

# TRITON

*Extreme*

MUSIC WORKSTATION/SAMPLER

## Manuel de l'utilisateur



**HI** HYPER INTEGRATED  
SYNTHESIS SYSTEM

**TouchView**  
Graphical User Interface

**VALVE FORCE**

**GENERAL  
MIDI**

**USB**

# KORG

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

## A propos de ce manuel

### Organisation et emploi des manuels

Le TRITON *Extreme* est accompagné des manuels suivants:

- le Guide de démarrage rapide
- le Manuel de l'utilisateur
- le Guide des paramètres
- le fascicule Voice Name List

#### Guide de démarrage rapide

Commencez par lire ce guide. Ce guide vous permettra de vous familiariser avec le TRITON *Extreme*. Il explique comment reproduire les morceaux de démonstration, choisir des sons, utiliser les fonctions de jeu pratiques et effectuer des éditions de base. Ce guide contient en outre des exemples illustrant l'utilisation de l'échantillonneur et du séquenceur.

#### Manuel de l'utilisateur

Ce manuel décrit tous les éléments du TRITON *Extreme* et leurs fonctions, explique la manière d'effectuer les connexions, détaille les opérations élémentaires et donne un aperçu de chacun des modes. En outre, il décrit pour chaque mode les procédures de base d'édition des sons, d'enregistrement avec le séquenceur et d'échantillonnage. Il couvre aussi la fonction d'arpégiateur, les effets et le MIDI.

Vous y trouverez également d'autres informations comme une section de dépannage et une fiche technique.

#### Guide des paramètres

Le Guide des paramètres décrit les paramètres et leur utilisation ainsi que les réglages proposés par le modèle TRITON *Extreme*. Les explications sont structurées par mode et par page d'écran.

Vous trouverez aussi des explications et des informations pour chaque effet et ses paramètres respectifs.

Consultez ce guide quand vous rencontrez un paramètre inconnu à l'écran ou que vous voulez en savoir plus sur une fonction particulière.

#### Fascicule Voice Name List (liste des sons)

Ce fascicule dresse la liste des multi-échantillons et échantillons de batterie intégrés dans le TRITON *Extreme* ainsi que la liste des Combinaisons, Programs, Drum Kits et motifs d'arpège définis à l'usine.

Ces listes vous seront utiles quand vous souhaitez plus d'informations sur les sons programmés à l'usine.

## Conventions utilisées dans ce manuel

### Références au TRITON *Extreme*

Le TRITON *Extreme* est disponible dans une version à 88 touches, à 76 touches et à 61 touches qui sont toutes trois désignées dans ce manuel par l'appellation "TRITON *Extreme*". 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

Gdr, Mdu, Gdp, VNL, ME

Les différents manuels sont désignés par les abréviations suivantes:

**Gdr:** le Guide de démarrage rapide

**Mdu:** le Manuel de l'utilisateur

**Gdp:** le Guide des paramètres

**VNL:** le fascicule Voice Name List

**ME:** le Mode d'emploi de l'option EXB-MOSS (fourni avec l'option EXB-MOSS)

### Commandes et boutons [ ]

Les commutateurs, commandes et boutons équipant le panneau du TRITON *Extreme* sont encadrés par des crochets droits. Les termes **boutons** et **onglets** font référence à des objets affichés à 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 ...

### sp.■

Ce symbole vous renvoie 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 et des explications ayant trait au MIDI.

### Exemples de pages d'écran

Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Ces valeurs peuvent ne pas correspondre aux valeurs affichées à 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 droits [ ]** désignent toujours des nombres hexadécimaux.

## Sommaire

A propos de ce manuel.....	ii
<b>Introduction.....</b>	<b>1</b>
Caractéristiques principales.....	1
Panneaux avant et arrière.....	3
Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD.....	8
Aperçu des modes du TRITON Extreme.....	10
A propos de la polyphonie.....	12
Opérations élémentaires.....	13
<b>Préparation.....</b>	<b>15</b>
Connexions.....	15
Mise sous/hors tension.....	18
<b>Jeu et édition de Programs (mode Program).....</b>	<b>19</b>
Structure d'un Program.....	19
Jeu d'un Program P0: Play.....	20
Éditions de Program.....	23
Réglages d'oscillateur P1: Edit-Basic.....	24
Paramètres Pitch P2: Edit-Pitch.....	26
Paramètres Filter P3: Edit-Filter.....	27
Réglages de niveau (Amplifier) P4: Edit-Amp.....	28
Réglages LFO P5: Edit-Common LFO.....	29
Réglages d'arpégiateur P7: Edit-Arpeggiator.....	30
Réglages des effets d'insertion P8: Edit-Insert Effect.....	30
Réglages des effets maîtres et Valve Force P9: Edit-Master Effect.....	30
Quelques détails à propos de la modulation alternative.....	30
Fonction Auto Song Setup.....	30
<b>Jeu et édition de Combinaisons (mode Combination).....</b>	<b>31</b>
Structure d'une Combination.....	31
Jeu d'une Combination. P0: Play.....	32
Éditions de Combination.....	33
Assignation de Program, panoramique et volume des Timbres 1-8 P1: Edit-Program/Mixer.....	34
Réglages de statut, de canal MIDI et des paramètres de hauteur P2: Edit-Trk Param.....	35
Réglages de filtre MIDI P3: Edit-MIDI Filter.....	36
Réglages de superposition, de partage de clavier et de commutation par toucher/des fonctions de jeu P4: Edit-Zone/Ctrl.....	36
Réglages d'arpégiateur P7: Edit-Arp.....	37
Réglages des effets d'insertion P8: Edit-Insert FX.....	37
Réglages des effets maîtres et Valve Force P9: Edit-Master FX.....	38
Fonction Auto Song Setup.....	38

<b>Enregistrement de morceaux (mode Sequencer).....</b>	<b>39</b>
Caractéristiques du séquenceur.....	39
Organisation du mode Sequencer.....	40
Préparatifs pour l'enregistrement.....	41
Méthodes d'enregistrement.....	43
Méthodes d'édition de morceaux.....	50
Programmation d'une liste de repères (Cue List).....	53
Création et enregistrement de données RPPR (Realtime Pattern Play/Record).....	55
Enregistrement pendant l'utilisation de la Combinaison/du Program actuel.....	58
Précautions et autres fonctions liées au mode Sequencer.....	59

<b>Echantillonnage (Open Sampling System) ..</b>	<b>61</b>
Fonctions d'échantillonnage sur le TRITON Extreme.....	61
Structure du mode Sampling.....	62
Echantillons et multi-échantillons.....	63
Préparatifs pour l'échantillonnage.....	64
Echantillonnage et édition en mode Sampling.....	68
Echantillonnage en modes Program, Combinaison ou Sequencer.....	80

<b>Reproduction de fichiers SMF (Standard MIDI File).....</b>	<b>85</b>
Organisation du mode Song Play.....	85
Reproduction de données SMF.....	86
Reproduction avec la fonction Jukebox.....	87
Accompagner un fichier SMF.....	88

<b>Réglages généraux du TRITON Extreme (mode Global).....</b>	<b>89</b>
Organisation du mode Global.....	89
Basic Setup P0: Basic Setup.....	89
Réglages MIDI P1: MIDI.....	90
Réglages pour les pédales et autres fonctions de jeu P2: Controller.....	90
Créer des gammes originales P3: User Scale.....	91
Réglages Drum Kit P5: Drum Kit.....	92
Réglages d'arpégiateur P7: Edit-Arpeggiator.....	94

<b>Réglages d'effets et Valve Force.....</b>	<b>103</b>
Acheminement (routage) et paramètres d'effets.....	104
Réglages Valve Force.....	109

Chargement et sauvegarde de données, gravure de CD audio, édition de fichiers Wave (mode Media etc.) .....	113
Types de données que vous pouvez sauvegarder .....	113
Sauvegarde en mémoire interne .....	114
Pages du mode Media .....	116
Sauvegarder sur support Media, Save .....	117
Copier et effacer des fichiers et formater (Media, Utility).....	119
Chargement de données Media, Load .....	121
Création d'un CD audio avec des fichiers Wave échantillonnés et lecture: Media, Make Audio CD, Play Audio CD .....	123
Editer un fichier Wave: Media, Edit WAVE.....	125
Visualisation des informations concernant le support: Media, Media Info .....	125
Maniement des cartes CompactFlash et Microdrive .....	125
Recharger les réglages d'usine .....	127
Recharger les réglages d'usine .....	127
Charger les données EXB-MOSS.....	128
Autres fonctions .....	129
Réglage de la fonction des boutons [SW1] et [SW2] .....	129
Réglage des fonctions "B" des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] .....	129
Réglage du contraste de l'écran (lisibilité).....	129
Fonction Tap Tempo .....	130
Raccourcis.....	130
Appendices.....	131
Dépannage.....	131
Supports pouvant être utilisés avec le TRITON Extreme.....	137
Fiche technique et options.....	138
Options.....	139
Système requis pour une connexion à un ordinateur .....	139
Tableau d'équipement MIDI .....	140
Index.....	141

# Introduction

## Caractéristiques principales

Le TRITON Extreme est une station de travail/échantillonneur dotée d'un générateur de sons basé sur la synthèse HI (Hyper Integrated, ou hyper-intégrée).

Il propose des multi-échantillons, Programs et Combinations de haute qualité définis à l'usine et héberge un large éventail de fonctions comme une section d'effets, un séquenceur MIDI 16 pistes, un échantillonneur, un double arpégiateur polyphonique, une fonction RPPR (de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel), quatre entrées/six sorties audio et une fonction de reproduction de morceau.

Vous disposez de nombreuses fonctions de jeu pour modifier le son en temps réel, comprenant notamment un joystick, un ruban, des commandes REALTIME CONTROLS et ARPEGGIATOR, plus la possibilité de brancher plusieurs pédales. De plus, vous pouvez accroître le potentiel de votre TRITON Extreme en y installant le synthétiseur à modélisation MOSS ou de la mémoire d'échantillons supplémentaire (RAM). La station de travail TRITON Extreme est un outil extrêmement puissant destiné à la production musicale ainsi qu'à la scène.

### Synthèse HI (hyper-intégrée)

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

- \* Le TRITON Extreme contient un circuit à lampe analogique (Valve Force). Dès son entrée dans le circuit Valve Force, le signal est converti en signal analogique.

### Section du générateur de sons:

- Les 160Mo de la mémoire PCM ROM contiennent 962 multi-échantillons et 1.175 échantillons de batterie.
- La mémoire RAM standard du TRITON Extreme est de 16Mo (vous pouvez augmenter les capacités de la mémoire jusqu'à 96 Mo). Vous pouvez travailler sur des échantillons/multi-échantillons enregistrés, rééchantillonnés ou chargés en mode Media.
- La fréquence d'échantillonnage de l'instrument est de 48kHz et sa polyphonie maximum de 60 voix (avec certains sons PCM vous pouvez aller jusqu'à 120 voix).

### Section des filtres/des paramètres de synthèse:

- Vous avez le choix entre des filtres de type résonance passe-bas 24dB/oct. et de type passe-haut et passe-bas 12dB/oct. Grâce à ces filtres, vous pouvez produire une riche palette acoustique, de sons puissants et pleins de résonance à des sons plus subtils créés via l'emploi du filtre passe-haut.
- La vaste série de paramètres d'édition vous offre un contrôle précis de votre son jusque dans ses moindres détails.

### Section des effets:

- L'instrument propose cinq effets d'insertion (entrée stéréo, sortie stéréo), deux effets maîtres (entrée mono, sortie stéréo) ainsi qu'un égaliseur maître à trois bandes (entrée stéréo/sortie stéréo), tous disponibles simultanément. Vous pouvez pulser parmi les 102 algorithmes d'effet offerts par l'instrument et éditer chacun de ces effets.
- Les connexions d'effets sont d'une extrême souplesse. Vous pouvez ainsi connecter les effets aux entrées et sorties individuelles de l'instrument.

### Modulation alternative (Alternate) et modulation dynamique d'effet:

- La section synthèse de l'instrument (filtres, etc.) dispose d'une fonction de modulation alternative, tandis que sa section d'effets comporte une fonction de modulation dynamique d'effets. Vous pouvez ainsi moduler des paramètres régissant la hauteur, le filtre, l'amplification, le générateur d'enveloppe, le LFO, les effets, etc.
- Le LFO, le temps de retard et d'autres paramètres d'effet peuvent être synchronisés sur une horloge MIDI externe. Vous pouvez aussi synchroniser les sons ou les effets avec le tempo du séquenceur ou de l'arpégiateur.

### Circuit Valve Force:

- Cette section comprend un circuit analogique d'accentuation du grave ainsi qu'un amplificateur à lampe équipé d'une lampe 12AU7 (ECC82). Ce circuit à lampe dispose d'une entrée stéréo et d'une sortie stéréo. Grâce à une technologie développée par Korg, ce circuit produit un son chaleureux et puissant, offrant les riches harmoniques et la douce saturation typiques des lampes tout en préservant la clarté et la définition du son.

### Programs et Combinations

#### Programs:

- L'instrument met 1.536 Programs utilisateur à votre disposition; vous bénéficiez en outre de 256 Programs et de 9 Drum Kits compatibles GM2 en mémoire ROM. Les nombreux paramètres d'édition, les effets, le circuit Valve Force et la fonction d'arpégiateur permettent de modifier les 1.536 Programs utilisateur et de créer ainsi vos propres Programs. Les 1.344 Programs enregistrés à l'usine dans la mémoire utilisateur du TRITON Extreme sont de la plus haute qualité et couvrent une vaste palette de styles musicaux. L'installation de l'option EXB-MOSS de Korg permet en outre de profiter des 128 Programs créés spécialement pour ce générateur de sons MOSS et incorporés à l'instrument.
- Le TRITON Extreme propose 144 Drum Kits utilisateur ainsi que 9 Drum Kits ROM compatibles GM2. En outre, les 50 Drum Kits chargés dans l'instrument à l'usine couvrent une vaste palette de styles musicaux. Vous pouvez créer vos propres Drums Kits en assignant un des 1.175 échantillons de batterie à chaque note du clavier ou tout son que vous avez échantillonné ou chargé vous-même. Pour chaque note, vous pouvez effectuer des réglages de filtre et d'amplification, et acheminer le son aux effets ou aux sorties audio individuelles.
- Créez facilement vos Programs en utilisant des échantillons ou multi-échantillons enregistrés/rééchantillonnés ou chargés en mode Media. Vous pouvez alors employer ces Programs dans des Combinations ou des morceaux. Vous pouvez aussi utiliser des échantillons comme instruments de batterie au sein d'un Drum Kit.

#### Combinations:

- Le TRITON Extreme vous propose 1.536 Combinations utilisateur. Chaque Combinaison permet de combiner jusqu'à huit Programs par superposition, partage de clavier ou commutation par toucher; vous pouvez en outre faire appel à des effets, au circuit Valve force et aux deux arpégiateurs. Les Combinations permettent donc de créer des sons d'un degré de complexité qu'il ne serait pas possible d'obtenir avec un Program unique. Une Combinaison peut aussi exploiter un module de sons externe. La mémoire utilisateur de votre TRITON Extreme contient une superbe sélection de 1.280 Combinations programmées à l'usine.

## Séquenceur

L'instrument comporte un séquenceur MIDI 16 pistes des plus sophistiqués.

- Vous pouvez utiliser le séquenceur du TRITON Extreme en combinaison avec d'autres fonctions comme le double arpégiateur, les fonctions RPPR, Time Slice, In-Track Sampling, etc., ce qui en fait un outil de création musicale nettement plus puissant qu'un séquenceur isolé. Il permet aussi l'enregistrement/la reproduction de messages SysEx.
- La fonction Cut List permet de reproduire jusqu'à 99 morceaux dans l'ordre souhaité. Vous pouvez, par exemple, créer des morceaux distincts pour l'intro, la mélodie A, la mélodie B, le pont, etc. puis essayer diverses structures de morceau en combinant ces "matières premières". Vous pouvez aussi définir le nombre de fois que chaque morceau est reproduit.  
Vous pouvez également reproduire les morceaux l'un à la suite de l'autre en définissant une liste jukebox.
- Un morceau fini peut être rééchantillonné sous forme de fichier Wave et gravé avec un graveur CD-R/RW CD (en option) branché à la prise USB A. Vous pouvez ainsi produire facilement vos propres CD audio.

## Echantillonnage

Le TRITON Extreme comporte un "Open Sampling System" (ou "système d'échantillonnage ouvert") qui permet d'échantillonner et de rééchantillonner non seulement en mode Sampling, mais aussi en modes Program, Combination et Sequencer.

Vous pouvez effectuer des enregistrements mono ou stéréo 16 bits linéaires à 48kHz.

- La mémoire d'échantillonnage (RAM) installée à l'usine est de 16Mo, ce qui permet d'échantillonner du matériel audio d'une durée maximale de 2 minutes 54 (mono), soit environ 1 minute 27 secondes en stéréo. Vous pouvez étendre la mémoire d'échantillonnage jusqu'à 96Mo, ce qui permet alors d'enregistrer jusqu'à 6 échantillons de 2 minutes et 54 secondes en mono (ou 6 échantillons stéréo d'une durée approximative de 1 minute et 27 secondes), soit une durée d'échantillonnage totale de 17 minutes et 28 secondes.
- Quand vous échantillonnez sur un support (en option) vous disposez pour un seul et même échantillon d'une durée maximum de 80 minutes, qu'il s'agisse d'un fichier stéréo ou mono (en mono, cela représente environ 440Mo et en stéréo, ±879Mo). L'échantillonnage génère un fichier WAVE. (Pour pouvoir jouer un échantillon contenu sur un support avec le clavier du TRITON Extreme, vous devez pouvoir le charger en mémoire d'échantillonnage (RAM).

- ▲ Pour échantillonner sur support avec le TRITON Extreme, vous devez vous procurer un support du type recommandé (en option). (☞ p. 137)

## Song Play

Le mode Song Play vous permet de reproduire directement des données SMF (fichier standard MIDI) à partir d'un support. Vous pouvez écouter le morceau SMF tout en jouant sur le clavier et synchroniser l'arpégiateur sur le tempo de reproduction du morceau SMF. L'instrument est compatible avec les formats 0 et 1 et offre une fonction Jukebox qui permet de modifier l'ordre de reproduction des morceaux.

## Double arpégiateur polyphonique

- L'instrument propose cinq motifs d'arpège d'usine (UP, DOWN, ALT1, ALT2, RANDOM) et 507 motifs d'arpège utilisateur.
- En plus des motifs d'usine, une vaste série de motifs utilisateur (489) ont été définis à l'usine et inclus dans l'instrument.

- En plus de ses fonctions traditionnelles d'arpégiateur, l'arpégiateur polyphonique du TRITON Extreme peut réagir à la hauteur ou au rythme des notes jouées sur le clavier et produire une vaste gamme d'accords ou de phrases. Vous pouvez mettre ces fonctions à profit pour produire des phrases de batterie (à l'aide du mode "Fixed Note", idéal pour les sons de batterie), des phrases de basse ou des riffs d'accompagnement de guitare et de clavier. Vous pouvez aussi employer l'arpégiateur pour déclencher des nappes, des sons de synthétiseur ou des effets sonores.
- Dans ses modes Combination, Sequencer et Song Play, le TRITON Extreme met à votre disposition un double arpégiateur permettant de jouer simultanément deux motifs d'arpège. Pour une liberté de jeu optimale, vous pouvez définir des motifs d'arpège différents pour des Programmes de batterie et de basse, et passer d'un motif d'arpège selon la section du clavier ou la valeur de toucher utilisée.

## RPPR

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

## 4 canaux d'entrée, 6 canaux de sortie

- L'instrument comporte des entrées audio analogiques (2 canaux) et numériques (2 canaux), ce qui permet d'enregistrer des échantillons stéréo.  
Les entrées analogiques disposent d'un commutateur [MIC/LINE] et d'une commande de niveau, ce qui permet de brancher toute une série de sources audio externes dont le niveau de sortie s'échelonne du niveau de sortie microphone au niveau de sortie de ligne.  
L'entrée numérique est compatible avec les signaux numériques au format S/P DIF de 48kHz.  
Vous pouvez acheminer le signal d'entrée aux effets et/ou au circuit Valve Force. Durant l'échantillonnage, vous pouvez appliquer des effets ou le circuit Valve Force et utiliser le TRITON Extreme comme processeur d'effet 4 entrées/6 sorties ou comme effet Vocoder en combinant le signal de la source externe avec les sons internes de l'instrument.
- Vous disposez d'un total de six canaux de sortie audio. Côté sorties analogiques, l'instrument offre des prises de sortie audio L/MONO et R plus quatre prises de sortie audio individuelle (INDIVIDUAL): 1, 2, 3 et 4. Vous pouvez acheminer le son de chaque oscillateur, instrument de batterie, Timbre, piste ou encore la sortie d'un effet d'insertion à n'importe quelle sortie.  
Pour la sortie numérique, vous disposez de la prise S/P DIF (à deux canaux; L/MONO et R), compatible avec la fréquence d'échantillonnage de 48kHz.

## Interface TouchView à écran tactile

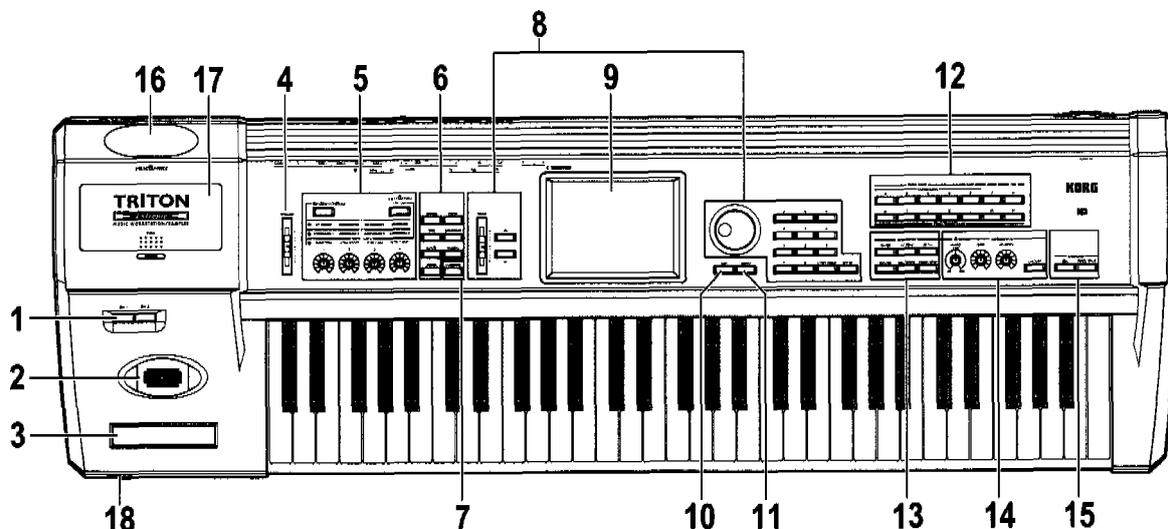
L'interface TouchView à écran tactile du TRITON Extreme permet de piloter l'instrument en appuyant simplement sur son écran LCD de 320 x 240 pixels – un pas de géant en terme de convivialité.

## Prises USB pour la connexion à un graveur CD-R/RW et un ordinateur

Les prises USB A et USB B du TRITON Extreme permettent d'archiver vos données avec un périphérique USB (disque dur, disque amovible, graveur CD-R/RW).  
Vous pouvez archiver (ou éditer) les données de la carte insérée dans la fente CF sur votre ordinateur et les charger ultérieurement dans le TRITON Extreme.

## Panneaux avant et arrière

### Panneau avant



#### 1. Boutons [SW1] et [SW2]

Ces boutons sont des commutateurs qui permettent d'activer et de désactiver les fonctions que vous leur affectez en modes Program, Combination, Sequencer, Song Play et Sampling. Lorsqu'il est actif, le bouton s'allume (☞ p. 21).

#### 2. Joystick

De nombreux paramètres de Programs et paramètres d'effets permettent de définir l'action du joystick. Pour contrôler le paramètre qui lui est affecté, déplacez le joystick sur deux axes (+Y, -Y, -X, +X): vers le haut/vers le bas ou vers la gauche/vers la droite (☞ p. 21).

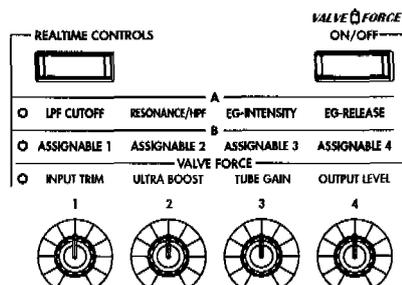
#### 3. Ruban

De nombreux paramètres de Programs et paramètres d'effets permettent de définir l'action du ruban. Le ruban permet de piloter l'effet en glissant le doigt vers la gauche ou vers la droite (☞ p. 21).

#### 4. Curseur [VOLUME]

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

#### 5. REALTIME CONTROLS



Le bouton [REALTIME CONTROLS] sert à attribuer le mode A, B ou les fonctions VALVE FORCE aux contrôleurs en temps réel. Ces contrôleurs, pilotés via les commandes [1]–[4] du panneau avant, permettent de piloter le son, les effets, les commandes de contrôle MIDI et le circuit Valve Force en temps réel (☞ p. 22, Gdr p. 6).

#### Bouton [REALTIME CONTROLS]

Ce bouton permet d'attribuer le mode de contrôle A, B ou Valve Force aux contrôleurs en temps réel. L'instrument indique le mode de contrôle choisi en allumant la diode correspondante.

#### Bouton VALVE FORCE [ON/OFF]

Active/coupe la fonction Valve Force. Quand elle est active, ce bouton s'allume.

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

En **mode A**, la fonction de chaque commande est fixe. La commande [1] détermine la fréquence de coupure du filtre passe-bas, la commande [2] le niveau de résonance du filtre ou la fréquence de coupure du filtre passe-haut, la commande [3] l'intensité de l'enveloppe du filtre et enfin la commande [4] détermine le temps de relâchement du filtre/de l'amplificateur.

En **mode B**, chaque commande a la fonction que vous lui avez assignée en modes Program, Combination, Sequencer, Song Play et Sampling.

Les fonctions Valve Force des commandes sont prédéfinies comme suit: la commande [1] pilote le niveau à l'entrée du circuit Valve Force, la commande [2] le niveau du signal envoyé au circuit Ultra Boost (d'accentuation des fréquences ultra-graves), la commande [3] le gain du signal envoyé à la lampe et la commande [4] le niveau de sortie du circuit Valve Force.

⚠ Selon le son envisagé, vous pourriez remarquer du bruit lorsque vous tournez les commandes des paramètres Valve Force ou éditez les paramètres Valve Force durant la production de son.

## 6. Boutons de sélection de mode

Ces boutons permettent de choisir le mode souhaité. Quand vous enfoncez un de ces boutons, il s'allume et le mode correspondant est activé (☞ p. 10).

### Bouton [COMBI]

Active le mode Combination.

### Bouton [PROG]

Active le mode Program.

### Bouton [SEQ]

Active le mode Sequencer.

### Bouton [SAMPLING]

Active le mode Sampling.

### Bouton [S.PLAY]

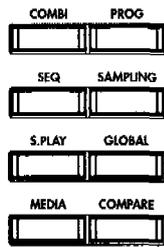
Active le mode Song Play.

### Bouton [GLOBAL]

Active le mode Global.

### Bouton [MEDIA]

Active le mode Media.



## 7. Bouton [COMPARE]

Ce bouton permet de comparer la version en cours d'édition d'un Program ou d'une Combination avec sa version originale contenue dans la mémoire de l'instrument. Ce bouton permet aussi d'effectuer des comparaisons "avant/après" lors de l'enregistrement et de l'édition en mode Sequencer (☞ p. 14).

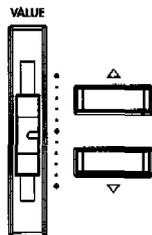
## 8. Commandes VALUE

Les commandes VALUE décrites ci-dessous permettent de régler la valeur du paramètre sélectionné (☞ p. 14).

### Curseur [VALUE]

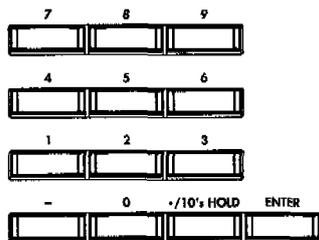
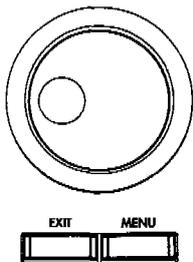
Sert à modifier la valeur du paramètre sélectionné. Cette commande vous sera utile pour effectuer des pas de changement de valeur importants.

Ce curseur peut aussi faire fonction de modulateur.



### Boutons [Δ][▽]

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



### Molette [VALUE]

Permet de modifier la valeur du paramètre sélectionné.

Pavé numérique [0]–[9], bouton [ENTER], bouton [-] et bouton [./10's HOLD]

Les boutons numériques permettent de définir une valeur numérique de paramètre. Entrez la valeur avec le pavé numérique [0]–[9], le bouton [-] et le bouton [./10's HOLD] puis confirmez la valeur définie avec [ENTER]. Le bouton [./10's HOLD] permet d'entrer une valeur comportant des décimales après la virgule. Le bouton [-] permet de changer le signe (+/-) de la valeur de paramètre et d'entrer des valeurs négatives.

Le bouton [./10's HOLD] permet aussi de verrouiller la dizaine quand vous sélectionnez des Programs ou des Combinations.

En maintenant le bouton [ENTER] enfoncé et en appuyant sur un bouton numérique ([0]–[9]), vous pouvez choisir la commande du menu de page (jusqu'à dix commandes) correspondante dans la page activée. En modes Program et Combination, vous pouvez maintenir le bouton [ENTER] enfoncé et appuyer sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] pour activer la fonction Auto Song Setup. (☞ p. 58)

## 9. Ecran LCD

Le TRITON Extreme a un écran LCD tactile basé sur notre interface graphique TouchView exclusive.

Vous pouvez sélectionner les pages, onglets et paramètres, et définir les valeurs de paramètre en appuyant sur les objets affichés à l'écran (☞ p. 8).

## 10. Bouton [EXIT]

Aux pages (P) 1–9 de chaque mode, vous pouvez retourner à la page P0 du mode en question en appuyant sur le bouton [EXIT].

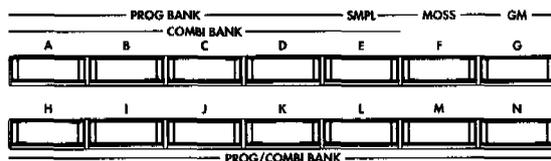
Quand une fenêtre de dialogue est affichée à l'écran, ce bouton permet d'annuler les réglages effectués dans la fenêtre et de refermer celle-ci (équivalent bouton Cancel). Lorsqu'un menu de page ou un menu déroulant est ouvert, vous pouvez le refermer en appuyant sur [EXIT].

## 11. Bouton [MENU]

Ce bouton permet de naviguer dans les pages d'écran. Quand vous appuyez sur le bouton [MENU], l'écran affiche une liste des pages disponibles dans le mode activé. Pour afficher une de ces pages, il suffit d'appuyer sur la page correspondante à l'écran. Vous pouvez aussi activer une page d'écran en maintenant le bouton [MENU] enfoncé et en appuyant sur le bouton numérique ([0]–[9]) correspondant (☞ p. 9, 13).

## 12. Boutons BANK

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



**PROG BANK:**

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

**COMBI BANK:**

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

En mode Program, ces boutons servent à choisir la banque de Programs.

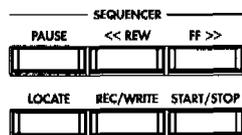
En mode Combination, ces boutons permettent de choisir la banque de Combinations voulue. Ce sont les boutons que vous utiliserez pour choisir les Programs de chaque Timbre d'une Combination: dans ce cas, ces boutons choisissent la banque de Programs. L'instrument vous indique la banque de Program choisie pour le Timbre en question en allumant le bouton correspondant.

En mode Sequencer et Song Play, quand la cellule d'édition (l'emplacement contrasté à l'écran) est située sur le nom de Program d'une piste, ces boutons permettent de sélectionner la banque du Program, comme en mode Combination.

Lors du choix d'un Program, chaque pression sur le bouton [G] permet de sélectionner successivement les banques GM(2) et les banques de batterie GM dans l'ordre suivant: G, g(1), g(2)-g(8), g(9), g(d), G, g(1) ...

La banque F n'est accessible qu'en mode Program et seulement si vous avez installé l'option EXB-MOSS.

**13. SEQUENCER**



**Bouton [PAUSE]**

En mode Sequencer, ce bouton permet d'interrompre momentanément la reproduction du morceau ou de la liste de repères. En mode Song Play, ce bouton interrompt la reproduction des données SMF. Quand la reproduction est en mode pause, ce bouton s'allume. Appuyez de nouveau sur [PAUSE] pour relancer la reproduction (le bouton s'éteint alors).

**Bouton [<<REW]**

Pendant la reproduction en mode Sequencer, ce bouton permet de se déplacer en arrière dans le morceau ou la liste de repères. Pour retourner en arrière, appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé (il s'allume). Notez que vous ne pouvez pas utiliser ce bouton durant l'enregistrement.

**Bouton [FF>>]**

Pendant la reproduction en mode Sequencer, ce bouton permet de se déplacer en avant dans le morceau ou la liste de repères. Pour avancer, appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé (il s'allume). Notez que vous ne pouvez pas utiliser ce bouton durant l'enregistrement.

**Bouton [LOCATE]**

En mode Sequencer, ce bouton permet de retourner à un point déterminé du morceau ou de la liste de repères. En mode Song Play, ce bouton permet de retourner à l'emplacement déterminé des données SMF.

**Bouton SEQUENCER [REC/WRITE]**

Ce bouton s'allume quand vous l'enfoncez en mode Sequencer. Vous pouvez alors lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] (p. 43).

En modes Program, Combination et Global, l'écran active une fenêtre de dialogue quand vous appuyez sur ce bouton. Si vous enfoncez ensuite le bouton OK, l'instrument sauvegarde les éditions effectuées (p. 114, 116).

En mode Program ou Combination, vous pouvez maintenir [ENTER] enfoncé et appuyer sur ce bouton pour activer la fonction Auto Song Setup. (p. 58)

**Bouton SEQUENCER [START/STOP]**

Ce bouton sert à lancer/arrêter l'enregistrement et la reproduction de morceau ou de la liste de repères en mode Sequencer, et à lancer/arrêter la reproduction de fichiers SMF en mode Song Play.

Pendant la reproduction et l'enregistrement, ce bouton clignote en synchronisation avec le tempo actuel.

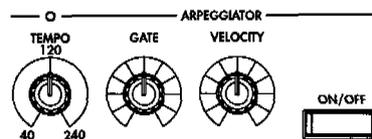
Ces boutons permettent aussi de reproduire un CD audio chargé dans un lecteur CD-R/RW branché à une prise USB.

**SEQUENCER**

- Bouton [START/STOP] : Reproduction/arrêt
- Bouton [FF>>] : Avance rapide
- Bouton [<<REW] : Recul
- Bouton [PAUSE] : Pause
- Bouton [LOCATE] : Retour à l'emplacement défini

**14. ARPEGGIATOR**

Ces commandes permettent de piloter le fonctionnement de la fonction arpégiateur en temps réel (p. 11).



**Commande [TEMPO]**

Cette commande permet de définir le tempo de base appliqué à l'arpégiateur et au séquenceur. La diode clignote sur chaque tempo en vigueur.

**Commande [GATE]**

Cette commande sert à régler la durée des notes composant l'arpège. Dans sa position centrale (à midi), la durée est identique à celle du paramètre "Gate" de l'arpégiateur. Tournez cette commande à gauche pour réduire la durée et tournez-la à droite pour l'augmenter.

**Commande [VELOCITY]**

Cette commande sert à régler le toucher (force de jeu) des notes de l'arpège. En position centrale (à midi), la valeur de toucher est identique à celle du paramètre "Velocity" de l'arpégiateur. Tournez la commande à gauche pour réduire la valeur de toucher des notes. Pour augmenter la valeur de toucher, tournez cette commande à droite.

**Bouton [ON/OFF]**

Permet d'activer et de désactiver la fonction arpégiateur. Quand cette fonction est active, le bouton s'allume.

## 15. SAMPLING



### Bouton SAMPLING [REC]

Quand vous appuyez sur ce bouton en mode Sampling, Program, Combination ou Sequencer, il s'allume. Vous pouvez alors lancer l'échantillonnage ou activer le mode prêt à échantillonner en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

### Bouton SAMPLING [START/STOP]

Quand vous appuyez sur ce bouton en mode Sampling, Program, Combination ou Sequencer après avoir enfoncé le bouton SAMPLING [REC], vous lancez l'échantillonnage ou activez le mode prêt à échantillonner.

A la page Sampling P1: Sample Edit, ce bouton permet d'écouter l'échantillon choisi.

Ce bouton sert aussi à reproduire un fichier WAVE contenu sur un support. Cette fonction est disponible dans la fenêtre de dossier de plusieurs pages du mode Media, à la page Make Audio CD du mode Media et dans la fenêtre de dialogue "Select Directory" des modes Program, Combination, Sequencer et Sampling.

## 16. Hublot de la lampe

L'instrument est équipé d'une lampe ("Valve") 12AU7 (ECC82).

⚠ Evitez tout coup sur ce hublot car il risque de se briser. Veillez plus particulièrement à le protéger contre tout impact direct car cela pourrait aussi briser la lampe. Si le hublot est cassé, faites-le réparer immédiatement. Le non-respect de cette consigne peut provoquer un dysfonctionnement de la lampe ou d'autres composants.

## 17. Couvercle des connecteurs pour barrettes de mémoire d'échantillonnage (RAM)

Ouvrez ce couvercle pour installer des barrettes SIMM de mémoire d'échantillonnage (RAM). Vous pouvez étendre la capacité de la mémoire d'échantillonnage (RAM) en installant jusqu'à trois barrettes SIMM de 32 Mo. (☞ Gdp p. 322)

## 18. Prise casque

Permet de brancher un casque d'écoute muni d'une fiche jack stéréo standard (1/4").

Cela permet d'écouter au casque le signal des sorties OUTPUT L/MONO et R.

## Panneau arrière

### 1. Prise d'alimentation AC

Branchez le câble d'alimentation fourni à cette prise.

Une fois le câble d'alimentation branché au TRITON

Extreme, connectez l'autre extrémité du câble à une prise secteur (☞ p. 16).

### 2. Interrupteur [POWER]

Cet interrupteur sert à mettre l'instrument sous/hors tension (☞ p. 18).

### 3. AUDIO OUTPUT

Branchez les prises d'entrée de votre amplificateur ou de votre table de mixage à ces prises. En plus des prises de la sortie principale stéréo L/MONO et R, le TRITON Extreme comporte quatre prises de sortie individuelle. Vous pouvez acheminer le son de chaque oscillateur, instrument de batterie, Timbre/piste ou la sortie d'un effet d'insertion à chacune de ces sorties individuelles (☞ p. 104-).

#### (MAIN) L/MONO, R

Ces prises sont du type jack asymétrique.

Elles constituent la sortie principale stéréo. En réglant "BUS Select" sur L/R, vous pouvez transmettre le signal d'un oscillateur, d'un effet d'insertion, d'une partie de batterie ou du métronome via les prises (MAIN) L/MONO et R.

Si vous effectuez des connexions stéréo, utilisez les prises L/MONO et R. Pour une connexion mono, utilisez la prise L/MONO.

#### (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4

Ces prises sont du type jack asymétrique.

Il s'agit de sorties audio individuelles (indépendantes). En réglant "BUS Select" sur 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 ou 3/4(Tube), vous pouvez transmettre le signal d'un oscillateur, d'un effet d'insertion, d'une partie de batterie ou du métronome, etc. via les prises (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4.

Le curseur [VOLUME] n'influence pas le niveau de sortie aux prises 1, 2, 3, 4.

### 4. AUDIO INPUT

Utilisez ces deux prises d'entrée pour enregistrer un échantillon mono/stéréo à l'aide d'un micro ou d'une autre source externe ou pour appliquer les effets du TRITON Extreme à une source externe (☞ p. 64, 107, 111).

Le commutateur de niveau d'entrée [MIC/LINE] et la commande de niveau [LEVEL] permettent d'utiliser une grande série de sources audio dont le niveau de sortie s'échelonne du niveau microphone au niveau ligne.

#### Prises AUDIO INPUT 1/2

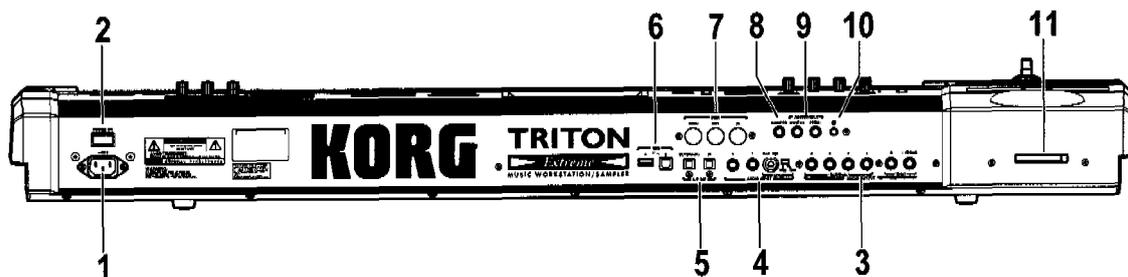
Ces prises sont du type jack asymétrique.

#### Commande [LEVEL]

Permet de régler le niveau d'entrée aux prises AUDIO INPUT 1/2.

#### Commutateur [MIC/LINE]

Permet de régler le niveau d'entrée aux prises AUDIO INPUT 1/2.



## 5. S/P DIF

### Prise OUT(MAIN)

Il s'agit d'une prise de sortie numérique optique de format S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201).

Cette prise transmet le signal des prises de sortie analogique AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R sous forme numérique et à une fréquence d'échantillonnage de 48kHz.

Branchez cette sortie à la prise d'entrée optique d'une platine DAT ou MD, etc. avec un câble optique.

Le curseur [VOLUME] n'influence pas le niveau de sortie à cette prise.

### Prise IN

Il s'agit d'une prise d'entrée numérique optique de format S/P DIF (IEC 60958, EIAJ CP-1201).

Vous pouvez y brancher des sources numériques d'une fréquence d'échantillonnage de 48kHz.

Branchez cette entrée à la prise de sortie optique d'une platine DAT, etc. avec un câble optique.

## 6. USB

### Prise USB A (pour la connexion d'un graveur CD-R/RW, etc.)

Vous pouvez brancher un périphérique USB à cette prise. Cela permet de brancher un support d'archivage comme un disque dur, un lecteur MO ou un graveur CD-RW. (☞Gdp p.326)

### Prise USB B (pour la connexion à un ordinateur, etc.)

Vous pouvez brancher cette prise à votre ordinateur. Cela permet d'accéder aux données de la carte CompactFlash (Microdrive) logée dans le TRITON Extreme depuis l'ordinateur. Cette connexion permet aussi la transmission et la réception de messages MIDI entre le TRITON Extreme et l'ordinateur. (☞Gdp p.326)

### Qu'est-ce que l'USB?

"USB" vient de "Universal Serial Bus" et désigne une interface assurant le transfert de données entre un ordinateur, un clavier et/ou des périphériques.

## 7. MIDI

### Prise MIDI THRU

Cette prise retransmet tels quels les messages MIDI (données musicales, réglages de son, etc.) reçus via la prise MIDI IN. Vous pouvez l'utiliser pour brancher plusieurs instruments MIDI (☞Gdp p.288).

### Prise MIDI OUT

Cette prise transmet les données MIDI produites par l'instrument.

Vous pouvez l'utiliser pour piloter un autre instrument MIDI branché au TRITON Extreme (☞Gdp p.288).

### Prise MIDI IN

Cette prise reçoit les messages MIDI.

Vous pouvez l'utiliser pour piloter le TRITON Extreme avec un autre instrument MIDI connecté (☞Gdp p.288).

## 8. Prise DAMPER

Permet de brancher une pédale en option, comme la pédale forte Korg DS-1H.

Si vous branchez une pédale DS-1H, elle joue le rôle de pédale continue. Si vous connectez une autre pédale du type commutateur au pied, elle joue le rôle de pédale de maintien (pédale de Sustain ordinaire). Pour que la pédale continue fonctionne correctement, il faut régler sa sensibilité et sa polarité (☞Gdp p.157, 165).

## 9. ASSIGNABLE

### Prise SWITCH

Vous pouvez brancher un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, en option) à cette prise.

La fonction de ce commutateur est définie en mode Global. Vous pouvez l'utiliser, par exemple, pour piloter la modulation, sélectionner des Programs ou des Combinations, lancer/arrêter le séquenceur ou régler le tempo (Tap). (☞p.90)

### Prise PEDAL

Permet de brancher une pédale d'expression (comme la EXP-2 ou XVP-10 de Korg, en option).

Le mode Global permet de définir la fonction de cette pédale et de l'utiliser pour piloter le volume etc. (☞p.91)

## 10. Commande de réglage du contraste [Contrast adjustment]

Cette commande règle le contraste de l'écran LCD.

La lisibilité de l'écran change selon l'angle de vue; choisissez un réglage de contraste adapté à votre position de jeu.

## 11. Fente pour carte CF

Cette fente permet d'héberger une carte CompactFlash ou Microdrive. Vous devez mettre l'instrument hors tension avant d'insérer ou de retirer la carte. Pour en savoir plus sur la manipulation de ces types de supports, voyez p.125.

### Bouton d'éjection

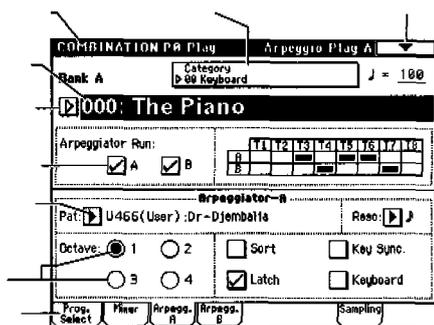
Vérifiez que le TRITON Extreme est hors tension et appuyez sur ce bouton pour éjecter la carte. Si la carte n'est pas éjectée lorsque vous appuyez sur ce bouton, n'essayez jamais de l'extraire de force. Contactez votre revendeur d'instruments.

## Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD

Le TRITON Extreme est équipé de l'écran tactile graphique TouchView de Korg.

Il suffit de toucher les objets du doigt sur l'écran pour activer des pages d'écran, définir des valeurs de paramètre, changer des noms de Programs et de Combinations, sauvegarder des données et effectuer une foule d'autres opérations.

**note** Dans le Manuel de l'utilisateur du TRITON Extreme, les termes "bouton ..." ou "onglet ..." font par convention référence aux objets affichés à l'écran LCD. En revanche, les termes repris entre crochets droits comme "bouton [...]", "commande [...]", "molette [...]" ou "curseur [...]" désignent les commandes des panneaux avant et arrière du TRITON Extreme.



### a: Page sélectionnée

Cette zone indique la page d'écran sélectionnée du mode activé.

L'écran affiche de gauche à droite le nom du mode, le numéro et le nom de la page sélectionnée.



### b: Cellule d'édition

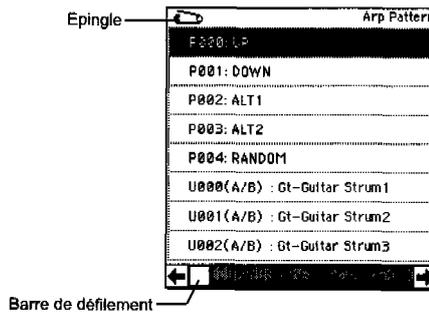
Quand vous appuyez sur un des paramètres à l'écran, l'instrument affiche parfois ce paramètre ou sa valeur de façon contrastée (en blanc sur fond noir). Convenons d'appeler cette zone contrastée la "cellule d'édition". C'est en effet dans cette cellule que vous effectuez vos changements. Vous pouvez modifier la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition avec les commandes VALUE (p. 14) ou un bouton de menu déroulant de l'écran. Pour les paramètres dont le réglage s'effectue via une valeur de toucher ou un numéro de note, vous pouvez maintenir le bouton [ENTER] enfoncé et appuyer sur une touche du clavier pour entrer la valeur de toucher ou le numéro de note souhaité.

### c: Bouton de menu déroulant (1)

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche un menu déroulant contenant les valeurs de paramètre disponibles. Appuyez sur la valeur souhaitée dans le menu déroulant pour sélectionner cette valeur.

Quand un menu déroulant est affiché, il suffit d'actionner une commande VALUE (p. 14) pour le refermer. Si le menu déroulant affiché n'est pas "verrouillé" ("Epinglé"), il se referme lorsque vous touchez l'écran en dehors du menu.

### \* Menu déroulant



### Epingle

L'épingle sert à verrouiller et à déverrouiller le menu déroulant affiché.

Quand le menu est verrouillé, l'épingle affichée à l'écran est fermée et le menu reste affiché, même après la sélection d'une valeur de paramètre. Quand le menu est déverrouillé, l'épingle est ouverte, signalant que le menu déroulant se referme immédiatement après la sélection d'une valeur de paramètre.

### Barre de défilement

Utilisez la barre de défilement pour visualiser des valeurs de paramètre qui ne peuvent pas être affichées en même temps que les autres.



### d: Bouton de menu déroulant (2)

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche un menu déroulant à onglets. Ce menu permet d'effectuer les sélections suivantes:

- "Bank/Program Select", "Bank/Combination Select": sélection de Programs ou de Combinations selon leur banque;
- "Multisample Select": attribution d'un multi-échantillon à un oscillateur de Program selon sa catégorie (uniquement pour les multi-échantillons de la mémoire ROM);
- "Category/Effect Select": sélection d'un effet d'insertion ou d'un effet maître selon sa catégorie. Pour refermer le menu déroulant à onglets, appuyez sur le bouton OK ou le bouton Cancel.

### e: Bouton de menu déroulant (catégorie)

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche un menu déroulant à onglets. Ce menu permet d'effectuer les sélections suivantes:

- "Category/Program Select", "Category/Combination Select": sélection de Programs ou de Combinations selon leur catégorie. Pour refermer le menu déroulant à onglets, appuyez sur le bouton OK ou le bouton Cancel.

**f: Case de sélection**

Chaque fois que vous appuyez sur une case de sélection, un repère apparaît/disparaît dans cette case, signalant que le paramètre correspondant est activé/désactivé.

Quand la case est cochée, le paramètre est actif, ce qui n'est pas le cas lorsque la case n'est pas cochée.

**g: Boutons radio**

Sélectionnez une parmi deux ou plus de deux options disponibles en appuyant sur le bouton radio correspondant à votre choix.

**h: Onglet**

Activez une page d'écran en appuyant sur son onglet.

**i: Bouton de menu de page**

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche un menu de page comprenant une série de commandes.

Les commandes affichées dans ce menu dépendent de la page d'écran activée.

Vous pouvez aussi choisir jusqu'à dix commandes de menu en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé et en appuyant sur un des boutons numériques [0]-[9].

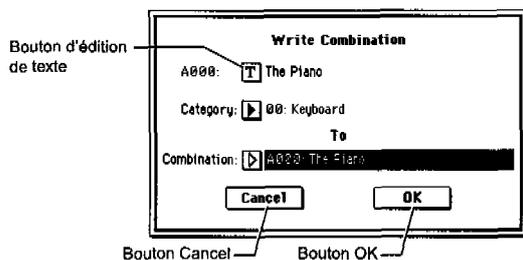
Dès que vous appuyez sur une zone de l'écran en dehors du menu de page affiché, ce dernier se ferme. Vous pouvez aussi le refermer en appuyant sur le bouton [EXIT].

**\* Fenêtre de dialogue**

La fenêtre de dialogue affichée dépend de la commande sélectionnée dans le menu de page d'écran.

Pour choisir un numéro de Program ou de Combination dans une fenêtre de dialogue, vous pouvez utiliser les commandes VALUE (☞ p. 14).

Pour exécuter une commande, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler une commande sans l'exécuter, appuyez sur le bouton Cancel. (Ces deux commandes sont exécutées quand vous enfoncez et relâchez le bouton correspondant.) Quand vous appuyez sur le bouton OK ou Cancel, la fenêtre de dialogue se ferme. Le bouton [EXIT] joue le même rôle que le bouton Cancel, le bouton Done et le bouton Exit.

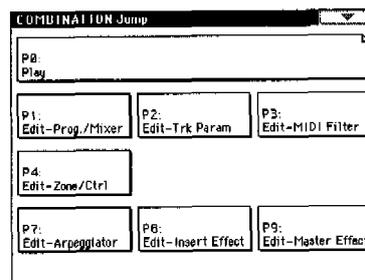


➤ Après l'exécution de certaines commandes, un menu de page précédemment verrouillé est automatiquement déverrouillé et refermé.

**\* Bouton d'édition de texte**

Quand vous appuyez sur ce bouton, l'écran affiche une fenêtre de dialogue d'édition de texte.

Cette fenêtre permet de changer le nom d'un Program, d'une Combination, d'un morceau, etc. (☞ p. 115)

**\* Menu de sélection de page (Jump)**

En modes Combination, Program, Sequencer, Sampling, Song Play et Global, vous pouvez afficher une liste de pages d'écran disponibles en appuyant sur le bouton [MENU] du panneau avant. (L'écran indique la page activée avant que vous n'enfonciez le bouton [MENU] en repliant le coin supérieur droit de la page en question.) Pour activer une page du menu Jump, il suffit d'appuyer à l'écran sur la page voulue. (Vous pouvez aussi activer la page d'écran voulue en appuyant sur un des boutons numériques [0]-[9].) Quand vous appuyez sur le bouton [EXIT], l'écran affiche la page P0.

**\* Autres objets affichés**

Vous pouvez modifier la valeur de paramètre d'un objet affiché à l'écran sous forme d'un curseur ou d'une commande en déplaçant la cellule d'édition sur cet objet pour le sélectionner et en changeant sa valeur avec les commandes VALUE. Vous disposez en outre d'autres boutons, semblables au bouton OK et au bouton Cancel et décrits sous "**\* Fenêtre de dialogue**". Vous pouvez effectuer des opérations en enfonçant et en relâchant ces boutons (le bouton Done, le bouton Copy et le bouton Insert, par exemple).

**Boutons de sélection**

Ce type de bouton change de fonction ou active/désactive une commande à chaque fois que vous l'enfonchez.



Bouton PLAY/MUTE/REC, disponible en modes Sequencer et Song Play

Bouton SOLO ON/OFF, disponible en modes Sequencer et Song Play

Bouton ON/OFF, servant à activer/couper les paramètres Insert Effect et Master Effect

# Aperçu des modes du TRITON Extreme

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

Le TRITON Extreme dispose de sept modes.

## Mode Program

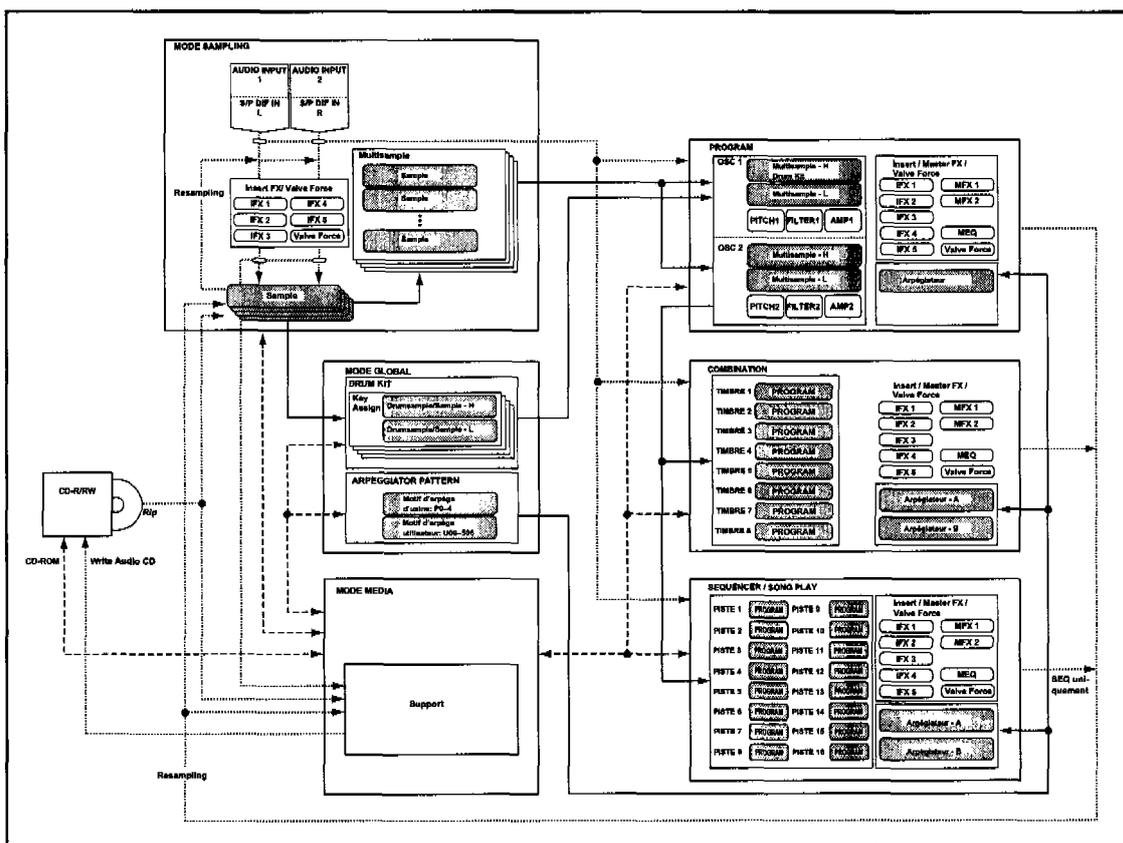
- Permet de sélectionner et de reproduire les Programs. Vous pouvez choisir des Programs dans les banques A-F et H-N (modifiables par l'utilisateur) offrant un total de 1.664 Programs et dans la banque G (non modifiable par l'utilisateur) contenant 256 Programs et 9 Drum Kits compatibles avec le format GM2. (Les 128 Programs de la banque F ne sont disponibles que si vous avez installé l'option EXB-MOSS.)
- Permet d'échantillonner et de rééchantillonner. Vous pouvez, par exemple, échantillonner une source audio externe tout en écoutant le jeu de l'arpégiateur ou rééchantillonner les données que vous jouez avec un Program.
- Permet d'éditer un Program. Vous pouvez régler les paramètres d'oscillateur, de filtre, d'amplificateur, d'enveloppe, de LFO, des effets, du circuit Valve Force et de la fonction arpégiateur.

Vous disposez des types de multi-échantillons suivants pour l'oscillateur:

- 982 multi-échantillons internes (160 Mo)
- Multi-échantillons créés sur le TRITON Extreme (RAM) ou chargés d'un support (maximum 96 Mo)
- Permet de créer des Programs de batterie en utilisant un Drum Kit (Programs créés en mode Global)

## Mode Combination

- Permet de choisir et de reproduire des Combinaisons. Une Combinaison est un ensemble de deux ou de plus de deux Programs (maximum huit Programs) et permet donc de produire des sons complexes qu'il ne serait pas possible de générer via un Program unique. Vous pouvez choisir les Combinaisons dans les banques A-E et H-N (modifiables par l'utilisateur). Ces banques offrent un total de 1.536 Combinaisons.
- Permet d'échantillonner et de rééchantillonner. Vous pouvez, par exemple, échantillonner une source audio externe tout en écoutant le jeu de l'arpégiateur ou rééchantillonner les données que vous jouez avec une Combinaison.
- Permet d'éditer une Combinaison. Permet d'effectuer les réglages de volume, de panoramique, de superposition/de partage, etc. pour chaque Timbre (Program) et de définir les réglages des différents effets, du circuit Valve Force et du double arpégiateur.



### Mode Sequencer

- Permet d'enregistrer et de reproduire des morceaux avec le séquenceur 16 pistes MIDI.
- Vous pouvez enregistrer sur des pistes MIDI individuelles ou sur les 16 pistes à la fois. Permet aussi d'enregistrer et d'éditer des messages exclusifs (SysEx).
- Permet d'échantillonner et de rééchantillonner. Vous pouvez échantillonner une source externe en synchronisation avec la reproduction de morceau. Ainsi, le séquenceur ajoute automatiquement un déclenchement de note à l'endroit correspondant de la séquence, ce qui permet de déclencher l'échantillon correspondant au bon endroit lors de la reproduction. (C'est ce que nous appelons la fonction "In-track Sampling".) Vous pouvez aussi rééchantillonner la reproduction d'un morceau. Après avoir rééchantillonné un morceau sur support, vous pouvez utiliser le mode Media pour graver ce morceau sur un CD audio avec un graveur CD-R/RW branché à la prise USB A du TRITON Extreme.
- Permet d'effectuer les réglages d'effets et du circuit Valve Force du morceau.
- Permet d'enregistrer votre jeu dans un morceau ou un motif en employant la fonction arpégiateur (ou arpégiateur double).
- Permet de définir une liste de repères (Cue List) contenant plusieurs morceaux qui seront joués l'un à la suite de l'autre et de déterminer le nombre de fois que chaque morceau sera reproduit.
- Permet de créer un nombre maximum de 20 listes de reproduction, de 200 morceaux et met à votre disposition 100 motifs d'usine. Chaque morceau peut contenir jusqu'à 100 motifs (Patterns).
- Permet d'utiliser le TRITON Extreme comme générateur de sons multitimbral à 16 voies.
- Permet de jouer avec la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel) et de régler les différents paramètres.

### Mode Song Play

- Permet de reproduire des données SMF (fichier standard MIDI) d'un support et de jouer l'instrument pendant la reproduction.
- Permet de définir les réglages d'effets et du circuit Valve Force voulus pour le mode Song Play.
- Permet de reproduire des fichiers SMF et de jouer tout en utilisant la fonction arpégiateur.
- Permet de jouer des morceaux SMF l'un à la suite de l'autre. La fonction Jukebox permet en outre de définir l'ordre de reproduction voulu pour les morceaux.

### Mode Sampling

- Permet d'échantillonner (c.-à-d. enregistrer) le signal de sources audio externes. Vous pouvez traiter le signal d'entrée durant l'échantillonnage avec les effets d'insertion et le circuit Valve Force.
- Permet d'éditer les données de forme d'onde que vous avez échantillonnées (ou chargées d'un support) et de définir des points d'enregistrement en boucle, etc.
- Permet d'éditer des multi-échantillons.

- Permet de convertir un multi-échantillon en Program. Un multi-échantillon créé en mode Sampling peut ainsi être employé en mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play.
- Permet d'échantillonner ("importer") directement les données numériques d'un CD audio se trouvant dans le graveur CD-R/RW branché à la prise USB A. Vous pouvez aussi reproduire un CD audio.

### Mode Global

- Permet d'effectuer des réglages déterminant le fonctionnement général du TRITON Extreme, comme le réglage d'accord et du canal MIDI Global.
- Permet de créer des Drum Kits utilisateur (total de 144 Kits), des motifs d'arpège utilisateur (total de 507 motifs) et des gammes utilisateur (16 gammes d'une octave et 1 gamme contenant toutes les notes).
- Permet de créer des Drum Kits via les 1.171 échantillons de batterie contenus dans la mémoire ROM. Vous pouvez aussi utiliser des échantillons de batterie créés sur le TRITON Extreme ou chargés d'un support et contenus en mémoire RAM.
- Permet de renommer les catégories de Programs et de Combinations.
- Permet de définir la fonction des pédales et des commutateurs assignables.
- Permet d'effectuer des transferts (Dump) de données SysEx (exclusives au système).

### Mode Media

- Permet d'archiver et de charger les données de chaque mode avec une carte CompactFlash ou Microdrive.
- Permet de formater les types de supports énumérés ci-dessus. Vous pouvez aussi gérer les données en les copiant, etc.
- Permet de charger des échantillons de format Korg, AKAI, AIFF et WAVE. Vous pouvez aussi sauvegarder des échantillons de format Korg ou des échantillons exportés en formats AIFF et WAVE.
- Permet de sauvegarder les morceaux créés en mode Sequencer en format SMF. Vous pouvez aussi charger des fichiers SMF en mode Sequencer sous forme de morceaux.
- Permet de sauvegarder et de charger des données MIDI SysEx avec la fonction Data Filer.
- Permet d'éditer des fichiers Wave.
- Vous pouvez définir l'ordre des fichiers Wave et produire un CD audio en les gravant avec un graveur CD-R/RW branché à la prise USB A. Vous pouvez aussi reproduire un CD audio.
- Permet de gérer les données (de les copier ou les effacer, par exemple) du support logé dans la fente CF du TRITON Extreme avec un ordinateur branché à la prise USB B. (Mode d'archivage USB)

## A propos de la polyphonie

### Générateurs de sons et oscillateurs

Le son de chaque oscillateur du TRITON Extreme est produit par un de ses deux générateurs de sons.

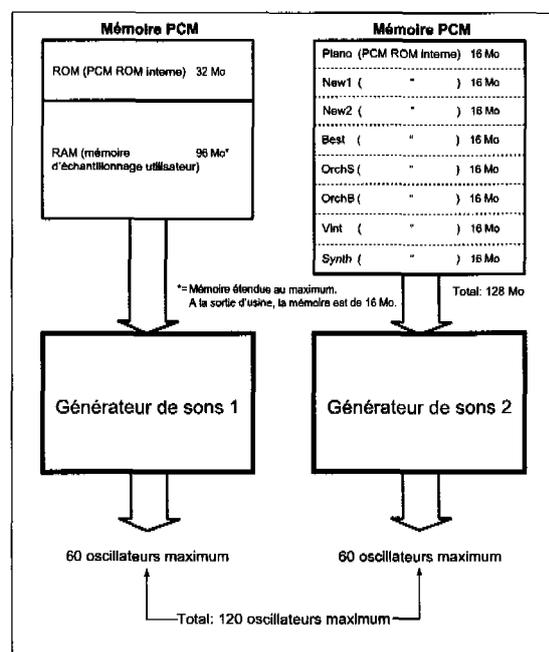
Ces générateurs de sons sont reliés aux mémoires PCM individuelles, comme le montre l'illustration suivante.

#### Générateur de sons 1

- ROM: PCM ROM interne (32 Mo)
- RAM: mémoire d'échantillonnage utilisateur (16 Mo, extensible jusqu'à 96 Mo)

#### Générateur de sons 2

- Piano:
  - New1:
  - New2:
  - Best:
  - OrchS:
  - OrchB:
  - Vint:
  - Synth:
- PCM ROM interne (128 Mo)



Chacun des deux générateurs de sons peut piloter jusqu'à 60 oscillateurs (c.-à-d. piloter les données PCM liées au générateur de sons en question). Au total, vous disposez de 120 oscillateurs.

Par exemple, jusqu'à 60 oscillateurs peuvent utiliser la mémoire ROM et 60 oscillateurs la mémoire Piano, soit un total de 120 oscillateurs. Cependant, la mémoire ROM seule ne peut pas disposer de plus de 60 oscillateurs (il n'y a pas de répartition dynamique).

### Nombre de voix disponibles dans chaque mode

Le nombre maximum de voix disponibles simultanément dépend du mode d'oscillateur du Program utilisé.

- Pour un Program **Single/Drum**, chaque note jouée nécessite 1 voix (1 oscillateur).
- Pour un Program **Double**, chaque note jouée nécessite 2 voix (2 oscillateurs).

#### Mode Program

##### Single/Drums ("Oscillator Mode")

Vous disposez normalement d'une polyphonie de 60 voix. Toutefois, ce chiffre double et passe à 120 voix si, par exemple, vous utilisez une forme d'onde ROM ou RAM pour le multi-échantillon "High MS" et un son Piano-Synth pour le multi-échantillon "Low MS" - à condition que vous pilotiez les deux formes d'onde avec la méthode de "commutation par toucher".

##### Double ("Oscillator Mode")

Vous disposez normalement d'une polyphonie de 30 sons. Toutefois, si OSC1 est affecté à un générateur de sons (via le choix de la forme d'onde) et OSC2 à l'autre générateur (exemple: OSC1= ROM, OSC2= Piano-Synth), vous disposez de 60 voix maximum. Par contre, si OSC1 et OSC2 utilisent une forme d'onde du même générateur de sons (exemple: OSC1= ROM, OSC2= ROM), vous disposez alors de 30 voix maximum.

Vous pouvez contourner cette restriction en travaillant avec la commutation par toucher et l'assignation de zones de toucher.

#### Modes Combination, Sequencer et Song Play

Dans ces modes, le nombre maximum de sons disponibles dépend du mode d'oscillateur des Programs utilisés. Ce nombre varie entre 60 et 120 voix pour tous les Programs utilisés.

##### (Exemple)

Les Programs Single qui utilisent une forme d'onde ROM ou RAM offrent une polyphonie maximum de 60 voix.

Les Programs Single qui utilisent une forme d'onde Piano-Synth offrent une polyphonie maximum de 60 voix. Soit un total de 120 voix.

Les Programs Double qui utilisent une forme d'onde ROM ou RAM offrent une polyphonie maximum de 30 voix.

Les Programs Double qui utilisent une forme d'onde Piano-Synth offrent une polyphonie maximum de 30 voix. Soit un total de 60 voix.

#### Mode Sampling

Le générateur de sons 1 est toujours utilisé en mode Sampling.

##### Multi-échantillons avec échantillons mono

60 voix

##### Multi-échantillons avec échantillons stéréo

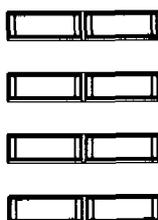
30 voix

## Opérations élémentaires

### 1. Sélection des modes

○ Avant de pouvoir utiliser les fonctions du TRITON Extreme, il faut choisir le mode souhaité. Pour activer le mode voulu, appuyez sur le bouton de sélection de mode correspondant en face avant (boutons [COMBI] à [MEDIA]).

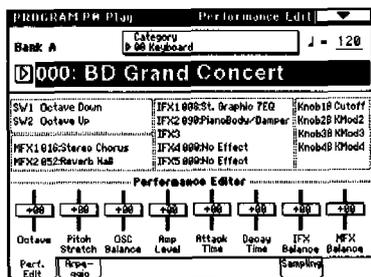
Bouton [COMBI]:	Mode Combination
Bouton [PROG]:	Mode Program
Bouton [SEQ]:	Mode Sequencer
Bouton [SAMPLING]:	Mode Sampling
Bouton [S.PLAY]:	Mode Song Play
Bouton [GLOBAL]:	Mode Global
Bouton [MEDIA]:	Mode Media



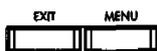
### 2. Choix des pages d'écran

Chaque mode propose de nombreux paramètres répartis dans plusieurs pages d'écran. Chaque page d'écran est divisée en un nombre maximum de huit groupes, appelés "onglets".

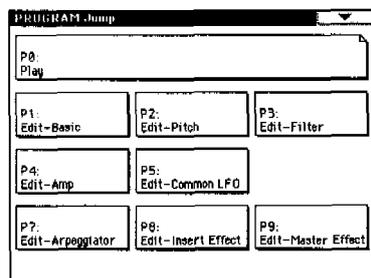
① Vérifiez que le mode souhaité est bien activé. Pour choisir un mode, appuyez sur le bouton de sélection de mode correspondant (bouton [COMBI] à [MEDIA]). Voici un exemple illustrant la sélection de pages en mode Program. Appuyez sur le bouton [PROG].



② Appuyez sur le bouton [MENU].



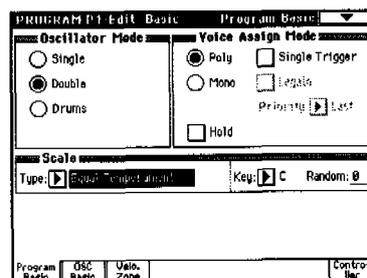
L'écran affiche le menu de sélection de pages (Jump).



**note** L'instrument n'affiche pas le menu de sélection de pages en mode Media car ce dernier ne contient qu'une seule page d'écran.

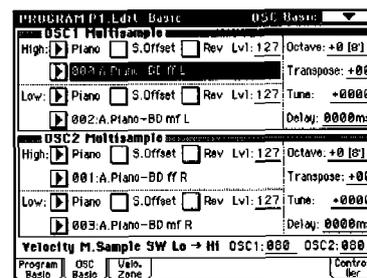
③ Appuyez à l'écran sur la page voulue. L'instrument affiche automatiquement la page d'écran choisie. Pour cet exemple, appuyez sur la page P1: Edit-Basic.

- L'instrument indique la page d'écran précédemment activée (lors de l'enfoncement du bouton [MENU]) en repliant le coin supérieur droit de son cadre à l'écran.
- Vous pouvez aussi sauter à la page voulue avec les boutons numériques [0]-[9]. (Ces derniers permettent d'activer respectivement les pages d'écran P0-P9.)
- Pour afficher directement la page d'écran voulue sans afficher le menu de sélection de pages, maintenez le bouton [MENU] enfoncé en appuyant sur un bouton numérique [0]-[9].



**note** Quand vous appuyez sur le bouton [EXIT], l'instrument active la page P0 du mode en question.

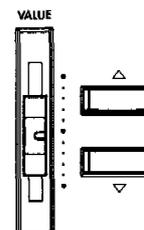
④ Appuyez sur un des onglets affichés dans la partie inférieure de la page d'écran. Pour l'exemple suivant, appuyez sur l'onglet "OSC Basic" (le deuxième onglet à partir de la gauche).



- Certaines pages d'écran ne disposent pas d'onglet.
- ⑤ Pour afficher une autre page d'écran (un autre numéro "P"), appuyez sur le bouton [MENU] et répétez la procédure depuis l'étape ②.

### 3. Réglage d'un paramètre

Vous pouvez régler la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition avec les commandes VALUE en face avant (curseur [VALUE], boutons [Δ] [▽], molette [VALUE], pavé numérique [0]-[9], bouton [-], bouton [ENTER] et bouton [./10's HOLD]). Si nécessaire, vous pouvez aussi utiliser les boutons [BANK] et le bouton [COMPARE].



Vous pouvez régler certains paramètres en appuyant sur un bouton de menu déroulant à l'écran et en choisissant une valeur dans ce menu, ou en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier pour entrer un numéro de note ou une valeur de toucher.

## Commandes VALUE

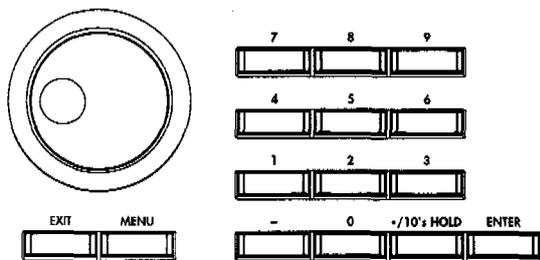
### Curseur [VALUE]

Ce curseur convient surtout pour effectuer d'importants changements de valeur.

En modes Program et Combination, vous pouvez utiliser ce curseur comme modulateur alternatif ou dynamique. (Vous trouverez cette fonction à la page P0: Play des modes Program et Combination, pour autant que la plage "Program Select" ou "Combination Select" soit choisie ; voyez les grands caractères affichés dans la partie supérieure de l'écran).

### Boutons [△][▽]

Utilisez ces boutons pour effectuer d'infimes modifications à la valeur sélectionnée.



### Molette [VALUE]

Cette molette permet d'effectuer d'importantes modifications de valeur.

Pavé numérique [0]–[9], bouton [ENTER], bouton [-] et bouton [./10's HOLD]

Utilisez ces boutons si vous connaissez la valeur que vous voulez attribuer à un paramètre.

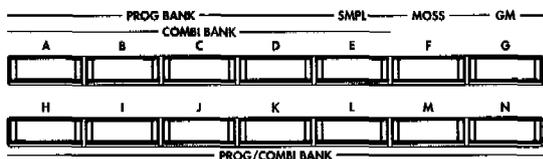
Après avoir défini un nombre avec le pavé numérique [0]–[9], appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer la valeur.

Le bouton [-] permet d'entrer des valeurs négatives.

Le bouton [./10's HOLD] permet d'entrer une valeur comportant des décimales après la virgule.

A la page P0: Play des modes Program et Combination (sauf la page Sampling), le bouton [./10's HOLD] active la fonction de verrouillage des dizaines. (réf. p. 21, 32)

### Boutons BANK [A]–[G], [H]–[N]



En mode Program, les boutons BANK [A]–[G], [H]–[N] servent à choisir la banque de Programs; en mode Combination, ils servent à sélectionner la banque de Combinations. En modes Sequencer et Song Play, ces boutons servent à choisir une banque de Programs pour chaque Timbre/piste du morceau.

### Bouton [COMPARE]



Ce bouton active la fonction Compare, qui permet de comparer la version éditée d'un Program ou d'une Combination avec sa version originale (c.-à-d. avec la version contenue dans la mémoire de l'instrument).

Appuyez sur ce bouton quand vous éditez un Program ou une Combination. Sa diode s'allume et l'instrument rappelle les derniers réglages mémorisés du Program ou de la Combination. Une nouvelle pression sur [COMPARE] permet de retrouver les réglages de l'édition en cours (la diode du bouton s'éteint alors).

Si vous modifiez les réglages rappelés avec le bouton [COMPARE] (à savoir les réglages sauvegardés), la diode s'éteint, signalant qu'il est impossible de retrouver la "vraie" version éditée en appuyant à nouveau sur [COMPARE].

En mode Sequencer, le bouton [COMPARE] permet aussi d'effectuer des comparaisons "avant/après" quand vous venez d'enregistrer un morceau en temps réel ou pas à pas, ou quand vous venez d'éditer une piste.

Cette fonction vous sera par exemple très utile quand vous enregistrez une piste de morceau en temps réel.

- ① Enregistrez une piste MIDI en temps réel. (enregistrement 1)
- ② Effectuez un nouvel enregistrement en temps réel sur la même piste. (enregistrement 2)
- ③ Appuyez sur le bouton [COMPARE]. Sa diode s'allume et l'instrument rappelle l'enregistrement 1.
- ④ Appuyez à nouveau sur le bouton [COMPARE]. La diode s'éteint et l'instrument rappelle l'enregistrement 2.
- ⑤ Si, à l'étape ③, vous effectuez un nouvel enregistrement en temps réel sur la même piste (enregistrement 3), la fonction Compare permet alors de rappeler l'enregistrement 1. Si, à l'étape ④, vous effectuez un nouvel enregistrement en temps réel sur la même piste (enregistrement 3), la fonction Compare permet alors de rappeler l'enregistrement 2.

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

⚠ La fonction Compare n'est pas disponible en mode Sampling, Song Play, Global ou Media.

### Boutons de menu déroulant et menus déroulants

Les boutons de menu déroulant permettent d'ouvrir les menus déroulants pour régler les valeurs des paramètres (réf. p. 8).

### Entrée de valeurs via le clavier

Vous pouvez entrer une valeur de paramètre (numéro de note ou valeur de toucher) avec le clavier. Enfoncez le bouton [ENTER] et appuyez sur la touche correspondant au numéro de note voulu ou exercez la force correspondant à la valeur de toucher souhaitée. L'instrument mémorise alors le nom (numéro) de note ou la valeur de toucher.

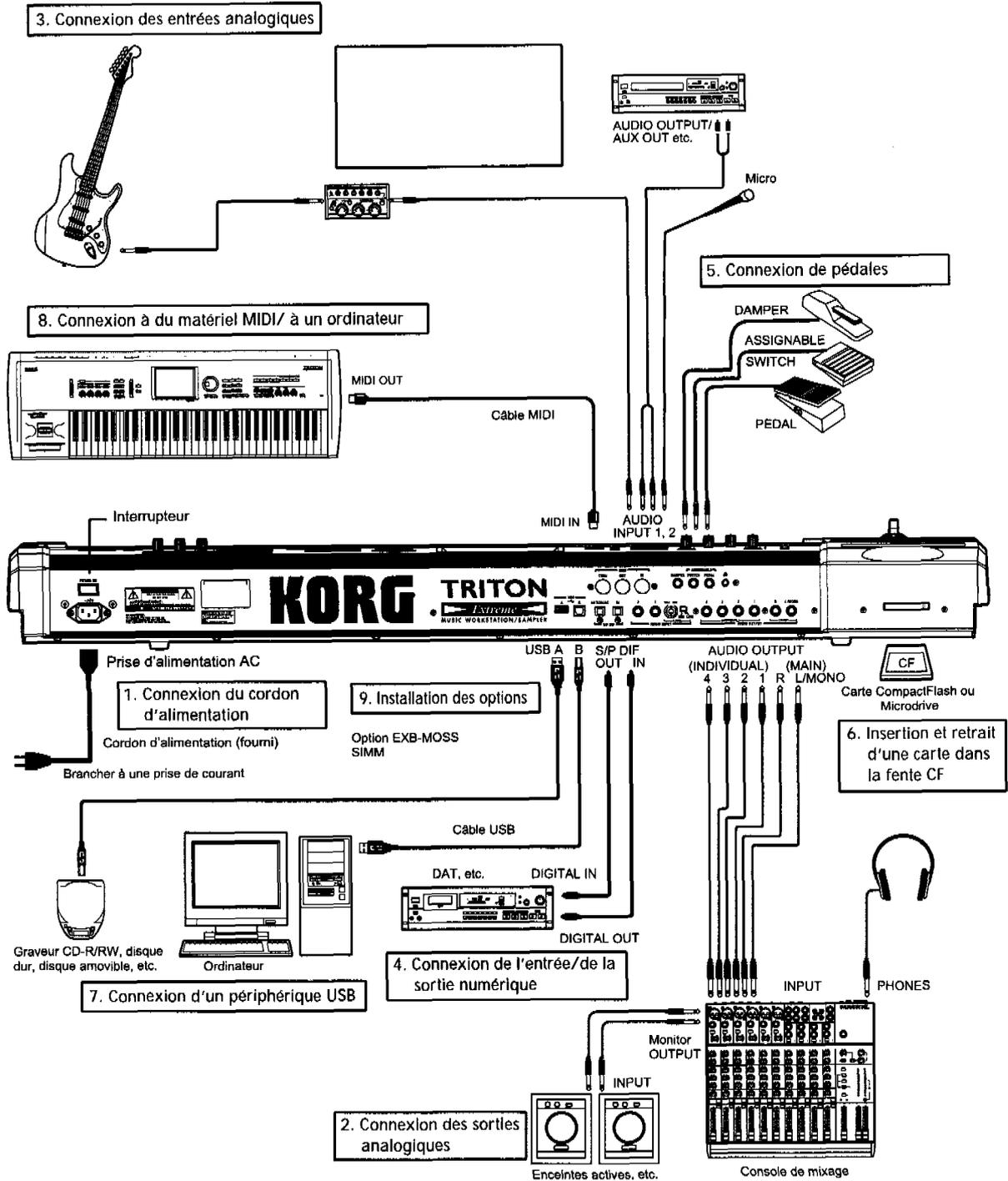
Quand la page Global P5: Drum Kit est affichée, vous pouvez rappeler les réglages assignés à une note en jouant celle-ci sur le clavier tout en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé.

En mode Sampling, vous pouvez rappeler le renvoi en jouant une note sur le clavier tout en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé.

# Préparation

## Connexions

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



Préparation

---

## 1. Connexion du cordon d'alimentation

- ① Mettez le TRITON Extreme hors tension.
  - ② Branchez le cordon d'alimentation fourni à la prise AC du TRITON Extreme.
  - ③ Branchez l'autre extrémité du cordon à une prise de courant.
- ⚡ Utilisez exclusivement le cordon d'alimentation fourni avec le TRITON Extreme. L'utilisation de tout autre cordon pourrait provoquer des dysfonctionnements.
  - ⚡ Vérifiez que la tension du courant dans votre région correspond à la tension requise pour alimenter l'instrument.

---

## 2. Connexion des sorties analogiques

Branchez une paire d'enceintes actives (avec amplificateur intégré) ou votre amplificateur, etc. au TRITON Extreme.

- ⚡ Soyez prudent si vous écoutez le signal du TRITON Extreme avec votre système audio. En effet, un niveau trop élevé risque d'endommager vos enceintes. Choisissez donc un volume d'écoute confortable mais jamais excessif.

- Branchez les prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 et 4 aux entrées (INPUT) de votre console de mixage ou de vos enceintes actives.

L/MONO et R sont les prises de la sortie principale. Pour une reproduction stéréo, branchez l'instrument via ses prises (MAIN) L/MONO et R. Pour une installation mono, connectez l'instrument via sa prise (MAIN) L/MONO.

Les prises (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 et 4 servent à transmettre des signaux spécifiques de façon indépendante. Vous pouvez, par exemple, vous en servir pour appliquer un effet externe au son de caisse claire d'un Drum Kit.

Si vous souhaitez échantillonner et écouter simultanément les sons pilotés par le séquenceur du TRITON Extreme tout en n'échantillonnant que le signal externe, envoyez ce signal aux entrées (INDIVIDUAL) 1 et 2.

Vous pouvez brancher les prises (INDIVIDUAL) 1 et 2 à votre console de mixage pour pouvoir écouter ce signal.

### Casque d'écoute

- Si vous voulez utiliser un casque d'écoute, branchez-le à la prise casque du TRITON Extreme.

La prise casque du TRITON Extreme produit le même signal que les prises (MAIN) L/MONO et R.

- note** Si vous utilisez les prises (INDIVIDUAL) 1, 2, 3 et 4, branchez-les à votre console et écoutez le signal en branchant un casque d'écoute à la console.

---

## 3. Connexion des entrées analogiques

Vous pouvez brancher des sources audio externes et échantillonner ces signaux ou les traiter avec les effets internes de l'instrument et les envoyer aux prises OUTPUT.

- Branchez des micros ou les prises OUTPUT d'une source externe aux prises AUDIO INPUT 1 et 2.

---

## 4. Connexion de l'entrée/de la sortie numérique

### Sortie numérique

Vous pouvez transmettre les signaux présents aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R du TRITON Extreme en format numérique à une platine DAT, MD ou à un enregistreur multipiste capable de recevoir des signaux numériques d'une fréquence d'échantillonnage de 48kHz.

- Branchez la prise S/P DIF OUT (MAIN) à l'entrée numérique optique d'une platine DAT, MD ou d'un enregistreur multipiste numérique avec un câble optique.

- ⚡ Le curseur [VOLUME] n'influence pas le niveau de sortie à cette prise.

### Entrée numérique

Le TRITON Extreme peut recevoir des signaux numériques d'une platine DAT ou de toute autre source numérique dont la fréquence d'échantillonnage est de 48kHz. Vous pouvez transmettre ces signaux aux canaux L et R, les échantillonner ou les traiter avec les effets internes avant de les transmettre aux prises OUTPUT.

- Branchez la prise S/P DIF IN à la prise de sortie numérique d'un enregistreur DAT etc. avec un câble optique.

---

## 5. Connexion de pédales

### Connexion d'une pédale

Vous pouvez connecter une pédale, un commutateur au pied, etc. à l'instrument pour piloter divers paramètres d'effets, etc. Branchez une pédale d'expression comme la Korg XVP-10 ou EXP-2 (en option) à la prise ASSIGNABLE PEDAL du panneau arrière.

Vous pouvez spécifier la fonction attribuée à la pédale avec Global: P2 "Foot Pedal Assign" (☞ p. 90, Gdp p. 165, 282).

### Connexion d'un commutateur au pied

Vous pouvez utiliser un commutateur au pied pour contrôler le sustain (pédale tonale ou sostenuto), activer/couper la pédale douce (soft), activer/couper l'arpégiateur, pour choisir les Programs ou Combinations, lancer/arrêter le séquenceur, régler le tempo (Tap Tempo), etc.

Branchez un commutateur au pied comme le PS-1 de Korg (en option) à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière. Vous pouvez définir la fonction attribuée au commutateur au pied et sa polarité respectivement avec Global: P2 "Foot Switch Assign" et "Foot Switch Polarity" (☞ p. 90, Gdp p. 165, 281).

### Connexion d'une pédale forte (Damper)

Une pédale forte permet de maintenir les notes que vous jouez sur le clavier.

Branchez la pédale forte à la prise DAMPER du TRITON Extreme. Si vous branchez une pédale DS-1H de Korg, vous obtenez un effet de pédale continue.

Vous pouvez régler la polarité de la pédale avec Global P2: Controller "Damper Polarity" et sa sensibilité avec Global P0 "Half Damper Calibration". (☞ Gdp p. 157, 165)

## 6. Insertion et retrait d'une carte dans la fente CF

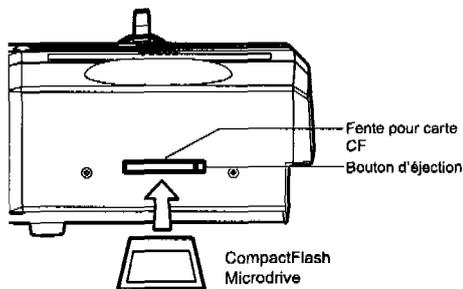
Vous pouvez insérer une carte CompactFlash ou Microdrive dans la fente pour carte CF et utiliser ce support pour archiver et charger des morceaux ou des échantillons.

Si vous utilisez une carte Microdrive, vous pouvez archiver les données directement sur le support.

**⚠** La fente pour carte CF du TRITON Extreme ne permet pas d'effectuer des branchements "à chaud" (lorsque l'instrument est sous tension). Vous devez donc mettre l'instrument hors tension avant d'insérer ou de retirer une carte de la fente CF. Quand vous mettez le TRITON Extreme hors tension pour insérer une carte dans la fente CF, vous perdez toutes les données de séquence et d'échantillon qui ne sont pas sauvegardées. Veillez donc toujours à charger une carte avant de mettre votre TRITON Extreme sous tension si vous comptez produire des données à conserver.

### Insertion du support

- ① Mettez le TRITON Extreme hors tension.
- ② Vérifiez que le bouton d'éjection de la fente pour carte CF au dos de l'instrument est bien renforcé. Si le bouton d'éjection ressort, enfoncez-le.
- ③ Insérez la carte CompactFlash ou Microdrive dans la fente pour carte CF. Vérifiez que la carte est bien orientée; insérez le côté connecteur en premier lieu, en veillant à ce que l'étiquette soit tournée vers le haut.



- ④ Poussez la carte à fond dans la fente.
- ⑤ Mettez l'instrument sous tension.

**note** Vérifiez que la carte a été reconnue à la page "Media Select" du mode Media: CF (CompactFlash) ou MD (Microdrive) devrait y être affiché. (☞ p. 119) Si l'écran affiche "Unformatted", vous devez formater la carte. Tout support neuf ou utilisé au préalable sur un autre appareil doit d'abord être formaté sur le TRITON Extreme pour être utilisable. Pour en savoir plus sur le formatage, voyez p. 119.

### Retrait de la carte

- ① Mettez le TRITON Extreme hors tension.
- ② Appuyez sur le bouton d'éjection de la fente pour carte CF au dos de l'instrument et tirez ensuite ce bouton vers vous.
- ③ Appuyez sur le bouton d'éjection de la fente CF et tirez la carte vers vous pour la déconnecter dans la fente.
- ④ Retirez ensuite la carte de la fente. Mettez la carte de côté en respectant les consignes de rangement de la documentation accompagnant la carte.

## 7. Connexion d'un périphérique USB

Vous pouvez brancher un périphérique USB externe comme un disque dur ou un graveur CD-R/RW à la prise USB A et l'utiliser pour archiver et charger des données.

- Branchez la prise USB A du TRITON Extreme au port USB de votre périphérique USB externe.

Vous pouvez brancher la prise USB B du TRITON Extreme à votre ordinateur pour transférer des données de/vers l'ordinateur. Cela permet aussi la transmission/réception de données MIDI avec un séquenceur logiciel ou une application similaire.

- Branchez la prise USB B du TRITON Extreme à un port USB de votre ordinateur.
- ☞ Pour en savoir plus sur la connexion de dispositifs USB, voyez Gdp p. 326.

## 8. Connexion à du matériel MIDI/ à un ordinateur

### Connexion à un dispositif MIDI

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

- Branchez les prises MIDI du TRITON Extreme aux prises MIDI du dispositif MIDI externe avec des câbles MIDI.
- ☞ Gdp p. 288 "Applications MIDI - Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)"

### Connexion à un ordinateur

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

- Branchez les prises MIDI du TRITON Extreme à l'ordinateur avec une interface MIDI.
- Branchez la prise USB B du TRITON Extreme à un port USB de votre ordinateur.
- ☞ Gdp p. 288 "Applications MIDI - Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)"

**⚠** Certaines interfaces USB-MIDI pourraient ne pas être en mesure de transmettre ou de recevoir les messages SysEx du TRITON Extreme.

## 9. Installation des options

Vous pouvez étendre les fonctions de votre TRITON Extreme en y installant des cartes d'extension et/ou de la mémoire RAM en option. Voici les deux types d'options disponibles. Pour en savoir plus, voyez Gdp p. 320.

- EXB-MOSS (carte de synthétiseur DSP)
- DRAM SIMM (barrettes de mémoire d'échantillonnage)

## Mise sous/hors tension

- ⚡ Avant de mettre l'instrument sous tension, vérifiez que toutes les connexions nécessaires décrites dans la section "Connexions" ont été effectuées correctement (p. 15).

### 1. Mise sous tension

- 1 Appuyez sur l'interrupteur [POWER] en face arrière pour mettre l'instrument sous tension. L'écran LCD affiche le nom de votre modèle et la version du logiciel.

(L'illustration ci-dessous représente l'affichage défini à l'usine. Notez que le numéro de la version est susceptible d'être modifié sans avis préalable.)



- 2 Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo sous tension.
  - 3 Réglez le niveau de sortie du TRITON Extreme de façon appropriée avec son curseur [VOLUME] puis réglez le volume des enceintes actives ou de l'ampli.
- ⚡ Vous devez mettre l'instrument hors tension avant d'insérer une carte dans la fente CF. La fente pour carte CF du TRITON Extreme ne permet pas d'effectuer des branchements "à chaud" (lorsque l'instrument est sous tension).

### 2. Mise hors tension

- 1 Réglez le curseur [VOLUME] en face avant et la commande de volume des enceintes actives ou de l'amplificateur en position minimum.
- 2 Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo hors tension.
- 3 Mettez le TRITON Extreme hors tension en appuyant sur son interrupteur [POWER].

- ⚡ Ne mettez jamais l'instrument hors tension pendant la sauvegarde de données en mémoire interne.

- ⚡ Si l'alimentation de l'instrument est coupée pendant la sauvegarde, celle-ci ne sera pas clôturée correctement. Dans ce cas, le TRITON Extreme initialisera automatiquement sa mémoire interne pour corriger le problème. Il ne s'agit donc pas d'un dysfonctionnement.

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

- Sauvegarde (mise à jour) d'un Program, d'une Combinaison, des réglages Global, de Drum Kits ou des motifs d'arpège.
- Chargement d'un Program, d'une Combinaison, des réglages Global, d'un Drum Kit ou des motifs d'arpège en mode Media.

- Réception de blocs de données contenant des réglages Program, Combinaison, Global, des Drum Kits ou des motifs d'arpège.
- Quand, en mode Sampling, vous utilisez les commandes du menu de page ("Move Sample", "Move MS", "Convert To Program", "Time Slice", etc.) pour modifier simultanément plusieurs Programs ou Drum Kits.
- Quand vous échantillonnez en mémoire RAM en mode Program, Combinaison ou Sequencer et que vous convertissez simultanément l'échantillon en Program.

- ⚡ Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il accède à la carte CompactFlash ou à un autre support. En effet, cela pourrait endommager irrémédiablement le support en question.

- note** Vous pouvez régler le paramètre "Power On Mode" (page Global P0: System Preference) de sorte que l'instrument rappelle le mode et la page d'écran activés avant la dernière mise hors tension quand vous le remettez sous tension. (p. 90)

#### Affichage activé après l'installation des diverses options ou de barrettes SIMM

Le TRITON Extreme permet d'installer une série d'options et des barrettes SIMM de mémoire d'échantillonnage (RAM). A la mise sous tension, l'instrument affiche le type d'option(s) installée(s). Après avoir installé une option, veuillez vous assurer en remettant l'instrument sous tension et en contrôlant l'affichage activé que l'option a été correctement installée. Si l'option que vous venez d'installer n'est pas affichée à la remise sous tension de l'instrument, l'installation n'a pas été correctement effectuée. Dans ce cas, mettez l'instrument hors tension et installez à nouveau l'option. (Pour en savoir plus sur l'installation d'une option, voyez Gdp p. 320)

**OPTIONS**  
EXB - MOSS

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

#### OPTIONS

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

#### SIMM

Slot 1...3 (\*\* MB): Des barrettes SIMM de mémoire d'échantillonnage (RAM) sont installées dans les fentes 1&2. La capacité de chaque barrette SIMM est affichée entre parenthèses. A la sortie d'usine, l'instrument contient une barrette SIMM de 16Mo dans la fente 1.

# Jeu et édition de Programs

(mode Program)

## Structure d'un Program

A la sortie d'usine, le TRITON Extreme contient 1.344 Programs (plus des variations GM2). Vous pouvez créer vos propres Programs en éditant ces Programs d'usine ou en initialisant une mémoire pour programmer tout vous-même. Vous pouvez aussi créer des Programs en utilisant des échantillons ou multi-échantillons (RAM) que vous avez enregistrés vous-même ou chargés en mode Media. Vous pouvez, par exemple, échantillonner une source de signal externe pendant la reproduction. Vous pouvez aussi échantillonner votre jeu (avec le Program choisi).

Chacune des banques modifiables par l'utilisateur (A-E et H-N) contient 128 Programs (soit un total de 1.536). Les Programs des banques G (les sons "Capital" de la norme GM2), g(1)-g(9) (Programs de variation) et g(d) (batterie) ne peuvent pas être modifiés. A la sortie d'usine, les banques A-D et H-N contiennent déjà des Programs.

### Banques de Programs

Banque	No. Prog.	Description
A...D, H...M	000...127	Programs chargés à l'usine (Preload)
E	000...127	Programs utilisateur (initiaux)
F	000...127	Programs MOSS
G	001...128	Programs Capital GM2
g(1)...g(9)	(≠VNL)	Programs de variation GM2
g(d)	(≠VNL)	Programs de batterie GM2
N	000...127	Programs préchargés (Preload), Programs utilisateur (initiaux)

≠ Pour en savoir plus sur les Programs usine, voyez le fascicule "VNL".

⚡ Les Programs de la banque F ne sont disponibles que si l'option EXB-MOSS est installée.

La page "P0: Play" sert à choisir et jouer des Programs, effectuer des réglages élémentaires avec le "Performance Editor" et effectuer les réglages d'arpégiateur. Vous pouvez utiliser les pages "P1: Edit-Basic" - "P9: Edit-Master Effect" pour modifier le son bien plus en profondeur qu'à la page "P0: Play".

### Structure des pages du mode Program

Page	Description
P0: Play	Choix des Programs, utilisation du "Performance Editor" pour des modifications élémentaires du son, réglages des motifs d'arpège et des paramètres d'échantillonnage.
P1: Edit-Basic	Réglages des paramètres de base des Programs, comme les oscillateurs et les multi-échantillons. Choix de la gamme et définition des fonctions de jeu.
P2: Edit-Pitch	Réglages liés à la hauteur, dont le paramètre "Pitch EG" (enveloppe).
P3: Edit-Filter	Réglages liés aux filtres, dont le paramètre "Filter EG" (enveloppe).
P4: Edit-Amp	Réglages liés à la position stéréo (Pan) et au volume, dont le paramètre "Amp EG" (enveloppe).
P5: Edit-Common LFO	Réglages des deux LFO pour chaque oscillateur: type de LFO, vitesse, etc. (Les pages Pitch, Filter et Amp permettent de déterminer l'influence des LFO choisis ici).
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	Réglages d'arpégiateur. (Certains paramètres sont liés à ceux de la page "P0" et peuvent être réglés indifféremment à ces deux pages.)
P8: Edit-Insert Effect	Choix des effets d'insertion et réglages de leurs paramètres. Acheminement des oscillateurs (effets d'insertion, niveau d'envoi aux effets maîtres, assignation de sortie), réglages Valve Force.
P9: Edit-Master Effect	Choix des effets maîtres et réglages de leurs paramètres. Réglages de l'égaliseur maître et du circuit Valve Force.

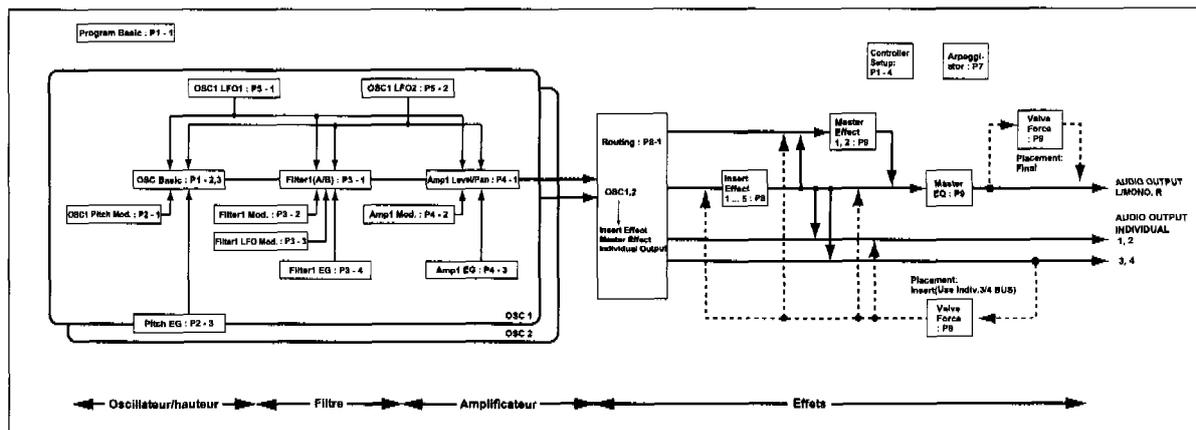
note Pour en savoir plus sur l'accès aux divers modes et à leurs pages, voyez "Opérations élémentaires" (≠p.13).

note La banque F n'est disponible que si l'option EXB-MOSS est installée. La structure des pages et paramètres des Programs de la banque F diffère de celle des autres banques. Voyez le mode d'emploi de l'option EXB-MOSS.

MIDI Tout transfert et réception de messages MIDI en mode Program est effectué via le canal MIDI Global. Vous pouvez régler le canal MIDI Global avec Global P1: MIDI "MIDI Channel".

note Le mode Program permet aussi d'échantillonner et de rééchantillonner (≠p.80, Gdr p.22). En outre, vous pouvez appliquer les effets du TRITON Extreme à une source externe. (≠p.107, 111)

### Structure d'un Program et pages correspondantes



Program

## Jeu d'un Program P0: Play

Ici, vous pouvez choisir et jouer des Programs. Vous pouvez aussi effectuer des réglages généraux et de l'arpégiateur, définir les réglages d'entrée audio et d'échantillonnage.

### Choix d'un Program

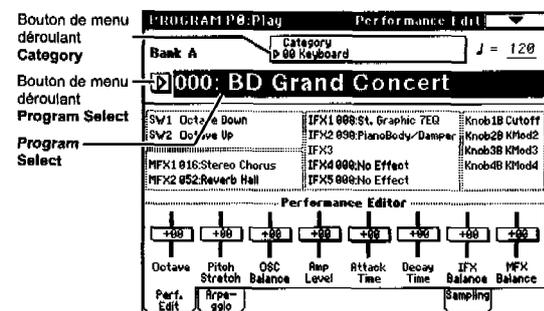
Vous disposez de trois méthodes pour choisir un Program. La procédure est décrite dans une autre section du manuel.

- Avec les commandes du TRITON Extreme
  - Choix de la banque/du numéro de Program
  - Choix par catégorie de Program
  - Choix avec 10's Hold
- Utilisation d'un commutateur au pied
- Réception de commandes de contrôle MIDI

### Choix d'un Program sur le TRITON Extreme même

Choix de la banque/du numéro de Program

- 1 Activez "Program Select".  
S'il n'est pas actif, passez à la page "Program P0: Play" et appuyez sur la zone "Program Select".



- 2 Choisissez le Program voulu avec les commandes VALUE.  
Vous pouvez choisir les Programs avec les commandes suivantes:
  - Tournez la molette [VALUE].
  - Appuyez sur le bouton [ $\Delta$ ] ou [ $\nabla$ ].
  - Choisissez le numéro de la mémoire avec les boutons numériques[0]-[9] puis appuyez sur le bouton [ENTER].

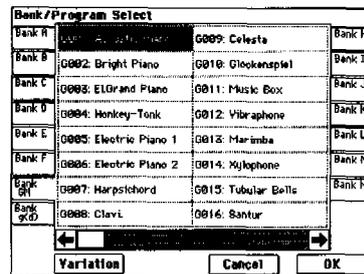
- 3 Vous pouvez choisir une autre banque avec les boutons BANK [A]-[N].  
Si le Program voulu réside dans une autre banque, vous devez la rappeler. (Le bouton de banque enfoncé s'allume et la lettre de la banque en question s'affiche à gauche, à côté du numéro de mémoire.)  
Si, par exemple, vous voulez utiliser la banque B, appuyez sur le bouton BANK [B]. (Le bouton [B] s'allume et "Bank B" s'affiche à gauche, à côté du numéro de mémoire.)

**note** Le bouton [F] n'est disponible que si l'option EXB-MOSS est installée.

**note** Pour la banque GM, chaque pression sur le bouton [G] permet de choisir les banques dans l'ordre suivant (en boucle)  
G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G... (Le bouton s'allume et l'indication Bank: G, g(1)-g(9) ou g(d) s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran.)

Choix au sein d'une banque  
Vous pouvez choisir les Programs dans un menu divisé en banques de Programs.

- 1 Appuyez sur le bouton de menu déroulant "Program Select".  
L'écran affiche un menu déroulant à onglets intitulé "Bank/Program Select".



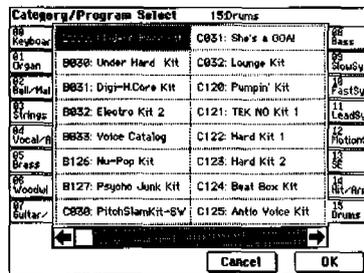
Dans notre exemple, la banque de Programs G est choisie. La zone centrale de l'écran affiche les Programs de cette banque.

**note** Le bouton Variation n'est affiché que si vous avez choisi la banque G. Chaque pression sur ce bouton permet de passer les banques en revue dans l'ordre suivant:  
G→g(1)→g(2)...g(8)→g(9)→G...

- 2 Appuyez sur un des onglets affichés à gauche ou à droite pour choisir la banque voulue.
- 3 Pour choisir un Program, appuyez sur la zone de nom de Program correspondante au centre de l'écran.  
Le nom du Program choisi apparaît en contrasté.
- 4 Quand vous avez trouvé le Program voulu, appuyez sur le bouton OK pour refermer le menu déroulant.  
Si vous appuyez sur le bouton Cancel, le nouveau Program n'est pas rappelé. L'instrument utilisé à nouveau le Program activé avant l'ouverture du menu déroulant.

Choix selon la catégorie  
Vous pouvez choisir les Programs selon plusieurs catégories de sons comme "Keyboard", "Organ", "Bass" et "Drums". Par défaut, les Programs chargés à l'usine sont répartis dans seize catégories différentes.

- 1 Appuyez sur le bouton de menu déroulant "Category".  
L'écran affiche un menu déroulant à onglets intitulé "Category/Program Select".



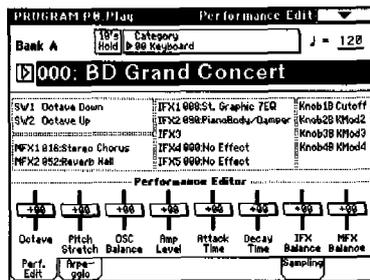
Dans notre exemple, la catégorie "15: Drums" est choisie. La zone centrale de l'écran indique les Programs contenus dans cette catégorie.

- 2 Choisissez une autre catégorie en appuyant sur un des onglets affichés de chaque côté de l'écran.  
L'écran affiche le nom de la catégorie de Programs choisie en toutes lettres dans son coin supérieur droit.
- 3 Pour choisir un Program, appuyez sur la zone de nom de Program correspondante au centre de l'écran.  
Le nom du Program choisi apparaît en contrasté.

- ④ Quand vous avez trouvé le Program voulu, appuyez sur le bouton OK pour refermer le menu déroulant. Si vous appuyez sur le bouton Cancel, le nouveau Program n'est pas rappelé. L'instrument utilise à nouveau le Program activé avant l'ouverture de la fenêtre.

Utilisation de 10's HOLD pour le choix de Programs  
 Quand vous appuyez sur le bouton [10's HOLD], vous activez la fonction "10's Hold" de verrouillage des dizaines (l'écran affiche "10's Hold"). Le chiffre des dizaines est alors verrouillé et vous pouvez choisir les Programs de cette dizaine en appuyant simplement sur un bouton numérique. Chaque pression d'un bouton numérique active le Program correspondant. Vous pouvez aussi changer de dizaine avec les boutons [Δ][▽].

- ① Appuyez sur le bouton [10's HOLD] jusqu'à ce l'écran affiche "10's Hold". La dizaine du numéro de Program est alors verrouillée (fixe).



- ② Appuyez sur un bouton numérique [0]-[9] pour choisir un autre Program de la dizaine verrouillée.
- ③ Vous pouvez à présent changer de dizaine avec les boutons [Δ][▽].
- ④ Pour annuler à nouveau la fonction 10's HOLD, appuyez sur le bouton [10's HOLD] (le "10's Hold" disparaît de l'écran).

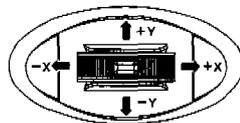
Choix de Programs avec un commutateur au pied  
 Vous pouvez aussi choisir les Combinaisons avec un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, par exemple) que vous branchez à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière et auquel vous assignez la fonction "Program Up/Down". (☞ p.90)

Choix de Programs via MIDI  
 Vous pouvez aussi choisir les Programs du TRITON Extreme en transmettant des messages de changement de programme sur un instrument MIDI externe (☞ Gdp p.290).

### Utilisation des fonctions de jeu

Le TRITON Extreme comporte une série de contrôleurs (fonctions de jeu) – le joystick, le ruban, les boutons [SW1] et [SW2] et les commandes REALTIME CONTROL [1], [2], [3], [4] – permettant de piloter la tonalité, la hauteur, le volume ou les effets en temps réel (c.-à-d. quand vous jouez sur le clavier). Ces fonctions de jeu sont naturellement aussi disponibles pendant le jeu.

#### Joystick

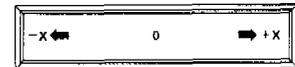


- JS(+X):** Poussez le joystick vers la droite pour appliquer un effet. D'habitude, cet axe permet d'augmenter la hauteur des notes (Pitch Bend).
- JS(-X):** Poussez le joystick vers la gauche pour appliquer un effet. D'habitude, cet axe permet de diminuer la hauteur des notes (Pitch Bend).
- JS(+Y):** Poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument. D'habitude, cette direction permet de piloter l'intensité de l'oscillateur LFO (vibrato).
- JS(-Y):** Tirez le joystick vers vous. D'habitude, cette direction sert à piloter l'intensité de filtre du LFO (effet WahWah).

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

**note** Vous pouvez employer le joystick comme modulateur alternatif ou modulateur dynamique pour piloter les paramètres des Programs ou des effets.

#### Ruban

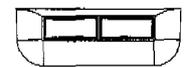


Vous pouvez agir sur un paramètre en glissant un doigt de gauche à droite et vice versa sur le ruban. Le ruban sert d'habitude à piloter la hauteur, le volume, le filtre, etc.

**note** Vous pouvez appliquer au ruban la fonction de verrouillage, disponible via les boutons [SW1] et [SW2], de sorte que l'effet activé soit maintenu après que vous ayez retiré le doigt du ruban. Pour en savoir plus sur l'utilisation de cette fonction, voyez la section "Fonction de verrouillage" à la page suivante.

**note** Vous pouvez employer le ruban comme modulateur alternatif ou modulateur dynamique pour piloter les paramètres des Programs ou des effets.

#### SW1, SW2



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

Ces boutons peuvent aussi servir à changer d'octave, à activer/désactiver le Portamento ou à "verrouiller" (maintenir) le réglage du ruban ou de la fonction Aftertouch.

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

**note** En mode Program, vous pouvez définir l'action des boutons [SW1] et [SW2] à la page "P0: Play, Performance Edit".

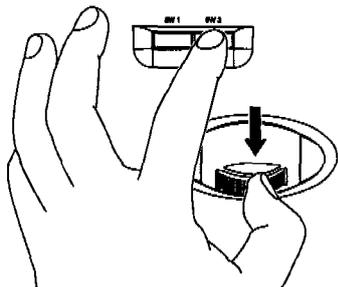
**note** Quand vous sauvegardez un Program ou une Combinaison, l'instrument mémorise aussi le statut actif/coupé des boutons [SW1] et [SW2].

**note** Pour en savoir plus ces réglages, voyez "Réglage de la fonction des boutons [SW1] et [SW2]" (☞ p. 129).

### Utilisation de la fonction de verrouillage (exemples)

#### Joystick

- ① **Choisissez le Program "J001: Acoustic Piano" et jouez sur le clavier.**  
La sélection de Programs est uniquement possible en mode Program. Activez donc ce mode et enfoncez le bouton BANK [J], le bouton numérique [1] puis le bouton [ENTER].
- ② **Tirez le joystick vers vous (dans la direction -Y).**  
La modulation est à présent clairement audible. La résonance augmente et confère un caractère unique au son.
- ③ **Tout en maintenant le joystick tiré vers vous, appuyez sur le bouton [SW2].** (le bouton [SW2] s'allume).  
Ce réglage est alors maintenu (fonction de verrouillage Lock).



- ④ **Relâchez le joystick et jouez sur le clavier.**  
La modulation ne change pas quand le joystick est libéré (même modulation que celle produite en enfonçant le bouton [SW2]). Tout déplacement éventuel du joystick vers l'arrière de l'instrument n'a aucun impact sur le son.
- ⑤ **Appuyez à nouveau sur le bouton [SW2] pour désactiver la fonction de verrouillage.**

#### Ruban

Choisissez le Program "J001: Acoustic Piano".

- ① **Appuyez sur le bouton [SW2]** (le bouton [SW2] s'allume).
- ② **Glissez un doigt d'un côté à l'autre du ruban.**  
Un mouvement en direction +X produit un son plus brillant et un mouvement en direction -X rend le son plus doux.
- ③ **Retirez votre doigt du ruban.**  
Le son reste identique à celui produit quand votre doigt se trouvait sur le ruban (fonction Lock).
- ④ **Appuyez à nouveau sur le bouton [SW2] pour désactiver la fonction de verrouillage.**

**note** L'écran affiche le message "JS-Y & Ribbon Lock" pour SW2. Ce message indique que le bouton [SW2] sert momentanément à verrouiller la direction -Y du joystick et du ruban (☞ Gdp p. 279). Ce bouton fonctionne en mode Toggle.

Actionnez le joystick dans la direction -Y, appuyez sur le bouton [SW2] pour activer la fonction de verrouillage, utilisez ensuite le ruban et relâchez finalement ces deux fonctions de jeu: l'instrument conserve le son tel que vous l'avez modifié avec ces deux fonctions de jeu.

**note** Dans de nombreux Programs, le bouton [SW2] sert à verrouiller la fonction affectée à la direction -Y du joystick et du ruban.

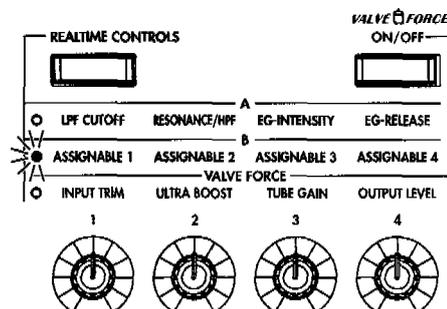
**note** La fonction de verrouillage est aussi disponible pour l'Aftertouch. Si vous attribuez la fonction "After Touch Lock" au bouton [SW1] ou [SW2], vous pouvez verrouiller la modulation produite par Aftertouch (en maintenant la pression après l'enfoncement d'une touche du clavier) d'une pression sur le bouton [SW1] ou [SW2].

**note** Pour en savoir plus les fonctions de commutation des boutons [SW1] et [SW2], voyez Gdp p. 279.

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

Ces commandes servent, par exemple, à piloter la fréquence de coupure et la résonance du filtre, les enveloppes de filtre et d'amplificateur, le volume, le temps de Portamento, le panoramique, la modulation de hauteur (via LFO), les niveaux d'envoi aux effets maîtres, etc. Ces commandes permettent en outre de piloter les paramètres Valve Force.

- ① **Appuyez sur le bouton [REALTIME CONTROLS] pour choisir le mode de fonctionnement des commandes.**  
Chaque pression sur ce bouton sélectionne successivement le mode "A", le mode "B" et le mode Valve Force. La diode correspondante s'allume.



- ② **Tournez une commande pour produire l'effet voulu.**  
☞ Pour en savoir plus sur les paramètres pilotés, voyez Gdr p. 6.

#### Curseur [VALUE]

Si vous choisissez un numéro de Program à la page "Program P0: Play" ou un numéro de Combinaison à la page "P0: Play" du mode Combinaison, vous pouvez utiliser le curseur [VALUE] comme source de modulation alternative ou de modulation dynamique afin de piloter les paramètres des Programs ou des effets.

#### Clavier

##### Toucher (Velocity)

Le toucher (la force à laquelle vous enfoncez les touches du clavier) permet aussi de moduler le son.

Le toucher est habituellement employé pour piloter le volume, la vitesse ou la sensibilité du générateur d'enveloppe (EG).

##### After Touch

L'Aftertouch permet d'influencer le son en maintenant la pression sur une touche du clavier après l'avoir enfoncée. L'Aftertouch sert d'habitude à piloter le volume, le timbre (fréquence de coupure du filtre) ou la sensibilité du LFO.

## Numéro de note

Le numéro de note (c.-à-d. la hauteur de la touche enfoncée) permet aussi de piloter certains paramètres. Il sert d'habitude à piloter le volume, le timbre (fréquence de coupure du filtre) ou la sensibilité du LFO ou de l'enveloppe (EG).

**note** Vous pouvez utiliser cette fonction comme source de modulation pour la modulation alternative ou la modulation dynamique, afin de piloter les paramètres des Programs ou des effets.

## Pédales/commutateur

### Pédale forte (Damper)

Vous pouvez brancher une pédale forte (Damper) comme la DS-1H de Korg en option, au TRITON Extreme. Cette pédale DS-1H fonctionne alors comme une pédale continue. La fonction de pédale continue n'est pas pilotable avec d'autres pédales.

### Commutateur au pied assignable

Vous pouvez brancher un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, en option) à la prise ASSIGNABLE SWITCH et vous en servir pour activer/couper des fonctions. Vous pouvez définir la fonction du commutateur au pied avec Global P2: Controller "Foot Switch Assign" (☞p.90).

### Pédale d'expression assignable

Vous pouvez brancher une pédale d'expression (comme une EXP-2 ou XVP-10 EXP/VOL de Korg, en option) à la prise ASSIGNABLE PEDAL et l'utiliser pour le pilotage au pied.

Vous pouvez définir la fonction de la pédale d'expression avec Global P2: Controller "Foot Pedal Assign" (☞p.91).

## Simplees éditions de Program

### Onglet 'Performance Edit'

Les huit curseurs de la zone Performance Editor (les éditeurs de jeu) permettent de régler les principaux paramètres des pages Program P1-9.

☞ Pour en savoir plus sur les paramètres pilotés, voyez Gdr p.6 et Gdp p.2.

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

☞ Pour en savoir plus sur les paramètres pilotés, voyez Gdr p.6.

## Simplees éditions d'arpégiateur

### Onglet Arpeggio

Vous pouvez choisir ici des motifs d'arpège et influencer ces motifs en temps réel.

### Bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF], commandes [TEMPO], [GATE] et [VELOCITY]

Le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] sert à activer/couper l'arpégiateur.

Les commandes ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] et [VELOCITY] permettent de régler le tempo, la durée et la valeur d'attaque des notes de l'arpège.

## Editions de Program

Vous pouvez éditer les Programs "Preload" (préchargés à l'usine dans les banques A-D, H-N) du TRITON Extreme pour produire de nouveaux Programs. Vous pouvez aussi effectuer la programmation vous-même en vous basant sur un Program initialisé (banque E ou N).

La page "P0: Play" permet déjà d'effectuer des éditions rudimentaires. Pour des éditions plus poussées, vous disposez des pages "P1: Edit-Basic" - "P9: Edit-Master Effect".

☛ Si vous voulez sauvegarder la version éditée d'un Program en mémoire interne, utilisez la fonction "Write". (☞p.114)

Vous pouvez sauvegarder les Programs que vous créez ou éditez dans les 1.536 mémoires de Programs (des banques A-E, H-N). En outre, vous pouvez archiver vos Programs sur un support externe. (☞p.117)

**note** Les paramètres des pages "P1: Edit-Basic" - "P5: Edit Common LFO" sont disponibles pour l'oscillateur 1 comme pour l'oscillateur 2 et peuvent être copiés avec la commande du menu de page "Copy Oscillator". Cette commande peut servir quand, par exemple, vous voulez des réglages quasi identiques pour les deux oscillateurs.

## Les trois éléments fondamentaux de tout son

Tout son peut être défini via les trois éléments suivants: **hauteur**, **timbre** et **volume**.

Sur le TRITON Extreme, ces éléments correspondent aux réglages de **hauteur**, de **filtre** et d'**amplificateur** des Programs. En d'autres termes, vous modifiez la hauteur avec les paramètres Pitch (de hauteur), vous réglez le filtre avec les paramètres Filter et le volume avec les paramètres Amplifier.

**Oscillator** (paramètres Oscillator: P1: Edit-Basic) permet de choisir le **multi-échantillon** de la forme d'onde qui détermine le son de base et la hauteur. Vous pouvez ensuite modifier les principales facettes du son avec les paramètres **Pitch** (Pitch: P2: Edit-Pitch), **Filter** (Filter: P3: Edit-Filter) et **Amp** (Amplifier: P4: Edit-Amp).

Vous pouvez encore embellir ce son de base avec les effets d'**insertion** (P8: Edit-Insert Effect), les effets **maîtres**, l'**égaliseur maître** et le circuit **Valve Force** (P9: Edit-Master Effect).

Et si vous réglez ensuite les paramètres **Arpeggiator** (P7: Edit-Arpeggiator) et des **fonctions de jeu** (P1: Edit: Basic, Control Setup), votre son se voit décerner l'appellation "Program".

## La Fonction Compare

Quand vous appuyez sur le bouton [COMPARE] à l'une des pages P1-P9, ce bouton s'allume et l'instrument rappelle les réglages originaux du Program sauvegardés dans la mémoire choisie.

Appuyez à nouveau sur le bouton [COMPARE] (il s'éteint) pour retrouver la version en cours d'édition.

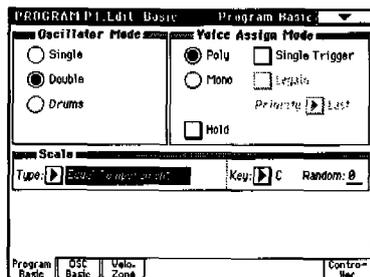
Si vous modifiez un réglage pendant que le bouton [COMPARE] est allumé, ce dernier s'éteint et ne permet plus de rappeler la dernière version éditée.

## Réglages d'oscillateur P1: Edit-Basic

Les principaux paramètres d'oscillateur se trouvent à la page "P1: Edit-Basic". Le TRITON Extreme comporte deux oscillateurs. Vous pouvez définir une forme d'onde de base ("Multisample") et régler la hauteur pour chacun de ces deux oscillateurs.

Les formes d'onde du TRITON Extreme comprennent des sons naturels (comme le piano, par exemple) et des sons de synthétiseur. Les multi-échantillons reproduisent la structure d'harmoniques et le contenu en fréquences d'un son et contribuent de façon décisive à l'authenticité de ce son.

### Page Program Basic



#### Oscillator Mode

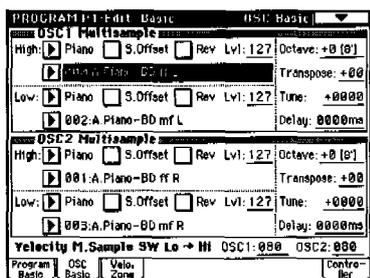
Cette zone permet de définir le mode d'oscillateur. En mode **Single**, un seul oscillateur est utilisé; le mode **Double**, en revanche, exploite deux oscillateurs. La polyphonie maximum est de **60 voix** en mode **Single** et de **30 voix** en mode **Double**. Pour créer un Program de batterie utilisant un Drum Kit, choisissez "**Drums**". La polyphonie est généralement de **60 voix** en mode **Drums**.

**note** Selon le choix des multi-échantillons, la polyphonie maximum peut aller jusqu'à **120 voix (Single)**, **60 voix (Double)** et **120 voix (Drums)**. (≠p.12)

#### Voice Assign Mode

Détermine si le Program sélectionné est reproduit en mode monophonique (**Mono**) ou polyphonique (**Poly**). Choisissez **Poly** si vous comptez aussi jouer des accords. Si vous choisissez **Mono**, l'instrument ne produit qu'une note à la fois (même quand vous jouez un accord). **Poly** est le réglage le plus courant; toutefois, le réglage **Mono** peut être plus adapté à certains sons (comme des sons de basse synthé ou de synthé solo, par exemple). Essayez ces deux réglages.

### Page OSC Basic



Cette page permet de choisir un multi-échantillon pour l'oscillateur. Le TRITON Extreme contient 962 multi-échantillons. (≠VNL)

Vous pouvez aussi utiliser des données que vous avez échantillonnées sur le TRITON Extreme comme multi-échantillons.

#### Choix d'un multi-échantillon

Un multi-échantillon est la forme d'onde constituant la matière première d'un Program (et déterminant ainsi les caractéristiques fondamentales de ce Program).

○ **Spécifiez la banque de multi-échantillons avec "High MS Bank" et choisissez le multi-échantillon voulu avec "High Multisample".**

Les multi-échantillons internes ne sont disponibles que si "**High MS Bank**" est réglé sur une autre banque que **RAM**.

Si vous attribuez **RAM** à "**High MS Bank**", vous pouvez puiser parmi les multi-échantillons créés sur le TRITON Extreme ou chargés d'un support en mode Media. Choisissez un numéro 000-999 pour "**High multisample**".

#### Banque de multi-échantillons

MS Bank	Mo	No.	Description
ROM	32	000-424	Multi-échantillons préprogrammés du "TRITON Classic"
RAM	96	000-999	Multi-échantillons en RAM (produits en mode Sampling ou chargés en mode Media)
Piano	16	000-003	Multi-échantillons préprogrammés de piano stéréo
New1	16	000-007	Multi-échantillons préprogrammés de piano stéréo et chœur
New2	16	000-048	Multi-échantillons préprogrammés d'orgues, cuivres solo, guitares électriques et acoustiques, basses électriques et acoustiques, etc.
Best	16	000-046	Multi-échantillons préprogrammés de pianos électriques, clavi, cuivres, vents, chœur, batterie, etc.
OrchS	16	000-112	Multi-échantillons préprogrammés de cordes d'orchestre
OrchB	16	000-079	Multi-échantillons préprogrammés de cuivres, vents, percussions d'orchestre, harpe, etc.
Vint	16	000-157	Multi-échantillons préprogrammés de synthétiseurs analogiques
Synth	16	000-077	Multi-échantillons préprogrammés pour les musiques House et Trance

**note** Si "**High MS Bank**" est réglé sur **ROM**, une pression sur le bouton de menu déroulant "**High Multisample**" affiche tous les multi-échantillons contenus en **ROM**, en les divisant selon 15 catégories. Choisissez la catégorie voulue avec les onglets affichés de part et d'autre de l'écran et sélectionnez un multi-échantillon dans cette catégorie.

#### High Multisample et Low Multisample

Vous pouvez attribuer deux multi-échantillons à chaque oscillateur: "**High**" et "**Low**". Cela permet de passer d'un multi-échantillon à l'autre en variant votre toucher (à savoir la force avec laquelle vous enfoncez les touches). Cette technique s'appelle "**commutation par toucher**".

- 1 **Attribuez des multi-échantillons différents à "High Multisample" et "Low Multisample".**
- 2 **Choisissez la valeur voulue pour "Velocity M. Sample SW Lo → Hi".**

Les notes jouées sur le clavier avec un toucher inférieur à la valeur spécifiée déclenchent le multi-échantillon **Low** et les notes jouées avec un **toucher supérieur ou égal** à cette valeur déclenchent le multi-échantillon **High**.

Si vous réglez "Velocity M.Sample SW Lo→Hi" sur 100, par exemple, un toucher léger produit le multi-échantillon "Low Multisample" et un toucher fort le multi-échantillon "High Multisample".

- ③ Réglez ensuite le paramètre "Lvl" (niveau) des multi-échantillons High et Low pour équilibrer leur volume. Si vous ne comptez pas utiliser cette fonction, attribuez la valeur 001 au paramètre "Velocity M.Sample SW Lo→Hi". Dans ce cas, seul le multi-échantillon High est piloté.

#### Case Rev (Reverse)

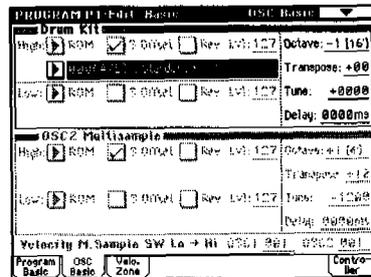
Si cette case est cochée, la reproduction du multi-échantillon est inversée. Cette fonction permet de produire des effets intéressants. En temps normal, laissez cette case vide.

- Lorsque "Oscillator Mode" = Double  
Pour pouvoir aussi utiliser OSC2, vous devez régler "Oscillator Mode" (page Program Basic) sur Double. Tout comme pour OSC1, vous pouvez attribuer un multi-échantillon High et un multi-échantillon Low à OSC2.

Vous pouvez définir des réglages indépendants de hauteur pour les deux oscillateurs. Vous pouvez ainsi assigner la même forme d'onde aux deux oscillateurs et enrichir le son du Program en attribuant des valeurs d'accord légèrement différentes aux oscillateurs (via le paramètre "Tune").

**note** Vous pouvez utiliser la commande "Copy Oscillator" du menu de page pour copier les réglages d'un oscillateur vers son collègue.

- Lorsque "Oscillator Mode" = Drums



Réglez Oscillator Mode (page Program Basic) sur "Drums". Le réglage Drums permet de créer un Program de batterie. Dans ce cas, un Drum Kit est choisi au lieu d'un multi-échantillon. Le TRITON Extreme propose 50 Drum Kits préprogrammés et couvrant un large éventail de styles musicaux. (≠VNL)

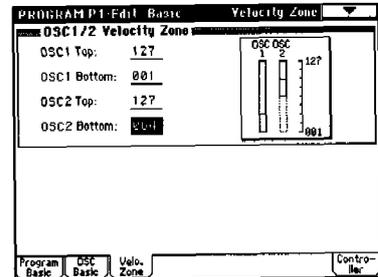
Ici, vous pouvez seulement choisir un Drum Kit. Vous pouvez éditer ou créer un Drum Kit à la page Global P5: Drum Kit (≠p. 92).

Voici les multi-échantillons et Drum Kits que vous pouvez choisir pour les oscillateurs:

- Multi-échantillons préprogrammés (voyez le tableau à la page précédente)
- Multi-échantillons personnels (en RAM)  
(Vous pouvez créer des Programs sur base de multi-échantillons/échantillons enregistrés en mode Sampling, etc. ou chargés d'un support en mode Media.)
- Neuf kits de batterie internes (en ROM)

- 144 Drum Kits utilisateur créés en mode Global  
(Vous pouvez créer des Drum Kits en assignant librement des échantillons de batterie à chaque note. Pour chaque touche/note de ces kits, vous pouvez régler le filtre et l'amplificateur et spécifier le routage vers les effets et sorties individuelles.)

## Page Velocity Zone



Cette zone permet de régler la plage de toucher où les oscillateurs 1 et 2 sont actifs. Voyons les plages de toucher définies dans l'exemple illustré ci-dessus:

- OSC1 est déclenché, quel que soit le toucher appliqué.
- Seul un toucher assez fort déclenche OSC2 (à partir de la valeur "64").
- Ce réglage est similaire à la fonction "Velocity Multisample Switching" et peut être utilisé en même temps que celle-ci (≠"High Multisample, Low Multisample"). Pour cet exemple, réglez "OSC1" ("Velocity M.Sample SW Lo→Hi") sur 032 et "OSC2" sur 096. L'écran affiche ces plages sous forme de lignes verticales.

Dans notre exemple, la reproduction des multi-échantillons est définie via quatre plages de toucher:

Valeurs de toucher 001-031:	Seul le multi-échantillon Low de OSC1 est joué.
Valeurs de toucher 032-063:	Seul le multi-échantillon High de OSC1 est joué.
Valeurs de toucher 064-095:	Les multi-échantillons High de OSC1 et Low de OSC2 sont joués.
Valeurs de toucher 096-127:	Les multi-échantillons High de OSC1 et Low de OSC2 sont joués.

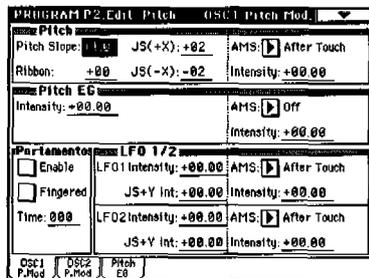
## Page Controller Setup

Cet onglet permet de définir la fonction des boutons [SW1] et [SW2] et le mode B des commandes REALTIME CONTROL.S [1]-[4] (≠p. 129, Gdp p.14, 279, 280).

## Paramètres Pitch P2: Edit-Pitch

Vous définissez ici les types de variation de hauteur du multi-échantillon attribué à l'oscillateur. Les réglages d'enveloppe (EG) de hauteur et de LFO (oscillateur basse fréquence) déterminent la manière dont la hauteur varie dans le temps. La page "OSC1 P.Mod" est utilisée quand "Oscillator Mode" est réglé sur **Single** ou **Drums**.

### Page OSC1 Pitch Mod.



#### Pitch

Les paramètres "JS (+X)" et "JS (-X)" définissent (en demi-tons) l'ampleur de la variation de hauteur produite quand vous actionnez le joystick ou à la réception de messages Pitch Bend. Ainsi, la valeur +12 permet d'augmenter la hauteur d'une octave maximum et la valeur -12 de diminuer la hauteur jusqu'à une octave.

"Ribbon" définit le changement de hauteur maximum produit à la réception d'une commande de contrôle CC16. Cette commande peut être transmise via MIDI par le ruban d'un autre TRITON Extreme, par exemple. Avec le réglage +12, la hauteur augmente quand vous glissez le doigt vers la droite du ruban. En glissant le doigt à fond à gauche, vous diminuez la hauteur d'une octave.

#### Pitch EG

Quand vous réglez "Intensity" sur +12.00, l'enveloppe (EG) de la page "Pitch EG" produit une variation de hauteur maximum de  $\pm 1$  octave.

#### Portamento

Quand "Enable" est coché, la fonction Portamento est active. Le Portamento permet de créer une variation de hauteur "en douceur" (lorsqu'après avoir enfoncé une touche du clavier, vous appuyez sur une autre touche).

Le paramètre "Time" définit la vitesse de Portamento. Plus cette valeur est importante, plus la variation de hauteur est étalée dans le temps. Si vous choisissez la valeur 000, il n'y a pas de transition.

**note** Si vous avez choisi "Porta.SW CC#65" comme fonction pour le bouton [SW1] ou [SW2], vous pouvez activer/désactiver la fonction Portamento avec le bouton en question ([SW1] ou [SW2]).

#### LFO 1/2

Le LFO (ou oscillateur basse fréquence) est utilisé pour produire une modulation de hauteur cyclique (un effet "vibrato").

"LFO 1/2 Intensity" définit l'intensité avec laquelle le LFO choisi à la page "P5: Edit-Common LFO" influence la hauteur. La valeur +12.00 signifie que la hauteur peut varier de maximum  $\pm 1$  octave.

"JS+Y Int" spécifie l'intensité maximum du vibrato produit par le LFO quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument.

"Intensity (AMS Intensity)" définit l'ampleur du vibrato produit par le LFO quand vous utilisez une source AMS (de modulation alternative). Ainsi, par exemple, si vous avez réglé "AMS (LFO1 AMS)" sur After Touch et assigné une valeur appropriée au paramètre "Intensity (AMS Intensity)", l'instrument produit un vibrato quand vous appliquez une pression sur les touches enfoncées du clavier ou quand il reçoit des messages MIDI d'aftertouch.

### Page Pitch EG

Vous pouvez définir ici les réglages du générateur d'enveloppe de hauteur ("Pitch EG").

Si vous souhaitez créer des effets spéciaux, etc., réglez l'enveloppe de hauteur de sorte à produire d'importantes variations de hauteur dans le temps.

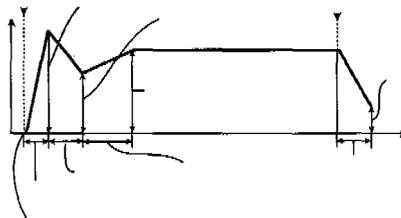
Ainsi, grâce à l'enveloppe de hauteur, vous pouvez recréer de manière très réaliste (en définissant une variation subtile de hauteur au moment de l'attaque) le léger changement de hauteur produit lorsqu'une corde est pincée sur un instrument à cordes ou lors de l'attaque d'un son de cuivres ou d'une partie vocale (voir Gdp p. 16).

#### ● EG et LFO

L'utilisation d'un EG (générateur d'enveloppe) ou d'un LFO (oscillateur basse fréquence) permet de produire des modulations de hauteur, de filtre et de volume dans le temps ou de façon cyclique.

#### EG (générateur d'enveloppe)

Le TRITON Extreme possède des générateurs d'enveloppe pour la hauteur, le filtre et l'amplificateur. Ces générateurs produisent des variations de hauteur, de timbre et de volume dans le temps.



#### LFO (oscillateur basse fréquence)

Pour chaque oscillateur, le TRITON Extreme possède deux LFO produisant des changements cycliques de hauteur, de timbre et de niveau.

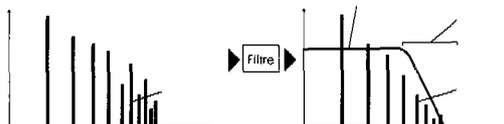
Vous pouvez, par exemple, créer des effets de vibrato (changement cyclique de hauteur), des effets "WahWah" (changement cyclique de timbre) et des effets de trémolo ou "Auto-Pan" (changement cyclique de niveau).

## Paramètres Filter P3: Edit-Filter

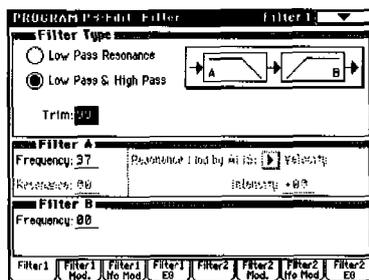
Le filtre permet de modifier le son du multi-échantillon choisi pour l'oscillateur. Vous pouvez ainsi atténuer ou mettre en exergue certaines fréquences du son.

Les réglages de filtre ont donc un impact considérable sur le timbre du son.

Le TRITON Extreme propose le filtre 1 (Filter 1) pour OSC1 et le filtre 2 (Filter 2) pour OSC2. Vous pouvez régler séparément les caractéristiques de ces deux filtres (Low Pass Resonance ou Low Pass & High Pass). Le filtre 2 n'est disponible que si "Oscillator Mode" est réglé sur Double.



### Page Filter1



#### Filter Type, Filter A, Filter B

Définissez ici le type de filtre et réglez les paramètres "Frequency" (fréquence de coupure) et "Resonance" (niveau de résonance).

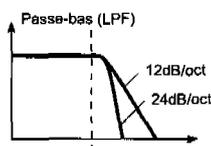
- **Low Pass Resonance** (filtre passe-bas 24dB/oct. avec résonance): permet de régler les paramètres du filtre A.
- **Low Pass & High Pass** (filtre passe-bas 12dB/oct. connecté en série à un filtre passe-haut 12dB/oct.): permet de régler les paramètres de filtre passe-bas du filtre A et les paramètres de filtre passe-haut du filtre B.

#### ● Filter Type

##### Filtre Low Pass (passe-bas)

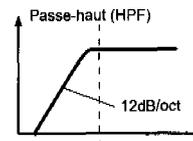
Ce filtre permet aux composantes graves (fréquences basses) du son de passer mais supprime les fréquences élevées. Ce type de filtre est sans doute le plus courant. Au fur et à mesure que les harmoniques les plus élevées sont supprimées, le son paraît plus sourd.

Les valeurs "24dB/oct." et "12dB/oct." font référence à l'intensité de coupure du filtre. Ainsi, un filtre 24dB/oct. diminue le gain de 24dB par octave (c.-à-d. lorsque la fréquence est doublée). Un filtre 12dB/oct. diminue le gain de 12dB par octave. Le filtre 24dB/oct. produit une pente de coupure plus abrupte.



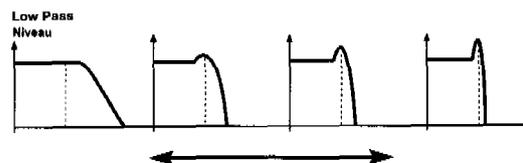
##### Filtre High Pass (passe-haut)

Ce filtre permet aux fréquences élevées de passer mais supprime les fréquences graves. Utilisez ce filtre pour éclaircir le son. Toutefois, utilisé avec excès (fréquence de coupure trop élevée), il pourrait diminuer fortement le niveau général du son.

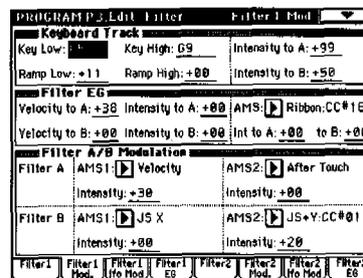


##### Resonance

Comme le montre le schéma suivant, plus la valeur "Resonance" est élevée, plus les harmoniques sont accentuées aux alentours de la fréquence de coupure. Cela permet de donner un caractère unique au son.



### Page Filter1 Mod.



Vous pouvez moduler la fréquence de coupure du filtre définie à la page "Filter1" avec des fonctions de jeu et l'enveloppe (EG) de filtre. Ainsi, vous pouvez enrichir considérablement le son en modifiant son timbre avec une fonction de jeu ou en créant des variations de timbre dans le temps avec l'enveloppe du filtre.

#### Keyboard Track

Permet de varier la fréquence de coupure du filtre en fonction de la zone où vous jouez sur le clavier.

- Si vous attribuez une valeur positive (+) à "Ramp Low", la fréquence de coupure augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves sur le clavier, produisant ainsi un son plus clair. En revanche, si vous attribuez une valeur négative (-) à ce paramètre, la fréquence de coupure diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves, ce qui rend le son plus sourd.
- Si vous attribuez une valeur positive (+) à "Ramp High", la fréquence de coupure augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës sur le clavier, produisant ainsi un son plus brillant. En revanche, si vous attribuez une valeur négative (-) à ce paramètre, la fréquence de coupure diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës, ce qui rend le son plus sourd.
- Les paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B" servent à régler l'effet du paramètre "Keyboard Track" sur les filtres A et B (voir Gdp p. 18).

### Filter EG

Permet de définir l'intensité de l'enveloppe de filtre programmée à la page "EG".

- Les paramètres "Velocity to A" et "Velocity to B" définissent l'effet du toucher sur l'enveloppe de filtre A et B.
- Les paramètres "Intensity to A" et "Intensity to B" définissent l'effet de l'enveloppe de filtre sur le timbre.
- Les paramètres "Into A (AMS Int. to A)" et "Into B (AMS Int. to B)" définissent dans quelle mesure la modulation alternative (AMS) influence l'intensité de l'enveloppe de filtre.  
Grâce à ces trois types de paramètres, vous pouvez définir l'intensité de la variation de timbre produite dans le temps par l'enveloppe de filtre.

### Filter A/B Modulation

Ces paramètres permettent de définir l'intensité avec laquelle les fonctions de jeu, etc. influencent la fréquence de coupure du filtre.

### Page Filter1 LFO Mod.

Affiche les paramètres permettant de régler la modulation du LFO pour produire des changements cycliques de timbre (effet du type "WahWah").

"Intensity to A (LFO Int. to A)" et "Intensity to B (LFO Int. to B)" permettent de définir l'intensité avec laquelle le LFO influence le timbre.

"JS-Y Intensity to A" et "JS-Y Intensity to B" définissent l'intensité de l'effet "WahWah" produit par le LFO quand vous tirez vers vous le joystick du TRITON Extreme ou quand ce dernier reçoit un message CC02.

"Intensity to A (LFO1 AMS Int. to A)" et "Intensity to B (LFO1 AMS Int. to B)" déterminent l'intensité de l'effet "WahWah" produit par le LFO quand vous utilisez une source "AMS (LFO1 AMS)". Si vous réglez "AMS (LFO1 AMS)" sur After Touch, par exemple, vous pouvez produire un effet WahWah en appliquant une pression sur les touches enfoncées du TRITON Extreme.

### Page Filter1 EG

Affiche les réglages d'enveloppe de filtre (déterminant les changements de timbre dans le temps). Pensez que vous définissez ici uniquement le déroulement de l'enveloppe. Ici, vous programmez l'enveloppe. Pour définir l'intensité avec laquelle l'enveloppe influence la fréquence du filtre, utilisez le paramètre Filter EG de la page "Filter1 Mod." (☞ "Gdp p. 20").

- Enveloppe de filtre et enveloppe d'amplificateur  
Quand vous utilisez le Filter EG (enveloppe de filtre) pour "former" la fréquence de coupure, le timbre change dans le temps. Cependant, selon la variation de volume produite dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur (Amplifier EG), l'enveloppe de filtre produit des résultats différents. Ainsi, par exemple, en changeant la vitesse d'attaque ou de chute du timbre et de l'amplificateur, vous pouvez produire d'importants changements de timbre. Nous vous conseillons donc de programmer les deux enveloppes (Filter EG et Amplifier EG) pour obtenir le son désiré. (☞ "Page Amp1 EG")

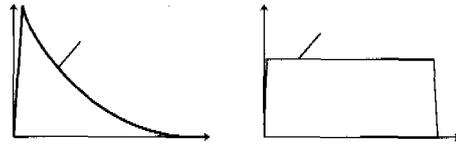
## Réglages de niveau (Amplifier) P4: Edit-Amp

Les paramètres de cette page règlent le volume. Vous pouvez définir ici les variations de volume produites dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur (Amp EG), les changements cycliques de volume produits par le LFO et l'effet des fonctions de jeu sur le volume, etc.

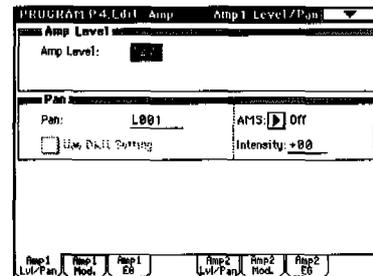
Les réglages "Amp1" s'appliquent à l'oscillateur OSC1 et les réglages "Amp2" à OSC2.

Amp2 n'est disponible que si "Oscillator Mode" est réglé sur Double.

Quand vous jouez une note sur un instrument comme un piano, le son atteint immédiatement son niveau maximum. Une note sur un orgue reste au même volume aussi longtemps que vous maintenez la touche enfoncée. Cependant, sur un instrument comme le violon ou sur des instruments à vent, il est possible de varier le volume de la note durant son jeu (en modifiant la pression sur l'archet ou la force de souffle).



### Page Amp1 Level/Pan



#### Amp Level

Règle le volume du son après l'oscillateur, le filtre et l'amplificateur.

#### Pan

Règle le panoramique (position dans l'image stéréo) du son tout au bout de la chaîne de traitement. Normalement, vous choisirez sans doute la valeur "C064". Si "Oscillator Mode" est réglé sur Double et que vous voulez produire un effet stéréo, vous pouvez assigner des positions stéréo (Pan) différentes aux oscillateurs 1 et 2 (aux pages "Amp1 Level/Pan" et "Amp2 Level/Pan"). Le réglage Random modifie la position du son dans l'image stéréo de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée sur le TRITON Extreme). Ce réglage produit des effets stéréo surprenants.

#### AMS (Pan AMS), Intensity

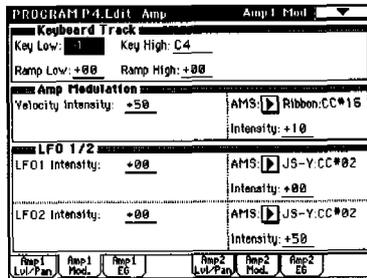
Le paramètre "Intensity" définit l'intensité de l'effet de panoramique produit avec "AMS (Pan AMS)".

Si vous réglez "AMS (Pan AMS)" sur Note Number, par exemple, la position stéréo change selon le numéro des touches enfoncées sur le clavier du TRITON Extreme. Si vous choisissez la valeur LFO1 ou LFO2, le son passe d'un côté à l'autre de l'image stéréo (panoramique automatique ou "Auto Pan"). D'autres réglages permettent aussi de modifier le panoramique de l'oscillateur via une fonction de jeu.

## Use DKit Setting

Ce paramètre est uniquement disponible quand "Oscillator Mode" = Drums. Si cette case est cochée, chaque son de batterie est placé dans l'image stéréo selon la valeur de panoramique qui lui est attribuée dans le Drum Kit. Si cette case est non cochée, le réglage de panoramique défini s'applique à tous les sons de batterie. Les Drum Kits chargés à l'usine et les Drum Kits GM ont été programmés en stéréo. En règle générale, il est préférable de cocher cette case.

## Page Amp1 Mod.



### Keyboard Track

Les paramètres "Keyboard Track" permettent de varier le volume en fonction de la zone où vous jouez sur le clavier.

- Si vous réglez "Ramp Low" sur une valeur positive (+), le volume augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves sur le clavier. Si, en revanche, vous attribuez une valeur négative (-) à ce paramètre, le volume diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves.
- Si vous réglez "Ramp High" sur une valeur positive (+), le volume augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës sur le clavier. Si vous attribuez une valeur négative (-) à ce paramètre, le volume diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës.

### Amp Modulation

La plupart des Programs utilisent le paramètre "Velocity Intensity" (force de toucher) pour diminuer le volume quand les touches sont enfoncées avec douceur et l'augmenter lorsqu'un toucher plus fort est appliqué au clavier. "Amp Modulation" détermine la manière dont le toucher modifie le volume de l'amplificateur. Normalement, vous choisissez sans doute une valeur positive (+) pour "Amp Modulation". Plus vous augmentez ce réglage, plus le contraste de volume est marqué entre un toucher léger et un toucher fort.

### LFO1/2

Ces paramètres déterminent les changements cycliques de volume (effet de trémolo) produits par les oscillateurs LFO. La valeur que vous attribuez avec "LFO1 Intensity" ou "LFO2 Intensity" détermine la modulation de volume produite par le ou les oscillateurs LFO.

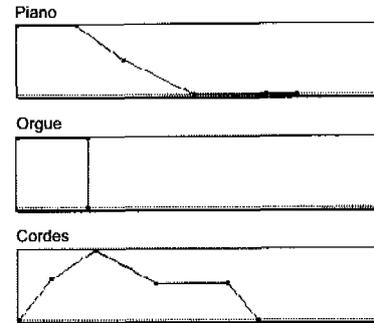
"Intensity (AMS Intensity)" règle l'effet de la source "AMS (LFO1 AMS, LFO2 AMS)" sur la modulation de volume (effet trémolo) produite par le LFO).

Si, par exemple, vous réglez "AMS" sur JS-Y: #02, vous pouvez appliquer un effet de trémolo en tirant vers vous le joystick du TRITON Extreme ou en lui envoyant un message CC02.

## Page Amp1 EG

Permet de régler les variations de volume produites dans le temps par l'enveloppe (EG) d'amplificateur.

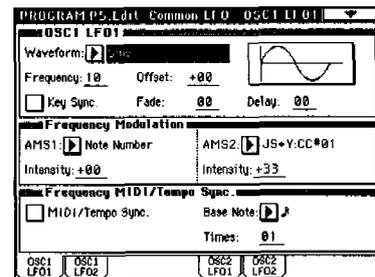
Chaque instrument produit une courbe de changements de volume dans le temps qui lui est propre. Cette courbe contribue au caractère acoustique unique de l'instrument. Vous pouvez modifier les caractéristiques de volume propres à un type d'instrument; ainsi, par exemple, en appliquant à un multi-échantillon de type orgue une courbe d'enveloppe d'amplificateur propre à un instrument à cordes, vous obtenez un son d'orgue qui sort des sentiers battus.



## Réglages LFO

### P5: Edit-Common LFO

Chaque oscillateur met à votre disposition deux LFO (oscillateurs basse fréquence): LFO1 et LFO2. Vous pouvez définir le type et la vitesse de modulation de chaque LFO. Vous pouvez définir l'intensité à laquelle les oscillateurs LFO1 et LFO2 influencent les paramètres spécifiés avec les pages "P2: Edit-Pitch, P3: Edit-Filter" et "P4: Edit-Amp".



### OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

"Waveform" permet d'assigner la forme d'onde voulue au LFO. Vous disposez de formes d'onde classiques (Triangle, Saw, Square et Sine) mais aussi de formes d'onde plus particulières comme Step ou Random PG (cette dernière produit un effet de type "Sample and Hold" (Gdp p.27)).

Vous pouvez aussi produire toute une série de variations avec les paramètres "Offset", "Fade" et "Delay", ainsi qu'en changeant le signe (+/-) du paramètre "Intensity" aux pages P2: Edit-Pitch, P3: Edit-Filter et P4: Edit-Amp. "Frequency" détermine la vitesse de modulation du LFO.

## Frequency Modulation

Si nécessaire, vous pouvez changer la vitesse du LFO en temps réel avec "AMS". Vous pouvez donc modifier la vitesse du LFO via une fonction de jeu ou avec les paramètres d'enveloppe (EG) ou de zone de clavier ("Keyboard Track").

### Frequency MIDI/Tempo Sync.

Quand "MIDI/Tempo Sync" est coché, le réglage "Frequency" n'est pas utilisé et la vitesse du LFO est synchronisée avec le tempo du séquenceur ou de l'arpégiateur. Vous obtenez ainsi des effets de vibrato, WahWah, de panoramique automatique ou de trémolo synchronisés en permanence avec le tempo de l'arpégiateur.

---

## Réglages d'arpégiateur P7: Edit-Arpeggiator

Cette page permet de régler les paramètres d'arpégiateur (☞ p. 94).

---

## Réglages des effets d'insertion P8: Edit-Insert Effect

Cette page permet de choisir les effets d'insertion et d'effectuer leurs réglages. Vous pouvez aussi définir le routage des oscillateurs (signal envoyé aux effets d'insertion, aux effets maîtres et aux sorties indépendantes) (☞ p. 104).

---

## Réglages des effets maîtres et Valve Force P9: Edit-Master Effect

Cette page permet d'attribuer les effets maîtres et d'effectuer leurs réglages. C'est aussi ici que vous effectuez les réglages de l'égaliseur maître (☞ p. 105, 109).

---

## Quelques détails à propos de la modulation alternative

**Alternate Modulation** désigne un type de modulation qui permet de piloter divers paramètres du son.

La "source modulation alternative" (**AMS (Alternate Modulation Source)**) désigne une des nombreuses sources utilisées pour produire la modulation, c.-à-d. une fonction de jeu physique (comme le joystick et les commandes REALTIME CONTROLS), d'autres messages MIDI ou un modulateur interne comme les enveloppes ou les LFO.

Comme le TRITON Extreme permet aussi de moduler ces modulateurs (sources de modulation), cette fonction s'appelle "modulation alternative".

Le paramètre **Intensity** spécifie le degré (la profondeur ou la vitesse) de modulation alternative par la fonction AMS.

Les combinaisons de contrôle le plus souvent utilisées sur un synthétiseur (comme le joystick, servant souvent à modifier la hauteur) constituent un groupe de paramètres indépendant de la modulation alternative.

Le TRITON Extreme propose 29 types de modulation alternative.

En mode Single, ces 29 types peuvent être affectés au pilotage de 29 paramètres; en mode Double, ces 29 types sont assignables à 55 paramètres.

Il existe 42 sources AMS. (Certains types de modulation ne permettent cependant pas l'utilisation de tous ces modulateurs.)

Pour en savoir plus sur la modulation alternative et AMS, voyez Gdp p. 271.

---

## Conseils pour l'utilisation de la modulation alternative

Avant d'effectuer des réglages pour la modulation alternative, il faut d'abord s'interroger sur le résultat souhaité, ensuite sur le type de modulation et enfin sur le paramètre qui doit être piloté pour obtenir le résultat souhaité (oscillateur, filtre ou amplificateur). Choisissez ensuite une source ("AMS") et réglez l'intensité avec laquelle cette source peut influencer le paramètre ("**Intensity**"). Cette démarche vous permettra d'obtenir l'effet recherché.

Voici un exemple: pour produire un son "guitaroïde" qui doit frôler la saturation quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument, effectuez les réglages qui agiront sur la modulation ou le niveau de résonance du filtre.

---

## Fonction Auto Song Setup

Cette fonction règle automatiquement les paramètres de morceau en se basant sur le Program actuellement choisi.

Si, pendant l'utilisation d'un Program (ou d'une Combinaison), vous avez soudain une idée pour une phrase ou un morceau que vous voulez "saisir" immédiatement, vous pouvez utiliser cette fonction pour commencer immédiatement l'enregistrement.

Maintenez le bouton [ENTER] enfoncé et appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]. La fenêtre de dialogue "Setup to Record" apparaît et affiche le message "Are you sure?". Appuyez sur "OK". Vous passez ainsi en mode Sequencer, prêt à enregistrer. Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour démarrer le séquenceur et lancer l'enregistrement.

# Jeu et édition de Combinaisons

(mode Combinaison)

## Structure d'une Combinaison

A la sortie d'usine, le TRITON Extreme contient 1.280 Combinaisons. Vous pouvez créer vos propres Combinaisons en éditant ces réglages d'usine ou en initialisant une mémoire pour programmer tout vous-même.

Vous pouvez même échantillonner une source de signal externe pendant la reproduction d'une Combinaison. En outre, vous pouvez échantillonner votre jeu (avec la Combinaison choisie).

Chacune des banques modifiables par l'utilisateur (A-E et H-N) contient 128 Combinaisons (soit un total de 1.536). A la sortie d'usine, les banques A-D et H-M contiennent déjà des Combinaisons.

### Banques de Combinaisons

Banque	No. Combi.	Description
A...D, H...M	000...127	Combinaisons chargées à l'usine (Pre-load)
E	000...127	Combinaisons utilisateur (Initiales) Combinaisons EXB-MOSS
N	000...127	Combinaisons utilisateur (initiales)

☛ Pour en savoir plus sur les Combinaisons définies à l'usine, voyez le fascicule "VNL".

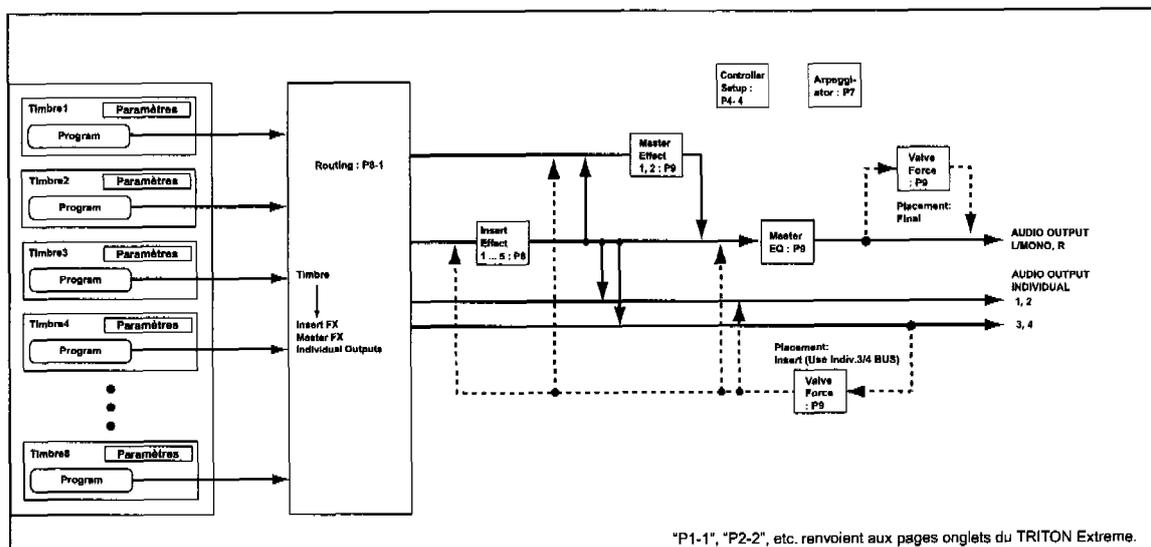
La page "P0: Play" sert à choisir et jouer des Combinaisons. Elle permet aussi de modifier les assignations de sons des Timbres, leur volume et leur position stéréo ainsi que les principaux paramètres d'arpégiateur. Les pages "P1: Edit-Prog./Mixer" - "P9: Edit-Master FX" permettent d'effectuer des éditions plus poussées que celles de la page "P0: Play".

### Structure des pages du mode Combinaison

Page	Description
P0: Play	Choix d'une Combinaison, assignation de Programs aux Timbres, Status, position stéréo (Pan) et volume, réglages d'arpégiateur et d'échantillonnage
P1: Edit-program/ Mixer	Assignation de Programs aux Timbres, réglages de volume et de panoramique. (Ces paramètres sont aussi disponibles à la page "P0". Vous pouvez les régler indifféremment à l'une ou l'autre page.)
P2: Edit-Trk Param	Réglage des paramètres de Timbre: MIDI, OSC, hauteur, etc.
P3: Edit-MIDI Filter	Permet de régler les filtres MIDI des Timbres.
P4: Edit-Zone/Ctrl	Réglages de zone de clavier et de zone de toucher pour chaque Timbre. Définition des fonctions de jeu. Vous pouvez aussi régler ces paramètres après l'installation de l'option EXB-MOSS.
P5:	---
P6:	---
P7: Edit-Arpeggiator	Réglages d'arpégiateur. (Ces paramètres sont aussi disponibles à la page "P0". Vous pouvez les régler indifféremment à l'une ou l'autre page.)
P8: Edit-Insert FX	Choix des effets d'insertion et réglages de leurs paramètres. Permet aussi de modifier l'acheminement des Timbres (en définissant si et comment ils sont reliés aux effets d'insertion, effets maîtres et sorties indépendantes).
P9: Edit-Master FX	Choix des effets maîtres et réglages de leurs paramètres. Réglages de l'égaliseur maître et du circuit Valve Force.

- ☛ Pour en savoir plus sur l'accès aux divers modes et à leurs pages, voyez "Opérations élémentaires" (☛p.13).
- ☛ Après l'installation d'une carte EXB-MOSS, les Timbres peuvent aussi être assignés aux Programs de la banque F. Pour en savoir plus sur les Programs de la banque F, voyez le mode d'emploi de l'option EXB-MOSS.
- ☛ Vous pouvez aussi échantillonner et rééchantillonner en mode Combinaison (☛p.80). En outre, vous pouvez appliquer les effets du TRITON Extreme à une source externe. (☛p.107, 111)

### Structure d'une Combinaison et pages correspondantes



"P1-1", "P2-2", etc. renvoient aux pages onglets du TRITON Extreme.

## Jeu d'une Combinaison. P0: Play

Ici, vous pouvez choisir et jouer des Combinaisons. Vous pouvez assigner des Programs aux Timbres 1-8 et régler leur statut, leur volume et leur position stéréo. Vous pouvez aussi éditer les réglages d'arpégiateur. En outre, vous pouvez définir les réglages d'entrée audio et échantillonner.

### Choix d'une Combinaison

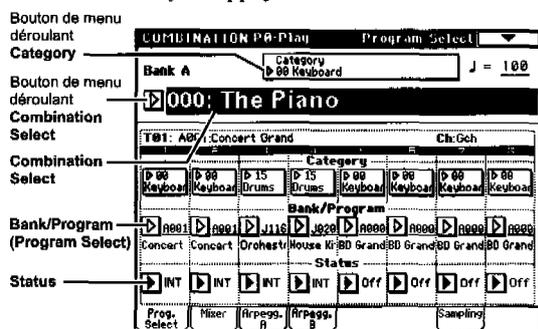
Vous disposez de trois méthodes pour choisir une Combinaison.

- Sur le TRITON Extreme même
  - Choix de la banque/du numéro de Combinaison
  - Choix par catégorie de Combinaison
  - Choix avec 10's Hold
- Utilisation d'un commutateur au pied
- Réception de commandes de contrôle MIDI

### Choix d'une Combinaison sur le TRITON Extreme même

Choix de la banque/du numéro de Combinaison

- 1 Activez "Combinaison Select".  
Si cette zone n'est pas active, passez à la page "COMBINATION P0: Play" et appuyez sur "Combinaison Select".



- 2 Choisissez un numéro de Combinaison avec les commandes VALUE.  
Vous disposez pour cela des méthodes suivantes:
  - Tournez la molette [VALUE].
  - Utilisez les boutons [△][▽].
  - Choisissez le numéro de la mémoire avec les boutons numériques[0]-[9] puis appuyez sur le bouton [ENTER].

- 3 Choisissez la banque voulue en appuyant sur un des boutons BANK [A]-[E] ou [H]-[N].  
Si la Combinaison voulue réside dans une autre banque, vous devez d'abord choisir la banque en question. (Le bouton en question s'allume et l'écran affiche le nom de la banque active dans le coin supérieur gauche.)  
Si, par exemple, vous voulez utiliser la banque [B], appuyez sur le bouton BANK [B]. (Le bouton [B] s'allume et l'écran affiche "Bank B" dans son coin supérieur gauche.)

Choix d'une Combinaison au sein d'une banque

Appuyez sur le bouton de menu déroulant "Combinaison Select" pour afficher un menu énumérant les Combinaisons dans chaque banque et faire votre choix dans cette liste. (☞ Voyez la procédure de choix des Programs à la p. 20.)

Choix par catégorie de Combinaison

Appuyez sur le bouton de menu déroulant "Category" pour afficher un menu divisé en catégories de Combinaisons ("Keyboard", "Organ", "Bass" ou "Drums", par exemple) pour chaque banque et faites votre choix dans cette liste. Les Combinaisons d'usine sont divisées en 16 catégories. (Voyez la procédure de choix des Programs à la p. 20.)

Utilisation de 10's HOLD pour le choix de Combinaison

Quand vous appuyez sur le bouton [./10's HOLD], vous activez la fonction "10's HOLD" de verrouillage des dizaines (l'écran affiche  $\frac{10's}{Hold}$ ). La dizaine est alors verrouillée et vous pouvez choisir les Combinaisons de cette dizaine en appuyant simplement sur un bouton numérique. Dans ce cas, vous ne changez plus que l'unité des numéros de Combinaisons. Vous pouvez à présent changer de dizaine avec les boutons [△][▽]. (☞ Voyez la procédure de choix des Programs à la p. 21.)

Choix d'une Combinaison au pied

Vous pouvez aussi choisir les Combinaisons avec un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, par exemple) que vous branchez à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière et auquel vous assignez la fonction "Combinaison Up/Down". (☞ p. 90)

Choix de Combinaisons via MIDI

Vous pouvez transmettre des messages de changement de programme avec un instrument MIDI externe pour changer de Combinaison sur le TRITON Extreme. (☞ Gdp p. 290)

☞ Pour en savoir plus sur les Combinaisons définies à l'usine, voyez le fascicule "VNL".

### Utilisation des fonctions de jeu

Vous pouvez utiliser le joystick, le ruban, les fonctions SW1, SW2, commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4], le curseur [VALUE], le clavier, une pédale d'expression ou un commutateur au pied pour piloter l'aspect voulu du son.

☞ Voyez les explications à la p. 21.

### Simple édición de Combinaison

#### Choix de Programs pour les Timbres 1-8 (onglet Program Select)

Le son d'une Combinaison dépend avant tout des Programs attribués aux Timbres 1-8.

Vous disposez de trois méthodes pour choisir les Programs. Ces procédures sont décrites dans d'autres sections du manuel.

- **Choix de Programs sur le TRITON Extreme même**
    - choix de la banque/du numéro de Program
    - choix de la catégorie de son
  - **Réception de messages de changement de programme via MIDI**
    - Les Timbres dont le paramètre "Status" n'est pas réglé sur INT ignorent les changements de programme.
- ☞ Pour en savoir plus sur les Programs définis à l'usine, voyez le fascicule "VNL".

## Status

Ce paramètre indique le générateur de sons (externe/MIDI ou aucun) utilisé pour produire les Timbres 1-8. Les Timbres pour lesquels Status est réglé sur INT sont reproduits par le générateur de sons interne du TRITON Extreme. Vous pouvez désactiver les Timbres que vous n'utilisez pas en choisissant le réglage Off. Si vous avez choisi Off, EXT ou EX2, le Timbre ne pilote pas le générateur de sons interne. Les réglages "EXT" et "EX2" indiquent que le Timbre pilote un générateur de sons externe. (☞ Gdr p. 8, Gdp p. 38)

## Onglet Mixer

Permet de régler le panoramique (position stéréo) et le volume des Timbres 1-8. (☞ Gdr p. 9, Gdp p. 40)

## Simple éditions d'arpéjateur

### Onglets Arpeggio Play A/Arpeggio Play B

- Vous pouvez activer et désactiver séparément les arpégiateurs A et B. Activez le ou les arpégiateurs et appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF]. Un arpégiateur ne réagit que si vous lui avez assigné au moins un Timbre.
- Les commandes ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE] et [VELOCITY] permettent de régler le tempo, la durée et la valeur d'attaque des notes de l'arpège. (☞ Gdr p. 11)

## Editions de Combinaison

Les banques A-D et H-M du TRITON Extreme contiennent des Combinaisons "Preload" (préchargées à l'usine). Vous pouvez modifier ces Combinaisons. En outre, vous pouvez programmer des Combinaisons personnelles sur base d'une Combinaison initialisée (banque E ou N).

La page "P0: Play" permet déjà d'effectuer des éditions rudimentaires. Pour des éditions plus poussées, vous disposez des pages "P1: Edit-Program/Mixer" - "P9: Edit-Master FX".

**note** Pour créer une Combinaison, vous pouvez aussi utiliser des Programs produits sur base de formes d'onde ou de multi-échantillons enregistrés sur le TRITON Extreme ou chargés en mode Media.

**note** Si, en mode Program, vous éditez un Program utilisé simultanément par une Combinaison, celle-ci adopte la version éditée.

**!** Si vous avez édité une Combinaison et voulez conserver vos changements, n'oubliez pas de sauvegarder la Combinaison en question. (☞ p. 114)  
Vous pouvez sauvegarder les Combinaisons que vous créez ou éditez dans les 1.536 mémoires de Combinaisons (des banques A-E, H-N). En outre, vous pouvez archiver vos Combinaisons sur un support externe. (☞ p. 117)

## Conseils pour l'édition de Combinaison

Assignez un Program aux Timbres (P1: Edit-Program/Mixer) puis définissez avec "P4: Edit-Zone/Ctrl" la plage de pilotage des Timbres (superposition, partage de clavier, commutation par toucher, etc.). Enfin, réglez le volume de chaque Timbre et tous les autres paramètres voulus.

Et comme "cerise sur le gâteau", vous pouvez faire appel aux effets d'insertion (P8: Edit-Insert FX), aux effets maîtres, à l'égaliseur maître et au circuit Valve Force (P9: Edit-Master FX). N'oubliez pas d'éventuels réglages d'arpéjateur (P7: Edit-Arp.) et de fonctions de jeu (P4: Edit-Zone/Ctrl).

**note** La commande du menu de page "Solo Selected Timbre" permet d'isoler le son du Timbre choisi. Cette commande est utile pour écouter individuellement des Timbres superposés. (☞ Gdp p. 39)

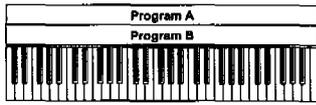
## Superposition, partage de clavier et commutation par toucher

Dans une Combinaison, vous pouvez utiliser la position sur le clavier ou le toucher pour activer un autre Program.

Le Program assigné à un Timbre peut servir de trois manières: en **superposition** (Layer), **partage de clavier** (Split) ou **commutation par toucher** (Velocity Switch). Au sein d'une Combinaison, vous pouvez même combiner ces méthodes.

### Layer (superposition)

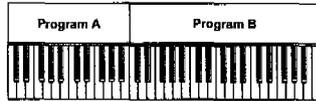
Le mode Layer permet de produire deux Programs ou plus simultanément via une seule note.



Layer:  
Pilotage simultané de deux ou plusieurs Programs.

### Split (partage de clavier)

Le mode Split permet d'utiliser divers Programs dans différentes zones du clavier.



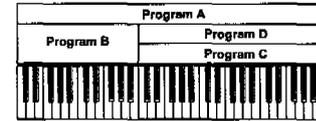
Split:  
Pilotage de deux Programs dans deux zones distinctes.

### Velocity Switch (commutation par toucher)

Velocity Switch permet d'utiliser des Programs différents en fonction du toucher (force exercée sur le clavier), d'où l'appellation "commutation par toucher".



En mode Combination du TRITON Extreme, vous pouvez assigner un Program différent à chacun des huit Timbres et créer des configurations complexes avec les méthodes décrites ci-dessus.



Vous pouvez aussi définir la vitesse à laquelle le volume décroît en dehors des zones de clavier et des zones de toucher attribuées aux Programs. Vous pouvez ainsi transformer un partage de clavier en un fondu enchaîné sur clavier (Keyboard Crossfade) ou une commutation par toucher en un fondu de toucher.



## Fonction Compare

Quand vous appuyez sur le bouton [COMPARE] à l'une des pages P1-P9, ce bouton s'allume et l'instrument rappelle les réglages originaux de la Combination sauvegardés dans la mémoire choisie. Le bouton [COMPARE] permet donc de comparer la version éditée d'une Combination avec sa version originale (avant vos éditions). Appuyez à nouveau sur le bouton [COMPARE] (il s'éteint) pour retrouver la version en cours d'édition.

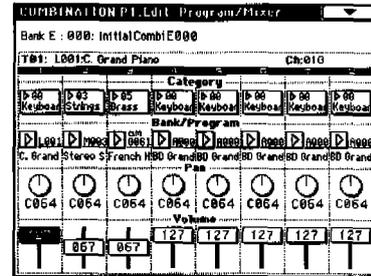
Si vous éditez les réglages rétablis après avoir appuyé sur le bouton [COMPARE], il s'éteint. Dans ce cas, le bouton [COMPARE] ne permet plus de rappeler les données de la dernière édition.

## Assignation de Program, panoramique et volume des Timbres 1-8 P1: Edit-Program/Mixer

Cette page permet d'assigner un Program à chacun des Timbres 1-8 et à régler leur panoramique et leur volume.

**note** Vous trouverez aussi ces paramètres aux pages "Program Select" et "Mixer" de P0: Play.

### Page Edit-Program/Mixer



### Category, Program Select (Bank/Program)

Cette page sert à assigner un Program à chaque Timbre.

**note** Quand le menu "Bank/Timbre Program" est affiché, vous pouvez choisir les Programs par banque.

Le menu "Category/Timbre Program" permet de choisir les Programs parmi 16 catégories. (p. 32)

**note** Vous pouvez aussi choisir la banque de Programs avec les boutons BANK [A]-[N].

**MIDI** Pour choisir les Programs en envoyant des messages MIDI de changement de programme, passez à la page "P0: Play".

### Pan

Définit le réglage de panoramique (emplacement dans l'image stéréo) pour chaque Timbre. Le réglage C064 correspond au réglage de panoramique des oscillateurs du Program correspondant. D'autres valeurs déplacent le son vers la gauche ou vers la droite en conservant le rapport de panoramique des oscillateurs. La valeur L001 place le son à fond à gauche et la valeur R127 à fond à droite de l'image.

### Volume

Permet de régler le volume de chaque Timbre.

Vous pouvez ainsi définir le son d'ensemble en réglant la différence de volume entre les Timbres. Le paramètre "Volume" est un élément déterminant dans la programmation de son car il influence considérablement le son d'une Combination.

## Réglages de statut, de canal MIDI et des paramètres de hauteur P2: Edit-Trk Param

### Page MIDI Ch

COMBINATION P2 Edit-Trk Param MIDI Ch							
Bank E : 000: InitialCombiE000							
Trk1: LO01C: Grand Piano							Ch:01G
Keyboard/Strings	Brass	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard
Status							
INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT	INT
MIDI Channel							
Gch	01G	01G	04	05	05	07	08
Bank Select (When Status=EX2)							
000	000	000	000	000	000	000	000
MIDI Channel	OSC	Pitch	Other				

### Status

Le paramètre "Status" permet de définir le "statut" MIDI du générateur de sons interne pour chaque Timbre. Les Timbres pour lesquels Status est réglé sur INT sont produits par le générateur de sons interne du TRITON Extreme. Vous pouvez désactiver les Timbres que vous n'utilisez pas en choisissant le réglage Off. Les réglages Off, EXT et EX2 indiquent que le TRITON Extreme ne reproduit pas le Timbre en question. Avec les réglages EXT et EX2, le Timbre en question pilote un générateur de sons externe connecté via MIDI. (☞ Gdp p. 38, 43)

### MIDI Channel

Assignez le canal MIDI Global aux Timbres que vous voulez jouer sur le clavier du TRITON Extreme. L'instrument transmet alors les données de votre jeu via ce canal MIDI Global et reproduit le Timbre assigné à ce canal. Normalement, vous choisirez sans doute la valeur "Gch". Optez pour "Gch" car cela permet de changer le canal MIDI Global par la suite sans crainte de devoir régler à nouveau le canal de réception des Timbres.

☛ Pour certaines des Combinaisons d'usine utilisant l'arpégiateur, une valeur autre que INT pourrait être attribuée au paramètre "Status" et une valeur autre que Gch au paramètre "MIDI Ch" des Timbres assignés à l'arpégiateur.

Ceci est dû au fait que ces réglages sont appliqués à des Timbres produits uniquement quand l'arpégiateur est actif. Cela permet de "réserver" les Timbres voulus pour le pilotage de l'arpégiateur. Voyez "Réglages Arpeggiator en mode Combination, Sequencer et Song Play" (☞ p. 96, Gdp p. 49) et examinez l'interaction entre les assignations d'arpégiateur, les paramètres "Status" et "MIDI Channel".

### Bank Select (when status=EX2)

Ce paramètre est uniquement disponible quand "Status" = EX2. Il spécifie le message "Bank Select" de sélection de banque transmis par le TRITON Extreme.

### Page OSC

COMBINATION P2 Edit-Trk Param OSC							
Bank E : 000: InitialCombiE000							
Trk1: LO01C: Grand Piano							Ch:01G
Keyboard/Strings	Brass	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard
Force OSC Mode							
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
OSC Select							
BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH	BTH
Portamento							
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
MIDI Channel	OSC	Pitch	Other				

### Force OSC Mode

La valeur PRG est d'habitude attribuée à ce paramètre (le comportement des oscillateurs est alors dicté par les réglages du Program en question).

Pour obtenir une reproduction monophonique d'un Program polyphonique, choisissez le réglage MN (monophonique) ou LGT (legato). En revanche, sélectionnez Poly si vous voulez qu'un Program monophonique soit reproduit de manière polyphonique (☞ Gdp p. 43).

### OSC Select

Normalement, vous choisirez sans doute la valeur "BTH (Both)".

Si un Program pour lequel "Oscillator Mode" = Double est assigné à un Timbre et que vous voulez reproduire ce Timbre via un seul oscillateur (OSC1 ou OSC2), choisissez OSC1 (OSC1 uniquement) ou OSC2 (OSC2 uniquement).

### Portamento

En règle générale, vous choisirez sans doute la valeur "PRG". Si vous voulez désactiver "de force" le réglage de Portamento défini pour le Program d'un Timbre, choisissez le réglage Off. En revanche, pour activer le Portamento "de force" ou utiliser un autre temps de Portamento, réglez ce paramètre sur une valeur comprise entre 001-127.

### Page Pitch

COMBINATION P2 Edit-Trk Param Pitch							
Bank E : 000: InitialCombiE000							
Trk1: LO01C: Grand Piano							Ch:01G
Keyboard/Strings	Brass	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard	Keyboard/Keyboard
Transpose							
INT	+12	+12	+00	+00	+00	+00	+00
Detune (Use BPM Adj. in Page Menu)							
+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000	+0000
Bend Range							
PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG	PRG
MIDI Channel	OSC	Pitch	Other				

### Transpose, Detune (BPM Adjust)

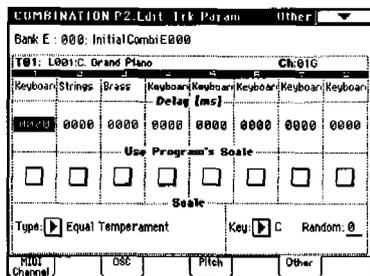
Ces paramètres règlent la hauteur du Timbre.

- Si votre Combination est du type "superposition", vous pouvez enrichir votre son en attribuant le même Program à plusieurs Timbres et en décalant leur hauteur d'une octave avec le paramètre "Transpose" ou en les désaccordant légèrement avec "Detune".
- Si votre Combination est du type "partage de clavier", vous pouvez changer la hauteur des Timbres de chaque zone de clavier (par pas de demi-ton) avec le paramètre "Transpose".
- Pour changer la hauteur de reproduction d'un Program de batterie, utilisez le paramètre "Detune". Si vous changez le réglage "Transpose", vous modifiez la correspondance entre les numéros de note et les sons de batterie.

- Régler le tempo (BPM) de multi-échantillons ou d'échantillons créés en mode Sampling

Si le Program assigné à un Timbre utilise des multi-échantillons ou échantillons créés en mode Sampling (ou chargés en mode Media) et dotés d'un tempo (BPM) spécifique, vous pouvez modifier cette valeur de tempo avec la commande du menu de page "Detune BPM Adjust". Cela change à la fois le tempo et la hauteur de reproduction. (≡Gdp p.44)

## Page Other



### Delay [ms]

Permet de définir le retard de reproduction pour le Program de chaque Timbre. Vous définissez ainsi l'intervalle de temps entre l'enclenchement de note et la production du Program assigné au Timbre.

Si vous choisissez **KeyOff**, le Timbre en question est reproduit quand vous relâchez la touche.

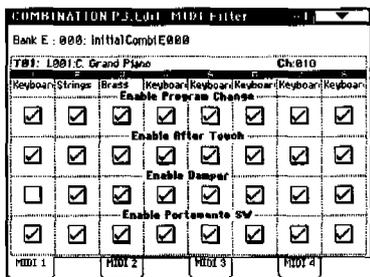
### Use Program's Scale, Scale

Ces réglages permettent de choisir la gamme de chaque Timbre. Si vous cochez "Use Program's Scale", le Timbre utilise la gamme définie pour le Program. En revanche, les Timbres dont la case est **non cochée** utilisent le réglage *Scale*.

## Réglages de filtre MIDI

### P3: Edit-MIDI Filter

Pour chaque paramètre assigné au filtre MIDI, vous pouvez déterminer si le message MIDI correspondant peut ou non être transmis et reçu. Les messages MIDI dont les cases sont **cochées** sont transmis/reçus.



⚡ Notez que les réglages de filtre MIDI ne servent pas à activer/désactiver le paramètre en question mais déterminent simplement si le message MIDI correspondant peut ou non être transmis et reçu. Exemple: si la fonction de Portamento est activée, l'effet de Portamento est appliqué au son du TRITON Extreme – même si la case "Portamento SW CC#65" n'est pas cochée.

Exemple: si vous créez une Combinaison de type partage en assignant un Program de basse au Timbre 1 et un Program de piano au Timbre 2, vous pouvez régler les paramètres de filtre MIDI comme suit pour appliquer un effet de maintien uniquement au Timbre 2 (Program de piano) en appuyant sur une pédale forte (Damper) connectée.

- Choisissez "Enable Damper" sous P3: Edit-MIDI Filter 1.

"Enable Damper" du Timbre 1: non coché

"Enable Damper" du Timbre 2: coché

## Réglages de superposition, de partage de clavier et de commutation par toucher/des fonctions de jeu

### P4: Edit-Zone/Ctrl

## Page Key Zone (réglages de zone de clavier)

Affiche les réglages de superposition, partage et fondu de clavier.

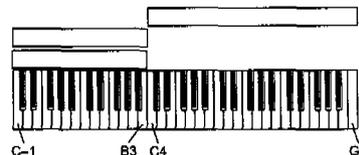
Définit, pour chaque Timbre, la plage de clavier où il est piloté. Chaque zone du clavier assignée au Program d'un Timbre est appelée "Key Zone" (zone de clavier). Grâce aux zones de clavier, vous pouvez programmer des Combinaisons dans lesquelles différentes zones du clavier pilotent des Programs différents.

En définissant une zone de clavier différente pour chaque Timbre, vous pouvez créer une Combinaison du type superposition ou partage de clavier.

Les limites supérieure et inférieure d'une zone de clavier sont définies avec les paramètres "Top Key" (note supérieure) et "Bottom Key" (note inférieure).

Ainsi, dans l'exemple illustré ci-dessous, les Timbres 1-3 sont réglés de sorte à produire une Combinaison du type superposition (Layer) et partage de clavier (Split). Chaque zone de clavier est définie par les paramètres "Key Zone".

Les Timbres 2 et 3 sont groupés dans une superposition. Le Timbre 1 et les Timbres 2/3 sont partagés (Split) aux notes B3 et C4.



Voyons à présent comment créer une Combinaison comme celle illustrée ci-dessus.

- ① Attribuez les Programs voulus aux Timbres 1-3 dans la zone "Program Select" de la page "P0: Play, Program Select" ou "P1: Edit-Program/Mixer".  
Choisissez un Program de piano pour le Timbre 1.  
Choisissez un Program de cuivres pour le Timbre 2.  
Choisissez un Program de cordes pour le Timbre 3.
- ② A la page "MIDI Ch" sous P2: Edit-Trk Param, réglez "Status" sur INT pour tous les Timbres que vous voulez utiliser; assignez ensuite "Gch" ou le numéro du canal Global (l'écran affiche alors un "G" après le numéro de canal) aux Timbres avec "MIDI Channel".

- ③ Réglez les paramètres "Top Key" et "Bottom Key" de la page "Key Zone" sous P4: Edit-Zone/Ctrl.
- Pour le Timbre 1, réglez "Top Key" sur G9 et "Bottom Key" sur C4.
- Pour les Timbres 2 et 3, réglez "Top Key" sur B3 et "Bottom Key" sur C-1.

Vous pouvez entrer ces valeurs directement sur le clavier en appuyant sur le bouton [ENTER] et en enfonçant la touche voulue.

COMBINATION P4: Edit-Zone/Ctrl Key Zone									
Bank E: 000: InitialCombiE000									
T01: L001C: Grand Piano Ch:010									
Keyboard/Strings	Bass	Keyboard/Keyboard							
09	B3	B3	Top Key	09	09	09	09	09	09
00	00	00	Top Slope	00	00	00	00	00	00
00	00	00	Bottom Slope	00	00	00	00	00	00
00	00	00	Bottom Key	00	00	00	00	00	00
Key Z	C-1	C-1	Key Z	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1
Key Z	Vel Z	ROSS Setup	Control						

### Key Zone Slope

Cette page sert à spécifier la plage de notes dans laquelle le volume augmente progressivement jusqu'à la valeur originale. Top Key correspond à la limite supérieure et Bottom Key à la limite inférieure.

Dans l'exemple ci-dessus, vous pourriez régler "Bottom Key" du Timbre 1 sur "G3" et "Top Key" du Timbre 2 sur "G4" pour produire un chevauchement partiel. En réglant ensuite "Bottom Slope" du Timbre 1 sur "12" et "Top Slope" du Timbre 2 sur "12", vous obtenez une transition très progressive dans la plage B3-C4.

### Page Vel Zone (réglages de zone de toucher)

Ces paramètres permettent de définir des commutations par toucher et des fondus de clavier.

Pour chaque Timbre, vous pouvez définir une plage de toucher où le Program assigné à ce Timbre sera joué. Cette plage de toucher s'appelle "Velocity Zone". En spécifiant des zones de toucher, vous pouvez programmer des Combinaisons dans lesquelles certains Programs ne sont audibles que pour les notes jouées avec une certaine force.

En affectant des zones de toucher complémentaires à différents Timbres, vous pouvez créer des Combinaisons de type "Velocity Switch" (commutation par toucher).

Les limites supérieure et inférieure d'une zone de toucher sont définies avec les paramètres "Top Velocity" et "Bottom Velocity".

Dans l'exemple illustré ci-dessous, les zones de toucher des Timbres 1 et 2 sont complémentaires, ce qui permet de piloter l'un des deux Programs en fonction de la force de votre jeu. Ce sont les réglages de zone de toucher qui permettent de créer ce type de Combinaison.



Voyons à présent comment programmer ces réglages:

- ① Attribuez les Programs voulus aux Timbres 1 et 2 dans la zone "Program Select" de la page "P0: Play, Program Select" ou "P1: Edit-Program/Mixer, Prog".
- Choisissez un Program de cuivres pour le Timbre 1.
- Choisissez un Program de cordes pour le Timbre 2.

- ② A la page "MIDI Ch" sous P2: Edit-Trk Param, réglez "Status" sur INT pour tous les Timbres que vous voulez utiliser; assignez ensuite "Gch" ou le numéro du canal Global (l'écran affiche alors un "G" après le numéro de canal) aux Timbres avec "MIDI Channel".

- ③ Réglez les paramètres "Top Velocity" et "Bottom Velocity" (page P4: Edit-Zone/Ctrl, Vel Zone).
- Pour le Timbre 1, réglez "Top Velocity" sur 127 et "Bottom Velocity" sur 64.
- Pour le Timbre 2, réglez "Top Velocity" sur 63 et "Bottom Velocity" sur 1.

COMBINATION P4: Edit-Zone/Ctrl Vel Zone									
Bank E: 000: InitialCombiE000									
T01: M003: Stereo Strings 2 Ch:010									
Strings	Bass	Keyboard/Keyboard							
127	063	127	Top Velocity	127	127	127	127	127	127
000	000	000	Bottom Velocity	000	000	000	000	000	000
000	000	000	Top Slope	000	000	000	000	000	000
000	000	000	Bottom Slope	000	000	000	000	000	000
Key Z	001	001	Key Z	001	001	001	001	001	001
Key Z	Vel Z	ROSS Setup	Control						

### Velocity Zone Slope

Cette page sert à spécifier la plage de notes (de la touche "Top" à la touche "Bottom") où le volume augmente progressivement jusqu'à la valeur originale.

Vous pouvez aussi définir les plages de toucher des deux Timbres pour qu'elles se chevauchent partiellement. Réglez les paramètres "Top Slope" et "Bottom Slope" pour éviter un changement abrupt de son entre les deux plages (valeurs de toucher "63" et "64").

### Page Control (fonctions de jeu)

Pour chaque Combinaison, cette page permet de définir la fonction attribuée aux boutons [SW1] et [SW2] et les réglages du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4]. (☞ p. 129, Gdp p. 48, 279, 280)

### Réglages d'arpégiateur

#### P7: Edit-Arp.

Permet d'effectuer les réglages d'arpégiateur (☞ p. 96).

### Réglages des effets d'insertion

#### P8: Edit-Insert FX

Cette page permet de choisir les effets d'insertion et d'effectuer leurs réglages.

Elle sert en outre à régler l'acheminement de chaque Timbre (c.-à-d. la manière dont il est envoyé aux effets d'insertion, aux effets maîtres et aux sorties individuelles). (☞ p. 105)

---

.....

## Réglages des effets maîtres et Valve Force P9: Edit-Master FX

Cette page permet de choisir les effets maîtres et d'effectuer leurs réglages. En outre, elle permet de régler l'égaliseur maître et les paramètres Valve Force (p. 106).

.....

## Fonction Auto Song Setup

Cette fonction applique automatiquement les réglages de la Combinaison actuellement choisie à un nouveau morceau. Si, pendant l'utilisation d'une Combinaison, vous avez soudain une idée pour une phrase ou un morceau que vous voulez "saisir", utilisez cette fonction afin de commencer l'enregistrement immédiatement.

Maintenez le bouton [ENTER] enfoncé et appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]. La fenêtre de dialogue "Setup to Record" apparaît et affiche le message "Are you sure?". Appuyez sur "OK". Ce faisant, vous passez en mode Sequencer et activez le mode prêt-à-enregistrer. Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour démarrer le séquenceur et lancer l'enregistrement.

# Enregistrement de morceaux (mode Sequencer)

Le TRITON Extreme comprend un séquenceur MIDI 16 pistes. Ce séquenceur est le centre névralgique du TRITON Extreme et permet d'exploiter les nombreuses fonctions de l'instrument.

- ⚡ A la mise hors tension, tous les réglages que vous avez effectués en mode Sequencer et toutes les données des morceaux, listes de repères et motifs utilisateur que vous avez enregistrés dans la mémoire RAM sont perdus. Pour conserver ces données, vous devez les sauvegarder sur support ou les archiver sur un enregistreur de données MIDI externe, etc. en effectuant un transfert MIDI, et cela avant de mettre l'instrument hors tension. La commande du menu de page "Save Template Song" permet de sauvegarder les réglages de Programs, de pistes, d'effets, d'arpégiateur, etc. du morceau sélectionné sous forme de morceau de base utilisateur (Template). A la mise sous tension, le TRITON Extreme ne contient pas de données de morceau ni de liste de repères. Si vous voulez reproduire un morceau avec le séquenceur, vous devez donc préalablement charger ces données d'un support ou en effectuant un transfert MIDI avec un enregistreur de données MIDI externe. (p. 121, Gdp p. 163, 176)

## Caractéristiques du séquenceur

- Capacité de mémoire de maximum 200.000 événements (notes et autres commandes), jusqu'à 200 morceaux et 999 mesures par morceau.
- Possibilité de créer jusqu'à 20 listes de repères. Une liste de repères (Cue List) est une liste de reproduction contenant jusqu'à 99 morceaux (reproduits l'un à la suite de l'autre). Vous pouvez définir le nombre de fois que chaque morceau est reproduit. Les morceaux d'une liste de repères peuvent être combinés pour former un morceau unique.
- La fonction arpégiateur est disponible pendant l'enregistrement et la reproduction.
- La fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel est disponible pendant l'enregistrement et la reproduction.
- Seize morceaux de base ("Template") sont inclus; ils contiennent des réglages de Programs et d'effets couvrant toute une série de styles musicaux. Vous pouvez en outre créer et sauvegarder jusqu'à seize morceaux de base utilisateur.
- Pour chaque morceau, le séquenceur met à votre disposition 5 effets d'insertion stéréo, 2 effets maîtres, 1 égaliseur maître stéréo et un circuit Valve Force.
- La résolution maximum du séquenceur est de 1/192.
- Vous disposez de 16 pistes MIDI pour les données musicales. Une piste maître régit la reproduction des autres pistes (mesure, tempo, etc.).
- Une fonction de reproduction en boucle ("Track Play Loop") permet de reproduire les mesures voulues en boucle. Cette fonction est réglable pour chaque piste.
- L'instrument contient 150 motifs préprogrammés spécialement conçus pour les pistes de batterie. En outre, vous pouvez créer jusqu'à 100 motifs utilisateur par morceau. Ces motifs peuvent servir de données musicales au sein d'un morceau ou être utilisés avec la fonction RPPR.
- L'instrument propose plusieurs modes d'enregistrement: un mode d'enregistrement en temps réel, permettant, comme son nom l'indique, d'enregistrer votre jeu et l'action des fonctions de jeu (y compris les messages MIDI reçus) en temps réel, c.-à-d. quand vous jouez, et un mode d'enregistrement pas à pas qui permet de définir la hauteur de chaque note avec le clavier et de régler la synchronisation, la durée et le toucher de chaque note à l'écran.
- Le séquenceur offre diverses options d'édition (notamment l'édition d'événements et les nombreuses autres commandes d'édition) des données musicales et événements de contrôle enregistrés.
- Vous pouvez maintenant enregistrer les données SysEx (dont des données XG et GS) reçues d'un dispositif MIDI externe et les commandes "Parameter Change" générées en éditant les paramètres de piste. Vous disposez en outre de la commande du menu de page "Put Effect Setting (MIDI Exclusive) to Track" pour enregistrer les réglages des paramètres d'effets à l'endroit voulu. Pendant la reproduction, vous pouvez transmettre ces données à un dispositif MIDI externe ou vous en servir pour piloter les paramètres des pistes de morceau ou les paramètres d'effets. Vous pouvez charger des fichiers Standard MIDI (SMF) contenant des commandes SysEx d'une carte en préservant les données exclusives.
- Des paramètres "Tone Adjust" permettent de régler le son d'un Program après l'avoir assigné à une piste, tout en conservant intact le Program original. Vous pouvez vous en servir pour arrondir un son de basse ou accentuer l'attaque des cordes sans devoir repasser en mode Program et éditer le Program même.
- Quand le paramètre "Status" d'une piste est réglé sur INT ou BTH, vous pouvez piloter le TRITON Extreme comme un générateur de sons multitimbral à partir d'un séquenceur externe. Quand le paramètre "Status" d'une piste est réglé sur BTH, EXT ou EXT2, le séquenceur du TRITON Extreme permet de piloter des générateurs de sons externes.
- Possibilité de synchroniser la reproduction avec un dispositif MIDI externe.
- La fonction AMS (modulation alternative) du TRITON Extreme permet de piloter divers paramètres de Program en temps réel. En outre, vous pouvez utiliser la fonction de synchronisation MIDI MIDI Sync pour synchroniser la vitesse du LFO avec le tempo du séquenceur.
- La fonction de modulation dynamique Dmod permet de contrôler les paramètres d'effets en temps réel. Vous pouvez aussi utiliser la fonction MIDI Sync pour synchroniser la vitesse du LFO ou le temps de retard avec le tempo du séquenceur.
- Vous pouvez attribuer le nom voulu non seulement à chaque morceau, mais aussi à chaque motif et chaque piste.
- Vous pouvez copier les réglages d'une Combination ou d'un Program vers un morceau.
- Vous pouvez sauvegarder les données de séquence que vous créez (comme les morceaux ou listes de repères) dans le format du TRITON Extreme ou les transmettre par transfert MIDI (MIDI Data Dump).
- Vous pouvez convertir vos morceaux en format Standard MIDI File (SMF). Vous pouvez aussi charger des fichiers SMF.
- Les fonctions "PLAY/MUTE/REC" et "SOLO On/Off" permettent d'étouffer/d'activer instantanément les pistes voulues.
- Possibilité d'avancer/de rembobiner de façon audible durant la reproduction.
- Le bouton [LOCATE] permet de retourner rapidement à un emplacement mémorisé au préalable.
- Permet de reproduire les multi-échantillons créés en mode Sequencer avec les Programs internes. La fonction Time Slice du mode Sampling permet d'assigner automatiquement des boucles d'échantillons de tempos différents à la fonction RPPR. L'atout principal de cette fonction est qu'elle permet de varier le tempo de chaque boucle rythmique jouée en mode Sequencer sans affecter sa hauteur. En outre, vous pouvez échanger les numéros de note de ces données ou modifier leur timing pour varier la boucle originale à volonté.
- Le TRITON Extreme propose une fonction "In-Track Sampling" qui permet d'échantillonner pendant la reproduction d'un morceau. Dans ce cas, des données de note sont automatiquement insérées aux endroits adéquats de la séquence pour déclencher au bon moment les échantillons créés.
- Vous pouvez échantillonner (sauvegarder sur une carte) les morceaux "flits" et produire un CD audio en mode Media. Pour cela, vous devez disposer d'un graveur CD-R/RW branché à la prise USB A.

## Organisation du mode Sequencer

Voici la structure du mode Sequencer:

### Morceaux (Songs)

Un morceau contient les pistes MIDI 1-16, une piste maître, des réglages des paramètres de morceau comme le nom du morceau, les réglages d'effets, d'arpégiateur et de la fonction RPPR ainsi que 100 motifs utilisateur.

Le TRITON Extreme permet de créer un nombre maximum de 200 morceaux.

Les pistes 1-16 et la piste maître contiennent des réglages (Setup) situés au début de chaque piste et des données musicales.

#### Paramètres Setup

##### Pistes MIDI 1-16

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

##### Piste maître

Time signature\*, Tempo\*

#### Données musicales

##### Pistes MIDI 1-16

Enclenchement/coupeure de note, changement de programme (y compris la sélection de banque), Pitch Bend, After Touch (Poly After), commande de contrôle, numéro de motif, SysEx.

\* Quand vous changez ces réglages pendant l'enregistrement en temps réel, ces modifications sont enregistrées sous forme de données musicales. Cela permet de modifier les réglages initiaux pendant la reproduction.

\*\* Ces données musicales (données MIDI RPN) peuvent servir à modifier les réglages initiaux durant la reproduction.

Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle (CC) et les messages RPN, voyez Gdp p.285, 294.

**note** Tous les paramètres ci-dessus pouvant être édités en temps réel peuvent être enregistrés sous forme de données SysEx.

### Motifs (Patterns)

L'instrument propose deux types de motifs: les motifs d'usine et les motifs utilisateur.

- **Motifs d'usine:** il s'agit de motifs programmés spécialement pour les pistes de batterie. Ils résident en mémoire interne et sont disponibles pour tout morceau.
- **Motifs utilisateur:** Chaque morceau peut contenir jusqu'à 100 motifs utilisateur. Pour utiliser un de ces motifs dans un autre morceau, vous pouvez le copier vers un autre motif avec les commandes du menu de page "Copy Pattern" ou "Copy From Song". La longueur des motifs est calculée en mesures.

Chaque motif contient des données musicales pour une seule piste. Il n'est pas possible de programmer des motifs contenant des données pour plusieurs pistes.

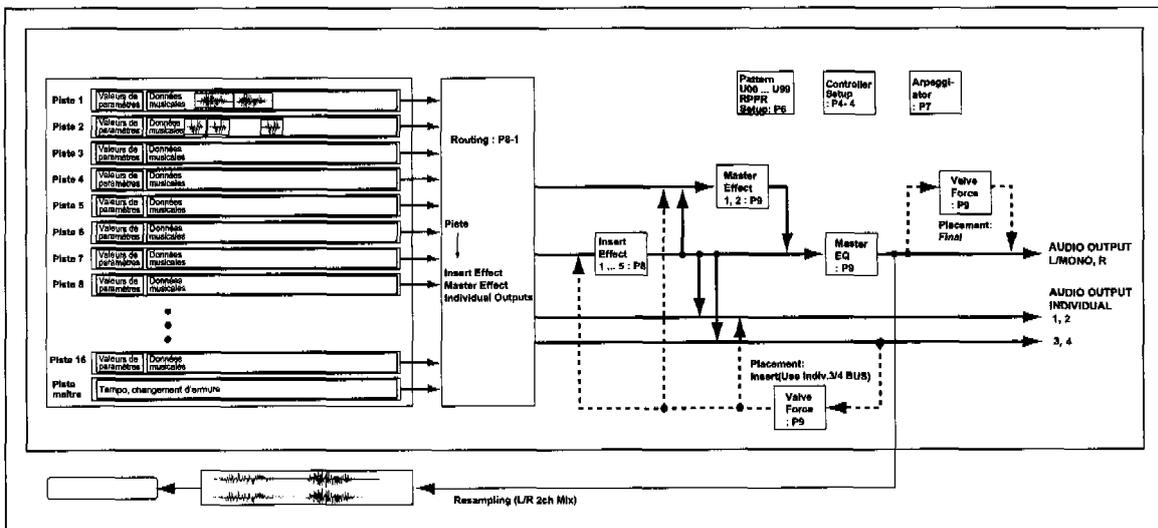
Vous pouvez employer ces motifs dans les pistes de vos morceaux en les plaçant dans une piste (commande du menu de page "Put to Track") ou en les copiant vers une piste (commande du menu de page "Copy to Track"). Vous pouvez aussi utiliser un motif avec la fonction RPPR d'un morceau.

### Liste de repères (Cue List)

Une liste de repères permet de reproduire plusieurs morceaux dans l'ordre voulu. Le TRITON Extreme permet de créer jusqu'à 20 listes de repères. Chaque liste peut contenir jusqu'à 99 morceaux (dans l'ordre de reproduction souhaité) et permet de définir le nombre de répétitions pour chaque morceau.

La commande du menu de page "Convert to Song" permet de convertir deux ou plusieurs des morceaux contenus dans une liste de repères en un morceau unique. Vous pouvez ainsi créer l'accompagnement via une liste de repères, puis convertir cette liste de repères en morceau unique et ajouter des solos dans les pistes libres.

Structure du séquenceur et pages correspondantes



## Structure des pages du mode Sequencer

Page	Description
P0: Play/REC	Reproduction/enregistrement de morceaux et réglages liés. Assignment des Programs à chaque piste. Position stéréo et niveau. Réglages d'échantillonnage.
P1: Cue List	Jeu, création et réglages des listes de repères.
P2: Trk Param	Paramètres de piste du morceau. MIDI, OSC, hauteur, etc.
P3: MIDI Filter	Filtres MIDI pour la transmission et la réception de chaque piste.
P4: Zone/Ctrl	Zone de clavier et zone de toucher pour chaque piste du morceau. Définition des fonctions de jeu. Vous pouvez aussi régler ces paramètres après l'installation de l'option EXB-MOSS.
P5: Track Edit	Édition des données musicales d'un morceau. Attribution d'un nom aux pistes. Réglages des paramètres de son pour chaque piste.
P6: Pattern/RPPR	Enregistrement et édition de motifs pour un morceau. Attribution d'un nom aux motifs. Réglages RPPR pour le morceau choisi.
P7: Arpeggiator	Réglages d'arpégiateur.
P8: Insert Effect	Choix des effets d'insertion et réglages de leurs paramètres. Acheminement, effets d'insertion, effets maîtres et assignations des sorties pour chaque piste.
P9: Master Effect	Choix des effets maîtres et réglages de leurs paramètres. Réglages de l'égaliseur maître et des paramètres Valve Force.

**note** Pour en savoir plus sur l'accès aux divers modes et à leurs pages, voyez "Opérations élémentaires" (p. 13).

**note** Après l'installation d'une carte EXB-MOSS en option, vous disposez des Programs de la banque F. Pour en savoir plus sur les Programs de la banque F, voyez le mode d'emploi de l'option EXB-MOSS.

**MIDI** Vous pouvez régler les filtres MIDI de chaque piste avec "MIDI Channel" (page P2: Edit-Trk Param, MIDI Ch). Vous trouverez les paramètres des effets d'insertion, des effets maîtres et du circuit Valve Force sous "Ctrl Ch" (P8, P9).

**note** Vous pouvez aussi échantillonner et "rééchantillonner" en mode Sequencer (p. 80). En outre, vous pouvez traiter le signal d'une source externe avec les effets du TRITON Extreme. (p. 107, 111)

## Préparatifs pour l'enregistrement

⚠ Avant de commencer l'enregistrement, vous devez désactiver la protection de la mémoire ("Memory Protect") en mode Global. (p. 90)

### Création d'un morceau

L'exemple ci-dessous n'est valide que si vous créez préalablement un nouveau morceau. Appuyez sur le bouton [SEQ] pour passer en mode Sequencer. Appuyez sur le bouton de menu déroulant "Song Select" à gauche du numéro de morceau (S000: NEW SONG). Choisissez la première mémoire qui ne contient encore aucune donnée. Une fenêtre de dialogue s'affiche.



Appuyez sur le bouton OK pour créer un nouveau morceau (ou sur Cancel pour refermer cette fenêtre).

## Paramètres de piste

Comme nous allons enregistrer un nouveau morceau, voyons comment assigner des Programs aux pistes MIDI et effectuer des réglages élémentaires comme le volume.

**note** Au lieu d'effectuer vous-même tous ces réglages, vous pouvez charger un morceau de base.

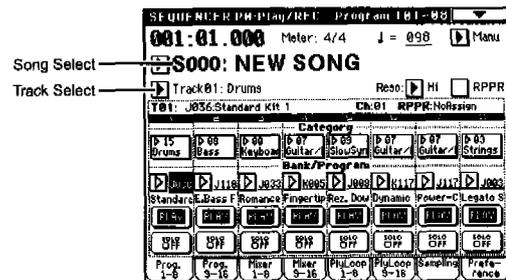
### ① Assignez les Programs voulus aux pistes.

Utilisez "Program Select" (page Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08/T09-16) pour assigner un Program à chaque piste MIDI.

Vous pouvez aussi choisir les Programs par catégorie avec le bouton de menu déroulant "Category".

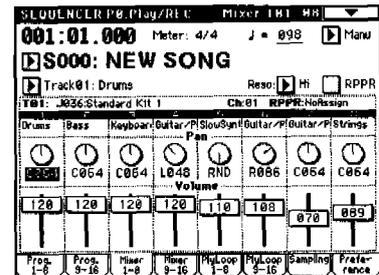
Si nécessaire, vous pouvez aussi copier les réglages d'une Combination ou d'un Program (p. 58).

**note** Choisissez la piste que vous voulez régler avec "Track Select". Cela présente l'avantage que vous pouvez tester le Program temporairement sélectionné.



### ② Réglez le volume et la position stéréo des pistes.

Le paramètre "Pan" des pages P0: Play/REC, Mixer T01-08/T09-16 permet de régler la position stéréo des pistes. "Volume" sert au réglage du niveau.



### ③ Choisissez le générateur de sons et affectez les canaux MIDI voulus aux pistes.

"Status" (page P2: Trk Param, MIDI Ch T01-08/T09-16) spécifie si chaque piste est jouée avec le générateur de sons interne ou un générateur de sons externe. "MIDI Channel" définit le canal MIDI de chaque piste.

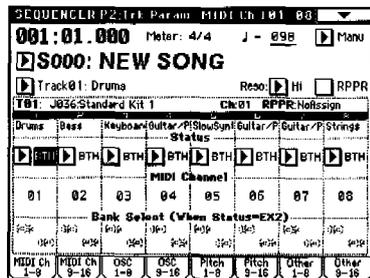
Les pistes pour lesquelles "Status" est réglé sur INT utilisent le générateur de sons interne et peuvent être pilotées (reproduites) via le clavier ou les fonctions de jeu du TRITON Extreme.

Les pistes pour lesquelles "Status" est réglé sur EXT, EX2 ou BTH transmettent (aussi) ces données MIDI au monde extérieur et n'utilisent pas nécessairement le générateur de sons du TRITON Extreme. (Veillez à ce que le canal MIDI assigné au générateur de sons externe corresponde au réglage "MIDI Channel" défini pour les pistes du TRITON Extreme réglées sur EXT, EX2 ou BTH.)

En réglant "Status" sur BTH, vous pouvez piloter à la fois le générateur de sons interne du TRITON Extreme et le générateur de sons externe.

Si vous voulez utiliser le TRITON Extreme en mode Sequencer comme générateur de sons multitimbral à 16 voix, réglez ce paramètre sur INT ou BTH. (☞ "Status" Gdp p. 72)

Il est souvent recommandé d'attribuer des canaux MIDI différents aux pistes 1-16 avec "MIDI Channel". En effet, les pistes qui utilisent le même canal MIDI sont toujours pilotées ensemble.



- ④ **Réglez les effets.**  
Vous pouvez régler les paramètres d'effets aux pages "Sequencer P8: Insert Effect" et "P9: Master Effect". (☞ p. 105, Gdp p. 95, 98)
- ⑤ **Réglez le tempo et l'armure de temps.**  
Vous trouverez ces paramètres à la page "Sequencer P0: Play/REC". "J (Tempo)" règle le tempo et "Meter" l'armure de temps. (☞ Gdp p. 55)
- ⑥ **Si nécessaire, vous pouvez aussi régler la résolution de la quantification en temps réel avec "Reso".** (☞ Gdp p. 57)
- ⑦ **Effectuez les autres réglages voulus.**  
Au besoin, réglez l'arpéggiateur (Sequencer P7: Arpeggiator), les filtres MIDI (Sequencer P3: MIDI Filter) et les paramètres Valve Force (Sequencer P9: Master Effect). (☞ Gdp p. 55-102)

Quand vous avez effectué tous ces réglages, vous avez terminé la configuration de base. Effectuez ensuite l'enregistrement comme décrit sous "Méthodes d'enregistrement".

**note** La page "Tone Adjust" (Sequencer P5: Track Edit, Tone 1.2-5.6) permet d'éditer les paramètres des Programs utilisés dans le morceau. Vous pouvez, par exemple "arrondir" légèrement la basse ou accélérer l'attaque des cordes. Ces changements ne sont valides qu'au sein du morceau. Vous ne devez donc pas les sauvegarder en mode Program (et vous conservez la version originale des Programs).

#### Paramètres [LOCATE]

Le bouton [LOCATE] permet de passer directement à un emplacement mémorisé au préalable.

Vous pouvez "marquer" cette position avec la commande "Set Location" du menu Utility. Vous pouvez même mémoriser l'emplacement voulu pendant la reproduction en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé et en appuyant sur [LOCATE] (☞ Gdp p. 61).

Quand vous choisissez un morceau, "LOCATE" est automatiquement réglé sur 001:01.000.

En principe, vous conserverez le réglage 001:01.000. car il permet de retourner au début du morceau.

## Ecoute de pistes spécifiques (fonctions Solo/Mute)

Le TRITON Extreme propose une fonction Solo qui permet d'écouter une seule piste. La fonction Mute, en revanche, sert à couper temporairement les pistes que vous n'utilisez pas. Vous pouvez utiliser ces fonctions de différentes manières. Vous pouvez, par exemple, couper ou isoler des pistes spécifiques ou écouter uniquement la section rythmique des pistes enregistrées précédemment tout en enregistrant sur d'autres pistes. Essayons les fonctions Mute et Solo.

- ① **Chargez un morceau.**  
Chargez les morceaux de démonstration ou un de vos propres morceaux (Gdr p. 2).
- ② **Passez à la page Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08/T09-16.**  
Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].
- ③ **Appuyez sur la zone "PLAY/MUTE/REC" de la piste 1.**  
Cette piste affiche "MUTE" au lieu de "PLAY". Le son de la piste 1 n'est plus audible. La fonction "Mute" permet donc de couper le son d'une piste définie, jusqu'à annulation de la coupure.



Appuyez sur la zone "PLAY/MUTE/REC" de la piste 2. L'affichage de la piste 2 change aussi et elle devient inaudible.



Pour annuler la coupure, appuyez de nouveau sur "PLAY/MUTE/REC".

- ④ **Appuyez sur la zone "SOLO ON/OFF" de la piste 1.**  
L'affichage change de "SOLO OFF" à "SOLO ON" et seule la piste 1 est audible à présent. La fonction "Solo" permet donc d'écouter uniquement le son d'une piste donnée.



**note** Les fonctions Mute et Solo ne peuvent pas être utilisées simultanément. Quand vous les activez toutes les deux, la fonction Solo a priorité.

Appuyez sur la zone "SOLO ON/OFF" de la piste 2. L'affichage change et seules les pistes 1 et 2 sont audibles.



Pour désactiver la fonction Solo, appuyez de nouveau sur "SOLO ON/OFF". Appuyez sur la zone "SOLO ON/OFF" des pistes 1 et 2.

L'affichage change et les pistes 1 et 2 sont inaudibles. Quand la fonction Solo est désactivée pour toutes les pistes, les réglages "PLAY/MUTE/REC" sont à nouveau d'application.

**note** La commande du menu de page "Solo Selected Track" permet d'isoler (d'écouter uniquement) le son de la piste sélectionnée. Cette commande est utile pour vérifier immédiatement si les réglages de paramètres produisent bien l'effet voulu. (☞ Gdp p. 58)

## Méthodes d'enregistrement

Cette section décrit les différentes manières d'enregistrer sur le TRITON Extreme.

### Enregistrer une piste

Vous disposez de deux méthodes pour enregistrer sur des pistes MIDI: l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas à pas. Vous avez en outre le choix parmi six types d'enregistrement en temps réel.

Les pistes MIDI proposent plusieurs fonctions pour l'édition de leurs données. **Event Edit** (édition d'événement) permet, par exemple, d'insérer des données. Vous pouvez ainsi utiliser des fonctions comme **"Create Control Data"** pour ajouter des données de Pitch Bend, d'Aftertouch ou des commandes de contrôle.

### Enregistrer un motif

Vous disposez aussi de deux méthodes pour enregistrer des motifs: l'enregistrement en temps réel et l'enregistrement pas à pas. L'instrument propose un mode unique d'enregistrement en temps réel (en boucle).

En outre, les opérations **Event Edit** (édition d'événement) permettent de modifier des données enregistrées ou d'insérer des données.

La commande de menu de page **"Get From Track"** permet de prélever les données musicales d'un extrait de piste défini pour en faire un motif. A l'inverse, les commandes du menu de page **"Put to Track"** et **"Copy to Track"** permettent respectivement de placer et de copier les données musicales d'un motif dans une piste.

## Enregistrement d'une piste MIDI en temps réel

Cette méthode signifie que les notes jouées sur le clavier et les actions des fonctions de jeu comme le joystick sont enregistrées exactement comme elles sont exécutées, c'est-à-dire en temps réel.

En général, cette procédure s'effectue piste par piste et est donc appelée **"enregistrement sur une seule piste"**.

Il est aussi possible d'enregistrer simultanément sur plusieurs pistes de données, ce qui s'appelle **"enregistrement multi-piste"**. Vous utiliserez cette méthode pour enregistrer des données musicales sur plusieurs pistes simultanément (avec la fonction RPPR ou l'arpégiateur) ou pour enregistrer des données d'une séquence venant d'un séquenceur externe sur le séquenceur du TRITON Extreme, le tout en temps réel.

○ Vous effectuez ces réglages avec **"Recording Setup"** (Sequencer P0: Play/REC, Preference).

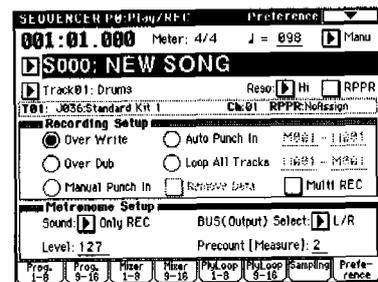
#### • Overwrite

Cette méthode efface (écrase) les données musicales déjà présentes sur la piste et les remplace par les données fraîchement enregistrées. Si vous appliquez cette méthode à une piste déjà enregistrée, l'enregistrement précédent est effacé.

En général, vous choisirez cette méthode pour enregistrer puis vous ferez appel à d'autres méthodes d'enregistrement en temps réel ou d'édition d'événements pour modifier les données enregistrées.

① Choisissez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer avec **"Track Select"**.

② Réglez **"Recording Mode"** sur **"Over Write"**.



③ Déterminez avec **"Location"** l'endroit où l'enregistrement doit commencer.

④ Appuyez sur le bouton **SEQUENCER [REC/WRITE]** et sur le bouton **SEQUENCER [START/STOP]**.

Si vous avez conservé les réglages **"Metronome Setup"** par défaut, le métronome fait un décompte de deux mesures puis l'enregistrement démarre. Jouez sur le clavier et utilisez les fonctions de jeu pour enregistrer votre jeu.

⑤ A la fin du riff ou de la partie, appuyez sur le bouton **SEQUENCER [START/STOP]**.

L'enregistrement s'arrête et le séquenceur retourne au point de départ de l'enregistrement.

Si vous appuyez sur le bouton **[PAUSE]** au lieu du bouton **SEQUENCER [START/STOP]**, l'enregistrement est temporairement interrompu. Pour reprendre l'enregistrement, il suffit alors d'appuyer à nouveau sur **[PAUSE]**. A la fin du morceau, appuyez sur le bouton **SEQUENCER [START/STOP]** pour arrêter l'enregistrement.

#### • Overdub

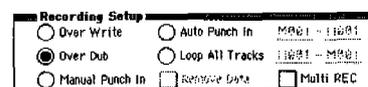
Dans cette méthode d'enregistrement, les données musicales sont ajoutées aux données existant déjà sur cette piste.

Quand vous utilisez cette méthode d'enregistrement sur une piste enregistrée au préalable, les nouvelles données sont ajoutées aux anciennes.

Cette méthode convient particulièrement pour ajouter des données de pilotage, compléter la partie de batterie ou enregistrer des données de tempo sur la piste maître. Les données existantes ne sont pas écrasées.

① Choisissez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer avec **"Track Select"**.

② Réglez **"Recording Mode"** sur **"Over Dub"**.



③ Pour le reste de la procédure, voyez les étapes ③-⑤ sous **"Overwrite"**.

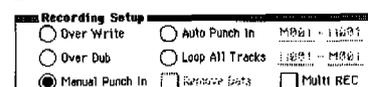
#### • Manual Punch-In

Ici, vous démarrez la reproduction du morceau et appuyez sur le bouton **SEQUENCER [REC/WRITE]** ou un commutateur au pied à l'endroit voulu du morceau pour lancer ou arrêter l'enregistrement.

Cette méthode d'enregistrement écrase les données déjà présentes sur la piste.

① Choisissez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer avec **"Track Select"**.

② Réglez **"Recording Mode"** sur **"Manual Punch In"**.



- ③ Sous "Location", choisissez un endroit situé quelques mesures avant le point de départ voulu pour l'enregistrement.
- ④ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. La reproduction commence.
- ⑤ A l'endroit où vous voulez démarrer l'enregistrement, appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]. L'enregistrement démarre. Jouez sur le clavier et utilisez les fonctions de jeu (le joystick, par exemple) pour enregistrer votre jeu.
- ⑥ A la fin de la partie, appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]. L'enregistrement s'arrête (la reproduction continue).

**note** Au lieu d'appuyer sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] aux étapes ⑤ et ⑥, vous pouvez utiliser un commutateur au pied branché à la prise ⑥. Réglez "Foot Switch Assign" (Global P2: Controller) sur Song Punch In/Out (p. 90).

- ⑦ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. La reproduction s'arrête et vous retournez à la position de départ définie pour l'enregistrement à l'étape ③.

#### • Auto Punch-In

Ici, vous spécifiez d'abord l'endroit où le nouvel enregistrement aura lieu. L'enregistrement démarre automatiquement à l'endroit spécifié. Cette méthode d'enregistrement écrase les données déjà présentes sur la piste.

- ① Choisissez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer avec "Track Select".
- ② Réglez "Recording Mode" sur "Auto Punch In".



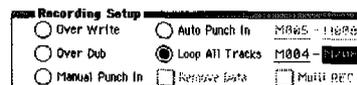
- ③ Définissez l'extrait à réenregistrer avec "M (Auto Punch In Start Measure)", "M (Auto Punch In End Measure)". Si, par exemple, vous entrez M005-M008, l'enregistrement commence à la mesure 5 et finit à la mesure 8.
- ④ Sous "Location", choisissez un endroit situé quelques mesures avant le point de départ voulu pour l'enregistrement.
- ⑤ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] et sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. La reproduction commence. Quand vous atteignez la position de départ spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement démarre. Jouez sur le clavier et utilisez les fonctions de jeu (le joystick, par exemple). L'enregistrement s'arrête dès que vous atteignez la position de fin définie à l'étape ③. (La reproduction se poursuit cependant.)
- ⑥ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. La reproduction s'arrête et le séquenceur retourne au point défini à l'étape ④.

#### • Loop All Tracks

Cette méthode permet d'effectuer successivement plusieurs passes d'enregistrement. Le passage défini est enregistré de manière répétée. Cette méthode convient particulièrement pour enregistrer des phrases de batterie, etc.

- ① Choisissez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer avec "Track Select".
- ② Réglez "Recording Mode" sur "Loop All Tracks".

Si Multi REC est coché, Loop All Tracks n'est pas disponible.



- ③ Définissez l'extrait à enregistrer en boucle avec "M (Loop Start Measure)", "M (Loop End Measure)". Si, par exemple, vous entrez M004-M008, l'enregistrement se fait de façon répétée (en boucle) de la mesure 4 à la mesure 8.
- ④ Sous "Location", choisissez un endroit situé quelques mesures avant le point de départ voulu pour l'enregistrement.
- ⑤ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] et sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. La reproduction commence. Quand vous atteignez la position de départ spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement démarre. Jouez sur le clavier et utilisez les fonctions de jeu (le joystick, par exemple). Quand vous atteignez la position d'arrivée spécifiée à l'étape ③, le séquenceur retourne à la position de départ et l'enregistrement se poursuit. Les données musicales enregistrées en boucle sont ajoutées aux données enregistrées préalablement.
- ⑥ Pendant l'enregistrement en boucle, vous pouvez aussi effacer des données musicales définies. Si vous appuyez sur SEQUENCER [REC/WRITE] pendant l'enregistrement en boucle, toutes les données musicales sont effacées de la piste en vigueur tant que vous maintenez le bouton enfoncé.

Cochez la case "Remove Data" pour n'effacer que le type de données en question. Pendant l'enregistrement en boucle, appuyez sur la touche correspondant à la note à effacer: seules les données correspondant à ce numéro de note sont effacées de la piste tant que vous maintenez cette touche enfoncée.

De même, vous pouvez effacer les données Pitch Bend (de changement de hauteur) en actionnant le joystick sur le plan horizontal (axe des X) et effacer les données d'Aftertouch en maintenant la pression sur une touche.

Quand vous êtes de nouveau prêt à enregistrer des données musicales, désélectionnez "Remove Data".

- ⑦ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. La reproduction s'arrête et le séquenceur retourne à la position de départ définie pour l'enregistrement à l'étape ④. Si vous avez activé "Loop All Tracks", la reproduction est également mise en boucle.

#### • Multi (enregistrement multipiste)

L'enregistrement multipiste permet d'enregistrer des données simultanément sur plusieurs pistes, en assignant un canal différent à chaque piste. Cette option peut être combinée avec les méthodes d'enregistrement "Overwrite", "Overdub", "Manual Punch-In" et "Auto Punch-In".

**Enregistrement simultané de plusieurs pistes avec l'arpégiateur**

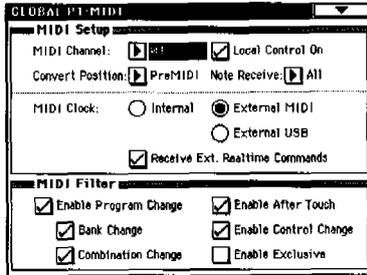
Vous pouvez utiliser l'enregistrement multipiste pour capturer simultanément les données de plusieurs pistes pilotées par l'arpégiateur.

**Enregistrement multipiste avec la fonction RPPR**

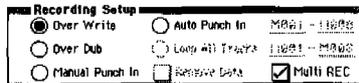
Vous pouvez utiliser l'enregistrement multipiste pour saisir simultanément les données de reproduction de plusieurs phrases déclenchées via RPPR. Pour savoir comment vous y prendre, voyez "Enregistrement en temps réel du jeu RPPR" (p. 56).

Enregistrement simultané de plusieurs pistes MIDI d'un séquenceur externe, etc.

- ① Reliez la prise MIDI IN du TRITON Extreme à la prise MIDI OUT du séquenceur externe avec un câble MIDI. Si ce branchement n'est pas fait, mettez les instruments hors tension, effectuez les connexions et remettez les instruments sous tension. (☞ Gdp p. 288)
- ② Réglez le paramètre "MIDI Clock" (page Global P1: MIDI "MIDI Clock") sur "External MIDI" pour que le TRITON Extreme se synchronise avec l'horloge MIDI du séquenceur externe. Vérifiez que la case "Receive Ext. Realtime Commands" est cochée.



- ③ Créez un nouveau morceau et cochez la case "Multi REC" à la page Sequencer P0: Play/REC, Preference. Réglez "Recording Mode" sur "Over Write".



- ④ Passez à la page "P0: Play/REC, Program T01-08/T09-16". Pour les pistes que vous ne voulez pas enregistrer, veillez à régler "PLAY/MUTE/REC" sur PLAY ou MUTE.
- ⑤ Le paramètre "MIDI Channel" (page P2: Trk Param, MIDI Ch) permet d'assigner les canaux MIDI aux pistes. Veillez à ce que l'appareil MIDI externe transmette sur les canaux correspondant aux pistes actives sur le TRITON Extreme. Chaque piste du TRITON Extreme enregistre les données du canal MIDI qui lui est attribué. Réglez "Status" sur INT ou BTH.
- ⑥ Appuyez sur le bouton [LOCATE] pour passer à la position 001:01.000.
- ⑦ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] pour activer le mode prêt à enregistrer.
- ⑧ Lancez le séquenceur externe. Le séquenceur du TRITON Extreme reçoit le message MIDI Start transmis par le séquenceur externe et lance automatiquement l'enregistrement.
- ⑨ A la fin du morceau, arrêtez le séquenceur externe. Le séquenceur du TRITON Extreme reçoit le message MIDI Stop transmis par le séquenceur externe et arrête automatiquement l'enregistrement. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] du TRITON Extreme pour arrêter l'enregistrement.

- ⑩ Lancez la reproduction. Réglez MIDI Clock (page "Global P1: MIDI") sur "Internal". Réglez "Tempo Mode" sur "Auto". Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour lancer la reproduction.

**note** Si l'instrument ne joue pas immédiatement les sons corrects quand vous lancez la reproduction, essayez de résoudre le problème en éditant les données Program Change avec la commande du menu de page "Event Edit" (Sequencer P5: Track Edit).

## Enregistrement pas à pas

Cette méthode d'enregistrement permet de définir l'emplacement, la longueur, le toucher, etc. (à l'écran LCD) et la hauteur (sur le clavier) de chaque note. (☞ Gdr p. 27, Gdp p. 78) Cette méthode permet uniquement d'enregistrer des données du type enclenchement/coupeure de note.

## Event Edit et Create Control Data

L'enregistrement pas à pas ne permet d'enregistrer que des données de notes. Toutefois, vous pouvez ensuite utiliser des commandes pour programmer (mais pas en temps réel) d'autres types de données. Pour cela, vous disposez des fonctions Event Edit (édition d'événements) et Create Control Data.

Event Edit sert à éditer des données enregistrées au préalable mais vous pouvez aussi l'utiliser pour insérer des changements de programme ou des commandes de contrôle MIDI (CC).

La fonction "Create Control Data" permet de créer et d'insérer une succession de commandes de contrôle produisant une transition en douceur sur une plage définie. Cette fonction permet aussi d'insérer des données de Pitch Bend, d'Aftertouch et des commandes de contrôle MIDI.

## Enregistrement de messages SysEx

Vous pouvez aussi enregistrer les messages SysEx d'un instrument MIDI externe et les "Parameter Change" internes résultant de l'édition (en temps réel). Vous pouvez ainsi enregistrer des "balayages" et des transitions continues produits avec les commandes REALTIME CONTROLS, l'arpéjateur, les paramètres Pan et Volume et même les réglages d'activation/de coupure des pistes.

Pendant la reproduction, ces messages SysEx se chargent de reproduire vos changements en temps réel - vous pouvez même transmettre les messages à des générateurs de sons externes.

**note** La commande du menu de page "Put Effect Setting to Track" permet d'enregistrer les paramètres des effets d'insertion et des effets maîtres sur une piste sous forme de données SysEx.

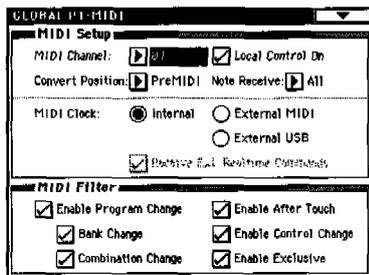
**⚡** Vous pouvez aussi enregistrer les messages GM, XG et GS mais le générateur de sons du TRITON Extreme ne les exécute pas.

## Enregistrement de commandes "Parameter Change" internes

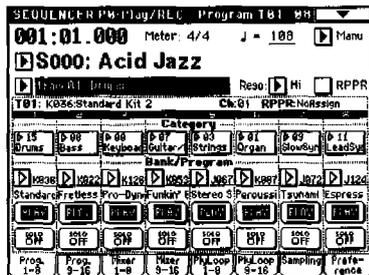
L'exemple suivant vous montre comment enregistrer les paramètres internes pour le morceau de base d'usine "Acid Jazz".

Nous utiliserons ici les commandes pour le pilotage des effets d'insertion (IFX1, IFX2) de la piste 1 (batterie).

**⚡** Pour pouvoir enregistrer des messages SysEx, vous devez cocher "Enable Exclusive" (Global P1: MIDI, MIDI Filter). Passez en mode Global et cochez cette case.



① Chargez le morceau de base "Acid Jazz" avec la commande du menu de page "Load Template Song". Dans la fenêtre de dialogue, cochez "Copy Pattern to Track too?" et choisissez environ 16 mesures comme longueur. (☞ Gdr p. 24)

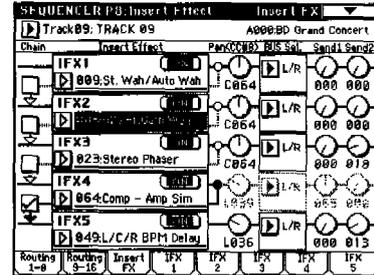


② Passez en mode Sequencer, choisissez Track 09 avec "Track Select" et lancez l'enregistrement. Pour cet exemple, nous choisirons une piste vide.

**note** Pour enregistrer sur une piste qui contient déjà des données, réglez le paramètre "Recording Setup" "Recording Mode" sur "Over Dub" (☞ p. 43).

③ Pendant l'enregistrement, modifiez les valeurs des paramètres que vous voulez enregistrer en temps réel.

A la page Sequencer P8: Insert Effect, Insert FX, par exemple, vous pourriez modifier les paramètres des effets IFX1 et IFX2. A moins d'utiliser la page P5: Track Edit, Tone Adjust, par exemple, pour enregistrer des balayages de filtre et d'autres effets similaires.



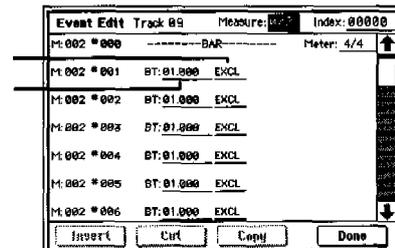
**note** Pour en savoir plus sur les paramètres que vous pouvez enregistrer en temps réel, voyez Gdp p. 101.

④ Arrêtez l'enregistrement.

**note** Les commandes SysEx sont toujours enregistrées sur la piste choisie avec "Track Select". Dans cet exemple, il s'agit de la piste 9.

**note** L'écran "Event Edit" affiche les événements enregistrés et permet de vérifier l'emplacement des messages SysEx. Les commandes SysEx sont indiquées à l'écran par "EXCL".

Pour passer les événements en revue, activez la page Sequencer P5: Track Edit et choisissez la commande du menu de page "Event Edit". Cochez ensuite "Exclusive" dans la fenêtre de dialogue Set Event Filters et appuyez sur le bouton OK.



**⚡** Vous ne pouvez pas transformer les commandes SysEx en autres commandes. En outre, vous ne pouvez pas produire des données SysEx sur base d'autres types de commandes.

⑤ Si, pendant la reproduction, vous passez à la page hébergeant le paramètre piloté ("Sequencer P8: Insert Effect", par exemple), vous pouvez aussi suivre les changements de valeur à l'écran.

Commandes SysEx que vous pouvez enregistrer en temps réel

Les commandes SysEx suivantes peuvent être enregistrées en temps réel.

- Commandes SysEx reçues d'un dispositif MIDI externe
- Commandes "Parameter Change" du mode Sequencer (☞ Gdp p. 101)
- La commande SysEx universelle "Master Volume", à condition qu'elle soit produite par une pédale ou une commande

Utilisation de "Put Effect Setting to Track" pour changer les paramètres d'effet

La commande du menu de page "Put Effect Setting to Track" permet d'insérer les réglages d'effet dans une piste sous forme de commandes SysEx.

Dans l'exemple suivant, nous utiliserons le morceau de base d'usine "Acid Jazz" pour illustrer le travail avec la commande du menu de page "Put Effect Setting to Track". Imaginons qu'au début de la mesure 9, vous souhaitez changer l'effet d'insertion de Track 03: Elec.Piano (023: Stereo Phaser) en "020: Stereo Flanger". Vous disposez pour cela de deux méthodes: 1) et 2).

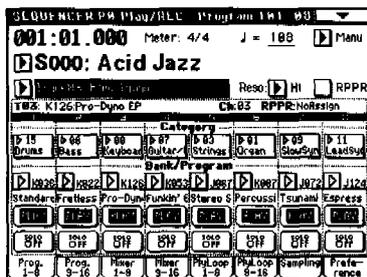
⚠ Cette commande insère les commandes Parameter Change MIDI directement dans la piste de séquence. Vu que ce procédé requiert le traitement de nombreuses données, l'exécution des réglages d'effets prend un certain temps. Il faut donc que ces commandes SysEx soient placées un peu avant l'endroit où les réglages d'effets doivent changer. Évitez les chevauchements de messages de notes et de ces données de réglage car cela pourrait affecter la reproduction.

⚠ Seuls les paramètres liés au type d'effet et à ses réglages sont "insérés". Le statut actif/coupé et les réglages de bus des effets doivent être enregistrés en temps réel.

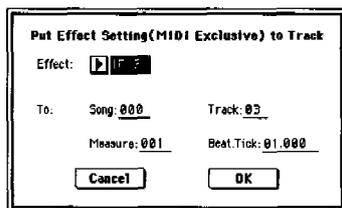
1. Insérer les réglages d'effet au début du morceau ou à une mesure donnée

Supposons que IFX3 doit être utilisé pour la piste 3. La partie en question doit utiliser "023: Stereo Phaser" (comme défini dans le morceau de base) pour les mesures 1-8 et "020: Stereo Flanger" à partir de la mesure 9. Pour cela, utilisez la commande du menu de page "Put Effect Setting to Track" pour insérer les commandes Parameter Change (données SysEx) suivantes.

- ① Passez en mode Sequencer et choisissez la mémoire de morceau S000 avec "Song Select".
- ② Chargez le morceau de base "Acid Jazz" avec la commande du menu de page "Load Template Song".



- ③ Utilisez "Track Select" pour choisir Track 03: Elec.Piano et enregistrez la partie voulue. (voir Gdr p. 26)
- ④ Choisissez la commande du menu de page "Put Effect Setting to Track" à la page Sequencer P8: Insert Effect pour ouvrir la fenêtre de dialogue.

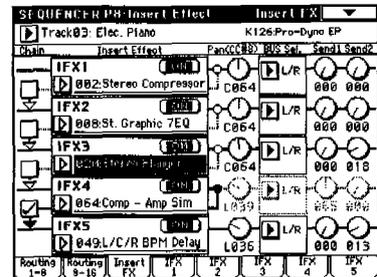


⑤ Choisissez l'effet influencé par les commandes SysEx et l'endroit où celles-ci seront placées.

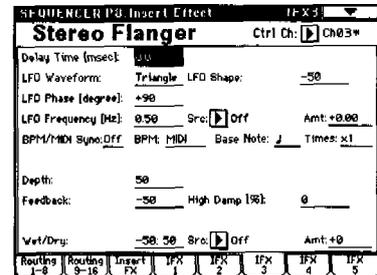
"Effect": IFX3  
 To: "Song": 000  
 "Track": 03  
 "Measure": 001  
 "Beat.Tick": 01.000

⑥ Appuyez sur le bouton OK.

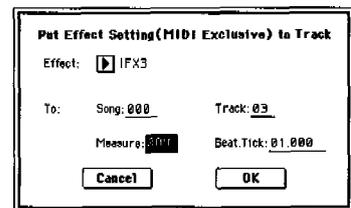
⑦ Choisissez l'effet voulu à partir de la mesure 9. Réglez IFX3 sur "020: Stereo Flanger" (page Sequencer P8: Insert Effect, Insert FX).



⑧ Réglez les paramètres comme bon vous semble à la page Sequencer P8: Insert Effect, IFX3.



⑨ A la page Sequencer P8: Insert effect, Insert FX, choisissez la commande du menu de page "Put Effect Setting to Track" pour ouvrir la fenêtre de dialogue.



⑩ Choisissez l'effet influencé par les commandes SysEx et l'endroit où celles-ci seront placées.

"Effect": IFX3  
 To: "Song": 000  
 "Track": 03  
 "Measure": 009  
 "Beat.Tick": 01.000

⑪ Appuyez sur le bouton OK.

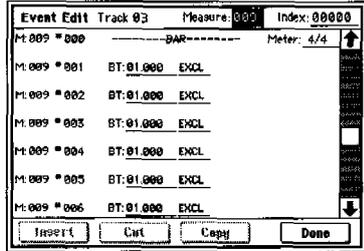
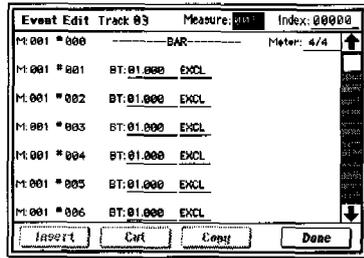
Si vous reproduisez maintenant le morceau, vous remarquerez que la piste 3 utilise l'effet "020: Stereo Flanger" à partir de la mesure 9.

⑫ Appuyez sur le bouton [COMPARE] (il s'allume) pour écouter la version avant l'exécution de la commande "Put Effect Setting to Track".

Le bouton [COMPARE] permet ainsi d'effectuer des comparaisons A/B (avant/après).

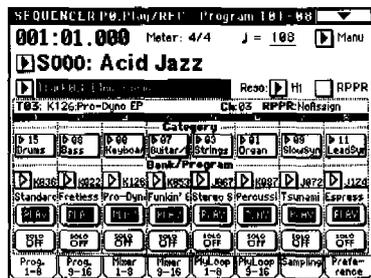
- ⑬ Réglez "Track Select" (page Sequencer P5: Track Edit) sur "Track03". Choisissez la commande du menu de page "Évent Edit" pour afficher la page du même nom. (Cochez "Exclusive" dans la fenêtre de dialogue "Set Event Filters".)

Comme vous le verrez, la piste 3 contient une commande "Parameter Change" à partir de la mesure 9.



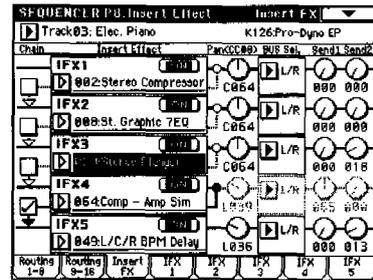
2. Utiliser les réglages définis pour le début du morceau et passer aux réglages d'effet d'un autre morceau. Supposons que IFX3 doit être utilisé pour la piste 3. Vous voulez utiliser le type "023: Stereo Phaser" (comme défini dans le morceau de base) au début du morceau et le type "020: Stereo Flanger" d'un autre morceau à partir de la mesure 9. Ce changement est produit par une commande MIDI Parameter Change.

- ① Passez en mode Sequencer et choisissez la mémoire de morceau S000 avec "Song Select".
- ② Chargez le morceau de base "Acid Jazz" avec la commande du menu de page "Load Template Song".

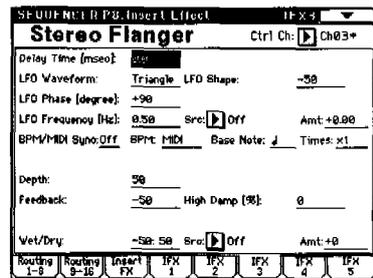


- ③ Utilisez "Track Select" pour choisir Track 03: Elec.Piano et enregistrez la partie. (☞ Gdr p.26)
- ④ Réglez les nouveaux paramètres d'effets pour la deuxième moitié du morceau dans un autre morceau (copié).
  - 1) Créez le morceau S001.
  - 2) Utilisez la commande du menu de page "Copy From Song" pour copier le morceau 000. (☞ Gdp p.58 "Copy From Song")

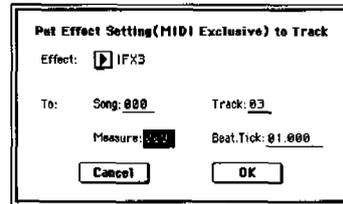
- ⑤ Réglez les paramètres d'effets que vous désirez utiliser à partir de la mesure 9 du morceau 001. Réglez "IFX3" (page P8: Insert Effect, Insert FX) sur "020: Stereo Flanger".



- ⑥ Réglez les paramètres comme bon vous semble à la page Sequencer P8: Insert Effect, IFX3.



- ⑦ Choisissez "Put Effect Setting to Track" pour ouvrir la fenêtre de dialogue.

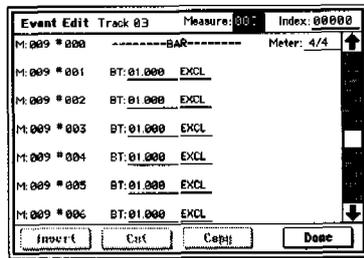


- ⑧ Insérez les réglages du morceau 001 dans le morceau 000. "Effect": IFX3  
To: "Song": 000  
"Track": 03  
"Measure": 009  
"Beat.Tick": 01.000

- ⑨ Appuyez sur le bouton OK. Si vous reproduisez maintenant le morceau 000, vous remarquerez que la piste 3 utilise l'effet "020: Stereo Flanger" à partir de la mesure 9.

- ⑩ Le bouton [COMPARE] permet de comparer la version produite par "Put Effect Setting to Track" avec l'ancienne version.

**note** Le traitement des réglages ajoutés avec "Put Effect Setting to Track" peut prendre quelques instants. Plus le morceau contient des données, plus le changement de type d'effet prend du temps. Si vous remarquez quand vous écoutez le morceau à l'étape ③ que le changement d'effet ne se déroule pas sans accroc, choisissez l'ancienne version avec le bouton [COMPARE] (allumé) et recommencez l'opération. Modifiez toutefois le réglage "Beat.Tick:" de sorte que le changement se produise légèrement (40-100 "Ticks") avant le passage voulu.

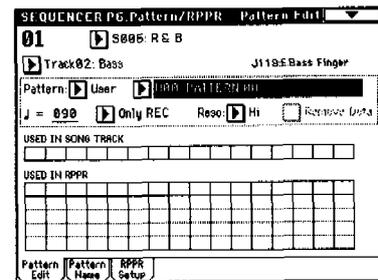


## Enregistrement d'un motif en temps réel

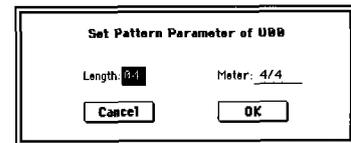
Cette section vous montre comment utiliser le mode d'enregistrement en temps réel pour produire un motif. Les motifs utilisateur (User) sont disponibles avec la fonction RPPR, tout comme les motifs Preset. Vous pouvez aussi les copier ou les placer dans un morceau. En outre, vous pouvez copier les données de jeu d'une piste dans un motif.

Quand vous enregistrez un motif en temps réel, il est automatiquement mis en boucle (sa longueur correspond au le nombre de mesures spécifié). Vous pouvez donc ajouter des données de note à chaque passage.

- ① Créez un nouveau morceau et assignez le Program de la piste utilisée dans le motif comme décrit sous "Préparatifs pour l'enregistrement". (réf.p.41)
- ② Passez à la page "Sequencer P6: Pattern/RPPR, Pattern Edit".



- ③ Choisissez la piste sur laquelle vous voulez enregistrer le motif avec "Track Select".  
Le motif sera joué avec le Program et les réglages de la piste en question.
- ④ Réglez "Pattern (Pattern Bank)" sur User et "Pattern Select" sur U00.  
Chaque morceau dispose des mémoires U00-U99.
- ⑤ Choisissez la commande du menu de page "Pattern Parameter".  
Une fenêtre de dialogue s'affiche.



- ⑥ Spécifiez la longueur du motif en réglant "Length" sur 04 (quatre mesures) et choisissez l'armure de temps avec "Meter" (4/4 pour cet exemple). Appuyez sur le bouton OK.
- ⑦ Si nécessaire, réglez "Resolution" pour quantifier les données pendant l'enregistrement.
- ⑧ Lancez l'enregistrement en temps réel.  
La méthode d'enregistrement correspond exactement à celle de "Loop All Tracks". (réf.p.44)

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] et sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

L'enregistrement de motif commence après le décompte. Jouez sur le clavier et utilisez les fonctions de jeu (joystick etc.).

A la fin du motif, le séquenceur retourne automatiquement au début et poursuit l'enregistrement. Dans ce cas, les nouvelles données sont ajoutées à celles déjà enregistrées lors du passage précédent.

⑨ Vous pouvez aussi effacer des données indésirables pendant l'enregistrement de motif. Pour cela, il suffit de maintenir le bouton **SEQUENCER [REC/WRITE]** enfoncé ou de cocher la case "Remove Data". Pour en savoir plus, voyez l'étape ⑥ sous "Loop All Tracks" (p. 44).

⑩ Appuyez sur le bouton **SEQUENCER [START/STOP]** pour arrêter l'enregistrement. Si vous avez fait une faute ou si vous voulez recommencer l'enregistrement, appuyez sur le bouton **SEQUENCER [START/STOP]** pour arrêter l'enregistrement puis appuyez sur le bouton **[COMPARE]**. Recommencez ensuite l'enregistrement de motif à partir de l'étape 8.

## Commandes de contrôle (CC) et motifs

⚡ Bien qu'il soit tout à fait possible d'utiliser les fonctions de jeu pendant l'enregistrement d'un motif, nous vous conseillons de remettre les valeurs ainsi générées à zéro à la fin du motif. Sinon, la dernière valeur générée reste figée et produit un résultat relativement désagréable quand vous placez le motif dans une piste ou quand vous l'utilisez avec la fonction RPPR. Pour vous éviter de penser à trop de choses à la fois, voici une liste des commandes de contrôle qui sont automatiquement remises à zéro à la fin du motif ou chaque fois que vous arrêtez la fonction RPPR ou le morceau.

Fonction de jeu	Valeur initiale
Modulation 1 (CC01)	00 (zéro)
Modulation 2 (CC02)	00 (zéro)
Expression (CC11)	127 (max.)
Ribbon (ruban) (CC16)	64 (centre, "neutre")
Pédale Damper(CC64)	00 (zéro)
Sostenuto (CC66)	00 (zéro)
Soft (CC67)	00 (zéro)
Sustain (enveloppe) (CC70)	64 (centre)
Résonance (CC71)	64 (centre)
Release (enveloppe) (CC72)	64 (centre)
Attaque (enveloppe) (CC73)	64 (centre)
Fréq. de coupure LPF (CC74)	64 (centre)
Decay (enveloppe) (CC75)	64 (centre)
Vitesse LFO1 (CC76)	64 (centre)
Intensité LFO1 (hauteur)(CC77)	64 (centre)
Retard LFO1 (CC78)	64 (centre)
Intensité env. du filtre (CC79)	64 (centre)
Modulation SW1 (CC80)	00 (zéro)
Modulation SW2 (CC81)	00 (zéro)
Aftertouch de canal	00 (zéro)
Pitch Bend	00 (zéro)

## Enregistrement de motifs avec l'arpégiateur

Si vous avez assigné l'arpégiateur à la piste choisie avec "Track Select", vous pouvez activer le bouton **ARPEGGIATOR [ON/OFF]** et enregistrer le jeu de l'arpégiateur dans le motif.

Pour en savoir plus sur les réglages de l'arpégiateur, voyez p. 96 et Gdp p. 93.

## Méthodes d'édition de morceaux

L'instrument propose plusieurs opérations d'édition pour les morceaux.

### Fonctions d'édition de morceau

Vous pouvez copier et renommer les morceaux mais aussi les retravailler (les effacer, par exemple) avec les commandes de menu Utility de pages comme **Sequencer P0: Play/REC** (p. 58).

### Fonctions d'édition de piste

Vous pouvez déplacer/insérer/effacer les événements d'une piste. En outre, vous pouvez copier ces événements au sein de la piste en question ou dans une autre piste.

Vous trouverez les commandes en question au menu de la page **Sequencer P5: Track Edit, Track Edit.** (p. 79).

### Fonctions d'édition de motifs

Vous pouvez éditer les motifs de fond en comble avec les commandes du menu de la page **Sequencer P6: Pattern/RPPR, Pattern.** "Event Edit" permet de modifier des données enregistrées préalablement ou d'insérer de nouvelles données. En outre, vous pouvez effacer (Delete), copier (Copy) ou fusionner (Bounce) des motifs (p. 89).

**note** Les explications ci-dessous se rapportent à l'édition de morceau. Créez donc un morceau de plusieurs mesures. Voyez le Gdr p. 24. Nous allons vous montrer comment modifier certains aspects d'un morceau; nous verrons ensuite comment composer une liste de repères (Cue List).

Pour les explications suivantes, nous partons du principe que le morceau à éditer réside dans la mémoire S000.

## 1. Copier un morceau

Voyons comment copier un morceau. Cette fonction est utile pour produire plusieurs versions d'un même morceau.

### ① Créez un nouveau morceau.

Passez à la page "Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08".

Choisissez "Song Select" et spécifiez le numéro du morceau à créer avec le pavé numérique. Appuyez ensuite sur le bouton **[ENTER]**. (Pour cet exemple, appuyez sur le bouton **[1]** puis sur le bouton **[ENTER]**.)

Une fenêtre de dialogue s'affiche.



Définissez le nombre de mesures avec "Set Length" et appuyez sur le bouton OK.



Un nouveau morceau est alors créé. Nous allons maintenant copier les données d'un morceau existant vers ce morceau tout frais.

- Choisissez la commande du menu de page "Copy From Song".



L'écran affiche une fenêtre de dialogue. Choisissez le morceau à copier (le morceau de source de la copie). Si vous choisissez "All", tous les réglages et données du morceau en question sont copiés. Si vous choisissez "Without Track/Pattern Events", la copie porte sur les réglages autres que Play Loop et RPPR. Pour cet exemple, choisissez "All".

Appuyez sur le bouton OK pour exécuter la copie.

- Créez un autre morceau (S002) en suivant les étapes ① et ② et copiez aussi le morceau S000 vers cette mémoire.

## 2. Donner un nom à un morceau

Voici comment baptiser un morceau que vous venez de créer:

- Choisissez un morceau avec "Song Select". Pour cet exemple, choisissez le morceau 002.
- Choisissez la commande du menu de page "Rename Song" (page Sequencer P0: Play/REC, Program T01-08).



L'écran affiche une fenêtre de dialogue. Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte.

Appuyez sur le bouton Clear et entrez CHORUS (p. 115).

Quand vous avez entré le nom, appuyez sur le bouton OK.

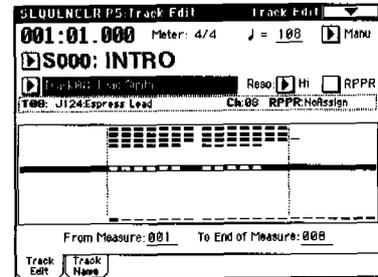
Appuyez à nouveau sur le bouton OK pour exécuter la commande "Rename".

- Assignez les noms "INTRO" et "VERSE" aux morceaux S000 et S001 en répétant les étapes ① et ②.

## 3. Régler la longueur du morceau

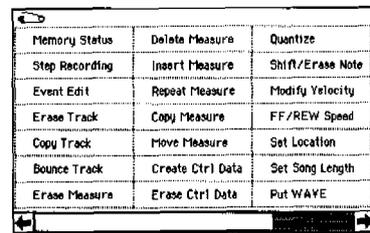
Voyons comment spécifier le nombre de mesures dans un morceau. Par défaut, la longueur du morceau est de 64 mesures. Si vous dépassez ce nombre de mesures pendant un enregistrement en temps réel, vous obtenez un morceau de la longueur des mesures effectivement enregistrées.

- Choisissez le morceau S000: INTRO.
- Passez à la page Sequencer P5: Track Edit, Track Edit. A la page P5: Track Edit, appuyez sur le bouton [MENU] pour afficher le menu de page. Appuyez sur "P5: Track Edit".

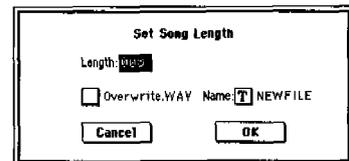


- Activez le menu de page. Ce menu propose plusieurs commandes pour l'édition des pistes et des mesures.

Appuyez sur "Set Song Length".



Une fenêtre de dialogue s'affiche.

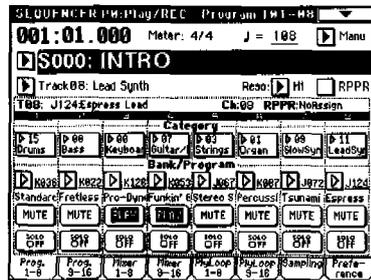


Entrez le nombre de mesures du morceau. Pour notre exemple, choisissez 008 (8 mesures) et appuyez sur le bouton OK.

Les données de jeu des mesures 1-8 sont conservées et les données des mesures suivantes sont effacées. Si vous lancez la reproduction du morceau avec le bouton SEQUENCER [START/STOP], elle s'arrête à la fin de la mesure 8.

- Si la fonction Track Play Loop est active, vérifiez les mesures choisies avec "Loop Start Measure" et "Loop End Measure". En effet, si elles se trouvent derrière la plage conservée, elles sont effacées. Si nécessaire, déplacez les mesures voulues au préalable avec "Move Measure" (p. 83) vers la zone non affectée par "Set Song Length".

- ④ Coupez le son des pistes.  
Appuyez sur le bouton [EXIT] pour afficher la page Play/REC. Choisissez ensuite la page Program T01-08/T09-16.  
Coupez le son de toutes les pistes sauf des pistes 3 et 4. Ainsi, vous n'entendez que le son du piano électrique et de la guitare.

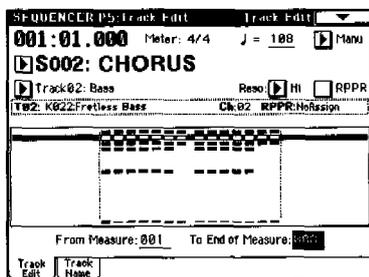


- ⑤ Réglez la longueur du morceau S001: VERSE sur "008" en procédant comme décrit aux étapes ①-④. Vous obtenez un morceau de huit mesures.  
Coupez le son de toutes les pistes sauf des pistes 1-3. Ainsi, vous n'entendez que le son de la batterie, de la basse et du piano électrique.
- ⑥ Réglez la longueur du morceau S002: CHORUS sur "008" en procédant comme décrit aux étapes ①-④. Vous obtenez un morceau de huit mesures.

#### 4. Changement de tonalité (transposition)

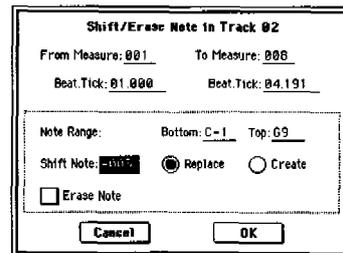
Voici comment transposer un morceau:

- ① Choisissez le morceau S002: CHORUS.
- ② Passez à la page Sequencer P5: Track Edit.
- ③ Choisissez la piste T02 avec "Track Select". La piste est immédiatement transposée.
- ④ Spécifiez les mesures dont vous voulez changer la hauteur.  
Choisissez "From Measure" et réglez ce paramètre sur "001" avec les commandes VALUE. Sélectionnez ensuite "To End of Measure" et choisissez la valeur "008".



- ⑤ Choisissez la commande du menu de page "Shift/Erase Note".  
L'écran affiche une fenêtre de dialogue. Si vous n'avez pas défini la plage de mesures à l'étape ④ (ou que votre réglage est incorrect), vous pouvez le faire ici avec "From Measure" et "To Measure".

Activez "Replace" et réglez la valeur "Shift Note" sur "+003". (☞Gdp p.85)



Appuyez sur le bouton OK. Les notes de la piste 2 sont transposées de trois demi-tons vers le haut.

- ⑥ Suivez la même procédure pour augmenter la hauteur de chaque piste contenant des données de jeu de trois demi-tons. Ne modifiez toutefois pas la hauteur de la piste 1 car elle contient un Drum Kit.
- ⚠ Si vous changez la hauteur d'une piste utilisant un Drum Kit, vous modifiez la correspondance entre les numéros de note et les sons de batterie, de sorte que vous n'obtenez plus les sons corrects du kit.

## Programmation d'une liste de repères (Cue List)

Une liste de repères permet de reproduire plusieurs morceaux l'un à la suite de l'autre. C'est une fonction bien pratique lorsqu'un morceau entier est constitué de "morceaux" différents (un morceau représente l'introduction, un deuxième le couplet A, un troisième le couplet B et ainsi de suite). Cette approche présente l'avantage que vous pouvez reconstruire vos morceaux en changeant la structure au moyen de la liste de repères et en spécifiant le nombre de fois que chaque (sous-)morceau est joué.

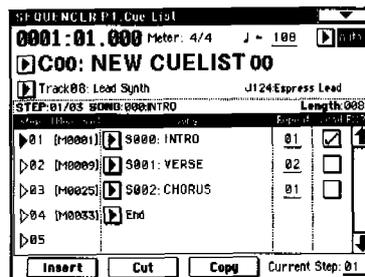
D'autre part, vous pouvez utiliser cette fonction comme "Jukebox" pour jouer des morceaux entiers selon un ordre programmé pendant que vous faites une pause.

Cue List (liste de repères)		
01	S000: Intro	02
02	S001: A	02
03	S002: B	01
04	S003: Chorus	02
05	S001: A	02
06	S002: B	01
07	S003: Chorus	02
08	S001: A (Solo)	01
09	S003: Chorus	03
10	S004: Ending	02

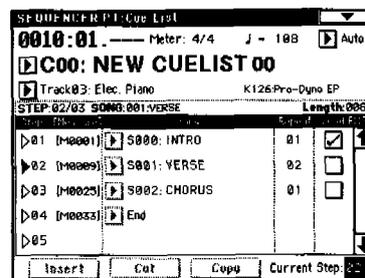
  

Intro	Intro	A	A	B	Chorus
Chorus	A	A	B	Chorus	Chorus
A(Solo)	Chorus	Chorus	Chorus	Ending	Ending

- Réglez le dernier pas sur "End".  
Si vous lui attribuez "Continue to Step01", la liste de repères est jouée en boucle.
- Spécifiez avec "Repeat" le nombre de fois que le morceau du pas en question doit être répété. Pour cet exemple, réglez le pas 02 S001: VERSE sur "02".
- Spécifiez si les réglages d'effets doivent ou non changer au début du pas/morceau suivant. Si vous voulez que les réglages d'effets changent, cochez la case "FX". Pour cet exemple, cochez la case "FX" uniquement pour le pas Step 01 afin de charger les effets.
- Si vous voulez utiliser le tempo programmé pour chaque morceau, réglez "Tempo Mode" sur "Auto".  
Si vous réglez ce paramètre sur "Manu (Manual)", la liste (et donc le "super-morceau") est reproduite au tempo défini avec le réglage "J=".



- Quand vous appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP], la reproduction commence au pas choisi comme "Current Step" (pas actuel).

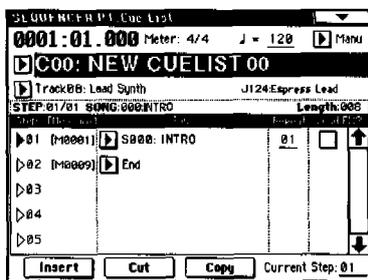


### 1. Création d'une liste de repères

Chaque unité de la liste représente un "pas" (Step). Chaque pas contient un renvoi à une mémoire de morceau et le nombre de fois que ce morceau est joué.

Dans cet exemple, nous utiliserons une liste de repères pour combiner les morceaux S000: INTRO, S001: VERSE et S002: CHORUS.

- Choisissez "Sequencer P1: Cue List".  
Par défaut, le morceau S000 est attribué au pas ("Step") 01 et "End" (fin du morceau) au pas 02.



- Ajoutez un morceau dans la colonne "Step".  
Choisissez le "Song" du pas 02 et appuyez sur le bouton Insert. Le pas 02 contient maintenant un renvoi à un morceau. Choisissez "S001: VERSE" avec les commandes VALUE.

Suivez cette méthode pour choisir le "Song" du pas 03 et appuyez sur le bouton Insert. Choisissez ici "S002: CHORUS".

Vous pouvez effacer le pas choisi en appuyant sur le bouton Cut. Vous pouvez ensuite "coller" ce pas en appuyant sur le bouton Insert.

Le bouton Copy permet de copier le pas sélectionné. Vous pouvez ensuite "coller" ce pas en appuyant sur le bouton Insert.

- "Step": La flèche indique le pas en cours de reproduction. "▶" indique le pas ("Step") actuellement sélectionné. Si vous choisissez un autre pas avec "Current Step" quand la reproduction est arrêtée, l'affichage change.
- "M\*\*\*\*": Indique la mesure où le morceau affecté au pas en question commence.
- "Meter": Affiche l'armure de temps actuelle. Cette valeur ne peut pas être changée.
- Vous pouvez donner un nom à la liste de repères avec la commande du menu de page "Rename Cue List".
- Si vous jouez maintenant sur le clavier, vous entendez le Program affecté à la piste choisie ("Track Select"). Comme cette piste peut servir à différentes fins dans les morceaux utilisés par la liste de repères, il peut arriver que le Program change en cours de route.

- Si les transitions ne "coulent" pas en douceur lors de la reproduction de la liste de repères

Lorsque les morceaux utilisent des réglages d'effets différents, cela peut provoquer des retards entre les morceaux de la liste de repères. De plus, il peut arriver que le timing du morceau suivant soit un peu décalé. Dans ce cas, nous vous conseillons de convertir la liste de repères en morceau avec "Convert to Song". Cela permet d'éliminer tout retard durant les transitions (qui n'existent plus après la conversion).

Si les morceaux de la liste utilisent des réglages d'effets différents, cochez uniquement la case "FX" du pas Step 01 pour produire une transition fluide entre les pas. Il y a à boire et à manger dans cette approche: elle présente l'avantage non négligeable que les effets sont réglés avant même que la reproduction de la liste de repères ne commence. Le revers de la médaille est que les effets ne changent pas. Sauf, bien sûr, si vous recourez à la modulation dynamique ou aux commandes de contrôle MIDI (CC). Cela permet, par exemple, de changer l'intensité de la réverbération pour certains morceaux, de modifier la vitesse du LFO, etc. Nous vous conseillons d'utiliser cette méthode si vous construisez un morceau sur base d'une liste de repères.

Quand vous exécutez la commande du menu de page "Convert to Song", les réglages d'effets du pas ("Step") 01 sont repris pour le futur morceau.

Même si "FX" n'est pas coché, il peut arriver que le passage d'un morceau au suivant ne s'effectue pas sans heurts. Cela dépend en général du nombre de paramètres se trouvant au début du morceau suivant. De plus, il peut arriver que le timing du morceau suivant soit un peu décalé. Dans ce cas, il vaut mieux éditer les données du morceau ou convertir votre liste de repères en morceau à part entière. Une fois la conversion effectuée (avec "Convert to Song"), la reproduction devrait se dérouler normalement.

### ● Création de plusieurs morceaux destinés à une liste de repères

Pour créer plusieurs morceaux destinés à une liste de repères, nous vous conseillons d'effectuer les réglages nécessaires (Programs et autres réglages pour chaque piste, réglages d'effets, etc.) pour un morceau (S000, par exemple) et d'ensuite copier ces réglages vers les autres morceaux avec la commande du menu de page "Copy From Song" sous "SEQ 1.1".



⚡ Quand la liste de repères est finie et que vous la convertissez en morceau, les réglages de pistes (Programs, panoramique, volume etc.) des différents pas sont convertis en données MIDI et reproduits normalement. Toutefois, si vous n'utilisez pas le même canal MIDI pour tous vos "sous-morceaux", le morceau converti pourrait ne plus correspondre à ce que vous entendiez lors de l'usage de la liste de repères.

### ● Changement de pas avec un commutateur au pied

Vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied pour changer de pas (Step). Si vous réglez "Repeat" sur FS, vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH pour arrêter la reproduction en boucle de la liste de repères. Réglez "Foot Switch Assign" (page Global P2: Controller) sur "Cue Repeat Control".

## 2. Conversion d'une liste de repères en morceau

Vous l'aurez compris: une liste de repères constitue un enchaînement de morceaux mais ne permet pas d'enregistrer davantage de parties pendant la reproduction. C'est pourquoi vous pouvez convertir la liste de repères en morceau à part entière qui peut alors être "amplifié" comme bon vous semble. Par ailleurs, cette conversion s'impose quand vous voulez archiver votre assemblage sur un support en format SMF.

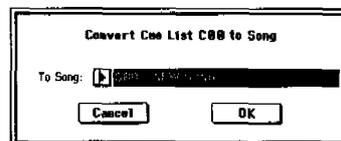
### ① Choisissez la commande du menu de page "Convert to Song".

L'écran affiche une fenêtre de dialogue.

### ② Sous "To Song", entrez le numéro du morceau de destination qui recevra les données assemblées.

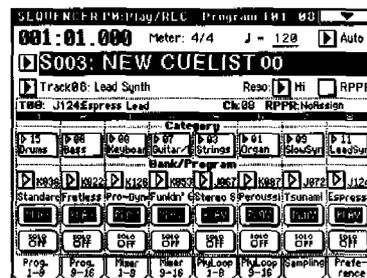
Le nom actuel de la liste de repères est automatiquement utilisé comme nom du morceau. (Pour en savoir plus sur la commande "Convert to Song", voyez Gdp p.70.)

Si vous choisissez un autre morceau comme destination pour la conversion de votre liste, ne vous préoccupez pas du paramètre "Set Length" affiché dans la fenêtre de dialogue qui apparaît alors. L'instrument utilisera le nombre de mesures dans le morceau converti. Appuyez sur le bouton OK pour afficher la fenêtre de dialogue "Convert Cue List".



### ③ Appuyez sur le bouton OK.

La liste de repères est convertie en morceau. Passez à la page P0: Play/REC et choisissez le numéro du morceau de destination défini pour la conversion. Ecoutez le résultat de la conversion.

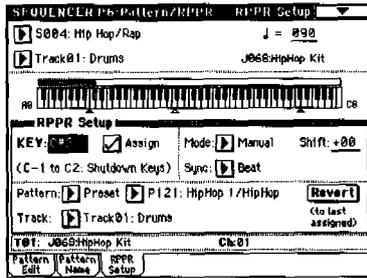


## Création et enregistrement de données RPPR (Realtime Pattern Play/Record)

Cette section montre comment assigner un motif à la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel) et comment utiliser cette fonction pendant la reproduction et l'enregistrement. (☞ Gdr p.3 "Jouer avec la fonction RPPR")

### Création de données RPPR

- 1 Créez un nouveau morceau. (☞ p.50)
- 2 Choisissez le Program utilisé par chaque piste.  
Pour cet exemple, nous utiliserons un morceau de base ("Template Song"). Chargez le morceau P14: Hip Hop/Rap avec la commande de menu Utility "Load Template Song". Vous ne devez pas copier les motifs. (☞ Gdr p.24)
- 3 Passez à la page Sequencer P6: Pattern/RPPR, RPPR Setup. A l'ouverture de cette page, la fonction RPPR est automatiquement activée.

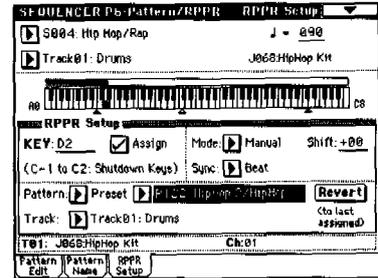


- 4 Choisissez avec "KEY" la touche du clavier à laquelle vous voulez assigner un motif.  
Choisissez "C#2". Vous pouvez aussi effectuer ce choix en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé tout en appuyant sur une touche du clavier.  
Les touches C2 et plus basses servent à arrêter la reproduction; vous ne pouvez pas leur assigner de motif.
- 5 Cochez la case "Assign".
- 6 Choisissez le type de motif Preset avec "Pattern Bank" et sélectionnez le motif P121: HipHop 1/HipHop avec "Pattern Select".
- 7 Réglez "Track" sur "Track01: Drums".  
Ce choix est important en ce sens qu'il détermine quel Program et quels réglages sont utilisés pour la reproduction du motif RPPR.
- 8 Assignez un motif à d'autres touches.

Choisissez "KEY" puis appuyez sur le bouton [△] pour sélectionner "D2".  
Appuyez sur le bouton Revert.  
Les réglages "Assign", "Pattern (Pattern Bank)", "Pattern Select" et "Track" des étapes précédentes (voyez ⑤-⑦) sont maintenant validés.

Choisissez "Pattern Select" et appuyez sur le bouton [△] pour sélectionner "P122: HipHop 2/HipHop".

**note** Vous pouvez ainsi utiliser la fonction "Revert" pour gagner du temps quand vous assignez des motifs consécutifs ou proches aux touches et que vous utilisez ces motifs au sein de la même piste.



Assignez plusieurs motifs en suivant la méthode décrite ci-dessus, sur une plage allant de P123: HipHop 3/HipHop-P135: HipHop 15/HipHop.

- 9 Appuyez sur la touche C#2.  
Le motif assigné est reproduit.

Relâchez la touche C#2 et enfoncez la touche D2. Vous entendez alors le motif assigné à cette touche. Le mode de jeu du motif dépend alors des réglages "Sync" et "Mode".

Réglez "KEY" sur C#2 et "Sync" sur Measure. Répétez ces réglages pour la note D2.

Enfoncez ensuite ces deux touches l'une à la suite de l'autre. Notez que les motifs ne se comportent pas de la même manière.

Avec le réglage "Measure", les motifs sont traités comme des unités d'une mesure. Le deuxième motif et les motifs suivants démarrent sur la mesure par rapport au motif initial enclenché.

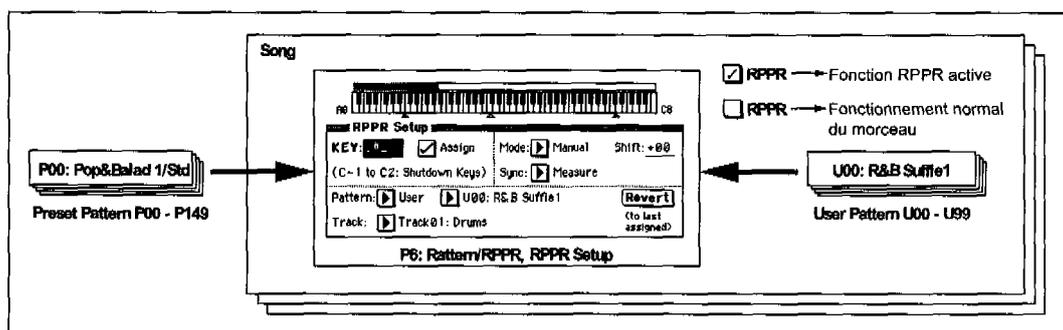
Si vous réglez "Mode" sur Once, le motif est joué en entier, même si vous relâchez immédiatement la touche du clavier.

**note** Pour arrêter la reproduction, enfoncez de nouveau la même touche ou appuyez sur C2 ou une touche inférieure.

Pour en savoir plus sur les paramètres "Sync", "Mode" et "Shift", voyez Gdr p.92.

Les touches assignées sont affichées à l'écran sous forme d'un clavier graphique.

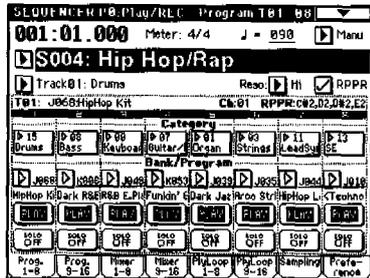
**note** Les touches auxquelles aucun motif RPPR n'est assigné fonctionnent comme d'habitude et permettent donc de jouer des mélodies et des accords. Choisissez la piste que vous voulez jouer sur le clavier avec "Track Select". Vous pourriez utiliser la fonction RPPR pour déclencher des motifs de basse et de batterie avec les touches C#2-B2 et utiliser la moitié droite du clavier (à partir du C3) pour jouer le solo en temps réel. En règle générale, il vaut mieux regrouper les touches "pilotes" des motifs RPPR pour éviter de malheureux malentendus sur scène. De plus, il vaut mieux adopter un système et s'y tenir



## Reproduction RPPR

Voici comment utiliser la fonction RPPR pour déclencher les motifs à la page Sequencer P0: Play/REC.

- 1 Choisissez "Sequencer P0: Play/REC".
- 2 Cochez la case "RPPR".  
La fonction RPPR est activée. Ce statut est mémorisé pour chaque morceau.



- 3 Jouez sur le clavier. Les motifs assignés sont déclenchés conformément aux réglages RPPR que vous avez effectués.
  - Si vous réglez le paramètre "Sync" d'une touche sur Beat ou Measure, le motif RPPR est synchronisé avec le tempo du premier motif. (☞ Gdp p.92 "Sync")
  - Les motifs RPPR synchronisés (quand "Sync" est réglé sur Beat, Measure ou SEQ) suivent toujours le tempo du morceau, même si vous les déclenchez un peu trop tôt ou trop tard. (Évitez cependant des retards plus importants qu'une triple croche.) Cette "quantification" opère de la manière suivante: la reproduction d'un motif synchronisé commence toujours au moment où vous enfoncez la touche. Seulement, les premières données sont légèrement comprimées de façon à faire correspondre le timing du motif à celui du morceau dans les plus brefs délais (plus ou moins comme pendant la synchronisation d'un multipiste avec un séquenceur).

**MIDI** Si vous voulez déclencher les motifs RPPR via MIDI, transmettez les commandes de note nécessaires sur le canal assigné à la piste choisie avec "Track Select".

- 4 Pour couper la fonction RPPR, désélectionnez la case RPPR.

Jeu de motifs RPPR pendant la reproduction d'un morceau

Vous pouvez synchroniser le jeu de motifs RPPR avec la reproduction d'un morceau.

La reproduction d'un motif dont le paramètre "Sync" est réglé sur SEQ est synchronisée avec le tempo du morceau. (☞ Gdp p.92 "Sync")

Lancez la reproduction de morceau et appuyez sur les touches définies. La reproduction RPPR est synchronisée avec le tempo du morceau.

⚡ Si vous utilisez le bouton [<< REW] ou [FF >>] pendant la reproduction du morceau, vous perdez la synchronisation du motif avec le morceau.

**note** Si la reproduction RPPR doit commencer en même temps que le morceau en question, il vaut mieux insérer une mesure blanche au début pour que tout puisse être mis en place avant la musique.

**note** Quand la reproduction du morceau est arrêtée, le motif RPPR se synchronise avec le tempo de l'arpégiateur.

## Enregistrement en temps réel du jeu RPPR

Vous pouvez enregistrer le jeu de motifs RPPR en temps réel. Si vous utilisez une seule piste (Track01: Drums) comme dans la section "Création et enregistrement de données RPPR" (☞ p.55), réglez "Track Select" sur "Track01: Drums". Dans ce cas, vous n'enregistrez que sur une seule piste.

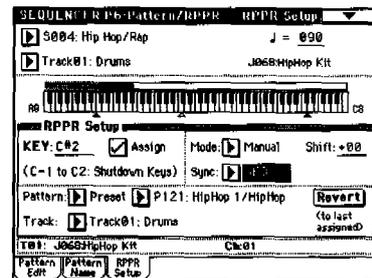
Même si la fonction RPPR utilise une seule piste, servez-vous de l'enregistrement multipiste si vous comptez choisir une autre piste avec "Track Select" et y enregistrer votre jeu. Choisissez aussi l'enregistrement multipiste si vous avez créé les données RPPR avec plusieurs pistes et que vous voulez enregistrer simultanément votre jeu sur plusieurs pistes.

**note** Le motif est enregistré sous forme de données de jeu sur la piste utilisée par la fonction RPPR.

Voyons à présent comment enregistrer simultanément le jeu de la fonction RPPR et de l'arpégiateur.

- 1 Réglez le paramètre "Sync" de chaque motif RPPR sur "SEQ".

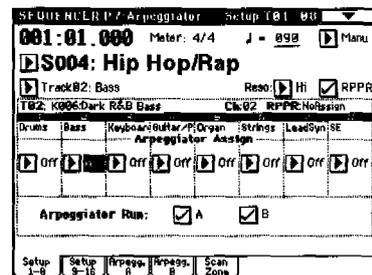
Le réglage SEQ signifie que la reproduction RPPR est toujours synchronisée avec le tempo du séquenceur.



- 2 Nous allons utiliser l'arpégiateur pour jouer le motif de basse. Effectuez les réglages suivants.

Réglez "Track Select" sur "Track02: Bass".

Passez à la page Sequencer P7: Arpeggiator, Setup T01-08 et réglez le paramètre "Arpeggiator Assign" de la piste 2 sur A. (Si nécessaire, cochez la case "Arpeggiator Run" A.)



Passez à la page Sequencer P7: Arpeggiator, Arpeggiator A et réglez "Pattern" sur U038 (A/B).

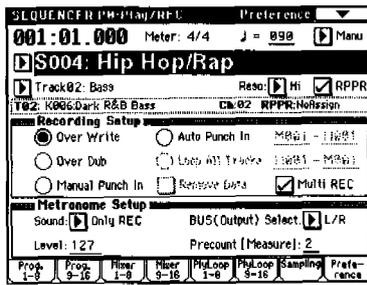


Réglez "Gate" et "Velocity" sur Step.

Ne cochez pas la case "Key Sync".

Appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF]. (Le bouton s'allume.)

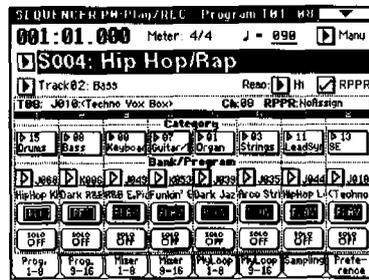
- ③ Cochez la case "Multi REC" à la page Sequencer P0: Play/REC, Preference.



Si vous réglez "Recording Mode" sur "Loop All Tracks", l'option Multi REC n'est pas disponible. Réglez "Recording Mode" sur "Over Write".

- ④ Passez à la page P0: Play/REC, Program T01-08. Le paramètre "PLAY/MUTE/REC" affiche REC à l'écran pour toutes les pistes. La piste pilotée par la fonction RPPR est enregistrée en même temps que le jeu de l'arpégiateur. Réglez "PLAY/MUTE/REC" sur PLAY ou MUTE pour toutes les pistes autres que 1 et 2.

Vérifiez que "Track Select" est réglé sur "Track02: Bass". Vous pouvez aussi enregistrer le jeu des touches du clavier non affectées à la fonction RPPR sur la piste choisie avec "Track Select".



- ⑤ Vérifiez que la case "RPPR" est cochée.  
⑥ Appuyez sur le bouton [LOCATE] pour passer à la position 001:01.000.  
⑦ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] et sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Enfoncez une touche pilotant un motif RPPR et une ou plusieurs touches pilotant l'arpégiateur.

Si vous enfoncez une touche pendant le décompte précédant l'enregistrement, l'instrument lance et enregistre simultanément les motifs et arpèges en même temps que l'enregistrement.

Enregistrez la reproduction des motifs RPPR et les arpèges.

- ⚠ L'enregistrement des données contenues dans un motif RPPR peut s'accompagner d'un léger retard des données. Pour éviter ce problème, réglez "Reso" (résolution de quantification en temps réel) sur une autre valeur que "Hi".

- ⑧ A la fin du morceau, appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

L'enregistrement s'arrête et le séquenceur retourne automatiquement à l'endroit où l'enregistrement a commencé. Si vous avez fait une faute ou si vous voulez recommencer l'enregistrement, vous pouvez utiliser la fonction Compare (appuyez sur le bouton [COMPARE]) pour effectuer un nouvel enregistrement autant de fois que vous le souhaitez.

- ⑨ Si vous voulez enregistrer sur d'autres pistes, désélectionnez la case "Multi REC" ou "RPPR" selon vos besoins.

A l'étape ③, désélectionnez la case "Multi REC" pour désactiver l'enregistrement multipiste.

Pour couper la fonction RPPR, désélectionnez la case "RPPR" à l'étape ⑤.

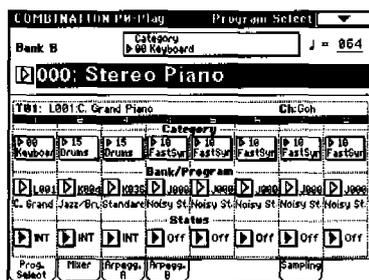
## Enregistrement pendant l'utilisation de la Combinaison/du Programme actuel

Cette section décrit comment copier facilement les réglages d'une Combinaison ou d'un Programme vers un morceau. Il existe en fait deux méthodes: quand vous vous trouvez en mode Programme ou Combinaison, vous pouvez utiliser la fonction "Auto Song Setup" pour copier les réglages vers une nouvelle mémoire de morceau du séquenceur. D'autre part, le mode Sequencer propose une commande de menu de page qui permet de copier les réglages d'une Combinaison ou d'un Programme vers le morceau actuel.

### Fonction Auto Song Setup

Cette section explique comment utiliser la fonction "Auto Song Setup" en mode Combinaison.

- 1 Activez le mode Combinaison.



- 2 Si vous avez édité la Combinaison depuis son chargement...  
... (volume, panoramique, routage des effets, réglages Arpeggiator, y compris le statut actif/coupé de l'arpéggiateur), il faut d'abord la sauvegarder avec "Update Combination" ou "Write Combination".
- 3 Maintenez le bouton [ENTER] enfoncé et appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE].  
La fenêtre de dialogue "Setup to Record" s'affiche.



- 4 Appuyez sur le bouton OK pour exécuter la commande "Auto Song Setup".  
Le TRITON Extreme active automatiquement le mode Sequencer, choisit un nouveau morceau et applique les réglages de Combinaison. Cette fonction choisit toujours le premier morceau disponible.
- 5 L'instrument active automatiquement le mode prêt à enregistrer et son métronome (conformément aux réglages 0-8: Préférence du mode Sequencer).  
(☞ p. 68 "0-8b: Métronome Setup")

- 6 Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer l'enregistrement en temps réel.  
Appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP] à la fin du morceau.  
(☞ p. 43 "Enregistrement d'une piste MIDI en temps réel")

Paramètres automatiquement copiés de la Combinaison  
Ici, les réglages copiés sont exactement les mêmes que ceux produits en exécutant la commande du menu de page "Copy From Combi" (☞ Gdp p. 58). En outre, les paramètres de la fenêtre de dialogue sont réglés comme suit:

- "with Effects" coché
- "To" = "Track 1 to 8"
- "Auto Adjust Arp setting for Multi REC" coché

Paramètres automatiquement copiés du Programme  
Ici, les réglages copiés sont exactement les mêmes que ceux produits en exécutant la commande du menu de page "Copy From Program" (☞ p. 39). En outre, les paramètres de la fenêtre de dialogue sont réglés comme suit:

- "with Effects" coché
- "with Arpeggiator" coché
- "To" = "Track 01"
- "Arpeggiator" = A

### Copy From Program/Copy From Combi (commandes du menu de page du mode Sequencer)

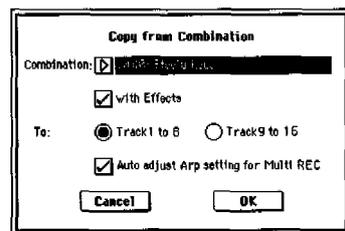
Voici comment vous pouvez utiliser les commandes du menu de page Copy From Program/Copy From Combi du mode Sequencer.

**note** Réglez le canal MIDI Global (Global P1: MIDI, "MIDI Channel") sur "01".

- 1 Créez un nouveau morceau. (☞ p. 50)



- 2 Exécutez la commande du menu de page "Copy From Program" ou "Copy From Combi".  
Une fenêtre de dialogue s'affiche.



Choisissez le Programme ou la Combinaison dont vous voulez copier les réglages.  
Pour cet exemple, appuyez sur le bouton COMBI BANK [I], les boutons numériques [4], [0] puis sur [ENTER]. Vous venez de choisir "J040: Steely Keys".  
Nous allons aussi copier les effets de cette Combinaison; veuillez donc cocher la case "With Effects".

Nous allons aussi copier les autres réglages des huit Timbres de la Combinaison vers les pistes 1-8. Choisissez donc **Track 1 to 8**.

Si vous avez choisi "Track 1 to 8", vous pouvez aussi activer "Auto adjust Arp setting for Multi REC". Si vous cochez cette case, l'instrument règle automatiquement le canal MIDI, etc. de certaines pistes pour produire le même son à la reproduction que pendant l'enregistrement multi-piste avec l'arpégiateur.

La fenêtre de dialogue affichée pour la commande du menu de page "Copy From Program" est différente. Elle permet de choisir une seule piste comme destination et au lieu de "Auto adjust Arp setting for Multi REC", elle comporte une case "with Arpeggiator".

Selon les réglages de la Combinaison, vous devez peut-être aussi changer les réglages de pistes.

note Pour pouvoir utiliser la fonction "Auto adjust Arp setting for Multi REC", il faut que la Combinaison à copier ait été sauvegardée avec le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] allumé.

Appuyez sur le bouton OK pour exécuter la copie. N'oubliez pas que l'exécution de cette commande modifie automatiquement le paramètre "PLAY/REC/MUTE" des pistes.

En outre, la case "Multi REC" est cochée à la page Sequencer P0: Play/REC, Preference.



Si vous comptez utiliser l'arpégiateur, appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour le désactiver. Réactivez-le ensuite.

### ③ Lancez l'enregistrement.

Appuyez sur le bouton [LOCATE] pour passer à la position 001:01.000.

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] et sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Si vous enfoncez la touche B3 ou une note plus grave pendant le décompte précédant l'enregistrement, le motif d'arpège commence en même temps que le morceau et est enregistré. Enregistrez les données de jeu.

### ④ A la fin du morceau, appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].

Si vous avez fait une faute ou que vous voulez recommencer l'enregistrement, vous pouvez vous servir de la fonction Compare (appuyez sur le bouton [COMPARE]) pour effectuer un nouvel enregistrement autant de fois que vous le souhaitez. (Quand vous utilisez la fonction Compare, la case "MultiREC" est désélectionnée; cochez-la à nouveau).

## Précautions et autres fonctions liées au mode Sequencer

### Données de morceau TRITON Extreme et leur compatibilité

Le TRITON Extreme permet de charger les deux types de données de morceau suivants d'un support dans son séquenceur:

#### • Données de morceau sauvegardées dans le format propre du TRITON Extreme

Ce format ne pourra pas être lu par d'autres appareils. Toutefois, il est partiellement compatible avec les modèles TRITON STUDIO, TRITON-Rack et TRITON/TRITONpro/TRITONproX (☞ Gdp p.310).

Comme tous les détails des paramètres initiaux et de reproduction sont reproduits fidèlement, vous avez intérêt à utiliser ce format pour sauvegarder les données de morceau qui devront être reproduites sur cet instrument.

#### • Données sauvegardées en format Standard MIDI (SMF)

Avec ce type de données, la reproduction ne sera pas aussi exacte qu'avec le format du TRITON Extreme (bien que la plupart du temps, cela ne posera pas de problème). Par contre, ces données pourront être reproduites par n'importe quel autre dispositif compatible SMF.

Les données de morceau sont sauvegardées et chargées en mode Media. (☞ p.117, 121, Gdp p.181, 189)

#### • Données contenant des messages SysEx

Vous pouvez enregistrer les données SysEx (y compris les données de formats XG et GS) reçues d'un dispositif MIDI externe et les commandes "Parameter Change" générées en éditant les paramètres de piste (☞ Gdp p.101). La commande du menu de page "Put Effect Setting to Track" permet d'enregistrer les paramètres des effets d'insertion ou des effets maîtres sur une piste sous forme de données SysEx.

Les données SysEx GM, XG ou GS éventuellement enregistrées n'influencent pas le TRITON Extreme pendant la reproduction.

Vous pouvez sauvegarder les données ainsi enregistrées sur une carte et les charger à partir de ce support. En outre, vous pouvez sauvegarder et charger les données SysEx enregistrées sous forme de fichiers SMF (Standard MIDI File) ("Load Standard MIDI File", "Save Song as Standard MIDI File"). Si nécessaire, vous pouvez exporter les événements SysEx enregistrés sous forme de fichiers SMF. En outre, vous pouvez importer les données SysEx d'un fichier SMF dans un morceau.

## Fonction de comparaison (Compare)

Quand vous enregistrez des données en temps réel ou en mode pas à pas, ou quand vous éditez une piste, vous pouvez effectuer des comparaisons "avant/après" et juger de l'effet de vos éditions, etc.

⚡ Si vous continuez l'édition quand le bouton [COMPARE] est allumé, il s'éteint. Les réglages actuels font alors office de "version précédente" (et sont donc utilisés quand le bouton [COMPARE] est éteint). Toutes les éditions antérieures sont perdues.

La fonction Compare est disponible pour les opérations suivantes:

- **Enregistrement de pistes**
- **Edition de pistes**  
Disponible pour toutes les commandes sauf les commandes du menu Utility "Memory Status" et "Rename Track" (page Sequencer P5: Track Edit).
- **Enregistrement de motifs**
- **Edition de motifs**  
Disponible pour toutes les commandes sauf les commandes du menu de page "Memory Status", "Rename Pattern", "FF/REW Speed" et "Rename Track" (page Pattern/Sequencer P6: RPPR, Pattern Edit).
- **Edition de morceaux**  
Pages Sequencer P0-P4 et P7-P9 pages: disponible pour les commandes du menu de page "Delete Song" et "Copy From Song"  
Page Sequencer P1: Cue List: disponible pour les commandes du menu de page "Convert to Song" et "Copy Song"
- **Après l'utilisation de In-Track Sampling**  
La fonction Compare s'applique aussi aux multi-échantillons et échantillons produits quand "Convert to" Seq.Event est coché (voyez "Select Bank & Sample No"). (☞ Gdp p. 63) Si l'échantillonnage est raté, vous pouvez l'annuler en appuyant sur le bouton [COMPARE], ce qui permet d'effacer les échantillons indésirables.

⚡ Le Program n'est pas concerné par la fonction Compare. Vous ne pouvez donc pas retrouver de statut antérieur.

En règle générale, vous ne pouvez pas retrouver la version originale des données d'événements de piste et de motif en cours d'édition.

Vous pouvez appliquer la fonction Compare aux paramètres des morceaux uniquement lors de leur édition (quand vous exécutez une commande du menu de page).

La fonction Compare n'est pas disponible pour les opérations suivantes:

- **Edition de paramètres de morceau**
- **Pour les commandes du menu de page autres que celles énumérées dans la section ci-avant**

## Memory Protect

Pour pouvoir enregistrer une piste ou un motif, ou éditer des données musicales, vous devez désactiver le paramètre de verrouillage de la mémoire "Memory Protect" en mode Global (☞ p. 90).

## Consignes MIDI

### "Status" des pistes

Vous pouvez spécifier si les données jouées par le séquenceur du TRITON Extreme ou reçues via MIDI pilotent le générateur de sons interne ou un générateur de sons externe.

Quand Track Status "Status" (P2: Trk Param, MIDI Ch T01-08/T09-16) est réglé sur INT, les commandes produites en jouant sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du TRITON Extreme sont uniquement transmises au générateur de sons du TRITON Extreme.

En revanche, quand "Status" est réglé sur EXT, EX2 ou BTH, les commandes produites en jouant sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du TRITON Extreme sont transmises à un générateur de sons externe. (Veillez à ce que le canal MIDI assigné au générateur de sons externe corresponde au réglage "MIDI Channel" défini pour les pistes réglées sur EXT, EX2 ou BTH.) La valeur BTH permet de piloter à la fois le générateur de sons interne du TRITON Extreme et le générateur de sons externe.

Drums	Bass	Keyboard	Guitar/P	Slow	Drum	Guitar/P	Guitar/P	Strings
▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶	▶
INT	INT	INT	INT	EXT	EX2	BTH	INT	
01	02	03	04	05	06	07	08	
Bank Select (When Status=EXT)								
000	000	000	000	000	000	000	000	
000	000	000	000	000	000	000	000	

Si vous voulez utiliser le mode Sequencer comme générateur de sons multitimbral à 16 voix, attribuez la valeur INT ou BTH à Status. (☞ Gdp p. 72)

### Synchronisation du séquenceur avec un dispositif MIDI externe

Vous pouvez synchroniser le tempo d'enregistrement et de reproduction du séquenceur du TRITON Extreme avec un appareil MIDI externe tel qu'une boîte à rythmes, un autre séquenceur, etc. (☞ Gdp p. 296).

# Echantillonnage (Open Sampling System)

## Fonctions d'échantillonnage sur le TRITON Extreme

- Le TRITON Extreme comporte un **Open Sampling System** (ou "système d'échantillonnage ouvert") qui permet d'échantillonner et de rééchantillonner non seulement en mode Sampling, mais aussi en mode Program, Combination et Sequencer.
- Vous pouvez effectuer un échantillonnage mono ou stéréo linéaire 16 bits à 48kHz.
- A la sortie d'usine, le TRITON Extreme propose 16Mo de mémoire RAM (vive) pour les échantillons. Quand vous échantillonnez, les données sont inscrites en mémoire d'échantillonnage (RAM) ou sur un support de votre choix. (Pour en savoir plus sur les types de supports utilisables, voyez p. 137).  
Les 16 Mo de la mémoire d'échantillonnage (RAM) permettent d'échantillonner environ 2 minutes 54 secondes en mono et 1 minute 27 secondes en stéréo. Vous pouvez toutefois installer des barrettes SIMM à 72 broches pour étendre la capacité jusqu'à 96 Mo maximum (en remplaçant la barrette SIMM de 16Mo d'usine par une barrette de 32Mo et en y ajoutant deux barrettes SIMM de 32Mo). Lorsque la mémoire d'échantillonnage est agrandie au maximum, le temps d'échantillonnage total est de 17 minutes 28 secondes en mono et d'environ 8 minutes 44 secondes en stéréo. Cependant, comme la mémoire RAM du TRITON Extreme est divisée en six banques de 16Mo, la durée maximum d'un échantillon est de 2 minutes et 54 secondes en mono et 1 minute et 27 secondes en stéréo. Les échantillons que vous enregistrez dans la mémoire d'échantillonnage (RAM) peuvent servir de formes d'onde pour la production de son. Toutefois, ces données sont perdues quand vous mettez le TRITON Extreme hors tension. Pensez donc à sauvegarder tous les échantillons que vous souhaitez garder.  
Vous pouvez utiliser une carte (Media) pour échantillonner jusqu'à 80 minutes de données mono ou stéréo dans un même fichier (échantillon mono: environ 440Mo, stéréo: environ 879Mo). L'échantillonnage génère un fichier WAVE. Vous pouvez charger un échantillon (fichier WAVE) sauvegardé sur carte dans la mémoire d'échantillonnage pour l'utiliser comme forme d'onde de générateur de sons. Vous pouvez charger un échantillon (fichier WAVE) d'une taille maximum de 16 Mo (mono) ou 32 Mo (stéréo) en mémoire RAM (à condition d'avoir étendu la mémoire RAM à 32 Mo au moins).  
Vous pouvez créer un CD audio en gravant les fichiers Wave à l'aide d'un graveur CD-R/RW branché au connecteur USB A.
- Il est possible d'enregistrer jusqu'à 1000 multi-échantillons et 4000 échantillons normaux.
- En mode Media, vous pouvez charger des multi-échantillons/échantillons de divers supports.
- Vous pouvez charger des données d'échantillon de format Korg et AKAI (multi-échantillons agencés pour S1000/3000 uniquement) ainsi que des données de format AIFF et WAVE. (Une fois que vous avez chargé des données "non-Korg" dans le TRITON Extreme, celles-ci sont converties en format Korg.)  
Vous pouvez exporter les échantillons créés sur le TRITON Extreme sous forme de fichiers AIFF ou WAVE.
- Le signal entrant peut être traité avec les cinq effets d'insertion avant d'être échantillonné, ce qui vous permet d'en corriger le timbre (EQ) ou de le comprimer. La fréquence du LFO et le temps de retard des effets Delay peuvent être spécifiés sous forme de valeur BPM, ce qui vous facilitera la

tâche lors de l'échantillonnage de boucles, grooves et autres extraits rythmiques.

(En mode Sampling, seuls les effets d'insertion sont disponibles. En mode Program, Combination et Sequencer, vous pouvez aussi utiliser les effets maîtres.)

- Vous pouvez faire passer les données audio externes que vous échantillonnez par le circuit Valve Force.
- Vous pouvez faire démarrer l'échantillonnage avec le bouton SAMPLING [START/STOP], par un message de note activée, en envoyant un signal dont le niveau dépasse un seuil donné ou avec le bouton SEQUENCER [START/STOP]. (Les méthodes disponibles dépendent du mode.) Le paramètre Threshold déclenche l'échantillonnage dès que le signal d'entrée dépasse le niveau du seuil spécifié. Le mode Sampling vous permet aussi de régler une valeur "pre-trigger".
- Les entrées audio analogiques conviennent aussi bien pour un microphone que des signaux de niveau ligne. L'entrée S/P DIF IN permet de recevoir et d'échantillonner des signaux numériques d'une fréquence d'échantillonnage de 48kHz.
- Vous pouvez échantillonner directement (ripper) des données d'un CD audio inséré dans un lecteur CD-R/RW branché à l'entrée USB A.
- Les données échantillonnées peuvent être converties automatiquement (ou par une simple opération manuelle) en Program, afin de servir d'éléments sonores pour la synthèse HI du TRITON Extreme. (En mode Sampling, utilisez "Convert MS To Program". En mode Program, Combination ou Sequencer, servez-vous de "Select Bank & Smpl No".) Une fois que vous avez converti un échantillon/multi-échantillon en Program, vous pouvez y appliquer des réglages de filtre, d'amplificateur et d'effets et le reproduire comme un Program. Les multi-échantillons et échantillons convertis en Program peuvent être utilisés en mode Combination ou Sequencer. En outre, vous pouvez utiliser les échantillons que vous enregistrez pour vos Drum Kits.

### Echantillonnage en mode Program, Combination et Sequencer

- Vous pouvez rééchantillonner des données de jeu en mode Program, Combination ou Sequencer, tout en restant dans le domaine numérique. Vous pouvez donc rééchantillonner des données de jeu en exploitant les filtres, les effets, l'arpégiateur et le séquenceur du TRITON Extreme.
- Vous pouvez échantillonner le signal des sources audio branchées aux diverses prises d'entrée. Vous pouvez soit combiner les données que vous jouez sur le TRITON Extreme avec le signal de la source externe, soit écouter votre jeu sur le TRITON Extreme en échantillonnant uniquement le signal de la source externe. En outre, vous pouvez appliquer les effets maîtres au signal échantillonné.
- En mode Sequencer, vous pouvez échantillonner le signal de la source externe pendant que le séquenceur reproduit un morceau. Des données de note sont alors automatiquement créées dans la piste afin de déclencher les échantillons. Cette fonction In-Track Sampling permet d'échantillonner une source externe (du chant ou de la guitare, par exemple) durant la reproduction d'un morceau du séquenceur tout en produisant automatiquement des données de note aux endroits voulus de la piste.
- La reproduction de morceau du mode Sequencer peut également être rééchantillonnée sur carte. Vous pouvez ensuite passer en mode Media pour choisir une suite de morceaux et les graver sur un CD audio inséré dans un lecteur CD-R/RW branché au connecteur USB A.

## Edition en mode Sampling

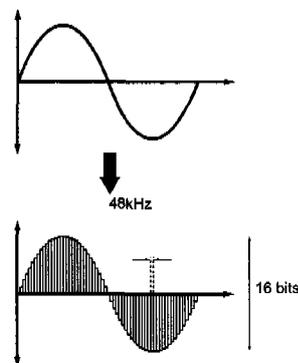
- En mode Sampling, les échantillons que vous venez d'enregistrer ou que vous avez chargés d'un support (y compris les formats WAVE et AIFF) peuvent être affectés à un renvoi (une zone de clavier) afin de créer un multi-échantillon.
- L'écran prévoit un mode graphique permettant de visualiser les formes d'onde. De plus, vous disposez de plusieurs fonctions d'édition, dont une fonction de changement de la fréquence d'échantillonnage et une fonction d'inversion des échantillons.
- Les points Start, Loop Start et Loop End peuvent être spécifiés à l'échantillon près. De plus, les boucles peuvent être accordées, inversées et figées (pour que leur longueur ne change plus).
- La fonction Use Zero recherche automatiquement les points où la forme d'onde passe par la position zéro, ce qui vous fait gagner du temps lors de la recherche du début et de la fin d'un échantillon en vue d'éviter des "clics" indésirables.
- La fonction Grid affiche une grille BPM destinée à vous aider à programmer des boucles parfaites qui ne sont ni trop longues ni trop courtes.
- Chaque multi-échantillon comprend jusqu'à 128 renvois (Index). Les renvois se composent d'un échantillon, de la zone de clavier, de la hauteur originale, de la hauteur de reproduction et de paramètres tels que le volume.
- L'affichage "Keyboard & Index" permet d'éditer les multi-échantillons en visualisant les zones choisies et les échantillons qui y sont affectés.
- Vous pouvez baptiser vos échantillons et multi-échantillons (jusqu'à 16 caractères). Ces noms sont aussi affichés en mode Media (☞ Gdp p. 177 "Translation").
- La fonction Time Slice détecte automatiquement les attaques d'un son de grosse caisse, de caisse claire, etc. d'une boucle rythmique (un motif de batterie répété) et découpe l'échantillon en sons d'instruments rythmiques distincts. Un motif correspondant aux divisions de l'échantillon est automatiquement créé. Vous pouvez donc jouer ce motif immédiatement avec la fonction RPPR du mode Sequencer et en régler le tempo sans en modifier la hauteur. Cette fonction vous permet, par exemple, de régler la hauteur de la caisse claire uniquement, de la remplacer par un autre échantillon ou de modifier le tempo du séquenceur pour créer une nouvelle boucle rythmique sur base de la boucle de départ. (Time Slice fonctionne avec des échantillons mono et stéréo.)
- La fonction Time Stretch permet de modifier le tempo d'un échantillon sans en changer la hauteur. Vous pouvez choisir le mode Sustaining (convenant pour des instruments au son maintenu comme les cordes ou la voix) ou Slice (pour des boucles rythmiques sur des instruments à chute rapide comme les percussions). Fonctionne avec des échantillons stéréo.
- La fonction Crossfade Loop est un outil de mise en boucle bien pratique qui permet d'effacer les irrégularités des longues boucles contenant des données complexes. Crossfade Loop permet de résoudre ces problèmes et d'obtenir des boucles fluides et naturelles.
- La fonction Link (with Crossfade) permet de réunir deux échantillons pour n'en faire qu'un. Vous pouvez aussi effectuer un fondu à l'endroit où les échantillons se chevauchent pour que le volume change progressivement et assure une transition naturelle.
- La fonction BPM Adjust (réglage de la hauteur de reproduction) permet de régler hauteur de reproduction de chaque renvoi pour que le tempo de l'échantillon corresponde exactement à la valeur BPM désirée.
- Vous pouvez aussi utiliser le rééchantillonnage (auto) pour appliquer automatiquement des effets à un échantillon et créer ainsi un nouvel échantillon.

## Structure du mode Sampling

Cette section décrit la structure du mode Sampling du TRITON Extreme (☞ voyez le schéma à la page suivante)

### Fréquence d'échantillonnage et résolution

Comme le montre le schéma suivant, un échantillonneur lit les niveaux d'un signal analogique à intervalles réguliers (il prend des "échantillons" du flux proposé) et sauvegarde ces valeurs dans une mémoire (sous forme de données numériques).



Ces "intervalles réguliers" représentent la "fréquence d'échantillonnage" (le nombre de "photos"). La valeur 48kHz (kilohertz) signifie que le dispositif en question prend 48.000 échantillons d'un signal par seconde, si bien que le signal échantillonné est découpé en fines tranches d'une durée de  $1 \text{ (seconde)} / 48.000 \text{ (fois)} = \pm 0,00002083 \text{ (secondes)} = \pm 0,02083 \text{ ms (millisecondes)}$ .

Plus la fréquence d'échantillonnage est élevée, plus la version numérisée sera fidèle à l'original analogique.

Chaque niveau est alors lu et converti en valeurs numériques. La précision de la lecture des niveaux dépend de la résolution, soit du nombre de bits utilisés pour décrire le niveau. Autrement dit, un signal analogique d'une résolution infinie est converti en signal numérique d'une résolution déterminée. Ainsi, la résolution 16 bits propose 65.536 niveaux possibles ( $2^{\text{exposant } 16}$ ).

Plus la résolution est élevée, plus le nombre de niveaux augmente - et plus vos échantillons prendront de la place. L'échantillonnage 16 bits à 48kHz produit une qualité audio égale à celle d'une platine DAT. Un CD, par contre, se limite à une fréquence d'échantillonnage légèrement inférieure de 44.1kHz (toujours à 16 bits).

## Echantillons et multi-échantillons

### Echantillons

Les données numérisées atterrissent dans un "échantillon" (Sample). Les échantillons contiennent non seulement les données audio (la forme d'onde) mais aussi des paramètres spécifiant la façon dont la forme d'onde doit être reproduite, comme Start (début), Loop Start (début de la boucle) et End Address (fin de lecture). Les échantillons (Samples) constituent la matière première des multi-échantillons (Multisamples) et des Drum Kits.

Le TRITON Extreme peut contenir jusqu'à 4000 échantillons en mémoire interne.

**note** Il permet d'utiliser une même forme d'onde au sein de plusieurs échantillons. Cela vous permet d'économiser de la mémoire interne en créant différents échantillons basés sur la même forme d'onde mais ne lisant chaque fois qu'un extrait de cette dernière. Imaginons, par exemple, que vous venez d'enregistrer une voix qui dit "un, deux, trois". La forme d'onde résultante contient trois éléments distincts que vous pouvez affecter à différents échantillons. Ainsi, l'échantillon A pourrait produire l'extrait "un, deux, trois", l'échantillon B "un, deux" et l'échantillon C "deux, trois". (☞ Gdp p. 108)

### Multi-échantillons

Un multi-échantillon (multisample) contient des réglages assignant un ou plusieurs échantillons à diverses zones du clavier. Un multi-échantillon peut être constitué de 1 à 128 renvois ("index"). Un renvoi contient des paramètres précisant l'échantillon utilisé, la zone qui lui est assignée, la hauteur originale et la hauteur de reproduction des échantillons, leur volume etc.

#### ● Utilisation de multi-échantillons

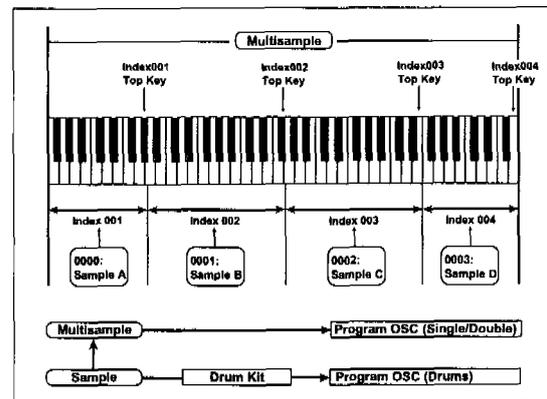
Lors de l'échantillonnage d'un instrument capable de produire des gammes entières de sons (de notes), il ne faut pas se limiter à un seul échantillon que vous joueriez sur toute la gamme. Le résultat final serait hautement artificiel. Les multi-échantillons permettent d'enregistrer plusieurs échantillons de hauteur différente et de les assigner aux zones de clavier correspondant à leur hauteur.

Tous les sons instrumentaux se trouvant dans la mémoire ROM du TRITON Extreme reposent sur cette technique. La qualité d'un "son" dépend en grande partie du nombre d'échantillons utilisés. Vous pourriez, par exemple, enregistrer un échantillon par octave et assigner chacun de ces échantillons à un renvoi (index).

Notez que c'est là l'usage "musical" des multi-échantillons. Vous pouvez en effet aussi vous en servir pour agencer les boucles, cris, etc. devant être disponibles simultanément. Dans ce cas, les multi-échantillons feront donc office de Drum Kits évolués. Alternativement, vous pourriez assigner ces échantillons à des intervalles d'une octave afin de jouer des variations à des hauteurs différentes.

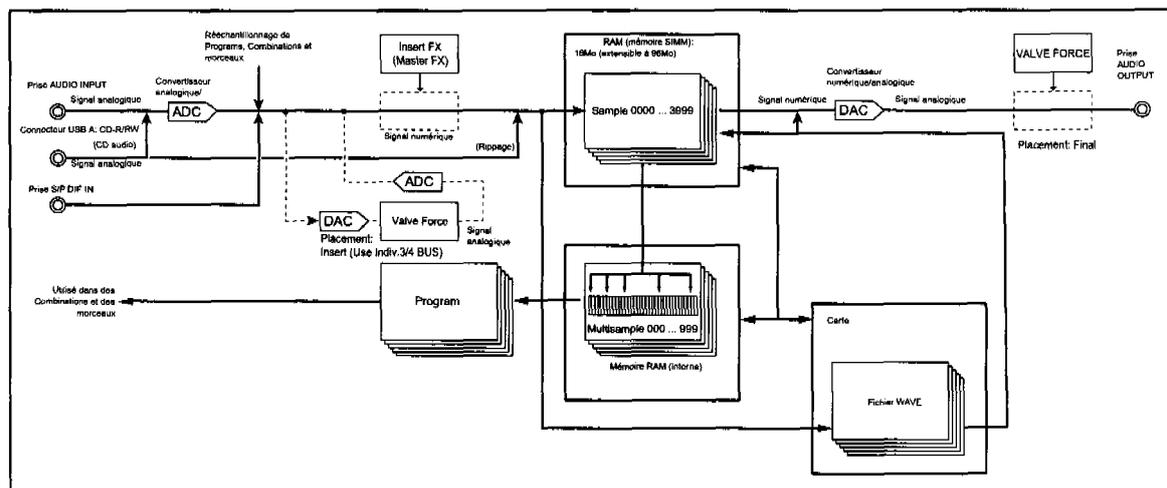
Le TRITON Extreme peut contenir jusqu'à 1000 multi-échantillons en mémoire interne.

Vous pouvez aussi sélectionner un multi-échantillon comme oscillateur d'un Program et l'utiliser comme vous utiliseriez un Program. Vous pouvez combiner les multi-échantillons à des Programs d'usine dans une Combinaison et les utiliser dans un morceau. Cela vous permettra en plus de les piloter via l'arpégiateur et de créer ainsi des résultats hautement intéressants (par exemple pour faire parler votre instrument - succès et admiration du public garantis!)



Sampling

### Présentation du système Open Sampling



## Préparatifs pour l'échantillonnage

Les données d'échantillons et de multi-échantillons contenues dans la mémoire d'échantillons (RAM) sont perdues à la mise 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.

À la mise sous tension, la mémoire ne contient pas de données d'échantillon ou de multi-échantillon. Avant de pouvoir utiliser ou éditer un échantillon, il faut donc charger des données que vous avez sauvegardées au préalable. (☞ p.121)

### 1. Connexion d'une source externe et réglages (Input)

#### Connexion d'une source externe

Voici comment brancher une source audio externe. Le TRITON Extreme peut recevoir des signaux externes via les entrées AUDIO INPUT 1 et 2 ou l'entrée S/P DIF IN.

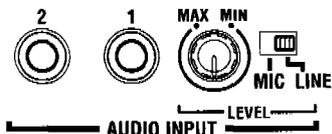
#### ① Branchez la source audio.

- **Connexion aux prises AUDIO INPUT 1 et 2**  
Branchez un micro, une guitare ou un lecteur CD etc. aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 en face arrière. Réglez le commutateur AUDIO INPUT [MIC/LINE] en fonction de la source de signal utilisée.

Si vous avez branché un micro, réglez-le sur la position MIC.

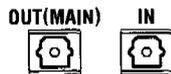
Si vous avez branché une guitare ou un appareil audio analogique, réglez ce commutateur sur la position LINE.

**note** Vous pouvez brancher directement une guitare munie de capteurs actifs. En revanche, si votre guitare est équipée de capteurs passifs (c.-à-d. sans préampli interne), la différence des niveaux d'impédance peut rendre l'échantillonnage difficile voire impossible. Dans ce cas, faites passer le signal de la guitare par un préampli ou un processeur d'effets.



#### • Connexion à la prise S/P DIF IN

Branchez la sortie numérique optique de votre DAT, etc. à la prise S/P DIF IN en face arrière.



**note** Si vous voulez utiliser l'entrée S/P DIF IN, réglez le paramètre "System Clock" du mode Global sur S/P DIF. (☞ Gdp p.158)

#### Paramètres Input

Le mode Sampling dispose de paramètres Input (d'entrée) propres, tandis que les modes Combinaison, Program, Sequencer, Song Play et Media partagent un autre jeu de paramètres Input. Ce dernier est sauvegardé sous forme de paramètres du mode Global. Généralement, ces paramètres sont définis en mode Global mais vous pouvez aussi les régler dans les autres modes.

Voici les pages où vous pouvez effectuer les réglages Input.

Mode	Page
Sampling	Sampling P0: Recording, Input/Setup
Combinaison, Program, Sequencer, Song Play, Media	Combinaison P0: Play, Sampling
	Program P0: Play, Sampling
	Sequencer P0: Play/REC. Sampling
	Global P0: Basic Setup, Input/Sampling Media, Play Audio CD

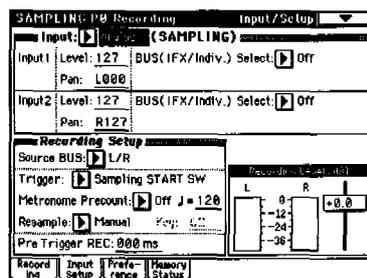
**note** Vous pouvez échantillonner en mode Sampling, Combinaison, Program et Sequencer.

#### ② Choisissez la page pour effectuer les réglages Input.

Voyons comment effectuer ces réglages en mode Sampling et en mode Program, par exemple.

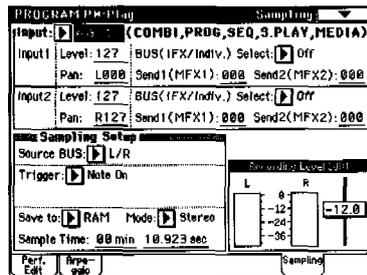
#### • Mode Sampling

Appuyez sur le bouton [SAMPLING] pour activer le mode Sampling. Appuyez sur l'onglet Input Setup pour afficher la page P0: Recording, Input/Setup.



#### • Mode Program

Appuyez sur le bouton [PROG] pour activer le mode Program. Appuyez sur l'onglet Sampling pour afficher la page P0: Play, Sampling.



#### ③ Choisissez la source d'entrée avec "Input".

Si vous voulez échantillonner les signaux arrivant par les entrées AUDIO INPUT 1 et 2, réglez le paramètre "Input" sur Analog.

Si vous voulez échantillonner les signaux arrivant par l'entrée S/P DIF IN, réglez le paramètre "Input" sur S/P DIF.

Si "Input" est réglé sur S/P DIF, le message "Obey Copyright Rules" apparaît. Lisez attentivement la section "À propos du droit d'auteur" (☞ Gdr p.iii). Si vous êtes certain de ne pas enfreindre la législation sur les droits d'auteur, appuyez sur le bouton OK pour continuer les réglages. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Cancel pour annuler les réglages.



**note** Réglez le volume aussi haut que possible, en veillant à ce que le message "ADC OVERLOAD !!" ne s'affiche jamais.

- ④ Pour *Input1* et *Input2*, "BUS (IFX/Indiv.) Select" détermine la destination du signal de la source externe spécifié avec "Input".

L/R: envoie le signal au bus L/R.

IFX1-IFX5: envoie le signal à l'effet d'insertion en question. 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): envoie le signal au(x) bus INDIVIDUAL, 1-4, 1/2 ou 3/4.

Réglez le niveau du signal avec "Level". Normalement, ce paramètre doit être sur "127". Utilisez "Pan" pour régler le panoramique (position dans l'image stéréo).

La section Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA) vous permet de spécifier les niveaux d'envoi "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" aux effets maîtres 1 et 2.

Ce réglage est uniquement disponible quand "BUS (IFX/Indiv.) Select" est réglé sur L/R ou Off.

- Les paramètres "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" ne sont pas disponibles en mode Sampling.

- Le signal d'entrée arrivant à la prise AUDIO INPUT 1 est assigné à *Input1* et le signal de la prise AUDIO INPUT 2 est assigné à *Input2*.
- Le canal L (gauche) du signal arrivant à la prise S/P DIF IN est assigné à *Input1* et le canal R (droit) est assigné à *Input2*.

**Exemple:**

Envoi du signal de la prise AUDIO INPUT 1 en mono au bus L/R

*Input1* "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Level" 127, "Pan" L000

**Exemple:**

Envoi du signal des prises AUDIO INPUT 1 et 2 en stéréo au bus L/R

*Input1* "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Level" 127, "Pan" L000

*Input2* "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Level" 127, "Pan" R127

- Quand vous faites passer le paramètre "BUS (IFX/Indiv.) Select" du réglage Off à L/R ou IFX, sachez que le niveau risque d'augmenter brutalement aux prises AUDIO OUT L/MONO et R ainsi qu'à la prise casque.

**note** Vous pouvez aussi effectuer ce réglage avec la fonction Auto Sampling Setup "REC Audio Input. Vous la trouverez à la page Sampling P0: Recording ou Program P0: Play, Sampling.

## 2. Réglage du niveau d'enregistrement (Recording Level [dB])

- ① Réglez le volume de la source externe au niveau voulu pour l'enregistrement.

Si vous utilisez les entrées AUDIO INPUT 1 et 2, tournez progressivement la commande [LEVEL] de la position MIN vers la position MAX. Réglez le volume juste sous le point de saturation indiqué par le message "ADC OVERLOAD !!" (surcharge à l'entrée du convertisseur AN).

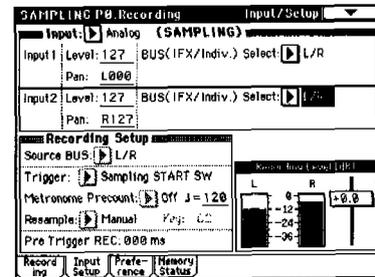
**note** Pour obtenir une qualité d'enregistrement optimale, réglez le niveau au maximum tout en veillant à ce que le message "ADC OVERLOAD !!" ne s'affiche pas (niveau maximum sans saturation).

- ② Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC]. Réglez le volume de la source externe au niveau voulu pour l'enregistrement. Vérifiez le niveau d'entrée avec les vumètres.

Réglez le niveau d'enregistrement avec le curseur "Recording Level".

- Ce réglage n'affecte pas le niveau de sortie mais les données échantillonnées.

Si l'écran affiche le message "CLIP!!", ramenez le curseur "Recording Level" (affiché du côté droit de l'écran) à un niveau moindre.



Nous vous recommandons d'adopter les réglages "Recording Level" ci-dessous selon vos intentions: échantillonnage du signal d'une source externe uniquement ou rééchantillonnage d'un morceau ou de données de jeu exploitant un Program, une Combination ou un échantillon.

Vous pouvez alors choisir "Auto +12 dB On" pour que l'échantillon enregistré soit reproduit à un niveau approprié.

**Si vous échantillonnez seulement une source externe uniquement:**

"Recording Level": +0.0 (dB)  
 "Auto +12 dB On": Off (non coché)

**Si vous rééchantillonnez** (échantillonnage d'un morceau ou du jeu avec un Program, une Combination ou un échantillon sur le clavier)

**Si vous rééchantillonnez tout en échantillonnant une source externe:**

"Recording Level": -12.0 (dB)  
 "Auto +12 dB On": On (coché)

(☞p.67 "Niveau d'enregistrement (Recording Level) et "Auto +12dB On")

- ③ Quand vous avez fini les réglages, appuyez de nouveau sur le bouton SAMPLING [REC].

## 3. Choisissez la méthode d'enregistrement avec Recording Setup/Sampling Setup.

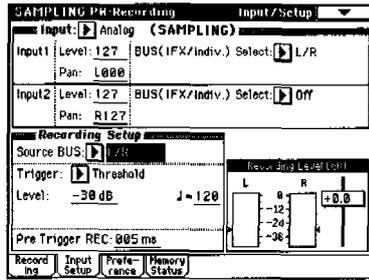
- ① Choisissez la source à échantillonner avec "Source BUS".

Le signal transmis au bus spécifié ici est échantillonné.

L/R: Le signal transmis au bus L/R est échantillonné.

Indiv.1/2: Le signal transmis au bus Individual 1, 2 est échantillonné.

Pour en savoir plus sur ces réglages, voyez les exemples d'échantillonnage. (☞p.67, 70, 75, 82, 83, Gdr p.19, 23)



- ② Définissez la manière dont vous voulez démarrer l'échantillonnage avec "Trigger".  
Les options Trigger disponibles varient selon le mode sélectionné.

**Mode Sampling:**

Sampling START SW, Note On, Threshold

**Modes Program et Combinaison:**

Sampling START SW, Note On

**Mode Sequencer:**

Sampling START SW, Note On, Threshold, Sequencer START SW

Cette section décrit le déclenchement de l'échantillonnage avec les options Sampling START SW et Note On disponibles dans tous les modes. Pour en savoir plus sur les autres méthodes de déclenchement disponibles, voyez les exemples d'échantillonnage aux pages p. 80, 82, 83, Gdr p. 18, 23 ou Gdp p. 5, 41, 63 et 115.

**Sampling START SW:** Lorsque vous appuyez sur le bouton SAMPLING [REC], vous passez en mode prêt à enregistrer; l'échantillonnage commence dès que vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

**Note On:** Ce réglage permet d'activer le mode prêt à enregistrer en appuyant sur le bouton SAMPLING [REC] puis sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. Vous pouvez alors lancer l'échantillonnage en jouant sur le clavier.

#### 4. Réglages pour l'échantillon à enregistrer (REC Sample Setup/ Sampling Setup)

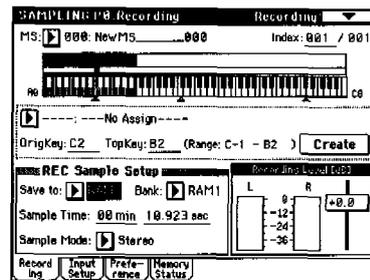
Il nous reste à définir la destination de l'échantillon enregistré, choisir le mode d'échantillonnage (mono ou stéréo) et régler la durée d'échantillonnage.

Effectuez les réglages *REC Sample Setup* en mode Sampling et les réglages *Sampling Setup* en mode Combinaison, Program ou Sequencer. Ces réglages sont indépendants pour chaque mode.

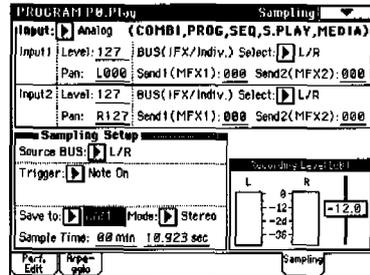
Voici les pages permettant d'accéder à ces réglages:

Mode	Page
Sampling	Sampling P0: Recording, Recording
Combinaison	Combinaison P0: Play, Sampling
Program	Program P0: Play, Sampling
Sequencer	Sequencer P0: Play/REC, Sampling

• Mode Sampling



• Mode Program



- ① Utilisez "Save to" pour déterminer la destination de l'échantillon que vous allez enregistrer.

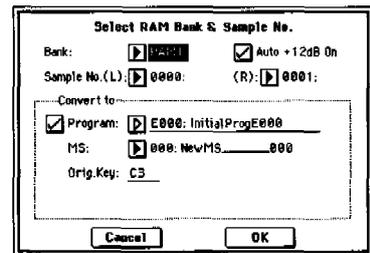
**RAM:** Les données sont consignées dans la mémoire d'échantillonnage (RAM).

Si vous choisissez RAM, vous pouvez aussi spécifier la banque RAM voulue.

En mode Sampling, effectuez ce réglage avec "Bank".

Dans les autres modes, vous effectuez ce réglage avec la commande du menu de page "Select Bank & Smpl No".

Si vous choisissez "Select Bank & Smpl No.", la fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



Choisissez la banque ("Bank") dans cette fenêtre de dialogue.

"Sample No." détermine la mémoire d'échantillon de destination. Si le paramètre "Sample Mode" est réglé sur Stereo, choisissez L et R.

Si vous cochez l'option "Program" dans la zone "Convert to", l'échantillon sera automatiquement converti en Program juste après son écriture en mémoire RAM. Cette fonction pratique vous permet d'écouter directement le résultat de votre échantillonnage.

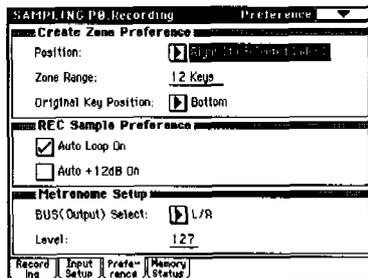
Les paramètres "Program" et "MS" à droite de cette case permettent de choisir le numéro de Program et le numéro du multi-échantillon pour le Program produit par cette conversion.

"Orig.Key" indique la touche correspondant à la hauteur originale de l'échantillon. La valeur "Orig.Key" augmente d'une unité pour chaque nouvel échantillon enregistré: le prochain échantillon sera assigné une note plus haut sur le clavier.

Appuyez sur le bouton OK pour entériner vos réglages.

**note** Réglez le paramètre "Auto +12 dB On". Si vous cochez la case "Auto +12dB On", le niveau de reproduction augmentera automatiquement de +12dB après l'échantillonnage. (☞ "Niveau d'enregistrement (Recording Level) et "Auto +12dB On")

En mode Sampling, vous pouvez régler ce paramètre à la page P0: Recording, Preference.

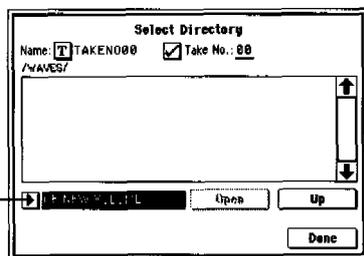


En mode Program, Combination ou Sequencer, vous pouvez régler ce paramètre avec la commande "Select Bank & Smp. No" du menu de la page Sampling.

**MEDIA:** L'échantillon est enregistré sur un support.

Si vous sélectionnez l'option MEDIA, vous pouvez choisir le support de destination.

Dans tous les modes, ce réglage se fait avec la commande du menu de page "Select Directory".



Choisissez le support voulu dans la zone "Media Select". Utilisez les boutons Open et Up pour naviguer dans la hiérarchie et choisir le dossier voulu. Appuyez sur le bouton Done pour entériner vos réglages.

**note** Si vous échantillonnez les données sous forme de fichier WAVE sur le support, le réglage "Auto +12dB On" est ignoré. Le niveau de reproduction du fichier WAVE est déterminé par "WAVE File Play Level" (☞ Gdp p. 158).

② Entrez la longueur de l'échantillon à enregistrer avec "Sample Time".

Ce réglage s'effectue en minutes et en secondes. Avec l'option RAM (mémoire d'échantillonnage), vous pouvez enregistrer un échantillon d'environ 2 minutes 54 secondes en mono et 1 minute 27 secondes en stéréo. Si vous échantillonnez sur un support avec l'option MEDIA, vous pouvez échantillonner jusqu'à 80 minutes en mono ou en stéréo (mono: environ 440Mo, stéréo: environ 879Mo).

③ Réglez le mode d'échantillonnage (fichier mono ou stéréo) avec "Sample Mode".

**L-Mono:** Le signal du canal interne gauche L est échantillonné en mono.

**R-Mono:** Le signal du canal interne droit R est échantillonné en mono.

**Stereo:** Les signaux des canaux internes gauche et droits sont échantillonnés en stéréo.

Niveau d'enregistrement (Recording Level) et "Auto +12dB On"

Normalement, pour rééchantillonner un morceau ou votre jeu sur le clavier avec un Program, une Combination ou un échantillon, ou pour mélanger votre jeu avec le signal d'une source externe et échantillonner le tout, réglez "Recording Level" sur -12.0 (dB). Quand vous rééchantillonnez à -12.0 (dB), vous obtenez un niveau d'enregistrement optimal, mais le niveau de reproduction est moins élevé que le niveau d'échantillonnage (si "+12dB" est désactivé). Toutefois, vous pouvez cocher la case "Auto +12dB On" avant de rééchantillonner. Cela active automatiquement le paramètre "+12dB" (page Loop Edit du mode Sampling), de sorte que le niveau de reproduction de l'échantillon enregistré est identique au niveau en vigueur pendant le rééchantillonnage.

Normalement, pour l'échantillonnage d'une source externe, "Recording Level" doit être sur +0.0 (dB). Les données sont alors enregistrées au niveau optimal. Si vous échantillonnez avec "Auto +12dB On" désactivé, le réglage "+12dB" (page Loop Edit du mode Sampling) est coupé et l'échantillon sera reproduit au même niveau que pendant le rééchantillonnage.

Voici les réglages "Recording Level" et "Auto +12dB On" par défaut à la mise sous tension:

**En mode Program, Combination, Sequencer**

"Recording Level": -12.0 (dB), "Auto +12 dB On": Activé

**Mode Sampling**

"Recording Level": +0.0 (dB), "Auto +12 dB On": Coupé

Ces réglages présupposent que vous rééchantillonnez en mode Program, Combination et Sequencer (voyez ci-dessus) et que l'échantillonnage est effectué en mode Sampling (voyez ci-dessous).

Optimiser la mémoire d'échantillonnage (RAM)

Si vous avez choisi la mémoire RAM comme destination pour les données échantillonnées, vous pouvez demander une optimisation automatique de cette mémoire après la sauvegarde des données. Cette fonction réagence la mémoire inutilisée afin d'exploiter pleinement toute la mémoire vive disponible. En mode Global, page P0: Basic Setup, Input/Sampling, vous pouvez cocher "Auto Optimize RAM" pour que la mémoire RAM soit automatiquement optimisée à la fin de l'échantillonnage. Cette opération permet de récupérer l'espace non utilisé de la mémoire RAM, mais sachez que dans ce cas, la production de son s'arrête un moment à la fin de l'échantillonnage. Si l'instrument est en train de jouer un morceau en mode Sequencer, la reproduction s'arrêtera. Toutefois, si vous jouez un morceau avec le séquenceur ou si vous enregistrez plusieurs échantillons à divers endroits tout en écoutant le signal d'une source (CD) audio, vous pouvez échantillonner en laissant la case "Auto Optimize RAM" vide et exécuter ensuite la commande du menu de page "Optimize RAM" (que vous trouverez à la page Sampling des modes Program, Combination ou Sequencer ou aux pages P0-P4 du mode Sampling) pour optimiser la mémoire RAM lorsque sa capacité disponible commence à diminuer. Vous pouvez vérifier la quantité de mémoire RAM disponible à la page P0: Memory Status du mode Sampling.

Exemples de réglages d'échantillonnage

○ Rééchantillonner uniquement le son du TRITON

**Extreme (arpégiateur et jeu sur le clavier, par exemple)**

"Input": Analog

"Input1 "BUS Select": Off

"Input2 "BUS Select": Off

"Source BUS": L/R

"Recording Level": -12.0

"Auto +12dB On": Activé (coché) ☞ Gdp p. 6, 64

- Rééchantillonner le son du TRITON Extreme (arpégiateur et/ou jeu sur le clavier) avec le signal reçu à la prise AUDIO INPUT 1

"Input": Analog  
 Input1 "BUS Select": L/R, "Pan": C064 ou autre valeur  
 Input2 "BUS Select": Off  
 "Source BUS": L/R  
 "Recording Level": -12.0  
 "Auto +12dB On": Activé (coché) Gdp p.6, 64

- Échantillonner uniquement les signaux d'entrée stéréo reçus aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 tout en écoutant le son du TRITON Extreme (arpégiateur, etc.)

"Input": Analog  
 Input1 "BUS Select": 1/2, "Pan": L000  
 Input2 "BUS Select": 1/2, "Pan": R127  
 "Source BUS": Individ.1/2  
 "Recording Level": 0.0  
 "Auto +12dB On": Off (non coché) Gdp p.6, 64

Dans ce cas, le signal présent aux entrées AUDIO INPUT 1 et 2 est uniquement transmis aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 et 2.

### Utilisation du métronome

Pour jouer un Program ou une Combinaison à un tempo spécifique tout en échantillonnant votre jeu, vous pouvez vous aider du métronome.

Pour accéder aux réglages du métronome, choisissez la commande du menu de page Sampling "Metronome Setup" à la page P0: Play du mode Program ou Combinaison. Nous vous conseillons de régler "BUS (OUTPUT) Select" sur 3 ou 4 et de brancher la prise (INDIVIDUAL) 3 ou 4 à votre console de mixage pour écouter le son du métronome avec la console.

### Réglage automatique de la méthode d'échantillonnage voulue (Auto Sampling Setup)

Pour chaque mode, Auto Sampling Setup permet d'effectuer automatiquement les réglages des paramètres d'échantillonnage et vous évite de passer par les étapes 1-4 décrites ci-dessus. Cette commande effectue automatiquement tous les réglages nécessaires pour échantillonner une source audio externe tout en jouant un Program, en utilisant l'arpégiateur, etc. Cependant, ces réglages automatiques présupposent cependant des "situations" typiques auxquelles il faut se tenir.

Cette fonction est disponible aux pages suivantes.

Mode	Page
Sampling	Sampling P0: Recording
Combinaison	Combinaison P0: Play, Sampling
Program	Program P0: Play, Sampling
Sequencer	Sequencer P0: Play/REC, Sampling

Si vous voulez des exemples de réglages, voyez p.80, 82, 83, Gdr p.18, 23. Pour en savoir plus, voyez Gdp p.7, 42, 64, 113.

## Echantillonnage et édition en mode Sampling

Le mode Sampling permet d'enregistrer des échantillons et d'éditer des données de formes d'ondes que vous avez échantillonnées ou chargées d'un support (y compris des fichiers de formats WAVE et AIFF). Ce mode permet en outre d'affecter les échantillons édités à des zones du clavier (renvois) pour produire un multi-échantillon.

Structure des pages du mode Sampling

Page	Description
P0: Recording	Enregistrement d'échantillons. Sélection de l'échantillon ou du multi-échantillon à enregistrer, réglages des paramètres d'enregistrement et AUDIO INPUT. Contrôle de l'état de la mémoire.
P1: Sample Edit	Édition des formes d'onde d'échantillons neufs ou chargés en mode Media.
P2: Loop Edit	Réglage des paramètres de reproduction de l'échantillon: Start, Loop Start, End Address, boucle activée/coupée et reproduction Reverse activée/coupée. Fonctions d'édition telles que Time Slice et Time Stretch.
P3: Multisample	Édition de multi-échantillons. Assignment d'échantillons, réglage de zone, hauteur originale etc.
P4: Controller Setup	Définition des fonctions de jeu.
P5: Audio CD	Reproduction de CD audio et "ripping".
P6:	---
P7:	---
P8: Insert Effect	Choix des effets d'insertion et réglages de leurs paramètres.
P9: Valve Force	Réglages Valve Force

**note** Pour en savoir plus sur l'accès aux divers modes et à leurs pages, voyez "Opérations élémentaires" ( p.13).

**note** L'échantillonnage peut se faire à n'importe quelle page P0-P8 du mode Sampling avec le bouton [REC/WRITE] et le bouton [START/STOP]. Les réglages concernant l'enregistrement, comme le niveau d'entrée, se font avec les paramètres de la page P0: Recording et ces réglages restent valides pour les autres pages.

**note** L'échantillon ou multi-échantillon peut être produit en jouant sur le clavier à n'importe quelle page, ce qui vous permet d'écouter les résultats des modifications apportées à chaque page.

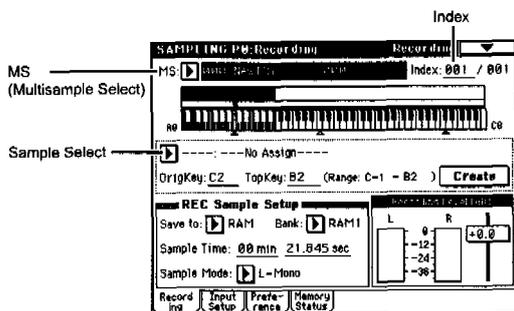
Pour savoir comment échantillonner, voyez Gdr p.18.

Cette section décrit les opérations d'échantillonnage propres au mode Sampling et détaille l'édition d'un multi-échantillon ou d'un échantillon.

## Création de renvois pour multi-échantillons et échantillonnage

Voici comment créer des renvois (Index) pour un multi-échantillon et comment affecter des échantillons à chacun de ces renvois.

- 1 Passez à la page P0: Recording, Recording.



- 2 Choisissez "MS (Multisample Select)" et créez un multi-échantillon.

Pour créer un nouveau multi-échantillon, appuyez sur le bouton de menu déroulant "MS (Multisample Select)". Appuyez ensuite sur un numéro de multi-échantillon (Multisample No.) de la liste pour lequel aucun nom n'est encore défini ou servez-vous du pavé numérique [0]-[9] pour entrer le numéro voulu puis appuyez sur le bouton [ENTER].

Une fenêtre de dialogue s'affiche.

Pour créer un multi-échantillon stéréo, cochez la case "Stereo" et appuyez sur le bouton OK.



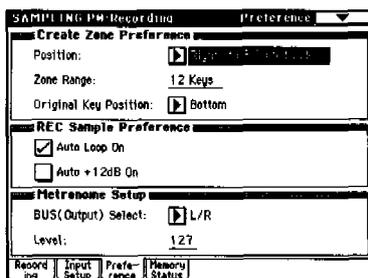
Pour créer un multi-échantillon mono, désélectionnez la case "Stereo" et appuyez sur le bouton OK.

- 3 Appuyez sur le bouton Create pour générer un nouveau renvoi.

A la mise sous tension, le paramètre "Index" a la valeur 001/001. Cela signifie qu'il n'y a qu'un seul renvoi (index). La plage d'assignation de cet index est contrastée sur le clavier affiché.

Appuyez plusieurs fois sur le bouton Create. Chaque pression sur ce bouton crée un renvoi. L'écran affiche la zone et la hauteur originale de ces nouveaux renvois dans la plage "Keyboard & Index".

- note** Le renvoi qui est créé quand vous appuyez sur le bouton Create se conforme aux réglages *Create Zone Preference* de la page P0: Recording, Preference. (Vous pouvez aussi effectuer ces réglages sous *Create Zone Preference* à la page P3: Multisample, Preference. [Gdp p. 116, 137](#))



A la mise sous tension, le paramètre "Position" est réglé sur Right, "Zone Range" est réglé sur 12 Keys et "Original Key Position" est réglé sur Bottom; les renvois sont donc créés comme indiqué ci-dessous.



- note** Si vous réglez "Zone Range" sur 1 Key, un renvoi est créé pour chaque touche du clavier. Vous pouvez alors continuer à échantillonner. Le réglage "1 Key" convient surtout pour le travail en série ou lorsque vous désirez vous constituer un arsenal de grooves etc.



- 4 Choisissez "Index".

Vous pouvez sélectionner "Index" en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur une touche du clavier. En l'occurrence, sélectionnez 001.

- 5 Assignez un échantillon au renvoi (Index).

Si la mémoire RAM contient déjà des échantillons, vous pouvez les sélectionner et les affecter aux renvois avec "Sample Select".

Vous pouvez aussi enregistrer un nouvel échantillon maintenant si vous le souhaitez.

L'échantillon enregistré est automatiquement affecté au renvoi choisi à l'étape 4.

Pour reproduire l'échantillon, jouez dans la plage du clavier correspondant au renvoi de cet échantillon.

- 6 Répétez les étapes 4 et 5 pour affecter des échantillons aux autres renvois et complétez ainsi votre multi-échantillon.

- note** Le nombre et l'ordre des renvois d'un multi-échantillon, la zone de ces renvois et l'emplacement de la hauteur originale peuvent être édités en cas de besoin. ("Edition de multi-échantillons" [p. 77](#))

### Création de plusieurs échantillons

Dans la procédure décrite ci-dessus à titre d'exemple, nous avons créé plusieurs renvois (en appuyant plusieurs fois sur le bouton Create) et affecté les échantillons à chaque renvoi ("Index").

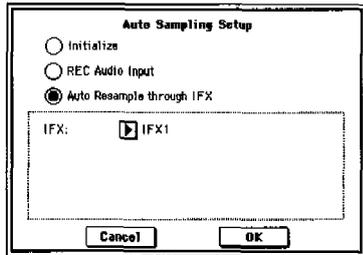
Il existe une autre méthode, qui consiste à créer un renvoi, à y enregistrer un échantillon et à répéter ces deux étapes.

- 1 Appuyez sur le bouton Create pour générer un nouveau renvoi.
- 2 Enregistrez un échantillon.  
Cet échantillon est automatiquement affecté au renvoi créé à l'étape 1.
- 3 Répétez les étapes 1 et 2.  
Cette méthode est pratique si vous voulez enregistrer plusieurs échantillons. ([Gdr p. 20](#))

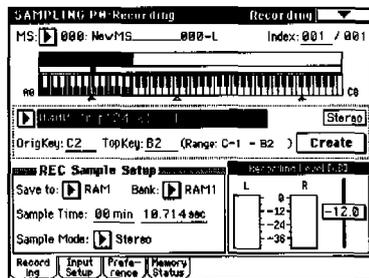
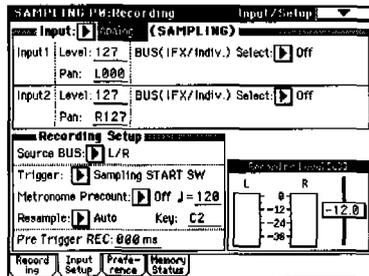
## Appliquer un effet d'insertion à un échantillon avant de le rééchantillonner

On appelle "rééchantillonnage" (Resampling) le fait d'appliquer un effet d'insertion ou autre à un échantillon et de l'échantillonner une nouvelle fois.

- 1 Choisissez l'échantillon à rééchantillonner à la page P0: Recording, Recording avec "Sample Select". Lors de la première mise sous tension, le réglage "Orig.Key" de l'échantillon est réglé sur C2.
- 2 Appuyez sur le bouton du menu de page et sélectionnez "Auto Sampling Setup" dans le menu. L'écran affiche une fenêtre de dialogue.
- 3 Sélectionnez "Auto Resample through IFX" et choisissez l'effet à utiliser.



- 4 Appuyez sur le bouton OK pour exécuter cette commande. Les réglages d'échantillonnage sont faits automatiquement.



**note** Examinons ces réglages automatiques d'un peu plus près.

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

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

Les signaux des entrées INPUT 1 et 2 sont ignorés.

"Source BUS": L/R

Les signaux transmis au bus L/R sont échantillonnés.

"Trigger": Sampling START SW

Une fois que vous avez appuyé sur le bouton SAMPLING [REC] pour passer en mode prêt à échantillonner, le rééchantillonnage démarre quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

"Resample": Auto

L'échantillon assigné au renvoi est rééchantillonné automatiquement.

"Key": C2

Choisissez l'échantillon à rééchantillonner avec "Key".

"Recording Level": -12.0

Ce réglage est adopté par défaut pour le rééchantillonnage.

"Save to": RAM

Les données échantillonnées sont sauvegardées dans la mémoire d'échantillonnage (RAM).

"Sampling Mode": Stereo

Les signaux des canaux internes gauche et droits sont échantillonnés en stéréo.

"Auto +12dB On": On

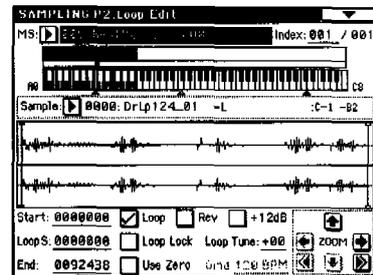
Le réglage "+12dB" est automatiquement activé pour les échantillons enregistrés.

"BUS (IFX) Select": IFX1

Le signal d'échantillonnage est envoyé à l'effet d'insertion 1 (IFX1). (→ étape ⑥)

⚠ Quand vous faites passer le paramètre "BUS" du réglage Off à L/R ou IFX1-5, sachez que le niveau risque d'augmenter brutalement aux prises AUDIO OUT L/MONO et R ainsi qu'à la prise casque.

- 5 A la page P2: Loop Edit, cochez la case "+12dB".



Effectuez les réglages suivants pour obtenir un niveau de rééchantillonnage optimal.

Si "+12dB" n'est pas coché:

"Recording Level": +0.0 (dB)

(Page P0: Recording, Recording)

"Auto +12 dB On": Coupé (non coché)

(Page P0: Recording, Preference)

Si "+12dB" est coché:

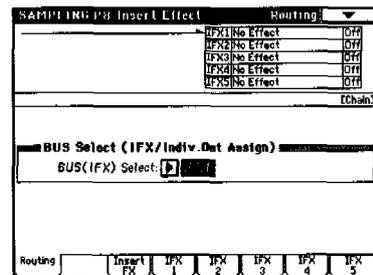
"Recording Level": -12 dB (dB)

(Page P0: Recording, Recording)

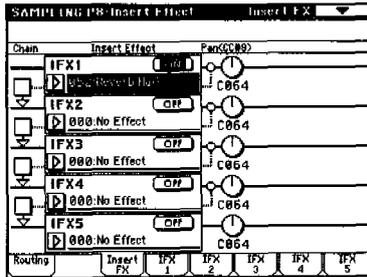
"Auto +12 dB On": Activé (coché)

(Page P0: Recording, Preference)

- 6 A la page P8: Insert Effect, Routing, vous voyez que "BUS (IFX) Select" est réglé sur IFX1.



- ⑦ A la page P8: Insert Effect, Insert FX, réglez "IFX1" sur 052: Reverb Hall et activez "IFX On/Off" (ON).



Appuyez sur la touche C2 du clavier pour vérifier que l'effet Reverb est bien appliqué au son.

- ⑧ Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] puis sur le bouton SAMPLING [START/STOP].  
L'échantillon assigné à C2 est reproduit et automatiquement rééchantillonné.  
La fin de la reproduction de l'échantillon coïncide avec la fin du rééchantillonnage.  
L'échantillon généré par le rééchantillonnage est automatiquement assigné à "Sample Select".
- ⑨ Appuyez sur la touche C2 du clavier pour vérifier que l'effet Reverb est bien appliqué au son.

En mode Sampling, à la page P8: Insert Effect, Routing, le paramètre "BUS (IFX) Select" est automatiquement réglé sur L/R à la fin du rééchantillonnage. Cela permet d'éviter qu'un effet d'insertion soit appliqué une deuxième fois à l'échantillon quand vous écoutez le résultat du rééchantillonnage.  
Toutefois, si vous souhaitez appliquer encore une fois un effet d'insertion, choisissez de nouveau IFX1.

**note** Vous disposez aussi d'une alternative à la méthode de rééchantillonnage automatique ("Resample" Auto) décrite ci-dessus: vous pouvez en effet échantillonner les sons que vous jouez sur le clavier ("Resample" Manual).

Choisissez l'échantillon à rééchantillonner avec "Sample Select" et réglez "Resample" sur Manual. Réglez "Trigger" sur Note On et "Sample Mode" sur Stereo. Effectuez ensuite les réglages de bus et d'effets décrits aux étapes ② et ⑦, appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] puis sur [START/STOP]. Enfin, lancez le rééchantillonnage en appuyant sur la touche C2. Pour arrêter le rééchantillonnage, appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

## Ripper

Vous pouvez échantillonner directement (ripper) des données d'un CD audio inséré dans un lecteur CD-ROM ou CD-R/RW branché au connecteur USB A et les charger dans le TRITON Extreme. Il y a deux façons de procéder: vous pouvez reproduire le CD audio et enregistrer les signaux par les entrées AUDIO INPUT ou vous pouvez les charger directement ("ripper") sous forme de données numériques.

Si vous utilisez un lecteur CD-ROM ou CD-R/RW branché au connecteur USB A, utilisez un câble audio pour brancher la sortie audio du lecteur aux entrées AUDIO INPUT 1, 2 du TRITON Extreme. Si vous utilisez un appareil dépourvu de prises de sorties audio ou de casque, il est impossible d'écouter le son.

### Importer les données numériques d'un CD audio sous forme d'échantillon

Cette section décrit comment saisir des données numériques d'un CD audio sous forme d'échantillon (ripping).

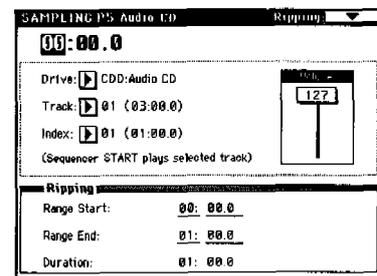
- Insérez un CD audio dans le lecteur CD-ROM ou CD-R/RW branché au connecteur USB A. (☞ Gdp p. 326)
- A la page P0: Recording, Input/Setup du mode Sampling, réglez les paramètres Input comme suit pour pouvoir écouter les données importées.  
"Input": Analog  
Input1 "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Level" 127, "Pan" L000  
Input2 "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Level" 127, "Pan" R127

**note** Ces réglages d'entrée n'affectent pas l'importation des données (ripping).

- Passer à la page P5: Audio CD, Ripping du mode Sampling.

- Choisissez "Media" (choix du support), sélectionnez le lecteur contenant le CD audio et utilisez "Track" pour choisir la plage à importer.

Augmentez le "Volume".



- Lancez la reproduction de la plage du CD audio avec le bouton SEQUENCER [START/STOP].
- Pendant la reproduction, appuyez sur le bouton [ENTER] aux endroits où vous voulez démarrer et arrêter l'importation des données.  
Vous allez ainsi entrer les points "Range Start" et "Range End".  
Si vous appuyez sur le bouton [ENTER] trois fois ou plus, "Range Start" et "Range End" sont réglés respectivement aux positions suivantes:  
sur l'avant-dernier point auquel vous avez actionné le bouton pour "Range Start" et sur le dernier point pour "Range End".

**note** Vous pouvez avoir recours à ce procédé tant que le point "Range Start" ou "Range End" n'est pas sélectionné.

Si "Range Start" ou "Range End" est sélectionné, le réglage est initialisé chaque fois que vous appuyez sur le bouton [ENTER].

**note** Si "Range Start" ou "Range End" est sélectionné, seule la plage comprise entre ces deux points est reproduite.

Une fois que vous avez terminé les réglages, appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour arrêter la reproduction du CD audio.

⑦ **Vérifiez l'extrait à importer.**

Sélectionnez "Region Start" ou "Region End" (l'écran est contrasté) et appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Cela déclenche la reproduction de l'extrait du CD compris entre "Range Start" et "Range End".

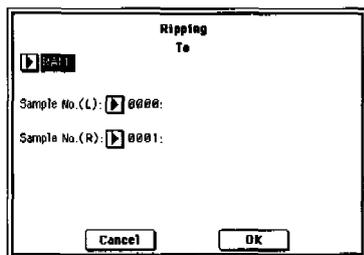
**note** Vous pouvez ajuster la plage Range Start/Range End avec les commandes VALUE ou déplacer le curseur sur un paramètre autre que "Range Start" et "Range End" et recommencer le réglage en répétant l'étape ⑤. Pour faire coïncider le début de l'extrait avec le début de la plage, appuyez sur le bouton [LOCATE].

⑧ **Une fois les paramètres "Range Start" et "Range End" réglés, sélectionnez la commande du menu de page "Destination".**

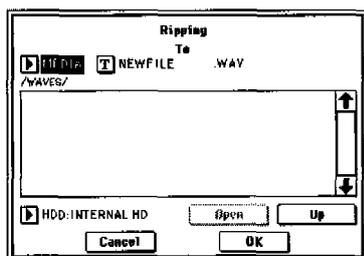
L'écran affiche une fenêtre de dialogue.

Choisissez la mémoire d'arrivée pour les données importées.

Pour importer ces données en mémoire d'échantillonnage (RAM), choisissez RAM. Dans ce cas, vous pouvez aussi choisir le numéro de l'échantillon créé avec Sample No. (L), (R). Normalement, il n'est pas nécessaire de modifier ce réglage.



Choisissez MEDIA pour importer les données sur un support. "Drive" permet de sélectionner le lecteur tandis que les boutons Open et Up permettent de choisir le dossier dans lequel les données seront sauvegardées. Entrez aussi un nom pour le fichier WAVE créé.



⑨ **Appuyez sur le bouton OK pour importer les données ou sur le bouton Cancel si vous avez changé d'avis.**

⚠ Quand vous appuyez sur le bouton OK, la fenêtre de dialogue "Obey Copyright Rules" s'affiche. Lisez attentivement la section "A propos du droit d'auteur" (☞ Gdr p. iii). Si vous êtes certain de ne pas enfreindre la législation sur les droits d'auteur, appuyez sur le bouton OK pour importer les données. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton Cancel pour annuler l'opération.



**Utiliser les signaux audio analogiques d'un CD audio dans un échantillon**

Cette section explique comment enregistrer les données d'une plage de CD audio en format analogique pour en faire un échantillon.

Comme pour la connexion d'un lecteur CD aux entrées AUDIO IN 1, 2 du TRITON Extreme, utilisez des câbles audio pour relier la sortie audio du lecteur CD-ROM ou CD-R/RW (branché au connecteur USB A) aux entrées AUDIO IN 1, 2 du TRITON Extreme.

Vous pouvez vous servir du bouton SEQUENCER [START/STOP] etc. du TRITON Extreme pour lancer ou arrêter la reproduction sur votre lecteur CD-ROM ou CD-R/RW.

① **Utilisez des câbles audio pour relier les sorties audio de votre lecteur CD-ROM ou CD-R/RW (branché au connecteur USB A) aux entrées AUDIO INPUT 1, 2 du TRITON Extreme.**

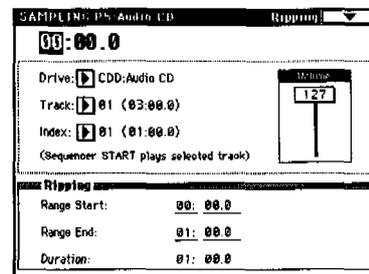
② **Insérez un CD audio.**

③ **Passez à la page P5: Audio CD, Ripping du mode Sampling.**

④ **Choisissez "Media" (choix du support), sélectionnez le lecteur contenant le CD audio et utilisez "Track" pour choisir la plage.**

Augmentez le "Volume".

⚠ Certains lecteurs CD-ROM ou CD-R/RW branchés à la prise USB A ne peuvent pas être pilotés ainsi; dans ce cas, ce réglage n'affecte pas le volume.



⑤ **A la page P0: Recording, Input/Setup, réglez les paramètres Input de la façon suivante.**

"Input" Analog

Input1 "Level" 127, "Pan" L000, "BUS Select" L/R

Input2 "Level" 127, "Pan" R127, "BUS Select" L/R

⑥ **Choisissez la méthode d'enregistrement avec Recording Setup.**

"Source BUS" L/R

"Trigger" Sampling START SW

L'échantillonnage démarre dès que vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

"Resampling" Manual

⑦ Sous **REC Sampling Setup**, effectuez les réglages pour l'échantillon à enregistrer.

- "Save to" RAM: pour sauvegarder l'échantillon en mémoire d'échantillonnage (RAM)
- "Save to" MEDIA: pour sauvegarder l'échantillon sur support
- "Sample Mode" Stereo
- "Sample Time" maximum

⑧ **Réglez le niveau d'enregistrement.**

Appuyez sur le bouton **SAMPLING [REC]**.

Quand vous appuyez sur le bouton **SEQUENCER [START/STOP]** pour lancer la reproduction du CD audio, les vumètres indiquent le niveau du signal à échantillonner. Si l'écran affiche "ADC OVERLOAD !!", réglez le "Volume" à la page P5: Audio CD, Ripping.

🔊 Vous pouvez aussi régler le volume sur le lecteur USB externe ou avec la commande [LEVEL] située en face arrière du TRITON Extreme.

Si l'écran affiche le message "CLIP!!", baissez le curseur d'enregistrement "Recording Level" avec les commandes VALUE pour passer sous le niveau +0.0 et choisir un niveau ne causant plus de saturation.

Quand vous avez fini les réglages, appuyez sur le bouton **SEQUENCER [START/STOP]** pour arrêter la reproduction du CD audio. Appuyez sur le bouton **[LOCATE]** pour retourner au début de la page.

Appuyez à nouveau sur le bouton **SAMPLING [REC]**.

⑨ **Effectuez l'échantillonnage.**

Appuyez sur le bouton **SAMPLING [REC]**.

Lancez la reproduction de la plage du CD audio avec le bouton **SEQUENCER [START/STOP]**.

Quand la reproduction atteint un point situé légèrement avant le début de la portion à échantillonner, appuyez sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]** pour lancer l'échantillonnage.

Quand la reproduction atteint la fin voulue pour votre échantillon, appuyez sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]** pour arrêter l'échantillonnage.

## Réglages de boucle (Loop)

A la mise sous tension, les échantillons que vous enregistrez sont automatiquement mis en boucle (par défaut, "Auto Loop On" est activé à la page P0: Recording, Preference).

Pour éditer la boucle ou d'autres paramètres pour la reproduction, passez à la page P2: Loop Edit.

① **Choisissez l'échantillon pour lequel vous voulez effectuer des réglages de boucle.**

Pour sélectionner l'échantillon, utilisez le paramètre "Sample Select" ou "Index" de la page P2: Loop Edit ou de la page P0: Recording, Recording. (p. 69)

🔊 Si vous choisissez l'échantillon avec "Sample Select", n'oubliez pas que cela modifiera aussi l'assignation au renvoi.

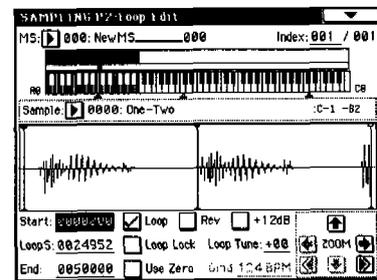
② **A la page P2: Loop Edit, la case "Loop" permet d'activer ou de couper la reproduction en boucle pour l'échantillon.**

Quand cette case est cochée, l'échantillon est mis en boucle.

La boucle est comprise entre les positions (adresses) spécifiées à l'étape ③.

**Boucle activée:** Start→End→LoopS→End→ (LoopS→La fin (End) est répétée)

**Boucle coupée:** Start→End



Pour jouer l'échantillon, appuyez sur la touche à laquelle il est assigné (dans la zone de clavier contrastée dans la plage "Keyboard & Index").

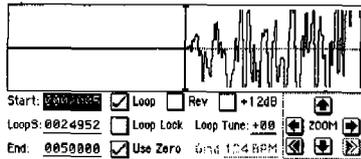
**note** Pour un échantillon enregistré en réglant "Sample Mode" sur Stereo, l'écran affiche deux formes d'onde. La forme d'onde supérieure correspond au canal gauche et l'inférieure représente le canal droit.

③ **Entrez l'adresse de départ sous "Start" et l'adresse de fin sous "End" de l'échantillon du renvoi actuellement sélectionné ("LoopS (Loop Start)").**

Choisissez "Start" (contrasté) et utilisez la molette [VALUE] ou les autres commandes VALUE pour entrer la position (l'adresse). La ligne verticale correspondante se déplace à l'écran. Réglez les paramètres "LoopS (Loop Start)" et "End" de la même façon. Dans l'exemple suivant, le point "Start" se trouve juste avant le début de la première forme d'onde, "LoopS (Loop Start)" se situe juste avant la deuxième et "End" a été choisi de façon arbitraire.

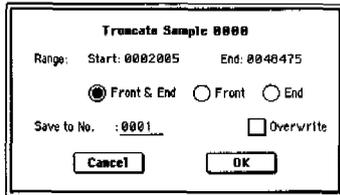


**note** Utilisez les boutons ZOOM pour modifier l'échelle de l'affichage. Quand "S (Start)" (début) est sélectionné, le zoom commence à partir de cette position.



**note** Si la case "Use Zero" est cochée, vous pouvez lancer une recherche automatique de toutes les positions où la forme d'onde croise le niveau zéro. Servez-vous en pour trouver des endroits silencieux (sans bruit de fond) pour le début et la fin de vos échantillons.

- En cas de besoin, utilisez la commande du menu de page "Truncate" pour éliminer les parties indésirables (avant le point de départ de l'échantillon ou de la boucle et derrière la position End).



Entrez les valeurs voulues et appuyez sur le bouton OK pour exécuter l'opération. (☞ Gdp p.119)

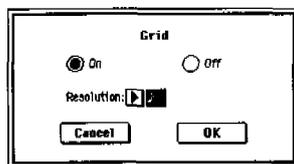
- Vous trouverez des remarques importantes concernant l'utilisation des cases "Save to No." et "Overwrite" sous "A propos de "Overwrite"" (☞ Gdp p.119).

### La grille (Grid)

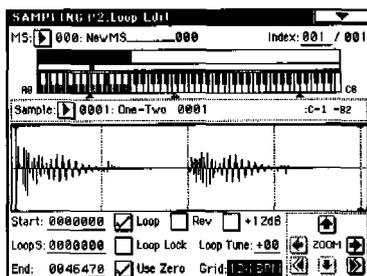
La commande du menu de page "Grid" affiche une grille dans la fenêtre de forme d'onde dont la résolution est basée sur des valeurs BPM (tempo). Cette grille devrait vous aider à programmer des boucles parfaites pour vos grooves et autres échantillons rythmiques répétés automatiquement. Vous n'aurez donc pas de problème de synchro lors de l'utilisation de ces boucles.

**note** Cette grille est aussi disponible à la page P1: Sample Edit. La grille facilite l'édition de la forme d'onde en respectant le tempo utilisé.

- Choisissez la commande du menu de page "Grid". La boîte de dialogue suivante s'affiche.



Activez l'option "Grid" (On), choisissez la "Resolution" et appuyez sur le bouton OK. L'écran affiche des lignes de grille en pointillés.



- Pour "Grid", entrez la valeur de tempo (BPM) voulue.

**note** A la page P0: Input Setup, vous pouvez utiliser la fonction Tap Tempo pour régler le tempo. Appuyez plusieurs fois sur le bouton [ENTER] durant la reproduction de l'échantillon; la valeur de tempo générée est utilisée pour "Metronome Precourt". Si vous réglez "Grid" sur cette valeur, la valeur BPM sera facile à régler.

- La fin de l'échantillon doit être réglée de façon à coïncider avec une ligne en pointillés de la grille. De cette façon, la boucle aura une longueur idéale pour le tempo (BPM) spécifié.

Si la reproduction en boucle est active, l'affichage de la grille commence à partir de la position "LoopS (Loop Start)". Si la reproduction en boucle est coupée, la grille commence à partir de la position "Start".

- Pour cacher la grille, choisissez à nouveau la commande du menu de page "Grid", désélectionnez la case "Grid" et confirmez en appuyant sur le bouton OK.

**note** La grille représente la vitesse de reproduction qui correspond à la hauteur originale de l'échantillon (indiquée par la touche affichée en gris dans la page "Keyboard & Index").

Vous pouvez régler la note de base en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur une touche du clavier.

### Echantillonnage et mise en boucle d'une phrase de batterie

Cette section montre comment échantillonner une phrase de batterie (ou autre) d'un CD audio etc. et la mettre en boucle. Pour cela vous faut une phrase de batterie échantillonnée à partir d'un CD ou autre support. Commencez avec une phrase relativement simple.

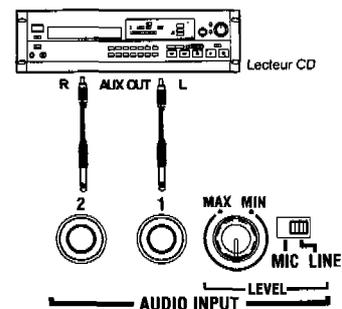
A titre d'exemple, nous allons échantillonner une phrase de batterie d'une mesure, de type 4/4 avec un tempo de 140 BPM à partir d'un lecteur CD. Pour en savoir plus sur la manière d'échantillonner en format numérique ou d'importer ("ripper") les données d'un lecteur CD-ROM ou CD-R/RW branché au connecteur USB A, voyez p.71.

**note** Pour reproduire l'exemple donné ici, il faut utiliser les réglages par défaut, en vigueur à la mise sous tension de l'instrument.

Si nécessaire, créez un nouveau multi-échantillon avant d'entamer la procédure. (☞ p.69)

- Branchez les prises AUDIO INPUT 1, 2 en face arrière aux prises LINE OUT L et R du lecteur CD.

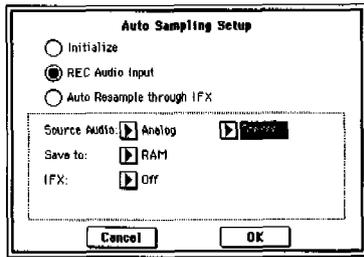
Placez le commutateur AUDIO INPUT [MIC/LINE] sur la position LINE et réglez la commande [LEVEL] sur une position proche du centre.



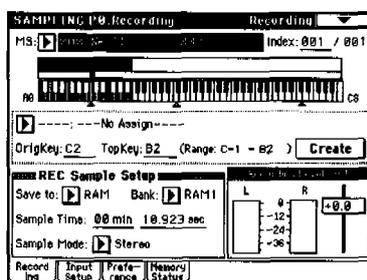
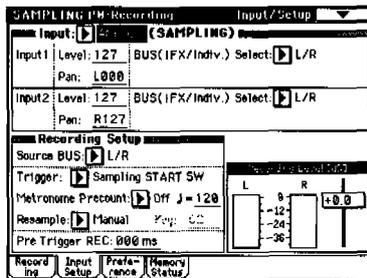
- Appuyez sur le bouton [SAMPLING]. Vous passez en mode Sampling. Vérifiez que la page Sampling P0: Recording est affichée. Pour cet exemple, sélectionnez la page Input/Setup.

**note** Si cette page ne s'affiche pas, appuyez sur le bouton [EXIT] puis sur l'onglet InputSetup.

- ③ Appuyez sur le bouton du menu de page et sélectionnez "Auto Sampling Setup" dans le menu. L'écran affiche alors une fenêtre de dialogue.
- ④ Sélectionnez "REC Audio Input".



- ⑤ Effectuez les réglages suivants pour REC Audio Input. Réglez "Source Audio" sur "Analog". La source audio externe (le signal analogique d'un instrument ou d'un autre appareil branché aux prises INPUT 1, 2) est échantillonné. Réglez "Mono-1/Mono-2/Stereo" sur "Stereo". Le signal arrivant aux entrées INPUT 1, 2 est envoyé aux canaux internes L,R et échantillonné en stéréo. Réglez "Save to" sur "RAM". Les données échantillonnées sont sauvegardées dans la mémoire d'échantillonnage (RAM). Réglez "IFX" sur "Off". Aucun effet d'insertion n'est utilisé pendant l'échantillonnage.
- ⑥ Appuyez sur le bouton OK pour exécuter cette commande. Les préparatifs pour l'échantillonnage sont terminés.



- note** Vérifiez les réglages effectués.
- Input 1 "Level": 127, "Pan": L000  
"BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R
- Input 2 "Level": 127, "Pan": R127  
"BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R
- Ces paramètres règlent le niveau d'entrée et le panoramique du signal des entrées INPUT 1, 2 et définissent le bus L/R comme destination.
- "Source BUS": L/R  
Le signal transmis au bus L/R est échantillonné.
- "Trigger": Sampling START SW  
Une fois que vous avez appuyé sur le bouton SAMPLING [REC] pour passer en mode prêt à échantillonner, l'enregistrement démarre quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

"Recording Level": +0.0

Ce réglage est adopté par défaut pour enregistrer une source externe.

"Save to": RAM

Les données échantillonnées sont sauvegardées dans la mémoire d'échantillonnage (RAM).

"Mode": Stereo

Les signaux des canaux internes gauche et droits sont échantillonnés en stéréo.

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

- ⑦ Lancez la reproduction de la source externe à enregistrer. Si l'écran affiche "ADC OVERLOAD !!" (surcharge du convertisseur d'entrée A/N), diminuez le niveau avec la commande [LEVEL] en face arrière. Vous pouvez aussi diminuer le niveau de la source externe.

**note** Pour obtenir une qualité d'enregistrement optimale, réglez le niveau aussi haut que possible sans que le message "ADC OVERLOAD !!" ne s'affiche (dans ce cas, le signal ne sature plus).

- ⑧ Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC]. Vous pouvez vérifier le niveau du signal d'entrée avec les vumètres.

Si l'écran affiche le message "CLIP!!", utilisez la commande VALUE pour baisser le curseur d'enregistrement "Recording Level" (affiché du côté droit de l'écran) et passer du niveau +0.0 à un niveau ne causant plus de saturation.

- ⑨ Quand vous avez fini les réglages, appuyez de nouveau sur le bouton SAMPLING [REC]. Arrêtez la reproduction de la source externe.

- ⑩ Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] pour activer le mode prêt à enregistrer.

- ⑪ Lancez la reproduction de la source audio. Appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP] pour démarrer l'échantillonnage. L'échantillonnage commence.

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

- ⑫ Appuyez à nouveau sur le bouton SAMPLING [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage. L'échantillonnage s'arrête.

Vous venez d'échantillonner une phrase de batterie de 140 BPM. L'échantillon est automatiquement assigné à "Sample (Sample Select)".

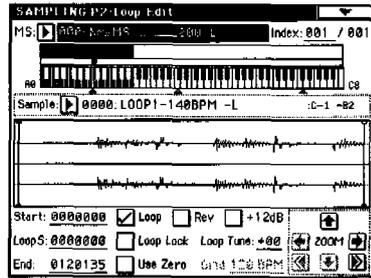
**note** Si la mémoire est pleine avant la fin de votre extrait, l'échantillonnage s'arrête automatiquement.

- ⑬ Ecoutez l'échantillon que vous venez d'enregistrer. Vous pouvez enfoncer la touche "OrigKey" pour écouter votre échantillon.

**note** Une fois que vous avez vérifié le son, donnez un nom à l'échantillon (p. 115) (LOOP1-140 BPM, par exemple). Vous pouvez définir jusqu'à 14 caractères pour le nom d'un échantillon stéréo (car il faut deux positions pour ajouter les mentions "-L" et "-R"). Quand vous attribuez un nom à l'échantillon L ou R, le nom est automatiquement attribué à l'autre membre de la paire.

- 14 Appuyez sur le bouton [MENU] pour afficher le menu et sélectionnez P2: Loop Edit.

La page P2: Loop Edit s'affiche. Raccourcissez l'échantillon pour qu'il commence au bon moment et que la boucle tourne "rond".



- 15 Notez que 0000: LOOP1-140BPM-L est sélectionné pour "Sample (Sample Select)". De plus, les données de forme d'onde sont affichées.

L'échantillon sélectionné est stéréo. Les formes d'onde des canaux gauche (L) et droit (R) apparaissent respectivement en haut et en bas de l'écran.

- 16 Entrez l'adresse voulue pour "Start", "LoopS (Loop Start)" et "End".

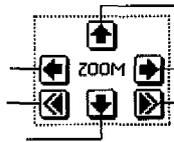
Voici les différents modes de reproduction de l'échantillon.

Quand la boucle est activée: S → E → LoopS → E → (répétitions de LoopS → E)

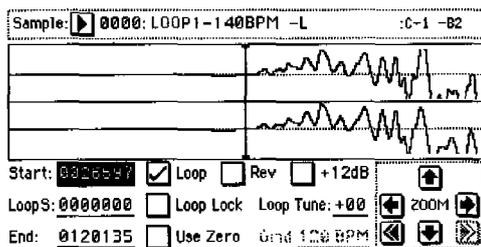
Quand la boucle est désactivée: S → E

Sélectionnez "Start" (contrasté) et entrez l'endroit où l'échantillon doit débuter en vous servant de la molette [VALUE] etc. La ligne verticale se déplace à l'écran en fonction du réglage.

- note Si nécessaire, vous pouvez agrandir et rétrécir la forme d'onde affichée à l'écran avec les boutons ZOOM. Ces fonctions de zoom permettent de modifier l'échelle de la portion de forme d'onde affichée. Le zoom agit à partir de la position sélectionnée ("Start", "LoopS (Loop Start)" ou "End").



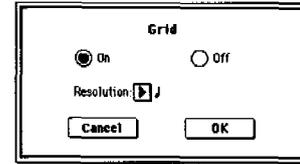
Cochez la case "Use Zero" pour que les endroits où la forme d'onde croise le niveau zéro soient automatiquement sélectionnés lorsque vous actionnez la molette [VALUE] etc. afin de régler les points "Start", "LoopS (Loop Start)" ou "End". Cette fonction permet de détecter des endroits sans bruit de fond pour le début et la fin de vos échantillons.



Pour notre exemple, choisissez la même valeur pour LoopS (Loop Start) et Start.

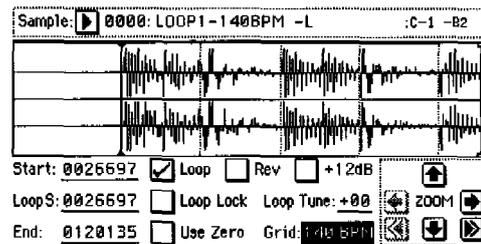
- note Si vous le voulez, vous pouvez afficher une série de lignes verticales pointillées dans la fenêtre de forme d'onde indiquant les temps BPM. Cette fonction devrait vous aider à déterminer le point de fin "End" pour les formes d'onde disposant d'un tempo spécifique.

- 17 Choisissez la commande du menu de page "Grid" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



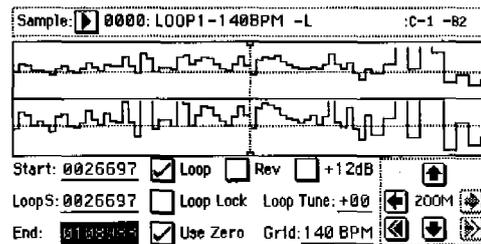
Cochez "Grid", réglez "Resolution" sur  $\frac{1}{4}$  et appuyez sur le bouton OK.

Réglez "Grid" sur "140". Avec ces réglages, l'écran affiche une ligne verticale pointillée à chaque intervalle de noire=140 BPM.



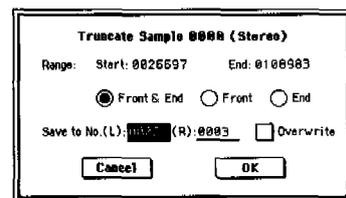
Réglez "End".

Lorsque "Loop" est réglé sur On, les lignes verticales "Grid" commencent au point "LoopS (Loop Start)". Pour arrêter la boucle après une mesure en 4/4, placez le point "End" sur la quatrième ligne verticale à partir du point "LoopS (Loop Start)". Placez "End" sur cette ligne verticale.



- 18 Utilisez "Truncate" pour éliminer les parties superflues de l'échantillon (avant le début - ou le début de boucle - et après la fin).

Choisissez la commande du menu de page "Truncate" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



Sélectionnez le bouton Front & End.

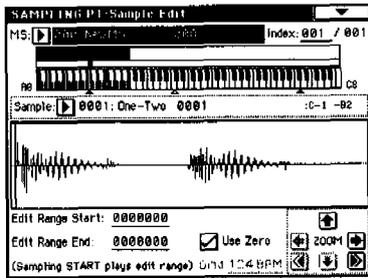
Nous ne toucherons pas ici aux réglages des cases "Save to No." et "Overwrite"; appuyez donc directement sur le bouton OK pour exécuter l'opération. Lorsque vous exécutez l'opération, les échantillons tronqués 0002: LOOP1-140B0002-L et 0003: LOOP1-140B0002-R sont automatiquement assignés au renvoi (Index) 1.

- note Vous trouverez sous "Remarque sur la sauvegarde d'échantillons" (p. 77) quelques conseils de prudence concernant les réglages "Save to No" et "Overwrite".

## Edition des échantillons (formes d'onde)

Pour les données de forme d'onde de l'échantillon, affichez la page P1: Sample Edit. Vous disposez de commandes telles que "Cut" (couper), "Copy" (copier) et "Normalize" (normalisation).

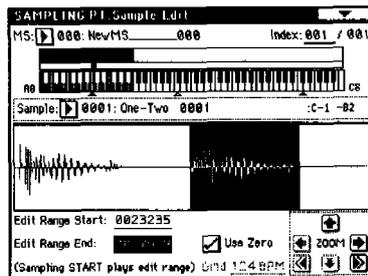
- ① **Choisissez l'échantillon que vous voulez modifier.**  
Utilisez "Sample Select" ou "Index" à la page P1: Sample Edit ou la page P0: Recording, Recording pour sélectionner l'échantillon. (☞ p. 69)
- 🔍 Si vous choisissez l'échantillon avec "Sample Select", sachez que cela modifiera aussi l'assignation au renvoi.
- ② **Passez à la page P1: Sample Edit.**



L'écran affiche la forme d'onde de l'échantillon choisi.

**note** Pour un échantillon enregistré avec un réglage "Sampling Mode" Stereo, l'écran affiche deux formes d'onde. La forme d'onde supérieure correspond alors au canal gauche et la forme d'onde inférieure au canal droit.

- ③ **Délimitez la zone à éditer avec "Edit Range Start" et "Edit Range End".**  
Cette zone est alors contrastée.



Pour n'écouter que cet extrait, appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP]. Dans ce cas, la forme d'onde est reproduite à la hauteur originale (touche de base, celle qui est affichée en gris). Vous pouvez sélectionner la note de base en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur une touche du clavier.  
Enfonchez la touche du clavier à laquelle l'échantillon est assigné (il s'agit de la plage mise en évidence dans "Keyboard & Index"): l'échantillon en question est alors reproduit conformément aux réglages de boucle spécifiés.

**note** La fonction ZOOM et "Use Zero" fonctionnent de la même manière qu'à la page P2: Loop Edit.

- ④ **Sélectionnez la commande d'édition requise dans le menu de page.** Effectuez les réglages dans la fenêtre de dialogue et appuyez sur le bouton OK pour exécuter la commande.

Pour en savoir plus sur chaque commande, voyez ☞ Gdp p. 119.

## ● Remarque sur la sauvegarde d'échantillons

Les fenêtres de dialogue de certaines commandes du menu de page proposent une option "Save to No.". Elle permet de spécifier la mémoire dans laquelle l'échantillon (édité) doit être sauvegardé. Au départ, le numéro qui apparaît automatiquement dans cette plage renvoie à une mémoire encore vide. De ce fait, nous vous conseillons vivement de ne pas changer l'adresse, faute de quoi vous risquez d'écraser un échantillon dont vous avez peut-être encore besoin.

Si vous cochez "Overwrite" dans la fenêtre de dialogue, l'échantillon est sauvegardé dans sa mémoire originale. Dans ce cas, la version éditée remplace la version originale. Il vaut donc mieux désélectionner cette case pour vous mettre à l'abri de malheureux accidents. S'il s'avère que vous n'avez plus besoin de la version originale, vous pouvez toujours l'effacer avec la commande du menu de page "Delete Sample".

- 🔍 Le mode Sampling ne dispose pas de fonction Compare permettant d'évaluer la version éditée par rapport à l'original.

Vous pouvez cependant copier les données avant de les éditer et alterner ensuite entre ces deux mémoires pour vérifier le fruit (et la valeur) de votre travail. Utilisez "Copy Sample" or "Copy MS" (☞ Gdp p. 108, 109) pour copier l'échantillon ou le multi-échantillon avant de commencer l'édition.

Certaines commandes du menu de la page P1: Sample Edit ou P2: Loop Edit permettent cependant de désélectionner l'option "Overwrite", auquel cas la version éditée ne peut de toute manière pas écraser l'original.

## Edition de multi-échantillons

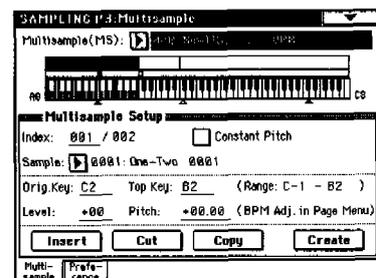
L'édition d'un multi-échantillon s'effectue via une série d'opérations, comme la création de renvois (Index) et l'assignation d'échantillons à ces renvois. De plus, vous pouvez effacer, copier et insérer des renvois et bien sûr les éditer (hauteur et volume des échantillons pour chaque renvoi). Les fonctions d'édition pour les multi-échantillons se trouvent à la page P3: Multisample.

**note** Vous pouvez aussi effectuer des réglages de base comme la création de renvois et l'assignation d'échantillons à la page P0: Recording, Recording.

### Edition des renvois

Utilisez les boutons Insert, Cut, Copy et Create pour insérer, couper, copier ou créer des renvois.

- ① **Sélectionnez la page P3: Multisample.**



- ② **Choisissez le multi-échantillon que vous voulez éditer avec "Multisample (MS)".**
- ③ **Sélectionnez le renvoi ("Index").**  
Vous pouvez aussi choisir un renvoi en maintenant [ENTER] enfoncé et en jouant une note sur le clavier
- ④ **Appuyez sur les différents boutons pour modifier le multi-échantillon en changeant le nombre et l'ordre des renvois.**

Utilisez le bouton Cut pour couper (supprimer) un renvoi. Le bouton Insert peut être utilisé de concert avec les boutons Cut et Copy. L'utilisation de ces deux fonctions signifie en effet que les données du renvoi supprimé ou copié sont transférées vers une mémoire tampon et peuvent être insérées ailleurs (avec Insert).

Le bouton Create a la même fonction que son homologue à la page P0: Recording ("Création de renvois pour multi-échantillons et échantillonnage" p.69).

### Modification des paramètres des renvois

- ① Effectuez les réglages décrits aux étapes ①-③ de la procédure "Edition des renvois".
- ② Réglez les paramètres du renvoi à votre guise. (p.135)
  - En modifiant "Top Key", vous changez la note la plus haute de la zone de clavier du renvoi. Cette manipulation modifie aussi la note la plus basse du renvoi suivant.
  - Si vous cochez la case "Constant Pitch", toutes les notes de la zone de renvoi jouées sur le clavier produiront l'échantillon à sa hauteur de base (originale).
  - Le réglage "Pitch" sert à modifier la hauteur de l'index (et donc de l'échantillon). La commande de menu "Pitch BPM Adjust" permet de régler la longueur de la boucle en fonction de la valeur BPM (tempo) désirée (p.136).

### Conversion d'un multi-échantillon en un Program

Aux pages P0: Recording-P4: Controller Setup, vous pouvez sélectionner et exécuter la commande du menu de page "Convert MS To Program". Quand vous exécutez cette commande, les réglages du multi-échantillon choisis sont convertis en Program. En mode Program, vous pouvez alors modifier les réglages du filtre, de l'amplificateur, d'effets, etc. et utiliser l'échantillon comme un Program. Ce Program peut aussi être utilisé au sein d'une Combination et d'un morceau. Pour en savoir plus sur la commande de menu "Convert MS To Program", voyez p.110.

- Utilisation d'échantillons dans un Drum Kit  
Vous pouvez utiliser un échantillon créé en mode Sampling comme instrument au sein d'un Drum Kit. A la page Global P5: Drum Kit, Sample Setup et à la page Low Sample, réglez "Drumsample Bank" sur RAM et utilisez "Drumsample" pour sélectionner l'échantillon que vous avez créé.

### Diviser un échantillon avec Time Slice et le reproduire en mode Sequencer

Time Slice est une commande qui détecte les attaques (de grosse caisse et de caisse claire, p. ex.) dans une boucle rythmique (un échantillon mettant un motif de batterie en boucle, etc.) et divise automatiquement l'échantillon en sons individuels d'instruments de percussion. Ces sons d'instruments de percussion sont transformés en échantillons individuels puis automatiquement élargis pour constituer un multi-échantillon et un Program. Les données de reproduction de motifs avec les échantillons divisés pour le mode Sequencer sont aussi générées automatiquement. Le mode Sequencer permet d'utiliser les échantillons "découpés" avec Time Slice de la manière suivante:

- Vous pouvez aligner plusieurs boucles rythmiques de tempo différent sur le même tempo sans modifier leur hauteur.
- Vous pouvez changer le tempo en temps réel de la boucle rythmique sans en affecter la hauteur.

Nous allons voir à présent un exemple montrant comment découper un échantillon rythmique en boucle avec Time Slice (mode Sampling) et comment le jouer sous forme de boucles rythmiques en mode Sequencer.

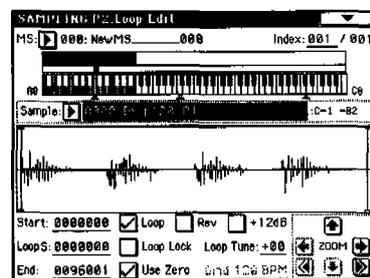
Il vous faut, pour cela, des boucles rythmiques de batterie etc. Vous pouvez soit les enregistrer avec le TRITON Extreme ou les charger en mode Media. Nous vous conseillons de commencer avec un motif d'une seule mesure de type 4/4 et de structure assez simple, et d'enregistrer ce motif sous forme de boucle rythmique mono.

Dans notre exemple, nous allons utiliser une boucle rythmique de 120 BPM.

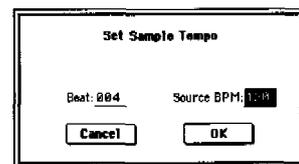
- ① Utilisez "Sample Select" pour sélectionner une boucle rythmique de 120 BPM.

**note** Ecoutez l'échantillon et assurez-vous que les temps que vous voulez mettre en boucle sont correctement joués. Si ce n'est pas le cas, effectuez les réglages appropriés pour l'adresse de départ "Start" et l'adresse de fin "End" puis exécutez la commande du menu de page "Truncate" (p.74, 76).

- ② Passez à la page "P2: Loop Edit".



- ③ Choisissez la commande du menu de page "Time Slice". La fenêtre de dialogue Set Sample Tempo s'affiche.

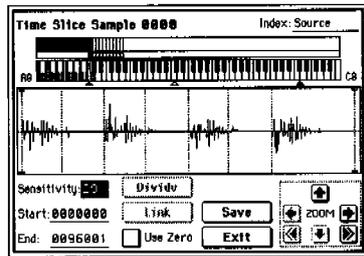


- ④ Spécifiez le nombre de temps de l'échantillon et son tempo.  
Si vous connaissez le tempo (BPM), réglez "Source BPM". Si vous ne le connaissez pas, spécifiez la mesure avec "Beat": le tempo sera alors calculé automatiquement.

Comme nous connaissons le tempo, nous pouvons régler "Source BPM" sur 120.

⑤ Appuyez sur le bouton OK.

L'échantillon est automatiquement découpé et la fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



L'échantillon d'avant le "découpage" (Source) est assigné à la touche C2 du clavier, tandis que les échantillons découpés sont assignés aux touches D2 et suivantes.

Réglez le paramètre "Sensitivity" en écoutant chaque échantillon de sorte à obtenir un découpage parfait de chaque son de batterie ou autre son individuel. Dans certains cas, le paramètre "Sensitivity" ne permet cependant pas d'obtenir un découpage propre de l'échantillon original. Si la fin d'un échantillon comporte une portion de l'attaque du son suivant ou encore si l'échantillon contient deux notes, il faut éditer les échantillons.

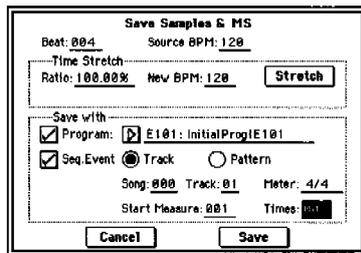
**note** Pour éditer l'échantillon, maintenez le bouton [ENTER] enfoncé et choisissez le renvoi ("Index") assigné à la note à éditer. (Cette portion de la forme d'onde est contrastée à l'écran.) Vous pouvez ensuite faire des ajustements en modifiant les paramètres "Start" ou "End" et en vous servant des fonctions Divide pour séparer et Link pour relier. (☞ Gdp p. 128)

⑥ Appuyez sur le bouton Save.

La boîte de dialogue "Save Samples & MS" s'affiche. Cette fenêtre permet de sauvegarder l'échantillon découpé avec Time Slice et le multi-échantillon généré automatiquement.

Spécifiez avec Save With la destination de sauvegarde du Program utilisant les échantillons et le multi-échantillon ainsi que les données de jeu (piste ou motif) utilisées par le mode Sequencer pour "recréer" la boucle rythmique.

- Pour créer les données de jeu sur une piste  
Activez les options "Program" et "Seq.Event" (cochées).  
Program: E101  
Track: Activé  
Song: 000, Track: 01, Meter: 4/4  
Start Measure: 001, Time: 008



Appuyez sur le bouton Save pour sauvegarder les données.

L'écran retourne alors à la fenêtre de dialogue affichée à l'étape ⑤.

- Pour créer les données de jeu dans un motif  
Pour écouter les données de jeu telles qu'elles seraient créées sous forme de motif, appuyez de nouveau sur le bouton Save pour afficher la fenêtre de dialogue Save Samples & MS.

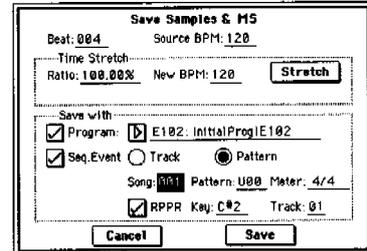
Activez les options "Program" et "Seq.Event" (cochées).

Program: E102

Pattern: Activé

Song: 001, Pattern: U00, Meter: 4/4

RPPR: Activé (coché), Key: C#2, Track: 01



Appuyez sur le bouton Save pour sauvegarder les données.

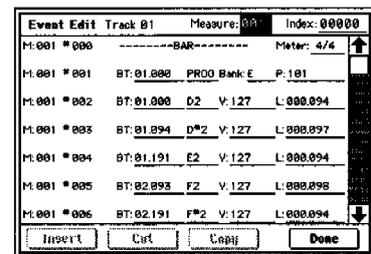
L'écran retourne alors à la fenêtre de dialogue affichée à l'étape ⑤.

- ⑦ Appuyez sur le bouton Exit pour retourner à la page affichée à l'étape ②.
- ⑧ Appuyez sur le bouton [SEQ] pour activer le mode Sequencer et réglez "Song Select" sur 000.



Les données de morceau suivantes spécifiées à l'étape ⑥ sont définies et créées automatiquement.

- Page P0: Play/REC  
Song: 000, Meter: 4/4, Tempo: 120
- Page P0: Play/REC, Program T01-08  
Track01 Program: E101
- Page P5: Track Edit, Track Edit  
Track01: données de piste: 8 mesures (D2-)



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

Réglez par exemple "J (Tempo)" sur 100. Notez que la hauteur ne change pas, même quand vous modifiez le tempo de reproduction.

**note** Si, quand vous modifiez le tempo, le rythme de votre boucle n'est plus correct ou qu'elle comporte du bruit, c'est que le découpage n'a pas été effectué correctement avec Time Slice à l'étape ⑤. En effet, la précision de divi-

sion des échantillons rythmiques a un impact décisif sur la qualité de reproduction. Il est donc primordial de bien découper chaque échantillon rythmique à l'étape ⑤.

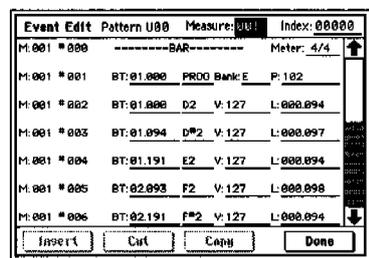
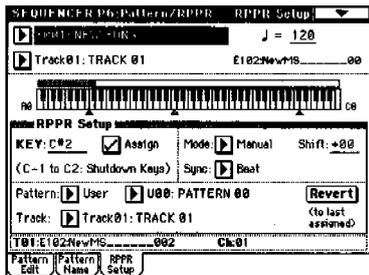
**note** Quand le tempo est ralenti, la portion de silence entre les échantillons peut devenir marquante tandis qu'avec un tempo plus rapide que l'original, du bruit peut devenir audible. Pour remédier à de tels problèmes, étirez le tempo voulu avec Stretch "New BPM" ou "Ratio" (étape ⑥) en fonction du tempo de reproduction et réglez la longueur de chaque échantillon avec l'opération Time Stretch. (☞ Gdp p.130 ⑨)

⑨ Pour "Song Select", choisissez 001.



Les données de morceau suivantes spécifiées à l'étape ⑥ sont définies et créées automatiquement.

- Page P0: Play/REC  
Song: 001, Meter: 4/4, Tempo: 120, RPPR: Activé
- Page P0: Play/REC, Program T01-08  
Track01 Program: E102
- Page P6: Pattern/RPPR, RPPR Setup  
Key: C#2, Assign: Activé,  
Pattern: User, U00, Track: Track01  
Données de motif: 1 mesure (D2-)



A la page P6: Pattern/RPPR, Pattern Edit, appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour lancer la reproduction du motif U00. Lorsque vous appuyez sur la touche C#2 à la page P6: Pattern/RPPR, RPPR Setup, la fonction RPPR lance la reproduction du motif U00. Comme à l'étape ⑧, vous pouvez changer le tempo de reproduction sans influencer la hauteur du motif.

## Echantillonnage en modes Program, Combination ou Sequencer

En mode Program, Combination ou Sequencer, vous pouvez également échantillonner le signal des sources audio branchées aux diverses prises d'entrée.

Dans ces modes, vous pouvez rééchantillonner les données de jeu de manière interne et dans le domaine numérique. Vous pouvez par exemple rééchantillonner des données de jeu exploitant les diverses fonctions du TRITON Extreme (filtres, effets, arpégiateur et séquenceur).

En outre, vous pouvez combiner les données que vous jouez sur le TRITON Extreme avec le signal de la source externe ou écouter le jeu de l'arpégiateur, du séquenceur, etc. du TRITON Extreme en échantillonnant uniquement le signal de la source audio externe.

En mode Sequencer, vous pouvez échantillonner le signal de la source audio externe pendant que le séquenceur reproduit un morceau. Le but de l'exercice consiste à intégrer automatiquement des données de note dans la séquence grâce auxquelles les échantillons enregistrés seront activés au bon endroit. Cela fait bien sûr penser à un enregistrement sur disque dur et les possibilités qui s'ouvrent pour l'enregistrement du chant ou de la guitare. (Cette fonction est appelée "In-Track Sampling".)

☞ Vous trouverez des exemples d'échantillonnage en modes Program et Combination dans Gdr p.22. La procédure d'échantillonnage en mode Combination est identique à celle du mode Program.

## Echantillonnage d'une phrase de batterie jouée par l'arpégiateur avec un signal externe de guitare

Cette section décrit comment rééchantillonner le jeu de l'arpégiateur en échantillonnant simultanément le signal d'une source externe.

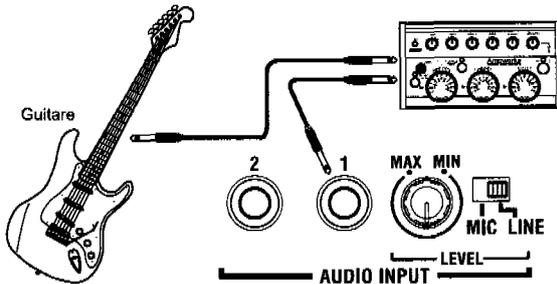
Pour cet exemple, nous verrons comment échantillonner d'un seul coup le signal d'une guitare branchée à la prise AUDIO INPUT et un motif de batterie joué par l'arpégiateur du TRITON Extreme.

**note** Vous pouvez échantillonner de façon similaire en mode Combination, Sequencer ou Program.

**note** Dans cet exemple, nous envoyons le signal d'entrée de la guitare à la prise INDIVIDUAL 1. Aussi, pour écouter l'échantillon en cours d'enregistrement, branchez les prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R et (INDIVIDUAL) 1 à votre console de mixage et écoutez le signal avec un casque, etc.

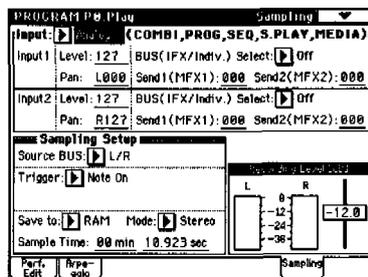
- ① Appuyez sur le bouton [PROG] pour activer le mode Program et choisissez le Program K020: Processed Kit.
- ② Activez l'arpégiateur (la diode du bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] doit être allumée) et jouez sur le clavier pour vérifier la phrase de batterie. Appuyez sur l'onglet Arpeggio et vérifiez que la case "Latch" est cochée. Réglez aussi le tempo ("J") de l'arpégiateur comme bon vous semble.
- ③ Appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour désactiver l'arpégiateur.

- ④ Branchez votre guitare à la prise AUDIO INPUT 1 en face arrière.  
Placez le commutateur AUDIO INPUT [MIC/LINE] sur la position LINE et réglez la commande [LEVEL] sur une position proche du centre.



- ⚠ Si votre guitare est équipée d'éléments passifs (c.-à-d. sans préampli interne), il se pourrait que la différence des niveaux d'impédance ne permette pas d'obtenir un niveau correct pour l'échantillonnage. Dans ce cas, faites passer le signal de la guitare par un préampli ou un processeur d'effets.

- ⑤ Utilisez "Auto Sampling Setup" pour effectuer les réglages.  
Commençons par les réglages pour échantillonner une phrase rythmique. Effectuez les réglages décrits sous "Rééchantillonner une phrase arpégée en mode Program" (Gdr p.22), étapes 3-9.
- ⑥ Réglez les paramètres pour que le signal de la prise AUDIO INPUT 1 soit transmis au canal gauche (L).  
Input 1 "Level": 127, "Pan": comme vous le voulez  
"BUS (IFX/Indiv.) Select": L/R
- ⑦ Définissez la manière dont l'échantillonnage doit commencer.  
Pour cet exemple, effectuez des réglages tels que l'enregistrement commence après un décompte du métronome.  
"Trigger": Sampling START SW  
L'échantillonnage démarre quand vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP].  
"Metronome Precount": 4  
Activez ensuite le mode prêt à enregistrer en appuyant sur le bouton SAMPLING [REC], puis appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP] pour lancer l'enregistrement après un décompte de quatre temps.



- ⑧ Jouez de la guitare au volume souhaité pour l'enregistrement.  
Si l'écran affiche "ADC OVERLOAD !!" (surcharge du convertisseur analogique/numérique), tournez la commande [LEVEL] en face arrière vers MIN pour diminuer le niveau.

- ⚠ Pour obtenir une qualité d'enregistrement optimale, choisissez le niveau le plus élevé possible sans que le message "ADC OVERLOAD !!" ne s'affiche pour éviter toute saturation.

- ⑨ Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC].  
Jouez de la guitare; le vumètre affiche le niveau d'enregistrement du signal de guitare.  
Appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR[ON/OFF] pour activer l'arpégiateur; jouez sur le clavier pour lancer le motif et jouez de la guitare en réglant le volume final.  
Réglez le niveau d'enregistrement avec le curseur "Recording Level" situé du côté droit de l'écran.
- ⚠ Si vous n'êtes pas satisfait de la balance entre les instruments, vous pouvez la régler avec la commande [LEVEL] ou l'éditeur de jeu "Amp Level".

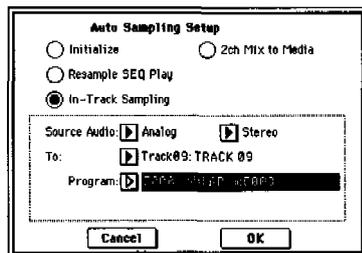
- ⑩ Quand vous avez fini les réglages, appuyez de nouveau sur le bouton SAMPLING [REC].  
Appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour désactiver l'arpégiateur.
- ⑪ Appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] puis sur SAMPLING [REC] pour activer le mode prêt à enregistrer.  
Lorsque vous appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP], un décompte commence. Jouez sur le clavier pendant le décompte.  
A la fin du décompte de quatre temps, l'enregistrement commence. Jouez de la guitare. L'arpégiateur commence lui aussi à jouer après le décompte.
- ⑫ Appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP] pour arrêter l'enregistrement.
- ⑬ Appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour le couper.
- ⑭ Écoutez l'échantillon que vous venez d'enregistrer.  
Appuyez sur l'onglet Perf.Edit pour afficher la page P0: Play, Performance Edit et choisissez le Program d'arrivée pour la conversion.

## Enregistrement d'une source externe pendant la reproduction d'un morceau et création simultanée de données d'événements (In-Track Sampling)

A titre d'exemple, cette section montre comment ajouter le signal d'une guitare branchée à la prise AUDIO INPUT 1 à un morceau que vous avez créé.

**note** Dans cet exemple, nous envoyons le signal d'entrée de la guitare à la prise INDIVIDUAL 1. Aussi, pour écouter l'échantillon en cours d'enregistrement, branchez les prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R et (INDIVIDUAL) 1 à votre console de mixage et écoutez le signal avec un casque, etc.

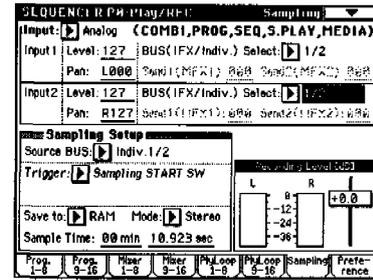
- ① En mode **Sequencer**, choisissez le morceau auquel vous voulez ajouter la partie de guitare. Vous pouvez créer un morceau ou charger un morceau existant en mode **Media**.
- ② Branchez votre guitare à la prise **AUDIO INPUT 1** en face arrière. Placez le commutateur **AUDIO INPUT [MIC/LINE]** sur la position **LINE** et réglez la commande **[LEVEL]** sur une position proche du centre.
- ⚠ Si votre guitare est équipée d'éléments passifs (c.-à-d. sans préampli interne), il se pourrait que la différence des niveaux d'impédance ne permette pas d'obtenir un niveau correct pour l'échantillonnage. Dans ce cas, faites passer le signal de guitare par un préampli ou un processeur d'effets.
- ③ Sauter à la page **Sequencer P0: Play/REC, Sampling**.
- ④ Appuyez sur le bouton du menu de page et sélectionnez **"Auto Sampling Setup"** dans le menu. L'écran affiche alors une fenêtre de dialogue.
- ⑤ Sélectionnez **"In-Track Sampling"**.



- ⑥ Effectuez les réglages suivants pour **"In-Track Sampling"**. Réglez **"Source Audio"** sur **"Analog"**. La source audio externe (le signal analogique d'un instrument ou d'un autre appareil branché aux prises **INPUT 1, 2**) est échantillonné. Réglez **"Mono-1/Mono-2/Stereo"** sur **"Stereo"**. Le son est échantillonné en stéréo. Choisissez avec **"To"** la piste à préparer avec la fonction **In-Track Sampling**. Une note **MIDI** déclenchant l'échantillon est enregistrée dans la piste choisie. Spécifiez le numéro du **Program** d'arrivée sous **"Program"**. A la fin de l'échantillonnage, un nouveau multi-échantillon est automatiquement créé, converti en **Program** et assigné à la piste.

- ⑦ Appuyez sur le bouton **OK** pour exécuter cette commande.

Les préparatifs pour l'échantillonnage **In-Track Sampling** sont terminés.



**note** Voyons les réglages effectués.

**Input 1 "Level": 127, "Pan": L000**  
**"BUS (IFX/Indiv.) Select": 1/2**

Ces paramètres règlent le niveau d'entrée ainsi que la position stéréo du signal de l'entrée **INPUT 1** et définissent le bus 1/2 comme destination.

**"Source BUS": Indiv 1/2**

Le signal transmis au bus 1/2 est échantillonné.

**"Trigger": Sampling START SW**

Une fois que vous avez appuyé sur le bouton **SAMPLING [REC]** pour passer en mode prêt à échantillonner, l'enregistrement démarre quand vous appuyez sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]**.

**"Recording Level": +0.0**

Ce réglage est adopté par défaut pour enregistrer une source externe.

**"Save to": RAM**

Les données échantillonnées sont sauvegardées dans la mémoire d'échantillonnage (**RAM**).

**"Mode": Stereo**

Les signaux des canaux internes gauche et droits sont échantillonnés en stéréo.

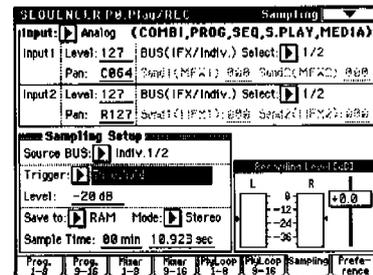
- ⚠ Quand vous faites passer le paramètre **"BUS"** du réglage **Off** à **L/R** ou **IFX1-5**, sachez que le niveau risque d'augmenter brutalement aux prises **AUDIO OUT L/MONO** et **R** ainsi qu'à la prise casque.

- ⑧ Pour cet exemple, modifiez ce réglage de la façon suivante.

**"Pan": C64**

**"Trigger": Threshold, "Level": comme vous le voulez**

**"Sample Time": comme vous le voulez**



- ⑨ Réglez le niveau d'enregistrement.

Jouez de la guitare au volume voulu pour l'enregistrement.

Si l'écran affiche **"ADC OVERLOAD !!"** (surcharge du convertisseur analogique/numérique), tournez la commande **[LEVEL]** en face arrière vers la position **MIN** pour diminuer le niveau.

Appuyez sur le bouton **SAMPLING [REC]**.

Jouez de la guitare; le vumètre affiche le niveau d'enregistrement du signal de guitare.

Si l'écran affiche le message "CLIP!", baissez le curseur d'enregistrement "Recording Level" (à droite dans l'écran) avec les commandes VALUE pour passer du niveau +0.0 à un niveau inférieur ne causant plus de saturation. Ce réglage n'affecte pas le niveau de sortie mais les données qui seront échantillonnées.

Quand vous avez fini les réglages, appuyez de nouveau sur le bouton SAMPLING [REC].

⑩ Lancez l'échantillonnage.

Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] puis sur SAMPLING [START/STOP] pour activer le mode prêt à enregistrer.

Appuyez ensuite sur [LOCATE] pour retourner au début du morceau et sur SEQUENCER [START/STOP] pour lancer la reproduction.

Pour vérifier l'emplacement, appuyez sur l'onglet Prog. 9-16 afin d'afficher la page Program T09-16.

Commencez à jouer à l'endroit où vous voulez démarrer l'enregistrement.

L'échantillonnage commence dès que le niveau d'entrée dépasse le seuil (Threshold "Level") défini.

⑪ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] à l'endroit où vous voulez arrêter l'échantillonnage.

L'échantillonnage et la reproduction du morceau s'arrêtent.

L'échantillonnage s'arrête aussi lorsque le temps spécifié avec "Sample Time" est écoulé.

Les données d'événements ainsi qu'un Program sont assignés à la piste choisie sous "Select Bank & Smpl No".

⑫ Enfoncez le bouton [LOCATE] pour retourner au début du morceau et appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Les données échantillonnées sont reproduites en même temps que le morceau.

**note** Pour savoir comment la fonction Compare est utilisée avec In-Track Sampling, voyez p. 60.

## Rééchantillonner un morceau pour créer un fichier Wave

Voici comment rééchantillonner votre morceau sur support.

**note** Un morceau fini peut être rééchantillonné sous forme de fichier Wave et gravé avec un graveur CD-R/RW CD branché à la prise USB A. Vous pouvez ainsi produire facilement vos propres CD audio. Voyez p. 123.

**note** Pour en savoir plus sur les types de supports utilisables, voyez p. 137.

① En mode Sequencer, choisissez le morceau voulu pour produire un fichier WAVE.

Vous pouvez créer un morceau ou charger un morceau existant en mode Media.

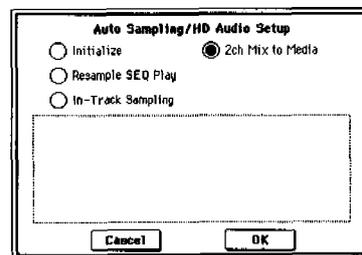
⚡ Si vous échantillonnez sur un support, vous pouvez échantillonner jusqu'à 80 minutes en mono ou en stéréo (mono: environ 440Mo, stéréo: environ 879Mo).

② Sauter à la page Sequencer P0: Play/REC, Sampling.

③ Appuyez sur le bouton du menu de page et sélectionnez "Auto Sampling Setup" dans le menu.

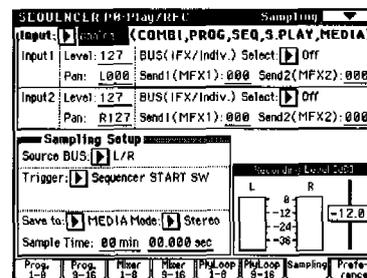
L'écran affiche une fenêtre de dialogue.

④ Sélectionnez "2ch Mix to Media".



⑤ Appuyez sur le bouton OK pour exécuter cette commande.

Les préparatifs pour l'échantillonnage In-Track Sampling sont terminés.



**note** Voyons les réglages effectués.

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

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

Aucun signal n'arrive par les prises INPUT 1, 2.

"Source BUS": L/R

Le signal transmis au bus L/R est échantillonné.

"Trigger": Sequencer START SW

Une fois que vous avez appuyé sur le bouton SAMPLING [REC] pour passer en mode prêt à échantillonner, l'enregistrement démarre quand vous appuyez sur le bouton Sequencer [START/STOP].

"Recording Level": -12.0

Ce réglage est adopté par défaut pour le rééchantillonnage.

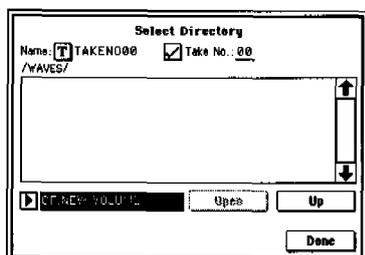
"Save to": MEDIA

Les données rééchantillonnées sont sauvegardées sur support.

"Mode": Stereo

Les signaux des canaux internes gauche et droits (L/R) sont échantillonnés en stéréo.

- ⑥ Choisissez la commande du menu de page "Select Directory" et définissez le dossier d'arrivée pour le fichier WAVE qui sera créé.



Utilisez "Media Select" et les boutons Open et Up pour sélectionner le dossier d'arrivée pour le fichier WAVE. Pour créer un nouveau dossier, affichez la page Utility du mode Media et exécutez la commande du menu de page "Create Directory".

Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'édition de texte et entrez un nom de fichier (six caractères maximum).

Laissez "Take No" coché. Le nombre à droite de "Take No" constituera les deux derniers caractères du nom de fichier.

Ce nombre augmentera automatiquement d'une unité à chaque échantillonnage. C'est donc une option utile pour effectuer des échantillonnages successifs: chaque échantillon est sauvegardé avec un nom de fichier différent.

Une fois tous ces réglages effectués, appuyez sur le bouton Done pour refermer la fenêtre de dialogue.

- ⑦ Définissez la longueur de l'échantillon que vous voulez créer avec "Sample Time".

Définissez une durée légèrement supérieure à celle du morceau.

- ⑧ Réglez le niveau d'enregistrement.

Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC].

- ⚡ Plusieurs secondes, voire presque une minute, peuvent s'écouler entre le moment où vous appuyez sur SAMPLING [REC] et le moment où le TRITON Extreme active le mode prêt à enregistrer (c.-à-d. quand la diode du bouton SAMPLING [REC] cesse de clignoter et reste allumée). C'est le temps nécessaire pour allouer un espace suffisant sur le support.

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour reproduire le morceau et vérifiez le volume de rééchantillonnage avec les vumètres.

Si le niveau est trop faible, augmentez-le avec les commandes VALUE et passez du niveau -12.0 à un niveau aussi élevé que possible sans faire apparaître le message "CLIP!!". Ce réglage n'affecte pas le niveau de sortie mais les données échantillonnées. (☞ p. 67)

- note** Ce paramètre est réglé sur "-12.0dB" à la mise sous tension. A la valeur -12.0dB, le message CLIP!! ne s'affichera pas, même si vous jouez le morceau au volume maximum.

Quand vous avez fini tous les réglages, appuyez sur le bouton SAMPLING [REC].

Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour arrêter la reproduction. Appuyez sur le bouton [LOCATE].

- ⑨ Lancez l'échantillonnage.

Appuyez sur le bouton SAMPLING [REC] puis sur SAMPLING [START/STOP] pour activer le mode prêt à enregistrer.

Lancez la reproduction du morceau avec le bouton SEQUENCER [START/STOP]. L'échantillonnage démarre simultanément.

- ⑩ Quand la reproduction du morceau est terminée, appuyez sur le bouton SAMPLING [START/STOP] pour arrêter l'échantillonnage.

Vérifiez avec la commande du menu de page "Select Directory" que le fichier WAVE a bien été créé. Choisissez le fichier et appuyez sur SAMPLING [START/STOP] pour écouter le son échantillonné.

- note** Le niveau de reproduction du fichier WAVE est déterminé par "WAVE File Play Level" (☞ Gdp p. 158).

# Reproduction de fichiers SMF (Standard MIDI File)

Le mode Song Play vous permet de charger et de reproduire directement des données SMF (fichier standard MIDI) à partir d'un support. Pour reproduire des données SMF, il vaut mieux utiliser le mode Song Play car le résultat obtenu est souvent meilleur qu'en mode Sequencer.

**note** Pour en savoir plus sur les types de supports utilisables, voyez p. 137.

## Organisation du mode Song Play

Voici la structure du mode Song Play:

Le mode Song Play propose les pistes 1-16, des paramètres de morceau (nom de morceau etc.), des effets ainsi qu'un arpégiateur.

Structure des pages du mode Song Play

Page	Description
P0: Program/Mix	Reproduction de données SMF et réglages. Sélection du Program utilisé et réglages de niveau et de position stéréo pour chaque piste.
P1: Track	Paramètres MIDI et réglages de pondération pour chaque piste. Vous pouvez aussi régler ces paramètres après l'installation de l'option EXB-MOSS.
P2: Controller Setup	Définition des fonctions de jeu.
P3: Select Directory/Jukebox	Sélection du dossier contenant le fichier SMF voulu et définition de l'ordre de reproduction des fichiers SMF. Création de listes jukebox.
P4:	---
P5:	---
P6:	---
P7: Arpeggiator	Réglages d'arpégiateur
P8: Insert Effect	Choix des effets d'insertion et réglages de leurs paramètres. Acheminement, effets d'insertion, effets maîtres et assignations des sorties pour chaque piste.
P9: Master Effect	Choix des effets maîtres et réglages de leurs paramètres. Réglages Master EQ et Valve Force.

**note** Pour en savoir plus sur l'accès aux divers modes et à leurs pages, voyez "Opérations élémentaires" (esp. p. 13).

Si vous avez installé une carte EXB-MOSS disponible en option, les Programs de la banque "F" sont disponibles en mode Song Play. Voyez le manuel de l'EXB-MOSS pour en savoir plus sur les paramètres de la banque "F".

Les paramètres du mode Song Play ne sont pas sauvegardés lors de la mise hors tension. Vous pouvez cependant sauvegarder la sélection de Programs, les paramètres de piste et les réglages d'effets avec la commande "Save Template Song" du menu de page.

### Fichiers Standard MIDI (SMF)

En mode Song Play, vous pouvez reproduire des fichiers SMF de format 0 ou 1. Notez cependant que le TRITON Extreme ne reconnaît que des fichiers SMF portant l'extension .MID.

### Concernant MIDI

#### Statut des pistes en mode Song Play

Vous pouvez spécifier si les données musicales (commandes MIDI) des différentes pistes et de la section clavier ainsi que les fonctions de jeu du TRITON Extreme pilotent le générateur de sons interne du TRITON Extreme, un instrument externe ou les deux.

Lorsque le paramètre "Status" d'une piste est réglé sur INT, les données de cette piste et de la section clavier (fonctions de jeu comprises) du TRITON Extreme pilotent son générateur de sons interne. Lorsque "Status" est réglé sur EXT ou BTH, les données de la piste en question et de la section clavier du TRITON Extreme sont transmises à un instrument MIDI externe. (Le canal MIDI du générateur de sons externe doit correspondre au réglage "MIDI channel" de la piste du TRITON Extreme réglée sur EXT ou BTH.) Avec un réglage BTH, la piste en question pilote simultanément le générateur de sons du TRITON Extreme et un instrument MIDI externe. (esp. Gdp p. 146)

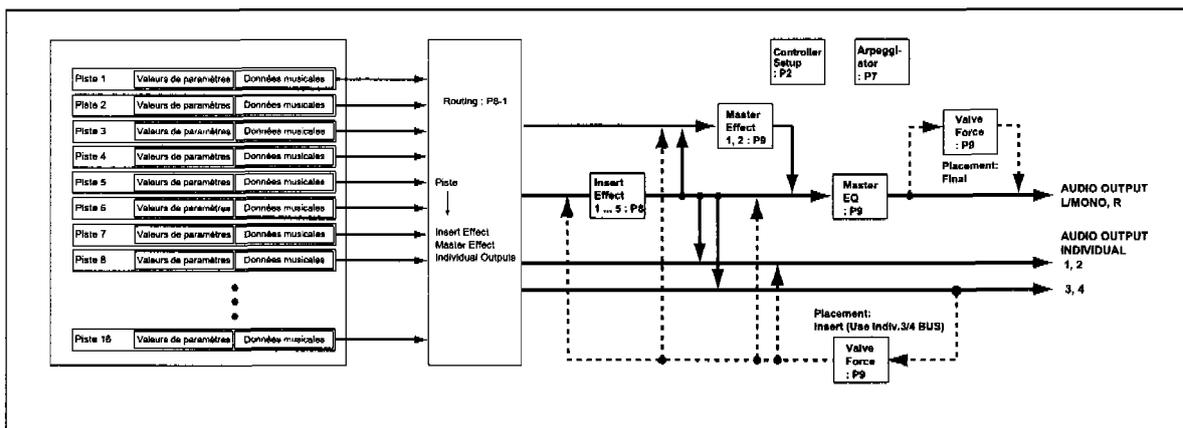


#### Synchronisation avec des instruments externes

En mode Song Play, le TRITON Extreme est l'instrument maître, quel que soit le réglage MIDI Clock (Global P1: MIDI "MIDI Clock").

### Effets et Valve Force

Vous pouvez utiliser les effets d'insertion, maître et Valve Force du TRITON Extreme comme en mode Sequencer. (esp. p. 105, 107, 110, 111, Gdp p. 151)



## Reproduction de données SMF

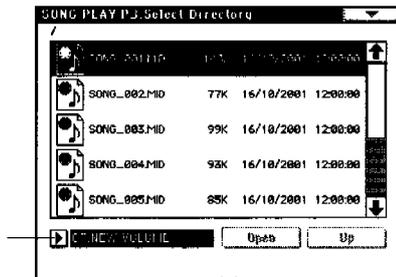
### Reproduction directe à partir d'un support externe

- Pour reproduire des données SMF compatibles avec les formats GM/GS/XG, réglez "Bank Map" (page Global P0: Basic Setup, System Preference) sur GM(2).
- Pour reproduire des données à partir d'une carte insérée dans la fente CF du TRITON Extreme, il faut mettre l'instrument hors tension avant d'insérer la carte.

- ① Appuyez sur le bouton [S.PLAY] pour activer le mode Song Play.
- ② Appuyez sur le bouton [EXIT] pour afficher la page P0: Prog/Mix.
- ③ Vérifiez que l'instrument détecte bien le support contenant les données SMF. Si la carte ou le dossier choisi ne contient aucun fichier SMF, aucun nom de fichier n'est affiché (comme illustré ci-dessous).



Pour choisir un dossier contenant des fichiers SMF, appuyez sur le bouton [MENU] puis sur "P3: Select Directory" pour afficher la page P3: Select Directory.

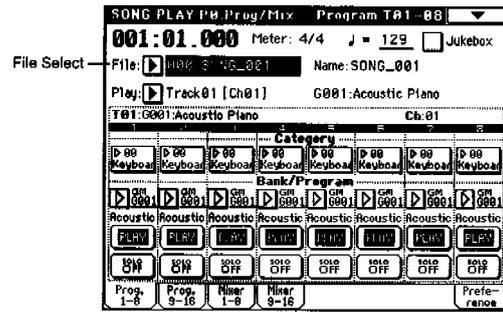


Utilisez "Media Select" pour sélectionner le support contenant les données à reproduire. Naviguez dans la hiérarchie et localisez le fichier SMF voulu avec les boutons Open et Up.

Quand le nom du fichier SMF (vérifiez qu'il porte bien l'extension .SMF) apparaît à l'écran, appuyez sur le bouton [EXIT] et passez à la page P0: Prog/Mix. "File Select" affiche le nom des fichiers SMF.

**note** Si vous avez coché la case "Jukebox" sans créer de liste Jukebox, la page "File Select" n'affiche aucun nom de fichier. Désélectionnez la case "Jukebox".

- ④ Appuyez sur le bouton de menu déroulant "File Select". Choisissez le fichier à reproduire dans la liste qui s'affiche.



- ⑤ Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. La reproduction commence. Si vous avez coché l'option "Auto Start", tous les fichiers apparaissant dans le menu déroulant "File Select" sont reproduits successivement.
- ⑥ Appuyez à nouveau sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour arrêter la reproduction.

### Démarrage et arrêt de la reproduction

A la page P0: Prog/Mix, Préférence, désélectionnez "Chain to next file" ou "Auto Start" et appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP]. Dans ce cas, les morceaux ne s'enchaînent plus mais la reproduction s'arrête au terme du morceau choisi. Pour en savoir plus sur ces paramètres, voyez Gdp p. 145.



### Fonctions d'étouffement (Mute)/Solo

Sous P0: Prog/Mix, les pages Program T01-08 et T09-16 disposent de boutons PLAY/MUTE et SOLO ON/OFF permettant d'étouffer les pistes 1-16 ou de les activer de la même manière qu'en mode Sequencer.

Servez-vous en pour étouffer la mélodie, par exemple, si vous désirez la jouer vous-même (un procédé appelé "Minus-One") ou lorsque vous voulez écouter une partie bien précise sans distraction (p. 88).

La commande "Solo Selected Track" du menu de page permet de n'écouter que la piste actuellement choisie (solo). Cela vous permet, par exemple, de vérifier les réglages des paramètres de cette piste et d'évaluer si les effets apportent quelque chose (Gdp p. 58, 144).

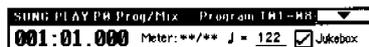
## Reproduction avec la fonction Jukebox

Le TRITON Extreme propose une fonction Jukebox qui permet de spécifier l'ordre de reproduction des fichiers SMF. Cela vous permet donc de créer une liste des morceaux que vous désirez écouter.

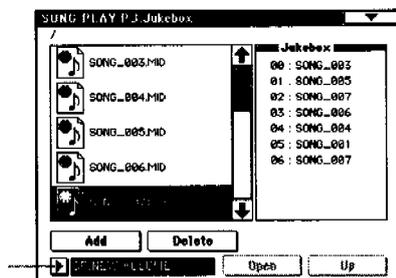
⚠ La liste Jukebox est effacée quand vous mettez l'instrument hors tension. Pour la conserver, vous devez la sauvegarder sur support (voyez "Sauvegarde de la liste Jukebox").

## Reproduction selon l'ordre de la liste Jukebox

- 1 Appuyez sur le bouton [EXIT] pour afficher la page P0: Prog/Mix.
- 2 Cochez la case "Jukebox".



- 3 Choisissez "P3: Jukebox".



Appuyez sur le bouton de sélection du support et choisissez le support contenant les fichiers à reproduire.

- 4 Utilisez la barre de défilement pour chercher le fichier SMF (muni de l'extension .MID) qui doit se trouver en tête de liste et sélectionnez-le.
- 5 Appuyez sur le bouton Add.  
Le nom du fichier que vous avez choisi à l'étape 4 apparaît alors dans la liste Jukebox.
- 6 Sélectionnez le deuxième fichier et appuyez à nouveau sur Add.  
Ajoutez les autres fichiers voulus à votre liste Jukebox, dans l'ordre de reproduction souhaité. La liste peut contenir jusqu'à 100 fichiers (00-99).  
Pour supprimer un fichier de la liste, appuyez sur le bouton Delete.
- 7 Appuyez sur le bouton [EXIT] pour afficher P0: Prog/Mix.
- 8 Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP].  
Les fichiers sont alors reproduits dans l'ordre selon lequel ils figurent dans la liste Jukebox.
- 9 Appuyez à nouveau sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour arrêter la reproduction.

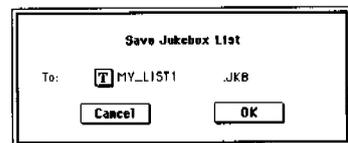
⚠ Seuls les fichiers d'un même dossier peuvent être affectés à la liste Jukebox.  
Évitez d'effectuer l'une des opérations suivantes pendant la création de la liste Jukebox, sous peine de perdre la liste.

- Sélection d'un autre dossier
- Changement de support
- Sélection d'un autre lecteur

## Sauvegarde de la liste Jukebox

### Procédure de sauvegarde

- 1 Programmez d'abord une liste Jukebox selon les consignes ci-dessus.
- 2 Pour sauvegarder la liste Jukebox sur le support, utilisez le bouton de sélection de lecteur P3: Jukebox pour désigner la destination de sauvegarde.
- 3 A la page P3: Jukebox, choisissez la commande du menu de page "Save Jukebox List".



- 4 Appuyez sur le bouton d'édition de texte pour entrer le nom de votre liste Jukebox (cf. p. 115).
- 5 Appuyez sur le bouton OK.  
La liste Jukebox est alors sauvegardée sur le support choisi.

### Procédure de chargement

- 1 A la page Jukebox, sélectionnez un fichier de liste Jukebox (avec l'extension .JKB).
- 2 Choisissez la commande du menu de page "Load Jukebox List".  
La liste Jukebox est alors chargée dans la mémoire interne du TRITON Extreme.

## Accompagner un fichier SMF

### Fonction Minus-One

Les fichiers SMF peuvent être utilisés pour la reproduction dite "Minus-One". Cette technique permet d'étouffer la partie que vous désirez jouer vous-même.

- 1 Lancez la reproduction du fichier SMF, cherchez la partie que vous désirez jouer vous-même et arrêtez la reproduction (p. 86).
- 2 A la page P0: Prog/Mix, sélectionnez l'onglet Prog. 1-8 ou Prog. 9-16.
- 3 Utilisez "Play Track Select" pour choisir la piste correspondant à la partie que vous voulez jouer sur le clavier. Jouez quelques notes sur le clavier pour entendre le Program affecté à la piste choisie.



- 4 Appuyez sur le bouton "PLAY/MUTE" pour étouffer (MUTE) la piste choisie sous 3. Si cela ne vous dérange pas d'entendre la partie enregistrée que vous comptez jouer, réglez à nouveau "Play/Mute" sur PLAY pour cette piste.
- 5 Appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour lancer la reproduction et jouez sur le clavier.

### Arpégiateur

Vous pouvez faire appel à l'arpégiateur pour agrémenter votre jeu sur le clavier (p. 96, Gdp p. 149).

# Réglages généraux du TRITON Extreme

(mode Global)

## Organisation du mode Global

Le mode Global réunit tous les paramètres affectant le fonctionnement global du TRITON Extreme. Vous trouverez ici des réglages tels que l'accord global, la transposition, l'activation globale des effets, le réglage du canal Global MIDI, le réglage de synchronisation.

De plus, vous pouvez créer des Drum Kits utilisateur, des motifs d'arpège et des réglages de gamme personnels ainsi que régler la pédale Damper, assigner une fonction au commutateur au pied et à la pédale d'expression ou choisir des noms de catégories pour Programs et Combinations.

Structure des pages du mode Global

Page	Description
P0: Basic Setup	Réglages de base pour tout le TRITON Extreme. Paramètres d'entrée audio pour tous les modes sauf le mode Sampling.
P1: MIDI	Paramètres MIDI pour tout le TRITON Extreme.
P2: Controller	Attributions du commutateur au pied, de la pédale d'expression et réglage de la pédale Damper.
P3: User Scale	Programmation d'une gamme utilisateur. 16 mémoires peuvent accueillir des gammes avec répétition à l'octave tandis qu'une mémoire accueille une gamme définie note par note.
P4: Category Name	Édition des noms de catégories de Programs et de Combinations.
P5: Drum Kit	Édition de Drum Kits.
P6: User Arpeggio	Édition de motifs d'arpège utilisateur.
P7:	---
P8:	---
P9:	---

**note** Pour en savoir plus sur l'accès aux divers modes et à leurs pages, voyez "Opérations élémentaires" (p. 13).

Les réglages effectués en mode Global ne sont conservés que jusqu'à la mise hors tension. Pour en bénéficier ultérieurement, sauvegardez-les. Les données du mode Global sont divisées en trois groupes: réglages Drum Kit (Global P5), réglages des motifs d'arpège utilisateur (Global P6) et les autres réglages Global (Global P0-P4). Chacun de ces types de données peut être sauvegardé en mémoire interne. En mode Media, vous pouvez en outre les sauvegarder sur divers types de supports. (p. 116, 117)

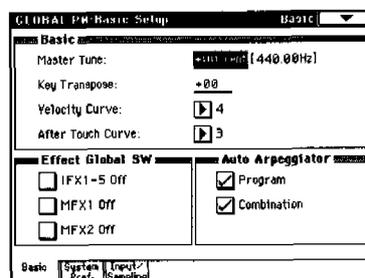
Le mode Global ne dispose pas de fonction "Compare".

## Basic Setup

P0: Basic Setup

Page Basic

### Accord sur d'autres instruments/ Transposition



"Master Tune" détermine l'accord global. Ajustez ce paramètre lorsque vous accompagnez d'autres instruments ou un enregistrement sur CD ou cassette avec le TRITON Extreme. Vous pouvez changer la hauteur sur une page de  $\pm 50$  cents (un demi-ton = 100 cents).

"Key Transpose" règle la hauteur par pas de demi-tons. Ajustez ce paramètre pour transposer tout le TRITON Extreme. Vous pouvez spécifier la valeur de transposition sur une page de  $\pm 1$  octave.

### Réglage de l'influence du toucher ou de l'aftertouch sur le volume ou le timbre

Vous pouvez bien sûr peaufiner la réponse des sons pilotés en fonction des valeurs de toucher de sorte à obtenir exactement les variations de timbre et de volume voulues. Ce paramètre permet, par exemple, de régler le volume général des notes pour le rendre plus régulier lorsque la dynamique du jeu varie beaucoup. Vous avez le choix parmi plusieurs courbes de toucher. Choisissez celle qui s'adapte le mieux à votre façon de jouer ou qui produit l'effet désiré (p. 155).

"Velocity Curve" sélectionne la courbe de toucher et "After Touch Curve" sélectionne la courbe d'aftertouch.

### Contournement des effets

Vous pouvez contourner les effets d'insertion et les effets maîtres pour tout le TRITON Extreme. Si, par exemple, les sorties du TRITON Extreme sont branchées à une console de mixage et si vous utilisez un processeur d'effet externe pour ajouter de la réverbération ou du chorus au son, coupez les effets maîtres du TRITON Extreme.

Si les options *Effect Global SW* "IFX 1-5 Off", "MFX1 Off" et "MFX2 Off" sont cochées, les effets d'insertions ainsi que les effets maîtres 1 et 2 sont contournés.

## Lier l'arpégiateur aux Programs et aux Combinaisons

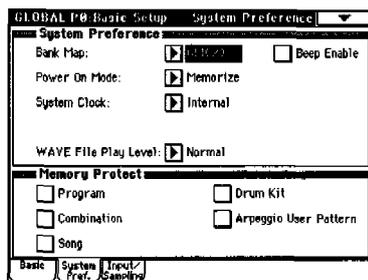
Vous pouvez définir si, lors du chargement d'un Program ou d'une Combinaison, les réglages d'arpégiateur sont également importés ou s'ils sont maintenus tels quels.

A la sortie d'usine, la première possibilité est choisie par défaut. Choisissez la deuxième option si vous voulez simplement pouvoir changer de Program ou de Combinaison tout en jouant un seul et même motif d'arpège.

Si l'option *Auto Arpeggiator* "Program" ou "Combinaison" est cochée, le motif d'arpège change lorsque vous sélectionnez un nouveau Program ou une Combinaison.

## Page System Preference

### Rappel à la mise sous tension du mode et de la page choisis en dernier lieu



L'état du TRITON Extreme à la mise sous tension dépend du réglage du paramètre "Power On Mode".

Si "Power On Mode" est sur **Reset** (retour aux réglages usine), le TRITON Extreme affiche automatiquement la page P0: Play du mode Combinaison.

Si "Power On Mode" est sur **Memorize**, le TRITON Extreme active le mode et la page actifs avant la dernière mise hors tension.

Le réglage **Memorize** mémorise donc le dernier mode et la dernière page choisis, le numéro de la dernière Combinaison sélectionnée en mode Combinaison et le numéro du dernier Program actif en mode Program. Si vous choisissez un autre mode à la mise sous tension, vous pouvez appuyer sur le bouton [COMBI] ou [PROG] pour afficher la page P0: Play avec le numéro de Program ou de Combinaison utilisé en dernier lieu.

### Activation du bip sonore lorsque vous touchez l'écran

Si l'option "**Beep Enable**" est cochée, un bip sonore est produit chaque fois que vous touchez un objet à l'écran tactile. Si vous ne voulez pas entendre le bip sonore, laissez cette case vide.

### Protection de la mémoire

Si vous cochez une ou plusieurs cases *Memory Protect*, les mémoires de type correspondant sont verrouillées et il est impossible d'y modifier quoi que ce soit.

## Page Input/Sampling

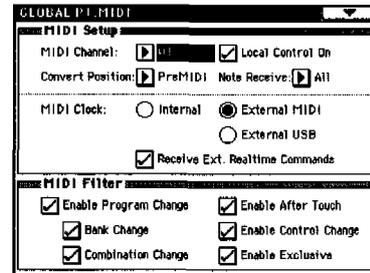
### Réglages d'entrée audio pour tous les modes sauf le mode Sampling

☞ Voyez p.107 et Gdp p.159.

## Réglages MIDI

### P1: MIDI

### MIDI Setup, MIDI Filter

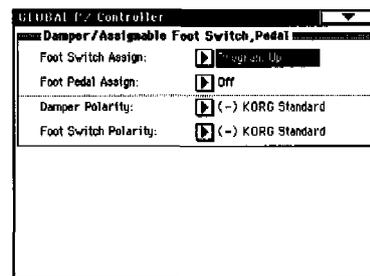


☞ Voyez Gdp p.161.

## Réglages pour les pédales et autres fonctions de jeu

### P2: Controller

### Définition de la fonction du commutateur assignable ASSIGNABLE Switch et de la pédale assignable ASSIGNABLE Pedal



Voici comment affecter la fonction désirée au commutateur au pied (Korg PS-1, disponible en option) connecté à la prise **ASSIGNABLE SWITCH**.

- Utilisez le paramètre "Foot Switch Assign".

Ce commutateur peut être utilisé comme modulateur alternatif ou dynamique (pour les effets), comme commutateur de Portamento, comme pédale Sostenuto, comme pédale Soft (douce), pour activer/couper l'arpégiateur, pour sélectionner des Programs et Combinaisons (suivant/précédent), pour lancer/arrêter le séquenceur, pour la fonction Punch-In/Out du séquenceur ou pour sélectionner le pas suivant de la liste de repères (Cue List) (☞Gdp p.281).

Vous pouvez choisir la fonction de la pédale assignable (XVP-10 ou EXP-2 disponible en option) connectée à la prise **ASSIGNABLE PEDAL**.

- Utilisez le paramètre "Foot Pedal Assign".

Cette pédale permet de régler le volume global mais vous pouvez aussi l'utiliser comme modulateur alternatif ou dynamique (effets), pour régler la vitesse de Portamento, le volume, le panoramique d'un effet d'insertion ainsi que le panoramique, le volume et le niveau d'envoi aux effets maîtres (☞Gdp p.282).

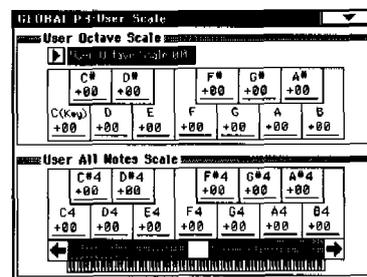
**note** Vous pouvez utiliser cette fonction comme source de modulation pour la modulation alternative ou la modulation dynamique afin de piloter les paramètres des Programs ou des effets. Dans ce cas, réglez "Foot Switch Assign" sur Foot SW (CC#82) et "Foot Pedal Assign" sur Foot Pedal (CC#04).

A titre d'exemple, voyons comment régler le commutateur au pied assignable de sorte qu'il serve à sélectionner des Programs ou des Combinaisons:

- 1 Appuyez sur le bouton de menu déroulant "Foot Switch Assign" et choisissez Program Up ou Program Down. Program Up signifie que le commutateur au pied sélectionne la mémoire suivante à chaque pression. Program Down signifie que le commutateur au pied choisit la mémoire précédente.
- 2 Réglez "Foot Switch Polarity" en fonction de la polarité du commutateur au pied utilisé. Si vous utilisez un commutateur au pied Korg PS-1, choisissez le réglage (-) KORG Standard. Si la polarité est incorrecte, le fonctionnement du commutateur est inversé.
- 3 Appuyez sur le bouton [PROG] pour afficher la page Program P0: Play ou sur [COMBI] pour afficher la page Combination P0: Play. Quand vous appuyez sur le commutateur au pied, le Program ou la Combination change.

## Créer des gammes originales P3: User Scale

Création d'une gamme et assignation à un Program etc.



Vous pouvez programmer vos propres gammes. A cet effet, il propose seize mémoires User Octave Scales dont les réglages, effectués pour une seule octave, s'appliquent à toutes les octaves du clavier. La mémoire User All Note Scale, par contre, permet de régler la hauteur de chacune des 128 notes disponible avec MIDI.

La plage de réglage de  $\pm 99$  permet d'augmenter ou de diminuer la hauteur normale de chaque touche d'environ un demi-ton.

Les gammes que vous programmez peuvent être affectées aux Programs, aux Timbres d'une Combination et aux pistes d'un morceau (Sequencer/Song Play).

Effectuez ces réglages avec "Use Prog's Scale" (Scale).

Mode Program	Program P1: Edit-Basic, Program Basic
Mode Combination	Combinaison P2: Edit-Trk Param, Other
Mode Sequencer	Sequencer P2: Trk Param, Other
Mode Song Play	Song Play P1: Track, Status/Scale

Voici comment déterminer le type de gamme pour chaque piste en mode Sequencer.

- 1 Créez une gamme utilisateur (par octave ou note par note). Actionnez une touche du clavier et déterminez la hauteur de cette note avec la commande VALUE. La plage  $\pm 99$  correspond à plus ou moins un demi-ton plus haut ou plus bas que la hauteur normale.

**note** Vous pouvez aussi choisir la note en enfonçant la touche voulue sur le clavier tout en maintenant [ENTER] enfoncé.

**note** Vous pouvez copier une des gammes préprogrammées et la personnaliser. Exécutez la commande du menu de page "Copy Scale".

- 2 Appuyez sur le bouton [SEQ] pour activer le mode Sequencer.
- 3 Appuyez sur le bouton [MENU] puis sur P2: Trk Param.
- 4 Appuyez sur l'onglet Other 1-8 ou Other 9-16 et choisissez la page Sequencer P2: Trk Param, Other.
- 5 Pour utiliser la gamme affectée au Program employé par la piste en question, cochez la case "Use Program's Scale" pour cette piste. Les pistes pour lesquelles cette case n'est pas cochée utilisent la gamme choisie sous Scale "Type (Song's Scale)".
- 6 Utilisez "Type (Song's Scale)" pour spécifier la gamme qui sera utilisée par le morceau entier actuellement choisi.

## Réglages Drum Kit P5: Drum Kit

### Qu'est-ce qu'un Drum Kit?

Un Drum Kit assigne un échantillon de batterie différent (données de formes d'onde PCM pour sons de batterie) à chaque note.

Si vous réglez l'oscillateur d'un Program (déterminé par "Oscillator Mode") sur Drums, le Program utilise un Drum Kit au lieu d'un multi-échantillon.

Le TRITON Extreme propose 144 mémoires pour Drum Kits. A la livraison, certaines des mémoires 000 (A/B)-045 (I) et 128 (User)-131 (User) contiennent déjà des Drum Kits convenant pour un large éventail de styles musicaux.

Les mémoires 144 (GM)-152 (GM) proposent neuf Drum Kits compatibles avec la répartition des sons du format GM2. (Pour en savoir plus sur les sons des Drum Kits d'usine, voyez le fascicule "VNL".)

La page Global P5: Drum Kit permet de créer votre propre kit de batterie en changeant les assignations de sons de batterie aux notes et en modifiant les réglages de hauteur et de volume des échantillons. Vous pouvez aussi créer des Drum Kits originaux en faisant appel à des échantillons enregistrés avec le TRITON Extreme ou chargés en mémoire interne (RAM) en mode Media.

Une fois votre Drum Kit édité, vous pouvez le sauvegarder dans une des mémoires utilisateur 000 (A/B)-143 (User). Le mode Media vous permet ensuite de sauvegarder vos créations sur divers supports.

#### ● Programs à multi-échantillons et à Drum Kits

Il existe deux types de Programs: des Programs qui font appel à un multi-échantillon et ceux qui utilisent un Drum Kit (batterie).

Choisissez le type de Program à la page Program P1: Edit-Basic, Program Basic, avec le paramètre "Oscillator Mode". Pour un Program à multi-échantillon, réglez "Oscillator Mode" sur Single ou Double. Pour utiliser un Drum Kit, réglez "Oscillator Mode" sur Drums.

#### ● A propos des paramètres Program

Vu la différence fondamentale entre le caractère et le traitement d'un son mélodique comme le piano, l'orgue ou la trompette, d'une part et les instruments de percussion comme la batterie et les autres sons de percussion d'autre part, la structure des paramètres d'un Program utilisant un multi-échantillon ("Oscillator Mode" = Single ou Double) diffère considérablement d'un Program utilisant un Drum Kit ("Oscillator Mode" = Drums).

Les paramètres de Program d'un multi-échantillon spécifient les réglages de filtre, d'amplificateur, etc. appropriés pour le multi-échantillon. Il est donc difficile de "transposer" les réglages d'un Program à multi-échantillon de façon à l'adapter au Drum Kit choisi. Si vous voulez éditer un Drum Kit, nous vous conseillons de d'abord choisir un Program utilisant un Drum Kit en mode Program ("Oscillator Mode" = Drums) puis de passer à la page Global P5: Drum Kit.

### Edition d'un Drum Kit

Voici comment modifier un Drum Kit.

- Avant d'éditer un Drum Kit, désélectionnez l'option Memory Protect (p. 90).

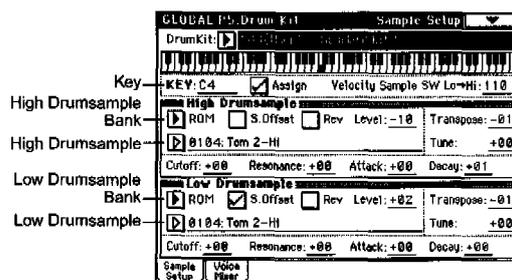
- Sous Program P0: Play, sélectionnez le Program qui doit accueillir le Drum Kit que vous êtes sur le point d'éditer. Sélectionnez un Program à Drum Kit parmi les Programs préchargés ou autres. Si le Drum Kit que vous voulez éditer est déjà utilisé par un Program, sélectionnez ce dernier. Sinon, assignez le Drum Kit à modifier à un Program à la page Program P1: Edit-Basic, OSC Basic. (Dans le fascicule "VNL", tous les Programs utilisant un Drum Kit sont indiqués par le symbole "d".)

- Réglez "Octave" (page Program P1: Edit-Basic, OSC Basic) sur "+0 [8]". Toute autre valeur que +0 [8] change la relation entre les sons de batterie et les notes (touches).

- Les réglages d'effets sont toujours ceux du dernier Program choisi.

- Dites-vous bien que l'édition est valable pour tous les Programs faisant appel à ce Drum Kit.

- 2 Passez à la page Sample Setup sous Global P5: Drum Kit.



- 3 Choisissez le kit à éditer avec "Drum Kit".

Si nécessaire, choisissez la commande du menu de page "Copy Drum Kit" pour copier les réglages d'un Drum Kit usine ou GM.

- Vous ne pouvez pas sélectionner les Drum Kits 144 (GM) - 152 (GM) ici. (Il est impossible de modifier ou de créer un Drum Kit GM.) La seule façon de les utiliser comme point de départ consiste à copier un Drum Kit 144 (GM)-152 (GM) vers une mémoire 000 (A/B)-143 (User) avec la fonction "Copy Drum Kit" et à l'éditer ensuite.

- 4 Choisissez le numéro de note que vous voulez éditer avec "Key".

L'écran affiche les paramètres d'échantillon de percussion du numéro de note correspondant aux pages High Drumsample, Low Drumsample et Voice/Mixer.

Vous pouvez choisir le numéro de note avec les commandes VALUE ou en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé tout en jouant la note voulue sur le clavier.

- 5 Spécifiez avec "Assign" si vous voulez ou non assigner un échantillon de batterie à ce numéro de note.

Quand cette case est cochée, un échantillon est assigné au numéro de note en question. Normalement, vous laisserez cette case cochée.

Quand cette case n'est pas cochée, aucun échantillon n'est assigné au numéro de note en question. Dans ce cas, cette note déclenche l'échantillon de percussion assigné à la note de droite, mais en le transposant d'un demi-ton vers le bas. Utilisez ce réglage si vous voulez seulement changer la hauteur de l'échantillon, comme par exemple pour des sons de toms ou de cymbales.

- note** Si vous laissez la case "Assign" vide pour que l'instrument joue l'échantillon de batterie affecté à la note de droite (un demi-ton plus bas), affichez la page P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod. et réglez "Pitch Slope" sur +1.0 avant de passer en mode Global.

- ⑥ Choisissez l'échantillon à assigner à ce numéro de note avec "High Drumsample Bank", "High Drumsample", "Low Drumsample Bank".

Si vous avez choisi un Low Drumsample, déterminez la façon dont la commutation par toucher se fait entre l'échantillon High Drumsample et Low Drumsample avec "Velocity Sample SW Lo→Hi". (☞p. 7)

Si vous réglez "High/Low Drumsample Bank" sur ROM, vous pouvez sélectionner des échantillons de batterie ROM. Si ce paramètre est réglé sur RAM, vous pouvez choisir des échantillons enregistrés avec le TRITON Extreme ou chargés en mode Media.

**note** A propos des échantillons de batterie ROM  
Le TRITON Extreme contient 1175 échantillons de batterie en ROM. Appuyez sur le bouton de menu déroulant pour sélectionner les échantillons de batterie ROM parmi 15 catégories. (☞Vous trouverez une liste des noms d'échantillons de batterie dans le fascicule "VNL").

- ⑦ Spécifiez le mode de commutation par toucher entre les échantillons de batterie avec "Velocity Sample SW Lo→Hi".

L'échantillon de batterie joué dépend de la force exercée sur la touche (toucher). Cette technique s'appelle commutation par toucher (ou Velocity Switch).

Si vous réglez ce paramètre sur 001, vous n'entendez que l'échantillon High Drumsample.

☞ Cette fonction ressemble à la commutation de multi-échantillons d'un Program mélodique. ("High Multisample et Low Multisample" ☞p. 24)

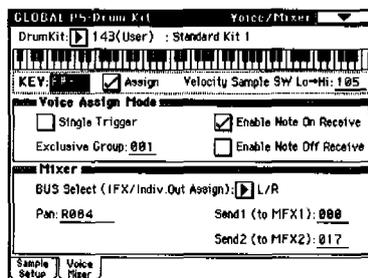
- ⑧ Réglez les paramètres de l'échantillon de batterie assigné.

Réglez les paramètres "High Drumsample" et "Low Drumsample".  
Vous pouvez régler des paramètres comme le volume ("Level"), la hauteur ("Transpose", "Tune") et le timbre ("Cutoff", "Resonance"). (☞Pour en savoir plus sur les paramètres disponibles, voyez Gdp p.168).

- ⑨ Répétez les étapes ④-⑧ pour régler les paramètres des échantillons de batterie assignés à chaque numéro de note.

Vous pouvez utiliser la commande du menu de page "Copy Key Setup" pour copier les réglages d'un autre numéro de note ("KEY").

- ⑩ Sélectionnez la page Voice/Mixer sous Global P5: Drum Kit.



- ⑪ Réglez le paramètre "Exclusive Group".  
Le paramètre "Exclusive Group" permet de grouper les échantillons de batterie du même type.  
Voici un exemple: si les numéros de note auxquels sont affectés les sons de charleston ouvert et fermé font partie du même groupe exclusif, il ne sera pas possible de piloter simultanément le charleston ouvert et fermé. C'est là un réglage utile pour obtenir des effets naturels puisqu'un vrai charleston ne peut pas être ouvert et fermé à la fois.

- ⑫ Réglez le routage de sortie avec "BUS Select".  
Réglez ce paramètre quand vous voulez envoyer le signal de l'échantillon de batterie assigné à chaque numéro de note à son propre effet d'insertion ou aux prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4.

Ainsi, vous pourriez assigner tous les sons de caisse claire à IFX1, tous les sons de grosse caisse à IFX2 et les autres sons à L/R. Vous pouvez aussi entrer 1, 2, 3, 4, 1/2 ou 3/4 et relier ainsi l'échantillon en question à la sortie individuelle AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4 correspondante. Les réglages effectués ici sont utilisés si l'option "Use DKit Setting" (Program P8: Edit-Inert Effect, Routing) est cochée pour le Program utilisant le Drum Kit. (☞Gdp p.30, 207)

- ⑬ Utilisez "Pan" pour régler le panoramique (position dans l'image stéréo).

Les réglages effectués ici sont utilisés si l'option "Use DKit Setting" est cochée (page Program P4: Edit-Amp., Amp1 Level/Pan) pour le Program utilisant le Drum Kit.

- ⑭ Utilisez "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" pour régler le niveau d'envoi vers les effets maîtres.

Les réglages effectués ici sont utilisés si l'option "Use DKit Setting" est cochée (page Program P8: Edit-Insert Effect, Routing) pour le Program utilisant le Drum Kit.

- ⑮ Sauvegardez les données avec la commande du menu de page "Write Drum Kits".

Vous pouvez aussi changer le nom d'un Drum Kit avant de le sauvegarder: utilisez la commande du menu de page "Rename Drum Kit" (☞p.115, 116).

- ⚡ Si vous mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder les données contenues dans sa mémoire, vous perdrez tous vos réglages ("Zone de mémoire du mode Global" ☞p.116).

- ⚡ Quand vous jouez sur le clavier et que le TRITON Extreme est en mode Global, vous entendez le son choisi dans le mode sélectionné avant le passage en mode Global. Songez que si vous passez du mode Sampling au mode Global après la mise sous tension, vous n'entendrez rien quand vous jouez sur le clavier. Cela s'explique par le fait que la mémoire RAM ne contient pas encore de données que vous pourriez piloter.

- ⚡ Si vous passez du mode Sequencer au mode Global, le clavier est affecté au Program ou à l'arpégiateur qui correspond au canal MIDI Global (dont vous pouvez spécifier le numéro à la page Global P1).

- ⚡ Les réglages effectués en mode Global ne restent valides que jusqu'à la mise hors tension. Sauvegardez-les si vous voulez les conserver. Les données du mode Global sont divisées en trois groupes: réglages Drum Kit (Global P5), réglages des motifs d'arpège utilisateur (Global P6) et les autres réglages Global (Global P0-P4). Chacun de ces types de données peut être sauvegardé en mémoire interne. En mode Media, vous pouvez en outre les copier sur divers types de supports. (☞p.116, 117)

- ⚡ Le mode Global ne propose pas de fonction Compare vous permettant d'évaluer l'utilité de vos modifications. Avant d'éditer les Drum Kits ou les motifs d'arpège, vous pourriez faire appel à "Copy Drum Kit" ou "Copy Arpeggio Pattern" pour copier le Drum Kit ou le motif d'arpège dans une mémoire libre.

## Réglages d'arpégiateur

### P7: Edit-Arpeggiator

Dans ce chapitre, nous verrons comment effectuer les réglages de l'arpégiateur dans chaque mode.

### Réglages Arpeggiator pour les Programs

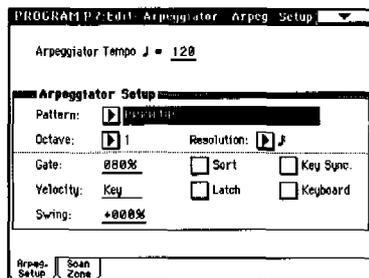
#### Arpeggiateur actif/coupé

Le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] sert à activer/couper l'arpégiateur. Lorsqu'il est actif, le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] s'allume. Dans ce cas, les notes que vous jouez sur le clavier sont transformées en arpège dont le type correspond au motif choisi.

**note** Le statut de cette fonction (active/coupée) est mémorisé lors de la sauvegarde du Program.

#### Réglages d'arpégiateur

- 1 Passez à la page Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup.



- 2 Utilisez "J (Tempo)" pour régler le tempo. Vous pouvez aussi régler le tempo avec la commande ARPEGGIATOR [TEMPO]. La diode clignote selon le tempo en vigueur.

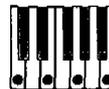
**MIDI** Si "MIDI Clock" (Global P1: MIDI) est réglé sur **External MIDI** ou **External USB**, l'écran affiche "EXT". Synchronisation du tempo avec un dispositif MIDI externe. Dans ce cas, il est impossible de changer le tempo sur le TRITON Extreme.

- 3 Choisissez le motif d'arpège avec "Pattern". Vous avez le choix entre les motifs d'arpège préprogrammés P000-P004 et les motifs utilisateur U000 (A/B)-U506 (User). "Octave" et "Sort" influencent la reproduction d'un arpège. Les illustrations suivantes indiquent comment les motifs P000-P004 transforment vos accords quand "Octave" est réglé sur 1 et "Sort" est coché. P004: RANDOM ne représente qu'une possibilité (après tout, le motif est généré de façon aléatoire).

P000: UP



P001: DOWN



P002: ALT1



P003: ALT2



P004: RANDOM



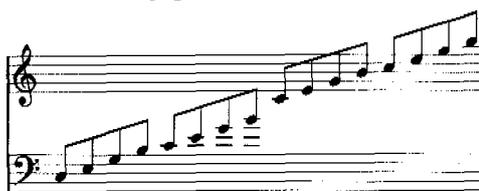
U000 (A/B)-U199 (A/B)

A la sortie d'usine, l'instrument contient plusieurs motifs d'arpèges. Vous trouverez notamment des motifs de batterie, des parties de basse et des riffs de guitare et de clavier (\*=VNL).

U200 (H)-U506 (User)

A la sortie d'usine, le TRITON Extreme propose plusieurs motifs d'arpèges dans ces mémoires (\*=VNL).

- ④ Réglez les paramètres à votre guise.  
 "Octave": Permet de choisir la tessiture (le nombre d'octaves couvertes) de l'arpège.



- ⚡ Quand vous sélectionnez un motif d'arpège utilisateur, le paramètre "Octave Motion" (page Global P6: Arpeggio, Pattern Setup) détermine la façon dont l'arpège est joué.

"Resolution": Permet de régler la vitesse de l'arpège (le nombre de notes par mesure): ♩<sub>3</sub> - ♩.

"Gate": Spécifie la durée (longueur) des notes arpégées. Les arpèges utilisateur proposent aussi un réglage Step. Il signifie que l'arpégiateur utilisera la durée programmée pour chacun des pas avec le paramètre "Gate" (page Global P6: User Arpeggio, Pattern Edit).

- ⚡ Il s'agit du réglage utilisé quand la commande ARPEGGIATOR [GATE] se trouve au centre ("à midi"). Avant de modifier cette valeur, réglez donc la commande en position centrale.

"Velocity": Spécifie la valeur de toucher des notes arpégées. Si vous choisissez Key, l'arpégiateur utilise la valeur de toucher des notes jouées sur le clavier. Les arpèges utilisateur proposent aussi un réglage Step. Il signifie que l'arpégiateur utilisera la durée programmée pour chacun des pas avec le paramètre "Vel" (page Global P6: User Arpeggio, Pattern Edit).

- ⚡ Il s'agit du réglage utilisé quand la commande ARPEGGIATOR [VELOCITY] se trouve au centre ("à midi"). Avant de modifier cette valeur, réglez donc la commande en position centrale.

**note** Le choix de Step pour les paramètres "Gate" ou "Velocity" confère un caractère plus "swingant" aux motifs chargés à l'usine (Preload).

"Swing": Permet de spécifier le timing des notes paires du motif d'arpège (à partir de la première note) et donc de définir le décalage par rapport au rythme tout à fait "carré" afin de produire des arpèges syncopés.

"Sort": Si vous cochez cette case, l'arpège sera joué selon la hauteur des notes, quel que soit l'ordre dans lequel vous avez enfoncé les touches sur le clavier. Si cette case n'est pas cochée, l'ordre des arpèges dépend de l'ordre dans lequel vous enfoncé les touches sur le clavier.



"Latch": Si vous cochez cette case, l'arpège continue à jouer quand vous relâchez les touches du clavier. Si cette case n'est pas cochée, les arpèges s'arrêtent dès que vous relâchez les touches du clavier.

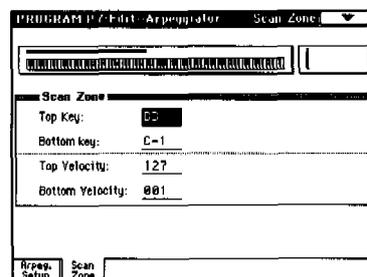
"Key Sync.": Si vous cochez cette case, le motif d'arpège recommence à partir du début quand vous jouez une nouvelle note après avoir relâché les autres touches. Ce réglage convient surtout pour l'utilisation en temps réel car il garantit que les arpèges commencent au début de la mesure. Si la case n'est pas cochée, les arpèges sont synchronisés avec l'horloge MIDI. Pour en savoir plus, voyez "Synchronisation de l'arpégiateur" (p. 102).

"Keyboard": Si vous cochez cette case, les notes jouées sur le clavier sont non seulement transmises à l'arpégiateur mais aussi reproduites normalement. Si la case n'est pas cochée, les notes jouées sont uniquement transmises à l'arpégiateur.

Vous pouvez aussi effectuer ce réglage avec le paramètre portant le même nom (ou abréviation) à la page Program P0: Play, Arpeggio.

**note** Utilisez la commande du menu de page "Copy Arpeggiator" pour copier les réglages Arpeggiator d'un autre Program ou d'une autre Combinaison (p. 30).

- ⑤ Spécifiez la plage des notes permettant de déclencher l'arpégiateur à la page Scan Zone.



"Bottom Key", "Top Key": L'arpégiateur ne peut être piloté que par les notes comprises entre ces deux extrémités. Les touches se trouvant au-delà ou en deçà de cette plage fonctionnent donc normalement et ne dépendent pas du statut de l'arpégiateur (actif ou coupé).

**note** Si, par exemple, vous réglez "Pattern" sur P000: UP, cochez "Latch", réglez "Top Key" sur B3 et "Bottom Key" sur C-1, il suffit de jouer la note B3 ou une note plus basse pour déclencher l'arpégiateur. Comme "Latch" est coché, il suffit de jouer brièvement les notes désirées car l'arpégiateur continue de toute façon. Vous pouvez accompagner l'arpégiateur (piloté avec les touches à gauche de B3) en jouant la mélodie ou le solo avec les touches C4 et plus hautes. Changez de tonalité de temps en temps en jouant d'autres accords à gauche de B3.

"Bottom Velocity" "Top Velocity": Voici une autre façon de déterminer le pilotage de l'arpégiateur. Ici, vous pouvez spécifier la plage des valeurs de toucher (force exercée sur les touches) prises en compte par l'arpégiateur. Les notes dont la valeur de toucher est supérieure ou inférieure à cette plage ne déclenchent donc pas l'arpégiateur.

- ⑥ Si vous voulez mémoriser ces réglages en sauvegardant le Program (p. 115, 116), n'oubliez pas de déverrouiller la mémoire en mode Global.

## Lier l'arpégiateur à un Program

Il est aussi possible de faire en sorte que les réglages Arpeggiator d'un Program reconfigurent automatiquement l'arpégiateur dès que vous sélectionnez ce Program. Pour cela, cochez l'option **Program** sous "Auto Arpeggiator" (page Global P0: Basic Setup, Basic).

## Réglages Arpeggiator en mode Combination, Sequencer et Song Play

En modes Combination, Sequencer et Song Play, le TRITON Extreme propose un double arpégiateur permettant d'utiliser deux motifs simultanément. Comme les paramètres Arpeggiator de ces modes se ressemblent très fort, nous ne les présenterons qu'une fois.

A titre d'exemple, voyons comment effectuer les réglages en mode Combination. Vous trouverez de plus amples explications et des exemples de réglages dans *Exp* p. 50, 93, 149.

La double fonctionnalité de l'arpégiateur propose les avantages suivants:

- Assigner un arpégiateur à chaque Timbre. Sélectionnez Off, (arpégiateur) A ou (arpégiateur) B. ↳ Etape ⑤
- Préciser si vous voulez utiliser les arpégiateurs A et/ou B. ↳ Etape ⑥
- Choisir le motif désiré et régler les paramètres pour les deux arpégiateurs séparément (A et B). ↳ Etape ⑦
- Régler les paramètres de la page Scan Zone pour alterner entre jeu normal et jeu arpégé, voire pour passer d'un arpégiateur à l'autre (A et B) en fonction d'une plage de clavier ou du toucher. ↳ Etape ⑧
- Régler certains Timbres pour qu'ils ne soient audibles que lorsque l'arpégiateur fonctionne. ↳ Etape ⑩

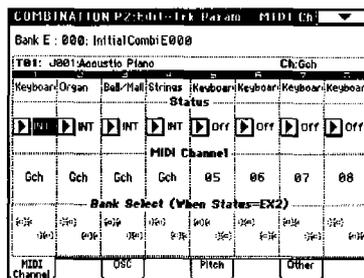
### Arpeggiator on/off

En appuyant plusieurs fois sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF], vous activez et coupez l'arpégiateur. Lorsqu'il est actif, le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] s'allume. Dans ce cas, les notes que vous jouez sur le clavier sont transformées en arpège dont le type correspond au motif choisi. Le statut (actif ou coupé) de l'arpégiateur est sauvegardé quand vous mémorisez la Combination.

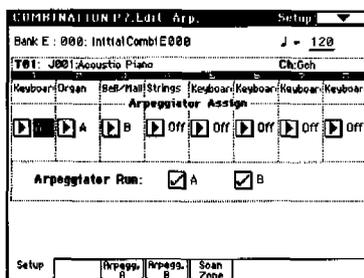
⚠ Si "Assign" est sur Off ou "Arpeggiator Run" n'est pas coché, l'arpégiateur ne s'enclenchera pas, même quand ce bouton est activé.

### Réglages d'arpégiateur

- ① **Sélectionnez la page Combination P1: Edit-Program/Mixer.**  
Sélectionnez un Program pour les Timbres que vous souhaitez utiliser. Choisissez un Program pour les Timbres 1-4 utilisés dans l'exemple suivant.
- ② **Sélectionnez la page Combination P2: Edit-Trk Param, MIDI Ch.**  
Pour les Timbres que vous allez utiliser, réglez "Status" sur INT et "MIDI Channel" sur Gch ou sur le canal global MIDI (défini sous Global P1: MIDI "MIDI Channel").  
Pour notre exemple, réglez le paramètre "Status" des Timbres 1-4 sur INT et le paramètre "Status" des Timbres 5-8 sur Off. Réglez le paramètre "MIDI Channel" des Timbres 1-4 sur Gch.



- ③ **Sélectionnez la page Combination P7: Edit-Arp., Setup.**



- ④ **Réglez le tempo avec "J (Temp)".**  
C'est le même paramètre que pour un Program (*Exp* p. 94). Cependant, le tempo est identique pour les deux arpégiateurs A et B.
- ⑤ **Réglez les paramètres "Arpeggiator Assign".**  
Assignez les arpégiateurs A et B aux Timbres désirés. Ces Timbres seront alors pilotés par l'arpégiateur choisi.
- ⑥ **Réglez les paramètres "Arpeggiator Run".**  
Cochez la case de l'arpégiateur qui doit fonctionner (voire des deux). L'arpégiateur coché ici démarre lorsque vous actionnez le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF].  
Les réglages des pages d'écran affichées aux étapes ② et ③ signifient que l'arpégiateur A pilotera les Timbres 1 et 2, tandis que l'arpégiateur B pilotera le Timbre 3 dès que vous appuyez sur ARPEGGIATOR [ON/OFF]. Lorsque le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est coupé, les Timbres 1-4 sont superposés.

- ⑦ **Réglez les paramètres des arpégiateurs A et B aux pages Arpeggiator A et Arpeggiator B.**  
Les paramètres des deux arpégiateurs sont identiques à ceux des Programs (*Exp* p. 94).
- ⑧ **A la page Scan Zone A/B, spécifiez la zone de clavier ou de toucher avec laquelle les arpégiateurs A et B peuvent être pilotés.**  
Les paramètres des deux arpégiateurs sont identiques à ceux des Programs (*Exp* p. 94).  
Les plages de notes et de toucher permettent de faire fonctionner l'arpégiateur ou d'alterner entre les deux arpégiateurs (A et B). En fait, vous pouvez même combiner les réglages des pages Combination P4: Edit-Zone/Ctrl, Key Zone et Vel Zone pour obtenir un contrôle encore plus recherché.
- ⑨ **Si vous voulez mémoriser ces réglages en sauvegardant la Combination, songez à déverrouiller la mémoire en mode Global.** (*Exp* p. 114, 115)

- ⑩ Les paramètres "Status", "MIDI Channel" et "Assign" des pages d'écran montrées aux étapes ② et ③ peuvent être réglés de façon à ne rendre un Timbre audible que lorsque l'arpégiateur assigné est activé (On). Ce Timbre ne sonnera pas lorsque l'arpégiateur est coupé.

#### Combinaison D062: Old Vox Organ

Bien qu'il s'agisse d'une technique déjà relativement avancée, nous vous proposons de l'analyser à l'aide d'une Combinaison préprogrammée.

Sélectionnez la Combinaison D062: Old Vox Organ, appuyez sur le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour l'activer et jouez.

Avant cela, réglez cependant le canal Global MIDI (Global P1: MIDI "MIDI Channel") sur 01.

- L'arpégiateur A est assigné à T (Timbre) 7 et 8. Lorsque vous jouez sur le clavier, le motif d'arpège U396(User): **Dr-Jump Up DnB** ne produit que le Program T7 J068: **HipHop Kit**.
- Le motif sera utilisé en mode **Fixed Note**, comme il se doit pour un arpège qui pilote un Drum Kit (page Global P6: **User Arpeggio, Pattern Setup "Arpeggio Tone Mode" Fixed Note**). Comme vous le savez, ce réglage signifie que la hauteur (numéro de note) des touches que vous enfoncez n'a aucune importance puisque seul l'enclenchement et le relâchement des touches est pris en compte. (Gdp p. 171)
- Les paramètres A "Bottom Key" et "Top Key" (Combinaison P7: **Edit-Arp., Scan Zone A/B** page) sont réglés de façon à permettre le contrôle de l'arpégiateur A par les notes B3 et plus basses.
- L'arpégiateur A est aussi assigné à T8 mais le Program T7 J068: **HipHop Kit** n'est audible que lorsque l'arpégiateur est activé.

Voici les réglages de Timbre pour T7 et T8

	Status	MIDI Channel	Assign
T7	INT	02	A
T8	Off	Gch	A

- Tant que l'arpégiateur est coupé, le jeu sur le clavier pilote le ou les Timbres qui reçoivent sur le canal Gch ou sur le canal MIDI global (en l'occurrence, 01). Comme "MIDI Channel" de T7 est réglé sur 02, il est inaudible. T8 est réglé sur Gch mais comme "Status" est sur Off, il est inaudible.
- L'arpégiateur exécute les données MIDI de n'importe quel canal affecté à l'un des Timbres. Dans ce cas, il s'agit des canaux "MIDI Channel" 02 et Gch (le canal MIDI Global). Dès que vous activez l'arpégiateur en jouant sur le clavier, l'arpégiateur A piloté par T8 (Gch) se met en route. T7 est piloté par l'arpégiateur A. Comme "Status" de T8 est réglé sur Off, il est inaudible.
- Autrement dit, le paramètre "Status" de T8 étant réglé sur Off, ce Timbre ne sonne donc jamais. Pourquoi en parler alors? Parce qu'en fait, il sert de "pilote" avec lequel vous pouvez lancer l'arpégiateur qui contrôle alors le Timbre T7 dès que vous activez la fonction arpégiateur.

#### Combinaison J056: "In The Pocket"

Choisissez la Combinaison J056: "In The Pocket".

Avant cela, réglez cependant le canal Global MIDI (Global P1: MIDI "MIDI Channel") sur 01.

- L'arpégiateur A est affecté aux Timbres T7 et T8 tandis que l'arpégiateur B pilote T5. Lorsque vous jouez sur le clavier, le Program de T7 J068: **HipHop Kit** est piloté par le motif d'arpège U444(User): **Dr-In The Pocket**. Lorsque vous jouez sur le clavier, le Program M034: **Chord Trigger** de T5 est piloté par le motif d'arpège U123(A/B): **Syn-Echo**.
- Les paramètres B "Bottom Key" et "Top Key" (page Combinaison P7: **Edit-Arp., Scan Zone**) sont réglés pour que l'arpégiateur B ne fonctionne qu'avec les notes G3 et plus hautes.
- L'arpégiateur B est en outre affecté au Timbre T8 mais ce réglage n'a qu'une finalité: le Program J068: **HipHop Kit** assigné à T7 n'est piloté que lorsque l'arpégiateur est activé. Voyez la section précédente, "Combinaison D062: Old Vox Organ".

#### Lier l'arpégiateur à une Combinaison

Vous pouvez aussi faire en sorte que les réglages Arpeggiator d'une Combinaison reconfigurent automatiquement l'arpégiateur dès que vous sélectionnez cette Combinaison. Pour cela, **cochez** l'option "Combinaison" sous "Auto Arpeggiator" (page Global P0: **Basic Setup, Basic**).

## Créer un motif d'arpège utilisateur

### A propos des motifs d'arpège utilisateur

Les motifs disponibles pour l'arpégiateur du TRITON Extreme s'appellent des "motifs d'arpège". Il existe deux types de motifs d'arpège: des motifs préprogrammés et des motifs utilisateur.

#### Motifs d'arpège préprogrammés (Preset):

Il existe cinq motifs; UP, DOWN, ALT1, ALT2 et RANDOM. Les notes jouées par ces motifs sont fixes et ne peuvent pas être éditées.

#### Motifs d'arpège utilisateur (User):

Ici, vous disposez de 507 motifs - U000(A/B)-U506(User) - qui sont bien plus flexibles car ils peuvent produire des suites d'accords ou des phrases/riffs en fonction de la hauteur des notes que vous jouez sur le clavier et du moment où vous les jouez.

A la page Global P6: User Arpeggio, Pattern Setup, vous pouvez modifier les motifs d'arpège, voire en créer de toutes pièces à partir de l'état initialisé. Les motifs ainsi créés ou édités peuvent être sauvegardés dans les mémoires U000(A/B)-U506(User) (☞ p. 116).

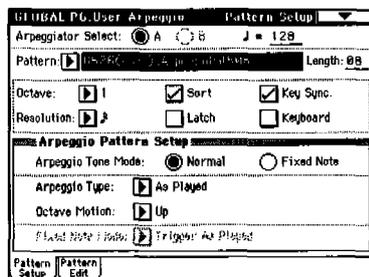
En mode Media, vous pouvez sauvegarder les motifs d'arpège sur support.

### Editer un motif d'arpège utilisateur

⚡ Avant de pouvoir éditer un motif d'arpège, il faut déverrouiller la mémoire. (☞ p. 115)

Si vous affichez cette page à partir du mode Program, vos modifications porteront sur le motif d'arpège affecté au Program utilisé.

- ① En mode Program, choisissez le Program qui fait appel au motif d'arpège à modifier ou le Program que vous comptez utiliser comme base pour éditer le motif d'arpège.
- ② Appuyez sur ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour activer la fonction arpégiateur (le bouton doit s'allumer). Notez que si vous passez en mode Global après avoir choisi un Program pour lequel l'arpégiateur est coupé, il est toujours possible d'enclencher l'arpégiateur avec ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour entendre ce que vous êtes en train de faire.
- ③ Passez à la page Global P6: User Arpeggio, Pattern Setup.



- ④ "Arpeggiator Select" est automatiquement réglé sur A quand vous activez ce mode depuis le mode Program.
- ⑤ Utilisez "Pattern" pour choisir le motif d'arpège à éditer. Pour cet exemple, choisissez un motif qui ne contient pas encore de données.

⚡ Il est clair que le choix d'un motif d'arpège vide signifie que vous n'entendez rien quand vous jouez sur le clavier. Il est possible de sélectionner un motif P000-P004 mais vous ne pouvez pas l'éditer.

⚡ Les changements effectués pour un motif d'arpège utilisateur s'appliquent à tous les Programs, Combinaisons et morceaux utilisant ce motif.

- ⑥ Spécifiez la longueur du motif avec "Length". A la fin du motif, il recommence au début puisqu'il est mis en boucle. La longueur peut être modifiée durant ou après l'édition. Pour cet exemple, choisissez 08.

**note** Pour les motifs d'arpège préprogrammés U000(A/B)-U488(User), il peut déjà suffire d'en changer la longueur avec "Length" pour leur conférer un tout autre caractère. Essayez et écoutez le résultat.

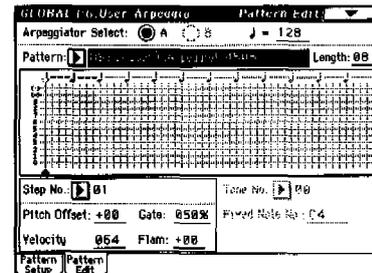
- ⑦ Vous pouvez régler les paramètres "Tempo", "Resolution", "Octave", "Sort", "Latch", "Key Sync." et "Keyboard".

Bien qu'il s'agisse de paramètres Programs, vous pouvez les éditer ici.

⚡ Si vous arrivez ici à partir du mode Program et que vous modifiez ces paramètres, n'oubliez pas de retourner en mode Program et de sauvegarder vos réglages si vous y tenez. Ces paramètres ne sont pas sauvegardés avec la fonction "Write Arpeggio Pattern".

Pour cet exemple, réglez les paramètres affichés à l'écran à l'étape ③.

- ⑧ Définissez la manière dont les notes de l'arpège sont jouées avec les réglages Arpeggio Pattern Setup. Vous pouvez aussi régler ces paramètres pendant ou après l'édition (☞ Gdp p. 171).
- ⑨ Passez à la page Pattern Edit.

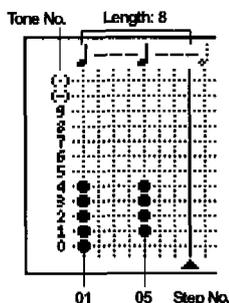


Un motif est constitué de Steps et de Tones.

- Step: Le nombre de pas (steps) maximum par motif d'arpège utilisateur est de 48. L'arpégiateur commence toujours à jouer à partir du premier pas selon un timing défini avec le paramètre "Resolution". Les lignes verticales de la grille représentent les pas. Utilisez "Step No" pour sélectionner un pas. Pour chaque pas, entrez une valeur "Pitch Offset", "Gate", "Velocity" et "Flam".

- **Tone:** Pour chaque pas, il est possible de produire un accord de maximum 12 notes (appelées "Tones" 00-11).  
Pour entrer ces notes, choisissez "Step No" (pas) et spécifiez les notes avec les boutons [0]-[9], [-] et [./10's HOLD]. Voyez plus loin la correspondance entre "Tone No" et les boutons [0]-[9], [-] et [./10's HOLD]. Chaque fois que vous appuyez sur un de ces boutons [0]-[9], [-] et [./10's HOLD], vous enclenchez/coupez la note correspondante. Les lignes horizontales de la grille à l'écran représentent les notes (Tones).

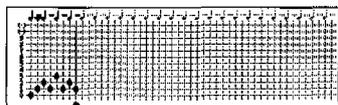
Tone00-09: Boutons [0]-[9]  
Tone10: Bouton [-]  
Tone11: Bouton [./10's HOLD]



### Création d'un motif simple



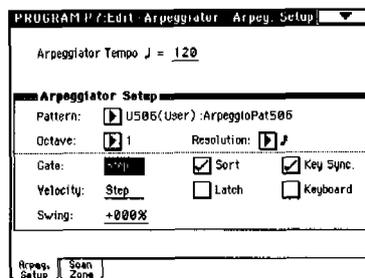
- 1 Réglez "Step No" sur 01 et appuyez sur le bouton [0].
- 2 Réglez "Step No" sur 02 et appuyez sur le bouton [1].
- 3 Réglez "Step No" sur 03 et appuyez sur le bouton [2].
- 4 Réglez "Step No" sur 04 et appuyez sur le bouton [1].
- 5 Réglez "Step No" sur 05 et appuyez sur le bouton [3].
- 6 Réglez "Step No" sur 06 et appuyez sur le bouton [1].
- 7 Réglez "Step No" sur 07 et appuyez sur le bouton [2].
- 8 Réglez "Step No" sur 08 et appuyez sur le bouton [1].



- 9 Jouez sur le clavier pour écouter le motif que vous venez d'entrer.  
Tone 0 correspond à la hauteur de la note la plus grave de l'accord que vous jouez sur le clavier. (Quand "Sort" n'est pas coché, il s'agit de la première note que vous jouez, quelle qu'en soit la hauteur.)
- 10 Pour les pas 01-08, réglez les paramètres "Pitch Offset", "Gate", "Velocity" et "Flam".  
"Pitch Offset": Permet de transposer la hauteur de la note d'arpège par demi-tons. Si vous entrez la même note pour tous les pas, "Pitch Offset" permet de transformer cette note en mélodie. (☞ "Motif de mélodie")  
"Gate": Permet de spécifier la durée des différents pas. Si vous choisissez **Legato**, les notes sont liées. Le réglage **Off** signifie que la note n'est pas produite.  
"Velocity": Permet de spécifier la valeur de toucher de la note. Avec le réglage **Key**, l'arpégiateur utilise la valeur de toucher des notes jouées sur le clavier.

Les réglages "Gate" et "Velocity" effectués ici sont pris en considération si les paramètres "Gate" et "Velocity" (page Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup) du Program sélectionné en mode Program sont réglés sur **Step**. Tout autre réglage que **Step** signifie que les valeurs "Gate" et "Velocity" entrées pour chaque pas sont ignorées, si bien que toutes les notes de l'arpège utilisent les réglages effectués sous Program P7: Edit-Arpeggiator. N'oubliez donc pas d'effectuer les réglages souhaités au sein du Program.

Avant de régler les paramètres "Gate" et "Velocity", placez les commandes ARPEGGIATOR [GATE] et [VELOCITY] en position centrale ("à midi").



- 11 Entrez le nom de votre nouveau motif avec la commande du menu de page "Rename Arpeggio Pattern". (☞ p. 115)
- 12 Si vous tenez à ce motif, n'oubliez pas de le sauvegarder avec la fonction **Write**. (☞ p. 116)  
Si vous mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder votre motif, ce dernier est effacé.
- 13 Si vous avez aussi modifié le Program, retournez en mode Program et sauvegardez-le. (☞ p. 114)

### Autres exemples de création de motifs d'arpège

#### Motif de mélodie



- 1 Réglez "Step No" sur 01 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Pitch Offset" sur +00.
- 2 Réglez "Step No" sur 02 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Pitch Offset" sur +10.
- 3 Réglez "Step No" sur 03 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Pitch Offset" sur +00.
- 4 Réglez "Step No" sur 04 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Pitch Offset" sur +00.
- 5 Réglez "Step No" sur 05 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Pitch Offset" sur +12.
- 6 Pour "Step No" 06, n'entrez rien.
- 7 Réglez "Step No" sur 07 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Pitch Offset" sur +00.

- ⑧ Réglez "Step No" sur 08 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Pitch Offset" sur -02.



Motif d'accord



- ① Réglez "Step No" sur 01 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Gate" sur Legato.
- ② Pour "Step No" 02, n'entrez rien.
- ③ Réglez "Step No" sur 03 et appuyez sur les boutons [1], [2], [3], [4].
- ④ Réglez "Step No" sur 04 et appuyez sur les boutons [1], [2], [3], [4].
- ⑤ Pour "Step No" 05, n'entrez rien.
- ⑥ Réglez "Step No" sur 06 et appuyez sur les boutons [1], [2], [3], [4]. Réglez "Gate" sur Legato.
- ⑦ Pour "Step No" 07, n'entrez rien.
- ⑧ Réglez "Step No" sur 08 et appuyez sur les boutons [1], [2], [3], [4].

**note** Pour simuler la manière dont un guitariste joue les accords, choisissez "Flam". En mode Program, choisissez un Program avec un son de guitare acoustique, assignez-lui le motif d'arpège que vous venez de créer et jouez quelques notes. A la page Arpeg. Setup sous Program P7: Edit-Arpeggiator, réglez "Gate" sur Step. Retournez à la page Global P6: User Arpeggio, Pattern Edit. Réglez "Flam" sur une valeur positive (+) pour les pas impairs et une valeur négative (-) pour les pas pairs.

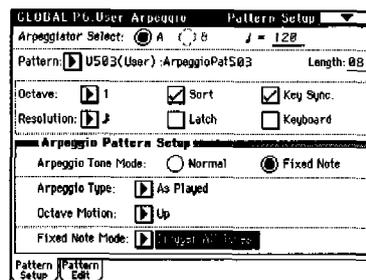


Motif de batterie

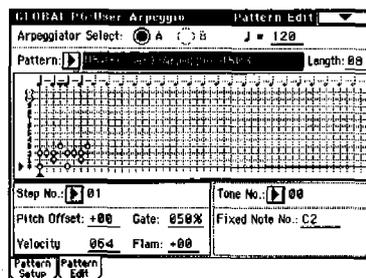
Vous pouvez utiliser l'arpégiateur pour jouer des motifs rythmiques ("grooves") en choisissant le réglage "Fixed Note" pour éviter que l'arpégiateur ne tienne compte de la hauteur des notes que vous jouez sur le clavier. Sinon, il piloterait chaque fois d'autres sons de batterie.

- ① Choisissez un Program faisant appel à un Drum Kit. Pour cet exemple, choisissez le Program usine J036: Standard Kit 1.
- ② Sous Global P6: User Arpeggio, sélectionnez la page Pattern Setup et réglez les paramètres d'arpège. "Arpeggio Tone Mode" "Edition des renvois". Choisissez ici "Fixed Note". La hauteur des notes du motif est alors invariable. "Fixed Note Mode": Si vous réglez ce paramètre sur Trigger All Tones, il suffit de jouer une seule note sur le clavier pour déclencher tous les Tones.

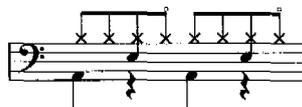
Si vous réglez ce paramètre sur Trigger As Played, le nombre de notes reproduites dépend du nombre de touches que vous enfoncez (voir Gdp p.171).



- ③ Passez à la page Pattern Edit.



Nous allons à présent créer un motif rythmique.



- ④ Effectuez les réglages suivants pour "Tone No." et "Fixed Note No.". Choisissez "Tone No. et réglez Fixed Note No." sur le numéro de note piloté. Vous pouvez choisir une note (et donc spécifier quel échantillon de batterie sera piloté) pour chaque ligne horizontale (Tones). Chaque Tone est représenté à l'écran sous forme d'un petit cercle.

Pour notre exemple, réglez "Tone No." et "Fixed Note No" de la façon suivante.

Tone No.	Fixed Note No.
00	C2 (grosse caisse)
01	F2 (caisse claire)
02	F#3 (charleston fermé)
03	A#3 (charleston ouvert)

Les échantillons pilotés par ces numéros de note varient selon le Drum Kit choisi. Si vous savez déjà quel Drum Kit vous allez utiliser, spécifiez les notes avec "Fixed Note No" en maintenant [ENTER] enfoncé pendant que vous appuyez sur la touche souhaitée du clavier.

- ⑤ Programmez la grosse caisse (Tone00). Réglez "Step No" sur 01 et appuyez sur le bouton [0]. Réglez "Step No" sur 05 et appuyez sur le bouton [0].
- ⑥ Programmez la caisse claire (Tone01). Réglez "Step No" sur 03 et appuyez sur le bouton [1]. Réglez "Step No" sur 07 et appuyez sur le bouton [1].

- ⑦ **Programmez le charleston fermé (Tone02).**  
Réglez "Step No" sur 01, 02, 03, 05, 06 et appuyez chaque fois sur le bouton [2].
- ⑧ **Programmez le charleston ouvert (Tone03).**  
Réglez "Step No" sur 04 et appuyez sur le bouton [3].  
Réglez "Step No" sur 08 et appuyez sur le bouton [3].  
Si vous réglez "Fixed Note Mode" sur Trigger All Tones, il suffit d'enfoncer une seule touche du clavier pour déclencher le motif rythmique.  
Si vous réglez "Fixed Note Mode" sur Trigger As Played, vous n'entendez que la grosse caisse si vous appuyez sur une touche du clavier (Tone00).  
Si vous enfoncez deux touches, vous entendez la grosse caisse (Tone00) et la caisse claire (Tone01). Autrement dit, ce mode permet de varier le motif de batterie en temps réel en n'enfonçant chaque fois que le nombre de touches correspondant au nombre de Tones que désirez entendre.
- ⑨ **Réglez les paramètres pour chaque pas.**  
Les paramètres "Velocity" etc. permettent d'ajouter des accents à votre "groove".
- ⚠ Les réglages "Gate" et "Velocity" effectués ici sont pris en considération si les paramètres "Gate" et "Velocity" (page Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup) du Program sélectionné en mode Program sont réglés sur Step. Tout autre réglage que Step signifie que les valeurs "Gate" et "Velocity" entrées pour chaque pas sont ignorées, si bien que toutes les notes de l'arpège utilisent les réglages effectués sous Program P7: Edit-Arpeggiator, Arpeg. Setup. Vérifiez les réglages du Program.
- ⚠ Avant de régler les paramètres "Gate" et "Velocity", placez les commandes ARPEGGIATOR [GATE] et [VELOCITY] en position centrale ("à midi").

## Edition de deux arpégiateurs

Ici, nous allons utiliser une Combinaison pour éclaircir notre propos.

Suivez la même procédure pour éditer un motif d'arpège en mode Sequencer et Song Play.

Si vous venez du mode Combinaison, le motif d'arpège affecté à la dernière Combinaison choisie est modifié.

- ① **En mode Combinaison, choisissez une Combinaison qui utilise le motif d'arpège à éditer.**  
Pour cet exemple, choisissez une Combinaison faisant appel aux deux arpégiateurs (A et B).
  - ② **Appuyez sur ARPEGGIATOR [ON/OFF] pour activer la fonction arpégiateur (le bouton doit s'allumer).**  
Même si l'arpégiateur était coupé au moment où vous êtes arrivé sur cette page, il est possible de l'activer avec le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF]. Si, par contre, "Arpeggiator Run" A ou B n'est pas coché et si vous n'avez pas affecté de Timbre avec "Arpeggiator Assign", l'arpégiateur ne fonctionnera pas.
  - ③ **Passez à la page Global P6: User Arpeggio, Pattern Setup.**
  - ④ **Si vous avez appelé cette page en mode Combinaison, vous pouvez choisir l'arpégiateur à éditer avec "Arpeggio Select" A et B.**  
Si vous réglez ce paramètre sur A, toutes les modifications porteront sur le motif d'arpège actuellement affecté à l'arpégiateur A.  
Si vous réglez ce paramètre sur B, toutes les modifications porteront sur le motif d'arpège actuellement affecté à l'arpégiateur B.
  - ⑤ **Alternez entre les deux arpégiateurs (A et B) et éditez les motifs.**  
Pour arrêter l'un des arpégiateurs, retournez en mode Combinaison et, sous Combinaison P0: Play, sélectionnez la page Arpeggio Play A ou Arpeggio Play B puis désélectionnez la case "Arpeggiator Run".
  - ⑥ **Utilisez la commande du menu de page Utility "Rename Arpeggio Pattern" pour renommer le motif que vous avez modifié. (☞ p. 115)**
  - ⑦ **Si le nouveau motif vous plaît, n'oubliez pas de le sauvegarder avec la fonction Write.**  
Dans ce cas, les deux motifs d'arpège sont sauvegardés simultanément. Si vous mettez l'instrument hors tension avant de sauvegarder les motifs, vos modifications sont effacées (☞ p. 116).
  - ⑧ **Si vous voulez aussi sauvegarder les réglages de la Combinaison, retournez en mode Combinaison et faites appel à la fonction Write. (☞ p. 114)**
- note** Lors de l'édition d'un motif d'arpège, vérifiez le réglage du canal MIDI global, le canal de chaque piste et les assignations des arpégiateurs aux pistes. Assurez-vous que le motif d'arpège que vous entendez quand vous jouez sur le clavier est bien celui que vous voulez éditer.
- ⚠ Si vous venez du mode Sampling, l'arpégiateur ne fonctionne pas. Il ne sera dès lors pas possible d'éditer un motif d'arpège.

---

## Synchronisation de l'arpégiateur

Le timing de l'arpégiateur dépend du réglage "Key Sync.". Si cette case est **cochée**, l'arpégiateur adopte le timing de la première note jouée lorsque toutes les touches sont relâchées. Si la case n'est **pas cochée**, l'arpégiateur suit le tempo de l'horloge MIDI interne/externe.

Voici comment fonctionne la synchronisation quand "Key Sync." n'est **pas coché**. (Notez que la synchronisation avec le démarrage de morceau et avec la commande MIDI "Start" en temps réel font exception à cette règle.)

## Synchronisation des arpégiateurs A et B

En mode Combination, Sequencer ou Song Play, vous pouvez utiliser deux arpégiateurs à la fois. Dans ce cas, si vous lancez un arpégiateur (pour lequel "Key Sync." n'est **pas coché**) alors que l'autre arpégiateur est déjà en fonction, le second arpégiateur adopte le tempo "♩ (Tempo)" de l'arpégiateur actif.

**note** Si "Key Sync." est coché, les arpégiateurs A et B ne sont plus synchronisés entre eux.

## Synchronisation des arpégiateurs et du séquenceur en mode Sequencer ou Song Play

Lorsque la reproduction de morceau est arrêtée

- L'arpégiateur est synchronisé avec la valeur "♩ (Tempo)" de l'horloge MIDI interne.
- Lors de la reproduction d'un motif RPPR en mode Sequencer, l'arpégiateur est synchronisé avec le tempo de ce motif.
- En mode Sequencer, si vous voulez synchroniser le jeu de motifs RPPR sur l'arpégiateur déjà activé, réglez "Sync" (page Sequencer P6: Pattern/RPPR, RPPR Setup) sur SEQ. Dans ce cas, la reproduction de motifs sera synchronisé avec le tempo "♩ (Tempo)" de l'arpégiateur.

Lors de la reproduction ou de l'enregistrement d'un morceau

- L'arpégiateur est synchronisé avec le tempo du morceau.

Synchronisation avec le début du morceau

- Si l'arpégiateur est actif (le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est allumé) et tourne au moment où un message "début de morceau" (Song Start) arrive, l'arpégiateur retourne automatiquement au début du motif d'arpège. (Cela n'a aucun rapport avec le réglage "Key Sync").
- En mode Sequencer, si "Key Sync" n'est pas coché alors que la diode du bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est allumée, vous pouvez activer l'arpégiateur en enfonçant des touches sur le clavier pendant le décompte avant l'enregistrement. Dans ce cas, le motif sera joué depuis le début et enregistré après le décompte.

---

## Synchronisation avec un séquenceur externe en mode Program, Combination et Sequencer

En mode Program, Combination et Sequencer, lorsque "♩ (Tempo)" est réglé sur EXT (avec Global P1: MIDI "MIDI Clock" sur External MIDI ou External USB), le TRITON Extreme se synchronise sur les messages MIDI Clock et Start provenant d'un séquenceur MIDI externe (ou d'un autre dispositif similaire) branché par câbles MIDI.

Synchronisation avec une horloge MIDI externe

- L'arpégiateur se synchronise avec la valeur "♩ (Tempo)" contenue dans les informations d'horloge venant de l'appareil externe.

Synchronisation avec la commande MIDI "Start"

- Si l'arpégiateur est en train de jouer un motif quand vous lancez la reproduction d'un morceau, l'arpégiateur retourne au début du motif d'arpège. (Cela n'a aucun rapport avec le réglage "Key Sync").

 En mode Song Play, vous ne pouvez pas synchroniser le TRITON Extreme sur un signal d'horloge MIDI externe.

# Réglages d'effets et Valve Force

La section d'effets du TRITON Extreme propose cinq effets d'insertion, deux effets maîtres, une égalisation maître (EQ stéréo à 3 bandes) et un mélangeur servant à acheminer les signaux de ces blocs.

Il existe 102 types d'effets entièrement numériques pour les blocs d'insertion. Dans le cas des effets maîtres, vous avez le choix parmi 89 types. Les effets sont subdivisés de la façon suivante:

Catégories des 102 types d'effets

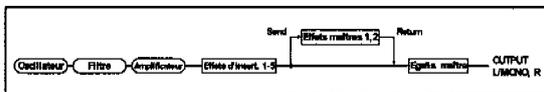
001-015	Effets de filtre et de dynamique (égaliseurs, compresseurs etc.)
016-031	Effets de modulation (Chorus, Phaser etc.)
032-040	Autres effets de modulation et de transposition (haut-parleur rotatif, Pitch Shift etc.)
041-051	Effets de retard (Delay) et premières réflexions
052-057	Effets de réverbération
058-089	Effets combinés en Mono + mono (2 effets mono connectés en série)
090-102	Effets de double dimension

Vous pouvez choisir les effets 000-089 pour IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1 et MFX2.

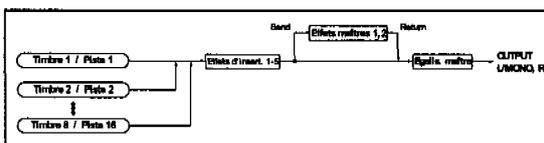
Vous pouvez choisir les effets 090-102 pour IFX2, 3 ou 4. Ces derniers sont des effets de double dimension nécessitant deux fois plus de calcul que les autres.

## Effets pour chaque mode

En mode **Program**, les effets d'insertion peuvent faire office de composants sonores agissant directement sur les oscillateurs (OSC) en modifiant le timbre des formes d'onde choisies (filtre, amplitude etc.). Ensuite, les effets maîtres peuvent servir à ajouter des effets spatiaux tels que de la réverbération. L'égaliseur (EQ) maître stéréo à 3 bandes est situé immédiatement avant les sorties OUTPUT (MAIN) L/MONO et R et permet d'affiner les réglages de tonalité. Tous les réglages d'effets sont sauvegardés avec les autres paramètres de chaque Program.

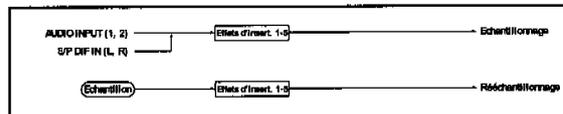


En mode **Combination**, **Sequencer** et **Song Play**, les effets d'insertion peuvent être utilisés pour traiter le signal d'un Timbre/d'une piste bien précis(e). Les effets maîtres permettent d'appliquer des effets globaux de simulation d'espace et l'égaliseur maître permet de corriger la tonalité globale. Les effets peuvent être programmés indépendamment pour chaque Combinaison en mode Combinaison, pour chaque morceau en mode Sequencer pour le mode en mode Song Play.



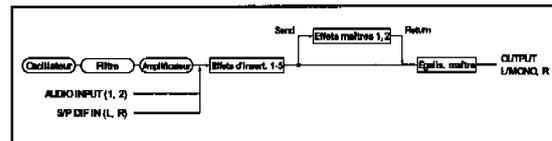
En mode **Sampling**, vous pouvez appliquer des effets d'insertions aux données audio échantillonnées via les prises AUDIO INPUT 1, 2 ou S/P DIF IN. En mode Sampling, effectuez les réglages sous **Input (SAMPLING)** (Sampling P0: Input/Setup). Les réglages donnés ici ne sont valables qu'en mode Sampling.

Vous pouvez aussi rééchantillonner les échantillons d'un multi-échantillon en leur appliquant un effet d'insertion.



Le signal reçu via les prises AUDIO INPUT 1, 2 ou S/P DIF IN est aussi disponible dans d'autres modes que Sampling. En mode **Program**, **Combinaison**, **Sequencer** ou **Song Play**, il peut être traité au moyen des effets d'insertion et maîtres ainsi que par l'égaliseur maître. Vous pouvez effectuer des réglages pour le signal externe arrivant via les prises AUDIO INPUT 1, 2 et S/P DIF IN sous "**Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)**" (réglé sous Global P0: 0-3a ou dans le mode correspondant).

Autrement dit, ces modes permettent non seulement de traiter le signal de chaque entrée du TRITON Extreme avec les effets puis d'échantillonner ce signal, mais aussi d'utiliser le TRITON Extreme comme un processeur d'effets avec 4 entrées (AUDIO INPUT 1, 2 et S/P DIF IN L, R) et 6 sorties. Le TRITON Extreme se fera même un plaisir de traiter le signal entrant comme s'il s'agissait d'un Vocoder (093: Vocoder), vous permettant ainsi (entre autres) de faire parler vos Programs.



⚠ Lorsque vous appliquez des effets au signal d'entrée reçu aux prises AUDIO INPUT 1, 2 ou S/P DIF IN, certains types d'effets ou réglages de paramètres peuvent provoquer une oscillation. Dans ce cas, ajustez le niveau d'entrée, le niveau de sortie ou les paramètres d'effets. Soyez particulièrement vigilant avec des effets de type Hi-Gain.

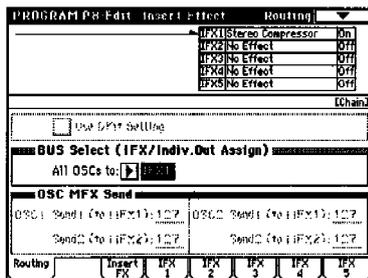
## Acheminement (routage) et paramètres d'effets

Les effets d'insertion et maîtres ainsi que l'égaliseur maître présentent la même structure dans tous les modes. L'agencement de ces effets permet de spécifier comment les oscillateurs d'un Program, les Timbres d'une Combinaison ou les pistes d'un morceau sont reliés aux effets d'insertion et maîtres. Dans ce qui suit, vous apprendrez comment effectuer ces réglages dans les différents modes et comment programmer les effets.

### Réglages d'effets pour les Programs

#### Routing

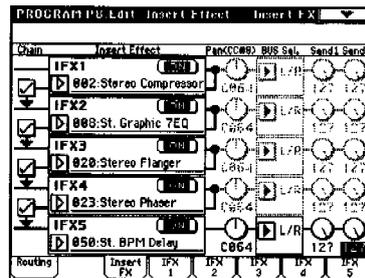
- 1 Sélectionnez la page Routing sous Program P8: Edit-Insert Effect.



- 2 "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" vous permet de choisir le bus (la ligne de signal des effets d'insertion) auquel les oscillateurs doivent être connectés.  
L/R: envoie le signal au bus L/R. Il est envoyé aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R après l'égalisation maître.  
IFX1-5: envoie le signal aux effets d'insertion IFX 1, 2, 3, 4, 5.  
1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2, 3/4(Tube): Le signal est envoyé aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3(Tube), 4(Tube) (p. 109).  
Off: Les sorties ne sont pas envoyées au bus L/R, au bus IFX1-5 ou 1-4(Tube). Sélectionnez Off si vous voulez relier la sortie de l'oscillateur à un effet maître en série. Réglez le niveau d'envoi avec "Send 1 (to MFX1)" et "Send 2 (to MFX2)".
- 3 OSC MFX Send spécifie le niveau d'envoi des oscillateurs aux effets maîtres.  
Ces paramètres ne sont disponibles que lorsque "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" est réglé sur L/R ou Off. Si vous réglez "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" sur IFX1-5, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être spécifié avec "Send 1" et "Send 2" (page Insert FX). Il s'agit alors du signal traité par les effets d'insertion.

#### Effets d'insertion

- 4 Passez à la page Insert FX.



- 5 Choisissez un type d'effet pour chaque effet d'insertion IFX1-5.

**note** En appuyant sur un bouton de menu déroulant, vous ouvrez une liste de tous les types d'effets disponibles, répartis en six catégories. Utilisez les pages à gauche pour choisir la catégorie, puis sélectionnez à l'écran le type d'effet désiré au sein de cette catégorie.

- Vous pouvez choisir les effets 000-089 pour IFX1, 2, 3, 4, 5, MFX1 et MFX2. Vous pouvez sélectionner les effets double dimension 090-102 pour IFX2, IFX3 ou IFX4.

**note** Utilisez la commande du menu de page "Copy Insert Effect" pour copier les réglages d'effet d'un autre Program etc. Vous pouvez aussi utiliser "Swap Insert Effect" pour échanger (par exemple) IFX1 et IFX5.

- 6 Appuyez sur le bouton ON/OFF pour activer l'effet d'insertion.

Chaque fois que vous appuyez sur ce bouton, vous activez ou coupez l'effet d'insertion en question. Le choix de OFF équivaut en fait à la sélection de 000: No Effect. Cela signifie que le signal n'est pas traité.

- 7 Réglez les paramètres "Chain".

Lorsque la case "Chain" est cochée, le bloc d'insertion est connecté en série. Comme le signal des oscillateurs est relié à IFX1 (voyez 1), les réglages montrés sous 4 relient les cinq blocs d'insertion IFX1 → IFX2 → IFX3 → IFX4 → IFX5 en série, si bien que le signal original de l'oscillateur n'est pas transmis.

- 8 Réglez les paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Sel. (BUS Select)", "Send 1" et "Send 2" pour spécifier ce qu'il advient du son une fois qu'il est passé par les effets d'insertion.

Si la case "Chain" est cochée, seuls les paramètres à la sortie du dernier effet d'insertion (IFX) sont disponibles.  
"Pan": Détermine la position stéréo. Ce paramètre n'est disponible que quand "BUS Sel." = L/R.  
"BUS Sel." (BUS Select): Sélection de l'appareil audio externe. Normalement, ce paramètre est réglé sur L/R. Si vous voulez envoyer le signal traité par le bloc d'effet d'insertion aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4, sélectionnez 1-4(Tube), 1/2 ou 3/4(Tube). Pour en savoir plus sur 3(Tube), 4(Tube) et 3/4(Tube), voyez p. 109.  
"Send 1", "Send 2": Voici le niveau d'envoi aux effets maîtres. Pour cet exemple, choisissez la valeur 127.

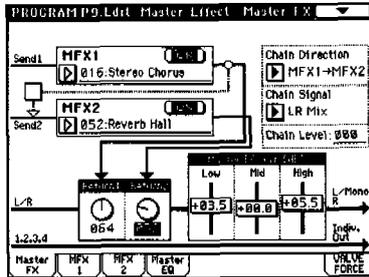
- 9 Sélectionnez les pages IFX1-5 et réglez les paramètres des effets choisis.

Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque effet, voyez Gdp p. 217-.

## Effets maîtres

Le niveau d'envoi aux effets maîtres peut être réglé avec "Send 1, 2" (étape ③ ou ⑧). Tant que les niveaux "Send 1, 2" sont réglés sur zéro, le signal n'est pas traité par les effets maîtres. "Send 1" correspond à MFX1 et "Send 2" correspond à MFX2.

- ⑩ Sélectionnez la page Master FX sous Program P9: Edit-Master Effect.



- ⑪ Dans les plages MFX1 et MFX2, choisissez le type d'effet pour chaque effet maître. Cette procédure est identique au choix d'un type d'effet pour les effets d'insertion (étape ⑤).

- ⚠ Il est impossible d'assigner un effet double aux effets maîtres.
- ⚠ Les effets maîtres présentent une entrée mono et des sorties stéréo. Même les effets de type stéréo présentent une entrée mono.
- ⑫ Appuyez sur le bouton ON/OFF pour activer l'effet maître. Chaque pression sur ce bouton active ou coupe l'effet maître en question. Avec un réglage OFF, l'effet maître n'est pas disponible.
- ⑬ Utilisez "Return 1" et "Return 2" pour régler le niveau de sortie des effets maîtres.
- note** Pour tous les effets, la valeur Wet du paramètre "Wet/Dry" représente le niveau de sortie du signal traité par l'effet. La valeur de retour (Return) est multipliée par ce réglage, et le résultat donne le volume de sortie de l'effet maître en question ("Return" = 127 représente x1.0).
- ⑭ Sélectionnez les pages MFX1 et MFX2 et réglez les paramètres des effets choisis. Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque effet, voyez *☞* Gdp p.217-.

## Egaliseur maître (Master EQ)

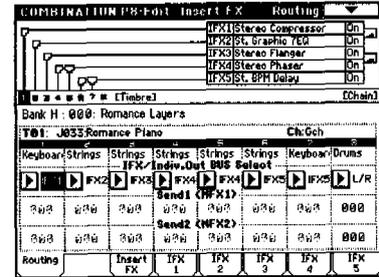
- ⑮ L'égaliseur stéréo à trois bandes permet de corriger le timbre du son avant de l'envoyer aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R. Déplacez les curseurs de chaque bande de fréquence pour effectuer le réglage requis. Vous pouvez sélectionner la page Master EQ et régler la fréquence centrale des bandes (*☞* Gdp p.269).

## Réglages d'effets en mode Combination, Song et Song Play

En mode Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez programmer l'acheminement du signal des Timbres/pistes aux effets d'insertion et aux effets maîtres. Ces paramètres présentent la même structure dans les trois modes. De ce fait, nous nous limiterons à vous expliquer comment programmer les effets d'une Combination.

### Routing

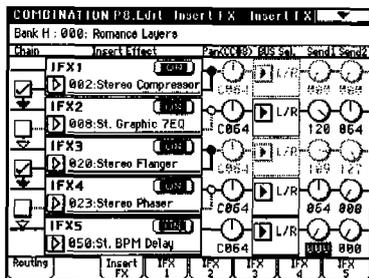
- ① Sélectionnez la page Routing sous Combination P8: Edit-Insert FX.



- ② Choisissez "IFX/Indiv.Out BUS Select". Vous pouvez spécifier le bus (l'effet d'insertion) auquel le Timbre en question doit être connecté. L'acheminement, les types d'effets utilisés ainsi que l'enchaînement sont représentés de façon graphique dans la partie supérieure de l'écran. Pour cet exemple, T01 (Timbre 1) utilise IFX1 et 2, T02 utilise IFX2, T03 utilise IFX3 et 4, T04 et T05 utilisent IFX4 tandis que T06 et T07 utilisent IFX5. Pour choisir le type d'effet et régler le statut des blocs d'effets ainsi que l'enchaînement, faites appel à l'onglet Insert Effect.
- ③ Réglez les paramètres "Send1", "Send2" pour définir le niveau d'envoi des différents Timbres aux effets maîtres. Ce n'est possible que si "IFX/Indiv.Out BUS Select" est réglé sur L/R ou Off.
- ⚠ Le niveau d'envoi réel est le produit de la multiplication de ces valeurs par les réglages "Send 1" et "Send 2" pour les oscillateurs 1 et 2 des Programs utilisés par les Timbres. Si le paramètre "Send 1" ou "Send 2" du Program est réglé sur 0, le niveau résultant reste donc 0, quelle que soit la valeur que vous choisissez ici.
- Si "IFX/Indiv.Out BUS Select" est réglé sur IFX1-5, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être réglé avec les paramètres "Send 1" et "Send 2" de la page Insert FX après les effets d'insertion.

## Effets d'insertion

Choisissez un type d'effet pour les blocs IFX1-IFX5 et réglez les paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Sel. (BUS Select)", "Send 1" et "Send 2" pour le signal traité par les effets d'insertion. Si la case "Chain" est cochée, seuls les paramètres à la sortie du dernier effet d'insertion (IFX) sont disponibles. "Send 1" et "Send 2" spécifient le niveau d'envoi du signal traité par les effets d'insertion (IFX) envoyé aux effets maîtres.



Vous pouvez éditer ces paramètres comme ceux d'un Program (p. 104) mais vous pouvez utiliser MIDI pour piloter la modulation dynamique (Dmod), la position stéréo à la sortie IFX (CC08), Send1 et Send2. C'est particulièrement utile en mode Sequencer. Un astérisque "\*" apparaît à droite de Ch01-16 pour les numéros de canal dont la piste est envoyée à l'effet d'insertion (IFX). Lorsque plusieurs pistes disposant de canaux MIDI différents sont acheminées dans le même bloc d'insertion (IFX), ce paramètre permet de choisir lequel de ces canaux sera utilisé pour contrôler l'effet.

## Effets maîtres

### Egaliseur maître

Ces réglages peuvent être effectués de la même manière qu'en mode Program (voyez "Réglages d'effets pour les Programs", p. 105).

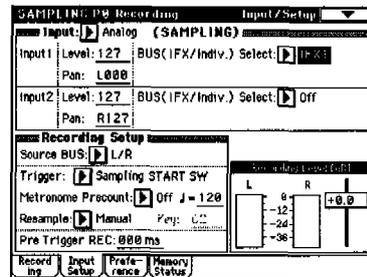
Vous pouvez piloter ces effets avec "Ctrl Ch"; la modulation dynamique (Dmod) du canal MIDI spécifié pilote les effets maîtres ou l'égaliseur (EQ) maître.

## Réglages d'effets en mode Sampling

En mode Sampling, vous pouvez échantillonner une source de signal audio branchée aux prises AUDIO INPUT 1, 2 ou S/P DIF IN et lui appliquer des effets d'insertion. En outre, vous pouvez rééchantillonner les échantillons d'un multi-échantillon en leur appliquant un effet d'insertion.

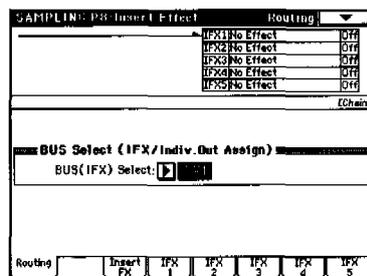
## Routing

- Utilisez "Input (SAMPLING)" pour sélectionner le signal d'entrée à échantillonner et affichez la page Sampling P0: Recording, Input/Setup pour choisir le bus (l'effet d'insertion) auquel le signal est envoyé avec "BUS (IFX/Indiv.) Select". (Gdr p.21)



**note** Les paramètres input permettent d'utiliser simultanément les signaux de chaque entrée.

Vous pouvez sélectionner le bus (l'effet d'insertion) auquel les échantillons sont assignés avec le paramètre "BUS Select (Indiv.Out Assign)" de la page Sampling P8: Insert Effect, Routing.



## Effets d'insertion

Choisissez un type d'effet pour les blocs IFX1-IFX5 et réglez le paramètre "Pan (CC#8)" pour le signal traité par les effets d'insertion. Si la case "Chain" est cochée, seuls les paramètres à la sortie du dernier effet d'insertion (IFX) sont disponibles.

## Effets maîtres

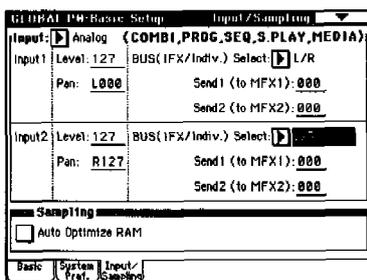
### Egaliseur maître

En mode Sampling, les effets maîtres et l'égaliseur maître ne sont pas disponibles.

## Paramètres d'effets AUDIO INPUT

En mode Program, Combination, Sequencer, Song Play ou Media, il est possible de traiter les signaux reçus via les prises AUDIO INPUT 1, 2 et S/P DIF IN avec les effets du TRITON Extreme. Avec ces modes, vous pouvez utiliser les effets d'insertion, les effets maîtres et l'égaliseur maître. Pour choisir l'entrée dont le signal doit être traité (AUDIO INPUT 1, 2 ou S/P DIF IN Input), utilisez le paramètre "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)". Généralement, ces réglages se font en mode Global, à la page P0: Basic Setup, Input/Sampling mais vous pouvez également les effectuer en mode Combination, Program, Sequencer ou Media.

Ces modes permettent donc non seulement de traiter les signaux d'entrée avec les effets du TRITON Extreme et d'échantillonner le signal résultant, mais aussi d'utiliser le TRITON Extreme comme un processeur d'effets avec 4 entrées (AUDIO INPUT 1, 2, S/P DIF IN L, R) et 6 sorties. Vous pouvez aussi transformer le TRITON Extreme en Vocoder (TRITON Extreme) et utiliser un signal de micro pour piloter les sons de l'instrument.



### Routing

Dans tous les modes sauf Sampling (à savoir Combination, Program, Sequencer, Song Play et Media), l'acheminement des signaux audio des diverses entrées est déterminé par le paramètre "BUS (IFX/Indiv.) Select".

- 1 Choisissez le signal d'entrée avec "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)".

Chacune des pages ci-dessous permet d'effectuer ce réglage.

Si vous voulez conserver vos réglages, vous devez les sauvegarder. Pour cela, utilisez la commande du menu de page "Write Global Setting" du mode Global.

Program, Combination	Page P0: Play, Sampling
Sequencer	Page P0: Play, Sampling
Global	Page P0: Basic Setup, Input/Sampling
Media	Page Play Audio CD

**note** Les réglages d'entrée sont communs pour tous les modes ci-dessus. Pour chaque source d'entrée choisie avec "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)", vous pouvez définir un acheminement de manière indépendante. Si vous le voulez, vous pouvez utiliser simultanément les signaux de toutes les entrées.

- 2 Vous pouvez effectuer ces réglages en mode Global: gagnez ce mode à partir du mode (autre que Sampling) dans lequel vous allez ensuite travailler. Si vous sélectionnez le mode Global à partir du mode Sampling, les réglages *Input (SAMPLING)* de ce dernier sont conservés mais ne peuvent pas être affichés ou modifiés.

Les réglages que vous effectuez ici sont ignorés en mode Sampling. Toutefois, vous pouvez effectuer les réglages d'entrées du mode Sampling de la même manière à la page Sampling P0: Recording, Input/Setup avec le paramètre *Input (SAMPLING)*.

- 3 Quand vous appliquez des effets aux signaux d'entrée des prises AUDIO IN 1, 2 et S/P DIF IN, certains types d'effets ou réglages de paramètres peuvent provoquer une oscillation. Dans ce cas, ajustez le niveau d'entrée, le niveau de sortie ou les paramètres d'effets. Soyez particulièrement attentif à ce problème si vous utilisez un effet de gain élevé.

- 2 Réglez les paramètres pour *Input1* et *2*. *Input1* et *2* correspondent aux entrées suivantes.

Analog	AUDIO INPUT	1 2	Input1 Input2
S/P DIF	S/P DIF	Lch Rch	Input1 Input2

"Level": Permet de régler le panoramique du signal d'entrée choisi avec "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)". Normalement, ce paramètre est réglé sur "127". Si le signal sature même lorsque vous diminuez considérablement ce réglage, il y a des chances pour que la saturation se produise avant le convertisseur analogique/numérique. Dans ce cas, diminuez le réglage de la commande [LEVEL] en face arrière ou le volume de sortie de la source de signal.

"Pan": Permet de régler le panoramique du signal d'entrée choisi avec "Input". Si vous utilisez un signal source stéréo, réglez *Input1* sur L000 et *Input2* sur R127 (ou *Input1* sur R127 et *Input2* sur L000). Si la source de signal est mono, il vaut mieux choisir la valeur C064.

"BUS (IFX/Indiv.) Select": Comme pour les oscillateurs d'un Program, vous pouvez choisir le bus auquel chaque entrée audio est reliée. (réf. p. 104)

"Send1 (to MFX1)", "Send2 (to MFX2)": Comme pour les oscillateurs d'un Program, vous pouvez régler le niveau d'envoi aux effets maîtres des signaux reçus à chaque entrée audio. Ce n'est possible que si "BUS (IFX/Indiv.) Select" est réglé sur L/R ou Off. (réf. p. 105)

Si "BUS (IFX/Indiv.) Select" est réglé sur IFX1-5, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être réglé avec les paramètres "Send1" et "Send2" (à chaque page Insert FX) car c'est le signal de sortie des blocs d'insertion qui est transmis aux effets maîtres.

- 3 Si vous augmentez la valeur "Level" alors que "BUS (IFX/Indiv.) Select" a un autre réglage que Off, le signal audio est envoyé au TRITON Extreme. Si vous avez connecté des câbles audio aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 du TRITON Extreme, il peut y avoir du bruit au niveau du convertisseur A/N même si aucun signal n'est envoyé aux entrées; selon les réglages, ce bruit peut même être transmis aux sorties AUDIO OUTPUT L/R, 1, 2, 3 et 4. Si vous n'utilisez pas de source audio externe mais uniquement les sons internes d'un Program, d'une Combination ou d'un morceau, réglez "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur Off ou "Level" sur 0.

De même, si vous n'avez pas l'intention d'utiliser la prise S/P DIF IN, réglez le paramètre "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur Off ou "Level" sur 0.

Tant que vous ne connectez pas de câble audio aux prises AUDIO INPUT 1 et 2 du TRITON Extreme, le volume du signal venant du convertisseur A/N est réglé sur 0, si bien que vous n'entendez pas de bruit.

## A propos de la modulation dynamique (Dmod)

La modulation dynamique (Dmod) est une fonction qui permet d'utiliser les fonctions de jeu du TRITON Extreme ou des commandes MIDI pour influencer les paramètres d'effets en temps réel.

La fonction BPM/MIDI Sync pilote aussi les paramètres d'effets et sert à synchroniser la vitesse du LFO des effets de modulation ou le temps de retard des effets Delay etc. avec le tempo du séquenceur ou de l'arpégiateur.

Pour en savoir plus sur ces fonctions, voyez Gdp p.276, 278.

### Exemple de réglage:

Voyons à présent comment utiliser la modulation dynamique pour contrôler un paramètre d'effet en temps réel.

- Comme nous l'avons vu dans la section "Réglages d'effets pour les Programs" (p.104), réglez "IFX1" sur 049: L/C/R BPM Delay. Vérifiez si l'effet Delay fonctionne et est audible.

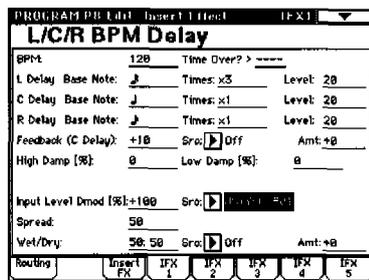
- Sautez à la page Program P8: Edit-Insert Effect, IFX1.

Utilisation de Dmod pour modifier le volume du Delay avec le joystick

- Réglez "Input Level Dmod" sur +100.

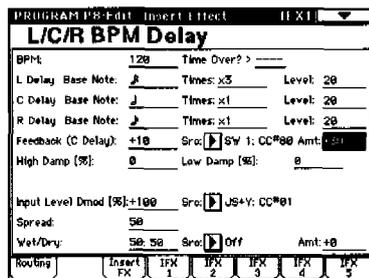
- Réglez "Src" sur JS+Y: CC#01. Le Delay devient inaudible.

Vous pouvez maintenant piloter le niveau d'entrée de l'effet avec le joystick. Eloignez-le de vous pour augmenter le volume du Delay.



Utilisation de Dmod pour modifier le volume de feedback (rétroaction) avec le bouton [SW1]

- Sous P1: Edit-Basic, sélectionnez la page Controller Setup et réglez "SW1" sur SW1 Mod.: CC#80 (Toggle).
- Retournez à la page P8. Réglez "Feedback Src" sur SW 1: CC#80.
- Réglez "Amt" sur +30.



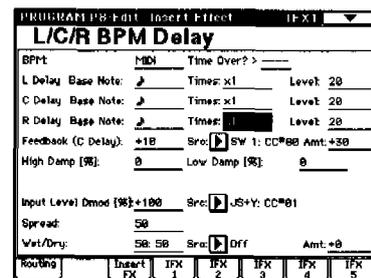
En repoussant le joystick vers l'arrière et en appuyant sur le bouton [SW1], vous augmentez le niveau de rétroaction et le nombre de répétitions augmente. Le paramètre "Amt" détermine le niveau de rétroaction en vigueur quand vous appuyez sur le bouton [SW1]. Si vous réglez "Amt" sur -10, une pression sur [SW1] ramène le niveau de rétroaction sur 0.

Utilisation de la fonction BPM/MIDI Sync. pour synchroniser le temps de retard (Delay) avec le tempo de l'arpégiateur

- Réglez "BPM" sur MIDI.

- Pour L, C et R, réglez "Delay Base Note" et "Times" comme vous le voulez.

En l'occurrence, réglez "Delay Base Note" sur ♯ et "Times" sur x1, ce qui rendra notre propos plus compréhensible. Le temps de retard correspond donc à un intervalle d'une croche.



- Tournez la commande [TEMPO] et le temps de retard change.

Quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument e) appuyez sur le bouton [SW], le niveau de rétroaction augmente et le temps de retard s'allonge.

- Quand vous activez le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF], l'arpégiateur se met à jouer.

Sélectionnez un motif d'arpège au choix. Chaque fois que vous changez le tempo avec la commande [TEMPO], le temps de retard change aussi afin de correspondre au nouveau tempo de l'arpège.

- Si vous modifiez le réglage de la commande [TEMPO] pendant que le Delay est actif, un bruit peut se produire au moment du changement. C'est dû au fait que le processeur doit recalculer la vitesse. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

**MIDI** Pour certains effets, vous pouvez synchroniser la fréquence du LFO avec le tempo. Réglez les paramètres "BPM/MIDI Sync" sur On et "BPM" sur MIDI. Pour en savoir plus, voyez Gdp p.278.

## Réglages Valve Force

Valve Force est un circuit analogique qui se sert d'une lampe 12AU7 (ECC82). Ce circuit peut traiter et produire des signaux stéréo.

Vous pouvez envoyer le signal au circuit Valve Force pour bénéficier des riches harmoniques et de la saturation chaleureuse typiques des lampes et générer ainsi un son épais et saturé d'une profondeur naturelle. Valve Force comprend aussi un circuit d'accentuation du grave "Ultra Boost".

Vous pouvez appliquer Valve Force pour peaufiner un Program, une Combinaison, un morceau ou la reproduction d'un échantillon afin de lui conférer de riches harmoniques et une distorsion chaleureuse ou vous servir des effets d'insertion et maîtres (sauf pour la reproduction d'échantillon) avec Valve Force pour créer votre son.

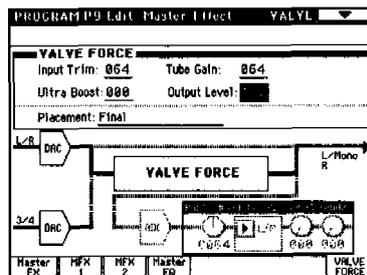
## Réglages Valve Force pour un Program

- Appuyez sur le bouton Valve Force [ON/OFF] pour activer le circuit. (Le bouton s'allume.)

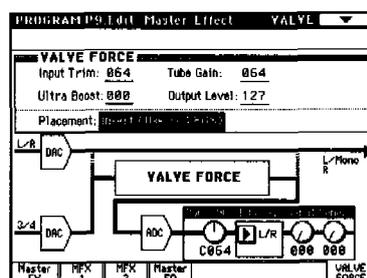
## Agencement

- Sautez à la page Program P9: Edit-Master Effect, VALVE.
- Utilisez "Placement" pour spécifier où le circuit Valve Force doit se situer.

Lorsque vous réglez "Placement" sur "Final", le circuit Valve Force se trouve derrière le convertisseur N/A (numérique-analogique), soit juste devant les prises OUTPUT L/R. Le circuit Valve Force transmet dès lors son signal aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO, R et à la prise casque.



Vous pourriez cependant aussi régler "Placement" sur "Insert (User 3/4 BUS)". Cela signifie alors que le circuit Valve Force se situe derrière le convertisseur N/A des prises Individ. Output 3/4. Plus précisément, le circuit est inséré dans le bus 3/4. Cela explique aussi pourquoi il est ensuite transmis aux prises INDIVIDUAL 3/4. Dans d'autres cas, le signal du circuit Valve Force (analogique) peut être reconverti en un signal numérique afin d'être traité par les effets d'insertion et maîtres ou d'être relié au bus L/R, Individual 1/2 ou 3/4. Cela dépend des réglages choisis pour "Pan (CC#8)" "BUS Select", "Send1" et "Send2".



## Entrée/sortie

Les signaux du circuit Valve Force ne sont ni transmis à la sortie S/P DIF, ni au bus L/R lorsque ce dernier est utilisé pour le rééchantillonnage (car tout se passe dans le domaine numérique).

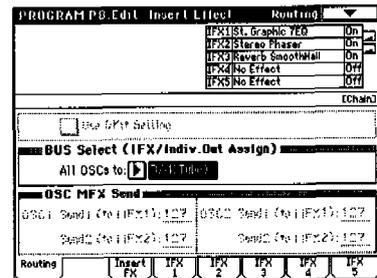
- Choisissez le signal d'entrée ainsi que la destination du signal de sortie du circuit Valve Force.

Lorsque "Placement" = Final:

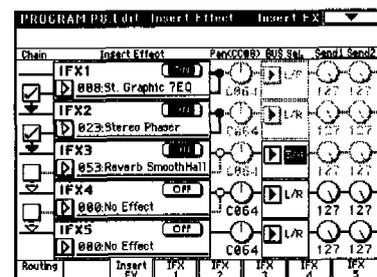
Le circuit Valve Force se trouve en dernière position du bus L/R.

Lorsque "Placement" = Insert (Use 3/4 BUS):

Si vous souhaitez embellir l'oscillateur 1 ou 2 au moyen du circuit Valve Force, vous devez régler "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube).



Si le signal doit être traité par un effet d'insertion avant d'être transmis au circuit Valve Force, choisissez l'effet d'insertion avec "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" et réglez "BUS Sel." à la sortie de cet IFX sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube).



Utilisez "BUS Sel.", "Send1" et "Send2" de la page Program P9: Edit-Master Effect, VALVE pour spécifier où le circuit Valve Force doit envoyer ses signaux.

"BUS Sel." permet de spécifier le bus L/R, un effet d'insertion IFX1-5, voire le bus 1 ou 2 comme destination. Utilisez "Send1" et "Send2" pour régler le niveau d'envoi vers les effets maîtres.

## Réglage des paramètres Valve Force

- Réglez les paramètres Valve Force à votre guise. Choisissez le mode VALVE FORCE comme fonction des commandes REALTIME CONTROLS (et servez-vous des commandes) ou éditez les paramètres correspondants de la page Program P9: Edit-Master Effect, VALVE.

**Input Trim:** Niveau d'entrée du circuit Valve Force  
**Ultra Boost:** Niveau de la fonction Ultra Boost qui se trouve juste derrière l'entrée du circuit Valve Force  
**Tube Gain:** Gain de la lampe  
**Output Level:** Niveau de sortie du circuit Valve Force

Certains sons peuvent provoquer un grésillement relativement désagréable lors de l'édition des paramètres ou commandes Valve Force.

## Réglages Valve Force des modes Combinaison, Sequencer et Song Play

Les modes Combinaison, Sequencer et Song Play permettent également de régler "Placement" sur "Final" ou "Insert (User 3/4 BUS)".

Si vous ne souhaitez "éclairer" qu'un Timbre/une piste par la lampe, réglez "Placement" sur "Insert (Use 3/4 BUS)".

Comme les paramètres des modes Combinaison, Sequencer et Song Play se comportent de la même façon, nous nous limiterons à vous montrer comment procéder au sein d'une Combinaison.

- Appuyez sur le bouton **VALVE FORCE [ON/OFF]** pour activer le circuit. (Le bouton s'allume.)

### Placement

- Sautez à la page Combinaison P9: Edit-Master FX, VALVE.
- Utilisez "Placement" pour spécifier où le circuit Valve Force doit se situer. Voyez l'étape ③ à la p. 109.

### Entrée/sortie

Les signaux du circuit Valve Force ne sont ni transmis à la sortie S/P DIF, ni au bus L/R lorsque ce dernier est utilisé pour le rééchantillonnage (car tout se passe dans le domaine numérique).

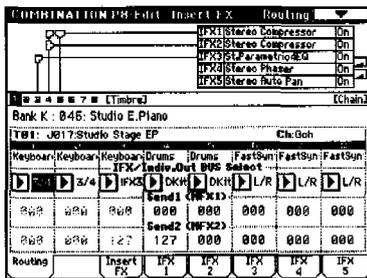
- Choisissez le signal d'entrée ainsi que la destination du signal de sortie du circuit Valve Force.

Lorsque "Placement" = Final:

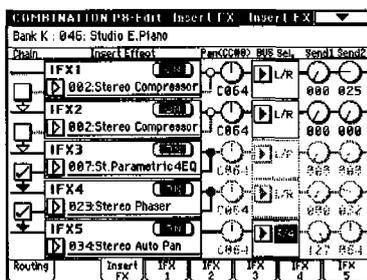
Le circuit Valve Force se trouve en dernière position du bus L/R.

Lorsque "Placement" = Insert (Use 3/4 BUS):

Il vous reste alors à relier le Timbre (Combinaison) ou la piste (Sequencer/Song Play) au circuit Valve Force: réglez "BUS Select" sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube). En cas de besoin, vous pouvez aussi relier plusieurs Timbres/pistes au circuit à lampe.



Si le signal doit être traité par un effet d'insertion avant d'être transmis au circuit Valve Force, choisissez l'effet d'insertion avec "BUS Select" (page Routing) et réglez "BUS Sel." à la sortie de cet IFX sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube).



Utilisez "BUS Sel.", "Send1" et "Send2" de la page Combinaison P9: Edit-Master FX, VALVE pour préciser où le circuit Valve Force doit envoyer ses signaux.

"BUS Sel." permet de choisir le bus L/R, un effet d'insertion IFX1-5, voire le bus 1 ou 2 comme destination. Utilisez "Send1" et "Send2" pour régler le niveau d'envoi vers les effets maîtres.

### Réglage des paramètres Valve Force

- Réglez les paramètres Valve Force à votre guise. Voyez l'étape ⑤ à la p. 109.

### Réglages Valve Force en mode Sampling

En mode Sampling, le circuit Valve Force peut être utilisé pour affiner les signaux d'entrée reçus via les prises AUDIO INPUT 1, 2 ou S/P DIF IN. Dans ce cas, les signaux d'entrée sont échantillonnés avec le grain de la lampe. De plus, vous pouvez traiter les échantillons d'un multi-échantillon avec le circuit Valve Force pour ré-échantillonner le résultat "éclairé".

- Appuyez sur le bouton **VALVE FORCE [ON/OFF]** pour activer le circuit. (Le bouton s'allume.)

### Placement

- Sautez à la page Sampling P9: VALVE FORCE.
- Utilisez "Placement" pour spécifier où le circuit Valve Force doit se situer. Voyez l'étape ③ à la p. 109.

### Entrée/sortie

Les signaux du circuit Valve Force ne sont ni transmis à la sortie S/P DIF, ni au bus L/R lorsque ce dernier est utilisé pour le rééchantillonnage (car tout se passe dans le domaine numérique).

- Choisissez le signal d'entrée ainsi que la destination du signal de sortie du circuit Valve Force.

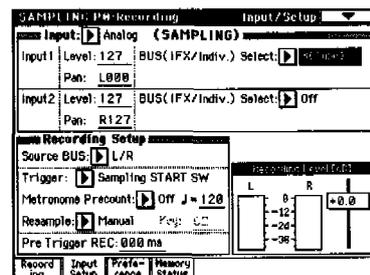
Lorsque "Placement" = Final:

Le circuit Valve Force se trouve en dernière position du bus L/R. Ce réglage doit être sélectionné pour le traitement d'un multi-échantillon.

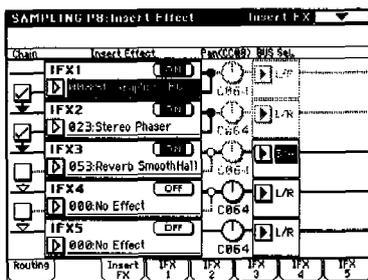
Réglez "BUS (IFX) Select" (page P8: Insert Effect, Routing) sur "L/R" ou "IFX1"-"IFX5". Si vous optez pour "IFX1"-"IFX5", il faut régler "BUS Sel." à la sortie de l'IFX (page P8: Insert Effect, Insert FX) sur "L/R".

Lorsque "Placement" = Insert (Use 3/4 BUS):

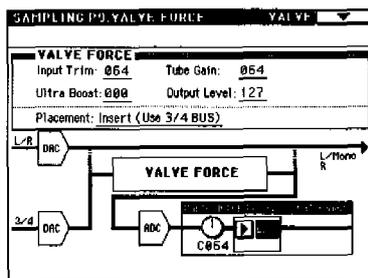
Si vous souhaitez embellir le signal audio reçu via une prise AUDIO INPUT 1, 2 ou S/P DIF IN au moyen du circuit Valve Force, réglez "BUS (IFX/Indiv) Select" sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube).



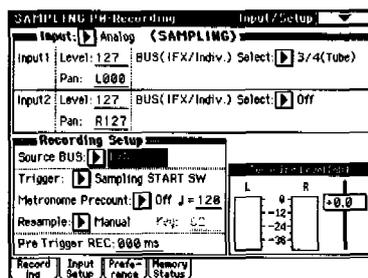
Si le signal doit être traité par un effet d'insertion avant d'être transmis au circuit Valve Force, réglez "BUS Sel." à la sortie de cet IFX sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube).



Utilisez "BUS Sel.", pour spécifier où le circuit Valve Force doit envoyer ses signaux. Vous pouvez choisir le bus L/R, un effet d'insertion IFX1-IFX5, voire le bus 1 ou 2 comme destination.



- ⑤ Si vous souhaitez échantillonner le signal du circuit Valve Force, choisissez les sorties de ce circuit comme "Source BUS". Pour pouvoir échantillonner le signal, réglez "Placement" sur "Insert (Use 3/4 BUS)".



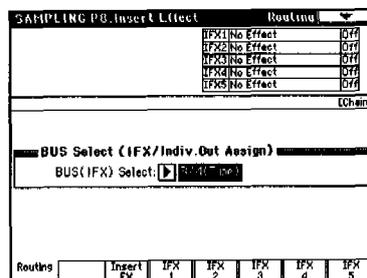
Réglage des paramètres Valve Force et échantillonnage

- ⑥ Réglez les paramètres Valve Force à votre guise et échantillonnez les signaux traités. Voyez Cdr p.21 pour en savoir plus sur la procédure d'échantillonnage.

## Ré-échantillonnage de la sortie Valve Force

Pour embellir un multi-échantillon au moyen de la lampe Valve Force et échantillonner ensuite ce signal, il suffit de procéder plus ou moins de la même manière que pour le ré-échantillonnage d'un effet d'insertion (p.70).

A l'étape ⑥ (p.70), réglez "BUS (IFX) Select" sur 3(Tube), 4(Tube) ou 3/4(Tube) et lancez la procédure de ré-échantillonnage.



## Réglages Valve Force pour les prise AUDIO INPUT

En mode Program, Combination, Sequencer, Song Play ou Media, il est tout à fait possible de traiter les signaux reçus via les prises AUDIO INPUT 1, 2 et S/P DIF IN avec le circuit Valve Force et de produire le signal résultant. C'est à cela que sert "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)". La procédure est la même pour tous les modes précités (voyez l'étape ① à la page p.107).

A titre d'exemple, nous allons vous montrer comment procéder pour un Program.

- ① Appuyez sur le bouton VALVE FORCE [ON/OFF] pour activer le circuit. (Le bouton s'allume.)

### Placement

- ② Sautez à la page Program P9: Master Effect, VALVE.  
③ Utilisez "Placement" pour spécifier où le circuit Valve Force doit se situer. (p.109, étape ③)

### Entrée/sortie

⚡ Les signaux du circuit Valve Force ne sont ni transmis à la sortie S/P DIF, ni au bus L/R lorsque ce dernier est utilisé pour le rééchantillonnage (car tout se passe dans le domaine numérique).

- ④ Choisissez le signal d'entrée ainsi que la destination du signal de sortie du circuit Valve Force.

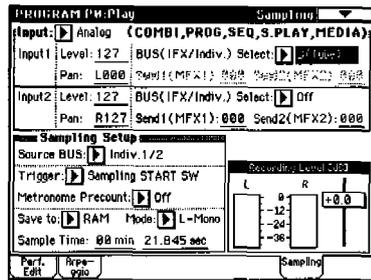
Lorsque "Placement" = Final:

Le signal audio entrant est transmis au bus L/R et dès lors traité par le circuit Valve Force au bout de ce bus.

Réglez "BUS (IFX/Indiv.) Select" sur "L/R" ou "IFX1"- "IFX5". Si vous optez pour "IFX1" - "IFX5", il faut régler "BUS Sel." à la sortie de l'IFX (page Inset FX) sur "L/R".

Lorsque "Placement" = Insert (Use 3/4 BUS):

Si vous souhaitez embellir le signal audio entrant au moyen du circuit Valve Force, réglez "BUS (IFX/Indiv) Select" sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube).



Si le signal doit être traité par un effet d'insertion avant d'être transmis au circuit Valve Force, choisissez l'effet d'insertion avec "BUS(IFX/Indiv.) Select" et réglez "BUS Sel." à la sortie de cet IFX (page Insert FX) sur 3/4(Tube), 3(Tube) ou 4(Tube).

Les sorties du circuit Valve Force peuvent être acheminées avec "BUS Sel.", "Send1" et "Send2" (page Valve Force). Utilisez "BUS Sel." pour choisir le bus L/R, un effet d'insertion IFX1-IFX5, voire le bus 1 ou 2 comme destination. Utilisez "Send1" et "Send2" pour régler le niveau d'envoi vers les effets maîtres.

# Chargement et sauvegarde de données, gravure de CD audio, édition de fichiers Wave (mode Media etc.)

## Types de données que vous pouvez sauvegarder

Vous pouvez sauvegarder des données en mémoire interne, sur support ou sur un dispositif externe par transfert de bloc de données MIDI.

**note** En outre, les données sauvegardées sur une carte insérée dans la fente CF peuvent être stockées sur ordinateur. Vous pouvez aussi utiliser des fichiers Wave pour faire un CD audio pouvant être lu avec un lecteur CD.

### Sauvegarde en mémoire interne

Vous pouvez sauvegarder les types de données suivantes en mémoire interne.

- **Program**  
Programs 000-127 des banques A-F, H-N  
(La banque F n'est disponible que si l'option EXB-MOSS est installée).
- **Combination**  
Combinaisons 000-127 des banques A-E, H-N
- **Réglages globaux**  
(Global P0: Basic Setup-P4: Category Name)
- **Drum Kits utilisateur** 000 (A/B)-143 (User)
- **Motifs d'arpège utilisateur** U000 (A/B)-U506 (User)
- **Morceaux de base utilisateur** U00-U15  
Les paramètres de morceau tels que le nom et le tempo du morceau, les réglages de piste (☞ p.40), d'arpégiateurs et d'effets peuvent être sauvegardés en mémoire interne. Notez toutefois que les données musicales contenues dans les pistes et les motifs des morceaux ne sont pas sauvegardées dans la mémoire interne. De même, les paramètres déterminant la reproduction des données musicales, tels que "Meter", "Metronome", "PLAY/MUTE", "Track Play Loop" (y compris le réglage du paramètre "Start/End Measure") et les réglages de la fonction RPPR ne sont pas sauvegardés en mémoire interne. La commande de menu de page du mode Sequencer "Save Template Song" permet de sauvegarder ces données (☞ Gdp p.60).

⚠ Si vous utilisez un échantillon ou un multi-échantillon de la banque RAM au sein d'un Multisample ou Drum Kit qui est à son tour utilisé par un Program, n'oubliez pas que l'échantillon ou multi-échantillon ne peut pas être sauvegardé de façon permanente dans la mémoire interne. Cela signifie qu'à la prochaine mise sous tension, vous n'obtiendrez plus le son souhaité. N'oubliez donc pas de sauvegarder le multi-échantillon ou l'échantillon sur support et de le recharger avant de sélectionner le Program ou la Combinaison en question.

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

### Sauvegarde sur divers supports

Les données énumérées ci-dessous peuvent être sauvegardées sur divers support.

- **Fichier .PCG:**  
Les Programs, Combinaisons, réglages du mode Global, Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur contenus dans la mémoire interne (il s'agit des données dont les cases sont cochées dans la fenêtre de dialogue Save)

- **Fichier .SNG:** Il s'agit des morceaux (morceaux) et des listes de repères.
- **Fichiers .KSC, .KMP, .KSF:**  
Il s'agit de listes d'échantillons et de multi-échantillons (fichier .KSC), des multi-échantillons (fichier .KMP) et des échantillons (fichier .KSF).
- **Fichier .MID:**  
Vous pouvez sauvegarder les morceaux du mode Sequencer sous forme de fichiers standard MIDI (SMF).
- **Fichier .EXL:**  
Il s'agit des données SysEx reçues par le TRITON Extreme et transmises par un instrument MIDI externe (le TRITON Extreme peut faire office d'archivage de données.)
- **Fichier .JKB:**  
Vous pouvez sauvegarder les listes Jukebox en mode Song Play (☞ p.87). Les autres données sont sauvegardées en mode Media.
- **Fichiers .WAV et .AIF:**  
Vous pouvez exporter (sauvegarder) les échantillons que vous avez enregistrés en format de fichier WAVE ou AIFF.
- **Fichier .KCD:**  
Liste des plages audio

### Transfert de blocs de données MIDI

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

- **Les Programs, Combinaisons, Drum Kits utilisateur, motifs d'arpège utilisateur et réglages du mode Global**
- **Les morceaux et listes de repères**

**note** Pour en savoir plus sur le transfert de blocs de données MIDI, voyez Gdp p.163.

- **A propos des données chargées à l'usine (Preloaded) et des données préprogrammées (Preset)**

Données chargées à l'usine: ces données "Preloaded" ont été chargées dans la mémoire du TRITON Extreme à l'usine. Vous pouvez écraser les données chargées à l'usine (sauf les morceaux de démonstration) et sauvegarder vos éditions dans les emplacements décrits dans la section précédente "Sauvegarde dans la mémoire interne". Ces données se trouvent dans la mémoire ROM du TRITON Extreme.

- Banques de Programs A-D, H-M: 000-127  
N: 000-083
- Banques de Combinaisons A-D, H-M: 000-127
- Drum Kits utilisateur 000 (A/B)-045 (I), 128 (User)-131 (User)
- Motifs d'arpège utilisateur U000 (A/B)-U488 (User)
- Morceaux de démonstration S000-S002

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

- Banques de Programs G, g(1)-g(9), g(d): 001-128
- Les Drum Kits Preset 144 (GM)-152 (GM)
- Motifs d'arpège d'usine (Preset) P000-P004
- Les morceaux de base Preset P00-P15
- Motifs d'usine P000-P149

## Sauvegarde en mémoire interne

### Sauvegarde d'un Program ou d'une Combination

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

Il y a deux méthodes pour sauvegarder un Program ou une Combination.

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

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

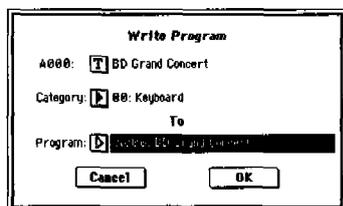
### Sauvegarde avec une commande de menu

① Choisissez la commande du menu de page "Write Program" ou "Write Combination".

La fenêtre de dialogue "Write Program/Write Combination" s'affiche.

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

Fenêtre de dialogue affichée en mode Program



② Vérifiez le nom du Program/de la Combination (source de sauvegarde) affiché à la ligne supérieure de l'écran.

③ Pour assigner un nouveau nom au Program/à la Combination, appuyez sur le bouton d'édition de texte. L'écran affiche alors la fenêtre de dialogue d'édition de texte. Assignez un nouveau nom au Program/à la Combination. (☞ "Assignation d'un nom (Rename)")

Une fois que vous avez entré le nouveau nom, appuyez sur le bouton OK pour retourner à la fenêtre de dialogue Write Program/Write Combination.

④ Définissez la catégorie du Program/de la Combination dans la zone "Category" de l'écran.

Si vous définissez ici une catégorie de Program, vous pourrez choisir le Program en question via sa catégorie avec Program P0: Play "Category" (Category/Program Select). Vous pouvez aussi choisir les Programs selon leurs catégories dans Combination P0: Play, P1: Edit-Program/

Mixer "Category" (Category/Timbre Program Select) ou Sequencer P0: Play/REC "Category" (Category/Track Program Select).

Si vous spécifiez une catégorie de Combination, vous pourrez choisir la Combination en question via sa catégorie avec Combination P0: Play "Category" (Category/Combination Select).

⑤ Définissez avec "To" la banque et le numéro du Program/de la Combination d'arrivée pour la sauvegarde. Choisissez la destination avec les commandes VALUE ou les boutons BANK.

⑥ Appuyez à nouveau sur le bouton OK pour exécuter la commande "Write". Pour annuler une commande sans l'exécuter, appuyez sur le bouton Cancel.

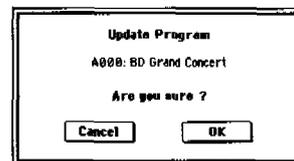
Quand vous appuyez sur le bouton OK, l'écran demande confirmation: "Are you sure?". Appuyez une fois de plus sur le bouton OK pour sauvegarder les données.

### Sauvegarder avec le bouton (SEQUENCER) [REC/WRITE]

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

① Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE]. La fenêtre de dialogue Update Program/Update Combination s'affiche.

Fenêtre de dialogue affichée en mode Program



② Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton Cancel.

### ● A propos de la mémoire tampon d'édition

Lorsque vous sélectionnez un Program ou une Combination avec Program P0: Play ou Combination P0: Play, les données du Program ou de la Combination se trouvent dans une "mémoire tampon d'édition".

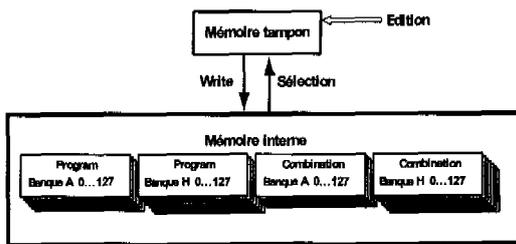
Lorsque vous modifiez des paramètres sous P0: Play ou aux pages Edit P1-P9 du mode Program ou Combination, les changements concernent les données contenues dans la mémoire tampon d'édition.

Pour sauvegarder ces changements en mémoire interne, utilisez la fonction Write.

Cette fonction Write mémorise les données contenues dans la mémoire tampon d'édition sous le numéro de Program ou de Combination spécifié de la banque déterminée.

Si, après une séance d'édition, vous changez de Program ou de Combination sans sauvegarder au préalable vos changements, les données du nouveau Program ou de la nouvelle Combination remplaceront (et effaceront irrémédiablement) vos réglages dans la mémoire tampon d'édition.

⚡ Quand vous appuyez sur [COMPARE] en mode Program ou Combination, le contenu de la mémoire interne (c.-à-d. les données originales du Program/de la Combination) est brièvement chargé dans le tampon d'édition. Cette fonction vous permet de comparer les versions originale et éditée.



### Assignment d'un nom (Rename)

Vous pouvez changer le nom d'un Program, d'une Combinaison, d'un morceau, d'un Drum Kit, d'un motif arpégiateur, d'un multi-échantillon ou d'un échantillon, etc. que vous venez d'éditer.

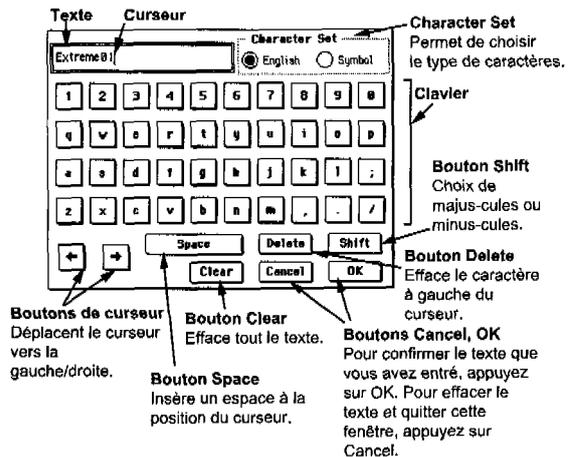
De même, vous pouvez changer les noms de catégories de Programs et de Combinaisons.

Attribuez de nouveaux noms aux pages d'écran suivantes:

Program	Commande du menu des pages Program P0...9: Write Program
Combinaison	Commande du menu des pages Combinaison P0...9: Write Combination
Song	Commande du menu des pages Sequencer P0, 2...4, 7: Rename Song
Cue List	Commande du menu de la page Sequencer P1: Rename Cue List
Piste	Sequencer P5: Track Name
Motif	Sequencer P6: Pattern Name
Multi-échantillon	Commande du menu des pages Sampling P0...4: Rename MS
Sample	Commande du menu des pages Sampling P0...4: Rename Sample
Drum Kit	Commande du menu de la page Global P5: Rename Drum Kit
Arpèges utilisateur	Commande du menu de la page Global P6: Rename Arpeggio Pattern
Catégorie de Programs	Global P4: Program Cat.
Catégories de Combinaisons	Global P4: Combination Cat.
Fichier	Media Save: Save All... Save Audio CD Track List, Commande du menu de la page Utility: Rename

Voyons à titre d'exemple comment entrer "Extreme01" à l'étape ③ de la section "Sauvegarde via une commande du menu de page").

- ① Appuyez sur le bouton d'édition de **T** texte pour afficher la fenêtre de dialogue.
- ② Appuyez sur le bouton Clear. Appuyez sur le bouton Shift pour passer en majuscules et appuyez sur E. Appuyez de nouveau sur le bouton Shift pour revenir aux minuscules et appuyez sur les caractères x, t, r, e, m, e, 0, 1.
- ③ Appuyez sur le bouton OK pour refermer la fenêtre de dialogue. Si vous n'avez pas besoin de faire des corrections, appuyez sur le bouton OK pour exécuter la commande Write Program.



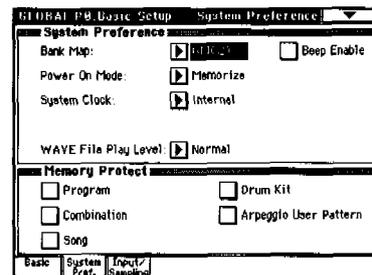
### Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)

Le TRITON Extreme comprend une fonction de verrouillage de la mémoire (Memory Protect) permettant d'éviter l'effacement et/ou la perte de Programs, Combinaisons, morceaux, Drum Kits et motifs d'arpège utilisateur.

Avant de sauvegarder des données d'édition sur support, effectuez la procédure suivante pour désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire (la case correspondante ne peut pas être cochée).

Désactivez aussi le verrouillage de la mémoire avant de charger les données énumérées ci-dessus d'un support ou par transfert MIDI, ou avant d'enregistrer en mode Sequencer.

- ① Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour activer le mode Global.
- ② Appuyez sur le bouton [MENU] puis sur P0: Basic Setup ou sur le bouton [0].
- ③ Appuyez sur l'onglet System Pref. La page System Preference s'affiche.



- ④ Désélectionnez la case "Memory Protect" correspondant au type de données que vous voulez sauvegarder en mémoire interne. Quand la case n'est pas cochée, le verrouillage de la mémoire est coupé, ce qui permet de sauvegarder des données en mémoire interne.

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

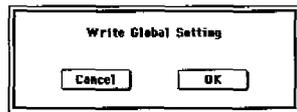
Vous pouvez sauvegarder les réglages effectués en mode Global dans la mémoire interne. Utilisez à cette fin les fonctions **Write Global Setting**, **Write User Drum Kits** et **Write User Arpeggio Patterns**. Si vous voulez utiliser ces réglages lors de la prochaine utilisation de l'instrument, veillez à les sauvegarder avant de mettre l'instrument hors tension. Il y a deux méthodes pour sauvegarder les réglages du mode Global, les Drum Kits utilisateur et les motifs d'arpège utilisateur.

- ⚡ Avant de pouvoir sauvegarder un Drum Kit utilisateur ou un motif d'arpège utilisateur dans la mémoire interne de l'instrument, vous devez désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire en mode Global (☞ "Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)").
- ⚡ Les paramètres d'arpège utilisateur "Tempo", "Pattern", "Octave", "Resolution", "Sort", "Latch", "Key Sync" et "Keyboard" sont réglés indépendamment en mode Program, Combination et Song. Les opérations de sauvegarde décrites ci-dessous ne permettent pas de sauvegarder ces types de réglages. Si vous quittez le mode Program ou Combination et activez d'autres modes pour régler les paramètres énumérés ci-dessus, vous devrez retourner au mode activé (Program ou Combination) pour pouvoir sauvegarder vos éditions.

### Sauvegarde avec une commande de menu

- ① Pour sauvegarder les réglages effectués en mode Global (aux pages Global P0-P4), appuyez sur la commande du menu de page "Write Global Setting" de la page Global P0-P4 activée.

La fenêtre de dialogue Write Global Setting s'affiche.



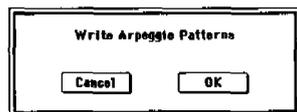
Pour sauvegarder les Drum Kits utilisateur, appuyez sur la commande du menu de page "Write Drum Kits" à la page Global P5.

La fenêtre de dialogue Write Drum Kits s'affiche.



Pour sauvegarder les motifs d'arpège utilisateur, appuyez sur la commande du menu de page "Write Arpeggio Patterns" à la page Global P6.

La fenêtre de dialogue Write Arpeggio Patterns s'affiche.



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

- ② Appuyez à nouveau sur le bouton OK pour exécuter la commande "Write". Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

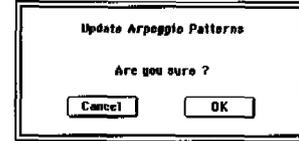
Quand vous appuyez sur le bouton OK, l'écran demande confirmation: "Are you sure?". Appuyez une fois de plus sur le bouton OK pour sauvegarder les données.

## Sauvegarder avec le bouton (SEQUENCER) [REC/WRITE]

- ① Appuyez sur le bouton SEQUENCER [REC/WRITE] à une des pages suivantes. L'écran affiche une fenêtre de dialogue.

Réglages Global: Global P0-P4  
 Drum Kits utilisateur: Global P5  
 Motifs d'arpège utilisateur (User): Global P6

Exemple: fenêtre de dialogue "Update Arpeggio Patterns"



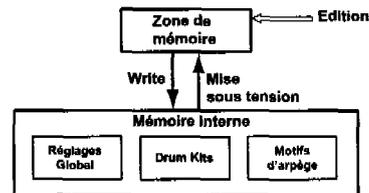
- ② Appuyez à nouveau sur le bouton OK pour exécuter la commande "Write". Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton Cancel.

### Zone de mémoire du mode Global

Quand vous mettez l'instrument sous tension, ce dernier transfère les données du mode Global (contenues dans sa mémoire interne) vers la zone de mémoire du mode Global. Les modifications des paramètres du mode Global se répercutent sur le contenu de sa zone de mémoire. Si vous voulez conserver vos données d'édition dans la mémoire interne de l'instrument, sauvegardez-les.

Quand vous sauvegardez les données de la zone de mémoire du mode Global, le transfère ces données (réglages du mode Global, Drum Kits et motifs d'arpège) dans sa mémoire interne.

Si vous mettez l'instrument hors tension avant d'avoir sauvegardé les données contenues dans la zone de mémoire du mode Global, ces données seront perdues.



## Pages du mode Media

Structure des pages du mode Media

Page	Description
Load	Charger le fichier ou le dossier choisi dans la mémoire interne.
Save	Sauvegarder les données de la mémoire interne sur divers supports.
Utility	Nommer, copier ou supprimer un dossier ou un fichier, créer de nouveaux dossiers et régler la date et l'heure.
Make Audio CD	Graver des fichiers Wave sur CD audio.
Play Audio CD	Ecouter un CD audio
Edit WAVE	Editer des fichiers Wave sauvegardés sur support.
Media Information	Visualiser les informations du support choisi.

**note** Pour en savoir plus sur l'accès aux divers modes et à leurs pages, voyez "Opérations élémentaires" (☞ p.13).

## Sauvegarder sur support Media, Save

Pour en savoir plus sur les types de données que vous pouvez sauvegarder sur support, voyez "Types de données que vous pouvez sauvegarder" p. 113.

En mode Media, utilisez la page Save pour sauvegarder les données sur support.

Les données des morceaux et les listes de repères du mode Sequencer ainsi que les multi-échantillons et échantillons ne peuvent pas être sauvegardés dans la mémoire interne du TRITON Extreme. Ces données sont donc perdues quand vous mettez l'instrument hors tension. Si vous souhaitez les conserver, sauvegardez-les sur support en suivant la procédure ci-dessous. Vous pouvez aussi sauvegarder d'autres types de données sur support. Lorsque vous tenez des réglages qui vous plaisent, sauvegardez-les. Ainsi, vous pouvez les modifier sereinement en sachant que vous pourrez toujours recharger les réglages originaux si vos changements ne vous conviennent pas.

## Supports disponibles pour la sauvegarde

Une carte insérée dans la fente CF

- **CompactFlash** (Type I, Type II)  
Seule une tension d'alimentation de +5V est acceptée; 16 Mo-1 Go.
- **Microdrive** Tension d'alimentation de +5V uniquement; 1 Go.

Support USB externe

- **Disque dur**
- **Disque amovible**  
Les disques durs et amovibles de format MS-DOS FAT16 ou FAT32 sont acceptés.  
Capacité reconnue: FAT32: jusqu'à 2 To= 2000 Go  
FAT16: jusqu'à 4 Go
- **CD-R/RW**  
Format UDF reconnu. Peut lire et graver des disques CD-R/RW de format UDF (écriture par paquets acceptée Gdp p. 331).  
Vous pouvez aussi graver/lire des disques CD-DA (audio CD) et charger des données de format ISO 9660 (Level 1). Pour en savoir plus sur la connexion d'un dispositif au connecteur USB A ou B, voyez Gdp p. 326.

Ces types de support ne sont pas compris dans la livraison. Il faut donc les acquérir séparément. Voyez p. 137.

## Configuration du support

① Si vous utilisez une carte CompactFlash ou Microdrive, insérez-la dans la fente pour carte CF du TRITON Extreme.

Pour en savoir plus sur la manipulation des cartes CompactFlash, voyez p. 125.

Mettez l'instrument hors tension avant d'insérer une carte dans la fente CF. Faute de quoi, vous risquez de corrompre vos données.

Veuillez à ce que la carte soit correctement orientée. Enfoncez la carte à fond dans la fente CF.

Si vous utilisez un support USB, tel qu'un disque dur, un disque amovible ou un graveur CD-R/RW, servez-vous d'un câble USB pour brancher le connecteur USB du dispositif au connecteur USB A du TRITON Extreme.

Les connecteurs USB A/B du TRITON Extreme acceptent les connexions "à chaud": vous pouvez brancher ou débrancher le câble USB tant que l'appareil est sous tension. Cependant, il faut que le dispositif USB externe accepte également la connexion à chaud.

② Mettez l'instrument sous tension.

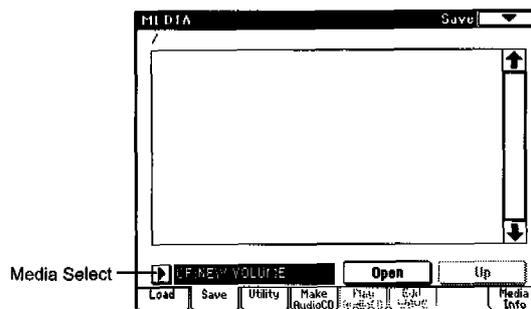
L'insertion ou le retrait d'une carte CF quand l'instrument est sous tension est à éviter. Cela risque de corrompre vos données.

③ Si vous utilisez un support USB, tels qu'un disque dur, un disque amovible ou un graveur CD-R/RW, mettez-le sous tension et servez-vous d'un câble USB pour brancher le connecteur USB du dispositif au connecteur USB A du TRITON Extreme.

Il faut bien sûr que le support USB externe accepte les connexions à chaud. Si ce n'est pas le cas, effectuez la connexion avant la mise sous tension. Mettez ensuite sous tension et exécutez la commande "Scan USB Device" du menu de page "Utility".

Tant que le TRITON Extreme accède au dispositif USB, évitez de brancher un autre appareil USB ou de débrancher l'appareil connecté. Cela risquerait d'endommager les données.

④ Appuyez sur le bouton [MEDIA] pour activer le mode Media.



⑤ Choisissez le support avec "Media Select".

Si vous utilisez un disque amovible, insérez-le. Lorsque vous changez de support USB, appuyez sur l'écran LCD pour que le TRITON Extreme le détecte. Une fois le support reconnu, l'écran affiche des informations sur le support en question.

⑥ Si le support doit être formaté, faites appel à la commande Format.

Les supports nécessitant un formatage sont indiqués par la mention Unformatted sous "Media Select". Pour en savoir plus sur le formatage, voyez p. 119.

## Sauvegarde de données

Vous pouvez sauvegarder les types de données décrits sous "Sauvegarde sur divers supports" (p. 113). A titre d'exemple, nous allons voir comment sauvegarder les données suivantes.

- Programs, Combinations, réglages du mode Global, Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur contenus dans la mémoire interne
- Les morceaux et listes de repères
- Multi-échantillons et échantillons créés en mode Sampling, etc.

⚠ Si vous utilisez un support de faible capacité, il vous en faudra peut-être plusieurs.

- 1 Préparez le support de sauvegarde voulu. (p. "Configuration du support")
- 2 Appuyez sur le bouton [MEDIA] pour activer le mode Media.
- 3 Appuyez sur l'onglet Save pour afficher la page Save.
- 4 Appuyez sur "Media Select" pour choisir la destination de la sauvegarde.
- 5 Si votre support est organisé en dossiers, sélectionnez le dossier souhaité pour la sauvegarde des données. Appuyez sur le bouton Open pour descendre dans la hiérarchie et sur le bouton Up pour monter.

**note** Si vous sauvegardez sur un support de haute capacité, il vaut mieux créer des dossiers pour scinder le support. Pour créer un nouveau dossier, déplacez-vous au niveau voulu pour ce nouveau dossier et exécutez la commande du menu de page "Create Directory".

- 6 Appuyez sur le bouton du menu de page pour afficher le menu et appuyez sur "Save All". "Save All" sauvegarde les fichiers de type .PCG, .SNG et .KSC.

Hide unknown file	Save to Std MIDI File
Translation	Save Exclusive
Save All	Export Smpl as AIF/AWAV
Save PCG & SEQ	Save Audio CD Track List
Save PCG	
Save SEQ	
Save Sampling Data	

L'écran affiche une fenêtre de dialogue. Le contenu et les réglages de cette fenêtre dépendent du type de données sélectionné pour la sauvegarde.

**Save All (PCG, SNG and KSC)**

To:  .PCG / SNG / KSC

Program:	Combination:	Drum Kit:	Arp Pattern:
<input type="text" value="Selection"/>	<input type="text" value="Selection"/>	<input type="text" value="Selection"/>	<input type="text" value="Selection"/>
<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>	<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>	<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>	<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>
<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>	<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>	<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>	<input type="text" value="ABCDEFGHI"/>

Global Setting

- 7 Définissez le nom du fichier de sauvegarde en appuyant sur le bouton d'édition de texte. (p. 115)

- 8 Appuyez sur chaque bouton Selection pour afficher la fenêtre de dialogue et désélectionnez les cases des données que vous ne voulez pas sauvegarder.

**Select Save Items (Program Bank)**

<input checked="" type="checkbox"/> A	<input checked="" type="checkbox"/> B	<input checked="" type="checkbox"/> C	<input checked="" type="checkbox"/> D	<input checked="" type="checkbox"/> E	<input checked="" type="checkbox"/> F
<input checked="" type="checkbox"/> G	<input checked="" type="checkbox"/> H	<input checked="" type="checkbox"/> I	<input checked="" type="checkbox"/> J	<input checked="" type="checkbox"/> K	<input checked="" type="checkbox"/> L
<input checked="" type="checkbox"/> M	<input checked="" type="checkbox"/> N	<input checked="" type="checkbox"/> O	<input checked="" type="checkbox"/> P	<input checked="" type="checkbox"/> Q	<input checked="" type="checkbox"/> R

Nous vous conseillons cependant, afin de garantir une reproduction sans faille de vos données, de cocher chacune de ces cases.

- 9 Appuyez à nouveau sur le bouton OK pour exécuter la commande "Save".

**Si les données tiennent dans un seul volume du support**  
Les données spécifiées sont sauvegardées sur le support choisi et la page Save réapparaît.

**Si les données ne tiennent pas dans un seul volume du support**

La fenêtre de dialogue "No space available on medium" s'affiche.

No space available on medium

Do you want to make a divided file?

Appuyez sur le bouton OK: le fichier est alors divisé et sauvegardé sur plusieurs volumes du support (pour en savoir plus sur la procédure de sauvegarde, voyez p. 187). Si vous ne souhaitez pas diviser le fichier, appuyez sur le bouton Cancel et faites appel à un support de capacité plus importante.

- 10 Quand les données sont sauvegardées, l'écran affiche la page Save et indique le fichier sauvegardé. Les données spécifiées sont sauvegardées sur le support choisi et la page Save réapparaît. La durée nécessaire pour la sauvegarde dépend de la taille des données.

Si le support contient déjà un fichier portant le même nom, un message vous demande si vous voulez l'écraser. Pour écraser ce fichier, appuyez sur le bouton OK. Pour sauvegarder le nouveau fichier sans écraser son homonyme sur la disquette, appuyez sur le bouton Cancel, reprenez la procédure à l'étape 6 et changez le nom des données à l'étape 7 avant la sauvegarde. L'écran LCD affiche les fichiers sauvegardés.

Les données sont sauvegardées dans les types de fichiers suivants.

**Fichier .PCG**

Ce type de fichier permet de sauvegarder les Programs, Combinations, Drum Kits utilisateur, motifs d'arpège utilisateur et les réglages du mode Global contenus dans la mémoire interne.

**Fichier .SNG**

Morceaux et les listes de repères créés en mode Sequencer

**Fichier .KSC**

Listes des échantillons et multi-échantillons utilisés

**Dossier**

Le dossier comprend les multi-échantillons (fichiers .KMP) et les échantillons (fichiers .KSF) contenus dans la liste du fichier .KSC.

**note** Quand vous sauvegardez des Combinaisons avec les commandes "Save All", "Save PCG & SNG" et "Save PCG", veillez à sauvegarder simultanément les Programs employés par chaque Timbre (et les Drum Kits affectés aux Programs) ainsi que les motifs d'arpège utilisateur.

De même, quand vous sauvegardez des Programs, veillez à sauvegarder les Drum Kits et les motifs d'arpège utilisateur employés par ces Programs.

**note** Si les Programs ou Drum Kits que vous sauvegardez contiennent des échantillons ou multi-échantillons créés sur le TRITON Extreme, nous vous recommandons d'effectuer la sauvegarde avec "Save All".

Si vous sauvegardez un Program ou un Drum Kit individuel avec la commande "Save PCG", ou un multi-échantillon ou échantillon que vous avez créé avec "Save Sampling Data", nous vous conseillons de sauvegarder ces données dans le même dossier, en choisissant le même nom de fichier. De cette manière, quand vous chargerez un fichier .PCG via la commande du menu de page "Load PCG", l'instrument chargera automatiquement le fichier .KSC de même nom, ce qui lui permettra de reproduire les multi-échantillons/échantillons corrects.

## Utilisation du TRITON Extreme comme enregistreur de données

Le TRITON Extreme peut recevoir des données SysEx MIDI envoyées par un appareil externe et les sauvegarder sur support. (Cette fonction d'archivage est appelée Data Filer). Exécutez la commande du menu de page "Save Exclusive". (☞ Gdp p. 189)

## Copier et effacer des fichiers et formater (Media, Utility)

La page Utility du mode Media vous permet de nommer, copier ou créer de nouveaux fichiers sur support. Vous pouvez également formater ou optimiser le support. Cette page permet aussi de transférer des données entre un ordinateur branché au connecteur USB B et la carte insérée dans la fente CF du TRITON Extreme.

### Formatage d'un support

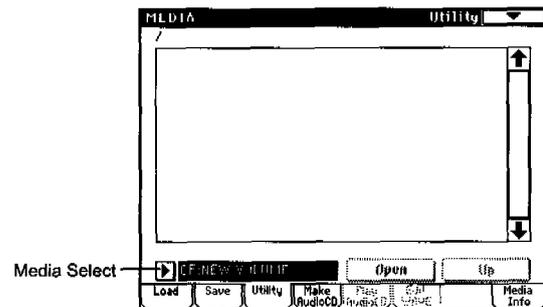
Voici comment formater un support.

Tout support neuf ou utilisé au préalable sur un autre appareil doit d'abord être formaté sur le TRITON Extreme avant d'être utilisable.

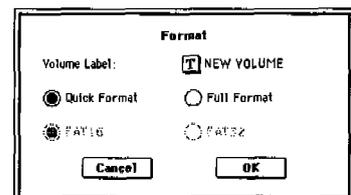
⚡ Durant le formatage, toutes les données déjà contenues sur le support en question sont effacées. S'il s'agit d'un lecteur que vous avez scindé en plusieurs partitions avec un ordinateur, etc., les données seront effacées dans toutes les partitions. Avant de formater le support, assurez-vous donc bien qu'il ne contient pas de données auxquelles vous tenez.

⚡ Une fois le formatage effectué, le bouton [COMPARE] ne permet pas de retrouver l'état antérieur.

- ① Chargez le support à formater. (☞ p. 117 "Configuration du support")
- ② Appuyez sur le bouton [MEDIA] pour activer le mode Media.
- ③ Appuyez sur l'onglet Utility pour sélectionner la page Utility.



- ④ Appuyez sur "Media Select" et choisissez le support à formater.
- ⑤ Appuyez sur le bouton du menu de page pour afficher le menu et appuyez sur "Format" pour ouvrir la fenêtre de dialogue.



Media, etc.

- ⑥ Sous "Volume Label", appuyez sur le bouton d'édition de texte pour afficher la fenêtre d'entrée de texte et entrez le nom du volume.

Dans cette fenêtre, "Volume Label" indique le nom du volume précédemment entré. Si aucun nom de volume n'est assigné au support ou si vous avez choisi un support ne répondant pas au format DOS, l'écran affiche "NEW VOLUME".

- ⑦ Spécifiez le format d'initialisation.

**Quick Format:** En général, vous pouvez utiliser Quick Format pour initialiser le support.

Choisissez cette option si le support a déjà été formaté physiquement ou pour formater un support UDF formaté par le TRITON Extreme.

**note** Comme seule la zone système du support doit être formatée, cette opération est relativement rapide.

**Full Format:** Choisissez cette option si le support n'a pas encore été formaté physiquement ou pour un support (CD-RW) qui n'a pas été formaté en UDF.

- Normalement, il n'est pas nécessaire d'effectuer un formatage Full Format pour un support déjà formaté physiquement en 512 octets/bloc. Sélectionnez Quick Format pour de tels supports.

**note** Sélectionnez Full Format pour supports CD-RW non formatés en UDF. Si le message "Media not formatted" apparaît, exécutez la commande Full Format.

Le formatage Full Format peut prendre un temps considérable en fonction de la taille du support à formater.

**note** Certains appareils USB n'acceptent pas le formatage Full Format. Pour en savoir plus, voyez le manuel de l'appareil.

- ⑧ Définissez le système de fichier.

**FAT16** permet de formater un support de maximum 4Go. Si vous utilisez un support d'une capacité supérieure à 4 Go, choisissez **FAT32**.

**note** Utilisez **FAT16** pour formater des cartes CompactFlash ou Microdrive de 4 Go ou moins.

- ⑨ Appuyez sur le bouton OK pour effectuer le formatage ou sur le bouton Cancel pour y renoncer.

Lorsque vous appuyez sur le bouton OK, un message demandant confirmation apparaît. Appuyez à nouveau sur le bouton OK pour exécuter la commande Format.

- Il faut formater un disque CD-R/RW avant de pouvoir l'utiliser pour l'écriture par paquets.

Il est inutile de formater un disque CD-R/RW que vous comptez utiliser pour graver un CD audio. Si le disque CD-R/RW a déjà été utilisé par un autre appareil, il faut le formater.

- Utilisez le TRITON Extreme pour le formatage. Le TRITON Extreme ne reconnaît pas correctement un support formaté par un autre appareil.

## Réglage de la fonction de calendrier

Cette fonction permet de régler la date et l'heure du calendrier interne du TRITON Extreme. Il s'agit de la date et de l'heure utilisées pour la sauvegarde de fichiers. Utilisez la commande de menu "Set Date/Time" (page Media, Utility) pour effectuer ces réglages.

**note** Ils sont nécessaires la première fois que vous utilisez votre TRITON Extreme ainsi qu'après le remplacement de la pile de sauvegarde du calendrier.

- ① Choisissez la commande du menu de page "Set Date/Time" (page 0-3: Utility).

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.

Set Date/Time					
Year:	09	Month:	09	Day:	15
Hour:	07	Minute:	00	Second:	00
Cancel			OK		

- ② Réglez l'année, le mois, le jour, l'heure, les minutes et les secondes avec les paramètres "Year", "Month", "Day", "Hour", "Minute" et "Second", en utilisant les commandes VALUE.

- ③ Appuyez sur le bouton OK.

- Si la tension de la pile de sauvegarde du calendrier diminue, l'écran affiche le message "Battery voltage for calendar IC". Si cette pile est complètement usée, le calendrier est initialisé et la date et l'heure de sauvegarde ne sont plus correctes.

**note** Dans ce cas, remplacez la pile de sauvegarde du calendrier. Vous pouvez effectuer vous-même cette opération. Pour en savoir plus, voyez Gdp p.325.

## Sauvegarder les données de la carte de la fente CF sur ordinateur

Vous pouvez accéder aux données de la carte insérée dans la fente CF à partir de l'ordinateur et les sauvegarder sur le disque dur ou copier des fichiers Wave ou d'autres données du disque dur sur la carte CF.

Exécutez la commande "USB Storage Mode" du menu de la page Utility.

**note** Pour en savoir plus sur la procédure ou le système d'ordinateur requis, voyez Gdp p.193, 326.

## Chargement de données Media, Load

Vous pouvez charger d'un support les types de données repris dans le schéma ci-dessous. (→ Pour en savoir plus sur les types de données, voyez Gdp p.177).

En mode Media, utilisez la page Load pour charger les données du support.

**note** Voyez p.137 pour en savoir plus sur les types de données que vous pouvez charger du support.

### Chargement de données

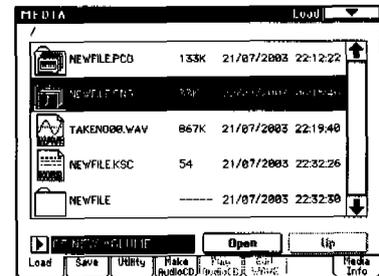
#### Charger des fichiers .PCG, .SNG et .KSC.

A titre d'exemple, nous allons voir comment charger un morceau. Nous partons du principe que ce morceau utilise des Programs édités et des Programs faisant appel à des multi-échantillons personnels. Dans un tel cas, il est préférable de charger toutes les données ("All Data").

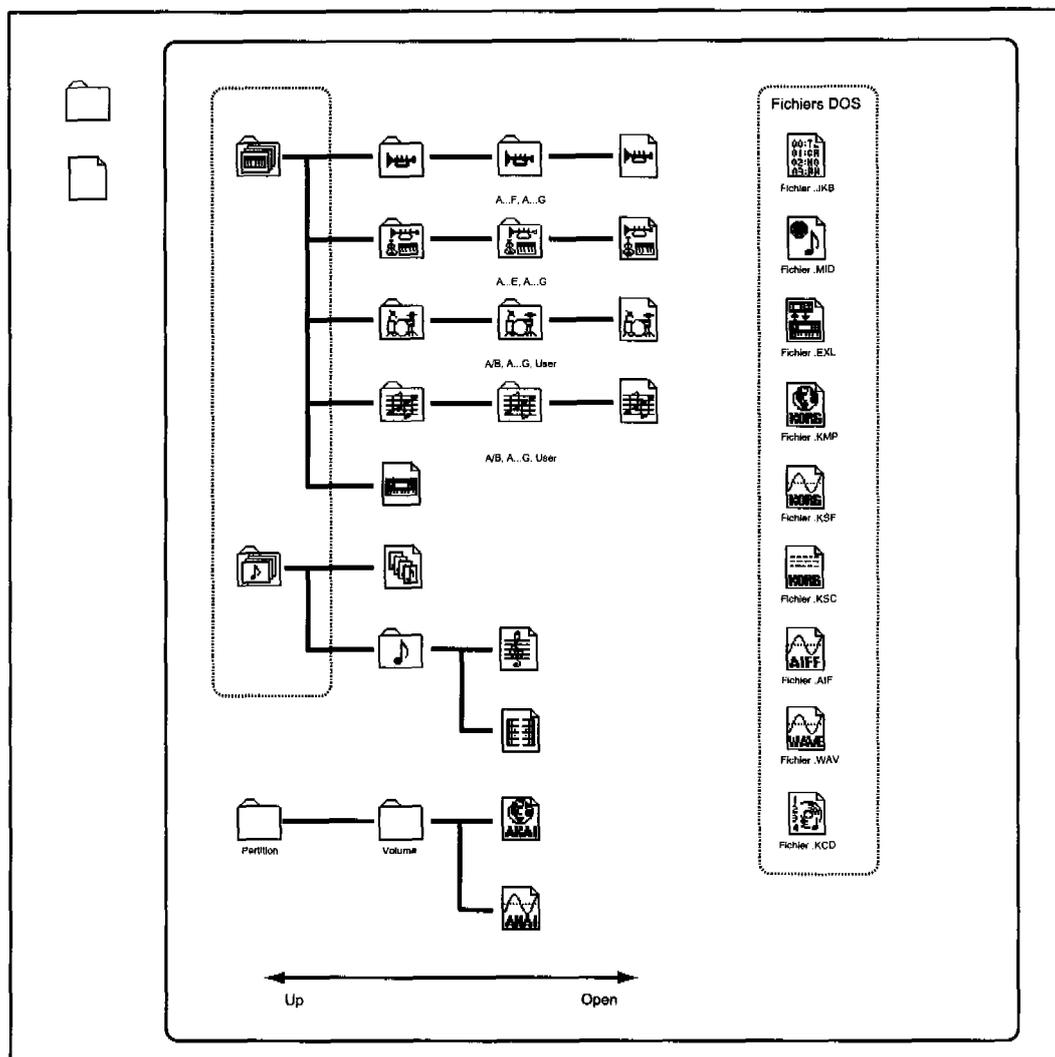
⚠ Avant de charger des Programs, Combinaisons, morceaux, Drum Kits et motifs d'arpège utilisateur, désactivez le verrouillage de la mémoire en mode Global. (→ p.115)

⚠ N'oubliez pas que lorsque vous chargez un fichier .PCG, vous écrasez les données contenues dans la mémoire interne du TRITON Extreme (Programs, Combinaisons, Drum Kits, motifs d'arpège utilisateur et réglages du mode Global). Si vous voulez conserver ces données, veillez donc à les sauvegarder avec "Save All".

- ① Assurez-vous que le support est prêt pour le transfert de données.  
(Voyez p.117 "Configuration du support").
- ② Appuyez sur le bouton [MEDIA] pour activer le mode Media.

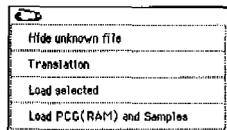


- ③ Appuyez sur l'onglet Load pour sélectionner la page Load.
- ④ Appuyez sur "Media Select" et sélectionnez le support source.

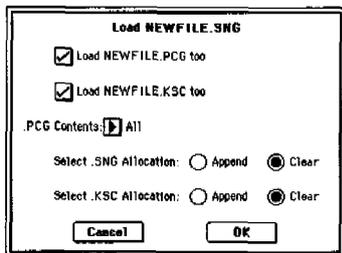


Media, etc.

- ⑤ Choisissez le dossier contenant le fichier .SNG dans la fenêtre de dossiers.  
Appuyez sur le bouton Open pour descendre dans la hiérarchie et sur le bouton Up pour monter.  
Le fichier .SNG choisi est contrasté.
- ⑥ Appuyez sur le bouton du menu de page pour afficher le menu et appuyez sur "Load Selected".



Une fenêtre de dialogue s'affiche.



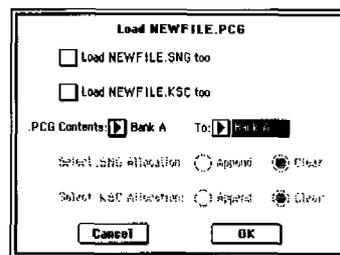
**note** L'aspect et le contenu de cette fenêtre de dialogue dépendent du type de fichier choisi.

- ⑦ Cochez la case "Load \*\*\*\*\*.PCG too".  
Lors du chargement (Load) des données, l'instrument chargera ainsi le fichier .PCG avec le fichier .SNG.  
Cochez la case "Load \*\*\*\*\*.KSC too".  
Lors du chargement (Load) des données, l'instrument chargera ainsi le fichier .KSC avec le fichier .SNG.  
Choisissez le type de données que vous voulez charger sous ".PCG Contents".  
Si vous voulez charger toutes les données du fichier .PCG, sélectionnez All.  
Définissez la destination des données de morceau chargées avec Select .SNG Allocation.  
"Append" charge les données sous le numéro de morceau suivant immédiatement celui du dernier morceau résidant en mémoire interne.  
"Clear" efface tous les morceaux et la liste de repères de la mémoire interne. Les morceaux chargés sont envoyés dans la mémoire qu'ils occupaient lors de leur sauvegarde.  
"Select .KSC Allocation" détermine l'endroit où les multi-échantillons et les échantillons du fichier .KSC sont chargés.  
"Append" charge les multi-échantillons et échantillons sous le premier numéro d'emplacement libre suivant le dernier multi-échantillon ou échantillon résidant dans la mémoire d'échantillons (RAM).  
"Clear" efface tous les multi-échantillons et échantillons de la mémoire d'échantillons (RAM) et charge les données selon la configuration en vigueur lors de la sauvegarde.
- ⑧ Appuyez sur le bouton OK pour exécuter le chargement.

⚡ N'éjectez jamais un support pendant le chargement de données.

Chargement de banques individuelles d'un fichier .PCG

- ① Sélectionnez le fichier .PCG contenant les données voulues et choisissez la commande du menu de page "Load Selected".  
Voyez les étapes ①-④ sous "Charger des fichiers .PCG, .SNG et .KSC." et sélectionnez le fichier .PCG à l'étape ⑤.
- ② Appuyez sur le bouton du menu de page pour afficher le menu et sélectionnez "Load Selected".  
Vous pouvez charger des banques individuelles en utilisant ".PCG Contents" dans la fenêtre de dialogue pour sélectionner la banque source et "To" pour sélectionner la banque de destination.  
Quand vous exécutez le chargement, seules les données des Programs, Combinaisons, Drum Kits et motifs d'arpège utilisateur de la banque source sont chargées dans la banque de destination. Les réglages du mode Global ne sont pas chargés.  
Si vous réglez ".PCG Contents" sur Bank A et "To" sur Bank A, les données sont chargées comme suit.



Programs

- Bank A: chargement dans la banque A

Combinaisons

- Bank A: chargement dans la banque A

Drum Kits

- 000-015 (A/B): chargement dans la banque A/B

Motifs d'arpège

- 000-199 (A/B): chargement dans la banque A/B

Si vous choisissez des banques différentes pour la source et la destination de chargement, les données (numéros de banque, de Program, de motif et de kit, etc.) sont automatiquement réassignées après le chargement pour que leur adresse soit correcte dans chaque mode.

Si "Load .SNG too" est coché pour le chargement, les données suivantes seront automatiquement réassignées pour que les données de morceau soient correctes.

- Banque de Programs utilisée par les Combinaisons
- Numéro du motif d'arpège utilisateur utilisé par les Combinaisons/Programs/morceaux
- Numéro du Drum Kit utilisé par le Program
- Banque de Programs utilisée par chaque piste d'un morceau
- En présence d'événements de piste/de motif, la banque de Programs des événements

## Chargement de banques ou de types de données individuels

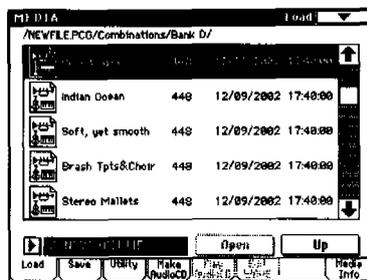
Le TRITON Extreme vous permet de charger des Programs ou Combinaisons individuels ou par banque. Vous pouvez en outre charger des Drum Kits et des motifs d'arpège de manière individuelle ou groupée.

C'est une façon pratique de réorganiser les Combinaisons selon l'ordre dans lequel elles sont utilisées lors d'un concert.

**⚡** Vous pouvez naturellement aussi réorganiser les Programs, mais sachez que cela pourrait avoir un impact sur le son des Combinaisons. (☞ p.133)

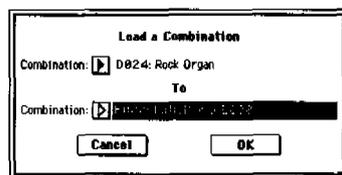
Voyons à présent comment charger dans E000 une Combinaison sauvegardée dans la banque D.

- ① sélectionnez la Combinaison à charger dans le dossier "Bank D". (fichier .PCG /Combinaisons/Banque D)  
Voici comment faire.
  - 1) Effectuez les opérations ①-⑤ décrites ci-dessus, sélectionnez le fichier .PCG contenant les données à charger (il est contrasté) et appuyez sur le bouton Open.
  - 2) Appuyez sur "Combinaisons" pour le contraster et appuyez sur le bouton Open.
  - 3) Appuyez sur "Bank D" pour le contraster et appuyez sur le bouton Open.
  - 4) Utilisez la barre de défilement pour sélectionner la Combinaison à charger et contrastez-la.
 Vous pouvez aussi choisir n'importe quel fichier et sélectionner plus tard le fichier voulu dans la fenêtre de dialogue.



**note** Quand vous jouez sur le clavier du TRITON Extreme, vous entendez la Combinaison choisie. Toutefois, les Programs internes sont utilisés pour chaque Timbre.

- ② Appuyez sur le bouton de menu de page et choisissez la commande "Load Selected".  
La fenêtre de dialogue s'affiche.



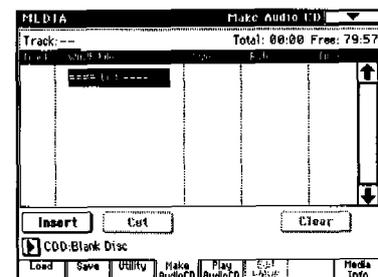
- ③ Choisissez la Combinaison source pour le chargement avec "Combinaison" (ligne supérieure) et définissez la Combinaison d'arrivée avec "(To) Combinaison" (ligne inférieure). En l'occurrence, sélectionnez E000: InitialCombiE000.
- ④ Appuyez sur le bouton OK pour effectuer le chargement; la Combinaison chargée est assignée à E000.

## Création d'un CD audio avec des fichiers Wave échantillonnés et lecture: Media, Make Audio CD, Play Audio CD

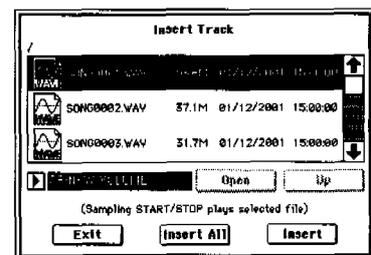
Vous pouvez agencer des morceaux rééchantillonnés en mode Sequencer (☞ p.83) ou d'autres fichiers Wave dans l'ordre qui vous convient et graver un CD audio personnel, en utilisant un graveur CD-R/RW branché au connecteur USB A.

- ⚡ Vérifiez si le support est bien détecté par le TRITON Extreme.
- ⚡ Pour pouvoir graver des données sur CD-R/RW, veillez à ce que le disque contenant les fichiers Wave dispose d'un espace libre correspondant au moins au volume des fichiers Wave. Avant d'exécuter cette opération, vérifiez que le disque contenant les fichiers Wave dispose d'un espace libre suffisant.
- note** Pour graver des fichiers Wave avec un graveur USB CD-R/RW et réaliser un CD audio, nous vous conseillons d'utiliser un graveur acceptant Just Link. Les graveurs qui ne sont pas dans ce cas ne peuvent graver qu'à vitesse simple (1x). Selon les capacités du graveur, il peut y avoir des cas où la gravure est impossible.

- ① Passez à la page Make Audio CD du mode Media.  
Par défaut, la plage WAVE File indique seulement "==== End====".



- ② Ajoutez les fichiers WAVE que vous voulez graver sur CD audio dans la liste.  
Choisissez "==== End====" (cette plage est contrastée) et appuyez sur le bouton Insert/Insert.  
La fenêtre de dialogue Insert Track s'affiche.



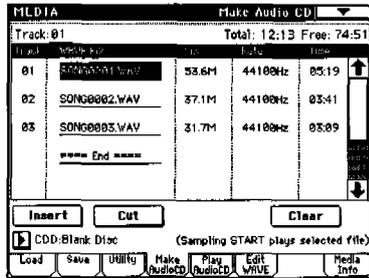
Utilisez Media Select et les boutons Open et Up pour accéder au dossier contenant le fichier WAVE voulu. Choisissez ensuite le fichier Wave à ajouter à votre liste. Vous pouvez écouter le fichier en appuyant sur le bouton SAMPLING [START/STOP].

- ⚡ Si vous avez choisi un fichier WAVE d'une fréquence d'échantillonnage autre que 44.1kHz ou 48kHz, vous ne pourrez pas utiliser le bouton Insert.

Les fichiers WAVE d'une fréquence d'échantillonnage de 48kHz sont convertis à la fréquence 44.1kHz quand vous les gravez sur CD audio (avec l'opération "Write to CD").

Appuyez sur le bouton **Insert** pour ajouter le fichier. Continuez d'ajouter tous les fichiers voulus à la liste, puis appuyez sur le bouton **Exit**. Les fichiers sont ajoutés dans la liste des plages dans l'ordre où vous les avez choisis. Pour sélectionner tous les fichiers WAVE d'un dossier, appuyez sur le bouton **Insert All**.

Quand vous avez terminé votre liste de fichiers, appuyez sur le bouton **Exit** pour refermer la fenêtre de dialogue. Comme vous pouvez le voir, les fichiers WAVE choisis ont été ajoutés dans la liste.



Cette page permet aussi de choisir un fichier WAVE et d'écouter l'échantillon en appuyant sur le bouton **SAMPLING [START/STOP]**.

Pour ajouter d'autres fichiers WAVE à la liste, appuyez de nouveau sur le bouton **Insert**.

Pour ajouter un autre morceau, sélectionnez le fichier WAVE situé après le morceau que vous voulez ajouter. Pour ajouter un morceau à la fin de la liste, choisissez "==== End====". Appuyez sur le bouton **Insert**.

Pour effacer un fichier WAVE de la liste, choisissez le fichier voulu et appuyez sur le bouton **Cut**.

Tous les morceaux suivants remontent d'un rang vers le début de la liste.

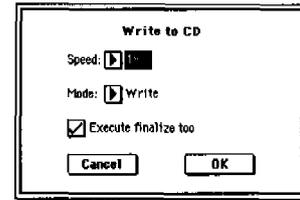
**note** Pour en savoir plus sur les fonctions d'édition telles que **Clear** et **Swap Track**, voyez **Gdp p.195**.

③ **Insérez un disque CD-R ou CD-RW dans le lecteur.** A la page **Make Audio CD**, utilisez "**Media Select**" pour sélectionner le lecteur CD-R/RW. Le CD-R/RW est présenté comme suit: "**CDD: Blank Disc**".

⚠ Notez que vous ne pourrez pas créer de CD audio si vous utilisez un disque contenant déjà d'autres types de données (comme des fichiers, par exemple). Dans ce cas, les commandes du menu de page "**Write to CD**" et "**Finalize Audio CD**" ne sont pas disponibles.

**note** Même le CD-R/RW recommandé peut poser des problèmes à certains lecteurs de CD audio. Comme certains lecteurs CD ne sont pas en mesure de reproduire les disques CD-RW, nous vous conseillons d'utiliser des disques CD-R.

④ **Choisissez la commande du menu de page "Write to CD" pour afficher la fenêtre de dialogue et spécifiez la méthode de gravure du CD.**



"**Speed**" règle la vitesse de gravure. Cette plage indique les vitesses de gravure compatibles avec le lecteur CD-R/RW.

Dans cet exemple, "**Speed**" est réglé sur **1x**.

⚠ Notez que si vous choisissez une vitesse de gravure trop élevée pour le système du graveur, vous obtiendrez des erreurs de gravure.

Sélectionnez la méthode de gravure avec "**Mode**".

**note** Selon le graveur utilisé, il se pourrait que vous ne puissiez pas graver à la vitesse définie avec "**Speed**". Pour un premier essai, nous vous conseillons de choisir **Test** afin d'effectuer un essai de gravure permettant de déterminer les possibilités de votre graveur. L'opération **Test** ne grave pas de données sur le disque CD-R/RW mais effectue tous les autres traitements comme lors de la gravure. En cas d'erreur, l'écran affiche le message "Error in writing to medium".

Appuyez sur le bouton **OK** pour effectuer le test de gravure.

Quand vous êtes sûr que la vitesse de gravure est adaptée à votre appareil, sélectionnez **Write**.

La case "**Execute finalize too**" détermine s'il y a finalisation ou non une fois que tous les morceaux ont été gravés sur le disque CD-R/RW. La finalisation vise à permettre la lecture de ces disques sur des lecteurs CD conventionnels. Sachez toutefois que lorsqu'un disque a été finalisé, vous ne pouvez plus y graver de données.

**note** Si vous souhaitez uniquement effectuer la finalisation, exécutez l'opération "**Finalize Audio CD**".

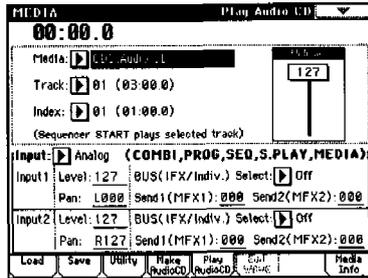
⑤ **Quand vous êtes prêt à graver le disque CD-R/RW ou à effectuer le test de gravure, appuyez sur le bouton OK. Pour annuler une commande sans l'exécuter, appuyez sur le bouton Cancel.**

⚠ Quand vous appuyez sur le bouton **OK**, la fenêtre de dialogue "**Obey Copyright Rules**" s'affiche. Lisez attentivement la section concernant les droits d'auteur (☞ Gdr p. iii). Si vous êtes certain de ne pas enfreindre la législation sur les droits d'auteur, appuyez sur le bouton **OK** pour graver le CD ou effectuer le test. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur le bouton **Cancel** pour annuler l'opération.



⚠ Pour éviter les erreurs de gravure, veillez à ce que le graveur ne soit jamais soumis à la moindre vibration ni au moindre choc quand vous gravez un disque CD-R/RW.

- ⑥ Une fois que vous avez gravé vos morceaux sur CD et que vous avez finalisé le disque, vous pouvez écouter le résultat à la page Play Audio CD. Appuyez sur l'onglet Play Audio CD pour afficher la page Play Audio CD.



Sous "Drive", sélectionnez le lecteur CD-R/RW. "Drive" indique Audio CD.

Effectuez les réglages suivants pour pouvoir écouter votre CD:

- "Input": Analog
- Input1 "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Level" 127, "Pan" L000
- Input2 "BUS (IFX/Indiv.) Select" L/R, "Level" 127, "Pan" R127
- "Volume" 127

Choisissez la plage voulue avec "Track" et appuyez sur le bouton SEQUENCER [START/STOP] pour lancer la reproduction.

- ⚠ Si vous utilisez un appareil dépourvu de prises de sorties audio ou de casque, il est impossible d'écouter le son.

Sauvegarde d'une liste de plages que vous avez complétée ou partiellement éditée

- ⚠ La liste de plages est perdue à la mise hors tension. Aussi, pour conserver votre liste de plages, vous devez la sauvegarder.
- ① A la page Save, choisissez le dossier où vous voulez sauvegarder la liste des plages.
  - ② Choisissez la commande du menu de page "Save Audio CD Track List" pour afficher la fenêtre de dialogue.
  - ③ Appuyez sur le bouton OK pour sauvegarder la liste ou sur le bouton Cancel pour annuler l'opération.

## Editer un fichier Wave: Media, Edit WAVE

Vous pouvez éditer des fichiers Wave sauvegardés sur support. C'est une façon pratique de ramener des fichiers importants à une taille permettant de les charger dans la mémoire d'échantillon (RAM) du TRITON Extreme.

- A la page Load, Save, Utility ou Make Audio CD, sélectionnez le fichier Wave à éditer puis affichez cette page Edit WAVE.

**note** Vous ne pouvez pas éditer de fichier Wave contenant plus de 230.400.000 échantillons (ou dépassant 80 minutes à la fréquence d'échantillonnage 48kHz).

**note** Les fréquences d'échantillonnage des fichiers Wave pouvant être édités sont les mêmes que les fréquences d'échantillonnage autorisées pour les fichiers .KSF. (☞ Gdp p.317)

## Visualisation des informations concernant le support: Media, Media Info

Vous pouvez visualiser des informations concernant le support sélectionné avec "Media Select". Vous pouvez aussi activer un dispositif branché au connecteur USB A. (☞ Gdp p.203)

## Maniement des cartes CompactFlash et Microdrive

Immédiatement après usage, les cartes CompactFlash et Microdrive peuvent atteindre une température élevée. Avant d'extraire la carte, coupez le TRITON Extreme et laissez la température baisser un peu.

Les cartes CompactFlash et Microdrive sont des dispositifs de précision. Evitez de les plier, de les soumettre à des pressions excessives ou des chocs et ne les laissez pas tomber. Les cartes Microdrive sont particulièrement sensibles aux vibrations: maniez-les donc avec prudence.

Evitez d'utiliser ou de stocker ces supports dans des endroits soumis à des températures extrêmement élevées ou basses, en plein soleil, dans un véhicule fermé, à proximité d'appareils de chauffage ou dans des endroits excessivement humides ou poussiéreux.

Evitez également les endroits où règne une forte électricité statique ou du bruit électrique.

Veillez à ce que les connecteurs des cartes CompactFlash ou Microdrive restent bien propres. S'ils sont sales ou poussiéreux, frottez-les légèrement avec un chiffon sec.

Lorsque vous n'utilisez pas la carte, protégez-la contre l'électricité statique en la conservant dans l'étui de protection dans lequel elle est fournie.

Conservez ces cartes hors de portée des bébés et des enfants car ils risquent de les mettre en bouche et de les avaler ou de s'étouffer.

Lisez attentivement la documentation accompagnant la carte.



# Recharger les réglages d'usine

Les données préchargées (Preload) du TRITON Extreme permettent de rétablir les réglages usine originaux pour tous les Programs, Combinations, réglages du mode Global, Drum Kits utilisateur et motifs d'arpège utilisateur contenus dans la mémoire interne. Vous pouvez aussi recharger les morceaux de démonstration originaux de la même manière. Il suffit de recharger les données préchargées dans le TRITON Extreme.

⚡ Avant de charger les données préchargées, affichez la page P0: Basic Setup, System Preference du mode Global et désélectionnez l'option Memory Protect pour les données que vous voulez charger. Si vous tentez de charger des données alors que les cases sont cochées, le message "Memory Protected" apparaît pour indiquer que la mémoire est verrouillée et qu'il est impossible de charger les données.

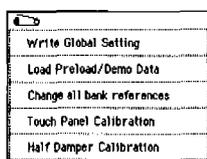
⚡ Ne mettez jamais l'instrument hors tension quand il charge des données.

⚡ N'oubliez pas que lorsque vous chargez un fichier .PCG, vous écrasez les données contenues dans la mémoire interne du TRITON Extreme (Programs, Combinations, Drum Kits, motifs d'arpèges utilisateur et réglages du mode Global). Si vous voulez conserver ces données, veillez donc à les sauvegarder avec "Save All" ou "Save PCG".

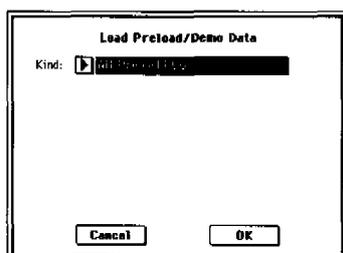


## Recharger les réglages d'usine

- 1 Passez à la page P0: Basic Setup, Basic du mode Global. Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour activer le mode Global. Si la page Global P0: Basic Setup, Basic n'apparaît pas, appuyez sur le bouton [EXIT] puis sur l'onglet Basic.
- 2 Appuyez sur le bouton du menu de page et sélectionnez "Load Preload/Demo Data" dans le menu.



Une fenêtre de dialogue s'affiche.



- 3 Dans la zone "Kind", choisissez "All Preload PCG".

**note** Si vous optez pour All (Preload PCG and Demo Song), les données suivantes sont chargées. Si vous optez pour All Preload PCG, les données de morceau de démonstration ne sont pas chargées.

- 4 Appuyez sur le bouton OK pour effectuer le chargement. Pour y renoncer, appuyez sur le bouton Cancel. Lorsque vous appuyez sur le bouton OK, un message demandant confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton OK pour exécuter cette commande.

**note** L'opération "All (Preload PCG and Demo Data)" peut être effectuée directement lorsque l'instrument est hors tension: il suffit de le mettre sous tension en maintenant les boutons [MENU] et [EXIT] enfoncés. (Le message "Now writing internal memory" s'affiche durant le chargement des données.)

### Si EXB-MOSS n'est pas installé

Les données préchargées sont chargées dans les banques suivantes.

Program: banque A, B, C, D, H, I, J, K, L, M, N (000-63)

Combination: banque A, B, C, D, H, I, J, K, L, M

Drum Kit: 000(A/B) - 045(I), 128(User)-131(User)

Motif d'arpège: U000(A/B)-U488(User)

Réglages Global

Morceaux de démonstration: S000-S002

### Si EXB-MOSS n'est pas installé

Les données préchargées sont chargées dans les banques suivantes.

Program: Banque A, B, C, D, F\*, H, I, J, K, L, M, N (000-63)

Combination: Banque A, B, C, D, E\*, H, I, J, K, L, M

Drum Kit: 000(A/B) - 045(I), 128(User)-131(User)

Motif d'arpège: U000(A/B)-U488(User)

Réglages Global

Morceaux de démonstration: S000-S003\*

Les données pour l'extension EXB-MOSS sont chargées dans la banque de Programs F000-127, la banque de Combinations E000-063 et la mémoire de morceau S003.

- ⚡ Les données de morceau de démonstration sont perdues à la mise hors tension de l'instrument.

## Charger les données EXB-MOSS

Après l'installation de l'extension EXB-MOSS, il faut charger ses données. Le TRITON Extreme contient des données préchargées et des données de morceau de démonstration pour l'extension EXB-MOSS.

Vous avez le choix entre deux méthodes: soit vous chargez l'ensemble des données préchargées du TRITON Extreme, soit vous en chargez le minimum tout en effaçant aussi peu de données actuelles que possible. Si vous chargez l'ensemble des données, toutes vos données personnelles sont écrasées mais vous n'effectuez qu'une seule opération. Si vous ne chargez que le minimum, le reste de vos données est conservé mais il faut effectuer plusieurs opérations.

### Charger toutes les données

- 1 Effectuez le chargement selon la procédure décrite sous "Recharger les réglages d'usine".

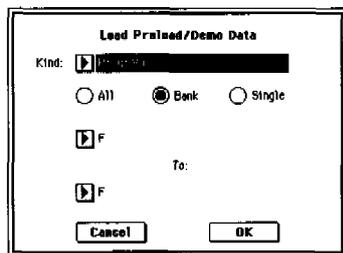
Si vous chargez les données pour la première fois, réglez "Kind" sur All (Preload PCG and Demo Song) afin de charger également les données de démonstration. Si l'extension EXB-MOSS est installée, les données pour EXB-MOSS sont automatiquement chargées.

- 2 Après le chargement des données, passez en mode Sequencer pour écouter le morceau de démonstration EXB-MOSS.

**note** Pour en savoir plus sur les données chargées, voyez la page précédente.

### Charger un minimum de données

- 1 Effectuez les opérations 1 et 2 décrites sous "Recharger les réglages d'usine" pour afficher la fenêtre de dialogue "Load Preload/Demo Data".
- 2 Sélectionnez le type ("Kind") et la banque. Réglez "Kind" sur Program et "Bank" sur F To F (voyez l'illustration).



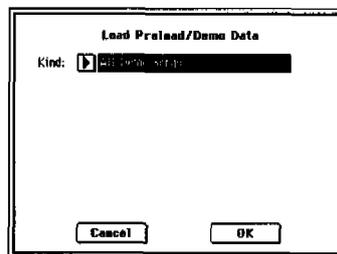
**⚠** Les Programs EXB-MOSS ne peuvent être chargés que dans la banque F.

- 3 Appuyez sur le bouton OK pour exécuter le chargement. Pour l'annuler, appuyez sur le bouton Cancel. Lorsque vous appuyez sur le bouton OK, un message demandant confirmation apparaît. Appuyez sur le bouton OK pour exécuter cette commande.
- 4 Suivez les étapes 1-3 pour charger trois types supplémentaires de données; réglez "Kind" et la banque de la façon suivante.  
"Kind": Program, "Bank": J To J  
"Kind": Program, "Bank": K To K  
"Kind": Drum Kit, "Bank": A/B To A/B  
"Kind": Arpeggio Pattern, "Bank": A/B To A/B  
"Kind": Combination, "Bank": E To E

**note** Les Combinaisons EXB-MOSS sont constituées de Programs EXB-MOSS et des Programs préchargés des banques J et K. C'est pourquoi il est indispensable de charger les Programs préchargés des banques J et K.

**note** Les données de Combinaisons préchargées pour l'extension EXB-MOSS sont sauvegardées dans la banque E et ne sont accessibles que si EXB-MOSS est installé.

- 5 Pour charger les données du morceau de démonstration, affichez la fenêtre de dialogue Load Preload/Demo Data, réglez "Kind" sur All Demo Songs et appuyez sur le bouton OK pour charger les données.



**note** Cette méthode charge les données suivantes et efface les données antérieures.

Program: Banque J, K, F  
Combinaison: Banque E (000-063)  
Drum Kit: 000 (A/B)-015 (A/B)  
Arpeggio Pattern: U000 (A/B)-U199 (A/B)  
Morceaux de démonstration: S000-S003

**note** Les données pour l'extension EXB-MOSS sont chargées dans la banque de Programs F000-127 et la banque de Combinaisons E000-063.

# Autres fonctions

## Réglage de la fonction des boutons [SW1] et [SW2]

Vous pouvez attribuer une fonction de votre choix aux boutons [SW1] et [SW2] (☞ Gdp p.279).

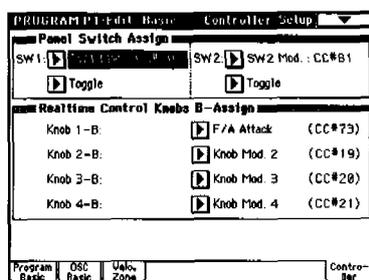
Les fonctions de [SW1] et [SW2] sont définissables individuellement pour chaque Program, Combination et morceau (Song). En modes Sampling et Song Play, les fonctions choisies s'appliquent à toutes les pages.

Outre la fonction des boutons [SW1] et [SW2], vous pouvez choisir leur mode de fonctionnement: **Toggle** (la fonction est activée/coupée à chaque pression sur le bouton [SW1] ou [SW2]) ou **Momentary** (la fonction n'est active que lorsque vous maintenez le bouton [SW1] ou [SW2] enfoncé).

Effectuez ces réglages avec **Panel Switch Assign** aux pages suivantes.

Program	P1: Edit-Basic, Controller Setup
Combinaison	P4: Edit-Zone/Ctrl, Control
Song	P4: Zone/Ctrl, Controller Setup
Mode Sampling	P4: Controller Setup
Mode Song Play	P2: Controller Setup

Exemple de réglages au sein d'un Program



**note** Notez que lors de la sauvegarde d'un Program ou d'une Combination, le statut actif/coupé des boutons [SW1] et [SW2] est aussi mémorisé.

**note** Ces boutons peuvent servir à la modulation alternative ou à la modulation d'effet dynamique, c.-à-d. au pilotage de paramètres de Programs ou d'effets. En général, il faut sélectionner SW1 Mod.:CC#80 et SW2 Mod.:CC#81.

Vous trouverez un exemple de l'usage du bouton [SW1] comme modulateur dynamique pour les effets d'un Program à la p.108.

**note** N'oubliez pas de sauvegarder ces réglages si vous en avez encore besoin (☞ p.114) après la mise hors tension. Les affectations du mode Sampling ne peuvent cependant pas être sauvegardées.

## Réglage des fonctions "B" des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4]

Vous pouvez déterminer les fonctions "B" des commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] (☞ Gdp p.280).

Les fonctions B s'appliquent exclusivement au Program, à la Combination ou au morceau pour lequel vous les programmez. En modes Sampling et Song Play, les fonctions choisies s'appliquent à toutes les pages.

Effectuez ces réglages avec la commande **Realtime Control Knobs B-Assign** des diverses pages. (☞ "Réglage de la fonction des boutons [SW1] et [SW2]")

**note** Ces commandes peuvent en outre faire office de modulateurs alternatifs ou dynamiques (pour les effets) et piloter les paramètres de Programs et d'effets. Dans ce cas, il faut généralement sélectionner Knob Mod.1:CC#17, Knob Mod.2:CC#19, Knob Mod.3:CC#20 et Knob Mod.4:CC#21.

A titre d'exemple, voici comment programmer la commande [1] pour piloter l'attaque de l'enveloppe du filtre et du volume (amplitude) au sein d'un Program.

- 1 Appuyez sur le bouton [PROG] pour activer le mode Program.
- 2 Appuyez sur le bouton [MENU] puis sur P1: Edit-Basic.
- 3 Appuyez sur l'onglet Controller.
- 4 Appuyez sur le bouton de menu déroulant **Realtime Control Knob B-Assign** "Knob 1-B" et choisissez F/A Attack.
- 5 Appuyez sur le bouton [REALTIME CONTROLS] en face avant pour choisir le mode "B" et actionnez la commande [1]. Cette commande permet maintenant d'agir sur l'attaque de l'enveloppe du filtre et de l'amplitude.

**note** N'oubliez pas de sauvegarder ces réglages si vous en avez encore besoin (☞ p.114) après la mise hors tension. Les affectations du mode Sampling ne peuvent cependant pas être sauvegardées.

## Réglage du contraste de l'écran (lisibilité)

Utilisez la commande de contraste en face arrière pour changer le contraste de l'écran.

## Fonction Tap Tempo

Les modes Program, Combination, Sequencer et Song Play proposent une fonction Tap Tempo permettant de déterminer le tempo de l'arpégiateur. En mode Sequencer et Song Play, cette fonction permet de définir le tempo du morceau. Tapez plusieurs fois sur le bouton [ENTER] selon le tempo voulu. Ce tempo entré manuellement entre en vigueur. Cette fonction vous permet d'aligner le tempo en temps réel sur le rythme d'une source externe.

A titre d'exemple, voici comment "taper" le tempo de l'arpégiateur.

- ① **En mode Program ou Combination, lancez l'arpégiateur.** Activez le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] et jouez sur le clavier. Si vous cochez l'option "Latch" (page P0: Play, Arpeggiator), l'arpégiateur continue à fonctionner même si vous relâchez les touches du clavier.
  - ② **Tapez légèrement à plusieurs reprises sur le bouton [ENTER] selon le tempo voulu.** Vous remarquerez que, dans le coin supérieur droit de l'écran, "♩=" change pour indiquer le tempo que vous avez entré avec le bouton [ENTER].  
Si vous appuyez sur le bouton [ENTER] à des intervalles légèrement plus brefs, le tempo de reproduction devient proportionnellement plus rapide.
- 🔍 La fonction Tap Tempo est disponible chaque fois que la commande [TEMPO] permet de changer le tempo. En mode Sequencer, par exemple, cette fonction n'est pas disponible lorsque vous reproduisez un morceau dont le paramètre Tempo Mode (☞ Gdp p. 58) est réglé sur Auto.

**note** Vous pouvez aussi piloter Tap Tempo en appuyant sur un commutateur au pied branché à la prise ASSIGNABLE FOOT SWITCH en face arrière. (☞ p. 90, Gdp p. 281)

## Raccourcis

Bouton [MENU] + pavé numérique [0]–[9]

- Sélection directe de la page du même numéro au sein du mode choisi.

Bouton [ENTER] + pavé numérique [0]–[9]

- Sélection directe d'une commande du menu de page (avec un maximum de dix commandes directement sélectionnables).

Bouton [ENTER] + bouton [REC/WRITE]

- Sélection de la fonction Song Setup. En mode Program ou Combination, vous pouvez vous servir de cette combinaison de boutons pour assigner les réglages du Program ou de la Combination à un morceau en mode Sequencer avant de passer en mode prêt à enregistrer.

Bouton [ENTER] + clavier

- Entrée d'un numéro de note ou d'une valeur de toucher
- Sélection de "KEY" à la page Global P5: Drum Kit, Sequencer P6: Pattern/RPPR, RPPR Setup
- Sélection de la note de base et du renvoi (index) en mode Sampling.

Bouton [ENTER] + bouton [LOCATE]

- En mode Sequencer et Song Play, cette combinaison de boutons permet de définir la position actuelle comme "Location" (correspond à la commande du menu de page "Set Location").

Lorsque l'instrument est hors tension, mettez-le sous tension en maintenant les boutons [MENU] et [EXIT] enfoncés.

- Exécute automatiquement la fonction "Load All (Preload PCG and Demo Songs)". (Le message "Now writing into internal memory" s'affiche durant tout le chargement des données.)

Lorsque l'instrument est hors tension, mettez-le sous tension en maintenant les boutons [MENU] et [9] enfoncés.

(Avertissement! Cette opération efface toutes les données utilisateur sauvegardées en mémoire interne).

- Initialise le TRITON Extreme et sauvegarde des données dans sa mémoire interne. (Le message "Now writing into internal memory" s'affiche durant tout le chargement des données.)

Une fois que vous avez initialisé l'instrument, vous devez recharger les données d'usine (Preload). Pour cela, utilisez la commande du menu de page "Load Preload/Demo Data" du mode Global. (☞ p. 127)

# Appendices

## Dépannage

Si vous avez des problèmes, recherchez-en la description et prenez les mesures préconisées.

### Alimentation

Impossible de mettre l'instrument sous tension

- Le câble d'alimentation est-il branché à une prise secteur? [☞ p. 16](#)
- Le commutateur [POWER] est-il activé?  
→ Activez le commutateur [POWER] en face arrière. [☞ p. 18](#)

### Ecran

L'instrument est sous tension mais rien n'apparaît à l'écran. Le TRITON Extreme fonctionne normalement quand vous jouez sur le clavier ou effectuez d'autres opérations.

- Servez-vous de la commande de réglage du contraste [Contrast adjustment] en face arrière pour régler le contraste de l'écran. [☞ p. 7](#)

L'instrument est sous tension mais l'affichage de l'écran n'est pas normal ou ce dernier affiche un message d'erreur. Vous n'obtenez aucun son quand vous jouez sur le clavier et le TRITON Extreme se comporte de façon anormale.

- Ce type de problème peut survenir si une sauvegarde en mémoire interne n'a pas été effectuée correctement, comme c'est par exemple le cas si vous mettez le TRITON Extreme hors tension pendant la sauvegarde d'un Program ou d'autres données. Dans ce cas, suivez la procédure ci-dessous pour initialiser la mémoire interne du TRITON Extreme.

- ① Mettez-le hors tension.
- ② Mettez l'instrument sous tension tout en maintenant ses boutons [MENU] et [9] enfoncés. Le TRITON Extreme est initialisé et les données sont sauvegardées dans sa mémoire interne. Pendant la sauvegarde de données, l'écran affiche le message "Now writing into internal memory". Après l'initialisation, les mémoires utilisateur sont vides et il faut recharger les données préprogrammées. Pour cela, utilisez la commande du menu de page "Load Preload/Demo Data" du mode Global. [☞ p. 127](#)

Impossible d'utiliser correctement l'écran

- Sous Global P0: Basic Setup, exécutez la commande du menu de page "Touch Panel Calibration" pour régler la sensibilité de l'écran tactile. [☞ Gdp p. 157](#)
- S'il n'est pas possible de sélectionner cette commande à partir du menu de page, passez à la page P0 du mode Global (appuyez sur le bouton [MENU] puis sur [0] ou [EXIT] pour y accéder) puis maintenez le bouton [ENTER] enfoncé et appuyez sur le bouton numérique [3] pour afficher la fenêtre de dialogue.

Impossible de changer de page ou de mode

- Vous enregistrez ou reproduisez peut-être un morceau.
- Vous échantillonnez peut-être des données.
- Vous reproduisez peut-être un CD audio.

- Vous reproduisez peut-être un fichier WAV.

En mode Combination, Sequencer ou Song Play, vous n'arrivez pas à éditer la valeur des paramètres Timbre/Track tels que "MIDI Channel" ou "Status".

- Certains paramètres ne peuvent pas être modifiés lorsqu'une "note est enclenchée" (c.-à-d. tant que vous maintenez une touche enfoncée sur le clavier ou actionnez la pédale de maintien).  
→ Vous utilisez peut-être une pédale de maintien (Damper) dont la polarité ne correspond pas au réglage "Damper Polarity" (Global P2: Controller).  
→ Dans certains cas, vous pouvez résoudre ce problème en exécutant la commande du menu de page "Half Damper Calibration" (Global P0: Basic Setup).

L'instrument ne produit pas de bip quand vous touchez l'écran tactile.

- Cochez la case de sélection "Beep Enable" (Global P0: Basic Setup, System Preference). [☞ p. 90](#)

### Entrées et sorties audio

Pas de son

- Votre ampli, console de mixage ou casque est-il correctement branché? [☞ p. 15](#)
- Avez-vous mis l'ampli ou la console de mixage sous tension et ajusté le volume?
- Local Control est-il activé (On)?  
→ A la page Global P1: MIDI, cochez la case "Local Control On". [☞ Gdp p. 161](#)
- Le curseur [VOLUME] est-il relevé? [☞ p. 3](#)
- Si les prises OUTPUT (INDIVIDUAL) 1-4 ne produisent aucun son, assurez-vous que le paramètre "BUS Select" (ou "BUS Select" à la sortie de l'effet d'insertion) est réglé sur 1, 2, 3(Tube), 4(Tube), 1/2 ou 3/4(Tube). [☞ p. 104](#)
- Si des pistes bien précises ne produisent aucun son en mode Sequencer ou Song Play, vérifiez que le bouton PLAY/MUTE/REC ou PLAY/MUTE est réglé sur PLAY. [☞ p. 42, 88](#)
- Vérifiez que le "Status" est réglé sur INT ou BTH. [☞ p. 33, 41](#)
- Les paramètres *Key Zone* et *Velocity Zone* sont-ils réglés de sorte à ce que l'instrument produise du son lorsque vous jouez? [☞ Gdp p. 13, 47, 76](#)

Les notes ne s'arrêtent pas.

- Sous Program P1: Edit Basic, choisissez la page Program Basic et désélectionnez l'option "Hold" (case non cochée). [☞ Gdp p. 10](#)
- Vérifiez que "Global P2: Controller" est réglé sur Damper Polarity ou Foot Switch Polarity. [☞ Gdp p. 165](#)

Pas de son à l'entrée

- Avez-vous branché des sources adéquates aux entrées AUDIO INPUT 1, 2 et S/P DIF IN? [☞ p. 64](#)
- Si vous n'entendez aucun son en mode Sampling, vérifiez si les paramètres "Input", "Level" et "BUS (IFX/Indiv.) Select" sont correctement réglés à la page Sampling P0: Recording, Input/Setup. [☞ p. 64](#)

Si vous n'entendez aucun son en mode Program, Combination, Sequencer, Song Play et Media, vérifiez si les paramètres "Input", "Level" et "BUS (IFX/Indiv.) Select" sont correctement réglés à la page Global P0: Basic Setup, Input/Sampling ou à la page P0: Sampling du mode Program, Combination ou Sequencer, voire à la page Play Audio CD du mode Media. [☞ p.64](#)

Si vous transmettez un signal aux entrées AUDIO INPUT 1 et 2, vérifiez que la commande AUDIO INPUT [LEVEL] n'est pas sur le minimum. [☞ p.65](#)

Si vous transmettez un signal aux entrées AUDIO INPUT 1 et 2, vérifiez que le commutateur [MIC/LINE] est correctement réglé. [☞ p.64](#)

Si la source externe est envoyée au connecteur S/P DIF IN, avez-vous réglé "System Clock" sur S/P DIF? [☞ Gdp p.157](#)

Vérifiez que le format du signal de l'entrée S/P DIF IN est bien compatible.

→ Branchez un instrument ou une source audio numérique compatible avec le format CP-1201 ou S/P DIF.

Vérifiez que la fréquence d'échantillonnage du signal reçu à la prise S/P DIF IN est correcte.

→ Vous pouvez utiliser la fréquence d'échantillonnage de 48kHz. Si la fréquence d'échantillonnage du signal d'entrée est incompatible, vous obtenez du bruit ou l'écran affiche le message "S/P DIF Clock Error!".

 Si "System Clock" est réglé sur S/P DIF alors que vous voulez changer la fréquence d'échantillonnage du signal entrant via la prise S/P DIF IN pour passer de 96kHz à 48kHz ou de 48kHz à 96kHz, vérifiez d'abord que le TRITON Extreme n'est pas en train d'accéder à des données. Evitez aussi de manipuler le TRITON Extreme. Ne changez jamais la fréquence d'échantillonnage du signal reçu à la prise S/P DIF IN si le TRITON Extreme est en train d'accéder aux données internes (exemple: durant l'échantillonnage, le chargement ou la sauvegarde de données sur un support, dans la mémoire d'échantillonnage ou la mémoire interne). Evitez aussi de d'activer/de couper l'entrée S/P DIF IN à ce moment-là.

Il arrive que le signal d'entrée numérique soit inaudible pendant deux ou trois secondes.

Le CD audio inséré dans un lecteur USB CD-R/RW branché à l'entrée AUDIO INPUT est inaudible

Vérifiez que vous avez choisi la page Play Audio CD du mode Media ou le mode Sampling.

Vérifiez que les sorties de votre lecteur USB CD-R/RW sont branchées aux prises AUDIO INPUT. Si vous utilisez un appareil dépourvu de prises de sorties, il est impossible d'écouter le son. [☞ p.64](#)

Le signal du lecteur CD est-il correctement acheminé aux entrées?

→ Pour écouter le CD audio en mode Media, affichez la page Play Audio CD, réglez "Input (COMBI, PROG, SEQ, S.PLAY, MEDIA)" sur Analog et effectuez les réglages adéquats pour "Level" et "BUS (IFX/Indiv.) Select". Pour écouter le CD audio en mode Sampling, effectuez ces réglages sous "Input (SAMPLING)". [☞ p.64](#)

Le curseur "Volume" est-il relevé? (Page Play Audio CD du mode Media, page Sampling P5: Audio CD, Ripping) [☞ Gdp p.139, 197](#)

Le CD est-il finalisé?

→ Un disque CD-R/RW gravé avec la page Make Audio CD du mode Media ne peut pas être lu avec la page Play Audio CD du mode Media ni en mode Sampling tant que vous ne l'avez pas finalisé. Utilisez la commande du menu de page "Finalize Audio CD" pour finaliser le disque. [☞ Gdp p.197](#)

Le signal d'entrée ou le signal échantillonné comporte un bruit excessif ou de la distorsion.

Si vous transmettez un signal aux prises AUDIO INPUT 1 et 2, vérifiez le réglage de la commande AUDIO INPUT [LEVEL.] et du paramètre "Recording Level".

→ Si "Recording Level" indique "ADC OVERLOAD !!", ajustez la commande [LEVEL]. Si "CLIP!!" apparaît, ajustez le curseur "Recording Level". Le paramètre "Recording Level" ne modifie pas le niveau du son produit mais celui du signal échantillonné. Gardez un oeil sur les vumètres pour régler "Recording Level" sur le niveau le plus élevé possible sans que le message "CLIP!!" ne s'affiche. [☞ p.65](#)

Si vous envoyez un signal à l'entrée S/P DIF IN, avez-vous bien réglé le niveau de sortie de l'appareil externe et le paramètre "Recording Level"?

→ Si "CLIP!!" apparaît, ajustez le curseur "Recording Level".

Vérifiez si l'horloge du système est correctement réglée.

→ Si un bruit (clic) cyclique se produit, vérifiez si le paramètre "System Clock" est bien réglé sur l'horloge de la source d'entrée. [☞ Gdp p.158](#)

Il y a du bruit ou des oscillations.

Quand vous appliquez un effet au signal d'une source audio externe arrivant via les entrées AUDIO INPUT 1 et 2, il peut y avoir une oscillation en fonction du type d'effet ou des réglages de paramètres. Ajustez le niveau d'entrée, de sortie et les paramètres d'effet. Soyez très attentif quand vous vous servez d'un effet à haut niveau d'entrée.

Si vous avez édité un échantillon ou enregistré un échantillon stéréo, un petit bruit peut se faire entendre. Cela n'a aucune incidence sur les données audio qui ont été éditées ou enregistrées.

Quand vous utilisez la fonction BPM/MIDI Sync pour contrôler le temps de retard d'un effet, le signal retardé pourrait générer du bruit. Ce bruit est dû aux discontinuités du son retardé et ne constitue pas un dysfonctionnement.

Certains effets, tels que 015: St.Analog Record, génèrent du bruit intentionnellement. En outre, vous pouvez aussi produire une oscillation en utilisant le filtre passe-bas LPF 24dB/oct. avec résonance. Il ne s'agit pas là de dysfonctionnements.

Si vous utilisez Valve Force en réglant "Placement" sur Insert, assurez-vous que la sortie du circuit Valve Force ("BUS Sel.") n'est pas envoyée à un bus ou un effet d'insertion situé en amont car cela créerait une boucle de feedback (rétroaction). [☞ Gdp p.36, 54, 99, 141](#)

Selon le son utilisé, il peut se produire du bruit lorsque vous tournez les commandes des paramètres Valve Force ou éditez les paramètres Valve Force durant la production de son. C'est dû au fait que le changement de niveau se fait par paliers et n'est nullement révélateur d'un problème.

## Program, Combination

Les réglages pour l'oscillateur 2 ne sont pas affichés.

- Vérifiez que le paramètre "Oscillator Mode" (Program P1: Program Basic) est réglé sur Double. [☞Gdp p.9](#)

Après le chargement des données, la Combination n'est pas jouée correctement.

- Lors de la sauvegarde des données, avez-vous coché toutes les options que vous vouliez sauvegarder dans la fenêtre de dialogue? [☞Gdp p.187](#)
- Les numéros/banques des Programs utilisés par la Combination sont-ils les mêmes que lors de la création de la Combination?

## Morceau

Après le chargement des données, le morceau (Song) n'est pas reproduit correctement.

- Lors de la sauvegarde des données, avez-vous coché toutes les options que vous vouliez sauvegarder dans la fenêtre de dialogue? [☞Gdp p.187](#)
- Les Programs utilisés par le morceau sont-ils les mêmes que lors de sa création?  
→ Quand vous sauvegardez le morceau, nous vous conseillons d'utiliser "Save All" ou "Save PCG & SEQ" pour sauvegarder les Programs avec le morceau. Chargez ensuite les données .PCG et .SEQ. [☞Gdp p.177, 187](#)
- Avez-vous chargé les multi-échantillons et échantillons utilisés par le Program?
- Est-ce le morceau de démonstration "S001: Winter Variations" qui pose problème?  
→ Il utilise la gamme "Octave Scale 15". Choisissez la commande du menu de page "Load Preload/Demo data" (page Global P0: Basic Setup) pour sélectionner "Global Setting". [☞Gdr p.2, Gdp p.157](#)

La reproduction ne s'arrête pas quand vous enfoncez le bouton SEQUENCER [START/STOP] en mode Sequencer.

- Le paramètre "MIDI Clock" (Global P1: MIDI) est-il réglé sur Internal? [☞Gdp p.162](#)

Impossible d'enregistrer en mode Sequencer

- La case Memory Protect "Song" (Global P0) est-elle non cochée? [☞Gdp p.159](#)
- Le paramètre "MIDI Clock" (Global P1: MIDI) est-il réglé sur Internal? [☞Gdp p.162](#)

Les réglages d'arpégiateur copiés d'une Combination avec "Copy From Combi" ne peuvent pas être enregistrés de la même façon que lorsqu'ils ont été joués.

- Avez-vous coché "Multi REC" (Sequencer P0: Play/REC, Preference)? [☞Gdp p.67](#)
- Selon les réglages de la Combination, il peut être nécessaire de régler des paramètres tels que "Track Select", "MIDI Channel", "Status" et "Arpeggiator Assign". [☞Gdp p.59](#)  
→ Dans la fenêtre de dialogue Copy from Combi, cochez l'option "Auto adjust Arp setting for Multi REC" avant d'effectuer la copie. Les réglages sont ainsi effectués automatiquement. [☞p.58](#)

→ Les réglages automatiques "Auto adjust Arp setting for Multi REC" sont effectués conformément au réglage du bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] de la Combination. Si vous voulez activer l'arpégiateur en mode Sequencer et enregistrer le jeu d'une Combination, vérifiez que le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est actif pour la Combination en question lors de sa sauvegarde en mode Combination. Exécutez ensuite l'opération "Copy From Combi". [☞p.58](#)

Impossible de lancer la fonction RPPR

- L'option "RPPR" de la page Sequencer P0: Play/REC est-elle cochée? [☞p.56](#)
- Les paramètres "Assign", "Pattern Select" et "Track" sont-ils réglés correctement? [☞p.55, Gdp p.91](#)
- Le paramètre "MIDI Clock" (Global P1: MIDI) est-il réglé sur Internal? [☞Gdp p.162](#)

Impossible d'enregistrer des données SysEx

- L'option "Enable Exclusive" (Global P1: MIDI) est-elle cochée? [☞p.46](#)

Un fichier SMF compatible GM/GS/XG n'est pas reproduit correctement en mode Song Play.

- Exécutez la commande "GM Initialize" pour initialiser les réglages. [☞Gdp p.144](#)
- Le paramètre "Bank Map" est-il réglé sur GM (2)? [☞Gdp p.158](#)
- Le paramètre "Status" est-il réglé sur INT? [☞Gdp p.146](#)

## Echantillonnage

Impossible d'enregistrer un échantillon

- Avez-vous installé de la mémoire d'échantillonnage (RAM)? [☞p.18](#)
- Si vous échantillonnez sur un support externe, assurez-vous qu'il est possible d'échantillonner sur le support sélectionné. [☞p.137, Gdp p.7, 113](#)
- Les réglages d'entrée audio sont-ils corrects?  
→ Voyez "Entrées et sorties audio - Pas de son à l'entrée" [☞p.131](#)
- Y a-t-il de la mémoire RAM libre? [☞Gdp p.117, 203](#)  
→ Si vous échantillonnez en RAM, choisissez une autre banque. [☞Gdp p.6, 41, 64, 106](#)  
→ Si vous échantillonnez sur disque dur, choisissez un autre disque. [☞Gdp p.7, 41, 64, 112](#)  
→ Effacez les échantillons superflus. [☞Gdp p.108](#)  
→ Sauvegardez tous les échantillons importants avant de les effacer. [☞Gdp p.108, 188](#)
- Le réglage "Trigger" est-il correct? [☞Gdp p.5, 41, 63, 115](#)
- Si vous rééchantillonnez en mode Sampling avec "Resample" réglé sur Auto, avez-vous affecté l'échantillon à rééchantillonner au clavier et sélectionné cet échantillon sous "Key"? [☞p.70, Gdp p.113](#)
- Le réglage "Source BUS" est-il correct?  
→ Pour écouter le son de votre jeu produit par le générateur de sons interne tout en échantillonnant uniquement le signal de la source externe (en d'autres mots, pour utiliser la fonction In-Track Sampling), ce paramètre doit normalement être réglé sur Indiv.1/2. Pour d'autres types d'échantillonnage ou de rééchantillonnage, réglez ce paramètre sur L/R. [☞p.65, Gdp p.4, 41, 63, 115](#)

- Si le message "Buffer underrun error occurred" s'affiche fréquemment quand vous échantillonnez sur disque dur, exécutez la commande du menu de page "Check Medium" (Media, page Utility) pour détecter et corriger toute erreur éventuelle sur le support de format MS-DOS choisi. *☞*Gdp p.193

Impossible de reproduire un échantillon en stéréo

- Vérifiez que le multi-échantillon est bien stéréo.
  - Exécutez la commande du menu de page "MS Mono To Stereo" pour convertir le multi-échantillon en stéréo. *☞*Gdp p.110
- Avez-vous défini correctement le nom de l'échantillon? *☞*Gdp p.106

Le volume de l'échantillon enregistré est trop faible/trop élevé.

- Si vous rééchantillonnez un échantillon en réglant "Recording Level" sur environ -12.0 (dB), le volume de reproduction sera inférieur au volume en vigueur pendant le rééchantillonnage.

→ Avez-vous activé le réglage "Auto +12dB On" avant de rééchantillonner? *☞*p.67

→ Si vous avez rééchantillonné avec "Auto +12dB On" désactivé, cochez la case "+12dB" (page Loop Edit du mode Sampling) pour cet échantillon.

- Le volume de reproduction d'un échantillon diffère du volume en vigueur pendant son échantillonnage ou rééchantillonnage.

→ Si le volume de reproduction est plus élevé, vous avez peut-être réglé "Recording Level" au-delà de +0.0. Si le volume est moins élevé, avez-vous réglé "Recording Level" sous +0.0?

Le réglage "Recording Level" affecte le volume des données échantillonnées mais il est impossible de contrôler ce niveau par l'écoute.

→ Si le volume de reproduction de l'échantillon est plus élevé, vous avez peut-être activé "Auto +12dB On". Si le volume est plus faible, avez-vous coupé ce paramètre?

→ Si vous avez rééchantillonné la reproduction d'un morceau ou votre jeu sur le clavier avec un Program, une Combinaison ou un échantillon, ou si vous avez échantillonné votre jeu en même temps que le signal d'une source externe, avez-vous bien réglé "Recording Level" sur environ -12.0dB et activé le paramètre "Auto +12dB On"? *☞*p.67

→ Si vous avez rééchantillonné uniquement une source audio externe, avez-vous bien réglé "Recording Level" sur environ +0.0 et désactivé le réglage "Auto +12dB On"? *☞*p.67

La reproduction du morceau ou du CD s'arrête temporairement quand vous échantillonnez.

- L'option "Auto Optimize RAM" est-elle cochée?

→ Si cette case est cochée, la mémoire RAM est automatiquement optimisée à la fin de l'échantillonnage: le signal est alors coupé. Dans ce cas, la reproduction du morceau en mode Sequencer ou du CD s'arrête.

Il y a un retard entre le moment où vous enfoncez le bouton SAMPLING [REC] et le passage au mode prêt à échantillonner.

- Le délai d'activation du mode prêt à échantillonner dépend de l'état de la mémoire disponible du disque dur (espace continu ou fragmenté).  
Quand vous échantillonnez sur disque dur, une pression sur SAMPLING [REC] réquisitionne la quantité nécessaire

d'espace libre du disque dur en fonction du réglage "Sample Time".

→ Réglez "Sample Time" sur une durée légèrement supérieure à celle de l'échantillon prévu, en évitant toutefois une durée excessive.

## Drum Kits

La hauteur d'un échantillon de batterie ne change pas.

- Vous n'avez pas coché la case "Assign" et vous tentez de jouer l'échantillon de batterie en demi-ton plus bas avec la touche de droite, mais sa hauteur ne change pas.

→ Si, après avoir choisi un Program de batterie en mode Program, vous voulez éditer le Drum Kit en mode Global, passez à la page Program P2: Edit-Pitch, OSC1 Pitch Mod. et réglez "Pitch Slope" sur +1.0 avant de passer en mode Global.

## Arpeggiateur

L'arpégiateur ne fonctionne pas.

- Le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] est-il activé (allumé)?

- Si vous n'arrivez pas à lancer l'arpégiateur pour une Combinaison ou un morceau, vérifiez que vous avez coché la case "Arpeggiator Run" et que vous avez bien choisi un arpégiateur avec "Assign". *☞*p.96, Gdp p.49, 93, 149

- Le paramètre "MIDI Clock" (Global P1: MIDI) est-il réglé sur Internal? *☞*Gdp p.162

- Si le bouton ARPEGGIATOR [ON/OFF] ne réagit pas à la page Global P6: User Arpeggio, c'est peut-être dû au fait que vous venez du mode Sampling ou Media.

## Effets

Des effets ne sont pas appliqués.

- Avez-vous choisi le programme d'effet 000?

→ Choisissez un effet autre que 000: No Effect pour "IFX1-5" ou "MFX 1, 2".

- Les options "IFX 1-5 Off", "MFX1 Off" ou "MFX2 Off" (page Global P0: Basic) sont-elles cochées? *☞*p.89

- En mode Combinaison, Sequencer ou Song Play, si les effets maîtres ne sont pas appliqués quand vous augmentez les niveaux d'envoi "Send1" ou "Send2" du Timbre/de la piste, voyez s'il ne faut pas augmenter le niveau de retour "Return 1" ou "Return 2" de l'effet maître. *☞*p.105  
D'autre part, les paramètres "Send 1" ou "Send 2" des oscillateurs des Programs utilisés par le Timbre/la piste sont-ils au minimum? *☞*p.105

**note** Le niveau d'envoi réel est déterminé en multipliant le niveau d'envoi de chaque oscillateur du Program par le niveau d'envoi du Timbre/de la piste.

- Avez-vous envoyé le signal de sortie à un effet d'insertion? *☞*p.104, 105

## MIDI

Le TRITON Extreme ne réagit pas aux données MIDI reçues.

- Tous les câbles MIDI sont-ils correctement branchés? [☞ Gdp p. 288](#)
  - Les données MIDI sont-elles reçues sur le canal via lequel elles sont transmises? [☞ Gdp p. 289](#)
- Le TRITON Extreme ne réagit pas correctement aux données MIDI reçues.
- A la page Global P1: MIDI, les paramètres "Enable Program Change", "Enable Bank Change", "Enable Control Change" et "Enable AfterTouch" sont-ils cochés? [☞ Gdp p. 162](#)
  - Si vous souhaitez recevoir des messages SysEx MIDI, avez-vous coché l'option "Enable Exclusive" (Global P1: MIDI)? [☞ Gdp p. 162](#)
  - Le TRITON Extreme reconnaît-t-il les types de messages qui lui sont envoyés? [☞ Gdp p. 289](#)

## Carte

### Carte CompactFlash ou Microdrive dans la fente CF

Impossible de formater la carte CompactFlash ou Microdrive.

- La carte correspond-elle au profil nécessaire pour une utilisation avec le TRITON Extreme? [☞ p. 137](#)
- Avez-vous inséré la carte correctement?

Impossible de sauvegarder/charger des données sur/à partir d'une carte CompactFlash ou Microdrive.

- Avez-vous inséré la carte correctement?
- Avez-vous formaté la carte?

### Dispositif USB externe

Un dispositif USB externe n'est pas reconnu.

- Avez-vous formaté le support en question? [☞ p. 119](#)
- Le dispositif externe est-il branché correctement? [☞ Gdp p. 326](#)
- Avez-vous mis le dispositif USB sous tension avant le TRITON Extreme?
- Utilisez la commande de menu de page "Scan USB device" (Media, Media Information) pour faire apparaître ("monter") le dispositif USB.

Lorsque vous sauvegardez des données sur un disque dur externe, le message "Error in writing to medium" apparaît fréquemment.

- Exécutez la commande du menu de page "Check Medium" (mode Media, page Utility) pour détecter et corriger toute erreur éventuelle sur le support au format MS-DOS. [☞ Gdp p. 192](#)

## CD-R/RW

Impossible de sauvegarder.

- Le dispositif de sauvegarde a-t-il subi des chocs ou des vibrations pendant la sauvegarde?  
Si vous n'arrivez pas à sauvegarder des fichiers de format PCG ou SNG, vérifiez si le support est correctement formaté.  
Pour graver des données sur un CD audio, il n'est pas nécessaire de formater le disque.
- Utilisez-vous un appareil reconnaissant JustLink? Avec d'autres appareils, seule la gravure à vitesse simple (1x) est possible. La gravure sera impossible si votre graveur ne vous permet pas de sélectionner la vitesse simple. Selon les capacités du graveur, il peut y avoir des cas où même la gravure à vitesse simple est impossible. En outre, si vous utilisez un hub USB pour graver à partir d'un disque dur USB sur un graveur CD-RW USB, la gravure peut se révéler impossible avec un graveur qui ne reconnaît pas JustLink.

- Utilisez-vous le type de support approprié pour le lecteur?

- Si vous gravez les données d'un dispositif USB externe sur disque CD-R/RW, il est possible que la vitesse de transfert soit insuffisante.

→ Vous arriverez peut-être à résoudre ce problème en réduisant la vitesse de gravure. [☞ Gdp p. 195](#)

→ Vous pouvez aussi essayer de copier les données du support USB sur la carte se trouvant dans la fente CF avant d'exécuter la fonction Write à partir de la carte CF.

- Selon les cas, vous remarquerez peut-être un retard avant le lancement de la sauvegarde. Ainsi, lors de la sauvegarde initiale sur un support de haute capacité (comme la première sauvegarde de données en mode Media ou le premier échantillonnage sur disque dur en mode Sampling après la mise sous tension du TRITON Extreme), l'allocation de mémoire disponible prend un certain temps.

- Le support utilisé est-il vierge?

→ Si vous utilisez un disque CD-R, chargez un nouveau disque. S'il s'agit d'un disque CD-RW, effacez le contenu avec la commande du menu de page "Erase CD-RW" (Media, Make Audio CD) avant la sauvegarde (Save).

Un disque CD-R/RW gravé avec le TRITON Extreme n'est pas reconnu par un dispositif externe.

- Un disque CD-R/RW gravé ou copié sur le TRITON Extreme avec la méthode de gravure "par paquets" de données n'est pas reconnu par un ordinateur.

→ Pour que l'ordinateur puisse reconnaître le disque, vous devez installer un lecteur UDF ou un logiciel de gravure par paquets compatible avec la version 1.5 de UDF. [☞ Gdp p. 331](#)

→ Pour que les disques CD-R soient reconnaissables, vous pouvez utiliser la commande du menu de page "Convert to ISO9660 Format" (Media, page Utility) pour convertir le disque en format ISO9660. Toutefois, selon la manière dont le disque est gravé, il se pourrait qu'il soit converti en format ISO9660 Level 3 et ne soit toujours pas reconnaissable. Dans ce cas, installez un logiciel de lecture ou un logiciel de gravure par paquets compatible ISO9660 Level 3 pour que l'ordinateur reconnaisse le disque. [☞ Gdp p. 331](#)

- Un disque CD-R/RW gravé ou copié sur le TRITON Extreme avec la méthode de gravure "par paquets" de données n'est pas reconnu par un TRITON/TRITON pro/TRITON proX/TRITON-Rack.

- Ces modèles ne sont pas compatibles avec la version 1.5 de UDF et ne sont donc pas en mesure de reconnaître ces disques.
- Pour que les disques CD-R soient reconnaissables, vous pouvez utiliser la commande du menu de page "Convert to ISO9660 Format" (Media, page Utility) pour convertir le disque en format ISO9660. Toutefois, selon la manière dont le disque est gravé, il se pourrait qu'il soit converti en format ISO9660 Level 3 et ne soit toujours pas reconnaissable. [☞Gdp p. 331](#)

Impossible de graver des plages audio.

- Une fois que vous avez finalisé un disque CD-R/RW, vous ne pouvez plus y graver de données supplémentaires.

Impossible de reproduire le disque sur un lecteur CD.

- Avez-vous finalisé le disque?
  - Une fois la gravure terminée, vous pouvez finaliser le disque en cochant la case "Execute finalize too" avant l'exécution de la commande du menu de page "Write to CD" (Media, Make Audio CD). [☞p. 124, Gdp p. 195](#)
  - Si vous souhaitez seulement finaliser le disque, choisissez la commande du menu de page "Finalize Audio CD" (Media, Make Audio CD) et appuyez sur le bouton OK pour finaliser le disque. [☞Gdp p. 196](#)
- Utilisez-vous un CD-R?
  - Comme certains lecteurs CD ne sont pas en mesure de reproduire les disques CD-RW, nous vous conseillons d'utiliser des disques CD-R.
- Avez-vous tenté de changer de type de support?
  - Certains lecteurs CD ne sont pas en mesure de lire les disques CD-R/RW. Toutefois, il se pourrait que vous arriviez à vos fins en changeant de type (marque) de disque CD-R/RW.

## Fichiers WAVE

Le niveau de reproduction du fichier WAVE est trop élevé.

- Réglez "WAVE File Play Level" sur Normal. Généralement, "WAVE file Play Level" est sur Normal. N'utilisez le réglage High (+12dB) que si le niveau de la sortie S/P DIF est trop faible. Si vous choisissez High (+12dB), le niveau du signal aux prises AUDIO OUTPUT L (MONO), R et HEADPHONES sera plus élevé. [☞Gdp p. 158](#)

Le niveau de reproduction du fichier WAVE est plus élevé/plus bas que celui des échantillons en RAM.

- Réglez le paramètre "WAVE File Play Level". Normalement, vous réglerez "WAVE File Play Level" sur Normal. Vous n'utiliserez le réglage "High (+12dB)" que si le volume de reproduction du fichier WAVE est inférieur au volume de jeu des échantillons en RAM. Vous utiliserez aussi le réglage "High (+12dB)" quand le volume de la sortie S/P DIF est trop faible.

Impossible de reproduire le fichier.

- Le fichier WAVE est-il d'un format reconnu?
  - Choisissez un fichier WAVE de format compatible. [☞Gdp p. 176, 195, 316](#)

## Autres

- La date/l'heure des fichiers sauvegardés ou des fichiers WAVE d'échantillons sont incorrectes.
  - Réglez la date et l'heure avec la commande du menu de page "Set Date/Time" (Media, Utility). [☞p. 120](#)

## CD-ROM fourni

Impossible d'installer le pilote.

- Le câble USB est-il correctement branché?
- Le CD-ROM est-il chargé dans le lecteur CD?
  - Vérifiez que le CD-ROM est correctement chargé.
- La lentille de votre lecteur CD est-elle sale?
  - Nettoyez la lentille du lecteur avec un dispositif de nettoyage approprié disponible dans le commerce.
- Tentez-vous d'installer le logiciel à partir d'un lecteur CD en réseau?
  - Ce logiciel ne peut pas être installé à partir d'un lecteur CD en réseau.
- Pouvez-vous utiliser USB?
  - Si vous utilisez Windows XP, allez sous le [Panneau de configuration] → [Système] et cliquez sur l'onglet [Matériel]. Dans [Gestionnaire de périphériques], vérifiez les réglages Universal Serial Bus Controller et USB Root Hub.
- Le TRITON Extreme est-il été considéré comme un appareil inconnu?
  - Si vous utilisez Windows XP, allez sous le [Panneau de configuration] → [Système], cliquez sur l'onglet [Matériel] et cochez [Gestionnaire de périphériques]. Si le TRITON Extreme n'a pas été détecté correctement, il apparaît sous "Autres périphériques" ou "Périphériques inconnus". Rebranchez le câble USB; si le TRITON Extreme reste un "Périphérique inconnu", le problème se situe ailleurs. Effacez l'entrée "Périphérique inconnu" et réinstallez le pilote. [☞Gdp p. 327](#)

Le logiciel ne réagit pas au TRITON Extreme.

- Le câble USB est-il correctement branché?
- Avez-vous installé le pilote?
- Votre ordinateur a-t-il détecté le TRITON Extreme?
  - Si vous utilisez Windows XP, choisissez Panneau de configuration → "Propriétés de sons et périphériques audio" et cliquez sur l'onglet Matériel. Si vous travaillez avec Mac OS X, allez sous Macintosh HD → dossier Applications → dossier Utilitaires → "Configuration audio et MIDI", cliquez sur l'onglet "Périphériques MIDI" et vérifiez que le TRITON Extreme est bien détecté.

⚠ Il est possible que certains ordinateurs ne soient pas en mesure de reconnaître le TRITON Extreme en raison de leur configuration matérielle.

- Vérifiez les assignations et réglages de port USB-MIDI du TRITON Extreme.
- Le dispositif ou logiciel connecté n'est peut-être pas compatible avec les messages que vous transmettez. Voyez le manuel du logiciel ou dispositif en question et vérifiez si ce dernier est compatible avec les messages transmis.

## Supports pouvant être utilisés avec le TRITON Extreme

### Supports pouvant être utilisés avec le TRITON Extreme (juillet 2003)

#### Cartes pouvant être insérées dans la fente CF du TRITON Extreme

- CF: CompactFlash (Type I, Type II)  
Tension d'alimentation de 5V uniquement; 16 Mo-1 Go.
- MD: Microdrive  
Tension d'alimentation de 5V uniquement; 1 Go.

#### Support USB externe

- HD: disque dur
- RM: disque amovible (magnéto-optique)  
Les formats MS-DOS FAT16 et FAT32 sont acceptés pour HD et RM.  
Capacité reconnue: FAT32: jusqu'à 2 To= 2000 Go  
FAT16: jusqu'à 4 Go
- CDR (CD-R/RW)  
Compatible avec le format UDF Les CD-R/RW de format UDF peuvent être gravés et lus. (écriture par paquets possible \*Gdp p.331)  
Lecture/gravure de données (audio) sur disques CD-DA et lecture de disques de format ISO9660 (niveau 1).

**note** Vous trouverez les spécifications des supports d'archivage USB reconnus par le TRITON Extreme dans le Gdp p.326.

**note** Pour en savoir plus sur l'utilisation des connecteurs USB A/B, voyez Gdp p.326.

## Opérations que le TRITON Extreme peut effectuer sur les supports

- **Save/Load (mode Media)**  
Les données de la mémoire interne et de la mémoire d'échantillonnage (RAM) peuvent être sauvegardées et chargées. Pour en savoir plus sur les fichiers pouvant être sauvegardés ou chargés, voyez le tableau dans le Gdp p.175.  
Vous pouvez charger ou sauvegarder un fichier divisé sur un support branché au connecteur USB A.
  - **Echantillonnage/rééchantillonnage (modes Program, Combination, Sequencer, Sampling)**  
Si "Save To" = MEDIA, les fichiers Wave (ré)échantillonnés sont sauvegardés sur support.
  - **Reproduction de fichiers Wave (modes Sequencer, Media)**  
Les fichiers Wave peuvent être reproduits.
  - **Edition de fichiers Wave (mode Media)**  
Les fichiers Wave peuvent être édités.
  - **Reproduction directe de fichiers SMF (mode Song Play)**  
Les fichiers SMF peuvent être reproduits directement à partir du support.
  - **Création de CD audio (mode Media)**  
Vous pouvez utiliser un graveur CD-R/RW pour créer un CD audio à partir de fichiers Wave. L'écriture des données peut se révéler impossible en fonction du support utilisé pour sauvegarder les fichiers Wave.
  - **Echange de données avec un ordinateur (mode Media)**  
Il est possible de transférer les données d'une carte CompactFlash insérée dans la fente CF du TRITON Extreme sur ordinateur et vice versa.
  - **Convert to ISO9660 Format (mode Media)**  
Un CD-Rde format UDF peut être converti en format ISO9660.
- note** Si vous avez la moindre question concernant les supports pouvant être utilisés, contactez votre revendeur Korg. Vous pouvez cependant aussi vous rendre sur le site web de Korg (<http://www.korg.com/downloads>).

Support / Fonction	Intégré: MD (Micro drive)	Intégré: CF (mémoire Flash)	USB A: HD (disque dur)	USB A: RM (support amovible)	USB A: CD-R/RW (Packet Write)	USB A: CD-R/RW (ISO9660)
Save/Load	●	●	●	●	●	▲ *2
Sampling/Resampling	●	▲ *1	×	×	×	-
WAVE File Play	●	●	×	×	×	×
Edit Wave	●	●	●	×	×	×
Reproduction directe de fichiers SMF	●	●	●	●	●	●
Réalisation de CD audio	● (à partir de)	● (à partir de)	● (à partir de)	● (à partir de)	● (vers)	● (à partir de)
USB Storage	●	●	×	×	×	×
Conversion en format ISO9660	-	-	-	-	● (vers)	-

● : possible.

× : impossible.

- : sans objet.

▲: support partiel

\*1: L'écriture peut être impossible avec certains supports

\*2: Seul le chargement est possible.

USB A: Le CD-DA (CD audio) peut être rippé en mode Sampling.

## Fiche technique et options

### Fiche technique

<b>Système</b>	Synthèse HI (Hyper Integrated)	
<b>Générateur de sons</b>	Polyphonie	60 voix (60 oscillateurs)/maximum 120 voix (120 oscillateurs)* en mode Single *: p.12 30 voix (60 oscillateurs)/maximum 60 voix (120 oscillateurs)* en mode Double *: p.12
	Filtres	Filtre passe-bas LPF 24dB/oct. avec résonance Filtre passe-bas + passe-haut LPF + HPF 12dB/oct.
	Fonction de modulation alternative	
<b>Clavier</b>	88 touches (RH2)*, 76 touches, 61 touches * Le modèle à 88 touches est doté d'un clavier pondéré RH2 (Real Weighted Hammer Action 2) divisé en quatre plages de pondération différente des touches, comme sur un authentique piano à queue.	
<b>Mémoire de formes d'onde</b>	PCM ROM 160 Mo (962 multi-échantillons, 1175 échantillons de batterie)	
	RAM (SIMM) pour échantillonnage utilisateur: 16 Mo (extensible jusqu'à maximum 96 Mo)	
<b>Combinaisons/Programs</b>	1536 Combinaisons utilisateur (1280 pré-réglés)	
	1536 Programs utilisateur (plus 128 après installation de l'option EXB-MOSS) (1344 pré-réglés)	
	256 + 9 Programs de batterie ROM (compatibles avec les agencements de sons GM2)	
<b>Echantillonnage</b>	48kHz, linéaire 16 bits	
	RAM: Mémoire d'échantillonnage d'une capacité maximum de 96 Mo (avec extensions SIMM) La taille maximum d'un fichier d'échantillon est de 16Mo, ce qui permet d'échantillonner du matériel audio d'une durée maximale de 2 minutes 54 en mono ou 1 minute 27 secondes en stéréo. En élargissant la mémoire à 96 Mo, vous pouvez créer jusqu'à six fichiers de ce type.	
	MEDIA: Un fichier d'échantillon (mono ou stéréo) peut compter jusqu'à 80 minutes et nécessite 440 Mo en mono ou 879 Mo en stéréo. * L'échantillonnage sur support (MEDIA) nécessite des supports disponibles séparément (p.137).	
	4.000 échantillons, 1.000 multi-échantillons (128 renvois pour chaque multi-échantillon)	
	Enregistrer/lire/ripper un CD-DA (CD audio)	
	Permet de charger des échantillons de format Korg, AIFF, WAVE, AKAI (S1000/3000). Les données d'échantillons peuvent être exportées dans les formats AIFF or WAVE.	
<b>Drum Kits</b>	144 Drum Kits ou batteries utilisateur (50 pré-réglés)	
	9 Drum Kits ROM GM (compatibles avec les agencements de sons GM2)	
<b>Section des effets</b>	5 effets d'insertion (entrée/sortie stéréo),	
	2 effets maîtres (entrée mono/sortie stéréo), 1 égaliseur maître (stéréo à 3 bandes), tous utilisables simultanément	
	102 types d'effets (disponibles pour les effets d'insertion ou les effets maîtres)	
	Fonction de modulation dynamique d'effet	
<b>Valve Force</b>	Circuit Valve Force (circuit Ultra Boost + lampe 12AU7) : Input Trim, Ultra Boost, Tube Gain, Output Level (analogique) Emplacement: soit effet final soit effet d'insertion	
<b>Double arpégiateur polyphonique</b>	Usage simultané de deux arpégiateurs (modes Combination, Sequencer, Song Play)	
	5 motifs d'arpèges préprogrammés	
	507 motifs d'arpèges utilisateur (489 pré-réglés)	
<b>Séquenceur</b>	16 timbres, 16 pistes + 1 piste maître	
	Capacité maximum: 200.000 notes	
	Résolution 1/192	
	200 morceaux, 20 listes de repères (Cue Lists), 150 motifs préprogrammés, 100 motifs utilisateur (par morceau)	
	Fonction In-Track Sampling (voyez Echantillonnage "RAM")	
	16 morceaux de base (Template Songs) préprogrammés/16 morceaux de base utilisateur	
	Reconnaît les formats TRITON et SMF (0 et 1)	
	Fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) (un jeu par morceau) Fonction Auto Song Setup	
<b>Reproduction de morceaux</b>	16 timbres, 16 pistes	
	Compatible avec les formats SMF (formats 0 et 1)	
<b>Support</b>	Chargement, sauvegarde, utilitaire, gravure/lecture de CD audio, édition de fichier Wave	
	Fonction d'archivage via USB (permet à un ordinateur de gérer des données se trouvant sur la carte insérée dans la fente CF) Fonction d'archivage (sauvegarde/chargement de données SysEx)	
	Compatible avec les supports CD-ROM/R/RW (lecture/gravure de disques CD-R/RW de format UDF\$, lecture/gravure de disques CD-DA, chargement de données ISO9660 niveau 1)	
<b>Modes</b>	Combinaison, Program, Sequencer, Sampling, Song Play, Global, Media	
<b>Commandes</b>	Joystick, ruban, boutons [SW1]/[SW2], commandes REALTIME CONTROLS [1]-[4] et bouton de mode A/B/ VALVE FORCE, bouton [VALVE FORCE ON/OFF], curseur [VALUE], commandes ARPEGGIATOR [TEMPO], [GATE], [VELOCITY] et bouton [ON/OFF]	

<b>Interface utilisateur</b>	Interface utilisateur tactile graphique TouchView (écran de 320 x 240 pixels à cristaux liquides)	
	Curseur [VOLUME]	
	Boutons de mode	[COMBI], [PROG], [SEQ], [SAMPLING], [S.PLAY], [GLOBAL], [MEDIA]
	Commandes d'entrée de valeur	Curseur [VALUE], molette [VALUE], boutons [△][▽], boutons numériques ([0]...[9], [-], [./10's HOLD], [ENTER])
	Bouton [MENU], bouton [EXIT], bouton [COMPARE]	
	Boutons BANK	[A], [B], [C], [D], [E], [F], [G], [H], [I], [J], [K], [L], [M], [N]
	Boutons SEQUENCER	[PAUSE], [REW], [FF], [LOCATE], [REC/WRITE], [START/STOP]
	Boutons SAMPLING	[REC], [START/STOP]
<b>Sorties audio</b>	AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, 3, 4	Impédance de sortie 1,1 [kΩ] (L/MONO: 550 [Ω] en mono) Niveau de sortie maximum +13,5 [dBu] ou plus Impédance de charge 100 [kΩ] ou plus
	AUDIO OUTPUT HEADPHONE	Impédance de sortie 33 [Ω] Niveau de sortie maximum 22 [mW] Impédance de charge 33 [Ω]
	S/P DIF	Prise: optique, format: 24 bits S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), fréquence d'échantillonnage: 48kHz
<b>Entrées audio</b>	AUDIO INPUT 1, 2 Commutateur LEVEL [MIC/LINE], commande [LEVEL]	Impédance d'entrée 10 [kΩ] Niveau nominal LINE: +4 [dBu] avec la commande [LEVEL]= min. -30 [dBu] avec la commande [LEVEL]= max. MIC: -17 [dBu] avec la commande [LEVEL]= min. -52 [dBu] avec la commande [LEVEL]= max. Niveau maximum LINE: +14 [dBu] avec la commande [LEVEL]= min. -20 [dBu] avec la commande [LEVEL]= max. MIC: -7 [dBu] avec la commande [LEVEL]= min. -43 [dBu] avec la commande [LEVEL]= max. Impédance de source 600 [Ω]
	S/P DIF	Prise: optique, format: 24 bits S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201), fréquence d'échantillonnage: 48kHz
<b>Entrées de contrôle</b>	DAMPER (pédale continue reconnue), ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL	
<b>USB</b>	Connecteur USB A (vers périphérique), USB B (vers ordinateur) : Compatible avec la norme USB version 1.1 Vitesse élevée (12 Mbps) et vitesse lente (1,5 Mbps) Conformité à la norme USB Mass Storage Class: Interface Class 8 (Mass Storage), Interface Subclass 2 (SFF8020i), 5 (SFF8070i), 6 (SCSI), Transfert de blocs de données (Bulk): Interface Protocol [0x50h] (Bulk uniquement)	
<b>Divers</b>	MIDI IN, OUT, THRU, commande de contraste LCD, fente pour carte CF, adaptateur secteur, commutateur de mise sous tension, pile pour calendrier	
<b>Options</b>	Connecteurs pour cartes de mémoire SIMM EXB-MOSS à 72 broches x 3 (mémoire pour échantillons utilisateur)	
<b>Dimensions (L x P x H)</b>	88 touches: 1452 x 420 x 144 (mm) 76 touches: 1316 x 360 x 117 (mm) 61 touches: 1109 x 360 x 117 (mm)	
<b>Poids</b>	88 touches: 28,5kg, 76 touches: 16,9kg, 61 touches: 14,4kg.	
<b>Alimentation</b>	CA de tension locale	
<b>Consommation</b>	38W	
<b>Accessoires fournis</b>	Cordon d'alimentation, CD-ROM (TNECD-D00)	

## Options

Cartes d'extension	EXB-MOSS (DSP Synthesizer Board)
Pédale d'expression/de volume	XVP-10
Pédale	EXP-2
Pédale de maintien (Damper)	DS-1H
Commutateur au pied	PS-1
Autres	Câble MIDI

\* Ces caractéristiques et l'apparence extérieure du produit sont susceptibles d'être modifiées sans avis préalable. (Janvier 2004)

## Système requis pour une connexion à un ordinateur

### Windows

#### Système d'exploitation reconnu

Pour l'archivage via USB: Microsoft Windows 98/Me/2000 SP3 ou plus récent/XP

\* Pour Windows 98/Me, il faut un pilote USB conçu pour Windows 98.

Pour la communication MIDI via USB: Microsoft Windows XP

#### Ordinateurs compatibles

Un ordinateur doté d'un port USB et du système d'exploitation spécifié ci-dessus.

### Macintosh

#### Système d'exploitation reconnu

Pour l'archivage via USB: Mac OS 9.0.4 ou version ultérieure, Mac OS X 10.0 ou version ultérieure

Pour la communication MIDI via USB: Mac OS X 10.2 ou version ultérieure

#### Ordinateurs compatibles

Un ordinateur Apple Macintosh doté d'un port USB et d'un système d'exploitation spécifié ci-dessus

TRITON Extreme MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 - 16	1 - 16	Memorized
	Changed	1 - 16	1 - 16	
Mode	Memorized Messages Altered	× *****	3 ×	
Note Number:	True Voice	0 - 127 *****	0 - 127 0 - 127	Sequencer and Arpeggiator data can transmit all note numbers 0-127
Velocity	Note On Note Off	○ 9n, V=1 - 127 ×	○ 9n, V=1 - 127 ×	
Aftertouch	Polyphonic (Key) Monophonic (Channel)	○ ○	○ ○	Polyphonic aftertouch transmitted only as sequence data *A *A
Pitch Bend		○	○	*C
Control Change	0, 32	○	○	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 16, 18	○	○	Joystick (+Y, -Y), Ribbon, Slider *C
	4, 5, 7, 8, 10	○	○	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	○	○	Expression, Effect Control 1/2 *C
	64, 65, 66, 67	○	○	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70 - 79	○	○	Sound (Realtime Controls 1-4A: 74, 71, 79, 72) *C
	80, 81, 82, 83	○	○	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94, 95	○	○	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFX1, MFX2) *C
	6, 38	○	○	Data Entry (MSB, LSB) *C
	96, 97	×	○	Data Increment, Decrement *C
	98, 99	○	○	NRPN (LSB, MSB) *C, *2
	100, 101	×	○	RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0 - 95	○	○	Realtime Controls knobs 1-4 B-assign *C
	0 - 101	○	○	Sequencer data (receive) *C
120, 121	×	○	All Sound Off, Reset All Controllers *C	
Program Change	Variable Range	○ 0 - 127 *****	○ 0 - 127 0 - 127	*P
System Exclusive		○	○	*E*4
System Common	Song Position	○	○	When cue list is selected, corresponds to cue list *1 *1
	Song Select Tune	○ 0 - 127 ×	○ 0 - 127 ×	
System Real Time	Clock	○	○	*1
	Command	○	○	*1
Aux Messages	Local On/Off	×	○	
	All Notes Off	×	○ 123 - 127	
	Active Sense	○	○	
	Reset	×	×	

Notes \*P, \*A, \*C, \*E: Transmitted/received when Global P1: MIDI Filter (Program Change, After Touch, Control Change, Exclusive) is Enable, respectively.  
 \*1: When Global mode P1: MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for External MIDI or USB.  
 \*2: LSB, MSB = 02, 00: Arp. (Arpeggiator) ON/OFF, 0A, 00: Arp. Gate, 0B, 00: Arp. Velocity, 10, 00: V.F. (Valve Force) ON/OFF, 11, 00: V.F. Input Trim, 12, 00: V.F. Ultra Boost, 13, 00: V.F. Tube Gain, 14, 00: V.F. Output Level  
 \*3: LSB, MSB=00, 00: Pitch bend range, 01, 00: Fine tune, 02, 00: Coarse tune  
 \*4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.

Mode 1: OMNI ON, POLY      Mode 2: OMNI ON, MONO      ○ : Yes  
 Mode 3: OMNI OFF, POLY      Mode 4: OMNI OFF, MONO      × : No

## Index

### Nombres

10's Hold 4, 21  
24dB/Oct. 27

### A

Accorder 89  
Affichage  
  Contrast 129  
After Touch 22  
Aftertouch 89  
Alternate Modulation 30  
Amp 23, 28  
  EG 28, 29  
  Keyboard Track 29  
  Level 28  
  LFO 29  
  Mod. 29  
Amplification 16  
Amplifier 23, 28  
AMS 28, 30  
AMS (source de modulation alternative) 26, 28  
Armure de temps 39, 42, 49  
Arpèges utilisateur 94  
Arpégiateur 2, 5, 30, 39, 50, 56, 80, 88, 94, 96, 134  
ASSIGNABLE PEDAL 7, 16, 23, 90  
ASSIGNABLE SWITCH 7, 16, 23, 44, 54, 90  
AUDIO INPUT 6, 16, 64, 68, 74, 80, 82, 103, 132  
Auto +12dB On 67  
Auto Pan 26, 28, 30  
Auto Punch-In 44

### B

BANK 4  
Bank 14  
Barre de défilement 8  
Base Key 130  
Bouton Cancel 9  
Bouton d'édition de texte 9, 114  
Bouton de menu de page 9  
Bouton de menu déroulant 8, 14  
Bouton de sélection 9  
Bouton OK 9  
Bouton radio 9  
Bouton ZOOM 76  
BPM 36, 74, 76, 78, 108  
BUS Select 6, 67, 72, 93, 104, 105, 106

### C

Calendar 120  
Calendrier 120  
Cancel 4  
Case de sélection 9  
Casque d'écoute 6, 16  
Catégorie 8, 20, 24, 93  
  Effets 104  
Category 41  
CD 5  
CD audio 5, 72, 73, 136  
CD-R/RW 117, 135  
Cellule d'édition 8, 13  
Clavier; entrée de valeurs 14  
Combinaison 10, 13, 64, 103, 114, 133  
  Arpégiateur 96  
  Effets 105  
Commandes du menu de page 9  
Commutateur au pied 16, 23  
  Liste de repères 54  
  Punch In manuel 43  
CompactFlash 125  
COMPARE 14  
Compare 23, 34, 60  
Connexions 15  
  Commutateur au pied 16  
  E/S analogiques 16  
  E/S numérique 16  
  Pédale 16  
Contraste 129  
Controller 26, 37, 50, 60  
Cople 11, 50, 95  
Copy 11, 50, 95  
Cordon d'alimentation 16  
Create Control Data 45  
Crossfade 34  
Cue List 40, 53, 54  
Cue Repeat Control 54  
Cutoff 27

### D

DAMPER 7, 16, 23, 36  
Date 120  
DIGITAL OUT 7  
Dmod 108  
Données chargées à l'usine 113  
Double arpégiateur 101  
Drum Kit 25, 29, 92, 134  
  Write 116

### E

Echantillon 63  
Echantillon de batterie 93, 134  
Echantillonnage 61, 64, 67, 80, 103  
  Avec effet 70  
Ecoute 6, 42, 134  
Ecran 4, 8, 129  
  Choix des pages 13  
  Contraste 7, 131  
Effacer  
  Données spécifiques 44, 50  
Effet 1  
Effet d'insertion (IFX) 30, 37, 65, 93, 103, 104, 106  
  Sampling 106  
Effet maître (MFX) 30, 38  
EG 26, 28, 29  
Egaliseur maître (MEQ) 105, 106  
Enregistrement 39  
Enregistrement en temps réel 43  
  Motif 49  
Enregistrement pas à pas 45  
Entrée/sortie  
  Numérique 7  
Entrée/sortie audio  
  Analogique 64  
  Numérique 64  
Entrées 16  
Enveloppe 26, 29  
Epingle 8  
Event Edit 45  
EXB-MOSS 18  
Exclusive Group 93  
EXIT 4  
.EXL 113  
Expression 16, 23

### F

Fenêtre de dialogue 9  
Fiche technique 138  
Fichier Standard MIDI (SMF) 39, 59  
Filter 22, 23  
  EG 28  
  LFO Mod. 28  
  Mod. 27  
  Zone de clavier 27  
Filtre 1, 27  
Filtre passe-bas 27  
Fonctions de jeu 37  
Foot Pedal 23  
Foot Switch 23  
Forme d'onde 77  
Fréquence d'échantillonnage 62, 123, 132  
Full Format 120

## G

Générateur de sons 12  
Global 11, 13, 89, 93, 98, 116  
GM(2) 86, 92  
GM/GS/XG 133  
Grid 74

## H

Hauteur 23, 26, 35  
Drum Kit 92, 134  
Echantillon 78  
Fonction de jeu 21  
Heure 120  
HI (Hyper Integrated) 1  
Hold 16, 23, 36  
HPF 27

## I

IFX 30  
Index 69, 77  
INDIVIDUAL 6, 16, 65, 68, 93  
INDIVIDUAL 1, 2, 3, 4 131  
Intensity 26  
In-Track Sampling 82

## J

Joystick 3, 21, 28  
Lock 22  
Pitch Bend 26  
Jukebox 87  
Jump; menu 13

## K

Key Zone 35  
Keyboard & Index 69, 73, 74  
Keyboard Track 27  
Keyboard, Arpeggiator 95  
.KMP 113, 118  
.KSC 113, 118  
.KSF 113, 118

## L

L/MONO, R 6, 16  
Layer 34, 36  
Legato 35  
Level  
Multisample 25  
LFO 26, 28, 29, 108  
Load  
Liste Jukebox 87  
LOCATE 5, 42, 130  
Lock 22

## Loop

All Tracks 44  
Sample 73, 74  
Low Pass & High Pass 27  
Low Pass Resonance 27  
LPF 27

## M

Manual Punch-In 43  
Media 11, 13, 67, 116  
Mémoire d'échantillonnage (RAM)  
2, 18, 66, 67  
Memorize 90  
Memory Protect 115  
MENU 4, 13  
Menu déroulant 8  
Menu Jump 9  
Meter 42, 49  
Métronome 43, 68  
MFX 30  
MIC/LINE 6, 64, 74, 81  
Microdrive 125  
.MID 113  
MIDI 7, 17, 60, 85, 135  
Canal 19  
Channel 35, 41  
Clock 102  
Enregistrement 45  
Filtre 36  
Transfert 113  
Minus-One 88  
Mise sous tension 18  
Power On Mode 90  
Mode 4, 10  
Sélection 13  
Modulation 28, 108  
Modulation dynamique 108  
Mono 24, 35  
Morceau 40  
Conversion en liste de repères 54  
Longueur 51  
Renommer 51  
Motif  
Enregistrement 43  
Séquenceur 49, 50, 55, 78  
Multi 44  
Multi-échantillons 1, 63  
Multisample 24, 69, 78, 92  
Multisample Switching 24  
Mute 42, 86

## N

Niveau  
AUDIO INPUT 6, 64  
Drum Kit 92  
Enregistrement 67  
WAVE 136  
Niveau d'enregistrement 65  
Nom 51, 115  
Note de base 77  
Numérique 16, 64  
Numéro de note 23

## O

Onglet 9, 13  
Open Sampling System 2  
Option 139  
Options 17  
Oscillateur 12, 23, 24  
Oscillator  
Mode 12  
Oscillator Mode 24, 25  
Overdub 43  
Overwrite 43

## P

Page 13  
Page sélectionnée 8  
Pan  
AUDIO INPUT 107  
Combinaison 34  
Program 26, 28, 30, 104  
Séquenceur 41  
Paramètre; réglage 13  
Pattern 40  
Séquenceur 40  
.PCG 113, 118  
Pédale 16  
Pédale d'expression 23  
Pédale forte 23  
Piste  
Echantillon 79  
Edition 50  
Enregistrement en temps réel 43  
Pitch 26  
Combinaison 35  
EG 26  
LFO 26  
Mod 26  
Pitch Bend 26  
Poly 24, 35  
Polyphonie 12  
Portamento 26, 35, 36  
Position stéréo 28, 34  
POWER 6  
Preset 40

Program 10, 64, 94, 103, 104  
  Combination 34  
  Echantillon 78  
  Séquenceur 42  
Put to Track 43

**Q**  
Quick Format 120

**R**  
Raccourcis 130  
RAM 2, 66  
Ramp 27  
REALTIME CONTROLS 3, 22, 129  
REC 6, 65, 66  
REC/WRITE 5, 43, 114, 116  
Recording Level 65, 132, 134  
Remove Data 44, 50  
Rename 115  
Renvoi 77  
Resampling 67, 70  
Reset 90  
Résolution 62  
Resonance 27  
Résonance 27  
Routage 104  
Routing 93, 105, 106, 107  
RPPR 55, 79  
  Enregistrement en temps réel 56  
  Reproduction 56  
Ruban 3, 21  
  Lock 22  
  Pitch Bend 26

**S**  
S/P DIF 7, 16, 64, 107, 131  
Sample 63, 71  
Sampling 2, 6, 11, 13, 36, 62, 64, 67,  
68, 103, 106  
Sauvegarder 113, 114, 118  
  Données d'échantillon 77  
  Liste Jukebox 87  
  Track List 125  
Save 113, 118  
  Media 117  
Scale 36, 91  
Send  
  AUDIO INPUT 107  
  Combination, Sequencer, Song  
  Play 105  
  Drum Kit 93  
  Program 104  
Sequencer 5, 11, 13, 39, 40, 61, 64, 80,  
102, 103  
Séquenceur 39  
Séquenceur externe 45

SIMM 18  
Slope 37  
SMF 85  
.SNG 113, 118  
Solo 42, 86  
Song  
  Copie 50  
  Edition 50  
  In-Track Sampling 82  
Song Play 11, 13, 64, 102, 103, 133  
Song Play, Sequencer  
  Effets 105  
Sorties 16  
Split 34, 35  
Standard MIDI File 85  
Status 35, 60, 85  
Step 45, 99  
  Arpèges utilisateur 98  
Stereo 77  
SW1, SW2 3, 21, 108, 129  
Synchronisation 108  
  Arpégiateur 102  
  MIDI 102  
  Song Play 85  
System Preference 90

**T**  
Tampon d'édition 114  
Template Song 113  
Tempo 5, 30, 42, 53, 74, 96, 108  
  Arpégiateur 94  
  Synchronisation 78  
Timbre 23, 34  
Time Slice 78  
Tone 99  
Toucher 22, 24, 25, 28, 34, 89, 130  
  Arpégiateur 5, 95  
  Commutation par toucher 93  
Track 43  
  Setup 40  
Track Edit 50  
Track List 125  
Transfert de blocs de données 113  
Transpose 35  
Transposition 35, 89  
Tremolo 26  
Trémolo 29, 30  
TVA 28  
TVF 27

**U**  
Use DKit Setting 29  
Use Zero 74, 77  
User 40, 49  
User Scale 91

**V**  
VALUE 4, 14, 22  
VALUE: commandes 4  
Valve Force 3, 109  
Velocity 5, 22, 24, 89, 95, 130  
  Crossfade 34  
  Switch 34, 36  
  Zone 25, 37  
Velocity Sample SW Lo→Hi 93  
Verrouillage de la mémoire 115  
Vibrato 21, 26, 30  
VOLUME 3  
Volume 3, 18, 23, 28, 34, 71  
  Séquenceur 41

**W**  
Wah 21, 26, 28, 30  
Write 5, 113  
  Morceau de base 113  
  Program, Combination 114

**Z**  
Zone 35  
Zone de clavier 29

### **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.

**KORG** KORG INC.

15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.