

TRITON



MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Guida di Base

Leggere il presente manuale prima di usare lo strumento



HI HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

TouchView
Graphical User Interface

VALVE FORCE

GENERAL
MIDI



KORG



NOTE IMPORTANTI SULLA SICUREZZA

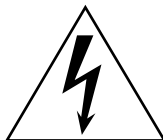
- 1) Leggere attentamente le modalità d'uso.
- 2) Conservare i manuali d'uso.
- 3) Rispettare tutte le avvertenze sulla cautela di alcune operazioni.
- 4) Seguire scrupolosamente tutte le istruzioni.
- 5) Non utilizzare il dispositivo in prossimità dell'acqua.
- 6) Evitare di collocare oggetti contenenti liquidi (bottiglie, lattine etc.) al di sopra dello strumento.
- 7) Per la pulizia dell'apparato, utilizzare soltanto un panno asciutto e pulito.
- 8) Evitare di coprire i fori e le aperture di ventilazione dello strumento, ed effettuarne l'installazione in base alla procedura consigliata dal produttore.
- 9) Non collocare l'unità vicino a fonti di calore, come per esempio radiatori, stufe o qualsiasi altro apparato (inclusi gli amplificatori) che produca calore.
- 10) Evitare di invertire o manomettere la polarità della spina di corrente. Una spina polarizzata è composta da due connettori di grandezza diversa tra loro. Una spina a tre vie è invece formata da due connettori più un terzo incaricato di assicurare lo scarico a terra. Il connettore più grande della spina polarizzata ed il terzo connettore della spina tripolare sono elementi che garantiscono la sicurezza in caso di corto circuiti. Qualora la presa di corrente non consenta l'inserimento della spina fornita con lo strumento, contattare un elettricista esperto per la sostituzione della presa di rete (avvertenza valida solo per U.S.A. e Canada).
- 11) Evitare di calpestare il cavo di alimentazione e di piegare lo stesso in maniera eccessiva, specialmente nei punti più vicini allo strumento o alla presa di rete.
- 12) Utilizzare esclusivamente gli accessori consigliati dal produttore.
- 13) Disconnettere lo strumento dalla presa di corrente durante i temporali o quando non se ne prevede l'uso per un lungo periodo di tempo.
- 14) Tutta la manutenzione deve essere effettuata dal personale specializzato. Gli interventi di controllo dovrebbero essere eseguiti qualora si tema un qualsiasi danneggiamento dell'apparecchio, dovuto per esempio ad un'anomalia del cavo di alimentazione o della spina di corrente, ad eventuali shock da contatto con altri oggetti, alla penetrazione di liquidi all'interno dell'unità, all'esposizione dello strumento alla pioggia o all'umidità e qualsiasi altra cosa che ne impedisca il corretto funzionamento.
- 15) Evitare di collocare lo strumento troppo lontano dalla presa di corrente elettrica.
- 16) Non collocare lo strumento in spazi troppo ristretti, come per esempio scatole o box per il trasporto.
- 17) Utilizzare soltanto stand, staffe, treppiedi o mobili consigliati dal produttore o forniti con lo strumento. Se si desidera utilizzare un carrello o un rack mobile, prestare particolare attenzione allo spostamento dell'apparato per evitare incidenti e danni fisici sia allo strumento, sia alle persone.



WARNING:

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

	CAUTION RISK OF ELECTRIC SHOCK DO NOT OPEN	
AVERTISSEMENT: RISQUE DE CHOC ÉLECTRIQUE—NE PAS OUVRIR.		
注意 感電の恐れあり、キャビネットをあけるな		



Il simbolo in alto (una freccia racchiusa all'interno di un triangolo equilatero), avverte l'utente della presenza di dispositivi ed elementi non isolati elettricamente, dalla potenza sufficiente ad indurre un shock elettrico ad animali e persone.



Il simbolo composto da un punto esclamativo racchiuso in un triangolo equilatero invece, indica la presenza di istruzioni riguardanti l'operatività e la manutenzione dei singoli componenti dello strumento.

ATTENZIONE

L'utilizzo di una batteria diversa da quella prevista dal produttore potrebbe provocare un'esplosione. Sostituire la batteria secondo le direttive fornite, ed usare soltanto il tipo di batteria consigliato (o equivalente).

Conformità alla normativa FCC (solo U.S.A.)

Questo apparecchio è stato testato e trovato conforme alla normativa vigente per i dispositivi digitali di Classe B, come stabilita dalla Sezione 15 della normativa FCC. Tale conformità è il risultato di controlli atti a fornire un sufficiente grado di sicurezza contro le interferenze radio in aree residenziali. Il presente apparecchio genera, usa e può emettere frequenze radio e, se non installato ed utilizzato secondo le istruzioni, potrebbe causare interferenze alle comunicazioni radio e/o televisive. Non vi è, tuttavia, nessuna garanzia che anche rispettando le avvertenze suggerite dal costruttore, tali disturbi non possano verificarsi. In tale eventualità, che può essere accertata accendendo e spegnendo lo strumento, si consiglia di adottare una o più delle seguenti misure per minimizzare l'inconveniente:

- Spostare o riorientare l'antenna ricevente.
- Aumentare la distanza tra l'unità e gli altri apparecchi elettronici.
- Collegare lo strumento ad una presa di corrente diversa da quella dove è connesso il resto degli apparecchi elettronici.
- Consultare un tecnico specializzato Radio/TV o il negozio dove è stato effettuato l'acquisto.

Le modifiche apportate al presente prodotto possono invalidare la garanzia e rendere nulli i diritti dell'acquirente sull'unità.

Marchio CE per gli Standard Europei

Il marchio CE, del quale tutti i prodotti elettrici KORG sono stati forniti fino al 31 Dicembre 1996, dimostra la conformità alle direttive della Comunità Europea (89/336/EEC) ed alle direttive del marchio CE (93/68/EEC).

Inoltre, il marchio CE presente sui prodotti dopo il 1° Gennaio 1997, ne attesta la conformità alle direttive della Comunità Europea (89/336/EEC), alla direttiva del marchio CE (93/68/EEC) ed a quelle sugli apparecchi a basso voltaggio (73/23/EEC).

Infine, il marchio CE, del quale tutti gli apparecchi che operano a batterie della Korg sono forniti, dimostra la conformità alla direttiva della Comunità Europea (89/336/EEC) ed a quella relativa al marchio CE (93/68/EEC).

Gestione dei dati

Operazioni errate o malfunzionamenti dell'unità possono causare la perdita dei dati contenuti in memoria. Per tale motivo si suggerisce di effettuare regolarmente copie di sicurezza dei lavori svolti, al fine di poterne consentire il ripristino qualora si verificano i problemi sopra citati. Korg non può in alcun caso essere ritenuta responsabile di eventuali danni provocati dalla perdita (totale o parziale) dei dati.

Inoltre, la registrazione di materiale digitale coperto da Copyright deve essere autorizzata dai possessori dei rispettivi diritti d'autore. Korg non può in alcun caso essere ritenuta responsabile di eventuali violazioni sui diritti d'autore perpetrati attraverso l'uso dei suoi prodotti.

AVVERTENZA SUI DIRITTI D'AUTORE

Il presente dispositivo può essere liberamente utilizzato per lavori artistici sui quali il solo proprietario dell'unità può esercitare i diritti d'autore, oppure per lavori per i quali si è ottenuta la licenza dal legittimo possessore di tali diritti per la successiva esecuzione pubblica, registrazione, trasmissione via etere, vendita, duplicazione e tutti gli altri atti che possono ricadere all'interno del "giusto uso", così come previsto dalle norme che regolano le leggi sui diritti d'autore. Nel caso in cui l'utente non sia il possessore di tali diritti, oppure non abbia ricevuto il permesso dal legittimo proprietario o comunque non abbia utilizzato il prodotto in conformità con le norme che regolano il "giusto uso", potrebbe essere soggetto a querela o denuncia per violazione del copyright. Per maggiori informazioni sull'argomento, consultare un esperto legale del campo. **KORG NON PUO' IN ALCUN CASO ESSERE RITENUTA RESPONSABILE DI QUALSIASI VIOLAZIONE DEI DIRITTI D'AUTORE PERPETRATA ATTRAVERSO L'UTILIZZO DEI SUOI PRODOTTI.**

Traduzione dall'Inglese a cura di Gianni Pastore

* I nomi delle Aziende, dei prodotti, dei formati etc. che compaiono nel presente documento sono tutti marchi registrati dai rispettivi proprietari.

Sommario

Setup..... 1

Ascoltare le Song demo..... 2

Caricare le Song demo.....2

Selezionare e riprodurre una Song demo.....2

Selezionare e riprodurre i Programmi e le Combi..... 4

Selezionare un Programma.....4

Modificare il suono con i controller4

Usare l'Arpeggiatore5

Selezionare una Combinazione5

Editing di un Programma 6

Performance Editor.....6

Realtime Controls.....6

Salvare i dati modificati.....7

Editing di una Combinazione 8

Modificare il Programma di un Timbro8

Regolare il pan di ciascun Timbro.....9

Regolare il volume di ciascun Timbro9

Creare una Combinazione in split9

Salvare le modifiche apportate9

Editing dell'Arpeggiatore..... 10

Cambiare il pattern di arpeggio 10

Impostare la velocità dell'Arpeggiatore 10

Cambiare il modo di riproduzione dell'arpeggio .. 11

Salvare le variazioni apportate 11

Specificare i pattern di arpeggio da usare nella

Combinazione 12

Impostare l'Arpeggiatore..... 12

Selezionare un pattern di arpeggio e specificarne

la modalità di riproduzione 12

Salvare le variazioni apportate 12

Gli Arpeggiatori in modalità Sequencer e

Song Play 12

Creare un pattern di arpeggio utente 12

Impostazioni dell'Arpeggiatore in una

Combinazione 13

Editing degli effetti e della Valve Force ... 14

Usare gli effetti con un Programma.....14

Usare gli effetti con le Combinazioni.....15

Impostazioni Valve Force.....16

Sampling (registrare un campione) 18

Campionare una parte vocale da un microfono e riprodurla in modalità "one-shot" 18

Applicare un effetto Insert all'audio in ingresso e campionare il risultato 21

Applicare la Valve Force all'audio in ingresso e campionare il risultato 21

Salvare i Multicampioni ed i campioni su media.. 21

Ricampionare una frase arpeggiata in modalità Program..... 22

Produrre una Song.....24

Caricare una Song template e copiare i pattern preset (frasi ritmiche)..... 24

Ripetere in loop determinate misure di una traccia (Track Play Loop) 25

Registrazione Realtime 26

Registrazione Realtime di un pattern di arpeggio . 26

Registrazione Step..... 27

Usare i controller per registrare variazioni timbriche 28

Registrazione il suono di una Combinazione "così com'è" 28

Salvare una Song..... 28

I nomi dei manuali che accompagnano la TRITON Extreme sono stati abbreviati come segue:

GB: Guida di Base (il presente documento)

GO: Guida Operativa

GP: Guida ai Parametri

EDV: Elenco delle Voci

La Guida di Base illustra i principi fondamentali attraverso i quali è possibile iniziare a conoscere le caratteristiche tecniche della TRITON Extreme. Prima di cominciare, vediamo come preparare lo strumento ed effettuare tutti i collegamenti necessari.

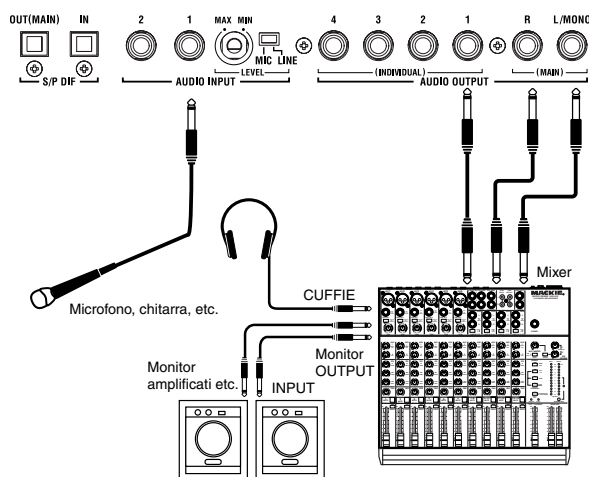
1 Collegare il sistema di monitoraggio.

Connettere le uscite AUDIO OUTPUT L/MONO, R della TRITON Extreme agli ingressi audio di un mixer o di un paio di monitor amplificati etc.

Dato che più avanti nel manuale sono descritti alcuni esempi su come campionare i suoni, collegare anche le uscite (INDIVIDUAL) 1 o 2.

Se si desidera effettuare il monitoraggio dei suoni attraverso un paio di cuffie, collegarle al jack posto sul pannello frontale della tastiera. Nel caso in cui si sia collegato un mixer alla tastiera, inserire le cuffie all'uscita Headphone del mixer.

note Il segnale in uscita dalla presa cuffie equivale a quello in uscita dai jack AUDIO OUTPUT L/MONO ed R.

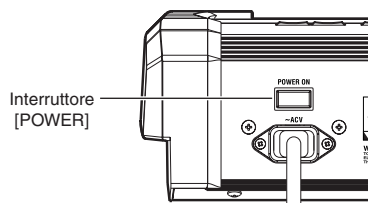


2 Collegare il cavo di alimentazione elettrica.

Connettere un'estremità del cavo (incluso con la tastiera) nella presa AC sul retro della TRITON Extreme, e quindi inserire la spina nella presa di corrente elettrica (in quest'ordine).

3 Accendere la TRITON Extreme.

Premere l'interruttore [POWER] sul pannello posteriore della tastiera.



Il set-up è così completato!

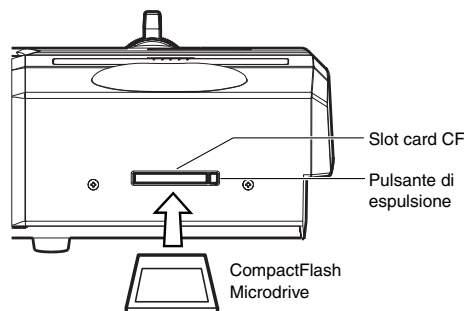
⚠ Nel caso insorgano problemi durante questa prima fase, consultare la Guida Operativa (GO) a p.16.

I Programmi e le Combinazioni della TRITON Extreme possono essere salvate sulla memoria interna. Ciò non è tuttavia possibile per i dati del sequencer ed i file campionati, il cui salvataggio deve perciò essere effettuato su uno dei media compatibili con lo strumento, come per esempio le card CompactFlash o Microdrive inserite nello slot CF. La scrittura di tali tipi di dati (come anche dei Programmi o delle Combi) può altresì essere eseguita via USB su un computer, un hard drive esterno o su una unità con disco rimovibile.

⚠ Allo spegnimento della tastiera, tutti i dati del sequencer ed i campioni registrati sulla RAM sono automaticamente cancellati; per tale motivo, qualora se ne preveda in seguito l'utilizzo, salvare i dati rilevanti **prima** di spegnere lo strumento. Dato che l'inserimento del media nello slot deve essere effettuato a tastiera spenta, installare la card prima di accendere lo strumento, in maniera da poter sfruttare le card per la scrittura dei dati.

L'esempio che segue descrive come inserire le card CompactFlash o Microdrive nello slot CF della TRITON Extreme per il successivo salvataggio dei dati.

⚠ L'inserimento o l'espulsione delle card dallo slot CF deve essere effettuato sempre a strumento spento. In caso contrario è possibile causare la perdita (totale o parziale) delle informazioni su di esse contenute.



1 Inserire il media.

Accertarsi che la tastiera sia spenta. Inserire la card Microdrive o CompactFlash nello slot CF collocato sul retro della TRITON Extreme.

Verificare il corretto orientamento della card, e spingere il media all'interno fino al suo completo bloccaggio.

2 Rimuovere il media

Controllare che lo strumento sia spento. Premere il pulsante di espulsione ed estrarre la card dallo slot CF.

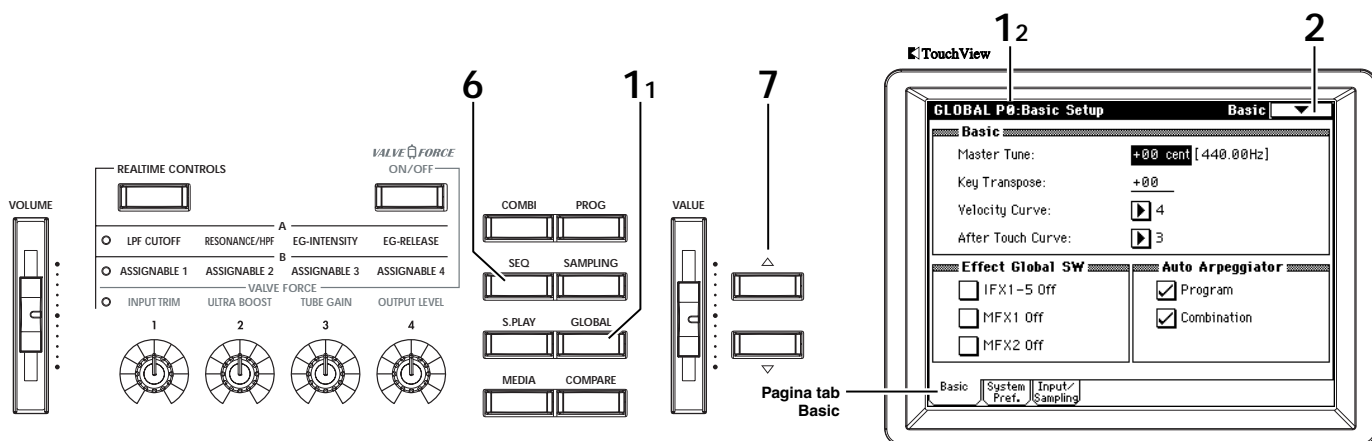
Per i dettagli su come effettuare il salvataggio o il caricamento dei dati, consultare la Guida Operativa (GO) a partire da p.115.

Per conoscere i tipi di media compatibili, fare riferimento alla Guida ai Parametri, p.315.

note Se si desidera collegare un dispositivo USB da usare per la scrittura dei dati, collegare il drive al bus USB A della TRITON Extreme. Per maggiori informazioni al riguardo, consultare la Guida ai Parametri (GP) a p.325.

Le pagine che seguono descrivono le operazioni principali che consentono di iniziare ad usare la TRITON Extreme. (Accendere la tastiera).

Ascoltare le Song demo



Caricare le Song demo

Proviamo ora ad ascoltare le Song dimostrative della TRITON Extreme:

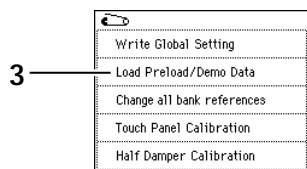
1 Premere ed accendere il tasto [GLOBAL].

Si accede così in modalità Global. Controllare che sul display appaia la pagina Global P0: Basic Setup.

note In caso contrario, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Basic.

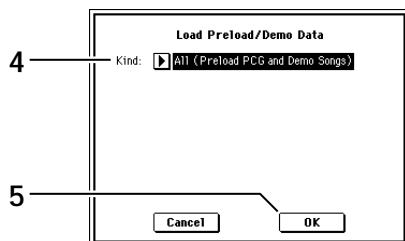
2 Premere il pulsante del menù di pagina nell'angolo superiore destro dello schermo.

3 Premere il comando "Load Preload/Demo Data."



4 Nel campo "Kind", scegliere l'opzione "All (Preload PCG and Demo Songs)."

Questo permette di caricare sia i dati preload, sia le Song demo.



5 Premere il pulsante OK.

Sul display appare una finestra di dialogo che richiede la conferma dell'operazione. Premere nuovamente il pulsante OK per caricare i dati.

⚡ Evitare di spegnere la tastiera durante il caricamento dei dati.

⚡ Qualora sul display appaia la finestra di dialogo Memory Protected, premere la pagina tab System Pref. e rimuovere il segno di spunta dalle rispettive caselle di selezione. Ripetere quindi l'operazione.

Selezionare e riprodurre una Song demo

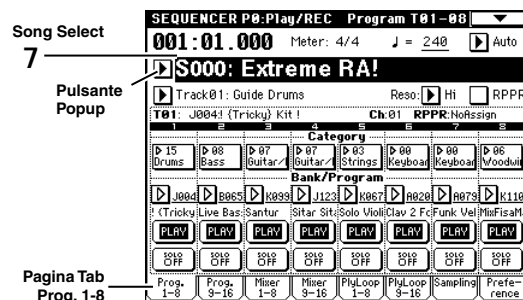
6 Premere ed accendere il tasto [SEQ].

Si accede così alla modalità Sequencer. Verificare che sul display appaia la pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Program T01-08, nella quale è possibile registrare e riprodurre le Song.

note Nel caso in cui la pagina mostrata non sia quella sopra menzionata, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Prog.1-8.

7 Selezionare la Song demo che si desidera ascoltare.

Premere ed evidenziare l'area "Song Select", ed utilizzare i tasti [△][▽] per selezionare una Song. In alternativa, premere il pulsante popup "Song Select" ed effettuare la scelta dal successivo menù a comparsa.

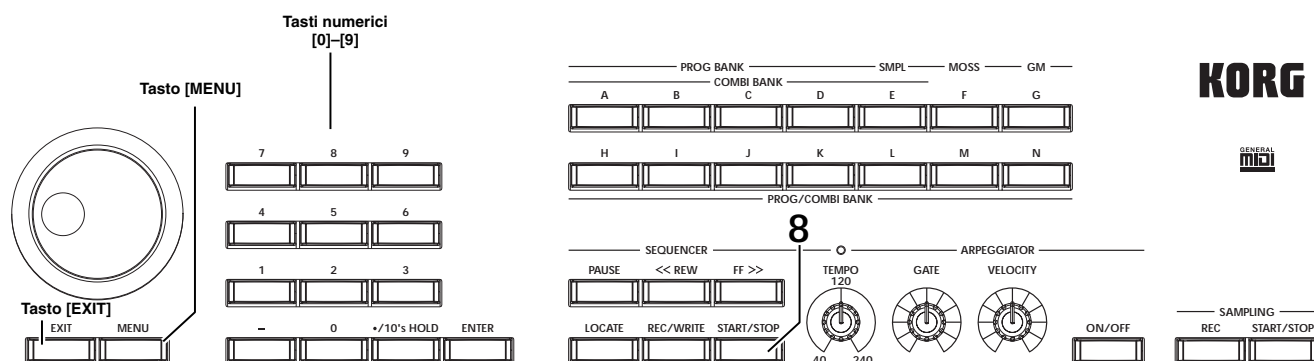


8 Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

Il tasto inizia a lampeggiare, e la riproduzione della Song ha inizio. Per interrompere il playback, premere nuovamente il tasto [START/STOP].

⚡ Le Song demo sono automaticamente cancellate allo spegnimento della tastiera, ma è tuttavia possibile eseguirne il caricamento in qualsiasi momento l'utente ritenga opportuno.

* I numeri mostrati nelle illustrazioni corrispondono ai passi delle procedure ed alle rispettive righe di testo. (Non tutti i passi sono indicati nelle figure)

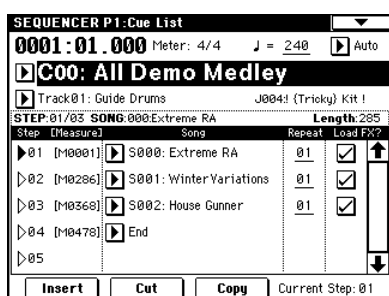


● Riprodurre una Cue list

Le Song possono essere assegnate ad una Cue list per poter essere successivamente riprodotte in base all'ordine specificato dall'utente. E' anche possibile stabilire per ciascuna Song il numero di ripetizioni. L'esempio che segue descrive come riprodurre le Song demo assegnate alla Cue list.

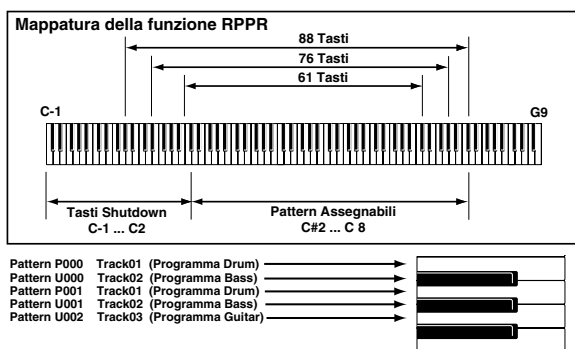
1 Accedere alla pagina P1: Cue List.

Premere il tasto [MENU] per accedere alla pagina del menù Jump della modalità Sequencer. Premere "P1: Cue List" sul display LCD, oppure il tasto numerico [1].



2 Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP].

La tastiera riproduce le Song demo in base all'ordine stabilito nella Cue list. Per interrompere il playback prima del termine naturale della Cue list, premere nuovamente il tasto [START/STOP].



● Suonare con la funzione RPPR

In modalità Sequencer è possibile utilizzare la funzione RPPR (Realtime Pattern Play/Recording), con la quale si possono assegnare i pattern preset o utente (e le rispettive tracce) alle singole note della tastiera, in maniera da consentirne la riproduzione (ed anche la registrazione) con la semplice pressione dei tasti.

Le Song demo che abbiamo appena caricato contengono dati RPPR. Ecco come utilizzarli:

1 Accedere alla pagina P0: Play/REC, tab Program T01-08, e selezionare la Song S002: House Gunner.

Per i dettagli al riguardo, consultare i punti 6 e 7 nella pagina precedente.



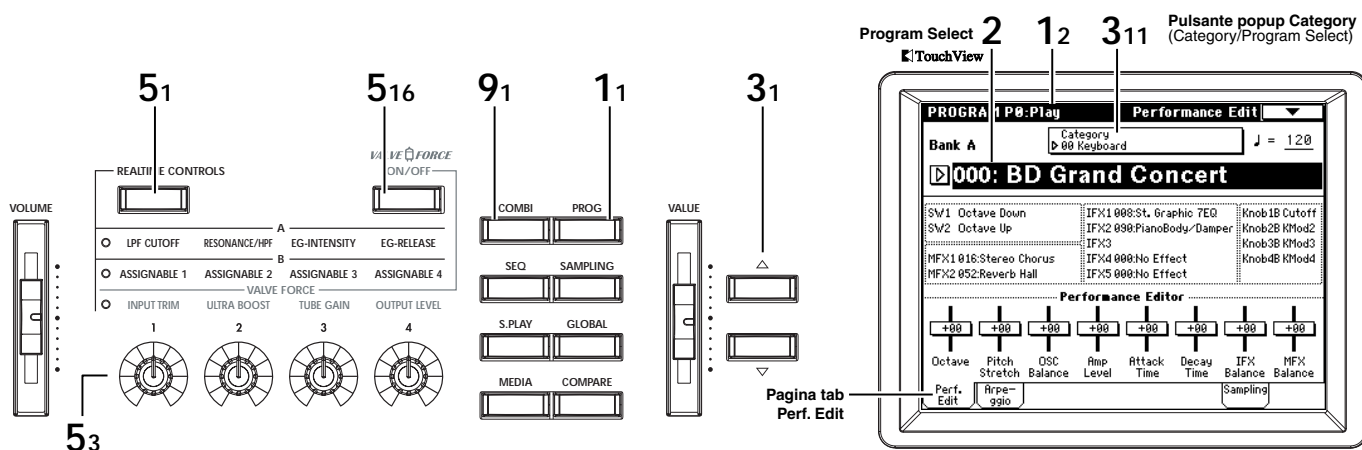
2 Accertarsi che la casella di selezione "RPPR" risulti spuntata.

Casella **spuntata** = Funzione RPPR abilitata.
Casella **non spuntata** = Funzione RPPR disabilitata.

3 Premere la nota C#2 o una alla sua destra.

I pattern assegnati alle note sono automaticamente riprodotti. I pattern di batteria o di basso etc. possono essere assegnati a ciascuna delle 72 note comprese nell'intervallo C#2–C8 (indicati come **Pattern Assegnabili**). I tasti non assegnabili ai pattern possono essere utilizzati normalmente per la performance strumentale. In alcuni casi, i pattern continuano a suonare anche dopo aver rilasciato le note premute. Se si desidera interrompere il playback di questi pattern, **premere nuovamente il tasto, oppure una qualsiasi nota alla sinistra della C2 (compresa; note indicate come Tasti Shutdown nell'illustrazione a lato).**

Selezionare e riprodurre i Programmi e le Combi

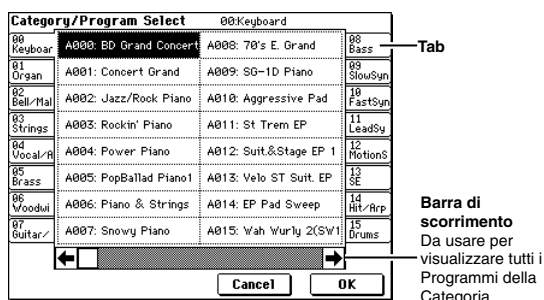


Selezionare un Programma

- Premere ed accendere il tasto [PROG].**
Si accede così alla modalità Program. Accertarsi che sul display appaia la pagina Program P0: Play, che consente la selezione e la riproduzione dei Programmi.
note Nel caso la pagina che appare sia diversa da quella sopra menzionata, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Perf. Edit.
- Verificare che l'area "Program Select" risulti evidenziata sul display.**
In caso contrario, premere ed evidenziare l'area "Program Select".
- Selezionare e riprodurre un Programma.**
Utilizzare i tasti [Δ]/[∇] per selezionare un Programma. La scelta può anche essere effettuata ruotando la manopola [VALUE].
Premere uno dei tasti [BANK] per selezionare i Programmi degli altri banchi (A-E, G-N).

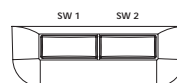
I Programmi possono essere altresì selezionati usando i tasti numerici [0]-[9] ed il tasto [ENTER], ma qui di seguito descriveremo come scegliere i suoni in base alla categoria di appartenenza (come ad esempio "Keyboard" o "Pad").

Premere il pulsante popup Category sullo schermo.
Appare un menù. Premere una delle tab sui lati del menù ("00 Keyboard"-"15 Drums"), selezionare uno dei Programmi al centro del display e suonare la tastiera. Usare eventualmente la barra di scorrimento per visualizzare tutti i Programmi appartenenti alla categoria scelta. Una volta trovato il suono desiderato, premere il **pulsante OK** per chiudere il menù.



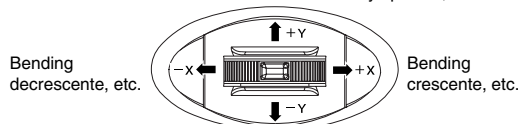
Modificare il suono con i controller

- Usare il Joystick, il controller Ribbon ed i tasti [SW1]/[SW2] mentre si suona per apportare le variazioni desiderate al suono riprodotto.**
Il risultato può variare in base al Programma selezionato. Provare i diversi controller per verificare il tipo di effetto ottenibile.



Selezione dell'ottava, On/Off del portamento, funzione Lock, etc.

Variazione dell'intensità di vibrato, o della velocità del rotary speaker, etc.



Wah, profondità dell'effetto, etc.



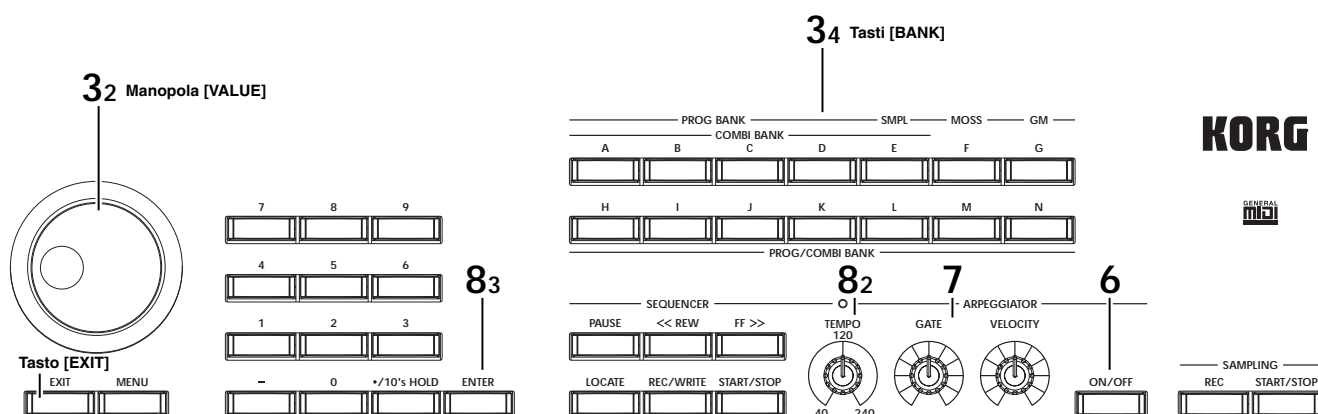
- Usare i REALTIME CONTROLS [1]-[4]**
Utilizzare il tasto [REALTIME CONTROLS] per selezionare la modalità operativa A, B, o VALVE FORCE delle quattro manopole. Ruotare i controlli [1]-[4] per variare il suono.

In modalità "A", le quattro manopole controllano la frequenza di taglio del filtro passa-bassi, la risonanza (o la frequenza di taglio del filtro passa-alti), la profondità del filtro EG ed il tempo di rilascio del filtro e dell'amp EG.

In modalità "B" le manopole possono controllare una serie di parametri assegnabili, come per esempio il volume, il tempo di portamento, pan, pitch LFO oppure i livelli di mandata agli effetti Master.

In modalità "VALVE FORCE", le manopole controllano il livello d'ingresso alla Valve Force, l'ultra boost, il guadagno valvolare ed il livello di uscita. Per attivare la Valve Force, premere ed accendere il tasto [ON/OFF].

- Per alcuni Programmi, l'uso delle manopole o l'editing dei parametri (Valve Force) in riproduzione potrebbe causare rumori indesiderati.**


KORG

GENERAL

Usare l'Arpeggiatore

- 6 Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].**

Suonare la tastiera e verificare come la stessa produca un arpeggio in base alle impostazioni dell'Arpeggiatore.

note L'Arpeggiatore potrebbe risultare già attivato per alcune Combinazioni precaricate.

- 7 Ruotare le manopole [GATE] o [VELOCITY] per modificare l'arpeggio.**

GATE determina la durata delle note arpeggiate, mentre VELOCITY ne specifica il volume. Con i controlli in posizione centrale (ore 12), l'arpeggio è riprodotto in base alle impostazioni specificate per il Programma.

- 8 Regolare il tempo dell'arpeggio.**

La velocità dell'Arpeggiatore può essere controllata usando la manopola [TEMPO], oppure premendo ad intervalli regolari il tasto [ENTER] (funzione "Tap-Tempo").

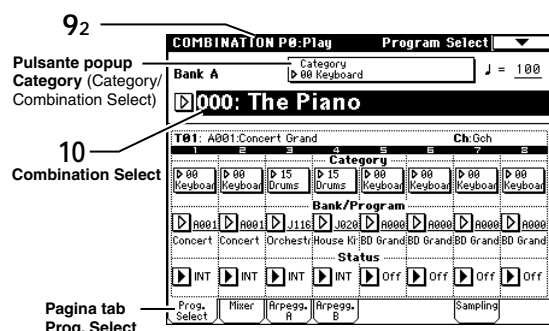
Selezionare una Combinazione

Ogni Combinazione può essere composta fino ad un massimo di 8 Programmi in configurazione split, layer e zone su tutta l'estensione della tastiera.

- 9 Premere ed accendere il tasto [COMBI].**

Si accede così alla modalità Combination. Accertarsi che sul display appaia la pagina Combination P0: Play. La pagina consente la selezione e la riproduzione delle Combinazioni.

note Nel caso in cui la pagina non sia quella sopra menzionata, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Prog. Select.



- 10 Accertarsi che l'area "Combination Select" risulti evidenziata.**

In caso contrario, premere ed evidenziare l'area "Combination Select" sul display.

- 11 Selezionare e riprodurre una Combinazione.**

Usare i tasti [△][▽] o la manopola [VALUE] per selezionare una Combi. Utilizzare i tasti [BANK] per scegliere i suoni anche da altri banchi (A-E, H-N). Così come descritto per i Programmi, è anche possibile sfruttare la schermata Category ed altre opzioni tipo l'Arpeggiatore ed i controller. Per ogni Combi è inoltre consentito l'utilizzo di due pattern di arpeggio in simultanea.

Banchi dei Programmi

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

Banchi delle Combinazioni

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

note A...D, H...N: Banchi contenenti una vasta gamma di Programmi e Combi. I Programmi del banco N sono provvisti di suoni solo per alcune delle locazioni di memoria.

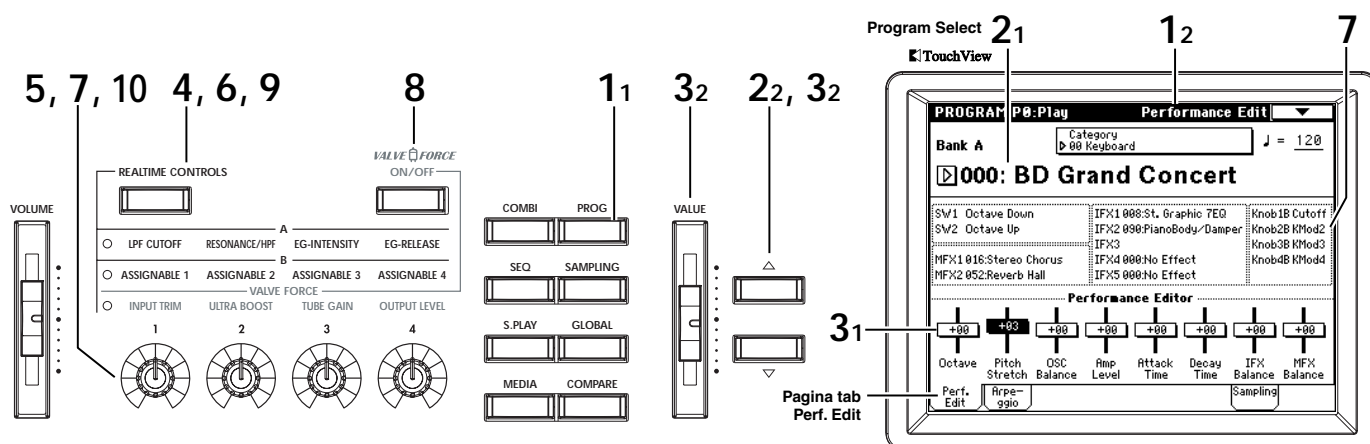
G, g(1)...g(9), g(d): Banchi contenenti suoni compatibili con lo standard GM. Ogni pressione del tasto [GM] alterna in maniera ciclica i diversi banchi del gruppo. I suoni dei banchi GM non possono essere utilizzati nelle Combinazioni.

E: Banco originariamente sprovvisto (factory setting) di Programmi e Combi.

F: Banco selezionabile solo dopo l'installazione della scheda opzionale EXB-MOSS. Non utilizzabile per le Combi.

Per l'elenco completo dei Programmi e delle Combi, consultare la "EDV" (Elenco delle Voci).

Editing di un Programma



Il suono di ciascun Programma precaricato può essere modificato in base alle proprie esigenze agendo sul pitch, il timbro, il volume e le impostazioni relative ai controller ed agli effetti. E' anche possibile creare i suoni "partendo da zero". A tutte queste operazioni si farà d'ora in poi riferimento come "editing".

La presente sezione descrive alcuni esempi sull'editing di un Programma mediante la Performance Editor ed i Realtime Controls.

Performance Editor

Gli otto cursori virtuali della Performance Editor possono essere utilizzati per la modifica del suono, dato che la loro azione influenza i diversi parametri di un Programma.

1 Premere ed accendere il tasto [PROG].

Si accede così alla modalità Program. Accertarsi che sul display appaia la pagina Play P0: Play, tab Performance Edit.

note Nel caso la pagina che appare sia diversa da quella sopra menzionata, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Perf. Edit.

2 Selezionare il Programma che si desidera modificare. (p.4)

3 Selezionare la Performance Editor, ed utilizzare i tasti [△][▽] oppure il cursore [VALUE] per impostare i valori.

Octave: Indica lo status di ottava.

Pitch Stretch: Determina l'impostazione di trasposizione e tuning dell'oscillatore. E' il parametro che consente di apportare notevoli variazioni timbriche senza tuttavia perdere il carattere fondamentale del suono, ed è piuttosto efficace su sonorità acustiche (piano, chitarra, basso etc.).

OSC Balance: Regola il livello di bilanciamento tra gli oscillatori 1 e 2.

Amp Level: Indica il livello di amplificazione, cioè il volume dell'intero Programma.

Attack Time: Mostra il tempo di attacco per il filtro e l'amp EG relativamente all'evento di note-on.

Per poter ottimizzare l'effetto di Attack Time, i valori di amp EG Start Level, Attack Level, Start Level Modulation ed Attack Time Modulation sono automaticamente reimpostati ad ogni modifica del presente parametro.

Decay Time: Parametro che determina il tempo di decadimento e di slope per il filtro e l'amp EG.

IFX Balance: Specifica il bilanciamento "Wet/Dry" di tutti gli effetti Insert.

MFX Balance: Stabilisce l'impostazione dei valori di Return 1 e 2 per gli effetti Master.

Il parametro Pitch Stretch non può essere utilizzato sui Programmi del banco F.

OSC Balance: Per i Programmi il cui parametro "Oscillator Mode" (pagina Program P1: Edit-Basic, tab Program Basic) è impostato su Single, l'oscillatore 2 non produrrà alcun suono. La modifica in questo caso interesserà il solo oscillatore 1. Per i Programmi percussivi (Drums), il presente parametro non ha alcun effetto.

Per alcune impostazioni dei parametri del Programma, le variazioni apportate potrebbero risultare non evidenti.

note Per resettare la Performance Editor in base ai valori salvati con il Programma corrente, premere il tasto numerico [0] e quindi il tasto [ENTER].

Realtime Controls

4 Premere il tasto [REALTIME CONTROLS] per selezionare la funzione operativa delle manopole. Per quest'esempio, accendere il LED "A".

Ad ogni pressione del tasto la tastiera alterna ciclicamente le modalità A, B e VALVE FORCE.

5 Utilizzare le manopole REALTIME CONTROLS [1]–[4] per modificare il suono.

Ruotare le manopole ed ascoltare il risultato ottenuto.

Controlli in Modalità A

note In posizione centrale (ore 12), ciascuna manopola richiama il valore salvato in memoria per il Programma.

Manopola [1]: LPF CUTOFF

Regola la frequenza di taglio del filtro passa-bassi.

L'effetto dipende dal tipo di Programma selezionato, ma, generalmente, ruotando la manopola verso sinistra si ottiene un suono più cupo, mentre verso destra è possibile determinare un timbro più brillante.

Manopola [2]: RESONANCE/HPF

Imposta il livello di risonanza del filtro passa-bassi, oppure la frequenza di taglio del filtro passa-alti.

L'oggetto di controllo dipende dal tipo di filtro selezionato per il Programma. L'incremento o il decremento del livello di risonanza di un filtro incide fortemente sul carattere timbrico di un suono.

L'impostazione della frequenza di taglio del filtro passa-alti consente di eliminare le frequenze gravi del suono in maniera da rendere il timbro più "sottile".

Manopola [3]: EG-INTENSITY

Specifica l'intensità del filtro EG (cioè la sua profondità di applicazione).

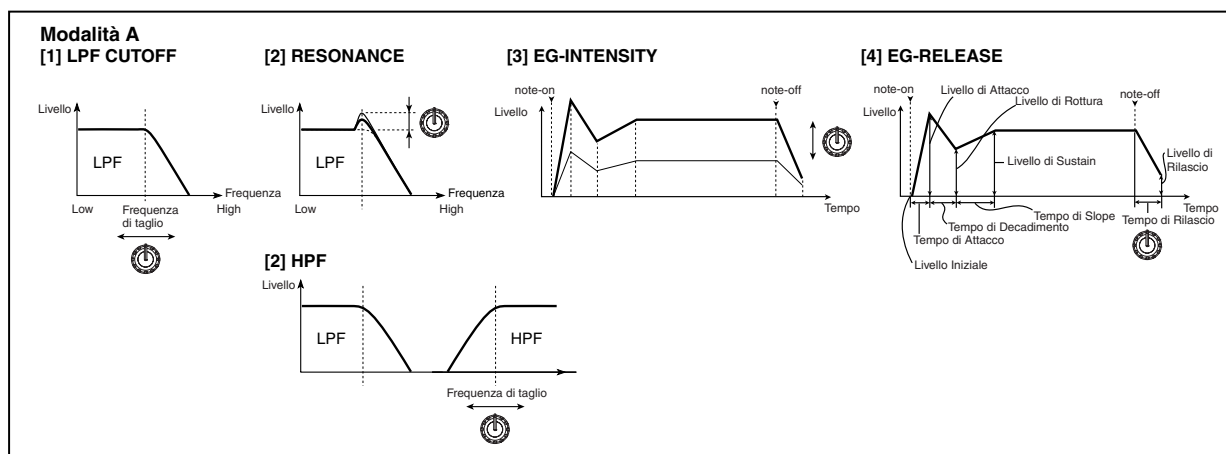
Ruotando la manopola verso sinistra l'incidenza del filtro EG diminuisce, mentre verso destra la sua azione diviene

più prominente. Dato che il filtro EG opera in base alla frequenza di taglio del filtro, è buona norma utilizzare all'unisono le manopole [1] e [3] per garantire il migliore effetto possibile.

Manopola [4]: EG-RELEASE

Determina i tempi di rilascio del filtro e dell'amplificatore EG, cioè il tempo che intercorre dall'evento di note-off (rilascio della nota premuta) fino alla scomparsa del suono.

Generalmente, ruotando la manopola verso sinistra i tempi di rilascio si abbreviano, mentre verso destra si allungano.



Controlli in Modalità B

- 6 Premere il tasto [REALTIME CONTROLS] fino ad accendere il LED "B".
- 7 Utilizzare le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] per modificare il suono.
Sul display LCD è possibile notare le funzioni assegnate e controllabili con le manopole in Modalità B (per es.: volume, tempo del portamento, pan, filtro ed amp EG, pitch LFO, livello di mandata agli effetti Master etc.). Per ognuno dei Programmi e delle Combi precaricate è stato previsto un set di funzioni controllabili mediante le manopole in modalità B, ma l'utente è comunque libero di assegnare i parametri desiderati per ciascun Programma, Combinazione o Song.
In modalità Sampling e Song Play, le funzioni "B" specificate sono utilizzate per l'intera modalità (☞ GO p.131).

Controllare il circuito Valve Force

- 8 Premere ed accedere il tasto VALVE FORCE [ON/OFF].
- 9 Premere il tasto [REALTIME CONTROLS] fino a far accendere il LED VALVE FORCE.
- 10 Utilizzare le manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] per modificare il suono.

Manopola [1]: INPUT TRIM

Specifica il livello del segnale in ingresso nel circuito Valve Force. Il valore impostato influisce sul modo in cui il circuito "Ultra Boost" agisce sulle frequenze basse e su come la valvola debba 'lavorare' timbricamente. E' la manopola da usare nel caso in cui un'impostazione errata di "Ultra Boost" provochi una distorsione non desiderata del segnale.

Manopola [2]: ULTRA BOOST

Specifica il livello di mix ruotato al circuito Ultra Boost (ultra low frequency boost) collocato allo stage iniziale della Valve Force. Ruotando la manopola completamente a sinistra è possibile bypassare il circuito Ultra Boost, mentre ruotandola verso destra si ottiene un incremento graduale delle frequenze gravi e contemporaneamente un'enfaticizzazione delle definizioni complessive. Il parametro è particolarmente efficace sui suoni di grancassa acustica.

Manopola [3]: TUBE GAIN

Regola il livello del segnale inviato alla valvola. Ruotando la manopola verso destra è possibile aumentare il 'calore' timbrico generalmente associato ai circuiti di tipo valvolare.

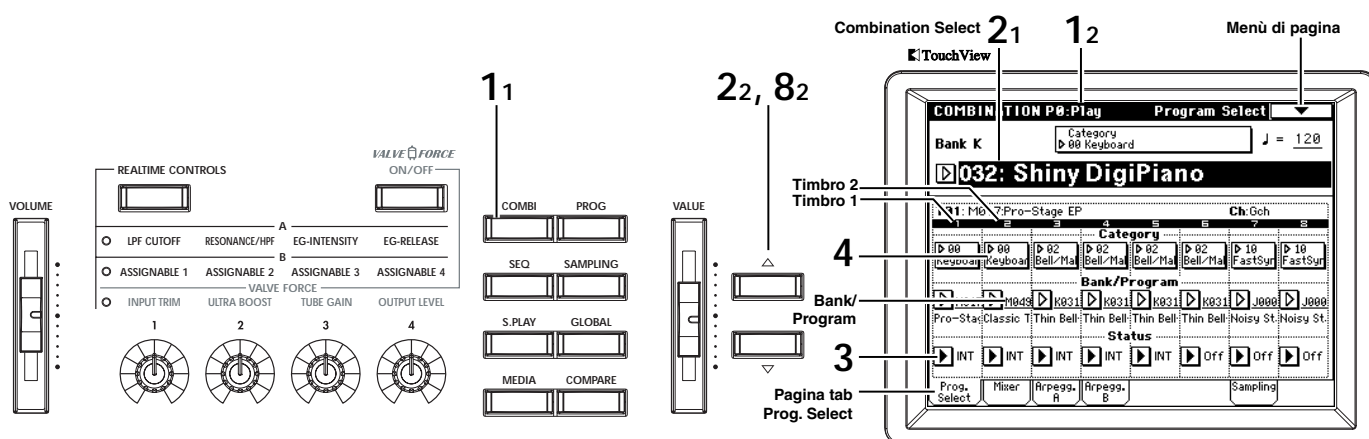
Manopola [4]: OUTPUT LEVEL

Determina il livello di uscita del segnale dal circuito Valve Force, e consente quindi di specificare il volume generale pur mantenendo il carattere timbrico ottenuto con l'elaborazione valvolare. Qualora il suono risulti innaturalmente distorto, oppure nel caso in cui sul display appaia l'indicazione "ADC OVERLOAD !!", usare la presente manopola per abbassare il livello.

Salvare i dati modificati

☛ Tutte le variazioni apportate sono automaticamente cancellate nel momento in cui si seleziona un Programma differente da quello oggetto di editing o si spegne la tastiera. Se si desidera riutilizzare i suoni così come modificati, è necessario effettuarne il salvataggio preventivo. Per i dettagli, consultare GO p.115. La scrittura può comprendere anche i Programmi modificati con l'uso delle manopole REALTIME CONTROLS [1]-[4] in modalità A oppure B (CC#70-79).

Editing di una Combinazione



L'utente è libero di iniziare l'editing di una Combinazione sia utilizzando una delle tante Combi precaricate, sia selezionandone una inizializzata con la quale "partire da zero". Ogni Combinazione può essere formata da fino ad un massimo di otto Timbri, a ciascuno dei quali corrisponde ad un Programma ed i relativi parametri.

La riproduzione dei singoli Timbri componenti la Combi può essere specificata in split o layer a seconda del tipo di effetto che si desidera ottenere, così come è possibile alternare i suoni in base alla dinamica di esecuzione strumentale.

Gli esempi che seguono descrivono come cambiare i Programmi assegnati alle Combi precaricate e come modificare il pan ed il volume di ciascun Timbro.

Modificare il Programma di un Timbro

Per quest'esempio di editing utilizzeremo la Combinazione K032: Shiny DigiPiano.

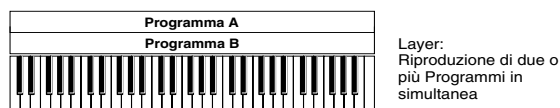
1 Premere ed accendere il tasto [COMBI].

Si accede così alla modalità Combination. Accertarsi che sul display appaia la pagina Combination P0: Play, tab Program Select.

note Nel caso la pagina che appare sia diversa da quella sopra menzionata, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Prog. Select.

2 Selezionare la Combi K032: Shiny DigiPiano.

In questa Combinazione è previsto il **layer** (sovrapposizione) dei Programmi assegnati ai Timbri 1 (piano elettrico M017: Pro-Stage EP) e 2 (piano elettrico digitale M049: Classic Tines). I due Programmi insieme consentono di ricreare una tipica sonorità di piano elettrico.



Layer:
Riproduzione di due o più Programmi in simultanea

3 Specificare lo "Status."

Quando lo "Status" di un Timbro è in condizioni **Off**, il Programma corrispondentemente assegnato non produce alcun suono. In condizioni **INT**, il Programma riproduce il suono in base al generatore di tono interno. Provare ad impostare alternativamente lo "Status" dei Timbri 1 e 2 su **INT** ed **Off** per ascoltare la differenza tra i due suoni.

Riproduzione del solo Timbro 1

T02: M049: Classic Tines									
Category									
00	00	02	02	02	02	10	10	10	10
Keyboard	Keyboard	Bell/Ma	Bell/Ma	Bell/Ma	Bell/Ma	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn
Bank/Program									
M017	M049	K031	K031	K031	K031	J000	J000	J000	J000
Pro-Stage	Classic T	Thin Bell	Thin Bell	Thin Bell	Thin Bell	Noisy St	Noisy St	Noisy St	Noisy St
Status									
INT	Off	INT	INT	INT	INT	Off	Off	Off	Off

Riproduzione del solo Timbro 2

T01: M017: Pro-Stage EP									
Category									
00	00	02	02	02	02	10	10	10	10
Keyboard	Keyboard	Bell/Ma	Bell/Ma	Bell/Ma	Bell/Ma	FastSyn	FastSyn	FastSyn	FastSyn
Bank/Program									
M017	M049	K031	K031	K031	K031	J000	J000	J000	J000
Pro-Stage	Classic T	Thin Bell	Thin Bell	Thin Bell	Thin Bell	Noisy St	Noisy St	Noisy St	Noisy St
Status									
Off	INT	INT	INT	INT	INT	Off	Off	Off	Off

Dopo aver monitorato i suoni, impostare il parametro "Status" di entrambi i Timbri su **INT**.

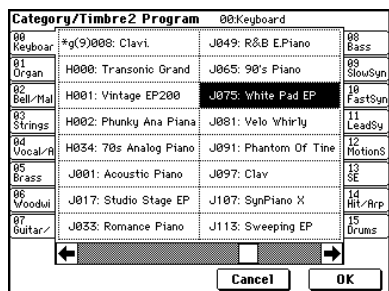
note Come alternativa all'uso del parametro "Status" per l'ascolto separato dei suoni, provare a selezionare il comando "Solo Selected Timbre" del menù di pagina.

4 Premere il pulsante popup Category del Timbro 2, e selezionare un Programma dal menù.

La Combi selezionata sfrutta per entrambi i Timbri dei Programmi tratti dalla Categoria "Keyboard". Nel menù di cui sopra, provare a scegliere un Programma diverso per il Timbro 2 ed ascoltare il risultato ottenuto.

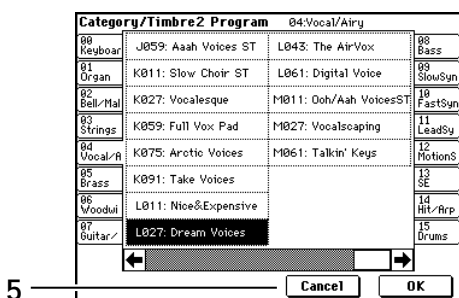
note Un'altra opzione per la selezione dei suoni può essere quella di premere ed evidenziare l'area "Bank/Program (Program Select)", ed utilizzare i tasti [Δ][▽], il cursore [VALUE] oppure i tasti numerici [0]–[9]. Usare i tasti BANK [A]–[N] per cambiare il banco. E' anche possibile premere il pulsante popup accanto al numero del Programma ed effettuare la scelta dal menù Bank select.

Scegliere un altro Programma dalla stessa Categoria



Selezionare un Programma da una Categoria differente

Premere una delle pagine tab sui lati del display per selezionare la Categoria corrispondente, e quindi scegliere il Programma desiderato dal menù centrale.



In quest'esempio, premere la pagina tab **04 Vocal/Airy** per selezionare la Categoria 04: Vocal/Airy, e quindi scegliere il Programma **L027: Dream Voices**. Questo permetterà di riprodurre una Combi in layer formata da Piano elettrico e Voce.

5 Una volta soddisfatti del Programma selezionato, premere il pulsante OK.

In alternativa, premere il pulsante Cancel per annullare la selezione e tornare allo status originale.

Regolare il pan di ciascun Timbro

6 Premere la pagina tab Mixer.

Sul display appare la pagina Mixer, nella quale è possibile regolare il pan (posizione del suono nel panorama stereo) ed il volume di ciascun Timbro.



7 Premere ed evidenziare "Pan" per il Timbro 2, ed usare i tasti [△][▽] o la manopola [VALUE] per specificarne il valore.

Con un valore di **C064** il suono è collocato al centro, mentre impostazioni di **L001** ed **R127** lo posizionano rispettivamente all'estrema sinistra e destra del panorama stereo. Con l'opzione **RND**, il pan è determinato casualmente ad ogni evento di note-on.

Regolare il volume di ciascun Timbro

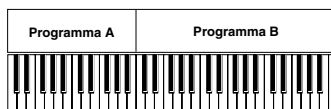
8 Premere ed evidenziare "Volume" per il Timbro 2, ed utilizzare i tasti [△][▽] o la manopola [VALUE] per specificarne il valore.

note Spuntando la casella "Hold Balance" è possibile mantenere il bilanciamento di tutti i suoni della Combi. Ciò significa che la modifica del volume di un Timbro si ripercuoterà anche sugli altri suoni della Combinazione in maniera da conservare una certa consistenza di tutti i Timbri.

Creare una Combinazione in split

9 Ecco come creare uno split con suoni differenti assegnati ad aree diverse della tastiera.

In quest'esempio lasceremo il Piano elettrico al registro acuto, ed assegneremo un suono di basso a quello grave. Per iniziare, selezionare il Programma **J118: E.Bass Finger** per il Timbro 2 come descritto al punto 4.

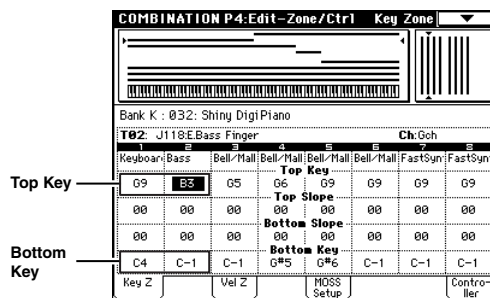


Split:
Suoni differenti assegnati a zone diverse della tastiera

Premere il tasto **[MENU]**, quindi l'area **P4: Edit-Zone/Ctrl**, ed infine la pagina tab **Key Z** per accedere alla pagina **P4: Edit-Zone/Ctrl**, tab **Key Zone**.

Entrambi i Timbri 1 e 2 hanno un'impostazione di "Top Key" pari a **G9**, ed un valore di "Bottom Key" di **C-1**. Ciò significa che tutti e due i suoni sono riprodotti per l'intera estensione della tastiera.

Quello che dobbiamo ottenere invece è che i due Timbri siano separati all'altezza della nota **C4** ("punto di split"). Selezionare "Bottom Key" per il Timbro 1, tenere premuto il tasto **[ENTER]** e premere la nota **C4** sulla tastiera. Quindi selezionare il parametro "Top Key" per il Timbro 2, tenere premuto il tasto **[ENTER]** e premere la nota **B3** sulla tastiera.



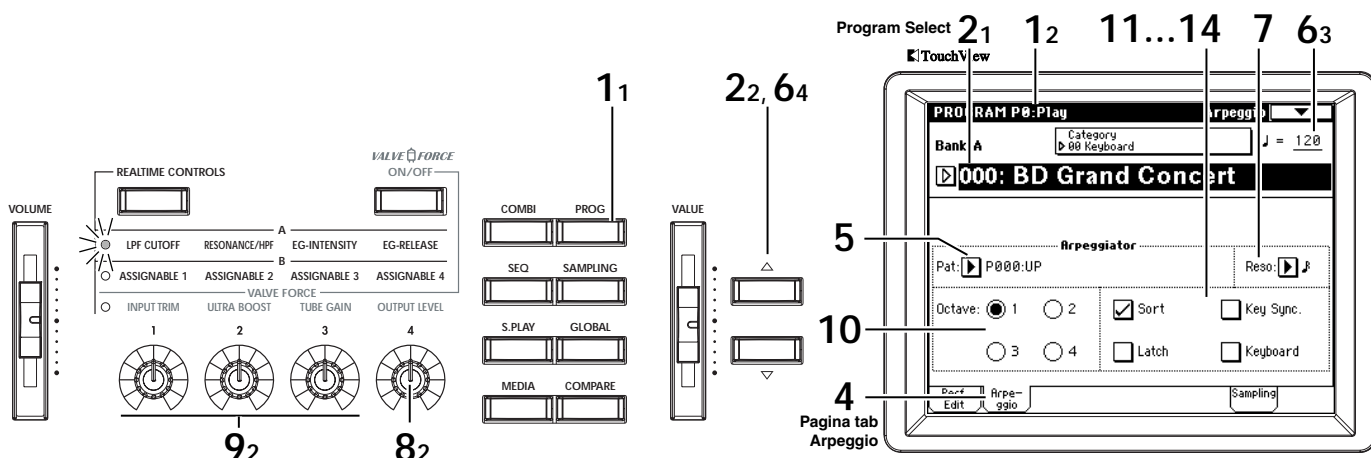
Suonare la tastiera, e notare come ora il suono di Piano e di Basso siano stati divisi all'altezza della nota **C4**.

note Qualora il suono di Piano risulti troppo acuto ed innaturale, accedere alla pagina Edit-Trk Param, tab Pitch, e regolare il parametro "Transpose" del Timbro 1 su **-12**. (Per selezionare la suddetta pagina, premere il tasto **[MENU]**, poi il tasto numerico **[2]** ed infine la pagina tab Pitch).

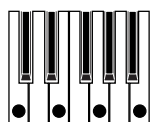
Salvare le modifiche apportate

Tutte le variazioni apportate sono automaticamente cancellate nel momento in cui si seleziona una Combi differente da quella oggetto di editing o si spegne la tastiera. Se si desidera riutilizzare i suoni così come modificati, è necessario effettuare il salvataggio preventivo. Per i dettagli, consultare **GO p.115**.

Editing dell'Arpeggiatore



L'Arpeggiatore consente di generare automaticamente un arpeggio in base alle note premute sulla tastiera.



L'accordo suonato è riprodotto in arpeggio



"Pat" UP, casella "Sort" spuntata

L'Arpeggiatore polifonico della TRITON Extreme è inoltre in grado di produrre una vasta gamma di variazioni tonali basandosi sul pitch o il timing delle note premute. Ciò permette di riprodurre non solo efficaci pattern per la creazione di riff di basso, di chitarra, di tastiera etc., ma anche aggiungere un deciso 'movimento' a parti di synth e pad altrimenti troppo statici.

La TRITON Extreme è fornita di cinque pattern di arpeggio preset (gli standard UP, DOWN, ALT1, ALT2 e RANDOM), e consente inoltre di creare, programmare e memorizzare altri 507 pattern utente nelle rispettive locazioni di memoria; 367 di queste contengono già pattern precaricati utilizzabili per un'ampia varietà di applicazioni. (GO p.99)

Cambiare il pattern di arpeggio

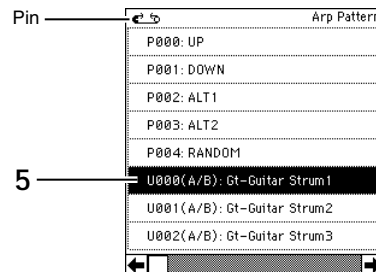
- 1 Premere il tasto [PROG].**
Si accede così alla modalità Program. Accertarsi che sul display appaia la pagina Program P0: Play.
- 2 Selezionare un Programma.**
- 3 Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].**
Suonare la tastiera, e verificare come lo strumento produca un pattern di arpeggio.

note In caso contrario, premere il tasto [EXIT].

note Di solito, la selezione di un Programma determina l'uso (da parte dell'Arpeggiatore) del pattern salvato con il Programma stesso. Se si intende mantenere il pattern di arpeggio corrente anche quando si seleziona un Programma diverso, rimuovere il segno di spunta dalla casella di selezione "Auto Arpeggiator" (pagina Global P0: Basic Setup, tab Basic). (GO p.90)

4 Premere la pagina tab Arpeggio.

5 Nel campo "Pat (Pattern Select)," premere il pulsante popup e selezionare un pattern di arpeggio dal menù corrispondente.



note Per mantenere aperto il menù anche dopo avere effettuato la scelta, premere l'icona Pin sul display.

note La selezione può essere effettuata tra i cinque pattern preset P000-P004 e tra quelli utente U000 (A/B)-U506 (User); quest'ultimi contengono una vasta gamma di pattern di arpeggio adattabili alle più disparate situazioni musicali (EDV).

I nomi dei pattern di arpeggio sono organizzati per tipologia in base ai primi caratteri del nome.

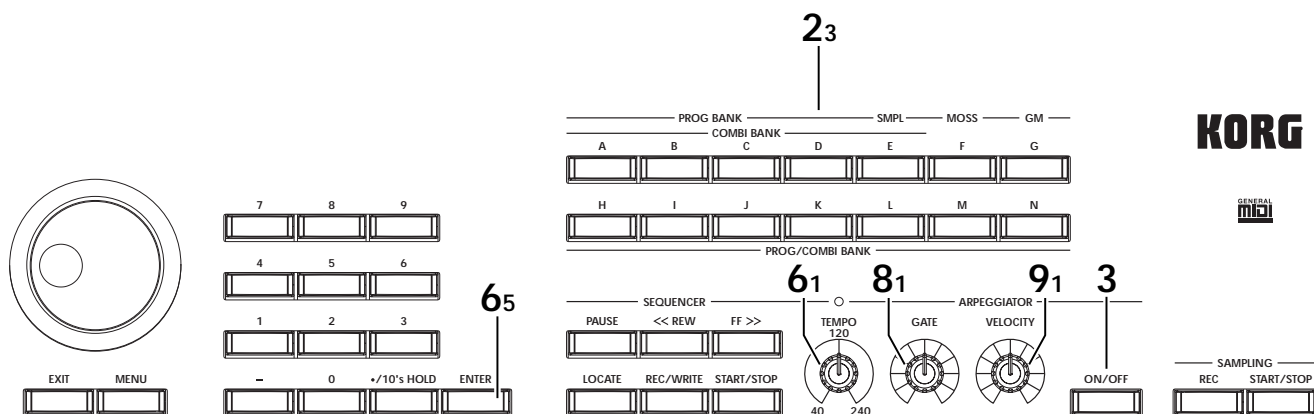
(Esempio) Gt: guitar backing, Key: keyboard backing, Str: strings, Bs: bass phrases, Ds: drum phrases, etc.

Impostare la velocità dell'Arpeggiatore

6 Ruotare la manopola ARPEGGIATOR [TEMPO] per modificare il tempo dell'Arpeggiatore.

Notare come il valore "J=" nell'angolo superiore destro cambi di conseguenza. L'intervallo di valori disponibile è compreso tra 40-240 BPM (Beat Per Minuto).

In alternativa, il tempo può essere specificato premendo il tasto [ENTER] ad intervalli regolari ed in base alla velocità desiderata (funzione "Tap-Tempo"). Il LED lampeggia in base al valore di tempo specificato.



note Un altro modo per impostare il tempo è quello di selezionare “♩=” ed usare i tasti [△][▽] o il cursore [VALUE]. Il tempo può inoltre essere sincronizzato ad un dispositivo MIDI esterno, ma in questo caso non sarà consentito impostare il tempo dalla TRITON Extreme. Il tempo è infine influenzato dall'impostazione del parametro “Resolution” nella pagina P7: Edit-Arpeggiator, tab Arpeg. Setup.

Quando il display indica “♩=” EXT, la TRITON Extreme opera in base al segnale di MIDI Clock esterno; ciò significa che il parametro “MIDI Clock” (Global P1: MIDI) è stato regolato su External MIDI o External USB.

7 Impostare il parametro “Reso (Resolution)” per specificare l'intervallo delle note arpeggiate (♩₃ – ♩).

Cambiare il modo di riproduzione dell'arpeggio

8 Ruotare la manopola ARPEGGIATOR [GATE] per variare la durata delle note arpeggiate. La rotazione verso sinistra e verso destra produce (rispettivamente) un decremento ed un incremento della durata delle note. Con la manopola in posizione centrale (ore 12), le note sono riprodotte in base al parametro “Gate” del Programma. (☞ pagina Program P7: Edit-Arpeggiator, tab Arpeg. Setup)

note La funzione può essere apprezzata al meglio in congiunzione con l'uso della manopola REALTIME CONTROLS [4] (EG RELEASE) in modalità A.

9 Ruotare la manopola ARPEGGIATOR [VELOCITY] per regolare l'intensità (volume) delle note arpeggiate. La rotazione verso sinistra e verso destra produce (rispettivamente) un decremento ed un incremento del volume delle note. Con la manopola in posizione centrale (ore 12), le note sono riprodotte in base al parametro “Velocity” del Programma. (☞ pagina Program P7: Edit-Arpeggiator, tab Arpeg. Setup).

note La funzione può essere apprezzata al meglio in congiunzione con l'uso delle manopole REALTIME CONTROLS [1] (LPF CUTOFF), [2] (RESONANCE/HPF) e [3] (EG- INTENSITY) in modalità A.

10 Selezionare i valori 1, 2, 3 o 4 accanto ad “Octave” per stabilire l'intervallo di ottave per il quale riprodurre il pattern di arpeggio.

11 Utilizzare il parametro “Sort” per specificare se le note arpeggiate debbano essere riprodotte in base alla loro altezza d'intonazione.

Casella spuntata: Le note arpeggiate sono riprodotte in base alla loro altezza d'intonazione, a prescindere dall'ordine effettivo con il quale sono state premute.

Casella non spuntata: Le note arpeggiate sono riprodotte in base all'ordine cronologico con il quale sono state premute.

12 Usare il parametro “Latch” per determinare se l'arpeggio debba continuare ad essere riprodotto anche dopo aver rilasciato le note premute.

Casella spuntata: L'arpeggio continua a suonare anche dopo aver rilasciato le note premute.

Casella non spuntata: L'arpeggio si interrompe al rilascio delle note premute.

13 Utilizzare il parametro “Key Sync.” per specificare se il pattern di arpeggio debba iniziare non appena si premono le note della tastiera o se debba invece seguire il tempo in sincronizzazione con i messaggi di MIDI Clock.

Casella spuntata: Dopo aver rilasciato tutte le note premute, il pattern di arpeggio parte dall'inizio non appena si verifica il primo evento di note-on. E' l'impostazione da adottare se si desidera far partire il pattern all'inizio della misura durante l'esecuzione strumentale in tempo reale.

Casella non spuntata: L'arpeggio è sempre sincronizzato al sequencer o ai messaggi di MIDI Clock esterni. Utile soprattutto quando si intende riprodurre gli arpeggi in sync con le tracce registrate o altri strumenti.

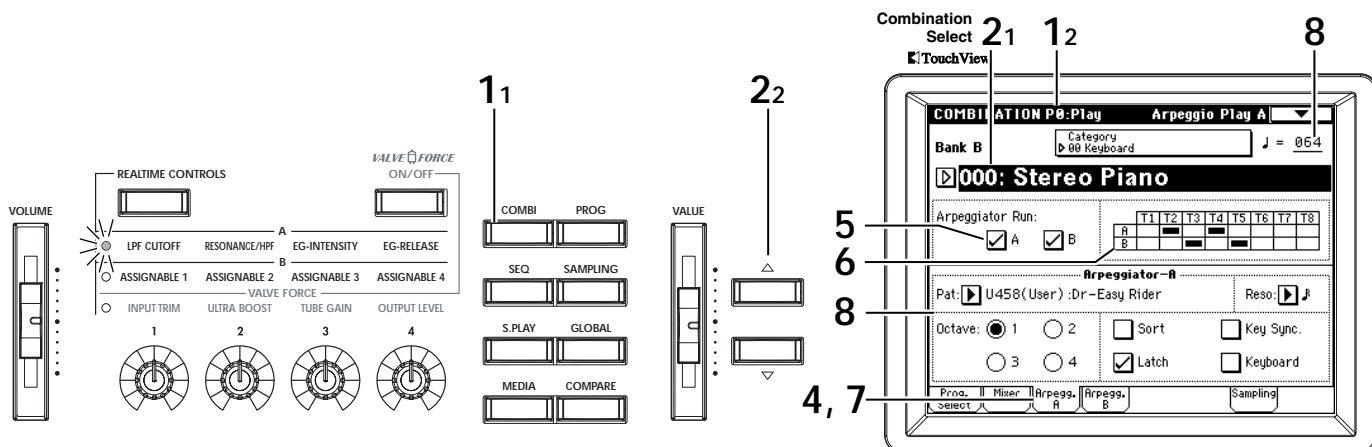
14 Usare il parametro “Keyboard” per specificare se le note suonate sulla tastiera debbano essere riprodotte insieme a quelle arpeggiate.

Casella spuntata: Le note suonate e quelle arpeggiate sono riprodotte simultaneamente.

Casella non spuntata: Le uniche note riprodotte sono quelle arpeggiate.

Salvare le variazioni apportate

Tutte le variazioni apportate sono automaticamente cancellate nel momento in cui si seleziona un Programma differente o si spegne la tastiera. Se si desidera riutilizzare i suoni così come modificati, è necessario effettuarne il salvataggio preventivo. Per i dettagli, consultare GO p.115.



Specificare i pattern di arpeggio da usare nella Combinazione

La modalità Combination consente l'uso di due pattern di arpeggio differenti assegnati a due Timbri diversi.

1 Premere il tasto [COMBI].

Si accede così in modalità Combination. Accertarsi che sul display appaia la pagina Combination P0: Play.

note In caso contrario, premere il tasto [EXIT].

2 Selezionare una Combinazione.

3 Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].

Suonare la tastiera e verificare che lo strumento produca un pattern di arpeggio.

note Di solito, la selezione di una Combi determina l'uso (da parte dell'Arpeggiatore) dei pattern salvati con la Combi stessa. Se si intende mantenere i pattern di arpeggio correnti anche quando si seleziona una Combi diversa, rimuovere il segno di spunta dalla casella di selezione "Auto Arpeggiator" (pagina Global P0: Basic Setup, tab Basic). (➡ GO p.90)

Impostare l'Arpeggiatore

4 Premere la pagina tab Arpegg. A o Arpegg. B.

5 Spuntare la casella di selezione "Arpeggiator Run" per l'Arpeggiatore che si desidera utilizzare (è anche possibile spuntare entrambe le caselle).

All'accensione del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF], la pressione di una nota sulla tastiera determina l'avvio dell'Arpeggiatore per il quale è stata spuntata la casella di selezione "Arpeggiator Run", e con i suoni specificati con il parametro "Timbre Assign."

6 Nell'area "Timbre Assign", controllare i Timbri ai quali sono stati assegnati gli Arpeggiatori A e B.

Nella figura sopra, l'Arpeggiatore A è stato assegnato ai Timbri 2 e 4, mentre l'Arpeggiatore B ai Timbri 3 e 5.

Selezionare un pattern di arpeggio e specificarne la modalità di riproduzione

7 Per effettuare le impostazioni relative all'Arpeggiatore A, premere la pagina tab Arpegg. A. Per l'Arpeggiatore B, premere la pagina tab Arpegg. B.

8 Selezionare un pattern di arpeggio, regolare il tempo e specificarne la modalità di riproduzione.

Fare riferimento ai punti 5–14 di p.10.

note Le impostazioni del tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] e delle manopole ARPEGGIATOR [TEMPO], ARPEGGIATOR [GATE] ed ARPEGGIATOR [VELOCITY] sono applicate ad entrambi gli Arpeggiatori A e B.

Salvare le variazioni apportate

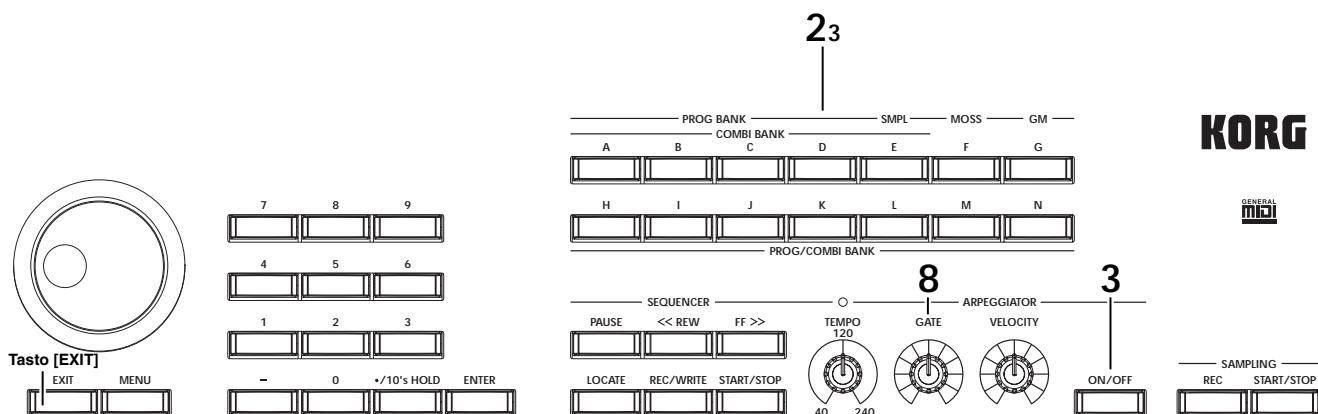
⚠ Tutte le variazioni apportate sono automaticamente cancellate nel momento in cui si seleziona una Combi differente da quella oggetto di editing o si spegne la tastiera. Se si desidera riutilizzare i suoni così come modificati, è necessario effettuare il salvataggio preventivo. Per i dettagli, consultare GO p.115.

Gli Arpeggiatori in modalità Sequencer e Song Play

Oltre alle modalità Program e Combination, gli Arpeggiatori possono essere utilizzati proficuamente anche in modalità Sequencer e Song Play. Così come per la Combination, è in questo caso possibile utilizzare due pattern di arpeggio in simultanea, oppure sincronizzare gli arpeggi al playback della Song. La modalità Sequencer consente infine la registrazione delle note generate dagli Arpeggiatori.

Creare un pattern di arpeggio utente

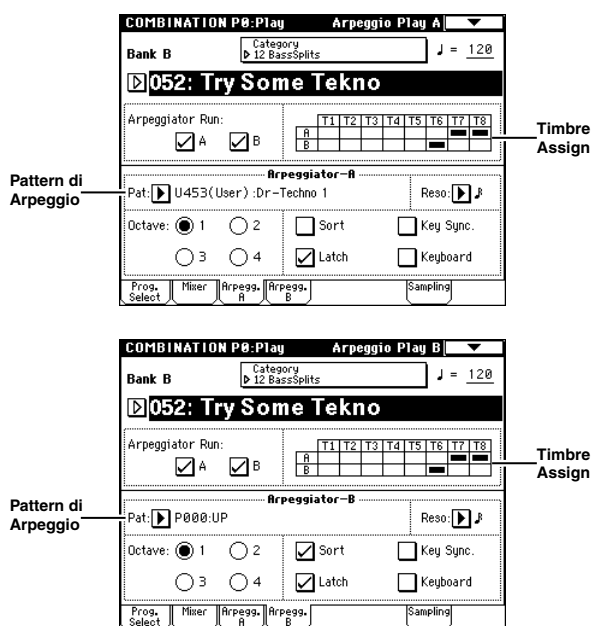
Per conoscere la procedura con la quale creare i propri pattern di arpeggio, consultare GO p.98.



Impostazioni dell'Arpeggiatore in una Combinazione

Diamo uno sguardo alle impostazioni dell'Arpeggiatore per la Combinazione B052: Try Some Tekno.

- Selezionare la Combi B052: Try Some Tekno, e verificare le impostazioni delle pagine tab Arpeggio Play A ed Arpeggio Play B.

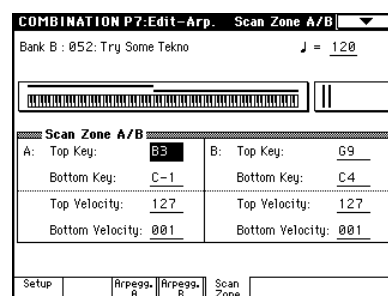


- Come è possibile vedere dalla tabella "Timbre Assign", l'Arpeggiatore A è assegnato ai Timbri 7 ed 8, mentre l'Arpeggiatore B al Timbro 6.

Per l'Arpeggiatore "A" è stato selezionato il pattern di arpeggio ("Pat") U453 (User): Dr-Techno; la pressione delle note sulla tastiera riprodurrà in questo caso il Programma assegnato al Timbro 7, e cioè L004: Trance/ GarageKit (il Timbro 8 è solo un "timbro fantasma" utilizzato per 'guidare' il 7 (GO p.97)

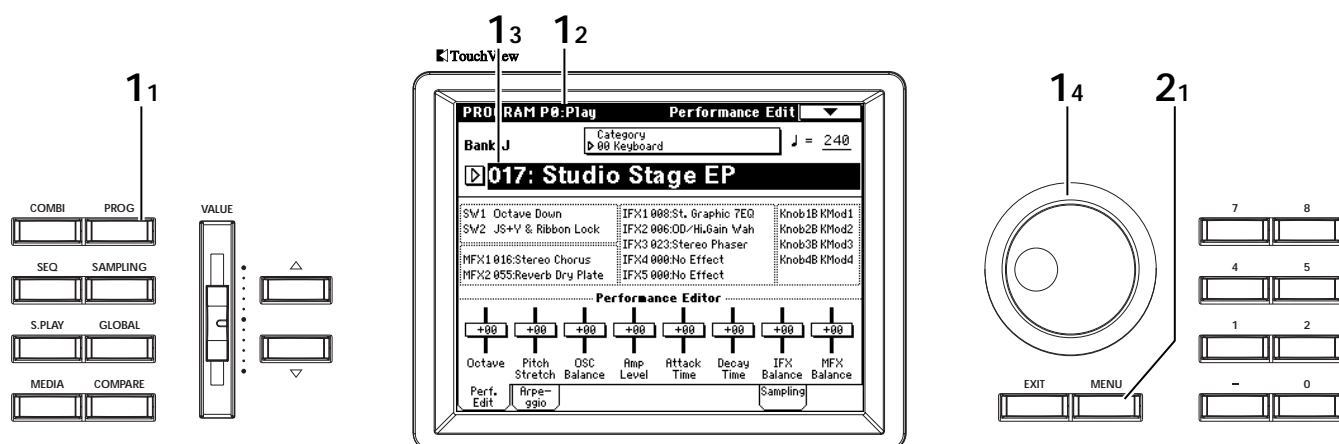
Per l'Arpeggiatore "B" è stato selezionato il pattern di arpeggio ("Pat") U000:UP; la pressione delle note sulla tastiera riprodurrà il Programma assegnato al Timbro 6, e cioè L122: Synthro Science.

- Lo status di attivazione degli Arpeggiatori è specificato dalla casella di selezione "Arpeggiator Run A" ed "Arpeggiator Run B". La presenza del segno di spunta ne segnala l'abilitazione.
- L'intervallo di note per il quale riprodurre ciascun Arpeggiatore può essere determinato nella pagina Combination P7: Edit-Arp., tab Scan Zone A/B. Per accedere alla suddetta pagina, premere il tasto [MENU], poi l'area P7: Edit-Arpeggiator ed infine la pagina tab Scan Zone (figura in basso).



- A: I parametri "Top Key" e "Bottom Key" sono impostati in modo tale da consentire l'operatività dell'Arpeggiatore A solo per le note comprese tra B3 e C1.
- B: "Top Key" e "Bottom Key" determinano un intervallo di riproduzione dell'Arpeggiatore B per le note comprese tra C4 e G9.

Editing degli effetti e della Valve Force



La TRITON Extreme è provvista di cinque effetti Insert, due effetti Master ed una EQ Master stereo a tre bande. Per ciascun Insert è possibile scegliere tra 102 tipi di algoritmi (89 per gli effetti Master), tra i quali effetti di filtro, dinamica, pitch, modulazione, delay e riverbero.

Ruotando inoltre il segnale al circuito analogico Valve Force è possibile produrre la classica distorsione armonica ottenibile con le valvole.

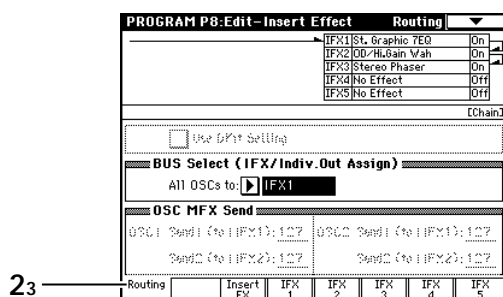
Usare gli effetti con un Programma

1 Selezionare un Programma.

Premere il tasto [PROG] per entrare in modalità Program, e selezionare il Programma 017: Studio Stage EP del banco J. (☞ p.4)

2 Accedere alla pagina P8: Edit-Insert Effect, tab Routing.

Premere il tasto [MENU] per accedere alla pagine del menù Jump, e quindi premere l'area P8: Edit-Insert Effect. Infine, premere la pagina tab Routing.

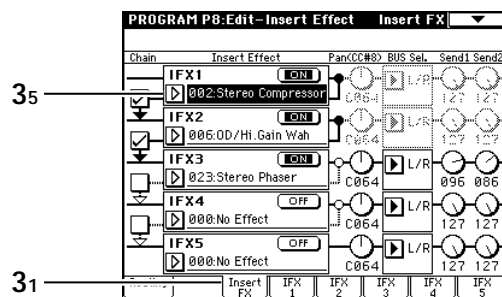


Il parametro "BUS Select (IFX/Indiv. Out Assign)" specifica la destinazione per il segnale in uscita dall'oscilatore. In questo caso, dato che è stato selezionata l'opzione IFX1, il segnale in uscita dall'oscilatore è ruotato all'effetto Insert 1. Questo può essere dedotto dalla lunga freccia che appare in alto sul display. In questa pagina è anche possibile visualizzare gli algoritmi selezionati per gli effetti Insert IFX1-IFX3. Notare come sulla destra siano presenti altre due piccole frecce, a segnalare il fatto che il segnale in uscita da IFX1 è inviato all'ingresso di IFX2, e che il segnale in uscita da IFX2 è poi ruotato all'ingresso di IFX3. In pratica, i tre effetti Insert sono stati collegati in serie.

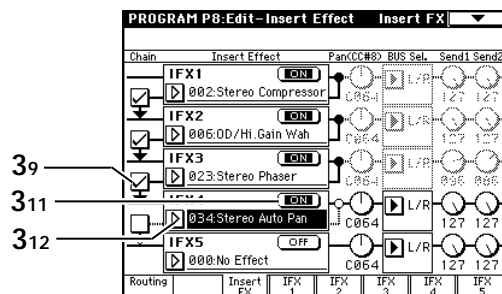
3 Accedere alla pagina P8: Edit-Insert Effect, tab Insert FX.

Premere la pagina tab Insert FX. Questa pagina consente la selezione del tipo di effetto da utilizzare ed il tipo di configurazione per il routing del segnale.

Proviamo ora a cambiare l'effetto assegnato ad IFX1. Premere il pulsante popup per scegliere l'effetto in base alla categoria di appartenenza. Nel nostro esempio, selezionare l'effetto 002: Stereo Compressor.

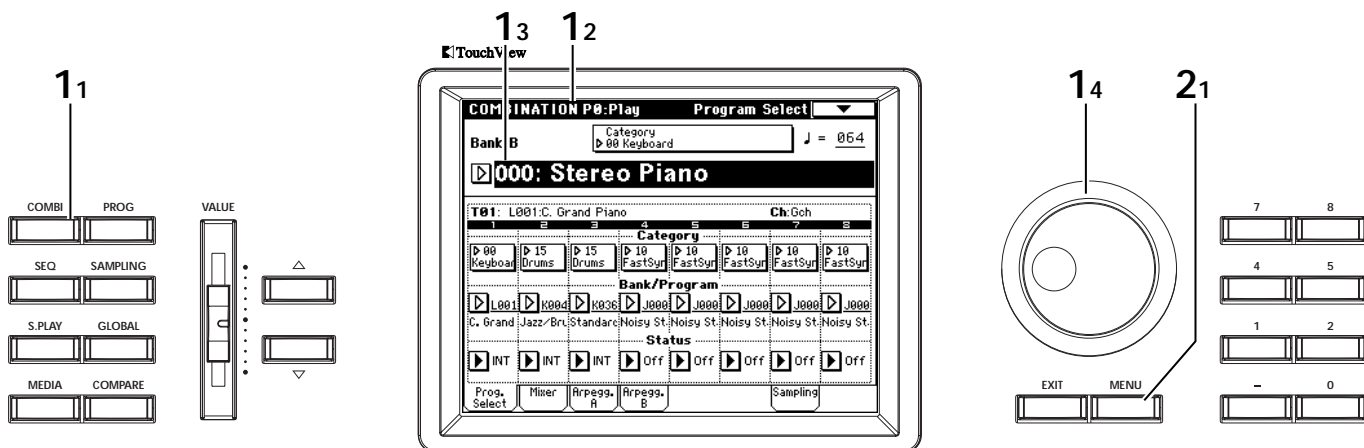


Aggiungiamo un altro effetto alla catena. **Spuntare** la casella di selezione "Chain" sulla sinistra di IFX3 per collegare in serie anche l'insert IFX4. Premere il **pulsante OFF** di IFX4 per cambiarne lo status in ON ed abilitare così l'effetto. Selezionare l'algoritmo desiderato (che ne dite di 034: Stereo Auto Pan?).



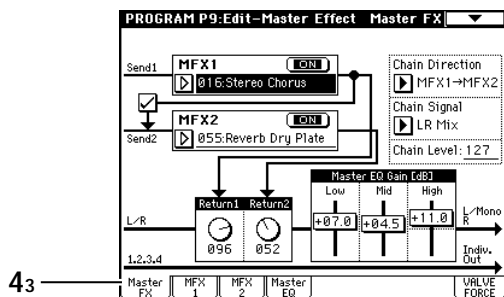
Usare le pagine tab IFX1-IFX5 per impostare i parametri di ciascun effetto Insert. Per maggiori dettagli al riguardo, fare riferimento a GP p.127.

Con questo tipo di configurazione, il parametro "Pan (CC#8)" per il segnale in uscita (post) da IFX4 determina il pan del segnale inviato al bus Output L/R, mentre "Send1" e "Send2" stabiliscono il livello di segnale da inviare agli effetti Master 1 e 2.



4 Selezionare la pagina P9: Edit-Master Effect, tab Master FX.

Premere il tasto [MENU] per accedere alla pagina del menù Jump, e premere l'area P9: Edit-Master Effect. Premere infine la pagina tab Master FX.



Utilizzare i parametri "MFX1" ed "MFX2" per selezionare gli effetti Master, ed (eventualmente) la casella di selezione "Chain" sulla sinistra per collegare in serie MFX1 ed MFX2. I parametri "Return1" e "Return2" in questo caso determinano il livello di ritorno del segnale da ciascun effetto Master verso il bus L/R.

E' anche possibile utilizzare i parametri "Low," "Mid" ed "High" per impostare il guadagno delle tre bande per l'EQ Master.

I parametri per gli effetti Master e l'EQ Master possono essere impostati nelle rispettive pagine. Per i dettagli su ciascun effetto Master e sull'EQ Master, fare riferimento a PG p.217.

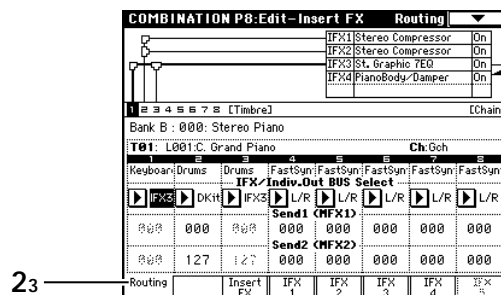
Usare gli effetti con le Combinazioni

1 Selezionare una Combi.

Premere il tasto [COMBI] per entrare in modalità Combination, e selezionare la Combi 000: Stereo Piano dal banco B (p.5).

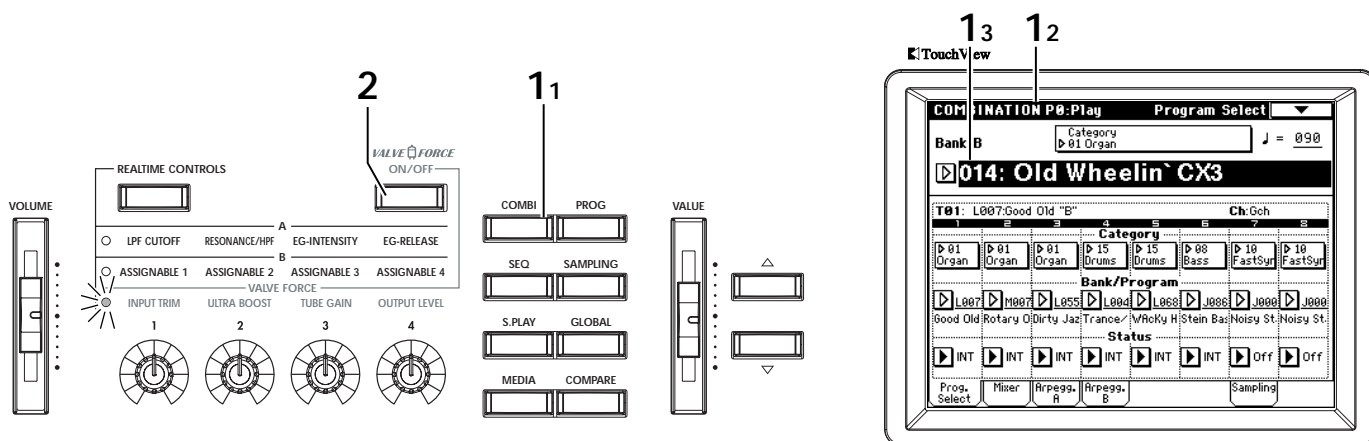
2 Accedere alla pagina P8: Edit-Insert FX, tab Routing.

Premere il tasto [MENU] per accedere alla pagina del menù Jump, e selezionare l'area P8: Edit-Insert Effect. Premere infine la pagina tab Routing.



Il parametro "BUS Select" (IFX/Indiv. Out BUS Select) specifica la destinazione per il segnale in uscita da ciascun Timbro della Combi. In questo caso, il Timbro 1 è inviato all'effetto Insert IFX3, il Timbro 2 a DKit, ed il Timbro 3 pure all'effetto Insert IFX3. Sul display è possibile notare l'assegnazione dei Timbri agli effetti utilizzati. DKit significa che la tastiera applica le impostazioni di "BUS Select" specificate per ciascuna nota del kit di batteria. Gli effetti utilizzati per elaborare il suono del kit sono rispettivamente gli effetti IFX1 e 2. (GP p.170). Notare la presenza sulla destra di una piccola freccia che collega gli effetti Insert IFX3 e IFX4, a segnalare il fatto che i suoni dei Timbri 1 e 3 sono elaborati dai due effetti connessi in serie.

3 Per i dettagli sulla pagina tab Insert FX, gli effetti Master e l'EQ Master, fare riferimento ai punti 3 e 4 del paragrafo "Usare gli effetti con un Programma."



Impostazioni Valve Force

Diamo ora uno sguardo alle impostazioni Valve Force per la Combinazione B014: Old Wheelin' CX3.

1 Selezionare una Combi.

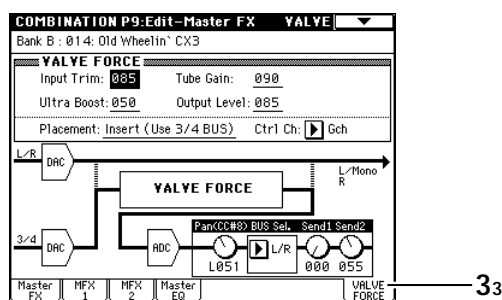
Premere il tasto [COMBI] per entrare in modalità Combination, e selezionare la Combi 014: Old Wheelin' CX3 dal banco B (p. 5).

2 Premere ed accendere il tasto VALVE FORCE [ON/OFF] per abilitare il circuito Valve Force.

3 Accedere alla pagina P9: Edit-Master FX, tab VALVE FORCE.

Premere il tasto [MENU] per richiamare la pagina del menù Jump, e premere l'area P8: Edit-Master Effect. Infine, premere la pagina tab VALVE FORCE. In questa Combi, il parametro "Placement" è impostato su **Insert (Use 3/4 BUS)**, il che colloca la Valve Force sul bus 3/4. E' in questo modo possibile creare i propri suoni utilizzando i diversi effetti Insert, oppure applicando la Valve Force solo ad alcuni Timbri.

Con "Placement" regolato su **Insert (Use 3/4 BUS)**, il segnale in uscita dal circuito Valve Force è ruotato alla destinazione specificata con "BUS Sel." (BUS Select) ed in base al pan determinato con "Pan CC#8". Ciò significa che impostando "BUS Sel." (BUS Select) su IFX1-IFX5 sarà possibile elaborare il suono valvolare con gli effetti Insert desiderati. I parametri "Send1" e "Send2", infine, stabiliscono il livello di mandata del segnale agli effetti Master.



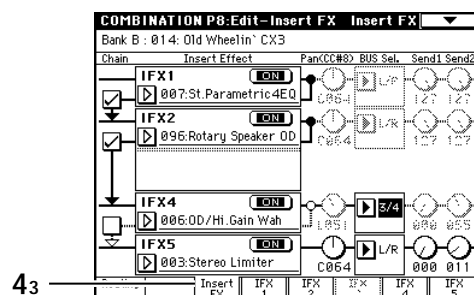
I parametri "Input Trim," "Ultra Boost," "Tube Gain" e "Output Level" rappresentano i controlli principali per le diverse sezioni del circuito VALVE FORCE, e possono

essere impostati con le manopole VALVE FORCE poste sul pannello superiore della tastiera.

Per alcuni Programmi, l'uso delle manopole o l'editing dei parametri (Valve Force) in riproduzione potrebbe causare rumori indesiderati.

4 Accedere alla pagina P8: Edit-Insert FX, tab Insert FX.

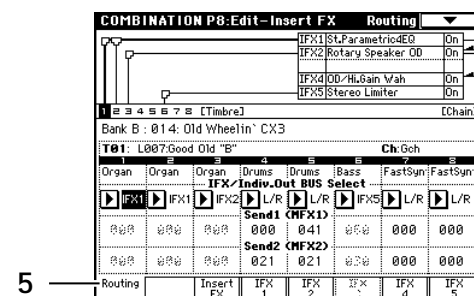
Premere il tasto [MENU] per richiamare la pagina del menù Jump, e premere l'area P8: Edit-Insert Effect. Premere infine la pagina tab Insert FX.



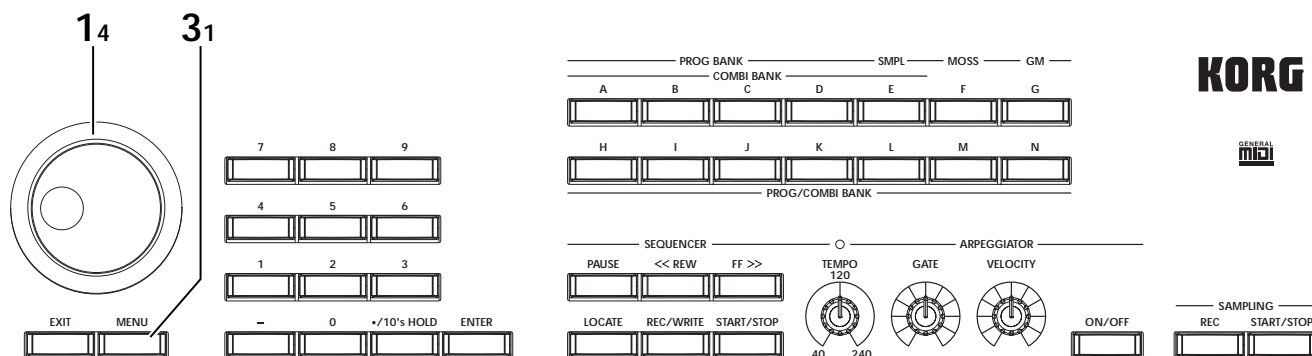
Il parametro post-IFX4 "BUS Select" è regolato su **3/4 (Tube)**, a segnalare il fatto che il segnale, una volta uscito dall'effetto Insert 4, è inviato al circuito Valve Force.

5 Accedere alla pagina P8: Edit-Insert FX, tab Routing.

Premere la pagina tab Routing.



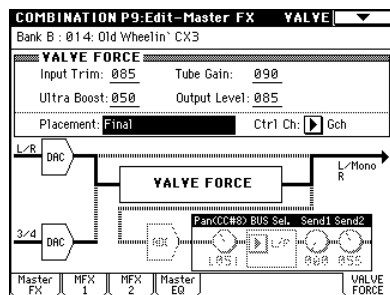
In questo caso, i Timbri di organo 1-3 sono impostati in modo tale da essere elaborati dagli effetti Insert IFX1, IFX2 ed IFX 4 (GO p.105) e dalla Valve Force. Per inviare i Timbri direttamente alla Valve Force (senza quindi passare dagli effetti Insert), impostare il parametro "BUS Select" (IFX/Indiv. Out BUS Select) su **3/4 (Tube)**.



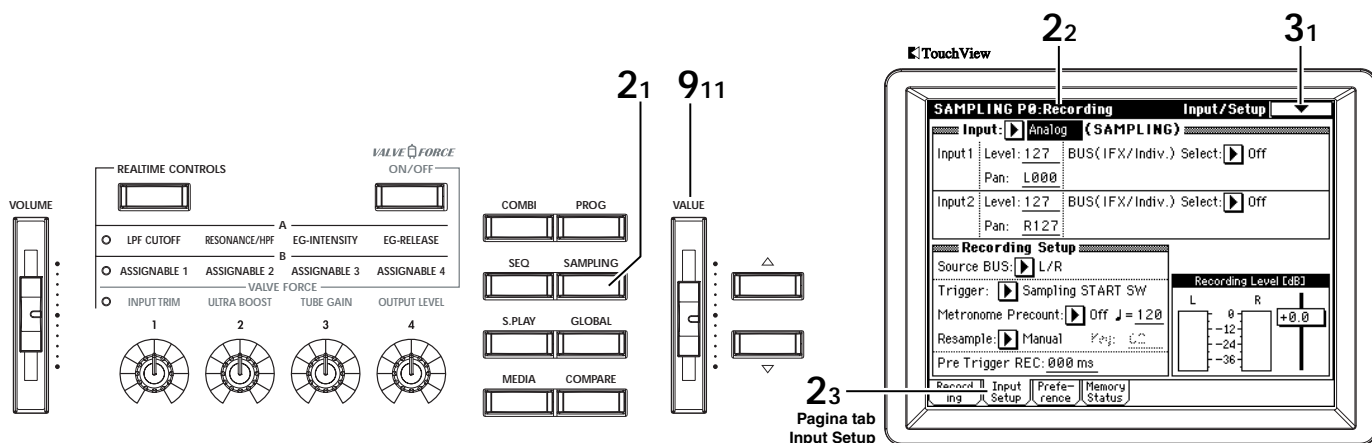
6 Accedere alla pagina P9: Edit-Master FX, tab VALVE FORCE.

Al punto 3 abbiamo visto come la Valve Force elabori il suono quando inserita sul bus 3/4. Il circuito può tuttavia essere collocato (inserito) anche allo stage finale del bus L/R, in modo da consentirne l'applicazione al segnale in uscita dall'EQ Master (e quindi a tutti i Timbri). Per sfruttare la Valve Force con questo tipo di configurazione, impostare il parametro **"Placement"** su **Final**. In questo caso, le impostazioni dei parametri **"Pan CC#8"**–**"Send2"** saranno ignorate.

Se per questa Combi si volesse (ad esempio) elaborare con la Valve Force anche il Programma di batteria (con l'Arpeggiatore attivato), sarà necessario impostare il parametro **"BUS Select"** post-IFX4 su **L/R** (punto 4 della procedura) e regolare **"Placement"** su **Final**.



Sampling (registrare un campione)



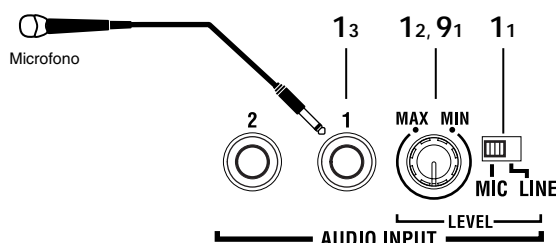
La TRITON Extreme è in grado di registrare materiale audio in mono o stereo a 48 kHz e 16-bit, e di eseguire il campionamento nelle modalità Sampling, Program, Combination e Sequencer (Open Sampling System) integrando le varie funzioni disponibili per ciascun ambiente operativo. Alcuni esempi:

- Campionamento di una parte vocale da un microfono e riproduzione della stessa in modalità “one-shot”.
- Invio del segnale in ingresso ad un effetto Insert / Valve Force e campionamento del materiale audio elaborato.
- In modalità Program, ricampionamento di una frase generata dall’Arpeggiatore.

Campionare una parte vocale da un microfono e riprodurla in modalità “one-shot”

Per utilizzare un microfono connesso all’ingresso AUDIO INPUT 1 e campionare una parte vocale in mono:

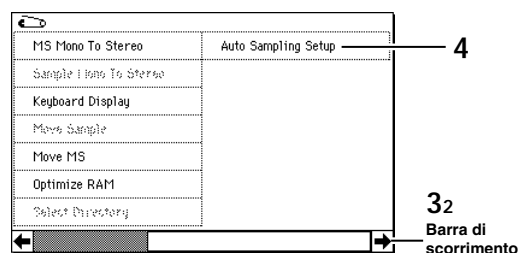
- Collegare un microfono all’ingresso AUDIO INPUT 1 sul retro della tastiera.**
Impostare lo switch AUDIO INPUT [MIC/LINE] in posizione **MIC**, ruotare la manopola [LEVEL] verso **MIN**, collegare il microfono ed impostare la manopola [LEVEL] all’incirca in **posizione centrale**.



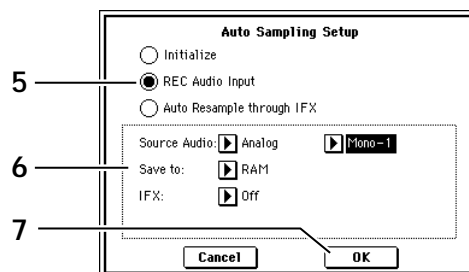
- Premere il tasto [SAMPLING].**
Si accede così alla modalità Sampling. Sul display appare la pagina Sampling P0: Recording. Per quest’esempio, selezionare la pagina tab Input/Setup.

note Se sul display appare una pagina differente da quella sopra menzionata, premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Input Setup.

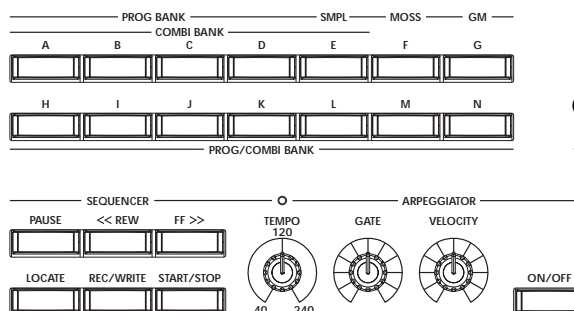
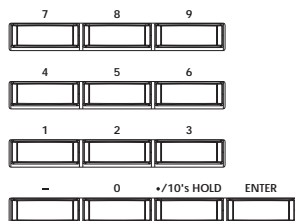
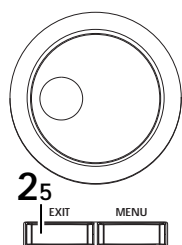
- Premere il pulsante del menù di pagina.**
Sul display appare il menù di pagina. Usare la barra di scorrimento per visualizzare il comando “Auto Sampling Setup.”



- Premere il comando “Auto Sampling Setup.”**
Sul display appare una finestra di dialogo. Il comando “Auto Sampling Setup” permette di impostare automaticamente i parametri necessari al campionamento in ciascuna modalità, e per tale motivo può essere utilizzato come ‘guida’ per iniziare le operazioni di registrazione dei campioni.
- Scegliere l’opzione “REC Audio Input.”**
Questo permette di effettuare le impostazioni necessarie per il campionamento di una sorgente audio esterna.



- Specificare le seguenti impostazioni per l’opzione REC Audio Input.**
Impostare “Source Audio” su **Analog** per campionare il segnale in ingresso ai jack AUDIO INPUT 1, 2.
Impostare “Mono-1/Mono-2/Stereo” su **Mono-1**, per consentire l’invio del segnale in ingresso al jack INPUT 1 al canale interno L e quindi il campionamento in mono.
Impostare “Save to” su **RAM** per registrare il campione sulla memoria RAM.

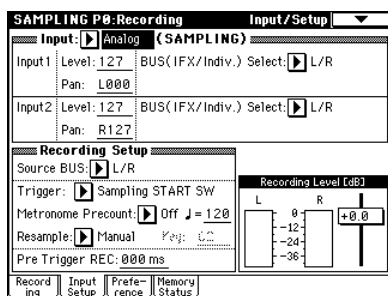


10₂, 12,
15₂, 15₄
9₆,
10₁, 15₁

Impostare il campo “IFX” su Off per impedire l’uso di qualsiasi effetto Insert durante il campionamento.

7 Premere il pulsante OK.

La TRITON Extreme imposta così automaticamente i seguenti parametri:



note Controllare che i parametri sotto descritti siano stati correttamente impostati:

Input 1 “Level”: 127, “Pan”: L000

“BUS (IFX/Indiv.) Select”: L/R

Parametri che determinano il livello d’ingresso del segnale audio ed il pan per INPUT 1, ed il bus L/R come destinazione.

“Source BUS”: L/R

Indica che il segnale da campionare è quello del bus L/R.

“Trigger”: Sampling START SW

Indica che il campionamento ha inizio alla pressione del tasto SAMPLING [START/STOP].

“Recording Level”: +0.0

Parametro che rappresenta il valore di default per la registrazione di un segnale audio esterno.

“Save to”: RAM

Indica che il suono sarà campionato sulla memoria RAM.

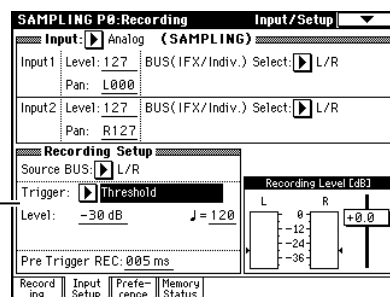
“Mode”: Mono-1

Mostra la modalità di campionamento (in questo caso, mono per il segnale inviato al canale L interno).

L’unico parametro che dovremo modificare è quello relativo all’impostazione di “Trigger”, che specifica in che modo dare inizio al campionamento. Per quest’esempio, impostiamolo in modo tale da far iniziare la registrazione nel momento in cui il segnale supera una determinata soglia di livello.

8 Impostare “Trigger” su Threshold, e regolare “Level” su -30.

Così facendo, la registrazione sarà avviata non appena il segnale audio in ingresso supererà i -30 dB in pausa di registrazione.



Impostare “Pre Trigger” su 005 ms.

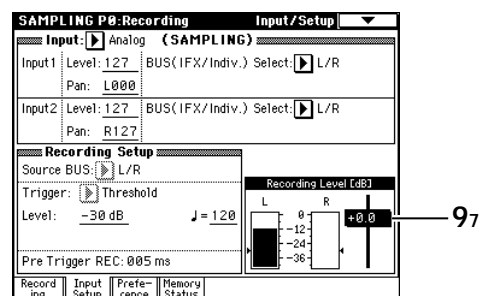
Questo permette di avviare il campionamento 5 ms prima dell’avvenuto superamento della soglia di livello, per consentire la registrazione anche dell’attacco del suono.

9 Regolare il livello di registrazione utilizzando la manopola [LEVEL] sul retro della tastiera.

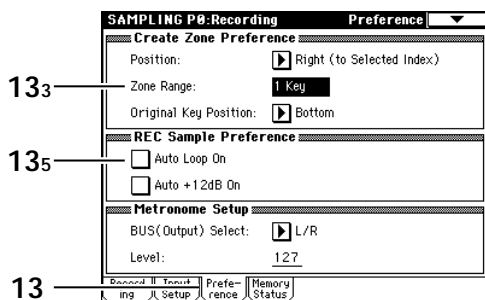
Provare la parte vocale da registrare con il microfono e controllare il livello d’ingresso. Impostare il livello più alto possibile senza tuttavia far apparire il messaggio “ADC OVERLOAD !!” (saturazione del convertitore A/D) sul display.

Premere il tasto SAMPLING [REC] e regolare il cursore virtuale “Recording Level”.

Controllare sul display il livello d’ingresso del segnale. Impostare il livello più alto possibile senza tuttavia far accendere l’indicazione “CLIP!!”. Usare il cursore [VALUE] etc. per modificare la posizione del cursore virtuale “Recording Level”.



- 10 Con il tasto SAMPLING [REC] ancora acceso, premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione.
- 11 Parlare nel microfono e pronunciare la frase che si desidera campionare.
(Ad esempio: "E' così")
La registrazione ha inizio nel momento in cui il segnale microfonico supera la soglia di "Level" pari a -30 dB.
- 12 Dopo aver pronunciato la prima frase, premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la registrazione.
Il primo campione è stato così creato ed assegnato automaticamente a "Sample (Sample Select)." Premere la nota sulla tastiera designata come "OrigKey" (C2 in questo caso) per riprodurre il suono appena registrato (pagina Recording).
- 13 Specificare come assegnare i singoli campioni al Multicampione. Il Multicampione rappresenta un insieme di campioni assegnati a determinate zone della tastiera e che complessivamente formano un Programma. Selezionare la pagina P0: Recording, tab Preference.



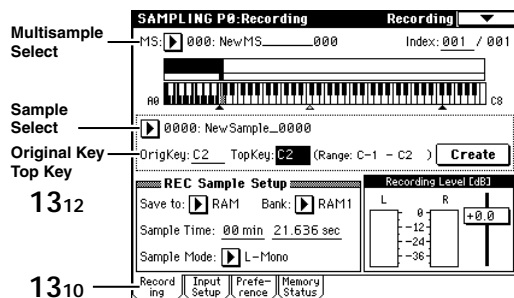
In questa pagina è possibile creare gli indici per l'assegnazione dei campioni alle note della tastiera.

Impostare "Zone Range" su 1Key.

In questo modo, l'indice creato sarà composto da una sola nota.

Premere la casella di selezione "Auto Loop On" per rimuovere il segno di spunta.

La funzione di loop automatico per il campione è stata così disabilitata.

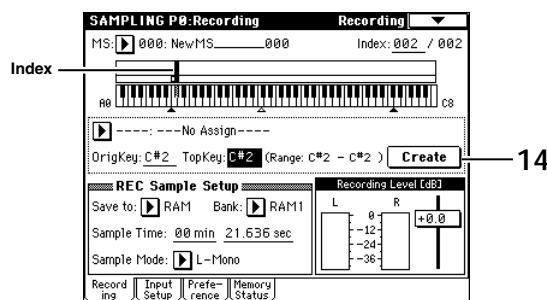


Premere la pagina tab Recording per accedere alla pagina P0: Recording, tab Recording.

Impostare "OrigKey" (Original Key) e "TopKey" su C2.

Il modo più facile di fare ciò è quello di tenere premuto il tasto [ENTER] e premere la nota C2 sulla tastiera. La pressione della nota assegnata ad "OrigKey" permette di riprodurre il campione in base all'intonazione originale. Se si desidera impostare il parametro con i tasti numerici, premere i tasti [3], [6] e quindi il tasto [ENTER].

- 14 Premere il pulsante Create.
Ciò determina la creazione di un nuovo indice (anche questo formato da una sola nota).



- 15 Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP].
Parlare nel microfono e pronunciare la seconda frase da campionare.
(Per es.: "Facile")

Dopo aver pronunciato la frase, premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la registrazione.

- 16 Ripetere i punti 14 e 15 della procedura per campionare altre frasi.
(Per es.: "Campionare", "Con", "La", "TRITON", "Extreme").

- 17 Premere le note della tastiera in ordine.
Partendo dalla nota C2, premere le note della tastiera in modo da suonare una scala cromatica ascendente, e verificare che i campioni registrati vengano riprodotti consecutivamente.
(In questo caso si dovrebbe riprodurre la frase "E' Così Facile Campionare Con La TRITON Extreme").

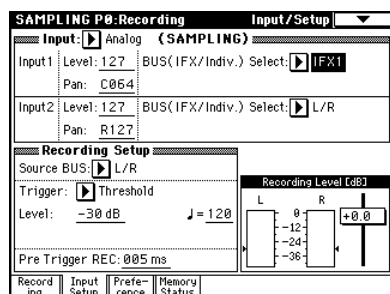
note Il campione "E' Così" assegnato alla nota C2 dovrebbe essere riprodotto in loop. Se si desidera disabilitare tale impostazione, rimuovere il segno di spunta dalla casella di selezione "Loop" nella pagina P2: Loop Edit. (GO p.73)

note Il Multicampione creato può essere utilizzato come un Programma oppure in una Combinazione (GP p.110)

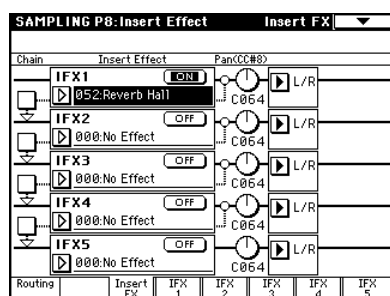
note Se si intende creare un altro Multicampione, premere il pulsante popup "MS" e quindi selezionare una entry vuota nella lista Multisample No. che appare sul display, oppure utilizzare i tasti numerici per inserire un valore e premere il tasto [ENTER]. Dopo aver creato il nuovo Multicampione, utilizzare il parametro "Sample Select" per definirne l'assegnazione dei campioni.

Applicare un effetto Insert all'audio in ingresso e campionare il risultato

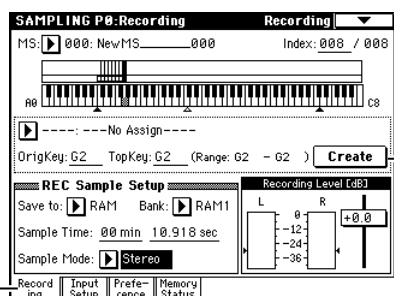
- 1 Premere la pagina tab Input Setup per accedere alla pagina P0: Recording, tab Input/Setup. Impostare nel campo Input1 "Pan" su C064, e "BUS" su IFX1.



- 2 Premere il tasto [MENU] per accedere alla pagina del menù Jump, e premere l'area P8: Insert Effect. Sul display appare la pagina P8: Insert Effect. Premere la pagina tab Insert FX.
- 3 Selezionare "IFX1", premere i tasti numerici [5], [2], e quindi il tasto [ENTER] per selezionare l'effetto 052: Reverb Hall. Premere il pulsante "IFX1 On/Off" per specificarne lo status ON.



- 4 Parlare nel microfono e verificare che la voce venga elaborata dal riverbero. I parametri dell'effetto usato possono essere modificati nella pagina tab IFX1.
- 5 Premere il tasto [EXIT], e quindi la pagina tab Recording.



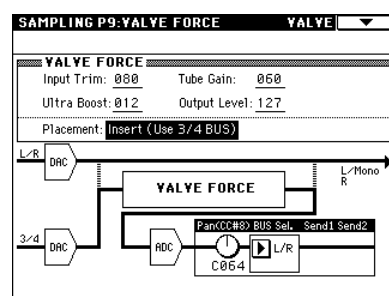
- 6 Impostare il parametro "Sample Mode" su Stereo. Questo permette di campionare in stereo il segnale dei canali interni L ed R.
- 7 Premere il pulsante Create per creare un indice.
- 8 Campionare il suono. Premere il tasto SAMPLING [REC] e quindi il tasto SAMPLING [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione. Pronunciare la frase che si desidera cam-

pionare. La registrazione ha inizio non appena il segnale in ingresso supera la soglia "Level" fissata a -30 dB. Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere la registrazione.

- 9 Suonare la tastiera. Premere la nota assegnata ad "OrigKey" per riprodurre il suono campionato.

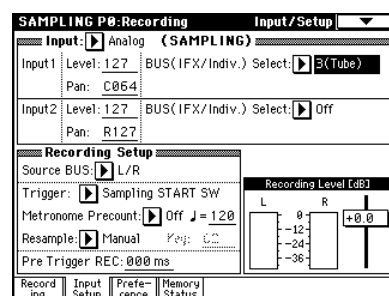
Applicare la Valve Force all'audio in ingresso e campionare il risultato

- 1 Premere ed accendere il tasto VALVE FORCE [ON/OFF] per abilitare il circuito Valve Force.
- 2 Premere il tasto [MENU] per aprire il menù Jump. Selezionare l'area P9: VALVE FORCE. Sul display appare la pagina P9: VALVE FORCE.



Impostare "Placement" su Insert (Use Indiv. 3/4 BUS).

- 3 Premere il tasto [EXIT], e quindi la pagina tab Input Setup per selezionare la pagina P0: Recording, tab Input/Setup. Impostare nel campo Input1 "Pan" su C064, e "BUS" su 3 (Tube). Con "Placement" regolato su Insert (Use Indiv. 3/4 BUS), la selezione di 3 (Tube), 4 (Tube) o 3/4 (Tube) permette l'invio del segnale al circuito Valve Force.



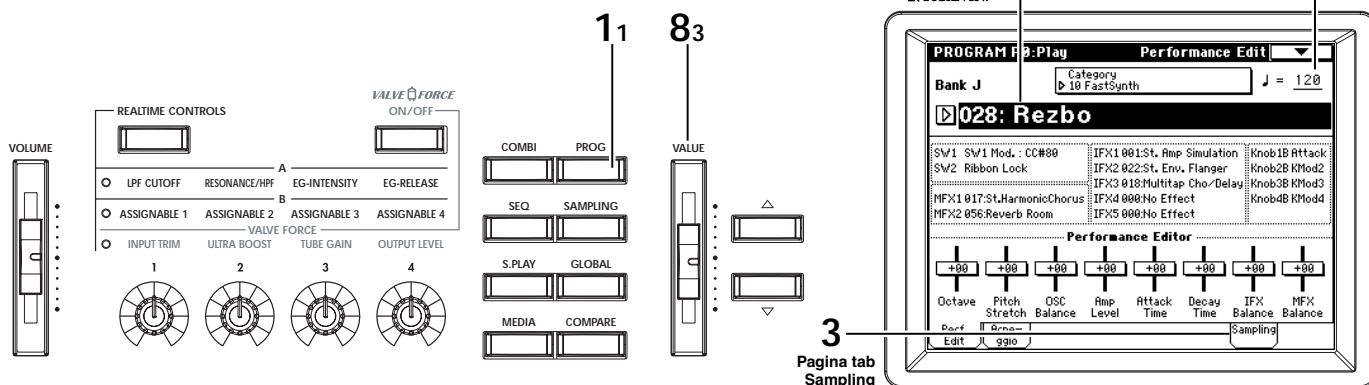
- 4 Campionare il suono così come descritto ai punti 5-9 di "Applicare un effetto Insert all'audio in ingresso e campionare il risultato".

note E' anche possibile campionare il suono utilizzando sia gli effetti Insert sia la Valve Force. (☞ GP p.142).

Salvare i Multicampioni ed i campioni su media

Per consentirne il riutilizzo anche dopo aver spento (e riacceso) la tastiera, i campioni registrati debbono essere salvati su media (acquistabile separatamente).

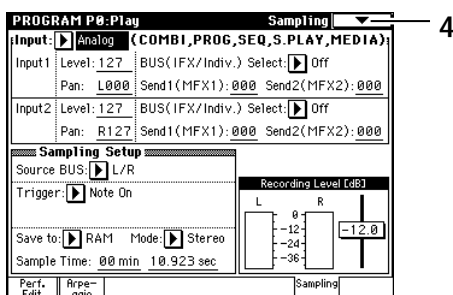
⚡ I (Multi)campioni registrati sono automaticamente cancellati allo spegnimento della tastiera. Per conoscere la procedura di salvataggio, consultare GO p.119. Per i dettagli sui tipi di media compatibili, fare riferimento a GO p.139.



Ricampionare una frase arpeggiata in modalità Program

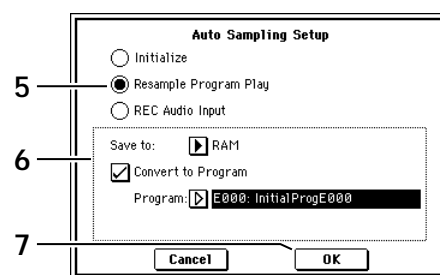
La TRITON Extreme consente di ricampionare una performance musicale in modalità Program o Combination (incluso l'utilizzo dell'Arpeggiatore) come dati audio. L'esempio che segue descrive come campionare una frase arpeggiata in modalità Program. Questo tipo di operazione può essere eseguita anche nelle modalità Combination o Sequencer.

- Selezionare il Programma da ricampionare.**
Premere il tasto [PROG] per entrare in modalità Program, e selezionare il Programma J028: Rezbo.
- Abilitare l'Arpeggiatore (tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] acceso), e suonare la tastiera per verificare che lo strumento generi una frase arpeggiata.**
- Controllare che il tempo dell'arpeggio ("J") sia pari a 120.**
- Premere la pagina tab Sampling per accedere alla pagina P0: Play, tab Sampling.**

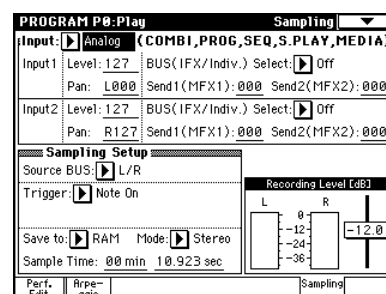


- Premere il pulsante del menù di pagina e selezionare il comando "Auto Sampling Setup."**
Sul display appare una finestra di dialogo.

- Scegliere l'opzione "Resample Program Play."**
Questo permette di impostare automaticamente i parametri relativi al ricampionamento della performance eseguita utilizzando il suono di un Programma.



- Impostare i parametri per l'opzione Resample Program Play.**
Impostare "Save to" su RAM per eseguire il ricampionamento sulla memoria RAM.
Spuntare la casella "Convert to Program." Così facendo, i dati ricampionati saranno automaticamente convertiti in un Programma (al termine della registrazione). Utilizzare il parametro "Program" per specificare il numero del Programma di destinazione sul quale convertire gli eventi ricampionati. Si consiglia a tal proposito l'uso dei Programmi del banco E.
- Premere il pulsante OK per eseguire il comando.**



note Controllare le seguenti impostazioni:

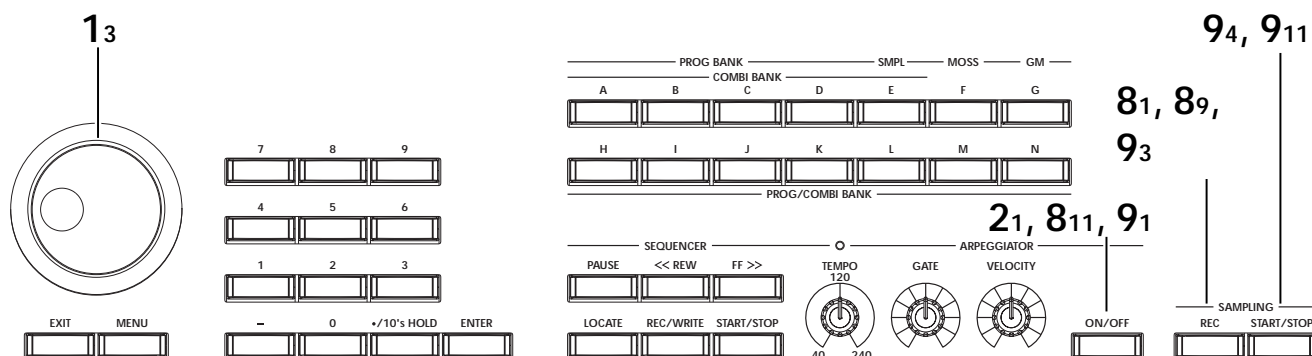
Input 1 "BUS (IFX/Indiv.) Select": Off

Input 2 "BUS (IFX/Indiv.) Select": Off

Impedisce l'ingresso del segnale ai jack INPUT 1, 2.

"Source BUS": L/R

Indica che il segnale da campionare è quello inviato al bus L/R.



“Trigger”: Note On

Indica che il campionamento ha inizio alla pressione della prima nota sulla tastiera.

“Recording Level”: -12.0

Parametro che rappresenta il valore di default per il ricampionamento.

“Save to”: RAM

Indica che il suono sarà campionato sulla memoria RAM.

“Mode”: Stereo

Mostra la modalità di campionamento (in questo caso, stereo).

note Con un tempo di “♩” pari a 120 (e con una divisione ritmica di 4/4 come in quest’esempio), la durata di ogni misura corrisponde a due secondi esatti. Di conseguenza, per campionare un segmento audio di una misura, impostare il tempo su un valore di 00 min 02.000 sec.

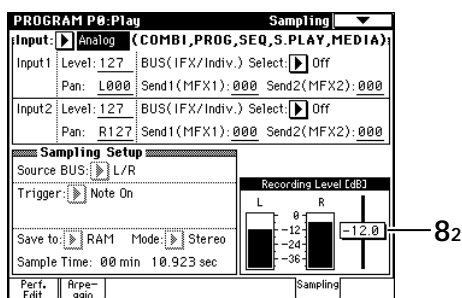
8 Regolare il livello di registrazione.

Premere il tasto SAMPLING [REC] ed utilizzare il cursore virtuale “Recording Level” per impostare il livello.

Attivare l’Arpeggiatore, suonare la tastiera ed impostare il livello più alto possibile senza tuttavia causare l’accensione dell’indicatore “CLIP!!”. La posizione del cursore “Recording Level” può essere modificata con il cursore [VALUE] etc.

Dopo aver effettuato tutte le impostazioni, premere il tasto SAMPLING [REC].

Premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF] per disabilitare l’Arpeggiatore.



note L’esecuzione del comando Resample Program Play determina l’impostazione del livello di registrazione a -12 dB, che impedisce l’accensione di “CLIP!!” anche con il volume del Programma al massimo livello.

9 Campionare il suono.

Premere ed accendere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].

Premere il tasto SAMPLING [REC].

Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per entrare in pausa di registrazione.

Suonare la tastiera.

La registrazione ha inizio alla pressione della prima nota sulla tastiera, e comprenderà tutti i suoni prodotti dallo strumento (inclusi gli effetti ottenuti con l’utilizzo dei controller etc.).

Premere il tasto SAMPLING [START/STOP] per interrompere il campionamento.

note La registrazione si interrompe automaticamente al termine del periodo specificato con il parametro “Sample Time”.

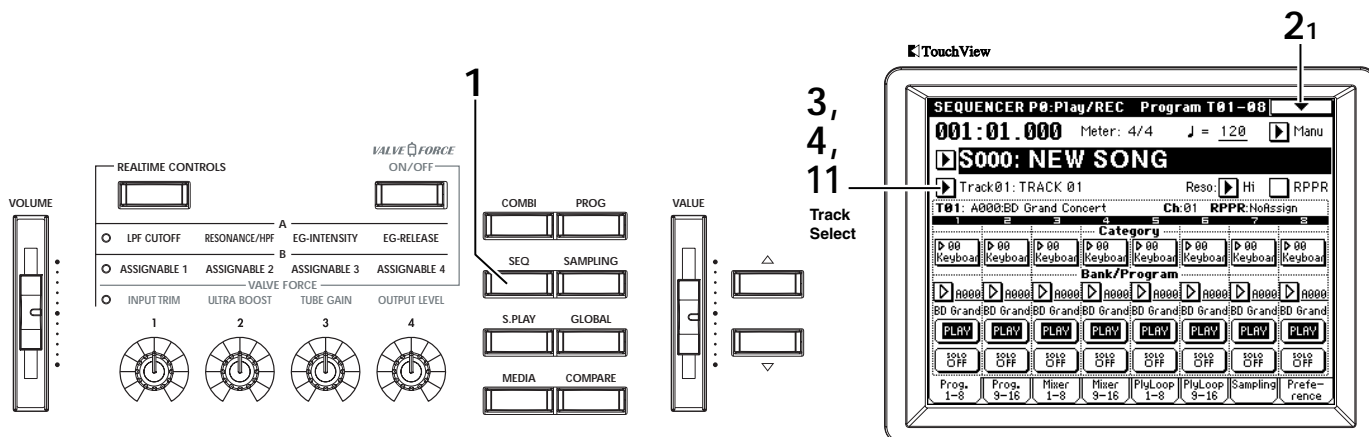
10 Ascoltare il suono campionato.

Premere la pagina tab Perf. Edit per selezionare la pagina P0: Play, tab Performance Edit, e selezionare il Programma per il quale è stata eseguita la conversione.

Se per esempio è stato scelto il Programma E000, premere il tasto [E], quindi il tasto numerico [0] ed infine il tasto [ENTER].

Premere la nota C2 sulla tastiera per riprodurre il suono campionato.

Produrre una Song



Questa parte del manuale descrive come usare il sequencer interno della TRITON Extreme. Gli esempi illustrati comprendono la registrazione in tempo reale, quella in step, diverse funzioni di utilità (Song template, pattern preset, Arpeggiatore), così come altri metodi di registrazione, tra i quali la RPPR e la In-Track Sampling (➤ GO p.52, 82).

note Gli esempi descritti presumono l'utilizzo della tastiera a partire dalla condizione di default, cioè lo stato in cui si trova lo strumento all'accensione.

Caricare una Song template e copiare i pattern preset (frasi ritmiche)

La TRITON Extreme è fornita di 16 Song template preset (più altre 16 locazioni utente), ciascuna delle quali contenenti Programmi ed impostazioni di pan, volume ed effetti capaci di adattarsi a moltissimi generi musicali. Caricando una Song template è quindi possibile iniziare immediatamente la registrazione senza doversi preoccupare ogni volta di effettuare le impostazioni che di solito si utilizzano.

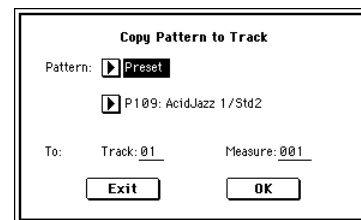
- 1 Premere il tasto [SEQ] per entrare in modalità Sequencer.
- 2 Caricare una Song template.
Premere il pulsante del menù di pagina e selezionare il comando "Load Template Song."
Sul display appare una finestra di dialogo.



Premere il pulsante popup sulla destra del campo "From", e selezionare la Song P13: Acid Jazz dal menù. Spuntare la casella di selezione "Copy Pattern to Track too?" per copiare sulla Song oggetto di caricamento anche il pattern ritmico di batteria.

Premere il pulsante OK per eseguire il comando.
Sul display appare una finestra di dialogo.

note Se si desidera specificare i Programmi e le impostazioni di volume "da zero", fare riferimento al paragrafo "Prepararsi alla registrazione" (➤ GO p.41).



Usare "Pattern" per selezionare il pattern che si desidera copiare.

Accertarsi che per entrambi i campi risulti selezionato (rispettivamente) Preset e P109: AcidJazz 1/Std2. In caso contrario, utilizzare i pulsanti popup ed i controller VALUE per effettuare la scelta.

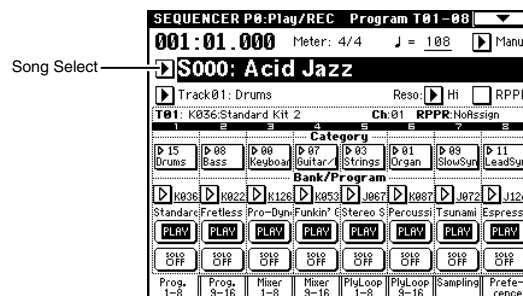
Per monitorare il pattern selezionato, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP]. Per interrompere la riproduzione, premere nuovamente il tasto [START/STOP].

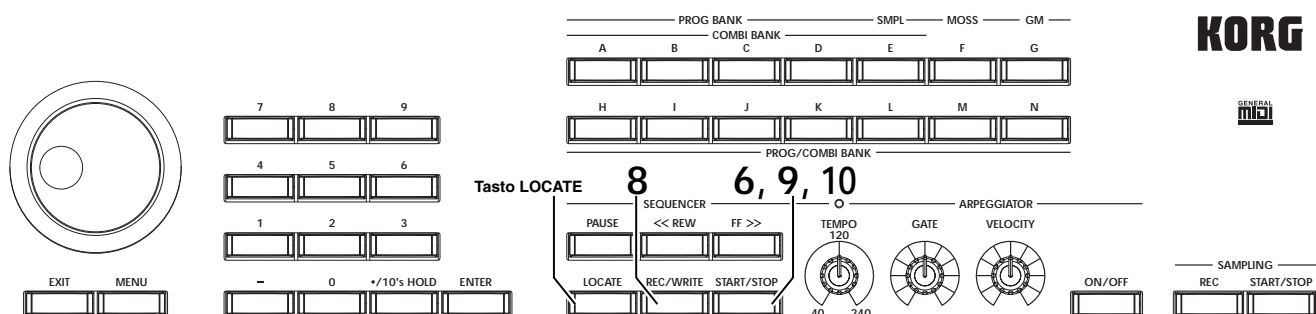
Premere il pulsante OK per copiare il pattern.

Notare come il valore di "Measure" cambi automaticamente da 001 a 009, ad indicare il fatto che il pattern è stato copiato per l'intervallo compreso tra le misure 1 ed 8; ripetendo l'operazione di copia sarà in seguito possibile incollare il pattern copiato a partire dalla misura 9.

Premere il pulsante Exit.

Nella pagina Sequencer P0: Play/REC, tab Program T01-08, il campo "Song Select" riporta la Song S000: Acid Jazz.





KORG

GENERAL
MIDI

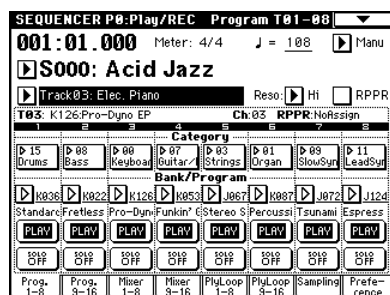
- 3 Suonare la tastiera e verificare come lo strumento riproduca il Programma di batteria assegnato alla traccia 1 della Song template.

Premere il pulsante popup alla sinistra di “Track Select”, e selezionare Track 02: Bass. Suonare la tastiera per monitorare il suono di basso.

La traccia così selezionata può essere suonata e registrata in tempo reale (fatta eccezione per le opzioni Multi REC o Master Track).

Selezionare il resto delle tracce T03–T08 e verificare ciascun suono (il sequencer della TRITON Extreme è dotato di sedici tracce, ma la presente Song template ne sfrutta soltanto le prime otto).

Utilizzare “Track Select” per selezionare T03: Elec.Piano.



Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per riprodurre il pattern preset copiato.

Suonare la tastiera insieme al pattern di batteria.

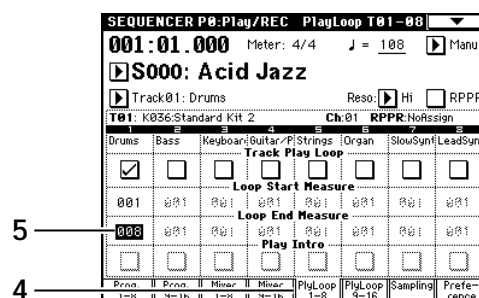
Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere la riproduzione, e premere il tasto [LOCATE] per tornare all'inizio della Song.

Il contatore indica 001:01.000.

Ripetere in loop determinate misure di una traccia (Track Play Loop)

L'esempio che segue descrive come utilizzare la funzione Track Play Loop per riprodurre in loop una frase di batteria.

- 4 Premere la pagina tab PlyLoop 1–8 per accedere alla pagina P0: Play/REC, tab PlayLoop T01–08.



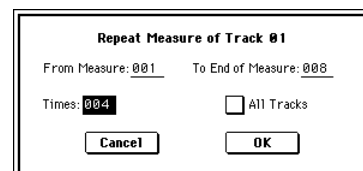
- 5 Spuntare la casella di selezione “Track Play Loop” della traccia 1, lasciare “Loop Start Measure” così com’è ed impostare “Loop End Measure” su 008.

- 6 Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] e verificare come la frase di batteria venga riprodotta in loop.

Una volta esaurito il numero di misure specificato dal parametro “Length” (il cui valore di default corrisponde a 64 misure), la Song si interrompe automaticamente.

note Utilizzando l’opzione “Play Intro” è anche possibile far iniziare il segmento in loop con una misura introduttiva (☞ GP p.62).

note La Track Play Loop continua a ripetere il loop per il numero di misure specificato con il parametro “Length.” Se si desidera limitare il numero di ripetizioni, oppure inserire altri tipi di eventi (per es.: un fill) sulla traccia, sarà necessario espandere il pattern in eventi di performance. Usare in questo caso il comando “Repeat Measure” del menù di pagina P5: Edit, tab Track Edit per specificare il numero di ripetizioni ed espandere il pattern in eventi di playback. Nella figura in basso è possibile notare come le misure 1–8 della traccia 1 saranno espanse per quattro volte (totale: 32 misure). Il risultato che si ottiene in questo caso è identico a quello che si avrebbe premendo per quattro volte il pulsante OK al punto 2b di “Copy Pattern to Track” (☞ GP p.82)



Registrazione Realtime

La registrazione Realtime è il metodo mediante il quale è possibile incidere “in tempo reale” sul sequencer l’esecuzione strumentale eseguita con la tastiera (incluso l’utilizzo dei controller etc.). Eccone un esempio:

- 7 Utilizzare “Track Select” per selezionare la traccia che si desidera registrare. Per quest’esempio, scegliere Track02: Bass.



Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per riprodurre la Song e provare la parte che si intende registrare, dopodiché premere nuovamente il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere il playback.

Premere il tasto [LOCATE].

- note** Per registrare frasi musicali complesse o veloci, decrementare il valore di tempo per rallentare la velocità del brano musicale modificando l'impostazione del parametro “**Tempo**.” Una volta inciso il passaggio, ripristinare il tempo originale e verificare il risultato.



- note** Utilizzando le funzioni **Quantize** e **Resolution** è possibile correggere il timing (precisione) delle note suonate durante la performance strumentale. Supponiamo ad esempio che durante la registrazione si siano suonate otto note leggermente fuori tempo, così come indicato nel pentagramma 1 della figura in basso. Utilizzando un valore di “**Reso**” (Resolution) pari a ♩ , sarebbe stato possibile correggere il timing delle note come illustrato nel pentagramma 2. Un'impostazione di **Hi**, invece, non prevede alcun tipo di correzione.



Una funzione analoga è rappresentata dal comando “**Quantize**” del menù di pagina (P5: Track Edit, tab Track Edit), che consente di correggere il timing delle note già registrate. Impostando cioè “**Quantize**” con una “**Resolution**” pari a ♩ e premendo il pulsante **OK** sarà possibile convertire la posizione delle note del pentagramma 1 in quella del pentagramma 2 (figura sopra). La funzione “**Quantize**” può anche essere utilizzata per aggiungere un deciso senso di “swing.” (GP p.84)

- 8 Premere il tasto SEQUENCER [REC/WRITE]. La TRITON Extreme entra in pausa di registrazione ed attiva il metronomo.

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

La registrazione ha inizio dopo due misure di conteggio preliminare.

Suonare la tastiera per circa 16 misure per registrare l’esecuzione strumentale.

Qualora si commettano degli errori o si decida di ripetere l’incisione, premere il tasto [START/STOP] e quindi il tasto [COMPARE].

La pressione del tasto [COMPARE] determina l’esecuzione della funzione Compare, che consente di ripristinare lo status pre-registrazione.

- 10 Una volta soddisfatti della propria performance, premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere la registrazione.

- note** Nel caso in cui solo una parte della registrazione risulti di proprio gradimento (ad esempio quella compresa tra le misure 5–8), è possibile usare la funzione Track Play Loop per porre in loop solo quel determinato segmento. Per fare ciò, andare alla pagina P0: Play/REC, tab PlayLoop T01-08, spuntare la casella di selezione “Track Play Loop” per la traccia 2, impostare “Loop Start Measure” su 005 e “Loop End Measure” su 008.

Premere quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP] per riprodurre in loop solo le misure specificate.

- note** Dopo aver premuto il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere il playback, la Song ritorna automaticamente alla misura dalla quale era partita la registrazione. Se si desidera tornare all’inizio del brano musicale, premere il tasto [LOCATE].

- 11 Per registrare un’altra traccia, usare “Track Select” per scegliere Track 03: Elec.Piano, ed incidere 16 misure.

Registrazione Realtime di un pattern di arpeggio

La performance di un pattern di arpeggio può essere registrata in una Song. L’impostazione della Song template usata nel nostro caso prevede l’uso dell’Arpeggiatore per la traccia 4.

- 1 In “Track Select,” selezionare Track04: Guitar.



- 2 Premere il tasto ARPEGGIATOR [ON/OFF].

- 3 Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] e suonare note singole oppure accordi.

Verificare che l’arpeggio sia in sincronia con il tempo della batteria, e provare la parte che si desidera registrare.

- 4 Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere il playback.

Premere il tasto [LOCATE] per tornare all’inizio del brano musicale.

- 5 Iniziare la registrazione.

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

Premendo le note durante il conteggio preliminare, l’Arpeggiatore memorizzerà le note suonate e le riprodurrà nel momento in cui la registrazione avrà inizio.

Suonare la tastiera per circa 16 misure per registrare la performance strumentale.

Premere il tasto **SEQUENCER [START/STOP]** per interrompere la registrazione.

Qualora si commettano degli errori o si decida di ripetere l'incisione, premere il tasto **[START/STOP]** e quindi il tasto **[COMPARE]**.

note La registrazione include anche le note generate dall'Arpeggiatore. Se si modifica l'impostazione delle **manopole ARPEGGIATOR [GATE]** o **[VELOCITY]** durante la registrazione, la TRITON Extreme considererà tali variazioni come eventi musicali per consentirne l'incisione sul sequencer e la successiva riproduzione. Da notare, tuttavia, che non sarà in seguito possibile per tali note sovraincidere ulteriori eventi di **[GATE]** o **[VELOCITY]** una volta terminata la registrazione.

Registrazione Step

La registrazione Step permette di specificare a priori sul display LCD il timing, la durata, la velocity etc. di ciascuna nota, e di inserirne il relativo pitch mediante l'uso della tastiera. La registrazione tuttavia può in questo caso comprendere solo gli eventi di note-on/off.

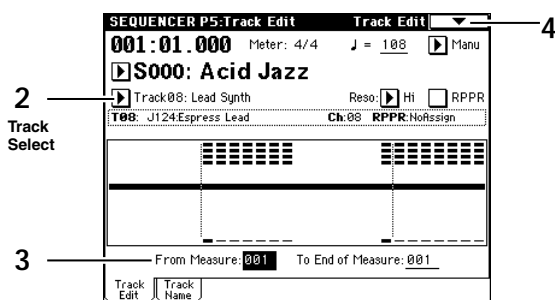
Questo tipo di registrazione è particolarmente utile qualora si intenda creare beat piuttosto meccanici e precisi, oppure nel caso in cui la parte da suonare sia talmente difficile da risultare impossibile per la tecnica strumentale in proprio possesso.

note Le frasi particolarmente complesse possono anche essere registrate in tempo reale rallentando il tempo (velocità) del brano musicale.

Ecco un esempio di registrazione Step:

- 1 Premere il tasto **[MENU]** per accedere al menù **Jump**, e premere l'area **P5: Track Edit**.

Sul display appare la pagina **P5: Track Edit**, tab **Track Edit**.



- 2 Impostare **"Track Select"** su **Track 08: Lead Synth**.

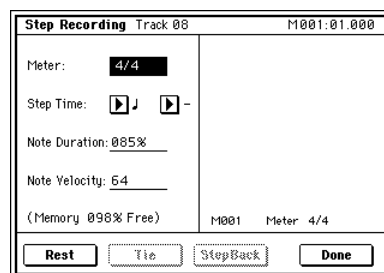
Per quest'esempio inseriremo delle note utilizzando un suono di synth analogico.

- 3 Regolare **"From Measure"** su **001**.

Questo permette di far iniziare l'inserimento degli eventi a partire dalla misura 1.

- 4 Premere il pulsante del menù di pagina, e selezionare il comando **"Step Recording"**.

Sul display appare una finestra di dialogo.



- 5 Impostare il campo **"Step Time"** per specificare il valore di base per le note e le pause da inserire.

Il pulsante popup di sinistra consente la selezione del valore di nota, compreso tra ♩ (nota intera)– ♩ (32mi di nota). Per quest'esempio, scegliere il valore ♩ (16mi di nota).

Se si desidera inserire note terzinate o puntate, utilizzare il pulsante popup di destra, e scegliere **"3"** per le note terzinate, oppure **"."** per quelle puntate. Selezionare invece **"–"** qualora si desideri utilizzare le note in base a quanto specificato con il pulsante popup di sinistra.

"Note Duration" indica la durata della nota. Valori bassi del parametro producono l'effetto di staccato, mentre con valori superiori è possibile simulare il legato. Lasciare per il momento immutata l'impostazione del parametro.

"Note Velocity" rappresenta la velocity (cioè la dinamica di esecuzione). Il volume delle note è in questo caso direttamente proporzionale al valore impostato. Specificare un valore di circa **090**.

Un'impostazione di **Key** per questo parametro determina l'uso dei valori di velocity relativi alla forza con la quale si sono effettivamente premute le note sulla tastiera.

- 6 Premere e rilasciare la prima nota sulla tastiera.

La nota premuta viene indicata sul display LCD in valori numerici. In alto a destra, **M001:01.000** cambia in **M001:01.048**, che rappresenta la locazione sulla quale sarà inserita la nota successiva.

Continuare a premere altre note per inserire una melodia. E' naturalmente anche possibile cancellare le note o le pause, così come inserire pause e legature.

- Per **cancellare una nota o una pausa**, premere il **pulsante Step Back**. La nota precedentemente inserita viene così cancellata.
- Per inserire una **pausa**, premere il **pulsante Rest**. La pausa inserita avrà un valore pari a quello stabilito con il parametro **"Step Time"**.
- Per modificare la durata di una nota, cambiare il valore di **"Step time"** prima di effettuarne l'inserimento. Qualora tuttavia si desideri estendere la **durata di una nota (legatura)**, premere il **pulsante Tie**. Questo determina l'estensione della nota precedente in base al valore di **"Step time"**.



note Per verificare il pitch della nota che ci si appresta ad inserire, premere il tasto **[PAUSE]** e poi la nota sulla tastiera. Questo permette di riprodurre il suono della nota **ma senza determinarne l'inserimento**. Premere nuovamente il tasto **[PAUSE]** per ripristinare la procedura di registrazione Step.

note Per inserire un accordo, premere le note componenti l'accordo. Le note non debbono necessariamente essere premute contemporaneamente. Infatti, l'inserimento di più note sulla stessa locazione ha luogo fin tanto che si mantengono premute le note sulla tastiera (per inserire ad esempio un accordo di DO: premere e mantenere premuta la nota DO; premere e mantenere premuta la nota MI; premere la nota SOL e rilasciare tutte le note premute).

Nel nostro esempio, comunque, il Programma assegnato alla traccia 8 non è in grado di riprodurre accordi, dato che l'oscillatore del Programma è impostato in modalità Mono. In altre parole, poichè la traccia è regolata con "Force OSC Mode" PRG, la tastiera utilizza l'impostazione di "Voice Assign Mode" Mono assegnata al Programma J124: **Espress Lead**.

7 Una volta terminato l'inserimento delle note, premere il pulsante Done.

8 Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per riprodurre la sequenza inserita.

La registrazione in Step determina la cancellazione di tutti gli eventi collocati nelle misure successive a quella dalla quale si è iniziato l'inserimento delle note.

Per tale motivo, qualora si desideri reinserire altri tipi di eventi a partire da una misura qualsiasi all'interno della Song e per una traccia già contenente dati musicali, è consigliabile effettuare dapprima la registrazione in Step su una traccia non utilizzata, e quindi eseguire i comandi "Move Measure" o "Copy Measure" (☞ GP p.82).

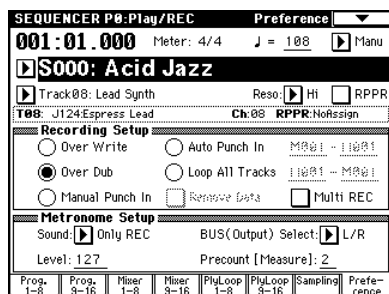
Per modificare o aggiungere eventi alle tracce registrate, utilizzare la funzione "Event Edit" (☞ GP p.79).

Usare i controller per registrare variazioni timbriche

L'effetto causato dall'uso dei controller o dal movimento del joystick può essere registrato insieme alla performance strumentale. L'esempio in basso descrive come ottenere ciò per la traccia appena registrata con il metodo in Step ("Registrazione Step", ☞ p.27).

1 Premere il tasto [EXIT] e quindi la pagina tab Preference per accedere alla pagina P0: Play/REC, tab Preference.

2 Impostare il campo "Recording Setup" su Over Dub. Questo permette di aggiungere ulteriori eventi alla traccia già registrata.



3 Verificare che in "Track Select" risulti selezionato **Track08: Lead Synth**.

Premere il tasto SEQUENCER [START/STOP] per avviare il playback, ed usare i controller ed il joystick per provare la parte da incidere. Premere quindi il tasto SEQUENCER [START/STOP] per interrompere la riproduzione e poi il tasto [LOCATE].

4 Iniziare la registrazione.

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

La registrazione ha inizio dopo due misure di conteggio preliminare.

Utilizzare i controller LPF CUTOFF o RESONANCE/HPF ed il Joystick (assi $\pm Y$) per registrare l'effetto desiderato.

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

Qualora si commettano degli errori o si decida di ripetere l'incisione, premere il tasto [START/STOP] e quindi il tasto [COMPARE].

Registrare il suono di una Combinazione "così com'è"

Nel caso in cui, mentre si sta provando il suono di un Programma o una Combi, si venga improvvisamente colpiti da furore creativo e si desideri iniziare a registrare una parte particolarmente ispirata prima che questa prenda definitivamente il volo, è possibile ricorrere alla funzione Auto Song Setup. Questa funzione utilizza le impostazioni della Combi o del Programma correntemente selezionato, e le trasferisce su una Song in modalità Sequencer. Per maggiori dettagli, consultare la GO a p.58.

Salvare una Song

Una volta completata una Song, è necessario effettuarne il salvataggio su media (non fornito di serie) qualora si intenda riutilizzare il materiale una volta spenta e riaccesa la tastiera.

Tutti i dati del sequencer vengono automaticamente cancellati allo spegnimento dello strumento. Per i dettagli relativi al salvataggio dei dati, fare riferimento a GO p.119. Per conoscere i tipi di media compatibili con la TRITON Extreme, consultare GO p.139.

Con questo termina il manuale Guida di Base della TRITON Extreme.

Le funzioni introdotte con il presente documento rappresentano solo una minima parte di ciò che la TRITON Extreme è capace di offrire in termini musicali.

Si raccomanda a tal proposito di proseguire la conoscenza dello strumento con la lettura della "Guida Operativa" e della "Guida ai Parametri" (entrambe incluse con il prodotto) con le quali è possibile approfondire ulteriormente le numerose funzioni della TRITON Extreme.