

TRITON STUDIO

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

Guide des paramètres



HI HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

TouchView
Graphical User Interface

GENERAL
MI

CD-RW
installable

KORG

A propos de ce manuel

Vous trouverez dans ce "Guide des paramètres" des explications et des informations complémentaires sur l'utilisation et les réglages offerts par votre TRITON STUDIO. Ces explications sont organisées par mode, page et onglet. Vous trouverez aussi des explications et des informations pour chaque effet et ses paramètres respectifs.

Consultez le présent guide quand vous rencontrez un paramètre inconnu à l'écran ou que vous souhaitez un complément d'information sur une fonction particulière.

Conventions utilisées dans ce manuel

Références au TRITON STUDIO

Le TRITON STUDIO est disponible en trois modèles: à 88 touches, à 76 touches et à 61 touches. Toutefois, dans ce manuel, nous avons choisi de ne pas faire de distinction et de désigner tous ces modèles par l'appellation "TRITON STUDIO". Les illustrations des faces avant et arrière figurant dans ce manuel proviennent du modèle à 61 touches, mais elles sont aussi valables pour les modèles à 88 touches et à 76 touches.

Abréviations utilisées pour les manuels: Mdb, Gdp, VNL
 Dans la documentation du TRITON STUDIO, 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 STUDIO sont encadrés par des crochets.

Les termes **boutons** et **onglets** font référence à des objets affichés sur l'écran LCD.

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.

Étapes des procédures ① ② ③ ...

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

p.■, ■-■

Ces symboles vous renvoient respectivement à un numéro de page ou à un numéro de paramètre.

Symboles , , , , ,

Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité, des recommandations, des explications ayant trait au MIDI, un paramètre pouvant servir de source de modulation alternative, un paramètre pouvant servir de source de modulation dynamique et un paramètre permettant d'employer la fonction BPM/MIDI Sync.

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. Notez que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre instrument.

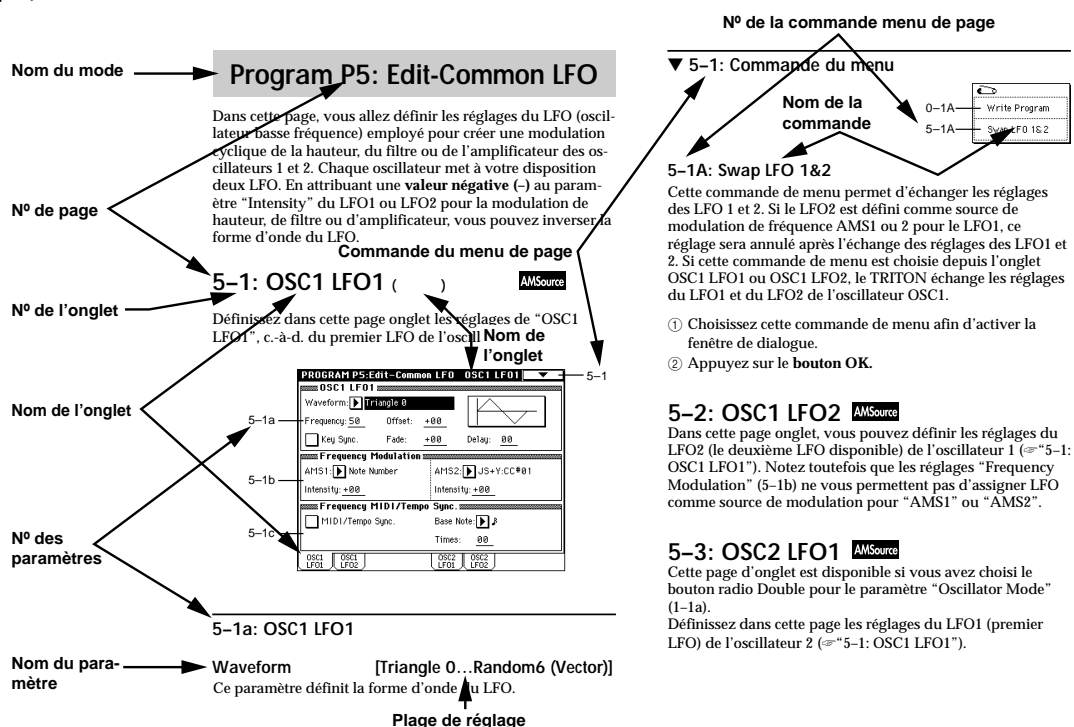
Informations relatives au MIDI

"CC#" désigne les numéros de commande de contrôle.

Dans les informations relatives au MIDI, les **numéros entre crochets []** désignent toujours des nombres hexadécimaux.

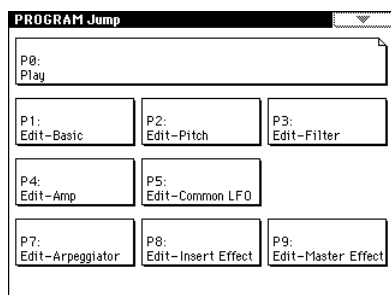
Comment lire les informations du "Guide des paramètres"

(exemple)



Sommaire

1. Mode Program. 1



Program P0: Play 1

Choix et jeu des Programs.

- 0-1: Perf. Edit Choix et jeu des Programs; simples éditions avec le Performance Editor 1
- 0-2: Arpeggio Choix et réglages des motifs d'arpège 3
- 0-3: Sampling Echantillonnage; réglages d'entrées, etc. 4

Program P1: Edit – Basic 7

Réglages de base des oscillateurs, de gamme, etc.

- 1-1: Program Basic Réglages Oscillator: Single/Double/Drums, Poly/Mono, Scale etc. 7
- 1-2: OSC Basic Définit le multi-échantillon pour les oscillateurs 1 et 2..... 9
- 1-3: Velo. Zone Réglages Velocity Zone..... 11
- 1-4: Controller Fonction des boutons [SW1] et [SW2]; fonctions du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] 12

Program P2: Edit – Pitch 12

Réglages de hauteur pour les oscillateurs 1 et 2.

- 2-1: OSC1 P.Mod Définit la modulation de hauteur de l'oscillateur 1 selon l'emplacement ou les fonctions de jeu 12
- 2-2: OSC2 P.Mod Définit la modulation de hauteur de l'oscillateur 2 selon l'emplacement ou les fonctions de jeu 14
- 2-3: Pitch EG AMSOURCE Réglages Pitch EG..... 14

Program P3: Edit – Filter..... 16

Réglages de filtre pour les oscillateurs 1 et 2.

- 3-1: Filter1 Filtre 1 (de l'oscillateur 1): type, fréquence de coupure et résonance 16
- 3-2: Filter1 Mod. Réglages Keyboard Track et des fonctions de jeu modulant la fréq. de coupure du filtre 1 17
- 3-3: Filter1 LFO Mod. Réglages Filter 1 LFO de modulation de la fréquence de coupure du filtre 1..... 18
- 3-4: Filter1 EG AMSOURCE Réglages d'enveloppe du filtre 1 19
- 3-5: Filter2 Filtre 2 (de l'oscillateur 2): type, fréquence de coupure et résonance 21

- 3-6: Filter2 Mod. Réglages Keyboard Track et des fonctions de jeu modulant la fréq. de coupure du filtre 2..... 21
- 3-7: Filter2 LFO Mod. Réglages Filter 2 LFO de modulation de la fréquence de coupure du filtre 2..... 21
- 3-8: Filter2 EG AMSOURCE Réglages d'enveloppe du filtre 2..... 21

Program P4: Edit -Amp..... 21

Réglages d'amplificateur pour les oscillateurs 1 et 2.

- 4-1: Amp1 Level/Pan Réglages de volume et de panoramique de l'oscillateur 1..... 21
- 4-2: Amp1 Mod. Réglages Keyboard Track et des fonctions de jeu modulant l'amplificateur 1..... 22
- 4-3: Amp1 EG AMSOURCE Réglages d'enveloppe de l'amp. 1 23
- 4-4: Amp2 Level/Pan Réglages de volume et de panoramique de l'oscillateur 2..... 25
- 4-5: Amp2 Mod. Réglages Keyboard Track et des fonctions de jeu modulant l'amplificateur 2..... 25
- 4-6: Amp2 EG Réglages d'enveloppe de l'amp. 2 25

Program P5: Edit-Common LFO 25

Réglages des LFO utilisés pour produire une modulation cyclique de la hauteur, du filtre et de l'amplificateur des oscillateurs 1 et 2.

- 5-1: OSC1 LFO1 AMSOURCE Réglages OSC1 LFO1 (pour l'osc. 1)..... 25
- 5-2: OSC1 LFO2 AMSOURCE Réglages OSC1 LFO2 (pour l'osc. 1)..... 26
- 5-3: OSC2 LFO1 AMSOURCE Réglages OSC2 LFO1 (pour l'osc. 2)..... 26
- 5-4: OSC2 LFO2 AMSOURCE Réglages OSC2 LFO2 (pour l'osc. 2)..... 26

Program P7: Edit-Arpeggiator 26

Réglages de l'arpégiateur.

- 7-1: Arpeg. Setup Choix d'un motif d'arpège et réglages.. 26
- 7-2: Scan Zone Plage de notes et de toucher pilotant l'arpégiateur..... 28

Program P8: Edit-Insert Effect 28

Réglages du bus de sortie des oscillateurs et réglages des effets d'insertion.

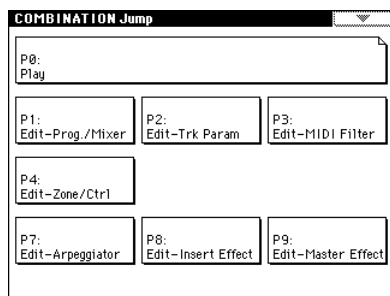
- 8-1: Routing Choix du bus de sortie de l'oscillateur et niveaux d'envoi aux effets maîtres 28
- 8-2: Insert FX Choix et activation/coupure des effets d'insertion, réglages de chaîne 29
- 8-3: IFX 1 Réglages de paramètres pour IFX1..... 30
- 8-4: IFX 2 Réglages de paramètres pour IFX2..... 30
- 8-5: IFX 3 Réglages de paramètres pour IFX3..... 30
- 8-6: IFX 4 Réglages de paramètres pour IFX4..... 30
- 8-7: IFX 5 Réglages de paramètres pour IFX5..... 30

Program P9: Edit-Master Effect..... 31

Réglages des effets maîtres et de l'égaliseur maître.

- 9-1: Master FX Choix et activation/coupure des effets maîtres, réglages de chaîne 31
- 9-2: MFX 1 Réglages de paramètres pour MFX1..... 32
- 9-3: MFX 2 Réglages de paramètres pour MFX2..... 32
- 9-4: Master EQ Réglages de paramètres pour MEQ..... 32

2. Mode Combination 33



Combination P0: Play 33

- Choix et jeu des Combinaisons.
- 0-1: Prog. Select Choix d'un Program pour chaque Timbre 33
 - 0-2: Mixer Réglage de panoramique et de niveau .. 35
 - 0-3: Arpegg. A Choix d'un motif d'arpège et réglages de l'arpégiateur A. 36
 - 0-4: Arpegg. B Choix d'un motif d'arpège et réglages de l'arpégiateur B 36
 - 0-5: Sampling Echantillonnage, réglages d'entrée, etc. 36

Combination P1: Edit-Program/Mixer 37

- Choix du Program de chaque Timbre et réglages de panoramique et de niveau.
- 1-1: Program/Mixer Choix du Program, du panoramique et du niveau de chaque Timbre. 37

Combination P2: Edit-Trk Param 38

- Réglage de divers paramètres pour chaque Timbre.
- 2-1: MIDI Channel Choix du canal MIDI et du statut de chaque Timbre. 38
 - 2-2: OSC Réglages tels que mono/poly et Portamento pour chaque Timbre. 38
 - 2-3: Pitch Réglages de hauteur, tels que Transpose et Bend Range pour chaque Timbre 39
 - 2-4: Other Autres réglages tels que Delay, Scale etc. pour chaque Timbre 40

Combination P3: Edit-MIDI Filter 40

- Réglage des filtres MIDI pour la transmission/réception MIDI de chaque Timbre.
- 3-1: MIDI 1 Program Change, Aftertouch, etc. 40
 - 3-2: MIDI 2 Joystick, ruban 41
 - 3-3: MIDI 3 Commandes REALTIME CONTROLS. . 41
 - 3-4: MIDI 4 Boutons SW1/2, pédale, etc. 41

Combination P4: Edit-Zone/Ctrl 42

- Réglages de zone de clavier et des fonctions de jeu pour chaque Timbre.
- 4-1: Key Z Choix de la zone de clavier affectée à chaque Timbre. 42
 - 4-2: Vel Z Choix de la plage de toucher affectée à chaque Timbre. 42
 - 4-3: MOSS Setup Affiché si l'option EXB-MOSS est installée; règle les paramètres EXB-MOSS 43
 - 4-4: Controller Choix des fonctions des boutons [SW1] et [SW2] et du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4]. 43

Combination P7: Edit-Arp 44

- Réglages des arpégiateurs A et B.
- 7-1: Setup Assigne les arpégiateurs à chaque Timbre. 44
 - 7-2: Arpegg. A Choix d'un motif d'arpège et réglages pour l'arpégiateur A 45
 - 7-3: Arpegg. B Choix d'un motif d'arpège et réglages pour l'arpégiateur B 45
 - 7-4: Scan Zone Plage de notes et de toucher pilotant les arpégiateurs. 45

Combination P8: Edit-Insert FX 46

- Réglages du bus de sortie de chaque Timbre et réglages des effets d'insertion.
- 8-1: Routing Choix du bus de sortie de l'oscillateur et niveaux d'envoi aux effets maîtres pour chaque Timbre 46
 - 8-2: Insert FX Choix et activation/coupage des effets d'insertion, réglages de chaîne 47
 - 8-3: IFX 1 Réglages de paramètres pour IFX1 47
 - 8-4: IFX 2 Réglages de paramètres pour IFX2 47
 - 8-5: IFX 3 Réglages de paramètres pour IFX3 47
 - 8-6: IFX 4 Réglages de paramètres pour IFX4 47
 - 8-7: IFX 5 Réglages de paramètres pour IFX5 47

Combination P9: Edit-Master FX 48

- Réglages des effets maîtres et de l'égaliseur maître.
- 9-1: Master FX Choix et activation/coupage des effets maîtres, réglages de chaîne 48
 - 9-2: MFX 1 Réglages de paramètres pour MFX1 48
 - 9-3: MFX 2 Réglages de paramètres pour MFX2 48
 - 9-4: Master EQ Réglages de paramètres pour MEQ 48

A propos des pages de menu Jump

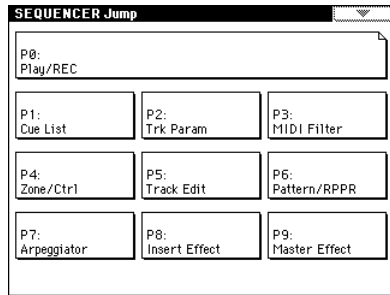
Les pages d'écran illustrées dans cette section sont les pages de menu Jump de chaque mode.

Une page Jump est en fait un menu qui permet d'accéder aux diverses pages du mode en question.

Voici comment afficher la page de menu Jump et choisir la page voulue.

- Appuyez sur le bouton [MENU] pour afficher la page de menu Jump. Appuyez à l'écran sur la page voulue ou appuyez sur les boutons numériques [0]-[9] correspondant au numéro de la page voulue (⇐Mdb p.16).
- Vous pouvez aussi maintenir le bouton [MENU] enfoncé et appuyer sur le bouton numérique [0]-[9] correspondant à la page voulue.

3. Mode Sequencer 49



Sequencer P0: Play/Rec 49

Réglages de reproduction/ d'enregistrement de Song et choix du Program, etc. affecté à chaque piste.

0-1: Prog. 1-8	Choix du Program, réglages Mute et Solo de chaque piste.....	49
0-2: Prog. 9-16	49
0-3: Mixer 1-8	Réglages de panoramique et de volume pour chaque piste	55
0-4: Mixer 9-16	55
0-5: PlyLoop 1-8	Réglages de boucle pour chaque piste..	55
0-6: PlyLoop 9-16	55
0-7: Sampling	Réglages d'échantillonnage, d'entrées, etc. pour chaque piste.....	56
0-8: Preference	Choix de la méthode d'enregistrement en temps réel , réglages de métronome.....	57

Sequencer P1: Cue List 59

Création et reproduction d'une liste de repères pour jouer une succession de Songs.

1-1: Cue List	Création et jeu d'une liste de repères....	59
---------------	--	----

Sequencer P2: Trk Param 62

Réglages de divers paramètres pour chaque piste.

2-1: MIDI Ch 1-8	Choix du canal MIDI et du statut de chaque piste.....	62
2-2: MIDI Ch 9-16	62
2-3: OSC 1-8	Réglages tels que mono/poly et Portamento pour chaque piste.....	63
2-4: OSC 9-16	63
2-5: Pitch 1-8	Réglages de hauteur, tels que Transpose et Bend Range, etc. pour chaque piste.....	63
2-6: Pitch 9-16	63
2-7: Other 1-8	Autres réglages tels que Delay, Scale etc. pour chaque piste	64
2-8: Other 9-16	64

Sequencer P3: MIDI Filter 65

Réglages des filtres MIDI pour la réception MIDI de chaque piste.

3-1: MIDI 1 1-8	Program Change, Aftertouch, etc.	65
3-2: MIDI 1 9-16	65
3-3: MIDI 2 1-8	Joystick, ruban.....	65
3-4: MIDI 2 9-16	65
3-5: MIDI 3 1-8	Commandes REALTIME CONTROLS .	65
3-6: MIDI 3 9-16	65
3-7: MIDI 4 1-8	Boutons SW1/2, pédale, etc.	66
3-8: MIDI 4 9-16	66

Sequencer P4: Zone/Ctrl 66

Réglages de zone de clavier et des fonctions de jeu pour chaque piste.

4-1: Key Z 1-8	Choix de la zone de clavier affectée à chaque piste	66
4-2: Key Z 9-16	66
4-3: Vel Z 1-8	Choix de la plage de toucher affectée à chaque piste	67
4-4: Vel Z 9-16	67
4-5: MOSS 1-8	Affiché si l'option EXB-MOSS est installée; règle les paramètres EXB-MOSS	67
4-6: MOSS 9-16	67
4-7: Controller	Choix des fonctions des boutons [SW1] et [SW2] et du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4].....	67

Sequencer P5: Track Edit 68

Edition de piste et enregistrement pas à pas.

5-1: Track Edit	Editions de piste telles que Copy ou Delete, et enregistrement pas à pas	68
5-2: Track Name	Edition du nom de chaque piste	75

Sequencer P6: Pattern/RPPR 76

Enregistrement et édition de motifs et réglages RPPR.

6-1: Pattern Edit	Enregistrement d'un motif et éditions de motif telles que Copy ou Delete	76
6-2: Pattern Name	Edition du nom de motif.....	78
6-3: RPPR Setup	Réglages RPPR	79

Sequencer P7: Arpeggiator 81

Réglages des arpégiateurs A et B.

7-1: Setup 1-8	Assigne un arpégiateur à chaque piste .	81
7-2: Setup 9-16	81
7-3: Arpegg. A	Choix d'un motif d'arpège et réglages pour l'arpégiateur A	82
7-4: Arpegg. B	Choix d'un motif d'arpège et réglages pour l'arpégiateur B.....	82
7-5: Scan Zone	Plage de notes et de toucher pilotant les arpégiateurs	82

Sequencer P8: Insert Effect 83

Réglages du bus de sortie de chaque piste et réglages des effets d'insertion.

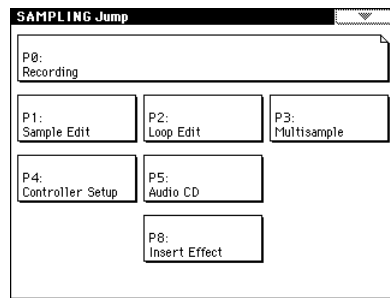
8-1: Routing 1-8	Choix du bus de sortie et niveaux d'envoi aux effets maîtres pour chaque piste	83
8-2: Routing 9-16	83
8-3: Insert FX	Choix et activation/coupage des effets d'insertion, réglages de chaîne	84
8-4: IFX 1	Réglages de paramètres pour IFX1	85
8-5: IFX 2	Réglages de paramètres pour IFX2	85
8-6: IFX 3	Réglages de paramètres pour IFX3	85
8-7: IFX 4	Réglages de paramètres pour IFX4	85
8-8: IFX 5	Réglages de paramètres pour IFX5	85

Sequencer P9: Master Effect 85

Réglages des effets maîtres et de l'égaliseur maître.

9-1: Master FX	Choix et activation/coupage des effets maîtres, réglages de chaîne	85
9-2: MFX 1	Réglages de paramètres pour MFX1.....	86
9-3: MFX 2	Réglages de paramètres pour MFX2.....	86
9-4: Master EQ	Réglages de paramètres pour MEQ.....	86

4. Mode Sampling 87



Sampling P0: Recording 88

Réglages d'échantillonnage tels que le niveau d'entrée et réglages de base pour les multi-échantillons/échantillons.

- 0-1: Recording Réglages de base: choix du multi-échantillon et de l'échantillon, et réglage du niveau d'entrée final 88
- 0-2: Input/Setup Réglages d'entrée et configuration d'enregistrement 96
- 0-3: Preference Réglages pour la création de renvois 98
- 0-4: Memory Status Affiche la mémoire d'échantillonnage résiduelle et le nombre de mémoires multi-échantillons et échantillons disponibles 99

Sampling P1: Sample Edit 100

Edition des données (forme d'onde) et opérations d'édition telles que Copy et Rate Convert.

- 1-1: Sample Edit Edition des données de forme d'onde. 100

Sampling P2: Loop Edit 107

Définition de l'extrait d'échantillon joué, réglages de reproduction en boucle et opérations d'édition comme Time Slice et Time Stretch.

- 2-1: Loop Edit Réglages et édition de boucle 107

Sampling P3: Multisample 117

Edition d'un multi-échantillon. Assignation des échantillons, réglages de zone et de hauteur originale.

- 3-1: Multisample Edition de multi-échantillons 117
- 3-2: Preference Réglages de création de renvois 119

Sampling P4: Controller Setup 119

Réglages des fonctions de jeu.

- 4-1: Controller Setup Choix des fonctions des boutons [SW1] et [SW2] et du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] 119

Sampling P5: Audio CD 120

Reproduction d'un CD audio et importation (Ripping) de données d'un CD audio.

- 5-1: Audio CD Reproduction d'un CD audio et importation de données 120

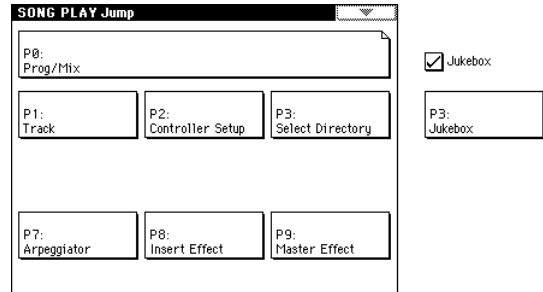
Sampling P8: Insert Effect 122

Réglages de bus pour le mode Sampling et réglages des effets d'insertion.

- 8-1: Routing Choix du bus pour le signal traité 122
- 8-2: Insert FX Choix et activation/coupage des effets d'insertion, réglages de chaîne 122
- 8-3: IFX 1 Réglages de paramètres pour IFX1 122

- 8-4: IFX 2 Réglages de paramètres pour IFX2 122
- 8-5: IFX 3 Réglages de paramètres pour IFX3 122
- 8-6: IFX 4 Réglages de paramètres pour IFX4 122
- 8-7: IFX 5 Réglages de paramètres pour IFX5 122

5. Mode Song Play 123



Song Play P0: Prog/Mix 123

Choix et reproduction du fichier SMF.

- 0-1: Prog. 1-8 Choix du Program pour chaque piste 123
- 0-2: Prog. 9-16 123
- 0-3: Mixer 1-8 Réglage de panoramique et de volume pour chaque piste 125
- 0-4: Mixer 9-16 125
- 0-5: Preference Réglage de reproduction consécutive de fichiers SMF, réglages de métronome 125

Song Play P1: Track 126

Réglage de statut et de gamme pour chaque piste.

- 1-1: Status 1-8 Réglages Status et Scale 126
- 1-2: Status 9-16 126
- 1-3: MOSS 1-8 Affiché si l'option EXB-MOSS est installée; règle les paramètres EXB-MOSS 126
- 1-4: MOSS 9-16 126

Song Play P2: Controller Setup 127

Réglages des fonctions de jeu.

- 2-1: Controller Setup Choix des fonctions des boutons [SW1] et [SW2] et du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] 127

Song Play P3: Select Directory/Jukebox 128

Choix du dossier contenant le fichier SMF à jouer. Si "Jukebox" est coché, vous pouvez créer une liste Jukebox.

- 3-1: Select Directory Choix du dossier contenant le SMF à reproduire 128
- 3-1: Jukebox Création d'une liste Jukebox 128

Song Play P7: Arpeggiator 129

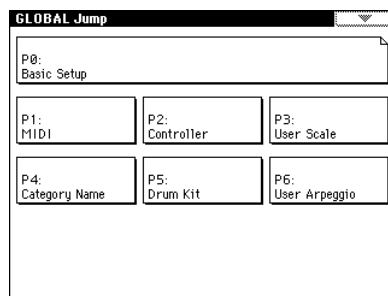
Réglages des arpégiateurs A et B.

- 7-1: Setup 1-8 Assigne un arpégiateur à chaque piste 129
- 7-2: Setup 9-16 129
- 7-3: Arpegg. A Choix d'un motif d'arpège et réglages pour l'arpégiateur A 130
- 7-4: Arpegg. B Choix d'un motif d'arpège et réglages pour l'arpégiateur B 130
- 7-5: Scan Zone Plage de notes et de toucher pilotant les arpégiateurs 130

Song Play P8: Insert Effect	131
Réglages du bus de sortie de chaque piste et réglages des effets d'insertion.	
8-1: Routing 1-8	Choix du bus de sortie et niveaux d'envoi aux effets maîtres pour chaque piste... 131
8-2: Routing 9-16 131
8-3: Insert FX	Choix et activation/coupage des effets d'insertion, réglages de chaîne..... 132
8-4: IFX 1	Réglages de paramètres pour IFX1..... 132
8-5: IFX 2	Réglages de paramètres pour IFX2..... 132
8-6: IFX 3	Réglages de paramètres pour IFX3..... 132
8-7: IFX 4	Réglages de paramètres pour IFX4..... 132
8-8: IFX 5	Réglages de paramètres pour IFX5..... 132

Song Play P9: Master Effect	133
Réglages des effets maîtres et de l'égaliseur maître.	
9-1: Master FX	Choix et activation/coupage des effets maîtres, réglages de chaîne..... 133
9-2: MFX1	Réglages de paramètres pour MFX1 ... 133
9-3: MFX2	Réglages de paramètres pour MFX2 ... 133
9-4: Master EQ	Réglages de paramètres pour MEQ..... 133

6. Mode Global 135



Global P0: Basic Setup	135
Réglages de base portant sur l'ensemble du TRITON STUDIO et réglages AUDIO INPUT pour les modes autres que Sampling. Réglages pour l'entrée/sortie mLAN (si l'option EXB-mLAN est installée).	
0-1: Basic	Réglages Master Tune, Key Transpose, Effect Global SW et Auto Arpeggiator On/Off..... 135
0-2: System Preference	Réglages Bank Map, System Clock et Memory Protect..... 137
0-3: Input/Sampling	Réglages d'entrée pour les modes autres que Sampling..... 139
0-4: mLAN Output	Réglages de sortie audio et MIDI vers un dispositif mLAN externe (option EXB-mLAN) 140
0-5: mLAN Input	Réglages d'entrée audio et MIDI d'un dispositif mLAN externe (option EXB-mLAN) 141
Global P1: MIDI	142
Réglages MIDI s'appliquant à toutes les sections du TRITON STUDIO.	
1-1: MIDI	Réglages tels que Global MIDI Channel, MIDI Clock et MIDI Filter..... 142
Global P2: Controller	146
Réglages pour la pédale de maintien et le commutateur au pied/la pédale d'expression assignable.	
2-1: Controller	Réglages pour la pédale de maintien et le commutateur au pied/la pédale d'expression assignable..... 146
Global P3: User Scale	146
Création de gammes d'une octave ou d'une gamme pour toutes les notes.	
3-1: User Scale	Création de gammes utilisateur 146
Global P4: Category Name	147
Choix d'un nom pour les catégories.	
4-1: Program Cat.	Nom des catégories de Programs 147
4-2: Comb Cat.	Nom des catégories de Combinaisons. 147
Global P5: Drum Kit	148
Edition ou création de Drum Kits.	
5-1: Sample Setup	Assignment d'un échantillon de batterie à chaque note..... 148
5-2: Voice/Mixer	Définit le bus, le panoramique, etc. de chaque note..... 150

Global P6: User Arpeggio	151
Edition ou création de motifs d'arpège utilisateur.	
6-1: Pattern Setup	Réglages de fonctionnement du motif d'arpège..... 151
6-2: Pattern Edit	Programmation des Tones pour chaque pas 153

7. Mode Disk 155

Fichiers, dossiers et icônes

0-1: Load	Chargement du fichier ou dossier choisi en mémoire interne..... 156
0-2: Save	Sauvegarde des données de la mémoire interne sur divers supports..... 165
0-3: Utility	Opérations telles que Rename, Copy, Delete ou Format pour la disquette ou le fichier choisi..... 169
0-4: Make Audio CD	Création d'un CD audio..... 172
0-5: Play Audio CD	Reproduction d'un CD audio..... 174
0-6: Media Info	Affichage d'informations sur le support choisi..... 175

8. Guide d'effets 177

Tour d'horizon	177
1. Effets pour chaque mode	177
2. Modulation dynamique (Dmod)	177
3. Effect I/O	177

Effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5)

1. Entrée/sortie	178
2. Routing (acheminement).....	179
3. Mixer	181
4. Pilotage des effets d'insertion via MIDI.....	182

Effets maîtres (MFX1, 2)

1. Entrée/sortie	182
2. Routing.....	183
3. Mixer	184
4. Pilotage des effets maîtres via MIDI	185

Master EQ

Sorties principales (Main)

Sorties individuelles.....

Schéma logique effets/Mixer

Mode Program	186
Modes Combination, Sequencer, Song Play et Disk	186
Mode Sampling.....	186

Filtre/Dynamique

Effets de contrôle de filtre et de dynamique	187
000: No Effect	187
001: St. Amp Simulation (Simulation d'ampli stéréo).....	187
002: Stereo Compressor.....	187
003: Stereo Limiter.....	187
004: Multiband Limiter.....	188
005: Stereo Gate.....	189
006: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)	189
007: St. Parametric 4EQ (Egaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes).....	190
008: St. Graphic 7EQ (Egaliseur graphique stéréo à 7 bandes)	191
009: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)	191
010: St. Random Filter (Filtre aléatoire stéréo)	192
011: St. Exciter/Enhncr (Exciter/Enhancer stéréo)	193
012: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)	193
013: Talking Modulator	194
014: Stereo Decimator	195
015: St. Analog Record (Stereo Analog Record)	195

Pitch/Phase Mod.

Effets de modulation de hauteur/de phase	196
016: Stereo Chorus.....	196
017: St. Harmonic Chorus (Stereo Harmonic Chorus)	196
018: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay).....	197
019: Ensemble	197
020: Stereo Flanger	198
021: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)	198

Program

Combination

Sequencer

Sampling

Song Play

Global

Disk

Effect

Appendices

022: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)	199
023: Stereo Phaser	199
024: St. Random Phaser (Phaser aléatoire stéréo)	200
025: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)	200
026: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)	201
027: Stereo Vibrato	201
028: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)	202
029: 2Voice Resonator	202
030: Doppler	203
031: Scratch	204

Mod./P.Shift 205

Autres effets de modulation et de changement de hauteur	205
032: Stereo Tremolo	205
033: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)	205
034: Stereo Auto Pan	206
035: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)	206
036: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)	207
037: Detune	208
038: Pitch Shifter	208
039: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)	209
040: Rotary Speaker	209

ER/Delay..... 210

Effets de retard (Delay) et premières réflexions	210
041: Early Reflections	210
042: Auto Reverse	211
043: L/C/R Delay	211
044: Stereo/Cross Delay	212
045: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)	212
046: St. Modulation Delay (Stereo Modulation Delay)	213
047: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)	213
048: St. Auto Panning Dly (Stereo Auto Panning Delay)	214
049: L/C/R BPM Delay	214
050: St. BPM Delay (Stereo BPM Delay)	215
051: Sequence Delay	215

Reverb 216

Effets de réverbération	216
052: Reverb Hall	216
053: Reverb SmoothHall	216
054: Reverb Wet Plate	216
055: Reverb Dry Plate	216
056: Reverb Room	217
057: Reverb BrightRoom	217

Chaînes d'effets mono 217

Effets combinant deux effets mono en série	217
058: P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ – Exciter)	217
059: P4EQ – Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)	218
060: P4EQ – Cho/Fing (Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)	218
061: P4EQ – Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser)	219
062: P4EQ – Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)	219
063: Comp – Wah (Compressor – Wah/Auto Wah)	220
064: Comp – Amp Sim (Compressor – Amp Simulation)	220
065: Comp – OD/HiGain (Compressor – Overdrive/Hi.Gain)	220
066: Comp – Param4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)	221

067: Comp – Cho/Fing (Compressor – Chorus/Flanger)	221
068: Comp – Phaser (Compressor – Phaser)	222
070: Limiter – P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ)	223
071: Limiter – Cho/Fing (Limiter – Chorus/Flanger)	223
072: Limiter – Phaser	224
073: Limiter – Mt. Delay (Limiter – Multitap Delay)	224
074: Exciter – Comp (Exciter – Compressor)	225
075: Exciter – Limiter	225
076: Exciter – Cho/Fing (Exciter – Chorus/Flanger)	225
077: Exciter – Phaser	226
078: Exciter – Mt. Delay (Exciter – Multitap Delay)	226
079: OD/HG – Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)	227
080: OD/HG – Cho/Fing (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)	227
081: OD/HG – Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)	228
082: OD/HG – Mt. Delay (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)	228
083: Wah – Amp Sim (Wah/Auto Wah – Amp Simulation)	229
084: Decimator – Amp (Decimator – Amp Simulation)	229
085: Decimator – Comp (Decimator – Compressor)	229
086: Amp Sim – Tremolo (Amp Simulation – Tremolo)	230
087: Cho/Fing – Mt. Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)	230
088: Phaser – Cho/Fing (Phaser – Chorus/Flanger)	231
089: Reverb – Gate	231

Double Size 232

Effets de double dimension (pour les effets d'insertion IFX2, 3 et 4)	232
090: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation)	232
091: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)	232
092: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)	232
093: Vocoder	233
094: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)	234
095: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)	234
096: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive)	235
097: Early Reflections	236
098: L/C/R Long Delay	236
099: St/Cross Long Dly (Stereo/Cross Long Delay)	236
100: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)	237
101: St. BPM Long Delay (Stereo BPM Long Delay)	237
102: Hold Delay	238

Master EQ 239

Master EQ	239
-----------------	-----

9. Appendices 241

AMS: modulation alternative	241
A propos de la modulation alternative	241
Liste AMS (modulateurs alternatifs)	242
Effet de modulation alternative sur divers paramètres et exemples de modulation 244	
Liste des modulateurs dynamiques	247
Dmod: modulation dynamique	246
Liste des modulateurs dynamiques	247
A propos de la fonction BPM/MIDI SYNC	248
SW1/2 Assign	249
Liste des assignations SW1 et SW2	249
Knob 1...4 B-Assign	250
Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS 250	
Foot Switch Assign	251
Liste des assignations pour le commutateur au pied	251
Foot Pedal Assign	252
Liste des assignations pour la pédale assignable	252
Transmission MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du TRITON STUDIO	253
Opérations effectuées à la transmission/réception de commandes de contrôle	255
Applications MIDI	258
■ A propos du MIDI	258
■ Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)	258
■ Messages transmis et reçus par le TRITON STUDIO	259
TRITON STUDIO MIDI IMPLEMENTATION	269
Messages divers	272
Compatibilité des données	279
Informations sur le mode Disk	283
Blocs de données compatibles	283
A propos des fichiers de format KORG	284
Cartes d'extension/de mémoire/pile du calendrier 286	
Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire. 286	
Précautions liées au remplacement de la pile du calendrier	286
Cartes d'extension/cartes de mémoire/pile du calendrier	287
Vérification après installation	287
Installation d'une carte EXB-PCM	288
Installation d'une barrette DRAM SIMM	290
Installation de l'EXB-MOSS	291
Installation de l'EXB-DI	292
Installation de l'EXB-mLAN	293
Installation du CDRW-1	294

Remplacer la pile du calendrier 297

Connexion de dispositifs SCSI externes	298
Compatibilité du TRITON STUDIO avec la gravure par paquets	299
Option EXB-DI	300
Index	302

Program

Combination

Sequencer

Sampling

Song Play

Global

Disk

Effect

Appendices

* Les noms de firmes, de produits et les noms de formats, etc. sont des marques commerciales ou des marques déposées de leurs détenteurs respectifs.



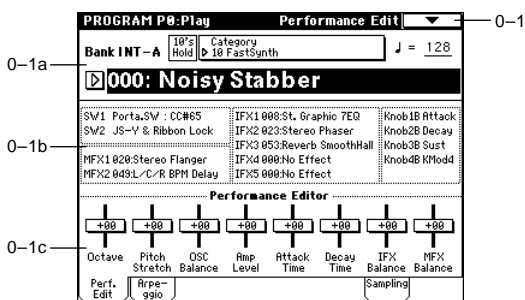
1. Mode Program

Program P0: Play

Dans cette page, vous pouvez sélectionner et reproduire les Programs.

MIDI Toutes les données MIDI de la page Program P0: Play sont transmises et reçues via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

0-1: Perf. Edit (Performance Edit)



0-1a: Bank, Program Select, Category, 10's Hold, J

Bank (Bank Select)

[INT-A...INT-F, G, g(1)...g(9), g(d), EXB-A...EXB-G]

Cette plage affiche la banque de Programs. Sélectionnez la banque voulue avec le bouton BANK [INT-A]-[EXB-G] correspondant du panneau avant. Chaque pression sur le bouton BANK [INT-G] permet de sélectionner les banques dans l'ordre suivant (en boucle) G → g(1) → g(2) → g(3) → g(4) → g(5) → g(6) → g(7) → g(8) → g(9) → g(d) → G

note Le réglage **Bank INT-F** sera disponible uniquement si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option. Une fois cette option installée, vous pourrez employer les 128 Programs EXB-MOSS.

La série TRITON STUDIO vous propose les banques éditables INT-A-INT-E et EXB-A-EXB-G, contenant chacune 128 Programs (1.536 au total). Les Programs des banques G (Programs principaux du format GM2), g(1)-g(9) (Programs de variation) et de la banque g(d) (batterie) ne peuvent pas être modifiés. Vous trouverez la liste des Programs d'usine dans le fascicule *Voice Name List* accompagnant ce manuel.

INT-A...INT-D	pour les Programs d'usine
INT-E	pour les Programs utilisateur, comme les Programs utilisant des multi-échantillons créés en mode Sampling
INT-F	pour les Programs de l'option EXB-MOSS
G	banque des Programs principaux compatibles GM2
g(1)-g(9)	banques de variation des Programs GM2*
g(d)	banque des Programs de batterie compatibles GM2
EXB-A...EXB-G	pour les Programs utilisateur et les Programs de la série EXB-PCM

* Pour les banques n'offrant pas de sons de variation, ce sont les sons de base GM qui sont rappelés. (Un astérisque (*) sera alors ajouté au début du nom de Program.)

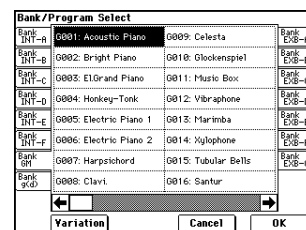
Program Select (INT-A...INT-F, EXB-A...EXB-G) 0...127, (G, g(1)...g(9), g(d)) 1...128

Cette plage permet de choisir un Program. Quand ce paramètre est sélectionné, vous pouvez choisir les programmes avec les boutons [△] [▽], les boutons numériques [0]-[9] ou la molette [VALUE].

Lorsque vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l'écran affiche le menu Bank/Program Select. Ce menu affiche les Programs par banque et permet de sélectionner un Program.

MIDI Vous pouvez aussi choisir un Program du TRITON STUDIO en lui envoyant un message MIDI de changement de programme depuis un instrument MIDI connecté ou avec un commutateur au pied ("Foot SW Assign" Global P2: 2-1a, p.251 "Liste des assignations pour le commutateur au pied").

Menu Bank/Program Select



- Appuyez sur le bouton de menu déroulant à gauche de "Program Select" pour accéder au menu Bank/Program Select.
- Appuyez sur un des onglets affichés à gauche ou à droite pour choisir la banque voulue. Si vous choisissez la banque GM, le bouton Variation sera activé. Chaque pression sur le bouton Variation permet de sélectionner les banques dans l'ordre suivant: G → g(1) → g(2) → ... → g(8) → g(9) → G.
- Choisissez un Program dans la liste. Vous pouvez faire votre choix directement en appuyant sur l'entrée voulue ou en utilisant les boutons [△] [▽].
- Appuyez sur le bouton OK pour confirmer votre choix ou sur le bouton Cancel pour annuler votre sélection.

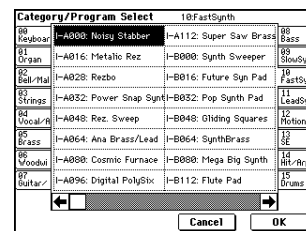
Category

[00...15]

Permet de choisir la catégorie de Program.

Tous les Programs sont répartis dans seize catégories. Il suffit de spécifier la catégorie et d'y choisir le Program voulu. Appuyez sur le bouton de menu déroulant pour afficher le menu Category/Program Select.



Menu Category/Program Select:



- Appuyez sur le bouton de menu déroulant (catégorie) au-dessus de "Program Select" pour activer le menu Category/Program Select.
- Appuyez sur un des onglets affichés à gauche ou à droite pour choisir la catégorie voulue.
- Choisissez un Program dans la liste. Vous pouvez choisir le Program en appuyant sur l'entrée voulue de la liste ou avec les boutons [△] [▽].
- Appuyez sur le bouton OK pour confirmer votre choix ou sur le bouton Cancel pour annuler votre sélection.

La fenêtre de dialogue "Write Program" (0-1A) vous permet de définir la catégorie de chaque Program.

10's Hold

- Appuyez sur le bouton [./10's HOLD] pour que l'écran affiche . La dizaine du numéro de Program choisi est alors verrouillée (fixe).
- Pour choisir les Programs de la dizaine verrouillée, il suffit alors d'appuyer une fois sur le bouton numérique [0]–[9] correspondant.
- Vous pouvez changer de dizaine avec les boutons [△] [▽].
- Pour annuler, appuyez sur le bouton [./10's HOLD] de sorte à désactiver  à l'écran.

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

Cette zone d'affichage vous permet de définir le tempo de l'arpégiateur. Vous pouvez aussi régler le tempo de l'arpégiateur avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO] du panneau avant. **EXT** vous indique que la valeur **External MIDI** ou **External mLAN** a été attribuée au paramètre "MIDI Clock" (Global P1: 1–1a). Dans ce cas, le tempo de l'arpégiateur sera synchronisé sur celui de l'instrument MIDI externe connecté via les messages d'horloge MIDI reçus.


0–1b: Program Information

Cette zone de l'écran affiche les fonctions assignées aux boutons [SW1] et [SW2] et au mode B des commandes REALTIME CONTROL [1], [2], [3], [4] ainsi que les noms des effets sélectionnés comme effets d'insertion et effets maîtres.


0–1c: Performance Editor

Les éditeurs de jeu (Performance Editor) permettent de modifier les paramètres principaux des Programs sans devoir activer les pages Program P1–P9 Edit.

Grâce à ces éditeurs, vous pouvez modifier une série de paramètres dans le Program sélectionné et apporter ainsi des modifications plus générales mais néanmoins importantes. Les **éditeurs de jeu** vous seront utiles pour régler la profondeur des effets, etc. durant le jeu ou quand vous souhaitez commencer la création d'un son en définissant les réglages de base. Si vos éditions vous plaisent et que vous souhaitez les conserver, veillez à sauvegarder le Program (⇌Mdb p.56).

 Les changements effectués avec Performance Editor sont appliqués pour chaque paramètre disponible dans les limites de sa plage de réglage. Si vous modifiez une valeur avec le Performance Editor et que vous passez ensuite à une autre page ou à un autre mode pour enfin revenir à votre point de départ, le TRITON STUDIO conservera les données d'édition, mais le Performance Editor affichera lui la valeur +00 à l'écran. Vous pouvez alors poursuivre l'édition si vous le voulez.

Vu que les possibilités d'édition du Performance Editor ne sont pas aussi poussées que les fonctions normales d'édition, l'équilibre pourrait parfois être perdu entre les divers paramètres. Dans ce cas, effectuez les réglages fins sous P1–P9 Edit.

 Si la case de filtre MIDI "Enable Exclusive" (Global P1: 1–1b) est **cochée**, à chaque fois que vous utilisez le Performance Editor, l'instrument transmettra les changements de paramètre sous forme de messages SysEx. Si ces messages sont reçus par un TRITON STUDIO dont la case "Exclusive" est **cochée**, l'instrument modifiera la valeur de l'éditeur de jeu correspondant conformément au message.

Octave [–03...+00...+03]

Un réglage de +01 augmente la hauteur d'une octave.

Un réglage de –01 diminue la hauteur d'une octave.

Notez toutefois que ce paramètre ne permet pas de régler la hauteur plus haut que 4 pieds ni plus bas que 32 pieds.

Pitch Stretch [–12...+00...+12]


Ce paramètre 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.

Pour un réglage de +00, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.

Un réglage de +01 diminue de 1 la valeur du paramètre de transposition "Transpose" tout en augmentant de 100 la valeur du paramètre d'accord "Tune".

Un réglage de –01 augmente de 1 la valeur du paramètre de transposition tout en diminuant de 100 la valeur du paramètre d'accord.

Notez cependant que cet éditeur ne permet pas de régler la valeur de transposition en dehors de la plage ±12 ni la valeur d'accord en dehors de la plage ±1200.

 Cet éditeur de jeu n'est pas disponible pour les Programs de la banque INT-F.


OSC Balance [–10...0...+10]

Ce paramètre permet de régler l'équilibre entre le niveau de l'oscillateur 1 et de l'oscillateur 2.

Pour un réglage de +00, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.

Les réglages **positifs** (+) diminuent le niveau de l'oscillateur 2. Pour un réglage de +10, le niveau de l'oscillateur 2 sera de 0. Le niveau de l'oscillateur 1 ne changera pas.

Les réglages **négatifs** (–) diminuent le niveau de l'oscillateur 1. Pour un réglage de –10, le niveau de l'oscillateur 1 sera de 0. Le niveau de l'oscillateur 2 ne changera pas.

 L'oscillateur 2 ne produira pas de son pour les Programs où "Oscillator Mode" (1–1a) est réglé sur **Single**. Pour ces Programs, seul le niveau de l'oscillateur 1 changera. Cet éditeur de jeu n'a aucun effet sur les Programs **Drums**.

Amp Level [–10...0...+10]

Ce paramètre sert à régler le niveau de l'amplificateur.

Pour un réglage de +00, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.

Les réglages **positifs** (+) augmentent la valeur attribuée au niveau de l'amplificateur.

Pour un réglage de +10, le niveau de l'amplificateur sera de 127 (maximum).

Les réglages **négatifs** (–) diminuent la valeur attribuée au niveau de l'amplificateur.

Pour un réglage de –10, le niveau de l'amplificateur sera de 0.

Attack Time [–10...0...+10]

Ce paramètre permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur.


Pour un réglage de +00, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.

Les réglages **positifs** (+) augmentent la valeur attribuée aux temps d'attaque.

Pour un réglage de +10, les temps d'attaque seront de 90.

Les réglages **négatifs** (–) raccourcissent les temps d'attaque.

Le réglage –10 correspond à des temps d'attaque de 0.

 Lorsque vous modifiez "Attack Time", le TRITON STUDIO règle simultanément les paramètres "EG Start Level", "Attack Level", "Start Level Modulation" et "Attack Time Modulation" de l'enveloppe d'amplificateur, ceci afin d'obtenir un effet maximum.

Decay Time [–10...0...+10]

Ce paramètre permet de régler le temps de chute et la courbe de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur.

Pour un réglage de +00, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.

Les réglages **positifs** (+) augmentent la valeur attribuée au temps de chute et à la courbe. Pour un réglage de +10, les temps seront de 99.

Les réglages **négatifs** (-) diminuent la valeur attribuée au temps de chute et à la courbe. Pour un réglage de **-10**, les temps seront de 0.

IFX Balance [-10...0...+10]

Ce paramètre permet d'effectuer le réglage "Wet/Dry" (son à effet/son sans effet) pour tous les effets d'insertion 1-5.

Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.

Les réglages **positifs** (+) augmentent la valeur attribuée aux niveaux "Wet" du Program et diminuent celle des niveaux "Dry". Le réglage **+10** correspond à un son "Wet".

Les réglages **négatifs** (-) diminuent la valeur attribuée aux niveaux "Wet" du Program et augmentent celle des niveaux "Dry". Le réglage **-10** correspond à un son "Dry".

MFX Balance [-10...0...+10]

Ce paramètre permet d'effectuer les réglages "Return 1" et "Return 2" (9-1b) des effets maîtres.

Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.

Les réglages **positifs** (+) augmentent les niveaux de retour du Program.

Le réglage **+10** correspond à des niveaux de 127 (maximum).

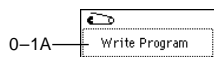
Les réglages **négatifs** (-) diminuent les niveaux de retour du Program.

Le réglage **-10** correspond à des niveaux de 0.

Octave	Paramètre "Octave" des oscillateurs 1 et 2
Pitch Stretch	Paramètres "Transpose" et "Tune" des oscillateurs 1 et 2
OSC Balance	Paramètres "High Multisample Level" et "Low Multisample Level" des oscillateurs 1 et 2
Amp Level	Niveau des amplificateurs 1 et 2 (Amp1 Level, Amp2 Level)
Attack Time	Paramètres "Amp EG Attack Time", "Start Level", "Attack Level", "Level Modulation St", "Time Modulation At" des enveloppes d'amplificateur 1 et 2, et paramètre "Filter EG Attack Time" des enveloppes de filtre 1 et 2
Decay Time	Paramètres "AmpEG Decay Time", "Slope Time" des enveloppes d'amplificateur 1 et 2, paramètres "Filter EG Decay Time" et "Slope Time" des enveloppes de filtre 1 et 2
IFX Balance	Equilibre "Wet/Dry" des effets d'insertion IFX 1/2/3/4/5
MFX Balance	Paramètres "Return" 1 et 2 des effets maîtres

⚠ Notez que pour les Programs de la **banque INT-F**, disponibles en installant l'option EXB-MOSS, les éditeurs de jeu régleront d'autres paramètres de Program. (Pour plus de détails, voyez le manuel de l'option EXB-MOSS.)

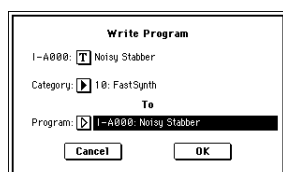
▼ 0-1: Commandes du menu de pages



0-1A: Write Program

Cette commande de menu vous permet d'écrire le Program édité dans la mémoire interne. Si vous souhaitez conserver un Program, veillez à le sauvegarder. Si jamais vous mettez l'instrument hors tension ou sélectionnez un autre Program avant d'avoir sauvegardé le Program en cours d'édition, tous les changements seront perdus.

- 1 Choisissez "Write Program" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 La ligne supérieure vous indique la banque, le numéro ainsi que le nom du Program.

Pour modifier le nom du Program, appuyez sur le **bouton d'édition de texte** afin d'activer la fenêtre d'édition de texte, puis assignez le nom souhaité au Program.

- 3 La zone "Category" permet de définir la catégorie du Program que vous sauvegardez.

La catégorie que vous définissez ici pourra vous servir lorsque vous sélectionnez ce Program dans les modes Program, Combination, Sequencer ou Song Play. Les noms des catégories de Programs (correspondant à des noms d'instruments, etc.) ont été définis à l'usine, mais vous pouvez assigner un nouveau nom aux catégories via le paramètre "Program Cat." (Global P4: 4-1).

- 4 Appuyez sur "To Program" afin de définir la destination de la sauvegarde.

note Vous pouvez aussi choisir la banque voulue avec les boutons BANK [INT-A]-[EXB-G].

⚠ Vous ne pouvez pas sauvegarder de Program dans les banques G-g(d). Les Programs édités dans les banques G-g(d) peuvent être sauvegardés dans les banques INT-A-INT-E ou EXB-A-EXB-G.

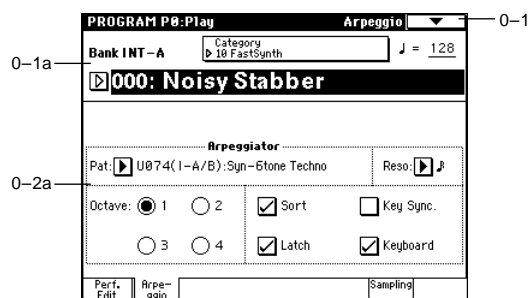
- 5 Pour sauvegarder le Program, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

note Vous pouvez aussi sauvegarder un Program avec le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] du panneau avant. Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue qui permet de sauvegarder sous le numéro de Program sélectionné.

0-2: Arpeggio

L'édition des paramètres de l'arpégiateur se déroule à la page P7: Edit-Arpeggiator, mais vous pouvez éditer ici également les principaux paramètres d'arpégiateur. Lorsque vous jouez dans page P0: Play du mode Program, vous pouvez éditer les réglages d'arpégiateur en temps réel et ainsi changer le motif d'arpège, etc.

Sauvegardez les résultats de votre édition via l'opération "Write Program" ou "Update Program". Les commandes [TEMPO], [GATE] et [VELOCITY] du panneau avant vous permettent aussi de modifier l'arpégiateur en temps réel (⇨Mdb p.29, 30).



0-2a: Arpeggiator

Pat (Pattern) [P000...P004, U000(I-A/B)...U506(User)]

Octave [1, 2, 3, 4]

Reso (Resolution) [♩₃, ♪, ♩₃, ♪, ♩₃, ♪]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

Ces paramètres permettent de régler le fonctionnement de l'arpégiateur en mode Program (⇨P7: Edit-Arpeggiator).

note Vous pouvez aussi régler ces paramètres à la page P7: Edit-Arpeggiator.

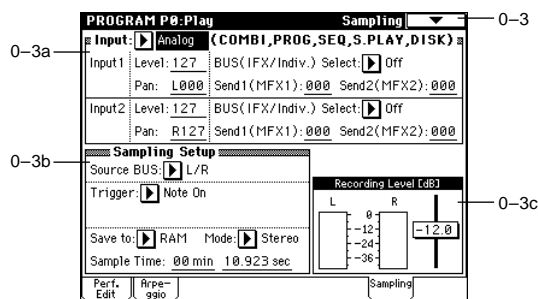
0-3: Sampling

Cette page permet de choisir le signal d'entrée audio analogique/numérique (AUDIO INPUT, S/P DIF, EXB-mLAN) et d'effectuer les réglages liés à l'échantillonnage en mode Program.

Vous pouvez échantillonner un signal audio provenant d'une source externe ou des données que vous jouez sur le TRITON STUDIO.

Quand vous échantillonnez en mode Program, vous pouvez écouter l'arpégiateur, etc. du TRITON STUDIO en échantillonnant seulement le signal audio externe reçu via les prises AUDIO INPUT ou S/P DIF. Vous pouvez aussi rééchantillonner tout en jouant un Program en lui appliquant les filtres, effets et l'arpégiateur du TRITON STUDIO. Le TRITON STUDIO permet aussi de mélanger les données que vous jouez avec le signal d'une source audio externe et d'échantillonner le tout (⇨ Mdb p.45).

note "Rééchantillonner" désigne une opération consistant à échantillonner un signal audio externe, traiter les données d'onde échantillonnées dans le domaine numérique en y appliquant des effets, etc., et à reproduire ces données en les échantillonnant une nouvelle fois.



0-3a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)

Input [Analog, S/P DIF, mLAN]
Input1:
Input2:
Level [0...127]
Pan [L000...C064...R127]
BUS(IFX/Indiv.) Select
 [L/R, IFX1...5, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]
Send1(MFX1), Send2(MFX2) [000...127]

Ces paramètres permettent de définir la source d'entrée analogique/numérique, de régler le niveau d'entrée, le panoramique, le bus et les envois aux effets maîtres.

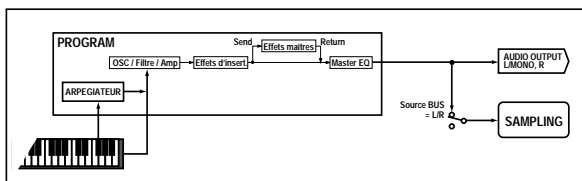
note Les réglages *Input* sont uniquement valides pour les modes Combination, Program, Sequencer, Song Play et Disk (⇨ Global P0: 0-3a).

0-3b: Sampling Setup

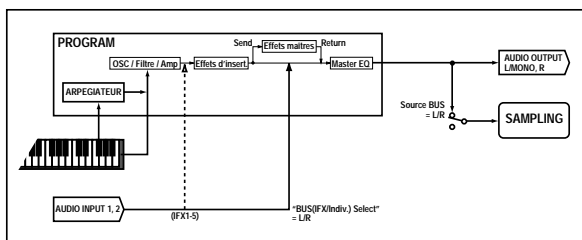
Source BUS [L/R, Indiv.1/2]
 Permet de choisir la source à échantillonner. Le TRITON STUDIO échantillonne le signal transmis au bus choisi ici.
L/R: Le signal reçu au bus L/R est échantillonné. Cette option permet d'échantillonner le signal audio d'une source externe transmis au bus L/R (choisi avec "Input" 0-3a) ou les sons envoyés au bus L/R par votre jeu sur le TRITON STUDIO ou transmis via MIDI.
Indiv. 1/2: Le signal reçu aux bus INDIVIDUAL 1, 2, 1/2 est échantillonné. Cette option permet d'échantillonner le signal audio d'une source externe transmis aux bus 1, 2, 1/2 (choisis avec "Input" 0-3a) ou les sons envoyés aux bus INDIVIDUAL 1, 2, 1/2 par

vos jeux sur le TRITON STUDIO ou transmis via MIDI.

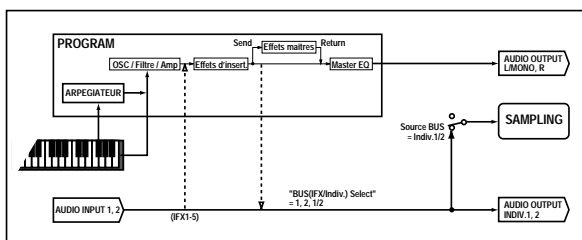
Normalement, pour échantillonner votre jeu en mode Program, vous choisirez L/R.



Choisissez L/R si vous voulez mélanger le son du jeu en mode Program (des motifs de batterie reproduits par l'arpégiateur, par ex.) avec le signal d'une source audio externe transmis aux prises AUDIO INPUT (ou S/P DIF ou EXB-mLAN), et de les échantillonner en commun. Dans ce cas, réglez *Input* "BUS (IFX/Indiv.) Select" (0-3a) sur L/R, de sorte que le signal audio externe soit envoyé au bus L/R.



Choisissez *Indiv.1/2* si vous voulez écouter votre jeu en mode Program tout en échantillonnant seulement le signal d'une source externe reçu aux prises AUDIO INPUT (ou S/P DIF ou EXB-mLAN). Dans ce cas, réglez *Input* "BUS (IFX/Indiv.) Select" (0-3a) sur 1, 2 ou 1/2, pour que le signal audio externe soit transmis aux bus INDIVIDUAL 1, 2 ou 1/2.



Trigger [Sampling START SW, Note On]

Définit la manière dont l'échantillonnage démarre.

Sampling START SW: Le TRITON STUDIO active le mode prêt à enregistrer quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [REC]. L'échantillonnage démarre quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

Note On: Le TRITON STUDIO active le mode prêt à enregistrer quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] puis sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. L'échantillonnage commence quand vous jouez sur le clavier.

note Vous pouvez aussi lancer l'échantillonnage en envoyant un message MIDI d'activation de note au TRITON STUDIO.

Avec ces deux réglages, vous pouvez arrêter l'échantillonnage en appuyant de nouveau sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. Le cas échéant, l'échantillonnage se termine automatiquement quand la durée spécifiée avec "Sample Time" est écoulée.

Pour en savoir plus sur cette procédure de déclenchement d'échantillonnage, voyez p.97.


Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

Ce paramètre détermine si le métronome joue ou non un décompte quand vous lancez l'échantillonnage avec "Trigger" réglé sur **Sampling START SW**.

Ce paramètre n'est disponible que si "Trigger" est réglé sur **Sampling START SW**.

Off: Quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP] en mode prêt à enregistrer, l'échantillonnage démarre immédiatement.

4, 8, 3, 6: Quand vous enfoncez le bouton SAMPLING [START/STOP] en mode prêt à enregistrer, le TRITON STUDIO joue le nombre de battements correspondant au tempo défini avec "♪ (Tempo)" (0-1a), puis lance l'échantillonnage. Si vous choisissez le réglage **4**, l'échantillonnage commence à 0, après un décompte de 4-3-2-1-0.

 La destination de sortie et le niveau du son du métronome sont définis avec la commande du menu de pages "**Metro-nome Setup**" (0-3A). Si vous avez réglé "**BUS (Output Select)**" sur **L/R**, le son du métronome est coupé dès que l'échantillonnage commence.


Save to [RAM, DISK]

Spécifie l'emplacement où les données échantillonnées seront écrites.

RAM: Les échantillons sont inscrits dans la mémoire d'échantillonnage (RAM).

Si vous échantillonnez en mémoire RAM, vous pouvez écouter immédiatement votre échantillon en mode Program ou en mode Sampling.

Vous pouvez définir la banque RAM et le numéro d'échantillon de destination pour l'échantillon et effectuer les réglages de conversion automatique des échantillons en Program avec la commande du menu de pages "Select Bank & Smpl No." (0-3C).


 Si vous choisissez de mettre l'échantillon en mémoire RAM, sachez que vous le perdrez à la mise hors tension de l'instrument. Si vous voulez garder votre échantillon, veuillez donc à le sauvegarder.


DISK: Les échantillons sont sauvegardés sur le disque dur interne ou un disque dur externe connecté à la prise SCSI.

Un fichier WAVE est créé pendant l'échantillonnage.

Pour écouter votre échantillon, chargez-le en mémoire RAM en mode Disk ou choisissez le fichier avec la commande du menu de pages "Select Directory" (0-3D) etc. et appuyez ensuite sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

La commande du menu de pages "Select Directory" permet de spécifier le lecteur, le dossier et le nom du fichier de destination de sauvegarde.

 Notez que chaque échantillon (fichier WAVE) chargé du disque dur en mémoire RAM ne peut pas excéder 16 Mo pour un fichier mono ou 32 Mo pour un fichier stéréo (toujours, vous devez pour cela étendre la capacité de la mémoire RAM interne jusqu'à 32 Mo ou plus).

 Vous ne pouvez pas échantillonner directement sur CD-R/RW. En outre, nous vous déconseillons d'échantillonner sur un disque amovible.

Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Ce paramètre permet de choisir le ou les canaux échantillonnés et de définir si l'échantillon produit est mono ou stéréo.

Le TRITON STUDIO échantillonne le signal envoyé aux bus internes L et/ou R ou Indiv.1 et/ou 2 choisis avec le paramètre "**Source BUS**" (0-3b).

L-Mono: Le signal du canal interne **L** ou du canal interne **Indiv.1** (selon le réglage "**Source BUS**") est échantillonné en mono.

R-Mono: Le signal du canal interne **R** ou du canal interne **Indiv.2** (selon le réglage "**Source BUS**") est échantillonné en mono.

Stereo: Les signaux des canaux internes **L** et **R** ou des canaux internes **Indiv.1** et **2** (selon le réglage "**Source BUS**") sont échantillonnés en stéréo. Vous obtenez donc un échantillon stéréo (⇨ Sampling P0: 0-1c).


Sample Time [min sec]

Spécifie la durée de l'échantillon que vous êtes sur le point d'enregistrer. Ce paramètre peut être réglé par pas de minute et de 0,001 seconde. Après la mise sous tension, cette plage indique la mémoire (le temps d'échantillonnage) encore disponible pour la banque choisie. Si vous lancez alors l'échantillonnage ([REC]→[START]→[STOP]), la valeur affichée diminue automatiquement.

Si vous disposez de suffisamment de mémoire vive, il serait une bonne idée de voir large et de choisir une valeur "Sample Time" élevée. Après coup, vous pouvez utiliser la commande du menu de pages "Truncate" (Sampling P1: 1-1A, P2: 2-1A) pour effacer tout ce dont vous n'avez pas besoin. Notez qu'il est possible d'arrêter l'échantillonnage à tout moment en appuyant sur SAMPLING [START/STOP]. (Pour en savoir plus sur la façon d'enregistrer des échantillons, ⇨ Mdb p.45).

Si vous avez choisi **RAM** comme destination de sauvegarde ("**Save to**"), la valeur maximum sera calculée en se basant sur la capacité disponible de la banque choisie (⇨ Sampling P0: 0-1c "Bank (RAM Bank)").

Si vous avez choisi **DISK** comme destination de sauvegarde ("**Save to**"), la valeur maximum dépendra de la capacité disponible sur le disque dur externe choisi avec "Select Directory". Vous pouvez échantillonner jusqu'à 80 minutes de données mono ou stéréo dans un même fichier (échantillon mono: environ 440 Mo; échantillon stéréo: environ 879 Mo).

 Si vous avez réglé "**Save to**" sur **RAM** et que vous laissez l'option "**Auto Optimize RAM**" (Global P0: 0-3b) **non cochée**, cela provoquera une augmentation de l'espace perdu et donc une diminution de la quantité de mémoire RAM disponible pour vos échantillons. Dans ce cas, exécutez la commande du menu de pages "Optimize RAM" pour récupérer l'espace perdu.

Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire RAM disponible à la page P0: Recording, Memory Status du mode Sampling.

note Les divers réglages *Sampling Setup* ne s'appliquent pas à un Program individuel mais à l'ensemble du mode Program.


0-3c: Recording Level [dB]

ADC OVERLOAD !!

Le message "ADC OVERLOAD !!" s'affiche quand le niveau du signal reçu via les prises AUDIO INPUT 1 et 2 est trop élevé. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande [LEVEL] ou le volume de sortie de la source de signal (⇨ Sampling P0: 0-1d "Recording Level [dB]").

Recording Level [-inf, -72.0...0.0...+18.0 dB]

Règle le niveau du signal au stade final d'échantillonnage (⇨ Sampling P0: 0-1d). Le TRITON STUDIO enregistre alors l'échantillon au niveau le plus élevé, tout en veillant à ce que le signal ne sature pas (en cas de saturation, les VU-mètres indiquent "CLIP").

 Notez que le réglage du paramètre "**Recording Level**" n'agit pas sur le son produit, mais sur les données échantillonnées. En clair, même si le son semble normal, vous pourriez bien obtenir un échantillon comportant de la distorsion.

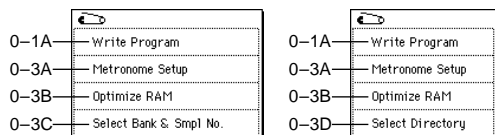
Par défaut, ce paramètre adopte la valeur -12 dB à la mise sous tension. A la valeur -12 dB, le message CLIP ne s'affichera pas, même si vous jouez le Program au volume maximum.

note Le réglage "+12 dB" affecte le niveau des échantillons enregistrés dans la mémoire RAM quand "Save to" (0-3b) est réglé sur **RAM**. Quand vous activez le réglage "+12 dB", vous augmentez le niveau d'environ +12 dB.

Si vous cochez la case de sélection “Auto +12 dB On” de la commande du menu de pages “Select Bank & Smpl No.” (0-3c), le réglage “+12 dB” sera automatiquement activé pendant l'échantillonnage.

note Le réglage “Auto +12 dB On” n’affecte pas les échantillons, etc. enregistrés sur le disque dur interne, etc. quand “Save to” (0-3b est réglé sur **DISK**. Le paramètre “WAVE File Play Level” (Global P0: 0-2a) permet de régler le niveau de reproduction.

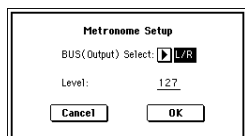
▼ 0-3: Commandes du menu de pages



0-3A: Metronome Setup

Définit la destination de sortie et le volume du son du métronome produit quand vous lancez l'échantillonnage avec “Trigger” réglé sur **Sampling START SW**.

- 1 Choisissez “Metronome Setup” pour activer la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Choisissez la destination de sortie du son de métronome avec “BUS (Output) Select”. Si vous sélectionnez **L/R**, le métronome se tait dès que l'échantillonnage commence.
- 3 Réglez le volume du métronome avec “Level”.
- 4 Appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer vos réglages ou sur le bouton **Cancel** pour retrouver les réglages en vigueur avant l'affichage de cette fenêtre de dialogue.

▲ Le métronome ne fonctionnera que si vous avez réglé “Trigger” sur **Sampling START SW**.

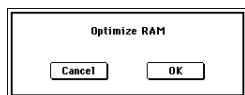
0-3B: Optimize RAM

Cette commande permet d'optimiser la mémoire d'échantillonnage (RAM). Quand vous exécutez cette commande, le TRITON STUDIO réorganise tous les emplacements de mémoire inutilisés, ce qui permet d'exploiter pleinement toute la mémoire vive disponible.

Exécutez l'opération “Optimize RAM” si jamais vous tombez à court de mémoire.

Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire RAM disponible à la page P0: Recording, Memory Status du mode Sampling.

- 1 Choisissez “Optimize RAM” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



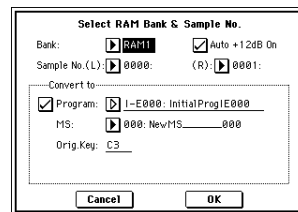
- 2 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter cette commande ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

note Si vous avez coché l'option “Auto Optimize RAM” (Global P0: 0-3b), la mémoire RAM sera automatiquement optimisée.

0-3C: Select Bank & Smpl No.

Spécifiez la banque RAM et le numéro d'échantillon sous lequel vos données échantillonnées seront écrites. Vous pouvez aussi définir si l'échantillon est automatiquement converti en Program après l'échantillonnage. L'option “Select Bank & Smpl No.” est disponible si vous avez choisi **RAM** comme destination avec le paramètre “Save to”.

- 1 Choisissez “Select Bank & Smpl No.” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Sous “Bank”, spécifiez la banque de mémoire RAM où vous voulez inscrire les données échantillonnées.
- 3 “Sample No.” sert à définir le numéro de la mémoire de destination. Par défaut, il s'agit du plus petit numéro d'échantillon libre. Si vous choisissez “----:----No Assign----” ou le numéro d'un échantillon contenant des données, votre échantillon sera automatiquement inscrit dans la mémoire libre du plus petit numéro. Si vous échantillonnez en stéréo, vous devez choisir une mémoire avec “Sample No.(L)” et “Sample No.(R)”.

- 4 Cochez la case “Auto +12 dB On”.

On (coché): Le réglage “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) est automatiquement activé pour les échantillons enregistrés. Les échantillons pour lesquels “+12 dB” est actif sont joués environ +12 dB plus fort que lorsque ce paramètre est désactivé.

Pour rééchantillonner des données de jeu en mode Program, Combinaison ou Sequencer, vous réglez normalement “Recording Level” sur environ **-12.0 (dB)**, pour obtenir un niveau optimal sans saturation. Quand vous rééchantillonnez, le son sera enregistré au niveau optimal pour les données échantillonnées, mais le niveau de reproduction ne sera pas aussi élevé que le niveau durant le rééchantillonnage (si “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) est coupé). Dans ce cas, vous pouvez cocher la case “Auto +12 dB On” avant de rééchantillonner, de sorte que “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) soit automatiquement **activé**. Ce réglage permet en effet d'obtenir le même niveau pendant le rééchantillonnage et la reproduction de l'échantillon.

Voici les réglages par défaut de ces modes: “Recording Level” sur **-12.0 (dB)** et “Auto +12 dB On” coché. Si vous rééchantillonnez des données de jeu dans un de ces modes et avec ces réglages, vous obtiendrez des niveaux identiques pour le rééchantillonnage et la reproduction.

note Si vous voulez écouter votre jeu en mode Program, Combinaison ou Sequencer tout en rééchantillonnant seulement le signal de la source externe AUDIO INPUT etc. (réglage “Source BUS” **Indiv.1/2**: 0-3b), nous vous recommandons de régler “Recording Level” sur environ **+0.0 (dB)** et de **désélectionner** la case “Auto +12 dB On” avant de rééchantillonner.

note Le réglage “Auto +12 dB On” s'effectue de façon indépendante pour les modes Program, Combinaison, Sequencer et Sampling.

- 5 “Convert to” sert à définir si les données doivent ou non être converties en Program une fois qu'elles sont échantillonnées. C'est une option intéressante car elle permet d'écouter directement le résultat de votre échantillonnage. Si vous **cochez** la case de sélection “Program”, l'échantillon est automatiquement converti en Program (Sampling P0: 0-1a).

À droite de cette case, les réglages “Program” et “MS” permettent de définir le numéro de Program et le numéro du multi-échantillon pour le Program produit par cette conversion.

“Orig. Key” (Sampling P0: 0-1b) sert à définir l'emplacement de la note originale. Le multi-échantillon crée un renvoi (“Index”; Sampling P0: 0-1a) avec cette note comme limite supérieure (“Top Key”; Sampling P0: 0-1b). “Orig. Key” augmente d'une unité après l'échantillonnage et la

note aiguë suivante est assignée lors du prochain échantillonnage.

- Appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer vos réglages ou sur le bouton **Cancel** pour retrouver les réglages en vigueur avant l'affichage de cette fenêtre de dialogue.

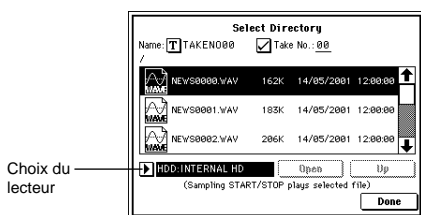
0-3D: Select Directory

Cette commande permet de choisir le disque (dur interne, etc.) et le dossier où le fichier WAVE créé lors de l'échantillonnage sera sauvegardé, et de définir un nom de fichier.

Vous pouvez aussi utiliser la commande "Select Directory" pour écouter un fichier WAVE sauvegardé sur disque. "Select Directory" est disponible quand "Save to" est réglé sur **DISK**.

Choisir la destination de sauvegarde d'un fichier WAVE

- Choisissez "Select Directory" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- Servez-vous du bouton de menu déroulant situé à gauche de "Choix du lecteur" pour choisir le disque de destination pour la sauvegarde de l'échantillon.
- Choisissez le dossier voulu avec le bouton **Open** et le bouton **Up**.
- "Name" sert à définir un nom au fichier WAVE qui sera créé pendant l'échantillonnage. Si vous cochez "Take No.", le fichier sera sauvegardé avec un nombre "Take No." à deux chiffres ajouté à la fin du nom spécifié. Ce nombre augmentera automatiquement d'une unité à chaque échantillonnage. C'est donc une option utile si vous voulez effectuer des échantillonnages successifs: chaque échantillon est sauvegardé avec un nom de fichier propre. Si vous ne cochez pas "Take No.", vous pourrez définir un nom de maximum huit caractères dans la plage "Name". En revanche, si "Take No." est coché, vous disposez de six caractères.
- Appuyez sur le bouton **Done** pour terminer les réglages.

Reproduire un fichier WAVE

- Choisissez "Select Directory" pour afficher la fenêtre de dialogue.
- Choisissez le disque et le dossier avec les paramètres "Choix du lecteur" et les boutons **Open** et **Up**, puis spécifiez le fichier WAVE (44.1 kHz ou 48 kHz) que vous voulez reproduire.
- Appuyez sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]**. Le TRITON STUDIO joue le fichier WAVE choisi.
- Appuyez de nouveau sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]** pour arrêter la reproduction.

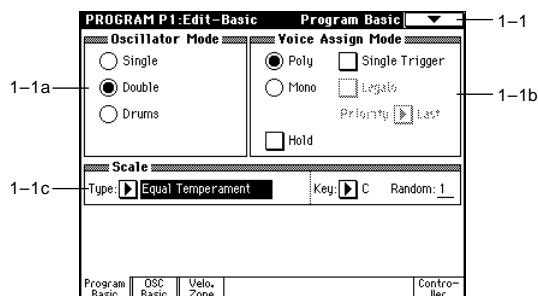
S'il s'agit d'un fichier WAVE mono, le même son sera transmis aux prises L/R.

Pendant la reproduction du fichier WAVE, vous ne pouvez pas produire de sons en jouant sur le clavier ou en transmettant des messages de note à la prise MIDI IN. En outre, l'arpégiateur est désactivé.

Program P1: Edit-Basic

Dans cette page, vous pouvez effectuer des réglages élémentaires pour les Programs, tels que les réglages de base d'oscillateurs et le choix de la gamme.

1-1: Program Basic



1-1a: Oscillator Mode

Oscillator Mode [Single, Double, Drums]

Ces paramètres permettent d'effectuer des réglages de base pour les oscillateurs et de spécifier si le Program utilise un ou deux oscillateurs, ou encore un Drum Kit.

Single: Le Program utilise **un oscillateur** (oscillateur 1, filtre 1, amplificateur 1). Dans ce cas, le Program disposera d'une **polyphonie maximum de 60 notes**.

Double: Le Program utilise **deux oscillateurs** (oscillateurs 1/2, filtres 1/2, amplificateurs 1/2). Dans ce cas, le Program offre une **polyphonie maximum de 30 notes**.

Drums: Le Program utilise **un oscillateur** (tout comme pour Single). Toutefois, dans ce cas-ci, ce n'est pas un multi-échantillon, mais un Drum Kit qui est assigné à l'oscillateur 1. Le Program offre alors une **polyphonie maximum de 60 notes**.

note Si un Program utilise un multi-échantillon de la banque ROM et un deuxième multi-échantillon de la banque Piano ou d'une des cartes EXB installées, un Program **Single** offrira une **polyphonie maximum de 120 notes**, un program **Double** une **polyphonie maximum de 60 notes** et un Program **Drums** une **polyphonie maximum de 120 notes** (⇨ Mdb p.15).

1-1b: Voice Assign Mode

Mode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

Poly: Le Program est polyphonique et permet donc de jouer des accords.

Mono: Le Program est monophonique et ne permet donc de jouer qu'une note à la fois.

Single Trigger [Off, On]

Ce paramètre est disponible quand vous avez réglé "Mode (Voice Assign Mode)" sur **Poly**.

On (coché): Quand vous jouez plusieurs fois une même note, le TRITON STUDIO interrompt la reproduction de la première note avant de jouer à nouveau cette même note, pour éviter un chevauchement des notes.

Legato [Off, On]

Ce paramètre est disponible quand vous avez réglé "Mode (Voice Assign Mode)" sur **Mono**.

On (coché): Le mode Legato est activé. Quand vous jouez une phrase de plusieurs notes liées, les enveloppes ne partent du

début que pour la première note et poursuivent leur trajet pour les notes suivantes.

Quand le mode Legato est activé, la production d'une série de messages d'activation de note ne redéclenche pas le son. Si une note est déjà enclenchée et qu'une autre note est produite, le TRITON STUDIO continue de produire le premier son. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO (oscillateur basse fréquence) ne seront pas initialisés; seule la hauteur de l'oscillateur sera mise à jour. Ce réglage produit de bons résultats pour les sons d'instruments à vent et les sons de type synthé analogique. **Off (non coché):** Le mode Legato est coupé. Chaque note jouée pilote les enveloppes depuis leur début. Si le mode Legato est coupé, lors de la production de plusieurs messages Note On, le TRITON STUDIO redéclenchera le son pour chaque enclenchement de note. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO seront initialisés (et redéclenchés) conformément aux réglages du Program.

⚡ Si "Legato" est coché, certains multi-échantillons ou zones du clavier pourraient produire une hauteur incorrecte.

Priority [Low, High, Last]

Ce paramètre est disponible quand vous avez réglé "Mode (Voice Assign Mode)" sur Mono.

Il permet de spécifier quelle note a priorité de reproduction quand vous jouez simultanément plusieurs notes.

Low: Donne la priorité de jeu à la note la plus basse.

High: Donne la priorité de jeu à la note la plus haute.

Last: Donne la priorité de jeu à la dernière note.

Hold [On, Off]

On (coché): Le mode Hold est activé. Quand vous lâchez une touche, le TRITON STUDIO continue de produire la note comme si vous mainteniez la touche enfoncée. Ce paramètre ne produira pas d'effet si vous avez réglé les paramètres *Amp1 EG*, *Amp2 EG* (4-3a, 4-6) et "Sustain (Sustain Level)" sur 0.

Ce mode convient particulièrement pour jouer des sons de batterie. Si vous avez réglé le paramètre "Oscillator Mode" (1-1a) sur Drums, réglez Hold sur On.

Off (non coché): Le mode Hold est coupé. Réglez donc Hold sur Off si vous ne jouez pas de Program de batterie.

⚡ Si vous réglez "Hold" sur On pour un Program de batterie, les touches du Drum Kit dont le paramètre "Enable Note Off Receive" (Global P5: 5-2a) est désactivé seront réglées sur Hold On. Pour les touches dont la case "Enable Note Off Receive" est cochée, le mode Hold sera coupé (Off). Si vous réglez Hold sur Off, le mode Hold sera coupé pour les touches, cela quel que soit leur réglage "Enable Note Off Receive".

1-1c: Scale

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

Définissez dans cette zone la gamme de base du générateur de sons interne.

Equal Temperament: Correspond à la gamme la plus utilisée; dans cette gamme, les intervalles de demi-ton sont tous parfaitement accordés.

Pure Major: Dans ce tempérament, les accords majeurs de la tonique définie sont parfaitement accordés.

Pure Minor: Dans ce tempérament, les accords mineurs de la tonique définie sont parfaitement accordés.

Arabic: Cette gamme comprend la gamme de quarts de ton utilisée dans la musique arabe.

Pythagoras: Cette gamme est basée sur la théorie musicale de la Grèce antique et est particulièrement adaptée au jeu de mélodies.

Werkmeister (Werkmeister III): Cette gamme de tempérament égal est employée depuis la fin de l'époque baroque.

Kirnberger (Kirnberger III): Cette gamme, créée au 18e siècle, est surtout employée pour accorder les clavecins.

Slendro: Dans cette gamme de gamelan indonésien, une octave se compose de cinq notes.

Lorsque la valeur C est attribuée au paramètre "Key", employez les notes C, D, F, G et A. (Les autres touches produiront des hauteurs de gamme à tempérament égal.)

Pelog: Dans cette gamme de gamelan indonésien, une octave comprend sept notes.

Quand "Key" est réglé sur C, employez les touches blanches. (Les touches noires produiront des hauteurs de gamme à tempérament égal.)

Stretch: Cet accord est employé pour les pianos acoustiques.

User All Notes Scale: Il s'agit de la gamme complète (C-1 - G9) spécifiée avec "User All Notes Scale" (Global P3: 3-1b).

User Octave Scale 00-15: Il s'agit des gammes d'une octave définies avec "User Octave Scale" (Global P3: 3-1a).

Key (Scale Key) [C...B]

Permet de définir la tonique de la gamme choisie.

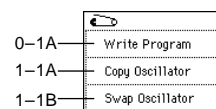
Ce paramètre n'est pas disponible pour les gammes Equal Temperament, Stretch et User All Notes Scale.

Random [0...7]

Plus vous augmentez la valeur de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite. En mode de jeu normal, sélectionnez la valeur 0. Ce paramètre est en effet utilisé pour simuler des instruments dont la hauteur est par nature instable, comme les orgues ou instruments acoustiques à bandes.

⚡ Si vous sélectionnez une gamme autre que Equal Temperament, la combinaison de la gamme choisie et du réglage "Key" pourrait fausser l'accord de la note de base (A=440 Hz, par exemple). Dans ce cas, corrigez la hauteur avec "Master Tune" (Global P0: 0-1a).

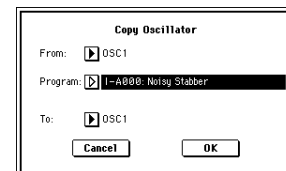
▼ 1-1: Commandes du menu de pages



1-1A: Copy Oscillator

Cette commande de menu permet de copier les réglages d'oscillateur dans le Program choisi.

① Choisissez "Copy Oscillator" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Définissez à l'aide du paramètre "From" l'oscillateur dont vous souhaitez copier les réglages et choisissez via "Program" la banque et le numéro du Program de source pour la copie. Choisissez la banque avec les boutons Bank [INT-A]-[EXB-G].

③ Choisissez l'oscillateur de destination pour la copie avec "To".

④ Exécutez la commande Copy Oscillator en appuyant sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

1-1B: Swap Oscillator

Cette commande permet d'échanger les réglages des oscillateurs 1 et 2.

- 1 Choisissez "Swap Oscillator" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



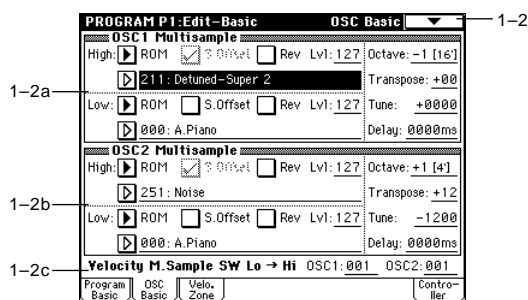
- 2 Exécutez la commande Swap Oscillator en appuyant sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

note Cette commande peut uniquement être exécutée si "Oscillator Mode" (1-1a) est réglé sur Double.

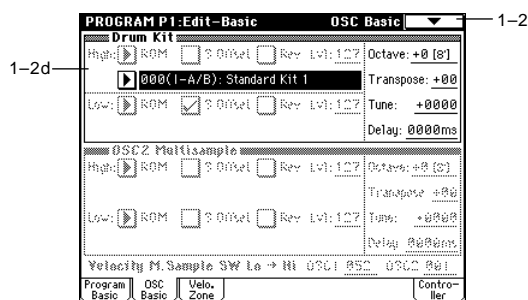
1-2: OSC Basic

Cette page permet de spécifier le ou les multi-échantillons (formes d'onde) ou le Drum Kit utilisés par le Program sélectionné pour l'oscillateur 1 et/ou l'oscillateur 2.

La mémoire ROM du TRITON STUDIO contient 429 (425: ROM + 4: Piano) multi-échantillons différents (définis à l'usine) et 153 kits de batterie. Vous pouvez aussi utiliser des multi-échantillons contenus dans la mémoire RAM de l'instrument (créés en mode Sampling ou chargés en mode Disk). Si vous souhaitez disposer d'un nombre supérieur de multi-échantillons, vous pouvez installer une carte de la série EXB-PCM (en option). Dans le cas de la page d'écran illustrée ci-dessous, le paramètre **Oscillator Mode** (1-1a) a été réglé sur Double. Si vous avez choisi Single, le paramètre *OSC2 Multisample* (1-2b) ne sera pas affiché et ne pourra donc pas être réglé.



L'illustration ci-dessous vous montre l'écran affiché quand "Oscillator Mode" (1-1a) est réglé sur Drums.



1-2a: OSC1 Multisample

Ce paramètre permet de choisir un multi-échantillon. Vous pouvez sélectionner des multi-échantillons différents pour les zones High et Low et utiliser la commutation par toucher pour passer d'un multi-échantillon à l'autre. Les paramètres "Start Offset", "Reverse" et "Level" peuvent être réglés indépendamment pour les multi-échantillons High et Low.

Multi-échantillon High:

High MS Bank [ROM, RAM, Piano, EXB* ...]
High Multisample [000...424, 000...999, 000...003, 000...]

Définissez ici la banque et le numéro du multi-échantillon High. Le multi-échantillon choisi ici sera reproduit pour un toucher plus fort que la valeur du paramètre "Velocity M.Sample SW Lo→Hi", "OSC1" (1-2c). Si vous ne souhaitez pas employer la commutation par toucher, réglez le paramètre en question sur 001 et choisissez uniquement le multi-échantillon High.

ROM: Option réservée aux multi-échantillons d'usine. Choisissez parmi les multi-échantillons 000-424 avec le paramètre "High Multisample".

RAM: Option destinée aux multi-échantillons créés en mode Sampling ou chargés en mode Disk. Choisissez parmi les multi-échantillons 000-999 avec le paramètre "High Multisample".

Piano: Permet de sélectionner des multi-échantillons stéréo d'usine tels que des sons de piano stéréo. Choisissez parmi les multi-échantillons 000-003 avec le paramètre "High Multisample".

EXB*: Cette option permet de choisir des multi-échantillons d'une carte de la série EXB-PCM (en option). Ce réglage est uniquement disponible si vous avez installé une carte optionnelle contenant des multi-échantillons. "*" vous indique le type d'option installée.

Le nombre de multi-échantillons disponibles pour "High Multisample" dépend des options EXB-PCM installées.

- ⚠ L'affichage EXB* varie selon le type d'option installée.
- ⚠ Si vous avez choisi un Program utilisant un multi-échantillon d'une carte de la série EXB-PCM, mais que la carte d'extension EXB-PCM correspondante n'est pas installée (et que le multi-échantillon nécessaire n'est donc pas disponible), l'indication ROM apparaîtra dans la zone "High MS Bank". Dans ce cas, le Program ne pourra pas être reproduit. Pour jouer le Program, sélectionnez à nouveau la banque de multi-échantillons.

- ⚠ Une limite supérieure est définie pour chaque multi-échantillon. Jouer un multi-échantillon au-delà de cette limite pourrait ne produire aucun son.

Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant "High Multisample", l'écran affiche la liste des multi-échantillons. Choisissez-y le multi-échantillon voulu.

Si vous avez réglé "High MS Bank" sur ROM, vous pouvez choisir l'onglet de la catégorie d'instrument souhaitée, puis sélectionner un multi-échantillon dans cette catégorie.

Menu de sélection des multi-échantillons par catégorie

OSC1 High ROM Multisample	Synth. Wave	Synth. Wave	
Piano	203: Syn Bass-TB	211: Detuned-Super 2	Bass
Organ	204: Syn Bass-RBSaw	212: Detun-Super2 REV	Wind Flute
Ballad Ball	205: Syn Bass-RBSgr	213: Detuned-PV1M	Synth Wave
Woodst	206: Syno	214: Detuned-PV1M REV	Single Wave
Brass	207: ChromRes	215: Analog Strings 1	SE 1
Choir	208: Syn-Pop	216: AnaStrings 1 REV	SE 2
String	209: Detuned-Super	217: Analog Strings 2	Drum Wave
Guitar	210: Detuned-SuperREV	218: AnaStrings 2 REV	

S.Offset (High Start Offset)

[Off, On]

Ce paramètre définit le point de départ pour la reproduction du multi-échantillon. Pour certains multi-échantillons, ce paramètre ne produira aucun effet.

On (coché): La forme d'onde du multi-échantillon n'est pas reproduite depuis son début préprogrammé mais à partir d'une position plus loin (qui est préprogrammée pour chaque multi-échantillon).

Dans le cas d'une banque RAM, cette position décalée varie selon l'échantillon choisi. Pour les échantillons répondant à l'une des conditions suivantes, la position Loop Start Address

(début de boucle) est utilisée quand vous cochez cette case.

- Un échantillon enregistré (échantillonné) en mode Sampling
- Un échantillon que vous avez chargé en mode Disk avant d'en éditer l'adresse Loop Start Address en mode Sampling
- Un échantillon chargé en mode Disk sous forme de fichier AKAI, AIFF ou WAVE et dont le réglage Loop Start Address a été défini automatiquement lors du chargement

Off (non coché): La reproduction commence depuis le début de la forme d'onde du multi-échantillon.

Rev (High Reverse) [Off, On]

Ce paramètre permet d'inverser la reproduction du multi-échantillon. Les multi-échantillons de la mémoire ROM ou de l'option (carte de la série EXB-PCM) auxquels vous avez assigné une boucle en mode Sampling seront reproduits une seule fois en sens inverse. Les multi-échantillons conçus à l'origine pour être reproduits en sens inverse seront joués normalement.

On (coché): Le multi-échantillon est joué en sens inverse.

Off (non coché): Le multi-échantillon est joué normalement.

Lvl (High Level) [000...127]

Ce paramètre spécifie le niveau du multi-échantillon.

⚠ Selon le multi-échantillon sélectionné, le choix d'un niveau important pourrait entraîner une distorsion du son quand vous jouez un accord. Si c'est le cas, diminuez le niveau.

note Le réglage "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) de chaque échantillon affecte aussi le niveau de reproduction des multi-échantillons de la mémoire RAM. Si le réglage "+12 dB" est actif, le niveau de reproduction augmentera d'environ +12 dB (≈0-3C).

Multi-échantillon Low:

Permet de choisir le multi-échantillon Low pour l'oscillateur 1. Le multi-échantillon choisi ici sera joué en réponse à un toucher plus faible que la valeur assignée au paramètre "Velocity M.Sample SW Lo→Hi", "OSC1" (1-2c).

Low MS Bank [ROM, RAM, Piano, EXB*...]

Low Multisample [000...424, 000...999, 000...003, 000...]

S.Offset (Low Start Offset) [Off, On]

Rev (Low Reverse) [Off, On]

Lvl (Low Level) [000...127]

☞ Voyez les paramètres correspondants sous "Multi-échantillon High:".

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Permet de régler la hauteur par pas d'une octave. La hauteur normale d'octave d'un multi-échantillon correspond à 8 pieds (8').

Transpose [-12...+12]

Sert à régler la hauteur par pas de demi-ton sur une plage de ±1 octave.

Tune [-1200...+1200]

Permet de régler la hauteur de l'échantillon par pas d'un cent (un demi-ton comprend 100 cents) sur une plage de ±1 octave.

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

Permet de définir un temps de retard entre l'enclenchement de note et la reproduction de la note.

Le réglage **KeyOff** déclenche la reproduction de la note à la réception du message de coupure. Ce paramètre permet de créer des sons tels que le "clac" perceptible lors du relâchement d'une touche sur un clavecin. Si vous choisissez ce réglage, veillez à

attribuer la valeur 0 au paramètre "Sustain" de *Amp1 EG* et *Amp2 EG* (4-3a, 4-6).

1-2b: OSC2 Multisample

S'affiche uniquement quand vous réglez "Oscillator Mode" (1-1a) sur **Double**.

Pour en savoir plus sur le réglage et la fonction de ce paramètre, voyez "1-2a: OSC1 Multisample".

1-2c: Velocity M.Sample SW Lo → Hi (Velocity Multisample Switch Low → High)

OSC1 (OSC1 Velocity Switch) [1...127]

A la valeur de commutation par toucher définie via ce paramètre, le TRITON STUDIO changera de multi-échantillon et passera du multi-échantillon Low au multi-échantillon High définis pour l'oscillateur 1 via "OSC 1 Multisample" (1-2a).

Les notes jouées avec un toucher supérieur à cette valeur seront reproduites par le multi-échantillon High.

OSC2 (OSC2 Velocity Switch) [1...127]

Ce paramètre s'affiche quand vous avez réglé "Oscillator Mode" (1-1a) sur **Double**.

A la valeur de commutation par toucher définie via ce paramètre, le TRITON STUDIO passera du multi-échantillon Low au multi-échantillon High définis pour l'oscillateur 2 via "OSC 2 Multisample" (1-2b).

Les notes jouées avec un toucher supérieur à cette valeur seront reproduites par le multi-échantillon High.

1-2d: Drum Kit

Drum Kit [000(I-A/B)...143(User), 144(GM)...152(GM)]

Cette zone de l'écran permet de choisir un Drum Kit.

000(I-A/B)-015(I-A/B)	Drum Kits chargés à l'usine (Preload).
16(E-A)-31(E-A)	Drum Kits utilisateur Drum Kits de la série EXB-PCM
32(E-B)-47(E-B)	
48(E-C)-63(E-C)	
64(E-D)-79(E-D)	
80(E-E)-95(E-E)	
96(E-F)-111(E-F)	
112(E-G)-127(E-G)	Drum Kits utilisateur (dont certains Drum Kits Preload)
128(User)-143(User)	
144(GM)-152(GM)	Drum Kits de la mémoire ROM compatibles GM2.

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Permet de régler la hauteur par pas d'une octave. Si vous employez un Drum Kit, choisissez la hauteur de 8 pieds (8').

⚠ Quand vous éditez un Program de batterie, veillez à régler ce paramètre sur 8'. En effet, pour les autres valeurs, l'agencement des sons du Drum Kit aux touches du clavier sera incorrecte.

Transpose [-12...+12]

Sert à régler l'emplacement des instruments au sein du Drum Kit sélectionné. A moins que vous ne souhaitiez modifier l'agencement de ces instruments, veuillez laisser ce paramètre à sa valeur 0.

Tune [-1200...+1200]

Permet de régler la hauteur par pas d'un cent.

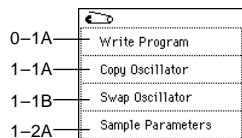
Réglez la hauteur de chaque Drum Kit sous Global P5: Drum kit.

Delay (Delay Time) [0ms...5000ms, KeyOff]

Permet de définir un temps de retard entre l'enclenchement de note et la reproduction du son.

Le réglage **KeyOff** déclenche la reproduction du son à la réception du message de coupure. Dans ce cas, réglez le paramètre "**Sustain**" de *Amp EG* (4-3a) sur 0.

▼ 1-2: Commandes du menu de pages



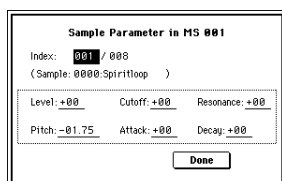
1-2A: Sample Parameters

Cette commande de menu permet de régler le niveau de reproduction de l'échantillon, la coupure, la résonance, hauteur, attaque et la chute pour chaque renvoi (Index) d'un multi-échantillon de la mémoire RAM.

note Cette commande peut uniquement être exécutée si "**Oscillator Mode**" (1-1a) est réglé sur **Single** ou **Double**, que vous avez choisi RAM comme "**High MS Bank**" ou "**Low MS Bank**" pour le multi-échantillon de l'oscillateur 1 ou 2 et que vous avez choisi "**High Multisample**" ou "**Low Multisample**".

! Les réglages définis ici sont appliqués au multi-échantillon sélectionné. Le TRITON STUDIO adopte aussi ces réglages lorsque le multi-échantillon est utilisé par un autre oscillateur ou Program.

- 1 Choisissez "Sample Parameters" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 **Index:** Permet de définir le renvoi pour lequel vous souhaitez effectuer des réglages. Le nombre suivant "/" vous indique le nombre total de renvois contenus dans le multi-échantillon choisi.

Sample: Indique le numéro de l'échantillon ainsi que le nom du renvoi.

- 3 Pour chaque renvoi, vous pouvez effectuer les réglages suivants.

Level: Réglage de volume. Selon les réglages définis via les paramètres "Lvl" (1-2a) et "Amp Level" (4-1a, 4-4), les **valeurs négatives (-)** diminuent le volume, tandis que les **valeurs positives (+)** l'augmentent. Le réglage **+99** double le volume. Ce paramètre est lié au réglage "Level" (Sampling P3: 3-1b). Le TRITON STUDIO affiche ici la valeur de niveau que vous avez définie en mode Sampling.

note Le réglage "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) affecte aussi le volume. Si le réglage "+12 dB" est actif, le niveau de reproduction augmentera d'environ +12 dB.

Cutoff: Règle la fréquence de coupure du filtre. Ce réglage s'additionne à la valeur assignée au paramètre "(Filter A) Frequency" (3-1b, 3-5) du filtre 1 et du filtre 2.

Resonance: Règle le niveau de résonance du filtre. Ce réglage s'additionne à la valeur assignée au paramètre "(Filter A) Resonance" (3-1b, 3-5) du filtre 1 et du filtre 2.

Pitch: Règle la hauteur de reproduction par pas d'un cent. Un réglage de **+12.00** augmente la hauteur d'une octave, tandis que la valeur **-12.00** abaisse la hauteur d'une octave. Ce paramètre est lié au paramètre Sampling P3: Multi Sam-

ple "Pitch" (Sampling P3: 3-1b). Le TRITON STUDIO affiche ici la valeur définie en mode Sampling.

Attack: Ce paramètre règle les temps d'attaque des enveloppes de filtre et d'amplificateur. Ce réglage s'additionne à la valeur assignée au paramètre "(Time) Attack" de "Filter 1 EG", "Filter 2 EG", "Amp 1 EG" et "Amp 2 EG" (3-4a, 3-8, 4-3a, 4-6).

Decay: Ce paramètre règle les temps de chute des enveloppes de filtre et d'amplificateur. Ce réglage s'additionne à la valeur assignée au paramètre "(Time) Decay" de "Filter 1 EG", "Filter 2 EG", "Amp 1 EG" et "Amp 2 EG" (3-4a, 3-8, 4-3a, 4-6).

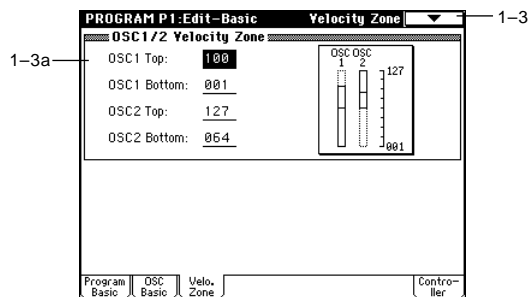
- 4 Appuyez sur le bouton **Done** pour exécuter cette commande et refermer la fenêtre de dialogue.

! Il n'existe pas de fonction de comparaison pour cette commande.

1-3: Velo. Zone (Velocity Zone)

Cette page permet de définir les plages de toucher dans lesquelles les oscillateurs 1 et 2 produisent du son.

Ensemble avec les réglages "Velocity M.Sample" SW Lo→Hi" (1-2c) de chaque oscillateur, ces réglages "OSC 1/2 Velocity Zone" définissent la commutation par toucher entre les multi-échantillons High et Low des oscillateurs 1 et 2 ainsi que la plage dans laquelle un Drum Kit peut être joué.



1-3a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Top [001...127]

Définit la valeur de toucher maximum pour laquelle l'oscillateur 1 répond.

OSC1 Bottom [001...127]

Définit la valeur de toucher minimum pour laquelle l'oscillateur 1 répond.

OSC2 Top [001...127]

Définit la valeur de toucher maximum pour laquelle l'oscillateur 2 répond.

OSC2 Bottom [001...127]

Définit la valeur de toucher minimum pour laquelle l'oscillateur 2 répond.

! Vous ne pouvez pas définir de limite inférieure de toucher ("Bottom Velocity") supérieure à la limite supérieure de toucher ("Top Velocity"). De même, vous ne pouvez pas attribuer de valeur "Top Velocity" inférieure à la valeur "Bottom Velocity".

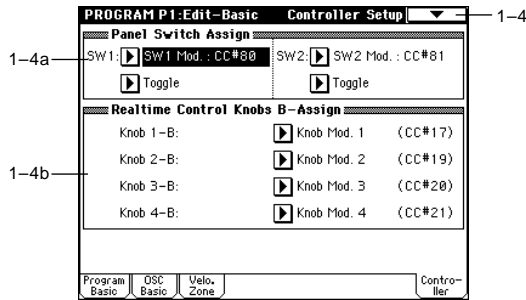
note Vous pouvez aussi entrer une valeur en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

▼ 1-3: Commandes du menu de pages

- 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

1-4: Controller (Controller Setup)

Ces réglages vous permettent de définir la fonction attribuée aux boutons [SW1] et [SW2] ainsi que les réglages du mode B des commandes REALTIME CONTROL [1]-[4] dans le mode Program.



1-4a: Panel Switch Assign

Ces réglages servent à assigner les fonctions aux boutons [SW1] et [SW2] du panneau avant (→ p.249 “Liste des assignations SW1 et SW2”).

SW1 Assign AMSOURCE [Off, ..., After Touch Lock]

Définit la fonction du bouton [SW1].

Le TRITON STUDIO mémorise le statut allumé/éteint du bouton lors de la sauvegarde du Program. Quand vous changez de fonction, le TRITON STUDIO adopte le réglage “Off” (éteint).

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

Détermine le fonctionnement du bouton [SW1].

Toggle: Chaque fois que vous appuyez sur le bouton, vous activez ou coupez la fonction assignée.

Momentary: La fonction n’est activée que lorsque vous maintenez le bouton enfoncé.

SW2 Assign AMSOURCE [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

Détermine le fonctionnement du bouton [SW2].

Les fonctions assignables à ce bouton sont identiques à celles décrites pour le bouton [SW1]. Toutefois, pour [SW2], la fonction **SW2 Mod.:CC#81** est disponible au lieu de **SW1 Mod.:CC#80**.

1-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

Ces réglages permettent d’assigner les fonctions (principalement divers types de commandes de contrôle) au mode B des commandes REALTIME CONTROL [1]-[4] du panneau avant (→ p.250 “Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS”).

Les fonctions définies dans cette page onglet seront contrôlées quand vous utilisez les commandes REALTIME CONTROL [1]-[4] en mode B.

Knob 1-B (Knob 1-B Assign) AMSOURCE [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B (Knob 2-B Assign) AMSOURCE [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B (Knob 3-B Assign) AMSOURCE [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B (Knob 4-B Assign) AMSOURCE [Off, ..., MIDI CC#95]

▼ 1-4: Commandes du menu de pages

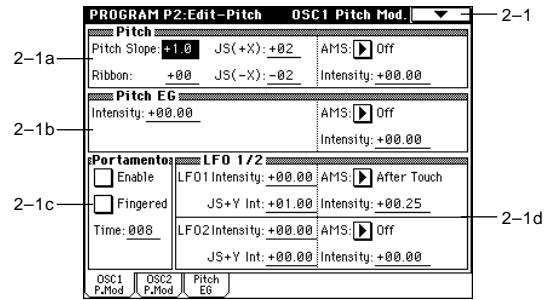
☞ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

Program P2: Edit-Pitch

Vous pouvez effectuer ici les réglages de modulation de hauteur pour les oscillateurs 1 et 2.

2-1: OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)

Ces réglages permettent de spécifier la manière dont la hauteur de l’oscillateur 1 varie sur l’étendue du clavier et de choisir la fonction de jeu utilisée pour modifier la hauteur et la profondeur de l’effet. Vous pouvez aussi déterminer la variation de hauteur produite par l’enveloppe de hauteur et activer/couper le Portamento et spécifier son mode.



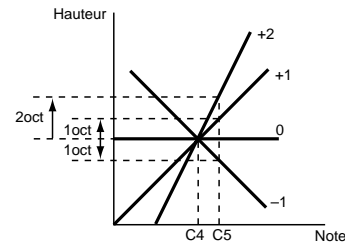
2-1a: Pitch

Pitch Slope [-1.0...+2.0]

Vous attribuerez en principe la valeur **+1.0** à ce paramètre.

Pour des **valeurs positives (+)**, la hauteur augmente lorsque vous montez sur le clavier, tandis que pour des **valeurs négatives (-)**, la hauteur descend quand vous montez sur le clavier. La valeur **0** ne produit pas de changement de hauteur: quel que soit l’emplacement où vous jouez sur le clavier, le TRITON STUDIO produira la note C4.

Effet du paramètre “Pitch Slope” sur la hauteur



Ribbon [-12...+12]

Définit (en demi-tons) l’importance de la variation de hauteur produite quand vous glissez votre doigt vers la gauche et la droite sur la surface du ruban. Ainsi, la valeur maximum **12** permet de changer la hauteur d’une octave.

Pour des **valeurs positives (+)**, la hauteur augmente quand vous glissez votre doigt du centre vers la droite du ruban. Pour des **valeurs négatives (-)**, un glissement vers la droite diminue la hauteur.

Par exemple, si vous avez défini une valeur de **+12**, il suffit d’appuyer sur le bord droit du ruban pour augmenter la hauteur d’une octave. Pour une valeur de **-12**, la hauteur diminue d’une octave lorsque vous appuyez sur le bord droit du ruban. Pour le milieu du ruban, le TRITON STUDIO conserve la hauteur originale. Vous pouvez mettre cette caractéristique à profit pour recréer l’effet de “hammering-on” employé par les guitaristes: il vous suffit pour cela d’appuyer en alternance sur le centre et sur le bord du ruban.

JS (+X) [-60...+12]

Ce paramètre détermine en demi-tons l'importance de la variation de hauteur produite quand vous déplacez le Joystick à fond vers la droite. Une valeur de **12** produit un changement d'une octave.

Ainsi, par exemple, si vous assignez la valeur **+12** à ce paramètre et que vous déplacez le Joystick à fond vers la droite, la hauteur originale augmentera d'une octave.

JS (-X) [-60...+12]

Ce paramètre détermine en demi-tons l'importance de la variation de hauteur produite quand vous déplacez le Joystick à fond vers la gauche. Une valeur de **12** produit un changement d'une octave.

Si par exemple vous assignez la valeur **-60** à ce paramètre et que vous déplacez le Joystick à fond vers la gauche, la hauteur originale diminuera de cinq octaves. Un tel réglage vous permet par exemple de simuler les "vrombissements" que les guitaristes produisent avec leur trémolo.

AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS".

Ce paramètre permet de choisir le modulateur alternatif appliquée à la hauteur de l'oscillateur 1 (☞p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Détermine l'intensité et la direction de l'effet produit par la source de modulation définie via "AMS (Pitch AMS)".

La valeur **0** ne produit pas de modulation. Aux valeurs limites de **12.00**, la hauteur change jusqu'à une octave.

Si par exemple vous attribuez **After Touch** au paramètre "AMS (Pitch AMS)" et que vous appuyez sur une touche du clavier, la hauteur augmentera si vous avez défini une **valeur positive (+)** pour ce paramètre et diminuera si vous lui avez assigné une **valeur négative (-)**. Les limites de la plage de réglage sont d'une octave (☞p.244).

2-1b: Pitch EG**Intensity [-12.00...+12.00]**

Définissez dans cette zone l'intensité et la direction de la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur choisie dans la page P2: Edit-Pitch, Pitch EG.

Les valeurs limites **12.00** de la plage de réglage produisent un changement de hauteur de ± 1 octave.

AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

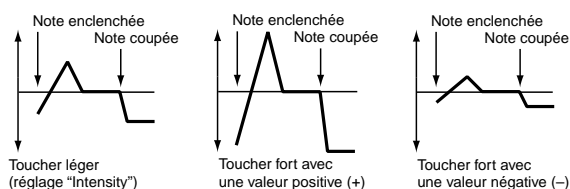
Choisissez ici la source contrôlant la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur (☞p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Définissez ici l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (Pitch EG AMS)".

Si par exemple vous réglez "AMS (Pitch EG AMS)" sur **Velocity** et que vous assignez la valeur **+12.00** à "Intensity", le toucher permet de contrôler l'intensité de changement de hauteur produit par l'enveloppe de hauteur sur une plage de ± 1 octave (☞p.244). Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapprochera des niveaux définis pour l'enveloppe de hauteur.

Changement de hauteur (niveau)



note Les valeurs des paramètres "Intensity" et "AMS (Pitch EG AMS)" sont ajoutées afin de déterminer l'intensité et la direction de la modulation appliquée par l'enveloppe de hauteur.

2-1c: Portamento

Les réglages de cette zone permettent d'activer/de couper l'effet de Portamento (créant une variation de hauteur "en douceur" d'une note à l'autre) et de définir la manière dont cet effet sera appliqué.

Si la valeur **Porta.SW(CC#65)** est assignée à [SW 1] ou [SW2], vous pourrez activer/couper l'effet de Portamento en appuyant sur le bouton correspondant (☞p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)", ☞p.249 "Liste des assignations SW1 et SW2", Porta.SW:#65).

MIDI Le Portamento est aussi activé quand le TRITON STUDIO reçoit la commande de contrôle CC#65 (Portamento SW).

Enable (Porta. Enable) [Off, On]

On (coché): L'effet de Portamento est appliqué.

Off (non coché): L'effet de Portamento n'est pas activé.

Fingered (Porta. Fingered) [Off, On]

Ce paramètre est disponible uniquement si vous avez coché la case "Enable (Porta. Enable)".

On (coché): Le TRITON STUDIO applique l'effet de Portamento lorsque vous maintenez une touche enfoncée en appuyant sur la touche suivante (jeu legato).

Off (non coché): Quel que soit votre jeu, le TRITON STUDIO applique l'effet de Portamento.

Time (Porta. Time) [000...127]

Ce paramètre est disponible uniquement si vous avez coché la case "Enable (Porta. Enable)".

Ce paramètre sert à régler le temps de Portamento. Une augmentation du temps de Portamento produit un changement de hauteur plus lent.

2-1d: LFO1/2**LFO1:****LFO1 Intensity [-12.00...+12.00]**

Ce paramètre règle l'intensité et la direction de la modulation de hauteur appliquée par le LFO1 de l'oscillateur 1 [et définie à la page "OSC1 LFO1" (5-1)].

Pour les valeurs limites de **12.00**, le TRITON STUDIO applique une modulation de hauteur de ± 1 octave. Les **valeurs négatives (-)** inversent la forme d'onde du LFO.

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1 quand vous poussez le joystick dans la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument).

Quand vous **augmentez cette valeur**, le LFO1 de l'oscillateur 1 produit une modulation de hauteur plus importante quand vous poussez le joystick vers +Y. Aux valeurs limites de **12.00**, le TRITON STUDIO applique une modulation de hauteur de ± 1 octave. Les **valeurs négatives (-)** inversent la forme d'onde du LFO.

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Choisissez ici la source contrôlant l'intensité de modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1 (☞p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Détermine l'intensité et la direction de l'effet produit par la source de modulation définie via "AMS (LFO1 AMS)".

La valeur **0** ne produit pas de modulation. Aux valeurs limites de **12.00**, le LFO1 de l'oscillateur 1 produira une modulation de hauteur de ± 1 octave. Les **valeurs négatives (-)** inversent la forme d'onde du LFO.

Si par exemple vous réglez "AMS (LFO1 AMS)" sur **After Touch** et que vous enfoncez les touches du clavier, la modulation de hauteur du LFO1 de l'oscillateur 1 sera produite en phase normale si vous avez spécifié une **valeur positive (+)** pour ce paramètre. En revanche, si vous définissez une **valeur négative (-)** pour ce paramètre, le TRITON STUDIO inversera la phase du LFO.

Le TRITON STUDIO se base sur les réglages des paramètres "Intensity (LFO1 Intensity)", "JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.)" et "AMS (LFO1 AMS)" pour déterminer l'intensité et la direction de la modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1 (☞p.244).

LFO2:

LFO2 Intensity [-12.00...+12.00]

JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Voyez ci-dessus la section "LFO1".

▼ 2-1: Commandes du menu de pages

☞ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

2-2: OSC2 P.Mod (OSC2 Pitch Mod.)

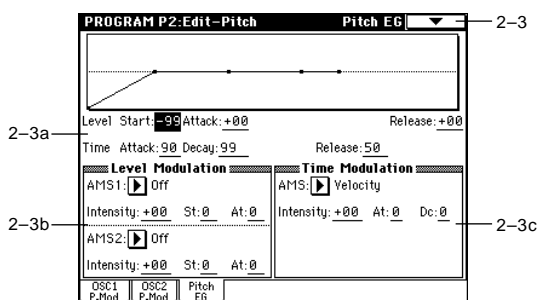
Ces réglages permettent de déterminer la manière dont la hauteur de l'oscillateur 2 varie sur l'étendue du clavier, de choisir les fonctions de jeu appliquées à la hauteur de l'oscillateur 2 et de définir l'intensité de contrôle. Vous pouvez aussi déterminer l'intensité avec laquelle l'enveloppe de hauteur modifie la hauteur de l'oscillateur 2 et la variation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur et les LFO 1 et 2. Vous trouverez aussi les réglages de l'effet de Portamento.

Pour en savoir plus sur les fonctions de ces paramètres, voyez la section précédente "2-1: OSC1 P.Mod (OSC1 Pitch Mod.)".

2-3: Pitch EG AMSsource

Cette page permet d'effectuer les réglages de l'enveloppe de hauteur et de déterminer ainsi la manière dont la hauteur des oscillateurs 1 et 2 varie dans le temps.

Les réglages "Pitch EG" (2-1b, 2-2) déterminent l'intensité de changement de hauteur produit par ces réglages d'enveloppe sur l'oscillateur 1 (2).



2-3a: Pitch EG

Ces réglages définissent la manière dont la hauteur change dans le temps.

Level:

Ces paramètres spécifient la quantité de changement de hauteur.

Le changement de hauteur produit dépend du réglage du paramètre "Intensity" sous "Pitch EG" (2-1b, 2-2). Si, par exemple, vous avez réglé "Intensity" sur **+12.00** et que vous assignez **+99** à "Level", la hauteur augmente d'une octave. Si vous assignez **-99** à "Level", la hauteur descend d'une octave.

Start (Start Level) [-99...+99]

Détermine l'intensité de changement de hauteur produit lors de l'enclenchement de note.

Attack (Attack Level) [-99...+99]

Définit l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'attaque est écoulé.

Release (Release Level) [-99...+99]

Définit l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'étouffement est écoulé.

Time:

Ces paramètres définissent la durée pendant laquelle le changement de hauteur est produit.

Attack (Attack Time) [0...99]

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, depuis l'enclenchement de note jusqu'à la hauteur définie pour le niveau d'attaque.

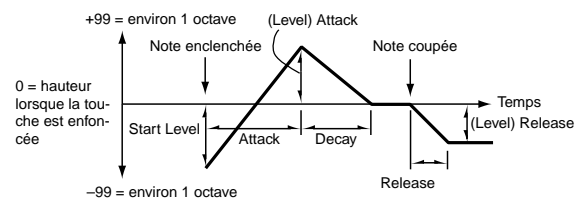
Decay (Decay Time) [0...99]

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, à partir du moment où le niveau d'attaque est atteint jusqu'au retour à la hauteur normale.

Release (Release Time) [0...99]

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, depuis la coupure de note jusqu'à la hauteur définie pour le niveau d'étouffement.

Changements de hauteur dans le temps (lorsque Pitch EG Intensity = +12.00)



2-3b: Level Modulation

Les réglages de cette zone permettent de choisir un modulateur alternatif pour contrôler les paramètres *Level* définis pour l'enveloppe de hauteur.

AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Sélectionnez la source contrôlant les paramètres *Level* de l'enveloppe de hauteur avec ce paramètre (☞p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

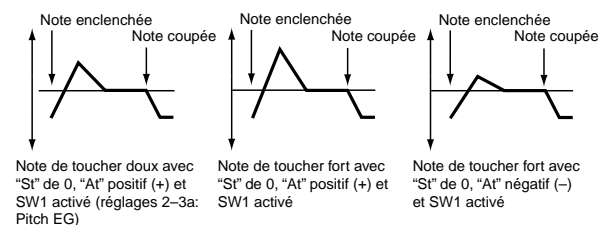
Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Ce paramètre sert à définir l'intensité et la direction de l'effet appliqué par la source "AMS1 (Level Mod. AMS1)".

Pour une valeur de **0**, le TRITON STUDIO applique les niveaux assignés via les paramètres "Pitch EG" (2-3a).

Si par exemple vous avez choisi **SW1 #80** comme source "**AMS1 (Level Mod. AMS1)**", quand vous activez la fonction en appuyant sur le bouton [SW1], les réglages des paramètres *Level* de l'enveloppe de hauteur changent. (Assignez la valeur **SW1 Mod. (CC#80)** via "Panel Switch Assign" (1-4a)). Plus la valeur absolue de "Intensity (AMS1 Intensity)" augmente, plus les niveaux de l'enveloppe de hauteur changent quand le bouton [SW1] est activé. Les réglages "St (AMS1 SW Start)" et "At (AMS1 SW Attack)" déterminent la direction du changement produit. Quand vous désactivez le bouton [SW1], les niveaux de l'enveloppe de hauteur retrouvent leurs propres réglages. Lorsque **Velocity** est assigné à "AMS1 (Level Mod. AMS1)", augmenter la valeur absolue de "Intensity (AMS1 Intensity)" produit un changement plus marqué des niveaux d'enveloppe de hauteur en réponse à un toucher fort. "St (AMS1 SW Start)" et "At (AMS1 SW Attack)" déterminent la direction du changement produit. Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapproche des niveaux définis pour l'enveloppe de hauteur.

Changements de Pitch EG (Level) [AMS="SW1"/"Velocity", Intensity= valeur positive (+)]

**St (AMS1 SW Start)** [-, 0, +]

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS1 (Level Mod. AMS1)" au niveau d'enclenchement "Start (Start Level)". Si une **valeur positive (+)** est attribuée à "**Intensity (AMS1 Intensity)**", le choix de "+" augmentera le niveau initial de l'enveloppe, tandis que "-" le diminuera. La valeur **0** ne produira pas de changement.

At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS1 (Level Mod. AMS1)" au niveau d'attaque "Attack (Attack Level)". Si "Intensity (AMS1 Intensity)" dispose d'une **valeur positive (+)**, un réglage positif augmentera le niveau d'attaque de l'enveloppe, tandis qu'un réglage négatif le diminuera. La valeur **0** ne produira pas de changement.

AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]**Intensity (AMS2 Intensity)** [-99...+99]**St (AMS2 SW Start)** [-, 0, +]**At (AMS2 SW Attack)** [-, 0, +]

Voyez ci-dessus la description des paramètres "AMS1 (Level Mod. AMS1)" - "At (AMS1 SW Attack)".

2-3c: Time Modulation

Ces paramètres permettent d'utiliser le modulateur alternatif pour contrôler les paramètres *Time* de l'enveloppe de hauteur.

AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Sélectionnez via ce paramètre la source contrôlant les paramètres *Time* de l'enveloppe de hauteur (☞ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

Ce paramètre sert à définir l'intensité et la direction de l'effet appliqué par la source "AMS (Time Mod. AMS)".

Pour une valeur de **0**, les temps de l'enveloppe de hauteur seront conformes aux réglages définis via les paramètres "Pitch EG" (2-3a).

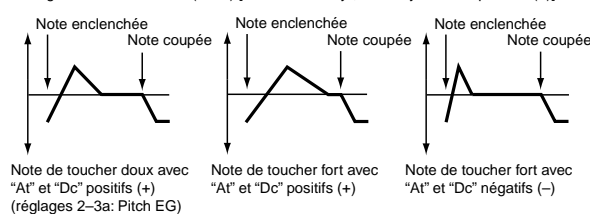
La valeur de modulation alternative au moment où l'enveloppe atteint un niveau détermine la valeur de temps d'enveloppe au niveau suivant.

Par exemple, le temps de chute est déterminé par la valeur de modulation alternative obtenue lorsque le niveau d'attaque est atteint.

Si vous attribuez la valeur **16, 33, 49, 66, 82** ou **99** à ce paramètre, les temps définis pour l'enveloppe seront accélérés respectivement **2, 4, 8, 16, 32** ou **64** fois (ou ralentis à **1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32** ou **1/64** du temps original).

Si par exemple vous avez assigné **Velocity** à "**AMS (Time Mod. AMS)**", vous pourrez produire des changements plus marqués pour les valeurs *Time* de l'enveloppe de hauteur en augmentant la valeur absolue de "Intensity (AMS Intensity)" pour un toucher fort. Les paramètres "At (AMS SW Attack)" et "Dc (AMS SW Decay)" déterminent la direction du changement. Pour un toucher plus doux, les temps de l'enveloppe de hauteur se rapprocheront davantage des valeurs définies pour l'enveloppe.

Changements de Pitch EG (Time) [AMS = "Velocity", Intensity = valeur positive (+)]

**At (AMS SW Attack)** [-, 0, +]

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source "AMS (Time Mod. AMS)" sur le temps d'attaque ("Attack (Attack Time)"). Si "Intensity (AMS Intensity)" dispose d'une **valeur positive (+)**, un réglage positif allongera le temps d'attaque, tandis qu'un réglage négatif le réduira. La valeur **0** ne produira pas de changement.

Dc (AMS SW Decay) [-, 0, +]

Ce paramètre définit la direction du changement produit par la source "AMS (Time Mod. AMS)" sur le temps de chute ("Decay (Decay Time)"). Si "Intensity (AMS Intensity)" dispose d'une **valeur positive (+)**, un réglage positif allongera le temps de chute, tandis qu'un réglage négatif le réduira. La valeur **0** ne produira pas de changement.

▼ 2-3: Commandes du menu de pages

☞ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

Program P3: Edit-Filter

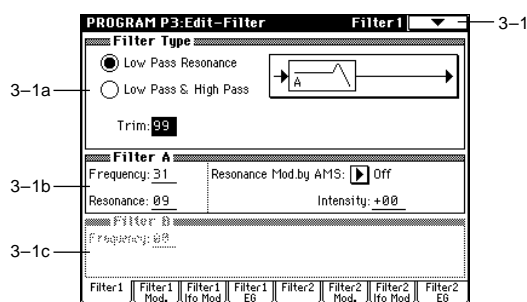
Dans cette page, vous définissez les réglages des filtres utilisés par les oscillateurs 1 et 2. Vous pouvez choisir un filtre passe-bas de 24 dB/octave avec réglage de résonance ou une connexion en série d'un filtre passe-bas de 12 dB/octave et d'un filtre passe-haut de 12 dB/octave.

Si "Oscillator Mode" (1-1a) est réglé sur **Single**, seul le filtre 1 est disponible. Si vous avez choisi **Double**, vous disposez des filtres 1 et 2.

Quand **Single** est sélectionné, les pages du filtre 2 ne peuvent pas être sélectionnées.

3-1: Filter1

Dans cette page, vous pouvez choisir le type du filtre 1 (utilisé par l'oscillateur 1) et définir la fréquence de coupure ainsi que la résonance du filtre.



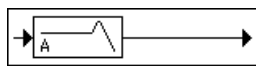
3-1a: Filter Type

Filter Type

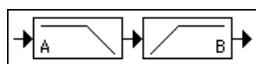
[Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

Ces réglages servent à choisir le type du filtre 1.

Low Pass Resonance: filtre passe-bas de 24 dB/octave avec résonance



Low Pass & High Pass: filtre passe-bas de 12 dB/octave et filtre passe-haut de 12 dB/octave en série



Trim

[00...99]

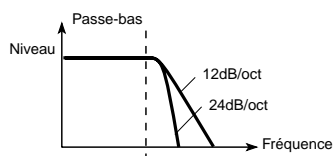
Ce paramètre définit le niveau auquel le signal audio produit par l'oscillateur OSC1 est transféré au filtre 1A.

⚠ Une valeur élevée pourrait produire de la distorsion lorsque la valeur du paramètre "Resonance" est trop importante ou quand vous jouez un accord.

3-1b: Filter A

Ce filtre coupe les aigus au-dessus de la fréquence de coupure. Il s'agit du type le plus répandu de filtre; on l'utilise pour couper une partie des harmoniques et adoucir (assourdir) les sons de timbre brillant.

Quand "Filter Type" est réglé sur **Low Pass Resonance**, la pente de coupure sera plus raide.



Frequency (A Frequency)

[00...99]

Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre 1A.

Resonance (A Resonance)

[00...99]

Ce paramètre permet d'accentuer les harmoniques avoisinant la région de la fréquence de coupure définie via "Frequency (A Frequency)" et de donner ainsi un caractère unique au son. Pour produire un effet plus marqué, augmentez la valeur de ce paramètre.

Resonance Mod. by AMS

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Définissez avec ce paramètre le modulateur AMS qui contrôlera le niveau de résonance "Resonance (A Resonance)" (→ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity)

[-99...+99]

Définit l'intensité et la direction de la source de modulation "Resonance Mod. by AMS" sur le niveau de résonance "Resonance (A Resonance)".

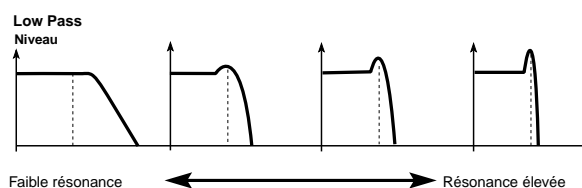
Par exemple, si vous avez choisi **Velocity** (toucher), la résonance changera en fonction de votre toucher.

Pour des **valeurs positives (+)**, le niveau de résonance augmente en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié avec "Resonance (A Resonance)".

Pour des **valeurs négatives (-)**, le niveau de résonance diminue en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié avec "Resonance (A Resonance)".

Le TRITON STUDIO détermine le niveau de résonance du filtre en se basant sur les paramètres "Resonance (A Resonance)" et "Intensity (AMS Intensity)".

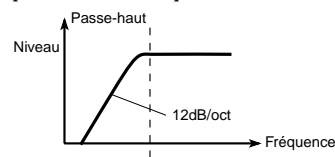
Quand vous ajoutez de la résonance



3-1c: Filter B

Le TRITON STUDIO affiche ce paramètre quand vous avez réglé "Filter Type" (3-1a) sur **Low Pass & High Pass**.

Ce filtre coupe les graves en dessous de la fréquence de coupure. Il allège le son en coupant les harmoniques inférieures.



Frequency (B Frequency)

[00...99]

Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre 1B.

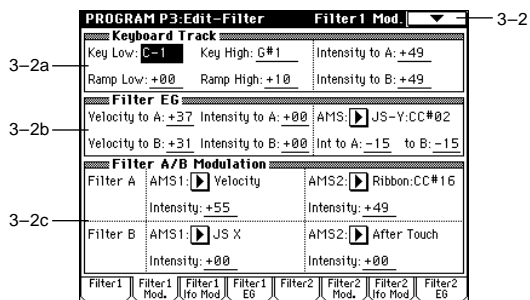
▼ 3-1: Commandes du menu de pages

⇨ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

3-2: Filter1 Mod.

Cette page affiche les réglages Keyboard Track modifiant le son via une modulation de la fréquence de coupure du filtre 1 “Frequency (A/B Frequency)” et le réglage d’intensité de l’enveloppe de filtre 1, etc.

Le TRITON STUDIO n’affichera pas les paramètres du filtre B si vous avez réglé “Filter Type” (3-1a) sur Low Pass Resonance.



3-2a: Keyboard Track

Les paramètres de cette zone définissent la manière dont la fréquence de coupure du filtre 1 change sur l’étendue du clavier (fonction appelée “Keyboard tracking”). Les paramètres “Key Low (KBDTrk Key Low)”, “Key High (KBDTrk Key High)”, “Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)” et “Ramp High (KBDTrk Ramp High)” définissent dans quelle mesure l’emplacement des notes jouées modifie la fréquence de coupure du filtre.

Key:

Ces paramètres définissent les numéros de note entre lesquels l’emplacement de jeu modifie la fréquence de coupure. Les paramètres “Intensity to A (KBDTrk Int. to A)” et “Intensity to B (KBDTrk Int. to B)” régulent l’intensité ainsi que la direction du changement appliqué aux filtres 1 A et B.

Dans la plage de notes s’étendant de “Key Low (KBDTrk Key Low)” à “Key High (KBDTrk Key High)”, la fréquence de coupure change en fonction de la hauteur (emplacement) des notes jouées sur le clavier.

note Vous pouvez entrer les numéros de note en enfonçant la touche souhaitée du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

Key Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

La fonction “Keyboard Track” est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro de note spécifié ici.

Key High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

La fonction “Keyboard Track” est appliquée à la plage de notes au-dessus du numéro de note spécifié ici.

Ramp (Ramp Setting):

Ce paramètre définit l’angle de modulation de la fonction “Keyboard Track”.

Ramp Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

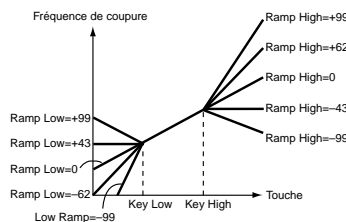
Ramp High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

Si vous attribuez la valeur +50 aux paramètres “Intensity to A (KBDTrk Int. to A)” et “Intensity to B (KBDTrk Int. to B)”, la valeur -62 à “Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)” et +62 à “Ramp High (KBDTrk Ramp High)”, l’angle de changement de la fréquence de coupure du filtre sera fonction de l’emplacement (hauteur) joué sur le clavier. Cela signifie donc que l’oscillation produite lorsque vous augmentez la valeur de “Resonance (A Resonance)” (3-1b) sera générée en fonction de l’emplacement joué sur le clavier.

Si vous réglez “Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)” sur +43 et “Ramp High (KBDTrk Ramp High)” sur -43, l’emplacement joué sur le clavier n’aura pas d’effet sur la fréquence de cou-

pure. Ce réglage vous sera utile lorsque vous ne souhaitez pas changer la fréquence de coupure en fonction de la hauteur.

Effet de la hauteur des notes jouées et des valeurs “Ramp” sur la fréquence de coupure (“Intensity to A” et “Intensity to B” = +50)



Intensity to A (KBDTrk Int. to A) [-99...+99]

Ces réglages spécifient l’intensité et la direction de l’effet produit par les réglages des paramètres “Key Low (KBDTrk Key Low)”, “Key High (KBDTrk Key High)”, “Ramp Low (KBDTrk Ramp Low)” et “Ramp High (KBDTrk Ramp High)” de la fonction Keyboard Tracking sur le filtre 1A.

Pour des valeurs positives (+), la direction de l’effet correspondra à la direction définie avec les réglages “Keyboard Track”. Pour des valeurs négatives (-), l’effet sera appliqué dans la direction inverse.

Intensity to B (KBDTrk Int. to B) [-99...+99]

Détermine l’intensité et la direction de l’effet produit par les réglages de la fonction “Keyboard Track” sur le filtre 1B (≙ “Intensity to A (KBDTrk Int. to A)”).

3-2b: Filter EG

Velocity to A [-99...+99]

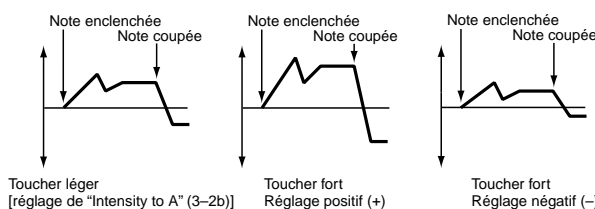
Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre 1A en déterminant l’intensité et la direction de l’effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l’enveloppe de filtre 1 (définis avec “Filter 1 EG” 3-4).

Pour des valeurs positives (+), l’enveloppe du filtre 1 produit des changements de fréquence de coupure plus importants lorsque vous augmentez le toucher. Pour des valeurs négatives (-), une augmentation du toucher entraîne également des variations de fréquence de coupure plus importantes de l’enveloppe du filtre 1, mais dans ce cas, la polarité de l’enveloppe est inversée.

Velocity to B [-99...+99]

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre 1B en déterminant l’intensité et la direction de l’effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l’enveloppe de filtre 1 (≙ “Velocity to A”).

Changements de fréquence de coupure



Intensity to A [-99...+99]

Grâce à ce paramètre, définissez l’intensité et la direction de l’effet que les changements produits dans le temps par l’enveloppe de filtre 1 exercent sur la fréquence de coupure du filtre 1A.

Pour des valeurs positives (+), le son devient plus clair lorsque les niveaux d’enveloppe définis via les paramètres Level et Time (3-4a) de l’enveloppe de filtre 1 sont positifs. Des valeurs négatives produisent un son plus sourd.

Pour des **valeurs négatives** (-), le son s'assourdit lorsque les niveaux d'enveloppe définis via les paramètres "Level" et "Time" (3-4a) de l'enveloppe de filtre 1 sont positifs. Quand ces paramètres sont négatifs, le son devient plus clair.

Intensity to B [-99...+99]

Ce paramètre définit l'intensité et la direction de l'effet que les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre 1 exercent sur la fréquence de coupure du filtre 1B (☞ "Intensity to A").

AMS (Filter EG AMS) [Off, (EXT)]

Définissez avec ce paramètre le modulateur qui contrôle l'intensité et la direction de l'effet produit dans le temps par l'enveloppe de filtre 1 sur la fréquence de coupure des filtres 1A et 1B (☞ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Int to A (AMS Int. to A) [-99...+99]

Détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par le modulateur "AMS (Filter EG AMS)" sur le filtre 1A. Pour en savoir plus sur l'application de ce réglage, voyez la section "Intensity to A".

Int to B (AMS Int. to B) [-99...+99]

Détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par le modulateur "AMS (Filter EG AMS)" sur le filtre 1B (☞ "Intensity to A").

note Le TRITON STUDIO détermine la profondeur et la direction de l'effet produit par l'enveloppe de filtre en se basant sur les réglages des paramètres "Velocity to A (B)", "Intensity to A (B)" et "Int to A (B) (AMS Int. to A/B)".

3-2c: Filter A/B Modulation

Filter A:

AMS1 (Filter A AMS1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Choisissez ici la source contrôlant la modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre 1A (☞ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (A AMS1 Intensity) [-99...+99]

Ce paramètre permet de spécifier l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via "AMS1 (Filter A AMS1)".

Si vous avez réglé "AMS1 (Filter A AMS1)" sur JS X et que vous attribuez une **valeur positive** (+) à ce paramètre, la fréquence de coupure augmente quand vous déplacez le joystick vers la droite et diminue quand vous le déplacez vers la gauche. Une **valeur négative** (-) produit l'effet inverse.

Cette valeur s'ajoute à celle du paramètre "Frequency (A Frequency)" du filtre A (3-1b).

AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Intensity (A AMS2 Intensity) [-99...+99]

Choisissez la source "AMS2 (Filter A AMS2)" et spécifiez l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via la source choisie (☞ "AMS1 (Filter A AMS1)", "Intensity (A AMS1 Intensity)").

Filter B:

Ce paramètre n'est disponible que lorsque vous avez réglé "Filter Type" (3-1a) sur **Low Pass & High Pass**.

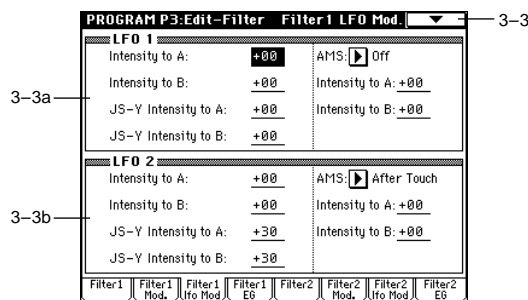
Vous pouvez utiliser deux modulateurs alternatifs pour moduler la fréquence de coupure du filtre 1B (☞ "Filter A").

▼ 3-2: Commandes du menu de pages

☞ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

3-3: Filter1 LFO Mod.

Les réglages de cette page permettent d'appliquer une modulation cyclique à la fréquence de coupure du filtre 1 (de l'oscillateur 1) via le LFO du filtre 1 et de créer ainsi des variations périodiques du son.



3-3a: LFO 1

Intensity to A (LFO1 Int. to A) [-99...+99]

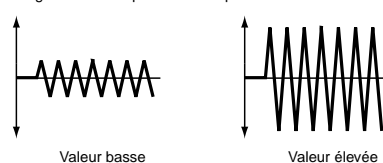
Détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 de l'oscillateur OSC1 (réglé avec "OSC1 LFO1" 5-1) à la fréquence de coupure du filtre 1A.

Des valeurs négatives (-) inversent la phase.

Intensity to B (LFO1 Int. to B) [-99...+99]

Détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 de OSC1 à la fréquence de coupure du filtre 1B (☞ "Intensity to A (LFO1 Int. to A)").

Changement de fréquence de coupure



JS-Y Intensity to A (LFO1 JS-Y Int. to A) [-99...+99]

En tirant le joystick vers vous (direction -Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur 1 sur la fréquence de coupure du filtre 1A. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de modulation.

Pour des **valeurs élevées**, l'intensité de modulation du LFO1 de OSC1 sur la fréquence de coupure du filtre 1 augmentera de manière plus marquée quand vous tirez le joystick dans la direction -Y.

JS-Y Intensity to B (LFO1 JS-Y Int. to B) [-99...+99]

En tirant le joystick vers vous (direction -Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur 1 sur la fréquence de coupure du filtre 1B. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de modulation (☞ "JS-Y Intensity to A (LFO1 JS-Y Int. to A)").

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Choisissez ici le modulateur contrôlant l'intensité et la direction des variations de fréquence de coupure pour les filtres 1A et 1B (☞ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity to A (LFO1 AMS Int. to A) [-99...+99]

Définissez via ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (LFO1 AMS)" sur le filtre 1A.

Si, par exemple, vous réglez "AMS (LFO1 AMS)" sur **After Touch** et que vous attribuez une **valeur élevée** à ce paramètre, le LFO1 de l'oscillateur 1 produira une modulation plus importante quand vous maintenez enfoncée une touche du clavier.

Intensity to B (LFO1 AMS Int. to B) [-99...+99]
 Définissez avec ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (LFO1 AMS)" sur le filtre 1B (⇨ "Intensity to A (LFO1 AMS Int. to A)").

3-3b: LFO 2

Ces paramètres règlent l'intensité de la modulation cyclique appliquée par le LFO2 de l'oscillateur 1 (défini via 5-2) à la fréquence de coupure des filtres 1A et 1B (⇨ LFO 1: 3-3a).

- Intensity to A (LFO2 Int. to A)** [-99...+99]
- Intensity to B (LFO2 Int. to B)** [-99...+99]
- JS-Y Intensity to A (LFO2 JS-Y Int. to A)** [-99...+99]
- JS-Y Intensity to B (LFO2 JS-Y Int. to B)** [-99...+99]
- AMS (LFO2 AMS)** [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]
- Intensity to A (LFO2 AMS Int. to A)** [-99...+99]
- Intensity to B (LFO2 AMS Int. to B)** [-99...+99]

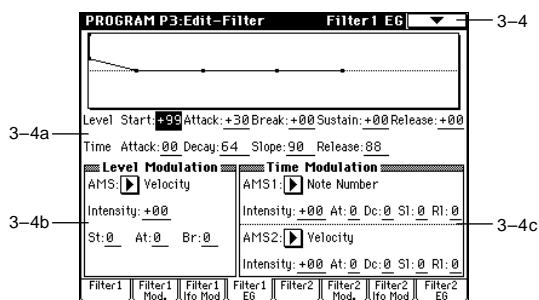
▼ **3-3: Commandes du menu de pages**

⇨ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

3-4: Filter1 EG AMSource

Cette page permet de régler l'enveloppe de filtre de sorte à produire des changements dans le temps de la fréquence de coupure des filtres 1A et 1B.

Filter EG (3-2b) détermine l'intensité de l'effet exercé par ces réglages sur la fréquence de coupure du filtre 1.



3-4a: Filter1 EG

Définit le changement produit dans le temps par l'enveloppe du filtre 1.

Level:

Le résultat de ces réglages dépend du filtre choisi via "Filter Type" (3-1a). Par exemple, si vous avez choisi un filtre **Low Pass Resonance** et attribué une **valeur positive (+)** d'intensité d'enveloppe, par exemple, des **valeurs positives (+)** de niveau éclaircissent le son, tandis que des **valeurs négatives (-)** de niveau l'assourdisent.

Start (Start Level) [-99...+99]
 Définit le changement de fréquence de coupure au moment de l'enclenchement de note.

Attack (Attack Level) [-99...+99]
 Détermine le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'attaque.

Break (Break Point Level) [-99...+99]
 Définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps de chute.

Sustain (Sustain Level) [-99...+99]
 Définit le changement de fréquence de coupure maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

Release (Release Level) [-99...+99]
 Définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'étouffement.

Time:

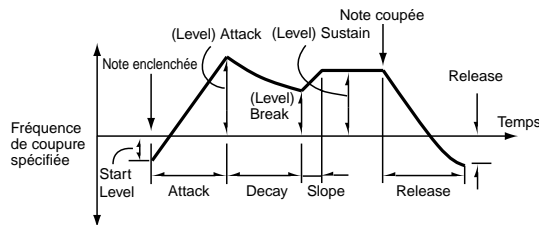
Ces paramètres définissent la durée de chaque changement.

Attack (Attack Time) [00...99]
 Définit la durée pendant laquelle le niveau change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque.

Decay (Decay Time) [00...99]
 Définit la durée pendant laquelle le niveau passe du niveau d'attaque au niveau du point de rupture.

Slope (Slope Time) [00...99]
 Définit la durée pendant laquelle le niveau change après l'écoulement du temps de chute jusqu'au niveau de maintien.

Release (Release Time) [00...99]
 Définit la durée pendant laquelle le niveau change après la coupure de note jusqu'au niveau d'étouffement.



3-4b: Level Modulation

Ces paramètres permettent d'utiliser un modulateur alternatif pour contrôler les paramètres *Level* de l'enveloppe du filtre 1.

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]
 Choisissez ici le modulateur contrôlant les paramètres *Level* de l'enveloppe du filtre 1 (⇨ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]
 Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par "AMS (Level Mod. AMS)".

Si par exemple vous réglez "AMS (Level Mod. AMS)" sur **Velocity**, vous attribuez un réglage positif à "St (AMS SW Start)", "At (AMS SW Attack)" et "Br (AMS SW Break)", et réglez "Intensity (AMS Intensity)" sur une **valeur positive (+)**, le TRITON STUDIO augmentera les niveaux de l'enveloppe de filtre en réponse à un toucher plus fort. Si vous assignez une **valeur négative (-)** à "Intensity (AMS Intensity)", les niveaux d'enveloppe diminueront lorsque votre toucher augmente. Pour un réglage de **0**, le TRITON STUDIO utilise les niveaux définis via la page "Filter 1 EG" (3-4a).

St (AMS SW Start) [-, 0, +]
 Détermine la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "Start (Start Level)". Si "Intensity (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive (+)** et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser "AMS (Level Mod. AMS)" pour augmenter le niveau initial d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS (Level Mod. AMS)" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

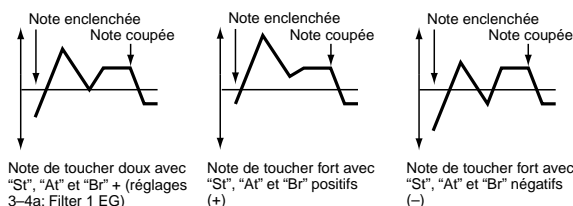
At (AMS SW Attack) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "Attack (Attack Level)". Si "Intensity (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive (+)** et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS (Level Mod. AMS)" pour augmenter le niveau d'attaque d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS (Level Mod. AMS)" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Br (AMS SW Break) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "Break (Break Point Level)". Si "Intensity (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive (+)** et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS (Level Mod. AMS)" pour augmenter le niveau de rupture d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS (Level Mod. AMS)" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Changements de Filter 1 EG (Level) [AMS = "Velocity", Intensity = valeur positive (+)]



3-4c: Time Modulation

Les réglages de cette zone permettent de contrôler les paramètres *Time* de l'enveloppe du filtre 1 avec un modulateur alternatif.

AMS1:

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Indique le modulateur contrôlant les paramètres *Time* de l'enveloppe du filtre 1 (☞ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Spécifie l'intensité et la direction de l'effet produit par "AMS1 (Time Mod. AMS1)".

Si par exemple vous réglez "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur **Flt KTr +/+**, les paramètres *Time* de l'enveloppe seront pilotés par les réglages *Keyboard Track* (3-2a). Si vous assignez une **valeur positive (+)** à ce paramètre, un réglage *Ramp (Ramp Setting)* positif (+) allongera les temps d'enveloppe. Pour une valeur *Ramp (Ramp Setting)* négative (-), les temps d'enveloppe seront raccourcis. Les réglages "At (AMS1 SW Attack)", "Dc (AMS1 SW Decay)", "SI (AMS1 SW Slope)" et "RI (AMS1 SW Release)" spécifient la direction du changement.

Pour la valeur **0**, le TRITON STUDIO utilise les réglages de temps définis via *Filter 1 EG* (3-4a).

Si "AMS1 (Time Mod. AMS1)" est réglé sur **Velocity** et que vous attribuez des **valeurs positives (+)** à ce paramètre, le TRITON STUDIO allongera les temps d'enveloppe quand vous augmentez votre toucher. Si vous définissez des **valeurs négatives (-)**, les temps d'enveloppe diminueront en réponse à un toucher plus fort.

At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le temps d'attaque. Si vous assignez une **valeur positive (+)** à "Intensity (AMS1 Intensity)" et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d'attaque. Un réglage négatif (-) permet de réduire le temps d'attaque avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucune changement.

Dc (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le temps de chute. Si vous réglez "Intensity (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de chute. Un réglage négatif permet de réduire le temps de chute avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

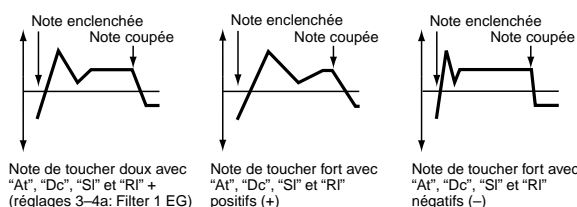
SI (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le temps de pente. Si vous réglez "Intensity (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de pente. Un réglage négatif permet de réduire le temps de pente avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

RI (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le temps d'étouffement. Si vous réglez "Intensity (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d'étouffement. Un réglage négatif permet de réduire le temps d'étouffement avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Changements de Filter 1 EG (Time) [AMS = "Velocity", Intensity = valeur positive (+)]



AMS2:

AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]

At (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

Dc (AMS2 SW Decay) [-, 0, +]

SI (AMS2 SW Slope) [-, 0, +]

RI (AMS2 SW Release) [-, 0, +]

Ces paramètres contiennent les réglages du modulateur alternatif AMS2. Celui-ci sert à contrôler les paramètres *Time* de l'enveloppe du filtre 1 (☞ AMS1).

▼ 3-4: Commandes du menu de pages

0-1A	Write Program
1-1A	Copy Oscillator
1-1B	Swap Oscillator
3-4A	Sync Both EGs

3-4A: Sync Both EGs

Quand vous choisissez la commande de menu de pages "Sync Both EGs", l'écran affiche un repère à gauche de "Sync Both EGs". Vous pouvez alors éditer simultanément les réglages d'enveloppe des filtres 1 et 2. (L'instrument applique les modifications de réglage d'une enveloppe à l'autre enveloppe.)

note L'option "Sync Both EGs" ne permet pas de synchroniser l'enveloppe de filtre et l'enveloppe d'amplificateur de manière indépendante. Si par exemple vous avez réglé la synchronisation sous 3-3A, ces réglages seront aussi d'application ici.

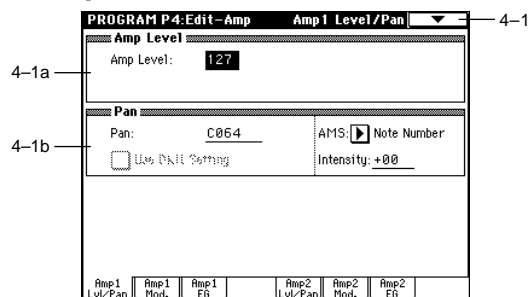
note Ce paramètre est uniquement disponible si vous avez réglé "Oscillator Mode" (1-1a) sur **Double**.

3-5: Filter2**3-6: Filter2 Mod.****3-7: Filter2 LFO Mod.****3-8: Filter2 EG** 

Cette page permet de spécifier les réglages du filtre 2 utilisé par l'oscillateur 2. Vous pouvez choisir un filtre passe-bas de 24 dB/octave avec réglage de résonance ou une connexion en série d'un filtre passe-bas de 12 dB/octave et d'un filtre passe-haut de 12 dB/octave. Le filtre 2 est seulement disponible quand vous avez réglé "Oscillator Mode" (1-1a) sur **Double** (☞"3-1: Filter1" – "3-4: Filter1 EG").

Program P4: Edit-Amp

Cette page permet de régler les paramètres Amp 1 et Amp 2, qui contrôlent respectivement le volume de l'oscillateur 1 et de l'oscillateur 2. Cette page sert en outre à effectuer les réglages de panoramique.


**4-1: Amp1 Level/Pan**

Ces paramètres contrôlent le volume et le panoramique de l'oscillateur 1.

4-1a: Amp Level

Amp Level (Amp1 Level) [0...127]

Définissez ici le volume de l'oscillateur 1.

 Le volume d'un Program peut être contrôlé via les numéros de contrôle CC#7 (volume) et #11 (expression). Le niveau est obtenu en multipliant la valeur du message CC#7 par celle du message #11. Ces messages doivent parvenir au TRITON STUDIO sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).


4-1b: Pan

Pan (Amp1 Pan) [Random, L001...C064...R127]

Ce paramètre définit le panoramique (position dans l'image stéréo) du son produit par l'oscillateur 1.

La valeur **L001** place le son à fond à gauche, la valeur **C064** au centre et la valeur **R127** à fond à droite de l'image.

Random: Le TRITON STUDIO modifie de manière aléatoire la position du son dans l'image stéréo (et ce pour chaque nouvelle note jouée).

 Le panoramique peut aussi être piloté via le numéro de contrôle CC#10 (panoramique). Un message CC#10 d'une valeur de 0 ou 1 place le son à fond à gauche. A la valeur 64, ce message place le son conformément au réglage du paramètre "Pan" de chaque oscillateur. A la valeur 127, ce message place le son à fond à droite. Ces réglages sont définis via le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Use DKit Setting [Off, On]

Cette case est uniquement disponible si vous avez réglé "Oscillator Mode" (1-1a) sur **Drums**.

On (coché): Le TRITON STUDIO situe chaque son de batterie dans l'image stéréo selon la valeur de panoramique qui lui est attribuée dans le Drum Kit via "Pan" (Global P5: 5-2b). Si vous avez réglé "Oscillator Mode" sur **Drums**, vous cocherez normalement cette case afin de conserver l'image stéréo de ces Drum Kits.

Off (non coché): Le TRITON STUDIO produit toutes les notes conformément au réglage du paramètre "Pan (Amp1 Pan)".

AMS (Pan AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]
Permet de choisir le modulateur de panoramique (☞p.242 “Liste AMS (modulateurs alternatifs)”). L’effet de ce paramètre dépend du réglage défini pour “Pan (Amp1 Pan)”.

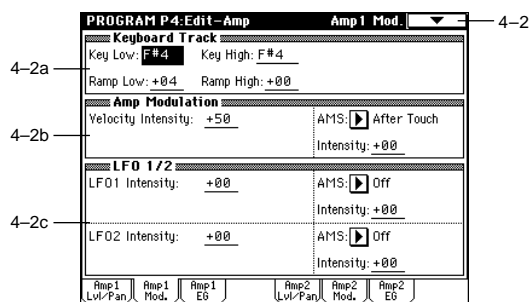
Intensity [-99...+99]
Définit l’intensité de l’effet produit par “AMS (Pan AMS)”.
Pour une valeur “Pan (Amp1 Pan)” de C064 et un réglage “AMS (Pan AMS)” de Note Number, assigner des **valeurs positives (+)** à ce paramètre produira un déplacement du son vers la droite quand vous enfoncez des touches au-dessus de la note C4 (lorsque vous jouez plus haut sur le clavier) et un déplacement vers la gauche lorsque vous jouez des notes en-dessous de C4 (lorsque vous jouez plus bas). Pour des **valeurs négatives (-)**, ce paramètre aura un effet inverse.

▼ 4-1: Commandes du menu de pages

☞0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

4-2: Amp1 Mod.

Les réglages de cette page servent à appliquer une modulation à l’amplificateur 1 (de l’oscillateur 1) pour moduler le volume avec la fonction Keyboard track, le toucher et les LFO 1 et 2.



4-2a: Keyboard Track

Ces paramètres permettent de régler le volume de l’oscillateur 1 avec la fonction “Keyboard Track” (déterminant la manière dont le volume change sur l’étendue du clavier). Grâce aux paramètres “Key Low” et “Key High” ainsi que “Ramp Low” et “Ramp High”, vous spécifiez la manière dont le volume changera selon l’emplacement auquel vous jouez sur le clavier.

Key:

Ces paramètres déterminent le numéro de note à partir duquel la fonction “Keyboard Track” est activée.
Le volume ne change pas entre les points définis via “Key Low (KBDTrk Key Low)” et “Key High (KBDTrk Key High)”.

note Vous pouvez entrer les numéros de note en enfonçant la touche souhaitée du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

Key Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]
La fonction “Keyboard Track” est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro de note spécifié ici.

Key High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]
La fonction “Keyboard Track” est appliquée à la plage de notes au-dessus du numéro de note spécifié ici.

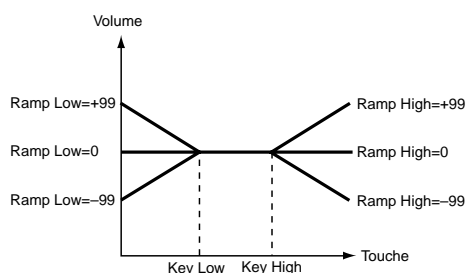
Ramp:

Ce paramètre définit l’angle de modulation de la fonction “Keyboard Track”.

Ramp Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]
Si vous assignez des **valeurs positives (+)** à ce paramètre, le volume augmentera quand vous jouez des notes en dessous du numéro de note défini par “Key Low (KBDTrk Key Low)”. Pour des **valeurs négatives (-)**, le volume diminuera dans cette zone.

Ramp High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]
Si vous assignez des **valeurs positives (+)** à ce paramètre, le volume augmentera quand vous jouez des notes au-dessus du numéro de note défini par “Key High (KBDTrk Key High)”. Pour des **valeurs négatives (-)**, le volume diminuera dans cette zone.

Effet de l’emplacement de jeu sur le clavier et des paramètres “Ramp” sur le volume

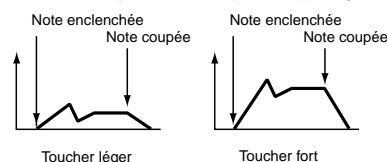


4-2b: Amp Modulation

Ces paramètres déterminent la manière dont le volume de l’oscillateur 1 change en fonction du toucher.

Velocity Intensity [-99...+99]
Pour des **valeurs positives (+)**, le TRITON STUDIO augmente le volume en réponse à un toucher plus fort.
Pour des **valeurs négatives (-)**, le volume diminue quand vous jouez plus fort.

Changement de volume (pour des valeurs positives (+) assignées à ce paramètre)



AMS (Amp AMS) [Off, (PEG, FEG, EXT)]
Choisissez ici le modulateur contrôlant le volume de l’amplificateur 1 (☞p.242 “Liste AMS (modulateurs alternatifs)”). (EXT) **Velocity** n’est pas disponible.

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]
Définit l’intensité et la direction de l’effet produit par la source “AMS (Amp AMS)”.
Le niveau de volume est obtenu en multipliant la valeur des changements produits par l’enveloppe d’amplitude par les valeurs de modulation alternative, etc. Si les niveaux de l’enveloppe d’amplitude sont bas, le modulateur alternatif appliquera une modulation moins importante.

Si par exemple vous réglez “AMS (Amp AMS)” sur **After Touch** et que vous enfoncez les touches du clavier, le volume augmentera si vous avez spécifié une **valeur positive (+)** pour ce paramètre. Notez cependant que si vous avez déjà défini un volume maximum via les réglages d’enveloppe, etc., vous ne pourrez augmenter davantage le volume. Pour des **valeurs négatives (-)**, ce paramètre permet de diminuer le volume quand vous appliquez une pression sur le clavier.

4-2c: LFO 1/2

Ces paramètres permettent d’utiliser “OSC1 LFO1” (5-1) et “OSC1 LFO 2” (5-2) pour piloter le volume de l’oscillateur 1.

LFO1 Intensity [-99...+99]

Définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par "OSC1 LFO1" sur le volume de l'oscillateur 1. Des **valeurs négatives** (-) inversent la forme d'onde du LFO.

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Choisissez ici la source contrôlant l'intensité avec laquelle "OSC1 LFO1" module le volume de l'oscillateur 1 (⇒ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

Plus la valeur absolue de ce paramètre augmente, plus l'effet de modulation de la source "AMS (LFO1 AMS)" sur "OSC1 LFO1" est prononcé. Des **valeurs négatives** (-) inversent la forme d'onde du LFO.

LFO2 Intensity [-99...+99]**AMS (LFO2 AMS)** [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]**Intensity (AMS Intensity)** [-99...+99]

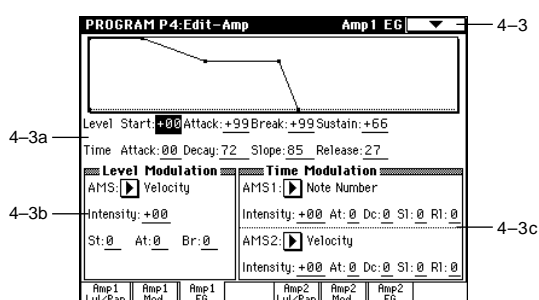
Définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par "OSC1 LFO2" (5-2) sur le volume de l'oscillateur 1. Voyez les sections "LFO1 Intensity" – "Intensity (AMS Intensity)" ci-dessus.

▼ 4-2: Commandes du menu de pages

⇒ 0-1A: Write Program, 1-1A: Copy Oscillator, 1-1B: Swap Oscillator

4-3: Amp1 EG AMSource

Définissez ici la manière dont l'amplificateur 1 (Amp 1) produit des variations de volume de l'oscillateur 1 dans le temps.



4-3a: Amp1 EG

Ces paramètres déterminent la manière dont l'enveloppe de l'amplificateur 1 change dans le temps.

Level:**Start (Start Level)** [00...99]

Définit le volume à l'enclenchement de note. Si vous souhaitez que la note commence à un volume important, assignez une valeur élevée à ce paramètre.

Attack (Attack Level) [00...99]

Détermine le volume atteint après l'écoulement du temps d'attaque.

Break (Break Point Level) [00...99]

Détermine le volume atteint après l'écoulement du temps de chute.

Sustain (Sustain Level) [00...99]

Définit le volume maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

Time:**Attack (Attack Time)** [00...99]

Définit la durée pendant laquelle le volume change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque. Si le niveau initial est de 0, le temps d'attaque correspondra aussi au temps de montée du son.

Decay (Decay Time) [00...99]

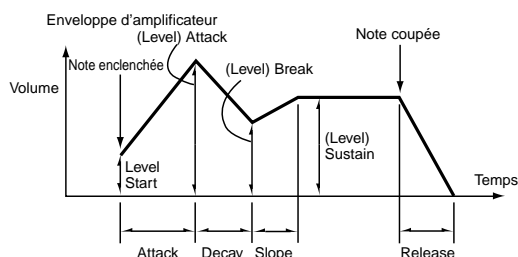
Définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau d'attaque au niveau du point de rupture.

Slope (Slope Time) [00...99]

Définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau du point de rupture au niveau de maintien.

Release (Release Time) [00...99]

Définit la durée pendant laquelle le volume change depuis la coupure de note jusqu'au niveau 0.



4-3b: Level Modulation

Ces paramètres permettent de définir un modulateur alternatif pour modifier les niveaux de l'enveloppe d'amplificateur 1 spécifiés sous "Amp 1 EG" (4-3a).

AMS (Level Mod.AMS) [Off, (KT, EXT)]

Choisissez ici le modulateur contrôlant les paramètres *Level* de l'enveloppe d'amplificateur 1 (⇒ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

Définissez ici l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (Level Mod. AMS)".

Si par exemple vous réglez "AMS (Level Mod. AMS)" sur **Velocity**, les paramètres "St (AMS SW Start)", "At (AMS SW Attack)" et "Br (AMS SW Break)" sur une valeur positive et que vous assignez un réglage **positif** (+) à "Intensity (AMS Intensity)", le TRITON STUDIO augmentera les niveaux de volume de l'enveloppe d'amplificateur 1 en réponse à un toucher plus fort. Si vous assignez une valeur **négative** (-) à "Intensity (AMS Intensity)", les niveaux de volume de l'enveloppe diminueront quand vous jouez plus fort. Pour un réglage de 0, le TRITON STUDIO utilise les niveaux définis via les paramètres "Amp1 EG" (4-3a).

St (AMS SW Start) [-, 0, +]

Détermine la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "Start (Start Level)". Si vous avez réglé "Intensity (AMS Intensity)" sur une **valeur positive** (+) et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau initial d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage **négatif**, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe avec la source "AMS". La valeur 0 ne produit aucun changement.

At (AMS SW Attack) [-, 0, +]

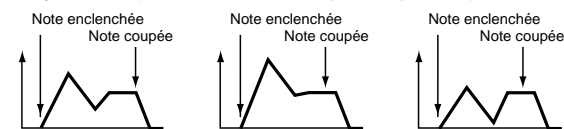
Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "Attack (Attack Level)". Si "Intensity (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive** (+) et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau d'attaque

d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Br (AMS SW Break) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "Break (Break Point Level)". Si "Intensity (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive (+)** et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau de rupture d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Changements d'Amp 1 EG (Level) [AMS="Velocity", Intensity = valeur positive (+)]



Note de toucher doux avec "SI"=0 et "At" et "Br" positifs (réglages 4-3a: Amp 1 EG) Note de toucher fort avec "SI"=0 et "At" et "Br" positifs (+) Note de toucher fort avec "SI"=0 et "At" et "Br" négatifs (-)

4-3c: Time Modulation

Ces paramètres permettent d'utiliser deux modulateurs alternatifs pour modifier les temps de l'enveloppe d'amplificateur 1 définis avec *Amp1 EG* (4-3a).

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Choisissez ici la source contrôlant les paramètres *Time* de l'enveloppe d'amplificateur 1 (☞p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Détermine l'intensité et la direction de la modulation produite par la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)".

Si par exemple vous réglez "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur **Amp KTrk +/-**, les paramètres *Time* de l'enveloppe seront contrôlés par les réglages (Amp) *Keyboard Track* (4-2a). Si vous assignez une **valeur positive (+)** à ce paramètre, un réglage **Ramp positif (+)** allongera les temps d'enveloppe. Pour une valeur **Ramp négative (-)**, les temps d'enveloppe seront raccourcis. Les réglages "At (AMS1 SW Attack)", "Dc (AMS1 SW Decay)", "SI (AMS1 SW Slope)" et "RI (AMS1 SW Release)" spécifient la direction du changement.

Si vous réglez "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur **Velocity**, des **valeurs positive (+)** allongent les temps d'enveloppe quand vous augmentez votre toucher et des **valeurs négatives (-)** raccourcissent les temps d'enveloppe quand vous jouez plus fort. Pour la valeur **0**, le TRITON STUDIO utilise les temps d'enveloppe définis avec *Amp1 EG* (4-3a).

At (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le paramètre "Attack (Attack Time)". Si une **valeur positive (+)** est assignée à "Intensity (AMS1 Intensity)" et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez allonger le temps d'attaque avec AMS1. Pour un réglage négatif, vous pourrez raccourcir le temps d'attaque avec AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Dc (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le paramètre "Decay (Decay Time)". Si vous réglez "Intensity (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de chute. Un réglage négatif permet de réduire le temps de chute avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

SI (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

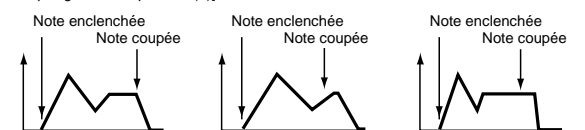
Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le paramètre "Slope (Slope Time)". Si vous réglez "Intensity (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de pente. Un réglage négatif permet de réduire le temps de pente avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

RI (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le paramètre "Release (Release Time)". Si vous réglez "Intensity (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d'étouffement. Un réglage négatif permet de réduire le temps d'étouffement avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

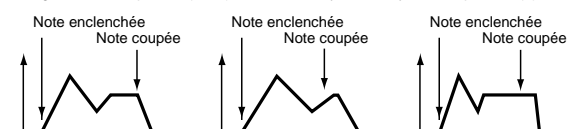
Changements d'Amp 1 EG (Time)

[AMS="Amp KTrk +/-", Intensity = valeur positive (+)]
[Lorsque pour Keyboard Track (4-2a) Ramp Low= valeur positive (+) et Ramp High= valeur positive (+)]



Réglages 4-3a: Amp 1 EG Note grave jouée avec "At", "Dc", "SI" et "RI" positifs Note aiguë jouée avec "At", "Dc", "SI" et "RI" négatifs

Changements d'Amp 1 EG (Time) [AMS="Velocity", Intensity= valeur positive (+)]



Note de toucher doux avec "At", "Dc", "SI" et "RI" positifs (réglages 4-3a: Amp 1 EG) Note de toucher fort avec "At", "Dc", "SI" et "RI" positifs Note de toucher fort avec "At", "Dc", "SI" et "RI" nég.

AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

Intensity (AMS2 Intensity) [-99...+99]

At (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

Dc (AMS2 SW Decay) [-, 0, +]

SI (AMS2 SW Slope) [-, 0, +]

RI (AMS2 SW Release) [-, 0, +]

Ces paramètres définissent la manière dont le modulateur alternatif "AMS2 (Time Mod. AMS2)" contrôle les paramètres *Time* de l'enveloppe d'amplificateur 1 (☞"AMS1 (Time Mod. AMS1)"- "RI (AMS1 SW Release)").

▼ 4-3: Commandes du menu de pages

0-1A	Write Program
1-1A	Copy Oscillator
1-1B	Swap Oscillator
4-3A	Sync Both EGs

4-3A: Sync Both EGs

Quand vous choisissez la commande du menu de pages "Sync Both EGs", l'écran affiche un repère à gauche de "Sync Both EGs". Vous pouvez alors éditer simultanément les réglages d'enveloppe des amplificateurs 1 et 2. (L'instrument applique les modifications de réglage d'une enveloppe à l'autre enveloppe.) (☞3-4A).

4-4: Amp2 Level/Pan

4-5: Amp2 Mod.

4-6: Amp2 EG

Cette page permet de régler les paramètres d'amplificateur 2, qui contrôlent le volume de l'oscillateur 2. (☞ "4-1: Amp1 Level/Pan" - "4-3: Amp 1 EG.")

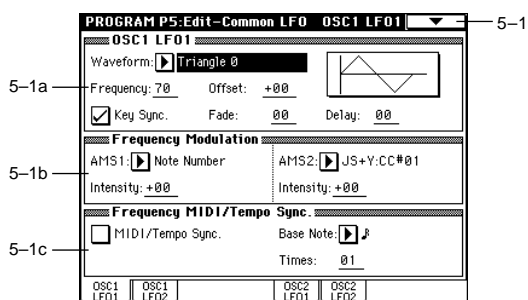
Cette page s'affiche seulement quand "Oscillator Mode" (1-1a) est réglé sur **Double**.

Program P5: Edit-Common LFO

Dans cette page, vous allez définir les réglages du LFO (oscillateur basse fréquence) employé pour créer une modulation cyclique de la hauteur, du filtre ou de l'amplificateur des oscillateurs 1 et 2. Chaque oscillateur met à votre disposition deux LFO. En attribuant une valeur négative (-) au paramètre "Intensity" du LFO1 ou LFO2 pour la modulation de hauteur, de filtre ou d'amplificateur, vous pouvez inverser la forme d'onde du LFO.

5-1: OSC1 LFO1 AMSource

Définissez ici les réglages de "OSC1 LFO1", c.-à-d. du premier LFO de l'oscillateur 1.



5-1a: OSC1 LFO1

Waveform [Triangle 0...Random6 (Vector)]

Ce paramètre définit la forme d'onde du LFO.

Les nombres affichés à droite de certaines formes d'onde du LFO indiquent la phase à partir de laquelle la forme d'onde commence.

Triangle 0		Step Triangle - 4	
Triangle 90		Step Triangle - 6	
Triangle Random		Step Saw - 4	
Saw 0		Step Saw - 6	
Saw 180		Random1 (S/H):	Sample & hold (S/H) conventionnel dont le niveau change de façon aléatoire à des intervalles de temps définis
Square		Random2 (S/H):	Les niveaux et intervalles de temps changent de manière aléatoire.
Sine		Random3 (S/H):	Le niveau maximum alterne avec le niveau minimum à des intervalles de temps aléatoires.
Guitar		Random4 (Vect.)	
Exponential Triangle		Random5 (Vect.)	
Exponential Saw Down		Random6 (Vect.)	
Exponential Saw Up			Produisent des changements Random 1-3 en douceur et permettent de simuler l'instabilité naturelle d'instruments acoustiques, etc.

Frequency [00...99]

Détermine la fréquence du LFO. La valeur **99** produit la modulation la plus rapide.

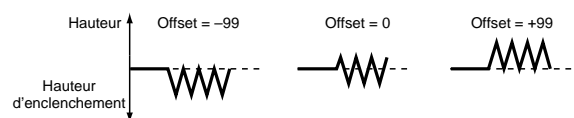
Offset [-99...+99]

Définit la valeur centrale de la forme d'onde du LFO.

Si, comme dans l'exemple illustré ci-dessous, vous attribuez **0** à ce paramètre, le LFO appliquera un effet de vibrato en choisissant comme centre la hauteur d'enclenchement de note. Pour un réglage de **+99**, l'effet de vibrato augmentera uniquement la hauteur au-dessus de la hauteur d'enclenchement de note, tout comme c'est le cas pour l'effet du trémolo sur une guitare.

Si "Waveform" est réglé sur le type **Guitar**, la modulation sera uniquement produite dans la direction positive (+), cela même si vous réglez "Offset" sur **0**.

Réglages "Offset" et changement de hauteur produit par l'effet de vibrato



Key Sync. [Off, On]

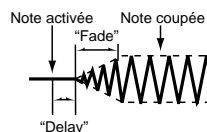
On (coché): Le LFO démarre à chaque fois que vous jouez une note. Le TRITON STUDIO applique à chaque note jouée une modulation de LFO indépendante.

Off (non coché): L'effet de LFO déclenché pour la première note jouée est appliqué à chaque nouvelle note jouée. (Dans ce cas, les réglages "Delay" et "Fade" sont uniquement appliqués lorsque le LFO est déclenché.)

Fade [00...99]

Définit le temps entre le déclenchement du LFO et le moment où son amplitude est maximum. Si **Off** est assigné à "Key Sync.", l'effet du paramètre "Fade" sera appliqué uniquement lors du déclenchement initial du LFO.

Effet de "Fade" sur le LFO (lorsque "Key Sync." est sur On)



Delay [0...99]

Définit le temps entre l'enclenchement de note et le moment où l'effet du LFO commence à être appliqué.

Si "Key Sync." est réglé sur **Off**, l'effet du paramètre "Delay" sera appliqué uniquement lors du déclenchement initial du LFO.

5-1b: Frequency Modulation

Les paramètres de cette zone permettent de définir deux sources de modulation alternative pour régler la vitesse du LFO1 de l'oscillateur 1.

AMS1 (Freq. AMS1)

[Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

Choisissez ici la source employée pour contrôler la fréquence (vitesse) du LFO1 de l'oscillateur 1 (☞ p.242 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)"). Vous pouvez utiliser le LFO2 de l'oscillateur 1 pour moduler son LFO1.

Intensity (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Ce paramètre sert à définir l'intensité et la direction de l'effet appliqué par la source "AMS1 (Freq. AMS1)".

Si vous attribuez la valeur **16, 33, 49, 66, 82** ou **99** à ce paramètre, la fréquence du LFO pourra être augmentée respectivement de 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois maximum (ou diminuée à 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 ou 1/64 de la fréquence originale).

Si, par exemple, vous réglez "AMS1 (Freq. AMS1)" sur **Note Number** et que vous définissez une **valeur positive (+)** à ce paramètre, la vitesse du LFO de l'oscillateur 1 augmentera

7-1a: Arpeggiator Tempo

♩ (Tempo)* [040...240, EXT]

Ce paramètre règle le tempo.

Vous pouvez aussi définir ce réglage avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO]. Si "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) est réglé sur **External MIDI** ou **External mLAN**, le TRITON STUDIO affichera **EXT** pour ce réglage et synchronisera l'arpégiateur avec les messages d'horloge MIDI reçus depuis un appareil MIDI externe.

7-1b: Arpeggiator Setup

☞ Mdb p.130.

Pattern* [P00...P04, U000(I-A/B)...U506(User)]

Permet de sélectionner le motif d'arpège.

P00...P04	Motif d'arpège d'usine (Preset)
U000(I-A/B)...U199(I-A/B)	Pour motifs d'arpège Preload (chargés à l'usine)
U200(E-A)...U215(E-A)	Série EXB-PCM (motifs d'arpège utilisateur)
U216(E-B)...U231(E-B)	
U232(E-C)...U247(E-C)	
U248(E-D)...U263(E-D)	
U264(E-E)...U279(E-E)	
U280(E-F)...U295(E-F)	
U296(E-G)...U311(E-G)	
U312(User)...U506(User)	Motifs d'arpège utilisateur (User) (dont certains motifs Preload)

note Les motifs **U000 (I-A/B)–U506 (User)** peuvent être écrasés. C'est dans la page Global P6 que vous créez des motifs d'arpège.

note Vous pouvez choisir les motifs d'arpège **U000 (I-A/B)–U506 (User)** avec les boutons numériques [0]–[9] et le bouton [ENTER].

Octave* [1, 2, 3, 4]

Définit le nombre d'octaves sur lequel s'étend la reproduction de l'arpège.

🔍 Si vous avez choisi un motif d'arpège utilisateur, la plage d'octaves de l'arpège dépendra du réglage défini pour "Octave Motion" (Global P6: 6-1b).

Resolution* [♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩₃, ♩]

Permet de définir la résolution temporelle de l'arpège. Les notes de l'arpège sont jouées avec l'intervalle défini ici: ♩₃, ♩, ♩₃, ♩, ♩₃ ou ♩. La vitesse du motif d'arpège est définie à l'aide des paramètres "Arpeggiator Tempo" et "Resolution".

Gate [000...100(%), Step]

Spécifie la durée (longueur) des notes arpégées.

000–100(%): Chaque note a la durée spécifiée ici.

Step: Ce réglage est disponible quand vous choisissez un motif d'arpège utilisateur **U000 (I-A/B)–U506 (User)** avec "Pattern". Dans ce cas, l'arpégiateur utilisera la durée programmée pour chacun des pas.

La commande ARPEGGIATOR [GATE] permet aussi de définir la durée des notes d'arpège. Tournez la commande à gauche pour réduire la durée des notes. Pour allonger le temps de note, tournez cette commande vers la droite. Quand la commande est "à douze heures", la longueur des notes correspond au réglage défini ici.

Velocity [001...127, Key, Step]

Spécifie la valeur de toucher des notes arpégées.

001–127: Chaque note présente la valeur de toucher choisie.

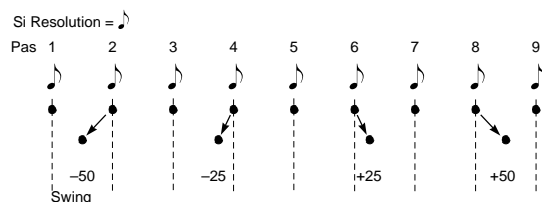
Key: L'arpégiateur utilise la valeur de toucher des notes jouées sur le clavier.

Step: Ce réglage est disponible quand vous choisissez un motif d'arpège utilisateur **U000 (I-A/B)–U506 (User)** avec "Pattern". Dans ce cas, l'arpégiateur utilise la valeur de toucher programmée pour chacun des pas.

La commande ARPEGGIATOR [VELOCITY] permet aussi de définir la valeur de toucher. Tournez la commande à gauche pour réduire la valeur de toucher des notes. Pour augmenter la valeur de toucher, tournez cette commande à droite. Lorsque la commande est "à douze heures", la valeur de toucher des notes correspond au réglage défini ici.

Swing [-100...+100(%)]

Permet de spécifier le timing des notes paires du motif d'arpège et ainsi le décalage par rapport au rythme tout à fait "carré".



Sort* [Off, On]

Détermine l'ordre dans lequel les notes jouées sont arpégées.

On (coché): Les notes sont jouées dans l'ordre correspondant à leur hauteur. Dans ce cas, l'ordre temporel dans lequel vous avez enfoncé les touches n'intervient donc plus.

Off (non coché): L'ordre des notes arpégées dépend de l'ordre dans lequel vous enfoncéz les touches.

Latch* [Off, On]

Détermine si le TRITON STUDIO continue ou non de jouer l'arpège lorsque vous relâchez les touches du clavier.

On (coché): L'arpège continue d'être joué lorsque vous relâchez les touches du clavier.

Off (non coché): L'arpège s'arrête quand vous relâchez les touches du clavier.

Key Sync.* [Off, On]

Spécifie si le motif d'arpège commence quand vous enfoncéz une touche sur le clavier ou s'il est synchronisé avec la valeur "♩ (Tempo)" (0-1a).

On (coché): Le motif d'arpège recommence chaque fois à partir du début lorsque 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.

Off (non coché): Le motif d'arpège est à tout moment synchronisé avec la valeur "♩ (Tempo)".

Keyboard* [Off, On]

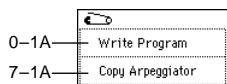
Spécifie si les notes jouées sur le clavier sont reproduites normalement et transmises simultanément à l'arpégiateur ("keyboard" 0-2a).

On (coché): Les notes jouées sur le clavier sont non seulement transmises à l'arpégiateur mais aussi reproduites normalement. Si par exemple vous enfoncéz simultanément deux touches ou plus, le TRITON STUDIO arpègera ces notes tout en les reproduisant normalement.

Off (non coché): Les notes jouées sont uniquement transmises à l'arpégiateur.

note Vous pouvez aussi régler ces paramètres sous "P0: Play, Arpeggio".

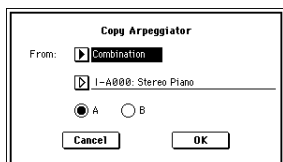
▼ 7-1: Commandes du menu de pages



7-1A: Copy Arpeggiator

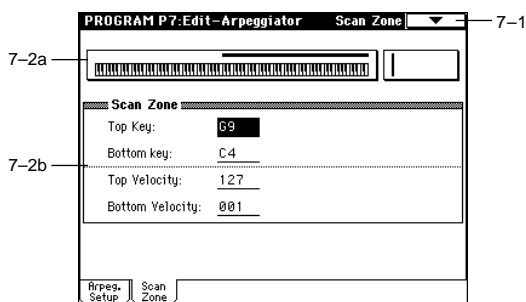
Cette commande copie les réglages d'arpégiateur.

- 1 Choisissez "Copy Arpeggiator" pour afficher cette fenêtre de dialogue.



- 2 Spécifiez pour "From" les coordonnées de la source pour la copie (mode, banque, numéro).
- 3 Si vous copiez dans le mode Combination, Song ou Song Play, choisissez l'arpégiateur A ou B.
- 4 Pour copier les réglages d'arpégiateur, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler la copie, appuyez sur le bouton Cancel.

7-2: Scan Zone



7-2a: Zone Map

L'écran représente le réglage *Scan Zone* de manière graphique.

7-2b: Scan Zone

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Ces paramètres définissent la plage de notes (touches) dans laquelle l'arpégiateur peut être piloté. "Top Key" correspond à la limite supérieure, "Bottom Key" à la limite inférieure.

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

Ces paramètres définissent la plage de valeurs de toucher (force de frappe) prise en compte par l'arpégiateur. "Top Velocity" correspond à la limite supérieure et "Bottom Velocity" à la limite inférieure.

note Vous pouvez entrer le numéro de note et la valeur de toucher en enfonçant la touche souhaitée sur le clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

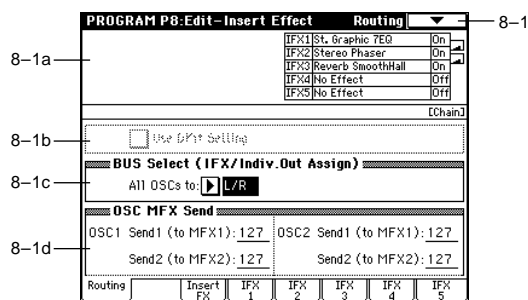
Program P8: Edit-Insert Effect

Pour en savoir plus sur les effets d'insertion, voir p.178 "Effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5)".

8-1: Routing

Les réglages de cette page permettent de choisir le bus (la ligne de signal de l'effet d'insertion) auquel les oscillateurs sont connectés et de régler les niveaux d'envoi aux effets maîtres.

L'illustration suivante montre la page d'écran affichée quand "Oscillator Mode" (1-1a) est réglé sur Double.



8-1a: Routing Map

Cette zone affiche le statut des effets d'insertion et permet de vérifier l'acheminement, le nom, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion. Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne sont définis à la page P8: Edit-Insert Effect, Insert FX.

8-1b: Use DKit Setting

Use DKit Setting [Off, On]

Cette case est uniquement disponible quand vous avez réglé "Oscillator Mode" (1-1a) sur Drums.

On (coché): Le TRITON STUDIO utilise le réglage "BUS (BUS Select)" (Global P5: 5-2a) défini pour chaque touche du Drum Kit correspondant. Cochez cette case si vous souhaitez appliquer l'effet d'insertion à un élément particulier du Drum Kit ou acheminer le son d'un élément du Drum Kit à une sortie individuelle AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

Si "Oscillator Mode" est réglé sur Single ou Double, ce réglage ne produira pas de changement.

Off (non coché): Le TRITON STUDIO utilise le réglage défini via le paramètre *BUS Select* (8-1c)", *OSC MFX Send* (8-1d) décrit ci-dessous. Tous les instruments du Drum Kit sont envoyés au bus spécifié.

8-1c: BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)

BUS Select (All OSCs to)

[L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Spécifie le bus auquel le signal des oscillateurs 1 et 2 est envoyé.

▲ Si vous choisissez 1/2 ou 3/4, le TRITON STUDIO utilisera les réglages de panoramique d'oscillateur (4-1b, 4-4) et reproduira le son en stéréo aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 ou 3/4. Si le panoramique de l'oscillateur est piloté par la commande de contrôle CC#10 (panoramique) ou un modulateur alternatif (Pan AMS), le TRITON STUDIO reproduira le son en appliquant le réglage de panoramique en vigueur au moment de l'enclenchement de note. Contrairement au réglage L/R défini pour reproduire le son via les sorties principales

(MAIN) L/MONO et R, les réglages 1/2 et 3/4 ne permettent pas de changer le panoramique d'une note jouée en temps réel.

Si vous souhaitez régler le panoramique en temps réel durant la production d'une note et reproduire le son via les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 ou 3/4, attribuez **IFX1** (ou **IFX2-IFX5**) à "BUS Select", **000: No Effect** à "IFX1" (ou **IFX2-IFX5**) et réglez le paramètre "BUS Sel. (BUS Select)" (8-2a) à la valeur 1/2 ou 3/4 pour le signal auquel l'effet d'insertion a été appliqué.

8-1d: OSC MFX Send

OSC1:

Send1 (to MFX1) [000...127]

Spécifie le volume (niveau d'envoi) auquel le signal de OSC1 est envoyé à l'effet maître 1. Ce réglage est disponible quand "BUS Select" (8-1c) est réglé sur L/R ou Off.

Si "BUS Select" est réglé sur **IFX1**, **IFX2**, **IFX3**, **IFX4** ou **IFX5**, les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis avec "Send 1" et "Send 2" (8-2a) après être passés par les blocs IFX 1/2/3/4/5 des pages Insert FX.

Send2 (to MFX2) [000...127]

Spécifie le volume (niveau d'envoi) auquel le signal de OSC1 est envoyé à l'effet maître 2 (⇨ "Send 1 (to MFX1)").

OSC2:

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

Spécifient le volume (niveau d'envoi) auquel le signal de OSC2 est envoyé aux effets maîtres 1 et 2. Ces paramètres sont disponibles quand "Oscillator Mode" (1-1a) est réglé sur **Double** et quand L/R ou Off est assigné à "BUS Select".

MIDI La commande de contrôle CC#93 pilote le niveau d'envoi Send 1 des oscillateurs 1 et 2 et la commande CC#91 leur niveau d'envoi Send 2. Ces messages doivent être reçus sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Le TRITON STUDIO calcule le niveau d'envoi en multipliant la valeur définie pour la commande de contrôle par la valeur de niveau d'envoi attribuée à chaque oscillateur.

③ Choisissez l'effet à copier. Vous pouvez aussi copier les réglages d'un effet maître. Si la case "All" est **cochée**, le TRITON STUDIO copie tous les réglages d'effets (c.-à-d. le contenu de la page Insert FX et les paramètres d'effets des blocs IFX 1-5, sauf le réglage "Ctrl Ch").

⚠ Si vous copiez un effet maître, le résultat de la copie pourrait différer, car les réglages d'acheminement et de niveau des effets maîtres diffèrent de ceux des effets d'insertion.

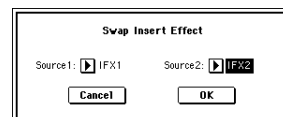
④ Choisissez l'effet d'insertion comme destination pour la copie. Si vous **cochez** "Post IFX Mixer Setting", le TRITON STUDIO copie aussi les réglages "Chain", "Pan#8", "BUS Sel.", "Send 1" et "Send 2" de l'effet d'insertion de source. Si cette case est **vide**, le TRITON STUDIO copie uniquement le type d'effet et ses paramètres.

⑤ Pour copier les réglages d'effets d'insertion, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler la copie, appuyez sur le **bouton Cancel**.

8-1B: Swap Insert Effect

Cette commande de menu permet d'échanger les réglages de deux effets d'insertion.

① Choisissez "Swap Insert Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



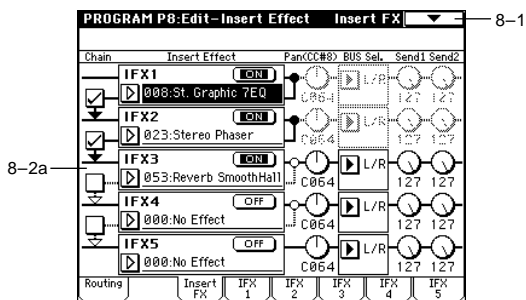
② Spécifiez les deux effets d'insertion que vous souhaitez échanger à l'aide de "Source 1" et "Source 2".

③ Pour échanger les réglages des deux effets d'insertion, appuyez sur le **bouton OK** ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

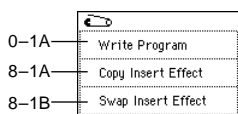
8-2: Insert FX

Choisissez ici le type de chaque effet d'insertion, activez/coupez l'effet et effectuez les réglages de chaîne.

Le son direct ("Dry") d'un effet d'insertion est toujours stéréo à l'entrée comme à la sortie. En revanche, pour l'entrée/ sortie du son à effet ("Wet"), cela dépend du type d'effet (⇨ p.178).



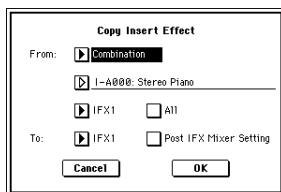
▼ 8-1: Commandes du menu de pages



8-1A: Copy Insert Effect

Cette commande de menu permet de copier les réglages d'effets depuis le mode Program, Combination, Sequencer, Sampling ou Song Play.

① Choisissez "Copy Insert Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Spécifiez pour "From" les coordonnées de source pour la copie (mode, banque, numéro).

note Vous pouvez aussi choisir une banque avec les boutons [INT-A]-[EXB-G].

8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5 [000...089]

IFX2, 3, 4 [000...102]

Choisissez ici le type de chaque effet d'insertion.

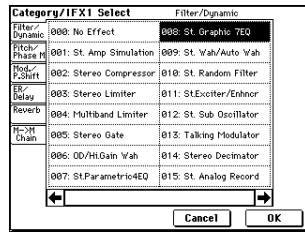
Pour les blocs "IFX1" et "IFX5", vous disposez de 90 types d'effets: **000: No Effect - 089: Reverb-Gate**. Vous ne pouvez pas employer d'effets doubles.

Pour les blocs "IFX2", "IFX3" et "IFX4", vous disposez de 103 types d'effets: **000: No Effect - 102: Hold Delay**.

Si vous choisissez un effet double, le bloc d'insertion suivant ne sera pas disponible. Si par exemple vous assignez un effet double au bloc IFX2, le bloc IFX3 ne pourra être utilisé. Vous pouvez affecter jusqu'à deux effets doubles. (Vous pouvez assigner

un effet normal à IFX1 et un effet double aux blocs IFX2 et IFX4.) (☞p.178)

Liste Category/IFX Select:



Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l'écran affiche la liste "Category/IFX Select" des types d'effets. Appuyez sur l'onglet correspondant à la catégorie (type) souhaitée et choisissez un des effets proposés. Confirmez votre choix en appuyant sur le bouton **OK** ou annulez en appuyant sur le bouton **Cancel**.

IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off [Off, ON]

Chacun de ces boutons permet d'activer et de couper l'effet d'insertion correspondant.

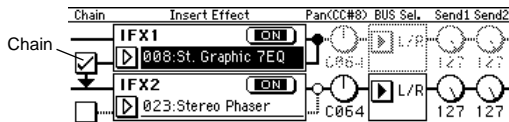
Si vous choisissez **OFF**, le signal ne sera pas modifié. (Pour le type **000: No Effect**, le statut on/off produit le même résultat: pas de traitement du signal.)

Chaque fois que vous appuyez sur le bouton écran **ON/OFF**, vous activez ou coupez l'effet d'insertion en question.

MIDI En plus de ce réglage, le numéro de contrôle #92 permet de couper simultanément tous les effets d'insertion. A la valeur 0, l'effet est coupé. Les valeurs 1-127 correspondent au réglage d'activation original de l'effet. Ce message est reçu via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Chain [Off, On]

Permet d'activer/de couper le paramètre "chain" pour chaque effet d'insertion.



Si par exemple vous **cochez** la case "Chain" entre IFX1 et IFX2, le TRITON STUDIO connectera en série les effets IFX1 et IFX2. Si vous avez assigné **IFX1** à "BUS Select" (8-1c), les effets IFX1 et IFX2 seront connectés en série.

Vous pouvez connecter en série un maximum de cinq effets d'insertion (blocs IFX1-IFX5). Si les effets sont enchaînés, le TRITON STUDIO utilise les réglages "PAN (CC#8)", "BUS Select", "Send 1" et "Send 2" du dernier bloc d'effet d'insertion de la chaîne.

Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]

Spécifie le panoramique du son après le passage du signal dans le bloc d'effet d'insertion. Ce paramètre intervient uniquement quand "BUS Select" est réglé sur L/R (☞p.181).

MIDI CC#8 contrôle ce paramètre.

BUS Sel. (BUS Select) [L/R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]

Spécifie le bus vers lequel le son est envoyé après le traitement de l'effet d'insertion. Dans la plupart des cas, vous choisirez sans doute L/R. Si, par contre, vous désirez transmettre le signal traité par les effets d'insertion aux prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4, choisissez 1, 2, 3, 4, 1/2 ou 3/4. Choisissez la valeur **Off** si vous souhaitez utiliser les envois "Send 1" et "Send 2" et connecter en série le signal traité par les effets d'insertion aux effets maîtres.

Send1 [000...127]

Send2 [000...127]

Définissent le niveau d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 du signal traité par le bloc d'effet d'insertion. Ces réglages sont disponibles uniquement si vous avez assigné L/R ou Off au paramètre "BUS Select" (8-2a).

MIDI Le message CC#93 contrôle le niveau d'envoi Send 1 et le message CC#91 le niveau d'envoi Send 2. Ces messages sont reçus via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

8-3: IFX 1

8-4: IFX 2

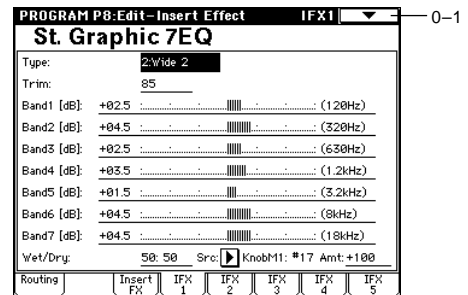
8-5: IFX 3

8-6: IFX 4

8-7: IFX 5

Vous pouvez définir les paramètres d'effet pour les blocs d'insertion IFX 1/2/3/4/5 choisis dans la page Insert FX (☞p.187-).

MIDI La modulation dynamique (Dmod) de l'effet est contrôlée via le canal MIDI Global défini par "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a) (☞p.247 "Liste des modulateurs dynamiques").

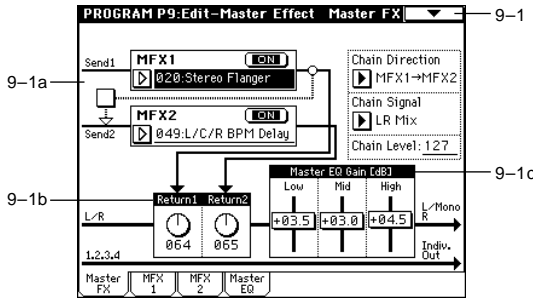


Program P9: Edit-Master Effect

Pour en savoir plus sur les effets maîtres, p.182 “Effets maîtres (MFX1, 2)”.

9-1: Master FX

Dans cette page, vous choisissez le type d'effet maître, vous activez/coupez l'effet, effectuez les réglages de chaîne et d'égaliseur maître.



9-1a: MFX1, 2

Les effets maîtres ne reproduisent pas le signal direct (“Dry”). Le niveau de retour (“Return1”, “Return2”) permet d’envoyer le son de l’effet (**Wet**) vers les sorties L et R, où il est mélangé au son direct (c.-à-d. le signal produit lorsque L/R est assigné au paramètre “BUS Select” de la page P8: Routing ou lorsque L/R est assigné à “BUS Select” de la page Insert FX).

Les blocs maîtres présentent une entrée mono. Le son réparti à gauche et à droite de l’image stéréo après son passage dans l’oscillateur et le bloc d’insertion est mélangé en un signal mono conformément aux réglages d’envoi “Send 1” et “Send 2” avant de passer dans les effets maîtres.

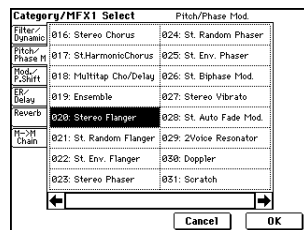
▲ Les blocs maîtres présentent une **entrée mono** et des **sorties stéréo**. Même les effets de type stéréo présentent une entrée mono (le caractère “stéréo” étant généré par l’effet même).

MFX1, 2 [000...089]

Spécifie l’algorithme des effets maîtres 1 et 2. Vous disposez de 90 types d’effets: **000: No Effect - 089: Reverb-Gate**. (Vous ne pouvez pas utiliser d’effets doubles.) Si vous choisissez **000: No Effect**, le son de l’effet maître sera coupé.

Liste Category/MFX Select:

Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l’écran affiche la liste “Category/MFX Select” des types d’effets. Appuyez sur l’onglet correspondant à la catégorie souhaitée et choisissez un des effets proposés. Confirmez en appuyant sur le **bouton OK** ou annulez en appuyant sur le **bouton Cancel**.



MFX1, 2 On/Off [Off, ON]

Ce réglage permet d’activer et de couper les effets maîtres 1 et 2. Si vous avez choisi **OFF**, le signal de l’effet sera coupé. Chaque fois que vous appuyez sur un de ces boutons, vous activez ou coupez l’effet maître en question.

MIDI En plus de ce réglage, le numéro de contrôle CC#94 permet d’activer/de couper l’effet maître. A la valeur 0, l’effet est coupé. Les valeurs 1–127 correspondent au réglage d’activation original de l’effet. Ce message est reçu via le canal MIDI Global défini par le paramètre “MIDI Channel” (Global P1: 1–1a).

Chain [Off, On]

On (coché): Les blocs maîtres MFX1 et MFX2 sont connectés en série.

Off (non coché): Les blocs maîtres MFX1 et MFX2 fonctionnent en parallèle.

Chain Direction [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Spécifie la direction de connexion des blocs maîtres MFX1 et MFX2.

MFX1→MFX2: connexion de MFX1 vers MFX2.

MFX2→MFX1: connexion de MFX2 vers MFX1.

Chain Signal [LR Mix, L Only, R Only]

Quand la fonction Chain est activée (On), ce paramètre définit la connexion du signal stéréo produit par le premier bloc maître avec l’entrée (mono) du bloc maître suivant.

L/R Mix: Le signal stéréo L/R du premier bloc maître est mélangé avant d’être envoyé au bloc maître suivant.

L Only, R Only: Le TRITON STUDIO envoie uniquement le signal du canal gauche (**L Only**) ou du canal droit (**R Only**) au bloc maître suivant.

Chain Level [000...127]

Quand la fonction Chain est activée (On), ce paramètre détermine le niveau auquel le signal du premier bloc maître est envoyé au bloc maître suivant.

9-1b: Return Level

Return 1, 2 [000...127]

Spécifient les niveaux de retour du signal des blocs maîtres vers le bus L/R (sorties principales (MAIN) L/MONO et R).

9-1c: Master EQ Gain [dB]

Définit le gain de l’égaliseur à trois bandes. Les réglages d’égalisation sont effectués juste avant de transférer le son du bus L/R aux sorties principales AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R. Ce réglage de gain est lié aux divers paramètres “Gain” de l’onglet Master EQ (9-4).

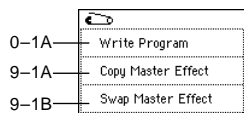
Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

L’onglet Master EQ permet de régler la fréquence des bandes “Low”, “Mid” et “High” ainsi que le facteur “Q” de la bande “Mid”. Ici, vous pouvez en modifier le niveau en décibels (“dB”).

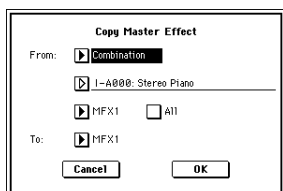
▼ 9-1: Commandes du menu de pages



9-1A: Copy Master Effect

Cette commande de menu permet de copier tous les réglages d'effets souhaités du mode Program, Combination, Sequencer, Sampling ou Song Play.

- 1 Choisissez "Copy Master Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Spécifiez pour "From" les coordonnées de source pour la copie (mode, banque, numéro).
- 3 Choisissez l'effet à copier. Si vous sélectionnez **MFX 1** ou **2**, le TRITON STUDIO copiera aussi les réglages "Return" (niveau de retour). Si vous choisissez **Master EQ**, le TRITON STUDIO copie uniquement les réglages de l'égaliseur maître. Vous pouvez aussi copier les réglages d'un effet d'insertion avec **IFX 1-5**. Si vous **cochez** la case "All", tous les réglages des blocs maîtres et de l'égaliseur maître seront copiés.

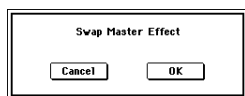
⚠ Si vous copiez un effet maître, le résultat de la copie pourrait différer, car les réglages d'acheminement et de niveau des effets maîtres diffèrent de ceux des effets d'insertion.

- 4 Définissez via "To" l'effet maître comme destination pour la copie.
- 5 Pour copier les réglages de l'effet maître, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler la copie, appuyez sur le bouton **Cancel**.

9-1B: Swap Master Effect

Cette commande de menu permet d'échanger les réglages des deux effets maîtres (MFX1 et MFX2).

- 1 Choisissez "Swap Master Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



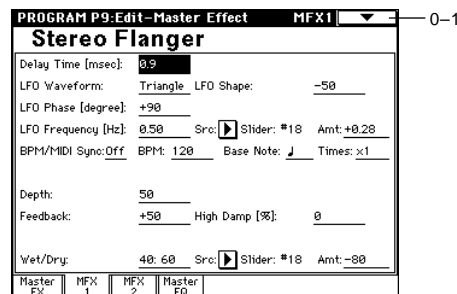
- 2 Pour échanger les réglages des deux effets maîtres, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

9-2: MFX 1

9-3: MFX 2

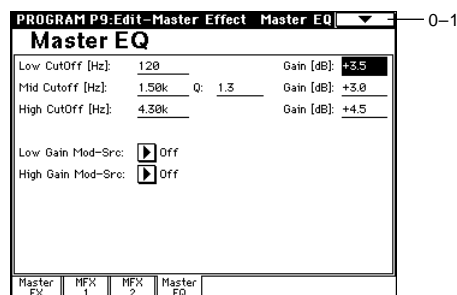
Réglez dans ces onglets les paramètres des effets maîtres MFX1 et 2 définis à la page Master FX (9-2) (☞p.187-).

MIDI La modulation dynamique (Dmod) de l'effet est contrôlée via le canal MIDI Global défini par "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a) (☞p.247 "Liste des modulateurs dynamiques").



9-4: Master EQ

Cette page vous propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R (☞p.239).



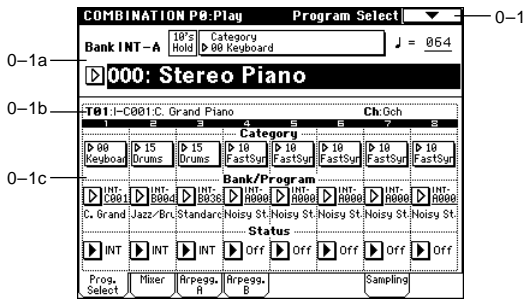
Vous pouvez contrôler les paramètres MEQ High Gain et MEQ Low Gain en assignant une source de modulation aux fonctions "Low Gain Mod-Src:" et "High Gain Mod-Src:" de cette page.

2. Mode Combination

Combination P0: Play

Dans cette page, vous pouvez sélectionner et reproduire les Combinaisons. Une Combinaison permet de jouer simultanément jusqu'à 8 Programs avec le clavier.

0-1: Prog. Select (Program Select)



0-1a: Bank, Combination Select, 10's Hold, Category, J

Bank (Bank Select)[Bank INT-A...INT-E, EXB-A...EXB-G]

Cette page affiche la banque de Combinaisons.

Sélectionnez la banque souhaitée avec les boutons BANK [INT-A]-[EXB-G] en face avant.

Chacune des banques réinscriptibles INT-A-INT-E et EXB-A-EXB-G contient 128 Combinaisons de Programs (soit un total de 1.536).

INT-A...INT-D	Combinaisons Preload, c.à-d. chargées à l'usine en RAM
INT-E	Combinaisons User et Combinaisons EXB-MOSS
EXB-A...EXB-G	Combinaisons User et Combinaisons de la série EXB-PCM

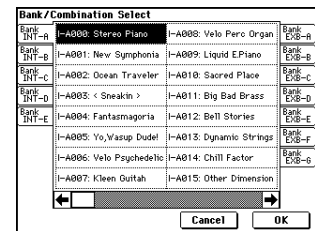
Quand vous avez choisi la cellule d'édition "Bank/Program (Program Select)" (0-1d) d'un Timbre 1-8 à la page Prog. Select, les boutons BANK [INT-A]-[EXB-G] servent à changer la banque de Programs des Timbres 1-8.

Combinaison Select [0...127]

Cette zone sert à choisir une Combinaison. Choisissez ce paramètre et spécifiez la Combinaison voulue avec les boutons numériques [0]-[9], la molette [VALUE] ou les boutons [Δ], [▽]. Vous pouvez aussi afficher le menu Bank/Combinaison Select en appuyant sur le bouton de menu déroulant. Ce menu permet de choisir les Combinaisons selon leur catégorie.

MIDI Vous pouvez aussi choisir les Combinaisons du TRITON STUDIO en lui envoyant un message MIDI de changement de programme sur instrument MIDI connecté ou avec un commutateur au pied ("Foot SW Assign" Global P2: 2-1a, p.251 "Liste des assignations pour le commutateur au pied").

Menu Bank/Combinaison Select:



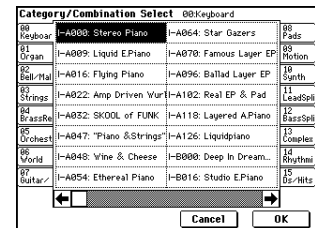
- Appuyez sur le **bouton de menu déroulant** à gauche de "Combinaison Select" pour afficher le menu Bank/Combinaison Select.
- Appuyez sur un des onglets affichés à gauche ou à droite pour choisir la banque voulue.
- Choisissez une Combinaison dans la liste. Vous pouvez faire votre choix directement sur l'entrée voulue ou avec les boutons [Δ] [▽].
- Appuyez sur le **bouton OK** pour confirmer votre choix ou sur le **bouton Cancel** pour annuler votre sélection.

Category [00...15]

Permet de choisir la catégorie de Combinaison.

Toutes les Combinaisons sont réparties dans seize catégories. Il suffit de spécifier la catégorie et d'y choisir la Combinaison voulue. Appuyez sur le bouton de menu déroulant pour afficher le menu Category/Combinaison Select.

Menu Category/Combinaison Select:



- Appuyez sur le **bouton de menu déroulant (catégorie)** au-dessus de "Combinaison Select" pour activer le menu Category/Combinaison Select.
- Appuyez sur un des onglets affichés à gauche ou à droite pour choisir la catégorie voulue.
- Choisissez une Combinaison dans la liste. Vous pouvez choisir la Combinaison en appuyant sur l'entrée voulue de la liste ou avec les boutons [Δ] [▽].
- Appuyez sur le **bouton OK** pour confirmer votre choix ou sur le **bouton Cancel** pour annuler votre sélection.

La fenêtre de dialogue "Write Combination" (0-1A) vous permet de définir la catégorie de chaque Combinaison.

10's Hold

- Appuyez sur le **bouton [./10's HOLD]** pour que l'écran affiche $\frac{10's}{Hold}$. La dizaine du numéro de Combinaison choisi est alors verrouillée (fixe).
- Pour choisir les Combinaisons de la dizaine verrouillée, il suffit alors d'appuyer une fois sur le **bouton numérique [0]-[9]** correspondant.
- Vous pouvez changer de dizaine avec les boutons [Δ] [▽].
- Pour annuler, appuyez sur le bouton [./10's HOLD] de sorte à désactiver $\frac{10's}{Hold}$ à l'écran.

J (Tempo) [040...240, EXT]

Cette zone d'affichage vous permet de définir le tempo de l'arpégiateur. Vous pouvez aussi régler le tempo de l'arpégiateur avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO] du panneau avant. EXT vous indique que la valeur External MIDI ou Exter-

nal mLAN a été attribuée au paramètre “MIDI Clock” (Global P1: 1-1a). Dans ce cas, le tempo de l’arpégiateur sera synchronisé sur celui de l’instrument MIDI externe connecté avec les messages d’horloge MIDI reçus.

0-1b: Selected Timbre Information

Le TRITON STUDIO affiche ici des informations sur le Timbre (1-8) choisi pour l’édition.

T (Timbre) [01...08]

Le TRITON STUDIO indique ici le numéro du Timbre, la banque de Programs, le numéro de Program et le nom du Timbre.

Ch [01...16, Gch]

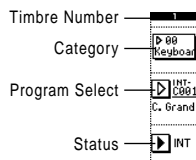
Ce paramètre définit le numéro du canal MIDI assigné au Timbre choisi.

0-1c: Timbre Number, Category, Bank/Program, Status

Timbre Number (1...8)

Indique le numéro du Timbre.

Les paramètres en dessous de “Timbre Number” permettent d’effectuer les réglages du Timbre en question.



Category [00...15]

Vous pouvez choisir le Program de chaque Timbre selon sa catégorie. Tous les Programs sont répartis en seize catégories. Choisissez la catégorie voulue puis sélectionnez le Program désiré. Appuyez sur le bouton de menu déroulant pour afficher le menu Category/Timbre Program Select. (“Category/Program Select menu” ⇌ Program P0: 0-1a)

Bank/Program (Program Select) [INT-A...INT-F, G, g(1)...g(9), g(d), EXB-A...EXB-G]

Cette plage sert à choisir le Program affecté à chaque Timbre de la Combinaison. La ligne en-dessous affiche une abréviation du nom de Program.

Si vous avez choisi “Bank/Program (Program Select)”, vous pourrez sélectionner les Programs avec les boutons BANK [INT-A]–[EXB-G] et les commandes VALUE.

Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l’écran affiche le menu Bank/Timbre Program Select. Vous pouvez y choisir le program voulu (“Bank/Program Select menu” ⇌ Program P0: 0-1a).

note Quand vous avez choisi “Bank/Program (Program Select)”, le TRITON STUDIO indique la banque du Program sélectionné en allumant la diode du bouton BANK correspondant.

⚡ Le réglage **Bank INT-F** sera disponible uniquement si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option. Une fois cette option installée, vous pourrez employer les 128 Programs EXB-MOSS.

MIDI Quand vous sélectionnez une Combinaison, le TRITON STUDIO transmet le numéro de Combinaison choisi par un message MIDI de changement de programme, cela via le canal MIDI Global “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a). L’instrument transmet en même temps les messages de sélection de banque, de changement de programme et de volume (CC#7) via le canal MIDI spécifique pour chaque Timbre pour lequel vous avez assigné **EXT** ou **EX2** au paramètre

“**Status**” (0-1c, 2-1b). Ces messages ne sont pas transmis pour les Timbres dont le canal MIDI est identique au canal MIDI Global. Dans ce cas, le TRITON STUDIO affichera “-” dans la zone “Bank/Program (Program Select)” pour les Timbres dont “Status” est **EX2** et transmettra le numéro de banque défini via “Bank Select” (2-1b). Lorsque vous jouez sur le TRITON STUDIO, ce dernier transmet les messages MIDI via le canal MIDI Global défini. Les Timbres pour lesquels **EXT** ou **EX2** est assigné à “**Status**” transmettent simultanément les mêmes messages via leur propre canal MIDI.

Si le TRITON STUDIO reçoit des messages de sélection de banque et de changement de programme sur un canal MIDI identique au canal d’un Timbre pour lequel **INT** est assigné à “**Status**”, l’instrument changera le Program de ce Timbre. Si en revanche le canal MIDI via lequel le TRITON STUDIO reçoit le message correspond au canal MIDI Global défini par “MIDI Channel”, l’instrument changera la Combinaison.

Si vous ne souhaitez pas changer de Combinaison, modifiez le réglage de canal MIDI Global de sorte qu’il diffère du canal via lequel le TRITON STUDIO reçoit les messages de changement de programme, ou encore **désélectionnez** la case “**Enable Combination Change**” (Global P1: 1-1b). Vous pouvez aussi **désélectionner** la case “**Enable Bank Change**” (Global P1: 1-1b): le TRITON STUDIO change alors le numéro de Program et conserve le réglage de banque.

Pour changer de Program sans changer de Combinaison, vous pouvez régler les paramètres “Enable Program Change” (3-1a) de sorte que le TRITON STUDIO change de Program uniquement pour certains Timbres.

note Vous pouvez aussi régler les paramètres “Category” et “Bank/Program (Program Select)” à la page P1: Edit-Program/Mixer.

Status [INT, Off, EXT, EX2]

Ce paramètre indique pour chaque piste le statut MIDI ainsi que le générateur de sons interne.

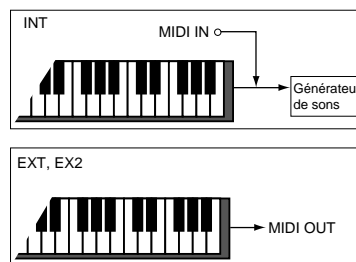
INT: Le TRITON STUDIO produit des sons quand vous jouez sur le clavier ou quand il reçoit des messages MIDI transmis par un instrument MIDI externe.

Off: Le Program n’est pas joué et les données MIDI ne sont pas transmises.

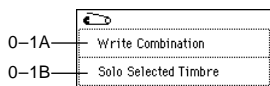
EXT: Le TRITON STUDIO ne produit aucun son, mais transmet des données MIDI permettant de piloter un instrument MIDI externe.

EX2: Les valeurs “Bank Select” (2-1b) MSB et LSB sont actives. Au lieu de servir à la sélection des banques INT-A-EXB-G du TRITON STUDIO, des numéros de banque choisis ici sont transmis sous forme de données MIDI. Ce réglage est pour le reste identique à **EXT**.

note Vous pouvez aussi régler le paramètre “Status” à la page P2: Edit-Trk Param, MIDI Ch.



▼ 0-1: Commandes du menu de pages



0-1A: Write Combination

Cette commande de menu vous permet d'écrire la Combinaison éditée dans la mémoire interne. Si vous souhaitez conserver une Combinaison, veillez à la sauvegarder. Si jamais vous mettez l'instrument hors tension ou sélectionnez une autre Combinaison avant d'avoir sauvegardé la Combinaison en cours d'édition, tous les changements seront perdus.

Pour en savoir plus sur la marche à suivre, voyez "Write Program" (Program P0: 0-1A).



Si vous choisissez la Combinaison à sauvegarder en fonction de sa catégorie (avec "Category"), vous pourrez alors sélectionner cette Combinaison avec sa catégorie sous Combinaison P0: Play. "Comb Cat." (Global P4: 4-2) permet d'éditer les noms des catégories de Combinaisons.

note Tout comme "Write Combination", le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] permet de sauvegarder une Combinaison. Appuyez sur SEQUENCER [REC/WRITE] pour afficher une fenêtre de dialogue et sauvegardez la Combinaison. Dans ce cas, les données sont sauvegardées dans la Combinaison actuelle.

0-1B: Solo Selected Timbre

Chaque fois que vous choisissez la commande "Solo Selected Timbre", vous activez/coupez alternativement la fonction Solo.

- ① Choisissez la commande "Solo Selected Timbre". L'écran affiche alors un repère à gauche de la commande de menu "Solo Selected Timbre" et le TRITON STUDIO active la fonction Solo.
- ② Pour sélectionner le Timbre qui sera mis en solo, choisissez une page contenant des paramètres typiques de Timbre (comme le paramètre "Bank/Program" de la page P0: Play, Program Select, par ex.). L'écran affiche l'indication [Solo] dans la zone "Selected Timbre Information" (0-1b) de chaque page. Pour isoler un autre Timbre, choisissez un des paramètres du Timbre en question.
- ③ Pour désactiver la fonction Solo, choisissez à nouveau "Solo Selected Timbre" dans le menu de page.

note Si un Timbre étouffé par la fonction Solo dispose d'un réglage "Status" (0-1c, 2-1b) de EXT ou EX2, les messages d'enclenchement/de coupure de note ne seront pas transmis par ce Timbre.

0-2: Mixer

Cette page sert à définir le panoramique et le volume pour chacun des Timbres 1-8.



0-2a: Program Category, Pan, Volume, Hold Balance

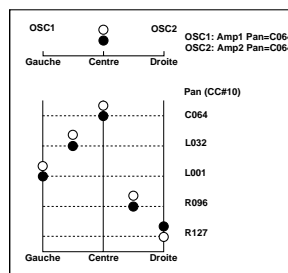
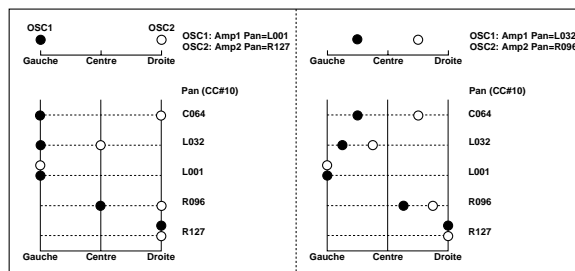
Program Category

Le TRITON STUDIO affiche dans cette zone le début du nom de la catégorie de Program assignée au Timbre choisi.

Pan [RND, L001...C064...R127]

Définit le panoramique pour chacun des Timbres 1-8.

L001...C064...R127: La valeur **L001** place le son à fond à gauche et la valeur **R127** à fond à droite de l'image. Pour la valeur **C064**, le TRITON STUDIO adopte le réglage de panoramique assigné à l'oscillateur dans le mode Program.



Si un effet d'insertion mono est appliqué au Timbre, le TRITON STUDIO ignore le réglage de panoramique défini ici. Dans ce cas, c'est le paramètre "Pan (CC#8)" (P8: 8-2) de la page Insert FX qui définit le panoramique du signal après son passage dans le bloc d'insertion (p.181 "3. Mixer").

RND: le TRITON STUDIO modifie de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée) la position du son dans l'image stéréo.

MIDI Si INT est assigné à "Status" (0-1c, 2-1b), vous pouvez régler le panoramique via le numéro de contrôle CC#10 (panoramique). Un message CC#10 d'une valeur de 0 ou 1 place le son à fond à gauche. A la valeur 64, ce message place le son au centre. A la valeur 127, le son est placé à fond à droite.

Vous pouvez contrôler le panoramique en transmettant des messages reçus via le canal "MIDI channel" (2-1b).

Volume [000...127]

Définit le volume pour chacun des Timbres 1-8.

MIDI Le volume de chaque Timbre est calculé en multipliant la valeur de volume par le volume MIDI (CC#7) et l'expression (CC#11). Si "Status" (0-1c, 2-1b) est réglé sur INT, les commandes de contrôle MIDI CC#7 ou CC#11 reçues par le TRITON STUDIO contrôleront le volume d'un Timbre. (Ces messages ne modifieront cependant pas le réglage du paramètre "Volume".)

Si "Status" est réglé sur EXT ou EX2, le TRITON STUDIO transmettra la valeur de volume avec une commande de contrôle MIDI CC#7 lors du changement de Combinaison. Le TRITON STUDIO ne transmettra pas la valeur de volume d'un Timbre dont le canal MIDI est identique au canal MIDI Global. Ce message est transmis via le canal défini pour chaque Timbre avec "MIDI Channel" (2-1b).

note Vous pouvez aussi modifier les réglages "Pan" et "Volume" à la page P1: Edit-Program/Mixer.

Hold Balance [Off, On]

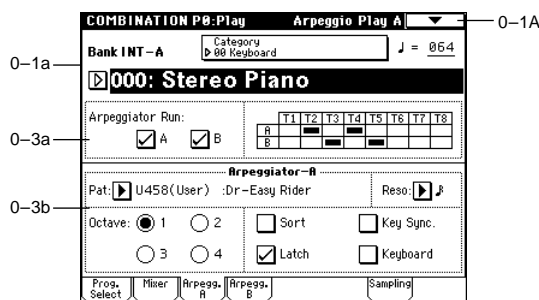
On (coché): Quand vous déplacez un des curseurs écran de volume, le TRITON STUDIO change également le volume des autres Timbres. L'instrument conserve la différence de volume entre les Timbres 1-8. Ce paramètre vous sera utile pour régler le volume général des Timbres.

0-3: Arpegg. A (Arpeggio Play A)

0-4: Arpegg. B (Arpeggio Play B)

Vous définissez ici les réglages d'arpégiateur de la Combinaison. Une Combinaison permet d'utiliser simultanément deux arpégiateurs. L'édition des paramètres de l'arpégiateur se déroule à la page P7: Edit-Arp., mais vous pouvez éditer ici aussi les principaux paramètres d'arpégiateur. Quand vous jouez à la page P0: Play du mode Combinaison, vous pouvez éditer les réglages d'arpégiateur en temps réel et ainsi changer le motif d'arpège, etc.

Sauvegardez les résultats de votre édition via la commande "Write Combination". Les commandes ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] et [VELOCITY] permettent aussi de modifier l'arpégiateur en temps réel.



0-3a: Arpeggiator Run A, B, Timbre assign

Arpeggiator Run A, B

Spécifie si l'arpégiateur A et/ou B démarre quand vous appuyez sur le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF], à condition que vous lui ayez assigné un Timbre avec "Arpeggiator Assign" (7-1b).

Le TRITON STUDIO déclenche uniquement le ou les arpégiateurs définis ici. Quand la fonction arpégiateur est activée, vous pouvez activer/couper l'arpégiateur A et B.

Ce réglage est lié au paramètre "Arpeggiator Run A, B" (page P7: Edit-Arp. Setup).

Timbre assign

Cette page affiche l'assignation des Timbres 1-8 aux arpégiateurs A et B. Vous pouvez effectuer ces réglages avec "Arpeggiator Assign" (7-1b).

0-3(4)b: Arpeggiator A (B)

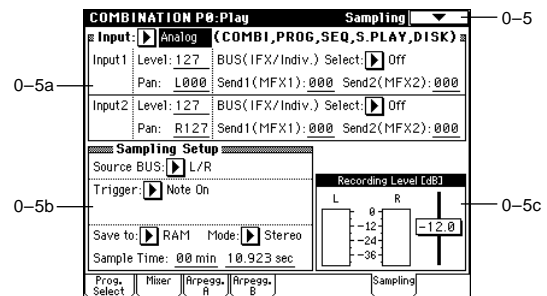
Pat (Pattern)	[P00...P04, U000(I-A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)	[♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

Ces paramètres définissent les divers réglages d'arpégiateur de la Combinaison (⇨ "Program P7: Edit-arpégiateur"). Vous pouvez aussi effectuer ces réglages sous 7-2(3): Arpegg. A(B).

0-5: Sampling

Cette page permet de choisir le signal d'entrée audio analogique/numérique (AUDIO INPUT, S/P DIF, EXB-mLAN) et d'effectuer les réglages liés à l'échantillonnage en mode Combinaison.

Tout comme en mode Program, vous pouvez échantillonner un signal audio provenant d'une source externe ou rééchantillonner des données que vous jouez sur le TRITON STUDIO (⇨ Program P0: 0-3).



0-5a: Input

Input [Analog, S/P DIF, mLAN]

Input1:

Input2:

Level [0...127]

Pan [L000...C064...R127]

BUS(IFX/Indiv.) Select [L/R, IFX1...5, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]

Send1(MFX1), Send2(MFX2) [000...127]

Ces paramètres permettent de définir la source d'entrée analogique/numérique, de régler le niveau d'entrée, le panoramique, le bus et les envois aux effets maîtres.

note Les réglages *Input* sont uniquement valides pour les modes Combinaison, Program, Sequencer, Song Play et Disk (⇨ Global P0: 0-3a).

0-5b: Sampling Setup

Source BUS [L/R, Indiv.1/2]
Trigger [Sampling START SW, Note On]
Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]
Save to [RAM, DISK]
Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]
Sample Time [min sec]

Ces paramètres permettent de régler l'échantillonnage en mode Combination (⇨Program P0: 0-3).

note Les divers réglages *Sampling Setup* ne s'appliquent pas à une Combination individuelle mais à l'ensemble du mode Combination.

0-5c: Recording Level [dB]

ADC OVERLOAD !!

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0dB]

Règle le niveau du signal au stade final d'échantillonnage du mode Combination (⇨Sampling P0: 0-1d).
Par défaut, ce paramètre adopte la valeur -12 dB à la mise sous tension. A la valeur -12 dB, le message CLIP ne s'affichera pas, même si vous jouez la Combination au volume maximum.
(⇨Program P0: 0-3c "Recording Level")

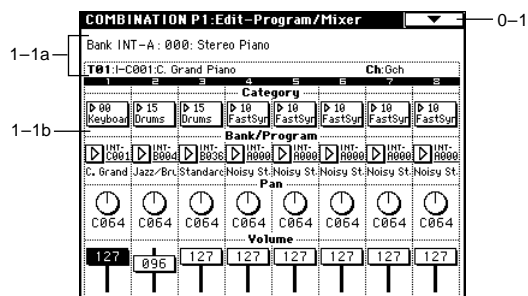
▼ 0-5: Commandes du menu de pages

⇨0-1A: Write Combination, 0-1B: Solo Selected Timbre,
Program P0: 0-3A: Metronome Setup,
Program P0: 0-3B: Optimize RAM,
Program P0: 0-3C: Select Bank & Smpl No.,
Program P0: 0-3D: Select Directory

Combination P1: Edit-Program/Mixer

1-1: Program/Mixer

Permet de spécifier la banque, le Program, le panoramique et le volume pour chacun des Timbres 1-8.



1-1a: Combination Name, Selected Timbre Information

Combination Name

Cette zone affiche la banque de Combination, le numéro et le nom de la Combination choisie dans la page Combination P0: Play.

Selected Timbre Information

Le TRITON STUDIO affiche ici des informations sur le Timbre (1-8) choisi pour l'édition (⇨P0: 0-1b).

1-1b: Timbre Number, Category, Program Select, Pan, Volume

Timbre Number (1...8)

Category [00...15]

Bank/Program (Program Select)
[INT-A...INT-F, G, g(1)...g(9), g(d), EXB-A...EXB-G]

Cette zone permet de choisir le program pour chaque Timbre. Vous pouvez aussi régler ces paramètres à la page P0: Play, Program Select (⇨P0: 0-1c).

Pan [RND, L001...C064...R127]

Volume [000...127]

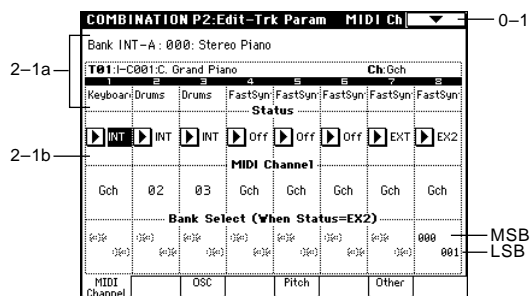
Ces paramètres permettent de régler le panoramique et le volume de chaque Timbre.

Vous pouvez aussi régler ces paramètres à la page P0: Play, Mixer (⇨P0: 0-2a).

Combination P2: Edit-Trk Param

2-1: MIDI Channel (MIDI Ch)

Cette page permet de définir les paramètres MIDI pour chaque Timbre.



2-1a: Combination Name, Selected Timbre Information, Timbre Number, Program Category

Combination Name

Cette zone affiche la banque de Combination, le numéro et le nom de la Combination choisie dans la page Combination P0: Play.

Selected Timbre Information

Le TRITON STUDIO affiche ici des informations sur le Timbre (1-8) choisi pour l'édition (P0: 0-1b).

Timbre Number (1...8)

Cette zone affiche le numéro du Timbre choisi (P0: 0-1c).

Program Category

Le TRITON STUDIO affiche dans cette zone le nom de la catégorie de Program assignée au Timbre choisi (P0: 0-2a).

2-1b: Status, MIDI Channel, Bank Select

Status [INT, Off, EXT, EX2]

Vous pouvez aussi régler le paramètre "Status" à la page P0: Play, Program Select (P0: 0-1c).

MIDI Channel [01...16, Gch]

Spécifie le canal de transmission/réception MIDI pour chacun des Timbres 1-8.

Gch: Le TRITON STUDIO utilise le canal défini comme canal MIDI Global via le paramètre "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

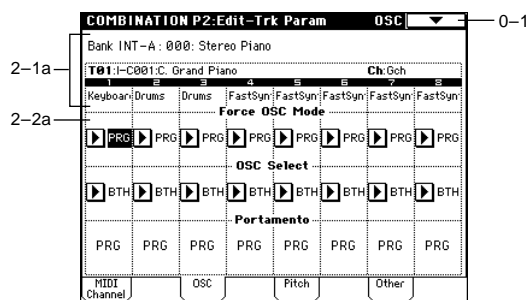
Quand INT est assigné au paramètre "Status", le TRITON STUDIO reçoit les messages MIDI via le canal défini ici. Si ce canal est identique au canal MIDI Global, l'instrument utilise son générateur de sons interne conformément aux réglages internes. Si EXT ou EX2 est attribué à "Status", le TRITON STUDIO transmet les messages MIDI via le canal spécifié ici. (Ces messages sont aussi transmis via le canal MIDI Global.)

Bank Select (When Status=EX2) [000:000...127:127]

Spécifie le numéro de banque transmis quand "Status" est réglé sur EX2. La valeur de gauche est le MSB et celle de droite le LSB. Ce paramètre n'est pas disponible si vous avez assigné une valeur autre que EX2 à "Status".

2-2: OSC

Définissez ici la manière dont chaque Timbre est reproduit.



2-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

Ce paramètre définit le mode d'assignation de voix (*Voice Assign Mode*; Program P1: 1-1b) du Program choisi pour chacun des Timbres 1-8.

PRG: Les réglages du Program sont utilisés.

Poly: Le Timbre est polyphonique et permet donc de jouer des accords, cela quel que soit le réglage du Program.

MN (Mono): Le Timbre est monophonique et ne permet donc de jouer qu'une note à la fois, cela quel que soit le réglage du Program.

LGT (Legato): Le Timbre est monophonique et le TRITON STUDIO ne produit qu'une note enclenchée (mode Legato).

Si vous choisissez MN ou LGT, le TRITON STUDIO détermine quelle note a priorité de reproduction en se basant sur le réglage du paramètre "Priority" (Program P1: 1-1b) du Program.

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

Définit le réglage "Oscillator Mode" du Program assigné à chaque Timbre. Si vous avez réglé **Oscillator Mode** sur **Double** (Program P1: 1-1a), vous pouvez déterminer ici si un des oscillateurs ou les deux oscillateurs sont utilisés.

BTH (Both): Les oscillateurs OSC1 et 2 sont activés conformément aux réglages du Program.

OS1: Seul l'oscillateur OSC1 est utilisé.

OS2: Seul l'oscillateur OSC2 est utilisé. (Si vous avez réglé "Oscillator Mode" sur **Single** ou **Drums**, aucun son ne sera produit.)

Portamento [PRG, Off, 001...127]

Spécifie les réglages de Portamento pour chacun des Timbres 1-8.

PRG: L'effet de Portamento est appliqué conformément aux réglages du Program.

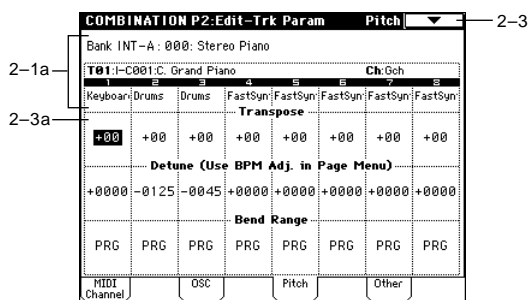
Off: L'effet de Portamento est désactivé, même si vous l'avez activé pour le Program.

001...127: Le TRITON STUDIO applique l'effet de Portamento conformément au temps de Portamento défini ici, même si ce paramètre est désactivé par les réglages du Program.

MIDI Si INT est assigné à "Status" (0-1c, 2-1b), l'effet de Portamento sera contrôlé via les commandes de contrôle MIDI CC#05 (temps de Portamento) et CC#65 reçues. (Si vous avez assigné PRG à "Status", le TRITON STUDIO ne pourra recevoir la commande de contrôle CC#05.) Ces messages sont reçus via le canal MIDI spécifié pour chaque Timbre par le paramètre "MIDI Channel" (2-1b).

2-3: Pitch

Définissez ici les réglages de hauteur pour chaque Timbre.



2-3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Timbre par pas de demi-ton. Une octave correspond à 12 pas.

MIDI Lorsque INT est assigné à "Status" (0-1c, 2-1b), ce paramètre détermine la hauteur des sons joués par le TRITON STUDIO. En revanche, si "Status" est réglé sur EXT, ce paramètre modifie les numéros de note transmis via les messages de note MIDI.

Si par exemple vous assignez les valeurs +04 et +07 à deux Timbres pour lesquels "Status" = EXT et que vous jouez la touche Do (C), le TRITON STUDIO transmet le numéro de la note C via le canal MIDI Global ainsi que le numéro des notes E et G via le canal MIDI assigné à chacun de ces Timbres.

Detune (Use BPM Adj. in Page Menu) [-1200...+1200]

Spécifie la hauteur de chaque Timbre par pas d'un cent.

0: Correspond à la hauteur originale.

note La commande du menu de pages "Detune BPM Adj." permet de régler automatiquement le paramètre "Detune" sur base du réglage de tempo.

MIDI Les paramètres "Transpose" et "Detune" peuvent être pilotés par des messages MIDI RPN. Selon le réglage "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a), vous pourrez contrôler comme suit les réglages des Programs employés par les Timbres 1-8.

Si "Oscillator Mode" est réglé sur **Single** ou **Double**:

Vous pouvez piloter et changer le réglage "Transpose" en envoyant au TRITON STUDIO des messages MIDI RPN Coarse Tune (accord grossier). De même, envoyez à l'instrument des messages MIDI RPN Fine Tune (accord fin) pour piloter le paramètre "Detune".

Si "Oscillator Mode" est réglé sur **Drums**, le paramètre "Detune" peut être piloté avec des messages MIDI RPN Coarse Tune et Fine Tune. Le TRITON STUDIO offre une plage de contrôle de ±1 octave pour les messages RPN Coarse Tune et Fine Tune.

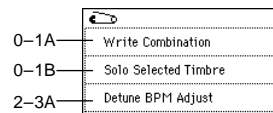
Bend Range [PRG, -24...+24]

Détermine en demi-tons la plage de changement de hauteur produite quand vous actionnez la fonction de jeu de Pitch Bend.

PRG: L'intervalle Pitch Bend défini pour le Program est utilisé. -24+24: Ce réglage est utilisé, quel que soit l'intervalle défini pour le Program.

MIDI Vous pouvez piloter ce paramètre en envoyant au TRITON STUDIO un message MIDI RPN Pitch Bend Change. (Le TRITON STUDIO ne recevra pas ce message si vous avez assigné PRG à ce paramètre.) La réception de ce message se fera via le canal MIDI défini pour chaque Timbre avec "MIDI Channel" (2-1b).

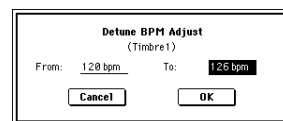
▼ 2-3: Commandes du menu de pages



2-3A: Detune BPM Adjust

Si le Program affecté à un Timbre utilise une phrase ou un multi-échantillon ou échantillon rythmique en boucle créé en mode Sampling à un tempo défini, vous pouvez changer son tempo avec cette commande. "Detune BPM Adjust" modifie le tempo de la phrase ou du rythme en changeant sa hauteur. Le TRITON STUDIO applique cette commande au Timbre pour lequel vous avez défini un paramètre "Detune". Quand vous exécutez cette commande, le TRITON STUDIO adopte automatiquement la valeur "Detune" spécifiée (Program P1: 1-2a, 1-2b, Global P5: 5-1b, 5-1c).

- 1 Choisissez "Detune BPM Adjust" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

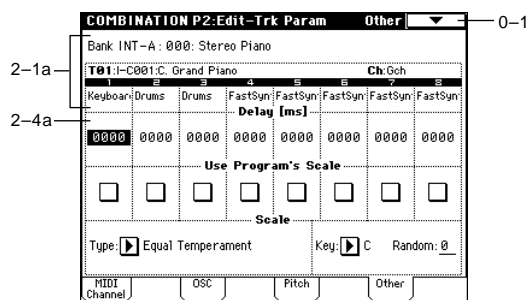


- 2 Définissez dans "From" la valeur de tempo originale. Pour "To", choisissez la valeur de tempo souhaitée. Le TRITON STUDIO calcule automatiquement le réglage "Detune" approprié sur base de ces deux valeurs. Par exemple, si vous assignez 60 bpm à "From" et 120 bpm à "To", la valeur du paramètre "Detune" sera de +1200 (une octave plus haut).
- 3 Pour exécuter la commande "Detune BPM Adjust", appuyez sur le bouton OK. Pour annuler les réglages, appuyez sur le bouton Cancel.

⚠ Le TRITON STUDIO ajoute à la valeur "Detune" +0000 la valeur calculée à l'aide de cette commande. Il faut donc que la valeur "Detune" soit de +0000 lorsque vous assignez la valeur "From". Par exemple, si vous changez la valeur "From" 60bpm en valeur "To" 120bpm, puis que vous changez "From" 120bpm en "To" 60bpm, le TRITON STUDIO ne retrouvera pas la valeur originale de 60bpm. (Vous obtenez dans ce cas une valeur "Detune" de -1200, ce qui correspond à une octave vers le bas.)

2-4: Other

Cette page onglet sert à régler divers autres paramètres pour chaque Timbre.



2-4a: Delay, Use Program's Scale, Scale

Delay [ms] (Delay Time) [0000...5000, KeyOff]

Ce réglage définit pour chaque Timbre le temps de retard entre l'enclenchement de note et le début de la production de son.

KeyOff: Ce réglage déclenche la reproduction du Timbre à la coupure de note. Dans ce cas, le son ne disparaît pas si une valeur de niveau de maintien autre que 0 est assignée à l'enveloppe d'amplificateur du Program. Utilisez ce réglage pour créer des sons de clavier.

Vous assignerez normalement la valeur 0 à ce paramètre.

Use Program's Scale [Off, On]

Déterminez si le Timbre utilise la gamme définie via le paramètre *Scale* (Program P1: 1-1c) du Program.

On (coché): Le Timbre utilise la gamme définie pour le Program.

Off (non coché): Le Timbre utilise la gamme spécifiée avec *Scale*.

Scale:

Spécifie la gamme utilisée par la Combinaison.

Type (Combi's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Choisissez le type de gamme (⇨ "Type" Program P1: 1-1c).

Key [C...B]

Spécifiez la tonique de la gamme choisie (⇨ "Key" Program P1: 1-1c).

Random [0...7]

Plus vous **augmentez la valeur** de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite (⇨ "Random" Program P1: 1-1c).

Combinaison P3: Edit-MIDI Filter

Ces réglages permettent d'assigner des filtres MIDI aux données MIDI transmises et reçues par chacun des Timbres 1-8. Par exemple, même si deux Timbres sont joués sur un canal MIDI identique, vous pouvez appliquer un filtre MIDI de sorte que l'action de la pédale de maintien n'influence qu'un seul de ces Timbres.

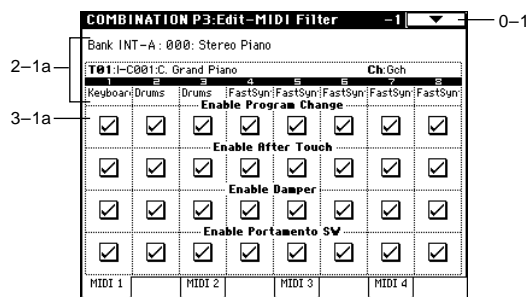
On (coché): Le message MIDI peut être transmis/reçu. Si "Status" (0-1c, 2-1b) est réglé sur **INT**, quand vous utilisez les fonctions de jeu du TRITON STUDIO ou que ce dernier reçoit des numéros de contrôle MIDI, il applique l'effet de contrôle uniquement au Program du Timbre dont la case est cochée. (Ce réglage n'influence pas la modulation dynamique d'effet.) Si "Status" est réglé sur **EXT** ou **EX2**, le TRITON STUDIO transmet les données MIDI via le canal assigné au Timbre lorsque vous utilisez ses fonctions de jeu. Le paramètre "MIDI Filter" (Global P1: 1-1b) définit les réglages généraux de transmission/réception MIDI de l'instrument.

Les pages Edit-MIDI Filter-3 et 4 proposent des filtres MIDI pour les fonctions de jeu assignables (dont vous pouvez définir la fonction). Si vous avez assigné des commandes de contrôle MIDI à ces fonctions de jeu, le TRITON STUDIO appliquera les filtres MIDI à ces commandes de contrôle.

Dans ce cas, si ces commandes de contrôle correspondent à celles des pages Edit-MIDI Filter-1 ou 2, le TRITON STUDIO accordera la priorité aux réglages spécifiés avec MIDI Filter 1, 2. En outre, si vous avez affecté une même commande de contrôle à plusieurs fonctions de jeu, vous pourrez choisir le réglage en cochant une case sous Edit-MIDI Filter-3 ou 4.

Off (non coché): Les messages MIDI ne peuvent pas être transmis/reçus.

3-1: MIDI 1 (MIDI Filter -1)



3-1a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

Enable Program Change [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir des messages MIDI de changement de programme.

Enable After Touch [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir des messages MIDI d'Aftertouch.

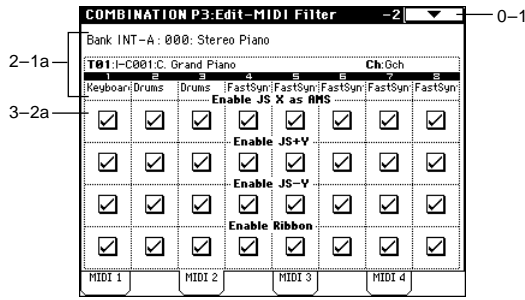
Enable Damper [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir des commandes de contrôle MIDI #64 (pédale de maintien).

Enable Portamento SW [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir des commandes de contrôle MIDI #65 (activation/coupage de Portamento).

3-2: MIDI 2 (MIDI Filter -2)



3-2a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

Enable JS X as AMS [Off, On]

Spécifie si oui ou non les messages MIDI de Pitch Bend (axe X du Joystick du TRITON STUDIO) sont reçus pour le contrôle de la source AMS (p.241 "AMS: modulation alternative") assignée à JS X. (Ce paramètre n'est donc pas un filtre MIDI de réception des messages de Pitch Bend.)

Enable JS+Y [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #1 (axe +Y du Joystick du TRITON STUDIO ou réglage défini comme mode "B" pour un contrôleur en temps réel).

Enable JS-Y [Off, On]

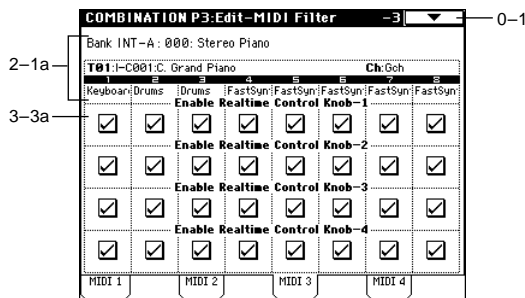
Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #2 (axe -Y du Joystick du TRITON STUDIO ou réglage défini comme mode "B" pour un contrôleur en temps réel).

Enable Ribbon [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #16 (ruban du TRITON STUDIO ou réglage défini comme mode "B" pour un contrôleur en temps réel).

3-3: MIDI 3 (MIDI Filter -3)

Spécifie si oui ou non l'effet des fonctions assignées aux modes A et B des commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] est transmis et reçu. En mode A, la commande de contrôle MIDI est fixée pour chaque contrôleur. En mode B, vous pouvez définir le message produit par chaque fonction de jeu à la page Controller.



3-3a: Enable Realtime Control Knob -1...4

Enable Realtime Control Knob -1 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #74 (fréquence de coupure du filtre passe-bas du TRITON STUDIO) pour le mode A de la commande [1] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [1].

Enable Realtime Control Knob -2 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #71 (résonance du filtre passe-bas ou fréquence de coupure du filtre-passe haut du TRITON STUDIO) pour le mode A de la commande [2] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [2].

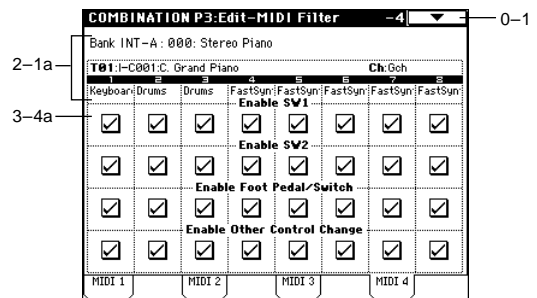
Enable Realtime Control Knob -3 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #79 (réglage d'intensité de l'enveloppe de filtre du TRITON STUDIO) pour le mode A de la commande [3] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [3].

Enable Realtime Control Knob -4 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #72 (réglage de temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et d'amplificateur du TRITON STUDIO) pour le mode A de la commande [4] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [4].

3-4: MIDI 4 (MIDI Filter -4)



3-4a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Other Control Change

Enable SW1, Enable SW2 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir l'action des boutons [SW1] et [SW2].

L'action des boutons [SW1] et [SW2] correspond aux messages spécifiés à la page P4: Edit-Zone/Ctrl. Controller.

Le réglage de filtre porte sur les messages suivants: SW1 Mod.: CC#80, SW2 Mod.: CC#81 ou Porta.SW: CC#65.

Enable Foot Pedal/Switch [Off, On]

Spécifie si oui ou non l'instrument peut transmettre et recevoir les messages générés avec la fonction de jeu ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH. Vous pouvez spécifier l'action de la pédale ou du commutateur au pied à la page Global P2: Controller. Ce filtre est uniquement disponible si vous avez assigné une commande de contrôle à la fonction de jeu.

Enable Other Control Change [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir des commandes de contrôle MIDI autres que celles proposées dans les pages MIDI Filter 1-4.

Combination P4: Edit-Zone/Ctrl

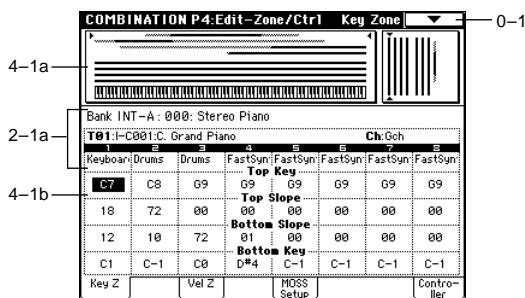
4-1: Key Z (Key Zone)

Les réglages de cette page définissent la zone de clavier assignée au Program de chaque Timbre. Les paramètres "Top Key" et "Bottom Key" définissent les limites de la zone de Program assignée à chacun des **Timbres 1-8**, tandis que "Top Slope" et "Bottom Slope" déterminent la zone de changement du volume.

En assignant des plages qui ne se chevauchent pas à des Timbres différents, vous pouvez jouer des Programs différents dans des zones différentes du clavier (**partage de clavier**).

Si deux Timbres se chevauchent, chaque note que vous jouez pilote autant de sons qu'il y a de chevauchements (**superposition**).

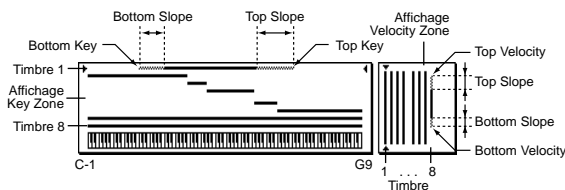
Si vous définissez des Timbres dont les réglages "Slope" (la portion en grisé) se chevauchent, le TRITON STUDIO superposera les sons et le chevauchement changera en fonction de l'emplacement du clavier (**fundu de position**).



4-1a: Zone Map

Le TRITON STUDIO affiche ici la zone de clavier et la plage de toucher dans lesquelles chaque Timbre est joué.

Le graphique affiche une ligne indiquant la zone de clavier ainsi que la plage de toucher de chaque Timbre et affiche la portion Slope en grisé.



4-1b: Top Key, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Key

Top Key [C-1...G9]

Spécifie la limite supérieure de la zone de clavier d'un Timbre 1-8.

Top Slope [00...72]

Spécifie l'intervalle ("12" représente une octave) dont le Timbre en question a besoin pour atteindre son volume original (maximal) depuis la touche "Top Key".

0: La touche "Top Key" a son volume normal.

12: Le volume augmente graduellement quand vous jouez des notes plus graves. Le volume "normal" est atteint une octave en-dessous de la note "Top Key".

60: Le volume augmente progressivement jusqu'à la note située à cinq octaves de la note "Top Key".

Bottom Slope [00...72]

Spécifie l'intervalle ("12" représente une octave) dont le Timbre en question a besoin pour atteindre son volume original aux alentours de la note "Bottom Key".

0: La touche "Bottom Key" a son volume maximal.

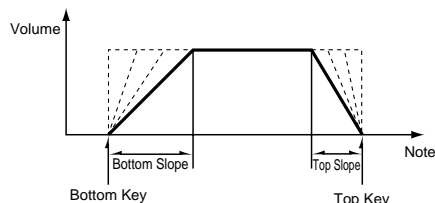
12: Le volume augmente graduellement lorsque vous jouez des notes plus aiguës. Le volume "normal" est atteint une octave au-delà de la note "Bottom Key".

60: Le Timbre atteint son volume maximal cinq octaves au-delà de la note "Bottom Key".

Bottom Key [C-1...G9]

Spécifie la limite inférieure de la zone de clavier d'un Timbre 1-8.

Changement de volume en fonction de la hauteur des notes



note Vous pouvez entrer les numéros de note "Top Key" et "Bottom Key" en enfonçant la touche souhaitée sur le clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

Il n'est pas possible de programmer une valeur "Bottom Key" située à droite de la valeur "Top Key" d'un même Timbre. De même, les valeurs "Top Slope" et "Bottom Slope" ne peuvent pas être programmées de façon à produire des chevauchements au sein d'un même Timbre.

4-2: Vel Z (Vel Zone)

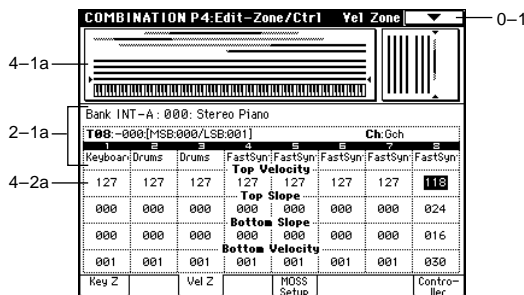
Cette page permet de définir les limites supérieure et inférieure de la plage de toucher où vous pouvez piloter les Timbres 1-8. Les paramètres "Top Slope" et "Bottom Slope" définissent le changement de volume à proximité de la valeur "Top Velocity" et "Bottom Velocity".

En assignant des plages de toucher différentes (ne se chevauchant pas) à plusieurs Timbres, vous pouvez piloter des Programs différents en variant votre toucher (**commutation par toucher**).

Vous pouvez aussi définir des plages de toucher se chevauchant et ainsi jouer simultanément plusieurs sons (**superposition**).

Les valeurs "Slope" indiquent les zones de changement de volume. Si la valeur "Top Slope" d'un Timbre recoupe la valeur "Bottom Slope" du Timbre suivant, vous obtenez alors des transitions dont la balance dépend entièrement de votre toucher (**fundu de toucher**).

Il n'est pas possible de programmer une valeur "Bottom Velocity" supérieure à la valeur "Top Velocity" d'un même Timbre. De même, les valeurs "Top Slope" et "Bottom Slope" définies ne peuvent produire des chevauchements au sein d'un même Timbre.



4-2a: Top Velocity, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

Définit la valeur de toucher maximum pilotant chaque Timbre 1-8.

Top Slope [0...120]

Définit la vitesse à laquelle le volume du Timbre diminue lorsque vous approchez de la valeur "Top Velocity".

0: Le volume du Timbre ne change pas aux alentours de la valeur "Top Velocity".

120: Le volume du Timbre diminue au fur et à mesure que vous approchez de la valeur "Top Velocity".

Bottom Slope [0...120]

Définit la vitesse à laquelle le volume du Timbre augmente à mesure que la valeur de toucher est supérieure à la valeur "Bottom Velocity".

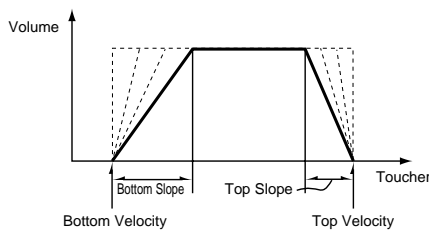
0: Le volume ne change pas.

120: Le volume diminue au fur et à mesure que la valeur de toucher est supérieure à la valeur "Bottom Velocity".

Bottom Velocity [1...127]

Spécifie la valeur de toucher minimale avec laquelle vous pouvez piloter le Timbre 1-8 en question.

Changement de volume en fonction du toucher



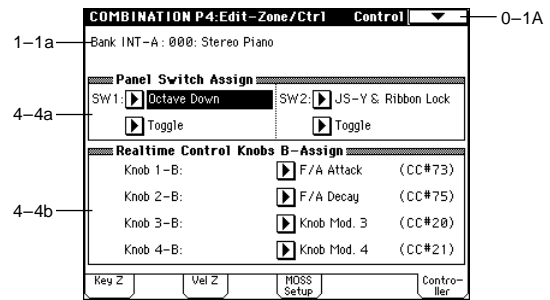
note Vous pouvez aussi programmer les valeurs "Top Velocity" et "Bottom Velocity" en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

4-3: MOSS Setup (MOSS)

Cette page est disponible uniquement si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS en option. Pour en savoir plus, voyez le manuel de l'option EXB-MOSS.

4-4: Controller (Control)

Cette page permet de définir la fonction en mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] pour le mode Combinaison et la fonction des boutons [SW1] et [SW2].



4-4a: Panel Switch Assign

Ces réglages servent à assigner les fonctions aux boutons [SW1] et [SW2] (☞p.249 "Liste des assignations SW1 et SW2").

Vu que les fonctions assignées à [SW1] et [SW2] pour le Program des Timbres ne sont pas d'application pour la Combinaison, vous devez à nouveau effectuer ces réglages avec les paramètres suivants.

- SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]
- SW1 Mode [Toggle, Momentary]
- SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]
- SW2 Mode [Toggle, Momentary]

☞ Program P1: 1-4a

4-4b: Realtime Control Knobs B-Assign

Cette page permet d'assigner des fonctions (principalement sous forme de diverses commandes de contrôle) au mode de fonctionnement B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] (☞p.250 "Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS"). Les fonctions que vous spécifiez ici sont donc d'application quand vous manipulez les commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] en mode B.

Vu que les assignations de fonctions au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] effectuées pour chaque Program des Timbres ne sont pas d'application pour la Combinaison, vous devez à nouveau effectuer ces réglages avec les paramètres suivants.

- Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
- Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
- Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]
- Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

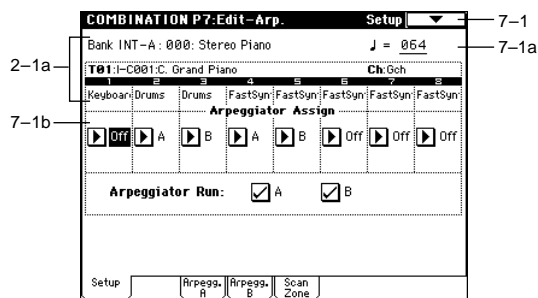
☞ Program P1: 1-4b

Combinaison P7: Edit-Arp.

Les paramètres de cette page définissent le fonctionnement de l'arpégiateur en mode Combinaison. Dans ce mode, le TRITON STUDIO propose un double arpégiateur vous permettant d'utiliser simultanément deux motifs.

Ce double arpégiateur offre des possibilités multiples: vous pouvez appliquer un motif d'arpège différent à deux Timbres organisés en partage de clavier ou utiliser la commutation par toucher pour passer d'un motif d'arpège à un autre.

7-1: Setup



7-1a: ♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Règle le tempo de l'arpégiateur. Vous pouvez aussi effectuer ce réglage avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO] ou à la page P0: Play (⇒0-1a).

7-1b: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

Ce paramètre permet d'assigner l'arpégiateur A ou B à chacun des Timbres 1-8. Quand l'arpégiateur est activé via le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF], le TRITON STUDIO utilise l'arpégiateur défini ici pour chaque Timbre en appliquant les réglages "Arpeggiator Run A, B".

Off: L'arpégiateur ne fonctionne pas.

A: L'arpégiateur A est actif. Définissez le motif d'arpège et les réglages de l'arpégiateur A dans la page Arpeggiator A.

B: L'arpégiateur B est actif. La page Arpeggiator B permet de choisir le motif d'arpège et de régler les paramètres de l'arpégiateur B.

MIDI Si le paramètre "Status" (0-1c, 2-1b) du Timbre choisi est réglé sur INT, chaque Timbre (1-8) auquel l'arpégiateur A ou B est assigné sera joué par les données de note générées par l'arpégiateur, cela quel que soit le réglage "MIDI Channel" (2-1b) du Timbre en question. Si un Timbre est réglé sur EXT ou EX2, les données de note MIDI seront transmises par le canal MIDI "MIDI Channel" assigné à chaque Timbre.

Dans ce cas, l'arpégiateur A (ou B) sera déclenché (pilote) via tous les canaux MIDI définis à l'aide de "MIDI Channel" pour tout Timbre 1-8 assigné à l'arpégiateur A ou B.

Local Control Si la fonction Local Control est activée ("Local Control On," Global P1: 1-1a), l'arpégiateur ne sera pas déclenché via le jeu sur le clavier, mais bien via un message MIDI. Si vous avez enregistré les notes de déclenchement sur un séquenceur externe et que vous souhaitez déclencher l'arpégiateur du TRITON STUDIO en jouant ce séquenceur externe, désactivez (OFF) la fonction Local Control.

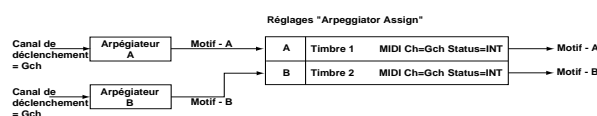
Si vous souhaitez enregistrer sur le séquenceur externe les données de note générées par l'arpégiateur du TRITON STUDIO, activez (ON) sa fonction Local Control et désactivez la fonction d'écho du séquenceur externe.

MIDI Vous pouvez utiliser un séquenceur externe pour piloter l'arpégiateur ou pour enregistrer les notes qu'il génère (⇒p.267).

Exemple 1)

Assignez **Gch** (canal MIDI Global) au paramètre "MIDI Channel" (2-1b) des Timbres 1 et 2 et réglez "Status" (0-1c, 2-1b) sur INT. Choisissez l'arpégiateur A pour le Timbre 1 et l'arpégiateur B pour le Timbre 2 et cochez la case "Arpeggiator Run A, B" (0-3a, 7-1b).

- Quand le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est éteint, le son des Timbres 1 et 2 est superposé quand vous jouez sur le clavier.
- Quand l'arpégiateur est activé avec le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF], l'arpégiateur A pilote le Timbre 1 et l'arpégiateur B le Timbre 2.



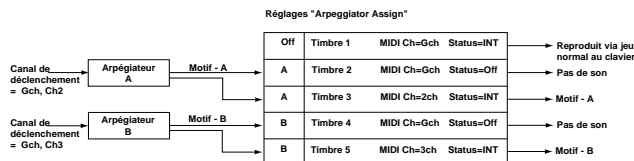
Exemple 2)

Les canaux MIDI "MIDI Channel" (2-1b) **Gch, Gch, 02, Gch** et **03** sont assignés respectivement aux Timbres 1, 2, 3, 4 et 5. Leur réglage "Status" (0-1c, 2-1b) correspond respectivement à INT, Off, INT, Off et INT. L'arpégiateur A est assigné aux Timbres 2 et 3, tandis que l'arpégiateur B est défini pour les Timbres 4 et 5. Enfin, la case "Arpeggiator Run A, B" (0-3a, 7-1b) est cochée.

- Quand le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est éteint, le TRITON STUDIO reproduit uniquement le Timbre 1 quand vous jouez sur le clavier. (Les Timbres 2 et 4 reçoivent les données via le canal **Gch**, mais ils ne sont pas joués, vu que vous leur avez assigné **Off** comme valeur "Status".)
- Quand l'arpégiateur est activé avec le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF], le TRITON STUDIO utilise l'arpégiateur A pour les Timbres 2 et 3. L'arpégiateur B est piloté de manière indépendante pour les Timbres 4 et 5. (Les arpégiateurs A et B sont déclenchés à la réception de messages de note via tout canal MIDI assigné à un Timbre, mais dans l'exemple présent, ils sont déclenchés via le canal MIDI Global **Gch**.)

Quand vous jouez sur le clavier, le TRITON STUDIO utilise l'arpégiateur A pour piloter les Timbres 2 et 3. Toutefois, l'instrument joue uniquement le Timbre 3 (pour lequel INT est assigné à "Status"). De même, l'arpégiateur B pilote les Timbres 4 et 5, mais le TRITON STUDIO joue uniquement le Timbre 5 (pour lequel INT est assigné à "Status").

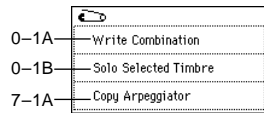
Vous pouvez ainsi définir des réglages de sorte qu'un Timbre soit joué uniquement lorsque l'arpégiateur est activé. Ce type de réglage est utilisé dans les Combinaisons chargées à l'usine (Preload) qui produisent des sons de batterie uniquement quand l'arpégiateur est actif.



Arpeggiator Run A, B

Quand vous activez l'arpégiateur avec le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF], le TRITON STUDIO utilise le ou les arpégiateurs défini(s) ici pour chaque Timbre affecté avec "Arpeggiator Assign" (7-1b). (⇒0-3a).

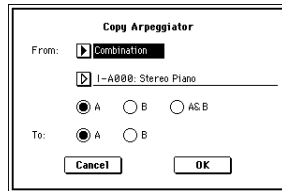
▼ 7-1: Commandes du menu de pages



7-1A: Copy Arpeggiator

Cette commande copie les réglages d'arpégiateur.

- 1 Choisissez "Copy Arpeggiator" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



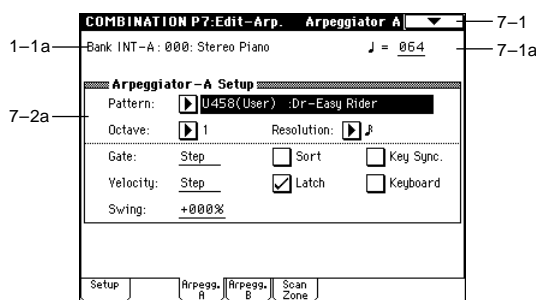
- 2 Spécifiez pour "From" les coordonnées de source pour la copie (mode, banque, numéro) des réglages d'arpégiateur. Si vous copiez dans le mode Combination, Sequencer ou Song Play, choisissez l'arpégiateur (A ou B) dont vous voulez copier les réglages. Pour copier les réglages des deux arpégiateurs, choisissez A&B.
- 3 Si vous effectuez la copie dans un Program ou copiez les réglages de l'arpégiateur A ou B dans le mode Combination ou Sequencer ou Song Play, choisissez A ou B pour "To" (destination de la copie).
- 4 Pour copier les réglages d'arpégiateur, appuyez sur bouton OK. Pour annuler la copie, appuyez sur bouton Cancel.

7-2: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-3: Arpegg. B (Arpeggiator B)

La page Arpeggiator A sert à régler les paramètres de l'arpégiateur A. Dans la page Arpeggiator B, définissez les réglages de l'arpégiateur B.

note Vous pouvez aussi utiliser la commande de menu "Copy Arpeggiator" pour copier les réglages d'arpégiateur dans le mode Program ou dans un autre mode.



7-2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern*	[P00...P04, U000(I-A/B)...U506(User)]
Octave*	[1, 2, 3, 4]
Resolution*	[♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪, ♪ ₃ , ♪]
Gate	[000...100%, Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100%]
Sort*	[Off, On]
Latch*	[Off, On]

Key Sync.* [Off, On]

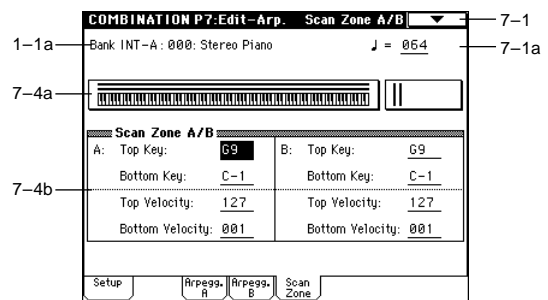
Keyboard* [Off, On]

Ces paramètres correspondent aux réglages d'arpégiateur A (B) de la Combination choisie (☞ "Program P7: Edit-Arpeggiator").

* Vous pouvez aussi régler ces paramètres avec "0-3(4): Arpegg. A(B)".

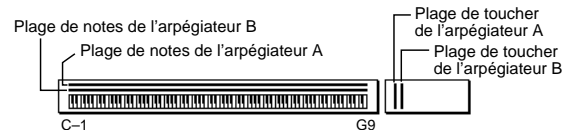
7-4: Scan Zone (Scan Zone A/B)

Cette page permet de définir les plages de notes et de toucher où les arpégiateurs A et B peuvent être pilotés.



7-4a: Zone Map

Le TRITON STUDIO affiche ici les réglages Scan Zone de l'arpégiateur A et B.



7-4b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Ces réglages définissent la plage de notes (touches) pilotant l'arpégiateur A. "Top Key" correspond à la limite supérieure et "Bottom Key" à la limite inférieure.

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

Ces réglages définissent la plage de toucher pilotant l'arpégiateur A. "Top Velocity" correspond à la valeur maximale de toucher et "Bottom Velocity" à la valeur minimale de toucher.

B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

Ces réglages définissent la plage de notes et la plage de toucher pilotant l'arpégiateur B (☞ A.).

note Vous pouvez programmer ces valeurs en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

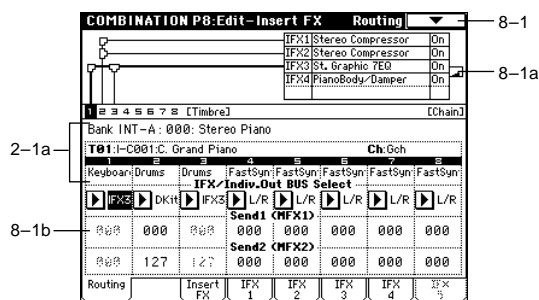
Combinaison P8: Edit-Insert FX

Cette page permet de régler les effets d'insertion. Vous pouvez aussi définir le bus utilisé pour le signal du Program de chacun des Timbres 1-8.

Pour des détails sur les effets d'insertion, voir p.178 "Effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5)".

8-1: Routing

Définissez ici le bus via lequel le signal du Program utilisé par chacun des Timbres 1-8 sera envoyé. Vous pouvez aussi régler les niveaux d'envoi aux effets maîtres.



8-1a: Routing Map

Cette zone affiche le statut des effets d'insertion et permet de vérifier l'acheminement, le nom, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion.

Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne sont définis via la page Insert FX (8-2).

8-1b: BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select)

[DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Ces paramètres définissent pour chacun des Timbres 1-8 le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés. Le paramètre **Routing Map** des effets d'insertion permet de contrôler les réglages.

DKit: Ce réglage est uniquement disponible si le Program choisi est un Program de batterie (si "**Oscillator Mode**" = **Drums**). Pour la valeur **DKit**, le réglage de bus défini pour chaque note du Drum Kit à l'aide du paramètre "BUS Select" (Global P5: 5-2b) sera utilisé.

Si par exemple le réglage "BUS Select" assigne les sons de caisse claire au bus IFX1 et les sons de grosse caisse au bus IFX2, la valeur **DKit** enverra les sons de caisse claire au bus IFX1 et les sons de grosse caisse au bus IFX2. Vous pouvez modifier ces réglages d'acheminement via la commande de menu "Drum Kit IFX Patch" (8-1C).

Si vous choisissez 1/2 ou 3/4, le signal des Programs des Timbres 1-8 sera envoyé en stéréo aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 ou 3/4. Si le panoramique de l'oscillateur utilisé par le Program est piloté par la commande de contrôle CC#10 (panoramique) ou un modulateur alternatif, le TRITON STUDIO reproduira le son en appliquant le réglage de panoramique en vigueur au moment de l'enclenchement de note. Contrairement au réglage L/R défini pour reproduire le son via les sorties principales (MAIN) L/MONO et R, les réglages 1/2 et 3/4 ne permettent pas de changer le panoramique d'une note jouée en temps réel.

Si vous souhaitez régler le panoramique en temps réel durant la production d'une note et reproduire le son via les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 ou 3/4, attribuez **IFX1** (ou **IFX2-IFX5**) à "BUS Select", **000: No Effect** à "IFX1" (ou "IFX2"-IFX5") (8-2) et réglez le paramètre "BUS Select" (8-2) à la valeur 1/2 ou 3/4 pour le signal auquel l'effet d'insertion a été appliqué.

Send1 (MFX1) [000...127]

Send2 (MFX2) [000...127]

Spécifie pour chacun des Timbres 1-8 le volume (niveau d'envoi) aux effets maîtres 1 et 2. Ces réglages sont disponibles uniquement lorsque L/R ou Off est assigné à "BUS Select". Si **IFX1, 2, 3, 4** ou **5** est assigné à "BUS Select", les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis via les paramètres "Send 1" et "Send 2" de l'onglet Insert FX après que le signal soit passé par les blocs d'insertion IFX1-5.

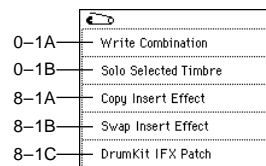
Si "BUS Select" est sur **1, 2, 3, 4, 1/2, ou 3/4**, ces réglages sont ignorés.

MIDI La commande de contrôle CC#93 pilote le niveau d'envoi Send 1 et la commande CC#91 le niveau d'envoi Send 2.

Vous pouvez utiliser ces messages MIDI pour modifier les valeurs de niveau d'envoi. Le TRITON STUDIO reçoit ces messages via le canal MIDI défini pour chaque Timbre à la page onglet P2: MIDI Channel.

Les niveaux d'envoi sont calculés en multipliant les valeurs définies pour les commandes de contrôle par les valeurs de niveau d'envoi "Send 1" et "Send 2" (Program P8: 8-1d) attribuées à chaque oscillateur utilisé par le Program assigné au Timbre.

8-1: Commandes du menu de pages



8-1A: Copy Insert Effect

☞ "Program P8: 8-1A: Copy Insert Effect"

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des onglets IFX1-5 ne sera pas copié.

8-1B: Swap Insert Effect

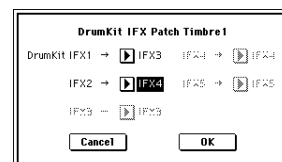
☞ "Program P8: 8-1B: Swap Insert Effect"

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des onglets IFX1-5 ne sera pas échangé.

8-1C: DrumKit IFX Patch

Cette commande de menu permet d'appliquer un Patch au réglage "BUS Select" de chaque note du Drum Kit choisi. Grâce à ce Patch, vous pouvez changer temporairement les connexions des effets d'insertion. Cette commande est disponible uniquement si un Program de batterie est assigné au Timbre et si **DKit** est attribué au paramètre "BUS Select" (8-1b). De plus, pour pouvoir exécuter cette commande, vous devez assigner un des bus **IFX1-5** au paramètre "BUS Select" (Global P5: 5-2b) pour chaque note du Drum Kit choisi.

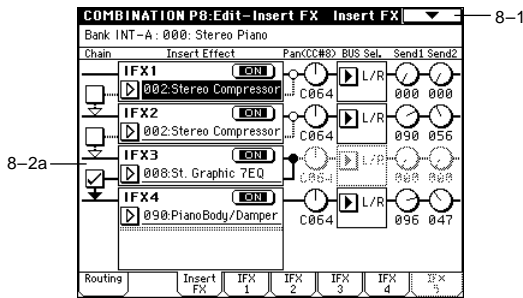
① Choisissez "**DKit IFX Patch**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Choisissez le bloc d'insertion auquel vous souhaitez vous connecter à l'aide des boutons de menu déroulant "IFX" du Drum Kit.
- ③ Pour effectuer la connexion, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler cette commande, appuyez sur le bouton **Cancel**.
Pour retrouver les connexions originales des blocs d'insertion du Drum Kit, choisissez IFX1→IFX1, IFX2→IFX2, IFX3→IFX3, IFX4→IFX4 et IFX5→IFX5.

8-2: Insert FX

Choisissez dans cette page le type de chaque effet d'insertion, activez/coupez l'effet, effectuez les réglages de chaîne, etc.



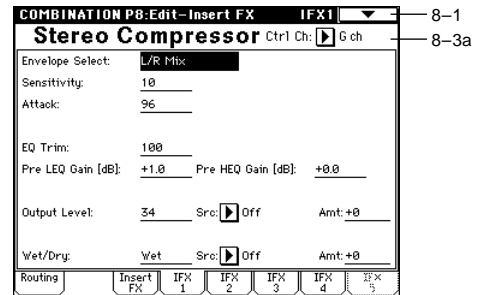
8-2a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5	[000...089]
IFX2, 3, 4	[000...102]
IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off	[Off, ON]
Chain	[Off, On]
Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8)	[L000...C064...R127]
BUS Sel. (BUS Select)	[L/R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]
Send1	[000...127]
Send2	[000...127]

Les paramètres de cette page sont identiques à ceux proposés dans le mode Program (☞ Program 8-2a). Toutefois, contrairement au mode Program, les paramètres "Pan (CC#8)", "Send1" et "Send2" des effets d'insertion sont pilotés par le modulateur dynamique via le canal MIDI "Ctrl Ch" (8-3a - 7a). Les commandes de contrôle utilisées sont identiques à celles du mode Program.

- 8-3: IFX 1
- 8-4: IFX 2
- 8-5: IFX 3
- 8-6: IFX 4
- 8-7: IFX 5

Vous pouvez définir ici les paramètres d'effet pour les blocs d'insertion IFX 1/2/3/4/5 choisis à la page Insert FX (☞ p.187-).



8-3(~7)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, G ch, All Routed]

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet, le panoramique après le traitement du bloc d'insertion (CC#8), le niveau d'envoi 1 (CC#93) et le niveau d'envoi 2 (CC#91).

Le numéro de canal MIDI du Timbre passant par le bloc d'insertion est suivi d'un astérisque "*" (affiché à droite de Ch01-16). Lorsque plusieurs Timbres disposant de canaux MIDI différents sont acheminés dans le même bloc d'insertion, ce paramètre permet de choisir lequel de ces canaux sera utilisé pour contrôler l'effet.

G ch: L'effet d'insertion est contrôlé via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a). D'habitude, vous sélectionnez le canal **G ch**.

All Routed: L'effet d'insertion peut être contrôlé via le canal MIDI de tout Timbre passant dans le bloc en question. (Le TRITON STUDIO repère d'un astérisque "*" le canal MIDI de chaque Timbre acheminé dans le bloc.)

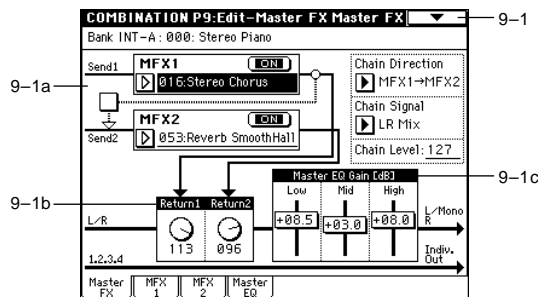
🔊 Si vous avez choisi **DKit** pour le paramètre "BUS Select" (8-1b) d'un Timbre auquel est assigné un Program de batterie, le canal MIDI attribué à ce Timbre sera disponible si la valeur **All Routed** est choisie pour tout bloc d'insertion IFX1-5, cela quels que soient les réglages du paramètre "BUS Select" (Global P5: 5-2b) ou de la commande de menu "DrumKit IFX Patch".

Combinaison P9: Edit-Master FX

Pour en savoir plus sur les effets maîtres, voir p.182 “Effets maîtres (MFX1, 2)”.

9-1: Master FX

Dans cette page onglet, vous choisissez le type de chaque effet maître, vous activez/coupez l'effet, effectuez les réglages de chaîne et d'égaliseur maître.



9-1a: MFX1, 2

MFX1, 2	[000...089]
MFX1, 2 On/Off	[Off, ON]
Chain	[Off, On]
Chain Direction	[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
Chain Signal	[LR Mix, L Only, R Only]
Chain Level	[000...127]

9-1b: Return Level

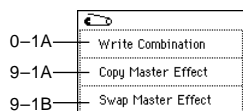
Return 1, 2	[000...127]
-------------	-------------

9-1c: Master EQ Gain [dB]

Low	[-18.0...+18.0]
Mid	[-18.0...+18.0]
High	[-18.0...+18.0]

Ces paramètres sont identiques à ceux proposés en mode Program (voir “Program 9-1: Master FX”).

▼ 9-1: Commandes du menu de pages



9-1A: Copy Master Effect

☞ “Program P9: 9-1A: Copy Master Effect”
 Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre “Ctrl Ch” des onglets MFX1 et 2 ne sera pas copié.

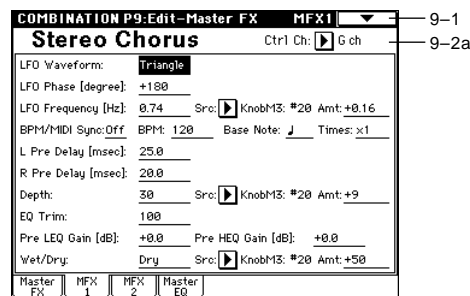
9-1B: Swap Master Effect

☞ “Program P9: 9-1B: Swap Master Effect”
 Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre “Ctrl Ch” des onglets MFX1 et 2 ne sera pas échangé.

9-2: MFX 1

9-3: MFX 2

Réglez ici les paramètres des effets maîtres MFX1 et 2 définis à la page Master FX (voir p.187).



9-2(3)a: Ctrl Ch

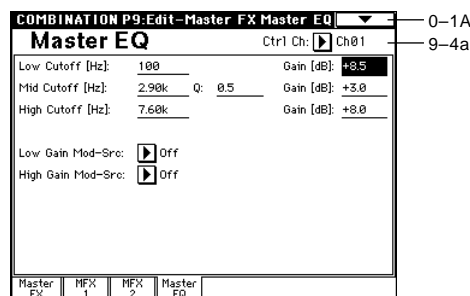
Ctrl Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet maître.

G ch: la modulation sera contrôlée via le canal MIDI Global défini à l'aide du paramètre “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a). Dans la plupart des cas, vous sélectionnez le canal **G ch**.

9-4: Master EQ

Cette page vous propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R (voir p.239).



9-4a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, G ch]

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) appliquée à l'égaliseur maître.

G ch: la modulation sera contrôlée via le canal MIDI Global défini avec le paramètre “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a). Dans la plupart des cas, vous sélectionnez le canal **G ch**.

Vous pouvez piloter les paramètres MEQ High Gain et MEQ Low Gain en assignant une source de modulation aux fonctions “Low Gain Mod-Src:” et “High Gain Mod-Src:” de cette page.

3. Mode Sequencer

Le mode Sequencer vous propose un séquenceur MIDI 16 pistes. Grâce à ce séquenceur, vous pouvez jouer, enregistrer et éditer des Songs (morceaux). Vous pouvez aussi créer des listes de repères (Cue List) afin de reproduire une série de morceaux l'un à la suite de l'autre.

Le mode Sequencer permet aussi d'enregistrer et d'éditer des motifs, de copier un motif créé ou un motif d'usine dans un Song ou d'utiliser les motifs avec la fonction RPPR (Realtime Pattern Play Recording). Vous pouvez aussi enregistrer des morceaux et des motifs tout en utilisant l'arpégiateur.

Quand vous effectuez la commande "Time Slice" (Sampling P2: 2-1B) du mode Sampling, le TRITON STUDIO divise automatiquement le motif et crée simultanément des données de jeu de Song pour ces tranches d'échantillons. Grâce à Time Slice, vous pouvez découper et recréer librement la boucle rythmique originale de plusieurs façons. Vous pouvez par ex. changer le tempo du Song en mode Sequencer pour reproduire la boucle rythmique à une vitesse différente sans changer la hauteur, ou éditer les données de la séquence pour modifier les numéros de note ou leur timing.

En outre, pendant la reproduction d'un Song, vous pouvez jouer sur le clavier ou transmettre une source audio externe (un signal de chant ou de guitare, par ex.) à l'entrée AUDIO INPUT etc. et l'échantillonner pour capturer automatiquement les données audio accompagnant votre Song. Vous pouvez donc parfaitement créer des pistes audio tout en reproduisant le séquenceur, comme si vous travailliez sur un enregistreur (il s'agit de la fonction In-Track Sampling).

Si vous le voulez, vous pouvez aussi échantillonner des données produites en jouant des Songs, des motifs ("Patterns"), des listes de reproduction, l'arpégiateur ou la fonction RPPR.

Sachez en outre que vous pouvez rééchantillonner un Song que vous avez créé sur le disque dur interne et le graver ensuite sur CD audio en mode Disk grâce à l'option CDRW-1 etc. (⇒ Mdb p.118).

⚠ Quand vous mettez l'instrument hors tension, tous les réglages que vous avez effectués en mode Sequencer et toutes les données des Songs (morceaux) que vous avez enregistrés dans la mémoire RAM sont perdus. Aussi, si vous voulez conserver ces données, sauvegardez-les sur disquette, disque dur, CD-R/RW, sur un dispositif SCSI externe ou avec un enregistreur de données MIDI etc. avant de mettre le TRITON STUDIO hors tension. A la mise sous tension, le TRITON STUDIO ne contient pas de données de Song. Si vous souhaitez reproduire un morceau sur le séquenceur, il faut donc d'abord charger ces données depuis une disquette ou en effectuant un transfert MIDI avec un séquenceur MIDI externe (⇒ p.144).

Sequencer P0: Play/Rec

0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)

0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

Dans cette page, vous pouvez sélectionner les Songs et effectuer les réglages élémentaires comme le choix des Programs affectés à chaque piste.



0-1a: Location, Meter, Tempo, Tempo Mode, Song Select, Track Select, Reso, RPPR On/Off

Location [001:01.000...999:16.191]

Indique la position actuelle dans le morceau choisi sous forme (de gauche à droite) de mesure, de temps et de clocks. Vous pouvez modifier ces valeurs pour vous déplacer dans le morceau.

Ⓜ Si vous avez réglé "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) sur **Internal**, le TRITON STUDIO produit des messages Song Position Pointer (indicateur de position dans le Song) quand vous changez d'emplacement. Si ce paramètre est réglé sur **External MIDI** ou **External mLAN** et que le paramètre "Receive Ext. Realtime Command" (Global P1: 1-1a) est actif, le TRITON STUDIO change de position quand il reçoit un message Song Position Pointer envoyé par l'instrument MIDI en question.

⚠ La plage de temps et de clocks dépend de l'armure de temps spécifiée.

Meter [**/**, 1/4...16/16]

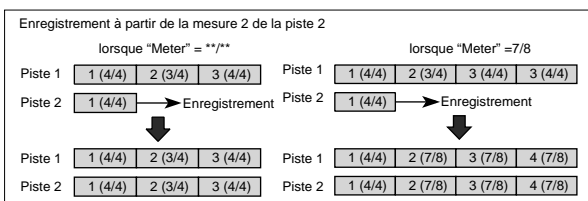
Détermine l'armure de temps (la mesure) à l'emplacement atteint dans le Song. Vous pouvez choisir l'armure de temps pour chaque mesure.

***: Le TRITON STUDIO affiche cette indication quand vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]. Choisissez *** quand vous souhaitez conserver l'armure de temps définie pour cette mesure dans les autres pistes enregistrées.

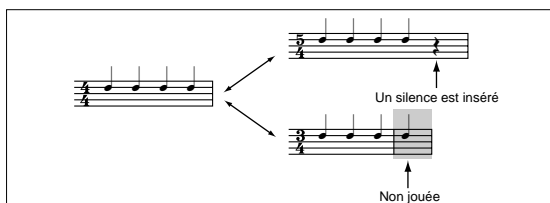
1/4-16/4, 1/8-16/8, 1/16-16/16: Spécifie l'armure de temps à la position atteinte dans le Song.

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] et définissez l'armure de temps en choisissant une des valeurs proposées. Appuyez ensuite sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour lancer l'enregistrement. Le TRITON STUDIO enregistrera alors l'armure de temps dans la piste maître (**Master Track**) et dans les pistes déjà enregistrées. Ne perdez pas de vue que si vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] durant le décompte d'enregistrement (Precount), le TRITON STUDIO n'enregistrera pas l'armure de temps.

Normalement, vous réglez l'armure de temps lors de l'enregistrement de la première piste et choisissez *** pour les pistes suivantes.



Changement de l'armure de temps au milieu d'une mesure
 Si vous connaissez à l'avance la position où vous souhaitez changer d'armure de temps au milieu d'une mesure, vous pouvez utiliser la commande de menu "Insert Measure" (5-1H) afin de définir l'armure de temps du groupe de mesures insérées et ensuite enregistrer vos données musicales dans ces mesures. Si vous souhaitez changer d'armure de temps au milieu d'un morceau contenant déjà des données musicales, choisissez **Master Track** (ou toute piste **Track01-16** contenant des données) avec "**Track Select**". Modifiez ensuite l'armure de temps de l'événement Bar avec "Event Edit" (5-1B).
 Si ce changement d'armure de temps pour des données enregistrées préalablement provoque l'apparition de blancs dans une mesure, un silence sera inséré à la fin de chaque mesure. Si ce changement d'armure de temps rétrécit la mesure d'une note, cette note ne sera pas jouée. Cependant, les données musicales ne sont pas effacées et si vous rappelez l'armure de temps précédente, vous retrouverez les notes que vous n'entendiez plus.



♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Définissez dans cette zone le tempo de reproduction du morceau et le tempo de l'arpégiateur.

040...240: Quand "**Tempo Mode**" est réglé sur **Manu**, le tempo défini ici est utilisé pour l'enregistrement et la reproduction. Si "**Tempo Mode**" est réglé sur **REC**, le tempo défini ici est enregistré dans la piste maître.

EXT: Cette valeur apparaît quand "**MIDI Clock**" (Global P1: 1-1a) est réglé sur **External MIDI** ou **External mLAN**. Dans ce cas, le tempo du séquenceur interne du TRITON STUDIO sera synchronisé avec celui d'un séquenceur externe, etc. via des messages d'horloge MIDI. Quand **Internal** est assigné à "**MIDI Clock**", le TRITON STUDIO utilise la valeur de tempo définie à cette page (**040...240**).

MIDI Si vous avez choisi **Tempo** comme source de modulation alternative, ♩ = 120 en sera la valeur centrale.

Tempo Mode [Auto, Manu, REC]

Auto: Le tempo de reproduction changera en fonction des données de tempo de la piste maître (**Master Track**). Vous pouvez définir le tempo de la piste maître via la commande "Event Edit" (5-1B) après avoir spécifié **Master Track** avec "**Track Select**". Vous pouvez aussi choisir le mode **REC** décrit ci-dessous. Quand le mode **Auto** est choisi, vous ne pouvez pas modifier le réglage de tempo "♩ (Tempo)" durant la reproduction ni l'enregistrement d'un morceau (ni durant l'arrêt).

Manu (Manual): Le réglage de tempo défini par "♩ (Tempo)" est utilisé.

REC: Les changements de tempo sont enregistrés dans la **Master Track**.

Choisissez cette option après avoir appuyé sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]. Si vous avez choisi l'option **REC** et que vous enregistrez en temps réel, vous pouvez modifier le tempo en changeant la valeur "Tempo". Ce mode ne sera pas disponible si vous avez réglé "**Recording Setup**" sur **Loop All Tracks** à la page Preferences.

Vous pouvez aussi vous servir des commandes "Event Edit" (5-1B) ou "Create Control Data" (5-1L) pour enregistrer des changements de tempo.

note Si vous souhaitez enregistrer uniquement les changements de tempo, réglez "**Recording Setup**" (0-8a) sur **OverDub**. Les changements de tempo seront enregistrés sur la piste maître sans modifier les données musicales enregistrées dans les pistes choisies avec "**Track Select**".

Song Select [000...199]

Cette zone permet de choisir le morceau (Song) que vous souhaitez enregistrer ou jouer. Choisissez le Song voulu dans le menu déroulant ou avec les boutons numériques [0]-[9] puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Pour **créer un nouveau morceau**, vous pouvez choisir un numéro de Song ne comportant pas de nom dans le menu déroulant ou sélectionner directement le numéro de morceau avec les boutons numériques [0]-[9]. Appuyez ensuite sur le bouton [ENTER] pour activer la fenêtre de dialogue. Définissez ensuite le nombre de mesures voulu pour votre Song avec "Set Length" et appuyez sur le bouton **OK**.



note Pour changer la longueur d'un Song existant, exécutez la commande "Set Song Length" (5-1Q). Quand vous créez un nouveau Song, nous vous conseillons de lui donner une longueur légèrement supérieure au nombre de mesures dont vous pensez avoir besoin. Une fois que vous avez fini l'enregistrement et l'édition de votre Song, vous pourrez en définir la longueur correcte avec "Set Song Length".

MIDI Si "**MIDI Clock**" (Global P1: 1-1a) est réglé sur **Internal**, un message de sélection de morceau et un message Song Position Pointer seront transmis à chaque fois que vous choisissez un morceau. Si "**MIDI Clock**" est réglé sur **External MIDI** ou **External mLAN**, vous pourrez changer de Song en transmettant des messages de sélection de morceau depuis une source externe.

Lors du changement de morceau, s'il y a des pistes pour lesquelles le statut ("Status" (2-1a)) correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH**, les messages de sélection de banque MIDI, de changement de programme, de volume et de panoramique, de Portamento, de niveau d'envoi 1 et 2, de panoramique Post IFX et de niveau d'envoi Post IFX 1 et 2 seront aussi transmis sur le canal MIDI de ces pistes.

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Track01-Track16: Choisissez ici la ou les pistes utilisées pour l'enregistrement ou la reproduction des données de morceau. Vous pouvez définir le nom des pistes avec "Track Name" (5-2). En ce qui concerne l'enregistrement sur une seule piste en temps réel, les données musicales seront enregistrées sur la piste sélectionnée ici.

Pour l'enregistrement multipiste en temps réel (☞ "**Multi REC**" 0-8a), "**PLAY/MUTE/REC**" (0-1c) permet de choisir les pistes, indépendamment de ce réglage.

Master Track: Si vous choisissez ce réglage, vous pourrez utiliser les commandes de menu de la page P5: Track Edit et enregistrer les changements de tempo sous forme de données de tempo sur la piste maître. Si vous employez le mode d'enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous ne pourrez pas enregistrer uniquement dans la piste maître.

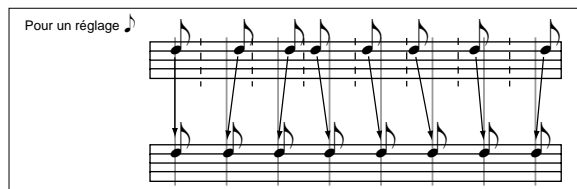
MIDI Quand vous jouez sur le clavier du TRITON STUDIO et que vous actionnez une de ses fonctions de jeu, l'instrument utilise son générateur de sons interne conformément aux réglages (Program, niveau, etc.) des pistes sélectionnées ici (quand "**Status**" 2-1a/2a est réglé sur **INT** ou **BOTH**) et reproduit aussi le son d'autres pistes dont les canaux MID I sont sélectionnés (si "**Status**" correspond à **INT** ou **BOTH**). Les messages MIDI seront aussi transmis via les canaux MIDI de ces pistes (dont "**Status**" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BOTH**).

Reso (Realtime Quantize Resolution) [Hi, $\frac{1}{3}$... $\frac{1}{192}$]

Détermine la manière dont le timing sera corrigé lors de l'enregistrement en temps réel. (Les données déjà enregistrées ne sont pas modifiées.)

Hi (High Resolution): Le timing ne sera pas corrigé. Les données seront enregistrées avec la résolution maximale ($\frac{1}{192}$).

$\frac{1}{3}$ - $\frac{1}{1}$: Les données seront enregistrées à des intervalles respectant la valeur entrée. Ainsi, si vous choisissez une valeur $\frac{1}{3}$, les données seront agencées à des intervalles équivalant à ceux qui existent entre les notes d'un triolet de triples-croches. Si vous choisissez $\frac{1}{1}$, les données seront placées en fonction d'intervalles équivalant à ceux qui séparent les noires.



Comme toutes les données enregistrées sont corrigées en fonction de la valeur de note spécifiée, une résolution grossière risque de modifier l'effet de commandes continues telles que le Pitch Bend: la hauteur changera alors par paliers.

Pour éviter de tels problèmes, choisissez **Hi** pour enregistrer avant d'avoir recours à la commande "Quantize" (5-1N) pour régler le timing pour un type de données bien circonscrit (les données de notes, etc.). L'alternative consiste à éviter des réglages de résolution trop grossiers.

RPPR On/Off [Off, On]

Cette case permet d'activer et de couper la fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording). Cette fonction sert à assigner un motif à chaque note du clavier, de sorte que le TRITON STUDIO reproduise (ou enregistre) ce motif quand vous enfoncez la touche correspondante.

On (coché): La fonction RPPR est activée. Si vous avez assigné un motif à chaque touche à la page P6: Pattern/RPPR, RPPR Setup, le TRITON STUDIO reproduira le motif assigné quand vous enfoncez la touche en question (\Rightarrow P6-3: RPPR Setup).

0-1(2)b: Selected Track Information

Cette zone affiche des informations sur la piste (1-16) choisie pour l'édition avec "Track Select".

T (Track) (01...08 (09...16))

Spécifie le numéro de la piste sélectionnée et la banque, le numéro et le nom du Program assigné à cette piste.

Ch (01...16)

Indique le numéro du canal MIDI assigné à la piste sélectionnée.

RPPR (NoAssign, C#2...C8)

Indique le ou les numéros de note permettant de déclencher le motif RPPR assigné à la piste en question. (Si beaucoup de touches sont définies, elles ne seront pas toutes affichées. L'onglet P6: Pattern/RPPR, Pattern Edit vous permet de contrôler toutes les assignations RPPR.)

0-1(2)c: Track Number, Category, Bank/Program, PLAY/MUTE/REC, SOLO ON/OFF

Track Number (1...8 (9...16))

Cette zone indique le numéro de la piste.

Effectuez les réglages pour la piste du numéro affiché avec les paramètres en dessous de "Track Number".

Category [00...15]

Choisissez le Program affecté à une piste selon sa catégorie. Tous les programs sont répartis en seize catégories. Sélectionnez la catégorie voulue et choisissez-y le Program souhaité. Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l'écran affiche le menu Category/Track Program Select ("Category/Program Select menu" \Rightarrow Program P0: 0-1a).

Program Select (Bank/Program)

[INT-A...INT-F, G, g(1)...g(9), g(d), EXB-A...EXB-G]

Spécifie le Program assigné à la piste.

La ligne inférieure de l'écran affiche une abréviation du nom de Program.

Si vous avez choisi "Program Select", vous pourrez sélectionner les Programs avec les boutons BANK [INT-A]-[EXB-G] et les commandes VALUE.

Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l'écran affiche le menu Bank/Track Program Select. Vous pouvez y choisir le program voulu ("Bank/Program Select menu" \Rightarrow Program P0: 0-1a).

note Quand vous avez choisi "Program Select", le TRITON STUDIO indique la banque du Program sélectionné en allumant la diode du bouton BANK correspondant.

note Le réglage **Bank INT-F** sera disponible uniquement si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option. Une fois cette option installée, vous pourrez employer les 128 Programs EXB-MOSS.

Le TRITON STUDIO utilise le Program choisi ici quand vous reproduisez ou enregistrez le morceau depuis le début. Si vous choisissez un autre Program durant l'enregistrement du morceau, ce changement de Program sera enregistré sous forme de données musicales et le TRITON STUDIO effectuera le changement de Program durant la reproduction du morceau. Vous pouvez également changer de Program manuellement pendant la reproduction du morceau. Cependant, si vous avez enregistré des données musicales (données de changement de Program), le TRITON STUDIO changera de Program à l'emplacement de ces données.

MIDI Si la valeur INT ou BTH est assignée au paramètre "Status" (2-1a/2a), vous pourrez sélectionner des Programs en envoyant au TRITON STUDIO des messages MIDI de changement de programme. De plus, quand vous changez le morceau ou retournez au début du morceau, les pistes pour lesquelles EXT, EX2 ou BTH est assigné à "Status" transmettent les numéros de banque et de Program via MIDI. Les pistes dont le paramètre "Status" est mis sur EX2 indiqueront "-" pour la banque et transmettront le numéro de banque choisi à l'aide du paramètre "Bank Select" (2-1a/2a).

PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC]

Ce réglage permet d'étouffer chaque piste temporairement ou de l'utiliser pour un enregistrement multipiste. Pendant la reproduction et l'enregistrement sur une piste (enregistrement normal), vous pouvez choisir **PLAY** ou **MUTE** pour les pistes (de reproduction) autres que la piste d'enregistrement. Pour l'enregistrement multipiste, vous avez le choix entre **PLAY**, **MUTE** ou **REC**. Le réglage change à chaque fois que vous appuyez sur le bouton **PLAY/MUTE/REC**.

PLAY: Si la piste contient des données musicales, elles seront reproduites durant la lecture ou l'enregistrement.

MUTE: Les données de la piste ne seront pas reproduites durant la lecture ou l'enregistrement.

REC: Ce réglage sera affiché durant l'enregistrement sur une piste (enregistrement normal). Vous ne pouvez pas le sélectionner.

Quand vous effectuez un enregistrement multipiste (que la case "Multi REC" est cochée à la page Preferences), choisissez **REC** pour les pistes que vous souhaitez enregistrer.

SOLO ON/OFF

[SOLO ON, SOLO OFF]

Ce réglage permet d'activer et de couper la fonction Solo. Le séquenceur jouera uniquement la piste pour laquelle vous avez choisi SOLO ON. Les autres pistes seront étouffées.

Vous pouvez activer/couper cette fonction en appuyant sur le bouton SOLO ON/OFF.

MIDI Si des pistes pour lesquelles BTH, EXT ou EX2 est assigné au paramètre "Status" (2-1a, 2a) sont étouffées par la fonction Mute ou la fonction Solo, les messages d'enclenchement/de coupure de note ne seront pas transmis sur le canal MIDI assigné à ces pistes.

Si la commande de menu "Solo Selected Track" (0-1B) est activée, le TRITON STUDIO accordera la priorité au statut Solo (si vous avez choisi SOLO ON). Quand vous appuyez sur "SOLO ON/OFF" ou choisissez le paramètre d'une autre piste, le TRITON STUDIO reproduit uniquement cette piste.

▼ 0-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Memory Status	Load Template Song	0-1G
0-1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0-1H
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song	GM Initialize	0-1K
0-1F	Copy From Combi		

0-1A: Memory Status

Cette commande de menu affiche la quantité de mémoire disponible pour le séquenceur.

0-1B: Solo Selected Track

A chaque fois que vous choisissez cette commande de menu, le TRITON STUDIO active/coupe la fonction Solo.

- Choisissez la commande du menu de pages "Solo Selected Track".
Quand vous sélectionnez cette commande, le TRITON STUDIO coche la case à gauche de "Solo Selected Track" dans le menu et active la fonction Solo.
- Choisissez la piste que vous voulez isoler dans une page d'écran affichant les paramètres de chaque piste (comme par ex. en utilisant "Program Select" à la page P0: Play, Program Select). Les autres pistes sont alors coupées et vous n'entendez plus que le son de la piste choisie. La zone "Selected Track Information" (0-1b/2b) de chaque page indiquera alors [Solo]. Cette fonction n'est pas disponible dans les pages n'offrant pas de paramètres pour les pistes individuelles. Pour isoler une autre piste, choisissez un paramètre de la piste voulue.
- Pour annuler la fonction Solo, choisissez de nouveau "Solo Selected Track".

Bien qu'il soit possible d'activer simultanément plusieurs réglages d'étouffement, si vous activez la fonction Solo ici et que vous appuyez sur "SOLO ON/OFF" (0-1c/2c) ou un paramètre d'une autre piste, vous n'entendrez chaque fois que la piste en question – même si vous avez activé plusieurs boutons "SOLO ON/OFF".

MIDI Si les pistes étouffées via la fonction Solo ont un réglage "Status" (2-1a) de EXT, EX2 ou BTH, les messages MIDI d'enclenchement/de coupure de note de ces pistes ne seront pas transmis.

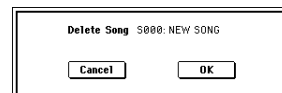
0-1C: Rename Song

Cette commande de menu permet de donner un nouveau nom au morceau (Song) sélectionné. Vous pouvez définir un nom d'un maximum de seize caractères (☞Mdb p.53, 57).

0-1D: Delete Song

Cette commande de menu sert à effacer le Song sélectionné.

- Choisissez "Delete Song" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- Exécutez la commande "Delete Song" en appuyant sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel. Quand vous exécutez cette opération, le TRITON STUDIO efface les données musicales, données de réglages, motifs, etc. du morceau actuel et libère l'espace de mémoire attribué au morceau effacé.

0-1E: Copy From Song

Cette commande de menu permet de copier toutes les données de réglages et les données musicales du Song spécifié dans le Song actuellement choisi.

- Choisissez "Copy From Song" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

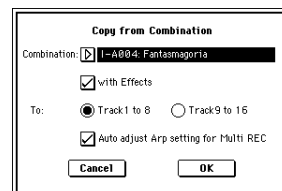


- Dans la zone "From", choisissez le numéro du Song de source dont vous voulez copier les données.
- Choisissez les données à copier.
All permet de copier toutes les données des réglages et les données musicales (événements de piste et motifs, etc.).
Without Track/Pattern Events copie uniquement les données des réglages de Song autres que Play Loop et RPPR.
- Exécutez la commande "Copy Song" en appuyant sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.
Ne perdez pas de vue que si vous choisissez "All", toutes les données des réglages et les données musicales du morceau actuel seront effacées et remplacées par les données du Song de source. Si vous choisissez "Without Track/Pattern Events", les réglages de morceau autres que Play Loop et RPPR seront remplacés par les données du morceau de source.

0-1F: Copy From Combi (Copy from Combination)

Cette commande de menu permet de copier les paramètres de la Combination choisie vers l'emplacement des réglages initiaux du morceau actuel.

- Choisissez "Copy From Combi" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- Choisissez avec "Combination" la Combination dont vous souhaitez copier les réglages.
- Spécifiez avec la case "with Effects" si oui ou non les réglages d'effets et de l'égaliseur maître sont aussi copiés.
- Si la case est cochée, cette commande copie aussi les réglages des effets d'insertion, des effets maîtres et de l'égaliseur maître.
- Choisissez via "To" les pistes (1-8 ou 9-16) de destination pour la copie.
- Si vous avez réglé "To" sur Track 1 to 8, vous pouvez cocher l'option "Auto adjust Arp setting for Multi REC". Cette fonction règle le canal MIDI, etc. de toute piste à modifier et/ou ajoute de nouvelles pistes de sorte que lorsque vous effectuez un enregistrement multipiste avec l'arpégiateur actif, vous obteniez le même son pendant l'enregistrement et la reproduction.

note Les réglages effectués par cette fonction dépendent du statut ARPEGGIATOR [ON/OFF] de la Combination. Si vous copiez une Combination que vous avez sauvegardée avec l'arpégiateur coupé, cette fonction part du principe que vous laisserez aussi l'arpégiateur coupé dans le Song. Si vous voulez utiliser l'arpégiateur dans le Song, sauvegardez la Combination en activant l'arpégiateur, puis copiez-la dans le Song.

Si cette option est **cochée**, le TRITON STUDIO corrige les canaux MIDI etc. des pistes. Les paramètres "Multi REC" (0-8a) et "PLAY/MUTE/REC" (0-1c/2c) seront aussi réglés automatiquement. En outre, le réglage "Recording Setup" OverWrite (0-8a) sera activé. (Notez que les réglages "Multi REC" et "PLAY/MUTE/REC" effectués automatiquement par cette fonction seront initialisés la prochaine fois que vous choisissez le Song.)

note Pour en savoir plus sur le contenu de ces corrections, voyez "Si les données de jeu enregistrées ne sont pas reproduites correctement" (⇒ Mdb p.96). Les corrections décrites ici sont effectuées automatiquement. Selon les réglages de la Combination, il se pourrait que vous deviez apporter des modifications aux réglages de piste en plus des réglages préconisés ici.

- ⑥ Exécutez la commande "Copy From Combination" en appuyant sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

Attention: si vous effectuez cette opération, les données des réglages du Song sélectionné seront effacées et remplacées par les données de la Combination choisie.

0-1G: Load Template Song

Cette commande de menu sert à charger un morceau de base (Template Song) dans le morceau actuel.

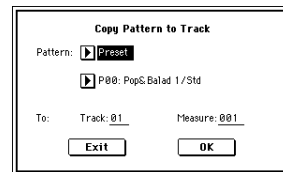
Le séquenceur interne propose seize **morceaux de base d'usine** (P00-15) contenant des réglages définis de Program et d'effets correspondant à divers styles musicaux. Vous pouvez aussi sauvegarder vos réglages préférés de Program, de paramètres de pistes et d'effets dans un des seize **morceaux de base utilisateur** (U00-15) (⇒ "Save as User Template Song" 0-1H).

- ① Choisissez "**Load Template Song**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- ② Choisissez avec "**From**" le morceau de base que vous souhaitez charger.



- ③ Si vous **cochez** "Copy Pattern to Track too?", la fenêtre de dialogue "Copy Pattern To Track" s'affichera automatiquement après l'exécution de la commande "Load Template Song". Si vous exécutez la commande **sans cocher** cette option, seul le morceau de base spécifié à l'étape ② sera chargé.
- ④ Pour charger le morceau de base, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**. Quand vous effectuez cette opération, les réglages de Song autres que PlayLoop et RPPR sont chargés.

Si vous avez coché "Copy Pattern to Track too?" à l'étape ③ et que vous appuyez sur le **bouton OK**, la fenêtre de dialogue "Copy Pattern To Track" s'affiche alors.



Cette fenêtre de dialogue est identique à celle affichée pour la commande de menu de pages "Copy To Track" (6-11) (⇒ p.78).

- ⑤ Choisissez sous "**Pattern**" le motif à copier. Vous pouvez reproduire le motif sélectionné en appuyant sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Choisissez la piste d'arrivée pour la copie avec To "**Track**". "**Measure**" sert à définir la mesure de départ de la copie dans la piste d'arrivée.

note La piste 1 des seize morceaux de base utilisateur contient un Program de la catégorie de batterie. (Dans les morceaux de base d'usine P02, P04, P08 et P15, des Programs de batterie ont été assignés à plusieurs pistes.)

Les noms des 150 motifs d'usine (Preset) vous indiquent le style musical et une partie du nom de la catégorie de Program de batterie la mieux adaptée (⇒ schéma à la page précédente).

Pour **P00: Pop&Balad 1/Std**, par exemple, "Pop&Balad 1" correspond au style musical et "Std" est une abréviation du nom de la catégorie de Program de batterie idéale. Vous pouvez ainsi construire une piste de batterie adaptée à chacun des morceaux de base d'usine en chargeant les données de la piste de batterie et les motifs d'usine correspondants.

- ⑥ Pour copier le motif, appuyez sur le **bouton OK**. Les données affichées sous "Measure" sont alors automatiquement mises à jour. Vous pouvez alors aussi copier d'autres motifs. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Exit**.

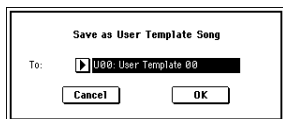
Preset Template Song	No. de piste.: Nom	Program	Motif Preset correspondant (No.:Nom)
P00: Pop/Ballade	Spur01: Drums	A036:Standard Kit	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Spur01: Drums	B020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Spur01: Drums 1(Std 2)	B036:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Spur09: Drums 2(Std)	A036:Standard Kit	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Spur01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Spur01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
	Spur08: Percussion	B116:Percussion Kit	P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
P05: Reggae	Spur01: Drums	B068:Drum'nBass Kit	P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P06: Country	Spur01: Drums	A036:Standard Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P07: Folk	Spur01: Drums	A036:Standard Kit	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P08: European Trad.	Spur01: Drums	A036:Standard Kit	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
	Spur08: Percussion	B116:Percussion Kit	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
P09: Orchestral	Spur01: Percussion	A116:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Spur01: Drums	A020:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Spur01: Drums	A020:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Spur01: Drums	B068:Drum'n'Bass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Spur01: Drums	B036:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Spur01: Drums	A068:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Spur01: Drums 1(Hip/Hop)	A068:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Spur09: Drums 2(Tricky)	A004:!(Tricky) Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky

Pour en savoir plus la manière de copier les motifs Preset dans un Song en plus du morceau de base Preset, ➔ Mdb p.49.

0-1H: Save Template Song (Save as User Template Song)

Cette commande de menu sauvegarde les réglages de Program, des paramètres des pistes et d'effets, etc. du Song sous forme d'un morceau de base (Template Song) utilisateur U00-15. Les réglages sauvegardés via cette commande sont aussi disponibles en mode Song Play.

- 1 Choisissez "Save Template Song" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

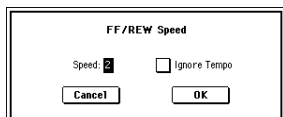


- 2 Dans "To", choisissez le morceau de base utilisateur (U00-15) dans lequel les données seront sauvegardées.
- 3 Exécutez cette commande en appuyant sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**. Attention: une fois cette opération effectuée, toutes les données des réglages du morceau de base utilisateur choisi pour la sauvegarde seront effacées et remplacées par vos réglages.

0-1I: FF/REW Speed

Cette commande de menu détermine la vitesse d'avance ou de retour rapide quand vous appuyez sur le bouton [FF] ou [REW].

- 1 Choisissez "FF/REW Speed" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



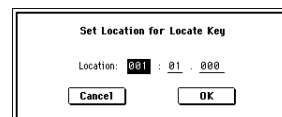
- 2 Définissez pour "Speed" la vitesse à laquelle les opérations de retour et d'avance rapides se feront en fonction du tempo de reproduction. Un réglage de 2 signifie que ces opérations se feront à une vitesse deux fois supérieure à la vitesse de reproduction; 3 et 4 sont d'autres multiples possibles de cette vitesse. Toutefois, si les données de reproduction sont fort denses, la vitesse d'avance et de retour rapides peut s'en trouver ralentie.

- 3 Si la case "Ignore Tempo" est cochée, le tempo de reproduction et la durée de note seront ignorés et l'avance/le retour rapide se feront à vitesse maximale. Cette vitesse variera selon les sections à grande densité de données et celles à plus faible densité. Si cette case n'est pas cochée, l'avance et le retour rapides se feront à la vitesse déterminée par le réglage "Speed".
- 4 Pour enregistrer les réglages, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler les réglages, appuyez sur le bouton **Cancel**.

0-1J: Set Location (Set Location for Locate Key)

Quand vous appuyez sur le bouton [LOCATE], le TRITON STUDIO passe à la position définie ici.

- 1 Choisissez "Set Location" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Définissez pour "Location" l'emplacement du morceau où vous souhaitez pouvoir passer en appuyant sur le bouton [LOCATE]. Si vous choisissez la valeur 001:01:000, vous pourrez retourner au début du Song en appuyant sur [LOCATE].
- 3 Pour enregistrer l'emplacement, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

note Même lorsque cette fenêtre de dialogue n'est pas affichée, vous pouvez assigner l'emplacement courant à ce paramètre en enfonçant le bouton [ENTER] tout en appuyant sur le bouton [LOCATE].

0-1K: GM Initialize

Cette commande transmet un message GM System On en mode Sequencer afin de ramener tous les réglages de piste aux réglages GM (➔ tableau ci-dessous).

Paramètres GM Initialize

	Paramètre	Piste 1-9, 11-16	Piste 10	
P0	Bank/Program (Program Select)	G001:Acoustic Piano	g(d)001:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
P1	Status	-	-	Le réglage ne change pas.
	Use Program's Scale	-	-	Le réglage ne change pas.
P7	Arpeggiator Assign	-	-	Le réglage ne change pas.
	Autres paramètres d'arpégiateur	-	-	Le réglage ne change pas.
P8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX1-5	-	-	Le réglage ne change pas.
	Pan(CC#8)	-	-	Le réglage ne change pas.
	BUS Select	-	-	Le réglage ne change pas.
	Send1	-	-	Le réglage ne change pas.
	Send2	-	-	Le réglage ne change pas.
	Autres paramètres des effets d'insertion	-	-	Le réglage ne change pas.
P9	MFX1	-	-	016: Stereo Chorus
	MFX2	-	-	053: Reverb SmoothHall
	Return1	-	-	127
	Return2	-	-	050
	Autres paramètres d'effets maîtres et d'égaliseur maître	-	-	Réglages par défaut

0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

Ces pages permettent de régler le panoramique et le volume de chaque piste.

Le séquenceur utilisera les valeurs de panoramique et de volume définies ici quand vous reproduisez ou enregistrez des données depuis le début du morceau. Si vous changez les réglages durant l'enregistrement, le séquenceur enregistrera vos changements sous forme de données musicales et modifiera en conséquence le panoramique et le volume des pistes à la reproduction. Vous pouvez aussi changer les réglages durant la reproduction. Cependant, quand le séquenceur atteint un emplacement auquel vous avez enregistré des données de panoramique ou de volume, il adopte automatiquement les nouveaux réglages.



0-3(4)a: Track Number, Program Category, Pan, Volume

Track Number (1...8 (9...16))

Indique le numéro de piste (⇨0-1c/2c).

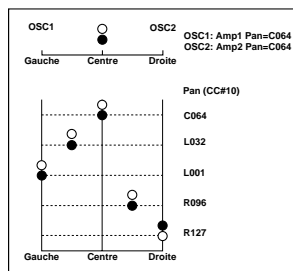
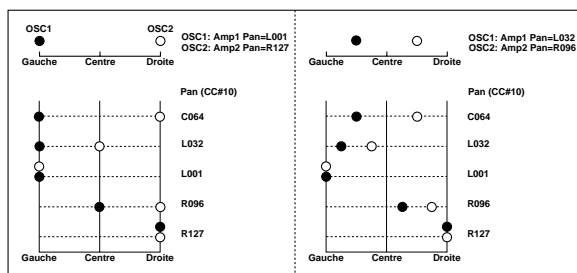
Program Category

Affiche partiellement le nom de la catégorie du Program utilisé par la piste en question.

Pan [RND, L001...C064...R127]

Permet de régler le panoramique des pistes 1-16.

L001...C064...R127: Le réglage **L001** situe le son à gauche, le réglage **R127** à fond à droite. Le réglage **C064** place le son conformément au réglage de panoramique de l'oscillateur assigné dans le mode Program.



Si vous avez activé un effet d'insertion de type mono, le réglage défini ici sera ignoré. Dans ce cas, le TRITON STUDIO réglera le panoramique du son après l'effet d'insertion en adoptant le réglage "Pan (CC#8)" défini à la page P8: Insert Effect, Insert FX (⇨p.181 "3. Mixer").

RND: Le TRITON STUDIO modifie de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée) la position du son dans l'image stéréo.

MIDI Si "Status" (2-1a/2a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pouvez contrôler le panoramique en envoyant des messages de panoramique MIDI CC#10. Pour les messages CC#10, la valeur **0** ou **1** situe le son à fond à gauche, la valeur **64** correspond au centre et la valeur **127** situe le son à fond à droite. Quand vous changez le morceau ou que vous retournez à son début, les pistes dont "Status" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH** transmettent la valeur de panoramique définie ici sous forme de message MIDI (sauf dans le cas du réglage **RND**).

Volume [000...127]

Détermine le volume des pistes 1-16.

MIDI Si "Status" (2-1a/2a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pouvez contrôler le volume en envoyant des messages de volume MIDI CC#7. Le volume d'une piste est obtenu en multipliant les valeurs MIDI de volume (CC#7) et d'expression (CC#11). Quand vous changez le morceau ou que vous retournez à son début, les pistes dont "Status" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH** transmettent la valeur de volume définie ici sous forme de message MIDI.

0-5: PlyLoop 1-8 (PlayLoop T01-08)

0-6: PlyLoop 9-16 (PlayLoop T09-16)

Quand vous reproduisez/enregistrez un Song, vous pouvez définir des boucles de reproduction indépendamment pour les pistes 1-16.



0-5(6)a: Play Loop, Loop Start Measure, Loop End Measure, Play Intro

Track Play Loop [Off, On]

Active/désactive la boucle pour chacune des pistes 1-16.

On (coché): Cette piste est reproduite dans une "boucle" définie par les points "Loop Start Measure" et "Loop End Measure".

Loop Start Measure [001...999]

Spécifie la première mesure de la boucle.

Loop End Measure [001...999]

Spécifie la dernière mesure de la boucle.

Play Intro [Off, On]

On (coché): Après avoir joué une fois les mesures avant le point de départ "Loop Start Measure", le séquenceur joue en boucle l'extrait compris entre les points "Loop Start Measure" et "Loop End Measure".

Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction avec une piste de batterie pour jouer un Fill-In avant de commencer la reproduction de la boucle.

Off (non coché): La reproduction commence directement en boucle à partir du point "Loop Start Measure".

☛ Ce réglage est uniquement valide si vous avez coché "Track Play Loop" et si vous avez réglé le point "Loop Start Measure" sur une autre mesure que 001.

Exemple) Si vous avez coché "Play Intro"

1	2	3	4	5	6	7	8
Drums	Bass	Keyboard	Guitar/Pi	Slow	Synth	Guitar/Pi	Strings
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop							
003	004	005	006	007	008	009	010
Loop Start Measure							
004	005	006	007	008	009	010	011
Loop End Measure							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Intro							

La piste 1 est alors jouée en boucle comme suit:
M001-M002-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

Si "Play Intro" n'est pas coché:

1	2	3	4	5	6	7	8
Drums	Bass	Keyboard	Guitar/Pi	Slow	Synth	Guitar/Pi	Strings
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop							
003	004	005	006	007	008	009	010
Loop Start Measure							
004	005	006	007	008	009	010	011
Loop End Measure							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Intro							

La piste 1 est alors jouée en boucle comme suit:
M003-M004-M003-M004-M003-M004-M003-M004...

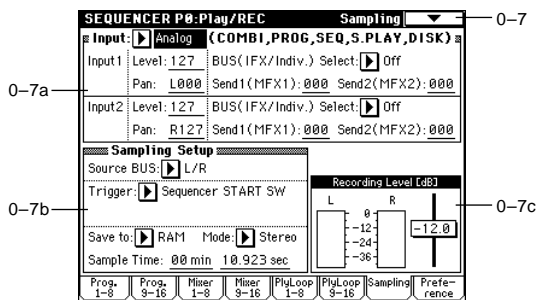
Vous pouvez ainsi utiliser le paramètre "Track Play Loop" pour faciliter vos enregistrements en temps réel (☞ Mdb p.50).

0-7: Sampling

Cette page permet de choisir le signal d'entrée audio analogique/numérique (AUDIO INPUT, S/P DIF, EXB-mLAN) et d'effectuer les réglages liés à l'échantillonnage en mode Sequencer (☞ p.49).

Vous pouvez échantillonner un signal audio provenant d'une source externe ou des données que vous jouez sur le TRITON STUDIO.

☛ Vous ne pouvez pas enregistrer de Song ni de motif en temps réel pendant l'échantillonnage.



0-7a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)

Input [Analog, S/P DIF, mLAN]
 Input1:
 Input2:
 Level [0...127]
 Pan [L000...C064...R127]
 BUS(IFX/Indiv.) Select [L/R, IFX1...5, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]
 Send1(MFX1), Send2(MFX2) [000...127]

Ces paramètres permettent de définir la source d'entrée analogique/numérique, de régler le niveau d'entrée, le panoramique, le bus et les envois aux effets maîtres.

note Les réglages *Input* sont uniquement valides pour les modes Combination, Program, Sequencer, Song Play et Disk (☞ Global P0: 0-3a).

0-7b: Sampling Setup

Source BUS [L/R, Indiv.1/2]
 Save to [RAM, DISK]
 Mode (Sample Mode) [L-Mono, R-Mono, Stereo]
 Sample Time [min sec]

Ces paramètres permettent de régler l'échantillonnage en mode Sequencer (☞ Program P0: 0-3).

Trigger [Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW]

Définit la manière dont l'échantillonnage démarre.

Sampling START SW: (☞ Program P0: 0-3)

note En mode Sequencer, le décompte du métronome se fait conformément au réglage *Metronome Setup* (0-8b).

Note On: (☞ Program P0: 0-3)

Threshold: L'échantillonnage commence automatiquement une fois que le niveau d'entrée dépasse la valeur définie avec "Level" (☞ Sampling P0: 0-7b).

Sequencer START SW: Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] puis sur le bouton SAMPLING [START/STOP] pour activer le mode prêt à enregistrer. Vous pouvez alors lancer l'échantillonnage en appuyant sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Utilisez ce réglage pour rééchantillonner la reproduction du Song.

note Les divers réglages *Sampling Setup* ne s'appliquent pas à un Song individuel mais à l'ensemble du mode Sequencer.

0-7c: Recording Level [dB]

ADC OVERLOAD !!

Recording Level [-inf, -72.0...0.0...+18.0 dB]

Règle le niveau du signal au stade final d'échantillonnage du mode Sequencer (☞ Sampling P0: 0-1d).

Par défaut, ce paramètre adopte la valeur -12 dB à la mise sous tension. A la valeur -12 dB, le message CLIP ne s'affichera pas, même si vous jouez le Song au volume maximum. (☞ Program P0: 0-3c "Recording Level")

0-7: Commandes du menu de pages

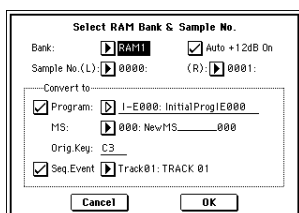
0-1A	Memory Status	Load Template Song	0-1G
0-1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0-1H
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song	Optimize RAM	Program 0-3B
0-1F	Copy From Combi	Select Bank & Smp1 No.	0-7A

☞ Program P0: 0-3D: Select Directory

0-7A: Select Bank & Smp1 No.

Spécifie la banque RAM et le numéro d'échantillon sous lequel vos données échantillonnées seront écrites. Vous pouvez aussi définir si l'échantillon est automatiquement converti en Program après l'échantillonnage. Vous pourrez choisir l'option "Select Bank & Smp1 No." si vous avez défini RAM comme destination avec le paramètre "Save to".

① Choisissez "Select Bank & Smp1 No." pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Sous “**Bank**”, spécifiez la banque de mémoire RAM où vous voulez inscrire les données échantillonnées.
- ③ “**Sample No.**” sert à définir le numéro de la mémoire de destination. Par défaut, il s’agit du plus petit numéro d’échantillon libre. Si vous choisissez “----:----No Assign----” ou le numéro d’un échantillon contenant des données, votre échantillon sera automatiquement inscrit dans la mémoire libre du plus petit numéro. Si vous échantillonnez en stéréo, vous devez choisir une mémoire avec “**Sample No.(L)**” et “**Sample No.(R)**”.

- ④ Cochez la case “**Auto +12 dB On**”.

On (coché): Le réglage “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) est automatiquement activé pour les échantillons enregistrés. Les échantillons pour lesquels “+12 dB” est actif sont joués environ +12 dB plus fort que lorsque ce paramètre est désactivé.

Pour rééchantillonner des données de jeu en mode Program, Combination ou Sequencer, vous réglez normalement “**Recording Level**” sur environ **-12.0 (dB)**, pour obtenir un niveau optimal sans saturation. Quand vous rééchantillonnez, le son sera enregistré au niveau optimal pour les données échantillonnées, mais le niveau de reproduction ne sera pas aussi élevé que le niveau durant le rééchantillonnage (si “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) est coupé). Dans ce cas, vous pouvez cocher la case “**Auto +12 dB On**” avant de rééchantillonner, de sorte que “+12 dB” (Sampling P2: 2-1c) soit automatiquement **activé**. Ce réglage permet en effet d’obtenir le même niveau pendant le rééchantillonnage et la reproduction de l’échantillon.

Voici les réglages par défaut de ces modes: “Recording Level” sur -12.0 (dB) et “Auto +12 dB On” coché. Si vous rééchantillonnez des données de jeu dans un de ces modes et avec ces réglages, vous obtiendrez des niveaux identiques pour le rééchantillonnage et la reproduction.

note Si vous voulez écouter votre jeu en mode Program, Combination ou Sequencer tout en rééchantillonnant seulement le signal de la source externe AUDIO INPUT etc. (réglage “**Source BUS**” Indiv.1/2 : 0-7b), nous vous recommandons de régler “**Recording Level**” sur environ **+0.0 (dB)** et de **désélectionner** la case “**Auto +12 dB On**” avant de rééchantillonner.

note Le réglage “Auto +12 dB On” s’effectue de façon indépendante pour les modes Program, Combination, Sequencer et Sampling.

- ⑤ “**Convert to**” sert à définir si les données doivent ou non être converties en Program une fois qu’elles sont échantillonnées. Vous pouvez aussi spécifier si un événement de note est créé pendant l’échantillonnage.

Si vous **cochez** la case de sélection “**Program**”, l’échantillon est automatiquement converti en Program (☞Sampling P0: 0-1a).

A droite de cette case, les réglages “**Program**” et “**MS**” permettent de définir le numéro de Program et le numéro du multi-échantillon pour le Program produit par cette conversion.

“**Orig.Key**” (Sampling P0: 0-1b) sert à définir l’emplacement de la note originale. Le multi-échantillon crée un renvoi (“**Index**”; Sampling P0: 0-1a) avec cette note comme limite supérieure (“**Top Key**”; Sampling P0: 0-1b).

“**Orig.Key**” augmente d’une unité après l’échantillonnage et la note aiguë suivante est assignée lors du prochain échantillonnage.

Si vous cochez la case de sélection “**Seq.Event**”, le TRITON STUDIO créera automatiquement un événement de note dans la piste choisie avec “**Track**”. L’enclenchement de note se produira à l’emplacement du début d’échantillonnage et la coupure de note à l’endroit de la fin d’échantillonnage.

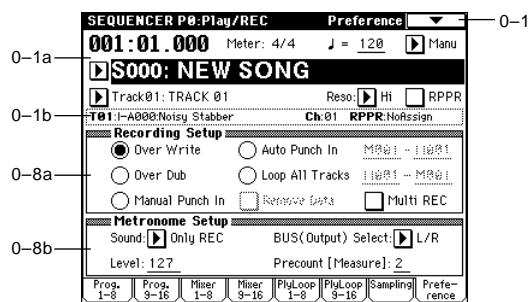
L’événement de note sera généré conformément au réglage “**Recording Setup**” **Over Dub** (à savoir qu’il sera ajouté sans effacer les événements existants). Si vous échantillonnez en boucle sans interrompre la reproduction du Song, le ou les événements seront automatiquement générés quand vous coupez la reproduction du Song. Le réglage “**Program Select**” (0-1c/2c) de la piste “**Track**” que vous avez créée adoptera automatiquement le Program que vous avez choisi sous “**Program**”.

note “Seq.Event” est uniquement disponible si vous avez coché la case “**Program**”.

- ⑥ Appuyez sur le **bouton OK** pour confirmer vos réglages ou sur le **bouton Cancel** pour retrouver les réglages en vigueur avant l’affichage de cette fenêtre de dialogue.

0-8: Preference

Cette page permet de choisir la méthode d’enregistrement en temps réel et de régler le métronome.



0-8a: Recording Setup

Recording Mode [Over Write...Loop All Tracks]

Permet de spécifier la méthode d’enregistrement en temps réel. Pour en savoir plus sur l’enregistrement en temps réel, ☞Mdb p.83.

Over Write

Normalement, vous choisirez cette méthode d’enregistrement quand vous enregistrez dans une piste vide.

Pour lancer l’enregistrement, appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] puis sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Pour arrêter l’enregistrement, appuyez à nouveau sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Attention: si vous enregistrez via cette méthode dans une piste contenant déjà des données, toutes ces données enregistrées au préalable seront effacées depuis la première mesure à la dernière mesure de votre enregistrement.

Over Dub

Choisissez cette méthode pour ajouter de nouvelles données musicales aux données enregistrées au préalable dans la piste. Pour lancer l’enregistrement, appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] puis sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Pour arrêter l’enregistrement, appuyez à nouveau sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Les données déjà contenues dans la piste ne sont pas effacées mais combinées aux nouvelles données.

Manual Punch In

Choisissez cette méthode pour réenregistrer une zone de la piste contenant déjà des données en appuyant sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] ou un commutateur au pied.

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour lancer la reproduction du morceau. Quand vous avez atteint la mesure à partir de laquelle vous voulez réenregistrer les données, déclenchez l'enregistrement en appuyant sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] ou le commutateur au pied. Une fois le nouvel enregistrement des données terminé, arrêtez l'enregistrement en appuyant à nouveau sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] ou le commutateur au pied.

Auto Punch In

Choisissez cette méthode quand vous souhaitez enregistrer à nouveau automatiquement les mesures spécifiées d'une piste contenant déjà des données.

Quand vous choisissez **Auto Punch In**, l'écran affiche "M***-M*** (Auto Punch In Start Measure-Auto Punch In End Measure)" à droite, vous permettant de spécifier la plage des mesures à réenregistrer.

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE], puis sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Le séquenceur reproduit les données jusqu'à la mesure de départ définie. Il lance à partir de ce point l'enregistrement des mesures spécifiées ("Start Measure"- "End Measure") et remplace les anciennes données par les nouvelles données enregistrées.

M-M (Auto Punch In Start Measure – Auto Punch In End Measure) [M001...M999 – M001...M999]


Quand "**Recording Mode**" est réglé sur **Auto Punch In**, ce paramètre spécifie les mesures auxquelles l'enregistrement commence et se termine.

Loop All Tracks

Cette méthode permet d'enregistrer de manière répétée à un endroit spécifié d'une piste, chaque passage ajoutant des données aux passages précédents. Cette méthode est idéale pour la création de motifs de batterie, etc.

Quand vous choisissez **Loop All Tracks**, l'écran affiche "M***-M*** (Loop Start Measure-Loop End Measure)" à droite, vous permettant de spécifier la plage des mesures à réenregistrer en boucle.

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] puis sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Le séquenceur reproduit les données jusqu'à la mesure de départ définie. Le séquenceur répète ensuite l'enregistrement dans la zone spécifiée ("Loop Start Measure"- "Loop End Measure"). Les nouvelles données enregistrées sont ajoutées aux données enregistrées durant les passages précédents. Pendant l'enregistrement, vous pouvez **cocher** la case "**Remove Data**" afin d'effacer les données spécifiées.

 Si vous avez **coché** la case "**Multi REC**", ce paramètre ne sera pas disponible.

M-M (Loop Start Measure – Loop End Measure) [M001...M999 – M001...M999]

Quand "**Recording Mode**" est réglé sur **Loop All Tracks**, ce paramètre spécifie les mesures où l'enregistrement se poursuit en boucle.

Remove Data [Off, On]

Quand "**Recording Mode**" est réglé sur **Loop All Tracks**, ce paramètre vous permet de supprimer les données musicales que vous ne souhaitez pas conserver.

On (coché): Pendant l'enregistrement, vous pouvez effacer les données musicales souhaitées en appuyant sur la touche correspondant à la note à effacer. 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 fonction de jeu. Vous pouvez par exemple effacer les données de changement de hauteur (Bender) tant que vous maintenez le joystick penché dans la direction horizontale (axe des X). Les données d'Aftertouch sont effacées tant que vous exercez une pression sur le clavier.

Vous pouvez aussi effacer toutes les données musicales en appuyant sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]; les données musicales sont effacées tant que vous appuyez sur ce bouton.

Multi REC [Off, On]

On (coché): Le mode d'enregistrement multipiste est activé. Choisissez ce mode pour enregistrer simultanément dans plusieurs pistes.

Cette méthode permet d'enregistrer le jeu de l'arpégiateur en temps réel dans plusieurs pistes de canaux différents.


Quand cette case est **cochée**, le paramètre (bouton) "PLAY/MUTE/REC" (0-1c/2c) est réglé sur **REC** pour toutes les pistes. Réglez alors "PLAY/MUTE/REC" (bouton) sur **PLAY** ou **MUTE** pour les pistes que vous ne voulez pas enregistrer (vous pouvez choisir les réglages dans l'ordre suivant: PLAY→MUTE→REC).

Vous pouvez aussi utiliser cette méthode quand vous reproduisez un Song venant d'un séquenceur externe et que vous voulez enregistrer toutes ces données MIDI en une seule fois dans plusieurs pistes (⇨Mdb p.85).

Le TRITON STUDIO peut ainsi recevoir des données MIDI sur plusieurs canaux et les enregistrer dans plusieurs pistes. Dans ce cas, les pistes pour lesquelles "PLAY/MUTE/REC" est réglé sur **REC** enregistrent les données MIDI dont le numéro de canal MIDI correspond à leur propre réglage de canal MIDI, quel que soit le réglage "Track Select" (0-1a).

Dans ce cas, nous vous recommandons de régler le paramètre "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) sur **External MIDI** ou **External mLAN** afin de synchroniser le séquenceur du TRITON STUDIO avec le séquenceur externe. Néanmoins, les changements de tempo ne seront pas enregistrés (⇨p.267 "Enregistrement de données de séquence d'un dispositif externe").

Off (non coché): Le mode d'enregistrement sur une seule piste est activé. L'enregistrement a lieu dans la piste choisie avec "Track Select".

 Ce paramètre n'est pas disponible si "**Recording Mode**" est réglé sur **Loop All Tracks**.

0-8b: Metronome Setup

Ces paramètres vous permettent de régler le métronome.

Sound [Only REC, REC & Play, Off]

Only REC: Le son du métronome est uniquement produit durant l'enregistrement.

REC & Play: Le son du métronome est audible durant l'enregistrement et la reproduction.

Off: Le son du métronome est coupé. Vous entendrez cependant le son du métronome durant le décompte d'enregistrement (Precount).

Ce paramètre est lié au réglage "Metronome Sound" (6-1b).

BUS (Output) Select [L/R, L, R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Permet de choisir la destination de sortie pour le son du métronome.

L/R, L, R: Le son est reproduit via les prises OUTPUT (MAIN) L/MONO et/ou R.

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: Le son est reproduit respectivement via les prises OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4.

Level [000...127]

Détermine le volume du métronome.

Precount [Measure] [0...2]

Détermine le nombre de mesures de décompte avant le début de l'enregistrement.

Si vous choisissez la valeur **0**, l'enregistrement commence dès que vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] (après avoir appuyé sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]).

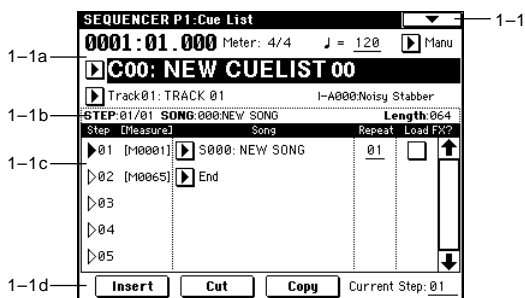
Sequencer P1: Cue List

1-1: Cue List

Une liste de repères (Cue List) permet de reproduire plusieurs morceaux l'un à la suite de l'autre. Vous pouvez aussi spécifier le nombre de fois que chaque morceau (Song) de la liste sera joué. Le TRITON STUDIO permet de créer jusqu'à vingt listes de repères. Dans une même liste de repères, vous pouvez programmer librement un maximum de 99 morceaux.

Chaque élément d'une liste de repères est appelé un "Step" (pas); chacun de ces "Step" permet de définir un numéro de morceau et le nombre de fois que le morceau est reproduit. Vous pourriez par exemple exploiter cette fonction pour créer chaque partie d'un morceau (intro, couplet A, couplet B, bridge, accompagnement de solo, fin, etc.) sous forme de "sous-morceau" et organiser ces sous-morceaux dans la liste de repères de sorte à reproduire deux fois l'introduction, quatre fois le couplet A, quatre fois le couplet B, deux fois le bridge, quatre fois le couplet A, etc. et obtenir une structure de morceau complète. Si jamais vous souhaitez travailler la structure d'un morceau, la liste de repères vous permettra de gagner un temps précieux. La commande de menu "Convert to Song" (1-1D) permet de convertir les "sous-morceaux" composant une liste de repères en un Song à part entière.

Vous pouvez par exemple créer une liste de repères contenant les parties d'accompagnement, convertir cette liste en un morceau et ajouter ensuite des phrases de solo dans des pistes libres.



1-1a: Location, Meter, ♩, Tempo Mode, Cue List Select, Track Select

Location [0001:01.000...9999:16.191]

Indique la position actuelle dans la liste de repères sélectionnée. L'écran affiche la position sous forme (de gauche à droite) de mesures, de temps et de clocks. Vous pouvez définir séparément chacun de ces réglages et modifier ainsi l'emplacement dans la liste de repères.

La plage de temps et de clocks dépend de l'armure de temps du morceau correspondant.

MIDI Quand **Internal** est assigné au paramètre "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a), le TRITON STUDIO transmet un message Song Position Pointer (indicateur de position dans le morceau) à chaque changement de position dans la liste de repères. Si **External MIDI** ou **External mLAN** est assigné à "MIDI Clock" et que "Receive Ext. Realtime Commands" (Global P1: 1-1a) est activé, vous pourrez changer de position dans la liste de repères en envoyant au TRITON STUDIO un message de ce type sur un séquenceur MIDI externe.

Si l'emplacement se trouve en dehors de la plage de données spécifiables via un message Song Position Pointer, le message ne sera pas transmis.

Meter (Time Signature) [1/4...16/16]
Affiche l'armure de temps du morceau reproduit.

♩ (Tempo) [040...240]

Spécifie le tempo auquel le morceau contenu dans la liste de repères est reproduit (⇐ "0-1a: Tempo").

Tempo Mode [Auto, Manu]

Auto: Le morceau est reproduit en utilisant le tempo qui lui a été assigné. Le réglage de tempo "♩ (Tempo)" ne peut pas être modifié durant la reproduction.

Manu (Manual): Le tempo assigné au morceau est ignoré et la valeur de tempo définie ci-dessus pour le paramètre "♩ (Tempo)" est utilisée.

Cue List Select [C00...C19: name]

Choisissez la liste de repères que vous voulez reproduire. Pour pouvoir utiliser une liste de repères afin de jouer des morceaux, vous devez d'abord charger les données nécessaires dans la mémoire interne depuis une disquette ou en effectuant un transfert MIDI depuis un séquenceur MIDI externe.

MIDI Quand **Internal** est assigné au paramètre "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a), le TRITON STUDIO transmet un message de choix de morceau (correspondant au numéro de la liste de repères) et un message Song Position Pointer à chaque sélection d'une liste de repères. Si **External MIDI** ou **External mLAN** est assigné à "MIDI Clock", vous pourrez changer de liste de repères en envoyant au TRITON STUDIO un message Song Select depuis une source externe.

Track Select [Track01...Track16: name]

Permet de choisir la piste que vous voulez jouer manuellement depuis le clavier durant la reproduction.

Quand le séquenceur reproduit la liste de repères, vous pouvez jouer depuis le clavier en utilisant les réglages de piste et les données musicales du morceau correspondant au "Step" (pas de la liste de repères) en question (1-1c).

La piste définie ici peut être spécifiée séparément pour chaque Song de la liste de repères.

Si vous voulez utiliser le même Program pour accompagner une série de morceaux depuis le clavier, réglez "Track Select" (0-1a) sur le même Program et la même piste pour chaque Step. L'écran affiche à droite la banque, le numéro et le nom du Program spécifié pour "Track Select".

1-1b: Selected Step Information

Cette zone affiche des informations sur le pas ("Step") sélectionné ou en cours de reproduction.

STEP (01...99/01...99)

L'écran affiche à gauche le numéro du Step choisi et à droite le nombre total de pas (le dernier pas n'est pas pris en compte).

SONG (000...199)

Indique le numéro et le nom du Song (morceau) assigné au pas sélectionné.

Length (000...999)

Indique la longueur en mesures du morceau assigné au pas sélectionné.

1-1c: Step, Song, Repeat, Load FX?

Step [Measure] [01...100 (M0001...M9999)]

Indique le numéro du pas et la mesure où le morceau affecté au pas en question commence.

"Step" indique chaque numéro de pas. Le "Step" indiqué par le symbole ▶ est le pas sélectionné/reproduit. Vous pouvez directement effectuer ce réglage avec "Song" (1-1c) ou "Current Step" (1-1d). Quand le séquenceur est à l'arrêt et que vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP], la reproduction commence à partir de ce pas.

“Measure” indique la mesure initiale de chaque pas. Cette zone de l’écran ne peut pas être éditée.

Song (Cue Edit - Song)

[S000...S199: name/End, Continue to Step01]

S000...S199: Permet de spécifier le morceau assigné au pas en question. Ce paramètre n’est pas disponible durant la reproduction.

Vous pouvez choisir les réglages **End** et **Continue to Step01** uniquement pour le dernier pas de la liste de repères.

End: La reproduction se termine au dernier pas de la liste de repères.

Continue to Step01: A la fin de la liste, le séquenceur retourne au “Step” 01 et reproduit indéfiniment la liste de repères. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Repeat

[01...64, FS]

Permet de spécifier le nombre de fois que le séquenceur répète le Song assigné au pas en question.

FS: Ce réglage permet d’utiliser un commutateur au pied connecté au panneau arrière afin de définir le point d’arrêt du mode de répétition du morceau. Quand vous appuyez sur le commutateur au pied, le séquenceur continue la reproduction du morceau en cours, puis passe au morceau suivant. Pour pouvoir utiliser ce réglage, veillez à assigner la valeur **Cue Repeat Control** au paramètre “Foot Switch Assign” (Global P2: 2-1a).

Load FX? (Cue Edit-Load Fx)

[Off, On]

Ce réglage permet de spécifier si le TRITON STUDIO charge aussi les réglages d’effets quand il passe au morceau assigné au pas suivant.

On (coché): L’instrument charge les réglages d’effets du nouveau Song choisi.

Off (non coché): Les réglages d’effets ne changent pas.

⚠ 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 Load?” que pour le “Step” 01. Il vaut en effet mieux désélectionner “FX Load?” pour les autres pas.

Cette approche permet de définir les effets avant la reproduction et assure ainsi une transition sans délai entre les morceaux.

Dans ce cas, bien que vous ne pouvez pas changer les types d’effets au milieu de la liste de repères, vous pouvez utiliser la modulation dynamique ou le contrôle via MIDI avec des commandes de contrôle MIDI afin d’appliquer plus de Reverb à certains morceaux ou encore augmenter la vitesse de l’oscillateur pour d’autres morceaux, etc.

Nous vous recommandons donc d’employer cette méthode si vous construisez un morceau sur base d’une liste de repères. Quand vous convertissez la liste en morceau via la commande de menu “Convert to Song” (1-1D), les réglages d’effets du morceau pour le pas “Step” 01 sont définis au début du nouveau morceau créé par la conversion.

Même si “Load 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 convertir votre liste de repères en morceau à part entière. Si vous convertissez la liste de repères en morceau via la commande de menu “Convert to Song” (1-1D), tout retard sera éliminé durant les transitions et le timing des données musicales sera respecté.

1-1d: Insert, Cut, Copy, Current Step

Insert

Quand vous appuyez sur le bouton **Insert**, les données de Step sauvegardées provisoirement dans la mémoire tampon lors de l’emploi du bouton **Copy** ou du bouton **Cut** sont insérées dans le Step défini comme “Current Step”. (Si vous n’avez pas copié ni coupé de données, les données par défaut seront insérées.)

Cut

Quand vous appuyez sur le bouton **Cut**, le pas “Current Step” est “coupé” et ses données sont sauvegardées temporairement dans la mémoire tampon. Si vous appuyez directement sur le bouton **Insert** après avoir coupé les données, vous retrouverez les réglages en vigueur avant la “coupe”.

Copy

Quand vous appuyez sur le bouton **Copy**, les données du pas “Current Step” sont sauvegardées temporairement dans la mémoire tampon.

Appuyez sur le bouton **Insert** pour insérer le pas copié dans le Step défini comme “Current Step”.

Current Step

[01...100]

Permet de spécifier le pas à insérer, couper ou copier. Pour lancer la reproduction d’un pas au milieu de la liste de repères, choisissez ici le pas souhaité et appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Pour en savoir plus sur la création et l’édition d’une liste de repères, ☞ Mdb p.90.

▼ 1-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Memory Status	Convert to Song	1-1D
1-1A	Rename Cue List	Copy Song	1-1E
1-1B	Delete Cue List	FF/REW Speed	0-1I
1-1C	Copy Cue List	Set Location	0-1J

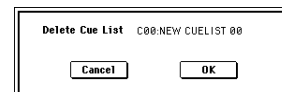
1-1A: Rename Cue List

Cette commande de menu permet de changer le nom de la liste de repères choisie. Vous pouvez définir un nom de maximum seize caractères (☞ Mdb p.57).

1-1B: Delete Cue List

Cette commande de menu permet d’effacer la liste de repères choisie.

- 1 Choisissez “Delete Cue List” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



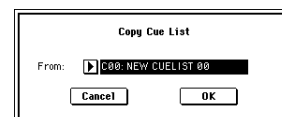
- 2 Exécutez la commande “Delete Cue List” en appuyant sur le bouton **OK**. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

Une fois cette commande exécutée, les données de la liste de repères sélectionnée seront effacées.

1-1C: Copy Cue List

Cette commande de menu permet de copier les réglages d’une autre liste de repères dans la liste de repères sélectionnée.

- 1 Choisissez “Copy Cue List” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



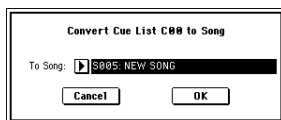
- ② Dans “From”, spécifiez la liste de repères à copier.
- ③ Exécutez la commande “Copy Cue List” en appuyant sur le bouton **OK**. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**. Quand vous effectuez cette commande, les données de la liste de repères choisie sont effacées et remplacées par les données de la liste de repères copiée.

1-1D: Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Cette commande de menu sert à convertir tous les morceaux contenus dans une liste de repères en un morceau unique. Bien qu’il ne soit pas possible d’enregistrer des pistes supplémentaires dans une liste de repères, vous pouvez toujours convertir celle-ci en morceau pour ensuite enregistrer les solos, etc. dans les pistes disponibles.

Par ailleurs, cette conversion s’impose quand vous voulez exporter votre assemblage en format SMF. Durant la conversion, le TRITON STUDIO copie les réglages de pistes et d’effets du morceau assigné au “Step” 01 au début du morceau produit par la conversion. Tous les réglages de pistes et d’effets des morceaux suivants utiliseront les réglages du morceau assigné à “Step” 01.

- ① Choisissez la liste de repères (C00-19) que vous voulez convertir en morceau.
- ② Choisissez “Convert to Song” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Pour “To Song”, choisissez le morceau dans lequel la liste de repères sera convertie. Si vous choisissez un nouveau morceau, le TRITON STUDIO activera une fenêtre de dialogue vous demandant de confirmer votre choix. Appuyez sur le bouton **OK** pour créer un nouveau morceau et convertir votre liste de repères dans ce nouveau morceau.
- ④ Pour effectuer la conversion, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**. Si vous choisissez un morceau existant contenant déjà des données de réglages et/ou des données musicales, le TRITON STUDIO écrasera les données de ce morceau et les remplacera par les données de conversion de votre liste. Avant d’exécuter cette opération, assurez-vous que vous ne perdrez pas de données importantes. Une fois cette opération effectuée, vous pouvez retourner à l’état des données avant la conversion en appuyant sur le bouton [COMPARE].

La conversion “Convert to Song” de la liste de repères en un morceau unique s’effectue de la manière décrite ci-dessous.

- **Paramètres de Song/piste pour le “Step” 01**
Les paramètres de morceau/de piste utilisent les réglages du morceau choisi pour le pas “Step” 01.
- 🔊 L’assignation d’un canal MIDI à chaque piste se fait conformément aux réglages du morceau défini pour le “Step” 01. Si le morceau du “Step” 02 et des pas suivants disposent de réglages de canaux MIDI différents, la conversion de la liste de repères en un morceau pourrait être impossible à effectuer. Veillez donc dans la mesure du possible à assigner des réglages de canaux MIDI identiques aux morceaux d’une liste de repères que vous souhaitez convertir en un morceau unique.

Les paramètres de piste suivants ne se retrouveront pas dans le morceau produit par la conversion. Tout comme pour les canaux MIDI, nous vous conseillons d’adopter des réglages identiques pour tous les morceaux de la liste de repères.

SOLO ON/OFF, Status, MIDI Channel, Bank Select (When Status = EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, MIDI Filter, Key Zone, Velocity Zone

- **Conversion de paramètres de Song/piste en événements de piste**
La deuxième répétition et les répétitions suivantes du morceau “Step” 01 ainsi que les réglages du morceau “Step” 02 et des morceaux suivants sont tous convertis en événements de piste (données musicales). Les données suivantes seront converties.

Pistes 1-16	Program Select, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Piste maître	Tempo, Meter

Si RDN est assigné à “Pan” (0-3a/4a), la valeur C064 sera définie à la conversion. Si PRG est assigné à “Portamento” (2-3a, 4a) ou si PRG ou une valeur négative est assignée à “Bend Range” (2-5a/6a), ces paramètres ne seront pas pris en compte lors de la conversion.

- 🔊 Le paramètre “Detune” (2-5a, 6a) sera divisé en valeurs MIDI RPN Fine Tuning et Coarse Tuning, puis converti en événements. Par exemple, si la valeur +600 est assignée au paramètre “Detune”, Fine Tuning correspondra à 00 et Coarse Tuning à 6. La valeur Fine Tuning (accord fin) modifie la hauteur de reproduction (désaccord). La valeur Coarse Tuning change les notes jouées (transposition). Aussi, pour des Programs comme les Programs de batterie, les résultats de reproduction d’une liste de repères pourraient ne pas être reproduits après la conversion de la liste de repères en un morceau.

- “PLAY/MUTE” (PO: Program T01-08, 09-16 “PLAY/MUTE/REC”)
Les paramètres de piste “PLAY/MUTE” se retrouveront dans le Song. Les réglages “SOLO ON/OFF” ne seront pas convertis.
- **Conversion de mode de boucle “Track Play Loop” (page PO: PlyLoop 1-8, 9-16)**
Si “Track Play Loop” est activé, la zone entre “Loop Start” et “Loop End” sera élargie jusqu’à la dernière mesure de la piste maître.
Exemple)
Si “Track Play Loop” est activé pour les mesures M005-M008 et que la piste maître contient 10 mesures, les données seront élargies depuis le début de la piste de la manière suivante: M005, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6.
- “Play Intro” (page PO: PlyLoop 1-8, 9-16)
Si “Track Play Loop” est actif, les données sont élargies conformément au réglage Play Loop jusqu’à la dernière mesure de la piste maître.
Si “Play Intro” est coché, les données seront élargies depuis le début de la piste jusqu’au point “Loop End”, puis les données comprises entre les points “Loop Start” et “Loop End” seront élargies jusqu’à la dernière mesure de la piste maître. Si, par exemple, “Track Play Loop” est activé pour les mesures M005-M008, que la piste maître contient 10 mesures et que vous cochez “Play Intro”, les données seront élargies depuis le début de la piste de la manière suivante: M001, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6.
Pour le cas où “Play Intro” n’est pas coché, voyez l’exemple sous “Track Play Loop”.
- **Conversion de motifs**
Les motifs du morceau choisi comme “Step” 01 sont copiés sous forme de motifs du morceau converti.
Si le pas “Step” 01 revient ou est répété ou si les pistes du pas “Step” 02 et des morceaux suivants contiennent des motifs, ceux-ci seront convertis sous forme d’événements de piste (données musicales).
- **Réglages de transposition “Transpose”**
Si les réglages de transposition “Transpose” (2-5a/6a) des pistes dans le morceau “Step” 02 et les morceaux suivants sont différents des réglages de transposition du morceau “Step” 01, les numéros de note seront transposés.

Exemple)

Si, pour le “Step” 01, “Transpose” = +1 et pour le “Step” 02 “Transpose” = -1, les numéros de note des données de piste du pas “Step” 02 seront décalés de 2 vers le bas.

- “Repeat” FS (Foot Switch) → “Repeat” 1
Si “Repeat” correspond à FS (Foot Switch), les données seront converties comme “Repeat” 1.

⚡ Quand vous exécutez la commande “Convert to Song” afin de convertir une liste de repères en un morceau, tous les réglages de répétition de la liste et les réglages de boucle des motifs et des morceaux de la liste sont convertis sous forme d’événements comme des données de note. Aussi, la quantité de données augmentera considérablement à la conversion; dans certains cas, vous pourriez tomber à court de mémoire interne et être dans l’incapacité d’effectuer la conversion de la liste. Ainsi, si votre liste contient des longs morceaux, si vous avez défini beaucoup de répétitions ou si les morceaux utilisent de nombreux motifs, nous vous conseillons d’effectuer de temps à autre la commande “Convert to Song” durant la création de votre liste afin de vérifier la quantité de mémoire requise pour la conversion.

⚡ Une liste de repères contenant plus de 999 mesures ne peut pas être convertie en morceau.

1-1E: Copy Song

Cette commande de menu permet de créer un morceau sur base d’une portion définie d’un morceau contenu dans une liste de repères. Cette fonction est par ex. utile pour modifier la structure ou l’évolution des morceaux d’une liste de repères.

Si par exemple vous disposez d’un morceau de huit mesures et que vous voulez répéter les mesures 5-8, vous pouvez utiliser cette commande de menu afin de créer un morceau composé des quatre mesures souhaitées. Vous pourrez ensuite assigner le morceau obtenu à un pas de la liste de repères et éventuellement le répéter.

- 1 Choisissez le pas souhaité via “Current Step” ou “Song”.
- 2 Choisissez “Copy Song” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



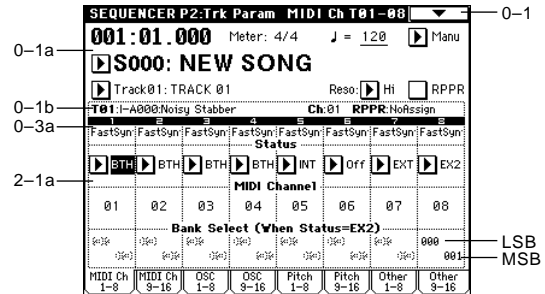
- 3 Dans “From Measure”, choisissez la première mesure dans le morceau de source pour la copie. Dans “To End of Measure”, choisissez la dernière mesure.
- 4 Choisissez avec “To Song” le morceau dans lequel les données seront copiées. Si vous choisissez un nouveau morceau, le TRITON STUDIO activera une fenêtre de dialogue vous demandant de confirmer votre choix. Pour créer un nouveau morceau et y copier les données, appuyez sur le bouton **OK**. Si vous choisissez un morceau existant contenant déjà des données de réglages et/ou des données musicales, le TRITON STUDIO écrasera les données de ce morceau et les remplacera par les données de la copie. Avant d’exécuter cette opération, assurez-vous que vous ne perdrez pas de données importantes.
- 5 Si vous cochez “Replace to original Song in Cue List” et effectuez la copie, le morceau défini comme “Current Step” sera remplacé par le morceau créé. Si vous effectuez la copie sans cocher cette case, vous pourrez choisir plus tard le nouveau morceau et l’assigner au pas souhaité de la liste de repères.
- 6 Pour exécuter la copie de morceau, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

Sequencer P2: Trk Param

2-1: MIDI Ch 1-8 (MIDI Ch T01-08)

2-2: MIDI Ch 9-16 (MIDI Ch T09-16)

Cette page permet de définir les réglages MIDI pour chaque piste.



2-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank Select

Status

[INT, Off, BTH, EXT, EX2]

Ce paramètre définit le statut MIDI et le générateur de sons assigné à chaque piste.

INT: Quand vous reproduisez les données musicales enregistrées dans la piste ou quand vous choisissez une piste à laquelle INT est assigné via “Track Select” (0-1a) et que vous jouez le clavier et opérez les fonctions de jeu, le TRITON STUDIO utilise son générateur de sons interne; les données MIDI ne sont pas transmises à un instrument externe.

Off: Le Program n’est pas joué et les données MIDI ne sont pas transmises.

BTH: Les réglages INT et EXT sont combinés. A la reproduction des données musicales enregistrées dans la piste ou quand vous choisissez une piste à laquelle BTH est assigné et que vous jouez le clavier et opérez les fonctions de jeu, le TRITON STUDIO utilise son générateur de sons interne et transmet simultanément les données MIDI à l’instrument externe connecté.

EXT: A la reproduction des données musicales enregistrées dans la piste ou quand vous choisissez une piste à laquelle EXT est assigné et que vous jouez le clavier et opérez les fonctions de jeu, le TRITON STUDIO transmet les données MIDI mais n’utilise pas son générateur de sons interne.

Quand vous changez de morceau ou retournez en début de morceau, les pistes réglées sur EXT remettent les messages MIDI de changement de programme, de volume, de panoramique, de Portamento, d’envoi 1, 2, de panoramique post IFX et d’envoi 1, 2 post IFX.

EX2: Le paramètre “Bank Select (When Status=EX2)” est activé. Au lieu du numéro de banque INT-A-EXB-G disponible sur le TRITON STUDIO, ce paramètre permet de définir un numéro de banque qui sera transmis. Pour le reste, ce réglage est identique au réglage EXT.

MIDI Les données MIDI sont transmises et reçues via le canal défini pour chaque piste avec “MIDI Channel”.

	Données enregistrées Utilisation du clavier et des fonctions de jeu		Données reçues	
	Générateur de sons interne	MIDI OUT	Générateur de sons interne	MIDI OUT
INT	●	×	●	—
EXT, EX2	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

MIDI Channel [01...16]

Spécifie le canal MIDI sur lequel la piste transmet et reçoit des données musicales. Le canal MIDI spécifié ici sera le canal de réception si "Status" est mis sur INT, le canal de transmission si "Status" est EXT ou EX2 et le canal de transmission et de réception si le statut de la piste est mis sur BTH. Les pistes réglées sur INT qui ont le même canal MIDI seront jouées et pilotées par les mêmes données musicales quand le TRITON STUDIO reçoit des données MIDI ou des données des pistes du séquenceur.

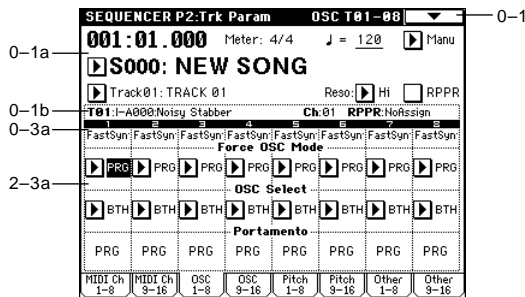
Bank Select (When Status=EX2) [000:000...127:127]

Quand "Status" correspond à EX2, ce paramètre définit le numéro de banque transmis. La valeur affichée à gauche correspond au MSB et la valeur de droite au LSB. Ce paramètre n'est pas disponible quand "Status" dispose d'un réglage autre que EX2.

2-3: OSC 1-8 (OSC T01-08)

2-4: OSC 9-16 (OSC T09-16)

Ces paramètres définissent la manière dont les données de chaque piste sont jouées.



2-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, MN, LGT]

Permet de choisir le mode d'assignation de voix *Voice Assign Mode* (Program P1: 1-1b) du Program choisi pour chacune des pistes 1-16 (⇨Combinaison P2: 2-2a).

OSC Select [BTH, OS1, OS2]

Détermine le réglage "Oscillator Mode" du Program choisi pour chacune des pistes 1-16. Si vous avez choisi **Double** pour "Oscillator Mode", ce paramètre permet de choisir un des deux oscillateurs (⇨Combinaison P2: 2-2a).

Portamento [PRG, Off, 001...127]

Détermine l'effet de Portamento pour chacune des pistes 1-16 (⇨Combinaison P2: 2-2a).

MIDI Le séquenceur utilisera la valeur de Portamento définie ici quand vous reproduisez ou enregistrez des données depuis le début du morceau. Si vous changez le réglage durant l'enregistrement, le séquenceur enregistrera vos changements sous forme de données musicales. (Cependant, si la valeur PRG est choisie, les changements ne seront pas enregistrés.) Vous pouvez changer ce réglage durant la reproduction. Cependant, quand le séquenceur atteint un emplacement auquel vous avez enregistré des données d'activation/de coupure de Portamento ou de temps de Portamento, il adopte automatiquement les nouveaux réglages. Si INT ou BTH est assigné à "Status" (2-1a/2a), vous pouvez contrôler le Portamento en envoyant des commandes de contrôle MIDI CC#5 (Portamento Time) et CC#65 (Portamento Switch). (Si ce paramètre est mis sur PRG, le TRI-

TON STUDIO ne recevra pas les messages CC#05.)

Quand vous changez de morceau ou retournez en début de morceau, les pistes pour lesquelles "Status" est mis sur BTH, EXT ou EX2 transmettent ce réglage via MIDI. Si OFF est assigné à "Status", le TRITON STUDIO transmet un message CC#65 d'une valeur de 0. Si 000-127 est assigné, le TRITON STUDIO transmettra un message CC#65 de 127 et un message CC#05 de 1-127.

Si PRG est sélectionné, le TRITON STUDIO ne transmettra pas de données.

Ces données sont transmises et reçues via le canal MIDI assigné à chaque piste avec "MIDI Channel" (2-1a/2a).

2-5: Pitch 1-8 (Pitch T01-08)

2-6: Pitch 9-16 (Pitch T09-16)

Cette page permet d'effectuer les réglages de hauteur pour chaque piste.



2-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

Règle la hauteur de chaque piste par pas de demi-tons. Une octave contient 12 pas.

Detune (BPM Adj. in Page Menu) [-1200... +1200]

Règle la hauteur de chaque piste par pas d'un cent.

0: hauteur originale.

La commande de menu "Detune BPM Adjust" (2-5A) vous permet d'effectuer un calcul en unité de tempo et de régler automatiquement le paramètre "Detune".

MIDI Les paramètres "Transpose" et "Detune" n'ont pas d'effet sur les données de note transmises via MIDI. Ces réglages peuvent être contrôlés par des messages MIDI RPN reçus. Le paramètre "Oscillator Mode" (Program P1:1-1a) des Programs assignés aux pistes 1-16 sera contrôlé comme suit. Ces messages sont reçus via le canal MIDI assigné à chaque piste avec "MIDI Channel" (2-1a/2a).

- Si **Single** ou **Double** est assigné à "Oscillator Mode", vous pouvez contrôler et changer le réglage "Transpose" en envoyant au TRITON STUDIO des messages MIDI RPN Coarse Tune (accord grossier); de même, vous pouvez contrôler et changer le réglage "Detune" via des messages RPN Fine Tune (accord fin).
- Si **Drums** est assigné à "Oscillator Mode", vous pouvez envoyer au TRITON STUDIO des messages MIDI RPN Coarse Tune et Fine Tune afin de piloter le réglage "Detune". Le TRITON STUDIO offre une plage de contrôle de ±1 octave pour les messages RPN Coarse Tune et Fine Tune.

Bend Range [PRG, -24...+24]

Détermine le changement de hauteur lorsque vous actionnez la fonction de jeu de Pitch Bend.

PRG: L'intervalle Pitch Bend défini pour le Program est utilisé.
-24+24: Ce réglage est appliqué, quel que soit l'intervalle défini pour le Program.

MIDI Vous pouvez piloter ce paramètre en envoyant au TRITON STUDIO un message MIDI RPN Pitch Bend Change. (Le TRITON STUDIO ne recevra pas ce message si vous avez choisi **PRG.**)

▼ 2-5: Commandes du menu de pages

0-1A	Memory Status	Load Template Song	0-1G
0-1B	Solo Selected Track	Save Template Song	0-1H
0-1C	Rename Song	FF/REW Speed	0-1I
0-1D	Delete Song	Set Location	0-1J
0-1E	Copy From Song	Detune BPM Adjust	2-5A
0-1F	Copy From Combi		

2-5A: Detune BPM Adjust

Quand le Program assigné à une piste utilise une phrase ou un multi-échantillon rythmique en boucle (ou un échantillon que vous avez créé en mode Sampling en vue de répondre à une valeur de tempo ou que vous avez chargé en mode Disk), vous pouvez choisir cette commande de menu pour changer le tempo de la phrase ou du motif rythmique. Vous pouvez ainsi changer le tempo en modifiant la hauteur. Cette commande est disponible pour les pistes dont le paramètre "Detune" est sélectionné. Quand vous exécutez cette commande, le TRITON STUDIO adopte la valeur "Detune" choisie.

Pour une description de cette opération, voyez la section "Detune BPM Adjust" (Combination P2: 2-3A).

2-7: Other 1-8 (Other T01-08)

2-8: Other 9-16 (Other T09-16)

Cette page sert à régler divers autres paramètres pour chaque piste.

2-7(8)a: Delay [ms], Use Program's Scale, Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

Ce réglage définit le temps de retard entre la réception d'un enclenchement de note pour la piste et le début de la production de son.

KeyOff: Le son est reproduit à la coupure de note. Dans ce cas, le son ne disparaît pas si une valeur de niveau de maintien autre que **0** est assignée à l'enveloppe d'amplificateur du Program. Utilisez ce réglage pour simuler des sons de clavecin. Dans la plupart des cas, vous assignerez la valeur **0** à ce paramètre.

Use Program's Scale [Off, On]

Déterminez si la piste utilise la gamme définie via le paramètre *Scale* du Program.

On (coché): La piste utilise la gamme du Program.

Off (non coché): La piste utilise la gamme définie via *Scale*.

Scale:

Spécifie la gamme utilisée pour le morceau.

Type (Song's Scale)

[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Choisissez le type de gamme (☞ "Type", Program P1: 1-1c).

Key [C...B]

Spécifiez la tonique de la gamme choisie (☞ "Key", Program P1: 1-1c).

Random [0...7]

Plus vous **augmentez la valeur** de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite (☞ "Random", Program P1: 1-1c).

Sequencer P3: MIDI Filter

Ces réglages permettent d'assigner des filtres MIDI aux données MIDI transmises et reçues par les pistes 1-16. Par exemple, même si deux pistes reçoivent les données via un canal MIDI identique, vous pouvez appliquer un filtre MIDI de sorte que l'action de la pédale de maintien n'influence qu'une seule de ces pistes.

MIDI Ces réglages de filtre MIDI n'ont pas d'effet sur les messages MIDI déjà enregistrés.

MIDI Ces réglages de filtre influencent les messages MIDI transmis quand vous réglez les paramètres de Program, de panoramique, de volume, de Portamento et d'envoi 1/2 d'une piste dont "Status" (2-1a/2a) est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**.

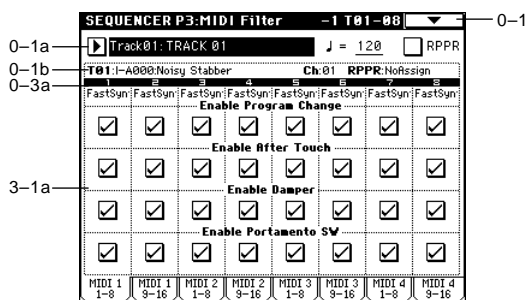
On (coché): Les données MIDI peuvent être reçues. Les pistes pour lesquelles "Status" (2-1a/2a) est mis sur **INT** ou **BTH** recevront les messages MIDI dont le numéro de canal correspond et dont les types sont activés. Les types d'effet cochés sont appliqués au Program de chaque piste quand vous utilisez les fonctions de jeu du TRITON STUDIO ou à la réception de données MIDI. (La modulation dynamique d'effet n'est pas influencée par ces réglages.) Le paramètre **MIDI Filter** (Global P1: 1-1b) définit les réglages généraux de transmission/réception MIDI de l'instrument.

Si vous avez assigné des commandes de contrôle MIDI aux fonctions de jeu assignables (pour lesquelles des filtres MIDI sont disponibles dans les pages MIDI 3 et MIDI 4), des filtres MIDI seront appliqués à ces commandes de contrôle. Dans ce cas, la priorité sera accordée aux filtres MIDI définis dans les pages MIDI 1 et MIDI 2. En outre, si une même commande de contrôle est attribuée à plusieurs fonctions de jeu pour lesquelles des filtres MIDI ont été définis dans les pages MIDI 3 et MIDI 4, vous pouvez l'activer en cochant toute case.

Off (non coché): Les messages MIDI ne peuvent pas être reçus.

3-1: MIDI 1 1-8 (MIDI Filter -1 T01-08)

3-2: MIDI 1 9-16 (MIDI Filter -1 T09-16)



3-1(2)a: Enable Program Change, Enable After Touch, Enable Damper, Enable Portamento SW

Enable Program Change [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir des messages MIDI de changement de programme.

Enable After Touch [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir des messages MIDI d'Aftertouch.

Enable Damper [Off, On]

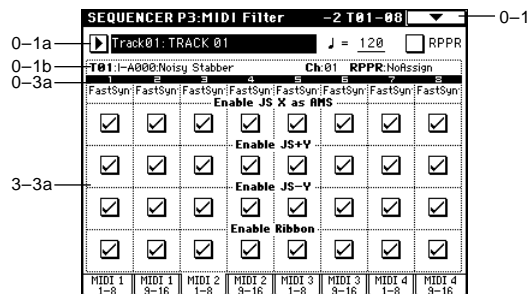
Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir des commandes de contrôle MIDI #64 (pédale de maintien).

Enable Portamento SW [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir des commandes de contrôle MIDI #65 (activation/coupage de Portamento).

3-3: MIDI 2 1-8 (MIDI Filter -2 T01-08)

3-4: MIDI 2 9-16 (MIDI Filter -2 T09-16)



3-3(4)a: Enable JS X as AMS, Enable JS+Y, Enable JS-Y, Enable Ribbon

Enable JS X as AMS [Off, On]

Spécifie si oui ou non les messages MIDI de Pitch Bend (axe X du Joystick du TRITON STUDIO) sont reçus pour le contrôle de la source AMS (p.242) assignée à JS X. (Ce paramètre n'est donc pas un filtre MIDI de réception des messages de Pitch Bend.)

Enable JS+Y [Off, On]

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #1 (axe +Y du Joystick du TRITON STUDIO ou réglage défini comme mode "B" pour une commande REALTIME CONTROLS [1]-[4]) peut ou non être reçue.

Enable JS-Y [Off, On]

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #2 (axe -Y du Joystick du TRITON STUDIO ou réglage défini comme mode "B" pour une commande REALTIME CONTROLS [1]-[4]) peut ou non être reçue.

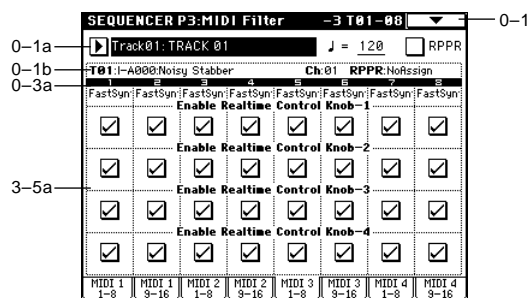
Enable Ribbon [Off, On]

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #16 (ruban du TRITON STUDIO ou réglage défini comme mode "B" pour une commande REALTIME CONTROLS [1]-[4]) peut ou non être reçue.

3-5: MIDI 3 1-8 (MIDI Filter -3 T01-08)

3-6: MIDI 3 9-16 (MIDI Filter -3 T09-16)

Cette page onglet permet de définir si le TRITON STUDIO peut ou non transmettre et recevoir l'effet des commandes en temps réel REALTIME CONTROL [1]-[4] pour les modes "A" et "B". En mode "A", la commande de contrôle MIDI est fixée pour chaque commande. En mode "B", vous pouvez définir le message produit par chaque contrôleur à la page P4: Zone/Ctrl, Controller.



3–5(6)a: Enable Realtime Control Knob 1...4

Enable Realtime Control Knob 1 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir la commande de contrôle MIDI #74 du mode "A" (fréquence de coupure du filtre passe-bas du TRITON STUDIO) et la commande de contrôle du mode "B".

Enable Realtime Control Knob 2 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir la commande de contrôle MIDI #71 du mode "A" (résonance du filtre passe-bas ou fréquence de coupure du filtre-passe haut du TRITON STUDIO) et la commande de contrôle du mode "B".

Enable Realtime Control Knob 3 [Off, On]

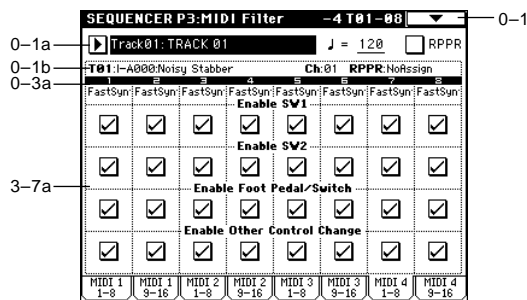
Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir la commande de contrôle MIDI #79 du mode "A" (réglage d'intensité de l'enveloppe de filtre du TRITON STUDIO) et la commande de contrôle du mode "B".

Enable Realtime Control Knob 4 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir la commande de contrôle MIDI #72 (réglage de temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et d'amplificateur du TRITON STUDIO) et la commande de contrôle du mode "B".

3–7: MIDI 4 1–8 (MIDI Filter –4 T01–08)

3–8: MIDI 4 9–16 (MIDI Filter –4 T09–16)



3–7(8)a: Enable SW1, Enable SW2, Enable Foot Pedal/Switch, Enable Other Control Change

Enable SW1, Enable SW2 [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir l'action des boutons [SW1] et [SW2]. Vous assignez la fonction de ces boutons à la page P4: Zone/Ctrl, Contrôler du mode Sequencer. Ce filtre MIDI est disponible pour les commandes de contrôle SW1 Mod.:CC#80, SW2 Mod.:CC#81 ou Porta.SW:CC#65.

Enable Foot Pedal/Switch [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir les messages générés par la pédale ou le commutateur connecté à la prise ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH. La fonction du commutateur ou de la pédale est définie dans la page Global P2. Ce filtre MIDI est uniquement disponible si vous avez assigné une commande de contrôle MIDI.

Enable Other Control Change [Off, On]

Spécifie si le TRITON STUDIO peut ou non recevoir des commandes de contrôle MIDI autres que celles proposées dans les onglets MIDI Filter 1–4.

Sequencer P4: Zone/Ctrl

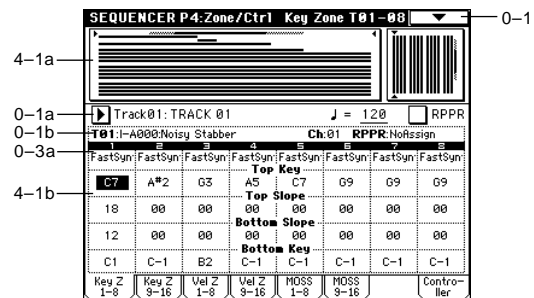
4–1: Key Z 1–8 (Key Zone T01–08)

4–2: Key Z 9–16 (Key Zone T09–16)

Les réglages de cette page onglet définissent la zone de clavier assignée à chaque piste.

Les paramètres "Top Key" et "Bottom Key" définissent les limites de la plage de notes assignée à chacune des pistes 1–16, tandis que "Top Slope" et "Bottom Slope" déterminent la zone de changement du volume.

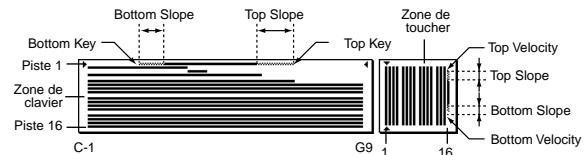
MIDI Ces réglages n'ont pas d'effet sur la transmission/réception de messages MIDI. Toutes les données de note reçues par le TRITON STUDIO sont enregistrées par son séquenceur et toutes les données de note produites par le séquenceur intégré ou le jeu au clavier sont transmises via MIDI.



4–1a: Zone Map

Le TRITON STUDIO affiche ici la zone de clavier et la plage de toucher dans lesquelles chaque piste 1–16 est jouée.

Le graphique affiche une ligne indiquant la zone de clavier ainsi que la plage de toucher de chaque piste et indique les chevauchements de piste en grisé.



4–1(2)b: Top Key, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Key

Top Key [C–1...G9]

Spécifie la note la plus haute de la plage attribuée à chacune des pistes 1–16.

Top Slope [00...72]

Spécifie la plage (12 constitue une octave) sur laquelle le volume atteint son niveau maximum en partant de la note supérieure (Top Key).

Bottom Slope [00...72]

Spécifie la plage (12 constitue une octave) sur laquelle le volume atteint son niveau maximum en partant de la note inférieure (Bottom Key).

Bottom Key [C–1...G9]

Spécifie la note la plus basse de la plage attribuée à chacune des pistes 1–16.

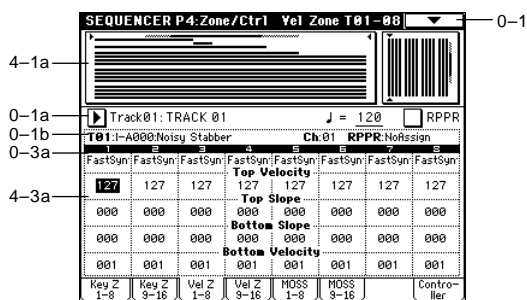
note Vous pouvez aussi assigner une valeur à ces paramètres en enfonceant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

4-3: Vel Z 1-8 (Vel Zone T01-08)

4-4: Vel Z 9-16 (Vel Zone T09-16)

Les paramètres “Top Velocity” et “Bottom Velocity” définissent les limites de la plage de toucher assignée à chacune des pistes 1-16, tandis que “Top Slope” et “Bottom Slope” déterminent la zone de changement du volume.

MIDI Ces réglages n'ont pas d'effet sur la transmission/réception de messages MIDI. Toutes les données de note reçues par le TRITON STUDIO sont enregistrées par son séquenceur et toutes les données de note produites par le séquenceur intégré ou le jeu au clavier sont transmises via MIDI.



4-3(4)a: Top Velocity, Top Slope, Bottom Slope, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

Spécifie la limite supérieure de toucher pour chacune des pistes 1-16.

Top Slope [0...120]

Spécifie la plage sur laquelle le volume atteindra le niveau original (maximal) en partant de Top Velocity.

Bottom Slope [0...120]

Spécifie la plage sur laquelle le volume atteindra le niveau original (maximal) en partant de Bottom Velocity.

Bottom Velocity [1...127]

Détermine la limite inférieure de toucher pour chacune des pistes 1-16.

note Vous pouvez aussi assigner une valeur à ces paramètres en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

4-5: MOSS 1-8 (MOSS T01-08)

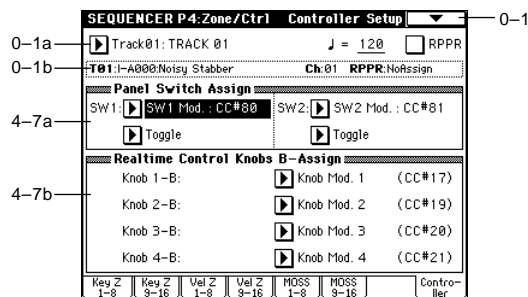
4-6: MOSS 9-16 (MOSS T09-16)

Cette page est disponible uniquement si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS en option. Pour en savoir plus, voyez le manuel de l'option EXB-MOSS.

4-7: Controller (Controller Setup)

Cette page sert à définir la fonction attribuée aux boutons [SW1] et [SW2] et les réglages du mode B de fonctionnement des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] pour le mode Sequencer.

MIDI Quand vous utilisez ces boutons ou commandes durant l'enregistrement, les messages MIDI que vous avez assignés ici seront enregistrés.



4-7a: Panel Switch Assign

Ces réglages servent à assigner les fonctions aux boutons [SW1] et [SW2] du panneau avant (p.249 “Liste des assignations SW1 et SW2”).

Vu que les fonctions assignées à ces boutons et commandes via le Program de chaque piste ne sont pas valides, vous pouvez effectuer ici les nouvelles assignations.

SW1 (SW1 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) **AMSource** [Off, ..., After Touch Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

☞ Program P1: 1-4a

4-7b: Realtime Control Knobs B-Assign

Ces réglages permettent d'assigner les fonctions (principalement divers types de commandes de contrôle) au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] avant pour le mode Sequencer (p.250 “Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS”). Les fonctions définies dans cette page seront contrôlées quand vous utilisez les commandes REALTIME CONTROL [1]-[4] en mode B.

Vu que les fonctions assignées à ces boutons et commandes via le Program de chaque piste ne sont pas valides, vous pouvez effectuer ici les nouvelles assignations.

Knob 1-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 2-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 3-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

Knob 4-B **AMSource** [Off, ..., MIDI CC#95]

☞ Program P1: 1-4b

Sequencer P5: Track Edit

5-1: Track Edit

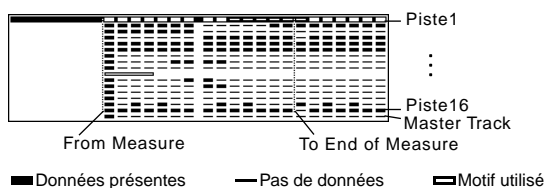
Ici, vous pouvez procéder aux réglages pour la piste sélectionnée, éditer des données enregistrées et vous livrer à des enregistrements pas à pas (donc pas en temps réel).

Pour éditer des données musicales ou procéder à un enregistrement pas à pas, sélectionnez d'abord une piste et ensuite une zone à l'affichage de la page. Servez-vous ensuite des commandes du menu de pages.



5-1a: Track data Map

Cette zone de l'écran indique la présence ou l'absence de données de jeu, la plage d'édition, etc. (la piste choisie avec "Track Select" est mise en évidence).



5-1b: Track Select, From Measure, To End of Measure

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Sélectionne la piste contenant les données que vous voulez éditer (ou copier) ou enregistrer.

Si vous désirez éditer toutes les pistes, il est inutile de le préciser ici (il suffit de cocher la case "All Tracks" dans la fenêtre de dialogue de la commande du menu de pages pour sélectionner toutes les pistes).

Master Track: Vous pouvez changer le tempo ou l'armure de temps de la piste maître.

From Measure [001...999]

To End of Measure [001...999]

Spécifie la plage de mesures à éditer (ou copier) ou enregistrer en pas à pas.

Spécifiez la première mesure de la plage avec "From Measure" et la dernière mesure avec "To End of Measure".

5-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Memory Status	Delete Measure	Quantize	5-1G	5-1N
5-1A	Step Recording	Insert Measure	Shift/Erase Note	5-1H	5-1O
5-1B	Event Edit	Repeat Measure	Modify Velocity	5-1I	5-1P
5-1C	Erase Track	Copy Measure	FF/REW Speed	5-1J	0-1I
5-1D	Copy Track	Move Measure	Set Location	5-1K	0-1J
5-1E	Bounce Track	Create Ctrl Data	Set Song Length	5-1L	5-1Q
5-1F	Erase Measure	Erase Ctrl Data		5-1M	

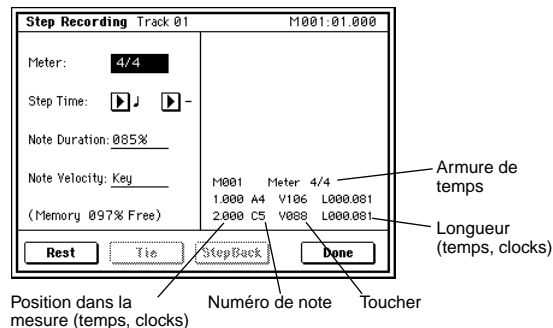
5-1A: Step Recording

L'enregistrement pas à pas permet de préciser la longueur et la valeur de toucher de chaque note et d'entrer la hauteur avec les touches du clavier. Le bouton **Rest** et le bouton **Tie** permettent d'entrer un silence ou une liaison.

⚠ Soyez conscient que si vous enregistrez en pas à pas dans une piste contenant déjà des données de séquence, toutes ces données seront effacées à partir la première mesure "From Measure" et dans les mesures suivantes. Si vous souhaitez retrouver les données précédentes, utilisez la fonction Compare.



















Pour entrer des données dont la valeur change continuellement (comme les données Pitch Bend), nous vous conseillons d'utiliser la commande de menu "Create Ctrl Data" (5-1L). Pour entrer des événements individuels de données musicales comme les changements de programme, utilisez la commande de menu "Event Edit" (5-1B).

- 1 Choisissez via "Track Select" la piste où vous voulez enregistrer des données et définissez la mesure initiale de l'enregistrement avec "From Measure" (5-1b).
- 2 Choisissez "Step Recording" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 3 Choisissez l'armure de temps avec "Meter". Le TRITON STUDIO vous indique l'armure de temps définie pour la mesure. Il est possible de la modifier mais pensez alors que l'armure de temps des mesures précédentes sera modifiée aussi; ces mesures seront donc reproduites avec la nouvelle armure de temps choisie pour toutes les pistes.
- 4 Définissez avec "Step Time" la valeur de note de base qui sera utilisée pour l'enregistrement. Choisissez la valeur de note dans le menu déroulant à gauche: vous avez le choix entre ♩ (ronde) et ♪ (triple croche). Si vous voulez une note ou un triolet pointé, choisissez un point "." (Dot) ou un triolet "3 (Triplet)." dans le menu déroulant à droite. Pour utiliser la note choisie à sa valeur normale, sélectionnez "-" (Normal).

Le tableau suivant vous montre le nombre de clocks pour chaque valeur de note choisie avec "Step Time".

 (0:24)	 (0:48)	 (0:96)	 (1:00)	 (2:00)	 (4:00)
 (0:36)	 (0:72)	 (0:144)	 (1:96)	 (3:00)	 (6:00)
 (0:16)	 (0:32)	 (0:64)	 (0:128)	 (1:64)	 (2:128)

- ⑤ Spécifiez avec "Note Duration" la durée de la note par rapport à la valeur de note ("Step Time"). Un réglage de 50% signifie que la note sera courte (staccato), 85% correspond à une durée normale tandis que 100% signifie que la note sera longue (legato).
- ⑥ "Note Velocity" précise le toucher (la force avec laquelle vous enfoncez la touche) de la note. Vous pouvez entrer la valeur de toucher en enfonçant une touche du clavier tout en maintenant enfoncé le bouton [PAUSE] et le bouton [ENTER]. Si vous choisissez Key, c'est le toucher que vous appliquez à la touche qui sera pris en compte.
- ⑦ Entrez les événements de note décrits ci-dessous en enfonçant des touches du clavier ou en appuyant sur les boutons dans la partie inférieure de la fenêtre de dialogue.

• Enregistrement de notes

Quand vous enfoncez une touche du clavier, une note avec le numéro de cette note et la durée spécifiée à l'étape ④ sera enregistrée.

Quand vous jouez un accord sur le clavier, le TRITON STUDIO enregistre les numéros de note sous forme d'accords de la durée spécifiée à l'étape ④. Vu que chaque numéro de note que vous enfoncez avant de relâcher toutes les touches est enregistré au même emplacement, le séquenceur enregistrera les notes sous forme d'un accord, même si elles sont jouées à des moments différents.

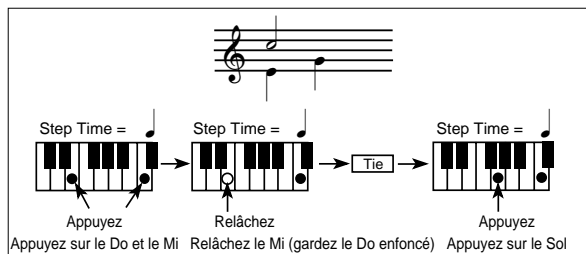
Dès que vous relâchez toutes les touches, le séquenceur saute au pas suivant en avançant de la longueur définie à l'étape ④.

• Enregistrement de silences

Appuyez sur le bouton Rest afin d'entrer un silence de la longueur définie à l'étape ④.

• Enregistrement d'une liaison

Appuyez sur le bouton Tie sans enfoncer une note et la dernière note entrée sera allongée de la valeur définie à l'étape ④. Si vous maintenez une touche enfoncée en appuyant sur le bouton Tie, la liaison ne se fera qu'après la note et celle-ci sera allongée de la longueur définie à l'étape ④. Ceci vous permet d'entrer des phrases, comme nous vous l'expliquons ci-dessous.



• Effacement des données de note ou de silences

Pour effacer la dernière note entrée (ou le dernier silence), appuyez sur le bouton StepBack. Le séquenceur reculera de la longueur spécifiée à l'étape ④ en effaçant les données dans cet intervalle.

• Ecoute de la note suivante avant son enregistrement

Pour contrôler avant l'enregistrement si la note que vous allez entrer est bien la note souhaitée, appuyez sur le bouton [PAUSE] (sa diode s'allume). Quand vous appuyez sur une touche, le TRITON STUDIO joue le son correspondant sans

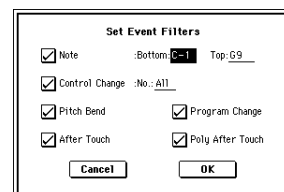
enregistrer la note. Pour annuler le mode d'écoute et reprendre l'enregistrement normal, appuyez à nouveau sur le bouton [PAUSE] (sa diode s'éteint).

- ⑧ Une fois l'enregistrement pas à pas terminé, appuyez sur le bouton Done. Pour retrouver le statut d'avant le lancement de l'enregistrement, appuyez sur le bouton [COMPARE].

5-1B: Event Edit

Cette commande de menu vous permet d'éditer des événements (données musicales enregistrées).

- ① Choisissez la piste voulue avec "Track Select" et la première mesure d'édition avec "From Measure" (5-1b). Si vous avez choisi Track01-16 avec "Track Select", le TRITON STUDIO activera la fenêtre de dialogue "Set Event Filters" quand vous exécutez cette commande. Si vous avez choisi Master Track avec "Track Select", cette fenêtre de dialogue ne s'affichera pas.

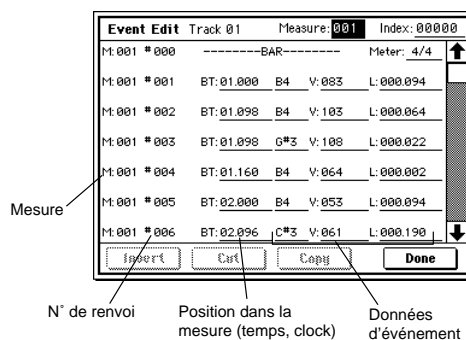


La fenêtre de dialogue "Set Event Filters" permet de choisir les types de données musicales affichées (pour être éditées) dans la fenêtre Event Edit.

Vous pouvez choisir la plage de notes en définissant les valeurs "Bottom" et "Top" du paramètre "Note". Pour entrer ces réglages, appuyez sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier. Généralement, il est préférable d'attribuer les réglages C-1 et G9 à la plage de notes. Le paramètre "Control Change" permet de définir un numéro de commande. En temps normal, il est préférable de conserver le réglage ALL.

Vous pouvez aussi vérifier divers autres événements ("Pitch Bend," "Program Change," "After Touch" et "Poly After Touch").

- ② Appuyez sur le bouton OK pour ouvrir la fenêtre de dialogue "Event Edit".




- ③ Dans la partie supérieure de cette fenêtre, les paramètres "Measure" et "Index" vous indiquent la mesure en cours d'édition et les événements des numéros de renvoi (Index) de la mesure choisie.

Vous pouvez vous déplacer jusqu'à l'événement à éditer en appuyant à l'écran sur la barre de défilement située à droite.

- ④ Choisissez l'événement que vous voulez éditer et modifiez la ou les valeurs via la molette [VALUE], etc.
- En modifiant la valeur de "BT" (temps, clock), vous pouvez déplacer l'événement dans la mesure.
- Vous pouvez modifier chaque événement en modifiant la ou les valeurs de ses données. Quand vous sélectionnez un événement de note, ce dernier est reproduit.
- ⑤ Les boutons situés dans la partie inférieure de la fenêtre de dialogue permettent d'éditer les événements comme suit.

- **Insertion d'événement**
Sélectionnez l'événement se trouvant à l'emplacement ("BT") où vous voudriez insérer un nouvel événement et appuyez sur le bouton **Insert**.
 - **Supprimer un événement**
Sélectionnez l'événement à effacer et appuyez sur le bouton **Cut**. L'événement sera effacé.
 - **Déplacer un événement**
Pour déplacer un événement, servez-vous des boutons **Cut** et **Insert** (pour couper et coller l'événement). Utilisez le bouton **Cut** pour supprimer l'événement que vous voulez déplacer et servez-vous du bouton **Insert** pour l'insérer à son nouvel emplacement. Vous pouvez aussi déplacer un événement en changeant le paramètre "BT" (son emplacement dans la mesure).
 - **Copier un événement**
Sélectionnez l'événement à copier et appuyez sur le bouton **Copy**. Choisissez ensuite l'emplacement de destination pour la copie et appuyez sur le bouton **Insert** pour insérer l'événement à cet emplacement.
- ⑥ Une fois que vos éditions sont terminées, appuyez sur le bouton **Done**. Pour retrouver les réglages en vigueur avant l'édition des événements, appuyez sur le bouton [COMPARE].
- Les types de données musicales qui peuvent être sélectionnés via la commande "Event Edit" et les plages de valeurs sont représentés ici.

BAR (écran uniquement) (barre de mesure)		Meter: 1/4...16/16 *1 (armure de temps)
C-1...G9 *2 (données de note)	V: 1...127 *2 (toucher)	L: 000.000...15984.000 (durée: temps, clocks)
PAFT (Aftertouch polyphonique)	C-1...G9 (n° de note)	0...127 (valeur)
CTRL (commande de contrôle)	C: 0...101 (numéro de contrôle)	0...127 (valeur)
PROG (changement de programme)	Bank: I-A...I-F, 000...127, G, g(1)...g(9) g(d), - - -, E-A...E-G (banque Program)	P: 0...127, 1...128 (G, g(1)...g(d)) (n° Program)
AFTT (Aftertouch)	0...127 (valeur)	
BEND (Pitch Bend)	-8192...+8191 (valeur)	

 *1 Comme l'armure de temps est enregistrée sur la piste maître, n'oubliez pas que la modification de l'armure de temps pour une piste affectera aussi les mesures des autres pistes; toutes les pistes seront donc reproduites avec l'armure de temps spécifiée.

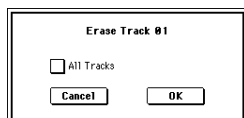
note *2 Vous pouvez aussi entrer les données de note et les valeurs de toucher en enfonçant le bouton [ENTER] tout en jouant une note du clavier.

Un numéro de motif sera affiché aux emplacements où un motif a été placé (Put). "End of Track" (fin de piste) sera affiché à la fin de chaque piste.

5-1C: Erase Track

Cette commande de menu efface toutes les données musicales de la piste spécifiée. Notez cependant que la piste maître en soi ne peut être effacée.

- ① Choisissez la piste à effacer avec "Track Select".
- ② Choisissez "Erase Track" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



Si vous désirez effacer toutes les pistes y compris la piste maître, **cochez** la case "All Tracks".

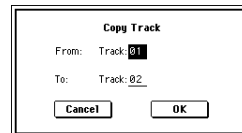
- ③ Pour exécuter la commande "Erase Track", appuyez sur le bouton **OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

5-1D: Copy Track

Cette commande copie les données musicales d'une piste de source vers la piste spécifiée.

Pensez que lorsque vous exécutez la commande "Copy Track", les données musicales qui se trouvaient sur la piste d'arrivée seront perdues.

- ① Choisissez "Copy Track" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



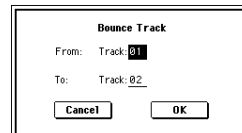
- ② Choisissez dans "From" la piste de source pour la copie. Pour "To", définissez la piste de destination. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne à "From" la piste choisie avec "Track Select".)
- ③ Pour exécuter la commande "Copy Track", appuyez sur le bouton **OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

5-1E: Bounce Track

Cette commande fusionne les données musicales de la piste de source et de la piste de destination et place les données combinées dans la piste d'arrivée. Toutes les données musicales de la piste de source sont effacées quand vous exécutez cette commande.

Si la piste de source et la piste d'arrivée de la fusion contiennent des données de contrôle aux mêmes emplacements, le résultat de la fusion deviendra sans doute inutilisable. Avant de procéder à la fusion, effacez les commandes de contrôle de l'une ou de l'autre piste avec "Event Edit" (5-1B) ou "Erase Control Data" (5-1M).

- ① Choisissez "Bounce Track" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

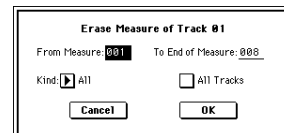


- ② Choisissez dans "From" la piste de source pour la fusion. Pour "To", définissez la piste de destination. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne à "From" la piste choisie avec "Track Select".)
- ③ Pour exécuter la commande "Bounce Track", appuyez sur le bouton **OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

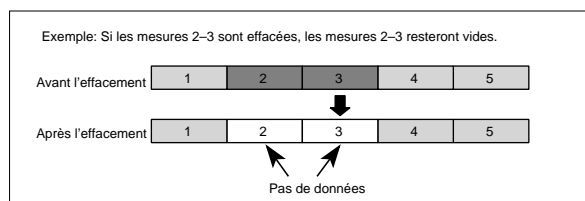
5-1F: Erase Measure

Cette commande de menu permet d'effacer le ou les types de données musicales spécifiés dans la plage de mesures définie. Cette commande permet de préciser le type de données à effacer. A la différence de la commande "Delete Measure" (suppression de mesures), la commande "Erase Measure" ne ramène pas les données musicales suivant les mesures effacées vers le début du morceau.

- ① Choisissez une piste avec "Track Select".
- ② Choisissez "Erase Measure" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Choisissez pour **“From Measure”** la première mesure à effacer et pour **“To End of Measure”** la dernière mesure à effacer. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne aux paramètres **“From Measure”** et **“To End of Measure”** la plage définie dans la page Track Edit.)
- ④ Spécifiez avec **“Kind”** le type de données à effacer: **All** (toutes les données), **Note** (données de note), **Control Change** (commandes de contrôle), **After Touch** (données d’Aftertouch et d’aftertouch polyphonique), **Pitch Bend** et **Program Change** (changements de programme).
- ⑤ Si vous avez coché la case **“All Tracks”**, le type de donnée spécifié sera effacé dans toutes les pistes.
- ⑥ Pour exécuter la commande **“Erase Measure”**, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.



- ⚠ Si les données de contrôle couvrent une zone plus large que la zone effacée, seules les données se trouvant dans la zone effacée seront réellement effacées. De plus, si vous effacez des mesures qui contenaient une note maintenue sur plusieurs mesures hors de la zone d’effacement, les données de note des mesures suivantes seront également effacées.

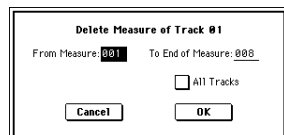
note Les données de note peuvent aussi être effacées avec la commande de menu **“Shift/Erase Note”** (5-10). Utilisez cette commande pour effacer une plage de notes déterminée ou pour effacer des notes dans un emplacement **“Beat.Tick”** spécifique.

note Les données de commandes de contrôle peuvent être effacées avec la commande de menu **“Erase Control Data”** (5-1M). Utilisez cette commande pour effacer un type spécifique de commande de contrôle ou pour effacer des données de commandes de contrôle dans un emplacement **“Beat.Tick”** spécifique.

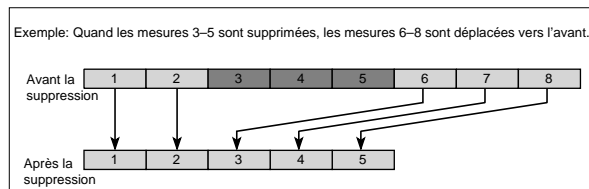
5-1G: Delete Measure

Cette commande supprime les mesures spécifiées. Une fois la commande **“Delete Measure”** exécutée, les données musicales suivant les mesures effacées sont ramenées vers le début du morceau afin de **“boucher le trou”**.

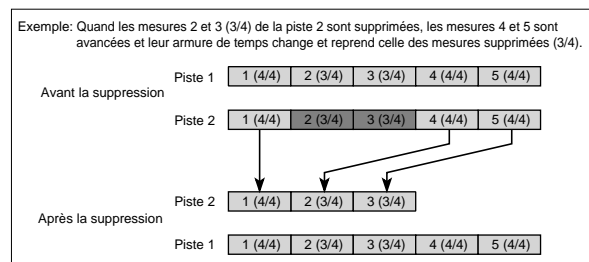
- ① Choisissez la piste avec Use **“Track Select”**.
- ② Choisissez **“Delete Measure”** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Choisissez pour **“From Measure”** la première mesure à supprimer et pour **“To End of Measure”** la dernière mesure à supprimer. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne aux paramètres **“From Measure”** et **“To End of Measure”** la plage définie dans la page Track Edit.)
- ④ Si vous souhaitez effacer des données de toutes les pistes y compris la piste maître, **cochez** la case **“All Tracks”**. Si cette case n’est **pas cochée**, les données seront effacées des pistes spécifiées avec **“Track Select”**.
- ⑤ Pour exécuter la commande **“Delete Measure”**, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.



- ⚠ Si la case **“All Tracks”** n’est pas cochée à l’étape ④ et que vous exécutez cette commande, la piste maître ne sera pas affectée. L’armure de temps et les données de tempo resteront inchangées sauf pour les mesures ramenées vers le début de la piste après la suppression: celles-ci auront l’armure de temps et les données de tempo des mesures supprimées.



- ⚠ Si vous avez **coché** la case **“All Tracks”** à l’étape ④ et que vous exécutez cette commande, les mesures spécifiées seront supprimées de toutes les pistes y compris la piste maître, ce qui signifie que les données d’armure de temps et de tempo seront aussi avancées.

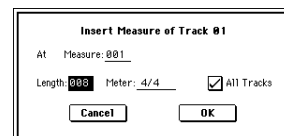
Si les données de contrôle couvrent une zone plus large que la zone supprimée, seules les données se trouvant dans la zone supprimée seront réellement supprimées. De plus, si vous effacez des mesures qui contenaient une note maintenue sur plusieurs mesures hors de la zone de suppression, les données de note des mesures suivantes seront aussi effacées.

5-1H: Insert Measure

Cette commande permet d’insérer le nombre souhaité de mesures dans la piste spécifiée. Quand vous exécutez la commande **“Insert Measure”**, les mesures suivant l’endroit d’insertion seront reculées vers la fin du morceau.

Si les nouvelles mesures sont insérées dans une zone chevauchée par une longue note, le temps de relâchement de la note sera adapté pour que celle-ci soit coupée juste avant l’insertion. Cela signifie donc que la dernière partie de la note sera effacée.

- ① Choisissez la piste dans laquelle vous souhaitez insérer des mesures avec **“Track Select”**.
- ② Choisissez **“Insert Measure”** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



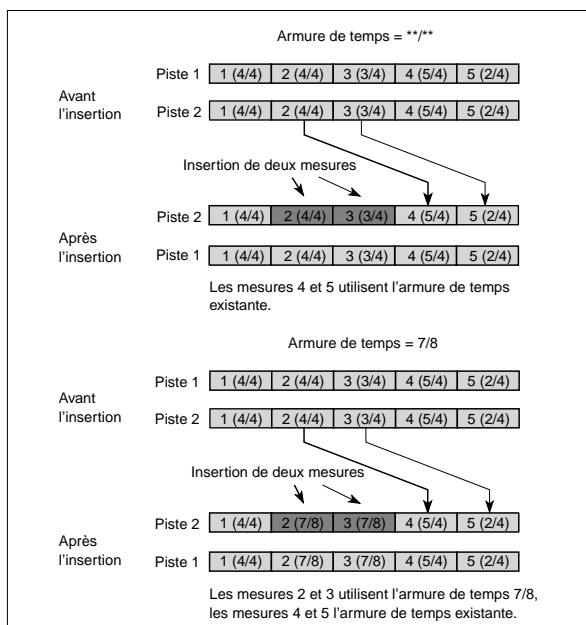
- ③ Pour **“At Measure”**, spécifiez l’emplacement de la première mesure insérée. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne la mesure **“From Measure”** spécifiée dans la page Track Edit.)
- ④ Pour **“Length”**, spécifiez le nombre de mesures à insérer.
- ⑤ Choisissez pour **“Meter”** l’armure de temps des mesures à insérer.

Si vous voulez que l’armure de temps des mesures insérées corresponde à celle qui existe déjà, réglez ce paramètre sur ****/****. Si le réglage est différent de ****/****, l’armure de temps des mesures insérées changera et toutes les pistes seront reproduites avec l’armure de temps choisie pour les mesures insérées.

- ⑥ Si vous désirez insérer des mesures dans toutes les pistes, y compris la piste maître, **cochez** la case “**All Tracks**” (toutes les pistes). Toutes les mesures suivant la zone insérée seront donc reproduites comme avant.

Si la case “**All Tracks**” n’est **pas cochée**, les mesures ne seront insérées que dans la piste spécifiée. N’oubliez cependant pas que même si les mesures suivantes sont reculées suite à l’insertion, les données d’armure de temps et de tempo ne bougent pas.

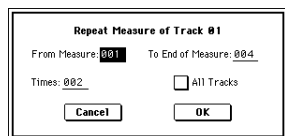
- ⑦ Pour exécuter la commande “**Insert Measure**”, appuyez sur le **bouton OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le **bouton Cancel**.



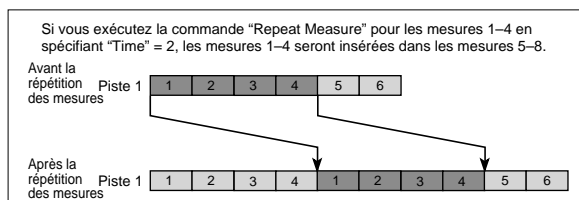
5-1I: Repeat Measure

Cette commande de menu permet d’insérer de manière répétée les mesures spécifiées (en précisant le nombre de répétitions). Quand vous exécutez la commande “**Repeat Measure**”, les mesures choisies sont insérées après la mesure définie via “**To End of Measure**” et les données musicales suivant les mesures insérées sont déplacées vers la fin du morceau. Cette commande vous sera par exemple utile lorsque vous disposez d’un morceau reproduit sur le TRITON STUDIO via la fonction “**Track Play Loop**” (0-5a, 6a) et que vous souhaitez exporter ces données en format SMF.

- ① Choisissez la piste dont vous souhaitez répéter des mesures avec “**Track Select**”.
- ② Choisissez “**Repeat Measure**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Définissez avec “**From Measure**” et “**To End of Measure**” la plage des mesures répétées. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “**From Measure**” et “**To End of Measure**” spécifiées dans la page **Track Edit**.)
- ④ Choisissez le nombre de répétitions avec “**Times**”. Si par exemple vous assignez 001 à “**From Measure**”, 004 à “**To End of Measure**” et 2 à “**Times**”, les données musicales des mesures 1-4 seront insérées dans les mesures 5-8. Ce qui signifie donc que les mesures 1-4 seront jouées deux fois.
- ⑤ Pour répéter les données musicales de toutes les pistes (y compris la piste maître), **cochez** la case “**All Tracks**”.
- ⑥ Pour exécuter la commande “**Repeat Measure**”, appuyez sur le **bouton OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le **bouton Cancel**.

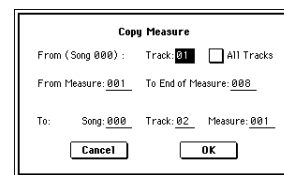


5-1J: Copy Measure

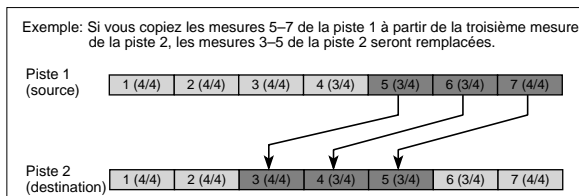
Cette commande permet de copier des mesures de la piste de source spécifiée dans les mesures définies.

Quand vous exécutez la commande “**Copy Measure**”, les données sont écrasées dans l’emplacement de destination.

- ① Choisissez le Song contenant les mesures à copier.
- ② Choisissez “**Copy Measure**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



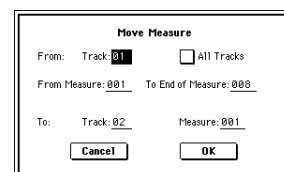
- ③ Définissez via **From: “Track”** la piste de source pour la copie. (Par défaut, le TRITON STUDIO sélectionne la piste choisie avec “**Track Select**”.) Si vous désirez copier des mesures de toutes les pistes, y compris la piste maître, **cochez** la case “**All Tracks**”.
- ④ Spécifiez pour “**From Measure**” et “**To End of Measure**” la plage des mesures à copier. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “**From Measure**” et “**To End of Measure**” spécifiées dans la page **Track Edit**.)
- ⑤ Choisissez à l’aide de “**To: Song**” le morceau de destination pour la copie. Pour “**Track**” (si “**All Tracks**” n’est **pas coché**), spécifiez la piste de destination. Définissez via “**Measure**” la mesure à partir de laquelle les mesures à copier seront insérées.
- ⑥ Pour exécuter la commande “**Copy Measure**”, appuyez sur le **bouton OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le **bouton Cancel**.



5-1K: Move Measure

Cette commande déplace les mesures spécifiées de la piste choisie dans l’emplacement de destination. Quand vous exécutez la commande “**Move Measure**”, les données suivant les mesures déplacées à la source sont avancées pour boucher le trou et les données suivant les mesures déplacées à la destination sont reculées pour faire de la place.

- ① Choisissez “**Move Measure**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



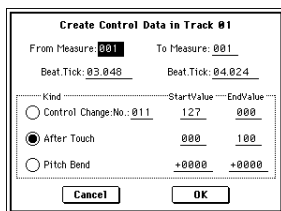
- ② Choisissez dans **From: “Track”** la piste de source pour le déplacement. (Par défaut, le TRITON STUDIO affiche la piste choisie avec “**Track Select**”.) Si vous désirez déplacer des mesures dans toutes les pistes (y compris la piste maître), **cochez** “**All Tracks**”.

- ③ Spécifiez via “**From Measure**” et “**To End of Measure**” la plage de mesures à déplacer. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “From Measure” et “To End of Measure” spécifiées à la page Track Edit.)
- ④ Choisissez pour “**To: Track**” (si la case “All Tracks” n’est pas cochée) la piste de destination pour les mesures déplacées. “**Measure**” sert à définir la première mesure d’arrivée.
- ⑤ Pour exécuter la commande “Move Measure”, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

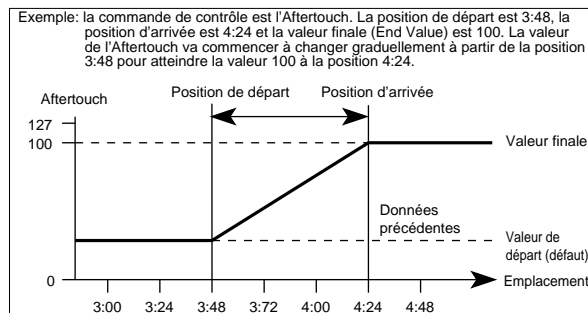
5-1L: Create Ctrl Data (Create Control Data)

Cette commande de menu crée et insère des commandes de contrôle dont la valeur augmente progressivement jusqu’à la valeur spécifiée (commandes de contrôle, Aftertouch, Pitch Bend, tempo, etc.).

- ① Spécifiez avec “**Track Select**” la piste sur laquelle vous désirez créer des données de contrôle.
Pour créer des données de tempo, choisissez **Master Track** (piste maître). Dans ce cas, le paramètre “**Kind**” de l’étape ④ sera remplacé par le paramètre “**Tempo**”.
- ② Choisissez “**Create Ctrl Data**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Choisissez la plage de mesures dans laquelle les commandes de contrôle seront insérées.
Spécifiez les mesures via “**From Measure**” et “**To End of Measure**” et le temps ainsi que la pulsation de l’horloge via “**Beat.Tick**”. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “From Measure” et “To End of Measure” spécifiées à la page Track Edit.)
- ④ Pour “**Kind**”, sélectionnez le type de données musicales à créer.
Control change: insère des données de changement de contrôle. Définissez le numéro de contrôle avec “#”.
After Touch: insère des données d’Aftertouch.
Pitch Bend: insère des données de Pitch Bend.
- ⑤ Pour “**Start Value**” choisissez la valeur de la position de départ. Pour “**End Value**”, déterminez la valeur de contrôle à la position finale. Par défaut, la valeur “Start Value” correspond à la valeur en vigueur à la position de départ. Pour créer des commandes de contrôle changeant en douceur depuis la position de départ, conservez la valeur “Start Value” et modifiez uniquement la valeur “End Value”.
- ⑥ Pour exécuter la commande “Create Control Data”, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.



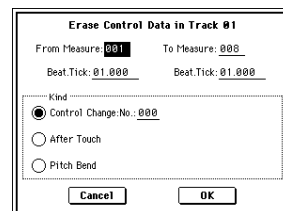
- ⚠ L’exécution de la commande “Create Control Data” consomme une grande partie de mémoire du séquenceur. Si la mémoire disponible n’est plus suffisante, il ne sera pas possible de faire appel à cette commande. Dans ce cas, utilisez la commande “Quantize” (5-1N) auparavant pour

éliminer les données de contrôle inutiles. Il est également possible de quantifier les données créées par cette commande après coup.

5-1M: Erase Ctrl Data (Erase Control Data)

Cette commande efface les données de contrôle (ex.: commandes de contrôle, Aftertouch, Pitch Bend ou tempo) dans la zone spécifiée.

- ① Choisissez la piste dans laquelle vous souhaitez effacer des données de contrôle avec “**Track Select**”. Pour effacer des données de tempo, choisissez **Master Track** (piste maître). Dans ce cas, le paramètre “**Kind**” de l’étape ④ sera remplacé par le paramètre “**Tempo**”.
- ② Choisissez “**Erase Ctrl Data**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Choisissez la plage de mesures dans laquelle les commandes de contrôle seront effacées.
Spécifiez les mesures via “**From Measure**” et “**To End of Measure**” et le temps ainsi que la pulsation de l’horloge via “**Beat.Tick**”. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “From Measure” et “To End of Measure” spécifiées à la page Track Edit.)
- ④ Pour “**Kind**”, sélectionnez le type de données musicales que vous voulez effacer.
Control change: efface les données de changement de contrôle. Définissez le numéro de contrôle avec “#”.
After Touch: efface les données d’Aftertouch.
Pitch Bend: efface les données de Pitch Bend.
- ⑤ Pour exécuter la commande “Erase Control Data”, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

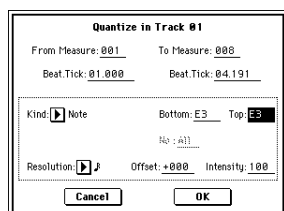
- 📌 Si vous voulez effacer toutes les données de commandes de contrôle des mesures spécifiées, vous pouvez aussi exécuter la commande “**Erase Measure**” (5-1F) et assigner le type **Control Change** à “**Kind**”. Notez cependant que la commande “Erase Control Data” vous permet de définir la position via le paramètre “Beat.Tick” (temps et pulsation d’horloge) et d’effacer uniquement les types souhaités de données de contrôle.

5-1N: Quantize

Cette commande quantifie (corrige le timing) les données musicales enregistrées sur une piste. Cette commande affecte les données musicales comme suit:

- Lors de la quantification, le moment de l’enfoncement de la touche est quantifié mais la longueur de note n’est pas affectée par le processus.
- Si la résolution de quantification est **Hi**, la quantification se fera sur base de la résolution la plus haute ($\downarrow/192$). Dans ce cas, le timing des données de note ne change pas. Les commandes de contrôle (le Joystick ou l’Aftertouch, par ex.), par contre, seront quantifiées (s’il y en a deux ou plus à un même endroit, elles seront combinées), ce qui économise la mémoire de séquenceur.
De même, plusieurs événements de type identique existant à un même endroit sont combinés en un événement unique afin de gagner de la mémoire.

- ① Choisissez la piste avec “**Track Select**”.
- ② Choisissez “**Quantize**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Spécifiez la plage de mesures à quantifier avec “**From Measure**” et “**To End of Measure**”. “**Beat.Tick**” sert à définir le temps et la pulsation de l’horloge. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “From Measure” et “To End of Measure” spécifiées à la page Track Edit.)

- ④ Pour “**Kind**”, sélectionnez le type de données (événements) que vous voulez quantifier:

All: la quantification touche toutes les données de jeu.

Note: la quantification s’applique seulement aux données de note. Utilisez les paramètres “**Bottom**” et “**Top**” pour définir la plage de notes. “**Bottom**” définit la limite inférieure de la plage de notes et “**Top**” la note la plus haute de cette plage. Ce paramètre sera utile quand vous voulez quantifier uniquement une note spécifique (la caisse claire de la piste de batterie, par exemple). Pour quantifier toutes les notes, choisissez la valeur C-1. et G9 respectivement. Vous pouvez aussi définir ces limites en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.

Control Change: la quantification touche les données de contrôle. Vous pouvez aussi définir les données de contrôle quantifiées en choisissant le numéro de contrôle souhaité (“**No.**”). Pour quantifier toutes les données de contrôle, choisissez **All**.

After Touch: les données d’Aftertouch de canal et d’Aftertouch polyphonique seront quantifiées.

Pitch Bend: les données de Pitch Bend sont quantifiées.

Program Change: les données de changements de programme sont quantifiées.

- ⑤ Pour “**Resolution**”, choisissez la résolution temporelle de la quantification.

En adoptant une résolution inférieure, vous pouvez économiser de la mémoire, mais notez cependant que le timing de la reproduction pourrait en être affecté.

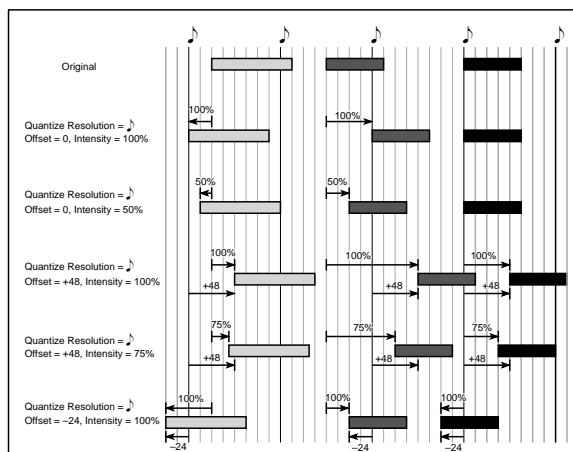
- ⑥ “**Offset**” spécifie en clocks le décalage entre le timing standard et la position à laquelle les données seront placées. Si vous choisissez la valeur 96, les données seront déplacées d’une croche (♩), tandis que la valeur 48 produit un décalage équivalant à une double-croche (♪). Les données sont avancées avec des valeurs positives (+) et reculées avec des valeurs négatives (-). Vous pourrez ainsi “pousser” ou “tirer” le temps.

- ⑦ “**Intensity**” précise le degré de quantification c.-à-d. le pourcentage d’application des étapes ⑤ et ⑥.

Pour une valeur “Intensity” de 0, les données ne sont pas déplacées du tout. Si la valeur “Intensity” est de 100, les données seront amenées jusqu’à l’emplacement spécifié par les réglages des étapes ⑤ et ⑥.

- ⑧ Pour exécuter la commande “Quantize”, appuyez sur le bouton OK. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton Cancel.

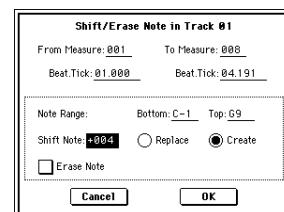
* Selon les réglages “Offset” et “Intensity”, la commande “Quantize” entraînera les changements suivants.



5-10: Shift/Erase Note

Cette commande de menu transpose ou efface une plage de hauteur donnée dans la piste et les mesures choisies.

- ① Choisissez la piste dans laquelle vous voulez exécuter la commande “Shift/Erase Note” avec “**Track Select**”.
- ② Choisissez “**Shift/Erase Note**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Définissez la plage dans laquelle vous voulez transposer ou effacer des notes.

Spécifiez la plage de mesures avec “**From Measure**” et “**To End of Measure**”. “**Beat.Tick**” sert à définir le temps et la pulsation de l’horloge. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “From Measure” et “To End of Measure” spécifiées à la page Track Edit.)

- ④ Spécifiez la plage de notes que vous voulez transposer ou effacer. “**Note Range: Bottom**” détermine la note la plus basse et “**Top**” la limite supérieure. Pour éditer toutes les notes, assignez C-1 à “**Bottom**” et G9 à “**Top**”. Vous pouvez aussi définir ces limites en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.

• Transposition de notes

- ⑤ Sous “**Shift Note**”, précisez l’intervalle de transposition. Cet intervalle est calculé par pas de demi-tons sur une plage de -127 à +127. +1 transpose les notes d’un demi-ton vers le haut.

- ⑥ Choisissez “**Replace**” pour changer de numéro de note ou “**Create**” pour créer des notes supplémentaires.

Si par exemple vous éditez une piste utilisant un Program de batterie, vous pouvez choisir “**Replace**” pour changer un son de caisse claire en le remplaçant par un autre son de caisse claire ou “**Create**” pour ajouter un effet au son de caisse claire. “**Create**” vous permet aussi d’ajouter une octave afin de doubler une phrase de guitare existante, etc.

- ⑦ Pour exécuter la commande “Shift Note”, appuyez sur le bouton OK. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton Cancel.

• Effacement de notes

- ⑤ Cochez la case “**Erase Note**”.

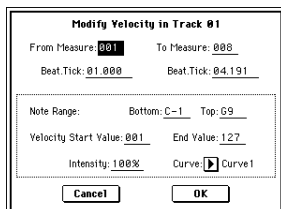
Si vous voulez effacer toutes les données de notes dans les mesures spécifiées, vous pouvez aussi utiliser la commande “**Erase Measure**” (5-1F) en assignant **Note** au paramètre “**Kind**”. Notez cependant que la commande “Shift/Erase Note” vous permet de définir la position via le paramètre “**Beat.Tick**” (temps et pulsation d’horloge) et d’effacer uniquement les données de note souhaitées.

- ⑥ Pour exécuter la commande “Erase Note”, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

5-1P: Modify Velocity

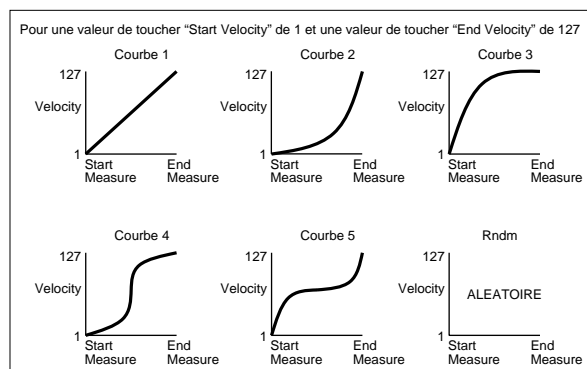
Cette commande modifie les valeurs de toucher de façon progressive pour la zone spécifiée en fonction de la courbe choisie.

- ① Choisissez la piste dont vous voulez modifier le toucher avec “**Track Select**”.
- ② Choisissez “**Modify Velocity**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Spécifiez la plage de mesures dans laquelle le toucher changera. “**From Measure**” et “**To End of Measure**” définissent respectivement la mesure initiale et la mesure finale, tandis que “**Beat.Tick**” permet de choisir le temps et la pulsation d’horloge. (Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les mesures “From Measure” et “To End of Measure” spécifiées à la page Track Edit.)
- ④ Spécifiez la plage de notes à laquelle la commande “Modify Velocity” sera appliquée. **Note Range “Bottom”** détermine la note la plus basse et “**Top**” la limite supérieure. Pour éditer toutes les notes, assignez **C-1** à “**Bottom**” et **G9** à “**Top**”. Vous pouvez aussi définir ces limites en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.
- ⑤ Pour “**Velocity Start Value**”, spécifiez la valeur de toucher à la position de départ et pour “**End Value**” la valeur de toucher visée. Vous pouvez aussi définir ces réglages en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.
- ⑥ Pour “**Intensity**”, déterminez à quel point le toucher se conformera à la courbe choisie à l’étape ⑦. Si vous choisissez **0** [%], le toucher gardera ses valeurs originales. Si vous choisissez **100** [%], le toucher correspondra exactement à la courbe spécifiée.
- ⑦ Pour “**Curve**”, sélectionnez la courbe (parmi 6) de modification du toucher dans le temps.
- ⑧ Pour exécuter la commande “Modify Velocity”, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

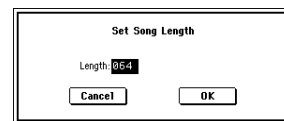
* Voici les six courbes disponibles.



5-1Q: Set Song Length

Cette commande permet de modifier la longueur du morceau choisi. L’exécution de cette commande influence la longueur de la piste maître et le nombre de mesures jouées.

- ① Choisissez “**Set Song Length**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

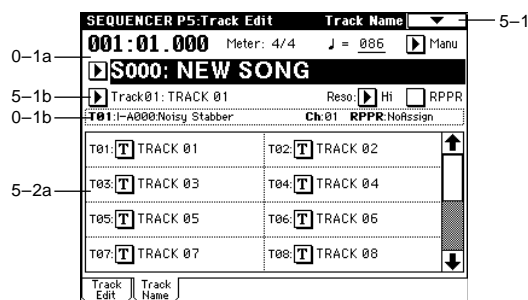


- ② Spécifiez la longueur (en mesures) du morceau avec “**Length**”.
- ③ Pour exécuter la commande “Set Song Length”, appuyez sur le bouton **OK**. Pour l’annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

⚠ N’oubliez pas que si vous raccourcissez le morceau, vous effacez non seulement des données dans la piste maître, mais aussi dans les autres pistes.

5-2: Track Name

Cette page permet d’assigner un nom à chaque piste.



5-2a: Track Name

Track Name [TRACK 01...TRACK 16]

Appuyez sur le bouton d’édition de texte pour afficher la fenêtre de dialogue et entrez le nom voulu. Vous pouvez utiliser un nombre maximum de seize caractères pour chaque nom de piste (⇨Mdb p.53, 57).

Sequencer P6: Pattern/RPPR

Sur le TRITON STUDIO, vous créez des morceaux en utilisant les **motifs d'usine P000-149** et les **motifs utilisateur U00-99**. Chaque morceau peut contenir un maximum de 100 motifs (Patterns). Vous trouverez dans les motifs d'usine une série de motifs destinés à la piste de batterie et disponibles pour tout morceau.

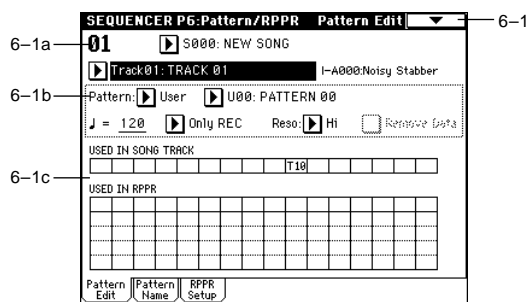
Les motifs d'usine ne peuvent pas être édités, mais vous pouvez copier un motif d'usine dans un emplacement de motif utilisateur, puis l'éditer librement.

Les données de motifs peuvent être enregistrées en temps réel (y compris l'enregistrement via l'arpégiateur), en pas à pas, avec la commande "Get From Track" (pour copier des données d'une piste) ou la commande "Copy Pattern" (pour copier les données d'un autre motif) (☞ Mdb p.86).

La fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) permet d'assigner un motif à chaque note du clavier et de jouer le motif souhaité en enfonçant une touche unique sur le clavier; cette fonction permet aussi d'enregistrer le jeu des motifs sur le séquenceur (☞ page RPPR Setup).

6-1: Pattern Edit

Cette page permet d'enregistrer un motif, de l'éditer et de l'assigner à une piste d'un morceau (Song).



6-1a: Location, Song Select, Track Select

Location [01...99]

Cette zone de l'écran vous indique la position du motif sélectionné via le numéro de mesure.

Song Select [000...199: name]

Cette zone permet de choisir le Song.

Le motif utilisateur sera créé dans le Song choisi ici.

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

Choisissez ici la piste utilisée pour enregistrer/jouer les données de motif. Les données de motifs seront enregistrées/jouées avec les réglages de la piste choisie ici. La banque et le numéro du Program ainsi que le nom de la piste choisie sont affichés à droite de l'écran.

6-1b: Pattern, Pattern Select, Tempo, Metronome Sound, Reso, Remove Data

Pour enregistrer des données de motif, choisissez le type de motif utilisateur et le numéro du motif souhaité avec "Pattern" et "Pattern Select". Activez ensuite la commande de menu "Pattern Parameter" pour définir le nombre de mesures et l'armure de temps du motif. Vous pourrez ensuite effectuer un enregistrement en temps réel dans la page Pattern Edit ou un enregistrement pas à pas avec la commande de menu "Step Recording (Loop Type)". Après l'enregistrement, vous pourrez effectuer

une série d'éditions sur le motif à l'aide des diverses commandes de menu.

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

Ce paramètre permet de spécifier le type du motif.

Si **Preset** est choisi, vous ne pourrez pas effectuer d'enregistrement. Dans ce cas, vous pourrez activer et exécuter les commandes "Copy Pattern", "Bounce Pattern", "Put to Track" et "Copy to Track".

Pattern Select [P000...149, U00...U99]

Cette zone permet de choisir un motif. La page Pattern Name permet de changer le nom des motifs utilisateur.

Tempo [040...240, EXT]

Spécifie la vitesse de reproduction du motif. (☞ 0-1a).

Metronome Sound [Only REC, REC & Play, Off]

Spécifie si le métronome est audible durant l'enregistrement et la reproduction (☞ 0-8b, "Sound," "Metronome Setup").

Reso (Resolution) [Hi, $\frac{1}{3}$...]

Détermine la manière dont le timing sera corrigé durant l'enregistrement en temps réel du motif (☞ 0-1a "Reso (Resolution)").

Remove Data [Off, On]

On (coché): Vous pouvez ôter des données indésirables pendant l'enregistrement d'un motif. La procédure est identique à celle décrite sous "Remove Data" dans Loop All Tracks (☞ 0-8a).

6-1c: USED IN SONG TRACK, USED IN RPPR

USED IN SONG TRACK

Cette zone indique les pistes du Song utilisant le motif choisi.

USED IN RPPR

Cette zone affiche les assignations RPPR pour le motif choisi. Le TRITON STUDIO vous indique donc quelles touches/pistes pilotent ce motif.

Méthode d'enregistrement d'un motif utilisateur

- 1 Choisissez le Song où vous voulez créer un motif utilisateur avec "Song Select".
- 2 Choisissez le son que vous souhaitez enregistrer avec "Track Select".
Le motif que vous enregistrez sonnera conformément au réglage "Track Select".
- 3 Choisissez la banque et le numéro du motif User (utilisateur) voulu avec "Pattern Bank" et "Pattern Select".
- 4 Choisissez la commande du menu de pages "Pattern Parameter" et spécifiez le nombre de mesures et l'armure de temps du motif.
- 5 Vérifiez le réglage de tempo sous "♪".
- 6 Pour enregistrer en temps réel, choisissez la résolution avec "Reso" puis lancez l'enregistrement en appuyant sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] puis sur [START/STOP]. Une fois que vous avez enregistré le nombre de mesures défini avec "Pattern Parameter", le séquenceur retourne à la première mesure et poursuit l'enregistrement, ce qui permet d'ajouter des données (☞ "Loop All Tracks" 0-8a). Pour effectuer un enregistrement pas à pas, choisissez la commande du menu de pages "Step Recording (Loop Type)" pour afficher la fenêtre correspondante et démarrez l'enregistrement.

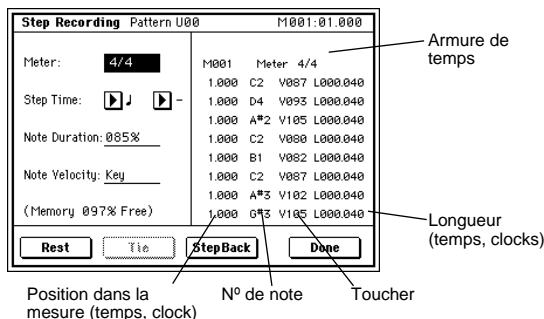
▼ 6-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Memory Status	Bounce Pattern	6-1F
6-1A	Step Recording (Loop Type)	Get From Track	6-1G
6-1B	Event Edit	Put To Track	6-1H
6-1C	Pattern Parameter	Copy To Track	6-1I
6-1D	Erase Pattern	FF/REW Speed	0-1I
6-1E	Copy Pattern		

6-1A: Step Recording (Loop Type)

Cette commande de menu vous permet d'effectuer un enregistrement pas à pas d'un motif.
 Cette commande est disponible uniquement si vous avez choisi un motif utilisateur.

- Choisissez le motif souhaité avec "Pattern" et "Pattern Select". Par défaut, la longueur du motif est d'une mesure. Si vous voulez changer le nombre de mesures du motif, activez la commande "Pattern Parameter" (6-1C).
- Choisissez "Step Recording (Loop Type)" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- Le reste de la procédure est identique à l'enregistrement pas à pas d'une piste. Voyez l'étape ③ et les étapes suivantes de "Step Recording" (5-1A). Cependant, contrairement à l'enregistrement pas à pas d'une piste, dans le cas d'un motif, vous revenez au début lorsque vous avez atteint la fin du motif; vous pouvez donc continuer d'ajouter des données dans le motif.

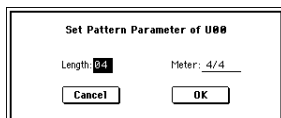
6-1B: Event Edit

Cette commande permet d'éditer des événements individuels d'un motif. Choisissez le motif souhaité avec "Pattern" et "Pattern Select" puis activez cette commande de menu.
 Le reste de la procédure est identique à l'édition des événements d'une piste ⇄ "Event Edit" (5-1B).

6-1C: Pattern Parameter

Ici, vous pouvez spécifier le nombre de mesures et l'armure de temps du motif sélectionné.

- Choisissez le motif souhaité avec "Pattern" et "Pattern Select".
- Choisissez "Pattern Parameter" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

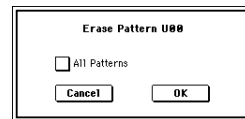


- Spécifiez la longueur (en mesures) du motif sous "Length".
- Spécifiez l'armure de temps du motif sous "Meter". Cette armure de temps est temporaire; quand vous placez le motif dans une piste de morceau, le motif adoptera l'armure de temps de la mesure où il est placé.
- Pour confirmer les réglages effectués, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler, appuyez sur le bouton Cancel.

6-1D: Erase Pattern

Cette commande efface les données du motif spécifié.

- Choisissez le motif souhaité avec "Pattern" et "Pattern Select".
- Choisissez "Erase Pattern" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



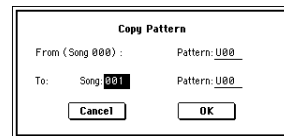
- Si vous cochez la case "All Patterns", tous les motifs utilisateur du morceau seront effacés. Si cette case n'est pas cochée, seul le motif spécifié à l'étape ① sera effacé.
- Pour exécuter la commande "Erase Pattern", appuyez sur le bouton OK. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton Cancel.

6-1E: Copy Pattern

Cette commande copie les réglages et données musicales du motif sélectionné vers un autre motif.
 Sur ce séquenceur, les motifs sont rattachés à un morceau mais cette commande "Copy Pattern" permet d'utiliser un motif d'un autre morceau.

De plus, cette commande sera utile pour éditer un motif d'usine: vous pouvez copier le motif d'usine souhaité dans un motif utilisateur, l'éditer à souhait et le sauvegarder comme motif utilisateur. Ne perdez pas de vue que lorsque vous exécutez la commande "Copy Pattern", les réglages et données musicales du motif de destination sont écrasés.

- Choisissez "Copy Pattern" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

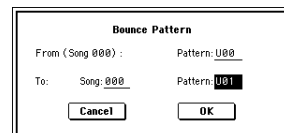


- Spécifiez sous From (Song***): "Pattern" le motif de source pour la copie. (Par défaut, le TRITON STUDIO choisit le morceau et le motif sélectionné à la page "Pattern Edit".)
- Sous To: "Song" et "Pattern", spécifiez le morceau et le motif de destination pour la copie. Notez que pour "Pattern", vous pouvez uniquement choisir les motifs utilisateur U00-U99.
- Pour exécuter la commande "Copy Pattern", appuyez sur le bouton OK. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton Cancel.

6-1F: Bounce Pattern

Cette commande fusionne toutes les données du motif spécifié avec les données d'un autre motif (motif de destination) et place les données fusionnées dans la destination. Une fois cette commande exécutée, l'armure de temps et la longueur du motif obtenu seront conformes aux réglages de destination. Contrairement à la commande "Bounce Track", la commande "Bounce Pattern" n'efface pas les données musicales de la source.
 Si le motif de source et le motif d'arrivée de la fusion contiennent des données de contrôle aux mêmes emplacements, le résultat de la fusion deviendra sans doute inutilisable. Avant de procéder à la fusion, préparez les données de contrôle MIDI de chaque motif avec "Event Edit" (6-1B).

- Choisissez le motif de source souhaité pour la fusion avec "Pattern" et "Pattern Select".
- Choisissez "Bounce Pattern" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

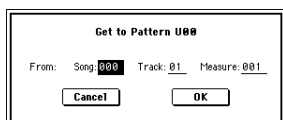


- ③ Sous **From (Song***)** "Pattern", choisissez le motif de source pour la fusion. (Par défaut, le TRITON STUDIO choisit le morceau et le motif sélectionné à la page "Pattern Edit".)
- ④ Sous **To: "Song"** et **"Pattern"**, spécifiez le morceau et le motif de destination pour la fusion. Notez que pour **"Pattern"**, vous pouvez uniquement choisir les motifs utilisateur **U00-U99**.
- ⑤ Pour exécuter la commande "Bounce Pattern", appuyez sur le bouton **OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

6-1G: Get From Track

Cette commande copie des données musicales d'une piste dans le motif choisi.

- ① Choisissez le motif voulu avec "Pattern" et "Pattern Select".
- ② Spécifiez la longueur du motif d'arrivée avec la commande "Pattern Parameter" (6-1C) la longueur du motif d'arrivée.
- ③ Choisissez **"Get From Track"** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ④ Sélectionnez sous **"Song"** le morceau contenant les données à copier.
- ⑤ Choisissez pour **"Track"** la piste contenant les données à copier.
- ⑥ Sous **"Measure"**, spécifiez la première mesure de la partie contenant les données à copier.
- ⑦ Pour exécuter la commande "Get From Track", appuyez sur le bouton **OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

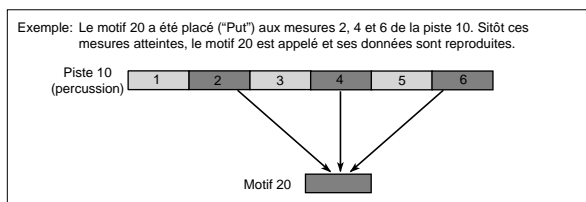
6-1H: Put To Track

Cette commande place un numéro de motif dans une piste. A la différence de la commande "Copy To Track" (6-1I), les données musicales du motif n'existent pas réellement sur la piste dans laquelle le motif a été placé. Lorsque la reproduction du morceau atteint l'endroit où se trouve le numéro du motif, le motif est rappelé et ses données sont reproduites. Cette méthode qui consiste à créer des passages constitués de phrases ou de motifs rythmiques répétitifs et à les placer à bon escient dans la piste économise sérieusement la mémoire séquenceur. Cependant, n'oubliez pas que si vous éditez le motif, la reproduction de tous les morceaux contenant une référence à ce motif sera affectée.

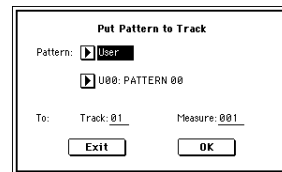
Quand vous exécutez la commande "Put To Track", les données sont affectées comme suit.

- Les données musicales d'arrivée "Put" seront effacées à l'exécution de la commande.
 - Le motif "placé" sera reproduit avec l'armure de temps spécifiée pour les mesures d'arrivée.
 - Les données de contrôle (Pitch Bend etc., mais pas les données de volume) résidant déjà dans la piste seront remises à zéro immédiatement avant la mesure où le motif est placé ("Put").
- Cela signifie que si vous voulez utiliser du Pitch Bend dans les mesures où le motif a été placé, vous devez enregistrer ces données directement dans le motif.

Pour retirer un motif d'une piste, sélectionnez la mesure dans laquelle le motif a été placé et exécutez la commande **"Erase Measure"** (5-1F) en assignant **All** au paramètre "Kind".



- ① Choisissez **"Put to Track"** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



note Si vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pendant que cette fenêtre de dialogue est affichée, le séquenceur reproduira le motif sélectionné.

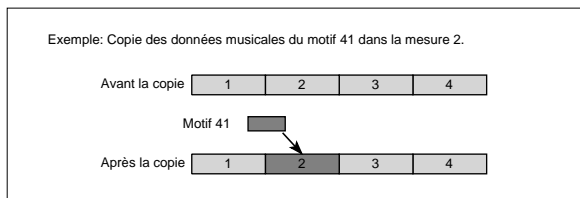
- ② Choisissez le motif à placer avec **"Pattern"** et **"Pattern Select"** de la fenêtre de dialogue. (Par défaut, le TRITON STUDIO affiche le motif choisi à la page Pattern Edit.)
- ③ Sous **"To Track"**, spécifiez la piste d'arrivée.
- ④ Choisissez la première mesure de l'emplacement d'arrivée avec **"Measure"**.
- ⑤ Pour exécuter la commande "Put To Track", appuyez sur le bouton **OK**. Chaque fois que vous exécutez cette commande, la valeur **"Measure"** augmente d'une unité. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à "placer" le motif. Pour quitter cette commande, appuyez sur le bouton **Exit**.

6-1I: Copy To Track

Cette commande copie les données musicales du motif spécifié vers une piste. A la différence de la commande "Put To Track", les données elles-mêmes sont enregistrées sur la piste, ce qui signifie que l'édition de ces données n'altère donc pas d'autres emplacements ni le motif original.

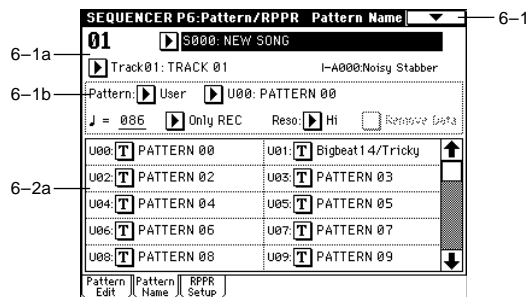
Quand vous exécutez la commande "Copy To Track", les données sont affectées de la manière suivante.

- Les données musicales résidant préalablement dans les mesures de destination de la copie seront effacées.
- Les données musicales copiées seront reproduites avec l'armure de temps en vigueur dans les mesures de destination.



La procédure est identique à celle de la commande "Put To Track" ⇔ "Put To Track" (6-1H).

6-2: Pattern Name



6-2a: Pattern name

Pattern name

[U00...U99]

Cette zone vous permet de donner un nouveau nom à chaque motif utilisateur U00-U99. Vous pouvez utiliser un nombre maximum de seize caractères pour chaque nom de motif (⇨ Mdb p.53, 57).

6-3: RPPR Setup

Cette page permet de régler les paramètres de la fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording). La fonction RPPR permet d'assigner un motif de morceau à chaque touche du clavier et de jouer les motifs assignés en appuyant simplement sur les touches correspondantes du clavier. Vous pouvez aussi enregistrer le jeu des motifs.

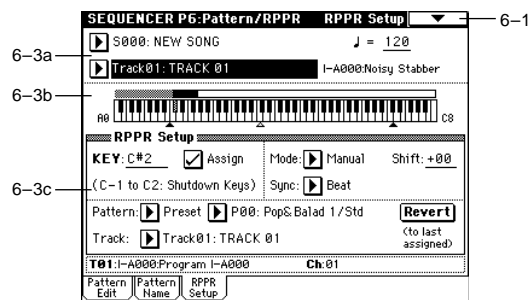
Pour chaque morceau, vous pouvez assigner un motif d'usine ou un motif utilisateur à chacune des 72 touches comprises dans la plage C#2-C8. Vous pouvez spécifier pour chaque touche le motif, le numéro de piste et la manière dont le motif est joué.

L'arpégiateur n'est pas déclenché pour les motifs RPPR. Quand la fonction RPPR est activée, les touches qui ne pilotent pas de motif RPPR fonctionnent normalement et pilotent le Program, etc. de la piste choisie avec "Track Select". Dans ce cas, vous pourrez utiliser l'arpégiateur si vous avez assigné l'arpégiateur A ou B à la piste en question et que vous l'avez activé. Les notes générées par l'arpégiateur ne permettent pas de déclencher les motifs RPPR.

note Si "Local Control" est sur OFF ("Local Control On" Global P1: 1-1a), vous ne pourrez pas déclencher les motifs RPPR depuis le clavier. Les notes reçues à la prise MIDI IN sur le canal de la piste spécifiée avec "Track Select" permettront de déclencher les motifs RPPR. Si vous avez enregistré uniquement des notes de déclenchement sur un séquenceur externe et que vous voulez vous en servir pour jouer les motifs RPPR sur le TRITON STUDIO, réglez "Local Control" sur OFF.

Si vous souhaitez enregistrer sur un séquenceur externe les données de note générées par la fonction RPPR, réglez "Local Control" sur ON et désactivez la fonction d'écho du séquenceur externe (p.267).

Dans la page RPPR Setup, la fonction RPPR est automatiquement activée. Vous obtiendrez le même résultat si vous cochez la case "RPPR" (0-1a) de chaque page.



6-3a: Song Select, Track Select, Tempo

Song Select [000...199: name]

Permet de choisir le Song voulu.
Les réglages RPPR seront appliqués au Song choisi ici.

Track Select [Track01...Track16, Master Track]

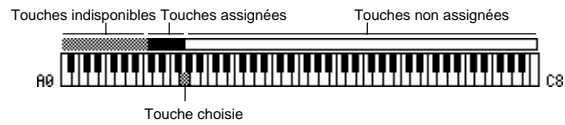
Permet de choisir la piste qui sera reproduite par les touches ne pilotant pas de motifs RPPR.
Choisissez ici la piste que vous voulez jouer sur le clavier.

Tempo [040...240, EXT]

Règle le tempo de reproduction du motif (p.0-1a).

6-3b: Graphique Keyboard & Assigned

Ce graphique indique la touche choisie et les touches auxquelles un motif est assigné par la fonction RPPR. (Pour les touches affichées en grisé, vous ne pouvez pas assigner de motif RPPR.)



6-3c: RPPR Setup

KEY (Key Select) [C#2...C8]

Spécifie la touche dont vous souhaitez modifier l'assignation. Les réglages définis à l'aide des paramètres ci-dessous seront appliqués à la touche sélectionnée ici.

Vous pouvez aussi choisir la touche en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en jouant une note sur le clavier.

Assign [Off, On]

On (coché): Quand vous appuyez sur la touche spécifiée sous "KEY", le TRITON STUDIO déclenche le motif RPPR assigné via "Pattern".

Off (non coché): Tout comme en mode normal de séquenceur, la touche joue la piste sélectionnée à la hauteur correspondante.

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

Pattern Select [P000...149, U00...99]

Ce paramètre permet d'assigner un motif RPPR à la touche choisie sous "KEY". Si le motif utilisateur sélectionné ne contient pas de données musicales, le TRITON STUDIO ne produira pas de son quand vous enfoncez la touche correspondante.

Track [Track 01...Track16: name]

Spécifiez ici la piste utilisée pour déclencher le motif RPPR assigné à la touche "KEY". Quand vous appuyez sur cette touche, le TRITON STUDIO joue le motif RPPR conformément aux réglages de la piste sélectionnée ici. Vous pouvez effectuer les réglages de piste aux pages P0: Play/REC, P2: Trk Param, P3: MIDI Filter et P4: Zone/Ctrl du mode Sequencer. Quand vous effectuez un enregistrement en temps réel avec la fonction RPPR, le TRITON STUDIO enregistre les données dans la piste choisie ici (p.94)

La ligne en dessous de l'écran affiche la banque/le nom du program et le canal MIDI (Ch) choisis pour la piste "Track".

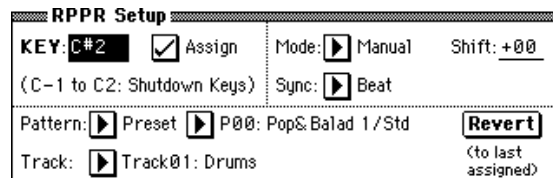
Revert

Quand vous appuyez sur ce bouton, le TRITON STUDIO copie les réglages "Pattern (Pattern Bank)" "Pattern Select" et "Track" de la dernière touche "KEY" éditée pour laquelle "Assign" était coché vers les réglages correspondants de la touche "KEY" en cours d'édition.

Exemple: assignation des motifs d'usine P00, P01 et P02 à "KEY"

Avant toute chose, assignez un Program de batterie tel que INT-A036 à la piste 1.

- Réglez "KEY" sur C#2, cochez "Assign" et réglez les paramètres "Pattern (Pattern Bank)" sur "Preset", "Pattern Select" sur P00 et "Track" sur Track01.



- ② Réglez "KEY" sur D2 et appuyez sur le bouton **Revert**. Le TRITON STUDIO copie automatiquement les réglages "Pattern (Pattern Bank)", "Pattern Select" et la piste "Track" que vous avez choisis à l'étape ①.
- ③ Changez uniquement l'assignation "Pattern Select". Sélectionnez "Pattern Select" et choisissez **P01: Pop&Balad 2/Std** avec le bouton [△].
- ④ Réglez "KEY" sur D#2, et appuyez sur le bouton **Revert**. Le TRITON STUDIO copie automatiquement le motif **P01: Pop&Balad 2/Std** que vous avez choisis à l'étape ③ avec "Pattern (Pattern Bank)", ainsi que "Pattern Select" et la piste "Track".
- ⑤ Réglez maintenant "Pattern Select" sur **P02: Pop&Balad 3/Std** en suivant la méthode décrite à l'étape ③.

Comme vous le voyez, "Revert" permet d'assigner facilement un motif ("Pattern (Pattern Bank)", "Pattern Select") et une piste ("Track") à chaque touche ("KEY") pour la fonction RPPR. Cette fonction vous sera très utile pour assigner à chaque touche des motifs consécutifs ou fort proches l'un de l'autre et utilisés dans une même piste, comme dans l'exemple ci-dessus.

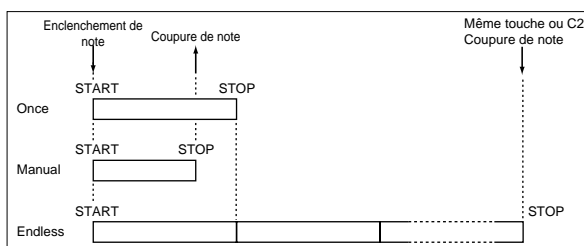
Mode [Once, Manual, Endless]

Spécifie la manière dont le motif RPPR assigné à la touche "KEY" est joué.

Once: Quand vous enfoncez la touche, le motif est joué une seule fois du début à la fin.

Manual: Le motif est joué tant que vous maintenez la touche enfoncée; la reproduction s'arrête dès que vous relâchez la touche.

Endless: Une fois la touche enfoncée, le motif est répété indéfiniment (même après le relâchement de la touche). Pour arrêter le jeu du motif, appuyez sur toute note située en dessous de C2 ou enfoncez à nouveau la touche à laquelle le motif est assigné.



Shift [-12...+12]

Règle la hauteur de reproduction du motif RPPR assigné à la touche "KEY" par pas de demi-tons sur une plage de ±1 octave. A la valeur 0, le motif sera joué à sa hauteur originale.

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

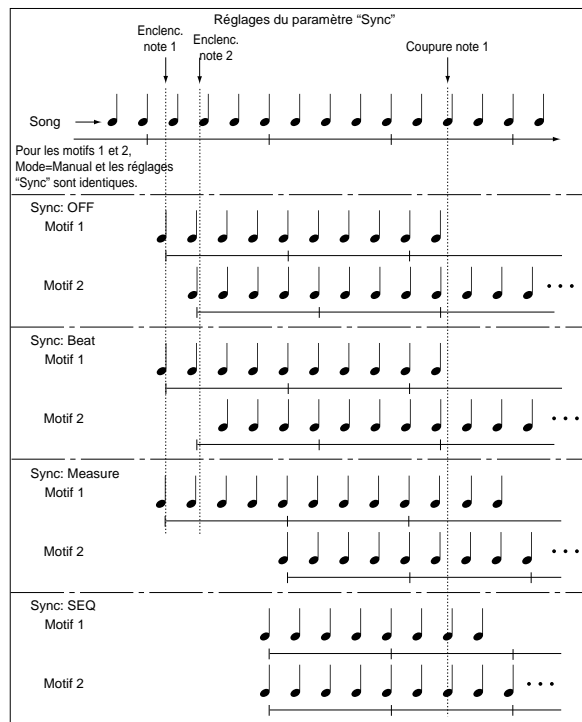
Spécifie la manière dont le motif sera synchronisé quand vous appuyez sur la touche définie via "KEY".

Off: La reproduction du motif commence dès que vous enfoncez la touche.

Beat: Le motif sera joué en synchronisation avec le tempo du premier motif actuellement en cours (premier enclenchement de note). Ce réglage est idéal si vous voulez jouer des motifs de phrases à l'unisson.

Measure: Le motif est synchronisé avec les mesures du premier motif actuellement en cours. Choisissez ce réglage pour les motifs rythmiques, de basse ou de batterie.

SEQ: Le motif est synchronisé avec le tempo du morceau.



- Si vous avez choisi **Beat** ou **Measure**, le séquenceur déclenche le motif RPPR la première fois que vous enfoncez une touche. Le deuxième motif et les motifs suivants déclenchés depuis le clavier sont synchronisés sur le tempo du motif initial; pour la valeur **Beat**, les motifs suivants seront synchronisés par pas d'un temps et pour **Measure**, la synchronisation se fera sur une mesure.
- Si vous avez choisi **SEQ**, le motif sera reproduit en synchronisation avec le tempo du morceau joué par le séquenceur. Dans ce cas, le motif est synchronisé sur le morceau en cours de reproduction; vous devez donc lancer la reproduction du morceau avant d'enfoncer des touches sur le clavier.
- Les valeurs **Beat**, **Measure** et **SEQ** déclencheront immédiatement le motif si vous enfoncez la touche dans un intervalle d'une triple croche du timing défini pour le temps ou la mesure en question; cependant, si vous enfoncez la touche après ce délai, le séquenceur retardera d'un temps la reproduction du motif.

Pour arrêter la reproduction d'un motif RPPR


Vous pouvez arrêter la reproduction de tous les motifs RPPR en enfonçant la touche C2 ou toute note plus grave.

Les motifs pour lesquels vous avez assigné **Off** au paramètre "Sync" s'arrêteront immédiatement, mais le séquenceur continuera de jouer jusqu'au début du temps ou de la mesure suivante les motifs auxquels vous avez assigné un réglage "Sync" autre que **Off**. Vous pouvez arrêter immédiatement la reproduction de ces motifs ("Sync" autre que **Off**) en appuyant deux fois rapidement sur la touche C2 ou toute note plus grave.

Sequencer P7: Arpeggiator

Cette page permet de régler le fonctionnement de l'arpégiateur en mode Sequencer. Vous pouvez définir des réglages pour chaque morceau. Le mode Sequencer (tout comme le mode Combination) permet d'utiliser simultanément les deux arpégiateurs. Vous pourrez ainsi assigner des motifs d'arpège différents à deux sons partagés sur le clavier ou faire appel au toucher pour passer d'un motif d'arpège à l'autre, etc.

Le mode Sequencer permet d'enregistrer les données musicales générées par l'arpégiateur durant l'enregistrement en temps réel de piste ou de motif de morceau. Durant l'enregistrement, vous pouvez changer de motif d'arpège, modifier les réglages des paramètres, régler la commande [GATE] et la commande [VELOCITY], etc.

 Vous ne pouvez pas définir de tempo différent pour l'arpégiateur et pour le séquenceur.

Si le paramètre "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) est réglé sur **Internal**, vous pourrez synchroniser l'arpégiateur sur le timing de départ du séquenceur interne (⇒ Mdb p.138).

- Quand vous activez l'arpégiateur et que vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP], l'arpégiateur se synchronise sur le tempo du séquenceur.
- Quand vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP], l'arpégiateur et le séquenceur s'arrêtent tous les deux. Si vous souhaitez uniquement arrêter l'arpégiateur, appuyez sur le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF].

Si le paramètre "Key Sync" est réglé sur **off**, que vous activez l'arpégiateur avec ARPEGGIATOR [ON/OFF] et que vous jouez sur le clavier pour démarrer l'arpégiateur pendant le décompte précédant l'enregistrement de motifs, le motif sera joué depuis le début et enregistré après le décompte.

MIDI Si vous avez réglé le paramètre "MIDI Clock" sur **External MIDI** ou **External mLAN**, vous pourrez effectuer la synchronisation en utilisant les messages d'horloge transmis en temps réel sur un instrument MIDI externe connecté à la prise MIDI IN ou mLAN.

Ce type de synchronisation permet également de lancer/d'arrêter l'arpégiateur et le séquenceur via le bouton SEQUENCER [START/STOP] du TRITON STUDIO.

7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run A, B

Arpeggiator Assign

[Off, A, B]

Ce paramètre permet d'assigner l'arpégiateur A ou l'arpégiateur B à chacune des pistes 1-16 du séquenceur. Quand vous activez l'arpégiateur via le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] du panneau avant, le TRITON STUDIO joue l'arpégiateur spécifié pour chaque piste (conformément au réglage du paramètre "Arpeggiator Run A, B" et du présent paramètre).

Off: L'arpégiateur ne fonctionnera pas.

A: L'arpégiateur A est assigné. Choisissez le motif d'arpège et réglez les paramètres avec la page Arpeggiator A.

B: L'arpégiateur B est assigné. Choisissez le motif d'arpège et réglez les paramètres avec la page Arpeggiator B.

Pour les pistes que vous voulez enregistrer en temps réel, choisissez l'arpégiateur A ou B. Si vous spécifiez un arpégiateur pour deux pistes ou plus, cet arpégiateur jouera chacune des pistes choisies.

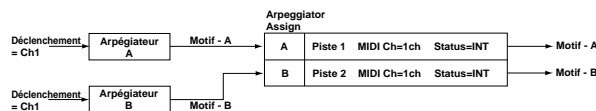
Vous pouvez assigner deux canaux MIDI différents aux arpégiateurs A et B afin de contrôler un arpégiateur depuis le clavier et l'autre depuis un instrument MIDI externe connecté à la prise MIDI IN. Vous pouvez aussi enregistrer simultanément les données de note générées par les deux arpégiateurs à l'aide du mode d'enregistrement multipiste (**Multi REC**).

Exemple 1)

Pour les pistes 1 et 2, choisissez le canal "MIDI Channel" (2-1a) **01** et spécifiez **INT** pour "Status" (2-1a). Assignez l'arpégiateur A à la piste 1 et l'arpégiateur B à la piste 2, puis cochez "Arpeggiator Run A, B" (7-1a). Dans la zone "Track Select", choisissez **Track01** (piste 1).

Quand le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est éteint (**OFF**), jouez sur le clavier: les pistes 1 et 2 seront jouées simultanément.

Si le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est **activé** et que vous jouez sur le clavier, l'arpégiateur A sera déclenché pour la piste 1 et l'arpégiateur B pour la piste 2.



Exemple 2)

Pour les pistes 1, 2 et 3, assignez respectivement **01**, **02** et **03** à "MIDI Channel" (2-1a) et spécifiez **INT** pour le paramètre "Status" (2-1a). Assignez l'arpégiateur A aux pistes 1 et 2, et l'arpégiateur B à la piste 3. Cochez la case "Arpeggiator Run A, B" (7-1a) A et B.

- Dans la zone "Track Select", choisissez **Track01** (piste 1). Quand le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est éteint et que vous jouez le clavier, le son assigné à la piste 1 est joué.

Si le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est **activé** et que vous jouez sur le clavier, l'arpégiateur A est déclenché pour les pistes 1 et 2, et joue le son des deux pistes.

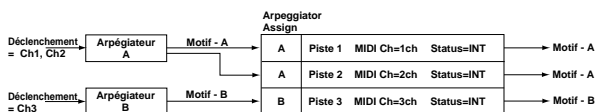
- Dans la zone "Track Select", choisissez **Track02** (piste 2). Quand le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est éteint et que vous jouez le clavier, le son assigné à la piste 2 est joué.

Si le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est **activé** et que vous jouez sur le clavier, l'arpégiateur A est déclenché pour les pistes 1 et 2, et joue le son des deux pistes.

- Dans la zone "Track Select", choisissez **Track03** (piste 3). Quand le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est éteint et que vous jouez le clavier, le son assigné à la piste 3 est joué.

Si le commutateur ARPEGGIATOR [ON/OFF] est **activé** et que vous jouez sur le clavier, l'arpégiateur B est déclenché pour la piste 3 et joue le son assigné à la piste 3.

- Vous pourriez aussi choisir **Track01** dans la zone “Track Select” afin de déclencher l’arpégiateur A pour les pistes 1 et 2, et utiliser un instrument MIDI externe connecté à la prise MIDI IN du TRITON STUDIO pour déclencher l’arpégiateur B en envoyant des données de note via le canal MIDI 3.



L’arpégiateur ne peut pas être déclenché via les notes jouées par le séquenceur.

MIDI Si les pistes 1–16 assignées aux arpégiateurs A et B ont un réglage “Status” (2–1a/2a) de **INT** ou **BTH**, elles seront jouées par les données de note générées par l’arpégiateur, quel que soit le réglage de “MIDI Channel” (2–1a/2a) des pistes en question. Si “Status” est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**, les données de note MIDI seront transmises sur le canal MIDI assigné à chaque piste via “MIDI Channel”. Dans ce cas, l’arpégiateur A ou B sera déclenché via le canal défini par “MIDI Channel” pour toute piste 1–16 à laquelle l’arpégiateur correspondant est assigné.

MIDI Si “Local Control On” (Global P1: 1–1a) est réglé sur **OFF**, vous ne pourrez pas déclencher l’arpégiateur par les données de note produites sur le clavier. Dans ce cas, le déclenchement se fera par la réception de données de note à la prise MIDI IN. Si vous souhaitez uniquement enregistrer les notes de déclenchement sur un séquenceur externe et piloter l’arpégiateur du TRITON STUDIO de cette manière, réglez “Local Control” sur **OFF**.

Si vous voulez enregistrer les données de note produites par l’arpégiateur sur le séquenceur externe, réglez “Local Control” sur **ON** et désactivez la fonction d’écho du séquenceur externe (☞ p.267).

Arpeggiator Run A, B

Quand le commutateur **ARPEGGIATOR [ON/OFF]** est allumé (**ON**), le ou les arpégiateurs cochés ici fonctionneront pour la ou les pistes qui leur ont été assignées via “Arpeggiator Assign”. Quand la fonction arpégiateur est activée, vous pouvez activer/désactiver indépendamment l’arpégiateur A et B.

▼ 7-1: Commandes du menu de pages

0–1A	Memory Status	Copy From Combi	0–1F
0–1B	Solo Selected Track	Copy Arpeggiator	7–1A
0–1C	Rename Song	FF/REW Speed	0–1I
0–1D	Delete Song	Set Location	0–1J
0–1E	Copy From Song		

7-1A: Copy Arpeggiator

Cette commande de menu permet de copier les réglages d’arpégiateur.

☞ “Combinaison 7-1A: Copy Arpeggiator.”

7-3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7-4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

La page Arpegg. A permet d’effectuer les réglages pour l’arpégiateur A, la page Arpegg. B les réglages pour l’arpégiateur B.

note Vous pouvez aussi utiliser la commande de menu “Copy Arpeggiator” (7-1A) pour copier les réglages d’arpégiateur d’un autre mode (les réglages du mode Program par exemple).



7-3(4)a: Arpeggiator-A(B) Setup

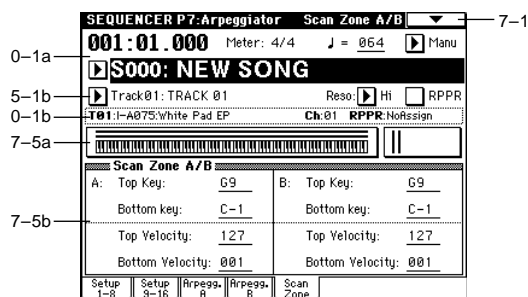
Pattern	[P000...P004, U000(I-A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Resolution	[♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮]
Gate	[000...100(%), Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100(%)]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

Il s’agit des réglages d’arpégiateur disponibles pour les morceaux.

☞ “Program 7-1: Arpegg. Setup (Arpeggiator Setup)”

7-5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

Cette page permet de spécifier les plages de notes et de toucher pour le déclenchement de l’arpégiateur A et B.



7-5a: Zone Map

Le TRITON STUDIO affiche ici les réglages *Scan Zone* de l’arpégiateur A et B.

☞ Combinaison “Zone Map” 7-4a)

7-5b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Ces réglages définissent la plage de notes (touches) pilotant l'arpégiateur A. "Top Key" correspond à la limite supérieure et "Bottom Key" à la limite inférieure.

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

Ces réglages définissent la plage de toucher pilotant l'arpégiateur A. "Top Velocity" correspond à la valeur maximale de toucher et "Bottom Velocity" à la valeur minimale de toucher.

B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

Ces réglages définissent la plage de notes et la plage de toucher pilotant l'arpégiateur B (A).

note Vous pouvez programmer ces valeurs en enfonçant une touche du clavier et en appuyant sur [ENTER].

Sequencer P8: Insert Effect

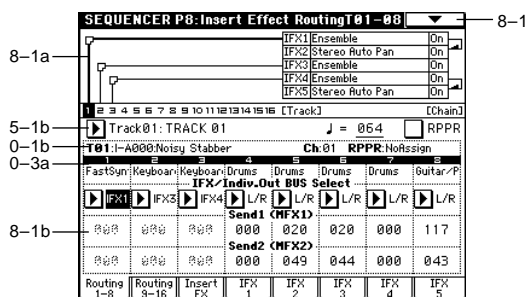
Cette page permet de régler les effets d'insertion, de définir le bus, etc. pour le Program utilisé par chacune des pistes 1-16.

Pour des détails sur les effets d'insertion, p.178 "Effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5)".

8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

Définissez ici le bus via lequel le signal de l'oscillateur ou des oscillateurs assignés au Program de chacune des pistes 1-16 sera envoyé. Vous pouvez aussi régler le niveau d'envoi aux effets maîtres.



8-1a: Routing Map

Cette zone affiche le statut des effets d'insertion et permet de vérifier l'acheminement, le nom, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion.

Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne sont définis à la page Insert FX (8-2).

8-1(2)b: BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select)

[DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Ces paramètres définissent pour chacune des pistes 1-16 le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés.

La zone "Routing Map" permet de contrôler les réglages (Combinaison P8-1: Routing).

⚠ Si vous choisissez 1/2 ou 3/4, le TRITON STUDIO enverra en stéréo le signal du Program de la piste correspondante (1-16) aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 et 2 ou 3 et 4. Si le panoramique de l'oscillateur utilisé par le Program est piloté par la commande de contrôle CC#10 (panoramique) ou un modulateur alternatif, le TRITON STUDIO reproduira le son en appliquant le réglage de panoramique au moment du prochain enclenchement de note. Contrairement au réglage L/R défini pour reproduire le son via les sorties principales (MAIN) L/MONO et R, les réglages 1/2 et 3/4 ne permettent pas de changer le panoramique d'une note jouée en temps réel. Pour régler le panoramique en temps réel durant la production d'une note et reproduire le son via les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 et 2 ou 3 et 4, attribuez IFX1 (ou IFX2-IFX5) à "BUS Select", 000: No Effect à "IFX1" (ou IFX2-IFX5) (8-3) et réglez le paramètre "BUS Select" (8-3) à la valeur 1/2 ou 3/4 pour le signal auquel l'effet d'insertion a été appliqué.

Send1 (MFX1) [000...127]
 Send2 (MFX2) [000...127]

Spécifie pour chacune des pistes 1-16 le volume (niveau d'envoi) aux effets maîtres 1 et 2. Ces réglages sont disponibles uniquement quand "BUS Select" est réglé sur L/R ou Off. Si IFX1, 2, 3, 4 ou 5 est assigné à "BUS Select", les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis via les paramètres "Send 1" et "Send 2" de la page Insert FX après que le signal soit passé par les blocs d'insertion IFX1-5.

Ces réglages n'auront pas d'effet si vous avez assigné 1, 2, 3, 4, 1/2 ou 3/4 à "BUS Select".

Les réglages de niveau d'envoi 1 et 2 définis ici seront utilisés lorsque vous reproduisez ou enregistrez le morceau depuis son début. Si vous modifiez ces réglages durant l'enregistrement, le TRITON STUDIO enregistrera ces changements avec les données musicales et changera le niveau d'envoi à la reproduction des données. Vous pouvez aussi changer ces réglages durant la reproduction. Cependant, si vous avez enregistré des données de niveau d'envoi 1 et 2, le TRITON STUDIO changera les réglages en conséquence durant la reproduction.

MIDI Si INT ou BTH est assigné à "Status" (2-1a/2a), vous pourrez envoyer au TRITON STUDIO des commandes de contrôle CC#93 et #91 pour contrôler respectivement le niveau d'envoi 1 et 2 et changer les réglages. Quand vous changez de morceau ou retournez en début de morceau, les pistes pour lesquelles "Status" est mis sur EXT, EX2 ou BTH transmettent ces réglages de niveau d'envoi via MIDI. Ces données sont transmises sur le canal MIDI assigné à chaque piste via le paramètre "MIDI Channel" (2-1a/2a). Le TRITON STUDIO calcule les niveaux d'envoi en multipliant les valeurs définies pour les commandes de contrôle par les valeurs de niveau d'envoi "Send1" et "Send2" (Program P8: 8-1d) attribuées à chaque oscillateur utilisé par le Program assigné à la piste.

▼ 8-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Memory Status
0-1B	Solo Selected Track
8-1A	Copy Insert Effect
8-1B	Swap Insert Effect
8-1C	DrumKit IFX Patch
0-1I	FF/REW Speed
0-1J	Set Location

8-1A: Copy Insert Effect

☞ "Program P8: 8-1A: Copy Insert Effect."

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des pages IFX1-5 ne sera pas copié.

8-1B: Swap Insert Effect

☞ "Program P8: 8-1B: Swap Insert Effect."

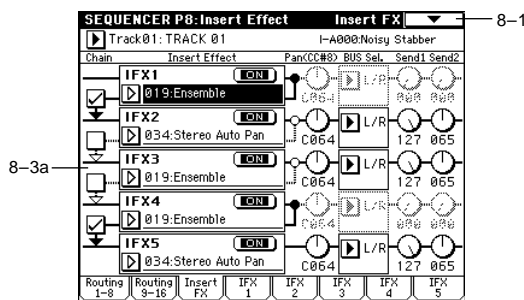
Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des pages IFX1-5 ne sera pas échangé.

8-1C: DrumKit IFX Patch

☞ "Combination P8: 8-1C: DrumKit IFX Patch."

8-3: Insert FX

Cette page permet de spécifier le type de chaque effet d'insertion, d'activer/couper l'effet et d'effectuer les réglages de chaîne.



8-3a: IFX1, 2, 3, 4, 5

IFX1, 5 [000...089]
 IFX2, 3, 4 [000...102]
 IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off [Off, ON]
 Chain [Off, On]
 Pan(CC#8) (Post IFX PanCC#8) [L000...C064...R127]
 BUS Sel. (BUS Select) [L/R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]
 Send1 [000...127]
 Send2 [000...127]

Ces paramètres sont identiques à ceux proposés en mode Program (☞ Program 8-2a).

Toutefois, contrairement au mode Program, le paramètre "Ctrl Ch" (8-4a - 8a) correspond au canal MIDI contrôlant le modulateur dynamique (Dmod) appliqué à l'effet d'insertion et aux paramètres "Pan (CC#8)", "Send 1" et "Send 2" suivant le bloc d'insertion. Les commandes de contrôle sont identiques à celles utilisées en mode Program.

Les réglages de panoramique (CC#8) et d'envoi 1 et 2 définis ici seront utilisés quand vous reproduisez ou enregistrez le morceau depuis son début. Si vous modifiez ces réglages durant l'enregistrement, ces changements seront enregistrés avec les données musicales et les réglages seront modifiés à la reproduction des données. Vous pouvez aussi changer ces réglages durant la reproduction. Cependant, si vous avez enregistré des données de panoramique (CC#8), de niveau d'envoi 1 ou de niveau d'envoi 2, le TRITON STUDIO changera les réglages en conséquence à la reproduction.

MIDI Si INT ou BTH est assigné à "Status" (2-1a/2a), vous pourrez envoyer au TRITON STUDIO des commandes de contrôle CC#8, #93 et #91 pour contrôler respectivement le panoramique après l'effet d'insertion, le niveau d'envoi 1 et 2 et de changer les réglages. Quand vous changez de morceau ou retournez en début de morceau, les pistes pour lesquelles "Status" est mis sur EXT, EX2 ou BTH transmettent ces réglages via MIDI. Ces données sont transmises via les canaux MIDI spécifiés dans les pages IFX 1-5 (8-4 - 8-8).

8-4: IFX 1

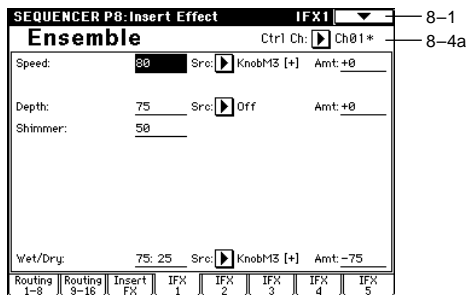
8-5: IFX 2

8-6: IFX 3

8-7: IFX 4

8-8: IFX 5

Vous pouvez définir les paramètres d'effet pour les blocs d'insertion FX 1-5 choisis à la page Insert FX (☞p.187-).



8-4(~8)a: Ctrl Ch

[Ch01... 16, All Routed]

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet, le panoramique après le traitement du bloc d'insertion (CC#8), le niveau d'envoi 1 (CC#93) et le niveau d'envoi 2 (CC#91).

Le numéro de canal MIDI des pistes passant par le bloc d'insertion est suivi d'un astérisque "*" (affiché à droite de Ch01-16). Lorsque plusieurs pistes disposant de canaux MIDI différents sont acheminées dans le même bloc d'insertion, ce paramètre permet de choisir lequel de ces canaux sera utilisé pour contrôler l'effet.

All Routed: L'effet d'insertion peut être contrôlé via tout canal MIDI des pistes passant dans le bloc en question.

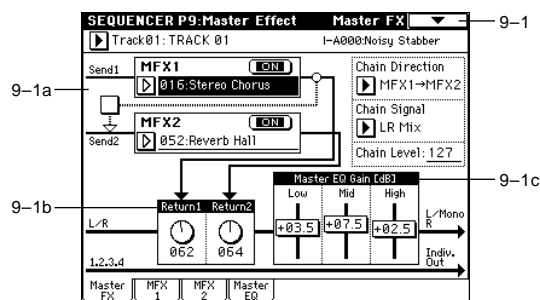
🔊 Si vous avez choisi **DKit** pour le paramètre "**BUS Select**" (8-1b/2b) d'une piste à laquelle est assigné un Program de batterie, le canal MIDI attribué à cette piste sera disponible si la valeur **All Routed** est choisie pour tout bloc d'insertion IFX1-5, cela quels que soient les réglages du paramètre "**BUS Select**" (Global P5: 5-2b) du Drum Kit ou de la commande de menu "**DrumKit IFX Patch**".

Sequencer P9: Master Effect

Pour en savoir plus sur les effets maîtres, ☞p.182 "Effets maîtres (MFX1, 2)".

9-1: Master FX

Dans cette page, vous choisissez le type de chaque effet maître, vous activez/coupez l'effet, effectuez les réglages de chaîne et d'égaliseur maître. Les paramètres de cette page sont identiques à ceux proposés en mode Program. ☞"Program 9-1: Master FX (Master Effects)



▼ 9-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Memory Status
9-1A	Copy Master Effect
9-1B	Swap Master Effect
0-1I	FF/REW Speed
0-1J	Set Location

9-1A: Copy Master Effect

☞ "Program P9: 9-1A: Copy Master Effect."

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des onglets MFX1 et 2 ne sera pas copié.

9-1B: Swap Master Effect

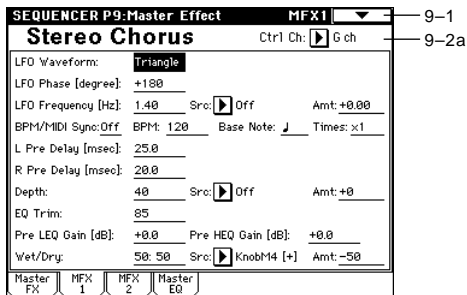
☞ "Program P9: 9-1B: Swap Master Effect."

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des onglets MFX1 et 2 ne sera pas échangé.

9-2: MFX 1

9-3: MFX 2

Réglez dans ces onglets les paramètres des effets maîtres MFX1 et 2 définis à la page Master FX (p.187-).



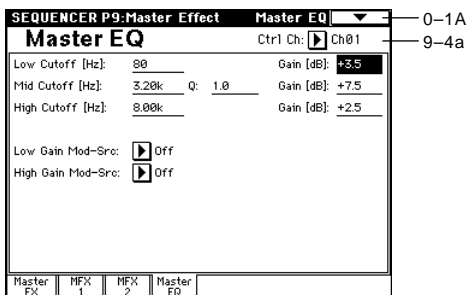
9-2(3)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet maître. Si vous choisissez **Gch**, la modulation sera contrôlée via le canal MIDI Global défini avec "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

9-4: Master EQ

Cette page propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R bus aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R (p.239).



9-4a: Ctrl Ch

Ctrl Ch [Ch01...16, Gch]

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) appliquée à l'égaliseur maître. Si vous choisissez **Gch**, la modulation sera contrôlée via le canal MIDI Global défini avec le paramètre "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Vous pouvez contrôler les paramètres MEQ High Gain et MEQ Low Gain en assignant une source de modulation aux fonctions "Low Gain Mod-Src:" et "High Gain Mod-Src:" de cette page.

4. Mode Sampling

Aperçu de l'échantillonnage sur le TRITON STUDIO

Le TRITON STUDIO permet d'échantillonner des signaux stéréo 16 bits à 48 kHz provenant d'une source externe connectée aux prises AUDIO INPUT, à la prise S/P DIF IN ou la prise mLAN (si vous avez installé l'option EXB-mLAN) dans la mémoire d'échantillonnage (RAM) interne ou sur le disque dur interne. Les signaux analogiques sont alors convertis en signaux numériques, tandis que les signaux numériques restent dans le domaine numérique. Vous pouvez rééchantillonner des données de jeu produites avec les filtres, effets, l'arpégiateur et le séquenceur du TRITON STUDIO.

Le TRITON STUDIO est fourni avec 16 Mo de mémoire d'échantillonnage (RAM) et d'un disque dur interne (pour en savoir plus sur la capacité du disque dur, voir p.153) La **mémoire d'échantillonnage (RAM)** ("mémoire de formes d'onde") s'élève à 16Mo, ce qui permet d'échantillonner du matériel audio d'une durée maximale de 2 minutes 54 (en mono), soit plus ou moins 1 minute 27 secondes en stéréo. Vous pouvez installer une ou plusieurs barrettes SIMM à 72 pattes pour étendre la mémoire jusqu'à 96Mo (en remplaçant la barrette SIMM de 16Mo livrée par trois SIMM de 32 Mo). Quand la RAM est gonflée au maximum, vous pouvez enregistrer jusqu'à 6 échantillons de 2 minutes et 54 secondes en mono (ou 6 échantillons stéréo d'une durée approximative d'1 minute et 27 secondes). (Pour en savoir plus sur les barrettes SIMM utilisables et la façon de les installer, voir p.286.)

Quand vous échantillonnez sur le **disque dur**, vous disposez pour un seul et même échantillon d'une durée maximum de 80 minutes pour un fichier stéréo ou mono (en mono, il s'agit d'environ 440 Mo et en stéréo, de ±879 Mo). L'échantillonnage génère un fichier WAVE.

Le TRITON STUDIO vous permet d'échantillonner les signaux de nombreuses sources et formats différents, comme nous vous le décrivons ci-dessous.

En mode Sampling

1. Le TRITON STUDIO peut capter le signal audio analogique d'un microphone ou d'un appareil branché aux prises AUDIO INPUT et échantillonner ce signal après l'avoir converti en format numérique. Vous pouvez aussi traiter le signal avec un effet d'insertion pendant l'échantillonnage.
2. Vous pouvez échantillonner directement le signal d'un appareil numérique branché à la prise S/P DIF. Vous pouvez aussi traiter le signal échantillonné avec un effet d'insertion. Le TRITON STUDIO est compatible avec les fréquences d'échantillonnage 48 kHz et 96 kHz pour l'entrée et la sortie S/P DIF. Les signaux de sources en 96 kHz seront donc convertis à la fréquence de 48 kHz lors de l'échantillonnage.
3. Vous pouvez aussi échantillonner directement le signal d'une source audio numérique branchée à la prise mLAN (à condition d'avoir installé l'option EXB-mLAN). Ici aussi, vous pouvez appliquer un effet d'insertion pendant l'échantillonnage.
4. Ce mode permet aussi d'échantillonner le signal analogique d'un CD audio chargé dans l'option CDRW-1 (à condition de l'avoir installée) reliée de façon interne aux prises AUDIO INPUT. Quand vous reproduisez ce CD audio sur le TRITON STUDIO, ce dernier convertit le signal analogique en format numérique et l'échantillonne. (Si vous utilisez un lecteur CD-R/RW branché à la prise SCSI, veillez à le relier aux prises AUDIO INPUT à l'aide d'un câble.)
5. Vous pouvez rééchantillonner directement (fonction "Ripping") le signal numérique du CD lu par le graveur CDRW-1 en option (s'il est installé) ou un lecteur CD-R/RW branché à la prise SCSI.
6. Vous pouvez effectuer le rééchantillonnage en appliquant des effets d'insertion à un ou plusieurs échantillons existants, puis les échantillonner une nouvelle fois en mémoire interne. Vous avez le choix entre l'option "**Auto**", qui effectue automatiquement le traitement avec les effets d'insertion sur l'échantillon spécifié, et l'option "**Manual**", qui, comme son nom l'indique, consiste à appliquer l'effet d'insertion, déclencher l'échantillon et rééchantillonner de façon manuelle.

En modes Program, Combination et Sequencer

1. Vous pouvez rééchantillonner des données de jeu exploitant les diverses fonctions de chaque mode (filtres, effets, arpégiateur, séquenceur, etc.) (Program: p.4, Combination: p.36, Sequencer: p.49, 56).
2. Vous pouvez échantillonner le signal des sources audio branchées aux diverses prises d'entrée (voyez les paragraphes 1, 2 et 3 sous "En mode Sampling" ci-dessus). Vous pouvez soit combiner les données que vous jouez sur le TRITON STUDIO avec le signal de la source externe, soit écouter votre jeu sur le TRITON STUDIO en échantillonnant uniquement le signal de la source audio externe. En outre, vous pouvez utiliser les effets maîtres pendant l'échantillonnage.
3. En mode Sequencer, vous pouvez échantillonner le signal de la source audio externe pendant que le séquenceur reproduit un Song. Le TRITON STUDIO propose une fonction In-Track Sampling, qui permet d'échantillonner une source audio externe (des parties de chant ou de guitare, par exemple) en jouant un Song, tout en produisant automatiquement des données de note aux endroits ad hoc de la piste, ce qui facilitera la reproduction de l'échantillon créé.

Les échantillons enregistrés en mode Sampling ou en modes Program, Combination et Sequencer peuvent servir de formes d'onde au générateur de sons.

De même, les échantillons enregistrés en mémoire d'échantillonnage (RAM) peuvent servir de formes d'onde pour le générateur de sons.

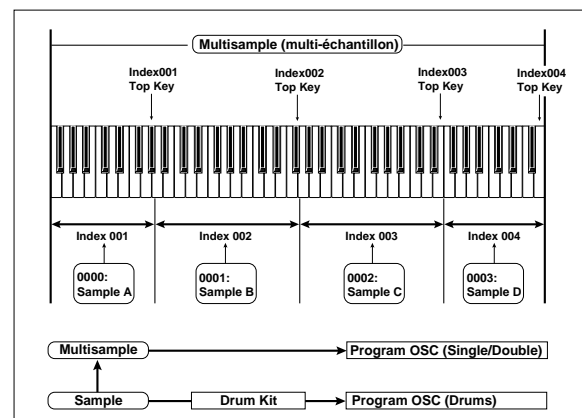
Les échantillons (fichiers WAVE) enregistrés sur disque dur peuvent être chargés dans la mémoire RAM et servir de formes d'onde pour le générateur de sons. Vous pouvez aussi graver des fichiers WAVE avec l'option CDRW-1 (si elle est installée) ou un graveur CD-R/RW branché à la prise SCSI, ce qui permet de produire des CD audio.

- ▶ Vous pouvez charger en RAM des échantillons individuels (fichiers WAVE) résidant sur disque dur et d'une taille maximum de 16 Mo en mono et de 32 Mo en stéréo (à condition de disposer d'au moins 32 Mo de mémoire RAM).

Edition en mode Sampling

En mode Sampling, les échantillons que vous venez d'enregistrer ou que vous avez chargés d'un support de sauvegarde (y compris les fichiers WAVE et AIFF) peuvent être affectés à un index (une zone de clavier). En affectant plusieurs échantillons au clavier, vous avez donc accès à un procédé que l'on appelle le "multi-échantillonnage". Un tel multi-échantillon peut comprendre plusieurs index.

Vos propres multi-échantillons peuvent être convertis et affectés à un Program comme si c'étaient des formes d'onde d'usine (voir "Convert MS to Program" 0-1G). Lors de la conversion du multi-échantillon en Program, les réglages de filtre, d'amplificateur et d'effets sont automatiquement créés dans le Program. De tels Programs peuvent bien sûr être utilisés au sein d'une Combination ainsi qu'en mode Sequencer. D'autre part, les échantillons peuvent être affectés aux Drum Kits.



MIDI Le multi-échantillon ou échantillon choisi peut toujours être piloté à partir du clavier, quelle que soit la page actuellement choisie. Cela permet de vérifier si les modifications effectuées apportent effectivement quelque chose.

Lors de la mise hors tension, toutes les données multi-échantillon et échantillon du mode Sampling sont effacées de la mémoire RAM. Aussi serait-il une bonne idée de sauvegarder (sur disquette, disque dur, disque CD-R/RW ou dispositif SCSI externe) tout ce dont vous risquez encore d'avoir besoin plus tard (☞ Mdb p.60).

Songez que la mémoire d'échantillonnage ne contient absolument rien après la mise sous tension. N'oubliez donc pas de charger des données d'échantillonnage sauvegardées précédemment, faut de quoi, vous ne pouvez ni les jouer ni les éditer.

Il n'existe pas de fonction Compare permettant de comparer la version éditée avec la version précédente. Vous pouvez cependant copier les données avant de les éditer et ensuite alterner entre ces deux mémoires pour vérifier le fruit (et la valeur) de votre travail. Voyez "Copy MS" (0-1E) et "Copy Sample" (0-1B) etc. pour en savoir plus sur la copie de multi-échantillons et d'échantillons.

Certains menus de page des pages P1 et P2 permettent de **désélectionner** l'option "Overwrite". Cela signifie que la version non éditée n'est pas écrasée par la version éditée (☞ "1-1: Commandes du menu de pages", "A propos de "Overwrite"").

Lors de la confirmation d'une fonction d'édition ou à la fin de l'enregistrement d'un échantillon stéréo, il se peut que vous entendiez du bruit. Comme cela n'a aucune incidence sur les données éditées ou échantillonnées, vous pouvez l'ignorer.

A propos des données échantillonnées

- Les emplacements de mémoires échantillon des banques 1-6 proposent chacun une capacité de 16Mo. De ces 16 méga-octets (8.388.608 échantillons), seize échantillons (les huit premiers et derniers) sont utilisés comme zone de travail interne (les "échantillons d'encodage" / les "instantanés").
- De même, chaque échantillon que vous enregistrez est étendu de quatre échantillons d'encodage lors de l'enregistrement ou lorsque vous chargez un fichier .AIFF ou .WAVE. Cela signifie qu'un échantillon d'une seconde n'occupe pas 48.000 échantillons d'encodage mais bien quatre en plus (deux au début et deux à la fin), soit 48.004 échantillons d'encodage.

Si vous avez activé "Auto Optimize RAM" (Global P0: 0-3b) et que vous avez choisi RAM comme destination pour la sauvegarde des données d'échantillonnage, le TRITON STUDIO optimisera automatiquement la mémoire RAM après la sauvegarde des données. Cette fonction est **activée** par défaut, mais vous pouvez l'**activer/la couper** selon vos besoins (☞ "Optimize RAM" 0-1M).

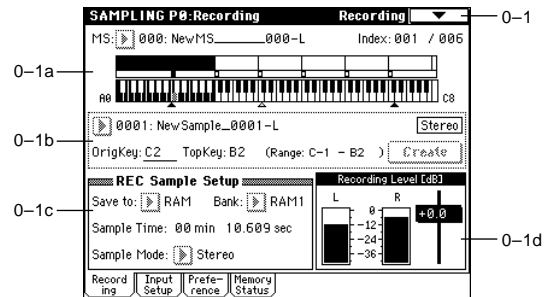
Sampling P0: Recording

Cette page permet de régler le niveau d'entrée et d'effectuer d'autres réglages en rapport avec l'échantillonnage (l'enregistrement) ainsi qu'avec les échantillons et les multi-échantillons.

Il serait une bonne idée de sélectionner cette page avant de vous mettre à échantillonner.

0-1: Recording

Ici, vous pouvez choisir le multi-échantillon que vous désirez enregistrer, en spécifier l'index, effectuer d'autres réglages importants, choisir la banque et régler le niveau d'entrée.



0-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select)

[000...999]

Sert à choisir le multi-échantillon.

Un multi-échantillon comprend un ou plusieurs échantillons que vous lui affectez au moyen des renvois (un "Index/renvoi" étant la note ou la zone clavier via laquelle l'échantillon peut être piloté).

Vous pouvez aussi régler ce paramètre aux pages P1-P3.

Voici comment créer un multi-échantillon:

- Appuyez sur le bouton de menu déroulant "MS" pour afficher le menu et choisissez un numéro qui ne porte pas encore de nom. Vous pouvez aussi utiliser les boutons numériques [0]-[9] pour créer un nouveau multi-échantillon et confirmer en appuyant sur le bouton [ENTER]. Quand vous choisissez un numéro de nouveau multi-échantillon, la fenêtre de dialogue "Create New Multisample" s'affiche.



- Pour créer un multi-échantillon stéréo, **cochez** la case "Stereo".
- Appuyez sur le **bouton OK** pour créer le multi-échantillon ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

Voici ce qui se passe alors (exemple).

```
Ech mono   001: NewMS_-----_001
Ech stéréo 001: NewMS_-----_001-L
           001: NewMS_-----_001-R
```

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Choisissez l'Index (le renvoi) devant contenir les données à échantillonner.

Chaque zone d'un multi-échantillon s'appelle un "Index". Dans le cas du modèle à 61 touches, un multi-échantillon pourrait par exemple comprendre six zones d'une octave (12 touches). Ces renvois font appel à l'échantillon que vous leur affectez.

xxx: L'index actuellement choisi.

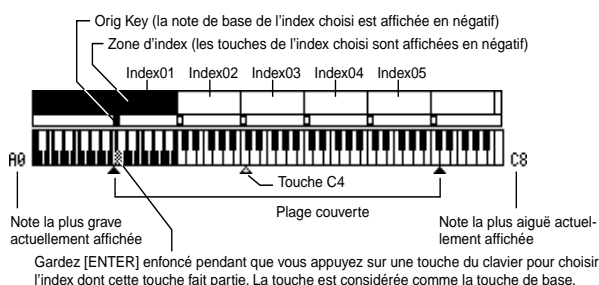
yyy: Le nombre d'index de ce multi-échantillon.

note Vous pouvez aussi choisir un index en gardant le bouton [ENTER] enfoncé tout en appuyant sur une touche du clavier. L'index couvrant cette note est alors activé. La note/touche choisie est la note de base qui est affichée en gris sur le croquis de clavier "Keyboard & Index" (⇨ "Keyboard & Index").

Vous pouvez aussi régler ce paramètre avec les pages P1: Sample Edit, P2: Loop Edit et P3: Multisample. L'échantillonnage et l'édition que vous effectuez sur les autres pages portent chaque fois sur le renvoi choisi ici.

Après la mise sous tension, le TRITON STUDIO vous propose d'utiliser **001/001**, indiquant ainsi qu'il n'existe qu'un seul index. Pour augmenter le nombre d'index, utilisez la fonction "Create" de cette page. Chaque fois que vous appuyez sur le bouton **Create**, un nouvel index est créé et ajouté au clavier. Ces nouveaux index porteront les numéros **002/002**, **003/003**,... (La position, le nombre de notes couvertes et l'endroit de la note de base des index que vous créez avec le bouton **Create** peuvent être spécifiés avec les paramètres Create Zone Preference (0-3a, 3-2a). De plus, vous pouvez modifier ces réglages à tout moment.)

Keyboard & Index



Cette illustration montre les zones et les touches originales du multi-échantillon choisi. Les triangles noirs délimitent la plage couverte et le triangle blanc la touche C4 (Do central). Les noms de notes de part et d'autre du clavier renvoient à la zone clavier actuellement affichée.

note A propos de la touche de base (Base Key, affichée en grisé)

- Quand, à la page P1: Sample Edit, vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP], l'échantillon du renvoi actuellement choisi est reproduit (en mode One-Shot), mais uniquement l'extrait compris entre les positions "Edit Range Start" et "Edit Range End". La hauteur/vitesse de l'échantillon dépendent de la touche de base enfoncée.
- La reproduction à partir de la grille des pages P1 et P2 porte sur la hauteur de la note que vous choisissez ici ainsi que du réglage de tempo BPM/de la résolution (choisis en pages P1 et P2).
- La fonction "Pitch BPM Adjust" (3-1A) dépend également de la note que choisissez ici.

Pour visionner une autre partie du clavier à l'écran, servez-vous de la commande de page "Keyboard Display" (0-1J).

0-1b: Sample Select, OrigKey, TopKey, Create

Les paramètres de cette plage permettent de spécifier l'échantillon, la note originale et la plage couverte par le renvoi choisi.

Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999]

Choisissez un échantillon que vous venez d'enregistrer ou que vous avez chargé en mode Disk et enfoncez une touche faisant partie de l'index pour reproduire l'échantillon.

Vous pouvez aussi régler ce paramètre aux pages P1-P3 (Multisample). Les opérations d'échantillonnage et d'édition effectuées à ces pages concernent l'échantillon spécifié ici.

----: ---No Assign----: Aucun échantillon n'est piloté par le renvoi. Aussi n'entendrez-vous rien lorsque vous enfoncez une touche au sein de la zone de ce renvoi.

Pour enregistrer un nouvel échantillon, choisissez un emplacement vide, comme par exemple **0000**: les données enregistrées se trouveront alors dans cette mémoire. Le nom de l'échantillon (par exemple NewSample_0000) apparaît à côté du numéro. Vous pouvez bien sûr renommer vos échantillons. Utilisez la commande "Rename Sample" (0-1C) du menu de page. Notez qu'il est même possible d'enregistrer un échantillon lorsque "----:---No Assign----" est affiché. Dans ce cas, la mémoire est choisie automatiquement.

Ce système s'applique aussi aux mémoires qui contiennent déjà des données. Si vous vous mettez à enregistrer alors qu'une mémoire contenant déjà des données est choisie, le TRITON STUDIO n'efface pas cet échantillon mais entrepose les nouvelles données dans la première mémoire vide. - Il n'est donc pas possible d'écraser des échantillons par inadvertance. Cela signifie cependant que vous devez faire appel à la commande "Delete Sample" (0-1A) du menu de pages pour effacer les échantillons dont vous n'avez plus besoin.

note Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l'écran affiche les milliers d'échantillons dans lesquels figurent l'échantillon choisi. Choisissez l'emplacement des milliers dans le numéro affiché avec les commandes VALUE.

OrigKey (Original Key) [C-1...G9]

Ce paramètre renvoie à la note qui permet de reproduire l'échantillon en question à sa hauteur originale (celle que vous avez enregistrée). Quand vous enfoncez une autre touche, cette hauteur originale est transposée par pas de demi-tons afin de correspondre à l'intervalle résultant.

Voici un exemple: supposons que vous ayez réglé "OrigKey" sur **F2**, tandis que la zone couverte par le renvoi utilisant cet échantillon couvre les notes C2-B2. En enfonçant la touche **F2**, vous reproduisez l'échantillon à sa hauteur originale. Si, par contre, vous appuyez sur la touche **F#2**, le même échantillon est reproduit un demi-ton plus haut, tandis que la touche **E2** correspond à une hauteur plus grave d'un demi-ton et ainsi de suite. Comme le renvoi couvre ici les notes C2-B2, l'échantillon utilisé doit donc être transposé pour toutes ces notes, sauf le **F2**. Vous pouvez aussi vérifier l'emplacement de hauteur originale de l'échantillon avec "Keyboard & Index".

note Si vous avez coché "Constant Pitch" (3-1b), l'échantillon est toujours reproduit à sa hauteur originale, quelle que soit la touche que vous enfoncez.

TopKey (Top Key) [C-1...G9]

Ce paramètre sert à spécifier la note la plus aiguë du renvoi actuellement choisi et représente donc la limite supérieure de la zone couverte par ce renvoi.

En réglant "TopKey" sur **B2** pour l'index 001/002, et sur **B3** pour l'index 002/002, vous créez donc deux zones adjacentes: celle du renvoi 001 couvrira la note B2 et toutes les notes à sa gauche, tandis que le renvoi 002 sera affecté aux notes C3-B3.

Range

Cette plage indique la zone de notes couverte par le renvoi actuellement choisi (et dont la limite supérieure peut être réglée avec "TopKey").

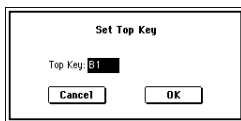
L'échantillon affecté à "Sample Select" peut être piloté dans cette zone. Vous pouvez visionner les touches affectées à cet échantillon avec "Keyboard & Index".

Create

Permet de créer des nouveaux renvois (Index). Servez-vous en pour ajouter des échantillons à votre multi-échantillon. Appuyez sur le bouton **Create** pour générer un renvoi. Les réglages par défaut de ce dernier correspondent aux valeurs "Position", "Zone Range" et "Original Key Position" de la plage Create Zone Preference (0-3a, 3-2a). Utilisez P3: Multisample pour effacer un renvoi ou pour échanger deux renvois.

⚠ Lors de l'exécution de la commande "Create" (0-1b, 3-1c) ou "Insert" (3-1c), il peut arriver que les réglages *Create Zone Preference* ne puissent pas être utilisés. Dans ce cas, l'une des fenêtres suivantes apparaît. Pour néanmoins créer le renvoi, procédez comme suit.

- **Set Top Key:** Choisissez "Index" 001, réglez "Position" (0-3a, 3-2a) sur **Left (to Selected Index)** et exécutez la commande "Create" ou "Insert" pour ouvrir une fenêtre de dialogue. Pour pouvoir créer un envoi à gauche du renvoi 001, modifiez le réglage "Top Key" et appuyez sur le bouton **OK**.



- **Set Zone Range:** Si vous exécutez "Create" alors que le renvoi résultant ne peut se servir des réglages *Create Zone Preference*, la fenêtre de dialogue suivante apparaît. C'est également le cas lorsque vous faites appel à "Insert" alors que le renvoi résultant risque de chevaucher une autre zone. Dans le cas d'Insert, cela dépend toutefois des réglages du renvoi que vous avez copié ou coupé avec "Cut" ou "Copy" (3-1c). Modifiez le réglage "Zone Range" (0-3a, 3-2a) et appuyez sur le bouton **OK**.



Stereo

La case **Stereo** apparaît quand vous choisissez un multi-échantillon ou un échantillon stéréo, voire si vous enregistrez un échantillon après avoir réglé "**Sample Mode**" (0-1c) sur **Stereo**.

Multi-échantillons stéréo et échantillons stéréo

Multi-échantillons stéréo: dans les cas suivants, deux multi-échantillons seront considéré comme un multi-échantillon stéréo:

- Lorsque "**Stereo**" est **coché** au moment où vous créez un nouveau multi-échantillon (si vous choisissez un nouveau multi-échantillon sous "MS" 0-1a).
- Après l'exécution de la commande "**MS Mono To Stereo**" (0-1H) du menu de pages.
- Si vous réglez "**Sample Mode**" (0-1c) sur **Stereo** avant de vous mettre à échantillonner:

Dans ce cas, le TRITON STUDIO crée automatiquement un multi-échantillon stéréo avec les caractéristiques suivantes:

1. Les deux derniers caractères du nom des deux multi-échantillons seront "-L" et "-R", tandis que les autres caractères sont les mêmes.
2. Les deux multi-échantillons comprennent le même nombre de renvois avec les mêmes réglages de zone.

Échantillons stéréo: dans les cas suivants, deux échantillons sont considérés comme un échantillon stéréo:

- Si vous réglez "**Sample Mode**" (0-1c) sur **Stereo** avant de vous mettre à enregistrer.
- Après l'exécution de la commande "**Sample Mono To Stereo**" (0-1I) du menu de pages.

Dans ce cas, le TRITON STUDIO crée automatiquement un échantillon stéréo avec les caractéristiques suivantes:

1. Les deux derniers caractères du nom des deux échantillons seront "-L" et "-R", tandis que les autres caractères sont les mêmes.
2. Lorsque vous choisissez deux échantillons qui remplissent la condition 1. des multi-échantillons stéréo.

⚠ Méfiez-vous: le TRITON STUDIO se sert des noms des multi-échantillons et échantillons pour déterminer s'ils sont ou non stéréo. Si vous faites appel à la fonction "Rename MS" (0-1F) ou "Rename Sample" (0-1C), etc. pour renommer vos fichiers, veillez à ne jamais effacer la mention "-L" ni "-R" et à affecter le même nom aux deux fichiers d'une paire.

⚠ Il va de soi que la fréquence d'échantillonnage des deux fichiers d'un paire doit être la même. La commande "Rate

Convert" (1-1K) du menu de pages permet de vérifier (et de changer) la fréquence d'échantillonnage d'un échantillon. Attention: en modifiant cette fréquence pour seulement l'un des deux fichiers d'une paire, vous dissociez la paire.

0-1c: REC Sample Setup

Les paramètres de cette page permettent de choisir la banque de mémoire dans laquelle les nouveaux échantillons doivent être sauvegardés, de définir la durée d'échantillonnage et de spécifier si vous comptez échantillonner en mono ou en stéréo.

Save to

[RAM, DISK]

Spécifie l'emplacement où les données échantillonnées seront écrites.

RAM: Les échantillons sont inscrits dans la mémoire d'échantillonnage (RAM).

Si vous échantillonnez en mémoire RAM, vous pouvez écouter immédiatement votre échantillon en mode Sampling.

⚠ Si vous choisissez de mettre l'échantillon en mémoire RAM, sachez que vous le perdrez à la mise hors tension de l'instrument. Si vous voulez garder votre échantillon, veillez donc à la sauvegarder.

DISK: Les échantillons sont sauvegardés sur le disque dur interne ou un disque dur externe connecté à la prise SCSI.

Choisissez le lecteur et le dossier de destination avec la commande du menu de pages "Select Directory" (0-1N); elle permet aussi de donner un nom au fichier.

Un fichier WAVE est créé pendant l'échantillonnage.

Pour écouter votre échantillon, chargez-le en mémoire RAM en mode Disk ou choisissez le fichier avec la commande de menu de pages "Select Directory" etc. et appuyez ensuite sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

⚠ Notez que chaque échantillon (fichier WAVE) chargé du disque dur en mémoire RAM ne peut excéder 16 Mo pour un fichier mono ou 32 Mo pour un fichier stéréo (toutefois, vous devez pour cela étendre la capacité de la mémoire RAM interne jusqu'à 32 Mo ou plus).

⚠ Vous ne pouvez pas échantillonner directement sur disque CD-R/RW. En outre, nous vous déconseillons d'échantillonner sur un disque amovible.

Bank (RAM BANK)

[RAM1...RAM6]

Spécifiez ici la banque RAM et le numéro de mémoire devant contenir le nouvel échantillon. Vous ne pouvez effectuer ce réglage que si vous avez réglé "Save to" sur **RAM**.

La mémoire d'échantillonnage comprend six banques de 16 Mo. Comme le TRITON STUDIO est livré avec une barrette DRAM SIMM de 16 Mo, la banque **RAM1** sera toujours sélectionnée pour "**Bank (RAM Bank)**" et vous ne pourrez donc pas choisir **RAM2, 3, 4, 5 ni 6**.

Par contre, vous pouvez ajouter des barrettes DRAM SIMM et ainsi étendre la mémoire jusqu'à un maximum de 96 Mo (en installant trois barrettes SIMM de 32 Mo) (→p.286).

Barrettes SIMM et banques disponibles

Connecteur SIMM N°	Capacité du SIMM	Banque RAM	Durée
Slot 1	16 Mo	1	16 Mo: environ 2 minutes 54 secondes (mono) environ 1 minute 27 secondes (stéréo)
	32 Mo	1, 2	
Slot 2	16 Mo	3	96 Mo: environ 2 minutes 54 secondes (mono) x 6 total d'environ 17 minutes 28 secondes environ 1 minute 27 secondes (stéréo) x 6
	32 Mo	3, 4	
Slot 3	16 Mo	5	total d'environ 8 minutes 44 secondes
	32 Mo	5, 6	

 A la livraison, le TRITON STUDIO contient une barrette SIMM de 16Mo dans le connecteur 1. Aussi, le paramètre “**Bank (RAM Bank)**” est fixé sur **RAM1**.


Si, par ex., le connecteur 1 contient la barrette SIMM de 16Mo (mémoire RAM d'échantillonnage) fournie et que vous installez une barrette de 32Mo dans le connecteur 2 et une barrette de 16 Mo dans le connecteur 3, vous pourrez choisir les banques “**Bank (RAM)**” **RAM1** (16Mo), **RAM3** (16Mo), **RAM4** (16Mo) et **RAM5** (16Mo) avec “**Bank (RAM)**”. Chaque banque est organisée par unité de 16Mo. (Si vous installez une barrette SIMM de 32Mo dans les connecteurs 1, 2, et 3, vous pourrez utiliser toutes les banques, pour une capacité totale de 96Mo.)

Sample Time [min sec]

Utilisez ce paramètre pour spécifier la durée de l'échantillon que vous êtes sur le point d'enregistrer. Ce paramètre peut être réglé par pas de 0,001 seconde. Après la mise sous tension, cette plage indique la mémoire (le temps d'échantillonnage) encore disponible pour la banque choisie. Si vous lancez alors l'échantillonnage ([REC]→[START]→[STOP]), la valeur affichée diminue automatiquement.

Si vous disposez de suffisamment de mémoire vive, il serait une bonne idée de voir large et de choisir une valeur “Sample Time” élevée. Après coup, vous pouvez utiliser la commande “Truncate” (1-1A, 2-1A) du menu de pages pour effacer tout ce dont vous n'avez pas besoin. Notez qu'il est possible d'arrêter l'échantillonnage à tout moment en appuyant sur SAMPLING [START/STOP]. (Pour en savoir plus sur la façon d'enregistrer des échantillons, voir Mdb p.37, 102).

Si vous avez choisi **RAM** comme destination de sauvegarde (“**Save to**”), la valeur maximum sera calculée en se basant sur la capacité disponible de la banque choisie. Si vous avez choisi **DISK** comme destination de sauvegarde (“**Save to**”), la valeur maximum dépendra de la capacité disponible sur le disque choisi avec “Select Directory”. Vous pouvez échantillonner jusqu'à 80 minutes de données mono ou stéréo dans un même fichier (échantillon mono: environ 440 Mo; échantillon stéréo: environ 879 Mo).

 Si vous avez réglé “**Save to**” sur **RAM** et que vous laissez l'option “**Auto Optimize RAM**” (Global P0: 0-3b) **non cochée**, cela provoquera une augmentation de l'espace perdu et donc une diminution de la quantité de mémoire RAM disponible pour vos échantillons. Dans ce cas, exécutez la commande de menu de pages “Optimize RAM” (0-1M) pour récupérer l'espace perdu. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire RAM disponible à la page P0: Memory Status du mode Sampling.

La capacité de mémoire résiduelle dépend des facteurs suivants:

1. De la mémoire installée.
2. Du type d'échantillon que vous enregistrez (mono ou stéréo). Lorsque “**Sample Mode**” (0-1c) est réglé sur **Stereo**, la valeur affichée porte sur le temps disponible pour des échantillons stéréo (soit la moitié).
3. Du réglage “Pre Trigger REC” (0-2b: cette fonction inclut des données reçues avant le début “officiel” de l'échantillonnage). Cette valeur est déduite de la capacité affichée.

Sample Mode [L-Mono, R-Mono, Stereo]

Ce paramètre permet de choisir le ou les canaux échantillonnés et de définir si l'échantillon produit est mono ou stéréo.

Le TRITON STUDIO échantillonne le signal envoyé aux bus internes L et/ou R ou Indiv.1 et/ou 2 choisis avec le paramètre “**Source BUS**” (0-2b).

L-Mono: Le signal du canal interne L ou du canal interne **Indiv.1** (selon le réglage “**Source BUS**”) est échantillonné en mono.

R-Mono: Le signal du canal interne R ou du canal interne **Indiv.2** (selon le réglage “**Source BUS**”) est échantillonné en mono.

Stereo: Les signaux des canaux internes L et R ou des canaux internes **Indiv.1** et 2 (selon le réglage “**Source BUS**”) sont échantillonnés en stéréo. Vous obtenez donc un multi-échantillon et des échantillons stéréo.

Exemple 1: Echantillonnage mono d'un signal reçu via AUDIO INPUT 1 sans effet interne

“Input”	(0-2a)	Analog
Input1 “Pan”	(0-2a)	L000
Input1 “Level”	(0-2a)	127
Input1 “BUS(IFX/indiv.)Select”	(0-2a)	L/R
“Source BUS”	(0-2b)	L/R
“Resample”	(0-2b)	Manual
“Recording Level [dB]”	(0-1d)	à voir
“Sample Mode”	(0-1c)	L-Mono

Exemple 2: Echantillonnage stéréo d'un signal reçu via AUDIO INPUT 1 et traité par l'effet IFX1 052: Reverb Hall


“Input”	(0-2a)	Analog
Input1 “Pan”	(0-2a)	C064
Input1 “Level”	(0-2a)	127
Input1 “BUS(IFX/indiv.)Select”	(0-2a)	IFX1
“Source BUS”	(0-2b)	L/R
“Resample”	(0-2b)	Manual
IFX1(P8)	Choisir et assigner 052: Reverb Hall	
“Recording Level [dB]”	(0-1d)	à voir
“Sample Mode”	(0-1c)	Stereo


Exemple 3: Echantillonnage stéréo d'un signal reçu via AUDIO INPUT 1, 2 et sans effet


“Input”	(0-2a)	Analog
Input1 “Pan”	(0-2a)	L000
Input1 “Level”	(0-2a)	127
Input1 “BUS(IFX/indiv.)Select”	(0-2a)	L/R
Input2 “Pan”	(0-2a)	R127
Input2 “Level”	(0-2a)	127
Input2 “BUS(IFX/indiv.)Select”	(0-2a)	L/R
“Source BUS”	(0-2b)	L/R
“Resample”	(0-2b)	Manual
“Recording Level [dB]”	(0-1d)	à voir
“Sample Mode”	(0-1c)	Stereo

Exemple 4: Echantillonnage d'un signal stéréo reçu via AUDIO INPUT 1 et 2 traité par l'effet d'insertion IFX1 008: St.Graphic 7EQ, le tout échantillonné en stéréo

“Input”	(0-2a)	Analog
Input1 “Pan”	(0-2a)	L000
Input1 “Level”	(0-2a)	127
Input1 “BUS(IFX/indiv.)Select”	(0-2a)	IFX1
Input2 “Pan”	(0-2a)	R127
Input2 “Level”	(0-2a)	127
Input2 “BUS(IFX/indiv.)Select”	(0-2a)	IFX1
“Source BUS”	(0-2b)	L/R
“Resample”	(0-2b)	Manual
IFX1(P8)	Choisir et assigner 008: St.Graphic 7EQ	
“Recording Level [dB]”	(0-1d)	à voir
“Sample Mode”	(0-1c)	Stereo

 Pour échantillonner une source numérique branchée à la prise S/P DIF IN ou à l'option EXB-mLAN, réglez “**Input**” (0-2a) respectivement sur **S/P DIF** ou **mLAN**. Si vous avez choisi **S/P DIF**, réglez le canal gauche (L) sous **Input1** et le canal droit (R) sous **Input2**.

 Au terme d'un enregistrement stéréo, il se pourrait que vous entendiez du bruit. Cela n'influence en rien la qualité de vos échantillons.

 Pour en savoir plus sur les réglages de rééchantillonnage, voyez “Resample” (0-2b).

0-1d: Recording Level [dB]

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

Ce paramètre permet de régler le niveau d'enregistrement au stade final de l'échantillonnage. Quand vous échantillonnez, veuillez toujours à ce que le niveau soit le plus élevé possible, sans toutefois que les VU-mètres n'affichent jamais "CLIP!". Vous pouvez aussi effectuer ce réglage à la page P0-2: Input/Setup. En appuyant sur **SAMPLING [REC]**, vous sélectionnez le mode prêt à enregistrer (Standby). Utilisez alors le curseur pour régler le niveau souhaité.

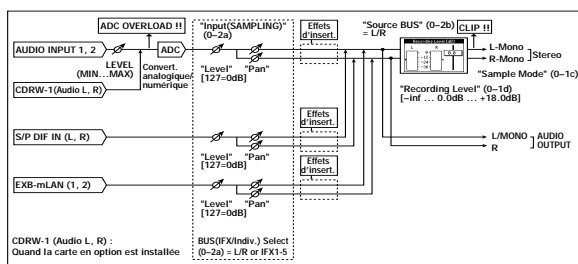
Commencez peut-être par **0.0** et corrigez ensuite cette valeur de façon à obtenir le signal le plus fort possible sans dépasser les 0dB des VU-mètres. Si le signal passe outre ces 0dB, le message "CLIP!" apparaît pour vous signaler que le signal sature. Dans ce cas, diminuez le niveau.

note Il vaut toujours mieux échantillonner avec la dynamique maximale. Quand vous échantillonnez le signal des prises AUDIO INPUT 1, 2, veuillez donc à régler la commande [LEVEL] en face arrière le plus haut possible, en prenant soin toutefois d'éviter que le message "ADC OVERLOAD !!" (0-2b) n'apparaisse. Ensuite, réglez "Level" (0-2a) sur **127** et choisissez la valeur "Recording Level" (0-1d, 0-2c) la plus élevée possible sans que le message "CLIP!" ne s'affiche.

⚠ Notez que le réglage du paramètre "Recording Level" n'agit pas sur le son produit mais sur les données échantillonnées. En clair, même si le son semble normal, vous pourriez bien obtenir un échantillon comportant de la distorsion.

⚠ Si le signal sature même lorsque vous mettez "Recording Level" au minimum, la distorsion provient sans doute de l'étage d'entrée AUDIO INPUT ou d'un réglage malheureux de l'effet utilisé.

Vous pouvez vérifier le niveau d'entrée des prises AUDIO INPUT à la page P0: Input Setup. Si le message "ADC OVERLOAD !!" est affiché au-dessus des VU-mètres "Recording Level", la distorsion provient d'un niveau d'entrée trop important des prises AUDIO INPUT. Diminuez alors le réglage de la commande [LEVEL] en face arrière jusqu'à ce que "ADC OVERLOAD !!" disparaisse. Si le signal sature même après que vous ayez diminué [LEVEL] de façon considérable, vérifiez les réglages de l'effet utilisé et choisissez des valeurs "(Input 1, 2) Level" (0-2a) plus petites, voire modifiez les autres paramètres d'effet.



note Si vous estimez que votre échantillon présente un volume trop faible, vous pouvez l'augmenter au moyen de la fonction **Normalize** sous "Normalize/Level Adj." (1-1I). Dans ce cas, le niveau est augmenté jusqu'à ce qu'il n'atteigne tout juste pas le niveau de saturation.

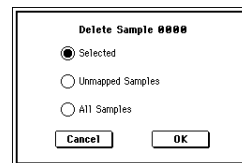
▼ 0-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Delete Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1B	Copy Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1C	Rename Sample	Keyboard Display	0-1J
0-1D	Delete MS	Move Sample	0-1K
0-1E	Copy MS	Move MS	0-1L
0-1F	Rename MS	Optimize RAM	0-1M
0-1G	Convert MS To Program	Select Directory	0-1N

0-1A: Delete Sample

Cette commande permet d'effacer tous les échantillons, un seul échantillon ou uniquement les échantillons qui ne sont pas affectés à un multi-échantillon (des échantillons non utilisés).

- 1 Choisissez "Delete Sample" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 2 Utilisez les boutons radio pour choisir le type d'échantillon que vous comptez effacer.



Selected: Seul l'échantillon actuellement sélectionné est effacé. Le réglage Sample pour "Index" (0-1a) change alors en ---No Assign---

Unmapped Samples: Sélectionne tous les échantillons qui n'ont pas encore été affectés à un multi-échantillon ou à un Drum Kit.

All Samples: Tous les échantillons sont effacés. Dans ce cas "l'affectation d'échantillons" de tous les multi-échantillons change en ---No Assign---

- 3 Confirmez cette commande en appuyant sur le bouton **OK**. Si vous avez changé d'avis, appuyez sur le bouton **Cancel**.

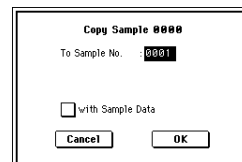
⚠ Si les données des échantillons (formes d'onde) que vous effacez sont aussi utilisées par d'autres échantillons, la forme d'onde en question ne disparaît pas: seul son "casier" (l'échantillon) est effacé.

0-1B: Copy Sample

Cette commande permet de copier l'échantillon choisi vers une autre mémoire d'échantillon.

note Le nom de l'échantillon d'arrivée est automatiquement allongé d'un numéro. En cas de besoin, utilisez "Rename Sample" (0-C) pour renommer la copie. Veuillez cependant à choisir un autre nom que celui affecté à l'échantillon que vous venez de copier. (Le TRITON STUDIO se base sur les noms des échantillons pour les identifier et seuls les échantillons stéréo peuvent avoir un nom plus ou moins identique. ↗ p.90)

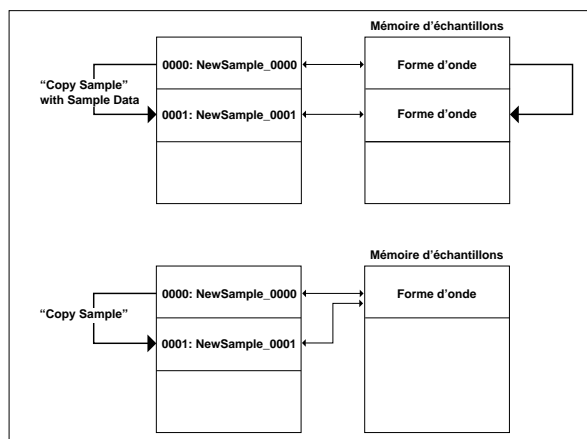
- 1 Choisissez l'échantillon de source pour la copie avec "Sample Select" (0-1b).
- 2 Choisissez "Copy Sample" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 3 Entrez le numéro de la mémoire échantillon d'arrivée.



[Stereo] Quand vous copiez un échantillon stéréo, il vous faut spécifier une mémoire pour chacun des éléments de la paire (L et R).

- 4 Si vous cochez "with Sample Data": La copie fait ce que l'on attend en général d'une fonction de copie: les données de forme d'onde sont effectivement copiées vers la mémoire d'arrivée. Dans ce cas, les échantillons de départ et d'arrivée ne présentent plus aucun lien. Vous pourriez vous en servir quand vous désirez utiliser la même forme d'onde avec cependant deux réglages différents (en les éditant à la page P1: Sample Edit).

Si vous ne cochez pas "with Sample Data": Dans ce cas, la forme d'onde n'est pas copiée. L'échantillon d'arrivée continue donc à lire les données de forme d'onde de l'échantillon de départ chaque fois qu'il est piloté. Choisissez cette approche si vous désirez uniquement faire appel à P2: Loop Edit pour créer deux ou plusieurs versions des mêmes données avec des adresses de boucle différentes. L'avantage en est que vous ne "gaspillez" pas de mémoire. D'autre part, si vous éditez la forme d'onde avec P1: Sample Edit, cette modification porte sur tous les échantillons faisant appel à cette forme d'onde.

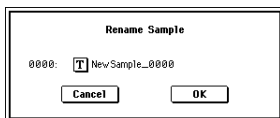


- ⑤ Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Copy Sample, ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

0-1C: Rename Sample

Cette commande permet de renommer l'échantillon actuellement choisi.

- ① Choisissez l'échantillon dont vous voulez changer le nom avec "Sample Select" (0-1b).
- ② Choisissez "**Rename Sample**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

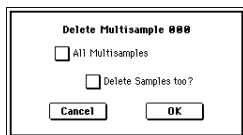


- ③ Appuyez sur le bouton d'entrée de texte pour ouvrir la fenêtre de dialogue correspondante. Entrez ensuite le nom de l'échantillon (il peut comprendre jusqu'à 16 caractères).
[Stereo] Si le multi-échantillon est stéréo et si vous choisissez un échantillon stéréo, vous pouvez seulement entrer 14 caractères. Cela s'explique par le fait qu'il faut encore prévoir deux positions pour ajouter "-L" et "-R". De plus, si vous renommez l'un des deux échantillons (sans dépasser les 14 caractères), le nom de l'autre change aussi.
- ④ Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Rename Sample, ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

0-1D: Delete MS (Delete Multisample)

Cette commande permet d'effacer le multi-échantillon actuellement choisi ou tous les multi-échantillons.

- ① Choisissez le multi-échantillon que vous voulez effacer avec "MS (Multisample Select)" (0-1a).
- ② Choisissez "**Delete MS**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ **All Multisamples:** Cochez cette case si vous désirez vous défaire de tous les multi-échantillons.
- ④ **Delete Samples too?:** Cochez cette case si les échantillons auxquels le ou les multi-échantillons font appel doivent également être liquidés. Toutefois, les échantillons affectés à d'autres multi-échantillons ou Drum Kits ne seront pas effacés.
- ⑤ Appuyez sur le **bouton OK** pour confirmer la commande Delete Multisample ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

⚠ Même si vous acceptez d'aussi effacer les échantillons du ou des multi-échantillons, leurs données de forme d'onde ne disparaissent que si aucun autre échantillon n'y fait appel. Dans ce cas, seul le "casier" (le "Sample") est effacé.

0-1E: Copy MS (Copy Multisample)

Cette commande permet de copier le multi-échantillon sélectionné vers un autre emplacement.

note Le TRITON STUDIO ajoute automatiquement un chiffre à la fin du nom du multi-échantillon. En cas de besoin, vous pouvez utiliser "Rename MS" (0-1F) pour renommer la copie. Veillez cependant à ne pas entrer de nom qui soit déjà utilisé. (Le TRITON STUDIO se sert des noms pour l'identification des multi-échantillons. p.90)

- ① Choisissez le multi-échantillon de source pour la copie avec "MS (Multisample Select)" (0-1a).
- ② Choisissez "**Copy MS**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



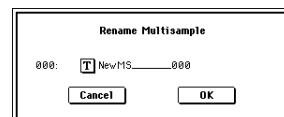
- ③ Choisissez la mémoire multi-échantillon d'arrivée.
[Stereo] Quand vous copiez un multi-échantillon stéréo, veillez à entrer un numéro de mémoire d'arrivée pour les deux canaux (L et R).
- ④ Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Copy Multisample ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

Quand vous copiez un multi-échantillon, les échantillons auxquels il fait appel sont également copiés. Ces nouveaux échantillons sont affectés à des emplacements de mémoire encore vides. (Comme cette copie est effectuée sans recours à la fonction "with Sample data", la capacité de mémoire reste ce qu'elle est.)

0-1F: Rename MS (Rename Multisample)

Cette commande permet de modifier le nom du multi-échantillon actuellement sélectionné.

- ① Choisissez le multi-échantillon dont vous voulez changer le nom avec "MS (Multisample Select)" (0-1a).
- ② Choisissez "**Rename MS**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Appuyez sur le bouton d'édit de texte pour passer à la fenêtre de dialogue permettant d'entrer le nouveau nom du multi-échantillon (jusqu'à 16 caractères).
[Stereo] Si le multi-échantillon sélectionné est stéréo, le nom ne peut comprendre que 14 caractères car il faut deux positions pour ajouter les mentions "-L" et "-R". Si vous vous limitez à 14 caractères, la modification du nom du multi-échantillon L ou R est aussi effectuée pour l'autre membre de la paire.
- ④ Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Rename Multisample ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

0-1G: Convert MS To Program (Convert Multisample To Program)

Cette commande permet de convertir le multi-échantillon sélectionné en Program.

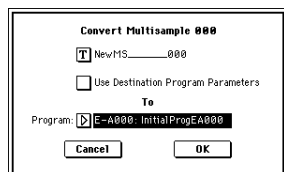
Après l'enregistrement d'un échantillon ou d'un multi-échantillon, vous devez d'abord le convertir avant de pouvoir l'utiliser en mode Program, Combination ou Sequencer. De cette façon, le Program résultant se servira du multi-échantillon comme oscillateur.

Songez qu'il est tout à fait possible de régler les paramètres OSC1 et OSC2 "High MS Bank", "Low MS Bank" (Program P1: 1-2a) du mode Program de façon à se servir des banques RAM. De cette façon, un multi-échantillon créé en mode Sampling

peut être utilisé au sein du Program sélectionné (comme simple forme d'onde sans conversion). Une fois ce lien établi, vous pouvez alors modifier la façon dont ce multi-échantillon est lu avec les autres paramètres du mode Program.

La commande "Convert MS To Program", par contre, permet de convertir les réglages du mode Sampling en paramètres Program, ce qui vous évite d'effectuer des modifications en mode Program Edit. A vous de choisir...

- ① Choisissez le multi-échantillon que vous voulez convertir en Program avec "MS (Multisample Select)" (0-1a).
- ② Choisissez "**Convert MS To Program**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour ouvrir une fenêtre de dialogue et entrez le nom du multi-échantillon (16 caractères maximum). Le nom que vous spécifiez ici fera office de nom du Program converti.

- ④ Si vous désélectionnez "Use Destination Program Parameters": l'exécution de la commande signifie que le multi-échantillon du Program d'arrivée est remplacé par votre propre multi-échantillon, tandis que les autres réglages du Program d'arrivée sont initialisés. Le signal tel qu'il se présente en mode Sampling sera restitué de la même manière par le Program fraîchement converti.

Un multi-échantillon mono sera converti en un Program dont le paramètre "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) est réglé sur **Single**, tandis qu'un multi-échantillon stéréo sera converti en un Program **Double**.

Si vous cochez "Use Destination Program Parameters": l'exécution de la commande signifie que le multi-échantillon du Program d'arrivée est remplacé par votre propre multi-échantillon sélectionné ici. Les autres paramètres du Program sélectionnés ne bougent cependant pas. Choisissez ce réglage quand vous êtes satisfait de tous les paramètres du Program d'arrivée tout en souhaitant remplacer la forme d'onde par un son plus approprié pour le morceau en question.

⚡ Si vous cochez l'option "Use Destination Program Parameters", veuillez noter les points suivants:

- Si le multi-échantillon choisi est mono, le paramètre "Oscillator Mode" du Program d'arrivée doit être réglé sur **Single**. Si, par contre, votre multi-échantillon est stéréo, le paramètre "Oscillator Mode" du Program d'arrivée doit être réglé sur **Double**. Si vous ignorez cette consigne, la conversion ne peut pas être exécutée et se solde par le message d'erreur "Oscillator Mode conflicts". Songez donc à adapter le réglage "Oscillator Mode" du Program d'arrivée au type de multi-échantillon que vous êtes sur le point de convertir.
- **[Stereo]** Si le multi-échantillon choisi est stéréo, il importe d'effectuer les réglages suivants du Program d'arrivée: "**Amp 1 Pan**" **L000** et "**Amp 2 Pan**" **R127** (page Program P4: Amp 1 Lvl/Pan et page Amp 2 Lvl/Pan). De cette façon, la distribution stéréo du Program d'arrivée équivaut à celle du mode Sampling (c.-à-d. aux réglages du multi-échantillon converti).

- ⑤ Sous "To Program", choisissez le Program d'arrivée. Quand la case d'édition est sélectionnée, vous pouvez utiliser le pavé numérique [0]-[9], les commandes [VALUE] et les boutons [△] [▽] en face avant pour sélectionner le Program souhaité. En appuyant sur le bouton de déroulement, vous ouvrez le menu Bank/Program Select, ce qui vous permet de parcourir les banques afin de localiser la mémoire Program désirée.

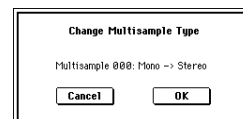
⚡ Il serait une excellente idée d'utiliser la **banque INT-E** pour tout ce qui provient du mode Sampling.

- ⑥ Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande Convert Multisample To Program ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

0-1H: MS Mono To Stereo/MS Stereo To Mono (Change Multisample Type)

Cette commande permet de convertir un multi-échantillon mono en multi-échantillon stéréo ou vice versa. Si le multi-échantillon choisi est mono, la fenêtre de dialogue permet d'exécuter la commande "MS Mono To Stereo". Si le multi-échantillon est stéréo au départ, seule la commande "MS Stereo To Mono" peut être sélectionnée.

- ① Choisissez le multi-échantillon à convertir en MS mono ou stéréo avec "MS (Multisample Select)" (0-1a).
- ② Choisissez "**MS Mono To Stereo**" ou "**MS Stereo To Mono**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande Change Multisample Type, ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

Lors de l'exécution de la commande, le type de multi-échantillon et l'affectation des échantillons à ce dernier changent comme suit:

MS Mono To Stereo

- Le multi-échantillon choisi est converti en une version stéréo. Les deux derniers caractères de son nom sont remplacés par "-L".
- Une copie conforme de ce multi-échantillon est créée. Les deux derniers caractères du nom sont cependant remplacés par "-R".
- Les échantillons auxquels fait appel le multi-échantillon "stéréoifié" sont automatiquement affectés aux deux moitiés de la paire multi-échantillon "-L" et "-R".
- Si les échantillons assignés au multi-échantillon original font partie d'une paire d'échantillons stéréo, les échantillons "-L" et "-R" seront affectés aux multi-échantillons "-L" et "-R".

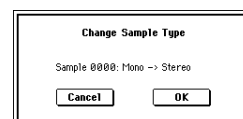
[Stereo]: MS Stereo To Mono

- Le multi-échantillon choisi est converti en une version mono. De ce fait, le suffixe "-L" (ou "-R") disparaît.
- Toutes les copies stéréo liées au multi-échantillon en question sont effacées.

0-1I: Sample Mono To Stereo (Change Sample Type)

Cette commande convertit un échantillon mono en une version stéréo et n'est donc disponible que pour les échantillons mono.

- ① Choisissez l'échantillon à convertir en stéréo avec "Sample Select" (0-1b).
- ② Choisissez "**Sample Mono To Stereo**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande Change Sample Type, ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

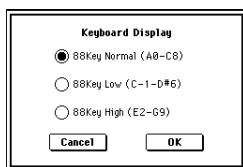
L'exécution de la commande produit les changements suivants:

- L'échantillon choisi est converti en version stéréo et les deux derniers caractères de son nom changent en "-L".
- Une copie conforme de l'échantillon est créée avec cependant le suffixe "-R".
De plus le multi-échantillon faisant appel à cet échantillon est transformé en version stéréo.
- Les deux derniers caractères du nom du multi-échantillon sont remplacés par "-L".
- Une copie conforme de ce multi-échantillon est créée. Les deux derniers caractères du nom sont cependant remplacés par "-R".
- L'échantillon stéréo que vous venez de créer est automatiquement affecté à ce multi-échantillon comme il se doit.

0-1J: Keyboard Display

Cette commande permet de spécifier la zone de clavier qui doit être affichée. Dans la plupart des cas, vous choisirez sans doute **88Key Normal (A0-C8)**.

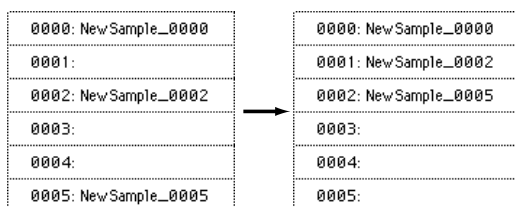
- 1 Choisissez "**Keyboard Display**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 2 Utilisez les **boutons radio** pour effectuer votre choix.
- 3 Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Keyboard Display ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.



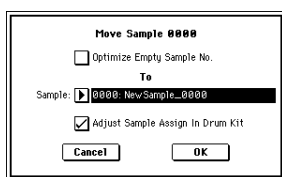
0-1K: Move Sample

Cette commande permet de déplacer l'échantillon sélectionné (c.-à-d. d'en changer le numéro) ou de réorganiser les numéros d'échantillons de sorte qu'ils démarrent à 0000. Cette commande vous sera utile après que vous ayez rompu l'ordre en créant ou éditant des échantillons (illustration suivante).

Quand vous changez l'assignation des numéros d'échantillons, les numéros d'échantillons affectés à des MS et Drum Kits sont aussi automatiquement mis à jour. (Ce qui vous évite donc de devoir les changer par la suite dans les MS et Drum Kits.)



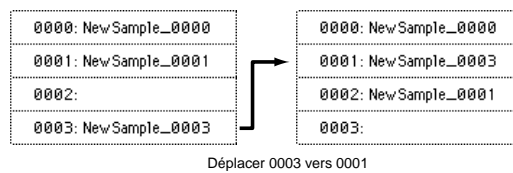
- 1 Choisissez l'échantillon que vous voulez déplacer avec "Sample Select" (0-1b).
- 2 Choisissez "**Move Sample**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 3 Spécifiez le numéro de destination pour l'échantillon déplacé avec **To "Sample"**.
Stereo Quand vous déplacez un échantillon stéréo, vous devez exécuter l'opération pour chacun des échantillons.
Si vous voulez réorganiser tous les numéros d'échantillons en commençant à 0000, **cochez "Optimize Empty Sample No."**.
- 4 Si vous **cochez "Adjust Sample Assign in Drum Kit"** et si les échantillons que vous déplacez sont affectés à un Drum Kit, ces numéros d'échantillons seront aussi automatiquement mis à jour dans le Kit. En temps normal, il est préférable de cocher cette case.



- Les échantillons affectés à des MS adopteront automatiquement les nouveaux numéros, quel que soit le réglage défini ici.
- 5 Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande "Move Sample" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

Exemple)

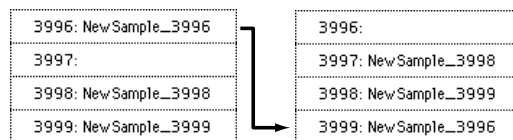
Si le numéro d'échantillon choisi contient déjà des données, celles-ci ne seront pas écrasées. Dans ce cas, tous les échantillons suivants seront déplacés vers la fin.



Déplacer 0003 vers 0001

Exemple)

S'il n'y a aucun numéro d'échantillon libre et qu'un déplacement vers la fin n'est pas possible, les échantillons seront déplacés vers le début.

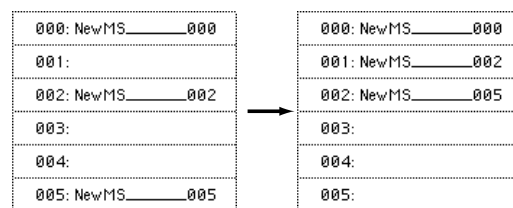


Déplacer 3996 vers 3999

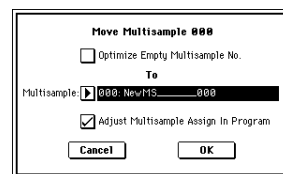
0-1L: Move MS (Move Multisample)

Cette commande permet de déplacer le MS sélectionné vers le numéro spécifié (c.-à-d. d'en changer le numéro) ou de réorganiser les numéros de MS de sorte qu'ils démarrent à 000. Cette commande vous sera utile après que vous ayez rompu l'ordre en créant ou éditant des MS (illustration suivante).

Quand vous changez l'assignation des numéros de MS, les n° de MS sont aussi automatiquement mis à jour dans les Programs. (Ce qui vous évite donc de devoir par la suite sélectionner à nouveau les MS en mode Program.)

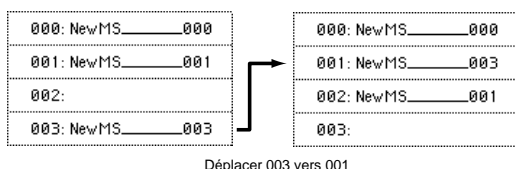


- 1 Spécifiez le multi-échantillon à déplacer avec "MS (Multisample Select)" (0-1a).
- 2 Choisissez "**Move MS**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 3 Spécifiez avec **To "Multisample"** le numéro du MS de destination pour le déplacement.
Stereo Lorsque vous déplacez un MS stéréo, vous devez exécuter l'opération séparément pour chaque canal.
Si vous voulez réorganiser toute la suite de multi-échantillons, **cochez "Optimize Empty Multisample No."**.
- 4 Si vous **cochez "Adjust Multisample Assign in Program"** et si les MS que vous déplacez sont affectés à des Programs, ces numéros de MS seront aussi automatiquement mis à jour dans les Programs. En temps normal, il est préférable de cocher cette case.
- 5 Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande "Move Multisample" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.



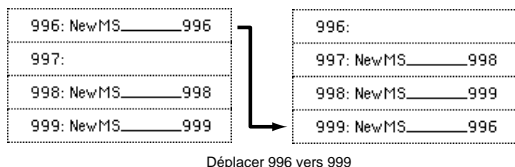
Exemple)

Si le numéro de MS choisi contient déjà des données, celles-ci ne seront pas écrasées. Dans ce cas, tous les MS suivants seront déplacés vers la fin.



Exemple)

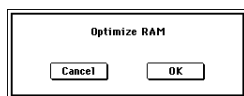
S'il n'y a aucun numéro de MS libre et qu'un déplacement vers la fin n'est pas possible, les MS seront déplacés vers le début.



0-1M: Optimize RAM

Cette commande permet d'optimiser la mémoire d'échantillonnage (RAM). Quand vous exécutez cette commande, le TRITON STUDIO réorganise tous les emplacements de mémoire inutilisés, ce qui permet d'exploiter pleinement toute la mémoire vive disponible. Exécutez l'opération "Optimize RAM" si jamais vous tombez à court de mémoire. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire RAM disponible à la page P0: Memory Status.

- ① Choisissez "**Optimize RAM**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter cette commande ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

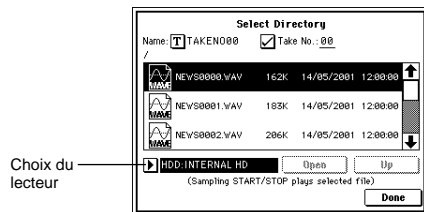
note Si vous avez coché l'option "Auto Optimize RAM" (Global P0: 0-3b), la mémoire RAM sera automatiquement optimisée.

0-1N: Select Directory

Cette commande permet de choisir le disque (dur interne, etc.) et le dossier dans lequel le fichier WAVE créé lors de l'échantillonnage sera sauvegardé, et de définir un nom de fichier. Vous pouvez aussi utiliser la commande "Select Directory" pour écouter un fichier WAVE sauvegardé sur disque. "Select Directory" est disponible quand "Save to" est réglé sur **DISK**.

Choisir la destination de sauvegarde d'un fichier WAVE

- ① Choisissez "**Save Directory**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Servez-vous de "**Choix du lecteur**" pour choisir le disque de destination pour la sauvegarde de l'échantillon.
- ③ Choisissez le dossier voulu avec le bouton **Open** et le bouton **Up**.
- ④ "**Name**" sert à définir un nom au fichier WAVE qui sera créé pendant l'échantillonnage.

Si vous **cochez** "Take No.", le fichier sera sauvegardé avec un nombre "Take No." à deux chiffres ajouté à la fin du nom spécifié. Ce nombre augmentera automatiquement d'une unité à chaque échantillonnage. C'est donc une option utile si vous voulez effectuer des échantillonnages successifs: chaque échantillon est sauvegardé avec un nom de fichier propre. Si vous ne cochez pas "Take No.", vous pourrez définir un nom de maximum huit caractères dans la plage "Name". En revanche, si "Take No." est coché, vous disposez de six caractères.

- ⑤ Appuyez sur le bouton **Done** pour terminer les réglages.

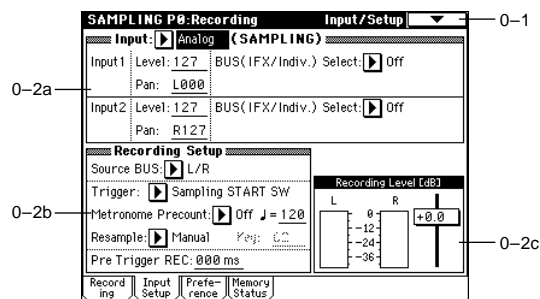
Reproduire un fichier WAVE

- ① Choisissez "**Select Directory**" pour afficher la fenêtre de dialogue.
- ② Choisissez le disque et le dossier avec la zone "**Choix du lecteur**" et les boutons **Open** et **Up**, puis spécifiez le fichier WAVE (44.1 kHz ou 48 kHz) à reproduire.
- ③ Appuyez sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]**. Le TRITON STUDIO joue le fichier WAVE choisi.
- ④ Appuyez de nouveau sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]** pour arrêter la reproduction.

- ⚠ S'il s'agit d'un fichier WAVE mono, le même son sera transmis aux prises L/R.
- ⚠ Pendant la reproduction du fichier WAVE, vous ne pouvez pas produire de son en jouant sur le clavier ou en transmettant des messages de note à la prise **MIDI IN**. En outre, l'arpégiateur est désactivé.

0-2: Input/Setup

Cette page sert à choisir la source de signal analogique/numérique d'entrée, à régler le niveau d'entrée, l'affectation de bus (acheminement du signal) et le niveau d'envoi aux effets maîtres des signaux d'entrée. Vous pouvez aussi effectuer les réglages d'enregistrement.



0-2a: Input (SAMPLING)

- ⚠ Ces réglages s'appliquent uniquement au mode Sampling mais sont cependant conservés lorsque vous passez du mode Sampling en mode Global. Tous les autres modes (sauf Sampling) se servent des paramètres "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)" (Global P0: 0-3a) pour la réception des signaux externes.

Input [Analog, S/P DIF, mLAN]

Cette plage sert à choisir la source de signal audio externe reçue par le TRITON STUDIO.

note Les options **Analog**, **S/P DIF** et **mLAN** disposent chacune de leurs propres réglages indépendants. Choisissez la source avec le paramètre "Input" puis réglez les divers paramètres **Input1** et **Input2**. Le TRITON STUDIO peut recevoir simultanément plusieurs signaux d'entrée.

Analog: Vous pouvez transmettre le signal d'une source analogique externe branchée aux prises **AUDIO INPUT 1** et **AUDIO INPUT 2** du TRITON STUDIO.

Si vous avez installé l'option **CDRW-1**, vous pourrez utiliser la page **P5: Audio CD** pour lire un CD audio. Le signal sera alors


transmis au TRITON STUDIO conformément aux réglages que vous adoptez ici. Le canal L correspond à l'entrée Input 1 et le canal R à Input 2.

S/P DIF: Cette option permet de transmettre le signal de la source externe numérique (instrument, platine DAT, etc.) branchée à la prise S/P DIF IN. Le canal L de l'entrée S/P DIF sera transmis conformément au réglage *Input1* ci-dessous et le canal R selon le réglage *Input2*.

L'entrée et la sortie S/P DIF sont compatibles avec les fréquences d'échantillonnage 48 kHz et 96 kHz. Vous choisissez la fréquence avec "**S/P DIF Sample Rate**" (Global P0: 0-2a). Les signaux d'une fréquence d'échantillonnage de 96 kHz seront convertis à la fréquence 48 kHz durant l'échantillonnage.

mLAN: Cette option permet de transmettre le signal d'un instrument ou d'une autre source numérique branchée à la prise mLAN (à condition d'avoir installé l'option EXB-mLAN) du TRITON STUDIO.

Vous devez spécifier la source d'entrée audio à la page P0: mLAN Input du mode Global (⇨ Global P0: 0-5).

 Pour pouvoir choisir l'option mLAN, vous devez installer l'option EXB-mLAN et régler "**System Clock**" (Global P0: 0-2a) sur mLAN.

Input1:

Input2:

Level [0...127]

Permet de régler le niveau du signal reçu par le TRITON STUDIO (choisi par "**Input**" 0-2a). Dans la plupart des cas, la valeur 127 semble le meilleur choix.

note Les signaux audio analogiques reçus aux prises AUDIO INPUT 1, 2 et provenant de l'option CDRW-1 sont convertis du format analogique en format numérique par un convertisseur A/N. Ce paramètre définit le niveau du signal juste après sa conversion en format numérique. Si le signal sature toujours après avoir baissé fortement cette valeur, la distorsion provient sans doute d'une étape située avant le convertisseur A/N. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande [LEVEL] ou baissez le volume de sortie de la source de signal externe.

Pan [L000...C064...R127]

Permet de régler le panoramique du signal audio transmis au TRITON STUDIO (défini avec "**Input**"). Dans la plupart des cas, vous choisirez sans doute "**L000**" pour *Input1* et "**R127**" pour *Input2*. (⇨ p.91, Mdb p.37, 102 pour quelques exemples).

BUS (IFX/Indiv.) Select

[L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Permet de choisir le bus d'acheminement pour le signal de la source audio externe.

L/R: Choisissez cette option quand vous ne désirez pas agrémenter le signal entrant d'un effet d'insertion. **L/R** représente souvent le choix le plus judicieux.

IFX1...5: Choisissez l'une de ces options lorsque le signal audio entrant doit être traité par un effet d'insertion pendant l'échantillonnage. (⇨ p.180 "2-3. Mode Sampling").

1...4, 1/2, 3/4: Le signal audio externe est envoyé au(x) bus 1-4 correspondant(s). (⇨ p.180 "2-3. Mode Sampling")

Off: Le signal audio reçu n'est pas transmis plus loin.

0-2b: Recording Setup

Source BUS [L/R, Indiv.1/2]

Permet de choisir la source à échantillonner. Le TRITON STUDIO échantillonne le signal transmis au bus choisi ici.

L/R: Le signal reçu au bus **L/R** est échantillonné.

Cette option permet d'échantillonner le ou les signaux de la source externe (choisie avec "**Input**" 0-2a) transmis au bus **L/R**, plus les sons produits sur le clavier du TRITON STUDIO ou par la réception de messages MIDI etc. et transmis au bus **L/R**. Vous

choisirez aussi le réglage L/R quand vous échantillonnez un son traité par un effet d'insertion.

Indiv. 1/2: Le signal reçu aux bus **INDIVIDUAL 1, 2**, ou 1/2 est échantillonné.

Cette option permet d'échantillonner le ou les signaux audio d'une source externe transmis aux bus 1, 2 ou 1/2 (choisis avec "**Input**" 0-2a) et les sons produits par votre jeu sur le TRITON STUDIO ou transmis via MIDI et envoyés aux bus **INDIVIDUAL 1, 2** ou **1/2**.

Trigger [Sampling START SW, Note On, Threshold]

Définit la manière dont l'échantillonnage démarre.

Sampling START SW: Le TRITON STUDIO active le mode prêt à enregistrer quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [REC]. L'échantillonnage démarre quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

- 1 Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] pour activer le mode prêt à enregistrer.
- 2 Réglez le niveau d'échantillonnage avec le curseur "Recording Level [dB]".
- 3 L'échantillonnage démarre dès que vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. (Si vous utilisez la fonction "Metronome Precount" et que vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP], le métronome jouera un décompte avant le début de l'échantillonnage. Si vous avez réglé le paramètre *Metronome Setup* "**BUS(Output) Select**" (0-3c) sur **L/R**, le son du métronome sera coupé dès que l'échantillonnage démarre.)
- 4 Pour arrêter l'échantillonnage, appuyez de nouveau sur le bouton [START/STOP]. En outre, l'échantillonnage s'arrête automatiquement une fois que la durée spécifiée avec "Sample Time" (0-1c) est écoulée.

Pour appliquer un effet etc. à un échantillon existant tout en créant automatiquement un nouvel échantillon (il s'agit du rééchantillonnage), réglez "**Trigger**" sur **Sampling START SW** et "**Resample**" (0-2b) sur **Auto** (⇨ "Resample" Auto).


Note On: L'échantillonnage commence quand vous jouez sur le clavier, après avoir enfoncé le bouton SAMPLING [REC] puis le bouton SAMPLING [START/STOP].

MIDI Vous pouvez aussi lancer l'échantillonnage en envoyant un message MIDI d'activation de note au TRITON STUDIO (au lieu de jouer sur le clavier).

- 1 Effectuez les étapes ① et ② ci-dessus.
- 2 Appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].
- 3 Jouez sur le clavier ou transmettez un message MIDI d'enclenchement de note pour lancer l'échantillonnage.
- 4 Pour arrêter l'échantillonnage, effectuez l'étape ④ ci-dessus.

Threshold: L'échantillonnage commence dès que le niveau du signal dépasse la valeur "Level" spécifiée.

- 1 Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] pour passer en mode prêt à enregistrer (Standby).
- 2 Utilisez le curseur "Recording Level [dB]" pour peaufiner le volume d'échantillonnage.

 Méfiez-vous des sauts de volume qui peuvent se produire lorsque vous passez à l'écoute ("Recording Level [dB]" 0-1d).

- 3 Réglez le paramètre "Level" à votre guise. Les triangles noirs de part et d'autre de la barre "Recording Level [dB]" vous tiennent au courant de votre choix. D'habitude, il convient de choisir un seuil suffisamment bas pour laisser passer tous les signaux souhaités tout en ignorant l'éventuel seuil de bruit (d'un ampli etc.).
- 4 Appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. L'échantillonnage commence dès que le niveau du signal dépasse le niveau ("Level") choisi.
- 5 Appuyez à nouveau sur [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage. Sinon, attendez que la durée réglée avec "Sample Time" (0-1c) soit écoulée.

Metronome Precount [Off, 4, 8, 3, 6]

Ce paramètre détermine si le métronome joue ou non un décompte quand vous lancez l'échantillonnage avec "Trigger" réglé sur **Sampling START SW**.

Ce paramètre n'est disponible que si "Trigger" est réglé sur **START SW**.

Off: Quand vous appuyez sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]** en mode prêt à enregistrer, l'échantillonnage démarre immédiatement.

4, 8, 3, 6: Quand vous enfoncez le bouton **SAMPLING [START/STOP]** en mode prêt à enregistrer, le **TRITON STUDIO** joue le nombre de battements correspondant au tempo défini avec "♪ (Tempo)", puis lance l'échantillonnage. Si vous choisissez le réglage **4**, l'échantillonnage commence à 0, après un décompte de 4-3-2-1-0.

note La destination de sortie et le niveau du son du métronome sont définis avec *Metronome Setup* (0-3c).

Resample [Manual, Auto]

Ce paramètre définit la façon dont s'opère le rééchantillonnage. Vous pourrez uniquement régler ce paramètre si "Trigger" est réglé sur **Sampling START SW**.

On appelle "rééchantillonnage" une procédure consistant à échantillonner à nouveau un ou plusieurs échantillons.

Vous pouvez rééchantillonner un échantillon en lui appliquant des effets ou rééchantillonner des échantillons que vous jouez.

Manual: C'est la méthode habituelle. Choisissez cette option pour échantillonner le signal d'une source audio externe. Si vous avez déjà affecté un échantillon et que vous le déclenchez en jouant sur le clavier, il sera rééchantillonné en même temps que le signal de la source externe.

Auto: L'échantillon affecté à un renvoi est rééchantillonné automatiquement. Choisissez cette option pour appliquer un effet à un échantillon existant et rééchantillonner le tout.

① Définissez avec "Key" l'affectation de l'échantillon que vous voulez rééchantillonner sur le clavier.

⚠ Vous ne pourrez pas rééchantillonner si vous choisissez une touche à laquelle aucun échantillon n'est affecté.

② Pour appliquer un effet, activez la page P8: Routing page et réglez "BUS (IFX) Select" (8-1b) sur **IFX1-5** pour définir l'effet d'insertion voulu. Réglez ensuite "Source BUS" (0-2b) sur **L/R**.

③ Appuyez sur le bouton **SAMPLING [REC]** pour activer le mode prêt à enregistrer.

④ Quand vous appuyez sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]**, le **TRITON STUDIO** reproduit automatiquement l'échantillon choisi et lance le rééchantillonnage. Si vous jouez alors sur le clavier, l'instrument rééchantillonne l'échantillon de source et les sons joués.

⑤ Une fois que la reproduction de l'échantillon affecté à la touche "Key" est terminée, le rééchantillonnage s'arrête automatiquement. Vous pouvez aussi arrêter le rééchantillonnage en appuyant de nouveau sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]**.

note A la fin du rééchantillonnage, le paramètre "BUS (IFX) Select" (8-1b) est automatiquement réglé sur **L/R**. Tenez-en compte si vous voulez effectuer un nouveau rééchantillonnage.

A la reproduction, les paramètres du nouvel échantillon produit adoptent les valeurs de l'échantillon de source.

Key [C-1...G9]

Quand "Resample" est réglé sur **Auto**, ce paramètre détermine la note à laquelle l'échantillon à rééchantillonner est affecté.

Ce paramètre est uniquement disponible si "Trigger" est réglé sur **Sampling START SW**.

(⇨ Pour en savoir plus sur la procédure de rééchantillonnage, voyez "Resample" **Auto**.)

Level [-63dB ... 0dB]

Quand vous échantillonnez avec "Trigger" réglé sur **Threshold**, ce paramètre définit le niveau auquel démarre l'échantillonnage. Ce paramètre est uniquement disponible si vous avez réglé "Trigger" sur **Threshold** (⇨ étape ③ de la procédure "Trigger" **Threshold**).

♪ (Tempo) [040...240]

Permet de régler le tempo du décompte (métronome) lorsque vous faites appel à la fonction "Metronome Precount".

La valeur de tempo réglée ici sera aussi utilisée par les effets d'insertion basés sur un LFO ou un temps de retard lorsque leur fonction **BPM/MIDI SYNC** est activée pour l'échantillonnage (⇨ p.248). Le tempo peut bien sûr aussi être réglé avec la commande **[TEMPO]**.

Pre Trigger REC [000...500ms]

Cette fonction permet de remonter dans le temps: dès que sa valeur est supérieure à zéro, le **TRITON STUDIO** "prend note" de tous les signaux audio et ajoutera une durée correspondant à cette valeur au début de l'échantillon. L'utilité de ce "pré-échantillonnage"? Voyez plus loin.

Lors de l'échantillonnage automatique (lorsque "Trigger" est réglé sur **Threshold**), l'enregistrement commence dès que le niveau du signal dépasse la valeur "Level". Parfois, une part non négligeable de l'attaque présente cependant un niveau inférieur à la valeur **Level** et serait donc ignorée. D'où l'utilité de remonter dans le temps en ajoutant l'extrait mémorisé temporairement (et dont le niveau se situe en deçà du seuil).

Pre Trigger REC est aussi utile pour l'échantillonnage manuel (quand "Trigger" est réglé sur **Sampling START SW**), surtout lorsque vous travaillez avec la fonction "Metronome Precount". Après tout, cette approche exige deux manipulations simultanées: vous devez lancer la source de signal/jouer et faire démarrer l'échantillonnage. L'un des deux sera souvent légèrement décalé, si bien que le signal à enregistrer commence au bon moment, tandis que l'échantillonnage débute légèrement trop tard. Avec **Pre Trigger REC**, ce "début manqué" est corrigé après coup.

⚠ Plus cette valeur est importante, plus le début de l'échantillon sera avancé, avec comme risque que vous deviez le tronquer pour ne conserver que la partie vraiment souhaitée. Si vous êtes sûr de votre coup, ne modifiez pas le réglage **000 ms**. Sinon, sachez apprécier avec modération.

ADC OVERLOAD !!

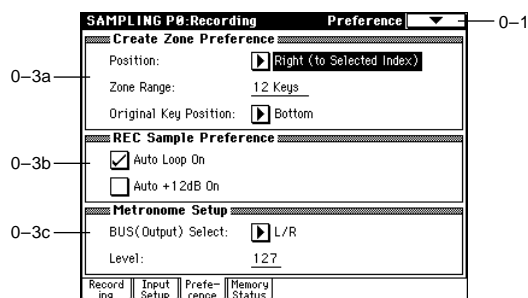
Le message "ADC OVERLOAD !!" est affiché quand le niveau du signal reçu via les prises **AUDIO INPUT 1** et **2** dépasse le niveau maximum. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande **[LEVEL]** ou le volume de sortie de la source de signal (⇨ "Recording Level [dB]" 0-1d).

0-2c: Recording Level [dB]

Recording Level [dB] [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

⇨ 0-1d

0-3: Preference



0-3a: Create Zone Preference

Les paramètres de cette page permettent de préparer les réglages par défaut pour les renvois (Index) créés avec le bouton **Create** (0-1b, 3-1c). Vous pouvez bien sûr les modifier après la création s'il s'avère qu'ils ne donnent pas le résultat escompté.

Position

[Right (to Selected Index), Left (to Selected Index)]

Permet de choisir si un nouveau renvoi est ajouté à gauche (Left) ou à droite (Right) du renvoi actuellement sélectionné.

Right (to Selected Index): Le nouveau renvoi est inséré à droite de l'Index actuellement choisi.

Left (to Selected Index): Le nouveau renvoi est inséré à gauche de l'Index actuellement choisi.

Zone Range [1 Key...127 Keys]

Permet de spécifier la plage/tessiture des nouveaux renvois.

1Key: Le renvoi ne comprend qu'une seule touche. L'échantillon utilisé sera reproduit à sa hauteur originale. Réglage idéal pour des boucles (Loops) de tous genres ou des sons de percussion.

2 Keys-127 Keys: Le renvoi s'étend sur plusieurs touches et l'échantillon référencé est transposé par pas de demi-tons à partir de la hauteur originale de l'échantillon ("OrigKey" (0-1b, 3-1b)). Lorsque "**Constant Pitch**" (3-1b) est **coché**, la hauteur de l'échantillon ne change cependant pas.

Original Key Position [Bottom, Center, Top]

Permet de choisir quelle note au sein de la plage d'un nouveau renvoi (voyez "Zone Range") pilotera la hauteur originale de l'échantillon référencé.

Bottom: La note la plus grave de la plage pilote la hauteur originale.

Center: La note au milieu de la plage pilote la hauteur originale.

Top: La note la plus aiguë de la plage pilote la hauteur originale.

0-3b: REC Sample Preference


Auto Loop On [Off, On]

On (coché): L'échantillon est automatiquement mis en boucle (☞ "Loop" (2-1c)).

Auto +12 dB On [Off, On]

Vous utiliserez ce paramètre quand vous échantillonnez en mémoire RAM avec "**Save to**" (0-1c) réglé sur **RAM**. Ce réglage ne sera pas pris en compte si vous avez réglé "**Save to**" sur **DISK**.

On (coché): Le réglage "**+12 dB**" (2-1c) est automatiquement **activé** pour les échantillons enregistrés. Les échantillons pour lesquels "**+12 dB**" est actif sont joués environ +12 dB plus fort que lorsque ce paramètre est désactivé.

 Quand vous importez des données d'un CD audio à la page P5: Audio CD, le réglage "+12 dB" sera désactivé, même si vous avez coché la case "Auto +12 dB On".

Normalement, pour échantillonner une source externe en mode Sampling ou appliquer des effets d'insertion à un échantillon et rééchantillonner le résultat, vous réglez ce paramètre sur **Off (non coché)**. (Ce paramètre est réglé sur **Off** pour le mode Sampling à la mise sous tension.)

Pour échantillonner plusieurs sources externes ou une source externe combinée à votre jeu sur le clavier, réglez "Recording Level" sur environ -12.0 (dB). Cela permet d'obtenir un niveau d'enregistrement optimum et à l'abri de la saturation. L'échantillon est donc enregistré au niveau optimal mais le niveau de reproduction sera inférieur au niveau en vigueur pendant le rééchantillonnage. Dans ce cas, vous pouvez cocher la case "Auto +12 dB On" avant de rééchantillonner, de sorte que "+12

dB" (2-1c) soit activé. Ce réglage permet en effet d'obtenir le même niveau pendant l'échantillonnage et la reproduction de l'échantillon.

note Le réglage "Auto +12 dB On" s'effectue de façon indépendante pour les modes Program, Combination, Sequencer et Sampling.

0-3c: Metronome Setup

BUS(Output) Select [L/R, 1, 2, 3, 4]

Permet de choisir la sortie via laquelle le signal du métronome de la fonction Metronome Precount" (0-2b) doit être reproduit.

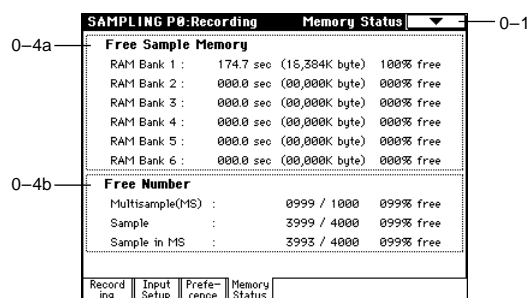
L/R: Le signal du métronome est acheminé aux sorties OUTPUT (MAIN) L/Mono, R et à la prise casque.

1, 2, 3, 4: Le signal du métronome est transmis à la prise OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 ou 4.

Level [000...127]

Permet de régler le volume du métronome piloté par "Metronome Precount".

0-4: Memory Status



Free Sample Memory	
RAM Bank 1 :	174.7 sec (16,384K byte) 100% free
RAM Bank 2 :	000.0 sec (00,000K byte) 000% free
RAM Bank 3 :	000.0 sec (00,000K byte) 000% free
RAM Bank 4 :	000.0 sec (00,000K byte) 000% free
RAM Bank 5 :	000.0 sec (00,000K byte) 000% free
RAM Bank 6 :	000.0 sec (00,000K byte) 000% free

Free Number	
Multisample(MS) :	0999 / 1000 099% free
Sample :	3999 / 4000 099% free
Sample in MS :	3993 / 4000 099% free

0-4a: Free Sample Memory

Cette plage affiche la capacité de mémoire résiduelle (la durée d'échantillonnage, la taille des fichiers Sample pouvant être chargés en mode Disk, voire la capacité disponible pour l'édition) des banques RAM 1-6. La valeur est affichée en secondes ("s"), octets ("byte") et en tant que pourcentage ("%"). Le nombre d'entrées et la capacité dépendent de la taille de la mémoire (☞ "RAM Bank" 0-1c).

0-4b: Free Number

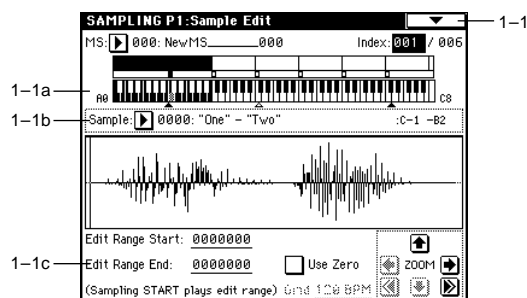
Cette plage affiche combien de mémoires Sample (échantillon) et MS (multi-échantillon) il vous reste. Pour mieux situer le topo, le nombre de mémoires disponibles est aussi affiché en tant que pourcentage ("%").

Multisample(MS)	[0000...0999/1000 000...099%]
Sample	[0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS	[0000...3999/4000 000...099%]

Sampling P1: Sample Edit

Ici, vous pouvez éditer les données (les formes d'onde proprement dites). Cela vous permet, entre autres, de liquider les parties superflues des formes d'onde, d'inverser le sens de lecture ou de modifier la fréquence d'échantillonnage tout en inspectant la forme d'onde de façon très détaillée.

1-1: Sample Edit



1-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]

Permet de choisir le multi-échantillon (MS) contenant l'échantillon (Sample) que vous désirez éditer (⇨0-1a).

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Permet de choisir le renvoi dont vous souhaitez éditer l'échantillon. L'édition porte chaque fois sur l'Index choisi ici. La forme d'onde de l'échantillon en question est affichée (⇨0-1a).

note Vous pouvez aussi sélectionner un renvoi en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé pendant que vous appuyez sur une touche du clavier. Le renvoi qui comprend la note en question est alors choisi. Notez que la touche enfoncée devient la note de base (Base Key) et est donc affichée en grisé sur le croquis de clavier "Keyboard & Index" (⇨"Keyboard & Index" 0-1a).

Keyboard & Index

(⇨0-1a)

1-1b: Sample Select, Range

Sample Select [----: ---No Assign----, 0000...3999]

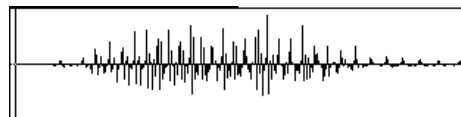
Range [C-1...B9 — C-1...B9]

Cette plage affiche le numéro et le nom de l'échantillon affecté au renvoi choisi ainsi que la plage couverte par le renvoi/l'échantillon. "Sample" vous permet d'affecter un autre échantillon à cet Index (⇨0-1b). La plage du renvoi est affichée à droite.

1-1c: Graphique de la forme d'onde, Edit Range Start, Edit Range End, Use Zero, Grid, ZOOM

Graphique de la forme d'onde

C'est dans cette fenêtre que la forme d'onde de l'échantillon choisi est affichée. L'axe horizontal représente l'adresse de l'échantillon (l'axe temporel), tandis que l'axe vertical renvoie au niveau (volume).



La ligne plus épaisse au-dessus du graphique indique l'extrait de la forme d'onde actuellement affiché. Plus vous agrandissez l'affichage temporel, plus l'extrait affiché est réduit. Lors de l'édition d'un multi-échantillon ou échantillon stéréo, les données du canal "L" sont affichées dans la moitié supérieure de cette fenêtre, tandis que les données du canal "R" apparaissent dans la moitié inférieure.

Edit Range Start [0000000...]

Edit Range End [0000000...]

Ces deux paramètres permettent de spécifier le début (Start) et la fin (End) de la plage de données (Range) pouvant être éditées au moyen des commandes du menu de pages. (Ces adresses sont indiquées sous forme d'échantillons d'encodage.)

La plage ainsi choisie est inversée dans le graphique de la forme d'onde.

note Appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP] pour écouter l'extrait choisi. La hauteur de l'extrait compris entre "Edit Range Start" et "Edit Range End" dépend de la touche de base actuellement en vigueur (affichée en grisé, ⇨"Keyboard & Index" 0-1a).

Use Zero [Off, On]

On (coché): Lors de la programmation de "Edit Range Start" et "Edit Range End", cette fonction vous aide à localiser les endroits où le niveau de la forme d'onde correspond à ±0 (c.-à-d. les endroits où le graphique de la forme d'onde traverse la ligne au milieu). Utilisez le curseur [VALUE], la molette [VALUE], les boutons [△] [▽] et les boutons numériques [0]-[9] pour sauter aux "points zéro" de la forme d'onde. Quand vous utilisez les boutons numériques, le TRITON STUDIO saute toujours au point zéro le plus proche de la position entrée.

Off (non coché): "Edit Range Start" et "Edit Range End" peuvent être incrémentés et décrémentés par pas d'une unité. C'est là le fonctionnement normal.

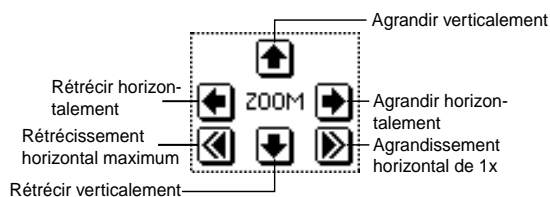
Grid [040 BPM...480 BPM]

(⇨2-1c)

▲ Ce paramètre n'est pas lié au réglage effectué avec la commande [TEMPO].

ZOOM

Ces boutons permettent d'agrandir et de rétrécir l'affichage graphique de la forme d'onde, et ce aussi bien le long de l'axe horizontal (adresses) que de l'axe vertical (niveau).



En agrandissant le plan horizontal, vous pouvez passer de l'affichage global où la forme d'onde est représentée en tant que ligne (taille 1X) à une vue 2X ou 4X. (Le plan 1X signifie que la résolution d'affichage de l'écran correspond à celle des adresses)

d'échantillon d'encodage. Exemple: lorsque vous augmentez/ diminuez l'adresse d'une unité, l'affichage grandit/rétrécit d'un pixel.) Sur l'axe vertical, vous avez le choix parmi 1X (affichage normal) et 512X (ou 1024X dans le cas d'une forme d'onde stéréo). L'agrandissement/le rétrécissement commence toujours à partir de la position "Edit Range Start" ou "Edit Range End" choisie. (Quand une autre position est sélectionnée au moment où vous utilisez cette fonction, cette dernière portera sur la position Start/End choisie en dernier lieu. Si vous resélectionnez alors la position "Edit Range Start" ou "Edit Range End", l'agrandissement/le rétrécissement ne change pas. La fenêtre sautera cependant à l'endroit choisi.)

⚠ Quand la taille de l'affichage est petite (1X, voire moins), l'aspect de la forme d'onde affichée peut être légèrement différent de la normale. Cela n'a toutefois aucune incidence sur ce qui compte vraiment: le son. Pour améliorer la précision graphique, il suffit d'agrandir l'affichage.

▼ 1-1: Commandes du menu de pages

note Avant d'effectuer l'une des commandes suivantes ("Truncate" - "Volume Ramp"), il convient de spécifier la zone de la forme d'onde à éditer au moyen de "Edit Range Start" et "Edit Range End" - sauf si l'opération doit porter sur la totalité de la forme d'onde.

⚠ Songez qu'il n'y pas de fonction Compare vous permettant de comparer la version éditée avec la forme d'onde originale. Si vous avez aussi besoin de la version originale d'un échantillon, **décochez** l'option "Overwrite"¹ dans la fenêtre de dialogue de la commande choisie avant d'exécuter cette dernière.

note Utilisez "Start", "LoopS" (début de la boucle) ou "End" (adresse finale) pour spécifier l'endroit où la lecture de l'échantillon doit commencer (voyez P2: Loop Edit) sans modifier la forme d'onde. Si l'une de ces positions se trouve au sein de l'extrait que vous effacez ou déplacez, cette position est déplacée.

Stereo A propos de l'édition d'échantillons stéréo

- Les canaux L et R des échantillons sont toujours édités simultanément. Pour n'éditer que l'un de ces deux canaux, affectez l'échantillon (Sample) "-L" ou "-R" en question à un multi-échantillon (MS) mono et modifiez-le.
- Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.
- Quand vous "copiez" un échantillon mono (dans la mémoire tampon) pour ensuite l'insérer ("Insert"), l'ajouter ("Mix") ou le coller ("Paste") dans un échantillon stéréo, les données en question sont transférées aux deux membres (L et R) de la paire stéréo. (C'est nécessaire pour faire correspondre les deux moitiés de la paire.)

Inversement, quand vous copiez un échantillon stéréo (dans la mémoire tampon) pour ensuite l'ajouter à un échantillon mono, les données des canaux "-L" et "-R" sont d'abord additionnées dans la mémoire tampon (version mono) et ensuite seulement insérées/collées/ajoutées (car l'échantillon d'arrivée est mono).

Cette approche vous permet donc de transformer la copie d'un échantillon stéréo en une version mono. Il n'est cependant plus possible de retransformer cette copie en version stéréo correspondant à l'original par la suite.

¹: A propos de "Overwrite"

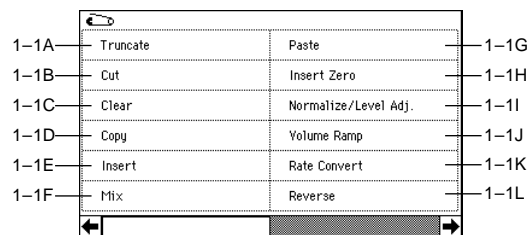
Lorsque "Overwrite" n'est pas coché: dans ce cas, l'échantillon édité est sauvegardé dans une mémoire encore libre. La version originale (non éditée) reste donc intacte.

Lorsque "Overwrite" est coché: dans ce cas, l'échantillon original est modifié (écrasé). Au terme de l'opération, il ne vous res-

tera donc plus que la version éditée qui se trouve alors dans la mémoire (numéro) de départ.

note Dans la plupart des cas, il vaut mieux utiliser le réglage "Save to No." proposé et ne **pas cocher** "Overwrite". De cette façon, vous obtenez non seulement la version éditée, mais vous conservez en plus la version originale. Par contre, l'adresse du nouvel échantillon (édité) est affectée au renvoi (Index) actuellement sélectionné.

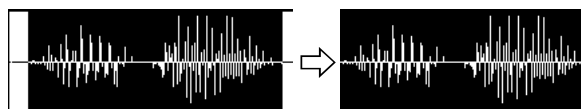
⚠ L'écart entre "LoopS" et "End" (2-1c) doit s'élever à huit échantillons d'encodage ou plus. Dès lors, si l'une des commandes "Truncate" (1-1A), "Cut" (1-1B) et "Rate Convert" (1-1K) risque de produire un écart plus petit, le message "Sample length is shorter than minimum" est affiché. Il convient alors de modifier les réglages "Edit Range Start" et "Edit Range End" pour remédier à ce problème.



1-1A: Truncate

Cette commande permet d'effacer les données se situant devant la position "Edit Range Start" et derrière le point "Edit Range End". Servez-vous en pour tronquer toutes les données dont vous n'avez que faire (des silences au début ou à la fin d'un échantillon).

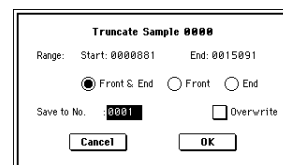
note Pour effacer des données inutiles (non reproduites) après avoir réglé les adresses de début (Start), du début de la boucle (LoopS) et finale (End) (2-1c), vous pouvez faire appel à la commande "Truncate" du menu de la page P2: Loop Edit.



① Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et délimitez la zone à modifier avec "Edit Range Start" et "Edit Range End".

note Vous pouvez écouter l'extrait résultant de l'exécution de la commande "Truncate" en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

② Choisissez "Truncate" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ "Range Start" et "End" indiquent la zone qui sera éditée.

④ Utilisez les **boutons radio** pour choisir la zone à effacer: **Front & End**: Les données se trouvant devant "Edit Range Start" et derrière "Edit Range End" sont tronquées. **Front**: Les données se trouvant devant "Edit Range Start" sont liquidées. **End**: Les données se trouvant derrière "Edit Range End" sont tronquées.

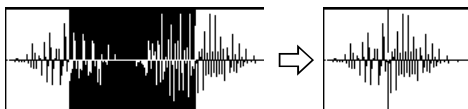
⑤ Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (⇨p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Truncate ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

1-1B: Cut

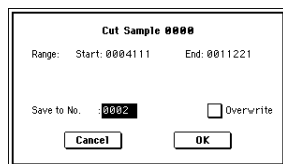
Cette commande fait l'inverse de la précédente: elle efface les données comprises entre les positions "Edit Range Start" et "Edit Range End". Cela signifie en outre que les données se trouvant derrière la fin de l'extrait sont avancées.



- Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et délimitez la zone à modifier avec "Edit Range Start" et "Edit Range End".

note Vous pouvez écouter l'extrait résultant de l'exécution de la commande "Cut" en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

- Choisissez "Cut" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



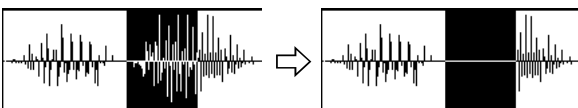
- "Range Start" et "End" indiquent la zone qui sera éditée.
- Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Cut ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

1-1C: Clear

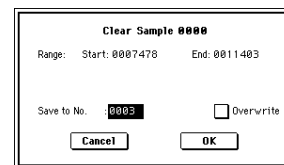
Cette commande permet de transformer la zone comprise entre "Edit Range Start" et "Edit Range End" en silence ("zéro numérique"). Les données devant et derrière ces positions restent cependant intactes.



- Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et délimitez la zone à modifier avec "Edit Range Start" et "Edit Range End".

note Vous pouvez écouter l'extrait résultant de l'exécution de la commande "Clear" en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

- Choisissez "Clear" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- "Range Start" et "End" indiquent la zone qui sera éditée.
- Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

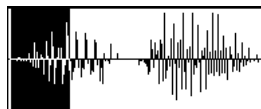
[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Clear ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

1-1D: Copy

Cette commande permet de copier les données comprises entre "Edit Range Start" et "Edit Range End" vers la mémoire tampon pour échantillons. L'étape suivante serait alors d'insérer ces données ailleurs avec "Insert", "Mix" ou "Paste".

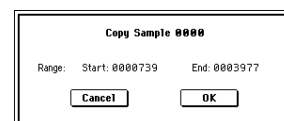
! En fait, la commande "Copy" ne copie pas vraiment les données. Elle retient uniquement l'endroit où elle peut les trouver. Aussi vaut-il mieux ne jamais modifier l'échantillon "source" avant d'avoir effectué l'insertion, l'ajout ou le collage ("Insert", "Mix", "Paste").



- Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et délimitez la zone à modifier avec "Edit Range Start" et "Edit Range End".

note Vous pouvez écouter l'extrait résultant de l'exécution de la commande "Copy" en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

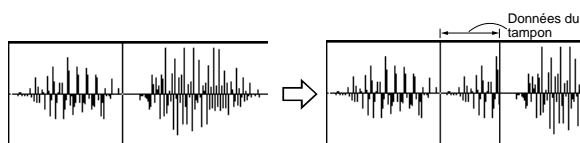
- Choisissez "Copy" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- La zone comprise entre "Range Start" et "End" sera copiée.
- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Copy ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

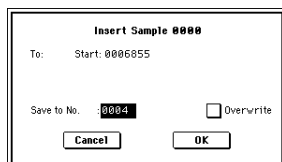
1-1E: Insert

Cette commande permet d'insérer les données de la mémoire tampon (copiées avec "Copy") à partir de la position "Edit Range Start", tout en repoussant le restant de l'échantillon.



- Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et réglez l'endroit où l'extrait copié doit être inséré avec "Edit Range Start". Le réglage "Edit Range End" n'est pas disponible ici.

- Choisissez **"Insert"** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- To "Start" renvoie à la position où commencera l'insertion.
- Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

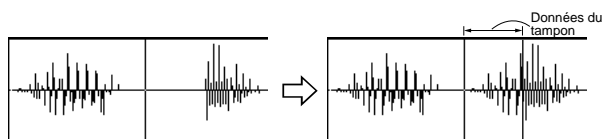
[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Insert ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

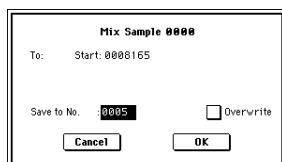
⚠ Si la mémoire tampon utilisée par la commande "Copy" ne contient pas de données, le message "Source Sample is empty" est affiché.

1-1F: Mix

Cette commande permet d'ajouter les données de la mémoire tampon aux données de l'échantillon choisi. Ce "mélange" (aussi appelé "ajout" dans ce manuel) commence à partir de la position "Edit Range Start".



- Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et réglez l'endroit où l'extrait copié doit être ajouté avec "Edit Range Start". Le réglage "Edit Range End" n'est pas disponible ici.
- Choisissez **"Mix"** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- To "Start" renvoie à la position où commencera l'ajout.
- Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Mix ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

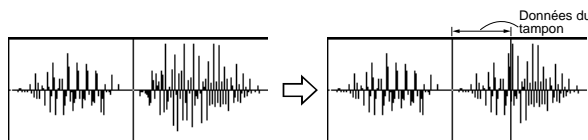
⚠ Si la mémoire tampon utilisée par la commande "Copy" ne contient pas de données, le message "Source Sample is empty" est affiché.

1-1G: Paste

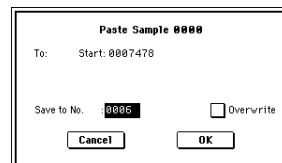
Cette commande "colle" les données copiées à l'endroit qui commence à la position "Edit Range Start". Contrairement à Insert, les données de l'échantillon original ne reculent pas mais sont écrasées par le nouvel extrait (et uniquement dans la zone

couverte par ce dernier). Cette commande vous sera utile si vous voulez "copier" une partie d'échantillon et vous en servir comme base pour créer un autre échantillon.

"Collage" dans un échantillon contenant des données



- Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et réglez l'endroit où l'extrait copié doit être collé avec "Edit Range Start". Le réglage "Edit Range End" n'est pas disponible ici.
- Choisissez **"Paste"** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- To "Start" renvoie à la position où commencera le collage.
- Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande Paste ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

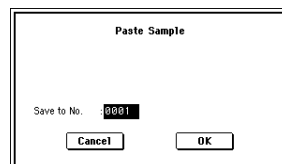
⚠ Si la mémoire tampon utilisée par la commande "Copy" ne contient pas de données, le message "Source sample is empty" s'affichera.

"Collage" dans un échantillon libre

- Choisissez le numéro d'échantillon libre dans lequel vous voulez coller les données. Si vous choisissez ----:---**No Assign**---- pour **"Sample"** et activez ensuite la fenêtre de dialogue pour cette commande, le TRITON STUDIO choisira automatiquement un numéro d'échantillon libre.

⚠ Les réglages "Edit Range Start" et "Edit Range End" seront ignorés et n'auront donc aucun effet. Le début de l'échantillon sera placé à l'adresse 0.

- Choisissez **"Paste"** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



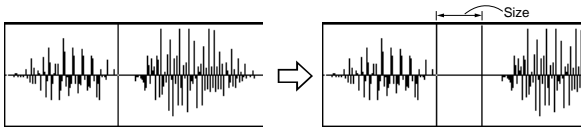
- Spécifiez avec "Save to No." le numéro d'échantillon de destination pour la sauvegarde. Si vous le voulez, spécifiez un autre numéro.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

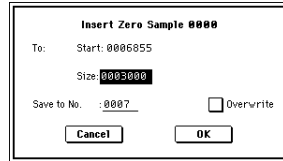
- Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande "Paste" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

1-1H: Insert Zero

Cette commande permet d'insérer un blanc ("zéro numérique") compris entre "Edit Range Start" et la longueur spécifiée avec "Size", tout en repoussant les données couvertes par la zone.



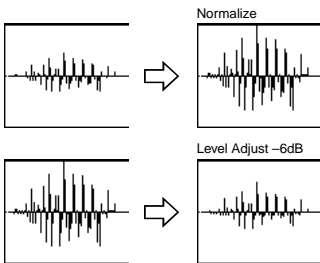
- 1 Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et réglez l'endroit où le blanc doit être inséré avec "Edit Range Start". Le réglage "Edit Range End" n'est pas disponible ici.
- 2 Choisissez "Insert Zero" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 3 To "Start" renvoie à la position où commencera l'insertion.
 - 4 Utilisez "Size" pour spécifier la longueur du blanc à insérer.
 - 5 Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (p.101), ce paramètre n'est pas disponible.
- [Stereo]** Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.
- 6 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Insert Zero" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

1-1I: Normalize/Level Adj.

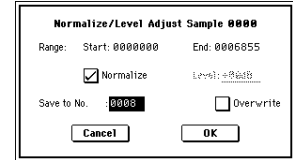
"Normalize" augmente le volume de l'échantillon dans la zone comprise entre "Edit Range Start" et "Edit Range End" au maximum possible sans créer de distorsion. Servez-vous en s'il s'avère qu'un échantillon est beaucoup trop faible par rapport aux autres. Songez toutefois que l'éventuel seuil de bruit de l'échantillon "normalisé" augmente également. Cette commande peut vous tirer d'embarras lorsqu'une nouvelle session d'échantillonnage (avec un niveau plus élevé) n'est pas envisageable. "Level" permet d'augmenter ou de diminuer le volume à votre guise.



- 1 Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et délimitez la zone à éditer avec "Edit Range Start" et "Edit Range End".

note Vous pouvez écouter la portion à "normaliser" ou dont vous voulez modifier le volume en appuyant sur SAMPLING [START/STOP].

- 2 Choisissez "Normalize/Level Adj." pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 3 Range "Start" et "End" indiquent la zone qui sera éditée.
- 4 Si vous cochez "Normalize" et exécutez la commande, le volume est augmenté au maximum possible. Dans ce cas, le TRITON STUDIO ne tient pas compte du réglage "Level". De ce fait, si vous désirez tirer parti du paramètre "Level", ne cochez pas "Normalize".

note Chaque augmentation de +6 dB double environ la hauteur de la forme d'onde dans le graphique. +12 dB représente une augmentation d'environ 4X, tandis que +18 dB correspond plus ou moins à 8X. Inversement, chaque diminution de -6 dB divise le niveau par deux (moitié), si bien que -6 dB = 1/2X et -12 dB = 1/4X. L'exécution de la commande lorsque "Level" est positif (+) peut entraîner de la distorsion (c.-à-d. produire de la saturation dans la zone éditée). Songez qu'il est impossible de corriger l'erreur en diminuant le volume avec une valeur "Level" négative (-) correspondante: vous réduiriez uniquement le volume du signal saturé - sans supprimer la saturation proprement dite.

D'autre part, si une valeur "Level" négative réduit le volume à zéro, vous ne pouvez pas récupérer le signal en ré-éditant l'échantillon avec une valeur "Level" positive (+) correspondante.

- 5 Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide. Si vous cochez "Overwrite" (p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

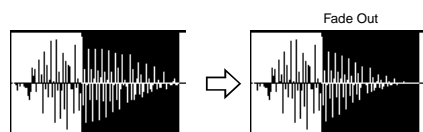
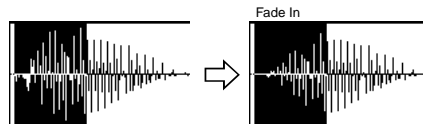
[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- 6 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Normalize/Level Adjust" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

▲ En normalisant un échantillon contenant un soupçon de souffle, vous amplifiez aussi ce bruit de fond. C'est normal puisque le souffle fait partie du signal échantillonné.

1-1J: Volume Ramp

Cette commande permet de programmer un changement de volume graduel entre les positions "Edit Range Start" et "Edit Range End". A vous de choisir si le volume doit augmenter à partir de zéro (Fade In) ou diminuer de la valeur actuelle à zéro (Fade Out).



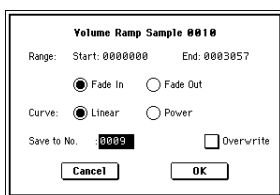
- 1 Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b) et délimitez la zone à éditer avec "Edit Range Start" et "Edit Range End".

note Vous pouvez écouter les données à modifier avec "Volume Ramp" en appuyant sur SAMPLING [START/STOP].

② Choisissez "**Volume Ramp**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

③ Range "Start" et "End" indiquent la zone qui sera éditée.

④ Utilisez les **boutons radio** pour spécifier la direction de la "rampe" de volume:



Fade In: Le volume est égal à zéro à la position Range "Start" et augmente graduellement pour atteindre la valeur originale à la position "End".

Fade Out: Le volume part de la valeur originale à la position Range "Start" et diminue graduellement jusqu'à zéro à la position "End".

⑤ Utilisez "**Curve**" pour choisir la façon dont le volume doit changer.

Linear: Le volume change de façon linéaire. Choisissez Linear pour des Fade Ins/Outs normaux.

Power: Le volume change de façon non linéaire. Ce réglage convient surtout pour des fondus de volume que vous pouvez obtenir en mélangeant un échantillon dont le volume diminue (Fade Out) et un deuxième dont le volume augmente (Fade In) au moyen de la fonction "Mix" (1-1F). Le choix de **Linear** risquerait en effet de donner l'impression que le volume diminue de façon artificielle au milieu du fondu. **Power**, par contre, compense cette impression et vous aidera à programmer des fondus parfaits (avec "Mix").

⑥ Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide.

Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

Stereo Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

⑦ Appuyez sur le **bouton OK** pour confirmer la commande "Volume Ramp" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

1-1K: Rate Convert

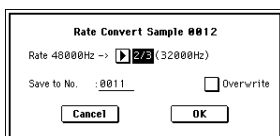
Cette commande permet de réduire la fréquence d'échantillonnage aux 2/3, 1/2, 1/3, 1/4, voire 1/6. Comme tous les échantillons sont enregistrés à 48kHz, cette commande vous permet donc de les "salir" afin de créer un effet "Lo-Fi". Un avantage subsidiaire non négligeable est que la taille d'un fichier converti diminue.

Notez que "Rate Convert" porte toujours sur l'échantillon entier. "Edit Range Start" et "Edit Range End" n'interviennent donc pas ici.

① Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b).

② Choisissez "**Rate Convert**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

③ L'écran affiche la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon choisi à droite de "Rate". Utilisez la plage à droite de "->" pour entrer la réduction désirée: 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 ou 1/6 de la fréquence originale. La valeur entre parenthèses indique la fréquence d'échantillonnage résultante en Hz.



④ Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide.

Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

Stereo Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

⑤ Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande "Rate Convert" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

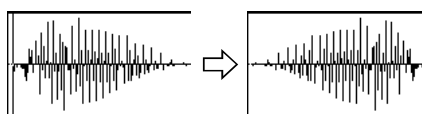
⚠ Il est impossible d'exécuter cette commande pour des échantillons dont la fréquence s'élève à 11,025kHz ou moins.

⚠ Les échantillons stéréo doivent toujours présenter la même fréquence d'échantillonnage. Ne l'oubliez pas quand vous éditez une moitié (L ou R) d'un échantillon stéréo affecté à un multi-échantillon (MS) mono. Bien que cela soit possible, l'échantillon en question ne sera plus considéré comme stéréo au sein d'un MS stéréo.

1-1L: Reverse

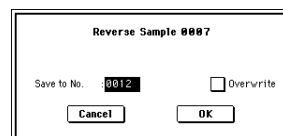
Cette commande inverse les données de l'échantillon en question, si bien que la fin est lue avant le début.

"Reverse" porte toujours sur la forme d'onde entière, quels que soient les réglages "Edit Range Start" et "Edit Range End".



① Choisissez l'échantillon à éditer avec "Sample Select" (1-1b).

② Choisissez "**Reverse**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Utilisez "Save to No." pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée.

Le TRITON STUDIO sélectionne automatiquement la première mémoire vide.

Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

Stereo Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

④ Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande "Reverse" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

note L'exécution de cette commande signifie que toutes les données de l'échantillon sont inversées de façon permanente (idéale pour des cymbales, par exemple). Songez que la page P2: Loop Edit propose aussi un paramètre "Rev" (2-1c) portant uniquement sur la lecture mais n'affectant pas l'ordre des données.

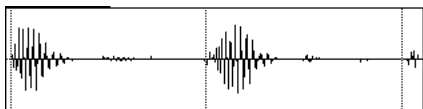
0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Grid	1-1M
0-1F	Rename MS	Link	1-1N

1-1M: Grid

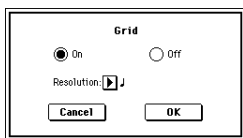
Cette commande permet d'activer une grille dans le graphique de la forme d'onde.

Réglez **Grid** sur "**On**" et exécutez cette commande pour faire apparaître des lignes verticales pointillées dans le graphique. L'espacement de ces lignes correspond à la résolution et au tempo choisis ("Grid" 1-1c, 2-1c). La grille peut vous aider lors de la coupure/de l'effacement de données ou lors de la recherche du point de départ idéal par rapport à la valeur BPM ou le temps d'une mesure (pour créer des boucles syncopées).

note La grille commence à partir de la position "Start" (lorsque Loop n'est pas actif) ou à partir de la position "LoopS" (lorsque Loop est actif) (P2: Loop Edit). L'"interligne" dépend de la vitesse de reproduction lorsque la touche de base (en grisé) est enfoncée (⇨ "Keyboard & Index" 0-1a).

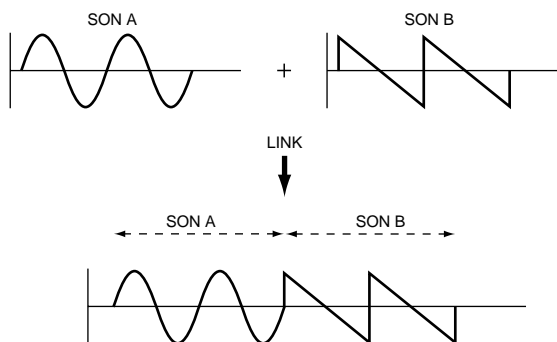


- ① Choisissez un échantillon avec "Sample Select" (1-1b).
- ② Choisissez "Grid" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- ③ Utilisez les boutons radio **On/Off** pour activer ou faire disparaître la grille.
- ④ Utilisez "Resolution" pour spécifier la résolution de la grille. La grille obtenue dépend de ce réglage ainsi que de la valeur "Grid" (1-1c, 2-1c).
- ⑤ Appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer vos réglages ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

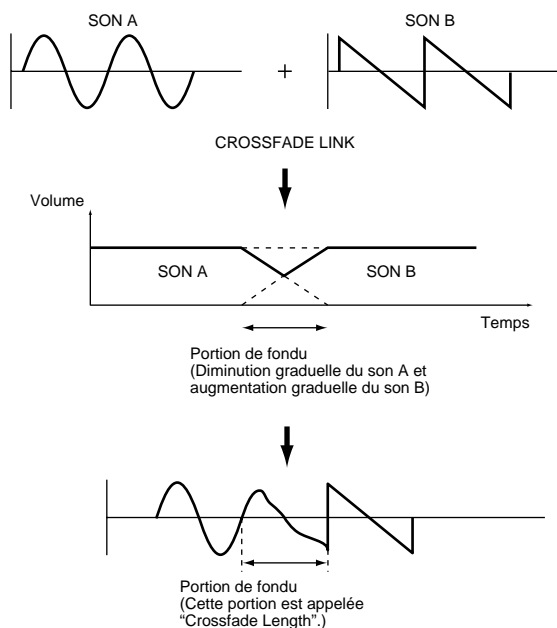


1-1N: Link

Cette commande sert à lier l'échantillon sélectionné avec un autre échantillon.

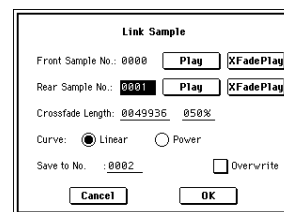


Vous pouvez réaliser un mélange bien équilibré entre les deux échantillons en changeant graduellement leur volume au point de transition. C'est ce qu'on appelle un **fendu**; cette technique peut être utilisée pour produire une transition entre deux sons.



La commande "Link" est exécutée pour toutes les données d'échantillon spécifiées, quels que soient les réglages "Edit Range Start" et "Edit Range End".

- ① Choisissez avec "Sample Select" (1-1b) l'échantillon placé en tête (Front) par la commande "Link".
- ② Choisissez "Link" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ L'écran affiche l'échantillon choisi avec "Front Sample No." – le son A dans l'exemple ci-dessus. Cet échantillon constituera donc la première partie de l'échantillon lié. Quand vous appuyez sur le bouton **Play** situé à côté de ce paramètre, le TRITON STUDIO joue l'échantillon entier. La reproduction s'arrête automatiquement à la fin de l'échantillon. Vous pouvez interrompre la reproduction de l'échantillon à tout moment en appuyant de nouveau sur le bouton **Play**.

[Stereo] Si vous avez choisi un canal d'un échantillon stéréo, la commande "Link" détectera automatiquement qu'il s'agit d'un échantillon stéréo et appliquera aussi le traitement à l'autre canal.

Si l'échantillon de tête "Front" est mono et que l'échantillon de queue (Rear Sample) est stéréo, les canaux L et R de l'échantillon "Rear" seront mélangés en un échantillon mono avant l'exécution de la commande "Link".

Si l'échantillon "Front" est stéréo et que le "Rear" Sample est mono, le même échantillon sera placé dans les canaux L et R du "Rear" Sample avant l'exécution de la commande "Link".

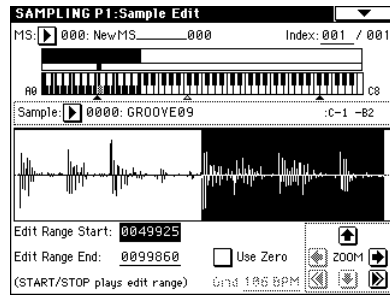
- ④ Spécifiez avec "Rear Sample No." – le son B dans l'exemple ci-dessus – le numéro de l'échantillon que vous souhaitez lier. Une fois la commande effectuée, cet échantillon correspondra donc à la portion finale de l'échantillon lié. Quand vous appuyez sur le bouton **Play** situé à côté de ce paramètre, le TRITON STUDIO joue l'échantillon entier. La reproduction s'arrête automatiquement à la fin de l'échantillon. Vous pouvez interrompre la reproduction de l'échantillon à tout moment en appuyant de nouveau sur le bouton **Play**.

- ⑤ Pour "Crossfade Length", spécifiez la longueur souhaitée pour le fondu, c.-à-d. la transition entre les échantillons liés. Si vous spécifiez une valeur en %, le calcul sera effectué automatiquement en pourcentage de la longueur totale de l'échantillon de tête ("Front" Sample). Si vous choisissez une valeur de 50%, le fondu sera exécuté sur la deuxième moitié du "Front" Sample.

⚠ Si le Rear Sample est court, la longueur "Crossfade Length" ne peut pas dépasser la longueur totale de l'échantillon "Rear". Dans ce cas, il est en effet impossible d'aller jusqu'à une valeur de 100%.

Quand vous assignez une valeur autre que 0 à "Crossfade Length", l'écran affiche le bouton **XFadePlay**. Maintenez un de ces boutons enfoncé pour reproduire uniquement la portion de fondu de l'échantillon de tête ou de queue. La reproduction s'arrête automatiquement à la fin de la portion spécifiée avec "Crossfade Length". Vous pouvez aussi arrêter la reproduction en appuyant de nouveau sur le bouton **XFadePlay**. Si vous ne souhaitez pas créer de fondu entre les échantillons, choisissez la valeur 0.

note

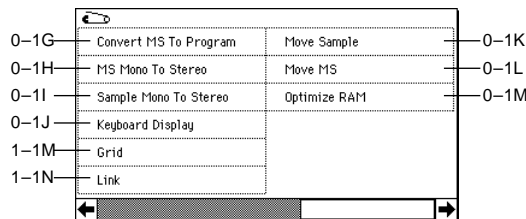


Après avoir choisi un échantillon à l'étape ①, vous pouvez régler le paramètre "Edit Range Start" et spécifier le début du fondu tout en surveillant la forme d'onde à l'écran. Réglez "Edit Range End" sur la fin de l'échantillon. Si vous avez effectué ces réglages, "Crossfade Length" vous indique la longueur définie entre les points "Edit Range Start" et "Edit Range End".

- ⑥ "Curve" permet de définir la manière dont le volume change durant le fondu.
 - Linear:** Le volume change de façon linéaire.
 - Power:** Le volume change de façon non linéaire. Dans certains cas, "Linear" pourrait donner l'impression que le volume diminue au milieu de la courbe. Si vous rencontrez ce problème, choisissez l'option "Power".
- ⑦ "Save to No." sert à spécifier le numéro d'échantillon pour la sauvegarde. Par défaut, le TRITON STUDIO choisit un numéro d'échantillon libre. Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

Stereo Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

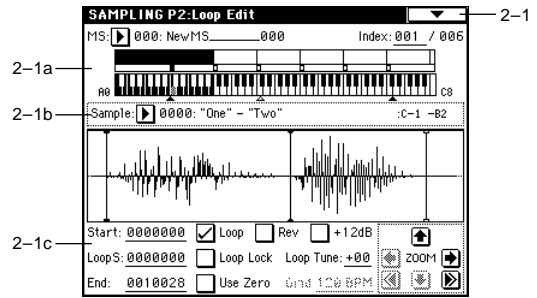
- ⑧ Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Link" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.
 - ⚠ Si vous liez des échantillons de différentes fréquences d'échantillonnage, comme ceux créés avec la commande "Rate Convert" (☞1-1K), le nouvel échantillon créé adoptera la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon de tête ("Front" Sample).
 - ⚠ Il faut disposer d'un échantillon libre pour pouvoir exécuter la commande "Link". Ne perdez pas de vue que si aucun échantillon n'est libre, vous obtiendrez une erreur.



Sampling P2: Loop Edit

2-1: Loop Edit

Les paramètres de cette page permettent de spécifier la portion de l'échantillon qui sera reproduite, de régler les paramètres de cet échantillon pour la reproduction en boucle, etc. et même de l'éditer. Les paramètres d'un échantillon chargé en mode Disk peuvent être modifiés de la même manière. L'édition peut être effectuée jusqu'à l'échantillon d'encodage près et est toujours reflétée dans le graphique de la forme d'onde.



2-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]

Choisissez le multi-échantillon que vous désirez peaufiner (☞0-1a).

Index [xxx (001...127)/yyy (001...127)]

Sélectionnez le renvoi dont vous souhaitez éditer l'échantillon. Seul cet échantillon peut être édité. Sa forme d'onde est affichée dans le graphique (☞0-1a).

note Pour choisir un index, gardez [ENTER] enfoncé tout en appuyant sur une touche du clavier. Le renvoi couvrant cette note est alors activé. La touche choisie est la note de base qui est affichée en gris sur le croquis de clavier "Keyboard & Index" (☞"Keyboard & Index" 0-1a).

Keyboard & Index

(☞0-1a)

2-1b: Sample Select, Range

Sample Select

[----: ---No Assign---, 0000...3999]

Range

[C-1...G9 — C-1...G9]

Cette plage permet de choisir le numéro et le nom de l'échantillon affecté au renvoi choisi ainsi que la plage couverte par le renvoi/l'échantillon. "Sample Select" permet d'affecter un autre échantillon à cet Index (☞0-1b).

La plage du renvoi est affichée à droite.

2-1c: Graphique de la forme d'onde, Start, LoopS, End, Loop, Rev, +12dB, Loop Lock, Loop Tune, Use Zero, Grid, ZOOM

Graphique de la forme d'onde

C'est ici qu'apparaît la forme d'onde de l'échantillon choisi avec "Sample Select" (☞1-1c).

Start (Start Address) [0000000...]

Spécifie l'adresse de départ pour la reproduction de l'échantillon. Cette adresse est exprimée en échantillons d'encodage.

LoopS (Loop Start Address) [0000000...]

Spécifie l'adresse où la boucle commence. Cette adresse est uniquement utilisée lorsque Loop est sur On. Cette adresse est exprimée en échantillons d'encodage (☞"S.Offset" Program P1: 1-2a).

End (End Address) [0000000...]

Spécifie l'adresse de fin de l'échantillon. L'échantillon ne doit donc pas être lu dans sa totalité. Cette adresse est exprimée en échantillons d'encodage.

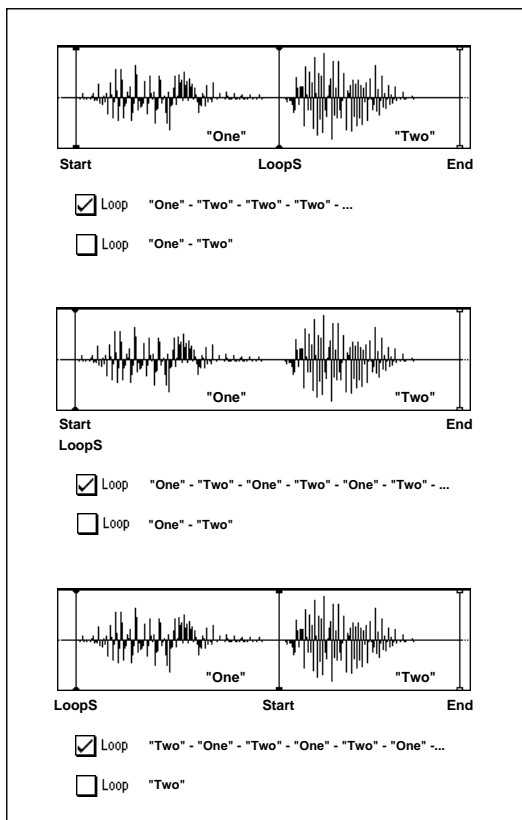
🔍 La distance entre ces deux adresses doit s'élever à au moins huit échantillons d'encodage. Lors du réglage des adresses, vous constaterez qu'il est impossible de rapprocher ces deux points de moins de huit échantillons d'encodage.

Loop (Loop On) [Off, On]

Permet d'activer ou de désactiver la boucle de lecture ("Loop").

On (coché): Lors de la reproduction, l'échantillon est répété continuellement entre les points "LoopS" et "End" tant que vous gardez une touche enfoncée; exemple: "Start" → "End" → "LoopS" → "End" → "LoopS" → ...

Off (non coché): L'échantillon est lu une fois de la façon suivante: "Start" → "End" (reproduction unique/"One-Shot"). Si vous **cochez** l'option "Auto Loop On" (0-3b) avant de vous mettre à échantillonner, votre échantillon sera automatiquement mis en boucle.



Rev (Reverse) [Off, On]

On (coché): L'échantillon sera reproduit de la position "End" (fin de lecture) jusqu'à la position "LoopS" (soit de façon inverse).

+12 dB [Off, On]

On (coché): Le niveau de reproduction de l'échantillon est environ +12 dB plus fort que lorsque ce paramètre est sur Off (non coché).

Off (non coché): L'échantillon est reproduit au niveau normal. Il s'agit du même niveau standard que pour la reproduction de multi-échantillons ROM et d'échantillons de batterie.

Le réglage de ce paramètre n'a pas d'influence sur les données d'échantillons affichées dans le graphique de la forme d'onde.

Ce réglage sera automatiquement activé si vous avez coché la case "Auto +12 dB On" (Sampling: 0-3b, Program, Combination, Sequencer: "Select Bank & Smpl. No.") avant d'échantillonner.

note Ce paramètre est unique au TRITON STUDIO. Lors de la sauvegarde de vos données, ce réglage sera sauvegardé sous forme de fichier d'échantillon de format KORG (.KSC, .KMP, .KSF). Notez toutefois que des appareils autres que le TRITON STUDIO et compatibles avec le format d'échantillon KORG (tels que TRITON, TRITON-Rack, TRITON Le et TRINITY) ignoreront ce réglage (dès mars 2002) (☞p.279 "Compatibilité des données"). Le réglage "+12 dB" est désactivé quand vous chargez un échantillon de format AKAI, AIFF ou WAVE en mode Disk. Ce paramètre ne sera pas pris en compte si vous utilisez la commande du menu de pages "Export Smpl AIF/WAV" (0-2H) du mode Disk pour exporter un fichier d'échantillon de format AIFF ou WAVE.

Loop Lock [Off, On]

Permet de verrouiller la boucle une fois que vous avez trouvé les réglages parfaits.

On (coché): Toute modification de l'adresse "LoopS" (ou "End") reculera le point "End" (ou "LoopS") dans les mêmes proportions, si bien que la distance entre "LoopS" et "End" (c.-à-d. la longueur de la boucle) ne change pas. C'est là une approche intéressante pour des boucles rythmiques (des "Grooves").

Loop Tune [-99...+99]

Lorsque "Loop" est coché, il arrive parfois que la boucle soit parfaite (sans "clics") mais trop haute ou trop grave. Utilisez alors ce paramètre pour changer la hauteur ("accorder") de l'extrait compris entre "LoopS" et "End". La plage de réglage s'élève à ±99 cents. Votre première priorité peut donc rester la fluidité de la boucle. Tant pis si la hauteur ne "colle" pas. Loop Tune vous permet d'y remédier.

Use Zero [Off, On]

On (coché): Lors du réglage des adresses "Start", "End" et "LoopS", vous pouvez uniquement spécifier les "points zéro" de la forme d'onde (les endroits où le volume de la forme d'onde s'élève à ±0 (ce qui correspond à la ligne centrale sur le graphique de la forme d'onde). (☞1-1c)

Off (non coché): "Start", "End" et "LoopS" peuvent être réglés par pas d'un échantillon d'encodage. C'est là le choix habituel.

Grid [040 BPM...480 BPM]

Cette commande permet d'activer une grille dans le graphique de la forme d'onde. Servez-vous en lorsque vous souhaitez éditer les données d'échantillon sur base d'une valeur BPM ou d'un rythme. Si vous réglez la commande "Grid" (1-1M) sur On, la grille apparaît. L'espacement entre les lignes dépend du réglage "Resolution" de la commande de menu de page "Grid" ainsi que de la hauteur de reproduction (en fonction de la note de base; celle-ci est affichée en grisé dans la zone "Keyboard & Index" 0-1a), à la valeur de tempo choisie ici.

note La grille commence à partir de la position “Start” (quand Looping est désactivé) ou à la position “Loop Start” (quand Looping est actif).

note Ce paramètre n’est pas lié au réglage effectué avec la commande [TEMPO].

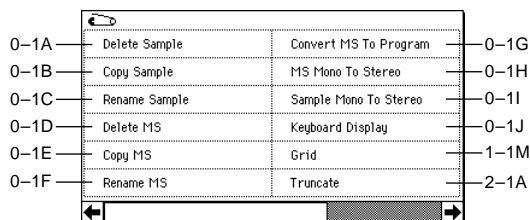
ZOOM

Ici, vous pouvez régler la taille de l’extrait affiché dans le graphique, et ce aussi bien sur le plan horizontal que sur le plan vertical (☞ 1-1c).

▼ 2-1: Commandes du menu de pages

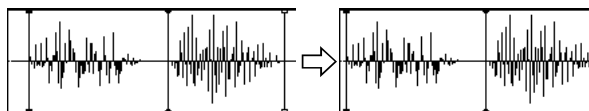
note Songez qu’il n’y pas de fonction Compare vous permettant de comparer la version éditée avec la forme d’onde originale. Si vous avez aussi besoin de la version originale d’un échantillon, **décochez** l’option “Overwrite” dans la fenêtre de dialogue de la commande choisie avant d’exécuter cette dernière.

note Pour en savoir plus sur l’utilisation de “Overwrite” et sur l’édition des échantillons stéréo, ☞ “1-1: Commandes du menu de pages”.

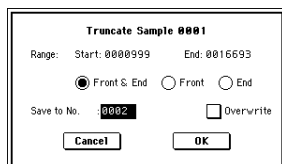


2-1A: Truncate

Cette commande permet d’effacer les données se trouvant devant “Start (Start Address)”, “LoopS (Loop Start Address)” et/ou derrière “End (End Address)” (2-1c). Il vaut mieux l’utiliser après avoir réglé les positions “Start”, “LoopS” et “End” pour être sûr de ne tronquer rien de vital pour votre échantillon.



- 1 Choisissez l’échantillon à éditer avec “Sample Select” (2-1b) et délimitez la zone à éditer avec “Start (Start Address)” ou “LoopS (Loop Start Address)” et “End (End Address)”.
- 2 Choisissez “Truncate” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

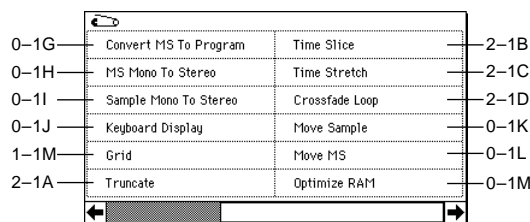


- 3 Range “Start” et “End” délimitent la zone qui sera éditée.
- 4 Utilisez les boutons radio pour spécifier quelle partie des données doit être tronquée.
Front & End: Les données se trouvant devant Range “Start” (soit “Start”, soit “LoopS”) et derrière Range “End” (soit “LoopS”, soit “End”) sont effacées.
Front: Les données se trouvant devant Range “Start” (adresse de départ) sont effacées.
End: Les données se trouvant derrière Range “End” (adresse de la fin) sont effacées.
- 5 Utilisez “Save to No.” pour spécifier la mémoire devant contenir la version éditée. Le TRITON STUDIO choisit automatiquement la première mémoire vide.

Si vous cochez “Overwrite” (☞ p.101), ce paramètre n’est pas disponible.

Stereo Dans le cas d’un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses (“Save to No.(L)” et “(R)”) pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l’échantillon.

- 6 Appuyez sur **bouton OK** pour exécuter la commande “Truncate” ou sur **bouton Cancel** si vous avez changé d’avis.

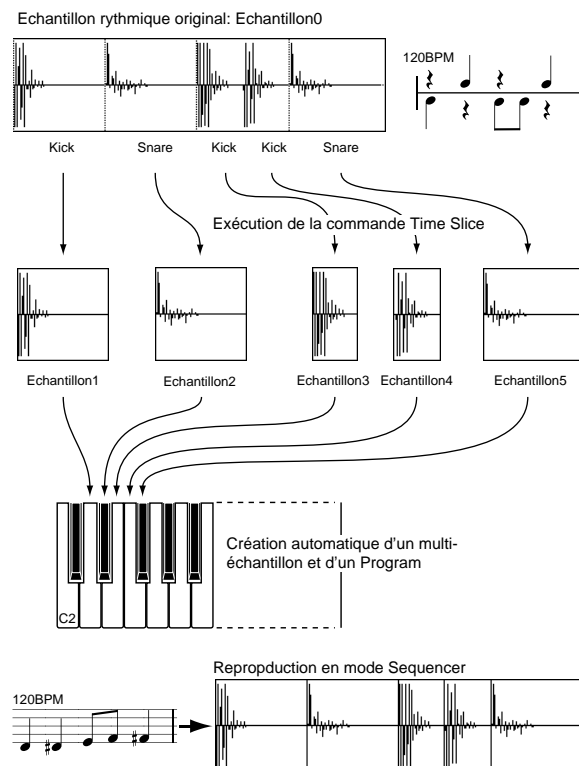


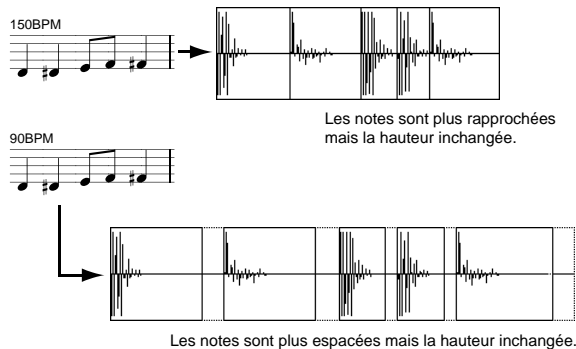
2-1B: Time Slice

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 MS et de Program. Les données musicales de morceau correspondant aux échantillons divisés sont aussi générées, ce qui permet en mode Sequencer de changer le tempo du morceau en modifiant uniquement le tempo de la boucle rythmique sans en affecter la hauteur. Les données musicales générées utilisent la note D2 et les notes supérieures, qui correspondent aux nouveaux échantillons d’instruments de percussion individuels.

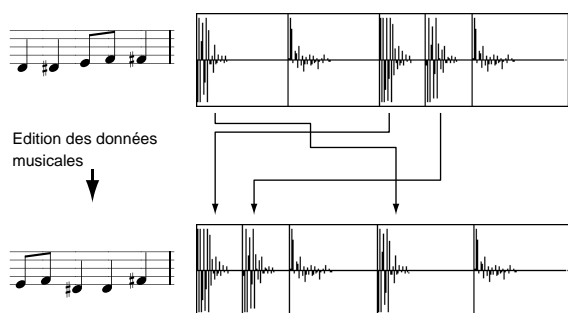
Outre cette possibilité de modifier uniquement le tempo de la boucle rythmique sans en affecter la hauteur, cette fonction permet d’échanger des numéros de note, de changer le timing ou d’éditer des données de séquence pour créer une version entièrement personnelle de la boucle originale. Time Slice permet aussi de changer la hauteur d’une piste sans affecter son tempo, ce qui vous ouvre de nouveaux horizons de créativité.

Cette commande est aussi disponible pour les échantillons stéréo.



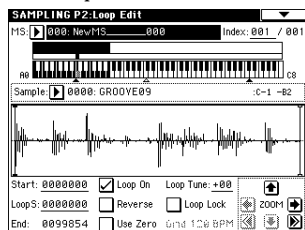


* Utilisez aussi la commande Time Stretch pour contrôler la compression de chaque échantillon et optimiser l'espacement en fonction du tempo. Ⓞ

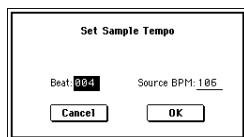


note La commande "Time Stretch" (Ⓞ2-1C) constitue une alternative à la commande "Time Slice": elle propose une autre méthode pour changer le tempo d'une boucle rythmique ou d'un échantillon de ce style sans en modifier la hauteur. Vous pouvez l'utiliser si vous n'avez pas besoin de diviser l'échantillon ni de générer des données musicales de Song pour les échantillons divisés.

- Choisissez l'échantillon sur lequel vous voulez exécuter la commande "Time Slice" avec "Sample Select" (2-1b).



- Choisissez "Time Slice" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- Spécifiez la mesure et le tempo de l'échantillon sélectionné. 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 calculé automatiquement. Le réglage que vous définissez ici sera utilisé comme valeur de référence pour détecter l'attaque, exécuter la commande "Time Stretch" à l'étape Ⓞb et sauvegarder les données de motif à l'étape Ⓞ.

Beat: Spécifie le nombre de noires par mesure. Quand vous spécifiez "Beat", le réglage "Source BPM" indique le tempo de reproduction à la hauteur originale. Cette valeur de tempo est calculée automatiquement selon la longueur de l'adresse de départ à l'adresse de fin (si la boucle est désactivée) ou de l'adresse de début de boucle à l'adresse de fin (si la

boucle est activée) pour l'échantillon choisi. Si vous connaissez la valeur BPM et qu'elle diffère de la valeur affichée, spécifiez le réglage correct avec "Source BPM".

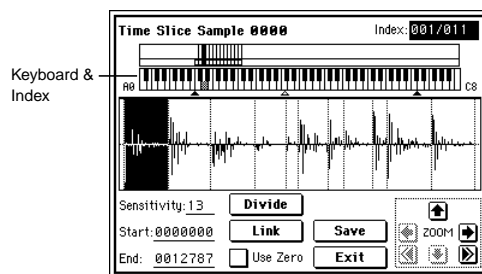
Par exemple, pour un échantillon de 120 BPM, d'armure de 4/4 et long d'une mesure, réglez "Beat" sur 4. La valeur "Source BPM" sera calculée automatiquement. Si en raison d'imprécisions dans les adresses de départ (ou de début de boucle) et de fin, "Source BPM" n'affiche pas 120, réglez ce paramètre sur 120.

Source BPM: Définit le tempo à la hauteur originale de la forme d'onde de source.

- Appuyez sur **bouton OK** pour exécuter la commande "Time Slice" ou sur **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis. Quand vous appuyez sur **bouton OK**, le TRITON STUDIO détecte les attaques, découpe automatiquement l'échantillon et affiche une fenêtre de dialogue.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo dont les canaux gauche (L) et droit (R) sont de longueurs différentes, un silence sera automatiquement ajouté à la fin du plus court échantillon pour obtenir deux échantillons de même longueur.

- Vous pouvez initialiser les réglages "Beat" et "Source BPM" après avoir appuyé sur le **bouton OK**. Pour ce faire, effectuez l'étape Ⓞa.



- Ecoutez les échantillons générés avec la détection d'attaques. L'échantillon d'avant le "découpage" est assigné à la touche C2 du clavier, tandis que les échantillons découpés sont assignés aux touches D2 et supérieures. Quand vous modifiez le renvoi ("Index"), les données correspondantes sont mises en évidence à l'écran, permettant de visualiser les formes d'onde découpées.

note Pour choisir un renvoi, maintenez [ENTER] enfoncé tout en appuyant sur une touche du clavier. Cela vous permet de sélectionner le renvoi auquel la note jouée est affectée.

note Pour écouter les sons découpés, vous pouvez soit enfoncer la touche correspondante sur le clavier, soit changer de renvoi pour sélectionner l'échantillon souhaité puis appuyer sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. Quand vous enfonchez ce bouton, le TRITON STUDIO joue l'échantillon compris entre les adresses "Start" et "End" à la hauteur originale.

Keyboard & Index: Cette zone indique le multi-échantillon utilisé temporairement dans cette fenêtre de dialogue.

Quand vous jouez du clavier, c'est ce multi-échantillon que vous entendez. Il se comporte de la même manière qu'aux pages normales (comme la page Recording) (Ⓞ0-1a).

[Stereo] Pour un échantillon stéréo, le TRITON STUDIO utilisera temporairement un multi-échantillon stéréo. Chaque renvoi produira donc un échantillon stéréo.

Index [Source, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: Cette zone permet de choisir le renvoi d'échantillon. Si vous réglez ce paramètre sur **Source**, c'est la forme d'onde originale d'avant le découpage temporel qui sera choisie.

Avec xxx/yyy, vous pouvez choisir parmi les échantillons individuels produits avec le découpage. "xxx" indique l'échantillon choisi et "yyy" le nombre total d'échantillons découpés. Vous pouvez assigner jusqu'à 90 échantillons au clavier. Même si le découpage produit plus de 90 échantillons, cette zone affichera 90.

Graphique de la forme d'onde: Repère les emplacements de découpe de l'échantillon par une ligne verticale en pointillés et les adresses Start, Loop Start, et End par une ligne verticale pleine. Quand "Index" correspond à xxx/yyy, l'échantillon du renvoi choisi est affiché en contrasté.

[Stereo] Pour un échantillon stéréo, les données du canal "L" sont affichées dans la moitié supérieure de cette fenêtre et les données du canal "R" dans la moitié inférieure.

ZOOM: Cette fonction permet d'agrandir et de rétrécir le graphique de la forme d'onde, et ce aussi bien le long de l'axe horizontal que de l'axe vertical (⇨1-1c).

- ⑥ Si les emplacements de découpe ne sont pas corrects, vous pouvez régler le paramètre "Sensitivity" pour changer la sensibilité de détection d'attaque et ainsi modifier les emplacements de découpe.

Sensitivity [00...30]:

Règle la sensibilité de détection des attaques. Augmentez cette valeur pour détecter des attaques de niveaux plus faibles afin d'obtenir un découpage plus fin.

- ⚠ Le "niveau" dans ce contexte ne correspond pas nécessairement au "niveau de la forme d'onde".

Selon l'échantillon envisagé, il se pourrait que vous n'obteniez pas le découpage souhaité, même en augmentant le réglage "Sensitivity". Si la portion d'attaque de l'échantillon suivant chevauche la fin de l'échantillon précédent ou si l'échantillon contient deux sons, effectuez les réglages de l'étape ⑦.

- ⑦ Effectuez les réglages là où la détection automatique d'attaque n'a pas produit les résultats voulus. Choisissez l'échantillon que vous souhaitez régler en changeant de renvoi avec "Index". Effectuez les réglages en changeant les adresses "Start" et "End" et en exécutant la commande "Divide" ou "Link" pour obtenir la découpe souhaitée.

Start: Spécifie l'adresse de départ pour l'échantillon du renvoi choisi avec "Index". Règle simultanément l'adresse de fin de l'échantillon du renvoi précédent.

End: Spécifie l'adresse de fin pour l'échantillon du renvoi choisi avec "Index". Règle simultanément l'adresse de départ de l'échantillon du renvoi suivant.

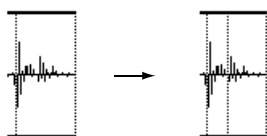
- ⚠ Si "Index" est réglé sur **Source**, l'adresse de la forme d'onde originale sera modifiée. Si vous changez l'adresse de départ, vous modifiez aussi en même temps l'adresse de départ de boucle.

note Quand vous réglez les adresses "Start" et "End" d'échantillons découpés, servez-vous des boutons "ZOOM" pour agrandir la forme d'onde de l'échantillon (×1 ou plus) et effectuer ainsi des réglages plus précis (⇨1-1c).

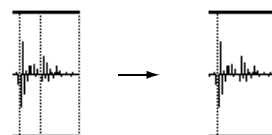
Use Zero: (⇨1-1c)

note Si vous voulez régler l'adresse "Start" ou "End" d'un échantillon découpé, nous vous conseillons de **cocher** d'abord "Use Zero". En général, il est préférable de spécifier des "points zéro" (endroits où le niveau de la forme d'onde correspond à ±0) pour les adresses d'échantillon, car cela permet de limiter les risques de bruits (clics, pops), surtout pour l'adresse de fin.

Divide: Divise en deux l'échantillon du renvoi sélectionné. Utilisez cette fonction quand vous voulez disposer d'un point de découpe en plus pour l'échantillon. Modifiez l'adresse "End" ou "Start" pour régler l'échantillon divisé.



Link: Joint l'échantillon du renvoi sélectionné avec l'échantillon du renvoi suivant. Utilisez cette fonction pour unir deux échantillons divisés.



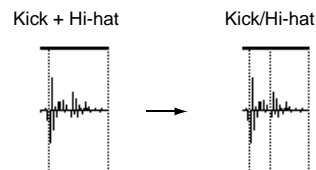
- ⚠ N'oubliez pas que si vous changez le réglage "Sensitivity" après avoir spécifié l'emplacement de découpe, les attaques seront re-détectées et l'échantillon sera à nouveau automatiquement découpé.

note Quand vous exécutez la commande "Time Slice" sur une boucle rythmique, la qualité de reproduction du motif en mode Sequencer dépend largement de la "coupure" de chaque son d'instrument de percussion découpé.

Quels types de découpes produisent les meilleurs résultats?

A. Divisez les notes des différents instruments de percussion aussi précisément que possible.

Par exemple, en présence d'un échantillon dans lequel l'étoffement de la grosse caisse (kick) est chevauché par le son de charleston (hi-hat), séparez le son d'attaque de grosse caisse et le son d'attaque de charleston pour créer deux échantillons. Si vous conservez ces deux sons dans un même échantillon (contenant donc la grosse caisse et le charleston), leur rythme pourrait être faussé quand vous jouez l'échantillon à un tempo différent.



Si l'échantillon n'est toujours pas découpé au bon endroit après le réglage du paramètre "Sensitivity", divisez l'échantillon en deux avec "Divide" et réglez les adresses "End" et "Start".

B. Assurez-vous que chaque échantillon généré par la division a une attaque bien claire.

La portion d'attaque est un élément vital pour les sons de percussion. Découpez l'échantillon à un point où l'attaque est bien nette.

C. Veillez à ce que la fin de chaque échantillon divisé ne contienne pas de bruit.

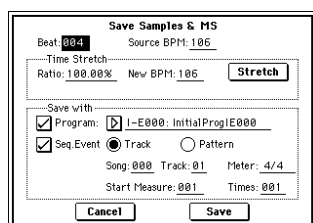
Par exemple, comme le montre l'illustration précédente, la fin d'un échantillon de grosse caisse pourrait contenir du bruit. Réglez alors l'adresse de fin de l'échantillon en question de sorte à taire ce bruit autant que possible.

Dans ce cas, le réglage d'adresse de fin va également avoir un effet sur l'adresse de départ de l'échantillon de charleston. Effectuez les réglages en écoutant les deux échantillons, de sorte que le bruit à la fin de l'échantillon de grosse caisse passe aussi inaperçu que possible et que l'attaque du charleston soit aussi nette que possible.

Faites attention à ces points quand vous réglez le paramètre "Sensitivity". Si nécessaire, suivez les méthodes ci-dessus pour éditer chaque échantillon.

Le bruit présent à la fin de l'échantillon dans "C" sera automatiquement réduit quand vous effectuez l'étape ⑧ et les étapes suivantes. Réglez le paramètre "Sensitivity" tout en écoutant attentivement les sections "A" et "B", puis effectuez l'étape ⑨. Si le bruit pose toujours un problème, alors vous pouvez modifier l'adresse de fin.

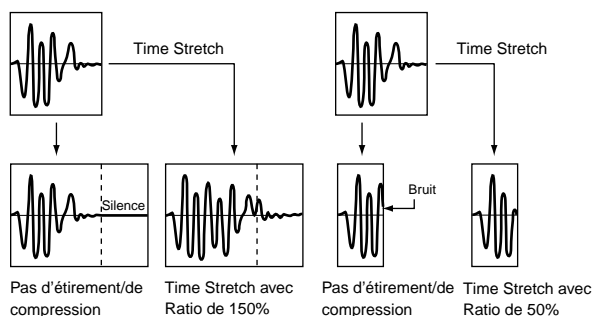
- ⑧ Sauvegardez les échantillons découpés dans le MS auquel ils ont été affectés. Quand vous appuyez sur le bouton **Save**, la fenêtre de dialogue "Save Samples & MS" s'affiche.



- ⑨ Utilisez *Time Stretch* pour régler la longueur des échantillons découpés. Quand vous appuyez sur le bouton **Stretch**, la fonction *Time Stretch* (qui étend ou comprime la longueur d'un échantillon sans en changer la hauteur) est appliquée à l'échantillon découpé.

Pour sauvegarder l'échantillon découpé tel quel, passez à l'étape ⑩ sans exécuter la fonction *Time Stretch*.

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, produisant ainsi un résultat peu naturel. Pour remédier à ce problème, vous pouvez régler la longueur des échantillons individuels avec *Time Stretch*. Cette longueur est automatiquement optimisée en fonction des réglages "Ratio" et "New BPM".



note Si vous exécutez "Time Stretch" à 100%, la longueur de l'échantillon ne changera pas, mais sa fin comportera une descente (fade out) réduisant le bruit.

- a) Réglez "Beat" et "Source BPM". La méthode est identique à celle décrite à l'étape ③. Si vous voulez changer la valeur définie à l'étape ③, vous pouvez le faire ici.
- b) Spécifiez la longueur de l'échantillon qui sera généré par *Time Stretch*.

- **Pour spécifier la longueur sous forme de ratio**
Réglez le paramètre "Ratio". La plage de réglage s'étend de 50.00–200.00%. Si vous spécifiez 50.00%, la longueur de l'échantillon sera réduite de moitié. (Le tempo sera doublé.) Si vous choisissez 200.00%, la longueur de l'échantillon doublera. (Le tempo sera réduit de moitié.)
- **Pour s'aligner sur une valeur de tempo spécifique**
Spécifiez le tempo voulu pour l'échantillon à créer avec "New BPM". "Ratio" sera automatiquement calculé sur base des réglages "Source BPM" et "New BPM".

- ⚠ Vous ne pouvez pas définir de réglage pour lequel la valeur "Source BPM" ou "New BPM" sortirait des limites de la plage 40–480. De même, vous ne pouvez pas effectuer de réglage pour lequel "Ratio" sortirait des limites de la plage 50.00–200.00.

Appuyez sur le bouton **Stretch** pour exécuter la commande "Time Stretch". Les échantillons modifiés sont alors automatiquement assignés aux touches D2 et supérieures et vous pouvez écouter leur son en jouant sur le clavier. Vous pouvez ainsi modifier les valeurs "Ratio" et "New BPM" autant de fois que vous le souhaitez et écouter les résultats de vos réglages.

note Écoutez les échantillons générés par *Time Stretch*. Cela permet de vérifier le son de chaque échantillon découpé tel qu'il sera joué en mode *Sequencer*, etc. S'il y a présence de bruit ou que l'attaque manque de netteté, retournez à l'étape ⑦ et réglez les adresses "Start" et "End", etc.

- ⑩ Spécifiez les données qui seront générées simultanément avec *Save with* quand vous appuyez sur le bouton **Save** pour sauvegarder les échantillons.

Program: Si vous cochez cette case, le MS sera converti en *Program* lors de sa sauvegarde. Spécifiez le numéro du *Program* de destination.

Stereo: Pour un échantillon stéréo, le panoramique du *Program* est automatiquement réglé. Cela permet au *Program* de reproduire l'image stéréo du mode *Sampling*.

Seq.Event: Si cette boîte est cochée, les données de séquence pour la reproduction des échantillons découpés seront générées lors de la sauvegarde. Vous pouvez définir si les données de séquence des échantillons découpés sont créées sous forme de données de pistes ou de données de motifs. S'il s'agit de données de motifs, vous pouvez aussi assigner le motif à la fonction *RPPR*.



Si vous choisissez le bouton radio **Track**, des données de pistes sont produites. Choisissez le numéro du *Song*, la piste et l'armure de temps de ces données avec "Song", "Track" et "Meter".

Les événements de pistes sont créés à partir de la mesure spécifiée avec "Start Measure," et sont répétés le nombre de fois défini avec "Time".

- ⚠ Lors de la création de données de pistes, toutes les données se trouvant déjà dans les mesures en question sont effacées. Les données en dehors de cette plage sont conservées.

Si vous cochez "Program" et "Seq.Event" et que vous choisissez le bouton radio **Track**, le paramètre de *Song* "Program Select" (≙ *Sequencer* 0–1c/2c) sera automatiquement défini si "Start Measure" est sur 001. En outre, l'instrument créera un changement de *Program* à l'emplacement "Start Measure". Vous pourrez alors choisir immédiatement le mode *Sequencer* pour écouter le *Song*. Vous cochez normalement ces deux cases.



Si vous choisissez le bouton radio **Pattern**, des données de motifs seront produites. Choisissez le numéro du *Song*, le numéro du motif et l'armure de temps de ces données avec "Song", "Pattern" et "Meter".

RPPR: Si vous cochez cette case, les données de motifs destinées à la reproduction des échantillons découpés seront assignées à la fonction *RPPR* lors de la sauvegarde. Choisissez la note et la piste générées avec "Key" et "Track".

Si "Program", "Seq.Event" et "RPPR" sont tous cochés, les paramètres "Program Select" (≙ *Sequencer* 0–1c/2c) and "RPPR ON/OFF" (≙ *Sequencer* 0–1a) du *Song* seront aussi réglés automatiquement. "RPPR ON/OFF" sera actif. Vous pouvez écouter immédiatement les résultats en choisissant et reproduisant le *Song* en mode *Sequencer*. Si vous avez coché "RPPR", vous pourrez jouer le motif en enfonçant la touche en question. Normalement, vous cochez ces deux cases.

note Parfois, il se pourrait que le réglage d'adresse de fin (End), etc. de l'échantillon allonge le motif et ne permette plus de le "boucler" de façon fluide. Dans ce cas, redéfinissez le réglage "Length" avec "Pattern Parameter" en mode Sequencer (Sequencer 6-1c).

note Si vous utilisez "Seq.Event" et "Start Measure" 001 et que vous exécutez Time Stretch, le réglage "Tempo" (2-0-1c) des données de pistes ou des données de motifs générées correspondront à la valeur définie avec "New BPM". Si vous n'exécutez pas Time Stretch, le tempo correspondra à la valeur définie avec "Source BPM".

Si vous réglez "Start Measure" sur 001, que vous créez une piste et qu'un événement de tempo existe seulement au début de la piste maître, le tempo de cet événement adoptera aussi la valeur définie avec "New BPM" ou "Source BPM".

! Si vous effectuez la sauvegarde dans un Song contenant déjà des données et que son armure de temps est différente, il se pourrait que le jeu des échantillons découpés ne corresponde plus à l'échantillon original. Vous devez donc définir une armure de temps correspondante dans la piste maître.

⑪ Pour sauvegarder, appuyez sur le **bouton Save**; appuyez sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis. Lors de la sauvegarde, les échantillons et MS sont automatiquement sauvegardés dans des mémoires libres.

[Stereo] Pour des échantillons stéréo, les échantillons et MS sont sauvegardés en stéréo.

⑫ Vous pouvez créer autant d'échantillons et de MS que vous le souhaitez en répétant les étapes ⑥-⑪.

⑬ Appuyez sur le **bouton Exit** pour quitter la commande "Time Slice".

! N'oubliez pas que si vous quittez Time Slice sans sauvegarder les échantillons et MS (avec le bouton Save), vous perdez tous les échantillons et MS que vous avez créés.

! Avant d'exécuter "Time Slice" sur un long échantillon, divisez d'abord ce dernier en mesures. Dans certains cas, l'assignation de l'échantillon au numéro de note ou la création de données de motifs pourrait ne pas être possible. Pour que Time Slice puisse être exécuté avec succès, il faut disposer d'échantillons et de multi-échantillons libres et régler les paramètres appropriés. Veillez à disposer d'un espace libre suffisant avant d'exécuter l'opération. Si l'espace libre ne suffit pas, vous obtiendrez en effet une erreur.

note Si vous ouvrez la fenêtre de dialogue Time Slice pour un même échantillon, il sera découpé de la même manière que la fois précédente. Ces emplacements de découpe sont aussi utilisés quand vous exécutez **Slice** dans "Time Stretch" (2-1C), de sorte que vous puissiez exécuter la commande sans devoir à nouveau effectuer les réglages. Pour détecter à nouveau les attaques ou recommencer la procédure, activez la fenêtre de dialogue et changez le réglage "Sensitivity".

2-1C: Time Stretch

"Time Stretch" est une commande modifiant le tempo en allongeant ou en raccourcissant un échantillon sans en modifier la hauteur. Cette fonction est donc utile pour aligner le tempo d'une boucle rythmique (de batterie) ou d'un échantillon mélodique (voix, cordes, vents, par ex.) sur le tempo d'un autre échantillon ou du séquenceur. Le TRITON STUDIO vous propose deux méthodes d'exécution pour Time Stretch. Cette commande est aussi compatible avec les échantillons stéréo.

Sustaining

Ce type convient pour les sons pouvant être maintenus comme les voix ou les instruments. Vous obtiendrez de bons résultats en utilisant ce type de Time Stretch pour modifier le tempo de phrases d'instruments comme la guitare ou le piano.

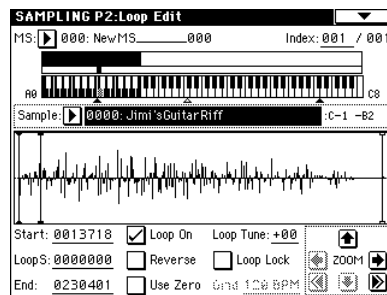
Slice

Ce type convient bien pour les instruments dont le son chute, tels que la batterie. Choisissez ce type pour changer le tempo de boucles de batterie ou de percussion avec un effet minimum sur l'attaque.

note Il y a moyen de changer aussi la hauteur quand vous modifiez le tempo d'une boucle rythmique ("Pitch BPM Adjust" 2-3-1A, "Detune BPM Adjust" 2-3A, Sequencer 2-5A). Vous pouvez ainsi créer des effets fantastiques en augmentant ou diminuant la hauteur d'instruments de batterie, etc.

Utilisation de Time Stretch (Sustaining)

① Choisissez l'échantillon sur lequel vous voulez exécuter Time Stretch avec la méthode **Sustaining**.



② Choisissez la commande "Time Stretch" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante. Elle permet de spécifier la méthode Time Stretch voulue.



③ Choisissez le bouton radio **Sustaining**. Appuyez ensuite sur le **bouton OK** pour exécuter la commande "Time Stretch" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

[Stereo] Pour un échantillon stéréo dont les canaux gauche (L) et droit (R) sont de longueurs différentes, un silence sera automatiquement ajouté à la fin du plus court échantillon pour obtenir deux échantillons de même longueur.

④ L'écran affiche la fenêtre de dialogue suivante pour l'exécution de "Time Stretch".



⑤ Réglez avec "Quality" la qualité audio souhaitée pour l'échantillon produit par Time Stretch. La plage de réglage est de 0-7. Plus le nombre est élevé, plus la qualité sera bonne; bien entendu, cette qualité dépend aussi de l'échantillon. Notez en outre que pour les niveaux de qualité plus élevés, le traitement prendra plus de temps.

Vu que vous pouvez effectuer cette commande autant de fois que vous le voulez, nous vous conseillons de démarrer avec le niveau 4 et d'ensuite éventuellement passer au niveau supérieur ou inférieur.

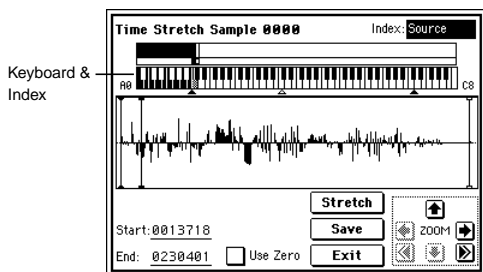
⑥ Spécifiez la longueur proportionnelle de l'échantillon qui sera généré par Time Stretch.

• Pour spécifier la longueur sous forme de ratio

Réglez le paramètre "Ratio". La plage de réglage s'étend de 50.00%-200.00%. Si vous spécifiez 50.00%, la longueur de l'échantillon sera réduite de moitié (le tempo sera doublé). Si vous choisissez 200.00%, la longueur de l'échantillon doublera (le tempo sera réduit de moitié).

- Pour s'aligner sur une valeur de tempo spécifique**
 Définissez pour "Beat" le nombre de noires par mesure. Quand vous changez le réglage "Beat", la valeur "Source BPM" change automatiquement. "Source BPM" indique la valeur de tempo de reproduction à la hauteur originale. Cette valeur de tempo est calculée automatiquement de l'adresse Start à l'adresse End (si la boucle est désactivée) ou de l'adresse LoopS à l'adresse de fin de boucle (si la boucle est activée). Si vous connaissez la valeur BPM et qu'elle diffère de la valeur affichée, choisissez le réglage correct. Utilisez "New BPM" pour spécifier le tempo de l'échantillon à créer. "Ratio" sera automatiquement calculé sur base des valeurs "Source BPM" et "New BPM". Par exemple, si vous disposez d'un échantillon de 120 BPM, d'armure de temps de 4/4 et long d'une mesure et que vous voulez changer son tempo en 150 BPM, réglez "Beat" sur 4. La valeur "Source BPM" sera calculée automatiquement. Si en raison d'imprécisions dans les adresses de départ (ou de début de boucle) et de fin, "Source BPM" n'affiche pas 120, réglez ce paramètre sur 120. Réglez ensuite "New BPM" sur 150. La valeur "Ratio" sera calculée automatiquement.

- Vous ne pouvez pas définir de réglage pour lequel la valeur "Source BPM" ou "New BPM" sortirait des limites de la plage 40-480. De même, vous ne pouvez pas effectuer de réglage pour lequel "Ratio" sortirait de la plage 50.00-200.00.
- Selon l'échantillon envisagé, la longueur pourrait ne pas correspondre exactement aux réglages que vous avez spécifiés. Ce décalage est dû aux limites de précision du traitement.
- Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Time Stretch" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis. Quand vous appuyez sur le bouton **OK**, la fenêtre de dialogue Time Stretch s'affiche.



- Ecoutez l'échantillon créé avec Time Stretch. La version originale de l'échantillon est affectée au numéro de note C2 du clavier et l'échantillon modifié par Time Stretch à la note C#2. Vous pouvez changer le renvoi ("Index") pour vérifier la forme d'onde.

Keyboard & Index: Cette zone indique le multi-échantillon utilisé temporairement dans cette fenêtre de dialogue.

Quand vous jouez du clavier, c'est ce multi-échantillon que vous entendez. Il se comporte de la même manière qu'aux pages normales (comme la page Recording) (☞0-1a).

[Stereo] Pour un échantillon stéréo, le TRITON STUDIO utilisera temporairement un multi-échantillon stéréo. Chaque renvoi produira donc un échantillon stéréo.

Index [Source, Result]:

Choisissez le renvoi de l'échantillon dont vous voulez afficher la forme d'onde.

Source permet de choisir la forme d'onde originale.

Result choisit l'échantillon sur lequel vous avez exécuté "Time Stretch".

- note** Pour choisir le renvoi, maintenez [ENTER] enfoncé tout en enfonçant une touche du clavier. Cela permet de sélectionner le renvoi contenant la note jouée.

Graphique de la forme d'onde: Cet affichage indique la forme d'onde de l'échantillon sélectionné. Tout comme pour la page 2-1: Loop Edit, les adresses Start, Loop Start et End sont indiquées par une ligne verticale pleine.

[Stereo] Pour un échantillon stéréo, les données du canal "L" sont affichées dans la moitié supérieure de cette fenêtre et les données du canal "R" dans la moitié inférieure.

ZOOM: Cette fonction permet d'agrandir et de rétrécir le graphique de la forme d'onde, et ce aussi bien le long de l'axe horizontal que de l'axe vertical (☞1-1c).

Start:

End:

Spécifient l'adresse de départ et l'adresse de fin de l'échantillon pour le renvoi actuellement sélectionné.

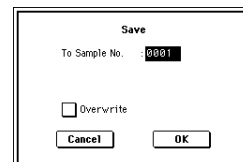
Quand vous exécutez la commande "Time Stretch", les adresses sont spécifiées automatiquement, mais la reproduction pourrait être quelque peu décalée en raison d'imprécisions dans l'adresse finale, etc. Dans ce cas, corrigez les adresses manuellement.

- Quand vous changez l'adresse de départ, vous modifiez aussi en même temps l'adresse de départ de boucle. Si vous voulez effectuer un réglage indépendant pour les adresses de début et de début de boucle, sauvegardez les données à l'étape ⑩, puis effectuez les réglages dans la page P2: Loop Edit.

- note** Pour écouter la portion définie avec les adresses, jouez sur le clavier ou appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. Quand vous enfoncez ce bouton, le TRITON STUDIO reproduit la portion d'échantillon comprise entre les adresses "Start" et "End", à la hauteur originale.

Use Zero: (☞1-1c)

- Si vous voulez à nouveau exécuter la commande "Time Stretch", appuyez sur le bouton **Stretch**. La fenêtre de dialogue Time Stretch s'affiche alors. Exécutez à nouveau Time Stretch en suivant les instructions à l'étape ⑥.
- Sauvegardez l'échantillon que vous venez de créer. Appuyez sur le bouton **Save** pour afficher la fenêtre de dialogue Save.



"To Sample No." sert à spécifier le numéro d'échantillon de destination pour la sauvegarde. Par défaut, le TRITON STUDIO choisit un numéro d'échantillon libre.

Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la sauvegarde ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

- Si vous le voulez, vous pouvez créer d'autres échantillons en répétant les étapes ⑨-⑩.
- Appuyez sur le bouton **Exit** pour quitter la commande "Time Stretch".

Le renvoi spécifie le dernier numéro d'échantillon sauvegardé.

- note** Si vous voulez utiliser l'échantillon sauvegardé en mode Program ou Sequencer, vous devez d'abord exécuter la commande "Convert MS to Program" (☞0-1G) ou utiliser la fonction "Multisample Select" (☞Program P1-2) du mode Program pour choisir le MS et le convertir en Program.

⚠ N'oubliez pas que si vous quittez la commande "Time Stretch" sans sauvegarder l'échantillon avec le bouton **Save** et que vous appuyez ensuite sur le bouton **OK**, vous perdrez le ou les échantillons créés.

⚠ Pour que la commande "Time Stretch" puisse être exécutée avec succès, il faut disposer d'échantillons et de multi-échantillons libres et régler les paramètres appropriés. Veillez à disposer d'un espace libre suffisant avant d'exécuter l'opération. Si l'espace libre ne suffit pas, vous obtiendrez en effet une erreur.

Utilisation de Time Stretch (Slice)

① Choisissez l'échantillon sur lequel vous voulez exécuter Time Stretch avec la méthode **Slice**.



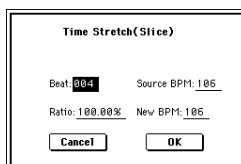
② Choisissez la commande "Time Stretch" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante. Elle permet de spécifier la méthode Time Stretch voulue.



③ Choisissez le bouton radio **Slice**. Appuyez ensuite sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Time Stretch" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

Stereo Pour un échantillon stéréo dont les canaux gauche (L) et droit (R) sont de longueurs différentes, un silence sera automatiquement ajouté à la fin du plus court échantillon pour obtenir deux échantillons de même longueur.

④ L'écran affiche la fenêtre de dialogue suivante pour l'exécution de "Time Stretch".



⑤ Définissez l'armure de temps et le tempo de l'échantillon sélectionné. Si vous connaissez déjà la valeur BPM, réglez-la avec "Source BPM". Si vous ne connaissez pas le tempo, celui-ci sera calculé automatiquement sur base de la valeur assignée à "Beat". Les réglages que vous définissez ici sont aussi utilisés comme valeurs de référence pour la détection d'attaque lors de la division d'échantillon.

Beat: Spécifie l'armure de temps. Quand vous définissez "Beat", le réglage "Source BPM" indique le tempo de reproduction à la hauteur originale. Cette valeur de tempo est calculée automatiquement selon la longueur de l'adresse de départ à l'adresse de fin (si la boucle est désactivée) ou de l'adresse de début de boucle à l'adresse de fin de boucle (si la boucle est activée). Si vous connaissez la valeur BPM et que le tempo calculé est incorrect, spécifiez le réglage correct avec "Source BPM".

Par exemple, pour un échantillon de 120 BPM, d'armure de 4/4 et long d'une mesure, réglez "Beat" sur 4. La valeur "Source BPM" sera calculée automatiquement. Si en raison d'imprécisions dans les adresses de départ (ou de début de boucle) et de fin, "Source BPM" n'affiche pas 120, réglez ce paramètre sur 120.

Source BPM: Définit le tempo à la hauteur originale de la forme d'onde de source.

⚠ Vous ne pouvez ni définir ni afficher de réglage pour lequel la valeur "Source BPM" sortirait des limites de la plage 40-480.

⑥ Spécifiez la longueur proportionnelle de l'échantillon qui sera généré par Time Stretch.

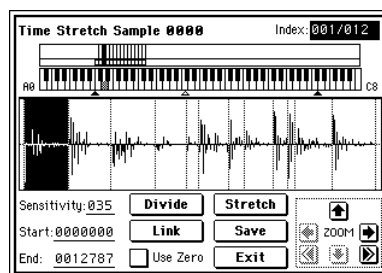
• **Pour spécifier la longueur sous forme de ratio**
Réglez le paramètre "Ratio". La plage de réglage s'étend de 50.00%-200.00%. Si vous spécifiez 50.00%, la longueur de l'échantillon sera réduite de moitié (le tempo sera doublé). Si vous choisissez 200.00%, la longueur de l'échantillon doublera (le tempo sera réduit de moitié).

Le tempo de l'échantillon créé par exécution de la commande est calculé automatiquement sur base des réglages "Ratio" et "Source BPM" et affiché dans "New BPM".

• **Pour s'aligner sur une valeur de tempo spécifique**
Réglez "New BPM" à la valeur de tempo souhaitée pour l'échantillon à créer. "Ratio" sera calculé automatiquement sur base des valeurs "Source BPM" et "New BPM".

⚠ Vous ne pouvez ni définir ni afficher de réglage pour lequel "New BPM" sortirait des limites de la plage 40-480. De même, vous ne pouvez ni afficher ni effectuer de réglage pour lequel "Ratio" sortirait de la plage 50.00-200.00.

⑦ Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Time Stretch" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis. Quand vous appuyez sur le bouton **OK**, les attaques sont détectées, l'échantillon est divisé automatiquement et la commande "Time Stretch" est exécutée. La fenêtre de dialogue Time Stretch s'affiche.



⑧ Ecoutez l'échantillon créé avec Time Stretch. La version originale de l'échantillon est affectée à la touche C2 du clavier et l'échantillon modifié par Time Stretch à la touche C#2. Les échantillons découpés sont ensuite affectés aux touches supérieures du clavier, à partir de D2.

Index [Source, Result, xxx(001...090)/yyy(001...090)]: Permet de choisir le renvoi de l'échantillon dont vous voulez afficher la forme d'onde.

Si vous sélectionnez **Source**, c'est la forme d'onde originale avant le découpage temporel qui sera choisie.

Result choisit l'échantillon sur lequel vous avez exécuté la commande "Time Stretch".

Avec xxx/yyy, vous pouvez choisir parmi les échantillons individuels produits avec le découpage. "xxx" indique l'échantillon choisi et "yyy" le nombre total d'échantillons découpés. Vous pouvez assigner jusqu'à 90 échantillons au clavier. Même si le découpage produit plus de 90 échantillons, cette zone affichera 90.

note Pour choisir un renvoi, maintenez [ENTER] enfoncé tout en enfonçant une touche du clavier. Cela permet de sélectionner le renvoi contenant la note jouée.

⚠ Quand vous exécutez "Time Stretch", les adresses sont spécifiées automatiquement, mais la reproduction pourrait être quelque peu décalée en raison d'imprécisions dans l'adresse finale, etc. Dans ce cas, réglez "Index" sur Result et spécifiez à nouveau les adresses avec "Start" et "End".

Keyboard & Index: Cette zone indique le multi-échantillon utilisé temporairement dans cette fenêtre de dialogue.

Quand vous jouez du clavier, c'est ce multi-échantillon que vous entendez. Il se comporte de la même manière qu'aux pages normales (comme la page Recording) (⇨0-1a).

[Stereo] Pour un échantillon stéréo, le TRITON STUDIO utilisera temporairement un multi-échantillon stéréo. Chaque renvoi produira donc un échantillon stéréo.

Graphique de la forme d'onde: Affiche comme son nom l'indique la forme d'onde de l'échantillon choisi. Si "**Index**" comporte un réglage autre que **Result**, les emplacements de découpe de l'échantillon sont indiqués par une ligne verticale en pointillés. Si "**Index**" correspond à **xxx/yyy**, l'échantillon du renvoi choisi est mis en évidence sur l'affichage. Si "**Index**" correspond à un réglage autre que **xxx/yyy**, les adresses Start, Loop Start et End seront indiquées par une ligne verticale pleine.

[Stereo] Pour un échantillon stéréo, les données du canal "L" sont affichées dans la moitié supérieure de cette fenêtre et les données du canal "R" dans la moitié inférieure.

ZOOM: Cette fonction permet d'agrandir et de rétrécir le graphique de la forme d'onde, et ce aussi bien le long de l'axe horizontal que de l'axe vertical (⇨1-1c).

- ⑨ Si les emplacements de découpe ne sont pas bien situés, utilisez le paramètre "Sensitivity" pour modifier la sensibilité de détection des attaques et changer par la même occasion les emplacements de découpe.

Sensitivity [00...30]:

Start:

End:

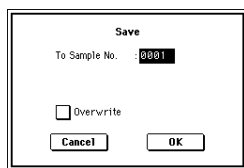
Use Zero:

Divide:

Link:

Voyez les étapes ⑥ et ⑦ sous "Time Slice" (⇨2-1B).

- ⑩ Quand vous appuyez sur le bouton **Stretch**, la fenêtre de dialogue Time Stretch s'affiche. Vous pouvez exécuter de nouveau Time Stretch en suivant la procédure de l'étape ⑤. Si les emplacements de découpe ne sont pas appropriés, cela aura des répercussions sur les résultats de la commande "Time Stretch". Pour en savoir plus sur le réglage des emplacements de découpe, voyez les étapes ⑥ et ⑦ de la section "Time Slice" (⇨2-1B).
- ⑪ Sauvegardez l'échantillon que vous venez de créer. Appuyez sur le bouton **Save** pour afficher la fenêtre de dialogue Save.



"**To Sample No.**" sert à spécifier le numéro d'échantillon pour la sauvegarde. Par défaut, le TRITON STUDIO choisit une mémoire échantillon libre. Si vous avez coché "Overwrite", vous ne pourrez pas choisir de destination. Pour écraser la version originale par l'échantillon édité, cochez "Overwrite".

- ⚠ Si vous exécutez cette commande avec "**Overwrite**" coché, les données de l'échantillon original seront écrasées par celles de l'échantillon édité. Dans la fenêtre de dialogue Time Stretch affichée après exécution de la commande, les attaques sont automatiquement détectées et les données de l'échantillon édité sont découpées et affichées dans "**Index**" Source.

[Stereo] Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon. Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la sauvegarde ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

- ⑫ Si vous le voulez, vous pouvez créer d'autres échantillons en répétant les étapes ⑩-⑪.

- ⑬ Appuyez sur le bouton **Exit** pour quitter la commande "Time Stretch".

Le renvoi spécifie le dernier numéro d'échantillon sauvegardé.

note Si vous voulez utiliser l'échantillon sauvegardé en mode Program ou Sequencer, vous devez d'abord exécuter la commande "Convert MS to Program" (0-1G) ou utiliser la fonction "High Multisample", "Low Multisample" (Program P1: 1-2a/2b) du mode Program pour choisir le MS et le convertir en Program.

- ⚠ N'oubliez pas que si vous quittez la commande "Time Stretch" sans sauvegarder l'échantillon avec le bouton **Save** et que vous appuyez ensuite sur le bouton **OK**, vous perdrez le ou les échantillons créés.

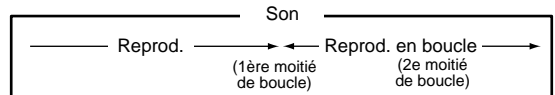
- ⚠ Avant d'exécuter "Time Stretch" sur un long échantillon, divisez d'abord ce dernier en mesures. Dans certains cas, l'assignation de l'échantillon au numéro de note ou l'édition des emplacements de découpe (**slice**) pourrait ne pas être possible.

Pour que Time Stretch puisse être exécuté avec succès, il faut disposer d'échantillons et de MS libres et régler les paramètres appropriés. Veillez à disposer d'un espace libre suffisant avant d'exécuter l'opération. Si l'espace libre ne suffit pas, vous obtiendrez en effet une erreur.

note Si vous ouvrez la fenêtre de dialogue Time Slice (Slice) pour un même échantillon, il sera découpé de la même manière que la fois précédente. Ces emplacements de découpe sont aussi utilisés quand vous exécutez "Time Slice" (2-1B), pour que vous puissiez exécuter la commande sans devoir à nouveau faire les réglages. Si vous voulez détecter à nouveau les attaques ou recommencer la procédure, activez la fenêtre de dialogue et changez le réglage "Sensitivity".

2-1D: Crossfade Loop

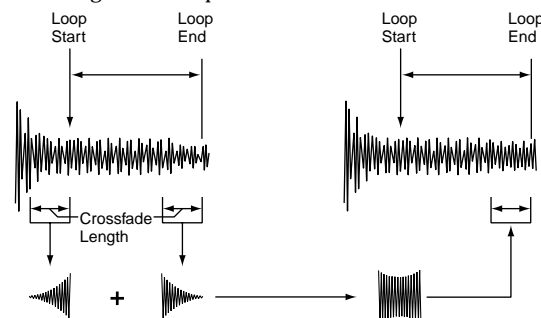
Quand vous "bouclez" un échantillon de son complexe et de hauteur déterminée (un instrument à cordes ou à vent, par ex.) pour maintenir le son, vous risquez de rencontrer des "sauts" durant la reproduction si jamais il y a une trop grande différence entre les formes d'onde en début et en fin de boucle. Crossfade Loop remédie à ce type de problème en produisant un changement graduel du son de la fin au début de la boucle.



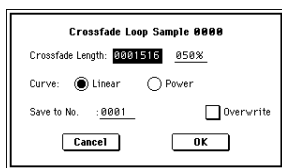
Changement graduel jusqu'à la première moitié

En fait, les données d'échantillon sont créées comme suit. Une portion spécifique (la "Crossfade Length") est prélevée sur la forme d'onde, juste avant le début de la boucle et est mélangée à la portion de fin.

A ce moment, le niveau de la forme d'onde pour la portion juste avant la fin (la longueur spécifiée avec "Crossfade Length") décroît graduellement, tandis que le niveau de la forme d'onde juste avant le début de la boucle augmente progressivement au fil du mixage des deux portions.



- 1 Choisissez l'échantillon sur lequel vous voulez exécuter la commande "Crossfade Loop".
- 2 Choisissez "Crossfade Loop" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 3 Pour "Crossfade Length", spécifiez la portion de l'échantillon sur laquelle vous voulez exécuter un fondu ("crossfade").
Si vous spécifiez cette valeur en %, la longueur "Crossfade Length" sera calculée automatiquement. Spécifiez "Crossfade Length" en pourcentage de la distance entre le début et la fin de la boucle. Si vous choisissez 50%, le fondu sera exécuté sur la deuxième moitié de la portion entre le début et la fin de boucle.

⚠ Si la distance entre le début de l'échantillon et le début de boucle est plus courte que celle entre le début et la fin de la boucle, alors "Crossfade Length" ne pourra être appliqué qu'à la portion entre le début de l'échantillon et le début de la boucle. Dans ce cas, vous ne pourrez pas choisir de réglage de 100%.

- 4 Définissez avec "Curve" la manière dont le volume change dans la zone de fondu.

Linear: Le volume change de façon linéaire.

Power: Le volume change de façon non linéaire. Dans certains cas, "Linear" pourrait donner l'impression que le volume diminue au milieu de la courbe. Si vous rencontrez ce problème, choisissez l'option "Power".

- 5 "Save to No." sert à spécifier le numéro d'échantillon de destination pour la sauvegarde. Par défaut, le TRITON STUDIO choisit une mémoire libre.

Si vous cochez "Overwrite" (☞p.101), ce paramètre n'est pas disponible.

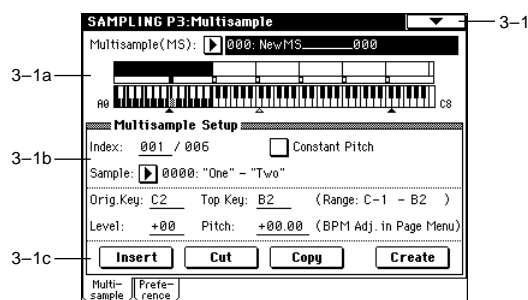
Stereo Dans le cas d'un échantillon stéréo, cette plage contient deux adresses ("Save to No.(L)" et "(R)") pour vous signaler que vous devez choisir une mémoire pour le canal gauche (L) et une autre pour le canal droit (R) de l'échantillon.

- 6 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Crossfade Loop" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

Sampling P3: Multisample

Cette page permet d'éditer les multi-échantillons. Vous pouvez y créer des renvois pour un multi-échantillon (MS) et ensuite affecter des échantillons (Samples) à ces renvois (Index). (Les réglages de base peuvent aussi être effectués à la page P0: Recording.) De plus, vous pouvez effacer, copier et insérer des renvois mais aussi régler le volume et la hauteur des échantillons affectés aux renvois.

3-1: Multisample



3-1a: Multisample (MS), Keyboard & Index

Multisample (MS) [000...999]

Permet de choisir le multi-échantillon à éditer (☞0-1a).

Keyboard & Index

(☞0-1a)

3-1b: Multisample Setup

Index [xxx (001...127)/yyy (001...127)]

Sert à choisir le renvoi (Index) à éditer (☞0-1a).

note Pour choisir un renvoi, maintenez [ENTER] enfoncé et jouez une note du clavier. Le renvoi qui comprend la note en question est alors choisi. La touche enfoncée devient la note de base et est donc affichée en grisé sur le croquis de clavier "Keyboard & Index".

Constant Pitch

On (coché): Toutes les notes de la zone couverte par le renvoi pilotent l'échantillon à sa hauteur originale (hauteur invariable). Servez-vous en pour du matériel audio (Grooves, etc.) qui doit toujours être reproduit à la même hauteur (et au même tempo).

Off (non coché): La hauteur change par pas de demi-tons à compter à partir de la hauteur originale. Ce réglage s'impose pour des échantillons d'instruments de musique que vous voulez utiliser pour jouer des gammes et des accords.

Stereo

Cette zone indique "Stereo" si vous choisissez un multi-échantillon ou un échantillon stéréo, voire si vous avez enregistré un échantillon après avoir réglé "Sample Mode" sur Stereo (☞0-1c).

Sample [----: ---No Assign----, 0000...3999]

C'est ici qu'apparaissent le numéro et le nom de l'échantillon (Sample) affecté au renvoi actuellement choisi. Cette plage vous permet aussi de sélectionner un autre échantillon en cas de besoin (☞0-1b).

Orig.Key (Original Key) [C-1...G9]

Permet de spécifier la hauteur originale de l'échantillon (☞0-1b).

Top Key [C-1...G9]

Spécifie la limite supérieure de la zone couverte par le renvoi, soit jusqu'à où l'Index en question peut être piloté (⇨0-1b).

Range

Cette plage affiche l'étendue de la zone définie avec le réglage "Top Key". C'est dans cette zone que sont jouées les données d'échantillon choisies. Pour visionner les différentes zones d'un renvoi, vous pouvez faire appel à "Keyboard & Index" (⇨0-1a).

Level [-99...+99]

Permet de régler le volume de reproduction de l'échantillon. Servez-vous en pour optimiser la balance entre les différents échantillons utilisés au sein de votre multi-échantillon.

0: pas de changement (volume nominal)

-: permet de diminuer le volume de l'échantillon.

+: permet d'augmenter le volume de l'échantillon (ou plus précisément du renvoi).

🔊 Comme en mode Sampling, le volume nominal est déjà réglé au maximum, des valeurs positives (+) n'ont souvent aucun effet. Aussi, lorsque vous affectez l'option **Volume (CC#07)** ou **Expression (CC#11)** à la pédale assignable ou à la fonction "B" d'un bouton REALTIME CONTROLS [1]-[4], il n'est souvent possible d'augmenter (+) le volume au moyen des fonctions de jeu (ou via MIDI) que si le volume a été baissé auparavant (via les fonctions de jeu ou MIDI) (⇨Program P1: 1-2A, Sample Parameters: Level).

note Le réglage "+12 dB" (2-1c) affecte aussi le niveau de reproduction. Si le réglage "+12 dB" est actif, le niveau de reproduction de l'échantillon augmentera d'environ +12 dB.

Pitch [-64.00...+63.00]

Permet de modifier la hauteur de reproduction de l'échantillon par pas d'un cent (⇨p.11, Pitch).

0: La hauteur de l'échantillon correspond à la hauteur originale quand vous appuyez sur la touche affectée à cette hauteur.

-: La hauteur diminue. Le réglage -12.00 signifie que la hauteur est transposée une octave plus bas.

+: La hauteur augmente. Le réglage +12.00 signifie que la hauteur est transposée une octave plus haut.

Vous pouvez utiliser "Pitch" pour corriger la durée d'une boucle rythmique (Groove). Ainsi, la valeur +12.00 signifie que la vitesse est doublée, si bien que la boucle ne dure plus que 1/2 du temps original (⇨Program P1: 1-2A, Sample Parameters: Pitch).

note La commande du menu de pages "Pitch BPM Adjust" permet de modifier le temps de reproduction sur base du tempo (valeur BPM, ⇨3-1A).

3-1c: Insert, Cut, Copy, Create

Insert

Permet d'insérer un renvoi (Index). Chaque fois que vous appuyez sur le bouton **Insert**, un renvoi est inséré à gauche ou à droite du renvoi actuel selon le réglage "Position" (0-3a, 3-2a). L'insertion présuppose que vous avez d'abord coupé ("Cut") ou copié ("Copy") un renvoi vers la mémoire tampon. De ce fait, les réglages "Zone Range", "Original Key Position", "Level" et "Pitch" du renvoi dans la mémoire tampon sont également utilisés. (L'échantillon, par contre, est automatiquement copié ou reçoit un autre numéro.)

🔊 Si "Create" ou "Insert" ne peut pas être exécuté, une fenêtre de dialogue apparaît. Dans ce cas, voyez "Create" (0-1b).

🔊 Si vous n'avez pas encore copié ou coupé de renvois avec "Cut" ou "Copy" (par exemple directement après la mise sous tension), l'exécution de cette fonction crée un nouveau renvoi dont les réglages par défaut correspondent

aux paramètres "Create Zone Preference" (0-3a, 3-2a) "Position", "Zone Range" et "Original Key Position".

Cut

Ce bouton permet d'effacer le renvoi sélectionné. Cela n'est pas tout à fait la même chose que de l'effacer, car ses réglages sont copiés vers la mémoire tampon "Insert".

Copy

Ce bouton permet de copier le renvoi sélectionné vers la mémoire tampon "Insert" (sans le supprimer, comme c'est le cas pour "Cut").

Create

Permet de créer un nouveau renvoi. Appuyez sur le bouton **Create** pour ajouter un renvoi à gauche ou à droite du renvoi actuel selon les réglages "Position", "Zone Range" et "Original Key Position" (3-2a, 0-3a) (⇨0-1b).

3-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Delete Sample	Convert MS To Program	0-1G
0-1B	Copy Sample	MS Mono To Stereo	0-1H
0-1C	Rename Sample	Sample Mono To Stereo	0-1I
0-1D	Delete MS	Keyboard Display	0-1J
0-1E	Copy MS	Pitch BPM Adjust	3-1A
0-1F	Rename MS	Move Sample	0-1K

3-1A: Pitch BPM Adjust

Cette commande permet de régler le paramètre "Pitch" (3-1b) du renvoi sélectionné sur base de la valeur de tempo que vous entrez. Quand vous augmentez la hauteur de reproduction d'un échantillon, son tempo augmente. Utilisez cette commande pour modifier la vitesse (la durée) d'une boucle rythmique.

① Choisissez "**Pitch BPM Adjust**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Entrez une valeur pour "Beat" (nombre de temps de noire).

③ "Current BPM" affiche la valeur BPM s'appliquant à la reproduction de l'échantillon à la hauteur de base (la touche en grisé). La valeur BPM est calculée automatiquement entre la position de départ et la fin de l'échantillon (si Loop On n'est pas coché) ou entre les adresses de départ et de fin (si Loop On est coché).

Voici un exemple: si la distance entre le début et la fin de lecture d'un échantillon s'élève à 2 secondes, et que la hauteur originale est aussi la hauteur de base actuellement en vigueur et que "Beat" est réglé sur 4, "Current BPM" correspond à 120. Si vous réglez alors "Beat" sur 2, l'affichage "Current BPM" se mue en 60.

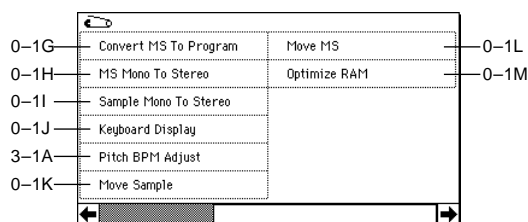
🔊 Il n'est pas possible de choisir un tempo en deçà ou au-delà de 40-480.

④ Utilisez "New BPM" pour entrer la valeur BPM souhaitée au terme de la conversion de la valeur "Current BPM".

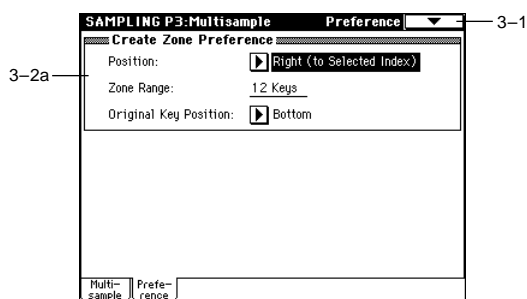
⑤ Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Pitch BPM Adjust" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

Lors de l'exécution de cette commande, le paramètre "Pitch" (3-1b) est automatiquement modifié en fonction du changement obtenu. Par exemple: si vous modifiez un échantillon de 120/♩ BPM en 240 BPM, "Pitch" est automatiquement réglé sur +12.00.

Le calcul est effectué sur base de l'horloge interne du TRITON STUDIO. Bien que souvent parfait, il peut arriver que le tempo ne corresponde pas toujours exactement à la valeur souhaitée.



3-2: Preference



3-2a: Create Zone Preference

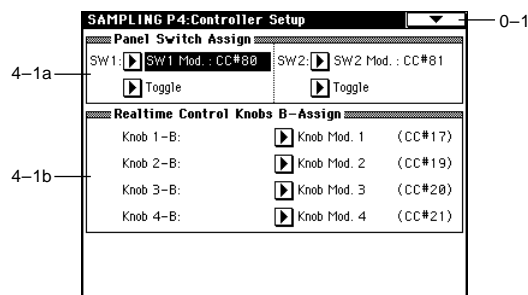
Cette plage permet de spécifier les préférences (réglages par défaut) utilisées lors de la création d'un nouveau renvoi avec "Create" (3-1c, 0-1b). Notez que vous pouvez à tout moment changer les paramètres en question d'un renvoi déjà créé. De plus, la commande "Insert" (3-1c) utilise le réglage "Position" que vous spécifiez ici (☞ *Create Zone Preference: 0-3a*).

Sampling P4: Controller Setup

4-1: Controller Setup

Cette page définit les fonctions des boutons [SW1], [SW2] et du mode de fonctionnement "B" des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4]. Ces fonctions s'appliquent uniquement au mode Sampling.

En mode Sampling, les modulateurs alternatifs (AMS) ne sont pas disponibles pour le pilotage des paramètres Program.



4-1a: Pannel Switch Assign

Permet d'assigner une fonction aux boutons [SW1] et [SW2] (☞ p.249 "Liste des assignations SW1 et SW2").

SW1 (SW1 Assign)	[Off...After Touch Lock]
SW1 Mode	[Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign)	[Off...After Touch Lock]
SW2 Mode	[Toggle, Momentary]

☞ Program P1: 1-4a

4-1b: Realtime Control Knobs B-Assign

Ici, vous pouvez choisir la fonction "B" (surtout des commandes de contrôle MIDI) des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] (☞ p.250 "Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS"). Ces fonctions ne sont disponibles que lorsque vous manipulez les commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] en mode B.

Knob 1-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 2-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 3-B	[Off...MIDI CC#95]
Knob 4-B	[Off...MIDI CC#95]

☞ Program P1: 1-4b

Ces commandes permettent d'effectuer des changements en temps réel sur les modulateurs dynamiques d'effets, etc. pendant l'échantillonnage.

Exemple pratique

Voici ce qu'il faut faire pour que la commande [1] (mode B) agisse sur la Balance "Wet/Dry" de l'algorithme 044: Stereo/Cross Delay (affecté à IFX1), tandis que la commande [2] (mode B) pilote le paramètre "Pan" situé derrière l'effet d'insertion (IFX), en temps réel. Les deux sont disponibles lors de l'échantillonnage.

- 1 Réglez "BUS (IFX) Select" (0-2a) sur IFX1.
- 2 Choisissez 044: Stereo/Cross Delay pour "IFX1."
- 3 A la page IFX1, réglez "Wet/Dry" sur Dry, "Src" sur KnobM1[+] et "Amt" sur +50.
- 4 Sous *Realtime Control Knobs B-Assign*, réglez "Knob 1-B" sur Knob Mod.1 (CC#17) et "Knob 2-B" sur Post IFX Pan (CC#08).

- ⑤ Appuyez plusieurs fois sur [REALTIME CONTROLS] jusqu'à ce que la diode "B" s'allume.
- ⑥ Manipulez les commandes [1] et [2] pour modifier le panoramique du signal reçu et le volume de l'effet Delay. Cela vous aidera à donner un peu de vie à l'échantillon que vous êtes en train de conffectionner.

Sampling P5: Audio CD

5-1: Audio CD

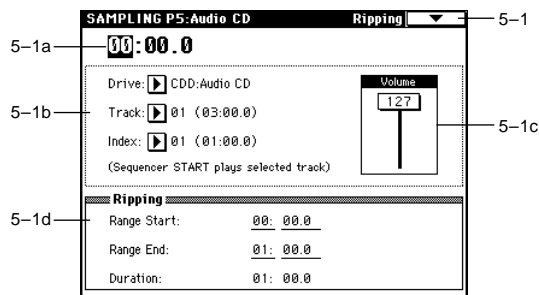
Cette page permet d'échantillonner la reproduction d'un CD audio ou d'importer ses données numériques ("Ripping").

Voici les deux méthodes disponibles pour échantillonner le son d'un CD audio:

- Vous connectez (de façon interne) le signal de sortie analogique d'un CD audio reproduit avec l'option CDRW-1 (à condition de l'avoir installée, naturellement) aux entrées AUDIO INPUT. Dans le cas d'un lecteur CD-R/RW branché à la prise SCSI, vous devez aussi le relier aux prises AUDIO INPUT avec des câbles audio. Dans ces deux cas, la procédure est identique à l'échantillonnage d'un signal audio avec les prises AUDIO INPUT. Les données audio seront jouées sur le TRITON STUDIO en fonction des réglages "Input" Analog (0-2a). Réglez "Level", "BUS (IFX/Indiv.) Select" (normalement sur L/R) pour *Input1* (canal L) et *Input2* (canal R).
- Vous pouvez aussi importer des passages d'un CD audio (chargé dans le graveur CDRW-1 en option ou un lecteur CD-R/RW branché à la prise SCSI) dans le domaine numérique et sauvegarder ces données sous forme d'échantillons. Cette fonction "Ripping" fonctionne sans les habituels convertisseurs N/A et A/N et permet donc de préserver le signal dans le domaine numérique. Pour importer des données numériques, choisissez la commande du menu de pages "Destination" (5-1A).

⚠ Certains lecteurs CD-R/RW ne permettent pas d'importer des données numériques (il s'agit de lecteurs CD-R/RW ne pouvant pas lire des données CD-DA). Dans ce cas, l'écran affichera le message "Error in reading from medium".

Pour piloter la lecture du CD, utilisez les boutons de la section SEQUENCER:



- SEQUENCER
- Bouton [START/STOP] : Reproduction/stop
 - Bouton [FF>>] : Avance rapide
 - Bouton [<<REW] : Recul
 - Bouton [PAUSE] : Pause
 - Bouton [LOCATE] : Retour au début de la plage

⚠ Si vous reproduisez un CD avec l'option CDRW-1 et que vous jouez simultanément sur le clavier ou utilisez les fonctions de jeu de l'instrument, il se pourrait que les chocs causés par vos manipulations fassent sauter le CD ou produisent des erreurs de lecture. Evitez donc les manipulations pendant la reproduction.


5-1a: Location

Location [00:00.0...]
Indique l'emplacement dans la plage en cours de lecture ("Track"). Si la lecture est à l'arrêt, cette zone indique l'emplacement de départ de reproduction. Quand vous sélectionnez de nouveau "Track" ou "Index", cette zone affiche 00:00.0.

5-1b: Drive, Track, Index

Drive (choix du lecteur) [ID0...6, CDD: Nom]

Permet de choisir le lecteur CD-R/RW contenant le CD audio à reproduire ou importer.


 Seuls les lecteurs de type CD-R/RW sont disponibles.

Track (choix de la plage) [01...]

Permet de choisir la plage du CD audio à reproduire ou importer.

Index [01...]


Permet de choisir l'Index du CD audio à reproduire ou importer. Ce réglage n'est disponible que si vous avez choisi une plage contenant des données Index.

 Certains lecteurs CD-R/RW ne permettent pas d'exploiter les données Index.

5-1c: Volume

Volume [0...127]

Ce curseur sert à régler le volume du signal de sortie du lecteur CD-R/RW.

 Certains lecteurs CD-R/RW ne sont pas compatibles avec ce paramètre. Dans ce cas, le curseur Volume restera sans effet.

5-1d: Ripping

Vous réglez ici les paramètres d'importation de données d'un CD.

Si le curseur est sur "Range Start" ou "Range End", la lecture du CD se déroulera du point "Range Start" au point "Range End".

Pour exécuter la fonction Ripping, activez la commande du menu de pages "Destination" (5-1A).

Range Start [00:00.0...]

Définit le début de l'extrait à importer.

Quand vous choisissez de nouveau "Track" ou "Index", ce paramètre retourne à la valeur **00:00.0**.

note Quand le curseur se trouve sur "Range Start" ou "Range End" et que vous appuyez sur le bouton [ENTER] pendant la reproduction, "Range Start" ou "Range End" est réglé sur le point tempore correspondant à cette manip. Si vous appuyez plusieurs fois sur [ENTER], c'est l'emplacement temporel correspondant à la dernière pression de ce bouton qui sera pris en compte.

Si le curseur se trouve dans une plage autre que "Range Start" ou "Range End" et que vous appuyez une fois sur [ENTER], vous définissez "Range Start". Une nouvelle pression sur ce bouton définit alors "Range End". Si vous appuyez trois fois ou plus sur [ENTER], les points "Range Start" et "Range End" sont définis respectivement à l'endroit de la dernière pression et de l'avant-dernière pression.

Range End [00:00.0...]

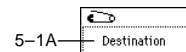
Définit la fin de l'extrait importé.

Quand vous sélectionnez de nouveau "Track" ou "Index", ce réglage est initialisé sur la fin de la plage ou de l'index en question.

Duration [00:00.0...]


Affiche la durée de l'extrait compris entre "Range Start" et "Range End".

▼ 5-1: Commande du menu de pages



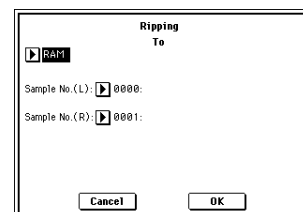
5-1A: Destination

Définit la destination des données importées et exécute la fonction Ripping. Quand vous importez des données, l'instrument génère un échantillon stéréo de 44,100 Hz. Vous pouvez choisir comme destination la mémoire d'échantillonnage, le disque dur, une disquette ou un disque amovible (en option) branché à la prise SCSI. Si vous choisissez **Disk**, le TRITON STUDIO produit un fichier WAVE.

 Si vous jouez sur le clavier ou utilisez les fonctions de jeu de l'instrument pendant l'importation des données d'un CD (chargé dans le graveur CDRW-1 en option), il se pourrait que les chocs causés par vos manipulations fassent sauter le CD ou produisent des erreurs de lecture. Evitez donc les manipulations pendant l'exécution de la fonction Ripping.

Importer en mémoire d'échantillonnage (RAM)

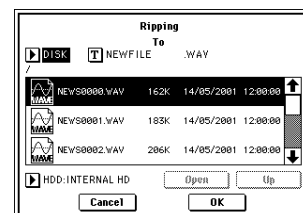
- 1 Choisissez "**Destination**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 2 Dans la plage "**To**", choisissez **RAM**.



- 3 Choisissez la destination pour l'échantillon stéréo produit par l'importation avec "**Sample No.(L)**" et "**Sample No.(R)**". Par défaut, l'instrument choisit le plus petit numéro d'échantillon libre. En principe, vous ne devez pas modifier cette sélection automatique.
- 4 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la fonction Ripping ou sur le bouton **Cancel** pour annuler.

Importer sur disque dur ou sur d'autres supports

- 1 Choisissez "**Destination**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 2 Dans la plage "**To**", choisissez **DISK**.



- 3 Donnez un nom au fichier WAVE qui sera généré.
- 4 Choisissez le disque dur interne (ou un autre disque) comme destination de sauvegarde dans la plage "**Choix du lecteur**".
- 5 Choisissez le répertoire voulu sur le disque spécifié avec le bouton **Open** et le bouton **Up**.
- 6 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la fonction Ripping ou sur le bouton **Cancel** pour annuler.

Sampling P8: Insert Effect

Cette page permet d'effectuer les réglages d'effets pour le mode Sampling.

Pour appliquer un effet d'insertion IFX1-5 to à la source externe choisie avec "Input" et échantillonner le résultat, réglez les paramètres **Input1** et **Input2** "BUS (IFX/Indiv.) Select" de la page P0: Recording, Input/Setup sur IFX1-5 et effectuez les réglages d'effet.

S'il s'agit d'appliquer des effets à un échantillon existant ou à un échantillon que vous chargez et de rééchantillonner le tout, réglez le paramètre "BUS (IFX) Select" de la page P8: Insert Effect sur IFX1-5, et effectuez les réglages d'effet (☞ "Resample" 0-2b).

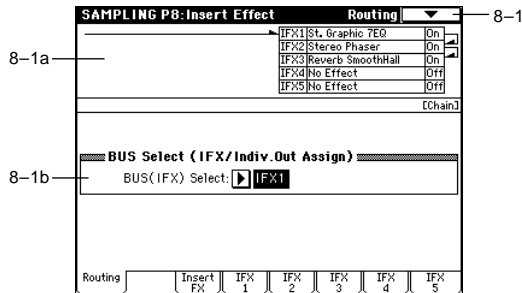
Pour en savoir plus sur les effets d'insertion, ☞ p.178 "Effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5)".

🔊 En mode Sampling, les effets maîtres 1 & 2 et l'égaliseur maître ne sont pas disponibles.

note Les réglages des effets d'insertion du mode Sampling ne sont pas sauvegardés à la mise hors tension. Si vous tenez à l'une de vos programmations, servez-vous de la fonction "Copy Insert Effect".

Cette fonction permet de copier les réglages d'effets du mode Sampling vers un Program ou une Combinaison et de les sauvegarder avec les autres paramètres Program ou Combinaison. "Copy Insert Effect" (8-1A) permet en outre de copier les réglages d'effet d'un Program ou d'une Combinaison en mode Sampling afin de les utiliser pour l'échantillonnage.

8-1: Routing



8-1a: Routing Map

Routing Map

Cette zone affiche le statut des effets d'insertion et permet de vérifier l'acheminement, le nom, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion. Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne sont définis à la page P8: Edit-Insert Effect, Insert FX.

8-1b: BUS Select

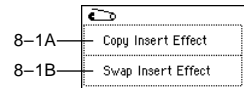
BUS(IFX) Select [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Permet de choisir le bus pour le signal traité.

Pour appliquer un effet à un échantillon (ou multi-échantillon) existant ou que vous chargez, choisissez IFX1-5 (☞ "Resample" 0-2b).

🔊 Après le rééchantillonnage, "BUS (IFX) Select" est automatiquement réglé sur L/R. Ne l'oubliez pas la prochaine fois que vous rééchantillonnez.

8-1: Commandes du menu de pages



8-1A: Copy Insert Effect

☞ "Program P8: 8-1A: Copy Insert Effect"

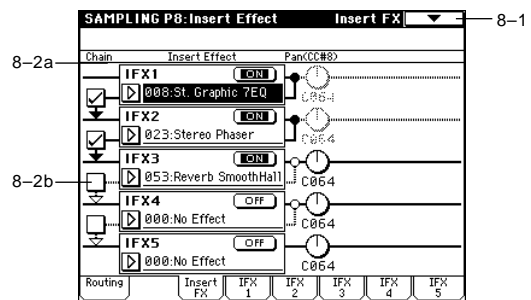
8-1B: Swap Insert Effect

☞ "Program P8: 8-1B: Swap Insert Effect"

8-2: Insert FX

Cette page permet de sélectionner des effets d'insertion, de les activer/couper, d'établir des chaînes et de spécifier le panoramique du signal sortant de l'effet d'insertion.

Les paramètres sont les mêmes qu'en mode Program. Voyez la section "8-2: Insert FX" de ce mode.



8-3: IFX 1

8-4: IFX 2

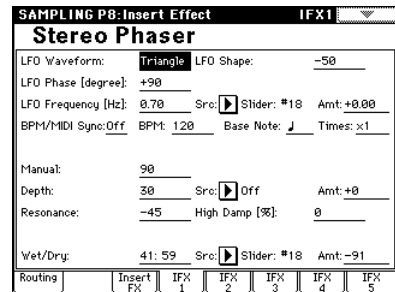
8-5: IFX 3

8-6: IFX 4

8-7: IFX 5

Permet de régler les paramètres des effets d'insertion IFX 1, 2, 3, 4 et 5 que vous avez choisi à la page onglet Insert FX (☞ p.187-).

note La modulation dynamique (Dmod) des effets est effectuée sur le canal MIDI choisi à la page P1 du mode Global.



5. Mode Song Play

En mode Song Play, vous pouvez charger des fichiers standard MIDI (SMF) à partir de disquettes, du disque dur interne ou d'un lecteur SCSI externe et les reproduire directement durant le chargement. Vous disposez d'une fonction Jukebox qui permet de reproduire ces fichiers SMF dans l'ordre voulu. En outre, vous pouvez utiliser l'arpégiateur ou des fonctions de jeu en temps réel durant la reproduction. Le mode Song Play permet de reproduire des données SMF et d'effectuer des réglages. Le TRITON STUDIO permet de reproduire des données SMF de format 0 ou de format 1.

Song Play P0: Prog/Mix

0-1: Prog. 1-8 (Program T01-08)

0-2: Prog. 9-16 (Program T09-16)

Ici, vous effectuez des réglages pour la reproduction de fichiers SMF et vous opérez des choix élémentaires comme l'assignation du Program à chaque piste.



0-1a: Location, Meter, Tempo, Jukebox, File, Play

Location [001:01.000...999:16.191]

Indique la position actuelle du fichier SMF. De gauche à droite, cette plage affiche la mesure (Location Measure), le temps (Location Beat) et le clock (Location Tick). Vous pouvez modifier chacune de ces valeurs individuelles pour changer la position actuelle.

MIDI Quand vous changez la position, l'instrument transmet un message Song Position Pointer.

Meter [*/*, 1/4...16/16]

Indique l'armure de temps valable à la position actuelle du fichier SMF.

♩ (Tempo) [040...240]

Détermine le tempo de reproduction du fichier SMF. En mode Song Play, ce tempo est d'application, quel que soit le réglage "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a).

Jukebox [Off, On]

On (coché): Les fichiers SMF de la liste Jukebox sont reproduits successivement. Cochez aussi cette case pour créer une liste Jukebox. Dans le menu Jump (que vous affichez en appuyant sur [MENU]), choisissez P3: Jukebox et créez la liste.

File (File select) [000...999]

Sélectionnez le fichier SMF à reproduire sur une disquette, etc. Vous avez le choix parmi les fichiers SMF du dossier actuel.

Pour changer de dossier, utilisez la commande P3: Select Directory.

Quand "Jukebox" est **coché**, vous pouvez choisir des fichiers SMF dans la liste Jukebox sous P3: Jukebox.

Ce paramètre n'est pas affiché s'il n'existe pas de fichiers SMF dans le dossier ou si la liste Jukebox ne contient pas de fichier SMF.

⚠ Si vous utilisez l'option CDRW-1 et que vous jouez simultanément sur le clavier ou utilisez les fonctions de jeu de l'instrument, il se pourrait que les chocs causés par vos manipulations fassent sauter le CD ou produisent des erreurs de lecture. Evitez donc les manipulations pendant la lecture.

Name

Affiche le titre du morceau SMF choisi sous "File (File select)".

Play (Track Select) [Track01 [Ch01]...Track16 [Ch16]]

Sélectionne la piste (le canal) utilisée quand vous jouez sur le clavier. Le numéro de banque ainsi que le numéro et le nom du Program assigné à cette piste s'affichent à droite.

MIDI En mode Song Play, les canaux MIDI 1-16 correspondent aux pistes 1-16.

0-1(2)b: Selected Track Information

Cette zone affiche les informations concernant la piste (1-16) sélectionnée pour l'édition ou choisie avec "Play (Track Select)".

T (Track) (01...08 (09...16))

Affiche le numéro de la piste sélectionnée pour l'édition ou choisie avec "Play (Track Select)", ainsi que la banque, le numéro et le nom du Program affecté à cette piste.

Ch (01...16)

Affiche le numéro de canal MIDI de la piste sélectionnée pour l'édition ou choisie avec "Play (Track Select)".

0-1(2)c: Track Number, Category, Bank/Program, PLAY/MUTE, SOLO ON/OFF

Track Number (1...8 (9...16))

Affiche le numéro de la piste. Utilisez les paramètres sous "Track Number" pour effectuer les réglages de la piste en question.

Category [00...15]

Le Program utilisé par chaque piste peut être sélectionné par catégorie. Les Programs sont ainsi répartis dans seize catégories différentes. Appuyez sur la catégorie voulue et choisissez-y un Program.

Cette fonction pratique permet de choisir des Programs d'une catégorie donnée ou de changer de Program au sein d'une même catégorie.

Program Select (Bank/Program)

[INT-A...INT-F, G, g(1)...g(9), g(d), EXB-A...EXB-G]

Permet de choisir le Program utilisé par chaque piste.

La ligne inférieure de l'écran affiche une partie du nom de Program.

Quand "Program Select" est sélectionné, vous pouvez choisir un Program avec les boutons BANK [INT-A]-[EXB-G] et les commandes VALUE.

Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, le menu Bank/Track Program s'affiche. Ce menu permet de choisir un Program (⇒Program P0: 0-1a).

note Quand vous réglez "Program Select", la diode du bouton BANK en question s'allume pour indiquer la banque de Program de la piste correspondante.

! Les Programs de la banque INT-F ne sont disponibles que si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS en option. Une fois cette option installée, vous pourrez utiliser les 128 Programs EXB-MOSS.

MIDI Si "Status" (1-1a/2a) est réglé sur INT ou BTH, vous pouvez choisir des Programs avec des messages de changement de programme MIDI. Les pistes 1-16 sont pilotées par les canaux MIDI 1-16 respectivement.

PLAY/MUTE

[PLAY, MUTE]

Détermine le statut de chaque piste: active ou muette.

Le réglage alterne à chaque pression du bouton PLAY/MUTE.

PLAY: La piste est active et joue.

MUTE: La piste est muette.

SOLO ON/OFF

[SOLO OFF, SOLO ON]

Active/coupe la fonction Solo. Seule la piste réglée sur SOLO ON est audible. Toutes les autres pistes sont coupées.

MIDI Si une piste coupée par la fonction Mute ou Solo a un réglage "Status" (1-1a, 2a) EXT ou BTH, les messages MIDI d'enclenchement/de coupure de note pour cette piste ne sont pas transmis. (Exception faite, cependant, de la piste sélectionnée par "Play (Track Select)" (0-1a)).

! Si la commande du menu de pages "Solo Selected Track" (0-1B) est sur ON, son réglage Solo a priorité. Si vous appuyez sur "SOLO ON/OFF" ou sélectionnez un paramètre d'une autre piste, seule cette piste sera audible (solo).

▼ 0-1: Commandes du menu de pages

0-1A	GM Initialize
0-1B	Solo Selected Track
0-1C	Load Template Song
0-1D	Save Template Song
0-1E	Set Location

0-1A: GM Initialize

Cette commande transmet un message GM System On en mode Song Play afin de ramener tous les réglages de piste aux réglages GM (⇒tableau ci-dessous).

MIDI Lorsqu'un message GM System On est reçu en mode Song Play à partir d'un appareil externe ou d'un fichier SMF contenant ce type de message, le générateur de sons adopte les réglages GM comme si vous aviez exécuté cette commande. (Dans ce cas, toutefois, les paramètres P9: Master Effect ne sont pas modifiés).

0-1B: Solo Selected Track

Cette fonction sert à activer et couper la fonction Solo. Quand elle est active, seule la piste sélectionnée est audible et les autres pistes sont coupées (fonction Solo). Pour isoler une autre piste, sélectionnez un des paramètres de la piste voulue (⇒Sequencer P0: 0-1B).

MIDI Si une piste coupée par la fonction Mute ou Solo a un réglage "Status" (1-1a/2a) EXT ou BTH, les messages MIDI d'enclenchement/de coupure de note pour cette piste ne sont pas transmis.

0-1C: Load Template Song

Cette commande charge un morceau de base préprogrammé (un parmi les seize types P00-15) ou un morceau de base utilisateur (un parmi les seize types U00-15) dans le morceau (⇒Sequencer P0: 0-1G).

GM Initialize Parameter

	Paramètre	Piste 1-9, 11-16	Piste 10	
P0	Bank/Program	G001:Acoustic Piano	g(d)001:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
P1	Status	-	-	Réglage inchangé
	Use Program's Scale	-	-	Réglage inchangé
P7	Arpeggiator Assign	-	-	Réglage inchangé
	Autres paramètres Arpeggiator	-	-	Réglage inchangé
P8	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX1-5	-	-	Réglage inchangé
	Pan(CC#8)	-	-	Réglage inchangé
	BUS Select	-	-	Réglage inchangé
	Send1	-	-	Réglage inchangé
	Send2	-	-	Réglage inchangé
	Autres paramètres pour effets d'insertion	-	-	Réglage inchangé
P9	MFX1	-	-	016: Stereo Chorus
	MFX2	-	-	053: Reverb SmoothHall
	Return1	-	-	127
	Return2	-	-	050
	Autres paramètres pour effets maîtres et égaliseur maître	-	-	Réglages par défaut

0-1D: Save Template Song

Cette commande sauvegarde les Programs, les paramètres de piste, les réglages d'effet, etc., sous forme de morceau de base utilisateur U00-15 (☞Sequencer P0: 0-1H).

Les réglages sauvegardés ici peuvent aussi être chargés en mode Sequencer.

0-1E: Set Location

En appuyant sur le bouton [LOCATE], vous passez directement à la position choisie ici (☞Sequencer P0: 0-1J).

0-3: Mixer 1-8 (Mixer T01-08)

0-4: Mixer 9-16 (Mixer T09-16)

Règle la position stéréo (pan) et le volume pour chaque piste (canal).



0-3(4)a: Track Number, Program Category, Pan, Volume

Track Number

Affiche le numéro de la piste (☞0-1c/2c).

Program Category

Cette zone affiche une partie du nom de catégorie pour les Programs utilisés par les différentes pistes.

Pan

[RND, L001...C064...R127]

Détermine le panoramique pour chaque piste (canal) 1-16 (☞Sequencer P0: 0-3b).

MIDI

Les pistes dont "Status" (1-1a/2a) est réglé sur INT ou BTH peuvent recevoir la commande de contrôle MIDI CC10 pour piloter le panoramique. Avec une commande CC10, une valeur 0 ou 1 représente l'extrême gauche, 64 le centre et 127 l'extrême droite. Les pistes 1-16 sont respectivement pilotées par les canaux MIDI 1-16.

Volume

[0...127]

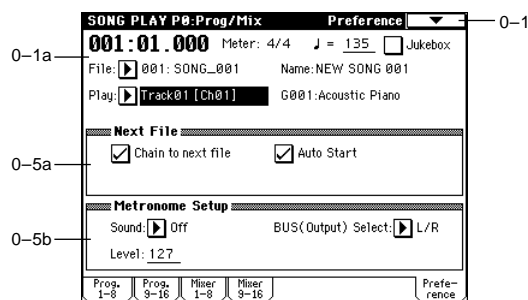
Détermine le volume de chaque piste (canal) 1-16.

MIDI

Les pistes dont "Status" (1-1a/2a) est sur INT ou BTH peuvent recevoir la commande de contrôle MIDI CC07 pour piloter le volume. Le volume réel d'une piste résulte de la multiplication des valeurs MIDI de volume (CC07) et d'expression (CC11). Les pistes 1-16 sont respectivement pilotées par les canaux MIDI 1-16.

0-5: Preference

Effectuez ici des réglages concernant la reproduction consécutive de fichiers SMF et le métronome.



0-5a: Next File

Détermine si le fichier suivant succède ou non au fichier SMF actuellement sélectionné.

Chain to next file

[Off, On]

On (coché): A la fin de la reproduction du fichier sélectionné, le fichier suivant est automatiquement choisi.

Auto Start

[Off, On]

On (coché): A la fin de la reproduction du fichier SMF sélectionné, la reproduction du fichier suivant commence automatiquement. Pour cela, il faut que l'option "Chain to next file" soit cochée.

0-5b: Metronome Setup

Permet d'effectuer les réglages de métronome.

Sound

[On, Off]

On: Le métronome est audible durant la reproduction. Le son du métronome est produit par le bus choisi avec "BUS Select."

BUS (Output) Select (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4]

Détermine la destination de sortie du son du métronome (☞Sequence P0: 0-7b).

Level

[000...127]

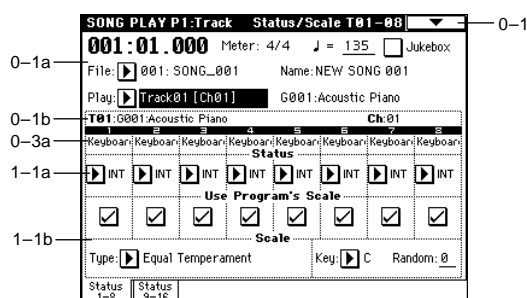
Règle le volume du métronome.

Song Play P1: Track

Pour chaque piste, vous pouvez spécifier le statut du générateur de sons interne et la gamme.

1-1: Status 1-8 (Status/Scale T01-08)

1-2: Status 9-16 (Status/Scale T 09-16)



1-1(2)a: Status

Status [INT, Off, BTH, EXT]

Détermine pour chaque piste si elle transmet/reçoit des données MIDI et/ou utilise le générateur de sons interne.

INT: Quand vous jouez les données musicales de cette piste ou que vous jouez sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du TRITON STUDIO (lorsque "Play (Track Select)" concerne une piste dont le réglage est INT), le générateur de sons interne du TRITON STUDIO est utilisé mais aucun message MIDI n'est transmis à des appareils externes.

Off: Le Program choisi est inaudible et aucun message MIDI n'est transmis.

BTH: Le fonctionnement interne (INT) et externe (EXT) est actif. Quand vous jouez les données musicales de cette piste ou que vous jouez sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du TRITON STUDIO (lorsque "Play Track Select" concerne une piste dont le réglage est BTH), le générateur de sons interne du TRITON STUDIO est utilisé et des messages MIDI sont transmis aux appareils externes.

EXT: Quand vous reproduisez les données musicales de cette piste ou que vous jouez sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du TRITON STUDIO (lorsque "Play (Track Select)" concerne une piste dont le réglage est EXT), des messages MIDI sont transmis aux appareils externes mais le générateur de sons interne n'est pas utilisé.

	Données musicales Utilisation du clavier et des fonctions de jeu		Données reçues	
	Générateur de sons interne	MIDI OUT	Générateur de sons interne	MIDI OUT
INT	●	×	●	—
EXT	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

1-1(2)b: Use Program's Scale/Scale

Use Program's Scale [Off, On]

Pour chaque piste, vous pouvez préciser si la gamme spécifiée pour le Program sous "Scale" (Program P1: 1-1c) doit être utilisée.

On (coché): La gamme spécifiée pour le Program est utilisée.

Off (non coché): La gamme spécifiée sous "Scale" (1-1b/2b) est d'application.

Scale:

Sélectionnez la gamme utilisée en mode Song Play.

Type [Equal Temperament...User Octave Scale15]

Sélectionne le type de gamme (☞ "Type" Program P1: 1-1c).

Key (Scale Key) [C...B]

Détermine la tonique de la gamme choisie (☞ "Key" Program P1: 1-1c).

Random [0...7]

Plus vous **augmentez la valeur** de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite (☞ "Random" Program P1: 1-1c).

1-3: MOSS 1-8 (MOSS Setup T01-08)

1-4: MOSS 9-16 (MOSS Setup T09-16)

Cette page s'affiche uniquement si vous avez installé l'option EXB-MOSS.

Pour en savoir plus, voyez le manuel de l'option EXB-MOSS.

Song Play P2: Controller Setup

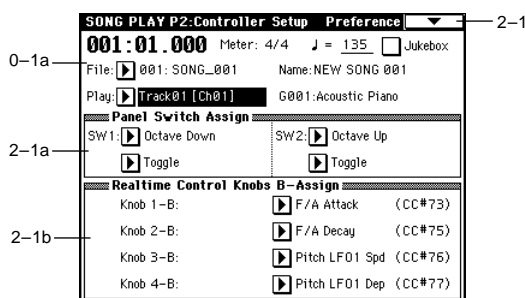
Déterminez les fonctions pour les boutons [SW1] et [SW2] ainsi que celles du mode B des commandes REALTIME CONTROL [1]–[4] en mode Song Play. Les fonctions spécifiées sont disponibles quand vous reproduisez la piste sélectionnée avec “Play (Track Select)”.

MIDI Si la piste choisie sous “Play (Track Select)” a un réglage “Status” (1–1a/2a) **BTH** ou **EXT** et que vous utilisez une fonction de jeu à laquelle un numéro de commande de contrôle (CC) a été attribué, le TRITON STUDIO transmettra des commandes de contrôle MIDI sur le canal MIDI de cette piste.

▼ 2–1: Commandes du menu de pages

0–1C	Load Template Song
0–1D	Save Template Song
0–1E	Set Location

2–1: Controller Setup (Preference)



2–1a: Panel Switch Assign

Permet d’assigner des fonctions aux boutons [SW1] et [SW2] (☞ p.249 “Liste des assignations SW1 et SW2”).

⚠ Comme les fonctions [SW1] et [SW2] des Programs assignés aux différentes pistes ne sont pas d’application, vous pouvez effectuer de nouveaux réglages ici.

SW1	AMSource	[Off, ..., After Touch Lock]
		[Toggle, Momentary]
SW2	AMSource	[Off, ..., After Touch Lock]
		[Toggle, Momentary]

☞ Program P1: 1–4a

2–1b: Realtime Control Knobs B–Assign

Déterminez les fonctions du mode B (principalement divers types de commandes de contrôle) pour les commandes REALTIME CONTROL [1]–[4] (☞ p.250 “Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS”). Les fonctions que vous spécifiez ici seront d’application quand vous actionnez les commandes REALTIME CONTROL [1]–[4] en mode B. Comme les fonctions des commandes REALTIME CONTROL [1]–[4] en mode B des Programs assignés aux différentes pistes ne sont pas d’application, vous pouvez effectuer de nouveaux réglages ici.

Knob 1–B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 2–B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 3–B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]
Knob 4–B	AMSource	[Off, ..., MIDI CC#95]

☞ Program P1: 1–4b

Song Play P3: Select Directory/ Jukebox

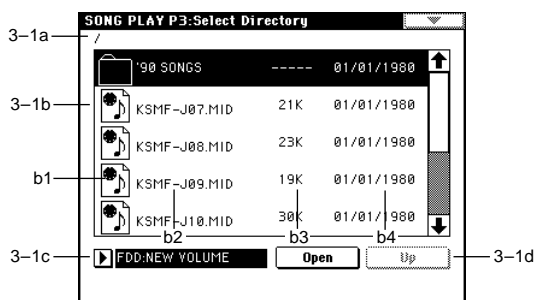
Le contenu affiché dépend du réglage "Jukebox" (0-1a).

Off (non coché): "3-1: Select Directory" est affiché.

On (coché): "3-1: Jukebox" est affiché.

3-1: Select Directory

Choisissez le dossier contenant le fichier SMF voulu sur la disquette chargée, le disque dur interne ou un dispositif SCSI branché.



3-1a: Dossier actuel

Le dossier affiché et sélectionné pour des opérations est le "dossier actuel" ou "current directory".

La hiérarchie complète du dossier est affichée à l'écran. Un slash "/" indique les différents niveaux hiérarchiques.

Vous pouvez utiliser le **bouton Open** et le **bouton Up** pour choisir un autre dossier.

3-1b: Fenêtre Directory

Vous trouverez ici les informations sur le contenu du dossier actuel. Cette fenêtre permet de choisir un fichier ou un dossier.

b1: Fichiers/icônes

Ces icônes indiquent les fichiers SMF et DOS. (Pour en savoir plus sur les icônes, voyez le mode Disk, p.155 "Fichiers, dossiers et icônes").

b2: Nom de fichier

Il s'agit du nom du fichier SMF et du nom de dossier.

b3: Taille

Indique la taille (le nombre d'octets) du fichier SMF.

b4: Date de sauvegarde

Indique la date (de gauche à droite: jour, mois, année) assignée au fichier SMF lors de sa sauvegarde.

3-1c: Choix du lecteur

Choix du lecteur [FDD, ID0...6, HDD, CDD: Nom]

Choisit le support dont l'instrument lit les données (disquette, disque dur, etc.).

L'écran affiche aussi le type de lecteur et le label du volume (☞ "Drive select" Disk 0-1c).

⚠ Si vous utilisez l'option CDRW-1 et que vous jouez simultanément sur le clavier ou utilisez les fonctions de jeu de l'instrument, il se pourrait que les chocs causés par vos manipulations fassent sauter le CD ou produisent des erreurs de lecture. Evitez donc les manipulations pendant la lecture.

3-1d: Bouton Open, bouton Up

Bouton Open

Quand vous appuyez sur le **bouton Open**, le dossier s'ouvre et le dossier actuel descend d'un niveau dans la hiérarchie des dossiers.

Bouton Up

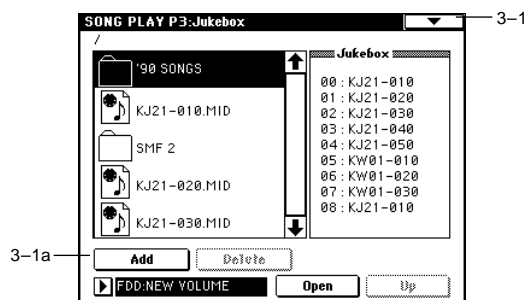
Quand vous appuyez sur le **bouton Up**, le dossier actuel monte d'un niveau dans la hiérarchie des dossiers.

Ce bouton est disponible quand vous avez choisi un dossier dans la fenêtre Directory.

3-1: Jukebox

Vous pouvez créer ici une liste jukebox précisant l'ordre de reproduction des morceaux SMF. Cette liste peut compter jusqu'à 100 morceaux. Pour sauvegarder et charger les listes, utilisez les commandes du menu de pages 3-1B et 3-1A.

⚠ Pour pouvoir sauvegarder sur disquette ou disque amovible, vous devez retirer le volet de protection du support en question.



3-1a: Bouton Add, bouton Delete

Bouton Add

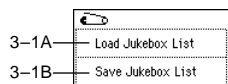
Permet d'ajouter un fichier SMF à la liste jukebox.

Dans la fenêtre Directory, choisissez le fichier que vous souhaitez ajouter à liste jukebox et appuyez sur ce bouton pour effectuer l'ajout.

Bouton Delete

Efface un fichier SMF de la liste jukebox.

▼ 3-1: Commandes du menu de pages

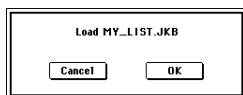


3-1A: Load Jukebox List

Cette commande charge la liste jukebox choisie.

- ① Dans la fenêtre Directory, sélectionnez un fichier de liste jukebox (extension .JKB) puis choisissez la commande "Load Jukebox List".

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.

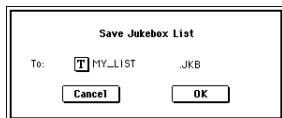


- ② Pour charger la liste jukebox, appuyez sur le bouton **OK**. Pour y renoncer, appuyez sur le bouton **Cancel**.

3-1B: Save Jukebox List

Cette commande permet de sauvegarder la liste jukebox que vous venez de créer sous forme de fichier.

- ① Créez une liste jukebox et choisissez la commande "Save Jukebox List" pour ouvrir la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour passer à la fenêtre d'édition de texte et entrez un nom de fichier.
- ③ Pour sauvegarder la liste jukebox, appuyez sur le bouton **OK**. Pour y renoncer, appuyez sur le bouton **Cancel**. Quand vous appuyez sur le bouton **OK**, le fichier de liste jukebox est sauvegardé sur le support choisi avec "Choix du lecteur".

Song Play P7: Arpeggiator

Cette page permet d'effectuer des réglages d'arpégiateur pour le mode Song Play. En assignant le ou les arpégiateur(s) à la piste reproduite, vous pouvez produire des arpèges synchronisés avec les données SMF.

Si vous assignez les arpégiateurs A et B à deux pistes différentes, il suffit de changer de piste de reproduction ("Play (Track Select)") pour changer d'arpégiateur. Pendant le jeu, vous pouvez aussi modifier le motif ou les paramètres d'arpège et actionner les commandes [GATE] et [VELOCITY].

L'arpégiateur peut être synchronisé de sorte à débiter en même temps que la reproduction du fichier SMF.

- Activez l'arpégiateur et appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour que l'arpégiateur se synchronise sur le fichier SMF.
- Si vous appuyez une fois de plus sur le bouton SEQUENCER [START/STOP], la reproduction du fichier SMF et l'arpégiateur s'arrêtent simultanément. Pour n'arrêter que l'arpégiateur, utilisez le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF].

7-1: Setup 1-8 (Setup T01-08)

7-2: Setup 9-16 (Setup T09-16)



7-1(2)a: Arpeggiator Assign, Arpeggiator Run

Arpeggiator Assign [Off, A, B]

Quand le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est actif, le (les) arpégiateur(s) fonctionne(nt) selon les réglages "Arpeggiator Run A, B" et les réglages de chaque piste.

Off: L'arpégiateur ne fonctionne pas.

A: L'arpégiateur A fonctionne. L'onglet Arpeggiator A permet de choisir le motif d'arpège et de régler les paramètres.

B: L'arpégiateur B fonctionne. L'onglet Arpeggiator B permet de choisir le motif d'arpège et de régler les paramètres.

Choisissez l'arpégiateur **A** ou **B** pour la piste que vous utiliserez pour accompagner la reproduction du fichier SMF. Si vous sélectionnez un arpégiateur pour deux pistes ou plus, l'arpégiateur fera sonner toutes les pistes auxquelles il a été assigné. Alternativement, vous pourriez assigner l'arpégiateur **A** et **B** à deux pistes puis réserver l'une d'elles au jeu sur le clavier et piloter l'autre avec un appareil MIDI externe branché à l'entrée MIDI IN.

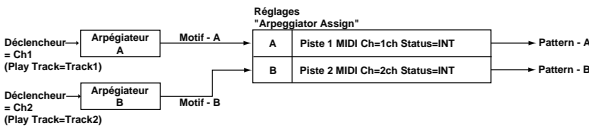
L'arpégiateur ne s'applique pas aux notes reproduites avec un fichier SMF.

MIDI Si les pistes 1–16 auxquelles l'arpégiateur A ou B est assigné ont un réglage "Status" (1–1a/2a) INT ou BTH, elle produiront les données de note générées par l'arpégiateur, indépendamment du réglage "Ch" (0–1b) de chaque piste. Avec un réglage BTH ou EXT, les données de note MIDI seront transmises sur le canal ("Ch") de chaque piste. Dans ce cas l'arpégiateur A ou B peut être piloté par n'importe quel canal MIDI spécifié sous "Ch" pour la piste 1–16 à laquelle l'arpégiateur A ou B est assigné. Si, par exemple, l'arpégiateur A est assigné aux pistes 1 et 2, il sera piloté par les canaux MIDI 1 et 2.

Si le contrôle local ("Local Control On" Global P1: 1–1a) est coupé, l'arpégiateur n'est pas piloté par les données de note produites sur le clavier. Il ne peut être déclenché que par des données de note reçues via MIDI IN.

Exemple)

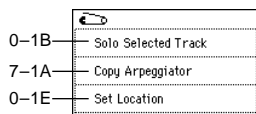
Voici comment vous pourriez utiliser "Play (Track Select)" (0–1a) pour alterner entre les pistes 1 et 2 et utiliser un arpégiateur différent pour chaque piste en synchronisation avec la reproduction du fichier SMF. Pour les pistes 1 et 2, réglez "Status" (1–1a/2a) sur INT. Assignez l'arpégiateur A à la piste 1, l'arpégiateur B à la piste 2 et cochez "Arpeggiator Run A, B" (7–1a). Pour "Play (Track Select)", sélectionnez Track01. Coupez le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] en face avant et jouez sur le clavier: vous entendrez la piste 1. Quand vous activez le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF], l'arpégiateur A fonctionne et vous entendez la piste 1. Utilisez "Play (Track Select)" pour choisir Track 02. L'arpégiateur B fonctionne et vous entendez la piste 2.



Arpeggiator Run A, B

Quand le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] en face avant est actif, le ou les arpégiateur(s) coché(s) ici fonctionnent pour les pistes auxquelles ils ont été assignés. Quand le bouton ARPEGGIATOR est actif, vous pouvez activer/couper A et B de façon indépendante.

▼ **7–1: Commandes du menu de pages**



7–1A: Copy Arpeggiator

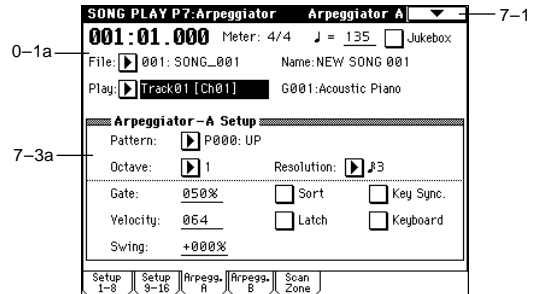
Cette commande copie les réglages d'arpégiateur. ☞ "Combinaison 7–1A: Copy Arpeggiator"

7–3: Arpegg. A (Arpeggiator A)

7–4: Arpegg. B (Arpeggiator B)

Sous l'onglet Arpegg. A, vous pouvez effectuer des réglages pour l'arpégiateur A et sous l'onglet Arpegg. B des réglages pour l'arpégiateur B.

note Vous pouvez aussi utiliser la commande du menu de pages "Copy Arpeggiator" pour copier les réglages d'un autre mode tel que le mode Program.



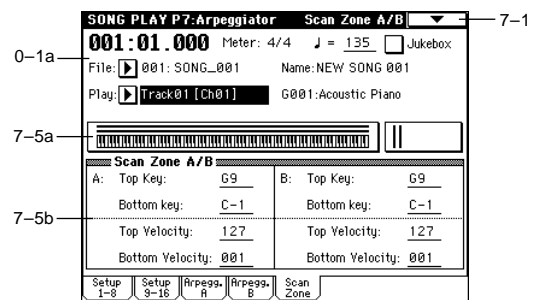
7–3(4)a: Arpeggiator–A(B) Setup

Pattern	[P00...P04, U000(I-A/B)...U506(User)]
Octave	[1, 2, 3, 4]
Resolution	[♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮]
Gate	[000...100(%) , Step]
Velocity	[001...127, Key, Step]
Swing	[-100...+100(%)]
Sort	[Off, On]
Latch	[Off, On]
Key Sync.	[Off, On]
Keyboard	[Off, On]

Il s'agit des paramètres d'arpégiateur pour le mode Song Play (☞ "Program 7–1: Arpeg. Setup").

7–5: Scan Zone (Scan Zone A/B)

Ici, vous définissez la plage de notes et celle de toucher (Velocity) où les arpégiateurs A et B peuvent être pilotés.



7–5a: Zone Map

Le TRITON STUDIO affiche ici les réglages "Scan Zone" de l'arpégiateur A et B (☞ "Combinaison "Zone Map" 7–4a).

7-5b: Scan Zone A/B

A:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Ces réglages définissent la plage de notes (touches) pilotant l'arpégiateur A. "Top Key" correspond à la limite supérieure et "Bottom Key" à la limite inférieure.

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

Ces réglages définissent la plage de toucher pilotant l'arpégiateur A. "Top Velocity" correspond à la valeur maximale de toucher et "Bottom Velocity" à la valeur minimale de toucher.

B:

Top Key [C-1...G9]

Bottom Key [C-1...G9]

Top Velocity [001...127]

Bottom Velocity [001...127]

Ces réglages définissent la plage de notes et la plage de toucher pilotant l'arpégiateur B (A).

note Vous pouvez programmer ces valeurs en enfonçant une touche et en appuyant sur le bouton [ENTER].

Song Play P8: Insert Effect

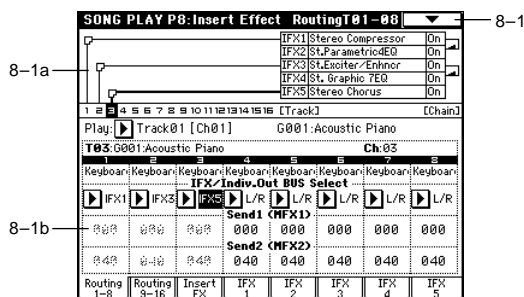
Cette page onglet permet de régler les effets d'insertion. Vous pouvez aussi définir le bus utilisé pour le signal du Program de chacune des pistes 1-16.

Pour en savoir davantage sur les effets d'insertion, p.178 "Effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5)".

8-1: Routing 1-8 (Routing T01-08)

8-2: Routing 9-16 (Routing T09-16)

Les réglages de cette page onglet permettent de choisir le bus (la ligne de signal des effets d'insertion) auquel les oscillateurs des pistes 1-16 sont connectés et de régler les niveaux d'envoi aux effets maîtres.



8-1a: Routing Map

Cette zone affiche les réglages des effets d'insertion et permet de vérifier l'acheminement, le nom de l'effet choisi, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion. Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne se font sous les onglets Insert FX.

8-1(2)b: IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select), Send1 (MFX1), Send2 (MFX2)

IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select)

[DKit, L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Spécifie le bus auquel le signal des oscillateurs des Programs des pistes 1-16 est envoyé. Ces réglages peuvent également être visualisés dans la section "Routing Map" (Combinaison P8-1: Routing).

Si vous choisissez 1/2 ou 3/4, le TRITON STUDIO enverra le signal des Programs des pistes 1-16 en stéréo aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 ou 3/4. Si le panoramique de l'oscillateur utilisé par le Program est piloté par la commande de contrôle CC10 (panoramique) ou une source de modulation alternative (AMS), le TRITON STUDIO applique le réglage de panoramique en vigueur au moment de l'enclenchement de note. Contrairement au réglage L/R défini pour reproduire le son via les sorties principales (MAIN) L/MONO et R, les réglages 1/2 et 3/4 ne permettent pas de changer le panoramique d'une note jouée en temps réel.

Pour régler le panoramique en temps réel et reproduire le son via les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 ou 3/4, attribuez IFX1 (ou IFX2-IFX5) à "BUS Select", 000: No Effect à "IFX1" (ou IFX2-IFX5) (8-3) et réglez le paramètre "BUS Select" (8-3) à la valeur 1/2 ou 3/4 pour le signal sur lequel porte l'effet d'insertion.

Send1 (MFX1) [000...127]
Send2 (MFX2) [000...127]

Spécifie le niveau d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 pour chacune des pistes 1-16. Pour cela, "BUS Select" (8-1b) doit être réglé sur L/R ou Off. Si vous avez sélectionné IFX 1, 2, 3, 4, ou 5, les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis via les paramètres "Send 1" et "Send 2" (de l'onglet Insert FX) après le passage du signal par les blocs d'insertion IFX1-5.

Si "BUS Select" est sur 1, 2, 3, 4, 1/2, ou 3/4, ces réglages sont ignorés.

Les réglages d'envoi (Send) 1 et 2 effectués ici sont utilisés lorsque le fichier SMF est reproduit à partir du début. Vous pouvez aussi modifier les réglages en cours de reproduction. Toutefois, si le fichier SMF contient des données Send 1 ou 2, les réglages sont modifiés en conséquence.

MIDI Si "Status" (2-1a) est sur INT ou BTH, la commande de changement de contrôle MIDI CC93 ou CC91 peut être reçue pour piloter les réglages d'envoi Send 1 ou 2. Les pistes 1-16 sont pilotées par les données arrivant respectivement sur les canaux 1-16. Les niveaux d'envoi réels sont calculés en multipliant ces valeurs par les valeurs de niveau d'envoi "Send 1" et "Send 2" (Program P8: 8-1d) attribuées à chaque oscillateur du Program utilisé par la piste.

▼ 8-1: Commandes du menu de pages

0-1B	Solo Selected Track
8-1A	Copy Insert Effect
8-1B	Swap Insert Effect
8-1C	DrumKit IFX Patch
0-1E	Set Location

8-1A: Copy Insert Effect

☞ "Program P8: 8-1A: Copy Insert Effect"

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des onglets IFX1-5 ne sera pas copié.

8-1B: Swap Insert Effect

☞ "Program P8: 8-1B: Swap Insert Effect"

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Ctrl Ch" des onglets IFX1-5 ne sera pas échangé.

8-1C: DrumKit IFX Patch

☞ "Combination P8: 8-1C: DrumKit IFX Patch"

8-3: Insert FX

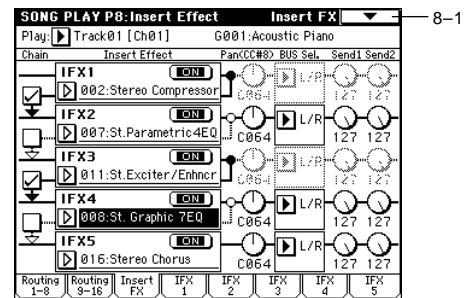
Ici, vous pouvez choisir le type de chaque effet d'insertion, l'activer et le couper, effectuer des réglages de chaîne, etc. Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program.

☞ Program mode "8-2: Insert Fx"

Toutefois, contrairement au mode Program, les paramètres "Pan (CC#8)", "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" sont pilotés via les canaux MIDI définis dans les onglets IFX1-5. Les commandes de contrôle utilisées sont identiques à celles du mode Program.

Les réglages Pan (CC#8) et Send 1/2 que vous effectuez ici sont utilisés quand vous lancez la reproduction à partir du début du fichier SMF. Vous pouvez changer les réglages en cours de reproduction. Toutefois, si le fichier SMF contient des données Pan (CC#8) ou Send 1 ou 2, les réglages sont modifiés en conséquence.

MIDI Si "Status" (1-1a/2a) est sur INT ou BTH, les commandes de contrôle CC#8, CC93 et CC91 pilotent le panoramique et les envois 1 et 2 après le passage du signal par l'effet d'insertion et changent les réglages. Ces données concernent les canaux MIDI des IFX1-5 (8-4 - 8-8): Onglets IFX1-5) respectivement.



8-4: IFX 1

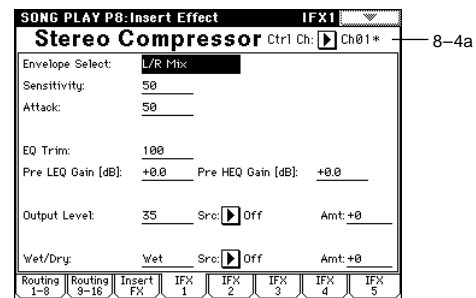
8-5: IFX 2

8-6: IFX 3

8-7: IFX 4

8-8: IFX 5

Sous les onglets Insert FX, vous pouvez régler les paramètres des effets sélectionnés sous IFX1-5 (☞ p.187-).



8-4(-8)a: Ctrl Ch

Ctrl Ch

[Ch01...16, All Routed]

MIDI Détermine le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet, le panoramique après le traitement du bloc d'insertion (CC#8), le niveau d'envoi 1 (CC#93) et le niveau d'envoi 2 (CC#91).

Le numéro de canal MIDI de la piste passant par le bloc d'insertion est suivi d'un astérisque "*" (affiché à droite de **Ch01-16**). Lorsque plusieurs pistes disposant de canaux MIDI différents sont acheminées dans le même bloc d'insertion, ce paramètre permet de choisir le canal utilisé pour contrôler l'effet.

All Routed: Le contrôle de l'effet d'insertion est possible sur le canal MIDI de toute piste passant dans le bloc en question. Un astérisque "*" indique les canaux (Ch) des pistes acheminées.

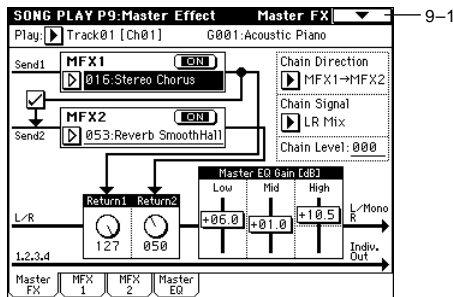
⚡ Si vous avez choisi **DKit** pour le paramètre "BUS Select" (8-1b) d'une piste à laquelle un Program de batterie est assigné, le canal de cette piste sera actif si l'un des onglets IFX1-5 est réglé sur **All Routed** et ce, indépendamment des réglages "BUS Select" (Global P5: 5-2b) du Drum kit ou des réglages de la commande de menu de pages "Drum Kit IFX Patch".

Song Play P9: Master Effect

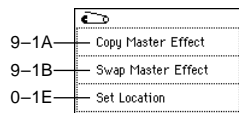
Pour en savoir davantage sur les effets maîtres, ☞ p.182 “Effets maîtres (MFX1, 2)”.

9-1: Master FX

Ici, vous pouvez choisir le type d'effet maître, le couper/l'activer et effectuer des réglages de chaîne et d'égalisation maître. Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program. ☞ “Program 9-1: Master FX (Master Effects)”



▼ 9-1: Commandes du menu de pages



9-1A: Copy Master Effect

☞ “Program P9: 9-1A: Copy Master Effect”

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre “Ctrl Ch” des onglets MFX1 et 2 ne sera pas copié.

9-1B: Swap Master Effect

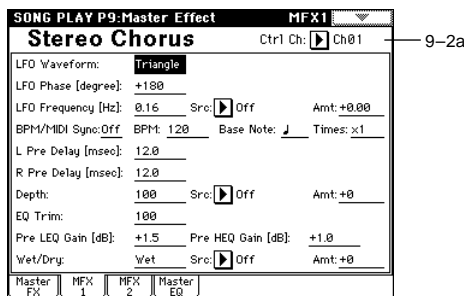
☞ “Program P9: 9-1B: Swap Master Effect”

Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre “Ctrl Ch” des onglets MFX1 et 2 ne sera pas échangé.

9-2: MFX 1

9-3: MFX 2

Ici, vous réglez les paramètres des effets maîtres MFX 1 et 2 définis depuis l'onglet Master FX (☞ p.187-).



9-2(3)a: Ctrl Ch

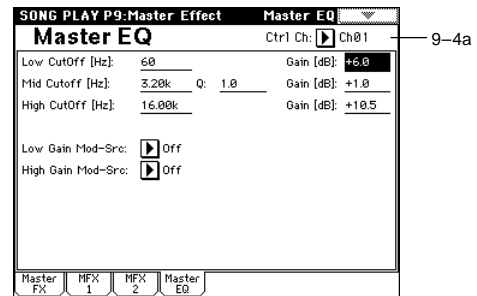
Ctrl Ch

[Ch01...16, Gch]

MIDI Spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) des effets maîtres. Si vous choisissez **Gch**, la modulation sera contrôlée via le canal MIDI global défini à l'aide du paramètre “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a).

9-4: Master EQ

Cet onglet vous propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R bus aux bornes AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R (☞ p.239).



9-4a: Ctrl Ch

Ctrl Ch

[Ch01...16, Gch]

MIDI Spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) appliquée à l'égaliseur maître. Si vous choisissez **Gch**, la modulation sera contrôlée via le canal MIDI global défini à l'aide du paramètre “MIDI Channel” (Global P1: 1-1a).

Vous pouvez piloter les paramètres MEQ High Gain et MEQ Low Gain en affectant une source de modulation aux fonctions “Low Gain Mod-Src:” et “High Gain Mod-Src:” de cette page.



6. Mode Global

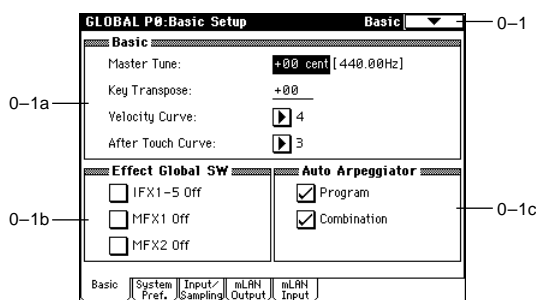
Le mode Global permet d'effectuer des réglages qui portent sur toutes les sections de l'instrument, tels que l'accord global (Master Tune), les réglages MIDI et le verrouillage de la mémoire. De plus, vous pouvez éditer les gammes utilisateur, les Drum Kits et créer des motifs d'arpèges.

Si vous désirez conserver les réglages du mode Global à la mise hors tension, vous devez les sauvegarder. Pour ce faire, utilisez les commandes "Write Global Setting", "Write Drum Kits" ou "Write Arpeggio Patterns" du menu de pages.

Vous pouvez aussi utiliser le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] pour accéder aux fonctions "Update Global Setting", "Update Drum Kits" et "Update Arpeggio Patterns" et pour sauvegarder les réglages en question.

Global P0: Basic Setup

0-1: Basic



0-1a: Basic

Master Tune

[-50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

Ce paramètre permet de modifier l'accord de toutes les sections du TRITON STUDIO par pas de 1 cent (un demi-ton = 100 cents) sur une plage de ±1 demi-ton (±50 cents). La valeur 0 représente la fréquence 440,0Hz pour le La4 (La central).

L'accord de l'A4 mentionné ici s'applique uniquement à la gamme (Scale) **Equal Temperament**. Pour les autres gammes, l'A4 peut différer de 440 Hz.

Key Transpose

[-12...+12]

Ce paramètre permet de transposer la hauteur par pas de demi-tons avec un maximum de ±1 octave.

Ce réglage est effectué à l'endroit (**PreMIDI** ou **PostMIDI**) spécifié avec "**Convert Position**" (1-1a).

Numéros de note MIDI transmis

Transpose	-12	0	+12
61 touches	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)
76 touches	16...91 (E0...G6)	28...103 (E1...G7)	40...115 (E2...G8)
88 touches	9...96 (A-1...C7)	21...108 (A0...C8)	33...120 (A1...C9)

note Lorsque "**Convert Position**" est réglé sur **PreMIDI**, la plage de numéros de note MIDI transmise par le TRITON STUDIO dépend de ce réglage Key Transpose.

MIDI Le paramètre "**Master Tune**" du mode Global peut aussi être modifié avec des messages MIDI SysEx universels Master Fine Tuning (F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDI channel, vv/mm= valeur).
Le paramètre "**Key Transpose**" du mode Global peut aussi être modifié avec des messages MIDI SysEx universels Master Coarse Tuning (F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDI channel, vv/mm=value).
Ces messages doivent être reçus sur le canal **Global MIDI** choisi avec "MIDI Channel" (1-1a).

En modes Program, Combination, Sequencer et Song Play vous pouvez aussi modifier l'accord du Program, des Timbres (mode Combination) ou des pistes (modes Sequencer/Song Play). Il s'agit là d'un décalage par rapport à la valeur "Master Tune" définie avec les messages MIDI RPN Fine Tune.

Les messages MIDI RPN Coarse Tune décalent la hauteur par rapport à la valeur "Key Transpose". En mode Program, ces messages RPN sont reçus sur le canal Global choisi avec "MIDI Channel" (1-1a). Dans les autres modes, ces messages sont reçus sur les canaux MIDI affectés aux Timbres ou aux pistes (☞ "Detune," "Transpose" Combination P2: 2-3a, Sequencer P2: 2-5a/6a).

Velocity Curve

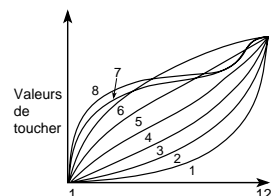
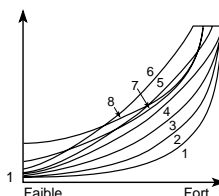
[1...8]

Ce paramètre spécifie la façon dont le volume et/ou le timbre changent en fonction de la force de frappe (toucher/dynamique).

Quand "**Convert Position**" (1-1a) est réglé sur **PreMIDI**, les variations de toucher influencent le toucher et les données de toucher transmises conformément aux courbes illustrées ci-dessous à gauche. Les données de toucher reçues adoptent automatiquement la courbe de toucher 4 illustrée ci-dessous à droite. Si vous avez réglé ce paramètre sur **PostMIDI**, les variations de toucher de votre jeu et des données MIDI reçues se répercutent conformément aux courbes illustrées ci-dessous à droite. Si vous pilotez le générateur de sons du TRITON STUDIO avec un séquenceur ou un clavier externe MIDI et que le timbre général vous semble constamment trop brillant ou trop sourd, réglez le paramètre "**Convert Position**" sur **PostMIDI** et choisissez la courbe de toucher offrant les meilleurs résultats. Pour les données transmises, l'instrument choisit automatiquement la courbe de toucher 4 illustrée ci-dessous à gauche.

Si vous choisissez **PreMIDI**
Toucher (Clavier → MIDI Out)

Si vous choisissez **PostMIDI**
Toucher (MIDI In → gén. de sons)



1, 2, 3: Seules de grandes valeurs de toucher produisent des effets audibles.

4 (Normal): Il s'agit de la courbe normale.

5, 6: Le son change déjà de façon significative quand vous frappez relativement faiblement.

7: Même des valeurs de toucher faibles produisent déjà un effet audible.

8: Cette courbe produit l'effet le plus régulier. Choisissez-la lorsque la sensibilité au toucher vous dérange plus qu'elle ne vous aide ou pour éviter des sauts de volume/timbre trop importants. Notez toutefois que le contrôle du timbre/volume sera plus difficile quand vous frappez faiblement. Il s'ensuit

qu'il vaut toujours mieux choisir la courbe qui correspond le plus à votre façon de jouer ou à l'effet désiré.

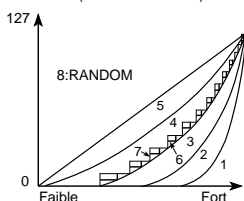
After Touch Curve [1...8]

Cette courbe permet de choisir la façon dont le volume et/ou le timbre varient en fonction de la pression (Aftertouch) exercée après que vous ayez enfoncé une touche.

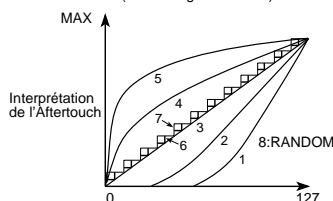
Quand vous avez réglé "Convert Position" (1-1a) sur **PreMIDI**, les variations d'Aftertouch influencent l'effet d'Aftertouch et les données d'Aftertouch transmises conformément aux courbes illustrées ci-dessous à gauche. Les données d'Aftertouch reçues adoptent automatiquement la courbe d'Aftertouch 3 illustrée ci-dessous à droite.

Si vous avez réglé ce paramètre sur **PostMIDI**, les variations d'Aftertouch de votre jeu et des données reçues se répercutent conformément aux courbes illustrées ci-dessous à droite. Pour les données transmises, l'instrument choisit automatiquement la courbe d'Aftertouch 3 illustrée ci-dessous à gauche.

Si vous choisissez **PreMIDI**
Aftertouch (Clavier→MIDI Out)



Si vous choisissez **PostMIDI**
Aftertouch (MIDI In→gén. de sons)



1, 2: Seules de fortes pressions produisent un effet audible.

3 (Normal): Il s'agit de la courbe normale.

4, 5: Cette courbe produit même de l'effet pour une pression relativement faible.

6, 7: Vu que ces deux courbes présentent respectivement 24 et 12 "étages", elles sont donc utiles quand vous voulez enregistrer les données d'Aftertouch avec un séquenceur externe tout en économisant de la mémoire. (Réglez alors "Convert Position" sur **PreMIDI**.) La courbe 7 ne laisse passer que 12 valeurs différentes et conviendrait donc si vous utilisez l'Aftertouch pour modifier la hauteur par pas de demi-tons (car une octave comprend douze demi-tons).

8: Voici une courbe aléatoire. Utilisez-la pour obtenir des effets spéciaux du genre modulation aléatoire pour de la musique Dance etc.

MIDI Si vous avez réglé "Convert Position" (1-1a) sur **PreMIDI**, le réglage que vous effectuez ici est appliqué juste après le clavier, ce qui signifie qu'il a un impact sur les données transmises par MIDI mais n'affecte nullement la réception des données.

Si vous avez choisi **PostMIDI**, le réglage spécifié ici est appliqué juste avant le générateur de sons interne du TRITON STUDIO. Cela veut donc dire que ce réglage influence la manière dont les données MIDI sont reçues mais n'a aucun impact sur la transmission de ces données. Le réglage "Convert Position" n'a aucune influence quand vous pilotez le générateur de sons interne avec le clavier de l'instrument.

0-1b: Effect Global SW

IFX1-5 Off [Off, On]

On (coché): Tous les effets d'insertion (IFX1-5) sont coupés globalement.

Off (non coché): Les effets d'insertion sont en principe disponibles. Toutefois, les paramètres P8: Insert Effect "IFX1-5 On/Off" des modes Program, Combination, Sequencer, Song Play et Sampling déterminent si vous pouvez réellement y faire appel.

MFX1 Off [Off, On]

On (coché): L'effet maître 1 (MFX1) est coupé globalement.

Off (non coché): MFX1 est en principe disponible. Toutefois, les paramètres P9: Master Effect "MFX1 On/Off" des modes Programs, Combination, Sequencer et Song Play déterminent si vous pouvez réellement y faire appel.

MFX2 Off [Off, On]

On (coché): L'effet maître 2 (MFX2) est coupé globalement.

Off (non coché): MFX2 est en principe disponible. Toutefois, les paramètres P9: Master Effect "MFX2 On/Off" des modes Programs, Combination, Sequencer et Song Play déterminent si vous pouvez réellement y faire appel.

MIDI Lors de la coupure ou l'activation globale d'IFX1-5, MFX1 ou MFX2, le TRITON STUDIO transmet des commandes de contrôle CC#92 (pilotage de l'effet 2), CC#94 (pilotage de l'effet 4) et CC#95 (pilotage de l'effet 5) avec la valeur 0 pour "coupé" et la valeur 127 pour "activé".

0-1c: Auto Arpeggiator

Program (Auto Arp. Program) [Off, On]

On (coché): Chaque fois que vous sélectionnez un autre Program, ses réglages d'arpégiateur sont chargés automatiquement.

Off (non coché): Le statut de l'arpégiateur ne change pas quand vous choisissez un autre Program. Ce réglage s'impose si vous désirez essayer plusieurs Programs pendant que l'arpégiateur joue.

Combination (Auto Arp. Combination) [Off, On]

On (coché): Chaque fois que vous sélectionnez une autre Combination, ses réglages d'arpégiateur sont chargés automatiquement.

Off (non coché): Le statut de l'arpégiateur ne change pas quand vous choisissez une autre Combination. Ce réglage s'impose si vous désirez essayer plusieurs Combinations avec le même motif d'arpège.

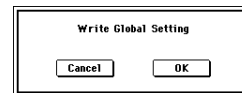
▼ 0-1: Commandes du menu de pages

0-1A	Write Global Setting
0-1B	Change all bank references
0-1C	Touch Panel Calibration
0-1D	Half Damper Calibration

0-1A: Write Global Setting

Cette commande permet de sauvegarder tous les réglages du mode Global (exception faite des Drum Kits et des motifs d'arpège utilisateur).

① Choisissez "Write Global Setting" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Appuyez sur le bouton **OK** pour sauvegarder vos réglages. Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**.

Vous pouvez aussi utiliser le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] pour sauvegarder les données comme avec la commande "Write Global Setting".

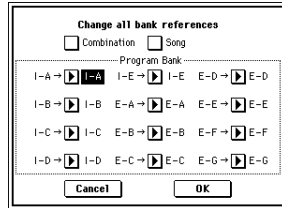
Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] pour afficher la fenêtre de dialogue "Update Global Setting" et appuyez sur le bouton **OK** pour effectuer la sauvegarde.

note Pour sauvegarder un Drum Kit ou un motif d'arpège utilisateur, exécutez la commande du menu de pages ad hoc (☞ 5-1A "Write Drum Kits", 6-1A "Write Arpeggio Patterns").

0-1B: Change all bank references

Cette commande permet de modifier les banques de Program pour les Timbres d'une Combinaison ou les pistes d'un Song.

- 1 Choisissez la commande "**Change all bank references**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



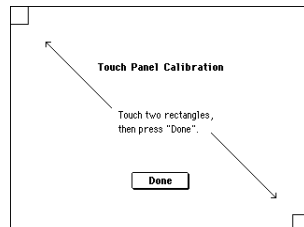
- 2 Si vous voulez exécuter cette commande pour des Combinaisons, **cochez "Combinaison"**. Pour l'exécuter sur des Songs, **cochez "Song"**. Si vous **cochez "Song"**, les banques Program des données d'événements des Songs seront aussi changées.
- 3 Spécifiez les banques à modifier ("**Program Bank**").
- 4 Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande "Change All Bank References" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

⚠ Dites-vous bien que si vous affectez la même banque à deux entrées, il ne sera plus possible de séparer les renvois en deux banques différentes en effectuant une nouvelle conversion (puisque'il n'y a aucun moyen de savoir quels Timbres/pistes renvoyaient à quelle banque au départ).

0-1C: Touch Panel Calibration

Si les plages affichées à l'écran ne répondent plus à vos pressions, vous devez recalibrer l'écran avec cette commande pour tout remettre en place. De cette façon, les icônes etc. se trouveront à nouveau au-dessus des zones actives de l'écran.

- 1 Choisissez "**Touch Panel Calibration**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



Si cette commande ne figure pas au menu, maintenez le bouton [ENTER] enfoncé pendant que vous appuyez sur le bouton [2].

- 2 Appuyez sur la case dans le coin supérieur gauche de l'écran. Si cette pression est reconnue, la couleur de la case est inversée.
- 3 Appuyez sur la case dans le coin inférieur droit de l'écran. Si cette pression est reconnue, la couleur de la case est inversée.
- 4 Appuyez sur le **bouton Done**. Si votre pression n'a pas été reconnue, un message d'erreur est affiché. Dans ce cas, répétez la procédure.

0-1D: Half Damper Calibration

Cette commande permet de calibrer la pédale de maintien continue, ce qui est nécessaire lorsqu'elle ne produit pas le résultat escompté (encodage erroné). Notez que ce calibrage s'applique uniquement à des pédales de maintien réglables en continu, comme la DS-1H (optionnelle).

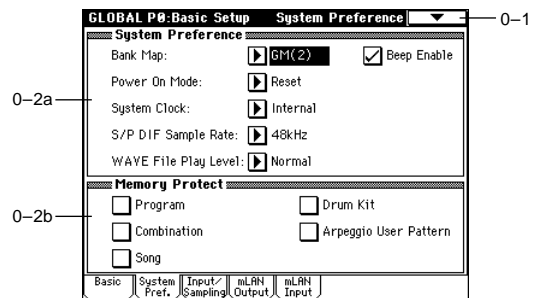
⚠ Comme la fonction de pédale de maintien continue est extrêmement sensible, il vaut mieux utiliser une pédale DS-1H en option. D'autres pédales peuvent ne pas produire l'effet désiré ou ne permettent pas un calibrage correct. Connectez la pédale de maintien continue à la prise DAMPER.

- 1 Connectez la pédale de maintien continue à la prise DAMPER.
- 2 Choisissez "**Half Damper Calibration**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 3 Enfoncez la pédale, puis relâchez-la.
- 4 Appuyez sur le **bouton Done**. Si le calibrage ne peut pas être effectué correctement, un message d'erreur apparaît. Dans ce cas, répétez la procédure.

0-2: System Preference



0-2a: System Preference

Bank Map [KORG, GM(2)]

Permet de spécifier le système sélection de banque MIDI (CC#0 pour l'octet supérieur et CC#32 pour l'octet inférieur) utilisé pour les Programs et les Combinaisons.

Voici les valeurs de sélection de banque qui sont reçues (R) et transmises (T) pour les banques de Program INT-A-INT-F, G, g(1)...g(9), g(d), EXB-A-EXB-G (INT-F est réservé à l'option EXB-MOSS) et les banques Combinaison INT-A-INT-E, et EXB-A-EXB-G.

Banque	Bank Map: KORG	Bank Map: GM(2)
INT-A	00.00 R/T	63.00 R/T
INT-B	00.01 R/T	63.01 R/T
INT-C	00.02 R/T	63.02 R/T
INT-D	00.03 R/T	63.03 R/T
INT-E	00.04 R/T	63.04 R/T
INT-F	00.05 R/T	63.05 R/T
G, g(1)...g(9)	121.00, 121.01...09 R/T	121.00, 121.01...09 R/T
	56.00 R	56.00 R 00.00, 00.01...(XG) R 00.00, 01.00...(GS) R
g(d)	120.00 R/T	120.00 R/T
	62.00 R	62.00 R
		63.127 R (→Korg MUTE)
EXB-A	00.08 R/T	63.08 R/T
EXB-B	00.09 R/T	63.09 R/T
EXB-C	00.10 R/T	63.10 R/T
EXB-D	00.11 R/T	63.11 R/T
EXB-E	00.12 R/T	63.12 R/T
EXB-F	00.13 R/T	63.13 R/T
EXB-G	00.14 R/T	63.14 R/T

Power On Mode

[Reset, Memorize]

Sert à spécifier ce que fait le TRITON STUDIO lors de la mise sous tension.

Reset: Le TRITON STUDIO saute à la page P0: Play du mode Combination et sélectionne la Combination A000.

Memorize: Le TRITON STUDIO retourne à l'endroit (le mode et la page) sélectionné au moment de la mise hors tension et recharge le Program ou la Combination que vous aviez sélectionné en dernier lieu.

⚠ Notez que cette fonction ne conserve pas les éditions non sauvegardées. N'oubliez donc pas de les sauvegarder dans la mémoire interne ou en mode Disk avant la mise hors tension.

System Clock [Internal, Word Clock, mLAN, S/P DIF]

Définit l'horloge de synchronisation utilisée par le TRITON STUDIO.

Internal: Le TRITON STUDIO utilise sa propre horloge. C'est le réglage habituel.

Word Clock: Le TRITON STUDIO utilise l'horloge du dispositif optique de format ADAT branché à la prise WORD CLOCK IN (à condition d'avoir installé l'option EXB-DI).

mLAN: Le TRITON STUDIO se sert du signal de synchronisation EXB-mLAN. C'est le réglage que vous utiliserez si vous avez branché un dispositif numérique à la prise mLAN (à condition d'avoir installé l'option EXB-mLAN).

S/P DIF: Le TRITON STUDIO utilise le signal d'horloge du dispositif numérique optique S/P DIF branché à la prise S/P DIF IN.

note Si vous n'avez installé ni l'option EXB-DI ni l'option EXB-mLAN, les réglages **Word Clock** et **mLAN** ne seront pas disponibles.

⚠ Si le TRITON STUDIO n'arrive pas à détecter le signal de synchronisation choisi avec "**System Clock**" (problème de câble, etc.), le message "**** Clock Error!" clignotera dans la barre de statut ("****" indiquant le type d'horloge). Vérifiez la connexion.

De même, si vous avez mémorisé le réglage **Word Clock** ou **S/P DIF** sous "**System Clock**" et que le TRITON STUDIO ne détecte pas le signal de synchro en question à la mise sous tension, le message "**** Clock Error!" clignotera dans la barre de statut ("****" indiquant ici aussi l'horloge) et l'instrument ne sonnera pas correctement. Pour en savoir plus sur ces options, voyez p.286.

note Vous pouvez mémoriser le réglage "**System Clock**" avec la commande du menu de pages "Write Global Setting".

S/P DIF Sample Rate

[48 kHz, 96 kHz (Normal), 96 kHz (Hi Enhanced)]

Définit la fréquence d'échantillonnage du signal d'entrée et de sortie S/P DIF.

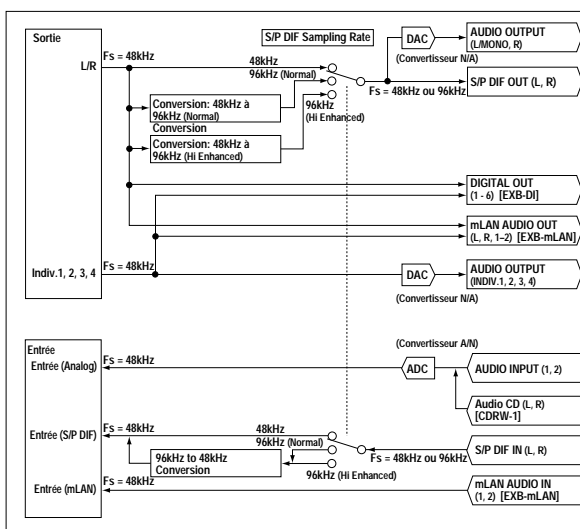
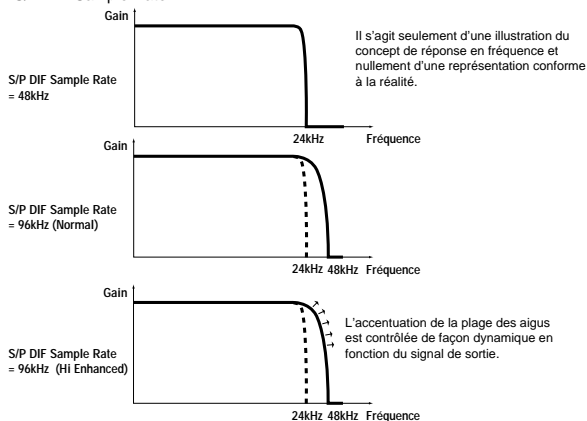
48 kHz: Les signaux numériques sont reçus/transmis à la fréquence de 48 kHz. Tous les signaux numériques dans le TRITON STUDIO sont traités à la fréquence d'échantillonnage de 48 kHz.

Les signaux numériques sont reçus de dispositifs externes et transmis par le TRITON STUDIO vers ces dispositifs sans changer la fréquence d'échantillonnage.

96 kHz (Normal): Les signaux numériques sont reçus/transmis à 96 kHz. Les signaux numériques internes de 48 kHz sont donc convertis à 96 kHz avant leur transmission. En outre, les signaux numériques reçus d'une source numérique externe de 96 kHz sont convertis à l'entrée à 48 kHz.

96 kHz (Hi Enhanced): Tout comme pour l'option 96 kHz (Normal), les signaux numériques sont reçus/transmis à 96 kHz. Toutefois, le réglage 96 kHz (Hi Enhanced) bénéficie d'un algorithme spécial, qui est appliqué au signal transmis pour accentuer les aigus de façon dynamique au-delà d'environ 20 kHz.

Représentation de la réponse en fréquence du signal transmis pour chaque type "S/P DIF Sample Rate"



⚠ Ce réglage affecte aussi le timbre du signal analogique transmis par les prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R et la prise casque. Si le TRITON STUDIO reçoit des données d'une fréquence d'échantillonnage autre que celle spécifiée ici via son entrée S/P DIF, il affichera le message d'erreur "S/P DIF Clock Error!" en haut de l'écran.

WAVE File Play Level

[Normal, High (+12dB)]

Ce réglage permet de définir le niveau d'un fichier WAVE contenu sur le disque dur interne, etc. et reproduit sur le TRITON STUDIO. Ce réglage touche uniquement la reproduction d'un fichier WAVE. Ce réglage s'applique à la reproduction dans les pages et fenêtres de dialogue suivantes:

- Commande du menu de pages "Select Directory" (0-3D) des modes Program, Combination et Sequencer;
- Commande du menu de pages "Select Directory" (0-1N) du mode Sampling;
- Fenêtre Directory du mode Disk (0-1b);
- Liste des plages audio, à la page Make Audio CD du mode Disk (0-4b), commande du menu de pages "Insert" (0-4C)

Normal: Le fichier WAVE est reproduit au niveau normal. Il s'agit du même niveau standard adopté quand le réglage "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) est coupé.

High (+12 dB): Choisissez ce réglage pour reproduire un fichier WAVE sur le TRITON STUDIO et l'enregistrer via la sortie S/P DIF OUT, DIGITAL OUT (à condition d'avoir installé l'option EXB-DI) ou la prise mLAN (si l'option EXB-mLAN est installée) sur un appareil numérique externe. Ce réglage permet d'augmenter le niveau de sortie numérique d'environ 12 dB, de sorte qu'il corresponde au niveau du dispositif numérique externe. N'oubliez pas que ce réglage augmente aussi le volume du signal aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R, et à la prise casque.

Quand ce paramètre est sur "Normal", le niveau de reproduction des fichiers WAVE sur le TRITON STUDIO est environ 12 dB plus bas que le niveau de sortie numérique maximum, afin qu'il corresponde au niveau des oscillateurs, etc. Vous choisirez normalement le réglage **Normal. High (+12 dB)** vous servira pour enregistrer un fichier WAVE sur un dispositif numérique externe. Il s'agit du même niveau standard en vigueur quand "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) est actif.

Beep Enable [Off, On]

On (coché): Le TRITON STUDIO produit un bip sonore chaque fois que vous touchez un objet sur l'écran tactile.

0-2b: Memory Protect

Program [Off, On]

Permet de verrouiller la mémoire Program interne.

On (coché): La mémoire Program interne est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

- Sauvegarde d'un Program
- Réception de blocs de données Program via MIDI
- Chargement de Programs d'un support

Off (non coché): Vous pouvez sauvegarder des données Program en mémoire interne.

Combination [Off, On]

Permet de verrouiller la mémoire Combination interne.

On (coché): La mémoire Combination interne est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

- Sauvegarde d'une Combination
- Réception de blocs de données Combination via MIDI
- Chargement de Combinations d'un support

Off (non coché): Vous pouvez sauvegarder des données Combination dans la mémoire interne.

Song [Off, On]

Permet de verrouiller la mémoire Song interne.

Notez que les données dans la mémoire Song disparaissent de toute façon à la mise hors tension.

On (coché): La mémoire Song est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

- Enregistrement avec le séquenceur
- Réception de blocs de données Song via transfert MIDI
- Chargement de Songs d'un support

Off (non coché): La mémoire Song est accessible.

Drum Kit [Off, On]

Ce paramètre permet de verrouiller la mémoire Drum Kit.

On (coché): La mémoire Drum Kit interne est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

- Sauvegarde d'un Drum Kit
- Réception de blocs de données Drum Kit via MIDI
- Chargement de Drum Kits d'un support

Off (non coché): Vous pouvez sauvegarder des données Drum Kit dans la mémoire interne.

Arpeggio User Pattern [Off, On]

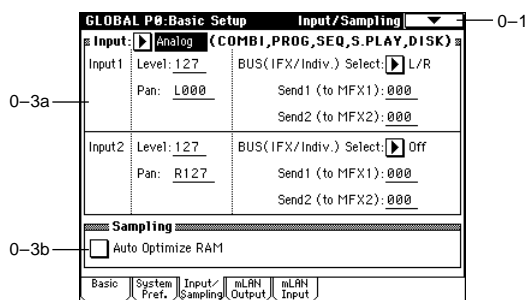
Ce paramètre permet de verrouiller la mémoire des motifs d'arpège utilisateur.

On (coché): La mémoire d'arpèges utilisateur est verrouillée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

- Sauvegarde de motifs d'arpège utilisateur
- Réception de blocs de données d'arpèges via MIDI
- Chargement de motifs d'arpège utilisateur d'un support

Off (non coché): Il est possible de sauvegarder des motifs d'arpège utilisateur dans la mémoire interne.

0-3: Input/Sampling



0-3a: Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)

Les paramètres de cette page onglet permettent de choisir le signal d'entrée analogique/numérique, de régler le niveau d'entrée, le bus et les niveaux d'envoi aux effets maîtres. Ces réglages s'appliquent uniquement aux modes Combination, Program, Sequencer, Song Play et Disk.

Les effets d'insertion, les effets maîtres et l'égaliseur maître permettent de traiter les signaux d'entrée. De cette façon, le TRITON STUDIO peut faire office de processeur d'effets à six entrées et six sorties, ou en combinaison avec des sources externes. (De plus, l'effet "093: Vocoder" permet de faire appel à un signal audio externe pour le traitement typique de "sons parlés".)

Vous pouvez aussi échantillonner ces signaux d'entrée en modes Combination, Program et Sequencer. En outre, ces modes permettent d'enregistrer simultanément le signal de la source externe avec votre jeu sur le clavier ou le jeu de l'arpégiateur.

⚠ Ces réglages n'ont aucun effet en mode Sampling. Par contre, si vous passez du mode Sampling en mode Global, les réglages "Input" du mode Sampling sont conservés. De ce fait, les paramètres ci-dessus ne sont pas affichés. Vous devez donc passer en mode Global à partir d'un autre mode (Combination, Program, Sequencer, Song Play ou Disk) permettant la réception de signaux externes. La sélection des signaux externes en mode Sampling s'effectue comme à la page Sampling P0: Input/Setup, **Input (SAMPLING)**. (Les effets maîtres ainsi que l'égaliseur maître ne sont cependant pas disponibles en mode Sampling.)

Input [Analog, S/P DIF, mLAN]

Cette plage sert à choisir la source de signal audio externe reçue par le TRITON STUDIO.

note Les options **Analog**, **S/P DIF**, et **mLAN** disposent chacune de leurs propres réglages indépendants. Choisissez la source avec le paramètre "Input", puis réglez les divers paramètres *Input1* et *Input2*. Le TRITON STUDIO peut recevoir simultanément plusieurs signaux d'entrée. Pour sauvegarder ces réglages, exécutez la commande "Write Global Setting".

Analog: Vous pouvez transmettre le signal d'une source externe analogique branchée aux prises AUDIO INPUT 1 et AUDIO INPUT 2 du TRITON STUDIO.

Si vous avez installé l'option CDRW-1, vous pourrez utiliser la page Play Audio CD du mode Disk pour reproduire un CD audio. Le signal sera alors transmis au TRITON STUDIO conformément aux réglages que vous adoptez ici. Le canal L correspond à l'entrée *Input1* et le canal R à *Input2*.

S/P DIF: Cette option permet de transmettre le signal de la source externe numérique (instrument, platine DAT, etc.) branchée à la prise S/P DIF IN. Le canal L de l'entrée S/P DIF sera transmis conformément au réglage *Input1* ci-dessous et le canal R selon le réglage *Input2*. L'entrée/la sortie S/P DIF sont com-

patibles avec les fréquences d'échantillonnage 48 kHz et 96 kHz. Vous choisissez la fréquence d'échantillonnage avec "S/P DIF Sample Rate" (Global P0: 0-2a). Les signaux d'une fréquence d'échantillonnage de 96 kHz seront convertis à la fréquence 48 kHz.

mLAN: Cette option permet de transmettre le signal d'un instrument ou d'une autre source numérique branchée à la prise mLAN (à condition d'avoir installé la carte EXB-mLAN en option) au TRITON STUDIO.

Vous devez spécifier la source d'entrée audio à la page P0: mLAN Input du mode Global.

☛ Pour pouvoir choisir l'option **mLAN**, vous devez installer l'option EXB-mLAN et régler "System Clock" (Global P0: 0-2a) sur **mLAN**.

Input1:

Input2:

Level [0...127]

Permet de régler le niveau du signal reçu par le TRITON STUDIO (choisi par "Input"). Vous réglez normalement ce paramètre sur **127**.

note Les signaux audio analogiques reçus aux prises AUDIO INPUT 1, 2 et provenant de l'option CDRW-1 sont convertis du format analogique en format numérique par un convertisseur A/N. Ce paramètre définit le niveau du signal juste après sa conversion en format numérique. Si le signal sature même lorsque vous avez baissé cette valeur de façon considérable, la distorsion provient sans doute d'une étape se situant avant le convertisseur A/N. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande [LEVEL] ou baissez le volume de sortie de la source de signal externe.

Pan [L000...C064...R127]

Permet de régler le panoramique du signal audio transmis au TRITON STUDIO (défini avec "Input"). Si vous transmettez un signal stéréo, le réglage normal est le suivant: *Input1* sur **L000** et *Input2* sur **R127** (ou *Input1* sur **R127** et *Input2* sur **L000**). S'il s'agit d'un signal mono, vous réglez normalement ce paramètre sur **C064**.

BUS (IFX/Indiv.) Select [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Permet de choisir le bus d'acheminement pour le signal de la source audio externe (choisi avec "Input"). (☞p.181 "2-4. Audio Input")

Send1 (to MFX1), Send2 (to MFX2) [000...127]

Comme pour les oscillateurs d'un Program, vous pouvez aussi spécifier le niveau d'envoi aux effets maîtres des signaux audio externes (définis avec "Input") reçus par le TRITON STUDIO. Quand "BUS (IFX) Select" est réglé sur **IFX1-5**, le niveau d'envoi aux effets maîtres se situe derrière les blocs d'insertion IFX1-5 et peut être spécifié avec "Send1" et "Send2" (Program 8-1d. Combination, Sequencer, Song Play 8-1b) (☞p.181 "2-4. Audio Input").

☛ Tant que "BUS (IFX/Indiv.) Select" n'est pas réglé sur **Off** et que la valeur "Level" n'est pas égale à zéro, les signaux audio présents aux entrées sont reçus par le TRITON STUDIO. Si vous avez connecté des câbles audio aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 sans pour autant transmettre des signaux audio au TRITON STUDIO, les convertisseurs A/N reçoivent du bruit qui est traité par le TRITON STUDIO et peut-être même transmis selon vos réglages aux prises AUDIO OUTPUT L/R, 1, 2, 3 et 4. De ce fait, il vaut mieux régler "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur **Off** ou mettre "Level" sur **0** tant que vous jouez des Programs, Combinations, Songs, etc. utilisant les sons du TRITON STUDIO et que vous ne faites pas appel à des signaux audio externes.

De même, si vous n'utilisez pas la prise S/P DIF ni la prise mLAN, réglez "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur **Off**, ou mettez "Level" sur **0**.

Tant que vous ne connectez pas de câbles audio aux prises AUDIO INPUT 1 et 2, les données générées par les convertisseurs A/N sont ignorées. Aussi n'entendez-vous pas de bruit/souffle.

0-3b: Sampling

Auto Optimize RAM [Off, On]

Quand vous choisissez la mémoire RAM comme destination pour les données d'échantillonnage, ce paramètre permet d'optimiser l'espace de la mémoire d'échantillonnage après coup.

Quand vous exécutez cette commande, le TRITON STUDIO réorganise tous les emplacements de mémoire inutilisés, ce qui vous permet d'exploiter pleinement toute la mémoire vive disponible.

On (coché): La mémoire RAM est automatiquement optimisée à la fin de l'échantillonnage.

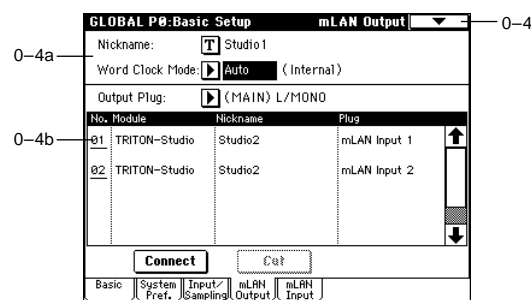
Ce réglage permet de toujours exploiter au maximum la mémoire d'échantillonnage. Toutefois, avec ce réglage, le son s'arrête à fin de l'échantillonnage. Si vous êtes en train de reproduire un Song en mode Sequencer, le jeu du morceau s'arrêtera. **Off (non coché):** L'optimisation de la mémoire RAM n'a pas lieu à la fin de l'échantillonnage. Il n'y a pas de coupure de son à la fin de l'échantillonnage; ce réglage s'impose donc lorsque vous voulez échantillonner plusieurs extraits durant le jeu d'un Song ou la lecture d'une source externe comme un CD.

Si "Auto Optimize RAM" est réglé sur **Off (non coché)** et que vous remarquez une accumulation de portions non utilisées de la mémoire, vous pouvez exécuter la commande du menu de pages "Optimize RAM" (Program P0: 0-3B, Combination P0: 0-3B, Sequencer P0: 0-3B, Sampling) pour optimiser la mémoire.

note Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire RAM disponible à la page P0: Memory Status du mode Sampling.

0-4: mLAN Output

Cette page permet d'effectuer les réglages de connexion de sortie (Output Plug) mLAN pour la section audio (L, R, Indiv. 1-4) du TRITON STUDIO et le MIDI. Cette page est uniquement disponible si vous avez installé l'option EXB-mLAN.



Pour en savoir plus sur l'option mLAN, voyez le "Manuel d'utilisation EXB-mLAN" et le "Guide mLAN" accompagnant cette option.

0-4a: Nickname, Word Clock Mode

Nickname

Définit le Nickname (ou "surnom") de l'option EXB-mLAN installée sur le TRITON STUDIO. Le surnom que vous choisissez ici s'affichera sur les appareils externes branchés à l'option EXB-mLAN. Notez que certains appareils externes pourraient ne pas afficher ce surnom.

Word Clock Mode [Auto, Manual]

Détermine le mode de synchronisation (Word Clock) utilisé pour l'option EXB-mLAN.

Auto: Les réglages de maître/esclave Word Clock sont effectués automatiquement.

Manual: Le TRITON STUDIO fait office de maître de synchronisation Word Clock et les appareils asservis utilisent le signal de synchro de l'option EXB-mLAN. Toutefois, si vous modifiez ce réglage sur un appareil externe, c'est ce dernier qui devient le maître de synchronisation.

Le réglage Word Clock en vigueur est affiché entre parenthèses. S'il s'agit de **Internal**, alors c'est que l'option EXB-mLAN est le maître. Si **External** est affiché, c'est qu'un des appareils externes branchés au TRITON STUDIO fait office de maître de synchro et que l'option EXB-mLAN lui est asservie.

0-4b: Output Plug, No., Module, Nickname, Plug, Connect, Cut

Output Plug

[L (Main), R (Main), 1 (Individual)...4, MIDI]

Permet de choisir la sortie mLAN du TRITON STUDIO que vous voulez connecter.

No. [01...62]

Vous pouvez choisir jusqu'à 62 destinations de sortie pour une seule connexion mLAN. Quand vous effectuez la connexion avec le bouton **Connect**, le numéro choisi ici est assigné automatiquement à cette connexion. Pour rompre une connexion, il suffit de choisir le numéro (No.) de la connexion en question et d'appuyer sur le bouton **Cut**.

Module, Nickname, Plug

Cette zone affiche le nom du module, le surnom et le nom de la connexion des sorties pour lesquelles une connexion existe.

Connect

Ce bouton sert à établir la connexion entre la sortie du TRITON STUDIO et un dispositif externe branché à l'option EXB-mLAN.

Cut

Ce bouton sert à rompre la connexion entre la sortie du TRITON STUDIO et un dispositif externe branché à l'option EXB-mLAN.

Pour établir une connexion:

- 1 Choisissez la sortie du TRITON STUDIO à connecter avec "**Output Plug**".
- 2 Appuyez sur le bouton **Connect** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

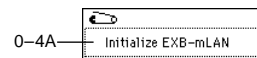


- 3 Choisissez le module de destination avec "**Module**". Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant "**Module**", l'écran affiche le surnom entre parenthèses, à côté du nom du module. Le surnom s'affiche aussi automatiquement dans la fenêtre de dialogue. Choisissez la connexion à effectuer avec "**Plug**".
- 4 Appuyez sur le bouton **OK** pour effectuer la connexion ou sur le bouton **Cancel** pour annuler. Lors de la connexion, l'écran affiche un numéro (No.) de connexion et le nom du module connecté, son surnom et le nom de la connexion.

Pour rompre une connexion:

- 1 Choisissez le numéro ("No.") de la connexion à rompre.
- 2 Appuyez sur le bouton **Cut** pour rompre la connexion.

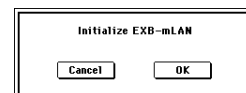
▼ 0-4: Commandes du menu de pages



0-4A: Initialize EXB-mLAN

Cette commande sert à initialiser les réglages de connexion mLAN de l'option EXB-mLAN, son réglage de synchronisation Word Clock et d'autres réglages internes régissant son action avec le TRITON STUDIO.

- 1 Choisissez "**Initialize EXB-mLAN**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter l'initialisation ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

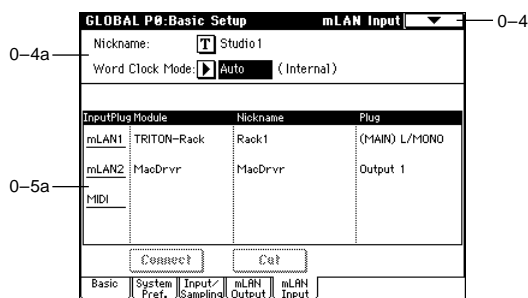
Note: Vous devez effectuer cette initialisation après avoir installé l'option EXB-mLAN dans le TRITON STUDIO.

Note: Si l'écran affiche le message d'erreur "Failed in the initialization of EXB-mLAN" quand vous exécutez l'opération "Initialize EXB-mLAN", débranchez le câble IEEE 1394 de la prise mLAN du TRITON STUDIO et exécutez de nouveau cette commande. Si le message d'erreur s'affiche toujours, contactez votre revendeur Korg.

0-5: mLAN Input

Cette page permet d'effectuer les réglages de connexion d'entrée (Input Plug) mLAN pour les signaux numériques et MIDI produits par des dispositifs mLAN externes. Vous choisissez ici le signal de source pour l'entrée mLAN 1 et 2 du TRITON STUDIO et pour l'entrée mLAN MIDI IN.

Note: Vous ne pouvez connecter qu'une seule source de sortie par entrée.



Pour en savoir plus sur l'option mLAN, voyez le "Manuel d'utilisation EXB-mLAN" et le "Guide mLAN" accompagnant cette option.


0-5a: Input Plug, Module, Nickname, Plug, Connect, Cut

Input Plug [mLAN1, mLAN2, MIDI]

Permet de choisir l'entrée mLAN du TRITON STUDIO que vous voulez connecter.

Pour effectuer ou rompre une connexion, choisissez la connexion d'entrée mLAN ici puis appuyez sur le bouton **Connect** ou **Cut**.

Si vous voulez que le son transmis à **mLAN1** ou **mLAN2** soit audible sur le TRITON STUDIO, effectuez les réglages préconisés ici puis réglez le paramètre "Input" (Global P0: 0-3a, Sampling P0: 0-2a).

 Lors du réglage du paramètre "Input", vous devez régler "System Clock" (Global P0: 0-2a) sur **mLAN**.

Module, Nickname, Plug

Cette zone affiche le nom du module, le surnom et le nom de la connexion des sources d'entrées pour lesquelles une connexion existe.

Connect

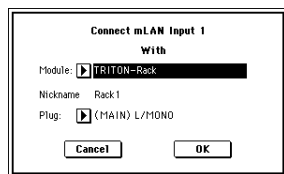
Ce bouton sert à établir la connexion entre l'entrée du TRITON STUDIO et un dispositif externe branché à l'option EXB-mLAN.

Cut

Ce bouton sert à rompre la connexion entre l'entrée du TRITON STUDIO et un dispositif externe branché à l'option EXB-mLAN.

Pour établir une connexion:

- ① Choisissez l'entrée du TRITON STUDIO à connecter avec "Input Plug".
- ② Appuyez sur le bouton **Connect** pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Choisissez le module de source d'entrée avec "Module". Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant "Module", l'écran affiche le surnom entre parenthèses, à côté du nom du module. Le surnom s'affiche aussi automatiquement dans la fenêtre de dialogue. Choisissez la connexion à effectuer avec "Plug".
- ④ Appuyez sur le bouton **OK** pour effectuer la connexion ou sur le bouton **Cancel** pour annuler.
- ⑤ Si vous voulez que le signal d'entrée soit audible sur le TRITON STUDIO, réglez "System Clock" (Global P0: 0-2a) sur **mLAN** puis réglez le paramètre "Input" (Global P0: 0-3a, Sampling P0: 0-2a).

Pour rompre une connexion:

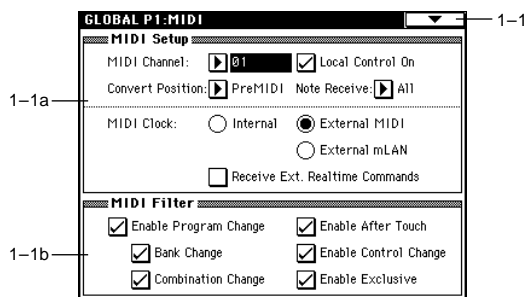
- ① Choisissez la connexion "Input Plug" à rompre.
- ② Appuyez sur le bouton **Cut** pour rompre la connexion. L'écran n'affiche plus rien pour la connexion d'entrée mLAN que vous venez de rompre.

note Les réglages "Nickname", "Word Clock Mode" et les réglages de connexion sont mémorisés par l'option EXB-mLAN. Il est donc inutile de sauvegarder ces réglages avec Write Global Setting.

Global P1: MIDI

1-1: MIDI

Cette page permet d'effectuer tous les réglages MIDI s'appliquant à toutes les sections du TRITON STUDIO.



1-1a: MIDI Setup

MIDI Channel (Global MIDI Channel) [1...16]

Définit le canal MIDI Global.

Voici les situations auxquelles s'applique le réglage de canal MIDI Global:

- Lors de la transmission et de la réception de données de jeu en mode Program (Program P0: Play) et en mode Sampling;
- Lors du choix de Combinaisons en mode Combination (Combination P0: Play);
- Quand vous pilotez des Timbres ou des effets auxquels vous avez affecté le canal **Gch** dans divers modes;
- Lors de la transmission et de la réception de messages exclusifs au système.

A propos de la réception MIDI

Pour piloter un Program en mode Program (P0: Play), vous devez transmettre les données de l'instrument externe sur le canal MIDI Global. En modes Combination (P0: Play) et Sequencer, par contre, chaque Timbre ou chaque piste peut se voir affecter un canal de réception individuel.

Les changements de programme reçus sur le canal MIDI Global en mode Combination (P0: Play) servent à sélectionner des Combinaisons (⇌ 1-1b: MIDI Filter).

De plus, le canal Global permet de couper/d'activer tous les effets d'insertion IFX 1-5 d'un coup, l'effet maître MFX1 et l'effet maître MFX2. Enfin, le canal MIDI Global permet aussi de régler le panoramique du signal sortant des effets IFX, les niveaux d'envoi Send 1/2, les effets MFX 1/2 ainsi que l'égaliseur maître (MEQ) en modes Program et Sampling. En modes Combination, Sequencer et Song Play, ce contrôle est également possible mais devra être effectué sur le canal MIDI affecté à "Ctrl Ch" (toujours pour IFX1-5, MFX1, MFX2 et MEQ). Bien que vous puissiez aussi choisir **Gch** pour "Ctrl Ch", dites-vous bien que dans ce cas, le pilotage des effets via MIDI n'est plus possible.

Transmission de messages MIDI quand vous utilisez les fonctions de jeu du TRITON STUDIO

En modes Program et Sampling, les données sont transmises sur le canal MIDI Global. En mode Combination, par contre, les données des fonctions de jeu sont transmises aussi bien sur le canal Global que sur le canal MIDI des Timbres dont "Status" (Combination 0-1c, 2-1b) est réglé sur **EXT** ou **EX2**.

En mode Sequencer, les données des fonctions de jeu sont transmises sur le canal affecté à la piste (dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**) actuellement choisie (Sequencer 0-1a).

Local Control On

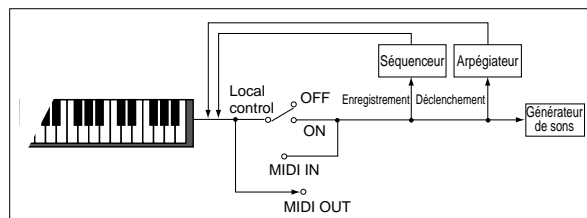
On (coché) Local Control On: Les données provenant du clavier et des fonctions de jeu (Joystick, SW 1/2 et pédales/commutateurs au pied) sont transmises au générateur de sons interne. Tant que vous utilisez uniquement le TRITON STUDIO, il convient donc de cocher cette case.

Off (non coché) Local Control Off: Les données du clavier et des fonctions de jeu ne sont plus transmises au générateur de sons interne.

De ce fait, quand vous jouez sur l'instrument (en jouant sur le clavier, en manipulant le joystick ou quand le séquenceur fonctionne), il ne produit plus de son.

Ce réglage s'impose quand vous travaillez avec un séquenceur ou logiciel externe dont le paramètre MIDI Echo/Soft Thru etc. est activé afin d'éviter des boucles MIDI (le fait d'entendre chaque note deux fois et de rendre impossible le transfert de données SysEx).

MIDI Comme nous venons de le dire, "Local" a uniquement trait au générateur de sons interne et n'affecte en rien la réception/transmission via MIDI. Les commandes sont donc toujours transmises au monde extérieur et exécutées lorsqu'elles sont reçues via MIDI.



Note Receive (Note Receive Filter) [All, Even, Odd]

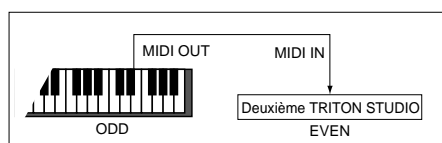
Voici un paramètre qui permet de filtrer les numéros de note pairs ou impairs, voire tous les numéros de note venant du clavier du TRITON STUDIO ou reçus via MIDI. Si vous avez la chance de posséder deux TRITON STUDIO, vous pouvez doubler la polyphonie en choisissant **Even** pour l'un des deux et **Odd** pour l'autre. De cette façon, le premier ne reproduira que les numéros de note pairs et le second uniquement les numéros de note impairs.

All: Tous les numéros de note sont reçus par le générateur de sons interne. Si vous n'utilisez qu'un TRITON STUDIO, **All** s'impose.

Even: Les notes paires sont reproduites (C, D, E, F#, G#, A#).

Odd: Les notes impaires sont reproduites (C#, D#, F, G, A, B).

MIDI Ce réglage n'a aucune incidence sur les commandes de note transmises via MIDI.



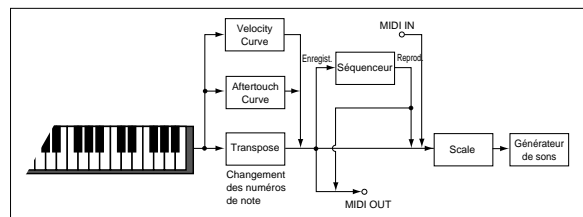
Convert Position [PreMIDI, PostMIDI]

Ce paramètre permet de choisir l'endroit où la transposition (Transpose) et les réglages de courbes de toucher (Velocity Curve) et d'Aftertouch (After Touch Curve) influencent les commandes. Ce réglage porte sur les données transmises et reçues ainsi que sur les commandes enregistrées avec le séquenceur interne.

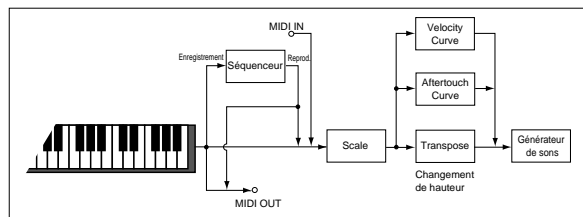
Notez que les réglages Transpose, Velocity Curve et After Touch Curve s'appliquent toujours aux données transmises du clavier au générateur de sons interne, quel que soit le réglage choisi ici.

PreMIDI: Velocity Curve, After Touch Curve et Transpose influencent les données venant du clavier du TRITON STUDIO. De ce fait, les deux courbes et la transposition s'appliquent aussi bien aux données transmises via MIDI OUT qu'à celles envoyées au séquenceur interne. Par contre, les données reçues

via MIDI IN ou venant du séquenceur interne ne subissent aucun changement.



PostMIDI: Velocity Curve, After Touch Curve et Transpose agissent sur les données à l'entrée du générateur de sons. De ce fait, les deux courbes et la transposition modifient toujours les données produites avec le clavier et le séquenceur du TRITON STUDIO mais aussi les données reçues via MIDI IN. Ce réglage n'a aucune incidence sur les données transmises via MIDI OUT ou enregistrées par le séquenceur interne quand vous jouez sur le clavier de l'instrument ou reproduisez des données avec le séquenceur.



MIDI Clock (MIDI Clock Source) [Internal, External MIDI, External mLAN]

Ce paramètre permet de spécifier d'où vient l'horloge MIDI utilisée par le TRITON STUDIO. C'est là un réglage important pour la synchronisation de l'arpégiateur, du séquenceur du TRITON STUDIO avec des boîtes à rythmes, des séquenceurs externes, etc.

Internal: L'arpégiateur et le séquenceur utilisent l'horloge interne du TRITON STUDIO (pas de synchronisation via MIDI).

Choisissez **Internal** si le TRITON STUDIO est votre unique instrument MIDI ou s'il est l'instrument **maître** (de contrôle) de votre installation MIDI. Dans ce cas, il faut faire le nécessaire pour que les autres instruments et/ou appareils suivent l'horloge du TRITON STUDIO.

External MIDI: L'arpégiateur et le séquenceur du TRITON STUDIO suivent l'horloge d'un instrument MIDI externe branché à la prise MIDI IN.

External mLAN: Le TRITON STUDIO est synchronisé avec les messages MIDI Clock transmis par un dispositif MIDI externe branché à la prise mLAN. Dans ce cas, l'arpégiateur et le séquenceur du TRITON STUDIO sont **asservis**.

Choisissez soit **External MIDI** soit **External mLAN** lorsque le TRITON STUDIO doit se comporter comme un instrument **esclave** (suivant le tempo d'un autre instrument) au sein de votre installation MIDI. Le TRITON STUDIO répond aux messages MIDI Common et en temps réel (Start, Stop, Continue, sélection de morceau et Song Position Pointer) d'un séquenceur externe.


En mode Song Play, le TRITON STUDIO utilise toujours son horloge MIDI interne, quel que soit le réglage choisi ici.

Receive Ext. Realtime Commands [Off, On]

Off (non coché): Quand "MIDI Clock" est sur **External MIDI** ou **External mLAN**, les messages MIDI Common et en temps réel (Song Position Pointer, Start, Continue et Stop) ne seront pas reçus (mais bien les messages de sélection de morceau).

note Utilisez ce réglage lorsque la transmission de tels messages d'un séquenceur MIDI externe provoque l'initialisation intempestive des réglages de Song sur le TRITON STUDIO.

On (coché): Les messages Common énumérés ci-dessus (y compris les messages de sélection de morceau) et en temps réel sont reçus par le TRITON STUDIO.

 Ce paramètre n'est pas disponible si vous avez réglé "MIDI Clock" sur **Internal**.

1-1b: MIDI Filter

Enable Program Change [Off, On]

On (coché): Les changements de programme MIDI sont reçus et transmis.

En mode Program (P0: Play), cela signifie que vous pouvez sélectionner des Programs du TRITON STUDIO à partir d'un autre instrument, pour autant que cet instrument transmette sur le canal spécifié avec "MIDI Channel" (1-1a). Chaque fois que vous sélectionnez un Program sur le TRITON STUDIO, ce dernier transmet un changement de programme sur le canal MIDI Global.

En mode Combination (P0: Play), vous pouvez choisir des Combinations en envoyant des changements de programme sur le canal MIDI Global. Notez toutefois qu'il existe aussi un paramètre "Enable Combination Change" qui permet d'empêcher la sélection de Combinations via MIDI. Les changements de programme reçus sur les canaux MIDI affectés aux Timbres avec "MIDI Channel" (Combination P2: 2-1b) permettent de "télécommander" la sélection de Programs pour les Timbres via MIDI. Ici aussi, chaque Timbre propose un paramètre "Enable Program Change" (Combination P3: 3-1a) permettant d'empêcher la réception de ces messages pour chaque Timbre individuellement.

Chaque fois que vous sélectionnez une Combination sur le TRITON STUDIO, ce dernier transmet le numéro de programme correspondant sur le canal MIDI Global. De plus, tous les Timbres dont "Status" (Combination P0: 0-1c, 2-1b) est réglé sur **EXT** ou **EX2** transmettent le numéro de programme du Program auquel ils font appel.


En mode Sequencer, les changements de programme reçus sur les canaux affectés aux pistes dont "Status" (Sequencer P2: 2-1a/2a) est réglé sur **INT** ou **BTH** permettent d'affecter d'autres Programs à ces pistes. Chaque fois que vous sélectionnez un Song ou que vous lancez la reproduction de données sur le séquenceur, toutes les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent le numéro du Program qui leur est affecté.

Off (non coché): Le TRITON STUDIO ne reçoit ni ne transmet de changements de programme.

Enable Bank Change [Off, On]

On (coché): Les changements de programme transmis par le TRITON STUDIO sont aussi accompagnés des messages de sélection de banque. Notez que cela ne sera le cas que si "Enable Program Change" est coché.

Off (non coché): Le TRITON STUDIO ne transmet ni ne reçoit de messages de sélection de banque.

 Le séquenceur interne enregistre toujours les messages de sélection de banque. De ce fait, ce réglage s'applique uniquement à la reproduction du séquenceur.

Enable Combination Change [Off, On]

On (coché): Tant que le TRITON STUDIO se trouve en mode Combination (P0: Play), tout changement de programme reçu sur le canal MIDI Global spécifié avec "MIDI Channel" (1-1a) sélectionne la Combination affectée à l'adresse reçue – pour autant que "Enable Program Change" soit coché. Les changements de programme reçus sur un autre canal affecteront le Program en question au Timbre qui reçoit sur ce canal.

Off (non coché): Les changements de programme reçus sur le canal MIDI Global servent à sélectionner des Programs pour le Timbre dont "MIDI Channel" (Combination P2: 2-1b) est réglé sur le canal MIDI Global. Il n'est donc plus possible de sélectionner des Combinations via MIDI.

Notez que seuls les Timbres dont "Enable Program Change" (Combination P3: 3-1a) est coché reçoivent effectivement des changements de programme.

Enable After Touch [Off, On]

On (coché): Les messages d'Aftertouch sont transmis et reçus via MIDI.

Off (non coché): Les messages d'Aftertouch ne sont ni transmis ni reçus.

Il vaut mieux désélectionner ce paramètre pour toutes les parties où l'Aftertouch ne joue aucun rôle. Cela vous permet en effet d'économiser de la mémoire.

Ce réglage n'influence en rien la reproduction du séquenceur interne: si une piste contient des données d'Aftertouch, celles-ci sont toujours transmises via MIDI.

Le clavier du TRITON STUDIO transmet de l'Aftertouch de canal (et pas d'Aftertouch polyphonique). Le TRITON STUDIO est cependant capable de recevoir des messages d'Aftertouch via MIDI et de s'en servir comme modulateur alternatif (AMS).

Enable Control Change [Off, On]

On (coché): Le TRITON STUDIO transmet et reçoit des commandes de contrôle (CC).

Off (non coché): Les commandes de contrôle ne sont ni transmises, ni reçues.

Ce réglage n'influence en rien la reproduction du séquenceur interne: si une piste contient des commandes de contrôle, celles-ci sont toujours transmises via MIDI.

Enable Exclusive [Off, On]

On (coché): Le TRITON STUDIO transmet et reçoit des données SysEx (exclusives au système). Cochez cette option si vous désirez enregistrer les réglages du TRITON STUDIO avec un séquenceur externe ou les modifier via MIDI.

Off (non coché): Les messages SysEx ne sont ni reçus ni transmis. Dans la plupart des cas, il vaut mieux décocher cette option.

Notez que ce filtre n'influence en rien la réception ou la transmission de données SysEx tant que l'une des commandes du menu de cette page ("Dump Program" – "Dump All") est affichée.

▼ 1-1: Commandes du menu de pages

1-1A: Dump Program

1-1B: Dump Combination

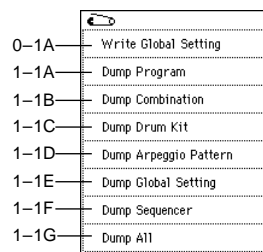
1-1C: Dump Drum Kit

1-1D: Dump Arpeggio Pattern

1-1E: Dump Global Setting

1-1F: Dump Sequencer

1-1G: Dump All



Ces commandes permettent de transmettre les réglages en question du TRITON STUDIO à un deuxième TRITON STUDIO, un enregistreur de données MIDI ou à un ordinateur sous forme de blocs de données SysEx (Bulk).

Sélectionnez la commande correspondant aux réglages que vous désirez archiver (voyez le tableau plus loin). L'écran affiche alors la fenêtre de dialogue correspondante.

Si nécessaire, spécifiez la banque et le Timbre des données à archiver et appuyez sur le **bouton OK**.

Dump Program	Transfert de toutes les banques Program, des Programmes de la banque choisie ou d'un seul Program.
Dump Combination	Transfert de toutes les banques Combination, des Combinations de la banque choisie ou d'une seule Combination.
Dump Drum Kit	Tous les Drum Kits, un Drum Kit.
Dump Arpeggio Pattern	Tous les motifs d'arpège, un motif d'arpège
Dump Global	Les réglages Global (exception faite des Drum Kits et des motifs d'arpège utilisateur du mode Global).
Dump Sequencer	Toutes les séquences
Dump All	Toutes les banques Program + Combination + les Drum Kits + les motifs d'arpège + les réglages Global + les séquences.

Transmission

⚠ Evitez de manipuler le TRITON STUDIO ou de le mettre hors tension tant que la transmission est en cours.

Voici comment transférer les blocs de données:

- 1 Connectez le TRITON STUDIO au dispositif devant recevoir les blocs de données.

Si vous travaillez avec un ordinateur et un logiciel capables de recevoir des messages SysEx, reliez la prise MIDI IN de l'interface MIDI (branchée à l'ordinateur) à la prise MIDI OUT du TRITON STUDIO (☞ p.258).

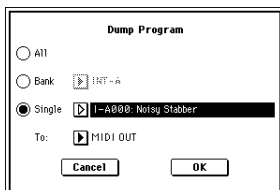
⚠ Il se pourrait que certaines interfaces USB-MIDI ne permettent pas de transmettre ni de recevoir les messages SysEx du TRITON STUDIO.

Si vous utilisez un enregistreur de données MIDI, etc., connectez la prise MIDI OUT du TRITON STUDIO à la prise MIDI IN du destinataire (☞ p.258).

- 2 Choisissez la page Global P1: MIDI.
- 3 Choisissez la commande du menu de pages correspondant aux données à transmettre.

Nous avons reproduit ci-dessous l'affichage pour "Dump Program".

Pour transmettre toutes les données des Programs, choisissez **All**. Pour transmettre les données d'une banque spécifique, choisissez "Bank" et pour un Program spécifique, choisissez "Single".



- 4 Utilisez "To" pour choisir la prise via laquelle les données seront transmises.

MIDI OUT: prise MIDI OUT

mLAN: prise mLAN

note Si l'option EXB-mLAN n'est pas installée, le paramètre **mLAN** ne sera pas affiché. Dans ce cas, vous pourrez uniquement choisir la prise MIDI OUT.

note Transfert MIDI vers un ordinateur via mLAN

Tout comme c'est le cas du modèle TRITON-Rack, il n'est pas encore possible à l'heure actuelle d'enregistrer et de reproduire des données transmises dans toute application compatible OMS.

- 5 Appuyez sur le bouton **OK** pour lancer le transfert. Pendant la transmission des données, l'écran affiche "Now Transmitting MIDI Data". La taille des blocs de données et le temps requis dépendent du type de données que vous transmettez.

Le tableau suivant donne un aperçu du volume et du temps requis pour le transfert de chaque type de données.

Type de données transmises	Volume (octets)		Durée (sec)	
	TRITON STUDIO	Si EXB-MOSS est installé	TRITON STUDIO	Si EXB-MOSS est installé
Data All	2608712–3979708	2697068–4068065	834.8–1273.5	863.1–1301.8
Program All	947941	1036297	303.3	331.6
Program Bank (IA..IE/EA..EG)	79004	---	25.3	---
Program Bank (IF)	---	88366	---	28.3
Program Single (IA..IE/EA..EG)	627	---	0.2	---
Program Single (IF)	---	700	---	0.2
Combination All	786441	←	251.7	←
Combination Bank	65545	←	21.0	←
Combination Single	521	←	0.2	←
Drum Kit All	676727	←	216.6	←
Drum Kit Single	4709	←	1.5	←
Arpeggio Pattern All	185427	←	59.3	←
Arpeggio Pattern Single	375	←	0.1	←
Global Setting	1009	←	0.3	←
Sequencer Data	11211–1382208	←	3.6–442.3	←

⚠ Evitez de faire un seul fichier de plusieurs blocs de données transmis par le TRITON STUDIO à un enregistreur de données ou un ordinateur. Bien que capable de recevoir de tels blocs multiples, le TRITON STUDIO sera "débordé" et n'arrivera pas à écrire chaque bloc de données dans sa mémoire avant le transfert du bloc suivant. Cela se solde alors par une réception incomplète.

Réception

⚠ Evitez de manipuler le TRITON STUDIO ou de le mettre hors tension tant que la réception est en cours.

⚠ Avant de recevoir des données, nous vous recommandons de fermer les fenêtres de dialogue, la page Jump ou les commandes du menu de pages (à l'exception de la fenêtre de dialogue "Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)", Disk P0: 0–2G). Si vous êtes en train de modifier une liste de repères en mode Sequencer, vous ne pourrez pas recevoir de blocs de données. Dans ce cas, vous devez d'abord quitter la liste de repères avant d'effectuer le transfert de blocs de données.

⚠ Au terme de la réception, le TRITON STUDIO a besoin d'un délai de max. 3 secondes pour traiter les données et pour les sauvegarder. C'est pourquoi le message "Now writing into internal memory" apparaît. Ne mettez jamais le TRITON STUDIO hors tension tant que ce message est affiché, sous peine de créer de sérieux dysfonctionnements qui peuvent aller jusqu'à l'impossibilité de redémarrer le TRITON STUDIO. Dans ce cas, le seul recours que vous avez est de maintenir les boutons [MENU] et [9] enfoncés pendant que vous rallumez le TRITON STUDIO. Ce faisant vous l'initialisez – et vous perdez toutes vos données. Notez que le TRITON STUDIO ne transmet ni ne reçoit des messages MIDI "musicaux" lors de la réception ou le traitement de blocs de données. Enfin, laissez le temps au TRITON STUDIO de traiter les données déjà reçues avant de transmettre le bloc suivant (☞ tableau ci-dessous).

Durée de traitement pour la sauvegarde en mémoire interne:

Blocs reçus	Temps de traitement
All	Environ 3 secondes
All Programs	Environ 2 secondes
All Combinations	Environ 1 seconde
All Drum Kits	Environ 1 second
All Arpeggio Patterns	Environ 2 secondes
Global Setting	Environ 1 seconde
Sequencer	Environ 1 seconde

⚡ Pendant la sauvegarde de données, le TRITON STUDIO ne transmet et ne reçoit aucun message MIDI. En outre, l'instrument interrompt aussi la transmission des messages de contrôle de la communication (Active Sensing, FEh) via la prise MIDI OUT (cette transmission requiert l'option EXB-mLAN).

Réception de blocs de données:

① Si vous utilisez un ordinateur et un logiciel capables de recevoir des messages MIDI SysEx, reliez la prise MIDI OUT du TRITON STUDIO à la prise MIDI IN de l'interface MIDI branchée à votre ordinateur (☞p.258).

⚡ Il se pourrait que certaines interfaces USB-MIDI ne permettent pas de transmettre ni de recevoir les messages SysEx du TRITON STUDIO.

Si vous utilisez un enregistreur de données MIDI, branchez la prise MIDI OUT du TRITON STUDIO à la prise MIDI IN de l'expéditeur (☞p.258).

② Réglez le canal MIDI de l'expéditeur (si possible) de façon à ce qu'il corresponde au canal Global "MIDI Channel" (1-1a) du TRITON STUDIO.

Si vous voulez transmettre au TRITON STUDIO des données transférées auparavant à un dispositif MIDI externe, réglez le TRITON STUDIO sur le canal Global MIDI utilisé précédemment lors du transfert des données au dispositif externe.

Pour en savoir plus sur les réglages de canal de transmission MIDI sur l'expéditeur, voyez son manuel.

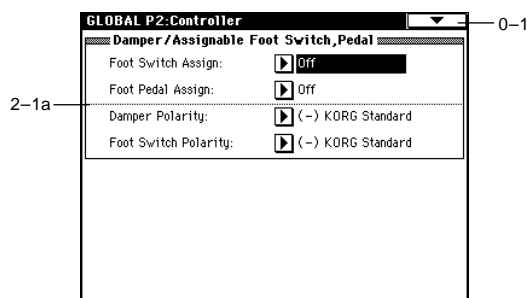
③ Check "Enable Exclusive" (1-1b) ou affichez une des commandes du menu de cette page. Tant que l'une de ces pages est affichée, vous pouvez effectuer les transferts MIDI, quel que soit le réglage "Enable Exclusive" (1-1b) en vigueur.

④ Lancez la transmission sur le dispositif externe. Voyez son manuel pour en savoir plus.

Pendant la réception des données, l'écran affiche le message "Now received MIDI data".

Global P2: Controller

2-1: Controller



2-1a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

Foot Switch Assign [Off...SW 2]

Ce paramètre permet d'affecter la fonction désirée au commutateur au pied (un PS-1 disponible en option) connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH (☞p.251 "Liste des assignations pour le commutateur au pied").

Foot Pedal Assign [Off...Knob 4]

Ce paramètre permet d'affecter la fonction désirée à la pédale d'expression (XVP-10 ou EXP-2 disponible en option) connectée à la prise ASSIGNABLE PEDAL (☞p.252 "Liste des assignations pour la pédale assignable").

Damper Polarity [(-)KORG Standard, (+)]

Utilisez ce paramètre pour régler la polarité de la pédale de maintien branchée à la prise DAMPER en face arrière.

Si vous utilisez un Korg DS-1H (option), la polarité est (↓). Dans ce cas, choisissez "(-) KORG Standard" ici. Si vous travaillez avec une pédale dont la polarité est positive (↑), choisissez "(+)" (↓ correspond au type ouvert, ↑ au type fermé). Si la polarité n'est pas correcte, la pédale transmet un message "actif" à chaque fois que vous le relâchez et un message "coupé" quand vous l'enfoncez. Choisissez "(-) KORG Standard" si vous n'utilisez pas de pédale de maintien.

Foot Switch Polarity [(-)KORG Standard, (+)]

Ce paramètre sert à régler la polarité du commutateur au pied connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

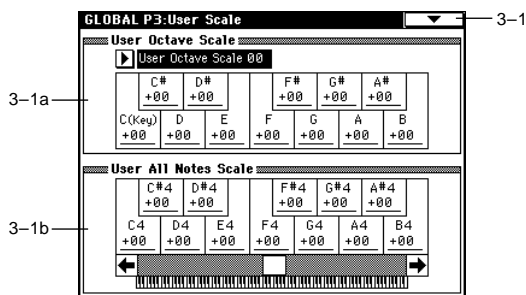
Si vous utilisez un Korg PS-1 (option), la polarité est (↓). Dans ce cas, choisissez "(-) KORG Standard" ici. Si vous travaillez avec un commutateur dont la polarité est positive (↑), choisissez "(+)" (↓ correspond au type ouvert, ↑ au type fermé). Si la polarité n'est pas correcte, le commutateur transmet un message "actif" à chaque fois que vous le relâchez et un message "coupé" lorsque vous l'enfoncez. Choisissez "(-) KORG Standard" si vous n'utilisez pas de commutateur au pied.

Global P3: User Scale

3-1: User Scale

Cette page permet de programmer vos propres gammes: seize gammes d'une octave et une gamme pour toutes les notes (User All Notes Scale). Ces gammes utilisateur sont disponibles aux pages suivantes:

- Program P1: Edit-Basic, Program Basic
- Combination P2: Edit-Trk Param, Other
- Sequencer P2: Trk Param, Other T01-08, T09-16
- Song Play P1: Track, Status/Scale T01-08, T09-16



⚡ N'oubliez pas de sauvegarder la ou les gammes auxquelles vous tenez, sous peine de les perdre à la mise hors tension. Pour ce faire, utilisez la commande du menu de pages "Write Global Setting". Vous pouvez aussi appuyer sur SEQUENCER [REC/WRITE] pour afficher la fenêtre de dialogue et exécuter la sauvegarde.

3-1a: User Octave Scale

User Octave Scale [User Octave Scale 00...15]

Ce paramètre permet de choisir la gamme User Octave à éditer.

Tune [-99...+99]

Cette plage permet d'accorder les notes d'une octave.

L'accord de ces notes (C-B) vaut pour toutes les notes du même nom dans les autres octaves. La modification représente un décalage par rapport au tempérament égal.

La valeur **-99** correspond à plus ou moins un demi-ton en dessous de la hauteur normale.
La valeur **+99** augmente l'accord de la note en question de plus ou moins un demi-ton.

note Vous pouvez spécifier l'accord en maintenant [ENTER] enfoncé et en enfonçant une touche du clavier.

note La commande du menu de pages "Copy Scale" permet de copier les réglages d'une gamme Preset (autre que Stretch) ou d'une autre gamme utilisateur.

3-1b: User All Notes Scale

Tune [-99...+99]

Ces plages permettent de spécifier l'accord désiré pour chacune des 128 notes MIDI.

Réglez la hauteur de chacune des 128 notes (C-1-G9) par pas de demi-ton. Ce réglage se fait par rapport au tempérament égal. La valeur **-99** correspond à plus ou moins un demi-ton en dessous de la hauteur normale.

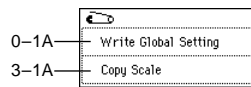
La valeur **+99** augmente l'accord de la note en question de plus ou moins un demi-ton.

Utilisez la barre de défilement pour choisir l'octave désirée et choisissez la note à régler.

note Vous pouvez aussi choisir la note en maintenant [ENTER] enfoncé tout en appuyant sur une touche du clavier.

note La commande du menu de pages "Copy Scale" permet de copier les réglages d'une gamme Preset (y compris Stretch) ou d'une autre gamme utilisateur.

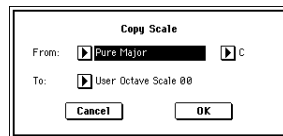
▼ 3-1: Commandes du menu de pages



3-1A: Copy Scale

Cette commande permet de copier les réglages d'une gamme préprogrammée ou utilisateur vers une gamme utilisateur. Pour en savoir plus sur les gammes préprogrammées, voyez "Type" (Program P1: 1-1c).

- 1 Choisissez "Copy Scale" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Choisissez la gamme dont vous désirez copier les réglages avec "From".
Si vous choisissez **Pure Major** ou **Pure Minor**, vous devez aussi spécifier la tonalité "**Key**" à droite de cette plage. **Stretch** est uniquement disponible si "**To**" est réglé sur **User All Notes Scale**.
- 3 Choisissez la gamme d'arrivée ("**To**").
- 4 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Copy Scale" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

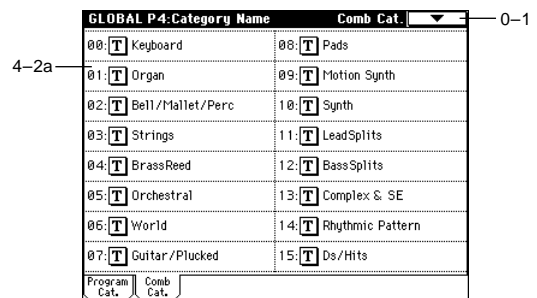
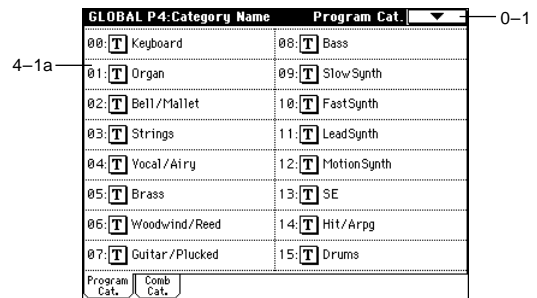
Global P4: Category Name

4-1: Program Cat.

4-2: Comb Cat.

Ici, vous pouvez nommer les catégories Program et Combina-tion disponibles pour la sauvegarde dans les fenêtres de dialogue Write Program (Program P0: 0-1A) et Write Combination (Combina-tion P0: 0-1A).

Les modes Program, Combina-tion, Sequencer et Song Play per-mettent de sélectionner les Programs et les Combina-tions par catégorie (via le menu déroulant Category). Cela vous évite de parcourir toutes les banques pour trouver le son adéquat. Par défaut, tous les noms de catégorie renvoient à des instru-ments de musique.



4-1(2)a: Category name

Ici, vous pouvez nommer les catégories Program et Combina-tion.

Appuyez sur le bouton d'édition de texte ou sur le nom de la catégorie à modifier pour ouvrir une fenêtre de dialogue per-mettant d'entrer le nom voulu. Vos propres noms de catégories peuvent comprendre jusqu'à seize caractères (☞Mdb p.57). Utili-sez cette commande pour donner le nom voulu à chacune des seize catégories de Program et catégories de Combina-tions.

⚠ Si vous voulez conserver vos réglages de catégories utiliza-teur, vous devez les sauvegarder avant de mettre l'instru-ment hors tension. Pour ce faire, choisissez la commande de menu Utility "Write Global Setting" pour afficher la fenêtre de dialogue Write Global Setting. Vous pouvez aussi appuyer sur SEQUENCER [REC/WRITE] pour affi-cher la fenêtre de dialogue et sauvegarder vos réglages.

Global P5: Drum Kit

Cette page permet de créer vos propres Drum Kits en affectant des sons de percussion (échantillons de batterie) à chacune des notes/touches.

Ces Drum Kits peuvent être sélectionnés en mode Program avec le paramètre "Drum Kit" de la page P1: Edit Basic (pour autant que "Oscillator Mode" soit réglé sur **Drums**) et se comportent alors comme un oscillateur pouvant être traité par un filtre, un amplificateur et des effets plus ou moins de la même façon qu'un "multi-échantillon" (quand "Oscillator Mode" est réglé sur **Single** ou **Double**).

Pour pouvoir éditer un Drum Kit, il faut passer en mode Program, sélectionner un Program faisant appel à un Drum Kit (c.-à-d. dont "Oscillator Mode" est réglé sur **Drums**) et enfin sauter à cette page-ci. Un Program de batterie propose déjà des réglages de filtre, d'amplificateur, d'effets etc. convenant pour des sons de batterie. (Tous les Programs dans le fascicule "VNL" avec le symbole sont des Programs de batterie.)

Quand vous sélectionnez un Program dont le paramètre "Oscillator Mode" est réglé sur **Single** ou **Double**, il utilise également ses propres réglages de filtre et d'amplification. Les réglages d'effets, par contre, sont ceux du Program sélectionné. Veillez à régler "Octave" (Program P1: 1-2a) sur +0[8]. Tout autre réglage signifie en effet que les affectations des sons de percussion aux touches sont décalées d'une ou de plusieurs octaves.

L'édition d'un Drum Kit affecte tous les Programs qui y font appel.

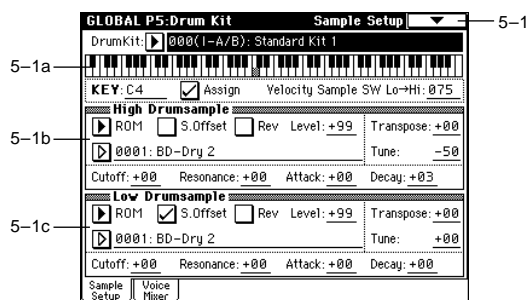
Si l'option "Enable Exclusive" (1-1b) est cochée, vous pouvez aussi éditer les Drum Kits via MIDI (commandes SysEx).

N'oubliez pas de sauvegarder votre Drum Kit après l'avoir édité, sous peine de perdre vos réglages à la mise hors tension. Choisissez la commande du menu de pages "Write Global Setting" ou appuyez sur SEQUENCER [REC/WRITE] pour ouvrir la fenêtre de dialogue et sauvegarder vos réglages.

⇨ Pour en savoir plus sur la création de Drum Kits, voyez le Mdb p.128.

5-1: Sample Setup

Cette page permet de choisir un Drum Kit, d'affecter des échantillons de batterie aux entrées High et Low Drum Sample pour chaque note et d'éditer d'autres paramètres.



5-1a: Drum Kit, KeySelect, Assign, Velocity Sample SW

Drum Kit [000(I-A/B)...143(User)]

Sélectionnez ici le Drum Kit que vous désirez éditer.

00(I-A/B)...15(I-A/B)	Drum Kits chargés à l'usine (Preload)
16(E-A)...31(E-A) 32(E-B)...47(E-B) 48(E-C)...63(E-C) 64(E-D)...79(E-D) 80(E-E)...95(E-E) 96(E-F)...111(E-F) 112(E-G)...127(E-G)	Drum Kits utilisateur, Drum Kits de la série EXB-PCM
128(User)...143(User)	Drum Kits utilisateur (contenant des kits Preload)

Pour éditer un Drum Kit (Preload, par ex.) utilisé par un Program, nous vous conseillons de copier le kit voulu avec la commande du menu de pages "Copy Drum Kit" dans une mémoire libre 016 (E-A)-143 (User), puis d'éditer la copie. Les mémoires 016 (E-A)-127 (E-G) servent normalement à charger les Drum Kits des options de la série EXB-PCM (dont certaines cartes ne proposent pas de Drum Kit).

Pour modifier le nom du Drum Kit, exécutez la commande du menu de pages "Rename Drum Kit".

KEY [C-1...G9]

Choisissez ici la note à laquelle vous désirez affecter un autre échantillon de batterie et dont vous voulez modifier les réglages.

Choisissez la note avec les commandes VALUE. Vous pouvez aussi choisir la note en enfonçant la touche voulue sur le clavier tout en maintenant [ENTER] enfoncé.

Vous pouvez affecter deux échantillons de batterie (High et Low) à chaque note et commuter entre les deux en frappant plus (High) ou moins (Low) fort.

Si vous cochez "Assign" pour la note en question, les paramètres High Drumsample, Low Drumsample, Voice Assign Mode et Mixer (voyez ci-dessous) seront utilisés.

Assign [Off, On]

On (coché): Les échantillons de batterie choisis pour "High Drumsample" et "Low Drumsample" peuvent être pilotés. Dans la plupart des cas, vous cocherez sans doute ce paramètre. **Off (non coché):** Les échantillons de batterie choisis ne sont pas pilotés. En revanche, la touche en question pilote les échantillons de batterie de la note située à sa droite. Ces derniers sont alors joués un demi-ton plus bas que lorsque vous enfoncez la "touche originale". Ce réglage convient par exemple pour des partitions de timbales: il vous permet en effet de jouer des mélodies avec les mêmes échantillons.

Velocity Sample SW Lo→Hi [001...127]

Spécifiez ici la valeur de toucher pivot entre l'échantillon "Low Drumsample" et son collègue "High Drumsample". Toute valeur de toucher supérieure à la valeur entrée ici pilotera le "High Drumsample". "Low Drumsample", par contre retentit lorsque le toucher est inférieur ou égal à cette valeur. Si vous n'avez pas besoin de cette commutation par toucher, choisissez la valeur 001 et sélectionnez uniquement un échantillon de batterie pour "High Drumsample" (⇨ "Velocity M.Sample SW Lo→Hi" Program P1: 1-2c).

5-1b: High Drumsample

High Drumsample Bank [ROM, RAM, EXB* ...]

High Drumsample [000...416, 0000...3999, 000...]

Permet de choisir la banque et le numéro du High Drumsample. C'est l'échantillon qui sonnera quand votre toucher dépasse la valeur définie avec "Velocity Sample SW Lo→Hi" (5-1a).

ROM: La banque des échantillons de batterie d'usine. Dans ce cas, vous pouvez choisir parmi les échantillons **000: BD-Dry 1-416: Vox-Wah Gtr 4** pour le "High Drumsample" (⇔"VNL").

RAM: Permet de choisir l'un de vos propres échantillons enregistré en mode Sampling ou chargé en mode Disk. Vous pouvez ainsi choisir entre **0000-3999** pour le "High Drumsample".

note Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, l'écran affiche le groupe de 1000 échantillons contenant l'échantillon actuel. Pour choisir un échantillon au sein d'une autre série de 1000 échantillons, choisissez le numéro voulu avec les commandes VALUE.

EXB*: Vous donne accès aux échantillons d'une carte optionnelle de la série EXB-PCM. Cette banque est uniquement disponible après l'installation d'une carte en option proposant des échantillons de batterie. "*" représente le type d'option installé. Le nombre d'échantillons de batterie disponibles pour "High Drumsample" varie donc selon l'option installée.

note Vous pouvez aussi charger des échantillons de formats AKAI S1000/S3000, AIFF ou WAVE en mode Disk et les utiliser comme échantillons de batterie.

🔍 L'affichage **EXB*** varie selon le type d'option installée.

🔍 Lorsqu'un Drum Kit fait appel à un ou plusieurs échantillons d'une option EXB-PCM qui n'est pas installée dans votre TRITON STUDIO, la plage "Bank" indiquera **ROM**. Vous n'entendrez cependant rien quand vous appuyez sur la touche en question. Pour "activer" la note en question, il suffit de resélectionner la banque.

Vous pouvez choisir les échantillons de batterie en appuyant sur le bouton de menu déroulant "High Drumsample" et en opérant votre choix dans le menu affiché. Si "High Drumsample Bank" est réglé sur **ROM**, les échantillons de batterie sont présentés dans une liste répartie en divers onglets (selon la catégorie d'instrument).

Menu Category/ROM Drumsample Select:

High ROM Drumsample	BD-Normal	
BD Normal 0000: BD-Dry 1	0000: BD-Jazz 1	Drumset
SS Dance 0001: BD-Dry 2	0009: BD-Jazz 2	Final
SS Normal 0002: BD-Dry 3	0018: BD-Pillow	Scratch Kit
SS Dance 0003: BD-Dry 4	0011: BD-Woofier	Percussif
Yell 0004: BD-Dry 5	0012: BD-Mondo Kill	Industri
Normal 0005: BD-Dry 6	0013: BD-Terminator	Voice
HI Dance 0006: BD-Soft	0014: BD-Tubby	SE
Crash/Ride 0007: BD-Soft Room	0015: BD-Gated	

🔍 Il n'est ni possible d'éditer les noms de ces catégories, ni de modifier l'affectation des échantillons aux catégories.

S.Offset (Start Offset) [Off, On]

On (coché): La forme d'onde de l'échantillon n'est pas reproduite depuis son début préprogrammé mais à partir d'une position plus loin. La position Start Offset est préprogrammée pour chaque échantillon de batterie. Il existe aussi des échantillons ne proposant pas de position Start Offset.

Dans le cas de banque **RAM**, cette position décalée varie selon l'échantillon choisi. Pour les échantillons répondant à l'une des conditions suivantes, la position Loop Start Address est utilisée lorsque vous **cochez** cette case.

- Un échantillon enregistré en mode Sampling, etc.

- Un échantillon dont vous avez modifié la position Loop Start Address en mode Sampling après l'avoir chargé en mode Disk.
- Un échantillon dont la position Loop Start Address a été entrée automatiquement lors du chargement du fichier AKAI, AIFF ou WAVE en mode Disk.

Off (non coché): La lecture commence à partir du début de la forme d'onde.

Rev (Reverse) [Off, On]

On (coché): L'échantillon de batterie est reproduit de la fin au début (inversion). L'endroit où la lecture inversée commence est préprogrammé pour chaque échantillon de batterie.

Dans le cas des banques RAM, les échantillons pour lesquels vous avez défini des points "Start" et "End" (Sampling P2: 2-1c) seront inversés (et reproduits de "End" à "Start").

🔍 Si le réglage en question de l'échantillon produit déjà une lecture inversée, ce paramètre ne change plus la direction de lecture.

🔍 Si l'option "Rev" (Sampling P2: 2-1c) de l'échantillon choisi est déjà **cochée**, ce paramètre ne modifie plus la direction de lecture.

Level [-99...+99]

Ce paramètre sert à régler le volume.

Les notes pour lesquelles vous choisissez la valeur +99 sonneront deux fois plus fort que le volume de l'amplificateur du Program faisant appel à ce Drum Kit. La valeur 0 signifie que le volume est égal à celui réglé avec l'amplificateur du Program en question.

-99 représente le volume minimal auquel les échantillons de la note choisie sont inaudibles.

Transpose [-64...+63]

Règle la hauteur par pas de demi-tons.

+12 représente une octave plus haut et -12 correspond à une transposition d'une octave vers le bas.

Tune [-99...+99]

Règle l'accord fin par pas de cents.

-99 correspond à un demi-ton plus bas et +99 à un demi-ton plus haut.

Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]

Règle la fréquence de coupure du filtre. Cette valeur est additionnée ou soustraite du réglage "Frequency (Cutoff Frequency)" (Program P3: 3-1b, 3-5) du Program faisant appel à ce Drum Kit.

Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]

Ce paramètre permet de régler la résonance du filtre. Comme pour la fréquence de coupure, cette valeur est additionnée ou soustraite du réglage "Resonance" (Program: P3: 3-1b, 3-5) du Program faisant appel à ce Drum Kit. (Quand "Filter Type" (Program P3: 3-1a) est réglé sur **Low Pass & High Pass**, la résonance n'est pas disponible.)

Attack (Amp-Attack) [-64...+63]

Voici un autre paramètre relatif servant à modifier le temps d'attaque de l'amplificateur (Amplifier), valeur qui est ajoutée ou soustraite du réglage EG Attack Time du Program en question.

Decay (Amp-Decay) [-64...+63]

Autre paramètre relatif servant à modifier le temps de chute de l'amplificateur (Amplifier), valeur qui est ajoutée ou soustraite du réglage EG Decay Time du Program en question.

5-1c: Low Drumsample

Low Drumsample Bank [ROM, RAM, EXB*...]

Low Drumsample [000...416, 0000...3999, 000...]

Permet de choisir la banque et le numéro du Low Drumsample. C'est l'échantillon qui sonnera quand votre toucher est plus faible que la valeur définie avec "Velocity Sample SW Lo→Hi" (5-1a). (☞5-1b)

S.Offset (Start Offset) [Off, On]

Rev (Reverse) [Off, On]

Level [-99...+99]

Transpose [-64...+63]

Tune [-99...+99]

Cutoff (Filter-Cutoff) [-64...+63]

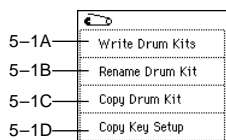
Resonance (Filter-Resonance) [-64...+63]

Attack (Amp-Attack) [-64...+63]

Decay (Amp-Decay) [-64...+63]

(☞5-1b)

▼ 5-1: Commandes du menu de pages



5-1A: Write Drum Kits

Cette commande permet de sauvegarder tous les Drum Kits 000 (I-A/B)-143 (User).

- 1 Choisissez "Write Drum Kits" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 2 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Write". Pour annuler, appuyez sur le bouton **Cancel**. Vous pouvez aussi exécuter cette commande en appuyant sur SEQUENCER [REC/WRITE]. Appuyez sur ce bouton pour afficher la fenêtre de dialogue et sauvegarder les données.

5-1B: Rename Drum Kit

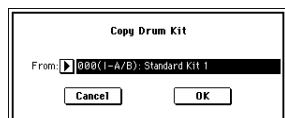
Cette commande permet de renommer le Drum Kit choisi. Vous pouvez entrer jusqu'à 16 caractères (☞Mdb p.57).

5-1C: Copy Drum Kit

Utilisez cette commande pour copier les réglages d'un autre Drum Kit dans celui actuellement sélectionné.

note Comme vous le savez, les Drum Kits 144-152 (GM) ne peuvent pas être édités, mais vous pouvez les copier vers une mémoire utilisateur pour ensuite les modifier.

- 1 Choisissez "Copy Drum Kit" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



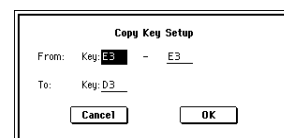
- 2 Choisissez le Drum Kit dont vous voulez copier les réglages ("From").
- 3 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Copy Drum Kit" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

⚠ Attention: en copiant un Drum Kit vers une mémoire utilisateur avec "Copy Drum Kit", vous écrasez tous les réglages de cette mémoire.

5-1D: Copy Key Setup

Cette commande copie les réglages d'une note vers une autre note du même Drum Kit. Il est aussi possible de copier les réglages de plusieurs notes avoisinantes.

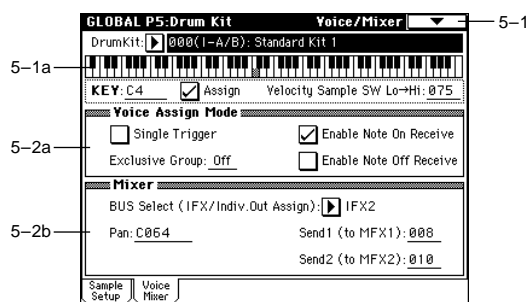
- 1 Choisissez "Copy Key Setup" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Utilisez "From Key" pour spécifier la ou les notes que vous souhaitez copier.
- 3 Pour "To Key", spécifiez la ou les notes d'arrivée. Si vous avez choisi une plage de plusieurs notes sous "From Key", la première note est copiée à l'endroit de "To Key" et les autres sont chaque fois copiées vers les notes suivantes.
- 4 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande Copy Key Setup ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

5-2: Voice/Mixer

Vous pouvez aussi spécifier le comportement de chaque note d'un Drum Kit ainsi que son panoramique, l'acheminement aux effets, etc.



5-2a: Voice Assign Mode

Single Trigger [Off, On]

On (coché): Lorsque vous appuyez plusieurs fois sur la même touche, le son s'arrête chaque fois que vous le redéclenchez. Il n'est donc pas possible de piloter un même échantillon plusieurs fois. Il serait sage de ne **pas cocher** cette case, surtout pour des sons de cymbale.

Exclusive Group (Exclusive Assign) [Off, 001...127]

001-127: Les groupes exclusifs (qui n'ont rien à voir avec les commandes SysEx) permettent de choisir plusieurs échantillons de batterie affectés au clavier qui ne peuvent jamais sonner simultanément. Aussi, les notes affectées au même groupe exclusif seront monophoniques, ce qui signifie qu'en appuyant sur une autre touche affectée au même groupe, vous étouffez l'échantillon précédent de ce groupe. Ce système de groupes permet d'éviter que le charleston ouvert et fermé sonnent simultanément, ce qui n'est pas possible sur l'instrument en question.

Off: Les notes ne sont pas groupées. Le réglage **Off** convient dans la plupart des cas.

Enable Note On Receive [Off, On]

On (coché): Les messages d'enclenchement de note sont reçus. Il vaut bien sûr mieux cocher cette case pour toutes les notes du Drum Kit que vous désirez utiliser. Désélectionnez cette case pour les notes qui ne doivent pas sonner.

Enable Note Off Receive [Off, On]

On (coché): Les commandes de coupure de note sont exécutées. D'habitude, il convient de désélectionner cette case. Ce paramètre n'intervient cependant que lorsque "Hold" (Program P1: 1-1b) est coché (Hold On). Pour les Programs Drum il vaut toujours mieux choisir **Hold On**. Si vous **cochez** alors la case "Enable Note Off Receive", les messages de coupure de note permettent d'arrêter une note qui sonne (ce qui revient à dire que la phase Release (relâchement) des enveloppes (EG) est initiée en relâchant la touche en question sur le clavier.

5-2b: Mixer

Les Drum Kits utilisent les réglages du Program que vous avez choisi en mode Program. Les paramètres suivants n'entrent en vigueur que lorsque vous **cochez** l'option "Use DKit Setting" (Program P4: 4-1b) ou "Use DKit Setting" (Program P8: 8-1b). De ce fait, toute modification de l'un des paramètres suivants est uniquement audible lorsque vous avez activé l'une des deux fonctions "Use".

BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) (Bus Select) [L/R, IFX1...5, 1...4, 1/2, 3/4, Off]

Vous pouvez spécifier pour chaque note d'un Drum Kit à quelle sortie elle est transmise et si elle fait ou non appel à un effet d'insertion.

Ainsi, vous pouvez traiter le son de caisse claire avec l'effet **IFX1** et la grosse caisse avec l'effet **IFX2**, tandis que les autres sons de percussion sont transmis à **L/R** sans transiter par un effet d'insertion.

Pan [Random, L001...C064...R127]

Définit le panoramique de la note choisie.

Le réglage **Random** signifie que le panoramique change de façon aléatoire chaque fois que vous enfoncez la touche en question.

Send1 (to MFX1) [000...127]

Send2 (to MFX2) [000...127]

Ces paramètres permettent de régler le niveau d'envoi à l'effet maître 1 ou 2, mais uniquement lorsque "BUS Select" (5-2b) est réglé sur **L/R** ou **Off**.

Tant que "BUS Select" est réglé sur **IFX1-5**, le niveau d'envoi de la note aux effets maîtres dépend des paramètres "Send 1" et "Send 2" à la page onglet P8: Insert FX des modes Program, Combination, Sequencer et Song Play. Dans ce cas, vous spécifiez donc le niveau d'envoi des effets d'insertion IFX 1, 2, 3, 4 et 5 aux effets maîtres.

Global P6: User Arpeggio

Ici, vous pouvez programmer des motifs d'arpège utilisateur. Retenez que le comportement du TRITON STUDIO dépend alors du mode dont vous venez.

Si vous sélectionnez cette page en mode Program: Toutes les modifications s'appliquent au motif d'arpège affecté au Program actuellement choisi. Notez que si l'arpégiateur n'est pas enclenché par le Program en question, vous pouvez l'activer avec le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF].

Si vous sélectionnez cette page en mode Combination: Toutes les modifications s'appliquent au motif d'arpège affecté à la Combination. Une fois de plus, vous pouvez activer l'arpégiateur avec le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] au cas où la Combination ne l'a pas déjà fait.

Il n'est cependant pas possible d'activer un arpégiateur dont le paramètre "Arpeggiator Run" (Combination P0: 0-3a, P7: 7-1c) **A** ou **B** n'est pas coché. De plus, si l'arpégiateur n'est affecté à aucun Timbre avec "Arpeggiator Assign" (Combination P7: 7-1b), il n'est pas disponible.

Si vous sélectionnez cette page en mode Sequencer ou Song Play: Les modifications portent sur le motif d'arpège choisi pour le Song sélectionné.

Comme toujours, le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] permet d'activer l'arpégiateur au cas où il serait coupé. Ce n'est cependant pas possible pour un arpégiateur dont le paramètre "Arpeggiator Run" (P7: 7-1a/2a) **A** ou **B** n'est pas coché. De plus, il faut que l'arpégiateur soit affecté à une piste avec "Arpeggiator Assign" (P7: 7-1a/2a).

Dans chacun des cas mentionnés ci-dessus, il est possible de modifier le motif d'arpège même si l'arpégiateur n'est pas enclenché. Comme il vaut toujours mieux entendre ce que l'on est en train de faire, nous vous conseillons vivement d'enclencher l'arpégiateur, ne serait-ce que pour vérifier si vous avez sélectionné le bon motif.

Si vous sélectionnez cette page en mode Sampling: L'arpégiateur est coupé et il n'est pas possible d'éditer le motif.

N'oubliez pas de sauvegarder vos motifs édités, sous peine de les perdre à la mise hors tension. Sélectionnez la commande du menu de pages "Write Arpeggio Pattern" ou appuyez sur SEQUENCER [REC/WRITE] pour ouvrir la fenêtre de dialogue Update Arpeggio Pattern. Appuyez ensuite sur le bouton **OK** pour sauvegarder les données.

Pour en savoir plus sur la création de motifs d'arpège utilisateur, voyez Mdb p.130.

6-1: Pattern Setup



6-1a: Arpeggio Select, ♪, Pattern, Length, Octave, Resolution, Sort, Latch, Key Sync., Keyboard

Arpeggio Select [A, B]

Si vous sélectionnez cette page en venant du mode Combination, Sequencer ou Song Play et que vous éditez un motif d'arpège utilisateur, vous devez choisir l'arpégiateur **A** ou **B** pour le motif à éditer. Vos modifications portent alors uniquement sur le motif de l'arpégiateur sélectionné. Si vous ouvrez cette page à partir du mode Program, l'arpégiateur **B** n'est pas disponible.

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

Règle le tempo.

Notez que vous pouvez aussi régler le tempo avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO]. Quand "MIDI Clock" (1-1a) est réglé sur External MIDI ou External mLAN, cette plage affiche EXT pour vous signaler que l'arpégiateur doit être synchronisé avec l'horloge MIDI d'un instrument MIDI externe.

Pattern [P000...P004, U000(I-A/B)...U506(User)]

Permet de choisir le motif que vous désirez éditer.

P000...P004	Motifs d'arpège préprogrammés (Preset)
U000(I-A/B)...U199(I-A/B)	Motifs d'arpège chargés à l'usine (Preload)
U200(E-A)...U215(E-A) U216(E-B)...U231(E-B) U232(E-C)...U247(E-C) U248(E-D)...U263(E-D) U264(E-E)...U279(E-E) U280(E-F)...U295(E-F) U296(E-G)...U311(E-G)	Motifs d'arpège de la série EXB-PCM
U312(User)...U506(User)	Motifs d'arpège utilisateur (contenant des motifs Preload)

note Pour éditer un motif d'arpège (Preload, par ex.) utilisé par un autre Program, nous vous conseillons de copier le motif voulu avec la commande du menu de pages "Copy Arpeggio Pattern" dans une mémoire libre **U312 (User)–U506 (User)**, puis d'éditer la copie. Les mémoires U200 (E–A)–U311 (E–G) servent normalement à charger les motifs d'arpège des options de la série EXB-PCM (dont certaines cartes ne proposent pas de motif).

note Pour modifier le nom du motif d'arpège, exécutez la commande du menu de pages "Rename Arpeggio Pattern".

Length (Pattern Length) [01...48]

Permet de régler la longueur du motif. Notez que le nombre de temps (notes) choisi ici est fonction de la durée de notes spécifiée avec "Resolution". Au terme du nombre de fois spécifié ici, le motif recommence à partir du début. Ce paramètre n'est pas disponible pour les motifs préprogrammés **P000–P004**.

Octave [1, 2, 3, 4]

Resolution [♪₃, ♪, ♪₃, ♪, ♪₃, ♪]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

⇨ Program P7 "7-1: Arpeg. Setup."

▲ "Pattern", "♪(Tempo)", "Octave", "Resolution", "Sort", "Latch", "Key Sync" et "Keyboard" peuvent aussi être réglés en mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play. Si vous n'êtes pas d'accord avec les réglages effectués dans l'un de ces modes, vous pouvez les corriger ici. Si vous sélectionnez cette page à partir du mode Program ou Combination, les réglages de ces paramètres ne sont sauvegardés que si vous mémorisez le Program ou la Combination en question (dans le mode ad hoc). La com-

mande "Write Arpeggio Patterns" ne s'applique donc pas à ces paramètres.

6-1b: Arpeggio Pattern Setup

▲ Les paramètres suivants ne sont pas disponibles pour les motifs préprogrammés **P000–P004**.

Arpeggio Tone Mode [Normal, Fixed Note]

Permet de choisir le mode **Tone** du motif d'arpège.

Normal: Fonctionnement normal de l'arpégiateur. Les notes que vous jouez simultanément sont transformées en motif (arpège).

Fixed Note: Dans ce cas, vous pouvez spécifier la hauteur (la note) de chaque **Tone**. Les touches que vous enfoncez sur le clavier pour déclencher le motif n'influencent donc plus la hauteur des notes arpégées (**Tone**) mais servent uniquement à déclencher le motif au moment voulu. Choisissez ce réglage pour des motifs de batterie où la hauteur ne peut pas varier pour que la grosse caisse reste toujours une grosse caisse et ainsi de suite. A la page the P6: User Arpeggio, Pattern Edit, les symboles suivants sont utilisés pour représenter le réglage **Tone**: "●" pour **Normal** et "○" pour **Fixed Note**.

Arpeggio Type [As Played...Up&Down]

Permet de fixer le rapport entre les notes jouées sur le clavier et les tons des différents pas.

As Played: Lorsqu'un pas contient plus de **Tones** que vous ne jouez de notes sur le clavier pour piloter l'arpège, les tons "excédentaires" ne retentissent pas.

As Played (Fill): Lorsqu'un pas contient plus de **Tones** que vous ne jouez de notes sur le clavier pour piloter l'arpège, la dernière note jouée sur le clavier (soit la dernière lorsque "**Sort**" est réglé sur **Off**, soit la plus aiguë lorsque "**Sort**" est réglé sur **On**) est jouée plusieurs fois pour compléter le motif.

Running Up: Lorsqu'un pas contient plus de **Tones** que vous ne jouez de notes sur le clavier, l'arpège n'utilise que la première note jouée (soit la première touche enfoncée lorsque "**Sort**" est réglé sur **Off**, soit la note la plus grave lorsque "**Sort**" est réglé sur **On**).

Up&Down: Lorsqu'un pas contient plus de **Tones** que vous ne jouez de notes sur le clavier, le motif redescend de la dernière note jouée à la première.

Exemple)

Admettons que "**Length**" soit réglé sur **04**, "**Step No.**" **01** sur **Tone0**, "**Step No.**" **02** sur **Tone1**, "**Step No.**" **03** sur **Tone2**, "**Step No.**" **04** sur **Tone3**, et que vous désiriez arpéger trois notes. Dans ce cas, selon le réglage défini avec "**Arpeggio Type**", vous obtiendrez les résultats suivants:

As Played: 0 → 1 → 2 → pause → 0 → 1 → 2 → pause → 0 ...

As Played (Fill): 0 → 1 → 2 → 2 → 0 → 1 → 2 → 2 → 0 ...

Running Up: 0 → 1 → 2 → 0 → 0 → 1 → 2 → 0 → 0 ...

Up&Down: 0 → 1 → 2 → 1 → 0 → 1 → 2 → 1 → 0 ...

Octave Motion [Up, Down, Both, Parallel]

Permet de spécifier comment le motif est joué lorsque le paramètre "**Octave**" est réglé sur 2–4 octaves.

Up: Les notes sont jouées de bas en haut dans toutes les octaves choisies.

Down: Les notes sont jouées de haut en bas dans les octaves choisies.

Both: Les notes sont d'abord jouées de bas en haut, puis de haut en bas.

Parallel: Les notes sont jouées simultanément dans toutes les octaves choisies.

Fixed Note Mode [Trigger As Played, Trigger All Tones]

Spécifie quels **Tones** sont joués quand "**Arpeggio Tone Mode**" est réglé sur **Fixed Note**.

Trigger As Played: le nombre de **Tones** reproduits dépend du nombre de touches que vous enfoncez.

Trigger All Tones: il suffit d'enfoncer une seule touche pour que tous les **Tones** sonnent aux endroits programmés.

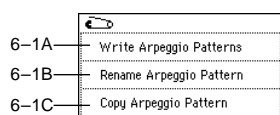
Exemple)

Voici comment le motif de batterie sonne quand "**Arpeggio Tone Mode**" est réglé sur **Fixed Note**. **Tone 1** pilote le son de grosse caisse (le numéro de note en question, souvent "36"). **Tone 2** pilote une caisse claire et **Tone 3** un charleston.

Trigger As Played signifie que seule la grosse caisse (**Tone 1**) retentit lorsque vous n'enfonchez qu'une touche. Si vous enfoncez deux touches, vous entendez la grosse caisse (**Tone 1**) et la caisse claire (**Tone 2**). Il faut donc enfoncez trois touches pour aussi entendre le charleston. Lorsque le paramètre "**Velocity**" de ces tons est réglé sur **Key**, le volume/timbre de chaque **Tone** dépend de votre force de frappe.

Trigger All Tones, par contre, permet de n'enfoncer qu'une seule touche pour piloter tous les tons d'un motif (en l'occurrence **Tone 1**, **Tone 2**, et **Tone 3**). Quand le paramètre "**Velocity**" de chaque **Tone** est réglé sur **Key**, le volume/timbre de chaque ton dépend de votre force de frappe.

▼ 6-1: Commandes du menu de pages



6-1A: Write Arpeggio Patterns

Cette commande permet de sauvegarder tous les motifs d'arpège utilisateur U000 (I-A/B)-U506 (User) en mémoire interne.

- 1 Choisissez "**Write Arpeggio Patterns**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
- 2 Appuyez sur le **bouton OK** pour sauvegarder les motifs ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis. Vous pouvez aussi exécuter la commande "Write Arpeggio Patterns" en appuyant sur SEQUENCER [REC/WRITE]. Appuyez sur ce bouton et effectuez la sauvegarde sans la fenêtre de dialogue affichée.

⚠ "Pattern", "♩ (Tempo)", "Octave", "Resolution", "Sort", "Latch", "Key Sync" et "Keyboard" sont des paramètres faisant partie des modes Program, Combination, Sequencer et Song Play. De ce fait, "Write" ne permet pas de sauvegarder leurs réglages. Si vous venez du mode Program ou Combination, il vous faut donc retourner dans ce mode pour effectuer la sauvegarde de ces paramètres.

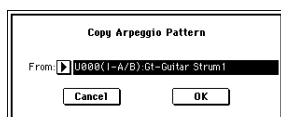
6-1B: Rename Arpeggio Pattern

Cette commande permet de renommer le motif d'arpège utilisateur choisi. Le nom peut comprendre jusqu'à 16 caractères (☞ Mdb p.57). Les motifs d'usine P000-P004 ne peuvent pas être renommés.

6-1C: Copy Arpeggio Pattern

Cette commande permet de copier les réglages d'un autre motif d'arpège vers le motif choisi. Il n'est cependant pas possible de copier les données d'un motif d'usine P000-P004.

- 1 Choisissez "**Copy Arpeggio Pattern**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Choisissez le motif d'arpège de source avec "**From**".
- 3 Appuyez sur le **bouton OK** pour exécuter la commande

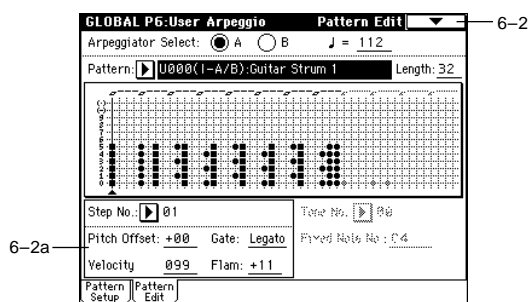
"Copy Arpeggio Pattern" ou sur le **bouton Cancel** si vous avez changé d'avis.

⚠ N'oubliez pas que l'exécution de la commande "**Copy Arpeggio Pattern**" entraîne la perte de tous les réglages contenus dans le motif en question.

6-2: Pattern Edit

Cette page permet de programmer les **Tones 0-11** pour chacun des pas **01-48**. "**Step**" peut contenir un maximum de 48 pas et les **Tones** (ou tons) correspondent à un maximum de 12 notes qui peuvent être jouées en enfoncez simultanément jusqu'à 12 touches. Lorsque "**Sort**" (6-1a) est **coché**, les notes jouées sur le clavier sont affectées aux tons selon leur hauteur: ainsi le **Tone 0** utilisera la note la plus grave, **Tone 1** la note suivante etc. Si "**Sort**" (6-1a) n'est **pas coché**, l'affectation se fait sur base de l'ordre dans lequel vous enfoncez les touches. Le **Tone 0** utilisera donc la première note, le **Tone 1** la deuxième, etc.

⚠ Ces paramètres ne sont pas disponibles pour les motifs P000-P004.



6-2a: Step No., Pitch Offset, Gate, Velocity, Flam, Tone No., Fixed Note No.

Step No. (Step Number) [01...48]

Permet de choisir le pas à éditer et/ou de régler/initialiser chaque **Tone** (ton). Après avoir sélectionné le pas avec "**Step No.**", utilisez les boutons numériques pour y ajouter des tons (**Tones**). Les boutons [0]-[9] correspondent aux **Tones 0-9**, [-] est affecté au **Tone 10** et [./10's HOLD] est affecté au **Tone 11**. En appuyant plusieurs fois sur l'un de ces boutons, vous ajoutez, puis effacez le ton en question et ainsi de suite.

Quand "**Arpeggio Tone Mode**" (6-1b) est réglé sur **Normal**, la grille affiche les tons avec des symboles "●". Si vous choisissez **Fixed Note**, les tons sont affichés au moyen de symboles "○". Pour effacer simultanément tous les **Tones** d'un pas, faites appel à la commande du menu de pages "Delete". Pour insérer un pas blanc (sans tons), utilisez la commande "Insert" du même menu.

Pitch Offset [-48...+48]

Permet de transposer la hauteur du **ton** choisi pour le pas actuellement en vigueur par pas de demi-tons. Cela vous permet par exemple de faire en sorte qu'une note que vous jouez sur le clavier se mue en mélodie (car la hauteur indiquée par la touche enfoncée est décalée d'un ou de plusieurs demi-tons). Il va de soi que ce système fonctionne aussi pour plusieurs tons à la fois.

Gate [Off, 001...100%, Legato]

Off: Le pas en question n'est pas joué, même lorsque vous lui avez affecté un ou plusieurs **tons**.

Legato: Les notes continuent à sonner jusqu'à ce que "leur" **Tone** soit à nouveau déclenché par un autre pas. Dans ce cas, les symboles changent en "■" ou "□".

Ce réglage n'est utilisé que lorsque le paramètre "Gate" (Pro-

gram P7: 7-1a, Combination P7: 7-2a/3a, Sequencer/Song Play P7: 7-3a/4a) du mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play est réglé sur **Step**. N'oubliez donc pas de régler "Gate" sur **Step** en cas de besoin.

Velocity [001...127, Key]

Key: Le volume/timbre du ton en question dépend de votre toucher (la vitesse à laquelle vous enfoncez la touche en question).
001-127: Le ton utilise toujours la valeur de toucher que vous spécifiez ici.

Ce réglage n'est utilisé que lorsque le paramètre "Velocity" (Program P7: 7-1a, Combination P7: 7-2a/3a, Sequencer/Song Play P7: 7-3a/4a) du mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play est réglé sur **Step**. N'oubliez donc pas de régler "Velocity" sur **Step** en cas de besoin.

Flam [-99...+99]

Permet de spécifier comment le timing des tons d'un même pas est décalé. Ce paramètre ne fonctionne que pour les pas contenant au moins deux **Tones**.

00: Tous les **tons** retentissent exactement au même moment.
+01-+99: Les tons sont déclenchés l'un à la suite de l'autre par ordre croissant (ton 0 -ton 12). (Lorsque "Sort" est réglé sur **ON**, le ton le plus grave retentit le premier. Quand "Sort" est sur **OFF**, le déclenchement commence par la première note que vous jouez sur le clavier.)

-01- -99: L'ordre de déclenchement est inversé par rapport aux valeurs positives.

Pour simuler le jeu sur une guitare, ce serait une bonne idée de choisir un décalage positif (+) pour les pas pairs et négatif (-) pour les pas impairs.

Ce paramètre n'est pas disponible pour les motifs d'usine P000-P004.

Tone No. (Tone Number) [01...12]

Le choix du Tone n'est disponible que lorsque "Arpeggio Tone Mode" (6-1b) est réglé sur **Fixed Note**. Il vous permet de sélectionner le ton dont vous désirez spécifier la hauteur.

Fixed Note No. (Fixed Note Number) [C-1...G9]

Permet de choisir la note pilotée par le **Tone** choisi avec le paramètre plus haut. Pour faire avancer le débat, vous pouvez entrer la note en maintenant le bouton [ENTER] pendant que vous appuyez sur la touche correspondante du clavier.

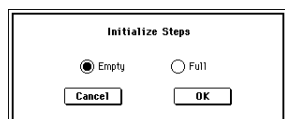
▼ 6-2: Commandes du menu de pages

6-1A	Write Arpeggio Pattern	Copy Step	6-2B
6-1B	Rename Arpeggio Pattern	Delete Step	6-2C
6-1C	Copy Arpeggio Pattern	Insert Step	6-2D
6-2A	Initialize Steps	Rotate Step	6-2E

6-2A: Initialize Steps

Cette commande permet d'initialiser les réglages des différents pas ("Tone", "Pitch Offset", "Gate", "Velocity", "Flam") du motif d'arpège sélectionné.

- 1 Choisissez "**Initialize Steps**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

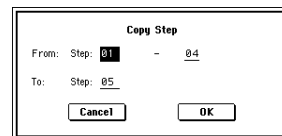


- 2 **Empty** signifie que les tons sont également effacés. **Full** signifie que les tons sont conservés, tandis que les autres paramètres sont remis à leur valeur par défaut.
- 3 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande Initialize Steps ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

6-2B: Copy Step

Cette commande permet de copier les réglages d'un pas vers un autre pas. Il est aussi possible de copier plusieurs pas à la fois.

- 1 Choisissez "**Copy Step**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Utilisez "**From Step**" pour sélectionner le ou les pas à copier.
- 3 Sous "**To Step**", choisissez le (premier) pas d'arrivée. Si vous avez sélectionné plusieurs pas avec "From Step", ils sont copiés l'un à la suite de l'autre à partir de l'endroit choisi.
- 4 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande Copy Step ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

6-2C: Delete Step

Cette commande permet d'effacer les paramètres ("Tone", "Pitch Offset", "Gate", "Velocity", "Flam") du pas choisi. Les pas suivants reculent donc d'une unité (colonne) vers la gauche.

- 1 Choisissez "**Delete Step**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

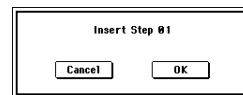


- 2 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Delete Step" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

6-2D: Insert Step

Cette commande permet d'insérer un pas vide à l'endroit du pas actuellement choisi. Tous les pas suivants reculent d'une unité vers la droite.

- 1 Choisissez "**Insert Step**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

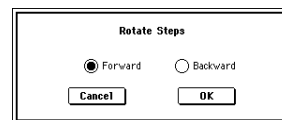


- 2 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Insert Step" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

6-2E: Rotate Step

Cette commande permet de changer l'ordre des pas.

- 1 Choisissez "**Rotate Step**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Sélectionnez le sens de changement d'ordre des pas avec "Direction".
 Imaginez, par exemple, qu'un motif contienne quatre pas ("Length" = 4).
"Forward" signifie alors que le pas 1 devient le pas 2, le pas 2 → 3, le pas 3 → 4 et le pas 4 → 1.
"Backward" signifie que le pas 1 devient le pas 4, le pas 2 → 1, le pas 3 → 2 et le pas 4 → 3.
- 3 Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter la commande "Rotate Step" ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis.

7. Mode Disk

Dans ce mode, vous pouvez utiliser des disquettes, le disque dur interne, l'option CDRW-1 ou un lecteur SCSI externe branché au TRITON STUDIO pour sauvegarder et charger divers types de données.

Ce mode permet aussi de produire un CD audio sur base de fichiers WAVE et d'écouter ces fichiers. C'est aussi ce mode que vous utiliserez pour copier et effacer des fichiers ainsi que pour formater un support.

Voici les types de supports utilisables:

Disquettes

Le TRITON STUDIO accepte des disquettes 3,5 pouces formatées MS-DOS de type 2HD ou 2DD.

Capacité d'une disquette formatée sur le TRITON STUDIO:
2HD: 1,44 Mo (18 secteurs/piste), 2DD: 720 Ko (9 secteurs/piste)

Disques durs, supports amovibles

Compatibles avec les formats MS-DOS FAT16 et FAT32

Capacité FAT32: jusqu'à 2 Tera-octets = 2.000 Go compatible FAT16: jusqu'à 4 Go

(Pour en savoir plus sur la connexion et le réglage d'adresse d'un dispositif SCSI externe, [p.298.](#))

CD-R/RW

Compatible avec le format UDF. Vous pouvez utiliser des disques CD-R/RW de format UDF pour graver/lire des données (compatibilité avec le système de gravure "par paquets" données [p.299.](#))

Possibilité de lecture/gravure de données (audio) sur disques CD-DA, et de lecture de disques de format ISO9660 (niveau 1).

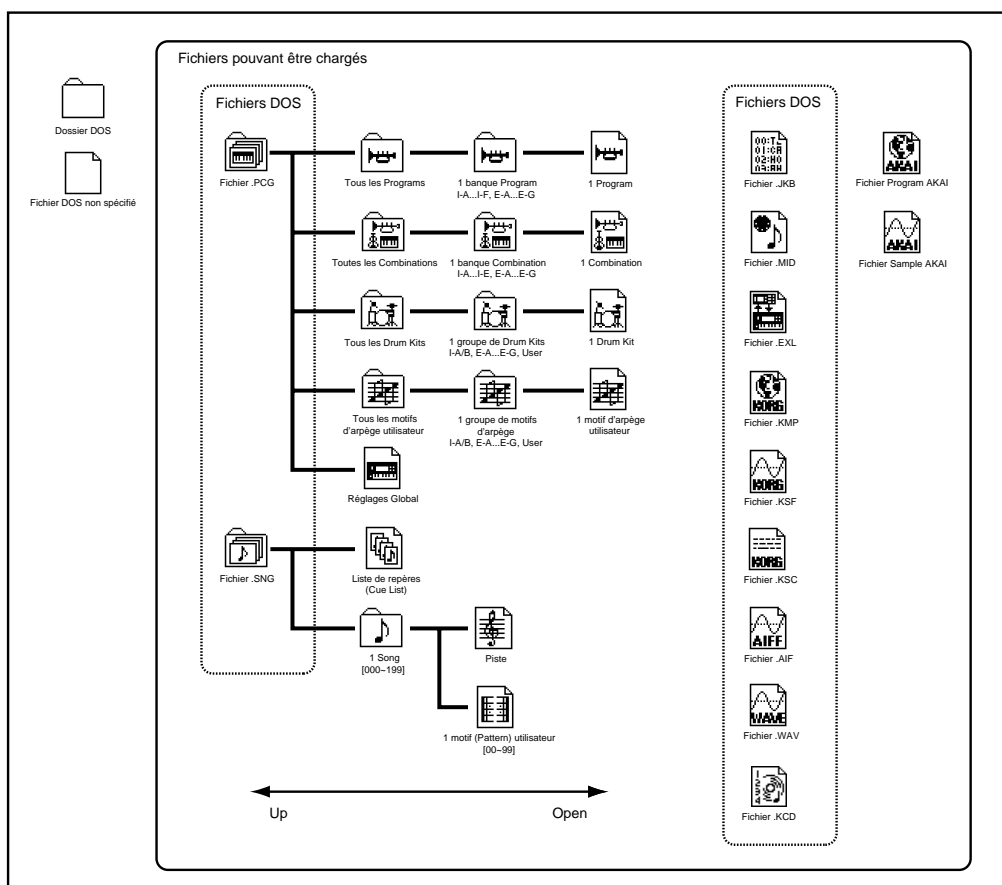
Fichiers, dossiers et icônes

Le TRITON STUDIO organise ses données de façon hiérarchique sur disquettes et autres supports avec des fichiers et des dossiers. Le contenu d'un fichier (qu'il s'agisse d'un fichier ou d'un dossier, et dans le cas d'un fichier, son contenu) est identifiable aussi bien à son nom qu'au moyen d'une icône. L'aspect des icônes indique d'ailleurs s'il s'agit d'un fichier ou d'un dossier.

Dans ce manuel, les données pouvant être reconnues par MS-DOS (c.-à-d. pouvant être lues par un ordinateur MS-DOS) et les fichiers/dossiers de formats UDF et ISO9660 s'appellent des "fichiers DOS" et des "dossiers DOS". Le TRITON STUDIO utilise plusieurs types de fichiers DOS qui ont des extensions différentes.

Dans le cas d'un fichier DOS comportant une extension autre que celles énumérées ci-dessous, il est considéré comme un fichier Standard MIDI File (SMF) quand vous exécutez la commande "Load selected". Mais vu qu'il ne s'agit pas d'un fichier SMF, il ne pourra pas être chargé.

Extension	Type
.PCG	Paramètres Program, Combination, Drum Kit, motifs d'arpège utilisateur, réglages Global (format TRITON STUDIO)
.SNG	Fichiers Song, Cue List (format TRITON STUDIO)
.JKB	Liste Jukebox (format TRITON STUDIO)
.MID	Fichier Standard MIDI (SMF)
.EXL	Données SysEx (exclusives au système)
.KMP	Fichier des paramètres de multi-échantillon Korg (format Korg)
.KSF	Fichier d'échantillon Korg (format Korg)
.KSC	Fichier texte énumérant les échantillons/multi-échantillons Korg (Korg format)
.AIF	Fichier AIFF
.WAV	Fichier WAVE
.KCD	Liste des pages audio (format TRITON STUDIO)



Les fichiers .JKB ne peuvent être ni chargés ni sauvegardés dans le mode Disk – ces opérations sont uniquement effectuées en mode Song Play.

Lors de la sauvegarde, une de ces extensions sera ajoutée au nom du fichier en fonction du type de données que contient ce fichier. Si vous modifiez ces extensions sur un ordinateur, le TRITON STUDIO ne pourra pas reconnaître le type de fichier quand vous le chargez; le TRITON STUDIO traitera alors le fichier comme un fichier Standard MIDI.

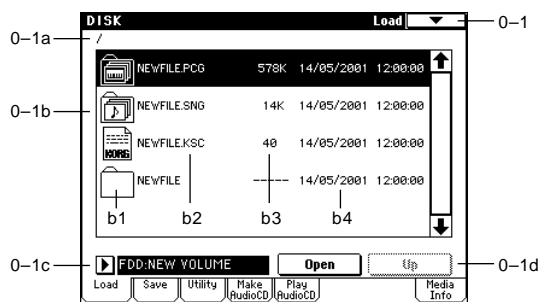
Les fichiers du TRITON STUDIO présentent la structure illustrée plus haut. Comme les fichiers .PCG et .SNG peuvent être ouverts et traités indépendamment, leurs icônes représentent en fait des dossiers à l'écran.

Pour en savoir plus sur la compatibilité avec d'autres instruments tels que les TRITON/pro/proX et le TRITON-Rack, [p.279](#).

0-1: Load

Cette page permet de charger le fichier ou le dossier choisi dans la mémoire interne.

Utilisez le **bouton Open** et le **bouton Up** pour choisir le fichier ou le dossier voulu. Activez ensuite la commande de menu "Load selected" ((0-1C) pour choisir et charger les données.



note Pour un fichier .PCG, vous pouvez écouter un fichier Program, Combinaison, Drum Kit utilisateur ou motif d'arpège utilisateur (dont vous avez ouvert la banque et le groupe) directement sur le support en question. Il suffit pour cela de choisir le fichier dans la fenêtre Directory. Vous ne devez donc pas charger le fichier en question dans la mémoire interne. Pour une Combinaison, chaque Timbre est reproduit avec les Programs de la mémoire interne. Pour un Drum Kit utilisateur ou un motif d'arpège utilisateur, ce sont les paramètres de son du Program activé avant le passage au mode Disk qui seront utilisés.

note Dans les pages Load, Save et Utility, vous pouvez choisir un fichier WAVE d'une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz ou 48 kHz et écouter l'échantillon en appuyant sur SAMPLING [START/STOP]. Quand un fichier WAVE lisible est choisi, l'écran affiche "(Sampling START/STOP plays selected file)".

Pendant la lecture d'un fichier WAVE, le clavier du TRITON STUDIO ne produit plus de son et ne répond plus aux messages de note reçus à la prise MIDI IN. En outre, l'arpégiateur est coupé.

0-1a: Dossier actuel

Convenons d'appeler le dossier auquel s'appliquent les commandes le "dossier actuel" ou "current directory".

L'écran indique chaque fois l'adresse complète des dossiers. Un slash ("/") délimite un dossier (il s'agit là du caractère qui indique la structure hiérarchique). Pour sélectionner un autre dossier, utilisez les boutons Open et Up (0-1d).

0-1b: Fenêtre de dossiers

Fenêtre de dossiers

Cette zone contient davantage de renseignements sur les fichiers au sein du dossier actif.

Cette fenêtre permet de choisir un fichier ou un dossier.

b1: Fichier/icône

L'icône affichée porte bien sûr sur le type de données.

Pour en savoir plus sur les icônes, voyez l'illustration à la page précédente.

b2: Nom de fichier

Indique le nom du fichier (fichier DOS).

Si la commande du menu de pages "Translation" (0-1B) est active, le nom de fichier DOS du fichier .KMP (paramètres de multi-échantillon Korg) ou .KSF (échantillon Korg) chargé sera remplacé à l'écran par le nom que vous avez assigné au multi-échantillon ou à l'échantillon en mode Sampling.

b3: Volume

Indique le volume (la capacité de mémoire requise) en octets.

Date et heure de la sauvegarde

Indique la date et l'heure à laquelle vous avez sauvegardé ce fichier. De gauche à droite, l'écran affiche le jour, le mois, l'année, les heures, les minutes et les secondes. Le TRITON STUDIO possède une fonction de calendrier et une horloge. Quand vous sauvegardez un fichier, le TRITON STUDIO définit automatiquement la date et l'heure de la sauvegarde. Vous pouvez régler la date et l'heure sous "Set Date/Time" (0-3E).

0-1c: Choix du lecteur

Choix du lecteur [FDD, ID0...6, HDD, CDD: Nom]

Sert à choisir le lecteur (de disquettes, disque dur, etc.) utilisé pour le chargement et la sauvegarde de vos données. Le TRITON STUDIO affiche le libellé du support.

FDD: lecteur de disquettes

ID0...6: dispositif SCSI externe (ID0-6)

HDD: disque dur interne

CDD: graveur CD-RW interne (si l'option CDRW-1 est installée)

No Label: support sans libellé

Unformatted: support non formaté

No Disc: aucun disque dans le lecteur CD-ROM ou CD-R/RW

No Disk: aucun support dans le lecteur amovible (autre qu'un lecteur CD-ROM ou CD-R/RW)

Le libellé affiché pour un lecteur CD-R/RW dépend du disque chargé et de la page active.

Blank Disc: support vierge. (Pour pouvoir graver un disque avec la méthode de paquets de données, vous devez le formater au préalable ([p.299](#)). En revanche, pour produire un CD audio, vous ne devez pas le formater.)

Media volume label: support contenant des données.

Audio CD: un CD audio

Unfinalized: un CD audio non finalisé

Audio CD ou **media volume label:** support contenant à la fois des données et de l'audio. Dans ce cas, le message "Audio CD" s'affiche aux pages Make Audio CD et Play Audio CD, et le libellé du support s'affiche sur toutes les autres pages.

0-1d: Bouton Open, bouton Up

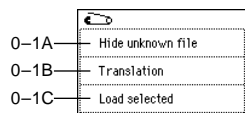
Bouton Open

Ce bouton sert à ouvrir un dossier et à vous rendre au niveau inférieur dans la hiérarchie. Ce bouton ne fonctionne que lorsque vous sélectionnez un dossier dans la fenêtre de dossiers.

Bouton Up

Ce bouton permet de retourner au niveau hiérarchique supérieur.

▼ 0-1: Commandes du menu de pages



0-1A: Hide unknown files

Commande cochée: Les fichiers avec des extensions inconnues n'apparaissent pas dans la fenêtre de dossiers. Ce ne sera cependant le cas que pour des dossiers DOS.

0-1B: Translation

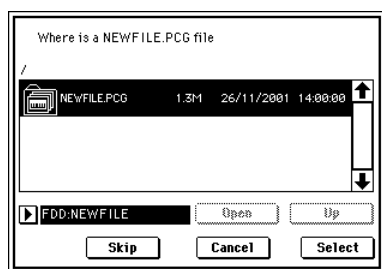
Commande cochée: Au lieu du nom de fichier DOS du fichier .KMP (paramètres de multi-échantillon Korg) ou .KSF (échantillon Korg), le TRITON STUDIO affiche le nom que vous avez assigné au multi-échantillon ou à l'échantillon en mode Sampling.

0-1C: Load selected

Cette commande sert à charger le fichier ou le dossier sélectionné dans la fenêtre de dossiers (0-1b). Quand vous choisissez cette commande, l'écran affiche une fenêtre de dialogue dont l'aspect dépend toutefois du type de fichier que vous vous apprêtez à charger.

Si le fichier à charger est introuvable ou si vous chargez un fichier sauvegardé en plusieurs parties

Quand vous chargez des fichiers de multi-échantillons ou d'échantillons, des fichiers .PCG ou .SNG et que le TRITON STUDIO ne trouve pas le fichier à charger dans le dossier choisi ni dans un dossier inférieur de la hiérarchie, il affiche une fenêtre de dialogue ("Where is a ...") similaire à la fenêtre ci-dessous.



C'est par exemple le cas lorsque...

- lors du chargement d'un fichier .KSC, un fichier .KMP utilisé est introuvable;
- lors du chargement d'un fichier .KMP, un fichier .KSF est introuvable;
- lors du chargement d'un fichier AKAI Program du format S1000/S3000, un fichier Sample est introuvable;
- le fichier .KSF chargé a été sauvegardé en plusieurs fois (s'il était impossible de le sauvegarder entièrement sur le même support); dans ce cas, après le chargement de la première partie, vous devez spécifier le second volume, etc.;
- le fichier .PCG chargé a été sauvegardé en plusieurs fois (s'il était impossible de le sauvegarder entièrement sur le même support); dans ce cas, après le chargement de la première partie, vous devez spécifier le second volume, etc.;

- lors du chargement simultané d'un fichier .PCG et d'un fichier .SNG, après avoir chargé le fichier PCG, le TRITON STUDIO ne trouve pas le fichier .SNG du même nom dans le dossier courant.

Si cette fenêtre s'affiche, effectuez les étapes suivantes:

- ① Choisissez le dossier contenant le fichier spécifié par "Where is a ...". Si le fichier en question se trouve sur un autre volume ou un autre support, changez de support. Appuyez ensuite sur la fenêtre de dossiers de l'écran pour que le TRITON STUDIO détecte le support. Choisissez ensuite le dossier voulu.

⚠ La fenêtre de dialogue "Where is a ..." ne permet pas d'ouvrir des fichiers .PCG ni .SNG. Le bouton **Open** n'est pas disponible pour les fichiers .PCG et .SNG.

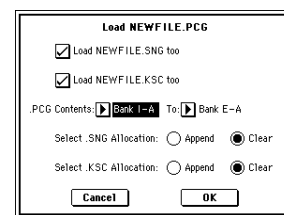
- ② Appuyez sur le bouton **Select** pour continuer le chargement. Si vous appuyez sur bouton **Cancel**, le TRITON STUDIO arrêtera le chargement. Pour terminer le chargement à ce stade, appuyez sur le bouton **OK**. Le bouton **Skip** permet de "sauter" un fichier que vous ne souhaitez pas charger et de passer au chargement du fichier suivant. A l'exception de rares cas (quand le support contenant le fichier est endommagé ou illisible), appuyez sur le bouton **Select** pour poursuivre le chargement.

1) Load .PCG:

icône choisie



Toutes les données du fichier .PCG seront chargées.



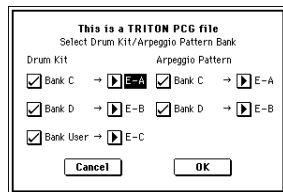
- ① Choisissez le fichier .SNG et le fichier .KSC avec les cases "Load *****.SNG too" et "Load *****.KSC too".
- Si vous **cochez** "Load *****.SNG too", le TRITON STUDIO chargera également le fichier .SNG portant le même nom que le fichier .PCG choisi.
- Si vous **cochez** "Load *****.KSC too", le TRITON STUDIO chargera aussi le fichier .KSC portant le même nom que le fichier .PCG choisi. Si ce fichier ne se trouve pas dans le dossier courant, chargez-le en suivant la méthode décrite ci-dessus sous "Si le fichier à charger est introuvable..."

- ② Spécifiez les données à charger sous "PCG Contents".
All: charge toutes les données du fichier .PCG.
Bank I-A-I-E, E-A-E-G: charge les données de la banque en question. Dans ce cas, choisissez la banque de destination du chargement avec "To" **Bank I-A-I-E, E-A-E-G**. Quand vous exécutez l'opération, le TRITON STUDIO charge les données de Combination, de Program, de Drum Kit et de motif d'arpège utilisateur de la seule banque choisie dans la banque de destination. Les réglages Global ne sont pas chargés.

L'instrument corrige automatiquement la banque des Programs utilisés par les Combinations, les numéros des motifs d'arpège utilisateur utilisés par les Combinations/Programs et le numéro des Drum Kits utilisés par les Programs. De même, si un fichier .SNG est chargé simultanément, le TRITON STUDIO corrige automatiquement la banque des Programs utilisés dans les pistes du Song en question (ou si le fichier contient des événements de piste/de motifs, la banque du Program au sein de l'événement).

note Si vous chargez un fichier .PCG de la disquette fournie avec une option de la série EXB-PCM, c'est la méthode que vous suivrez normalement (⇒ Mdb p.65).

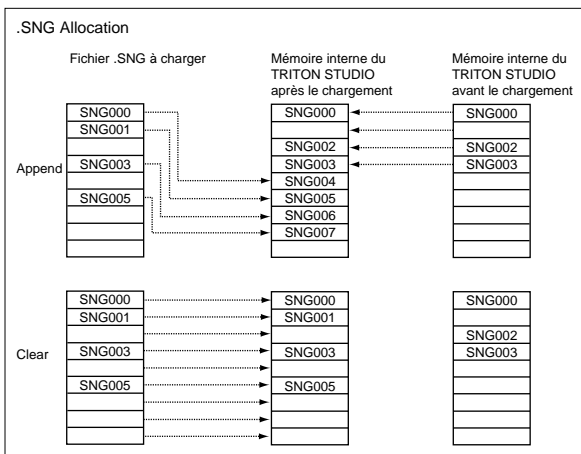
- ⚠ Si la banque spécifiée du fichier .PCG ne contient aucune donnée, l'écran affichera le message d'erreur "No readable data" et le chargement sera annulé.
- ⚠ Si le fichier .PCG ne contient pas les données de Program de la banque spécifiée, les banques Program ne seront pas définies pour la Combinaison ou les Timbres/pistes.
- ⚠ Si le fichier .PCG ne contient pas les motifs d'arpège utilisateur de la banque spécifiée, les numéros de motifs d'arpège utilisateur ne seront pas définis pour les Combinaisons, Programs (/Song).
- ⚠ Si le fichier .PCG ne contient pas les Drum Kits de la banque spécifiée, les réglages des numéros des Drum Kits ne seront pas effectués pour les Programs.
- ⚠ Si vous choisissez les banques I-C/I-D/I-E et que vous chargez un fichier .PCG d'un TRITON, TRITON-Rack ou TRITON STUDIO, les Drum Kits et les motifs d'arpège utilisateur ne seront pas chargés.
- ⚠ Si vous chargez un fichier .PCG d'un TRITON/TRITONpro/TRITONproX avec l'option All, l'écran affichera la fenêtre de dialogue suivante si ce fichier .PCG contient la banque Drum Kit Bank C/Bank D/Bank User ou la banque Arpeggio Pattern Bank C/Bank D. Cette fenêtre de dialogue permet de choisir la destination de chargement de chaque banque. Vous ne pouvez choisir que des banques présentes dans le fichier .PCG. La banque en question ne sera chargée que si vous cochez la case ad hoc. Appuyez sur le bouton OK pour effectuer le chargement ou sur le bouton Cancel si vous avez changé d'avis.



- ③ Si vous avez coché "Load *****.SNG too", les boutons radio "Select .SNG Allocation" sont disponibles. Ils servent à définir la manière dont le TRITON STUDIO charge les données de morceau du fichier .SNG.

Append: Les données de Song sont chargées dans le premier emplacement de Song disponible après les données de Song déjà présentes en mémoire interne. Les données de Song du fichier .SNG sont donc stockées dans les emplacements disponibles (schéma ci-dessous). Choisissez cette méthode pour charger des données de Song sans perdre les données de morceau déjà présentes en mémoire.

Les données des listes de repères (Cue List) ne sont pas chargées.



Clear: Toutes les données de Song et les données Cue List contenues dans la mémoire interne sont effacées. Le TRITON STUDIO charge les données de Song et Cue List telles qu'elles ont été sauvegardées (voyez le schéma ci-dessous). Choisissez ce réglage pour retrouver immédiatement le statut des réglages sauvegardés à la mise sous tension, etc.

- ④ ".KSC Allocation" est seulement disponible si vous avez coché "Load *****.KSC too". Spécifiez à l'aide de ces réglages la manière dont le TRITON STUDIO charge les multi-échantillons et les échantillons du fichier .KSC.

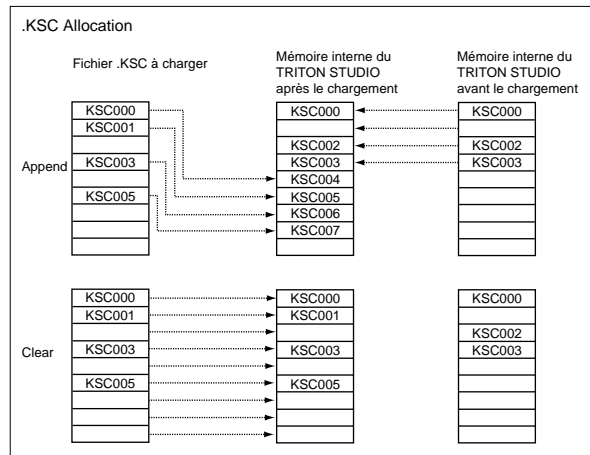
Append: Les échantillons sont chargés à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier multi-échantillon ou échantillon existant dans la mémoire RAM (c.-à-d. qui a été échantillonné ou chargé). Le TRITON STUDIO charge uniquement les multi-échantillons ou échantillons qu'il reconnaît et les agence selon un ordre numérique (voyez le schéma ci-dessous).

Le TRITON STUDIO réécrit lors du chargement les réglages de multi-échantillons des oscillateurs pour les Programs du fichier .PCG utilisant des multi-échantillons du fichier .KSC, de sorte que chaque Program utilise le multi-échantillon correct. Le TRITON STUDIO réécrit aussi les réglages d'échantillon pour les Drum Kits d'un fichier .PCG utilisant des échantillons d'un fichier .KSC de sorte que les échantillons corrects soient assignés au Drum Kit.

Clear: Tous les multi-échantillons et échantillons contenus dans la mémoire RAM d'échantillonnage du TRITON STUDIO sont effacés; les multi-échantillons et échantillons sont chargés tels qu'ils ont été sauvegardés (voyez le schéma ci-dessous).

Si la mémoire RAM du TRITON STUDIO contient déjà des multi-échantillons ou des échantillons que vous voulez conserver et que vous souhaitez charger d'autres multi-échantillons ou échantillons, choisissez **Append**.

Si vous venez de mettre le TRITON STUDIO sous tension ou que vous voulez retrouver l'état des réglages à la sauvegarde, choisissez **Clear**.



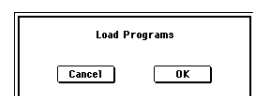
- ⑤ Pour charger les données, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

2) Load Programs:

icône choisie




Le TRITON STUDIO charge toutes les données de Program du fichier .PCG.

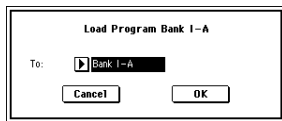


- ① Pour charger les données, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

3) Load Program Bank [Bank I-A...I-E, Bank E-A...E-G]:

icône choisie 

Le TRITON STUDIO charge toutes les données de Program de la banque choisie dans la banque de destination spécifiée.



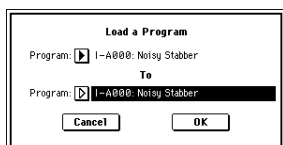
- 1 Choisissez pour "To" la banque de destination pour le chargement.

! Les données de Program de la banque Bank I-F peuvent uniquement être chargées dans la banque I-F. Si vous choisissez une banque I-A-I-E, E-A-E-G, vous ne pourrez donc pas choisir la banque I-F sous "To".

- 2 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

4) Load a Program: icône choisie

Le TRITON STUDIO charge les données du Program choisi dans le numéro de Program spécifié.



- 1 Pour charger un Program autre que celui déjà sélectionné, choisissez le Program souhaité avec "Program" (ligne supérieure de l'écran).

note Vous pouvez jouer le Program en question avec le clavier avant le chargement, une manière pratique de vous assurer que vous faites le bon choix (☞p.156).

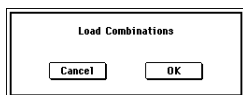
- 2 Sous "To Program" (ligne inférieure de l'écran), choisissez la banque et le Program de destination pour les données à charger. Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, la fenêtre "Select Destination" (☞Program P0: 0-1a) apparaît.

! Les données d'un Program de la banque Bank I-F peuvent uniquement être chargées dans la banque I-F. Si vous choisissez une banque I-A-I-E ou E-A-E-G avec "Program" (ligne supérieure), vous ne pourrez donc pas choisir la banque I-F sous "To Program" (ligne inférieure).

- 3 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

5) Load Combinations: icône choisie

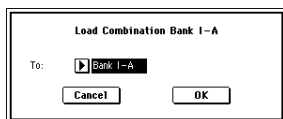
Le TRITON STUDIO charge toutes les Combinations du fichier .PCG.



- 1 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

6) Load Combination Bank [I-A...I-E, E-A...E-G]: icône choisie

Le TRITON STUDIO charge toutes les Combinations de la banque choisie dans la banque spécifiée.



- 1 Choisissez pour "To" la banque de destination pour le chargement.
- 2 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

7) Load a Combination: icône choisie

Le TRITON STUDIO charge la Combination choisie dans le numéro de Combination de destination spécifié.



- 1 Pour charger une Combination autre que celle déjà sélectionnée, choisissez la Combination souhaitée dans la zone "Combination" (ligne supérieure).

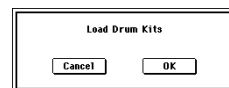
note Vous pouvez jouer la Combination en question avec le clavier avant le chargement. Une manière pratique de vous assurer que vous faites le bon choix (☞p.156).

- 2 Pour "To Combination" (ligne inférieure), spécifiez la banque et la Combination où les données seront chargées. Quand vous appuyez sur le bouton de menu déroulant, le menu "Select Destination" s'affiche (☞Combination P0: 0-1a).

- 3 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.


8) Load Drum Kits: icône choisie

Le TRITON STUDIO charge tous les Drum Kits du fichier .PCG.

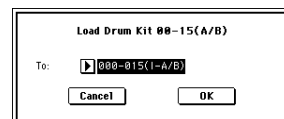


- 1 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

9) Load Drum Kit [00-15(I-A/B), 16-31(E-A)... 112-127(E-G), 128-143(User)]:

icône choisie 

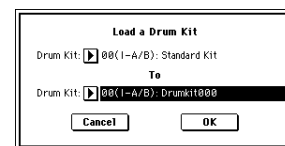
Le TRITON STUDIO charge toutes les données du bloc de Drum Kits sélectionné dans le bloc de Drum Kits de destination spécifié.



- 1 Pour "To", choisissez le bloc de Drum Kits dans lequel vous souhaitez charger les données.
- 2 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

10) Load a Drum Kit: icône choisie

Le TRITON STUDIO charge le Drum Kit choisi dans le numéro de Drum Kit spécifié comme destination.



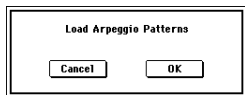
- 1 Pour charger un Drum Kit autre que celui déjà sélectionné, choisissez le Drum Kit souhaité dans la zone "Drum Kit" (ligne supérieure).

note Vous pouvez jouer le Drum Kit en question avec le clavier avant le chargement. Une manière pratique de vous assurer que vous faites le bon choix (☞p.156).

- ② Pour “To Drum Kit” (ligne inférieure), spécifiez le Drum Kit de destination.
- ③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.


11) Load Arpeggio Patterns:  icône choisie

Le TRITON STUDIO charge toutes les données de motif d’arpège utilisateur du fichier .PCG.

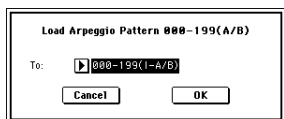


- ① Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.


12) Load Arpeggio Pattern
[000-199(I-A/B), 200-215(E-A)...296-311(E-G), 312-506(User)]:

icône choisie 


Le TRITON STUDIO charge toutes les données du bloc de motifs d’arpège utilisateur choisi dans le bloc de destination défini.



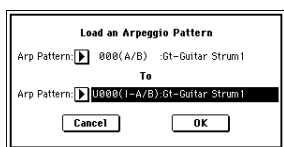
- ① Pour “To”, choisissez le bloc de motifs d’arpège utilisateur de destination.

 Si vous avez choisi le bloc de motifs d’arpège utilisateur 200 (E-A)–311 (E-G) comme destination pour charger les données du bloc 000–199 (I-A/B) ou 312–506 (User), le TRITON STUDIO chargera les motifs d’arpège utilisateur 000–015 et 312–327. Si vous choisissez le bloc 000–199 (I-A/B) et 312–506 (User) comme destination pour charger le bloc 200 (E-A)–311 (E-G), le TRITON STUDIO chargera ces données dans les motifs d’arpège utilisateur 000–015 et 312–327.

- ② Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

13) Load an Arpeggio Pattern:  icône choisie

Le TRITON STUDIO charge les données du motif d’arpège utilisateur choisi dans le numéro motif d’arpège utilisateur spécifié comme destination.




- ① Pour charger un motif d’arpège utilisateur autre que celui déjà sélectionné, choisissez le motif souhaité dans la zone “Arp Pattern” (ligne supérieure).

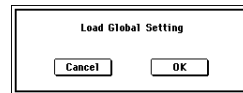
note Vous pouvez jouer le motif d’arpège utilisateur en question avec le clavier avant le chargement. Une manière pratique de vous assurer que vous faites le bon choix (⇒p.156).

- ② Pour “To Arp Pattern” (ligne inférieure), spécifiez le motif d’arpège utilisateur de destination.
- ③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

14) Load Global Setting:  icône choisie

Le TRITON STUDIO charge les données de réglages Global du fichier .PCG.

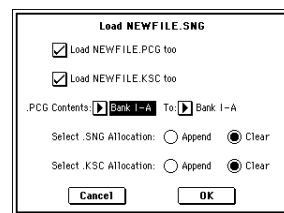
 Ces données comprennent des paramètres du mode Global autres que ceux des Drum Kits et des motifs d’arpège utilisateur. Les réglages de verrouillage de la mémoire ne sont pas chargés.



- ① Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

15) Load .SNG:  icône choisie

Le TRITON STUDIO charge toutes les données du fichier .SNG (morceau).



- ① Choisissez la manière dont les données du fichier .SNG seront chargées avec “Select .SNG Allocation”.

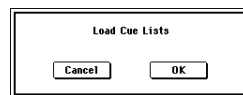
Append: Les données de Song sont chargées dans le premier emplacement de Song disponible après les données de Song déjà présentes en mémoire interne. Les données de Song du fichier .SNG sont donc stockées dans les emplacements disponibles (⇒p.158, schéma sous “.SNG Allocation”). Choisissez cette méthode pour charger des données de Song sans perdre les données de morceau déjà présentes en mémoire. Les données de listes de repères (Cue List) ne sont pas chargées.

Clear: Toutes les données de Song et les données Cue List contenues dans la mémoire interne sont effacées. Le TRITON STUDIO charge les données de Song et Cue List telles qu’elles ont été sauvegardées (⇒p.158, schéma sous “.SNG Allocation”). Choisissez ce réglage pour retrouver immédiatement le statut des réglages sauvegardés à la mise sous tension, etc.

- ② Si le dossier courant contient déjà un fichier .PCG ou .KSC du même nom, vous pouvez cocher la case “Load *****.PCG too” ou la case “Load *****.KSC too”.
 - ⇒“1) Load .PCG; ①”
- Si vous cochez “Load *****.PCG too”, choisissez la banque du fichier .PCG sous “.PCG Contents”.
 - ⇒“1) Load .PCG; ①”
- Si vous cochez “Load *****.KSC too”, choisissez la manière dont les données Song du fichier .KSC seront chargées sous “Select .KSC Allocation”.
 - ⇒“1) Load .PCG; ④”
- ③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

16) Load Cue Lists:  icône choisie

Le TRITON STUDIO charge les données de la liste de repères contenue dans le fichier .SNG.



- ① Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

17) Load a Song:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge les données du Song (morceau) choisi dans le numéro du Song de destination spécifié.



- ① Pour charger un Song (morceau) autre que celui déjà sélectionné, choisissez le Song souhaité dans la zone "Song" (ligne supérieure).
- ② Pour "To Song" (ligne inférieure), spécifiez le Song de destination.
- ③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

18) Load Tracks:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge les événements de toutes les pistes du Song choisi dans la mémoire Song spécifiée. Il n'est pas possible de choisir une mémoire Song qui ne contient pas encore de données.



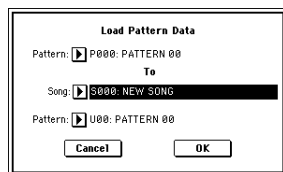
- ① Pour "Song", choisissez le Song (morceau) de destination.
- ② Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

19) Load Pattern Data:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge les événements de ce Pattern (motif) utilisateur dans une mémoire Pattern utilisateur du morceau spécifié. Il n'est pas possible de choisir une mémoire Song qui ne contient pas encore de données.



- ① Pour charger un Pattern (motif) utilisateur autre que celui déjà sélectionné, choisissez le Pattern souhaité dans la zone "Pattern" (ligne supérieure).
- ② Pour "To Song" et "Pattern" (ligne inférieure), spécifiez le Song et le Pattern utilisateur de destination.
- ③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

20) Load Standard MIDI File:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge le fichier Standard MIDI dans la mémoire Song choisie. Si le fichier sélectionné est sans extension ou comporte une extension non répertoriée, le TRITON STUDIO suppose qu'il s'agit d'un fichier Standard MIDI et le charge comme tel dans la mémoire Song choisie.



- ① Pour "Song", choisissez la mémoire Song de destination.
- ② Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

⚠ Si vous choisissez un fichier d'une extension non reconnue et choisissez la commande "Load selected", le TRITON STUDIO considère qu'il s'agit d'un fichier Standard MIDI File et affiche la fenêtre "Load Standard MIDI File". Quand vous exécutez le chargement, les données sont chargées dans les motifs utilisateur du Song choisi comme destination. Toutefois, s'il s'avère que le format du fichier n'est pas approprié, le chargement sera interrompu et l'écran affichera un message d'erreur.

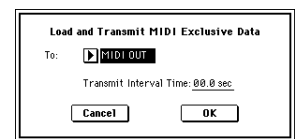
⚠ La banque de Programs et les numéros de Programs seront chargés dans le Song conformément au réglage du paramètre "Bank Map (Global P0: 0-2a)". Si "Bank Map" est réglé sur **KORG**, la banque A sera choisie pour la commande de sélection de banque 00.00 (MSB.LSB). Si "Bank Map" est mis sur **GM(2)**, la banque G sera choisie.

21) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge toutes les données du fichier .EXL et les transmet via la borne MIDI OUT ou mLAN (si l'option EXB-mLAN est installée).




- ① Pour "To", choisissez la prise de sortie via laquelle les données du fichier seront transmises.
MIDI OUT: prise MIDI OUT du panneau arrière
mLAN: prise mLAN en face arrière (si l'option EXB-mLAN est installée)
 - ② Si le fichier .EXL contient deux ou plus de deux blocs de données exclusives, spécifiez via "Transmit Interval Time" l'intervalle de transfert qui sera inséré entre chaque bloc de données SysEx. Si vous envoyez les données vers un autre TRITON STUDIO, l'intervalle de transfert nécessaire dépendra du type des données transférées. Le transfert de toutes les données .PCG demande un intervalle d'environ 2 secondes. Pour en savoir plus, voyez la section du mode Global consacrée à la transmission (⇨ Global P1-1: Commandes du menu de page). Si vous utilisez un autre instrument MIDI, veuillez consulter son manuel.
 - ③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.
- ⚠ Le volume des données que vous pouvez transmettre dépend de la mémoire de Song encore libre. L'espace maximum est de 11.048.576 octets.

Chargement de données d'échantillons

Les sections **22) Load .KSC**, **23) Load .KMP** et **24) Load .KSF** décrites ci-dessous expliquent comment le TRITON STUDIO charge dans sa mémoire RAM d'échantillonnage les fichiers contenant des données de formes d'onde PCM du format Korg.

A propos de la mémoire RAM de formes d'onde

A la sortie d'usine, le TRITON STUDIO propose 16 Mo de mémoire RAM (vive) de formes d'onde. (Une barrette SIMM à 72 pattes est installée dans un des connecteurs prévus à cet effet.) Vous pouvez installer une ou deux autres barrettes SIMM à 72 pattes afin d'étendre la mémoire jusqu'à un maximum de 96 Mo (chaque barrette SIMM correspond à un agrandissement de 32 Mo).

 Vous ne pouvez pas charger d'échantillon individuel d'une taille supérieure à 16 Mo.

Limites de chargement

- Maximum de 1.000 multi-échantillons
- Maximum de 4.000 échantillons
- Maximum de 4.000 échantillons par multi-échantillon

A propos des fichiers Korg de données de formes d'onde PCM

Fichiers KSC: 

Les fichiers comportant l'extension KSC (Korg Script) contiennent les noms des fichiers .KMP et .KSF.

Lors du chargement d'un fichier .KSC, le TRITON STUDIO charge aussi les fichiers .KMP et .KSF dont le nom figure dans le fichier .KSC. Vous pouvez ainsi charger simultanément de nombreux multi-échantillons et échantillons en toute facilité.

Lors de la sauvegarde, le TRITON STUDIO crée un fichier .KSC ainsi qu'un dossier portant le même nom que ce fichier .KSC. Le TRITON STUDIO sauvegarde dans ce dossier les fichiers .KMP et .KSF figurant dans la liste du fichier texte .KSC.

Fichiers KMP: 

Les fichiers comportant l'extension KMP (Korg Multisample Parameter) contiennent les paramètres constituant un multi-échantillon unique. Ces paramètres comprennent aussi le nom des fichiers .KSF utilisés par le multi-échantillon en question; ainsi, quand vous chargez un fichier .KMP, le TRITON STUDIO charge aussi tous les fichiers .KSF nécessaires.

Lors de la sauvegarde, le TRITON STUDIO crée un fichier .KMP ainsi qu'un dossier portant le même nom que ce fichier .KMP. Tous les fichiers .KSF utilisés par le multi-échantillon sont sauvegardés dans ce dossier.

Fichiers KSF: 

Les fichiers comportant l'extension .KSF (Korg Sample File) contiennent les paramètres et les données de formes d'onde constituant un échantillon unique. Un fichier .KSF peut servir à assigner un échantillon à un multi-échantillon. Enfin, vous pouvez choisir et utiliser un fichier .KSF comme échantillon de batterie pour un Drum Kit.

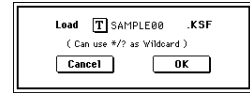
Chargement de plusieurs fichiers

Vous pouvez utiliser les caractères génériques pour charger simultanément plusieurs fichiers .KMP, .KSF, .AIF, .WAV, AKAI Program ou AKAI Sample d'un dossier.

note Vous pouvez utiliser les commandes Utility 23) Load .KMP, 24) Load .KSF, 25) Load .AIF, 26) Load .WAV, 27) Load AKAI Sample File et 28) Load AKAI Program File (⇒ p.164).

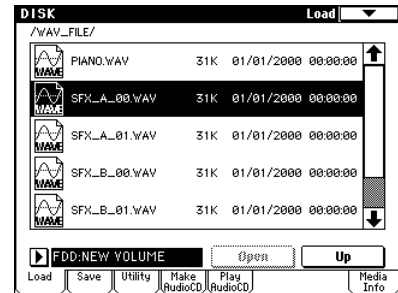
Dans la fenêtre de dialogue, appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte.

Utilisez les caractères génériques "*" et "?" dans le nom de fichier choisi pour permettre le chargement simultané de plusieurs fichiers d'échantillon partageant une même extension (c.-à-d. du même format) et contenues dans le dossier courant.

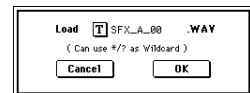


Exemple) Si votre dossier contient les fichiers suivants, que vous avez choisi "SFX_A_00.WAV" et que vous voulez utiliser les caractères génériques de sorte à pouvoir charger simultanément plusieurs fichiers:

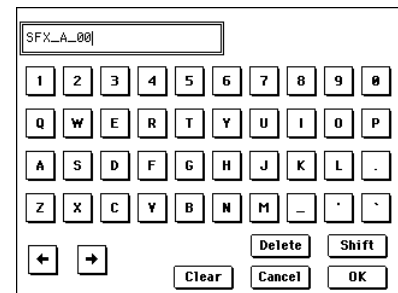
PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV,
SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV



Choisissez "SFX_A_00.WAV" et sélectionnez la commande "Load selected" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



Appuyez sur le **bouton d'édition de texte (T)** pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le caractère générique souhaité. (Pour savoir comment changer les assignations de nom, ⇒ Mdb p.57.)



Le caractère générique "*" représente tous les caractères suivants.

Le caractère générique "?" représente un seul caractère.

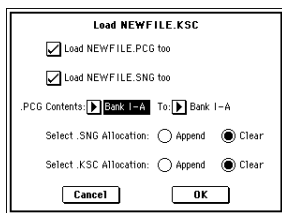
- 1) Si vous spécifiez **SFX_A*** et exécutez le chargement, le TRITON STUDIO chargera les fichiers suivants:
SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV
- 2) Si vous choisissez **SFX_?_00** et exécutez le chargement, le TRITON STUDIO chargera les fichiers suivants:
SFX_A_00.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_C_00.WAV
- 3) Si vous spécifiez **SFX_*_00** et exécutez le chargement, le résultat sera identique à celui obtenu avec "SFX_*"; les fichiers suivants seront chargés:
SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV
- 4) Si vous spécifiez ***** et exécutez le chargement, tous les fichiers .WAV seront chargés comme suit:
PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV

22) Load .KSC:

icône choisie



Pour tous les fichiers .KMP et .KSF figurant dans le fichier .KSC, le TRITON STUDIO charge les fichiers .KMP sous forme d'échantillons et les fichiers .KSF sous forme de multi-échantillons.



Les fichiers .KMP et .KSF figurant dans le fichier .KSC sont sauvegardés dans un dossier portant le même nom que le fichier .KSC (et créé automatiquement en même temps que ce dernier).

- ① "Select .KSC Allocation" permet de spécifier la manière dont le TRITON STUDIO charge les multi-échantillons et échantillons du fichier .KSC.

Append: Les multi-échantillons et échantillons sont chargés à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier multi-échantillon ou échantillon existant dans la mémoire (c.-à-d. qui a été échantillonné ou chargé). Le TRITON STUDIO charge uniquement les multi-échantillons ou échantillons qu'il reconnaît et les organise dans un ordre numérique (→ p.158 schéma ".KSC Allocation").

Si vous avez coché "Load *****.PCG too", le TRITON STUDIO réécrit lors du chargement les réglages de multi-échantillons des oscillateurs pour les Programs du fichier .PCG utilisant des multi-échantillons du fichier .KSC de sorte que chaque Program utilise le multi-échantillon correct. Le TRITON STUDIO réécrit aussi les réglages d'échantillon pour les Drum Kits d'un fichier .PCG utilisant des échantillons d'un fichier .KSC de sorte que les échantillons corrects soient assignés au Drum Kit.

Clear: Tous les multi-échantillons et échantillons contenus dans la mémoire RAM du TRITON STUDIO sont effacés; les multi-échantillons et échantillons sont chargés tels qu'ils ont été sauvegardés (→ p.158 schéma ".KSC Allocation").

Si la mémoire RAM du TRITON STUDIO contient déjà des multi-échantillons ou des échantillons que vous souhaitez conserver et que vous voulez charger d'autres multi-échantillons ou échantillons, choisissez **Append**.

Si vous venez de mettre le TRITON STUDIO sous tension ou encore si vous voulez retrouver l'état des réglages à la sauvegarde, choisissez **Clear**.

- ② Si le dossier choisi contient un fichier .PCG ou .SNG portant un nom identique, le TRITON STUDIO vous permet de charger les données en cochant respectivement la case "Load *****.PCG too" et/ou "Load *****.SNG too".

☞ "Load .PCG: ①"

- Si vous **cochez** "Load *****.PCG too", le TRITON STUDIO chargera également le fichier .PCG portant le même nom que le fichier .KSC choisi.

☞ "Load .PCG: ②"

- Si vous **cochez** "Load *****.SNG too", le TRITON STUDIO chargera également le fichier .SNG portant le même nom que le fichier .KSC choisi.

☞ "Load .PCG: ③"

- ③ Pour charger les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

Si les fichiers .KSF utilisés par le fichier .KMP ne se trouvent ni dans le dossier choisi ni dans le dossier inférieur de la hiérarchie, le TRITON STUDIO affichera une fenêtre de dialogue permettant de spécifier le dossier. Pour charger les fichiers .KSF nécessaires, → p.157 "Si le fichier à charger est introuvable ou si vous chargez un fichier sauvegardé en plusieurs parties".



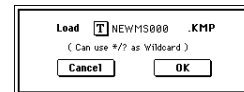
Vu que le TRITON STUDIO ne contrôle pas s'il y a épuisement de la mémoire de formes d'onde RAM durant le chargement de chaque fichier .KSF, vous pourriez tomber à court de mémoire de formes d'onde durant le chargement.

23) Load .KMP:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge le fichier .KMP choisi sous forme d'un multi-échantillon. Les fichiers .KSF utilisés par le fichier .KMP sont chargés sous forme d'échantillons.



Les fichiers .KSF utilisés par le fichier .KMP sont sauvegardés dans un dossier portant le même nom que le fichier .KMP (et créé automatiquement en même temps que ce dernier).

- ① Pour charger les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

Les échantillons sont chargés à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier multi-échantillon ou échantillon existant dans la mémoire (que vous avez échantillonné ou chargé). Seuls les échantillons et multi-échantillons reconnus par le TRITON STUDIO seront chargés (chargement Append).

Si les fichiers .KSF utilisés par le fichier .KMP ne se trouvent ni dans le dossier choisi ni dans le dossier inférieur de la hiérarchie, le TRITON STUDIO affichera une fenêtre de dialogue permettant de spécifier le dossier. Pour charger les fichiers .KSF nécessaires, voyez → p.157 "Si le fichier à charger est introuvable ou si vous chargez un fichier sauvegardé en plusieurs parties".



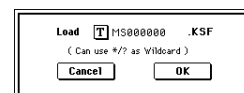
Vu que le TRITON STUDIO ne contrôle pas s'il y a épuisement de la mémoire de formes d'onde RAM durant le chargement de chaque fichier .KSF, vous pourriez tomber à court de mémoire de formes d'onde durant le chargement.

24) Load .KSF:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge le fichier .KSF choisi sous forme d'un échantillon.



- ① Pour charger les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

L'échantillon est chargé à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier multi-échantillon ou échantillon existant dans la mémoire RAM, c.-à-d. que vous avez échantillonné ou chargé (chargement Append).

Chargement de fichiers AIFF et WAVE

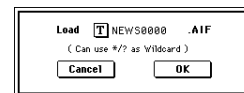
Vous pourrez aussi charger des fichiers du format AIFF ou WAVE. Ces deux formats sont utilisés par les ordinateurs pour sauvegarder des données audio, etc. Vous pouvez utiliser les données chargées comme échantillons ou échantillons de batterie.

25) Load .AIF:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge le fichier AIFF choisi sous forme d'un échantillon.



- ① Pour charger les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

L'échantillon est chargé à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier échantillon existant dans la mémoire RAM (chargement Append).

note Vous pouvez charger plusieurs fichiers du dossier choisi (⇒p.162).

26) Load .WAV:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge le fichier WAVE choisi sous forme d'un échantillon.



① Pour charger les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**. L'échantillon est chargé à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier échantillon existant dans la mémoire RAM (chargement Append).

note Vous pouvez charger plusieurs fichiers du dossier choisi (⇒p.162).

⚠ Seuls les fichiers comportant l'extension .AIF/.WAV seront reconnus comme fichiers AIFF/WAVE par le TRITON STUDIO. Si le TRITON STUDIO ne reconnaît pas votre fichier, choisissez la commande du menu de pages "Rename" (0-3A) pour définir ".AIF"/".WAV" comme extension (quatre derniers caractères) à votre fichier.

⚠ Si les données chargées sous forme d'un échantillon contiennent des réglages de boucle, vous pouvez régler le paramètre "S.Ofs(Start Offset)" (Program P1: 1-2a) du TRITON STUDIO de sorte que la reproduction de l'échantillon commence au point de boucle.

⚠ Si vous chargez des données d'échantillons 8 bits ou de résolution inférieure, celles-ci seront converties en données 16 bits par le TRITON STUDIO. Ceci signifie que le fichier chargé occupera environ deux fois plus de place dans la mémoire interne. Selon les cas, cette augmentation de la taille des données lors de la conversion pourrait vous empêcher de sauvegarder les données sur le support.

Chargement de fichiers Sample et de fichiers Program du format AKAI S1000/S3000

Le TRITON STUDIO permet de charger des fichiers Sample et des fichiers Program du format AKAI S1000/S3000 dont le nom se termine par "-L" et "-R" (pour en savoir plus sur la compatibilité des fichiers, ⇒p.165 "A propos des fichiers Program d'AKAI"). Une fois chargées dans le TRITON STUDIO, les données d'un fichier Sample et d'un fichier Program peuvent être utilisées respectivement comme un échantillon et un multi-échantillon. Quand vous sauvegardez ces données chargées, elles sont sauvegardées respectivement sous forme d'un fichier .KSF ou .KMP de format Korg.

Quand vous chargez ces types de fichiers, le TRITON STUDIO déplace automatiquement les caractères "-L" et "-R" à la fin du nom d'échantillon ou de multi-échantillon (c.-à-d. au 15^e et 16^e caractères) de sorte qu'il puisse reconnaître qu'il s'agit d'une paire stéréo.

27) Load AKAI Sample File:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge le fichier AKAI Sample choisi sous forme d'un échantillon.

① Pour charger les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**. L'échantillon est chargé à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier multi-échantillon ou échantillon existant dans la mémoire, c.-à-d. que vous avez échantillonné ou chargé (chargement Append). Si vous sauvegardez ensuite les données chargées sur un support, le

TRITON STUDIO assignera le format de fichier Korg .KSF à ces données (possibilité d'exporter les données sous forme de fichier .AIF, .WAV ⇒0-2H "Export Smpl AIF/WAV").

⚠ Si les données chargées sous forme d'un échantillon contiennent des réglages de boucle, vous pouvez régler le paramètre "S.Offset" (Program P1: 1-2a) du TRITON STUDIO de sorte que la reproduction de l'échantillon commence au point de boucle.

note Si la fin (11^e et 12^e caractères) du nom d'échantillon correspond à "-L" et "-R", ces caractères sont automatiquement déplacés vers la fin du nom d'échantillon tel que le définit le TRITON STUDIO (c.-à-d. au 15^e et 16^e caractères). Quand vous chargez deux fichiers dont les noms d'échantillons sont identiques à l'exception de la terminaison ("-L" et "-R") et que vous assignez ces échantillons à un multi-échantillon stéréo en mode Sampling, ils seront reconnus comme un échantillon stéréo.

Fichiers Sample

Paramètre	Format AKAI S1000/S3000	Format TRITON STUDIO après chargement
Points de boucle	Plusieurs réglages possibles	De tous les points de boucle, le TRITON STUDIO utilise les réglages du premier point "HOLD loop". S'il n'y a pas de réglage "HOLD loop", le TRITON STUDIO utilise la boucle la plus longue.
Longueur de boucle	Réglable via la résolution (moins d'un échantillon)	Le TRITON STUDIO ignore une résolution inférieure à un échantillon.

note Vous pouvez charger plusieurs fichiers du dossier choisi (⇒p.162).

28) Load AKAI Program File:

icône choisie



Le TRITON STUDIO charge le fichier AKAI Program choisi sous forme d'un multi-échantillon.

Si vous sauvegardez ensuite les données chargées sur un support, le TRITON STUDIO assignera le format de fichier Korg .KMP aux données du fichier Program et le format de fichier .KSF aux données du fichier Sample.

① Pour charger les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**. Les échantillons sont chargés à partir du premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier multi-échantillon ou échantillon existant dans la mémoire RAM (que vous avez échantillonné ou chargé). Seuls les fichiers Program et Samples reconnus par le TRITON STUDIO seront chargés (chargement Append).

Si les fichiers Sample utilisés par le fichier Program ne se trouvent ni dans le dossier choisi ni dans le dossier inférieur de la hiérarchie, le TRITON STUDIO affichera une fenêtre de dialogue permettant de spécifier le dossier. Pour charger les fichiers Sample nécessaires, voyez ⇒p.157 "Si le fichier à charger est introuvable ou si vous chargez un fichier sauvegardé en plusieurs parties".

⚠ Vu que le TRITON STUDIO ne contrôle pas s'il y a épuisement de la mémoire de formes d'onde RAM durant le chargement de chaque fichier Sample, vous pourriez tomber à court de mémoire de formes d'onde durant le chargement.

⚠ Si les noms des échantillons assignés au multi-échantillon chargé se terminent par "-L" et "-R", les caractères "-L" et "-R" seront ajoutés automatiquement à la fin du nom du MS (15^e et 16^e caractères). Quand vous chargez deux MS dont les noms sont identiques à l'exception de la terminaison ("-L" et "-R"), ils seront reconnus comme un multi-échantillon stéréo en mode Sampling.

A propos des fichiers Program d'AKAI

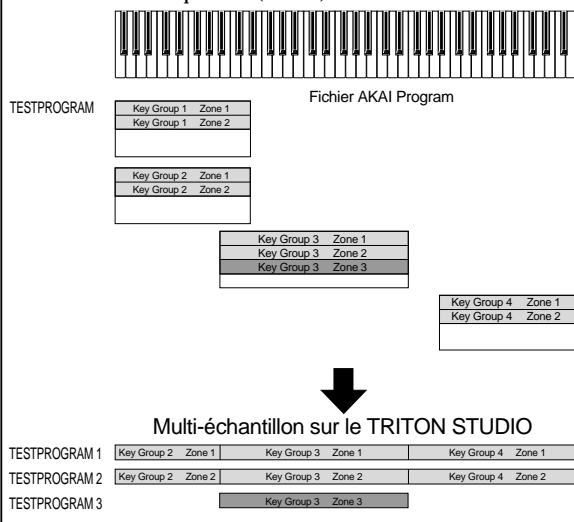
Le TRITON STUDIO charge uniquement les paramètres liés à l'agencement des échantillons du fichier Program.

Le format AKAI adopte le concept de "groupes de touches". Pour chaque plage de notes, jusqu'à quatre échantillons peuvent être assignés. On peut passer d'un échantillon à l'autre via la commutation par toucher ou le fondu de toucher. On peut aussi créer des fondus entre les plages de notes.

En revanche, sur le TRITON STUDIO, chaque plage de notes contient uniquement un échantillon; vous pouvez utiliser jusqu'à quatre multi-échantillons pour créer un agencement d'échantillons suivant le toucher de chaque groupe de touches. Il n'est pas possible de créer des fondus entre les plages de notes.

Exemple)

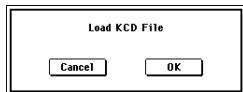
Le fichier AKAI Program "TESTPROGRAM" est constitué de quatre groupes de touches comprenant chacun jusqu'à trois zones de toucher. Les groupes de touches 1 et 2 forment une superposition (Layer) dont la zone inférieure est identique. Quand ce fichier est chargé dans le TRITON STUDIO, celui-ci crée trois multi-échantillons rassemblés par zone de toucher et ajoute un numéro (1, 2 et 3) à chaque nom de multi-échantillon. La limite supérieure de la zone est déterminée par la note la plus grave de l'échantillon à sa droite; si la limite inférieure est identique pour deux multi-échantillons (comme c'est le cas des groupes de touches 1 et 2 dans l'exemple illustré ci-dessous), le TRITON STUDIO utilisera le groupe de touches du numéro supérieur (ici "2").



Chargement de fichiers KCD

29) Load .KCD

Le TRITON STUDIO charge le fichier .KCD choisi.



- 1 Pour charger les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**. Durant le chargement, le TRITON STUDIO vérifie les fichiers WAVE de la liste des plages. S'il ne retrouve pas un fichier, il affiche le message "File/Path not found".

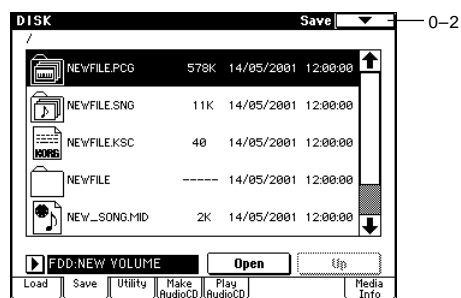
0-2: Save

Cette page permet de sauvegarder les différents types de données de la mémoire interne sur divers supports.

Utilisez le bouton **Open** et le bouton **Up** pour naviguer au sein des différents dossiers, puis choisissez la commande du menu de pages voulue.

Quand vous exécutez une commande Save, les données sont sauvegardées au même niveau hiérarchique que celui indiqué dans la fenêtre de dossiers.

note Le TRITON STUDIO possède une fonction de calendrier et une horloge. Quand vous sauvegardez un fichier, le TRITON STUDIO définit automatiquement la date et l'heure de la sauvegarde. Vous pouvez régler la date et l'heure sous "Set Date/Time" (0-3E).



⚠ Pour éviter les erreurs, ne soumettez jamais le TRITON STUDIO à des vibrations ni à des chocs quand vous gravez des données avec l'option CDRW-1 (si celle-ci est installée).

▼ 0-2: Commandes du menu de pages

0-1A	Hide unknown file	Save to Std MIDI File	0-2F
0-1B	Translation	Save Exclusive	0-2G
0-2A	Save All	Export Smpl as AIF/WAV	0-2H
0-2B	Save PCG & SEQ	Save Audio CD Track List	0-2I
0-2C	Save PCG		
0-2D	Save SEQ		
0-2E	Save Sampling Data		

⚠ Quand vous sauvegardez des Combinaisons avec la commande "Save All", "Save PCG & SNG" ou "Save PCG", veillez aussi à sauvegarder simultanément les Programs utilisés par chaque Timbre (ainsi que les Drum Kits utilisés par les Programs) et les motifs d'arpège utilisateur. De même, quand vous sauvegardez des Programs, veillez à sauvegarder simultanément le Drum Kit employé par le Program et le motif d'arpège utilisateur.

⚠ Si un Program ou un Drum Kit utilise des multi-échantillons ou des échantillons créés en mode Sampling, nous vous recommandons de sauvegarder les données via la commande "Save All".

En outre, si vous utilisez la commande "Save PCG" ou "Save Sampling Data" pour sauvegarder un Program, Drum Kit, multi-échantillon ou échantillon individuel créé en mode Sampling, nous vous recommandons de sauvegarder les données dans le même dossier et en utilisant le même nom de fichier.

Quand vous chargez un fichier .PCG avec la commande "Load PCG", le TRITON STUDIO charge simultanément le fichier .KSC de sorte à retrouver les échantillons/multi-échantillons assignés au Program ou au Drum Kit lors de la sauvegarde.

0-1
0-2

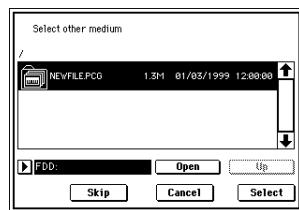
Disk

Si les données à sauvegarder sont trop volumineuses pour le support

Si vous sauvegardez des fichiers PCG, .KSC, .KMP et .KSF et que les données ne "rentrent" pas sur une seule disquette (ou tout autre support), l'écran affichera la fenêtre de dialogue "No space available on medium".



- Préparez assez de disquettes (ou d'autres supports) et appuyez sur le bouton **OK**. La sauvegarde commence.
- Dès que le support est rempli, la fenêtre de dialogue suivante s'affiche. Retirez la disquette du lecteur, insérez la disquette suivante et appuyez sur l'écran pour que le TRITON STUDIO détecte le support. Pour pouvoir utiliser un autre support SCSI, vous devez le choisir avec "Choix du lecteur" (0-1c) et définir la destination de sauvegarde.

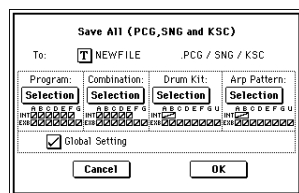


- Appuyez sur le bouton **Select**. Si vous appuyez sur le bouton **Cancel**, la sauvegarde sera annulée. Pour terminer la sauvegarde à ce stade, appuyez sur le bouton **OK**. Si vous appuyez sur le bouton **Skip**, le fichier affiché en contrasté ne sera pas sauvegardé. Le TRITON STUDIO passe alors à la sauvegarde du fichier suivant.

0-2A: Save All (PCG, SNG and KSC)

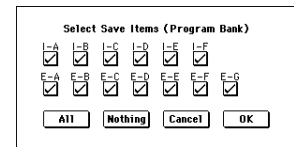
Quand vous exécutez cette commande de menu, le TRITON STUDIO sauvegarde sur le support spécifié toutes les Combinaisons, tous les Programs, les Drum Kits, les motifs d'arpège utilisateur et réglages Global en mémoire interne sous forme d'un fichier .PCG, les Songs et listes de repères sous forme d'un fichier .SNG et les multi-échantillons et échantillons créés en mode Sampling sous forme d'un fichier .KSC. Cette opération n'est pourtant possible que si le dossier actuel est un dossier DOS.

- Choisissez "Save All" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



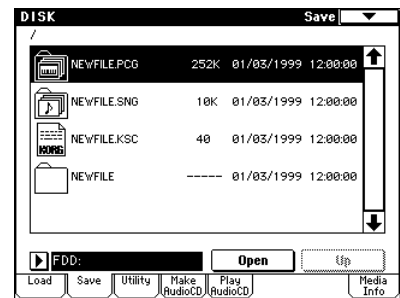
- Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et programmez le nom du fichier (☞ Mdb p.57). Si, par exemple, vous assignez le nom NEWFILE et effectuez la sauvegarde, le TRITON STUDIO sauvegardera sur le support spécifié les fichiers NEWFILE.PCG, NEWFILE.SNG et NEWFILE.KSC.
- Choisissez la ou les banques à sauvegarder. Vous pouvez sauvegarder les Programs, Combinaisons, Drum Kits et motifs d'arpège par groupes de banque. L'écran affiche des infos sur la banque à sauvegarder en dessous de chaque bouton **Selection**. Cochez les banques à sauvegarder. Pour choisir les banques, appuyez sur le bouton **Selection** afin d'afficher la fenêtre de dialogue et cochez les cases des banques à sauvegarder.

Exemple: si vous enfoncez le bouton Selection sous Program



Le bouton **All** permet de cocher toutes les banques. Le bouton **Nothing** sert à désélectionner toutes les banques. Appuyez sur le bouton **OK** pour adopter vos nouveaux réglages ou sur le bouton **Cancel** si vous avez changé d'avis. Pour sauvegarder les réglages Global, cochez la case de selection "Global Setting" dans la fenêtre de l'étape ①.

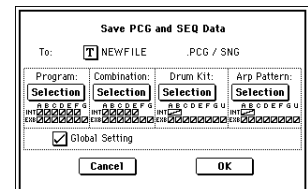
- Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**. Si les données sont trop volumineuses pour le support en question, la fenêtre de dialogue "No space available on medium" s'affichera. Dans ce cas, voyez la section "Si les données à sauvegarder sont trop volumineuses pour le support" et suivez la procédure en question. Quand vous exécutez cette commande, le TRITON STUDIO crée les fichiers dans le dossier choisi. Si les données sont sauvegardées sur plusieurs volumes, les fichiers en question seront divisés. En plus des fichiers .PCG, .SNG et .KSC créés conformément aux noms spécifiés, le TRITON STUDIO crée un dossier. C'est dans ce dossier que les fichiers figurant dans le fichier NEWFILE.KSC sont sauvegardés.



0-2B: Save PCG & SEQ

Cette commande sauvegarde toutes les Combinaisons, tous les Programs, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur et réglages Global en mémoire interne sous forme d'un fichier .PCG et sauvegarde les Songs et les listes de repères sous forme d'un fichier .SNG sur le support défini. Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

- Choisissez "Save PCG & SEQ" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



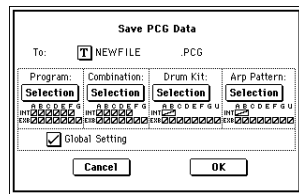
- Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le nom de fichier. Si par exemple vous assignez le nom NEWFILE et effectuez la sauvegarde, le TRITON STUDIO sauvegardera les fichiers NEWFILE.PCG et NEWFILE.SNG sur le support spécifié.
- Choisissez la ou les banques à sauvegarder. (☞ Pour savoir comment, voyez "0-2A: Save All ③")
- Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

0-2C: Save PCG

Cette commande sauvegarde toutes les Combinaisons, tous les Programs, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur et réglages Global en mémoire interne sous forme d'un fichier .PCG.

Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

- 1 Choisissez "Save PCG" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



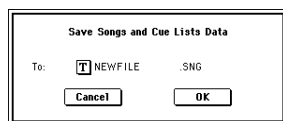
- 2 Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le nom de fichier. Si, par exemple, vous assignez le nom NEWFILE et effectuez la sauvegarde, le TRITON STUDIO sauvegardera le fichier NEWFILE.PCG sur le support spécifié.
- 3 Choisissez la ou les banques à sauvegarder. (⇨ Pour savoir comment, voyez "0-2A: Save All ③")
- 4 Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

0-2D: Save SEQ (Songs and Cue Lists)

Cette commande permet de sauvegarder tous les Songs (morceaux) et listes de repères (Cue List) en mémoire interne sous forme d'un fichier .SNG.

Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

- 1 Choisissez "Save SEQ" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le nom de fichier. Si, par exemple, vous assignez le nom NEWFILE et effectuez la sauvegarde, le TRITON STUDIO sauvegardera le fichier NEWFILE.SNG sur le support.
- 3 Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

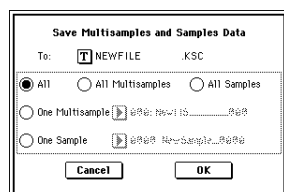
0-2E: Save Sampling Data (Multisamples and Samples)

Cette commande sauvegarde les données d'échantillons et de multi-échantillons suivantes sous forme de fichiers .KMP ou .KSF de format Korg (ainsi que le fichier .KSC qui gère ces fichiers) sur le support spécifié.

Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

- Données de multi-échantillons ou d'échantillons enregistrées ou éditées;
- Données de multi-échantillons ou d'échantillons chargées en mode Disk;
- Données de multi-échantillons ou d'échantillons contenues dans en mémoire RAM

- 1 Choisissez "Save Sampling Data" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- 2 Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le nom de fichier (⇨ Mdb p.57).
- 3 Spécifiez les données à sauvegarder avec "To". (Toutes les données sont sauvegardées en format Korg.) Faites vos choix avec les cinq boutons radio suivants:

All: Tous les multi-échantillons et échantillons contenus dans la mémoire interne du TRITON STUDIO seront sauvegardés sous forme de fichiers .KMP et de fichiers .KSF. En outre, le TRITON STUDIO crée et sauvegarde un fichier .KSC ainsi qu'un dossier contenant ces fichiers.

Le nom de fichier spécifié est assigné au fichier .KSC ainsi qu'au dossier créé.

All Multisamples: Tous les multi-échantillons et échantillons (c.-à-d. les échantillons utilisés par les multi-échantillons) sont sauvegardés sous forme de fichiers .KMP et de fichiers .KSF. En outre, le TRITON STUDIO crée et sauvegarde un fichier .KSC ainsi qu'un dossier contenant ces fichiers.

Le nom de fichier spécifié est assigné au fichier .KSC ainsi qu'au dossier créé.

All Samples: Tous les échantillons sont sauvegardés sous forme de fichiers .KSF. En outre, le TRITON STUDIO crée et sauvegarde un fichier .KSC ainsi qu'un dossier contenant ces fichiers.

Le nom de fichier spécifié est assigné au fichier .KSC ainsi qu'au dossier créé.

One Multisample: Le TRITON STUDIO sauvegarde le multi-échantillon choisi sous forme d'un fichier .KMP. Le TRITON STUDIO crée aussi un dossier dans lequel il sauvegarde les échantillons utilisés par le multi-échantillon choisi. Le nom de fichier spécifié est assigné au fichier .KMP ainsi qu'au dossier créé.

Par défaut, ce nom correspondra aux cinq premiers caractères (en majuscules) du nom (de seize caractères) défini pour le multi-échantillon + le numéro du multi-échantillon.

[Exemples]

000: NewMS_000 → NEWMS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 → 108BP001.KMP

One Sample: Le TRITON STUDIO sauvegarde l'échantillon choisi sous forme d'un fichier .KSF.

Le nom de fichier spécifié est assigné au fichier .KSF.

Par défaut, ce nom correspondra aux quatre premiers caractères (en majuscules) du nom (de seize caractères) défini pour l'échantillon + le numéro de l'échantillon.

[Exemples]

0000: NewSample_0000 → NEWS0000.KSF

0001: C#3-EGuitar → C#3-0001.KSF

note Vous pouvez aussi sauvegarder les données en format AIFF (.AIF) ou WAVE (.WAV). Pour ce faire, choisissez la commande du menu de pages "Export Smpl AIF/WAV".

- 4 Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

! Si la commande du menu de pages "Translation" (0-1B) est active, le nom des fichiers .KMP et .KSF sauvegardés sera remplacé à l'écran par le nom que vous avez assigné au multi-échantillon ou à l'échantillon. Cette commande vous sera utile pour retrouver les fichiers voulus sur le support.

0-2F: Save to Std MIDI File (Save Song as Standard MIDI File)

Cette commande permet de sauvegarder le Song choisi sous forme de fichier .MID (fichier Standard MIDI) sur le support de sauvegarde.

Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

- 1 Choisissez "Save to Std MIDI File" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

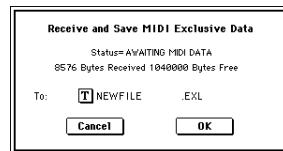


- ② Pour "Song", choisissez le Song (morceau) à sauvegarder.
- ③ Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et programmez le nom du fichier. Par défaut, le TRITON STUDIO assigne les huit premiers caractères (en majuscules) du nom de morceau.
- ④ Choisissez le format dans lequel vous voulez sauvegarder le fichier Standard MIDI avec les boutons radio suivants.
Format 0: toutes les données des 16 pistes sont placées sur une seule piste.
Format 1: le fichier Standard MIDI contiendra 16 pistes.
- ⑤ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**. Les données de Song sauvegardées ici peuvent être lues par n'importe quel séquenceur capable de reproduire des fichiers Standard MIDI. Tant que vous vous limitez à reproduire les données sur votre TRITON STUDIO, nous vous conseillons cependant d'effectuer la sauvegarde avec la commande "Save SEQ", car ces types de fichiers contiennent en effet des informations plus détaillées.

0-2G: Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

Cette commande stocke temporairement les blocs de données SysEx (Dumps) reçus dans la mémoire interne encore disponible puis les sauvegarde sur le support en tant que fichier .EXL. Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

- ① Quand vous choisissez "Save Exclusive", le TRITON STUDIO attend l'arrivée des données SysEx. La fenêtre suivante s'affiche alors.



- ② Transmettez les données SysEx à sauvegarder sur le TRITON STUDIO. Durant la réception des données, l'écran indique "Status=RECEIVING MIDI DATA" (réception de données MIDI). Une fois la réception terminée, le TRITON STUDIO affiche la taille des données reçues et la quantité de mémoire encore disponible. L'écran indique alors "Status=AWAITING MIDI DATA" (attente des données MIDI) et vous pouvez continuer à transmettre les données SysEx à l'instrument. Pendant la réception des données, vous ne pouvez utiliser ni le **bouton Cancel** ni le **bouton OK**.
- ③ Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le nom de fichier.
- ④ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

0-2H: Export Smpl AIF/WAV (Export Samples as AIFF/WAVE)

Vous pouvez exporter (sauvegarder) les données d'échantillons contenues en mémoire RAM – enregistrées ou éditées en mode Sampling, voire chargées en mode Disk – en tant que fichier d'échantillon de format AIFF ou WAVE et les utiliser sur un ordinateur, etc.

Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

note Normalement, il est préférable d'utiliser la commande "Save All" ou "Save Sampling Data" pour sauvegarder des données d'échantillons en format Korg (.KSC, .KMP, .KSF). Ce type de sauvegarde conserve les multi-échantillons (et leurs échantillons) tels qu'ils existent dans la mémoire RAM d'échantillonnage.

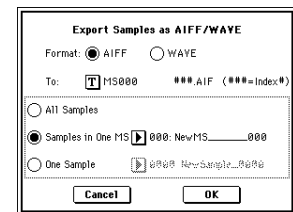
La commande "Export Smpl AIF/WAV" vous sera utile pour utiliser les données générés/éditées sur le TRITON STUDIO avec des ordinateurs ou d'autres échantillonneurs.

- ⚠ "Export Smpl AIF/WAV" ne permet cependant pas de sauvegarder les fichiers de multi-échantillons. Seuls les échantillons sont donc sauvegardés – sans les renvois ni les autres réglages. Si vous comptez réutiliser plus tard les données AIFF ou WAVE comme échantillons au sein d'un multi-échantillon, vous devrez alors effectuer à nouveau les réglages à la main (comme choisir l'échantillon pour chaque renvoi du multi-échantillon). En outre, l'exécution de "Export Smpl AIF/WAV" entraîne la perte des réglages suivants du mode Sampling:

- Sample Name
- Loop Tune (Sampling 2-1c. "Loop Tune")
- Reverse (Sampling 2-1c. "Rev")
- +12 dB (Sampling 2-1c)

Les échantillons stéréo du TRITON STUDIO sont sauvegardés sous forme de deux fichiers mono indépendants (un pour le canal gauche et l'autre pour le canal droit).

- ① Choisissez "Export Smpl AIF/WAV" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Choisissez le format d'exportation avec "Format": **AIFF** ou **WAVE**.
- ③ Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le nom de fichier (⇒ Mdb p.57).

- ④ Choisissez l'échantillon à sauvegarder avec "To".
All Samples: Tous les échantillons de la mémoire interne sont exportés.

Vous ne pouvez pas spécifier de nom de fichier. En effet, le TRITON STUDIO choisit automatiquement les quatre premiers caractères (en majuscules) du nom (de seize caractères) défini pour l'échantillon + le numéro de l'échantillon.

[Examples]

0000: NewSample_0000→NEWS0000.AIF

0001: C#3-EGuitar→C#3-0001.WAV

Samples in One MS: Tous les échantillons du multi-échantillon choisi sont exportés.

Vous pouvez uniquement spécifier cinq caractères du nom de fichier. Ce nom de fichier de cinq caractères + le numéro de renvoi (001-128) du multi-échantillon est assigné automatiquement aux échantillons en question.

Par défaut, le nom de fichier correspond aux cinq premiers caractères (en majuscules) du nom (de seize caractères) défini pour le multi-échantillon.

[Examples]

000: NewMS__000:

Echantillon choisi pour le renvoi 001 → MS000001.AIF

Echantillon choisi pour le renvoi 002 → MS000002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

Echantillon choisi pour le renvoi 001 → 108BP001.AIF

Echantillon choisi pour le renvoi 002 → 108BP002.AIF

⚡ Quand vous choisissez **All Samples** ou **Samples in One MS** et que toutes les données d'échantillon ne "rentrent" pas sur le support choisi (disquette, par ex.), l'écran affiche une autre fenêtre de dialogue (☞ p.166 "Si les données à sauvegarder sont trop volumineuses pour le support"). Si un des échantillons est trop volumineux pour le support en question, vous ne pourrez pas exporter les données. Choisissez alors un support de plus grande capacité ou appuyez sur le **bouton Skip** pour "sauter" l'échantillon trop volumineux et passer à la sauvegarde de l'échantillon suivant.

One Sample: Seul l'échantillon choisi est exporté. Le nom de fichier sera le nom du fichier .AIF ou .WAV. Par défaut, ce nom correspond aux quatre premiers caractères (en majuscules) du nom (de seize caractères) défini pour l'échantillon + le numéro de l'échantillon.

⚡ Quand vous exportez avec **One Sample**, si les données de l'échantillon en question ne tiennent pas sur une seule disquette (out tout autre support), elles ne pourront pas être exportées.

⑤ Pour exporter les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

0-2l: Save Audio CD Track List

Cette commande sauvegarde la liste de plages que vous avez créée à la page Make Audio CD. Le TRITON STUDIO mémorise le lecteur et le dossier contenant chaque fichier WAVE, ainsi que les noms de ces fichiers.

Cette opération n'est possible que si le dossier sélectionné est un dossier DOS.

① Choisissez "**Save Audio CD Track List**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

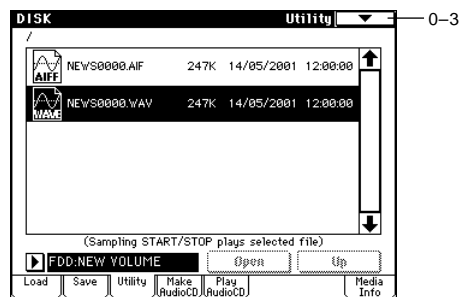


- ② Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et spécifiez le nom de fichier. Si, par exemple, vous assignez le nom NEWFILE et effectuez la sauvegarde, le TRITON STUDIO sauvegardera le fichier NEWFILE.KCD sur le support.
- ③ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

0-3: Utility

La page Utility permet de changer le nom, de copier ou d'effacer le support ou le fichier sélectionné, de créer un nouveau dossier et de définir la date et l'heure.

Sélectionnez d'abord le support ou le fichier puis choisissez la commande du menu de pages voulue.



⚡ Pour éviter les erreurs, ne soumettez jamais le TRITON STUDIO à des vibrations ni à des chocs quand vous gravez des données avec l'option CDRW-1 (si celle-ci est installée) ou que vous formatez un support.

▼ 0-3: Commandes du menu de pages

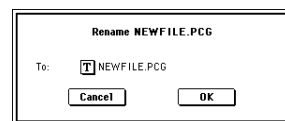
0-1A	Hide unknown file	Convert to ISO9660 Format	0-3G
0-1B	Translation	Rate Convert	0-3H
0-3A	Rename	Check Medium	0-3I
0-3B	Copy		
0-3C	Delete		
0-3D	Create Directory		
0-3E	Set Date/Time		
0-3F	Format		

0-3A: Rename

Cette commande permet de renommer le fichier ou le dossier sélectionné.

Cette opération n'est possible que si le dossier/fichier sélectionné est un dossier/fichier DOS.

- ① Sélectionnez le fichier ou dossier à renommer.
- ② Choisissez "**Rename**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et changez le nom.
- ④ Pour rebaptiser le fichier ou le dossier, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

0-3B: Copy

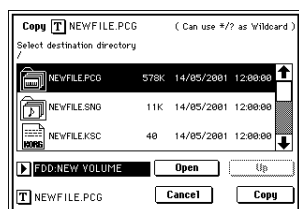
Cette commande permet de copier le fichier ou le dossier sélectionné.

Cette opération n'est possible que si le dossier/fichier actuel est un dossier/fichier DOS.

- ① Sélectionnez le fichier ou dossier à copier.
- ② Choisissez "**Copy**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

0-2
0-3

Disk



- ③ “Copy” indique le nom du fichier ou du dossier choisi. Si vous voulez changer le fichier ou le dossier à copier, appuyez sur le bouton d’édition de texte pour afficher la fenêtre d’édition de texte et entrez-y le nom voulu (⇒ Mdb p.57).

(Can use */? as Wildcard): Quand vous appuyez sur le bouton d’édition de texte pour spécifier le nom du fichier à copier, vous pouvez choisir les caractères génériques “*” et “?”. Ainsi, si vous spécifiez dans l’exemple ci-dessous **PRELOAD1.*** (au lieu de **PRELOAD1.PCG**), le TRITON STUDIO copiera simultanément tous les noms de fichier commençant par PRELOAD1. (quelle que soit leur extension): ainsi, le TRITON STUDIO copiera les fichiers PRELOAD1.PCG, PRELOAD1.SNG, PRELOAD1.KSC, ...

Exemple)

PRELOAD1.* : PRELOAD1.PCG, PRELOAD1.SNG, PRELOAD1.KSC, ...
PRELOAD?.PCG : PRELOAD1.PCG, PRELOAD2.PCG, PRELOAD3.PCG, ...

- ⚡ Quand vous utilisez les caractères génériques, le TRITON STUDIO copie uniquement les fichiers. Les dossiers ne sont donc pas copiés.

- ④ Choisissez le dossier de destination souhaité avec le bouton **Open** et le bouton **Up**. Vous pouvez spécifier un autre support SCSI avec “Choix du lecteur” (0-1c).
- ⑤ Si vous souhaitez copier le fichier ou le dossier sous un nom différent, appuyez sur le bouton d’édition de texte (à la ligne inférieure de l’écran) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et entrez-y le nom sous lequel le fichier ou dossier sera copié. Si vous utilisez des caractères génériques pour copier des fichiers multiples, vous ne pourrez pas modifier le nom de fichier.
- ⑥ Pour copier les données, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

note Vous pouvez annuler la copie en appuyant sur le bouton **Abort**.

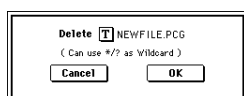
- ⚡ Si le lecteur spécifié sous “Choix du lecteur” est du type amovible (disquette, disque CD-R/RW, disque magnéto-optique, disque dur amovible, etc.), vous ne pourrez pas copier des données d’un support vers un autre support du même lecteur.

0-3C: Delete

Cette commande permet d’effacer le fichier ou le dossier sélectionné.

Cette opération n’est possible que si le dossier/fichier sélectionné est un dossier/fichier DOS.

- ① Sélectionnez le fichier ou dossier à effacer.
- ② Choisissez “Delete” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ “Delete” indique le nom du fichier ou du dossier à effacer. Si vous voulez changer le fichier ou le dossier à effacer, appuyez sur le bouton d’édition de texte pour afficher la fenêtre d’édition de texte et entrez-y le nom voulu.

(Can use */? as Wildcard): Quand vous appuyez sur le bouton d’édition de texte pour spécifier le nom du fichier à effacer, vous pouvez choisir les caractères génériques “*” et “?”. Ceux-ci permettent d’effacer simultanément plusieurs fichiers comportant le même nom et une extension différente ou encore des fichiers dont les noms se ressemblent (⇒ 0-3B “Copy”).

- ⚡ Quand vous utilisez les caractères génériques, le TRITON STUDIO efface uniquement les fichiers. Les dossiers ne sont donc pas effacés.

- ④ Pour effacer le fichier ou le dossier sélectionné, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

0-3D: Create Directory

Cette commande permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier actif.

- ① Choisissez “Create Directory” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

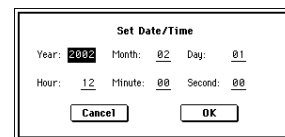


- ② Appuyez sur le bouton d’édition de texte pour afficher la fenêtre d’édition de texte et définissez le nom du nouveau dossier.
- ③ Pour créer le nouveau dossier, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

0-3E: Set Date/Time

Cette commande permet de régler la date et l’heure de la fonction calendrier du TRITON STUDIO.

- ① Choisissez “Set Date/Time” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Réglez chaque paramètre.

“Year” 1980-2079

“Month” 1-12

“Day” 1-31

“Hour” 0-23

“Minute” 0-59


“Second” 0-59 (pour les supports autres que CD-R/RW, seules les valeurs paires de secondes seront affectées au fichier)

- ③ Pour enregistrer les réglages de la date et de l’heure, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

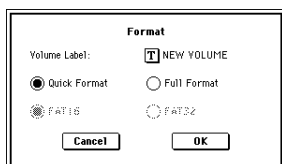
0-3F: Format

Cette commande sert à formater le support sélectionné, comme une disquette ou un support SCSI externe (à condition que l’option EXB-SMPL soit installée). Le libellé (le nom du support) que vous spécifiez ici sera attribué au support en question. Ce libellé apparaît entre autres dans la zone “Choix du lecteur” (0-1c). Ce libellé peut comprendre jusqu’à 11 caractères.

- ⚡ Durant le formatage, toutes les données déjà contenues sur le support en question sont effacées. S’il s’agit d’un lecteur que vous avez scindé en plusieurs partitions avec un ordinateur, etc., les données seront effacées dans toutes les partitions. Avant de formater le support, assurez-vous donc bien qu’il ne contient pas de données nécessaires.

 Une fois le formatage effectué, le bouton [COMPARE] ne permet pas de retrouver les réglages antérieurs.

- ① Chargez le support à formater.
- ② Choisissez le support à formater sous "Choix du lecteur" (0-1c).
- ③ Choisissez "Format" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.




- ④ Sous "Volume Label", appuyez sur le bouton d'édition de texte et programmez le libellé dans la fenêtre active. Dans cette fenêtre, "Volume Label" indique le libellé du volume déjà spécifié. Si aucun libellé n'est assigné au support ou si vous avez choisi un support ne répondant pas au format DOS, le TRITON STUDIO affichera "NEW VOLUME".
- ⑤ Spécifiez l'option d'initialisation. Normalement, il vaut mieux initialiser le support avec **Quick Format** et réserver l'option **Full Format** pour les cas où l'écran afficherait le message d'erreur "Disk not Formatted".

Quick Format: Choisissez cette option si le support a déjà été formaté physiquement. Vu que seule la zone du système du support doit être formatée, cette opération sera effectuée plus rapidement.

Full Format: Choisissez cette option si le support n'a pas déjà été formaté physiquement. Effectuez également ce type de formatage si vous remarquez de fréquentes erreurs d'écriture sur le support.

note Normalement, il n'est pas nécessaire d'effectuer un formatage **Full Format** pour un support SCSI déjà formaté physiquement en 512 octets/bloc. Dans ce cas, choisissez le formatage **Quick Format**.

 Selon la capacité du support envisagé, l'exécution du formatage Full Format pourrait prendre plusieurs heures, voire échouer avant la fin.

- ⑥ Définissez la capacité maximum du support à formater. **FAT16** permet de formater un support de maximum 4Go. Si vous utilisez un support d'une capacité supérieure à 4 Go, choisissez le formatage **FAT32**. (Avec FAT32, la limite théorique est de 2 To = 2.000 Go.)
- ⑦ Pour formater le support, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**. Une fois formatée sur le TRITON STUDIO, une disquette 2HD a une capacité de 1,44 Mo (18 secteurs/piste) et une disquette 2DD une capacité de 720Ko (9 secteurs/piste).

note Pour pouvoir graver sur disque CD-R/RW avec la méthode de paquets de données, vous devez le formater au préalable (p.299). En revanche, pour produire un CD audio, vous ne devez pas le formater.

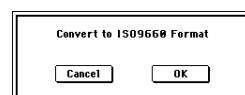
0-3G: Convert to ISO9660 Format

Cette commande permet de convertir un support CD-R de format UDF en format ISO9660.


Si vous comptez charger un fichier sauvegardé sur CD-R avec le TRITON STUDIO dans un autre dispositif, vous devez obligatoirement le convertir en format ISO9660.

Pendant la conversion, le TRITON STUDIO place temporairement les données sur un disque dur. Cette commande n'est donc disponible que si vous avez branché un disque dur au TRITON STUDIO.

- ① Choisissez "Convert to ISO9660" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ② Pour effectuer la conversion, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

 Notez que même si vous convertissez les données en format ISO9660, il se pourrait que certains fichiers ne puissent pas être lus sur certains dispositifs.

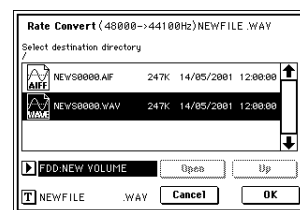
0-3H: Rate Convert

Cette commande convertit la fréquence d'échantillonnage du fichier WAVE choisi, de 48 kHz à 44.1 kHz.

Cette commande est uniquement disponible si vous avez choisi un fichier WAVE de 48 kHz.

Quand vous gravez des fichiers WAVE sur CD audio à la page Make Audio CD, cette commande permet de convertir les fichiers de 48 kHz en 44.1 kHz. Utilisez cette commande pour écouter le son produit par la conversion du fichier en 44.1 kHz avant de le graver sur CD.

- ① Choisissez le fichier ou le dossier dont vous voulez convertir la fréquence d'échantillonnage.
- ② Choisissez "Rate Convert" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



"Rate Convert" indique le nom du fichier choisi.

- ③ Choisissez le dossier de destination pour la conversion avec le bouton **Open** et le bouton **Up**. Vous pouvez aussi choisir un autre dispositif SCSI dans la fenêtre "Directory select".
- ④ Pour changer le nom du fichier à sauvegarder, appuyez sur le bouton d'édition à la ligne inférieure de l'écran et spécifiez le nom voulu dans la fenêtre.
- ⑤ Pour effectuer la conversion, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

0-3I: Check Medium

Cette commande vérifie si le support de format MS-DOS choisi ne contient pas d'erreurs et corrige les erreurs détectées. Exécutez cette commande si l'écran affiche souvent le message "Error in writing to medium" pendant la sauvegarde ou si le message "Buffer overrun error occurred" apparaît fréquemment pendant l'échantillonnage sur disque dur.

- ① Chargez le support à formater.
- ② Choisissez le support à vérifier sous "Choix du lecteur".
- ③ Choisissez "Check Medium" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ④ Appuyez sur le bouton **OK** pour vérifier le support choisi. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.
- ⑤ Une fois la vérification terminée, l'écran affiche les corrections effectuées.


note Pour arrêter la vérification en cours, appuyez sur le bouton Abort. La vérification d'un support de 5 Go (FAT32) requiert environ 80 minutes, mais sachez que cette durée varie en fonction de la capacité du support choisi et du nombre d'erreurs qu'il contient.

0-4: Make Audio CD

Si vous avez installé l'option CDRW-1 ou branché un dispositif CD-R/RW à la prise SCSI, vous pourrez vous servir du mode Disk pour produire un CD audio.

Ainsi, vous pouvez rééchantillonner le jeu du séquenceur du TRITON STUDIO, etc. sous forme de fichiers WAVE et assembler ces fichiers dans un CD audio.

Pour créer un CD audio, vous devez disposer de fichiers WAVE de 44.1 kHz ou 48 kHz. Vous pouvez utiliser les boutons Insert, Cut, etc. de cette page pour organiser les fichiers WAVE à votre convenance dans la liste des plages, puis les graver sur CD avec la commande du menu de pages "Write to CD".

 Les fichiers WAVE d'une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz sont automatiquement convertis à 44.1 kHz quand vous les gravez sur CD audio ("Write to CD").

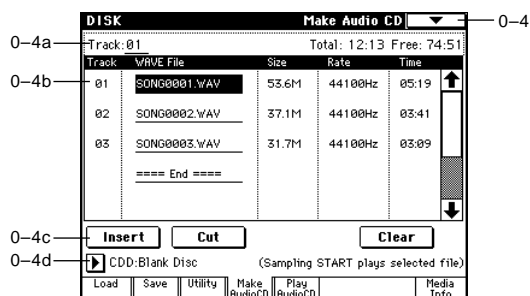
note Si le curseur se trouve sur un nom de fichier WAVE, vous pouvez reproduire le fichier en question en appuyant sur SAMPLING [START/STOP]. Cela vous permet d'écouter le fichier à graver. En outre, vous pouvez effacer des plages d'un disque CD-RW.

C'est quoi, la finalisation?

Pour que votre CD audio soit lisible pour un lecteur CD conventionnel ou pour le TRITON STUDIO (page Global 0-4: Play Audio CD et page Sampling P5: Audio CD), vous devez absolument exécuter l'opération Finalize (finalisation) après avoir gravé toutes les pages voulues sur le disque CD-R/RW.

La commande du menu de pages "Write to CD" du TRITON STUDIO permet de graver les plages sans effectuer de finalisation. Dans ce cas, vous pourrez encore ajouter d'autres plages audio par la suite sur le disque CD-R/RW en question.

En revanche, une fois que votre disque est finalisé, vous ne pouvez plus y ajouter de page. Vérifiez donc bien que vous avez gravé toutes les plages voulues avant de lancer la finalisation.



0-4a: Track, Total, Free

Track (Track Select)

[01...99, --]


Permet de choisir la première plage de la liste des plages audio. Si vous avez inséré un support non finalisé, cette zone indique le numéro suivant le numéro de la dernière plage du support en question. Par exemple, si vous avez déjà gravé les données jusqu'à la plage "Track (Track Select)" 05, cette zone indiquera 06 et les numéros suivants (jusqu'à 99).

Si "WAVE file" =====End===== est affiché en tête de liste, cette zone indiquera -. Le bouton Insert permet d'insérer un maximum de 99 plages dans la liste.

Total

[00:00...]

Affiche la durée totale de tous les fichiers WAVE présents dans la liste des plages.

 Si la durée "Total" dépasse la durée disponible ("Free"), vous ne pourrez pas regraver les données sur le disque CD-R/RW.

Free

[00:00..., --:--]

Indique la durée disponible du disque chargé dans le graveur CD-R/RW spécifié avec "Choix du lecteur".

Si aucun graveur CD-R/RW n'est branché, si le graveur choisi ne contient pas de disque ou si le disque en question est déjà finalisé, cette zone affichera --:--.

0-4b: Liste des plages audio

Track

(01...99)

Affiche les numéros des plages (fichiers WAVE) de la liste des plages audio (⇨0-4a "Track (Track Select)").

WAVE File

Affiche le nom des fichiers WAVE de la liste.

Pour ajouter un fichier WAVE à la liste, placez le curseur sur le fichier WAVE suivant la plage à ajouter, et appuyez sur le bouton Insert. Pour effacer une plage de la liste, placez le curseur sur la plage voulue et appuyez sur le bouton Cut.

note Si vous avez choisi un fichier WAVE (il s'affiche alors en contrasté), vous pouvez le reproduire en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. La ligne inférieure de l'écran indique "(Sampling START plays selected file)".


Size, Rate, Time

Cette zone affiche des informations sur les fichiers WAVE présents dans la liste des plages audio.

Size: volume des données (en octets)

Rate: fréquence d'échantillonnage (Hz)

Time: durée (minutes: secondes)

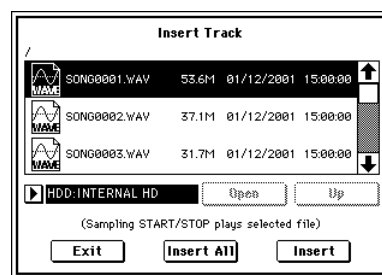
 Ces informations ne s'affichent pas si, quand vous choisissez une liste de plages audio avec "Load .KCD" etc., le TRITON STUDIO ne trouve pas le fichier WAVE dans le dossier spécifié. Dans ce cas, effacez cette plage audio avec le bouton Cut ou vérifiez la connexion du disque dur, etc.

0-4c: Insert, Cut, Clear

Insert

Permet d'ajouter une plage audio à la liste.

Placez le curseur sur le fichier WAVE suivant la plage à ajouter et appuyez sur le bouton Insert. La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



Choisissez le support (disque dur interne, etc.) avec la zone "Choix du lecteur" et sélectionnez le dossier avec les boutons Open et Up. Choisissez le fichier WAVE voulu dans ce dossier (⇨0-1c, 0-1d).

Insert: Insère le fichier WAVE choisi (en contrasté).

Insert All: Insère tous les fichiers WAVE du dossier en question, d'une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz ou 48 kHz. Les fichiers sont insérés dans leur ordre d'affichage.

Quand vous appuyez sur le bouton Insert ou Insert All, le TRITON STUDIO insère le ou les fichiers WAVE et décale toutes les plages audio présentes vers la fin de la liste.

note Si vous avez choisi un fichier WAVE de 44.1 kHz ou 48 kHz, vous pouvez le reproduire en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. La ligne inférieure de l'écran indiquera alors "(Sampling START/STOP plays selected file)".

Vous pouvez aussi refermer cette fenêtre de dialogue sans insérer aucun fichier WAVE en appuyant sur le bouton **Exit**. Ajoutez autant de fichiers WAVE que vous le voulez, puis appuyez sur le bouton **Exit**.

Cut

Permet d'effacer des plages audio. Pour effacer un fichier WAVE de la liste, placez le curseur sur le fichier WAVE de la plage audio voulue et appuyez sur le bouton **Cut**. Toutes les plages suivantes sont décalées vers le haut de la liste.

Clear

Sert à effacer une liste de plages audio.

note Si vous voulez conserver votre liste de plages, utilisez la commande "Save Audio CD Track List" (0-2I) pour la sauvegarder sur disquette ou tout autre support.

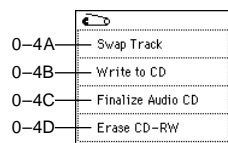
0-4d: Choix du lecteur

Choix du lecteur [IDO...6, CDD: Nom]

Permet de choisir le graveur CD-R/RW contenant le disque à graver (⇨0-1c).

⚠ Cette zone permet uniquement de choisir des graveurs CD-R/RW.

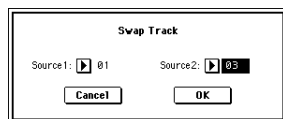
▼ 0-4: Commandes du menu de pages



0-4A: Swap Track

Cette commande permet de permuter l'emplacement de deux plages audio.

① Choisissez "**Swap Track**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Choisissez les deux plages audio à permuter avec "**Source1**" et "**Source2**".

③ Appuyez sur le bouton **OK** pour permuter les deux plages audio. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

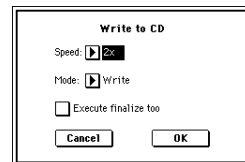
0-4B: Write to CD

Cette commande permet de graver les fichiers WAVE contenus dans la liste des plages en produisant un CD audio. Si nécessaire, vous pouvez aussi finaliser le disque (⇨p.172).

⚠ Pour éviter les erreurs, ne soumettez jamais le TRITON STUDIO à des vibrations ni à des chocs quand vous gravez des données avec l'option CDRW-1 (si celle-ci est installée) ou que vous formatez un support.

① Créez une liste de plages audio, choisissez le graveur CD-R/RW avec "Choix du lecteur" et vérifiez que le graveur contient un disque CD-R/RW.

② Choisissez "**Write to CD**" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Définissez la vitesse de gravure sous "**Speed**". Cette zone affichera les vitesses de gravure proposées par votre graveur CD-R/RW.

⚠ Notez que si vous choisissez une vitesse de gravure trop élevée pour les performances du graveur, vous obtiendrez des erreurs de gravure. Selon le modèle de graveur utilisé, les problèmes de transfert pourraient même rendre la gravure impossible. Vous pouvez toutefois vérifier qu'il n'y a pas de problème de transfert en effectuant un test avant la gravure. Nous vous recommandons d'effectuer un test pour la première opération de gravure. Cela vous permettra d'estimer la vitesse de votre graveur.

"**Mode**" sert à choisir le mode de gravure.

Test: ce mode permet de tester si la gravure s'effectue correctement. L'opération **Test** n'inscrit pas de données sur le disque CD-R/RW mais effectue tous les autres traitements comme lors de la gravure. En cas d'erreur, le message "Error in writing to medium" s'affiche.

Test and Write: ce mode opération effectue un test de gravure et si le test est concluant, grave les données sur disque. Nous vous recommandons d'utiliser ce mode quand vous travaillez à des vitesses de gravure élevées.

Write: ce mode grave directement.

④ Définissez si le disque CD-R/RW est finalisé ou non après la gravure des plages audio.

Si vous **cochez** "**Execute finalize too**", le disque sera finalisé. Si cette case n'est **pas cochée**, le disque ne sera pas finalisé.

note Si vous souhaitez uniquement effectuer la finalisation, exécutez l'opération "Finalize Audio CD" (0-4C).

⑤ Pour lancer la gravure sur disque CD-R/RW ou le test de gravure, appuyez sur le bouton **OK**. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton **Cancel**.

⚠ Les fichiers WAVE d'une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz sont convertis en 44.1 kHz lors de la gravure. Pour que cette conversion puisse être exécutée, il faut que le support contenant le fichier WAVE dispose d'un espace libre équivalant grosso modo au volume de ce fichier. Avant de lancer la gravure, vérifiez que le support contenant le fichier WAVE dispose d'un espace libre suffisant.

note Si la plage est plus courte que 4 secondes, le TRITON STUDIO ajoutera automatiquement un blanc en fin de plage pour obtenir un fichier de 4 secondes.

note Le TRITON STUDIO ajoute deux secondes à la fin de chaque plage audio, sauf pour la dernière plage.

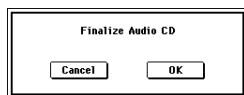
0-4C: Finalize Audio CD

Cette commande finalise le disque CD-R/RW dans lequel vous avez gravé des plages audio.

⚠ Pour éviter les erreurs, ne soumettez jamais le TRITON STUDIO à des vibrations ni à des chocs quand vous gravez des données avec l'option CDRW-1 (si celle-ci est installée) ou que vous formatez un support.

① Choisissez le graveur avec "Choix du lecteur" et vérifiez que le graveur contient un disque CD-R/RW.

- ② Choisissez “**Finalize Audio CD**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



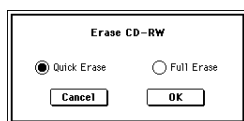
- ③ Pour lancer la finalisation, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

0-4D: Erase CD-RW

Cette commande efface les plages audio d’un disque CD-R/RW.

- ⚠ Pour éviter les erreurs, ne soumettez jamais le TRITON STUDIO à des vibrations ni à des chocs quand vous gravez des données avec l’option CDRW-1 (si celle-ci est installée) ou que vous formatez un support.

- ① Choisissez le graveur avec “Choix du lecteur” et vérifiez que le graveur contient un disque CD-R/RW.
 ② Choisissez “**Erase CD-RW**” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



- ③ Sélectionnez le mode d’effacement des plages audio:
Quick Erase: c’est le mode que vous choisirez normalement.
Full Erase: efface complètement les données. Notez que cet effacement prend pas mal de temps.

- ⚠ Quand vous exécutez **Quick Erase**, les fichiers et les données sont effacés en apparence. Toutefois, ils se trouvent toujours sur le disque (et cela jusqu’à ce que vous les écrasiez). Pour effacer “définitivement” des données, exécutez l’opération **Full Erase**.

- ④ Pour effacer les données, appuyez sur le **bouton OK**. Pour annuler l’opération, appuyez sur le **bouton Cancel**.

0-5: Play Audio CD

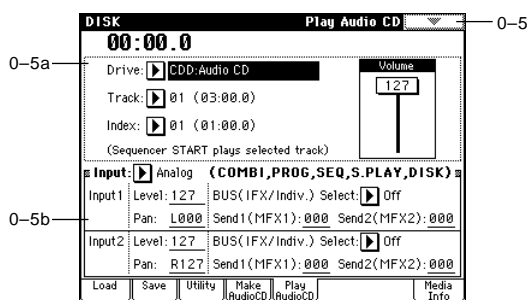
Si vous avez installé l’option CDRW-1 ou branché un dispositif CD-R/RW à la prise SCSI, vous pourrez vous servir du mode Disk pour reproduire un CD audio.

Si vous utilisez un lecteur CD-ROM/R/RW branché à la prise SCSI, connectez les sorties audio de ce lecteur aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 du TRITON STUDIO.

Cette fonction permet par ex. de vérifier le contenu d’un CD audio que vous avez gravé avec la page Make Audio CD.

La reproduction du CD audio se déroule conformément au réglage **Analog** de “**Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)**”.

- ⚠ Vous ne pouvez pas reproduire un CD audio non finalisé.



Pour piloter la lecture du CD, utilisez les boutons de la section SEQUENCER:

- SEQUENCER Bouton [START/STOP] : Reproduction/stop
 Bouton [FF>>] : Avance rapide
 Bouton [<<REW] : Recul
 Bouton [PAUSE] : Pause
 Bouton [LOCATE] : Retour au début de la plage

- ⚠ Si vous reproduisez un CD avec l’option CDRW-1 et que vous jouez simultanément sur le clavier ou utilisez les fonctions de jeu de l’instrument, il se pourrait que les chocs causés par vos manipulations fassent sauter le CD ou produisent des erreurs de lecture. Évitez donc les manipulations pendant la reproduction.

0-5a: Location, Drive, Track, Index, Volume

Location (00:00.0...)

Indique l’emplacement dans la plage en cours de reproduction (“Track”). Si la reproduction est à l’arrêt, cette zone indique l’emplacement de départ de reproduction.

Quand vous sélectionnez de nouveau “Track” ou “Index”, cette zone affiche 00:00.0.

Drive (choix du lecteur)

Permet de choisir le lecteur CD-R/RW contenant le CD audio à reproduire.

Seuls les lecteurs de type CD-R/RW sont disponibles.

Track (choix de la plage) [01...]

Permet de choisir la plage du CD audio à reproduire.


Index [01...]

Permet de choisir l’Index du CD audio à reproduire. Ce réglage n’est disponible que si vous avez choisi une plage contenant des données Index.

- ⚠ Certains lecteurs CD-R/RW ne permettent pas d’exploiter les données Index.

Volume [0...127]

Ce curseur sert à régler le volume du signal de sortie du lecteur CD-R/RW.

 Certains lecteurs CD-R/RW ne sont pas compatibles avec ce paramètre. Dans ce cas, le curseur Volume restera sans effet.

0-5b: Input

Input [Analog, S/P DIF, mLAN]

Input1:

Input2:

Level [0...127]

Pan [L000...C064...R127]

BUS (IFX/Indiv.) Select

[L/R, IFX1...5, 1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4, Off]

Send1 (MFX1), Send2 (MFX2) [000...127]

Ces paramètres permettent de définir la source d'entrée analogique/numérique, de régler le niveau d'entrée, le panoramique, le bus et les envois aux effets maîtres.

note Les réglages *Input* sont uniquement valides pour les modes Combination, Program, Sequencer, Song Play et Disk (☞ Global P0: 0-3a).

Normalement, vous réglerez ces paramètres comme suit:

Input1 (canal L):

“Level” 127, “Pan” L000, “BUS (IFX/Indiv.) Select” L/R,

“Send1”/“Send2” 000

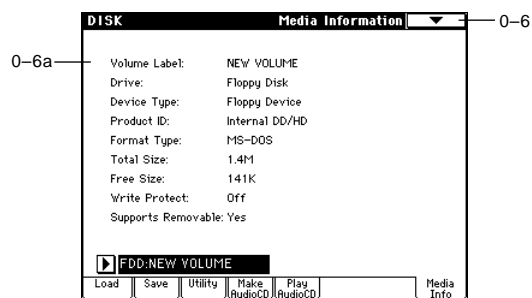
Input2 (canal R):

“Level” 127, “Pan” R127, “BUS (IFX/Indiv.) Select” L/R,

“Send1”/“Send2” 000

0-6: Media Info (Media Information)

Cette page affiche des informations sur le support choisi dans la zone “Choix du lecteur” (0-1c).



0-6a: Media Information

Volume Label:

Indique le libellé du support.

Drive:

Indique le lecteur choisi.

Device Type:

Indique le type de support.

Product ID:

Affiche des informations sur le lecteur/disque dur interne, comme la marque du fabricant, le produit, la version, etc.

Format Type:

Indique le type de format du support. Si le support n'est pas formaté, l'écran affichera “Unformatted” dans cette zone.

Total Size:

Indique la capacité totale du support (en octets).

Free Size:

Indique l'espace libre sur le support (en octets).

Write Protect:

Indique le statut de protection contre l'écriture du support. Si le support est protégé contre l'écriture, l'écran affichera “On”. Dans le cas contraire, “Off” sera affiché.

Supports Removable:

Si le support utilisé est du type amovible (disquette, disque CD-R/RW, disque magnéto-optique, disque dur amovible, par exemple), l'écran affichera “Yes”. Si le support est fixe, “No” sera affiché.

Choix du lecteur

Permet de choisir le lecteur voulu (☞0-1c).

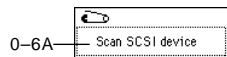
0-4

0-5

0-6

Disk

▼ 0-6: Commandes du menu de pages



0-6A: Scan SCSI device

Cette commande permet de remonter un dispositif SCSI connecté.

① Choisissez "**Scan SCSI device**".

Le TRITON STUDIO recherche alors les dispositifs SCSI connectés. Une fois la recherche terminée, les dispositifs SCSI disponibles peuvent être sélectionnés avec "Choix du lecteur".

⚠ Ne branchez ni débranchez jamais de câble SCSI quand le TRITON STUDIO ou un dispositif SCSI est sous tension, car cela pourrait causer des dommages irréparables.

8. Guide d'effets

Tour d'horizon

La section d'effets du TRITON STUDIO est constituée d'effets d'insertion à cinq canaux (**Insert Effects**), d'effets maîtres à deux canaux (**Master Effects**), d'un égaliseur maître à un canal (**Master EQ**) (stéréo, à trois bandes) et d'une section de mixage (**Mixer**) qui contrôle l'acheminement des effets. Vous avez le choix parmi 102 effets d'insertion numériques et 89 effets maîtres numériques repris ci-dessous.

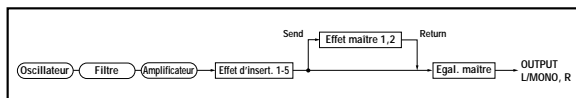
Classification des 102 effets

000-015	Filtres et effets de dynamique tels qu'égalisation et compression
016-031	Effets de modulation de hauteur et de phase, tels que Chorus et Phaser
032-040	Autres effets de changement de hauteur et de modulation tels que haut-parleur rotatif et Pitch Shifter
041-051	Premières réflexions et effets de retard (Delay)
052-057	Réverbérations
058-089	Effets mono et chaînes d'effets mono dans lesquelles deux effets mono sont reliés en série.
090-102	Effets à double dimension

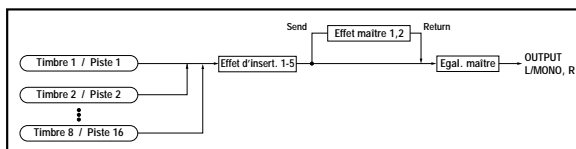
🔍 Sélectionnez les effets voulus **000-089** sous IFX 1, 2, 3, 4, et 5, et sous MFX 1 et 2. Les effets **090-102** sont des effets à double dimension par rapport aux autres effets. Ils sont disponibles sous IFX 2, 3 et 4.

1. Effets pour chaque mode

En **mode Program**, vous pouvez traiter des sons avec les effets d'insertion ou **Insert Effects**. Cela ressemble au traitement du signal d'un oscillateur (OSC) avec un filtre et un amplificateur. Ensuite, vous pouvez appliquer un effet de modulation et de réverbération ou tout autre effet maître (**Master Effect**) au son traité afin de lui conférer une certaine atmosphère et une dimension spatiale. Enfin, avant la sortie du son via les prises OUTPUT (MAIN) L/MONO et R, vous pouvez affiner le timbre en vous servant de l'égaliseur maître stéréo à trois bandes (**Master EQ**). Vous pouvez effectuer ces réglages pour chaque Program individuel.

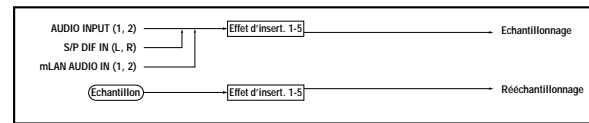


En **mode Combination, Sequencer et Song Play**, vous pouvez traiter des Programs pour chaque Timbre et piste en vous servant des **effets d'insertion** puis conférer une certaine atmosphère et une dimension spatiale au son avec les **effets maîtres** avant d'ajuster le timbre global avec l'**égalisation maître**. Vous pouvez effectuer ces réglages pour chaque Combination en mode Combination, pour chaque Song en mode Sequencer et pour chaque mode en mode Song Play.



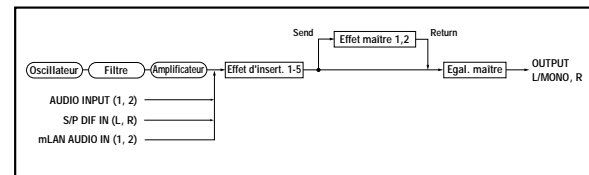
Le **mode Sampling** permet d'échantillonner le son en appliquant des **effets d'insertion** aux signaux entrant via les entrées AUDIO INPUT 1 et 2, S/P DIF IN ou mLAN (à condition d'avoir installé l'option EXB-mLAN). Faites appel aux paramètres **Input (SAMPLING)** (Sampling P0: 0-2a). Les réglages donnés ici ne sont valables qu'en mode Sampling.

Vous pouvez aussi rééchantillonner des échantillons affectés à un multi-échantillon en leur appliquant un effet d'insertion (Sampling P0: 0-2b).



L'entrée de données via les prises **AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN** ou **mLAN** (si l'option EXB-mLAN est à bord) est aussi possible dans d'autres **modes** qu'en mode Sampling. En mode Program, Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez utiliser les **effets d'insertion, les effets maîtres et l'égalisation maître**. Les réglages pour l'entrée de données externes via AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN et mLAN (si option EXB-mLAN il y a) se font sous "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)" (Global P0: 0-3a).

Dans ces modes, le TRITON STUDIO permet d'échantillonner le signal reçu à chaque prise d'entrée en y ajoutant des effets et fait fonction de processeur d'effet à 6 entrées et 6 sorties. **093: Vocoder** peut servir d'effet Vocoder: dans ce cas, vous contrôlez les sons du TRITON STUDIO avec le signal d'un micro branché à l'instrument.



🔍 Quand vous utilisez des effets sur un signal audio externe entrant via les prises AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN et mLAN (si l'option EXB-mLAN est installée), certains types d'effet et réglages de paramètres pourraient provoquer l'apparition d'une certaine oscillation. Si cela se produit, ajustez le niveau d'entrée, de sortie et les paramètres d'effet. Soyez particulièrement vigilant avec des effets de type Hi-Gain.

2. Modulation dynamique (Dmod)

Dmod ou la modulation dynamique vous permet d'utiliser les commandes du TRITON STUDIO et des messages MIDI pour modifier en temps réel certains paramètres*1 du TRITON STUDIO qui déterminent l'intensité des effets.

Vous pouvez aussi piloter les paramètres d'effets avec la fonction BPM/MIDI Sync*2. Elle permet de synchroniser la vitesse de LFO des effets de modulation ou le temps de retard des effets Delay avec le tempo de l'arpégiateur ou du séquenceur. Pour en savoir davantage, voir p.246 "Dmod: modulation dynamique".

*1 Ces paramètres d'effet portent le label **D-mod** (voir p.187-).

*2 Les paramètres d'effet portant le label **Sync** sont compatibles avec cette fonction (voir p.192-).

3. Effect I/O

Pour obtenir un timbre de qualité optimale, les signaux envoyés aux effets maîtres devraient être produits à un niveau maximum sans jamais saturer. Utilisez en outre le paramètre "Wet/Dry" pour les effets d'insertion et le paramètre "Output Level" ou "Return 1, 2" pour les effets maîtres afin de régler le niveau de sortie du signal d'effet.

Le TRITON STUDIO ne dispose pas d'indicateur de niveau permettant de vérifier le niveau d'entrée de l'effet. Si le niveau d'entrée est trop faible, le rapport S/B (signal/bruit) peut être moins bon. D'autre part, si le niveau d'entrée est trop élevé, il y a risque de saturation.

Les tableaux suivants reprennent les paramètres concernés par les réglages de niveau:

Mode Program

Entrée	OSC1/2 High, Low Level	(P1)
	Filter1/2 Trim	(P3)
	Amp1/2 Level	(P4)
	Send1/2	(P8)
	Paramètre Effect Trim *1	(P8, P9)
Sortie	Paramètre Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

Mode Combination

Entrée	Volume	(P0, P1)
	Send1/2	(P8)
	Paramètre Effect Trim *1	(P8, P9)
Sortie	Paramètre Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

Mode Sequencer

Entrée	Volume	(P0)
	Send1/2	(P8)
	Paramètre Effect Trim *1	(P8, P9)
Sortie	Paramètre Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

Mode Song Play

Entrée	Volume	(P0)
	Send1/2	(P8)
	Paramètre Effect Trim *1	(P8, P9)
Sortie	Paramètre Wet/Dry	(P8, P9)
	Return1, 2	(P9)

Mode Sampling

Entrée	Commande AUDIO INPUT LEVEL en face arrière	
	Level	(P0)
	Paramètre Effect Trim *1	(P8)
Sortie	Paramètre Wet/Dry	(P8)

Mode Global *2

Entrée	Commande AUDIO INPUT LEVEL en face arrière	
	Level	(P0)
	Send1/2	(P0)

*1 Certains effets peuvent être dépourvus de ces paramètres.

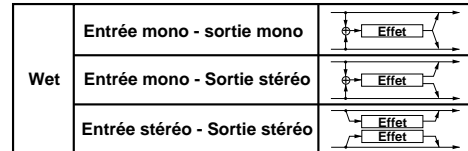
*2 Servez-vous de ce paramètre pour régler le niveau d'entrée audio (Audio Input Level) pour tous les modes à l'exception du mode Sampling.

note Le niveau (d'entrée) du CD audio chargé dans l'option CDRW-1 est défini avec le réglage "Volume" de la page P5 du mode Sampling mode ou de la page Play Audio CD du mode Disk.

Effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5)

1. Entrée/sortie

Les effets d'insertion (IFX 1, 2, 3, 4, 5) ont une entrée stéréo et une sortie stéréo. Si vous sélectionnez **Dry** (signal sec, sans effet) pour le paramètre "Wet/Dry", le signal d'entrée stéréo sera produit en stéréo sans le moindre traitement. Si vous sélectionnez **Wet** (signal avec effet), le signal traité est produit d'une des façons suivantes:



Si vous choisissez **000: No Effect**, les signaux d'entrée stéréo sont produits en stéréo sans subir de traitement.

L'acheminement possible d'entrées et de sorties stéréo est indiqué dans le coin supérieur gauche du schéma logique.

Une pression sur le bouton ON/OFF des onglets IFX 1-5 à la page P8: Insert FX de chaque mode alterne entre **ON** et **OFF**. Avec un réglage **OFF**, l'effet est contourné et le signal d'entrée stéréo est produit en stéréo sans subir de traitement.

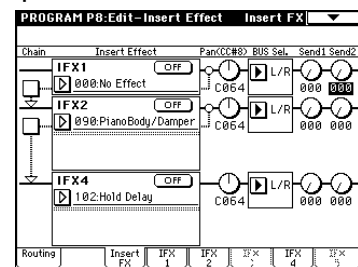
MIDI Le TRITON STUDIO peut aussi couper IFX1-5 indépendamment des réglages de bouton ON/OFF à la réception d'une commande de contrôle CC92 via MIDI. La valeur 0 coupe les effets d'insertion tandis qu'une valeur comprise entre 1 et 127 les active. Vous pouvez aussi utiliser "Effect Global SW" (Global P0: 0-1b) pour activer et couper les effets d'insertion IFX1-5. Cette commande MIDI est transmise sur le canal MIDI Global défini avec "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Effets à double dimension

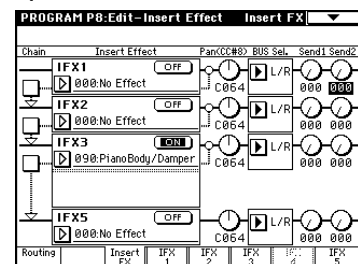
Les effets doubles 090-102 ont besoin de deux fois plus de place que les autres effets.

Vous pouvez les attribuer aux effets d'insertion IFX2, IFX3, et IFX4. Notez que si vous sélectionnez un effet double pour IFX2, vous ne pouvez pas utiliser IFX3. De même, si vous sélectionnez un effet double pour IFX3 ou IFX4, il est impossible d'utiliser respectivement IFX4 ou IFX5.

Sélection d'effets doubles pour IFX2 et IFX4



Sélection d'un effet double pour IFX3



2. Routing (acheminement)

Vous pouvez vous servir de cinq canaux (IFX 1, 2, 3, 4 et 5) pour les effets d'insertion dans tous les modes.

2-1. Mode Program

Utilisez "BUS Select" (Program P8: 8-1c) pour déterminer le bus de destination du signal de l'oscillateur.

L/R: Le signal n'est pas envoyé aux effets d'insertion mais aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R après l'égaliseur maître.

IFX1-5: Le signal est envoyé aux effets d'insertion IFX 1, 2, 3, 4, 5.

1, 2, 3, 4, 1/2, 3/4: Le signal est envoyé aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4 (☞p.185 "Sorties individuelles"). Le signal n'est envoyé ni aux effets d'insertion, ni aux effets maîtres ni à l'égaliseur maître.

Off: Le signal n'est pas envoyé aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 ou 4. Après les effets maîtres, le signal est transmis aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN). Optez pour cette possibilité si vous placez les effets d'insertion et les effets maîtres en série avec un niveau d'envoi spécifié par les paramètres "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)".

Utilisez les réglages "Send1 (to MFX1)" et "Send2 (to MFX2)" (Program P8: 8-1d) pour déterminer le niveau d'envoi aux effets maîtres. Ce réglage est valide si "BUS Select" est sur L/R ou Off.

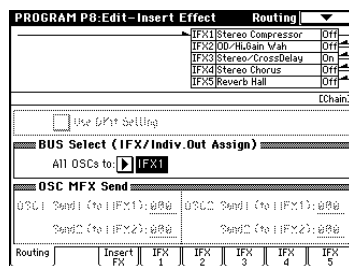
Si "BUS Select" (Program P8: 8-1c) est réglé sur IFX1-5, utilisez "Send1" et "Send2" (Program P8: 8-2a) pour spécifier le niveau d'envoi du signal post-IFX (☞"3. Mixer").

MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et Send2 à la commande de contrôle CC91. Le niveau d'envoi réel correspond à la multiplication des valeurs Send 1 et 2 pour les oscillateurs 1 et 2 des Programs par les valeurs Send 1 et 2 reçues via MIDI.

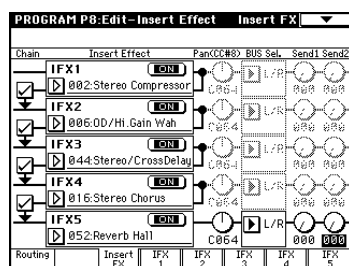
Si vous branchez les effets d'insertion en série, **cochez** la case "Chain" (Program P8: 8-2a). Si vous cochez la case située entre IFX1 et IFX2, le signal de sortie d'IFX1 est envoyé à IFX2.

Quand les effets d'insertion sont branchés en série, les valeurs des paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "Send1" et "Send2" du signal post-IFX sont d'application (☞"3. Mixer").

L'illustration suivante montre un exemple où les sorties des oscillateurs 1 et 2 sont transmises à IFX1.



Cochez la case "Chain" pour relier IFX1, 2, 3, 4 et 5 en série selon cet ordre. Les valeurs des paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "Send1" et "Send2" du signal post-IFX5 sont d'application.



— Réglages pour Programs Drum —

Si vous avez choisi "Drums" sous "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) pour un Program, la case "USE DKit Setting" (Program P8: 8-1b) est accessible. Si vous **cochez** cette case, le paramètre "BUS Select" (Global P5: 5-2b) devient disponible pour chaque touche du DrumKit (batterie).

Cela permet par exemple d'envoyer un son de caisse claire à IFX1 pour lui appliquer un effet Gate, d'envoyer un son de grosse caisse à IFX2 pour l'égaliser et d'envoyer d'autres sons aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R sans leur faire subir le moindre traitement. Si vous **désélectionnez** la case (case vide), tous les sons de batterie sont envoyés au bus spécifié sous "BUS Select" (Program P8: 8-1c). Vous pouvez leur appliquer n'importe quel effet d'insertion, quels que soient les réglages DrumKit.

2-2. Modes Combination, Sequencer et Song Play

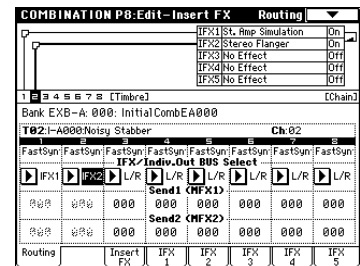
Utilisez "BUS Select" (P8: Onglet "Routing" pour chaque mode) pour les Timbres (Combination) et les pistes (Sequencer, Song Play) afin de sélectionner un effet d'insertion à appliquer aux Timbres et pistes correspondants. Vous pouvez acheminer plusieurs Timbres ou pistes vers un même effet d'insertion. Comme en mode Program, sélectionnez L/R, IFX1-5, 1-4, 1/2, 3/4 ou Off pour chaque Timbre et piste.

"Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" deviennent disponibles si "BUS Select" est sur L/R ou Off.

Si vous avez opté pour IFX1-5, servez-vous de "Send1" et "Send2" pour régler le signal post-IFX (☞"3. Mixer").

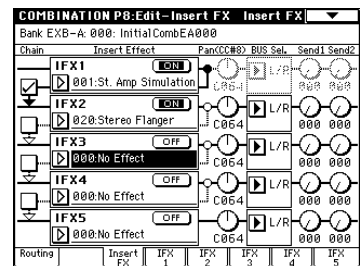
MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et Send2 à la commande de contrôle CC91. Le niveau d'envoi réel correspond à la multiplication des valeurs Send 1 et 2 pour les oscillateurs 1 et 2 des Programs (choisis pour les Timbres et les pistes) par les valeurs Send 1 et 2 reçues via MIDI. (☞p.183).

L'illustration suivante montre un exemple tiré du mode Combination. Le Timbre 1 est envoyé à IFX1 et le Timbre 2 à IFX2 par le réglage "BUS Select". D'autres Timbres sont envoyés aux sorties L/R. Le signal de sortie passe par l'égaliseur maître avant d'arriver aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R.



Dans l'exemple suivant, la case "Chain" entre IFX1 et IFX2 est **cochée**, de sorte que la sortie d'IFX1 est envoyée à IFX2.

"IFX1: 001: St. Amp Simulation" et "IFX2: 020: Stereo Flanger" sont insérés dans le chemin du Timbre 1. "IFX2: 020: Stereo Flanger" est inséré dans le Timbre 2. L'illustration ci-dessous montre ces réglages (onglets "Routing"). (Cet exemple ne fait pas appel aux effets d'insertion IFX 3, 4 et 5.)

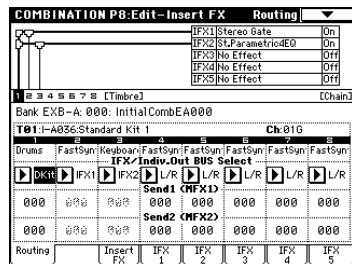


— Réglages pour Programs Drum —

Si vous attribuez un Program Drum (“Oscillator Mode” **Drums**) aux Timbres en mode **Combination** et aux pistes en mode **Sequencer** et **Song Play**, vous pouvez sélectionner “**DKit**” pour “**BUS Select**.” Si vous optez pour “**DKit**,” les réglages “**BUS Select**” (Global P5: 5–2b) pour chaque touche entrent en vigueur et chaque instrument de batterie est acheminé au bus choisi (exemple: le son de caisse claire est envoyé à IFX1, la grosse caisse à IFX2 et les autres aux sorties L/MONO et R). Si vous optez pour un réglage autre que **DKit**, vous pouvez appliquer n’importe quel effet d’insertion à tous les instruments de batterie, quels que soient les réglages DrumKit.

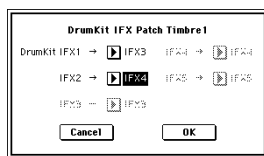
Si vous avez sélectionné “**DKit**” pour “**BUS Select**”, vous pouvez choisir “**DrumKit IFX Patch**” (Combination P8: 8–1C) dans le menu de pages. Cette option permet de changer temporairement l’acheminement des effets d’insertion en modifiant le réglage “**BUS Select**” pour chaque touche. Imaginons, par exemple, que l’assignation des touches du DrumKit fasse qu’un son de caisse claire soit envoyé à IFX1 et un son de grosse caisse à IFX2. Si vous souhaitez appliquer les effets d’insertion aux Programs utilisés par d’autres timbres ou pistes, vous pouvez visualiser le chemin afin d’acheminer ces sons DrumKit vers IFX3 et IFX4 respectivement. Ce type de connexion n’est disponible que pour les touches dont le paramètre “**BUS Select**” (Global P5: 5–2b) est sur **IFX1–5**. Vous pouvez vérifier vos réglages avec la carte d’acheminement (Routing Map). Après avoir réglé le paramètre “**DrumKit IFX Patch**,” appuyez sur le bouton **OK** pour confirmer le réglage. Pour retourner au réglage DrumKit original, réglez IFX1 sur IFX1, IFX2 sur IFX2, IFX3 sur IFX3, IFX4 sur IFX4 et IFX5 sur IFX5.

Dans l’exemple suivant, le Program Drum est attribué au Timbre 1 tandis que des Programs normaux sont assignés aux Timbres 2 et 3. “**BUS Select**” est sur **DKit** pour le Timbre 1, **IFX1** pour le Timbre 2 et **IFX2** pour le Timbre 3. Pour le Timbre 1, le paramètre “**BUS Select**” (Global P5: 5–2b) pour réglage DrumKit devient accessible.

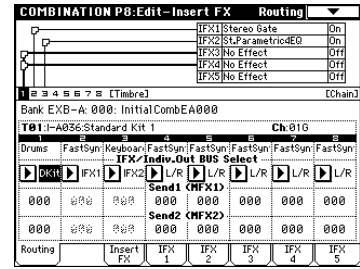


Imaginons, par exemple, qu’un son de caisse claire soit envoyé à IFX1 et un son de grosse caisse à IFX2 et que vous souhaitez utiliser un effet pour un Program Drum qui soit différent des effets pour les Timbres 2 et 3. Dans ce cas, faites appel à la fonction “**DrumKit IFX Patch**.” Sélectionnez “**DrumKit IFX Patch**” dans le menu de pages pour modifier temporairement le réglage du DrumKit et le faire passer de IFX1 à IFX3 et de IFX2 à IFX4. Une fois le nouveau réglage confirmé, la caisse claire est envoyée à IFX3 et la grosse caisse à IFX4.

fenêtre de dialogue DrumKit IFX Patch



Après le réglage des paramètres



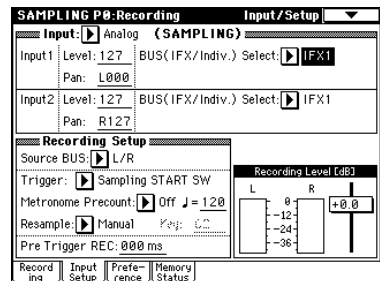
2–3. Mode Sampling

Vous pouvez échantillonner du son et appliquer des effets d’insertion au signal arrivant via les entrées AUDIO INPUT 1 et 2, S/P DIF IN et mLAN (si l’option EXB-mLAN est installée). Vous pouvez en outre appliquer des effets d’insertion aux échantillons d’un multi-échantillon et rééchantillonner le résultat. Enfin, ce mode permet de lire un CD audio chargé dans l’option CDRW-1 ou de traiter son signal avec les effets d’insertion et d’échantillonner le tout.

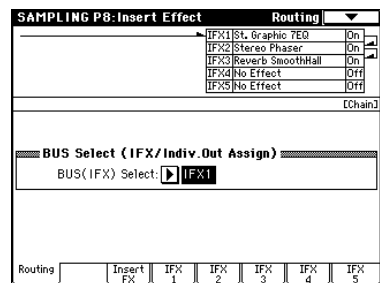
Pour appliquer des effets d’insertion à une source externe et échantillonner le produit, réglez les bus Input1 et 2 avec “**BUS Select**” (Sampling P0: 0–2a). Pour le signal de l’option CDRW-1, ces réglages s’effectuent avec “**Input Analog**,” tout comme pour le signal d’une source externe reçu aux prises AUDIO INPUT 1 et 2. Si vous voulez appliquer un effet d’insertion à un échantillon et rééchantillonner de dernier, effectuez les réglages “**BUS Select**” (Sampling P8: 8–1b).

Choisissez le bus Input1 et 2 avec la zone “**BUS Select**” respective. Vous avez le choix parmi ces options: **L/R**, **IFX1–5**, **1–4**, **1/2**, **3/4** et **Off**.

Dans l’exemple suivant, les signaux d’entrée arrivant à Input 1 et 2 sont envoyés vers **IFX1**. Comme pour les autres modes, vous pouvez régler les paramètres des effets d’insertion sous “**P8: Insert Effect**” pour appliquer les effets au signal de la source externe et échantillonner le résultat.



L’exemple suivant montre comment régler le bus quand vous appliquez l’effet IFX1 aux échantillons d’un multi-échantillon et que vous rééchantillonnez le résultat.



⚠ Quand vous rééchantillonnez, “**BUS (IFX) Select**” est automatiquement réglé sur **L/R**. Tenez-en compte la prochaine fois que vous échantillonnez.

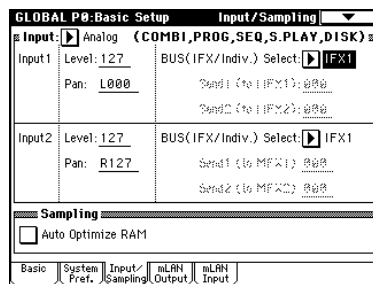
Pour en savoir plus sur ces méthodes d’échantillonnage, voir Mdb p.39, 101.

2-4. Audio Input

En mode Program, Combination, Sequencer, Song Play et Disk, vous pouvez appliquer les effets d'insertion, les effets maîtres et l'égaliseur maître aux signaux entrant via AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN et mLAN (si l'option EXB-mLAN est installée). Ces signaux sont envoyés aux effets du TRITON STUDIO en fonction du réglage du paramètre "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)" (Global P0: 0-3a).

Le mode Disk permet de lire un CD audio, à condition d'avoir installé l'option CDRW-1. Vous réglez le signal d'entrée de l'option CDRW-1 avec "Input" Analog, tout comme pour le signal d'une source externe reçu aux prises AUDIO INPUT 1 et 2.

note Pour lire un CD audio sans utiliser les effets du TRITON STUDIO, réglez les paramètres "Input" Analog de *Input1* comme suit: "Level" 127, "Pan" L000, "BUS Select" L/R, "Send1, 2" 000; pour *Input2*, réglez "Pan" sur R127 (en choisissant les mêmes réglages que *Input1* pour les autres paramètres).



Utilisez "BUS Select" (Global P0: 0-3a) pour régler les bus Input 1/2 en choisissant parmi les options L/R, IFX1-5, 1-4, 1/2, 3/4 et Off.

"Send1 (to MFX1)" et "Send2 (to MFX2)" n'entrent en vigueur que si "BUS Select" (Global P0: 0-3a) est réglé sur L/R ou Off. Si vous avez opté pour IFX1-5, utilisez "Send1" et "Send2" pour le signal post-IFX (⇨ "3. Mixer").

⚠ Ce réglage reste sans effet en mode Sampling. Pour en savoir davantage sur les réglages en mode Sampling, voyez la section précédente, "2-3. Mode Sampling".

Utilisez "P8: Insert Effect" en mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play pour configurer les effets d'insertion. Vous pouvez appliquer des effets aux différents signaux reçus aux entrées du TRITON STUDIO et utiliser l'instrument comme un processeur d'effets à 6 entrées et 6 sorties, en combinant ces signaux avec le son du générateur interne. Ainsi, en mode Program ou Combination, vous pourriez acheminer les signaux entrant via AUDIO INPUT 1 et 2 ainsi que le son produit par l'oscillateur vers l'effet d'insertion "Insert Effect 093: Vocoder" afin de créer un effet Vocoder grâce auquel le son interne est piloté par les entrées micro (⇨ p.233 "093: Vocoder").

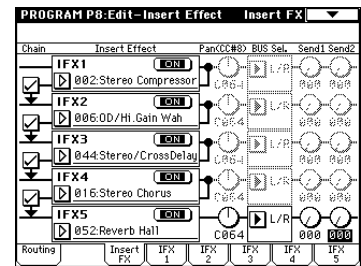
⚠ En mode Disk, les effets adoptent les réglages du mode d'où vous venez.

3. Mixer

Utilisez les paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "Send1" et "Send2" de l'onglet P8: "Insert FX" pour le signal post-IFX dans tous les modes afin de régler le panoramique, le bus et le niveau d'envoi aux effets maîtres MFX1 et MFX2.

Si vous avez coché la case "Chain" pour connecter les effets d'insertion en série, ces paramètres pour le signal post-IFX (dernier effet d'insertion de la chaîne) deviennent disponibles.

⚠ Vous ne pouvez pas utiliser les effets maîtres en mode Sampling. Vous ne pouvez donc effectuer que le réglage de panoramique "Pan" (CC#8) pour les signaux post-IFX.



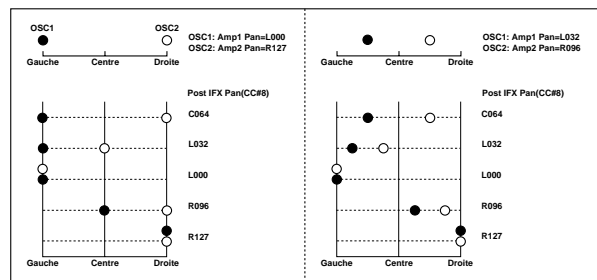
3-1. Pan (CC#8)

Ce paramètre vous permet de régler le panoramique (la position stéréo) du signal post-IFX.

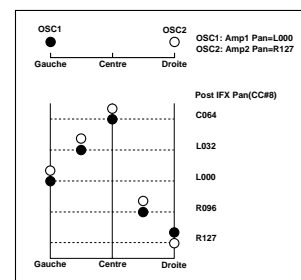
Si vous utilisez les effets d'insertion stereo-in/stereo-out (⇨ "1. Entrée/sortie"), réglez ce paramètre sur "C064" pour activer les réglages "Pan" des oscillateurs (Program P4: 4-1b, 4-4), Timbres (Combination P0: 0-2b, P1: 1-1b), pistes (Sequencer P0: 0-3a/4a, Song Play P0: 0-3a/4a) et entrées audio (Sampling P0: 0-2a, Global P0: 0-3a).

Avec des effets d'insertion mono-in/stereo-out ou mono-in/mono-out (⇨ "1. Entrée/sortie"), les réglages "Pan" des oscillateurs, Timbres, pistes et entrées audio sont ignorés et réglés en position centrale. Utilisez alors le paramètre "Pan (CC#8)" (P8: "Insert FX"). "L000" correspond à l'extrême gauche et "R127" à l'extrême droite.

Effet d'insertion = Stereo In - Stereo Out



Effet d'insertion = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



MIDI Vous pouvez piloter ces paramètres avec la commande de contrôle MIDI CC8.

3-2. BUS Sel. (BUS Select)

Ce paramètre vous permet de déterminer le bus de destination pour les signaux post-IFX. "L/R" est un réglage commun pour envoyer les signaux à l'égaliseur maître avant de les acheminer vers les sorties OUTPUT (MAIN) L/MONO et R.

Sélectionnez 1, 2, 3, 4, 1/2 ou 3/4 pour acheminer les signaux vers les sorties OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 ou 4 (⇨ "Sorties individuelles"). Avec "Off", les sorties L/MONO, R, 1, 2, 3 et 4 ne produisent aucun signal. Les signaux sont alors acheminés des effets maîtres vers AUDIO OUTPUT (MAIN). Ce réglage est d'application quand vous branchez les effets d'insertion et les effets maîtres en série avec "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)".

3-3. Send1, Send2

Ces paramètres permettent de déterminer le niveau d'envoi des signaux envoyés aux effets maîtres MFX1 et MFX2. Ils n'entrent en vigueur que lorsque "BUS Select" est réglé sur L/R ou Off. Si vous n'utilisez aucun effet d'insertion, servez-vous des paramètres "Send1" et "Send2" de l'onglet "Routing" de la P8 pour les modes Program, Combination, Sequencer et Song Play afin de régler le niveau d'envoi aux effets maîtres (utilisez la page Global P0: Input/Sampling pour régler le niveau d'envoi des entrées audio).

MIDI "Send1" réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et "Send2" à la commande de contrôle MIDI CC91.

4. Pilotage des effets d'insertion via MIDI

La fonction Dynamic Modulation (Dmod) permet de piloter tous les paramètres d'effet en temps réel durant le jeu avec les fonctions de jeu du TRITON STUDIO ou via un séquenceur MIDI. Vous pouvez aussi piloter les paramètres **Pan (CC#8)**, "Send1" et "Send2" de cette façon.

4-1. Mode Program et mode Sampling

Vous pouvez piloter les paramètres sur le canal MIDI Global ("MIDI Channel") (Global P1: 1-1a).

4-2. Mode Combination

Utilisez les paramètres "Ctrl Ch" des onglets "IFX1-5" pour configurer les canaux de contrôle des effets d'insertion IFX1, 2, 3, 4 et 5. Vous avez le choix parmi les options **Ch01-16**, **Gch**, et **All Routed**.

Ch01-16: Choisissez cette option pour piloter les paramètres de chaque effet d'insertion sur des canaux différents. L'astérisque "*" s'affiche à droite du numéro du canal assigné à l'effet d'insertion correspondant. Si les Timbres acheminés disposent de réglages de canaux MIDI différents, ce paramètre permet de choisir le canal qui pilotera l'effet d'insertion.

Gch: Choisissez cette option si vous souhaitez contrôler les paramètres via le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a). C'est un réglage courant.

All Routed: Cette option permet de piloter les paramètres sur les canaux (les canaux 1-16 marqués d'un astérisque "*") pour les Timbres envoyés aux effets d'insertion correspondants.

4-3. Mode Sequencer et mode Song Play

Utilisez les paramètres "Ctrl Ch" des onglets "IFX1-5" pour configurer les canaux de contrôle des effets d'insertion IFX1, 2, 3, 4 et 5. Vous avez le choix parmi les options **Ch01-16** et **All Routed**.

Ch01-16: Choisissez cette option si vous souhaitez contrôler les paramètres pour chaque effet d'insertion sur des canaux différents. L'astérisque "*" s'affiche à droite du numéro du canal assigné à l'effet d'insertion correspondant. Quand vous envoyez deux ou plus de deux pistes de canaux MIDI différents à un seul effet d'insertion, ce réglage détermine quelle piste pilote l'effet en question.

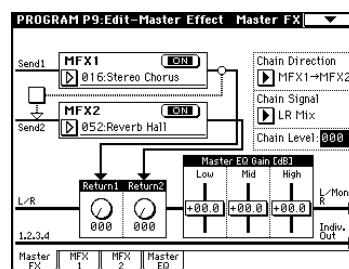
All Routed: Cette option permet de piloter les paramètres sur les canaux (les canaux 1-16 marqués d'un astérisque "*") pour les pistes envoyées aux effets d'insertion correspondants. "All Routed" est une option courante. Si vous souhaitez piloter les paramètres sur un canal, choisissez-en un: **Ch01-16**.

Effets maîtres (MFX1, 2)

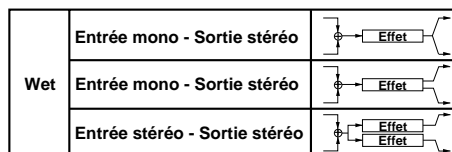
1. Entrée/sortie

Les effets maîtres MFX1 et MFX2 ont une **entrée mono** et une **sortie stéréo**. "Send1" et "Send2" déterminent le niveau d'envoi aux effets maîtres (⇒ "Routing" et "Mixer"). Les signaux stéréo sont automatiquement combinés pour former un signal mono envoyé ensuite aux effets.

Les effets maîtres ne produisent aucun signal sec (**Dry**, un signal direct, non traité par des effets) mais uniquement un signal traité (**Wet**) (défini par le paramètre "Wet/Dry" des onglets "MFX1" et "MFX2"). Les signaux sortant des effets maîtres sont envoyés au bus L/R avec un niveau de sortie défini sous "Return1" et "Return2." Ces signaux sont ensuite mixés avec les signaux de sortie du bus spécifié sous "BUS Select" (P8: onglet "Routing" pour chaque mode) L/R, ou avec les signaux de sortie du bus spécifié sous "BUS Select" (onglet "Insert FX" de chaque mode) L/R, avant d'être envoyé à l'égaliseur maître.



L'option "000: No Effect" coupe la sortie du signal d'effet. Le signal d'effet est produit de divers traitements, selon le type d'effet 001-089.



L'acheminement possible du signal d'effet est indiqué dans le coin supérieur gauche du schéma des effets.

Une pression sur le bouton ON/OFF pour MFX1 et 2 à l'onglet P9: Master FX de chaque mode alterne entre ON et OFF. Avec OFF, les signaux d'effet sont coupés.

MIDI Le TRITON STUDIO peut également activer et couper les effets maîtres MFX 1 et 2 à la réception des commandes de contrôle MIDI CC94 et CC95 respectivement. La valeur 0 coupe les effets tandis qu'une valeur 1 à 127 les active. Vous pouvez aussi utiliser "Effect Global SW" (Global P0: 0-1b) pour activer/couper les effets maîtres MFX1 et 2. Ce contrôle MIDI se fait sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Effets doubles

Vous ne pouvez pas sélectionner des effets doubles pour les effets maîtres MFX1 et MFX2.

2. Routing

Vous pouvez vous servir de deux canaux (MFX1 et 2) pour les effets maîtres, sauf en mode Sampling (vous ne pouvez pas utiliser d'effets maîtres en mode Sampling). Si vous n'utilisez aucun effet d'insertion dans aucun mode, les niveaux d'envoi aux effets maîtres sont déterminés par les paramètres "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" spécifiés indépendamment pour les oscillateurs (Program), Timbres (Combination), pistes (Sequencer et Song Play) et entrées audio (Global). Vous pouvez, par exemple, appliquer une réverbération ample à un son de piano assigné au timbre et aux pistes, une légère réverbération aux cordes et pas de réverbération à la basse. Si vous vous servez d'effets d'insertion, utilisez les paramètres "Send1" et "Send2" pour les signaux post-IFX.

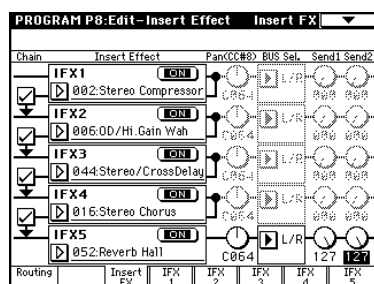
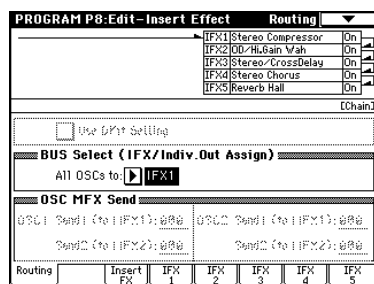
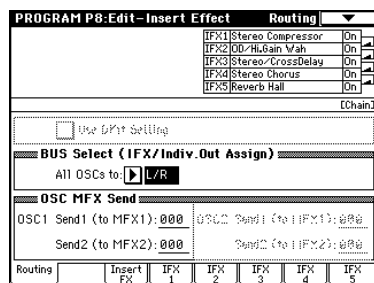
2-1. Mode Program

Utilisez les paramètres "Send1 (to MFX1)" et "Send2 (to MFX2)" sous l'onglet P8: "Routing" ou les paramètres "Send1" et "Send2" sous l'onglet P8: "Insert FX" pour les signaux post-IFX1-5 afin de régler le niveau d'envoi aux effets maîtres.

Si "BUS Select" est réglé sur L/R ou Off, les paramètres "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" de l'onglet "Routing" sont accessibles. Ces paramètres peuvent être déterminés individuellement pour les oscillateurs 1 et 2.

Si "BUS Select" est réglé sur IFX1-5, les paramètres "Send1" et "Send2" de l'onglet "Insert FX" pour les signaux post-IFX1-5 sont accessibles. Si vous avez branché les effets d'insertion en série (chaîne), les paramètres "Send1" et "Send2" pour les signaux post-IFX (après le dernier effet d'insertion) sont disponibles.

Si "BUS Select" est réglé sur 1, 2, 3, 4, 1/2, or 3/4, les signaux d'oscillateur sont envoyés directement aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 ou 4 (↔ "Sorties individuelles"). Les réglages Send 1 et Send 2 sont ignorés et il n'y a pas de traitement par les effets maîtres (↔ p.185).



MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et Send2 à la commande de contrôle CC91 sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a). Le niveau d'envoi réel correspond à la multiplication des valeurs Send 1 et 2 pour les oscillateurs 1 et 2 des Programs par les valeurs Send 1 et 2 reçues via MIDI.

Si vous avez choisi "Drums" comme "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) d'un Program, la case "USE DKit Setting" (Program P8: 8-1b) est disponible.

Si vous **cochez cette case**, les niveaux d'envoi Send1 et Send2 peuvent être réglés pour chaque touche du DrumKit choisi. Si "BUS Select" (Global P5: 5-2b) est sur L/R ou Off pour une touche correspondant à un instrument de batterie, "Send1 (to MFX1)" et "Send2 (to MFX2)" (Global P5: 5-2b) deviennent disponibles. Si "BUS Select" est sur IFX1-5, "Send1" et "Send2" (Program P8: 8-2a) deviennent disponibles.

Si cette case est **non cochée**, l'acheminement est identique à celui en vigueur quand "Oscillator Mode" est sur Single ou Double. Dans ce cas, "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" (Program P8: 8-1d) ou "Send1" et "Send2" (Program P8: 8-2a) de l'onglet P8: Insert FX pour les signaux post-IFX1-5 sont appliqués à tous les sons de batterie.

2-2. Modes Combination, Sequencer et Song Play

Utilisez "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" (onglet P8: "Routing") pour les Timbres (Combination) et les pistes (Sequencer, Song Play) afin de régler les niveaux Send1 et 2 pour chaque Timbre et piste. Comme en mode Program, si "BUS Select" est sur L/R ou Off, "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" sont disponibles. Les niveaux d'envoi réels correspondent à ces valeurs Send1 et 2 multipliées par les valeurs Send des oscillateurs 1 et 2 ("Oscillator Mode" est réglé sur "Double") de l'onglet "Routing" (P8) en mode Program.

– Niveau d'envoi –

Si le paramètre "OSC1 Send1" d'un Program est sur 127, "Send2" sur 064, "OSC2 Send1" sur 064, "Send2" sur 127, le paramètre "Send1" d'une Combination sur 064 et "Send2" sur 127, les niveaux d'envoi réels de la Combination sont calculés de la façon suivante:

$$\begin{aligned} \text{OSC1 Send1} &= 127 (100\%) * 064 (50\%) = 064 (50\%) \\ \text{OSC1 Send2} &= 064 (50\%) * 127 (100\%) = 064 (50\%) \\ \text{OSC2 Send1} &= 064 (50\%) * 064 (50\%) = 032 (25\%) \\ \text{OSC2 Send2} &= 127 (100\%) * 127 (100\%) = 127 (100\%) \end{aligned}$$

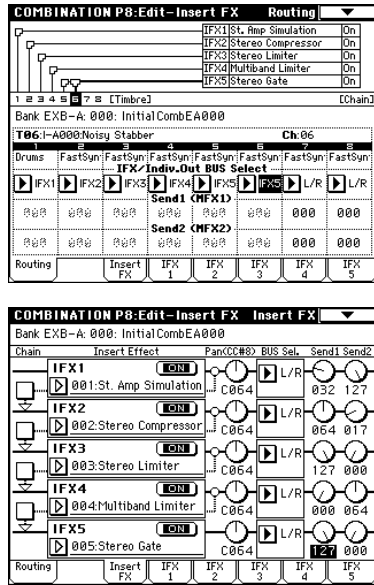
Si vous avez choisi IFX1-5 pour "BUS Select", utilisez les paramètres "Send1" et "Send2" pour les signaux post-IFX.

Si vous avez choisi 1, 2, 3, 4, 1/2 ou 3/4, ces réglages Send1 et 2 sont ignorés et il n'y a pas de traitement des effets maîtres.

MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et Send2 à la commande de contrôle CC91. Si les paramètres "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" sont disponibles pour chaque Timbre/piste, les paramètres seront pilotés sur les canaux MIDI définis pour les Timbres et pistes correspondants. Si les paramètres "Send1" et "Send2" pour les signaux post-IFX1-5 sont actifs, ils peuvent être pilotés sur les canaux MIDI assignés aux effets d'insertions IFX1-5.

Voici des exemples en mode Combination. Dans l'illustration supérieure, "BUS Select" est réglé de sorte à envoyer le Timbre 1 à l'effet d'insertion IFX1, le Timbre 2 à IFX2, le Timbre 3 à IFX3, le Timbre 4 à IFX4, les Timbres 5 et 6 à IFX5, et les Timbres 7 et 8 aux sorties L/R. Utilisez alors "Send1" et "Send2" pour le signal post-IFX1 (001: St. Amp Simulation) afin de définir le niveau d'envoi du Timbre 1 envoyé à l'effet maître. (Dans cet exemple, ces paramètres sont réglés sur 032 et 127.) De même, utilisez "Send1" et "Send2" pour les signaux post-IFX2, 3 et 4 afin de déterminer les niveaux d'envoi des Timbres 2, 3 et 4. Servez-vous enfin des paramètres "Send1" et "Send2" pour le signal post-IFX5 afin de déterminer les niveaux d'envoi des Timbres 5 et 6. Pour les Timbres 7 et 8, les réglages des paramètres "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" seront en vigueur. (Les

niveaux d'envoi réels correspondent à ces valeurs Send1 et 2 multipliées par les valeurs Send des oscillateurs 1 et 2).



Si vous attribuez un Program de batterie aux Timbres en mode Combination et aux pistes en mode Sequencer et Song Play, vous pouvez sélectionner "DKit" pour "BUS Select". Si vous optez pour "DKit", les réglages "BUS Select" (Global P5: 5-2b) pour chaque touche entrent en vigueur et chaque instrument de batterie est acheminé au bus choisi. Les niveaux d'envoi réels correspondent à ces valeurs Send1 et 2 multipliées par les valeurs Send 1 et 2 pour chaque touche DrumKit. (Utilisez les paramètres "Send1" et "Send2" pour le signal post-IFX1-5 afin de régler les niveaux d'envoi pour les touches du DrumKit dont le paramètre "BUS Select" est sur IFX1-5.) Si "BUS Select" est réglé sur L/R ou Off, les niveaux d'envoi réels résultent de la multiplication des valeurs Send 1 et 2 définies ici par les valeurs de niveau d'envoi choisies pour les paramètres "OSC1 Send1 (to MFX1)" et "Send2 (to MFX2)" (Program P8: 8-1d) de l'onglet P8: Routing du mode Program, tout comme "Oscillator Mode" est sur Single ou Double. Si "BUS Select" est réglé sur IFX1-5, utilisez les paramètres "Send1" et "Send2" pour le signal post-IFX. Si "BUS Select" est réglé sur 1, 2, 3, 4, 1/2 ou 3/4, les réglages Send 1 et 2 sont ignorés.

2-3. Mode Sampling

Vous ne pouvez pas utiliser les effets maîtres et l'égalisation maître en mode Sampling.

2-4. Audio Input

En mode Program, Combination, Sequencer, Song Play et Disk, vous pouvez appliquer les effets d'insertions, les effets maîtres et l'égalisation maître aux signaux reçus aux entrées AUDIO INPUT 1 et 2, S/P DIF IN et mLAN. Ces signaux sont envoyés aux effets du TRITON STUDIO en fonction du réglage "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)" (Global P0: 0-3a). Le mode Disk permet de lire un CD audio, à condition d'avoir installé l'option CDRW-1. Vous réglez le signal d'entrée de l'option CDRW-1 avec "Input Analog", tout comme pour le signal d'une source externe reçu aux prises AUDIO INPUT 1 et 2.

note Pour lire un CD audio sans utiliser les effets du TRITON STUDIO, réglez les paramètres "Input Analog" de Input1 comme suit: "Level" 127, "Pan" L000, "BUS Select" L/R, "Send1, 2" 000; pour Input2, réglez "Pan" sur R127 (en choisissant les mêmes réglages que Input1 pour les autres paramètres).

Réglez le niveau d'envoi des signaux Input 1 et 2 aux effets maîtres avec les paramètres "Send1 (to MFX1)" et "Send2 (to MFX2)" (Global P0: 0-3a). Ces réglages n'entrent en vigueur que si "BUS Select" est sur L/R ou Off. Si vous avez choisi IFX1-5, utilisez les paramètres "Send1" et "Send2" ("3. Mixer"). Si vous avez choisi 1, 2, 3, 4, 1/2 ou 3/4, les réglages Send 1 et Send 2 sont ignorés.

☚ Ces réglages sont ignorés en mode Sampling.

Utilisez la section P9: Master Effect des modes Program, Combination, Song et Song Play pour régler les effets maîtres et l'égalisation maître (Master EQ).

☚ En mode Disk, les effets adoptent les réglages du mode d'où vous venez.

3. Mixer

Les niveaux d'envoi déterminent les niveaux d'entrée des oscillateurs (Program), Timbres (Combination), pistes (Sequencer) et les entrées audio (P0: Sampling des modes Program/Combination/Sequencer ou page P0: Input/Sampling du mode Global) envoyées aux effets maîtres. Les onglets P9: Master FX de tous les modes permettent de déterminer les niveaux de sortie et le gain de l'égaliseur maître ainsi que de brancher les effets maîtres en série (chaîne).

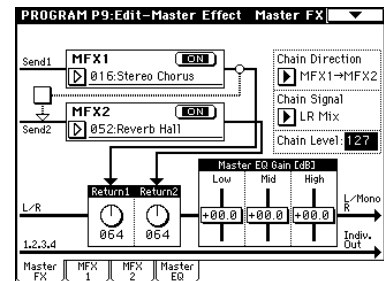
3-1. Return1, Return2

Ces paramètres déterminent le niveau des signaux des effets maîtres MFX1 et MFX2. La valeur située à gauche du paramètre "Wet/Dry" pour l'effet attribué à MFX 1 et 2 sert de niveau de sortie (25% avec un réglage "Wet/Dry" de 25:75, 100% avec le réglage Wet et 0% avec le réglage Dry). Les signaux ayant des réglages "Return1" et "Return2" voient leurs valeurs multipliées par ces niveaux de sortie avant d'être envoyés aux bus L/R puis mixés avec les signaux de sortie ayant un réglage "BUS Select" L/R ou un réglage "BUS Select" L/R à l'onglet "Insert FX". Ainsi, avec un réglage MFX1 "Wet/Dry" de 50:50 (50%) et un réglage "Return1" de 64 (50%), le niveau d'effet résultant sera de 25%. Le niveau d'effet est au maximum (100%) lorsque "Wet/Dry" est réglé sur "Wet" et "Return1" sur 127.

3-2. Case de sélection d'enchaînement d'effets

Appuyez sur cette case pour relier MFX1 et MFX2 en chaîne.

L'illustration suivante montre que le signal d'effet produit par "MFX1: 016: Stereo Chorus" est ajouté au signal envoyé à "MFX2: 052: Reverb Hall".



3-3. Chain Direction

Si vous avez coché la case "Chain", vous pouvez déterminer la direction de la connexion ici. Vous pouvez aussi constater de visu la direction choisie à l'écran.

3-4. Chain Signal

Ce paramètre permet de sélectionner les signaux acheminés entre MFX1 et 2. Si la direction (l'ordre) de la chaîne va de **MFX1** à **MFX2**, la sélection de **LR Mix** ajoute les signaux des sorties L/R stéréo de l'effet maître MFX1 à ceux envoyés à MFX2. Ce réglage est pratique pour brancher en série des Delays dont le panoramique est réglé sur gauche et droite (exemple: "**043: L/C/R Delay**"). Il suffit de choisir **L Only** ou **R Only** pour n'envoyer à MFX2 qu'un canal du signal d'effet stéréo MFX1. Ce réglage est idéal pour une connexion en chaîne d'un effet de réverbération et d'un effet de modulation tel que **016: Stereo Chorus**.

3-5. Chain Level

Ce paramètre détermine le niveau des signaux venant d'un effet maître et envoyés à l'autre effet maître dans une connexion en chaîne.

3-6. Master EQ Gain [dB]

Ces paramètres servent à régler le gain de l'égaliseur stéréo à 3 bandes (grave, médium, aigu) situé juste avant les sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono et R. L'égalisation du grave et de l'aigu est en plateau tandis que celle du médium est une égalisation de bande. Ces réglages de curseurs sont liés aux paramètres Low, Mid et High "Gain [dB]" de l'onglet "MasterEQ". Utilisez cet onglet "MasterEQ" pour déterminer la fréquence centrale, la bande passante (pour le médium) et la modulation dynamique des bandes d'égalisation.

4. Pilotage des effets maîtres via MIDI

La fonction Dynamic Modulation (Dmod) permet de piloter tous les paramètres d'effets maîtres en temps réel durant le jeu avec les fonctions de jeu du TRITON STUDIO ou via un séquenceur MIDI.

En **mode Program**, les paramètres sont contrôlés sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Pour les **modes Combination, Sequencer et Song Play**, vous pouvez choisir les canaux de contrôle pour MFX1 et MFX2 avec les paramètres "**Ctrl Ch**" des onglets "MFX1-2". Vous avez le choix entre les options **Ch01-16** et **Gch**.

Ch01-16: Choisissez cette option pour piloter les paramètres de chaque effet maître sur des canaux différents.

Gch: Choisissez cette option pour piloter les paramètres via le canal MIDI Global "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a). C'est le réglage le plus courant.

Master EQ

L'égaliseur maître ou Master EQ (stéréo à trois bandes) est situé juste avant les sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R. L'égalisation du grave et de l'aigu est souvent en plateau tandis que celle du médium est en cloche. Vous pouvez contrôler les paramètres Low Gain et High Gain avec un modulateur dynamique.

L'égalisation maître s'applique au signal du bus L/R. Pour en savoir davantage sur les paramètres, [p.239](#).

Sorties principales (Main)

Les sorties principales du TRITON STUDIO correspondent aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R, à la prise S/P DIF OUT (MAIN) et à la prise casque. Vous pouvez aussi transmettre les signaux de ces sorties dans le domaine numérique à la prise DIGITAL OUT (si l'option EXB-DI est installée) et à la prise mLAN (si l'option EXB-mLAN est installée).

Sorties individuelles

Le TRITON STUDIO est doté de quatre sorties individuelles AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL). Vous pouvez envoyer les signaux d'oscillateur (Program), de Timbre (Combination) et de piste (Sequencer) ou les signaux post-IFX à ces quatre sorties individuelles.

Ces signaux peuvent être transmis dans le domaine numérique à la prise DIGITAL OUT (si l'option EXB-DI est installée) ou la prise mLAN (si option EXB-mLAN il y a).

Utilisez "BUS Select" de l'onglet P8: "Routing" en mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play pour envoyer les signaux d'oscillateur (Program), de Timbre (Combination) et de piste (Sequencer, Song Play) aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL). Si vous utilisez des effets d'insertion, faites appel au réglage "BUS Select" de l'onglet P8: "Insert FX" pour acheminer les signaux post-IFX.

1, 2, 3, 4: Les signaux mono sont envoyés aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

1/2, 3/4: Les signaux stéréo sont envoyés aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL). Utilisez les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 en stéréo pour 1/2 et les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 3/4 en stéréo pour 3/4.

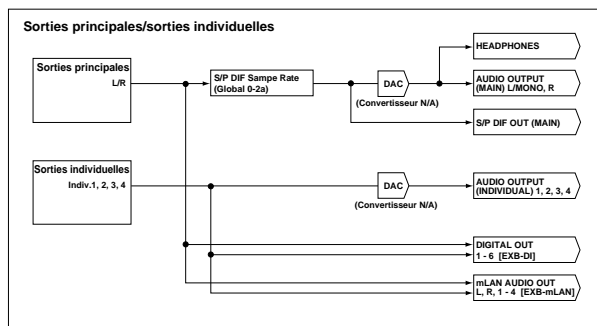
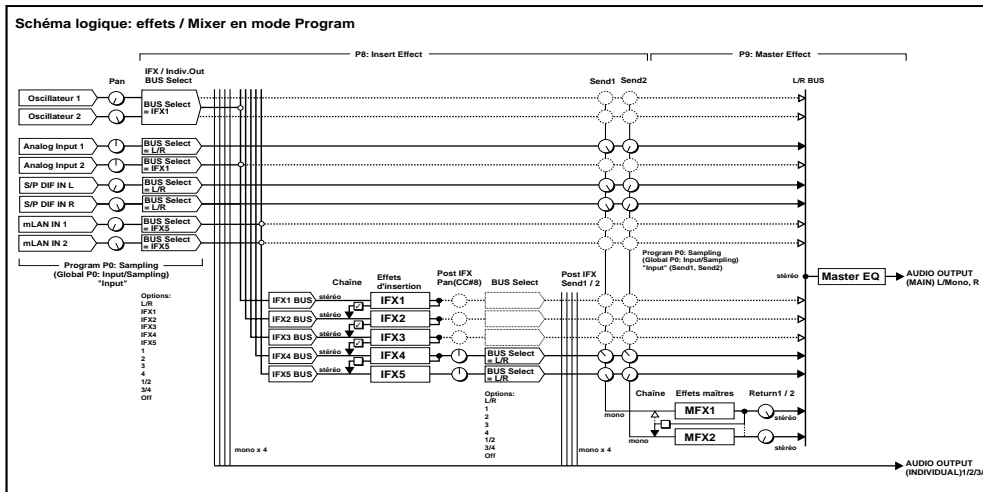
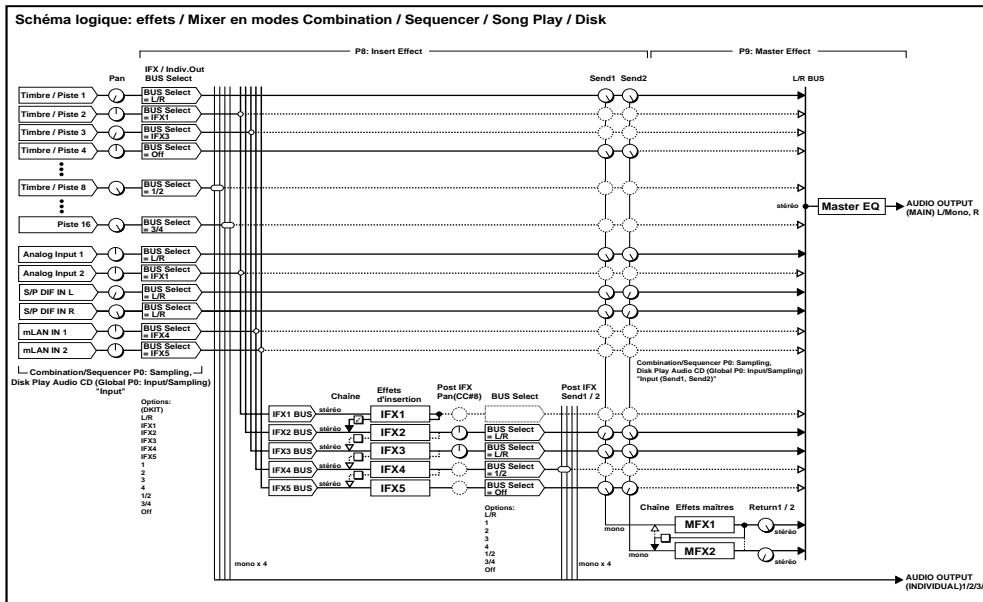


Schéma logique effets/Mixer

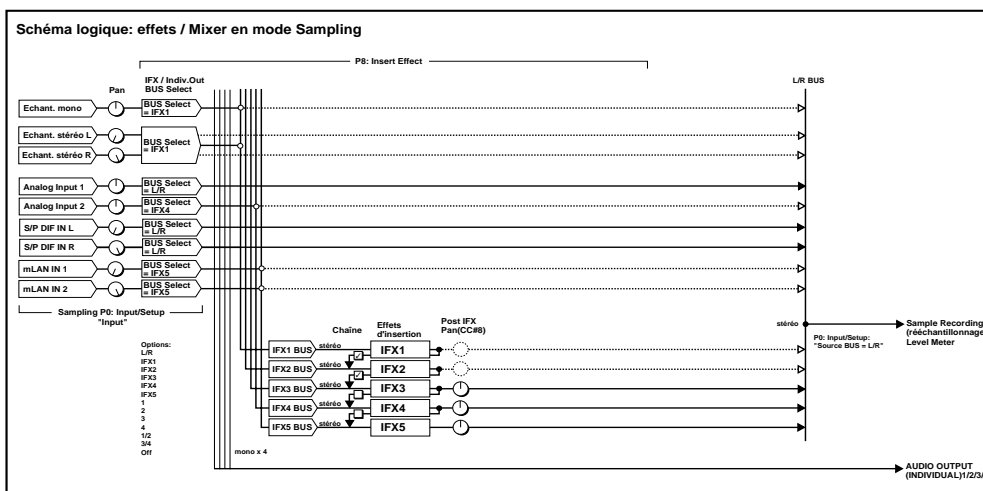
Mode Program



Modes Combination, Sequencer, Song Play et Disk



Mode Sampling



Filtre/Dynamique

Effets de contrôle de filtre et de dynamique

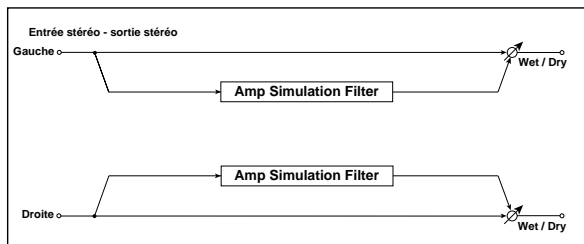
000: No Effect

Sélectionnez cette option si vous ne voulez pas utiliser d'effets. La section d'effets d'insertion produit des signaux non traités tandis que celle des effets maîtres coupe la sortie de signaux d'effets.

001: St. Amp Simulation

(Simulation d'ampli stéréo)

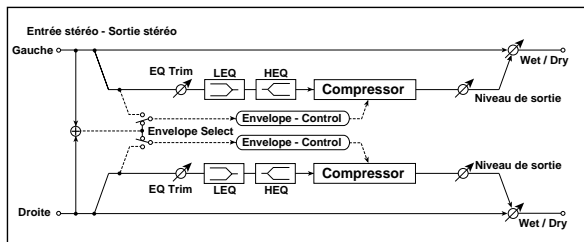
Cet effet simule les caractéristiques de réponse en fréquence d'un amplificateur de guitare. Il est également efficace avec des sons d'orgue et de batterie.



a	Amplifier Type Spécifie le type d'amplificateur de guitare	SS, EL84, 6L6
b	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

002: Stereo Compressor

Cet effet comprime le signal d'entrée pour en uniformiser le niveau et produire un signal plus puissant. Il s'agit d'un effet très utile pour des sons de guitare, de piano et de batterie. Ce compresseur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



a	Envelope Select Précise si les canaux gauche et droit sont liés ou séparés	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity Spécifie la sensibilité	1...100
c	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100
d	EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
e	Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15.0...+15.0dB

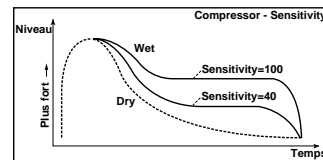
f	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100
	Src Source de modulation du niveau de sortie du compresseur	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie du compresseur	-100...+100
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Envelope Select

Ce paramètre permet de lier les canaux gauche et droit pour un contrôle simultané des deux signaux ou de les séparer afin de les contrôler indépendamment l'un de l'autre.

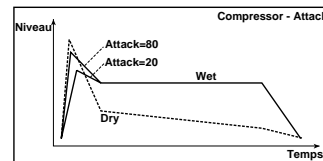
b: Sensitivity, f: Output Level

Le paramètre 'Sensitivity' sert à spécifier la sensibilité du compresseur. Plus la valeur est élevée, plus les signaux de faible niveau sont amplifiés. Notez qu'une valeur élevée signifie aussi que le niveau du compresseur augmente, ce qui nécessite parfois une correction au moyen du paramètre "Output Level".



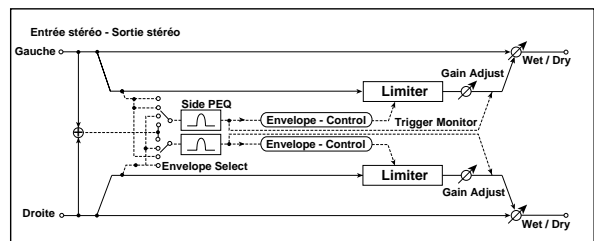
c: Attack

Ce paramètre détermine le niveau d'attaque.



003: Stereo Limiter

Un limiteur uniformise le niveau d'entrée. Bien que similaire à un compresseur, un limiteur ne réduit que les niveaux qui se situent au-delà de la limite spécifiée, sans amplifier les niveaux plus faibles. Ce limiteur est doté d'un égaliseur à crêtes (Peaking), ce qui permet de spécifier les fréquences à limiter en cas d'excès. Vous n'êtes donc pas obligé de limiter toutes les fréquences d'un signal. Ce limiteur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



a	Envelope Select Choix parmi 4 options: lien des deux canaux, contrôle exclusif du canal gauche, contrôle exclusif du canal droit, contrôle individuel de chaque canal	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually
b	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1
c	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB
d	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100
e	Gain Adjust [dB] Spécifie le niveau de sortie	-Inf, -38...+24dB
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	-63...+63
f	Side PEQ Insert Active/désactive l'égaliseur	Off, On
	Trigger Monitor Alterne entre l'écoute du signal d'effet et du signal de déclenchement	Off, On
g	Side PEQ Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	20...12.00kHz
	Q Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	0.5...10.0
	Gain [dB] Gain de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	-18.0...+18.0dB
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Envelope Select

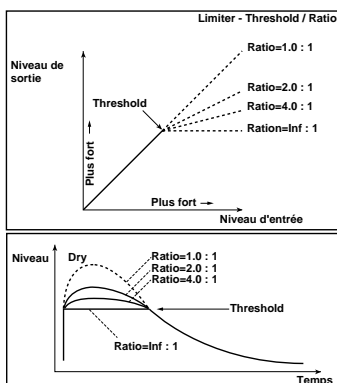
Avec l'option **L/R Mix**, les canaux gauche et droit sont liés pour contrôler le limiteur avec le signal mixé. Si vous choisissez **L Only** (ou **R Only**), le limiteur est contrôlé par le canal gauche (ou droit) uniquement.

Avec **L/R individually**, les canaux gauche et droit contrôlent individuellement le limiteur.

b: Ratio, c: Threshold [dB], e: Gain Adjust [dB]

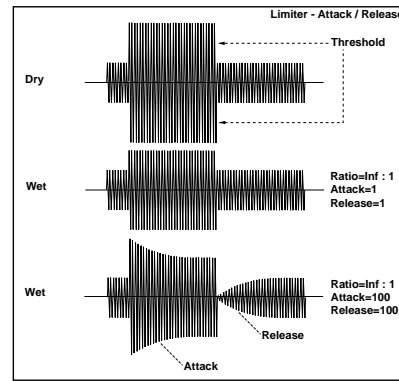
Ce paramètre spécifie le degré de compression. Notez que la compression s'applique uniquement aux signaux dont le niveau dépasse le seuil (Threshold) programmé.

Il est souvent utile d'augmenter le niveau de sortie du limiteur car la compression entraîne une réduction du niveau de sortie.



d: Attack, d: Release

Ces paramètres déterminent la vitesse à laquelle le limiteur se met en marche (Attack) et la vitesse à laquelle il est désactivé (Release). Des valeurs Attack plus importantes signifient que le limiteur met plus de temps à se déclencher.



f: Side PEQ Insert, g: Side PEQ Cutoff [Hz], g: Q, g: Gain [dB]

Ces paramètres déterminent l'égalisation appliquée au signal de déclenchement.

C'est le signal sortant de l'égaliseur qui détermine si le limiteur se met ou non en marche. Ainsi, l'égaliseur vous permet de sélectionner les fréquences à compresser.

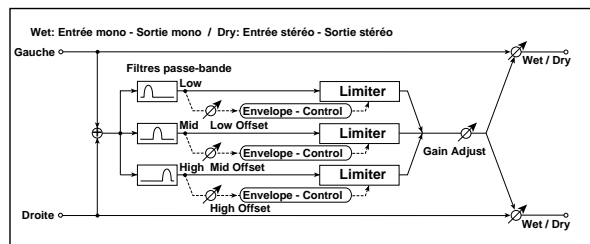
f: Trigger Monitor

Si vous réglez ce paramètre sur **On**, vous entendrez le signal de déclenchement au lieu du signal d'effet. Ce paramètre vous permet de vérifier si vous avez choisi la bonne bande passante.

En général, ce paramètre doit être sur **Off**.

004: Multiband Limiter

Cet effet permet d'appliquer le limiteur au grave, au médium et à l'aigu du signal d'entrée. Vous pouvez contrôler la dynamique pour chaque bande afin d'ajuster la pression sonore du grave, du médium et de l'aigu de façon différente de l'égaliseur.

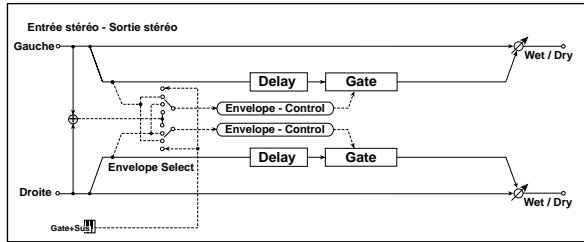


a	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100
d	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100
e	Low Offset [dB] Gain du signal de la bande des graves	-40...0dB
f	Mid Offset [dB] Gain du signal de la bande moyenne	-40...0dB
g	High Offset [dB] Gain du signal de la bande des aigus	-40...0dB
h	Gain Adjust [dB] Spécifie le niveau de sortie	-Inf, -38...+24dB
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	-63...+63
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

e: Low Offset [dB], f: Mid Offset [dB], g: High Offset [dB]
 Ces paramètres déterminent le gain du signal de déclenchement. Ainsi, si vous ne voulez pas comprimer la bande des aigus, par exemple, choisissez une valeur "High Offset" inférieure au niveau "Threshold". Le limiteur de la bande des aigus n'appliquera pas de compression.

005: Stereo Gate

L'effet Gate étouffe les signaux dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold) spécifié. Il inverse également le fonctionnement on/off du Gate et se sert de messages de note enclenchée/coupée pour activer/couper le Gate.



a	Envelope Select	D-mod, L/R Mix, L Only, R Only
	Contrôle possible via la source de modulation, un mixage des signaux des canaux gauche et droit, le canal gauche uniquement ou le canal droit uniquement	
b	Src	Off...Gate2+Dmpr
	Sélection de la source de modulation qui pilote le Gate lorsque le paramètre Envelope Select = D-mod	
c	Threshold	0...100
	Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué	
d	Attack	1...100
	Détermine le temps d'attaque	
e	Release	1...100
	Détermine le temps d'étouffement	
f	Delay Time [msec]	0...100msec
	Spécifie le temps de retard du Gate	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
	Src	Off...Tempo
Source de modulation de la balance d'effet		
Amt		-100...+100
Degré de modulation de la balance d'effet		

a: Envelope Select, a: Src

Le paramètre "Envelope Select" sert à spécifier si le Gate doit fonctionner automatiquement (en fonction du niveau d'entrée) ou manuellement (pilote par un modulateur). Le paramètre Src définit la source de modulation parmi les options **Off - Gate2+Dmpr**. Avec "Envelope Select" = **L/R Mix**, un mixage des canaux gauche et droit active/coupe le Gate. Avec **L Only** ou **R Only**, le Gate est piloté par un seul canal (gauche ou droit).

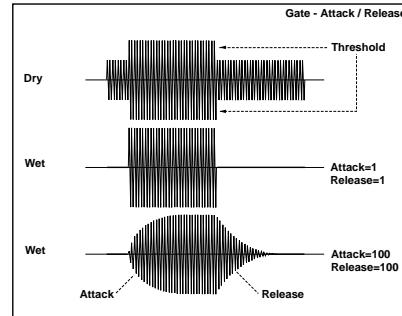
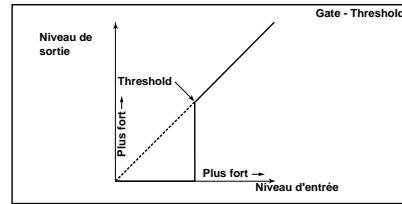
b: Polarity

Ce paramètre inverse le fonctionnement Gate on/off. Avec une valeur **négative**, le Gate se ferme lorsque le niveau du signal excède la valeur seuil (Threshold). Le fonctionnement du Gate piloté par la source de modulation est également inversé.

c: Threshold, d: Attack, d: Release

Ce paramètre détermine le niveau sous lequel le Gate s'applique lorsque "Envelope Select" est réglé sur **L/R Mix**, **L Only** ou **R Only**.

Les paramètres Attack et Release définissent les temps d'attaque et d'étouffement du Gate.



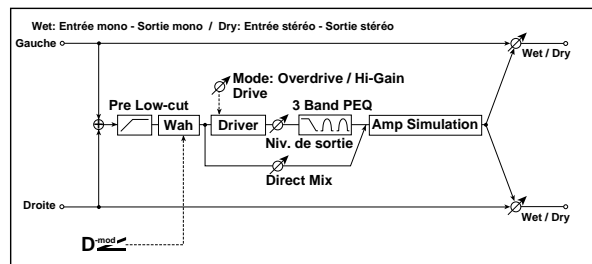
e: Delay Time

Ce paramètre spécifie le retard du signal transmis au Gate. Si le son a une attaque très rapide, vous avez intérêt à augmenter le retard pour que le signal passe après que le Gate ait été déclenché (ou ouvert) afin de ne pas perdre l'attaque du son.

006: OD/Hi.Gain Wah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

Cet effet de distorsion est doté d'un mode Overdrive (saturation) ainsi que d'un mode Hi-Gain. En utilisant l'effet wah, l'égaliseur à 3 bandes et la simulation d'ampli, vous aurez peu de mal à obtenir le type de distorsion désiré. Idéal pour des sons de guitare et d'orgue.



a	Wah	Off, On
	Active/coupe l'effet Wah	
a	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	
b	Sw	Toggle, Moment
	Sélection du mode de commutation pour la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	
b	Wah Sweep Range	-10...+10
	Détermine la plage de Wah	
c	Wah Sweep Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation de l'effet Wah	
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain
	Alterne entre une distorsion Hi-gain et Overdrive	
d	Drive	1...100
	Détermine le degré de distorsion	
d	Pre Low-cut	0...10
	Atténuation des graves avant l'entrée de l'effet	

e	Output Level Détermine le niveau de sortie	0...50 D ^{mod}
	Src Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	-50...+50
f	Low Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.0kHz
	Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.0kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 1	0.5...10.0
	Gain [dB] Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 1	-18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.0kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 2	0.5...10.0
	Gain [dB] Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Niveau du signal direct présent dans le signal de distorsion	0...50
	Speaker Simulation Active/coupe la simulation de haut-parleur	Off, On
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Wah

Le paramètre Wah active/coupe l'effet wah.

a: Sw

Ce paramètre détermine la manière dont l'effet wah est activé/coupé via la source de modulation. Lorsque "Sw" = **Moment**, l'effet wah est généralement coupé. Il n'est activé que lorsque vous appuyez sur la pédale ou actionnez le joystick.

MIDI Avec une valeur inférieure à 64 pour la source de modulation, "off" est sélectionné; une valeur égale ou supérieure à 64 sélectionne le réglage "on".

Lorsque "Sw" = **Toggle**, l'effet wah est activé et coupé en alternance chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Le commutateur est activé/coupé chaque fois que la valeur de la source de modulation excède 64.

b: Wah Sweep Range, b: Wah Sweep Src

Ce paramètre détermine la plage de balayage de la fréquence centrale de l'effet wah. Une valeur négative inverse la direction du balayage. La fréquence centrale de l'effet wah peut être contrôlée par le modulateur choisi avec le paramètre "Wah Sweep Src".

d: Drive, e: Output Level

Le degré de distorsion dépend du niveau d'entrée et de la valeur "Drive". Plus la valeur Drive est élevée, plus le volume total augmente, ce qui nécessite parfois une réduction du niveau sortant au moyen du paramètre "Output Level". Notez que le paramètre "Output Level" contrôle le niveau du signal transmis à l'égaliseur à quatre bandes. Si l'égaliseur produit de la distorsion, il convient donc de réduire la valeur "Output Level".

d: Pre Low-cut

Pour obtenir une distorsion plus mordante, il convient de réduire le niveau des graves du signal transmis à l'effet.

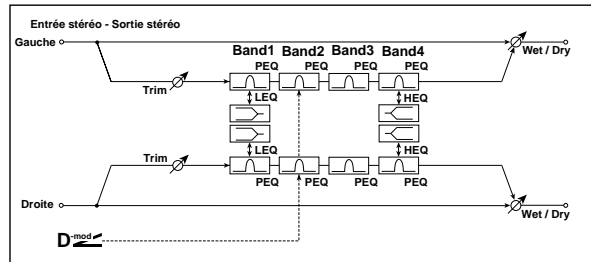
g: Q, h: Q

Ces paramètres détermine la largeur de bande de chaque égaliseur. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

007: St. Parametric 4EQ

(Egaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes)

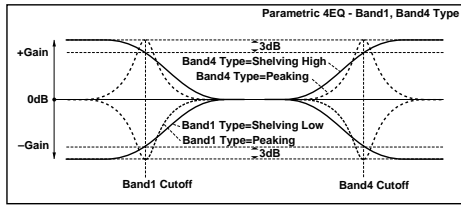
Voici un égaliseur paramétrique stéréo à quatre bandes dont la première et la quatrième peuvent avoir une égalisation en cloche ou en plateau. Le gain de la deuxième bande peut être piloté par de la modulation dynamique.



a	Trim Détermine le niveau d'entrée	0...100
b	Band1 Type Spécifie le type du filtre de la bande 1	Peaking, Shelving-Low
c	Band4 Type Spécifie le type du filtre de la bande 4	Peaking, Shelving-High
d	Band2 Dynamic Gain Src Sélection de la source de modulation du gain de la bande2	Off...Tempo
	Amt [dB] Degré de modulation du gain de la bande2	-18...+18dB
e	Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.0kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18.0...+18.0dB
f	Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...10.0kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18.0...+18.0dB D ^{mod}
g	Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 3	300...10.0kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18.0...+18.0dB
h	Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 4	500...20.0kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18.0...+18.0dB
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

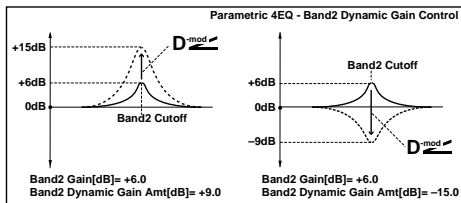
b: Band1 Type, c: Band4 Type

Spécifie le type du filtre pour les bandes 1 et 4.



d: Band2 Dynamic Gain Src, d: Amt [dB], f: Gain [dB]

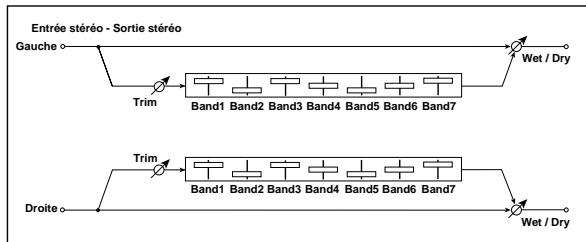
Le gain (l'atténuation/l'amplification) de la bande 2 peut être spécifié par une source de modulation.



008: St. Graphic 7EQ

(Égaliseur graphique stéréo à 7 bandes)

Voici un égaliseur graphique stéréo à sept bandes. Le graphique à l'écran vous donne une idée de la réponse en fréquence programmée. Vous pouvez choisir un réglage de fréquence centrale pour chaque bande parmi 12 types selon le son voulu.



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	Sélection d'une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande
b	Trim	0...100	Détermine le niveau d'entrée
c	Band1 [dB]	-18.0...+18.0dB	Détermine le gain de la bande 1
d	Band2 [dB]	-18.0...+18.0dB	Détermine le gain de la bande 2
e	Band3 [dB]	-18.0...+18.0dB	Détermine le gain de la bande 3
f	Band4 [dB]	-18.0...+18.0dB	Détermine le gain de la bande 4
g	Band5 [dB]	-18.0...+18.0dB	Détermine le gain de la bande 5
h	Band6 [dB]	-18.0...+18.0dB	Détermine le gain de la bande 6
i	Band7 [dB]	-18.0...+18.0dB	Détermine le gain de la bande 7
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance entre le signal d'effet et le signal direct
	Src	Off...Tempo	Source de modulation de la balance d'effet
	Amt	-100...+100	Degré de modulation de la balance d'effet

a: Type

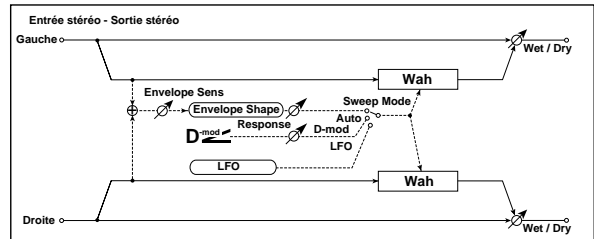
Ce paramètre permet de choisir une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande. Chaque fréquence centrale apparaît à droite de l'écran

Notez que vous pourriez mettre trois égaliseurs graphiques en série pour en arriver à un égaliseur à 21 bandes couvrant les fréquences comprises entre 80Hz et 18kHz et en sélectionnant 7:Low, 9:Mid et 11:High pour les trois égaliseurs.

009: St. Wah/Auto Wah

(Stereo Wah/Auto Wah)

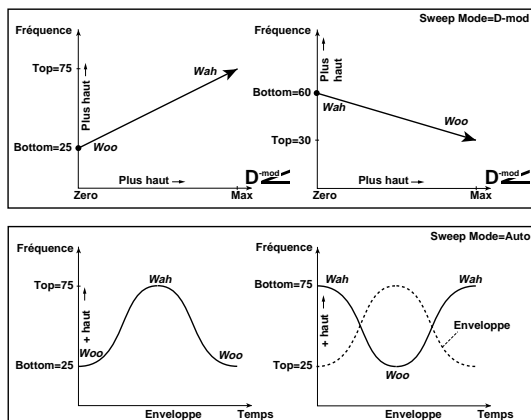
Cet effet Wah stéréo peut être utilisé pour des effets de pédale Wah ou de simulation Wah automatique, tout comme pour d'autres effets.



a	Frequency Bottom	0...100	Spécifie la limite inférieure de la fréquence centrale de l'effet wah
	Frequency Top	0...100	Spécifie la limite supérieure de la fréquence centrale de l'effet wah
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Spécifie le modulateur: auto-wah, source de modulation ou LFO
	Src	Off...Tempo	Sélection de la source de modulation pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod
	Response	0...100	Vitesse de réponse du wah avec Sweep Mode = Auto ou D-mod
c	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100	Détermine la sensibilité de l'auto-wah
	Envelope Shape	-100...+100	Détermine la courbe de balayage de l'auto-wah
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	Détermine la vitesse du LFO
	Src	Off...Tempo	Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO
	Amt	-20.00...+20.00Hz	Degré de modulation de la vitesse du LFO
e	BPM/MIDI Sync	Off, On	Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes
	BPM	MIDI, 40...240	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo
	Base Note	🎵, 🎶, 🎷, 🎸, 🎹, 🎺, 🎻, 🎼, 🎾, 🎿	Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO
	Times	x1...x16	Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO
f	Resonance	0...100	Définit le degré de résonance
	Low Pass Filter	Off, On	Active/coupe le filtre passe-bas de l'effet wah
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance entre le signal d'effet et le signal direct
	Src	Off...Tempo	Source de modulation de la balance d'effet
	Amt	-100...+100	Degré de modulation de la balance d'effet

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top

La largeur de balayage et la direction du filtre utilisé par le Wah dépendent des réglages "Frequency Top" et "Frequency Bottom".



b: Sweep Mode

Ce paramètre spécifie la façon dont le Wah est piloté. En mode **Auto**, le Wah est contrôlé par les variations de l'enveloppe du signal entrant. L'effet Auto-wah est souvent utilisé pour des guitares funk ou pour des sons Clavi (clavier électronique).

En mode **D-mod**, le filtre peut être piloté par le modulateur sélectionné (le plus simple consiste à utiliser une pédale).

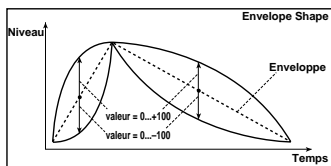
En mode **LFO**, l'effet se sert du LFO pour un balayage cyclique.

c: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)

Ce paramètre détermine la sensibilité de l'auto-wah. Augmentez la valeur si le signal d'entrée est trop faible pour le balayage. Réduisez la valeur si le signal est si fort qu'il arrête sporadiquement le filtre.

c: Envelope Shape

Ce paramètre détermine la courbe de balayage de l'auto-wah.



d: LFO Frequency [Hz], e: BPM/MIDI Sync

Avec "BPM/MIDI Sync"=**Off**, la vitesse du LFO se sert du réglage du paramètre "LFO Frequency". Avec "BPM/MIDI Sync"=**On**, la vitesse du LFO suit les réglages "BPM", "Base Note" et "Times".

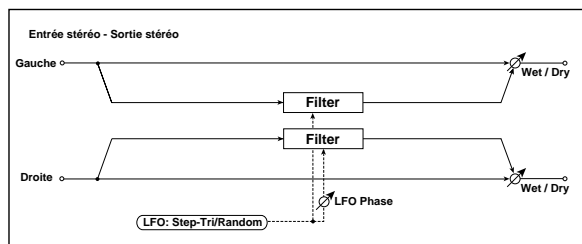
e: BPM, e: Base Note, e: Times

Un cycle de balayage LFO s'obtient en multipliant la longueur d'une note (♩, ♪, ...) (sélectionnée sous "Base Note", par rapport au tempo spécifié sous "BPM" ou au tempo MIDI Clock si "BPM" est réglé sur **MIDI**) par la valeur du paramètre "Times".

010: St. Random Filter

(Filtre aléatoire stéréo)

Ce filtre passe-bande stéréo se sert d'une forme d'onde à paliers et d'un LFO aléatoire pour la modulation. Vous pouvez créer un effet spécial avec l'oscillation du filtre.

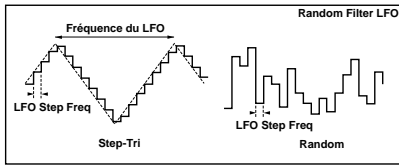


a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Random
b	LFO Phase [degré] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Src Source de modulation pour la vitesse du LFO et la vitesse des paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
d	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Détermine la vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz
	Amt Degré de modulation de la vitesse par palier du LFO	-50.00...+50.00Hz
	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et le recours au tempo et aux notes	Off, On Fx:009, BPM
e	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, BPM
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
f	Step Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO	BPM
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO	x1...x32
	g	Manual Détermine la fréquence centrale du filtre
h	Depth Profondeur de modulation de la fréquence centrale du filtre	0...100
	Src Source de modulation du filtre	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du filtre	-100...+100
i	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:009, D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: LFO Waveform, c: LFO Frequency [Hz], d: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

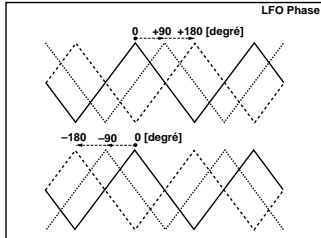
Lorsque "LFO Waveform" est sur **Step-Tri**, le LFO a une forme d'onde triangulaire, à paliers. Le paramètre "LFO Frequency" détermine la vitesse de la forme d'onde triangulaire originale. Le paramètre "LFO Step Freq" vous permet de régler la largeur des paliers.

Lorsque "LFO Waveform" est réglé sur **Random**, le paramètre "LFO Step Freq" se sert d'un cycle LFO aléatoire.



b: LFO Phase [degré]

Le décalage des phases gauche et droite change la manière dont la modulation est appliquée aux canaux gauche et droit et "gonfle" le son.



e: BPM, f: Step Base Note, f: Times

Pour obtenir la largeur d'un "palier" LFO ou un cycle LFO aléatoire, multipliez la longueur d'une note (♩...) (sélectionnée sous "Step Base Note" par rapport au tempo spécifié sous "BPM" ou au tempo MIDI Clock si "BPM" est sur MIDI) par la valeur du paramètre "Times".

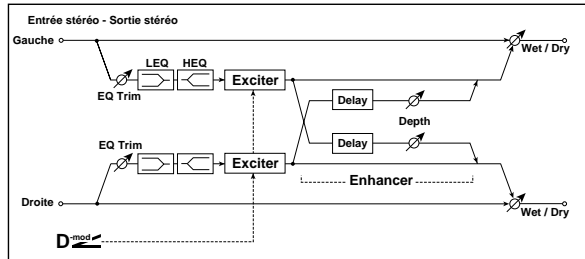
j: Wet/Dry

La phase du signal d'effet est inversée lorsque vous choisissez une valeur allant de **-Wet** à **-1:99**.

011: St. Exciter/Enhncr

(Exciter/Enhancer stéréo)

Cet effet combine un Exciter qui ajoute du punch au son et un Enhancer qui lui confère espace et présence.



a	Exciter Blend	-100...+100	
	Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter		
	Src	Off...Tempo	
b	Emphatic Point	0...70	
	Spécifie la fréquence à mettre en évidence		
	Src	Off...Tempo	
c	Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec]	0.0...50.0msec	
	Temps de retard du canal gauche de l'Enhancer		
d	Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec]	0.0...50.0msec	
	Temps de retard du canal droit de l'Enhancer		

e	Enhancer Depth	0...100	
	Détermine la profondeur d'application de l'Enhancer		
	Src	Off...Tempo	
f	EQ Trim	0...100	
	Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur à 2 bandes		
g	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	
	Amplification/atténuation des graves		
h	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB	
	Amplification/atténuation des aigus		
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct		
	Src	Off...Tempo	
h	Amt	-100...+100	
	Degré de modulation de la balance d'effet		

a: Exciter Blend

Ce paramètre détermine la profondeur (l'intensité) de l'Exciter. Des valeurs positives produisent un motif de fréquence (à mettre en évidence) différent de celui produit par des valeurs négatives.

b: Emphatic Point

Ce paramètre spécifie la fréquence à mettre en évidence. Des valeurs élevées mettent des fréquences basses en évidence.

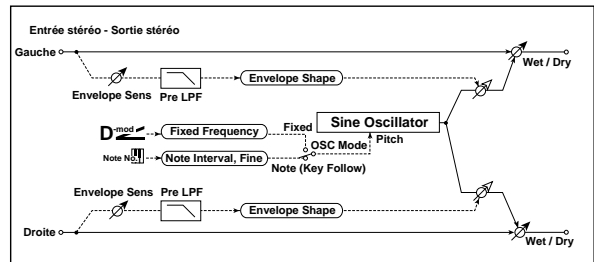
c: Enhancer Dly L [msec], d: Enhancer Dly R [msec]

Ces paramètres permettent de programmer un retard pour le canal gauche et droit de l'Enhancer. En choisissant des retards légèrement différents pour les deux canaux, vous rendrez le signal de sortie plus "stéréo", plus profond et plus large.

012: St. Sub Oscillator

(Stereo Sub Oscillator)

Cet effet ajoute des fréquences très basses au signal d'entrée. Cela permet notamment de simuler un son de batterie vrombissant ou d'accentuer des graves puissants. Cet effet diffère de celui obtenu par un égaliseur car il permet d'ajouter des harmoniques extrêmement graves. Vous pouvez aussi régler la fréquence de l'oscillateur de sorte à ce qu'elle corresponde à un numéro de note et utiliser l'effet comme Octaver.



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	
	Détermine si la fréquence de l'oscillateur suit le numéro de note ou si elle est fixe		
b	Note Interval	-48...0	
	Détermine la différence de hauteur à partir du no. de note lorsque OSC Mode=Note (Key Follow)		
	Note Fine	-100...+100	
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0...80.0Hz	
	Détermine la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed		
	Src	Off...Tempo	
c	Amt	-80...+80Hz	
	Degré de modulation de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed		

d	Envelope Pre LPF Fixe la limite supérieure de la plage de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées	1...100
e	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Détermine la sensibilité avec laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées	0...100
	Envelope Shape Sélection de la courbe de volume de l'oscillateur	-100...+100
f	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: OSC Mode, b: Note Interval, b: Note Fine

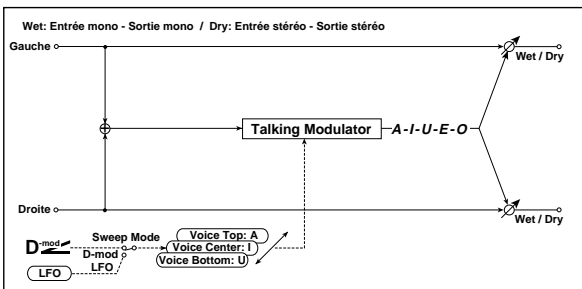
Le paramètre "OSC Mode" sélectionne le mode de fonctionnement de l'oscillateur. Lorsque **Note (Key Follow)** est sélectionné, la fréquence de l'oscillateur dépend du no. de note, ce qui vous permet d'utiliser l'effet comme Octaver. Le paramètre "Note Interval" spécifie le décalage de hauteur à partir du no. de note original par pas de demi-tons. Le paramètre "Note Fine" permet d'affiner ce réglage par pas de cents.

d: Envelope Pre LPF

Ce paramètre détermine la limite supérieure de la bande de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées. Réglez ce paramètre si vous ne souhaitez pas ajouter des harmoniques basses aux fréquences plus élevées.

013: Talking Modulator

Cet effet confère au signal entrant un caractère plutôt insolite. Il a en effet tendance à rappeler vaguement une voix humaine. En modifiant le timbre avec un modulateur dynamique, vous obtenez un effet qui rappelle les instruments "parlants".

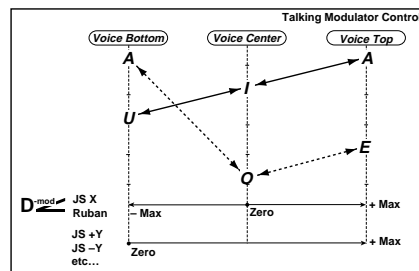


a	Sweep Mode Alterne entre le contrôle par source de modulation et par LFO	D-mod, LFO
b	Manual Voice Control Contrôle du motif vocal	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
	Src Source de modulation contrôlant le motif vocal	Off...Tempo
c	Voice Top Voyelle utilisée pour la plage supérieure	A, I, U, E, O
d	Voice Center Voyelle utilisée pour la plage moyenne	A, I, U, E, O
e	Voice Bottom Voyelle utilisée pour la plage inférieure	A, I, U, E, O
f	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz

g	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
h	Formant Shift Détermine la fréquence traitée par l'effet	-100...+100
	Resonance Définit le niveau de résonance de l'effet vocal.	0...100
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

c: Voice Top, d: Voice Center, e: Voice Bottom

Ces paramètres servent à affecter des voyelles aux zones supérieure, centrale et inférieure de la source de contrôle utilisée. Exemple: "Voice Top"=A, "Voice Center"=I et "Voice Bottom"=U: Si "Sweep Mode" est sur **D-mod** avec **Ribbon** comme source de modulation, il suffit de déplacer votre doigt de droite à gauche sur le contrôleur ruban pour faire passer le son de "a" à "i" puis "u." Si "Sweep Mode" est sur **LFO**, le son change cycliquement: de "a" à "i," "u," "i," puis "a."



h: Formant Shift

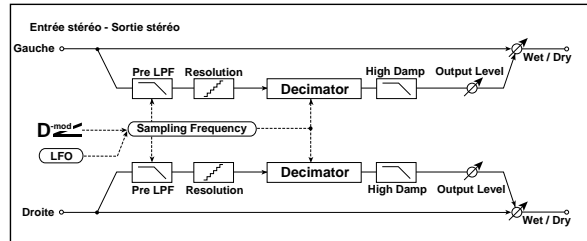
Ce paramètre permet de spécifier la fréquence sur laquelle agit l'effet. Si l'effet doit uniquement porter sur les fréquences aiguës, il convient de choisir une valeur plutôt élevée. Pour traiter les fréquences graves, vous devez donc choisir une valeur relative basse.

h: Resonance

Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance appliquée au son vocal. Plus la valeur est élevée, plus le son aura "du caractère".

014: Stereo Decimator

Cet effet produit un son plutôt grossier qui rappelle un échantillonneur à bas prix utilisant une fréquence d'échantillonnage en conséquence. Vous pourriez même simuler le souffle typique d'un échantillonneur.



a	Pre LPF	Off, On
	Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	
b	High Damp [%]	0...100%
	Degré d'atténuation des fréquences aiguës	
	Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz]	1.00k...48.00kHz
c	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la fréquence d'échantillonnage	
	Amt	-48.00k...+48.00kHz
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO	
	Src	Off...Tempo
e	Source de modulation de la vitesse du LFO	
	Amt	-20.00...+20.00Hz
	Degré de modulation de la vitesse du LFO	
f	Depth	0...100
	Détermine la profondeur de la modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	
	Src	Off...Tempo
g	Source de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	
	Amt	-100...+100
	Degré de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	
h	Resolution	4...24
	Détermine la longueur en bits des données	
	Output Level	0...100
i	Détermine le niveau de sortie	
	Src	Off...Tempo
	Source de modulation pour le niveau de sortie	
j	Amt	-100...+100
	Degré de modulation du niveau de sortie	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
k	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
l	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

a: Pre LPF

Si un échantillonneur à faible fréquence d'échantillonnage reçoit un son extrêmement aigu (inaudible), il risque de générer un souffle dont la hauteur n'a rien à voir avec le signal original. Réglez "Pre LPF" sur ON pour éviter que ce type de souffle ne soit généré.

Si vous réglez "Sampling Freq" sur environ 3kHz et "Pre LPF" sur OFF, vous obtenez une sonorité similaire à celle de la modulation bouclée (ring modulator).

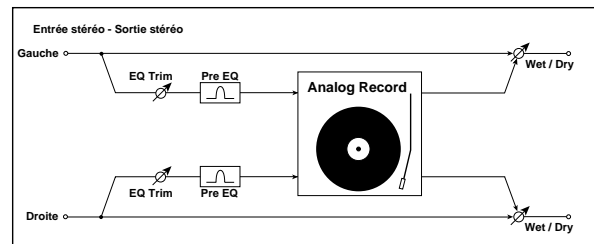
e: Resolution, f: Output Level

Si vous choisissez une valeur plus basse pour le paramètre "Resolution", il y a risque de distorsion. Le volume risque également d'être modifié. Utilisez le paramètre "Output Level" pour régler le volume.

015: St. Analog Record

(Stereo Analog Record)

Cet effet simule le bruit provoqué par les griffes et la poussière sur les disques analogiques. Il reproduit également la modulation produite par un tourne-disque déformé.



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78
	Vitesse de rotation du disque	
b	Flutter	0...100
	Détermine la profondeur de modulation	
c	Noise Density	0...100
	Définit la densité du bruit	
d	Noise Tone	0...100
	Détermine la tonalité du bruit	
	Noise Level	0...100
e	Règle le niveau de bruit	
	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation du niveau de bruit	
f	Amt	-100...+100
	Degré de modulation du niveau de bruit	
	Click Level	0...100
g	Détermine le volume du "clic"	
	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation du volume du clic	
h	Amt	-100...+100
	Degré de modulation du volume du clic	
	EQ Trim	0...100
i	Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	
	Pre EQ Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	Définit la fréquence centrale de l'égaliseur	
j	Q	0.5...10.0
	Définit la largeur de bande de l'égaliseur	
	Gain [dB]	-18.0...+18.0dB
k	Règle le gain de l'égaliseur	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
l	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
	Amt	-100...+100
Degré de modulation de la balance d'effet		

b: Flutter

Ce paramètre vous permet de déterminer la profondeur de la modulation provoquée par un tourne-disque déformé.

e: Click Level

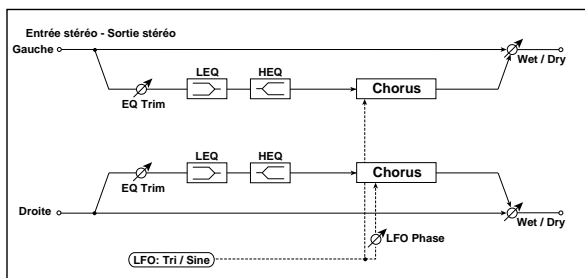
Ce paramètre permet de régler le volume du "clic" qui se produit une fois lors de chaque rotation du tourne-disque. Cette simulation reproduit le bruit du disque ainsi que le bruit typique de la fin de la lecture du disque.

Pitch/Phase Mod.

Effets de modulation de hauteur/de phase

016: Stereo Chorus

Cet effet rend le son plus épais et plus chaud en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Vous pouvez également élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009,	0.02...20.00Hz
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
d	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009,	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
e	L Pre Delay [msec] Temps de retard du canal gauche ☞	0.0...50.0msec
	R Pre Delay [msec] Temps de retard du canal droit ☞	0.0...50.0msec
g	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
h	EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
i	Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15.0...+15.0dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15.0...+15.0dB
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct ☞ Fx:010,	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

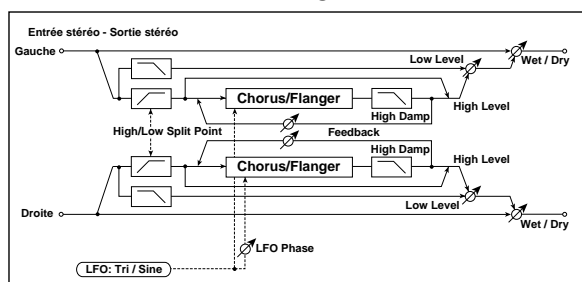
e: L Pre Delay [msec], f: R Pre Delay [msec]

Comme vous pouvez programmer le temps de retard des deux canaux séparément, vous pouvez vous-même déterminer la largeur de l'image stéréo.

017: St. Harmonic Chorus

(Stereo Harmonic Chorus)

Cet effet traite uniquement les fréquences aiguës. Utilisez ce Chorus pour embellir un son de basse sans lui ôter le "punch". Le paramètre Feedback vous permet d'obtenir des effets similaires à ceux d'un Flanger.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	-180...+180
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009,	0.02...20.00Hz
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
d	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009,	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	
e	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
f	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
g	High/Low Split Point Fréquence de partage entre la bande grave et la bande aiguë ☞	1...100
h	Feedback Feedback du chorus (réinjection) ☞	-100...+100
	High Damp [%] Degré d'atténuation de l'aigu du bloc Chorus	0...100%
i	Low Level Niveau de sortie des graves	0...100
	High Level Niveau de sortie des aigus (et donc du chorus)	0...100
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

g: High/Low Split Point

Ce paramètre spécifie la fréquence où s'arrête la bande grave et où commence la bande aiguë. Seule la bande aiguë sera traitée par le Chorus.

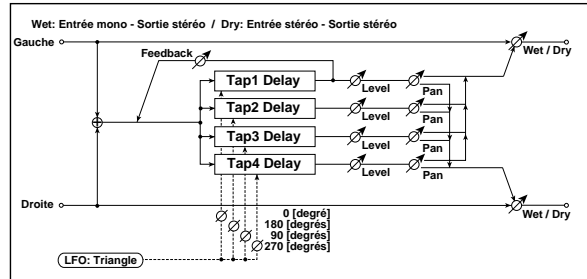
h: Feedback

Spécifie le feedback, soit la réinjection, du signal Chorus. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet rappellera un Flanger.

018: Multitap Cho/Delay

(Multitap Chorus/Delay)

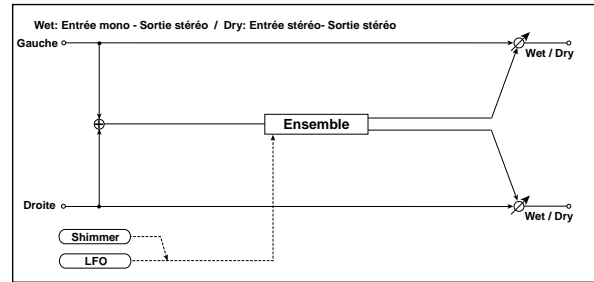
Cet effet se compose de quatre blocs Chorus dont la phase LFO est décalée. Il est donc possible de créer une image stéréo complexe au moyen du temps de retard, de l'intensité, du niveau de sortie et du panoramique de chacun de ces blocs. Vous pouvez aussi programmer un effet hybride Chorus/Delay.



a	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] Tap1 (phase du LFO=0 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap1, intensité du chorus	0...30
	Level Tap1, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap1, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
c	Tap2(180) [msec] Tap2 (phase du LFO=180 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap2, intensité du chorus	0...30
	Level Tap2, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap2, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
d	Tap3(090) [msec] Tap3 (phase du LFO=90 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap3, intensité du chorus	0...30
	Level Tap3, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
e	Tap4(270) [msec] Tap4 (phase du LFO=270 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Tap4, intensité du chorus	0...30
	Level Tap4, niveau de sortie	0...30
	Pan Tap4, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
f	Tap1 Feedback Réinjection de Tap1	-100...+100 D ^{mod}
	Src Source de modulation du feedback de Tap1 et de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Tap1, degré de réinjection et degré de modulation.	-100...+100
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

019: Ensemble

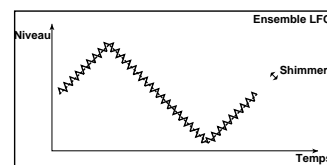
Cet effet Ensemble se compose de trois blocs Chorus qui se servent de LFO pour créer de subtils chatoiements; il confère une profondeur et une largeur inouïes au signal traité qui se situe à gauche, au centre et à droite.



a	Speed Détermine la vitesse du LFO	1...100 D ^{mod}
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-100...+100
b	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D ^{mod}
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
c	Shimmer Chatoiemement de la forme d'onde du LFO	0...100 ☞
d	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

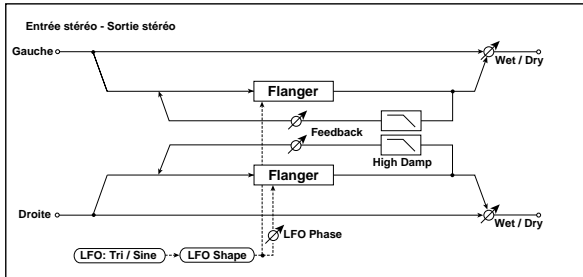
c: Shimmer

Ce paramètre détermine le degré de chatoiemement (d'ondulation) de la forme d'onde du LFO. Plus cette valeur est importante, plus le Chorus est complexe et riche.



020: Stereo Flanger

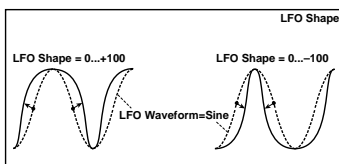
Cet effet confère une montée et un sens de mouvement de la hauteur au signal traité. Il convient surtout pour des sons riches en harmoniques. Ce Flanger est stéréo. Vous pouvez intensifier l'effet stéréo en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	Delay Time [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100
c	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009,
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009,
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
g	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100
	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100%
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010,
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

b: LFO Shape

En modifiant la forme d'onde du LFO, vous spécifiez la montée des crêtes.



g: Feedback, h: Wet/Dry

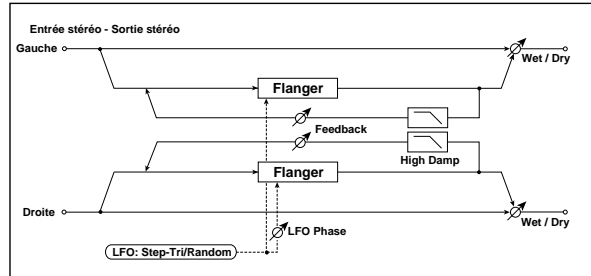
L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs Feedback et Wet/Dry soient positives. C'est également le cas pour des valeurs Feedback et Wet/Dry négatives.

g: High Damp [%]

Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

021: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

Cet effet stéréo se sert d'une forme d'onde à paliers et d'un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui crée un effet Flanger inédit.

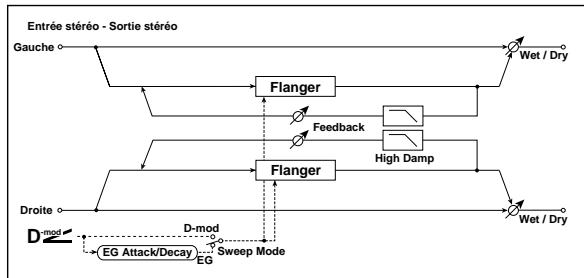


a	Delay Time [msec] Retard par rapport au signal original	0.0...50.0msec
b	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Random Fx:010
c	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
d	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:010,
	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO et de la vitesse de transition entre les paliers	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
e	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz Fx:010,
	Amt Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	-50.00...+50.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009,
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
g	Step Base Note Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	 Fx:010,
	Times Détermine le nombre de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	x1...x32 Fx:010
h	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
i	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% Fx:020
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 020,
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

022: St. Env. Flanger

(Stereo Envelope Flanger)

Ce Flanger se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type d'effet Flanger chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Flanger avec la source de modulation.



a	L Dly Bottom [msec] (L Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0msec Fx:009
	L Dly Top [msec] (L Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0msec Fx:009
b	R Dly Bottom [msec] (R Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0msec Fx:009
	R Dly Top [msec] (R Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0msec Fx:009
c	Sweep Mode Détermine si le Flanger est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, D-mod D-mod
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Sweep Mode) ou qui provoque le balayage du Flanger (lorsque D-mod est sélectionné pour Sweep Mode)	Off...Tempo
d	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100
	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100
e	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
f	High Damp [%] Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% Fx:020
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

c: Sweep Mode, c: Src

Ce paramètre spécifie la source de modulation du Flanger. En mode "Sweep Mode" = **EG**, le Flanger se base sur le générateur d'enveloppe. Notez qu'il s'agit d'un générateur propre au Flanger qui n'a donc rien à voir avec l'EG des oscillateurs, du filtre ou de l'amplitude.

Le paramètre "Src" spécifie le modulateur qui déclenche l'enveloppe. En choisissant **Gate**, par exemple, vous spécifiez que l'enveloppe démarre dès que vous jouez une note.

Avec "Sweep Mode" = **D-mod**, le modulateur dynamique agit directement sur le Flanger. Le paramètre "Src" permet de sélectionner un modulateur.



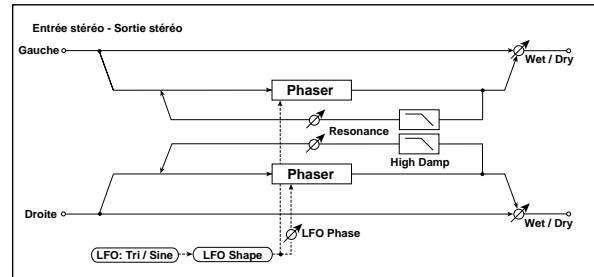
L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre Src est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le générateur d'enveloppe est enclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

d: EG Attack, d: EG Decay

La vitesse de l'attaque et de la chute (Decay) sont les seuls paramètres réglables pour ce générateur d'enveloppe.

023: Stereo Phaser

Cet effet produit un décalage de phase du signal entrant par rapport à lui-même. Très efficace pour des sons de piano électrique. Vous pouvez élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 Fx:020
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:009, D-mod
c	Src Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	 Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
e	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
f	Src Source de modulation de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	-100...+100
g	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:
	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

g: Resonance, h: Wet/Dry

L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Resonance" et "Wet/Dry" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Resonance" et "Wet/Dry" négatives.

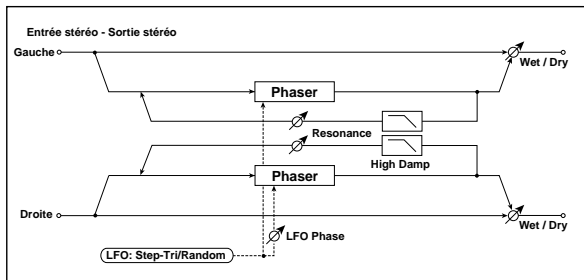
g: High Damp [%]

Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

024: St. Random Phaser

(Phaser aléatoire stéréo)

Ce Phaser stéréo utilise une forme d'onde avec des paliers et un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui rend l'effet très intéressant.

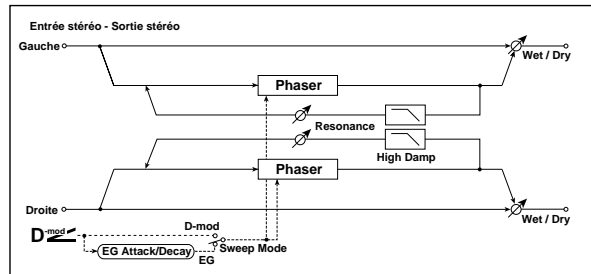


a	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random Fx:010
b	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:010
c	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz Fx:010, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation pour la vitesse de LFO et la vitesse de transition entre les paliers	Off...Tempo
d	Amt Degré de modulation de la vitesse du LFO	-20.00...+20.00Hz
	LFO Step Freq (Frequency) [Hz] Vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz Fx:010, D-mod
e	Amt Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	-50.00...+50.00Hz
	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On Fx:009, Sync
f	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 Fx:009, 010
	Base Note Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Notes icons Fx:009
g	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 Fx:009
	Step Base Note Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	Notes icons Fx:010, Sync
h	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
i	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:023
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

025: St. Env. Phaser

(Stereo Envelope Phaser)

Ce Phaser stéréo se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type de déphasage chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Phaser avec la source de modulation.

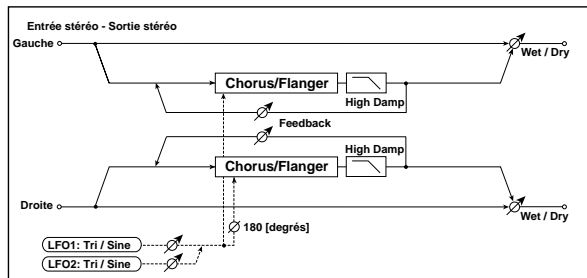


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche	0...100 Fx:009
	L Manu Top (L Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche	0...100 Fx:009
b	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit	0...100 Fx:009
	R Manu Top (R Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit	0...100 Fx:009
c	Sweep Mode Détermine si le Phaser est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, D-mod Fx:022, D-mod
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Sweep Mode) ou qui provoque le balayage du Phaser (lorsque D-mod est sélectionné pour Sweep Mode)	Off...Tempo
d	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100 Fx:022
	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100 Fx:022
e	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% Fx:023
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Fx:010, 023, D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

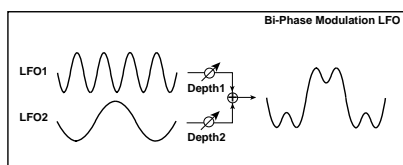
026: St. Biphase Mod.

(Stereo Biphase Modulation)

Ce Chorus stéréo additionne deux LFO distincts. Il est possible de spécifier la fréquence et la profondeur de chaque LFO séparément. Selon le réglage de ces deux LFO, les formes d'ondes complexes peuvent produire une modulation fort instable, rappelant l'ère analogique.

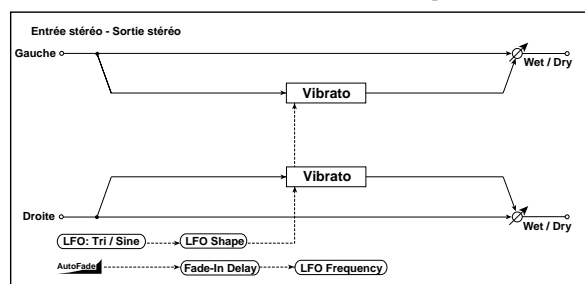


a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine
	Sélection de la forme d'onde de LFO1	
b	LFO2 Waveform	Triangle, Sine
	Sélection de la forme d'onde de LFO2	
c	LFO Phase Sw	0 degrés, 180 degrés
	Spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit	
d	LFO1 Frequency [Hz]	0.02...30.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO1	D^{mod}
	Src	Off...Tempo
e	Amt	-30.00...+30.00
	Degré de modulation de la vitesse du LFO1	
	LFO2 Frequency [Hz]	0.02...30.00Hz
f	Détermine la vitesse du LFO2	D^{mod}
	Amt	-30.00...+30.00
	Degré de modulation de la vitesse du LFO2	
g	Depth1	0...100
	Détermine l'intensité de modulation du LFO1	D^{mod}
	Src	Off...Tempo
h	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO1	
	i	Depth2
Détermine l'intensité de modulation du LFO2		D^{mod}
Amt		-100...+100
j	Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO2	
	L Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec
	Temps de retard du canal gauche	Fx:016
k	R Pre Delay [msec]	0.0...50.0msec
	Temps de retard du canal droit	Fx:016
	l	Feedback
Détermine le degré de réinjection		Fx:017
High Damp [%]		0...100%
m	Degré d'atténuation dans l'aigu	
	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Fx:010 , D^{mod}
n	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
	Amt	-100...+100
o	Degré de modulation de la balance d'effet	



027: Stereo Vibrato

Cet effet fait "vibrer" la hauteur du signal entrant. Si vous sélectionnez AutoFade, la vitesse du vibrato peut monter.



a	AUTOFADE Src	Off...Tempo
	Source de modulation qui déclenche la montée automatique (AutoFade)	Fx:009 , D^{mod}
b	Fade-In Rate	1...100
	Spécifie la vitesse de montée (Fade-In)	
c	Fade-In Delay [msec]	00...2000msec
	Temps de retard de la montée	
d	LFO Waveform	Triangle, Sine
	Sélection de la forme d'onde du LFO	
e	LFO Shape	-100...+100
	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	Fx:020
f	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE
	Alterne entre D-Mod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO	
g	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO	Fx:009 , D^{mod}
	Src	Off...Tempo
h	Amt	-20.00...+20.00Hz
	Degré de modulation de la vitesse du LFO	
	i	BPM/MIDI Sync
Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes		Fx:009 , Sync
j	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	Fx:009
k	Base Note	x1...x16
	Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Fx:009
l	Times	x1...x16
	Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Fx:009
m	Depth	0...100
	Détermine l'intensité de modulation du LFO	D^{mod}
	Src	Off...Tempo
n	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	
	o	Wet/Dry
Balance entre le signal d'effet et le signal direct		D^{mod}
Src		Off...Tempo
p	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

d: LFO Frequency Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate b: Fade-In Delay [msec]

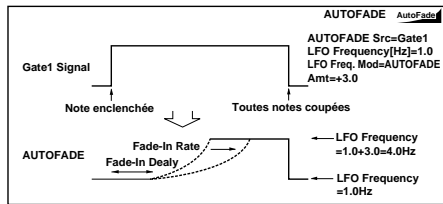
Lorsque "LFO Frequency Mod" est sur **AUTOFADE**, vous pouvez utiliser le modulateur choisi pour "AUTO FADE Src" pour déclencher l'effet AutoFade. Lorsque "BPM/MIDI Sync" est sur **On**, vous ne disposez pas de cette possibilité.

Le paramètre "Fade-in Rate" spécifie la montée du Fade In. Le paramètre "Fade-in Delay" spécifie le retard entre le déclenchement de l'effet et le début de la montée.

Voici un exemple d'une montée qui entraîne une augmentation de la vitesse du LFO (de "1.0Hz" à "4kHz") à chaque commande d'enclenchement de note.

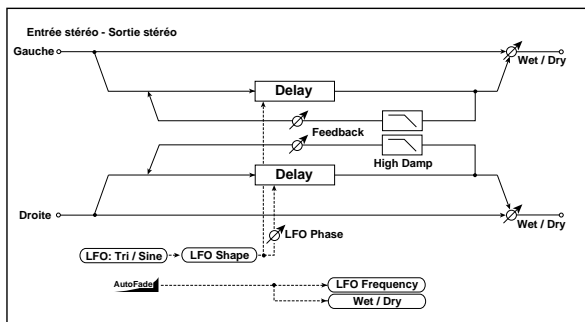
"AUTOFADE Src"=**Gate1**, "LFO Frequency [Hz]"=**1.0**
 "LFO Frequency Mod"=**AUTOFADE**, "Amt"=**3.0**

MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre "AUTOFADE Src" est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. La fonction Autofade est enclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.



028: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

Cet effet stéréo Chorus/Flanger permet de contrôler la vitesse du LFO et la balance d'effet avec un auto-fade et d'élargir le son en décalant la phase du LFO des canaux gauche et droit.

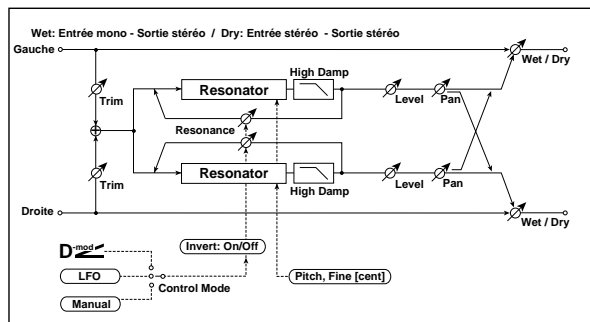


a	AUTOFADE Src	Off...Tempo
	Source de modulation qui déclenche l'AutoFade	Fx:027,
	Rate	1...100 Spécifie la vitesse de montée Fx:027
b	Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec]	00...2000msec Temps de retard de la montée (Fade-In) Fx:027
	LFO Waveform	Triangle, Sine
c	LFO Shape	-100...+100 Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie Fx:020
	LFO Phase [degrés]	-180...+180 Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite Fx:010
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE Alterne entre D-Mod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO Fx:027
e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz Détermine la vitesse du LFO
	Src	Off...Tempo
	Amt	-20.00...+20.00Hz Degré de modulation de la vitesse du LFO
f	L Delay Time [msec]	0.0...500.0msec Détermine le temps de retard du canal gauche
	R Delay Time [msec]	0.0...500.0msec Détermine le temps de retard du canal droit
g	Depth	0...200 Détermine l'intensité de modulation du LFO
h	Feedback	-100...+100 Détermine le degré de réinjection Fx:020
	High Damp [%]	0...100% Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu Fx:020
i	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE Alterne entre D-mod et AUTOFADE pour la modulation de la balance d'effet Fx:027

j	Wet/Dry	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet Balance entre le signal d'effet et le signal direct Fx:010, 020,
	Src	Off...Tempo
	Amt	-100...+100 Degré de modulation de la balance d'effet

029: 2Voice Resonator

Cet effet produit une résonance du signal entrant à la hauteur spécifiée. Il est possible de spécifier la hauteur, le niveau de sortie et le panoramique de deux "résonateurs" individuellement. L'intensité de résonance peut être modulée par un LFO.



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod
	Sélection du contrôle de l'intensité de résonance	Fx:
b	LFO/D-mod Invert	Off, On Inverse le contrôle de Voice 1 et Voice 2 lorsque vous choisissez LFO/D-mod
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz Détermine la vitesse du LFO
c	D-mod Src	Off...Tempo Source de modulation qui agit sur l'intensité de résonance
	Mod. Depth	-100...+100 Degré du contrôle de l'intensité de résonance en mode LFO/D-mod
d	Trim	0...100 Détermine le niveau d'entrée du Resonator
	Voice1: Pitch	C0...B8 Détermine la hauteur de Voice1
e	Fine [cent]	-50...+50 Accord fin de la hauteur de Voice 1
	Voice1: Resonance	-100...+100 Spécifie l'intensité de résonance en mode Control Mode = Manual
f	High Damp [%]	0...100% Atténuation de l'aigu du signal de résonance
	Voice1: Level	0...100 Détermine le niveau de sortie de Voice1
g	Pan	L6...R6 Panoramique (position stéréo) de Voice1
	Voice2: Pitch	C0...B8 Détermine la hauteur de Voice2
h	Fine [cent]	-50...+50 Accord fin de la hauteur de Voice 2
	Voice2: Resonance	-100...+100 Spécifie l'intensité de résonance en mode Control Mode = Manual
i	High Damp [%]	0...100% Atténuation de l'aigu du signal de résonance
	Voice2: Level	0...100 Détermine le niveau de sortie de Voice2
j	Pan	L6...R6 Panoramique (position stéréo) de Voice2
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Balance entre le signal d'effet et le signal direct
	Src	Off...Tempo
k	Amt	-100...+100 Degré de modulation de la balance d'effet

a: Control Mode, e: Voice1: Resonance, h: Voice2: Resonance

Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance.

Avec "Control Mode" = **Manual**, le paramètre "Resonance" détermine l'intensité de la résonance. Si ce paramètre a une valeur négative, le contenu des harmoniques change, ce qui produit de la résonance qui se situe une octave plus bas.

Avec "Control Mode" = **LFO**, l'intensité de la résonance varie conformément aux mouvements du LFO. Comme le LFO oscille entre des valeurs positives et négatives, la résonance se situe tantôt à l'octave normale, tantôt à l'octave inférieure.

Avec "Control Mode" = **D-mod**, la résonance est pilotée par le modulateur dynamique sélectionné. S'il s'agit de **JS X** ou **Ribbon**, il est possible d'alterner entre l'octave normale et l'octave inférieure car le principe est alors le même que celui de l'oscillation du LFO.

a: LFO/D-mod Invert

En mode "Control Mode" = **LFO** or **D-mod**, les deux voix (Voice 1 et 2) ont une phase opposée. Ainsi, lorsque la hauteur (Pitch) de Voice 1 est positive, la résonance de la deuxième voix se situe à l'octave inférieure (valeur Resonance négative).

d: Voice1: Pitch, d: Fine [cent], g: Voice2: Pitch, g: Fine [cent]

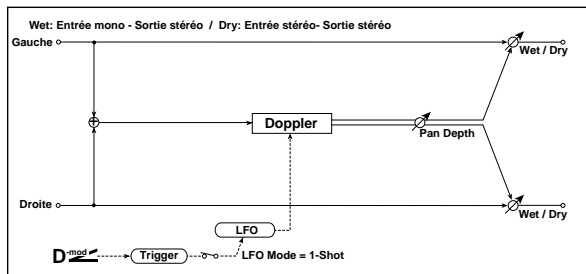
Le paramètre "Pitch" détermine la hauteur de la résonance par noms de note. Le paramètre "Fine" affine ce réglage par cents.

e: High Damp [%], h: High Damp [%]

Ce paramètre détermine l'atténuation de la résonance dans l'aigu. Des valeurs plus basses produisent un son métallique avec davantage d'harmoniques.

030: Doppler

Cet effet simule l'effet "Doppler" (la hauteur du son change proportionnellement à son mouvement), effet bien connu des ambulances qui passent et dont la hauteur de la sirène diminue plus l'ambulance s'éloigne. Traitez un signal direct avec cet effet pour obtenir un Chorus insolite.



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot
	Choix du fonctionnement du LFO	
b	Src	Off...Tempo
	Lorsque LFO Mode = 1-Shot, ce modulateur déclenche le LFO	
c	LFO Sync	Off, On
	Permet d'initialiser (On) ou non (Off) le LFO lorsque LFO Mode est sur Loop (boucle)	
	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
d	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
	Amt	-20.00...+20.00Hz
e	BPM/MIDI Sync	Off, On
	Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	
	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	
	Base Note	Selection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO
f	Times	x1...x16
	Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	

e	Pitch Depth	0...100
	Variation de hauteur du son en mouvement	
	Src	Off...Tempo
f	Pan Depth	-100...+100
	Mouvement panoramique du signal	
	Src	Off...Tempo
g	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
	Src	Off...Tempo
h	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la variation de hauteur	
i	Amt	-100...+100
	Degré de modulation du mouvement panoramique	
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
k	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

a: LFO Mode, a: Src, b: LFO Sync

Le paramètre "LFO Mode" vous permet de spécifier le fonctionnement du LFO. En mode Loop, l'effet Doppler est répétitif. Si "LFO Sync" est sur **On**, le LFO est réinitialisé lorsque le modulateur choisi avec "Src" est activé.

Avec "LFO Mode" sur **1-Shot**, par contre, l'effet Doppler ne se produit qu'une fois en réponse au signal transmis par le modulateur choisi (Src). Lorsque vous ne sélectionnez pas de modulateur pour ce paramètre ("None"), l'effet Doppler ne sera donc pas audible.



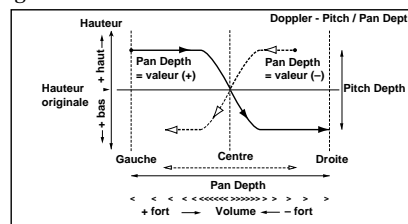
L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre "Src" est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. L'effet Doppler est enclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

e: Pitch Depth

L'effet Doppler signifie que la hauteur du signal augmente lorsque le signal s'approche et qu'elle diminue lorsque le signal s'éloigne. Ce paramètre sert à spécifier cette variation de hauteur.

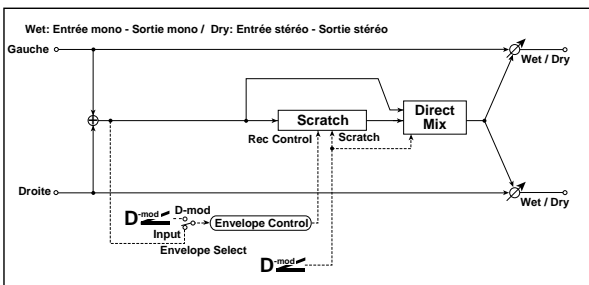
f: Pan Depth

Ce paramètre permet de déterminer la largeur de l'image stéréo du signal d'effet. Avec des valeurs élevées, le son semble venir et aller sur de longues distances. Lorsque les valeurs sont positives, le son va de gauche à droite; il ira de droite à gauche pour des valeurs négatives.



031: Scratch

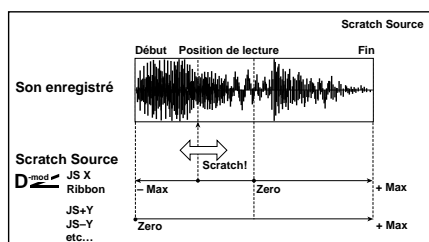
Cet effet s'applique en enregistrant le signal d'entrée et en déplaçant la source de modulation. Cet effet simule les scratches que vous pouvez faire avec un tourne-disque.



a	Scratch Source Sélection de la source de modulation pour contrôler la simulation	Off...Tempo
b	Response Vitesse de la réponse à la source Scratch	0...100
c	Envelope Select Détermine si le début et la fin de l'enregistrement sont pilotés par la source de modulation ou le niveau du signal d'entrée	D-mod, Input
	Src Sélection de la source de modulation qui pilote l'enregistrement lorsque Envelope Select est sur D-mod	Off...Tempo
d	Threshold Détermine le niveau déclenchant le début de l'enregistrement lorsque Envelope Select est sur Input	0...100
e	Response Vitesse de la réaction à la fin de l'enregistrement	0...100
f	Direct Mix Sélection du mode de mixage du signal direct	Always On, Always Off, Cross Fade
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Scratch Source, b: Response

Le paramètre "Scratch Source" vous permet de choisir le modulateur qui pilote la simulation. La valeur du modulateur correspond à la position de lecture. Le paramètre "Response" vous permet de déterminer la vitesse de la réaction au modulateur.



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Lorsque "Envelope Select" est sur **D-mod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur est égale ou supérieure à 64.

Lorsque "Envelope Select" est sur **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau dépasse la valeur seuil (Threshold).

Le temps d'enregistrement maximum est de 1365msec. Si vous dépassez ce temps, les données enregistrées sont effacées progressivement à partir du début.

e: Response

Ce paramètre vous permet de déterminer la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement. Optez pour une valeur basse lorsque vous enregistrez une phrase ou un motif rythmique et choisissez une valeur plus élevée si vous n'enregistrez qu'une note.

f: Direct Mix

Avec **Always On**, un signal direct est généralement produit.

L'option **Always Off** coupe le signal direct. **Cross Fade** produit généralement un signal sec et n'est coupé que durant le scratching.

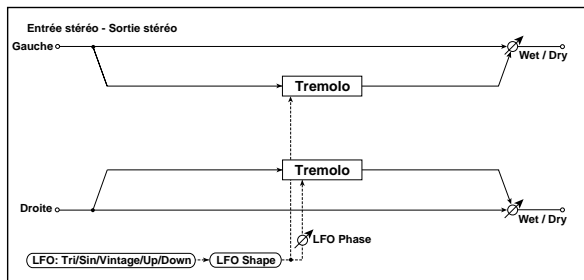
Réglez "Wet/Dry" sur **Wet** pour exploiter ce paramètre de manière efficace.

Mod./P.Shift

Autres effets de modulation et de changement de hauteur

032: Stereo Tremolo

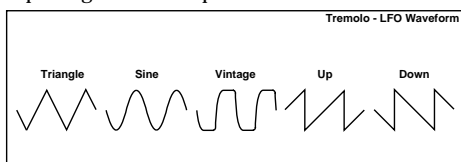
Cet effet stéréo produit une modulation régulière du volume du signal d'entrée. En déphasant le LFO, vous pouvez créer des mouvements entre le canal gauche et droit et produire un trémolo.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Sélection de la forme d'onde du LFO
	LFO Shape	-100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie Fx:020
b	LFO Phase [degrés]	-180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	Détermine la vitesse du LFO Fx:009, D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO
	Amt	-20.00...+20.00Hz	Degré de modulation de la vitesse du LFO
d	BPM/MIDI Sync	Off, On	Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes Fx:009, S ^{ync}
	BPM	MIDI, 40...240	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo Fx:009
	Base Note	♪, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯, ♯	Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO Fx:009
	Times	x1...x16	Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO Fx:009
e	Depth	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	Sélection du modulateur de l'intensité de modulation
	Amt	-100...+100	Degré de modulation l'intensité de modulation
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance entre le signal d'effet et le signal direct D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	Source de modulation de la balance d'effet
	Amt	-100...+100	Degré de modulation de la balance d'effet

a: LFO Waveform

Ce paramètre spécifie la forme d'onde du LFO. **Vintage** convient le mieux pour simuler le trémolo d'un amplificateur de guitare. Ce serait dès lors une bonne idée de combiner cet effet avec "001: St. Amp Simulation (Simulation d'ampli stéréo)" pour obtenir un son d'ampli de guitare classique.



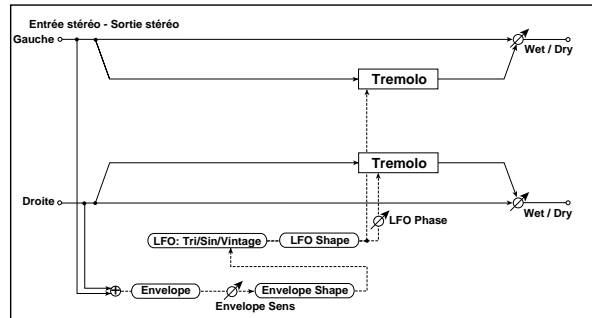
b: LFO Phase [degrés]

Ce paramètre spécifie le décalage de phase de la forme d'onde des deux LFO. Plus cette valeur est élevée, plus cet effet rappelle un Auto-Pan qui fait alterner un signal entre le canal gauche et droit.

033: St. Env. Tremolo

(Stereo Envelope Tremolo)

Cet effet se sert du niveau du signal d'entrée pour moduler un trémolo stéréo. Vous pouvez simuler un effet trémolo qui s'approfondit en s'estompant tandis que le niveau baisse.



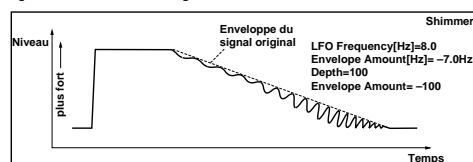
a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100	Spécifie la sensibilité de l'enveloppe du signal entrant
	Envelope Shape	-100...+100	Spécifie la courbe de l'enveloppe du signal entrant
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	Sélection de la forme d'onde du LFO
	LFO Shape	-100...+100	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie Fx:020
	LFO Phase [degrés]	-180...+180	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite Fx:032
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz	Détermine la vitesse du LFO
	Envelope Amount [Hz]	-20.00...+20.00Hz	Variation de vitesse du LFO en fonction du niveau du signal d'entrée
e	Depth	0...100	Détermine l'intensité de modulation du LFO
	Envelope Amount	-100...+100	Variation de l'intensité de modulation en fonction du niveau du signal d'entrée
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Balance entre le signal d'effet et le signal direct D ^{mod}
	Src	Off...Tempo	Source de modulation de la balance d'effet
	Amt	-100...+100	Degré de modulation de la balance d'effet

d: LFO Frequency [Hz], d: Envelope Amount [Hz], e: Depth, e: Envelope Amount

Ces paramètres servent à programmer la modulation qui doit être appliquée en fonction de l'enveloppe (du signal entrant).

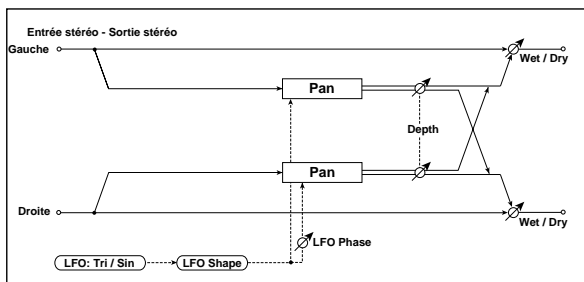
La vitesse du LFO est le résultat de l'addition de "LFO Frequency" au produit de la multiplication "Envelope Amount" x niveau du signal entrant. La valeur Depth résulte également de l'addition de la valeur "Depth" à "Envelope Amount" x niveau du signal entrant.

- En voici un exemple: un niveau d'entrée maximal produira 1.0Hz, "Depth" = 0. Un niveau d'entrée égal à "0" produira 8.0Hz, "Depth" = 100. "LFO Frequency [Hz]" = 8.0, "Envelope Amount [Hz]" = -7.0 "Depth" = 100, "Envelope Amount" = -100

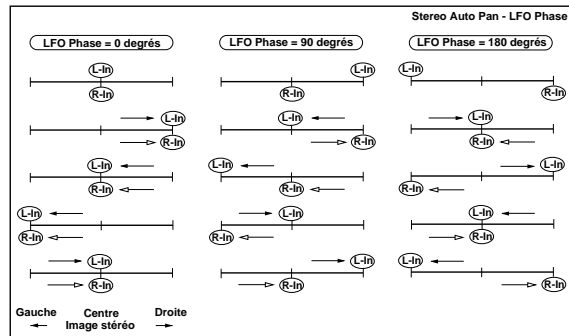


034: Stereo Auto Pan

L'effet Auto-Pan fait alterner le signal traité entre le canal gauche et droit. Comme il s'agit d'un effet stéréo, vous disposez de deux LFO dont vous pouvez décaler la phase, de sorte à ce qu'ils agissent dans des directions opposées ou que le deuxième poursuive le premier.



Notez qu'il vaut mieux affecter deux signaux différents aux deux LFO – du moins si vous tenez à un effet utilisable.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine
	Sélection de la forme d'onde du LFO	
b	LFO Shape	-100...+100
	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	
c	LFO Phase [degrés]	-180...+180
	Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	
d	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO	Fx:009,
e	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
f	Amt	-20.00...+20.00Hz
	Degré de modulation de la vitesse du LFO	
g	BPM/MIDI Sync	Off, On
	Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Fx:009,
h	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	Fx:009
i	Base Note	
	Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Fx:009
j	Times	x1...x16
	Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Fx:009
k	Depth	0...100
	Détermine l'intensité de modulation du LFO	
l	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de l'intensité de modulation	
m	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de l'intensité de modulation	
n	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
o	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
p	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

a: LFO Shape

La courbe utilisée pour les mouvements panoramiques dépend du choix de la forme d'onde pour le LFO.

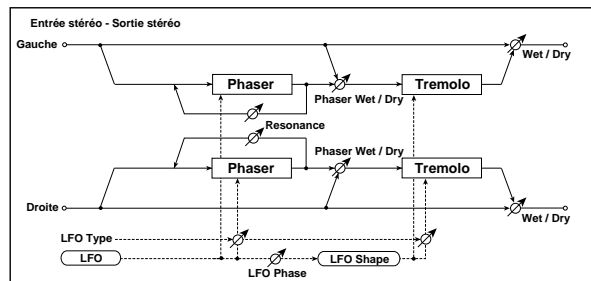
b: LFO Phase

Ce paramètre spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit. En choisissant une valeur différente de **0**, les signaux des canaux gauche et droit ont l'air de se pourchasser. Avec une valeur **+180** ou **-180**, vous obtenez deux mouvements panoramiques diamétralement opposés.

035: St. Phaser + Trml

(Stereo Phaser + Tremolo)

Cet effet combine les LFO d'un Phaser stéréo et d'un trémolo synchronisés, cet effet produit une modulation tout à fait agréable qui convient particulièrement aux sons de piano électrique.



a	Type:	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR
	Sélection du type de LFO de trémolo et de Phaser	
b	LFO Phase [degrés]	-180...+180
	Détermine le déphasage entre les LFO de trémolo et de Phaser	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO	Fx:009,
d	Src	Off...Tempo
	Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	
e	Amt	-20.00...+20.00Hz
	Degré de modulation de la vitesse du LFO	
f	BPM/MIDI Sync	Off, On
	Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Fx:009,
g	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	Fx:009
h	Base Note	
	Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Fx:009
i	Times	x1...x16
	Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	Fx:009
j	Phaser Manual	0...100
	Bande de fréquence traitée par le Phaser	
k	Resonance	-100...+100
	Intensité de la résonance du Phaser	
l	Phaser Depth	0...100
	Intensité de modulation par le LFO du Phaser	
m	Src	Off...Tempo
	Modulateur de l'intensité de modulation du Phaser	
n	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de l'intensité de modulation du Phaser	
o	Phaser Wet/Dry	-Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet
	Balance entre le Phaser et le signal direct	
p	Tremolo Shape	-100...+100
	Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO du trémolo change	Fx:020

h	Tremolo Depth Intensité de modulation par le LFO du trémolo	0...100 D ^{mod}
	Src Modulateur de l'intensité de modulation du trémolo	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'intensité de modulation du trémolo	-100...+100
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Type, a: LFO Phase [degrés]

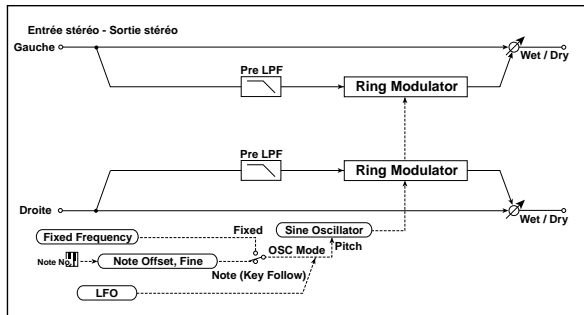
Sélection du type de LFO de Phaser et de trémolo pour le paramètre "Type". La façon dont le signal d'effet se déplace ou tourne dépend du type de LFO. "Phase LFO" vous permet de décaler le timing des crêtes du Phaser et d'obtenir ainsi un subtil mouvement de rotation du son.

f: Phaser WetDry, i: Wet/Dry

Le paramètre "Phaser Wet/Dry" spécifie la balance entre le signal du Phaser et le signal direct. Le paramètre "Wet/Dry", par contre, spécifie la balance entre l'effet résultant de la combinaison du Phaser et du trémolo d'une part et le signal direct d'autre part.

036: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Cet effet produit un son métallique en injectant le signal entrant à un oscillateur. La modulation sera plus radicale lorsque vous agissez sur l'oscillateur au moyen d'un LFO ou d'un modulateur dynamique. Comme la fréquence de l'oscillateur peut suivre celle du numéro de note, vous pouvez obtenir une modulation bouclée dans la tonalité désirée.



a	Pre LPF	0...100 Spécifie l'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator D ^{mod}
	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow) Spécifie si la fréquence de l'oscillateur est fixe ou contrôlée par les numéros de note D ^{mod}
c	Fixed Frequency [Hz]	0...12.00kHz Fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode est sur Fixed D ^{mod}
	Src	Off...Tempo Modulateur de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed
	Amt	-12.00...+12.00kHz Degré de modulation de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed
d	Note Offset	-48...+48 Ecart (intervalle) par rapport au numéro de note lorsque OSC Mode = Note (Key Follow) D ^{mod}
	Note Fine	-100...+100 Réglage fin de la fréquence de l'oscillateur. D ^{mod}

e	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz Vitesse du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur Fx:009, D ^{mod}
	Src	Off...Tempo Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO
	Amt	-20.00...+20.00Hz Degré de modulation de la vitesse du LFO
f	BPM/MIDI Sync	Off, On Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes Fx:009, Sync
	BPM	MIDI, 40...240 Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo Fx:009
	Base Note	 Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO Fx:009
	Times	x1...x16 Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO Fx:009
g	LFO Depth	0...100 Détermine l'intensité de modulation du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur D ^{mod}
	Src	Off...Tempo Modulateur de l'intensité de modulation
	Amt	-100...+100 Degré de modulation de l'intensité de modulation
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Balance entre le signal d'effet et le signal direct D ^{mod}
	Src	Off...Tempo Source de modulation de la balance d'effet
	Amt	-100...+100 Degré de modulation de la balance d'effet

a: Pre LPF

Ce paramètre spécifie le degré d'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator. Si le signal entrant est riche en harmoniques, il a tendance à brouiller l'effet. Dans ce cas, diminuez le volume des aigus avec Pre LPF.

b: OSC Mode

Ce paramètre spécifie si la fréquence de l'oscillateur doit suivre celle du numéro de note reçu.

c: Fixed Frequency [Hz]

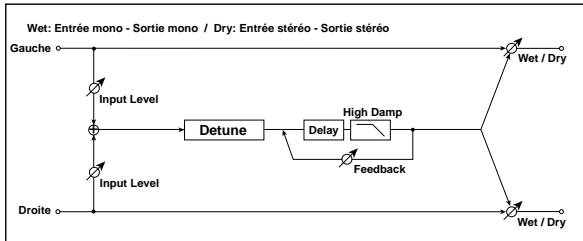
Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur lorsque "OSC Mode" = Fixed.

d: Note Offset, d: Note Fine

Voici deux paramètres qui servent uniquement lorsque OSC Mode est sur Note (Key Follow). Le paramètre "Note Offset" détermine l'écart (la différence de hauteur) par rapport aux numéros de note et peut être programmé par pas de demi-tons. Le paramètre "Note Fine" permet d'accorder la hauteur de l'oscillateur par pas d'un cent. En mode Note (Key Follow), la modulation en boucle reste musicale car la fréquence de l'oscillateur suit la hauteur des notes.

037: Detune

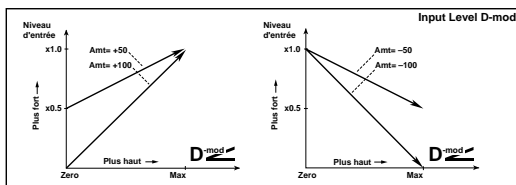
Cet effet produit un signal légèrement désaccordé qui est ajouté au signal original. L'effet est sans doute plus naturel que celui d'un Chorus car la consistance du son produit reste constante.



a	Pitch Shift [cent] Le décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l'effet	-100...+100cent	
	Src Sélection de la source de modulation du désaccord	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation du désaccord	-100...+100cent	
b	Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0...1000msec	
c	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100	
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%	
d	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100	
	Src Source de modulation du niveau d'entrée	Off...Tempo	
	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet	
e	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100	

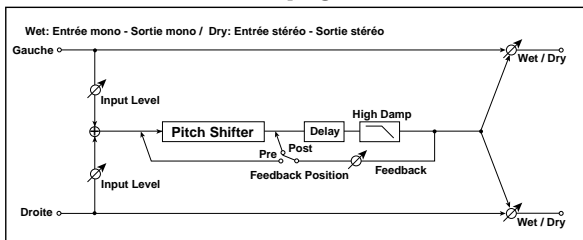
d: Input Level Dmod [%], d: Src

Ce paramètre détermine la modulation dynamique du niveau d'entrée.



038: Pitch Shifter

Cet effet change la hauteur du signal d'entrée. Vous avez le choix parmi 3 types: Fast (réaction rapide), Medium et Slow (plus grande fidélité). En vous servant du Delay et du paramètre Feedback, vous pouvez même créer des effets dont la hauteur monte ou descend progressivement.



a	Mode Détermine le mode Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast	
	Pitch Shift [1/2tone] Spécifie la transposition par pas de demi-tons	-24...+24	
b	Src Source de modulation de la transposition	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la transposition	-24...+24	
c	Fine [cent] Réglage fin de la transposition par pas d'un cent	-100...+100cent	
	Amt Degré de modulation de la transposition	-100...+100cent	
d	Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0...1000msec	
e	Feedback Position Sélection de la position du feedback (réinjection).	Pre, Post	
f	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100	
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%	
g	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100	
	Src Sélection de la source de modulation du niveau d'entrée	Off...Tempo	
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100	

a: Mode

Ce paramètre permet de sélectionner le mode du Pitch Shifter. En mode **Slow**, la qualité du signal transposé est semblable à celle du signal original. En mode **Fast**, le Pitch Shifter devient plus rapide mais perd sur le plan de la qualité. **Medium** se situe entre ces deux extrêmes. Si l'intervalle désiré n'est pas très grand, vous pouvez sélectionner le mode **Fast**. Pour des transpositions plus importantes, vous avez intérêt à choisir **Slow**.

b: Pitch Shift [1/2tone], b: Src, b: Amt, c: Fine [cent], c: Amt

Le décalage de hauteur du signal de l'effet dépend de deux valeurs: "Pitch Shift" (demi-tons) et "Fine" (cents) ainsi que "c: Amt" et "d: Amt" pour ce qui concerne la modulation dynamique.

Ainsi, le modulateur choisi porte à la fois sur "Pitch Shift" et "Fine."

e: Feedback Position, f: Feedback

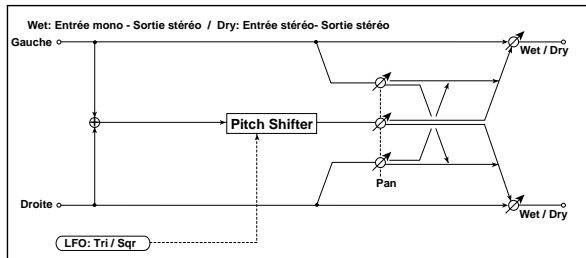
Lorsque "Feedback Position" est sur **Pre**, le signal transposé est réinjecté à l'effet. Si vous sélectionnez une valeur élevée pour le paramètre Feedback, la hauteur monte (ou baisse) de plus en plus lors de chaque répétition du Feedback.

Si "Feedback Position" est sur **Post**, le signal n'est pas renvoyé au Pitch Shifter. Même si vous spécifiez une valeur plus élevée pour le paramètre "Feedback", le son transposé sera répété à la même hauteur.

039: Pitch Shift Mod.

(Pitch Shift Modulation)

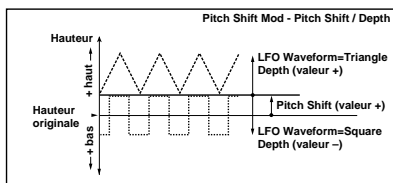
Cet effet module l'accord fin du signal d'effet au moyen d'un LFO, ce qui rend le signal final très vaste grâce à la distribution panoramique du signal direct et du signal traité. C'est particulièrement efficace lorsque le signal d'effet et le signal sec produit par des enceintes stéréo sont mixés.



a	Pitch Shift [cent]	-100...+100cent
	Décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l'effet	
b	LFO Waveform	Triangle, Square
	Sélection de la forme d'onde du LFO	
c	LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO <small>Fx:009, D^{mod}</small>	
	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la vitesse du LFO	
d	Amt	-20.00...+20.00Hz
	Degré de modulation de la vitesse du LFO	
	BPM/MIDI Sync	Off, On
	Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes <small>Fx:009, S^{sync}</small>	
	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo <small>Fx:009</small>	
e	Base Note	x1...x16
	Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO <small>Fx:009</small>	
	Times	x1...x16
Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO <small>Fx:009</small>		
f	Depth	-100...+100
	Intensité de la modulation de la hauteur par le LFO. <small>Fx:009, D^{mod}</small>	
	Src	Off...Tempo
Modulateur de l'intensité de modulation		
g	Amt	-100...+100
	Degré de variation de l'intensité de modulation	
	Pan	L, 1:99...99:1, R
Réglage séparé du panoramique du signal original et de l'effet		
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct <small>Fx:009, D^{mod}</small>	
	Src	Off...Tempo
Source de modulation de la balance d'effet		
g	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Ces paramètres spécifient l'accord fin (Pitch Shift) ainsi que la modulation de ce dernier par le LFO, ce qui se traduit par de légères fluctuations de la hauteur.

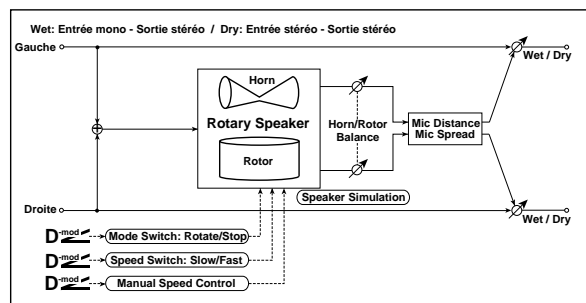


f: Pan, g: Wet/Dry

Le paramètre Pan spécifie le panoramique du signal original ainsi que du signal de l'effet. "L" signifie que l'effet se trouve tout à fait à gauche, tandis que le signal original se situe à l'extrême droite. En sélectionnant Wet/Dry = **Wet**, vous obtenez un volume égal (1:1) du signal d'effet et du signal original.

040: Rotary Speaker

Cet effet simule les hauts-parleurs rotatifs et l'effet est rendu plus réaliste encore par une simulation distincte du rotor des graves et du pavillon des aigus. De plus, cet effet permet de "modifier" l'emplacement des micros.



a	Mode Switch	Rotate, Stop
	Active/coupe la rotation <small>D^{mod}</small>	
	Src	Off...Tempo
Source de modulation activant et coupant la rotation.		
b	Sw	Toggle, Moment
	Spécifie la façon dont le modulateur active/coupe la rotation	
	Speed Switch	Slow, Fast
Sélection de la vitesse lente ou rapide <small>D^{mod}</small>		
c	Src	Off...Tempo
	Source de modulation servant à changer la vitesse	
	Sw	Toggle, Moment
Spécifie la façon dont le modulateur alterne entre la vitesse lente et rapide		
d	Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control)	Off...Tempo
	Modulateur permettant de changer la vitesse manuellement <small>Fx:009, D^{mod}</small>	
e	Horn Acceleration	0...100
	Vitesse de transition pour l'aigu (rotation du pavillon) <small>Fx:009</small>	
	Horn Ratio	Stop, 0.50...2.00
Spécifie la vitesse de rotation pour l'aigu. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation.		
f	Rotor Acceleration	0...100
	Vitesse de transition pour le grave (rotation du rotor) <small>Fx:009</small>	
	Rotor Ratio	Stop, 0.50...2.00
Spécifie la vitesse de rotation pour le grave. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation.		
g	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1...99, Horn
	Balance de volume entre les aigus et les graves	
	Mic Distance	0...100
Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif <small>Fx:009</small>		
h	Mic Spread	0...100
	Angle des micros gauche et droit <small>Fx:009</small>	
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
Balance entre le signal d'effet et le signal direct <small>D^{mod}</small>		
g	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
	Amt	-100...+100
Degré de modulation de la balance d'effet		

a: Sw

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre l'état marche/arrêt est effectuée par le modulateur choisi. Avec "Sw" = **Toggle**, chaque pression sur la pédale ou le Joystick sélectionne "l'autre" état (rotation ou arrêt).

MIDI Chaque fois que la valeur pour la source de modulation excède 64, les haut-parleurs tournent et s'arrêtent alternativement.

Avec "Sw" = **Moment**, les hauts-parleurs tournent constamment et ne sont arrêtés que lorsque vous actionnez la pédale ou le Joystick.

MIDI Lorsque la valeur pour la source de modulation est 63 ou moins, les haut-parleurs tournent. Ils s'arrêteront lorsque la valeur atteint ou dépasse 64.

b: Sw

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre les vitesses lente et rapide est effectuée par le modulateur choisi.

Avec "Sw" = **Toggle**, la vitesse alterne entre le mode rapide et lent chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Les vitesses Slow/fast alternent chaque fois que la valeur du modulateur excède 64.

Avec "Sw" = **Moment**, la vitesse est généralement lente. Elle ne devient rapide que lorsque vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Lorsque la valeur du modulateur est inférieure à 64, "slow" est sélectionné; avec une valeur égale ou supérieure à 64, "fast" est sélectionné.

c: Manual Speed Ctrl

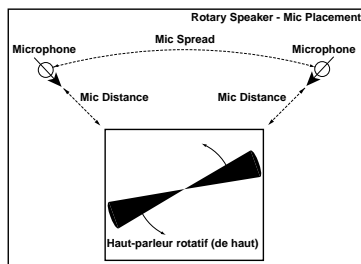
Il est également possible de spécifier la vitesse de rotation de façon manuelle au lieu de commuter entre les vitesses lente et rapide. Il suffit de sélectionner un modulateur pour "Manual Speed Ctrl". Si vous préférez le système conventionnel, veuillez à sélectionner **Off**.

d: Horn Acceleration, e: Rotor Acceleration

Sur un haut-parleur rotatif réel, la vitesse de rotation change progressivement lorsque vous optez pour l'autre vitesse. Le paramètre "Horn Acceleration" détermine la vitesse de transition (d'accélération ou de décélération) de la rotation du pavillon.

g: Mic Distance, g: Mic Spread

Simulation de placement de micros stéréo.

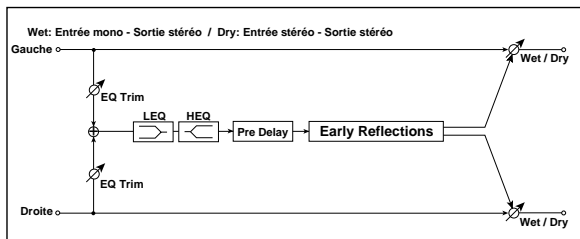


ER/Delay

Effets de retard (Delay) et premières réflexions

041: Early Reflections

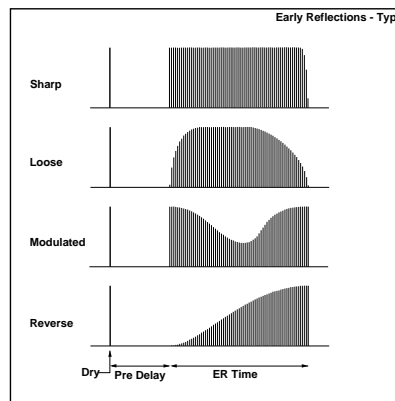
Cet effet simule les toutes premières réflexions qui précèdent la réverbération proprement dite. Souvent, cet effet donne plus de présence au signal traité. Vous avez le choix parmi 4 courbes de chute (Decay).



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
	Courbe de chute des réflexions premières	
b	ER Time [msec]	10...800msec
	Durée des réflexions premières	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec
	Retard des réflexions par rapport au signal original	
d	EQ Trim	0...100
	Niveau d'entrée de l'égalisation de l'effet	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB
	Amplification/atténuation des graves	
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB
	Amplification/atténuation des aigus	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

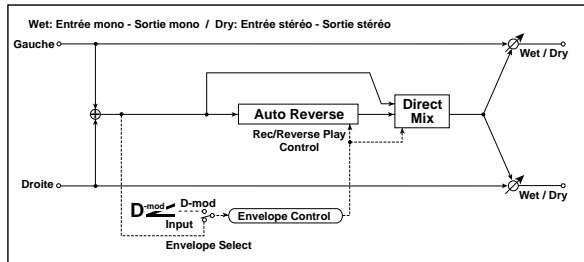
a: Type

Ce paramètre spécifie la courbe de chute des réflexions premières (la vitesse à laquelle l'effet est étouffé).



042: Auto Reverse

Cet effet enregistre le signal d'entrée et le reproduit en l'inversant automatiquement (l'effet ressemble à celui obtenu avec une bande magnétique tournant à l'envers).



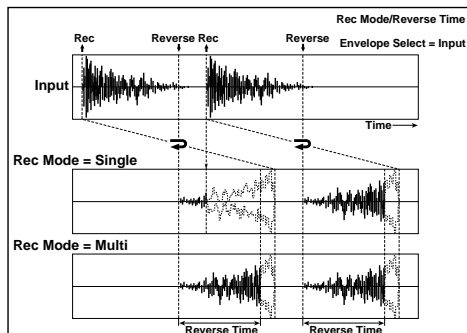
a	Rec Mode Détermine le mode d'enregistrement	Single, Multi
b	Reverse Time [msec] Détermine la durée maximale de la reproduction inversée	20...1320msec
c	Envelope Select Détermine si le début et la fin de l'enregistrement est contrôlé par le modulateur ou le niveau du signal d'entrée	D-mod, Input
	Src Modulateur pilotant l'enregistrement lorsque "Envelope Select" est réglé sur D-mod	Off...Tempo
d	Threshold Détermine le niveau seuil pour le début de l'enregistrement lorsque "Envelope Select" est sur Input	0...100
e	Response Détermine la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement	0...100
f	Direct Mix Mode de mixage du signal direct	Always On, Always Off, Cross Fade Fx:031
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Rec Mode, b: Reverse Time

Lorsque "Rec Mode" est sur **Single**, vous pouvez choisir jusqu'à 1320msec pour "Reverse Time". Si l'enregistrement débute durant la reproduction inversée, celle-ci est interrompue.

Avec "Rec Mode" sur **Multi**, vous pouvez effectuer un autre enregistrement durant la reproduction inversée. Cependant, le temps maximum pour "Reverse Time" est de 660msec. Si vous souhaitez enregistrer une phrase ou un motif rythmique, réglez "Rec Mode" sur **Single**. Pour n'enregistrer qu'une note, optez pour "Rec Mode" = **Multi**.

Le paramètre "Reverse Time" détermine la durée maximum de la reproduction inversée. Toute section excédant cette limite n'est pas reproduite de façon inversée. Si vous souhaitez ajouter de brefs passages de reproduction inversée de notes seules, raccourcissez la valeur "Reverse Time".



c: Envelope Select, c: Src, d: Threshold

Ces paramètres désignent la source déterminant le début et la fin de l'enregistrement.

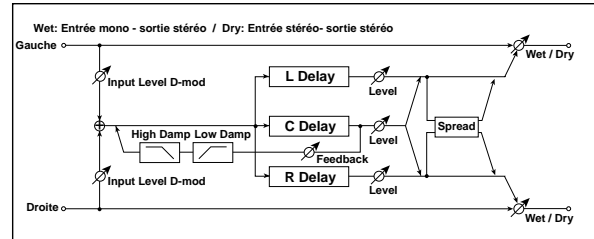
Avec "Envelope Select" = **D-mod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur sélectionné par le paramètre "Src" est égale ou supérieure à 64.

Avec "Envelope Select" = **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau excède le niveau seuil (Threshold).

La reproduction inversée commence dès la fin de l'enregistrement.

043: L/C/R Delay

Ce Multitap Delay produit trois signaux Tap: à gauche, au centre et à droite. Vous pouvez également déterminer la dispersion du signal d'effet à gauche et à droite.



a	L Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapL	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
b	C Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapC	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapC	0...50
c	R Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard de TapR	0...1360msec
	Level Détermine le niveau de sortie de TapR	0...50
d	Feedback (C Delay) Détermine le degré de réinjection de TapC	-100...+100 D-mod
	Src Source de modulation du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du degré de réinjection de TapCt	-100...+100
e	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:037
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% Fx:037
f	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
g	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

e: High Damp [%], e: Low Damp [%]

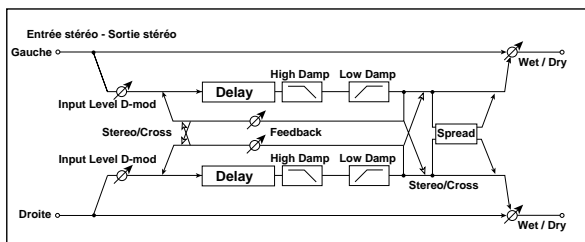
Ces paramètres déterminent l'atténuation dans l'aigu et dans le grave respectivement. La tonalité du son retardé devient plus sombre/plus clair après réinjection.

g: Spread

Ce paramètre détermine la dispersion panoramique du signal d'effet. L'image stéréo est au plus large avec une valeur **50** et lorsque le signal d'effet des deux canaux est produit au centre avec une valeur **0**.

044: Stereo/Cross Delay

Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé, si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit et vice versa.

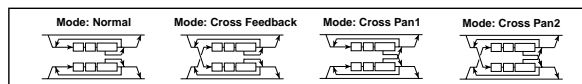
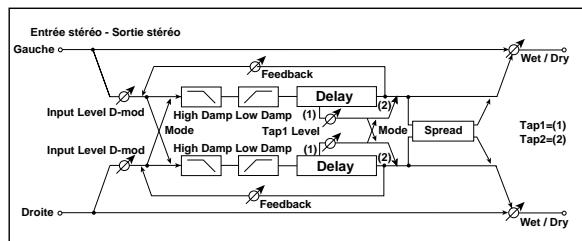


a	Stereo/Cross Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)	Stereo, Cross
b	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
c	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
d	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	-100...+100
	Src Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
e	Amt L Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	-100...+100
	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	-100...+100
f	Amt R Degré de modulation de la réinjection du canal droit	-100...+100
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037,
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	-50...+50 Fx:043
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

045: St. Multitap Delay

(Stereo Multitap Delay)

Les Multitap Delays gauche et droit disposent chacun de deux lignes (Taps). En jouant avec la connexion du signal Feedback (voir Mode) et le niveau de sortie des lignes, vous pouvez obtenir des répétitions plutôt complexes.



a	Mode Spécifie la connexion des Delays gauche et droit	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
b	Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100
e	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
	Src Modulateur du degré de réinjection de la ligne 2	Off...Tempo
f	Amt Degré de modulation de la réinjection de la ligne 2	-100...+100
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
g	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037,
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	-100...+100 Fx:043,
	Src Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo de l'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo	-100...+100
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Mode

Ce paramètre permet de spécifier la façon dont les Delays gauche et droit sont disposés dans l'image stéréo (voyez l'illustration ci-dessus). Notez que ce paramètre n'est disponible que lorsque vous transmettez deux signaux distincts à cet effet.

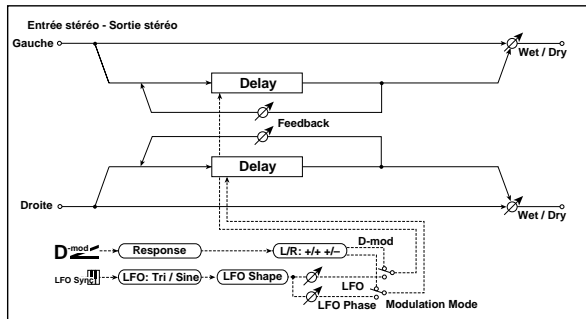
d: Tap1 Level

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de la première ligne (Tap1). S'il est différent du niveau de Tap2, cela ajoute une note exceptionnelle à un effet de Delay/Feedback.

046: St. Modulation Delay

(Stereo Modulation Delay)

Ce Delay stéréo se sert d'un LFO permettant de moduler le temps de retard. La hauteur varie également. Le résultat sonore de cet effet sera une montée des répétitions suivie d'un chatolement. Vous pouvez aussi piloter le temps de retard avec un modulateur.



a	Modulation Mode Choix du modulateur: LFO ou modulateur dynamique	LFO, D-mod
b	D-mod Modulation Polarité inversable du modulateur pour les canaux gauche et droit	L/R: +/+ , L/R: +/- ☞, D-mod
	Src Modulateur qui contrôle le temps de retard	Off...Tempo
c	Response Spécifie à quel degré les commandes du modulateur sont suivies	0...30
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
d	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 ☞ Fx:020
	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync Initialisation du LFO possible/impossible	Off, On ☞, D-mod
	Src Modulateur qui remet le LFO à zéro	Off...Tempo
f	L LFO Phase [degrés] Phase initiale du LFO (gauche)	-180...+180 ☞
	R LFO Phase [degrés] Phase initiale du LFO (droite)	-180...+180 ☞
g	L Depth Intensité de la modulation du LFO gauche	0...200
	R Depth Intensité de la modulation du LFO droit	0...200
h	L Delay Time [msec] Temps de retard gauche	0.0...500.0
	R Delay Time [msec] Temps de retard droit	0.0...500.0
i	L Feedback Degré de réinjection du Delay gauche	-100...+100
	R Feedback Degré de réinjection du Delay droit	-100...+100
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

b: D-mod Modulation

Lorsque vous utilisez un modulateur dynamique, ce paramètre permet d'inverser la direction de modulation des canaux gauche et droit.

e: LFO Sync, e: Src,
f: L LFO Phase [degrés], f: R LFO Phase [degrés]

Il est possible de remettre le LFO à zéro au moyen d'un modulateur.

Le paramètre "Src" spécifie le modulateur servant à remettre le LFO à zéro. Vous pourriez, par exemple, choisir Gate, si bien que le LFO recommence chaque fois à partir de son origine.

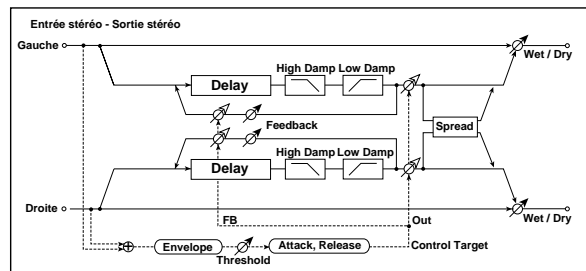
"L LFO Phase" et "R LFO Phase" spécifient la phase obtenue dès que les LFO gauche et droit sont remis à zéro. Ces paramètres permettent donc de programmer des décalages intéressants.

MD L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée avec le paramètre "Src" est inférieure ou égale à 63; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le LFO est activé et ramené aux réglages "L LFO Phase" et "R LFO Phase" lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

047: St. Dynamic Delay

(Stereo Dynamic Delay)

Avec ce Delay stéréo, le volume des répétitions dépend directement du niveau du signal d'entrée. Vous pourriez donc l'utiliser pour faire en sorte à ce que seules les notes au volume important (ou au contraire au volume plutôt faible) soient répétées (Ducking Delay).



a	Control Target Spécifie le signal pris en considération: aucun, signal d'entrée, signal de sortie, réinjection	None, Out, FB ☞
	Polarity Spécifie la polarité du paramètre Control Target	+, - ☞
b	Threshold Spécifie le niveau à partir duquel l'effet fonctionne	0...100 ☞
	Offset Détermine le décalage du contrôle par le niveau	0...100 ☞
c	Attack Temps d'attaque du contrôle par le niveau	1...100 ☞
d	Release Temps d'étouffement du contrôle par le niveau	1...100 ☞
e	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
f	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
g	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100
h	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
i	Spread Amplitude de l'image stéréo du signal d'effet	-100...+100 ☞ Fx:043
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Control Target

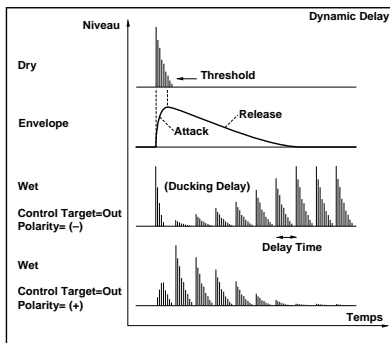
Ce paramètre sert à choisir le signal: aucun signal, signal d'entrée de l'effet, signal de sortie (balance de l'effet) ou le degré de réinjection.

a: Polarity, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

Le paramètre "Offset" détermine la valeur pour le paramètre "Control Target" (réglé sur "None"), exprimée par rapport à la valeur de paramètre (la valeur "Wet/Dry" avec "Control Target"="Out ou la valeur "Feedback" avec "Control Target"="FB). Lorsque "Polarity" a une valeur **positive**, la valeur "Control Target" est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est sous le seuil - Threshold) ou est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est au-delà du seuil.

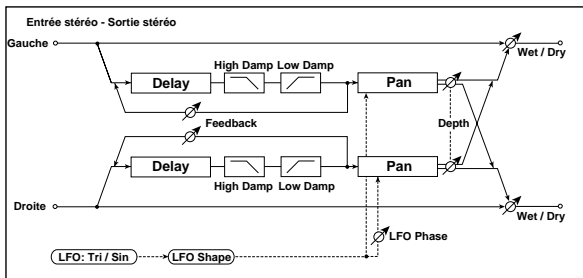
Lorsque "Polarity" a une valeur **négative**, la valeur "Control Target" est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est sous le seuil

ou est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est au-delà du seuil). Les paramètres "Attack" et "Release" déterminent le temps d'attaque et d'étouffement du contrôle du Delay par le niveau.



048: St. Auto Panning Dly (Stereo Auto Panning Delay)

Ce Delay stéréo produit des répétitions qui se promènent à gauche et à droite dans l'image stéréo grâce à un LFO.

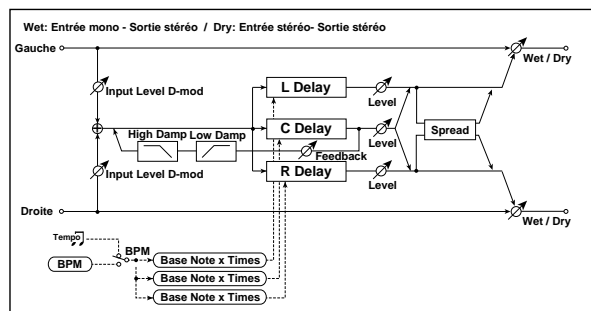


a	L Delay Time [msec] Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0msec
	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	-100...+100
b	R Delay Time [msec] Temps de retard du canal droit	0.0...680.0msec
	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	-100...+100
c	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% Fx:043
d	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 Fx:020
e	LFO Phase [degrés] Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	-180...+180 Fx:034
f	Panning Frequency [Hz] Vitesse à laquelle les répétitions changent de position	0.02...20.00Hz

g	Panning Depth Ampleur de l'image stéréo du Delay	0...100 D-mod
	Src Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo	-100...+100
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

049: L/C/R BPM Delay

Ce Delay L/C/R permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec l'arpégiateur ou le séquenceur. Si vous programmez le tempo avant de jouer, vous pouvez obtenir un effet Delay synchronisé en temps réel avec le tempo du morceau. Le temps de retard est défini par notes.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240
	Time Over? > Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard excède la limite supérieure	----, OVER!!
b	L Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapL	🎵, 🎶, 🎷, 🎸, 🎹, 🎺, 🎻, 🎼, 🎾, 🎿, 🏀, 🏈, 🏉, 🏊, 🏋, 🏌, 🏍, 🏎, 🏏, 🏐, 🏑, 🏒, 🏓, 🏔, 🏕, 🏖, 🏗, 🏘, 🏙, 🏚, 🏛, 🏜, 🏝, 🏞, 🏟, 🏠, 🏡, 🏢, 🏣, 🏤, 🏥, 🏦, 🏧, 🏨, 🏩, 🏪, 🏫, 🏬, 🏭, 🏮, 🏯, 🏰, 🏱, 🏲, 🏳, 🏴, 🏵, 🏶, 🏷, 🏸, 🏹, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapL	x1...x16
c	C Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapC	🎵, 🎶, 🎷, 🎸, 🎹, 🎺, 🎻, 🎼, 🎾, 🎿, 🏀, 🏈, 🏉, 🏊, 🏋, 🏌, 🏍, 🏎, 🏏, 🏐, 🏑, 🏒, 🏓, 🏔, 🏕, 🏖, 🏗, 🏘, 🏙, 🏚, 🏛, 🏜, 🏝, 🏞, 🏟, 🏠, 🏡, 🏢, 🏣, 🏤, 🏥, 🏦, 🏧, 🏨, 🏩, 🏪, 🏫, 🏬, 🏭, 🏮, 🏯, 🏰, 🏱, 🏲, 🏳, 🏴, 🏵, 🏶, 🏷, 🏸, 🏹, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapC	x1...x16
d	R Delay Base Note Type de notes définissant le temps de retard pour TapR	🎵, 🎶, 🎷, 🎸, 🎹, 🎺, 🎻, 🎼, 🎾, 🎿, 🏀, 🏈, 🏉, 🏊, 🏋, 🏌, 🏍, 🏎, 🏏, 🏐, 🏑, 🏒, 🏓, 🏔, 🏕, 🏖, 🏗, 🏘, 🏙, 🏚, 🏛, 🏜, 🏝, 🏞, 🏟, 🏠, 🏡, 🏢, 🏣, 🏤, 🏥, 🏦, 🏧, 🏨, 🏩, 🏪, 🏫, 🏬, 🏭, 🏮, 🏯, 🏰, 🏱, 🏲, 🏳, 🏴, 🏵, 🏶, 🏷, 🏸, 🏹, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿, 🏺, 🏻, 🏼, 🏽, 🏾, 🏿
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapR	x1...x16
e	Feedback (C Delay) Détermine le degré de réinjection de TapC	-100...+100 D-mod
	Src Modulateur du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la réinjection de TapC	-100...+100
f	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
	Low Damp [%] Degré d'atténuation dans le grave	0...100% Fx:043

g	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037, D^{mod}
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
h	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50 Fx:043
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: BPM, b: L Delay Base Note, b: Times, c: C Delay Base Note, c: Times, d: R Delay Base Note, d: Times

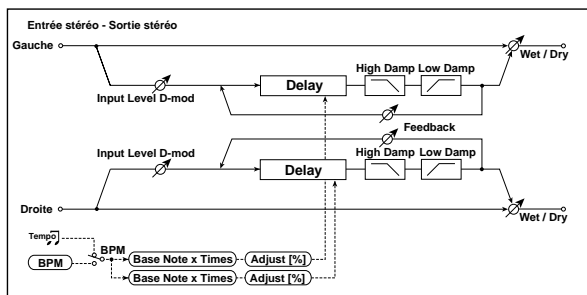
Le temps de retard correspond à la longueur de la valeur de note obtenue en multipliant la valeur "Base Note" par la valeur "Times" en fonction du tempo choisi sous "BPM" (ou du tempo MIDI Clock si "BPM" =MIDI).

a: Time Over? >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 1365msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!!" apparaît. Réglez les paramètres Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage.

050: St. BPM Delay (Stereo BPM Delay)

Ce Delay stéréo vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau.



a	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	Fx:049, ASync
a	Time Over? L >	----, OVER!!
	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard du canal gauche excède la limite supérieure	
a	R >	----, OVER!!
	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard du canal droit excède la limite supérieure	
b	L Delay Base Note	Type de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche
	Times	x1...x16
	Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche	Fx:049, ASync
	Adjust [%]	-2.50...+2.50%
c	R Delay Base Note	Type de notes définissant le temps de retard pour le canal droit
	Times	x1...x16
	Nombre de notes définissant le temps de retard du canal gauche	Fx:049
	Adjust [%]	-2.50...+2.50%
d	L Feedback	-100...+100
	Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	D^{mod}
	Src Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
d	Amt L	-100...+100
	Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	

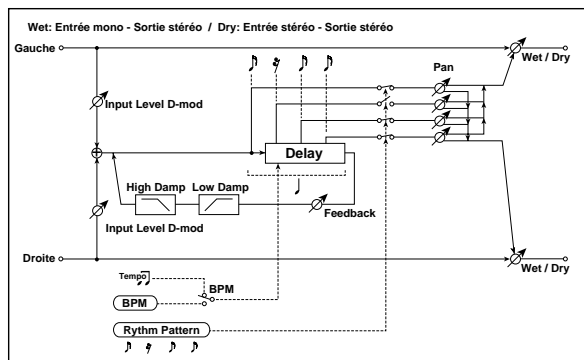
e	R Feedback	-100...+100
	Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	D^{mod}
e	Amt R	-100...+100
	Degré de modulation de la réinjection du canal droit	
f	High Damp [%]	0...100%
	Degré d'atténuation dans l'aigu	Fx:043
g	Low Damp [%]	0...100%
	Degré d'atténuation dans le grave	Fx:043
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037, D^{mod}
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
i	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

a: Time Over? L >, a: R >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 682msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!!" apparaît. Réglez les paramètres Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage.

051: Sequence Delay

Ce Delay à quatre lignes vous permet de sélectionner un tempo et un motif de rythme pour chaque ligne.



a	BPM	MIDI, 44...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	Fx:049, ASync
b	Rhythm Pattern	Sélection d'un motif rythmique
	Tap1 Pan	L, 1...99, R
c	Tap2 Pan	L, 1...99, R
	Tap3 Pan	L, 1...99, R
	Tap4 Pan	L, 1...99, R
	Réglage de la position stéréo de Tap4	
d	Feedback	-100...+100
	Détermine le degré de réinjection	D^{mod}
	Src Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
d	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la réinjection	
e	High Damp [%]	0...100%
	Degré d'atténuation dans l'aigu	Fx:043
e	Low Damp [%]	0...100%
	Degré d'atténuation dans le grave	Fx:043
f	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037, D^{mod}
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
	Amt	-100...+100

9	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100	

a: BPM, b: Rhythm Pattern

Avec le tempo spécifié par le paramètre "BPM" (ou le tempo MIDI Clock si "BPM"= MIDI), la longueur d'un temps est égale au temps de retard du feedback et l'intervalle entre les lignes devient égal. La sélection d'un motif rythmique active et coupe automatiquement la sortie des lignes (taps). Lorsque "BPM" =MIDI, la limite inférieure de "BPM" est 44.

Reverb

Effets de réverbération

Ces effets simulent la réverbération produite dans des salles de concert.

052: Reverb Hall

Cet effet simule la réverbération d'une salle de concert moyenne.

053: Reverb SmoothHall

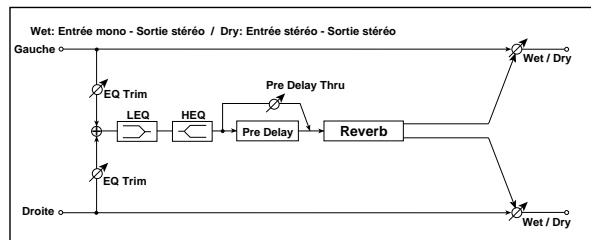
Cet effet simule la réverbération de salles plus grandes que l'effet précédent et offre un étouffement moins abrupt de l'effet.

054: Reverb Wet Plate

Cet effet simule une réverbération chaude (dense) de plaque métallique.

055: Reverb Dry Plate

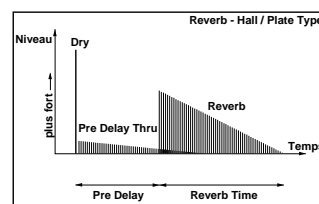
Réverbération de plaque moins prononcée (plus légère).



a	Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original	0...200msec
	Pre Delay Thru [%] Part du signal original dans le mixage	0...100%
c	EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

b: Pre Delay [msec], b: Pre Delay Thru [%]

Le paramètre "Pre Delay" spécifie le temps de retard de l'effet par rapport au signal entrant, ce qui vous permet de contrôler la dimension de l'environnement. Le paramètre "Pre Delay Thru" permet de mixer le signal direct et de souligner l'attaque du son.

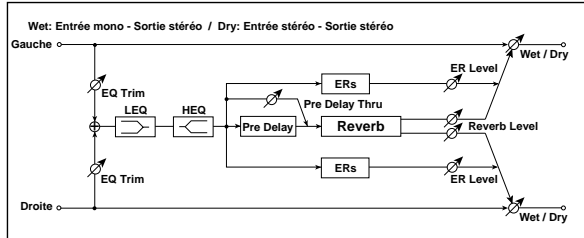


056: Reverb Room

Voici une réverbération qui met l'accent sur les réflexions premières et évoque la réverbération d'une pièce. En agissant sur le niveau des réflexions premières et de la Reverb proprement dite, vous pouvez créer des nuances telles que des variations du type de surfaces murales.

057: Reverb BrightRoom

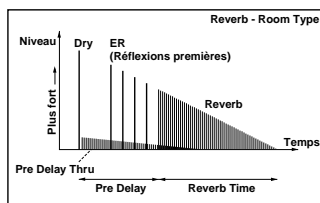
Ce type de réverbération accentue davantage les premières réflexions et est plus brillant. Voyez 056: Reverb Room.



a	Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...3.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	Pre Delay [msec] Retard par rapport au signal original Fx:052	0...200msec
	Pre Delay Thru [%] Niveau du signal original dans le mixage Fx:052	0...100%
c	ER Level Niveau des réflexions premières	0...100
d	Reverb Level Niveau de réverbération	0...100
e	EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
f	Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct D ^{mod}	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

c: ER Level, d: Reverb Level

Voici deux paramètres servant à régler le volume des réflexions premières ainsi que de la réverbération proprement dite. Ces deux paramètres permettent de déterminer le type de pièce qui doit être simulée. Des valeurs ER Level élevées suggèrent des murs plus durs, qui réfléchissent bien le son. Des valeurs Reverb Level élevées, par contre, suggèrent des murs qui absorbent les aigus.



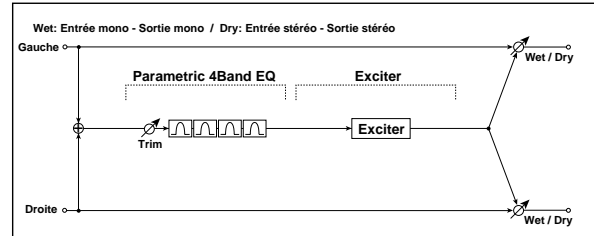
Chaînes d'effets mono

Effets combinant deux effets mono en série

058: P4EQ – Exciter

(Parametric 4-Band EQ – Exciter)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Exciter.

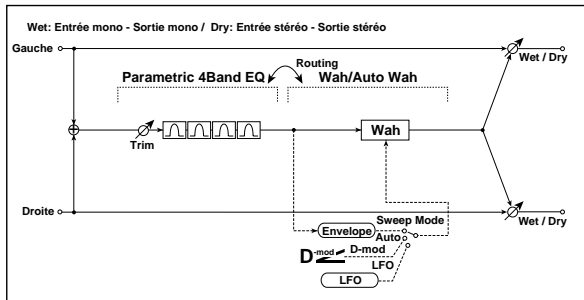


a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
b	Q Détermine la largeur de la bande 1 Fx:006	0.5...10.0
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2 Fx:006	0.5...10.0
d	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
e	Q Détermine la largeur de la bande 3 Fx:006	0.5...10.0
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
f	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4 Fx:006	0.5...10.0
g	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter Fx:011	-100...+100
h	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer Fx:011	0...70
	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct D ^{mod}	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

059: P4EQ – Wah

(Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de connexion.

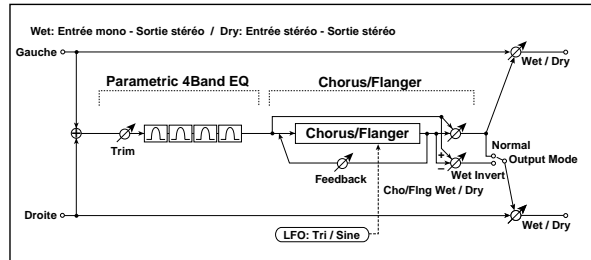


a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
g	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009,
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
h	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	LPF Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
i	Routing Change l'ordre des effets dans la chaîne	PEQ → WAH, WAH → PEQ
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

060: P4EQ – Cho/Flng

(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet Chorus/Flanger.



a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
g	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
h	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
i	[F] Cho/Flng Wet/Dry Balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

i: Output Mode

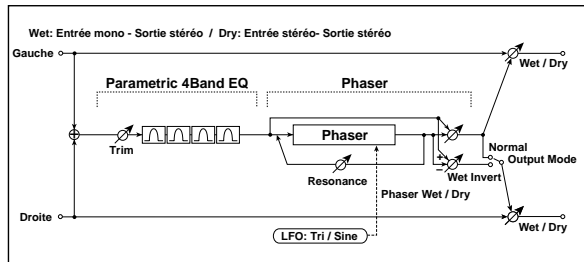
Avec **Wet Invert**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son.

Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger.

061: P4EQ – Phaser

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un phaser.

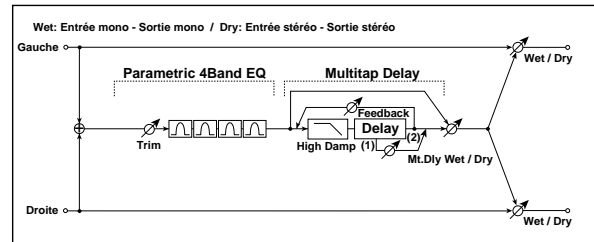


a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
h	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
i	[P] Phaser Wet/Dry Balance d'effet du phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Mode de sortie du phaser	Normal, Wet Invert Fx:060
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

062: P4EQ – Mt. Delay

(Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Multitap Delay.

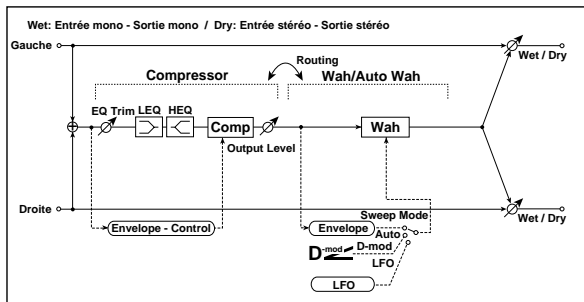


a	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
c	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB
d	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
e	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet pour le Multitap Delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

063: Comp – Wah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

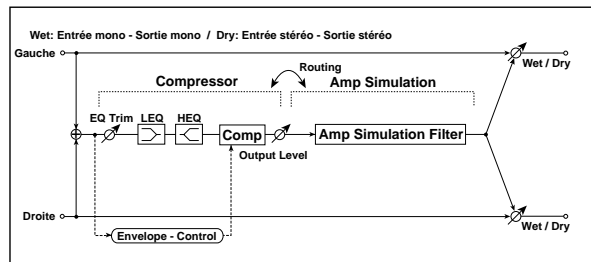


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
f	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D-mod
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
g	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
h	[W] Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
i	Routing Change l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → WAH, WAH → CMP
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

064: Comp – Amp Sim

(Compressor – Amp Simulation)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

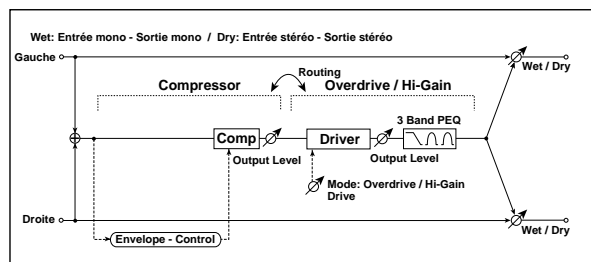


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → AMP, AMP → CMP
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

065: Comp – OD/HiGain

(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet de distorsion overdrive/high-gain. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

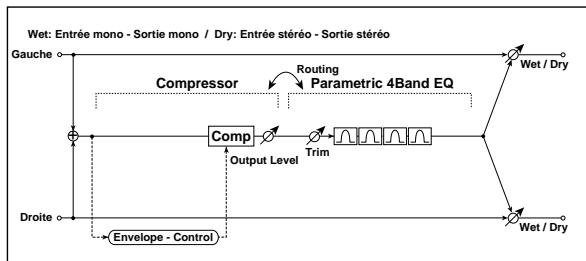


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[O] Drive Mode Alterne entre overdrive et distorsion high-gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006

d	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'overdrive	0...50 Fx:006, D ^{mod}
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'overdrive	-50...+50
e	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-18...+18dB
f	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
g	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
h	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → OD, OD → CMP
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

066: Comp – Param4EQ (Compressor – Parametric 4-Band EQ)

Cet effet combine un compresseur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

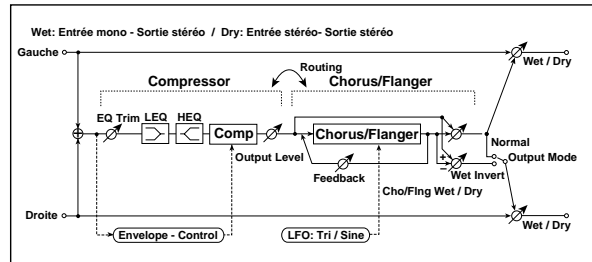


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
b	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
	[E] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
d	[E] Band1 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 1	-18...+18dB
e	[E] Band2 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 2	-18...+18dB

f	[E] Band3 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 3	-18...+18dB
g	[E] Band4 Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Détermine le gain de la bande 4	-18...+18dB
h	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → PEQ, PEQ → CMP
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

067: Comp – Cho/Flng (Compressor – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	[C] Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → FLNG, FLNG → CMP
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

h: Output Mode, i: Routing

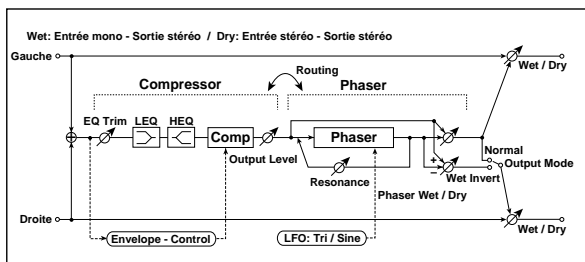
Avec **Wet Invert**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son.

Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger

Lorsque "Routing" est sur **FLNG→CMP**, "Output Mode" est sur **Normal**.

068: Comp – Phaser (Compressor – Phaser)

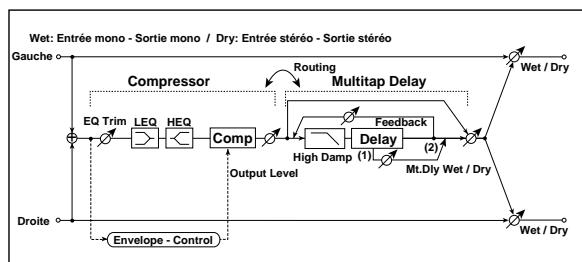
Cet effet combine un compresseur mono et un phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
b	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
c	[C] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
g	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→PHS, PHS→CMP Fx:067
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

069: Comp – Mt. Delay (Compressor – Multitap Delay)

Cet effet combine un compresseur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

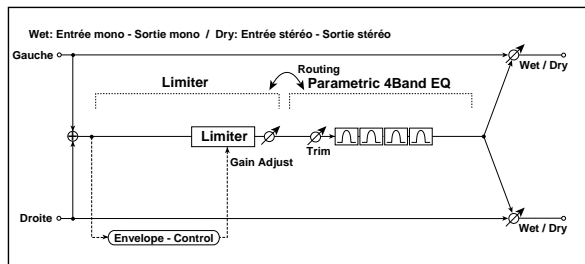


a	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
b	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
	[C] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[C] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→DLY, DLY→CMP
	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
j	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

070: Limiter – P4EQ

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Cet effet combine un limiteur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

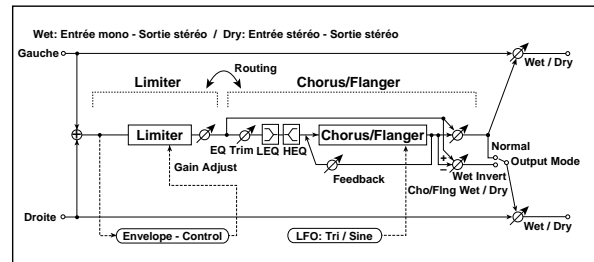


a	[L] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1
	Spécifie le taux de compression ☞ Fx:003	
b	Threshold [dB]	-40...0dB
	Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé ☞ Fx:003	
c	[L] Attack	1...100
	Détermine le temps d'attaque ☞ Fx:003	
d	Release	1...100
	Détermine le temps d'étouffement ☞ Fx:003	
e	[L] Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24dB
	Gain du niveau de sortie du limiteur ☞ Fx:003	
f	[E] Trim	0...100
	Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	
	[E] Band1 Cutoff [Hz]	20...1.00kHz
	Détermine la fréquence centrale de la bande 1	
g	Q	0.5...10.0
	Détermine la largeur de la bande 1 ☞ Fx:006	
	Gain [dB]	-18...+18dB
Détermine le gain de la bande 1		
h	[E] Band2 Cutoff [Hz]	50...5.00kHz
	Détermine la fréquence centrale de la bande 2	
	Q	0.5...10.0
Détermine la largeur de la bande 2 ☞ Fx:006		
i	Gain [dB]	-18...+18dB
	Détermine le gain de la bande 2	
j	[E] Band3 Cutoff [Hz]	300...10.00kHz
	Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	
	Q	0.5...10.0
Détermine la largeur de la bande 3 ☞ Fx:006		
k	Gain [dB]	-18...+18dB
	Détermine le gain de la bande 3	
l	[E] Band4 Cutoff [Hz]	500...20.00kHz
	Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	
	Q	0.5...10.0
Détermine la largeur de la bande 4 ☞ Fx:006		
m	Gain [dB]	-18...+18dB
	Détermine le gain de la bande 4	
n	Routing	LMT→PEQ, PEQ→LMT
	Inverse l'ordre des effets de la chaîne	
o	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
p	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

071: Limiter – Cho/Flng

(Limiter – Chorus/Flanger)

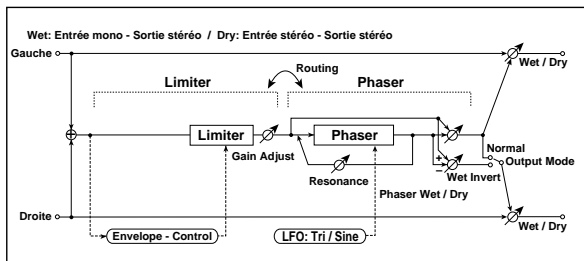
Cet effet combine un limiteur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1
	Spécifie le taux de compression ☞ Fx:003	
b	Threshold [dB]	-40...0dB
	Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé ☞ Fx:003	
c	[L] Attack	1...100
	Détermine le temps d'attaque ☞ Fx:003	
d	Release	1...100
	Détermine le temps d'étouffement ☞ Fx:003	
e	[L] Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24dB
	Gain du niveau de sortie du limiteur ☞ Fx:003	
f	[F] LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00Hz
	Détermine la vitesse du LFO	
g	LFO Waveform	Triangle, Sine
	Sélection de la forme d'onde du LFO	
	[F] Delay Time [msec]	0.0...50.0msec
Spécifie le temps de retard		
h	Depth	0...100
	Détermine l'intensité de modulation du LFO	
i	Feedback	-100...+100
	Détermine le degré de réinjection ☞ Fx:020	
j	[F] EQ Trim	0...100
	Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	
k	[F] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15dB
	Amplification/atténuation des graves	
l	Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15dB
	Amplification/atténuation des aigus	
m	[F] Cho/Flng Wet/Dry	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
	Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger ☞ Fx:010, 020	
n	Output Mode	Normal, Wet Invert
	Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger ☞ Fx:067	
o	Routing	LMT→FLNG, FLNG→LMT
	Inverse l'ordre des effets de la chaîne ☞ Fx:067	
p	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Balance entre le signal d'effet et le signal direct	
	Src	Off...Tempo
Source de modulation de la balance d'effet		
q	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

072: Limiter – Phaser

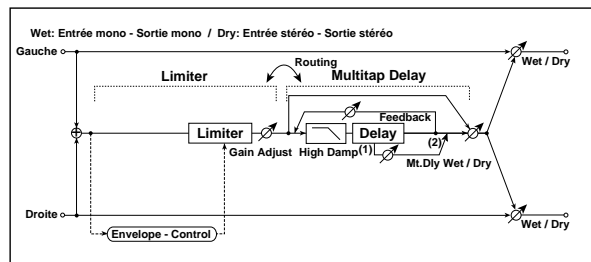
Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
f	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
g	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert Fx:067
h	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→PHS, PHS→LMT Fx:067
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

073: Limiter – Mt. Delay (Limiter – Multitap Delay)

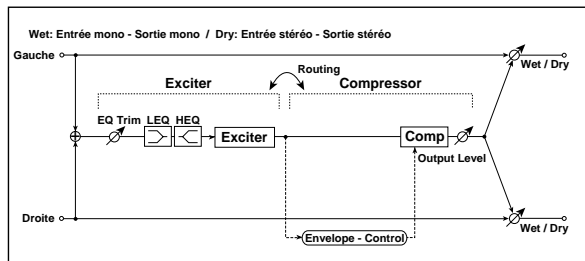
Cet effet combine un limiteur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
b	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
c	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
d	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
e	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
f	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	LMT→DLY, DLY→LMT
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

074: Exciter – Comp (Exciter – Compressor)

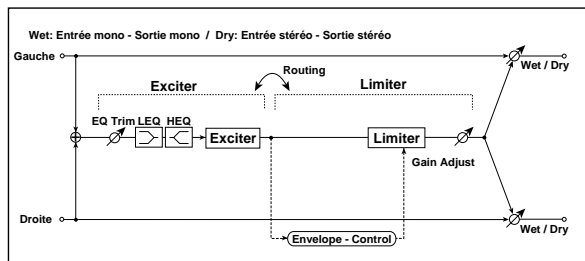
Cet effet combine un Exciter mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
f	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→CMP, CMP→XCT
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

075: Exciter – Limiter

Cet effet combine Exciter mono et un limiteur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

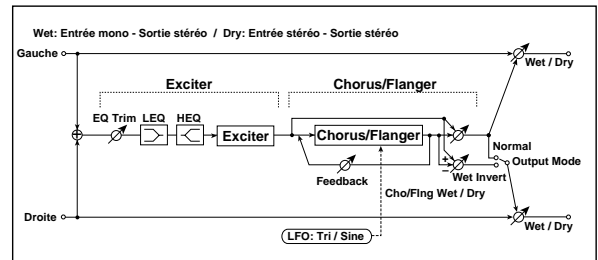


a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[L] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
f	[L] Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
g	[L] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003

h	[L] Gain Adjust [dB] Gain du niveau de sortie du limiteur	-Inf, -38...+24dB Fx:003
i	Routin Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→LMT, LMT→XCT
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

076: Exciter – Cho/Flng (Exciter – Chorus/Flanger)

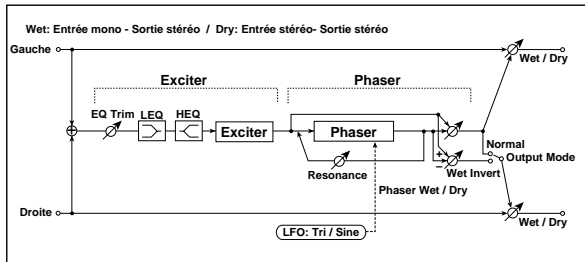
Cet effet combine un limiteur mono et un Chorus/Flanger.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

077: Exciter – Phaser

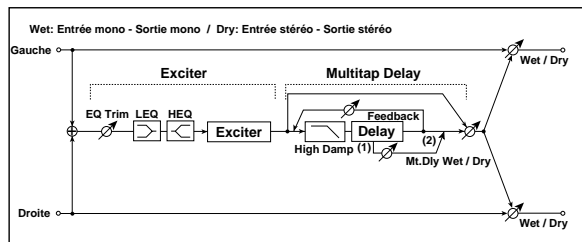
Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser.



a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
f	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
g	[P] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phase	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

078: Exciter – Mt. Delay (Exciter – Multitap Delay)

Cet effet combine un Exciter mono et un Multitap Delay.

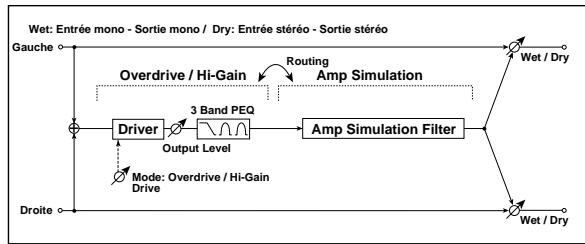


a	[X] Exciter Blend Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	-100...+100 Fx:011
b	[X] Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 Fx:011
c	[X] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[X] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
f	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
g	[D] High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

079: OD/HG – Amp Sim

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

Cet effet combine un effet mono de distorsion Overdrive/High-Gain avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

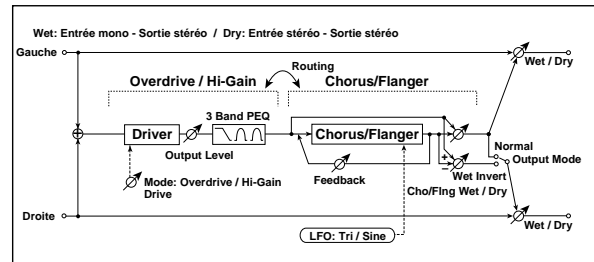


a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 Fx:006,
	Src Sélection de la source de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
g	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD→AMP, AMP→OD
h	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

080: OD/HG – Cho/Flng

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

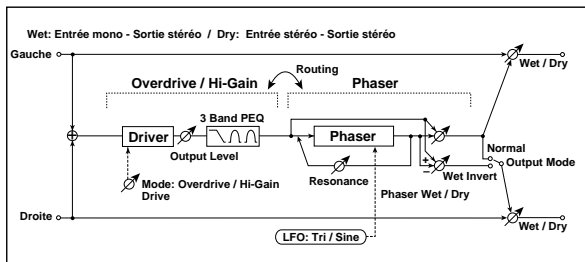
Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 Fx:006,
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
h	[F] Cho/Flng Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → FLNG, FLNG → OD Fx:067
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

081: OD/HG – Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

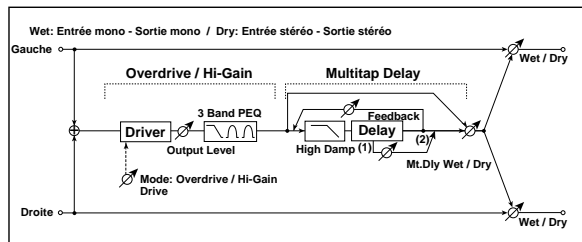
Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/
high-gain avec un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la
chaîne.



a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 Fx:006,
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
g	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
h	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour le Phaser	Normal, Wet Invert Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → PHS, PHS → OD Fx:067
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

082: OD/HG – Mt. Delay (Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/
high-gain avec un Multitap Delay.

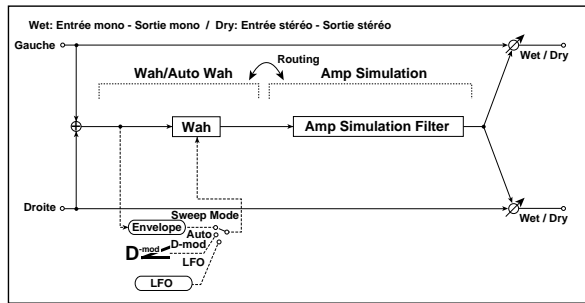


a	[O] Drive Mode Alterne entre Overdrive et High-Gain	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 Fx:006
b	[O] Output Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 Fx:006,
	Src Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	-50...+50
c	[O] Low Cutoff [Hz] Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-18...+18dB
d	[O] Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 1	-18...+18dB
e	[O] Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
f	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
g	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
h	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100% Fx:043
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

083: Wah – Amp Sim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Cet effet combine un effet wah mono avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

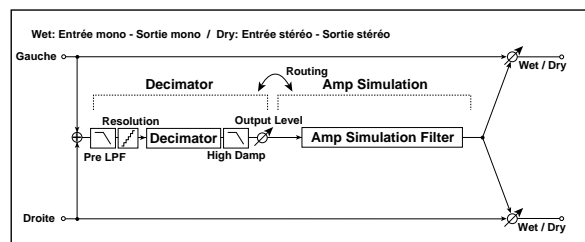


a	[W] Frequency Bottom Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
	Frequency Top Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 Fx:009
b	[W] Sweep Mode Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, D-mod, LFO Fx:009, D ^{mod}
	Src Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
c	[W] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
d	[W] Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	Low Pass Filter Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
e	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	WAH → AMP, AMP → WAH
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

084: Decimator – Amp

(Decimator – Amp Simulation)

Cet effet combine un Decimator mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



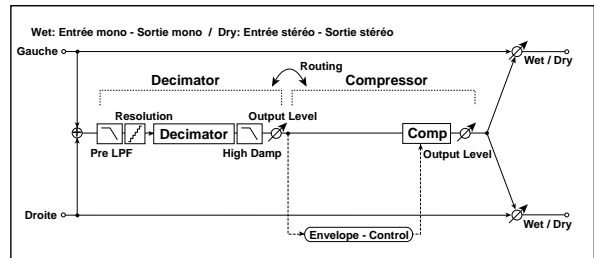
a	[D] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On Fx:014
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz
	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 Fx:014
d	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6

e	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI→AMP, AMP→DECI
	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
f	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

085: Decimator – Comp

(Decimator – Compressor)

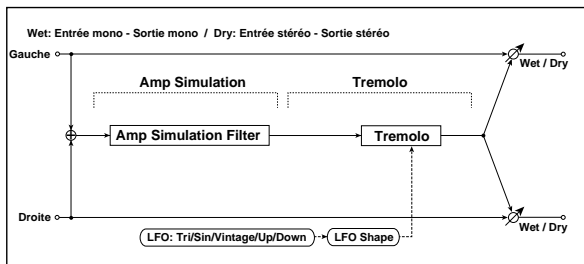
Cet effet combine un Decimator mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[D] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On Fx:014
	High Damp [%] Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	[D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz
	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 Fx:014
c	[D] Output Level Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 Fx:014
d	[C] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 Fx:002
	[C] Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 Fx:002
e	Output Level Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 Fx:002
	Routing Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI→CMP, CMP→DECI
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

086: Amp Sim – Tremolo (Amp Simulation – Tremolo)

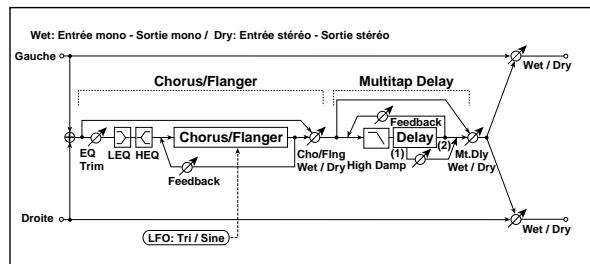
Cet effet combine un effet mono de simulation d'ampli et un trémolo.



a	[A] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
b	[T] LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down Fx:032
	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	-100...+100 Fx:020
c	[T] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
d	[T] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
e	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

087: Cho/Fing – Mt. Dly (Chorus/Flanger – Multitap Delay)

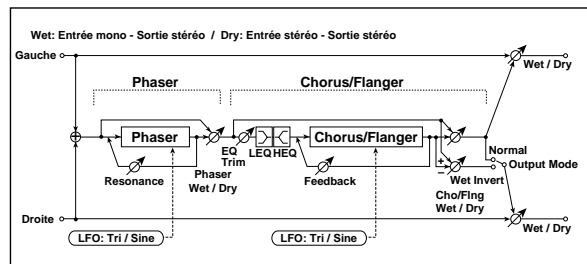
Cet effet combine un effet mono de Chorus/Flanger avec un Multitap Delay.



a	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
b	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
c	[F] Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
d	[F] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
e	[F] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
f	[F] Cho/Fing Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
g	[D] Tap1 Time [msec] Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 Fx:045
h	[D] Tap2 Time [msec] Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
	Feedback (Tap2) Degré de réinjection de la ligne 2	-100...+100
i	[D] Mt.Delay Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% Fx:043
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D ^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

088: Phaser – Cho/Fling (Phaser – Chorus/Flanger)

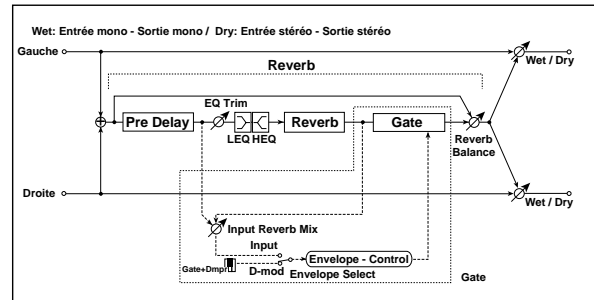
Cet effet combine Phaser mono et un Chorus/Flanger.



a	[P] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	[P] Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
c	Resonance Définit le degré de résonance	-100...+100 Fx:023
	[P] Phaser Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Phaser	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 023
d	[F] LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	LFO Waveform Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
e	[F] Delay Time [msec] Spécifie le temps de retard	0.0...50.0msec
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:020
f	[F] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
h	[F] Cho/Fling Wet/Dry Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie pour Chorus/Flanger	Normal, Wet Invert Fx:060
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

089: Reverb – Gate

Cet effet combine une réverbération mono et un Gate.



a	[R] Reverb Time [sec] Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0sec
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
b	[R] Pre Delay [msec] Spécifie le temps de retard du signal de réverbération et du signal de contrôle du Gate	0...200msec
c	[R] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	[R] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-15...+15dB
e	[R] Reverb Balance Détermine la balance d'effet de la réverbération	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[G] Envelope Select Alterne entre le contrôle par modulateur et par le signal d'entrée	D-mod, Input
	Src Modulateur pilotant le Gate lorsque Envelope Select = D-mod	Off...Gate2+Dmpr
g	[G] Input Reverb Mix Détermine la balance entre le son direct et le son de réverbération du signal qui contrôle le Gate.	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Threshold Fixe le niveau seuil du Gate	0...100
h	[G] Polarity Sélectionne la polarité (normale, inversée) de l'état activé/coupé du Gate	+,- Fx:005
	[G] Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:005
i	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:005
	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
j	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

f: Envelope Select, f: Src, g: Input Reverb Mix, g: Threshold

Le paramètre "Envelope Select" permet de choisir si le Gate est piloté par le niveau du signal d'entrée ou directement par le modulateur. Vous avez le choix parmi les options allant de **Off** à **Gate2+Dmpr** pour désigner le modulateur avec le paramètre "Src".

Lorsque "Envelope Select" est sur **Input**, le Gate est piloté par le niveau de la combinaison du signal sec et du signal de réverbération. Lorsque le niveau excède le seuil, le Gate s'ouvre et le son de réverbération est produit.

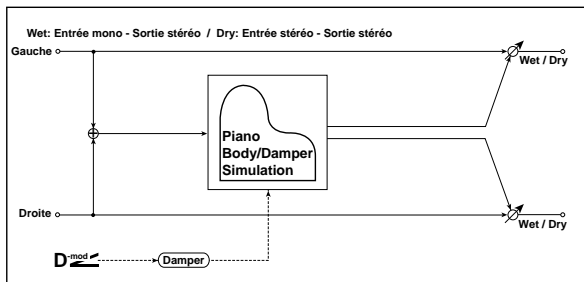
En général, "Input Reverb Mix" est sur **Dry** (le Gate est piloté par le signal direct). Si vous souhaitez allonger le temps du Gate, choisissez une valeur plus élevée pour "Input Reverb Mix" et ajustez la valeur "Threshold" (seuil).

Double Size

Effets de double dimension
(pour les effets d'insertion IFX2, 3 et 4)

090: Piano Body/Damper (Piano Body/Damper Simulation)

Cet effet simule les résonances produites par la caisse de résonance d'un piano en réponse aux vibrations des cordes. De plus, il est capable de simuler la vibration des cordes qui résonnent en même temps que celles des notes jouées lorsque l'on enfonce la pédale forte (de maintien). Cet effet convient donc à merveille pour des sons de pianos acoustiques.



a	Sound Board Depth Intensité de la résonance de la caisse	0...100
b	Damper Depth Intensité de la vibration des cordes non attaquées lorsque la pédale forte est enfoncée	0...100 Fx: 003,
	Src Modulateur de l'effet de maintien (damper)	Off...Tempo
c	Tone Détermine le timbre de l'effet	1...100
d	Mid Shape Spécifie la bande moyenne de l'effet	0...36
e	Tune Accord fin	-50...+50
f	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Sound Board Depth

Ce paramètre permet de spécifier l'intensité de la résonance du piano imaginaire.

b: Damper Depth, b: Src

Ce paramètre se charge de la vibration simultanée d'autres cordes qui résonnent également lorsque la pédale forte est enfoncée. N'oubliez pas de choisir un modulateur qui déclenche cet effet sous "Src". Sans doute opterez-vous pour **Damper #64 PdI** (pédale forte).

L'effet est coupé lorsqu'une valeur égale ou inférieure à 63 est affectée au paramètre "Src"; l'effet est activé si la valeur est égale ou supérieure à 64.

c: Tone, d: Mid Shape

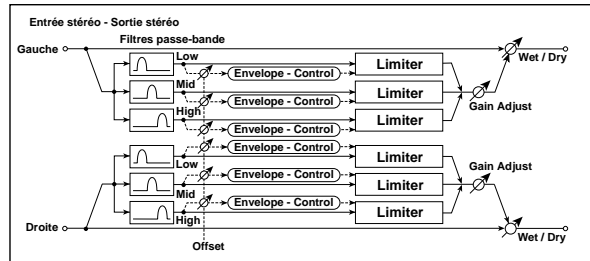
Ces paramètres permettent d'ajuster le timbre de l'effet.

e: Tune

Comme cet effet simule aussi la résonance des cordes, le son résultant dépend en grande partie de la hauteur des notes. Si, pour une raison ou une autre, vous avez modifié l'accord global avec Global P0 "Master Tune" (0-1a), ajustez aussi la valeur de ce paramètre.

091: St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

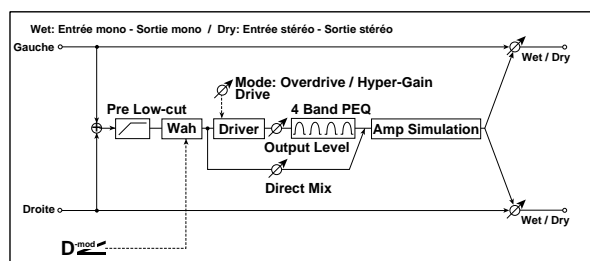
Voici un limiteur multi-bandes stéréo.



a	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 Fx:003
b	Threshold [dB] Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	-40...0dB Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 Fx:003
d	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 Fx:003
e	Low Offset [dB] Volume des fréquences graves du signal de déclenchement	-40...0dB Fx:004
f	Mid Offset [dB] Volume des fréquences médianes du signal de déclenchement	-40...0dB Fx:004
g	High Offset [dB] Volume des fréquences aiguës du signal de déclenchement	-40...0dB Fx:004
h	Gain Adjust [dB] Spécifie le niveau de sortie	-Inf, -38...+24dB Fx:003,
	Src Modulateur du gain du signal de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du gain du signal de sortie	-63...+63
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

092: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

Cet effet de distorsion présente deux modes: Overdrive (saturation) et Hyper-Gain (extrême distorsion). Il est possible de programmer un gain bien plus important qu'avec un effet de dimension normale.

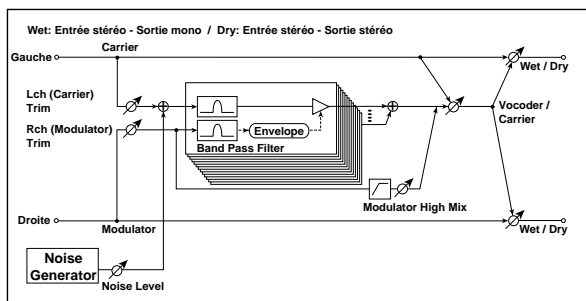


a	Wah Active/coupe l'effet Wah	Off, On Fx:006,
	Src Source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Off...Tempo Fx:006
	Sw Sélection du mode de commutation pour la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Toggle, Moment Fx:006

b	Wah Sweep Range Détermine la plage de l'effet Wah	-10...+10 Fx:006, D^{mod}
	Wah Sweep Src Sélection de la source de modulation de l'effet Wah	Off...Tempo
c	Drive Mode Choix du mode: Overdrive ou Hi-Gain	Overdrive, Hyper-Gain
d	Drive Détermine le degré de distorsion	1...120 Fx:006
	Pre Low-cut Atténuation des graves avant l'entrée de l'effet	0...10 Fx:006
e	Output Level Détermine le niveau de sortie	0...50 Fx:006, D^{mod}
	Src Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation du niveau de sortie	-50...+50
f	Low Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour l'égalisation des graves (en plateau)	20...1.00kHz
	Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	-18...+18dB
g	Mid1 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour l'égalisation Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 1	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Atténuation/amplification pour Mid/High EQ 1	-18...+18dB
h	Mid2 Cutoff [Hz] Fréquence centrale pour l'égalisation Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 Fx:006
	Gain [dB] Règle le gain de Mid/High EQ 2	-18...+18dB
i	Direct Mix Mélange du signal direct et de la distorsion	0...50
	Speaker Simulation Active/coupe la simulation d'enceintes	Off, On
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

093: Vocoder

Cet effet applique les caractéristiques du signal du canal droit (modulateur) au signal du canal gauche (porteur). Cet effet est souvent utilisé pour produire le son divers instruments en utilisant une voix via un microphone pour le modulateur. Si vous utilisez des sons de percussion ou des effets spéciaux, vous obtiendrez un effet particulier. Des sons de cordes ou de guitare, riches en harmoniques, se prêtent bien au rôle de porteur.



a	L (Carrier) Trim Niveau d'entrée du canal gauche (porteur)	0...100
b	R (Modulator) Trim Niveau d'entrée du canal droit (modulateur)	0...100
c	Formant Shift Détermine la hauteur de la fréquence pour l'effet Vocoder	-2...+2

d	Response Vitesse de la réaction à l'entrée du modulateur	0...100
e	Noise Level Niveau du bruit blanc envoyé au porteur (Carrier)	0...100 D^{mod}
	Src Modulateur du niveau du bruit	Off...Tempo
f	Amt Degré de modulation du niveau du bruit	-100...+100
	Modulator High Mix Niveau de sortie des aigus du modulateur	0...100
g	Low Gain [dB] Niveau de sortie des graves du Vocoder	-12...+12
	High Gain [dB] Niveau de sortie des aigus du Vocoder	-12...+12
h	Vocoder/Carrier Balance entre la sortie du Vocoder et le porteur (Carrier)	Carrier, 1:99...99:1, Vocoder D^{mod}
	Src Modulateur de la balance entre la sortie du Vocoder et le porteur	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance entre la sortie du Vocoder et le porteur	-100...+100
i	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

c: Formant Shift

En décalant le filtre du porteur (Carrier), vous pouvez régler la hauteur de la plage de fréquence touchée par l'effet Vocoder. Le timbre change de façon significative.

e: Noise Level

Ce paramètre vous permet d'ajouter du bruit blanc au signal du porteur (Carrier).

f: Modulator High Mix

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de l'aigu du signal du canal droit (modulateur). S'il s'agit d'une voix humaine, il rend les paroles plus intelligibles.

h: Vocoder/Carrier, i: Wet/Dry

Le paramètre "Vocoder/Carrier" détermine la balance entre le signal du Vocoder et celui du canal gauche (porteur). Le paramètre "Wet/Dry" règle la balance entre le signal d'effet et le signal direct.

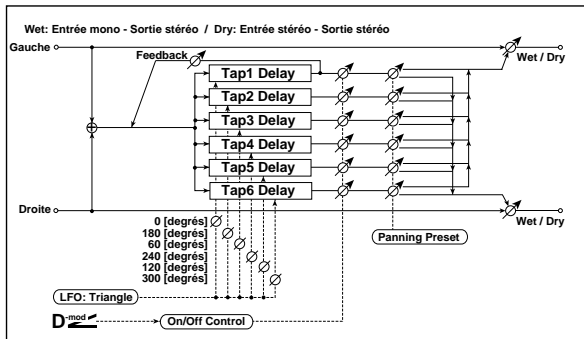
Si vous souhaitez modifier l'intensité de l'effet Vocoder, sélectionnez **Wet** pour "Wet/Dry" et réglez la balance avec le paramètre "Vocoder/Carrier".

Utiliser une voix via un microphone comme modulateur (Vocoder est sélectionné pour IFX2 en mode Program)

- Réglez le paramètre "Pan" (Program P4: 4-1b) sur **L001** pour Amp1 Level/Pan pour que le signal du porteur ne soit envoyé qu'au canal gauche. Si le mode Oscillator (Program P1: 1-1a) est **Double**, réglez Pan pour Amp2 Level/Pan sur **L001**.
- Pour configurer l'entrée, servez-vous du paramètre "Audio Input" (Global P0: 0-3a). Branchez un microphone au connecteur AUDIO INPUT1 ou INPUT 2 et réglez le commutateur [LEVEL] sur **MIC**. Tout en parlant dans le microphone, réglez la commande [LEVEL] de sorte à ce que le volume soit assez élevé sans qu'il n'y ait de distorsion. Pour les paramètres "Audio Input" du microphone, réglez "Pan" sur **R127** et "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur **IFX2**. La voix captée par le microphone est envoyée au canal du modulateur. Vous pouvez créer un effet d'instrument "parlant" en parlant dans le microphone tout en jouant.

094: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Cet effet contient six blocs Chorus dont la phase du LFO dif-
fère. En spécifiant différents retards et valeurs d'intensité,
vous pourrez programmer un effet ultra-complexe. Le niveau
de retard du signal Delay peut être modifié au moyen d'un
modulateur dynamique.



a	LFO Frequency [Hz] Détermine la vitesse du LFO	0.02...13.00Hz
b	Tap1(000) [msec] Tap1 (phase du LFO =0 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Intensité du Chorus pour Tap1	0...30
c	Tap2(180) [msec] Tap2 (phase du LFO=180 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Intensité du Chorus pour Tap2	0...30
d	Tap3(060) [msec] Tap3 (phase du LFO=60 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Intensité du Chorus pour Tap3	0...30
e	Tap4(240) [msec] Tap4 (phase du LFO=240 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Intensité du Chorus pour Tap4	0...30
f	Tap5(120) [msec] Tap5 (phase du LFO=120 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Intensité du Chorus pour Tap5	0...30
g	Tap6(300) [msec] Tap6 (phase du LFO=300 degrés), temps de retard	0...570msec
	Depth Intensité du Chorus pour Tap6	0...30
h	Panning Preset Détermine l'image stéréo de chaque ligne (Tap)	1, 2, 3, 4
	Tap1 Feedback Réinjection de Tap1	-100...+100 D-mod
i	Src Modulateur du niveau de sortie, de la réinjection et de la balance d'effet des lignes (Taps)	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la réinjection de Tap1	-100...+100

j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

b: Status, c: Status, d: Status, e: Status, f: Status, g: Status

Ces paramètres spécifient le statut de sortie de chaque ligne de
retard (Tap).

Always On: Le signal sort tel quel. (Pas de modulation)

Always Off: Le signal ne sort pas. (Pas de modulation)

On→Off (dm): Selon le statut du modulateur, la sortie du signal
peut être coupée par le modulateur.

Off→On (dm): Selon le statut du modulateur, la sortie du signal
peut être activée par le modulateur.

En combinant ces paramètres, vous pouvez commuter entre un
Chorus à 4 phases et un Delay à deux lignes en actionnant le mo-
dulateur pendant que vous jouez.

h: Panning Preset

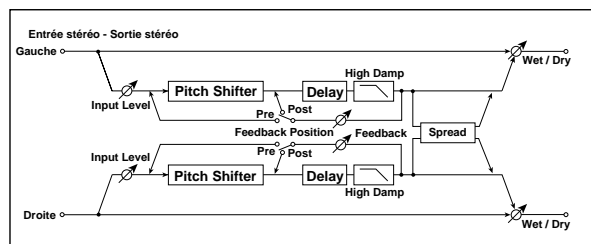
Ce paramètre sert à sélectionner divers agencements des lignes de
retard dans l'image stéréo

i: Src, i: Amt, I: Amt

Le modulateur permet de piloter le niveau de sortie des lignes de
retard, la réinjection de la première ligne (Tap1) ainsi que la bal-
ance d'effet.

095: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Voici un transposeur stéréo. La transposition des canaux
gauche et droit peut être opposée.



a	Mode Sélection du mode Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast Fx:038
b	L/R Pitch Spécifie si la transposition des canaux gauche et droit est ou non opposée	Normal, Up/Down Fx:038
	Pitch Shift [1/2tone] Transposition (par pas de demi-tons)	-24...+24 Fx:038, D-mod
c	Src Modulateur de l'intervalle Pitch Shift.	Off...Tempo Fx:038
	Amt Degré de modulation de l'intervalle Pitch Shift	-24...+24 Fx:038
d	Fine [cent] Règle de l'intervalle Pitch Shift par cents	-100...+100cent Fx:038, D-mod
	Amt Degré de modulation de l'intervalle Pitch Shift	-100...+100cent Fx:038
e	Lch Delay [msec] Temps de retard du canal gauche	0...1000msec
	Rch Delay [msec] Temps de retard du canal droit	0...1000msec
f	Feedback Position Détermine la position de réinjection	Pre, Post Fx:038
g	Feedback Détermine le degré de réinjection	-100...+100 Fx:038
	High Damp [%] Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
h	Input Level Dmod [%] Degré de modulation du niveau d'entrée	-100...+100 Fx:037, D-mod
	Src Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	-100...+100 Fx:043

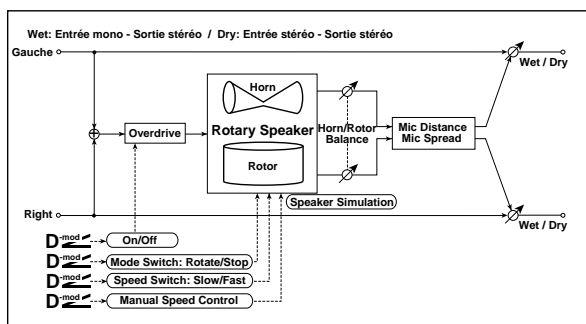
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

b: L/R Pitch

Lorsque vous sélectionnez Up/Down pour ce paramètre, le signal du canal gauche est inversé par rapport à celui du canal droit. Ainsi, lorsque Pitch Shift est positif, le canal gauche est transposé vers le haut, tandis que le canal droit est transposé vers le bas.

096: Rotary Speaker OD (Rotary Speaker Overdrive)

Voici un effet de haut-parleur rotatif doté d'un simulateur de haut-parleur capable de reproduire la distorsion (typique pour des orgues rock, par exemple) ainsi que les caractéristiques d'un haut-parleur rotatif de façon très convaincante.



a	Overdrive Active/coupe l'Overdrive.	Off, On D^{mod}
	Src Sélection du modulateur qui active/coupe l'Overdrive	Off...Tempo
	Sw Spécifie le mode de commutation du modulateur servant à activer/désactiver l'Overdrive	Toggle, Moment Fx:040
b	Overdrive Gain Détermine le degré de distorsion	0...100
	Overdrive Level Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...100
c	Overdrive Tone Timbre de la distorsion	0...15
	Speaker Simulator Active/désactive le simulateur de hauts-parleurs	Off, On
d	Mode Switch Enclenche/arrête la rotation des hauts-parleurs	Rotate, Stop D^{mod}
	Src Modulateur servant à enclencher/arrêter la rotation	Off...Tempo
	Sw Mode de commutation du modulateur qui enclenche/arrête la rotation	Toggle, Moment Fx:040
e	Speed Switch Commutation entre les vitesses lente et rapide.	Slow, Fast D^{mod}
	Src Modulateur servant à sélectionner la vitesse	Off...Tempo
	Sw Sélection du mode de commutation de la source de modulation qui alterne entre la vitesse lente et rapide	Toggle, Moment Fx:040
f	Horn/Rotor Balance Balance de volume entre l'aigu et le grave	Rotor, 1...99, Horn
	ManualSpeedCtrl Modulateur permettant de spécifier la vitesse manuellement	Off...Tempo Fx:040, D^{mod}
g	Horn Acceleration Vitesse de transition dans l'aigu	0...100 Fx:040
	Horn Ratio Spécifie la vitesse de rotation dans l'aigu. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation	Stop, 0.50...2.00

h	Rotor Acceleration Vitesse de transition dans le grave	0...100 Fx:040
	Rotor Ratio Spécifie la vitesse de rotation dans le grave. La valeur normale est 1.0. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation	Stop, 0.50...2.00
i	Mic Distance Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif	0...100 Fx:040
	Mic Spread Angle des microphones droit et gauche	0...100 Fx:040
j	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D^{mod}
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100

a: Sw

Ce paramètre permet de spécifier comment la distorsion peut être enclenchée/désactivée au moyen du modulateur.

Avec "Sw" = **Toggle**, la distorsion est activée/coupée chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

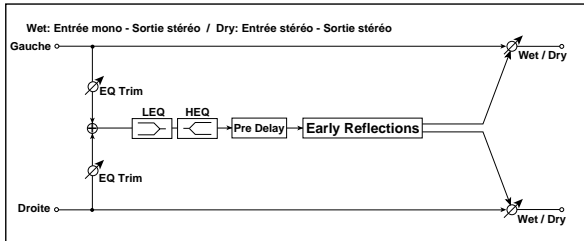
MIDI Chaque fois que la valeur pour la source de modulation excède 64, l'effet Overdrive est alternativement coupé et activé.

Avec "Sw" = **Moment**, la distorsion n'est audible que tant que vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI L'effet Overdrive n'est appliqué que lorsque la valeur pour la source de modulation est égale ou supérieure à 64.

097: Early Reflections

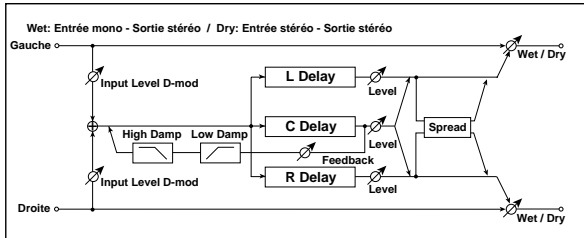
Le présent effet de réflexions premières contient deux fois plus de réflexions que l'effet (Fx:041). Le son est plus dense et plus chaud.



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse
	Courbe de chute des réflexions premières	Fx:041
b	ER Time [msec]	10...1600msec
	Durée des réflexions premières	
c	Pre Delay [msec]	0...200msec
	Retard des réflexions par rapport au signal original	
d	EQ Trim	0...100
	Niveau d'entrée de l'égalisation de l'effet	
e	Pre LEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB
	Amplification/atténuation des graves	
e	Pre HEQ Gain [dB]	-15.0...+15.0dB
	Amplification/atténuation des aigus	
f	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	Src	Off...Tempo
f	Amt	-100...+100
f		

098: L/C/R Long Delay

Voici un Delay Multitap, c.-à-d. à trois lignes (gauche, centrale et droite) qui se dégage par la durée du retard: 2730msec par ligne!

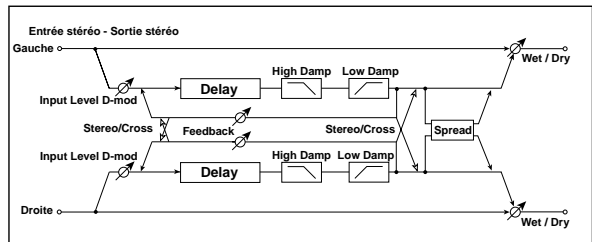


a	L Delay Time [msec]	0...2730msec
	Spécifie le temps de retard de TapL	
a	Level	0...50
	Détermine le niveau de sortie de TapL	
b	C Delay Time [msec]	0...2730msec
	Spécifie le temps de retard de TapC	
b	Level	0...50
	Détermine le niveau de sortie de TapC	
c	R Delay Time [msec]	0...2730msec
	Spécifie le temps de retard de TapR	
c	Level	0...50
	Détermine le niveau de sortie de TapR	
d	Feedback (C Delay)	-100...+100
d	Src	Off...Tempo
e	High Damp [%]	0...100%
e	Low Damp [%]	0...100%
e		

f	Input Level Dmod [%]	-100...+100
	Degré de modulation du niveau d'entrée	
f	Src	Off...Tempo
g	Spread	0...50
h	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
h	Src	Off...Tempo
h	Amt	-100...+100

099: St/Cross Long Dly (Stereo/Cross Long Delay)

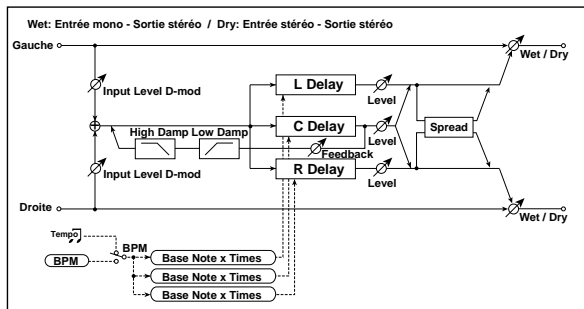
Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé, si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit. Le retard maximal est de 1360msec.



a	Stereo/Cross	Stereo, Cross
	Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)	
b	L Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec
	Temps de retard du canal gauche	
c	R Delay Time [msec]	0.0...1360.0msec
	Temps de retard du canal droit	
d	L Feedback	-100...+100
d	Src	Off...Tempo
d	Amt L	-100...+100
e	R Feedback	-100...+100
e	Amt R	-100...+100
f	High Damp [%]	0...100%
f	Low Damp [%]	0...100%
h	Input Level Dmod [%]	-100...+100
h	Src	Off...Tempo
i	Spread	-50...+50
j	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet
j	Src	Off...Tempo
j	Amt	-100...+100

100: LCR BPM Long Dly (L/C/R BPM Long Delay)

Ce Delay L/C/R vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 2730msec.



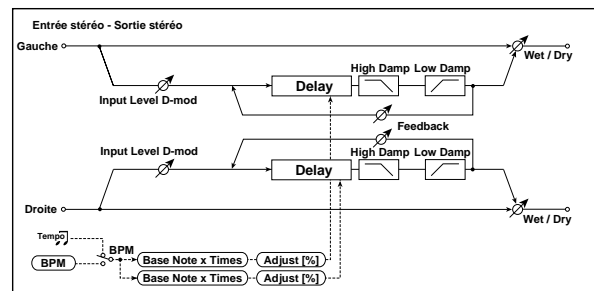
a	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo Fx:049,	
b	Time Over? >	----, OVER!!
	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard excède la limite supérieure	
	L Delay Base Note	Type de notes définissant le temps de retard pour TapL Fx:049,
c	Times	x1...x16
	Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapL Fx:049	
	Level	0...50
d	C Delay Base Note	Type de notes définissant le temps de retard pour TapC Fx:049,
	Times	x1...x16
	Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapC Fx:049	
e	R Delay Base Note	Type de notes définissant le temps de retard pour TapR Fx:049,
	Times	x1...x16
	Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapR Fx:049	
f	Feedback (C Delay)	-100...+100 Détermine le degré de réinjection de TapC
	Src	Off...Tempo
	Modulateur du degré de réinjection de TapC	
g	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la réinjection de TapC	
h	High Damp [%]	0...100% Degré d'atténuation dans l'aigu Fx:043
	Low Damp [%]	0...100% Degré d'atténuation dans le grave Fx:043
i	Input Level Dmod [%]	-100...+100 Degré de modulation du niveau d'entrée Fx:037,
	Src	Off...Tempo
	Modulateur du niveau d'entrée Fx:037	
j	Spread	0...50 Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet Fx:043
	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Balance entre le signal d'effet et le signal direct
	Src	Off...Tempo
k	Source de modulation de la balance d'effet	
	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

a: Time Over? >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 2730msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!!" apparaît. Réglez les paramètres Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage

101: St. BPM Long Delay (Stereo BPM Long Delay)

Ce Delay stéréo vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 1365msec.



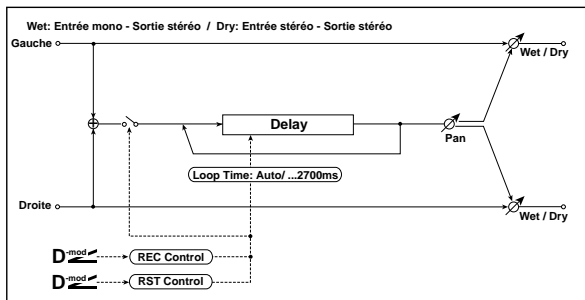
a	BPM	MIDI, 40...240
	Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo Fx:049,	
b	Time Over? L >	----, OVER!!
	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard excède la limite supérieure	
	R >	----, OVER!!
c	Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard du canal droit excède la limite supérieure	
	L Delay Base Note	Type de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche Fx:049,
	Times	x1...x16
d	Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche Fx:049	
	Adjust [%]	-2.50...+2.50%
	Réglage fin du temps de retard du canal gauche	
e	R Delay Base Note	Type de notes définissant le temps de retard pour le canal droit Fx:049,
	Times	x1...x16
	Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal droit Fx:049	
f	Adjust [%]	-2.50...+2.50%
	Réglage fin du temps de retard du canal droit	
	L Feedback	-100...+100
g	Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche 	
	Src	Off...Tempo
	Modulateur du degré de réinjection	
h	Amt L	-100...+100
	Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	
	R Feedback	-100...+100
i	Détermine le degré de réinjection pour le canal droit 	
	Amt R	-100...+100
	Degré de modulation de la réinjection du canal droit	
j	High Damp [%]	0...100% Degré d'atténuation dans l'aigu Fx:043
	Low Damp [%]	0...100% Degré d'atténuation dans le grave Fx:043
k	Input Level Dmod [%]	-100...+100 Degré de modulation du niveau d'entrée Fx:037,
	Src	Off...Tempo
	Modulateur du niveau d'entrée Fx:037	
l	Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet Balance entre le signal d'effet et le signal direct
	Src	Off...Tempo
	Source de modulation de la balance d'effet	
m	Amt	-100...+100
	Degré de modulation de la balance d'effet	

a: Time Over? L >, a: R >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 1365msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!!" apparaît. Réglez les paramètre Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage.

102: Hold Delay

Cet effet enregistre le signal d'entrée et le reproduit de façon répétitive. Vous pouvez contrôler le début de l'enregistrement et l'initialisation via une source de modulation. Particulièrement convivial pour un jeu en temps réel.



a	Loop Time [msec] Spécifie la longueur de la boucle à répéter	Auto, 1...2700msec	
b	REC Control Src Spécifie la commande servant à enclencher l'enregistrement	Off...Tempo	
c	RST Control Src Commande servant à effacer l'extrait	Off...Tempo	
d	Manual REC Control Commutateur d'enclenchement/coupure de l'enregistrement	REC Off, REC On	
e	Manual RST Control Commutateur d'effacement manuel	Off, RESET	
f	Pan Spécifie l'image stéréo de l'effet	L100...L1, C, R1...R100	
	Src Source de modulation de l'image stéréo de l'effet	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de l'image stéréo de l'effet	-100...+100	
g	Wet/Dry Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet	
	Src Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo	
	Amt Degré de modulation de la balance d'effet	-100...+100	

a: Loop Time [msec]

En mode **Auto**, la durée de la boucle est programmée automatiquement. Vous pouvez toutefois aussi programmer la valeur désirée.

Notez, qu'en mode Auto, la durée dépend de la longueur de l'enregistrement effectué après l'effacement (soit la durée pendant laquelle le modulateur ou "Manual REC Control" est enclenché). La durée maximale est de 2.700msec. Toute valeur au-delà de cette limite est automatiquement "corrigée" et mise à 2.700msec.

b: REC Control Src, d: Manual REC Control

"REC Control Src" sélectionne le modulateur servant à lancer l'enregistrement. Lorsque ce modulateur transmet un signal (ou tant que "Manual REC Control" est sur **REC On**), vous pouvez enregistrer. Si vous n'effacez pas l'enregistrement préalable, le nouvel extrait est ajouté aux notes déjà enregistrées.

L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée pour le paramètre "REC Control Src" est égale ou inférieure à 63; l'effet est activé lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64.

c: RST Control Src, e: Manual RST Control

Le paramètre "RST Control Src" spécifie le modulateur servant à effacer l'extrait enregistré. Lorsque le modulateur transmet un signal (ou quand "Manual RST Control" se trouve en mode

RESET, le signal enregistré est effacé. Si le paramètre "Loop Time" se trouve en mode Auto, la durée est également remise à zéro.

L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée pour le paramètre "RST Control Src" est égale ou inférieure à 63; l'effet est activé lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64.

Procédure d'enregistrement et de répétition (avec "Loop Time" = Auto)


Sélectionnez les options suivantes pour chaque paramètre:


- "Loop Time [msec]" = **Auto**
"REC Control Src" = **JS +Y:CC#01**
"RST Control Src" = **JS -Y:CC#02**
"Manual REC Control" = **REC Off**
"Manual RST Control" = **RESET**
Comme Reset est activé (On), l'enregistrement préalable est automatiquement effacé.
- "Manual RST Control" = **Off**
Vous venez de désactiver Reset et de sélectionner le mode "prêt à enregistrer".
- Poussez le Joystick dans en direction de +Y (vers l'avant) et jouez l'extrait que vous souhaitez échantillonner. Dès que vous remettez le Joystick dans sa position initiale, l'enregistrement est arrêté, si bien que l'extrait est aussitôt répété.
Loop Time n'est réglé automatiquement que pour le premier enregistrement après initialisation (Reset). Si le temps excède 2.700 msec, la durée de la boucle est automatiquement ramenée à 2.700 msec. (Si vous avez réglé "Loop Time" sur **1-2,700msec**, la durée spécifiée entrera en vigueur, quel que soit le temps écoulé entre l'aller et le retour du joystick. Cependant, la méthode d'enregistrement ne change pas. La phrase jouée tant que le joystick est poussé en avant sera enregistrée et répétée.
- Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement, poussez le Joystick en direction de -Y pour l'effacer. Recommencez l'étape ③.
- L'extrait enregistré est constamment répété et peut servir d'accompagnement.
- Si, après avoir enregistré un extrait, vous poussez le Joystick à nouveau en direction de +Y, les notes que vous jouez seront également enregistrées et ajoutées à l'extrait déjà mémorisé.

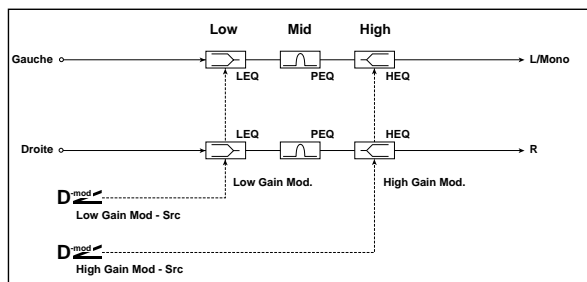
Master EQ



Master EQ

Vous pouvez utiliser l'égaliseur maître P9: Master EQ en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play.

 Vous ne pouvez pas vous servir de Master EQ en mode Sampling.

 Vous ne pouvez pas vous servir de Master EQ pour les effets d'insertion ou les effets maîtres.



a	Low Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour le grave (plateau)	20...1.00K
	Gain[dB] Amplification/atténuation des graves	-18.0...+18.0 (0.5step) 
b	Mid Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour le médium (en cloche)	300...10.00K
	Q Règle la largeur de bande du médium. Plus la valeur augmente, plus la bande devient étroite.	0.5...10.0 (0.1step)
	Gain [dB] Règle le gain du médium	-18.0...+18.0 (0.5step)
c	High Cutoff [Hz] Détermine la fréquence centrale pour l'aigu (plateau)	500...20.00K
	Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	-18.0...+18.0 (0.5step) 
d	Low Gain Mod-Src Source de modulation de l'amplification/atténuation du grave	Off...Tempo
e	High Gain Mod-Src Source de modulation de l'amplification/atténuation de l'aigu	Off...Tempo

a: Gain[dB], b: Gain[dB], c: Gain[dB]

Ces paramètres sont liés au paramètre "Master EQ Gain [dB]" (9-1d) de l'onglet Master FX.

d: Low Gain Mod-Src

Exemple: Si ce paramètre est réglé sur **KnobM1: #17**, vous pouvez piloter le gain (amplification/atténuation) de la plage allant de -18dB à +18dB durant le jeu avec la commande [REALTIME CONTROL]. Réglez alors la commande 1-B sur **Knob Mod1 (CC#17)** pour l'assignation d'une fonction: Realtime Control Knob B-Assign (Program P1: 1-4b, Combination P4: 4-4b, Sequencer P4: 4-7b, Song Play P2: 2-1b). La position "midi" de la commande correspond à la valeur "Low Gain" ici.

e: High Gain Mod-Src

Exemple: Si ce paramètre est réglé sur **KnobM2: #19**, vous pouvez piloter le gain sur une plage allant de -18dB à +18dB durant le jeu avec la commande [REALTIME CONTROL]. Réglez alors la commande 2-B sur **Knob Mod2 (CC#19)** pour l'assignation d'une fonction: Realtime Control Knob B-Assign (Program P1: 1-4b, Combination P4: 4-4b, Sequencer P4: 4-7b, Song Play P2: 2-1b). La position "midi" de la commande correspond à la valeur "High Gain" ici.



9. Appendices

AMS: modulation alternative

A propos de la modulation alternative

Le TRITON STUDIO vous propose 29 types de modulation alternative; au total, vous pouvez ainsi piloter jusqu'à 55 paramètres (voyez le graphique ci-dessous) à l'aide de ces 29 types de modulation alternative. (Le paramètre "Pitch EG" est partagé par les oscillateurs OSC 1 et 2.)

Pour chacun des paramètres, vous pouvez choisir le modulateur AMS souhaité.

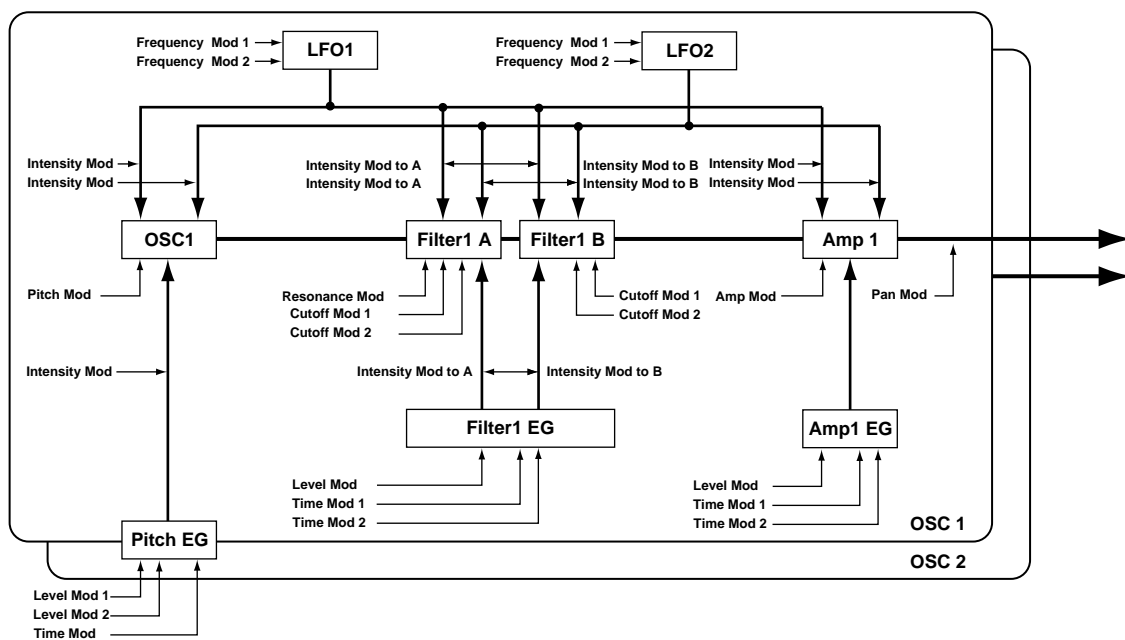
A propos des modulateurs alternatifs

Il existe 42 types de modulateurs alternatifs (AMS); chacun de ces modulateurs permet de contrôler la modulation alternative assignée.

Si vous choisissez deux ou plus de deux modulations alternatives pour un modulateur alternatif unique, ce dernier appliquera la modulation à chacun des paramètres choisis.

Les combinaisons de contrôle le plus souvent utilisées (comme l'axe X du Joystick pour le contrôle de la hauteur) constituent un groupe de paramètres indépendants de la modulation alternative.

Modulation alternative



Les Programs de la banque I-F (disponibles uniquement si vous avez installé l'option EXB-MOSS) sont contrôlés via plusieurs types de modulation alternative. (Pour des détails, reportez-vous au manuel d'utilisation de l'option EXB-MOSS.)

Liste AMS (modulateurs alternatifs)

Off	Pas de modulation alternative
(PEG) Pitch EG	Enveloppe de hauteur
(FEG) Filter EG	Enveloppe de filtre de l'oscillateur choisi
(AEG) Amp EG	Enveloppe d'amplificateur de l'oscillateur choisi
(LFO) LFO1	LFO1 de l'oscillateur choisi
(LFO) LFO2	LFO2 de l'oscillateur choisi
(KT) Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi (☞p.243)
(KT) Note Number	Numéro de note
(EXT) Velocity	Toucher
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	Aftertouch polyphonique (transmis par le TRITON STUDIO uniquement sous forme de données de séquence)
(EXT) After Touch	Aftertouch de canal (monophonique)
(EXT) JS X (Joy Stick X)	Joystick (axe X)
(EXT) JS+Y:CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	Joystick (direction +Y) (CC#01)
(EXT) JS-Y:CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	Joystick (direction -Y) (CC#02)
(EXT) JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Joystick (direction +Y et Aftertouch) (☞p.243)
(EXT) JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	Joystick -Y (direction -Y et Aftertouch) (☞p.243)
(EXT) Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	Pédale assignable (CC#04) (☞p.243)
(EXT) Ribbon:CC#16	Ruban (CC#16)
(EXT) Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)	Curseur VALUE (CC#18) (☞p.243)
(EXT) KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)	Commande REALTIME CONTROL 1, mode B (CC#17) (☞p.243)
(EXT) KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)	Commande REALTIME CONTROL 2, mode B (CC#19) (☞p.243)
(EXT) KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)	Commande REALTIME CONTROL 3, mode B (CC#20) (☞p.243)
(EXT) KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)	Commande REALTIME CONTROL 4, mode B (CC#21) (☞p.243)
(EXT) KnobMod1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Commande REALTIME CONTROL 1, mode B [+] (☞p.243)
(EXT) KnobMod2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Commande REALTIME CONTROL 2, mode B [+] (☞p.243)
(EXT) KnobMod3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Commande REALTIME CONTROL 3, mode B [+] (☞p.243)
(EXT) KnobMod4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Commande REALTIME CONTROL 4, mode B [+] (☞p.243)
(EXT) Damper:#64 (Damper: CC#64)	Pédale de maintien (CC#64)
(EXT) Porta.SW:#65 (Portamento Switch: CC#65)	Commutateur de Portamento (CC#65)
(EXT) Sostenuto:#66 (Sostenuto: CC#66)	Pédale tonale (CC#66)
(EXT) Soft:CC#67 (Soft Pedal: CC#67)	Pédale douce (CC#67)
(EXT) SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	Commande assignable SW1 (CC#80) (☞p.243)
(EXT) SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	Commande assignable SW2 (CC#81) (☞p.243)
(EXT) Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)	Commutateur au pied assignable (CC#82) (☞p.243)
(EXT) MIDI:CC#83	Commande de contrôle MIDI (CC#83)
(EXT) Tempo	Tempo (données de tempo de l'horloge interne ou d'une horloge MIDI externe)

Dans le tableau ci-dessus, le type de modulateur utilisable pour chaque AMS est indiqué entre parenthèses ().

Par exemple, pour le paramètre "OSC1 Pitch" (Program P2: 2-1a) la valeur "AMS (Pitch AMS)" peut correspondre à [Off, (FEG, AEG, EXT)] (☞p.13). Cela signifie que vous pouvez choisir "Off" ou les modulateurs (FEG), (AEG) ou (EXT).

CC#: Il s'agit du numéro de commande.

Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)

Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

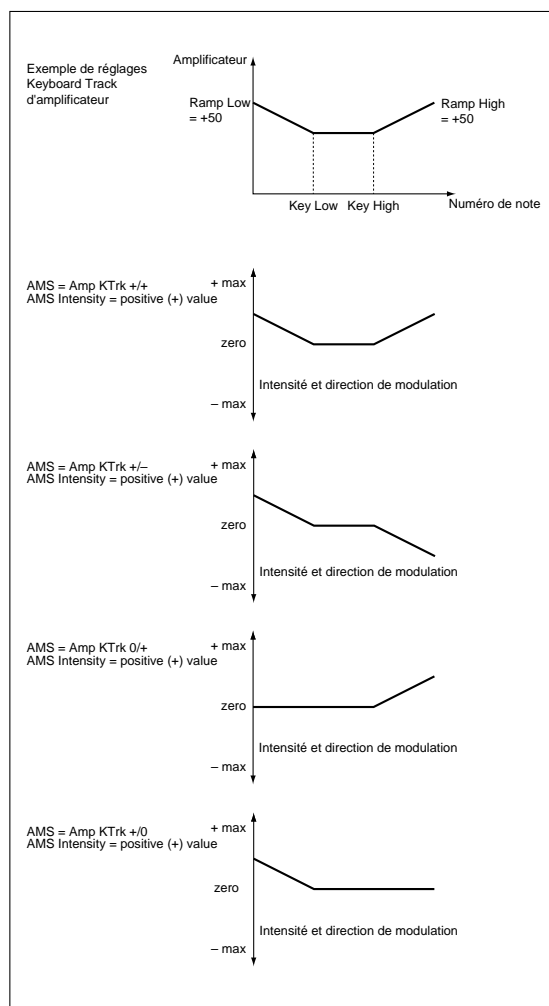
Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)

+/-: Le signe (positif ou négatif) du paramètre "Ramp Low" ou "Ramp High" détermine la direction de l'effet.

+/-: Le signe du paramètre "Ramp Low" et le signe opposé du paramètre "Ramp High" déterminent la direction de l'effet (-50 pour un réglage de +50 et +50 pour un réglage de -50).

0/+: "Ramp Low" ne produit pas de modulation AMS. Le signe du paramètre Ramp High" détermine la direction de son effet.

+/0: Le signe du paramètre Ramp Low" détermine la direction de son effet. "Ramp High" ne produit pas de modulation AMS.



JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

L'effet de modulation sera contrôlé via le Joystick (direction +Y) et par l'Aftertouch. Dans ce cas, l'effet de l'Aftertouch correspond seulement à la moitié de l'intensité spécifiée.

JS -Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

L'effet de modulation sera contrôlé via le Joystick (direction -Y) et par l'Aftertouch. Dans ce cas, l'effet de l'Aftertouch correspond seulement à la moitié de l'intensité spécifiée.

Pedal:CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

Si vous voulez utiliser la pédale assignable comme modulateur AMS, assignez **Foot Pedal (CC#04)** au paramètre "Foot Pedal Assign" (Global P2: Controller 2-1a) (☞"Foot Pedal Assign"). Dans ce cas, vous pouvez utiliser un contrôleur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE PEDAL comme modulateur alternatif.

Slider:CC#18 (Value Slider: CC#18)

Si vous avez sélectionné la zone "Program Select" à la page P0 du mode Program ou du mode Combination, le curseur [VALUE] fonctionne comme un modulateur correspondant à la commande de contrôle CC#18.

KnobMod1:#17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobMod2:#19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobMod3:#20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobMod4:#21 (Knob Mod4: CC#21)

Pour utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] comme modulateur AMS, effectuez les réglages suivants pour le paramètre "Realtime Control Knobs B-Assign" de l'onglet Controller dans le mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play: assignez **KnobMod1 (CC#17)** à "Knob1-B", **KnobMod2 (CC#19)** à "Knob2-B", **KnobMod3 (CC#20)** à "Knob3-B" ou **KnobMod4 (CC#21)** à "Knob4-B".

(☞"Knob1...4-B Assign")

Quand vous assignez le mode de contrôle B aux commandes REALTIME CONTROLS et utilisez les commandes [1]-[4], la modulation spécifiée est appliquée.

Si vous assignez une valeur **positive (+)** au paramètre "AMS Intensity", quand vous tournez la commande vers la position intermédiaire (à midi), cela produit un effet de modulation AMS de 0. En tournant la commande vers la droite, vous produisez un changement positif sur l'effet; en la tournant vers la gauche, vous produisez un changement négatif. (Des valeurs **négatives (-)** produisent un effet inverse.)

KnobMod1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])

KnobMod2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])

KnobMod3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])

KnobMod4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

Pour ces réglages, l'action de la commande et la direction de l'effet sont différentes de celles des réglages.

KnobMod1:CC#17-KnobMod4:CC#21. Si vous assignez une valeur **positive (+)** à "AMS Intensity", quand vous tournez la commande à fond à gauche, cela produit un effet de modulation AMS de 0. Si vous tournez la commande vers la droite, l'effet sera produit uniquement dans la direction positive. (Des valeurs **négatives (-)** produisent un effet inverse.)

SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)

Si vous voulez utiliser le bouton assignable [SW1] ou [SW2] comme modulateur AMS, effectuez les réglages suivants pour le paramètre "Panel Switch Assign" de l'onglet Controller dans le mode Program, Sequencer ou Song Play: assignez **SW1 Mod1 (CC#80)** à "SW1" ou **SW2 Mod2 (CC#81)** à "SW2" (☞"SW1/2 Assign").

Vous pourrez ainsi piloter l'effet avec le bouton [SW1] ou [SW2].

Foot SW:#82 (Foot Switch: CC#82)

Si vous voulez utiliser un commutateur au pied assignable comme modulateur AMS, assignez **Foot SW (CC#82)** à "Foot Switch Assign" (Global P2: Controller 2-1a) (☞"Foot Switch Assign").

Vous pourrez ainsi piloter l'effet avec un commutateur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

Réglages de la modulation alternative

Le tableau ci-dessous indique l'effet des modulateurs AMS sur les paramètres disponibles.

La modulation alternative vous permet de créer des systèmes de modulation complexes au sein desquels les enveloppes, LFO, la fonction Keyboard Track et les fonctions de jeu agissent de concert.

- Vous pouvez par exemple appliquer des changements complexes à un LFO ou à une enveloppe en contrôlant au moyen de l'enveloppe de hauteur/de filtre/d'amplificateur la fréquence ou l'intensité d'un LFO modulant la hauteur/le filtre/l'amplificateur ou en utilisant le LFO2 pour contrôler la fréquence du LFO1.
- Vous pouvez piloter le timbre, l'enveloppe, le LFO, etc. non seulement par le toucher ou via le Joystick, mais aussi avec un commutateur, une commande, pédale, etc.
- Vous pouvez piloter le panoramique en temps réel avec une fonction de jeu, une enveloppe, un LFO, etc.
- Les fonctions de jeu, etc. permettent de contrôler les niveaux ou les temps d'enveloppe. Vous pouvez ainsi façonner l'enveloppe en temps réel.
- La fonction Keyboard Track de filtre/d'amplificateur ou le numéro de note permettent de piloter l'enveloppe ou le LFO en fonction de la hauteur des notes jouées sur le clavier.
- Le tempo de l'arpégiateur ou du séquenceur permet de contrôler la hauteur, le timbre, l'enveloppe ou le LFO.

Remarques relatives au tableau

*1 Si **Note Number** est choisi comme modulateur AMS, la valeur de base correspondra à **C4**.

*2 EXT(+): Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y:CC#01, JS(-Y):CC#02, JS+Y & AT/2, JS -Y & AT/2, Pedal:CC#04, Slider:CC#18, KnobMod1[+], KnobMod2[+], KnobMod3[+], KnobMod4[+], Damp: #64, Porta.SW:#65, Sostenuto:#66, Soft:CC#67, SW1:CC#80, SW2:CC#81, MIDI:CC#83

*3 EXT(+/-): KnobMod1:#17, KnobMod1:#19, KnobMod1:#20, KnobMod1:#21

*4 Si **Tempo** est choisi comme modulateur AMS, la valeur de base correspondra à $\downarrow=120$. Si par exemple **Tempo** est assigné comme modulateur AMS au paramètre "Pitch" et que "Intensity" correspond à **12.00**, lorsque vous doublez le tempo ($\downarrow=120 \rightarrow 240$), la hauteur augmentera d'une octave et lorsque vous réduisez le tempo de moitié ($\downarrow=120 \rightarrow 60$), la hauteur diminuera d'une octave.

*5 Un paramètre spécial (dédié) existe aussi.

*6 Cette valeur est ajoutée à la valeur de fréquence de coupure du filtre. Vous pouvez doubler la fréquence de coupure (augmentation d'une octave) en augmentant la valeur "Frequency" de **10**.

*7 Cette valeur est ajoutée à la valeur de panoramique ("Pan").

*8 Il est possible de contrôler la fréquence "Frequency" du LFO en choisissant **Tempo** comme modulateur AMS et en réglant la valeur "Intensity". Cependant, si vous utilisez le paramètre *Frequency MIDI/Tempo Sync* (Program P5: 5-1c), vous pourrez synchroniser la fréquence du LFO en fonction du tempo et de la valeur de note.

Effet de la modulation alternative sur divers paramètres et exemples de modulation

Pitch (Program P2: 2-1a)

Vous pouvez piloter la hauteur (Pitch) par l'enveloppe de filtre/d'amplitude, des fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous définissez **Filter EG** ou **Amp EG** comme modulateur AMS et que vous choisissez une valeur "Intensity" de **+12.00**, la hauteur changera de ± 1 octave maximum en synchronisation avec l'enveloppe.
- Si vous choisissez **Tempo** comme modulateur AMS et assignez **+12.00** à "Intensity", vous pourrez augmenter la hauteur d'une octave en doublant le tempo (valeur de départ $\downarrow=120$) et diminuer la hauteur d'une octave en baissant le tempo de moitié.

Pitch EG Intensity (Program P2: 2-1b)

Vous pouvez piloter l'intensité de l'enveloppe de hauteur (Pitch EG Intensity) avec la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu ou le tempo.

- Si vous choisissez **JS +Y:CC#01** comme modulateur alternatif et que vous réglez "Intensity" sur **+12.00**, vous pourrez augmenter progressivement l'effet de l'enveloppe de hauteur jusqu'à un plafond de ± 1 octave en déplaçant le Joystick dans la direction +Y. Si vous avez assigné une **valeur négative** à "Intensity", l'effet de l'enveloppe de hauteur sera inverse.

Pitch LFO 1/2 Intensity (Program P2: 2-1d)

Vous pouvez piloter l'intensité de modulation de hauteur des LFO1/2 avec une enveloppe, la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez **EG** comme modulateur AMS, vous pourrez piloter l'amplitude du changement de hauteur de la modulation du LFO, etc. en synchronisation avec les changements de niveau de l'enveloppe. Si "Intensity" dispose d'une valeur **positive (+)**, l'effet de vibrato augmentera progressivement à mesure que le niveau d'enveloppe augmente ou diminuera petit à petit à mesure que le niveau d'enveloppe diminue. Si une valeur **négative (-)** est assignée à "Intensity", la phase du LFO sera inversée.
- Si vous choisissez une fonction de jeu (**SW1** ou **2**, par exemple) comme modulateur AMS, vous pourrez déclencher l'effet de vibrato en appuyant sur le bouton [SW1] ou [SW2].

Filter (Cutoff) Frequency (Program P3: 3-2c)

Vous pouvez piloter la fréquence de coupure du filtre A/B via l'enveloppe de hauteur/d'amplificateur, les fonctions de jeu ou le tempo. Réglez les paramètres "AMS" et "Intensity" pour le filtre A ou B.

- Si vous choisissez **JS X** ou **Ribbon:CC#16** comme modulateur AMS et que vous assignez une valeur **positive (+)** à "Intensity", vous pourrez augmenter la fréquence de coupure du filtre en déplaçant le Joystick vers la droite (ou en glissant votre doigt vers la droite du ruban) et diminuer la fréquence de coupure en déplaçant la fonction de jeu correspondante vers la gauche. Des valeurs **négatives (-)** auront un effet inverse.

Paramètre	AMS → AMS Value → AMS Intensity	PEG/FEG -99...0...+99	AEG 0...+99
Pitch	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Pitch EG Int.	(+12.00)	-	-
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	-1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Filter Frequency *6	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Resonance	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Filter EG Int.	(+99)	-	-
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Amp	(+99)	Valeur x(0...1...8)	-
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99
Pan *7	(+50)	-63...0...+63	0...+63
EG Level	(+66)	-	-
EG Time	(+49)	-	-
LFO Frequency	(+99)	Valeur x(1/64...1...64)	Valeur x(1...64)

- Si vous choisissez un même modulateur AMS et que vous définissez des réglages différents pour le paramètre "Intensity" du filtre A (filtre passe-bas) et le paramètre "Intensity" du filtre B (filtre passe-haut), vous pourrez contrôler simultanément la fréquence de coupure de chacun de ces deux filtres au moyen d'une fonction de jeu unique.

Resonance (Program P3: 3-1b)

Vous pouvez employer ce paramètre si **Low Pass Resonance** est assigné pour "Filter Type". Vous pouvez piloter le niveau de résonance via une enveloppe, un LFO, la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez **Filter KTrk** ou **Amp KTrk** comme modulateur AMS, vous pourrez piloter le niveau de résonance avec les réglages Keyboard Track du filtre ou de l'amplificateur. Si par exemple vous avez défini des valeurs **positives (+)** pour les paramètres "Ramp Low" et "Ramp High" de la fonction Keyboard Track d'amplificateur, que **Amp KTrk [+/+]** est défini comme modulateur AMS et que "Intensity" dispose d'une valeur **positive (+)**, la fonction Keyboard Track de l'amplificateur augmentera le volume quand vous vous déplacez vers une des extrémités du clavier et la modulation AMS augmentera le niveau de résonance.
- Vous pouvez choisir une fonction de jeu comme modulateur AMS et l'utiliser pour moduler la résonance.
- Vous pouvez choisir le LFO1 ou 2 comme modulateur AMS et utiliser le LFO pour moduler le niveau de résonance.

Filter EG Intensity (Program P3: 3-2b)

Vous pouvez piloter l'intensité de l'enveloppe de filtre via une fonction de jeu, le tempo, etc. Les paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B" permettent de spécifier l'intensité de manière indépendante pour le filtre A et le filtre B.

- Si vous choisissez **JS -Y:CC#02** comme modulateur alternatif et que vous réglez "Int to A" et "Int to B" sur une valeur **positive (+)**, déplacer le Joystick dans la direction -Y permet d'augmenter progressivement l'effet de l'enveloppe de filtre. Si vous avez assigné une valeur **négative (-)** à "Int to A" et "Int to B", l'effet de l'enveloppe de filtre sera inverse.
- Si vous choisissez **Ribbon:CC#16** comme modulateur AMS et que vous assignez une valeur **positive (+)** à "Int to A" et "Int to B", vous pourrez augmenter graduellement l'effet de l'enveloppe de filtre en glissant votre doigt vers la droite du ruban. En glissant le doigt vers la gauche du ruban, vous pourrez augmenter progressivement l'effet de l'enveloppe de filtre avec une phase inversée.

Filter LFO 1/2 Intensity (Program P3: 3-3a, 3-3b)

Vous pouvez piloter l'intensité de la modulation de filtre du LFO 1/2 avec une enveloppe, la fonction Keyboard Track, une fonction de jeu ou le tempo. Les paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B" permettent de spécifier l'intensité de manière indépendante pour le filtre A et le filtre B.

- Si vous choisissez **EG** comme modulateur AMS, l'effet WahWah automatique produit par la modulation du LFO sera piloté par les changements du niveau d'enveloppe. Si vous assignez une valeur **positive (+)** à "Intensity to A" et

"Intensity to B", l'effet de WahWah augmentera à mesure que le niveau de l'enveloppe monte et diminuera à mesure que le niveau de l'enveloppe baisse. Si vous assignez une valeur **négative (-)** à "Intensity to A" et "Intensity to B", la phase du LFO sera inversée.

- Si vous choisissez une fonction de jeu (**SW1** ou **2**, par exemple) comme modulateur AMS, vous pourrez déclencher l'effet WahWah automatique en appuyant sur le bouton [SW1] ou [SW2].

Amp (Program P4: 4-2b)

Vous pouvez piloter le volume par l'enveloppe de hauteur/de filtre, des fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez comme modulateur AMS une enveloppe ou une fonction de jeu qui change selon une valeur **positive (+)** (**Amp EG, EXT(+), EXT(SW)**), vous pourrez augmenter le volume jusqu'à un plafond de huit fois le volume de départ en assignant **+99** à "Intensity".
- Si le modulateur AMS est une enveloppe, un LFO ou une fonction de jeu changeant selon une valeur **positive/négative (Pitch EG, Filter EG, LFO, KT, EXT(+/-))**, vous pourrez augmenter le volume jusqu'à un plafond de huit fois le volume de départ (pour des changements positifs (+) du modulateur AMS) en assignant **+99** à "Intensity" ou baisser le volume jusqu'à zéro (pour des changements négatifs (-) du modulateur AMS).
- En plus des changements de volume produits dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur, vous pouvez aussi effectuer des changements de volume en synchronisation avec l'enveloppe de hauteur/de filtre. Choisissez **PitchEG** ou **FilterEG** comme modulateur AMS et réglez le paramètre "Intensity". Pour annuler l'effet de l'enveloppe d'amplificateur et utiliser l'enveloppe de hauteur/filtre pour contrôler le volume, réglez tous les niveaux de l'enveloppe d'amplificateur sur **+99**.

Amp LFO 1/2 Intensity (Program P4: 4-2c)

Vous pouvez piloter l'intensité de la modulation d'amplificateur du LFO 1/2 via une enveloppe, la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez **EG** comme modulateur AMS, l'effet de trémolo produit par la modulation du LFO changera en synchronisation avec les changements du niveau d'enveloppe. Si vous assignez une valeur **positive (+)** à "Intensity", l'effet de trémolo augmentera à mesure que le niveau de l'enveloppe monte et diminuera à mesure que le niveau de l'enveloppe baisse. Si vous assignez une valeur **négative (-)** à "Intensity", la phase du LFO sera inversée.
- Si vous choisissez une fonction de jeu (**SW1** ou **2**, par exemple) comme modulateur AMS, vous pourrez déclencher l'effet de trémolo en appuyant sur le bouton [SW1] ou [SW2].

Pan (Program P4: 4-1b)

Vous pouvez piloter le panoramique de l'oscillateur via une enveloppe, un LFO, la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

LFO1/2 -99...0...+99	KT(Fit KTrk, Amp KTrk) -99...0...+99	KT(Note Number) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)...	JS X/Ribbon:CC#16 -Max...0...+Max	EXT(+)*2 0...127	EXT(+/-)*3 -Max...0...+Max	EXT(Tempo)*4 (J) = ...60...120...240...
Paramètre "spécial" - -	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	Paramètre "spécial" ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]	-1...0...+1[Octave]*5 -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave]	-1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave] -1...0...+1[Octave]	...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave] ...-1...0...+1...[Octave]
Paramètre "spécial" -99x2...0...+99x2 - -	- -99...0...+99 - -99...0...+99	- ...-99...0...+99... - ...-99...0...+99...	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	0...+99 0...+99 0...+99 0...+99	-99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99 -99...0...+99	...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99... ...-99...0...+99...
Paramètre "spécial" - -127...0...+127	- -99...0...+99 -63...0...+63	- ...-99...0...+99... ...-63...0...+63...	Valeur x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	Valeur x(1...8) 0...+99 0...+63	Valeur x(0...1...8) -99...0...+99 -63...0...+63	Valeur x(0...1...8...) ...-99...0...+99... ...-63...0...+63...
- - Valeur x(1/128...1...128)	-99...0...+99 Valeur x(1/64...1...64) Valeur x(1/64...1...64)	-99...0...+99 Valeur x(...1/64...1...64...) Valeur x(...1/64...1...64...)	-99...0...+99 Valeur x(1/64...1...64) Valeur x(1/64...1...64)	0...+99 Valeur x(1...64) Valeur x(1...64)	-99...0...+99 Valeur x(1/64...1...64) Valeur x(1/64...1...64)	-99...0...+99 Valeur x(...1/64...1...64...) Valeur x(...1/64...1...64...)*8

- Si vous choisissez **Note Number** comme modulateur AMS et spécifiez **+50** pour "Intensity", le panoramique sera déterminé en fonction des notes jouées sur le clavier: la note C4 correspondra au centre, la note C6 (et les notes plus aiguës) à la position à fond à droite et la note C2 (et les notes plus graves) à la position à fond à gauche.
- Si EG est choisi comme modulateur AMS, le panoramique de l'oscillateur sera piloté en synchronisation avec les changements de niveau d'enveloppe. Si "Intensity" est réglé sur une **valeur positive (+)**, le panoramique se déplacera vers la droite à mesure que le niveau d'enveloppe augmente et se déplacera vers la gauche à mesure que le niveau d'enveloppe diminue. Si vous avez assigné une **valeur négative (-)** à "Intensity", l'effet sera inverse.

EG Level - Pitch EG (Program P2: 2-3b)

Filter EG (Program P3: 3-4b)

Amp EG (Program P4: 4-3b)

Vous pouvez piloter les niveaux d'enveloppe via la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

Définissez la valeur "Intensity" et choisissez **+/-0** pour chaque portion de l'enveloppe (niveau initial "St", niveau d'attaque "At" et niveau de rupture "Br") afin de spécifier la direction de l'effet (si un effet est produit) du modulateur AMS sur la portion en question de l'enveloppe.

+: Le modulateur AMS fonctionne conformément au réglage "Intensity" défini.

-: Le signe du réglage "Intensity" est inversé.

0: Le modulateur AMS ne produit pas d'effet.

Si "Intensity" est réglé sur **+66**, vous pourrez piloter les différents niveaux d'enveloppe sur une plage maximum de **±99**.

- Choisissez **Velocity** pour "AMS" (modulation de niveau d'enveloppe d'amplificateur), réglez "Intensity" sur **+66**, "St" sur **0**, "At" sur **+** et "Br" sur **-**. Réglez tous les niveaux d'enveloppe d'amplificateur (Amp EG) sur **+00**. Quand vous augmentez votre toucher, les niveaux d'enveloppe changent alors de manière plus marquée. A la valeur de toucher maximum, le niveau initial (Start) est toujours de **+00**, mais le niveau d'attaque (Attack) passe à **+99** et le niveau de rupture (Break) passe à **-99**.

EG Time - Pitch EG (Program P2: 2-3c)

Filter EG (Program P3: 3-4c)

Amp EG (Program P4: 4-3c)

Vous pouvez piloter les temps d'enveloppe via la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc. Définissez la valeur "Intensity" et choisissez **+/-0** pour chaque portion de l'enveloppe (temps d'attaque "At", temps de chute "Dc", temps de pente "Sl", temps d'étouffement "Rl") afin de spécifier la direction de l'effet (si un effet est produit) du modulateur AMS sur la portion en question de l'enveloppe.

+: Le modulateur AMS fonctionne conformément au réglage "Intensity" défini.

-: Le signe du réglage "Intensity" est inversé.

0: Le modulateur AMS ne produit pas d'effet.

Chaque temps d'enveloppe est déterminé par la valeur de modulation alternative au moment où la portion correspondante de l'enveloppe est atteinte. Par exemple, la valeur de modulation alternative au moment où le niveau d'attaque est atteint détermine le temps de chute.

Si vous réglez "Intensity" sur la valeur **8, 17, 25, 33, 41** ou **49**, vous pourrez multiplier le temps correspondant un maximum de **2, 4, 8, 16, 32** ou **64** fois (ou le diviser par **1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64**).

- Réglez "AMS" sur **JS +Y:CC#01**, "AMS Intensity" sur **+8**, "At" sur **+**, "Dc" sur **-** et "Sl" et "Rl" sur **0**. Vous pourrez alors allonger le temps d'attaque un maximum de **2** fois en déplaçant le Joystick dans la direction **+Y**. Le temps de chute pourra être réduit jusqu'à un maximum de **1/2**. Les temps de pente et d'étouffement ne changeront pas.

LFO Frequency (Program P5: 5-1b)

Vous pouvez piloter la fréquence du LFO 1 ou 2 à l'aide d'une enveloppe, de la fonction Keyboard Track, des fonctions de jeu, du tempo, etc. Vous pouvez même moduler la fréquence du LFO1 en utilisant la fréquence du LFO2.

Si vous réglez "Intensity" sur la valeur **16, 33, 49, 66, 82** ou **99**, vous pourrez multiplier la fréquence correspondante un maximum de **2, 4, 8, 16, 32** ou **64** fois (ou la diviser par **1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64**).

- Réglez "AMS" sur **JS +Y:CC#01** et "Intensity" sur **+16**. Vous pourrez alors augmenter la fréquence du LFO un maximum de **2** fois en déplaçant le Joystick dans la direction **+Y**. Si vous réglez "Intensity" sur **-16** et déplacez le Joystick dans la direction **+Y**, vous pourrez diminuer la fréquence du LFO jusqu'à **1/2**.

Dmod: modulation dynamique

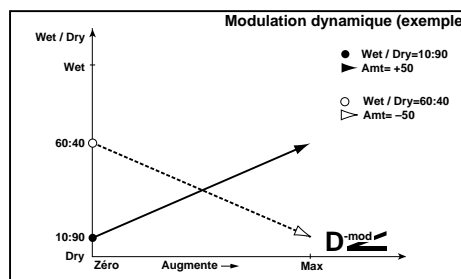
Les fonctions de jeu comme le Joystick, le ruban, etc. vous permettent de piloter "au vol" certains paramètres d'effets. Ce type de contrôle des effets est appelé **Modulation dynamique (Dmod)**. Vous pouvez par exemple utiliser l'Aftertouch afin d'augmenter la vitesse du LFO pour un effet Chorus et Flanger ou encore activer l'effet WahWah via le ruban. La modulation dynamique vous permet donc d'exploiter pleinement tout le potentiel de créativité offert par les effets du TRITON STUDIO. Dans la plupart des cas, la modulation dynamique est définie via deux paramètres: "Src" (source) et "Amt" (quantité). "Src" permet de définir le modulateur dynamique et "Amt" la quantité de modulation dynamique sur l'effet. Quand la valeur maximum est assignée au modulateur dynamique, la modulation de l'effet sera déterminée par la valeur de l'effet plus la quantité de modulation (valeur "Amt").

MIDI En modes Program et Sampling, la modulation dynamique des effets d'insertion et des effets maîtres est pilotée via le canal MIDI Global. (Le mode Sampling permet d'utiliser uniquement les effets d'insertion.)

En modes Combination, Sequencer et Song Play, la modulation dynamique des effets d'insertion et des effets maîtres est pilotée via le canal MIDI défini indépendamment à l'aide du paramètre "Ctrl Ch" pour les effets d'insertion IFX1-5, l'effet maître MFX1 et l'effet maître MFX2.

Exemple: "Wet/Dry" 10:90, "Src" After Touch, "Amt" +50

Dans ce cas, la balance de l'effet (rapport entre le son traité par l'effet "Wet" et le son direct "Dry") est de **10:90**. Quand vous appuyez sur le clavier et produisez un message d'Aftertouch, le pourcentage du son traité par l'effet augmente. A la valeur d'Aftertouch maximum, la balance Wet/Dry de l'effet est de **60:40**.



Si vous modifiez la valeur "Amt" tout en utilisant le modulateur dynamique, la modulation dynamique de l'effet ne sera pas affectée par ce changement. Dans ce cas, le TRITON STUDIO appliquera votre réglage la prochaine fois que vous utilisez le modulateur dynamique.

Pour des détails sur les autres paramètres d'effets pilotables via la modulation dynamique, veuillez vous reporter à la section consacrée à l'effet en question.

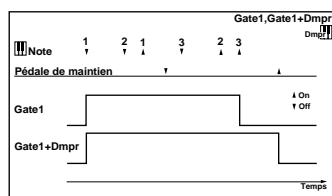
Dans les tableaux de la section des effets, les paramètres pilotables à l'aide de la modulation dynamique sont indiqués par le symbole D^{mod} (affiché à droite du paramètre).

Liste des modulateurs dynamiques

Modulateur dynamique	Description
Off	Pas de modulation dynamique
Gate1	Enclenchement/coupure de note (☞p.247)
Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)	Enclenchement de note + pédale de maintien (☞p.247)
Gate2	Enclenchement/coupure de note (enclenché chaque fois que vous appuyez sur une touche) (☞p.247)
Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)	Enclenchement de note + pédale de maintien (enclenché chaque fois que vous appuyez sur une touche) (☞p.247)
Note Number	Numéro de note
Velocity	Toucher
After Touch	Aftertouch de canal (monophonique)
JS X (Joy Stick X)	Joystick (axe X)
JS+Y: CC#01 (Joy Stick +Y: CC#01)	Joystick (direction +Y, soit vers l'arrière de l'instrument) (CC#01)
JS-Y: CC#02 (Joy Stick -Y: CC#02)	Joystick (direction -Y, soit vers l'avant de l'instrument) (CC#02)
Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)	Pédale assignable (CC#04) (☞p.247)
FXCtrl1: #12 (FX Control1: CC#12)	Pilotages d'effets 1 (CC#12)
FXCtrl2: #13 (FX Control2: CC#13)	Pilotages d'effets 2 (CC#13)
Ribbon: #16 (Ribbon: CC#16)	Ruban (CC#16)
Slider: #18 (Value Slider: CC#18)	Curseur VALUE (CC#18) (☞p.247)
KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)	Commande REALTIME CONTROL 1, mode B (CC#17) (☞p.248)
KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)	Commande REALTIME CONTROL 2, mode B (CC#19) (☞p.248)
KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)	Commande REALTIME CONTROL 3, mode B (CC#20) (☞p.248)
KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)	Commande REALTIME CONTROL 4, mode B (CC#21) (☞p.248)
KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Commande REALTIME CONTROL 1, mode B [+] (☞p.248)
KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Commande REALTIME CONTROL 2, mode B [+] (☞p.248)
KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Commande REALTIME CONTROL 3, mode B [+] (☞p.248)
KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Commande REALTIME CONTROL 4, mode B [+] (☞p.248)
Damper: #64 (Damper: CC#64)	Pédale de maintien (CC#64)
Prta.SW: #65 (Portamento Switch: CC#65)	Commutateur de Portamento (CC#65)
Sostenu: #66 (Sostenuto: CC#66)	Pédale tonale (CC#66)
SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	Commande assignable SW1 (CC#80) (☞p.248)
SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	Commande assignable SW2 (CC#81) (☞p.248)
Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)	Commutateur au pied assignable (CC#82) (☞p.248)
MIDI: CC#83	Commande de contrôle MIDI (CC#83)
Tempo	Tempo (données de tempo de l'horloge interne ou d'une horloge MIDI externe) (☞p.248)

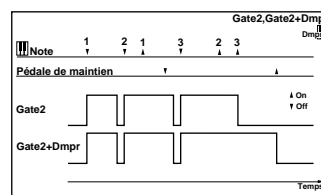
Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

Pour **Gate 1**, l'effet est maximum durant l'enclenchement de note et s'arrête quand toutes les touches ont été relâchées. Pour **Gate 1 + Dmpr**, l'effet de modulation est toujours maximum après le relâchement des touches, tant que vous gardez enfoncée la pédale de maintien.



Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Ce paramètre est pratiquement identique au réglage Gate 1 ou Gate 1 + Dmpr. Toutefois, si vous employez **Gate 2** ou **Gate 2 + Dmpr** comme modulateur dynamique pour l'enveloppe de l'effet 022: St. Envelope Flanger, etc. ou pour la source AUTO-FADE de l'effet 027: Stereo Vibrato, chaque enclenchement de note déclenchera l'effet. (Pour Gate 1 et Gate 1 + Dmpr, l'effet est activé uniquement lors du premier enclenchement de note.)



Pedal: CC#04 (Foot Pedal: CC#04)

Si vous voulez utiliser la pédale assignable comme modulateur dynamique, assignez **Foot Pedal (CC#04)** au paramètre "Foot Pedal Assign" (Global P2: Controller 2-1a) (☞"Foot Pedal Assign").

Dans ce cas, vous pouvez utiliser un contrôleur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE PEDAL comme modulateur dynamique.

Slider: #18 (Value Slider: CC#18)

Si vous avez choisi la zone "Numéro: nom de Program" ou "Numéro: nom de Combination" dans le mode Program ou le mode Combination, le curseur [VALUE] fonctionne comme un modulateur correspondant à la commande de contrôle CC#18.

KnobM1: #17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobM2: #19 (Knob Mod2: CC#19)

KnobM3: #20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobM4: #21 (Knob Mod4: CC#21)

Pour utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] comme modulateur dynamique, effectuez dans le mode Program, Combination, Sequencer, Song Play ou Sampling les réglages suivants pour le paramètre “Realtime Control Knobs B-Assign” de l’onglet Controller: assignez **KnobMod1 (CC#17)** à “Knob1-B”, **KnobMod2 (CC#19)** à “Knob2-B”, **KnobMod3 (CC#20)** à “Knob3-B” ou **KnobMod4 (CC#21)** à “Knob4-B”. (⇨ “Knob1...4-B Assign”)

Quand vous assignez le mode de contrôle B aux commandes REALTIME CONTROLS et utilisez les commandes [1]–[4], la modulation spécifiée est appliquée.

Quand vous tournez la commande vers la position intermédiaire (à midi), un effet de modulation dynamique de 0 est produit. Si vous assignez une valeur **positive (+)** au paramètre “Amt”, vous produisez un changement positif sur l’effet en tournant la commande à droite; en la tournant à gauche, vous produisez un changement négatif. (Des valeurs **négatives (-)** produisent un effet inverse.)

KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])

KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])

KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])

KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

Pour ces réglages, l’action de la commande et la direction de l’effet sont différentes de celles des réglages KnobMod1:CC#17–KnobMod4:CC#21. Si vous assignez une valeur **positive (+)** à “Amt”, vous produisez un effet de modulation dynamique de 0 en tournant la commande à fond à gauche. Si vous tournez la commande à droite, l’effet sera produit uniquement dans la direction positive. (Des valeurs **négatives (-)** produisent un effet inverse.)

SW 1: CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW 2: CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)

Si vous voulez utiliser le bouton assignable [SW1] ou [SW2] comme modulateur dynamique, effectuez les réglages suivants pour le paramètre “Panel Switch Assign” de l’onglet Controller dans le mode Program, Sequencer, Song Play ou Sampling: assignez **SW1 Mod1 (CC#80)** à “SW1” ou **SW2 Mod2 (CC#81)** à “SW2” (⇨ “SW1/2 Assign”).

Vous pourrez ainsi contrôler l’effet à l’aide du bouton [SW1] ou [SW2].

Foot SW: #82 (Foot Switch: CC#82)

Si vous voulez utiliser un commutateur au pied assignable comme modulateur dynamique, assignez **Foot SW (CC#82)** à “Foot Switch Assign” (Global P2: Controller 2–1a) (⇨ “Foot Switch Assign”).


Vous pourrez ainsi piloter l’effet avec un commutateur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

Tempo

Les modulateurs autres que le **tempo** sont traités comme une valeur entre 0–127 (–128 – +127). En revanche, pour le modulateur **Tempo**, le TRITON STUDIO utilise les données de tempo (valeur BPM) de son horloge interne ou d’une horloge MIDI externe. Ce qui signifie donc que pour le réglage de tempo “♪” = 127 (BPM), la modulation sera identique à celle produite à la valeur maximum (+127) des autres types de modulateurs.

A propos de la fonction BPM/MIDI SYNC

La fonction BPM/MIDI SYNC est applicable à la plupart des effets générés par un LFO, tels que l’effet **009:St. Wah/Auto Wah** ainsi que certains types d’effets de Delay comme l’effet **049:L/C/R BPM Delay**. Vous pouvez appliquer à ces effets une modulation synchronisée sur le tempo ou définir le temps de retard des effets Delay via une valeur de note de sorte que l’effet soit synchronisé sur le tempo du séquenceur ou de l’arpégiateur, cela même si vous changez de tempo.

Dans les tableaux de la section des effets, les paramètres pour lesquels la fonction BPM/MIDI SYNC est disponible sont indiqués par le symbole  (affiché à droite du paramètre).

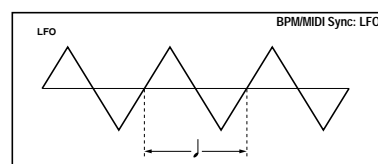
Exemple 1. LFO

“BPM/MIDI Sync” On

“Base Note” ♩

“Times” x1

Dans ce cas, la longueur de chaque cycle du LFO correspond à une noire.



Si “BPM” est réglé sur **MIDI**, l’effet sera synchronisé sur le tempo de l’arpégiateur ou du séquenceur (ou d’une horloge MIDI externe). Si la valeur de “BPM” est comprise dans la plage **40–240**, la valeur spécifiée sera utilisée.

Exemple 2. Delay Time

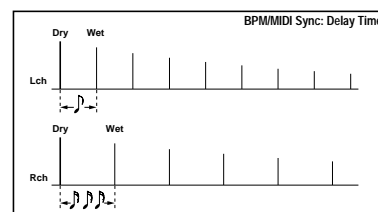
“L Delay Base Note” ♩

“Times” x1

“R Delay Base Note” ♩

“Times” x3

Dans ce cas, le temps de retard du canal gauche correspondra à une croche et le temps de retard du canal droit sera d’un triolet de doubles croches.



Si “BPM” est réglé sur **MIDI**, l’effet sera synchronisé sur le tempo de l’arpégiateur ou du séquenceur (ou d’une horloge MIDI externe). Si la valeur de “BPM” est comprise dans la plage **40–240**, la valeur spécifiée sera utilisée.

Si les réglages combinés de tempo et des paramètres “Base Note” et “Times” entraînent un dépassement du temps de retard limite, le TRITON STUDIO affichera un message d’avertissement tel que “Time Over? >OVER!!”. Dans ce cas, modifiez vos réglages de sorte à ne pas dépasser le temps de retard maximum. (Le temps de retard maximum varie en fonction de l’effet choisi.)

SW1/2 Assign

Vous pouvez assigner les fonctions suivantes aux boutons [SW1] et [SW2].

Effectuez ces réglages avec les paramètres “Panel Switch Assign” de chaque mode.

- En mode Program, à la page P1: Controller (1–4a).
- Pour une Combination, les assignations s’effectuent à la page Combination P4: Controller (4–4a).
- Pour les Songs en mode Sequencer, ces assignations se font sous Sequencer P4: Controller (4–7a).
- En mode Song Play, il s’agit de P2: Controller (2–1a).
- En mode Sampling, c’est la page P4: Controller (4–1a).

note Vous pouvez effectuer ces réglages en mode Program pour chaque Program, en mode Combination pour chaque Combination et en mode Sequencer pour chaque Song (morceau). En revanche, en modes Song Play et Sampling, ces réglages portent sur le mode entier.

Liste des assignations SW1 et SW2

Off	Pas de fonction
SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)	Choisissez cette option pour utiliser le bouton comme modulateur alternatif ou modulateur dynamique. Dans ce cas, vous devez d’abord spécifier la destination de contrôle. Chaque fois que vous activez/coupez la fonction en appuyant sur le bouton, la commande de contrôle CC#80 (ou CC#81) (Off: 0, On: 127) est transmise. (☞p.249)
Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)	Quand vous appuyez sur le bouton SW1 (ou SW2) afin d’activer la fonction (diode allumée), un effet de Portamento est appliqué. Chaque fois que vous activez/coupez la fonction, la commande de contrôle CC#65 (Off: 0, On: 127) est transmise. (☞p.249)
Octave Down	A chaque pression sur le bouton SW1 (ou SW2), la hauteur alterne entre une octave en-dessous de la hauteur originale et la hauteur originale (1 octave en-dessous quand la diode est allumée).
Octave Up	A chaque pression sur le bouton SW1 (ou SW2), la hauteur alterne entre une octave au dessus de la hauteur originale et la hauteur originale (1 octave en plus quand la diode est allumée).
JS X Lock	Verrouille l’effet assigné à l’axe X du Joystick. (☞p.249)
JS+Y Lock	Verrouille l’effet assigné à la direction +Y du Joystick. (☞p.249)
JS-Y Lock	Verrouille l’effet assigné à la direction -Y du Joystick. (☞p.249)
Ribbon Lock	Verrouille l’effet assigné au ruban. (☞p.249)
JS X & Ribbon Lock	Verrouille simultanément l’effet de l’axe X du Joystick et l’effet du ruban. (☞p.249)
JS+Y & Ribbon Lock	Verrouille simultanément l’effet de la direction +Y du Joystick et l’effet du ruban. (☞p.249)
JS-Y & Ribbon Lock	Verrouille simultanément l’effet de la direction -Y du Joystick et l’effet du ruban. (☞p.249)
After Touch Lock	Verrouille l’effet d’Aftertouch. (☞p.249)

SW1 Mod.:CC#80 (SW1 Modulation:CC#80)
SW2 Mod.:CC#81 (SW2 Modulation:CC#81)

Cet effet est différent pour SW1 et SW2. SW1 est traité par la commande de contrôle CC#80 et SW2 par la commande de contrôle CC#81.

Porta.SW:CC#65 (Portamento Switch:CC#65)

Si vous avez réglé “Oscillator Mode” (Program P1: 1–1a) sur **Single** à la page Program P1: Edit-Basic, lorsque vous activez la fonction du bouton (diode allumée), un effet de Portamento est appliqué, cela quel que soit le réglage “Enable” (Program P2: 2–1c) défini à la page P2: Edit-Pitch; lorsque la fonction du bouton est désactivée, aucun effet de Portamento n’est appliqué.

Si “Oscillator Mode” (1–1a) est réglé sur **Double** et si le réglage “Enable” (2–1c) de la page P2: Edit-Pitch est identique pour les oscillateurs OSC1 et 2 (c.-à-d. si vous avez réglé OSC1 et 2 sur Enable ou Disable), alors un effet de Portamento sera appliqué aux oscillateurs OSC1 et 2 quand vous **activez** la fonction du bouton (diode allumée); quand cette fonction est **désactivée** (diode du bouton éteinte), l’effet de Portamento ne sera pas appliqué à OSC1 ni 2. Si à la page P2: Edit-Pitch vous avez choisi des réglages “Enable” (Program P2: 2–1c) différents pour OSC1 et 2 (c.-à-d. si OSC1 est réglé sur Enable et OSC2 sur Disable ou OSC1 est réglé sur Disable et OSC2 sur Enable), alors le Portamento sera appliqué à l’oscillateur OSC réglé sur Enable quand vous **activez** la fonction en appuyant sur le bouton (diode allumée). Si la fonction du bouton est **désactivée** (diode éteinte), le Portamento ne sera appliqué à aucun des oscillateurs.

JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, Ribbon Lock, JS X & Ribbon Lock, JS+Y & Ribbon Lock, JS-Y & Ribbon Lock, After Touch Lock

Le statut de la fonction de jeu (Joystick, ruban, Aftertouch) passe du mode verrouillé ou mode non verrouillé (quand la diode est allumée, le mode est verrouillé).

Quand vous utilisez le Joystick ou la fonction Aftertouch et que vous activez le verrouillage, le TRITON STUDIO verrouille (bloque) l’effet à la position actuelle de la fonction de jeu. Si par exemple vous verrouillez l’effet du ruban, le TRITON STUDIO continue d’appliquer l’effet produit au moment du verrouillage (même après que vous ayez retiré votre doigt du ruban). Quand le mode de verrouillage est désactivé, l’effet retrouve la valeur correspondant à la position de contrôle centrale.

Par exemple, si vous choisissez JS (+Y) Lock, que vous poussez le Joystick vers l’arrière de l’instrument et que vous activez alors le mode de verrouillage, l’effet appliqué dans cette position (+Y) du Joystick sera bloqué. Dans ce cas, même lorsque vous replacez le Joystick en position centrale, la modulation continuera d’être appliquée. Vous pouvez alors même déplacer le Joystick dans la direction opposée (-Y) afin d’appliquer simultanément deux types de modulation (Joystick +Y et -Y).

MIDI Quand vous verrouillez le réglage du Joystick ou d’Aftertouch, le TRITON STUDIO interrompt la transmission de la commande de contrôle correspondante, mais continue de recevoir ces données MIDI (☞Mdb p.26).

Knob 1...4 B-Assign

Vous pouvez assigner les fonctions suivantes au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4].

Réglez ces assignations avec les paramètres "Realtime Control Knob B-Assign" de chaque mode.


- En mode Program, à la page P1: Controller (1-4b).
- En mode Combination, sous P4: Controller (4-4b).
- En mode Sequencer, sous P4: Controller (4-7b).

- En mode Song Play, sous P2: Controller (2-1b).
- En mode Sampling, sous P4: Controller (4-1b).

MIDI Vous pouvez effectuer ces réglages en mode Program pour chaque Program, en mode Combination pour chaque Combination et en mode Sequencer pour chaque Song (morceau). En revanche, en modes Song Play et Sampling, ces réglages portent sur le mode entier.

Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS

Off	Aucune fonction assignée
Knob Mod. 1 (CC#17)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" sur KnobMod1:#17 ou "Dmod Src" sur KnobM1:#17 . La commande de contrôle CC#17 est transmise.
Knob Mod. 2 (CC#19)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" sur KnobMod2:#19 ou "Dmod Src" sur KnobM2:#19 . La commande de contrôle CC#19 est transmise.
Knob Mod. 3 (CC#20)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" sur KnobMod3:#20 ou "Dmod Src" sur KnobM3:#20 . La commande de contrôle CC#20 est transmise.
Knob Mod. 4 (CC#21)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" sur KnobMod4:#21 ou "Dmod Src" sur KnobM4:#21 . La commande de contrôle CC#21 est transmise.
Master Volume	Contrôle le volume. Un message SysEx universel Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H] est transmis simultanément afin de régler le volume de toutes les pistes ou de tous les Timbres (tout en conservant la balance de volume entre les pistes ou les Timbres).
Portamento Time (CC#05)	Contrôle le temps de Portamento. La commande de contrôle CC#5 est transmise.
Volume (CC#07)	Contrôle le volume. La commande de contrôle CC#7 est transmise.
Post IFX Pan (CC#08)	Contrôle le panoramique après les blocs d'insertion. La commande de contrôle CC#8 est transmise.
Pan (CC#10)	Contrôle le panoramique d'oscillateur. La commande de contrôle CC#10 est transmise.
Expression (CC#11)	Contrôle l'expression. La commande de contrôle CC#11 est transmise.
FX Control 1 (CC#12)	Contrôle la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "Dmod Src" sur FXCtrl1:#12 . La commande de contrôle CC#12 est transmise.
FX Control 2 (CC#13)	Contrôle la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "Dmod Src" sur FXCtrl2:#13 . La commande de contrôle CC#13 est transmise.
LFP Cutoff (CC#74)	Contrôle la fréquence de coupure du filtre (passe-bas). La commande de contrôle CC#74 est transmise.
Resonance/HPF (CC#71)	Contrôle la résonance du filtre ou la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Si le paramètre "Filter Type" du Program est réglé sur Low Pass Resonance , vous pourrez contrôler le niveau de résonance. Si ce paramètre est réglé sur Low Pass & High Pass , vous pourrez contrôler la fréquence de coupure du filtre passe-haut. La commande de contrôle CC#71 est transmise.
Filter EG Int. (CC#79)	Contrôle l'intensité de l'enveloppe du filtre. La commande de contrôle CC#79 est transmise.
F/A Attack (CC#73)	Contrôle l'attaque de l'enveloppe du filtre et de l'amplificateur. La commande de contrôle CC#73 est transmise.
F/A Decay (CC#75)	Contrôle le temps de chute et le temps de pente de l'enveloppe du filtre et de l'amplificateur. La commande de contrôle CC#75 est transmise.
F/A Sustain (CC#70)	Contrôle le niveau de maintien de l'enveloppe du filtre et de l'amplificateur. La commande de contrôle CC#70 est transmise.
F/A Release (CC#72)	Contrôle le temps d'étouffement de l'enveloppe du filtre et de l'amplificateur. La commande de contrôle CC#72 est transmise.
Pitch LFO1 Spd (CC#76)	Contrôle la fréquence de l'oscillateur LFO1. La commande de contrôle CC#76 est transmise.
Pitch LFO1 Dep (CC#77)	Contrôle l'intensité de l'oscillateur LFO1. La commande de contrôle CC#77 est transmise.
Pitch LFO1 Dly (CC#78)	Contrôle le retard de l'oscillateur LFO1. La commande de contrôle CC#78 est transmise.
SW 1 Mod. (CC#80)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" ou "Dmod Src" sur SW1:CC#80 . La commande de contrôle CC#80 est transmise.
SW 2 Mod. (CC#81)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" ou "Dmod Src" sur SW2:CC#81 . La commande de contrôle CC#81 est transmise.
Foot Switch (CC#82)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" ou "Dmod Src" sur FootSW:#82 . La commande de contrôle CC#82 est transmise.
MIDI CC#83 (CC#83)	Fonction de jeu d'utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" ou "Dmod Src" sur MIDI:CC#83 . La commande de contrôle CC#83 est transmise.
MFX Send 1 (CC#93)	Contrôle le niveau d'envoi au bloc de l'effet maître 1. La commande de contrôle CC#93 est transmise.
MFX Send 2 (CC#91)	Contrôle le niveau d'envoi au bloc de l'effet maître 2. La commande de contrôle CC#91 est transmise.
MIDI CC#00...CC#95	La commande de contrôle MIDI (CC#) spécifiée est transmise. Si vous avez réglé le TRITON STUDIO de sorte à le piloter via des commandes de contrôle, vous obtiendrez le résultat correspondant à la commande en question.

 Vous ne pouvez pas modifier les fonctions assignées au mode A des commandes REALTIME CONTROLS.

Knob1-A: LPF CUTOFF (Filter LPFCutoff: CC#74)
Contrôle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. La commande de contrôle CC#74 est transmise.

Knob2-A: RESONANCE/HPF (Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)
Contrôle le niveau de résonance ou la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Si le paramètre "Filter Type" du Program est réglé sur **Low Pass Resonance**, cette commande contrôlera le niveau de résonance. Si "Filter Type" est réglé sur **Low Pass & High Pass**, cette commande contrôlera la fréquence de coupure du filtre passe-haut. La commande de contrôle CC#71 est transmise.

Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)
Contrôle l'intensité de l'enveloppe de filtre. La commande de contrôle CC#79 est transmise simultanément.

Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)
Contrôle le temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et d'amplificateur. La commande de contrôle CC#72 est transmise.

Foot Switch Assign

Vous pouvez assigner une fonction à un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg disponible en option) branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

- Vous pouvez assigner la fonction souhaitée au commutateur au pied avec le paramètre "Foot Switch Assign" (2-1a) de la page Global P2: Controller.

MIDI Si vous choisissez une fonction comprenant une commande de contrôle, celle-ci sera transmise chaque fois que vous activez/coupez la fonction via le commutateur au pied (Off: 0, On: 127).

Si vous choisissez Knob1...4, SW1 ou 2, l'instrument transmet la commande de contrôle MIDI spécifiée avec les réglages Knob1...4 B-Assign et SW1/2 Assign chaque fois que vous activez ou coupez le commutateur au pied (Off: 0, On: 127).

Portamento SW (CC#65)

Si vous avez réglé "Oscillator Mode" (Program P1: 1-1a) sur **Single**, quand vous activez la fonction via le commutateur au pied, un effet de Portamento est appliqué, cela quel que soit le réglage "Enable" (Program P2: 2-1c) défini à la page P2: Edit-Pitch. Quand la fonction du commutateur au pied est **désactivée**, aucun effet de Portamento n'est appliqué.

Si "Oscillator Mode" est réglé sur **Double** et si le réglage "Enable" de la page P2: Edit-Pitch est identique pour les oscillateurs OSC1 et 2 (c.-à-d. si vous avez réglé OSC1 et 2 sur Enable ou Disable), alors un effet de Portamento sera appliqué aux oscillateurs OSC1 et 2 quand vous activez la fonction via le commutateur au pied; quand cette fonction est **désactivée** avec le commutateur, l'effet de Portamento ne sera pas appliqué à OSC1 ni 2.

Si à la page P2: Edit-Pitch vous avez choisi des réglages "Enable" différents pour OSC1 et 2 (c.-à-d. si OSC1 est réglé sur Enable et OSC2 sur Disable ou OSC1 est réglé sur Disable et OSC2 sur Enable), alors le Portamento sera appliqué à l'oscillateur OSC réglé sur Enable quand vous activez la fonction en **enfonçant** le commutateur au pied. Si la fonction est **désactivée** via le commutateur au pied, le Portamento ne sera appliqué à aucun des oscillateurs.

Liste des assignations pour le commutateur au pied

Off	Le commutateur au pied connecté ne fonctionne pas.
Foot SW (CC#82)	Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" ou "Dmod Src" sur Foot SW:#82 .
Portamento SW (CC#65)	Fait office de commutateur de Portamento.
Sostenuto (CC#66)	Contrôle l'effet de la pédale tonale (prolongeant uniquement le son des touches (numéros de note) maintenues enfoncées au moment où vous appuyez sur la pédale).
Soft (CC#67)	Active/coupe l'effet de la pédale douce.
Arpeggio SW	Active/coupe l'arpégiateur. Chaque fois que vous activez/coupez cette fonction, le message NRPN [Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 00 (off) ou 7F (on)] est transmis.
Program Up	Le commutateur au pied permet de choisir les Programs ou les Combinations. A la page Program P0: Play, le commutateur permet de sélectionner le Program suivant. A la page Combination P0: Play, le commutateur choisit la Combination suivante. Un message de sélection de banque et un message de changement de programme sont transmis simultanément.
Program Down	Le commutateur au pied permet de choisir les Programs ou les Combinations. A la page Program P0: Play, le commutateur permet de sélectionner le Program précédent. A la page Combination P0: Play, le commutateur choisit la Combination précédente. Un message de sélection de banque et un message de changement de programme sont transmis simultanément.
Song Start/Stop	Le commutateur au pied permet de lancer et d'arrêter le séquenceur. Un message MIDI Start ou Stop est transmis simultanément.
Song Punch In/Out	Si le paramètre "Recording Setup" (0-7a) de la page Sequencer P0: Preference est réglé sur Manual Punch In , vous pouvez utiliser le commutateur au pied pour démarrer et arrêter l'enregistrement sur le séquenceur.
Cue Repeat Control	Si, à la page Sequencer P1: Cue List, vous avez réglé le paramètre "Repeat" (1-1d) de chaque pas sur FS , vous pourrez interrompre la répétition du pas en question et passer au pas suivant en appuyant sur le commutateur au pied. Si vous êtes à la fin du Song (morceau), vous pourrez passer au pas (morceau) suivant en enfonçant le commutateur.
JS+Y (CC#01)	Le commutateur commande l'effet assigné à la direction +Y du Joystick.
JS-Y (CC#02)	Le commutateur commande l'effet assigné à la direction -Y du Joystick.
Ribbon (CC#16)	Le commutateur commande l'effet du ruban.
Slider (CC#18)	Le commutateur commande l'effet du curseur [VALUE].
Knob 1...4	Le commutateur pilote l'effet des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4]. (Quand il est actif, vous obtenez le même effet qu'en tournant la commande à fond à droite; quand il est coupé, cela revient à tourner la commande à fond à gauche.)
SW1, 2	Le commutateur commande l'effet des boutons [SW1] et [SW2].

Foot Pedal Assign

Vous pouvez assigner une fonction à une pédale assignable (comme la pédale XVP-10 ou EXP-2 de Korg disponible en option) branchée à la prise ASSIGNABLE PEDAL.

- Vous pouvez assigner la fonction souhaitée à la pédale via le paramètre "Foot Pedal Assign" (2-1a) de la page Global P2: Controller.

MIDI Si vous choisissez une fonction comprenant une commande de contrôle, celle-ci sera transmise chaque fois que vous actionnez la pédale (Off: 0, On: 127).
Si vous choisissez Knob1...4, l'instrument transmet la commande de contrôle MIDI spécifiée avec les réglages Knob1...4 B-Assign chaque fois que vous activez ou coupez le commutateur au pied (Off: 0, On: 127).

Liste des assignations pour la pédale assignable

Off	La pédale connectée ne fonctionne pas.
Master Volume	Contrôle le volume. Le message SysEx universel Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H] est transmis simultanément afin de régler le volume de toutes les pistes ou de tous les Timbres (tout en conservant la balance de volume entre les pistes ou les Timbres).
Foot Pedal (CC#04)	Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" ou "Dmod Src" sur Pedal:CC#04 .
Portamento Time (CC#05)	Contrôle la vitesse à laquelle le Portamento modifie la hauteur.
Volume (CC#07)	Contrôle le volume d'un Program, du Timbre d'une Combination ou d'une piste dans les modes Sequencer/Song Play.
Post IFX Pan (CC#08)	Contrôle le panoramique après les blocs d'insertion.
Pan (CC#10)	Contrôle le panoramique d'un Program, du Timbre d'une Combination ou d'une piste dans les modes Sequencer/Song Play.
Expression (CC#11)	Contrôle le volume d'un Program, du Timbre d'une Combination ou d'une piste dans les modes Sequencer/Song Play. La valeur Expression est multipliée par la valeur Volume afin de déterminer le niveau de volume réel.
FX Control 1 (CC#12)	Contrôle la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "Dmod Src" sur FXCtrl1:#12.
FX Control 2 (CC#13)	Contrôle la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "Dmod Src" sur FXCtrl2:#13.
MFX Send 1 (CC#93)	Contrôle le niveau d'envoi à l'effet maître 1 (MFX1) d'un Program, du Timbre d'une Combination ou d'une piste dans les modes Sequencer/Song Play. Contrôle aussi simultanément le niveau d'envoi à l'effet maître 1 (MFX1) depuis la sortie du bloc d'effet d'insertion assigné au même canal MIDI.
MFX Send 2 (CC#91)	Contrôle le niveau d'envoi à l'effet maître 2 (MFX2) d'un Program, du Timbre d'une Combination ou d'une piste dans les modes Sequencer/Song Play. Contrôle aussi simultanément le niveau d'envoi à l'effet maître 2 (MFX2) depuis la sortie du bloc d'effet d'insertion assigné au même canal MIDI.
JS+Y (CC#01)	La pédale commande l'effet assigné à la direction +Y du Joystick.
JS-Y (CC#02)	La pédale commande l'effet assigné à la direction -Y du Joystick.
Ribbon (CC#16)	La pédale commande l'effet du ruban.
Slider (CC#18)	La pédale commande l'effet du curseur [VALUE].
Knob 1...4	La pédale pilote l'effet des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4].

Transmission MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du TRITON STUDIO

Le tableau suivant montre quelles commandes de contrôle sont transmises quand vous actionnez les fonctions de jeu du TRITON STUDIO. De plus, vous y trouverez les numéros de contrôle disponibles pour la modulation alternative (AMS) et dynamique (DMod). “#” renvoie à des fonctions invariables tandis que “*” indique les commandes MIDI disponibles.

Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO, ce dernier transmet la commande contrôle correspondante ou assignée. Les messages de Pitch Bend sont uniquement transmis quand vous déplacez le Joystick sur l'axe X (horizontal).

Lorsque vous sélectionnez Knob1...4 ou SW1, 2 pour “Assignable Switch”, voire lorsque Knob1...4 est assigné à “Assignable Pedal”, la commande de contrôle MIDI transmise correspond aux réglages pour Knob1...4 B-Assign ou SW1/2 Assign du mode en question.

Vous trouverez ci-dessous une explication pour l'utilisation des fonctions de jeu dans chaque mode. (Les explications sont uniquement fournies pour les commandes de contrôle, mais elles s'appliquent également au Pitch Bend.)

	Fonctions de jeu du TRITON STUDIO												Disponible pour AMS	Disponible pour DMOD
	Joystick	Ruban	Curseur VALUE	Realtime Controls A	Realtime Controls B	Com-mande GATE	Com-mande VELOCITY	Boutons SW1, SW2	Commutateur ARP ON/OFF	Pédale maintien	Commut. assignable	Pédale assignable		
Messages de canal MIDI														
													*	*
													*	*
													*	*
CC#	0	Sélection de banque (MSB)			*									
	1	Modulation 1	# (+Y)		*					*	*		*	*
	2	Modulation 2	# (-Y)		*					*	*		*	*
	3	-			*									
	4	Contrôleur au pied			*						*		*	*
	5	Temps de Portamento			*						*			
	6	Entrée de données (MSB)			*									
	7	Volume			*						*			
	8	Panoram. après effet d'insert.			*						*			
	9	-			*									
	10	Panoramique			*						*			
	11	Expression			*						*			
	12	Contrôle d'effet 1			*						*		*	*
	13	Contrôle d'effet 2			*						*		*	*
	14...15				*						*		*	*
	16	Ruban	#		*						*	*	*	*
	17	Modulation par commande 1			*						*	*	*	*
	18	Fonction de jeu (CC#18)		#	*						*	*	*	*
	19	Modulation par commande 2			*						*	*	*	*
	20	Modulation par commande 3			*						*	*	*	*
	21	Modulation par commande 4			*						*	*	*	*
	22...31				*									
	32	Sélection de banque (LSB)			*									
	33...37				*									
	38	Entrée de données (LSB)			*									
	39...63				*									
	64	Pédale de maintien			*				#		*	*	*	*
	65	Commutateur de Portamento			*			*			*	*	*	*
	66	Pédale tonale (On/Off)			*						*	*	*	*
	67	Pédale douce			*						*	*	*	*
	68...69				*									
	70	Niveau de maintien			*									
	71	Niveau de réson. de filtre/fréq. de coupure du filtre passe-haut			*	(com-mande 2)								
	72	Temps d'étouffement			*	(com-mande 4)								
	73	Temps d'attaque			*									
	74	Fréq. de coupure du filtre passe-bas			*	(com-mande 1)								
	75	Temps de chute			*									
	76	Vitesse du LFO1			*									
	77	Intensité du LFO1 (hauteur)			*									
	78	Retard du LFO1			*									
	79	Intensité d'enveloppe de filtre			*	(com-mande 3)								
	80	Commutateur modulation SW1			*			*	(SW1)				*	*
	81	Commutateur modulation SW2			*			*	(SW2)				*	*
	82	Commutateur au pied (On/Off)			*					*			*	*
	83	Fonction de jeu (CC#83)			*								*	*
	84...90				*									
	91	Intensité d'effet 1 (niveau d'envoi 2)			*						*			
	92	Intensité d'effet 2 (effet d'insertion 1,2,3,4,5 On/Off)			*						*			
	93	Intensité d'effet 3 (niveau d'envoi 1)			*						*			
	94	Intensité d'effet 4 (effet maître 1 On/Off)			*						*			
	95	Intensité d'effet 5 (effet maître 2 On/Off)			*						*			
	96	Incréméntation de données			*									
	97	Décréméntation de données			*									
	98	Message NRPN(LSB)			*									
		2: Commande Arpeggiator ON/OFF			*				#		*			
		10: Commande Arpeggiator GATE			*				#		*			
		11: Commande Arpeggiator VELOCITY			*				#		*			
	99	Message NRPN(MSB) 0			*				#	#	*			
	100	Message RPN(LSB)			*				#	#	*			
		0: plage de Pitch Bend			*									
		1: accord fin (Fine Tune)			*									
		2: accord grossier (Coarse Tune)			*									
	101	Message RPN(MSB) 0			*									
	102...127				*									
		Changement de programme			*								*	*
		Aftertouch de canal			*								*	*
		Changement Pitch Bend	# (X)		*								*	*
Messages SysEx universels														
		Master volume			*						*			
		Master balance			*						*			
		Master fine tune			*						*			
		Master coarse tune			*						*			

Mode Program

Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO, ce dernier transmet une commande de contrôle via le canal MIDI Global ("MIDI Channel" Global P1: 1-1a).

- ⚡ Si vous avez assigné **Master Volume** au mode B d'une des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] ou à la pédale assignable, le TRITON STUDIO transmettra un message SysEx universel Master Volume.

Mode Combination

Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO, ce dernier transmet une commande de contrôle via le canal MIDI Global ("MIDI Channel" Global P1: 1-1a).

Ce message MIDI sera aussi transmis simultanément via le canal MIDI ("MIDI Channel" Combination P2: 2-1a) de tout Timbre dont le paramètre "Status" (Combination P0: 0-1f, P2: 2-1a) est réglé sur **EXT** ou **EX2**.

Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO, l'effet de la fonction de jeu est appliqué à tout Timbre pour lequel "Status" est réglé sur **INT** et "MIDI Channel" correspond à **Gch** ou au canal MIDI Global défini.

- ⚡ Dans le cas de **Master Volume**, le message SysEx universel Master Volume est uniquement transmis via le canal MIDI Global.

- ⚡ Les réglages de filtre MIDI (Combination P3) permettent d'**activer** ou de **désactiver** les commandes de contrôle et les fonctions de jeu pour chaque Timbre. Quand vous **cochez** une case, la fonction de jeu correspondante est activée.

Vous pouvez contrôler la modulation dynamique d'effet quand le paramètre "Ctrl Ch" (Combination P8: 8-3a, P9: 9-2a, 9-4a) des effets d'insertion IFX1-5, de l'effet maître MFX1, 2 ou de l'égaliseur maître MEQ est réglé sur **Gch** ou sur le canal MIDI Global défini. (Pour le réglage **All Routed**, vous pouvez contrôler la modulation via le canal MIDI de tout Timbre passant par l'effet.)

Mode Sequencer

Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO, l'effet de la fonction de jeu en question est appliqué à la piste 1-16 choisie via le paramètre "Track Select" (Sequencer P0: 0-1e).

Si le paramètre "Status" (Sequencer P2: 2-1a/2-2a) de la piste choisie via "Track Select" est réglé sur **EXT**, **EX2** ou **BTH**, une commande de contrôle sera transmise sur le canal MIDI choisi à l'aide de "MIDI Channel" (Sequencer P2: 2-1a/2a).

Si "Status" correspond à **INT** ou **BTH**, quand vous utilisez une fonction de jeu du TRITON STUDIO, seule la piste en question sera affectée. En outre, le même effet sera appliqué à toute piste disposant d'un réglage "MIDI Channel" identique.

- ⚡ Dans le cas de **Master Volume**, le message SysEx universel Master Volume est transmis.

- ⚡ Les réglages de filtre MIDI (Sequencer P3) permettent d'**activer** ou de **désactiver** les commandes de contrôle et les fonctions de jeu pour chaque piste. Quand vous **cochez** une case, l'opération en vigueur lorsque "Status" est réglé sur **INT** ou **BTH** est activée. Les pistes dont le paramètre "Status" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH** transmettront les commandes de contrôle, cela quels que soient les réglages de filtre MIDI.

Vous pouvez contrôler la modulation dynamique d'effet quand le paramètre "Ctrl Ch" (Sequencer P8: 8-4a, P9: 9-2a, 9-4a) des effets d'insertion IFX1-5, de l'effet maître MFX1, 2 ou de l'égaliseur maître MEQ correspond au canal MIDI de la piste choisie via "Track Select". (Pour le réglage **All Routed**, vous pouvez piloter la modulation via le canal MIDI de toute piste passant par l'effet.)

Si vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO durant l'enregistrement en temps réel, le séquenceur enregistrera la commande de contrôle correspondante ou assignée.

Mode Song Play

Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO, l'effet de la fonction de jeu en question est appliqué à la piste 1-16 choisie via le paramètre "Play (Track Select)" (Song Play P0: 0-1g).

Si le paramètre "Status" (Song Play P1: 1-1a, 1-2a) de la piste choisie via "Play (Track Select)" est réglé sur **EXT** ou **BTH**, les commandes de contrôle seront transmises sur le canal MIDI de la piste en question (ou dans le cas du mode Song Play, via les canaux MIDI 1-16 pour les pistes 1-16).

Si "Status" correspond à **INT** ou **BTH**, quand vous utilisez une fonction de jeu du TRITON STUDIO, la piste en question sera affectée.

- ⚡ Dans le cas de **Master Volume**, le message SysEx universel Master Volume est transmis.

Vous pouvez contrôler la modulation dynamique d'effet quand le paramètre "Ctrl Ch" (Song Play P8: 8-4a, P9: 9-2a, 9-4a) des effets d'insertion IFX1-5, de l'effet maître MFX1, 2 ou de l'égaliseur maître MEQ correspond au canal MIDI de la piste choisie via "Track Select". (Pour le réglage **All Routed**, vous pouvez contrôler la modulation via le canal MIDI de toute piste passant par l'effet.)

Mode Sampling

Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du TRITON STUDIO, ce dernier transmet une commande de contrôle via le canal MIDI Global ("MIDI Channel" Global P1: 1-1a).

- ⚡ Dans le cas de **Master Volume**, le message SysEx universel Master Volume est transmis.

- ⚡ Le mode Sampling ne permet pas d'effectuer de réglages de modulation AMS.

Opérations effectuées à la transmission/réception de commandes de contrôle

Le tableau ci-dessous vous indique les opérations effectuées par le TRITON STUDIO à la réception de commandes de contrôle ainsi que la correspondance entre ces commandes et les mouvements des fonctions de jeu du TRITON STUDIO.

CC#	Commande de contrôle	Valeur	Fonction
0	Bank select (MSB)	0...127	MSB de message de sélection de banque *1
1	Modulation 1	0...127	Correspond à un déplacement du Joystick dans la direction +Y (vers l'arrière du TRITON STUDIO).
2	Modulation 2	0...127	Correspond à un déplacement du Joystick dans la direction -Y (vers l'avant du TRITON STUDIO).
4	Foot controller	0...127	Correspond au réglage d'assignation de pédale Foot Pedal .
5	Portamento time	0...127	Temps de Portamento
6	Data entry (MSB)	0...127	MSB des données RPN et NRPN *2
7	Volume	0...127	Volume *3
8	Post insertion effect panpot	0...127	Panoramique après les blocs d'effet d'insertion
10	Panpot	0...127	Panoramique
11	Expression	0...127	Volume *3
12	Effect control 1	0...127	Correspond au modulateur dynamique d'effet FXCtrl1.
13	Effect control 2	0...127	Correspond au modulateur dynamique d'effet FXCtrl2.
16	Ribbon controller	0...127	Correspond à l'utilisation du ruban.
17	Knob modulation 1	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 1 au mode B de la commande rotative REALTIME CONTROLS 1.
18	Controller (CC#18)	0...127	Contrôle de modulation alternative ou de modulation dynamique d'effet. *8
19	Knob modulation 2	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 2 au mode B de la commande rotative REALTIME CONTROLS 2.
20	Knob modulation 3	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 3 au mode B de la commande rotative REALTIME CONTROLS 3.
21	Knob modulation 4	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 4 au mode B de la commande rotative REALTIME CONTROLS 4.
32	Bank select (LSB)	0...127	LSB de message de sélection de banque *1
38	Data entry (LSB)	0...127	LSB des données RPN ou NRPN *2
64	Damper	0...127	Effet de maintien
65	Portamento On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Active/coupe l'effet de Portamento.
66	Sostenuto On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Active/coupe l'effet de la pédale tonale
67	Soft	0...127	Effet de pédale douce
70	Sustain level	0...127	Niveaux de maintien de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur *4
71	Filter resonance level	0...127	Niveau de résonance du filtre *5
	High pass filter cutoff frequency	0...127	Fréquence de coupure du filtre passe-haut *4
72	Release time	0...127	Temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur *4
73	Attack time	0...127	Temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur *4
74	Low pass filter cutoff frequency	0...127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas *4
75	Decay time	0...127	Temps de chute/temps de pente de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur *4
76	LFO1 speed	0...127	Vitesse du LFO1 *4
77	LFO1 depth	0...127	Intensité du LFO1 (hauteur) *4
78	LFO1 delay	0...127	Retard du LFO1 *4
79	Filter EG intensity	0...127	Intensité d'enveloppe de filtre *4
80	Panel switch 1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand la modulation est assignée à la commande SW1.
81	Panel switch 2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand la modulation est assignée à la commande SW2.
82	Foot switch On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand Foot SW est attribué au commutateur au pied assignable
83	Controller (CC#83)	0...127	Sert au contrôle de la modulation alternative ou de la modulation dynamique d'effet.
91	Effect 1 depth	0...127	send 2 level
92	Effect 2 depth	0(Off), 1...127(On)	Activation/coupage de l'effet d'insertion 1, 2, 3, 4, 5 *6
93	Effect 3 depth	0...127	Niveau d'envoi 1
94	Effect 4 depth	0(Off), 1...127(On)	Activation/coupage de l'effet maître 1 *6
95	Effect 5 depth	0(Off), 1...127(On)	Activation/coupage de l'effet maître 2 *6
96	Data increment	0	
97	Data decrement	0	
98	NRPN(LSB)	2 10 11	Correspond à la commande Arpeggiator ON/OFF. *7 Correspond à la commande Arpeggiator GATE. *7 Correspond à la commande Arpeggiator VELOCITY. *7
99	NRPN(MSB)	0	MSB des données NRPN
100	RPN(LSB)	0 1 2	Définit la plage de Pitch Bend. *2 Définit l'accord fin (Fine Tune). *2 Définit l'accord grossier (Coarse Tune). *2
101	RPN(MSB)	0	MSB des données RPN

⚠ Tout numéro de contrôle (CC#00-95) peut être assigné au mode B de chaque commande rotative REALTIME CONTROLS. Dans ce cas, les valeurs transmises correspondront toutes à 0-127.

*1 Sur le séquenceur du TRITON STUDIO, les messages de sélection de banque sont normalement spécifiés sous forme d'un événement de changement de programme ("Event Edit" Sequencer P5: 5-1B). Cependant, quand vous voulez changer de banque sur un instrument externe, vous devez utiliser les commandes de contrôle CC#00 et CC#32 pour spécifier les banques.

Pour en savoir plus sur le rapport entre les numéros de sélection de banque et les banques de votre instrument externe, consultez le manuel de ce dernier.

*2 Contrairement aux commandes de contrôle conventionnelles, les réglages de plage de Pitch Bend, d'accord fin (Fine Tune) et d'accord grossier (Coarse Tune) se font via des messages RPC (Registered Parameter Control). En modes Program, Combination, Sequencer et Song Play, ces messages RPC permettent de contrôler la plage de hauteur et l'accord de chaque Program (mode Program), Combination (mode Combination) ou piste (modes Sequencer et Song Play). La méthode consiste à choisir à l'aide d'un message RPN (Registered Parameter Number) le paramètre que vous souhaitez éditer, puis à donner une valeur au paramètre choisi à l'aide de Data Entry (entrée de données). Choisissez le paramètre souhaité avec la commande de contrôle CC#100 (valeur de 00-02) et CC#101 (valeur de 00). Pour entrer les données, utilisez les commandes de contrôle CC#06 et CC#38.

L'illustration ci-dessous indique les valeurs Data Entry (entrée de données) et les réglages correspondants pour chaque paramètre.

RPN=0 (plage de Pitch Bend)

CC#06	CC#38	Valeur de paramètre (pas de demi-ton)
00	00	0
01	00	+ 1
⋮	⋮	⋮
12	0	+12

RPN=1 (Fine tune)

CC#06	CC#38	Valeur de paramètre (pas de 1 cent)
32	00	-50
⋮	⋮	⋮
48	00	-25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+50

RPN=2 (Coarse tune)

CC#06	CC#38	Valeur de paramètre (pas de demi-ton)
40	00	-24
⋮	⋮	⋮
52	00	-12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24

Par exemple, pour régler en mode Sequencer la piste recevant les données via le canal 1 à la valeur de transposition (Coarse Tune) de -12, transmettez d'abord [B0, 64, 02] (64H=CC#100) et [B0, 65, 00] (65H=CC#101) au TRITON STUDIO afin de choisir le RPN Coarse Tune. Assignez ensuite la valeur -12 en transmettant [B0, 06, 34] (06H=CC#6), 34H=52 (correspond à -12) et [B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0).

*3 Sur le TRITON STUDIO, le volume est déterminé en multipliant la valeur Volume (CC#07) par la valeur Expression (CC#11). En modes Sequencer et Song Play, quand vous arrêtez la reproduction d'un morceau et retournez au début de la piste, Volume retrouve sa valeur de départ et Expression est réglé à la valeur maximum (127).

*4 La valeur 64 correspond à la valeur spécifiée par le paramètre au sein du Program. 0 est la valeur minimum et 127 la valeur maximum. Quand vous changez la valeur de

63-1 ou de 65-126, vous passez respectivement du réglage attribué au Program à la valeur minimum ou maximum. Les paramètres de Program internes repris dans le tableau (*4, *5) seront pilotés.

*5 Si le type de filtre du Program en question correspond à **Low Pass Resonance**, vous pourrez piloter le niveau de résonance du filtre. Si le filtre est du type **Low Pass & High Pass**, vous pourrez piloter la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

*4, *5

Les commandes de contrôle CC#70-79 correspondent aux paramètres de Program suivants du TRITON STUDIO.

En mode Program, quand une commande de contrôle CC#70-79 est reçue sur le canal MIDI Global ("MIDI Channel" Global P1: 1-1a) ou quand vous utilisez une commande rotative REALTIME CONTROLS [1]-[4] en mode A ou B et que la fonction est assignée à une commande de contrôle CC#70-79, le paramètre de Program correspondant sera édité temporairement. Vous pouvez sauvegarder l'édition (sauf certains paramètres) avec la commande "Write Program" (Program 0-1A). Quand vous exécutez "Write Program", les valeurs des paramètres du Program correspondant sont remplacées par les valeurs d'édition.

En mode Sampling, quand vous jouez le multi-échantillon choisi sur le clavier, les mêmes commandes de contrôle ou manipulations des fonctions de jeu que dans le mode Program éditent temporairement les paramètres de Program correspondants. La commande de menu "Convert MS to Program" (Sampling 0-1G) permet de sauvegarder l'état de ces réglages sous forme d'un Program (sauf certains paramètres).

En modes Combination, Sequencer et Song Play, les paramètres de Program changeront pour le Program assigné au Timbre/à la piste du canal MIDI correspondant, mais vous ne pourrez sauvegarder ces réglages directement dans le Program.

CC#70: Sustain level (niveau de maintien)

Correspond à "Filter/Amp EG Sustain Level" (Program P3: onglet Filter 1/2 EG, P4: onglet Amp 1/2 EG).

CC#71: Filter resonance level (niveau de résonance du filtre)/High pass filter cutoff frequency (fréquence de coupure du filtre passe-haut)

Correspond à "Filter A Resonance" (Program P3: onglet Filter 1/2).

Correspond à "Filter B Frequency" (Program P3: onglet Filter 1/2).

CC#72: Release time (temps d'étouffement)

Correspond à "Filter/Amp EG Release Time" (Program P3: onglet Filter 1/2 EG, P4: onglet Amp 1/2 EG).

CC#73: Attack time (temps d'attaque)

Correspond à "Filter/Amp EG Attack Time" (Program P3: onglet Filter 1/2 EG, P4: onglet Amp 1/2 EG).

Correspond à "Amp EG Start Level" (Program P4: onglet Amp 1/2 EG).

Correspond à "Amp EG Attack Level" (Program P4: onglet Filter 1/2 EG).

Correspond à "Amp EG Level Modulation St" (Program P4: onglet Amp 1/2 EG).

Correspond à "Amp EG Time Modulation At" (Program P4: onglet Amp 1/2 EG).

CC#74: Low pass filter cutoff frequency (fréquence de coupure du filtre passe-bas)

Correspond à "Filter A Frequency" (Program P3: onglet Filter 1/2).

Correspond à "Filter B Frequency" (Program P3: onglet Filter 1/2).

CC#75: Decay time (temps de chute)

Correspond à "Filter/Amp EG Decay Time" (Program P3: onlet Filter 1/2 EG, P4: onlet Amp 1/2 EG)

Correspond à "Filter/Amp EG Slope Time" (Program P3: onlet Filter 1/2 EG, P4: onlet Amp 1/2 EG)

CC#76: LFO1 speed (vitesse de LFO1)

Correspond à "LFO 1 Frequency" (Program P5: onlet OSC1/2 LFO1).

CC#77: LFO1 depth (intensité de modulation de hauteur du LFO1)

Correspond à "Pitch LFO1 Intensity" (Program P2: onlet OSC1/2 P.Mod).

CC#78: LFO1 delay (retard du LFO1)

Correspond à "LFO1 Delay" (Program P5: onlet OSC1/2 LFO1).

CC#79: Filter EG intensity (intensité de l'enveloppe de filtre)

Correspond à "Filter EG Intensity to A, B" (Program P3: onlet Filter 1/2 Mod.).

Des paramètres différents sont contrôlés pour les Programs de la banque I-F. Ces Programs sont disponibles si vous avez installé l'option EXB-MOSS. (⇒Reportez-vous au manuel fourni avec l'option EXB-MOSS.)

*6Le contrôle est effectué via le canal MIDI Global.

*7Les messages NRPN (Non Registered Parameter Number) et Data Entry pilotent les paramètres suivants.

Arpeggiator on/off

[Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] (nn:00-3F off, 40-7F on)

Arpeggiator gate control

[Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn] (nn:00-7F)

Arpeggiator velocity control

[Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn] (nn:00-7F)

*8Correspond à l'utilisation du curseur [VALUE] comme fonction de jeu dans la page P0: Play du mode Program ou Combination lorsque la zone "Program Select" ou "Combination Select" est choisie pour l'édition.

Applications MIDI

■ A propos du MIDI

“MIDI” est l’abréviation de “Musical Instrument Digital Interface” (interface numérique pour instruments de musique). Il s’agit d’une norme mondialement reconnue pour l’échange de données musicales entre instruments de musique et des ordinateurs. Cette communication devient possible grâce à l’utilisation de câbles MIDI. Comme la norme est reconnue universellement, il est même possible d’échanger des données entre des instruments de différentes marques.

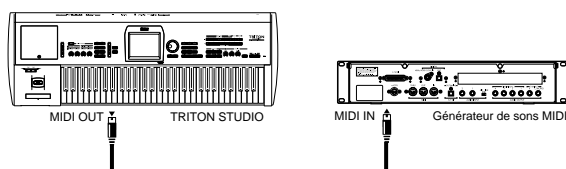
■ Connexion d’instruments MIDI/ d’ordinateurs (prises MIDI)

note Si vous avez installé l’option EXB-mLAN, vous pourrez brancher la prise mLAN du TRITON STUDIO à un dispositif MIDI externe compatible mLAN ou à un ordinateur Macintosh doté de FireWire pour transmettre et recevoir les messages MIDI. Pour en savoir plus sur les connexions, voyez le manuel d’utilisation fourni avec l’option EXB-mLAN.

✎ Pour les transferts MIDI sur un ordinateur via l’option EXB-mLAN, il n’est pas possible à l’heure actuelle d’utiliser de logiciel compatible OMS pour mémoriser ou reproduire les blocs de données transmis par le TRITON STUDIO (tout comme pour le TRITON-Rack).

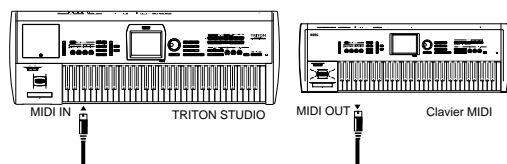
□ Contrôle d’un générateur de sons externe à partir du TRITON STUDIO

Pour pouvoir utiliser le clavier, les fonctions de jeu et le séquenceur, etc. du TRITON STUDIO pour piloter un générateur de sons MIDI externe, reliez la prise MIDI OUT du TRITON STUDIO à la prise MIDI IN du générateur de sons externe avec un câble MIDI.



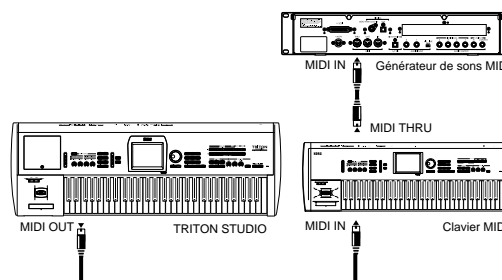
□ Contrôle du générateur de sons du TRITON STUDIO à partir d’un instrument MIDI externe

Vous pouvez aussi piloter le générateur de sons du TRITON STUDIO à partir d’un clavier ou d’un séquenceur MIDI externes. Pour cela, reliez un câble MIDI entre la prise MIDI IN du TRITON STUDIO et la prise MIDI OUT de l’instrument externe.

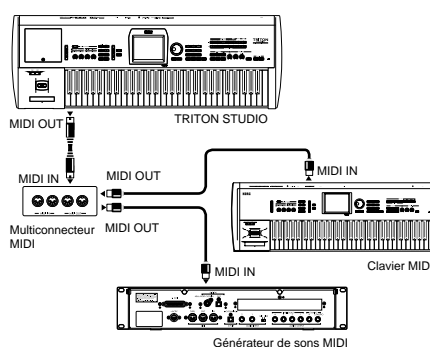


□ Contrôle de plusieurs instruments MIDI à partir du TRITON STUDIO

La prise MIDI THRU permet d’étendre votre système MIDI. (Évitez cependant d’enchaîner plus de trois instruments. Si votre installation MIDI comprend plus de trois instruments, il serait une bonne idée de vous procurer un multiconnecteur (Patchbay) MIDI; voyez la deuxième illustration ci-dessous.)



Comme nous l’avons dit, il est préférable d’utiliser un multiconnecteur MIDI pour des installations MIDI plus importantes.



A propos du réglage “Convert Position”


Le TRITON STUDIO permet de choisir où et comment les notes sont transposées, le toucher est modifié et l’Aftertouch est interprété (paramètres “Key Transpose”, “Velocity Curve” et “After Touch Curve” à la page Global P0: 0-1a).

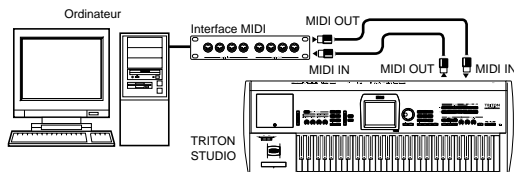
L’effet de ces réglages sur le séquenceur interne et la transmission/réception des données MIDI dépend du paramètre “Convert Position” (Global P1: 1-1a).

- Lors du pilotage d’un générateur de sons MIDI externe à partir du TRITON STUDIO, réglez “Convert Position” sur **Pre MIDI** pour que la transposition, la dynamique et l’Aftertouch soient “traduits” avant l’arrivée à la prise MIDI OUT. Notez que le choix de ce réglage s’applique aussi au séquenceur incorporé du TRITON STUDIO. Les commandes MIDI reçues du monde MIDI extérieur sont interprétées comme si vous aviez mis “Key Transpose” sur **0**, “Velocity Curve” sur **4** et “After Touch Curve” sur **3**.
- Si vous pilotez le générateur de sons du TRITON STUDIO à partir d’un instrument MIDI externe, choisissez “**PostMIDI**”. Les réglages mentionnés plus haut s’appliquent alors aussi aux données MIDI reçues. Notez que ce réglage influence aussi la reproduction sur le séquenceur incorporé du TRITON STUDIO. Dans ce cas, les commandes MIDI transmises auront les valeurs “Key Transpose” **0**, “Velocity Curve” **4** et “After Touch Curve” **3**.

Connexion d'un instrument MIDI, d'un ordinateur etc.

La section clavier du TRITON STUDIO peut aussi être utilisée comme clavier maître pour enregistrer votre jeu avec un séquenceur (ou logiciel) externe. Si vous utilisez les prises MIDI, il se peut que vous deviez équiper votre ordinateur d'une interface MIDI. Lors de la reproduction de ces séquences "externes", le TRITON STUDIO peut alors faire office de générateur de sons. Pour ce double usage du TRITON STUDIO (enregistrement de données et reproduction de séquences externes), reliez les prises MIDI IN et OUT aux prises du séquenceur/de l'ordinateur externe.

 Il se pourrait que certaines interfaces USB-MIDI ne permettent pas de transmettre ni de recevoir les messages SysEx du TRITON STUDIO.



Réglages Local Control On

Après avoir établi une connexion comme celle montrée ci-dessus, il serait une bonne idée d'activer la fonction MIDI Echo/Soft Thru de votre séquenceur ou logiciel (pour que les données reçues via la prise MIDI IN soient aussitôt retransmises par la prise MIDI OUT de l'ordinateur/séquenceur). Dans ce cas, il convient cependant de régler la fonction **Local Control** du TRITON STUDIO sur **Off** pour supprimer la connexion qui existe entre la section clavier du TRITON STUDIO et son générateur de sons. Dans ce cas, quand vous jouez sur le clavier du TRITON STUDIO, les données correspondantes sont uniquement transmises à sa prise MIDI OUT, reçues par le séquenceur etc. et renvoyées au TRITON STUDIO dont le générateur de sons les exécute. Le résultat est donc le même qu'avec la connexion directe entre le clavier et le générateur de sons. A un détail près: si Local Control n'est pas réglé sur OFF, chaque note est jouée deux fois: une fois via la connexion directe et une deuxième fois à cause de la fonction "écho" du séquenceur. Il faut à tout prix éviter ce genre de "boucle MIDI".

Si l'arpégiateur est actif, les notes jouées sur le clavier ne pilotent pas l'arpégiateur quand Local Control est coupé. Aussi, seules les notes que vous jouez vous-même sont transmises à la prise MIDI OUT. Grâce à la fonction écho, ces notes de contrôle pour l'arpégiateur sont cependant reçues via la prise MIDI IN et pilotent alors bel et bien l'arpégiateur. Autrement dit: Local Control vous évite aussi de piloter l'arpégiateur deux fois. Choisissez ce réglage quand vous désirez uniquement enregistrer les notes servant à piloter l'arpégiateur. La fonction écho du séquenceur externe vous permet cependant de piloter l'arpégiateur afin de vérifier si tout se passe bien pendant l'enregistrement.

note Pour enregistrer les données de note produites par l'arpégiateur sur le séquenceur externe/l'ordinateur, activez la fonction Local Control et coupez la fonction MIDI Echo/Soft Thru du séquenceur/logiciel externe.

Pour **couper** la fonction Local Control, désélectionnez la case "Local Control On" (Global P1: 1-1a).

Si vous travaillez uniquement avec le TRITON STUDIO sans périphérie MIDI, **cochez** cette case, faute de quoi vous n'entendez rien lorsque vous jouez sur le clavier.

■ Messages transmis et reçus par le TRITON STUDIO

[...] indiquent des valeurs hexadécimales

Canaux MIDI

L'échange de messages MIDI ne fonctionne que si le récepteur est réglé sur le même canal MIDI que l'émetteur. Le MIDI propose 16 canaux MIDI (1-16). Selon le mode choisi, ces canaux sont utilisés de diverses façons.

Modes Program et Sampling

- Transmission et réception sur le canal MIDI Global*.
- * Le canal MIDI Global est le canal de base du TRITON STUDIO. Vous pouvez le régler avec le paramètre "MIDI Channel" (Global P1: 1-1a).

Mode Combination

- Le canal MIDI Global sert à transmettre et à recevoir des messages permettant de sélectionner des Combinaisons, d'activer et de couper des effets et des réglages (sous forme de messages SysEx).
- Les Timbres transmettent et reçoivent sur le canal MIDI que vous leur affectez (avec Combination P2: 2-1b).
- Le canal MIDI affecté à chaque effet (avec "Ctrl Ch" (Combination P8: 8-3a, P9: 9-2a, 9-4a)) est utilisé pour la modulation dynamique des effets maîtres/d'insertion, le panoramique suivant les effets d'insertion et pour régler la valeur Send 1/2 (à la sortie) des effets d'insertion.
- Quand vous jouez sur le clavier du TRITON STUDIO ou quand vous utilisez ses fonctions de jeu, les messages MIDI correspondant à ces actions sont transmis sur le canal MIDI Global. De plus, en mode Combination, ces messages peuvent être transmis sur le canal d'un Timbre dont "Status" (Combination P2: 2-1b) est réglé sur **EXT** ou **EX2**.
- Les messages de canal ne sont exécutés que s'ils sont reçus sur un canal MIDI affecté à un Timbre dont "Status" est réglé sur **INT** (⇨ Combination P2: 2-1b).

Modes Sequencer et Song Play

- Le canal MIDI Global sert à transmettre et à recevoir des données SysEx et des messages permettant d'activer ou de couper les effets.
- Les messages MIDI des différentes pistes sont transmis et reçus sur le canal MIDI affecté à ces pistes avec "MIDI Channel" (Sequencer P2: 2-1a/2a).
- Le canal MIDI "Ctrl Ch" affecté à chaque effet ("Sequencer P8: 8-3a, P9: 9-2a, 9-4a) est utilisé pour la modulation dynamique des effets maîtres/d'insertion, le panoramique suivant les effets d'insertion et pour régler la valeur Send 1/2 (à la sortie) des effets d'insertion.
- Quand vous jouez sur le clavier ou que vous utilisez les fonctions de jeu du TRITON STUDIO, les messages correspondants sont transmis sur le canal de la piste choisie avec "Track Select" (Sequencer P0: 0-1a). Notez cependant que ces messages ne sont transmis que si le paramètre "Status" de cette piste est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**. (⇨ p.50 "Track Select" )
- Lors de la reproduction du séquenceur, les données des pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** sont transmises sur le canal MIDI affecté à ces pistes.
- Les pistes dont "Status" est réglé sur **INT** ou **BTH** peuvent aussi recevoir des messages MIDI, à condition que ces messages soient reçus sur le canal MIDI affecté à ces pistes (⇨ p.62, 126 "Status" et "MIDI Channel").

Enclenchement/coupure de note

Enclenchement (Note-On) [9n, kk, vv]

Coupure (Note-Off) [8n, kk, vv]

(n: canal, kk: numéro de note, vv: toucher)

Quand vous jouez sur le clavier du TRITON STUDIO, ce dernier transmet des messages d'enclenchement de note (Note On) et de coupure de note (Note Off). Quand l'arpégiateur est actif, ces messages d'enclenchement/de coupure de note sont transmis à l'arpégiateur. (Quand la fonction Local Control est réglée sur Off, les enclenchements/coupsures de note produits par l'arpégiateur ne sont pas transmis (p.259 "Réglages Local Control On").

Comme la plupart des instruments MIDI, le TRITON STUDIO ne transmet et ne reçoit pas la valeur de toucher pour la coupure de note de vitesse de relâchement de touche (note-off velocity).

Changement de programme/Sélection de banque

Sélection de programme/de banque

Changement de programme [Cn, pp]

(n: canal, pp: numéro de programme, 128 possibilités)

- Les Programs 000–127 des banques I-A–I-F correspondent aux changements de programme [Cn, 00]–[Cn, 7F].
- Les Programs 001–128 des banques G, g(1), g(2), g(3), g(4), g(5), g(6), g(7), g(8), g(9) et g(d) correspondent aux changements de programme [Cn, 00]–[Cn, 7F].

Sélection de banque MSB (CC#0) [Bn, 00, mm],

Sélection de banque LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: canal, mm: octet supérieur du numéro de banque, bb: octet inférieur du numéro de banque)

- La correspondance entre les numéros de banque et les numéros des commandes de sélection de banque MIDI dépend du réglage "Bank Map" (Global P0: 0–2a). Au départ, il s'agit de GM(2) (p.137 "Bank Map").

La simple réception d'un numéro de banque MIDI ne fait rien. Il faut en effet que cette commande soit suivie d'un changement de programme pour que le TRITON STUDIO charge la mémoire de la banque spécifiée.

Mode Program

- A la page Program P0: Play, les changements de programme et la sélection de banque reçus sur le canal MIDI Global sont exécutés. Notez que ces messages sont ignorés quand vous vous trouvez à l'une des pages P1: Edit-Basic – P9: Edit-Master Effect.

Modes Combination, Sequencer et Song Play

- Les Timbres et pistes exécutent les changements de programme et la sélection de banque reçus sur leur canal MIDI. Lors de la sélection d'une Combination, les Timbres dont "Status" est réglé sur EXT ou EX2 transmettent l'adresse (numéro de programme, numéro de banque) des Programs que vous leur avez affectés. En modes Sequencer et Song Play, les pistes dont "Status" est réglé sur BTH, EXT ou EX2 transmettent l'adresse du Program chaque fois que vous choisissez "Program Select" (page P0: Program), quand vous choisissez un Song ou retournez en début de mesure (p.51 "Program select" MIDI).
- En modes Combination et Sequencer, il est possible d'empêcher la transmission/réception de ces commandes pour chaque Timbre/piste individuellement (p.40, 65 "Enable Program Change").

Sélection de Combinaisons

Les changements de programme et la sélection de banque peuvent aussi servir à sélectionner des Combinaisons via MIDI.

- Les Combinaisons 000–127 des banques I-A–I-E et E-A–E-G correspondent aux numéros de programme [Cn, 00]–[Cn, 7F].

- Comme pour les banques de Programs, la correspondance entre les banques de Combinaisons et les numéros de banque MIDI dépend du réglage "Bank Map" (Global P0: 0–2a). (p.137 "Bank Map").
- A la page Combination P0: Play, les messages de changement de programme et de sélection de banque sont transmis/reçus sur le canal MIDI Global. Si vous avez choisi une des pages suivantes, ils ne sont pas reçus: P1: Edit-Program/Mixer – P9: Edit-Master FX.

note Le paramètre MIDI Filter (Global P1: 1–1b) permet de filtrer tous les changements de programme.

D'autre part, vous pouvez activer/couper les changements de programme de façon plus restreinte, spécifier si les messages reçus doivent ou non sélectionner des Combinaisons et activer/désactiver la transmission/réception de messages de sélection de banque.

- Si "Enable Combination Change" (Global P1: 1–1b) n'est pas coché, le TRITON STUDIO ne sélectionne plus de Combinaisons. C'est le cas même quand les messages correspondants sont reçus sur le canal MIDI et que le TRITON STUDIO se trouve à la page Combination P0: Play. Si un Timbre reçoit sur le canal MIDI qui fait aussi office de canal MIDI Global, il chargera cependant le Program correspondant à l'adresse reçue.
- Lorsque "Enable Bank Change" (Global P1: 1–1b) n'est pas coché, le TRITON STUDIO ne transmet/reçoit plus de messages de sélection de banque.

After touch

Aftertouch de canal [Dn, vv] (n: canal, vv: valeur)

Quand vous jouez une note et que vous maintenez la touche enfoncée sur le clavier, le TRITON STUDIO applique l'effet d'Aftertouch et transmet ce message. Vous pouvez aussi produire cet effet en transmettant le message en question au TRITON STUDIO.

- Vous pouvez désactiver l'Aftertouch pour toutes les sections du TRITON STUDIO avec le paramètre "Enable After Touch" (Global P1: 1–1b).
- En modes Combination et Sequencer, l'Aftertouch peut être activé ou coupé séparément pour chaque Timbre/piste ("Enable After Touch", Combination P3: 3–1a, Sequencer P3: 3–3a/4a).

Aftertouch polyphonique [An, kk, vv]

(n: canal, kk: numéro de note, vv: valeur)

Il existe un deuxième type d'Aftertouch appelé "Aftertouch polyphonique" qui ne s'applique qu'à la note en question. Ce type de message convient à merveille comme modulateur alternatif. Retenez cependant que le clavier du TRITON STUDIO ne peut pas générer ce type de message. Il faut donc que le TRITON STUDIO le reçoive d'un instrument externe (par exemple d'un séquenceur ou logiciel de séquence).

Lorsqu'il est question d'Aftertouch dans ce manuel, il s'agit de l'Aftertouch de canal.

Pitch bender

Effet de hauteur [En, bb, mm]

(n: canal, bb: octet inférieur de la valeur, mm: octet supérieur de la valeur; cette combinaison offre 16.384 possibilités; la valeur 8.192 [bb, mm = 00H, 40H] correspond à la position "0" = pas de Pitch Bend)

Quand vous bougez le joystick du TRITON STUDIO le long de l'axe X (gauche/droite), les notes jouées changent de hauteur et les messages MIDI correspondants sont transmis. Le TRITON STUDIO reçoit aussi ces messages.

note L'intervalle maximal pouvant être obtenu avec le Pitch Bend peut aussi être réglé via MIDI. (p.264 "Changement de l'intervalle Pitch Bend (Pitch Bend Range)").

□ Commandes de contrôle

[Bn, cc, vv]

Transmis et reçus comme (n: canal, cc: numéro de contrôle, vv: valeur)

Voyez aussi "Transmission MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du TRITON STUDIO" (⇒p.253) et "Opérations effectuées à la transmission/réception de commandes de contrôle" (⇒p.255).

- Vous pouvez désactiver toutes les commandes de contrôle d'un seul avec le paramètre "Enable Control Change" (Global P1: 1-1b).
- En modes Combination et Sequencer, les réglages sous P3: MIDI Filter permettent d'activer ou de couper la transmission/réception de commandes contrôle pour chaque Timbre/piste individuellement. Dans le cas des fonctions de jeu assignables (boutons [SW1], [SW2], commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4], pédale/commutateur au pied), les réglages des filtres MIDI dépendent du numéro de contrôle attribué à ces fonctions. "Other Control Change" renvoie aux commandes de contrôle pour lesquelles il n'existe pas de case individuelle.

note Les commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] (en mode B) peuvent se voir affecter les numéros de contrôle CC#00-CC#95.

Sélection de banques de Programs/Combinations

Sélection de banque (CC#00, CC#32)

⇒p.260 "Changement de programme/Sélection de banque"

Utilisation du joystick pour la modulation

Intensité de modulation 1 (CC#01) [Bn, 01, vv]

Quand vous bougez le joystick du TRITON STUDIO dans la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument), vous générez des messages d'intensité de modulation 1. Ces messages peuvent aussi être reçus via MIDI et ont exactement le même effet que le joystick. Dans la plupart des cas, cette commande sert à ajouter du vibrato (LFO de hauteur).

- En modes Combination et Sequencer, vous pouvez couper la transmission/réception de ces messages séparément pour chaque Timbre/piste (⇒"Enable JS+Y", Combination P3: 3-1a, Sequencer P3: 3-3a/4a).

Intensité de modulation 2 (CC#02) [Bn, 02, vv]

En bougeant le Joystick du TRITON STUDIO dans la direction -Y (vers l'avant de l'instrument), vous générez des messages d'intensité de modulation 2. Ces messages peuvent aussi être reçus via MIDI et ont exactement le même effet que le joystick. Dans la plupart des cas, cette commande sert à ajouter du WahWah (LFO de filtre).

- En mode Combination et Sequencer, vous pouvez couper la transmission/réception de ces messages séparément pour chaque Timbre/piste (⇒"Enable JS-Y", Combination P3: 3-1a, Sequencer P3: 3-3a/4a).

note D'autres fabricants utilisent cette commande de contrôle pour piloter d'autres fonctions (commande de souffle etc.).

Portamento

Vitesse de Portamento (CC#05) [Bn, 05, vv]

En affectant le numéro de contrôle CC05 en tant que fonction du mode B à l'une des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4], vous pouvez modifier la vitesse de Portamento avec cette commande et donc faire varier la vitesse à laquelle les changements de hauteur entre les notes sont effectués. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et aura le même effet que la commande utilisée.

Commutateur Portamento (CC#65) [Bn, 41, vv]

En affectant la commande de contrôle CC65 à un bouton [SW1], [SW2] ou ASSIGNABLE SWITCH, il suffit d'actionner ce commutateur pour transmettre la valeur vv=127 [7F] (actif) ou vv=0 [00] (coupé) et ainsi activer/couper l'effet Portamento. Une fois de plus, ce message peut aussi être reçu via MIDI et aura le même effet que le commutateur utilisé. (Des valeurs inférieures ou égales à vv= 63 [3F] sont également interprétées comme une demande de coupure, tandis que toutes les valeurs à partir de vv= 64 [40] activent le Portamento.) (⇒p.249 "Liste des assignations SW1 et SW2")

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces messages peut être activée/coupée séparément pour chaque Timbre/piste ("Enable Portamento SW", Combination/Sequencer P3: 3-1a).
- En mode Sequencer, les messages de vitesse et commutateur Portamento peuvent être transmis par les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**. C'est le cas lorsque vous réglez "Portamento" (P2: 2-3a/4a), sélectionnez à nouveau un Song ou SMF ou retournez au début du Song (⇒p.63).

Réglage du volume

Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]

En affectant la commande CC07 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]-[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le volume en actionnant la fonction de jeu choisie. Ce message peut aussi être reçu et aura exactement le même effet que la fonction de jeu.

Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]

En affectant la commande CC11 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]-[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le volume relatif ("expression") en actionnant la fonction de jeu choisie. Ce message peut aussi être reçu et aura exactement le même effet que la fonction de jeu.

Le volume du TRITON STUDIO équivaut à la multiplication de la valeur de **volume** (CC07) avec la valeur d'**expression** (CC11).

Si le volume ne change pas de la façon escomptée quand vous le réglez; ou si vous n'entendez absolument rien, songez à changer le réglage d'expression via MIDI (choisissez la valeur vv= 127).

En mode Sequencer, cette valeur est automatiquement entrée lorsque vous sélectionnez la position ("Location") **001:01.000**.

- En mode Combination, les messages de volume sont transmis par tous les Timbres dont "Status" est réglé sur **EXT** ou **EX2**, et ce chaque fois que vous sélectionnez la Combination en question.
- Quand vous modifiez le réglage "Volume" (Sequencer/Song Play P0: 0-3a/4a) en mode Sequencer ou Song Play, voire quand vous sélectionnez à nouveau le Song ou retournez au début du Song en mode Sequencer, les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent des messages de volume (pour autant qu'elles en contiennent).

note Quel que soit le réglage pour "Status", le retour au début du morceau signifie que toutes les pistes sont remises à leur volume initial, tandis que leur valeur d'expression est remise à 127 (maximum).

note Il est possible de régler le volume séparément pour chaque piste. A ce propos, notez que les messages de volume (CC#07) servent en général à "planter le décor" (à régler le volume initial), tandis que les messages d'expression (CC#11) sont utilisés pour d'éventuelles variations de volume dans le courant du morceau.

Il existe en plus un message de "volume global" (Master Volume) qui permet de régler le volume de sortie de l'instrument. Servez-vous en lorsque vous venez d'établir la balance entre les pistes/Timbres et constatez que le volume global est trop élevé ou trop faible (⇒p.264 "A propos des messages SysEx").

Panoramique (position stéréo)

Panoramique (CC#10) [Bn, OA, vv]

(vv: valeur, "00" représente l'extrême gauche, "64" le milieu et "127" l'extrême droite)

En affectant la commande de contrôle CC#10 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REAL-TIME CONTROL [1]-[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le panoramique via cette fonction de jeu. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et se comporte exactement comme la fonction de jeu choisie.

- Quand vous réglez le paramètre "Pan" (Sequencer/Song Play P0: 0-3a/4a) en mode Sequencer ou Song Play, resélectionnez le Song ou retournez au début du morceau en mode Sequencer, toutes les pistes dont le paramètre "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent leur valeur de panoramique (sauf s'il s'agit de RND) (☞p.55, 125).

Panoramique de l'effet d'insertion (CC#08) [Bn, OB, vv]

(vv: valeur, "00" représente l'extrême gauche, "64" le milieu et "127" l'extrême droite)

En affectant la commande de contrôle CC#08 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REAL-TIME CONTROL [1]-[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le panoramique de la sortie de l'effet d'insertion via cette fonction de jeu. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et se comporte exactement comme la fonction de jeu choisie.

- En modes Program et Sampling, ce message est transmis/reçu sur le canal MIDI Global. En modes Combination, Sequencer et Song Play, ce message est transmis/reçu sur le canal MIDI de chaque effet d'insertion.
- Lors du réglage de "Pan (CC#8)" (Sequencer/Song Play P8: 8-3) en mode Sequencer ou Song Play, ou quand vous resélectionnez le même Song ou retournez au début du morceau en mode Sequencer, les messages de panoramique à la sortie de l'effet d'insertion sont transmis par toutes les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** (☞p.84, 132).

Pilotage des effets

Pilotage d'effet 1 (CC#12) [Bn, OC, vv]

Pilotage d'effet 2 (CC#13) [Bn, OD, vv]

En affectant le numéro de contrôle CC#12 ou CC#13 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REAL-TIME CONTROL [1]-[4] (fonction du mode B), vous pouvez générer des messages de pilotage d'effets 1/2 (Effect Control) qui ne sont autres que la modulation dynamique. A la réception de ce type de message, le paramètre piloté change comme si vous actionniez la fonction de jeu sur le TRITON STUDIO. Bien que vous puissiez aussi utiliser d'autres commandes de contrôle pour la modulation dynamique, Effect Control 1 (CC#12) et 2 (CC#13) sont spécialement réservés pour la modulation dynamique.

Intensité d'effet 1 (Send 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

Intensité d'effet 3 (Send 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

En affectant le numéro de contrôle CC#91 ou CC#93 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REAL-TIME CONTROL [1]-[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier l'intensité (le niveau d'envoi) de l'effet 1 (envoi 2) ou 3 (envoi 1). Il s'agit ici du niveau d'envoi aux effets maîtres **MF1** et **MF2**. A la réception de ce type de message, le paramètre piloté change comme si vous actionniez la fonction de jeu sur le TRITON STUDIO.

Comme il s'agit de messages liés à un canal MIDI spécifique, ils portent chaque fois sur le Timbre/la piste recevant sur ce canal. Par ailleurs, ces messages contrôlent aussi le niveau d'envoi des effets d'insertion aux effets maîtres (le cas échéant).

- En modes Combination, Sequencer et Song Play, le niveau d'envoi réel des Timbres/pistes est le produit de la multiplication des valeurs Send 1/2 avec leurs homologues des oscillateurs (Program P8: 8-1d). (☞p.28 OSC1 "Send 1

(to MF1)" / OSC2 "Send 2 (to MF2)", ☞p.46, 84 "Send 1 (MF1) / "Send 2 (MF2)"

- Quand vous changez la valeur "Send 1 (MF1)" ou "Send 2 (MF2)" (Sequencer, Song Play P8: 8-3) en mode Sequencer ou Song Play, ou si vous sélectionnez à nouveau le Song ou retournez au début de celui-ci en mode Sequencer, les réglages Send 1/2 sont transmis par toutes les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**. (☞p.84, 132).

Intensité de l'effet 2 (IFX1-5 actif/coupé) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

Intensité de l'effet 4 (MF1 actif/coupé) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

Intensité de l'effet 5 (MF2 actif/coupé) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

Outre l'enclenchement et la coupure d'effets dans les différents modes, le TRITON STUDIO propose aussi un paramètre "Effect Global SW" (Global P1: 0-1b) avec lequel vous pouvez désactiver (ou activer) les effets d'insertion IFX1-5 et les effets maîtres MF1 et MF2. Si vous cochez la case "IFX1-5 Off", "MF1 Off" ou "MF2 Off", le TRITON STUDIO transmet la commande de contrôle correspondante avec la valeur vv=0 [00]. Quand vous désélectionnez l'une de ces cases, le TRITON STUDIO transmet la commande de contrôle correspondante avec la valeur vv=127 [7F]. Si vous cochez ces réglages, le ou les effets correspondants sont désactivés en groupe. Si vous désélectionnez ces cases, les réglages actifs/coupés des différents modes entrent en vigueur. L'utilisation de commandes de contrôle signifie bien sûr que ces commandes peuvent aussi être reçues via MIDI (vv= 00 signifie que le bloc d'effet en question est coupé; une valeur de 01 ou plus représente le réglage original). Ces messages sont transmis et doivent être reçus sur le canal MIDI Global (☞p.30, 31 "IFX 1-5 on/off" - "MFX 1, 2 on/off" MIDI).

note Comme il s'agit en fait de commandes pour régler le niveau d'envoi aux effets, il est probable que ces commandes produisent un autre effet quand vous les transmettez à un autre instrument.

Utilisation des différentes fonctions de jeu

Pédale (CC#04) [Bn, O4, vv]

Quand vous affectez la commande de contrôle CC#04 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL), celle-ci utilisera cette commande de contrôle pour transmettre des valeurs.

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste (☞"Enable Foot Pedal/Switch" Combination P3: 3-4a, Sequencer P3: 3-7a/8a).

Ruban (CC#16) [Bn, 10, vv]

Le TRITON STUDIO transmet ce message quand vous utilisez son ruban.

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste (☞"Enable Ribbon" Combination P3: 3-2a, Sequencer P3: 3-3a/4a).

Fonction de jeu (CC#18) [Bn, 12, vv]

Le TRITON STUDIO transmet ce message quand vous utilisez son curseur [VALUE].

Ce réglage est seulement disponible si vous avez choisi le nom du Program ou le nom de la Combination respectivement avec "Program Select" (Program P0: 0-1a) ou "Combination Select" (Combination P0: 0-1a). La sélection doit être affichée en contrasté.

Modulation des commandes 1, 2, 3, 4 (CC#17, 19, 20, 21)

[Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

Ces commandes de contrôle sont affectées au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] et sont donc transmises quand vous actionnez ces commandes.

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces commandes peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste ("Enable Realtime Controls Knob 1, 2, 3, 4" Combination P3: 3-3a, Sequencer P3: 3-5a/6a).

Fonction de jeu (CC#83) [Bn, 53, vv]

La commande de contrôle CC#83 est affectée au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] et est donc utilisée pour décrire la manipulation de ces commandes.

Modulation SW1 (CC#80) [Bn, 50, vv]

Modulation SW2 (CC#81) [Bn, 51, vv]

Ces deux commandes de contrôle représentent les fonctions des boutons [SW1] et [SW2]. Il n'existe que deux valeurs significatives pour ces commandes: vv=127 [7F] qui signifie "allumé" (ON) et vv=00 [00] qui signifie "éteint" (OFF). (Ces commandes peuvent en outre être utilisées comme fonctions B des commandes REALTIME CONTROL [1]–[4].)

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces commandes peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste (☞ "Enable SW1", "Enable SW2" Combination P3: 3–4a, Sequencer P3: 3–7a/8a).

Commutateur au pied (CC#82) [Bn, 52, vv]

Quand vous affectez la commande de contrôle CC#82 au commutateur au pied assignable (ASSIGNABLE SWITCH), la valeur vv=127 [7F] signifie "allumé" (ON) et vv=00 [00] (OFF) est transmis lorsque vous coupez la fonction. (Cette commande peut en outre être utilisée comme fonction B des commandes REALTIME CONTROL [1]–[4].)

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste (☞ "Enable Foot Pedal/Switch" Combination P3: 3–4a, Sequencer P3: 3–7a/8a).

Quand vous utilisez l'une des fonctions de jeu "Pédale (CC#04)" – "Commutateur au pied (CC#82)", vous pilotez la modulation alternative ou dynamique affectée à la fonction en question. Ces commandes peuvent aussi être reçues via MIDI et ont alors le même effet que l'action de la fonction de jeu. Notez que pour "Modulation SW1 (CC#80)" – "Commutateur au pied (CC#82)", une valeur vv≤63 [3F] signifie "coupé" (OFF), tandis qu'une valeur vv≥64 [3F] signifie "allumé" (ON).

Pédale de maintien (Damper) (CC#64) [Bn, 40, vv]

Ce message est transmis quand vous actionnez le commutateur au pied (DS-1H etc. de Korg, en option) branché à la prise DAMPER pour maintenir les notes jouées (fonction "pédale forte"). Si vous utilisez une pédale DS-1H, elle fonctionne en continu (avec des étapes intermédiaires).

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée pour chaque Timbre ou piste séparément (☞ "Enable Damper" Combination P3: 3–1a, Sequencer P3: 3–7a/8a).

Sostenuto (CC#66) [Bn, 42, vv]

La commande de contrôle CC#66 peut être affectée au commutateur au pied assignable (ASSIGNABLE SWITCH), auquel cas le commutateur transmettra la valeur vv=127 [7F] pour "enfoncé" et vv=00 [00] pour "relâché". Il va de soi que cette commande peut aussi être reçue via MIDI et aura alors le même effet que le commutateur au pied. ("Relâché": vv≤63 [3F], "enfoncé": vv≥64 [40]).

Pédale douce (Soft) (CC#67) [Bn, 43, vv]

La commande de contrôle CC#67 peut être affectée au commutateur au pied assignable (ASSIGNABLE SWITCH), auquel cas le commutateur permet d'activer et de couper l'effet de la pédale douce. Il va de soi que cette commande peut aussi être reçue via MIDI et aura alors le même effet que le commutateur au pied.

Contrôle du timbre/de l'enveloppe d'un Program

Les commandes CC70–78 permettent de contrôler des paramètres spécifiques d'un Program. Pour en savoir plus sur les paramètres pouvant être pilotés et la façon dont le TRITON STUDIO se comporte dans les différents modes, voyez "Opérations effectuées à la transmission/réception de commandes de contrôle" (☞ p.255).

Fréquence de coupure LPF (CC#74) [Bn, 4A, vv]

Niveau de résonance/Fréquence de coupure HPF (CC#71) [Bn, 47, vv]

Intensité de l'enveloppe du filtre (CC#79) [Bn, 4F, vv]

Temps d'étouffement (CC#72) [Bn, 48, vv]

Ces messages sont transmis quand vous manipulez les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] en mode A. (Ils peuvent cependant aussi être affectés à des fonctions du mode B.)

Niveau de maintien (CC#70) [Bn, 46, vv]

Temps d'attaque (CC#73) [Bn, 49, vv]

Temps de chute (CC#75) [Bn, 4B, vv]

Vitesse LFO 1 (CC#76) [Bn, 4C, vv]

Intensité LFO 1 (pitch) (CC#77) [Bn, 4D, vv]

Retard LFO 1 (CC#78) [Bn, 4E, vv]

Ces messages sont transmis quand vous affectez les numéros de contrôle correspondants aux commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] en mode B et quand vous utilisez ces commandes.

Le fait de manipuler les commandes signifie que les paramètres Program en question changent de valeur. Vous pouvez vous en servir pour modifier l'enveloppe. Ces commandes peuvent aussi être reçues via MIDI et ont alors le même effet que le maniement de la commande en question. (Dans ce cas, la valeur vv=64 [40] représente la valeur sauvegardée pour ce paramètre au sein du Program.

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces commandes peut être filtrée pour chaque Timbre ou piste séparément (☞ "Enable Realtime Controls Knob 1, 2, 3, 4" Combination P3: 3–4a, Sequencer P3: 3–5a/6a).

note Dites-vous bien que les modifications ainsi effectuées ne sont que temporaires en mode Program. Il est cependant possible de sauvegarder le Program en question (sauf certains paramètres) avec la fonction Write, ce qui peut même se faire en transmettant un message SysEx ad hoc via MIDI ("demande de sauvegarde d'un Program" ou Program Write Request). Lors de la sauvegarde du Program que vous venez de modifier en temps réel, les nouvelles valeurs sont bien sûr "éternisées".

note La fonction exacte de ces commandes de contrôle dépend de l'instrument qui les reçoit. Il se peut donc qu'un autre instrument agisse sur un tout autre paramètre ou ne fasse rien du tout.

Coupure de toutes les notes d'un canal MIDI

Toutes notes coupées (CC#123) [Bn, 7B, 00] (valeur 00)

Lors de la réception de ce message, le TRITON STUDIO étouffe toutes les notes du canal MIDI en question (ce qui correspond au relâchement des touches du clavier). Les notes s'étouffent cependant naturellement (selon le temps d'étouffement/Release réglé).

Tous sons coupés (CC#120) [Bn, 78, 00] (valeur 00)

Ce message signifie que toutes notes actuellement jouées sont étouffées. Contrairement à "Toutes notes coupées", ce message empêche les notes concernées de s'étouffer naturellement.

Notez que ces deux commandes constituent uniquement une "trousse de secours" pour couper les notes qui auraient dû s'éteindre depuis un petit moment. Il ne s'agit donc pas de fonctions de jeu.

Neutralisation de toutes les commandes d'un canal MIDI

Neutralisation de toutes les fonctions de jeu (CC#121) [Bn, 79, 00] (valeur 00)

A la réception de ce message, toutes les fonctions de jeu (commandes de contrôle) du canal MIDI en question retournent à leur valeur initiale ("repos").

□ **Edition avec RPN**

Les RPN (Registered Parameter Number, ou numéro de paramètre répertorié) constituent des commandes de contrôle MIDI permettant d'éditer des paramètres sans avoir recours aux messages SysEx. Là où les RPN sont standardisés (et donc aussi utilisés par d'autres fabricants), les NRPN (Non-registered Parameter Numbers) et les messages SysEx ne sont reconnus que par un type d'instrument bien spécifique.

Vous pouvez utiliser les messages RPN pour éditer le TRITON STUDIO à distance.

- ① Utilisez RPN MSB (CC#101) [Bn, 65, mm] et RPN LSB (CC#100) [Bn, 64, rr] (n: canal, mm, rr: octets supérieur et inférieur du numéro de paramètre) pour choisir le paramètre à éditer.
- ② L'entrée de données MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] et LSB (CC#38) [Bn, 26, vv] (n: canal, mm, vv: octets supérieur et inférieur de la valeur, pour un total de 16.384 possibilités) sert à régler la valeur désirée.
- ③ Notez qu'il est aussi possible de recourir à l'incréméntation (CC#96) [Bn, 60, 00] et décréméntation (CC#97) [Bn, 61, 00] de valeur pour modifier la valeur du paramètre choisi une unité à la fois (n: canal, valeur fixée à 00).

Le TRITON STUDIO reçoit les trois messages RPN suivants (accord, transposition et intervalle Pitch Bend).

Accord

Accord fin RPN [Bn, 65, 00, 64, 01]

Ce message RPN permet de désaccorder un Program, un Timbre (mode Combination) ou une piste (mode Sequencer ou Song Play).

Voici comment faire.

- ① [Bn, 65, 00, 64, 01]: Choisit le paramètre RPN "01".
- ② [Bn, 06, mm, 26, vv]: Utilisez l'entrée de données pour en spécifier la valeur. La valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente le juste milieu, 0 [mm, vv=00, 00] correspond à -100 cents et 16383 [mm, vv=7F, 7F] représente +99 cents.

note Notez qu'il existe aussi un message SysEx universel vous permettant d'agir sur le paramètre "Master Tune" (Global P0: 0-1a) (☞p.264 "A propos des messages SysEx").

Transposition

Accord grossier RPN [Bn, 65, 00, 64, 02]

Ce message RPN permet de transposer le Program, le Timbre (mode Combination) ou la piste (mode Sequencer ou Song Play) par pas de demi-tons.

Voici comment faire.

- ① [Bn, 65, 00, 64, 02]: Choisit le paramètre RPN "02".
- ② [Bn, 06, mm, 26, vv]: Utilisez l'entrée de données pour en spécifier la valeur (d'habitude, seul l'octet supérieur est utilisé).

La valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente le milieu (pas de transposition), 6656 [mm, vv=34, 00] équivaut à -12 demi-tons et 9728 [mm, vv=4C, 00] représente +12 demi-tons.

note Il existe aussi un message SysEx universel "Accord grossier" vous permettant d'agir sur le paramètre "Transpose" (Global P0: 0-1a) (☞p.264 "A propos des messages SysEx").

Changement de l'intervalle Pitch Bend (Pitch Bend Range)

Intervalle Pitch Bend RPN [Bn, 64, 00, 65, 00]

Ce message RPN peut être utilisé pour modifier l'intervalle Pitch Bend d'un Program, Timbre (mode Combination) ou d'une piste (mode Sequencer ou Song Play).

Voici comment vous en servir:

- ① [Bn, 65, 00, 64, 00]: Choisit le paramètre RPN "00".
- ② [Bn, 06, mm, 26, vv]: Utilisez l'entrée de données pour en spécifier la valeur (d'habitude, seul l'octet supérieur est utilisé).

La valeur 0 [mm, vv=00, 00] représente le réglage +00, tandis que 1536 [mm, vv=0C, 00] correspond à +12 (une octave). Bien que les Timbres/pistes permettent aussi de régler une valeur négative, la commande RPN ne peut transmettre qu'un intervalle positif.

□ **Contrôle de l'arpégiateur (NRPN)**

Le fonctionnement de l'arpégiateur peut être piloté au moyen de commandes NRPN (Non Registered Parameter Number ou numéro de paramètre non répertorié). Comme il s'agit de commandes non standardisées, chaque fabricant peut les utiliser comme bon lui semble.

L'édition au moyen de commandes NRPN est identique au travail avec des commandes RPN, sauf que vous devez utiliser les commandes de contrôle NRPN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] et NRPN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (n: canal, mm, rr: octets supérieur et inférieur du numéro de paramètre) pour choisir le paramètre à éditer.

Activation/coupure de l'arpégiateur via NRPN

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

Ce message est transmis lorsque vous appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF]. L'activation de l'arpégiateur se traduit par la valeur mm=127 [7F], tandis que sa coupure se solde par mm=0 [00]. (Vous pouvez aussi affecter ce message au commutateur ASSIGNABLE SWITCH.)

De même, il est possible d'activer ou de couper l'arpégiateur en transmettant ce message au TRITON STUDIO. ("Actif": mm≥ 64 [40], "coupé": mm≤ 63 [3F].)

Contrôle Gate NRPN

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

Ce message est transmis quand vous manipulez la commande ARPEGGIATOR [GATE] pour modifier la durée des notes jouées par l'arpégiateur. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et produit alors le même résultat.

Contrôle Velocity NRPN

[Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

Ce message est transmis quand vous manipulez la commande ARPEGGIATOR [VELOCITY] pour modifier la dynamique des notes jouées par l'arpégiateur. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et produit alors le même résultat.

□ **A propos des messages SysEx**

Comme la structure et le contenu des messages SysEx est propre à un modèle bien précis, chaque fabricant en fait ce qu'il veut. Les messages SysEx peuvent cependant être transmis ou reçus pour éditer le modèle en question à distance. Le format des messages SysEx du TRITON STUDIO se lit comme suit: [F0, 42, 3n, 50, ff, F7]

F0: début du message SysEx

42: Korg ID

3n: [n=0-F] canal MIDI Global 1-16

50: identification du modèle Future

ff: numéro de fonction (type de message)

- ...

F7: fin du message SysEx

note Il existe aussi un fascicule intitulé "MIDI Implementation" détaillant le format des différentes données SysEx. Pour l'obtenir, adressez-vous à votre revendeur Korg.

▲ Pour les transferts MIDI sur un ordinateur via l'option EXB-mLAN, il n'est pas possible à l'heure actuelle d'utiliser un logiciel compatible OMS pour mémoriser ou reproduire les blocs de données transmis par le TRITON STUDIO (tout comme pour le TRITON-Rack).

Il se pourrait que certaines interfaces USB-MIDI ne permettent pas de transmettre ni de recevoir les messages SysEx du TRITON STUDIO.

SysEx universel

Entre-temps, il existe aussi des messages SysEx moins exclusifs et donc reconnus par différents instruments, souvent même de différentes marques. Ces messages s'appellent "messages SysEx universels".

Le TRITON STUDIO utilise les six messages SysEx universels suivants:

Demande d'identification [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

Message d'identification [F0, 7E, nn, 06, 02, (neuf octets), F7]
Lorsque le TRITON STUDIO reçoit une demande d'identification, il répond bien poliment par "je suis un TRITON STUDIO de Korg; la version de mon système est ..." (message d'identification).

GM system on [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

A la réception de ce message en mode Song Play, le TRITON STUDIO est initialisé pour la reproduction d'un morceau en format GM.

Volume global [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: octet de valeur inférieur; mm: octet de valeur supérieur, soit un total 16.384 possibilités)

Ce message est transmis lorsque vous affectez la fonction **Master Volume** à la pédale ASSIGNABLE PEDAL ou au mode B d'une commande REALTIME CONTROLS [1]-[4] et utilisez la commande. Il permet de modifier le volume de sortie sans toucher à la balance des Timbres/pistes. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et produit alors le même résultat.

Balance globale [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: octet de valeur inférieur; mm: octet de valeur supérieur, soit un total 16.384 possibilités, où "8192" représente le réglage par défaut et des valeurs plus petites déplacent les sons vers la gauche)

A la réception de ce message, le TRITON STUDIO déplace tous les sons vers la gauche/droite sans, pour autant modifier le panoramique des Timbres/pistes.

Accord fin global [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(La valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente la hauteur normale, 4096 [mm, vv=20, 00] correspond à -50 cents et 12288 [mm, vv=60, 00] correspond à +50 cents.)

A la réception de ce message, le paramètre "Master Tune" (Global P0: 0-1a) change.

Accord grossier global [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(Normalement, seul l'octet supérieur (mm) est utilisé, la valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente la hauteur normale, 6656 [mm, vv=34, 00] correspond à -12 demi-tons, et 9728 [mm, vv=4C, 00] à +12 demi-tons.)

A la réception de ce message, le paramètre "Transpose" (Global P0: 0-1a) change.

Archivage des données (Data Dump)

Les réglages des Programs, Combinations, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur, Global ainsi que les données de séquences peuvent être transmis via MIDI sous forme de blocs de données. Cette technique d'archivage de réglages s'appelle "**Data Dump**" (ou Bulk Dump).

Le recours à l'archivage MIDI permet de transmettre les réglages de votre TRITON STUDIO à un autre instrument de cette série, voire de réécrire les sons et les réglages d'un autre TRITON STUDIO.

Il existe trois types de transmission de blocs de données.

- Vous pouvez utiliser la commande du menu de pages "Dump" (Global P1: 1-1) pour transmettre les réglages de la mémoire/section souhaitée. A la réception, ces données

sont directement stockées dans les mémoires ad hoc du TRITON STUDIO, ce qui vous évite de les sauvegarder manuellement (⇒ p.145, "Transmission", "Réception").

- Si la case "Enable Exclusive" (Global P1: 1-1b) est cochée, le choix d'une Combinaison sous Combinaison P0: Play déclenche la transmission de ses réglages. Si vous choisissez un Program sous Program Play P0: Play, le TRITON STUDIO transmet automatiquement les données SysEx de ce Program.

Notez que, dans ce cas, il s'agit des données se trouvant dans la mémoire tampon qui abrite chaque fois les données du Program/de la Combinaison actuellement sélectionné(e). Inversement, à la réception, ces données sont transférées à la mémoire tampon et ne sont donc pas sauvegardées. Utilisez donc la fonction Write en cas de besoin (ou faites appel à la demande de sauvegarde Program/Combinaison qui est un message SysEx que le TRITON STUDIO reconnaît (⇒ Mdb p.55 "Sauvegarde de données").

- Si la case "Enable Exclusive" (Global P1: 1-1b) est cochée, les données sont aussi transmises en réponse à une demande de transfert (Dump Request). Ces blocs de données sont toujours transmis sur le canal MIDI Global.

Edition sonore etc.

Les blocs de données dont nous venons de parler constituent des messages "statiques" qui changent le contenu d'une ou de plusieurs mémoires. Il existe aussi des messages SysEx permettant d'éditer les paramètres en temps réel. On les appelle souvent des messages de changement de paramètre.

Changements de paramètre

- En mode Program, vous pouvez éditer tous les paramètres sauf le nom du Program via SysEx. C'est même vrai des éditeurs de jeu (Performance Editor).
- En mode Combinaison, tous les paramètres sauf le nom de la Combinaison peuvent être édités.
- En mode Sequencer, vous pouvez vous servir des changements de paramètre pour éditer les réglages des pages P0, 2, 3, 4 autres que "Location", "Meter", "♪ (Tempo)", "Tempo Mode", le nom du Song, "Track Select", "Reso", "RPPR On/Off" et P0: Sampling, Preference. Ces changements de paramètre permettent aussi d'éditer les réglages des pages P7: Arpeggiator, P8: Insert Effect et P9: Master Effect.

Changements de paramètres pour les Drum Kits/motifs d'arpège utilisateur

- En mode Global, il est possible d'éditer des Drum Kits et les motifs d'arpège utilisateur.

Comme les autres paramètres du mode Global et les paramètres du mode Sequencer ne peuvent être édités, modifiez leurs données avec des transferts de blocs de données (Data Dump). Les données du mode Sampling ne peuvent pas être transmises via MIDI.

Le canal MIDI Global est utilisé pour la transmission et la réception de ce type de données.

Songez à cocher la case "Enable Exclusive" (Global P1: 1-1b) pour permettre la transmission et la réception de données SysEx. Lors du passage dans un autre mode, le TRITON STUDIO transmet un message de changement de mode. Lors de la sélection d'un Program ou d'une Combinaison, le TRITON STUDIO transmet non seulement le changement de programme en question mais aussi les réglages de la mémoire choisie. Lors de l'édition des paramètres, le TRITON STUDIO transmet les changements. C'est également vrai de l'édition des Drum Kits et des motifs d'arpège utilisateur. Les commandes utilisées à cette fin sont les changements de paramètre.

A la réception de ce type de messages, le TRITON STUDIO exécute le ou les changements en question.

Après la réception et le traitement des données SysEx, un message "chargement de données terminé" est transmis. L'émetteur attend (ou devrait attendre) l'arrivée de ce message avant de transmettre la commande suivante (souvent, les instruments sont réglés de façon à laisser un intervalle plus ou moins long entre deux blocs de messages).

A la réception, les données transmises lors de la sélection d'un Program ou d'une Combinaison ainsi que les changements de paramètre sont transférés à la mémoire tampon. Si vous y tenez, vous devez donc les sauvegarder avec la fonction Write. Sinon, ces réglages sont effacés dès que vous sélectionnez un autre Program ou une autre Combinaison. Comme nous l'avons déjà dit, la commande de sauvegarde SysEx (Write Request pour Programs ou Combinaisons) permet de même automatiser cette sauvegarde et vous évite donc une intervention physique sur votre TRITON STUDIO (☞ Mdb p.55 "Sauvegarde de données").

Vous n'êtes pas obligé de sauvegarder un Song, mais sachez que les morceaux ne sont pas mémorisés quand vous mettez le TRITON STUDIO hors tension. Si vous tenez à vos réglages, nous vous conseillons donc de les sauvegarder sur un support externe avant de mettre l'instrument hors tension (☞ Mdb p.59 "Sauvegarde sur divers supports").

Lorsque les notes "coincement"

Si, pour l'une ou l'autre raison, certaines notes ne s'arrêtent plus, il suffit souvent de changer de mode pour faire taire les réfractaires. Si les notes coincées ont été déclenchées via MIDI, il suffit en général de déconnecter le câble MIDI.

Il existe en effet un message MIDI appelé "Active Sensing" [FE] qui émet un signal à des intervalles réguliers. L'instrument qui reçoit ce signal sait donc que l'autre instrument veut lui transmettre des messages. Si ces signaux n'arrivent plus, le récepteur en conclut que la connexion MIDI a été levée et coupe donc toutes les notes qui sonnent encore – pour autant que ces notes aient été déclenchées via MIDI.

Utilisation du TRITON STUDIO comme module multitimbral

Le TRITON STUDIO peut aussi faire office de module multitimbral pour reproduire plusieurs parties à la fois. A cet égard, il existe plusieurs approches:

- Les commandes MIDI peuvent être exécutées en mode Combinaison (auquel cas le TRITON STUDIO joue jusqu'à 8 parties simultanément). Il est alors possible de modifier les réglages globaux (Programs, volume et effets) simplement en sélectionnant une autre Combinaison avec un changement de programme MIDI.
- Les commandes MIDI peuvent servir à jouer un Song (le TRITON STUDIO se comporte alors comme un module multitimbral à 16 voies). Vous pouvez alors changer les réglages globaux (Programs, volume et effets) en envoyant un message Song Select pour changer de Song. (Notez toutefois que les messages Song Select ne seront reçus que si MIDI Clock": Global P1: 1-1a est réglé sur **External MIDI** ou **External mLAN**).
- Vous pouvez reproduire des Songs sur le TRITON STUDIO en lui transmettant des messages d'horloge (en réglant "MIDI Clock" sur **External MIDI** ou **External mLAN** et en utilisant le séquenceur du TRITON STUDIO) (☞ "Synchronisation de l'arpégiateur ou du séquenceur"). Il reste cependant possible de modifier les réglages globaux (Programs, volume et effets) au moyen de messages de sélection de morceau (Song Select).

Synchronisation de l'arpégiateur ou du séquenceur

Pour la synchronisation MIDI, vous pouvez choisir si le TRITON STUDIO agit en tant qu'unité maître (qui transmet l'horloge) ou esclave (qui suit l'horloge) au moyen du paramètre "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a).

Utilisation du TRITON STUDIO comme maître et de l'instrument externe comme esclave

Branchez la prise MIDI OUT du TRITON STUDIO à la prise MIDI IN de l'instrument externe. (☞ p.258). Vous pouvez aussi brancher la prise mLAN de l'option EXB-mLAN à un dispositif compatible mLAN.

- Réglez "MIDI Clock" sur **Internal** pour que le TRITON STUDIO suive sa propre horloge (MIDI Clock), qui est aussi transmise au monde extérieur.

Arpégiateur: Le tempo peut être réglé sur le TRITON STUDIO même. Les notes jouées par l'arpégiateur sont transmises via MIDI. (En modes Combinaison, Sequencer et Song Play, ces données sont transmises par le Timbre/la piste dont "Status" est réglé sur **BTH, EXT** ou **EX2**.) Si vous connectez un générateur de sons externe à la prise MIDI OUT, il exécute les messages. Si vous y branchez un séquenceur, il peut suivre le tempo du TRITON STUDIO.

Séquenceur: Le séquenceur peut être lancé et arrêté avec les commandes du TRITON STUDIO. Lors de la reproduction d'un morceau, toutes les pistes dont le paramètre "Status" est réglé sur **BTH, EXT** ou **EX2** transmettent leurs données au monde extérieur. Si vous connectez un expandeur à la prise MIDI OUT, il exécute les messages. Si vous y branchez un séquenceur, il peut suivre le tempo du TRITON STUDIO. Le séquenceur du TRITON STUDIO ne permet pas d'enregistrer des messages SysEx. Si vous tenez à transmettre ce type de données, vous avez deux possibilités: soit vous utilisez le TRITON STUDIO comme esclave et vous faites appel à la commande du menu de pages "Dump Sequencer" (Global P1: 1-1F); soit vous utilisez la fonction d'enregistreur de données du mode Disk ("Receive and Save MIDI Exclusive", "Load and Transmit MIDI Exclusive Data"). (☞ p.161, 168).

Utilisation d'un instrument externe comme maître et du TRITON STUDIO comme esclave

Branchez la prise MIDI IN du TRITON STUDIO à la prise MIDI OUT de l'instrument externe (☞ p.258). Vous pouvez aussi brancher la prise mLAN de l'option EXB-mLAN à un dispositif compatible mLAN.

- Si vous réglez "MIDI Clock" sur **External MIDI** ou **External mLAN**, le TRITON STUDIO devient l'unité esclave.

Arpégiateur: Son tempo dépend de l'horloge MIDI reçue. Dès que vous lancez la reproduction sur le séquenceur externe, l'arpégiateur se synchronise avec le tempo reçu (☞ Mdb p.138).

Même si "MIDI Clock" est réglé sur **External MIDI** ou **External mLAN** (si bien que le TRITON STUDIO se comporte comme unité esclave), l'arpégiateur transmet toujours ses notes via MIDI. (En modes Combinaison et Sequencer, les notes de l'arpégiateur sont uniquement transmises si le paramètre "Status" des Timbres ou pistes correspondants est réglé sur **BTH, EXT** ou **EX2**.)

Séquenceur: vous ne pouvez pas piloter la reproduction le TRITON STUDIO; celle-ci est prise en charge par le dispositif externe branché à la prise MIDI IN du TRITON STUDIO. Vous pouvez lancer la reproduction sur un séquenceur externe et synchroniser le séquenceur sur le signal d'horloge MIDI reçu, à condition d'adopter une armure de temps et un emplacement de départ identiques sur les deux appareils. Même si "MIDI Clock" est réglé sur **External MIDI** ou **External mLAN** (le TRITON STUDIO étant alors asservi), les données musicales sont transmises pour les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH, EXT** ou **EX2**.

Enregistrement de données de séquence d'un dispositif externe

Si vous voulez enregistrer les données de séquence d'un instrument externe avec le séquenceur du TRITON STUDIO, vous pouvez procéder de deux façons.

- Réglez le paramètre "MIDI Clock" (Global P1: 1-1a) sur **Internal**, lancez l'enregistrement sur le TRITON STUDIO et puis la reproduction du dispositif externe. Dans ce cas, l'enregistrement n'est pas synchrone, ce qui peut être suffisant pour certaines applications mais ne convient pas si vous avez encore l'intention d'éditer les données (car les mesures ne sont pas respectées etc.).
- Réglez le paramètre "MIDI Clock" sur **External MIDI** ou **External mLAN**. Dans ce cas, l'enregistrement commence dès que vous lancez la reproduction du séquenceur externe. De plus, le séquenceur du TRITON STUDIO est synchronisé. (N'oubliez cependant pas de régler la mesure correcte sur le TRITON STUDIO.) D'éventuels changements de tempo ne sont pas enregistrés. Vous devrez donc les insérer manuellement au terme de l'enregistrement des données de séquence. Cette méthode convient pour l'enregistrement multipiste (⇒ Mdb p.85 "Enregistrement multipiste (Multi)").

Enregistrement des données MIDI générées par les commandes, l'arpégiateur et le séquenceur interne du TRITON STUDIO sur un séquenceur/ordinateur connecté

Si vous voulez enregistrer les messages MIDI produits avec les commandes, l'arpégiateur et le séquenceur interne du TRITON STUDIO sur un séquenceur externe ou un ordinateur tout en utilisant le générateur de sons du TRITON STUDIO pour piloter le son pendant l'enregistrement, vous devez désactiver la fonction Local Control ("Local Control On" Global P1: 1-1a) et activer la fonction Echo Back sur votre séquenceur/ordinateur. Cette fonction sert à transférer telles quelles les données reçues à la prise MIDI IN à la prise MIDI OUT. Ce réglage permet d'éviter que les données générées par les commandes, l'arpégiateur et le séquenceur du TRITON STUDIO ne soient jouées deux fois par le générateur de sons.

Enregistrement des commandes de contrôle générées avec les commandes REALTIME CONTROLS [1]–[4] sur un séquenceur/ordinateur

Réglez la fonction Local Control du TRITON STUDIO sur Off. Activez la fonction Echo Back sur votre séquenceur/ordinateur. Ces réglages garantissent d'une part un enregistrement et une reproduction sans faille et d'autre part permettent d'éviter que les commandes de contrôle ne soient appliquées deux fois au générateur de sons.

Enregistrement de l'arpégiateur ou de la fonction RPPR sur un séquenceur/ordinateur

Quand l'arpégiateur est **actif**, vous pouvez le piloter en jouant sur le clavier ou en manipulant les fonctions de jeu de l'instrument. Vous pouvez aussi piloter l'arpégiateur en transmettant des messages MIDI à la prise MIDI IN du TRITON STUDIO. Les messages MIDI produits par l'arpégiateur sont en outre transmis à la prise MIDI OUT, conformément au réglage Local Control (paramètre "Local Control On" Global P1: 1-1a) et de la manière décrite ci-dessous.

En mode Sequencer, quand la fonction RPPR est activée, vous pouvez jouer les motifs RPPR en jouant sur le clavier. De même, vous pouvez piloter la fonction RPPR en lui envoyant des données de note sur le canal MIDI de la piste choisie avec "Track Select" (Sequencer P0: 0-1a). La fonction RPPR transmet les notes à la prise MIDI OUT, conformément au réglage du paramètre "Local Control On" et de la manière suivante:

Local Control On: Les notes générées par l'arpégiateur ou la fonction RPPR sont transmises à la prise MIDI OUT. C'est le réglage que vous utiliserez normalement.

Local Control Off: Les notes produites par l'arpégiateur ou la fonction RPPR ne sont pas transmises à la prise MIDI OUT. Dans ce cas, les notes produites par la fonction en question sont donc simplement jouées par le générateur de sons du TRITON STUDIO.

Exemple de réglage 1

Enregistrement des messages de note produits par l'arpégiateur ou la fonction RPPR sur un séquenceur/ordinateur

Activez l'arpégiateur ou la fonction RPPR du TRITON STUDIO. Réglez la fonction **Local Control** du TRITON STUDIO sur **On**. **Désactivez** la fonction **Echo Back** de votre séquenceur/ordinateur.

On désactive ici la fonction d'écho de l'instrument externe pour éviter que les notes de l'arpégiateur ou de la fonction RPPR ne soient jouées deux fois pendant l'enregistrement.

Quand vous reproduisez ces données, coupez l'arpégiateur et la fonction RPPR sur le TRITON STUDIO.

Exemple de réglage 2

Enregistrement des seules notes alimentant l'arpégiateur ou la fonction RPPR sur un séquenceur/ordinateur et utilisation de l'arpégiateur/de la fonction RPPR du TRITON STUDIO pour l'enregistrement (écoute) et la reproduction

Activez l'arpégiateur ou la fonction RPPR du TRITON STUDIO. Réglez sa fonction **Local Control** sur **Off**. Dans ce cas, les messages de notes produits par l'arpégiateur ou la fonction RPPR ne sont plus transmis. **Activez** la fonction **Echo Back** sur votre séquenceur/ordinateur. Ces réglages garantissent d'une part un enregistrement et une reproduction sans faille et d'autre part permettent d'éviter que les notes de l'arpégiateur/la fonction RPPR ne soient jouées deux fois.


A propos de GM/GS/XG

Le TRITON STUDIO supporte le format GM et l'agencement de sons GM2 (qui propose aussi la sélection de banque). A cet effet, il propose 256 Programs et 9 Programs de batterie dans les banques ROM G, g(1)–g(9) et g(d). (Les banques g(1)–g(9) contiennent des Programs de variation GM2 et la banque g(d) des Programs de batterie.)

La compatibilité GM (General MIDI) signifie que la sélection de sons et d'autres fonctions se fait selon une procédure identique, quel que soit le fabricant ou le modèle de l'instrument. Notez toutefois les points suivants:

- Le message GM System On est uniquement exécuté quand le TRITON STUDIO se trouve en modes Sequencer et Song Play ("GM Initialize" Sequencer P0: 0-1K, Song Play P0: 0-1A).


Les formats Roland GS et Yamaha XG constituent des élargissements de la norme GM créés par les firmes Roland et Yamaha. Le TRITON STUDIO reconnaît les Sound Maps (les agencements de sons) GS et XG et les convertit en agencements GM2. De plus, il est capable d'exécuter certains autres messages. De ce fait, le mode Song Play permet même de reproduire des données de format GS/XG sur un séquenceur externe.

 Le TRITON STUDIO ne supporte pas toutes les adresses de son et messages du format GS/XG. Certaines séquences risquent donc de ne pas donner le résultat escompté.

Si vous voulez jouer des données musicales sur un séquenceur externe compatible GM/GS/XG ou encore les charger dans un motif (Song), réglez "Bank Map" (Global P0: 0-2a) sur **GM(2)**.

Conversion d'agencements sonores GS/XG en agencements GM2

- Quand les données GS/XG reçues contiennent des changements de programme et des commandes de sélection de banque, les adresses spécifiées sont automatiquement converties de façon à utiliser les adresses des Programs et des banques G, g(1)–g(9), g(d) du TRITON STUDIO.
- Cette conversion est aussi effectuée quand vous chargez un fichier SMF dans un Song en mode Disk.

 Pour les banques utilisées aussi bien par le format GS que XG, la commande GS Reset/XG System ON déclenche une conversion automatique en vue de l'utilisation de l'agencement de Program/banques optimal.

Messages SysEx spécifiant le mode de partie GS/XG

- En mode Song Play, les messages spécifiant le mode de partie "Drum" ou "MDrm 1–4" sont interprétés comme une demande d'utiliser un Program de la banque g(d) (banque de batterie GM2) pour la piste en question. Tant que ce réglage n'est pas changé, la piste en question ignore les messages de sélection de banque (parce qu'elle pilote un Drum Kit).
- De même, lors du chargement d'un fichier SMF dans un Song en mode Disk, toute piste étant définie comme piste de batterie (mode Drum ou MDRm 1–4) est dénuée d'éventuels messages de sélection de banque.

Support de données NRPN contenues dans un fichier GS/XG

Les messages NRPN suivants sont exécutés et permettent donc d'éditer les paramètres en question.

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send(Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send(Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: N° de l'instr. de batterie ([0C...6C] correspond à C0...C8)

* [00, 01...7f] correspond à Random, L000...R127)

A propos des fichiers Standard MIDI

Les fichiers Standard MIDI (SMF) constituent un format de séquence pouvant être reproduit par pratiquement n'importe quel séquenceur ou logiciel de séquence. Chaque fichier Standard MIDI contient un morceau. Le TRITON STUDIO reconnaît les formats 0 (type 0), où toutes les données MIDI se trouvent sur une seule piste, et 1 (type 1), où chaque canal MIDI se trouve sur une autre piste.

Lors de la reproduction d'un fichier SMF en mode Song Play ou de son chargement en mode Disk, la banque de Programs utilisée dépend du réglage "Bank Map" (Global P0: 0–2a). Pour la reproduction/le chargement de fichiers se conformant au format GM/GS/XG, nous vous conseillons de régler "Bank Map" sur **GM(2)**.

Mode Song Play

- En mode Song Play, le TRITON STUDIO peut reproduire directement les fichiers SMF d'une disquette ou d'un dispositif SCSI externe. Cela veut dire que les données sont lues directement, sans devoir être chargées en mémoire interne.
- Si le fichier SMF contient un message GM System On, le TRITON STUDIO sera initialisé pour la reproduction GM (⇐ "GM Initialize" Song Play P0: 0–1A).

Mode Sequencer

En mode Disk, vous pouvez sauvegarder des morceaux sous forme de fichier Standard MIDI. Dans ce cas, vous pouvez même choisir le format des données SMF (format 0 ou format 1).

- Notez que si vous sauvegardez un morceau du TRITON STUDIO comme fichier SMF de format 1, il arrive que la distribution des pistes sur l'autre séquenceur ne corresponde plus à celle du mode Sequencer du TRITON STUDIO. C'est dû au fait que le format 1 ne reconnaît pas de pistes vides et change donc la distribution en cas de besoin. Mais les canaux se trouvent bien sur des pistes distinctes que vous pouvez agencer autrement sur le dispositif externe en cas de besoin.
- C'est également vrai de morceaux enregistrés avec un séquenceur externe et puis exportés en format SMF 1. Comme ce format ne reconnaît pas de pistes vides, il se peut que l'ordre des pistes change. Mais cela n'influence en rien la reproduction.

Pour l'échange de morceaux entre deux TRITON STUDIO, nous vous conseillons d'utiliser le format "natif" de l'instrument ("Save SEQ"), car moins il y a de conversions, plus cela reste la même chose.

Le format "natif" du TRITON STUDIO comprend en effet des réglages et les motifs (Patterns) que seul un TRITON STUDIO reconnaît. Ces réglages spécifiques de votre station de travail ne sont pas exportés en format Standard MIDI "Save to Std MIDI File").

TRITON STUDIO MIDI IMPLEMENTATION

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

12.Oct.2001

1. TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted by ...)	[H] : Hex, [D] : Decimal	ENR
8n	kk (kk)	40	Note Off (Key Off)		*1 A
9n	kk (kk)	vv (vv)	Note On (Key On)		*1 A
An	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure (Sequence data)		T, Q
Bn	00 (00)	mm (mm)	Bank Select(MSB) (BANK keys, Prog/Combi change)	*2	PB
Bn	01 (01)	vv (vv)	Modulation1 (Joy Stick -y)		C
Bn	02 (02)	vv (vv)	Foot Pedal (A.Pd1 = Foot Pedal)		C
Bn	04 (04)	vv (vv)	Portamento Time (A.Pd1/Knob-B = Porta.Time, S Chg)		C
Bn	05 (05)	vv (vv)	Data Entry (MSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY)	*3	C
Bn	06 (06)	vv (vv)	Volume (A.Pd1/Knob-B = LFX Re, S Chg)		C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Parport FX Panpot (A.Pd1/Knob-B = Pan, S Chg)		C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Expression (A.Pd1/Knob-B = Expression)		C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Effect Control 1 (A.Pd1/Knob-B = FX Control1)		C
Bn	0C (12)	vv (vv)	Effect Control 2 (A.Pd1/Knob-B = FX Control2)		C
Bn	0D (13)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (Ribbon Controller)		C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (Knob-B = Knob Mod1)		C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (Value Slider)		C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (Knob-B = Knob Mod2)		C
Bn	13 (19)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod3)		C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(Knob-B = Knob Mod4)		C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(BANK keys, Prog/Combi change)	*2	PB
Bn	20 (32)	bb (bb)	(Damper)		C
Bn	40 (64)	vv (vv)	Bank Select(LSB)		C
Bn	41 (65)	00/7F (00/127)	Hold		C
Bn	42 (66)	00/7F (00/127)	Portamento Off/On (SW1/SW2/A.SW = Porta.SW, S Chg)		C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Sostenuto Off/On (A.SW = Sostenuto)		C
Bn	44 (68)	vv (vv)	Soft Pedal (A.SW = Soft)		C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 1 (Knob-B = F/A Sustain)		C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 2 (Knob-2A, Knob-B = Resonance/HPF)		C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 3 (Knob-4A, Knob-B = F/A Release)		C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 4 (Knob-B = F/A Attack)		C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 5 (Knob-1A, Knob-B = LFP Cutoff)		C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 6 (Knob-B = F/A Decay)		C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 7 (Knob-B = Pitch LFO1 Spd)		C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 8 (Knob-B = Pitch LFO1 Dep)		C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 9 (Knob-B = Pitch LFO1)		C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Sound Controller 10 (Knob-3A, Knob-B = Filter EG Int)		C
Bn	50 (80)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl5 (SW1/Knob-B = SW1 Mod)		C
Bn	51 (81)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl6 (SW2/Knob-B = SW2 Mod)		C
Bn	52 (82)	00/7F (00/127)	Multi Purpose Ctrl7 (A.SW/Knob-B = Foot, SW)		C
Bn	53 (83)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8 (Knob-B = MIDI CCH#3)		C
Bn	5B (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (A.Pd1/Knob-B = MFX Send2, S Chg)		C
Bn	5C (92)	00/7F (00/127)	Effect 2 Depth (All Inset FX Off/On)		C
Bn	5D (93)	vv (vv)	Effect 3 Depth (A.Pd1/Knob-B = MFX Send1, S Chg)		C
Bn	5E (94)	00/7F (00/127)	Effect 4 Depth (Master FX1 Off/On)		C
Bn	5F (95)	00/7F (00/127)	Effect 5 Depth (Master FX2 Off/On)		C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-95 (Knob-B = MIDI CCH#0-95)		C
Bn	62 (98)	ss (ss)	NRPN Param No.(LSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY)	*3	C
Bn	63 (99)	tt (tt)	NRPN Param No.(MSB) (ARP ON/OFF, GATE, VELOCITY)	*3	C
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control (cc)=0-101 (Sequencer data)		Q
Dn	pp (pp)	-- --	Program Change (Prog/Combi change)		*2 P
Dn	vv (vv)	-- --	Channel Pressure (After Touch)		T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change (Joy Stick X)		C

A.Pd1 : Assignable Pedal

A.SW : Transmitted when change a Song No. (Seg. mode), (Status = EXT_EX2, BTH)

S Chg : Transmitted when change a Combination or Song No. (Seg. mode), (Status = EXT_EX2 or BTH)

C/S Chg : Transmitted when change a Combination or Song No. (Seg. mode), (Status = EXT_EX2 or BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15), Usually Global Channel

g : Always Global Channel No. (0 - 15)

ENR = A : Always Enabled.

C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked.

P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked.

PB : Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked.

T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked.

Q : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive)

*1 : Kk = 24 - 108 : TRITON STUDIO 61keys (61keys * Transpose)
= 16 - 115 : TRITON STUDIO 76keys (76keys * Transpose)
= 09 - 120 : TRITON STUDIO 88keys (88keys * Transpose)
= 00 - 127 : Sequencer and Arpeggiator

*2 : Program Combination MIDI Out [Hex] (Bank Map is KOR6) (Bank Map is GM2)

BankMap-A 000 - 127 : BankMap-A 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,01, 00-7F
BankMap-B 000 - 127 : BankMap-B 000 - 127 : mm,bb,pp = 3F,01, 00-7F
INT-B 000 - 127 : INT-B 000 - 127 : 00,02, 00-7F
INT-C 000 - 127 : INT-C 000 - 127 : 00,03, 00-7F
INT-D 000 - 127 : INT-D 000 - 127 : 00,04, 00-7F
INT-E 000 - 127 : INT-E 000 - 127 : 00,05, 00-7F
INT-F 000 - 127 : INT-F 000 - 127 : 79,00, 00-7F
G 001 - 128 : 79,01-09,00 - 7F 79,01-09,00 - 7F
g(1)-(9) 001 - 128 : 78,00, 00 - 7F 78,00, 00 - 7F
g(d) 001 - 128 : 00,08, 00 - 7F 3F,08, 00 - 7F
EXB-A 000 - 127 : BankEXB-A 000 - 127 : 00,09, 00 - 7F 3F,09, 00 - 7F
EXB-B 000 - 127 : EXB-B 000 - 127 : 00,0A, 00 - 7F 3F,0A, 00 - 7F
EXB-C 000 - 127 : EXB-C 000 - 127 : 00,0B, 00 - 7F 3F,0B, 00 - 7F
EXB-D 000 - 127 : EXB-D 000 - 127 : 00,0C, 00 - 7F 3F,0C, 00 - 7F
EXB-E 000 - 127 : EXB-E 000 - 127 : 00,0D, 00 - 7F 3F,0D, 00 - 7F
EXB-F 000 - 127 : EXB-F 000 - 127 : 00,0E, 00 - 7F 3F,0E, 00 - 7F
EXB-G 000 - 127 : EXB-G 000 - 127 : 00,0F, 00 - 7F 3F,0F, 00 - 7F

*3 : ARPEGGIATOR ON/OFF : [Bn.63,00, Bn.62,02, Bn.06, mm] mm = 00(Off), 7F(On)
ARPEGGIATOR GATE Knob : [Bn.63,00, Bn.62,0A, Bn.06, mm] mm = 00-7F
ARPEGGIATOR VELOCITY Knob : [Bn.63,00, Bn.62,0B, Bn.06, mm] mm = 00-7F

When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel.

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Transmitted when)	[H] : Hex, [D] : Decimal
P2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer ss : Least significant [LSB] tt : Most significant [MSB] Song Select (Song or Cue List is selected) ss : Song (0-127)/Cue List (0-19) No.	*4
P3	ss (ss)			

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer and Song Play mode. (Internal Clock)
Transmits Song Select message when in Sequencer mode. (Internal Clock)
*4 : For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status [Hex]	Description (Transmitted when ...)
P8	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seg/Song Play mode)
P9	Start Song Play mode
PA	Continue (Continue STRG in Seg/Song Play mode)
PC	Stop (STOP in Seg/Song Play mode)
PE	Active Sensing (Always)

* Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)
DEVICE INQUIRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)
[F0,7E,09,06,02,42,63,00,01,00,mm,00,vv,00,F7]
3rd byte g : Global Channel
6th byte 42 : KOR6 ID
9th byte mm : TRITON STUDIO 61keys member code mm = 25
TRITON STUDIO 76keys member code mm = 28
TRITON STUDIO 88keys member code mm = 37
11th byte nn : System No. (01 -)
13th byte vv : System Version (01 -)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

Master Volume
[F0,7F,09,04,01,vv,mm,F7]

3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value (LSB)
7th byte mm : Value (MSB)
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

2.RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H]:Hex, [D]:Decimal

Status [Hex]	Send [H]	Third [H]	Description (Use)	ENR
Bn	kk (kk)	xx (xx)	Note Off	A
Bn	kk (kk)	xx (xx)	Note On (vv)=1-127	A
Bn	kk (kk)	vv (vv)	Note On (vv)=1-127	A
Bn	kk (kk)	vv (vv)	Poly Key Pressure	T,Q
Bn	kk (kk)	vv (vv)	Bank Select (MSB)	*1
Bn	00 (00)	mm (mm)	(as AMS)	
Bn	01 (01)	vv (vv)	(for Prog/Combi change)	
Bn	02 (02)	vv (vv)	(as Joy Stick + Y)	
Bn	04 (04)	vv (vv)	(as Joy Stick - Y)	
Bn	05 (05)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = Pedal)	
Bn	06 (06)	vv (vv)	Portamento Time	C
Bn	07 (07)	vv (vv)	Data Entry (MSB)	C
Bn	08 (08)	vv (vv)	Volume	C
Bn	0A (10)	vv (vv)	Balance Control (for Post IFX Panpot control)	*2
Bn	0A (10)	vv (vv)	Panpot	C
Bn	0B (11)	vv (vv)	Expression	C
Bn	0C (12)	vv (vv)	E Effect Control 1 (as FX Dmod Src = FXCtrl1)	C
Bn	0D (13)	vv (vv)	E Effect Control 2 (as FX Dmod Src = FXCtrl2)	C
Bn	10 (16)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl1 (as Ribbon Controller)	C
Bn	11 (17)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl2 (as AMS & FX Dmod Src = KnobMod1)	C
Bn	12 (18)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl3 (as Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl4 (as AMS & FX Dmod Src = KnobMod2)	C
Bn	14 (20)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = KnobMod3)	C
Bn	15 (21)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = KnobMod4)	C
Bn	16 (22)	vv (vv)	(as AMS & FX Dmod Src = KnobMod5)	C
Bn	26 (38)	bb (bb)	Data Entry (LSB)	B
Bn	26 (38)	bb (bb)	(for Prog/Combi change)	*1
Bn	26 (38)	bb (bb)	(for RPC edit)	
Bn	40 (64)	vv (vv)	(as Damper)	C
Bn	41 (65)	3F/40 (63/64)	Portamento Off/On	C
Bn	42 (66)	3F/40 (63/64)	Soft Pedal	C
Bn	43 (67)	vv (vv)	Sound Controller 1 (for Sustain Level control)	C
Bn	46 (70)	vv (vv)	Sound Controller 2 (for Resonance/HPF Cutoff ctrl)	C
Bn	47 (71)	vv (vv)	Sound Controller 3 (for Attack Time control)	C
Bn	48 (72)	vv (vv)	Sound Controller 4 (for Release Time control)	C
Bn	49 (73)	vv (vv)	Sound Controller 5 (for LFO1 Cutoff control)	C
Bn	4A (74)	vv (vv)	Sound Controller 6 (for LFO1 Speed control)	C
Bn	4B (75)	vv (vv)	Sound Controller 7 (for Decay Time control)	C
Bn	4C (76)	vv (vv)	Sound Controller 8 (for LFO1 Pitch Depth control)	C
Bn	4D (77)	vv (vv)	Sound Controller 9 (for LFO1 Delay control)	C
Bn	4E (78)	vv (vv)	Sound Controller 10 (for Filter EG Intensity ctrl)	C
Bn	4F (79)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl5 (as AMS & FX Dmod Src = SW 1)	C
Bn	50 (80)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl6 (as AMS & FX Dmod Src = SW 2)	C
Bn	51 (81)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl7 (as AMS & FX Dmod Src = Foot SW)	C
Bn	52 (82)	vv (vv)	Multi Purpose Ctrl8 (as AMS & FX Dmod Src = CC#83)	C
Bn	53 (83)	vv (vv)	(for Send 2 Level control)	
Bn	58 (91)	vv (vv)	Effect 1 Depth (for All Insert FX Off/On)	C
Bn	5C (92)	00/00 (00/000)	Effect 2 Depth (for Send 1 Level control)	C
Bn	5D (93)	00/00 (00/000)	Effect 3 Depth (for Master Off/On)	C
Bn	5E (94)	00/00 (00/000)	Effect 4 Depth (for Master FX Off/On)	C
Bn	5F (95)	00/00 (00/000)	Effect 5 Depth (for Master FX2 Off/On)	C
Bn	60 (96)	00 (00)	Data Increment (for RPC edit)	C
Bn	61 (97)	00 (00)	Data Decrement (for RPC edit)	C
Bn	62 (98)	ss (ss)	NRPN Param No. (LSB) (for NRPN select)	*3
Bn	63 (99)	tt (tt)	NRPN Param No. (MSB) (for NRPN select)	*3
Bn	64 (100)	0r (0r)	RPN Param No. (LSB) (for RPN select)	*4
Bn	65 (101)	00 (00)	RPN Param No. (MSB) (for RPN select)	*4
Bn	cc (cc)	vv (vv)	Control data (for Seq. recording (cc)=0-101)	C,Q
Bn	78 (120)	00 (00)	All Sound Off	C
Bn	79 (121)	00 (00)	Reset All Controllers	C
Bn	7A (122)	00/7F (00/127)	Local Control Off/On	A
Bn	7B (123)	00 (00)	All Notes Off	A
Bn	7C (124)	00 (00)	Omi Mode Off	A
Bn	7D (125)	00 (00)	Omi Mode On	A
Bn	7E (126)	10 (16)	Mono Mode On	A
Bn	7E (126)	10 (16)	(as All Notes Off)	
Bn	7F (127)	00 (00)	Poly mode On	A
Bn	7F (127)	00 (00)	(as All Notes Off)	
Ch	FP (fp)	--	Program Change (for Prog/Combi change)	*1
Ch	FP (fp)	--	(as After Touch)	
En	bb (bb)	bb (bb)	Channel Pressure	T
En	bb (bb)	bb (bb)	Bender Change	C

AMS : Alternate Modulation Source
 FX Dmod Src : Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15) Usually Global Channel
 g : When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each timbre#/track's channel. (Status is INT or BTH)
 g : Always Global Channel No. (0 - 15)
 x : Random
 ENR : Same as Transmitted data

*1 : When Bank Map in Global mode is KORG Program

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F :	Bank INT-A	000 - 127 : Bank INT-A 000 - 127
00,01, 00 - 7F :	INT-B	000 - 127 : INT-B 000 - 127
00,02, 00 - 7F :	INT-C	000 - 127 : INT-C 000 - 127
00,03, 00 - 7F :	INT-D	000 - 127 : INT-D 000 - 127
00,04, 00 - 7F :	INT-E	000 - 127 : INT-E 000 - 127
00,05, 00 - 7F :	INT-F	000 - 127 : INT-F 000 - 127
00,08, 00 - 7F :	EXB-A	000 - 127 : EXB-A 000 - 127
00,09, 00 - 7F :	EXB-B	000 - 127 : EXB-B 000 - 127
00,0A, 00 - 7F :	EXB-C	000 - 127 : EXB-C 000 - 127
00,0B, 00 - 7F :	EXB-D	000 - 127 : EXB-D 000 - 127
00,0C, 00 - 7F :	EXB-E	000 - 127 : EXB-E 000 - 127
00,0D, 00 - 7F :	EXB-F	000 - 127 : EXB-F 000 - 127
00,0E, 00 - 7F :	EXB-G	000 - 127 : EXB-G 000 - 127
79,00, 00 - 7F :	G	001 - 128
79,01-09,00 - 7F :	g(1)-g(9)	001 - 128
7A,00, 00 - 7F :	g(1) 001 - 128	
38,00, 00 - 7F :	G	001 - 128
3E,00, 00 - 7F :	g(d) 001 - 128	

When Bank Map in Global mode is GM(2):

MIDI In [Hex]	Program	Combination
mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F :	Bank INT-A	000 - 127 : Bank INT-A 000 - 127
3F,01, 00 - 7F :	INT-B	000 - 127 : INT-B 000 - 127
3F,02, 00 - 7F :	INT-C	000 - 127 : INT-C 000 - 127
3F,03, 00 - 7F :	INT-D	000 - 127 : INT-D 000 - 127
3F,04, 00 - 7F :	INT-E	000 - 127 : INT-E 000 - 127
3F,05, 00 - 7F :	INT-F	000 - 127 : INT-F 000 - 127
3F,08, 00 - 7F :	EXB-A	000 - 127 : EXB-A 000 - 127
3F,09, 00 - 7F :	EXB-B	000 - 127 : EXB-B 000 - 127
3F,0A, 00 - 7F :	EXB-C	000 - 127 : EXB-C 000 - 127
3F,0B, 00 - 7F :	EXB-D	000 - 127 : EXB-D 000 - 127
3F,0C, 00 - 7F :	EXB-E	000 - 127 : EXB-E 000 - 127
3F,0D, 00 - 7F :	EXB-F	000 - 127 : EXB-F 000 - 127
3F,0E, 00 - 7F :	EXB-G	000 - 127 : EXB-G 000 - 127
79,00, 00 - 7F :	G	001 - 128
79,01-09,00 - 7F :	g(1)-g(9)	001 - 128
7A,00, 00 - 7F :	g(d) 001 - 128	
00,00, 00 - 7F :	G	001 - 128
38,00, 00 - 7F :	G	001 - 128
3E,00, 00 - 7F :	g(d) 001 - 128	
3F,7F, 00 - 7F :	Mute (KORG MUTE)	
(XG) 00,01 - :	Assign correspond program in G, g(1) - g(9)	
(GS) 01,00 - :	Assign correspond program in G, g(1) - g(9)	

*2 : When in Program/Sampling mode, Global channel.

*3 : When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each IFX's channel.

*4 : tt.ss = 00.02 : Arpeggiator Off/On
 = 00.0A : Arpeggiator Gate control
 = 00.0B : Arpeggiator Velocity control

When in Program/Combination mode, Global channel message is valid.
 Data Entry LSB value has no effect.

tt.ss = 01.08 :	Vibrato Rate
tt.ss = 01.09 :	Vibrato Depth
tt.ss = 01.0A :	Vibrato Delay
tt.ss = 01.20 :	Filter Cutoff
tt.ss = 01.21 :	Filter Resonance
tt.ss = 01.64 :	Attack Time
tt.ss = 01.65 :	Release Time
tt.ss = 14.kk :	Drum Filter Cutoff
tt.ss = 15.kk :	Drum Filter Resonance
tt.ss = 16.kk :	Drum EG Attack Time
tt.ss = 17.kk :	Drum EG Decay Time
tt.ss = 18.kk :	Drum Coarse Tune
tt.ss = 19.kk :	Drum Fine Tune
tt.ss = 1A.kk :	Drum Volume
tt.ss = 1C.kk :	Drum Panpot
tt.ss = 1D.kk :	Drum Rev Send(Send2)
tt.ss = 1E.kk :	Drum Cho Send(Send1)

* Only valid when Part Mode is Drum, MDrml - Mdrml4.
 kk : Drum Inst No. (0C - 6C = CO - C8)
 Data Entry LSB value has no effect.

*4 : r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range)
 = 1 : Fine Tune (Detune)
 = 2 : Coarse Tune (Transpose)

For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
 Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

Status [Hex]	Second [H]	Third [D]	Description (Use for)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer (Location) *6 ss : Least significant [LSB] tt : Most significant [MSB]
F3	ss (ss)		Song Select (Song or Cue List select) *5 ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No.

Receive when in Sequencer mode.
 When in the Cue List page (Sequencer mode P1), respond to Location and No. of Cue List.

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Use for.....)
F8	Timing Clock (Tempo, AMS & FX Dmod SFG) *5
FA	Start (Seq Start & Arpeggiator Control) *6
FB	Scrutine (Seq Scrutine_start Arpeggiator Control) *6
FE	Active Sensing (MIDI Connect check) *6

*5 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI or External mLAN.
 *6 Receive when MIDI Clock in Global mode is External MIDI or External mLAN and Receive Ext. Realtime Commands in Global mode is checked.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGE (NON REALTIME)
 ○ DEVICE INQUIRY (When received this message, transmits INQUIRY MESSAGE REPLY)
 [F0,7E,rm,06,01,F7]
 3rd Byte nn : Channel = 7F : Any Channel
 ○ GM System On (Receive when in Song Play mode)
 [F0,7E,rm,09,01,F7]
 3rd Byte nn : Channel = 0 - F : Global Channel
 = 7F : Any Channel

2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)

○ Master Volume
 [F0,7F,0g,04,01,03,rv,mm,F7]
 3rd byte g : Global Channel
 6th byte rv : Value[LSB]
 7th byte mm,rv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

○ Master Balance
 [F0,7F,0g,04,02,rv,mm,F7]
 3rd byte g : Global Channel
 6th byte rv : Value[LSB]
 7th byte mm,rv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

○ Master Fine Tune (Control Master Tune(cent) in Global)
 [F0,7F,0g,04,03,rv,mm,F7]
 3rd byte g : Global Channel
 6th byte rv : Value[LSB]
 7th byte mm,rv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

○ Master Coarse Tune (Control Transpose (chromatic step) in Global)
 [F0,7F,0g,04,04,rv,mm,F7]
 3rd byte g : Global Channel
 6th byte rv : Value[LSB]
 7th byte mm,rv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12

Messages divers

A

Already connected

Problème: Vous avez effectué une connexion en appuyant sur le bouton Connect à la page mLAN Output/Input du mode Global, alors qu'une connexion existait déjà pour la prise d'entrée en question.

Solution: Vérifiez les réglages de connexion du récepteur mLAN. Si vous avez défini la connexion sur le récepteur, il se pourrait que la page affichée ne soit pas à jour. Resélectionnez donc la page mLAN Output/Input. Si vous aviez déjà établi une connexion d'une sortie à l'entrée en question, rompez-la avant de refaire la connexion voulue.

Are you sure ?

Problème: Ce message vous demande de confirmer l'opération à effectuer. Pour exécuter l'opération, appuyez sur le **bouton OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le **bouton Cancel**.

B

Battery voltage for Calender IC is low

Problème: La tension de la pile de sauvegarde du calendrier est basse.

Solution: Remplacez la pile de sauvegarde de la manière décrite sous "Remplacer la pile du calendrier" (p.297).

Buffer overrun error occurred

Problème: Durant l'échantillonnage sur disque dur, la vitesse d'écriture sur le disque est insuffisante.

Solution: Exécutez la commande "Check Medium" de la page Utility du mode Disk. Si cela ne résout pas le problème, copiez plusieurs fichiers du disque dur sur un autre support et effacez ces fichiers du disque dur pour libérer de l'espace. Recommencez ensuite l'échantillonnage.

Buffer underrun error occurred

Problème: La vitesse de lecture d'un fichier WAV contenu sur le disque dur n'est pas suffisante pour permettre la reproduction.

Solution: Copiez le fichier voulu dans un autre dossier, etc. et répétez l'opération.

C

Can't calibrate

Problème: Le calibrage n'a pas pu être exécuté comme prévu.

Solution: Resélectionnez cette commande.

Can't copy/swap double size effect

Problème: Lors de la copie ou de l'échange d'un effet d'insertion, vous avez essayé de placer un effet double dans le bloc IFX1 ou IFX5.

Solution: Modifiez vos réglages de sorte qu'aucun effet double ne soit déplacé dans IFX1 ou 5 et resélectionnez cette commande.

Can't open pattern

Problème: A la fin d'un enregistrement ou une édition, la mémoire séquenceur ne suffit plus pour ouvrir le Pattern placé dans la piste. (Si le Pattern doit être ouvert automatiquement.) Si vous appuyez sur le **bouton OK**, les données du Pattern seront effacées et les données de l'enregistrement ou de l'édition seront sauvegardées. Si vous appuyez sur le **bouton Cancel**, les données d'enregistrement ou d'édition seront effacées.

Continue ?

Completed

Problème: Aucun. Ce message apparaît chaque fois pour signaler que la commande ou l'opération s'est bien déroulée.

Connection protected

Problème: Vous avez appuyé sur le bouton Cut pour rompre une connexion à la page mLAN Output/Input du mode Global, mais la connexion en question est protégée.

Solution: Désactivez la protection de cette connexion sur le dispositif mLAN en question et appuyez de nouveau sur le bouton Cut.

D

Destination and source are identical

Problème: Vous tentez de copier ou de fusionner les données de la liste de repères, du Song, de la piste ou du Pattern qui fait office de mémoire d'arrivée.

Solution: Sélectionnez une autre liste de repères, un autre Song, une autre piste ou un autre motif d'arrivée.

Destination from-measure within the limits of source

Problème: La commande "Move Measure" ne peut pas être exécutée parce que la mesure d'arrivée fait partie des mesures sources (aussi bien pour All Tracks que pour une seule piste).

Solution: Choisissez une mesure d'arrivée qui se situe au-delà de l'extrait que vous comptez déplacer.

Destination is empty

Problème: La piste ou le Pattern choisi(e) ne contient pas de données et ne peut donc pas être édité(e).

Solution: Choisissez une autre piste ou un autre Pattern.

Destination measure is empty

Problème: La mesure que vous comptez éditer ne contient pas de données.

Solution: Choisissez une mesure qui contient des données.

Destination multisample already exists

Problème: Un multi-échantillon existe déjà dans la mémoire d'arrivée (emplacement de sauvegarde).

Solution: Effacez le multi-échantillon dans la mémoire d'arrivée ou choisissez un autre numéro de multi-échantillon comme destination de sauvegarde.

Destination multisample and source multisample are identical

Problème: Vous avez choisi le même multi-échantillon comme source et comme destination.

Solution: Sélectionnez un autre multi-échantillon d'arrivée.

Destination sample already exists

Problème: Un échantillon existe déjà dans la mémoire d'arrivée (emplacement de sauvegarde).

Solution: Effacez l'échantillon dans la mémoire d'arrivée ou choisissez un autre numéro d'échantillon comme destination de sauvegarde.

Destination sample data used in source sample Can't overwrite

Problème: L'échantillon de source utilise les données de l'échantillon d'arrivée (emplacement de sauvegarde); ces dernières ne peuvent donc pas être écrasées.

Solution: Choisissez un autre numéro d'échantillon comme destination de sauvegarde (sans écraser de données).

Destination sample is empty

Problème: L'échantillon ne contient pas de données et ne peut donc pas être édité.

Destination song is empty

Problème: Le Song d'arrivée pour la copie ou la fusion n'existe pas.

Solution: Avant de copier ou de fusionner, vous devez créer un nouveau Song au moyen de la commande "Create New Song" (fenêtre de dialogue qui apparaît lorsque vous sélectionnez un nouveau Song).

Directory is not empty Cleanup directory Are you sure?

Problème: Vous tentez d'effacer un dossier qui contient des fichiers ou des dossiers.

Solution: Appuyez sur le **bouton OK** pour effacer tous les fichiers et/ou tous les dossiers dans ce dossier.

Disc full

Problème: Vous avez tenté de graver des données avec "Write to CD" sur un disque qui ne contenait plus assez d'espace pour ces données.

Solution: Choisissez un autre disque ou retirez les plages dont vous n'avez pas besoin.

Disk not formatted

Problème: Vous avez essayé d'effectuer un formatage Quick Format pour un support qui n'avait pas encore été formaté physiquement.

Solution: Formatez physiquement le support avec la commande "Format" (option Full Format) à la page Utility du mode Disk.

E

Error in formatting medium

Problème: Une erreur s'est produite durant le formatage physique (Full Format) ou le formatage rapide (Quick format).

Solution: Utilisez un autre support.

Problème: Pendant l'exécution de la commande "Convert to ISO9660 Format" à la page Utility du mode Disk, une erreur s'est produite lors de la conversion des données UDF.

Solution: Utilisez un autre support.

Error in reading from medium

Problème: Erreur lors de la lecture des données d'un support. Ce message peut aussi apparaître pendant la sauvegarde de données avec Save ou Copy.

Solution: Essayez encore une fois. Si la faute se reproduit, il y a de fortes chances que le support soit devenu illisible.

Error in writing to medium

Problème: Impossible de sauvegarder des données sur le support. (Verify error)

Solution: Il est fort possible que le support soit endommagé. Pour cette raison, il vaut mieux s'en débarrasser et en utiliser un autre.

Pour un support de format MS-DOS, exécutez la commande "Check Medium" à la page Utility du mode Disk.

F

Failed in the initialization of EXB-mLAN

Problème: Impossible d'initialiser les réglages de connexion mLAN, les réglages de synchro Word Clock et d'autres réglages EXB-mLAN internes (si l'option EXB-mLAN est installée).

Solution: Débranchez le câble IEEE 1394 de la prise mLAN sur l'option EXB-mLAN et exécutez de nouveau l'initialisation. Si l'erreur persiste, contactez votre revendeur Korg.

File already exists

Problème: La commande "Create Directory" ou "File Rename" ne peut pas être exécutée parce que la disquette contient déjà un dossier ou un fichier de ce nom.

Problème: Vous avez tenté d'exécuter la commande "Copy" à la page Utility du mode Disk (sans utiliser de caractères génériques) en spécifiant un même nom de fichier comme source et comme destination.

Problème: Vous avez tenté d'exécuter la commande "Save Sampling Data" à la page Utility du mode Disk pour "All", "All Multisamples", "All Samples" ou "One Multisample" en spécifiant un nom de répertoire sur le TRITON qui existait déjà sur la disquette.

Problème: Lors de l'échantillonnage ou de la sauvegarde sur le disque dur, vous avez choisi un nom de fichier déjà existant.

Solution: Effacez le dossier ou le fichier sur la disquette ou programmez un autre nom.

File contains unsupported data

Problème: Vous avez tenté de charger comme fichier AIFF, WAVE ou KSF un fichier d'un format non reconnu par le TRITON STUDIO.

Solution: Pour un fichier AIFF ou WAVE, utilisez si possible un ordinateur, etc. pour convertir les données dans un format reconnu par le TRITON STUDIO, puis chargez les données.

File is read-only protected

Problème: Vous avez essayé de sauvegarder un fichier sous un nom déjà utilisé par un fichier verrouillé (pouvant uniquement être lu) ou d'effacer ce fichier.

Problème: Vous avez essayé de sauvegarder un fichier sur un support contenant un fichier verrouillé portant le même nom.

Solution: Programmez un autre nom pour les données que vous voulez sauvegarder.

File unavailable

Problème: Vous essayez d'ouvrir ou de charger un fichier dont le format n'est pourtant pas correct.

File/path not found

Problème: Lors du chargement d'un fichier d'échantillons en mode Disk, le fichier dont vous avez défini le nom dans la fenêtre de dialogue pour le choix d'un dossier ou d'un autre support n'existe pas à l'emplacement spécifié.

Problème: Le fichier pour lequel vous souhaitez effectuer la commande "Delete" à la page Utility du mode Disk n'existe pas.

Problème: Vous avez tenté d'exécuter la commande "Copy" à la page Utility du mode Disk en utilisant un caractère générique pour spécifier le nom du fichier à copier, mais ce dernier n'a pas pu être trouvé. La longueur du nom spécifié pour l'adresse de source de la copie dépasse peut-être la limite hiérarchique (76 caractères maximum).

Problème: En mode Disk ou Song Play, peut-être avez-vous tenté d'ouvrir avec le bouton Open un dossier qui dépasse la limite hiérarchique (76 caractères maximum pour spécifier l'adresse, y compris le nom du dossier choisi).

Problème: Lors de l'exécution de la commande Insert à la page Make Audio CD du mode Disk, vous avez tenté d'ajouter un fichier WAVE avec le bouton Insert All, mais le TRITON STUDIO n'a trouvé aucun fichier WAVE d'une fréquence d'échantillonnage de 44.1 kHz ou 48 kHz dans le dossier en question.

Solution: Vérifiez le fichier ou le dossier.

Problème: En mode Disk, lors du chargement d'un fichier .KCD, le TRITON STUDIO ne trouve pas un fichier WAVE figurant dans la liste des plages audio.

Solution: Le fichier introuvable est celui dont le volume ne figure pas à la page Make Audio CD du mode Disk. Vérifiez le fichier ou le dossier ou effacez la plage de la liste.

Front sample data used in rear sample

Can't overwrite

Problème: Quand vous avez exécuté la commande "Link" sous Sample Edit en mode Sampling, les données de l'échantillon Front Sample étaient aussi utilisées par l'échantillon Rear Sample et n'ont donc pas pu être écrasées.

Solution: Ne cochez pas Overwrite; spécifiez un autre échantillon comme destination de sauvegarde.

I

Illegal file description

Problème: Le nom que vous avez programmé pour les données à sauvegarder ou pour le dossier à créer paraît inacceptable.

Solution: Programmez un nom qui peut être lu par le système MS-DOS.

Illegal mLAN message

Problème: L'option EXB-mLAN (à condition de l'avoir installée) a reçu un message non reconnu.

Illegal SMF data

Problème: Le fichier que vous tentez de charger n'est pas un fichier Standard MIDI.

Illegal SMF division

Problème: Vous tentez de charger un fichier Standard MIDI qui contient un code de synchronisation.

Illegal SMF format

Problème: Vous tentez de charger un fichier Standard MIDI qui ne correspond ni au format 0 ni au format 1.

Inconvertible file exists

Problème: Le support contient un fichier qui ne peut pas être converti en format ISO9660.

Solution: Pour un support formaté ou sauvegardé sur un dispositif autre que le TRITON STUDIO, il se pourrait que ce dernier ne puisse pas convertir le support en question en format ISO9660. Dans ce cas, effectuez la conversion avec le logiciel de gravure par paquets utilisé pour le formatage ou la sauvegarde du support en question.

Index number over limit

Problème: Lors de l'échantillonnage en mémoire RAM en mode Combination, Program ou Sequencer, le trop grand nombre de renvois ne permet pas la conversion simultanée en multi-échantillon.

Solution: Convertissez les échantillons en un autre Program ou multi-échantillon, ou effacez des renvois en mode Sampling avant de poursuivre l'échantillonnage.

M

Master Track can't be recorded alone

Problème: Lors de l'enregistrement en temps réel d'une piste unique, vous avez tenté de commencer l'enregistrement en choisissant la piste maître.

Solution: Commencez l'enregistrement en choisissant une piste 1-16.

Measure size over limit

Problème: Vous tentez de charger un fichier Standard MIDI dont le nombre d'événements d'une mesure dépasse la limite (environ 65.535 événements).

Problème: L'édition que vous tentez d'effectuer entraîne le dépassement de la limite d'événements (environ 65.535) par mesure.

Solution: Effacez les données dont vous n'avez pas besoin en éditant les événements, etc.

Measure number over limit

Problème: L'opération que vous voulez effectuer rendrait la longueur supérieure à 999 mesures.

Solution: Effacez les mesures dont vous n'avez pas besoin.

Medium changed

Problème: Lors de l'exécution de la commande Copy à la page Utility du mode Disk, vous avez échangé ou éjecté le support alors qu'il n'était pas permis d'effectuer la copie sur plusieurs supports d'un même lecteur.

Medium unavailable

Problème:Le support choisi ne permet pas de sauvegarder des données.

Medium write protected

Problème:Le support d'arrivée (disquette, etc.) est verrouillé.

Solution: Déverrouillez le support et répétez la même opération.

Memory full

Problème:L'édition du Song, de la piste, du Pattern etc. en mode Sequencer signifierait que la capacité de mémoire de la partie séquenceur serait dépassée.

Solution: Augmentez la capacité de mémoire en effaçant les morceaux, etc. dont vous n'avez plus besoin.

Problème:L'enregistrement de données en temps réel a été arrêté parce que la mémoire séquenceur est pleine.

Solution: Effacez les morceaux dont vous n'avez plus besoin. (Sauvegardez-les sur disquette si vous y tenez.)

Memory overflow

Problème:La commande "Save Exclusive" du mode Disk n'a pas pu être exécutée parce que la capacité de la mémoire séquenceur (utilisée comme tampon) est dépassée.

Solution: S'il s'agit de deux blocs de données séparés, il vaut mieux les transmettre l'un après l'autre au TRITON STUDIO.

Problème:La taille des données de formes d'onde d'échantillon que vous tentez de charger en mode Disk dépasse la capacité de mémoire disponible.

Solution: Effacez les échantillons dont vous n'avez plus besoin à l'aide de la commande "Delete Sample" du mode Sampling, puis essayez à nouveau de charger les données.

Memory protected

Problème:Les Programs, Combinations, Songs, Drum Kits ou motifs d'arpège utilisateur internes sont verrouillés.

Solution: Désactivez le verrou en question (mode Global) et rechargez/sauvegardez les données.

MIDI data receiving error

Problème:Le format des données MIDI SysEx reçues n'est pas valide (par ce que le volume des données est incorrect, par exemple).

Multisample L and R are identical

Problème:Vu que les numéros de multi-échantillon d'arrivée (emplacement de sauvegarde) L et R sont identiques, la commande ne peut être exécutée.

Solution: Choisissez un numéro de multi-échantillon différent comme destination L et R (emplacement de sauvegarde).

N

No connection

Problème:Vous avez tenté de rompre une connexion en appuyant sur le bouton Cut à la page mLAN Output/Input du mode Global, alors que la connexion en question n'existait pas. Il se pourrait aussi que vous ayez modifié les réglages de connexion sur un autre dispositif.

Solution: Vérifiez la connexion du dispositif mLAN branché. Si aucune connexion n'existe pour la prise du récepteur ou s'il est branché à une autre sortie, il se pourrait que la page affichée ne soit pas à jour. Resélectionnez donc la page mLAN Output/Input.

No data

Problème:Le fichier Standard MIDI que vous tentez de charger ne contient pas de données.

Problème:Vous avez tenté d'exécuter l'opération "Export Smpl as AIFF/WAVE" (pour Samples in One Multisample), mais aucun échantillon n'était sélectionné.

Solution: Créez des échantillons.

No medium

Problème:Vous avez tenté d'exécuter une commande du mode Disk alors que le lecteur (disquette, etc.) ne contenait pas de support.

Solution: Insérez le support (disquette, etc.) dans le lecteur ou montez le lecteur.

No node

Problème:Vous avez tenté d'établir une connexion en appuyant sur le bouton Connect à la page mLAN Output/Input du mode Global, alors qu'aucun dispositif mLAN n'existait sur le bus spécifié.

Solution: Vérifiez qu'un dispositif mLAN est bien branché à l'option EXB-mLAN (si elle est installée). Si c'est le cas et que la connexion est correcte, vérifiez la compatibilité mLAN du dispositif en question. Vérifiez aussi que le dispositif mLAN branché au TRITON STUDIO fonctionne correctement.

No recording track specified

Problème:Vous avez oublié de sélectionner le statut REC pour une ou plusieurs pistes avant de vous mettre à enregistrer en temps réel (enregistrement multipiste).

Solution: Choisissez REC pour les pistes sur lesquelles vous voulez enregistrer.

No space available on medium

Problème:Vous avez essayé de sauvegarder ou copier un fichier, ou de créer un dossier sur un support (disquette, etc.) ne disposant pas d'assez d'espace.

Solution: Vous pourriez effacer des fichiers dont vous n'avez plus besoin, mais il vaut mieux utiliser un autre support.

No space available on medium

Do you want to make a divided file?

Problème: Vous tentez de sauvegarder un fichier .PCG ou .KSF sur un support n'offrant pas assez d'espace. Spécifiez ici si vous voulez ou non répartir la sauvegarde du fichier sur plusieurs supports.

Solution: Appuyez sur le **bouton OK** pour répartir la sauvegarde sur plusieurs supports ou sur le **bouton Cancel** pour annuler la sauvegarde.

Not enough memory

Problème: Vous tentez d'enregistrer en temps réel (mode Sequencer) mais la capacité résiduelle ne suffit plus (impossible de réserver suffisamment de mémoire pour couvrir l'espace entre la première mesure et le début du morceau etc.).

Solution: Libérez de la mémoire en effaçant d'autres Songs, etc.

Problème: Vous avez tenté de charger un fichier .EXL d'un volume supérieur à 1.048.576 octets avec la commande Load Exclusive". Le TRITON STUDIO ne permet pas de charger ce fichier.

Not enough memory to load

Problème: Vous avez tenté de charger un fichier .SNG en mode Disk, mais la mémoire disponible était insuffisante.

Solution: Effacez des Songs, etc. dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la mémoire.

Not enough memory to open pattern

Problème: La mémoire séquenceur ne suffit plus pour ouvrir le Pattern. Impossible donc de l'éditer.

Solution: Effacez les Songs, pistes ou les Patterns dont vous n'avez plus besoin ou n'ouvrez pas le Pattern en question.

Not enough multisample memory

Problème: La mémoire de multi-échantillon disponible est insuffisante pour permettre l'opération. (Le nombre de multi-échantillons dépasse la limite de 1.000.)

Solution: Effacez les multi-échantillons dont vous n'avez plus besoin.

Not enough relative parameter memory

Problème: La mémoire disponible pour les paramètres relatifs est insuffisante. (Le nombre d'échantillons pour les multi-échantillons dépasse la limite de 4.000.)

Solution: Effacez les multi-échantillons ou les renvois de multi-échantillons dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la mémoire.

Not enough sample memory

Problème: La mémoire d'échantillon disponible (pour les paramètres d'échantillon ou les données de formes d'onde) est insuffisante.

Solution: Effacez des échantillons dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la mémoire.

Not enough sample/multisample locations available

Problème: Pour les données que vous tentez de charger, le nombre limite de multi-échantillons ou d'échantillons est dépassé.

Solution: Exécutez la commande "Delete Multisample" ou "Delete Sample" en mode Sampling pour descendre suffisamment en dessous du nombre limite, puis rechargez les données.

Not enough song locations available

Problème: Vous tentez de charger un fichier .SNG avec l'option "Append", mais la mémoire disponible est insuffisante.

Solution: Effacez des Songs avec la commande "Delete Song" du mode Sequencer pour libérer de la mémoire, puis effectuez de nouveau le chargement.

Not enough song memory

Problème: Quand vous avez exécuté les commandes "Time Slice" ou "Save" en mode Sampling, le volume total des données pour tous les Songs monopolisait toute la mémoire de séquence, de sorte que la sauvegarde n'a pas pu être effectuée.

Problème: Quand vous échantillonnez dans la mémoire RAM en mode Sequencer, vous ne pouvez pas créer simultanément de données de piste.

Solution: Effacez des Songs dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la mémoire.

O

Obey Copyright Rules

Problème: Ce message s'affiche quand vous effectuez les réglages d'entrée S/P DIF ou mLAN, quand vous exécutez la commande "Write to CD" à la page Make Audio CD du mode Disk ou la commande "Destination" à la page Audio CD du mode Sampling. Il attire votre attention sur le droit d'auteur. Avant d'utiliser les données en question, lisez la section "A propos du droit d'auteur" (⇒BG p.iii).

Oscillator Mode conflicts (check PROG P1)

Problème: Vous avez exécuté la commande "Convert MS To Program" du mode Sampling en cochant Use Destination Program Parameters, mais le réglage "Oscillator Mode" du Program de destination était en conflit avec le type de multi-échantillon en question.

Solution: Réglez le paramètre "Oscillator Mode" du Program de destination pour la conversion en mode Program. Si vous convertissez un multi-échantillon monaural, choisissez Single. Pour un multi-échantillon stéréo, choisissez Double.

P

Pattern conflicts with events

Problème: Impossible de fusionner des pistes parce que l'une des deux pistes contient un Pattern et l'autre piste contient un événement ou un Pattern dans la même mesure.

Solution: Ouvrez le Pattern.

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

Problème: Vous essayez de déplacer des mesures mais la dernière mesure d'arrivée ou la première mesure source contient une commande Put (renvoi à un Pattern), ce qui signifie que l'édition n'est possible qu'en ouvrant le Pattern.

Solution: Ouvrez le Pattern.

Pattern exists in destination or source track

Open pattern ?

Problème: Un Pattern a été placé dans la piste de source ou d'arrivée choisie pour l'édition. Pour ouvrir le Pattern et effectuer l'opération (les événements du Pattern seront copiés), appuyez sur le **bouton OK**. Pour exécuter l'opération sans ouvrir le Pattern, appuyez sur le **bouton Cancel**.

Pattern used in song

Continue ?

Problème: Lors de l'édition, le Pattern en question a été placé dans une piste. Pour exécuter l'opération, appuyez sur le **bouton OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le **bouton Cancel**.

R

Rear sample is empty

Problème: Quand vous avez exécuté la commande "Link" à la page Sample Edit du mode Sampling, l'échantillon Rear Sample ne contenait pas de données.

Solution: Choisissez pour le Rear Sample un échantillon contenant des données, puis exécutez à nouveau la commande.

Request rejected

Problème: La requête faite pour mLAN à la page mLAN Output/Input du mode Global n'est pas acceptée.

Solution: Vérifiez les connexions entre les dispositifs mLAN.

Root directory is full

Problème: Vous essayez de créer un fichier ou un dossier dans le dossier de base. Seulement, le dossier de base en contient déjà tellement qu'il n'est plus possible d'en ajouter.

Solution: Vous pouvez effacer les fichiers ou les dossiers dont vous n'avez plus besoin ou utiliser un autre support.

S

Sample data used in other sample(s)

Continue ?

Problème: Un ou plusieurs autres échantillons utilisent les données de l'échantillon que vous éditez. Pour continuer l'édition, appuyez sur le **bouton OK**.

Sample L and R are identical

Problème: L'édition n'a pas pu être effectuée, car vous avez choisi un même numéro de destination (emplacement de sauvegarde) pour l'échantillon L et R.

Solution: Choisissez un numéro différent comme destination (emplacement de sauvegarde) pour l'échantillon L et R.

Sample length is shorter than minimum

Problème: L'édition que vous tentez d'effectuer réduirait la longueur des données de l'échantillon en dessous de la limite de 8 échantillons.

Solution: Modifiez vos données d'édition de sorte à ce que la longueur des données de l'échantillon soit supérieure à la limite de 8 échantillons.

Sample used in other multisample(s)

Continue ?

Problème: L'échantillon que vous éditez est utilisé par d'autres multi-échantillons. Pour continuer l'édition, appuyez sur le **bouton OK**.

Selected banks are the same

Problème: Ce message s'affiche quand vous chargez un fichier .PCG du TRITON STUDIO contenant les banques de Drum Kit C/D/User ou les banques de motifs d'arpège utilisateur C/D, et que la banque de destination du chargement est identique à la banque source.

Solution: Appuyez sur le bouton OK pour faire disparaître ce message et retourner à la boîte de dialogue de choix des banques. Choisissez la banque source et la banque de destination du chargement.

Selected file/path is not correct

Problème: Lors du chargement d'un fichier .PCG sauvegardé sur plusieurs supports, vous avez choisi un fichier .PCG non divisé ou dont le contenu était différent.

Solution: Chargez le fichier .PCG correct.

Problème: Lors du chargement d'un fichier KSF sauvegardé sur plusieurs supports, vous avez commis une erreur dans l'ordre de chargement des fichiers.

Solution: Chargez le fichier KSF dans l'ordre correct. La commande de menu "Translation" permet de contrôler l'ordre des numéros de fichiers selon lequel les fichiers KSF ont été sauvegardés. (Le nom d'échantillon ainsi que le numéro du premier fichier KSF sera affiché.)

Slice point over limit

Can't divide

Problème: Le réglage de la commande "Time Slice" ou "Time Stretch" Slice du mode Sampling découperait l'échantillon choisi en plus de 1.000 échantillons (nombre maximum), de sorte que la commande "Divide" ne peut pas être exécutée.

Solution: Utilisez la commande "Link" pour connecter tout renvoi ("Index") ne nécessitant pas de division, puis exécutez la commande "Divide".

Source file is not 48000Hz

Can't convert

Problème: Vous avez tenté d'exécuter la commande "Rate Convert" à la page Utility du mode Disk sur un fichier WAVE d'une fréquence d'échantillonnage autre que 48000 Hz.

Solution: Seuls les fichiers WAVE de 48000 Hz peuvent être convertis à la fréquence 44100 Hz.

Source is empty

Problème: La piste ou le Pattern de source ne contient pas de données.

Solution: Choisissez une piste ou un Pattern qui contient des données.

Source sample is empty

Problème: Vous tentez d'exécuter une commande "Insert", "Mix" ou "Paste" alors que l'échantillon de source ne contient pas de données.

Solution: Avant d'exécuter la commande "Insert", "Mix" ou "Paste", copiez à l'aide de la commande "Copy" un échantillon contenant des données.

S/P DIF Clock Error !

Problème: Vous avez réglé "System Clock" sur S/P DIF mais le TRITON STUDIO ne détecte pas de signal d'horloge.

Solution: Vérifiez le signal de sortie de la source numérique externe. Le TRITON STUDIO requiert des signaux de 48 kHz ou 96 kHz. Vérifiez aussi l'état et la connexion du câble optique.

T

There is no node

Problème: Le dispositif mLAN défini à la page mLAN Output/Input du mode Global n'existe pas.

Solution: Vérifiez que le dispositif mLAN en question est bien sous tension et que le câble est correctement branché.

There is no plug

Problème: La prise définie à la page mLAN Output/Input du mode Global n'existe pas.

Solution: Exécutez de nouveau l'opération. Si l'erreur persiste, vérifiez que le dispositif mLAN doté de la prise en question fonctionne correctement.

There is no readable data

Problème: La taille du fichier correspond à 0 ou le fichier ne contient pas de données accessibles via l'opération de chargement ou d'ouverture. Il est aussi possible que les données soient endommagées, etc. et ne puissent donc être ni chargées ni ouvertes.

This file is already loaded

Problème: Vous tentez de charger un fichier .PCG divisé qui est déjà chargé.

Solution: Choisissez des fichiers .PCG qui ne sont pas encore chargés.

Track is full

Problème: Vous tentez d'insérer une plage audio à la page Make Audio CD du mode Disk, alors que le nombre limite de 99 plages est atteint.

Solution: Effacez des plages que vous ne voulez pas garder et exécutez de nouveau la commande Insert.

U

Unable to create directory

Problème: Vous tentez de créer un dossier qui risque de dépasser la limite admissible (76 caractères pour l'adresse complète).

Unable to save file

Problème: Quand vous avez tenté d'exécuter la commande "Copy" du mode Disk, vous avez dépassé la limite admissible de 76 caractères pour l'adresse complète de destination.

Problème: Lors de la sauvegarde d'un fichier en mode Disk ou Song Play, vous avez dépassé la limite admissible de 76 caractères pour l'adresse de destination de la sauvegarde.

Problème: Vous avez tenté d'exécuter la commande "Copy" à la page Utility du mode Disk, pour un fichier dont le volume des données dépasse la taille disponible.

W

Word Clock Error !

Problème: Vous avez réglé "System Clock" sur Word Clock (avec l'option EXB-DI installée), mais le TRITON STUDIO ne reçoit pas de signal de synchro utilisable.

Solution: Vérifiez la connexion du câble BNC.

Y

You can't undo last operation Are you sure ?

Problème: Une fois que vous activez l'édition d'événement, vous ne pouvez plus utiliser la fonction Compare afin de retrouver les réglages de l'édition précédente (cela même si vous quittez l'édition d'événement sans avoir modifié d'événement). Pour activer l'édition d'événement, appuyez sur le **bouton OK**. Pour l'annuler, appuyez sur le **bouton Cancel**.

You can't undo this operation Are you sure ?

Problème: Après un enregistrement ou une édition d'événement en mode Sequencer, l'emplacement de mémoire de la fonction Compare n'est pas disponible pour annuler l'opération. Si vous souhaitez conserver les données que vous venez d'enregistrer ou d'éditer, appuyez sur le **bouton OK**. Pour retrouver les données antérieures (c.-à-d. effacer les données que vous venez d'enregistrer ou d'éditer), appuyez sur le **bouton Cancel**.

Problème: Durant l'édition en mode Sequencer, l'emplacement de mémoire de la fonction Compare n'est pas disponible pour annuler l'opération. Pour exécuter l'édition, appuyez sur le **bouton OK**. (Vous ne pourrez plus retrouver les réglages en vigueur avant l'édition.) Si vous décidez de ne pas exécuter l'édition, appuyez sur le **bouton Cancel**.

Solution: Effacez les Songs, pistes ou Patterns dont vous n'avez plus besoin afin de libérer de la mémoire pour la fonction Compare. Avant d'exécuter une opération d'édition, nous vous recommandons de sauvegarder les données sur disquette.

Compatibilité des données

Pour ses divers formats de données, le TRITON STUDIO assure la compatibilité avec les modèles TRITON/TRITON pro/TRITON proX et TRITON-Rack. Vous pouvez donc échanger des données avec ces instruments en opérant les chargements/sauvegarde via des disquettes ou d'autres supports externes, ou en effectuant des transferts (Dump) MIDI de messages SysEx ou de changements de paramètres. Prenez toutefois note des restrictions suivantes.

note Dans cette section, les modèles TRITON, TRITON pro, et TRITON proX sont désignés collectivement par l'appellation "TRITON".

[1] Paramètres valides sur le TRITON STUDIO mais non compatibles avec le TRITON-Rack et TRITON

1-1. Paramètres de motifs d'arpège en modes Program, Combination et Sequencer

- **TRITON STUDIO → TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Vu que le TRITON ne possède pas les motifs d'arpège utilisateur "U232 (E-C)" - "U506 (User)", il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.
- **TRITON STUDIO → TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Vu que le TRITON-Rack ne possède pas les motifs d'arpège utilisateur "U328 (User)" - "U506 (User)", il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.

1-2. Paramètres du mode Global du TRITON STUDIO

Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK)
: S/P DIF In
: mLAN In

- **TRITON STUDIO → TRITON-Rack ou TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Le TRITON-Rack ou TRITON charge les données autres que ces réglages.

System Clock

- **TRITON STUDIO → TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Le réglage "System Clock" est conservé comme données internes par le TRITON, mais ce dernier ignore ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.

Réglage System Clock "S/P DIF"

- **TRITON STUDIO → TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG):**
Ce paramètre n'est pas chargé sur le TRITON-Rack.

Receive Ext. Realtime Command

- **TRITON STUDIO → TRITON-Rack ou TRITON (chargement de fichier .PCG):**
Ce réglage est conservé comme données internes par le TRITON-Rack et le TRITON, mais ils ignorent ces données. Si vous sauvegardez ce réglage sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack ou le TRITON, cela produit les réglages chargés.

S/P DIF Sample Rate
WAVE file Play Level
Auto Optimize RAM

- **TRITON STUDIO → TRITON-Rack ou TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Ces réglages sont conservés comme données internes par le TRITON-Rack et le TRITON, mais ils ignorent ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack ou le TRITON, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.
- **TRITON-Rack ou TRITON → TRITON STUDIO (transfert MIDI):**
Ces paramètres seront réglés respectivement sur "48 kHz", "Normal" et "Off".

Réglage Foot Switch Assign "JS+Y (CC#01)-SW2"
Réglage Foot Pedal Assign "JS+Y (CC#01)-Knob4"

- **TRITON STUDIO → TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Ces réglages sont conservés comme données internes par le TRITON, mais il ignore ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.

Réglages des échantillons de batterie "0413-0416"

- **TRITON STUDIO → TRITON-Rack et TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Vu que le TRITON-Rack ou le TRITON ne possèdent pas ces multi-échantillons, ils ne réagiront pas correctement à ces numéros ou ne produiront pas de son.

1-3. Réglages "Program Select" des banques EXB-A, B, C, D, E, F, G en mode Combination ou Sequencer

- **TRITON STUDIO → TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Vu que le TRITON ne possède pas ces banques Program, il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.

1-4. Réglages OSC1 Drum Kit du mode Program, Drum Kits "064 (E-D)-143 (User)"

- **TRITON STUDIO → TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Vu que le TRITON ne possède pas ces Drum Kits, il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.

1-5. Paramètre "+12 dB" de la mémoire RAM

- **TRITON STUDIO → TRITON, TRITON-Rack (chargement de fichier .KSF):**
Vu que le TRITON et le TRITON-Rack ne possèdent pas ce paramètre d'échantillonnage, le réglage "+12 dB" On sera ignoré (dès mars 2002).

[2] Paramètres valides sur le TRITON-Rack mais non compatibles avec le TRITON STUDIO et le TRITON

2-1. Paramètres "Audition Riff" et "Transpose" du mode Program

- **TRITON-Rack → TRITON STUDIO ou TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Ces réglages sont conservés comme données internes par le TRITON STUDIO et le TRITON, mais ils ignorent ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON STUDIO ou le TRITON, cela produit les réglages chargés ou transmis via MIDI.
- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Ces paramètres seront réglés respectivement sur "Off" et "+00".

2-2. Réglages du mode C des commandes REAL-TIME CONTROLS [SELECT] en modes Program, Combination et Multi

- **TRITON-Rack → TRITON STUDIO ou TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Les réglages du mode C sont conservés comme données internes par le TRITON STUDIO et le TRITON, mais ils ignorent ces données et utilisent le mode A ou B. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON STUDIO ou le TRITON, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.

2-3. Réglages "Program Select" des banques EXB-A, B, C, D, E, F, G, H en modes Combination et Multi

- **TRITON-Rack → TRITON (chargement de fichier .PCG/.SNG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Vu que le TRITON ne possède pas ces banques Program, il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.
- **TRITON-Rack → TRITON STUDIO (chargement de fichier .PCG/.SNG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Vu que le TRITON STUDIO ne possède pas de banque Program H, il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.

2-4. Réglages OSC1 Drum Kit du mode Program, Drum Kits "064 (E-D)-143 (E-H)"

- **TRITON-Rack → TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Vu que le TRITON ne possède pas ces Drum Kits, il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.

2-5. Réglages des motifs d'arpège "U232 (E-C)-U327 (E-H)" des modes Program, Combination et Multi

- **TRITON-Rack → TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI/changement de paramètre MIDI):**
Vu que le TRITON ne possède pas ces motifs d'arpège utilisateur, il ne réagira pas correctement à ces numéros ou ne produira pas de son.

Remarque concernant les points 1-1, 1-3, 1-4, 2-3, 2-4, 2-5
Le tableau suivant illustre la correspondance des banques/numéros des Programs, Combinations Drum Kits et motifs d'arpège entre le TRITON STUDIO, le TRITON et le TRITON-Rack.

Quand vous chargez un fichier .PCG/.SNG d'un modèle et que ce fichier contient une banque/un numéro qui n'existe pas sur l'instrument où vous le chargez, les réglages de banque/numéro sont convertis pour chaque type de donnée conformément aux tableaux ci-dessous. Prudence donc si vous voulez charger des fichiers, effectuer des transferts MIDI ou utiliser des changements de paramètre entre les TRITON STUDIO, TRITON et TRITON-Rack.

TRITON-Rack	TRITON	TRITON Studio
Program	Program	Program
INT-A	A	INT-A
INT-B	B	INT-B
INT-C	C	INT-C
INT-D	D	INT-D
INT-E	E	INT-E
INT-F	F	INT-F
G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)
EXT-A	-	EXT-A
EXT-B	-	EXT-B
EXT-C	-	EXT-C
EXT-D	-	EXT-D
EXT-E	-	EXT-E
EXT-F	-	EXT-F
EXT-G	-	EXT-G
EXT-H	-	-
Combination	Combination	Combination
INT-A	A	INT-A
INT-B	B	INT-B
INT-C	C	INT-C
INT-D	D	INT-D
INT-E	-	INT-E
EXT-A	-	EXT-A
EXT-B	-	EXT-B
EXT-C	-	EXT-C
EXT-D	-	EXT-D
EXT-E	-	EXT-E
EXT-F	-	EXT-F
EXT-G	-	EXT-G
EXT-H	-	-
Drum Kit	Drum Kit	Drum Kit
000-015(I-A/B)	00-15(A/B)	000-015(I-A/B)
016-031(E-A)	16-31(C)	016-031(E-A)
032-047(E-B)	32-47(D)	032-047(E-B)
048-063(E-C)	48-63(User)	048-063(E-C)
064-079(E-D)	-	064-079(E-D)
080-095(E-E)	-	080-095(E-E)
096-111(E-F)	-	096-111(E-F)
112-127(E-G)	-	112-127(E-G)
128-143(E-H)	-	128-143(User)
144-152(GM)	64-72(GM)	144-152(GM)
Arpeggio Pattern	Arpeggio Pattern	Arpeggio Pattern
P000-004(Preset)	P000-004(Preset)	P000-004(Preset)
U000-199(I-A/B)	U000-199(A/B)	U000-199(I-A/B)
U200-215(E-A)	U200-215(C)	U200-215(E-A)
U216-231(E-B)	U216-231(D)	U216-231(E-B)
U232-247(E-C)	-	U232-247(E-C)
U248-263(E-D)	-	U248-263(E-D)
U264-279(E-E)	-	U264-279(E-E)
U280-295(E-F)	-	U280-295(E-F)
U296-311(E-G)	-	U296-311(E-G)
U312-327(E-H)	-	U312-506(User)

[3] Paramètres valides sur le TRITON STUDIO et le TRITON mais non compatibles avec le TRITON-Rack

3-1. Paramètres du mode Global du TRITON STUDIO et du TRITON

Beep
Foot Switch Assign
Foot Pedal Assign
Damper Polarity
Foot Switch Polarity

- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI)**
Ces réglages sont conservés comme données internes par le TRITON-Rack, mais il ignore ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.
- **TRITON-Rack → TRITON STUDIO ou TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Ces paramètres adopteront leurs valeurs par défaut.

Convert Position

- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Le réglage PreMIDI ou PostMIDI de ce paramètre est conservé comme données internes par le TRITON-Rack, mais il ignore ces données. Le TRITON-Rack fonctionnera comme si ce paramètre était sur PostMIDI. Si vous sauvegardez ce réglage sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.
- **TRITON-Rack → TRITON STUDIO ou TRITON (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Ce paramètre sera réglé sur to "PostMIDI".

MIDI Clock

- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG/transfert MIDI):**
Le réglage External PCI/F de ce paramètre est conservé comme données internes par le TRITON-Rack, mais il ignore ces données. Le TRITON-Rack fonctionnera comme si ce paramètre était sur External. Si vous sauvegardez ce réglage sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.

3-2. Paramètre MIDI Filter "Enable Foot Pedal/Switch" des modes Combination et Sequencer du TRITON

- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG/.SNG/transfert MIDI):**
Ce paramètre est conservé comme données internes par le TRITON-Rack, mais il ignore ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG/.SNG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack, cela produit le réglage chargés ou reçu via MIDI.
- **TRITON-Rack → TRITON STUDIO ou TRITON (chargement de fichier .PCG/.SNG/transfert MIDI):**
Ce paramètre sera réglé sur to "On".

3-3. Paramètres et données du mode Sequencer du TRITON STUDIO ou TRITON

La compatibilité entre les données du mode Sequencer du TRITON STUDIO et du TRITON et du mode Multi du TRITON-Rack est assurée grâce au chargement de fichier .PCG ou au transfert MIDI. Notez toutefois les restrictions suivantes.

Meter
Tempo Mode
Track1-16 PLAY/MUTE
Track Play Loop
Track Play Loop Start Measure
Track Play Loop End Measure
Play Intro

- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .SNG/transfert MIDI):**
Ces réglages sont conservés comme données internes par le TRITON-Rack, mais il ignore ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG/.SNG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.
- **TRITON-Rack → TRITON STUDIO ou TRITON (chargement de fichier .SNG/transfert MIDI):**
Ces paramètres adopteront leurs valeurs par défaut.

Cue List data (réglages des listes de repères)

- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .SNG):**
Ces données ne seront pas chargées.
- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack: (transfert MIDI):**
Ces réglages sont conservés comme données internes du mode Multi par le TRITON-Rack, mais il ignore ces données. Si vous effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack dans cet état, cela produit les réglages reçus via MIDI.

Track data (événements de toutes les pistes du Song)

- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (chargement de fichier .SNG):**
Ces données sont chargées si vous cochez la case Load track events? (⇔ "Load selected 15, 16"). Le TRITON-Rack conserve ces données comme des données internes du mode Multi mais ne les utilise pas dans ce mode. Il s'agit des données produites quand vous sauvegardez un fichier .SNG sur le TRITON-Rack.
- **TRITON STUDIO ou TRITON → TRITON-Rack (transfert MIDI):**
Le TRITON-Rack conserve ces données comme des données internes du mode Multi mais ne les utilise pas dans ce mode. Ces réglages sont transmis quand vous effectuez un transfert MIDI sur le TRITON-Rack.

[4] Paramètres valides sur le TRITON mais non compatibles avec le TRITON STUDIO et le TRITON-Rack

4-1. Paramètres du mode Global du TRITON

PC I/F Baud Rate

- **TRITON → TRITON STUDIO ou TRITON-Rack (chargement de fichier .PCG):**
Ce réglage est conservé comme données internes par le TRITON STUDIO et le TRITON-Rack, mais ils ignorent ces données. Si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG ou effectuez un transfert MIDI sur le TRITON STUDIO ou le TRITON-Rack, cela produit les réglages chargés ou reçus via MIDI.
- **TRITON STUDIO ou TRITON-Rack → TRITON (chargement de fichier .PCG):**
Ce paramètre adoptera sa valeur par défaut.

[5] Réception de blocs de données MIDI sur le TRITON STUDIO, le TRITON et le TRITON-Rack

Le tableau suivant indique les possibilités de réception des blocs de données MIDI entre les modèles TRITON STUDIO, TRITON et TRITON-Rack.

[6] Compatibilité des données avec d'autres dispositifs

En raison de différences de format, vous ne pouvez pas charger de fichiers .PCG et .SNG du KARMA Music Workstation et du TRITON Le. Toutefois, une compatibilité totale est assurée pour les fichiers .KSC, .KMP, .KSF, .MID, .EXL, .AIF et .WAV. Vous pouvez charger/sauvegarder ces fichiers via support externe.

⚠ Notez cependant que seul le réglage "+12 dB" (Sampling P2: 2-1c) du fichier .KSF sera ignoré (dès mars 2002).

	Emetteur	Récepteur		
		TRITON	TRITON STUDIO	TRITON-Rack
Dump Program	TRITON	●	●	×
[All Bank]	TRITON Studio	×	●	×
Dump Program	TRITON	●	●	●
[1Bank]	TRITON Studio	▲(X pour EXT-A-EXT-G)	●	●
	TRITON-Rack	▲(X pour EXT-A-EXT-H)	▲(X pour EXT-H)	●
Dump Program	TRITON	●	●	●
[1Program]	TRITON Studio	▲(X pour EXT-A-EXT-G)	●	●
	TRITON-Rack	▲(X pour EXT-A-EXT-H)	▲(X pour EXT-H)	●
Dump Combination	TRITON	●	●	×
[All Bank]	TRITON Studio	×	●	×
Dump Combination	TRITON	●	●	×
[1Bank]	TRITON Studio	▲(X pour EXT-A-EXT-G)	●	●
	TRITON-Rack	▲(X pour EXT-A-EXT-H)	▲(X for EXT-H)	●
Dump Combination	TRITON	●	●	●
[1Combination]	TRITON Studio	▲(X pour EXT-A-EXT-G)	●	●
	TRITON-Rack	▲(X pour EXT-A-EXT-H)	▲(X pour EXT-H)	●
Dump Drum Kit	TRITON	●	●	●
[All Kit]	TRITON Studio	×	●	●
	TRITON-Rack	×	●	●
Dump Drum Kit	TRITON	●	●	●
[1Kit]	TRITON Studio	▲(X pour Kit64-143)	●	●
	TRITON-Rack	▲(X pour Kit64-143)	●	●
Dump Arpeggio Pattern	TRITON	●	●	●
[All Pattern]	TRITON Studio	×	●	×
	TRITON-Rack	×	●	×
Dump Arpeggio Pattern	TRITON	●	●	●
[1Pattern]	TRITON Studio	▲(X pour Pat232-506)	●	▲(X pour Pat328-506)
	TRITON-Rack	▲(X pour Pat232-327)	●	●
Dump Global Setting	TRITON	●	●	●
	TRITON Studio	×	●	×
	TRITON-Rack	●	●	●
Dump Sequencer	TRITON	●	●	●
	TRITON Studio	●	●	●
	TRITON-Rack	●	●	●
Dump All	TRITON	●	●	×
	TRITON Studio	×	●	×

Informations sur le mode Disk

Blocs de données compatibles

Quand vous chargez

Fichiers AIFF

Quand vous chargez des données dans le TRITON STUDIO, celui-ci tient compte des quatre types suivants de blocs de données: les blocs Common, les blocs Sound Data, les blocs Marker et les blocs Instrument. Les autres types de blocs de données sont ignorés.

Vous trouverez ci-dessous une description des restrictions de paramètres pour chaque type de bloc de données.

Bloc de données Common

Offre uniquement le support pour un canal (mono) ou deux canaux (stéréo). Compatibilité avec les tailles d'échantillon de 1–16 bits. Si les données d'échantillonnage sont de 8 bits ou d'une résolution inférieure, elles seront chargées comme des données 16 bits et les 8 bits inférieurs seront toujours sur 0.

Bloc de données Sound Data

Le décalage ainsi que la taille de bloc sont ignorés. (Pas de compatibilité avec les blocs d'alignement de données sonores.)

Bloc de données Marker

Offre le support pour un maximum de huit repères. Le neuvième repère et les repères suivants sont ignorés.

Bloc de données Instrument

Si le mode de reproduction en boucle correspond à une boucle bidirectionnelle, ces données sont traitées comme une boucle avant.

Les réglages Basenote, Detune, Low Note, High Note, Low Velocity, High Velocity, Gain et Release Loop sont ignorés.

Fichiers WAVE

Quand vous chargez des données, le TRITON STUDIO tient compte des blocs de données Format, Sample et Wave. Les restrictions sont énoncées ci-dessous.

Bloc de données Format

Le format Standard PCM correspond au seul type de format compatible.

Offre uniquement le support pour un canal (mono) ou deux canaux (stéréo). Compatibilité avec les tailles d'échantillon de 1–16 bits. Si les données d'échantillonnage sont de 8 bits ou d'une résolution inférieure, elles seront chargées comme des données 16 bits et les 8 bits inférieurs seront toujours sur 0.

Bloc de données Sample

Seules les données de boucle sont prises en compte. En présence de données de boucles multiples, c'est la boucle comportant le plus grand nombre de répétitions (Play Count) qui sera utilisée. Même s'il s'agit d'une boucle de type Alternating ou Backward, elle sera considérée comme une boucle normale (Forward Loop).

Bloc de données Wave

Les blocs de données Wave List sont ignorés.

Quand vous exportez

Fichiers AIFF

Quand vous exportez les données, le TRITON STUDIO utilise les blocs de données Common, Sound Data, Marker et Instrument.

Vous trouverez ci-dessous une description des restrictions de paramètres pour chaque type de bloc de données.

Bloc de données Common

Le nombre de canaux est fixé à 1 (mono).

La taille de l'échantillon est fixée à 16 bits.

Bloc de données Marker

Le TRITON STUDIO utilise deux repères pour l'adresse Loop Start Address et End Address respectivement.

Bloc de données Instrument

Seul le mode de reproduction de boucle Forward Looping est disponible.

Les données de zone des multi-échantillons ne sont pas exportées.

Fichiers WAVE

Quand vous exportez les données, le TRITON STUDIO utilise les blocs de données Format, Sample et Wave. Vous trouverez ci-dessous une description des restrictions de paramètres pour chaque type de bloc de données.

Bloc de données Format

Le format Standard PCM est le seul type de format disponible.

Le nombre de canaux est de 1 (mono) ou 2 (stéréo), et est fixé à 1 (mono) pour l'exportation.

La taille de l'échantillon est fixée à 16 bits.

Bloc de données Sample

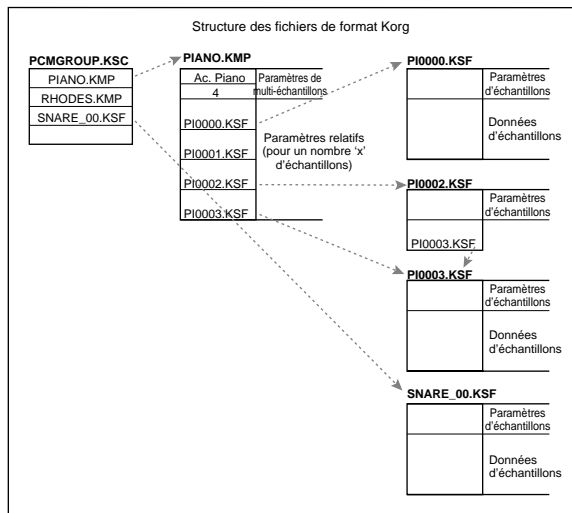
Seul le type de boucle Forward Looping est disponible.

Les données de zone des multi-échantillons ne sont pas exportées.

A propos des fichiers de format KORG

Structure des fichiers de format KORG

Ces fichiers sont de trois types: les fichiers .KMP pour les multi-échantillons, les fichiers .KSF pour les échantillons et les fichiers .KSC rassemblant les deux premiers types sous forme d'une liste. Comme c'est le cas pour le format AIFF, les fichiers .KMP/.KSF sont constitués de blocs de données.



Sauf indication contraire, toutes les données commencent par l'octet supérieur (MSB).

- Quand vous chargez sur le TRINITY un fichier de format Korg sauvegardé sur le TRITON STUDIO,**
 - De tous les paramètres de morceau, les paramètres suivants sont ignorés (le bloc de données contenant le paramètre est indiqué entre parenthèses).

Filter cutoff	(bloc RLP1)
Transpose	(bloc RLP2)
Resonance	(bloc RLP2)
Attack	(bloc RLP2)
Decay	(bloc RLP2)
 - De tous les paramètres d'échantillon, les réglages de lecture inversée et de fin de boucle (compris dans les paramètres d'attribut du bloc SMD1) sont ignorés et sont traités respectivement comme des réglages de lecture en sens normal et d'activation de boucle. Seules les douze fréquences d'échantillonnage offertes par le Trinity seront correctement chargées; pour une fréquence non disponible, la fréquence inférieure suivante sera adoptée.
 - Vous ne pouvez pas charger les échantillons sauvegardés sur plusieurs fichiers.
- Quand vous chargez sur le TRITON STUDIO un fichier de format Korg sauvegardé sur le TRINITY,**
 - Les fichiers d'échantillons comprimés ne peuvent pas être chargés.
 - Pour les multi-échantillons utilisant des échantillons internes du Trinity, le TRITON STUDIO assignera les mêmes numéros d'échantillons de sa mémoire interne.

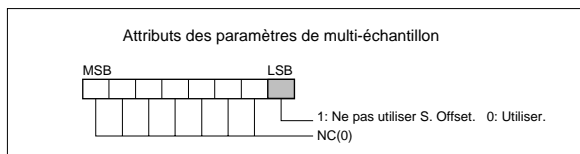
Fichiers .KMP (KORG Multisample Parameter)

Ces fichiers sont constitués des blocs de données suivants.

- Blocs de données Multisample**

ID du bloc ('MSP1')	[4 octets]
Taille du bloc (fixée à 18)	[4 octets]
Nom du multi-échantillon	[16 octets]
Nombre d'échantillons dans le multi-échantillon	[1 octet]
Attributs	[1 octet]

- Attributs



● Bloc de données Relative parameter 1

- | | |
|--|--|
| ID du bloc ('RLP1') | [4 octets] |
| Taille du bloc (18 × nombre d'échantillons du multi-échantillon) | [4 octets] |
| Touche originale | [1 octet] |
| MSB 1: Pas de transposition | |
| pose 0: Transposition | |
| bits 6-0 de touche originale | |
| Réglage Top key (0-127) | [1 octet] |
| Réglage Tune (-99...+99 cents) | [1 octet] |
| Level (-99...+99 cents) | [1 octet] |
| Réglage Pan (0-127 pas utilisé) | [1 octet] |
| Réglage Filter cutoff (-99...+99 pas utilisé) | [1 octet] |
| Nom de fichier KSF (comprenant le point et l'extension) | [12 octets] × nombre d'échantillons du multi-échantillon |

Si le nom du fichier .KSF est "SKIPPEDSAMPL", il sera traité comme un échantillon et ignoré durant le chargement. Si le nom du fichier .KSF est "INTERNALnnnn", les échantillons internes seront utilisés.

● Bloc de données Relative parameter 2

- | | |
|---------------------------------|------------|
| ID du bloc ('RLP2') | [4 octets] |
| Taille du bloc (4) | [4 octets] |
| Réglage Transposing (-64...+63) | [1 octet] |
| Réglage Resonance (-99...+99) | [1 octet] |
| Réglage Attack (-99...+99) | [1 octet] |
| Réglage Decay (-99...+99) | [1 octet] |

● Bloc de données Multisample number

- | | |
|----------------------------------|------------|
| ID du bloc ('MNO1') | [4 octets] |
| Taille du bloc (4) | [4 octets] |
| Numéro du multi-échantillon (0-) | [4 octets] |

Fichiers .KSF (KORG Sample File)

Il existe quatre types de structure pour ces fichiers. Une de ces structures comprend un bloc de données Sample Parameter, un bloc Sample Data et un bloc Sample Number (SMP1 + SMD1 + SNO1). Une autre structure est constituée d'un bloc Sample Parameter, un bloc Sample Data, un bloc Sample Filename et un bloc Sample Number (SMP1 + SMD1 + SMF1 + SNO1). Cette deuxième structure se rencontre lorsque les données d'échantillon du bloc Sample sont vides et utilisent les données d'échantillon du fichier .KSF spécifié par le bloc Sample Filename (données d'échantillon partagées).

Si lors de la sauvegarde, toutes les données ne peuvent être sauvegardées sur une seule disquette, il est possible de diviser automatiquement le fichier et de continuer la sauvegarde.

Lorsqu'un fichier .KSF est généré de cette manière, le premier fichier est composé du bloc Sample Parameter, du bloc Sample Number, d'une division du bloc Sample Parameter et d'une division du bloc Sample Data (SMP1 + SNO1 + SPD1 + SDD1); le second fichier et les fichiers suivants correspondent à une division du bloc Sample Data (SDD1).

- **Bloc de données Sample parameter**

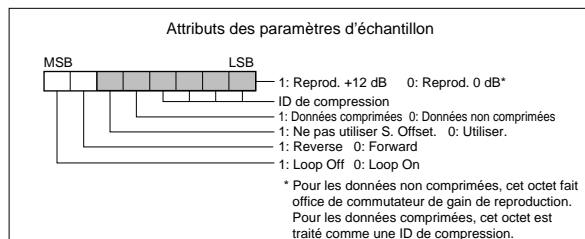
ID du bloc ('SMP1')	[4 octets]
Taille du bloc (32)	[4 octets]
Nom de l'échantillon	[16 octets]
Banque par défaut (0-3)	[1 octet]
Réglage Start address	[3 octets]
Réglage 2nd start address	[4 octets]
Réglage Loop start address	[4 octets]
Réglage Loop end address	[4 octets]
- **Bloc de données Sample data**

ID du bloc ('SMD1')	[4 octets]
Taille du bloc (12 + nombre d'octets de données d'échantillon)	[4 octets]
Fréquence d'échantillonnage	[4 octets]

Le TRITON STUDIO offre les fréquences d'échantillonnage 48000/47619/44100/32000/31746/31250/29400/24000/23810/22254/22050/21333/21164/20833/19600/16000/15873/15625/14836/14700/14222/14109/13889/13067/12000/11905/11127/11025/10667/10582/10417/9891/9800/9481/9406/9259/8711/8000/7937/7813/7418/7350/7111/7055/6945/6534/6000/5953/5564/5513/5333/5291/5208/4945/4900/4741/4703/4630/4356/4000/3968/3906/3709/3675/3556/3527/3472/3267/3000/2976/2782/2756/2667/2646/2604/2473/2450/2370/2352/2315/2178/2000/1984/1855/1838(Hz).

Attributs	[1 octet]
Réglage Loop tune (-99...+99 cents)	[1 octet]
Nombre de canaux (1)	[1 octet]
Taille d'échantillon (8/16)	[1 octet]
Nombre d'échantillons	[4 octets]
Données d'échantillon	longueur variable

- **Attributs**



- **Bloc de données Sample number**

ID du bloc ('SNO1')	[4 octets]
Taille du bloc (4)	[4 octets]
Numéro de l'échantillon (0-)	[4 octets]
- **Bloc de données Sample filename**

ID du bloc ('SMF1')	[4 octets]
Taille du bloc (12)	[4 octets]
Nom du fichier KSF	[12 octets]

Si le nom du fichier .KSF est "SKIPPEDSAMPL", il sera traité comme un échantillon et ignoré durant le chargement.

Si le nom du fichier .KSF est "INTERNALnnnn", les échantillons internes seront utilisés.

- **Bloc de données Divided sample parameter**

ID du bloc ('SPD1')	[4 octets]
Taille du bloc (12)	[4 octets]

Les réglages suivants jusqu'à la taille de l'échantillon sont identiques à ceux du bloc de données SMD1.

Fréquence d'échantillonnage	[4 octets]
Attributs	[1 octet]
Réglage Loop tune	[1 octet]
Nombre de canaux	[1 octet]
Taille de l'échantillon	[1 octet]
Nombre d'échantillons	[4 octets]
Nombre total d'échantillons pour tous les fichiers de division	[4 octets]
- **Bloc de données Divided sample data**

ID du bloc ('SDD1')	[4 octets]
---------------------	------------

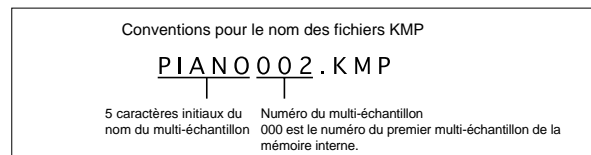
Fichier KSC (Korg SScript)

Ces fichiers de texte contiennent une liste des noms de fichiers pour les fichiers .KMP/.KSF faisant l'objet d'un traitement commun.

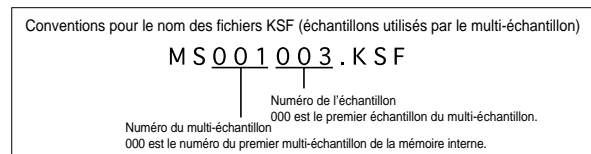
Les lignes commençant par le signe "#" sont considérées comme des lignes de commentaires et sont ignorées. Le fichier doit commencer avec la ligne "#KORG Script Version 1.0"; les lignes suivantes (sauf les lignes de commentaires) contiennent uniquement un nom de fichier. Seuls les fichiers comportant l'extension KMP/KSF sont traités.

Conventions pour les nom de fichier

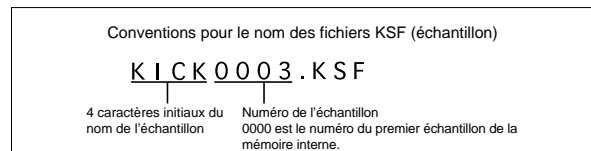
Nom de fichier .KMP pour la commande "Save All" ou "Save All Multisamples"



Quand vous sauvegardez les données avec les commandes "Save All", "Save All Multisample" ou "Save One Multisample", les fichiers .KSF individuels utilisés par le multi-échantillon (le fichier .KMP) reçoivent automatiquement un nom de fichier conformément aux conventions suivantes.



De même, quand vous sauvegardez des données via la commande "Save All" ou "Save All Samples", les fichiers .KSF individuels reçoivent automatiquement un nom de fichier conformément aux conventions suivantes.



Cartes d'extension/de mémoire/pile du calendrier

Veillez lire ce qui suit avant de commencer l'installation

Précautions

Avertissements

- Avant d'installer une option, n'oubliez pas de débrancher le cordon d'alimentation et d'éventuels câbles reliant l'appareil à des périphériques. Si vous ne le faites pas, il y a risque d'électrocution ou d'endommagement de l'appareil.
- Lors de l'installation, de la réparation ou du remplacement d'éléments de ce produit, suivez scrupuleusement les instructions données dans le manuel et n'effectuez aucune autre opération.
- N'exercez pas une force excessive sur les composants électroniques ou les connecteurs des cartes de circuits intégrés; n'essayez pas de les démonter. Il y a risque d'électrocution, d'incendie ou de dysfonctionnement.

Mises en garde

- Avant de toucher l'option, touchez un composant métallique de l'appareil dans lequel vous allez l'installer afin de décharger toute électricité statique dont vous seriez porteur. L'électricité statique peut endommager des composants électroniques.
- Lors de la manipulation de l'option, veillez à ne pas toucher l'envers du circuit imprimé (la face opposée à celle sur laquelle les composants sont montés). Les pointes risquent de vous blesser.
- Remplacez la pile en utilisant uniquement une pile appropriée et en l'installant correctement.
- Lors de l'installation d'une option, ne touchez pas de composants ou de circuits intégrés qui ne sont pas concernés par les connexions que vous devez faire. Il y a risque d'électrocution ou de dysfonctionnement.
- Lors de la manipulation d'une option, veillez à ne pas toucher les fils sur l'envers du circuit imprimé (le verso de la surface d'installation). Vous risquez de vous blesser sur les bords coupants.
- Veillez à ce que l'option et tout autre élément ne soit jamais mouillé. Ne placez aucun objet dessus car cela pourrait entraîner des dysfonctionnements.
- Lors de l'installation de l'option, veillez à ne pas faire tomber de vis ou d'autres éléments à l'intérieur de l'appareil où l'option doit être installée car cela pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Korg Inc. ne peut être tenu responsable de dysfonctionnements ou de dommages consécutifs à une utilisation ou une modification inadéquate de ce produit. Korg Corporation décline en outre toute responsabilité pour des dommages résultants de la perte ou de la destruction de données.

Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire

- Pour éviter que l'électricité statique présente dans votre corps n'endommage des composants électroniques, touchez le fil de masse d'un appareil mis à la masse ou d'un composant métallique non peint afin de vous décharger de toute électricité statique avant d'installer la carte d'extension ou de mémoire. Les composants internes du TRITON STUDIO et les cartes d'extension et les cartes de mémoire risquent d'être endommagées par l'électricité statique.
- Suivez les instructions données et veillez à installer chaque élément correctement et selon la bonne orientation.
- Soyez prudent lors de la manipulation des cartes d'extension et des cartes de mémoire. Evitez de les laisser tomber ou de les forcer.
- Ne touchez pas les bords métalliques exposés de la carte ou des composants qui ne requièrent pas de manipulation.
- Toutes les vis (et rondelles) enlevées seront utilisées. Veillez donc à ne pas les égarer.
- N'utilisez pas d'autres vis que celles installées sur la carte d'extension et le TRITON STUDIO. Le recours à des vis de différente forme ou taille risque d'endommager l'appareil ou de provoquer un mauvais fonctionnement.
- Veillez à bien serrer les vis de fixation.
- Assurez-vous que la carte d'extension ou de mémoire est convenablement insérée dans son connecteur. Après l'installation, contrôlez la mise en place de la carte. Si elle n'est pas enfoncée correctement, il peut y avoir un faux contact ou un court-circuit ce qui entraînerait des dysfonctionnements.
- Veillez à ne pas laisser tomber d'éléments de la carte ou des cartes de mémoire à l'intérieur de l'instrument. Si vous n'arrivez pas à récupérer une vis ou tout autre élément tombé dans l'instrument, veuillez contacter votre revendeur Korg.

Précautions liées au remplacement de la pile du calendrier

- Pour éviter que l'électricité statique présente dans votre corps n'endommage des composants électroniques, touchez le fil de masse d'un appareil mis à la masse ou d'un composant métallique non peint afin de vous décharger de toute électricité statique avant d'installer la pile. Les composants internes du TRITON STUDIO et les cartes d'extension et les cartes de mémoire risquent d'être endommagées par l'électricité statique.
- Suivez les instructions données et veillez à installer la pile selon la polarité correcte.
- Ne touchez pas les bords métalliques exposés des circuits ou des composants qui ne requièrent pas de manipulation.
- Toutes les vis (et rondelles) enlevées seront utilisées. Veillez donc à ne pas les égarer.
- N'utilisez pas d'autres vis que celles installées sur la carte d'extension et le TRITON STUDIO. Le recours à des vis de différente forme ou taille risque d'endommager l'appareil ou de provoquer un mauvais fonctionnement.
- Veillez à bien serrer les vis de fixation.
- N'exercez jamais de force excessive pour installer la pile. Une pression trop forte sur la pile ou une force excessive lors de son installation risquent d'endommager l'appareil ou de provoquer un mauvais fonctionnement.

- Vérifiez que la pile est insérée à fond dans son logement. Après l'installation, vérifiez qu'elle ne bouge pas.
- Veillez à ne pas laisser tomber la pile dans l'instrument lors de son installation. Si vous n'arrivez pas à récupérer la pile tombée dans l'instrument, veuillez contacter votre revendeur Korg.

Cartes d'extension/cartes de mémoire/pile du calendrier

En installant des cartes d'extension ou de mémoire dans votre TRITON STUDIO, vous pouvez étendre ses possibilités. Vous trouverez ci-dessous une description des six types d'extensions disponibles.

● EXB-MOSS (carte synthétiseur DSP)

Cette carte permet d'ajouter au TRITON STUDIO un générateur de sons MOSS qui dispose de treize algorithmes d'oscillateurs comprenant entre autres Standard, Ring Modulation, VPM, Resonance, Organ Model et Electric Piano Model. Cela vous permet de vous servir du générateur de sons MOSS en mode Program, Combination, Sequencer et Song Play. Le générateur de sons MOSS est polyphonique à six voix.

● EXB-DI (carte d'interface numérique)

Cette carte permet de transmettre les signaux des six sorties du TRITON STUDIO (prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, prises (INDIVIDUAL) 1-4 (sorties analogiques) sous forme d'un signal numérique 24 bits 48 kHz sur les canaux 1-6 du format optique ADAT. La prise WORD CLOCK IN permet en outre de synchroniser les signaux numériques entre le TRITON STUDIO et un dispositif connecté.

● EXB-mLAN (carte d'interface mLAN)

Cette carte sert à brancher le TRITON STUDIO au sein d'un système mLAN. Une fois l'option EXB-mLAN installée, un câble IEEE 1394 suffit pour brancher le TRITON STUDIO à d'autres instruments de musique et ordinateur compatibles mLAN. Cette interface offre une transmission/réception haute capacité de données MIDI et audio. (Une fois votre TRITON STUDIO équipé de l'option EXB-mLAN, vous disposez de 2 entrées/6 sorties numériques à une fréquence d'échantillonnage de 48 kHz.) Un avantage de taille si vous utilisez un logiciel d'enregistrement. Le logiciel fourni permet de programmer les connexions des dispositifs connectés avec une souplesse remarquable sur votre ordinateur. En outre, les pilotes OMS/ASIO pour Macintosh sont fournis.

● CDRW-1 (graveur CD-R/RW)

Vous pouvez échantillonner les Songs créés avec le TRITON STUDIO sur le disque dur interne et vous servir de ces données pour produire un CD audio. En outre, vous pouvez lire un CD audio chargé dans l'option CDRW-1 ou importer des données d'un CD dans le TRITON STUDIO avec la fonction Ripping. Ce graveur permet aussi de sauvegarder/charger des données sous forme de fichiers .PCG (compatibilité avec la gravure par paquets de données *⇒* p.299).

● Série EXB-PCM (cartes d'extension PCM)

Chacune de ces cartes offre 16 Mo d'échantillons multiples et d'échantillons de batterie supplémentaires au TRITON STUDIO. (Les détails varient en fonction des séries).

EXB-PCM01:	Piano/Classic Keyboards
EXB-PCM02:	Studio Essentials
EXB-PCM03:	Future Loop Construction
EXB-PCM04:	Dance Extreme
EXB-PCM05:	Vintage Archives
EXB-PCM06/07:	Orchestral Collection

EXB-PCM08: Concert Grand Piano

Le TRITON STUDIO contient les multi-échantillons de la carte EXB-PCM08.

* Dès mars 2002

■ DRAM SIMM (barrettes de mémoire d'échantillonnage)


Ces barrettes peuvent servir de mémoire pour conserver des données d'échantillon. Vous pouvez installer jusqu'à trois barrettes DRAM SIMM à 72 broches (de 16 ou de 32 Mo) pour obtenir une mémoire maximum de 96 Mo. (*⇒* "Attention lors de l'acquisition de barrettes DRAM SIMM").

note Les barrettes DRAM SIMM ne font pas partie des options proposées par le fabricant. Vous pouvez donc acheter des barrettes disponibles dans les surfaces de vente de matériel informatique.

note Pour bénéficier de la capacité de mémoire maximum de 96Mo, il faut retirer la barrette DRAM SIMM de 16Mo installée en usine et installer trois barrette DRAM SIMM de 32Mo.

note Les banques de mémoire et le temps d'échantillonnage dépendent de la capacité des barrettes DRAM SIMM installées et de la position des connecteurs (*⇒* p.90).

Attention lors de l'acquisition de barrettes DRAM SIMM

 Certaines barrettes DRAM SIMM disponibles dans le commerce ne peuvent pas être utilisées sur le TRITON STUDIO. Avant d'acheter vos barrettes de mémoire, vérifiez les points suivants.

Types de barrettes DRAM SIMM pouvant être utilisées sur le TRITON STUDIO

- 72 broches 16 Mo ou 32 Mo
- Temps d'accès de 60 ns ou moins
- Entrée d'adresse de 11 bits (A0-A10)
- Tension d'alimentation de 5V

Seules les barrettes DRAM SIMM répondant à ces conditions peuvent être utilisées.

Si vous avez la moindre question concernant le type de DRAM SIMM, veuillez contacter Korg pour en savoir plus.


■ Pile du calendrier

Cette pile alimente la fonction de calendrier, qui définit la date et l'heure de sauvegarde des fichiers. Utilisez une pile de type CR2032.

Type de pile CR2032 utilisables avec le TRITON STUDIO

- Piles de type CR2032 fabriquées par Sony ou Panasonic.

Vérification après installation

 Lors de la mise sous tension du TRITON STUDIO, les cartes d'extension et les cartes de mémoire installées sont affichées à l'écran LCD.

Après l'installation d'une carte, remettez l'instrument sous tension et assurez-vous que la carte installée est affichée à l'écran.

Si elle n'apparaît pas, l'installation peut ne pas être correcte. Vérifiez de nouveau si la carte est correctement installée.

Si la pile du calendrier n'est pas installée correctement ou que sa tension est trop basse, l'écran affichera le message "Battery voltage for calendar IC is low" à la mise sous tension. Dans ce cas, vérifiez la tension de la pile et assurez-vous qu'elle est bien installée.

Si vous avez la moindre question concernant l'installation, contactez votre revendeur Korg.



OPTIONS

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

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

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

CDRW-1: L'option CDRW-1 est installée.

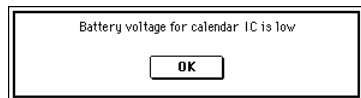
SIMM

Slot 1...3 (MB):** Des barrettes SIMM sont installées dans les connecteurs ("Slot") SIMM 1-3. La capacité de chaque SIMM est indiquée entre parenthèses. A la sortie d'usine, le connecteur SIMM 1 contient une barrette SIMM de 16 Mo.

EXB-PCM

Slot 1...7 (**):** Des cartes d'extension PCM sont installées dans les connecteurs 1-7 pour la série EXB-PCM. Le type de chaque carte est indiqué entre parenthèses.

Si la pile du calendrier n'est pas installée correctement ou que sa tension est trop basse:



Installation d'une carte EXB-PCM

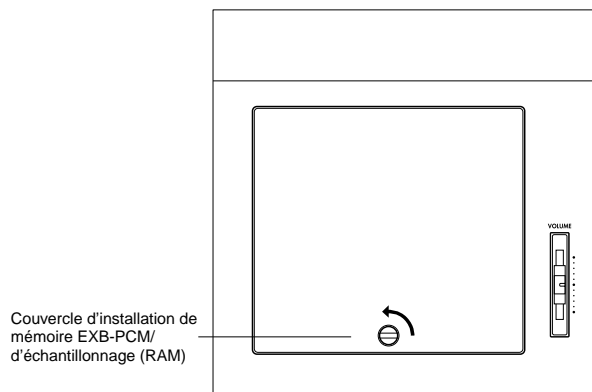
Avant d'effectuer l'installation, veuillez lire la section "Précautions" et "Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire".

⚠ Vous pouvez installer maximum sept cartes EXB-PCM. Si vous n'installez qu'une seule carte EXB-PCM, elle fonctionnera correctement dans l'un ou l'autre connecteur. Pour simplifier l'installation, vous pourriez utiliser le connecteur EXB-PCM 1 (le plus à l'arrière de l'instrument) en premier lieu.

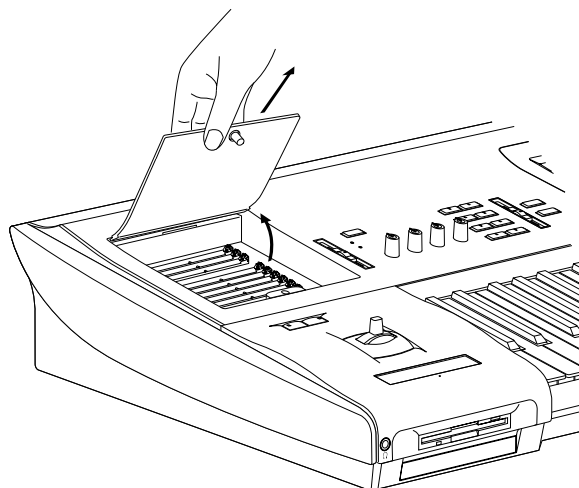
⚠ Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du TRITON STUDIO ou de la carte d'extension.

⚠ Le cordon secteur doit rester débranché jusqu'à ce que vous ayez terminé l'installation de la carte en option.

- ① Dévissez la vis en la tournant à gauche avec une pièce de monnaie ou un objet semblable, jusqu'à ce que le couvercle d'installation de mémoire EXB-PCM/d'échantillonnage (RAM) (situé en haut à gauche de la face avant) soit libéré. (Tournez la vis à gauche pour la desserrer et à droite pour la serrer.)



- ② Relevez le couvercle d'installation de mémoire EXB-PCM/d'échantillonnage (RAM) selon l'angle illustré ci-dessous et retirez-le.

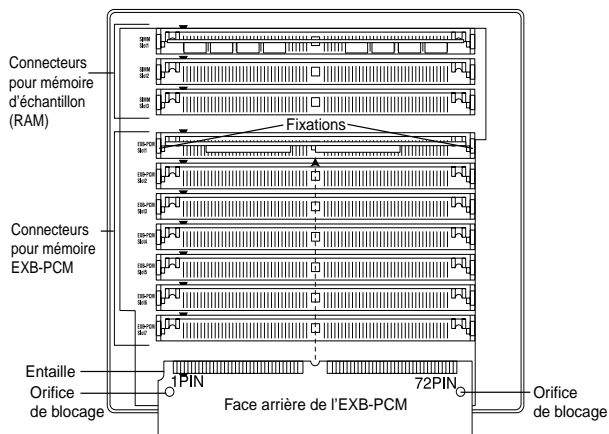


⚠ Quand vous ouvrez le couvercle d'installation de mémoire EXB-PCM/d'échantillonnage (RAM), ne le relevez jamais trop vers l'arrière.

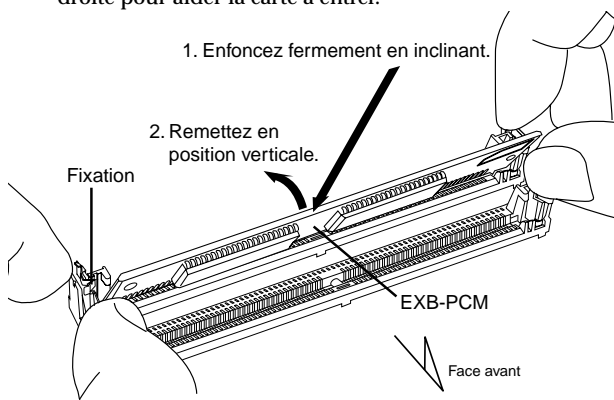
- ③ Retirez la carte EXB-PCM de sa pochette d'emballage.

- ④ Vérifiez l'emplacement du connecteur où vous voulez installer la carte.
Si vous êtes devant le TRITON STUDIO, les sept connecteurs les plus proches de vous sont destinés aux cartes EXB-PCM (les trois connecteurs les plus éloignés de vous sont destinés aux barrettes DRAM SIMM.)
L'entaille de l'EXB-PCM indique la position de la broche (PIN) 1. Installez l'EXB-PCM en alignant sa broche 1 avec la marque PIN 1 (↔) du connecteur.

⚠ Les connecteurs pour EXB-PCM et ceux pour DRAM SIMM ont le même aspect. Veillez donc à ne pas vous tromper de connecteur.



- ⑤ Inclinez l'EXB-PCM et enfoncez-la fermement dans le connecteur puis ramenez-la en position verticale jusqu'à ce que les fixations du connecteur se coincent dans les orifices de blocage de l'EXB-PCM. Il suffit alors d'écartier les fixations du connecteurs vers la gauche et vers la droite pour aider la carte à entrer.



- ⑥ Refermez le couvercle d'installation de mémoire PCM/ d'échantillonnage et fixez-le avec sa vis en inversant la procédure d'ouverture.
- ⑦ Une fois le couvercle refermé, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que la carte EXB-PCM a été installée correctement (→ p.287 "Vérification après installation").

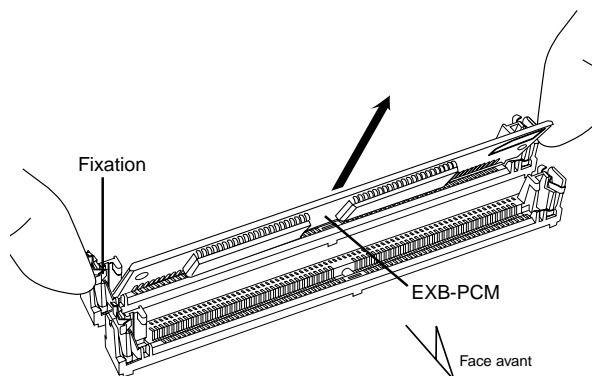
- ⑧ Après vous être assuré de la bonne installation de l'option EXB-PCM, chargez les données contenues sur la disquette fournie avec l'EXB-PCM. (→ BG p.65)

Extraire une carte EXB-PCM

- Ecartez les fixations du connecteur vers la gauche et la droite et (après avoir enlevé les butoirs des fixations) inclinez l'EXB-PCM et retirez-la.

Avant de pouvoir retirer une carte EXB-PCM arrière, vous devez retirer la carte EXB-PCM située devant.

⚠ Quand vous écartez les fixations du connecteur, l'EXB-PCM risque d'être éjectée et de tomber à l'intérieur de l'instrument. Soyez donc prudent.



Installation d'une barrette DRAM SIMM

Avant d'effectuer l'installation, veuillez lire la section "Précautions" et "Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire".

⚠ Vous pouvez installer maximum trois barrettes de mémoire simultanément. Ces barrettes SIMM peuvent être installées indifféremment dans tout connecteur prévu à cet effet.

Pour faciliter l'installation, nous vous conseillons de commencer par le connecteur le plus à l'arrière de l'instrument. Si vous souhaitez utiliser des barrettes DRAM SIMM de 32 Mo, retirez d'abord la barrette DRAM SIMM de 16 Mo installée en usine. Voyez la section "Extraire une barrette DRAM SIMM" ci-dessous.

⚠ Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez l'option et remettez le couvercle.

① Retirez le couvercle d'installation de mémoire EXB-PCM/d'échantillonnage (RAM) comme décrit aux étapes ① et ② sous "Installation d'une carte EXB-PCM".

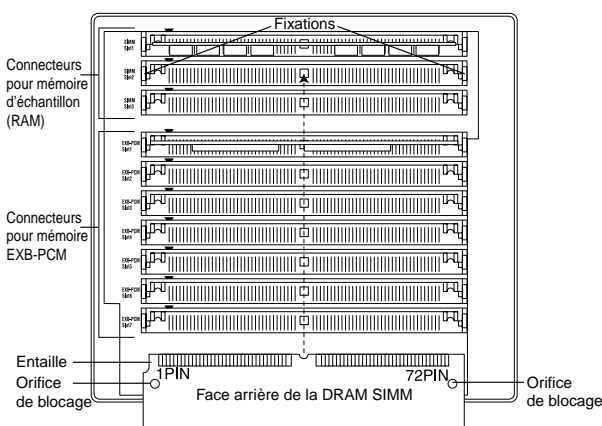
② Ayez la barrette DRAM SIMM à portée de main.

③ Repérez l'emplacement du connecteur où vous allez installer la DRAM SIMM.

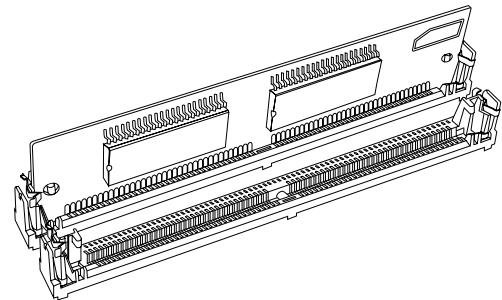
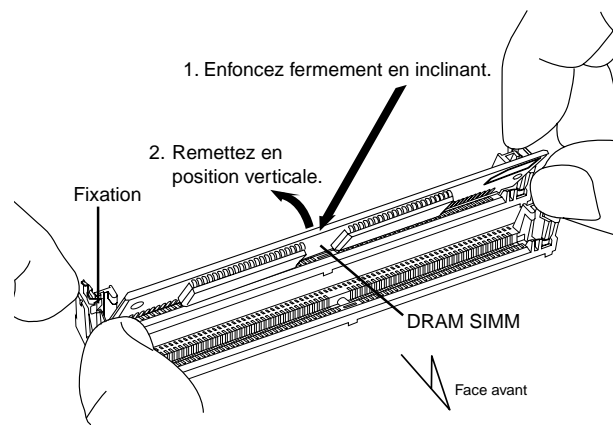
Les trois connecteurs les plus à l'arrière de l'instrument sont destinés aux barrettes DRAM SIMM. (Les sept connecteurs les plus proches de vous sont destinés aux cartes EXB-PCM.) A la sortie d'usine, le TRITON STUDIO contient une barrette DRAM SIMM de 16 Mo logée dans le dernier connecteur. Vous pouvez installer une ou deux barrettes de mémoire supplémentaires dans les connecteurs disponibles. Pour installer trois barrettes, retirez la barrette DRAM SIMM de la manière décrite sous "Extraire une barrette DRAM SIMM" et utilisez les trois connecteurs.

L'entaille de l'EXB-PCM indique la position de la broche (PIN) 1. Installez la DRAM SIMM en alignant sa broche 1 avec la marque PIN 1 (→) du connecteur.

⚠ Les connecteurs pour DRAM SIMM et ceux pour EXB-PCM ont le même aspect. Veuillez donc à ne pas vous tromper de connecteur.



④ Inclinez la barrette DRAM SIMM et enfoncez-la fermement dans le connecteur puis ramenez-la en position verticale jusqu'à ce que les fixations du connecteur se coincent dans les orifices de blocage de la DRAM SIMM. Il suffit alors d'écartier les fixations du connecteurs vers la gauche et vers la droite pour aider la carte à entrer.



⑤ Refermez le couvercle d'installation de mémoire PCM/d'échantillonnage et fixez-le avec sa vis en inversant la procédure d'ouverture.

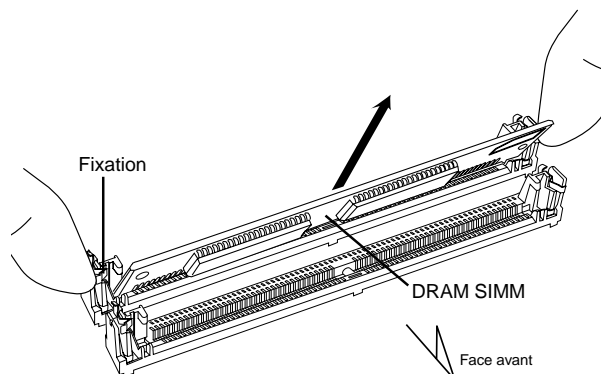
⑥ Une fois le couvercle refermé, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que la barrette DRAM SIMM a été installée correctement (→ p.287 "Vérification après installation").

Extraire une barrette DRAM SIMM

- Ecartez les fixations du connecteur vers la gauche et la droite et (après avoir enlevé les butoirs des fixations) inclinez la DRAM SIMM et retirez-la.

Avant de pouvoir retirer une barrette DRAM SIMM arrière, vous devez retirer la barrette DRAM SIMM située devant.

⚠ Quand vous écartez les fixations du connecteur, la DRAM SIMM peut être éjectée et tomber à l'intérieur de l'instrument. Soyez donc prudent.



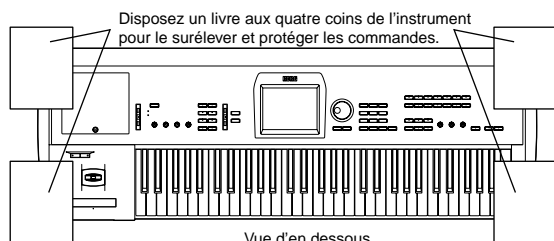
Installation de l'EXB-MOSS

Avant d'effectuer l'installation, veuillez lire la section "Précautions" et "Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire".

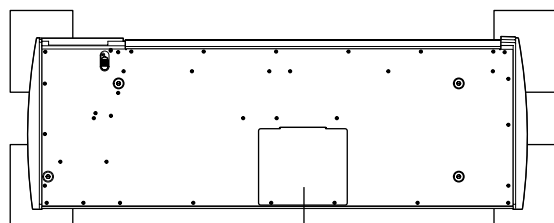
⚠ Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du TRITON STUDIO ou de la carte en option.

⚠ Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez l'extension et remettez le couvercle.

- ① Vous aurez besoin d'un tournevis en croix (+) et de quelques magazines ou livres pour surélever l'instrument et protéger le Joystick et les autres commandes (voyez l'illustration suivante).
- ② Mettez le TRITON STUDIO hors tension et débranchez le cordon d'alimentation ainsi que les câbles de connexion d'éventuels périphériques.
- ③ Vérifiez que le couvercle d'installation de mémoire EXB-PCM/d'échantillonnage (RAM) est bien en place et que sa vis est serrée correctement.
- ④ Disposez les livres ou magazines aux quatre coins de l'instrument et déposez le TRITON STUDIO retourné sur eux pour protéger les commandes.



Vue d'en dessous

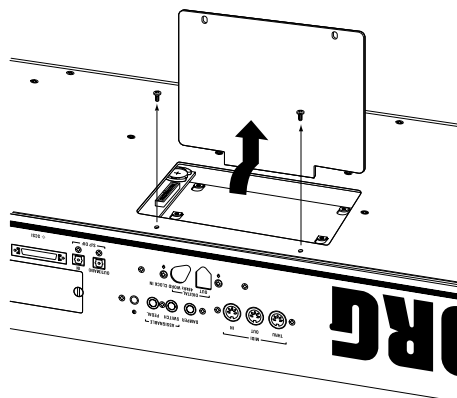


Couvercle de l'option EXB-MOSS/EXB-DI

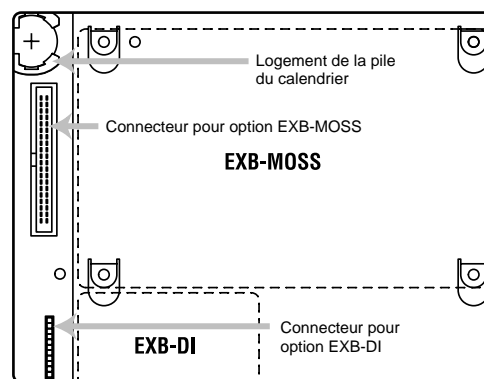
⚠ Lorsque vous retournez le TRITON STUDIO, veillez à ne pas perdre l'équilibre et à ne pas laisser tomber l'instrument.

- ⑤ Enlevez les deux vis du couvercle de l'option EXB-MOSS/EXB-DI avec le tournevis, relevez le couvercle et retirez-le de la fente.

⚠ Quand vous relevez et extrayez le couvercle, veillez à ne pas l'incliner vers l'arrière.



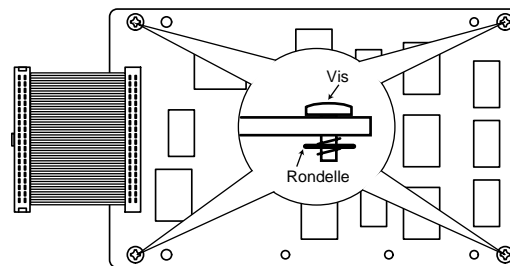
- ⑥ Repérez l'emplacement d'installation.



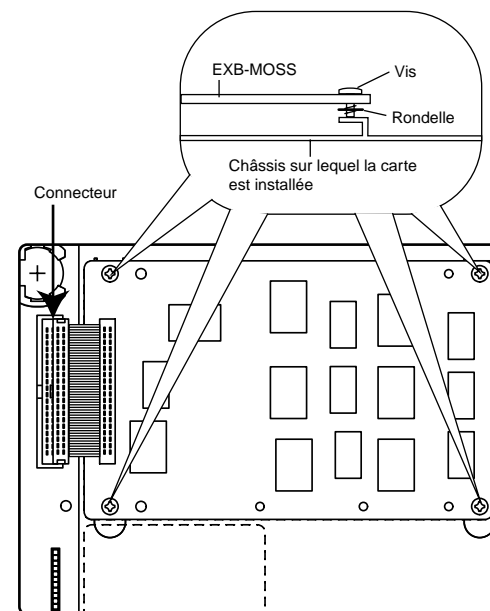
Quand le couvercle est retiré

Face arrière

- ⑦ Retirez la carte EXB-MOSS de sa pochette d'emballage.
- ⑧ Notez les vis et les rondelles attachées aux quatre coins de la carte.



- ⑨ Utilisez les quatre vis pour fixer la carte EXB-MOSS aux supports correspondants du TRITON STUDIO.

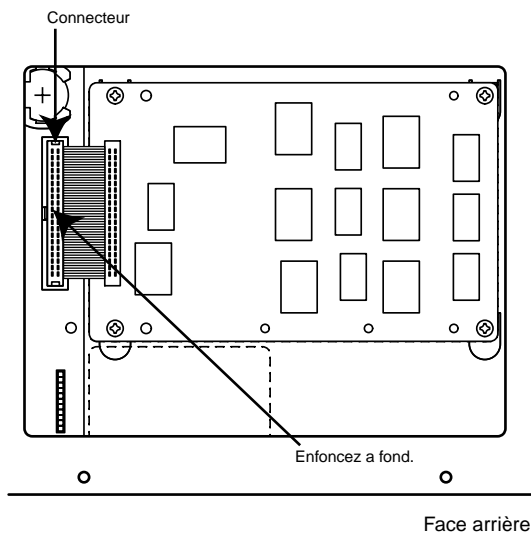


Face arrière

⚠ Avant que les vis ne soient serrées, l'EXB-MOSS I flotte légèrement au-dessus des supports. Si vous exercez trop de force sur l'EXB-MOSS, les vis et les rondelles risquent de s'éjecter.

- ⑩ Branchez le câble au connecteur comme indiqué dans l'illustration. Enfoncez le câble fermement jusqu'au bout.

⚠ Ne touchez aucune partie du circuit intégré à part le connecteur dans lequel le câble est inséré.



- ⑪ Refermez le couvercle de l'option EXB-MOSS/EXB-DI en inversant la procédure d'ouverture.
- ⑫ Une fois le couvercle refermé, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que la carte EXB-MOSS a été installée correctement (⇒ p.287 "Vérification après installation").
- ⑬ Après vous être assuré de la bonne installation de l'option EXB-MOSS, chargez les données contenues sur la disquette fournie avec l'EXB-MOSS. (⇒ BG p.65)

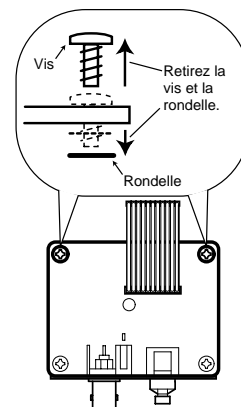
Installation de l'EXB-DI

Avant d'effectuer l'installation, veuillez lire la section "Précautions" et "Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire".

- ⚠ Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du TRITON STUDIO ou de la carte en option.
- ⚠ Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez l'extension et remettez le couvercle.

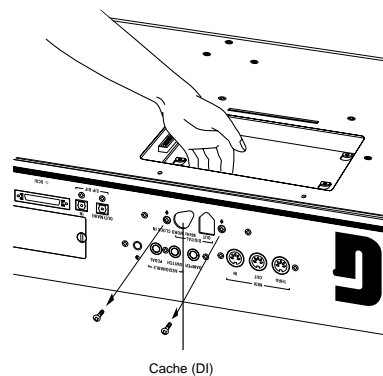
- ① Retirez le couvercle de l'option EXB-MOSS/EXB-DI comme décrit aux étapes ①-⑤ sous "Installation de l'EXB-MOSS".
- ② Vérifiez l'emplacement d'installation de la carte EXB-DI (⇒ "Installation de l'EXB-MOSS", étape ⑥).
- ③ Retirez la carte EXB-DI de sa pochette d'emballage.
- ④ Retirez les deux vis et rondelles attachées à deux coins de la carte.

⚠ Conservez précieusement les vis retirées. En effet, sur certains modèles permettant l'installation de l'option EXB-DI, vous aurez besoin de ces deux vis.



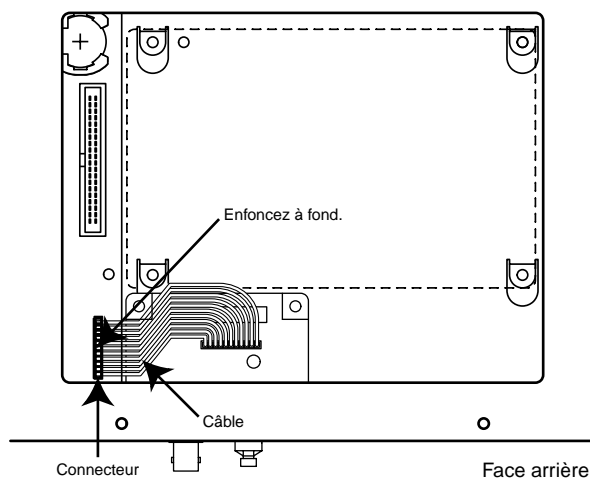
- ⑤ Retirez les deux vis de montage du cache (DI) masquant l'orifice pour l'option EXB-DI et retirez ce panneau (DI). Les deux vis que vous retirez serviront à fixer l'option EXB-DI.

⚠ Le cache (DI) ne sera pas remonté sur le TRITON STUDIO. Conservez-le toutefois, car vous en aurez besoin si vous décidez de retirer l'option EXB-DI.

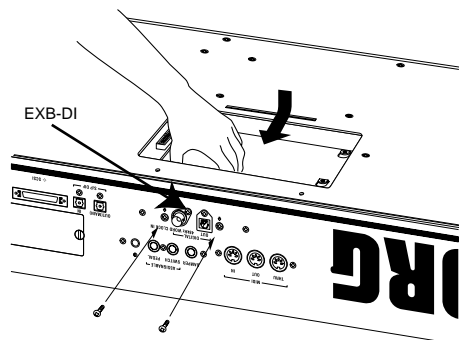


- ⑥ Branchez le câble au connecteur comme indiqué dans l'illustration. Enfoncez le câble fermement jusqu'au bout.

⚠ Ne touchez aucune partie du circuit intégré à part le connecteur dans lequel le câble est inséré.



- ⑦ Tout en veillant à ce que les prises de l'option EXB-DI ressortent de l'arrière du TRITON STUDIO, maintenez la carte EXB-DI d'une main et fixez-la sur la face arrière du TRITON STUDIO avec les deux vis que vous avez retirées précédemment.

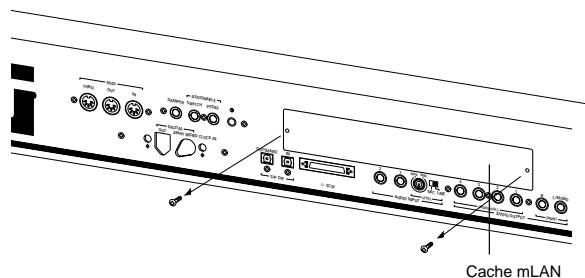


- ⑧ Installez le couvercle de l'option EXB-MOSS/EXB-DI en inversant les étapes ①-⑤ sous "Installation de l'EXB-MOSS".
- ⑨ Une fois l'installation terminée, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que la carte EXB-DI a été installée correctement (⇒ p.287 "Vérification après installation").

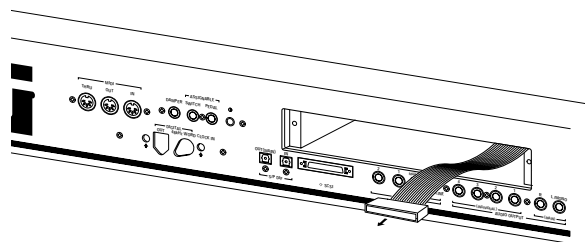
Installation de l'EXB-mLAN

Avant d'effectuer l'installation, veuillez lire la section "Précautions" et "Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire".

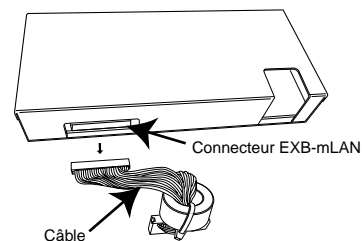
- ⚠** Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du TRITON STUDIO ou de la carte en option.
- ⚠** Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez l'extension et remettez le couvercle.
- ① Retirez les deux vis de montage du cache mLAN masquant l'orifice d'installation de l'option EXB-mLAN en face arrière et retirez le cache mLAN.



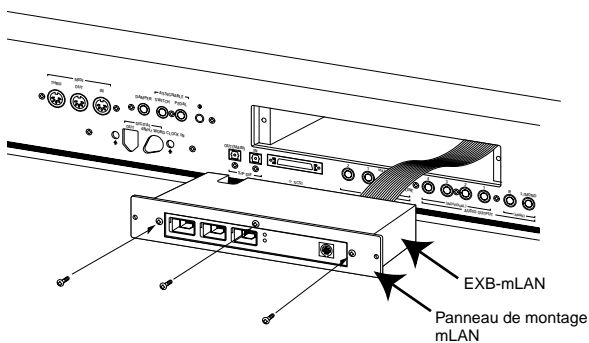
- ⚠** Conservez les deux vis que vous venez de retirer car vous en aurez besoin pour fixer la carte EXB-mLAN. Le cache EXB-mLAN ne sera pas remonté sur le TRITON STUDIO. Conservez-le toutefois, car vous en aurez besoin si vous décidez de retirer l'option EXB-mLAN.
- ② Extrayez du TRITON STUDIO le câble qui doit être branché à l'option EXB-mLAN.



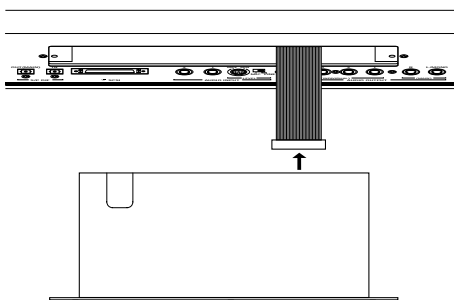
- ③ Retirez la carte EXB-mLAN de sa pochette d'emballage.
- ④ Débranchez le câble du connecteur EXB-mLAN.
- ⚠** Conservez le câble que vous venez de débrancher. Vous en aurez peut-être besoin si vous installez l'option EXB-mLAN sur un autre dispositif.



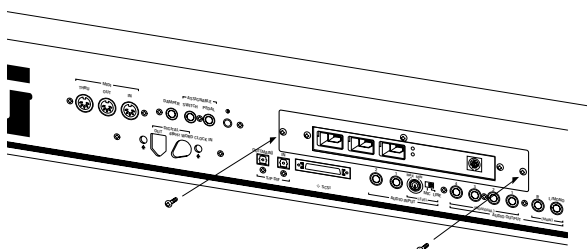
- ⑤ Fixez le panneau de montage mLAN (fourni avec le TRITON STUDIO) sur l'option mLAN avec les trois vis de montage mLAN (aussi fournies avec le TRITON STUDIO).



- ⑥ Branchez le câble retiré à l'étape ② à la prise EXB-mLAN. Enfoncez le câble fermement jusqu'au bout.



- ⑦ Montez l'option EXB-mLAN sur le TRITON STUDIO avec les deux vis retirées à l'étape ①.



- ⑧ Une fois l'installation terminée, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que l'option EXB-mLAN a été installée correctement (→ p.287 "Vérification après installation").

- ⚠ Si c'est la première fois que vous installez l'option EXB-mLAN dans le TRITON STUDIO, vous devez effectuer la commande Initialize (→ p.141).

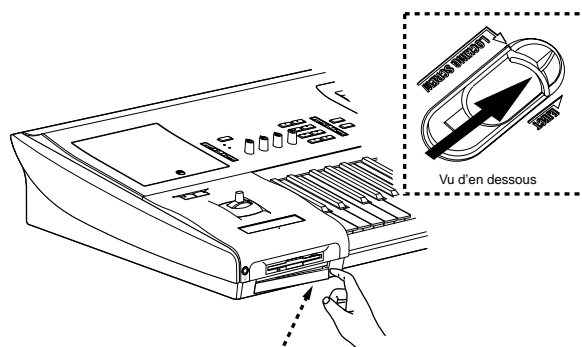
note Pour en savoir plus sur les connexions entre l'option EXB-mLAN et les dispositifs externes, voyez le manuel de l'option EXB-mLAN.

Installation du CDRW-1

Avant d'effectuer l'installation, veuillez lire la section "Précautions" et "Remarques avant l'installation d'une carte d'extension/de mémoire".

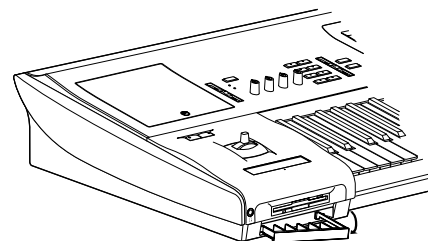
- ⚠ N'essayez jamais d'installer un graveur CD-R/RW interne autre que le CDRW-1.
- ⚠ Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du TRITON STUDIO ou de l'option CDRW-1.
- ⚠ Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez l'extension et remettez le couvercle.

- ① Retirez le couvercle de la baie CDRW-1. Glissez le bouton [EJECT] (situé sur le dessous du TRITON STUDIO) dans la direction de la flèche pour libérer le couvercle de la baie sur le côté du TRITON STUDIO.



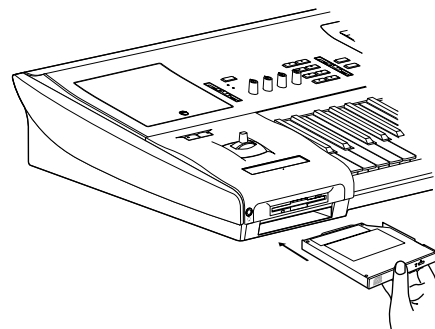
- ② Retirez le couvercle de la baie CDRW-1. Saisissez le coin du couvercle ainsi ressorti avec un ongles et tirez-le dans le sens illustré pour le retirer.

- ⚠ Ne tirez jamais le couvercle trop fort vers vous, car cela risquerait de l'endommager.

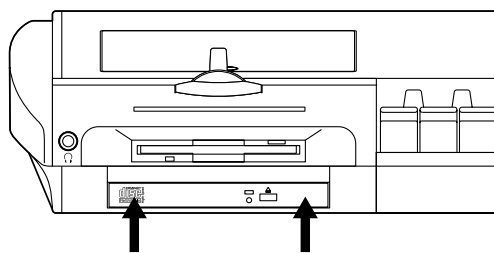


- ⚠ Conservez le couvercle de la baie, car vous en aurez besoin si vous décidez de retirer le graveur CDRW-1.

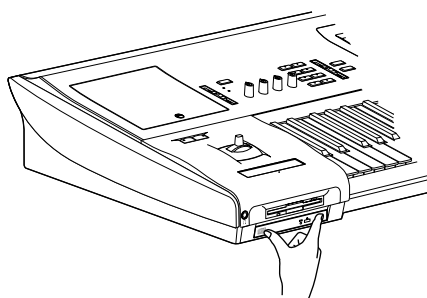
- ③ Insérez l'option CDRW-1. Veillez à orienter correctement le graveur.



- Appuyez aux endroits repérés d'une flèche jusqu'à ce qu'un dé clic se produise, vous signalant que le connecteur est fermement branché et que l'option est en place.



Appuyez avec la même force sur ces deux endroits.



- ④ Une fois l'installation terminée, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que l'option CDRW-1 a été installée correctement (→ p.287 "Vérification après installation").

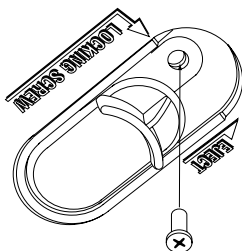
Si le TRITON STUDIO ne détecte pas l'option CDRW-1, appuyez de nouveau fermement sur l'option en répétant l'étape ③ ou recommencez l'installation du CDRW-1.

Extraire l'option CDRW-1

Glissez le bouton [EJECT] situé sur le dessous du TRITON STUDIO pour libérer l'option CDRW-1 et la faire ressortir du TRITON STUDIO. Retirez délicatement le CDRW-1.

Verrouillage de l'option CDRW-1

Vous pouvez utiliser la vis de montage fournie avec l'option pour bloquer le bouton [EJECT] du TRITON STUDIO et ainsi éviter un retrait accidentel de l'option CDRW-1.



Option CDRW-1 et déplacement/transport du TRITON STUDIO

- L'option CDRW-1 est un dispositif de précision qui redoute particulièrement les chocs et vibrations. Aussi, si vous laissez l'option dans le TRITON STUDIO et que vous déplacez ou transportez ce dernier, vous risquez d'endommager l'option. Avant de déplacer le TRITON STUDIO, vous devez donc retirer l'option CDRW-1 et la transporter dans son propre emballage.

Précautions de manipulation

- Utilisez uniquement l'option quand l'instrument est à niveau.
- N'utilisez pas l'option dans des endroits trop froids ou chauds.
- N'utilisez pas l'option dans des endroits trop humides.
- N'utilisez pas l'option dans des endroits très poussiéreux ou enfumés.
- N'infligez jamais de choc important à l'option. L'option est très sensible aux chocs, surtout pendant l'utilisation (lecture/gravure). Soyez très délicat.
- Normalement, l'éjection de disque se fait de façon logicielle. Vous pouvez aussi éjecter le disque avec le bouton d'éjection, ou le cas échéant, en insérant un objet fin et long (comme un trombone déplié) dans l'orifice d'éjection d'urgence.
- Ne conservez pas l'option dans des endroits soumis à des températures ou une humidité extrêmes.
- Ne touchez jamais la lentille du graveur.
- N'utilisez pas de produits de nettoyage pour lentille disponibles dans le commerce.
- Ne transportez pas l'option avant d'en avoir retiré le disque chargé.
- Ne laissez jamais le tiroir de l'option ouvert.

Manipulation des disques CD-R/RW

Quand vous manipulez des disques, observez les points suivants.

Le non respect de ces consignes peut provoquer des problèmes de gravure, la perte des données enregistrées ou un mauvais fonctionnement du graveur.

- N'exposez pas les disques en plein soleil et ne les rangez pas dans des endroits soumis à des températures ou une humidité extrêmes.
- Ne touchez jamais la surface du disque. Saisissez-le par son bord.
- Retirez toute poussière ou crasse de la surface du disque. Pour retirer la poussière, utilisez un soufflet.
- Ne collez pas d'étiquette sur le disque et écrivez sur le disque uniquement aux endroits spécifiés.
- Ne nettoyez jamais le disque avec des produits chimiques ou des détergents.
- Ne pliez pas le disque et ne le laissez pas tomber.

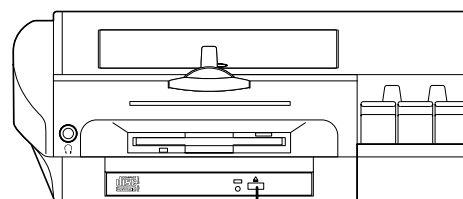
Responsabilité en cas de perte de données

Korg Corporation décline toute responsabilité pour tout dommage (direct ou indirect, qu'il survienne au client ou à un tiers) résultant de la perte ou de l'endommagement des données gravées sur disques CD-R ou CD-RW.

Charger un disque

Vérifiez que le TRITON STUDIO est sous tension.

- ① Ouvrez le tiroir du graveur.
Pour cela, appuyez sur le bouton d'éjection de l'option CDRW-1. Notez que le tiroir s'ouvre alors seulement à moitié. Tirez-le manuellement pour permettre le chargement d'un disque.



Bouton d'éjection

⚠ Avant d'utiliser le graveur CDRW-1 pour la première fois, retirez le coussin de protection de la tête de lecture logé dans le tiroir.

② Chargez le disque.

⚠ Chargez le disque dans le tiroir en veillant à tourner son étiquette vers le haut et à centrer correctement le disque.

③ Refermez le tiroir du graveur.

Poussez sur le tiroir jusqu'à ce qu'il soit complètement fermé.

Si le TRITON STUDIO ne détecte pas le disque recommencez l'installation du CDRW-1 de la manière décrite sous "Installation du CDRW-1".

Retirer un disque

① Appuyez sur le bouton d'éjection du graveur pour ouvrir son tiroir.

② Retirez délicatement le disque du tiroir.

③ Poussez sur le tiroir jusqu'à ce qu'il soit complètement fermé.

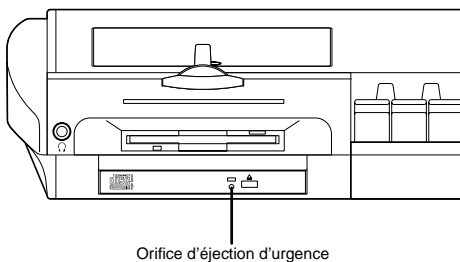
Ejection d'urgence du disque

Normalement, les procédures ci-dessus permettent de charger et de retirer un disque. Toutefois, si vous n'arrivez à éjecter un disque (après une panne de courant, par exemple), effectuez la procédure suivante.

note Cette procédure requiert un objet long et fin (d'un diamètre inférieur à 2 mm, comme un trombone déplié). En cas de problème, insérez le trombone dans l'orifice d'éjection d'urgence et appuyez pour forcer l'ouverture du tiroir.

⚠ Sachez qu'une utilisation abusive de cette procédure pourrait provoquer un mauvais fonctionnement de l'option CDRW-1.

⚠ Avant d'effectuer cette procédure, vous devez mettre le TRITON STUDIO hors tension.



Formater un disque

Avant de pouvoir utiliser un disque vierge (qui est affiché comme "Blank Disc" dans la zone "Choix du lecteur") pour graver par paquets de données, vous devez le formater (☞ p.299).

Si vous gravez un CD audio, vous ne devez pas formater le disque.

Utilisation du graveur CDRW-1

⚠ Quand vous utilisez l'option CDRW-1, veillez toujours à ce que le TRITON STUDIO soit installé sur une surface de niveau et à l'abri de toute vibration.

⚠ Observez les consignes suivantes quand vous gravez avec l'option CDRW-1 (et que vous formatez un disque). Le non respect de ces consignes pourrait provoquer l'impossibilité de graver des CD audio ou de lire les données.

- N'effectuez pas de gravure ni de formatage dans des endroits exposés à des volumes élevés.
- Ne touchez pas le TRITON STUDIO pendant la gravure ou le formatage d'un disque. (En effet, de faibles chocs peuvent suffire à provoquer une erreur.)

⚠ Lisez attentivement la section "A propos du droit d'auteur" (☞ BG p.iii) et observez les consignes d'utilisation.

Gravure/chargement avec le CDRW-1

- Mode Disk, P0-2: Save, P0-1: Load

Les opérations de gravure/chargement sur le CDRW-1 se déroulent de la même façon que les opérations correspondantes sur un lecteur externe. Toutefois, pour pouvoir graver des paquets de données sur un disque, vous devez le formater (☞ p.299 "Compatibilité du TRITON STUDIO avec la gravure par paquets").

Création d'un CD audio

- Mode Disk, P0-4: Make Audio CD

Pour savoir comment graver un CD audio avec le CDRW-1, voyez "Créer un CD audio sur base de fichiers WAVE échantillonnés sur disque dur" (☞ BG p.118).

Lire un CD audio

- Mode Sampling, P5: Audio CD
- Mode Disk, P0-5: Play Audio CD

Pour lire un CD audio avec l'option CDRW-1, utilisez les boutons de la section SEQUENCER, aux pages ci-dessus.

note Tout comme pour les sources audio analogiques externes branchées à AUDIO INPUT 1 et 2, vous réglez "Input" sur **Analog** et effectuez les réglages *Input1* (canal L) et *Input2* (canal R) (☞ BG p.102).

Echantillonner les données d'un CD audio

- Mode Sampling, P5: Audio CD (analog/digital)
- Modes Program, Combination, Sequencer, page P0, Sampling mode (analog)

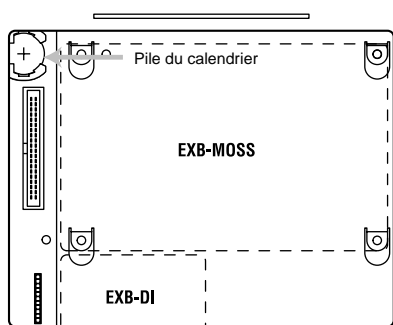
note Tout comme pour les sources audio analogiques externes branchées à AUDIO INPUT 1 et 2, vous réglez "Input" sur **Analog** et effectuez les réglages *Input1* et *Input2* (☞ BG p.104).

Pour utiliser la fonction Ripping afin d'importer des données numériques d'un CD audio chargé dans l'option CDRW-1, choisissez la page P5: Audio CD du mode Sampling (☞ BG p.108).

Remplacer la pile du calendrier

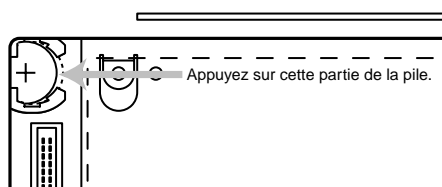
Avant de remplacer la pile, veuillez lire la section “Précautions” et “Précautions liées au remplacement de la pile du calendrier”.

- ⚠ Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du TRITON STUDIO ou d'une option.
 - ⚠ Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez la pile du calendrier et remettez le couvercle.
- ① Retirez le couvercle de l'option EXB-MOSS/EXB-DI comme décrit aux étapes ①–⑤ sous “Installation de l'EXB-MOSS”.
 - ② Vérifiez l'emplacement d'installation de la pile du calendrier (→ étape ⑥ sous → “Installation de l'EXB-MOSS”).

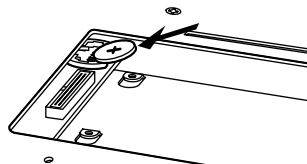


Quand le couvercle est retiré Face arrière

- ③ Retirez la pile du calendrier épuisée.
Appuyez sur la partie de la pile indiquée sur l'illustration ci-dessous pour libérer l'arrêt du logement et retirez la pile en la relevant.
- ⚠ Veillez à ne pas laisser tomber la pile à l'intérieur du TRITON STUDIO.



- ④ Installez une nouvelle pile.
Insérez la pile neuve dans son logement en orientant son côté “+” vers le haut et en l'inclinant. Appuyez sur la pile pour la loger



- ⑤ Installez le couvercle de l'option EXB-MOSS/EXB-DI en inversant les étapes ①–⑤ sous “Installation de l'EXB-MOSS”.
 - ⑥ Une fois que vous avez fini l'installation, mettez l'instrument sous tension et vérifiez que le message “Battery voltage for calendar IC is low” ne s'affiche plus.
- ⚠ Ce contrôle doit être effectué immédiatement après l'étape ⑤.
- ⑦ Si ce message n'est plus affiché, remettez le calendrier à jour avec la commande du menu de pages “Set Date/Time” (Disk, Utility).

Connexion de dispositifs SCSI externes

Vous pouvez brancher des dispositifs SCSI externes (disques durs, supports amovibles, etc.) à la prise SCSI du TRITON STUDIO.

Cela permet de sauvegarder des données sur le disque dur, support amovible, graveur CD-R/RW, etc. tout comme pour une disquette et de charger des données avec un lecteur CD-ROM branché à cette prise.

■ Connexion et réglages des dispositifs SCSI externes

- Capacité maximum du dispositif externe: 2 To (2.000 Go) par lecteur
- Connecteur SCSI: type D-Sub Half-Pitch à 50 broches
- Nombre maximum de dispositifs connectés: 7

⚠ Utilisez exclusivement le type de dispositif externe préconisé. Pour obtenir la liste des lecteurs recommandés, contactez votre revendeur Korg.

⚠ Le type e connecteur SCSI peut varier selon le dispositif envisagé. Aussi, avant d'acheter un câble SCSI, vérifiez le type de connecteur requis pour votre dispositif SCSI dans son manuel d'utilisation.

1. Mettez le TRITON STUDIO et votre dispositif SCSI externe hors tension.

Respectez tout spécialement cette consigne avant de brancher ou de débrancher un câble SCSI ou de changer l'adresse (ID) SCSI du dispositif externe.

⚠ Si TRITON STUDIO ou le dispositif SCSI externe est toujours sous tension quand vous branchez ou débranchez un câble SCSI ou que vous changez l'adresse SCSI du dispositif externe, cela pourrait provoquer un mauvais fonctionnement du TRITON STUDIO ou du dispositif externe, ou la perte de données.

2. Réglez l'adresse (ID; 0-6) du dispositif SCSI externe.

Si vous avez branché plusieurs dispositifs SCSI externes dans une chaîne SCSI, attribuez une adresse (ID) différente à chacun de ces dispositifs pour qu'ils soient reconnaissables.

Pour en savoir plus sur le réglage d'adresse SCSI, voyez le manuel du dispositif SCSI externe en question.

⚠ Si vous réglez plusieurs dispositifs SCSI externes sur la même adresse SCSI, cela peut produire des dysfonctionnements ou des pertes de données.

3. Branchez la prise SCSI du TRITON STUDIO à la prise SCSI du dispositif externe.

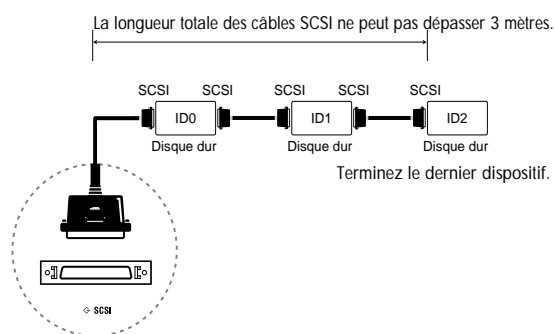
Orientez correctement les connecteurs et veillez à bien les connecter. Si le câble est doté d'un système de verrouillage (à vis ou à pince), fixez-le correctement.

⚠ Si vous branchez plusieurs dispositifs SCSI externes au sein d'une chaîne SCSI, vérifiez que la longueur totale des câbles ne dépasse pas 3 mètres.

4. Fixez une terminaison (résistance de terminaison) au dispositif SCSI externe pour terminer la connexion.

Si vous avez branché deux ou plus de deux dispositifs SCSI externes dans une chaîne SCSI, placez la terminaison sur le dispositif le plus éloigné du TRITON STUDIO. Si vous n'avez branché qu'un seul dispositif SCSI externe au TRITON STUDIO, vous devez aussi le terminer.

Certains dispositifs SCSI externes contiennent une terminaison, tandis que d'autres nécessitent une terminaison indépendante. Pour en savoir plus, voyez le manuel de votre dispositif SCSI.



5. Mettez le ou les dispositifs SCSI externes sous tension, puis le TRITON STUDIO.

Mettez d'abord les dispositifs SCSI externes sous tension, puis attendez au moins dix secondes avant de mettre le TRITON STUDIO sous tension.

Pour la mise hors tension, suivez l'ordre inverse (d'abord le TRITON STUDIO, puis les dispositifs SCSI).

Ne mettez jamais aucun élément hors tension pendant l'accès des données sur le dispositif SCSI externe (à savoir quand la diode d'accès est allumée sur le dispositif SCSI).

⚠ A la mise sous tension, le TRITON STUDIO vérifie le statut de connexion du dispositif SCSI. Si vous mettez l'instrument hors tension pendant cette procédure de test, cela pourrait provoquer une paralysie du dispositif SCSI. Dans ce cas, si vous remettez le TRITON STUDIO sous tension, le démarrage du système ne pourra pas se faire. Vous devez donc mettre le dispositif SCSI externe hors tension et le rallumer avant de remettre le TRITON STUDIO sous tension.

6. Vérifiez que le TRITON STUDIO a identifié le dispositif SCSI externe.

Utilisez la zone "Choix du lecteur" en mode Disk, etc. du TRITON STUDIO pour vérifier que ce dernier a bien détecté le dispositif SCSI externe.

Le cas échéant, mettez immédiatement le TRITON STUDIO et le dispositif SCSI hors tension et vérifiez la connexion entre ces éléments.

■ Utilisation d'un dispositif SCSI externe

Pour en savoir plus sur le formatage d'un disque dur SCSI externe ou d'un dispositif similaire et son utilisation pour charger ou archiver des données, voir p.155, Mdb p.59.

Compatibilité du TRITON STUDIO avec la gravure par paquets

Le TRITON STUDIO permet de graver sur disque CD-R/RW avec la gravure par paquets de données. Une fois que vous avez formaté le disque, vous pouvez l'utiliser comme une disquette ou un disque dur.

■ A propos de la gravure par paquets

La gravure par paquets ("Packet") désigne une méthode qui consiste à diviser les données en petites unités appelées "paquets" pour obtenir une gravure plus efficace et faciliter l'ajout ou la mise à jour des données.

Pour la gravure par paquets, le TRITON STUDIO adopte le format UDF (Universal Disk Format), qui est aussi utilisé pour les disques DVD. Ce qui signifie que des disques CD-R/RW formatés peuvent aussi être lus par des logiciels de gravure par paquets compatibles UDF.

Le TRITON STUDIO est compatible avec la version UDF 1.5.


■ Supports utilisables

 Pour archiver des données, utilisez des disques formatés par le TRITON STUDIO.

- Disques CD-R de 650 Mo et 700 Mo, permettant la gravure jusqu'à 16x
- Disques CD-RW de 650 Mo et 700 Mo, permettant la gravure jusqu'à 4x/10x

■ Formatage

Tout comme pour une disquette, vous devez insérer un support vierge ou déjà formaté dans le graveur et exécuter la commande du menu de pages "Format" (Disk Utility 0-3F).

 Quand vous gravez avec l'option CDRW-1, ne soumettez jamais le TRITON STUDIO à la moindre vibration ni au moindre choc, car cela peut produire des erreurs.

Précautions pour le formatage

[1] Pour un disque CD-R

- Les données gravées sur un disque CD-R ne peuvent pas être effacées (contrairement à une disquette). Ce qui signifie que vous ne pouvez pas augmenter la capacité d'un disque formaté en le formatant de nouveau. (L'ajout d'une nouvelle session requiert environ 20 Mo d'espace.)
- Seule l'option **Quick Format** est disponible. L'exécution de Quick Format prend moins d'une minute.

note L'option Full Format n'a aucune utilité pour un disque CD-R.

[2] Pour un disque CD-RW

- A l'instar de la disquette, un disque CD-RW peut être reformaté pour effacer son contenu. Par conséquent, vous pouvez augmenter l'espace libre du disque en le reformatant.
- **Quick Format**: Choisissez cette option si le disque est déjà formaté en UDF.
Full Format: Choisissez cette option si le disque est vierge ou formaté dans un format différent de UDF.

Effectuez aussi ce formatage si vous obtenez souvent des erreurs de gravure.

La durée de formatage requise est d'environ 2 minutes pour Quick Format et de ± 50 pour l'option Full Format.

- Une fois le disque formaté, vous disposez d'un espace libre d'environ 530 Mo/570 Mo pour un disque de respectivement 650 Mo/700 Mo.

■ Précautions liées à la gravure par paquets

[1] Pour un disque CD-R

- L'effacement d'un fichier n'efface pas véritablement les données (le fichier semble effacé), ce qui veut dire que vous ne récupérez pas d'espace libre. En outre, chaque fois que vous mettez un fichier à jour, le TRITON STUDIO ajoute un nouveau fichier (et s'arrange pour que ce fichier semble avoir écrasé le fichier antérieur).

[2] Pour un disque CD-RW

- A l'instar d'une disquette, l'effacement d'un fichier augmente l'espace disponible. En outre, quand vous mettez un fichier à jour, le fichier antérieur est effectivement écrasé.

[3] A propos de la gravure de données

- Quand vous gravez par paquets sur disque CD-R/RW, la durée de gravure s'allonge. En effet, la vitesse de gravure est inférieure à la vitesse d'écriture sur disque dur. En outre, la durée dépend du graveur CD-R/RW utilisé et des options de vitesses de gravure disponibles pour le disque en question.

■ Chargement de données dans un dispositif externe autre que le TRITON STUDIO

[1] Pour un disque CD-R

- Vous pouvez lire le disque sur un ordinateur équipé d'un logiciel de gravure par paquets.
- La conversion en format ISO9660 permet de lire les données sur un dispositif MIDI externe compatible avec le format ISO9660 ou un ordinateur ne contenant pas de logiciel de gravure par paquets. Pour en savoir plus sur la conversion, voyez la commande du menu de pages "Convert to ISO9660 Format" (Disk Utility 0-3G).

[2] Pour un disque CD-RW

- Vous pouvez lire le disque sur un ordinateur équipé d'un logiciel compatible UDF ou d'un logiciel de gravure par paquets.
- Ce disque ne peut pas être converti en format ISO9660. Il est donc illisible pour les dispositifs MIDI externes compatibles avec le format ISO9660.

note La conversion en format ISO9660 ajoute des données de session ISO9660 et requiert environ 20 Mo d'espace.

Dispositifs MIDI externes compatible avec le format ISO9660 (*1) (fabriqués par la Korg Corporation)

- TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack (*2)
- D1600/D12/D16

* Dès février 2002

*1: Compatible avec le format ISO9660 niveau 1.

*2: Seule la première session peut être lue.

Si vous lisez ces données sur un dispositif externe autre que le TRITON STUDIO

⚠ Si vous copiez un fichier d'un volume supérieur à 1,9 Mo d'un disque CD-R/RW (ou d'un autre support à faible vitesse d'accès) sur un disque CD-R, il se pourrait que le fichier ne soit pas copié sous forme de données continues.

De même, quand vous exécutez "Rate Convert" (Global 0-3G), "Save to Std MIDI File" (Disk 0-2F) ou une commande similaire pour graver sur disque CD-R, il se pourrait que le fichier ne soit pas gravé sous forme de données continues, et cela même si vous le copiez d'un support à vitesse d'accès élevée (comme un disque dur). Si vous convertissez les données ainsi produites en format ISO9660, elles adopteront le format de fichier divisé de la norme ISO9660 niveau 3.

Ces données ne sont pas lisibles sur les dispositifs non compatibles avec le chargement de fichiers divisés (comme c'est le cas du TRITON et de certains ordinateurs). Dans le cas d'un ordinateur, vous pourrez lire les données de ce disque CD-R en installant un logiciel de lecture ou de gravure par paquets compatible avec le format ISO9660 niveau 3.

Option EXB-DI

L'option EXB-DI vous propose une sortie numérique optique compatible ADAT™, qui vous permet de transmettre le signal audio numérique du TRITON STUDIO et de synchroniser le signal numérique avec un autre dispositif audio numérique.

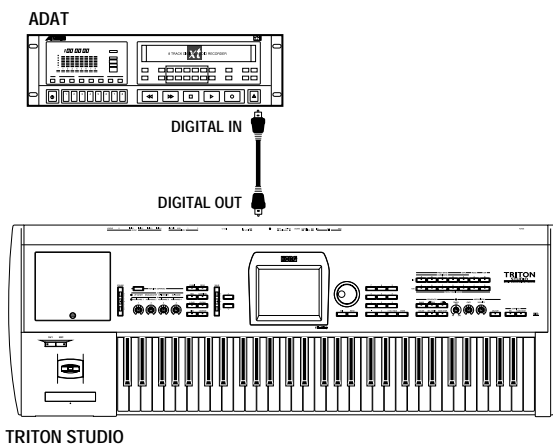
Pour en savoir plus sur la prise DIGITAL OUT et la prise WORD CLOCK IN, voir BG p.7.

Dans ce manuel, le terme "ADAT" est utilisé pour désigner communément les enregistreurs multipiste compatibles ADAT (Alesis ADAT, par exemple).

Exemples de connexions

Enregistrement numérique du signal du TRITON STUDIO sur un ADAT

- 1 Branchez la prise Digital OUT du TRITON STUDIO à la prise Digital INPUT de l'ADAT avec un câble ADAT optique (en option).
Pour cette connexion, utilisez un câble ADAT optique fabriqué par la firme Alesis Corporation ou un câble optique pour platine CD/DAT (tous deux en option).
- 2 Réglez le paramètre "System Clock" (Global P0: 0-2a) du TRITON STUDIO sur **Internal**.
- 3 Réglez la source Word Clock (de synchro) de l'ADAT sur "DIG 48 K". Pour en savoir plus, voyez le manuel de l'ADAT utilisé.



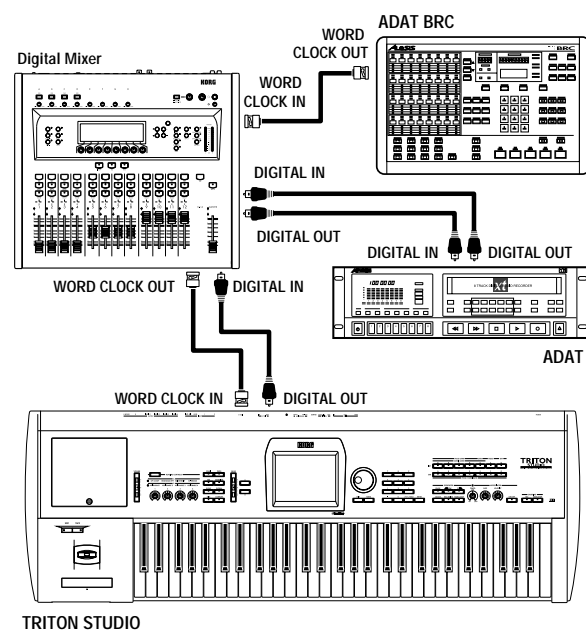
Enregistrement numérique sur ADAT du signal du TRITON STUDIO mixé sur une console numérique

- ① Branchez la prise DIGITAL OUT du TRITON STUDIO à la prise ADAT OPTICAL IN de la console de mixage numérique compatible ADAT optique, avec un câble ADAT optique.
- ② Branchez les prises IN and OUT de la console compatible ADAT optique et de l'ADAT avec des câbles ADAT optiques .
- ③ Effectuez les connexions de la manière illustrée ci-dessous pour permettre l'utilisation d'une commande à distance Alesis BRC Remote Controller ou d'une autre console ou commande à distance compatible ADAT optique comme maître de synchronisation numérique. Branchez la prise WORD CLOCK OUT de la console à la prise WORD CLOCK IN du TRITON STUDIO. Effectuez ces connexions avec un câble BNC Coax fabriqué par la firme Alesis Corporation ou un câble BNC pour applications vidéo (tous deux en option).
- ④ Réglez le paramètre "System Clock" (Global P0: 0-2a) du TRITON STUDIO sur **Word Clock**.
Le signal audio numérique transmis à la prise DIGITAL OUT se synchronise sur le signal d'horloge reçu à la prise WORD CLOCK IN, assurant la synchronisation des deux dispositifs.

note Vous pouvez mémoriser le réglage "System Clock" avec la commande "Write Global Setting".


- ⑤ Réglez la source de synchro numérique de l'ADAT sur "DIG 48 K". Pour en savoir plus, voyez le manuel de l'ADAT utilisé.

⚠ Si l'instrument ne détecte pas le signal de synchro en raison d'une mauvaise connexion du câble BNC ou pour tout autre raison, le message d'erreur "Word Clock Error!" s'affichera sur l'écran. Dans ce cas, vérifiez la connexion du câble BNC.
Si vous avez mémorisé le réglage **Word Clock** pour "System Clock", le même message d'erreur s'affichera à la mise sous tension si le TRITON STUDIO ne détecte pas le bon signal de synchro.



Index

Nombres

- 000: No Effect **187**
- 10's Hold
 - Combination **33**
 - Program **2**
- 12 dB **5, 6, 37, 56, 57, 99, 108, 138**
- ♪  Tempo

A

- Accord **2**
- Accords
 - De guitare **154**
- ADC OVERLOAD !! **5, 37, 56, 98**
- After Touch
 - AMS **242**
 - Convert Position **143**
 - Curve **136**
 - MIDI Filter **144**
 - Combination **40**
 - Sequencer **65**
- AIFF **168**
- AIFF (.AIF) **163, 283**
- AKAI Program File **162**
- AKAI S1000/S3000 **164**
- All Routed **47, 85, 132, 182**
- Alternate Modulation **241**
- Amp **22**
 - AMS **242**
 - Commandes Realtime Controls **250**
 - Drum Kit
 - Attack (Amp-Attack) **149**
 - Decay (Amp-Decay) **149**
 - Program **21**
 - Amp EG **23, 246**
 - Amp Level **2, 21**
 - Keyboard Track, Amp Mod. **22**
 - LFO, Amp Mod. **22**
- AMS
 - Value (curseur) **242**
- AMS (Alternate Modulation Source) **14, 18, 20, 25, 50, 241**
- Arpeggiator **3, 26, 36, 44, 81, 129**
- Arpeggiator Assign **44, 81, 129**
- Arpeggio
 - Fixed Note Mode **152**
 - Pattern **3, 27, 36, 45, 82, 130, 152**
 - Preset Pattern **27, 152**
 - Tone Mode **152**
 - User arpeggio pattern **152**
 - User Pattern **27**
 - Load **160**
 - Save **166**
 - Write **153**
- Arpeggio Pattern
 - User **27, 151**

- Attack Time
 - Amp EG **23**
 - Drum Kit **149**
 - Filter EG **19**
 - Filter EG + Amp EG **2**
 - Pitch EG **14**
 - Realtime Control Knobs B-Assign **250**
 - Sample **11**
- Audio CD **120**
 - Audio CD Track List **169**
- AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) **185**
- Auto
 - +12 dB On **6, 57, 99**
 - Arpeggiator **136**
 - Loop On **99**
 - Optimize RAM **140**
 - Punch In **58**

B

- Bank
 - Combination
 - Bank (Bank Select) **33**
 - Bank Select (quand Status=EX2) **38**
 - Bank/Combination Select **33**
 - Bank/Program (Program Select) **34, 37**
 - Load Combination Bank **159**
 - Select Bank & Smpl No. **37**
 - Global
 - Bank Map **137**
 - Change all bank references **137**
 - Enable Bank Change **144**
 - High Drumsample Bank **149**
 - Low Drumsample Bank **150**
 - Program
 - Bank (Bank Select) **1**
 - Bank/Program Select **1**
 - High MS Bank **9**
 - Load Program Bank **159**
 - Low MS Bank **10**
 - Select Bank & Smpl No. **6**
 - Sampling
 - Bank (RAM Bank) **90**
 - Sequencer
 - Bank Select (quand Status=EX2) **63**
 - Bank/Track Program Select **51**
 - Pattern (Pattern Bank) **76, 79**
 - Program Select (Bank/Program) **51**
 - Song Play
 - Program Select (Bank/Program) **124**
- Bank Select **260**
- Base Key **89**
- Beep Enable **139**
- Bend Range
 - Combination **39**

- Sequencer **63**
- Bottom Key **165**
- Bounce
 - Pattern **77**
 - Track **70**
- BPM
 - Detune (BPM Adj. in Page Menu)
 - Combination **39**
 - Sequencer **63**
 - Detune BPM Adjust
 - Combination **39**
 - Sequencer **64**
 - Grid **100, 105, 108**
 - MIDI/Tempo Sync., LFO **26**
 - Pitch BPM Adjust **118**
 - Time Slice **109**
 - Time Stretch **113**
- BPM/MIDI SYNC **248**
- BUS Select
 - Combination **179, 183**
 - BUS Sel. (BUS Select) **47**
 - BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select) **46**
 - BUS(IFX/Indiv.) Select **36**
 - Drum Kit
 - BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign) **151**
 - Input/Sampling (Audio Input) **181, 184**
 - BUS (IFX/Indiv.) Select **140**
 - Play Audio CD
 - BUS (IFX/Indiv.) Select **175**
 - Program **179, 183**
 - BUS (IFX/Indiv.) Select **4**
 - BUS Sel. (BUS Select) **30**
 - BUS Select (All OSCs to) **28**
 - Sampling **180**
 - BUS (IFX/Indiv.) Select **97**
 - BUS (Output) Select (BUS Select) **125**
 - BUS(IFX) Select **122**
 - BUS(Output) Select **99**
 - Sequencer **179, 183**
 - BUS (IFX/Indiv.) Select **56**
 - BUS (Output) Select **58**
 - BUS Sel. (BUS Select) **84**
 - BUS Select (IFX/Indiv.Out BUS Select) **83**
 - Song Play **179, 183**
 - IFX/Indiv.Out BUS Select (BUS Select) **131**

C

- Calendrier
 - Pile **286, 297**
- Category
 - Combination **33, 34, 35**
 - Drumsample **149**
 - IFX Select **30**
 - MFX Select **31**
 - Program **1, 3, 9**
 - Rename **147**

- Sequencer 51
 - Song Play 123, 125
 - CDRW-1 287, 294
 - Chain
 - IFX 30, 47, 84, 179
 - MFX 31, 48, 184
 - Chain Direction 31, 48, 184
 - Chain Level 31, 48, 185
 - Chain Signal 31, 48, 185
 - Chain to next file 125
 - Check Medium 171
 - Choix du lecteur 7, 96, 121, 128, 156, 173, 175
 - Clear/Eraser
 - Clear, Audio track list 173
 - Clear, Load 158, 160, 163
 - Clear, Sample data 102
 - Erase Control Data 73
 - Erase Measure 70
 - Erase Pattern 77
 - Erase Track 70
 - Remove Data 58, 76
 - Shift/Eraser Note 74
 - Combination 33
 - Auto Arpeggiator 136
 - Bank Map 137
 - Copy From Combi 52
 - Load 157, 159
 - Memory Protect 139
 - MIDI Filter 144
 - Save 166, 167
 - Write 35
 - Control Change 255, 261
 - Controller 253
 - Convert
 - MS To Program 93
 - Position 143
 - Rate 105
 - Select Bank & Smpl No. 6, 56
 - Time Slice 112
 - to ISO9660 Format 171
 - to Song 61
 - Copy
 - Arpeggiator 27, 45, 82, 130
 - Arpeggio Pattern 153
 - Cue List 60
 - Données d'échantillon 102
 - Drum Kit 150
 - Event 70
 - File, Directory 169
 - From Combi 52
 - From Song 52
 - Index 118
 - Insert Effect 29, 46, 84, 122, 132
 - Key Setup, Drum Kit 150
 - Master Effect 32, 48, 85, 133
 - Measure 72
 - MS (Copy Multisample) 93
 - Oscillator 8
 - Pattern 77
 - Pattern to Track too? 53
 - Revert, RPPR 79
 - Sample 92
 - Scale 147
 - Song 62
 - Step 154
 - Step, Cue List 60
 - To Track 78
 - Track 70
 - Create
 - Control Data 73
 - Directory 170
 - Index 89, 118
 - Ctrl Ch 47, 48, 85, 86, 132, 133, 182, 185, 246, 254
 - Cue List 59
 - Convert 61
 - Load 158, 160
 - Save 166, 167
 - Cut
 - Audio track 173
 - Cue List 60
 - Données d'échantillon 102
 - Event 70
 - Event Edit 69
 - Index 118
 - mLAN 141, 142
 - Multisample 118
 - Sample 102
 - Step, Cue List 60
- ## D
- Damper 232
 - AMS 242
 - Half Damper Calibration 137
 - MIDI Filter 144
 - Combination 40
 - Sequencer 65
 - Polarity 146
 - Data Dump 265
 - Decay Time
 - Amp EG 23
 - Drum Kit 148
 - Filter EG 19
 - Filter EG + Amp EG 2
 - Pitch EG 14
 - Realtime Control Knobs B-Assign 250
 - Sample 11
 - Delay Time
 - Combination 40
 - Drum Kit 11
 - OSC 10
 - Sequencer 64
 - Delete
 - Bouton, Jukebox 128
 - Cue List 60
 - Fichier, dossier 170
 - Measure 71
 - MS 93
 - Sample 92
 - Song 52
 - Step 154
 - StepBack, note ou silence 69
 - Truncate 101, 109
 - Detune
 - Detune (BPM Adj. in Page Menu) ⇄BPM
 - Detune BPM Adjust ⇄BPM
 - Disque dur 155, 156, 298
 - Check Medium 171
 - Destination 121
 - Save to 5, 37, 56, 90
 - DKit 21, 28, 46, 83, 131, 179, 180, 183, 184
 - Dmod 246
 - Dmod (Dynamic Modulation Source) 30, 32, 47, 48, 84, 85, 122, 123, 132, 133, 177, 182, 185
 - Dossier actuel 128, 156
 - DRAM SIMM 287, 290
 - Drum Kit 10, 46, 84, 95, 132, 139, 148, 150, 159, 180
 - IFX Patch 46, 84, 132, 180
 - Load 157, 159
 - Oscillator Mode 7
 - Protect 139
 - Save 166, 167
 - Use DKit Setting 21, 28, 179, 183
 - User 10, 148
 - Write 150
 - Drums 7, 9, 21, 28, 39, 46, 63, 179, 180, 183
 - Drumsample 149, 150
 - Dump 144
 - Reception 145
 - Transmission 145
 - Dynamic modulation ⇄Dmod
- ## E
- Echantillon 88
 - Choix 89, 100
 - Graphique de forme d'onde 100, 107
 - Stéréo 90, 95, 101
 - Echantillonnage 4, 36, 56, 139
 - Metronome Precount 4, 98
 - Metronome Setup 6
 - Ecran
 - Calibrage 137
 - Effect Global Switch 136
 - Effet
 - Double 178
 - Enregistrement
 - Auto Punch In 58
 - D'une liaison 69
 - De notes 69
 - De silences 69
 - Manual Punch In 57, 251
 - Multipiste 58, 267
 - Over Dub 57
 - Over Write 57
 - Pas à pas 68, 77
 - Erase ⇄Clear/Eraser
 - Event Edit 69, 77
 - EXB-DI 287, 292, 300

- EXB-mLAN **287, 293**
- EXB-MOSS **287, 291**
- EXB-PCM **287, 288**
- Exclusive
 - Data **161, 168**
 - MIDI Filter **144**
- Exclusive Group **150**
- .EXL **155, 161, 168**

- F**
- FF/REW Speed **54**
- Filter **16**
 - AMS **242**
 - Commandes Realtime Controls **250**
 - Drum Kit
 - Cutoff **149**
 - Resonance **149**
 - Program
 - Filter A/B Modulation, Filter Mod. **18**
 - Filter EG **19**
 - Filter EG, Filter Mod. **17**
 - Filter Type **16**
 - Keyboard Track, Filter Mod. **17**
 - LFO, Filter1 LFO Mod. **18**
 - Performance Editor **2**
 - Sample Parameters **11**
- Fixed Note Mode **152**
- Flam **154**
- Fondu de clavier **42**
- Foot Pedal/Foot Switch
 - AMS **242**
 - Foot Pedal Assign **146, 252**
 - Foot Pedal/Switch
 - MIDI Filter, Combination **41**
 - MIDI Filter, Sequencer **66**
 - Foot Switch Assign **146, 251**
 - Foot Switch Polarity **146**
- Force OSC Mode **38, 63**
- Format **170**
- Fréquence de coupure **16**
 - Alternate Modulation **244**
 - Cutoff, Drumsample **149**
 - Cutoff, Sample Parameters **11**
 - Realtime Control Knobs B-Assign **250**
- Full Format **171**

- G**
- Gain
 - MEQ **31, 185, 239**
- Gate, Arpeggiator **27, 45, 82, 130, 153**
- Get
 - From Track **78**
- Global
 - Load **157, 160**
 - Save **166, 167**

- Write Global Setting **136**
- Global MIDI Channel **142**
- GM **10, 137, 267**
 - Initialize **54, 124**
 - System On **265**
- Gravure par paquets **299**
- Grid **100, 105, 108**
- GS/XG **267**

- H**
- Half Damper **137**
- Hard disk
 - Select Directory **7, 37, 56, 96**
- Hide unknown files **157**
- Hold **8**
- Hold Balance **36**

- I**
- Îcône **155**
- Index
 - Audio CD **120, 174**
 - Multisample **11, 57, 88, 100, 107, 110, 117**
 - Sampling **11, 88, 100, 107, 110, 114, 117**
 - Sequencer **69**
- Index, Multisample **89**
- Initialize Steps **154**
- Input
 - (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, DISK) **4, 36, 56, 139, 175**
 - (SAMPLING) **96**
- Insert
 - Audio track **172**
 - Event **70**
 - Index **118**
 - Measure **71**
 - Sample **102**
 - Step, Arpeggio **154**
 - Step, Cue List **60**
 - Zero **104**
- Insert Effect (IFX) **28, 46, 83, 122, 131**
 - Effect Global Sw, IFX1-5 Off **136**
 - IFX Balance **3**
- ISO9660 **155**

- J**
- .JKB **129, 155**
- Joystick
 - AMS **242**
 - AMS, fréquence de coupure **18**
 - Dmod **246**
 - Effets **190, 210, 235, 238**
 - LFO, fréquence de coupure **19**
 - Lock **249**
 - MIDI Filter **41, 65**
 - Pitch **12, 14**
 - Pitch Mod **14**

- Vitesse du LFO **26**
- Jukebox **129**

- K**
- .KCD **155, 165, 169**
- KEY
 - Drum Kit **148**
 - Resampling **98**
 - RPPR **79**
- Key Sync.
 - Arpeggiator **3, 27, 36, 45, 130, 152**
 - LFO **25**
- Key Transpose **135**
- Key Zone **42, 66**
- Keyboard & Index **89**
- Keyboard Display **95**
- Keyboard Track
 - Amp **22**
 - AMS **242, 244**
 - Filter **17**
- .KMP, .KSC, .KSF **155, 162, 163, 285**
 - Translation **157**
- .KMP **162, 284**
- KORG Format **162, 167, 284**
- .KSC **285**
- .KSF **162, 284**

- L**
- Layer **42**
- Legato **7**
 - Fingered **13**
- Length
 - Pattern **152**
- Level **178**
- LFO **25**
 - Amp **22, 245**
 - AMS **241**
 - Filter **19, 245**
 - Frequency **25, 246**
 - Pan **21**
 - Pitch **14, 244**
 - Resonance **16**
 - Swap **26**
 - Tempo **26**
 - Waveform **25**
- Load
 - FX? **60**
 - Jukebox List **129**
 - Plusieurs fichiers **162**
 - selected **157**
 - Template Song **53, 124**
- Local Control **143**
- Location **49, 59, 123**
 - Set **54, 125**
- Loop
 - All Tracks **58**
 - Auto Loop On **99**
 - Lock **108**
 - On **108**

Start Address **108**
Start Measure/End Measure **55**
Track Play Loop **55**
Tune **108**
LoopS **108**
Low Pass & High Pass **16**
Low Pass Resonance **16**

M

Master Effect (MFX) **182**
MFX Balance **3**
MFX1 Off/MFX2 Off **136**
MFX1, 2
Combination **48**
Program **31**
Sequencer **85**
Song Play **133**
Master EQ (MEQ) **185, 239**
Combination **48**
Program **32**
Sequencer **86, 87**
Song Play **133**
Master Track **49, 50**
Master Tune **135**
Media
Total Size **175**
Type **175**
Volume Label **156, 170, 175**
Mémoire d'échantillonnage **5, 90**
Memory Protect **139**
Memory Status
Sample **99**
Sequencer **52**
Meter
Sequencer **49**
Step Recording **68**
Song Play **123**
Metronome
Precount **4, 37, 98**
Setup **6, 37, 58, 99, 125**
Sound, Sequencer **58**
Sound **76**
.MID **155, 161, 167**
MIDI **142, 258**
Canal Global **142**
Channel **259**
Combination **38, 47, 48**
Program **1**
Sampling **259**
Sequencer **62, 65, 85, 86**
Song Play **123, 132, 133**
Clock **143**
Commandes de contrôle **255, 261**
Data Dump **265**
Filter **40, 65, 144**
SysEx **264**
Mixer **181, 184**
mLAN **4, 56, 96, 138, 139, 140, 141, 143, 175, 287, 293**
Modulation **261**

Mono
Drum Kit **150**
Multisample **94**
Program **7, 38, 63**
Sample **5, 91, 94**
MOSS **287, 291**
Motif
Nombre de mesures **77**
Motif d'arpège **3, 27, 36, 45, 82, 130, 152**
Motif d'arpège d'usine **27, 152**
Motif d'arpège utilisateur **27, 151**
Move
Event **70**
Measure **72**
Shift/Erase Note **74**
Multi REC **58**
Multi-échantillon stéréo **90, 94**
Multisample **9, 87, 88, 117, 285**
Load **162**
Save **167**
Mute
PLAY/MUTE, Song Play **124**
PLAY/MUTE/REC, Sequencer **51**

N

Niveau **178**
Normalize **104**
Note
Note On/Off Receive **150**
Receive Filter **143**
Numéro de note
AMS **242**

O

Octave
Arpeggiator **3, 27, 36, 45, 130, 152**
Drum Kit **10**
Motion, Arpeggiator **152**
OSC **11**
Performance Editor **2**
Offset
LFO **25**
S.Offset (Start Offset)
Drum Kit **149**
Program **9**
Sequencer **74**
Optimize **6, 37, 96, 140**
Original Key **89, 117**
Position **99**
Oscillator (OSC) **7, 9, 10, 12, 38, 63**
Force OSC Mode **38, 63**
Mode **7**
OSC Balance **2**
OSC Select
Combination **38**
Sequencer **63**
Over Dub **57**

Over Write
Sampling **101**
Sequencer **57**

P

Packet **299**
Pan **252, 262**
(CC#8), IFX **181, 250, 252**
Combination **47**
Program **30, 179**
Sampling **122**
Sequencer **84**
Song Play **132**
CC#8, IFX
Program **29**
Combination **35, 37**
Drum Kit **151**
INPUT
Combination **36**
Global **140**
Program **4**
Sampling **97**
Sequencer **56**
Play Audio CD **174**
Program **21, 25, 245, 250**
Sequencer **55**
Song Play **125**
Use DKit Setting **21**
Partage de clavier **42**
Paste, Sample **103**
Pattern **76**
Edit **76**
Preset **53, 76**
User **76**
Load **161**
Save **166**
Pattern Name **78**
.PCG **155, 157, 166**
Performance Editor **2**
Pitch
Arpeggio Pattern
Pitch Offset **153**
Combination
Bend Range **39**
Detune **39**
Transpose **39**
Drum Kit
Transpose **149**
Tune **149**
Global
Convert Position **143**
Key Transpose **135**
Master Tune **135**
Program
AMS **244**
JS (+X), OSC Pitch Mod. **13**
JS (-X), OSC Pitch Mod. **13**
LFO1/2, OSC Pitch Mod. **13**
Pitch EG **14**
Pitch EG, OSC Pitch Mod. **13**
Pitch Slope, OSC Pitch Mod. **12**
Pitch Stretch **2**

Pitch, Sample **11**
 Ribbon, OSC Pitch Mod. **12**
 Sampling
 Constant Pitch **117**
 Pitch **118**
 Sequencer
 Bend Range **63**
 Create Ctrl Data **73**
 Detune **63**
 Transpose **63**
 Pitch Bend **39, 63, 73, 260**
 Pitch Stretch **2**
 Poly/Mono **7**
 Portamento **261**
 AMS **242**
 Combination **38**
 MIDI Filter
 Combination **40**
 Sequencer **65**
 Portamento Switch **247, 251**
 Portamento Time **13, 250, 252**
 Program **13**
 Sequencer **65**
 Power On Mode **138**
 Priorité de note **8**
 Priority **8**
 Program **1**
 Auto Arpeggiator **136**
 Bank Map **137**
 Combination **34, 37, 38**
 Convert MS To Program **93**
 Load **157**
 Memory Protect **139**
 MIDI Filter **144**
 Save **166, 167**
 Sequencer **51**
 Song Play **123**
 Write **3**
 Program Change
 MIDI Filter **144**
 Combination **40**
 Sequencer **65**
 Punch In
 Auto Punch In **58**
 Manual Punch In **57, 251**
 Put To Track **78**

Q

Quantize
 Pattern
 Reso (Realtime Quantize Resolution) **76**
 Song **73**
 Reso (Realtime Quantize Resolution) **51**
 Quick Format **171**

R

RAM **5, 90**
 Optimize **6, 37, 96, 140**
 Rate Convert **105, 171**

Realtime Control Knobs B-Assign
12, 43, 67, 119, 127, 250
 AMS **241**
 MIDI Filter
 Combination **41**
 Sequencer **66**
 Recording Level **5, 37, 56, 91, 98**
 Recording Mode **57**
 Rééchantillonnage **4, 6, 57, 98, 99**
 Rename
 Arpeggio Pattern **153**
 Combination **35**
 Cue List **60**
 Drum Kit **150**
 Fichier, dossier **169**
 Multisample **93**
 Pattern **78**
 Program **3**
 Program/Combination Cat. **147**
 Sample **93**
 Song **52**
 Track Name **75**
 Repeat
 Cue List **60**
 Measure **72**
 Resample **98**
 Resampling **36**
 Resolution (Reso)
 Arpeggiator **3, 27, 36, 45, 82, 130, 152**
 Sequencer **51, 74, 76**
 Resonance **16**
 AMS **245**
 Commandes Realtime Controls **250**
 Drum Kit **149**
 Sample **11**
 Reverse
 Drum Kit **149**
 Echantillon **105**
 Program **10**
 Ribbon
 Pitch **12**
 Ripping **121**
 Destination **121**
 Rotate
 Step **154**
 Routing **179, 183**
 Combination **46**
 Program **28**
 Sequencer **83**
 Song Play **131**
 RPPR (Realtime Pattern Play/
 Recording) **79**
 On/Off **51**
 Ruban
 AMS **242**
 Dmod **247**
 MIDI Filter
 Combination **41**
 Sequencer **65**
 Ribbon Lock **249**

S

S/P DIF Sample Rate **138**
 Sample
 Edit **100**
 Free Sample Memory **99**
 Graphique de forme d'onde **100, 107**
 Load **162**
 Parameters **11**
 Save **166, 167**
 Select **89, 100**
 Select Bank & Smpl No. **6, 37, 56**
 Time **5, 56, 91**
 Sampling **4, 36, 56, 139**
 Save **167**
 Jukebox List **129**
 No space available on medium **166**
 Template Song **54, 125**
 to **5, 37, 56, 90**
 Scale
 Combination **40**
 Program **8**
 Sequencer **64**
 Song Play **126**
 User All Notes Scale **147**
 User Octave Scale **146**
 Scan SCSI Device **176**
 Scan Zone **28, 45, 82, 130**
 SCSI **298**
 Dispositif externe **170**
 Remount **176**
 SCSI ID **298**
 Terminaison **298**
 Select Bank & Smpl No. **6, 56**
 Send **179, 182**
 Combination **36, 46, 47, 179, 183**
 Play Audio CD **174**
 Program **4, 29, 30, 179, 183**
 Sequencer **56, 84, 179, 183**
 Song Play **132, 179, 183**
 Set Song Length **75**
 Single Trigger **7, 150**
 SMF (Standard MIDI File) **268**
 Load **161**
 Save **167**
 .SNG file **155, 163, 166, 167**
 Solo
 ON/OFF **52, 124**
 Selected Timbre **35**
 Selected Track **52, 124**
 Song
 Armure de temps **49**
 Convert, Cue List to Song **61**
 Cue Edit **60**
 Load **158, 161**
 Nombre de mesures **75**
 Rename **52**
 Save **166, 167**
 Select **50**
 Set Song Length **75**
 Sort **3, 27, 36, 45, 82, 130, 152**

- Split **42**
 - Status **34, 38, 62, 126**
 - Step
 - Cue List **59**
 - Current Step, Cue List **60**
 - No., Arpeggio Pattern **153**
 - Step Recording **77**
 - Meter **68**
 - Stereo **90, 94**
 - Superposition **42**
 - Support **155**
 - Check Medium **171**
 - Total Size **175**
 - Type **156, 170, 175**
 - SW1, SW2 **12, 67, 119, 127**
 - AMS **243**
 - Assign **249**
 - Program **12**
 - Sampling **119**
 - Sequencer **67**
 - Song Play **127**
 - MIDI Filter **144**
 - Combination **41**
 - Sequencer **66**
 - Swap
 - Insert Effect **29, 46, 84, 122, 132**
 - LFO 1&2 **26**
 - Master Effect **32, 48, 85, 133**
 - Oscillator **9**
 - Track **173**
 - Swing **27, 45, 82, 130**
 - Sync.
 - Both EGs **20, 24**
 - BPM/MIDI **248**
 - BPM/MIDI Sync. **177**
 - Key Sync.
 - Arpeggiator **152**
 - Arpeggio, Combination **36, 45**
 - Arpeggio, Program **3, 27**
 - Arpeggio, Song Play **130**
 - Key Sync., LFO **25**
 - MIDI/Tempo Sync., LFO **26**
 - RPPR **80**
 - Synchronisation **266**
 - System Clock **138**
 - System Exclusive (SysEx) **168, 264**
 - Load **161**
 - MIDI Filter **144**
 - Save **168**
- T**
- Template Song
 - Load **53, 124**
 - Preset **53**
 - Save **54, 125**
 - User **53, 54, 124, 125**
 - Tempo **26, 33, 44, 50, 59, 98, 109, 113, 118, 123, 129**
 - AMS **242**
 - Edit **68, 73**
 - Mode **50, 59**
 - Termination **298**
 - Timbre **34**
 - Assign **36**
 - Assign, Arpeggiator **36**
 - Number **34**
 - Time Slice **109**
 - Tone, Arpeggiator **153**
 - Top Key **165**
 - TopKey (Top Key), Sampling **89, 118**
 - Touch Panel Calibration **137**
 - Track
 - Edit **68**
 - Load **161**
 - Loop All Tracks **58**
 - Name **75**
 - Play (Track Select) **123**
 - Play Loop **55**
 - RPPR **79**
 - Select
 - Cue List **59**
 - Sequencer **50**
 - Transpose
 - Combination **39**
 - Convert Position **143**
 - Drum Kit **10, 149**
 - Global **135**
 - OSC **10**
 - Sequencer **63**
 - Trigger **4, 37, 56, 97**
 - Pre Trigger REC **98**
 - TRINITY **284**
 - Truncate **101, 109**
 - Tune
 - Drum Kit **10**
 - Program **10**
 - User All Notes Scale **147**
 - User Octave Scale **146**
- U**
- Use DKit Setting **21, 28, 179, 183**
 - Use Zero **100, 108**
 - User All Notes Scale **147**
 - User Arpeggio **151**
 - User Octave Scale **146**
 - User Pattern **76**
 - User Scale **146**
 - User Template Song **53, 54, 124, 125**
- V**
- [VALUE] (curseur)
 - AMS **243**
 - VALUE, AMS **242**
 - Velocity
 - AMS **242**
 - Arpeggiator **27, 45, 82, 130, 154**
 - Commutation par toucheur **42**
 - Convert Position **143, 258**
 - Curve **135**
 - Filter EG **17**
 - Intensity, Amp Mod. **22**
 - M.Sample SW Lo → Hi **10**
 - Sample SW Lo→Hi **148**
 - Scan Zone, Arpeggiator **28, 45, 83, 131**
 - Switch **42**
 - Zone
 - Combination **42**
 - Program **11**
 - Sequencer **67**
 - Vocoder **233**
 - Volume
 - Audio CD **120, 175**
 - Combination **36, 37**
 - Foot Pedal Assign **252**
 - Hold Balance **36**
 - Ramp, Sampling **104**
 - Realtime Control Knobs **250**
 - Sequencer **55**
 - Song Play **125**
 - Volume Label **156**
- W**
- WAVE
 - File Play Level **138**
 - WAVE (.WAV) **7, 96, 121, 155, 163, 168, 172, 283**
 - Write
 - Arpeggio Pattern **153**
 - Combination **35**
 - Drum Kits **150**
 - Global Setting **136**
 - Program **3**
- Z**
- Zone Map
 - Arpeggiator **28, 45, 82, 130**
 - Combination **42**
 - Sequencer **66**
 - Zone Range **99**
 - ZOOM **100, 109**







REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.

ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.