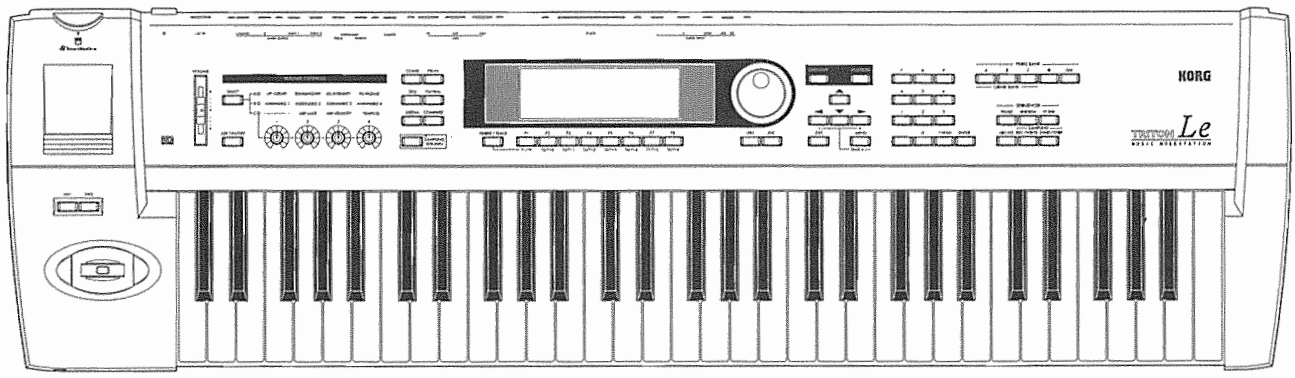
TRITON *Le*

MUSIC WORKSTATION

Manuel de base

Veuillez d'abord lire ce guide



HI HYPER INTEGRATED SYNTHESIS SYSTEM

GENERAL midi

KORG

Pour garantir une longue vie de l'appareil et une utilisation sans problème, veuillez lire attentivement le présent manuel.

Précautions

Emplacement

Evitez de ranger/d'utiliser cet appareil dans les endroits suivants, car cela pourrait entraîner des pannes.

- En plein soleil
- Dans un endroit excessivement chaud ou humide
- Dans un endroit particulièrement sale ou poussiéreux
- Dans un endroit soumis à des vibrations excessives

Alimentation

Branchez l'adaptateur CA/CA fourni à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Cet appareil comporte un micro-ordinateur. Des récepteurs radio ou téléviseurs placés à proximité peuvent être affectés par le fonctionnement de l'appareil. Utilisez cet appareil à une distance convenable de récepteurs radio et téléviseurs.

Manipulation

Pour éviter d'endommager l'appareil, n'appuyez pas trop fort sur les commandes ni les boutons.

Entretien

Si le boîtier extérieur devient sale, essuyez-le avec un chiffon doux et sec. N'utilisez pas de produits de nettoyage liquides, tels que du benzène ou du diluant, ni de produits abrasifs ou inflammables.

Conservez le manuel

Après avoir lu ce manuel, conservez-le en lieu sûr de manière à pouvoir le retrouver si vous en avez encore besoin.

Eléments étrangers dans l'unité

- Ne placez jamais de tasses, de vases ou autres récipients contenant de l'eau au-dessus de cet appareil. La pénétration de liquide pourrait endommager l'appareil ou entraîner un risque d'incendie ou de choc électrique.
- Veillez à ne pas laisser tomber de petits objets métalliques tels que des épingles à cheveux, pièces de monnaie, etc. à l'intérieur de l'appareil. Si des objets métalliques sont tombés à l'intérieur de l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez l'adaptateur secteur de la prise de courant. Contactez ensuite le revendeur Korg le plus proche ou le magasin où vous avez acheté cet appareil.

Marque CE de conformité aux normes de sécurité européennes

La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC). Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996. La marque CE attachée après le 1 janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC), à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC) ainsi qu'à la directive relative au courant de basse tension (73/23/EEC).
Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC) et à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC).

Manipulation des données

Un dysfonctionnement de l'instrument peut entraîner la perte des données contenues dans sa mémoire. Nous vous recommandons vivement d'archiver vos données importantes sur support externe (SmartMedia etc.). Korg décline toute responsabilité en cas de dommage causé par la perte des données.

A propos du droit d'auteur

Cet appareil professionnel a été conçu pour la manipulation de matériel audio dont vous détenez les droits d'auteur ou dont le détenteur de ces droits vous a donné la permission de copier le matériel, ou dans le cadre d'activités ne constituant pas une infraction à la législation régissant le droit d'auteur. Sachez que l'utilisation de matériel audio protégé sans l'autorisation de l'ayant droit constitue une infraction à la législation concernant le droit d'auteur et est dès lors susceptible d'être sanctionnée. En cas de doute, veuillez adresser vos questions à une personne compétente en matière de droit.

---

* SmartMedia™ est une marque déposée de Toshiba Corporation.

* Les noms de sociétés, noms de produits et noms de formats, etc. dans ce manuel sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Nous vous remercions d'avoir choisi la station de travail **Korg** TRITON *Le*.
Afin de pouvoir exploiter au mieux toutes les fonctions de l'instrument, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre chacune de ses consignes d'emploi.

A propos de ce manuel

Organisation et emploi des manuels du TRITON Le

Le TRITON Le est accompagné des manuels suivants:

- le Manuel de base
- le Guide des paramètres
- le fascicule Voice Name List (liste des sons)

Manuel de base

Veuillez tout d'abord lire attentivement ce manuel afin de faire connaissance avec l'instrument et de vous familiariser avec la manière d'effectuer les opérations élémentaires.

La section **"Introduction"** décrit le but de chacune des parties du manuel, explique la manière d'effectuer les connexions, détaille les opérations élémentaires et donne un aperçu de chacun des modes.
La section **"Tour d'horizon rapide"** couvre les fonctions élémentaires (écoute des morceaux de démonstration, sélection des sons, utilisation des fonctions de jeu). Si vous souhaitez vous mettre directement à l'ouvrage, veuillez commencer par lire cette section.
La section **"Fonctions de base"** décrit pour chacun des modes les étapes nécessaires à l'édition des sons, à l'enregistrement via le séquenceur et à l'enregistrement d'échantillons (si l'option EXB-SMPL est installée). Vous trouverez également dans cette section des explications relatives à l'emploi de la fonction d'arpégiateur et des effets.
Dans la section **"Appendices"**, vous trouverez une section de dépannage, une liste des caractéristiques techniques ainsi que diverses autres informations.

Guide des paramètres

Le Guide des paramètres décrit les paramètres et leur emploi ainsi que les réglages proposés par le modèle TRITON Le. Les informations sont organisées dans ce guide par mode et par page d'écran. Vous trouverez également dans ce guide une description ainsi que des informations relatives à chacun des effets et aux paramètres respectifs des effets.
Ce guide vous sera très utile à chaque fois que vous vous retrouvez face à une page d'écran ou un paramètre inconnu, ou quand vous souhaitez un complément d'information sur une fonction particulière.

Fascicule Voice Name List

Vous trouverez dans ce fascicule la liste des multi-échantillons et des échantillons de batterie intégrés dans le TRITON Le ainsi que la liste des Combinations, des Programs, des Drum Kits et des motifs d'arpège définis à l'usine.
Ces listes vous seront utiles quand vous souhaitez plus d'informations sur les sons programmés à l'usine.

Conventions employées dans ce manuel

Références aux modèles TRITON Le

Le TRITON Le est disponible dans une version à 76 touches et dans une version à 61 touches, qui seront toutes deux désignées dans ce manuel par l'appellation "TRITON Le". Les illustrations des panneaux avant et arrière de ce manuel montrent le modèle à 61 touches mais s'appliquent aussi au modèle à 76 touches.

Abréviations utilisées pour les manuels: Mdb, Gdp, VNL

Dans la documentation du TRITON Le, les abréviations suivantes sont utilisées pour désigner les trois manuels:

Mdb: le Manuel de base
Gdp: le Guide des paramètres
VNL: le fascicule Voice Name List

Commutateurs et boutons [ ]

Les commutateurs, commandes et boutons équipant le panneau du TRITON Le sont encadrés par des crochets.

Paramètres affichés à l'écran " "

Les paramètres affichés à l'écran sont identifiés dans ce manuel par des guillemets " ".

Police en gras

Les valeurs de paramètres sont imprimées dans une police en gras.
Les informations plus importantes sont également imprimées dans une police en gras.

Etapes des procédures ① ② ③ ...

Les étapes divisant chacune des procédures sont repérées par les numéros ① ② ③, ...

☞p.■, ☞Gdp p.■

Ces symboles vous renvoient respectivement à un numéro de page du Manuel de base ou du Guide des paramètres.

Symboles ✍, note, MIDI

Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité, des recommandations et des explications ayant trait au MIDI.

Exemples de pages d'écran

Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Veuillez noter que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre instrument.

Informations relatives au MIDI

"CC#" désigne les numéros de changement de commande.
Dans les informations relatives au MIDI, les **nombres entre crochets** [ ] font toujours référence à des nombres hexadécimaux.

Sommaire

Introduction 1

Présentation du TRITON Le 1
Caractéristiques principales 1
Aperçu des modes 3

Panneaux avant et arrière 5
Panneau avant 5
Panneau arrière 8
Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD 10

Connexions 12
Connexions à des appareils audio, etc. 12
1. Connexion au secteur 12
2. Connexion à des enceintes 12
3. Connexion de pédales, etc 13
Connexions à un dispositif MIDI/ à un ordinateur (prises MIDI) 13
1. Connexion à un dispositif MIDI 13
2. Connexion à un ordinateur 13
Connexion de l'option 13
1. Connexions à l'entrée audio 13
2. Connexions SCSI 13

Fonctions élémentaires du TRITON Le 14
Choix du mode, pages et onglets; réglages des paramètres 14
1. Sélection de modes 14
2. Sélection des pages et des onglets 14
3. Choix des paramètres 15
4. Réglage de valeur d'un paramètre 15

Tour d'horizon rapide 17

Mise sous/hors tension 17
1. Mise sous tension 17
2. Mise hors tension 17

Ecoute d'un morceau de démonstration .. 18
Chargement des données de démonstration en mode Global 18
Sélection et reproduction d'un morceau de démonstration en mode Sequencer 18
Reproduction d'une liste de repères (Cue List) 19

Sélection et utilisation des Programs . 20
Choix d'un numéro de Program 20

Sélection et utilisation des Combinations . 22
Sélection d'une Combination 22

Contrôle du son avec les fonctions de jeu 23
Joystick 23
Boutons [SW1] et [SW2] 23
Contrôleurs REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4] 24
Jeu sur le clavier 25
Pédales 25

Utilisation de l'arpégiateur 26
Utilisation de l'arpégiateur en mode Program 26
Réglages définis via les commandes 26
Réglages définis à l'écran 27
Utilisation de l'arpégiateur en mode Combination 28
Réglages définis à l'écran 29

Utilisation de la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel 30

Simples éditions de Programs 31
Réglages via les éditeurs de jeu 31
Réglages via les commandes en temps réel 31

Simples éditions de Combination 32
Exemple d'édition 32

Echantillonnage (enregistrer un échantillon) 34
Echantillonner un son et le reproduire une seule fois 34
Utilisation de l'effet d'insertion pendant l'échantillonnage 36
Assigner un nom à un échantillon ou un multi-échantillon 36
Sauvegarde de données d'échantillonnage 37

Conversion d'un multi-échantillon en Program 37
Echantillonnage et reproduction en boucle d'une phrase de batterie 38

Fonctions de base 41

Sauvegarde de données 41
Types de données que vous pouvez sauvegarder 41
Sauvegarde dans la mémoire interne.. 42
Sauvegarde d'un Program ou d'une Combination 42
Sauvegarde des réglages du mode Global, des Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur créés en mode Global 44
Sauvegarde externe de vos données... 45
Sauvegarde par transfert MIDI..... 46

Recharger les sons d'usine 47
Chargement des données Preload..... 47

Mode Program 48
Organisation d'un Program..... 48
Edition de base d'un Program 48
Réglages Oscillator 49
Réglages Controller 51
Réglages de hauteur 51
Réglages de timbre 52
Réglages d'amplificateur 53
Réglages d'arpégiateur 55
Réglages BUS..... 55
Réglages de l'effet d'insertion..... 55
Quelques détails à propos de la modulation alternative 55

Mode Combination 56
Organisation d'une Combination..... 56
Editions élémentaires de Combination..... 56
Assignation de Program, panoramique et volume des Timbres 1~8..... 57
Réglages de fonctions de jeu 58
Réglages de statut, de canal MIDI et de mode de jeu..... 58
Réglages de retard et de gammes..... 59
Réglages de superposition et de partage.. 59
Réglages de zone de toucher..... 60
Réglages de filtre MIDI 60
Réglages d'arpégiateur 60
Réglages de routage..... 60
Réglages de l'effet d'insertion..... 60
Réglages des effets maîtres..... 60

Mode Sequencer..... 61
Caractéristiques du séquenceur..... 61
Organisation du mode Sequencer 62
Songs (morceaux)..... 62
Motifs (Patterns)..... 62
Listes de repères (Cue List)..... 62
Création d'un Song 63
Création du Song de base 63
Edition de Song 69
Création et reproduction d'une liste de repères..... 71
Création et enregistrement de données RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel) 72
Création de données RPPR..... 73
Reproduction RPPR..... 74
Enregistrement en temps réel avec accompagnement RPPR 74
Enregistrement des sons d'une Combination 75
Précautions et autres fonctions liées au mode Sequencer..... 77
Enregistrement 78
Enregistrement d'une piste et d'un motif. 78

Mode Sampling 82
Caractéristiques de l'option EXB-SMPL. 82
Organisation du mode Sampling..... 83
En mode Sampling..... 83
Samples et Multisamples 83
Enregistrement d'échantillon 84
Préparatifs 84
Echantillonnage manuel..... 85
Echantillonnage automatique 86
Création de renvois pour multi-échantillons .. 87
Utilisation de boucles..... 88
Edition des échantillons (formes d'onde) 89
Edition de multi-échantillons..... 90
Edition des renvois 90
Modification des paramètres des renvois. 90
Conversion d'un multi-échantillon en un Program 91
Diviser un échantillon avec Time Slice et le reproduire en mode Sequencer avec la fonction RPPR..... 91

Mode Global 93
Création d'un Drum Kit 93
A propos des Drum Kits 93
Edition d'un Drum Kit 94
Mode Media 96
Organisation du mode Media 96
Les supports pouvant être utilisés 96
Formatage d'un support 96
Précautions pour le maniement des cartes SmartMedia 96
Chargement des données 97
Types de données pouvant être chargées 97
Chargement de données 97
Sauvegarde de données 98
Types de données que vous pouvez sauvegarder 98
Réglages Arpeggiator 99
Réglages Arpeggiator pour les Programs ... 99
Arpégiateur actif/coupé 99
Réglages de l'arpégiateur 99
Lien entre l'arpégiateur et un Program ... 101
Réglages Arpeggiator en modes Combination et Sequencer 101
Arpégiateur actif/coupé 101
Réglages Arpeggiator 101
Lien entre l'arpégiateur et une Combination . 102
Création d'un motif d'arpège utilisateur ... 103
A propos des motifs d'arpège utilisateur 103
Edition d'un motif d'arpège utilisateur .. 103
Edition de deux arpégiateurs 106
Synchronisation de l'arpégiateur 107
Synchronisation des arpégiateurs A et B 107
Synchronisation des arpégiateurs et du séquenceur en mode Sequencer 107
Synchronisation avec un séquenceur externe en modes Program, Combination ou Sequencer 107
Réglages d'effets 108
Les effets et les modes 108
Acheminement (routage) et paramètres d'effets 108
Réglages d'effets pour les Programs 108
Réglages d'effets en mode Sampling (nécessite l'option EXB-SMPL) 110
A propos de la modulation dynamique (Dmod) 111
Autres fonctions 113
Accord sur d'autres instruments/ Transposition 113
Contournement des effets 113
Choix de la fonction du commutateur et de la pédale assignable (ASSIGNABLE Switch/Pedal) 113
Réglage de l'influence du toucher ou de l'Aftertouch sur le volume/le timbre .. 114
Programmation de vos propres gammes (accords) 114
Choix de la gamme 114
Choix de la fonction des boutons [SW1] et [SW2] 115
Choix des fonctions 'B' pour les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] 115
Réglage du contraste de l'écran (lisibilité) 116
Utilisation du TRITON Le comme enregistreur de données 116
Raccourcis 116
Appendices 117
Dépannage 117
Fiche technique et options 120
Fiche technique 120
Options 121
MIDI Implementation Chart 122
Index 123

Introduction

Présentation du TRITON Le

Caractéristiques principales

Aperçu

Le TRITON Le est une station de travail basée sur la synthèse HI (Hyper Integrated, ou hyper-intégrée).

Les multi-échantillons, les Programs et Combinations définis à l'usine sont tous de très haute qualité. L'instrument vous propose également une section d'effets ainsi que des fonctions telles qu'un séquenceur, une fonction de double arpégiateur polyphonique, une fonction RPPR (de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel) ainsi que quatre sorties audio et de nombreuses autres fonctions.

Pour une commodité d'emploi optimale, l'instrument dispose d'une vaste série de fonctions de jeu, telles que le joystick, les boutons [SW1] et [SW2] et les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4]. Vous pouvez en outre connecter différentes pédales en vue de piloter le filtre ou des effets en temps réel. Vous pouvez aussi piloter des paramètres de l'arpégiateur comme le toucher et la longueur des notes (Gate), ainsi que le tempo de l'arpégiateur et du séquenceur.

De plus, vous pouvez encore accroître le potentiel de votre TRITON Le en y installant **l'échantillonneur EXB-SMPL en option**. Cette option ajoute une entrée stéréo et une fonction d'échantillonneur à l'instrument (☞p.34, 84, Gdp p.253).

La station de travail TRITON Le est un outil extrêmement puissant destiné à la production musicale ainsi qu'à la scène.

Synthèse HI (hyper-intégrée)

La **synthèse HI (Hyper Integrated, ou hyper-intégrée)** repose sur un système de génération de son PCM offrant un traitement numérique total et garantissant un son d'une extrême pureté. Cette synthèse offre en outre une souplesse optimale en termes de capacités musicales, de modulation et de connexion des effets.

Section du générateur de sons:

- Les **32 Mo** de la mémoire PCM ROM contiennent **425** multi-échantillons et **413** échantillons de batterie.
- La fréquence d'échantillonnage du TRITON Le est de **48 kHz** et sa polyphonie maximum est de **62 sons**.

Section des filtres/des paramètres de synthèse:

- Les **filtres de type résonance passe-bas 24 dB/oct.** et de **type passe-haut et passe-bas 12 dB/oct.** du TRITON Le vous fournissent un contrôle en profondeur du son. Grâce à ces filtres, vous pourrez produire une riche palette acoustique, de sons puissants pleins de résonance à des sons plus subtils créés via l'emploi du filtre passe-haut.
- La vaste série de paramètres d'édition vous offre un contrôle précis de votre son jusque dans ses moindres détails.

Section des effets:

- Le TRITON Le vous propose **un effet d'insertion (entrée stéréo, sortie stéréo), deux effets maîtres (entrée mono, sortie stéréo)** ainsi qu'un **égaliseur maître à trois bandes (entrée stéréo/sortie stéréo)**, que vous pouvez tous employer simultanément. Vous pouvez puiser parmi les **89 types** d'algorithmes d'effet offerts par l'instrument et éditer chacun de ces effets.
- Le TRITON Le offre des connexions d'effets d'une extrême souplesse. Vous pouvez ainsi connecter les effets aux sorties individuelles de l'instrument.

Modulation alternative (Alternate) et modulation dynamique:

- La section synthèse de l'instrument (filtres, etc.) dispose d'une **fonction de modulation alternative**, tandis que sa section d'effets comporte une **fonction de modulation dynamique de contrôle des effets**. Vous pouvez ainsi appliquer librement une modulation à des paramètres régissant la hauteur, le filtre, l'amplification, le générateur d'enveloppe, le LFO, les effets, etc.
- Le LFO ainsi que le temps de délai, etc. peuvent être synchronisés via une horloge MIDI ou via un tempo. Vous pouvez ainsi synchroniser les sons ou les effets avec le tempo du séquenceur ou de l'arpégiateur.

Programs et Combinations

- La mémoire ROM du TRITON Le offre 512 Programs utilisateur ainsi que 128 Programs et 9 Drum Kits compatibles GM.
  Tous les Programs enregistrés à l'usine dans l'instrument sont de la plus haute qualité et couvrent une vaste sélection de styles musicaux.
  Les nombreux paramètres d'édition ainsi que les effets et l'arpégiateur vous permettent de modifier les 512 Programs utilisateur et d'ainsi vous créer vos propres Programs.

- Et pour les Programs de batterie, le TRITON Le permet d'appliquer une modulation aux 24 Drum Kits utilisateur et aux 9 Drum Kits compatibles GM2 contenus dans sa mémoire ROM. Les Drum Kits définis dans l'instrument à l'usine couvrent une vaste sélection de styles musicaux. Vous pouvez créer vos propres Drum Kits en assignant à chaque note du clavier un échantillon de batterie. Vous pouvez définir pour chaque note des réglages de filtre et d'amplification, et vous pouvez également appliquer des effets au son et l'acheminer vers une des sorties audio individuelles.
- Le TRITON Le vous propose 384 Combinations utilisateur. Celles-ci contiennent déjà des Combinations chargées à l'usine et couvrant une riche palette de styles musicaux.
  Une Combination vous permet grâce à la superposition, au partage de clavier, via la commutation par toucher, etc. de combiner jusqu'à huit Programs, de leur appliquer des effets, d'employer les deux arpégiateurs afin de créer des sons d'un degré de complexité qu'il ne serait pas possible d'obtenir via un Program unique. Vous pouvez également définir des configurations intégrant des générateurs de sons externes.

Séquenceur

Le TRITON Le comprend un **séquenceur MIDI à 16 pistes,** qui vous fournira à lui seul toute la puissance d'accompagnement nécessaire à votre musique. Grâce au séquenceur, vous pourrez exploiter au maximum les nombreuses capacités de station de travail offertes par le TRITON Le.
Vous trouverez plus loin dans ce manuel de plus amples informations sur le séquenceur du TRITON Le (☞p.61).

Fonction RPPR

Le TRITON Le comporte une **fonction RPPR (de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel).**
En mode Sequencer, cette fonction vous permet d'assigner des motifs d'usine ou des motifs utilisateur (attribués à une piste de reproduction déterminée) à des notes individuelles du clavier et de reproduire ou enregistrer en temps réel chaque motif en appuyant simplement sur la touche du clavier à laquelle il est assigné. La mémoire interne du TRITON Le contient de nombreux motifs d'usine, dont certains particulièrement bien adaptés à la piste de batterie.

Double arpégiateur polyphonique

- Le TRITON Le comporte cinq motifs d'arpège d'usine (UP, DOWN, ALT1 ALT2 et RANDOM) ainsi que 216 motifs d'arpège utilisateur. En plus des motifs d'usine, une vaste série de motifs utilisateur ont été définis à l'usine et inclus dans l'instrument.
  En plus de ses fonctions traditionnelles d'arpégiateur, l'arpégiateur polyphonique du TRITON Le peut être réglé en vue de répondre à la hauteur ou au rythme des notes jouées sur le clavier, et d'ainsi produire une vaste gamme d'accords ou de phrases. Vous pouvez mettre ces fonctions à profit afin de produire des phrases de batterie (à l'aide du mode Fixed Note de notes enregistrées, idéal pour les sons de batterie), des phrases de basse ou des riffs d'accompagnement de guitare et de clavier. Vous pouvez aussi employer l'arpégiateur pour déclencher des nappes, des sons de synthétiseur ou des effets sonores.
  Dans ses modes Combination et Sequencer, le TRITON Le met à votre disposition un double arpégiateur vous permettant de jouer simultanément deux motifs d'arpège. Et pour une liberté de jeu optimale, vous pouvez définir des motifs d'arpège différents pour des programmes de batterie et de basse, et passer d'un motif d'arpège à l'autre via des partages de clavier ou la commutation par toucher.

4 canaux de sortie audio

- En plus des prises de **sortie audio** stéréo L/MONO et R, le TRITON Le comporte **deux prises de sortie audio individuelle**. Vous disposez donc d'un total de quatre canaux de sortie audio. Vous pouvez acheminer librement le son de tout oscillateur, tout son de batterie, tout timbre, le son de toute piste ou encore le signal de l'effet d'insertion vers chacune des sorties.

Echantillonneur EXB-SMPL en option

Voici les fonctions que vous pouvez ajouter en installant l'échantillonneur EXB-SMPL disponible en option:

- Un mode Sampling (d'échantillonnage). Cela vous permet d'échantillonner et d'éditer les signaux reçus via l'entrée stéréo de l'option pour en faire des échantillons et des multi-échantillons personnels et les utiliser dans un Program ou un Drum Kit.
  Pour en savoir plus sur les caractéristiques du mode Sampling (☞p.82).
- Une entrée stéréo. Cette entrée stéréo permet d'échantillonner des signaux mono/stéréo à une résolution linéaire de 16 bits et à une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz. Grâce à un commutateur de niveau MIC/LINE et à une commande de réglage de niveau, vous pouvez brancher une grande variété de sources audio, du niveau micro au niveau ligne.
  Vous pouvez aussi acheminer le signal reçu à cette entrée aux effets. Cela permet ainsi d'appliquer un effet pendant l'échantillonnage ou d'utiliser le TRITON Le comme processeur d'effets à 2 entrées/4 sorties.
- Une prise SCSI. Cela vous permet de brancher des dispositifs SCSI externes comme des disques durs. Tout comme une carte SmartMedia, vous pouvez utiliser un support SCSI externe branché au TRITON Le pour archiver ou charger des données.

Aperçu des modes

Le TRITON Le vous propose un grand nombre de fonctions de reproduction et d'édition de Programs et de Combinations, d'enregistrement et de reproduction de données de séquence et de gestion des données sur support. Ces différentes fonctions sont réparties en divers modes. Le TRITON Le vous propose cinq modes.

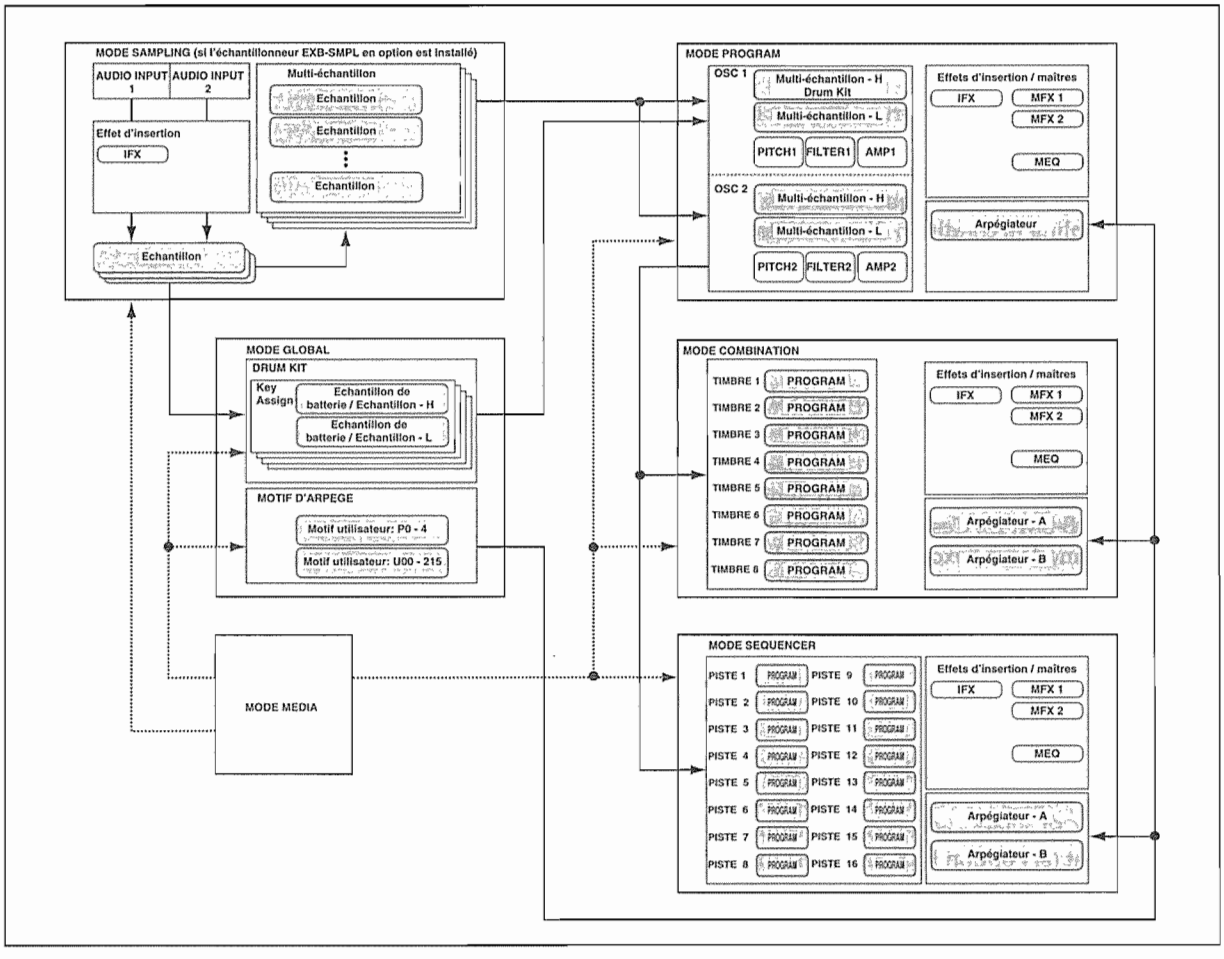
En installant l'échantillonneur EXB-SMPL en option, vous ajoutez un mode Sampling (ce qui vous donne alors un total de six modes), qui vous permet d'enregistrer et d'éditer des échantillons.

Mode Program

- Permet de choisir et de reproduire les Programs.
  Vous pouvez choisir des Programs dans les banques A, B, C et D (modifiables par l'utilisateur), contenant un total de 512 Programs, et dans la banque G (non modifiable par l'utilisateur), contenant 128 Programs et 9 Drum Kits compatibles avec le format GM.
- Vous permet d'éditer un Program.
  Vous pouvez aussi employer ce mode pour régler les paramètres d'oscillateur, de filtre, d'amplificateur, d'enveloppe, de LFO, des effets et de la fonction d'arpégiateur.
  Permet aussi de choisir un multi-échantillon (vous disposez des types de multi-échantillons décrits ci-dessous):
  - 425 multi-échantillons internes (mémoire ROM)
  - Multi-échantillons créés en mode Sampling (et contenus en mémoire RAM) (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)
  - Enfin, ce mode vous permet de créer des Programs de batterie en employant un Drum Kit (Programs créés en mode Global)

Mode Combination

- Permet de choisir et de reproduire des Combinations.
  Une Combination est un ensemble de deux ou de plus de deux Programs (maximum de huit Programs) et permet donc de produire des sons complexes qu'il ne serait pas possible de générer via un Program unique.
  Vous pouvez choisir les Combinations dans les banques A, B et C (modifiables par l'utilisateur). Ces banques offrent un total de 384 Combinations.
- Permet d'éditer une Combination.
  Ce mode vous permet aussi pour chaque Timbre (Program) d'effectuer les réglages de volume, de panoramique, de superposition/de partage, etc. et de définir les réglages des différents effets et du double arpégiateur, etc.



Mode Sequencer

- Vous permet d'enregistrer et de reproduire des Songs (morceaux) via ses 16 pistes.
- Vous permet de définir les réglages d'effets des Songs.
- Vous permet d'enregistrer votre jeu dans un morceau ou un motif en employant la fonction arpégiateur (ou arpégiateur double).
- Vous permet de définir une liste de repères (Cue List) contenant plusieurs morceaux, qui seront joués l'un à la suite de l'autre, et de déterminer le nombre de fois que chaque morceau sera reproduit.
- Vous permet de créer un nombre maximum de 20 listes de reproduction, de 200 Songs, et met à votre disposition 150 motifs d'usine. Chaque morceau peut contenir jusqu'à 100 motifs (Patterns).
- Le TRITON Le peut être employé comme générateur de sons multitimbral à 16 voies.
- Vous permet de jouer en employant la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel) et de régler cette fonction comme vous le souhaitez.

Mode Global

- Vous permet d'effectuer des réglages déterminant le fonctionnement général du TRITON Le, comme le réglage d'accord et du canal MIDI Global.
- Vous permet de créer des Drum Kits (total de 24 Kits), des motifs d'arpège utilisateur (total de 216 motifs) et des gammes utilisateur (16 gammes d'une octave et 1 gamme contenant toutes les notes).
- Vous permet de créer des Drum Kits via les 413 échantillons de batterie contenus dans la mémoire ROM de l'instrument. Vous pouvez également employer des échantillons que vous avez créés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) et contenus dans la mémoire RAM.
- Vous permet de définir la fonction des pédales et des commutateurs assignables.
- Vous permet d'effectuer des transferts de données SysEx (exclusives au système) via MIDI.
- Vous permet de régler le niveau, etc. des entrées AUDIO INPUT 1 et 2 (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL). Ces réglages sont appliqués aux divers modes, à l'exception du mode Sampling. Vous pouvez appliquer les effets du TRITON Le au signal d'entrée qui lui est transmis. Notez que ces réglages sont effectués de manière indépendante pour le mode Sampling.

Mode Media

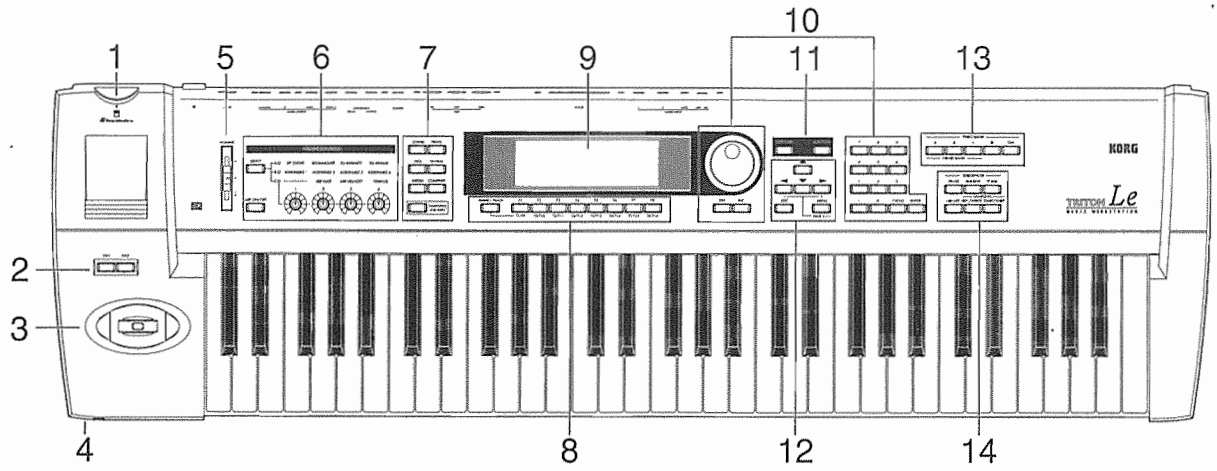
- Permet de sauvegarder et de charger des données via la fente pour carte SmartMedia ou avec un dispositif SCSI externe et cela dans chaque mode de l'instrument (si l'option EXB-SMPL est installée).
- Permet de formater des cartes SmartMedia ou des disques durs (cela nécessite l'option EXB-SMPL) et de gérer les données en effectuant des copies, etc.
- Vous permet de charger et de sauvegarder des échantillons du format Korg et de charger des échantillons de formats Akai, AIFF et WAVE (si l'option EXB-SMPL est installée).
- Vous permet de sauvegarder en format SMF les morceaux (Songs) créés en mode Sequencer et de charger en mode Sequencer des fichiers SMF sous forme de Songs.
- Vous permet de sauvegarder et de charger des données MIDI SysEx via la fonction Data Filer.

Mode Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée)

- Vous permet d'échantillonner des sons produits par un appareil audio externe ou encore un microphone connecté aux prises d'entrée AUDIO INPUT du TRITON Le. Vous pouvez appliquer l'effet d'insertion au signal d'entrée durant l'échantillonnage.
- Vous permet d'éditer les données de forme d'onde que vous avez échantillonnées – ou chargées en mode Media – et de définir des points d'enregistrement en boucle, utiliser les fonctions Time Slice et Time Stretch, etc.
- Vous permet d'éditer des multi-échantillons.
- Vous permet de convertir un multi-échantillon en un Program. Un multi-échantillon créé en mode Sampling peut ainsi être employé dans les modes Program, Combination et Sequencer.

Panneaux avant et arrière

Panneau avant



1. Fente pour carte SmartMedia

C'est ici que vous insérez une carte SmartMedia. Ces cartes servent à sauvegarder ou à charger des données de Song ou d'autres types de données d'édition.
Pour en savoir plus sur la manipulation des cartes SmartMedia, voyez "Précautions pour le maniement des cartes SmartMedia" (☞p.96).

2. Boutons [SW1] et [SW2]

Ces boutons correspondent à des commutateurs vous permettant d'activer et de désactiver les fonctions que vous leur affectez en modes Program, Combination, Sequencer et Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée). Lorsque la fonction affectée est activée, le bouton correspondant s'allume (☞p.23).

3. Joystick

Le joystick contrôle la hauteur, la modulation, etc.
Pour contrôler le paramètre qui lui est affecté, déplacez le joystick sur deux axes (+Y, –Y, –X, +X): vers le haut/vers le bas ou vers la gauche/vers la droite (☞p.23).
De nombreux paramètres de Programs et paramètres d'effets permettent de définir l'action du joystick.

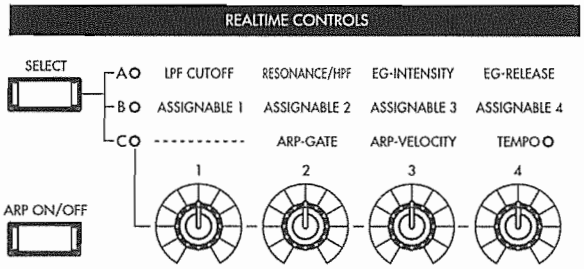
4. Prise casque

Vous pouvez brancher un casque d'écoute muni d'une fiche jack stéréo standard à cette prise.
Ecoutez le signal via le casque connecté, tel qu'il est transféré aux prises de sortie L/MONO et R OUTPUT.

5. Curseur [VOLUME]

Ce curseur règle le volume du signal transmis aux prises OUTPUT (L/MONO, R) et à la prise casque.

6. Contrôle en temps réel: sélection du mode de contrôle et contrôleurs REALTIME CONTROLS



Le bouton [SELECT] permet d'attribuer le mode A, B ou C aux contrôleurs en temps réel. Ces contrôleurs, pilotés via les commandes [1]~[4] du panneau avant, permettent de piloter en temps réel le son, les effets, les commandes de contrôle MIDI, l'arpégiateur, etc. (☞p.24, 26).

Bouton [SELECT]

Ce bouton vous permet d'attribuer le mode de contrôle A, B ou C aux contrôleurs en temps réel. Le TRITON Le vous indique le mode de contrôle sélectionné via un témoin lumineux.

Bouton [ARP ON/OFF]

Ce bouton vous permet d'activer et de désactiver la fonction d'arpégiateur. Quand cette fonction est activée, le bouton s'allume.

Commandes [1], [2], [3], [4]

En mode A

[1] LPF CUTOFF:
Spécifie la fréquence de coupure du filtre passe-bas.

[2] RESONANCE/HPF:
Spécifie soit le niveau de résonance d'un filtre, soit la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut.

[3] EG-INTENSITY:
Spécifie le degré d'intensité de l'enveloppe de filtre.

[4] EG-RELEASE:
Spécifie le temps de relâchement de l'enveloppe de filtre/l'enveloppe d'amplificateur.

En mode B

[1] ASSIGNABLE 1:
[2] ASSIGNABLE 2:
[3] ASSIGNABLE 3:
[4] ASSIGNABLE 4:
Dans ce mode, les commandes servent à piloter les fonctions assignées dans chaque mode (Program, Combination, Sequencer ou Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée)).

En mode C

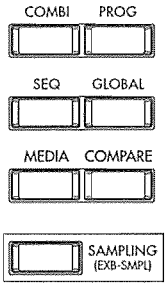
[1] ———: pas utilisée

[2] ARP-GATE:
Pilote la longueur des notes (Gate) composant le motif d'arpège. Quand cette commande est en position centrale (à midi), la durée des notes de l'arpégiateur correspond au réglage du paramètre "Gate". Tournez cette commande à gauche pour réduire la longueur des notes et tournez-la à droite pour allonger les notes.

[3] ARP-VELOCITY:
Pilote le toucher (force) des notes composant le motif d'arpège. Quand cette commande est en position centrale (à midi), le toucher des notes de l'arpégiateur correspond au réglage du paramètre "Velocity". Tournez cette commande à gauche pour diminuer le toucher et tournez-la à droite pour augmenter le toucher des notes de l'arpège.

[4] TEMPO:
Pilote le tempo de l'arpégiateur ou du séquenceur.
Le témoin à côté de la commande "TEMPO" clignote à chaque noire au tempo spécifié.

7. Boutons de sélection de mode, bouton [COMPARE]



Ces boutons permettent de choisir le mode souhaité.

Quand vous enfoncez un de ces boutons, le mode correspondant est activé (le bouton s'allume) (☞p.14).

Bouton [COMBI]

Permet d'activer le mode Combination.

Bouton [PROG]

Permet d'activer le mode Program.

Bouton [SEQ]

Permet d'activer le mode Sequencer.

Bouton [GLOBAL]

Permet d'activer le mode Global.

Bouton [MEDIA]

Permet d'activer le mode Media.

Bouton [COMPARE]

Ce bouton permet de comparer la version en cours d'édition d'un Program ou d'une Combination avec sa version originale contenue dans la mémoire de l'instrument. Ce bouton vous permet également d'effectuer des comparaisons "avant/après" lors de l'enregistrement et de l'édition en mode Sequencer (☞p.15).

Bouton [SAMPLING] (EXB-SMPL)

Permet d'activer le mode Sampling.
Ce bouton fonctionne uniquement si vous avez installé l'échantillonneur EXB-SMPL en option.

Si l'option EXB-SMPL n'est pas installée, le TRITON Le affichera le message "No Sampling Upgrade Installed" quand vous appuyez sur le bouton [SAMPLING].

8. Bouton [TIMBRE/TRACK], boutons [F1 T1/T9]~[F8 T8/T16]



Boutons de fonction [F1]~[F8]

Ces boutons servent à choisir les onglets affichés dans les pages d'écran. Ils permettent aussi d'exécuter certaines opérations.

Boutons de choix de Timbre/de piste [T1/T9]~[T8/T16]

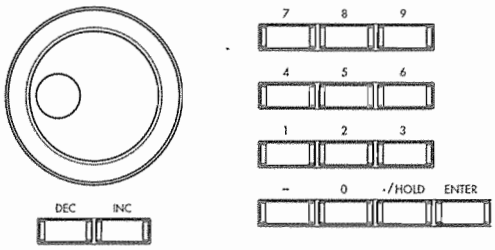
En maintenant enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur un bouton [T1/T9]~[T8/T16], vous pouvez sélectionner le paramètre du Timbre/de la piste correspondant.
Lorsque l'écran affiche dans une même page les paramètres des Timbres de Combination 1~8 ou des pistes 1~8/9~16 en mode Sequencer, ces boutons permettent de choisir un des Timbres/une des pistes en question.

9. Ecran LCD

L'écran LCD permet de sélectionner les pages et les paramètres et de définir les valeurs de paramètre (☞p.10).

10. Commandes VALUE

Les commandes VALUE décrites ci-dessous permettent de régler la valeur du paramètre sélectionné (☞p.15).



Molette [VALUE]

La molette permet de modifier la valeur du paramètre sélectionné.

Boutons [INC]/[DEC]

Ces boutons permettent d'augmenter ou de diminuer la valeur du paramètre sélectionné par pas d'une unité. Utilisez ces boutons pour effectuer des réglages fins de valeur de paramètre.

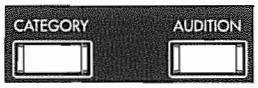
Boutons numériques [0]~[9], bouton [ENTER], bouton [–] et bouton [./HOLD]

Les boutons numériques permettent de définir une valeur numérique de paramètre. Entrez la valeur via les boutons numériques [0]~[9], le bouton [–] et le bouton [./HOLD], puis confirmez la valeur définie avec [ENTER]. Le bouton [./HOLD] permet d'entrer une valeur comportant des décimales après la virgule. Le bouton [–] permet de changer le signe (+/–) de la valeur de paramètre et d'entrer des valeurs négatives.

Vous pouvez aussi utiliser le bouton [./HOLD] pour choisir les sons selon leur catégorie en mode Program ou Combination.

En maintenant enfoncé le bouton [ENTER] et en appuyant sur un bouton numérique ([0]~[9]), vous pouvez choisir la commande de menu Utility correspondante dans la page activée.

11. Boutons [CATEGORY] et [AUDITION]



Bouton [CATEGORY]

Dans chaque mode, vous pouvez directement activer la commande de menu Utility "Select by Category" en choisissant un paramètre offrant l'option de sélection par catégorie et en enfonçant ensuite le bouton [CATEGORY].
Vous pouvez donc visualiser et choisir les Programs ou les Combinations selon leur catégorie (☞p.21).

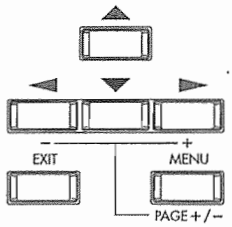
Bouton [AUDITION]

Ce bouton active la **fonction Audition** , qui permet de reproduire un riff (une phrase) spécialement conçu(e) pour chaque Program chargé à l'usine ou préprogrammé.

Quand vous appuyez sur le bouton [AUDITION] (il s'allume) en mode Program, le TRITON Le joue le riff choisi en boucle.

En mode Sampling (si vous avez installé l'option EXB-SMPL), le TRITON Le reproduit l'échantillon choisi.

12. Bouton [EXIT], bouton [MENU PAGE +/–], boutons CURSOR [▲], [◄–], [▼], [►+]



Bouton [EXIT]

Dans toutes les pages d'écran (sauf la page 1.1) des modes Program, Combination, Sequencer, Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée) et Global, vous pouvez appuyer sur le bouton [EXIT] pour passer à la page 1.1 du mode en question.
Quand une fenêtre de dialogue est affichée à l'écran, ce bouton permet d'annuler les réglages effectués dans la fenêtre et de refermer celle-ci (équivaut à "Cancel").
Lorsqu'un menu Utility ou un menu de pages est affiché, vous pouvez le refermer en appuyant sur [EXIT].

Bouton [MENU PAGE +/–]

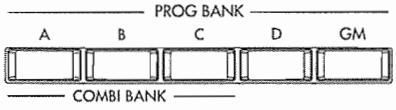
Ce bouton permet de naviguer à travers les pages d'écran. Quand vous enfoncez ce bouton, l'écran affiche une liste des pages disponibles dans le mode activé. Choisissez la page voulue avec les boutons [F1]~[F7] ou les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et rendez-vous à la page spécifiée en enfonçant [F8].
Vous pouvez aussi activer une page d'écran en maintenant [MENU] enfoncé tout en spécifiant le numéro de la page voulue avec les boutons numériques ([1]~[7]).
Enfin, vous pouvez maintenir enfoncé [MENU] et utiliser les boutons de curseur [◄] et [►] pour faire défiler les pages d'écran comme suit: 1.1→2.1→2.2→2.3 (☞p.14).

Boutons de curseur [▲], [◄–], [▼], [►+]

Utilisez ces boutons pour choisir les divers paramètres affichés à l'écran. Vous pouvez aussi maintenir enfoncé le bouton [MENU] et appuyer sur les boutons de curseur [◄], [►] pour changer de page à l'écran dans l'ordre suivant: 1.1→2.1→2.2→2.3. (☞p.14).

13. Boutons de sélection de banque BANK

Ces boutons vous permettent de changer de banque de Programs/de Combinations.



Boutons PROG BANK: [A], [B], [C], [D], [GM]

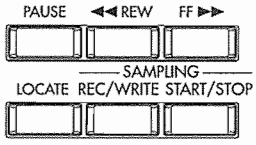
Pour sélectionner les banques de Programs, employez les boutons [A], [B], [C], [D] et [GM]. Le bouton

enfoncé s'allume, indiquant la banque sélectionnée. A chaque pression du bouton [GM], vous passez en revue les banques de variation compatibles GM ainsi que les banques de Drum Kits dans l'ordre suivant: G, g(d), G, et ainsi de suite.

Boutons COMBI BANK: [A]; [B], [C]

Pour sélectionner les banques de Combinations, employez les boutons [A], [B] et [C]. Le bouton enfoncé s'allume, indiquant la banque sélectionnée.
En **modes Combination** et **Sequencer**, vous pouvez sélectionner la banque du Program avec les boutons BANK quand la cellule d'édition (l'emplacement mis en évidence à l'écran) correspond au Program d'un Timbre ou d'une piste. Le bouton correspondant à la banque sélectionnée pour ce timbre/cette piste s'allume alors.
Utilisez ces boutons dans les fenêtres de dialogue comme **Write Program** ou **Write Combination** afin de spécifier la banque de Programs ou de Combinations de destination, etc.

14.Boutons SEQUENCER/SAMPLING
(si vous avez installé l'option EXB-SMPL)



Bouton [PAUSE]
Ce bouton permet d'interrompre momentanément la reproduction du morceau ou de la liste de repères (le bouton s'allume alors). Une nouvelle pression sur le bouton [PAUSE] permet d'annuler le mode de pause (le bouton [PAUSE] s'éteint alors).

Bouton [◄◄ REW]
Ce bouton permet de se déplacer en arrière dans le morceau ou la liste de repères. Pour retourner en arrière, appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé (le bouton s'allume). (Notez que vous ne pouvez pas employer ce bouton durant l'enregistrement.)

Bouton [FF ►►]
Ce bouton permet de se déplacer en avant dans le morceau ou la liste de repères. Pour avancer, appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé (le bouton s'allume). (Notez que vous ne pouvez pas employer ce bouton durant l'enregistrement.)

Bouton [LOCATE]
Ce bouton permet de retourner à un point déterminé du morceau ou de la liste de repères. Vous pouvez aussi appuyer sur ce bouton en cas de "blocage de notes".

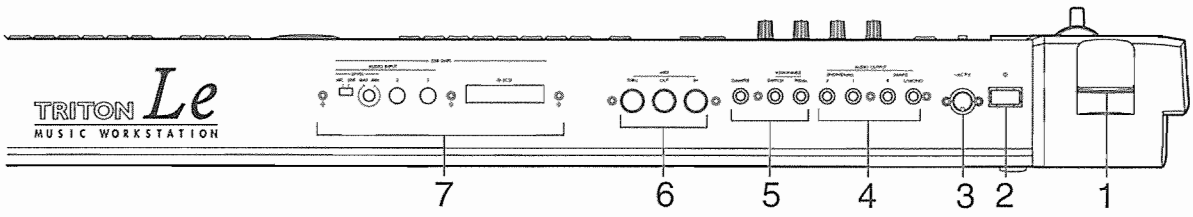
Bouton [REC/WRITE]
Quand vous appuyez sur ce bouton en mode Sequencer, le TRITON Le active le mode prêt-à-enregistrer (le bouton s'allume). Vous pouvez alors lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton [START/STOP] (☞p.78).
En modes Program, Combination et Global, l'écran active une fenêtre de dialogue quand vous appuyez sur ce bouton. Si vous enfoncez ensuite le bouton [F8] ("OK"), l'écran affiche les éditions effectuées (☞p.42, 44).

Quand vous appuyez sur ce bouton en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) et que vous enfoncez ensuite le bouton [START/STOP], le TRITON Le lance l'enregistrement (☞p.34).

Bouton [START/STOP]
En mode Sequencer, ce bouton permet de lancer et d'arrêter l'enregistrement et la reproduction de morceau ou de liste de repères. (Pendant la reproduction et l'enregistrement, ce bouton clignote sur le tempo.)

En mode Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée), appuyez sur le bouton [REC/WRITE] et enfoncez ensuite le bouton [START/STOP] pour lancer/couper l'enregistrement. A la page SMPL 2.1–2: Sample Edit, Edit2, vous pouvez utiliser ce bouton pour écouter l'échantillon choisi.

Panneau arrière



1. Fente pour carte SmartMedia

Cette fente sert à loger une carte SmartMedia (☞p.5).

2. Bouton de mise sous tension [POWER]

Ce bouton sert à mettre l'instrument sous tension et hors tension (☞p.17).

3. Prise pour adaptateur secteur (~AC9V)

Connectez à cette prise le câble de l'adaptateur CA/CA fourni avec votre TRITON Le.
Branchez ensuite l'autre extrémité de l'adaptateur secteur à une prise de courant de tension appropriée (☞p.12).

4. Section AUDIO OUTPUT

Raccordez les prises d'entrée de votre amplificateur ou de votre table de mixage à ces prises. En plus des prises de sortie principale stéréo L/MONO et R, cet instrument comporte deux prises de sortie individuelle. Vous pouvez acheminer librement le son de chaque oscillateur, chaque son de batterie, chaque son de Timbre/piste ou le signal d'effet d'insertion vers chacune de ces sorties individuelles (☞p.108~).

Prises (MAIN) L/MONO, R

Ces prises, qui constituent la sortie principale stéréo, sont du type jack asymétrique (☞p.12).
En réglant "Bus Select" sur **L/R**, vous pouvez transmettre le signal d'un oscillateur, de l'effet d'insertion, d'une partie de batterie ou encore du métronome via les prises (MAIN) L/MONO et R.
Si vous effectuez des connexions stéréo, veuillez employer les prises L/MONO et R. Pour une connexion mono, utilisez la prise L/MONO.

(INDIVIDUAL) 1, 2

Ces prises sont du type jack asymétrique (☞p.12).
Ces prises de sortie individuelle vous permettent, en attribuant le réglage **1**, **2** ou **1/2**, au paramètre "Bus Select", d'assigner le signal d'un oscillateur, de l'effet d'insertion, d'une partie de batterie ou encore du métronome respectivement aux prises (INDIVIDUAL) 1, 2. Notez que le curseur [VOLUME] n'influence pas le niveau de sortie aux prises de sortie individuelle **1**, **2**.

5. Connexion des pédales

Prise ASSIGNABLE PEDAL

Vous pouvez connecter une pédale d'expression (comme la EXP-2 ou XVP-10 de Korg, disponibles en option) à cette prise (☞p.13).
Le mode Global vous permet de définir la fonction de cette pédale et de l'employer afin de contrôler le volume etc. (☞p.113).

Prise ASSIGNABLE SWITCH

Vous pouvez connecter un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, disponible en option) à cette prise (☞p.13).
Le mode Global vous permet de définir la fonction de ce commutateur au pied et de l'employer afin de contrôler la modulation, de sélectionner des Programs ou des Combinations, ou encore pour lancer/arrêter le séquenceur (☞p.113).

Prise DAMPER

Vous pouvez connecter une pédale disponible en option, telle que la pédale de maintien (pédale forte) Korg DS-1H à cette prise.
Si vous avez connecté une pédale DS-1H, celle-ci jouera le rôle de pédale continue. Afin de vous assurer du fonctionnement correct de la pédale continue, veuillez régler sa sensibilité ainsi que sa polarité (☞Gdp p.124, 126).
Si vous avez connecté une autre pédale du type commutateur au pied, celle-ci jouera le rôle de pédale de maintien (pédale de Sustain ordinaire).
Réglez la polarité en fonction de la pédale branchée (☞Gdp p.126).

6. Section MIDI

Prise MIDI IN

Cette prise reçoit les messages MIDI.
Cette prise vous servira quand vous voulez piloter cet instrument depuis un autre instrument MIDI connecté (☞Gdp p.229).

Prise MIDI OUT

Cette prise transmet les données MIDI produites par le TRITON Le.
Cette prise vous servira quand vous voulez piloter un autre instrument MIDI connecté avec le TRITON Le (☞Gdp p.229).

Prise MIDI THRU

Cette prise retransmet tels quels les messages MIDI (données musicales, réglages de son, etc.) reçus via la prise MIDI IN.
Cette prise vous servira si vous souhaitez connecter plusieurs instruments MIDI (à l'aide de câbles MIDI) (☞Gdp p.229).

7. EXB-SMPL
(si vous avez installé l'option EXB-SMPL)

Ces prises permettent de transmettre le signal d'un microphone ou d'une source audio externe et d'enregistrer des échantillons mono/stéréo (☞p.34, 38), ou encore d'appliquer les effets du TRITON Le au signal de la source externe connectée (☞p.111).
Grâce au commutateur de niveau d'entrée (microphone/ligne) [MIC/LINE] ainsi qu'à la commande de niveau d'entrée [LEVEL], vous pouvez connecter au TRITON Le une vaste série de sources audio (de niveau de sortie microphone au niveau de sortie ligne).

Prise SCSI

Cette prise permet de raccorder tout dispositif compatible SCSI (disque dur, lecteur CD-ROM, etc.) via un câble SCSI (☞ Mode d'emploi de l'option EXB-SMPL).

Prises d'entrée AUDIO INPUT 1, 2

Ces prises sont du type jack asymétrique (☞p.13).
Branchez-les aux prises OUTPUT de votre source audio externe ou à un microphone.

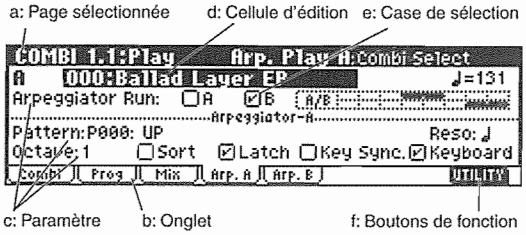
Commande [LEVEL]

Cette commande permet de régler le niveau d'entrée aux prises AUDIO INPUT 1, 2. (☞p.34).

Commutateur de niveau d'entrée [MIC/LINE]

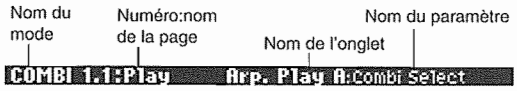
Ce commutateur vous permet de déterminer le niveau d'entrée aux prises AUDIO INPUT 1, 2 (☞p.34).

Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD



a: Page sélectionnée

Cette zone indique la page d'écran sélectionnée du mode activé. Le TRITON Le vous affiche de gauche à droite le **nom du mode** activé, le **numéro** et (:) le **nom de la page** sélectionnée, le **nom de l'onglet** sélectionné et le **nom du paramètre** dans la cellule d'édition.



b: Onglet

La plupart des pages d'écran sont réparties sur plusieurs onglets. Pour choisir un onglet et accéder à la page d'écran voulue, appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] en dessous de l'onglet en question.

c: Paramètres

L'écran LCD affiche divers paramètres. Choisissez le paramètre voulu avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].

d: Cellule d'édition

Quand vous utilisez les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►], le TRITON Le affiche le **paramètre** en question en contrasté (en blanc sur fond noir). Convenons d'appeler cette zone en contrasté la "**cellule d'édition**". C'est en effet dans cette cellule que vous effectuez vos changements.
Vous pouvez modifier la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition via les commandes VALUE, comme la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC] (☞p.15). Pour les paramètres dont le réglage s'effectue via une valeur de toucher ou un numéro de touche, vous pouvez maintenir le bouton [ENTER] enfoncé tout en appuyant sur une touche du clavier afin d'entrer la valeur de toucher ou le numéro de note souhaité.

e: Case de sélection

Utilisez les touches de curseur [▲], [◄], [▼], [►] pour choisir une case de sélection (cellule d'édition) et ajoutez ou retirez le repère dans la case avec les commandes VALUE (molette [VALUE] ou boutons [INC]/[DEC]).
Quand la case **comporte un repère**, le paramètre est actif, ce qui n'est pas le cas quand la case **ne comporte pas de repère** (est vide).

f: Boutons de fonction

En appuyant sur les boutons de fonction [F1]~[F8] situés juste en dessous de ces boutons d'écran, vous pouvez activer/couper diverses fonctions.

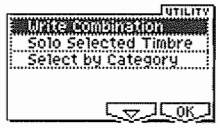
UP, OPEN :
Permettent de choisir le dossier actuel en mode Media.

UTILITY :
Active le menu Utility, qui sert à exécuter les **commandes de menu Utility.**

Exemples d'autres boutons de fonction

Mode Sequencer	EDIT/DONE, INSERT, CUT, COPY, JUMP, DONE, Tie, Rest, Back, Done (utilisé pour la liste de repères, l'édition d'événements et l'enregistrement pas à pas) REVERT (copier et coller les réglages RPPR)
Mode Global	TEXT, KEY+, –
Mode Sampling (si vous avez installé l'option EXB-SMPL):	INSERT, CUT, COPY, CREATE (créer des multi-échantillons), L/R, ZOOM

* Menu Utility



Pour chaque page d'écran, le bouton de fonction "UTILITY" (bouton [F8] en face avant) permet d'afficher le menu Utility. Ce menu contient des commandes liées à la page en question. La composition du menu Utility varie en fonction de la page d'écran affichée.

Vous pouvez aussi choisir parmi 10 commandes du menu Utility en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur le bouton numérique [0]~[9] correspondant.

Appuyez sur [EXIT] pour refermer le menu Utility. Pour choisir la commande voulue du menu Utility (▽), appuyez sur [F7]. Vous pouvez aussi effectuer la sélection avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►]. Pour OK, appuyez sur [F8] afin d'ouvrir la fenêtre de dialogue de la commande voulue du menu Utility.
Ce bouton sert aussi à changer le statut des commandes cochées.

* Fenêtres de dialogue

Quand vous choisissez une commande au menu Utility, etc., l'écran affiche une **fenêtre de dialogue.**

Choisissez les paramètres avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et assignez-leur une valeur avec les commandes VALUE (☞p.15). Pour choisir un numéro de Program ou de Combination dans une fenêtre de dialogue, vous pouvez utiliser les boutons BANK [A]~[GM] en combinaison avec les commandes VALUE.

Tout comme pour le menu Utility, appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F8] le plus proche [▽] etc. (bouton de fonction 2) pour accéder à la page d'écran permettant d'effectuer l'opération. Dans certains cas, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Suivez les instructions de la fenêtre.

Pour exécuter une opération, sélectionnez [OK] (appuyez sur [F8]). Pour annuler l'opération, choisissez [Cancel] (appuyez sur [F7]). La fenêtre de dialogue se referme alors. Le bouton [EXIT] équivaut à "**Cancel**", "**Done**" et "**Exit**".



* Boutons de fonction 2

Appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F8] en dessous du bouton affiché à l'écran pour exécuter l'opération en question.

[▽] [OK]:
Menu Utility, etc.

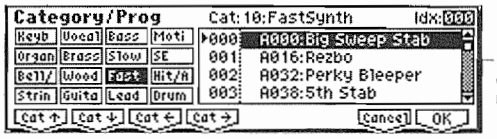
* Fenêtre de dialogue d'édition de texte

Quand vous choisissez [Name], etc. avec les boutons de fonction, l'écran affiche une **fenêtre de dialogue d'édition de texte.**

Cette fenêtre de dialogue sert à changer des noms (nom d'un Program, d'une Combination ou d'un Song) (☞p.43).

* Barre de défilement

La barre de défilement vous indique que toutes les valeurs de la liste ne peuvent pas être affichées simultanément à l'écran. Dans ce cas, utilisez les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] pour faire défiler la liste à l'écran.

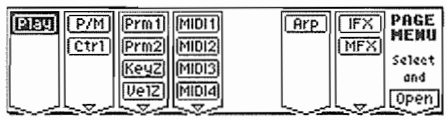


* Menu de pages

Les modes Combination, Program, Sequencer, Global et Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée) permettent de visionner la série de pages d'écran disponibles en appuyant sur le bouton [MENU]. (La page d'écran où vous avez appuyé sur [MENU] est affichée en contrasté.)

Pour choisir une page, appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] correspondant à la page voulue. Vous pouvez vous déplacer vers le bas dans la liste de pages disponibles pour un même bouton de fonction en appuyant plusieurs fois sur le bouton en question. Vous pouvez aussi utiliser les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] pour vous déplacer à gauche/en haut/en bas/à droite.

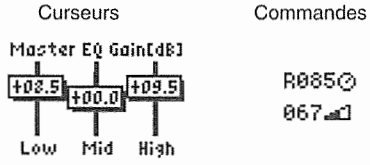
Sélectionnez la page souhaitée en maintenant le bouton [MENU] enfoncé tout en composant le numéro de la page voulue avec les boutons numériques [0]~[7] En outre, vous pouvez "feuilleter" ce menu page par page en maintenant [MENU] enfoncé et en utilisant les boutons de curseur [◄], [►]. Dans l'exemple ci-dessous, vous pourriez choisir tour à tour les pages suivantes: Play → P/M → Ctrl → Prm1 → ...



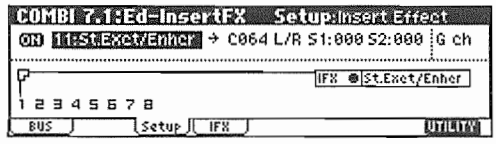
* Autres objets affichés

Pour modifier la valeur de paramètre d'un objet affiché à l'écran sous forme d'un curseur ou d'un bouton, choisissez l'objet voulu avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et changez sa valeur avec les commandes VALUE.

Vous rencontrerez d'autres objets dans les pages d'écran de la section de routage des effets (☞p.108).



Acheminement



Connexions

Connexions à des appareils audio, etc.

Veillez toujours à mettre l'instrument hors tension avant d'effectuer toute connexion. Soyez prudent, car toute erreur de connexion pourrait entraîner un endommagement de vos enceintes actives, etc. ou un mauvais fonctionnement de l'instrument.

1. Connexion au secteur

○ **Branchez la fiche de l'adaptateur secteur fourni à la prise AC de l'instrument et l'autre extrémité de l'adaptateur à une prise de courant.**

2. Connexion à des enceintes

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

Branchez une paire d'enceintes actives (avec amplificateur intégré) ou un amplificateur, etc. à l'instrument. Pour reproduire le son via les prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1~2 de l'instrument, nous vous conseillons d'utiliser un mélangeur.

Soyez prudent quand vous réglez le niveau de volume sur votre système audio. En effet, un niveau trop élevé risque d'endommager vos enceintes. Veillez donc à définir un volume d'écoute confortable, mais jamais excessif.

○ **Branchez les prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R aux entrées des enceintes actives, etc.**

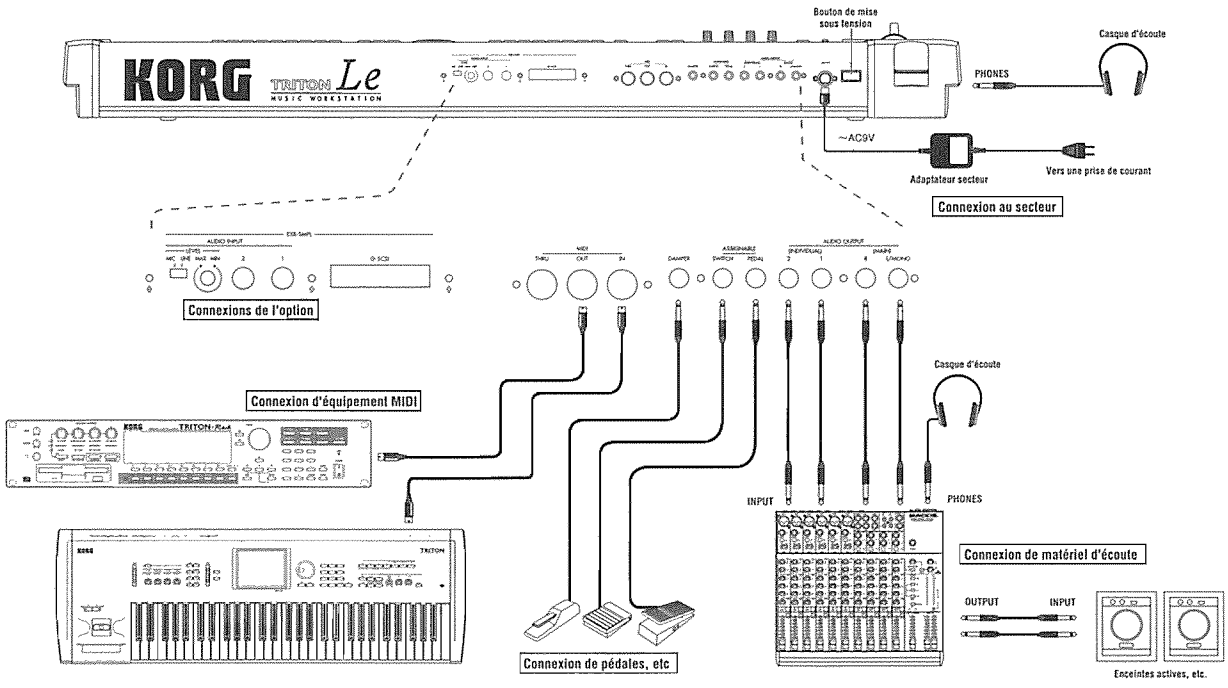
L/MONO et R sont les prises de sortie principale. Si vous souhaitez une reproduction stéréo, connectez l'instrument via ses prises (MAIN) L/MONO et R. Avec une installation monaurale, connectez l'instrument via sa prise (MAIN) L/MONO. Nous vous recommandons toutefois si votre installation le permet de reproduire le son en stéréo.

○ **Pour reproduire le son via les prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, connectez ces prises à votre table de mixage et branchez les prises de sortie de cette dernière aux prises d'entrée de vos enceintes actives, etc.**

Pour en savoir plus sur chacune de ces prises, ☞p.108~ "Routing (acheminement)".

Casque d'écoute

○ **Si vous souhaitez effectuer une écoute silencieuse, branchez un casque d'écoute à la prise pour casque située en face avant.**



3. Connexion de pédales, etc.

Connexion d'une pédale d'expression

Vous pouvez brancher une pédale pour piloter le volume de l'instrument ou d'autres fonctions.
Connectez une pédale d'expression, telle que la pédale Korg XVP-10 EXP/VOL ou EXP-2 (disponibles en option) à la prise ASSIGNABLE PEDAL du panneau arrière.
Vous pouvez déterminer la fonction attribuée à la pédale avec la page d'écran GLOBAL 1.1–3: System, Foot "Foot Pedal Assign" (☞p.113, Gdp p.125, 223).

Connexion d'un commutateur au pied

Vous pouvez connecter un commutateur au pied à l'instrument afin de contrôler le maintien (pédale tonale), l'activation/désactivation de l'arpégiateur, la sélection de Programs ou de Combinations, le lancement/l'arrêt du séquenceur, etc.
Connectez un commutateur au pied tel que le PS-1 de Korg (disponible en option) à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière de l'instrument.
Vous pouvez déterminer la fonction attribuée au commutateur au pied ainsi que sa polarité respectivement via les paramètres "Foot SW Assign" et "Foot SW Polarity" de la page d'écran GLOBAL 1.1–3: System, Foot (☞p.113, Gdp p.125, 222).

Connexion d'une pédale de maintien

Une pédale de maintien permet d'appliquer un effet de maintien aux notes jouées sur le clavier.
Branchez une pédale de maintien, telle que la Korg DS-1H, disponible en option, à la prise DAMPER de l'instrument. Si vous avez connecté une pédale DS-1H, vous pourrez produire des effets de pédale continue.
Vous pouvez spécifier la polarité de la pédale avec le paramètre "Damper Polarity" de la page d'écran GLOBAL 1.1–3: System, Foot et sa sensibilité avec la commande de menu Utility "Half Damper Calibration" de la page GLOBAL 1.1–1 System (☞Gdp p.124, 126).

Connexions à un dispositif MIDI/ à un ordinateur (prises MIDI)

1. Connexion à un dispositif MIDI

Vous pouvez utiliser le clavier, les fonctions de jeu, le séquenceur, etc. de cet instrument pour piloter un générateur de sons externe MIDI. Vous pouvez aussi utiliser un autre instrument MIDI (clavier ou séquenceur) afin de piloter le générateur de sons de votre TRITON Le.

○ **Branchez les prises MIDI de cet instrument aux prises MIDI du dispositif MIDI externe à l'aide de câbles MIDI.**

☞ Gdp p.229 "Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)"

2. Connexion à un ordinateur

Vous pouvez connecter cet instrument à votre ordinateur (équipé d'une interface MIDI) et ainsi transmettre les données du clavier, des fonctions de jeu et du séquenceur de l'instrument à l'ordinateur, ou encore piloter le générateur de sons de l'instrument depuis l'ordinateur.

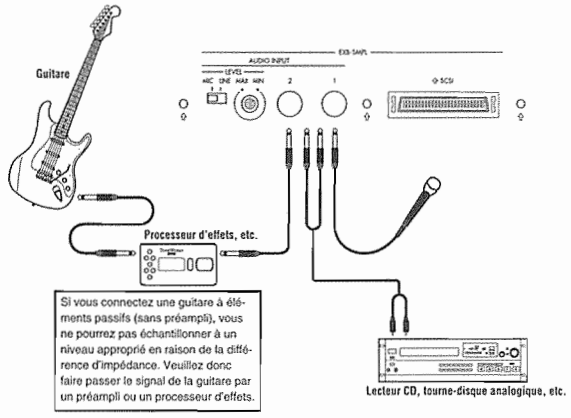
○ **Branchez les prises MIDI de l'instrument à l'ordinateur à l'aide d'une interface MIDI.**

☞ Gdp p.229 "Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)"

Connexion de l'option

En installant l'échantillonneur EXB-SMPL disponible en option, vous disposez de deux prises d'entrée audio et d'un connecteur SCSI.

Pour en savoir plus sur l'installation de l'option EXB-SMPL (☞Gdp p.253).



1. Connexions à l'entrée audio

Branchez un micro ou les prises de sortie d'une source externe aux prises AUDIO INPUT 1, 2 pour échantillonner en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) ou pour appliquer un effet interne au signal et acheminer le signal d'effet aux prises de sortie OUTPUT en mode Program, Combination ou Sequencer.

○ **Pour en savoir plus sur les connexions nécessaires à l'échantillonnage en mode Sampling (☞p.34).**

○ **Pour en savoir plus sur les connexions lors de l'utilisation d'un effet dans d'autres modes et l'acheminement du signal aux prises OUTPUT (☞p.111).**

2. Connexions SCSI

Vous pouvez brancher des dispositifs compatibles SCSI (disques durs, lecteurs CD-ROM, etc.). (☞Mode d'emploi de l'option EXB-SMPL).

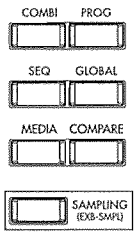
Fonctions élémentaires du TRITON Le

Choix du mode, pages et onglets; réglages des paramètres

1. Sélection de modes

○ Avant de pouvoir effectuer des opérations avec le TRITON Le, il faut spécifier le mode souhaité. Pour activer un des modes, appuyez sur le bouton de sélection de mode correspondant en face avant (boutons [COMBI] à [SAMPLING]).

Bouton [COMBI]: **Mode Combination**
Bouton [PROG]: **Mode Program**
Bouton [SEQ]: **Mode Sequencer**
Bouton [GLOBAL]: **Mode Global**
Bouton [MEDIA]: **Mode Media**
Bouton [SAMPLING]: **Mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)**



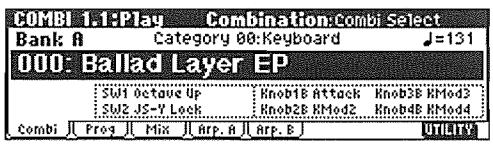
2. Sélection des pages et des onglets

Chaque mode vous propose une foule de paramètres, répartis dans diverses pages d'écran. Chaque page d'écran est divisée en un nombre maximum de sept groupes, appelés "**onglets**".

Pour sélectionner une page d'écran

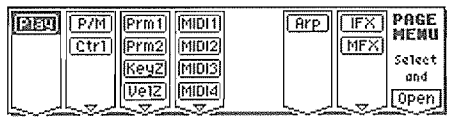
① Assurez-vous que le mode souhaité est bien activé.

Pour sélectionner un des modes, appuyez sur le bouton de sélection de mode correspondant. Ainsi, dans l'exemple suivant, vous allez activer le mode Combination en appuyant sur le bouton [COMBI].



② Appuyez sur le bouton [MENU].

L'écran affiche le menu de pages.



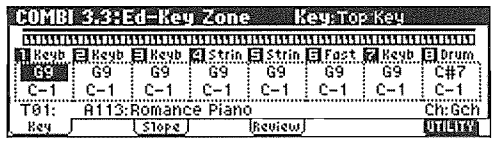
note Le mode Media ne contient qu'une page d'écran. Aussi, le TRITON Le n'affiche pas de menu de pages pour ce mode.

③ Appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] en face de la page d'écran voulue.

Si plusieurs pages sont assignées à un même bouton de fonction, appuyez plusieurs fois sur le bouton en question pour déplacer le curseur dans la liste de pages. Vous pouvez aussi effectuer la sélection avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].

④ Appuyez sur [F8] ("Open").

Quand vous appuyez sur [F8], l'écran affiche la page choisie.
Voyons un exemple: appuyez trois fois sur [F3] pour choisir "KeyZ", puis enfoncez [F8] ("Open"). La page 3.3: Ed-Key Zone s'affiche alors.



note Vous pouvez aussi utiliser les variantes ci-dessous pour choisir les pages.

- Appuyez sur [MENU] et "feuilletez" les pages d'écran disponibles en arrière ou en avant avec les boutons [◄] et [►]. Les pages s'affichent dans l'ordre suivant: 1.1→2.1→2.2→3.1, etc.
- Vous pouvez sélectionner directement une page en maintenant enfoncé [MENU] et en entrant le numéro de page souhaité (à 2 chiffres) avec les boutons numériques [1]~[7]. (Par exemple, pour choisir la page illustrée ci-dessus avec cette méthode, vous devriez appuyer deux fois sur [3].) Si une seule page est assignée à chaque bouton de fonction (groupe), comme c'est le cas dans la page COMBI 1.1: Play ou dans les pages du mode Global, vous pouvez passer à la page correspondante en appuyant une seule fois sur les boutons numériques [1]~[7].

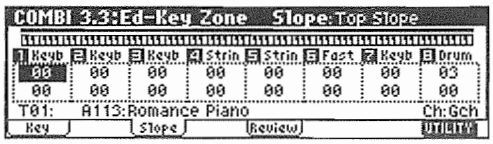
La page affichée ici correspond à la dernière page sélectionnée. Si aucune page ne correspond à votre sélection, rien ne se passera à l'écran.

note Vous pouvez retourner à la page 1.1 depuis toute page d'écran en appuyant sur [EXIT].

Sélection d'un onglet

⑤ Appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] correspondant à l'onglet affiché en bas de l'écran.

Choisissez par exemple l'onglet "Slope". Appuyez pour ce faire sur le bouton [F3].



note Certaines pages d'écran n'ont pas d'onglets.

⑥ Pour appeler une autre page d'écran, appuyez sur [MENU] et répétez la procédure depuis l'étape ③.

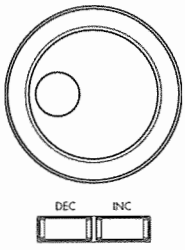
3. Choix des paramètres

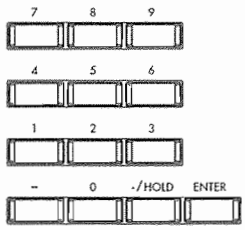
Choisissez le paramètre à éditer avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].
Dans les pages du mode Combination affichant les Timbres 1~8 ou les pages du mode Sequencer affichant les pistes 1~8 ou 9~16, vous pouvez choisir le Timbre/la piste en maintenant [TIMBRE/TRACK] enfoncé et en appuyant sur le bouton de fonction [F1]~[F8] correspondant.

4. Réglage de valeur d'un paramètre

Vous pouvez définir la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition au moyen des commandes VALUE du panneau avant (boutons [INC]/[DEC], molette [VALUE], boutons numériques [0]~[9], boutons [–], [./HOLD] et [ENTER]). Vous pouvez aussi selon les opérations visées utiliser les boutons BANK [A]~[GM] et le bouton [COMPARE].
Pour certains paramètres, vous devez définir une valeur de note ou de toucher. Pour définir ces valeurs, jouez une note sur le clavier tout en maintenant enfoncé le bouton [ENTER].

Commandes VALUE





Boutons [INC]/[DEC]

Utilisez ces boutons quand vous souhaitez apporter d'infimes modifications à la valeur sélectionnée.

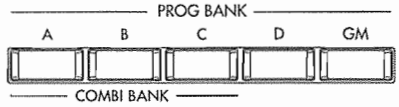
Molette [VALUE]

La molette [VALUE] vous permet d'effectuer d'importantes modifications de valeur.

Boutons numériques [0]~[9], bouton [ENTER], bouton [–], bouton [./HOLD]

Utilisez ces boutons quand vous connaissez la valeur que vous souhaitez attribuer à un paramètre.
Après avoir défini la valeur avec les boutons numériques [0]~[9], appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer la valeur.
Le bouton [–] permet d'entrer des valeurs négatives.
Le bouton [./HOLD] permet d'entrer une valeur comportant des décimales après la virgule. A la page 1.1: Play des modes Program et Combination, [./HOLD] active la fonction de verrouillage de catégorie (Category Hold) ou de verrouillage des dizaines (10's Hold) (☞Gdp p.2).

Boutons BANK [A]~[GM]



Utilisez les boutons BANK [A]~[GM] en mode Program afin de sélectionner la banque de Programs et en mode Combination afin de sélectionner la banque de Combinations. En mode Combination, ces boutons permettent en outre de choisir la banque de Programs pour chacun des Timbres de la Combination. En mode Sequencer, ces boutons servent à choisir une banque de Programs pour chaque piste du morceau.
Enfin, ces boutons servent à spécifier la banque dans les fenêtres de dialogue telles que Write Program ou Write Combination.

Bouton [COMPARE]



Ce bouton active la fonction Compare, qui permet de comparer la version éditée d'un Program ou d'une Combination avec sa version originale (c.-à-d. avec la version contenue dans la mémoire de l'instrument). Appuyez sur ce bouton quand vous éditez un Program ou une Combination. Ce bouton s'allume et l'instrument rappelle les derniers réglages enregistrés dans sa mémoire pour le Program ou la Combination. Une nouvelle pression sur [COMPARE] permet de retrouver les réglages de l'édition en cours (le bouton [COMPARE] s'éteint alors).
Si vous modifiez les réglages rappelés via le bouton [COMPARE] (à savoir les réglages sauvegardés), le bouton [COMPARE] s'éteint, vous signalant qu'il est impossible de retrouver la "vraie" version éditée.

En mode Sequencer, le bouton [COMPARE] vous permet également d'effectuer des comparaisons "avant/après" lorsque vous venez d'enregistrer un morceau en temps réel ou en pas à pas, ou lorsque vous venez d'éditer une piste.
Cette fonction vous sera par exemple très utile quand vous enregistrez une piste de morceau en temps réel.

① Enregistrez une piste en temps réel (enregistrement 1).

② Effectuez un nouvel enregistrement en temps réel dans la même piste (enregistrement 2).

③ Appuyez sur le bouton [COMPARE]. Ce bouton s'allume et l'instrument rappelle l'enregistrement 1.

④ Appuyez à nouveau sur le bouton [COMPARE]. Le bouton s'éteint et l'instrument rappelle l'enregistrement 2.

⑤ Si à l'étape ③ vous effectuez un nouvel enregistrement en temps réel (enregistrement 3) dans la même piste, la fonction Compare vous permet alors de comparer l'enregistrement 2 et l'enregistrement 3. Si à l'étape ④ vous effectuez un nouvel enregistrement (enregistrement 4), la fonction Compare vous permet alors de rappeler l'enregistrement 3, et ainsi de suite. La fonction Compare permet donc toujours de comparer les deux derniers enregistrements effectués dans une même piste.

La fonction Compare sert donc à rappeler le dernier enregistrement effectué ou encore les données de la dernière séance d'édition.

La fonction Compare n'est pas disponible en modes Global, Media et Sampling.

Entrée de valeurs via le clavier

Vous pouvez entrer une valeur de paramètre (nom de note ou valeur de toucher) avec le clavier. Enfoncez le bouton [ENTER] et jouez la note pour laquelle vous voulez définir le numéro de note/la valeur de toucher. L'instrument mémorise alors le nom (numéro) de note ou la valeur de toucher.
Quand la page d'écran GLOBAL 5.1: DKit ou SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup est affichée, vous pouvez rappeler les réglages assignés à une note en jouant celle-ci sur le clavier tout en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé.

Ecoute d'un morceau de démonstration

Chargement des données de démonstration en mode Global

Le TRITON Le contient des morceaux de démonstration (et des données chargées à l'usine). Vous pouvez charger ces données en mode Global.

① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL]** (le bouton s'allume).

Le mode Global est activé.
Vérifiez que la **page GLOBAL 1.1: System** est affichée. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton [EXIT].

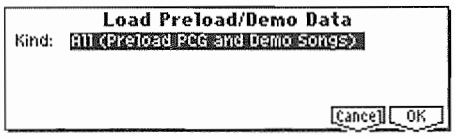
② **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour activer le menu Utility.**

③ **Appuyez sur le bouton [F7] ("▽") pour choisir "Load Preload/Demo Data" et enfoncez le bouton [F8] ("OK").**



L'écran affiche une fenêtre de dialogue.

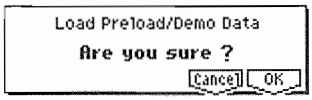
④ **Choisissez les données à charger avec les boutons [INC]/[DEC].**



Choisissez les données à charger dans la zone "Kind".
Pour cet exemple, choisissez **All (Preload PCG and Demo Songs)**. Quand vous exécutez le chargement, les données de démonstration et les données Preload (chargées à l'usine) sont chargées dans le TRITON Le.

⑤ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

L'écran demande confirmation avec une fenêtre de dialogue.



⑥ **Appuyez à nouveau sur le bouton [F8] ("OK").**

Le TRITON Le charge les données Preload et celles des morceaux de démonstration.

Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant le chargement de données.

Si la fenêtre de dialogue Memory Protected s'affiche, retirez le repère de la case Memory Protect et chargez à nouveau les données (☞p.42).

note Quand vous mettez le TRITON Le sous tension en enfonçant les boutons [MENU] et [EXIT], il exécute automatiquement l'opération **Load All (Preload PCG and Demo Songs)**. (L'écran affiche le message "Now Writing Internal Memory".) Toutes les données PCG et les données des morceaux de démonstration sont chargées. Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il charge des données.

Sélection et reproduction d'un morceau de démonstration en mode Sequencer

① **Appuyez sur le bouton [SEQ] (le bouton s'allume).**

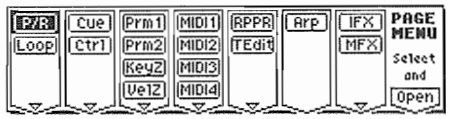
Vous venez d'activer le mode Sequencer.

② **Choisissez la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC.**



Si la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC ne s'affiche pas, activez-la comme suit:

1) Appuyez sur le bouton [MENU].
L'écran affiche la liste des pages d'écran disponibles pour le mode Sequencer.



2) Appuyez sur le bouton [F1] pour choisir **"P/R"** et enfoncez le bouton [F8] ("OPEN").
3) Appuyez sur le bouton [F1]. L'écran affiche à présent la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC.

③ **Choisissez "Song Select" avec les boutons de curseur [▲], [▼].**

Le nom du morceau de démonstration choisi s'affiche en contrasté.

④ **Choisissez le morceau de démonstration que vous voulez reproduire avec les boutons [INC]/[DEC] ou d'autres commandes VALUE.**

⑤ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

Ce bouton clignote et l'instrument entame la reproduction du morceau sélectionné.

⑥ **Pour interrompre la reproduction du morceau, appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP].**

Tour d'horizon rapide

Mise sous/hors tension

Avant de mettre l'instrument sous tension, assurez-vous que toutes les connexions nécessaires décrites dans la section "Connexions" ont été effectuées correctement (☞p.12).

1. Mise sous tension

① **Pour mettre le TRITON Le sous tension, appuyez sur son bouton de mise sous tension [POWER].**

L'écran LCD vous affiche le nom de votre modèle ainsi que la version du logiciel.
(L'illustration ci-dessous représente l'affichage défini à l'usine. Notez que le numéro de la version est susceptible d'être modifié sans avis préalable.)



② **Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo sous tension.**

③ **Réglez le niveau de sortie de l'instrument de manière appropriée avec son curseur [VOLUME], puis réglez le volume de vos enceintes actives ou de votre amplificateur.**

2. Mise hors tension

① **Réglez le curseur [VOLUME] de l'instrument et la commande de volume de vos enceintes actives ou de votre amplificateur à la position minimum.**

② **Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo hors tension.**

③ **Mettez l'instrument hors tension en appuyant sur son bouton [POWER].**

Ne mettez jamais le TRITON Le hors tension durant la sauvegarde de données en mémoire interne.
Si l'alimentation de l'instrument est coupée pendant la mémorisation, celle-ci ne sera pas clôturée correctement. Dans ce cas, l'instrument initialisera automatiquement sa mémoire interne pour corriger le problème. Il ne s'agit donc pas d'un dysfonctionnement.

Lors de la sauvegarde, l'écran LCD affiche le message "Now writing into internal memory". Le stockage des données en mémoire interne intervient dans les situations suivantes:

- Sauvegarde (mise à jour) d'un Program, d'une Combination, des réglages Global, d'un Drum Kit ou des motifs d'arpège
- Chargement d'un Program, d'une Combination, des réglages Global, d'un Drum Kit ou des motifs d'arpège en mode Media
- Réception de blocs de données contenant des réglages Program, Combination, Global, des Drum Kits ou des motifs d'arpège
- Quand en mode Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée), vous utilisez les commandes de menu Utility ("Move Sample", "Move MS", "Conv.To Prog", "Time Slice", etc.) pour modifier simultanément plusieurs Programs ou Drum Kits.

Mode et page d'écran activés à la mise sous tension de l'instrument

Le paramètre "**Power On Mode**" (page GLOBAL 1.1: System, Preference) permet de déterminer le statut de l'instrument à la mise sous tension.

Si **Reset** (réglage d'usine) est attribué au paramètre "**Power On Mode**", l'instrument activera automatiquement la page 1.1: Play du mode Combination à la mise sous tension.

Si "**Power On Mode**" est réglé sur **Memorize**, l'instrument rappelle le mode et la page d'écran activés lors de la dernière mise hors tension quand vous le remettez sous tension.

La valeur **Memorize** permet ainsi de retrouver les derniers réglages de mode et de page, le dernier numéro de Combination sélectionné en mode Combination et le dernier numéro de Program choisi en mode Program. Si, à la mise sous tension, l'instrument affiche un mode différent du dernier mode activé, choisissez la page 1.1: Play du mode Combination ou Program en appuyant respectivement sur [COMBI] ou [PROG].

Affichage activé après l'installation d'une des options disponibles (à la mise sous tension)

Cet instrument permet d'installer plusieurs options. A la mise sous tension, l'écran affiche le type de la ou des options installées. Après avoir installé une option, remettez l'instrument sous tension et assurez-vous que l'option a été correctement installée en vérifiant l'affichage activé. Si l'option que vous venez d'installer n'est pas affichée à la remise sous tension de l'instrument, l'installation n'a pas été correctement effectuée. Dans ce cas, mettez l'instrument hors tension et installez à nouveau l'option. (Pour des détails relatifs à l'installation des options, ☞ Gdp p.253)



OPTIONS

EXB-SMPL:
L'option EXB-SMPL est installée.

SIMM:
Slot1 (**MB)/Slot2 (**MB): Vous indique que des barrettes SIMM sont installées dans la ou les fentes 1, 2. La capacité de chaque barrette SIMM est affichée entre parenthèses.

Reproduction d'une liste de repères (Cue List)

Pour reproduire la liste de repères de démonstration, suivez les étapes ci-dessous. Une liste de repères vous permet de reproduire plusieurs morceaux que vous choisissez dans la liste ou de jouer les morceaux l'un à la suite de l'autre, et de définir le nombre de fois que chaque morceau est répété (☞p.71).

① **Appuyez sur le bouton [MENU].**

② **Appuyez sur le bouton [F2] pour choisir "Cue" puis enfoncez le bouton [F8] ("OPEN").**

La page d'écran SEQ 2.1: Cue List, Setup&Play s'affiche alors.



③ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction.**

④ **Pour interrompre la reproduction de la liste, appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP].**

Si le dernier repère de la liste correspond à **End**, la reproduction cessera automatiquement quand ce dernier repère (morceau) est atteint. Si par contre le dernier repère correspond à **Continue to Step01**, la reproduction repart depuis le premier repère.

Pour sélectionner une liste de repères, choisissez "Cue List Select" et suivez la même procédure que pour les Songs. Voyez l'étape ④ ci-dessus.

Contenu des données chargées à l'usine et des morceaux de démonstration

Preload PCG

- Données définies à l'usine (Programs, Combinations, Drum Kits, motifs d'arpège, données Global)

note Les données du fichier Preload PCG sont inscrites dans la mémoire interne du TRITON Le lors de sa mise sous tension. Ces données sont sauvegardées et ne sont donc pas perdues à la mise hors tension de l'instrument.

Quand vous chargez le fichier Preload PCG, les données sauvegardées antérieurement dans la mémoire de l'instrument sont écrasées et remplacées par les données chargées. Si vous souhaitez conserver les données contenues dans la mémoire du TRITON Le, vous devez donc les sauvegarder sur carte SmartMedia avant de charger le fichier Preload PCG (☞p.45).

Demo Songs

- Données des morceaux de démonstration et des listes de repères de démonstration

note Ces données sont chargées dans la mémoire interne de séquenceur. Cette mémoire est du type volatile, ce qui signifie que les données chargées sont perdues à la mise hors tension de l'instrument.

Lorsque vous chargez tous les morceaux de démonstration (All Demo Songs), les données contenues dans la mémoire interne disparaissent au profit des données que vous chargez. Si vous souhaitez conserver les données de la mémoire interne, vous devez donc les sauvegarder sur carte SmartMedia avant de charger les morceaux de démonstration (☞p.45).

Sélection et utilisation des Programs

Le mode Program permet de sélectionner un Program dans les banques A~D, G, g(d) et de reproduire ce Program. La section présente vous apprendra comment sélectionner les Programs d'usine. Vous allez donc sélectionner et écouter différents Programs.

Choix d'un numéro de Program

① **Appuyez sur le bouton [PROG] (le bouton s'allume).**

Le mode Program est activé. Vérifiez que la ligne supérieure de l'écran affiche "PROG 1.1: Play".



Choix du numéro de Program

② **Vérifiez que "Program Select" (choix de Program) est sélectionné.**

Si ce n'est pas le cas, mettez en évidence le nom de Program affiché dans la zone "**Program Select**" de l'écran avec les boutons [▲], [◄], [▼], [►].

③ **Choisissez le Program à écouter avec les commandes VALUE.**

Voici diverses méthodes pour choisir un Program:

- en tournant la molette [VALUE];
- en appuyant sur le bouton [INC] ou [DEC];
- en spécifiant le numéro avec les boutons numériques [0]~[9] et en validant avec [ENTER].

④ **Ecoutez le son du Program.**

Jouez une note sur le clavier pour écouter le son du Program choisi.

Vous pouvez aussi activer la fonction Audition en appuyant sur le **bouton [AUDITION]** (ce bouton s'allume); dans ce cas, le TRITON Le joue automatiquement un riff (une phrase) approprié(e) pour le Program choisi.



Par défaut, la fonction Audition peut uniquement être utilisée avec les Programs Preload des banques A~C, D000~063 et les Programs Preset G, g(d).

Choix de la banque de Programs

En mode Program, vous pouvez changer de banque et choisir des Programs d'autres banques.
Par défaut, les banques A, B, C, D000~063 et G~g(d) contiennent des Programs. (☞ tableau ci-dessous.)

⑤ **Choisissez une banque en appuyant sur un des boutons BANK [A]~[GM].**

Le bouton s'allume et le numéro de la banque choisie apparaît dans la partie gauche de l'écran LCD. Par exemple, pour choisir la banque B, appuyez sur le bouton BANK [B]. (Le bouton [B] s'allume et l'écran affiche Bank B dans son coin supérieur gauche.)

Banque	Nº Prog.	Description
A, B, C	000~127	Programs chargés à l'usine
D	000~063	
D	064~127	Programs utilisateur
G	001~128	Programs GM
g(d)	(☞VNL)	Programs de batterie GM2

A, B, C, D000~063
A la livraison, ces banques contiennent une vaste palette de Programs chargés à l'usine et exploitant les multi-échantillons ROM PCM internes, les effets et les motifs d'arpège.

D064~127
Ces banques sont vides à la sortie d'usine. Vous pouvez y conserver vos propres Programs.

Les banques **A~D** contiennent chacune 128 Programs (soit un total de 512 Programs) que vous pouvez écraser à volonté.

G, g(d) Ces banques contiennent 128 Programs et 9 Drum Kits compatibles avec le format GM. Vous ne pouvez pas modifier les Programs de cette banque. La banque G contient les Programs GM; elle vous permet de choisir parmi 128 Programs numérotés de 001~128. La banque g(d) vous propose elle neuf Drum Kits (☞VNL).
Le bouton [GM] permet de passer les banques en revue dans l'ordre suivant:
G→g(d)→G→g(d)→G...

☞ Pour en savoir plus sur les noms de Programs, etc. voyez le fascicule "VNL" (Voice Name List).

Sélection des Programs en fonction de la catégorie

Vous pouvez choisir les Programs selon leur catégorie. Les Programs d'usine sont divisés en seize catégories d'instrument (clavier, orgue, basse, batterie, etc.). Vous pouvez ainsi spécifier une catégorie et y sélectionner le Program voulu.

Cet instrument vous propose les deux méthodes suivantes pour choisir les Programs selon leur catégorie:

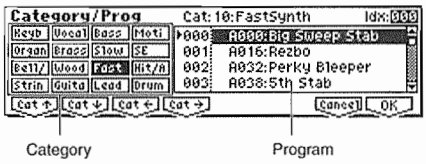
Sélection selon la catégorie "Select by Category"

① **Vérifiez que la page PROG 1.1: Play est affichée.**

② **Appuyez sur le bouton [CATEGORY].**



L'écran affiche la fenêtre de dialogue Select by Category. Les catégories sont affichées dans le côté gauche de l'écran et la liste des Programs de la catégorie choisie est affichée dans le côté droit.



③ **Choisissez la catégorie voulue avec les boutons [F1] ("Cat ↑"), [F2] ("Cat ↓"), [F3] ("Cat ←") et [F4] ("Cat →").**

④ **Choisissez le Program voulu avec les boutons de curseur [▲], [▼].**

⑤ **Enregistrez votre sélection avec le bouton [F8] ("OK") ou appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel") pour annuler votre choix.**

Fonction Cat. HOLD (Category Hold)

① **Appuyez sur le bouton [./HOLD] pour que l'écran affiche Cat. HOLD.**

La catégorie est alors verrouillée (fixe).



② **Choisissez "Category" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et spécifiez la catégorie voulue avec les commandes VALUE.**

③ **Choisissez "Program Select" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et passez les Programs de cette catégorie en revue avec les commandes VALUE.**

④ **Pour annuler cette fonction, appuyez deux fois sur le bouton [./HOLD] de sorte à désactiver Cat. HOLD à l'écran.**

note IQuand vous appuyez sur [./HOLD] à la page PROG 1.1: Play, vous choisissez les fonctions suivantes tour à tour et dans l'ordre: Cat. HOLD →10's HOLD→ Cancel.

Sélection avec la fonction de verrouillage des dizaines (10's HOLD)

Vous pouvez fixer la dizaine d'un numéro de Program avec la fonction 10's HOLD.

① **Appuyez sur [./HOLD] pour que l'écran affiche 10's HOLD.**

La dizaine du numéro de Program choisi est alors verrouillée (fixe).



② **Pour choisir les Programs de la dizaine verrouillée, il suffit alors d'appuyer une fois sur le bouton numérique [0]~[9] correspondant.**

③ **Vous pouvez changer de dizaine avec les boutons [INC]/[DEC].**

④ **Pour annuler cette fonction, appuyez sur le bouton [./HOLD] afin de désactiver 10's HOLD à l'écran.**

Sélection de Programs via un commutateur au pied assignable

Vous pouvez également sélectionner les Programs via un commutateur au pied du type allumé/éteint (comme le PS-1 de Korg, par exemple) connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière et auquel vous avez affecté la fonction ad hoc (☞p.113).

Sélection de Programs depuis un instrument MIDI

Enfin, vous pouvez sélectionner les Programs du TRITON Le en lui envoyant des messages de changement de programme depuis un instrument MIDI externe (☞Gdp p.230).

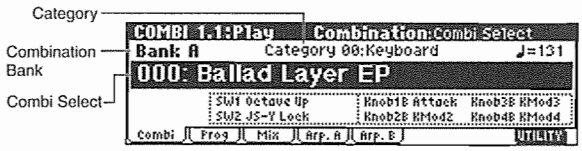
Sélection et utilisation des Combinations

Le mode Combination permet de choisir une Combination dans une des **banques A~C** et de la reproduire. Choisissez quelques-unes de ces Combinations et écoutez leur son.

Sélection d'une Combination

① **Appuyez sur le bouton [COMBI] (le bouton s'allume).**

Le mode Combination est activé. Assurez-vous que la ligne supérieure de l'écran affiche "COMBI 1.1: Play".



Sélection d'un numéro de Combination

② **Assurez-vous que "Combi Select" (choix de Combination) est sélectionné.**

Si ce n'est pas le cas, mettez en évidence le nom de Combination affiché dans la zone "Combi Select" de l'écran à l'aide des boutons [▲], [◄], [▼], [►].

③ **Choisissez la Combination à écouter avec les commandes VALUE.**

☞p.20 "Choix d'un numéro de Program" ③

④ **Ecoutez la Combination.**

Jouez une note sur le clavier pour écouter le son de la Combination choisie.

Choix de la banque de Combinations

En mode Combination, vous pouvez changer de banque et choisir des Combinations d'autres banques. Par défaut, les banques A, B et C contiennent des Combinations (☞ tableau ci-dessous).

⑤ **Choisissez une banque en appuyant sur un des boutons BANK [A]~[C].**

Le bouton s'allume et le numéro de la banque choisie est affiché dans la partie gauche de l'écran LCD. Par exemple, pour choisir la banque B, appuyez sur le bouton BANK [B]. (Le bouton [B] s'allume et l'écran affiche **Bank B** dans son coin supérieur gauche.)

Banque	Nº Comb.	Description
A, B, C	000~127	Combinations chargées à l'usine (Combinations utilisateur)
A, B, C		A la livraison, ces banques contiennent une vaste palette de Combinations chargées à l'usine et exploitant divers Programs, effets et motifs d'arpège.

Les banques A~C contiennent chacune 128 Combinations (soit un total de 384 Combinations) que vous pouvez écraser à volonté.

☞ Pour en savoir plus sur les noms de Combinations, etc. voyez le fascicule "VNL" (Voice Name List).

Sélection des Combinations en fonction de la catégorie

Comme pour les Programs, vous pouvez sélectionner les Combinations selon leur catégorie.
Les Combinations d'usine sont divisées en seize catégories d'instrument. Vous pouvez spécifier une catégorie et y choisir la Combination voulue.

☞ p.21 "Sélection des Programs en fonction de la catégorie"

Sélection des Combinations avec la fonction 10's HOLD

Vous pouvez fixer la dizaine d'un numéro de Combination avec la fonction 10's HOLD. La dizaine de ce numéro est alors bloquée et vous pouvez choisir les Combinations de la dizaine verrouillée en appuyant simplement sur le bouton numérique correspondant.

☞ p.21 "Sélection avec la fonction de verrouillage des dizaines (10's HOLD)"

Sélection de Combinations via un commutateur au pied assignable

Vous pouvez également sélectionner les Combinations via un commutateur au pied du type allumé/éteint (comme le PS-1 de Korg, par exemple) connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière (☞p.113).

Sélection de Combinations depuis un instrument MIDI

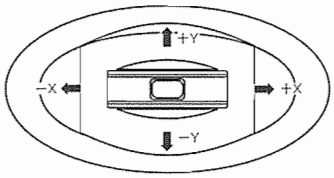
Enfin, vous pouvez choisir les Combinations en transmettant des messages de changement de programme depuis un instrument MIDI externe (☞Gdp p.230).

Contrôle du son avec les fonctions de jeu

Cet instrument met à votre disposition une série de contrôleurs (fonctions de jeu) – le joystick, les boutons [SW1] et [SW2] et les commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] – destinés à piloter la tonalité, la hauteur, le volume ou les effets en temps réel (c.-à-d. quand vous jouez sur le clavier).
Chaque fois que vous choisissez un Program ou une Combination, essayez ces fonctions de jeu et écoutez leur impact sur le son.

note Vous pouvez enregistrer les changements de timbre, etc. produits par ces fonctions de jeu avec le séquenceur interne ou un séquenceur MIDI externe.

Joystick



JS(+X): Poussez le joystick vers la droite pour appliquer un effet. D'habitude, cet axe permet de contrôler la hauteur des notes (de l'augmenter).

JS(–X): Poussez le joystick vers la gauche pour appliquer un effet. D'habitude, cet axe permet de contrôler la hauteur des notes (de la diminuer).

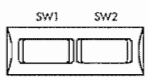
JS(+Y): Poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument pour appliquer un effet. D'habitude, cette direction sert à ajouter de la modulation de hauteur au moyen de l'oscillateur LFO (vibrato).

JS(–Y): Tirez le joystick vers vous pour appliquer un effet. D'habitude, cette direction sert à ajouter de la modulation de filtre au moyen de l'oscillateur LFO (effet WahWah).

note Vous pouvez appliquer la fonction Lock de verrouillage au joystick, disponible via les boutons [SW1] et [SW2], de sorte que l'effet activé soit maintenu après le retour du joystick en position centrale. Pour en savoir plus sur l'utilisation de cette fonction, voyez la section "Fonction Lock de verrouillage" ci-dessous.

note Vous pouvez employer le joystick comme modulateur alternatif ou modulateur dynamique afin de contrôler les paramètres des Programs ou les paramètres d'effets.

Boutons [SW1] et [SW2]



Vous pouvez en attribuant une fonction à ces boutons déterminer la manière dont le modulateur alternatif ou le modulateur dynamique d'effets contrôle les paramètres des Programs ou les paramètres d'effets.

Ces boutons peuvent également servir à changer d'octave, à activer/désactiver le Portamento ou à "**verrouiller**" (maintenir) le réglage de la fonction Aftertouch (☞p.24).

Vous pouvez définir l'action des boutons [SW1] et [SW2]. Ceux-ci jouent soit un rôle de **commutateur** (option **Toggle**: la fonction assignée à chacun de ces boutons est alors activée/désactivée à chaque fois que vous enfoncez le bouton correspondant), soit un rôle de bouton d'assignation temporaire (option **Momentary**: la fonction assignée reste active tant que vous maintenez enfoncé le bouton correspondant).

note Vous pouvez vérifier la fonction assignée aux bouton [SW1] et [SW2] à la page 1.1: Play, Program pour le mode Program ou à la page 1.1: Play, Combination pour le mode Combination (☞p.25).

note Quand vous sauvegardez un Program ou une Combination utilisateur, l'instrument mémorise également le statut de commutation des boutons [SW1] et [SW2].

note Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez "Choix de la fonction des boutons [SW1] et [SW2]" (☞p.115).

Fonction Lock de verrouillage

① **Choisissez le Program A001: Acoustic Piano et jouez sur le clavier.**

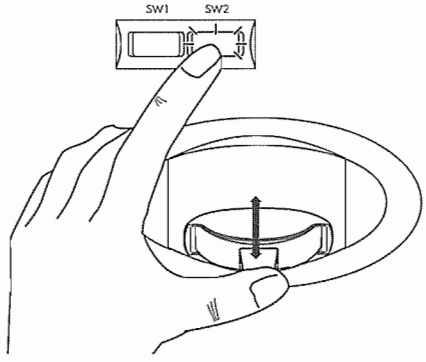
Pour choisir un Program, vérifiez que vous vous trouvez en mode Program et appuyez sur le bouton Bank [A], le bouton numérique [1] puis sur le bouton [ENTER].

② **Tirez le joystick vers vous (dans la direction –Y).**

La modulation s'intensifie et le TRITON Le applique simultanément de la résonance au son, lui conférant ainsi un caractère unique.

③ **Tout en maintenant le joystick tiré vers vous, appuyez sur le bouton [SW2]** (le bouton [SW2] s'allume).

La modulation est alors maintenue (**fonction de verrouillage Lock**).



④ **Relâchez le joystick et jouez sur le clavier.**

Que vous relâchiez le joystick ou que vous le tiriez à nouveau vers vous, l'instrument produit invariablement le son que vous avez "verrouillé" en appuyant sur le bouton [SW2].

note Dans le bas de l'écran LCD, la zone SW2 indique **JS-Y Lock**. Cela signifie que la fonction du bouton [SW2] est réglée sur **JS-Y Lock**. (Dans ce cas, ce bouton joue le rôle de commutateur (**Toggle**).)
Si vous réglez la fonction du bouton [SW1] ou [SW2] sur **JS X Lock**, **JS+Y Lock** ou **JS-Y Lock**, l'instrument conserve le son produit en position inclinée du joystick, même quand ce dernier retourne en position centrale.
Le TRITON Le comporte aussi une fonction **AfterT Lock** qui permet de **verrouiller l'After-touch** (☞Gdp p.220).

⑤ **Pour désactiver la fonction de verrouillage, appuyez à nouveau sur le bouton [SW2].**

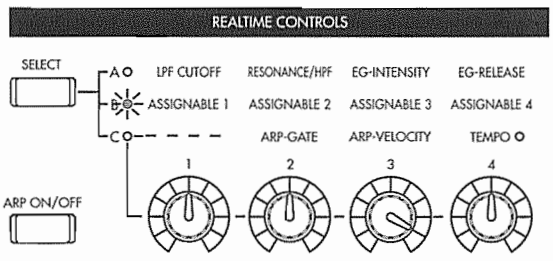
note Dans de nombreux Programs et Combinations, la fonction de verrouillage de l'axe -Y du joystick est assignée au bouton [SW2].

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

Ces commandes servent par exemple à contrôler la fréquence de coupure et la résonance du filtre, l'enveloppe de filtre et l'enveloppe de volume, le temps de Portamento, le panoramique, la modulation de hauteur, les niveaux d'envoi aux effets maîtres, etc.

① **Sélectionnez le mode de fonctionnement A, B ou C des commandes de contrôle en temps réel avec le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT].**

Chaque pression sur ce bouton permet de passer d'un mode à l'autre (du mode A au mode B au mode C). L'instrument vous indique le mode activé en illuminant le témoin correspondant.



② **Tournez la commande souhaitée afin de piloter le paramètre attribué (contrôle du son, etc.).**

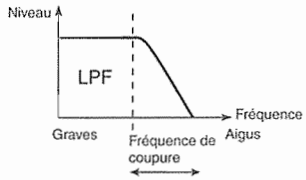
Mode de contrôle A

En mode de contrôle A, les commandes [1]~[4] vous permettent de contrôler/d'éditer les paramètres décrits ci-dessous.

note Quand vous placez ces commandes à leur position centrale (à midi), l'instrument produit les valeurs originales des paramètres du Program.

Commande [1]: LPF CUTOFF

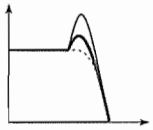
Cette commande permet de régler la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
Le réglage de fréquence de coupure du filtre permet de modifier la brillance du son. L'effet produit dépend des valeurs attribuées aux paramètres du Program, mais d'habitude, tourner la commande vers la gauche permet d'assourdir le son, tandis que la tourner vers la droite permet d'éclaircir le son.



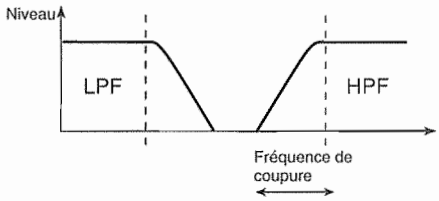
Commande [2]: RESONANCE/HPF

Permet de définir soit le niveau de résonance d'un filtre passe-bas, soit la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut.
L'action de la commande [2] dépend du type de filtre contenu dans le Program.

Le réglage de niveau de résonance d'un filtre permet d'obtenir un son caractéristique.



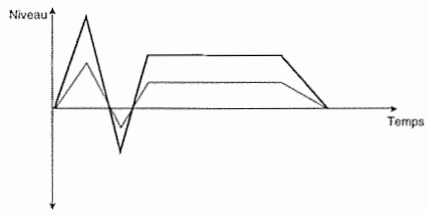
Le réglage de la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut permet de modifier la brillance du son.



Commande [3]: EG-INTENSITY

Cette commande permet de régler le degré d'intensité de l'enveloppe de filtre.

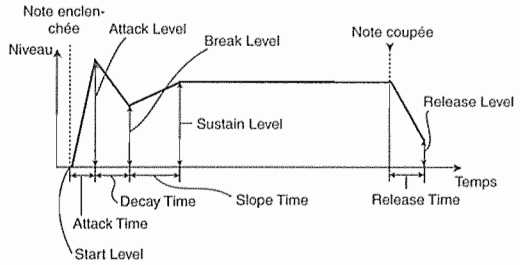
Quand vous tournez la commande [3], l'instrument modifie l'intensité de l'enveloppe du filtre. D'habitude, tourner la commande à gauche permet de diminuer l'intensité de l'enveloppe de filtre, tandis que la tourner à droite permet d'accentuer l'effet de l'enveloppe de filtre. Et vu que l'action de l'enveloppe de filtre dépend de la fréquence de coupure attribuée au filtre, les changements produits par le filtre sur le timbre du son seront définis simultanément à l'aide des commandes [1] et [3].



Commande [4]: EG-RELEASE

Cette commande permet de régler les temps de relâchement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur en tournant la commande [4]. Ces réglages définissent le temps nécessaire pour que le son disparaisse après la production d'un message note-off (coupure de note).

Quand vous tournez la commande [4], l'instrument modifie les temps de relâchement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur. D'habitude, tourner la commande à gauche permet de diminuer le temps de relâchement, tandis que la tourner à droite permet d'augmenter le temps de relâchement.



Mode de contrôle B

En mode de contrôle B, les commandes [1] à [4] permettent de contrôler des paramètres tels que le volume, le temps de Portamento, le panoramique, l'enveloppe de filtre, l'enveloppe d'amplificateur, la modulation de hauteur, les niveaux d'envoi des effets maîtres, etc.

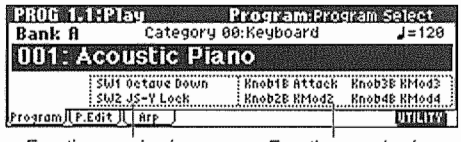
Vous pouvez définir les réglages effectués en mode de contrôle B pour chaque Program, chaque Combination ou chaque Song.
Dans le cas du mode Sampling, ces réglages sont définis pour le mode entier (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) (☞p.115).

Mode de contrôle C

Dans ce mode, les commandes [1]~[4] permettent de contrôler l'effet de l'arpégiateur en temps réel. Pour en savoir plus sur la manière de les utiliser, ☞p.26.

Vérification des paramètres assignés aux boutons [SW1] et [SW2] et au mode de contrôle B

La page d'écran 1.1: Play des modes Program et Combination permet de vérifier les paramètres assignés aux boutons [SW1] et [SW2], et ceux assignés au mode de contrôle B des commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4].



Fonctions assignées aux boutons [SW1] et [SW2]

Fonctions assignées aux commandes 1~4

Jeu sur le clavier

Toucher

Le toucher (la force avec laquelle vous enfoncez les touches du clavier) permet de contrôler le paramètre attribué.
Le toucher sert normalement à contrôler le volume, la vitesse ou la sensibilité du générateur d'enveloppe.

Aftertouch

L'Aftertouch permet de contrôler le paramètre sélectionné en maintenant la pression sur une touche du clavier après l'avoir enfoncée.
L'Aftertouch sert d'habitude à contrôler le volume, le timbre (fréquence de coupure du filtre) ou la sensibilité de l'oscillateur, etc.

Numéro de note

Le numéro de note (c.-à-d. la touche enfoncée) permet de contrôler la quantité d'effet appliqué selon l'emplacement joué sur le clavier.
Le numéro de note sert d'habitude à contrôler le volume, le timbre (fréquence de coupure du filtre) ou la sensibilité de l'oscillateur, de l'enveloppe, etc.

note Le numéro de note peut servir de source de modulation alternative ou de modulation dynamique afin de contrôler les paramètres des Programs ou les paramètres d'effets.

Pédales

Pédale de maintien

Vous pouvez brancher une pédale de maintien, comme la pédale de maintien (pédale forte) Korg DS-1H, disponible en option au TRITON Le. Dans ce cas, la pédale DS-1H jouera le rôle de pédale continue. La fonction de pédale continue n'est pas pilotable avec d'autres pédales.

Commutateur au pied assignable

Vous pouvez brancher un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, disponible en option) au TRITON Le. Cela permet d'activer/de désactiver la fonction attribuée au commutateur en appuyant sur ce dernier.

Vous pouvez spécifier la fonction attribuée au commutateur au pied à la page GLOBAL 1.1: System "Foot SW Assign" (☞p.113).
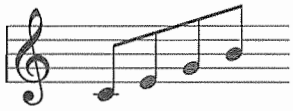
Pédale d'expression assignable

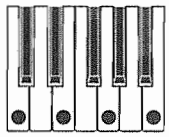
Vous pouvez brancher une pédale d'expression (comme l'EXP-2 ou la XVP-10 EXP/VOL de Korg, disponibles en option) à la prise ASSIGNABLE PEDAL du TRITON Le et contrôler la fonction que vous lui avez affectée en enfonçant la pédale.

Vous pouvez spécifier la fonction attribuée à la pédale d'expression à la page GLOBAL 1.1: System Foot "Foot Pedal Assign" (☞p.113).

Utilisation de l'arpégiateur

La **fonction arpégiateur** sert-à créer automatiquement des arpèges (accords). La plupart des arpégiateurs traditionnels produisent un arpège lorsque vous jouez un accord sur le clavier.





L'accord joué sur le clavier est reproduit sous forme d'un arpège.

L'arpégiateur polyphonique du TRITON Le est loin de se limiter à cette fonction primaire: vous pouvez ainsi produire une vaste série de motifs dont la hauteur et le rythme varient en fonction des notes jouées sur le clavier. Grâce à l'arpégiateur, déclenchez une foule de motifs différents (comprenant des phrases de batterie ou de basse et des riffs d'accompagnement de guitare et de clavier). La fonction arpégiateur vous sera également utile quand vous créez des nappes, des sons de synthétiseur ou des effets sonores.

Le TRITON Le met en outre une fonction d'arpégiateur double à votre disposition, vous permettant en modes Combination et Sequencer de contrôler simultanément deux motifs d'arpège. Vous pouvez par exemple employer cette fonction pratique pour contrôler séparément des motifs d'arpège de batterie et des motifs d'arpège de basse. En outre, vous pouvez partager le clavier ou encore définir un réglage de commutation par toucher afin de passer d'un motif d'arpège à l'autre.

Le TRITON Le vous propose cinq types de motifs d'arpège d'usine (**UP, DOWN, ALT1, ALT2** et **RANDOM**) et vous permet en outre de programmer et de sauvegarder 328 motifs d'arpège utilisateur. Les motifs d'arpège chargés à l'usine couvrent une vaste sélection de styles (☞VNL). Vous pouvez sauvegarder les motifs d'arpège que vous créez vous-même (☞p.103).

Utilisation de l'arpégiateur en mode Program

① **Appuyez sur le bouton [PROG] afin d'activer le mode Program et sélectionnez un Program (☞p.20 "Sélection et utilisation des Programs").**

Vous remarquerez peut-être que le bouton [ARP ON/OFF] s'allume quand vous sélectionnez certains Programs (☞p.29 "Autres réglages d'arpégiateur"). Quand ce bouton est allumé, l'arpégiateur est activé dès que vous enfoncez des touches du clavier.
Pour les autres Programs, vous pouvez activer l'arpégiateur en appuyant sur le bouton [ARP ON/OFF] (il s'allume alors). Les arpèges seront alors produits au fil de votre jeu sur le clavier.

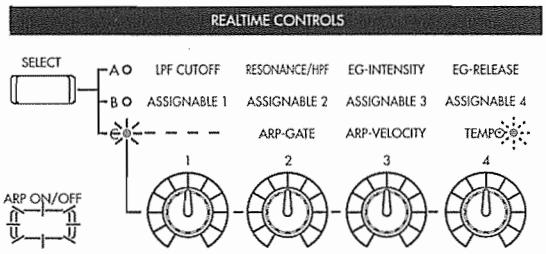
② **Vous pouvez, à l'aide des commandes de l'instrument ou en modifiant les valeurs de paramètres, changer la manière dont les arpèges sont joués. Voyez les sections suivantes "Réglages définis via les commandes" et "Réglages définis à l'écran".**

Réglages définis via les commandes

Arpégiateur actif/coupé

○ **Le bouton [ARP ON/OFF] vous permet tour à tour d'activer et de désactiver l'arpégiateur.**

Quand l'arpégiateur est actif, le bouton s'allume et vous pouvez lancer le motif d'arpège choisi en jouant sur le clavier.



note Lorsque vous sauvegardez un Program ou une Combination, le TRITON Le enregistre le réglage (activé/désactivé) de l'arpégiateur.

Selon les réglages attribués à la fonction arpégiateur dans les modes de contrôle A et B, l'arpégiateur pourrait ne pas démarrer en modes Combination et Séquencer quand vous tentez de l'activer en appuyant sur le bouton [ARP ON/OFF] (☞p.28).

Réglage du tempo de l'arpégiateur

① **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour que le témoin "C" droit s'allume.**

② **Réglez le tempo avec la commande [TEMPO].**

Le TRITON Le vous affiche dans la zone "♩=" (coin supérieur droit de l'écran) la valeur de tempo sélectionnée. Vous pouvez sélectionner toute valeur de tempo comprise entre **40** et **240**. Le témoin du bouton [SELECT] clignote sur chaque noire (♩) au tempo choisi.
Vous pouvez aussi choisir "♩=" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►], entrer le tempo avec les boutons numériques [0]~[9] et appuyer sur le bouton [ENTER] pour enregistrer le réglage de tempo. Enfin, vous pouvez définir le tempo avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC]. Le tempo choisi clignote sur l'instrument.

note Lorsque vous sauvegardez un Program, le TRITON Le enregistre le tempo défini via cette commande pour l'arpégiateur.

note Le réglage du paramètre "Reso (Resolution)" (page 1.1: Play, Arp. Play, page 6.1: Ed–Arp., Arpeg. Setup) influence la vitesse de reproduction des motifs d'arpège.

note Si vous avez attribué la valeur **External** au paramètre "**MIDI Clock**" (page GLOBAL 2.1: MIDI), l'écran affichera l'indication "♩= EXT". Dans ce cas, le tempo du TRITON Le sera synchronisé sur celui de l'instrument MIDI externe connecté et vous ne pourrez donc pas régler le tempo sur le TRITON Le.

Réglage de longueur des notes d'arpège

① **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour que le témoin "C" droit s'allume.**

② **Réglez la longueur des notes d'arpège avec la commande [ARP-GATE].**

Tournez cette commande à gauche pour réduire la longueur des notes et tournez-la à droite pour augmenter la longueur des notes. Quand cette commande est en position centrale (à midi), la durée des notes produites par l'arpégiateur correspond au réglage attribué au paramètre "**Gate**" (page 6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setup).

note Lorsque vous sauvegardez un Program, le TRITON Le enregistre le réglage de longueur de note défini via cette commande pour l'arpégiateur.

note Vous pouvez contrôler ce paramètre en combinant l'emploi de la commande [ARP-GATE] à celui de la commande [4] **EG RELEASE** (mode de contrôle A).

Réglage de toucher des notes d'arpège

① **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour que le témoin "C" droit s'allume.**

② **Réglez le toucher (la force) des notes d'arpège avec la commande [ARP-VELOCITY].**

Tournez cette commande à gauche pour produire des arpèges plus forts et tournez-la à droite pour diminuer la force des notes de l'arpège. Quand cette commande est en position centrale (à midi), le toucher des notes produites par l'arpégiateur correspond au réglage attribué au paramètre "**Velocity**" (page 6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setup).

note Lorsque vous sauvegardez un Program, le TRITON Le enregistre le réglage de toucher de note défini via cette commande pour l'arpégiateur.

note Vous pouvez contrôler ce paramètre en combinant l'emploi de la commande [ARP-VELOCITY] à celui des commandes **[1] (LPF CUTOFF)**, **[2] (RESONANCE/HPF)** et **[3] (EG-INTENSITY)** (mode de contrôle A).

Réglages définis à l'écran

○ **A la page PROG 1.1: Play, appuyez sur le bouton [F3] pour choisir la page Arp. Play.**



Sélection d'un motif d'arpège utilisateur

Vous pouvez sélectionner les motifs d'arpège parmi les motifs d'usine **P000~P004** ainsi que parmi les motifs d'arpège utilisateur **U000 (INT)~215 (User)**. Une foule de motifs d'arpège utilisateur (que vous êtes libre de modifier) ont été préprogrammés à l'usine dans les motifs d'arpège **U000~U199 (INT)** (☞VNL).

○ **Choisissez "Pattern" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et sélectionnez le motif d'arpège voulu avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC]. Pour choisir un motif d'arpège utilisateur, entrez le numéro du motif voulu avec les boutons numériques [0]~[9] puis appuyez sur le bouton [ENTER].**

Modification de l'intervalle des notes d'arpège

Le paramètre "Reso" (résolution) affiché à l'écran vous permet de définir l'intervalle entre chaque note de l'arpège en choisissant une des valeurs de résolution de note $\frac{1}{32}$ à ♩.

○ **Choisissez "Reso" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et sélectionnez l'intervalle voulu pour les notes d'arpège avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].**

Sélection de la plage d'octaves des notes d'arpège

La zone "Octave" de l'écran permet de définir la plage d'octaves dans laquelle les notes d'arpège seront produites (☞p.100).

○ **Choisissez "Octave" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et sélectionnez la plage d'octaves voulue pour les notes d'arpège avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].**

Reproduction des notes d'arpège selon la hauteur des notes de l'accord joué

Le TRITON Le vous permet de déterminer si l'ordre de reproduction des notes d'arpège est défini via la hauteur des notes composant l'accord joué (indépendamment de l'ordre dans lequel vous jouez les notes) ou via l'ordre dans lequel vous enfoncez les touches du clavier.

○ **Choisissez la case de sélection "Sort" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et effectuez le réglage voulu avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].**

Case sélectionnée: l'arpégiateur ignore l'ordre dans lequel vous jouez les notes sur le clavier et reproduit chaque note de l'arpège en fonction de sa hauteur.
Case vide: l'arpégiateur reproduit les notes de l'arpège selon l'ordre dans lequel vous les avez jouées.

Activation du mode de reproduction continue de l'arpégiateur

Le TRITON Le vous permet de déterminer comment l'arpégiateur se comporte lorsque vous retirez votre main du clavier: soit la reproduction de l'arpège continue (mode de reproduction continue), soit l'instrument arrête de reproduire l'arpège (mode normal).

○ **Choisissez "Latch" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et effectuez le réglage voulu avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].**

Case sélectionnée: L'arpégiateur continue de jouer l'arpège lorsque vous retirez votre main du clavier.
Case vide: L'arpégiateur interrompt la reproduction de l'arpège quand vous retirez votre main du clavier.

Synchronisation de l'arpégiateur

Ce réglage vous permet de définir si le TRITON Le produit l'arpège au moment où vous le jouez au clavier, ou si la reproduction d'arpège est synchronisée avec le tempo de l'horloge MIDI.

○ **Choisissez "Key Sync." avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et effectuez le réglage voulu avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].**

Case sélectionnée: Quand vous jouez le message initial de note enclenchée, l'arpégiateur commence la reproduction du motif d'arpège. Utilisez ce réglage lorsque vous jouez sur le clavier en temps réel et que vous souhaitez que l'arpégiateur produise l'arpège au début de la mesure.
Case vide: L'arpégiateur produit toujours les arpèges en synchronisation avec le tempo de l'horloge MIDI.

Reproduction combinée des notes d'arpège/des notes jouées

○ **Choisissez la case de sélection "Keyboard" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et effectuez le réglage voulu avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].**

Case sélectionnée: Le TRITON Le reproduit simultanément les notes que vous jouez sur le clavier ainsi que les notes générées par l'arpégiateur.
Case vide: L'instrument reproduit uniquement les notes d'arpège.

Utilisation de l'arpégiateur en mode Combination

Le mode Combination vous permet d'employer la fonction de double arpégiateur du TRITON Le. Vous pouvez ainsi déclencher simultanément deux motifs d'arpège depuis ce mode.

① **Activez le mode Combination en appuyant sur le bouton [COMBI] et choisissez une Combination (☞p.22 "Sélection et utilisation des Combinations").**

Vous remarquerez peut-être que le bouton [ARP ON/OFF] s'allume quand vous sélectionnez certaines Combinations (☞"Autres réglages d'arpégiateur"). Quand ce bouton est allumé, l'arpégiateur est activé dès que vous enfoncez des touches du clavier.
Pour les autres Combinations, vous pouvez activer l'arpégiateur en appuyant sur le bouton [ARP ON/OFF] (il s'allume alors).

② **Comme la section "Réglages définis via les commandes" ci-dessus et la section "Réglages définis à l'écran" ci-dessous l'expliquent, vous pouvez changer la manière dont les arpèges sont joués à l'aide des fonctions de jeu de l'instrument ou en modifiant les valeurs de paramètres.**

Les réglages définis via le bouton [ARP ON/OFF] et les commandes REALTIME CONTROLS [TEMPO], [ARP-GATE] et [ARP-VELOCITY] (mode C) sont appliqués aux deux arpégiateurs (A et B). Quand vous sauvegardez une Combination, le TRITON Le enregistre les réglages définis via ces commandes.

Réglages définis à l'écran

○ **Sous COMBI 1.1: Play, appuyez sur le bouton [F4] pour choisir la page Arp. Play A et effectuez les réglages pour l'arpégiateur A.**

Sous COMBI 1.1: Play, appuyez sur le bouton [F5] pour afficher la page Arp. Play B et effectuez les réglages pour l'arpégiateur B.



Activation du ou des arpégiateurs

Les **cases de sélection "Arpeggiator Run"** permettent de déterminer si l'arpégiateur correspondant (A ou B) est activé (case sélectionnée) ou non (case vide). Le ou les arpégiateurs activés dans cette page seront opérationnels uniquement si le bouton [ARP ON/OFF] est allumé.
Notez que pour qu'un arpégiateur puisse produire le Timbre souhaité (1 à 8), il faut que le Timbre en question lui soit affecté dans le tableau d'assignation de Timbres, à droite des cases de sélection Arpeggiator Run. Vous pouvez assigner les Timbres aux arpégiateurs avec le paramètre "Assign" de la page COMBI 6.1: Ed-Arp., Setup (☞p.101).

Réglages Arpeggiator-A, Arpeggiator-B

Vous pouvez définir pour l'arpégiateur A ainsi que pour l'arpégiateur B la valeur des paramètres "Pattern", "Reso (Resolution)", "Octave", "Sort", "Latch", "Key Sync" et "Keyboard" (☞p.27).

Structure d'un motif d'arpège utilisateur

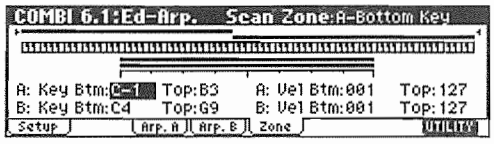
Voyons la structure de la Combination C053: Echo Jamm.

① **Sélectionnez la Combination C053: Echo Jamm et vérifiez le contenu des pages Arp. Play A et Arp. Play B.**





- Comme vous pouvez le voir dans le tableau d'assignation des Timbres dans le coin supérieur droit de l'écran, l'arpégiateur A est assigné aux **Timbres 4 et 8**, tandis que l'arpégiateur B est assigné au **Timbre 2**. Quand vous jouez le clavier, l'arpégiateur A joue le motif d'arpège **U126 (INT): Dr-BigBeats 2** en utilisant le Program **B084: Drum'n'Bass Kit** (attribué au Timbre 4).
  L'arpégiateur B joue lui le motif d'arpège **U043 (INT): Gt-Stab Rhythm** en utilisant le Program **B108: Funkin' Guitar** (attribué au Timbre 2).
- Pour désactiver l'arpégiateur souhaité, **laissez vide** la case de sélection **"Arpeggiator Run A"** ou **"Arpeggiator Run B"**.
  Pour réactiver un arpégiateur désactivé, **sélectionnez** à nouveau la case Arpeggiator Run correspondante et jouez sur le clavier.
- Examinons la page COMBI 6.1: Ed-Arp., Zone. Comme vous le voyez, les notes A "Btm" et "Top" sont réglées de sorte que les notes B3 et inférieures déclenchent le motif de l'arpégiateur A et les notes B "Top Key" et "Bottom Key" de sorte que les notes C4 et supérieures déclenchent le motif de l'arpégiateur B.



Autres réglages d'arpégiateur

Vous pouvez aussi définir la valeur des paramètres "Gate", "Velocity", "Swing" et "Scan Zone" . Vous effectuez ces réglages à la page PROG 6.1: Ed–Arp, COMBI 6.1: Ed–Arp (☞p.100).

Comportement de l'arpégiateur lors des changements de Program, de Combination

Vous pouvez définir si, quand vous choisissez un Program ou une Combination, le TRITON Le active le motif d'arpège attribué à ce Program ou cette Combination ou continue de jouer le même motif d'arpège. Lors des réglages d'usine de l'instrument, c'est la première option qui est choisie. Choisissez la deuxième option si vous voulez simplement pouvoir changer de Program tout en jouant un seul et même motif d'arpège.
Vous pouvez effectuer ce réglage avec "Auto Arp." (page GLOBAL 1.1: System, Basic).

Création d'un motif d'arpège utilisateur

Vous pouvez sauvegarder sous les motifs d'arpège utilisateur U000 (INT)~215 (User) les motifs d'arpège que vous créez vous-même.
C'est dans la page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern que vous créez vos propres motifs d'arpège (☞p.104).

Utilisation de la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel

Le mode Sequencer du TRITON Le comporte une **fonction RPPR (de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel).**

Vous pouvez utiliser la **fonction RPPR** pour assigner un motif d'usine ou un motif utilisateur ainsi qu'une piste (via laquelle ce motif sera joué) à chaque note du clavier. Une fois ces réglages d'assignation effectués, vous pourrez jouer (et enregistrer si vous le souhaitez) en temps réel le motif attribué en jouant simplement une note. (La mémoire interne de l'instrument contient une série de motifs assignés à la piste de batterie et convenant spécialement pour l'emploi de cette piste.)

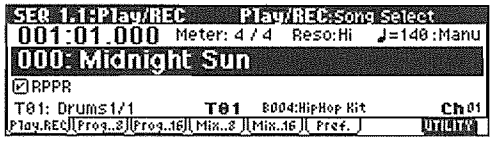
Cette section vous montrera comment charger et reproduire un morceau de démonstration RPPR.

① **Chargez le morceau de démonstration de la manière décrite dans "Chargement des données de démonstration en mode Global" (☞p.18).**

② **Appuyez sur le bouton [SEQ] (il s'allume) pour activer le mode Sequencer et choisissez la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC.**

③ **Choisissez 000:Midnight Sun sous "Song Select".**

Choisissez le morceau en suivant les indications de la section "Sélection et reproduction d'un morceau de démonstration en mode Sequencer" (☞p.18).



④ **Assurez-vous que la case de sélection RPPR est bien sélectionnée.**

Case sélectionnée: L'instrument active l'assignation RPPR définie (à la page SEQ 5.1:PPPR, RPPR Setup).
Case vide: La fonction RPPR est désactivée. Le mode de fonctionnement normal du séquenceur est sélectionné.

⑤ **Appuyez sur une touche du clavier.**

Le TRITON Le joue le motif assigné à cette touche. Selon la touche enfoncée, la reproduction du motif pourrait continuer après le relâchement de la touche. Dans ce cas, vous pouvez arrêter la reproduction du motif en enfonçant à nouveau la même touche, ou encore en appuyant sur la touche C2 ou sur une des touches en-dessous de C2.

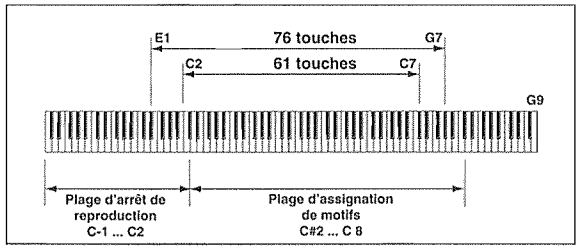
Plage d'arrêt de reproduction:

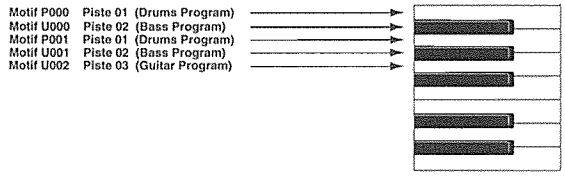
Vous pouvez arrêter la reproduction du motif en cours en enfonçant une des touches comprises dans la zone C1~C2 du clavier.

Plage d'assignation de motifs:

Vous pouvez assigner un motif ainsi qu'une piste à chacune des 72 touches comprises dans la zone C#2~C8 du clavier. Les touches pour lesquelles vous n'effectuez aucune assignation permettent de jouer normalement.

Comme le montre l'illustration ci-dessous, vous pouvez par exemple définir des assignations de motifs de sorte qu'une touche déclenche un motif de batterie, qu'une autre touche active une phrase de basse et qu'une autre touche déclenche des accords de guitare. Il vous suffit donc d'attribuer à chaque touche la piste ainsi que le motif souhaités.





Simples éditions de Programs

Vous pouvez facilement modifier le son d'un Program avec les éditeurs de jeu Performance Editor et les contrôleurs REALTIME CONTROLS.

"**Edition de Program**" désigne une modification des paramètres de Program visant à changer le son du Program ou les réglages de contrôleur ou d'effet, etc.

note Vous pouvez effectuer des éditions plus poussées aux pages PROG 2.1: Ed-Basic ~ 7.2: Ed-MasterFx.

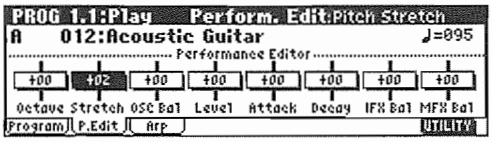
Réglages via les éditeurs de jeu

Les huit curseurs affichés dans la zone des éditeurs de jeu (Performance Editor) permettent d'effectuer des réglages globaux sur le son. Ainsi, quand vous déplacez un de ces curseurs, le TRITON Le règle simultanément plusieurs paramètres du Program.

① **Activez le mode Program en appuyant sur [PROG] (le bouton s'allume).**

② **Appuyez sur [F2] ("P.Edit").**

La page Perform. Edit s'affiche:



③ **Choisissez un Program.**

④ **Réglez le son avec les éditeurs de jeu (☞Gdp p.3).**

Choisissez le curseur d'édition de jeu souhaité avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et réglez le curseur à la valeur voulue avec les commandes [VALUE].

note Si vous voulez retrouver le réglage précédent, appuyez sur le bouton numérique [0] puis sur le bouton [ENTER].

Octave: Indique le réglage d'octave.

Pitch Stretch: Ce curseur permet de régler simultanément les paramètres de transposition et d'accord de l'oscillateur. Vous pouvez ainsi produire une vaste série de changements de hauteur tout en conservant intact le caractère du son original.

note Ce réglage convient particulièrement aux Programs de type acoustique comme la guitare, la basse ou le piano. Choisissez plusieurs Programs et voyez l'effet de ce réglage.

OSC Balance: Ce curseur permet de régler l'équilibre entre le niveau de l'oscillateur 1 et de l'oscillateur 2.

✍ L'oscillateur 2 ne produira pas de son pour les Programs auxquels le réglage **Single** a été attribué au paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" (page PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basic). Pour ces Programs, le curseur OSC Balance contrôlera uniquement le niveau de l'oscillateur 1. Cet éditeur de jeu n'a aucun effet sur les Programs **Drums**.

Amp Level: Indique le niveau de l'amplificateur. Ce réglage définit le volume du Program entier.

Attack Time: Indique le temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur. Ce réglage détermine la vitesse d'attaque lorsque vous produisez un message d'enclenchement de note.

✍ Pour que l'effet du curseur Attack Time soit optimal, il faut également régler les paramètres "EG Start Level", "Attack Level", "Start Level Modulation" et "Attack Time Modulation" de l'enveloppe d'amplificateur.

Decay Time: Indique le temps de chute ainsi que la courbe de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur.

IFX Balance: Ce curseur permet de régler l'équilibre "**W/D** (Wet/Dry)" (son à effet/son sans effet) de l'effet d'insertion.

MFX Balance: Ce curseur permet de régler simultanément les paramètres "Return" 1 et 2 des effets maîtres.

✍ Selon les réglages attribués aux paramètres du Program sélectionné, certains curseurs pourraient ne produire aucun effet notable.

⑤ **Si vous voulez sauvegarder les éditions que vous avez effectuées, choisissez la commande de menu Utility "Write Program" et sauvegardez le Program (☞p.42).**

Il serait une bonne idée de sauvegarder le Program sous le numéro de Program D065 ou un numéro supérieur. Nous vous conseillons aussi de changer de nom quand vous sauvegardez le Program.

note Si vous voulez écraser le Program contenu dans la mémoire actuelle, appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [F8].

✍ Si vous choisissez un autre Program ou que vous mettez le TRITON Le hors tension avant d'avoir effectué la sauvegarde, toutes vos éditions seront perdues.

Réglages via les commandes en temps réel

Vous pouvez employer les commandes REATIME CONTROLS [1]~[4] de l'instrument pour modifier des paramètres comme la fréquence de coupure du filtre, la résonance du filtre, l'enveloppe d'amplificateur et de filtre, le volume, le temps de Portamento, le panoramique, la modulation de hauteur de l'oscillateur, le niveau d'envoi des effets maîtres, etc. (☞p.24).
Vous pouvez aussi modifier les réglages d'arpégiateur (☞p.26).

✍ Si vous avez affecté une commande de contrôle **CC#70–79** aux commandes REALTIME CONTROLS en mode A ou en mode B, vous pourrez sauvegarder les éditions effectuées avec les commandes [1]~[4] via l'opération Program Write (☞p.42). Vous pouvez aussi sauvegarder les réglages d'arpégiateur effectués en mode C.

Simples éditions de Combination

Une Combination correspond à un ensemble de plusieurs (jusqu'à huit) Programs. Grâce aux Combinations, vous pouvez donc créer des sons complexes que vous ne pourriez obtenir via un Program unique.

"**Edition de Combination**" désigne une modification des paramètres de Combination visant à changer le Program utilisé par chaque Timbre, la plage de clavier ou les valeurs de toucher assignées à chaque Timbre, ou à régler les fonctions de jeu et les effets.
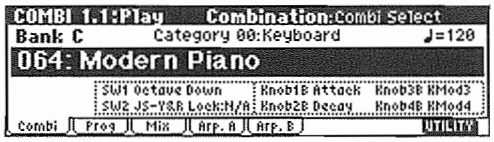
Vous pouvez éditer les Combinations aux pages COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix~7.2: Ed-MasterFX, mais vous pouvez en outre régler les paramètres "Program Select", "Pan" et "Volume" sous COMBI 1.1 Play.

Exemple d'édition

Cette section vous montre à titre d'exemple comment effectuer de simples éditions dans la Combination **Bank C064: Modern Piano**.

① **Activez le mode Combination en appuyant sur [COMBI] (le bouton s'allume).**

② **Choisissez Bank C064: Modern Piano.**



Dans cette Combination, les Programs affectés aux Timbres 1 et 2 sont **superposés** et reproduits simultanément. Ainsi, le Timbre 1 joue **B001: Attack Piano**, correspondant à un son de piano plein d'attaque. Le Timbre 2 joue lui le son du Program **C033: Vintage EP**, qui correspond à un son de piano électrique classique. Ces deux Programs sont donc superposés dans une même couche de son et mettent à votre disposition un son de piano que vous aurez probablement déjà entendu.

note Le terme **Timbre** réfère à un Program, associé à une série de réglages de paramètres définissant le son de ce Program. Vous pouvez employer jusqu'à huit Timbres dans chaque Combination.

Assignation du Program d'un Timbre

③ **Appelez la page Prog.**

Appuyez sur [F2] ("Prog"). Cette page permet d'assigner un Program aux Timbres 1~8.

④ **Assignez à présent un autre Program au Timbre 2.**

Choisissez "Program Select" pour le Timbre 2 à l'aide des boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] (le Program en question est affiché en inversé).



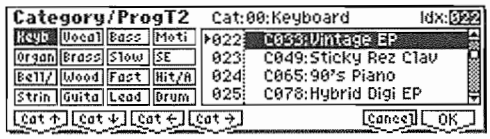
note Vous pouvez assigner directement un Program à un Timbre en maintenant [TIMBRE/TRACK] enfoncé et en appuyant sur le bouton [F1]~[F8] correspondant. Vous pouvez aussi appliquer cette méthode pour les réglages de panoramique et de volume.

Pour cet exemple, vous allez choisir le Program **A003: Legato Strings**. Le son de ce Program est constitué d'un son de piano allié à un riche son de cordes. Appuyez ensuite successivement sur le bouton [A], le bouton [3] et sur [ENTER].

Vous pouvez aussi sélectionner les Programs selon leur catégorie.

Choisissez "**Program Select**" et appuyez sur le bouton [CATEGORY].

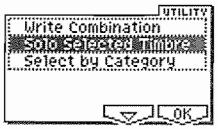
L'écran affiche la fenêtre de dialogue Select by Category.



Choisissez la catégorie voulue avec les boutons [F1] ("Cat ↑"), [F2] ("Cat ↓"), [F3] ("Cat ←") et [F4] ("Cat →"). Si par exemple vous souhaitez des Programs de cordes et que la catégorie "**00: Keyboard**" est affichée, appuyez trois fois sur [F2] ("Cat ↓") pour choisir la catégorie "**03: Strings**".
Vous pouvez aussi passer les Programs de la catégorie Strings en revue avec les boutons de curseur [▲], [▼].
Quand vous avez trouvé un Program qui vous plaît, appuyez sur [F8] ("OK") pour enregistrer votre sélection.

Ecoute du Program d'un seul Timbre

○ Activez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY") et choisissez **"Solo Selected Timbre"** en appuyant sur [F7]. Appuyez ensuite sur [F8] ("OK").



Le TRITON Le joue alors le Program assigné au Timbre spécifié. L'indication [**Solo**] apparaît dans le bas de l'écran.
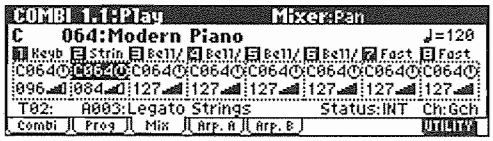


Pour annuler cette écoute solo, choisissez à nouveau l'option **"Solo Selected Timbre"** et appuyez sur [F8] ("OK").

Réglage de panoramique (image stéréo)

⑤ **Sélectionnez la page Mixer.**

Appuyez pour ce faire sur [F3] ("Mix"). Cette page permet de régler le panoramique et le volume des Timbres 1~8.



⑥ **Réglez le panoramique du Timbre 2 avec "Pan".**

Choisissez le réglage "**Pan**" du Timbre 2 avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] (ce paramètre s'affiche en inversé).

Changez le réglage de panoramique avec les commandes VALUE.

A la valeur de panoramique **C064**, le son occupe une position centrale dans l'image stéréo. Si vous spécifiez **L001**, le son du Timbre sera situé à l'extrême gauche de l'image stéréo, tandis que si vous sélectionnez la valeur **R127**, le son de ce Timbre sera situé à l'extrême droite de l'image stéréo. La valeur **RND** produit pour chaque note jouée un déplacement aléatoire du son de gauche à droite de l'image stéréo.

Réglage de volume

⑦ **Réglez le volume du Timbre 2 avec "Volume".**

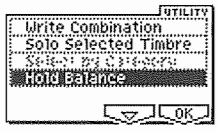
Choisissez le réglage "**Volume**" du Timbre 2 avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] (ce paramètre s'affiche en inversé).

Changez le réglage de volume avec les commandes VALUE.



Réglage de volume en conservant l'équilibre entre les Timbres

○ Appuyez sur [F8] ("UTILITY") pour appeler le menu Utility et choisissez **"Hold Balance"** en enfonçant [F7]. Appuyez ensuite sur [F8] ("OK").



"Hold Bal" apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.



Quand vous changez la valeur "**Volume**" d'un des Timbres et que le réglage Hold Balance est choisi, le TRITON Le modifie aussi la valeur de volume des autres Timbres de sorte à conserver le rapport de volume entre les Timbres.
Pour annuler ce réglage, choisissez à nouveau l'option "**Hold Balance**" et appuyez sur [F8] ("OK").

Sauvegarde de la Combination

⑧ **Si vous voulez sauvegarder les éditions que vous avez effectuées, choisissez la commande de menu Utility "Write Combination" et sauvegardez la Combination (☞p.42).**

Nous vous conseillons de changer de nom lors de la sauvegarde de la Combination.

note Si vous voulez écraser la Combination contenue dans la mémoire actuelle, appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [F8].

Si vous choisissez une autre Combination ou que vous mettez le TRITON Le hors tension avant d'avoir effectué la sauvegarde, toutes vos éditions seront perdues.

Echantillonnage (enregistrer un échantillon)

A condition d'avoir installé l'échantillonneur EXB-SMPL en option, vous pourrez enregistrer des échantillons stéréo à une résolution de 16 bits et une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz. Vous pouvez utiliser ces échantillons dans des Programs, des Combination ou des Songs.

Nous allons voir dans cette section comment effectuer les réglages d'échantillonnage, comment enregistrer un échantillon, le sauvegarder, puis comment convertir un multi-échantillon en un Program. Nous verrons aussi comment reproduire un échantillon (comme une phrase de batterie par ex.) en boucle. Pour en savoir plus sur d'autres procédures et pour des explications plus détaillées, ☞p.84 et Gdp p.87.

Pour pouvoir effectuer la procédure ci-dessous, vous devez avoir installé l'option EXB-SMPL (☞Gdp p.253).

Echantillonner un son et le reproduire une seule fois

1. *Connexion d'un micro et réglages d'entrée*

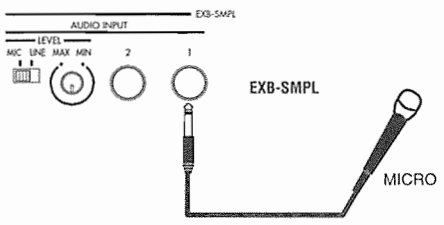
① **Mettez le TRITON Le hors tension. Remettez-le ensuite sous tension.**

Quand vous mettez le TRITON Le hors tension, vous perdez toutes les données d'échantillonnage qui n'ont pas été sauvegardées. Si vous voulez conserver les données échantillonnées, vous devez les sauvegarder avant toute chose.

note Cette procédure présuppose que vous démarrez depuis le statut par défaut, juste après la mise sous tension de l'instrument.

② **Branchez un micro à la prise AUDIO INPUT 1 sur la face arrière de l'option EXB-SMPL.**

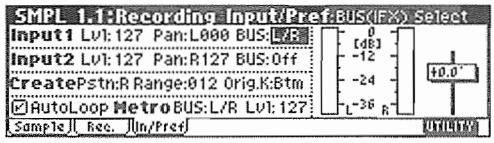
Réglez le commutateur AUDIO INPUT [**MIC/LINE**] sur la **position MIC** et la **commande [LEVEL]** en **position centrale**.



③ **Appuyez sur le bouton [SAMPLING] pour activer le mode Sampling.**

Si vous n'avez pas installé l'option EXB-SMPL, l'écran affichera le message "No Sampling Upgrade Installed" et vous ne pourrez pas activer le mode Sampling.

④ **Appuyez sur le bouton [F3] ("In/Pref") pour activer la page SMPL 1.1: Recording, Input/Pref.**



⑤ **Dans la zone Input1, réglez "BUS" sur L/R pour spécifier le bus auquel le signal de la prise AUDIO INPUT 1 est acheminé.**

Assurez-vous que le niveau **Input1** ("**Lvl**") est réglé sur **127** et que "**Pan**" est sur **L000**.

N'oubliez pas que si vous changez le réglage du paramètre "**BUS**" de **Off** à **L/R** ou **IFX**, le volume du signal transmis aux prises AUDIO OUT L/MONO et R ou au casque pourrait augmenter brusquement.

2. *Réglage du niveau d'entrée*

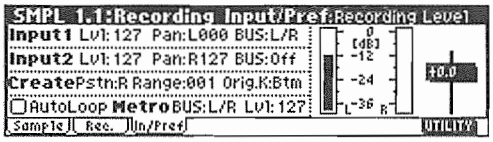
① **Parlez dans le micro au niveau voulu pour l'enregistrement.**

Si l'écran affiche "**ADC OVER!**" (surcharge du convertisseur analogique/numérique), tournez la commande [**LEVEL**] en face arrière vers la position MIN de sorte à obtenir un niveau approprié.

note Pour obtenir une qualité d'enregistrement optimale, réglez le niveau de sorte que le message "**ADC OVER!**" ne s'affiche plus (dans ce cas, le signal ne sature plus).

② **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

Parlez dans le micro au niveau voulu pour l'enregistrement.
Les Vu-mètres indiquent le niveau d'entrée.



Si l'écran affiche le message "**CLIP!**", diminuez le curseur d'enregistrement "**Recording Level**" (affiché du côté droit de l'écran) avec les commandes VALUE, du niveau **+0.0** jusqu'à un niveau inférieur ne causant plus de saturation.

③ **Quand vous avez fini les réglages, appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

3. *Réglage de la méthode d'enregistrement (Auto)*

① **Dans le coin inférieur gauche de la page SMPL 1.1: Recording, Input/Pref, choisissez la case de sélection "Auto Loop On" et appuyez sur le bouton [DEC] pour la désélectionner.**

② **Appuyez sur le bouton [F2] ("Rec.") pour activer la page SMPL 1.1: Recording, Recording.**



③ **Dans la zone REC Setup, réglez "Mode (REC Mode)" sur "Auto" et "Threshold" sur –30.**

Avec ce réglage, l'enregistrement commence automatiquement dès que le niveau du signal d'entrée atteint ou dépasse –30 dB en mode prêt-à-enregistrer

Réglez "Pre Trigger" sur 5 ms.

Grâce à cette fonction, l'enregistrement commence 5 ms (soit juste avant) l'échantillonnage, ce qui vous permet d'éviter toute coupure.

note Au lieu de régler "**Mode (REC Mode)**" sur **Auto**, vous pouvez choisir le réglage **Manual** et déclencher vous-même l'enregistrement (☞p.39).

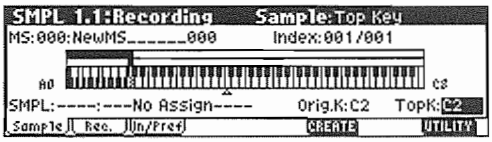
④ **Dans la zone Sample Setup, réglez "Mode (Sampling Mode)" sur L-Mono.**

Ce réglage permet d'échantillonner uniquement le signal du canal gauche.

4. *Création d'un multi-échantillon et de renvois*

① **Appuyez sur le bouton [F1] ("Sample") pour afficher la page SMPL 1.1: Recording, Sample.**

Juste après la mise sous tension, le TRITON Le choisit 000 comme multi-échantillon "MS".



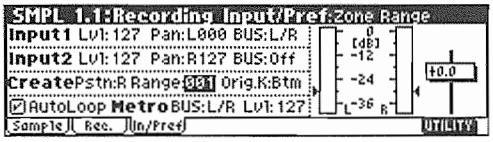
note Pour **créer un nouveau multi-échantillon**, choisissez le numéro du futur multi-échantillon avec les boutons numériques et appuyez sur le bouton [ENTER].

② **Réglez "Orig.K (Original Key)" et "TopK (Top Key)" sur C2 (☞p.30).**

Quand vous enfoncez la touche choisie avec "**Orig.K**", le TRITON Le reproduit l'échantillon à sa hauteur originale (à laquelle il a été enregistré).

note **Vous pouvez effectuer facilement ce réglage en maintenant enfoncé le bouton [ENTER] et en enfonçant la touche C2.**

③ **Appuyez sur le bouton [F3] ("In/Pref") pour accéder à la page SMPL 1.1: Recording, Input/Pref.**

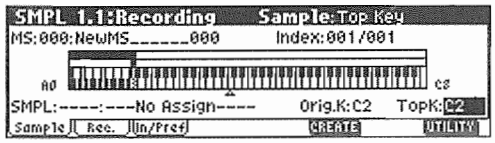


④ **Réglez Create "Range (Zone Range)" sur 001.**

Quand vous créez un nouveau renvoi, la largeur de la zone est réglée sur une touche.

5. *Enregistrement d'un échantillon*

① **Appuyez sur le bouton [F1] ("Sample") pour afficher la page SMPL 1.1: Recording, Sample.**

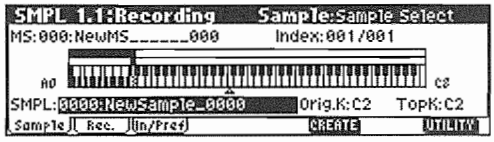


② **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**
Enfoncez le bouton [START/STOP] pour activer le mode prêt-à-enregistrer.
Prononcez le mot à échantillonner ("It's", par exemple).

Le TRITON Le lance l'enregistrement dès que le niveau d'entrée dépasse le seuil spécifié avec "**Threshold**".

Quand vous avez fini de parler, enfoncez le bouton [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.

Votre échantillon est maintenant créé. Le nouvel échantillon est automatiquement assigné à "**SMPL**".



Vous pouvez écouter l'échantillon en enfonçant la touche "Orig.K" ou en appuyant sur le bouton [AUDITION].

③ **Appuyez sur le bouton [F6] ("CREATE") pour créer un nouveau renvoi ("Index").**

④ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**
Enfoncez le bouton [START/STOP].
Prononcez le mot à échantillonner ("So", par ex.).
Quand vous avez fini de parler, enfoncez le bouton [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.

⑤ **Répétez les étapes ③ et ④ pour enregistrer d'autres échantillons.**

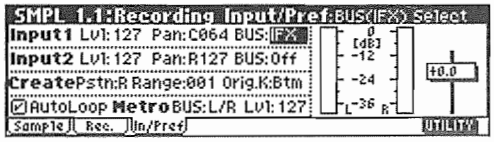
("Easy", "To", "Sample", "With", "TRITON Le", par exemple)

⑥ **Jouez des notes consécutives sur le clavier.**

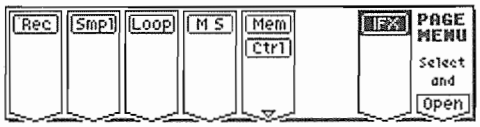
Jouez une gamme chromatique vers le haut, en commençant à la touche **C2**. Le TRITON Le joue les échantillons que vous avez enregistrés l'un à la suite de l'autre.
(Si vous avez suivi notre exemple et que vous enfoncez les touches C2 à F#2 l'une à la suite de l'autre, vous obtiendrez "It's So Easy To Sample With TRITON Le".)

Utilisation de l'effet d'insertion pendant l'échantillonnage

① **A l'étape ⑤ de la section précédente "1. Connexion d'un micro et réglages d'entrée", réglez Input1 "Pan" sur C064 et "BUS" sur IFX.**



② **Appuyez sur le bouton [MENU] pour afficher la page PAGE MENU.**

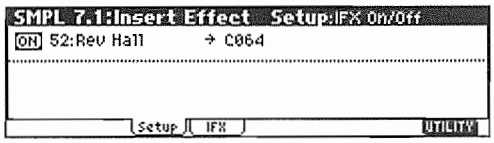


Enfoncez le bouton [F7] ("IFX") puis le bouton [F8] ("Open").

L'écran affiche la page SMPL 7.1: Insert Effect, Setup.

③ **Choisissez "Insert Effect", entrez 52 avec les boutons numériques et confirmez la sélection de l'effet 52: Rev Hall en appuyant sur [ENTER].**

Sélectionnez "IFX On/Off" et appuyez sur le bouton [INC] pour activer (ON) l'effet.



④ **Parlez dans le micro et vérifiez que l'effet de réverbération est bien appliqué au son.**

Vous pouvez effectuer les réglages d'effet à la page IFX (bouton [F4]).

⑤ **Appuyez sur le bouton [EXIT], puis sur [F2] ("Rec.") pour afficher la page SMPL 1.1: Recording, Recording.**



⑥ **Dans la zone Sample Setup, réglez "Mode (Sample Mode)" sur Stereo.**

Ce réglage vous permet d'échantillonner en stéréo le signal du canal gauche et du canal droit.

⑦ **Appuyez sur le bouton [F1] ("Sample"), puis sur [F6] ("CREATE") pour créer un nouveau renvoi.**

⑧ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE]. Enfoncez le bouton [START/STOP] et prononcez le ou les mots à échantillonner.**

L'enregistrement commence dès que le niveau dépasse le seuil fixé avec "Threshold".

Appuyez sur [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.

⑨ **Jouez sur le clavier.**

Quand vous enfoncez la touche "Orig.K" ou que vous appuyez sur le bouton [AUDITION], le TRITON Le reproduit l'échantillon.

Assigner un nom à un échantillon ou un multi-échantillon

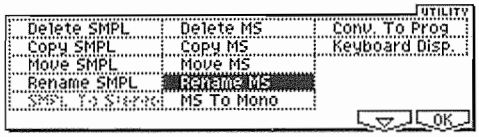
Le TRITON Le vous permet de créer jusqu'à 4.000 échantillons et 1.000 multi-échantillons (selon la mémoire disponible). Nous vous conseillons d'assigner des noms à vos échantillons et multi-échantillons pour pouvoir les identifier facilement.

Rebaptiser un multi-échantillon

① **Appuyez sur le bouton [F1] ("Sample") pour afficher la page SMPL 1.1: Recording, Sample.**

② **Choisissez "MS" et utilisez les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner le multi-échantillon que vous voulez rebaptiser.**

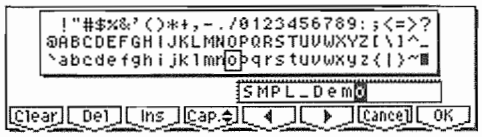
③ **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour afficher le menu Utility, choisissez "Rename MS" avec le bouton [F7] etc. et enfoncez le bouton [F8] ("OK").**



L'écran affiche la fenêtre de dialogue suivante.



Appuyez sur le bouton [F5] ("Name") pour afficher la fenêtre d'édition de texte et assignez le nom SMPL_Demo.



Appuyez sur le bouton [F1] ("Clear").

Entrez le premier caractère. Choisissez "S" avec la molette [VALUE] et les boutons [INC]/[DEC] ou les boutons [▲], [◄], [▼], [►].

Entrez le deuxième caractère. Appuyez sur le bouton [F6]. Choisissez "M" avec la molette [VALUE] et les boutons [INC]/[DEC] ou les boutons [▲], [◄], [▼], [►].

Répétez ces étapes pour entrer tous les autres caractères du nom puis appuyez deux fois sur le bouton [F8] ("OK") (☞p.43).

note Pour un multi-échantillon stéréo, le TRITON Le ajoute un -L et -R à la fin du nom, ce qui veut dire

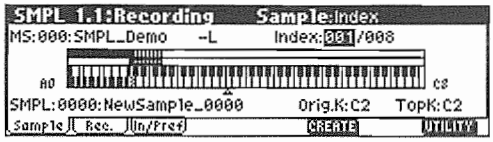
qu'il vous reste 14 caractères pour le nom. (Les caractères -L et -R ne sont pas modifiables.) Dans le cas d'un multi-échantillon mono, vous disposez de 16 caractères pour le nom. Cette remarque vaut aussi pour les échantillons.

Rebaptiser un échantillon

① **Appuyez sur le bouton [F1] ("Sample") pour afficher la page SMPL 1.1: Recording, Sample.**

② **Choisissez "Index" et utilisez les boutons [INC]/[DEC] pour sélectionner l'échantillon que vous voulez rebaptiser.**

Pour cet exemple, choisissez "**Index**" (renvoi) **001**.



Vous pouvez aussi choisir un échantillon dans la zone "**SMPL**", mais vu que l'échantillon affecté à chaque renvoi peut changer, nous vous conseillons de choisir un échantillon avec "**Index**".

③ **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour afficher le menu Utility, choisissez "Rename SMPL" avec le bouton [F7] etc. et enfoncez le bouton [F8] ("OK").**

Quand la fenêtre de dialogue s'affiche, appuyez sur le bouton [F5] ("**Name**") pour accéder à la fenêtre d'édition de texte et donnez le nom voulu à l'échantillon. ("It's", par ex.) Voyez l'étape ③ sous "Rebaptiser un multi-échantillon".

④ **Choisissez "Index", sélectionnez le prochain échantillon à renommer et donnez-lui un nom avec la commande de menu Utility "Rename SMPL".**

Sauvegarde de données d'échantillonnage

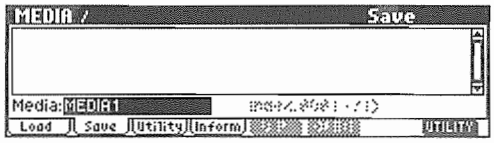
Cette section vous montre comment sauvegarder un échantillon ou un multi-échantillon que vous avez créé vous-même.

Tous les échantillons et multi-échantillons contenus dans la mémoire du TRITON Le sont perdus à la mise hors tension.

① **Insérez une carte SmartMedia dans la fente prévue à cet effet. Si vous utilisez un support SCSI externe, vérifiez que les réglages sont correctement effectués.**

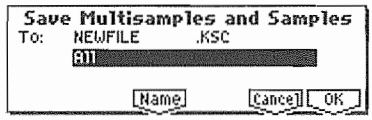
② **Appuyez sur le bouton [MEDIA] pour choisir le mode Media.**

③ **Appuyez sur le bouton [F2] ("Save").**



④ **Si vous voulez effectuer la sauvegarde sur un autre appareil, choisissez le support de destination pour la sauvegarde avec le réglage "Media:".**

⑤ **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour afficher le menu Utility et enfoncez le bouton [F7] pour choisir "Save Sampling Data" (sauvegarder les données d'échantillonnage). Enfoncez le bouton [F8] ("OK") pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.**



⑥ **Appuyez sur [F5] ("Name") pour accéder à la fenêtre d'édition de texte, assignez le nom de fichier SMPL_DM1 puis appuyez sur [F8] ("OK").**

⑦ **Vérifiez que l'option All est bien choisie dans la zone "To:" et appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour sauvegarder les données.**

Quand la sauvegarde est finie, le TRITON Le sauvegarde un fichier portant l'extension .KSC ainsi que des fichiers avec l'extension .KMP et .KSF dans des dossiers. Pour en savoir plus sur chaque type de fichier, ☞Gdp p.144 "A propos des fichiers Korg de données de formes d'onde PCM".

Conversion d'un multi-échantillon en Program

Vous pouvez convertir un multi-échantillon que vous avez créé en Program. Après l'enregistrement d'un échantillon ou multi-échantillon en mode Sampling, vous devez le convertir en Program avant de pouvoir l'utiliser en modes Program, Combination ou Sequencer.

① **Créez un multi-échantillon (☞p.35)**

② **Appuyez sur le bouton [F1] ("Sample") pour afficher la page SMPL 1.1: Recording, Sample.**

③ **Appelez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY").**

Enfoncez le bouton [F7] pour choisir "Conv.To Prog" et appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

L'écran affiche la fenêtre de dialogue suivante.



④ **Spécifiez avec "To:" le Program de destination pour la conversion.**

La banque D064~127 contient des Programs initialisés. Nous vous recommandons de choisir un de ces Programs.

Quand vous exécutez l'opération Convert, le Program de destination est écrasé et remplacé par le Program converti.

⑤ **Effectuez le réglage "Use Destination Program Parameters".**

Pour cet exemple, veuillez laisser cette case de sélection **vide**. Si vous exécutez la conversion en laissant cette case de sélection vide, le signal tel qu'il se présente dans le mode Sampling sera restitué de la même manière par le Program fraîchement converti.

note Si vous voulez **utiliser les paramètres de Program** d'un Program chargé à l'usine (A000~D063), copiez ce Program dans la banque D064~127 avant d'effectuer la conversion. Choisissez le Program en question avec la zone "**To:**" et **cochez "Use Destination Program Parameters"** avant d'effectuer la conversion.
En revanche, si vous voulez **convertir un multi-échantillon stéréo avec la case "Use Destination Program Parameters" cochée**, vous devez régler le paramètre "**Mode (Oscillator Mode)**" sur **Double** pour le Program de destination ("**To**") avant d'effectuer la conversion.

⑥ **Si vous voulez assigner un nom au Program, appuyez sur [F5] ("Name") pour activer une fenêtre de dialogue.**

Appuyez sur [F8] ("OK"). L'écran affiche une fenêtre de dialogue vous demandant de confirmer la conversion. Appuyez à nouveau sur [F8] ("OK") pour exécuter la conversion.

⑦ **Ecoutez le Program converti.**

Activez le mode Program, choisissez le Program en question (D064 pour cet exemple) et jouez le Program avec le clavier.

Les données d'échantillon et de multi-échantillon sont perdues à la mise hors tension de l'instrument, mais les données d'un Program converti sont automatiquement sauvegardées en mémoire interne. Si vous voulez utiliser à nouveau ces réglages à la prochaine mise sous tension, veillez à donc à sauvegarder les données d'échantillonnage et à les recharger ensuite en mode Media. Pour charger les données, nous vous conseillons de régler le paramètre "**.KSC Allocation**" sur **Clear**. Nous vous recommandons de sauvegarder les données avec l'opération "**Save All**" (☞Gdp p.148), de sorte à sauvegarder simultanément tous les échantillons, multi-échantillons et Programs convertis. De même, suivez cette méthode pour charger les données d'un coup (☞Gdp p.141, 144).

Echantillonnage et reproduction en boucle d'une phrase de batterie

Cette section décrit comment enregistrer une phrase de batterie (ou autre phrase similaire) d'un CD, etc. et la reproduire en boucle.

Pour mener à bien cette section, il nous faut une boucle rythmique comme une phrase de batterie enregistrée d'un CD, etc. Nous allons commencer avec une boucle d'échantillon rythmique de mesure relativement simple. Pour cet exemple, nous allons échantillonner une phrase de batterie longue d'une mesure, avec une armure de temps de 4/4 et un tempo de 140 BPM.

1. Connexions et réglages d'entrée de la source de signal externe

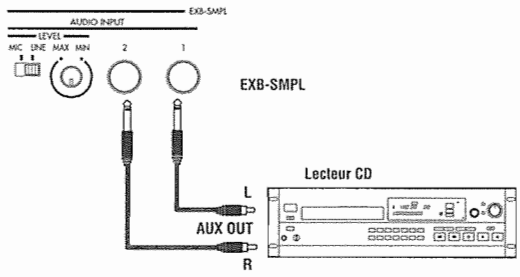
① **Mettez le TRITON Le hors tension, puis remettez-le sous tension.**

Les données d'échantillonnage sont perdues à la mise hors tension. Veillez donc bien à sauvegarder toutes les données que vous voulez garder avant d'effectuer cette étape.

note Cette procédure présuppose que vous démarrez depuis le statut par défaut, juste après la mise sous tension de l'instrument.

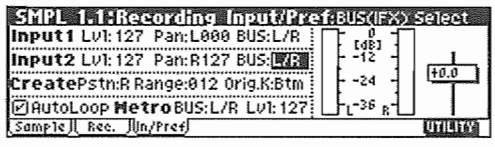
② **Connectez les prises AUDIO INPUT 1, 2 en face arrière de l'option EXB-SMPL aux prises de sortie de votre lecteur de CD.**

Réglez le commutateur AUDIO INPUT [MIC/LINE] sur la position LINE et réglez la commande [LEVEL] près de sa position centrale.



③ **Activez le mode Sampling en appuyant sur le bouton [SAMPLING].**

④ **Choisissez la page SMPL 1.1: Recording, Input/Pref en appuyant sur [F3] ("In/Pref").**



⑤ **Réglez les paramètres pour déterminer comment les signaux présents aux prises AUDIO INPUT sont reçus par le TRITON Le.**

Effectuez les réglages suivants:

Input 1: "Lvl" 127, "Pan" L000, "BUS" L/R
Input 2: "Lvl" 127, "Pan" R127, "BUS" L/R

Quand vous changez le réglage de **Off** à **L/R** ou **IFX**, le niveau du signal des prises AUDIO OUT L/MONO et R et du casque pourrait augmenter brusquement. Soyez prudent.

2. Réglage du niveau d'entrée

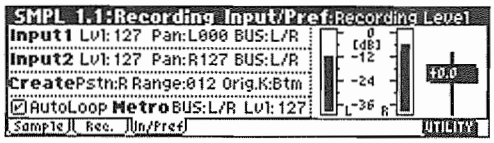
① **Lancez la reproduction de la source externe que vous voulez enregistrer.**

Si l'écran affiche "**ADC OVER!**" (surcharge du convertisseur analogique/numérique), tournez la commande [LEVEL] en face arrière vers la position MIN de sorte à obtenir un niveau approprié. Vous pouvez aussi diminuer le niveau de la source externe.

note Pour obtenir une qualité d'enregistrement optimale, réglez le niveau de sorte que le message "**ADC OVER!**" ne s'affiche plus (dans ce cas, le signal ne sature plus).

② **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

Vous pouvez vérifier le niveau du signal d'entrée avec les Vu-mètres.

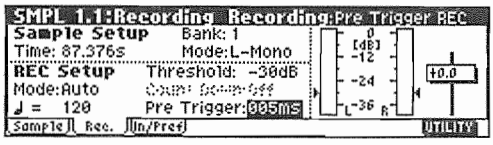


Si l'écran affiche le message "**CLIP!**", diminuez le curseur d'enregistrement "**Recording Level**" (affiché du côté droit de l'écran) avec les commandes VALUE, du niveau **+0.0** jusqu'à un niveau inférieur ne causant plus de saturation.

③ **Quand vous avez fini les réglages, appuyez sur le bouton [REC/WRITE]. Arrêtez la reproduction de la source externe.**

3. Réglage de la méthode d'enregistrement (Manual)

① **Choisissez la page SMPL 1.1: Recording, Recording avec le bouton [F2] ("Rec.").**



② **Dans la zone REC Setup, réglez "Mode (REC Mode)" sur Manual pour choisir la méthode manuelle de déclenchement d'enregistrement.**

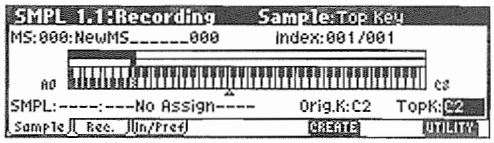
note Au lieu de régler "**Mode (REC Mode)**" sur **Manual** pour lancer l'enregistrement manuellement, vous pouvez choisir **Auto** pour le déclencher automatiquement. Choisissez une de ces deux méthodes (☞p.34).

③ **Dans la zone Sample Setup, réglez "Mode (Sample Mode)" sur Stereo.**

Ce réglage vous permet d'échantillonner le signal des canaux LR en stéréo.

4. Enregistrement de l'échantillon

① **Choisissez la page SMPL 1.1: Recording, Sample avec le bouton [F1] ("Sample").**



② **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

③ **Quand vous êtes prêt, appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer l'enregistrement.**

L'échantillonnage commence.

note Nous vous conseillons de commencer et de terminer votre enregistrement avant et après les points de départ et de fin souhaités.

④ **Appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.**

Le TRITON Le arrête l'échantillonnage.

Vous venez d'échantillonner une phrase de batterie de 140 BPM. L'échantillon est automatiquement assigné à "**SMPL**".

Si la mémoire est pleine avant la fin de votre extrait, l'échantillonnage s'arrête automatiquement.

⑤ **Ecoutez votre nouvel échantillon et donnez-lui un nom.**

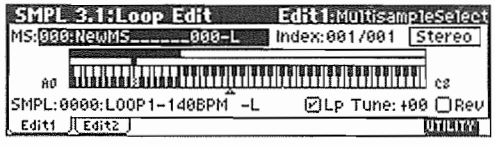
Pour reproduire l'échantillon que vous venez d'enregistrer, appuyez sur [AUDITION] ou enfoncez la touche C2 sur le clavier. Une fois que vous avez écouté l'enregistrement, donnez un nom à l'échantillon (☞p.37) (LOOP1-140 BPM, par ex.). Vous pouvez définir jusqu'à 14 caractères pour le nom d'un échantillon stéréo (car il faut deux positions pour ajouter les mentions "-L" et "-R"). Quand vous assignez un nom à l'échantillon L ou R, la modification du nom est aussi effectuée pour l'autre membre de la paire.

5. Réglages de boucle

Nous allons maintenant effacer les portions indésirables de l'échantillon et effectuer les réglages de sorte à obtenir une boucle bien fluide.

note A la mise sous tension, les échantillons que vous enregistrez sont automatiquement placés en boucle (page 1.1: Recording, Input/Pref, "Auto Loop On" On).

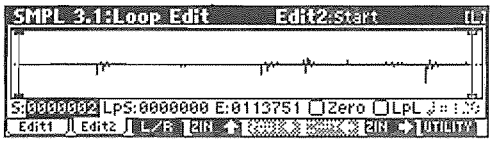
① **Appuyez sur [MENU] pour afficher le menu de pages.**
Appuyez sur le bouton [F3] puis sur [F8] ("Open") pour choisir 3.1: Loop Edit.



② **Vérifiez que "SMPL" est réglé sur 0000: LOOP1-140BPM -L.**

③ **Appuyez sur [F2] ("Edit2") pour appeler la page Edit2.**

L'écran affiche alors les données de forme d'onde de l'échantillon spécifié.



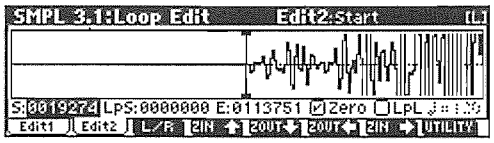
note L'échantillon sélectionné est stéréo. Vous pouvez afficher tour à tour la forme d'onde gauche (L) et droite (R) à l'écran en appuyant sur [F3] ("L/R").

④ **Spécifiez où la reproduction de l'échantillon doit commencer ("S (Start)"), où se trouve le début de la boucle ("LpS (Loop Start)") et la fin de l'extrait à reproduire ("E (End)").**

Voici les différents modes de reproduction de l'échantillon.
Quand la boucle est activée: S → E → LpS → E → (répétition de la boucle LpS → E)
Quand la boucle est désactivée: S → E

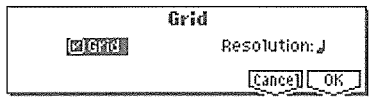
Choisissez le point de départ **"S (Start)"** de l'échantillon (affiché en contrasté) avec les boutons [◄], [►] et spécifiez le point à partir duquel l'échantillon est reproduit avec la molette [VALUE], etc. La ligne verticale affichée à l'écran se déplace en fonction de vos réglages.

note Vous pouvez agrandir et rétrécir la forme d'onde affichée à l'écran avec les boutons [F4]~[F7]. Ces fonctions de zoom permettent de modifier l'échelle de la portion de forme d'onde affichée. Le zoom agit à partir de la position sélectionnée ("S (Start)", "LpS (Loop Start)" ou "E (End)").
Si la case **"Zero (Use Zero)"** est cochée, vous pouvez rechercher automatiquement toutes les positions où la forme d'onde traverse le niveau zéro et les sélectionner avec la molette [VALUE], etc. pour les points **"S (Start)"**, **"LpS (Loop Start)"** ou **"E (End)"**. Servez-vous en pour trouver des endroits silencieux (sans bruit de fond) pour le début et la fin de vos échantillons.

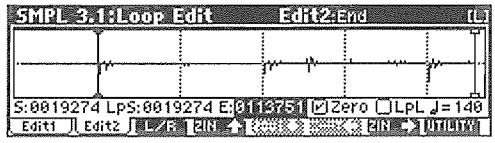


Pour l'exemple suivant, vous allez régler **"LpS (Loop Start)"** et **"S (Start)"** à la même valeur.

note Si vous le voulez, vous pouvez afficher une ligne verticale pointillée dans la fenêtre de forme d'onde dont la résolution est basée sur des valeurs BPM. Cette fonction devrait vous aider à déterminer le point de fin "E (End)" pour les formes d'onde disposant d'un tempo spécifique.
Appelez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY") et choisissez **"Grid"** avec [F7]. Appuyez ensuite sur [F8] ("OK"). La fenêtre de dialogue suivante apparaît.

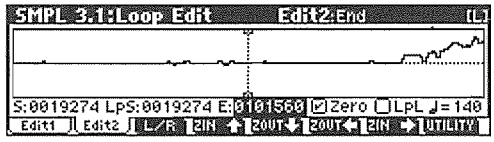


Cochez **"Grid"**, réglez **"Resolution"** sur ♩, et appuyez sur [F8] ("OK"). Réglez **"♩(Grid Tempo)"** sur **140**. Avec ces réglages, l'écran affiche une ligne verticale pointillée à chaque intervalle de noire de 140 BPM.



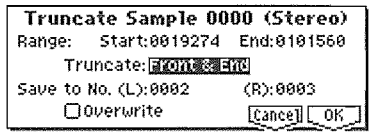
Réglez le point "E (End)".

Si la reproduction en boucle "Lp (Loop)" est active (On), l'affichage des lignes pointillées de la "grille" commence à partir de la position "LpS (Loop Start)". Pour arrêter la boucle après une mesure en 4/4, placez le point "E (End)" sur la quatrième ligne verticale à partir du point "LpS (Loop Start)".



⑤ **Vous pouvez aussi utiliser " Truncate" pour tailler l'échantillon en écartant les parties que vous n'utilisez de toute manière pas (celles avant le début – ou le début de boucle – et après la fin).**

Appuyez sur [F8] ("UTILITY") pour appeler le menu Utility et choisissez la fonction **"Truncate"** avec [F7]. Appuyez ensuite sur le bouton [F8] (**"OK"**). La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



Réglez **"Truncate"** sur **Front & End**. Nous ne toucherons pas ici aux réglages des plages "Save to No." ni "Overwrite"; appuyez donc directement sur le bouton [F8] (**"OK"**) pour exécuter l'opération. Les échantillons "raccourcis" **0002: LOOP1-140B0002-L** et **0003: LOOP1-140B0002-R** sont assignés automatiquement au renvoi 1.

Vous trouverez dans la section "Remarques concernant la sauvegarde d'échantillons" (☞p.90) des informations importantes concernant le réglage des cases de sélection "Save to No." et "Overwrite".

Sauvegarde de données

Types de données que vous pouvez sauvegarder

Le TRITON Le propose trois manières de sauvegarder les données: **dans sa mémoire interne, sur un support externe (SmartMedia, etc.)** ou encore **via MIDI**.

Sauvegarde dans la mémoire interne

Le TRITON Le permet de sauvegarder les réglages suivants dans sa mémoire interne:

- **Les réglages de Program**
  Les Programs 0~127 des banques A~D
- **Les réglages de Combination**
  Combinations 0~127 des banques A~C
- **Les réglages du mode Global** (pages 1.1~4.1)
- **Les Drum Kits utilisateur** 00 (INT)~23 (User)
- **Les motifs d'arpège utilisateur** 000 (INT)~215 (User)
- **Les morceaux de base utilisateur** U00~U15
  Vous pouvez sauvegarder les paramètres de morceau tels que le nom, le tempo, les réglages des pistes (☞p.62) et de l'arpégiateur ainsi que les réglages d'effets. Notez toutefois que les données musicales contenues dans les pistes et les motifs des morceaux ne sont pas sauvegardées dans la mémoire interne. De même, les paramètres déterminant la reproduction des données musicales, tels que "Meter", "Metronome", "Play/Mute", "Track Play Loop" (ainsi que le réglage du paramètre "Start/End Measure") et les réglages de la fonction RPPR ne sont pas sauvegardés dans la mémoire. Vous pouvez toutefois sauvegarder ces données en mode Sequencer via la commande de menu Utility "Save Template Song" (☞Gdp p.53).

L'opération Write ne permet pas de sauvegarder les données que vous éditez en mode Sequencer ou en mode Sampling dans la mémoire interne.

Si vous avez installé l'option EXB-SMPL et que vous utilisez un échantillon ou un multi-échantillon (mémoire RAM) de la banque **RAM** au sein d'un **Multisample** ou **Drum Kit**, qui est à son tour utilisé par un Program, songez que l'échantillon ou multi-échantillon ne peut pas être sauvegardé de façon permanente dans la mémoire interne. Cela signifie que la prochaine fois que vous mettrez le TRITON Le sous tension, vous n'obtiendrez plus le son souhaité. N'oubliez donc pas de sauvegarder le multi-échantillon ou l'échantillon sur un support externe (une carte SmartMedia, par exemple) et de le recharger avant de sélectionner le Program ou la Combination en question.

Sauvegarde sur un support externe (SmartMedia etc.)

Le TRITON Le vous permet de sauvegarder sur un support externe (SmartMedia, etc.) les types de données énumérés ci-dessous. Si vous avez installé l'option EXB-SMPL, vous pourrez sauvegarder ces types de données via des supports à haute capacité (disque dur, etc.).

Voici les types de données que vous pouvez sauvegarder. Pour en savoir plus sur le format de fichier à sélectionner lors de la sauvegarde (☞Gdp p.139).

- **Les Programs, Combinations, réglages du mode Global, Drum Kits utilisateur et les motifs d'arpège utilisateur contenus dans la mémoire interne**
- **Les morceaux (Songs) et les listes de repères (Cue Lists)**
- **Les fichiers MIDI standard (SMF)**
  Vous pouvez sauvegarder les morceaux du mode Sequencer sous forme de fichiers SMF.
- **Les données SysEx (exclusives au système) du TRITON Le**
  Les données SysEx reçues par le TRITON Le et produites par un instrument MIDI externe (le TRITON Le peut faire office d'archiveur de données.)
- **Les données de multi-échantillon et d'échantillon créées en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)**

Transfert via MIDI

Vous pouvez transmettre les types de données énumérés ci-dessous via MIDI et sauvegarder ces données sur un enregistreur de données externe ou tout autre appareil compatible MIDI.

- **Les Programs, Combinations, Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur ainsi que les réglages du mode Global**
- **Les morceaux (Songs) et listes de repères**

A propos des données chargées à l'usine et des données préprogrammées

Données chargées à l'usine: ces données Preload ont été chargées dans la mémoire de l'instrument à l'usine. Vous pouvez écraser librement les données chargées à l'usine et sauvegarder vos éditions dans les emplacements décrits dans la section précédente "Sauvegarde dans la mémoire interne". Ces données se trouvent dans le TRITON Le et peuvent être rechargées en effectuant l'opération "Load Preload/Demo Songs" (☞p.47).

- Les banques de **Program** A~C: 000~127, D: 000~063
- Les banques de **Combination** A~C: 000~127
- Les **Drum Kits utilisateur** 00 (INT)~15 (INT)
- Les **motifs d'arpège utilisateur** 000 (INT)~199 (INT)

- Les **morceaux de démonstration** 000~001

Les données préprogrammées désignent des données que l'opération de sauvegarde Write ne permet pas d'écraser. Les données préprogrammées (Preset) comprennent les types suivants:

- Les banques de **Program** G: 001~128, g(d): 001~128
- Les **Drum Kits Preset** 64 (GM)~72 (GM)
- Les **motifs d'arpège Preset** P000~P004
- Les **morceaux de base Preset** P00~P15
- Les **motifs Preset** P000~P149
- Les **phrases de Program** 000~383

Sauvegarde dans la mémoire interne

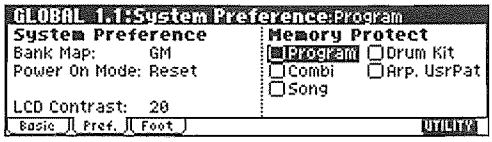
Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)

Le TRITON Le comprend une fonction de verrouillage de la mémoire (Memory Protect) permettant d'éviter l'effacement et/ou la perte de Programs, Combinations, Songs , Drum Kits et motifs d'arpège utilisateur. Avant de sauvegarder des données d'édition sur carte SmartMedia ou un autre support externe (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) ou encore de les charger, veuillez effectuer la procédure suivante afin de désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire (laissez la case de sélection correspondante vide).

Désactivez également la fonction de verrouillage de la mémoire avant de charger un des types de données énumérés ci-dessus depuis une carte SmartMedia ou par transfert MIDI ou quand vous voulez enregistrer en mode Sequencer.

① **Activez le mode Global en appuyant sur le bouton [GLOBAL] (il s'allume) et enfoncez [EXIT] pour choisir la page 1.1: System.**

② **Appuyez sur [F2] ("Pref.") pour appeler la page 1.1: System, Preferences.**



③ **Protégez le type souhaité de données de la mémoire interne en cochant la case de sélection "Memory Protect" ad hoc. Si en revanche vous souhaitez sauvegarder des données, laissez vide la case de sélection correspondante.**

Sauvegarde d'un Program ou d'une Combination

Vous pouvez sauvegarder dans la mémoire interne du TRITON Le un Program ou une Combination dont vous avez modifié des réglages avec les éditeurs de jeu (Performance Editor) ou dans les diverses pages d'édition. Selon le type de données que vous sauvegardez, nous parlerons d'opération de sauvegarde de Program (Write Program) ou d'opération de sauvegarde de Combination (Write Combination). Si vous souhaitez conserver vos réglages d'édition, veillez à les sauvegarder dans la mémoire de l'instrument avant de le mettre hors tension.

Le TRITON Le propose deux méthodes pour sauvegarder un Program ou une Combination.

Avant de pouvoir sauvegarder des données dans la mémoire interne de l'instrument, il faut au préalable désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire en mode Global (☞"Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)").

Une Combination ne contient pas les données du Program même mais mémorise simplement le numéro du Program affecté à chaque Timbre. Si vous éditez un Program utilisé par une Combination ou que vous changez de numéro de Program, cela aura aussi un impact sur le son de la Combination.

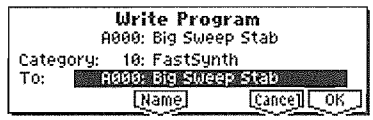
Sauvegarde via une commande du menu Utility

① **Choisissez la commande de menu Utility "Write Program" ou "Write Combination".**

L'écran affiche la fenêtre de dialogue correspondante (Write Program ou Write Combination).

note Vous pouvez également activer cette fenêtre de dialogue en maintenant enfoncé le bouton [ENTER] tout en appuyant sur le bouton [0].

Fenêtre de dialogue affichée en mode Program



② **Choisissez la catégorie du Program/de la Combination dans la zone "Category".**

Si vous définissez ici une catégorie de Program, vous pourrez choisir le Program en question via sa catégorie avec la fonction Cat. Hold ou la commande de menu Utility "Select by Category" sous PROG 1.1: Play, Program ("Program Select") à la page COMBI 1.1: Play, Prog ("Program Select"), COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix.Prog ou avec la commande de menu Utility "Select by Category" à la page SEQ 1.1: Play, Program.

Pour une Combination, la catégorie que vous définissez ici permet de choisir la Combination en question selon sa catégorie avec la fonction Cat. Hold ou la commande de menu Utility "Select by Category" sous COMBI 1.1: Play: ("Combi Select").

③ **Définissez avec "To" la banque et le numéro du Program/de la Combination de destination pour la sauvegarde.**

Choisissez la destination avec les commandes VALUE.

④ **Si vous voulez changer le nom du Program/de la Combination, appuyez sur [F5] ("Name").**

L'écran affiche alors la fenêtre de dialogue d'édition de texte. Assignez un nouveau nom au Program/à la Combination (☞"Assignation d'un nom (Rename)").

Une fois que vous avez entré le nouveau nom, appuyez sur [F8] ("OK") pour retourner à la fenêtre de dialogue Write Program/Write Combination.

⑤ **Pour effectuer la sauvegarde des données, appuyez sur [F8] ("OK"). Si en revanche vous décidez d'annuler l'opération de sauvegarde, appuyez sur [F7] ("Cancel").**

Quand vous appuyez sur [F8] ("OK"), l'écran affiche le message "Are you sure?", vous demandant de confirmer votre choix. Pour ce faire, appuyez une nouvelle fois sur [F8] ("OK").

Sauvegarde via le bouton [REC/WRITE]

Cette méthode permet de sauvegarder vos éditions uniquement sous le numéro de Program/de Combination sélectionné.

① **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

La fenêtre de dialogue suivante apparaît.

Fenêtre de dialogue affichée en mode Program



② **Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur [F8] ("OK"). Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [F7] ("Cancel").**

Assignation d'un nom (Rename)

Le TRITON Le vous permet de changer le nom d'un Program, d'une Combination, d'un Song, d'un Drum Kit, d'un motif d'arpège utilisateur, d'un multi-échantillon ou d'un échantillon, etc. que vous venez d'éditer.

De même, vous pouvez changer les noms de catégories de Programs et de Combinations.

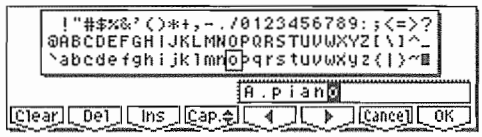
Vous pouvez effectuer les assignations de nom aux pages suivantes.

Programs	PROG 1.1...7.2 Utility: Write Program
Combinations	COMBI 1.1...7.2 Utility: Write Combination
Song	SEQ 1.1...4.4, 6.1 Utility: Rename Song
Listes de repères	SEQ 2.1 Utility: Rename Cue List
Pistes	SEQ 5.1, 5.2 Utility: Rename Track
Motifs	SEQ 5.1 Utility: Rename Pattern
Multi-échantillons*	SMPL 1.1...4.1, 5.2 Utility: Rename MS
Echantillons*	SMPL 1.1...4.1, 5.2 Utility: Rename SMPL
Drum kits	GLOBAL 5.1 Utility: Rename Drum Kit
Motifs d'arpège utilisateur	GLOBAL 6.1 Utility: Rename Arpeggio Pattern
Catégories de Programs	GLOBAL 4.1: TEXT
Catégories de Combinations	GLOBAL 4.1: TEXT
Fichier	MEDIA, Save Utility: Save All...Save Exclusive

*: Si vous avez installé l'option EXB-SMPL.

① **Ouvrez la fenêtre d'édition de texte.**

Aidez-vous du tableau ci-dessus pour trouver la page d'écran souhaitée.
Choisissez la commande de menu Utility "**Name**" (bouton [F5]) dans la fenêtre de dialogue qui s'affiche.
Pour la page GLOBAL 4.1, choisissez "**TEXT**" (en appuyant sur [F5]).



Voici un exemple: imaginez que vous vouliez spécifier le nom affiché dans l'exemple ci-dessus. Dans ce cas, suivez la procédure suivante.

② **Appuyez sur [F1] ("Clear") pour effacer le texte affiché dans la fenêtre de dialogue.**

Le texte disparaît.

③ **Entrez le caractère "A".**

Choisissez la lettre "A" avec la molette [VALUE], les boutons [INC] et [DEC] ou les boutons de curseur [▲], [◀], [▼], [▶].
Appuyez sur [ENTER] ou sur [F6] ("▶"). Le curseur passe au caractère suivant.

④ **Entrez le caractère ".".**

Choisissez ce caractère avec la molette [VALUE], les boutons [INC] et [DEC] ou les boutons [▲], [◀], [▼], [▶].
Appuyez sur [ENTER] ou sur [F6] ("▶"). Le curseur passe au caractère suivant.

Répétez cette procédure pour entrer les caractères restants.

⑤ **Quand vous avez terminé, appuyez sur [F8] ("OK").**

Si vous avez activé la fenêtre d'édition de texte en choisissant la commande "Name" dans la fenêtre de dialogue mentionnée à l'étape ①, l'écran retourne alors à la fenêtre de dialogue précédente. Vous pouvez exécuter l'opération Rename en appuyant sur [F8] ("OK") dans cette fenêtre de dialogue.
Si par contre vous avez activé la fenêtre d'édition de texte avec la commande "TEXT" à l'étape ①, l'opération Rename est exécutée directement.

Les boutons de fonction ont les rôles suivants:
Clear: Efface tout le texte.
Del (effacer): Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
Ins (insérer): Insère un espace à l'emplacement du curseur.
Cap.▲ (Capital): Permet de passer du mode majuscule au mode minuscule.
◀: Déplace le curseur vers la gauche.
▶: Déplace le curseur vers la droite.

La fonction Rename permet aussi d'effectuer les opérations suivantes:
Vous pouvez entrer les caractères "0"~"9", "–" et "." avec les boutons numériques. Quand vous entrez ces caractères, le curseur avance automatiquement.

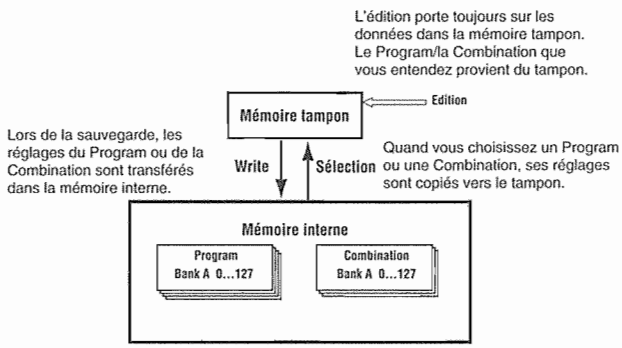
Pour entrer plusieurs espaces consécutifs, placez le curseur à l'endroit souhaité et appuyez plusieurs fois sur [ENTER].

A propos de la mémoire-tampon d'édition

Quand vous sélectionnez un Program ou une Combination sous PROG 1.1: Play ou COMBI 1.1: Play, le TRITON Le active sa "mémoire-tampon d'édition", dans laquelle il entrepose les données du Program ou de la Combination sélectionnée.
Les changements de paramètres que vous effectuez

sous 1.1: Play ou dans les pages d'édition 2.1~7.2 des modes Program et Combination se répercutent sur les données contenues dans la mémoire-tampon d'édition. Pour sauvegarder dans la mémoire interne les changements de paramètres que vous avez effectués, il vous faut effectuer une opération de sauvegarde.
Quand vous effectuez une sauvegarde, le TRITON Le mémorise les données contenues dans la mémoire-tampon d'édition sous le numéro de Program ou de Combination spécifié de la banque déterminée.
Si au cours d'une séance d'édition, vous changez de Program ou de Combination sans sauvegarder au préalable vos éditions, l'instrument remplacera les données de vos éditions par les données du nouveau Program ou de la nouvelle Combination sélectionné(e) dans la mémoire-tampon d'édition. Vos données d'édition seront dans ce cas perdues.

Quand vous appuyez sur [COMPARE] en mode Program ou en mode Combination, le TRITON Le rappelle temporairement dans sa mémoire-tampon d'édition le contenu de sa mémoire interne (c.-à-d. les données originales du Program/de la Combination). Cette fonction pratique vous permet de comparer vos réglages d'édition avec leur version non éditée.



Sauvegarde des réglages du mode Global, des Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur créés en mode Global

Vous pouvez sauvegarder dans la mémoire interne du TRITON Le les réglages d'édition effectués en mode Global et les Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur créés en mode Global. Pour ce faire, vous disposez des opérations **Write Global Setting, Write User Drum Kits**, et **Write User Arpeggio Patterns.** Si vous voulez employer ces réglages lors de la prochaine utilisation de l'instrument, veillez à les sauvegarder avant de mettre le TRITON Le hors tension.
Le TRITON Le vous propose deux méthodes pour sauvegarder les réglages du mode Global, les Drum Kits utilisateur et les motifs d'arpège utilisateur.

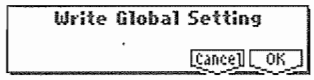
Avant de pouvoir sauvegarder un Drum Kit utilisateur ou un motif d'arpège utilisateur dans la mémoire interne de l'instrument, il vous faut désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire en mode Global (☞"Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)").

Les paramètres "Tempo, " "Pattern", "Octave", "Resolution", "Sort", "Latch", "Key Sync" et "Keyboard" des motifs d'arpège utilisateur sont définis indépendamment dans les modes Program, Combination et Sequencer. Les opérations de sauvegarde décrites ci-dessous ne permettent pas de sauvegarder ces types de réglages.
Si vous quittez le mode Program ou Combination et activez d'autres modes pour régler les paramètres énumérés ci-dessous, vous devrez retourner au mode activé (Program ou Combination) avant de pouvoir sauvegarder vos éditions.

Sauvegarde via une commande du menu Utility

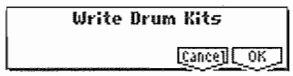
① **Pour sauvegarder les réglages d'édition effectués dans le mode Global (avec GLOBAL 1.1~4.1), choisissez la commande de menu Utility "Write Global Setting" dans GLOBAL 1.1~4.1 et appuyez sur [F8] ("OK").**

L'écran affiche la fenêtre de dialogue Write Global Setting.



Pour sauvegarder les Drum Kits utilisateur, choisissez la commande "Write Drum Kits" du menu Utility sous GLOBAL 5.1 et appuyez sur [F8] ("OK").

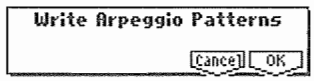
La fenêtre de dialogue Write Drum Kits s'affiche.



Pour sauvegarder les motifs d'arpège utilisateur, choisissez la commande "Write Arpeggio Patterns" du menu Utility sous GLOBAL 6.1 et appuyez sur [F8] ("OK").

La fenêtre de dialogue Write Arpeggio Patterns s'affiche.

Exemple de fenêtre de dialogue affichée pour la sauvegarde des motifs d'arpège utilisateur



note Vous pouvez aussi appeler la fenêtre de dialogue de sauvegarde correspondante en enfonçant (depuis chacune des pages d'écran ci-dessus) le bouton [ENTER] tout en appuyant sur [0].

② **Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur [F8] ("OK"). Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur [F7] ("Cancel").**

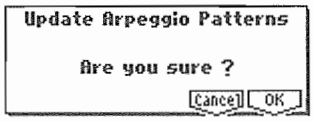
Quand vous appuyez sur [F8] ("OK"), l'écran affiche le message "Are you sure?", vous demandant de confirmer votre choix. Pour ce faire, appuyez une nouvelle fois sur [F8] ("OK"); le TRITON Le sauvegarde alors les données.

Sauvegarde via le bouton [REC/WRITE]

① **Vous pouvez sauvegarder les données correspondantes en appuyant sur le bouton [REC/WRITE] dans les pages Global énumérées ci-dessous. L'écran affiche une fenêtre de dialogue.**

Réglages du mode Global: GLOBAL 1.1~4.1
Drum Kits utilisateur: GLOBAL 5.1
Motifs d'arpège utilisateur: GLOBAL 6.1

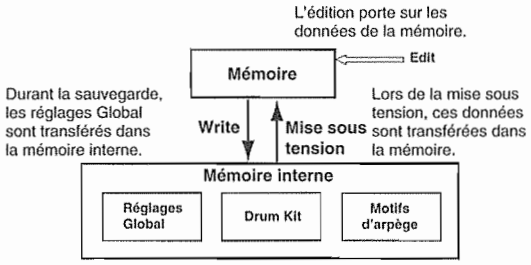
Fenêtre de dialogue affichée pour la sauvegarde des motifs d'arpège utilisateur



② **Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur [F7] ("Cancel").**

Zone de mémoire du mode Global

Quand vous mettez l'instrument sous tension, ce dernier transfère les données du mode Global (contenues dans sa mémoire interne) vers la zone de mémoire du mode Global. Les modifications des paramètres du mode Global se répercutent sur le contenu de sa zone de mémoire. Si vous voulez conserver vos données d'édition dans la mémoire interne de l'instrument, sauvegardez-les.
Quand vous sauvegardez les données de la zone de mémoire du mode Global, le TRITON Le transfère ces données (réglages du mode Global, Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur) dans sa mémoire interne en remplaçant les données originales.
Si vous mettez l'instrument hors tension avant d'avoir sauvegardé les données contenues dans la zone de mémoire du mode Global, ces données seront perdues.



Sauvegarde externe de vos données

Pour des détails sur les types de données que vous pouvez sauvegarder sur support externe (SmartMedia, etc.), ☞p.41 "Types de données que vous pouvez sauvegarder".

Les données des morceaux et des listes de repères du mode Sequencer ainsi que les multi-échantillons et échantillons créés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) ne peuvent pas être sauvegardés dans la mémoire interne du TRITON Le. Ces données sont donc perdues quand vous mettez l'instrument hors tension. Aussi, si vous souhaitez conserver vos données d'édition, sauvegardez-les sur une carte SmartMedia ou via un dispositif SCSI externe de sauvegarde.
Vous pouvez aussi sauvegarder d'autres types de données sur carte SmartMedia ou (si l'option EXB-SMPL est installée) un support SCSI externe (d'une capacité maximum de 4 Go), et charger ces données afin de retrouver les réglages originaux.
Nous vous conseillons vivement de sauvegarder tous les réglages utilisateur que vous avez effectués et qui vous plaisent particulièrement.

Exemple de sauvegarde de différents types de données

- Programs, Combinations, réglages du mode Global, Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur contenus dans la mémoire interne
- Songs et listes de repères
- Multi-échantillons et échantillons créés en mode Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée)

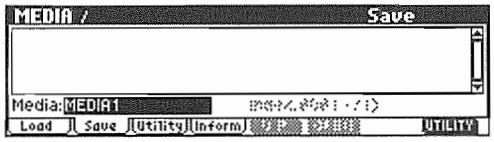
La sauvegarde de ces données sur carte SmartMedia pourrait nécessiter plus d'une carte.

① **Insérez une carte SmartMedia dans la fente prévue à cet effet.**

Pour en savoir plus sur la manipulation des cartes SmartMedia, lisez la section "Précautions pour le maniement des cartes SmartMedia" (☞p.96).
Si vous avez installé l'option EXB-SMPL et que vous souhaitez effectuer la sauvegarde sur un disque dur ou un autre dispositif SCSI externe, reportez-vous au manuel fourni avec l'option EXB-SMPL. Si vous employez un dispositif SCSI externe, assurez-vous que ce dernier est correctement connecté au TRITON Le.
Si nécessaire, effectuez un formatage (☞Gdp p.153).

② **Appuyez sur le bouton [MEDIA] pour activer le mode Media.**

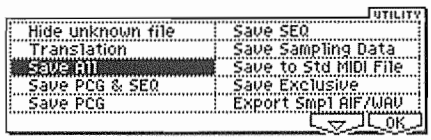
③ **Appuyez sur [F2] ("Save") pour choisir la page Save.**



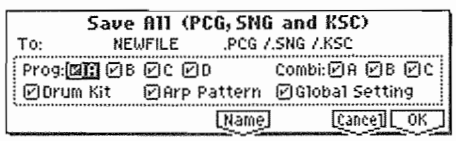
④ **Si votre support est organisé en répertoires, sélectionnez le répertoire souhaité pour la sauvegarde des données.**

Le bouton [F6] ("OPEN") permet de sélectionner un répertoire de niveau inférieur. Pour choisir un répertoire plus haut dans la hiérarchie, appuyez sur [F5] ("UP").

⑤ **Choisissez la commande de menu Utility "Save All".**



Activez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY"). Choisissez "Save All," avec [F7], puis appuyez sur [F8] ("OK").
L'écran affiche alors une fenêtre de dialogue. Le contenu et les réglages proposés par cette fenêtre dépendent du type de données sélectionnées pour la sauvegarde. Pour en savoir plus sur chaque type de fichier de sauvegarde (☞Gdp p.148).



⑥ **Définissez le nom du fichier de sauvegarde dans la fenêtre d'édition de texte activée en appuyant sur [F5] ("Name")** **(☞p.43).**

⑦ **Choisissez les types de données à sauvegarder en cochant les cases de sélection correspondantes.**

Nous vous conseillons, afin de garantir une reproduction sans faille de vos données, de sélectionner chacune de ces cases de sélection.

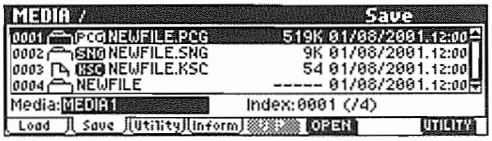
⑧ **Appuyez sur [F8] ("OK") pour exécuter la sauvegarde.**

Le TRITON Le sauvegarde les données spécifiées sur la carte SmartMedia et retourne à la page Save. La durée nécessaire pour la sauvegarde dépend de la taille des données.

Si la carte SmartMedia contient déjà un fichier portant le même nom qu'un fichier à sauvegarder, le TRITON Le vous demande si vous voulez l'écraser. Pour écraser ce fichier de la carte SmartMedia, appuyez sur [F8] ("OK"). Pour sauvegarder le nouveau fichier sans écraser son homonyme sur la carte, appuyez sur [F7] ("Cancel"), reprenez la procédure à l'étape ⑤ et changez le nom des données à l'étape ⑥ avant la sauvegarde.

Si, lors de la sauvegarde d'un fichier .KSC, le support d'arrivée contient déjà un répertoire du même nom que le fichier .KSC à sauvegarder, l'écran affiche le message "File already exists" et vous ne pouvez pas effectuer la sauvegarde.
Dans ce cas, vous pouvez changer le nom du fichier .KSC à sauvegarder, rebaptiser le répertoire sur le support ou effacer le répertoire du support avant d'effectuer la sauvegarde.

⑨ **Quand la sauvegarde est finie et que l'écran retourne à la page Save, il affiche le fichier sauvegardé.**



Le TRITON Le sauvegarde les données dans les types de fichiers décrits ci-dessous:

Fichier .PCG
Ce type de fichier permet de sauvegarder les Programs, Combinations, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur et les réglages du mode Global contenus dans la mémoire interne.

Fichier .SNG
Ce type de fichier permet de sauvegarder les Songs et les listes de repères créés en mode Sequencer.

Fichier .KSC
Ce type de fichier permet de sauvegarder la liste des multi-échantillons et des échantillons créés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL).

Répertoire
Le répertoire comprend les multi-échantillons (fichiers .KMP) et les échantillons (fichiers .KSF) contenus dans la liste du fichier .KSC.

Autres méthodes de sauvegarde

En plus de la commande du menu de pages "Save All", le menu de pages propose les commandes "Save PCG" (sauvegarde des Programs, Combinations, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur et des réglages du mode Global), "Save SEQ" (sauvegarde des Songs et listes de repères du mode Sequencer) et "Save Sampling Data" (sauvegarde des multi-échantillons et échantillons du mode Samplig; à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL). Choisissez la commande de menu correspondant au type de données que vous souhaitez sauvegarder sur support externe.

note Lorsque vous sauvegardez des Combinations via les commandes "Save All", "Save PCG & SNG" et "Save PCG", veillez à sauvegarder simultanément les Programs employés par chaque Timbre (ainsi que les Drum Kits affectés aux Programs) et les motifs d'arpège utilisateur.

De même, lorsque vous sauvegardez des Programs, veillez à sauvegarder les Drum Kits et les motifs d'arpège utilisateur employés par ces Programs.

Si les Programs ou Drum Kits que vous sauvegardez contiennent des échantillons ou multi-échantillons créés en mode Sampling (avec l'option EXB-SMPL), nous vous recommandons d'effectuer la sauvegarde via la commande "Save All".
Si vous sauvegardez un Program ou un Drum Kit individuel via la commande "Save PCG", ou encore un multi-échantillon ou un échantillon créé en mode Sampling (si l'option EXB-SMPL est installée) avec "Save Sampling Data", nous vous conseillons de sauvegarder ces données dans le même répertoire, en choisissant le même nom de fichier. De cette manière, lorsque vous chargerez un fichier .PCG via la commande du menu de pages "Load PCG", le TRITON Le chargera automatiquement le fichier .KSC de nom identique, ce qui lui permettra de reproduire les multi-échantillons/échantillons corrects.

Si, lors de la sauvegarde d'un fichier .KSC, .KMP ou .KSF, votre carte SmartMedia (ou support externe) est remplie avant la fin de la sauvegarde, le TRITON Le vous affiche une fenêtre de dialogue, dans laquelle il vous demande de définir le volume suivant via lequel la sauvegarde peut être poursuivie (☞Gdp p.148 "Si les données à sauvegarder sont trop volumineuses pour le support").

Sauvegarde par transfert MIDI

Vous pouvez transmettre sous forme de données SysEx (données exclusives du système) les données des Programs (A~D), Combinations (A~C), Drum Kits, motifs d'arpège et réglages du mode Global contenus dans la mémoire interne, plus les Songs et listes de repères du mode Sequencer à un instrument MIDI externe connecté au TRITON Le (comme un enregistreur de données, un ordinateur ou encore un autre TRITON Le) (☞Gdp p.129).

Recharger les sons d'usine

Chargement des données Preload

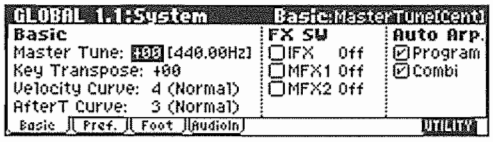
Les sons d'usine de votre TRITON Le s'appellent les données **Preload**. Vous pouvez retrouver les réglages définis à l'usine (pour les Programs, Combinations et pour les réglages du mode Global) en rechargeant ces données Preload dans l'instrument.

Retenez que lorsque vous rechargez les sons d'usine, vous écrasez les données contenues dans la mémoire interne. Si vous souhaitez conserver ces données, veillez donc à les sauvegarder sur carte SmartMedia ou sur un dispositif SCSI externe (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) (☞p.45).

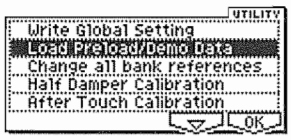
① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour activer le mode Global (le bouton s'allume.)**

② **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

L'écran affiche la page 1.1: System du mode Global.

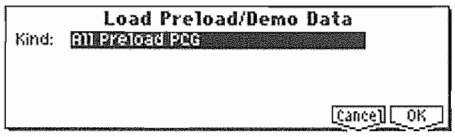


③ **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour afficher le menu Utility.**



④ **Choisissez la commande "Load Preload/Demo Data" en appuyant sur le bouton [F7] ("▽") puis enfoncez [F8] ("OK").**

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.

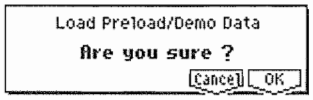


⑤ **Choisissez le type de données à charger avec les boutons [INC]/[DEC].**

Spécifiez les données à charger avec le paramètre "Kind".
Pour cet exemple, choisissez **All Preload PCG**.
Un fichier .PCG contient les Programs, les Combinations, les Drum Kits, les motifs d'arpège et les données du mode Global.

⑥ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

La fenêtre de dialogue suivante vous demande confirmation.



⑦ **Appuyez à nouveau sur le bouton [F8] ("OK") pour confirmer.**

Le TRITON Le charge toutes les données Preload.

Si la fenêtre de dialogue Memory Protected s'affiche, désactivez la fonction de verrouillage de la mémoire et recommencez le chargement (☞p.42).

Chargement de banques ou de types de données individuels

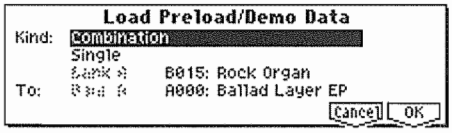
Le TRITON Le vous de charger des banques, des Programs ou Combinations de manière individuelle. Vous pouvez en outre charger des Drum Kits et des motifs d'arpège de manière individuelle ou groupée.

Cette fonction vous sera utile pour recharger un seul type de réglages d'usine ou pour réagencer les Combinations dans l'ordre voulu avant de jouer sur scène.

Vous pouvez aussi naturellement réagencer les Programs, mais sachez que cela pourrait avoir un impact sur le son des Combinations (☞p.42).

L'exemple suivant montre comment charger la Combination B015: Rock Organ dans la Combination A000: Ballad Layer EP.

① **Effectuez les étapes ①~④ décrites ci-dessus pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.**



② **Servez-vous des boutons [INC]/[DEC] pour régler "Kind" sur Combination.**

③ **Appuyez sur le bouton [▼] pour vous déplacer vers le bas dans la liste et choisissez Single avec les boutons [INC]/[DEC].**

④ **Appuyez sur le bouton [▼] pour descendre dans la liste et choisissez la B015: Rock Organ comme source pour la copie avec les boutons [INC]/[DEC].**

⑤ **Appuyez sur le bouton [▼] pour vous déplacer vers le bas et choisissez la Combination A000: Ballad Layer EP comme destination ("To") pour la copie avec les boutons [INC]/[DEC].**

⑥ **Appuyez deux fois sur le bouton [F8] ("OK").**

Le TRITON Le charge les données et la Combination Rock Organ se trouve sous A000.

Mode Program

Le mode Program permet de sélectionner, de reproduire et d'éditer les Programs du TRITON Le. Le mode Program comprend les pages 1.1: Play~7.2: Ed–MasterFX.
1.1: Play sert à sélectionner et reproduire les Programs. Cette page vous permet aussi d'effectuer de simples éditions sur les Programs et de régler l'arpégiateur (☞p.31).
Les pages 2.1: Ed–Basic~7.2: Ed–MasterFX sont destinées à l'édition des paramètres du Program sélectionné sous 1.1: Play.

A la sortie d'usine, le TRITON Le contient une série de Programs dans sa mémoire interne (appelés "Programs d'usine"). Vous pouvez créer vos propres Programs en modifiant ces Programs d'usine ou encore créer des Programs originaux sans vous servir des Programs d'usine. Vous pouvez aussi créer des Programs originaux sur base de formes d'onde et de multi-échantillons enregistrés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) ou chargés dans la mémoire interne en mode Media.

note Si vous avez installé l'option EXB-SMPL, les prises d'entrée AUDIO INPUT du TRITON Le servent à transférer le signal provenant d'une source audio externe à l'instrument. Vous pouvez ainsi enregistrer ("échantillonner") le signal d'une source externe en mode Sampling, mais également appliquer (en mode Program, par exemple) les effets du TRITON Le à ce signal (☞p.111, Gdp p.126).

note Tout transfert et réception de messages MIDI est effectué dans le mode Program via le canal MIDI Global. Vous pouvez régler le canal MIDI Global à la page GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel" du mode Global.

Organisation d'un Program

Chaque Program est constitué d'une série de paramètres. Ces paramètres sont affichés dans les pages 2.1: Ed–Basic~7.2: Ed–MasterFX. L'illustration ci-dessous représente la structure d'un Program.

Edition de base d'un Program

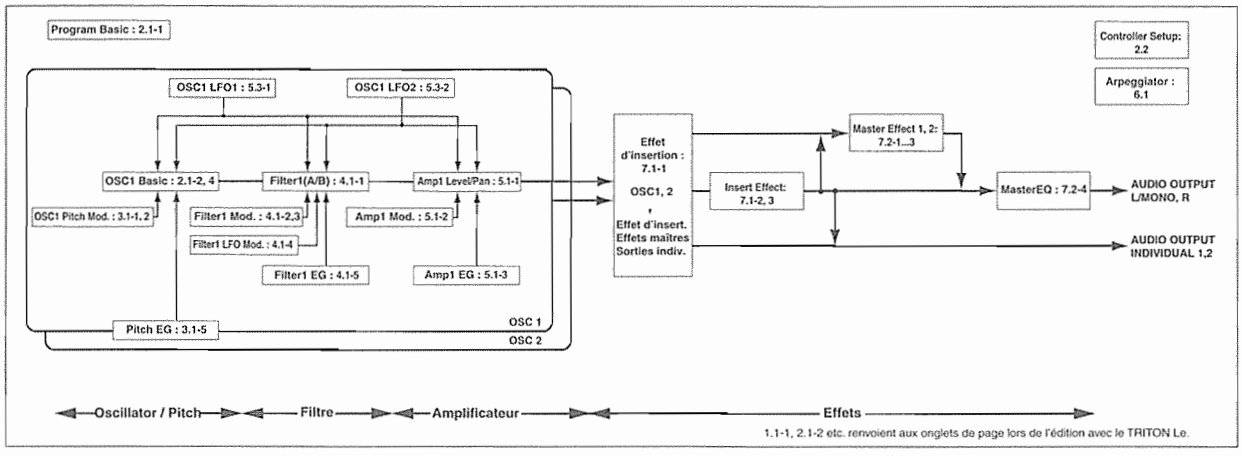
A la sortie d'usine, le TRITON Le contient une série de Programs chargés dans les banques A, B, C et D de sa mémoire interne. Vous pouvez créer vos propres Programs en modifiant ces Programs d'usine.

note Pour les paramètres des pages 2.1: Ed–Basic~5.3: Ed–LFOs définis de manière indépendante pour chaque oscillateur (1 et 2), la commande "Copy Oscillator" du menu Utility permet d'appliquer les réglages définis pour un oscillateur à l'autre oscillateur. Vous pouvez ainsi définir des réglages identiques pour les deux oscillateurs ou appliquer (via une copie) les réglages d'un oscillateur à l'autre oscillateur.

Si vous souhaitez conserver la version éditée d'un Program dans la mémoire interne, veillez à effectuer une sauvegarde de ce Program (☞p.42).

Vous trouverez dans cette section des exemples illustrant la procédure d'édition de paramètres représentatifs de chaque page. Pour en savoir plus sur les paramètres du TRITON Le (☞Gdp p.1~).

Vous pouvez sauvegarder les Programs que vous créez ou éditez dans les 512 emplacements de mémoire de Programs (mis à votre disposition par les banques A~D). Le mode Media permet en outre de sauvegarder vos Programs sur carte SmartMedia (☞p.42).



Les trois éléments fondamentaux de tout son

Tout son peut être défini via les trois éléments suivants: sa **hauteur**, son **timbre** et son **volume**.
Sur le TRITON Le, ces éléments correspondent aux réglages de **hauteur**, de **filtre** et d'**amplificateur** des Programs. En d'autres termes, vous modifiez la hauteur avec les paramètres Pitch (de hauteur) vous réglez le filtre avec les paramètres Filter et le niveau avec les paramètres Amplifier.
C'est avec les réglages **Oscillator** sous 2.1: Ed-Basic que vous réglez l'**oscillateur** en lui assignant une forme d'onde (**multi-échantillon**) et en spécifiant sa hauteur. Ce son est ensuite modifié par les réglages de **hauteur** (**Pitch**: 3.1: Ed-Pitch), de **filtre** (**Filter**: 4.1, 4.2: Ed-Filter) et d'**amplificateur** (**Amplifier**: 5.1, 5.2: Ed-Amp) afin de créer la "matière première" acoustique du Program.
Vous pouvez donner le caractère souhaité à ce son de base en le traitant avec l'**effet d'insertion** (réglages sous 7.1: Ed-InsertFX), les **effets maîtres** et l'**égaliseur maître** (réglages sous 7.2: Ed-MasterFX). Ajoutez à cela les réglages d'arpégiateur (6.1: Ed-Arp) et des fonctions de jeu (2.2: Ed-Ctrl) et vous obtenez ce qu'on appelle un "**Program**".

note Les Programs utilisés en mode Combination ou en mode Sequencer possèdent des réglages d'effet d'insertion, d'effets maîtres, d'égaliseur maître, d'arpégiateur et de fonctions de jeu indépendants de ceux du mode Program.

Fonction de comparaison

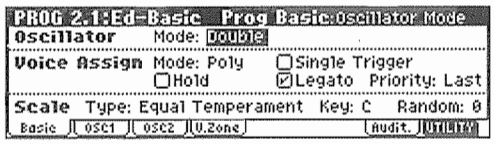
Quand vous éditez un Program, vous pouvez activer la fonction de comparaison en appuyant sur le bouton [COMPARE] (il s'allume alors). Le TRITON Le rappelle alors le son tel qu'il a été sauvegardé dans la mémoire interne (avant vos éditions). Pour retrouver la version du son en cours d'édition, appuyez à nouveau sur [COMPARE] (le bouton s'éteint). La fonction de comparaison vous sera pratique quand vous voulez comparer la version en cours d'édition d'un son avec sa version originale contenue dans la mémoire.

Quand le bouton [COMPARE] est allumé et que vous effectuez une édition de paramètre, ce bouton s'éteint et l'instrument rappelle alors le son tel que vous venez de le modifier (les données de la dernière édition).

Réglages Oscillator 2.1: Ed–Basic

Sous 2.1: Ed–Basic, vous pouvez régler les paramètres liés aux oscillateurs. Le TRITON Le comprend deux oscillateurs et pour chacun de ces oscillateurs, vous pouvez choisir la forme d'onde (appelée "**multi-échantillon**") qui formera la base du son final et déterminera sa hauteur. Une grande variété de multi-échantillons vous sont proposés, y compris des instruments comme le piano, mais aussi des formes d'ondes propres aux synthétiseurs. Chaque multi-échantillon est en réalité un tout petit "échantillon" d'un son enregistré, il détermine donc le caractère de base du son, à savoir si ce son ressemblera plutôt au piano, à la guitare, etc.

Page Basic (Prog Basic)



Mode (Oscillator Mode)

Cette zone permet de définir le mode de l'oscillateur. Choisissez **Single** si vous voulez employer un seul oscillateur et **Double** pour employer deux oscillateurs. En mode d'oscillateur unique (**Single**), vous disposez d'une polyphonie maximum de **62 notes**, tandis qu'en mode d'oscillateur double (**Double**), la polyphonie maximum est de **31 notes**. Pour créer un Program de batterie sur base d'un Drum Kit, sélectionnez **Drums** (☞p.50).

Mode (Voice Assign Mode)

Cette zone permet de déterminer le mode d'assignation de voix, c.-à-d. si le Program sélectionné est reproduit en mode polyphonique (réglage **Poly**) ou monophonique (réglage **Mono**).
Si vous avez sélectionné **Poly**, vous pouvez jouer des accords. En revanche, si vous avez sélectionné **Mono**, vous ne pourrez jouer qu'une note à la fois (même lorsque vous jouez un accord, le TRITON Le ne produit qu'une note). Dans la plupart des cas, vous sélectionnerez **Poly**, mais le mode **Mono** est utile pour jouer des sons du type basse de synthé analogique ou des solos. Sélectionnez tour à tour **Poly** et **Mono** et écoutez la manière dont chacun de ces réglages influence votre jeu.

Page OSC1, page OSC2



Ces pages permettent de spécifier le multi-échantillon respectivement pour l'oscillateur 1 et 2.

Sélection d'un multi-échantillon

Un multi-échantillon est la forme d'onde constituant la matière première d'un Program (et déterminant ainsi les caractéristiques fondamentales de ce Program).

○ **Spécifiez la banque de multi-échantillons avec "High MS Bank" et choisissez le multi-échantillon voulu avec "High Multisample".**

Lorsque "**High MS Bank**" est réglé sur **ROM**, vous pouvez choisir parmi les multi-échantillons préprogrammés. Sélectionnez un des multi-échantillons "**High Multisample**" **000~424** (☞VNL).
Si "**High MS Bank**" est réglé sur **RAM**, vous pouvez choisir parmi les multi-échantillons créés en mode Sampling ou chargés en mode Media (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL). Sélectionnez un des multi-échantillons "High Multisample" 000~999.

note Vous pouvez aussi utiliser la commande de menu Utility "Select by Category" afin d'afficher tous les multi-échantillons contenus dans la mémoire interne ROM en les divisant selon 15 catégories (☞Gdp p.8).

High Multisample et Low Multisample

Le TRITON Le vous permet d'attribuer deux multi-échantillons à chaque oscillateur (un multi-échantillon High et un multi-échantillon Low) et de passer d'un multi-échantillon à l'autre via la commutation par toucher (en fonction de la force de frappe). Cette technique est appelée "**commutation par toucher**".

① **Attribuez un multi-échantillon avec "High Multisample" et "Low Multisample".**

② **Spécifiez une valeur de toucher avec "Velocity SW L→H".**

Les notes jouées sur le clavier avec un toucher inférieur à la valeur spécifiée déclenchent le multi-échantillon **Low** et les notes jouées avec un toucher supérieur ou égal à cette valeur déclenchent le multi-échantillon **High**.
Si par exemple vous réglez le paramètre "**Velocity SW L→H**" sur **100**, le TRITON Le jouera le multi-échantillon "Low" en réponse à un toucher léger et le multi-échantillon "High" pour un toucher plus fort.

③ **Réglez ensuite le paramètre "Level" (de niveau) des multi-échantillons High et Low pour équilibrer leur niveau de volume.**

Si vous n'avez pas besoin de la commutation de multi-échantillon par toucher, attribuez la valeur **001** au paramètre "**Velocity SW L → H**". De cette manière, seul le multi-échantillon High sera joué.

Case de sélection Rev (reproduction inversée)

Si vous avez **coché** cette case de sélection, la reproduction du multi-échantillon sera inversée. Le mode de reproduction inversée est par exemple intéressant pour produire des effets spéciaux, etc. En mode de jeu normal, laissez cette case **vide**.

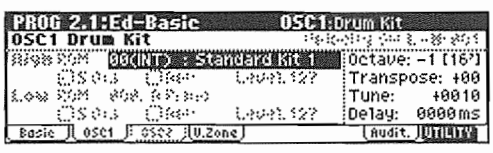
Lorsque le paramètre "Oscillator Mode" = Double

Si vous souhaitez employer l'oscillateur 2 (OSC2), réglez "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double** à la page Basic (Prog Basic).
Tout comme pour l'oscillateur 1 (OSC1), vous pouvez définir un multi-échantillon High et un multi-échantillon Low pour OSC2.

Vous pouvez définir des réglages indépendants de hauteur pour les deux oscillateurs. Ainsi, vous pouvez assigner un même multi-échantillon aux deux oscillateurs et enrichir le son du Program en attribuant des valeurs d'accord légèrement différentes aux oscillateurs (via le paramètre "Tune").

note La commande "Copy Oscillator" du menu Utility vous permet en outre d'attribuer des réglages identiques aux deux oscillateurs.

Lorsque "Oscillator Mode" = Drums



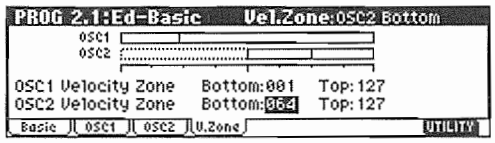
Réglez le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Drums** à la page Basic (Prog Basic). Cela vous permet de sélectionner un Drum Kit en vue de créer un Program de batterie.

Au lieu d'un multi-échantillon, l'instrument sélectionne alors un **Drum Kit**. La mémoire interne du TRITON Le contient seize Drum Kits d'usine, adaptés à une vaste série de styles musicaux (☞Drum kit name, VNL).
En mode Program, vous pouvez uniquement sélectionner les Drum Kits. Vous pouvez éditer ou créer un Drum Kit sous GLOBAL 5.1: DKit (☞p.94).

Voici les multi-échantillons et Drum Kits que vous pouvez choisir pour les oscillateurs:

- 425 multi-échantillons internes (en ROM)
- Des multi-échantillons créés en mode Sampling (en RAM; à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)
  (Vous pouvez créer facilement des Programs sur base d'échantillons enregistrés en mode Sampling ou de multi-échantillons/échantillons chargés en mode Media.)
- Neufs Drum Kits internes (en ROM)
- 24 Drum Kits utilisateur créés en mode Global
  (Vous pouvez composer des Drum Kits en assignant librement des échantillons de batterie ou échantillons originaux enregistrés par vos soins à chaque note. Pour chaque son de ces kits, vous pouvez régler le filtre et l'amplificateur et spécifier le routage vers les effets et sorties individuelles.)

Page V.Zone (Velocity Zone)



Dans cette page, vous allez définir les plages de toucher (valeurs de commutation par toucher) auxquelles répondront les oscillateurs 1 et 2. Dans l'exemple affiché ci-dessus, les réglages de plages de toucher sont les suivants:

- L'oscillateur OSC1 sera déclenché, quel que soit le toucher appliqué.
- L'oscillateur OSC2 ne sera déclenché qu'à partir d'une force de jeu assez importante (64 et au-delà).
- En plus des réglages de cette page, vous pouvez utiliser la fonction de commutation de multi-échantillon par toucher (☞"High Multisample et Low Multisample"). Pour cet exemple, veuillez attribuer la valeur **32** au paramètre "**Velocity SW L→H**" de l'oscillateur OSC1 et la valeur **96** au même paramètre de l'oscillateur OSC2. L'écran affiche ces plages sous forme de lignes verticales à la page Vel. Zone.

  Dans notre exemple, la reproduction des multi-échantillons est définie via quatre plages de toucher:
  Plage de toucher 001~031:
  Seul le multi-échantillon Low de OSC1 est joué.
  Plage de toucher 032~063:
  Seul le multi-échantillon High de OSC1 est joué.
  Plage de toucher 064~095:
  Le multi-échantillon High de OSC1 et Low de OSC2 sont joués.
  Plage de toucher 096~127:
  Le multi-échantillon High de OSC1 et High de OSC2 sont joués.

Réglages Controller 2.2: Ed–Ctrl

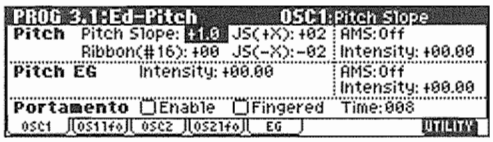
Page Ctrls (Controls)

Cette page permet pour chaque Program de définir le rôle attribué aux boutons [SW1] et [SW2,] ainsi que les réglages du mode de fonctionnement B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] (☞p.115, Gdp p.9, 220, 221).

Réglages de hauteur 3.1: Ed–Pitch

Dans cette page, vous allez définir les types de variation de hauteur du multi-échantillon attribué à l'oscillateur. Les réglages d'enveloppe de hauteur et de LFO (oscillateur basse fréquence) permettent de déterminer la manière dont la hauteur varie dans le temps. Les réglages définis à la page OSC2 et OSC2lfo sont uniquement valides si vous avez réglé "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double**.

Page OSC1



Réglages de hauteur (Pitch)

La valeur attribuée (en demi-tons) aux paramètres "JS (+X)" et "JS(–X)" définit l'importance de la variation de hauteur produite lors de la réception de messages Pitch Bend ou lorsque vous actionnez le joystick du TRITON Le à gauche ou à droite. Ainsi, la valeur maximum **+12** permet d'augmenter la hauteur d'une octave, tandis que la valeur minimum **–12** diminue la hauteur d'une octave.

"**Ribbon (#16)**" définit (en demi-tons) l'importance de variation de hauteur produite quand vous glissez votre doigt vers la gauche et la droite sur le ruban d'un TRITON ou d'un autre instrument connecté via MIDI ou lorsque le TRITON Le reçoit une commande de contrôle CC#16. Ainsi, la valeur maximum **+12** permet d'augmenter la hauteur d'une octave en glissant votre doigt jusqu'au bord droit du ruban, et de diminuer la hauteur d'une octave en glissant le doigt jusqu'au bord gauche.

Réglages d'enveloppe de hauteur (Pitch EG)

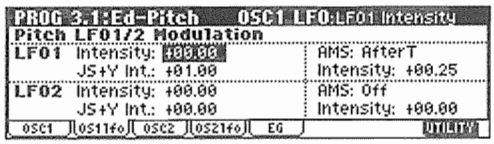
Lorsque la valeur **+12.00** est attribuée au paramètre "**Intensity**", l'enveloppe de hauteur définie à la page Pitch EG produira une variation de hauteur maximum de ±1 octave.

Portamento

Si vous avez **sélectionné** la case de sélection "**Enable**", le TRITON Le appliquera un effet de Portamento.
Le Portamento permet de créer une variation de hauteur "en douceur" (lorsqu'après avoir enfoncé une touche du clavier, vous appuyez sur une autre touche).
Le paramètre "**Time**" sert à définir le temps de Portamento. Plus cette valeur est importante, plus la variation de hauteur est étalée dans le temps. A la valeur **000**, l'effet de Portamento n'est plus appliqué.

Si vous avez assigné le numéro de contrôle **Porta.SW (CC#65)** au bouton [SW1] ou [SW2], vous pourrez activer/désactiver l'effet de Portamento avec le bouton [SW1] ou [SW2].

Page OS1lfo (OSC1 LFO)



Réglages des oscillateurs LFO 1/2

Le LFO (ou oscillateur basse fréquence) permet de produire un effet de vibrato en appliquant une modulation de hauteur cyclique.

"**Intensity** (LFO Intensity)" détermine l'importance de la modulation de hauteur produite par le LFO spécifié sous 5.3: Ed-LFOs. Ainsi, si vous définissez la valeur **+12.00**, l'effet de vibrato sera produit avec une modulation de hauteur de maximum ±1 octave.

"**JS+Y Int.**" spécifie l'intensité maximum de l'effet de vibrato produit par le LFO quand vous poussez le joystick vers l'arrière du TRITON Le.

"**Intensity** (AMS Intensity)" correspond lui à l'ampleur de l'effet de vibrato produit par le LFO quand vous employez une source "AMS" (de modulation alternative). Ainsi, par exemple, si vous avez réglé "**AMS** (LFO1 AMS)" sur **AfterT** et que vous avez assigné une valeur appropriée au paramètre "**Intensity** (AMS Intensity)", le TRITON Le produira un effet de vibrato quand vous appliquez une pression sur les touches enfoncées du clavier ou quand le TRITON Le reçoit des messages d'Aftertouch.

Page EG (Pitch EG)

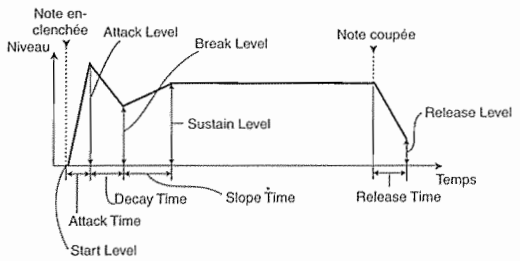
Vous pouvez définir ici les réglages du générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG).
Si vous souhaitez créer des effets spéciaux, etc., réglez l'enveloppe de hauteur de sorte à produire d'importantes variations de hauteur dans le temps.
Ainsi, grâce à l'enveloppe de hauteur, vous pouvez recréer de manière très réaliste (en définissant une variation subtile de hauteur au moment de l'attaque) le léger changement de hauteur produit lorsqu'une corde est pincée sur un instrument à cordes ou lors de l'attaque d'un son de cuivres ou d'une partie vocale (☞Gdp p.10).

Générateur d'enveloppe et oscillateur basse fréquence

Les éléments-clés permettant de produire des modulations d'oscillateur, de hauteur, de filtre, et d'amplificateur dans le temps ainsi que des modulations cycliques sont les générateurs d'enveloppe (**EG**) et les oscillateurs basse fréquence (**LFO**).

EG (générateur d'enveloppe): paramètres de changements dans le temps

Le TRITON Le possède un générateur d'enveloppe pour l'oscillateur, pour le filtre et pour l'amplificateur. Vous pouvez ainsi faire évoluer la hauteur, le timbre ainsi que le niveau dans le temps.

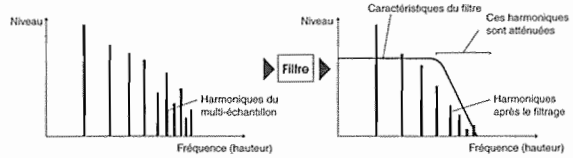


LFO (oscillateur à basse fréquence): paramètres de changements cycliques

Le TRITON Le possède deux LFO pour chaque oscillateur et vous permet de faire évoluer cycliquement la hauteur, le timbre et le niveau.
Vous pouvez par exemple créer des effets de **vibrato** (changement cyclique de hauteur), des effets "**WahWah**" (changement cyclique de timbre) et encore des effets de **trémolo** ou "**auto-pan**" de panoramique automatique (changement cyclique de niveau).

Réglages de timbre 4.1: Ed–Filter1, 4.2: Ed–Filter2

Le son du multi-échantillon choisi pour l'oscillateur peut être modifié par le filtre. Ainsi, vous pouvez atténuer ou mettre en exergue certaines fréquences du son. **Les réglages de filtre ont donc un impact considérable sur le timbre du son.**
Le TRITON Le vous propose le filtre 1 (Filter 1) pour l'oscillateur 1 et le filtre 2 (Filter 2) pour l'oscillateur 2. Pour chacun de ces deux filtres, vous pouvez choisir entre deux types: **Low Pass Resonance ou Low Pass & High Pass**. Le filtre 2 est uniquement disponible si vous avez réglé le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double**.



Page Basic



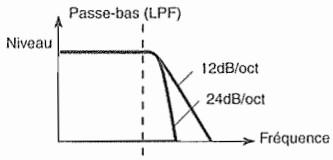
Type de filtre (Filter Type), Filter A et Filter B

Définissez ici le type de filtre et attribuez une valeur au paramètre "**Frequency**" (fréquence de coupure) et "**Resonance**" (niveau de résonance).

- **Low Pass Resonance** (filtre passe-bas 24 dB/oct avec résonance): permet de régler les paramètres du filtre A.
- **Low Pass & High Pass** (filtre passe-bas 12 dB/oct connecté en série à un filtre passe-haut 12 dB/oct): permet de régler les paramètres de filtre passe-bas du filtre A et les paramètres de filtre passe-haut du filtre B.

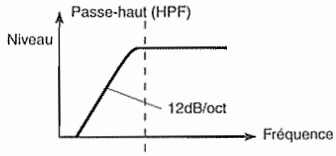
Filtre Low Pass (passe-bas)

Ce filtre permet aux composantes graves (fréquences basses) du son de passer, mais supprime les fréquences élevées. Ce type de filtre est sans doute le plus courant. Au fur et à mesure que les harmoniques les plus élevées seront supprimées, le son paraîtra plus sourd. Les termes "24 dB/oct" et "12 dB/oct" font référence à l'intensité de coupure du filtre. Ainsi, un filtre 24 dB/oct produit pour une octave une diminution de gain de 24 dB (c.-à-d. lorsque la fréquence est doublée). Un filtre 12 dB/oct diminue le gain de 12 dB par octave. Comme le montre le diagramme suivant, le filtre 24 dB/oct produit une pente de coupure plus abrupte.



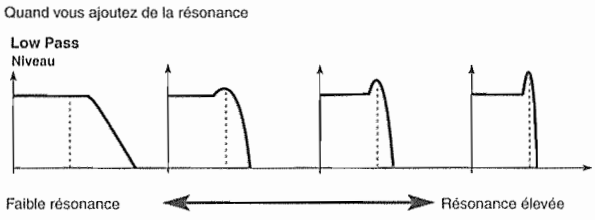
Filtre High Pass (passe-haut)

Ce filtre permet aux fréquences élevées de passer mais supprime les fréquences graves. Employez ce filtre lorsque vous souhaitez rendre le son plus clair. Toutefois, utilisé avec excès (fréquence de coupure trop élevée), il diminuera sensiblement le niveau général du son.

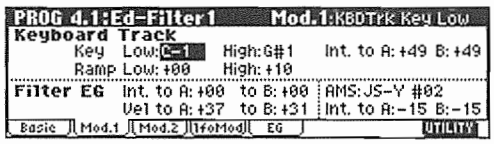


Résonance du filtre (Resonance)

Comme le montre le diagramme ci-dessous, plus la valeur du paramètre "**Resonance**" est élevée, plus les harmoniques avoisinant la région de la fréquence de coupure seront accentuées. Cela permet de donner un caractère unique au son.



Page Mod.1, page Mod.2



Vous pouvez moduler la fréquence de coupure du filtre définie depuis la page Basic avec des contrôleurs et l'enveloppe de filtre. Ainsi, vous pouvez enrichir considérablement votre son en modifiant son timbre avec un contrôleur ou en créant des variations de timbre dans le temps avec l'enveloppe du filtre.

Zone de clavier (Keyboard Track; page Mod.1)

Vous pouvez faire varier la fréquence de coupure du filtre en fonction de la zone dans laquelle vous jouez sur le clavier.

- Si vous attribuez une **valeur positive (+)** à Ramp "**Low**", la fréquence de coupure augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves sur le clavier, produisant ainsi un son plus clair. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, la fréquence de coupure diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves, ce qui rend le son plus sourd.
- Si vous attribuez une **valeur positive (+)** à Ramp "**High**", la fréquence de coupure augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës sur le clavier, produisant ainsi un son plus brillant. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, la fréquence de coupure diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës, ce qui rend le son plus sourd.
- Les paramètres **Int. "to A"** et "**to B**" servent à régler l'effet du paramètre Keyboard Track sur les filtres A et B (☞Gdp p.15).

Enveloppe de filtre (Filter EG; page Mod.1)

Ces paramètres déterminent le type d'effet produit par l'enveloppe du filtre. Les réglages d'enveloppe de filtre sont définis avec la page EG.

- Les paramètres **Int. "to A"** et "**to B**" servent à régler l'intensité de l'enveloppe de filtre.
- Utilisez les paramètres **Vel "to A"** et "**to B**" pour définir l'effet du toucher sur l'enveloppe de filtre.
- Les paramètres "**AMS**" et "**Int to A, B**" définissent l'effet de la source de modulation alternative (AMS) sur l'intensité de l'enveloppe de filtre.

  Grâce à ces trois types de paramètres, vous pouvez définir l'intensité de la variation de timbre produite dans le temps par l'enveloppe de filtre.

Filter Modulation (page Mod.2)

Réglez ces paramètres si vous souhaitez produire des changements de timbre en variant la fréquence de coupure du filtre à l'aide de fonctions de jeu, etc.

Page IfoMod (LFO Mod.)

Cette page affiche des paramètres permettant de régler la modulation du LFO de sorte à produire des changements cycliques de timbre (effet du type "WahWah").

Intensity: "to A (LFO1 Int. to A)" et "**to B** (LFO1 Int. to B)" servent à définir la modulation de timbre du LFO.
JS–Y Int.: "to A" et "**to B**" déterminent l'intensité de l'effet "WahWah" produit lorsque vous tirez vers vous le joystick du TRITON Le ou quand le TRITON Le reçoit un message CC#2.
"**Int. to A**" et "**Int. to B**" déterminent l'intensité de l'effet "WahWah" produit par le LFO quand vous actionnez une source AMS (de modulation alternative). Ainsi, si vous avez réglé "**AMS**" sur **AfterT**, vous obtiendrez un effet WahWah quand vous appliquez une pression sur les touches enfoncées du clavier.

Page EG

Cette page affiche les réglages d'enveloppe de filtre (déterminant les changements de timbre dans le temps) (☞Gdp p.16). Réglez ici les paramètres d'enveloppe de filtre et définissez l'intensité de l'effet produit avec le paramètre "Filter EG" de la page Mod.1.

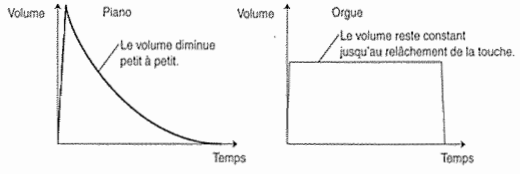
Enveloppe de filtre et enveloppe d'amplificateur

Quand vous utilisez le Filter EG (enveloppe du filtre) pour "former" la fréquence de coupure, le timbre change dans le temps. Notez cependant que selon la variation de volume produite dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur (Amplifier EG), le réglage d'enveloppe de filtre produira des résultats différents. Ainsi, par exemple, changer la vitesse d'attaque ou de chute du timbre et de l'amplificateur permet de produire d'importants changements de timbre. Nous vous conseillons donc de programmer les deux enveloppes (Filter EG et Amplifier EG) pour obtenir le son désiré (☞page 5.1: Ed–Amp1, EG et page 5.2: Ed–Amp2, EG).

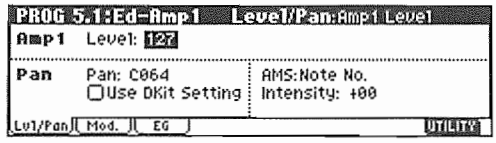
Réglages d'amplificateur 5.1: Ed–Amp1, 5.2: Ed–Amp2

Les paramètres de cette page servent à régler le volume. Vous pouvez définir à cette page les variations de volume produites dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur et les changements cycliques de volume produits par le LFO ainsi que l'effet des fonctions de jeu sur le volume, etc.
Les réglages Amp1 s'appliquent à l'oscillateur OSC1 et les réglages Amp2 définissent l'action de l'oscillateur OSC2.
Les réglages Amp2 sont uniquement disponibles si vous avez réglé le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double**.

Quand vous jouez une note sur un instrument comme un piano, le son atteint immédiatement son niveau maximum. Une note sur un orgue reste au même volume aussi longtemps que vous maintenez la touche enfoncée. Cependant, sur un instrument comme le violon ou encore sur des instruments à vent, il est possible de varier le volume de la note durant son jeu (en modifiant la pression sur l'archet ou la force de souffle).



Page Lvl/Pan (Level/Pan)



Niveau de volume (Amp1 Level, Amp2 Level)

Règle le volume du son produit via l'oscillateur, l'enveloppe de filtre et l'enveloppe d'amplificateur.

Panoramique (Pan)

Grâce à ce paramètre, réglez le panoramique (la position dans l'image stéréo) du son produit via l'oscillateur, l'enveloppe de filtre et l'enveloppe d'amplificateur. Pour un réglage de panoramique normal, attribuez la valeur **C064** à ce paramètre. Si le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" est réglé sur **Double** et que vous souhaitez produire un effet stéréo, placez le signal des oscillateurs 1 et 2 à gauche et à droite de l'image stéréo avec le paramètre "**Pan**" sous 5.1: Ed-Amp1 et 5.2: Ed-Amp2. Si vous choisissez la valeur **Random**, le TRITON Le modifiera la position du son dans l'image stéréo de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée sur le TRITON Le). Ce réglage permet donc de produire des effets stéréo pleins de surprise.

AMS Intensity

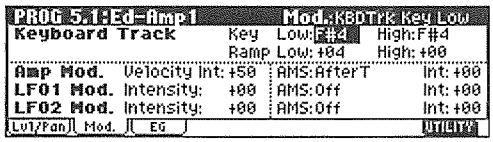
Le paramètre "**Intensity**" sert à définir l'intensité de l'effet de panoramique produit lorsqu'une source "**AMS**" (de modulation alternative) est employée.

Quand "**AMS**" est réglé sur **Note No.**, le TRITON Le modifie la valeur de panoramique selon le numéro des touches enfoncées sur le clavier. Si vous choisissez la valeur **LFO1** ou **LFO2**, le son passera d'un côté à l'autre de l'image stéréo (panoramique automatique). D'autres réglages permettent aussi de modifier le panoramique de l'oscillateur via une fonction de jeu.

Case de sélection Use DKit Setting

Cette case de sélection est disponible uniquement si "**Mode** (Oscillator Mode)" est réglé sur **Drums**. Quand cette case de sélection est **cochée**, le TRITON Le situe chaque son de batterie dans l'image stéréo en fonction de la valeur de panoramique qui lui est attribuée dans le Drum Kit. Si cette case est **vide**, tous les sons de batterie se trouvent au milieu de l'image stéréo. Les Drum Kits chargés à l'usine et les Drum Kits GM du TRITON Le ont été programmés en stéréo. Aussi, pour conserver l'image stéréo de ces Drum Kits, veuillez **cocher** cette case de sélection.

Page Mod.



Zone de clavier (Keyboard Track)

Grâce aux paramètres "Keyboard Track", faites varier le volume de l'amplificateur en fonction de la zone où vous jouez sur le clavier.

- Si vous réglez Ramp "**Low**" sur une **valeur positive (+)**, le volume augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves sur le clavier. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, le volume diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves.
- Si vous réglez Ramp "**High**" sur une **valeur positive (+)**, le volume augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës sur le clavier. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, le volume diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës.

Modulation d'amplificateur (Amp Mod.)

La plupart des Programs utilisent le paramètre "**Velocity Int**" (force de toucher), qui permet de diminuer le volume quand les touches sont enfoncées avec douceur et d'augmenter le volume lorsqu'un toucher plus fort est appliqué au clavier. "Amp Modulation" détermine la manière dont le toucher modifie le volume de l'amplificateur. Normalement, vous choisirez une **valeur positive (+)** pour ce paramètre. Plus vous augmentez ce réglage, plus le contraste de volume entre un toucher léger et un toucher fort sera marqué.

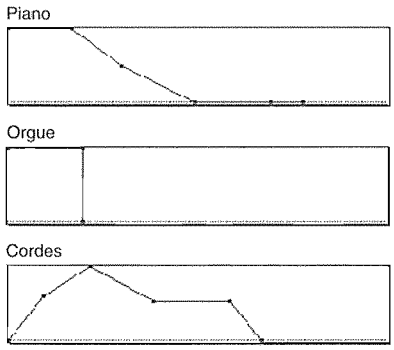
LFO1 Mod., LFO2 Mod.

Ces paramètres permettent de déterminer les changements cycliques de volume (effet de trémolo) produits par les oscillateurs LFO.
La valeur que vous attribuez avec "**Intensity** (LFO1 Intensity, LFO2 Intensity)" détermine la modulation de volume produite par le ou les oscillateurs LFO.
Le paramètre "**Int** (AMS Intensity)" sert à régler l'effet de la source "**AMS** (LFO1 AMS, LFO2 AMS)" sur la modulation de volume (effet trémolo) produite par le LFO).
Par exemple, si vous réglez "**AMS**" sur **JS-Y #02**, vous pourrez appliquer un effet de trémolo en tirant vers vous le joystick du TRITON Le ou en lui envoyant un message CC#02.

Page EG

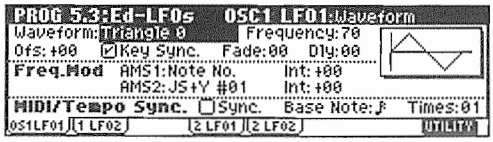
Cette page permet de régler les variations de volume produites dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur.

Chaque instrument produit une courbe de changements de volume dans le temps qui lui est propre. Cette courbe contribue au caractère acoustique unique de l'instrument. Grâce au TRITON Le, vous pouvez modifier les caractéristiques de volume propres à un type d'instrument; ainsi, par exemple, en appliquant à un multi-échantillon de type orgue une courbe d'enveloppe d'amplificateur typique à un instrument à cordes, vous obtiendrez un son d'orgue qui sort des sentiers battus.



Réglages de LFO 5.3: Ed–LFOs

Chaque oscillateur met à votre disposition deux LFO (oscillateurs basse fréquence): LFO1 et LFO2. Vous pouvez en outre définir le type ainsi que la vitesse de modulation de chaque LFO.
Vous pouvez définir l'intensité de chaque oscillateur LFO (LFO1 et LFO2) pour lequel vous avez défini des réglages ici avec les pages 3.1: Ed-Pitch, 4.1: Ed-Filter1, 4.2: Ed-Filter2, 5.1: Ed-Amp1 et 5.2: Ed-Amp2.



OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

Le paramètre "**Waveform**" (forme d'onde) détermine le type d'effet du LFO. Le TRITON Le vous offre un vaste choix de formes d'onde, comprenant des formes d'onde classiques, telles que **Triangle**, **Saw**, **Square**, **Sine**, ainsi que des formes d'onde du type **Step** ou **Random PG**, qui produisent un effet de type "Sample and Hold" (☞Gdp p.22).
Vous pouvez aussi produire toute une série de variations via les paramètres "**Ofs**" "**Fade**" et "**Dly**", ainsi qu'en changeant le signe (+/–) du paramètre "**Intensity**" aux pages 3.1: Ed-Pitch, 4.1: Ed-Filter1, 4.2: Ed-Filter2, 5.1: Ed-Amp1 et 5.2: Ed-Amp2. Le paramètre "**Frequency**" détermine la vitesse de modulation du LFO.

Freq.Mod (Frequency Modulation)

Vous pouvez changer la vitesse (fréquence) de l'oscillateur avec "**AMS**". Modifiez ainsi la vitesse du LFO via une fonction de jeu ou avec les paramètres d'enveloppe ou "Keyboard Track".

MIDI/Tempo Sync.

Quand "**MIDI/Tempo Sync**" est **coché**, le TRITON Le ignore le réglage défini avec "**Frequency**" et la vitesse du LFO est alors synchronisée avec le tempo du séquenceur ou de l'arpégiateur. Vous pourrez ainsi produire des effets de vibrato, WahWah, de panoramique automatique ou encore des effets de trémolo en synchronisant la vitesse du modulateur sur le tempo de reproduction du séquenceur ou de l'arpégiateur.

Réglages d'arpégiateur 6.1: Ed–Arp.

Cette page sert à définir les réglages d'arpégiateur (☞p.99).

Réglages BUS 7.1: Ed–InsertFX BUS

Cette page sert à spécifier le routage pour les oscillateurs (le signal envoyé à l'effet d'insertion, aux effets maîtres et aux sorties individuelles) (☞p.108).

Réglages de l'effet d'insertion 7.1: Ed–InsertFX Setup, IFX

Vous pouvez attribuer l'effet d'insertion et effectuer ses réglages dans cette page (☞p.109).

Réglages des effets maîtres 7.2: Ed–MasterFX

Cette page est employée pour attribuer les effets maîtres et effectuer leurs réglages. C'est aussi à cette page que vous réglez l'égaliseur maître (☞p.109).

Quelques détails à propos de la modulation alternative

La **modulation alternative** (Alternate Modulation) est un type de modulation servant à modifier le son.

Une **source de modulation alternative** (AMS, ou Alternate Modulation Source) permet de contrôler la modulation alternative. La source de modulation alternative peut être une fonction de jeu physique (comme le joystick et les commandes REALTIME CONTROLS) ou une commande MIDI transmise au TRITON Le, voire une source de modulation interne comme le générateur d'enveloppe ou l'oscillateur LFO.
Comme le TRITON Le permet d'effectuer des réglages servant à moduler des modulateurs (sources de modulation), nous nous sommes proposé d'appeler ce type de modulation, la *modulation alternative*.

Le paramètre **Intensity** spécifie le degré (la profondeur ou la vitesse) de modulation alternative par la fonction AMS.

Les combinaisons de contrôle le plus souvent utilisées sur un synthétiseur (comme le joystick, servant souvent à modifier la hauteur) constituent un groupe de paramètres indépendant de la modulation alternative.

Le TRITON Le vous propose 29 types de modulation alternative.
En mode Single, 29 types de modulation alternative peuvent être utilisés pour piloter 29 paramètres. En mode Double, 29 types de modulation alternative peuvent être utilisés pour piloter 55 paramètres.
Il existe 42 types d'AMS. (Certains types de modulation ne permettent cependant pas l'utilisation de tous ces modulateurs.)
Pour en savoir plus sur la modulation alternative et sur les types d'AMS (☞Gdp p.211).

Conseils pour l'utilisation de la modulation alternative

Avant d'effectuer des réglages pour la modulation alternative, il importe de d'abord s'interroger sur le résultat souhaité, ensuite sur le type de modulation et enfin sur le paramètre qui doit être piloté pour obtenir le résultat souhaité (oscillateur, filtre ou amplificateur). La deuxième étape consiste alors à choisir la source (paramètre "**AMS**") et à en spécifier l'intensité (paramètre "**Intensity**") ainsi que la modulation en cas de besoin. Cette démarche vous permettra d'obtenir l'effet recherché.

Voici un exemple: pour produire un son "guitaroïde" qui doit frôler la saturation quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument, effectuez les réglages qui agiront sur la modulation ou le niveau de résonance du filtre.

Mode Combination

Le mode Combination sert à la sélection, au jeu et à l'édition des Combinations.
Le mode Combination comprend les pages 1.1: Play~7.2: Ed-MasterFX.
La page 1.1: Play du mode Combination permet de choisir et reproduire une Combination. Vous pouvez aussi y effectuer des réglages généraux et régler l'arpégiateur (☞p.28, 32).
2.1: Ed–Basic~7.2: Ed–MasterFX permettent d'éditer les paramètres de la Combination choisie sous 1.1: Play.

Organisation d'une Combination

Chaque Combination comprend une série de paramètres que vous pouvez éditer dans chacune des pages 2.1: Ed-Basic~7.2: Ed-MasterFX. Le schéma ci-dessous illustre la structure d'une Combination.

Editions élémentaires de Combination

A sa sortie d'usine, le TRITON Le contient une série de Combinations dans les banques A, B et C de sa mémoire interne. Ces Combinations sont générées sur base des Programs chargés à l'usine (banques A, B et C), des motifs d'arpège chargés à l'usine/préprogrammés et des effets de l'instrument. Vous pouvez créer des Combinations originales en éditant ces Combinations d'usine.

Pour créer une Combination, vous pouvez aussi utiliser des Programs créés sur base de formes d'onde ou de multi-échantillons enregistrés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) ou chargés dans le TRITON Le en mode Media.
Vous pouvez sauvegarder les Combinations que vous avez éditées ou créées dans les 384 mémoires des banques A~C. Le mode Media permet en outre de sauvegarder vos Combinations sur carte SmartMedia (☞p.42, 45).

note Si vous êtes en train d'éditer un Program affecté à une Combination et que vous jouez cette Combination, le TRITON Le reproduira le son du Program en y appliquant les réglages de la séance d'édition en cours.

Si vous avez édité une Combination et que vous voulez conserver vos réglages d'édition, vous devez sauvegarder cette Combination (☞p.42).

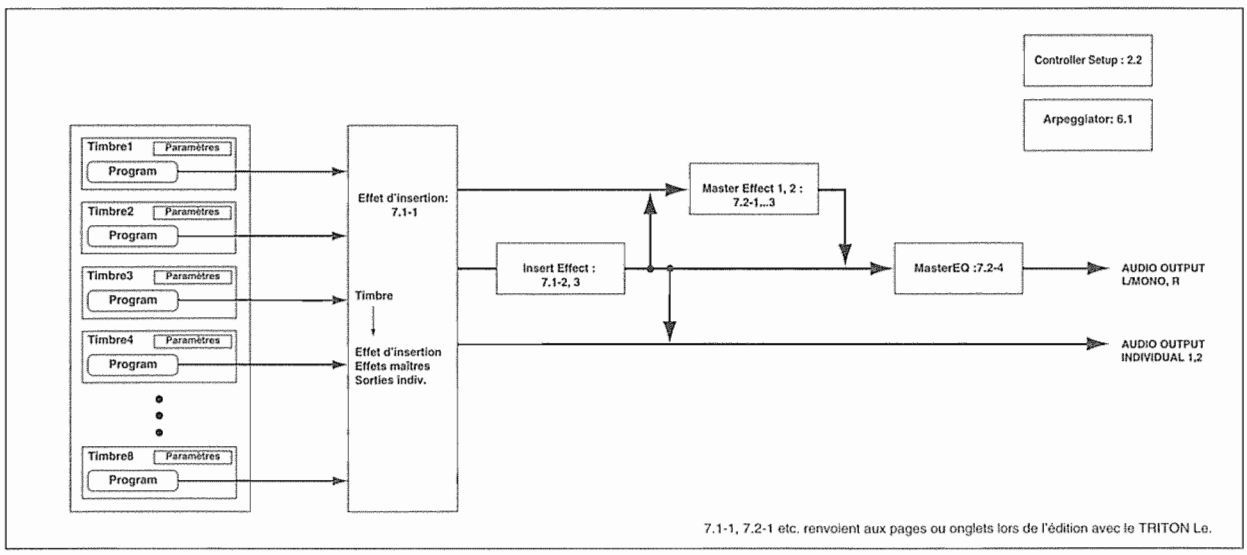
Conseils pour l'édition de Combination

Vous pouvez régler les paramètres de chaque Timbre sous 2.1: Ed-Prog/Mix~4.4: MIDI Filter4. C'est dans ces pages que vous créez la Combination de base composée des Programs spécifiés ici.
Assignez d'abord un Program à chaque Timbre avec 2.1: Ed-Prog/Mix, puis spécifiez sous 3.3: Ed-Key Zone et 3.4: Ed-Vel Zone la zone de Program ou la zone de toucher dans laquelle le Program de chaque Timbre sera produit (superposition, partage de clavier, commutation par toucher, etc.). Enfin, réglez le volume de chaque Timbre ainsi que tous les autres paramètres souhaités.

Peaufinez le son de votre Combination avec les réglages de l'**effet d'insertion** (sous 7.1: Ed-Insert FX), des **effets maîtres** et de l'**égaliseur maître** (sous 7.2: Ed-Master FX). Ces réglages sont indépendants des réglages d'effets du mode Program. Vous pouvez en outre régler les paramètres de l'arpégiateur (sous 6.1: Ed-Arp.) et des fonctions de jeu (sous 2.2: Ed-Ctrl) pour obtenir une **Combination** complète.

note La commande de menu Utility "Solo Selected Timbre" permet de reproduire le son du seul Timbre sélectionné quand vous jouez le clavier. Cette commande sera donc utile pour contrôler le son de chacun des Timbres constituant une superposition (☞p.33).

note Dans les pages affichant tous les Timbres 1~8, comme par exemple 2.1: Ed-Prog/Mix, vous pouvez choisir les Timbres avec les boutons [◄] et [►]. Vous pouvez aussi sélectionner directement les Timbres voulus en maintenant enfoncé le bouton



7.1-1, 7.2-1 etc. renvoient aux pages ou onglets lors de l'édition avec le TRITON Le.

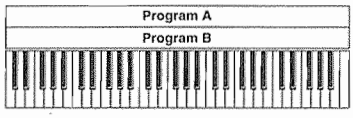
[TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur un des boutons [F1 T1/T9]~[F8 T8/T16].

Superposition, partage de clavier et commutation par toucher

Dans une Combination, vous pouvez utiliser la position sur le clavier ou le toucher pour activer un autre Program. Le Program assigné à un Timbre peut servir de trois manières: en **superposition** (*Layer*), **partage de clavier** (*Split*) ou **commutation par toucher** (*Velocity Switch*). Les Programs de chaque Combination peuvent être activés via une de ces trois méthodes, ou encore en groupant ces méthodes.

Superposition (Layer)

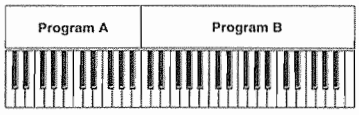
Le mode **Layer** permet de jouer deux ou plusieurs Programs simultanément via une seule note.



Layer:
Pilotage simultané de deux ou plusieurs Programs.

Partage de clavier (Split)

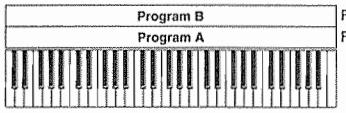
Le mode **Split** permet d'utiliser divers Programs dans différentes zones du clavier.



Split:
Pilotage de deux Programs dans deux zones distinctes.

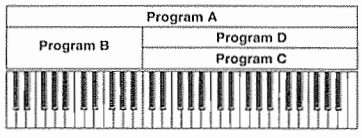
Commutation par toucher (Velocity SW)

Velocity Switch (Velocity SW) permet d'utiliser des Programs différents en fonction du toucher (force de frappe), d'où l'appellation "commutation par toucher".



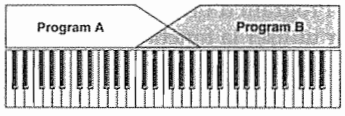
Commutation par toucher:
changement de Program en jouant plus ou moins fort.

En mode Combination, vous pouvez assigner un Program différent à chacun des huit Timbres et définir des changements d'assignation de Programs (et donc des changements élaborés de sons) en combinant deux ou trois des modes décrits ci-avant.

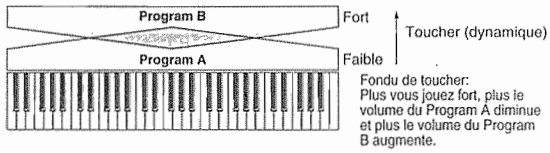


Exemple:
B et C/D sont partagés. Dans la moitié gauche, A et B sont superposés. Dans la moitié droite, C et D alternent selon le toucher et sonnent avec A.

Le TRITON Le vous permet en outre de définir la vitesse à laquelle le volume décroît en dehors des zones de clavier et des zones de toucher attribuées aux Programs. Vous pouvez ainsi transformer un réglage de partage de clavier en un **fondu de clavier (Keyboard Crossfade)**, ou encore une commutation par toucher en un **fondu de toucher (Velocity Crossfade)**.



Fondu de clavier (X-Fade):
Plus les notes jouées sont aiguës, plus le volume du Program A diminue et plus le volume du Program B augmente.



Fondu de toucher:
Plus vous jouez fort, plus le volume du Program A diminue et plus le volume du Program B augmente.

Fonction Compare

Vous pouvez activer la fonction de comparaison en appuyant sur [COMPARE] (le bouton s'allume alors). Le TRITON Le rappelle alors la Combination telle qu'elle a été sauvegardée dans la mémoire interne (avant vos éditions). Pour retrouver la version de la Combination en cours d'édition, appuyez à nouveau sur [COMPARE] (le bouton s'éteint). La fonction de comparaison vous sera pratique quand vous voulez comparer la version en cours d'édition d'une Combination avec sa version originale contenue dans la mémoire.

Quand la fonction de comparaison est activée (que le bouton [COMPARE] est allumé) et que vous modifiez un paramètre, ce bouton s'éteint et l'instrument rappelle alors le son tel que vous venez de le modifier (les données de la dernière édition).

Dans la section suivante, nous allons éditer des paramètres typiques de chaque page d'écran tout en écoutant l'effet produit par chaque réglage.
Pour en savoir plus sur ces paramètres (☞Gdp p.31).

Assignation de Program, panoramique et volume des Timbres 1~8
2.1: Ed–Prog/Mix

Cette page sert à assigner un Program à chacun des Timbres 1 à 8, ainsi qu'à régler le panoramique et le volume de chaque Timbre. (Ces paramètres sont identiques à ceux des pages Prog et Mix sous 1.1: Play.)

Page Prog



Program Select

Cette page sert à assigner un Program à chaque TImbre.

note Vous pouvez aussi utiliser la fonction "Select by Category" afin de choisir les Programs parmi les 16 catégories disponibles (☞p.32).

note Vous pouvez aussi choisir la banque de Programs avec le bouton [BANK] et les boutons [A]~[GM].

La page P1.1: Play permet de choisir les Programs en envoyant des messages MIDI de changement de programme.

Page Mix (Mixer)



Panoramique (Pan)

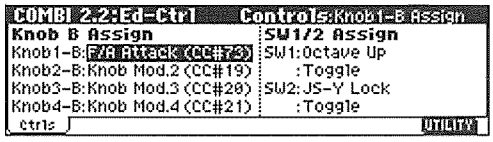
Ce paramètre définit pour chaque Timbre le réglage de panoramique (emplacement dans l'image stéréo). La valeur **C064** correspond au réglage de panoramique attribué aux oscillateurs du Program correspondant. En tournant la commande virtuelle à gauche ou à droite, vous déplacez le son vers la gauche ou vers la droite, tout en conservant le rapport de panoramique entre les deux oscillateurs. La valeur **L001** correspond à l'extrémité gauche de l'image stéréo et la valeur **R127** à son extrémité droite.

Volume

Ce paramètre sert à régler le volume de chaque Timbre. Il vous permet de définir le son d'ensemble en réglant la différence de volume entre les Timbres. L'effet du paramètre "**Volume**" est un élément important dans la création de son et c'est notamment via ce paramètre que vous pourrez déterminer l'impression générale produite par le son de votre Combination.

Réglages de fonctions de jeu 2.2: Ed–Ctrl

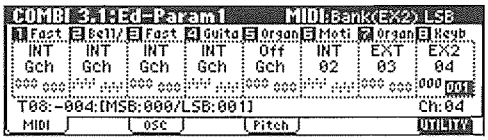
Page Ctrls (Controls)



Pour chaque Combination, cette page permet de spécifier le mode B de fonctionnement des commandes en temps réel REALTIME CONTROLS [1]~[4] et des boutons [SW1] et [SW2] (☞p.115, Gdp p.36, 220, 221).

Réglages de statut, de canal MIDI et de mode de jeu 3.1: Ed–Param1

Page MIDI



Statut (Status)

Le paramètre "Status" permet de définir le "statut" MIDI et du générateur de sons interne pour chaque Timbre. Assignez la valeur **INT** à "Status" si vous voulez utiliser le générateur de sons interne du TRITON Le. Choisissez le réglage **Off** pour les Timbres que vous n'employez pas. Les Timbres pour lesquels vous avez attribué la valeur **Off**, **EXT** ou **EX2** au paramètre "Status" ne seront pas reproduits. Les valeurs **EXT** ou **EX2** peuvent servir à piloter un générateur de sons MIDI externe connecté au TRITON Le via MIDI (☞Gdp p.36).

Canal MIDI (MIDI Channel)

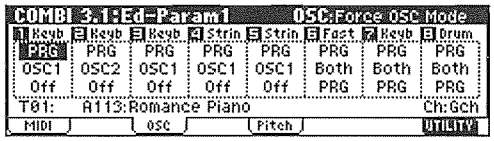
Vous devez assigner le canal MIDI Global aux Timbres que vous voulez jouer sur le clavier du TRITON Le. L'instrument transmet alors les données de votre jeu via ce canal MIDI Global, et reproduit tout Timbre assigné à ce canal. La valeur **Gch** (canal Global) correspond au réglage habituel du paramètre "MIDI Channel". Dans ce cas, le canal MIDI du Timbre correspond toujours au canal MIDI Global, cela même lorsque vous changez le réglage de canal MIDI Global.

Pour certaines des Combinations d'usine employant l'arpégiateur, une valeur autre que **INT** pourrait être attribuée au paramètre "Status" et une valeur autre que **Gch** au paramètre "MIDI Ch" des Timbres assignés à l'arpégiateur. Ceci est dû au fait que ces réglages de paramètres sont appliqués à des Timbres produits uniquement lorsque l'arpégiateur est activé. Grâce à ces réglages, vous pourrez créer des Combinations produites via l'arpégiateur. Pour des détails, voyez la section "Réglages Arpeggiator en modes Combination et Sequencer" (☞p.101, Gdp p.43) et examinez l'interaction entre les assignations d'arpégiateur, le paramètre "Status" et le paramètre "MIDI Channel".

Sélection de banque (Bank(EX2) MSB, Bank(EX2) LSB)

Ce paramètre est uniquement disponible quand le paramètre "**Status**" est réglé sur **EX2**. Il spécifie le message "Bank Select" de sélection de banque transmis par le TRITON Le.

Page OSC



Force OSC Mode

La valeur **PRG** est d'habitude attribuée à ce paramètre. Si vous souhaitez obtenir une reproduction monophonique d'un Program polyphonique, choisissez le réglage **Mono** (monophonique) ou **LGT (Legato)**. En revanche, sélectionnez **Poly** si vous souhaitez qu'un Program monophonique soit reproduit de manière polyphonique (☞Gdp p.37).

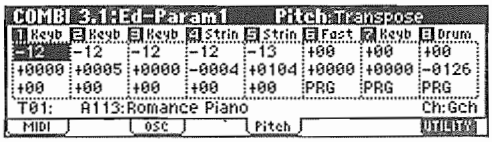
Sélection d'oscillateur (OSC Select)

La valeur **Both** (deux oscillateurs) est d'habitude attribuée à ce paramètre.
Si la valeur **Double** est attribuée au paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" du Program assigné à un Timbre et que vous voulez reproduire ce Timbre uniquement via un des deux oscillateurs, réglez ce paramètre sur **OSC1** (oscillateur OSC1) ou **OSC2** (oscillateur OSC2).

Portamento

La valeur **PRG** est d'habitude attribuée à ce paramètre. Si vous voulez désactiver "de force" le réglage de Portamento défini pour le Program d'un Timbre, choisissez le réglage **Off**. Pour utiliser la fonction de Portamento, réglez ce paramètre sur une valeur comprise entre **001** et **127**.

Page Pitch



Transpose, Detune (BPM Adjust)

Ces paramètres permettent de régler la hauteur du Timbre.

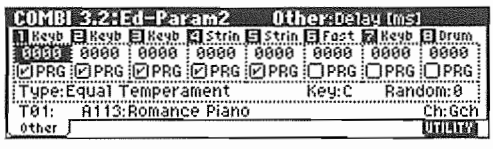
- Si votre Combination est du type "superposition", vous pouvez enrichir votre son en attribuant le même Program à plusieurs des Timbres et en décalant leur hauteur d'une octave avec le paramètre "**Transpose**", ou encore en les désaccordant légèrement à l'aide du paramètre "**Detune**".
- Si votre Combination est du type "partage de clavier", vous pouvez changer à l'aide du paramètre "**Transpose**" la hauteur du Program de chaque zone de clavier (par pas de demi-ton).
- Pour changer la hauteur de reproduction d'un Drum Kit, employez le paramètre "**Detune**". En effet, si vous changez le réglage "**Transpose**", vous modifiez la correspondance entre les numéros de note et les sons de batterie.

Réglage de tempo de multi-échantillons et d'échantillons créés en mode Sampling (nécessite l'EXB-SMPL)

Lorsque le Program assigné à un Timbre utilise des multi-échantillons ou échantillons créés en mode Sampling (ou chargés en mode Media) et disposant d'un tempo (BPM) spécifique, vous pouvez modifier cette valeur de tempo avec "Detune BPM Adjust". En plus du tempo, la hauteur de reproduction change également (☞Gdp p.38).

Réglages de retard et de gammes 3.2: Ed–Param2

Page Other



Retard (Delay) [ms]

Ce paramètre permet de définir le retard de reproduction pour le Program de chaque Timbre.
Si vous réglez ce paramètre sur **KeyOff**, l'instrument reproduit les Timbres quand vous relâchez la touche.

Use Prog's Scale, Combi's Scale

Ces réglages permettent de choisir la gamme de chaque Timbre. Quand vous **cochez** les cases **"Use Prog's Scale"**, chaque Timbre utilise la gamme spécifiée pour le Program. Lorsque les cases de sélection sont **vides**, les Timbres utilisent le réglage **"Combi's Scale"** (gamme de Combination).

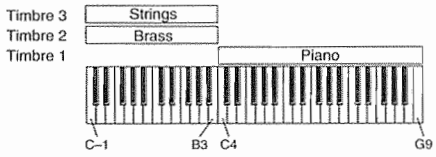
Réglages de superposition et de partage 3.3: Ed–Key Zone

Cette page sert à définir la plupart des réglages nécessaires à la création de superpositions, de partages de clavier et de fondu de clavier.

Page Key (réglages de zone de Program)

Spécifie pour chaque Timbre la plage du clavier dans laquelle le Program de ce Timbre sera joué. Chaque zone du clavier assignée au Program d'un Timbre est appelée "**zone de Program**" (**Key Zone**). Grâce aux zones de Program, vous pouvez créer des Combinations pour lesquelles différentes zones du clavier produisent des Programs différents.
En définissant une zone de Program différente pour chaque Timbre, vous pouvez créer une Combination du type **superposition** ou **partage de clavier**.

Les limites de la zone de Program attribuée à chaque Timbre sont définies via les paramètres "**Top Key**" (note supérieure) et "**Bottom Key**" (note inférieure). Ainsi, dans l'exemple illustré ci-dessous, les Timbres 1~3 sont employés dans une Combination du type superposition (Layer) et partage de clavier (Split). Chaque zone de Program est définie par les paramètres "Key Zone".
Les Timbres 2 et 3 sont groupés dans une superposition. Le point de partage de clavier entre le Program du Timbre 1 et le Program des Timbres 2 et 3 correspond aux notes B3 et C4.



Voyons à présent comment créer une Combination comme celle illustrée ci-dessus.

① **Attribuez d'abord un Program aux Timbres 1~3 dans la zone "Program Select" de la page 1.1: Play, Prog ou 2.1: Ed-Prog/Mix, Prog.**

Choisissez un Program de piano pour le Timbre 1.
Choisissez un Program de cuivres pour le Timbre 2.
Choisissez un Program de cordes pour le Timbre 3.

② **A la page MIDI 3.1: Ed-Param1, réglez "Status" sur INT pour chaque Timbre de votre Combination et réglez "MIDI Channel" sur Gch (l'écran affiche un "G" après le numéro de canal).**

③ **A la page Key 3.3: Edit-Key Zone, réglez les paramètres "Top Key" et "Bottom Key".**

Attribuez la valeur **G9** au paramètre "**Top Key**" du Timbre 1 et la valeur **C4** à son paramètre "**Bottom Key**".
Pour les Timbres 2 et 3, choisissez les valeurs **B3** ("**Top Key**") et **C–1** ("**Bottom Key**").

note Vous pouvez entrer directement ces valeurs en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur la touche souhaitée du clavier du TRITON Le.

Page Slope

Cette page sert à spécifier la plage de notes dans laquelle le volume augmente progressivement jusqu'à la valeur originale. Top Key correspond à la limite supérieure et Bottom Key à la limite inférieure.

Dans le cas de l'exemple ci-dessus, vous pourriez définir les zones de Program de sorte qu'une portion des Timbres 1 et 2 se superpose au Timbre 3 et régler les paramètres "**Top Slope**" (pente supérieure) et "**Bottom Slope**" (pente inférieure) de sorte à éviter des changements abrupts de son dans la région de B3 et C4.

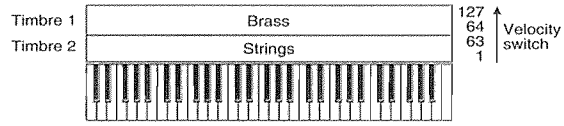
Réglages de zone de toucher 3.4: Ed-Vel Zone

Ces paramètres vous permettent de définir des commutations par toucher et des fondus de clavier.

Page Vel (Velocity)

Pour chaque Timbre, vous pouvez définir une plage de toucher où le Program assigné à ce Timbre sera joué. Cette plage s'appelle la **zone de toucher (Velocity Zone)**. En spécifiant cette zone de toucher, vous pouvez créer une Combination dans laquelle un Program ne sera audible que pour les notes jouées avec une certaine force.
En programmant différentes zones de toucher pour différents Timbres, vous pouvez créer des Combinations de type "**Velocity Switch**" (commutation par toucher).

Les limites supérieure et inférieure de toucher sont fixées pour chaque Timbre respectivement avec "**Top Velocity**" et "**Bottom Velocity**". Dans l'illustration suivante, par exemple, les zones de toucher des Timbres 1 et 2 sont complémentaires, ce qui permet de chaque fois piloter l'un des deux Programs, et cela en fonction de la force de votre jeu.



Voyons maintenant un exemple illustrant la manière de créer une Combination comme celle affichée ci-dessus.

① **Attribuez d'abord un Program aux Timbres 1 et 2 dans la zone "Program Select" de la page 1.1: Play, Prog ou 2.1: Ed-Prog/Mix, Prog.**

Choisissez un Program de cuivres pour le Timbre 1. Choisissez un Program de cordes pour le Timbre 2.

② **A la page MIDI 3.1: Ed-Param1, réglez "Status" sur INT pour chaque Timbre de votre Combination et réglez "MIDI Channel" sur Gch (l'écran affiche un "G" après le numéro de canal).**

③ **A la page 3.4: Ed-Vel Zone Vel, réglez les paramètres "Top Velocity" et "Bottom Velocity".**

Réglez le paramètre "**Top Velocity**" du Timbre 1 sur **127** et son paramètre "**Bottom Velocity**" sur 64. Pour le Timbre 2, spécifiez les réglages **63** ("**Top Velocity**") et **1** ("**Bottom Velocity**").

note Vous pouvez entrer directement ces valeurs en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur la touche souhaitée du clavier du TRITON Le.

Page Slope

Cette page sert à spécifier la plage de notes (de la touche "Top" à la touche "Bottom") où le volume augmente progressivement jusqu'à la valeur originale.

Dans le cas de l'exemple ci-dessus, vous pourriez régler les plages de toucher des deux Timbres de sorte qu'ils se chevauchent partiellement et programmer un changement graduel du son avec les paramètres "**Top Slope**" et "**Bottom Slope**" afin d'éviter tout changement abrupt de son entre la valeur de toucher 63 et 64.

Réglages de filtre MIDI 4.1: Ed-MIDI Filter1~4.4: Ed-MIDI Filter4

Pour chaque paramètre assigné au filtre MIDI, vous pouvez déterminer si le message MIDI correspondant peut ou non être transmis et reçu par le TRITON Le. Les messages MIDI des cases de sélection **cochées** peuvent être transmis/reçus.

Notez que les réglages de filtre MIDI ne servent pas à activer/désactiver le paramètre sélectionné, mais déterminent simplement si le message MIDI correspondant peut ou non être transmis et reçu. Ainsi, par exemple, si la fonction de Portamento est activée, l'effet de Portamento sera appliqué au son du TRITON Le, et cela même si la case de sélection "Portamento SW CC#65" est vide et que le filtre MIDI est activé.

Si par exemple vous créez une Combination de type partage en assignant un Program de basse au Timbre 1 et un Program de piano au Timbre 2, vous pouvez régler les paramètres de filtre MIDI de sorte à appliquer un effet de maintien uniquement au son de piano affecté au Timbre 2 en appuyant sur une pédale de maintien connectée au TRITON Le.

○ **Spécifiez "Damper CC#64" à la page 4.1: Ed-MIDI Filter1, MIDI 1-2.**

Laissez **vide** la case "**Damper CC#64**" du Timbre 1. **Cochez** la case "**Damper CC#64**" du Timbre 2.



Réglages d'arpégiateur 6.1: Ed-Arp.

Cette page permet de régler les paramètres de l'arpégiateur (☞p.101).

Réglages de routage 7.1: Ed-InsertFX BUS

Cette page sert à spécifier les réglages d'acheminement du signal (ou routage) de chaque Timbre (c.-à-d. la manière dont il est envoyé à l'effet d'insertion, aux effets maîtres et aux sorties individuelles) (☞p.110).

Réglages de l'effet d'insertion 7.1: Ed-InsertFX Setup, IFX

Cette page sert à attribuer l'effet d'insertion et à effectuer ses réglages (☞p.110).

Réglages des effets maîtres 7.2: Ed-MasterFX

Cette page est employée pour attribuer les effets maîtres et effectuer leurs réglages. Elle permet en outre de régler l'égaliseur maître (☞p.110).

Mode Sequencer

Le TRITON Le comprend un séquenceur MIDI 16 pistes. Grâce à ses nombreuses fonctions, le séquenceur du TRITON Le vous épaulera solidement dans tous vos travaux de composition ainsi que sur scène.

Quand vous mettez l'instrument hors tension, tous les réglages que vous avez effectués en mode Sequencer et toutes les données des Songs (morceaux), listes de repères et motifs utilisateur que vous avez enregistrés dans la mémoire RAM sont perdus. Aussi, si vous souhaitez conserver ces données, il vous faut, avant de mettre le TRITON Le hors tension, les sauvegarder sur un support externe (SmartMedia etc.) ou encore les sauvegarder sur un enregistreur de données MIDI externe, etc. en effectuant un transfert MIDI.

La commande de menu Utility **"Save Template Song"** vous permet de sauvegarder les réglages de Programs, de pistes, d'effets, d'arpégiateur, etc. du Song sélectionné sous forme de morceau de base utilisateur (Template Song).

A la mise sous tension, le TRITON Le ne contient pas de données de morceau ni de liste de repères. Si vous souhaitez reproduire un morceau sur le séquenceur, il faut donc d'abord charger ces données depuis un support externe (SmartMedia, etc.) ou en effectuant un transfert MIDI depuis un séquenceur MIDI externe (☞p.41, 97, Gdp p.143).

Caractéristiques du séquenceur

- Capacité de mémoire de **200.000 événements** (notes et autres commandes), jusqu'à **200 morceaux** (*Songs*) et **999** mesures par morceau.
- Possibilité de créer jusqu'à **20 listes de repères** Une liste de repères (*Cue List*) correspond à une liste de reproduction contenant jusqu'à 99 morceaux (reproduits l'un à la suite de l'autre). Vous pouvez définir le nombre de fois que chaque morceau est reproduit. Les morceaux d'une liste de repères peuvent être combinés pour former un morceau unique.
- **Arpégiateur** disponible pour l'enregistrement et la reproduction
- Fonction **RPPR (Realtime Pattern Play/Recording)** de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel
- Vous pouvez sélectionner un des **seize morceaux de base**; ceux-ci contiennent des réglages de Programs et d'effets couvrant toute une série de styles musicaux. Vous pouvez en outre créer et sauvegarder jusqu'à seize morceaux de base utilisateur.
- Le séquenceur met à votre disposition pour chaque morceau **un effet d'insertion stéréo, deux effets maîtres** ainsi qu'un **égaliseur maître stéréo.**
- La **résolution maximum du séquenceur** s'élève à ♩ /192.
- Chaque morceau propose **seize pistes** pour l'enregistrement des données musicales, ainsi qu'une **piste maître** régissant la reproduction des autres pistes (armure de temps, tempo, etc.).
- Grâce à la **fonction de reproduction en boucle des pistes**, vous pouvez reproduire en boucle les mesures souhaitées de chaque piste, et ce de manière indépendante.
- Le TRITON Le contient **150 motifs utilisateur** spécialement conçus pour les pistes de batterie. Vous pouvez en outre créer jusqu'à **100 motifs utilisateur** par morceau. Ces motifs vous serviront pour créer vos morceaux, ainsi que lorsque vous employez la fonction RPPR.
- Le séquenceur vous propose deux modes d'enregistrement: un **mode d'enregistrement en temps réel**, permettant, comme son nom l'indique, d'enregistrer votre jeu ainsi que l'action des fonctions de jeu (y compris les événements de contrôle MIDI) en temps réel, c.-à-d. lorsque vous jouez, et un **mode d'enregistrement pas à pas**, permettant de définir la hauteur de chaque note avec le clavier et de régler la synchronisation, la durée ainsi que le toucher de chaque note à l'écran LCD.
- Le séquenceur vous offre différentes manières d'éditer (notamment via l'**édition d'événements** ainsi que les nombreuses autres commandes d'édition) les données musicales et les événements de contrôle que vous avez enregistrés.
- Permet, lorsque la valeur **INT** ou **BTH** est attribuée au paramètre **"Status"** d'une piste, de piloter le TRITON Le comme un **générateur de sons multitimbral** à partir d'un séquenceur externe. Lorsque la valeur **BTH, EXT** ou **EXT2** est attribuée au paramètre **"Status"** d'une piste, vous pouvez **piloter des générateurs de sons externes** avec le séquenceur du TRITON Le.
- La reproduction du séquenceur peut être **synchronisée** avec un **appareil MIDI externe.**
- La **fonction AMS (modulation alternative)** du TRITON Le vous permet de contrôler en temps réel le paramètre assigné à la source AMS spécifiée via des numéros de contrôle. Grâce à la **fonction de synchronisation MIDI**, vous pouvez synchroniser la vitesse du LFO avec le tempo du séquenceur.
- La **fonction de modulation dynamique Dmod** permet de contrôler les paramètres d'effets en temps réel. La fonction **MIDI Sync** permet de synchroniser la vitesse du LFO ou le temps de retard des effets Delay avec le tempo du séquenceur.
- Assignez le nom souhaité à chaque Song, mais également à chaque motif et à chaque piste.
- Vous pouvez copier les réglages de Combinations dans un morceau.
- Vous pouvez sauvegarder les données de séquence que vous créez (comme les morceaux ou les listes de repères) dans le format propre du TRITON Le, ou encore les transmettre au moyen de données SysEx (MIDI Data Dump).
- Les morceaux que vous créez peuvent être convertis en format Standard MIDI File (SMF). Vous pouvez en outre charger des fichiers SMF dans le TRITON Le.
- Vous pouvez activer/étouffer instantanément chacune des pistes du séquenceur avec PLAY/MUTE/REC et "SOLO On/Off".
- Il est possible d'avancer/de rembobiner de façon audible durant la reproduction.
- Le bouton [LOCATE] vous permet de retourner rapidement à un point déterminé du morceau ou de la liste de repères.
- Si vous avez installé l'option EXB-SMPL, vous pouvez reproduire les multi-échantillons que vous avez créés en mode Sequencer avec les Programs internes.

La fonction Time Slice du mode Sampling permet d'assigner automatiquement des boucles d'échantillons de tempos différents à la fonction RPPR. Grâce à cette fonction, vous pouvez jouer plusieurs boucles rythmiques de tempos différents en mode Sequencer sans devoir modifier leur hauteur ni changer le tempo en temps réel. Vous pouvez aussi déclencher/arrêter la reproduction en temps réel via le clavier. En outre, vous pouvez échanger les numéros de note de ces données ou modifier leur timing pour varier sur la boucle originale à volonté.

Organisation du mode Sequencer

La structure du mode Sequencer comprend les éléments suivants (voyez le schéma ci-dessous).

Songs (morceaux)

Chaque morceau est constitué des données des pistes 1 à 16 et de la piste maître, ainsi que des réglages des paramètres de morceau (comme le nom du morceau, les réglages d'effets, d'arpégiateur et de la fonction RPPR), et peut contenir un maximum de 100 motifs utilisateur.
Le TRITON Le vous permet de créer un nombre maximum de 200 morceaux.
Les pistes 1 à 16 ainsi que la piste maître contiennent les valeurs des **réglages initiaux** ainsi que les **données musicales**.

Réglages initiaux

Pistes 1~16
Bank/Program No.*, PLAY/MUTE/REC, Pan*, Volume*, Track Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Status, MIDI Channel, Bank Select (quand Status=EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Portamento*, Transpose**, Detune**, Bend Range**, OSC On/Off Ctrl, Delay, Use Program's Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone, Track Name, IFX/Indiv.Out BUS Select, Send1(MFX1)*, Send2(MFX2)*
Piste maître
Armure de temps*, Tempo*

Données musicales

Pistes 1~16
Enclenchement/coupure de note, changement de programme (y compris Bank Select), Pitch Bend, After Touch (Poly After), commande de contrôle, n° de motif.

* Quand vous changez le réglage pendant l'enregistrement en temps réel, ces réglages sont enregistrés sous forme de données musicales. Cela permet de modifier les réglages initiaux pendant la reproduction.

** Ces données musicales (données MIDI RPN) peuvent être employées afin de modifier les réglages initiaux durant la reproduction.

Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle et les messages RPN (☞Gdp p.231, 235).

Motifs (Patterns)

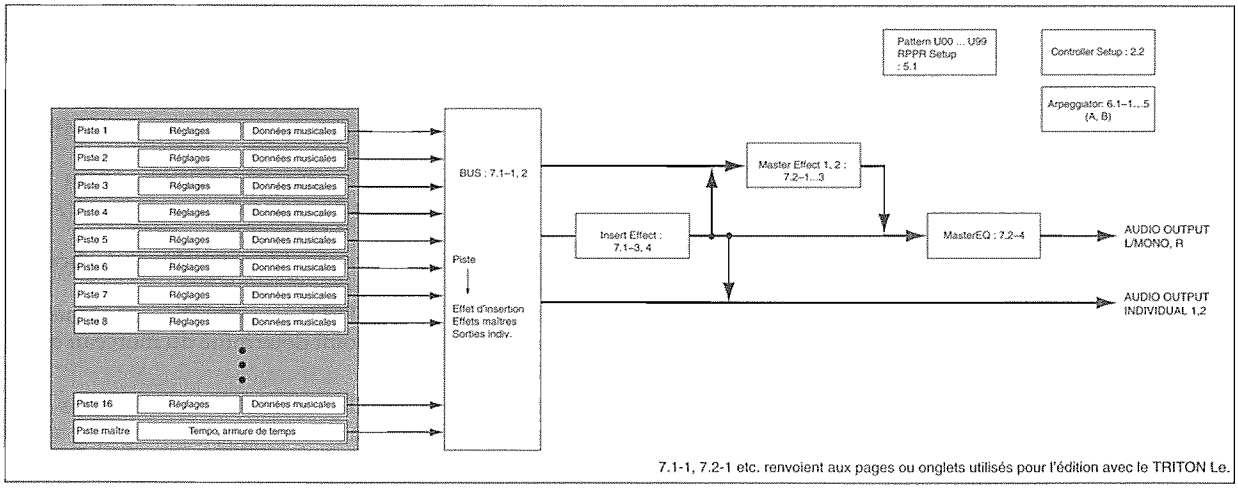
Le TRITON Le vous propose deux types de motifs: les motifs d'usine et les motifs utilisateur.

- **Motifs d'usine:** la mémoire interne du TRITON Le contient une série de motifs destinés aux pistes de batterie; puisez parmi ces motifs lorsque vous créez un morceau (Song).
- **Motifs utilisateur:** Chaque morceau peut contenir un maximum de 100 motifs. Si vous souhaitez employer le motif d'un morceau dans un autre Song, effectuez une copie avec la commande de menu Utility "Copy Pattern" ou "Copy From Song". Vous pouvez définir la longueur (le nombre de mesures) de chaque motif.

Chaque Pattern (motif) contient des données musicales pour une seule piste. Il n'est donc pas possible de créer des Patterns joués par plusieurs pistes (des Patterns "multi-pistes").
Vous pouvez employer ces motifs dans les pistes de vos morceaux en les **plaçant dans une piste** (commande de menu Utility "Put to Track") ou en les **copiant dans une piste** (commande de menu Utility "Copy to Track"). Vous pouvez aussi reproduire/enregistrer un motif via la **fonction RPPR** du séquenceur.

Listes de repères (Cue List)

Les **listes de repères** servent à reproduire successivement une série de morceaux. Le TRITON Le vous permet de créer jusqu'à 20 listes de repères. Dans chacune de ces listes, vous pouvez inclure jusqu'à 99 morceaux (selon l'ordre de reproduction souhaité) et déterminer le nombre de fois que chaque morceau sera répété.



7.1-1, 7.2-1 etc. renvoient aux pages ou onglets utilisés pour l'édition avec le TRITON Le.

Grâce à la commande de menu de pages "Convert to Song", vous pouvez convertir deux ou plusieurs des morceaux contenus dans une liste de repères en un Song unique. Vous pouvez ainsi créer l'accompagnement via une liste de repères, puis convertir cette liste de repères en morceau (Song) unique et ajouter des solos dans les pistes libres.

Création d'un Song

Cette section décrit l'utilisation du séquenceur du TRITON Le. Nous allons voir avec un exemple comment créer un Song en suivant l'ordre ci-dessous.

"Création du Song de base"
Nous utiliserons ici les fonctions pratiques du séquenceur du TRITON Le (morceaux de base, motifs préprogrammés, arpégiateur, par ex.) pour effectuer un enregistrement en temps réel et pas à pas.

"Edition de Song"
Nous éditerons ensuite le Song créé avec la procédure "Création du Song de base".

"Création et reproduction d'une liste de repères"
Nous apporterons ici les finitions au Song en produisant une liste de reproduction pour le Song copié, etc. sous "Edition de Song".

Création du Song de base

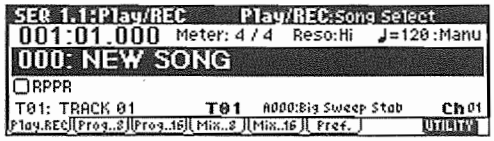
1. Chargement d'un morceau de base et copie de motifs préprogrammés (phrases de batterie)

① **Mettez l'instrument hors tension. Remettez-le ensuite sous tension.**

Quand vous mettez le TRITON Le hors tension, tous les Songs sont perdus. Si vous voulez conserver des données importantes, veillez à les sauvegarder avant d'effectuer cette étape.

note Cette procédure présuppose que vous démarrez depuis le statut par défaut, juste après la mise sous tension de l'instrument.

② **Appuyez sur le bouton [SEQ] pour activer le mode Sequencer.**



③ **Chargez un morceau de base (Template Song).**

Appelez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY"), choisissez "Load Template Song" avec le bouton [F7] ou les boutons de curseur puis appuyez sur [F8] ("OK").

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



Assurez-vous que le nom du morceau de base affiché à droite de "From" est bien en contrasté et choisissez le morceau P13: Acid Jazz avec les commandes VALUE.

note Le TRITON Le propose 16 **morceaux de base (Template Songs)**, contenant chacun des réglages de Program, de panoramique, de volume et d'effets appropriés pour divers styles musicaux. Vous pouvez charger un morceau de base dans un Song afin de pouvoir lancer directement l'enregistrement sans devoir effectuer chaque fois vos réglages préférés. Si vous voulez définir vous-même les réglages de Program, de volume, etc. de A à Z, voyez la section "Réglages de pistes pour un nouveau Song" (☞p.68).

Choisissez "Copy Pattern to Track too?" avec les boutons de curseur. Cochez la case de sélection en appuyant sur le bouton [INC].

Si vous cochez cette case, le TRITON Le copiera un motif de batterie dans le Song après le chargement du morceau de base.

Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour charger le morceau de base.

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



Vérifiez que le motif Preset P109: AcidJazz 1/Std2 est sélectionné à droite de "Pattern". Si ce n'est pas le cas, choisissez-le avec les commandes VALUE.

Vous pouvez écouter le motif choisi en appuyant sur le bouton [START/STOP]. Pour arrêter le jeu du motif, enfoncez de nouveau [START/STOP].

Appuyez sur [F6] ("Copy") pour copier le motif.

La valeur "Measure" change de 001 à 009. Cela vous indique que le TRITON Le a copié le motif de la mesure 1 à la mesure 8, et que la prochaine fois que vous appuyez sur le bouton [F6] ("Copy"), le motif sera copié à partir de la mesure 9.



Appuyez sur le bouton [F7] ("Exit").

A la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC, la zone **"Song Select"** indique **S000: Acid Jazz.**



note Même après avoir effectué la procédure ci-dessus, vous pouvez utiliser des motifs Preset dans un Song. Pour ce faire, vous utilisez la commande de menu Utility "**Put Pattern**" ou "**Copy Pattern**" (page SEQ 5.1: RPPR, Pattern) (☞Gdp p.70).

④ **Quand vous jouez sur le clavier, vous entendez le Program de batterie de la piste 1 du morceau de base chargé.**

⑤ **Appuyez sur le bouton [▼] pour choisir "Track Select" T01: Drums.**

"Track Select" correspond à la piste utilisée pour enregistrer/reproduire des données de Song. Normalement, vous pouvez reproduire la piste choisie ici avec le clavier; pendant l'enregistrement, les données de votre jeu sont enregistrées dans cette piste (pour les options autres que Multi REC ou Master Track).

Choisissez T02: Bass avec les commandes VALUE et reproduisez la piste avec le clavier. Choisissez ensuite les pistes T03~T08 dans l'ordre, et jouez-les avec le clavier. (Le séquenceur du TRITON Le comporte seize pistes mais ce morceau de base n'utilise que les pistes 1~8.)

Choisissez la piste T03: Elec.Piano.



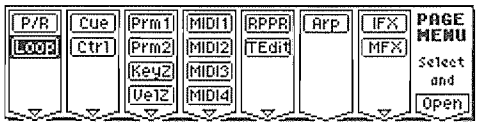
⑥ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour reproduire le motif préprogrammé que vous avez copié. Jouez sur le clavier tout en écoutant le motif de batterie.**

⑦ **Pour arrêter le motif, appuyez sur le bouton [START/STOP].**

2. *Reproduire un extrait de piste en boucle (Track Play Loop)*

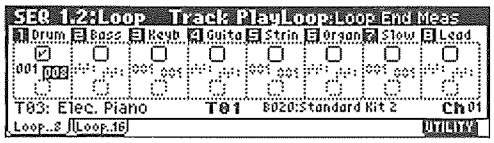
Voici comment reproduire une phrase de batterie en boucle avec la fonction Track Play Loop.

① **Appuyez sur [MENU] pour afficher le menu de pages.**



Choisissez "Loop" en enfonçant [F1] puis appuyez sur [F8] ("Open").

La page SEQ 1.2: Loop, Track Play Loop s'affiche.



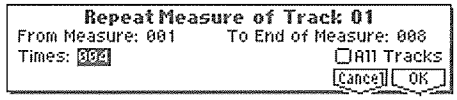
② **Cochez l'option "Loop On" de la piste 1, laissez "Loop Start Meas" tel quel et réglez "Loop End Meas" sur 008.**

③ **Quand vous appuyez sur [START/STOP], le TRITON Le joue la phrase de batterie en boucle.**

Quand le TRITON Le a reproduit l'extrait en question pendant le nombre de mesures spécifié avec "Length" (64 mesures par défaut), il s'arrête.

note Vous pouvez aussi utiliser "**Play Intro**" pour jouer une intro avant de lancer la boucle (☞Gdp p.57).

note Track Play Loop poursuit la répétition en boucle sur la longueur spécifiée avec "Length". Si vous souhaitez entrer le nombre de répétitions voulu ou ajouter des données musicales différentes (roulement de batterie, etc.) dans la piste, vous devrez transformer le motif en données de jeu. Pour spécifier le nombre de répétitions de reproduction et transformer le motif en données de jeu, exécutez la commande de menu Utility "**Repeat Measure**" de la page SEQ 5.2: Track Edit. Dans l'exemple illustré ci-dessous, les événements musicaux sont créés à partir des mesures 1~8 qui ont été mises quatre fois en boucle par la piste 1 (soit un total de 32 mesures).



3. *Enregistrement de la piste de basse*

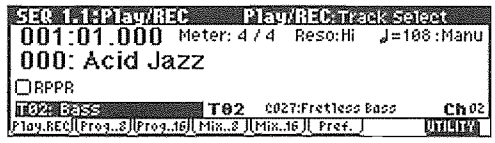
① **Si le séquenceur du TRITON Le est en cours de reproduction, appuyez sur le bouton [START/STOP] pour l'arrêter.**

Enfoncez le bouton [LOCATE] pour retourner au début du Song.

L'écran indique l'emplacement 001:01.000.

② **Appelez la page 1.1: Play/REC en enfonçant [EXIT].**

③ **Choisissez la piste dans laquelle vous voulez enregistrer avec "Track Select".**
Pour cet exemple, choisissez T02: Bass.



Appuyez sur [START/STOP] pour lancer la reproduction et entraînez-vous à jouer la phrase à enregistrer.

Quand vous êtes prêt, appuyez sur [START/STOP] pour arrêter la reproduction.

Appuyez sur le bouton [LOCATE].
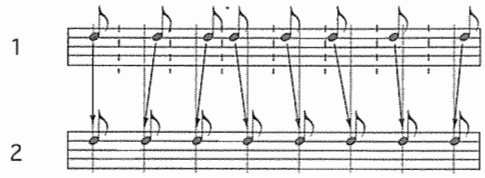
note A la mise sous tension, le paramètre "Recording Mode" du TRITON Le est réglé sur **Over Write**. Dans ce type d'enregistrement, on écrase les données déjà contenues dans la piste. Pour en savoir plus sur les autres modes d'enregistrement (☞p.78 et Gdp p.56).

note Si vous devez jouer une phrase complexe ou rapide, vous pouvez ralentir le tempo afin de pouvoir enregistrer plus à l'aise. Réglez simplement le paramètre "**Tempo**". Après l'enregistrement, choisissez à nouveau le tempo original.



note Le TRITON Le propose aussi des fonctions **Quantize** et **Resolution** qui vous permettent de corriger le timing de ce que vous jouez pendant l'enregistrement.
Supposons, par exemple, que pendant l'enregistrement en temps réel, vous ayez l'intention d'enregistrer des croches mais que le rythme de vos notes ne s'y conforme pas à cent pour cent (voyez l'illustration 1 ci-dessous). Pour éviter ce problème, vous auriez pu régler "**Reso**" (Resolution)

sur ♪ pour faire en sorte que toutes les notes enregistrées soient automatiquement placées à un endroit de croche (voyez le résultat dans l'illustration 2). Si vous choisissez le réglage **Hi**, le séquenceur enregistre les notes au timing exact selon lequel vous les jouez.





Vous disposez aussi d'une fonction "**Quantize**" (commande de menu Utility de la page SEQ 5.2: Track Edit) qui corrige le timing des notes après leur jeu. Si vous avez déjà enregistré (sans utiliser la fonction de quantification en temps réel) et que vous remarquez pendant la reproduction que le timing des notes laisse à désirer (comme sur l'illustration 1 ci-dessus), choisissez la commande de menu Utility "**Quantize**" à la page SEQ 5.2: Track Edit, réglez "Resolution" sur ♪ et appuyez sur le bouton [F8] ("**OK**") pour corriger le timing (comme sur l'illustration 2 ci-dessus).

④ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

Vous entendez le son du métronome. Le TRITON Le se trouve alors en mode prêt-à-enregistrer. (Pour en savoir plus sur les réglages du métronome, ☞Gdp p.57.)

⑤ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

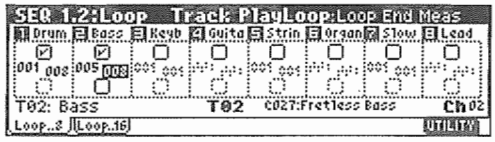
L'enregistrement commence après un décompte de deux mesures.
Enregistrez ainsi environ 16 mesures de jeu sur le clavier.

Si vous avez fait une faute ou que vous voulez recommencer l'enregistrement, appuyez sur [START/STOP] pour arrêter l'enregistrement et appuyez sur le bouton [**COMPARE**].

Quand vous activez la fonction Compare en appuyant sur le bouton [COMPARE], vous retrouvez les données en mémoire avant l'enregistrement. (Pour connaître les données que vous pouvez comparer avec la fonction Compare en mode Sequencer, ☞p.77.)

⑥ **Quand vous êtes content de votre enregistrement, appuyez sur le bouton [START/STOP] pour l'arrêter.**

note Si par exemple les mesures 5~8 constituent le meilleur passage, vous pouvez vous servir de la fonction Track Play Loop pour mettre cet extrait unique en boucle.
A la page SEQ 1, 2: Loop, Track Play Loop, **cochez "Loop On"** pour la piste 2, réglez "**Loop Start Meas**" sur 005 et "**Loop End Meas**" sur 008.



Vous pouvez ensuite lancer l'extrait en boucle en appuyant sur le bouton [START/STOP].

note Après avoir arrêté la reproduction avec le bouton [START/STOP], nous vous conseillons d'appuyer sur le bouton **[LOCATE]** pour retourner au début du Song. A la fin de l'enregistrement, vous retournez automatiquement à la mesure de départ de l'enregistrement.

4. *Enregistrement de motifs d'arpège*

Vous pouvez enregistrer le jeu de motifs d'arpège dans un Song. Dans les réglages de ce morceau de base utilisateur, l'arpégiateur fonctionne sur la piste 4.

① **Sous "Track Select", choisissez T04: Guitar.**



② **Appuyez sur le bouton [ARP ON/OFF].**

③ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] et jouez plusieurs notes consécutives ou des accords.**

Vérifiez que les arpèges sont synchronisés sur le tempo des pistes de batterie et de basse et entraînez-vous à jouer le motif.

④ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter la reproduction.**
Appuyez ensuite sur le bouton [LOCATE] pour retourner au début du Song.

⑤ **Lancez l'enregistrement.**
Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].

Si vous jouez des notes sur le clavier pendant le décompte, le motif d'arpège sera lancé au début de l'enregistrement et le TRITON Le enregistrera le motif en question.

Enregistrez ainsi environ 16 mesures de jeu sur le clavier.

Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter l'enregistrement.

Si vous avez fait une faute ou que vous voulez recommencer l'enregistrement, vous pouvez utiliser la fonction Compare (en appuyant sur le bouton [COMPARE]) pour réenregistrer autant de fois que vous le voulez.

note Le motif d'arpège est enregistré selon les données de notes que vous avez générées. Si vous manipulez la commande **ARP-GATE** ou **ARP-VELOCITY** pendant l'enregistrement d'un motif d'arpège, ces données seront enregistrées, mais vous ne pourrez pas modifier les données **ARP-GATE** ni **ARP-VELOCITY** de ces notes par la suite.

5. *Enregistrement d'autres pistes*

① **Suivez la procédure sous "3. Enregistrement de la piste de basse", choisissez T03: Elec.Piano avec "Track Select" et enregistrez environ 16 mesures.**

6. *Enregistrement pas à pas*

Le TRITON Le propose deux méthodes principales pour enregistrer un Song. La première est la méthode d'**enregistrement en temps réel**, qui consiste à enregistrer votre jeu sur le clavier et l'utilisation des fonctions de jeu (joystick, etc.) sur le vif, c.-à-d. pendant que vous jouez. C'est comme celà que nous avons enregistré les pistes de basse et de piano électrique dans les sections précédentes.

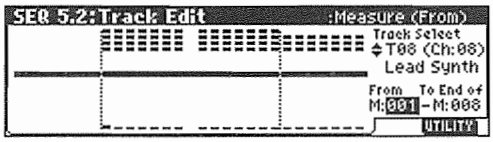
La deuxième méthode est l'**enregistrement pas à pas**, qui vous permet de régler le timing, la longueur des notes, le toucher, etc. à l'écran LCD et de vous servir du clavier pour entrer la hauteur de la note. Seules les données d'enclenchement/de coupure de notes sont enregistrées. Le mode d'enregistrement pas à pas convient donc pour créer une impression de jeu "mécanique" ou pour enregistrer des phrases trop rapides ou impossibles à jouer en temps réel.

note Vous pouvez aussi enregistrer des phrases rapides en temps réel en modifiant momentanément le tempo du séquenceur.

Voici comment effectuer un enregistrement pas à pas.

① **Appuyez sur le bouton [MENU] pour afficher le menu de pages.**
Appuyez sur [F5] pour choisir "TEdit" et enfoncez le bouton [F8] ("Open").

La page SEQ 5.2: Track Edit s'affiche.



② **Appuyez sur le bouton [▼] pour régler "Track Select" sur T08 (Ch:08) Lead Synth.**

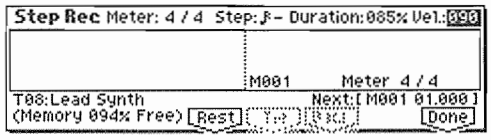
Dans cet exemple, nous allons jouer un solo avec un son de synthé analogique.

③ **Appuyez sur le bouton [◄] pour choisir "Measure (From)" et enfoncez [DEC] pour sélectionner la mesure M:001.**

Avec ce réglage, l'enregistrement pas à pas commence à la mesure 1.

④ **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour afficher le menu Utility puis utilisez le bouton [F7] ou les boutons de curseur pour choisir "Step Recording"; appuyez enfin sur [F8] ("OK").**

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



⑤ **Appuyez sur le bouton [►] pour choisir "Step". Choisissez ♪ (double croche) avec les boutons [INC] et [DEC].**

Ce réglage définit la valeur de note de base (longueur de note ou de silence) utilisée pour l'enregistrement.
Pour définir un triolet ou une note pointée, choisissez "–" à droite et appuyez sur le bouton [INC] ou [DEC]. Pour un triolet, choisissez "3"; pour une note pointée, choisissez ".".

"**Duration**" précise la durée de la note par rapport à la valeur de note. Des petites valeurs produisent un effet staccato et des valeurs importantes un effet legato. Pour notre exemple, veuillez ne pas modifier ce réglage.

"**Vel.**" correspond au toucher (force de jeu); des valeurs importantes produisent un volume plus élevé. **Réglez ce paramètre sur environ 090.**
Si vous réglez ce paramètre sur **Key**, le TRITON Le enregistre le toucher avec lequel vous enfoncez la touche.

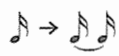
⑥ **Enfoncez la touche de la première note à enregistrer sur le clavier, puis relâchez la touche.**

L'écran affiche des valeurs numériques pour les données de jeu que vous entrez. Dans le côté inférieur droit de l'écran, **Next:[M001 01.000]** change en **[M001 01.048]** et quand vous entrez la note suivante, les données sont enregistrées dans cet emplacement.

Enregistrez les autres notes composant votre mélodie.

note Vous pouvez en outre effacer des notes et des silences mais aussi entrer des silences ou des liaisons (☞Gdp p.74).

- Pour **effacer une note ou un silence** que vous avez entré par erreur, appuyez sur le bouton [F6] ("**Back**"). Le TRITON Le efface la dernière note entrée.
- Pour **entrer une liaison**, appuyez sur le bouton [F4] ("**Rest**"). Le TRITON Le entre un silence de la longueur spécifiée avec "**Step**".
- Vous pouvez modifier la longueur d'une note en changeant la valeur "**Step**" avant d'entrer la note en question. En revanche, si vous voulez augmenter la **longueur (liaison) de la note**, appuyez sur le bouton [F5] ("**Tie**"). Le TRITON Le allonge alors la dernière note entrée de la longueur spécifiée avec "Step."



note Si vous voulez **vérifier la prochaine note que vous pensez enregistrer**, appuyez sur le bouton [PAUSE]. Quand vous enfoncez une touche, le TRITON Le joue le son mais n'enregistre pas de note. Appuyez à nouveau sur [PAUSE] pour retourner en mode d'enregistrement.

note **Pour entrer un accord**, enfoncez simultanément les notes composant l'accord voulu. Même si vous n'enfoncez pas toutes les touches en même temps, toutes les notes que vous enfoncez avant de relâcher toutes les touches sont enregistrées au même emplacement.
Cependant, dans l'exemple ci-dessus, le Program de la piste 8 ne permet pas de jouer des accords. C'est parce que ce Program est réglé en mode mono et que le Song suit le réglage du Program. En d'autres mots, vu que cette piste est réglée sur "**Force OSC Mode**" PRG, le réglage "**Voice Assign Mode**" **Mono** du Program B042: Express Lead reste valide.

⑦ **Quand vous avez enregistré toutes les notes, appuyez sur le bouton [F8] ("Done").**

⑧ **Appuyez sur [START/STOP] pour lancer la reproduction.**

Quand vous entamez l'enregistrement pas à pas, toutes les données suivant la mesure enregistrée sont effacées de la piste en question.
Soyez-en conscient si vous commencez un enregistrement pas à pas sur une mesure au milieu du Song.
Si vous voulez réenregistrer des données dans une mesure contenant déjà quelque chose, effectuez l'enregistrement pas à pas dans une autre piste vierge et exécutez l'opération "**Move Measure**" ou "**Copy Measure**" (☞Gdp p.78).
Si vous voulez éditer ou ajouter quelque chose aux données enregistrées, vous disposez pour cela de la fonction "**Event Edit**" (☞Gdp p.74).

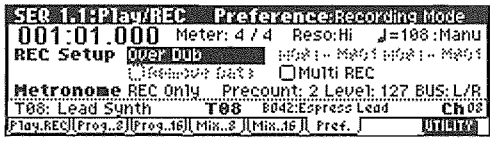
7. *Enregistrement de changements de timbre avec les fonctions de jeu*

Voyons maintenant comment utiliser les contrôleurs en temps réel et le joystick pour ajouter des effets à ce que nous venons d'enregistrer pas à pas dans la piste 8.

① **Appuyez sur le bouton [EXIT] puis sur [F6] ("Pref.") pour appeler la page SEQ 1.1: Play/Rec, Preference.**

② **Réglez "Recording Mode" sur Over Dub.**

Le mode d'enregistrement **Over Dub** permet d'ajouter des données dans une piste enregistrée.



③ **Vérifiez que T08: Lead Synth est sélectionné sous "Track Select".**

Appuyez sur [START/STOP] pour lancer la reproduction et entraînez-vous à manipuler les commandes REALTIME CONTROLS et le joystick. Quand vous êtes prêt, appuyez sur [START/STOP] pour arrêter la reproduction. Appuyez sur le bouton [LOCATE].

④ **Lancez l'enregistrement.**

Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis enfoncez le bouton [START/STOP].

L'enregistrement commence après un décompte de deux mesures.

Manipulez la commande LFO CUTOFF ou RESONANCE/HPF ou le joystick (axes ±Y).

Quand vous avez enregistré l'action de ces fonctions de jeu, enfoncez le bouton [START/STOP].

Si vous avez fait une faute ou que vous voulez recommencer l'enregistrement, appuyez sur [COMPARE] pour activer la fonction Compare et recommencez l'enregistrement.

8. *Sauvegarde du Song*

N'oubliez pas de sauvegarder le Song que vous venez de créer. Sans cela, vous perdrez les données de ce Song quand vous mettez le TRITON Le hors tension. Pour en savoir plus sur la procédure de sauvegarde (☞p.45).

Fonctions pratiques de création de Song et de vérification des réglages de piste

Ecoute d'une piste spécifique/coupure du son d'une piste définie (fonctions Solo/Mute)

Le TRITON Le propose une fonction Solo qui vous permet de reproduire le son d'une seule piste (parmi les pistes 1~16) et d'une fonction Mute qui sert à couper le son d'une piste définie. Vous pouvez utiliser ces fonctions de différentes manières. Vous pouvez par ex. couper ou isoler des pistes spécifiques ou écouter uniquement la section rythmique des pistes enregistrées précédemment tout en enregistrant dans d'autres pistes.

Essayons les fonctions **Mute** et **Solo**.

① **Sous SEQ 1.1: Play/REC, appuyez sur le bouton [F2] ("Prog..8") pour afficher la page Program.**

Appuyez sur le bouton [START/STOP].

② **Choisissez la zone "PLAY/MUTE/REC" de la piste 1 et appuyez une fois sur le bouton [INC].**

Cette zone de l'écran indique alors "MUTE" et le son de la piste 1 n'est plus audible. La **fonction "mute" permet donc de couper le son d'une piste définie, jusqu'à annulation de la coupure.**



Choisissez la zone "PLAY/MUTE/REC" de la piste 2 et appuyez une fois sur le bouton [INC].

note Quand vous choisissez des paramètres pour les diverses pistes comme décrit plus haut, vous pouvez aussi effectuer votre sélection en maintenant enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur un des boutons [F1] (T1/T9)~[F8] (T8/T16).

L'affichage change et le TRITON Le étouffe aussi le son de la piste 2.



Pour annuler la coupure, choisissez "PLAY/MUTE/REC" et appuyez sur le bouton [DEC].

③ **Choisissez ensuite "SOLO On/Off" pour la piste 1 et appuyez une fois sur le bouton [INC].**

L'affichage change et vous entendez à présent uniquement le son de la piste 1. La **fonction Solo permet donc d'écouter uniquement le son d'une piste donnée.**

note Si vous utilisez à la fois Mute et Solo, le TRITON Le donne la priorité à la fonction Solo.



Choisissez "SOLO On/Off" pour la piste 2 et appuyez une fois sur le bouton [INC].

L'affichage change et seules les pistes 1 et 2 sont audibles.



Pour couper la fonction Solo, choisissez "SOLO On/Off" et appuyez de nouveau sur [DEC]. Choisissez "SOLO On/Off" pour les pistes 1 et 2 et enfoncez une fois le bouton [DEC] pour chaque.

L'affichage change et le TRITON Le coupe le son des pistes 1 et 2. Si la fonction Solo est désactivée pour toutes les pistes, la reproduction se fera selon les réglages "PLAY/MUTE/REC".

note La commande de menu Utility "**Solo Selected Track**" permet d'isoler (d'écouter uniquement) le son des pistes sélectionnées. Cette commande est utile lorsque vous réglez les paramètres des pistes ou les paramètres d'effets (☞Gdp p.52).

Réglages [LOCATE]

Le bouton **[LOCATE]** permet de se déplacer vers un emplacement défini du Song.

C'est avec la commande de menu Utility "**Set Location**" que vous définissez cet emplacement. Vous pouvez en outre maintenir enfoncé le bouton **[ENTER]** et appuyer sur **[LOCATE]** pour assigner un emplacement à ce bouton, même pendant la reproduction (☞Gdp p.54).
Normalement, vous définissez l'emplacement **001:01.000**. Cela vous permet en effet de retourner au début du Song.
Quand vous choisissez un Song, le TRITON Le règle automatiquement l'emplacement du bouton [LOCATE] sur 001:01.000.

Réglages de pistes pour un nouveau Song

Cette section vous montre comment effectuer les réglages de base pour un nouveau Song, comme l'assignation d'un Program à chaque piste, le réglage de volume, etc. Vous pouvez vérifier ces réglages pour le morceau de base que vous avez choisi précédemment.

1. Assignation d'un Program à chaque piste (page SEQ 1.1: Play/REC, Program)



A la page SEQ 1.1: Play/REC, Program, assignez un Program à chaque piste avec "**Program Select**".

Vous pouvez aussi alors vous servir de la commande de menu Utility "**Select by Category**" pour choisir les Programs selon les catégories disponibles (☞Gdp p.55).
Enfin, la commande de menu Utility "**Copy From Combi**" permet de copier les réglages d'une Combination (☞p.75, Gdp p.52).

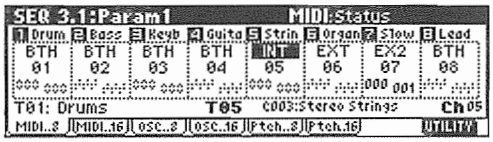
note Quand vous assignez un Program, vous pouvez choisir la piste de destination des réglages avec "**Track Select**". Ecoutez le son.

2. Réglage de panoramique et de volume de chaque piste (page SEQ 1.1: Play/REC, Mixer)



A la page SEQ 1.1: Play/REC, Mixer, "**Pan**" permet de régler le panoramique de chaque piste et "**Volume**" le volume de chaque piste.

3. Choix du générateur de sons et du canal MIDI de chaque piste (page SEQ 3.1: Param1, MIDI)



A la page SEQ 3.1: Param1, MIDI, "**Status**" spécifie si chaque piste est jouée avec le générateur de sons du TRITON Le ou via un générateur de sons externe. Le réglage "**MIDI Channel**" définit le canal MIDI de chaque piste.

Lorsque la valeur **INT** est attribuée au paramètre "**Status**", les données de jeu ainsi que les événements de contrôle produits sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du TRITON Le pilotent le générateur de sons interne de l'instrument.
En revanche, si vous attribuez **EXT, EX2** ou **BTH** à "**Status**", ces données de pistes et événements produits avec le clavier et les fonctions de jeu du TRITON Le sont reproduits via le générateur de sons externe. (Veillez à ce que le canal MIDI assigné au générateur de sons externe corresponde au réglage "**MIDI Channel**" défini pour les pistes du TRITON Le réglées sur **EXT, EX2** ou **BTH**.)
En réglant "Status" sur **BTH**, vous pouvez piloter à la fois le générateur de sons interne du TRITON Le et le générateur de sons externe.
Si vous souhaitez employer le séquenceur du TRITON Le comme générateur de sons multitimbral 16 pistes, attribuez la valeur **INT** ou **BTH** au paramètre "Status" de chaque piste (☞"Status" Gdp p.62).

Il est souvent recommandé de régler les pistes **1–16** sur "**MIDI Channel**" 1–16 respectivement. Les pistes qui ont le même canal MIDI sont audibles simultanément lorsque l'une d'entre elles est enregistrée ou reproduite.

4. Réglages d'effets (SEQ 7.1: Insert FX, SEQ 7.2: Master FX)

Effectuez les réglages pour chaque effet dans les pages SEQ 7.1: Insert FX et SEQ 7.2: Master FX (☞p.110, Gdp p.84).

5. Réglage de tempo et d'armure de temps (SEQ 1.1: Play/REC)

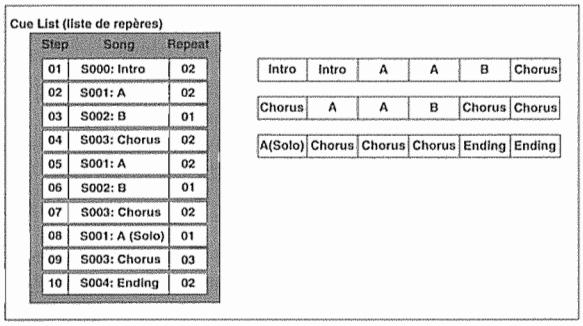
Réglez ces paramètres à la page SEQ 1.1: Play/REC. "Tempo" règle le tempo et "Meter" l'armure de temps (☞Gdp p.50).

6. Autres réglages

Si nécessaire, réglez les paramètres d'arpégiateur (SEQ 6.1: Arp.) et de filtre MIDI (SEQ 4.1~4.4: MIDI Filter 1~4) (☞Gdp p.49~86).

Création et reproduction d'une liste de repères

Une **liste de repères** permet de reproduire plusieurs morceaux l'un à la suite de l'autre. C'est une fonction bien pratique lorsque toutes les parties d'un "vrai" morceau résident dans des "Songs" différents (si bien que vous disposez d'un morceau qui contient l'introduction, d'un deuxième avec le couplet A, d'un troisième avec le couplet B et ainsi de suite). Cette approche présente l'avantage que vous pouvez "remixer" vos morceaux en changeant la structure au moyen de la liste de repères et en spécifiant le nombre de fois que chaque Song est joué.
D'autre part, vous pouvez aussi faire appel à cette fonction comme "Jukebox" qui joue les morceaux souhaités dans l'ordre programmé pendant que vous faites une pause.



Chaque unité de la liste est ce qu'on appelle un "**pas**" (Step) et chaque pas contient un numéro de Song et le nombre de fois que ce Song est joué.

Nous allons ici utiliser une liste de repères pour combiner les Songs **S000: INTRO**, **S001: VERSES** et **S002: CHORUS** que nous venons de créer.

① **Choisissez SEQ 2.1: Cue List.**

Par défaut, le TRITON Le choisit le Song **S000** pour le "Step" **01** et **End** pour le "Step" **02**.



② **Appuyez sur le bouton [F7] ("EDIT").**

Vous pouvez ajouter ou effacer des Songs dans votre liste de repères.



③ **Ajoutez un Song dans la zone Step.**

Choisissez **Step 02** avec les boutons de curseur et appuyez sur le bouton [F4] ("**INSERT**"). Le TRITON Le ajoute un Song au pas (Step) 02. Choisissez **S001: VERSES** avec les commandes VALUE.

Suivez la même méthode pour choisir **Step 03** et appuyez sur [F4] ("**INSERT**") pour ajouter un Song au pas 03. Affectez le Song **002: CHORUS** à ce pas.

Vous pouvez effacer le pas choisi en appuyant sur le bouton [F5] ("**CUT**"). Pour insérer le pas en question, appuyez sur le bouton [F4] ("**INSERT**"). Le bouton [F6] ("**COPY**") permet de copier le pas sélectionné. "Collez" ce pas en appuyant sur le bouton [F4] ("**INSERT**").

④ **Réglez le dernier pas sur End.**

Si vous choisissez ici **Continue to Step01**, le TRITON Le reproduira la liste de repères en boucle.

⑤ **Spécifiez avec "Rep (Repeat)" le nombre de fois que le Song du pas en question doit être répété. Pour cet exemple, réglez le pas Step 02 S001: VERSES sur 02.**

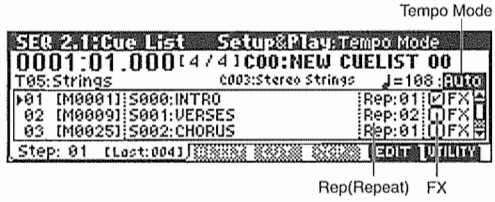
⑥ **Spécifiez si les réglages d'effets doivent ou non changer au début du pas/morceau suivant. Si chaque pas doit utiliser les réglages d'effets du morceau assigné, cochez la case "FX".**

Pour cet exemple, cochez la case "FX" pour le pas **Step 01**, afin de charger les effets.

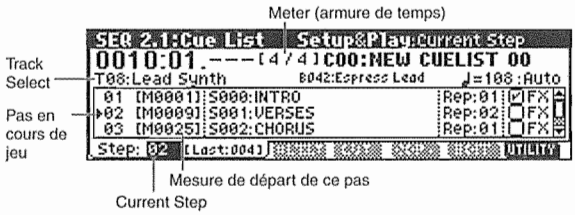
⑦ **Quand vous avez fini les réglages pour chaque pas de la liste, appuyez sur le bouton [F7] ("DONE").**

⑧ **Si vous voulez utiliser le tempo programmé pour chaque Song, réglez "Tempo Mode" sur Auto.**

Si vous choisissez **Manu (manuel)**, la liste (et donc le "super-morceau") sera reproduite au tempo défini par la plage "♩=".



⑨ **Quand vous appuyez sur le bouton [START/STOP], la reproduction commence au pas choisi comme "Current Step" (pas actuel).**



- "**Step**": La flèche indique le pas qui est reproduit à ce moment-là. ▶ indique donc le pas choisi avec "Step". Si vous réglez "**Current Step**" sur un autre pas alors que la reproduction est arrêtée, la flèche saute au pas en question.
- "**M*****": Indique la mesure où le morceau affecté au pas en question commence.
- "**Meter**": Vous tient au courant de l'armure de temps du morceau. Cette valeur ne peut pas être changée.
- Le nom de la liste de repères peut être programmé avec la commande de menu de page "**Rename Cue List**".
- En jouant sur le clavier, vous piloterez le Program affecté à la piste choisie avec "**Track Select**". Comme cette piste peut servir à différentes fins dans les morceaux utilisés par la liste de repères, il peut arriver que le Program change en cours de route.

note L'édition de la liste de repères s'arrête automatiquement quand vous utilisez le bouton [START/STOP], etc. (DONE → EDIT).

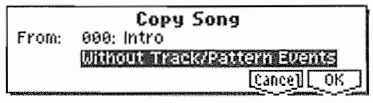
Si les transitions ne "coulent" pas en douceur lors de la reproduction de la liste de repères

Certains réglages d'effets mettent un peu de temps avant d'entrer en vigueur. Cela peut donc produire des transitions plus ou moins surprenantes.
Aussi, nous vous conseillons de n'activer "FX" que pour "Step" 01. Il vaut en effet mieux désélectionner "FX" pour les autres pas. Il y a à boire et à manger dans cette approche. Elle présente l'avantage non négligeable que les effets sont réglés avant même que la reproduction de la piste de repères ne commence. Le revers de la médaille est que les effets ne changent pas. Sauf, bien sûr, si vous recourez à la modulation dynamique ou au contrôle via MIDI avec des commandes de contrôle vous permettant de varier le niveau d'envoi aux effets, la vitesse du LFO, etc. Bien que statiques, ces réglages seront perçus comme dynamiques puisque les morceaux pilotés par la liste de repères ne durent chaque fois que quelques mesures. Lors de la conversion de la liste en "Song" avec la commande de menu Utility "**Convert to Song**", les réglages d'effets du morceau affecté à "Step" 01 sont placés au début du futur morceau.

Même si "**FX**" n'est pas coché, il peut arriver que le passage d'un morceau au suivant ne s'effectue pas sans heurts. Cela dépend en général du nombre de paramètres se trouvant au début du morceau suivant. De plus, il peut arriver que le timing du morceau suivant soit un peu décalé. Dans ce cas, il vaut mieux éditer les données du Song ou convertir votre liste de repères en morceau à part entière. Une fois la conversion effectuée (avec "**Convert to Song**"), la reproduction devrait se passer normalement.

Création de plusieurs Songs destinés à une liste de repères

Avant de créer plusieurs Songs que vous utiliserez dans une liste de repères , nous vous conseillons d'effectuer les réglages nécessaires (Programs et autres réglages pour chaque piste, réglages d'effets, etc) pour un Song (S000 par ex.) et d'ensuite copier ces réglages vers les autres morceaux que vous enregistrerez avec la commande "**Copy From Song**" à la page SEQ 1.1, etc.



Une fois que vous avez terminé votre liste de repères et que vous la convertissez en Song, les réglages de piste (choix des Programs, panoramique, volume etc.) sont convertis en données musicales et reproduits normalement. Toutefois, si vous n'utilisez pas le même canal MIDI pour tous vos "sous-morceaux", le morceau converti pourrait ne plus correspondre à ce que vous entendiez lors de l'usage de la liste de repères.

Changement de pas avec un commutateur au pied

Vous pouvez vous servir d'un **commutateur au pied pour changer de pas (Step)**.
Si vous réglez "**Rep(Repeat)**" sur **FS** et que vous avez branché un commutateur au pied à la prise ASSIGNABLE SWITCH, vous pourrez vous en servir pour arrêter la reproduction en boucle de la liste de repères.

Pour ce faire, réglez "Foot SW Assign" (page GLOBAL 1.1: System, Foot) sur **Cue Repeat Control**.

Conversion d'une liste de repères en morceau

Vous l'aurez compris: une liste de repères constitue un enchaînement de morceaux mais ne vous permet pas d'enregistrer davantage de parties pendant la reproduction. C'est pourquoi le TRITON Le vous permet de convertir la liste de repères en morceau (Song) à part entière qui peut alors être "amplifié" comme bon vous semble. Par ailleurs, cette conversion s'impose quand vous voulez sauvegarder votre assemblage sur carte SmartMedia en format SMF.

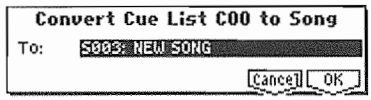
① **Choisissez la commande de menu Utility "Convert to Song".**

Une fenêtre de dialogue s'affiche.

② **Pour "To", entrez le numéro de la mémoire Song devant contenir les données assemblées.**

Le nom actuel de la liste de repères est automatiquement utilisé comme nom du morceau. (Pour en savoir plus sur la fonction "Convert to Song" et sur les précautions relatives à son utilisation, ☞Gdp p.60.)

Si vous voulez choisir un autre Song comme destination pour la conversion de votre liste, spécifiez-le avec les boutons numériques [0]~[9] puis appuyez sur le bouton [ENTER]. Ne vous préoccupez pas du paramètre "Set Length" affiché dans la fenêtre de dialogue qui apparaît alors. L'instrument utilisera le nombre de mesures dans le Song converti. Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour afficher la fenêtre de dialogue Convert Cue List.



③ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

La liste de repères est convertie en Song. Appelez la page SEQ 1.1: Play/REC, choisissez le numéro du Song spécifié comme destination pour la conversion et écoutez le résultat.



Création et enregistrement de données RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel)

Cette section décrit la manière d'assigner un motif à la fonction **RPPR** et comment jouer et enregistrer avec cette fonction (☞p.30 "Utilisation de la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel").

Création de données RPPR

① **Créez un nouveau Song (☞p.69).**

② **Choisissez le Program utilisé par chaque piste.**

Pour cet exemple, nous allons utiliser un morceau de base (Template Song). Chargez le morceau **P14: Hip Hop/Rap** avec la commande de menu Utility "**Load Template Song**". Vous ne devez pas copier les motifs (☞p.63).

③ **Choisissez la page SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup.**

A l'ouverture de cette page, la fonction RPPR est automatiquement activée.



④ **Pour "KEY", spécifiez la touche du clavier avec laquelle vous voulez déclencher le motif RPPR. Choisissez la note C#2. Vous pouvez aussi effectuer ce choix en maintenant enfoncé le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.**

Les notes **C2** et inférieures servent à arrêter la reproduction; vous ne pouvez pas leur assigner de motif.

⑤ **Cochez la case de sélection "Assign".**

⑥ **Choisissez le type de motif Pre avec "Pat (Pattern Bank)" et choisissez le motif P121: HipHop 1/ HipHop avec "Pattern Select".**

⑦ **Réglez "Track" sur T01: Drums.**

Ce choix est important en ce sens qu'il détermine quel Program et quels réglages sont utilisés pour la reproduction du motif RPPR.

⑧ **Assignez un motif à d'autres touches.**
Réglez "KEY" sur D2.
Appuyez sur le bouton [F4] ("REVERT").

Les paramètres "Assign", "Pat (Pattern Bank)", "Pattern Select" et "Track" adoptent les valeurs spécifiées auparavant (aux étapes ⑤~⑦).

Choisissez "Pattern Select" et appuyez une fois sur le bouton [INC] pour sélectionner le motif P122: HipHop 2/HipHop.

note Vous pouvez ainsi utiliser la fonction "**REVERT**" de sorte à gagner du temps quand vous assignez des motifs consécutifs ou proches aux touches et que vous utilisez ces motifs au sein de la même piste.



Assignez plusieurs motifs en suivant la méthode décrite ci-dessus, sur une plage allant de P123: HipHop 3/HipHop~P135: HipHop 15/HipHop.

⑨ **Appuyez sur la touche C#2.**

Le TRITON Le joue le motif assigné.

Relâchez la touche C#2 et enfoncez la touche D2.

Le motif change et le TRITON Le lance le motif suivant. Le mode de jeu du motif dépend alors des réglages "**Sync**" et "**M (Mode)**".

Réglez "KEY" sur C#2 et "Sync" sur Measure. Répétez ces réglages pour la note D2.

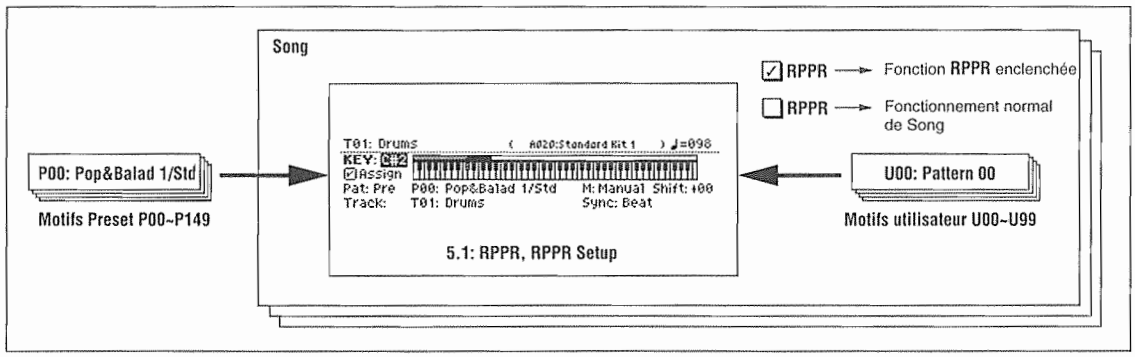
Enfoncez ensuite les touches l'une à la suite de l'autre. Notez que les motifs ne se comportent pas de la même manière.
Avec le réglage "**Measure**", les motifs sont traités comme des unités d'une mesure. Le deuxième motif et les motifs suivants démarrent sur la mesure par rapport au motif initial enclenché.
Si vous réglez "**M (Mode)**" sur **Once**, le TRITON Le joue le motif entier, même si vous relâchez immédiatement la touche du clavier.

note Pour arrêter la reproduction, enfoncez de nouveau la même touche ou appuyez sur **C2** ou une touche inférieure.

Pour en savoir plus sur les paramètres "**Sync**", "**M (Mode)**" et "**Shift**" voyez Gdp p.72.

Les touches assignées sont affichées à l'écran sous forme d'un clavier graphique.

note Les touches auxquelles aucun motif RPPR n'est assigné fonctionnent comme d'habitude et permettent donc de jouer des mélodies et des accords. Choisissez la piste que vous voulez jouer sur le clavier avec "**Track Select**". Vous pourriez utiliser la fonction RPPR pour déclencher des motifs de basse et de batterie avec les touches comprises entre **C#2~B2** et utiliser la moitié droite du clavier (à partir du **C3**) pour jouer le solo en temps réel. En règle générale, il vaut mieux regrouper les touches "pilotes" des motifs RPPR pour éviter de malheureux malentendus sur scène. De plus, il serait une bonne idée d'adopter un système et de vous y tenir.



Reproduction RPPR

Voici comment utiliser la fonction RPPR pour déclencher les motifs à la page SEQ 1.1: Play/REC.

① **En mode Sequencer, choisissez SEQ 1.1: Play/REC.**

② **Cochez la case "RPPR" pour activer cette fonction.**

La fonction RPPR est activée. Ce réglage est mémorisé pour chaque morceau.



③ **Jouez sur le clavier pour déclencher les motifs assignés conformément aux réglages que vous avez effectués.**

- Si vous réglez le paramètre "**Sync**" d'une touche sur **Beat** ou **Measure**, le motif RPPR est synchronisé avec le tempo du premier motif actuellement en cours (☞Gdp p.72 "Sync").
- Les motifs RPPR synchronisés (quand "**Sync**" est réglé sur **Beat, Measure** ou **SEQ**) suivent toujours le tempo du morceau, même si vous les déclenchez un peu trop tôt ou trop tard. (Evitez cependant des retards plus importants qu'une triple croche.) Cette "quantification" opère de la manière suivante: la reproduction d'un motif synchronisé commence toujours au moment où vous enfoncez la touche. Seulement, les premières données sont légèrement comprimées de façon à faire correspondre le timing du motif à celui du morceau dans les plus brefs délais (plus ou moins comme pendant la synchronisation d'un multipiste avec un séquenceur).

note Il est aussi possible de déclencher les motifs RPPR via MIDI. Pour ce faire, transmettez les commandes de note ad hoc sur le canal assigné à la piste choisie avec "Track Select".

④ **Pour couper la fonction RPPR, désélectionnez la case de sélection RPPR.**

Jeu de motifs RPPR pendant la reproduction d'un Song

Vous pouvez synchroniser le jeu de motifs RPPR avec la reproduction d'un Song.

La reproduction d'un motif affecté à une touche dont le paramètre "**Sync**" a été réglé sur **SEQ** est synchronisée avec le tempo du morceau (☞Gdp p.72 "Sync"). Lancez d'abord la reproduction du morceau, puis appuyez sur la touche en question pour faire démarrer le motif au rythme du morceau.

Si vous employez le bouton [◀◀ REW] ou [FF ▶▶] durant la reproduction du morceau, vous perdrez la synchronisation de reproduction du motif avec le tempo du morceau.

note Si la reproduction RPPR doit commencer en même temps que le morceau en question, il vaut mieux insérer une mesure blanche au début pour que tout puisse être mis en place avant la musique.

note Tant que la reproduction du morceau est arrêtée, le motif RPPR se synchronise avec le tempo de l'arpégiateur.

Enregistrement en temps réel avec accompagnement RPPR

Vous pouvez enregistrer le jeu de motifs RPPR en temps réel. Si vous utilisez une seule piste (**T01: Drums**) comme dans la section "Création et enregistrement de données RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel)" (☞p.72), réglez "**Track Select**" sur **T01: Drums** et utilisez l'**enregistrement sur une seule piste.**

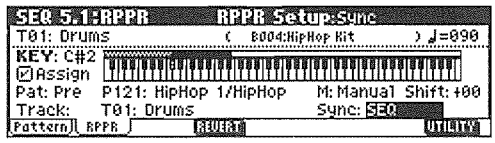
Même si la fonction RPPR utilise une seule piste, servez-vous de l'**enregistrement multipiste** si vous comptez choisir une autre piste avec "**Track Select**" et y enregistrer votre jeu.
Choisissez aussi l'**enregistrement multipiste** si vous avez créé les données RPPR avec plusieurs pistes et que vous voulez enregistrer simultanément votre jeu dans plusieurs pistes.

note Le motif RPPR est enregistré sous forme de données de jeu dans les pistes auxquelles ce motif est affecté.

Voyons à présent comment effectuer un enregistrement utilisant la fonction RPPR et l'arpégiateur.

① **Réglez "Sync" sur SEQ pour chaque motif RPPR.**

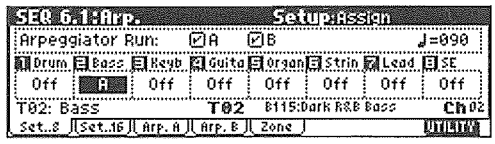
Quand vous choisissez le réglage **SEQ**, les motifs joués par la fonction RPPR pendant que le séquenceur reproduit ou enregistre sont synchronisés avec le séquenceur.



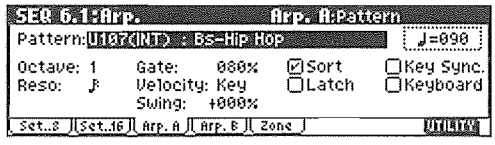
② **Nous allons utiliser l'arpégiateur pour jouer le motif de basse. Effectuez les réglages suivants.**

Réglez "**Track Select**" sur **T02: Bass.**

Choisissez la page SEQ 6.1: Arp., Setup et réglez le paramètre "**Assign**" de la piste 02 sur **A.** (Vérifiez que A est bien coché pour "**Arpeggiator Run**").



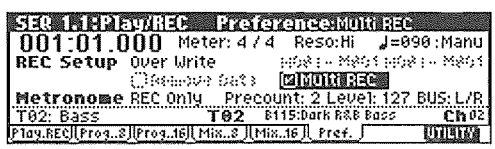
Choisissez la page SEQ 6.1: Arp., Arp. A et réglez "**Pattern**" sur **U107 (INT).**



Ne cochez pas la case "**Key Sync**".

Appuyez sur le bouton [**ARP ON/OFF**]. (Ce bouton s'allume.)

③ **A la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference, cochez la case de sélection "Multi REC".**



Si vous avez réglé "**Recording Mode**" sur **Loop All Tracks**", l'option **Multi REC** ne sera pas disponible. Réglez "**Recording Mode**" sur Over Write.

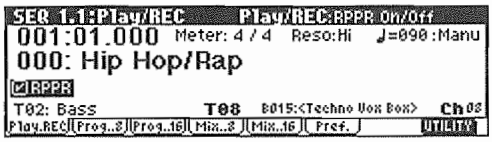
④ **Choisissez la page 1.1: Play/REC, Program.**

Le paramètre "**PLAY/MUTE/REC**" change alors en **REC** à l'écran pour toutes les pistes.
La piste qui pilote la fonction RPPR est enregistrée en même temps que la piste qui pilote l'arpégiateur. Réglez "**PLAY/MUTE/REC**" sur **PLAY** ou **MUTE** pour toutes les pistes autres que 1 et 2 sur lesquelles vous ne voulez pas enregistrer.

Vérifiez que "**Track Select**" est réglé sur **T02: Bass**. Vous pouvez aussi enregistrer le jeu des touches du clavier non affectées à la fonction RPPR sur la piste choisie avec "**Track Select**".



⑤ **A la page 1.1: Play/REC, Play/REC, vérifiez que la case de sélection "RPPR" est cochée.**



⑥ **Appuyez sur le bouton [LOCATE] pour choisir l'emplacement 001:01.000.**

⑦ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur [START/STOP].**

Enfoncez une touche pilotant un motif RPPR et une ou plusieurs touches pilotant l'arpégiateur.

Si vous enfoncez une touche pendant le décompte précédant l'enregistrement, le TRITON Le lance et enregistre simultanément les motifs et arpèges en même temps que l'enregistrement.

Enregistrez la reproduction des motifs RPPR et les arpèges.

L'enregistrement des données contenues dans un motif RPPR peut s'accompagner d'un léger retard des données. Pour éviter ce problème, réglez "**Reso**" (résolution de quantification en temps réel) sur une autre valeur que **Hi**.

⑧ **Quand vous avez fini de jouer, appuyez sur le bouton [START/STOP].**

L'enregistrement s'arrête et le TRITON Le retourne automatiquement à l'endroit où vous aviez lancé l'enregistrement.

Si vous avez fait une faute ou que vous voulez recommencer l'enregistrement, vous pouvez vous servir de la fonction Compare (appuyez pour ce faire sur le bouton **[COMPARE]**) pour effectuer un nouvel enregistrement autant de fois que vous le souhaitez.

⑨ **Si vous voulez enregistrer dans d'autres pistes, désélectionnez la case "Multi REC" ou "RPPR" suivant vos besoins.**

A l'étape ③, **désélectionnez la case "Multi REC"** pour désactiver l'enregistrement multipiste.

A l'étape ⑤, **désélectionnez la case "RPPR"** pour désactiver la fonction RPPR.

Enregistrement des sons d'une Combination

Cette section vous montre comment copier les sons d'une Combination dans plusieurs pistes et comment enregistrer votre jeu.

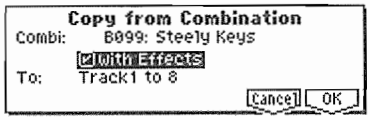
note Vérifiez que le canal MIDI Global est réglé sur **01** (GLOBAL 2.1: MIDI, "MIDI Channel").

① **Créez un nouveau Song (☞p.69).**



② **Exécutez la commande de menu Utility "Copy From Combination".**

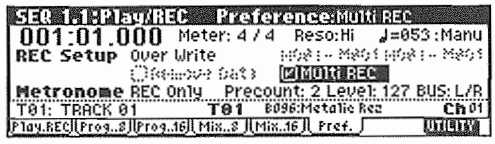
La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



Choisissez la Combination que vous voulez copier (source de la copie).

Appuyez sur le bouton COMBI BANK [A], puis sur les boutons numériques [6], [7] et enfin sur le bouton [ENTER]. Vous avez choisi la Combination B099: Steely Keys.
Nous allons aussi copier les effets de cette Combination; veuillez donc **cocher** la case de sélection "**With Effects**". Vu que nous voulons copier les réglages des huit Timbres de la Combination dans les pistes 1~8, choisissez **Track 1 to 8**.
Appuyez sur le bouton [F8] ("**OK**") pour effectuer la copie.

③ **A la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference, cochez la case de sélection "Multi REC" (☞p.74).**



Quand vous effectuez un enregistrement multipiste, le TRITON Le enregistre simultanément tous les canaux pilotés par l'arpégiateur.

④ **Réglez les pistes que vous ne voulez pas enregistrer (à savoir les pistes 9~16) sur PLAY ou MUTE (☞p.67).**

⑤ **Réglez "Track Select" sur 01.**

Pour que les sons et l'arpégiateur soient joués de manière identique à celle du mode Combination, réglez "**Track Select**" sur la **piste** correspondant au **canal MIDI Global**. Quand vous jouez sur le clavier, vous entendrez alors les sons tels qu'ils sont en mode Combination.

⑥ **Lancez l'enregistrement.**

Appuyez sur le bouton [LOCATE] pour régler l'emplacement sur 001:01.000.

Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis enfoncez le bouton [START/STOP].

Si vous enfoncez la touche B3 ou une touche inférieure pendant le décompte précédant l'enregistrement, le TRITON Le lancera le motif d'arpège en même temps que l'enregistrement. Enregistrez votre jeu.

⑦ **Quand vous avez fini de jouer, appuyez sur le bouton [START/STOP].**

Si vous avez fait une faute ou que vous voulez recommencer l'enregistrement, vous pouvez vous servir de la fonction Compare (appuyez pour ce faire sur le bouton **[COMPARE]**) pour effectuer un nouvel enregistrement autant de fois que vous le souhaitez. (La case "MultiREC" est désélectionnée quand vous utilisez la fonction Compare; veillez donc à la cocher à nouveau après la comparaison.)

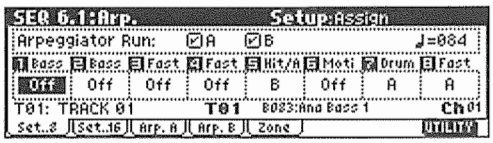
Si les données de jeu enregistrées ne sont pas reproduites correctement

Si vous avez utilisé la commande de menu Utility "Copy From Combination" pour copier les réglages d'une Combination et que vous effectuez ensuite un enregistrement multipiste en utilisant l'arpégiateur, il se pourrait dans certains cas que les données jouées pendant l'enregistrement ne soient pas reproduites par la suite.

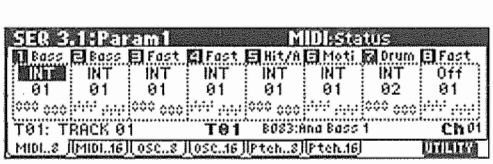
Les pistes réglées sur un même canal MIDI sont combinées en un seul flux de données de jeu pendant l'enregistrement. Si une des pistes dispose du même canal MIDI que celui de la piste pilotée par l'arpégiateur, les données de l'arpégiateur seront combinées aux données que vous jouez sur le clavier et toutes ces données seront reproduites par chaque piste affectée à ce même canal (si "Status" est sur INT).
Si vous rencontrez ce problème, vous pouvez le résoudre en changeant le canal MIDI de la piste pilotée par l'arpégiateur et en créant ensuite une piste pour piloter l'arpégiateur.

Si jamais le TRITON Le ne reproduit pas les données de jeu enregistrées, vérifiez les points suivants:

- **Page SEQ 6.1: Arp., Setup**
  Réglages "Arpeggiator Run" A, B, et "Assign"



- **Page SEQ 3.1: Param1, MIDI, réglages "MIDI Channel"**



Si les cases "Arpeggiator Run" A et B sont cochées et que l'arpégiateur est assigné à une piste, vérifiez que "MIDI Channel" est réglé sur un canal autre que 01.

note Vérifiez que le canal MIDI Global (GLOBAL 2.1: MIDI, "MIDI Channel") est réglé sur 01.

Arpeggiator Run	MIDI Channel *1	Correction
Si "A" ou "B" est coché	Uniquement 01	Correction nécessaire
	01 02, 01 03, etc.	Pas de correction
Si "A" et "B" sont cochés	Uniquement 01	Correction nécessaire
	01 02, 01 03, etc.	Correction nécessaire pour un seul
	01 02 03, etc.	Pas de correction/correction nécessaire *2

*1 Si le paramètre "MIDI Channel" de plusieurs pistes pilotées par l'arpégiateur est réglé uniquement sur 01, voyez les lignes "Uniquement 01" dans le tableau ci-dessus. Si les réglages "MIDI Channel" correspondent à 01 et à un autre canal, comme 01 et 02 ou 01 et 03, alors voyez les lignes "01 02, 01 03 etc." du tableau. Si les réglages "MIDI Channel" sont de 01 et plusieurs autres canaux MIDI, comme 01 et 02 et 03, par ex., alors voyez la ligne "01 02 03, etc." du tableau.

*2 La correction est uniquement nécessaire si les pistes pilotées par un arpégiateur unique utilisent seulement le canal "MIDI Channel" 01. Parfois, la correction sera aussi nécessaire si les deux arpégiateurs utilisent le même canal MIDI.

Selon les réglages de la Combination, vous devrez peut-être aussi changer les réglages de pistes.

Dans les exemples d'écran illustrés ci-dessus, on a copié la **Combination B071: "In the Pocket"** avec "Copy From Combination". Suivez les étapes ① et ② de la procédure précédente et essayez d'effectuer la copie vous-même. Pour en savoir plus sur les réglages d'arpégiateur de cette Combination (☞p.101). Voyez pour cet exemple si des corrections sont nécessaires et si c'est le cas, ce qu'il faut corriger.

Les cases **"Arpeggiator Run" A et B sont cochées** et **"MIDI Channel" 01** et **02** sont sélectionnés. Des corrections sont nécessaires pour un arpégiateur. En effet, si vous effectuez un enregistrement multipiste avec ces réglages, les canaux MIDI des pistes T01, 02, 03, 04, 05 et 06 seront identiques, de sorte que les données de jeu de la basse pilotée dans le bas du clavier (T01 et T02), du son de cuivres/nappe de synthé piloté en haut du clavier (T03, T04 et T06) et du son de percussion synthétique joué par l'arpégiateur B (T05) seront combinés dans un même flux et ne seront pas joués pendant la reproduction. (T08 est une piste "pilote" utilisée pour déclencher l'arpégiateur A.)

① **Changez le canal MIDI sur T05 de sorte à pouvoir enregistrer séparément la percussion synthétique jouée par l'arpégiateur A.**

Choisissez la page SEQ 3.1: Param1, MIDI T01-08 et changez le réglage **T05 "MIDI Channel"** sur **03.**

② **Définissez les réglages de déclenchement de l'arpégiateur A.**

Choisissez la page SEQ 3.1: Param1, MIDI T09-10, réglez **"Status"** sur **Off** pour la piste 9 (ou toute piste disponible) et réglez **"MIDI Channel"** sur **01.** (T09 sert alors de piste "pilote" de déclenchement pour l'arpégiateur B.)

③ **Choisissez la page SEQ 6.1: Arp., Setup T09-16. Réglez le paramètre Assign de la piste 9 sur B.**

Voici les réglages que vous obtenez alors:

Piste	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07	T08	T09
Assign	Off	Off	Off	Off	B	Off	A	A	**B**
Status	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	Off	**Off**
MIDI Ch.	01	01	01	01	**03**	01	02	01	**01**

Les corrections sont terminées. A la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference, réglez "**Track Select**" sur une piste dont le canal MIDI est sur **01**. **Cochez** la case de sélection "**Multi REC**" et effectuez un enregistrement multipiste.

Précautions et autres fonctions liées au mode Sequencer

Données de Song TRITON Le et leur compatibilité

Le TRITON Le vous permet de charger les deux types de données de morceau suivants (via une carte SmartMedia) dans son séquenceur:

- **Données de morceau sauvegardées dans le format propre du TRITON Le**
  Ce format ne pourra pas être lu par d'autres appareils. Notez toutefois qu'il est en partie compatible avec les instruments de la série TRITON/TRITONpro/TRITONproX/TRITON-Rack (Multi) (☞Gdp p.245). Ces données ne peuvent donc pas être chargées dans d'autres instruments.
  Comme tous les détails des paramètres initiaux et de lecture sont reproduits fidèlement, vous avez intérêt à utiliser ce format pour sauvegarder les données de morceau qui devront être reproduites sur le TRITON Le.
- **Données sauvegardées en format Standard MIDI (SMF)**
  L'autre format est le fichier Standard MIDI. Avec ce type de données, la reproduction ne sera pas aussi exacte qu'avec le format du TRITON Le (bien que la plupart du temps, cela ne posera pas de problème). Par contre, ces données pourront être relues par n'importe quel autre dispositif compatible SMF .

Les données Song sont sauvegardées et rechargées de la carte SmartMedia en mode Media (☞p.45, Gdp p.139).

Fonction de comparaison (Compare)

Vous pouvez, quand vous enregistrez des données en temps réel ou en mode pas à pas, ou quand vous éditez des données dans les pistes du séquenceur, effectuer des comparaisons "avant/après" et ainsi juger de l'effet de vos éditions, etc.

Quand la fonction de comparaison est activée (que le bouton [COMPARE] est allumé) et que vous effectuez une édition de paramètre, ce bouton s'éteint et l'instrument rappelle alors le son tel que vous venez de le modifier (les données de la dernière édition).

La fonction Compare est disponible pour les opérations suivantes:

- **Enregistrement de pistes**
- **Edition de pistes**
  Disponible pour toutes les commandes de menu, à l'exception des commandes de menu Utility "Memory Status" et "Rename Track" de la page SEQ 5.2: Track Edit.
- **Enregistrement de motifs**
- **Edition de motifs**
  Disponible pour toutes les commandes de menu, à l'exception des commandes de menu Utility "Memory Status", "Rename Pattern", "FF/REW Speed" et "Rename Track" de la page SEQ 5.1: RPPR, Pattern.
- **Edition de morceaux**
  Disponible pour les commandes de menu Utility "Delete Song" et "Copy From Song" des pages SEQ 1.1~4.4 et 6.1~6.4.
  Disponible pour les commandes de menu de pages "Convert to Song" et "Copy Song" de la page SEQ 2.1: Cue List.

En règle générale, vous ne pouvez pas retrouver la version originale des données d'événements de piste et de motif en cours d'édition.
Vous pouvez appliquer la fonction Compare aux paramètres des morceaux uniquement lors de leur édition (quand vous exécutez une commande de menu Utility).

La fonction Compare n'est pas disponible pour les opérations suivantes:

- **Edition de paramètres de morceau**
- **Pour les commandes de menu Utility autres que celles énumérées dans la section ci-avant**

Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)

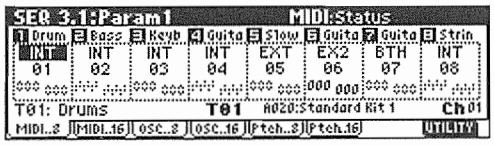
Pour pouvoir enregistrer une piste ou un motif, ou éditer des données musicales, vous devez désactiver le paramètre de verrouillage de la mémoire "Memory Protect" en mode Global (☞p.42).

Utilisation MIDI

Réglage de statut de piste du séquenceur (Status)

Vous pouvez spécifier via le paramètre de statut de piste "Status" si les données jouées par le séquenceur du TRITON Le ou reçues via MIDI pilotent le générateur de sons interne du TRITON Le ou plutôt un générateur de sons externe.

Quand la valeur **INT** est attribuée au paramètre Track Status "**Status**" (3.1: Param1, MIDI..8, MIDI..16), les données de jeu et les événements de contrôle produits sur le TRITON Le pilotent le générateur de sons interne de l'instrument.
En revanche, si vous attribuez **EXT**, **EX2** ou **BTH** à "**Status**", ces données et événements sont joués via le générateur de sons externe. (Veillez à ce que le canal MIDI assigné au générateur de sons externe corresponde au canal "MIDI Channel" défini pour chacune des pistes assignées au générateur de sons externe.) La valeur **BTH** permet de piloter à la fois le générateur de sons interne du TRITON Le et le générateur de sons externe.



Si vous souhaitez employer le séquenceur du TRITON Le comme générateur de sons multitimbral 16 pistes, attribuez la valeur **INT** ou **BTH** au paramètre "Status" de chaque piste (☞Gdp p.62, "Status").

Synchronisation du séquenceur avec un dispositif MIDI externe

En mode Sequencer, il est possible de synchroniser le séquenceur du TRITON Le avec un appareil MIDI externe tel qu'une boîte à rythme, un autre séquenceur, etc. (☞Gdp p.237).

Enregistrement

"**Enregistrer**" un morceau revient à capturer dans les pistes ou motifs du séquenceur les données de jeu générées via le clavier et les fonctions de jeu.

Enregistrement d'une piste et d'un motif

Enregistrer une piste

Vous disposez de deux modes pour enregistrer des données sur une piste de morceau: un mode d'**enregistrement en temps réel** et un mode d'**enregistrement pas à pas**. Vous avez en outre le choix parmi six types d'enregistrement en temps réel.

L'**édition d'événements** permet en outre de modifier des données enregistrées ou d'insérer des données dans les pistes, et les opérations d'**édition de piste** (comme l'opération **Create Control Data**) vous permettent d'enregistrer des données du type variation de hauteur, Aftertouch et commande de contrôle.

Enregistrer dans un motif

Vous disposez également de deux modes pour enregistrer dans les motifs: un mode d'**enregistrement en temps réel** et un mode d'**enregistrement pas à pas**. Pour l'enregistrement en temps réel, seul le mode d'enregistrement en boucle est disponible.

Grâce aux opérations d'**édition d'événements**, vous pouvez changer des données enregistrées ou insérer des données.

Vous pouvez employer la commande de menu Utility "**Get From Track**" afin de prélever les données musicales dans une zone souhaitée de la piste spécifiée, et utiliser ces données pour créer un motif. A l'inverse, les commande de menu Utility "**Put to Track**" et "**Copy to Track**" permettent respectivement de placer et de copier vers une piste les données musicales d'un motif.

Enregistrement en temps réel

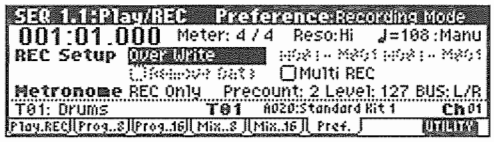
Cette méthode signifie que les notes que vous jouez sur le clavier et les actions des fonctions de jeu comme le joystick sont enregistrées exactement comme elles sont exécutées, c'est-à-dire en temps réel.
En général, on accomplit cela piste par piste, ce qui s'appelle "**enregistrement sur une seule piste**".
Il est aussi possible d'enregistrer simultanément sur deux ou plusieurs pistes de données, ce qui s'appelle "**enregistrement multipiste**". Vous utiliserez cette méthode quand vous enregistrez des données musicales simultanément dans plusieurs pistes (avec la fonction RPPR ou l'arpégiateur), ou quand vous enregistrez des données d'une séquence existante en provenance d'un séquenceur externe sur le séquenceur du TRITON Le, le tout en temps réel (☞p.74).

- **Enregistrement avec effacement (Overwrite)**

  Avec cette méthode d'enregistrement, les données musicales contenues dans une piste sont effacées (écrasées) par les nouvelles données enregistrées. Normalement, vous choisirez cette méthode pour enregistrer avant d'utiliser ensuite d'autres méthodes d'enregistrement en temps réel ou d'édition d'événements pour modifier les données enregistrées au préalable.

① **Utilisez la zone "Track Select" pour choisir la piste à enregistrer.**

② **Réglez "Recording Mode" sur Over Write (à la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference REC Setup).**



③ **Pour "Location", spécifiez l'endroit où vous voulez faire débuter l'enregistrement.**

④ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].**

Si vous avez conservé les réglages par défaut pour "Metronome Setup", le métronome fait un décompte de deux mesures puis l'enregistrement débute.
Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu.

⑤ **Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton [START/STOP].**

L'enregistrement s'arrête et vous revenez au point de départ de l'enregistrement.

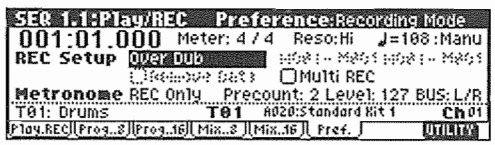
A ce moment, si vous appuyez sur le bouton [PAUSE] au lieu du bouton [START/STOP], l'enregistrement s'interrompt. Appuyez une fois de plus sur [PAUSE] pour reprendre l'enregistrement.
Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter définitivement l'enregistrement.

- **Ajout de données (Overdub)**

  Avec cette méthode d'enregistrement, les données musicales sont ajoutées aux données existant déjà sur cette piste.
  Quand vous utilisez cette méthode d'enregistrement sur une piste enregistrée au préalable, les nouvelles données seront ajoutées aux anciennes.
  Utilisez cette méthode d'enregistrement quand vous voulez ajouter des données de contrôleurs dans la piste choisie ou pour enregistrer des données de tempo dans la piste maître du séquenceur. Vous pourrez ainsi enregistrer des données supplémentaires sans effacer les données existantes.

① **Utilisez la zone "Track Select" pour choisir la piste à enregistrer.**

② **Réglez "Recording Mode" sur Over Dub (à la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference REC Setup).**



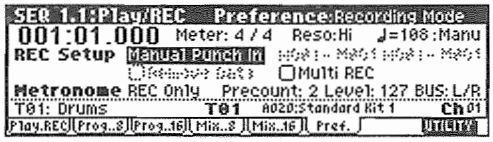
③ **Pour le reste de la procédure, voyez les étapes ③~⑤ sous "Enregistrement avec effacement".**

• Correction manuelle (Manual Punch-In)

Ces enregistrements effacent les données existantes. Dans cette méthode d'enregistrement, vous démarrez la reproduction du morceau et vous appuyez sur [REC/WRITE] ou sur une pédale pendant le défilement du morceau pour lancer ou arrêter l'enregistrement.

① **Utilisez la zone "Track Select" pour choisir la piste à enregistrer.**

② **Réglez "Recording Mode" sur Manual Punch In (à la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference REC Setup).**



③ **Sous "Location", choisissez un endroit situé quelques mesures avant le point où vous voulez commencer l'enregistrement.**

④ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction démarre.

⑤ **A l'endroit où vous voulez commencer l'enregistrement, appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

L'enregistrement débute.
Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu.

⑥ **Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

L'enregistrement s'arrête (la reproduction continue).

note Au lieu d'appuyer sur le bouton [REC/WRITE] aux étapes ⑤ et ⑥, vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH. A la page GLOBAL 1.1: System, Foot, réglez le paramètre "**Foot SW Assign**" sur **Song Punch In/Out** (☞p.113).

⑦ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction s'arrête et vous revenez au point spécifié à l'étape ③.

• Correction automatique (Auto Punch-In)

Ces enregistrements effacent les données existantes. Avec cette méthode d'enregistrement, vous spécifiez d'abord l'endroit où l'enregistrement aura lieu. Quand le morceau arrivera, en lecture, à l'endroit spécifié, il passera automatiquement en mode d'enregistrement.

① **Utilisez la zone "Track Select" pour choisir la piste à enregistrer.**

② **Réglez "Recording Mode" sur Auto Punch In (à la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference REC Setup).**



③ **Spécifiez l'extrait que vous voulez réenregistrer avec "Auto P Start Meas" et "Auto P End Meas".**

Si par exemple vous entrez **M005~M008**, l'enregistrement se fera de la mesure 5 à la mesure 8.

④ **Choisissez avec "Location" un endroit situé quelques mesures avant le point où vous voulez commencer l'enregistrement.**

⑤ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction commence. Quand vous atteignez la position de départ spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement débute. Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu. Quand vous atteignez la position d'arrivée spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement s'arrête (la reproduction continue).

⑥ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction s'arrête et vous revenez au point spécifié à l'étape ④.

• Enregistrement en boucle (Loop All Tracks)

Ces enregistrements s'additionnent aux données existantes.
Cette méthode permet d'enregistrer de manière répétée à un endroit spécifié, chaque passage ajoutant des données aux passages précédents.

① **Utilisez la zone "Track Select" pour choisir la piste à enregistrer.**

② **Réglez "Recording Mode" sur Loop All Tracks (à la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference REC Setup).**

Si vous cochez la case "**Multi REC**", vous ne pourrez pas choisir le mode d'enregistrement **Loop All Tracks**.



③ **Spécifiez l'extrait que vous voulez enregistrer en boucle avec "Loop Start Meas" et "Loop End Meas".**

Si par exemple vous entrez **M004~M008**, l'enregistrement se fera sans arrêt (en boucle) de la mesure 4 à la mesure 8.

④ **Choisissez avec "Location" un endroit situé quelques mesures avant le point où vous voulez commencer l'enregistrement.**

⑤ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction commence. Quand vous atteignez la position de départ spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement débute. Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu.

Quand vous atteignez la position d'arrivée spécifiée à l'étape ③, vous revenez à la position de départ et l'enregistrement se poursuit.
Les données musicales enregistrées en boucle sont ajoutées aux données enregistrées préalablement.

⑥ **Durant l'enregistrement en boucle, vous pouvez aussi effacer des données musicales spécifiées.**

Si vous appuyez sur le bouton [REC/WRITE] durant l'enregistrement en boucle, toutes les données musicales sont effacées de la piste en vigueur tant que vous maintenez le bouton enfoncé.

En **cochant** l'option "**Remove Data**", vous ne pouvez effacer que les données spécifiées. Durant

l'enregistrement en boucle, **appuyez sur la touche** correspondant à la note à effacer et **seules les données correspondant à ce numéro de note** seront effacées de la piste tant que vous maintenez cette touche enfoncée.

De même, vous pouvez effacer les **données de changement de hauteur (Bender)** tant que vous maintenez le **joystick penché en direction horizontale (axe des X)** et effacer les données d'Aftertouch tant que vous exercez une pression sur le clavier.

Quand vous êtes de nouveau prêt à enregistrer des données musicales, **désélectionnez** la case de sélection "Remove Data".

⑦ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction s'arrête et vous retournez à la position de départ spécifiée pour l'enregistrement à l'étape ④.
Si vous aviez sélectionné Loop All Tracks, la reproduction normale est également mise en boucle.

• Enregistrement multipiste (Multi)

L'enregistrement multi-piste permet d'enregistrer des données simultanément dans plusieurs pistes, en assignant à chaque piste un canal différent. Cette méthode peut être combinée avec les méthodes d'enregistrement avec effacement, d'enregistrement "doublage", de correction manuelle et de correction automatique.

Enregistrement simultané de plusieurs pistes avec l'arpégiateur
Vous pouvez utiliser l'enregistrement multipiste pour enregistrer simultanément les données de plusieurs pistes pilotées par l'arpégiateur (☞p.76).

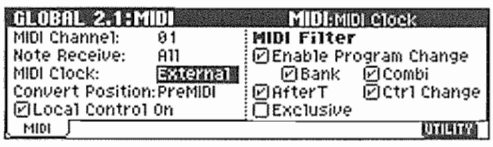
Enregistrement simultané de plusieurs pistes avec la fonction RPPR
Vous pouvez vous servir de l'enregistrement multipiste pour enregistrer simultanément les données de reproduction de plusieurs pistes pilotées par la fonction RPPR. Pour en savoir plus, voyez "Enregistrement en temps réel avec accompagnement RPPR" (☞p.74).

Enregistrement simultané de plusieurs pistes de données MIDI provenant d'un séquenceur externe, etc.

① **Vérifiez que la prise MIDI IN du TRITON Le et la prise MIDI OUT du séquenceur externe sont reliées par un câble MIDI.**

Si le branchement n'est pas fait, mettez les instruments hors tension, effectuez les connexions puis remettez les instruments sous tension (☞Gdp p.229).

② **Réglez le paramètre MIDI Clock (page GLOBAL 2.1: MIDI, MIDI "MIDI Clock") sur External pour que le TRITON Le se synchronise avec l'horloge MIDI du séquenceur externe (☞Gdp p.127).**



③ **Créez un nouveau Song et cochez la case de sélection "Multi REC" à la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference. Réglez "Recording Mode" sur Over Write.**

④ **Choisissez la page SEQ 1.1: Play/REC, Program.**

Réglez "PLAY/MUTE/REC" sur PLAY ou MUTE pour les pistes que vous ne voulez pas enregistrer.

⑤ **A la page SEQ 3.1 Param1 MIDI "MIDI Channel", spécifiez le canal MIDI de chaque piste.**

Les données musicales du canal spécifié seront enregistrées sur cette piste. Le plus simple consiste à assigner les pistes 1~16 aux canaux MIDI 1~16 (réglage par défaut.) Veillez aussi à régler "**Status**" sur **INT** ou **BTH**.

⑥ **Appuyez sur le bouton [LOCATE] pour régler l'emplacement sur 001:01.000.**

⑦ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] pour activer le mode prêt à enregistrer.**

⑧ **Lancez le séquenceur externe.**

Le séquenceur du TRITON Le reçoit le message MIDI Start transmis par le séquenceur externe et fait automatiquement démarrer l'enregistrement.

⑨ **A la fin du morceau, arrêtez le séquenceur externe.**

Le séquenceur du TRITON Le reçoit le message MIDI Stop transmis par le séquenceur externe et arrête automatiquement l'enregistrement. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [START/STOP] du TRITON Le pour arrêter l'enregistrement.

⑩ **Lancez la reproduction.**

A la page GLOBAL 2.1: MIDI, réglez "**MIDI Clock**" sur **Internal**.
Réglez "**Tempo Mode**" sur **Auto**.
La reproduction commence dès que vous appuyez sur le bouton [**START/STOP**].

note Si le TRITON Le ne joue pas immédiatement les sons corrects quand vous lancez la reproduction, essayez de résoudre le problème en éditant les données **Program Change** avec la commande de menu Utility "**Event Edit**" (SEQ 5.2: Track Edit).

Enregistrement pas à pas

Cette méthode d'enregistrement permet de définir l'emplacement, la longueur, le toucher, etc. (depuis l'écran LCD) et la hauteur (depuis le clavier) pour chaque note (☞p.66).
Cette méthode permet uniquement d'enregistrer des données du type enclenchement/coupure de note.

Edition d'événements et commande Create Control Data

L'enregistrement pas à pas ne permet d'enregistrer que des notes, mais vous pouvez utiliser des commandes en temps différé (donc pas réel) pour programmer d'autres types de données avec Event Edit (édition d'événements) ou la commande Create Control Data.

Event Edit est une fonction offerte dans le but de modifier des données enregistrées au préalable, mais permet également d'insérer des changements de programme ou des opérations de commutation.

Create Control Data est une commande qui permet de créer et d'insérer une succession de commandes de contrôle en progression constante. Cette commande peut s'utiliser par exemple pour insérer des commandes de contrôle telles que la molette de hauteur (Pitch Bend) ou la pression (Aftertouch), etc.

Enregistrement d'un motif en temps réel

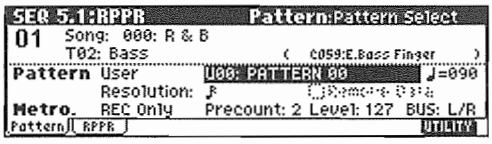
Cette section vous montre comment utiliser le mode d'enregistrement en temps réel pour produire un motif. Les **motifs utilisateur (User)** sont disponibles avec la **fonction RPPR** tout comme les motifs Preset; vous pouvez aussi les copier ou les placer dans un Song. Vous pouvez aussi **copier** les données de jeu d'une piste dans un **motif**.

Avant de pouvoir enregistrer un motif, vous devez désactiver la protection de cette partie de la mémoire en mode Global (☞p.42).

Quand vous enregistrez un motif en temps réel, ce dernier est automatiquement mis en boucle. A la fin du motif, le TRITON Le saute donc automatiquement au début et poursuit l'enregistrement, vous permettant d'ajouter davantage de notes ou d'autres données.

① **Créez un nouveau Song et chargez le morceau de base "P02: R&B" (☞p.63).**

② **Appelez la page SEQ 5.1: RPPR, Pattern.**



③ **Choisissez la piste T02: Bass avec "Track Select".**

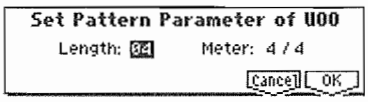
④ **Réglez "Pattern Bank" sur User et "Pattern Select" sur U00.**

Vous pouvez créer des motifs utilisateur U00~U99 pour chaque Song.

⑤ **Choisissez la commande de menu Utility "Pattern Param.".**



La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



⑥ **Spécifiez la longueur du motif en réglant "Length" sur 04 (quatre mesures) et choisissez l'armure de temps 4/4 avec "Meter". Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

⑦ **Réglez le paramètre "Resolution". Pour cet exemple, choisissez ♪ (double croche).**

⑧ **Lancez l'enregistrement en temps réel.**

Vous pouvez enregistrer de la manière dont vous avez procédé pour enregistrer des pistes avec Loop All Tracks (☞p.79).

Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].

L'enregistrement de motif commence après le décompte. Jouez sur le clavier et utilisez les fonctions de jeu (joystick etc.) pendant l'enregistrement. Comme nous l'avons déjà dit, les motifs sont mis en boucle, si bien qu'à la fin du motif, le TRITON Le retourne automatiquement au début et poursuit l'enregistrement. Dans ce cas, les nouvelles données enregistrées lors du deuxième etc. passage sont ajoutées aux données déjà enregistrées.

⑨ **Vous pouvez aussi effacer des données indésirables pendant l'enregistrement de motif. Il suffit, pour cela, de maintenir le bouton [REC/WRITE] enfoncé ou de cocher la case "Remove Data".**

Pour en savoir plus, voyez l'étape ⑥ sous "Enregistrement en boucle (Loop All Tracks)" (☞p.79).

⑩ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter l'enregistrement.**

Si vous avez fait une faute ou que vous voulez recommencer l'enregistrement, appuyez sur [START/STOP] pour arrêter l'enregistrement et appuyez sur le bouton [COMPARE].

Enregistrement de motifs avec l'arpégiateur

Si vous avez assigné l'arpégiateur à la piste choisie avec "**Track Select**", vous pouvez activer le bouton [ARP ON/OFF] et enregistrer le jeu de l'arpégiateur dans le motif.
Pour en savoir pus sur les réglages de l'arpégiateur (☞p.74 et Gdp p.81).

Enregistrement des données de fonctions de jeu

Bien qu'il soit tout à fait possible d'utiliser les fonctions de jeu pendant l'enregistrement d'un motif, nous vous conseillons de remettre les valeurs ainsi générées à zéro à la fin du motif. Sinon, la dernière valeur générée reste figée et produit un résultat relativement désagréable lorsque vous placez le motif dans une piste ou quand vous l'utilisez avec la fonction RPPR. Pour vous éviter de penser à trop de choses à la fois, voici une liste des commandes de contrôle qui sont automatiquement remises à zéro à la fin du motif ou chaque fois que vous arrêtez la fonction RPPR ou le Song.

Données de contrôle	Valeur initiale
Modulation 1 (CC#01)	00 (zéro)
Modulation 2 (CC#02)	00 (zéro)
Expression (CC#11)	127 (max.)
Ribbon (ruban) (CC#16)	64 (centre, "neutre")
Pédale de maintien (CC#64)	00 (zéro)
Sostenuto (CC#66)	00 (zéro)
Soft (CC#67)	00 (zéro)
Sustain de l'enveloppe (CC#70)	64 (centre, "neutre")
Resonance (CC#71)	64 (centre, "neutre")
Release de l'enveloppe (CC#72)	64 (centre, "neutre")
Attaque de l'enveloppe (CC#73)	64 (centre, "neutre")
Fréqu. de coupure LPF (CC#74)	64 (centre, "neutre")
Decay de l'enveloppe (CC#75)	64 (centre, "neutre")
Vitesse LFO1 (CC#76)	64 (centre, "neutre")
Intensité LFO1 (hauteur) (CC#77)	64 (centre, "neutre")
Retard LFO1 (CC#78)	64 (centre, "neutre")
Intensité env. du filtre (CC#79)	64 (centre, "neutre")
Modulation SW1 (CC#80)	00 (zéro)
Modulation SW2 (CC#81)	00 (zéro)
Aftertouch de canal	00 (zéro)
Pitch Bend	00 (zéro)

Mode Sampling

Vous pouvez installer l'échantillonneur en option EXB-SMPL dans le TRITON Le pour disposer d'une fonction d'échantillonnage mono/stéréo.

Caractéristiques de l'option EXB-SMPL

- **Echantillonnage 48 kHz, 16 bits linéaire, mono/stéréo.**
- **L'option EXB-SMPL comporte une barrette SIMM à 72 broches d'une capacité de forme d'onde de 16 Mo. En installant cette mémoire** dans le TRITON Le, vous bénéficiez d'environ 2 minutes 54 secondes d'enregistrement en mono et d'environ 1 minute 27 secondes en stéréo. Il est cependant possible d'ajouter des barrettes SIMM à 72 broches pour étendre la capacité **jusqu'à 64 Mo maximum**, auquel cas vous pouvez enregistrer quatre échantillons de 2 minutes 54 secondes (mono) ou quatre échantillons de 1 minute 27 secondes (stéréo) pour un total de 11 minutes 39 secondes (environ 5 minutes 49 secondes en stéréo). (Pour en savoir plus sur cette option, ☞Gdp p.253.)
- Vous pouvez enregistrer **jusqu'à 1000 multi-échantillons et 4000 échantillons normaux.**
- En mode Media, vous pouvez charger des multi-échantillons/échantillons d'une carte SmartMedia ou d'un support SCSI.
- Le TRITON Le reconnaît des formes d'onde en formats Korg et AKAI (uniquement multi-échantillons agencés pour S1000/S3000) et des données AIFF et WAVE. (Lors du chargement de données "non-Korg", celles-ci sont converties en format Korg.)
  Vous pouvez exporter les échantillons créés sur le TRITON Le sous forme de fichiers AIFF ou WAVE.
- Le signal entrant peut être traité avec l'**effet d'insertion** avant d'être échantillonné, ce qui permet d'en corriger le timbre (EQ) ou de le comprimer. La vitesse de modulation du LFO ainsi que le temps de retard des effets Delay peuvent être spécifiés sous forme de valeur BPM, ce qui vous facilitera la tâche lors de l'échantillonnage de boucles, grooves et autres extraits rythmiques.
- Vous pouvez échantillonner **manuellement** ou **automatiquement**. Cette dernière approche signifie que l'échantillonnage commence dès que le signal entrant dépasse le seuil (niveau) choisi. Dans les deux cas, vous pouvez régler une valeur "pre-trigger", fonction bien utile qui garantit que vos échantillons contiennent toutes les données dont vous avez besoin.
- L'entrée audio convient aussi bien pour un microphone que pour des signaux de niveau ligne.
- Les données échantillonnées peuvent être déclenchées via le clavier du TRITON Le ou avec le bouton [AUDITION]. De plus, vous pouvez facilement **convertir vos échantillons en Program** et ainsi les utiliser comme éléments sonores de la synthèse HI sur votre TRITON Le. Les multi-échantillons et échantillons convertis en Program peuvent être utilisés dans une Combination et un Song.
- L'écran prévoit un mode graphique servant à visionner les formes d'onde. De plus, vous disposez de plusieurs fonctions d'édition, comme **Rate Convert** (changement de la fréquence d'échantillonnage) et vous pouvez même reproduire les échantillons à l'envers.

Ce mode vous propose aussi les fonctions suivantes:

Time Slice
Cette fonction détecte automatiquement les attaques d'un son de grosse caisse, de caisse claire, etc. d'une boucle rythmique (un motif de batterie répété) et découpe l'échantillon en sons d'instruments rythmiques distincts. Le TRITON Le crée automatiquement un motif correspondant aux morceaux de l'échantillon découpé. Vous pouvez donc immédiatement jouer ce motif avec la fonction RPPR du mode Sequencer et en régler le tempo sans en modifier la hauteur. Réglez la hauteur de la caisse claire uniquement, remplacez-la par un autre échantillon ou encore modifiez le tempo du séquenceur de sorte à créer une nouvelle boucle rythmique sur base de votre boucle de départ. Time Slice fonctionne avec des échantillons mono et stéréo.

Time Stretch
Cette fonction permet de modifier le tempo d'un échantillon sans en changer la hauteur. Vous pouvez choisir le mode **Sustaining** (convenant pour des instruments au son maintenu comme les cordes ou la voix) ou **Slice** (pour des boucles rythmiques sur des instruments dont le son chute comme la batterie). Fonctionne avec des échantillons stéréo.

Crossfade Loop
Cet outil de mise en boucle bien pratique permet d'effacer les irrégularités des longues boucles contenant des données complexes. Crossfade Loop permet de résoudre ces problèmes et d'obtenir des boucles bien fluides.

Link (avec fondu)
Cette fonction permet de réunir deux échantillons en un seul échantillon. Vous pouvez aussi effectuer à ce moment un fondu sur la portion de chevauchement des échantillons, de sorte que le volume change graduellement et assure une transition naturelle.

- La fonction **BPM Adjust** (réglage du tempo) permet de régler hauteur de reproduction de chaque renvoi en fonction de la valeur BPM désirée.
- Les points Start, Loop Start et Loop End peuvent être spécifiés jusqu'à l'échantillon (la plus petite unité) près. De plus, les boucles peuvent être **accordées, reproduites à l'envers** et **figées** (pour que leur longueur ne change plus).
- La fonction **Use Zero** recherche automatiquement les points où la forme d'onde traverse la position zéro, ce qui vous fait gagner du temps lors de la recherche du début et de la fin d'une forme d'onde en vue d'éviter les bruits indésirables à la reproduction.
- La fonction **Grid** affiche une grille BPM destinée à vous aider à programmer des boucles parfaites qui ne sont ni trop longues ni trop courtes.
- Chaque multi-échantillon comprend jusqu'à **128 renvois** (Index). Les renvois, quant à eux, se composent d'un échantillon, de la zone de clavier, de la hauteur originale, de la hauteur de reproduction et d'un paramètre de volume.
- L'affichage "Keyboard & Index" permet d'éditer les multi-échantillons de façon plus intuitive: en visionnant les zones choisies et les échantillons qui y sont affectés.

- Il est possible de nommer vos échantillons et multi-échantillons (jusqu'à 16 caractères). Ces noms sont aussi affichés en mode Media (☞Gdp p.141 "Translation").

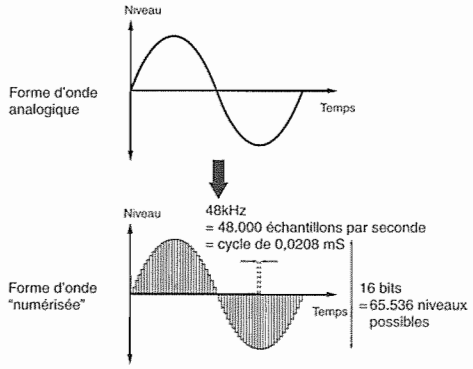
Organisation du mode Sampling

En mode Sampling

- Une source de signal externe (microphone ou niveau ligne) peut être connectée aux prises AUDIO INPUT 1 et 2. Ce signal traverse alors un convertisseur analogique/numérique (A/N) et est enregistré sous forme de données numériques.
- Vous pouvez éditer la forme d'onde, la boucle etc. des données que vous avez échantillonnées vous-même ou chargées d'une carte SmartMedia, d'un CD-ROM etc. en mode Media.
- Vous pouvez affecter les échantillons désirés aux touches de votre choix pour ainsi créer des multi-échantillons. La commande de menu Utility "Conv. To Program" permet de convertir les échantillons et multi-échantillons en Program. Le Program ainsi obtenu est disponible en mode Program et peut être utilisé par un Timbre/une piste d'une Combination ou d'un Song.

Fréquence d'échantillonnage et résolution

Comme vous le voyez dans le croquis suivant, un échantillonneur lit les niveaux d'un signal analogique à intervalles réguliers (il prend des "échantillons" du flux proposé) et sauvegarde ces valeurs dans une mémoire (sous forme de valeurs, alias des données numériques).



Ces "intervalles réguliers" représentent la "fréquence d'échantillonnage". La valeur 48 kHz (kilohertz) signifie que le dispositif en question prend 48.000 échantillons d'un signal par seconde, si bien que le signal échantillonné est découpé en fines tranches d'une durée de 1 (seconde)/48.000 (fois) = ±0,00002083 (secondes) = ±0,02083 mS (millisecondes).
Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus la version numérisée sera fidèle à l'original analogique.

Chaque niveau est alors lu et converti en valeurs numériques ("à chiffres"). La précision de la lecture des niveaux, quant à elle, dépend de la résolution, soit du nombre de bits utilisés pour décrire le niveau (ce qui rappelle la quantification d'un morceau). Ce procédé convertit donc un signal analogique de résolution infinie en un nombre fini de possibilités. Ainsi, la résolution 16 bits propose 65.536 niveaux possibles (2 exposant 16). Plus la résolution est élevée, plus le nombre de niveaux augmente – et plus vos échantillons prennent de la place.

L'échantillonnage 16 bits à 48 kHz produit une qualité audio égale à celle d'une platine DAT. Un CD, par contre, se limite à 44,1kHz (toujours à 16 bits), ce qui est donc moins fidèle.

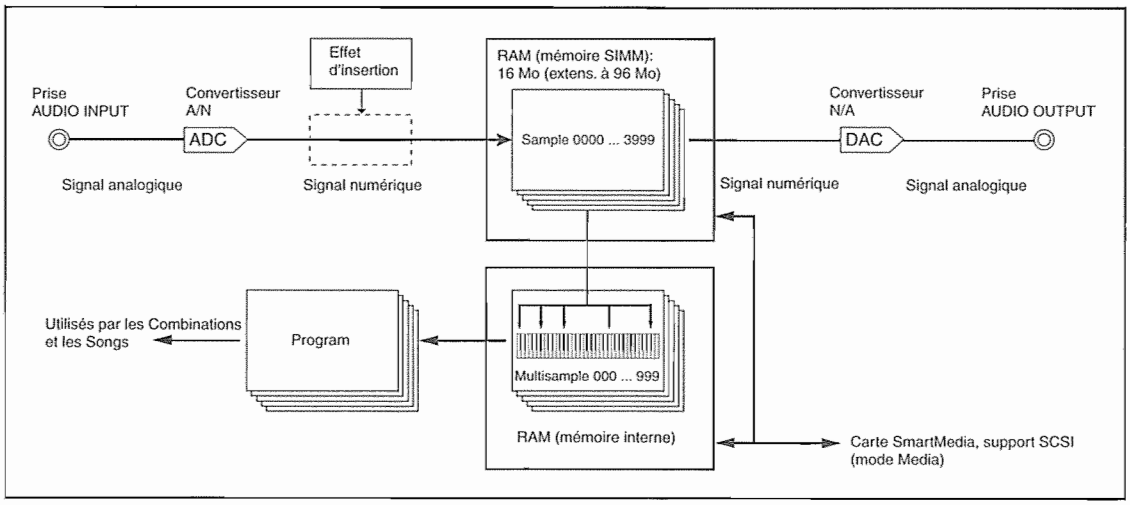
Samples et Multisamples

Samples (échantillons)

Les données numérisées atterrissent dans une mémoire que l'on appelle un "échantillon". Les échantillons proposent cependant plus que les données sonores (alias la forme d'onde): vous y trouverez aussi des paramètres spécifiant la façon dont la forme d'onde doit être reproduite, sous forme des paramètres Start (début), Loop Start (début de la boucle) et End Address (fin de lecture). Les échantillons (Samples) constituent la matière première des multi-échantillons (Multisamples) et des Drum Kits.

Le TRITON Le propose 4.000 emplacements pour la sauvegarde (temporaire) des échantillons.

note Le TRITON Le permet d'utiliser une même forme d'onde au sein de plusieurs échantillons. Cela vous permet de créer des multi-échantillons basés sur la même forme d'onde mais ne lisant chaque fois qu'un extrait de cette dernière. Imaginons, par exemple, que vous venez d'enregistrer une voix qui dit "un, deux, trois". La forme d'onde résul-



tante contient trois éléments distincts que vous pouvez affecter à différents échantillons. Ainsi, l'échantillon A pourrait se limiter à l'extrait "un", l'échantillon B à "un, deux" tandis que l'échantillon C lit la forme d'onde au grand complet ("un, deux, trois") (☞Gdp p.94).

Multisamples (multi-échantillons)

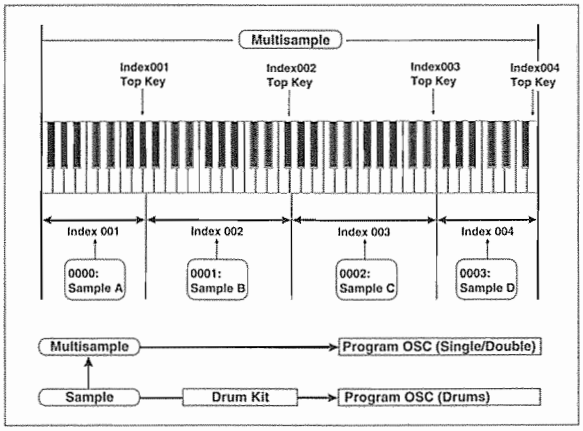
Un multi-échantillon comprend des réglages qui spécifient quel échantillon peut être piloté via quelle zone du clavier (ou touche). Les éléments régissant cette distribution s'appellent des "Index" (renvois). Il y en a 128. De plus, les renvois proposent des paramètres servant à modifier la hauteur originale et de reproduction des échantillons, leur volume etc.

Utilisation de multi-échantillons

Lors de l'échantillonnage d'un instrument capable de produire des sons (ou des notes) à différentes hauteurs, il ne suffit souvent pas de n'en échantillonner qu'une seule note. Le résultat final serait hautement artificiel puisqu'il ressemblerait fâcheusement au changement de la vitesse de reproduction d'un magnétophone, etc. avec tous les effets comiques que cela comporte. Les multi-échantillons permettent d'utiliser plusieurs échantillons (que vous devez d'abord enregistrer) et de les assigner à différentes zones de clavier, si bien que la touche enfoncée détermine lequel des échantillons sera lu. C'est à cela que servent les Index. En fait, tous les sons instrumentaux du TRITON Le reposent sur cette technique. On pourrait même dire que la qualité d'un "son" dépend en grande partie du nombre d'échantillons utilisés.

Notez que c'est là l'usage "musical" des multi-échantillons. Vous pouvez en effet aussi vous en servir pour agencer les phrases, boucles rythmiques, etc. devant être disponibles simultanément. Dans ce cas, les multi-échantillons feront donc office de Drum Kits évolués. Cette approche permet d'affecter une boucle au Do, une deuxième au Ré et ainsi de suite, ce qui vous facilitera le pilotage en temps réel. Sans doute connaissez-vous cette technique des échantillonneurs groove, à Pads, etc.

Le TRITON Le propose 1.000 emplacements Multisample.
Il est en outre possible d'affecter un multi-échantillon à un oscillateur d'un Program. Vous pouvez combiner les multi-échantillons à des Programs d'usine dans une Combination et les utiliser dans un Song. Cela vous permettra en plus de les piloter via l'arpégiateur et d'ainsi créer des résultats hautement intéressants (par exemple pour faire parler votre TRITON Le – succès et admiration du public garantis!)



Enregistrement d'échantillon

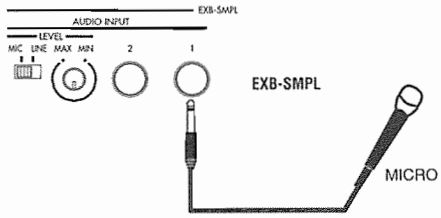
note Les données de multi-échantillons et d'échantillons créées en mode Sampling ne sont pas sauvegardées à la mise hors tension du TRITON Le. Si vous voulez conserver ces données, vous devez donc les archiver sur une carte SmartMedia ou un support SCSI externe avant de mettre le TRITON Le hors tension.
Quand vous mettez le TRITON Le sous tension, sa mémoire ne contient aucune donnée de multi-échantillon ou d'échantillon. Pour pouvoir reproduire ou éditer des données d'échantillonnage, vous devez d'abord charger des données archivées précédemment.

Préparatifs

Connexions et réglages pour une source de signal mono

Si vous comptez échantillonner une source de signal mono (via un microphone ou à partir d'une autre source de signal, telle qu'une guitare, un synthétiseur, etc.), connectez-la à la prise AUDIO INPUT 1 ou 2.

note Des guitares, etc. avec électronique active peuvent être connectées directement au TRITON Le. Des instruments avec éléments passifs (sans préampli), par contre, présentent un niveau trop faible. En transitant par une pédale d'effet ou un préampli, vous pouvez cependant les préamplifier.



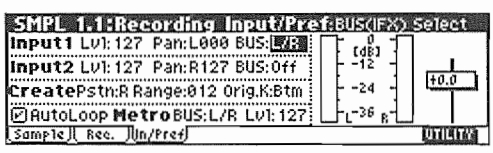
① **Branchez le microphone ou la sortie de la source de signal à la prise AUDIO INPUT 1.**

② **Réglez le commutateur AUDIO INPUT [MIC/LINE] en fonction du niveau de la source. Pour un micro, choisissez MIC; dans le cas d'un instrument électronique, choisissez LINE.**

Le réglage du commutateur AUDIO INPUT [MIC/LINE] porte toujours sur les deux entrées (AUDIO INPUT 1 et 2).

③ **Nous utiliserons la commande [LEVEL] plus tard. Pour l'instant, il suffit de la mettre plus ou moins au milieu.**

④ **Choisissez la page 1.1: Recording Input/Pref du mode Sampling.**



⑤ **Réglez les paramètres "Input 1" afin de spécifier la manière dont est reçu le signal présent aux prises AUDIO INPUT.**

- "**Lvl**" permet de régler le volume du signal. Dans la plupart des cas, il vaut mieux garder la valeur **127**.
- "**Pan**" sert à régler le panoramique. Pour cet exemple, réglez-le sur **L000**.
- Réglez les paramètres "**BUS**". Si vous désirez vous servir de l'effet d'insertion du TRITON Le pour traiter le signal entrant avant de l'échantillonner, choisissez **IFX**. Nous nous passerons d'effets ici. Choisissez donc **L/R**. Le signal entrant sera échantillonné tel quel.

Notez que si vous changez les réglages de **Off** en **L/R** ou **IFX**, le volume du signal transmis aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R ainsi qu'à la prise casque risque d'augmenter de façon considérable.

"**Input 1**" porte sur la prise AUDIO INPUT 1 et "**Input 2**" est affecté à la prise AUDIO INPUT 2.

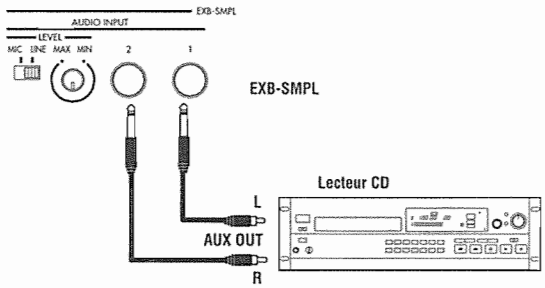
Les réglages effectués jusqu'ici signifient que le signal reçu via la prise AUDIO INPUT 1 sera transmis à la prise AUDIO OUTPUT L/MONO et sera audible dans l'écouteur gauche du casque.

⑥ **Réglez le volume approprié avec la commande [LEVEL].**

Si le volume est trop élevé à l'entrée du TRITON Le, le message "ADC OVER!" (surcharge du convertisseur analogique/numérique) s'affichera à l'écran au-dessus du curseur "**Recording Level**". Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande [LEVEL] ou le volume de sortie de la source de signal à un niveau où "ADC OVER!" n'est plus affiché (dans ce cas, le signal ne sature plus).

Connexions et réglages pour une source de signal stéréo

Pour échantillonner en stéréo le signal d'un micro stéréo ou de toute autre source, vous devez connecter la source de signal aux prises AUDIO INPUT 1 et 2.



① **Branchez le canal gauche de la source à la prise AUDIO INPUT 1 et son canal droite à la prise 2.**

② **Effectuez les réglages décrits dans les étapes ②~④ sous "Connexions et réglages pour une source de signal mono".**

③ **Réglez les paramètres "Input 1" et "Input 2" à votre guise pour déterminer comment les signaux présents aux prises AUDIO INPUT sont reçus.**

- "**Lvl**" spécifie le volume. Choisissez la valeur **127** pour Input 1 et Input 2.
- "**Pan**" sert à régler le panoramique. Réglez Input 1 sur **L000** et Input 2 sur **R127**.
- Réglez les paramètres "**BUS**". Dans cet exemple, choisissez **L/R** pour Input 1 et Input 2.

Les réglages effectués jusqu'ici signifient que les signaux reçus via les prises AUDIO INPUT 1 et 2 sont retransmis en stéréo aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R ainsi qu'à la prise casque. Le signal de la prise AUDIO INPUT 1 se trouve à gauche et celui de la prise AUDIO INPUT 2 à droite.

④ **Réglez le niveau d'entrée avec la commande [LEVEL]. (Voyez l'étape ⑥ sous "Connexions et réglages pour une source de signal mono").)**

Le réglage de la commande [LEVEL] s'applique aux deux prises AUDIO INPUT 1 et 2.

Utilisation de l'effet d'insertion

L'effet d'insertion du TRITON Le peut être utilisé pour traiter les signaux reçus via les prises AUDIO INPUT 1 et 2 avant l'échantillonnage. A titre d'exemple, voyons comment utiliser un effet d'insertion pour un signal stéréo que nous échantillonnerons ensuite.

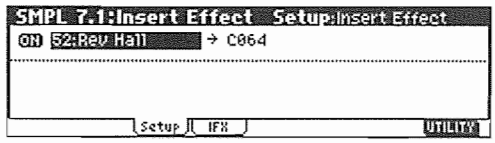
① **Effectuez les réglages des étapes ① et ② décrites sous "Connexions et réglages pour une source de signal stéréo".**

② **Réglez les paramètres "Input 1" et "Input 2".**

- Mettez "**BUS**" sur **IFX** pour Input 1 et Input 2.
- Choisissez les mêmes valeurs "**Lvl**" et "**Pan**" que celles de l'étape ③ sous "Connexions et réglages pour une source de signal stéréo". De cette façon, le signal stéréo sera traité par l'effet d'insertion (IFX).

③ **Utilisez la commande [LEVEL] pour régler le niveau d'entrée. (Voyez l'étape ⑥ sous "Connexions et réglages pour une source de signal mono".)**

④ **Choisissez la page 7.1: Insert Effect, Setup.**



Réglez les paramètres "**Insert Effect**", **IFX On/Off**" et réglez "**Pan (CC#8)**" pour le signal sortant de l'effet d'insertion (☞Gdp p.27, 119).

Vous trouverez des exemples de réglage de l'effet d'insertion sous "**Mode (Sample Mode)**" (☞Gdp p.91).

Echantillonnage manuel

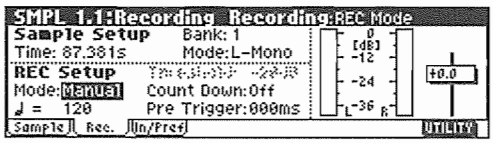
Il existe deux façons d'échantillonner: **Manual** et **Auto**.

En mode **Manual**, l'**échantillonnage** peut être lancé en appuyant sur le bouton [START/STOP] après avoir sélectionné le mode prêt-à-enregistrer (en appuyant une fois sur [REC/WRITE]). Voyez "Echantillonnage automatique" (☞p.86) pour en savoir plus sur l'échantillonnage en mode **Auto**.

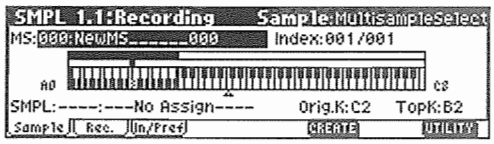
① **Choisissez la page 1.1: Recording, Recording.**

② **Assignez Manual au paramètre "Mode (REC Mode)".**

L'échantillonnage manuel est sélectionné.



③ **Choisissez la page 1.1: Recording, Sample.**



④ **Utilisez "MS (Multisample Select)" pour choisir le multi-échantillon 000: NewMS____000.**

A la mise sous tension, le multi-échantillon **000: NewMS_____000** est créé automatiquement. Utilisez les boutons numériques [0]~[9] pour spécifier le numéro du multi-échantillon que vous désirez enregistrer et appuyez sur [ENTER].

Si vous sélectionnez un autre numéro, la fenêtre de dialogue Create New Multisample s'affiche. Dans ce cas, appuyez sur [F8] ("OK").



Utilisez la commande de menu Utility "**Rename MS**" pour entrer le nom du nouveau multi-échantillon.

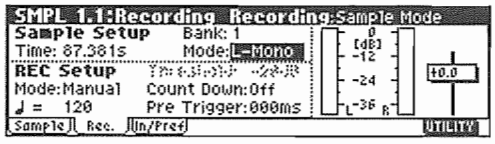
⑤ **Choisissez avec "SMPL (Sample Select)" l'échantillon que vous voulez enregistrer. Pour cet exemple, sélectionnez "----: ---No Assign----".**

Vous pouvez aussi échantillonner dans ce statut. Les données seront automatiquement transférées vers une mémoire d'échantillon encore vide.
Si vous préférez d'abord spécifier le numéro de l'échantillon, utilisez les boutons [INC]/[DEC] ou les boutons [0]~[9] et confirmez votre choix avec [ENTER].

L'échantillon sera créé pendant l'enregistrement. Le nom de cet échantillon sera d'abord **0000: NewSample_0000**. Vous pouvez cependant le modifier avec la commande de menu Utility "**Rename SMPL**".

Si vous lancez l'échantillonnage après avoir choisi un échantillon qui contient déjà des données (**0000: NewSample_0000**, par exemple), les nouvelles données sont quand même sauvegardées dans une mémoire d'échantillon encore vide. Il n'est donc pas nécessaire de choisir un échantillon avant de vous mettre au travail: rien ne sera effacé à votre insu.

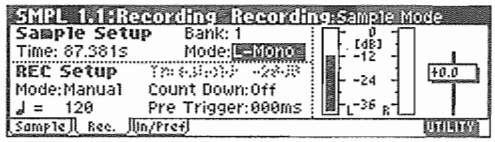
⑥ **Choisissez la page 1.1: Recording, Recording.**



⑦ **Réglez le mode d'échantillonnage avec "Mode (Sample Mode)."**

Source mono: Si le paramètre "**Pan**" de la zone "**Input1**" est réglé sur **L000**, il faut choisir **L-Mono** comme "**Mode (Sample Mode)**". Si vous avez réglé "**Pan**" sur **R127**, mettez "**Mode (Sample Mode)**" sur **R-Mono**.
Source stéréo: Réglez "**Mode (Sample Mode)**" sur **Stereo**.

⑧ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**



Si le TRITON Le reçoit déjà un signal, le Vu-mètre Recording Level [dB] en indique le volume (attention: le volume dépend aussi du réglage "**Pan**" pour "Input1" et "Input2"). Vérifiez le niveau d'entrée et corrigez-le en cas de besoin.

Si vous travaillez avec une source de signal mono, seul le VU-mètre "L" bouge; dans le cas d'une source de signal stéréo, les deux VU-mètres ("L" et "R") indiquent le niveau.

Utilisez le curseur "**Recording Level**" pour corriger le niveau. Pour cet exemple, choisissez le réglage **0.0** (☞Gdp p.92).

⑨ **Attendez le début de l'extrait à échantillonner et appuyez sur [START/STOP] pour lancer l'enregistrement.**

L'échantillonnage commence.

⑩ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.**

Si la mémoire est pleine avant la fin de votre extrait, l'échantillonnage s'arrête automatiquement.

⑪ **Appuyez sur le bouton [AUDITION] ou sur la touche C2 du clavier.**

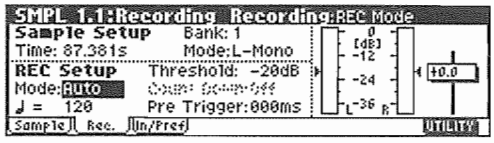
L'échantillon que vous venez d'enregistrer est reproduit.

Si vous voulez encore enregistrer d'autres échantillons, répétez les étapes ⑦~⑩.

Echantillonnage automatique

Avec **Auto**, l'échantillonnage commence dès que le signal d'entrée dépasse le niveau seuil (Threshold) réglé.

① **Choisissez la page 1.1: Recording, Recording.**



② **Réglez le paramètre "Mode (REC Mode)" sur Auto.**

Le mode d'enregistrement automatique est maintenant choisi.

③ **Réglez le niveau seuil ("Threshold").**

Dès que le signal dépasse ce seuil (donc le niveau spécifié pour "Threshold"), l'échantillonnage commence automatiquement. Les triangles noirs de part et d'autre de l'affichage "Recording Level [dB]" vous informent également du niveau à atteindre/dépasser.

note Lors de l'échantillonnage en mode auto, il se peut que vous perdiez quelques fractions du début de l'échantillon puisque le TRITON Le doit d'abord constater que le seuil a été dépassé pour ensuite

lancer l'enregistrement. Pour éviter tout accident de ce genre, il vaut mieux faire appel à la fonction "**Pre Trigger**", qui ajoute une petite partie du signal détecté avant le dépassement du seuil. En règle générale, vous pouvez laisser cette valeur à **0**.

④ **Choisissez la page 1.1: Recording, Sample.**

⑤ **Sélectionnez le multi-échantillon avec "MS (Multisample Select)".**

(☞"Echantillonnage manuel", étape ④).

⑥ **Sélectionnez l'échantillon que vous désirez enregistrer avec "SMPL (Sample Select)".**

(☞"Echantillonnage manuel", étape ⑤)

⑦ **Choisissez la page 1.1: Recording, Recording.**

⑧ **Réglez le paramètre "Mode (Sample Mode)".**

(☞"Echantillonnage manuel", étapes ⑥ et ⑦)

⑨ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

⑩ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

L'échantillonnage commence automatiquement dès que le niveau du signal d'entrée dépasse le seuil spécifié avec "**Threshold**".

⑪ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.**

L'échantillonnage s'arrêtera automatiquement si la capacité de mémoire est épuisée.

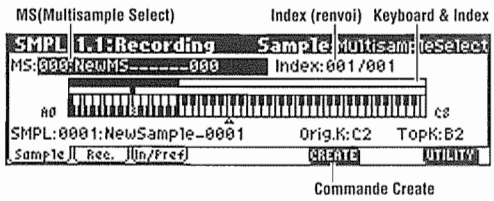
⑫ **Appuyez sur le bouton [AUDITION] ou enfoncez la touche C2.**

Le TRITON Le joue votre nouvel échantillon.

Création de renvois pour multi-échantillons

Voici comment créer des renvois (Index) pour un multi-échantillon et comment affecter des échantillons à chacun de ces renvois.

① **Choisissez la page 1.1: Recording, Sample.**



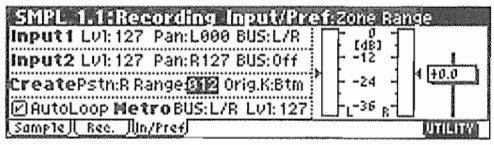
② **Choisissez "MS (Multisample Select)" et créez un multi-échantillon. (☞"Echantillonnage manuel", étape ④)**

③ **Appuyez sur le bouton [F6] ("CREATE") pour créer un renvoi.**

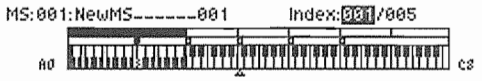
A la mise sous tension, seul le renvoi **001/001** existe puisque vous n'en avez pas encore créé. L'étendue de ce renvoi est indiquée au-dessus du clavier affiché.

Appuyez plusieurs fois sur [F6] ("**CREATE**") pour créer autant de nouveaux renvois. L'écran affiche la zone et l'emplacement de ces nouveaux renvois. La zone en contrasté correspond au renvoi sélectionné.

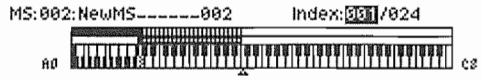
note Le renvoi qui est créé quand vous appuyez sur [F6] ("CREATE") se conforme aux réglages **Create** effectués à la page 1.1: Recording, Input/Pref (Vous pouvez aussi effectuer ces réglages avec **Create Zone Preference** à la page 4.1: Multisample, Pref. ☞Gdp p.93, 117).



A la mise sous tension, le paramètre "**Pstn (Position)**" est réglé sur **R** (Right), "**Range (Zone Range)**" correspond à **012** (Keys) et "**Orig.K (Original Key Position)**" correspond à **Btm** (Bottom). Ces réglages signifient que les renvois seront insérés de la manière suivante:



note Si vous réglez "**Range (Zone Range)**" sur **1** (Key), chaque renvoi ne couvre qu'une touche, si bien que l'insertion de nouveaux renvois signifie que ces derniers sont affectés aux touches suivantes. Vous pouvez alors continuer à échantillonner. Le réglage 1 (Key) convient surtout pour le travail en série ou lorsque vous désirez vous constituer un arsenal de grooves etc.



④ **Choisissez "Index".**

Le renvoi désiré peut aussi être choisi en maintenant [ENTER] enfoncé tout en enfonçant la touche du clavier correspondant au renvoi dont vous avez besoin. Pour cet exemple, choisissez **001**.

⑤ **Assignez un échantillon au renvoi "Index".**

Si vous avez déjà programmé des échantillons, vous pouvez les affecter aux renvois avec "SMPL (Sample Select)".

Vous pouvez aussi enregistrer maintenant un nouvel échantillon.

L'échantillon enregistré est automatiquement affecté au renvoi choisi à l'étape ④ (Pour en savoir plus sur l'échantillonnage, voyez "Echantillonnage manuel" ou "Echantillonnage automatique"). Pour reproduire l'échantillon, jouez dans la plage du clavier correspondant au renvoi de cet échantillon ou appuyez sur le bouton [AUDITION].

⑥ **Répétez les étapes ④ et ⑤ pour affecter des échantillons aux autres renvois et complétez ainsi votre multi-échantillon.**

note Le nombre et l'ordre des renvois d'un multi-échantillon, la zone de ces renvois et l'emplacement de la hauteur originale peuvent être édités en cas de besoin (☞p.90 "Edition de multi-échantillons").

Création de plusieurs échantillons

Dans la procédure d'exemple décrite ci-dessus, nous avons créé plusieurs renvois (en appuyant plusieurs fois sur le bouton [F6] ("**CREATE**")) et affecté les échantillons à chaque renvoi ("**Index**").

Il existe une autre méthode, qui **consiste à créer un renvoi, à y enregistrer un échantillon et à répéter ces deux étapes.**

① **Appuyez une fois sur le bouton [F6] ("CREATE") pour créer un renvoi.**

② **Enregistrez un échantillon.**

Cet échantillon est automatiquement affecté au renvoi créé à l'étape ①.

③ **Répétez les étapes ① et ②.**

Cette méthode est pratique lorsque vous voulez enregistrer plusieurs échantillons (☞p.35).

Utilisation de boucles

A la mise sous tension, les échantillons que vous enregistrez sont automatiquement placés en boucle (si "AutoLoop (Auto Loop On)" est réglé sur **On** à la page 1.1: Recording, Input/Pref).
Pour éditer la boucle ou l'adresse de l'extrait que vous désirez effectivement piloter, rendez-vous à la page 3.1: Loop Edit, Edit2.

① **Choisissez l'échantillon dont vous voulez régler les paramètres de boucle.**

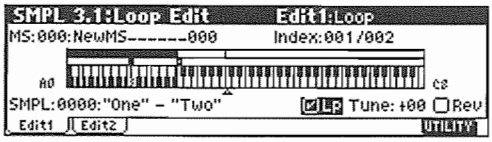
Utilisez pour cela le paramètre "SMPL (Sample Select)" ou les réglages "Index" de la page 3.1: Loop Edit, Edit 1 ou de la page 1.1: Recording, Sample (☞p.87).

Si vous choisissez l'échantillon avec "SMPL (Sample Select)", soyez conscient que cela modifiera aussi l'assignation au renvoi.

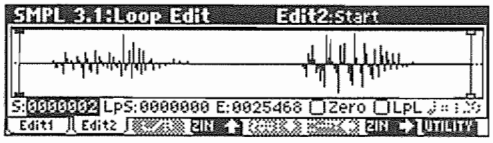
② **Activez ou désactivez la reproduction en boucle avec la case "Lp (Loop)" de la page 3.1: Loop Edit, Edit1.**

Quand cette case est cochée, l'échantillon en question est mis en boucle.
L'échantillon est mis en boucle sur base des positions (adresses) spécifiées à l'étape ④.

Boucle activée: S (début)→E (fin)→LpS (début de boucle) →E→ (LpS→E est répété)
Boucle coupée: S→E



③ **Choisissez la page 3.1: Loop Edit, Edit2.**

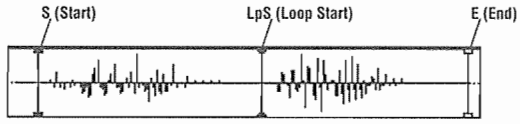


Les données de forme d'onde de l'échantillon actuellement sélectionné sont affichées. Cette forme d'onde peut être jouée en enfonçant une touche du clavier située dans la zone du renvoi (zone de clavier mise en évidence dans la plage "Keyboard & Index"). Enfin, vous pouvez jouer l'échantillon en appuyant sur [AUDITION].

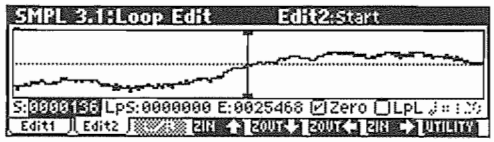
note Pour un échantillon enregistré en réglant "**Mode (Sample Mode)**" sur **Stereo**, l'affichage de forme d'onde vous affiche en alternance la forme d'onde gauche et droite chaque fois que vous appuyez sur le bouton [F3] ("**L/R**"). L'écran vous indique aussi la forme d'onde affichée avec les indications [L] (gauche) et [R] (droite) (affichées dans le coin supérieur droit).

④ **Spécifiez où la reproduction de l'échantillon doit commencer ("S (Start)"), où se trouve le début de la boucle ("LpS (Loop Start)") et la fin de l'extrait à reproduire ("E (End)").**

Choisissez "**S (Start)**" (il apparaît en contrasté) et utilisez la molette [VALUE] ou les autres commandes VALUE pour entrer la position (l'adresse). La ligne verticale se déplace à l'écran. Répétez cette manipulation pour les points "**LpS (Loop Start)**" et "**E (End)**". Dans l'exemple suivant, le point "S (Start)" se trouve juste avant le début de la "vraie" forme d'onde, "LpS (Loop Start)" se situe juste avant le deuxième signal et "E (End)" a été choisi de façon arbitraire.

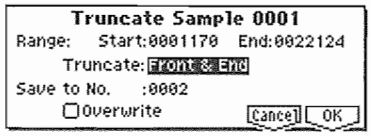


note Utilisez la fonction **ZOOM** (boutons [F4]~[F7]) pour modifier l'échelle de l'affichage. Lorsque "S (Start)" (début) est sélectionné, le zoom commence à partir de cette position (☞Gdp p.99).



note Si la case "**Zero (Use Zero)**" est **cochée**, vous pouvez lancer une recherche automatique de toutes les positions où la forme d'onde **traverse le niveau zéro**. Servez-vous en pour trouver des endroits silencieux (sans bruit de fond) pour le début et la fin de vos échantillons.

⑤ **En cas de besoin, utilisez la commande de menu Utility "Truncate" pour éliminer les parties que vous n'utilisez de toute manière pas (celles avant le point de départ de l'échantillon ou de la boucle et la portion derrière la position End).**



Entrez les valeurs désirées et appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter cette commande (☞Gdp p.99).

Vous trouverez des remarques importantes concernant l'utilisation de "Save to No." et de la case "Overwrite" sous "About "Overwrite"" (☞Gdp p.99).

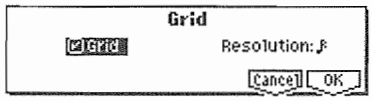
La grille d'affichage

La commande du menu Utility "Grid" affiche une grille dans la fenêtre de forme d'onde dont la résolution est basée sur des valeurs BPM (tempo). Cette grille devrait vous aider à programmer des boucles parfaites pour vos grooves et autres échantillons rythmiques répétés automatiquement. Vous n'aurez donc pas de problème de synchro lors de l'utilisation de ces boucles.

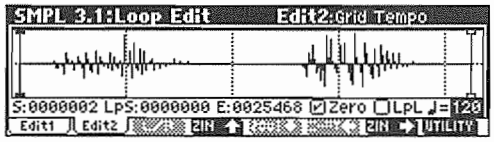
note Cette grille est aussi disponible à la page 2.1: Sample Edit, Edit2 et facilitera l'édition de vos échantillons en fonction du tempo désiré.

① **Choisissez la commande de menu Utility "Grid".**

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



Cochez la case "**Grid**", réglez "**Resolution**" à la valeur souhaitée et appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). L'écran affiche alors une ligne pointillée.



② **Pour "♩ (Grid Tempo)", entrez la valeur de tempo (BPM) devant servir de référence.**

③ **La fin de l'échantillon doit être réglée de façon à coïncider avec une ligne pointillée de la grille.**

De cette façon, la boucle aura une longueur idéale pour le tempo spécifié.

Si la reproduction en boucle est active, l'affichage de la grille commence à partir de la position "**LpS (Loop Start)**". Si la reproduction en boucle est coupée, la grille commence à partir de la position "**S (Start)**".

④ **Pour cacher la grille, choisissez à nouveau la commande "Grid", désélectionnez la case "Grid" et confirmez en appuyant sur le bouton [F8] ("OK").**

La grille fait toujours allusion à la vitesse de reproduction qui correspond à la hauteur originale de l'échantillon (la touche indiquée en gris dans la plage "Keyboard & Index").
Pour sélectionner cette note de base, maintenez [ENTER] enfoncé et appuyez sur la touche correspondante du clavier.

Edition des échantillons (formes d'onde)

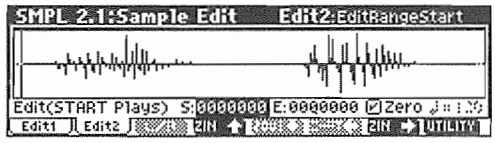
La page 2.1: Sample Edit vous permet d'éditer vos échantillons. Ici, vous disposez de commandes telles que "Cut" (couper), "Copy" (copier) et "Normalize" (normalisation).

① **Choisissez l'échantillon que vous voulez modifier.**

Faites votre choix avec les paramètres "**SMPL (Sample Select)**" ou "**Index**" de la page 2.1: Sample Edit, Edit 1, ou de la page 1.1: Recording, Sample (☞p.87).

Si vous choisissez l'échantillon avec "**SMPL (Sample Select)**", soyez conscient que cela modifiera aussi l'assignation au renvoi.

② **Choisissez la page 2.1: Sample Edit, Edit2.**

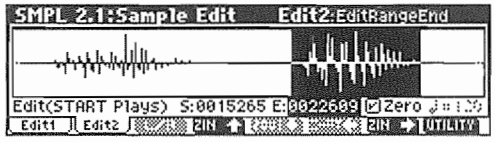


L'écran affiche la forme d'onde de l'échantillon choisi.

note Chacune des deux formes d'onde d'un échantillon stéréo (enregistré avec "**Mode (Sample Mode)**" réglé sur **Stereo**) peut être affichée à l'écran en appuyant sur [F3] ("**L/R**"). L'écran vous indique alors la forme d'onde affichée avec [L] (gauche) ou [R] (droite) (en haut à droite de l'écran).

③ **Délimitez la zone à éditer avec "S (EditRangeStart)" et "E (EditRangeEnd)".**

Cette zone est alors affichée en négatif.



Pour n'écouter que cet extrait, appuyez sur le bouton [START/STOP]. Dans ce cas, la forme d'onde est reproduite à la hauteur originale (touche de base, celle qui est affichée en gris). Vous pouvez régler la touche de base en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur une touche du clavier. Enfoncez la touche du clavier à laquelle l'échantillon est assigné (il s'agit de la plage mise en évidence dans "Keyboard & Index"): l'échantillon en question est alors reproduit conformément aux réglages de boucle spécifiés.

note La fonction ZOOM et la case "Zero (Use Zero)" fonctionnent de la même manière qu'à la page 3.1: Loop Edit.

④ **Sélectionnez la commande d'édition requise dans le menu Utility. Entrez les valeurs ad hoc dans les cases proposées et appuyez sur [F8] ("OK") pour exécuter la commande.**

Pour en savoir plus sur ces commandes (☞Gdp p.99).

Remarques concernant la sauvegarde d'échantillons

Les fenêtres de dialogue de certaines commandes de menu Utility proposent une option "**Save to No.**". Elle permet de spécifier la mémoire dans laquelle l'échantillon (édité) doit être sauvegardé (toujours temporairement). Au départ, le numéro qui apparaît automatiquement dans cette plage renvoie à une mémoire encore vide. De ce fait, nous vous conseillons vivement de ne pas changer l'adresse, faute de quoi vous risquez d'écraser un échantillon dont vous avez peut-être encore besoin.

Si vous **cochez** "**Overwrite**" dans la fenêtre de dialogue, l'échantillon est sauvegardé dans sa mémoire originale. Dans ce cas, la version éditée remplace la version originale. Il vaut donc mieux **désélectionner** cette case pour vous mettre à l'abri de malheureux malentendus. S'il s'avère que vous n'avez plus besoin de la version originale, vous pouvez toujours l'effacer avec la commande de menu "**Delete SMPL**".

Le mode Sampling ne propose pas de fonction Compare. Vous ne pouvez donc pas évaluer si la version éditée apporte réellement quelque chose. Si vous ne voulez perdre la version originale d'un multi-échantillon ou échantillon sous aucun prétexte, faites appel à la commande "**Copy SMPL**" ou "**Copy MS**" (☞Gdp p.94, 95) pour copier le multi-échantillon ou l'échantillon dans une autre mémoire avant de vous mettre à l'éditer. Certaines commandes du menu Utility aux pages 2.1: Sample Edit et 3.1: Loop Edit permettent cependant de **désélectionner** l'option "**Overwrite**", auquel cas la version éditée ne peut de toute manière pas écraser l'original.

Edition de multi-échantillons

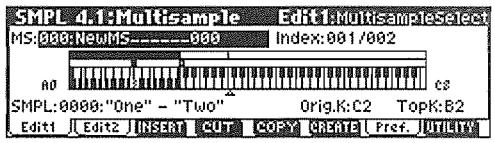
L'édition d'un multi-échantillon s'effectue via une série d'opérations, comme la création de renvois (Index) et l'assignation d'échantillons à ces renvois. De plus, vous pouvez effacer, copier et insérer des renvois et bien sûr les éditer (hauteur des renvois et volume des échantillons).
Les fonctions d'édition pour les multi-échantillons se trouvent à la page 4.1: Multisample.

note Vous pouvez aussi effectuer des réglages de base comme la création de renvois et l'assignation d'échantillons à la page 1.1: Recording, Sample.

Edition des renvois

Utilisez les fonctions INSERT, CUT, COPY et CREATE pour insérer, couper, copier ou créer des renvois.

① **Choisissez 4.1: Multisample.**



② **Choisissez le multi-échantillon que vous voulez éditer avec "MS (Multisample Select)".**

③ **Sélectionnez le renvoi ("Index").**

Vous pouvez aussi choisir un renvoi en maintenant [ENTER] enfoncé et en jouant une note sur le clavier.

④ **Appuyez sur les différents boutons de fonction pour modifier le multi-échantillon en changeant le nombre et l'ordre des renvois.**

Utilisez "**CUT**" pour couper (effacer) un renvoi. "**INSERT**" peut être utilisé de concert avec "**CUT**" et "**COPY**". L'utilisation de ces deux fonctions signifie en effet que les données du renvoi coupé ou copié sont transférées vers une mémoire tampon et peuvent alors être insérées ailleurs (avec **Insert**). "**CREATE**" a la même fonction que son homologue à la page 1.1 Recording, Sample (☞p.87 "Création de renvois pour multi-échantillons").

Modification des paramètres des renvois

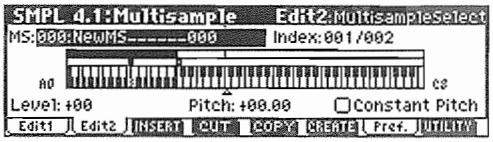
① **Effectuez les réglages décrits dans les étapes ①~③ sous "Edition des renvois".**

② **Réglez les paramètres du renvoi à votre guise.**

(☞Gdp p.116)

- En modifiant "**Top K (Top Key)**" à la page Edit1, vous étendez la zone de clavier du renvoi. Cette manipulation modifie aussi la note inférieure du renvoi se trouvant à droite de celui que vous venez d'agrandir.
- Si vous **cochez** la case "**Constant Pitch**" à la page Edit2, toutes les notes de la zone de renvoi jouées sur le clavier piloteront la hauteur de base (originale) de l'échantillon en question (hauteur fixe).

- Le réglage "**Pitch**" de la page Edit2 sert à modifier la hauteur de l'index (et donc de l'échantillon). La commande de menu Utility "**Pitch BPM Adj.**" permet de régler l'intervalle de la boucle à la valeur BPM (tempo) désirée (☞Gdp p.117).



Conversion d'un multi-échantillon en un Program

Vous pouvez sélectionner et exécuter la commande de menu Utility "**Conv. To Prog**" dans la série de pages 1.1: Recording, sous 2.1: Sample Edit, 3.1: Loop Edit, Edit 1 et aux pages 4.1: Multi Sample et 5.2: Ctrl Setup. Quand vous exécutez cette commande, les réglages du multi-échantillon choisi sont convertis en Program. En mode Program, vous pouvez alors modifier les réglages du filtre, de l'amplificateur, d'effets, etc. comme s'il s'agissait d'un Program utilisant des formes d'onde ROM. Ce Program peut aussi être utilisé au sein d'une Combination et d'un Song.

Pour en savoir plus sur la commande de menu Utility "Conv. To Prog" (☞p.37 et Gdp p.97).

Utilisation d'échantillons dans un Drum Kit

Vous pouvez utiliser un échantillon créé en mode Sampling comme un instrument au sein d'un Drum Kit. A la page GLOBAL 5.1: DKit, High Sample et à la page Low Sample, réglez "**Drumsample Bank**" sur **RAM** et choisissez votre échantillon avec "**Drumsample**".

Diviser un échantillon avec Time Slice et le reproduire en mode Sequencer avec la fonction RPPR

Time Slice est une commande qui détecte les attaques (de grosse caisse et de caisse claire, par ex.) dans une boucle rythmique (un échantillon mettant un motif de batterie en boucle, etc.) et divise automatiquement l'échantillon en notes individuelles d'instruments de percussion. Ces notes d'instruments de percussion sont générées sous forme d'échantillons individuels et sont automatiquement assignées sous forme de multi-échantillon et de Program. Les données de reproduction de motifs du mode Sequencer sont aussi générées automatiquement.

Le mode Sequencer permet d'utiliser les échantillons "découpés" avec Time Slice de la manière suivante:

- Vous pouvez aligner plusieurs boucles rythmiques de tempos différents sur le même tempo sans modifier leur hauteur.
- Vous pouvez changer le tempo en temps réel en modifiant uniquement le tempo de la boucle rythmique sans en affecter la hauteur.

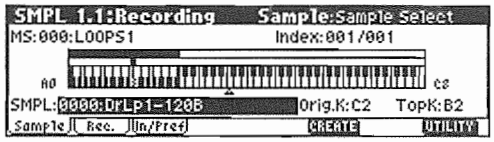
Nous allons voir à présent un exemple montrant comment découper un échantillon rythmique en boucle avec Time Slice (mode Sampling) et comment les jouer comme des boucles rythmiques en mode Sequencer.

Pour cet exemple, il vous faudra des boucles rythmiques de batterie, etc. Enregistrez ces échantillons avec le mode Sampling du TRITON Le ou chargez-les en mode Media. Nous vous conseillons de commencer avec un motif long d'une mesure, d'une armure de temps de 4/4 et de structure assez simple et d'enregistrer ce motif sous forme de boucle rythmique monaurale.

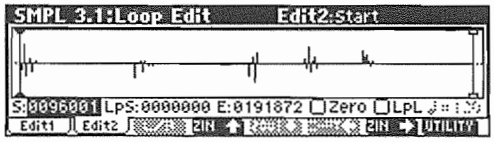
Dans notre exemple, nous allons utiliser une boucle rythmique de 120 BPM.

① **Choisissez une boucle rythmique de 120 BPM avec "SMPL (Sample Select)".**

note Reproduisez l'échantillon et assurez-vous que les temps que vous voulez échantillonner sont correctement joués. Si ce n'est pas le cas, effectuez les réglages appropriés pour l'adresse de départ "**S (Start)**" et l'adresse de fin "**E (End)**" et exécutez la commande de menu Utility "**Truncate**" (☞p.39, 88).

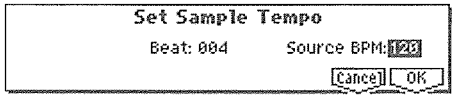


② **Choisissez la page SMPL 3.1: Loop Edit, Edit 2.**



③ **Choisissez et exécutez la commande de menu Utility "Time Slice".**

Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour activer le menu Utility et choisissez "**Time Slice**" avec le bouton [F7]. Appuyez ensuite sur [F8] ("OK"). La fenêtre de dialogue Set Sample Tempo apparaît alors.

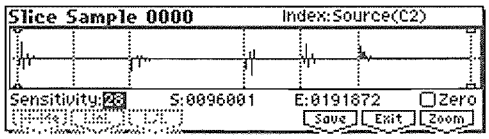


④ **Spécifiez le nombre de temps de noires de l'échantillon ainsi que son tempo.**

Si vous connaissez le tempo de la forme d'onde originale, définissez-le dans "**Source BPM**".
Si vous ne le connaissez pas, spécifiez la mesure avec "**Beat**": le tempo sera alors calculé automatiquement. Vu que pour cet exemple nous connaissons le tempo, nous allons régler "**Source BPM**" sur **120**.

⑤ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

L'échantillon est automatiquement découpé et la fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



L'échantillon d'avant le "découpage" (Source) est assigné à la touche **C2** du clavier, tandis que les échantillons découpés sont assignés aux touches **D2** et supérieures. Vous pouvez modifier le renvoi ("**Index**") et appuyer sur [AUDITION] pour jouer l'échantillon spécifié avec "Index".

Réglez le paramètre "**Sensitivity**" en écoutant chaque échantillon de sorte à obtenir un découpage parfait de chaque son de batterie ou autre son individuel. Dans certains cas, le paramètre "Sensitivity" ne permet cependant pas d'obtenir un découpage propre de l'échantillon original. Si la fin d'un échantillon comporte une portion de l'attaque du son suivant ou encore si l'échantillon contient deux notes, vous devrez alors éditer les échantillons (☞Gdp p.109).

⑥ **Appuyez sur le bouton [F6] ("Save").**

L'écran affiche la fenêtre de dialogue de sauvegarde.



Cette fenêtre permet de sauvegarder l'échantillon découpé avec Time Slice et le multi-échantillon généré automatiquement. Spécifiez avec "**With**" la destination de sauvegarde du Program utilisant l'échantillon ou le multi-échantillon, et les données du motif pour la boucle rythmique utilisée par le mode Sequencer.

Pour cet exemple, nous allons régler les paramètres "**With**" conformément à l'illustration ci-dessus (réglages par défaut).

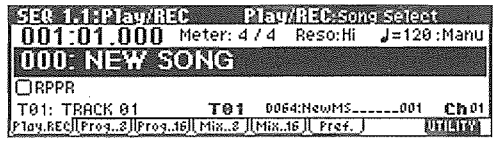
Réglez "**Program**" et " **Seq.Event**" sur **On** (case cochée).

Program: **D064**
Song: **000**, Track: **T01**

⑦ **Appuyez sur le bouton [F8] ("Save") pour exécuter la sauvegarde. L'écran affiche à nouveau la fenêtre de dialogue de l'étape ⑤.**

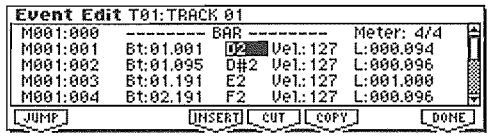
⑧ **Appuyez sur le bouton [F7] ("Exit") pour retourner à la page affichée à l'étape ②.**

⑨ **Appuyez sur le bouton [SEQ] pour activer le mode Sequencer et réglez "Song Select" sur 000.**



Les données de Song suivantes spécifiées aux étapes ⑥ et ⑧ sont définies et créées automatiquement.

- 1.1: Play/REC, Play/REC
  Song: **000**, Tempo: **120**
- 1.1: Play/REC, Prog..8
  Track01 Program: **D064**
- 1.2: Loop, Track PlayLoop
  Loop On: **On**, Loop Start Meas: **1**, Loop End Meas: **1**
- 5.2: Track Edit, Track01: **données de reproduction (D2–)**



⑩ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction.**

Réglez "♩(Tempo)" (par ex.) sur **100**. Notez que la hauteur ne change pas, même quand vous modifiez le tempo de reproduction.

note Si, quand vous modifiez le tempo, le rythme de votre boucle n'est plus correct ou qu'elle comporte du bruit, c'est que le découpage n'a pas été effectué correctement avec Time Slice à l'étape ⑤. En effet, la précision de division des échantillons rythmiques a un impact décisif sur la qualité de reproduction. Il est donc primordial de bien découper chaque échantillon rythmique à l'étape ⑤.

note Parfois, quand un échantillon découpé est reproduit en mode Sequencer et que le tempo est ralenti, la portion de silence entre les échantillons pourrait devenir apparente ou le bruit pourrait être plus prononcé à des tempos plus élevés, produisant ainsi un résultat peu naturel. Pour remédier à ce problème, choisissez le tempo voulu avec **Stretch** "**New BPM**" ou "**Ratio**" (étape ⑥) et réglez la longueur de chaque échantillon en effectuant l'opération Time Stretch (☞Gdp p.110 ⑨).

Mode Global

Le mode Global réunit tous les paramètres ayant trait au fonctionnement global de votre TRITON Le. Vous trouverez ici les accords alternatifs, les noms des catégories, les Drum Kits et les motifs arpégiateur utilisateur (☞Gdp p.121).

Dans ce chapitre, vous apprendrez comment programmer un Drum Kit. Voyez "Réglages Arpeggiator" (☞p.99) pour en savoir plus sur l'édition de motifs arpégiateur. Pour en savoir plus sur les paramètres des autres pages d'écran du mode Global (☞p.113).

- Quand vous jouez sur le clavier et que le TRITON Le est en mode Global, vous entendez le son choisi dans le mode sélectionné avant le passage en mode Global. Songez que si vous passez du mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) au mode Global après la mise sous tension, vous n'entendrez rien quand vous jouez sur le clavier. Cela s'explique par le fait que la mémoire (non alimentée) ne contient pas encore de données que vous pourriez piloter.
- Si vous passez du mode Sequencer au mode Global, le clavier est affecté au Program ou à l'arpégiateur qui correspond au canal MIDI Global (dont vous pouvez spécifier le numéro à la page GLOBAL 2.1).
- Les réglages effectués en mode Global ne restent en vigueur que jusqu'à ce que vous mettiez le TRITON Le hors tension. Les données du mode Global sont divisées en trois groupes: réglages Drum Kit (GLOBAL 5.1), réglages des motifs arpégiateur utilisateur (GLOBAL 6.1) et les autres réglages Global (GLOBAL 1.1~4.1). Chacun de ces types de données peut être sauvegardé en mémoire interne. En mode Media, vous pouvez en outre les sauvegarder sur une carte SmartMedia ou tout autre support connecté (☞p.45).
- Le mode Global ne propose pas de fonction Compare vous permettant d'évaluer l'utilité de vos modifications. Avant de vous mettre à éditer les Drum Kits ou les motifs d'arpège, il serait dès lors une bonne idée de faire appel à "Copy Drum Kit" ou "Copy Arpeggio Pattern" pour copier le Drum Kit ou le motif d'arpège dans une mémoire libre.

Création d'un Drum Kit

A propos des Drum Kits

Un Drum Kit contient des affectations d'échantillons de percussion (données de forme d'onde PCM de sons de batterie) à chaque touche du clavier et permet d'en régler la hauteur, le volume etc.

Le TRITON Le propose **24** mémoires Drum Kit. A la livraison, les mémoires **00 (INT)~15 (INT)** contiennent déjà des Drum Kits convenant pour un large éventail de styles musicaux. Les mémoires ROM **24 (GM)~32 (GM)** proposent neuf Drum Kits compatibles avec la distribution sonore du format GM2. (Pour en savoir plus sur les sons des Drum Kits d'usine, ☞ fascicule "VNL".)

La page GLOBAL 5.1: DKit vous permet d'éditer des Drum Kits existants ou d'en créer de toutes pièces à partir d'une version initialisée. Les Drum Kits peuvent faire appel à des échantillons enregistrés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) ou chargés en mémoire interne en mode Media.

Une fois votre Drum Kit édité, vous pouvez le sauvegarder dans une des mémoires utilisateur **00 (INT)~23 (User)**. En mode Media, vous pouvez ensuite sauvegarder vos créations sur une carte SmartMedia ou tout autre support connecté.

Programs à multi-échantillons et à Drum Kits

Il existe deux types de Programs: des Programs qui font appel à un **multi-échantillon** et ceux qui utilisent un **Drum Kit** (ensemble de batterie).
A vous de choisir comment un Program doit fonctionner. Utilisez le paramètre **"Mode (Oscillator Mode)"** de la page PROG 2.1 Ed-Basic, Prog Basic pour ce faire. Si un Program doit faire appel à un **multi-échantillon**, réglez **"Mode (Oscillator Mode)"** sur **Single** ou **Double**. Si le Program doit piloter un ensemble de batterie, mettez **"Mode (Oscillator Mode)"** sur **Drums**.

A propos des paramètres Program

Vu la différence fondamentale entre le caractère et le traitement d'effets d'un son mélodique comme le piano, l'orgue ou la trompette, d'une part et les instruments de percussion comme la batterie et les autres sons de percussion d'autre part, la structure des paramètres d'un Program utilisant un multi-échantillon (**"Mode (Oscillator Mode)"** réglé sur **Single** ou **Double**) diffère considérablement d'un Program utilisant un Drum Kit (**"Mode (Oscillator Mode)"** réglé sur **Drums**).
Les paramètres de Program d'un multi-échantillon spécifient les réglages de filtre, d'amplificateur, etc. appropriés pour le multi-échantillon. Il est donc difficile de "transposer" les réglages d'un Program à multi-échantillon de façon à l'adapter au Drum Kit choisi. Si vous voulez éditer un Drum Kit, nous vous conseillons de d'abord choisir un Program utilisant un Drum Kit en mode Program (**"Mode (Oscillator Mode)" = Drums**), puis de passer à la page GLOBAL 5.1: DKit.

Edition d'un Drum Kit

Avant de vous mettre à éditer un Drum Kit, désélectionnez l'option Memory Protect (☞p.42).

① **A la page PROG 1.1: Play, sélectionnez un Program qui doit accueillir le Drum Kit que vous êtes sur le point d'éditer.**

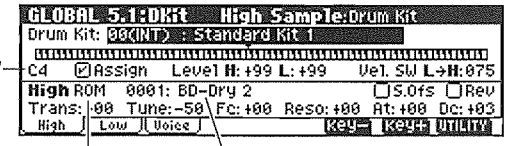
Il vaut mieux choisir directement un Program qui utilise déjà un Drum Kit (Program d'usine etc.). (Dans le fascicule *Voice Name List* fourni avec votre instrument, tous les Programs utilisant un Drum Kit sont indiqués par le symbole ⓓ.)

Réglez "Octave" (PROG 2.1–2) sur +0 [8']. Toute autre valeur que +0 [8'], signifie que les touches ne pilotent plus les sons escomptés.

Les réglages d'effets sont toujours ceux du dernier Program choisi.

Dites -vous bien que l'édition est valable pour tous les Programs faisant appel à ce Drum Kit.

② **Choisissez la page High Sample GLOBAL 5.1: DKit.**



③ **Choisissez le kit que vous désirez éditer avec "Drum Kit".**

En cas de besoin, choisissez la commande de menu Utility "Copy Drum Kit" pour copier les réglages d'un Drum Kit chargé à l'usine ou d'un Kit GM.

Il n'est pas possible de sélectionner les Drum Kits GM **24 (GM)~32 (GM)** car vous ne pouvez pas les éditer. La seule façon de les utiliser comme point de départ consiste à copier un Drum Kit **24 (GM)~32 (GM)** vers une mémoire **00 (INT)~23 (User)** au moyen de la fonction "Copy Drum Kit" pour ensuite l'éditer.

④ **Choisissez le numéro de note dont vous voulez changer les réglages avec "Key".**

L'écran affiche les paramètres d'échantillon de percussion du numéro de note correspondant dans les pages High Sample, Low Sample et Voice/Mix. Vous pouvez choisir le numéro de note avec les commandes VALUE ou en suivant une des méthodes suivantes:

- Maintenez [ENTER] enfoncé et jouez la note voulue sur le clavier.
- Reculez ou avancez dans les numéros de note disponibles avec [F6]("Key–") et [F7]("Key+").

⑤ **Spécifiez avec "Assign" si vous voulez ou non assigner un échantillon de percussion à ce numéro de note.**

Quand cette case est **cochée**, un échantillon est assigné au numéro de note en question. Normalement, vous laisserez cette case cochée.
Si vous laissez cette case **vide**, aucun échantillon de batterie ne sera assigné à ce numéro de note. Dans ce cas, cette note déclenche l'échantillon de percussion assigné à la note de droite, mais en le transposant un demi-ton vers le bas. Utilisez ce réglage si vous voulez seulement changer la hauteur de l'échantillon, comme par exemple pour des sons de toms ou de cymbales.

⑥ **Utilisez "Drumsample Bank" et "Drumsample" pour définir l'échantillon de percussion assigné au numéro de note choisi.**

Spécifiez l'échantillon High Drumsample à la page High Sample et l'échantillon Low Drumsample à la page Low Sample.
Si vous avez choisi un Low Drumsample, spécifiez la commutation par toucher entre l'échantillon High Drumsample et Low Drumsample avec "Vel.SW L→H" (☞⑦).
Pour choisir des échantillons de batterie de la mémoire ROM du TRITON Le, réglez "Drumsample Bank" sur **ROM**. Le réglage **RAM** permet de choisir des échantillons enregistrés en mode Sampling ou chargés en mode Media avec l'option EXB-SMPL.

A propos des échantillons de batterie en ROM

Le TRITON Le propose 413 échantillons de batterie résidant dans sa mémoire ROM (morte).

La commande "Select by Category" du menu Utility permet d'afficher et de choisir les échantillons de batterie ROM dans 15 catégories.
Pour la liste des échantillons disponibles, voyez le fascicule "VNL" livré avec l'instrument.

⑦ **Spécifiez le mode de commutation par toucher entre les échantillons de batterie avec "Vel. SW L→H".**

L'échantillon de batterie joué dépend de la force de frappe/du toucher de la note jouée. Cette technique s'appelle **commutation par toucher** (ou Velocity Switch).
Si vous réglez ce paramètre sur **001**, le TRITON Le jouera uniquement l'échantillon High Drumsample.

☞ Cette fonction ressemble à la commutation de multi-échantillons d'un Program mélodique (☞p.50 "High Multisample et Low Multisample").

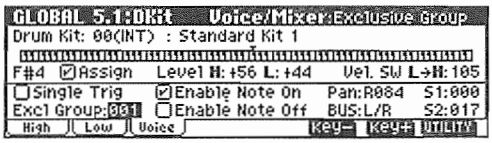
⑧ **Réglez les paramètres de l'échantillon de batterie que vous avez assigné.**

Réglez les paramètres "High Drumsample" à la page High Sample et les paramètres "Low Drumsample" à la page Low Sample.
Vous pouvez régler des paramètres comme le volume ("Level"), la hauteur ("Trans", "Tune") et le timbre ("Fc", "Reso"). (Pour en savoir plus sur chaque paramètre, ☞Gdp p.132.)

⑨ **Répétez les étapes ④~⑧ pour régler les paramètres des échantillons de batterie assignés à chaque numéro de note.**

Vous pouvez utiliser la commande de menu Utility "Copy Key Setup" pour copier les réglages d'un autre numéro de note ("KEY").

⑩ **Choisissez la page Voice/Mixer sous GLOBAL 5.1: DKit.**



⑪ **Réglez le paramètre "Excl Group (Exclusive Group)".**

Le paramètre "Excl Group (Exclusive Group)" permet de grouper les échantillons de batterie du même type.
Voici un exemple: si les numéros de note auxquels sont affectés les sons de charleston ouvert et fermé font partie du même groupe exclusif, il ne sera pas possible de piloter simultanément le charleston ouvert et fermé. C'est là un réglage utile pour des effets plus naturels puisqu'un vrai charleston ne peut pas être ouvert et fermé à la fois.

⑫ **Définissez le routage de sortie avec "BUS".**

Réglez ce paramètre quand vous voulez envoyer le signal de l'échantillon de batterie assigné à chaque numéro de note à son propre effet d'insertion ou aux prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1~2.

Ainsi, vous pourriez assigner un son de caisse claire à **IFX** et **L/R** pour d'autres sons. Sinon, vous pouvez aussi choisir **1**, **2** ou **1/2** et ainsi relier l'échantillon en question à la sortie individuelle AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 et/ou 2 correspondante.
Ces réglages ne sont utilisés que si vous avez **coché** la case "Use DKit Setting" (page PROG 7.1: Ed-InsertFX, BUS) pour le Program qui fait appel à ce Drum Kit (☞Gdp p.26, 156).

⑬ **Réglez le panoramique (emplacement stéréo) du signal de sortie avec "Pan".**

Ce réglage n'est utilisé que si vous avez **coché** l'option "Use DKit Setting" (page PROG 5.1: Ed-Amp1, Level/Pan) pour le Program utilisant le Drum Kit en question.

⑭ **Réglez le niveau d'envoi aux effets maîtres avec "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))".**

Ce réglage n'intervient que si vous avez **coché** l'option "Use DKit Setting" (page PROG 7.1: Ed-InsertFX, BUS) pour le Program utilisant le Drum Kit en question.

⑮ **Sauvegardez les données avec la commande de menu Utility "Write Drum Kits".**

Vous pouvez aussi changer le nom d'un Drum Kit avant de le sauvegarder. Pour ce faire, utilisez la commande "Rename Drum Kit" du menu Utility (☞p.43).

Si vous mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder les données contenues dans sa mémoire, vous perdrez tous vos réglages (☞p.45 "Zone de mémoire du mode Global").

Mode Media

Organisation du mode Media

En mode Media, vous pouvez utiliser des cartes SmartMedia ou un support SCSI externe (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) pour la sauvegarde et le chargement de différents types de données. De plus, vous pouvez effectuer plusieurs réglages en rapport avec la sauvegarde et le chargement.

Voyez le manuel de l'option EXB-SMPL pour en savoir plus sur la façon de connecter un support SCSI, son adresse (ID), etc.

Les supports pouvant être utilisés

SmartMedia™

Le TRITON Le n'est pas livré avec une carte SmartMedia. Vous devez vous en procurer une.

Le TRITON Le est compatible avec des cartes SmartMedia d'une tension d'alimentation de 3,3V et d'une capacité de 4 Mo~128 Mo, et avec des cartes SmartMedia avec adresse (ID).

* SmartMedia™ est une marque déposée de Toshiba Corporation.

Supports SCSI externes

Après avoir installé l'option EXB-SMPL dans votre TRITON Le, vous pouvez aussi utiliser des supports de sauvegarde SCSI (avec une capacité maximale de 4Go), tels que des disques Zip, Jaz, ORB ou magnéto-optiques.

Une fois l'option EXB-SMPL installée, vous pouvez formater des supports SCSI d'une capacité maximale de 4Go.

note Quand vous chargez le support pour la première fois après la mise sous tension ou quand vous changez de support, vous devez appuyer sur un bouton de fonction, etc. pour que le TRITON Le identifie le support. Une fois qu'il a reconnu le disque (ou tout autre support), l'instrument affiche des informations sur le support en question.

note Quand le TRITON Le détecte plus d'un volume, vous pouvez spécifier le support souhaité en sélectionnant "Media" et en effectuant votre choix avec les boutons [[INC]/[DEC].

Le TRITON Le permet uniquement de formater des supports de 512 octets/bloc (comme des disques magnéto-optiques de 640Mo, 1,3Go, par exemple).

Formatage d'un support

Le TRITON Le permet de formater des cartes SmartMedia et des support SCSI externes (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL).

Tout nouveau support ou support utilisé au préalable avec un autre appareil doit d'abord être formaté sur le TRITON Le avant de pouvoir être utilisé pour sauvegarder des données.

Le TRITON Le est compatible avec le format MS-DOS. Pour en savoir plus sur le formatage, voyez la section "Format" (☞Gdp p.153).

Il faut obligatoirement formater les supports. Si vous utilisez une carte SmartMedia ou un support SCSI externe formaté sur un autre appareil que le TRITON Le, ce dernier risque de ne pas le reconnaître.

Le TRITON Le permet uniquement de formater des supports de 512 octets/bloc (comme des disques magnéto-optiques de 640Mo, 1,3Go, par exemple).

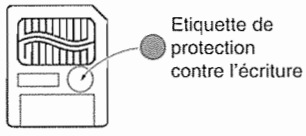
Précautions pour le maniement des cartes SmartMedia

Manipulation des cartes SmartMedia

- Ne pliez pas la carte SmartMedia et ne la soumettez jamais à des chocs physiques ni à des températures extrêmes.
- Veillez à éjecter la carte SmartMedia avant de transporter le TRITON Le. La tête du lecteur risque en effet de griffer la carte sous le choc des vibrations durant le transport.
- Ne touchez jamais les contacts de la carte SmartMedia. L'électricité statique risque d'endommager la carte. Après utilisation, rangez la carte dans son boîtier antichoc.
- Ne retirez jamais la carte SmartMedia de la fente quand le TRITON Le effectue un chargement ou un formatage en mode Media.

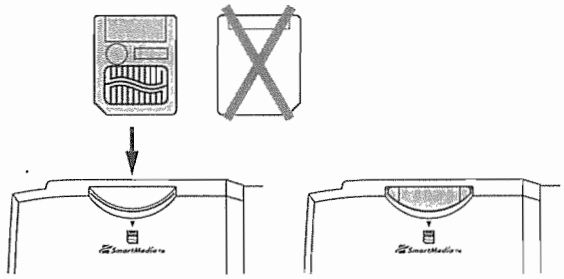
Protection contre l'écriture de la carte SmartMedia

Pour empêcher l'effacement ou l'écrasement accidentel des données sauvegardées sur une carte SmartMedia, collez-y une étiquette de protection de la manière illustrée.
Si vous voulez ensuite sauvegarder une version éditée des données contenues sur la carte SmartMedia, retirez l'étiquette de protection.



Insertion d'une carte SmartMedia

Insérez la carte SmartMedia dans la fente en veillant à orienter les contacts de la carte vers le haut.
Insérez doucement la carte dans la fente, en veillant à tenir la carte bien droite.
Enfoncez doucement la carte jusqu'à ce qu'elle ne ressorte plus du panneau arrière:
N'enfoncez jamais la carte en appliquant une force excessive car cela risquerait d'entraîner des dysfonctionnements.



Ejection d'une carte SmartMedia

Retirez doucement la carte SmartMedia de la fente sans appliquer de force excessive.
Si vous n'arrivez pas à retirer la carte, ne forcez surtout pas. Adressez-vous à votre revendeur Korg.

Chargement des données

Types de données pouvant être chargées

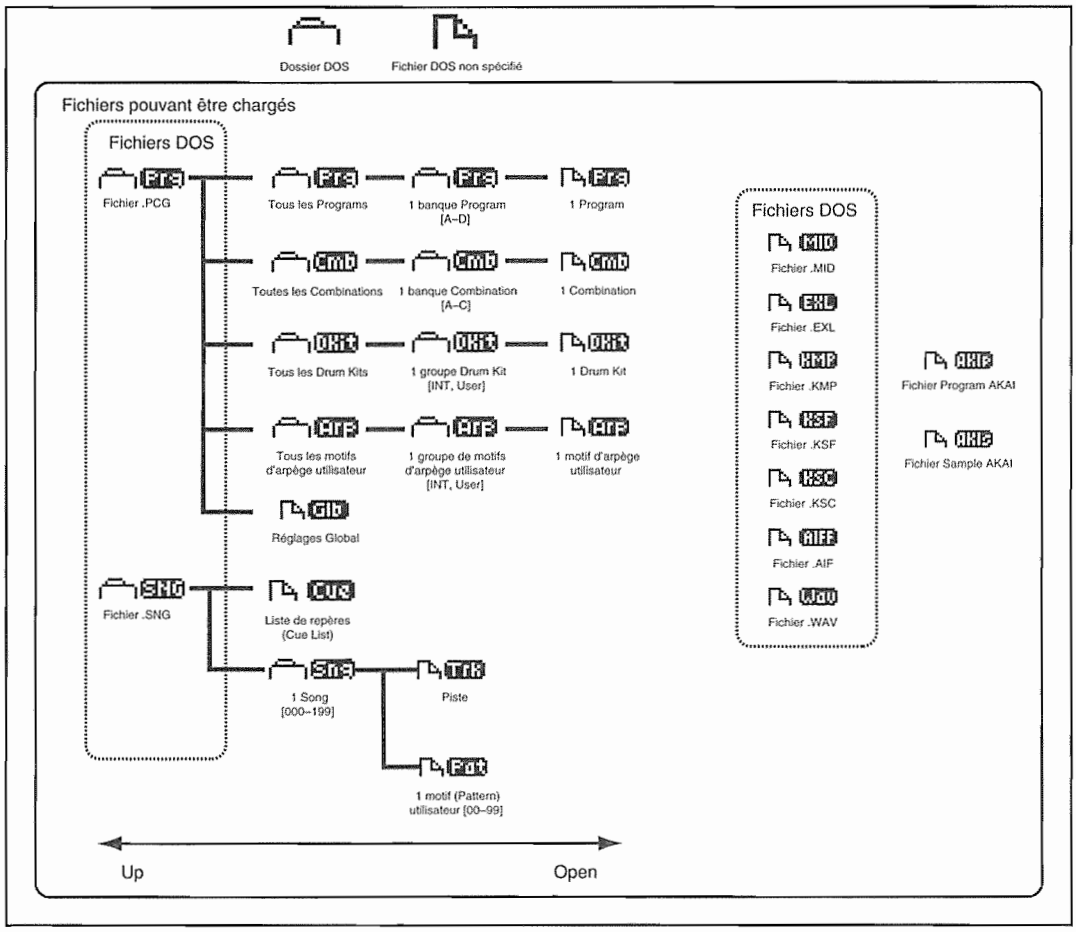
L'illustration ci-dessous montre les différents types de fichiers que vous pouvez charger (d'une carte SmartMedia etc.). (Pour en savoir plus sur chacun des types de données, ☞Gdp p.139.)
Si vous installez l'option EXB-SMPL, vous pourrez aussi charger des données d'un disque dur ou d'un CD-ROM, par exemple.

Chargement de données

Chargement de Programs, Combinations, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur et de réglages Global (fichier .PCG)

L'exemple ci-dessous vous montre comment charger un fichier .PCG. Un fichier .PCG contient tout, à savoir des Programs, des Combinations, des Drum Kits, des motifs d'arpège utilisateur et les réglages Global (voyez le schéma ci-dessous).
Le chargement d'un fichier .PCG s'impose quand vous désirez recharger des Programs ou Combinations que vous avez préalablement créés et sauvegardés avec la fonction "Save All" ou "Save PCG".

Avant de charger des Programs, Combinations, Songs, Drum Kits et motifs d'arpège utilisateur, vous devez désactiver le verrouillage de la mémoire en mode Global (☞p.42).

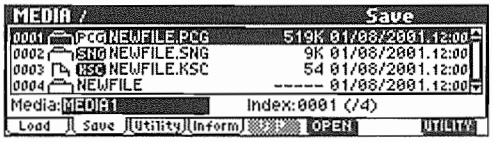


① Si vous chargez des données d'une carte SmartMedia, insérez cette carte dans la fente prévue à cet effet.

Pour en savoir plus sur le maniement des cartes SmartMedia, lisez la section "Précautions pour le maniement des cartes SmartMedia".

Si vous avez installé l'option EXB-SMPL et que vous chargez des données d'un disque dur ou d'un autre dispositif SCSI externe, reportez-vous au manuel livré avec l'option EXB-SMPL et vérifiez que le support SCSI externe est branché correctement et qu'il contient bien le fichier que vous voulez charger.

② Activez le mode Media et appuyez sur un bouton de fonction, etc. pour que le TRITON Le reconnaisse le support.



③ Choisissez la page Load.

L'écran affiche alors des informations sur les fichiers.

④ Si vous désirez charger des données d'un support SCSI, choisissez le support contenant les données souhaitées avec les boutons [INC]/[DEC].

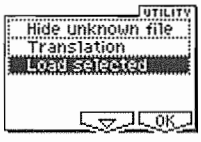
⑤ Choisissez un fichier .PCG avec les boutons de curseur [▲], [▼].

Le nom du fichier choisi est affiché en inversé.

note Si le nom du fichier à charger se trouve à un niveau inférieur ou supérieur dans la hiérarchie des dossiers, utilisez le bouton [F6] ("OPEN") ou [F5] ("UP") pour afficher les données voulues, puis sélectionnez-les.

Le chargement d'un fichier .PCG signifie que les données dans la mémoire interne du TRITON Le sont écrasées et donc remplacées par les nouvelles données du fichier .PCG (Programs, Combinations, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur, réglages Global). Si vous tenez aux réglages de la mémoire interne, vous devez les sauvegarder avec la fonction "Save All" ou "Save PCG" avant de charger d'autres données.

⑥ Choisissez "Load Selected" dans le menu Utility.



L'écran affiche alors une fenêtre de dialogue dont les réglages et le fonctionnement dépendent du type de fichier choisi. Pour en savoir plus sur chaque type de fichier (☞Gdp p.141).

⑦ Si l'option "Load ******.SNG too" est cochée quand vous chargez les données, le fichier .SNG apparenté au fichier .PCG choisi est également chargé.**

Si vous cochez "Load ******.KSC too", le fichier .KSC apparenté au fichier .PCG est aussi chargé.**



⑧ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter l'opération Load.

Si les données spécifiées n'existent pas dans le fichier, le chargement sera annulé (☞Gdp p.141).

N'éjectez jamais le support tant que le chargement est en cours.

Sauvegarde de données

Vous trouverez davantage de renseignements sur la procédure de sauvegarde sur carte SmartMedia ou sur support SCSI externe sous "Sauvegarde externe de vos données" (☞p.45).

Types de données que vous pouvez sauvegarder

Voici les types de données pouvant être sauvegardées sur support externe (carte SmartMedia etc.). Si votre TRITON Le est muni de l'option EXB-SMPL, vous pouvez aussi utiliser des supports à plus grande capacité, comme des disques durs.

- **Fichiers .PCG**
  Programs, Combinations, réglages Global, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur [types de données pouvant être sélectionnés via les cases à cocher "S.Item" (Select Save Items)].
- **Fichiers .SNG**
  Songs, listes de repères (Cue List)
- **Fichiers .KSC**
  Fichiers texte (KSC) énumérant tous les multi-échantillons et échantillons créés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) ainsi que les multi-échantillons (KMP) et les échantillons (KSF).
- **Fichiers Standard MIDI (SMF)**
  Vous pouvez sauvegarder un motif unique du mode Sequencer sous forme de données SMF.
- **Données SysEx**
  Les données SysEx que le TRITON Le a reçu d'un autre instrument MIDI (le TRITON Le peut faire office d'archiveur de données).
- **Fichiers .WAVE et .AIFF**
  Vous pouvez exporter et sauvegarder les fichiers créés en mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) sous forme de fichiers .WAVE ou .AIFF.

note Pour en savoir plus sur chaque type de fichier et sur les icônes associées à ces types de fichiers, ☞ schéma en bas de la p.97.

Réglages Arpeggiator

Dans ce chapitre, vous apprendrez comment effectuer les réglages de l'arpégiateur pour chacun des modes. Pour en savoir plus sur l'arpégiateur, voyez aussi "Utilisation de l'arpégiateur" (☞p.26).

Réglages Arpeggiator pour les Programs

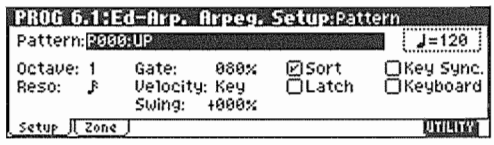
Arpégiateur actif/coupé

En appuyant plusieurs fois sur le bouton [ARP ON/OFF], vous activez et coupez l'arpégiateur. Lorsqu'il est actif, le bouton s'allume. Dans ce cas, les notes que vous jouez sur le clavier sont transformées en arpège dont le type correspond au motif choisi.

note Le statut de cette fonction (active/coupée) est mémorisé lors de la sauvegarde du Program.

Réglages de l'arpégiateur

① **Choisissez la page PROG 6.1: Ed-Arp., Arpeg. Setup.**



② **Spécifiez le tempo avec "♩ (Tempo)".**

Vous obtenez le même effet en utilisant la commande [TEMPO] en mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS. Le témoin du bouton [SELECT] clignote au rythme en vigueur.

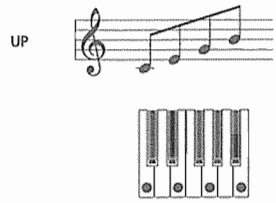
MIDI Si vous avez réglé le paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1: MIDI) sur **External**, le message affiché se lit comme suit: "♩=" **EXT.** Il signifie que le tempo de l'arpégiateur est synchronisé avec l'horloge d'un instrument externe, si bien qu'il est inutile (et impossible) de régler le tempo sur le TRITON Le.

③ **Choisissez le motif d'arpège avec "Pattern".**

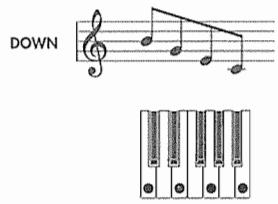
Vous pouvez choisir un motif d'arpège d'usine **P000~P004** ou un motif d'arpège utilisateur **U000 (INT)~215 (User)**.

D'autres paramètres influençant la reproduction d'un arpège sont "Octave" et "Sort". Les illustrations suivantes indiquent comment les motifs **P000~P004** transforment vos accords lorsque "Octave" est réglé sur **1** et "Sort" est **coché.** L'illustration **P004: RANDOM** ne représente qu'une possibilité (après tout, le motif est généré de façon aléatoire).

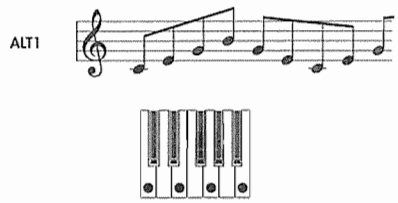
P000: UP



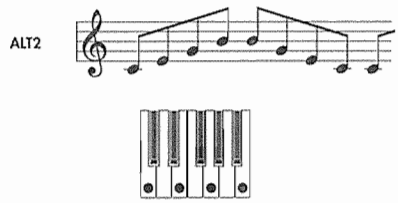
P001: DOWN



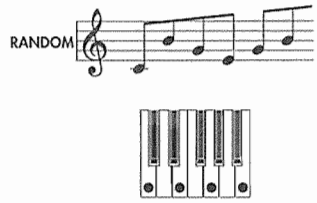
P002: ALT1



P003: ALT2



P004: RANDOM

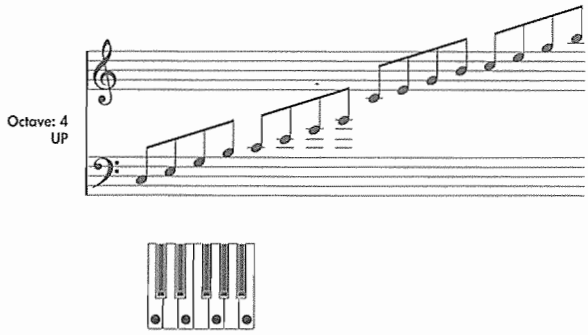


U000 (INT)~U199 (INT)
A la livraison, le TRITON Le contient déjà plusieurs motifs d'arpège dont des motifs de batterie, des lignes de basse et des riffs de guitare et de clavier (☞VNL).

U200 (User)~U215 (User)
A la livraison, ces mémoires ne contiennent pas encore de motifs.

④ **Réglez les paramètres à votre guise.**

"Octave": Permet de choisir la tessiture (le nombre d'octaves couvertes) de l'arpège.



Dans le cas d'un motif d'arpège utilisateur, le réglage "Octave Motion" (page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup) influence la façon dont l'arpège est reproduit.

"Reso": Permet de régler la vitesse de l'arpège (le nombre de notes par mesure: 𝅘𝅥𝅯₃ ~ ♩).

"Gate": Spécifie la durée (longueur) des notes arpégées. Les arpèges utilisateur proposent aussi un réglage **Step**. Il signifie que l'arpégiateur utilisera la durée programmée pour chacun des pas avec le paramètre "Gt" (page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Edit).

Il s'agit du réglage utilisé lorsque la commande [ARP-GATE] se trouve au milieu (position "midi") en mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS. Avant de modifier cette valeur, réglez donc la commande en position centrale.

"Velocity": Spécifie la valeur de toucher des notes arpégées. Si vous choisissez **Key**, l'arpégiateur utilise la valeur de toucher des notes jouées sur le clavier. Dans le cas d'un arpège utilisateur, vous pouvez aussi choisir **Step** pour spécifier que la valeur "Vel" programmée pour chacun des pas doit être utilisée (page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Edit).

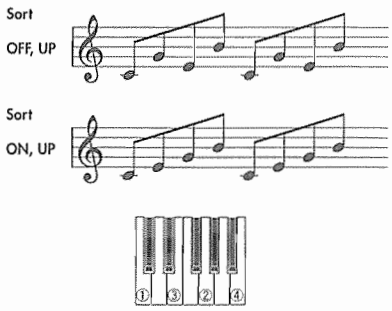
Il s'agit du réglage utilisé lorsque la commande [ARP-VELOCITY] se trouve au milieu (position "midi") en mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS. Avant de modifier cette valeur, réglez donc la commande en position centrale.

note Le choix de **Step** pour les paramètres "Gate" et "Velocity" confère un caractère plus "groove" ("swingant") aux motifs chargés à l'usine (Preload).

"Swing": Permet de spécifier le timing des notes paires du motif d'arpège et ainsi le décalage par rapport au rythme tout à fait "carré". Il permet de produire des arpèges syncopés.

"Sort": Si vous **cochez** (On) cette case, l'arpège sera joué selon la hauteur des notes, cela quel que soit l'ordre dans lequel vous avez enfoncé les touches sur le clavier.

Si cette case n'est **pas cochée** (Off), l'ordre des arpèges dépend de l'ordre dans lequel vous enfoncez les touches sur le clavier.



"Latch": Si vous **cochez** cette case, l'arpège continue à jouer quand vous relâchez les touches du clavier. Si cette case n'est pas cochée, les arpèges s'arrêtent dès que vous relâchez les touches du clavier.

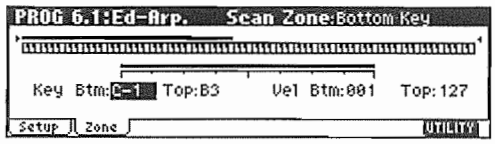
"Key Sync.": Si cette case est **cochée**, le motif d'arpège recommence chaque fois au début quand vous jouez une nouvelle note après avoir relâché les précédentes. Ce réglage convient surtout pour l'utilisation en direct car il est la seule garantie que les arpèges commencent au bon endroit.
Si la case n'est **pas cochée**, les arpèges sont synchronisés avec l'horloge MIDI. Pour en savoir plus, voyez "Synchronisation de l'arpégiateur" (☞p.107).

"Keyboard": Si cette case est **cochée**, les notes jouées sur le clavier sont non seulement transmises à l'arpégiateur mais aussi reproduites normalement. Si la case n'est **pas cochée**, les notes jouées sont uniquement transmises à l'arpégiateur.

Vous pouvez aussi effectuer ce réglage avec le paramètre portant le même nom (ou abréviation) à la page PROG 1.1: Play, Arp.Play.

note Utilisez la commande du menu Utility "Copy Arpeggiator" pour copier les réglages Arpeggiator d'un autre Program ou d'une autre Combination (☞Gdp p.25).

⑤ **Spécifiez la plage des notes avec lesquelles l'arpégiateur peut être déclenché dans la page Scan Zone.**



"Key Btm", "Key Top": L'arpégiateur ne peut être piloté que par les notes comprises entre ces deux extrémités. Les touches se trouvant au-delà ou en deçà de cette plage fonctionnent donc normalement et ne dépendent pas du statut de l'arpégiateur (allumé ou éteint).

note Supposons par exemple que vous ayez mis "Pattern" sur **P000: UP**, que vous ayez **coché** "Latch", réglé "Key Top" sur **B3** et "Key Btm" sur **C-1**. Dans ce cas, l'arpégiateur ne fonctionne que si vous jouez une note à gauche de **B3** (Si3). Comme "Latch" est **coché**, il suffit de brièvement jouer les notes désirées car l'arpégiateur continue de toute façon. Vous pouvez accompagner l'arpégiateur (piloté avec les touches à gauche de B3) en jouant la mélodie ou le solo avec les touches C4 et supérieures. Changez de tonalité de temps en temps en jouant d'autres accords à gauche du B3.

"Vel Btm", "Vel Top": Voici une autre façon de limiter le pilotage de l'arpégiateur. Ici, vous pouvez spécifier la plage des valeurs de toucher (force de frappe) prises en compte par l'arpégiateur. Les notes dont la valeur de toucher est supérieure ou inférieure à cette plage ne déclenchent donc pas l'arpégiateur.

⑥ **N'oubliez pas de sauvegarder ces réglages en stockant le Program (☞p.42). Avant cela, songez cependant à déverrouiller la mémoire en mode Global.**

Lien entre l'arpégiateur et un Program

Il est aussi possible de faire en sorte que les réglages Arpeggiator d'un Program reconfigurent automatiquement l'arpégiateur dès que vous sélectionnez ce Program. Pour cela, cochez l'option **Program** sous "Auto Arp." (page GLOBAL 1.1: System, Basic).

Réglages Arpeggiator en modes Combination et Sequencer

En modes Combination et Sequencer, le TRITON Le propose un **double arpégiateur** permettant d'utiliser deux motifs simultanément. Comme les paramètres Arpeggiator de ces modes se ressemblent très fort, nous ne les présenterons qu'une fois.
A titre d'exemple, voyons comment effectuer les réglages en mode Combination. Pour une description plus détaillée (☞Gdp p.43, 81).

La double fonctionnalité de l'arpégiateur propose les avantages suivants:

- Vous pouvez affecter un arpégiateur au choix à chacun des Timbres en choisissant **Off**, (arpégiateur) **A** ou (arpégiateur) **B**. ☞étape⑤
- Vous pouvez activer ou couper les arpégiateurs **A** et **B** séparément. ☞étape⑥
- Vous pouvez choisir le motif désiré et régler les paramètres pour les deux arpégiateurs séparément (**A** et **B**). ☞étape⑦
- Vous pouvez régler les paramètres de la page Scan Zone de façon à réserver une moitié (ou plage de toucher) à l'arpégiateur **A** et l'autre à l'arpégiateur **B**. ☞étape⑧
- Régler certains Timbres de façon à ne jouer que lorsque l'arpégiateur affecté fonctionne. ☞étape⑩

Arpégiateur actif/coupé

Chaque fois que vous enfoncez le bouton [ARP ON/OFF], vous activez et coupez tour à tour l'arpégiateur. Quand l'arpégiateur est actif, le bouton [ARP ON/OFF] s'allume. Dans ce cas, les notes que vous jouez sur le clavier sont transformées en arpège dont le type correspond au motif choisi. Le statut (actif ou coupé) de l'arpégiateur est sauvegardé quand vous mémorisez la Combination.

Si "Assign" est réglé sur **Off** ou si "Arpeggiator Run" n'est **pas coché**, l'arpégiateur ne s'enclenchera pas, même quand ce bouton est activé.

Réglages Arpeggiator

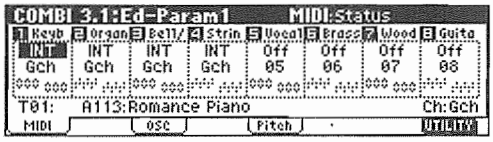
① **Choisissez la page COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix, Prog.**

Sélectionnez un Program pour les Timbres que vous souhaitez utiliser. Choisissez tout Program pour les Timbres 1~4 utilisés dans l'exemple suivant.

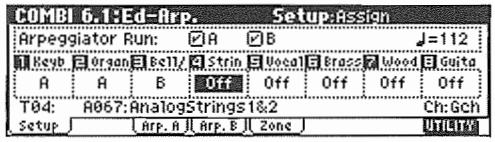
② **Choisissez la page COMBI 3.1: Ed-Paraml. MIDI.**

Le paramètre "Status" des Timbres que vous allez utiliser doit être réglé sur **INT**. Choisissez en plus **Gch** (canal MIDI Global) pour le paramètre "MIDI Channel" (réglé avec GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel").

Pour cet exemple, réglez "Status" sur **INT** pour les Timbres 1~4 et sur **OFF** pour les Timbres 5~8. Choisissez **Gch** comme canal MIDI ("MIDI Channel") pour les Timbres 1~4.



③ **Choisissez la page COMBI 6.1: Ed-Arp., Setup.**



④ **Réglez le tempo avec "♩ (Temp)".**

La commande a donc la même fonction que pour les Programs (☞p.99), sauf qu'ici, elle porte sur les deux arpégiateurs (A et B).

⑤ **Réglez le paramètre "Assign".**

Affectez les arpégiateurs A et B aux Timbres désirés. Ces Timbres seront alors pilotés par l'arpégiateur choisi.

⑥ **Activez les arpégiateurs ("Arpeggiator Run").**

Cochez la case de l'arpégiateur qui doit fonctionner (voire des deux). L'arpégiateur coché ici peut être lancé avec le bouton [ARP ON/OFF].

Les réglages des pages d'écran montrées sous ② et ③ signifient que l'arpégiateur A pilotera les Timbres 1 et 2, tandis que l'arpégiateur B pilotera le Timbre 3 dès que vous appuyez sur [ARP ON/OFF]. Si vous désactivez le bouton [ARP ON/OFF], les Timbres 1~4 fonctionnent à nouveau comme quatre sons superposés.
Si vous réglez "Assign" sur **Off** pour tous les Timbres ou si vous oubliez de **cocher** les cases "Arpeggiator Run" **A** et **B**, aucun des deux arpégiateurs ne fonctionnera.

⑦ **Réglez les paramètres des arpégiateurs A et B dans les pages Arp. A et Arp. B.**

Si ce n'est que les paramètres des deux arpégiateurs peuvent être réglés séparément, ils sont identiques à ceux des paramètres des Programs (☞p.99).

⑧ **Sélectionnez la page Scan Zone et spécifiez la zone de clavier ou de toucher avec laquelle les arpégiateurs peuvent être pilotés.**

Une fois de plus, les paramètres A et B sont les mêmes que pour les Programs (☞p.99).

La plage de note permet de choisir la zone du clavier affectée à l'arpégiateur, tandis que la plage de toucher permet d'alterner entre les deux arpégiateurs (A et B) en jouant plus ou moins fort. En fait, vous pouvez même combiner les réglages des pages COMBI 3.3: Ed-Key Zone, Key et COMBI 3.4: Ed-Vel Zone, Vel pour obtenir un contrôle encore plus recherché.

⑨ **N'oubliez pas de sauvegarder ces réglages en stockant la Combination (☞p.42). Avant cela, songez cependant à déverrouiller la mémoire en mode Global.**

⑩ **Les paramètres "Status", "MIDI Channel" et "Assign" des pages d'écran montrées sous les étapes ② et ③ peuvent être réglés de façon à ne rendre un Timbre audible que lorsque l'arpégiateur assigné est réglé sur On. Ce Timbre constitue donc en quelque sorte le "porte- parole" de l'arpégiateur en question et ne sonnera pas lorsque que l'arpégiateur est coupé.**

Bien qu'il s'agisse d'une technique déjà relativement avancée, nous vous proposons de l'analyser à l'aide d'une Combination préprogrammée.

Combination A021: Urban Nature RnB

Sélectionnez la Combination A021: Urban Nature RnB et jouez quelques notes.

Avant cela, réglez cependant le canal Global (GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel") sur **01**.

- L'arpégiateur **A** est affecté aux Timbres **(T) 4** et **8**. Lorsque vous jouez sur le clavier, vous entendez uniquement le Program **A004: Trance/GarageKit** affecté à **T4** qui pilote le motif d'arpège **U145(INT): Dr-Nature RnB**.
- Le motif sera utilisé en mode **Fixed Note** (paramètre "Fixed Note" **coché**, page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup), comme il se doit pour un arpège qui pilote un Drum Kit. Comme vous le savez, ce réglage signifie que la hauteur (numéro de note) des touches que vous enfoncez n'a aucune importance puisque seul l'enclenchement et le relâchement des touches est pris en compte (☞Gdp p.136).
- Les paramètres A "Key Btm" et "Key Top" (page COMBI 6.1: Ed-Arp. Scan Zone) sont réglés de façon à permettre le contrôle de l'arpégiateur **A** avec les notes les plus graves jusqu'au **B3** compris.
- L'arpégiateur **A** est en outre affecté au Timbre **T8** dont un paramètre spécifie cependant que le Program **A004: Trance/GarageKit** de **T4** peut uniquement être piloté par l'arpégiateur qu'il faut donc enclencher.

Voici les réglages de Timbre pour T4 et T8

	Status	MIDI Channel	Assign
T4	INT	02	A
T8	Off	Gch	A

- Tant que l'arpégiateur est coupé, le jeu sur le clavier pilote le ou les Timbres qui reçoivent sur le canal MIDI **Gch** (le canal Global). Ce dernier est réglé sur **01**. De ce fait, **T4** ne réagit pas vu que son paramètre "MIDI Channel" est réglé sur le canal MIDI **02**. **T8**, pour sa part ne réagit pas non plus car son paramètre "Status" est réglé sur **Off** (le choix de **Gch** pour **T8** n'ayant donc aucune importance).
- L'arpégiateur exécute les données MIDI de n'importe quel canal affecté à l'un des Timbres. Dans cet exemple, deux canaux "MIDI Channel" entrent en ligne de compte: **02** et **Gch** (le canal MIDI Global). Dès que vous activez l'arpégiateur avec le bouton en face avant, l'arpégiateur **A** (piloté par **T8 (Gch)**) se met en route. **T4** est alors contrôlé par l'arpégiateur A, tandis que **T8** ne fait toujours rien puisque son paramètre "Status" se trouve en position **Off**.
- Autrement dit, le paramètre "Status" de **T8** étant réglé sur **Off**, ce Timbre ne sonne donc jamais. Pourquoi en parler alors? Parce qu'en fait, il sert de "pilote" avec lequel vous pouvez lancer l'arpégiateur qui contrôle alors le Timbre **T4** dès que vous activez la fonction arpégiateur.

Combination B071: "In The Pocket"

Choisissez la Combination B071: "In The Pocket".

Avant de vous mettre à jouer, réglez le canal MIDI Global (GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel") sur **01**.

- L'arpégiateur **A** est affecté aux Timbres **T7** et **T8**, tandis que l'arpégiateur **B** pilote **T5**. Quand vous jouez sur le clavier, vous entendez le Program affecté à **T7** (il s'agit du Program **B004: HipHop Kit**) qui est contrôlé par le motif d'arpège **U143(INT): Dr-In The Pocket**. Le Program affecté à **T5** (**A034: Chord Trigger**) est piloté par le motif d'arpège **U100(INT): Bs-Echo**.
- Les paramètres B "Key Btm" et "Key Top" (page COMBI 6.1: Ed-Arp., Scan Zone) sont réglés de façon à ce que l'arpégiateur **B** réagisse uniquement aux notes à partir du **G3**.
- L'arpégiateur **B** est en outre affecté au Timbre **T8**, mais celui-ci agit uniquement comme pilote pour **T7** (utilisant le Program**B004: HipHop Kit**) dès que vous activez la fonction arpégiateur. Voyez aussi la section précédente "Combination **A021: Urban Nature RnB**".

Lien entre l'arpégiateur et une Combination

Il est aussi possible de faire en sorte que les réglages Arpeggiator d'une Combination reconfigurent automatiquement l'arpégiateur dès que vous sélectionnez cette Combination. Pour cela, **cochez** l'option "Combi" sous "Auto Arp" (page GLOBAL 1.1: System, Basic).

Création d'un motif d'arpège utilisateur

A propos des motifs d'arpège utilisateur

Les motifs disponibles pour l'arpégiateur du TRITON Le s'appellent des "motifs d'arpège". Il existe deux types de **motifs d'arpège**: des **motifs préprogrammés** et des **motifs utilisateur.**

Motifs d'arpège préprogrammés: Ici, vous avez le choix parmi cinq motifs: **UP, DOWN, ALT1, ALT2** et **RANDOM**. Les notes jouées par ces motifs sont fixes et ne peuvent pas être éditées.
Motifs d'arpège utilisateur: Ici, vous disposez de 216 motifs **U000(INT)~U215(User)** qui sont bien plus flexibles car ils peuvent jouer des suites d'accords ou des phrases/riffs en fonction de la hauteur des notes que vous jouez sur le clavier et du moment où vous les jouez. Ces motifs peuvent en outre être édités.
A la page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, vous pouvez modifier les motifs d'arpège, voire en créer de toutes pièces à partir de l'état initialisé. Les motifs ainsi créés ou édités peuvent être sauvegardés dans les mémoires **U000(INT)~U215(User)**. Le mode Media vous permet en outre de les copier sur un support comme une carte SmartMedia (☞p.45).

Edition d'un motif d'arpège utilisateur

Avant de pouvoir éditer un motif d'arpège, vous devez déverrouiller la mémoire en **désélectionnant** la case Memory Protect "Arp. UsrPat" de la page Preference GLOBAL 1.1: System.

Si vous appelez cette page à partir du mode Program, vos modifications porteront sur le motif d'arpège affecté au Program utilisé.

① **En mode Program, choisissez le Program qui fait appel au motif d'arpège à modifier ou le Program que vous comptez utiliser comme base pour éditer le motif d'arpège.**

② **Appuyez sur [ARP ON/OFF] pour activer la fonction arpégiateur (le bouton doit s'allumer).**

Notez que si vous passez en mode Global après avoir choisi un Program qui est réglé de façon à ne pas piloter l'arpégiateur, il est toujours possible d'enclencher l'arpégiateur avec [ARP ON/OFF] afin d'entendre ce que vous êtes en train de faire.

③ **Choisissez la page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup.**



④ **Utilisez "Pattern" pour choisir le motif d'arpège à éditer.**

Pour cet exemple, choisissez un motif qui ne contient pas encore de données.

Il est clair que le choix d'un motif d'arpège vide signifie que vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier. D'autre part, dites-vous bien qu'il est tout à fait possible de sélectionner un motif en ROM (**P000~P004**). Seulement, vous ne pouvez pas l'éditer.

Les changements effectués pour un motif d'arpège s'appliquent à tous les Programs, Combinations et Songs.

⑤ **Spécifiez la longueur du motif avec "Lgth (Length)".**

A la fin de la longueur choisie ici, le motif recommence au début puisqu'il est mis en boucle. La longueur peut être modifiée durant ou après l'édition. Pour cet exemple, choisissez 8.

note Pour les motifs d'arpège préprogrammés **U000(INT)~U199(INT)**, il peut déjà suffire d'en changer la longueur avec "Lgth" pour leur conférer un tout autre caractère. Essayez et écoutez le résultat.

⑥ **Réglez les paramètres"♩ (Tempo) ", "Reso (Resolution)", "Oct (Octave)", "Sort", "Latch", "K.Sync (Key Sync.)" et "Kbd (Keyboard)" à votre guise.**

Bien qu'il s'agisse de paramètres Programs, vous pouvez les éditer ici.

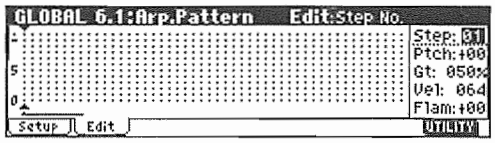
Si vous arrivez ici à partir du mode Program et que vous modifiez ces paramètres, n'oubliez pas de retourner en mode Program et de sauvegarder vos réglages si vous y tenez. Comme ces paramètres ne font pas partie du motif d'arpège, ils ne sont pas sauvegardés par la fonction "Write Arpeggio Pattern".

Pour cet exemple, effectuez les réglages de l'illustration sous ③.

⑦ **Les paramètres "Type (Arpeggio Type)", "Octave Motion" et "Fixed Note" spécifient la manière dont les notes de l'arpège sont jouées.**

Vous pouvez aussi régler ces paramètres pendant ou après l'édition (☞Gdp p.136).

⑧ **Choisissez la page Edit.**



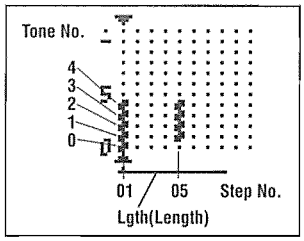
Les motifs comprennent des pas (**Steps**) et des notes (**Tones**).

- **Step:** Le nombre de pas maximum par motif d'arpège utilisateur est de 48. L'arpégiateur commence toujours à jouer à partir du premier pas. Notez cependant que la valeur des notes (ou plutôt leur vitesse) dépend du réglage "Reso (Resolution)". Les lignes verticales de la grille représentent les pas.
  Choisissez le pas désiré avec "Step (Step No.)". Pour chaque pas, vous pouvez régler les paramètres "Ptch (Pitch Offset)", "Gt (Gate)", "Vel (Velocity)" et "Flam".

  Vous pouvez changer de pas avec les boutons [◄], [►] ou en sélectionnant "Step (Step No.)" et en utilisant la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].

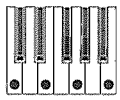
- **Tone:** Chaque pas peut se voir affecter un accord de maximum 12 tons ("Tone No". **00~11**). Pour entrer ces notes, choisissez le "Step (Step No.)" (pas) et spécifiez les tons via les boutons [0]~[9], [–] et [./HOLD]. Voyez plus loin la correspondance entre "Tone No." et les boutons [0]~[9], [–] et [./HOLD]: Chaque fois que vous appuyez sur un de ces boutons, vous enclenchez/coupez le ton en question. Les lignes horizontales de la grille à l'écran représentent les tons.

  Tone00–09: Boutons [0]~[9]
  Tone10: Bouton [–]
  Tone11: Bouton [./HOLD]



Création d'un motif simple





① **Choisissez "Step (Step No.)" 01 et appuyez sur [0].**

② **Choisissez "Step (Step No.)" 02 et appuyez sur [1].**

③ **Choisissez "Step (Step No.)" 03 et appuyez sur [2].**

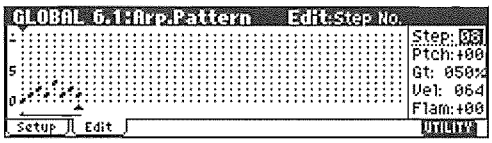
④ **Choisissez "Step (Step No.)" 04 et appuyez sur [1].**

⑤ **Choisissez "Step (Step No.)" 05 et appuyez sur [3].**

⑥ **Choisissez "Step (Step No.)" 06 et appuyez sur [1].**

⑦ **Choisissez "Step (Step No.)" 07 et appuyez sur [2].**

⑧ **Choisissez "Step (Step No.)" 08 et appuyez sur [1].**



⑨ **Jouez sur le clavier pour écouter le motif que vous venez d'entrer.**

Tone 0 correspond à la hauteur de la note la plus grave de l'accord que vous jouez sur le clavier. (Quand "Sort" n'est **pas coché**, il s'agit de la première note que vous jouez, quelle qu'en soit la hauteur.) De même, Tone 1 correspond à la note de hauteur suivante que vous jouez sur le clavier, et ainsi de suite jusqu'à 12 tons pour chaque pas.

⑩ **Pour les pas 01~08, vous pouvez maintenant éditer les paramètres "Ptch (Pitch Offset)", "Gt (Gate)", "Vel (Velocity)", et "Flam".**

"Ptch (Pitch Offset)": Permet de transposer la hauteur de la note d'arpège par pas de demi-tons. Si vous entrez le même ton pour tous les pas, "Ptch (Pitch Offset)" permet de transformer la note en question (du clavier) en une mélodie (☞"Motif de mélodie").

"Gt (Gate)": Permet de spécifier la durée des différents pas. Si vous choisissez **LGT**, le ton en question durera jusqu'à la prochaine instance de ce ton ou jusqu'à la fin du motif. Le réglage **Off** signifie que la note en question n'est pas jouée.

"Vel (Velocity)": Permet de spécifier la valeur de toucher de la note en question. Choisissez **Key** si la valeur de toucher doit dépendre de votre force de frappe quand vous pilotez ce motif à partir du clavier.

Les réglages "Gt (Gate)" et "Vel (Velocity)" sont uniquement utilisés si vous mettez les paramètres "Gt (Gate)" et "Vel (Velocity)" (page PROG 6.1: Ed–Arp., Arpeg. Setup) du Program en question sur **Step**. Tout autre réglage que **Step** signifie que les valeurs "Gt (Gate)" et "Vel (Velocity)" entrées pour chaque pas sont ignorées, si bien que toutes les notes de l'arpège utilisent les réglages PROG 6.1: Ed-Arp. N'oubliez donc pas d'effectuer les réglages souhaités au sein du Program.

Avant de régler le paramètre "Gt (Gate)", réglez la commande [ARP-GATE] (mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS) en position centrale ("midi").

Avant de régler le paramètre "Vel (Velocity)", réglez la commande [ARP-VELOCITY] (mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS) en position centrale ("midi").



⑪ **Entrez le nom de votre nouveau motif avec la commande du menu Utility "Rename Arpeggio Pattern"** (☞p.43).
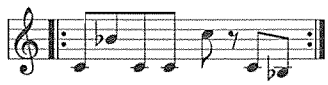
⑫ **Si vous tenez à ce motif, n'oubliez pas de le sauvegarder avec la fonction Write** (☞p.44).

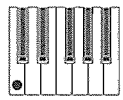
Si vous mettez le TRITON Le hors tension sans sauvegarder votre motif, ce dernier est effacé.

⑬ **Si vous avez aussi modifié le Program, retournez en mode Program et sauvegardez-le** (☞p.42).

Autres exemples pour la création de motifs d'arpège

Motif de mélodie





① **Choisissez "Step (Step No.)" 01 et appuyez sur [0]. Réglez "Ptch (Pitch Offset)" sur +00.**

② **Choisissez "Step (Step No.)" 02 et appuyez sur [0]. Réglez "Ptch (Pitch Offset)" sur +10.**

③ **Choisissez "Step (Step No.)" 03 et appuyez sur [0]. Réglez "Ptch (Pitch Offset)" sur +00.**

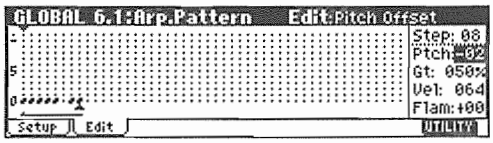
④ **Choisissez "Step (Step No.)" 04 et appuyez sur [0]. Réglez "Ptch (Pitch Offset)" sur +00.**

⑤ **Choisissez "Step (Step No.)" 05 et appuyez sur [0]. Réglez "Ptch (Pitch Offset)" sur +12.**

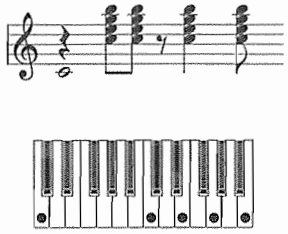
⑥ **Pour "Step (Step No.)" 06, n'entrez rien.**

⑦ **Choisissez "Step (Step No.)" 07 et appuyez sur [0]. Réglez "Ptch (Pitch Offset)" sur +00.**

⑧ **Choisissez "Step (Step No.)" 08 et appuyez sur [0]. Réglez "Ptch (Pitch Offset)" sur –02.**



Motif d'accord



① **Choisissez "Step (Step No.)" 01 et appuyez sur [0]. Réglez "Gt (Gate)" sur LGT.**

② **Pour "Step (Step No.)" 02, n'entrez rien.**

③ **Choisissez "Step (Step No.)" 03 et appuyez sur [1], [2], [3], [4].**

④ **Choisissez "Step (Step No.)" 04 et appuyez sur [1], [2], [3], [4].**

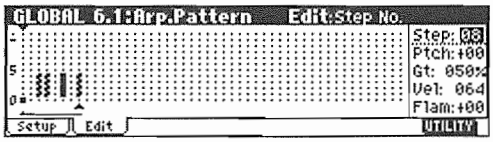
⑤ **Pour "Step (Step No.)" 05, n'entrez rien.**

⑥ **Choisissez "Step (Step No.)" 06 et appuyez sur [1], [2], [3], [4].**
Réglez "Gt (Gate)" sur LGT.

⑦ **Pour "Step (Step No.)" 07, n'entrez rien.**

⑧ **Choisissez "Step (Step No.)" 08 et appuyez sur [1], [2], [3], [4].**

note Pour **simuler la manière dont un guitariste joue les accords**, choisissez "**Flam**". En mode Program, choisissez un Program avec un son de guitare acoustique, affectez-lui le motif d'arpège que vous venez de créer et jouez quelques notes. A la page Setup sous PROG 6.1: Ed-Arpeg.,réglez "Gate" sur **Step**.
Retournez à la page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Edit. Réglez "Flam" sur une valeur **positive (+)** pour les pas impairs et une valeur **négative (–)** pour les pas pairs. Ce faisant, vous simulez la façon dont un guitariste joue des accords.



Motif de batterie

Vous pouvez utiliser l'arpégiateur pour jouer des motifs rythmiques ("grooves") en choisissant le réglage "Fixed Note" pour éviter que l'arpégiateur ne tienne compte de la hauteur des notes que vous jouez sur le clavier. Sinon, il piloterait chaque fois d'autres sons de batterie.

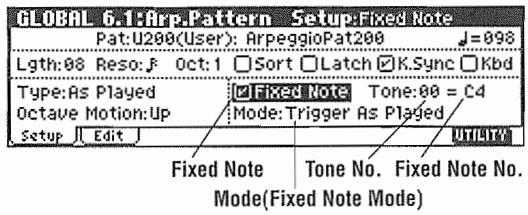
① **Choisissez un Program faisant appel à un Drum Kit.**

Pour cet exemple, choisissez le Program **A020: Standard Kit 1**.

② **Choisissez la page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup et réglez les paramètres.**

Cochez la case "Fixed Note". Lorsque cette case est **cochée**, la hauteur des tons (du motif) est invariable.

Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur **Trigger All Tones**, il suffit de jouer une seule note sur le clavier pour déclencher tous les **tons**.
Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur **Trigger As Played**, le nombre de tons reproduit dépend du nombre de touches que vous enfoncez (☞p.106).



Si vous avez **coché** "Fixed Note", vous pourrez régler le paramètre "Tone No." et "Fixed Note No.". Choisissez "Tone No." et réglez ensuite "Fixed Note No." afin de spécifier le numéro de la note à jouer par le ton choisi.
Pour notre exemple, réglez "Tone No." et "Fixed Note No."comme suit:

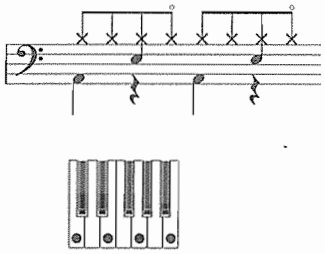
Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (grosse caisse)
01	F2 (caisse claire)
02	F#3 (charleston fermé)
03	A#3 (charleston ouvert)

Comme nous venons de le dire, le caractère des échantillons pilotés par ces numéros de note dépend du Drum Kit choisi. Si vous savez déjà quel Drum Kit vous allez utiliser, il serait une bonne idée de spécifier les notes "Fixed Note No." en maintenant [ENTER] enfoncé pendant que vous appuyez sur la touche souhaitée du clavier.

③ **Choisissez la page Edit.**

Chaque **Tone** est affiché à l'écran sous forme d'un petit rond.
Il est possible de choisir une note (et donc de spécifier quel échantillon de batterie sera piloté) pour chaque ligne horizontale (les **tons**).

Nous allons à présent créer un motif rythmique.

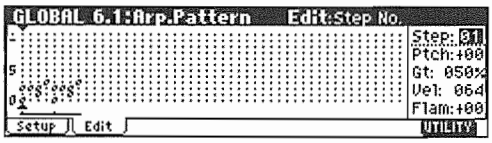


④ **Programmez la grosse caisse (Tone00). Choisissez "Step (Step No.)" 01 et appuyez sur [0]. Ensuite, choisissez "Step (Step No.)" 05 et appuyez sur [0].**

⑤ **Programmez la caisse claire (Tone01). Choisissez "Step (Step No.)" 03 et appuyez sur [1]. Ensuite, choisissez "Step (Step No.)" 07 et appuyez sur [1].**

⑥ **Programmez le charleston fermé (Tone02). Choisissez "Step (Step No.)" 01, 02, 03, 05, 06 et 07, et appuyez sur [2] pour chacun de ces pas.**

⑦ **Programmez le charleston ouvert (Tone03). Choisissez "Step (Step No.)" 04 et appuyez sur [3]. Ensuite, choisissez "Step (Step No.)" 08 et appuyez sur [3].**



Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur **Trigger All Tones**, il suffit d'enfoncer une seule touche du clavier pour déclencher le motif rythmique.

Si vous réglez "Mode (Fixed Note Mode)" sur **Trigger As Played**, le fait de n'enfoncer qu'une touche signifie que seule la grosse caisse (**Tone00**) est jouée. Si vous enfoncez deux touches, vous entendez la grosse caisse (**Tone00**) et la caisse claire (**Tone01**). Autrement dit, ce mode permet de varier le motif de batterie en temps réel en n'enfonçant chaque fois que le nombre de touches correspondant au nombre de **tons** que désirez entendre.

⑧ **Réglez les paramètres pour chaque pas.**

Les paramètres "Vel (Velocity)" etc. permettent d'ajouter des accents à votre "groove".

Les réglages "Gt (Gate)" et "Vel (Velocity)" sont uniquement utilisés si vous mettez les paramètres "Gate" et "Velocity" (page PROG 6.1: Ed–Arp., Arpeg. Setup) du Program en question sur **Step**. Tout autre réglage que **Step** signifie que les valeurs "Gt (Gate)" et "Vel (Velocity)" entrées pour chacun des pas sont ignorées, si bien que toutes les notes de l'arpège utilisent la durée et le toucher choisi.

Avant de régler le paramètre "Gate", tournez la commande [ARP-GATE] (mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS) en position centrale ("midi").

Avant de régler le paramètre "Velocity", tournez la commande [ARP-VELOCITY] (mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS) en position centrale ("midi").

Edition de deux arpégiateurs

Ici, nous devons utiliser une Combination pour éclaircir notre propos.
Suivez la même procédure pour éditer un motif d'arpège en mode Sequencer.

Si vous venez du mode Combination, le motif d'arpège affecté à la dernière Combination choisie est modifié.

① **En mode Combination, choisissez une Combination qui utilise le motif d'arpège à éditer.**

Pour cet exemple, choisissez une Combination faisant appel aux deux arpégiateurs (A et B).

② **Appuyez sur [ARP ON/OFF] pour activer la fonction arpégiateur (ce bouton doit s'allumer).**

Même si l'arpégiateur était coupé au moment où vous êtes arrivé sur cette page, il est possible de l'activer avec le bouton [ARP ON/OFF]. Si, par contre, "Arpeggiator Run" **A** ou **B** n'est pas coché et si vous n'avez pas affecté de Timbres avec "Assign", l'arpégiateur ne fonctionnera pas.

③ **Choisissez la page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, Setup.**



④ **Si vous avez appelé cette page en mode Combination, vous pouvez choisir l'arpégiateur à éditer avec "Arp (Arpeggio Select)" A et B.**

Si vous réglez ce paramètre sur **A**, toutes les modifications porteront sur le motif d'arpège actuellement affecté à l'arpégiateur A.
Si vous réglez ce paramètre sur **B**, c'est le motif affecté à l'arpégiateur B qui est modifié.

⑤ **Alternez entre les deux arpégiateurs (A et B) et éditez les motifs.**

Pour arrêter l'un des deux arpégiateurs, retournez au mode Combination, rendez-vous à la page Arp. A ou Arp. B sous COMBI 1.1: Play et **désélectionnez** la case "Arpeggiator Run".

⑥ **Utilisez la commande de menu Utility "Rename Arpeggio Pattern" pour renommer le motif que vous avez modifié** (☞p.43).

⑦ **Si le nouveau motif vous plaît, n'oubliez pas de le sauvegarder avec la fonction Write.**

Dans ce cas, les deux motifs d'arpège sont sauvegardés simultanément. Si vous mettez le TRITON Le hors tension avant de sauvegarder les motifs, vos modifications sont effacées (☞p.44).

⑧ **Si vous voulez aussi sauvegarder les réglages de la Combination, retournez en mode Combination et faites appel à la fonction Write** (☞p.42).

note Lors de l'édition d'un motif d'arpège, il convient de bien vérifier le canal de transmission MIDI de l'instrument connecté, le réglage du canal MIDI Global, le canal de chaque piste et de savoir quelle piste pilote quel arpégiateur. Vérifiez que le motif d'arpège que vous entendez quand vous jouez sur le clavier est bien celui que vous voulez éditer.

Si vous appelez cette page à partir du mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL), l'arpégiateur ne fonctionne pas. Il ne sera dès lors pas possible d'éditer un motif d'arpège.

Synchronisation de l'arpégiateur

Le comportement de l'arpégiateur dépend aussi du réglage "Key Sync.".
Si cette case est **cochée**, l'arpégiateur recommence chaque fois dès le début du motif quand vous pressez une nouvelle touche après avoir relâché toutes les autres.
Si la case n'est **pas cochée**, l'arpégiateur suit le tempo de l'horloge MIDI interne/externe.

Voici comment fonctionne la synchronisation quand "Key Sync." n'est **pas coché**. (Notez que la synchronisation avec le démarrage de Song et pour la commande MIDI "Start" en temps réel font exception à cette règle.)

Synchronisation des arpégiateurs A et B

En mode Combination ou Sequencer, vous pouvez utiliser deux arpégiateurs à la fois. Quand un arpégiateur reproduit déjà un motif et que le deuxième entre également en action, ce dernier est synchronisé avec le tempo "♩ (Tempo)" du premier arpégiateur si sa case "Key Sync." n'est **pas cochée**.

note Lorsque "Key Sync." est **coché**, les arpégiateurs A et B ne sont plus synchronisés entre eux.

Synchronisation des arpégiateurs et du séquenceur en mode Sequencer

Lorsque la reproduction est arrêtée:

- L'arpégiateur est synchronisé avec la valeur "♩ (Tempo)" de l'horloge MIDI interne.
- Lors de la reproduction d'un motif RPPR en mode Sequencer, l'arpégiateur est synchronisé avec le tempo de ce motif.
- Si vous voulez synchroniser le jeu de motifs sur l'arpégiateur déjà activé, réglez "Sync" (page SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup) sur **SEQ**.
  Dans ce cas, le jeu de motifs sera synchronisé avec le tempo "♩ (Tempo)" de l'arpégiateur.

Lors de la reproduction ou de l'enregistrement:

- L'arpégiateur est synchronisé avec la valeur "♩ (Tempo)" qui correspond au tempo du morceau.

Synchronisation avec le début du morceau

- Lorsque l'arpégiateur est activé (si le bouton [ARP ON/OFF] est allumé) et tourne au moment où le TRITON Le génère ou reçoit un message "début de morceau" (Song Start), l'arpégiateur retourne automatiquement au début du motif d'arpège. (Ce réglage n'est pas lié au paramètre "Key Sync.".)
- En mode Sequencer, si "Key Sync." n'est **pas coché** et que le bouton [ARP ON/OFF] est allumé, vous pouvez activer l'arpégiateur en enfonçant des touches sur le clavier pendant le décompte avant l'enregistrement. Dans ce cas le motif sera joué depuis le début et enregistré après le décompte.

Synchronisation avec un séquenceur externe en modes Program, Combination ou Sequencer

En modes Program, Combination et Sequencer, quand le paramètre "♩ (Tempo)" est réglé sur **EXT** (GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Clock" sur **External**), l'arpégiateur suit les messages d'horloge, Start, etc., venant d'un séquenceur, d'une station de travail, etc., externe connecté au TRITON Le.

Synchronisation avec une horloge externe

- L'arpégiateur se synchronise avec la valeur "♩ (Tempo)" contenue dans les informations d'horloge venant de l'appareil externe.

Synchronisation avec la commande MIDI "Start" en temps réel

- Si l'arpégiateur est en train de jouer un motif quand vous lancez la reproduction d'un morceau, l'arpégiateur retourne au début du motif d'arpège. (Le réglage "Key Sync." n'a pas d'influence sur ce mode de synchronisation.)

Réglages d'effets

La section d'effets du TRITON Le propose un **effet d'insertion, deux effets maîtres,** un **égaliseur maître** (stéréo à 3 bandes) ainsi qu'un **mélangeur** servant à acheminer les signaux de ces blocs.

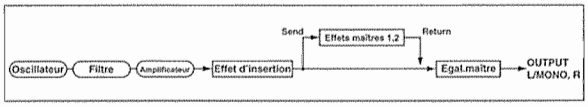
Pour chaque effet, vous avez le choix parmi 89 types entièrement numériques. Les effets sont subdivisés de la façon suivante:

Catégories des 89 types d'effet

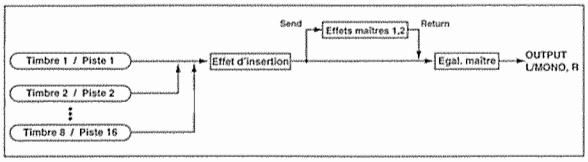
01~15	Effets de filtre et de dynamique (égaliseurs, compresseurs etc.)
16~31	Effets de modulation de hauteur et de phase (Chorus, Phaser etc.)
32~40	Autres effets de modulation et de transposition (haut-parleur rotatif, Pitch Shift etc.)
41~51	Effets de réflexions premières et de Delay
52~57	Effets de réverbération
58~89	Effets combinés en Mono + mono (2 effets mono connectés en série)

Les effets et les modes

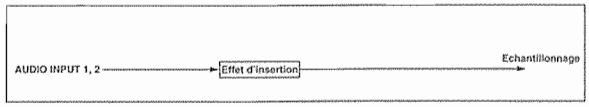
En mode **Program, l'effet d'insertion** peut faire office de composant sonore agissant directement sur les oscillateurs (OSC) en modifiant le timbre des formes d'onde choisies (filtre, amplitude etc.). Les **effets maîtres,** par contre, permettent de programmer "l'acoustique" voulue au moyen d'un effet de réverbération etc. L'**égaliseur maître trois bandes** se trouve juste avant les sorties OUTPUT (MAIN) L/MONO et R. Utilisez-le pour corriger le timbre de vos Programs. Tous ces réglages peuvent être effectués de manière indépendante pour chaque Program.



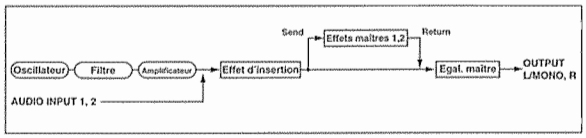
En modes **Combination** et **Sequencer,** l'effet d'**insertion** peut être utilisé pour traiter le signal d'un Timbre/d'une piste bien précis(e), tandis que les **effets maîtres** sont disponibles pour tous les Timbres/toutes les pistes. Ici aussi, l'**égaliseur maître** permet de corriger le Timbre Global (cette fois de tous les signaux). Les effets peuvent être programmés en mode Combination pour chaque Combination et en mode Sequencer pour chaque Song.



En mode **Sampling** (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL), le signal d'une source externe reçu via les prises AUDIO INPUT 1 et 2 peut être agrémenté de **l'effet d'insertion** pendant l'échantillonnage (le signal traité est échantillonné). Les réglages d'effets du mode Sampling sont effectués avec les paramètres "Input 1" et "Input 2" à la page SMPL 1.1: Recording, Input/Pref. Ils s'appliquent uniquement au mode Sampling.



Le signal reçu via les prises **AUDIO INPUT 1** et **2** (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) est aussi disponible dans d'autres modes que Sampling. En mode Program, Combination et Sequencer, il peut dès lors être traité au moyen de l'**effet d'insertion** et des **effets maîtres** ainsi que par l'**égaliseur maître.** Autrement dit, le TRITON Le peut faire office de processeur d'effets avec deux entrées et 4 sorties.



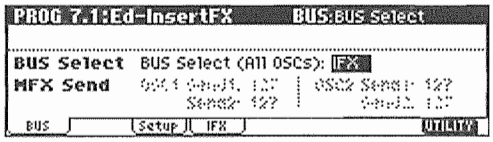
Acheminement (routage) et paramètres d'effets

L'effet d'insertion et les effets maîtres ainsi que l'égaliseur maître présentent la même structure dans tous les modes. L'agencement de ces effets permet de spécifier comment les oscillateurs d'un Program, les Timbres d'une Combination ou les pistes d'un Song sont reliés à l'effet d'insertion et aux effets maîtres. Dans ce qui suit, vous apprendrez comment effectuer ces réglages dans les différents modes et comment programmer les effets.

Réglages d'effets pour les Programs

Routing (acheminement)

① **Choisissez la page PROG 7.1: Ed-InsertFX, BUS.**



② **Spécifiez avec "BUS Select (All OSCs)" le bus (la ligne de signal de l'effet d'insertion) auquel le signal de l'oscillateur doit être envoyé.**

L/R: Les oscillateurs ne sont pas reliés à l'effet d'insertion. Leur signal transite uniquement par l'égaliseur maître avant d'aboutir aux sorties principales AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R.
IFX: Le signal des oscillateurs est traité par l'effet d'insertion.
1, 2, 1/2: Le signal des oscillateurs est transmis aux prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ou 2. Dans ce cas, l'effet d'insertion, les effets maîtres et l'égaliseur maître sont contournés.
Off: Le signal direct des oscillateurs n'est ni transmis aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, ni aux prises (INDIVIDUAL) 1, 2. (Les oscillateurs peuvent cependant être reliés aux effets

maîtres, auquel cas leur signal traité est présent aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN).) Choisissez ce réglage quand vous voulez traiter les oscillateurs avec deux effets maîtres et spécifiez le niveau d'envoi à ces deux blocs avec "MFX Send".

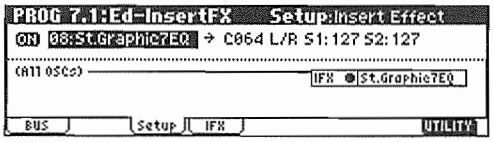
③ **"MFX Send" spécifie le niveau d'envoi des oscillateurs aux effets maîtres.**

Ces réglages sont uniquement d'application quand "BUS Select (All OSCs)" est réglé sur **L/R** ou **Off**. Si vous mettez "BUS Select (All OSCs)" sur **IFX**, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être spécifié avec "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" (page PROG 7.1: Ed-InsertFX, Setup). Il s'agit alors du signal qui est le résultat du traitement du signal de sortie des oscillateurs par l'effet d'insertion.

Effet d'insertion

① **Choisissez la page PROG 7.1: Ed-InsertFX, Setup.**

La page Setup affiche l'acheminement et les réglages de l'effet d'insertion. Cette page permet aussi de régler le paramètre "BUS Select". Choisissez (**All OSCs**) avec les boutons de curseur [▲], [▼] puis effectuez le réglage voulu avec les boutons [INC]/[DEC].



② **Choisissez le type d'effet pour le bloc IFX avec "Insert Effect".**

note La commande de menu Utility "Select by Category" permet de choisir les effets dans 6 catégories.

③ **Activez/coupez l'effet d'insertion avec "On/Off".**

Off produit le même résultat que lorsque vous choisissez **00: No Effect** (pas d'effet). Dans ce cas, le signal d'entrée est reproduit sans aucun changement.

note Utilisez la commande de menu Utility "Copy Insert Effect" pour copier les réglages d'effets d'un autre Program etc.

④ **Réglez les paramètres "Pan(CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour définir le sort du son une fois qu'il a parcouru l'effet d'insertion.**

"Pan(CC#8)": Spécifie le panoramique. Ce paramètre intervient uniquement lorsque "BUS Select" est réglé sur **L/R**.
"BUS Select": Permet de choisir la sortie. Dans la plupart des cas, vous choisirez sans doute **L/R**. Si, par contre, vous désirez transmettre le signal traité par l'effet d'insertion aux prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 et/ou 2, choisissez **1**, **2** ou **1/2**.
"S1 (Send1(MFX1))", "S2 (Send2(MFX2))": Voici le niveau d'envoi aux effets maîtres. Pour cet exemple, réglez ces deux paramètres sur **127**.

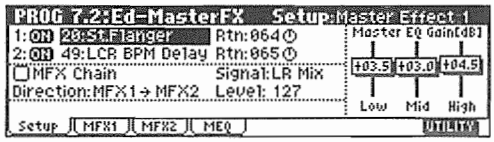
⑤ **Choisissez la page IFX et réglez les paramètres de l'effet d'insertion.**

Pour en savoir plus sur les paramètres de l'effet (☞Gdp p.164~).

Effets maîtres

Le niveau d'envoi aux effets maîtres peut être réglé avec les paramètres d'envoi (Send) 1 et 2 (étape ③ sous "Routing (acheminement)" ou étape ④ sous "Effet d'insertion"). Si les niveaux d'envoi 1 et 2 sont réglés sur **zéro**, les effets maîtres ne seront pas appliqués. "Send Level 1" correspond à l'effet maître MFX1 et "Send Level 2" à l'effet MFX2.

① **Choisissez la page PROG 7.2: Ed-MasterFX, Setup.**



② **Spécifiez le type de chaque effet maître avec "Master Effect 1" et "Master Effect 2".**

Cette procédure est identique au choix d'un type d'effet pour le bloc d'insertion (☞ étape ①).

Les blocs maîtres présentent une entrée mono et des sorties stéréo. Même les effets de type stéréo présentent une entrée mono (le caractère "stéréo" étant généré par l'effet même).

③ **Activez/coupez chaque effet maître avec "On/Off".**

Si vous choisissez **Off**, le bloc maître n'est pas disponible.

④ **Réglez l'acheminement du signal des effets maîtres 1 et 2.**

Pour en savoir plus sur les réglages d'acheminement du signal (☞Gdp p.159).

⑤ **Utilisez "Rtn (Return1, 2)" pour régler le volume de sortie des effets maîtres.**

Pour le paramètre "W/D" (Wet/Dry) de chaque effet, le réglage **W** correspond au niveau de sortie de l'effet. Ce réglage multiplié par la valeur de retour (par ex. x1,0 si "Rtn" = **127**) donne le niveau de sortie réel de l'effet maître.

⑥ **Choisissez les pages MFX1 et MFX2 et réglez les paramètres du bloc choisi.**

Pour en savoir plus sur les paramètre de chaque effet (☞Gdp p.164~).

Master EQ (égaliseur maître)

① **L'égaliseur à trois bandes permet de corriger le timbre du son résultant avant de le transmettre aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R.**

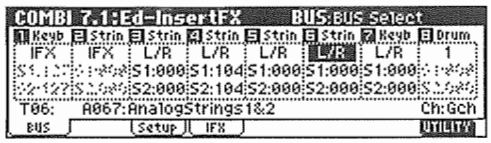
Vous pouvez régler l'égaliseur maître Master EQ avec "Master EQ Gain [dB]" à la page PROG 7.2: Ed-MasterFX, Setup ou à la page Master EQ.
Pour en savoir plus sur les paramètres de l'égaliseur maître (☞Gdp p.209).

Réglages d'effets en modes Combination et Sequencer

En modes Combination et Sequencer, vous pouvez programmer l'acheminement du signal des Timbres/pistes à l'effet d'insertion et aux effets maîtres. Ces paramètres présentent la même structure dans les deux modes. De ce fait, nous nous limiterons à vous expliquer comment programmer les effets d'une Combination.

Routing (acheminement)

① **Choisissez la page COMBI 7.1: Ed-InsertFX, BUS.**



② **Choisissez "BUS Select". Ces réglages permettent de spécifier le bus (l'effet d'insertion) auquel le Timbre en question doit être connecté.**

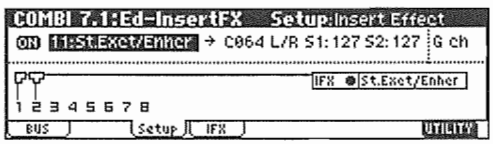
③ **"S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" spécifient le niveau d'envoi de chaque Timbre aux effets maîtres.**

Cela présuppose toutefois que vous mettiez "BUS Select" sur **L/R** ou **Off**.

Le niveau d'envoi réel est le produit de la multiplication du niveau d'envoi de chaque Timbre par le niveau d'envoi de chaque oscillateur du Program choisi pour le Timbre. Si le niveau d'envoi d'un Program est réglé sur **0**, le niveau d'envoi réel aux effets maîtres reste donc **0**, quelle que soit la valeur que vous choisissez ici.

Si "BUS Select" est réglé sur **IFX**, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être effectué avec les paramètres "S1 (Send1(MFX1))"et "S2 (Send2(MFX2))" (page COMBI 7.1: Ed-Insert FX, Setup) après le passage dans le bloc d'insertion.

Effet d'insertion



La page Setup affiche l'acheminement et les réglages de l'effet d'insertion. Cette page permet aussi de régler le paramètre "BUS Select". Choisissez le Timbre avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] puis effectuez le réglage voulu avec les boutons [INC]/[DEC]. Pour cet exemple, le bloc IFX est utilisé par 1 (Timbre 1) et 2 (Timbre 2).
Tout comme pour un Program, vous pouvez choisir le type d'effet d'insertion, activer/couper l'effet et régler les paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour définir le sort du son une fois qu'il a parcouru l'effet d'insertion (☞p.109).

Effets maîtres Egaliseur maître

Ces réglages sont effectués de la même manière que pour les Programs (☞p.109).

Réglages d'effets en mode Sampling (nécessite l'option EXB-SMPL)

En mode Sampling, il est possible de traiter le signal audio reçu via les prises AUDIO INPUT 1 et 2 avec l'effet d'insertion en vue d'échantillonner le signal traité.

Routing (acheminement)

① **Choisissez la page SMPL 1.1: Recording, Input/Pref.**

Les paramètres sous "Input1" et "Input2" permettent de choisir le bloc d'insertion devant traiter les signaux reçus via les prises AUDIO INPUT 1 et 2. Voyez "Enregistrement d'échantillon" pour en savoir plus (☞p.34).

Effet d'insertion

Choisissez ici un effet pour le bloc d'insertion et réglez le paramètre "Pan (CC#8)" pour le signal ressortant de l'effet d'insertion (☞p.109).

Effets maîtres Egaliseur maître

En mode Sampling, les effets maîtres et l'égaliseur maître ne sont pas disponibles.

Réglages d'effets pour AUDIO INPUT (nécessite l'option EXB-SMPL)

Même dans d'autres modes que Sampling, les effets du TRITON Le sont disponibles pour traiter les signaux audio reçus via les prises AUDIO INPUT 1 et 2. Dans ce cas, les blocs d'effets se comportent comme un processeur à 2 entrées et 4 sorties.

Routing (acheminement)

Dans tous les modes sauf Sampling (à savoir en modes Combination, Program et Sequencer), les paramètres de la page GLOBAL 1.1: System, Audio In permettent de régler l'acheminement du signal d'entrée reçu via les prises AUDIO INPUT 1 et 2.

① **Passez du mode Global en mode Program.**

Si vous sélectionnez le mode Global à partir du mode Sampling, les réglages "Input 1" et "Input 2" de ce dernier seront utilisés. Seulement, vous n'entendrez pas le résultat des modifications que vous effectuez en mode Global. Il faut donc choisir cette page à partir d'un mode permettant d'utiliser les entrées audio telles quelles (Combination, Program ou Sequencer). Les réglages que vous effectuez ici ne s'appliquent pas au mode Sampling. Les réglages pour les prises AUDIO INPUT 1 et 2 du mode Sampling sont exécutés avec les paramètres "Input 1" et "Input 2" de la page In/Pref SMPL 1.1: Recording (☞p.110, Gdp p.126).

② **Choisissez la page GLOBAL 1.1: System, Audio In.**



③ **Réglez les paramètres "Input1" et "Input2".**

"Input1" correspond à la prise AUDIO INPUT 1 et "Input2" à la prise AUDIO INPUT 2.

"Level": Permet de régler le volume du signal reçu via AUDIO INPUT 1 ou 2. Dans la plupart des cas, il vaut mieux utiliser **127** sauf quand le signal sature. Notez qu'il est très possible que le signal sature déjà avant d'atteindre le convertisseur A/N. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande [LEVEL] ou le volume de sortie de la source de signal.

"Pan": Permet de régler le panoramique des entrées AUDIO INPUT 1 et 2. Quand le signal entrant est stéréo et que vous utilisez les deux entrées, mettez Input 1 sur **L000** et Input 2 sur **R127** (ou Input 1 sur **R127** et Input 2 sur **L000**). Si la source de signal est mono, il vaut mieux choisir la valeur **C064**.

"BUS (IFX/Indiv.) Select": Comme pour les oscillateurs d'un Program, vous pouvez choisir le bus auquel les entrées AUDIO INPUT 1 et 2 sont reliées (☞p.108).

"Send 1", "Send 2": Comme pour les oscillateurs d'un Program, vous pouvez régler le niveau d'envoi des signaux reçus via AUDIO INPUT 1 et 2 aux effets maîtres. Ce réglage n'intervient cependant que si vous réglez "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur **L/R** ou **Off** (☞p.109).

Si "BUS (IFX/Indiv.) Select" est réglé sur **IFX**, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être réglé avec les paramètres "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" (page Setup) car c'est le signal de sortie du bloc d'insertion qui est transmis aux effets maîtres.

Si vous réglez "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur autre chose que **Off** et que vous augmentez la valeur "Level", le signal audio entrant est reçu par le TRITON Le. Attention cependant: si vous connectez des câbles audio aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 sans transmettre de signal, le TRITON Le recevra du bruit qui (selon les réglages) sera transmis aux sorties AUDIO OUTPUT L/MONO, R, 1, 2. Autrement dit, si vous n'avez pas besoin d'un signal externe et que vous jouez uniquement les Programs, Combinations et Songs internes, réglez "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur **Off** ou "Level" sur **0**.
Tant que vous ne connectez pas de câble audio aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 du panneau arrière, le volume des informations reçues par le TRITON Le est de **0**.

A propos de la modulation dynamique (Dmod) D-mod

La modulation dynamique (Dmod) est une fonction qui vous permet d'utiliser des commandes MIDI ou les fonctions de jeu du TRITON Le pour influencer les paramètres d'effets en temps réel.
BPM/MIDI Sync est une fonction qui est utilisée pour synchroniser la vitesse du LFO des effets de modulation ou le temps de retard des effets Delay etc. avec le tempo de l'arpégiateur ou d'un séquenceur externe.
Pour en savoir plus sur chacune de ces fonctions (☞Gdp p.217).

Exemple:

Voyons à présent comment utiliser la modulation dynamique pour contrôler un paramètre d'effet en temps réel.

① **Suivez les consignes sous "Réglages d'effets pour les Programs" (☞p.108) et réglez "IFX" sur 49: LCR BPM Delay. Vérifiez si l'effet Delay fonctionne et est audible.**

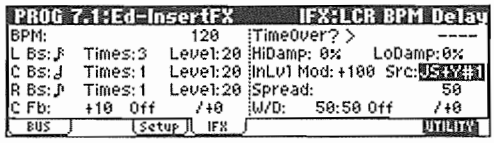
② **Choisissez la page PROG 7.1: Ed-InsertFX, IFX.**

Utilisation de Dmod pour modifier le volume du Delay avec le joystick

③ **Réglez "InLvl Mod" sur +100.**

④ **Réglez "Src" sur JS+Y#1.**

Le joystick permet de contrôler le niveau d'entrée de l'effet.
Si vous réglez "Src" sur **JS+Y#1**, le son de l'effet Delay n'est plus audible. Cependant, le volume de l'effet augmente progressivement quand vous poussez le joystick vers l'arrière.

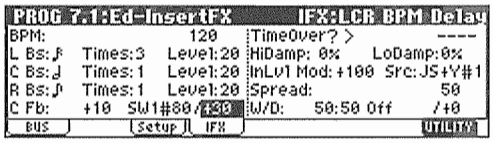


Utilisation de Dmod pour modifier le volume de rétroaction avec le bouton [SW1]

⑤ A la page PROG 2.2: Ed-Ctrl, Controls assignez SW1 Mod. (CC#80), Toggle à "SW1".

⑥ Passez à la page PROG 7.1: Ed-InsertFX, IFX et réglez C Fb (C Delay Feedback) "(Source)" sur SW1 #80.

⑦ Réglez "(Amount)" sur +30.



⑧ Appuyez sur [EXIT], etc. pour retourner à la page PROG 1.1: Play.

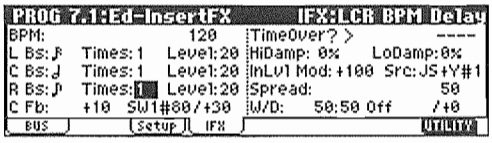
Quand vous (poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument et) appuyez sur le bouton [SW1], le niveau de rétroaction monte, si bien que le nombre de répétitions augmente.
Le paramètre "(Amount)" renvoie au niveau de rétroaction utilisé quand vous appuyez sur [SW1]. Si vous réglez "(Amount)" sur **–10**, le niveau de rétroaction est mis sur **0** quand vous appuyez sur [SW1].

Utilisation de la fonction BPM/MIDI Sync. pour synchroniser le tempo de retard avec le tempo de l'arpégiateur

⑨ Réglez "BPM" sur MIDI.

⑩ Réglez "L /C/R Bs" et "Times" comme bon vous semble pour L, C et R.

Pour cet exemple, réglez "L/C/R Bs" sur ♪ et "Times" sur 1, ce qui rendra notre propos plus compréhensible. Le temps de retard correspond donc à un intervalle d'une croche.



⑪ Choisissez le mode de fonctionnement C des commandes REALTIME CONTROLS et tournez la commande REALTIME CONTROLS [4] ("TEMPO").

Quand vous (poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument et) tournez la commande, le temps de retard change.

⑫ Appuyez sur le bouton [ARP ON/OFF] pour déclencher l'arpégiateur.

Poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument et choisissez le motif d'arpège souhaité.
Chaque fois que vous changez le tempo de l'arpégiateur avec la commande REALTIME CONTROLS [4], la vitesse du Delay change proportionnellement afin de correspondre à la nouvelle vitesse de l'arpège.

Si vous modifiez le tempo avec la commande REALTIME CONTROLS [4] pendant que le Delay est actif, il se peut que vous entendiez un grésillement au moment du changement. Cela est dû au fait que le processeur doit recalculer la vitesse. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

note Pour certains effets, il est possible de synchroniser la fréquence du LFO avec le tempo. Pour cela, réglez le paramètre d'effet "BPM/MIDI Sync" sur **On** et le paramètre "BPM" sur **MIDI**. Pour en savoir plus, voyez le Gdp p.168.

Autres fonctions

Accord sur d'autres instruments/ Transposition

Quand vous utilisez le TRITON Le pour accompagner un instrument, un CD ou une cassette, il arrive parfois que l'un des deux sonne faux. Dans ce cas, faites appel à la fonction "Master Tune" (page GLOBAL 1.1: System Basic). La plage de réglage va de –50 à +50 cents (un demi-ton correspond à 100 cents).

Vous pouvez aussi transposer la hauteur du TRITON Le par pas de demi-tons. Pour ce faire, faites appel à la fonction "Key Transpose" (page GLOBAL 1.1: System Basic). La plage de réglage est de ±1 octave.

Voici comment accorder votre TRITON Le en mode Global.

① **Appuyez sur [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

② **Appuyez sur [EXIT].**

③ **Appuyez sur [F1] ("Basic").**

④ **Pour accorder le TRITON Le, choisissez "Master Tune". Si vous voulez transposer sa hauteur, choisissez "Key Transpose".**

⑤ **Entrez la valeur souhaitée avec les commandes VALUE.**

Vous pouvez spécifier la valeur avec les boutons numériques [0]~[9] et l'entrer avec [ENTER]. Vous pouvez aussi effectuer ce réglage avec la molette [VALUE] ou les boutons [INC]/[DEC].

note Si vous voulez conserver ce réglage, vous devez sauvegarder les réglages Global avec la fonction Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.42).

Contournement des effets

D'habitude, il vaut mieux activer ou désactiver les blocs d'effets au sein d'un Program, d'une Combination ou d'un Song, ou dans le mode Sampling. Comme c'est parfois ardu, voici comment désactiver l'effet d'insertion et les effets maîtres pour tous les modes du TRITON Le:

① **Appuyez sur [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

② **Appuyez sur [EXIT].**

③ **Appuyez sur le bouton [F1] "(Basic)".**

④ **Pour contourner l'effet d'insertion, cochez la case "IFX Off".**

Pour désactiver l'effet maître 1, cochez la case "MFX1 Off". Pour désactiver l'effet maître 2, cochez la case "MFX2 Off".

Choix de la fonction du commutateur et de la pédale assignable (ASSIGNABLE Switch/Pedal)

Voici comment affecter la fonction désirée au commutateur au pied (Korg PS-1, disponible en option) connecté à la prise **ASSIGNABLE SWITCH**.

Ce commutateur peut être utilisé comme modulateur alternatif ou dynamique (pour les effets), comme commutateur de Portamento, comme pédale Sostenuto, comme pédale Soft (douce), pour sélectionner des Programs et Combinations (suivant/précédent), pour lancer/arrêter le séquenceur, pour la fonction Punch-In/Out du séquenceur ou pour sélectionner le pas suivant de la liste de repères (Cue List) (☞Gdp p.222).

- Cette affectation doit être effectuée avec le paramètre "Foot SW Assign." de la page GLOBAL 1.1: System, Foot.

De plus, vous pouvez choisir la fonction de la pédale assignable (comme la Korg XVP-10 ou EXP-2 disponible en option) connectée à la prise **ASSIGNABLE PEDAL**.

Cette pédale permet de régler le volume global mais vous pouvez aussi l'utiliser comme modulateur alternatif ou dynamique (effets), pour régler la vitesse de Portamento, le volume, le panoramique de l'effet d'insertion ainsi que le panoramique, le volume et le niveau d'envoi aux effets maîtres (☞Gdp p.223).

- Cette affectation doit être effectuée avec le paramètre "Foot Pedal Assign." de la page GLOBAL 1.1: System, Foot.

note Le commutateur au pied et la pédale peuvent faire office de modulateur alternatif pour les paramètres Program ou de modulateur dynamiques pour les paramètres d'effets. Dans ce cas, réglez "Foot Switch Assign" sur **Foot SW (CC#82)** et "Foot Pedal Assign" sur **Foot Pedal (CC#04)**.

A titre d'exemple, voyons comment spécifier que le commutateur au pied assignable doit servir à sélectionner des Programs ou des Combinations:

① **Connectez un commutateur au pied Korg PS-1 (option) à la prise ASSIGNABLE SWITCH.**

② **Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

③ **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

④ **Appuyez sur le bouton [F3] ("Foot").**

⑤ **Choisissez "Foot SW Assign" et sélectionnez l'option Program Up ou Program Down.**

Program Up signifie que le commutateur au pied sélectionne chaque fois la mémoire suivante. **Program Down** signifie que le commutateur au pied permet de choisir la mémoire précédente.

⑥ **Réglez "Foot SW Polarity" en fonction de la polarité du commutateur au pied utilisé.**

Si vous utilisez un commutateur au pied Korg PS-1, choisissez le réglage **(-) KORG Standard**. Si la polarité est incorrecte, le fonctionnement du commutateur est inversée.

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez sauvegarder les réglages Global avec la fonction Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.44).

⑦ **Appuyez soit sur le bouton [PROG] pour aller à la page PROG 1.1: Play, soit sur [COMBI] pour vous rendre à la page COMBI 1.1: Play. Utilisez le commutateur au pied pour sélectionner la mémoire Program/Combination suivante (Up) ou précédente (Down).**

Réglage de l'influence du toucher ou de l'Aftertouch sur le volume/ le timbre

Il est bien sûr possible de peaufiner la réponse des sons pilotés en fonction des valeurs de toucher de sorte à obtenir exactement les variations de timbre et de volume voulus. Pour vous faciliter la tâche, le TRITON Le propose plusieurs courbes de toucher. Choisissez celle qui s'adapte le mieux à votre façon de jouer ou qui produit l'effet désiré. Ce système de courbes existe aussi pour l'Aftertouch (☞Gdp p.122).

① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

② **Appuyez sur le bouton [EXIT].**

③ **Appuyez sur [F1] ("Basic").**

④ **Pour choisir une autre courbe de toucher, choisissez "Velocity Curve" et spécifiez la courbe.**

Pour choisir une autre courbe d'Aftertouch, sélectionnez "After Touch Curve" et spécifiez la courbe.

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez sauvegarder les réglages Global avec la fonction Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.44).

note Le choix effectué ici porte sur tous le modes du TRITON Le.

note Chaque Program propose des paramètres vous permettant de spécifier les aspects pouvant être modifiés via le toucher (la dynamique). De ce fait, l'effet des variations de toucher dépend en grande partie des réglages Program (voyez le mode Program).

Programmation de vos propres gammes (accords)

Le TRITON Le vous permet de programmer vos propres gammes. A cet effet, il propose seize mémoires "User Octave Scale" dont les réglages, effectués pour une seule octave, s'appliquent à toutes les octaves du clavier. La mémoire "User All Note Scale", par contre permet de régler la hauteur de chacune des 128 notes proposées par le MIDI (et donc reconnues par le TRITON Le).

note Si vous voulez conserver ce réglage, vous devez sauvegarder les réglages Global avec la fonction Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.44).

Les gammes que vous programmez peuvent être affectées aux Programs, aux Timbres d'une Combination et aux pistes d'un Song (☞"Choix de la gamme").

Choix de la gamme

Il est possible de spécifier la gamme utilisée par un Program, les Timbres d'une Combination et les pistes d'un Song (mode Sequencer).

Le choix de la gamme peut être effectué au moyen du paramètre "Type" des pages suivantes ou de "Use Program's Scale" au sein d'une Combination ou d'un morceau.

Program	PROG 2.1: Ed–Basic, Prog Basic
Combination	COMBI 3.2: Ed–Param2, Other
Sequencer	SEQ 3.2: Param2, Other (Othr..8/Othr..16)

Voici comment choisir la gamme en mode Sequencer:

① **Appuyez sur le bouton [SEQ] pour passer en mode Sequencer.**

② **Appuyez sur le bouton [MENU] et ensuite sur [F3] pour choisir "Prm2". Appuyez sur [F8] ("Open").**

③ **Appuyez sur le bouton [F1]("Othr..8") ou [F2]("Othr..16").**

④ **Pour utiliser la gamme qui est affectée au Program employé par la piste en question, cochez la case "Use Prog's Scale".**

Les pistes pour lesquelles cette case n'est pas cochée utilisent la gamme choisie pour Scale "Type".

⑤ **Réglez "Type (Song's Scale)" pour spécifier la gamme qui sera utilisée par le morceau actuellement choisi (hormis les pistes qui font appel au réglage du Program utilisé).**

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez sauvegarder les réglages Global avec la fonction Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.42~).

Choix de la fonction des boutons [SW1] et [SW2]

Il est aussi possible de choisir la fonction des boutons [SW1] et [SW2] (☞Gdp p.220)..

Les fonctions de [SW1] et [SW2] peuvent être définies pour chaque Program, Combination et morceau (Song) individuellement. En mode Sampling, les fonctions choisies s'appliquent à toutes les pages.
Outre la fonction des boutons [SW1] et [SW2], vous pouvez aussi choisir leur fonctionnement: **Toggle** (chaque fois que vous appuyez sur le bouton [SW1] ou [SW2], vous activez ou coupez la fonction assignée) ou **Momentary** (la fonction n'est active que lorsque vous maintenez le bouton [SW1] ou [SW2] enfoncé).

L'assignation des fonctions peut être effectuée avec le paramètre "SW1/2 Assign" aux pages suivantes:

Program	PROG 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Combination	COMBI 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Squencer	SEQ 2.2: Controller, Controls
Sampling*	SMPL 5.2: Controller, Controls

*: A condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL

note Notez que lors de la sauvegarde du Program ou de la Combination éditée, le statut des boutons [SW1] et [SW2] (allumé ou éteint) est également mémorisé).

note Ces boutons peuvent aussi faire office de modulateur alternatif ou dynamique (pour les effets). Dans ce cas, choisissez **SW1 Mod.:CC#80** et **SW2 Mod.:CC#81**.

Vous trouverez un exemple de l'usage du bouton [SW1] comme modulateur dynamique pour les effets d'un Program à la p.111.

note Si vous voulez conserver ce réglage, vous devez sauvegarder les réglages Global avec la fonction Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.42~).

note Vous ne pouvez pas sauvegarder les assignations du mode Sampling.

Choix des fonctions 'B' pour les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4]

La fonction du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] est programmable (☞Gdp p.221).

Les fonctions du mode B ne s'appliquent qu'au Program, qu'à la Combination et qu'au morceau (Song) pour lequel vous les programmez. Les fonctions du mode Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL) valent pour le mode entier.

L'affectation peut être effectuée avec le paramètre "Knob B Assign" aux pages suivantes:

Program	PROG 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Combination	COMBI 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Sequencer	SEQ 2.2: Controller, Controls
Sampling*	SMPL 5.2: Controller, Controls

*: A condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL

note Ces commandes peuvent en outre faire office de modulateurs alternatifs ou dynamiques (pour les effets). Dans ce cas, choisissez les réglages **Knob Mod.1(CC#17)**, **Knob Mod.2(CC#19)**, **Knob Mod.3(CC#20)** et **Knob Mod.4(CC#21)**.

A titre d'exemple, voici comment programmer la commande [1] de sorte à piloter l'attaque de l'enveloppe du filtre et du volume au sein d'un Program.

① **Appuyez sur le bouton [PROG] pour passer en mode Program.**

② **Appuyez sur le bouton [MENU] et ensuite sur [F2] pour choisir "Ctrl". Appuyez sur [F8] ("Open").**

③ **Choisissez le paramètre Knob 1-B "Knob B Assign" et choisissez F/A Attack (CC#73).**

④ **Appuyez sur le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT] pour choisir le mode B et actionnez la commande [1] pour régler la vitesse d'attaque de l'enveloppe du filtre et de l'amplitude.**

note Si vous voulez conserver ce réglage, vous devez sauvegarder les réglages Global avec la fonction Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.42~).

note Vous ne pouvez pas sauvegarder les assignations du mode Sampling.

Réglage du contraste de l'écran (lisibilité)

Réglez le contraste de l'écran avec "LCD Contrast" dans la page GLOBAL 1.1: System, Preference (☞p.117, Gdp p.125).

Utilisation du TRITON Le comme enregistreur de données

Le TRITON Le est capable de recevoir des données SysEx en provenance d'autres instruments et de les sauvegarder sur carte SmartMedia (fonction Data Filer). Vous trouverez cette fonction dans la page "Save Exclusive" du mode Media (☞Gdp p.150).

Raccourcis

Bouton [MENU] + boutons numériques [0]~[9] x2

- Ce raccourci permet d'accéder aux diverses pages d'écran de chaque mode. Pour choisir une page, maintenez enfoncé le bouton [MENU] et entrez le numéro de page voulu (à deux chiffres) avec les boutons numériques [0]~[9].

Bouton [MENU] + boutons [◄], [►]

- Ce raccourci permet aussi d'accéder aux diverses pages proposées dans chaque mode. Maintenez enfoncé le bouton [MENU] et effectuez la sélection avec les boutons [◄], [►].

Bouton [TIMBRE/TRACK] + boutons de fonction [F1]~[F8]

- Choisissez les paramètres dans chaque page d'écran avec ce raccourci. Dans les pages du mode Combination ou du mode Sequencer affichant les Timbres 1~8/pistes 1~8 ou 9~16 (comme COMBI 1.1: Play, Prog), maintenez enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et appuyez sur les boutons [F1 T1/T9]~[F8 T8/T16] pour déplacer le curseur.

Bouton [ENTER] + boutons numériques [0]~[9]

- Ce raccourci permet de choisir les commandes du menu Utility dans chaque page (ce menu propose jusqu'à dix articles). Maintenez enfoncé le bouton [ENTER] et choisissez l'article de menu Utility souhaité avec les boutons numériques [0]~[9].

Bouton [ENTER] + clavier

Vous pouvez effectuer les actions suivantes en maintenant enfoncé le bouton [ENTER] et en jouant une note sur le clavier du TRITON Le:

- Spécifier des valeurs de numéro de note ou de toucher;
- Choisir "KEY" à la page GLOBAL 5.1: DKit, SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup.

Bouton [ENTER] + bouton [LOCATE]

- En mode Sequencer, cette combinaison permet de définir la position actuelle comme "Location" (correspond à la commande de menu Utility "Set Location").

Appendices

Dépannage

Si vous avez des problèmes, recherchez-en la description et prenez les mesures préconisées.

Pas de mise sous tension

- L'adaptateur secteur est-il connecté à une prise de courant?..... ☞p.12
- Avez-vous appuyé sur le bouton de mise sous tension [POWER]?
  Appuyez sur le bouton [POWER] en face arrière.

L'instrument est sous tension mais rien n'apparaît à l'écran.
Le TRITON Le fonctionne normalement quand vous jouez sur le clavier ou effectuez d'autres opérations.

- Dans de rares cas, il se pourrait que suite à un changement de la température ambiante, l'écran devienne difficile ou impossible à lire. Dans ce cas, effectuez la procédure suivante (☞Gdp p.125).
  ① Appuyez trois fois sur le bouton [EXIT] puis enfoncez le bouton [GLOBAL].
  ② Maintenez le bouton [EXIT] enfoncé tout en appuyant sur [REC/WRITE].
  ③ Réglez le contraste de l'écran avec la molette [VALUE].

L'instrument est sous tension mais l'affichage de l'écran n'est pas normal ou ce dernier affiche un message d'erreur. Vous n'obtenez aucun son quand vous jouez sur le clavier et le TRITON Le se comporte de façon anormale.

- Ce type de problème pourrait surgir si une sauvegarde en mémoire interne n'a pas été effectuée correctement, comme c'est par exemple le cas si vous mettez le TRITON Le hors tension pendant la sauvegarde d'un Program ou d'autres données. Dans ce cas, suivez la procédure suivante pour initialiser la mémoire interne du TRITON Le.

① Mettez le TRITON Le hors tension.

② Maintenez enfoncés les boutons [MENU] et [9] et mettez l'instrument sous tension.

Le TRITON Le est initialisé et les données sont sauvegardées dans sa mémoire interne. Pendant la sauvegarde, l'écran affiche le message "Now writing into internal memory".

Pas de son

- Votre ampli, console de mixage ou casque d'écoute sont-ils correctement branchés? ..... ☞p.12
- Votre amplificateur/mélangeur est-il sous tension?
- La fonction Local Control est-elle activée?
  Sous GLOBAL 2.1: MIDI, cochez l'option "Local Control On"..... ☞Gdp p.128
- Le curseur [VOLUME] est-il relevé? ..... ☞p.5
- Si les sorties OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2 ne produisent aucun son, assurez-vous que "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" ou "Bus Select" suivant l'effet d'insertion est réglé sur 1, 2, 1/2. ..... ☞p.108
- Si des pistes bien précises ne produisent aucun son en mode Sequencer, assurez-vous que le paramètre "PLAY/MUTE/REC" ou "PLAY/MUTE" est sur **PLAY**. ..... ☞p.67
- Vérifiez si "Status" est réglé sur **INT** ou **BTH**. ☞p.68
- Les paramètres "Key Zone" et "Velocity Zone" sont-ils réglés de sorte que du son soit produit quand vous jouez? ..... ☞Gdp p.64

Les notes ne s'arrêtent pas

- Sous PROG 2.1: Ed–Basic, sélectionnez la page Prog Basic et vérifiez que la case de sélection "Hold" n'est pas cochée. ..... ☞Gdp p.5
- Sous GLOBAL 1.1: System, Foot, vérifiez si les réglages "Damper Polarity" or "Foot SW Polarity" sont corrects. ..... ☞Gdp p.126

Il y a du bruit ou des oscillations

- Quand vous utilisez la fonction BPM/MIDI Sync pour contrôler le temps de retard d'un effet, il peut y avoir du bruit avec le signal retardé. Ce bruit est dû aux discontinuités du son retardé et ne constitue pas un dysfonctionnement.
- Quand vous appliquez un effet au signal d'une source audio externe arrivant via les entrées AUDIO INPUT 1 et 2, il peut y avoir une oscillation en fonction du type d'effet ou des réglages de paramètres. Veuillez régler le niveau d'entrée, de sortie et les paramètres d'effet. Soyez très attentif quand vous vous servez d'un effet à haut niveau d'entrée.
- Quand vous avez édité un échantillon ou enregistré un échantillon stéréo, un petit bruit peut se faire entendre. Cela n'a aucune incidence sur les données audio qui ont été éditées ou enregistrées.

Des effets ne sont pas appliqués

- Les options "IFX Off," "MFX1 Off" ou "MFX2 Off" de la page GLOBAL 1.1: System, Basic sont-elles **cochées**?
  ..... ☞Gdp p.122, 123

- Si vous êtes en mode Combination ou Sequencer et si les effets maîtres ne sont pas appliqués lorsque vous augmentez les niveaux d'envoi "S1 (Send1 (MFX1))" ou "S2 (Send2 (MFX2))" du timbre/de la piste, voyez s'il ne faut pas augmenter le retour "Return 1" ou "Return 2" de l'effet maître. ☞Gdp p.47, 85
  D'autre part, les paramètres "Send 1" ou "Send 2" des oscillateurs des Programs utilisés par le timbre/la piste sont-ils au minimum? ☞Gdp p.46, 84

note Le niveau d'envoi réel est déterminé en multipliant le niveau d'envoi de chaque oscillateur du Program par le niveau d'envoi du timbre/de la piste.

Après le chargement des données, la Combination ou le Song n'est pas reproduit convenablement

- Dans la fenêtre de dialogue affichée pour la sauvegarde des données, avez-vous coché toutes les options à sauvegarder? ☞p.45
- Lors de la sauvegarde des données, avez-vous coché dans la fenêtre de dialogue toutes les options que vous vouliez sauvegarder? ☞Gdp p.124
- Les numéros/banques de Programs sont-ils les mêmes que lors de la création du Song? ☞Gdp p.124

La reproduction ne s'arrête pas quand vous enfoncez le bouton [START/STOP] en mode Sequencer

- Le paramètre "MIDI Clock" à la page GLOBAL 2.1: MIDI, MIDI est-il réglé sur **Internal**? ☞Gdp p.127

Impossible d'enregistrer en mode Sequencer

- L'option Memory Protect "Song" de la page GLOBAL 1.1: System, Preference est-elle désélectionnée? ☞Gdp p.125
- Le paramètre "MIDI Clock" à la page GLOBAL 2.1: MIDI, MIDI est-il réglé sur **Internal**? ☞Gdp p.127

L'arpégiateur ne fonctionne pas

- Avez-vous activé le bouton [ARP ON/OFF] (le bouton est-il bien allumé)?
- Si vous n'arrivez pas à lancer l'arpégiateur pour un Song/une Combination, vérifiez si vous avez coché la case "Arpeggiator Run" et si vous avez bien choisi un arpégiateur avec "Assign" ☞p.29, Gdp p.35, 81
- Le paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1: MIDI) est-il réglé sur **Internal**? ☞Gdp p.127
- Si le bouton [ARP ON/OFF] ne fonctionne pas à la page GLOBAL 6.1: Arp.Pattern, c'est peut-être parce que vous êtes passé du mode Sampling ou du mode Media en mode Global.

Pas de son quand vous appuyez sur le bouton [AUDITION]

- La fonction Audition est uniquement disponible en mode Program.
- Si l'instrument ne produit aucun son quand vous appuyez sur le bouton [AUDITION] en mode Program, vérifiez si vous n'avez pas réglé "Audition Riff" (page PROG 2.1: Ed-Basic, Audition) sur "Off". ☞Gdp p.9
- Si le bouton [AUDITION] ne semble pas fonctionner en mode Sampling, vérifiez les points suivants:
  Avez-vous déjà assigné un échantillon au renvoi ("Index") sélectionné? ☞Gdp p.87

Impossible de lancer la fonction RPPR

- Avez-vous coché le réglage SEQ 1.1: Play/REC "RPPR"? ☞Gdp p.51
- Avez-vous bien réglé "Assign", "Pattern Select" et "Track"? ☞p.72, Gdp p.72
- Avez-vous réglé GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Clock" sur **Internal**? ☞Gdp p.127

En mode Sequencer, un fichier SMF compatible GM/GS/XG n'est pas reproduit convenablement

- Exécutez la commande "GM Initialize" pour initialiser les réglages. ☞Gdp p.54
- Le paramètre "Bank Map" à la page GLOBAL 1.1: System, Preference est-il réglé sur **GM**? ☞Gdp p.124
- Vérifiez que "Status" est réglé sur **INT** ou **BTH**. ☞p.68, Gdp p.62

Les réglages pour l'oscillateur 2 ne sont pas affichés.

- Assurez-vous que "Mode (Oscillator Mode)" (page PROG 1.1: Ed–Basic, Prog Basic) est bien réglé sur **Double**. ☞p.50, Gdp p.5

Le TRITON Le ne réagit pas aux données MIDI reçues

- Tous les câbles MIDI sont-il correctement branchés? ☞p.12, Gdp p.229
- Les données MIDI sont-elles reçues sur le canal via lequel elles sont transmises? ☞Gdp p.127

Le TRITON Le ne réagit pas correctement aux données MIDI reçues

- A la page GLOBAL 2.1: MIDI, MIDI, les réglages MIDI Filter "Enable Program Change", "Bank", "Combi", "Ctrl Change" et "AfterT" ont-ils tous été **cochés**? ☞Gdp p.128
- Le réglage GLOBAL 2.1: MIDI, MIDI "Exclusive" est-il coché? Sans cela, aucune commande SysEx ne sera reçue. ☞Gdp p.129
- Le TRITON Le reconnaît-t-il les types de messages qui lui sont envoyés?

Impossible de formater une carte SmartMedia; impossible de sauvegarder/charger des données

- Utilisez-vous bien une carte SmartMedia de 3,3V ou une carte SmartMedia avec ID? ☞p.96
- Avez-vous bien inséré la carte SmartMedia? Insérez la carte SmartMedia en orientant ses contacts vers le haut. ☞p.97
- La carte SmartMedia n'est-elle pas protégée contre l'écriture?
  Vous avez peut-être collé une étiquette sur la carte pour la protéger contre l'écriture.
  Retirez l'étiquette de protection contre l'écriture, insérez correctement la carte SmartMedia dans la fente et essayez à nouveau de sauvegarder ou de charger les données. ☞p.97

Impossible d'activer le mode Sampling en appuyant sur le bouton [SAMPLING].

- L'option EXB-SMPL est-elle correctement installée? ☞Gdp p.253

Impossible de transmettre un signal

- L'option EXB-SMPL est-elle bien installée? ☞Gdp p.253
- La source audio est-elle bien branchée aux prises AUDIO INPUT 1, 2? ☞p.34
- La commande [LEVEL] n'est-elle pas en position minimum? ☞p.34
- Le commutateur [MIC/LINE] est-il correctement réglé? ☞p.34
- Si vous n'obtenez pas de son en mode Sampling, choisissez SMPL 1.1: Recording, sélectionnez la page Input/Pref et vérifiez que les réglages de "Lvl" et "BUS" sont corrects. ☞p.34, Gdp p.93
- Si vous n'obtenez pas de son en mode Program, Combination ou Sequencer, choisissez GLOBAL 1.1: System, sélectionnez la page Audio In et vérifiez que les réglages de "Input1 Level", "Input1 BUS Select", "Input2 Level" et "Input2 BUS Select" sont corrects. ☞p.111, Gdp p.126
- Si après avoir réglé les paramètres "Input 1 Level", "Input 2 BUS Select", "Input 2 Level" et "Input 2 BUS Select" à la page GLOBAL 1.1: System, Audio In, vous n'obtenez toujours aucun signal, abaissez temporairement les niveaux "Input 1 Level" et "Input 2 Level" et passez ensuite en mode Program, Combination ou Sequencer. Retournez ensuite en mode Global et effectuez de nouveau les réglages. ☞p.111

Impossible d'enregistrer un échantillon

- Avez-vous installé une ou plusieurs barrettes SIMM? ☞Gdp p.253
- Y a-t-il de la mémoire RAM de libre? ☞Gdp p.118
  Sélectionnez une autre banque. ☞Gdp p.90
  Effacez les échantillons superflus. ☞Gdp p.94
  Sauvegardez tous les échantillons importants avant de les effacer. ☞Gdp p.94, 149

Le TRITON Le ne reconnaît pas le nouveau disque magnéto-optique que vous venez d'insérer et n'affiche pas les informations correctes.

- Si le lecteur en question propose un mode DOS/V(PC/AT) et Mac, choisissez le mode DOS/V(PC/AT). Pour savoir comment vous y prendre, voyez le manuel du lecteur.
- Utilisez la commande de menu Utility "Scan SCSI device" (mode Media, page Media Information) pour remonter le support SCSI.
- Si le lecteur magnéto-optique ne propose pas de sélection de mode ou si le nouveau support n'est toujours pas reconnu après le changement de mode de lecteur, choisissez d'abord un autre support avec le bouton de sélection de lecteur, puis sélectionnez à nouveau le lecteur magnéto-optique.

Fiche technique et options

Fiche technique

Système
Système de synthèse HI (Hyper Integrated)

Modes
Combination, Program, Sequencer, Global, Media, Sampling (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)

Générateur de sons
Système de synthèse HI (Hyper Integrated)
Polyphonie: 62 voix (62 oscillateurs) en mode Single
31 voix (62 oscillateurs) en mode Double
Filtres: 24 dB/oct. LPF avec résonance
12 dB/oct. LPF + HPF
Fonction de modulation alternative

Mémoire de formes d'onde
PCM ROM 32 Mo
(425 multi-échantillons, 413 échantillons de batterie)

Si l'option EXB-SMPL est installée:
RAM pour échantillonnage utilisateur (SIMM): 16 Mo fournis avec l'option EXB-SMPL (extensible jusqu'à maximum 64 Mo)

Section d'effets
1 effet d'insertion (entrée/sortie stéréo),
2 effets maîtres (entrée mono/sortie stéréo),
1 égalisation globale (stéréo à 3 bandes), effets utilisables simultanément
89 types d'effets (disponibles pour l'effet d'insertion ou les effets maîtres)
Fonction de modulation dynamique d'effet

Combinations/Programs
384 Combinations utilisateur (384 Presets)
512 Programs utilisateur (448 Presets)
128 + 9 Programs de batterie ROM (compatibles avec les agencements de sons GM)
383 Audition Riffs

Drum Kits
24 drum kits ou batteries utilisateur (16 presets)
9 ROM drum kits GM (compatible avec les agencements de sons GM2)

Deux arpégiateurs polyphoniques
Usage simultané de deux arpégiateurs
(modes Combination, Sequencer)
5 motifs d'arpèges préprogrammés
216 motifs d'arpèges utilisateur (200 Presets)

Séquenceur
16 timbres, 16 pistes + 1 piste maître
Capacité maximum: 200.000 notes
Résolution ♩=192
200 morceaux (Songs)
20 listes de repères (Cue Lists)
150 motifs préprogrammés, 100 motifs utilisateur (pour chaque morceau)
16 morceaux de base (Template Songs) préprogrammés/16 morceaux de base utilisateur
Reconnaît les formats TRITON Le et SMF (0 et 1)
Fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) (un jeu par morceau)

Mode Media
Load, Save, Utility
Filtrage des données (sauvegarde/chargement de données SysEx MIDI)
Chargement à partir de CD-ROM (ISO 9660 level1) reconnu (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)
Les données de Combinations, Programs, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur (.PCG) créées sur les modèles TRITON/TRITON Pro/TRITON ProX ou le TRITON-Rack peuvent être converties et chargées.
Les données de morceau (.SNG) créées sur les modèles TRITON/TRITON Pro/TRITON ProX peuvent être converties et chargées.

Echantillonnage (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)
48 kHz, linéaire 16 bits
Mémoire d'échantillonnage d'une capacité maximum de 64 Mo (avec extensions SIMM)
4.000 échantillons, 1.000 multi-échantillons
(128 renvois pour chaque multi-échantillon)
Fonctions Time Slice, Time Stretch et autres fonctions d'édition
Capable de charger des données AIFF, WAVE, AKAI (S1000/3000); les données d'échantillon de format Korg peuvent être chargées.
Les données d'échantillons peuvent être exportées dans les formats AIFF ou WAVE.

Clavier
76 touches, 61 touches

Fonctions de jeu
Joystick, boutons [SW1]/[SW2], commandes REAL-TIME CONTROLS [1]~[4] et bouton [SELECT], bouton [ARP ON/OFF]

Interface utilisateur
Interface utilisateur graphique: écran LCD de 240 × 64 points

Boutons de sélection de mode:
[COMBI], [PROG], [SEQ], [GLOBAL], [MEDIA], [SAMPLING]

Commandes VALUE:
Molette [VALUE], boutons [INC]/[DEC], boutons numériques [0]~[9], boutons [–], [./ HOLD]

Boutons de curseur [▲], [◄](–), [▼], [►](+), boutons [MENU/PAGE +/–], bouton [EXIT], bouton [ENTER], bouton [COMPARE], boutons [F1]~[F8](T1/T9~T8/T16), bouton [TIMBRE/TRACK]

Boutons BANK:
PROG BANK: [A], [B], [C], [D], [GM]
COMBI BANK: [A], [B], [C]

Boutons de contrôle SEQUENCER:
[PAUSE], [REW], [FF], [LOCATE]

Boutons de contrôle SEQUENCER/SAMPLING (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL):
[REC/WRITE], [START/STOP]

Autres:
Bouton [AUDITION], bouton [CATEGORY]

Sorties audio
AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R d'1/4":
AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2 d'1/4"
- Impédance de sortie 1,1 [kΩ]
  (L/MONO est de 550 [Ω] pour mono)
- Niveau de sortie max.
  - L/MONO, R: +12,0 [dBu]
  - (INDIVIDUAL)1.2: +11,6 [dBu]
- Impédance de charge 100 [kΩ] ou plus

AUDIO OUTPUT HEADPHONE d'1/4"
- Impédance de sortie 33 [Ω]
- Niveau de sortie max. 36 [mW]
- Impédance de charge 33 [Ω]

Entrées audio (à condition d'avoir installé l'option EXB-SMPL)
AUDIO INPUT 1, 2
Commutateur LEVEL [MIC/LINE], commande [LEVEL]

Impédance d'entrée: 10 [kΩ]

Niveau nominal

LINE	+3	[dBu]	@ commande [INPUT]=min.
	–30	[dBu]	@ commande [INPUT]=max.
MIC	–18	[dBu]	@ commande [INPUT]=min.
	–53	[dBu]	@ commande [INPUT]=max.

Niveau maximum

LINE	+13	[dBu]	@ commande [INPUT]=min.
	–20	[dBu]	@ commande [INPUT]=max.
MIC	–8	[dBu]	@ commande [INPUT]=min.
	–43	[dBu]	@ commande [INPUT]=max.

Impédance de source: 600 [Ω]

Prises pour pédales
DAMPER (mi-damper reconnue), ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL

Divers
MIDI IN, OUT, THRU
Fente SmartMedia:
- Support compatible: carte SmartMedia de 3.3V (4Mo~128Mo, y compris cartes avec ID)

Prise d'alimentation, interrupteur

Options
EXB-SMPL (un module SIMM de 16Mo et à 72 broches fourni)
Connecteurs × 2 pour cartes de mémoire SIMM à 72 broches × 2 (mémoire pour échantillons utilisateur)

Dimensions (L × P × H)
Modèle à 61 touches: 1045,2 × 302,3 × 95,3 (mm)
Modèle à 76 touches: 1257,6 × 302,3 × 95,3 (mm)

Poids
Modèle à 61 touches: 7,8kg
Modèle à 76 touches: 9,2kg

Consommation:
12W (avec l'option EXB-SMPL et deux SIMM de 32Mo installés)

Accessoires fournis:
Adaptateur secteur 9VAC 3.0A

Options

Carte d'extension
Echantillonneur EXB-SMPL

Pédale d'expression/volume:
XVP-10 EXP/VOL

Contrôleur au pied:
EXP-2

Pédale forte (Damper):
DS-1H

Pédale commutateur:
PS-1

Autre:
Câble MIDI

* L'aspect extérieur et les caractéristiques sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. (Août/01).

TRITON Le

MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 – 16	1 – 16	Memorized
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Memorized		3	
	Messages	×	×	
	Altered	**********		
Note Number:		0 – 127	0 – 127	Sequencer and Arpeggiator data
	True Voice	**********	0 – 127	can transmit all note numbers 0–127
Velocity	Note On	○ 9n, V=0 – 127	○ 9n, V=0 – 127	
	Note Off	×	×	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	○	○	Polyphonic aftertouch transmitted *A
	Monophonic (Channel)	○	○	only as sequence data *A
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2	○	○	Joystick (+Y, –Y) *C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	○	○	Expression, Effect Control 1/2 *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70 – 79	○	○	Sound (Realtime Controls 1–4A: 74, 71, 79, 72) *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFX, MFX1, MFX2) *C
	6, 38	○	○	Data Entry (MSB, LSB) *C
	96, 97	×	○	Data Increment, Decrement *C
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB) *C, *2
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0 – 95	○	○	Realtime Controls knobs 1–4 B-assign *C
	0 – 101	○	○	Sequencer data (receive *C)
	120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C
Program Change		○ 0 – 127	○ 0 – 127	*P
	Variable Range	**********	0 – 127	
System Exclusive		○	○	*E*4
System Common	Song Position	○	○	When cue list is selected, corresponds to cue list *1
	Song Select	○ 0 – 127	○ 0 – 127	When cue list is selected, corresponds to cue lists 0–19 *1
	Tune	×	×	
System Real Time	Clock	○	○	*1
	Command	○	○	*1
Aux Messages	Local On/Off	×	○	
	All Notes Off	×	○ 123 – 127	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	

Notes
*P, *A, *C, *E: Transmitted/received when GLOBAL 2.1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively.
*1: When GLOBAL 2.1: MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for External.
*2: LSB,MSB=02,00: Arpeggiator ON/OFF, 0A,00: Arpeggiator Gate control, 0B,00: Arpeggiator Velocity control
*3: LSB,MSB=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune
*4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ○ : Yes

Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO × : No

Veuillez vous adresser à votre revendeur Korg pour une copie de l'équipement MIDI.

Index

Chiffres

10's HOLD 21, 22

A

Accord 50, 113
Accords de guitare 105
Adaptateur secteur 8, 12
Aftertouch 25
  Curve 114
  Vibrato 51
Alternate Modulation 1, 55
Amp EG 53
Amplificateur ☞Amplifier
Amplifier 31, 49, 53
AMS (Alternate Modulation Source) 55
Armure de temps
  Motif 81
Arpégiateur 2, 28, 99–107
  Actif/coupé 5, 26, 99, 101
  Assign 29, 101
  Choix de motif 27
  Combination 29
  GATE 27
  Gate 6, 100
  Généralités 26
  Lien avec un Program 101
  Lien avec une Combination . 102
  Octave 27, 100
  Program 29
  Reso (résolution) 27
  Synchronisation . 28, 99, 107, 112
  Tempo 6, 27, 99, 112
  Velocity 6, 100
  Zone (plage de notes) 100, 101
Aspects fondamentaux du son ... 49
ASSIGNABLE PEDAL 9
ASSIGNABLE SWITCH 9
AUDIO INPUT 1, 2 38
AUDIO OUTPUT 9
Auto Pan 52, 55

B

Bank
  Boutons 7
  Combination 58
  Program 20, 49
  Sampling 119
Barre de défilement 11
Batterie 105
  ☞Drums
Bits (résolution) 83
Boutons de fonction 10
BPM 40, 59, 82, 89, 91, 112, 117
Brillance 24
BUS 9
  AUDIO INPUT 111
  Combination 60, 110
  Drum Kit 95
  Program 55, 108
  Sampling 38, 85

C

Cancel 7, 11
Case de sélection 10
Casque d'écoute 5
Cat. HOLD (Category Hold) 21
Category 32, 33, 42, 43, 49, 57, 94, 109
  Hold 15
  Program 21
Cellule d'édition 10
Chargement 97
  Fichier .PCG 97
Clavier 16, 107
COMBI 6
Combination ... 3, 28, 32, 56, 97, 101, 102, 108, 110
  Chargement 97
  Généralités 22
  Sauvegarde 42
Commandes de contrôle 81
Commandes en temps réel 31
Commutateur au pied 13, 25
COMPARE 6
Compare 15, 49, 77
Connexions 12, 84
  Adaptateur secteur 12
  Commutateur au pied 13
Contraste 116
Convert to Song 63
Copy 48, 89, 100, 109
  From Song 62
Create Control Data 80
Crossfade 57
  Loop 82
Cue List 19, 62, 71
  Conversion en Song 72
Cutoff 52

D

Damper 13, 25
Demo 18
Dmod 111
Données Preset 41
Double 49, 50
Double arpégiateur 106
Drum Kit 93
Drums 49, 50
  Arpégiateur 105

E

Echantillon 83
  Sauvegarde 45, 90, 98
Echantillon de batterie 93
Echantillonnage automatique 86
Echantillonnage manuel 85
Ecran 10, 17
Editeur de jeu 31
Edition 70
Effacement 81
Effet 108, 113
Effet d'insertion(IFX) 31, 55, 85, 108, 109, 113
Effet maître(MFX) 109
EG 51, 53
  Amp EG (Amplifier EG) 53
  Attack Time 31
  EG-INTENSITY 24
  EG-RELEASE 25
  Filter EG 53
  Pitch EG 51
Enregistrement 79
  Motif 81
  Piste 78
  RPPR 74
  Sur une seule piste 78
Enregistrement en temps réel, voyez *Realtime*
Enregistreur de données 116
Entrées 12
Entrées audio 83, 108, 111, 117
Enveloppe ☞EG
Erase 81, 90
Event Edit 80
EXB-SMPL 82
Excl Group (Exclusive Group) 95
EXIT 7
Expression 25
  Pédale 13

F

Fenêtre de dialogue 11
Fiche technique 120
Fichier Standard MIDI 41, 61, 77, 98
Filter 31, 49, 51, 115
  EG 53
  EG Intensity 24
  EG Release 25
Filtre passe-haut 24
Force OSC Mode 58
Formatage 96

Fréquence d'échantillonnage.....83

G

Global.....4, 45, 93, 111
GM.....3, 118
Grid.....89

H

Hauteur.....31, 55, 104, 113
HI (Hyper Integrated).....1
Hold.....13, 25
  Bal.....33
  Category.....15
HPF.....6, 52

I

Index.....84, 87, 89
(INDIVIDUAL) 1, 2.....9

J

Joystick.....5, 23
  Fonction Lock.....23

K

Key Sync.....28, 100
Key Zone.....59
Keyboard & Index.....82, 88
Keyboard Track.....53, 54
.KMP.....46, 98
.KSC.....46, 98
.KSF.....46, 98

L

Latch.....28, 100
Layer.....32, 57, 59
LCD.....10, 15, 17
  Contrast.....116
Level
  Amp Level.....31
  AUDIO INPUT.....111
  OSC Balance.....31
LFO.....51, 51–55, 111
Link.....82
LOCATE.....68
Lock.....23
Loop.....88
Low Pass & High Pass.....52
Low Pass Resonance.....52
LPF.....52
  CUTOFF.....6, 24

M

(MAIN) L/MONO, R.....9
Maintien.....13
Master EQ(MEQ).....108, 109
Media.....4
Mémoire
  Verrouillage.....42
Mémoire-tampon d'édition.....43
Memory Protect.....42, 77
MENU PAGE +/–.....7
MFX.....31, 109, 113, 118
.MID.....98
MIDI.....9, 55, 112
  Archiveur de données.....41
  Canal.....58
  Clock.....107
  Filtre.....60
  Transfert.....46
Mise sous tension.....17
  Comportement.....17
Mode.....3
  Choix.....14
Mode B.....24, 25
Modulation alternative.....1, 55
Modulation dynamique.....111
Mono.....49, 58
  Source.....86
Morceau de démonstration.....18
Motif
  Arpège.....27
  Longueur.....81
  RPPR.....30
  Séquenceur.....62
Motif d'arpège
  Chargement.....97
  Choix.....99
  Edition.....103
  Mémorisation.....44
  Preset.....42
  Sauvegarde.....45
  Swing.....100
  Utilisateur.....29, 99, 103
    Accords.....105
    Batterie.....105
    Mélodie.....104
Multi-échantillon..49, 59, 83, 87, 90, 91, 93, 98
  Conversion.....37
Mute.....67

N

Numéro de note.....25

O

Octave.....27, 99
Onglet.....10, 15
Option.....13
Ordinateur.....13
Overdub.....78

P

Page sélectionnée.....10
Pan
  AUDIO INPUT.....111
  Drum Kit.....95
  Program.....109
  Sampling.....38, 85
Panneau avant.....5
Paramètres.....14
.PCG.....46, 98
Pédale d'expression.....13, 25
Pédale de maintien.....13, 25
Pédales.....9, 13, 25
Performance Edit.....31
  Amp Level.....31
  Attack Time.....31
  Decay Time.....31
  IFX Balance.....31
  MFX Balance.....31
  Octave.....31
  OSC Balance.....31
  Pitch Stretch.....31
Piste ☞Track
Pitch.....31, 55, 104, 113
  Drum Kit.....94
  Offset.....104
  Program.....49, 51
  Sampling.....89, 90
Poly.....49, 58
Portamento.....51, 58
Position stéréo ☞Pan, Auto Pan
POWER.....8
Preload PCG.....19
Program 1, 31, 32, 37, 48, 57, 91, 93, 100, 107
  Chargement.....97
  Edition.....48
  Effets.....108
  Généralités.....20
  Sauvegarde.....42

R

Raccourcis.....116
Realtime.....78
  Auto Punch-In.....79
  Loop All Tracks.....79
  Manual Punch-In.....79
  Multi.....80
  Overdub.....78
  Overwrite.....78
  Piste.....78
REALTIME CONTROLS..5, 24, 51, 58, 81, 99, 112, 115
  Affichage des fonctions.....25
  Mode B.....24
[REC/WRITE].....44
Rename.....43
Renvoi.....84, 87, 89
Reso.....27, 100
Resonance.....24, 52
RESONANCE/HPF.....6, 24
Rev(erse).....50

Reverse 82
REVERT 10
Routing 110
AUDIO INPUT 111
Combination 110
Program 108
Sampling 110
RPPR 2, 30, 74, 80, 91, 118
Case de sélection 30
Enregistrement en temps réel 74
Plage d'arrêt 30
Reproduction 74

S

Sample
Divide 91
Edit 89
Save 45, 90, 98
Sampling 39, 59, 82, 84, 98, 108, 110
Fréquence 83
Sauvegarde ☞Save
Save 41, 45, 90, 98
Scale 59, 114
Select by Category 21
Send 108–110
Sequencer 2, 4, 61
Synchronisation 107
Séquenceur externe 80
SIMM 82
Single 31, 49, 93
SmartMedia 4
SMF 41, 77, 98
Problèmes 118
.SNG 46, 98
Solo 67
Selected Timbre 33
Song 62
Chargement 97
Edit 70
Sur base d'une Cue List 72
Sons d'usine 47
Sort 28, 100
Sorties 12
Split 57, 59
Status 58
Séquenceur 77
Step 15, 55, 100, 103–106
Motif 80
Stereo 86, 88
Support SCSI 96
Supports 45, 96
Sustain 13
[SW1], [SW2] 51, 112, 115
Swing 100
Synchronisation 107
SysEx 41, 98

T

Tempo 6, 27, 55, 91, 99, 101, 112
Timbre 32, 57
Timbre du son 49, 52, 53, 114
Time
Slice 82, 91
Stretch 82
Tone (Arpégiateur) 104–106
Toucher ☞Velocity
Track 78
Edit 70
Transfert MIDI 41, 46
Transpose 31, 59, 113
Tremolo 52, 54
Tune 50

U

Update 43
Use DKit Setting 54, 95
User Scale 114
Utility 10

V

VALUE 10, 11, 15
Molette 10, 15
Velocity 25, 50
Arpégiateur 6, 100
Crossfade 57
Curve 114
Drum Sample Switching 94
Multisample Switching 50
Switch 57, 60
Zone 50
Velocity SW L→H 50
Velocity Switch 60
Vibrato 52
Volume 5, 33, 49, 57, 114
Combination 58, 59, 60
Drum Kit 94
Program 31, 49, 50, 52, 53
Sampling 85

W

WahWah 53
[WRITE] 117
Write 26, 27, 41, 42, 44, 94, 103

Z

Zero 88
ZOOM 88

ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© 2001 KORG INC.

1310 GH *Printed in Japan*