

KORG Collection



TRITON Extreme

取扱説明書

J1

目次

はじめに.....	4
主な特長	4
TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーの構成.....	5
.....	5
PROG(Program)モード.....	5
COMBI(Combination)モード.....	5
各部の名称と機能	6
ヘッダー.....	7
エディット・セクション	8
基本操作.....	9
キーボード	9
ジョイスティック	9
ノブ	9
バリュー・スライダー.....	9
バリュー・スライダー (キーボード・アイコン).....	9
コンボ・ボックス.....	10
サンプル・セレクター	10
チェックボックス	10
トグル・ボタン.....	10
メニュー・ボタン	10
グラフィカル・フィルタ	11
グラフィカル・エンベロープ	11

ブラウザ機能	12
クイック・スタート	14
シンセを鳴らす.....	14
シンセの音色をエディットする	14
音色を保存する.....	15
各ページのパラメーター	16
PROGモード.....	16
EASY	16
OSC	20
PITCH	23
MODULATION	25
FILTER	28
MODULATION	31
AMP.....	34
MODULATION	36
LFO.....	39
MODULATION	41
IFX	43
ROUTING.....	43
IFX 1, 2, 3, 4, 5.....	45
MASTER EQ	45

ARP.....	46
VALVE FORCE	48
COMBIモード.....	50
Timbre Parameter.....	51
COMBI SETTINGS	52
EASY	57
OSC, PITCH, FILTER, AMP, LFO	57
IFX/MFX	58
ROUTING	58
IFX1 ~ 5、MFX1、2、MASTER EQ.....	58
ARP	59
VALVE FORCE	60
GLOBALモード.....	61
MIDI SETTINGS	62
KEYBOARD SETTINGS	63
SCALE.....	64
SYSTEM SETTINGS	64
TEMPO SETTINGS	64
ARPEGGIATOR SETTINGS.....	64
EFFECT SETTINGS.....	65

付録.....	66
故障とお思いのまえに	66
音が出ない	66
音がとぎれる/ノイズが出る.....	66
音が遅れる	66
コンピューターに接続しているMIDIデバイスでコントロールできない	67
仕様.....	68
動作環境	68
for Mac	68
for Windows	68
サポート・サービスのご案内.....	69
ご連絡の際に必要な情報	69
ご連絡の前に.....	69
お客様相談窓口.....	69

• すべての製品名および会社名は、各社の商標または登録商標です。

はじめに

このたびは、コルグ・ソフトウェア・シンセサイザー KORG Collection - TRITON Extremeをお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

主な特長

2004年に発売されたコルグ・ミュージック・ワークステーション「TRITON Extreme」の、真空管「VALVE FORCE」の独特な音質や歪みまでを再現したソフトウェア・シンセサイザーとして蘇りました。

真空管回路を使用したパワフルなサウンド

オリジナルのTRITON Extremeは、TRITONシリーズの最終形として、新規音色の追加、EXB-PCMから厳選した膨大な音色、さらにアナログならではのパワフルなサウンドを実現させる真空管回路「VALVE FORCE」を搭載したミュージック・サークステーション/サンプラーです。ソフトウェア・シンセサイザーでは、約4000音色を内蔵した強力な音源として楽曲制作をサポートします。また、VALVE FORCE以外の新機能として「DAC SETTINGS」を搭載。歴代のTRITON ハードウェアが持つ独特な質感とサウンドに近づけることが可能にしました。

使いやすさを追求したユーザー・インターフェース

TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーでは、プラグインとしての役割に合わせたインターフェースに特化。音色ブラウザではサウンド・キャラクターや音色名から瞬時に欲しい音色を探し出せるようにデザインしました。また、EASYページでは音作りの基本となるパラメーターを厳選して集め、ブラウザでサウンドのイメージを見つけ、調整する、というワークフローに最適化しています。

各モードでプログラムがエディット可能

TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーでは、COMBI (Combination)モードでもプログラムのエディットが可能です。オリジナルのTRITONでは、使用しているプログラムのナンバーを参照先データとしてコンビネーション・データ内に保持していたため、使用しているプログラムをエディットする場合は、PROG(Program)モードへ移動しパラメーターをエディットしていました。TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーでは、各モードのエディット・バッファ内にプログラム・データをロードするので、COMBI (Combination) モード上でプログラムをエディットしても、COMBI (Combination)モードで使用するプログラムの音色には影響を与えません。

TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーの構成

PROG(Program)モード

1つのプログラムを演奏、エディットするモードです。

プログラムは、新規音色とEXB-PCMシリーズから厳選した音色を収録した11種類のファクトリー・バンク、10種類のGM/バンクのプリセット・バンクから選ぶことができます。また、自分でエディット、作成したプログラムを保存できるユーザー・バンクを内蔵しています。

さらに、5系統のIFX(インサート・エフェクト)および、2系統のMFX(マスター・エフェクト)、マスター EQ、1機のアルペジエーターでプログラムは構成されています。

プログラムには、3種類のオシレーター・モード([OSC MODE](#))があります。

SINGLE

1つのオシレーターを使用します。OSC、FILTER、AMP、2つのLFOで構成されています。

DOUBLE

2つのオシレーターを使用します。各オシレーターごとに OSC、FILTER、AMP、2つのLFOで構成され、より複雑なサウンドを作ることができます。

DRUMS

プログラムはSINGLE選択時と同じで、1つのオシレーターを使いますが、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。OSC、FILTER、AMP、2つのLFOで構成されています。

COMBI(Combination)モード

最大8ティンバー分のプログラムを組み合わせで1つの音色を作るモードです。複数の音色をレイヤーして厚みのあるサウンドを作成したり、ドラムやベースなどのパートとリードなどを同時に演奏できるスプリット音色を作成することができます。

コンビネーションは、新規音色とEXB-PCMシリーズから厳選した音色を収録した10種類のプリセット・バンクから選ぶことができます。また、作成したコンビネーションを保存できる、ユーザー・バンクを内蔵しています。

さらに5系統のIFX(インサート・エフェクト)および、2系統のMFX(マスター・エフェクト)、マスター EQ、2機のアルペジエーターで構成されています。

各部の名称と機能



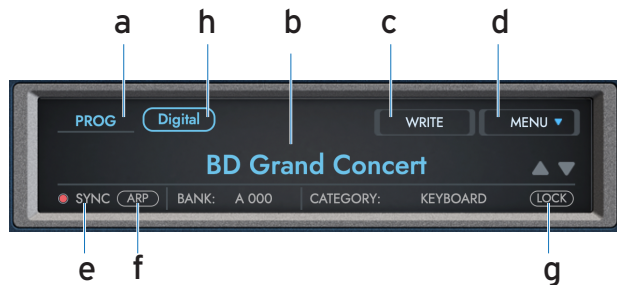
ヘッダー

1. VALVE FORCE

VALVE FORCEのオン、オフを行います。VALVE FORCEの設定はCOMBI、PROGのV.FORCEページで行います。(→48ページ「VALVE FORCE」)

2. ディスプレイ

現在のモードや読み込まれているコンビネーションやプログラムの名前、楽器のカテゴリーなどの情報を表示します。



a. Mode Name

現在のモードを表示します。

b. Sound Name

読み込まれているコンビネーションやプログラムの名前を表示します。
名前をクリックするとブラウザー画面が表示されます。

▼▲ボタンをクリックするとリストの前後のプログラムまたはコンビネーションに変更できます。

c. WRITE

現在演奏中の音色をユーザー・バンクに保存します。

d. MENU

各種本機の設定や情報に関するメニューを表示します。画面サイズの変更やバージョン情報、また取扱説明書の表示などが可能です。

e. Tempo

アルペジエーターなどのテンポを表示します。値を上下にドラッグするとテンポ設定を変更できます。[GLOBALモード](#)の[SYNC TO HOST](#)がオンのときは“SYNC”と表示されます。

f. ARP

アルペジエーターをON/OFFします。

g. LOCK

▼▲ボタンでコンビネーションやプログラムを変更するときにLOCKをオンにすると現在選択中のカテゴリー内の音色だけを選択します。

h. DAC SETTINGS

歴代TRITONハードウェアはシリーズ毎にそれぞれ独特なサウンドを持っていました。そのサウンドに近づけるため、新たにDAC(D/Aコンバーター)部分のモデリングを行いました。これによりハードウェア独特の質感を得ることができます。

Digital: DACを通していないデジタル出力と同等のナチュラルなモードです。

Classic: 初代TRITONに搭載されたDACの質感を再現したモードです。

Studio: TRITON Studioに搭載されたDACの質感を再現したモードです。

3. MODE SELECTスイッチ

モードを選択します。

BROWSER: コンビネーション、プログラムを選択するブラウザー画面を表示

します。

COMBI: [COMBIモード](#)に入ります。

PROG: [PROGモード](#)に入ります。

GLOBAL: マスター・チューンなどの本機全体の設定を行う[GLOBALモード](#)に入ります。

4. Assignableノブ

プログラムやコンビネーション音色でアサインされているパラメーターを調節します。

エディット・セクション

5. ページ・セレクト・タブ

コンビネーションまたはプログラム・モードにおいて選択される、エディット・ページを切り替えます。

選択したページのパラメーターは、エディット・エリアに表示されます。

6. エディット・エリア

各エディット・ページで表示されるパラメーターをエディットします。

各コントローラーをドラッグあるいはタップして、パラメーターを変更することができます。

7. コントローラー

画面上の演奏で使用するコントローラー（キーボード、ジョイスティック、スイッチ）です。外部MIDI機器から、これらコントローラーを操作する場合には、GLOBALでMIDIコントロール・ナンバーを設定すると便利です。

基本操作

各コントローラーやパラメーターはマウスを使って値を変えることができます。

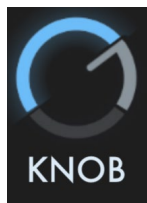
キーボード

- ・ 鍵盤をクリックしてノートを発音します。

ジョイスティック

- ・ 上下左右にドラッグしてコントロールします。

ノブ



- ・ ドラッグして値を調節します。
- ・ ALT (mac: Option) キーを押しながらクリックするとパラメーターを持つ初期値に戻ります。

バリュー・スライダー



- ・ バリュー部分を上下にドラッグして値を調節します。
- ・ ダブルクリックして、値をキーボードから入力できます。
- ・ ALT (mac: Option) キーを押しながらクリックするとパラメーターを持つ初期値に戻ります。

バリュー・スライダー (キーボード・アイコン)



- ・ バリュー・スライダーと同じ操作で値を調節します。
- ・ キーボード・アイコンを押すと、MIDI機器からのMIDIノートを受けて、値を設定できます。
- ・ ALT(mac: Option)キーを押しながらクリックすると、パラメーターを持つ初期値に戻ります。

コンボ・ボックス



- クリックするとポップアップ・メニューが表示され、値を選びます。

サンプル・セクター



- 現在使用しているサンプルの名前が表示されます。クリックすると、サンプル・ブラウザーが表示され、そこで異なるサンプルを選ぶことができます。

チェックボックス



- クリックするたびに設定(on/off)が切り替わります。

トグル・ボタン



- クリックするたびに設定が切り替わります。

メニュー・ボタン



- クリックすると、ポップアップ・メニューが表示され、コマンドを選びます。

グラフィカル・フィルター



- ポイントをドラッグして値(カットオフやレゾナンス)を調節します。

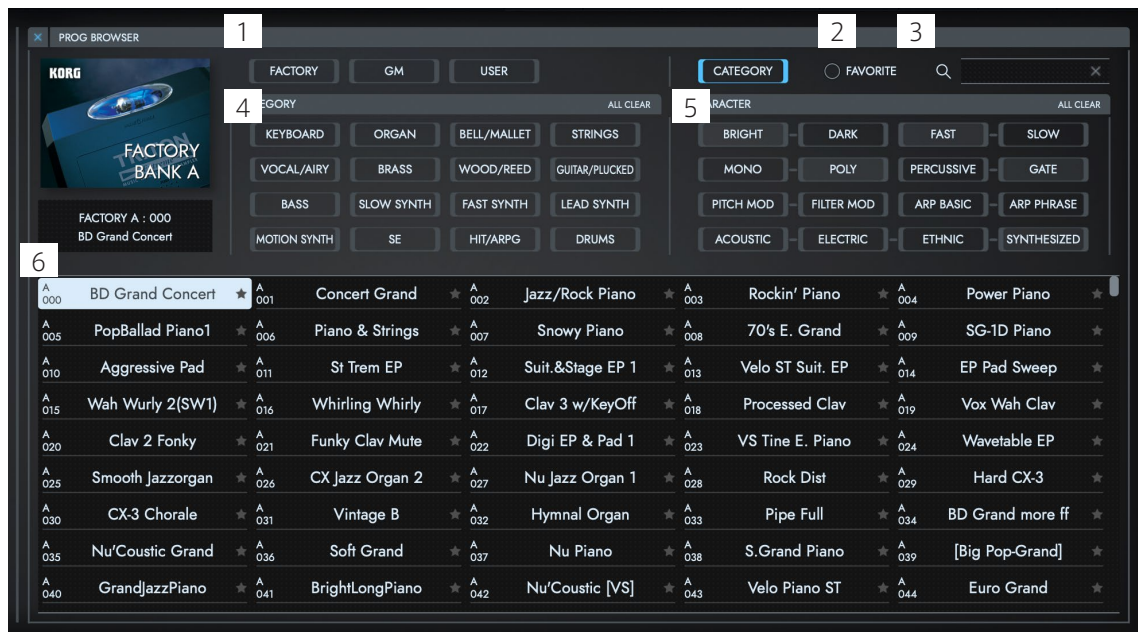
グラフィカル・エンベロープ



- 各ポイントをドラッグして値(レベルやタイム)を調節します。

ブラウザ機能

TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーでは、膨大な量の音色から必要なサウンドを素早く探し出せるように、カテゴリとサウンド・キャラクターでフィルタリングできるブラウザ検索機能を内蔵しています。



1. BANK/CATEGORYボタン

音色の検索方法を選択します。

BANK: FACTORY、EXB-PCM、GM、USERの音色バンクで検索します。

CATEGORY: 楽器のカテゴリやサウンド・キャラクターで検索します。

2. FAVORITE

サウンド・リストの各音色名の横にある星ボタンにチェックを入れることで、よく使うお気に入りの音色を登録できます。また、FILTER FAVORITEをONにすることで素早く検索ができます。

3. SEARCH

コンピューターのキーボードで音色名を入力し、音色を検索します。

4. BANK

BANK/CATEGORYボタンをBANK (FACTORY、EXB-PCM、GM、USER) にして検索するときに、バンクを選択します。

BANK/CATEGORYボタンをCATEGORYにして検索するときに、楽器の種類を指定します。

5. CHARACTER

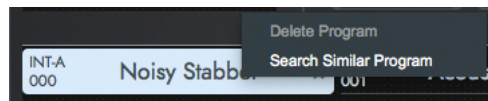
楽器のキャラクターを選択して、より絞り込んだ検索が可能になります。

6. サウンド・リスト

検索したコンビネーション、プログラムが表示されます。表示される名前をダブルクリックすると、音色が適用されブラウザが閉じます。

リスト上の音色をクリックして選択しているときに、画面上のキーボードや外部MIDIデバイスでノート・オンすると、ブラウザ上で選択している音色と、現在選択しているティンバー (トラック) と同じMIDIチャンネルに設定されているティンバー (トラック) が発音します。[SOLO](#) ボタンがオンのときは、リスト上で選択している音色だけが発音します。

ブラウザ・メニュー



ブラウザに表示されている音色を右クリックして表示されるメニューからコマンドを実行します。

Delete Prog/Combi

保存されている音色をイニシャライズします。User/バンクの音色でのみ実行可能です。

Search Similar Prog/Combi

選択中の音色と同じカテゴリーやキャラクターを持つ音色を検索します。

クイック・スタート

シンセを鳴らす

画面上のキーボードや外部MIDIキーボードなどを使って、TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーの音を鳴らしてみましょう。

1. MODE SELECTスイッチで PROG をクリックし、PROG モードに入ります。



2. BROWSERをクリックし、ブラウザー画面を開きます。



3. リストから目的の音色選択してOKボタンを押します。
様々な音色で演奏してみてください。

シンセの音色をエディットする

TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーの音色をエディットしてみましょう。

1. ブラウザーから、FACTORY Jバンク 008番の Rez. Down を選択して、OKボタンを押します。
2. 画面上にあるページ・セレクト・タブからEASYボタンを押します。
シンセのエディット画面が表示されます。EASYページには、エディットに必要な主要なパラメーターが収められています。



3. 画面上のノブやボタンを操作して音色をエディットします。

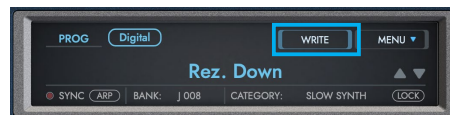
グラフィカル・フィルターのポイントをドラッグして自由に動かしてみましょう。音の明るさが変化するのが聞き取れます。



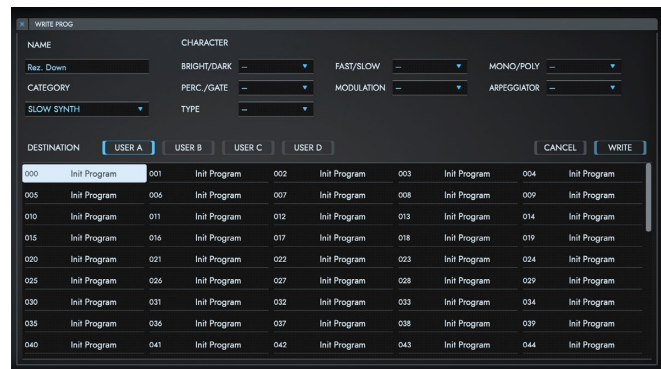
音色を保存する

作成した音色を保存して、いつでも呼び出せるようにしましょう。

1. ヘッダーのディスプレイにあるWRITEボタンを押します。



2. 表示されるダイアログで、音色名を編集します。



3. その他カテゴリーやキャラクターを変更します。

4. DESTINATIONで保存するバンク、スロットを選択します。

5. 最後にダイアログ内のWRITEボタンを押します。

各ページのパラメーター

TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーの各モードのパラメーターについて説明します。パラメーターの詳細は「TRITON Extremeパラメーター・ガイド」を参照してください。説明中に、参照先を示す場合は「→PG「セクション名」」と表記しています。「TRITON Extreme パラメーター・ガイド」はコルグ・ウェブサイトからPDFをダウンロードしてご活用ください。

PROGモード

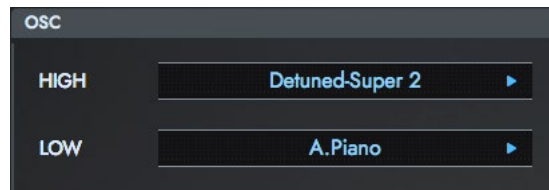
EASY

プログラムの主要なパラメーターをエディットします。EASYボタンをクリックすると表示されます。

このページで表示されないパラメーターについては、OSC ～ ARPページで設定します。

OSC

(→20ページ「OSC」)



HIGH、LOWまたはDRUM KITオシレーターにアサインするマルチサンプル ([OSC MODE](#)、SINGLEまたはDOUBLE時) またはドラムキット ([OSC MODE](#) DRUMS時)を設定します。



PITCH

(→22 ページの「OSC1」, 「OSC2」、23 ページの「PITCH」)



TRANSPOSE

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

EG INT

[Pitch EG](#) ページで設定したピッチEGによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

PORTAMENTO

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン/オフと、かかり方を設定します。

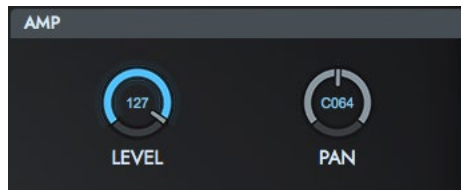
BEND RANGE

ピッチベンドあるいはジョイスティックでピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。12で1オクターブです。

ピッチ・アップさせたとき、ピッチ・ダウンさせたとき、それぞれの変化量を設定できます。

AMP

(→34ページ「AMP」)



LEVEL

オシレーターの音量を設定します。

PAN

オシレーターのパン(音の定位)を設定します。

FILTER

(→28ページ「FILTER」)



TYPE

フィルターのフィルター・タイプを選びます。

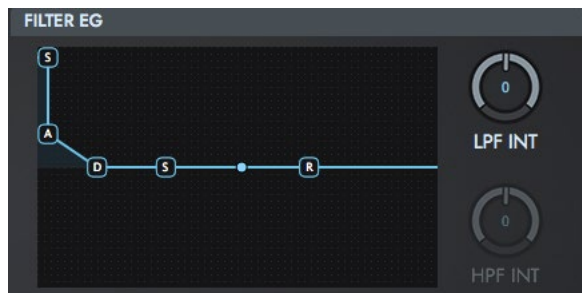
RESO LPF (Low Pass Resonance): レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルターです。

LPF + HPF (Low Pass & High Pass): 12dB/oct ローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。

グラフィカル・フィルターでカットオフやレゾナンスを調整します。

FILTER EG

(→28ページ「FILTER」)



フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。この設定がフィルターのカットオフ周波数に与える効果の深さは次のLPF INT、HPF INTで設定します。

LPF INT

ローパス・フィルターに対するEGの効果の深さと方向を設定します。

HPF INT

ハイパス・フィルターに対するEGの効果の深さと方向を設定します。

AMP EG

(→34ページ「AMP」)



オンレーターの音量を時間的に変化させるアンプEGを設定します。

IFX/MFX

(→43ページ「IFX」)

IFX / MFX	
☒ IFX 1	008: St. Graphic 7EQ ▼
☒ IFX 2	023: Stereo Phaser ▼
☒ IFX 3	053: Reverb SmoothHall ▼
☐ IFX 4	000: No Effect ▼
☐ IFX 5	000: No Effect ▼
☒ MFX 1	020: Stereo Flanger ▼
☒ MFX 2	049: L/C/R BPM Delay ▼

5つのIFX、2つのMFXのon/offとインサートするエフェクト・アルゴリズムを設定します。

MASTER EQ

(→45ページ「MASTER EQ」)



マスター EQは、3バンド・ステレオEQです。最終出力段の直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。

LOW

Low EQ(シェルビング・タイプ)のカットオフ周波数とゲインを設定します。

MID

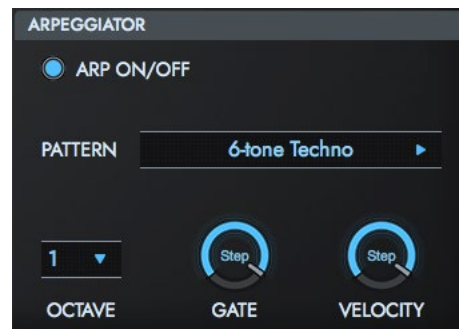
Mid EQ(ピーキング・タイプ)のカットオフ周波数、その帯域幅(Q)、ゲインを設定します。

HIGH

High EQ(シェルビング・タイプ)のカットオフ周波数とゲインを設定します。

ARPEGGIATOR

(→46ページ「ARP」)



プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。

OSC

使用するオシレーターの基本設定やスケールなどを設定します。

→ PG「Program P1: Edit-Basic」参照



OSC MODE

プログラムのタイプ(オシレーターを1つ、2つ使う、またはドラムキットを使う)を設定します。

SINGLE: プログラムは1つのオシレーター (OSC1、OSC1 FILTER、OSC1 AMP、OSC1 LFO)を使います。

DOUBLE: プログラムは2つのオシレーター (OSC1/2、OSC1/2 FILTER、OSC1/2 AMP、OSC1/2 LFO)を使用します。より複雑なサウンドをつくることができます。

DRUMS: プログラムはSINGLE選択時と同じで、1つのオシレーターを使いますが、OSC1で、マルチサンプルのかわりにドラムキットを割り当てたプログラムになります。

PROG BASIC

MODE

POLY: ポリフォニックで発音します。和音で演奏できます。

MONO: モノフォニックで発音します。プログラムは一度に1音しか発音しません。

PRIORITY

“[MODE](#)”の設定をMONOにしたときに有効です。

2つ以上の鍵盤を同時に押さえたときに、どの鍵盤を優先して発音するかを設定します。

LOW: 低音を優先します。

HIGH: 高音を優先します。

LAST: 後着を優先します。

LEGATO

“[MODE](#)”の設定をMONOにしたときに有効です。

On(チェックする): レガート・オンです。複数ノート・オン時に、最初のノート・オンでリトリガーし、2音目以降はリトリガーしません。

レガート・オンの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスはリトリガーしません。あるノートがオンの状態で別のノートをオンすると最初のボイスが継続して発音します。オシレーターの発音、エンベロープ、LFOはリセットせずにオシレーターの発音ピッチが更新します。ウインド系、アナログ・シンセ系の音色に効果的です。

Off(チェックしない): レガート・オフです。ノート・オン時に常にリトリガーします。

レガート・オフの場合、複数のノートがオンのとき、ボイスがノート・オンのたびにリトリガーします。オシレーターの発音、エンベロープ、LFOはプログラムの設定に従い、リセット(そしてリトリガー)します。

note “[LEGATO](#)”をチェックした場合、マルチサンプルや鍵盤の位置により、正しい音程で発音しないことがあります。

SINGLE TRIG

“[MODE](#)”の設定をPOLYにしたときに有効です。

On(チェックする): 同じ鍵盤を連打しても、音は1回ずつ消えてから発音するため音が重なりません。

HOLD

On(チェックする): Hold Onです。鍵盤を離した後でも、鍵盤を押し続けているように動作します。ドラムス・プログラムの演奏に最適で“[OSC MODE](#)”でDRUMSを選択したときは、Onに設定します。

note [AMP EG](#)の“[Sustain Level \(S\)](#)”を0に設定しないと音が鳴り続きますので注意してください。

Off(チェックしない): Hold Offです。ドラムス・プログラム以外では、通常Offに設定します。

SCALE

TYPE

本機の音源の基本音階を設定します。

Equal Temperament(平均律): 一般的に広く使われている音律で、各半音のピッチの変化幅が同じになっています。

Pure Major(純正律長音階): 選択した主調和音のメジャー・コードが完全に調和する音律です。

Pure Minor(純正律短音階): 選択した主調和音のマイナー・コードが完全に調和する音階です。

Arabic(アラビック): アラビア音楽の1/4トーン・スケールを含む音階です。

Pythagoras(ピタゴラス): 古代ギリシャの音階で、メロディー演奏に効果的です。

Werkmeister(ヴェルクマイスターⅢ): 後期バロック時代に用いられた平均律的な音階です。

Kirnberger(キルンベルガーⅢ): 18世紀につくられた音階で、主にハーブシコードの調律に用いられています。

Slendro(スレンドロ): 1オクターブを5音で構成するインドネシアのガムラン音階です。

“[KEY](#)”をCに設定しているときに、C、D、F、G、Aの鍵盤を使用します(その他の鍵盤は、平均律のピッチです)。

Pelog(ペログ): 1オクターブを7音で構成するインドネシアのガムラン音階です。“[KEY](#)”をCに設定しているときに、白鍵を使用します(黒鍵は平均律のピッチです)。

Stretch: アコースティック・ピアノ用の音階です。

User All Notes Scale: “[USER ALL NOTES SCALE](#)”で全音域(C-1 ~ G9)を設定した音階です。

User Octave Scale 00 ~ 15: “[USER OCTAVE SCALE](#)”で1オクターブを設定した音階です。

KEY

選んだ音階の主調和音のキーを設定します。

note “[TYPE](#)”がEqual Temperament、Stretch、User All Notes Scaleではこの設定は無効です。

RANDOM

設定した値が大きいほど、発音時のピッチが不規則にずれます。通常は0に設定します。テープ式オルガンやアコースティック楽器のように、ピッチが不安定になりがちな楽器を再現するときに設定します。

note 平均律以外のスケールを選択した場合、“[KEY](#)”との組み合わせによっては、基準としているキー(例えばA=440Hz)のチューニングが、ずれることがあります。このようなときは“[MASTER TUNE](#)”で補正してください。

VELOCITY ZONE

オシレーター 1、2のベロシティによる発音範囲を設定します。

“[VELOCITY SWITCH HIGH/LOW](#)”の設定と、ここでの“VELOCITY ZONE”の設定を組み合わせることによって、ベロシティによるHIGHとLOWのマルチサンプル、ドラムキットの発音範囲が決定します。

OSC1

オシレーター 1が発音するベロシティの最小値と最大値を設定します。

OSC2

オシレーター 2が発音するベロシティの最小値と最大値を設定します。

OSC1, OSC2

オシレーター 1、2で使うプログラムの基本となる音源波形であるマルチサンプルやドラムキットを選びます。

使用できるプリセット・マルチサンプルは約1400種類で、ドラムキットは79種類です。

note “[OSC MODE](#)”をSINGLEにすると、OSC2は設定できません。

OCTAVE

音程をオクターブ単位で設定します。マルチサンプルの標準オクターブは8'(フィート)です。

TRANPOSE

音程を半音単位、±1オクターブの範囲で設定します。

TUNE

ピッチをセント単位(半音=100セント)±1オクターブの範囲で設定します。

DELAY[ms]

0 ~ 5000 ms: ノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KEY OFF: ノート・オフで発音します。チェンパロの音色等で使用します。このとき[AMP EG](#)の“[Sustain Level \(S\)](#)”を0に設定してください。

HIGH, LOW

オシレーターごとに、2つのマルチサンプル(HIGH、LOW)を持つことが可能です。HIGHのマルチサンプルを、サンプル・カテゴリーと名前から選びます。

ここで選択したマルチサンプルは、ベロシティが“[VELOCITY SWITCH HIGH/](#)

[LOW](#)”の値以上のときに発音します。ベロシティ値の違いによって切り替えないときは“[VELOCITY SWITCH HIGH/LOW](#)”の値を1にしてマルチサンプルはHIGHだけを設定します。

LOWのマルチサンプルは、ベロシティが“[VELOCITY SWITCH HIGH/LOW](#)”の“OSC1”の値未満のときに発音します。

REVERSE

マルチサンプルをリバース再生します。プリセット・マルチサンプルのループ設定されたマルチサンプルをワン・ショットでリバース再生します。また、元々、リバース設定されているマルチサンプルはそのまま再生します。

On(チェックする): 発音時、マルチサンプルがリバース再生します。

Off(チェックしない): マルチサンプルが通常の発音になります。

START OFFSET

マルチサンプルの発音を、どこからスタートさせるのかを設定します。

マルチサンプルによってはこのパラメーターは無効になります。

On(チェックする): あらかじめマルチサンプルごとに決められたスタート・オフセット用の位置からスタートします。

Off(チェックしない): マルチサンプル波形の先頭からスタートします。

LEVEL

マルチサンプルのレベルを設定します。

note マルチサンプルによっては設定を大きな値にすると、和音の演奏時に音が歪むことがあります。このようなときは、レベルを下げてください。

VELOCITY SWITCH HIGH/LOW

ここで設定したベロシティ値を基準にして、“[OSC1, OSC2](#)”で設定した[HIGH, LOW](#)のマルチサンプルが切り替わります。

この値以上の強さで弾いたときは、HIGHで設定したマルチサンプルが発音します。

PITCH

オシレーター 1、2のピッチ・モジュレーションを設定します。

→ PG「Program P2: Edit-Pitch」参照



PITCH EG

オシレーター 1、2に、ピッチの時間的変化を与えるPitch EGを設定します。
ここで設定したEGのオシレーター 1、2のピッチへの深さは、“Pitch EG”で調整します。

Pitch EG

ピッチの時間的変化を設定します。

EGの各パラメーターはグラフィカル・エディターで設定します。

Start Level (S)

ノート・オン時のピッチの変化量を設定します。

Attack Level(A)

アタック・タイムが終わったときのピッチの変化量を設定します。

Attack Time (A)

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

Decay Time(D)

アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

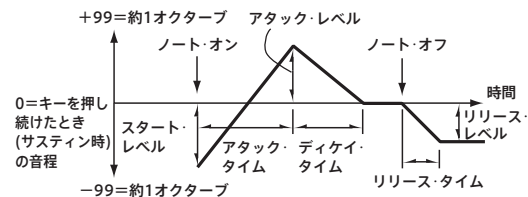
Release Level(R)

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Release Time(R)

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。

ピッチの時間的変化の設定 (Pitch EG Intensity=+12.00のとき)



OSC1 EG INT

[Pitch EG](#)で設定したOSC1に対するピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブ変化します。

OSC2 EG INT

OSC2に対するピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

OSC1 PITCH

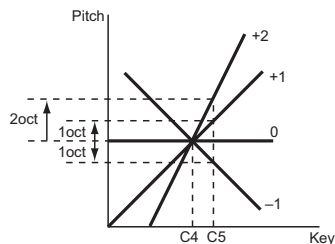
PITCH

SLOPE

通常は、+1.0に設定します。

＋の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが高くなり、－の値に設定すると、高音域の鍵盤を弾くほどピッチが低くなります。

0に設定すると、音程の変化がなくなり、どの鍵盤を弾いてもC4の音で発音します。



RIBBON

リボン・コントローラーを押さえる位置で、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。

12で1オクターブです。＋の値のとき、リボン・コントローラーの中心より右を押さえるとピッチが上がり、－の値ではピッチが下がります。

PORTAMENTO

ポルタメント(ある音程から次の音程の異なる音に滑らかに移行する)効果のオン/オフと、かかり方を設定します。

[CONTROL ASSIGN](#)で[SW1]または[SW2]ボタンをPorta.SWに設定している場合は、[SW1]または[SW2]ボタンによるオン/オフとここでの設定により効

果がかかります。

TIP MIDI CC#65(ポルタメントSW)受信時も同様です。

ENABLE

On(チェックする): ポルタメント効果がかかります。

Off(チェックしない): ポルタメント効果がかかりません。

FINGERED

["ENABLE"](#)にチェックをしているときに有効です。

On(チェックする): ある鍵盤を押しながら、次の鍵盤を押したとき(レガート奏法)にポルタメントがかかります。

Off(チェックしない): 弾き方に関係なく常にポルタメントがかかります。

TIME

["ENABLE"](#)にチェックをしているときに有効です。

ポルタメント・タイムを設定します。値が大きいほど音程がゆっくり変化します。

BEND RANGE

+X

ジョイスティックを右側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。12で1オクターブです。

-X

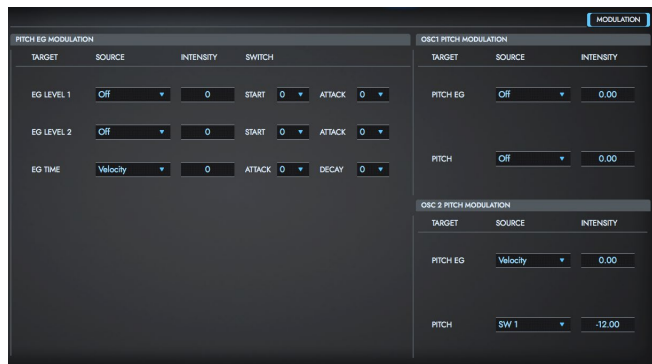
ジョイスティックを左側に傾けたときに、ピッチをどれだけ変化させるかを半音単位で設定します。12で1オクターブです。

OSC2 PITCH

→ [OSC1 PITCH](#)

MODULATION

オシレーター 1のピッチに関連するオルタネート・モジュレーションを設定します。



PITCH EG MODULATION

TARGET=EG LEVEL1、EG LEVEL2のとき

ピッチEGのAttackまたはStart Levelをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

PITCH EG Level 1、2をコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

0のとき“[PITCH EG](#)”で設定したレベルで動作します。

例えば、[SOURCE](#)をSW1にして、[SW1]ボタンをオンにすることで、[PITCH EG](#)の“[LEVEL](#)”を変化させることができます。INTENSITYの絶対値を大きくするほ

ど、[SW1]ボタンをオンにしたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は[SWITCH](#)で設定します。[SW1]ボタンがオフのときは、ピッチEGの設定レベルになります。また、[SOURCE](#)がVelocityのときは、INTENSITYの絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのレベルの変化幅が大きくなります。変化の方向は[SWITCH](#)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

Pitch EG変化(レベル) (SOURCE=SW1 / Velocity, INTENSITY=+の値)



SWITCH

START: “[Pitch EG](#)” によるStart(Start Level)の変化の方向を設定します。“[INTENSITY](#)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

ATTACK: “[Pitch EG](#)” によるAttack(Attack Level)の変化の方向を設定します。“[INTENSITY](#)”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

TARGET=EG TIMEのとき

ピッチEGのTIME、ATTACK TIME、DECAY TIMEをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

PITCH EG TIMEをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

0にすると“[TIME](#)”で設定したタイムで動作します。

EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

例えば、アタック・レベルに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、ディケイ・タイムが決まります。“[INTENSITY](#)”を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは最大で2、4、8、16、32、64倍(または、1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。例えば、[SOURCE](#)がVelocityのとき、INTENSITYの絶対値を大きくするほど、強く弾いたときのピッチEGのTimeの変化幅が大きくなります。変化の方向は[SWITCH](#)で設定します。弱く弾くほど、ピッチEGの設定タイムに近づきます。

Pitch EG変化(タイム) (SOURCE=Velocity, INTENSITY=+の値)



SWITCH

ATTACK:“Attack(Attack Time)”の変化の方向を設定します。“[INTENSITY](#)”

が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

DECAY: “Decay(Decay Time)”の変化の方向を設定します。“[INTENSITY](#)”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

OSC1 PITCH MODULATION

TARGET=PITCH EGのとき

ピッチEGのOSC1へのINTENSITYをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

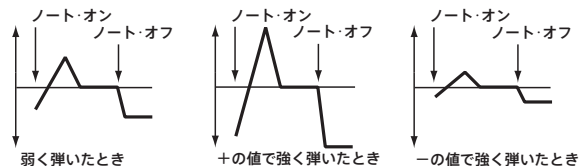
ピッチEG OSC1 INTをコントロールするためのソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

例えば、[SOURCE](#)をVelocityにして、ここを12.00にすると、ベロシティでピッチEGによるピッチ・モジュレーションを±1 オクターブの範囲でコントロールできます。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

ピッチの変化(レベル)



TARGET=PITCHのとき

OSC 1 のピッチをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

OSC1のピッチにモジュレーションをかけるソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。0に設定すると、モジュレーションはかかりません。12.00で1オクターブ変化します。例えば、[SOURCE](#)をAfter Touchにしてアフタータッチ対応の鍵盤を押し込んだとき、ここが+の値のときはピッチが上がり、-の値のときはピッチが下がります。その範囲は、最大で1オクターブです。

OSC2 PITCH MODULATION

→ [OSC1 PITCH MODULATION](#)

FILTER

→PG「Program P3: Edit-Filter」

オシレーター 1、2の音色をコントロールするフィルター 1、2を設定します。レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルター、または12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続のフィルターが使用できます。

“[OSC MODE](#)”がSINGLEのときフィルター 1が使用でき、DOUBLEのときフィルター 1、2が使用できます。

note SINGLEのときはフィルター 2に関するエディットはできません。



OSC1 FILTER

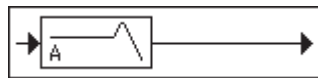
フィルター 1(オシレーター 1用)の基本となるタイプ、カットオフ周波数やレゾナンスを設定します。

FILTER

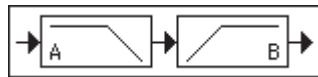
FILTER TYPE

フィルター 1のフィルター・タイプを選びます。

RESO LPF (Low Pass Resonance): レゾナンス付き24dB/octローパス・フィルターです。



LPF + HPF (Low Pass & High Pass): 12dB/oct ローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターをシリーズ接続したものです。

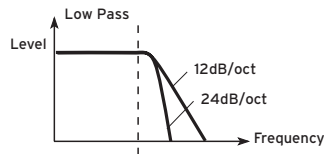


ローパス・フィルター (LPF)

カットオフ周波数よりも高音域をカットするフィルターです。

倍音成分を削ることで、明るい(鋭い)音色を暗く(丸く)する、最も一般的なフィルターです。

“[FILTER TYPE](#)”がRESO LPFの方が、カットのカーブが急峻です。

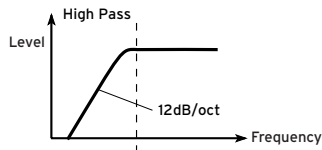


ハイパス・フィルター (HPF)

“[FILTER TYPE](#)”がLPF + HPFのときに使用できます。

カットオフ周波数よりも低音域をカットするフィルターです。

低音を削ることで、音色を細くします。



CUTOFF

RESONANCE

フィルター 1 のカットオフ周波数や、レゾナンスをグラフィカルエディターで設定します。

レゾナンスはカットオフで設定した周波数付近の倍音成分を強調し、音にクセを付けます。設定した値が大きいくほど、効果が大きくなります。

note “[FILTER TYPE](#)”をLPF+HPFとした場合は、レゾナンスを設定できません。

TRIM

オシレーター 1 から出力された音声信号をLPFへ入力するレベルを設定します。

note この値を大きくすると、レゾナンスの値が大きいくときや、和音を弾いたときに、音が歪むことがあります。

FILTER EG

フィルターのカットオフ周波数を時間的に変化させるEGを設定します。

EGの各パラメーターはグラフィカル・エディターで設定します。

Start Level (S)

ノート・オン時のカットオフ周波数の変化量を設定します。

Attack Level (A)

アタック・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Attack Time (A)

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。

Break Point Level (D)

ディケイ・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Decay Time (D)

アタック・レベルに達したときからブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

Sustain Level (S)

スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Slope Time (S)

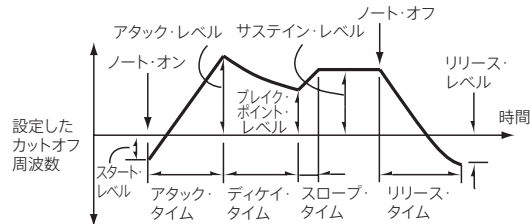
ディケイ・タイムが終わったときからサスティン・レベルになるまでの時間を設定します。

Release Level (R)

リリース・タイムが終わったときのカットオフ周波数の変化量を設定します。

Release Time (R)

ノート・オフ時からリリース・レベルに達するまでの時間を設定します。



LPF INT

EGがローパス・フィルターのカットオフ周波数へ効果を与える、その深さと方向を設定します。

＋の値にすると、設定したEGレベルが＋の部分では音色が明るく(鋭く)なり、－の部分では暗く(鈍く)なります。－の値にすると、逆に、設定したEGレベルが＋の部分では音色が暗く(鈍く)なり、－の部分では明るく(鋭く)なります。

HPF INT

EGがハイパス・フィルターのカットオフ周波数へ効果を与える、その深さと方向を設定します。

LPF VEL INT

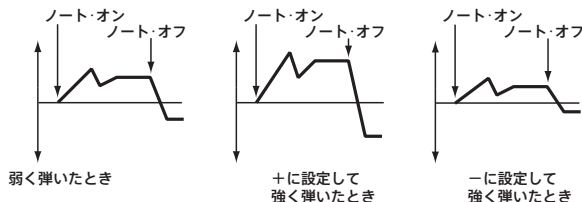
EGがローパス・フィルターのカットオフ周波数へ与える効果をベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

＋の値にすると、強く弾くほどフィルター 1 EGによるカットオフの変化が大きくなります。－の値にすると、強く弾くほど逆相のEGによるカットオフの変化が大きくなります。

HPF VEL INT

EGがハイパス・フィルターのカットオフ周波数へ与える効果をベロシティでコントロールします。その効果の深さと方向を設定します。

カットオフ周波数の変化



KEYTRACK

フィルター 1 のカットオフ周波数のキーボード・トラックを設定します。弾く鍵盤の位置によるカットオフ周波数の変化を調整し、弾く鍵盤の位置に従った音色の響きをコントロールします。キーボード・トラックがかかりはじまるノート・ナンバー (KEY)とその効果の深さ(傾き)(RAMP)を設定し、その効果全体を[LPF INT](#)、[HPF INT](#)でコントロールします。

KEY LOW (KBDTrk Key Low)

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

KEY HIGH (KBDTrk Key High)

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

RAMP LOW (KBDTrk Ramp Low)

KEY LOWで設定したノートナンバーより下の領域での効果の深さ(傾き)を設定します。

RAMP HIGH (KBDTrk Ramp High)

KEY HIGHで設定したノートナンバーより上の領域での効果の深さ(傾き)を設定します。

LPF INT

設定したキーボード・トラックのローパス・フィルターに対する効果の深さと方向を設定します。＋側ではキーボード・トラックの設定に対して正方向、－側では逆方向の 効果になります。

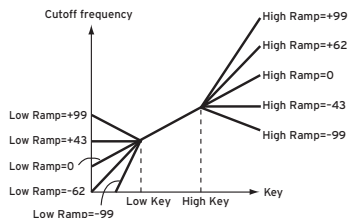
HPF INT

設定したキーボード・トラックのハイパス・フィルターに対する効果の深さと方向を設定します。

“[LPF INT](#)”、“[HPF INT](#)”を＋50 に設定して、“[RAMP LOW \(KBDTrk Ramp Low\)](#)”を－62、“[RAMP HIGH \(KBDTrk Ramp High\)](#)”を＋62にすると、カッ

トオフ周波数の傾きは鍵盤の位置(音程)と同じになります。
従って“[RESONANCE](#)”を上げたときの発振音と、鍵盤の位置が対応するようになります。

“[RAMP LOW \(KBDTrk Ramp Low\)](#)”を +43、“[RAMP HIGH \(KBDTrk Ramp High\)](#)”を -43にすると、カットオフ周波数の傾きはなくなります。鍵盤ごとにカットオフ周波数が変化しないようにするときに設定します。



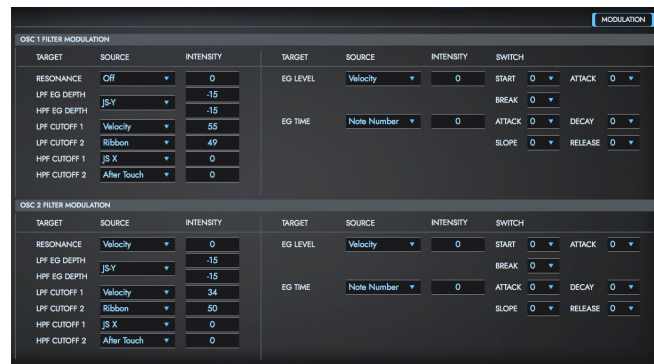
OSC2 FILTER

オシレーター 2の音色をコントロールするフィルター 2を設定します。

“[OSC MODE](#)”がDOUBLEのときフィルター 2が使用できます。

→ OSC 1 FILTER

MODULATION



OSC1 FILTER MODULATION

OSC 1フィルターに関連するオルタネート・モジュレーションの設定をします。

TARGET=RESONANCE、LPF EG DEPTH、LPF CUTOFF1、2、HPF EG DEPTH、HPF CUTOFF1、2のとき

SOURCE

それぞれのターゲットへのモジュレーションをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

TARGET=EG LEVELのとき

フィルター EGのSTART LEVEL、ATTACK LEVEL、BREAK POINT LEVELをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

フィルター EG Levelをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

例えば、“[SOURCE](#)”をVelocityに、“[SWITCH](#)”をすべて+に設定したとき、“INTENSITY”を+の値にすると強く弾くほどEGレベルは上がり、-の値にすると強く弾くほどEGレベルは下がります。0にすると、“[FILTER EG](#)”で設定したレベルで動作します。

SWITCH

START: “[Start Level \(S\)](#)”の変化の方向を設定します。“INTENSITY”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

ATTACK: “[Attack Level \(A\)](#)”の変化の方向を設定します。“INTENSITY”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

BREAK: “[Break Point Level \(D\)](#)”の変化の方向を設定します。“INTENSITY”が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Filter1 EG変化(レベル) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



TARGET=EG TIMEのとき

フィルター EGのTimeをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

フィルター EGのATTACK TIME、DECAY TIME、SLOPE TIME、RELEASE TIMEをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

例えば“[SOURCE](#)”が Filter KeyTrack +/+のとき、キーボード・トラックの設定によってEGのTimeをコントロールします。+の値にするとRAMPが+の値の場合、EGタイムは長くなり、RAMPが-の値の場合、EGタイムは短くなります。変化方向は“[Attack Time \(A\)](#)”、“[Decay Time \(D\)](#)”、“[Slope Time \(S\)](#)”、“[Release Time \(R\)](#)”でそれぞれ設定します。0にすると、“[FILTER EG](#)”で設定した時間で動作します。

SWITCH

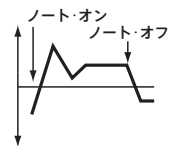
ATTACK: “[Attack Time \(A\)](#)”の変化の方向を設定します。“INTENSITY”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

DECAY: “[Decay Time \(D\)](#)”の変化の方向を設定します。“INTENSITY”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

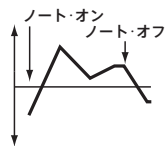
SLOPE: “[Slope Time \(S\)](#)”の変化の方向を設定します。“INTENSITY”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

RELEASE: “[Release Time \(R\)](#)”の変化の方向を設定します。“INTENSITY”が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

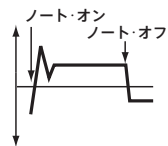
Filter1 EG変化(タイム) (AMS=Velocity, Intensity=+の値)



"ATTACK"; "DECAY",
"SLOPE", "RELEASE"を
+に設定して鍵盤を弱く
弾いたとき



"ATTACK"; "DECAY",
"SLOPE", "RELEASE"を
+に設定して鍵盤を強く
弾いたとき



"ATTACK"; "DECAY",
"SLOPE", "RELEASE"を
-に設定して鍵盤を強く
弾いたとき

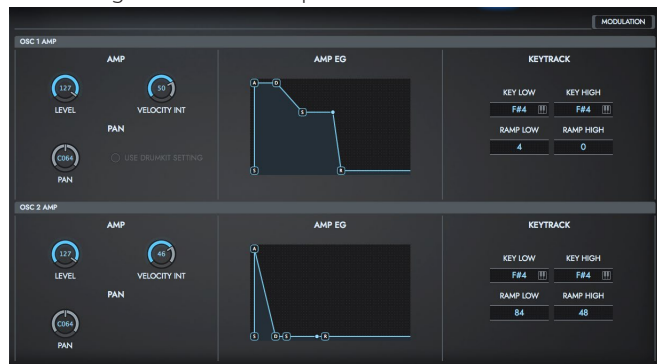
OSC2 FILTER MODULATION

→ OSC1 FILTER MODULATION

AMP

オシレーター 1の音量をコントロールするアンプ1と、オシレーター 2の音量をコントロールするアンプ2を設定します。またパンも設定します。

→ PG「Program P4: Edit-Amp」



OSC1 AMP

オシレーター 1の音量とパンを設定します。

AMP

USE DRUMKIT SETTING

“OSC MODE”がDRUMSのときに有効です。

On(チェックする): Drum KitでKeyごとに設定した“PAN” (GLOBAL)の値で出力します。“OSC MODE”がDRUMSのときは、通常この設定にします。

Off(チェックしない): Drum KitのすべてのKeyが“PAN” (Amp1Pan)の設定になります。

LEVEL

オシレーター 1の音量を設定します。

TIP プログラムの音量は、CC#7(ボリューム)、CC#11(エクスプレッション)の受信でコントロールできます。このとき音量は、オシレーターごとにCC#7とCC#11をかけ合わせた値になります。グローバルMIDIチャンネル“[GLOBAL CH](#)”でコントロールします。

PAN

オシレーター 1のパン(音の定位)を設定します。

L001で左側に振り切り、C064で中央に定位、R127で右側に振り切ります。

Random: ノート・オンのたびに異なる定位で音が出ます。

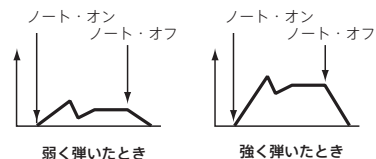
TIP CC#10(パンポット)の受信でコントロールできます。CC#10の値が0または1で左に振り切り、64でオシレーターごとの“PAN”の設定値、127で右に振り切ります。グローバルMIDIチャンネル“[GLOBAL CH](#)”でコントロールします。

VELOCITY INT

＋の値にすると、強く弾くほど音量は上がります。

－の値にすると、強く弾くほど音量は下がります。

音量の変化（＋に設定した場合）



AMP EG

オシレーター 1 の音量を時間的に変化させるアンプ1EGを設定します。
グラフィカル・エディターで設定します。

Start Level (S)

ノート・オン時の音量レベルを設定します。音の頭で「カッ」と鳴らしたいときは、ここを大きな値に設定します。

Attack Level (A)

アタック・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

Attack Time (A)

ノート・オン時からアタック・レベルに達するまでの時間を設定します。スタート・レベルが0のときは、音の立ち上がりの時間となります。

Break Point Level (D)

ディケイ・タイムが終わったときの音量レベルを設定します。

Decay Time (D)

アタック・レベルに達したときから、ブレイク・ポイント・レベルになるまでの時間を設定します。

Sustain Level (S)

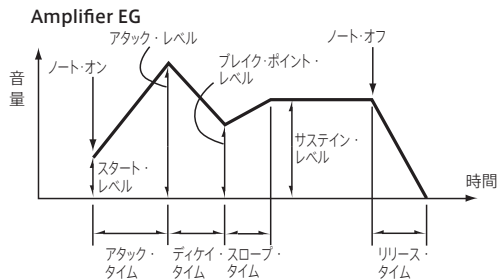
スロープ・タイムが終わってからノート・オフまでの音量レベルを設定します。

Slope Time (S)

ブレイク・ポイント・レベルに達してからサステイン・レベルになるまでの時間を設定します。

Release Time (R)

ノート・オフ時から、音量が0になるまでの時間を設定します。



KEYTRACK

オシレーター 1 の音量をキーボード・トラックでコントロールします。キーボード・トラックがかかりはじめる位置を2箇所のノート・ナンバー (KEY LOW, KEY HIGH)とその効果・傾きの深さ(RAMP LOW, RAMP HIGH)で設定します。
“KEY LOW”から“KEY HIGH”の間では、音量の変化はありません。

KEY LOW (KBDTrk Key Low)

設定したノート・ナンバーより下の音域でのキーボード・トラックを設定します。

KEY HIGH (KBDTrk Key High)

設定したノート・ナンバーより上の音域でのキーボード・トラックを設定します。

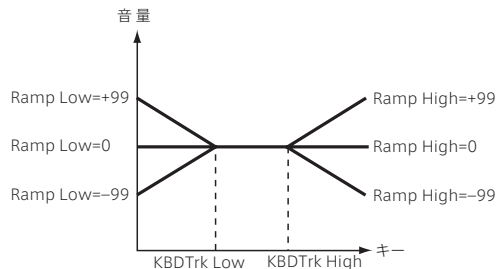
RAMP LOW (KBDTrk Ramp Low)

＋の値にすると“[KEY LOW \(KBDTrk Key Low\)](#)”で設定したノート・ナンバーより低い音を弾くほど音量は上がり、－の値にすると音量は下がります。

RAMP HIGH (KBDTrk Ramp High)

＋の値にすると、“[KEY HIGH \(KBDTrk Key High\)](#)”で設定したノート・ナンバーより高い音を弾くほど音量は上がり、－の値にすると音量は下がります。

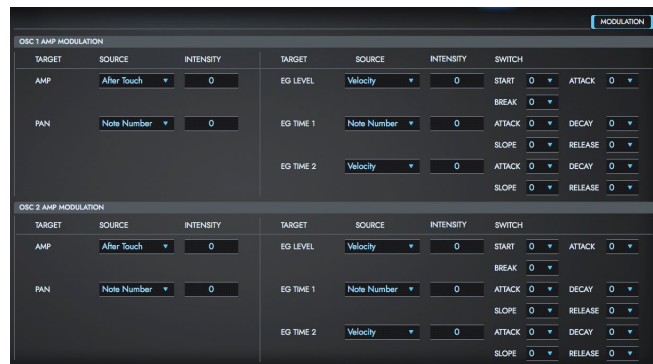
弾く鍵盤の位置とRampの設定による音量変化



OSC2 AMP

→ OSC1 AMP

MODULATION



OSC1 AMP MODULATION

TARGET=PAN, AMPのとき

AMPのパンやレベルをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

ターゲットをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

音量は、アンプEGによる音量変化にMODULATION AMPの値をかけ算したもので、アンプEGの各レベルが小さいとオルタネート・モジュレーションのかかりも小さくなります。

TARGET=EG LEVELのとき

アンプEGのSTART、ATTACK、BREAKの各レベルをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

EG Levelをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

0にすると、[AMP EG](#)で設定したレベルで動作します。

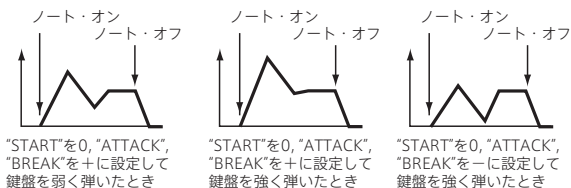
SWITCH

START: "[Start Level \(S\)](#)"の変化の方向を設定します。"INTENSITY"が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

ATTACK: "[Attack Level \(A\)](#)"の変化の方向を設定します。"INTENSITY"が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向へ、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

BREAK: "[Break Point Level \(D\)](#)"の変化の方向を設定します。"INTENSITY"が+の値のとき、+でEGレベルが上がる方向、-で下がる方向に変化します。0では変化はありません。

Amp1 EG変化(レベル) (SOURCE=Velocity, INTENSITY=+の値)



TARGET=PITCH EG TIME1、2のとき

アンプEGのATTACK、DECAY、SLOPE、RELEASEの各Timeをオルタネート・モジュレーションでコントロールします。

SOURCE

EG TIMEをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

0にすると、[AMP EG](#)で設定した時間で動作します。

EGタイムは、各ポイントに達したときのオルタネート・モジュレーションの値で、その次のタイムが決まります。

SWITCH

ATTACK: "[Attack Time \(A\)](#)"の変化の方向を設定します。"INTENSITY"が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

DECAY: "[Decay Time \(D\)](#)"の変化の方向を設定します。"INTENSITY"が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向へ、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

SLOPE: "[Slope Time \(S\)](#)"の変化の方向を設定します。"INTENSITY"が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

RELEASE: "[Release Time \(R\)](#)"の変化の方向を設定します。"INTENSITY"が+の値のとき、+でタイムが長くなる方向、-で短くなる方向に変化します。0では変化はありません。

Amp1 EG変化(タイム)

(AMS=Velocity, Intensity=+の値)



OSC2 AMP MODULATION

→ OSC1 AMP MODULATION

LFO

オシレーター 1、2のPitch、Filter、Ampを周期的に変化させるLFOを設定します。オシレーターごとに2つのLFOが使用できます。

Pitch、Filter、AmpでのLFO1、LFO2 Intensityの値を-1にすることで逆相のLFO効果が得られます。

→ PG「Program P5: Edit-Common LFO」



OSC1 LFO

オシレーター 1に対して使用できる2つのLFO(LFO1、LFO2)を設定します。設定するLFOの切り替えは LFO1/LFO2ボタンで行います。

Waveform

LFO波形を選びます。

いくつかのLFOで表示している名称の右側にある数字は、波形がスタートするときの位相です。

KEY SYNC

On(チェックする): 鍵盤を弾くたびにLFOがスタートし、鍵盤ごとに独立した

LFOが動作します。

Off(チェックしない): 後から弾いた音にも最初に弾いた鍵盤によってスタートしたLFOの効果が掛かります。(このとき、ディレイやフェードの効果は、最初にスタートしたLFOにだけ掛かります。)

FREQ

LFO周波数を設定します。99で最も速くなります。

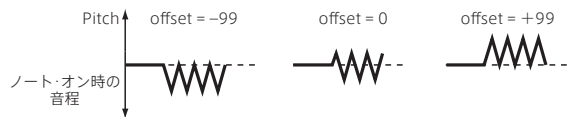
OFFSET

LFO波形の中心となる値を設定します。

例えば次図のように0に設定すると、ノート・オンしたピッチを中心にビブラートが掛かります。+99に設定すると、ギターのビブラートのように、ノート・オンした音程から上の音域でビブラートが掛かります。

なお、“Waveform”のGuitarは、“OFFSET”を0にしても+の領域で振動します。

オフセットの設定と、ビブラートのピッチの変化

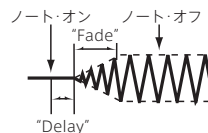


FADE

LFOが効きはじめてから振幅が最大になるまでの時間を設定します。

“KEY SYNC”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけ掛かります。

“FADE”の設定によるLFOのかかり方 (“KEY SYNC”がOnのとき)



DELAY

ノート・オンからLFO効果がかかりはじめるまでの時間を設定します。
“[KEY SYNC](#)”がOffのときは、最初にスタートしたLFOにだけかかります。

TEMPO SYNC

On(チェックする): LFOの周期がテンポ(DAWホストのテンポや設定テンポ)に同期します。このとき、[FREQ](#)で設定した値は無効になります。

BASE NOTE / TIMES

TEMPO SYNCにOnにしたとき、テンポに対する音長 (BASE NOTE)と、倍数 (TIMES)を設定します。これらによりLFOの周期が決定します。
例えば“BASE NOTE”が4、“TIMES”を4に設定すると、LFOは4拍での1周期になります。

PITCH MOD

PITCH INT

“[OSC1 LFO](#)”で設定したLFOによるピッチ・モジュレーションの深さと方向を設定します。

12.00にすると、最大で±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。一の値のときはLFOは逆相になります。

PITCH JS+Y INT

ジョイスティックを+Y(奥)方向に傾けたときのLFOによるピッチ・モジュレーションの深さを設定します。

12.00にすると最大±1オクターブのピッチ・モジュレーションがかかります。一の値のときはLFOは逆相になります。

FILTER MOD

LPF INT

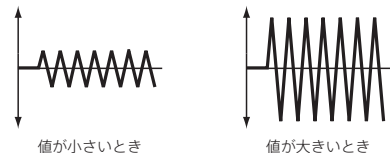
ローパス・フィルターのカットオフ周波数をLFOで変調する深さと方向を設定します。

一の値にすると、逆相になります。

HPF INT

ハイパス・フィルターのカットオフ周波数をLFOで変調する深さと方向を設定します。

カットオフの変化



LPF JS-Y INT

ジョイスティック-Y(手前)方向へ操作することでLFOをコントロールして、ローパス・フィルターのカットオフ周波数を変調します。

その効果の深さと方向を設定します。

設定した値が大きいほど、ジョイスティックを-Y(手前)方向に傾けたときのフィルター 1への[OSC1 LFO](#)の効果が大きくなります。

HPF JS-Y INT

ジョイスティック-Y(手前)方向へ操作することでLFOをコントロールして、ハイパス・フィルターのカットオフ周波数を変調します。

その効果の深さと方向を設定します。

AMP MOD

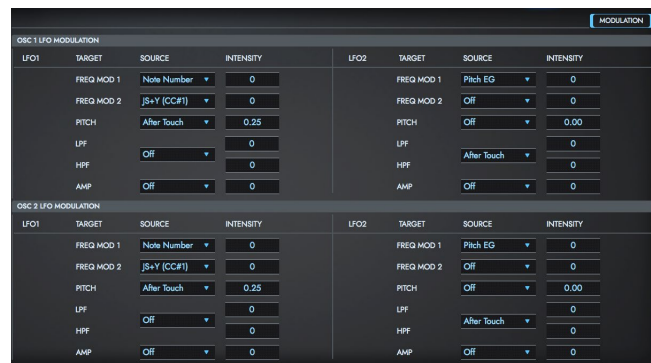
AMP INT

OSC 1の音量を、LFOで変化させる、深さと方向を設定します。一の値でLFOは逆相になります。

OSC2 LFO

→ [OSC1 LFO](#)

MODULATION



OSC1 LFO MODULATION

[OSC1 LFO](#)に対するさらなるモジュレーションを設定します。

TARGET= FREQ MOD1, FREQ MOD2のとき

OSC1 LFO1の速さの変化量を、2つのオルタネート・モジュレーションで調整します。

SOURCE

オシレーター 1用のLFO1のフリクエンシーをコントロールするソースを選びます。OSC1 LFO1はOSC1 LFO2で変調をかけることもできます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。

この値を16、33、49、66、82、99にすると、それぞれの設定タイムは、最大で2、4、8、16、32、64倍(または1/2、1/4、1/8、1/16、1/32、1/64倍)にすることができます。

TARGET = PITCHのとき

さらにPITCHをLFOでモジュレーションをかけるときに設定します。

SOURCE

LFOによるPITCH変調の深さをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

効果の深さと方向を設定します。0にすると、モジュレーションはかかりません。例えば、“[SOURCE](#)”をVelocityにして、ここを12.00にすると、ベロシティでピッチEGによるピッチ・モジュレーションを±1オクターブの範囲でコントロールできます。弱く弾くほど、ピッチEGの設定レベルに近づきます。

TARGET = LPF, HPFのとき

さらにフィルターのカットオフ周波数をLFOでモジュレーションをかけるときに設定します。

SOURCE

ハイパス・フィルター、ローパス・フィルター両方のカットオフ周波数の変化の深さと方向をコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

ローパス・フィルターに対する効果の深さと方向、ハイパス・フィルターに対する効果の深さと方向をそれぞれ設定します。

TARGET = AMPのとき

さらにオシレーター 1の音量をLFOでモジュレーションをかけるときに設定します。

SOURCE

オシレーター 1の音量をLFOで変化させる深さをコントロールするソースを選びます。

INTENSITY

設定の絶対値が大きいほど LFOによる音量コントロールの効果が大きくなります。一の値でLFOは逆相になります。

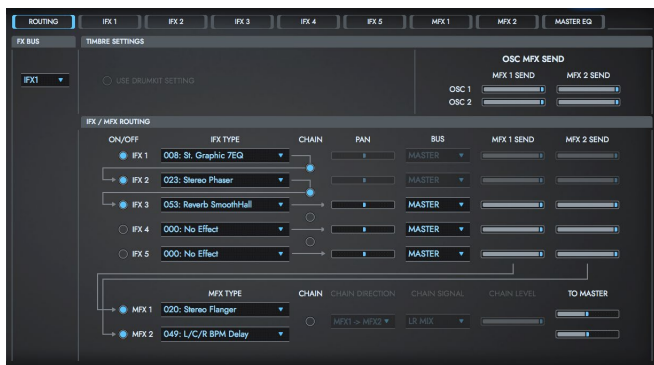
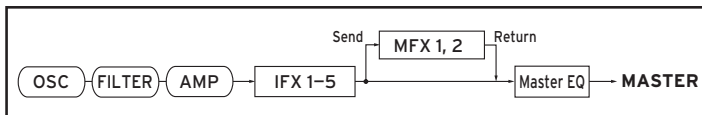
OSC2 LFO MODULATION

→ [OSC1 LFO MODULATION](#)

IFX

→ PG「Program P8: Edit-Insert Effect」、「8. Effect Guide」
プログラムで使用するインサート・エフェクトとマスター・エフェクト、マスター・エフェクトの出力先等を設定します。

[PROGモード](#)では、オシレーター (OSC)の出力音を、フィルター (Filter)、アンプ(Amp)で音作りすると同様に、インサート・エフェクト で音作りします。そしてマスター・エフェクトによってリバース等の空間処理をします。最終出力の直前にあるステレオ3バンドのマスターEQで最終的な音質を調整します。これらの設定はプログラムごとに行えます。



ROUTING

オシレーター出力のバスを設定します。また、マスター・エフェクトへの センド・レベルを設定します。

FX BUS

オシレーター出力のバスを設定します。

インサート・エフェクトを使用しない場合はMASTERに設定します。バスは直接[MASTER EQ](#)に接続されます。

TIP VALVE FORCEをINSERTとして使う場合はSUBを選択します。

TIMBER SETTINGS

USE DRUMKIT SETTING

[OSC MODE](#)がDRUMSの場合に有効です。

On(チェックする): 選択しているドラムキットの各キーごとのバスの設定が有効になります。ドラム・インストゥルメントごとに個別のインサート・エフェクトをかけたりする場合にチェックします。[OSC MODE](#)がSINGLEまたはDOUBLEの場合、ここでの設定は無効となります。

Off(チェックしない): [FX BUS](#)、MFX 1/2 SENDの設定に従います。すべてのドラム・インストゥルメントが設定したバスに送られます。

MFX1 SEND

オシレーター 1および2 ([OSC MODE](#): DOUBLE時)の出力がマスター・エフェクト1へ送られる量(SEND・レベル)を設定します。[FX BUS](#)をMASTER、Offに設定しているときに有効です。

[FX BUS](#)をIFX1、IFX2、IFX3、IFX4、IFX5に設定しているときのマスター・エフェクト1、2へのSEND・レベルは、[IFX/MFX ROUTING](#)の[MFX 1 SEND](#)、[MFX 2 SEND](#)で設定します。

MF2 SEND

オシレーター 1および2 ([OSC MODE](#) : DOUBLE時)の出力がマスター・エフェクト2へ送られる量(SEND・レベル)を設定します。

TIP CC#93でOSC1/2 Send1レベル、CC#91 で、OSC1/2 Send2レベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。実際のSEND・レベルは、オシレーターごとのSEND・レベルの 設定値とのかけ算となります。

IFX/MFX ROUTING

インサート・エフェクトの種類、オン/オフ、チェイン等を設定します。インサート・エフェクトではダイレクト音(Dry)は、常にステレオ入出力になります。エフェクト音(Wet)は、エフェクトの種類によって入出力の形が異なります。

IFX1, 2, 3, 4, 5 On/Off

インサート・エフェクトのオン/オフを設定します。OFF時は入力をそのまま出力します。(000:No Effectではオンとオフは同じです。)押すたびに交互にオン、オフが切り替わります。

TIP ここでの設定とは別にコントロール・チェンジ#92ですべてのインサート・エフェクトをオフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で、元の設定になります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

IFX TYPE

インサート・エフェクトの種類を選びます。選択できるエフェクトは、000:No Effect ~ 102:Hold Delayの103種類からです。

インサート・エフェクトの詳細については、TRITON Extremeパラメーター・ガイド「8. Effect Guide」(p.205)を参照してください。

CHAIN

インサート・エフェクトのチェインのオン/オフを設定します。

例えばIFX1とIFX2の間にある“CHAIN”チェック・ボックスをチェック(On)する

と、IFX1とIFX2を直列で接続します。[FX BUS](#)をIFX1に設定している場合、IFX1とIFX2が直列にインサートされます。最大、IFX1 ~ IFX5まで5個のインサート・エフェクトを直列 にインサートすることが可能です。チェインした場合、一番最後のIFX通過後のPAN、BUS、MFX 1 SEND, MFX 2 SENDの設定が有効です。

PAN

インサート・エフェクト通過後のパンを設定します。[BUS](#)がMASTERのときにのみ有効です。

TIP CC#8でコントロールできます。

BUS

インサート・エフェクト通過後、どのバスに送るかを設定します。

MASTERはエフェクト・アウトプットを[MASTER EQ](#)にバスを接続します。OFFに設定すると[MASTER EQ](#)へは接続しません。通常はMASTERを選択します。

MFX 1 SEND, MFX 2 SEND

インサート・エフェクト通過後のマスター・エフェクト1、2へのSEND・レベルを設定します。[BUS](#)の設定がOFFでもMASTERでも有効です。

TIP CC#93でMFX 1 Sendレベル、CC#91でMFX 2 Sendレベルをコントロールできます。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

MASTER EFFECT

マスターエフェクトは2系統あり、SEND・リターンバランスで音色に味付けをします。

MFX 1, 2 ON/OFF

マスター・エフェクト1、2のオン/オフを設定します。オフでは出力を ミュートします。押すたびにオン/オフが切り替わります。

ここでの設定とは別にMFX1はCC#94で、MFX2はCC#95で、それぞれオン/オフにできます。値が0でオフ、1 ~ 127で元の設定になります。グローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

MXF TYPE

エフェクトの種類を選びます。選択できるエフェクトは、000:No Effect ～ 102:Hold Delayの103種類からです。

エフェクトの詳細については、TRITON Extremeパラメーター・ガイド「8. Effect Guide」を参照してください。

CHAIN

On(チェックする): MFX1、MFX2間のチェイン(直列接続)がオンになります。

CHAIN DIRECTION

チェインをオンしたときのMFX1、MFX2間の接続方向を設定します。

MFX1→MFX2: MFX1、MFX2の順番で接続します。

MFX2→MFX1: MFX2、MFX1の順番で接続します。

CHAIN SIGNAL

チェインをオンしたときの、最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力信号をどのように、次のマスター・エフェクトの入力と接続するかを設定します。

LR MIX: 最初のマスター・エフェクトからのステレオ出力L、Rをミックスして、次のマスター・エフェクトに入力します。

L ONLY, R ONLY: 出力の左または右チャンネルのみを次のマスター・エフェクトに入力します。

LR STEREO: 最初のマスター・エフェクトの出力をモノにせずにステレオのまま直接接続します。

CHAIN LEVEL

チェインをオンしたときのマスター・エフェクトからマスター・エフェクトへのレベルを設定します。

TO MASTER

マスター・エフェクトからマスター・バスへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。

IFX 1, 2, 3, 4, 5

ROUTING ページで選択したIFX1、2、3、4、5それぞれのエフェクト・パラメーターを設定します。

MASTER EQ

マスター EQは、3バンド・ステレオEQです。最終出力段の直前にあり、全体的なイコライジング(EQでの音質調整)を行います。

ARP

プログラムで使用するアルペジエーターに関する設定をします。



ARPEGGIATOR COMMON

ARP ON/OFF

On(チェックする): キーオン時にアルペジエーターが演奏されます。

この設定は[GLOBALモード](#)の["ARPEGGIATOR SETTINGS"](#)の["ENABLE ON PROG"](#)がONになっていないと動作しません。

GATE OFFSET

アルペジオ音のゲート・タイム(音の長さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの["GATE"](#)パラメーター設定値になります。左に回すと短く、右に回すと長くなります。

VELOCITY OFFSET

アルペジオ音のベロシティ(打鍵の強さ)が変化します。センター位置(12時方向)で、アルペジエーターの["VELOCITY"](#)パラメーター設定値になります。左に回すと弱く、右に回すと強くなります。

ARPEGGIATOR

SETTING

PATTERN

アルペジオ・パターンを選びます。

OCTAVE

アルペジエーターが展開する音域をオクターブ単位で設定します。

RESOLUTION

アルペジオのレゾリューション(分解能)を設定します。

設定した16T、16、8T、8、4T、4を基準にアルペジオを展開します。

テンポとRESOLUTIONの設定によって、アルペジオ・パターンのスピードが決定します。

GATE

アルペジオ音の長さ(ゲート・タイム)を設定します。

000 ~ 100(%): 各ステップの音長に対して一律に音の長さを%でコントロールします。

Step: 各ステップで設定したゲート値で動作します。

VELOCITY

アルペジオ音のベロシティを設定します。

001 ~ 127: 常に設定したベロシティ値で動作します。

Key: 打鍵時のベロシティ値で動作します。

Step: 各ステップで設定したベロシティ値で動作します。

SWING

先頭から偶数番目のアルペジオ音のタイミングをずらしします。

SORT

同時に押さえている複数のノート(鍵盤)をアルペジオに展開し、発音する順番

を設定します。

On(チェックする): ノート・オンした順番にかかわらず、音程順をもとにしてアルペジオが展開します。

Off(チェックしない): ノート・オンした順番をもとにしてアルペジオが展開します。

KEY SYNC

アルペジオ・パターンが鍵盤を押したタイミングで始まるか、テンポに常に従うかを設定します。

On(チェックする): すべての鍵盤から手を離れた状態から最初にノート・オンしたとき、アルペジオ・パターンが先頭から始まります。リアルタイムに小節の頭に合わせて演奏するような場合に向きます。

Off(チェックしない):“(Tempo)”に常に従います。

LATCH

鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続くかどうかを設定します。

On(チェックする): 鍵盤から手を離れた後にアルペジオ演奏が続きます。

Off(チェックしない): 鍵盤から手を離すとアルペジオ演奏が止まります。

KEYBOARD

アルペジオ音と同時に鍵盤による演奏が発音するかどうかを設定します。

On(チェックする): アルペジオ音と一緒に打鍵による発音もします。

例えば、同時に複数の鍵盤を押さえたとき、打鍵による発音と展開されたアルペジオ音を同時に発音し、演奏することができます。

Off(チェックしない): アルペジオ音だけが発音します。

SCAN ZONE

Scan Zone の範囲を表示します。

KEY TOP, KEY BOTTOM

アルペジエーターが動作するノート(鍵盤)の範囲を設定します。“KEY TOP”ではその上限、“KEY BOTTOM”ではその下限を設定します。

VELOCITY TOP, VELOCITY BOTTOM

アルペジエーターが動作するベロシティの範囲を設定します。“VELOCITY TOP”ではその上限、“VELOCITY BOTTOM”ではその下限を設定します。

VALVE FORCE

プログラムで使用するVALVE FORCEに関する設定をします。
VALVE FORCEをインサート・エフェクト、マスター・エフェクトと組み合わせて配置したり、プログラム出力の最終段に配置して、軽いブーストや真空管特有のオーバードライブ感を加えます。



VALVE FORCE

INPUT TRIM

バルブ・フォースへの入力レベルを設定します。[ULTRA BOOST](#)の値を上げたときに、不快な歪みを生じる場合に調整します。ここでの設定は[ULTRA BOOST](#)での低音の出方や、真空管の効果にも影響します。

TUBE GAIN

真空管への入力ゲインを調整します。真空管による独特の音質、歪みが得られます。

ULTRA BOOST

バルブ・フォースの初段にあるウルトラ・ブースト(重低音域増強)回路へのミッ

クス・レベルを調整します。000では回路を通さない(バイパス)音になります。値を上げるほど、重低音がブーストされ、同時にエッジが強調されます。ドラムスのキックやベースなどで使用すると特に効果的です。

OUTPUT LEVEL

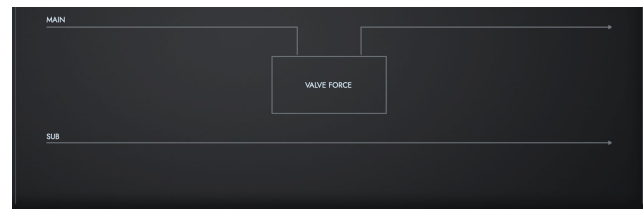
バルブ・フォースの出力レベルを設定します。バルブ・フォースの歪み特性を含む音質を維持したまま、信号レベルが調整できます。

VALVE PLACEMENT

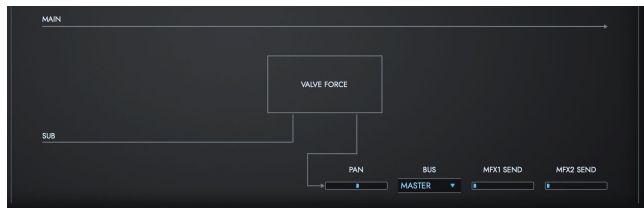
PLACEMENT

バルブ・フォースの配置先を設定します。

FINAL: MAIN出力用DAC (Digital Analog Converter)の後の、アナログ信号変換後に配置します。バルブ・フォース通過後、MASTERに出力されます。VOLUMEはバルブ・フォース通過後のレベルを調整します。出力の最終段でバルブ・フォースを通し、音を適度にブーストしたり、真空管特有のオーバー・ドライブ感を加えるときに使用します。



INSERT: SUB出力用DAC(Digital Analog Converter) の後の、アナログ信号変換後に配置します。SUBバスがバルブ・フォースへの入力となります。バルブ・フォースを通過後、ADC(Analog Digital Converter) でデジタル信号に変換され、“[PAN](#)”、“[BUS](#)”、“[MFX1 SEND](#)”、“[MFX2 SEND](#)”の設定に従い、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、L/R、Individual 1/2 バスに送られます。



バルブ・フォース、インサート・エフェクト、マスター・エフェクトを接続する順番を設定し、さまざまな組み合わせが可能です。(🔧設定例)

PAN

バルブ・フォース通過後のパンを設定します。次の“[BUS](#)”がMASTER、IFX1...5の場合に有効です。

BUS

バルブ・フォース通過後、どのバスに送るかを設定します。

MFX1 SEND

MFX2 SEND

バルブ・フォース通過後のマスター・エフェクト1、2へのSEND・レベルを設定します。“[BUS](#)”が、MASTER、Offのときに有効です。

TIP CC#93、CC#91でコントロールできます。MIDI Channelで設定するグローバルMIDIチャンネルでコントロールします。

設定例

バルブ・フォースは、[FX BUS](#)またはIFX 通過後の[BUS](#)の設定によって任意の位置にインサートします。バルブ・フォースの[BUS](#)でバルブ・フォースからの出力先を設定します。

- OSC → バルブ・フォース → オーディオ出力

[FX BUS](#): 3、4、SUB

Valve Force “[BUS](#)”: MASTER

- OSC → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → オーディオ出力

[FX BUS](#): 3、4、SUB

Valve Force “[BUS](#)”: IFX1...5

IFX 通過後の“[MFX 1 SEND](#)、[MFX 2 SEND](#)”: 適宜

IFX 通過後の“[BUS](#)”: MASTER

- OSC → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → マスター・エフェクト → オーディオ出力

[FX BUS](#): IFX1...5

IFX通過後の“[BUS](#)”: 3、4、SUB

Valve Force “[BUS](#)”: MASTER

Valve Force “[MFX1 SEND](#)”、“[MFX2 SEND](#)”: 適宜

- OSC → インサート・エフェクト → バルブ・フォース → インサート・エフェクト → マスター・エフェクト → オーディオ出力

[FX BUS](#): IFX1...4

IFX通過後の“[BUS](#)”: 3、4、SUB

Valve Force “[BUS](#)”: IFX2...5

IFX 通過後の“[MFX 1 SEND](#)、[MFX 2 SEND](#)”: 適宜

IFX 通過後の“[BUS](#)”: MASTER

COMBIモード

コンビネーションを演奏します。最大8ティンバー分のプログラムを組み合わせることで1つの音色を作るモードです。各ティンバーのプログラムの編集のほか、コンビネーション・モード特有の設定を変更します。



Timbre Parameter

各ティンバーで使用するプログラムと各ティンバーの出力レベル等を設定します。

Timbre Select

各ティンバーの四角の枠やティンバーのナンバーをクリックして、ティンバーを選択します。

ここで選択したティンバーで使用されているプログラムのパラメーターが、Page Selectスイッチによって右側のエディット・エリアに表示され、エディットできます。

SOLO

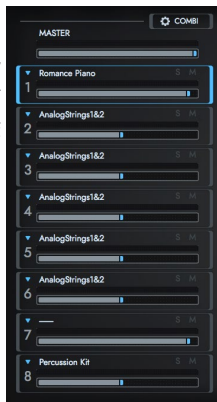
ONにしたティンバーだけが発音します。

MUTE

ONにしたティンバーは発音しません。

VOLUME

ティンバーのボリュームを調節します。



Timbre Setting

左上の矢印をクリックすると表示されるメニューからコマンドを選択して実行します。

Load Program

プログラムを選択します。[BROWSER] ボタンをクリックしたときと同様に、ブラウザが表示されます。

Copy

Timbre: 選択しているプログラムの設定を クリップ・ボードにコピーします。

OSC1 Set: 選択しているプログラムの設定のうち、OSC1の部分のみをクリッ

プ・ボードにコピーします。

OSC2 Set: 選択しているプログラムの設定のうち、OSC2の部分のみを クリップ・ボードにコピーします。

Paste

Timbre: クリップ・ボードにコピーされているプログラムの設定をペーストします。

OSC1 Set: クリップ・ボードにコピーされているOSCの設定をOSC1にペーストします。

OSC1 Set: クリップ・ボードにコピーされているOSCの設定をOSC2にペーストします。

Clear

ティンバーで使用しているプログラムの設定を消去します。

ティンバーは、プログラムを使用していない状態になり、発音しくなくなります。

消去すると、CPU の負荷を抑えることができるので、使用しないティンバーは、このコマンドを実行することをおすすめします。

Initialize

ティンバーで使用しているプログラムとティンバーの設定を初期化します。

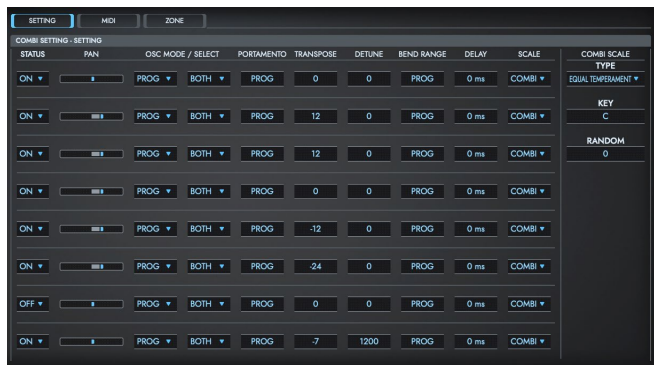
初めから音色を作成したいときに、このコマンドを実行します。



COMBI SETTINGS

右上の  ボタンを押すと、コンビネーションの設定を行えます。

SETTING



STATUS

各トラックのMIDIと内部音源の状態を設定します。

note 本機ではMIDI OUTをサポートしませんので、オリジナルのTRITONにあった状態(EXT, EX2)は存在しません。

ON: 本機を操作するとティンバーが発音し、外部のMIDI機器からのMIDIメッセージに応じ発音します。MIDIデータは送信しません。

OFF: ティンバーは発音しません。またMIDIデータも送信しません。

PAN

ティンバー 1 ～ 8のパンを設定します。

L001...C064...R127: L001で左に振り切った状態、R127で右に振り切った状態に定位します。Programモードでのオシレーターのパンの状態はC064で再現します。

インサート・エフェクトに、モノ・エフェクトを選択すると、ここでの設定が無視されます。その場合はInsert FXページ“[PAN](#)”でインサート・エフェクト通過後のパンを調整します。

RND: ノート・オンのたびにオシレーターのパンがランダムに変化します。

TIP “[STATUS](#)”がINTのとき、CC#10(パンポット)の受信でコントロールし、設定が変わります。CC#10が0または1で左に振り切り、64で中央、127で右に振り切りします。各ティンバーのMIDIチャンネル“[MIDI CH](#)”でコントロールします。

OSC MODE

ティンバー 1 ～ 8で選択したプログラムの[MODE](#)を設定します。

PROG: プログラムの設定に従います。

POLY: プログラムでの設定に関わらずポリフォニックで発音します。

MONO: プログラムでの設定に関わらずモノフォニックで発音します。

LEGATO: モノフォニックで発音し、シングル・トリガー (レガート)がかかります。MONO、LEGATOのとき、発音する優先順位はプログラムの“[PRIORITY](#)”の設定に従います。

SELECT

ティンバー 1 ～ 8で選択したプログラムの“[OSC MODE](#)”を設定します。選択した“[OSC MODE](#)”がDOUBLEのときに一方のオシレーターのみを発音させることができます。

BOTH: プログラムの設定に従いOSC1、2が発音します。

OSC1: OSC1のみが発音します。

OSC2: OSC2のみが発音します。“[OSC MODE](#)”がSINGLEまたはDRUMSのときは発音しません。

PORTAMENTO

ティンバー 1 ～ 8のポルタメントを設定します。

PROG: プログラムの設定に従い、ポルタメントがかかります。

OFF: プログラムでポルタメントがかかる設定でも強制的にオフにします。

001...127: プログラムでポルタメントがオフでもここで設定したポルタメント・タイムでポルタメントがかかります。

TIP “[STATUS](#)”がINTのとき、CC#05(ポルタメント・タイム)、CC#65(ポルタメント・スイッチ)の受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPROGのとき、CC#05ポルタメント・タイムは受信しません)。“[MIDI CH](#)”で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

TRANPOSE

各ティンバーの音程を半音単位で調整します。

12で1オクターブです。

DETUNE

各ティンバーの音程を、基準のピッチから1セント単位で調整します。

0: 基準ピッチです。

TIP “[TRANPOSE](#)”、“[DETUNE](#)”はMIDI RPNの受信でコントロールできます。ティンバー 1 ～ 8で設定したプログラムの“[OSC MODE](#)”の設定により、次のようにコントロールされます。“[OSC MODE](#)”がSINGLE、

DOUBLEのとき、MIDI RPNのコース・チューンの受信で“[TRANPOSE](#)”が、ファイン・チューンの受信で“Detune”が、それぞれコントロールされ、設定が変わります。“[OSC MODE](#)”がDRUMSのとき、MIDI RPNのコース・チューン、ファイン・チューンの受信で“[DETUNE](#)”が、コントロールされ、設定が変わります。コントロール可能な範囲はコース・チューン、ファイン・チューン合わせて、±1オクターブとなります。

BEND RANGE

ピッチ・ベンドを操作したときに変化するピッチの範囲を、半音単位で設定します。

PROG: プログラムで設定したピッチの範囲になります。

－24 ～ +24: プログラムの設定とは関係なく、ここの設定値で動作します。

TIP MIDI RPNのピッチベンド・レンジの受信でコントロールし、設定が変わります(設定がPROGのときは受信しません)。“[MIDI CH](#)”で設定する各ティンバーのMIDIチャンネルでコントロールします。

DELAY

各ティンバーのノート・オンから発音するまでのディレイ・タイムを設定します。

KEY OFF: ノート・オフで発音します。このときは、使用するプログラムのアンブレグのサステイン・レベルが0以外の場合は音が消えませんが、チェンバロの音色等で使います。通常は0に設定します。

COMBI SCALE

各ティンバーで使用するスケールを設定します。

PROGの場合は、プログラムで設定した[SCALE](#)で演奏します。

COMBIの場合はCOMBI SCALEで設定したスケールで演奏します。

COMBI SCALEはプログラムで設定できるパラメーターと同じ構成([TYPE](#)、[KEY](#)、[RANDOM](#))で設定可能です。

MIDI



MIDI CH

ティンバー 1 ～ 8のMIDI送受信チャンネルを設定します。

Global Ch: [GLOBALモード](#)で設定できるグローバルMIDIチャンネルにティンバーのMIDIチャンネルを常に一致させます。

“[STATUS](#)”がINTのときは、ここでの設定と同じチャンネルのMIDI メッセージを受信します。

MIDI FILTER

ティンバー 1 ～ 8が送受信するMIDIデータにフィルターをかけるかどうかを設定します。例えば同じMIDIチャンネルで発音していても、片方にダンパー・ペダルを効かせ、片方には効かせない等に設定が行えます。

On(チェックする): MIDIデータの送受信が可能になります。

“[STATUS](#)”がINTのとき、本機のコントローラー操作やMIDIデータの受信によって、チェックしてある項目の効果がティンバーのプログラムに対してかかります(エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能は、ここでの設定は影響しません)。

機能がアサインابل(ユーザーが設定可能)なコントローラーのMIDIフィルターは、MIDIコントロール・チェンジに設定してある場合、そのコントロール・チェンジに対して有効となります。

Off(チェックしない): MIDIデータの送受信が不可能になります。

ZONE

各ティンバーが発音するキーやベロシティの範囲を設定します。



トップ/ボトム・キーで、ティンバー 1 ～ 8 が発音する音域を設定し、トップ/ボトム・スロープで、トップ/ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。音色の異なるティンバーで、発音する範囲が重ならないように設定すると、鍵盤の位置で異なる音色を弾き分けることができます(キー・スプリット)。発音範囲が重なるように設定すると、1つの鍵盤で異なる音色が重なって発音します(レイヤー)。さらに、スロープ(網掛け部分)が重なるように設定すると、音色が重なって発音し、それらの重なり具合は鍵盤の位置で変化します(ポジショナル・クロスフェード)。

KEY

BOTTOM KEY

ティンバー 1 ～ 8 が発音する音域のボトム・キー (下限)を設定します。

BOTTOM SLOPE

ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設

定します。

0: ボトム・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: ボトム・キーから1オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: ボトム・キーから5オクターブ上のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

TOP KEY

ティンバー 1 ～ 8 が発音する音域のトップ・キー (上限)を設定します。

TOP SLOPE

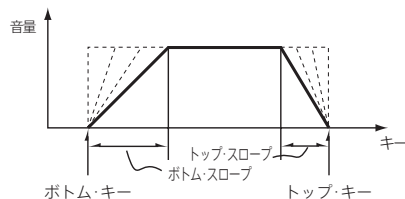
トップ・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲(12を1オクターブ)を設定します。

0: トップ・キーの位置でオリジナルの音量になります。

12: トップ・キーから1オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

60: トップ・キーから5オクターブ下のキーがオリジナルの音量になるよう、徐々に音量が上がっていきます。

弾く鍵盤の位置による音量変化の設定



VELOCITY

BOTTOM VELOCITY

ティンバー 1 ～ 8が発音するためのベロシティの最小値を設定します。

BOTTOM SLOPE

ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: ボトム・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: ボトム・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

TOP VELOCITY

ティンバー 1 ～ 8が発音するためのベロシティの最大値を設定します。

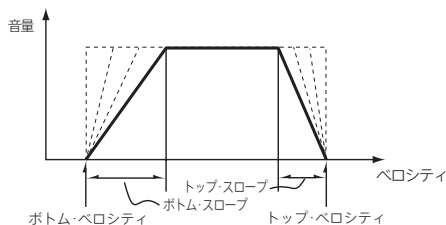
TOP SLOPE

トップ・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

0: トップ・ベロシティでオリジナルの音量になります。

120: トップ・ベロシティに近づくに従って、音量が小さくなります。

弾く鍵盤のベロシティによる音量変化の設定



EASY

選んでいるティンバーのプログラムの主要なパラメーターをエディットします。
EASYボタンをクリックすると表示されます。

このページで表示されないパラメーターについては、OSC ~ ARPページで設定します。

OSC, PITCH, FILTER, AMP, LFO

Timbre Selectで選択しているティンバーの各パラメーターが表示されます。
各パラメーターについては、[PROGモード](#)を参照してください。

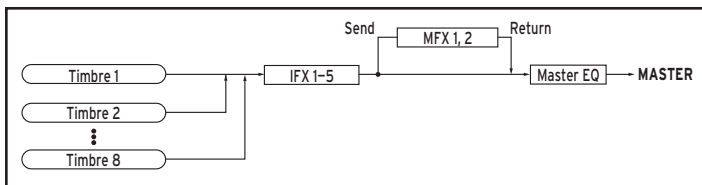


IFX/MFX

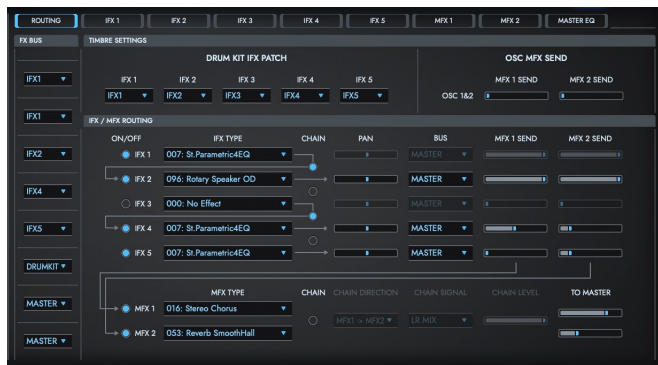
コンビネーションで使用するインサート・エフェクトとマスター・エフェクト、マスター・エフェクトの出力先等を設定します。

各パラメーターについては、[PROGモード](#)を参照してください。

こちらではCOMBIモードに特有のパラメーターについて説明します。



ROUTING



FX BUS

ティンバー 1 ～ 8のプログラム・オシレーター出力のバスを設定します。

COMBIではMASTER、IFX1 ～ 5、OFFのほかにDrum Kitが選択可能です。設定したプログラムがドラムス・プログラム([OSC MODE](#): DRUMS)の場合にのみ選択できます。ドラム キットで設定したキーごとのFX BUSが有効になります。

例えばドラムキットの“BUS Select”で、Snare系がIFX1に、Kick系がIFX2に送るように各キーで設定してあるとき、DRUMKITに設定するとSnare系はIFX1に、Kick系はIFX2に送られます。このルーティングを再設定する場合は、DRUMKIT IFX PATCHを使用します。

TIMBRE SETTINGS

MFX 1 SEND, MFX 2 SEND

FX BUSがMASTERまたはOFFのときだけ有効です。MFXに送るセンド量を設定します。

[PROGモード](#)のようにOSC1、2ごとにセンド量を調整することはできません。

DRUM KIT IFX PATCH

ドラムキットのキーごとの“BUS Select”設定をパッチし、インサート・エフェクトへの接続先を一時的に変えます。ティンバーに設定したプログラムがドラムス・プログラムの場合のみ有効です。

IFX1 ～ 5、MFX1、2、MASTER EQ

CONTROL CH

MIDIチャンネルの設定が異なる複数ティンバーをルーティングしている場合、どのチャンネルでコントロールするかをここで設定します。

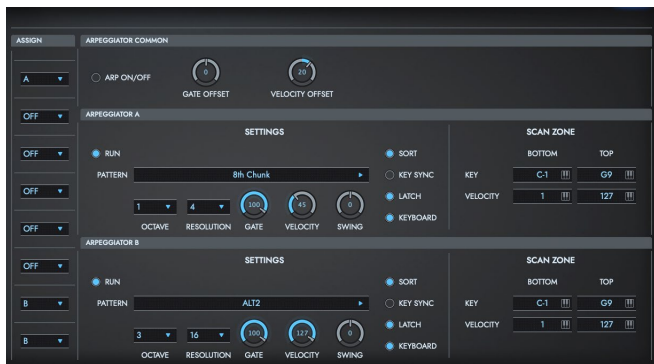
Global Ch: グローバルMIDIチャンネル“[GLOBAL CH](#)”でコントロールします。通常、Global Chにします。

ARP

コンビネーションでのアルペジエーターの動作を設定します。2つのアルペジエーターを同時に走らせることができます。

キー・スプリットした2つの音に別々のアルペジオ・パターンをかけたり、ペロシティによって2つの別々のアルペジオ・パターンを切り替えるなど、さまざまな効果的な設定が可能です。

TIP アルペジエーターの動作条件は、このASSIGNのほか、2つのアルペジエーターのスイッチである ARP ON/OFF、個別のアルペジエーターにあるRUN スwitchのほか、GLOBALページの[ARPEGGIATOR SETTINGS](#)で決定されます。



パターンを選び、パラメーターを設定します。

アルペジエーター A、Bをアサインしたティンバー 1 ～ 8は、各ティンバーの“[STATUS](#)”がINTのとき各ティンバーの“[MIDI CH](#)”の設定にかかわらず、アルペジエーターが発生するそれぞれのノート・データによって発音します。

TIP その他のパラメーターについては、[PROGモード](#)を参照してください。

ASSIGN

ティンバー 1 ～ 8にアルペジエーター A またはBをアサインします。

Off: アルペジエーターは動作しません。

A: アルペジエーター Aが動作します。Arpeggiator A ページで、アルペジオ・パターンを選び、パラメーターを設定します。

B: アルペジエーター Bが動作します。Arpeggiator B ページで、アルペジオ・

VALVE FORCE

コンビネーションで使用するVALVE FORCEに関する設定をします。
各パラメーターについては、PROGモードを参照してください。

GLOBALモード

マスター・チューン、トランスポーズ、グローバルMIDIチャンネル、MIDIフィルター、ユーザー・スケール等、TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザー全体に関わる設定を行うモードです。GLOBALボタンをクリックすると、GLOBALモードに入ります。



MIDI SETTINGS

GLOBAL CH

グローバルMIDIチャンネルを設定します。

グローバルMIDIチャンネルは、[PROGモード](#)中に演奏情報を送受信するとき、[COMBIモード](#)中にMIDIでコンビネーションを切り替えるとき、各モードでGchに設定している ティンバーやエフェクトをコントロールするときに使用します。

• MIDI受信について

[PROGモード](#)のときは、グローバルMIDIチャンネルのMIDIデータで受信をします

[COMBIモード](#)のときは、ティンバーごとやトラックごとに設定したMIDIチャンネルと一致するMIDIデータで受信をします。また、グローバルMIDIチャンネルで受信したプログラム・チェンジによってコンビネーションが切り替わります。

IFX1 ～ 5、MFX1、MFX2をMIDIでオン／オフするときは、グローバルMIDIチャンネルで行います。IFX通過後のパン、センド1、2、MFX1、2、MEQをコントロールするときは、[PROGモード](#)ではグローバルMIDIチャンネルで、[COMBIモード](#)ではIFX1 ～ 5、MFX1、MFX2、MEQそれぞれの“[CONTROL CH](#)”で設定したチャンネルで行います。“[CONTROL CH](#)”をGlobal Chに設定すると、グローバルMIDIチャンネルでコントロールできます。

CONTROL ASSIGN

コンビネーションやプログラムで使われている、コントローラーを制御するMIDI CCナンバーを設定します。

MIDI FILTER

ENABLE CONTROL CHANGE/PITCH BEND

MIDIコントロール・チェンジ・メッセージを受信するかどうかを設定します。

Off(チェックしない): 受信する。

On(チェックする): 受信しない。

ENABLE COMBI/PROG CHANGE

コンビネーション・チェンジ、プログラム・チェンジを受信するかどうかを設定します。

Off(チェックしない): 受信する。

On(チェックする): 受信しない。

ENABLE AFTER TOUCH

アフタータッチを受信するかどうかを設定します。

Off(チェックしない): 受信する。

On(チェックする): 受信しない。

KEYBOARD SETTINGS

MASTER TUNE

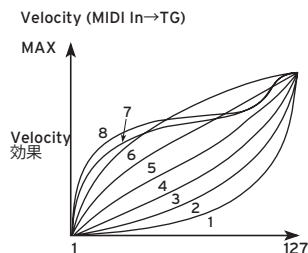
発音する全体のピッチを1Hz(ヘルツ)単位で設定します。440Hz(A4:ラの音)が基準ピッチになります。

TRANPOSE

発音する全体のピッチを半音単位(100セント)で設定します。設定範囲は±2オクターブです。

VELOCITY CURVE

ベロシティの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。受信したベロシティに対し、ベロシティ効果が、下図のように変化します。

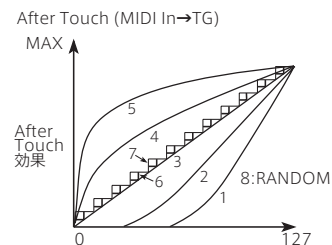


全体的に音色が明るすぎたり、暗すぎたりするときは、ここで適切なベロシティ・カーブを選んでください。

TIP 4(Normal): 標準的なカーブです。

A TOUCH CURVE

アフタータッチの強弱による音量や音色が変化する度合いを設定します。受信したアフタータッチに対し、効果が、下図のように変化します。



TIP 4(Normal): 標準的なカーブです。

SCALE

USER SCALE

16種類のUser Octave Scale、1種類のUser All Notes Scaleを設定します。ここでの設定したユーザー・スケールは、Programや、Combinationで選択できます。スケールにはここで設定できる、ユーザー定義のスケールの他に、平均律やPure Major や Pure Minorなどを選択することができます。

USER OCTAVE SCALE

TYPE

エディットするユーザー・オクターブ・スケールを選びます。

TUNE

1オクターブ分の音階を設定します。1オクターブ(C ~ B)の音程をセント単位で調整すると、全音域でこの設定が反映されます。平均律を基準にしています。
-99にすると、基準の音程より約半音下になります。
+99にすると約半音上になります。

USER ALL NOTES SCALE

TUNE

128鍵の音階を個別に設定します。コンボ・ボックスで表示させる鍵盤の位置を移動させ、128鍵(C-1 ~ G9)の音程を、セント単位で調整します。平均律を基準にしています。
-99にすると、基準の音程より約半音下になります。
+99にすると約半音上になります。

SYSTEM SETTINGS

MAXIMUM VOICE NUMBER

最大発音数を設定します。

OUTPUT GAIN

最終的な出力レベルを設定します。

TEMPO SETTINGS

SYNC TO HOST

お使いのDAWソフトウェアのテンポに同期させる場合はこちらを有効にしてください。

オフの場合は各コンビネーション、プログラムが持つテンポ値にしたがった発音を行います。

ARPEGGIATOR SETTINGS

ENABLE ON COMBI

ENABLE ON PROG

ENABLE LATCH

コンビネーションまたはプログラムでアルペジエーターを動作させるかどうかを設定します。オフの場合、コンビネーションまたはプログラムでアルペジエーターがONに設定されていたとしても、アルペジエーターは一括でOFFに設定されます。

EFFECT SETTINGS

ENABLE IFX 1-5

ENABLE MFX 1

ENABLE MFX 2

コンビネーションまたはプログラムで各エフェクトを動作させるかどうかを設定します。オフの場合、コンビネーションまたはプログラムでエフェクトが使用されていたとしても、エフェクトはバイパスされます。

SAVE AS DEFAULT

Globalページの設定を、TRITON Extremeソフトウェア・シンセサイザーソフトウェア・シンセサイザーを起動したときのグローバル・データの初期値として保存します。

保存した設定は、次回起動時から有効になります。

付録

故障とお思いのまえに

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

音が出ない

- [MENU]→[Audio/MIDI Settings]が正しく設定されていますか？
- Master Level、音量に関するパラメーターが0になっていませんか？
- コンピューター側で音が出力される設定になっていますか？
Windowsの場合は、コントロール パネルの[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]で確認してください。
macOSの場合は、[システム環境設定]→[サウンド]と、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI設定]→[オーディオ装置]を確認してください。
- コンピューターでサウンド・カードを使用している場合、サウンド・カードが正しく設定されていますか？
- コンピューターにオーディオ機器を接続している場合、オーディオ機器側が音の出る設定になっていますか？

音がとぎれる/ノイズが出る

使用されているコンピューターのCPUへの負荷が高い場合に、音切れやノイズが発生します。このような場合は、次のことを実行してみてください。

- 他のアプリケーションを起動している場合は、それを終了してください。
- 使用しているシンセサイザーの最大同時発音数を減らしてください。
- [MENU]→[Audio/MIDI Settings]で、オーディオのバッファ・サイズを大きくしてください。ただし、大きくし過ぎると発音の反応が遅くなります（レイテンシーが大きくなります）。

音が遅れる

- レイテンシーは、サンプル数×バッファ数で決まります。[MENU]→[Audio/MIDI Settings]で、この数ができるだけ小さく、かつ安定して動作するように“Audio buffer size”と“Sample rate”を設定してください。

コンピューターに接続しているMIDIデバイスで コントロールできない

- コンピューターとMIDIデバイスは正しく接続されていますか？
- 接続したMIDIデバイスがコンピューターに認識されていますか？
Windowsの場合は、コントロール パネルの[サウンドとオーディオ デバイスのプロパティ]→[ハードウェア]で確認してください。
macOSの場合は、アプリケーション・フォルダ→ユーティリティ・フォルダ→[Audio MIDI設定]→の[MIDI装置]でMIDIデバイスが認識されているかを確認してください。
- [MENU]→[Audio/MIDI Settings]が正しく設定されていますか？

仕様

- 最大同時発音数：256音(コンピュータのCPUに依存)
- パート数：8
- プリセット：4000種類
- エフェクト：102種類
- スタンドアローン動作、VST/AUプラグイン・インストールメント対応
- リアルタイムMIDIコントロール&オートメーション対応

動作環境

for Mac

- OS : macOS 10.13 High Sierra 以降(最新アップデート)
 - * 32bit 環境はサポートしていません。
- CPU : Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)
- メモリ : 8GB RAM 以上(16GB RAM以上を推奨)
- ストレージ : 8GB 以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他 : インターネット接続
- プラグイン : AU、VST、AAX (64bitプラグインのみ対応)

for Windows

- OS : Windows 10 64bit* 以降(最新アップデート)
 - * 32bit 環境はサポートしていません。
- CPU : Intel Core i5以上(Core i7以上を推奨)
- メモリ : 8GB RAM以上(16GB RAM以上を推奨)
- ストレージ : 8GB以上の空き容量(SSDを推奨)
- その他 : インターネット接続
- プラグイン : VST、AAX (64bitプラグインのみ対応)

※ 仕様および外観は、改良のため予告無く変更することがあります。

サポート・サービスのご案内

ご連絡の際に必要な情報

ご連絡の際、以下の情報が必要になります。これらの情報が確認できない場合、サポート・サービスをご提供できませんので、必ずご提示ください。

- お名前
- 製品名とバージョン
- ご使用のデバイス名
- OSのバージョン
- ご質問内容(できるだけ詳細にお書きください)

ご連絡の前に

- ご連絡の前に、本マニュアルまたはKORG app Help Center (<https://support.korguser.net>) にご質問内容に対する回答がないかご確認ください。
- デバイスの基本的な操作方法、一般的な曲や音色の作成方法など、当社製品以外に関するご質問については、お答えできませんのであらかじめご了承ください。

お客様相談窓口

- webでのお問い合わせ: <https://support.korguser.net/hc/requests/new>
- Eメールでのお問い合わせ: techsupport@korg.co.jp
- 電話でのお問い合わせ



0570-666-569

一部の電話ではご利用になれません。固定電話または携帯電話からおかけください。

- 受付時間 月曜～金曜 10:00 ～ 17:00(祝祭日、窓口休業日を除く)
- 電話でお問い合わせの際には、ご質問の製品が操作できる環境をご用意ください。
- ご質問の内容やお客様の使用環境によって生じる問題などについては、回答にお時間をいただく場合があります。あらかじめご了承ください。

株式会社コルグ

本社：〒206-0812 東京都稲城市矢野口 4015-2

© 2021 KORG INC.

Published 07/2021