TRITON Extreme inizializza la memoria ed esegue la scrittura dei dati sulla memoria interna. Durante l'operazione, lo schermo mostra il messaggio "Now writing into internal memory."
Al termine dell'inizializzazione, è necessario effettuare il caricamento dei dati precaricati eseguendo il comando "Load Preload/Demo Data" in modalità Global. [☞ p.129](#)

Lo schermo LCD non funziona correttamente

- ☐ Nella pagina Global P0: Basic Setup, eseguire il comando "Touch Panel Calibration" del menù di pagina per regolare la sensibilità al tocco del display TouchView. [☞ GP p.157](#)
- ☐ Qualora non sia possibile selezionare il comando dal menù di pagina, accedere alla pagina P0 della modalità Global (premendo il tasto [MENU] e quindi i tasti [0] o [EXIT]). Quindi tenere premuto il tasto [ENTER] e premere il tasto [3] per visualizzare la finestra di dialogo.

Impossibile cambiare modalità o pagina

- ☐ E' in atto la registrazione o la riproduzione di una Song?
- ☐ Si sta effettuando il campionamento?
- ☐ Il CD audio è in riproduzione?
- ☐ Si sta riproducendo un file WAVE?

Impossibile modificare il valore dei parametri ("MIDI Channel", "Status" etc.) dei Timbri/Tracce nelle modalità Combination, Sequencer o Song Play

- ☐ Alcuni parametri non possono essere modificati durante la condizione di "note-on" (quando cioè si mantiene premuta una nota sulla tastiera o mentre si mantiene spinto il pedale di sustain).
- Controllare che la polarità del pedale connesso corrisponda alle impostazioni del parametro "Damper Polarity" (pagina Global P2: Controller).
- In alcuni casi, il problema può essere risolto eseguendo il comando "Half Damper Calibration" dal menù di pagina (pagina Global P0: Basic Setup).

La pressione delle icone e dei parametri sullo schermo LCD non produce alcun segnale acustico

- ☐ Controllare di aver spuntato la casella di selezione "Beep Enable" (pagina Global P0: Basic Setup, tab System Preference). [☞ p.90](#)

Ingressi / Uscite audio

Nessun suono in uscita

- ☐ Verificare i collegamenti del sistema di monitoraggio, del mixer o delle cuffie. [☞ p.15](#)
- ☐ Controllare di aver acceso il mixer o il sistema di monitoraggio, e che il volume sia stato impostato in maniera adeguata.
- ☐ Accertarsi di aver abilitato la casella di selezione Local Control.
- Nella pagina Global P1: MIDI, spuntare la casella di selezione "Local Control On". [☞ GP p.161](#)
- ☐ Controllare di aver alzato il cursore [VOLUME]. [☞ p.3](#)
- ☐ Qualora dai jack OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4 non esca alcun suono, accertarsi che i parametri "BUS Select" o "Bus Select" per il segnale post-IFX siano impostati su 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 o 3/4(Tube). [☞ p.106](#)
- ☐ Se le tracce della modalità Sequencer o Song Play non producono alcun suono, verificare che i pulsanti PLAY/MUTE/REC o PLAY/MUTE siano impostati su PLAY. [☞ p.42, 88](#)
- ☐ Verificare che il parametro "Status" delle tracce corrisponda a INT o BTH. [☞ p.32, 41](#)
- ☐ Verificare che i campi *Key Zone* e *Velocity Zone* siano stati impostati in maniera da consentire la riproduzione dei suoni. [☞ GP p.13, 47, 76](#)

Le note continuano a suonare

- ☐ Nella pagina Program P1: Edit Basic, selezionare la pagina tab Program Basic, e rimuovere il segno di spunta dalla casella di selezione "Hold". [☞ GP p.10](#)
- ☐ Nella pagina Global P2: Controller, verificare di aver impostato correttamente i parametri "Damper Polarity" o "Foot Switch Polarity". [☞ GP p.165](#)

Impossibile udire il suono in ingresso

- ☐ Accertarsi che la sorgente sonora esterna sia stata collegata all'ingresso audio appropriato (jack AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN). [☞ p.64](#)

- ☐ Se nella modalità Sampling non è possibile udire alcun suono, controllare che i parametri “Input,” “Level” e “BUS (IFX/Indiv.) Select” siano stati impostati correttamente nella pagina Sampling P0: Recording, tab Input/Setup. GP p.64
- ☐ Se nelle modalità Program, Combination, Sequencer, Song Play e Media non è possibile udire alcun suono, controllare che i parametri “Input,” “Level” e “BUS (IFX/Indiv.) Select” siano stati impostati correttamente nella pagina Global P0: Basic Setup, tab Input/Sampling, oppure nella pagina P0: Sampling delle modalità Program, Combination o Sequencer o nella pagina Play Audio CD della modalità Media. GP p.64
- ☐ Se la sorgente sonora esterna è stata collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2, accertarsi che la manopola AUDIO INPUT [LEVEL] sia stata alzata ad un livello adeguato. GP p.65
- ☐ Se la sorgente sonora esterna è stata collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2, controllare di aver impostato lo switch [MIC/LINE] in maniera corretta. GP p.64
- ☐ Qualora il segnale esterno utilizzi l'ingresso digitale S/P DIF IN, controllare che il parametro “System Clock” sia stato impostato su S/P DIF. GP p.158
- ☐ Verificare che il segnale digitale in ingresso al jack S/P DIF IN sia del formato supportato dalla TRITON Extreme.
 - Collegare solo strumenti o dispositivi digitali compatibili con lo standard CP-1201 oppure S/P DIF.
- ☐ Accertarsi che il segnale in ingresso al jack S/P DIF IN abbia una frequenza di campionamento compatibile con la TRITON Extreme.
 - La tastiera accetta anche segnali a 48 kHz. Qualora il segnale in ingresso sia stato campionato con una frequenza diversa da quelle compatibili, sul display apparirà il messaggio “S/P DIF Clock Error!”.

Quando si è impostato “System Clock” su S/P DIF e si desidera modificare la frequenza di campionamento del segnale in ingresso al jack S/P DIF IN da 96 kHz a 48 kHz (o viceversa), è necessario impedire l'accesso ai dati da parte della TRITON Extreme durante il cambio. Evitare anche di spostare o toccare la TRITON Extreme. In particolare, la modifica della frequenza di campionamento del segnale in ingresso non deve essere effettuata durante le seguenti operazioni: campionamento, caricamento/salvataggio o lettura/scrittura dei dati.

- ☐ Il segnale audio digitale in ingresso può scomparire per due o tre secondi.

Impossibile monitorare il suono di un CD audio riprodotto dal drive USB CD-R/RW connesso agli ingressi AUDIO INPUT

- ☐ Accertarsi di aver selezionato la pagina Play Audio CD in modalità Media oppure la modalità Sampling.
- ☐ Verificare di aver collegato correttamente le uscite audio del drive USB CD-R/RW agli ingressi AUDIO INPUT. Il suono non può essere monitorato qualora il drive esterno risulti sprovvisto di uscite audio. GP p.64
- ☐ Controllare il collegamento tra le uscite audio del CD e gli ingressi della TRITON Extreme.
 - Se si desidera monitorare il segnale riprodotto dal drive CD nella pagina Play Audio CD della modalità Media, impostare il campo “Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)” su Analog, e regolare adeguatamente i parametri “Level” e “BUS (IFX/Indiv.) Select.” Per ascoltare il CD in modalità Sampling, utilizzare analogamente il campo “Input (SAMPLING).” GP p.64

- ☐ Controllare di aver alzato il cursore virtuale “Volume” (pagina Play Audio CD della modalità Media, pagina Sampling P5: Audio CD, tab Ripping) GP p.139, 197

- ☐ Il CD è stato finalizzato?

→ Un CD-R/RW masterizzato utilizzando la pagina Make Audio CD della modalità Media non può essere riprodotto nelle pagine Play Audio CD (Media) o in modalità Sampling se non dopo averne effettuato la finalizzazione. Eseguire il comando “Finalize Audio CD” del menù di pagina per finalizzare il disco. GP p.197

Il suono in ingresso o quello campionato è distorto oppure presentano un rumore eccessivo

- ☐ Se la sorgente sonora esterna è stata collegata agli ingressi AUDIO INPUT 1 e 2, controllare che la manopola AUDIO INPUT [LEVEL] ed il parametro “Recording Level” siano stati impostati in maniera appropriata.
 - Qualora, a causa dell'impostazione del parametro “Recording Level”, sul display dovesse apparire “ADC OVERLOAD!!”, usare la manopola [LEVEL]. Se invece il display indica “CLIP!!”, utilizzare il cursore “Recording Level”. L'impostazione del parametro “Recording Level” non influisce sul livello d'uscita del segnale ma solo sul livello di registrazione del campione. Regolare il parametro “Recording Level”, e contemporaneamente controllare gli indicatori di livello, per impedire l'accensione del segnale di “CLIP!!”. GP p.65
- ☐ Se la sorgente sonora esterna è stata collegata al jack S/P DIF IN, verificare che i livelli d'uscita del dispositivo esterno e l'impostazione del parametro “Recording Level” siano stati adeguatamente regolati.
 - Se il display mostra l'indicazione “CLIP!!”, regolare il cursore virtuale “Recording Level”.
- ☐ Accertarsi che il clock di sistema sia stato impostato correttamente.
 - Nel caso si dovessero verificare rumori di click in maniera ciclica, controllare di aver selezionato il “System Clock” del segnale in ingresso. GP p.158

Rumore di fondo/oscillazione eccessiva

- ☐ L'elaborazione di un segnale esterno in ingresso dai jack AUDIO INPUT 1 e 2, da parte degli effetti della TRITON Extreme, può causare un'oscillazione eccessiva del segnale. Ciò può dipendere dal tipo di effetto usato o dalle impostazioni dei parametri. Regolare quindi il livello d'ingresso e d'uscita del segnale audio e le impostazioni dei parametri. Prestare particolare attenzione agli effetti con un guadagno alto.
- ☐ Dopo una operazione di editing, o dopo la registrazione di un campione stereo, potrebbe essere possibile udire un leggero rumore. Ciò non influisce in alcun modo sulla qualità dell'audio campionato od oggetto di editing.
- ☐ L'uso della funzione BPM/MIDI Sync, per il controllo del tempo di delay di un effetto, potrebbe generare un rumore nel suono processato. Questo è dovuto alla discontinuità del tempo di delay, e non è indice di un qualsiasi malfunzionamento della tastiera.
- ☐ Alcuni effetti, come per esempio lo 015: St.Analog Record, producono intenzionalmente un certo rumore. E' anche possibile creare un'oscillazione del segnale utilizzando un filtro passa-bassi da 24 dB/ottava con risonanza. Ciò non è assolutamente indice di un malfunzionamento dello strumento.
- ☐ Quando si utilizza il circuito Valve Force con il parametro “Placement” impostato su Insert, accertarsi di non aver assegnato la destinazione di uscita della Valve Force (“BUS

Sel.”) ad un effetto Insert allocato a monte della catena audio, dato che questo potrebbe causare l’innesco (feedback) del segnale. (☞ GP p.35, 54, 99, 141)

- ☐ Per alcuni suoni, l’uso delle manopole Valve Force o l’editing dei rispettivi parametri durante il playback potrebbe causare dei rumori indesiderati. Questo è causato dalle variazioni in step del livello, e non è indice di un malfunzionamento dello strumento.

Program, Combination

Le impostazioni dell’oscillatore 2 non sono visualizzate sul display

- ☐ Accertarsi che “Oscillator Mode” (pagina Program P1: Program Basic) sia stato impostato su Double. (☞ GP p.9)

La Combinazione non è riprodotta correttamente dopo il caricamento dei dati

- ☐ Accertarsi di aver spuntato nella finestra di dialogo (durante il salvataggio) le caselle di selezione relative ai dati che si desidera salvare. In caso contrario non sarà possibile, dopo il caricamento, assicurare la corretta corrispondenza tra i timbri ed i Programmi. (☞ GP p.187)
- ☐ Controllare che i banchi/numeri dei Programmi utilizzati dalla Combinazione corrispondano a quelli assegnati originariamente alla Combinazione salvata.

Song

La Song non è riprodotta correttamente dopo il caricamento dei dati

- ☐ Accertarsi di aver spuntato, nella finestra di dialogo, le caselle di selezione relative ai dati che si desiderano salvare. (☞ GP p.187)
- ☐ Verificare che i Programmi utilizzati dalla Song corrispondano a quelli attribuiti originariamente al brano musicale salvato.
 - Durante il salvataggio della Song, si consiglia di utilizzare l’opzione “Save All” o “Save PCG & SEQ”, in modo da permettere il salvataggio dei Programmi insieme alla Song. Successivamente, eseguire il caricamento dei file con estensione .PCG e .SEQ. (☞ GP p.177, 187)
- ☐ Controllare di aver caricato i campioni ed i Multicampioni utilizzati dal Programma.
- ☐ La Song demo “S001: WinterVariations” non è riprodotta correttamente?
 - Questa Song utilizza la User Octave Scale 15 predefinita. Nella pagina Global P0: Basic Setup, eseguire il comando del menù di pagina “Load Preload/Demo data” per selezionare “Global Setting.” (☞ GB p.2, PG p.157)

La pressione del tasto SEQUENCER [START/STOP] in modalità Sequencer non avvia la riproduzione

- ☐ Controllare che il parametro “MIDI Clock” (pagina Global P1: MIDI) sia stato impostato su Internal. (☞ GP p.162)

Impossibile registrare in modalità Sequencer

- ☐ Accertarsi di aver rimosso il segno di spunta dalla casella di selezione Memory Protect “Song” (Global P0). (☞ GP p.159)
- ☐ Controllare che il parametro “MIDI Clock” (pagina Global P1: MIDI) sia stato impostato su Internal. (☞ GP p.162)

Le impostazioni dell’Arpeggiatore copiate dalla Combinazione con “Copy From Combi” non consentono la registrazione in maniera corretta

- ☐ Accertarsi di aver spuntato la casella di selezione “Multi REC” (pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Preference). (☞ GP p.167)
- ☐ In base alle impostazioni della Combinazione, potrebbe essere necessario modificare le impostazioni dei parametri “Track Select,” “MIDI Channel,” “Status” ed “Arpeggiator Assign”. (☞ GP p.59)
 - Nella finestra di dialogo Copy from Combi, inserire il segno di spunta nella casella “Auto adjust Arp setting for Multi REC” prima di effettuare la copia. Ciò consente di regolare automaticamente le impostazioni dell’Arpeggiatore. (☞ p.58)
 - Le impostazioni automatiche, attuate dalla funzione “Auto adjust Arp setting for Multi REC”, sono rese effettive dallo status del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] nella Combinazione. Se si desidera abilitare l’Arpeggiatore in modalità Sequencer e registrare la performance della Combinazione, verificare che il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] sia acceso per la Combinazione nel momento in cui se ne esegue la scrittura in modalità Combination. Eseguire infine il comando “Copy From Combi.” (☞ p.58)

La funzione RPPR non opera correttamente

- ☐ Verificare di aver spuntato la casella di selezione “RPPR” nella pagina Sequencer P0: Play/REC (☞ p.56)
- ☐ Controllare di aver impostato correttamente i parametri “Assign,” “Pattern Select” e “Track” (☞ p.55, PG p.91)
- ☐ Controllare che il parametro “MIDI Clock” (pagina Global P1: MIDI) sia stato impostato su Internal. (☞ GP p.162)

Impossibile registrare i messaggi di Sistema Esclusivo

- ☐ Accertarsi di aver spuntato la casella di selezione “Enable Exclusive” (pagina Global P1: MIDI). (☞ p.46)

In modalità Song Play, la song SMF compatibile con lo standard GM/GS/XG non è riprodotta correttamente

- ☐ Eseguire “GM Initialize” per inizializzare le impostazioni. (☞ GP p.144)
- ☐ Controllare che il parametro “Bank Map” risulti impostato su GM(2). (☞ GP p.158)
- ☐ Controllare che “Status” sia stato impostato su INT. (☞ GP p.146)

Sampling

Impossibile campionare

- ☐ Accertarsi di aver installato la memoria RAM. (☞ p.18)
- ☐ Nel caso si desideri campionare su media, controllare di aver selezionato un dispositivo per il quale è possibile effettuare l’operazione richiesta. (☞ p.139, GP p.7, 112)
- ☐ Verificare le giuste impostazioni del segnale audio in ingresso.
 - Consultare “Ingressi / Uscite audio – Impossibile udire il suono in ingresso”. (☞ p.133)
- ☐ Accertarsi di avere una quantità di memoria sufficiente. (☞ GP p.117, 203)
 - Se si desidera campionare sulla memoria RAM, selezionare un banco di memoria diverso. (☞ GP p.6, 41, 64, 106)
 - Se si desidera campionare sull’hard disk, selezionare un drive diverso. (☞ GP p.7, 41, 64, 112)
 - Cancellare i campioni non più utilizzati. (☞ GP p.108)

→ Salvare i campioni che si desidera riutilizzare e quindi procedere con la cancellazione. 📖 GP p.108, 188

☐ Controllare l'impostazione del parametro "Trigger". 📖 GP p.5, 41, 63, 115

☐ In modalità Sampling, quando si effettua il ricampionamento con il parametro "Resample" impostato su Auto, accertarsi che il campione da ricampionare sia stato assegnato ad una nota della tastiera e selezionato nel campo "Key". 📖 p.70, GP p.113.

☐ Verificare l'impostazione del parametro "Source BUS".

→ Se si desidera ascoltare i suoni del generatore di tono interno durante il campionamento della sola sorgente audio esterna (funzione In-Track Sampling), impostare il parametro su Indiv.1/2. Per altri tipi di campionamento, scegliere L/R. 📖 p.66, GP p.4, 41, 63, 115

☐ Qualora il display mostri frequentemente il messaggio "Buffer underrun error occurred" durante il campionamento su hard disk, eseguire il comando "Check Medium" dal menù di pagina (modalità Media, pagina Utility) per ricercare e correggere eventuali errori sul media in formato MS-DOS. 📖 GP p.193

Impossibile riprodurre in stereo un campione stereo

☐ Accertarsi che il Multicampione sia stereo.

→ Eseguire il comando "MS Mono To Stereo" del menù di pagina per convertire il Multicampione in stereo. 📖 GP p.110

☐ Verificare di aver assegnato un nome valido al campione. 📖 GP p.106

Il volume del campione registrato è troppo basso/alto

☐ Il campione ricampionato con un "Recording Level" impostato approssimativamente su -12.0 (dB) è riprodotto ad un volume inferiore rispetto a quello scelto per il ricampionamento.

→ Accertarsi di aver spuntato la casella di selezione "Auto +12 dB On" prima del ricampionamento. 📖 p.67

→ Se il ricampionamento è stato effettuato con la casella di selezione "Auto +12 dB On" non spuntata, abilitare l'opzione "+12 dB" (modalità Sampling, pagina Loop Edit) per il campione.

☐ Il volume di riproduzione del campione è diverso dal volume con il quale era stato registrato o ricampionato.

→ Se il campione è riprodotto con un volume più alto, accertarsi di non aver impostato "Recording Level" al di sopra di +0.0. Se invece il volume è più basso, verificare di non aver regolato "Recording Level" al di sotto di +0.0.

Il valore del parametro "Recording Level" determina soltanto il livello di registrazione del campione e non quello di monitoraggio.

→ Se il campione è riprodotto con un volume più alto, accertarsi di non aver abilitato la casella "Auto +12 dB On". Viceversa, se è riprodotto con un volume più basso, controllare che la suddetta casella sia stata spuntata.

→ Se si è ricampionato il playback di una Song, la performance musicale che utilizza un Programma/Combinazione/campione oppure si è campionata l'esecuzione strumentale insieme al segnale esterno, accertarsi di aver impostato "Recording Level" intorno ad un valore di -12.0 dB e di aver abilitato la casella di selezione "Auto +12 dB On". 📖 p.67

→ Se si è campionato il solo segnale audio esterno, controllare di aver impostato il parametro "Recording Level" intorno a +0.0, e di aver disabilitato la casella di selezione "Auto +12 dB On". 📖 p.67

La Song e/o la riproduzione del CD si interrompono temporaneamente durante il campionamento

☐ Controllare lo status della casella di selezione "Auto Optimize RAM".

→ L'abilitazione della casella consente l'ottimizzazione automatica della memoria RAM al termine di ogni registrazione. Ciò tuttavia comporta l'arresto della riproduzione della Song in modalità Sequencer o dell'audio riprodotto dal CD alla fine del campionamento.

La tastiera impiega una certa quantità di tempo per entrare in pausa di registrazione dopo aver premuto il tasto SAMPLING [REC]

☐ Il tempo impiegato dalla tastiera ad entrare in pausa di registrazione dipende dalla quantità di memoria libera sul media e dal suo stato di frammentazione. Quando si campiona su media, la pressione del tasto SAMPLING [REC] obbliga la tastiera a localizzare lo spazio disponibile per la registrazione, la cui durata è specificata dal parametro "Sample Time".

→ Il parametro "Sample Time" dovrebbe essere impostato con un valore leggermente superiore al tempo necessario al campionamento. Evitare inoltre tempi di registrazione eccessivamente lunghi.

Drum kit

L'intonazione di un campione percussivo rimane inalterata

☐ La casella di selezione "Assign" è stata lasciata in bianco poiché si desidera riprodurre il campione adiacente a quello selezionato un semitono più basso, ma tuttavia il pitch rimane invariato.

→ Se si è selezionato un Programma percussivo in modalità Program e successivamente si desidera modificare il kit di batteria in modalità Global, accedere alla pagina Program P2: Edit-Pitch, tab OSC1 Pitch Mod. ed impostare il parametro "Pitch Slope" su +1.0 **prima** di accedere alla modalità Global.

Arpeggiatore

L'Arpeggiatore non parte

☐ Controllare che il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] sia acceso.

☐ Nel caso in cui l'Arpeggiatore non si attivi per una Combinazione o una Song, accertarsi di aver spuntato la casella di selezione "Arpeggiator Run", e che almeno un Arpeggiatore sia stato selezionato con il parametro "Assign." 📖 p.96, GP p.49, 93, 149

☐ Verificare che "MIDI Clock" (pagina Global P1: MIDI) sia stato impostato su Internal. 📖 GP p.162

☐ Nel caso in cui il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] non risponda adeguatamente nella pagina Global P6: User Arpeggio, è possibile che si sia giunti a tale pagina dalla modalità Sampling o Media.

Effetti

Gli effetti non elaborano il suono

☐ Accertarsi di non aver selezionato l'effetto 000.

→ Selezionare un effetto diverso da 000: No Effect per "IFX1-5" oppure per "MFX 1, 2."

- ☐ Controllare che le caselle di selezione “IFX 1–5 Off,” “MFX1 Off,” o “MFX2 Off” (pagina Global P0: Basic) non risultino spuntate. p.89
- ☐ Se ci si trova in modalità Combination, Sequencer o Song Play, e gli effetti Master non sono applicati quando si incrementa il valore di “Send1” o “Send2” del timbro/traccia, controllare se i parametri “Return 1” o “Return 2” dell’effetto Master selezionato necessitano di un impostazione con un valore maggiore. p.107
In alternativa, accertarsi che i parametri “Send 1” o “Send 2” di ciascun oscillatore del Programma assegnato al timbro/traccia non siano stati impostati su valori estremamente bassi. p.107

note Il livello di mandata agli effetti è ottenuto moltiplicando il livello di mandata di ciascun oscillatore con il livello di mandata del timbro/traccia.

- ☐ Controllare di aver ruotato l’uscita dell’oscillatore ad un effetto Insert. p.106, 107

MIDI

La TRITON Extreme non risponde ai messaggi MIDI ricevuti

- ☐ Controllare di aver collegato i cavi MIDI in maniera corretta. GP p.288
- ☐ Accertarsi che il canale MIDI di trasmissione corrisponda a quello di ricezione. GP p.289

La TRITON Extreme non risponde come dovrebbe ai messaggi MIDI ricevuti

- ☐ Verificare di aver spuntato le caselle di selezione “Enable Program Change,” “Enable Bank Change,” “Enable Control Change” e “Enable AfterTouch” della pagina Global P1: MIDI. GP p.162
- ☐ Se si desidera ricevere i messaggi di sistema esclusivo MIDI, accertarsi di aver spuntato la casella di selezione “Enable Exclusive” (pagina Global P1: MIDI). GP p.162
- ☐ Accertarsi che la TRITON Extreme supporti il tipo di messaggio che si desidera trasmettere dal dispositivo MIDI esterno. GP p.289

Media

Card CompactFlash o Microdrive nello slot CF

Impossibile formattare la card CompactFlash o Microdrive

- ☐ Verificare che il media abbia i requisiti per poter essere utilizzato con la TRITON Extreme. p.139
- ☐ Controllare di aver inserito correttamente la card nello slot.

Impossibile salvare/caricare i dati su/da CompactFlash o Microdrive

- ☐ Controllare di aver inserito correttamente la card nello slot.
- ☐ Accertarsi di aver formattato il media.

Dispositivo USB esterno

Il dispositivo USB esterno non viene riconosciuto

- ☐ Verificare di aver formattato il drive. p.121
- ☐ Controllare i collegamenti con il dispositivo USB esterno. GP p.325

- ☐ Il dispositivo USB esterno è stato acceso prima della TRITON Extreme?
- ☐ Utilizzare il comando “Scan USB device” del menù di pagina (Media, Media Information) per far rilevare alla tastiera il dispositivo USB esterno.

Durante il salvataggio dei dati su un hard disk esterno, sul display appare frequentemente il messaggio “Error in writing to medium”

- ☐ Eseguire il comando “Check Medium” dal menù di pagina (modalità Media, pag. Utility) per rilevare e correggere eventuali errori sul media in formato MS-DOS selezionato. GP p.192

CD-R/RW

Impossibile scrivere il CD

- ☐ Evitare di spostare o procurare shock da impatto al drive durante la scrittura del CD.
Nel caso sia impossibile scrivere i file con estensione .PCG oppure .SNG, accertarsi di aver formattato il disco.
Per la creazione di un CD audio tuttavia non è necessario formattare il media.
- ☐ Si sta utilizzando un drive che supporti la funzione JustLink? Con drive sprovvisti di tale funzione è possibile utilizzare una sola velocità di scrittura (x1), per cui la masterizzazione potrebbe risultare impossibile qualora il drive non consenta la selezione di quella velocità.
Inoltre, nel caso in cui si stia utilizzando un hub USB e si stia scrivendo da un hard disk USB ad un drive CD-RW USB, la scrittura potrebbe risultare impossibile qualora il drive non supporti la funzione JustLink.
- ☐ Utilizzare solo i media raccomandati dal produttore del drive.
- ☐ Per la scrittura da un drive USB ad un CD-R/RW, è possibile che la velocità di trasferimento dei dati risulti insufficiente.
→ Provare ad abbassare la velocità di scrittura. GP p.196
→ In alcuni casi, potrebbe rendersi necessario copiare dapprima i dati dal drive USB sulla card inserita nello slot CF, e successivamente eseguire l’operazione Write dal media CF.
- ☐ In certi casi, l’inizio del processo di salvataggio potrebbe ritardare alcuni secondi. La scrittura su media ad alta capacità richiede di solito una certa quantità di tempo per poter allocare lo spazio necessario al salvataggio dei dati.
- ☐ Controllare che il media sia nuovo.
→ Usare CD-R nuovi. Se si desidera utilizzare un disco CD-RW, utilizzare il comando “Erase CD-RW” del menù di pagina (modalità Media, pagina tab Make Audio CD) per cancellare il contenuto del media prima di effettuare l’operazione Save.

Il CD-R/RW salvato sulla TRITON Extreme non viene riconosciuto dal dispositivo esterno

- ☐ Un CD-R/RW salvato o copiato sulla TRITON Extreme con il Packet writing non viene riconosciuto dal computer.
→ Installare un software UDF Reader compatibile con la versione 1.5 oppure il software Packet writing sul computer. GP p.330
- Nel caso dei dischi CD-R, è possibile far riconoscere il media mediante l’esecuzione del comando “Convert to ISO9660 Format” del menù di pagina (modalità Media, pagina tab Utility), che converte lo stesso in formato ISO9660. Tuttavia, in base allo stato del disco all’atto del salvataggio, il media potrebbe essere convertito in formato ISO9660 livello 3, ed il riconoscimento risultare ancora

impossibile. In questo caso sarà necessario installare sul PC un software reader compatibile con lo standard ISO9660 livello 3, oppure il software Packet writing. ➤ GP p.330.

- ☐ Un CD-R/RW creato o copiato con la TRITON Extreme mediante il Packet writing non può essere riconosciuto dagli strumenti TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack.

→ I modelli sopra citati non supportano l'UDF versione 1.5, e per tale motivo non sono in grado di riconoscere il disco.

→ Per alcuni CD-R potrebbe rendersi necessario eseguire il comando "Convert to ISO9660 Format" dal menù di pagina (modalità Media, pag. Utility) per convertire il disco in formato ISO9660. Tuttavia, in base allo stato del disco all'atto del salvataggio, il media potrebbe essere convertito in formato ISO9660 livello 3, ed il riconoscimento risultare ancora impossibile. ➤ GP p.330

Impossibile scrivere le tracce audio

- ☐ Non è possibile aggiungere tracce audio su un disco CD-R/RW che è stato già finalizzato.

Impossibile riprodurre il CD audio su un player convenzionale

- ☐ Controllare di aver finalizzato il disco.

→ Per finalizzare un disco dopo aver aggiunto tutte le tracce audio desiderate alla track list, spuntare la casella di selezione "Execute finalize too" prima di eseguire il comando "Write to CD" (modalità Media, pagina tab Make Audio CD). ➤ p.126, GP p.196

→ Se si desidera solo finalizzare il disco, selezionare il comando "Finalize Audio CD" dal menù di pagina (modalità Media, pagina tab Make Audio CD), e premere il pulsante OK. ➤ GP p.196

- ☐ Utilizzare solo CD-R.

→ Dato che alcuni player non sono in grado di riprodurre dischi CD-RW, si raccomanda l'utilizzo dei soli media CD-R.

- ☐ Provare ad utilizzare una marca di media differente.

→ Alcuni CD-R/RW risultano incompatibili con i riproduttori convenzionali. Provare ad utilizzare dischi di una marca diversa.

File WAVE

Il livello di riproduzione dei file WAVE è troppo alto

- ☐ Impostare "WAVE File Play Level" su Normal. Il valore High (+12 dB) dovrebbe essere usato solo qualora il livello del segnale in uscita dal jack S/P DIF dovesse risultare troppo basso. Inoltre, con un'impostazione High (+12 dB), il livello del segnale in uscita dai jack AUDIO OUTPUT L (MONO), R, ed HEADPHONES sarà più alto. ➤ GP p.158

Il livello di riproduzione dei file WAVE è più alto/basso dei corrispettivi campioni RAM

- ☐ Regolare il parametro "WAVE File Play Level." Il valore standard corrisponde a Normal. L'impostazione "High (+12 dB)" dovrebbe essere utilizzata solo qualora il livello di riproduzione del file WAVE dovesse risultare più basso del corrispettivo campione RAM, oppure nel caso il livello d'uscita dal jack S/P DIF risulti particolarmente basso.

Impossibile monitorare l'anteprima del file WAVE

- ☐ Accertarsi che il formato del file WAVE sia supportato dalla TRITON Extreme.
- Selezionare solo file WAVE di un formato supportato dalla tastiera. ➤ GP p.176, 195, 315

Altro

- ☐ I file salvati o i campioni WAVE indicano una data errata.
- Utilizzare il comando "Set Date/Time" del menù di pagina (modalità Media, pagina Utility) per impostare la data correttamente. ➤ p.122

CD-ROM incluso

Impossibile installare il driver

- ☐ Verificare di aver collegato in maniera corretta il cavo USB.
- ☐ Controllare di aver inserito correttamente il CD-ROM nel drive.

- ☐ La lente di lettura laser potrebbe essersi sporcata.

→ Utilizzare un prodotto di pulizia specifico per pulire la lente di lettura laser (uno di quelli disponibili in commercio).

- ☐ Si è forse tentato di installare il driver da una rete di computer?

→ Il software non può essere installato da un drive connesso in rete.

- ☐ Il set-up USB è stato effettuato secondo le indicazioni fornite?

→ Con Windows XP, andare a [Pannello di Controllo] → [Sistema], e selezionare la pagina tab [Hardware]. Selezionare [Gestione Periferiche] e controllare le impostazioni relative a Universal Serial Bus Controller ed USB Root Hub.

- ☐ La TRITON Extreme è stata rilevata come un dispositivo sconosciuto?

→ Con Windows XP, andare a [Pannello di Controllo] → [Sistema], selezionare la pagina tab [Hardware] e scegliere [Gestione Periferiche]. Qualora la TRITON Extreme non sia stata riconosciuta correttamente, nella pagina dovrebbe apparire l'indicazione "Altro dispositivo" oppure "Dispositivo sconosciuto". Provare in questo caso a ricollegare il cavo USB; se il computer continua a rilevare la TRITON Extreme come "Dispositivo sconosciuto" significa che il PC non riesce a rilevarla. Cancellare la voce "Dispositivo sconosciuto" e reinstallare il driver. ➤ GP p.326

Il software non risponde alla TRITON Extreme

- ☐ Verificare di aver collegato in maniera corretta il cavo USB.

- ☐ Avete installato il driver da soli?

- ☐ Il computer ha riconosciuto la TRITON Extreme?

→ Con Windows XP, andare a Pannello di Controllo → "Proprietà dei Suoni e dei Dispositivi Audio" e cliccare la pagina tab Hardware.

Con Mac OS X, andare a Macintosh HD → Cartella Applicazioni → Cartella Utility → "Impostazioni Audio MIDI", selezionare la pagina tab "Dispositivi MIDI" e controllare che la TRITON Extreme sia stata correttamente riconosciuta dal computer.

⚠ Alcuni computer non sono in grado di rilevare la TRITON Extreme a causa della loro configurazione hardware.

- ☐ Controllare le impostazioni USB-MIDI assegnate alla TRITON Extreme.

- ☐ Il dispositivo connesso o il software installato potrebbero non supportare i messaggi trasmessi. Consultare il manuale utente del dispositivo esterno/software per verificare che sia in grado di rispondere ai messaggi trasmessi dalla tastiera.

Media compatibili con la TRITON Extreme

Tipi di media utilizzabili con la TRITON Extreme (a Luglio 2003)

Media inseribili nello slot CF

- CF: CompactFlash (Type I, Type II)
Alimentazione a 5V; capacità 16 Mbyte–1 Gbyte
- MD: Microdrive
Alimentazione a 5V; capacità 1 Gbyte

Dispositivi USB esterni

- HD: hard disk
- RM: unità con media rimovibile (Magnetico-Ottici)
Supporto per formato MS-DOS, file system FAT16 e FAT32 (HD & MO).
Capacità riconosciuta: FAT32: fino a 2 Tbytes = 2.000 Gbyte
FAT16: fino a 4 Gbyte
- CDR (CD-R/RW)
Supporto per il formato UDF. Lettura e scrittura dei dischi CD-R/RW in formato UDF (supporto per il Packet writing GP p.330)
Registrazione/riproduzione di CD-DA (audio); caricamento di dati in formato ISO9660 (livello 1).

note I requisiti per i dispositivi USB esterni compatibili con la TRITON Extreme possono essere desunti in GP p.325.

note Per i dettagli su come connettere i dispositivi alle porte USB A/B, consultare GP p.325.

Operazioni eseguibili dalla TRITON Extreme sul media

- Salvataggio/Caricamento (modalità Media)
Salvataggio e caricamento dei dati della memoria interna e dei campioni RAM. Per i dettagli sui tipi di file salvabili/caricabili, consultare la tabella in GP p.175.
Caricamento o salvataggio dei file divisi supportato per il media connesso al bus USB A.
- Campionamento/ricampionamento (modalità Program, Combination, Sequencer, Sampling)
Con "Save to" = MEDIA, scrittura dei file Wave campionati/ricampionati su media.
- Riproduzione dei file **Wave** (modalità Sequencer, Media).
- Editing dei file **Wave** (modalità Media).
- Riproduzione diretta dal media dei file **SMF** (modalità Song Play).
- Creazione di **CD Audio** (modalità Media)
Uso di un masterizzatore CD-R/RW per la creazione di un CD audio composto da file in formato Wave. La scrittura dei file potrebbe tuttavia risultare impossibile a seconda del tipo di media sul quale sono stati salvati i file Wave.
- Trasferimento dei dati su/da computer (modalità Media)
Trasferimento dei dati residenti sulla card CompactFlash inserita nello slot CF della TRITON Extreme su un computer (e viceversa).
- **Conversione in formato ISO9660** (modalità Media)
Conversione dei CR-R UDF in formato ISO9660.

note Per ulteriori informazioni sui tipi di media utilizzabili, contattare il distributore/rivenditore Korg locale, oppure visitare il sito internet <http://www.korg.com/downloads>.

Media Funzione	Built-in: MD (Micro drive)	Built-in: CF (Memoria Flash)	USB A: HD (Hard Disk)	USB A: RM (Media Rimovibile)	USB A: CD-R/RW (Packet Write)	USB A: CD-R/RW (ISO9660)
Caricamento/salataggio	●	●	●	●	●	▲ *2
Campionamento/ricampionamento	●	▲ *1	×	×	×	-
Riproduzione file WAVE	●	●	×	×	×	×
Editing dei file Wave	●	●	●	×	×	×
Riproduzione diretta dei file SMF da media	●	●	●	●	●	●
Creazione CD Audio	● (da)	● (da)	● (da)	● (da)	● (su)	● (da)
Salvataggio su dispositivi USB	●	●	×	×	×	×
Conversione in formato ISO9660	-	-	-	-	● (su)	-

● : possibile

× : non possibile

- : non applicabile

▲ : supporto parziale

*1: Scrittura impossibile per alcuni tipi di media

*2: Solo caricamento

USB A: 'Ripping' da CD-DA (CD audio) in modalità Sampling

.....

Specifiche tecniche ed opzioni

Specifiche tecniche

Sistema	Sistema di sintesi HI (Hyper Integrated)	
Generatore di tono	Polifonia	60 voci (60 oscillatori)/Max 120 voci (120 oscillatori)* modalità Single *: ⓘ p.12
		30 voci (60 oscillatori)/Max 60 voci (120 oscillatori)* in modalità Double *: ⓘ p.12
	Filtri	LPF da 24 dB/ottava con risonanza
		LPF + HPF da 12 dB/ottava
	Funzione di modulazione alternata	
Tastiera	88 note (RH2)*, 76 note, 61 note * La versione ad 88 note è dotata di una tastiera con sistema RH2 (Real Weighted Hammer Action 2), con pesatura differenziata per ciascuna delle quattro zone, proprio come un pianoforte a coda	
Memoria Waveform	160 Mbyte PCM ROM (962 multicampioni, 1.175 campioni percussivi)	
	16 Mbyte di RAM (SIMM) (espandibile fino ad un massimo di 96 Mbyte)	
Combinazioni/Programmi	1.536 Combinazioni utente (1.280 precaricate)	
	1.536 Programmi utente (più 128 installando la scheda opzionale EXB-MOSS) (1.344 precaricate)	
	256 + 9 Programmi percussivi ROM (compatibili con la mappatura GM2)	
Campionamento	48 kHz, 16 bit lineare	
	RAM: Capacità massima di 96 Mbyte (con l'installazione dei moduli SIMM). Dimensioni limite di un campione: 16 Mbyte, che permette la registrazione di circa 2 minuti e 54 secondi in mono, oppure 1 minuto e 27 secondi in stereo. Con la RAM espansa a 96 Mbyte, creazione max di sei campioni dalle dimensioni sopra descritte	
	MEDIA: Un campione (mono o stereo) dalle dimensioni max di 80 minuti (440 Mbyte in mono, o circa 879 Mbyte in stereo).	
	* Il campionamento su MEDIA richiede l'acquisto dei supporti (non forniti) (ⓘ p.139).	
	4.000 campioni, 1.000 multicampioni (128 indici per ciascun multicampione)	
	Registrazione/riproduzione/ripping CD-DA (CD audio)	
	Caricamento di file in formato AIFF, WAVE, AKAI (S1000/3000), Korg	
	Esportazione dei campioni in formato AIFF o WAVE	
Drum Kit	144 Drum kit utente (50 precaricati)	
	9 Drum kit ROM GM (compatibili con la mappatura GM2)	
Sezione Effetti	5 effetti Insert (stereo in/out),	
	2 effetti Master (mono in/stereo out), 1 EQ Master (3-bande stereo), tutti utilizzabili simultaneamente	
	102 programmi Effetti (disponibili per gli effetti Insert o Master)	
	Funzione di modulazione dinamica degli effetti	
Valve Force	Circuito Valve Force (circuito Ultra Boost + valvola 12AU7): Controlli di Input Trim, Ultra Boost, Tube Gain, Output Level (analogico) Placement: Insert o Final	
Arpeggiatore Polifonico Dual	Due Arpeggiatori utilizzabili contemporaneamente (modalità Combination, Sequencer, Song Play)	
	5 pattern di arpeggio preset	
	507 pattern di arpeggio utente (489 precaricati)	
Sequencer	16 timbri, 16 tracce + 1 traccia master	
	Capacità massima: 200.000 note	
	Risoluzione ♩/192	
	200 Song, 20 cue list, 150 pattern preset, 100 pattern utente (per ciascuna Song)	
	Funzione In-Track Sampling (ⓘ Sampling "RAM")	
	16 Song preset/16 Song template utente	
	Supporto per il formato TRITON ed SMF (formati 0 ed 1)	
	Funzione RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) (Un set disponibile per ciascuna Song)	
	Funzione Auto Song Setup	
Song play	16 timbri, 16 tracce	
	Supporto per SMF (formati 0 ed 1)	
Media	Caricamento, salvataggio, comandi di Utility per la scrittura/riproduzione dei CD Audio; editing dei file Wave	
	Funzione di salvataggio su media USB (trasferimento dati della card CF su/da computer), Funzione Data Filer (salvataggio/caricamento dei messaggi di Sistema Esclusivo MIDI)	
	CD-ROM/R/RW (lettura e scrittura di media CD-R/RW in formato UDF; registrazione e riproduzione di CD-DA; caricamento di dati in formato ISO9660 livello 1) supportato	
Modalità operative	Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play, Global, Media	
Controller	Joystick, controller ribbon, tasti [SW1]/[SW2], manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] e tasti di modalità A/B/ VALVE FORCE, tasto [VALVE FORCE ON/OFF], cursore [VALUE], manopole ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE], [VELOCITY] e tasto [ON/OFF]	

Interfaccia Utente	Display grafico a cristalli liquidi da 320 x 240 pixel TouchView		
	Cursore [VOLUME]		
	Tasti Modalità	[COMBI], [PROG], [SEQ], [SAMPLING], [S.PLAY], [GLOBAL], [MEDIA]	
	Controller Value	Cursore [VALUE], manopola [VALUE], tasti [Δ] [∇], tasti numerici ([0]...[9], [-], [./10's HOLD], [ENTER])	
	Tasto [MENU], tasto [EXIT], tasto [COMPARE]		
	Tasti BANK	[A], [B], [C], [D], [E], [F], [G], [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]	
	Tasti SEQUENCER	[PAUSE], [REW], [FF], [LOCATE], [REC/WRITE], [START/STOP]	
	Tasti SAMPLING	[REC], [START/STOP]	
Uscite audio	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4	Impedenza d'uscita Livello max d'uscita Carico d'impedenza	1.1 [kohm] (L/MONO = 550 [ohm] mono) +13.5 [dBu] o maggiore 100 [kohm] o maggiore
	AUDIO OUTPUT HEADPHONE	Impedenza d'uscita Livello max d'uscita Carico d'impedenza	33 [ohm] 22 [mW] 33 [ohm]
	S/P DIF	Connettore: ottico, Formato: 24-bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), Frequenza di campionamento: 48 kHz	
	Ingressi audio	AUDIO INPUT 1, 2 switch LEVEL [MIC/LINE], manopola [LEVEL]	Impedenza d'ingresso Livello nominale LINE: MIC: Livello max MIC: Impedenza sorgente
S/P DIF		Connettore: ottico, Formato: 24-bit S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), Frequenza di campionamento: 48 kHz	
Ingressi controller		DAMPER (funzione di mezzo-pedale supportata), ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL	
USB		Porte USB A (a dispositivo), USB B (to Host): Supporto USB versione 1.1 Supporto per Full speed (12 Mbps) e Low speed (1.5 Mbps) Specifiche tecniche USB Mass Storage Class: Interfaccia Class 8 (Mass Storage), Interfaccia Subclass 2(SFF8020i), 5(SFF8070i), 6 (SCSI), Supporto Bulk transfer: Protocollo Interfaccia [0x50h] (solo Bulk)	
Altro	Porte MIDI IN, OUT, THRU, manopola contrasto display LCD, slot card CF, presa di alimentazione elettrica CA, interruttore di accensione, batteria Calendario		
Opzioni supportate	EXB-MOSS; slot di memoria SIMM a 72 pin x 3 (memoria RAM)		
Dimensioni (L x P x A)	88 Note: 1452 x 420 x 144 (mm) 76 Note: 1316 x 360 x 117 (mm) 61 Note: 1109 x 360 x 117 (mm)		
Peso	88 Note: 28.5 kg, 76 Note: 16.9 kg, 61 Note: 14.4 kg.		
Alimentazione elettrica	Voltaggio CA locale		
Consumo elettrico	38 W		
Accessori inclusi	Cavo di alimentazione elettrica, CD-ROM (TNECD-D00)		

Opzioni

Schede di espansione	EXB-MOSS (DSP Synthesizer Board)
Pedale di volume/espressione	XVP-10
Controller a pedale	EXP-2
Pedale Damper	DS-1H
Switch a pedale	PS-1
Altro	Cavo MIDI

* Specifiche tecniche soggette a variazioni senza ulteriore preavviso (Gennaio 2004)

Requisiti di sistema per PC

Windows

OS supportati

Per l'uso di dispositivi USB: Microsoft Windows 98/Me/2000 SP3 o successivi/XP

* Per Windows 98/Me, è richiesto il driver USB per Windows 98.

Per USB MIDI: Microsoft Windows XP

Computer supportati

PC con porta USB e requisiti dei sistemi operativi sopra descritti

Macintosh

OS supportati

Per l'uso di dispositivi USB: Mac OS 9.0.4 o successivi, Mac OS X 10.0 o successivi

Per USB MIDI: Mac OS X 10.2 o successivi

PC supportati

Apple Macintosh con porta USB e requisiti dei sistemi operativi sopra descritti

TRITON Extreme

Tabella d'Implementazione MIDI

Funzione		Trasmesso	Riconosciuto	Note
Canale Base	Default Changed	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	Memorizzato
Modalità	Memorized Messages Altered	×	3 ×	
Numero di Nota: True Voice		0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127	Dati Sequencer e Arpeggiatore possono trasmettere i nn 0–127
Velocity	Note On Note Off	○ 9n, V=1 – 127 ×	○ 9n, V=1 – 127 ×	
Aftertouch	Polifonico (Nota) Monofonico (Canale)	○ ○	○ ○	Aftertouch polifonico trasmesso solo come sequence data *A *A
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 16, 18	○	○	Joystick (+Y, -Y), Ribbon, Slider *C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	○	○	Expression, Effect Control 1/2 *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70 – 79	○	○	Sound (Realtime Controls 1–4A: 74, 71, 79, 72) *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFX1, MFX2) *C
	6, 38	○	○	Data Entry (MSB, LSB) *C
	96, 97	×	○	Data Increment, Decrement *C
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB) *C, *2
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0 – 95	○	○	Manop.Realtime Controls 1–4 B-assign *C
	0 – 101	○	○	Sequencer data (receive) *C
	120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C
Program Change	Range Variabile	○ 0 – 127 *****	○ 0 – 127 0 – 127	*P
Sistema Esclusivo		○	○	*E*4
Sistema Comune	Song Position	○	○	Con la cue list selezionata, corrisponde alla cue list *1
	Song Select Tune	○ 0 – 127 ×	○ 0 – 127 ×	Con la cue list selezionata, corrisponde alle cue list 0–19 *1
Sistema Real Time	Clock	○	○	*1
	Command	○	○	*1
Messaggi Aux	Local On/Off	×	○	
	All Notes Off	×	○ 123 – 127	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	
<p>Note *P, *A, *C, *E: Trasmesso/ricevuto quando Global P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) è abilitato.</p> <p>*1: Quando P1: MIDI Clock della mod. Global è Internal, trasmesso ma non ricevuto. Viceversa per External MIDI o USB.</p> <p>*2: LSB, MSB = 02, 00: Arp. (Arpeggiatore) ON/OFF, 0A, 00: Arp. Gate, 0B, 00: Arp. Velocity, 10, 00: V.F. (Valve Force) ON/OFF, 11, 00: V.F. Input Trim, 12, 00: V.F. Ultra Boost, 13, 00: V.F. Tube Gain, 14, 00: V.F. Output Level</p> <p>*3: LSB,MSB=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune</p> <p>*4: Oltre ai messaggi di sistema esclusivo Korg, sono supportati i messaggi di Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune e Master Coarse Tune.</p>				

Modalità 1: OMNI ON, POLY

Modalità 2: OMNI ON, MONO

○ : Sì

Modalità 3: OMNI OFF, POLY

Modalità 4: OMNI OFF, MONO

× : No

Indice Analitico

Numeri

10's Hold 4, 13, 21, 32

A

Accensione 6, 16, 18

Richiamare all'accensione l'ultima modalità 90

After Touch 22, 23

Amp

Amp EG 29

Amp Level 28

Amp Mod. 29

Keyboard Track 29

LFO 29

Amp EG 29

Amplificatore 23, 28

AMS (Sorgente di Modulazione Alternata) 26, 28, 30

Arpeggiatore 2, 5, 23, 30, 33, 37, 50, 56, 80, 90, 94, 96, 132, 136

Arpeggiatore Dual 102

ASSIGNABLE PEDAL 7, 16, 23, 90

ASSIGNABLE SWITCH 7, 16, 23, 44, 54

Audio CD 74, 125, 138

AUDIO INPUT 6, 16, 64, 72, 82, 105, 109, 113, 134

Auto +12 dB On 67

Auto punch-in 44

Auto Song Setup 30, 38, 58

B

Bank 4, 14, 124

Combinazioni 31, 32, 34, 35

Programmi 19, 20, 24

Barra di scorrimento 8

BPM 76, 78, 110

BUS Select 6, 68, 72, 94, 106, 107, 108, 111, 112

C

Calendario 122

Campione 61, 63, 70, 77

Campione percussivo 93

Caricamento

EXB-MOSS 130

File 123

Impostazioni originali 129

Lista Jukebox 87

Song Demo 129

Song Template 47

Category 8, 20, 32, 34, 41, 116

Caselle di selezione 9

CD-R/RW 119, 125, 137

Cella di edit 8

Collegamenti 15

Combinazione 10, 13, 31, 64, 96, 107, 112, 116, 135

CompactFlash 127

Compare 14, 23, 34, 60

Controller 21, 37, 50

Controller Ribbon

Pitch bend 26

Controller Ribbon 3, 21

Funzione Lock 22

Controller VALUE 4, 14

Copy 46, 50, 58, 96, 121

Cover di protezione slot RAM 6

Create Control Data 45

Cue List 40, 53, 54

Cuffie 6, 16

Cursore [VALUE] 4, 22

Cursore [VOLUME] 3

D

DAMPER 7, 17, 23

Data dump 115

DIGITAL OUT 6

Display LCD 4

Contrasto 131, 133

Divisione ritmica 42, 49, 78

Dmod 110

Drum Kit 92, 118, 136

E

Effetti 1

Effetti Insert (IFX) 30, 37, 70, 94, 105, 106, 108

Effetti Master (MFX) 30, 37, 107, 108

EG 26, 28, 29

EQ Master (MEQ) 107, 108

Event Edit 45

EXB-MOSS 18, 130

Exclusive Group 93

F

File .EXL 115

File .KMP 115, 120, 123, 129

File .KSC 115, 120, 123, 129

File .KSF 115, 120, 123, 129

File .MID 85, 115

File .PCG 115, 120, 123, 129

File .SNG 120, 115

Filtro 1, 23, 27

Filter EG 28

Filter LFO Mod. 28

Filter Mod. 27

Keyboard Track 27

Filtro passa-bassi con risonanza da 24 dB/ottava 27

Finestra di dialogo 9

Format 122, 137

Frequenza di campionamento 62, 125, 134

Frequenza di taglio 27

Funzione Lock 22

G

Generatore di tono 12

Global 11, 13, 89, 94, 98, 118

GM(2) 86

GM/GS/XG 135

Griglia 74

I

Index 69, 77, 78

Impostazioni originali 129

(INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4 6, 16, 68, 94, 106, 133

Ingressi/Uscite Audio

Analogico 6, 16, 64

Digitale 6, 16, 64

Inserimento dalla tastiera 14

In-Track Sampling 60, 82

J

Jack L/MONO, R 6, 16, 106

Joystick 3, 21, 28

Funzione Lock 22

Pitch bend 26

Jukebox 87

K

Keyboard & Index 73, 74

Keyboard crossfade 34

Keyboard Track 27, 29

L

Layer 34, 36

LFO 26, 28, 29

Lista Jukebox 87

Livello

AUDIO INPUT 6

Drum Kit 92

Multicampione 25

Livello di registrazione 65, 67, 134, 136

LOCATE 5, 42, 132

-
- Loop
 Campione 74
Loop All Track 44
Low Pass & High Pass 27
Low pass filter 27
Low Pass Resonance 27
- M**
Manopola [VALUE] 4
Media 11, 13, 67, 86, 115, 118, 137
Memoria RAM 2, 18, 66
Menù Page jump 9, 13
Menù Popup 8, 14
Metronomo 43, 68, 81
Microdrive 127
MIDI 7, 17, 45, 60, 137
 Canale MIDI 19, 35, 41
 Filtri MIDI 36
 MIDI clock 103
Minus-one play 88
Modalità 4, 13
Modalità Program 105
Modalità Sampling 105
Modulazione Alternata 30
Modulazione Dinamica 110
Monitor 6, 16, 42, 68, 127
Monofonia 24
Multi (registrazione multitraccia) 45
Multicampione 1, 24, 63, 69, 78
Mute 42, 86
- N**
Nota di base 132
Numero di Nota 23
- O**
Open Sampling System 2
Opzioni 17, 141
Oscillatore 12, 23, 24
Oscillator Mode 24
Overdub 43
Overwrite 43
- P**
Pagina 8, 13
Pagina corrente 8
Pan
 AUDIO INPUT 109
 Combination 34
 Program 28, 106
 Sampling 75
 Sequencer 41
Parametri 13
Pattern
 Pattern di arpeggio 94, 98
 Sequencer 40, 43, 49, 50, 55, 78
Pattern di arpeggio utente 98
Pattern Utente 40, 49
Pedale 16, 23
Pedale Damper 23
Performance Editor 23
Pin 8
Pitch 23
 Campionamento 78
 Combination 35
 Program 26
 Scale 91
Polifonia 12, 24
Portamento 26, 35, 36
Program 10, 19, 64, 90, 91, 94, 106, 111, 116
 Combination 32, 34
 Sampling 78
 Sequencer 41, 58
Protezione della memoria 117
Pulsante Cancel 4
Pulsante del menù di pagina 9
Pulsante per l'editing di testo 9, 116
Pulsante Popup 8, 14
Pulsante Toggle 9
Pulsanti Radio 9
Pulsanti ZOOM 76
Punch-in manuale 44
- Q**
Quantize 42, 49
- R**
REALTIME CONTROLS 3, 22, 131
Realtime Quantize 49
Registrazione Realtime
 Pattern 49
 Traccia 43
Registrazione Step 45
Rename 117
Ricampionamento 68, 70, 83
Risoluzione in Bit 62
Risonanza 27
Routing 94, 106, 107, 108, 109
RPPR 55, 79
 Creare 55
 Registrazione Realtime 56
 Riprodurre 56
- S**
S/P DIF 6, 16, 64, 108, 109, 133
Salvataggio 115, 120
 Data filer 121
 Lista Jukebox 87
 Media 119
 Track list 127
Sampling 2, 5, 11, 13, 62, 64, 68, 80, 108, 112
Scale 36, 91
Scale Utente 91
Scorciatoie 132
Segnale acustico 90
Send
 AUDIO INPUT 109
 Combinazione, Sequencer, Song
 Drum kit 94
 Play 107
 Program 106
Sequencer 5, 11, 13, 39, 40, 61, 64, 78, 80, 103, 105, 112
Sequencer esterno 45, 103
SIMM 18
Sincronizzazione 102
Sincronizzazione
 Song Play 85
Sistema di sintesi HI 1
Solo 42, 86
Song 39, 40, 85
 Copy 50
 Creare un file Wave 83
 Editing 50
 In-Track Sampling 82
 Nominare 51
 Salvare 119
 Specificare il numero di misure 51
Song Demo 129
Song Play 11, 13, 64, 102, 105, 107, 112, 135
Song Template 85, 115
Song template utente 115
Specifiche tecniche 140
Split 34, 35
Standard MIDI File (SMF) 39, 85
Status 35, 85
Step
 Cue List 53
 Pattern di arpeggio utente 99
Step, Arpeggiatore 99, 101
Switch a pedale 16, 23
 Punch-in manuale 44
Switch [MIC/LINE] 6, 64, 74, 81
[SW1], [SW2] 3, 21, 110, 131

T

Tab **13**
Tap tempo **7, 74**
Tastiera, Arpeggiatore **96**
Tasto **66**
Tasto BANK **4**
Tasto [COMPARE] **14**
Tasto [EXIT] **4**
Tasto [MENU] **4, 13**
Tasto [REC] **5, 65**
Tasto [REC/WRITE] **5, 43, 116, 118**
Tempo **5, 29, 33, 42, 53, 94, 97**
Tono **22, 89**
 Pattern di arpeggio utente **99**
Tono, Arpeggiatore **99**
TouchView **2**
Traccia **43**
 Editing di traccia **50**
 Eventi musicali **40, 79**
 Setup parametri **40**
Track list **125**
Transpose **35, 89**
Tremolo **29**
Tuning **89**

U

Use DKit Setting **28**
Use Zero **77**

V

Valve Force **3, 111**
Velocity **22, 25, 28, 132**
 Arpeggiatore **95**
 Velocity crossfade **34**
 Velocity Curve **89**
 Velocity switch **25, 34, 36, 93**
 Velocity Zone **37**
Velocity Sample SW Lo→Hi **93**
Vibrato **26**
Volume **3, 19, 23, 25, 34, 41, 65, 71**
 Combination **34**
 Sequencer **41**

W

Wah **26, 28**
Write **5, 90, 115**
 Arpeggiatore **96, 98**
 Impostazioni Global, Drum kit
 utente, Pattern di arpeggio
 utente **118**
 Programma, Combinazione **116**
 SW1, SW2 **21**
 Song template utente **115**